



TOKYO **GAME SHOW** 2005

東京ゲームショウ2005 オフィシャルレポート

主催：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

会期：2005年9月16日(金)～18日(日)

会場：日本コンベンションセンター(幕張メッセ)



日経BP社

目次

1. 総括	03
2. 準備・開催日程	03
3. 開催概要・来場者数	04
4. 来場者アンケート結果	05
4-1 ビジネスデイ来場者アンケート結果	
4-2 一般来場者アンケート結果	
5. 開催記録	10
5-1 企画・運営報告	
5-2 開会式	
5-3 出展社一覧	
5-4 会場レイアウト	
5-5 会場風景	
5-6 開発ツール&ミドルウェアコーナー	
5-7 OCCオンラインゲームビレッジ	
5-8 キッズコーナー	
5-9 TGSフォーラム2005	
5-10 イベントステージ	
5-11 懇親パーティー	
5-12 第9回 CESA GAME AWARDS投票コーナー	
5-13 CESAチャリティーオークション	
6. 第7回 CESAスチューデントゲーム大賞	26
7. 広報・パブリシティ	27
7-1 全体報告	
7-2 新聞・雑誌記事掲載件数/TV・ラジオ放送件数	
7-3 会期中取材件数/取材者数	
7-4 海外媒体内訳	
8. 制作物	28
8-1 ポスター	
8-2 チラシ	
8-3 チケット	
8-4 中吊り広告	
8-5 雑誌広告	
8-6 新聞折込チラシ	
8-7 バナー広告・メール広告	
8-8 公式ガイドブック	
8-9 公式ウェブサイト	
8-10 その他	
9. 出展社アンケート結果	30

1 総括

「東京ゲームショウ 2005」は、『最前列で未来を見よう。』をテーマに、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）主催、日経 BP 社の共催、経済産業省の後援、株式会社 NTT ドコモの特別協賛のもと、開催いたしました。

15 回目を迎えた今回は、日本をはじめ、韓国、中国、香港、台湾、シンガポール、ロシア、ウクライナ、カナダ、オーストラリアから、過去最高の 131 の企業や団体、学校が出展いたしました。この出展社数は、昨年の 117 社を上回り、1996 年の第 1 回開催以来最多となります。また、出展小間数は 1,433 小間、600 タイトル以上の最新ゲームソフトやゲーム関連機器が展示されました。

会期中には、今回一般に初公開となった次世代ゲーム機やその対応ソフトをはじめ、携帯電話用ゲーム、オンラインゲーム、携帯型ゲームなどの発売前のタイトルが数多く展示され、注目を集めました。このような次世代ゲーム機をはじめ、ブロードバンドの普及や携帯電話の高機能化などゲームを取り巻く環境の変化とともに、ゲームの世界は著しい進化を遂げ、コンピュータエンターテインメント産業が更なるステージへ向けて新しい時代へ入ったことがより鮮明となる内容となりました。

また、来場者数につきましては、前回来場者数を約 1 万 5 千人上回る、17 万 6 千人を記録いたしました。これもひとえに、ご出展社の皆様ならびに関係各位の多大なるご協力の賜物と厚く御礼申し上げます。

ここに「東京ゲームショウ 2005」の開催内容を取りまとめ、オフィシャルレポートとしてご報告申し上げます。来場者数やその内訳のほか、来場者ならびにご出展社の方々に対して実施させていただいたアンケート調査の結果などを網羅しております。本レポートを通じて、当イベントへのご理解を深めていただければ幸いです。

ご出展社の皆様ならびに関係各位の多大なるご協力に改めて御礼申し上げます。

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

2 準備・開催日程

開催発表会・懇親パーティー	2月8日(火)
出展社募集開始	2月8日(火)
出展申込締切	6月3日(金)
小間位置選定会(40小間以上の出展社)	6月28日(火)
出展社説明会・小間位置選定会(40小間未満の出展社)	7月6日(水)
取材事前登録開始	8月17日(水)
搬入・施工開始	9月14日(水)
会期：ビジネスデイ	9月16日(金)
会期：一般公開	9月17日(土)～18日(日)

3 開催概要・来場者数

【名称】	東京ゲームショウ2005 TOKYO GAME SHOW 2005
【テーマ】	最前列で未来を見よう。
【主催】	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
【後援】	経済産業省
【特別協賛】	株式会社NTTドコモ
【会期】	ビジネスデイ 2005年9月16日 (金) 一般公開日 2005年9月17日 (土)～18日 (日) 10:00～17:00
【会場】	日本コンベンションセンター (幕張メッセ/千葉県千葉市美浜区) 展示ホール1～7 (展示面積: 約47,000平方メートル)
【出展社数】	131社
【総出展小間数】	1,433小間
【出展タイトル】	552タイトル (事前登録数)

プラットフォーム別割合 (%)		ジャンル別割合 (%)	
プレイステーション2	23.8	アクション	30.6
携帯電話	23.8	ロールプレイング	11.6
パソコン	18.4	シミュレーション	7.2
ニンテンドー DS	6.6	パズル	5.0
PSP	6.0	アドベンチャー	4.3
ゲームボーイアドバンス	3.1	シューティング	4.3
ニンテンドーゲームキューブ	2.3	スポーツ	3.7
Xbox	2.1	レーシング	2.9
Xbox360	1.4	その他	32.6
プレイステーション3	0.8		
その他 (未発表タイトル含む)	11.6		

【入場料】	一般入場料 (中学生以上)	当日売	1,200円(税込)
		前売	1,000円(税込)
	小学生以下		無料
	特別割引入場券	当日のみ	500円(税込)

・身体障害者手帳、戦傷者手帳、被爆者健康手帳、療養手帳 (愛の手帳) のいずれかを提示の方。
 ・介護が必要な場合、介護の方1名様。
 ・満70歳以上の方。

開催日別来場者数

東京ゲームショウ2005		東京ゲームショウ2004	
9月16日 (金) ビジネスデイ	36,068人	9月24日 (金) ビジネスデイ	32,867人
9月17日 (土) 一般公開日	67,791人 (内キッズ 8,233人)	9月25日 (土) 一般公開日	64,164人 (内キッズ 10,802人)
9月18日 (日) 一般公開日	72,197人 (内キッズ 10,344人)	9月26日 (日) 一般公開日	63,065人 (内キッズ 12,883人)
合計	176,056人 (内キッズ 18,577人)	合計	160,096人 (内キッズ 23,685人)

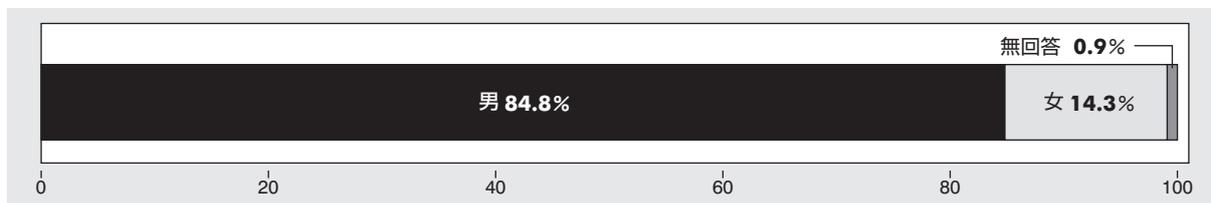
4 来場者アンケート結果

4-1 ビジネスデイ来場者アンケート結果（日経 BP 社調べ、抜粋）

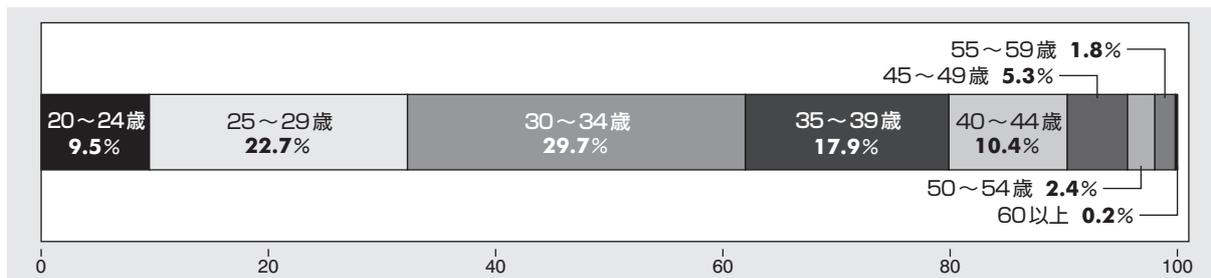
調査概要

- 【調査方法】 東京ゲームショウ 2005 のビジネスデイ来場者から 5,000 人を無作為抽出し、調査協力依頼メールを配信。日経 BP コンサルティングの web 調査システム「Web-Res」で回答を受け付けた。
- 【調査スケジュール】 2005 年 9 月 27 日（火）：調査開始（メール配信、サイトオープン）
2005 年 10 月 7 日（金）：調査終了（サイトクローズ）
- 【有効回答数】 546 件（回収率 10.9%）
- 【調査実施】 日経 BP コンサルティング

