

TOKYO GAME SHOW 2017

Reality Unlocked

보도관계자 각위

2017년 8월 10일

TGS 포럼 2017/글로벌 게임 비즈니스 서밋 2017 세션 개최 개요 결정!

비즈니스데이 사전등록을 개시. '비즈니스데이 골드 패스'도 발매 중.

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

도쿄 게임쇼 2017(주최: 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키], 공최: 닛케이BP사[대표이사사장: 니노미 스구루], 회기 9월 21일~24일, 회장: 마쿠하리 멧세/이하, TGS 2017)은 비즈니스데이인 9월 21일(목)·22일(금) 양일간 실시하는 'TGS 포럼 2017'과 '글로벌 게임 비즈니스 서밋 2017(GGBS 2017)'의 개최 개요를 결정하였습니다.

'TGS 포럼 2017'에서는 9월 21일(목)의 기조강연에 더해 22일(금)에 전문 세션과 스폰서십 세션을 개최합니다. 개최 첫날인 9월 21일(목)의 기조강연에서는 세계적으로 그 활동이 주목받고 있는 게임 경기회 'e-Sports(이스포츠)'를 테마로 앞으로 본격적인 성장이 예상되는 일본 시장의 가능성에 대해 업계 중요인사가 의논합니다.

9월 21일(목) 오후부터는 게임 업계의 최정상 기업과 대표자가 모여, 세계적인 게임 비즈니스 경향에 대해 의견을 교환하는 '글로벌 게임 비즈니스 서밋 2017(GGBS 2017)'을 개최합니다. GGBS 2017의 테마는 '게임의 디지털 유통'. PC 게임과 스마트폰 등의 휴대폰용 게임에서는 게임 콘텐츠의 디지털 전송과 유통이 일반적이지만, 세계적인 관점에서 보면 가정용 게임 업계도 디지털 유통으로 시선을 돌리고 있습니다. 디지털 유통의 국제적인 경향과 일본 시장(가정용 게임)의 성장성에 대해 세계 주요 기업이 함께 모여 의견을 교환합니다.

9월 22일(금)에 개최하는 전문 세션에서는 게임과 관련된 신기술에 대한 경향을 해설하는 '게임 테크놀로지' 세션, 게임과 관련된 새로운 비즈니스에 관해 이야기하는 '게임 비즈니스' 세션으로 나누어 개최. 각 분야의 제일인자를 초빙하여 강연을 들었습니다.

'TGS 포럼 2017'과 'GGBS 2017'의 수강 사전 신청 접수는 8월 4일(금)부터 공식 웹사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 시작되었습니다. 참고로 올해부터는 모든 'TGS 포럼 2017'과 'GGBS 2017'의 참가비가 무료입니다. 단, TGS 2017 비즈니스데이 방문객 배지를 휴대해야 하므로, 수강 전에 비즈니스데이 사전등록과 방문객 배지를 발행받은 후에 입장해 주십시오.

비즈니스데이 사전등록을 개시, 편리한 '비즈니스데이 골드 패스'도 발매 중.

게임 비즈니스 관계자를 대상으로 하는 비즈니스데이의 사전등록을 공식 웹사이트에서 시작하였습니다. '비즈니스데이 사전등록신청권'을 신청할 수 있을 뿐만 아니라 유료(5,000엔 세금포함) 등록도 접수하고 있습니다(신청 후 소정의 확인 절차가 필요합니다).

또한, 전용 접수창구로 "빠르게" 입장할 수 있거나 예약 시스템 '아시아 비즈니스 게이트웨이'를 통한 출전사와의 사업 상담과 방문객끼리의 사업 상담도 가능한 '비즈니스 골드 패스'(비즈니스데이 사전등록신청권을 가지신 분: 20,000엔, 세금포함. 비즈니스데이 사전등록신청권이 없는 분: 25,000엔, 세금포함)을 인원수 제한으로 접수하고 있습니다. 비즈니스데이 골드 패스를 신청하시면 마쿠하리 멧세 국제회의장 2F에 설치되는 비즈니스 라운지 이용과 인터내셔널 파티[9월 22일(금)17:30~/장소: 국제회의실]에 참가할 수 있는 등 쾌적한 사업 상담 환경을 제공합니다. 자세한 내용은 공식 사이트를 참조하십시오.

