

TOKYO GAME SHOW 2017

보도관계자 각위

2017년 3월 2일

테마는 “Reality Unlocked”

‘도쿄 게임쇼 2017’ 개최 개요 발표!

회기: 2017년 9월 21일(목)~9월 24일(일)/회장: 마쿠하리 멧세

오늘부터 출품 신청 접수를 시작!

도쿄 게임쇼는 더욱 글로벌한 이벤트로 진화합니다!

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키)는 닛케이BP사(대표이사사장: 니노미 스구루)와 공동 개최로 ‘도쿄 게임쇼 2017(TGS 2017)’을 올해 9월 21일(목)부터 9월 24일(일)까지 4일간, 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)에서 개최할 것을 결정하고 오늘부터 출전 신청 접수를 시작하였습니다.

TGS2017의 테마는 “Reality Unlocked” 로 결정되었습니다. 이 테마에는 테크놀로지의 진화로 더욱 리얼하게 표현할 수 있게 된 게임뿐만 아니라 도쿄 게임쇼 자체도 새로운 체험을 제공할 수 있는 이벤트가 되고자 하는 마음이 반영되어 있습니다.

TGS2017에서는 작년에 신설하여 많은 출전이 있었던 VR 코너를 ‘VR/AR 코너’로 개명. VR(가상현실)을 비롯하여 AR(확장현실), MR(복합현실)까지 출전 대상을 확대합니다. VR/AR/MR 지원 게임 소프트웨어뿐만 아니라 개발 솔루션 등 BtoB를 목적으로 하는 출전도 폭넓게 모집합니다.

e-Sports 코너에서는 일본의 e-Sports 본격 보급에 박차를 가하고자, 코너 내 스테이지를 큰폭으로 리뉴얼합니다. 가정용 게임과 스마트폰 등의 인기 타이틀 대회를 실시하고 인터넷 동영상 배급을 통해서도 더 많은 사람에게 e-Sports의 매력을 전합니다. ※e-Sports 대회에 대한 자세한 점은 향후 발표합니다.

또한, 실제 방문객과 더불어 또 하나의 정보 발신의 축으로 국내외를 대상으로 한 인터넷 동영상 배급 체제를 강화합니다. 회기전인 7월부터 시작하는 사전 프로그램에서는 출전 회사의 소개 정보와 e-Sports 예선 대회의 모습을 발신하며, 회기중에는 더 많은 분이 시청할 수 있도록 야간대(21시 이후)에도 프로그램을 발신합니다. 일본 국내용으로는 도완고, 해외용으로는 Twitch와 Tokyo Otaku Mode의 협력을 얻어 프로그램을 제작합니다.

더불어 중국 대상 인터넷 동영상 배급을 위해 새로운 파트너와 제휴하여 공식 동영상 채널을 개설할 예정입니다.

1996년에 시작된 도쿄 게임쇼는 작년에 20주년을 맞이하여 역대 최다인 614개 기업 및 단체가 출전하고, 271,224명의 방문객수를 기록하는 등 기념할 만한 한 해가 되었습니다. 그 다음 20년을 향해 올해도 지금까지 없었던 새로운 체험을 할 수 있는 공간으로서 도쿄 게임쇼 2017을 기대해 주십시오.

‘도쿄 게임쇼’ 공식 홈페이지:<http://tgs.cesa.or.jp>

■보도관계자 문의처: 도쿄 게임쇼 사무국 홍보담당(아즈 월드컴 재팬(주) 내) 요시모토/고바타

E-mail : tgs2017press@w-az.co.jp

‘도쿄 게임쇼 2017’의 테마

“Reality Unlocked”

테크놀로지의 진화로
더욱더 리얼한 표현이 가능해진 게임.
언제 어디서든 게임을 할 수 있을 뿐만 아니라
엔터테인먼트의 일부로 관람을 즐기는
새로운 스타일도 확산되고 있습니다.

게임이 현실을 초월해, 지금껏 경험해 보지 못한 체험을 가능케 하는
시대.

TOKYO GAME SHOW 도 새로운 체험 이벤트로 다시 태어납니다.

게임 플레이, 스테이지쇼는 물론이고
모두가 신이 나는 e-Sports 와 인터넷 동영상 배급 등으로
전세계 게임 팬에게 새로운 체험을 전달합니다.

TOKYO GAME SHOW 2017

리얼을 초월한 게임의 “오늘”을 도쿄에서 세계로.