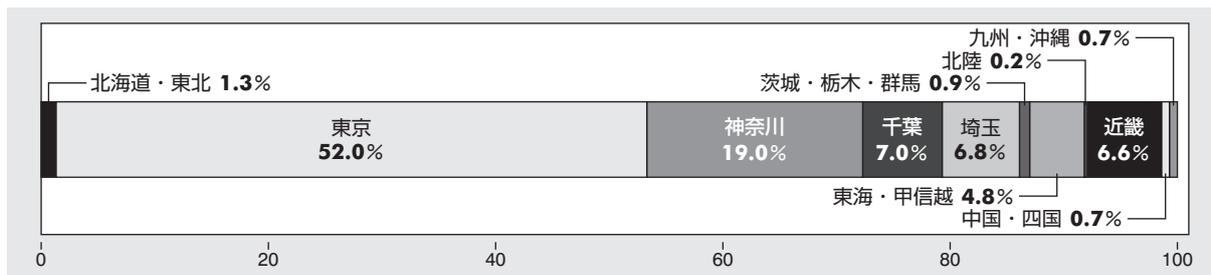
●性別



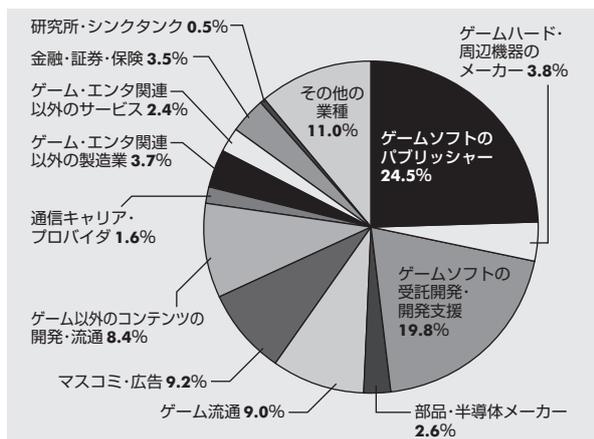
●年齢



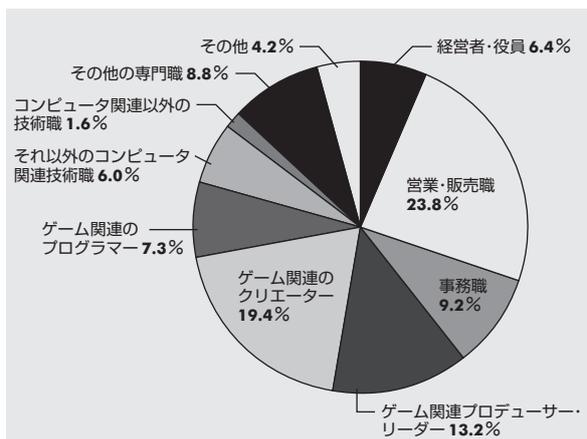
●居住地



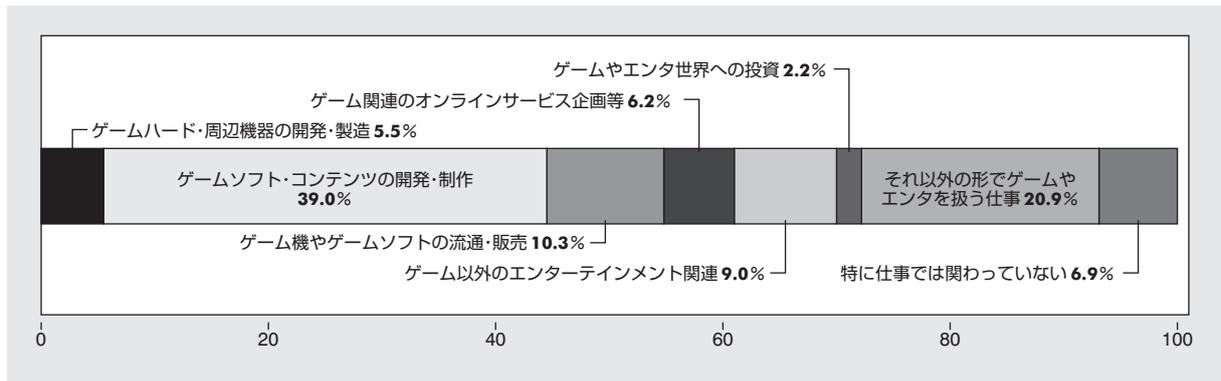
●業種



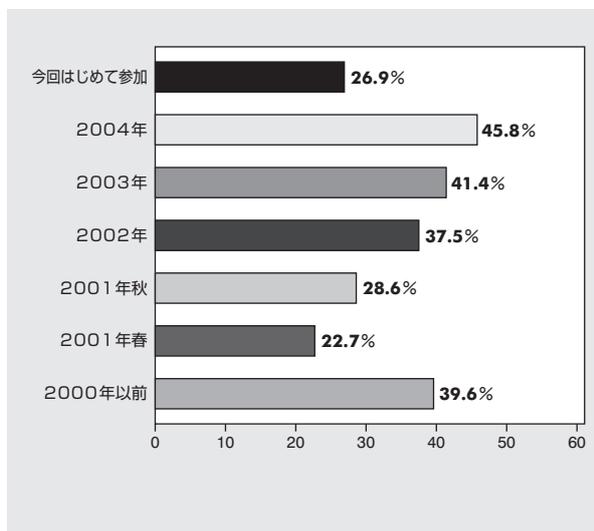
●職種



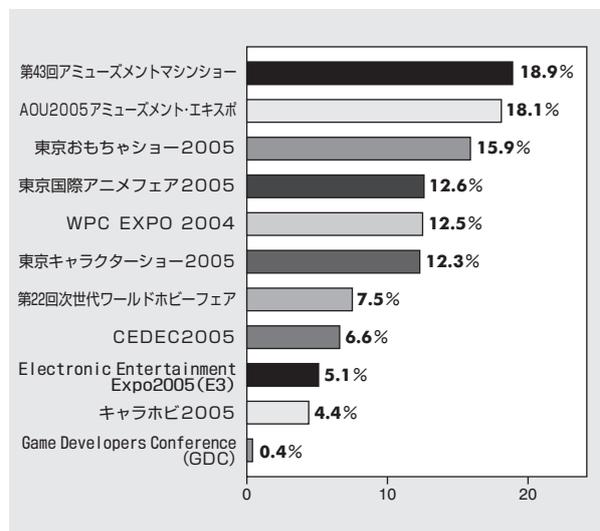
●ゲーム / エンターテインメント・コンテンツとの関わり



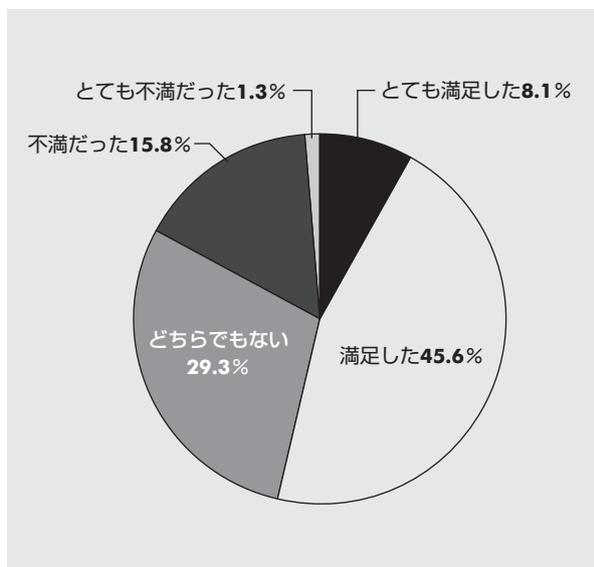
●過去の東京ゲームショウへの参加経験 (MA)



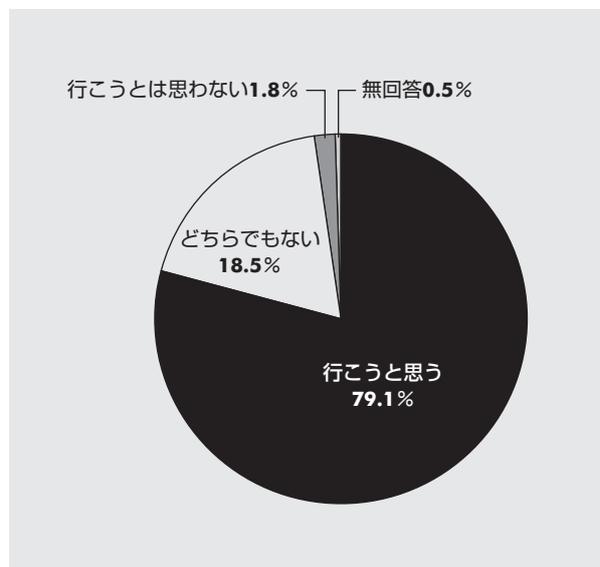
●この一年以内に来場した展示会 (MA)



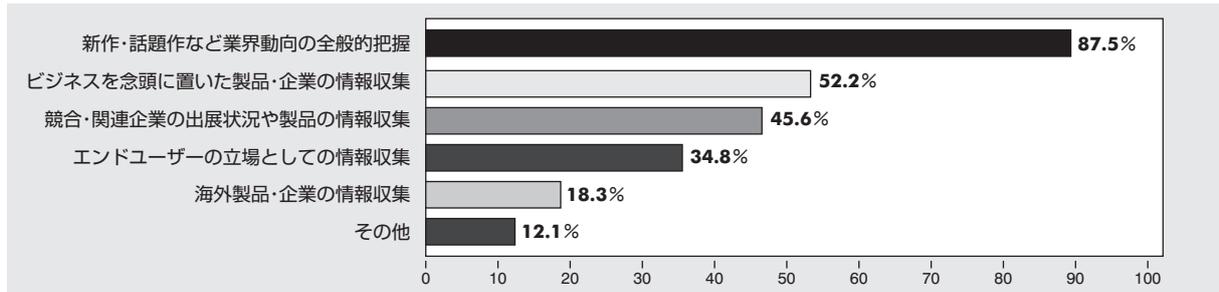
●満足度



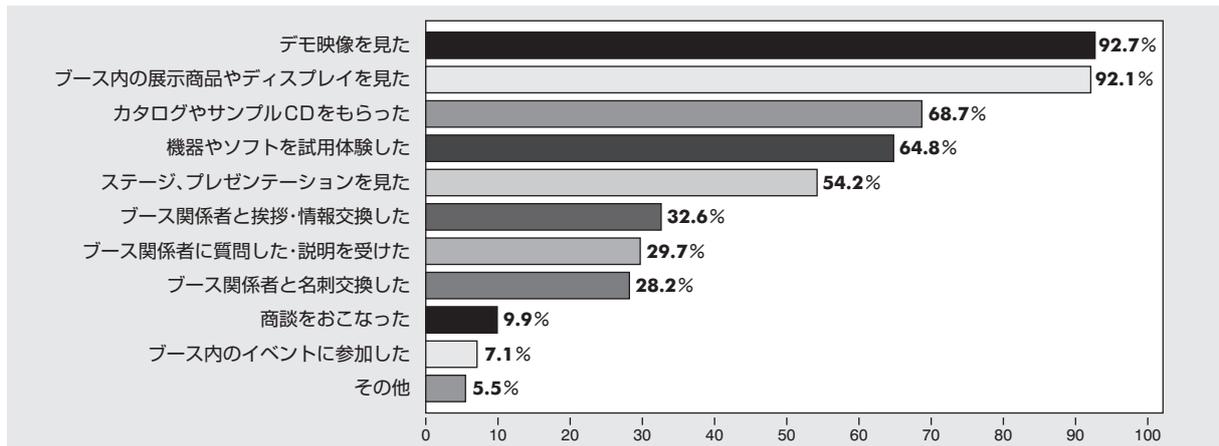
●次回の来場意向



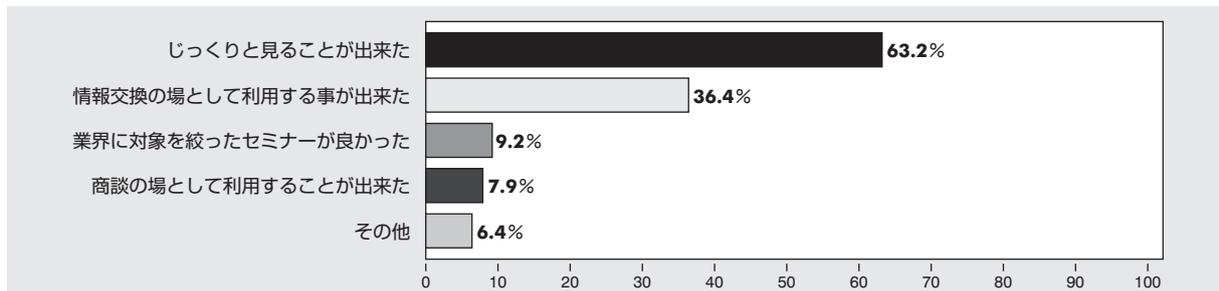
●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報 (MA)



●東京ゲームショウで取った行動 (MA)



