

# TOKYO GAME SHOW 2018

보도관계자 각위

2018년 3월 5일

테마는 "Welcome to the Next Stage"

## '도쿄 게임쇼 2018' 개최 개요 발표!

회기: 2018년 9월 20일(목)~9월 23일(일)/회장: 마쿠하리 멧세

오늘부터 출전 신청 접수를 시작!

**e-Sports와 인터넷 동영상 전송을 강화하여 새로운 스테이지로 진화합니다!**

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회  
닛케이BP사

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키)는 닛케이BP사(대표이사사장: 니노미 스구루)와 공치로 '도쿄 게임쇼 2018'(TGS2018)을 올해 9월 20일(목)부터 9월 23일(일)까지 4일간, 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)에서 개최할 것을 결정하고 오늘부터 출전 신청 접수를 시작하였습니다.

TGS2018의 테마는 "Welcome to the Next Stage" 로 결정되었습니다. 새로운 오락과 테크놀로지로 항상 놀라움과 감동을 제공하는 게임. 현장감 넘치는 게임을 발견하거나 다른 스포츠 경기처럼 e-Sports에서 경쟁하고 응원하면서 인터넷을 통해 전세계의 다른 사람들과 감동과 흥분을 공유하는, 그런 게임을 즐기는 새로운 방법을 체험할 수 있는 아시아 최대의 게임 축제가 올해도 막을 올립니다.

게임 업계에서는 이달 CESA와 일반사단법인 일본 온라인게임 협회(약칭: JOGA) 등 업계 단체의 후원을 받아 일반사단법인 일본 e-Sports 연합(약칭: JeSU)의 설립을 발표하고 본격적 활동을 시작하는 등 새로운 시장과 비즈니스 모델의 창조라는 면에서도 e-Sports의 본격적인 활성화가 기대되고 있습니다. TGS2018에서는 지난해 대폭 리뉴얼한 e-Sports 대형 스테이지 'e-Sports X(크로스)'를 올해는 JeSU와 함께 개최하고, 회장의 확대와 예선대회 지역의 신설을 예정하고 있습니다. e-Sports 선수가 일본 및 세계에서 활약할 수 있는 장을 제공하는 국제적인 이벤트로, 열띤 경기를 도쿄 게임쇼에서 발신합니다.

그리고 정보 발신의 또 하나의 기동으로서 국내외 인터넷 동영상 전송 체제를 강화합니다. 지금까지 전송해왔던 niconico, Twitch, Douyu 외에도 e-Sports를 중심으로 국내외의 플랫폼을 대폭 확충하여 글로벌 규모의 시청 확대를 목표로 합니다.

지금까지 없었던 혁신적인 게임 체험을 가능케 하는 기술이 한자리하여 주목받는 'VR/AR 코너'에서는 VR(가상현실)/AR(증강현실)/MR(복합현실) 대응 게임 소프트웨어뿐만 아니라 어뮤즈먼트 전용 제품과 서비스의 출전도 가능해집니다.

1996년에 시작된 도쿄 게임쇼는 2016년부터 600개 이상의 기업 및 단체가 계속해서 출전하고 있으며, 방문객 수도 2013년부터 5년 연속 25만 명 이상을 기록하는 등 국내외에서 주목받는 이벤트로 확대되고 있습니다. 올해는 회장인 마쿠하리 멧세에서는 물론 인터넷 동영상 전송 콘텐츠를 충실히 하여, 전세계 어디서나 누구라도 부담없이 즐길 수 있는 더욱 글로벌한 이벤트로 진화합니다. 새로운 무대에 도전하는 도쿄 게임쇼 2018에 많은 기대 부탁드립니다.

## ‘도쿄 게임쇼 2018’의 테마

# “Welcome to the Next Stage”

이제 새로운 막이 오릅니다.

회장의 부스에서, 생방송에서, 스테이지 이벤트에서.  
새로운 즐거움, 새로운 기술, 새로운 흥분이  
올해도 여러분을 기다리고 있습니다.

VR 을 비롯해 더욱 현장감을 더해가는 게임의 표현.  
언제 어디서나 플레이할 수 있는 게임의 용이함.  
그리고 손에 땀을 쥐게 하는 e-Sports 등의 현장감.

