

TOKYO GAME SHOW 2019

各位报道相关人员

2019年3月6日

主题为 **“联动无限，快乐零距离。”**

“东京电玩展2019” 展会信息展会信息发表！

会期：2019年9月12日(四)～9月15日(日)/会场：幕张展览馆

本日起开始受理参展申请！

不断成长的游戏产业。东京电玩展面向世界加强宣传。

一般社団法人日本电脑娱乐协会
日经BP社

一般社団法人日本电脑娱乐协会（简称：CESA、会长：早川 英树）决定将于今年9月12日（四）至9月15日（日）的4天时间内，在幕张展览馆（千叶县千叶市美滨区）与日经BP社（董事长兼社长：新实 杰）联合主办“东京电玩展2019”（TGS2019），本日起将开始受理参展申请。

TGS2019的主题决定为**“联动无限，快乐零距离。”**随着科技的迅速发展，游戏打破了场所与时间的限制，实现了瞬间与世界各地的人们互联互通。今年主题中蕴含着“想要传达游戏本来的价值，也即能够通过和朋友、伙伴共同享受从而实现分享的全新体验与感动进一步加强了人与人之间的“互通”，游戏变得更具乐趣，并且传达其发展性”的含义。

近年来，游戏产业从休闲到高竞技性的e-sports，主题范围不断扩大，游戏的游玩方式也日趋多样化。随着游戏迷群体的扩大，对于东京电玩展的期待越来越高，在去年的TGS2018中来自41个国家及地区的668家企业及团体参展，入场人数达到29万8690人，均创下历史最大规模的记录。

在TGS2019中，不仅是来场者，同时为了向无法来到会场的游戏迷们传递TGS所带来的激情，此次活动将进一步扩大视频发布平台并强化内容。此次展会将面向包括亚洲在内的全球范围内扩大观看规模。

在游戏行业以外的行业也具有极高关注度的e-sports领域中，今年也将通过计划大型舞台“e-Sports X”举办各类领域的大会（详细内容计划于4月发表）。除了通过会场布置及舞台的观看效果等来提高便利性的同时，还将完善面向海外的实况播报，加强信息发布。

除此之外，聚焦于新一代通信系统“5G”、“区块链”以及“AI（人工智能）”等全新技术的演讲项目也将计划作为主办单位企划举行。

东京电玩展于1996年首次举办，自2016年起持续有超过600家企业及团体参展，且自2013年起参观者人数连续6年超过25万人以上。敬请期待此次提升面向全球的宣传力，并已成长为“世界最大规模电玩展”的东京电玩展2019。

“东京电玩展2019” 主题

“联动无限，快乐零距离！”

“让拥有相同爱好的人进一步实现联动”。

游戏蕴藏着这一幸福的力量。

不仅是与朋友、家人，同时还能与世界范围内的玩家联动，
并从这里获得全新乐趣。

TOKYO GAME SHOW 也将再次
通过会场展台及舞台，同时通过多彩的视频发布
让世界中的游戏迷与游戏创意师实现联动。

伴随技术发展所带来的惊人表现与 e-sports 的现场感，
随时随地轻松享受游戏乐趣的游戏方式等，
将会连同最新的游戏及服务一同
与更多人分享这令人心动的乐趣。

TOKYO GAME SHOW 2019
敬请期待这一世界瞩目的游戏盛会。

● 展示区域

● “一般展区”

对以游戏软件为中心的 digital 娱乐相关产品及服务进行介绍的展区。

1-8 号大厅

※ “展出 4 天” 的展区。



● “智能手机游戏展区”

聚焦面向 iOS、Android 等智能手机及各类平板电脑等智能设备的游戏，以及可通过移动终端及 PC 浏览器享乐的社交游戏的展示区域。

1-8 号大厅

※ “展出 4 天” 的展区。



● “电竞展区”

对作为 e-Sports 开展的游戏主题（家庭用游戏，智能手机游戏、PC 游戏）、硬件、设备等进行展示的展区。展区内还设置有大型舞台。

9-11 号大厅

※ “展出 4 天” 的展区。



● “VR/AR 展区”

对 VR (Virtual Reality: 虚拟现实)、AR (Augmented Reality: 增强现实)、MR (Mixed Reality: 混合现实) 相关游戏软件、硬件、相关服务等进行展示的展区。

9-11 号大厅

※ “展出 4 天” 的展区。



● “恋爱游戏展区”

对主要以女性为对象的恋爱虚拟游戏进行展示的展区。

9-11 号大厅

※ “展出 4 天” 的展区。



● “独立游戏展区”

以独立类 (indie) 开发人员为展出对象，对面向所有平台的全自创游戏进行介绍的展区。

9-11 号大厅

※ 今年起将新设“普通展台”。同时还准备有以往的“一站式展位”。均会收费普通参展。除此之外还将准备支援独立游戏开发者的赞助免费展位 (选拔展位) (计划 4 月开始募集)。

※ “展出 4 天” 的展区。



- “**游戏教育**”
为未来的创造者们介绍游戏学校的
展区。

1-8 号大厅



※“展出 4 天”的展区。

- “**商品贩售区**”
销售游戏相关产品的
展区。

9-11 号大厅



※分为“展出 4 天”与“仅在公众开放日展示”的展位。

- “**家庭游戏乐园**”
对全家可一同游玩的游戏软件及游戏相关产品进行介绍的
展区。可入场的为中学生以下及
其同行监护人。广大年龄层的孩子们
可在此放心试玩。