●ビジネスデイで良かった点 (MA)



●ビジネスデイ海外来場者 地域／国別内訳 ※1

地域	国名	割合 (%)	地域	国名	割合 (%)	
アジア	韓国	43.8%	中南米	ベネズエラ	0.1%	
	台湾	18.4%		欧州	英国	2.4%
	中国	7.8%			フランス	2.1%
	香港	3.7%			ドイツ	0.6%
	シンガポール	1.8%			スウェーデン	0.4%
	タイ	1.6%			オランダ	0.4%
	マレーシア	0.3%			フィンランド	0.4%
	フィリピン	0.2%			スイス	0.2%
	インド	0.1%			ノルウェー	0.2%
	インドネシア	0.1%			スペイン	0.1%
ベトナム	0.1%	デンマーク	0.1%			
北米	米国	11.8%	アイスランド	0.1%		
	カナダ	1.0%	アイルランド	0.1%		
中南米	メキシコ	0.2%	ロシア	0.1%		
	ウルグアイ	0.1%	オセアニア	オーストラリア	2.0%	
	ブラジル	0.1%		南アフリカ	0.1%	

※1：ビジネスデイにOverseas窓口で受付をした1,889名^{※2}のうち、勤務先国名まで判明した1,786名の内訳

※2：以下の海外来場者は数に含まれていません。

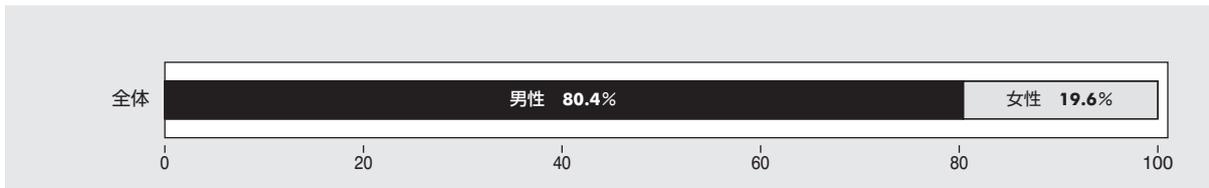
- ・ビジネス招待券持参者窓口より入場した方
- ・ゲストバス持参者
- ・海外プレス関係者
- ・出展社バス持参者

4-2 一般来場者アンケート結果 (CESA、抜粋)

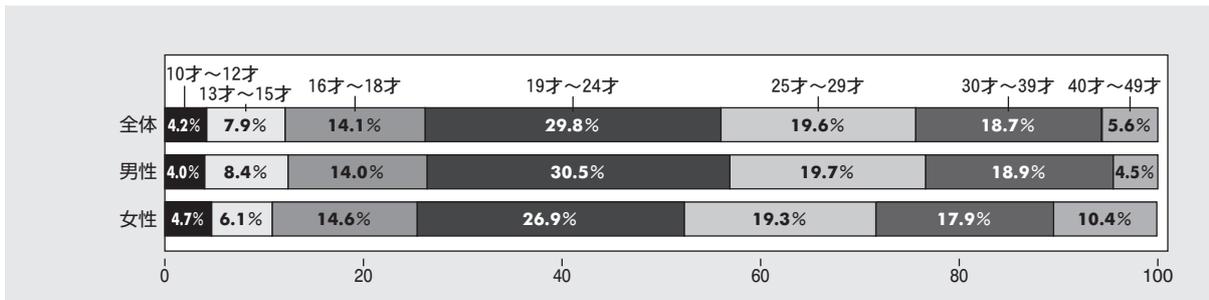
調査概要

【調査方法】	TGS2005 の会場内に設置したブースにおける自記式アンケート調査。
【調査対象者】	TGS2005 に来場した 10～49 才の男女個人
【調査実施日時】	2005 年 9 月 18 日 (日) : 10 : 00 ~ 17 : 00
【有効回答数】	1,084 件
【調査主体】	実施主体 : 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 企画主体 : 日本テレネット株式会社

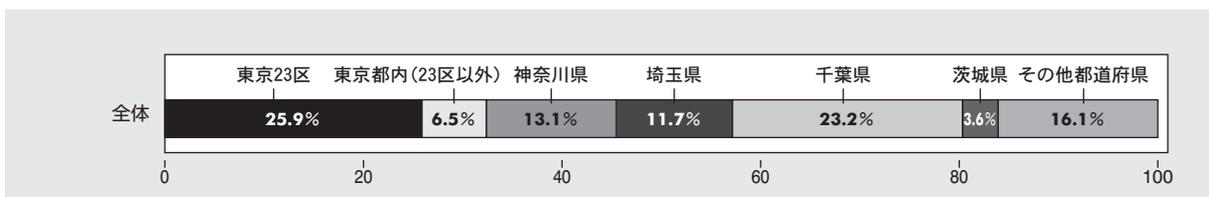
●男女別



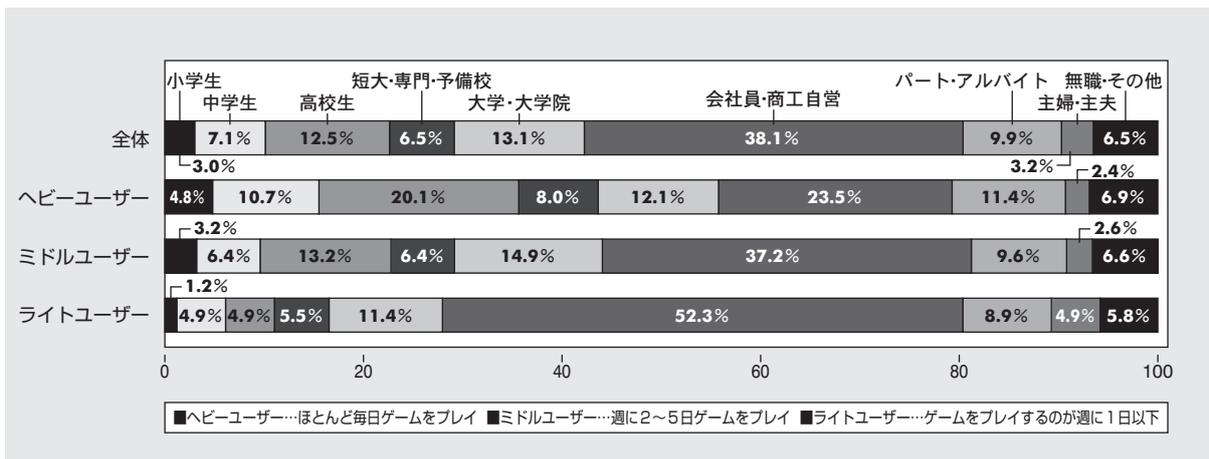
●年齢別



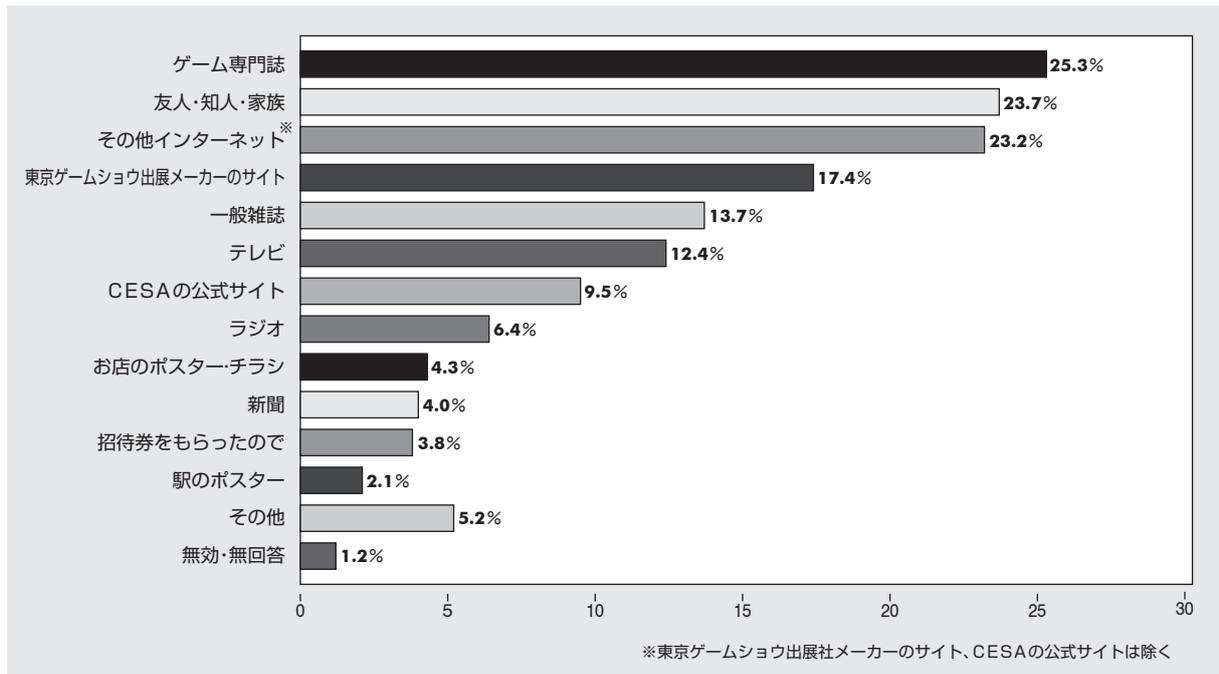
●地域別



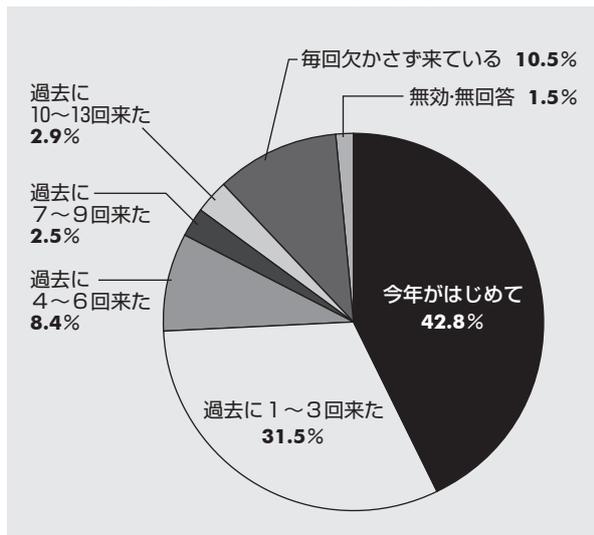
●職業別



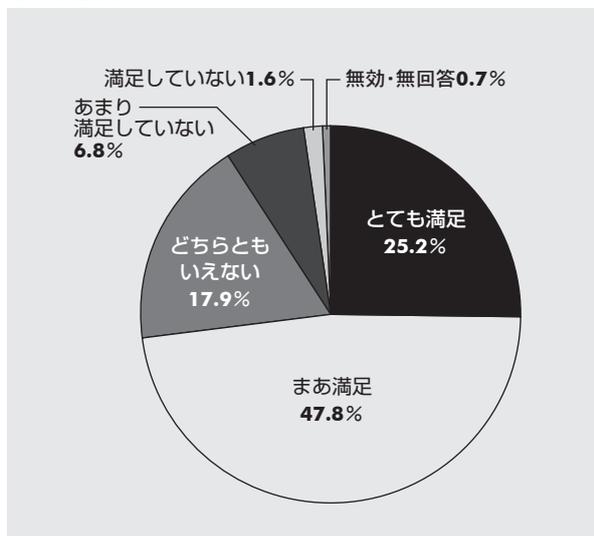
●認知経路 (MA)



