



TOKYO GAME SHOW 2016

엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다.

보도관계자 각위

2016년 8월 19일

TGS 포럼 2016/글로벌 게임 비즈니스 서밋 2016 섹션 개최개요 결정!

비즈니스데이 사전등록 시작, '비즈니스데이 골드패스' 신설

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

도쿄 게임쇼 2016(주최:일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭:CESA, 회장:오카무라 히데키], 공최:닛케이BP사[대표이사사장:니노미 스구루], 회기:9월 15일~18일, 회장:마쿠하리メッセ/ 이하, TGS 2016)은 비즈니스데이인 9월 16일(금)에 실시하는 'TGS 포럼 2016' 및 '글로벌 게임 비즈니스 서밋 2016'의 개최개요를 결정하였습니다.

'TGS 포럼 2016'은 16일(금)에 3개의 전문 섹션, 1개의 특별세미나, 4개의 스폰서 섹션을 실시합니다. ※9월 15일에 실행 예정인 기조연설의 상세는 후일 발표합니다.

또한 올해는 전세계의 게임업계 톱기업이 모여, 게임의 글로벌시장 트렌드에 대해 이야기하는 '글로벌 게임 비즈니스 서밋 2016'을 처음으로 개최합니다. 작년까지는 아시아 지역에 한정한 테마로 논의해 왔지만, 그 범위를 전세계로 확대하였습니다. 가정용 게임기에 대해, PC, 스마트 디바이스 등 게임 플랫폼은 확대되고, 네트워크를 통해 콘텐츠를 다양하게 즐기는 시대가 도래하였습니다. 이러한 상황 가운데 게임 마켓은 향후 어떠한 트렌드로 향해갈 것인지 그 비전에 대해 이야기합니다.

전문 섹션에서는 지금의 게임 산업에서 필수불가결한 3요소인 '게임 트렌드', '게임 마케팅', '게임 테크놀러지'로 나누어, 각 전문 분야의 제1인자를 각각 초대하여 릴레이 토크와 토론회를 전개합니다. 또한 같은 날 특별 세미나로, 여성들에게 더욱 일하기 쉬운 직장 만들기를 위한 아이디어와 구체적인 방안을 검토하는 '여성활약추진 세미나'도 개최합니다. 이 외에도 무료로 수강할 수 있는 스폰서십 섹션도 실시합니다.

'TGS 포럼 2016' 및 '글로벌 게임 비즈니스 서밋 2016' 수강의 사전신청접수는 8월 10일(수)부터 공식 사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 시작할 예정입니다.

비즈니스데이 사전등록을 시작, '비즈니스데이 골드패스'를 신설

게임 비즈니스 관계자를 대상으로 하는 비즈니스데이의 사전등록을 공식 사이트에서 시작하였습니다. '비즈니스데이 사전등록 신청권'에서 신청받고 있으며, 유료(5,000엔, 세금 포함) 등록도 접수하고 있습니다(신청 후, 소정의 확인 절차가 있습니다).

또한, 비즈니스 입장객이 어포인트시스템 '아시아 비즈니스 게이트'로 출전사와 상담할 뿐만 아니라, 입장객 상호 간의 상담도 가능한 '비즈니스데이 골드패스'(비즈니스데이 사전등록 신청권 있는 분:20,000엔, 세금 포함. 비즈니스데이 사전등록 신청권 없는 분:25,000엔, 세금 포함)를 한정수량 접수합니다. 비즈니스데이 골드패스를 신청하시면, 전용 비즈니스 라운지를 이용할 수 있는 등 쾌적한 상담 환경이 제공됩니다. 자세한 내용은 공식 사이트를 참조하세요.

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

■ TGS 포럼 2016

◇ 전문 섹션

일 시 : 9월 16일(금) 13:00~17:15 (예정)

회 장 : 국제회의장 2F~3F <각 회의실>

수 강 료 : 1섹션 . . . 예매 8,000엔(세금 포함) / 당일 10,000엔(세금 포함)

전문 섹션을 신청하신 분에게 수강 특전으로, 비즈니스데이에 전시회장에 입장 가능한 ‘사전등록 신청권’을 무료로 제공합니다.

※ 18세 미만인 분, 학생인 분, 비즈니스 목적 이외인 분은 입장할 수 없습니다. 또한, 입장이 거부된 경우에도 환불은 되지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 8월 10일(수)부터 접수시작 예정

마 감 : 선착순

※ 사전신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

전문 섹션의 프로그램에 대해는 별지를 참조해 주십시오.

