

TOKYO GAME SHOW 2019

致各位報導相關者

2019年3月6日

主題為 『聯動無限・快樂零距離！』

公布「東京電玩展2019」展會資訊！

會期：2019年9月12日（四）～9月15日（日）/會場：幕張展覽館

自本日起，開始受理參展報名！

成長的遊戲產業。東京電玩展強化向世界發送資訊。

一般社團法人電腦娛樂協會
日經BP社

一般社團法人電腦娛樂協會（簡稱：CESA，會長：早川 英樹）在日經BP社（董事長：新實 傑）的協辦之下，今年決定於9月12日（四）至9月15日（日）這4天，在幕張展覽館（千葉縣千葉市美濱區），舉辦「東京電玩展2019」（TGS2019），自本日起開始受理參展報名。

TGS2019的主題決定為『聯動無限・快樂零距離！』。因科技日新月異的進步，遊戲變得無論時間和地點，瞬間和全世界的人們連結。此主題蘊含著「想要傳達遊戲原本的價值，亦即身為朋友、夥伴一同玩樂，藉此能夠分享的新體驗和感動，進一步強化人與人之間的『關係』，遊戲變得更加歡樂，並且傳達其發展性」這種想法。

遊戲產業在近年來，從休閒的遊戲到競技性高的電競，遊戲作品種類變得多元，遊戲的享樂方式也變得多樣。隨著遊戲迷的人數增加，對於東京電玩展的期待也變得越來越多樣，在這種背景之下，去年的TGS2018有來自41個國家/地區，668家企業/團體參展，來賓人數為29萬8690人，皆為過去最大規模。

TGS2019除了來賓之外，為了將TGS的熱鬧氣氛也獻給無法來到會場的各位遊戲迷，試圖進一步擴大影片分享平台和強化內容。包含亞洲在內，期能擴大全球規模的觀看人數。

在亦備受非遊戲業界的人士關注的電競領域中，今年也預定於大型舞台「e-Sports X」，舉辦各種大賽（詳情預定於4月公布）除了透過會場配置和容易觀看舞台等，試圖提升易用性之外，充實針對國外的實況轉播，強化發送資訊。

除此之外，亦預定舉辦聚焦於新科技的演講活動，作為主辦單位企劃，像是新一代通訊系統「5G」、「區塊鏈」和「AI（人工智慧）」等。

東京電玩展始於1996年，自2016年起，超過600個企業/團體持續參展，來賓人數也自2013年起，連續6年創下超過25萬人的記錄。提升向全球發送資訊的能力，成長為「世界最大型的電玩展」，敬請期待東京電玩展2019。

「東京電玩展2019」的主題

「聯動無限，快樂零距離！」

「進一步連結喜愛相同事物的人們」。

遊戲具有這種幸福的力量。

除了朋友和家人之外，和全世界的玩家連結，
新的樂趣在其中蔓延。

TOKYO GAME SHOW

也透過會場的攤位和舞台，以及眾多影片分享，
連結全世界的遊戲迷和遊戲創作者。

像是科技進化產生的驚奇表現和電競的臨場感、
隨時隨地能夠輕鬆遊玩的型態等，
希望隨著最新的遊戲和服務，
和更多人分享這份令人雀躍的樂趣。

TOKYO GAME SHOW 2019

敬請期待世界關注的遊戲盛事。

● 展示區

● 「一般展區」

介紹以遊戲軟體為主的數位娛樂
相關產品和服務的區。

1-8 大廳

※「參展 4 天」的區。



● 「智慧型手機遊戲展區」

聚焦於iOS、Android等智慧型手機和各種平板電腦等
智慧型設備適用遊戲，以及能以行動裝置和
電腦瀏覽器等享樂的社交遊戲的
展示區。

1-8 大廳

※「參展 4 天」的區。



● 「電子競技展區」

展示作為電競發展的遊戲作品（家用
遊戲、智慧型手機遊戲、電腦遊戲），
以及硬體、設備等的區。
區內亦設置大型舞台。

9-11 大廳

※「參展 4 天」的區。



● 「VR/AR展區」

展示VR（Virtual Reality：虛擬實境）、AR（Augmented
Reality：擴增實境）、MR（Mixed Reality：混合實境）
相關遊戲軟體、硬體和相關服務等
的區。

9-11 大廳

※「參展 4 天」的區。



● 「戀愛遊戲展區」

展示主要以女性玩家為目標市場的戀愛模擬
遊戲等的區。

9-11 大廳

※「參展 4 天」的區。



● 「獨立遊戲展區」

以獨立（indie）開發者為參展對象，
展示針對所有平台的完全原創遊戲
的區。

9-11 大廳

※自今年起，新設「普通攤位」。亦備有以往的「統包攤位」。皆為收費的一般參展。除此之外，預定準備支援獨立遊戲開發者，透過贊助的免費攤位（選拔攤位）（預定 4 月開始招募）。

