

TOKYO GAME SHOW 2020

報道関係各位

2020年2月21日

テーマは『未来は、まずゲームにやって来る。』

「東京ゲームショウ2020」開催概要発表！

会期：2020年9月24日（木）～27日（日）/会場：幕張メッセ

本日より出展申込の受付を開始！

今年でTGSは30回目！ゲームの新たな可能性を世界に発信します。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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、株式会社日経BP（代表取締役社長：吉田 直人）、株式会社電通（代表取締役社長執行役員：五十嵐 博）との共催のもと、「東京ゲームショウ2020」（TGS2020）を、本年9月24日（木）から27日（日）までの4日間、幕張メッセ（千葉県美浜区）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。

TGS2020のテーマは、『未来は、まずゲームにやって来る。』に決まりました。未来を拓くテクノロジーをいち早く、かつ最も身近に体感できるのがゲームです。最新ゲームに触れることで、ワクワクできる未来がすぐそこまで来ていることを思いきり実感して欲しい、という思いをこのテーマに込めています。

TGS2020は、次世代ゲーム機の発売を控え、世界からの注目度が一層高まることは間違いありません。クラウドゲーミングの本格化や5Gのサービス開始などゲームを取り巻く環境の進化にフォーカスするほか、新プラットフォームがもたらす、これまでにないゲーム体験を提供します。加えて、教育、ファッション、アート等の産業とゲームをクロスオーバーさせ、ゲームの「新たな可能性」を体感できる場を創出します。

TGS2020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向け、会期前から国内外の様々な人気インフルエンサーと協力し、話題を発信してまいります。また、国内外のメディアパートナーや複数の動画プラットフォームと連携して、日本語・英語・中国語で情報を発信し、グローバル規模でのネット視聴者を拡大していきます。

ゲーム業界以外からも注目が高まっているeスポーツにおいては、今年も大型ステージ「e-Sports X(クロス)」にて、様々な大会を開催する予定です（詳細は4月に発表予定）。配信の強化に加えて、TGSならではのeスポーツの楽しみ方も提供します。

「東京ゲームショウ」は1996年に誕生し、今年で30回目の開催となります。第1回目の出展社数は87社、来場者数は109,649人でした。そこから、BtoBとBtoCの両要素を併せ持つゲームイベントとして進化を続け、また、海外企業の積極的な出展誘致など、イベントの国際化も強化してまいりました。その結果、600を超える企業・団体が2016年から4年連続で出展し（海外出展社は4年連続で300社超）、来場者数も2013年から7年連続で25万人以上を記録しています。世界最大級のゲームイベントとして拡大し続ける東京ゲームショウ2020にどうぞご期待ください。

「東京ゲームショウ 2020」のテーマ

「未来は、まずゲームにやって来る。」

「The Future Touches Gaming First.」 (英文)

「未来，从游戏开始」 (簡体中文)

「未來，從遊戲開始」 (繁体中文)

テクノロジーの進化をいち早く、生活の中に届けてきたのはゲームだと思う。

それはいつの時代も、変わることはありません。

最近ニュースでよく見聞きする、先端テクノロジーの数々。

頭では理解していても、どこか遠い未来の話のような気もしてしまう。

でも、決してそんなことはありません。

「TOKYO GAME SHOW 2020」では、あらゆる人が、ゲームを通じて
先端テクノロジーがくれる楽しさと可能性を実感できる場をご用意します。
会場に広がるのは、世界中の人が空間も時間も超えてタイムラグなくつながる世界。
そして、ゲームがゲームを超えて、いろんな分野の未来を変えていく可能性。

テクノロジーの進化で、ゲームの力で、
ますますワクワクできる未来がすぐそこまで来ている。
その喜びを、いち早く味わってほしいと思います。

TOKYO GAME SHOW 2020
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

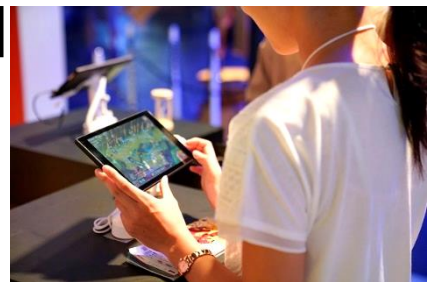


※「4日間出展」するコーナーです。

● 「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。

● 「クラウドゲーミングコーナー」 ★NEW

ゲームのストリーミング配信サービスや、それらの周辺機器及びそれらのサービスを提供するインフラなどを展示するコーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

● 「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

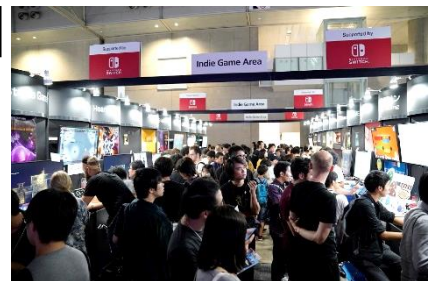


※「4日間出展」するコーナーです。

● 「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



※「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。

● 「物販コーナー」

ゲーム関連グッズの販売を目的とした専用コーナーです。

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。

● 「ゲーム×ファッションコーナー」 ★NEW

ゲームの世界観やキャラクターを活用し、ファッションをテーマにしたコンテンツ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。

● 「ファミリーゲームパーク」

「ゲームを通じた新しい学び」をテーマに、子供の様々な可能性をひらく体験ができ、家族で楽しめるゲームソフトやゲーム関連製品も紹介するコーナーです。

イベントホール



※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。

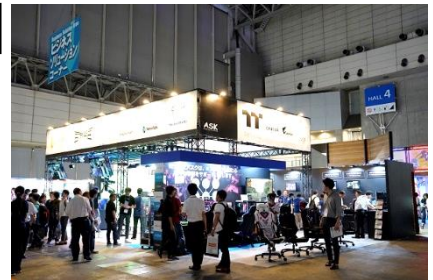
●B to B 向け展示コーナー

●「ビジネスソリューションコーナー」

ホール 1-8

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。

※「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）」

ホール 9-11

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。

・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

ビジネスデイに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ของเกม業界で最もホットなトピックを扱うセッションです。昨年は5G環境を整備する通信キャリアや端末メーカー、5Gを利用するコンテンツメーカーが集まり、来るべき5G時代の「ゲーム」の将来像のついて話し合いました。



◆「SOWN (SENSE OF WONDER NIGHT) 2020」

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 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25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

◆「休憩エリア」

イベントホール2-3階と、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

※ 上記は、2020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2020」開催概要

- 名 称 : 東京ゲームショウ2020 (TOKYO GAME SHOW 2020)
- 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 : 株式会社日経BP、株式会社電通
- 後 援 : 経済産業省 (予定)
- 会 期 : 2020年9月24日 (木) ビジネスデイ 10:00~17:00
9月25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26日 (土) 一般公開日 10:00~17:00
9月27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 : 25万人以上
- 募集小間数 : 2,000小間

■出展社募集スケジュール

- 出展申込締切日 : 2020年5月29日 (金)
- 小間位置選定会 : 2020年6月18日 (木) … 40小間以上 (隣接小間がない形状) の出展社
2020年6月30日 (火) … 40小間未満 (隣接小間がある形状) の出展社
- 出展社説明会 : 2020年6月30日 (火)