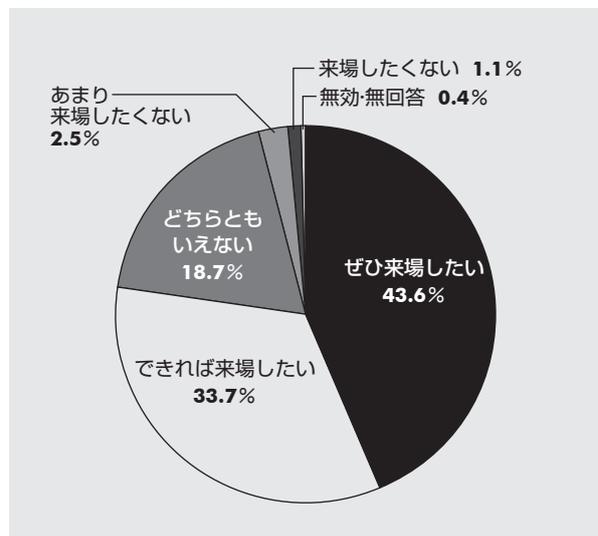
●過去の東京ゲームショウ来場回数



●満足度



●次回の来場意向



5 開催記録

5-1 企画・運営報告

「東京ゲームショウ 2005」では、会期初日の9月16日(金)を終日ビジネスデイとし、業界関係者、報道関係者の来場に限定しました。展示会場北側スペースに「商談ルーム」を設置し、来場者と出展社の商談スペースとしてご利用いただきました。

ゾーニングは、「メインエントランス」が展示ホール1の北側スペース、展示ホール1～6に「一般展示コーナー」、展示ホール1に「物販コーナー」、展示ホール3に「開発ツール&ミドルウェアコーナー」、展示ホール4に今年新設の「モバイルコンテンツコーナー」と「ゲームスクールコーナー」、展示ホール7に「イベントステージ」「キッズコーナー」を配置し、小学生以下とその保護者が優先して入場できる「ファミリー優先入場口」を同ホールに設けました。これにより、来場者の目的や安全性を考慮したレイアウトを実現しました。

5-2 開会式

【日時】 2005年9月16日(金) 9:30~9:50

【場所】 日本コンベンションセンター(幕張メッセ) 展示ホール5前(2F)

【式次第】	9:30~9:35	主催者挨拶	(社)コンピュータエンターテインメント協会 会長	辻本 憲三
	9:35~9:40	共催者挨拶	(株)日経BP 代表取締役社長	大輝 精一
	9:40~9:45	来賓挨拶	経済産業省 大臣官房審議官	江崎 正邦
	9:50~	テープカット	経済産業省 大臣官房審議官	江崎 正邦
			(社)コンピュータエンターテインメント協会 会長	辻本 憲三
			(社)コンピュータエンターテインメント協会 副会長	工藤 浩
			(社)コンピュータエンターテインメント協会 副会長	猿川 昭義
			(社)コンピュータエンターテインメント協会 副会長	小松 清志
			(社)コンピュータエンターテインメント協会 副会長	和田 洋一
			(株)日経BP 代表取締役社長	大輝 精一
	10:00~	会場視察		(敬称略)



5-3 出展社一覧

一般展示	
アクワイア	
AKELLA	〔ロシア〕
アスク	
アタリ ジャパン	
アトラス	
ESEL INTERNATIONAL COMPANY LIMITED	〔香港〕
イマージン コーポレーション	
インターネットラジオ 音泉	
ウィンブルジャパン	
ATIテクノロジーズジャパン	
エキサイト	
XTREME LTD	〔香港〕
SNKプレイモア	
NTTドコモ	
エンターブレイン	
カブコン	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	
クライマックス	
GRAVITY Co., Ltd.	〔韓国〕
クリーク・アンド・リバー社	
クレスト	
KDDI	
ゲームインフィニティ〜G★	〔韓国〕
(game)land	〔ロシア〕
ゲオ・ビービー	
元気	
コア・カラース	
コーエー	
コナミ	
サンワサプライ	
ジーテックス	
スキャンソフト	
スクウェア・エニックス	
セガ	
セガ・ロジスティクスサービス	
ソウル市パビリオン	〔韓国〕
BinaryCraft Corporation	
CFN Co.,Ltd.	
COONG Entertainment Inc.	
DreamSquare Co.,Ltd.	
E3NET CO.,Ltd.	
KNetP Co.,Ltd.	
Mirinae Entertainment Inc.	
Mowelsoft Inc.	
Web EnG Korea Co.,Ltd.	
ソニー・コンピュータエンタテインメント	
タイトー	
台湾ゲーム館	〔台湾〕
EASYFUN ENTERTAINMENT CORP.	
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.	
ZEROPLUS TECHNOLOGY CO., LTD.	
台湾貿易センター	
ディースリー・パブリッシャー	

DISC GO TECHNOLOGIES	〔米国〕
テクモ	
トッププレイヤー	
トミー	
ナムコ	
NUBYTECH	〔米国〕
HAVOK	〔米国〕
ハムスター	
バンダイ	
ビッグワールド/ソリッドネットワークス/トライメディア	
フジワーク	
ブロッコリー	
ホロン	
マイクロソフト	
メディアワークス	
モリガン	
UKR GAME EXPORT	〔ウクライナ〕
ユービーアイソフト	
RAZER GROUP	〔シンガポール〕
RHOCEO CO., LTD.	〔韓国〕

モバイルコンテンツコーナー

アビリティ	
アルゼ	
アンビション	
インタラクティブブレインズ	
クワトロメディア	
コトブキソリューション	
ジー・モード	
シールズ	
ジグノシステムジャパン	
スパイシーソフト	
大都技研	
タカラ モバイル エンタテインメント	
ディーピー	
トーマンテレコム	
トライ アンドリンク	
ノキア・ジャパン	
BTD STUDIO	
フロム・ソフトウェア	
UNISHENG	〔中国〕
ワークジャム	

キッズコーナー

アトラス	
カブコン	
コナミ	
セガ	
ディースリー・パブリッシャー	
電撃ゲームキューブ	
バンダイ	

開発ツール&ミドルウェアコーナー

VMC	〔米国〕
-----	------

マルチターム	
■ビジネスデイ〔9/16(金)〕のみ出展	
ENZYME TESTING LABS	〔カナダ〕
オーストラリア・クィーンズランド州政府	〔オーストラリア〕
三徳商事	
CRI・ミドルウェア	
日本コーネット・テクノロジー	
メトロワークス	

ゲームスクールコーナー

アクト情報ビジネス専門学校	
麻生情報ビジネス専門学校	
WiZ 国際情報工科専門学校	
神奈川情報文化専門学校	
クラーク記念国際高等学校 秋葉原ITキャンパス	
神戸電子専門学校	
国際アート&デザイン専門学校	
専門学校 東京テクニカルカレッジ	
専門学校 東京ネットウエイブ	
総合学園 ヒューマンアカデミー	
テクノスカレッジ 東京工学院専門学校	
デジタルエンタテインメントアカデミー	
デジハリ/デジタルハリウッド大学	
電撃スクールマガジン	
東京コミュニケーションアート専門学校	
トライデントコンピュータ専門学校	
名古屋工学院専門学校	
新潟高度情報処理技術学院	
新潟コンピュータ専門学校	
日本工学院専門学校/日本工学院八王子専門学校	
日本電子専門学校	
東日本デザイン&コンピュータ専門学校	
代々木アニメーション学院	

物販コーナー

アイディアファクトリー	
アルケミスト	
カブコン	
キッド	
コスバ	
コナミ	
スクウェア・エニックス	
ソフトバンクパブリッシング	
タイトー	
テクモ	
日経BP社	
ブロッコリー	
ホリ	

INTERNATIONAL EXPO SUITE

SANDISK CORPORATION	〔米国〕
---------------------	------

50音順/株式会社等の表記省略

5-5 会場風景

●一般展示コーナー

【場所】 展示ホール1～6



●海外パビリオン

【場所】 展示ホール3



●モバイルコンテンツコーナー

【場所】 展示ホール4



●ゲームスクールコーナー

【場所】 展示ホール4



●物販コーナー

【場所】 展示ホール1



●CESAスチューデントゲーム大賞試遊コーナー

【場所】 展示ホール2



●レーティングボード

【場所】 展示ホール1・3・4・6・7



●飲食コーナー

【場所】 展示ホール1



●来場者アンケートコーナー

【場所】 展示ホール1・4・7



●プレスセンター・ラウンジ

【場所】 展示ホール5多目的室・中央エントランス1階会議室



●CESAデスク、CESAゲーム白書販売コーナー

【場所】 展示ホール4



5-6 開発ツール&ミドルウェアコーナー

【場所】 展示ホール 3

東京ゲームショーでは、開発ツール／ミドルウェアに対する情報ニーズの高まりを捉え、今回も開発ツール／ミドルウェアのベンダーを集めたコーナーを設置いたしました。3回目となる今回も展示との相乗効果を高めるため、ビジネスデイ限定で、コーナー隣接の多目的室にワークショップ会場を用意いたしました。

●TGS Developer's Workshop

9/16(金)	社名	講演内容
12:50 13:30	メトロワークス	次世代CodeWarriorテクノロジー
13:40 14:20	クィーンズランド州政府東京事務所 オーストラリア大使館北東アジア投資促進局	オーストラリアのゲーム産業について
14:30 15:10	CRI・ミドルウェア	次世代ゲーム機でのオーディオ・HDムービー再生

●展示ブース



●ワークショップ会場



5-7 OCCオンラインゲームビレッジ

【場所】 展示ホール 2

国内オンラインゲームの普及及び啓蒙を目的としたオンラインゲーム関連企業の合同ブース「OCCオンラインゲームビレッジ」がCESA主導で今年初設置されました。注目のオンラインゲーム企業9社が揃って話題のコンテンツを個性的な方法で披露した結果、TGS2005 来場者の関心も非常に高く、会期中3日間でTGS 総来場者数17万6千人の約16%に値する2万8千人強が当ブースを訪れました。

当ブース内では、参加各社がオンラインという切り口で幅広いユーザー層に訴求する工夫を随所に凝らし、日本独特の季節感をコンセプトに織り交ぜたブースや、全国を光ネットワークで繋いだアミューズメントセンターを使い多人数で同時にプレイする方法を実機を設置して提案するブース、プロゲーマーによるデモプレイを披露した臨場感溢れる対戦型ブース等も、今回オンラインゲームの魅力を広めていくことにひと役買っていました。

また、国内外政府関係者にもCESA オンラインコミュニティ特別委員会の国内オンラインゲームビジネス活性化を目的とした取り組みに強い関心を持ってご来場頂きましたことをご報告致します。