※「參展 4 天」的區。



- 「**遊戲學校展區**」
為了未來的創作者・介紹遊戲學校的區。

1-8 大廳

※「參展 4 天」的區。



- 「**商品銷售展區**」
以販售遊戲相關商品為目的的區。

9-11 大廳

※有「參展 4 天」和「僅一般公開日參展」的攤位。



- 「**Family Game Park展區**」
介紹能夠全家同樂的遊戲軟體和遊戲相關產品的區。能夠入場的為國中生以下和其同行家長。廣泛年齡層的孩子們能夠安心地試玩。

活動大廳

※「僅一般公開日參展」的區。



●B to B 展示區

- 「**商務解決方案展區**」
以遊戲相關的B to B企業為對象的展示區。作為選項 (收費)，亦備有TGS論壇贊助商會議。

1-8 大廳

※有「參展 4 天」和「僅商務日參展」的攤位。



- 「**New Star區 (亞洲/東歐/拉丁美洲)**」
以國外的企業為對象，聚集為遊戲業界新星的企業，介紹各地區有潛力的遊戲創投企業、開發工作室和服務等，給日本遊戲業界的區。聚焦於亞洲、東歐、中南美，介紹優秀的企業。

1-8 大廳

- **亞洲New Star區**

以東南亞、南亞及中東地區為主，介紹在當地有潛力的遊戲創投企業、開發工作室、解決方案提供者等。

- **東歐New Star區**

介紹來自培育遊戲工程師的工科大学眾多的東歐各國 (波蘭、克羅埃西亞、捷克、羅馬尼亞等) 的遊戲創投企業。

- **拉丁美洲New Star區**

介紹來自中南美快速發展的各個新興國家 (巴西、阿根廷、智利、哥倫比亞、哥斯大黎加、墨西哥等) 的遊戲創投企業。

※有「參展 4 天」和「僅商務日參展」的攤位。



● 「商務會議展區」

能夠在沉穩的環境盡情洽商的會議空間。能夠免費使用媒合參展公司和商務洽談日來賓，或者參展公司和參展公司的系統。

※「僅商務日參展」的區。



● 於商務日舉辦的企劃

◆ 「TGS論壇 主題演講」

於活動舞台舉辦，討論在今年的遊業界最熱門話題的會議。去年為了將電競作為「運動」推廣，討論了遊戲業界該努力的事情為何。



◆ 「TGS論壇 全球遊戲商務高峰會」

預定舉辦針對遊戲商務全球化的展望與課題討論的國際性會議。



◆ 「SENSE OF WONDER NIGHT 2019」

作為獨立遊戲未來紅遍半片天的途徑，由開發者自己提出令人大吃一驚的創意的國際性盛事。從全世界廣泛徵求創意，表揚優秀的作品。



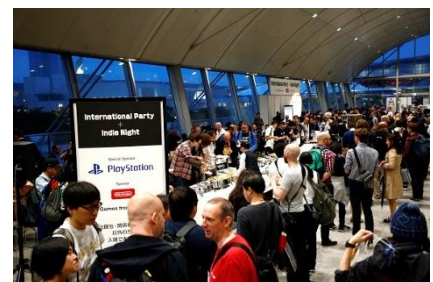
◆ 「2019 TGS論壇 專業會議」

針對遊戲業界相關者，舉辦聚焦於遊戲產業的最新技術動向和商務動向的會議。



◆ 「國際派對」

從商務洽談日第2天（9月13日）傍晚起，舉辦為了讓國外的來賓、參展公司，以及日本國內展參公司及報導相關者進行商務交流的人脈派對。



◆ 其他

◆ 「餐飲區 / 休息區」

將位於1~8大廳和9~11大廳中間的活動大廳和戶外區的一部分，作為餐飲區 / 休息區。活動大廳開放觀眾席的約5000個座位，除了用餐之外，亦可作為休息區使用。(※戶外區的餐飲區 / 休息區僅一般開放日開放)。

※ 上述為截至2019年2月21日為止的預定內容。可能依今後的準備狀況、報名參展狀況，變更內容和設置大廳，敬請見諒。

※ 圖片全為示意圖。

※ 各區和主辦單位企劃的詳細內容，會以今後的公關資料導覽。

■ 「東京電玩展2019」展會資訊

名稱	東京電玩展2019 (TOKYO GAME SHOW 2019)
主辦	一般社團法人電腦娛樂協會 (CESA)
協辦	日經BP社
支持	日本經濟產業省 (暫定)
會期	2019年9月12日 (四) 商務洽談日 10:00~17:00 9月13日 (五) 商務洽談日 10:00~17:00 ※商務洽談日僅限商務與媒體人員進場。 9月14日 (六) 一般開放日 10:00~17:00 9月15日 (日) 一般開放日 10:00~17:00 ※一般開放日依狀況而定，可能於9:30開場。
會場	幕張展覽館 (千葉縣千葉市美濱區) 1~11大廳 / 活動大廳 / 國際會議廳
預定來場人數	25萬人
招商展位數量	2,000個

■ 參展公司招募日程

參展報名截止日 : 2019年5月24日 (五)

攤位位置選定會 : 2019年6月17日 (一) …租用40個攤位以上 (無毗鄰攤位的形狀) 的參展公司
2019年6月27日 (四) …租用不到40個攤位 (有毗鄰攤位的形狀) 的參展公司

參展公司說明會 : 2019年6月27日 (四)