소프트웨어부터 하드웨어, 서비스까지 게임에 관한  
최신 트렌드를 누구보다 먼저 확인해 보십시오.

갑자기 무엇이 일어날지 눈을 땄 수 없는 4 일간.

TOKYO GAME SHOW 2018 에 많은 기대 부탁드립니다.

## ● 전시 코너(예정)

### ● '일반 전시'

게임 소프트웨어를 중심으로 한 디지털 엔터테인먼트 관련 제품과 서비스를 소개하는 코너입니다.

홀 1-8

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



### ● '스마트폰 게임 코너'

iOS, Android 등의 스마트폰과 각종 태블릿 등 스마트 디바이스용 게임에 초점을 맞춘 전시 코너입니다.

홀 1-8

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



### ● 'e-Sports 코너'

e-Sports로 이용되는 게임 타이틀(가정용 게임, 스마트폰 게임, PC 게임)과 하드웨어, 디바이스 등을 전시하는 코너입니다. 코너 내에는 대형 스테이지도 설치합니다.

홀 9-11

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



### ● 'VR/AR 코너'

VR(Virtual Reality:가상현실), AR(Augmented Reality: 증강현실), MR(Mixed Reality: 복합현실) 관련 게임 소프트웨어와 하드웨어, 관련 서비스 등을 전시하는 코너입니다.

※어뮤즈먼트 전용 기기의 출전도 가능합니다.

홀 9-11

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



### ● '로맨스 게임 코너'

주로 여성 유저를 타겟으로 한 연애 시뮬레이션 게임 등을 전시하는 코너입니다.

홀 1-8

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



### ● '인디 게임 코너'

독립계(인디) 개발자를 출전 대상으로 하고, 다양한 플랫폼을 위한 완전 오리지널 게임을 전시하는 코너입니다.

※출전 플랜은 개인이라도 출전할 수 있는 영가의 '타입 A'(응모 후 심사 있음)와 법인만 선착순으로 접수하는 '타입 B'가 있습니다.

각 출전 플랜은 공식 홈페이지에서 확인해 주십시오.

홀 9-11

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '게임 스쿨 코너'

홀 1-8

미래의 크리에이터를 위한 게임 스쿨을 소개하는 코너입니다.

※4일간 출전하는 코너입니다.



● '상품 판매 코너'

홀 9-11

게임 관련 상품의 판매를 목적으로 하는 코너입니다.

※4일간 출전과 '일반공개일에만 출전'하는 부스가 있습니다.



● '패밀리 게임 파크'

홀 1-8

가족이 함께 즐길 수 있는 게임 소프트웨어와 게임 관련 제품을 소개하는 코너입니다.  
어린이와 가족이 안심하고 시연해볼 수 있습니다.

※본 코너 입장은 중학생 이하와 그 가족으로 한정됩니다.  
※'일반공개일에만 출전'하는 코너입니다.



● B to B 용 전시 코너(예정)

● '비즈니스 솔루션 코너'

홀 1-8

게임 관련 B to B 기업을 대상으로 하는 전시 코너입니다. 옵션으로 TGS 포럼 스폰서십 세션도 준비하고 있습니다.

※4일간 출전과 '비즈니스데이에만 출전'하는 부스가 있습니다.



● '뉴스타즈 코너(아시아/동유럽/라틴)'

홀 1-8

해외 기업을 대상으로 각 지역에서 유망한 게임 벤처와 개발 스튜디오, 서비스 등 게임 업계의 뉴스타 기업을 소개하는 코너입니다. 업계가 주목하는 지역인 아시아, 동유럽, 중남미에 초점을 맞춥니다.

· '아시아 뉴스타즈 코너'

동남아시아, 남아시아 및 중동 지역을 중심으로 현지에서 유망한 게임 벤처 기업, 개발 스튜디오, 솔루션 벤더 등을 소개합니다.

· '동유럽 뉴스타즈 코너'

게임 엔지니어를 육성하는 공과대학이 동유럽 각국(폴란드, 크로아티아, 체코, 루마니아 등)의 게임 벤처 기업을 소개합니다.

