



TOKYO GAME SHOW 2010

東京ゲームショウ2010 オフィシャルレポート

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

後援：経済産業省

会期：2010年9月16日(木)～19日(日)

会場：幕張メッセ



CESA

日経BP社

Nikkei Business Publications, Inc.



It's 20th celebration

目次

1	総括	3
2	準備・開催日程	3
3	開催概要・来場者数	4
4	来場者アンケート	5
	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 ファミリーコーナー	
	5-7 主催者企画	
	5-8 特別パートナー企画	
	5-9 イベントステージ	
	5-10 TGSフォーラム2010	
	5-11 アジア・ゲーム・ビジネス・サミット	
	5-12 日本ゲーム大賞2010	
	5-13 懇親パーティ	
	5-14 CESAチャリティーオークション	
6	広報・パブリシティ	31
	6-1 全体報告	
	6-2 掲載件数	
	6-3 会期中取材件数／取材者数	
	6-4 海外媒体内訳	
7	制作物	32
8	出展社アンケート	34

「東京ゲームショウ2010」は中期ビジョンである「アジアNO.1の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」に基づき、テーマを『GAMEは、新章へ。』に設定し、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催、日経BP社共催、経済産業省後援のもと、開催いたしました。

新ビジョンに沿った新しい出展コーナーや各種企画を取り入れた結果、来場者数は初の20万人を超えとなる207,647人に上ったほか、出展規模も社数で194社、小間数で1,458小間と昨年を上回る結果となりました。

また、海外出展社は台湾や中国が大規模なブースで出展するなど、アジア勢が躍進した結果、過去3位となる91社が参加しました。

こうしたことから海外からの報道関係者は昨年を上回る1,306人となり、国内と合わせると総勢4,046人ものプレスが取材に訪れました。

会期中は、最新型家庭用ゲーム機向けの発売前タイトルが数多く展示されたのをはじめ、話題のスマートフォン向けタイトルや、携帯型ゲーム機向けソフト、PCオンラインゲームなど、全体で約800タイトル(事前届出は712タイトル)が会場に並びました。

また、2日間開催したビジネスデイには、20回記念企画として初めての試みとなる「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」を開催。日本、中国、台湾、韓国の主要ゲームメーカーのトップが一堂に集まり、今後のアジアマーケットにおけるゲームビジネスの展望などについて熱い議論を交わしました。

昨年に引き続き厳しい経済環境の中で、無事に東京ゲームショウを開催できましたのも、ご出展社の皆様、ならびに関係各社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2010」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、実施企画類などのほか、来場者や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結果の報告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協力を改めて御礼申し上げます。

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

2 準備・開催日程

開催発表会・懇親パーティー	2月26日(金)
出展社募集開始	2月26日(金)
出展申込締切	6月11日(金)
小間位置選定会(40小間以上の出展社)	6月23日(水)
出展社説明会・小間位置選定会(40小間未満の出展社)	7月1日(木)
ビジネスデイ来場事前登録開始	8月5日(木)
取材事前登録開始	8月6日(金)
搬入・施工開始	9月13日(月)
会期:ビジネスデイ	9月16日(木)～17日(金)
会期:一般公開	9月18日(土)～19日(日)

3 開催概要・来場者数

【名称】東京ゲームショウ2010

TOKYO GAME SHOW 2010

【テーマ】GAMEは、新章へ。

【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

【後援】経済産業省

【オフィシャルPCスポンサー】日本エイサー ※事務局(受付や各企画コーナー等)へのPC機材提供。

【会期】ビジネスデイ 2010年9月16日(木)、17日(金) 10:00~17:00

一般公開日 2010年9月18日(土)、19日(日) 9:30~17:00

【会場】幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)

展示ホール1~8(展示面積:約5万4000平方メートル)、国際会議場

【出展社数】194社

【総出展小間数】1458小間

【出展タイトル】712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(%)	
パソコン	20.8	アクション	14.6
携帯電話	17.3	開発ツール	5.2
ニンテンドーDS	15.4	ロールプレイング	4.5
プレイステーションポータブル	7.0	シミュレーション	4.1
プレイステーション3	3.8	シューティング	3.2
Xbox 360	3.5	パズル	2.9
iPad	2.5	アドベンチャー	2.4
Wii	1.4	レーシング	1.3
次世代機 ^{※1}	0.4	スポーツ	0.7
プレイステーション2	0.1	周辺機器	21.1
その他 ^{※2}	27.7	その他	40.0

※1「次世代機」…今後発売予定のプラットフォーム

※2「その他」…上記項目に分類されない商品(書籍、ポスター、Tシャツなどのグッズを含む)

【入場料】ビジネスデイ(招待者以外の入場資格者) 5,000円(税込)

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

TGS2010サポータズクラブチケット 3,000円(税込)※特典付き

特別割引入場券 当日券のみ 100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

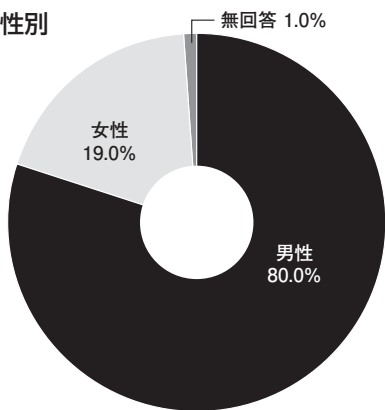
東京ゲームショウ 2010		東京ゲームショウ 2009	
9月16日(木)ビジネスデイ	24,764人	9月24日(木)ビジネスデイ	27,435人
9月17日(金)ビジネスデイ	24,229人	9月25日(金)ビジネスデイ	24,605人
9月18日(土)一般公開日	81,469人 (内ファミリーコーナー 9,221人)	9月26日(土)一般公開日	61,138人 (内キッズコーナー 9,579人)
9月19日(日)一般公開日	77,185人 (内ファミリーコーナー 13,156人)	9月27日(日)一般公開日	71,852人 (内キッズコーナー12,369人)
合計	207,647人	合計	185,030人

4 来場者アンケート

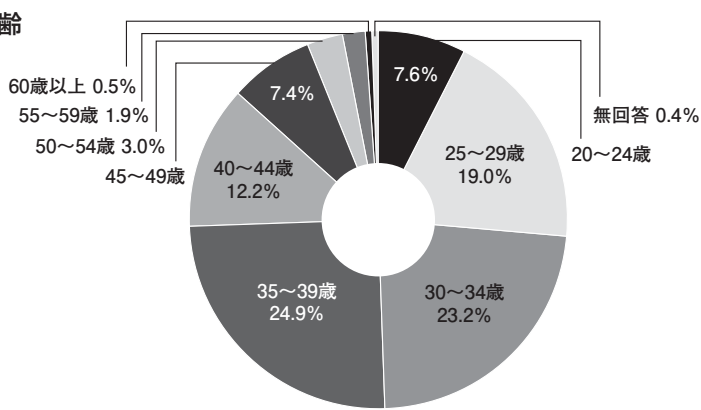
4-1 ビジネスデイ来場者アンケート結果(日経BP社調べ、抜粋)

- 調査概要**
- 【調査方法】 東京ゲームショウ2010のビジネスデイ事前登録者のうち、4,128人に調査協力依頼メールを送付。日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。
 - 【調査期間】 2010年9月30日(木):調査開始(メール配信、サイトオープン)
2010年10月14日(木):調査終了(サイトクローズ)
 - 【有効回答数】 833件(回収率:20.2%)
 - 【調査実施】 日経BPコンサルティング