● 전시 코너 (예정)

● '일반 전시'

홀 1-8

게임 소프트웨어를 중심으로 한 디지털 엔터테인먼트 관련 제품과 서비스를 소개하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '스마트폰 게임 코너'

홀 1-8

iOS, Android 등의 스마트폰과 각종 태블릿 등의 스마트 디바이스용 게임과 휴대용 단말기 및 PC 브라우저 등으로 즐길 수 있는 소셜 게임에 초점을 맞춘 전시 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● 'e-Sports 코너'

홀 9-11

e-Sports로서 전개하고 있는 게임 타이틀(가정용 게임, 스마트폰 게임, PC 게임)과 하드웨어, 디바이스 등을 전시하는 코너입니다. 코너 내에는 대형 스테이지도 설치합니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● 'VR/AR 코너'

홀 9-11

VR(Virtual Reality: 가상현실), AR(Augmented Reality: 확장현실), MR(Mixed Reality: 복합현실) 관련 게임 소프트웨어와 하드웨어, 서비스 등을 전시하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '로맨스 게임 코너'

홀 1-8

주로 여성 유저를 타겟으로 한 연예 시뮬레이션 게임 등을 전시하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '인디 게임 코너'

홀 9-11

독립계(인디) 개발자를 출전 대상으로 하고, 각종 플랫폼용 완전 오리지널 게임을 소개하는 코너입니다.

※출전 플랜은 개인이라도 출전 가능한 저비용의 '타입 A'(응모 후 추첨 있음)와 법인만 선착순으로 신청받는 '타입 B'가 있습니다.
각 출전 플랜은 공식 홈페이지에서 확인해 주십시오.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● **‘게임 스쿨 코너’**

홀 1-8

미래의 크리에이터를 위해 게임 스쿨,
고등학교, 대학교, 통신 교육 등의 교육기관을 소개하는
코너입니다.

※4일간 출전하는 코너입니다.



● **‘상품 판매 코너’**

홀 9-11

게임 관련 상품의 판매를 목적으로 하는
코너입니다.

※4일간 출전과 ‘일반공개일에만 출전’하는 부스가 있습니다.



● **‘패밀리 게임 파크’**

홀 1-8

가족이 함께 즐길 수 있는 게임 소프트웨어와 관련 제품을
소개하는 코너입니다.
어린이와 가족이 안심하고 시연해볼 수 있습니다.

※본 코너 입장은 중학생 이하와 그 가족으로 한정됩니다.
※일반공개일에만 출전하는 코너입니다.



● B to B 용 전시 코너 (예정)

● **‘비즈니스 솔루션 코너’**

홀 1-8

게임 관련 B to B 기업을 대상으로 하는 전시 코너입니다.
옵션으로 TGS 포럼 협찬 세션도
준비하고 있습니다.

※4일간 출전과 ‘비즈니스데이에만 출전’하는 부스가 있습니다.



● **‘뉴스타즈 코너(아시아/동유럽/라틴)’**

홀 1-8

해외 기업을 대상으로 각 지역에서 유망한 게임 벤처
와 개발 스튜디오, 서비스 등 게임 업계가 필요로 하는
기업을 소개하는 코너입니다. 업계가 주목하는 지역인
아시아, 동유럽, 중남미에 초점을 맞춥니다.

• **‘아시아 뉴스타즈 코너’**

동남아시아, 남아시아 및 중동 지역을 중심으로 현지에 유망한 게임
벤처 기업, 개발 스튜디오, 솔루션 벤더 등을 소개합니다.

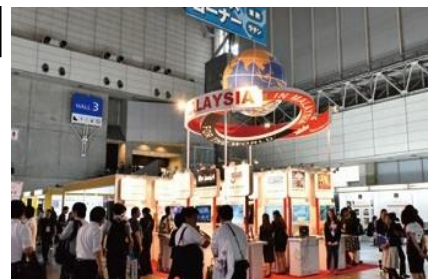
• **‘동유럽 뉴스타즈 코너’**

게임 엔지니어를 육성하는 공과대학이 충실한 동유럽 각국(폴란드,
크로아티아, 체코, 루마니아 등)의 게임 벤처 기업을 소개합니다.

• **‘라틴 뉴스타즈 코너’**

신흥 주목 중남미 각국(브라질, 아르헨티나, 칠레, 콜롬비아,
코스타리카,
멕시코 등)의 게임 벤처 기업을 소개합니다.