今後もOCCはゲーム業界の新しい流れであるオンラインゲーム市場の発展に寄与すべく、継続して様々な側面より積極的な啓蒙活動を展開していく予定です。皆さまのご理解とご協力を頂きますと幸いです。

- 開催期間：2005年9月16日（金）、17日（土）、18日（日）
- 企画実施場所：幕張メッセ第2ホール南側24小間
- 参加企業：オンラインゲーム関連企業9社（五十音順：敬称略）
（株）アトラス、エレクトロニック・アーツ（株）、CJインターネットジャパン（株）、
（株）テクノブラッド、（株）ナムコ、（株）ハドソン、
Mythic Entertainment, Inc.、（株）ワープゲートオンライン
- 当ブース来場者の属性（調査日時9月17日10:00～17:00）：
 - ①性別：〔男性〕63%、〔女性〕15%、〔その他無効回答〕22%
 - ②職業：〔会社員〕48.3%、〔大学生〕20%、〔その他〕31.7%
 - ③ブース来場者オンラインゲームプレイ経験の有無：
〔OLG経験者〕：66.2% <内有料タイトル会員37.1%、無料タイトル会員40.3%、その他22.6%>、
〔OLG未経験者〕：32.2%、〔その他無効回答〕：1.6%

●ステージイベント「お離子」



●ステージイベント「OLGイメージソングを歌うアイドルとの交流」



●OCC工藤委員長挨拶



●来場者アンケート回答風景

5-8 キッズコーナー

【場所】 展示ホール7 (9/17・18)

小学生以下のお子様とその保護者を対象としたキッズコーナーには、お子様向けの最新ゲームソフトを体験していただく「タッチ&トライブース」、ゲーム関連グッズを販売する「物販ブース」、キッズ向けの楽しいショーが行なわれる「イベントステージ」などのコーナーのほか、アナログゲームやカードゲームが体験できる「おもちゃ体験コーナー」や、駄菓子やドリンクなどを販売する「フードコート」などを設置しました。

またステージでは、キッズコーナー参加出展社によるプログラムを実施したほか、主催者プログラムとして、“仮面ライダー響鬼”“忍たま乱太郎”のキャラクターショーを行いました。終日、多くの家族連れで賑わい、18,577人が来場しました。

●タッチ&トライブース



●タッチ&トライブース



●タッチ&トライブース



●おもちゃ体験コーナー



●物販コーナー



●フードコート



●キッズイベントステージプログラム

	9月17日(土)	9月18日(日)
10:45 11:15	[キャラクターショー] 仮面ライダー響鬼ショー	[キャラクターショー] 忍たま乱太郎キャラクターショー
11:30 12:00	[バンダイ] "たまごっちのプチプチおみせっち"開店記念ステージ	[コナミ] パワプロクンポケット8ミニゲーム大会
12:15 12:45	[コナミ] コナミ コロケ! DS天空の勇者たちスペシャルステージ	[カプコン] ロックマンエグゼ スペシャルステージ
13:00 13:30	[カプコン] ビューティフルジョー バトルカーニバル 主役はキミだ!バトル大会	[バンダイ] "たまごっちのプチプチおみせっち"開店記念ステージ
13:45 14:15	[キャラクターショー] 仮面ライダー響鬼ショー	[キャラクターショー] 忍たま乱太郎キャラクターショー
14:30 15:00	[バンダイ] PS2仮面ライダー 響鬼・スペシャルステージ	[コナミ] コナミ コロケ! DS天空の勇者たちスペシャルステージ
15:15 15:45	[コナミ] パワプロクンポケット8ミニゲーム大会	[カプコン] ビューティフルジョー バトルカーニバル 主役はキミだ!バトル大会
16:00 16:30	[カプコン] ロックマンエグゼ スペシャルステージ	[バンダイ] PS2仮面ライダー 響鬼・スペシャルステージ



5-9 TGSフォーラム2005

【場所】 国際会議場 (9/16)

開催初日のビジネスデイにおいて、業界におけるビジネスプロフェッショナルを対象としたカンファレンス「TGS フォーラム 2005」を実施いたしました。

今回は基調講演として、米マイクロソフト社のホーム&エンターテイメント ディビジョン シニアバイスプレジデントで、Xbox 関連ビジネスの最高責任者・チーフ Xbox オフィサーであるロビー バック氏と、任天堂 代表取締役社長の岩田 聡氏でご講演されました。

また、午後の有料セッションでは、韓国 Gravity 社の金 (キム) 会長と日本のオンラインゲームビジネスをリードする3社が顔を揃える [オンラインゲームセッション]、企画・開発現場のブランド化について、ゲーム開発、玩具開発、映像制作というそれぞれの立場から論じる [キャラクターズセッション]、エレクトロニック・アーツ社の次世代開発戦略からグローバル化の進むゲーム産業の実像に迫る [開発者セッション “CEDEC プレミアム”]、米国から大手携帯電話キャリアのキーマンを招聘し国産コンテンツの海外展開をテーマとする [携帯電話ゲームセッション] など各界のキーパーソンを迎え、コンピュータエンターテインメントビジネスの核心に迫った講演を実施いたしました。

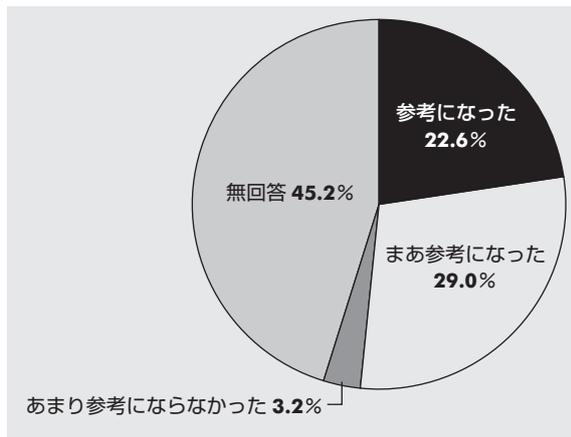
【基調講演】									
10:00 11:50	<p>10:00 ~ 10:50 ロビー バック氏 マイクロソフト コーポレーション ホーム&エンターテイメント ディビジョン シニア バイスプレジデント チーフ Xbox オフィサー</p> <p>11:00 ~ 11:50 ゲーム人口の拡大に向けて ~ゲーム産業に今、何が必要か~ 岩田 聡氏 任天堂 代表取締役社長</p>								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>オンラインゲームセッション</th> <th>キャラクターズセッション</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>13:00 15:00</p> <p>踊り場を超えて成長する日本のオンラインゲーム 「開発」「運営」「経営」の視点から成功のカギを探る</p> <p>13:00~13:30 講演 「ラグナロクオンライン」世界市場を制覇した成功の秘訣 金正律 (キム・ジョンユル) 氏 GRAVITY 会長</p> <p>13:30~13:50 講演 アジアで勝負する国産オンラインゲームの強み 松原 健二氏 コーエー ネットワークゲーム担当執行役員</p> <p>13:50~14:10 講演 オンラインゲームの運営とコミュニティ 染谷 光廣氏 セガ ネットワーク戦略事業部オンラインマーケティング部 部長</p> <p>14:10~14:30 講演 堀 誠一氏 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 技術担当取締役 兼コンテンツ開発部ゼネラルマネージャー</p> <p>14:30~15:00 パネルディスカッション 世界に通用する日本のオリジナリティとは何か モデレーター デジタルARENA編集委員 渡辺 和博</p> </td> <td> <p>企画・開発現場のブランド化がヒットの鍵 クリエイター重視の時代にどう動く</p> <p>13:00 ~ 15:00 リレートーク&パネルディスカッション 横井 昭裕氏 ウィズ 代表取締役 日野 晃博氏 レベルファイブ 代表取締役社長 石川 光久氏 プロダクション・アイジー 代表取締役</p> <p>モデレーター 日経キャラクターズ! 編集長 中村 均</p> </td> </tr> <tr> <th>開発者セッション “CEDEC プレミアム” 協力: IGDA</th> <th>携帯電話ゲームセッション</th> </tr> <tr> <td> <p>15:15 17:15</p> <p>エレクトロニック・アーツの次世代開発戦略 ~世界最大のパブリッシャーの強さの理由~</p> <p>15:15 ~ 15:25 インTRODクッション 新 清士氏 IGDA 日本 代表</p> <p>15:25 ~ 16:05 講演 次世代ゲーム開発の克服すべき課題。 問題は、技術なのか、人なのか John Buchanan 氏 Electronic Arts Vancouver, Canada University Research Liaison Dude</p> <p>16:05 ~ 16:45 講演 ゲームは人を感動させられるか? 次世代エンターテインメント時代のゲーム制作 Neil Young 氏 Electronic Arts Los Angeles Vice President, General Manager & Studio Head</p> <p>16:45 ~ 17:15 Q & A モデレーター IGDA 日本 代表 新 清士氏</p> </td> <td> <p>国産携帯電話ゲーム、世界市場に挑む</p> <p>15:15 ~ 17:15 リレートーク&パネルディスカッション Dave Sypniewski氏 Amp'd Mobile Senior Director, Digital Media Development 笠間 信一郎氏 タイトー 取締役 コンテンツ事業統括本部 ON! AIR・GAME 事業本部長 加藤 尚彦氏 ナムコ CX カンパニー WMC ビジネスディベロップメントグループ リーダー 岩田 俊郎氏 シャムダットモバイルジャパン 代表取締役社長</p> <p>モデレーター 日経 BP 社 パソコン・ビズライフ局開発グループ企画委員 川上 真</p> </td> </tr> </tbody> </table>	オンラインゲームセッション	キャラクターズセッション	<p>13:00 15:00</p> <p>踊り場を超えて成長する日本のオンラインゲーム 「開発」「運営」「経営」の視点から成功のカギを探る</p> <p>13:00~13:30 講演 「ラグナロクオンライン」世界市場を制覇した成功の秘訣 金正律 (キム・ジョンユル) 氏 GRAVITY 会長</p> <p>13:30~13:50 講演 アジアで勝負する国産オンラインゲームの強み 松原 健二氏 コーエー ネットワークゲーム担当執行役員</p> <p>13:50~14:10 講演 オンラインゲームの運営とコミュニティ 染谷 光廣氏 セガ ネットワーク戦略事業部オンラインマーケティング部 部長</p> <p>14:10~14:30 講演 堀 誠一氏 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 技術担当取締役 兼コンテンツ開発部ゼネラルマネージャー</p> <p>14:30~15:00 パネルディスカッション 世界に通用する日本のオリジナリティとは何か モデレーター デジタルARENA編集委員 渡辺 和博</p>	<p>企画・開発現場のブランド化がヒットの鍵 クリエイター重視の時代にどう動く</p> <p>13:00 ~ 15:00 リレートーク&パネルディスカッション 横井 昭裕氏 ウィズ 代表取締役 日野 晃博氏 レベルファイブ 代表取締役社長 石川 光久氏 プロダクション・アイジー 代表取締役</p> <p>モデレーター 日経キャラクターズ! 編集長 中村 均</p>	開発者セッション “CEDEC プレミアム” 協力: IGDA	携帯電話ゲームセッション	<p>15:15 17:15</p> <p>エレクトロニック・アーツの次世代開発戦略 ~世界最大のパブリッシャーの強さの理由~</p> <p>15:15 ~ 15:25 インTRODクッション 新 清士氏 IGDA 日本 代表</p> <p>15:25 ~ 16:05 講演 次世代ゲーム開発の克服すべき課題。 問題は、技術なのか、人なのか John Buchanan 氏 Electronic Arts Vancouver, Canada University Research Liaison Dude</p> <p>16:05 ~ 16:45 講演 ゲームは人を感動させられるか? 次世代エンターテインメント時代のゲーム制作 Neil Young 氏 Electronic Arts Los Angeles Vice President, General Manager & Studio Head</p> <p>16:45 ~ 17:15 Q & A モデレーター IGDA 日本 代表 新 清士氏</p>	<p>国産携帯電話ゲーム、世界市場に挑む</p> <p>15:15 ~ 17:15 リレートーク&パネルディスカッション Dave Sypniewski氏 Amp'd Mobile Senior Director, Digital Media Development 笠間 信一郎氏 タイトー 取締役 コンテンツ事業統括本部 ON! AIR・GAME 事業本部長 加藤 尚彦氏 ナムコ CX カンパニー WMC ビジネスディベロップメントグループ リーダー 岩田 俊郎氏 シャムダットモバイルジャパン 代表取締役社長</p> <p>モデレーター 日経 BP 社 パソコン・ビズライフ局開発グループ企画委員 川上 真</p>
オンラインゲームセッション	キャラクターズセッション								
<p>13:00 15:00</p> <p>踊り場を超えて成長する日本のオンラインゲーム 「開発」「運営」「経営」の視点から成功のカギを探る</p> <p>13:00~13:30 講演 「ラグナロクオンライン」世界市場を制覇した成功の秘訣 金正律 (キム・ジョンユル) 氏 GRAVITY 会長</p> <p>13:30~13:50 講演 アジアで勝負する国産オンラインゲームの強み 松原 健二氏 コーエー ネットワークゲーム担当執行役員</p> <p>13:50~14:10 講演 オンラインゲームの運営とコミュニティ 染谷 光廣氏 セガ ネットワーク戦略事業部オンラインマーケティング部 部長</p> <p>14:10~14:30 講演 堀 誠一氏 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 技術担当取締役 兼コンテンツ開発部ゼネラルマネージャー</p> <p>14:30~15:00 パネルディスカッション 世界に通用する日本のオリジナリティとは何か モデレーター デジタルARENA編集委員 渡辺 和博</p>	<p>企画・開発現場のブランド化がヒットの鍵 クリエイター重視の時代にどう動く</p> <p>13:00 ~ 15:00 リレートーク&パネルディスカッション 横井 昭裕氏 ウィズ 代表取締役 日野 晃博氏 レベルファイブ 代表取締役社長 石川 光久氏 プロダクション・アイジー 代表取締役</p> <p>モデレーター 日経キャラクターズ! 編集長 中村 均</p>								
開発者セッション “CEDEC プレミアム” 協力: IGDA	携帯電話ゲームセッション								
<p>15:15 17:15</p> <p>エレクトロニック・アーツの次世代開発戦略 ~世界最大のパブリッシャーの強さの理由~</p> <p>15:15 ~ 15:25 インTRODクッション 新 清士氏 IGDA 日本 代表</p> <p>15:25 ~ 16:05 講演 次世代ゲーム開発の克服すべき課題。 問題は、技術なのか、人なのか John Buchanan 氏 Electronic Arts Vancouver, Canada University Research Liaison Dude</p> <p>16:05 ~ 16:45 講演 ゲームは人を感動させられるか? 次世代エンターテインメント時代のゲーム制作 Neil Young 氏 Electronic Arts Los Angeles Vice President, General Manager & Studio Head</p> <p>16:45 ~ 17:15 Q & A モデレーター IGDA 日本 代表 新 清士氏</p>	<p>国産携帯電話ゲーム、世界市場に挑む</p> <p>15:15 ~ 17:15 リレートーク&パネルディスカッション Dave Sypniewski氏 Amp'd Mobile Senior Director, Digital Media Development 笠間 信一郎氏 タイトー 取締役 コンテンツ事業統括本部 ON! AIR・GAME 事業本部長 加藤 尚彦氏 ナムコ CX カンパニー WMC ビジネスディベロップメントグループ リーダー 岩田 俊郎氏 シャムダットモバイルジャパン 代表取締役社長</p> <p>モデレーター 日経 BP 社 パソコン・ビズライフ局開発グループ企画委員 川上 真</p>								