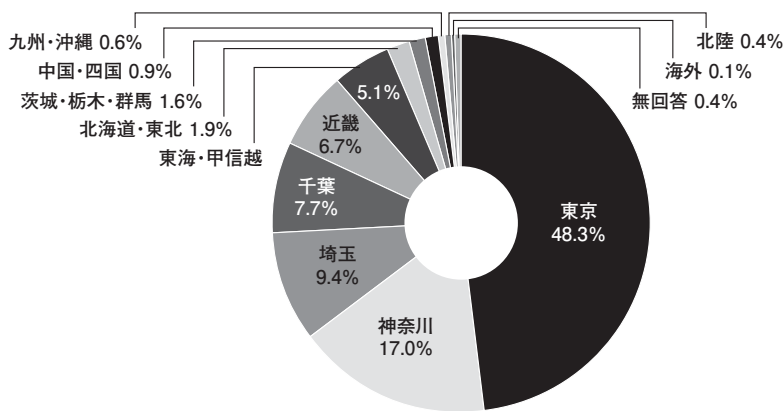
●性別



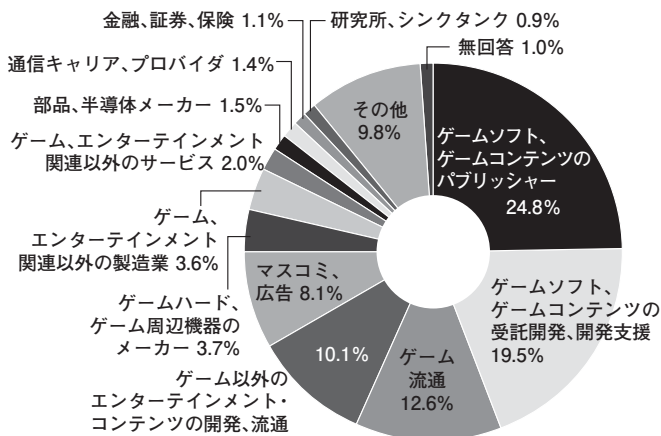
●年齢



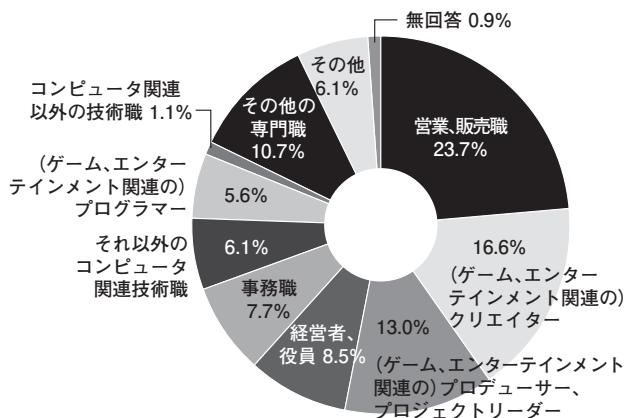
●居住地



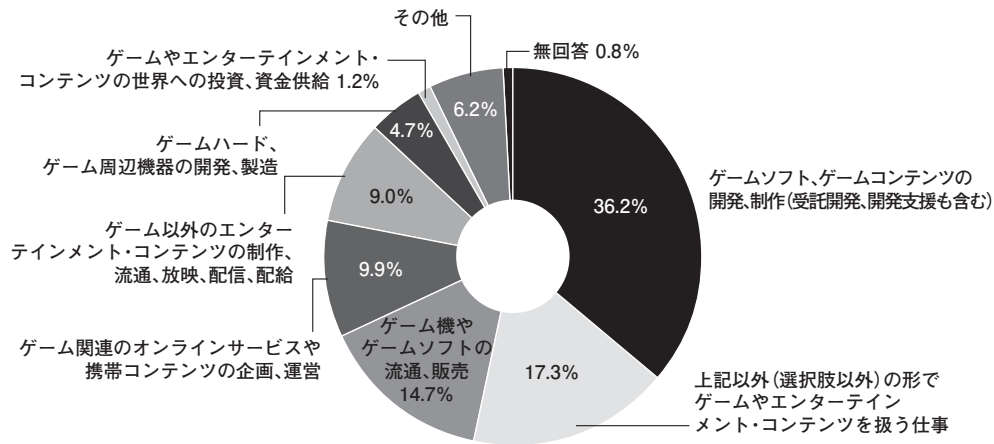
●業種



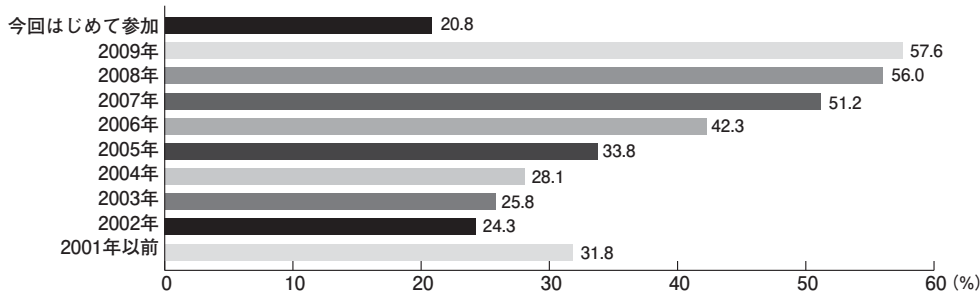
●職種



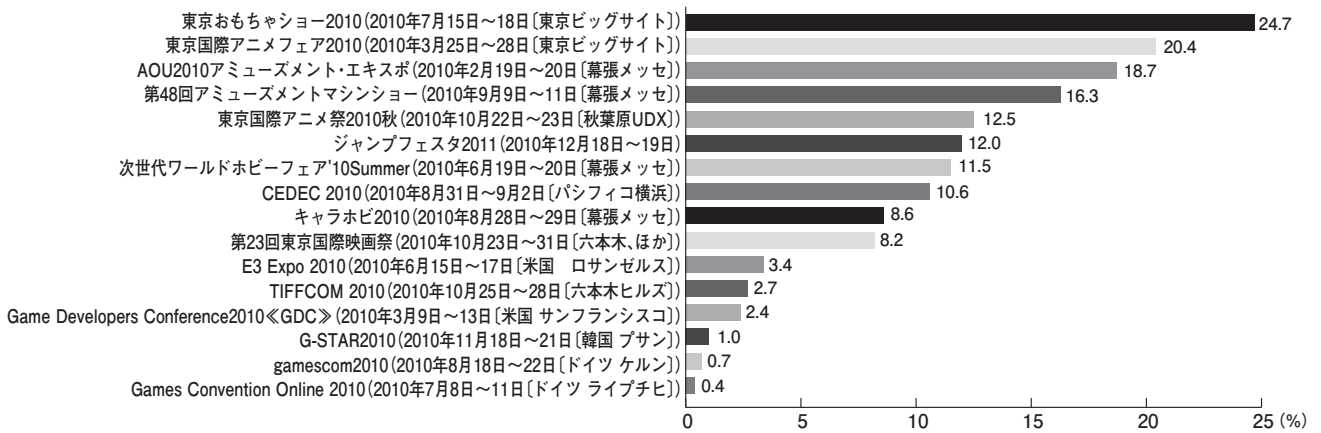
●ゲーム／エンターテインメント・コンテンツとの関わり



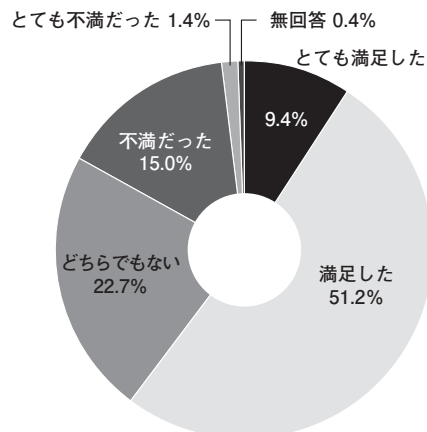
●過去の東京ゲームショウへの参加経験(MA)



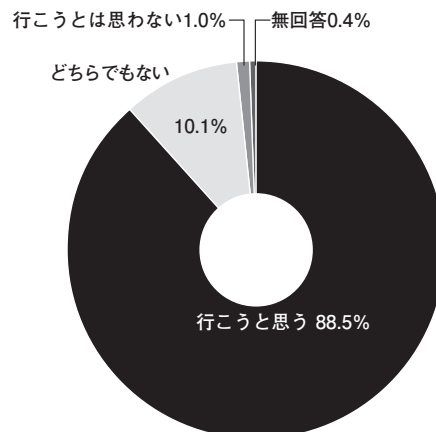
●この1年以内に来場した/来場予定の展示会(MA)



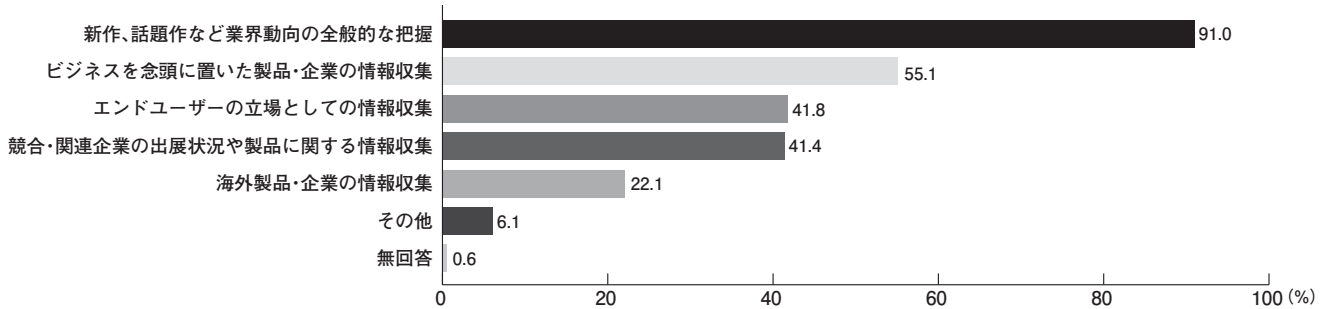
●東京ゲームショウの満足度



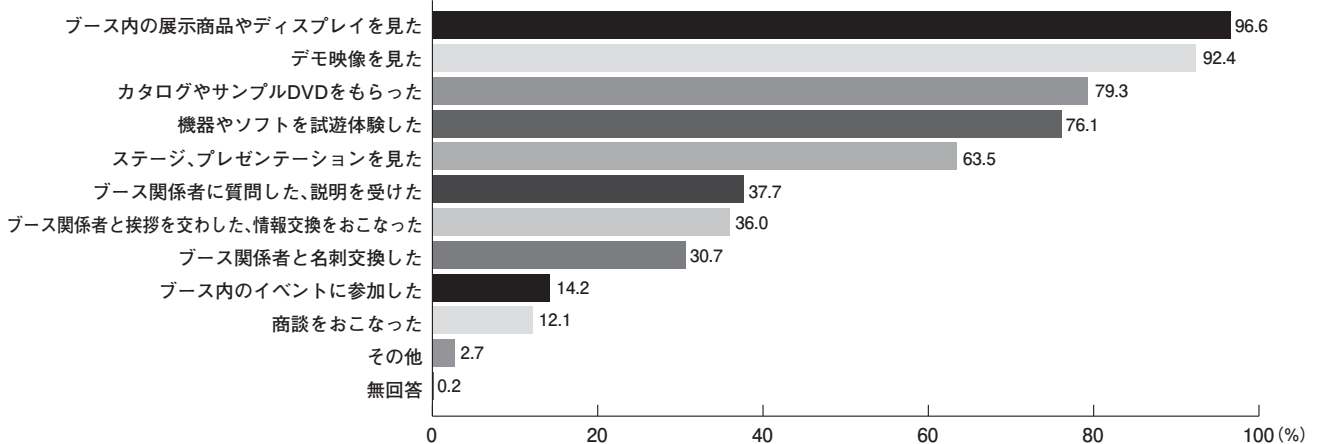
●次回の東京ゲームショウへの来場意向



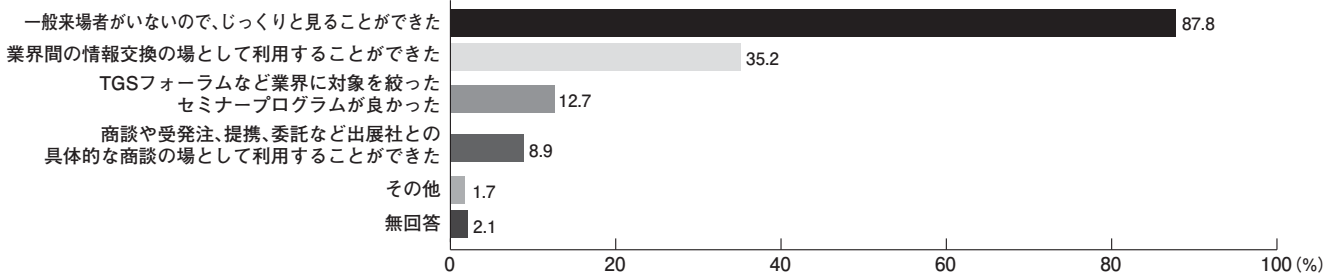
●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報(MA)



●東京ゲームショウでとった行動(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

地域	国・地域名	%
アジア	韓国	30.2
	日本*	13.5
	台湾	12.1
	中国	8.0
	香港	5.4
	シンガポール	2.2
	タイ	0.9
	インド	0.2
	インドネシア	0.2
	フィリピン	0.2
	マレーシア	0.1
	ベトナム	0.1
	北米	米国
カナダ		1.6
欧州	英国	2.8
	スウェーデン	2.0
	ドイツ	1.4
	フランス	1.4
	デンマーク	0.7
	スペイン	0.5
	フィンランド	0.4
ロシア	0.4	

地域	国・地域名	%
欧州	アイルランド	0.3
	イタリア	0.2
	ポーランド	0.2
	ハンガリー	0.1
	オランダ	0.1
	スイス	0.1
	チェコ	0.1
オセアニア 中東	オーストラリア	1.0
	クウェート	0.6
	サウジアラビア	0.3
	UAE	0.1
	アフガニスタン	0.1
	ヨルダン	0.1
中南米	ブラジル	0.5
	アルゼンチン	0.3
アフリカ	メキシコ	0.1
	南アフリカ	0.1
不明	不明	0.2

*ビジネスデイの登録方法を変更し、在日外国人は「日本」として集計
 ●ビジネスデイに窓口で受け付けした海外来場者1,546人の内訳
 ●ゲストバス持参者、海外プレス関係者、各種出展者バス持参者は除く

4-2

一般来場者アンケート結果(CESA調べ、抜粋)

調査概要

【調査方法】 東京ゲームショウ2010の会場内(展示ホール3、5、8出口)に設置したブースにおける自記式アンケート調査

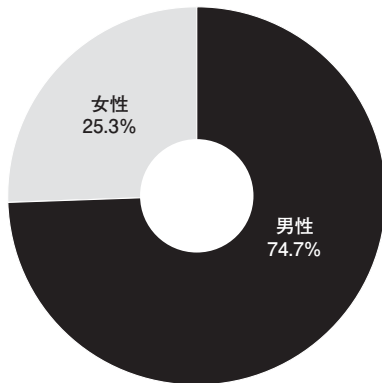
【調査対象】 東京ゲームショウ2010に来場した3歳以上の男女個人

【有効回答数】 1,171件

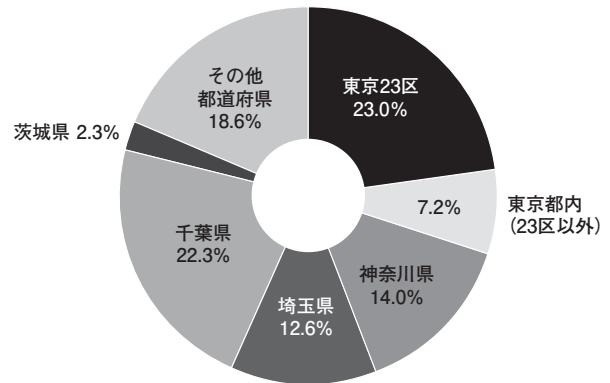
【調査主体】 実施主体:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