【전문 섹션의 취재에 대해】

전문 섹션의 취재 및 매체 게재는 하실 수 없습니다.

단, 통상적인 수강은 가능합니다. 보도관계자용 특별요금이 있으므로, 아래를 참조해 주시기 바랍니다.

【보도관계자 전문 섹션 수강에 대해】

당일 신청에 한해, 일반 요금보다도 저렴한 특별 요금으로 수강할 수 있습니다.

자세한 내용은 사무국 홍보 담당(tgs2016press@w-az.co.jp)에게 문의해 주십시오. 그러나, 당일 신청의 경우, 좌석이 한정되어 있으므로, 확실한 수강을 희망하시는 분은 공식 사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 일반 수강자로 신청해 주십시오(단, 섹션의 취재와 매체 게재는 하실 수 없습니다.).

◇전문 섹션프로그램

※ 사전등록제(1섹션 . . . 예매 8,000엔/당일 10,000엔)

9월 16일(금)

국제회의장 2F~3F 회의실

13:00~15:00

[A] 게임 트렌드 섹션 (3F 301회의실)

‘e-Sports 시장 최신사정 ~높아져 가는 시장 확대 기대감과 넘어야 할 벽~’

복수의 플레이어가 대전하는 비디오게임을 스포츠 경기 형식으로 했을 때의 명칭인 ‘e-Sports’. 상금이 설정된 대회가 다수 개최되어, 프로 게이머도 계속 탄생하고 있다. 손에 땀을 쥐면서 대전을 관전하는, 게임을 즐기는 새로운 방법이 시장 한쪽에서 펼쳐지고 있는 ‘e-Sports’의 가능성과 일본시장 보급 확대를 위한 과제에 관해 이야기 한다.

릴레이토크&패널 토론회

- 스기야마 고이치 씨 (캡콘 제2개발부 제1개발실 프로듀스)
- 기무라 유이토 씨 (Cygames 상무이사 겸 종합프로듀스)
- 가도사와 세이타 씨 (후지 TV 종합개발국 미디어개발센터 페이TV사업부 부장직)

사회자 : 닛케이BP사 닛케이 엔터테인먼트! 부편집장 이토 데쓰로

15:15~17:15

[B] 게임 테크놀리지 섹션 (2F 201회의실)

‘VR과 AR로 맞이하는 게임 신시대’

‘Virtual Reality(VR)’와 ‘Augmented Reality(AR)’가 게임업계에서 각광을 받고 있다. 2016년은 ‘VR 원년’으로 불릴 정도로 많은 VR용 헤드 마운티드 디스플레이(HMD)와 VR용 게임이 발매되고 있다. 한편 AR도 스마트폰용 게임 ‘Pokémon GO(포켓몬 GO)’의 빅히트로 주목을 모으고 있다. 이러한 VR과 AR 기술을 구사하는 재미있고 새로운 게임을 만들려면 어떻게 하면 좋을까? 선구자들의 이야기를 들어보자.

릴레이토크&패널 토론회

- 고야마 준이치로 씨 (반다이 남코 엔터테인먼트 AM사업부 익스큐티브 프로듀스)
- 다미야 유카하루 씨 (반다이 남코 엔터테인먼트 기획개발1부 프로듀스 1과 매니저)
- (추가 강사 조정 중)

사회자 : 닛케이BP사 닛케이 일렉트로닉스 기자 네즈 다다시

[C] 디지털마케팅 섹션 (3F 301회의실)

‘디지털마케팅 철저 활용술

~ 레커멘드와 소셜미디어를 구사해, 소액 예산으로 최대의 효과를 누리는 방법 ~’

수많은 타이틀이 릴리즈 되는 오늘날, 게임을 히트시키기 위해서는 거액의 예산을 들이지 않고도 높은 효과를 거둘 수 있는 디지털마케팅이 필수불가결. 데이터를 활용한 레커멘드와 Twitter 등의 소셜미디어를 활용한 고지 수법 등, 게임시장은 물론이고 다른 업종의 최전선에도 사용되는 디지털마케팅 수법에 대해, 최신 경향과 향후 전망을 소개한다.