活动大厅



※“仅在公众开放日展示”的展区。

● B to B 展示区域

- “**商务解决方案展区**”
以游戏相关 B to B 企业为对象的
展区。此外还准备有 TGS 论坛（收费）
赞助商会议以供选择。

1-8



※分为“展出 4 天”与“仅在商务日中展示”的展位。

- “**业界新星展区（亚洲/东欧/拉丁美洲）**”
以海外企业为对象，向日本游戏行业介绍各地区发展前景广阔的
游戏创业企业、开发工作室、服务等游戏行业新星企业
展区。聚焦亚洲、
东欧、中南美地区。介绍优秀企业。

1-8 号大厅



- **亚洲业界新星展区**

以东南亚、南亚以及中东地区为中心，介绍当地发展前景广阔的游戏创业企业、开发工作室、解决方案供应商等。

- **东欧业界新星展区**

对来自培养游戏工程师的工科大学云集的东欧各国（波兰、克罗地亚、捷克、罗马尼亚等）游戏创业企业进行介绍。

- **拉丁业界新星展区**

对来自取得高速发展的新兴中南美各国（巴西、阿根廷、智利、哥伦比亚、墨西哥等）的游戏创业企业进行介绍。

※分为“展出 4 天”与“仅在商务日中展示”的展位。



国际会议厅

● “商业会议区”

会场环境静雅，提供适于进行深度商谈的环境。可免费使用系统来匹配参展公司及商务洽谈日参观者，或于参展公司间进行匹配。

※ “仅在商务日中展示”的展区。



●在商务日中举办的企划活动

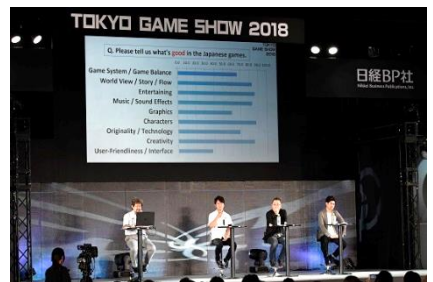
◆ “TGS论坛 主旨演讲”

活动舞台中实施的今年游戏行业最热门主题会议。去年针对为了将e-Sports作为“体育”进行推广，游戏行业应该采取怎样的举措进行了商讨。



◆ “TGS论坛 全球游戏商务峰会”

展会中将计划举办国际性会议，针对游戏业务产业高层汇聚一堂，交流意见。



◆ “SENSE OF WONDER NIGHT 2019”

作为独立游戏进身之阶，由开发者亲自演示惊人创意的国际性盛事。从全世界征集创意，并对优秀作品进行表彰。



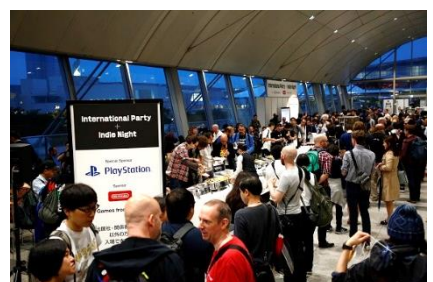
◆ “TGS论坛2019 专业会议”

以游戏行业相关人员为对象，聚焦游戏产业最新技术动向及商务动向而举办的会议。



◆ “国际派对”

商务洽谈日第2日（9月13日）傍晚起将举办网络派对，以加深海外参观者、参展公司、日本国内参展公司以及报道相关人员的业务交流。



◆ 其他

◆ “美食广场/休息区”

美食广场/休息区位于1~8号大厅与9~11号大厅中间的部分活动大厅、室外区域。活动大厅开放约5000个座位，除了用餐之外，还可用作休息区域（※室外区域的美食广场/休息区仅限一般开放日）。

※ 上述为截至2019年2月21日的计划内容。内容及设置大厅将会根据今后的准备情况、参展申请情况进行变更，敬请知悉。

※ 图像均为概念图。

※ 各展区及主办方企划活动的详细内容将通过今后的报道资料进行介绍。

■ “东京电玩展2019” 展会信息

名称：	东京电玩展2019（TOKYO GAME SHOW 2019）
主办：	一般社团法人日本电脑娱乐协会（CESA）
协办：	日经BP社
支持：	日本经济产业省（预定）
会期：	2019年9月12日（四） 商务洽谈日 10:00~17:00 9月13日（五） 商务洽谈日 10:00~17:00 ※商务洽谈日仅限商务及媒体相关人员入场。 9月14日（六） 一般开放日 10:00~17:00 9月15日（日） 一般开放日 10:00~17:00 ※一般开放日将视当日情况，可能会于9:30开场。
会场：	幕张展览馆（千叶县千叶市美滨区） 1~11号大厅/活动大厅/国际会议厅
预计到场人数：	25万人
招商展位数量：	2,000个

■ 参展公司招展日程

参展申请截止日： 2019年5月24日（五）

展位位置选择会： 2019年6月17日（一）・・・40个展位以上（无邻接展位的形状）的参展公司
2019年6月27日（四）・・・40个展位以下（有邻接展位的形状）的参展公司

参展公司说明会： 2019年6月27日（四）