企画主体:日本テレネット株式会社

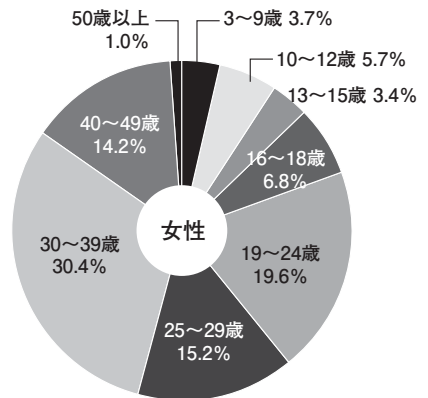
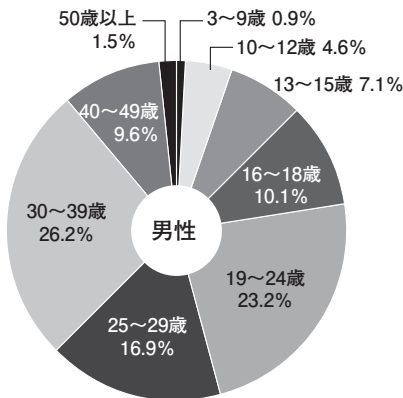
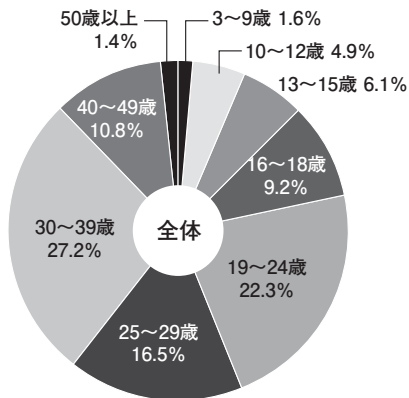
●性別



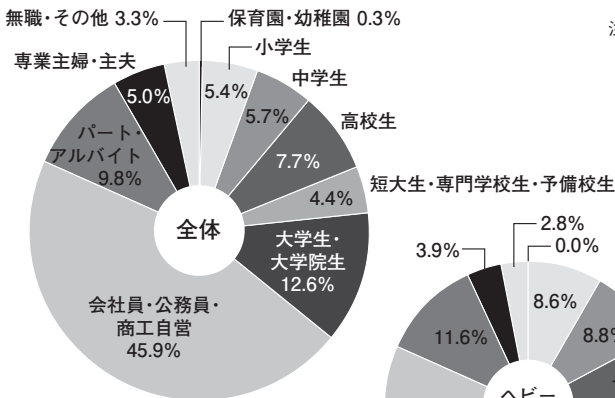
●居住地



●年齢



●職業

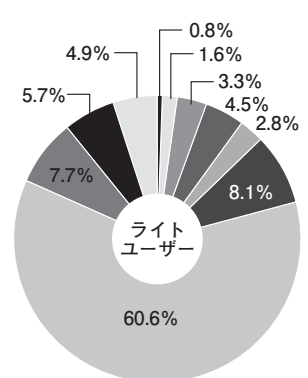
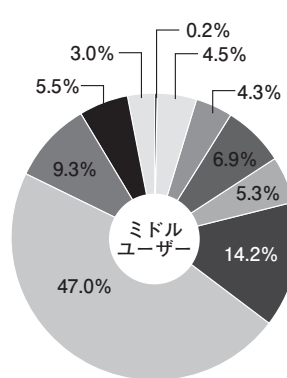
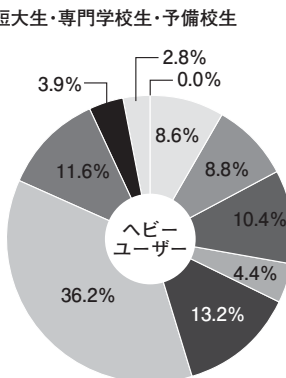


注)CESAでは、東京ゲームショウ来場者を「ゲームユーザー」と位置づけ、その中で相対的ゲームプレイ頻度の高低によって3分類し、以下のように定義しています。

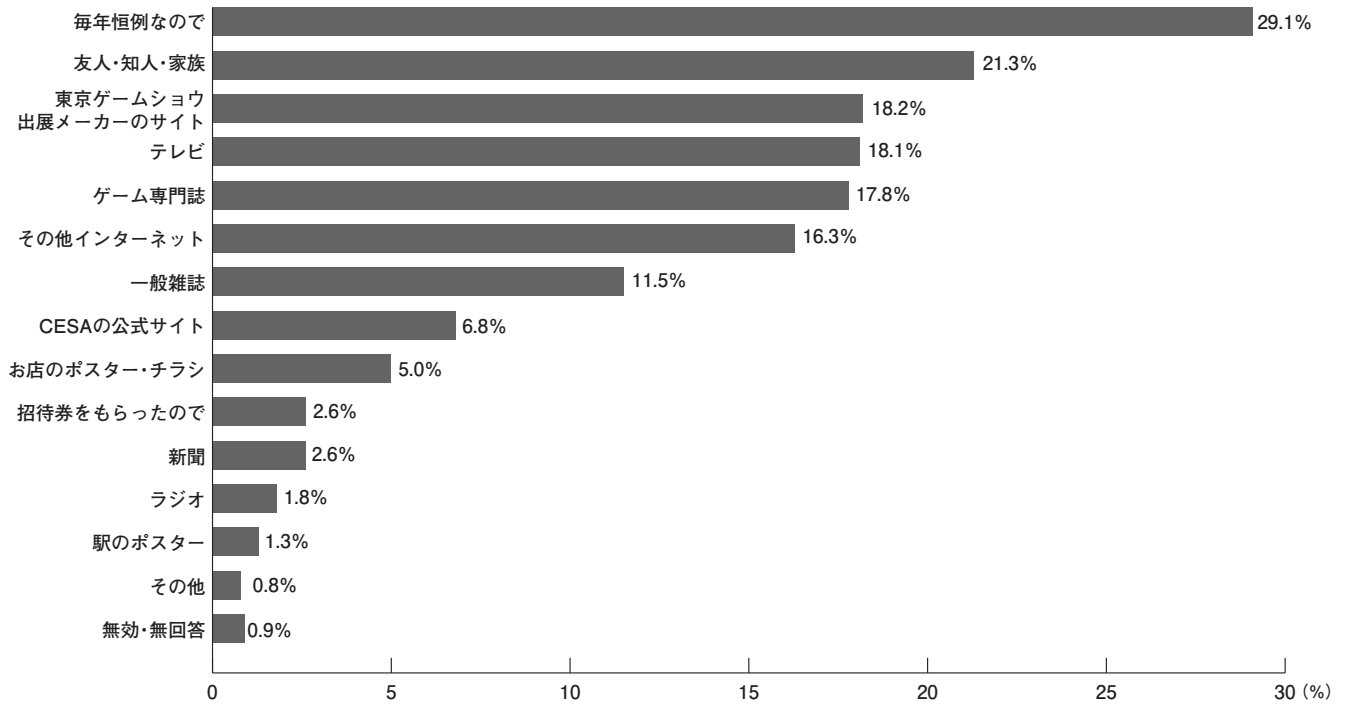
【ゲームプレイ頻度別分類】 ■ヘビーユーザー：ほとんど毎日ゲームをプレイ

■ミドルユーザー：週に2~5日ゲームをプレイ

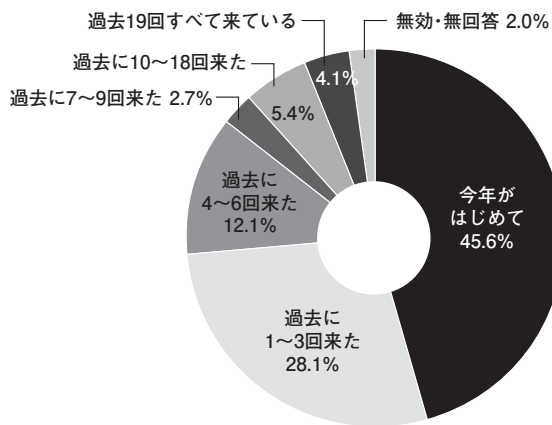
■ライトユーザー：ゲームをプレイするのが週に1日以下



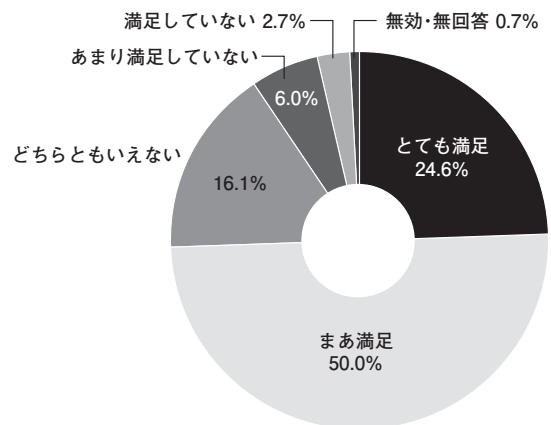
●東京ゲームショウの認知経路(MA)



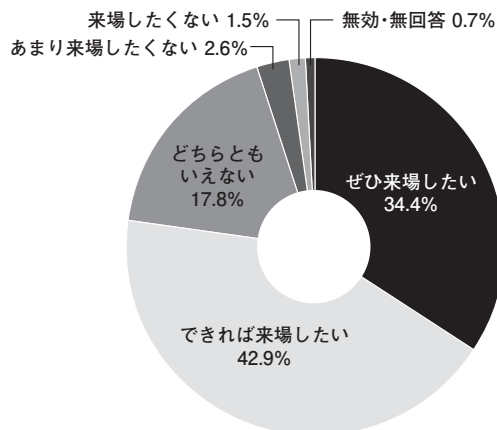
●過去の東京ゲームショウ来場回数



●満足度



●次回の来場意向



5 開催記録

5-1 企画・運営報告

「東京ゲームショー2010」は、会期前半の9月16日(木)と17日(金)を終日ビジネスデイとし、業界関係者、報道関係者に限定し、入場を管理いたしました。また、今年から入場資格がある方に対し、ビジネスデイ入場券の本格販売(前売り、当日)を開始し、来場機会の拡大に努めました。

また、新たにビジネスマッチングシステムを導入し、来場者(海外含む)と出展社などがアポイントメントの予約や、会議室の予約などがきるようにし、商談環境の向上を図りました。

ゾーニングは展示ホール1の北側に「メインエントランス」を設け、ホール1から6に「一般展示コーナー」、ホール1南側に「物販コーナー」、ホール2北側に「国際・キャリアパビリオン」、ホール3北側に「ビジネスソリューションコーナー」、ホール4北側に「オーディオビジュアル&ガジェットコーナー」、ホール5北側に「ゲームPCコーナー」「PCオンラインゲーム(商談)コーナー」、ホール6北側に「ゲームスクールコーナー」、ホール6中央に「モバイルコーナー」、ホール8北側に「ファミリーコーナー」、同ホール南側に「イベントステージ」を設置しました。

一方、国際会議場のコンベンションホールAには、商談を目

的とした「ビジネスミーティングコーナー」(有料ミーティングブース)を設けました。

9月18日(土)と19日(日)の一般公開日には、小学生以下とその保護者が入場できる「ファミリーコーナー専用入場口」を展示ホール8に設けたほか、CESA会員校、出展校の学生専用入場口をホール3に設けました。また、主催者による「TGSオフィシャルツアー」利用者向けにホール5に「オフィシャルツアー専用入場口」も設けました。