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

■보도관계자 문의처: 도쿄 게임쇼 사무국 홍보담당 / E-mail: tgs2017press@w-az.co.jp

■ TGS 포럼 2017

◇ 기조연설

일 시 : 9월 21일(목) 10:30~12:00 (예정)

회 장 : 전시홀1 <이벤트 스테이지>

수 강 료 : 무료 (사전등록제)

※기조강연을 수강하기 위해서는 출전사 등이 배부하는 ‘TGS 2017 비즈니스데이 사전등록신청권’(무료, 사전등록 필요)에서 발행하는 ‘비즈니스데이 방문객 배지’와 ‘비즈니스 골드 패스’(유료), ‘프레스 패스’ 또는 비즈니스데이 사전등록심사(사전등록료: 5,000엔, 세금포함)의 결과 발행되는 ‘비즈니스데이 방문객 배지’를 지참할 필요가 있습니다. 당일 등록에는 시간이 걸려 기조강연의 시작시간을 맞추지 못할 가능성이 있으므로 사전등록을 반드시 완료해 주십시오.

신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 웹사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 접수

마 감 : 선착순 ※사전 신청으로 정원에 달했을 경우, 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

강연 내용:

<테 마> “일본 e-Sports의 가능성”

세계적으로 붐을 일으키고 있는 e-Sports. 올림픽의 새로운 종목이 되지 않을까라는 말이 나올 정도로 주목받고 있으며, 프로 리그를 통한 스포츠 비즈니스도 호황이다. 하지만 일본의 e-Sports의 인지도는 아직도 낮고 게임 시장의 크기에 비해 그 존재감은 낮다. 기조강연에서는 해외의 사례를 들어가며 일본 국내에 점차 퍼지고 있는 e-Sports 시장의 가능성과 과제에 관해 이야기한다.

<등단자> Pieter van den Heuvel 씨/NEWZOO(네덜란드) Head of Product, E-Sports Event

Nate Nanzer 씨/Blizzard(미국) “OverWatch” 위원

Sunny Dhillon 씨/Signia Ventures(미국) 펀딩 파트너

오토모 신고 씨/CyberZ(일본) 이사

StanSmith 씨/게임 캐스터

오카무라 히데키/컴퓨터 엔터테인먼트 협회 회장

야마다 다케요시/닛케이BP사 닛케이 테크놀로지 온라인 부편집장

※ 강연 시간, 내용, 등단 기업, 강연자 등은 사정에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

■ 글로벌 게임 비즈니스 서밋 2017(GGBS 2017)

<테 마> “게임의 디지털 유통”

가정용 게임 업계에서도 디지털 전송과 유통을 통한 콘텐츠 판매량이 증가하여 중요한 비즈니스 흐름으로 인식하게 되었다. 디지털 전송에만 의존하는 스마트폰 게임 업계, 한발 앞서 변혁이 시작된 PC 게임 업계의 현상을 짚어보고, 디지털 유통만의 문제점과 가능성에 대해 생각해 본다.

일 시 : 9월 21일(목) 13:00~14:30

회 장 : 전시홀1 <이벤트 스테이지>

수 강 료 : 무료 (사전등록제)

※GGBS 2017을 수강하기 위해서는 출전사 등이 배부하는 ‘TGS 2017 비즈니스데이 사전등록신청권’(무료, 사전등록 필요)에서 발행하는 ‘비즈니스데이 방문객 배지’와 ‘비즈니스 골드 패스’(유료), ‘프레스 패스’ 또는 비즈니스데이 사전등록심사(사전등록료: 5,000엔, 세금포함)의 결과 발행되는 ‘비즈니스데이 방문객 배지’를 지참할 필요가 있습니다. 당일 등록에는 시간이 걸려 시작시간을 맞추지 못할 가능성이 있으므로 사전등록을 반드시 완료해 주십시오.

신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 웹사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 접수

마 감 : 선착순 ※사전 신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

<등단자>

근일 공개 예정

※ 강연 시간, 내용, 등단 기업, 강연자 등은 사정에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

◇ 전문 세션

일 시 : 9월 22일(금) 11:00~16:00 (예정)

회 장 : 국제회의장 2F~3F <각 회의실>

수 강 료 : 무료 (사전등록제)

※전문 세션을 수강하기 위해서는 출전사 등이 배부하는 ‘TGS 2017 비즈니스데이 사전등록신청권’(무료, 사전등록 필요)에서 발행하는 ‘비즈니스데이 방문객 배지’와 ‘비즈니스 골드 패스’(유료), ‘프레스 패스’ 또는 비즈니스데이 사전등록심사(사전등록료: 5,000엔, 세금포함)의 결과 발행되는 ‘비즈니스데이 방문객 배지’를 지참할 필요가 있습니다. 당일 등록에는 시간이 걸려 강연 시작시간을 맞추지 못할 가능성이 있으므로 사전등록을 반드시 완료해 주십시오.