※4일간 출전과 ‘비즈니스데이에만 출전’하는 부스가 있습니다.



● '비즈니스 미팅 지역'

차분한 환경에서 만족스러운 상담을 실현하는 미팅 공간입니다. 출전 회사와 비즈니스데이 방문객, 혹은 출전 회사간을 연결하는 시스템 '아시아 비즈니스 게이트웨이'를 이용할 수 있습니다.

국제회의장



※'비즈니스데이에만 출전'하는 코너입니다.

● 비즈니스데이에만 개최하는 기획

◆ '글로벌 게임 비즈니스 서밋'

게임 비즈니스 글로벌화의 전망과 과제에 대하여 세계 주요 지역 게임 산업의 정상들이 한곳에 모이는 국제적인 컨퍼런스를 개최할 예정입니다.



◆ 'SENSE OF WONDER NIGHT 2017'

게임 프로타입을 비롯한 각종 아이디어를 발표하는 국제적 제전입니다. 전세계에서 넓게 아이디어를 모집하고, 우수한 작품은 게임 업계 관계자 앞에서 프레젠테이션할 수 있습니다.



◆ 'TGS 포럼 2017'

비즈니스데이의 업계관계자에 대해 게임 산업의 최신기술 동향과 비즈니스 동향에 초점을 맞춘 컨퍼런스를 개최합니다.



◆ '인터내셔널 파티'

비즈니스데이 2일간(9월 22일) 저녁부터, 해외 방문객/출전 회사와 일본 출전 회사의 비즈니스 교류를 목적으로 한 네트워킹 파티를 개최합니다.



◆ 기타

◆ '푸드코트/휴게공간'

홀 1~8과 홀 9~11 중간에 있는 이벤트홀을 푸드코트/휴게공간으로 운영합니다. 스탠드 약 5000석을 개방하고, 식사 외에도 휴게공간으로도 이용할 수 있습니다. 또한, 각 홀 2층에도 벤치를 설치합니다.

※ 상기는 2017년 3월 2일 시점에 예정하고 있는 내용입니다. 앞으로의 준비상황, 출전 신청 상황에 따라

내용과 설치 홀을 변경할 수 있음을 미리 양해해 주시기 바랍니다.

※ 화상은 전부 이미지입니다.

※ 각 코너와 주최자 기획에 대한 상세한 점은 앞으로 보도자료를 통해 안내합니다.

■ 개최 개요

명 칭 :	도쿄 게임쇼 2017(TOKYO GAME SHOW 2017)
주 최 :	일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
공 최 :	닛케이BP사
특별 협력 :	도완고
후 원 :	경제산업성(예정)
회 기 :	2017년 9월 21일(목) 비즈니스데이 10:00~17:00 9월 22일(금) 비즈니스데이 10:00~17:00 ※비즈니스데이는 비즈니스 관계자와 프레스 관계자만 입장할 수 있습니다. 9월 23일(토) 일반공개일 10:00~17:00 9월 24일(일) 일반공개일 10:00~17:00 ※일반공개일은 상황에 따라 9:30에 개장하는 경우가 있습니다.
회 장 :	마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구) 전시홀 1~11/이벤트홀/국제회의장
방문예정자수 :	25만 명
모집 부스수 :	2000부스
입 장 료 :	일반(중학생 이상)...당일 1,200엔(예매권:1,000엔)
(일반공개일)	초등학생 이하는 무료

■ 출전 회사 모집 스케줄

출전 신청 마감일 : 2017년 6월 2일(금)

부스 위치 선정회 : 2017년 6월 23일(금)...40부스 이상(인접 부스가 없는 형상)의 출전 회사
2017년 7월 4일 (화)...40부스 미만(인접 부스가 있는 형상)의 출전 회사

출전 회사 설명회 : 2017년 7월 4일(화)

【프레스용 다운로드 사이트에 대하여】

올해 로고와 작년 회장 사진 등 프레스용 각종 소재가 'TGS 다운로드 센터'에 준비되어 있습니다. 아래에 로그인하여 이용해 주십시오.

URL:<https://www.filey.jp/tgs/>

(로그인은 프레스 전용ID와 PASS의 입력이 필요합니다. ID:tgs_press / PASS:press_tgs)

‘도쿄 게임쇼’ 공식 홈페이지:<http://tgs.cesa.or.jp>