このほか、やすらぎのモールをベースにコスプレイベント「CosPlay@TGS2010」を実施したことに加え、ホール7の北側半ホールを格闘ゲームトーナメント戦の「闘劇」エリアとし、選手・関係者ならびに「闘劇」指定席観客の入場口を同ホールに設けました。

長時間の待機列や混雑の解消を目的に、昨年からの取り組みはじめた主催者による「整理券配布所」はホール1の北側入場口付近に設けました。このほか設営時間の拡大や、バッジコントロールの厳格化、一般公開日の手荷物検査、熱中症対策などにより、より安全で快適な会場運営を進めました。

5-2 開会式

【日時】2010年9月16日(木) 9:30~9:50

【場所】幕張メッセ 2Fコンコース 展示ホール5 前

【式次第】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 和田 洋一

共催者挨拶 (株)日経BP 代表取締役社長 平田 保雄

後援者挨拶 経済産業省 大臣官房審議官 渡辺 信一

関係者挨拶 JAPAN 国際コンテンツフェスティバル実行委員会副委員長 松谷 孝征

テープカット

(社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一

(社)コンピュータエンターテインメント協会 副会長 鶴之澤 伸

(社)コンピュータエンターテインメント協会 副会長 北上 一三

経済産業省 大臣官房審議官 渡辺 信一

(株)日経BP 代表取締役社長 平田 保雄

JAPAN 国際コンテンツフェスティバル実行委員会副委員長 松谷 孝征

(敬称略)

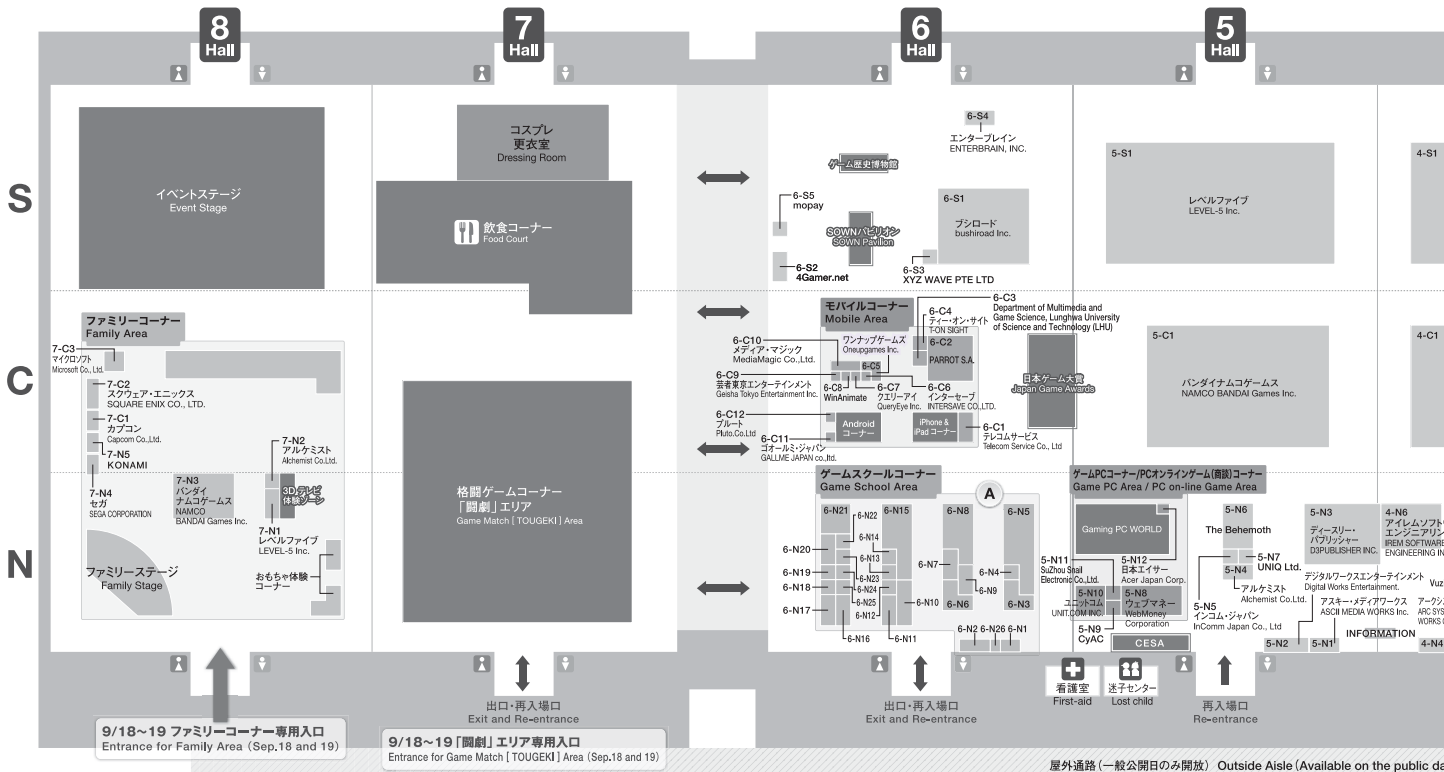


5-3 出展社一覧

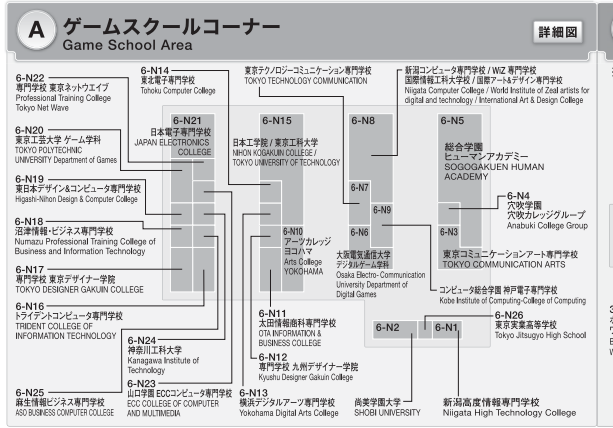
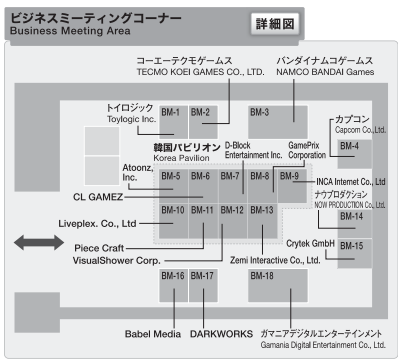
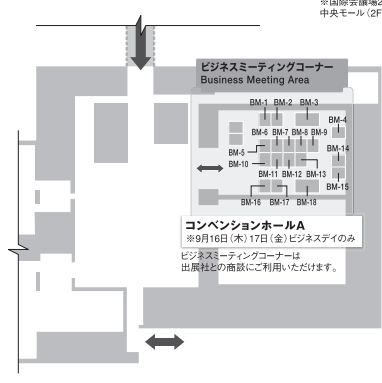
一般展示		ブシロード	モバイルコーナー
アークシステムワークス		BRASIL IT	インターセーブ
アイレムソフトウェアエンジニアリング		ブリティッシュ・コロンビア州(カナダ)パビリオン	WinAnimate
アスキー・メディアワークス		在日カナダ ブリティッシュ・コロンビア州政府事務所	クエリーアイ
Alliance Numerique		cebas Visual Technology Inc.	芸者東京エンターテインメント
ケベック州政府在日事務所	カナダ	Centre for Digital Media	ゴオールミ・ジャパン
Alliance Numerique	カナダ	Rukkus House Inc.	ディー・オン・サイト
ケベック州投資公社	カナダ	マイクロソフト	Department of Multimedia and Game Science, Lughwa University of Science and Technology (LHU)
Enzyme Labs	カナダ	mopay	ドイツ テレコムサービス
Game On Audio	カナダ	モリゲームズ	PARROT S.A.
Monde Media	カナダ	ユービーアイソフト	フランス ブルート
Volta	カナダ	UNIQ Ltd.	香港 メディア・マジック
アルケミスト		Razer	シンガポール ワンナップゲームズ
イグニッション・エンターテインメント・リミテッド		レベルファイブ	インターナショナル・キャリアパビリオン
インコム・ジャパン		オーディオビジュアル&ガジェットコーナー	カブコン
XYZ WAVE PTE LTD	シンガポール	NHKエンタープライズ	ビジネスソリューションコーナー
エンターブレイン		ラッシュラン	アジェンダ
オランダパビリオン		ゲームスクールコーナー	英国大使館
Ex Machina B.V.	オランダ	アーツカレッジヨコハマ	イギリス XS SOFTWARE
Headcandy	オランダ	麻生情報ビジネス専門学校	ブルガリア エンターブレイン
Interactive 3D B.V.	オランダ	穴吹学園 穴吹カレッジグループ	オーストラリア オージス総研
Invest Utrecht	オランダ	WIZ 専門学校 国際情報工科大学校	イギリス Audiomotion
Netherlands Council For Trade Promotion	オランダ	大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科	アイルランド Keywords International Limited
NLGD Festival of Games	オランダ	太田情報商科専門学校	イギリス Climax Group
NetGames Arena B.V.	オランダ	神奈川工科大学	ゲームドゥ
PSAU(Professional School of the Arts Utrecht)/ GATE	オランダ	専門学校 九州デザイナー学院	国際航業
Virtual Fairground	オランダ	国際アート&デザイン専門学校	Crytek GmbH
Wallie International	オランダ	コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校	ドイツ CRI ミドルウェア
カブコン		尚美学園大学	ジースタイル
Good Man Co.,Ltd.	韓国	総合学園 ヒューマンアカデミー	システム・ケイ
コーエーテクモゲームス		東京工芸大学 ゲーム学科	イギリス Zoe Mode
KONAMI		東京コミュニケーションアート専門学校	香港 Scanavo Manufacturing Hong Kong Ltd.
The Behemoth	アメリカ	東京実業高等学校	ゼロシーゼン
SIGGRAPH Asia 2010	韓国	東京テクノロジーコミュニケーション専門学校	ダグミュージック
スクウェア・エニックス		専門学校 東京デザイナー学院	徳川システム
セガ		専門学校 東京ネットウエイブ	アメリカ ニューロスカイ
ソニー・コンピュータエンターテインメント		東北電子専門学校	ハートビット
台湾ゲーム館		トライデントコンピュータ専門学校	香港貿易発展局
FUN YOURS Technology Co., Ltd.	台湾	新潟高度情報専門学校	ハートド
Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.	台湾	新潟コンピュータ専門学校	ビーイング
InterServ International Inc.	台湾	日本工学院 / 東京工科大学	日立ソフトウェアエンジニアリング
Lager Network Technologies Inc.	台湾	日本電子専門学校	フォーラムエイト
Mega Biotech & Electronics Co., Ltd.	台湾	沼津情報・ビジネス専門学校	フォントワークス
Winking Entertainment Corporation	台湾	東日本デザイン&コンピュータ専門学校	ヘキサドライブ
X-LEGEND Entertainment Co., Ltd.	台湾	山口学園 ECCコンピュータ専門学校	イギリス Hello Games
XPEC Entertainment Inc.	台湾	横浜デジタルアーツ専門学校	北海道IT推進協会
Zeroplus Technology Co., Ltd.	台湾	ゲームPCコーナー/PCオンラインゲーム(商談)コーナー	ポーンデジタル/ワークスコーポレーション
台湾貿易センター	台湾	ウェブマネー	メディア・マジック
中国パビリオン		CyAC	メディアリウム
AOQI Inflatables Ltd.	中国	日本エイサー	イギリス Eurocom Developments
Aurora Culture Communication Co., Ltd	中国	ユニットコム	ビジネスミーティングコーナー
Beijing DAZZLINGAME Technology Development Co., Ltd.	中国	SuZhou Snail Electronic Co., Ltd	中国 カブコン
Beijing Hiyou Science & Technology Co., Ltd.	中国	ファミリーコーナー	ドイツ Crytek GmbH
Beijing TALENTWALKER Interactive Entertainment Co., Ltd.	中国	アルケミスト	コーエーテクモゲームス
Daxing New Media Development Zone	中国	カブコン	フランス DARKWORKS
Guangdong Benko Cartoon Franchise Management Ltd.	中国	KONAMI	台湾 ガマニアデジタルエンターテインメント
Guangling Paper-cut Art Research Center	中国	スクウェア・エニックス	韓国パビリオン
Guangzhou Wahlap Technology Co., Ltd.	中国	セガ	韓国 Atoon, Inc.
Guiyang Baiyunwangyang Technology Development Co.,Ltd.	中国	バンダイナムコゲームス	韓国 CL GAMEZ
Guiyang E-animate Culture Communication Corporation Ltd.	中国	マイクロソフト	韓国 D-Block Entertainment Inc.
Guizhou Henglitianhe Technology Development Co.,Ltd.	中国	レベルファイブ	韓国 GamePrix Corporation
Guizhou Tianshou Cartoon and Film and TV Co., Ltd.	中国	物販コーナー	韓国 INCA Internet Co., Ltd
Harbin 3Doc Technology Development Co.,Ltd.	中国	アイレム横丁	韓国 Liveplex Co., Ltd
Jiangxi Dingwen Multimedia Co.,Ltd	中国	アルヴィオン	韓国 Piece Craft
Jiangxi FanMei Animated Television Media Ltd.	中国	インターネットラジオステーション <音泉 >	韓国 VisualShower Corp.
Kingsoft Corporation Limited	中国	カブコン	韓国 Zemi Interactive Co.,Ltd.
Nanchang, KA KA culture Limited.	中国	カブコン 音楽・書籍・ゲームソフト	ドイツ トイロジック
NetSdar (TaiYuan) Software Co.,Ltd	中国	ゲームセンターCX	台湾 ナウプロダクション
New Ocean Co., Ltd. Heilongjiang	中国	ゲームテック	Babel Media
Object Software (Beijing) Co.,Ltd	中国	コーエーテクモゲームス	バンダイナムコゲームス
Optimedia Software (Yunnan) Co.,Ltd	中国	コスバ	(50音順)
Shanghai Motion Magic Digital Entertainment	中国	KONAMI	
Shanxi Bough Animation Company	中国	三英貿易	
Yunnan Sofmit Zhongcheng Software Co., Ltd.	中国	三和電子	
Yunnan Yuancheng Media Production Company	中国	スクウェア・エニックス	
Zunyi Chilli Animation Ltd.	中国	スクウェア・エニックス ミュージック	
ディースリー・パブリッシャー		ディースリー・パブリッシャー	
デジタルワークスエンターテインメント		トイズ・プランニング	
電撃ゲームス		日経 BP社	
電撃PlayStation		バンダイナムコゲームス	
バンダイナムコゲームス		5pb.	
Vuzix Corporation	アメリカ	ブシロード	
4Gamer.net		ブラネックスコミュニケーションズ	

