

TOKYO GAME SHOW 2019

報道関係各位

2019年2月21日

テーマは『もっとながる。もっと楽しい。』

「東京ゲームショウ2019」開催概要発表！

会期：2019年9月12日（木）～9月15日（日）/会場：幕張メッセ

本日より出展申込の受付を開始！

成長するゲーム産業。東京ゲームショウは世界への発信を強化します。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日経BP社

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、会長：早川 英樹）は、日経BP社（代表取締役社長：新実 傑）の共催のもと、「東京ゲームショウ2019」（TGS2019）を、本年9月12日（木）から9月15日（日）までの4日間、幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区）にて開催することを決定し、本日より出展申込の受付を開始します。

TGS2019のテーマは、『もっとながる。もっと楽しい。』に決定しました。テクノロジーの目覚ましい進歩により、場所や時間を問わず瞬時に世界中の人たちとつながるようになったゲーム。友人として仲間として一緒に楽しむことで共有できる新たな体験や感動は、人と人との“つながり”をさらに強め、ゲームはもっと楽しくなるというゲーム本来の価値とその可能性を伝えたい、という思いを込めています。

ゲーム産業は近年、カジュアルなものから競技性の高いeスポーツまで、タイトルの幅が広がり、ゲームの楽しみ方も多様なものになっています。ゲームファンの拡大に伴い、東京ゲームショウへの期待もますます多様になる中で、昨年のTGS2018では41の国と地域から668の企業・団体が出展、来場者数は29万8690人となるなど、いずれも過去最大規模となりました。

TGS2019では、来場者はもちろんのこと、会場に来られないゲームファンの方々にもTGSの熱気を届けるため、動画配信プラットフォームのさらなる拡大とコンテンツの強化を図ります。アジアを含めグローバル規模での視聴拡大を目指します。

ゲーム業界以外からも注目の高まるeスポーツ分野においては、今年も大型ステージ「e-Sports X（クロス）」にて、さまざまなジャンルの大会を開催する予定です（詳細は4月に発表予定）。会場配置やステージの見やすさなどでユーザビリティの向上を図るほか、海外向け実況を充実させ、情報発信を強化します。

そのほか、次世代通信システム「5G」や「ブロックチェーン」、「AI（人工知能）」など、新たなテクノロジーにフォーカスした講演プログラムも主催者企画として予定しています。

1996年に始まった東京ゲームショウは、2016年から600を超える企業・団体が出展を続けており、来場者数も2013年から6年連続で25万人以上を記録しています。グローバルへの発信力を高める「世界最大級のゲームショウ」へと成長した東京ゲームショウ2019に、どうぞご期待ください。

「東京ゲームショウ2019」のテーマ

「もっとつながる。もっと楽しい。」

「One World, Infinite Joy」（英文）

「联动无限，快乐零距离！」（簡体中文）

「聯動無限，快樂零距離！」（繁体中文）

「同じものが好きな人同士をもっと結びつける」。

ゲームには、そんな幸福なチカラがあります。

友だちや家族とはもちろん、世界中のプレイヤーとつながり、
新しい楽しさがそこに広がります。

TOKYO GAME SHOW もまた、
会場のブースやステージで、そして多彩な動画配信で、
世界中のゲームファンやゲームクリエイターを結びつけます。

テクノロジーの進化が生み出す驚きの表現や e スポーツのライブ感、
いつでもどこでも手軽にプレーできるスタイルなど、
最新のゲームやサービスとともに、
このワクワクする楽しさをもっと多くの人と共有したい。

TOKYO GAME SHOW 2019
世界が注目するゲームの祭典に、ご期待ください。

●展示コーナー

●「一般展示」

ゲームソフトを中心としたデジタル・エンターテインメント関連製品やサービスを紹介するコーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

●「スマートフォンゲームコーナー」

iOS、Androidなどのスマートフォンや各種タブレットなどのスマートデバイス向けゲームと、携帯端末やPCブラウザなどで楽しめるソーシャルゲームにフォーカスした展示コーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

●「e-Sportsコーナー」

eスポーツとして展開しているゲームタイトル(家庭用ゲーム、スマートフォンゲーム、PCゲーム)や、ハードウェア、デバイスなどを展示するコーナーです。コーナー内には大型ステージも設置します。

ホール 9-11



※「4日間出展」するコーナーです。

●「VR/ARコーナー」

VR(Virtual Reality: 仮想現実)、AR(Augmented Reality: 拡張現実)、MR(Mixed Reality: 複合現実)関連ゲームソフトやハードウェア、関連サービスなどを展示するコーナーです。

ホール 9-11



※「4日間出展」するコーナーです。

●「ロマンスゲームコーナー」

主に女性ユーザーをターゲットにした恋愛シミュレーションゲームなどを展示するコーナーです。

ホール 9-11



※「4日間出展」するコーナーです。

●「インディーゲームコーナー」

独立系(インディー)開発者を出展対象とする、あらゆるプラットフォーム向けの完全オリジナルゲームを展示するコーナーです。

ホール 9-11



※今年から「普通小間」を新設。従来の「ターンキーブース」も用意しています。いずれも有料の通常出展です。そのほか、独立系ゲーム開発者を支援する、協賛による無料ブース(選考ブース)を用意する予定です(4月募集開始予定)。

※「4日間出展」するコーナーです。

● 「ゲームスクールコーナー」

未来のクリエイターのために、ゲームスクールを紹介するコーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