●フォーラムアンケート結果

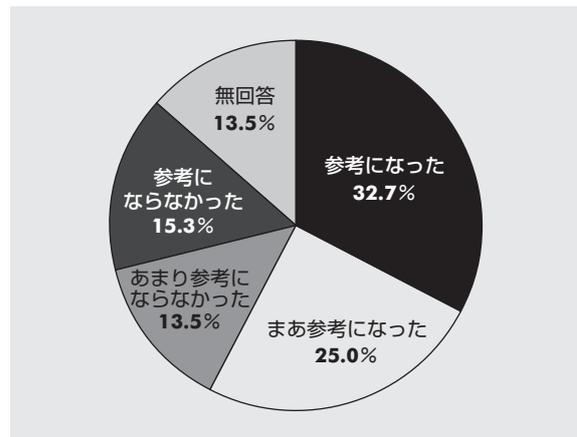
調査概要

【調査方法】	TGS フォーラム 2005 の各有料セッション受講者にアンケート用紙を配布。 終了後、受付にて回収。
【調査実施日時】	2005年9月16日（金）
【有効回答数】	オンラインゲームセッション：31件（受講者数107名） キャラクターゲームセッション：52件（受講者数116名） 開発者セッション“CEDECプレミアム”：130件（受講者数223名） 携帯電話ゲームセッション：46件（受講者数104名）
【調査実施】	日経BP社 東京ゲームショウ事務局

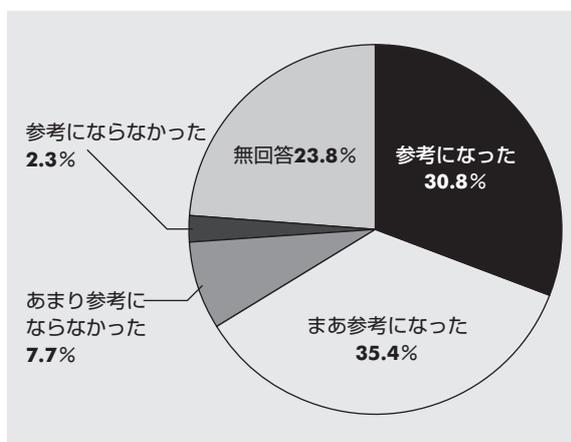
【オンラインゲームセッション】



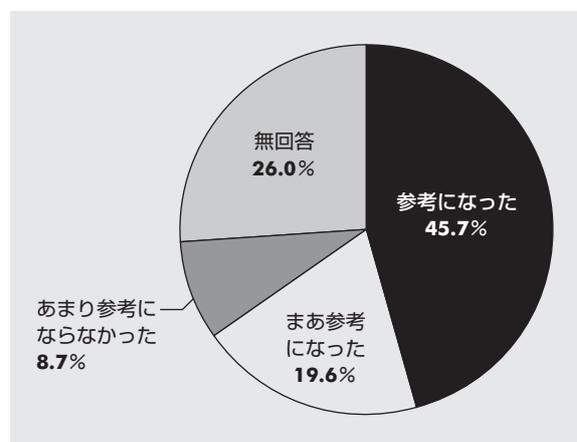
【キャラクターズセッション】



【開発者セッション“CEDECプレミアム”】



【携帯電話ゲームセッション】



5-10 イベントステージ

【場所】 展示ホール7 (9/17・18)

●ステージプログラム

9月17日(土)	11:00 11:45	「第7回 CESA スチューデントゲーム大賞」発表授賞式
	12:00 12:45	文化放送 A&G ライブ!
	13:00 14:30	「CERO 年齢別レーティング制度」の未来を考える
	15:00 15:45	第9回 CESA GAME AWARDS
9月18日(日)	13:00 13:30	インターネットラジオステーション<音泉> 新番組発表スペシャルステージ
	15:00 15:45	文化放送 公開録音「PONY CANYON STYLE まるなび!？」
	16:00 17:00	CESA チャリティーオークション



5-11 懇談パーティー

「東京ゲームショウ 2005」懇親パーティーは、多くのご来賓をはじめ、国内外の業界関係の方々、CESA 会員の皆様など、大変多くの方々にご出席いただき、盛況のうち終了いたしました。

- 【日時】 平成17年9月16日(金) 12時00分～13時30分
 【会場】 幕張プリンスホテル プリンスホール 2階
 【次第】 主催者挨拶 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 辻本 憲三
 ご来賓挨拶 経済産業省 大臣官房審議官 江崎 正邦
 ご来賓挨拶・乾杯 株式会社NTTドコモ
 コンテンツ&カスタマ部コンテンツ担当部長 山口 善輝
 中締め 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 副会長 和田 洋一



社団法人コンピュータエンターテインメント協会
会長
辻本 憲三



経済産業省
大臣官房審議官
江崎 正邦



株式会社NTTドコモ
コンテンツ&カスタマ部コンテンツ担当部長
山口 善輝



社団法人コンピュータエンターテインメント協会
副会長
和田 洋一



5-12 第9回 CESA GAME AWARDS 投票コーナー

当協会では、1996年より、プラットフォームの種類に制限を設けず、コンピュータエンターテインメントソフトウェアの優れた作品を選出、表彰する制度として「CESA GAME AWARDS」を実施しております。

前回から、未だ製品化されていないオリジナルの作品を対象とする「GAME AWARDS INDIES」を新設。これにより「CESA GAME AWARDS」は、既発売作品、未発売作品、未製品化作品の3つのカテゴリーにて優れた作品を表彰する制度へと拡充いたしました。

「第9回 CESA GAME AWARDS」では、既発売作品を対象とする「GAME AWARDS 2004-2005」（2004年4月1日から2005年3月31日までの間に日本国内でリリースされた作品を対象）と、「東京ゲームショー2005」に出展された未発売作品を対象とする「GAME AWARDS FUTURE」においてそれぞれ一般投票を実施いたしました。

特に「GAME AWARDS FUTURE」は、「東京ゲームショー2005」会期中3日間、会場のみでの投票を実施。展示ホール2に設けた「GAME AWARDS FUTURE 投票ブース」は、3日間とも来場者からの投票で賑わい、前回を大幅に上回る投票数を確保することができました。

その後、クリエイター、業界誌編集長、流通関係者の代表者から構成される「CESA GAME AWARDS 選考委員会」による審査を実施し、10月27日（木）に開催されました「第9回 CESA GAME AWARDS 発表受賞式」において、各受賞作品の発表・表彰が行われました。