5-4 会場レイアウト

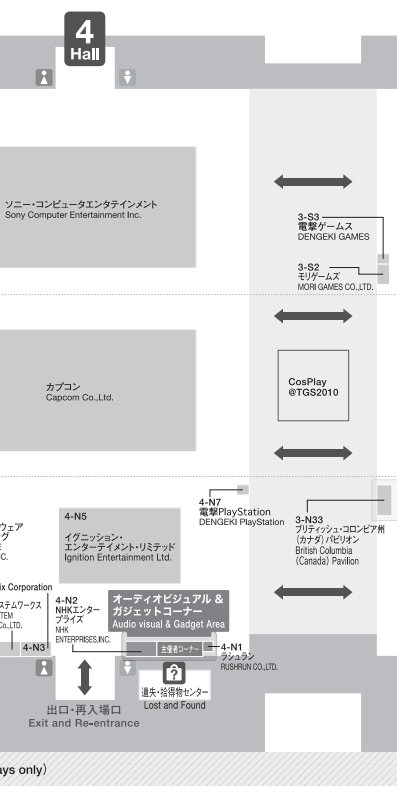
会場マップ / FLOOR MAP



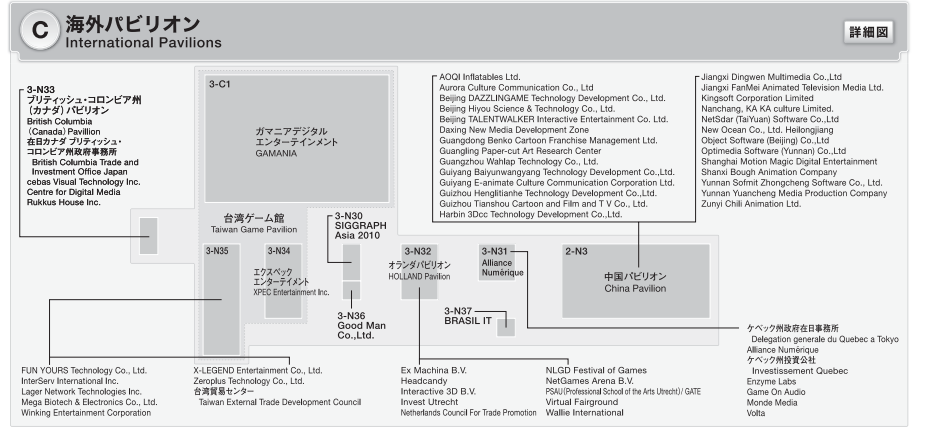
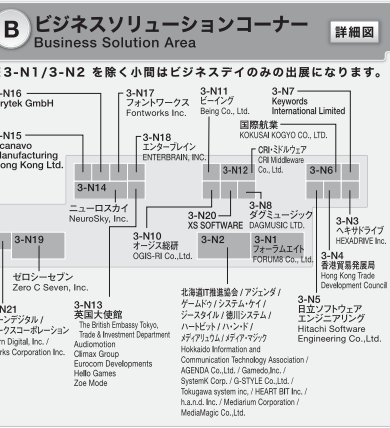
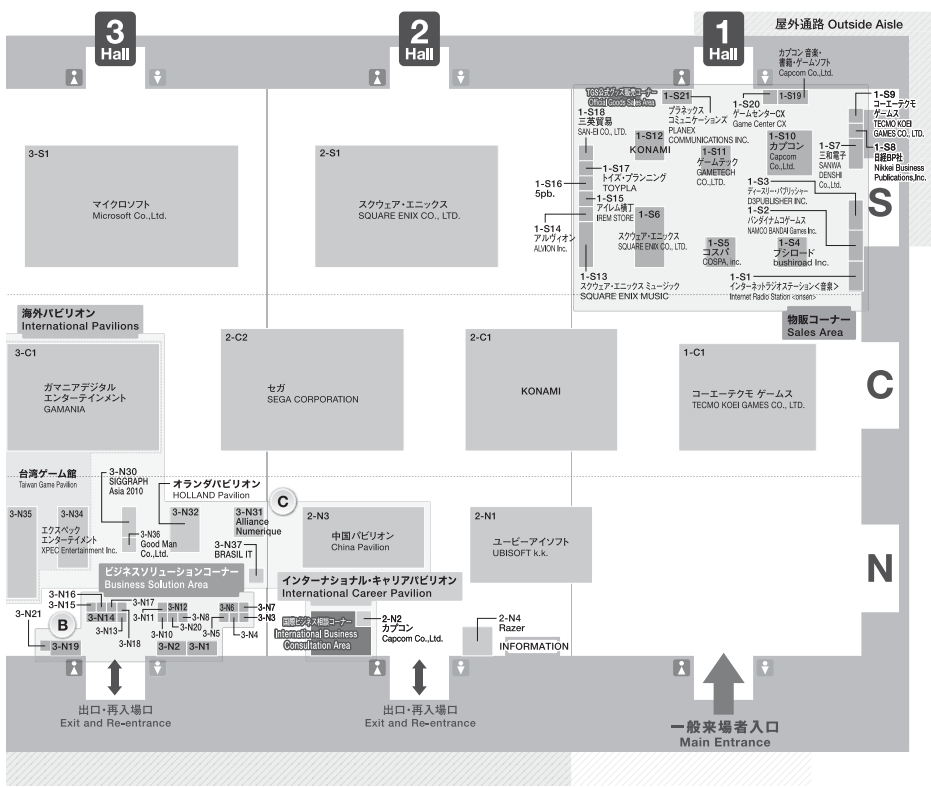
国際会議場2F MAP



Exhibition (International Pavilions contained.) ■ 物販コーナー / Sales Area
 コーナー / Game School Area ■ ビジネスソリューションコーナー / Business Solution Area



ファミリーコーナー / Family Area ■ ゲームPCコーナー/PCオンラインゲーム (商談) コーナー / Game PC Area・PC on-line Game Area ■ オーディオビジュアル&ガジェットコーナー / Audio visual & Gadget Area
 ビジネスミーティングコーナー / Business Meeting Area ■ 国際ビジネス相談コーナー/国際ショナル・キャリアパビリオン / International Business Consultation Area・International Career Pavilion



5-5 会場風景

●一般展示

【場所】展示ホール1～6



●海外パビリオン

【場所】展示ホール2～3



●オーディオビジュアル&ガジェットコーナー
【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6



●ゲームPCコーナー/PCオンラインゲーム(商談)コーナー
【場所】展示ホール5



●物販コーナー
【場所】展示ホール1



●モバイルコーナー
【場所】展示ホール6



●国際・キャリアパビリオン
【場所】展示ホール2



●ビジネスソリューションコーナー
【場所】展示ホール3



●ビジネスミーティングコーナー
【場所】国際会議場 コンベンションホールA



●CESAゲーム白書販売コーナー、CEROデスク

【場所】展示ホール5



●国際会議場 1階ロビー

【場所】国際会議場 1階ロビー



●更衣室

【場所】展示ホール7



●プレスセンター・ラウンジ

【場所】展示ホール6会議室、中央エントランス1F会議室



●手荷物検査

【場所】2F (東・西・中央エントランス)、1F (北側ウェルカムゲート)



●飲食コーナー

【場所】展示ホール7



●日本ゲーム大賞フューチャー部門投票コーナー

【場所】展示ホール6 日本ゲーム大賞ブース他



●チケットカウンター

【場所】西駐車場前



5-6 ファミリーコーナー

【場所】展示ホール8

小学生以下のお子様とその保護者を対象としたファミリーコーナーには8社が出展しました。

展示会場では子供向けの最新ゲームを体験していただく「タッチ&トライブース」を中心にゲーム関連グッズを販売する「物販コーナー」、関連したアナログゲームやアーケードゲームを体験する「おもちゃ体験コーナー」、駄菓子やドリンクを販売する「縁日コーナー」などを設置。また、今年は新たに「絵画コンテスト」を実施し、来場したお子様などから274枚もの応募いただき会場内の広場に掲載しました。そのほか、主

催者企画「3Dテレビ体験ゾーン」を設けファミリーで楽しめるコーナーを充実しました。

イベントステージではファミリーコーナーの出展社(3社)によるプログラムに加え、うたのおねえさんが出演する「松原美香ファミリーコンサート」とTV番組「仮面ライダーWショー」を主催者企画として実施しました。ファミリーコーナーは一般公開日の2日間で22,377人のファミリー層が来場し最新のゲームを楽しみました。

●タッチ&トライブース



●おもちゃ体験コーナー



●ファミリーステージ



●物販コーナー



●絵画コンテスト



●縁日コーナー



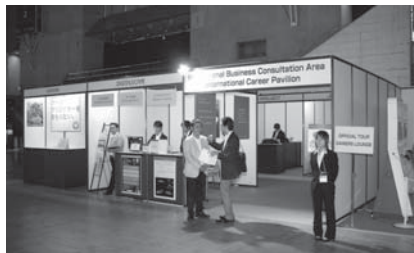
●ファミリーステージプログラム

時間	9月18日(土)	9月19日(日)
10:20~10:50	松原美香ファミリーコンサート	仮面ライダーWショー
11:35~12:05	バンダイナムコゲームス 太鼓の達人DS ハッピーステージ!!	バンダイナムコゲームス クレヨンしんちゃんスペシャルステージ
12:25~12:55	スクウェア・エニックス ベビーシッターママ『ハイハイ競争』大会	レベルファイブ イナズマイレブン スペシャルステージ
13:15~13:45	松原美香ファミリーコンサート	仮面ライダーWショー
14:30~15:00	バンダイナムコゲームス たまごっちなりきりチャレンジ ゲームしよう☆	バンダイナムコゲームス ド根性小学生ボン・ビー太 ゲーム大会でい!!
15:20~15:50	レベルファイブ イナズマイレブン スペシャルステージ	スクウェア・エニックス クラフトママ『エプロンでキャッチ』大会
16:10~16:40	バンダイナムコゲームス みんなとキミのピラメキーノ!ステージ	バンダイナムコゲームス みんなで冒険! ファミトレ大ゲーム大会!!