● 「物販コーナー」

ゲーム関連グッズの販売を目的としたコーナーです。

ホール 9-11



※「4日間出展」と「一般公開日のみ出展」するブースがあります。

● 「ファミリーゲームパーク」

家族で楽しめるゲームソフトやゲーム関連製品を紹介するコーナーです。入場できるのは中学生以下とその同伴保護者となります。幅広い年齢層の子どもたちに安心して試遊していただけます。

イベントホール



※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。

● B to B 向け展示コーナー

● 「ビジネスソリューションコーナー」

ゲーム関連のB to B企業を対象とする展示コーナーです。オプション(有料)としてTGSフォーラムスポンサーシップセッションもご用意しています。

ホール 1-8



※「4日間出展」と「ビジネスデイのみ出展」するブースがあります。

● 「ニュースターズコーナー (アジア/東欧/ラテン)」

海外の企業を対象に、各地域で有望なゲームベンチャーや開発スタジオ、サービスなど、ゲーム業界の新星となる企業を集め、日本のゲーム業界へ紹介するコーナーです。アジア・東欧・中南米にフォーカスし、優秀な企業を紹介します。

ホール 1-8



・アジアニュースターズコーナー

東南アジア・南アジアおよび中東地域を中心に、現地で有望なゲームベンチャー企業、開発スタジオ、ソリューションベンダーなどを紹介します。

・東欧ニュースターズコーナー

ゲームエンジニアを育成する工科大学が充実している東欧各国(ポーランド・クロアチア・チェコ・ルーマニアなど)からゲームベンチャー企業を紹介します。

・ラテンニュースターズコーナー

新興著しい中南米各国(ブラジル・アルゼンチン・チリ・コロンビア・コスタリカ・メキシコなど)からゲームベンチャー企業を紹介します。

※「4日間出展」と「ビジネスデイのみ出展」するブースがあります。



●「ビジネスミーティングエリア」

国際会議場

落ち着いた環境で充実した商談を実現するミーティングスペースです。出展社とビジネスデイ来場者、もしくは出展社同士をマッチングするシステムを無料でご利用いただけます。

※「ビジネスデイのみ出展」するコーナーです。



●ビジネスデイに実施する企画

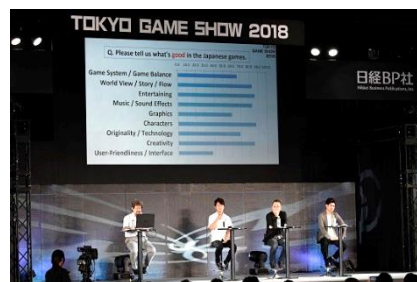
◆「TGSフォーラム 基調講演」

イベントステージにて実施する、今年のゲーム業界にて最もホットなトピックを扱うセッションです。昨年はeスポーツを“スポーツ”として広げていくために、ゲーム業界として取り組むべきことは何かをディスカッションしました。



◆「TGSフォーラム グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット」

ゲームビジネスのグローバル化の展望や課題について語り合う国際的なカンファレンスを開催する予定です。



◆「SENSE OF WONDER NIGHT 2019」

インディーゲームの登竜門として、はっと驚くようなアイデアを開発者自らがプレゼンテーションする国際的な祭典です。全世界から広くアイデアを募集し、優秀な作品を表彰します。



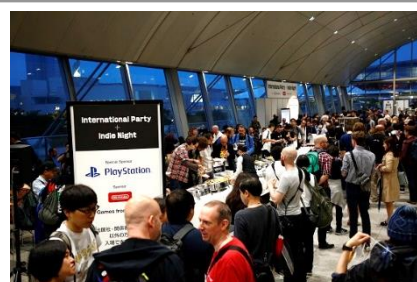
◆「TGSフォーラム2019 専門セッション」

ゲーム業界関係者に対しゲーム産業の最新技術動向やビジネス動向にフォーカスしたカンファレンスを開催します。



◆「インターナショナルパーティー」

ビジネスデイ2日目(9月13日)夕方より、海外の来場者・出展社と、国内出展社および報道関係者のビジネス交流を目的としたネットワーキングパーティーを開催します。



◆ その他

◆ 「フードコート／休憩エリア」

ホール1～8とホール9～11の間にあるイベントホールと、屋外エリアの一部をフードコート／休憩エリアとします。イベントホールはスタンドの約5000席を開放し、お食事のほか休憩エリアとしてもご利用いただけます(※屋外エリアのフードコート／休憩エリアは一般公開日のみ)。

※ 上記は、2019年2月21日時点で予定している内容です。今後の準備状況、出展申込状況により、内容や設置ホールを変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

※ 画像は全てイメージです。

※ 各コーナーや主催者企画の詳細は、今後の報道資料でご案内します。

■「東京ゲームショウ2019」開催概要

名 称 :	東京ゲームショウ2019 (TOKYO GAME SHOW 2019)
主 催 :	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)
共 催 :	日経BP社
後 援 :	経済産業省(予定)
会 期 :	2019年9月12日(木) ビジネスデイ 10:00～17:00 9月13日(金) ビジネスデイ 10:00～17:00 ※ビジネスデイは、ビジネス関係者およびプレス関係者のみが入場いただけます。 9月14日(土) 一般公開日 10:00～17:00 9月15日(日) 一般公開日 10:00～17:00 ※一般公開日は、状況により、9:30に開場する場合があります。
会 場 :	幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) 展示ホール1～11／イベントホール／国際会議場
来場予定者数 :	25万人
募集小間数 :	2,000小間

■出展社募集スケジュール

<u>出展申込締切日</u> :	2019年5月24日(金)
<u>小間位置選定会</u> :	2019年6月17日(月) … 40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社 2019年6月27日(木) … 40小間未満(隣接小間がある形状)の出展社
<u>出展社説明会</u> :	2019年6月27日(木)