当協会では、「CESA GAME AWARDS」を通して、より多くの方にコンピュータエンターテインメントの楽しさ、素晴らしさを伝えるとともに、当産業における長期的視野のもと、人材の育成や発掘、開発者の意欲向上に一層取り組み、当業界の更なる発展に寄与していくこと目指してまいります。



5-13 CESAチャリティーオークション

会期最終日の9月18日（日）、イベントステージ最後のプログラムとして、「CESA チャリティーオークション」を実施しました。CESA 会員、出展社からご提供いただきましたプレミアムグッズがオークションに出品され、総額 247,600 円を売り上げました。売上金は、日本ユニセフ協会に全額寄付させていただきました。



「第9回 CESA GAME AWARDS」受賞作品一覧

「GAME AWARDS 2004-2005」

受賞	タイトル	社名	プラットフォーム
最優秀賞	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	スクウェア・エニックス	PS2
優秀賞	グランツーリスモ4	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS2
	さわるメイドインワリオ	任天堂	DS
	3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!	チュンソフト	PS2
	真・三國無双4	コーエー	PS2
	大合奏! バンドブラザーズ	任天堂	DS
	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	スクウェア・エニックス	PS2
	バイオハザード4	カプコン	GC
	遙かなる時空の中で3	コーエー	PS2
	ポケットモンスター エメラルド	ポケモン	GBA
	みんなのGOLF ポータブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PSP
	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	コナミ	PS2
	メテオス	バンダイ	DS
	ワールドサッカーウイニングイレブン8	コナミ	PS2
ベストセールス賞	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	スクウェア・エニックス	PS2
グローバル賞 日本作品部門	ワールドサッカーウイニングイレブン8	コナミ	PS2
グローバル賞 海外作品部門	Halo 2	マイクロソフト	XB
特別賞	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳	サミー / セガ	PS2

「GAME AWARDS FUTURE」

受賞	タイトル	会社名	プラットフォーム
FUTURE 賞	大神™	カプコン	PS2
	機動戦士ガンダム SEED 連合 vs. Z.A.F.T.	バンダイ	PS2
	KINGDOM HEARTS II	スクウェア・エニックス	PS2
	テイルズ オブ ジ アビス	ナムコ	PS2
	NINETY-NINE NIGHTS	マイクロソフト	X360
	FINAL FANTASY XII	スクウェア・エニックス	PS2
	MONSTER HUNTER 2	カプコン	PS2
	龍が如く	セガ	PS2
	ローグギャラクシー	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS2
	LocoRoco	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PSP
	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS2

「GAME AWARDS INDIES」

受賞	タイトル	制作者	プラットフォーム
大賞	AMIDA The Soldier on The Bridge	富山県立大学 Technical Computer Club 大門 義弘	PC
優秀賞	恋の改札口	コナミスクール TEMP 田中 準也 / 中山 千明	携帯電話

※プラットフォームについて：GBA = ゲームボーイアドバンス、GC = ニンテンドーゲームキューブ、PS2 = プレイステーション2、PSP = プレイステーション・ポータブル、PC = パソコン、XB = XBOX、X360 = Xbox 360 を示します。

(タイトル名カナ50音順/株式会社などの表記省略)

6 第7回 CESA スチューデントゲーム大賞 ～めざせ！ 未来のクリエイター～

CESA スチューデントゲーム大賞では、学生、生徒の制作した優秀作品を表彰し、コンピュータエンターテインメント産業の未来の人材を発掘・育成することを目的にしております。

9月17日(土)に「東京ゲームショウ2005」イベントステージで実施しました当大賞の発表授賞式では、過去最高の応募総数である289作品の中から厳正な審査により選出されたノミネート10作品を紹介し、大賞(1)、携帯電話部門最優秀賞(1)、優秀賞(1)、携帯電話部門優秀賞(1)、審査員特別賞(1)の5点の発表、表彰を行いました。

さらに、今回初の試みとして実施した本賞のロゴデザイン公募の受賞作品(最優秀賞、優秀賞、佳作)のうち、最優秀賞受賞者の表彰を行いました。

また、昨年に引き続き、「東京ゲームショウ2005」期間中に会場にて、ノミネート10作品が試遊できるブースを設置し、多数の来場者に試遊頂き、盛況のうちに終了致しました。

CESAスチューデントゲーム大賞並びにロゴデザイン審査委員長

西垣 保男 (CESA人材育成委員会委員長)

CESAスチューデントゲーム大賞ロゴデザイン審査員(登壇者)

勝尾 岳彦 (日経BP社 日経デザイン編集長)

CESAスチューデントゲーム大賞審査員(登壇者)

安田 善己 (テクモ 常務取締役 プロデューサー)

波多 弘幸 (カプコン 編成室 プロデューサー)

石井 岳 (ナムコ CXカンパニーWMCコンテンツ開発・運営グループ エクスパンションプロダクトチーム チームリーダー)

井上 治 (タイトー コンテンツ事業戦略室 プロデューサーグループ プロデューサー)

倉西 誠一 (メディアワークス 電撃PlayStation デンゲキゲームキューブ 編集長)

<受賞作品一覧>

受賞名	チーム名(代表制作者)/制作者	作品名(フリガナ)	プラットフォーム	学校名
大賞	Technical Computer Club (大門 義弘)	AMIDA The Soldier on The Bridge (アミダ ザ ソルジャー オンザブリッジ)	Win	富山県立大学
携帯電話部門 最優秀賞	TEMP (田中 準也)	恋の改札口 (コイノカイサツグチ)	携帯電話	コナミスクール
優秀賞	佐藤 慎太郎	BLOCKSUM (ブロッサム)	Win	電気通信大学 X680x0同好会 (デンキツウシンタイガク エックスロクマンハッセンドウコウカイ)
携帯電話部門 優秀賞	アイリントン (古橋 昌和)	POTTION (ポッション)	携帯電話	デジタルエンタテインメントアカデミー
審査員特別賞	アンデッズ (肥後 光佑)	プラムと魔法のステッキ (プラムトマホウノステッキ)	Win	デジタルエンタテインメントアカデミー



7 広報・パブリシティ

7-1 全体報告

広報・パブリシティ活動は、開催発表を第一弾に、以降、開催準備の進捗状況に合わせたリリース発信等により開催告知記事の掲載促進活動を断続的に行いました。また、開催告知記事の量的な拡大を目指して、新聞・雑誌の読者やインターネット・ユーザーを対象とした入場チケットのプレゼントパブリシティを実施しました。会期中の取材誘致活動については、国内外への積極的なアプローチの結果、全体で3,457人、うち海外は過去最高の取材者数1,050人（前年884人）を達成しました。

取材対応に関しては、年々増加傾向にある取材者の増加に対し今までの「プレスセンター」に加え新たに「プレスラウンジ」を別室に設置、また「会場内からの即応性の高いニュース発信」という要望に応じて、インターネット接続用のLANポートの大幅な増設を行った結果、極めて有効なニュース配信を実現し、当イベントの広報活動に大きな成果を収めることができました。

7-2 新聞・雑誌記事掲載件数／TV・ラジオ放送件数（2004年10月22日現在。予定を含む）

露出時期	テレビ	ラジオ	新聞 (一般・スポーツ)	一般雑誌	専門紙誌Web	合計
開催前	0件 (1)	2件 (2)	87件 (123)	64件 (62)	181件 (151)	334件 (339)
会期中	27件 (26)	4件 (5)	115件 (94)	0件 (0)	56件 (55)	202件 (180)
開催後	32件 (31)	5件 (7)	43件 (53)	113件 (128)	500件 (330)	693件 (549)
合計	59件 (58)	11件 (14)	245件 (270)	177件 (190)	737件 (536)	1,229件 (1,068)

※（ ）内は、「東京ゲームショウ2004」実績。

7-3 会期中取材件数／取材者数

ジャンル	会期	9月16日(金)		9月17日(土)		9月18日(日)		延合計	
		件数	人数	件数	人数	件数	人数	件数	人数
テレビ(地上波・衛星放送・CATV)		48	183	4	14	13	39	65	236
ラジオ		8	15	1	2	1	2	10	19
一般新聞/スポーツ新聞		34	51	7	7	2	3	43	61
通信社(国内・海外)		16	34	0	0	1	1	17	35
一般雑誌/タウン紙誌		93	229	29	43	29	48	151	320
ゲーム誌/コンピュータ誌		54	365	27	124	23	86	104	575
インターネット/メールマガジン/携帯電話、等		118	428	40	137	35	99	193	664
専門業界紙誌		86	166	12	18	11	16	109	200
出版社(書籍・ムック)他		22	160	6	12	7	23	35	195
編集プロダクション/フリー/その他		20	65	9	22	7	15	36	102
海外媒体/国内発行外国語媒体		244	503	194	408	78	139	516	1050
延合計		743	2199	329	787	207	471	1279	3457

7-4 海外媒体内訳

報道対象地域	人数				媒体数	報道対象地域	人数				媒体数		
	16日	17日	18日	延合計			16日	17日	18日	延合計			
アジア	韓国	81	67	17	165	53	欧州	フランス	15	13	7	35	17
	台湾	55	52	11	118	28		オランダ	14	11	8	33	4
	香港	34	20	3	57	19		イタリア	7	6	1	14	6
	中国	21	20	9	50	12		ドイツ	7	2	2	11	5
	シンガポール	6	9	6	21	5		スペイン	4	4	1	9	2
	日本(国内発行外国語媒体)	13	4	3	20	17		スウェーデン	4	5	0	9	3
	フィリピン	4	1	0	5	1		ベルギー	3	3	0	6	1
	タイ	4	0	0	4	1		ロシア	3	3	0	6	2
	アジア全域	9	12	0	21	3		フィンランド	2	2	0	4	1
オセアニア	6	7	7	20	1	ノルウェー	2	2	0	4	2		
北米・中米	米国	29	20	15	64	18	スイス	2	1	0	3	2	
	メキシコ	5	7	0	12	3	ポーランド	1	1	0	2	1	
	カナダ	4	2	0	6	3	欧州全域	6	7	2	15	6	
欧州	26	17	3	46	12	世界全域	136	110	44	290	56		
合計							503	408	139	1050	284		

8 制作物

8-1 ポスター

【体裁】 B1/B34C

【掲出場所】 全国プレイガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなど

2005年度の東京ゲームショウのテーマは、「最前列で未来を見よう。」窓のむこうの大きな青空からやってくる驚きと感動、エンターテインメントの未来をいち早く体感できる期待感、ワクワクする気持ちを窓いっぱい描き未来に一番近い場所を表現しています。



8-2 チラシ

【体裁】 A4表面：4C/裏面：1C

【配布場所】 全国プレイガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなど



8-3 チケット

【体裁】 表面：4C/裏面：1C

【種別】 全国プレイガイド、ゲームショップ、ビジネス招待券、前売券、当日券



8-4 中吊り広告

【体裁】 80mm×5150mm4C

【掲出場所】 大江戸線、新宿線、三田線、浅草線、都バス、都電



8-5 雑誌広告

- 【体裁】 A4 4C
【掲載場所】 週間ファミ通、週間少年マガジン、
コロコロコミック、電撃プレイステーション、
日経エンタテインメント!、日経キャラクターズ!、
日経ビジネスなど
20媒体47ページ