5-7 主催者企画

●国際ビジネス相談コーナー

【場所】展示ホール2



国内外のビジネスパーソンを対象に、さまざまなビジネスチャンスの創出を支援するコーナーを設置しました。日本貿易振興機構、デジタルスケープそしてビジネスワイヤ・ジャパンの協力を得て、開発パートナー探しや提携などのビジネスマッチングから、企業マッチング、国際広報相談など幅広く対応しました。

●ビジネスマッチングシステム

【場所】展示ホール2 多目的室



国際的なゲームビジネスの促進をテーマに、海外出展社や海外来場者(国内と国内も可)とのビジネス交流を促進するためにビジネスマッチングシステムを稼働しました。会期中4日間の商談件数*は228件(うち海外企業の商談件数は125件)

*事務局把握件数(2Hall商談コーナーの件数のみ。国際会議場や展示会場内での面談件数は除く)。
事前の商談申込メール件数は2359件。多くの国内外の企業が商談に積極的で、ゲームビジネスの国際化の動きが伺える結果となりました。

●オーディオビジュアル&ガジェットコーナー 特設ブース

【場所】展示ホール4 【協力】アドコム、NECディスプレイソリューションズ、アニメワールド



オーディオビジュアル&ガジェットコーナー内に、プロジェクターを使った大画面でのゲームプレイや、タブレット端末を使ったコンテンツ視聴が体験できる特設ブースを設置しました。

●Gaming PC WORLD ~新体験! PCゲームの素晴らしい世界~

【場所】展示ホール5 【協賛】日本エイサー、インテル 企画:日経WinPC



ゲームPCの魅力を増大できるコーナーをゲームPCコーナー内に設置。オンラインゲームタイトルを14タイトル揃え豊富な試遊体験を提供しました。また、高性能パソコンを使った美しいグラフィックスや周辺機器をつないでプレーする面白さといったパソコンの魅力を伝えました。

●iPhone&iPadコーナー/Androidコーナー

【場所】展示ホール6



モバイルコーナー内に今注目のスマートフォンと各種コンテンツを紹介するコーナーを設置しました。1つはiPhone&iPad向けの新作ゲームコンテンツを幅広く紹介するコーナー。もう1つはAndroid OSのスマートフォン向け各種コンテンツや新型ハードを紹介するコーナーです。注目ハードで新しいゲームの魅力を展示しました。

●ゲーム歴史博物館

【場所】展示ホール6



東京ゲームショウ誕生から現在までのゲーム産業の歴史を主に、その時々々の株価などの経済をはじめとする時事情報を加味した展示コーナーです。歴代の日本ゲーム大賞受賞作品やゲームハードのリリース情報も展示しました。

●3Dテレビ体験コーナー

【場所】展示ホール8 【協力】スカパーJSAT



ファミリーコーナー内に、家族で楽しめる3D(立体視)テレビの体験ゾーンを設置しました。スポーツをはじめとするさまざまな3D映像コンテンツを放映し、家族で迫力ある映像を体験してもらいました。

●TGSオフィシャルグッズ販売コーナー

【場所】展示ホール1、中央広場



昨年に引き続き、東京ゲームショウ公式グッズを2カ所で販売しました。東京ゲームショウのために特別にデザインしたオリジナルのTシャツ(3種類各160・S・M・L・XL)、スポーツタオル(2種類)、マグカップ(2種類)、トートバッグ、メッセンジャーバッグ、多機能ペン、ペン付きメモ帳、特製プリント煎餅、特製カステラ饅頭、マイ箸セット、クオカードの11製品を用意しました。また、出展社2社からの委託品も販売しました。

●SENSE OF WONDER NIGHT 2010/SOWNパビリオン

【主催】CESA/日経BP社 【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) 【協賛】CRI・ミドルウェア/inComm/任天堂

■SOWN2010:【日時】9月17日(金) 18:30~20:50 【場所】国際会議場2F 201会議室

■SOWNパビリオン:【場所】展示ホール6



2008年にスタートした「SENSE OF WONDER NIGHT(SOWN)」は、新たな可能性を模索しているゲーム開発者にスポットライトを当て、そのアイデアをプレゼンテーションする場として設けました。3回目となる今回は60件を超える応募のなかから、厳正なる審査で選出した9作品(国内3作品、海外6作品)が、ゲーム関係者や報道関係者に対するプレゼンテーションの機会を得ました。

また、今回初めて展示会場内に「SOWNパビリオン」を新設。プレゼンテーション作品を実際に試遊できる場を提供しました。



5-8 特別パートナー企画

●闘劇 in TGS2010

【日程】9月18日(土)、19日(日) 【場所】展示ホール7

アジアのゲームファンの満足度を高め、来場促進を図るための企画として、エンターブレインが企画・主催する格闘ゲーム大会「闘劇」をTGS会場内に誘致し開催しました。国内に加え、海外からの大会エントリーも受け付け、総選手数704人(うちアジア勢は64人、海外選手全体では98人)が参加。これに加えて、選手の応援団などアジア圏からの随行者は131人になりました。今回はTGSに合わせアーケード機での試合に加

えて、家庭用ゲーム機での試合も行えるように会場を整備。その結果、大会会場が設置された7ホールは観客や選手ですべて埋め尽くされるほどのにぎわいを見せ、指定席および自由席(「闘劇」エリアを囲む柵の外からの観覧者含む)での観覧者数は、延べ2万7,600人(エンターブレイン調べ)となりました。



●CosPlay@TGS2010

【場所】やすらぎのモールほか

アジアをはじめ世界各国でコスプレが1つの文化となっていることから、海外からの一般来場者を集客する目的で実施。海外からの著名なコスプレイヤー招致に加え、カンファレンス、ダンスナイト、コンテスト、コスプレゾーンでの演出など、各種のコスプレ企画を展開しました(企画・運営協力:コスプレ企画集団のコスグループ)。海外からのゲストコスプレイ

ヤーの1人はメインビジュアルに登場するキャラクターのコスプレ衣装を制作して来日し、多くのプレスの注目を集めました。また、コスプレゾーン(やすらぎのモール)には、バックドロップ(背景画)やコスウォール(背景衝立)、ロールアップバナーを設置。コスプレ撮影や記念撮影のポイントとして機能しました。



5-9 イベントステージ

【場所】展示ホール8

日程	時間	タイトル
9月16日(木)	16:00~17:15	日本ゲーム大賞2010 経済産業大臣賞/年間作品部門発表授賞式
9月17日(金)	12:00~13:00	コスプレカンファレンス CosPlay@TGS2010 コスプレ×ゲーム!
	14:30~15:45	ゲーム機として進化するiPhone~i Love iPhone × Games
9月18日(土)	10:30~11:30	日本ゲーム大賞2010 アマチュア部門 発表授賞式
	12:00~12:45	新作ロボットゲームスペシャルステージ
	13:15~14:00	アイドルマスター2 Presents 『765プロダクション 2010年度決起集会』
	14:30~15:30	探偵オペラ ミルキィホームズ in 東京ゲームショウ
	16:00~17:00	ドリームCライブ2010
	18:00~20:00	CosPlay@TGS2010 コスプレダンスナイト
9月19日(日)	11:00~11:30	『日本ゲーム大賞』フューチャー部門 過去8回・受賞作品95作品を徹底調査 ついに発見!フューチャー部門 受賞の法則・新事実
	12:00~13:30	日本ゲーム大賞2010 フューチャー部門 発表授賞式
	14:00~15:30	スクウェア・エニックス公式 第1回『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』 チャンピオン大会“Great Masters ' GP”
	16:00~17:00	CESAチャリティーオークション

●バンダイナムコゲームス

新作ロボットゲームスペシャルステージ



●バンダイナムコゲームス

アイドルマスター2 Presents 『765プロダクション 2010年度決起集会』



●ブシロード

探偵オペラ ミルキィホームズ in 東京ゲームショウ



●ディースリー・パブリッシャー

ドリームCライブ2010



●スクウェア・エニックス

スクウェア・エニックス公式 第1回『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』 チャンピオン大会“Great Masters ' GP”

5-10 TGSフォーラム2010

【日時】 基調講演:9月16日(木)10:30~11:30
 専門セッション:9月17日(金)13:00~17:15
 スポンサーシップセッション:9月17日(金)11:00~12:00
【場所】 基調講演:国際会議場2F コンベンションホールB
 専門セッション:国際会議場2F、3F
 スポンサーシップセッション:国際会議場3F

9月16日(木)~17日(金)のビジネスデイ2日間、ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント関連のビジネスパーソンを対象としたカンファレンス「TGSフォーラム2010」を実施しました。

東京ゲームショウ2010の初日、9月16日(木)の基調講演では、マイクロソフトからCorporate Vice President, Microsoft Game StudiosのPhil Spencer氏、マイクロソフトの執行役常務ホーム&エンターテインメント事業本部長の泉水敬氏の両氏による講演を行いました。タイトルは「Xbox 360のビジョンおよび2010事業戦略」。コントローラーを必要としない新しいゲームシステムKinectに加えて、日本人クリエイターが手掛けたXbox 360の新タイトル7本を初披露しました。

2日目の9月17日(金)には、2トラックの専門セッション(有料)とスポンサーシップセッション(無料)の計5種類のカンファレンスを実施しました。13時から開催した専門セッションでは、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)と連動したゲームの秘密に迫る「ソーシャルゲームセッション」、立体視(3D)テレビでプレイするゲームの開発動向と課題を探る「3D(立体視)セッション」の2セッションを実施。

15時15分から、iPhoneやAndroidをOSとするスマートフォン、従来の携帯電話など複数のプラットフォームに対するゲームコンテンツの将来像について意見を交わす「携帯電話ゲームセッション」と経済成長著しい中国市場を中心とし



たアジアマーケットでのゲームビジネスの可能性と問題点を探る「アジア・ゲーム・ビジネス・セッション」の2セッションを実施しました。それぞれのセッションが2時間の講演&パネルディスカッションとなりますが、受講者はトレンドの話題に熱心に耳を傾けていました。

また、スポンサーシップセッションは、オランダの主要なゲーム関連企業が集まる「オランダパビリオン」が主催で、「ダッチゲームマスターズ オランダゲーム産業の獨創性」というタイトルの講演を開催しました。ここでは、Ex Machina社CEOのJeroen Elfferich氏、Virtual Fairground社FounderのIlja Goossens氏、Utrecht School of the ArtsのMicah Hrehovcsik氏らが創出した獨創的なマーケットについて紹介。同時にランチミーティングも実施しました。