· '라틴 뉴스타즈 코너'

신흥 주목 중남미 각국(브라질, 아르헨티나, 칠레, 콜롬비아, 코스타리카, 멕시코 등)의 게임 벤처 기업을 소개합니다.

※4일간 출전과 '비즈니스데이에만 출전'하는 부스가 있습니다.



## 국제회의장

### ● '비즈니스 미팅 에어리어'

차분한 환경에서 만족스러운 상담을 실현하는 미팅 공간입니다. 출전 회사와 비즈니스데이 방문객, 혹은 출전 회사간을 매칭하는 시스템 '아시아 비즈니스 게이트웨이'를 이용하실 수 있습니다.

※'비즈니스데이만 출전'하는 코너입니다.



## ● 비즈니스데이에만 개최하는 기획

### ◆ '글로벌 게임 비즈니스 서밋'

게임 비즈니스 글로벌화의 전망과 과제에 대하여 세계 주요 지역 게임 산업의 정상들이 한곳에 모이는 국제적인 컨퍼런스를 개최할 예정입니다.



### ◆ 'SENSE OF WONDER NIGHT 2018'

게임 프로토타입을 비롯한 각종 아이디어를 발표하는 국제적 제전입니다. 전세계에서 넓게 아이디어를 모집하고, 우수한 작품은 게임 업계 관계자 앞에서 프레젠테이션할 수 있습니다.



### ◆ 'TGS 포럼 2018'

비즈니스데이의 업계관계자에 대해 게임 산업의 최신기술 동향과 비즈니스 동향에 초점을 맞춘 컨퍼런스를 개최합니다.



### ◆ '인터내셔널 파티'

비즈니스데이 2일째(9월 21일) 저녁부터, 해외 방문객, 출전 회사와 일본 출전 회사 및 보도관계자의 비즈니스 교류를 목적으로 한 네트워킹 파티를 개최합니다.



## ◆ 기타

### ◆ '푸드코트/휴게공간'

홀 1~8과 홀 9~11 중간에 있는 이벤트홀을 푸드코트/휴게공간으로 운영합니다.

스탠드 약 5000석을 개방하고, 식사 외에도 휴게공간으로도 이용할 수 있습니다. 또한, 각 홀 2층에도 벤치를 설치합니다.

- ※ 상기는 2018년 2월 22일 시점에서 예정하고 있는 내용입니다. 앞으로의 준비상황, 출전 신청 상황에 따라 내용과 설치 홀을 변경할 수 있음을 미리 양해해 주시기 바랍니다.
- ※ 화상은 전부 이미지입니다.
- ※ 각 코너와 주최자 기획에 대한 상세한 점은 앞으로 보도자료를 통해 안내합니다.

## ■ '도쿄 게임쇼 2018' 개최 개요

---

- 명 칭 : 도쿄 게임쇼 2018 (TOKYO GAME SHOW 2018)
- 주 최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
- 공 최 : 닛케이BP사
- 특별 협력 : 도완고
- 후 원 : 경제산업성(예정)
- 회 기 : 2018년 9월 20일(목) 비즈니스데이 10:00~17:00  
           9월 21일(금) 비즈니스데이 10:00~17:00  
           ※비즈니스데이는 비즈니스 관계자와 프레스 관계자만 입장할 수 있습니다.  
           9월 22일(토) 일반공개일 10:00~17:00  
           9월 23일(일) 일반공개일 10:00~17:00  
           ※일반공개일은 상황에 따라 9:30에 개장하는 경우가 있습니다.
- 회 장 : 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)  
           전시홀 1~11/이벤트홀/국제회의장
- 방문예정자수 : 25만 명
- 모집 부스수 : 2,000부스
- 입 장 료 : 당일권 1,200엔(세금 포함), 예매권 1,000엔(세금 포함), 초등학생 이하는 무료  
           (일반공개일)

## ■ 출전 회사 모집 스케줄

---

- 출전 신청 마감일 : 2018년 6월 1일(금 )
- 부스 위치 선정회 : 2018년 6월 22일(금) . . . 40부스 이상(인접 부스가 없는 형상)의 출전 회사  
                           2018년 7월 3일(화) . . . 40부스 미만(인접 부스가 있는 형상)의 출전 회사
- 출전 회사 설명회 : 2018년 7월 3일(화)