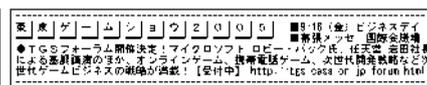
8-6 新聞折込チラシ

- 【体裁】 B4両面4C
【折込媒体】 9/17 (土) 朝日新聞、読売新聞朝刊
幕張地区周辺58万4千世帯



8-7 バナー広告・メール広告

- 【掲載媒体】 日経BP社各媒体など



8-8 公式ガイドブック

- 【体裁】 A4変形 4C 120ページ
【配布方法】 入場ゲートほか会場内各所で配布



8-9 公式ウェブサイト

- 【URL】 <http://tgs.cesa.or.jp/>



8-10 その他

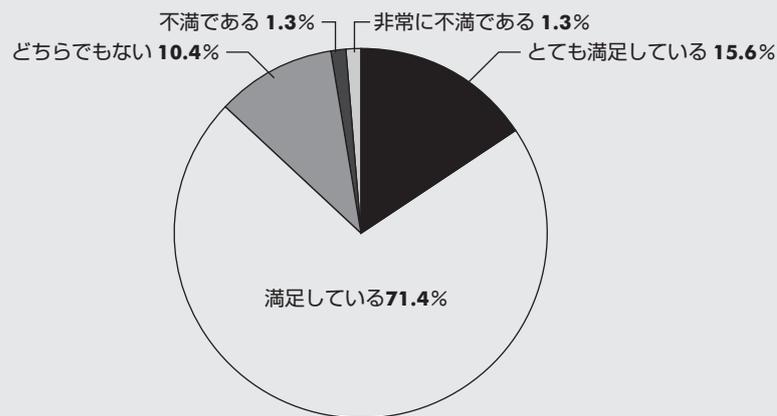
会場内の表示物等を広告媒体として
出展社に提供し、スポンサーシッ
プをいただきました。



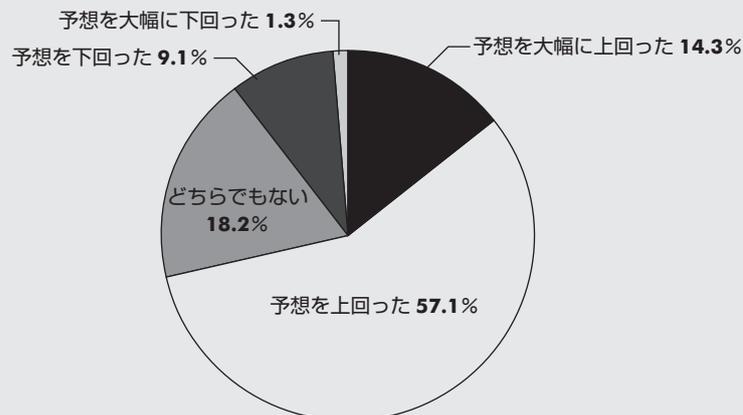
9 出展社アンケート結果 (日経BP社調べ、抜粋)

- 調査概要**
- 【調査方法】 東京ゲームショウ 2005 の出展社に対し、事業部より調査協力依頼メールを配信。
日経BPコンサルティングのWeb調査システム「Web-Res」で回答を受け付けた。
- 【調査スケジュール】 2005年9月20日(火)：調査開始(メール配信、サイトオープン)
2005年10月7日(金)：調査終了(サイトクローズ)
- 【有効回答数】 77件
- 【調査実施】 日経BPコンサルティング

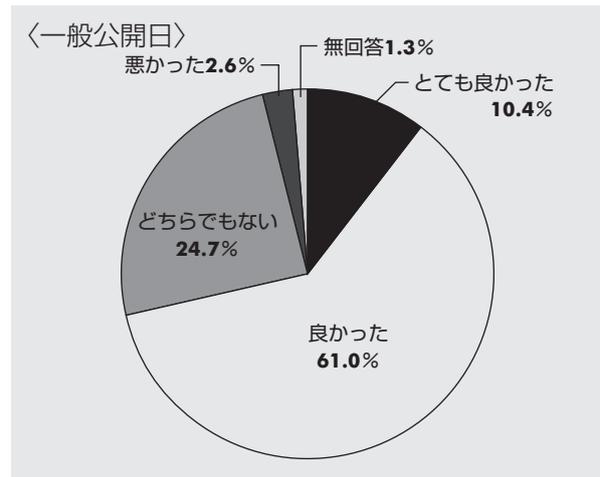
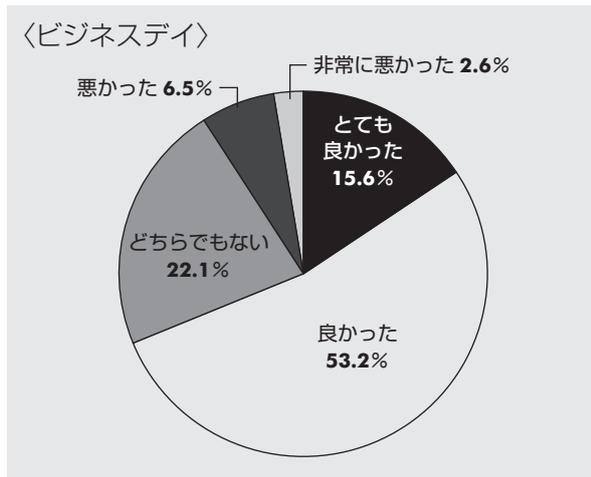
●全体満足度



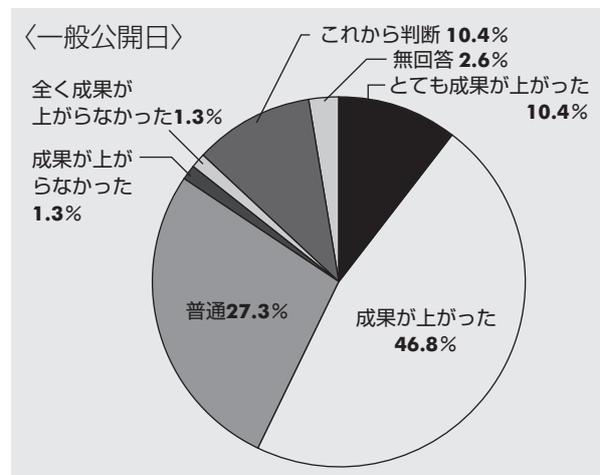
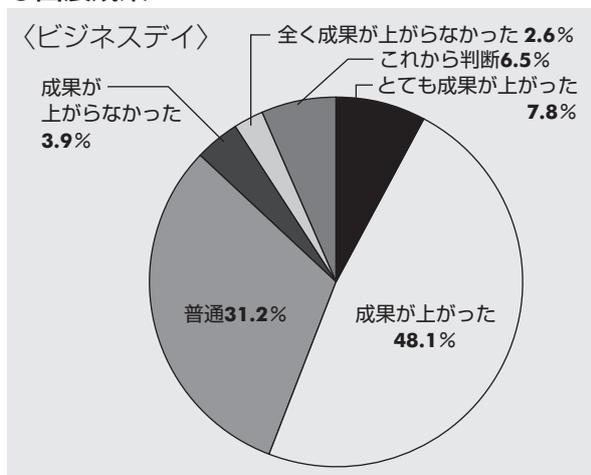
●貴社ブースへの来客数



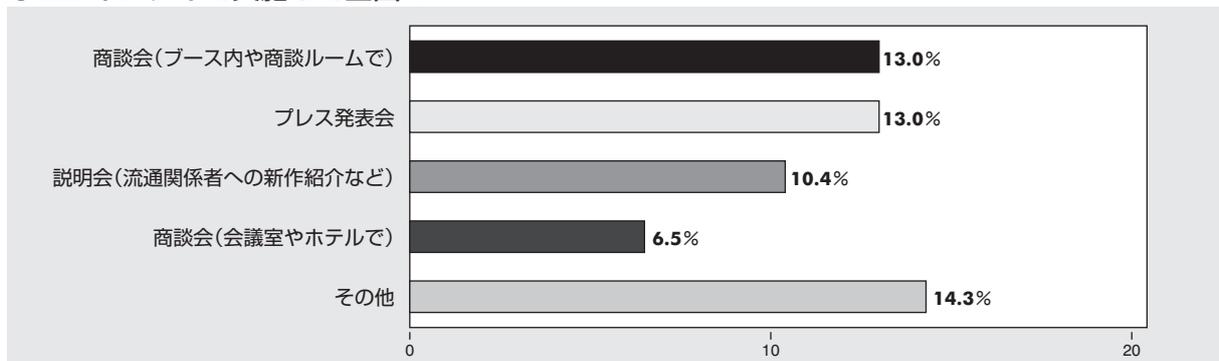
●来場者の質



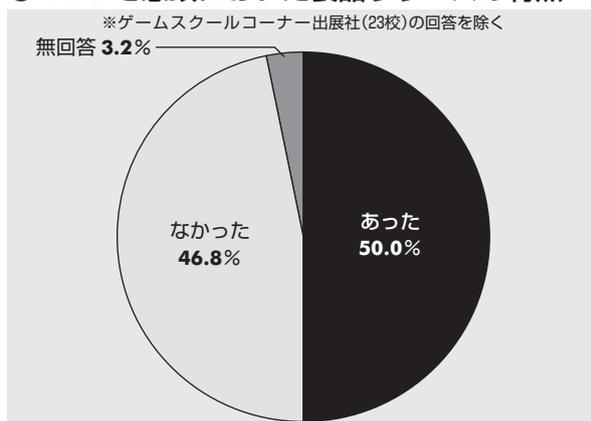
●出展成果



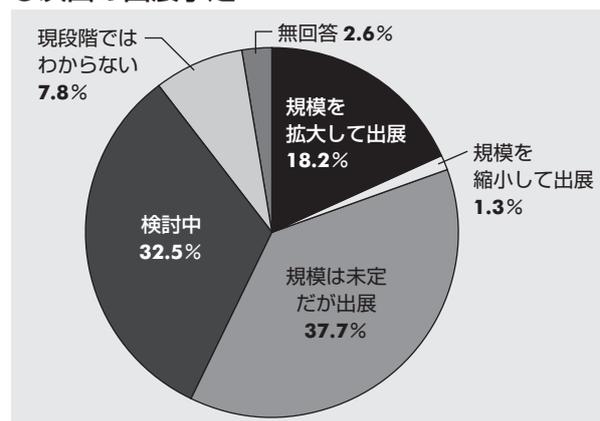
●ビジネスデイで実施した企画 (MA)



●TGSを念頭においた製品リリースの有無



●次回の出展予定



東京ゲームショウ2005 オフィシャルレポート

発行 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3F
TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152

編集 日経BP社 東京ゲームショウ事務局

デザイン・印刷 株式会社ワコー

お問い合わせ 日経BP社 東京ゲームショウ事務局
〒102-0093 東京都千代田区平河町2-7-1 塩崎ビル7F
TEL.03-5210-7122 FAX.03-5210-7038



日経BP社