●プログラム

9月16日(木)

時間	基調講演(国際会議場2F コンベンションホールB)
10:30~ 11:30	Xbox 360のビジョンおよび2010年事業戦略 Microsoft Corporation Corporate Vice President, Microsoft Game Studios Phil Spencer マイクロソフト 執行役 常務 ホーム&エンターテインメント事業本部長 泉水 敬

9月17日(金)

専門セッション (国際会議場2F、3F)		
時間	ソーシャルゲームセッション(201会議室)	3D(立体視)セッション(301会議室)
13:00~ 15:00	ソーシャルゲームが大ブレイク オープン化が切り開く、新しいゲームの可能性 ミクシィ パートナービジネス本部 アライアンス推進部 パートナー推進グループ マネージャー 安部 聡 芸者東京エンターテインメント CEO 田中 泰生 グリー 取締役 執行役員 事業開発部長 CFO 青柳 直樹 モデレーター: 日経BP社 日経ビジネスオンライン副編集長 戸田 顕司	ゲームが普及の鍵となるか 3D(立体視)新世代戦略 ソニーマーケティング プロダクツマーケティング コンシューマーAVマーケティング 部門 ホームエンタテインメントプロダクツマーケティング 部 ディスプレイMK課 マーケティングマネージャー 中村 裕 映像ジャーナリスト 大口 孝之 Sony Computer Entertainment Worldwide Studios Senior Director Studio Group(Liverpool/Evolution/ BigBig/SCE WWS Stereoscopic 3D Team) Mick Hocking モデレーター: 日経BP社 日経トレンディ編集長 渡辺 敦美
時間	携帯電話ゲームセッション(201会議室)	アジア・ゲーム・ビジネス・セッション(301会議室)
15:15~ 17:15	スマートフォン&オープン環境が切り開く 激戦!ケータイ用ゲーム新マーケット グーグル デベロッパー・アドボケイト クリス・ブルエット ドコモ・ドット・コム 投資部長 三好 大介 ジャーナリスト 林 信行 モデレーター: 日経BP社 日経エンタテインメント!編集長 吉岡 広統	いつから始める?どこから始める?熱気と混沌が渦巻く アジアゲーム市場のねらい目はココだ! セガ 中国アジア事業部 中国アジアモバイル部 北山 俊輔 ソニー・コンピュータエンタテインメント ソニー・コンピュータエンタテインメントアジア プレジデント 安田 哲彦 プレミアムエージェンシー 代表取締役 山路 和紀 立命館大学 映像学部准教授 中村 彰憲 モデレーター: 日経BP社 日経ビジネスアソシエ副編集長 降旗 淳平

時間	スポンサーシップセッション(国際会議場3F、301会議室)
11:00~ 12:00	ダッチゲームマスターズ オランダゲーム産業の独創性 「クロスプラットフォームと計画的ゲーム:ユーザー獲得の必勝法」 Ex Machina CEO Jeroen Elfferich 「我々は高品質の多人数参加型オンラインゲーム・バーチャル世界を作り上げ、グローバル・オーディエンスにアピールすることができるか」 Virtual Fairground Founder Iija Goossens 「革新的な"GATE"パイロット:教育現場におけるゲームユーザーの紹介」 Utrecht School of the Arts Micah Hrehovcsik

5-11 アジア・ゲーム・ビジネス・サミット

【日時】 9月16日(木) 13:00~15:00

【場所】 国際会議場2F コンベンションホールB

東京ゲームショウ開催20回記念企画として、ビジネスデイ初日の9月16日(木)、アジア圏の主要なゲーム企業トップが一堂に会し、ゲーム・ビジネス拡大のために乗り越えなければならない課題や展望について、パネルディスカッション形式で議論し合う国際会議「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」を開催しました。

アジア・ゲーム・ビジネス・サミットには、中国から盛大遊戯(シャングァ・ゲームズ)と騰訊(テンセント)、台湾からガマニアデジタルエンターテインメントとXPEC Entertainment、韓国からはNHNとNEXON、日本からはカプコンとスクウェア・エニックス、4カ国・地域から計8社が登場しました。

パネルディスカッションのテーマは大きく3つ。「アジア圏各国・地域でのゲーム市場景況」と「アジア圏におけるビジネス・パートナーの条件」、「ゲーム・ビジネスの将来像」などについて、各社の視点から課題と解決策などについて意見を述べました。2時間のディスカッションの後、「相互理解のための大きな一歩を踏み出した」「緊密なパートナーシップが今後の発展につながる」という共通認識を得るに至りました。

参加企業・登壇者表

●中国	
盛大遊戯(シャングァ・ゲームズ)	副総裁 銭 東海
騰訊(テンセント)	互動娛樂業務系統 副総裁 王 波
●台湾	
ガマニアデジタルエンターテインメント	代表取締役CEO 劉 柏園
XPEC Entertainment Inc.	代表取締役会長 許 金龍
●韓国	
NHN Corporation	ハンゲーム代表 ジョン・ウク
NEXON Corporation	代表取締役社長 ソ・ミン
●日本	
カプコン	代表取締役社長 辻本 春弘
スクウェア・エニックス・ホールディングス	代表取締役社長 和田 洋一
(モデレータ)日経BP社 電子機械局長 浅見 直樹	

(敬称略、株式会社など表記省略)



5-12 日本ゲーム大賞2010

14回目の開催となる「日本ゲーム大賞2010」は、近年の家庭用ゲーム業界の発展に寄与した人物に贈られる「経済産業大臣賞」と昨年度日本国内でリリースされた作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショー2010」に出展された未発売作品を対象とする「フューチャー部門」、学生、一般を問わず、オリジナルの未製品化作品を対象とする「アマチュア部門」の3つのカテゴリーにて開催し、それぞれ受賞作品を発表しました。

また、今年より、ゲームクリエイター自らがプロの視点でゲームの「独創性」や「斬新性」を評価、これまでにない創造性豊かな作品を表彰する「ゲームデザイナーズ大賞」を新設しました。

「年間作品部門」は、2010年4月12日から7月23日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された701の作品に対して、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品を決定しました。

また、今年度より新設されたゲームデザイナーズ大賞は、桜井政博氏を審査委員長に同賞の趣旨に賛同頂いた日本を代表する10名のクリエイターで構成される11名の審査員によって、受賞作品を決定。第一回目の受賞は、「HEAVY RAIN-心の軌むとき-」(Quantic Dream/株式会社ソニー・コンピュー

タエンタテインメント)が、選出されました。

「アマチュア部門」は、3月15日から6月30日までの間、アマチュアの方が制作された作品を募集。全応募作品201作品に対し、クリエイター、業界誌編集者によるVTR審査と試遊審査を行い、9作品が受賞作品として選出されました。

「フューチャー部門」は、東京ゲームショー2010会期中、9月16日(木)から18日(土)までの3日間来場者投票を実施。出展された全未発売タイトルの中から日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、10作品を今後が期待される作品として選出しました。

なお、「経済産業大臣賞」には、日本を代表する作品「ドラゴンクエスト」シリーズで多くのユーザーにゲームの楽しさを伝え、ゲームの可能性を大きく広げるなど、日本のゲーム産業界を常に牽引された点、また“すれ違い通信”という新たな楽しみ方を提示し、ゲーム産業の発展に大きく貢献された点を評価され、堀井雄二氏が受賞されました。

各部門の発表授賞式は、「東京ゲームショー2010」会期中にイベントステージにて実施し、いずれの部門にも、多くのクリエイターが登場。熱気と興奮に包まれた発表授賞式となりました。



「日本ゲーム大賞2010」発表授賞式模様／受賞作品一覧

【年間作品部門/経済産業大臣賞】発表授賞式

【日時】2010年9月16日(木) 16:00~17:30

【司会】伊集院 光、前田 美咲

【主催者代表挨拶】(社)コンピュータエンターテインメント協会会長 和田 洋一

【ご挨拶】経済産業省商務情報政策局長 石黒 憲彦

【講評】日本ゲーム大賞選考委員長 養老 孟司(ビデオレター)



【年間作品部門】受賞作品一覧

受賞	タイトル	プラットフォーム	受賞社
大賞	New スーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	任天堂株式会社
ゲームデザイナーズ大賞	HEAVY RAIN -心の軌むとき-	PS3	Quantic Dream 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
優秀賞	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア/ブリザード	DS	株式会社レベルファイブ
	Wii Sports Resort	Wii	任天堂株式会社
	トモダチコレクション	DS	任天堂株式会社
	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	株式会社スクウェア・エニックス
	New スーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	任天堂株式会社
	FINAL FANTASY XIII	PS3	株式会社スクウェア・エニックス
	BAYONETTA(ベヨネッタ)	PS3/XB360	株式会社セガ
	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	DS	株式会社ポケモン
	モンスターハンター 3(トライ)	Wii	株式会社カプコン
	ラブプラス	DS	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	株式会社セガ	
ベストセールズ賞	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	株式会社スクウェア・エニックス
グローバル賞 日本作品部門	Wii Sports Resort	Wii	任天堂株式会社
グローバル賞 海外作品部門	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3/XB360/ PC	Activision / Infinity Ward

【略称 プラットフォーム名称】PS3: PlayStation3 / PSP: PlayStationPortable / DS: ニンテンドーDS及びDS Lite、DSi、DSi LL / XB360: Xbox 360 / PC: パソコン(Windows)
(タイトル名カナ50音順)

【アマチュア部門】発表授賞式



【日時】2010年9月18日(土) 10:30~11:30

【司会】鷲崎 健、藤井 祥子

【プレゼンター／アマチュア部門審査委員】

(株)コーエーテクモゲームス
執行役員ソフトウェア事業部ゲーム開発担当
小笠原 賢一
(プレゼンター代理 ソフトウェア1部 マネージャー 庄 知彦)

(株)スクウェア・エニックス
プロデューサー統括部 シニア・プロデューサー
時田 貴司

(株)セガ
第一CS研究開発部プロデューサー
小川 陽二郎

(株)バンダイナムコゲームス
第1-1プロダクション第1課マネージャー
上 博文

(株)エンターブレイン
ファミ通メディア事業本部週刊ファミ通編集部編集長
長田 英樹

ソフトバンククリエイティブ(株)
エンタテインメント事業室室長
大村 耕史

(株)アスキー・メディアワークス
電撃PlayStation編集部編集長
西岡 美道

「アマチュア部門」の受賞作品は、「東京ゲームショウ2010」会期中、展示ホール6にて試遊ブースを設置。各タイトルともに、試遊待ちの列が出来るなど大盛況のうちに終了しました。



【アマチュア部門】受賞作品一覧

受賞	タイトル	プラットフォーム	学校名／受賞者
大賞	SAND CRUSH	PC	東京工芸大学 / UWAY
優秀賞	GRAVIS	PC	日本工学院八王子専門学校 / O.M.I
	SAND CRUSH	PC	東京工芸大学 / UWAY
	Charlotte	PC	尚美学園大学 / TEAM Charlie
	ブロックる	PC	東京工芸大学 / Libre Head
佳作	EUROPA	PC	名古屋工学院専門学校 / チーム機密文書
	新体操	PC	日本電子専門学校 / 新体操運営本部
	NEON	DS	HAL大阪 / 城 佳邦
	FINGER BATTLEFIELD !	PC	日本電子専門学校 / 鶴澤 友樹
	レムと魔法のマフラー	PC	東京コミュニケーションアート専門学校 / Okuty's Factory

【略称 プラットフォーム名称】DS:ニンテンドーDS及びDS Lite DSi LL / PC: パソコン

(タイトル名カナ50音順)

