

# TOKYO GAME SHOW 2018

報道関係各位

2018年2月22日

テーマは『**新たなステージ、開幕。**』

## 「東京ゲームショウ2018」開催概要発表！

会期：2018年9月20日（木）～9月23日（日）／会場：幕張メッセ

本日より出展申込の受付を開始！

**eスポーツやネット動画配信を強化、新たなステージへ進化します！**

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：岡村 秀樹）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2018」（TGS2018）を、本年9月20日（木）から9月23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、本日より出展の申込受付を開始しました。

TGS2018のテーマは、『**新たなステージ、開幕。**』に決定しました。新たな遊びやテクノロジーで常に驚きや感動をもたらしているゲーム。臨場感あふれるゲームを発見したり、ほかのスポーツ競技と同じようにeスポーツで競ったり応援しながら、ネットを通じてほかの世界中の人と感動や興奮を共有する—— そんな新たなゲームの楽しみ方を体験できるアジア最大級のゲームの祭典が今年も幕を開けます。

ゲーム業界においては、今月、CESAや一般社団法人日本オンラインゲーム協会（略称：JOGA）などの業界団体の後援を得て、一般社団法人日本eスポーツ連合（略称：JeSU）の設立が発表され、本格的な活動を開始するなど、新たな市場やビジネスモデルの創造という面からも、eスポーツの本格的な盛り上がりが見込まれています。TGS2018では、昨年、大幅にリニューアルしたeスポーツ大型ステージ「e-Sports X（クロス）」を今年はJeSUとともに開催し、会場の拡大や予選大会エリアの新設を予定しています。eスポーツ選手が日本および世界で活躍する後押しとなるような国際的なイベントとして、白熱した戦いを東京ゲームショウから発信します。

また、情報発信のもうひとつの柱として、国内外へのネット動画配信体制を強化します。これまで配信していたniconico、Twitch、Douyuに加え、eスポーツを中心に、国内外のプラットフォームを大幅拡充し、グローバル規模での視聴拡大を目指します。

これまでになかった革新的なゲーム体験をもたらす技術が集まる注目の「VR/ARコーナー」では、VR（仮想現実）/AR（拡張現実）/MR（複合現実）対応ゲームソフトだけでなく、アミューズメント向け専用の製品・サービスの出展も可能となります。

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5年連続で25万人以上を記録するなど、国内外から注目されるイベントとして拡大しています。今年は、会場の幕張メッセではもちろんのこと、ネット動画配信コンテンツを充実させることで、世界中のどこからでも、だれでも気軽に楽しむことができる、よりグローバルなイベントへと進化します。新たなステージに挑戦する東京ゲームショウ2018に、どうぞご期待ください。

## 「東京ゲームショウ2018」のテーマ

# 『新たなステージ、開幕。』

さあ、新しい幕が上がります。

会場のブースで、ライブ配信で、もちろんステージのイベントで。  
新しい楽しさ、新しいテクノロジー、そして新しい興奮が  
今年もあなたを待っています。

VRをはじめ、さらに臨場感を増したゲームの表現。  
いつでもどこでもプレーできるゲームの気軽さ。  
そして、手に汗握る e スポーツなどのライブ感。

ソフトからハード、サービスまでゲームに関する  
最新のトレンドを、いち早く見に来てください。

何が飛び出するか、目が離せない 4 日間。

TOKYO GAME SHOW 2018 に、ぜひご期待ください。

## ●展示コーナー(予定)

### ●「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-Sports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。

※アミューズメント専用機器の出展も可能です。

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 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。

※出展プランは個人でも出展できる安価な「タイプ A」(応募後選考あり)と法人のみ先着順でお申し込みいただける「タイプ B」があります。各出展プランは公式ウェブサイトにてご確認ください。

ホール 9-11

※「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。  
子供たちとご家族に安心して試遊して頂けます。

ホール 1-8

※本コーナーへの入場は、中学生以下とその家族となります。  
※「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(予定)

### ●「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紹介するコーナーです。業界注目の地域であるアジア・東欧・中南米にフォーカスを当てます。

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」

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「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」をご利用いただけます。

国際会議場



※「ビジネスデイのみ出展」するコーナーです。

## ●ビジネスデイのみ開催する企画

### ◆「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、世界主要地域のゲーム産業のトップが一堂に会する国際的なカンファレンスを開催する予定です。



### ◆「SENSE OF WONDER NIGHT 2018」

ゲームのプロトタイプをはじめとした各種アイデアを発表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、優秀な作品はゲーム業界関係者の前で、プレゼンテーションできます。



### ◆「TGSフォーラム2018」

ビジネスデイの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21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の中間にあるイベントホールをフードコート／休憩エリアとします。スタンド約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。また、各ホール2階にもベンチを設置します。

- ※ 上記は、2018年2月22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2018」開催概要

---

名 称 :	東京ゲームショウ2018 (TOKYO GAME SHOW 2018)
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
特 別 協 力 :	ドワンゴ
後 援 :	経済産業省(予定)
会 期 :	2018年9月20日(木) ビジネスデイ 10:00～17:00 9月21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のご入場となります。 9月22日(土) 一般公開日 10:00～17:00 9月23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
入 場 料 :	当日券1,200円(税込)、前売券:1,000円(税込)、小学生以下は無料 (一般公開日)

## ■出展社募集スケジュール

---

<u>出展申込締切日</u> :	2018年6月1日(金)
<u>小間位置選定会</u> :	2018年6月22日(金)・・・40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社 2018年7月3日(火)・・・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> :	2018年7月3日(火)