릴레이토크&패널 토론회

- 사토 모토이 씨 (DeNA Japan 리전게임사업본부 선전부 시니어 마케팅 프로듀스)
- 무라오카 야마토 씨 (Allied Architects, Inc. 마케팅사업본부 AD-Tech 사업부 부장)
- (추가 강사 조정 중)

사회자 : 닛케이BP사 닛케이 디지털마케팅 부편집장 후루하타 준페이

*강연시간, 내용, 등단기업, 강연자 등을 상황에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

◇ 특별세미나 ‘여성활약추진 세미나’

일 시 : 9월 16일(금)13:00~14:00 (예정)
회 장 : 국제회의장 2F 201회의실
수 강 료 : 무료(사전등록제)
신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서, 8월 10일(수)부터
접수시작 예정
마 감 : 선착순(사전등록제)
 사전신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리
 양해 부탁드립니다.
개 요 : 스마트폰을 플랫폼으로 한 게임의 보급으로 증가 일로에 놓인 여성 유저.
 반면, 게임 제작 현장에 있는 여성에게 있어 직장 환경은 그다지 만족스럽지 못한
 상태. 우수한 여성 인재를 모집하고 매니지먼트 하려면 어떻게 해야 할까? 한편,
 게임 업계에서 일하는 여성들은 어떠한 마음가짐이 필요할까? 쌍방의 측면에서
 게임 비즈니스에서의 여성활약추진을 위한 방책을 검토한다.
등 단 자 : 히가시 나나코 씨 (VOLTAGE 부회장)

※강연시간, 내용, 등단기업, 강연자 등은 상황에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

◇ 스폰서십 섹션

일 시 : 9월 16일(금)11:00~16:10 (예정)
회 장 : 국제회의장 3F 303회의실
수 강 료 : 무료(사전등록제)
내 용 : EGO PUNCH ENTERTAINMENT
 전문학교 도쿄디자인학원
 폴란드 홍보문화센터
 PocketWhale
 에서 각각 강연을 예정. 자세한 내용은 공식 사이트에서 확인해 주세요.
신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서, 8월 10일(수)부터
 접수시작 예정
마 감 : 선착순
 사전신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리
 양해 부탁드립니다.

※강연시간, 내용, 등단기업, 강연자 등은 상황에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

■ 글로벌 게임 비즈니스 서밋 2016

전세계 주요 게임회사의 정상이 모여, 세계 게임 마켓의 트렌드에 대해 이야기하는 ‘글로벌 게임 비즈니스 서밋 2016’을 올해 처음 실시한다.

현재, 새로운 가정용 게임기에 더해, PC, 스마트 디바이스 등의 다양한 게임 플랫폼이 네트워크를 통해, 전세계의 콘텐츠와 연결되어 있다. 점점 국경이 없어지는 게임 시장에서도 대체 앞으로 무슨 일이 일어날까? 게임을 즐기는 층이 극대화되고 있는 와중에도 일부 타이틀에 인기가 집중하고 있는 언밸런스 상황이 계속되는 가운데, 글로벌 게임 마켓에 대해 각사는 다음 한 수를 어떻게 생각하고 있는지 알아본다.

일시 : 9월 16일(금) 11:00~12:30

회장 : 마크하리멘세 훌1 이벤트 스테이지

수 강 료 : 무료 (사전등록제)

신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서, 8월 10일(수)부터 접수시작 예정

※사전신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

<테마> ‘글로벌·게임시장의 향방’

<등단 기업> 미 국 : Take-Two Interactive
중 국 : Tencent
싱 가 포 르 : Asiasoft
일 본 : 반다이 남코 엔터테인먼트
(등단자 조정 중. 유통 1사 참가 예정)

* 강연 시간, 내용, 등단기업, 강연자들은 상황에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

■ ‘도쿄 게임쇼 2016’ 개최 개요

명 칭 : 도쿄 게임쇼 2016 (TOKYO GAME SHOW 2016)

주 최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)

공 최 : 닛케이BP사

특별 협력 : 도완고

회 기 : 2016년 9월 15일(목) · 16일(금)

비즈니스데이 10:00~17:00

※ 비즈니스데이는 비즈니스 관계자 및
프레스 관계자만 입장할 수 있습니다.

2016년 9월 17일(토) · 18일(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 : 23만 명

입 장 료 : 일반(중학생 이상) ... 당일 1,200엔(예매권: 1,000엔)

(일반공개일) 초등학생 이하 입장 무료