신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 웹사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 8월 4일(금)부터 접수시작 예정

마 감 : 선착순 ※ 사전 신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

프로그램:

게임 테크놀러지 세션(11:00~12:00)

<테 마> “‘촉각’으로 진화하는 게임 체험”

무언가를 만지거나 쥐었을 때 감각(촉각)을 부여하는 ‘촉각 피드백(햅틱)’ 기능. 스마트폰에 더해 ‘Nintendo Switch’에서도 채용해 이 기능을 게임에서 이용하는 것이 앞으로의 주류가 될 것 같다. VR 게임의 보급도 촉각 피드백 기능의 도입을 촉진한다. 촉각 피드백으로 게임 체험은 어떻게 변할까? 최신 촉각 피드백 기술의 상황을 토대로 촉각과 신체성 상호 작용의 연구자인 미나미자와 씨의 해설을 들어보자.

<강 사> 미나미자와 고타 씨/게이오기주쿠 대학 대학원 미디어디자인연구과 준교수

게임 비즈니스 세션(15:00~16:00)

<테 마> “현지를 게임화하는 ‘무대 탐방’의 비밀”

애니메이션 성지순례 앱 ‘무대 탐방’의 개발자인 아비코 쓰요시 씨가 말하는 ‘현실’과 ‘게임’의 올바른 연결 방법. 현실과 가공의 이야기를 어떻게 연결하면 작품이 팬들의 마음을 울리고 현지의 협력을 얻을 수 있을까? 어떤 프로모션을 하면 특별한 반발 없이 인터넷상에서 주목받을 수 있을까? 크게 히트한 애니메이션 ‘걸즈 앤 판처’와 그 무대인 이바라키현 오아라이마치를 GPS와 AR로 리얼하게 링크시킨 ‘걸즈 앤 판처 워크!’ 등 최신 사례를 풍부히 사용한 많은 정보를 얻을 수 있습니다.

<강 사> 아비코 쓰요시 씨/소니 기업 콘텐츠 투어리즘실 콘텐츠 투어리즘과
‘무대 탐방’ 팀 대표 시니어 프로듀서

※ 강연 시간, 내용, 등단 기업, 강연자 등은 사정에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

◇ 스폰서십 세션

일 시 : 9월 22일(금) 10:00~17:00 (예정)
회 장 : 국제회의장 2F~3F <각 회의실>
수 강 료 : 무료 (사전등록제)
내 용 : 협찬기업이 강연 예정. 자세한 내용은 공식 웹사이트에서 순차적으로 공개합니다.
신 청 : 도쿄 게임쇼 공식 웹사이트(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)에서 접수
마 감 : 선착순 ※사전 신청으로 정원에 달했을 때는 당일 수강 신청은 원칙적으로 접수하지 않으므로 미리 양해 부탁드립니다.

※ 강연 시간, 내용, 등단 기업, 강연자 등은 사정에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

■ ‘도쿄 게임쇼 2017’ 개최 개요

명 칭 : 도쿄 게임쇼 2017(TOKYO GAME SHOW 2017)
주 최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
공 최 : 닛케이BP사
※도쿄 게임쇼 2017은 J-LOP4의 지원을 받고 있습니다.
특별 협력 : 도완고
회 기 : 2017년 9월 21일(목)~22일(금) 비즈니스데이 10:00~17:00
※비즈니스데이는 비즈니스 관계자와 프레스 관계자만 입장할 수 있습니다.
9월 23일(토)~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
입 장 료 : 일반(중학생 이상) . . . 당일 1,200엔(예매권: 1,000엔)
(일반공개일) 초등학교생 이하는 무료

【프레스용 다운로드 사이트】

올해의 메인 비주얼 및 로고 데이터 등 프레스용 각종 소재가 'TGS 다운로드 센터'에 준비되어 있습니다. 아래에 로그인하여 이용해 주십시오.

URL: <https://www.filey.jp/tgs/> (프레스용 ID의 입력이 필요. ID: tgs_press / PASS: press_tgs)