【フューチャー部門】発表授賞式

【日時】2010年9月19日(日) 12:00~13:30

【司会】有野 晋哉(よみこ), 前田 美咲

【講評】日本ゲーム大賞選考委員長代理 (株)エンターブレイン代表取締役社長 浜村 弘一



【フューチャー部門】受賞作品一覧

タイトル	プラットフォーム	受賞社
アイドルマスター2	XB360	株式会社バンダイナムコゲームス
VANQUISH(ヴァンキッシュ)	PS3/XB360	株式会社セガ
El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	PS3/XB360	イングニッション・エンターテインメント・リミテッド
グランツーリスモ5	PS3	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
DanceEvolution	XB360	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	PSP	株式会社スクウェア・エニックス
二ノ国 漆黒の魔導師	DS	株式会社レベルファイブ
ファイナルファンタジーXIV	PS3/PC	株式会社スクウェア・エニックス
モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	株式会社カプコン
龍が如く OF THE END	PS3	株式会社セガ

【略称 プラットフォーム名称】PS3: PlayStation3 / PSP: PlayStationPortable / DS: ニンテンドーDS及びDS Lite、DSi、DSi LL / XB360: Xbox 360 / PC: パソコン(Windows)
(タイトル名カナ50音順)

【フューチャー部門】受賞社の代表者



写真左端から(上段)

- アイドルマスター2
- VANQUISH
- El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON
- グランツーリスモ5
- DanceEvolution
- (下段)
- ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
- 二ノ国 漆黒の魔導師
- ファイナルファンタジー XIV
- モンスターハンターポータブル 3rd
- 龍が如く OF THE END

5-13 懇親パーティー

【日時】2010年9月16日(木) 18時00分～19時00分

【場所】アパホテル&リゾート<東京ベイ幕張>2F 東京ベイ幕張ホール

【式次第】主催者挨拶 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一

ご来賓挨拶 経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課課長 信谷 和重

ご来賓挨拶・乾杯 一般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 鶴之澤 伸

中締め 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 常任理事 辻本 春弘

(敬称略)

「東京ゲームショウ2010・日本ゲーム大賞2010懇親パーティー」は、多くのご来賓をはじめ、国内外の業界関係者、CESA会員、東京ゲームショウ出展社、ならびに「日本ゲーム大賞2010」受賞者の皆様など、大変多くの方々にご出席いただき、盛況のうちに終了いたしました。



(社)コンピュータエンターテインメント協会
会長
和田 洋一



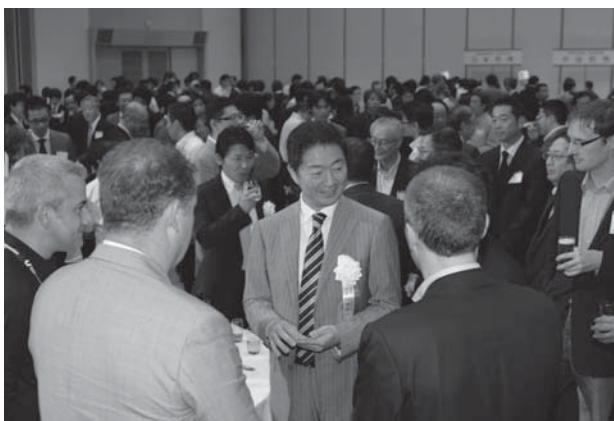
経済産業省商務情報政策局
文化情報関連産業課課長
信谷 和重



(社)コンピュータエンターテインメント協会
副会長
鶴之澤 伸

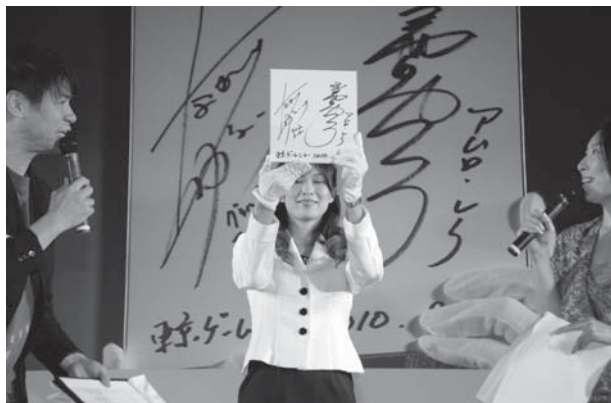


(社)コンピュータエンターテインメント協会
常任理事
辻本 春弘



5-14 CESAチャリティーオークション

会期最終日の9月19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、過去最高額の総額469,000円を売り上げました。売上金は、日本ユニセフ協会を通して、世界の恵まれない子供達に全額寄付させていただきました。ご協力ありがとうございました。



●チャリティーオークション用グッズご提供企業

アイレムソフトウェアエンジニアリング、イグニッション・エンターテインメント・リミテッド、エンターブレイン、
コーエーテクモゲームス、コナミデジタルエンタテインメント、セガ、ディースリー・パブリッシャー、
バンダイナムコゲームス、ブシロード、マイクロソフト、レベルファイブ、Mega Biothech & Electronics、Piece Craft、
1UP GAMES、The Behemoth

特別提供:アメリカザリガニ/有野 晋哉(よみこ)

日本ゲーム大賞年間作品部門全受賞作品クリエイター

6 広報・パブリシティ

6-1 全体報告

本年度の報道資料の配布総数は、計22本(英語版含む)を国内外のメディアに向けて発信。事前・会期中・事後とも昨年以上の掲載数を獲得することができました。来場メディア数については、概ね昨年並みを維持したものの、1媒体あたりの取材人数は減少傾向でした。

海外からのメディア来場については、アジア・ゲーム・ビジネス・サミットなどへの期待もあり、アジア(特に中国・韓国・台湾)からの来場数が飛躍的に増加しました。その反面、欧米

メディアからの来場数は減少していたため、次年度では欧米メディアへの情報発信力を高めるだけでなく、現地の声(動向)を随時拾えるコミュニケーション活動を展開します。

その他、プレス受付やプレスルームでの各メディア対応においては円滑に処理できました。また、今年から始めたプレスの事前登録制度(WEB登録)は、処理がスピーディーになりました。来年は開始日程を早めるなどの利用を促進する改善をする予定です。

6-2 掲載件数

メディア掲載数

掲載時期	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	専門誌	WEB	合計
会期前	7	1	89	74	67	232	470
会期中	33	1	145	4	10	822	1015
会期後	9	0	39	63	107	35	253
合計	49	2	273	141	184	1089	1738
2009(参考)	39	2	239	116		1208	1604

6-3 会期中取材件数／取材者数

媒体カテゴリー	9月16日(木)		9月17日(金)		9月18日(土)		9月19日(日)		合計	
	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数
1 Webニュース/マガジン	122	437	68	218	52	108	36	79	278	842
2 新聞	35	67	19	29	12	18	8	13	74	127
3 通信	8	20	5	11	1	1	2	3	16	35
4 テレビ(衛星放送/CATV)	11	24	6	21	5	17	4	7	26	69
5 テレビ(地上波)	37	112	29	157	9	17	9	16	84	302
6 編集プロダクション/フリー/その他	54	107	28	71	35	42	34	47	151	267
7 ラジオ	7	11	7	10	3	4	3	3	20	28
8 雑誌	134	485	121	371	43	124	30	90	328	1,070
9 海外メディア	287	541	230	428	115	253	58	84	690	1,306
総合計	695	1,804	513	1,316	275	584	184	342	1,667	4,046
東京ゲームショー2009	9月24日(木)		9月25日(金)		9月26日(土)		9月27日(日)		合計	
	676	1,918	593	1,319	269	641	189	461	1,727	4,339

6-4 海外媒体内訳

報道対象地域	人数				媒体数		増減	延合計人数		増減			
	16日	17日	18日	19日	2010	2009		2010	2009				
アジア	韓国	49	27	11	4	52	22	30	△	91	41	50	△
	シンガポール	6	4	1	0	9	5	4	△	11	6	5	△
	タイ	5	2	2	0	4	7	-3	▼	9	13	-4	▼
	台湾	48	37	17	3	72	35	37	△	105	63	42	△
	中国	46	21	18	6	34	10	24	△	91	25	66	△
	日本(在日海外)	39	34	14	13	68	84	-16	▼	100	107	-7	▼
	香港	36	23	9	6	48	29	19	△	74	41	33	△
	*フィリピン	0	0	0	0	0	1	-1	▼	0	2	-2	▼
	マレーシア	2	4	1	0	5	0	5	△	7	0	7	△
	*トルコ	0	0	0	0	0	2	-2	▼	0	5	-5	▼
ヨーロッパ	イギリス	16	12	9	8	35	30	5	△	45	47	-2	▼
	イタリア	18	15	7	2	20	22	-2	▼	42	47	-5	▼
	オーストラリア	2	5	0	0	2	5	-3	▼	7	5	2	△
	オランダ	18	12	9	2	14	12	2	△	41	29	12	△
	*スイス	0	0	0	0	0	2	-2	▼	0	2	-2	▼
	スウェーデン	5	4	3	0	8	16	-8	▼	12	21	-9	▼
	スペイン	16	8	4	0	17	27	-10	▼	28	44	-16	▼
	*スロヴェニア	0	0	0	0	0	2	-2	▼	0	7	-7	▼
	スロバキア	2	5	0	0	3	3	0		7	5	2	△
	セルビア	2	2	0	0	2	0	2	△	4	0	4	△

*スイス、スロヴェニア、フィリピン、トルコ、UAEからは今年の出場はありませんでした。

報道対象地域	人数				媒体数		増減	延合計人数		増減			
	16日	17日	18日	19日	2010	2009		2010	2009				
ヨーロッパ	チェコ	1	1	0	0	2	3	-1	▼	2	5	-3	▼
	デンマーク	0	2	2	1	3	9	-6	▼	5	12	-7	▼
	ドイツ	8	8	6	0	13	16	-3	▼	22	18	4	△
	ノルウェー	4	4	2	0	3	8	-5	▼	10	22	-12	▼
	ハンガリー	1	1	0	0	2	2	0		2	2	0	
	フィンランド	3	2	2	0	3	3	0		7	3	4	△
	フランス	52	49	35	5	65	63	2	△	141	116	25	△
	ベルギー	0	5	0	0	1	3	-2	▼	5	4	1	△
	ポーランド	7	7	4	0	10	8	2	△	18	10	8	△
	ロシア	8	3	1	0	4	5	-1	▼	12	17	-5	▼
北米 中南米	アメリカ	108	98	73	17	117	165	-48	▼	296	367	-71	▼
	カナダ	7	7	3	0	9	15	-6	▼	17	33	-16	▼
	メキシコ	2	5	3	0	7	9	-2	▼	10	15	-5	▼
	ブラジル	15	6	1	1	16	13	3	△	23	18	5	△
オセアニア	アルゼンチン	0	3	2	0	3	1	2	△	5	1	4	△
	オーストラリア	13	11	14	8	29	43	-14	▼	46	65	-19	▼
	ニュージーランド	2	1	0	0	2	0	2	△	3	0	3	△
中東	*UAE	0	0	0	0	0	1	-1	▼	0	1	-1	▼
不明	0	0	0	0	8	8	0		8	33	-25	▼	
合計	541	428	253	84	690	681	9	△	1306	1252	54	△	

7 制作物

●ポスター

【体裁】B1判、B3判：4C

日々進化するゲームの近未来像をモチーフに、独自の新たな視点で今年のテーマである「GAMEは、新章へ。」を表現しました。「東京ゲームショー」はゲームに触れるすべての人々にとって常に関心を集める、まさにアイドルのような存在です。未来都市に降り立ったアイドルは、あらゆるインターフェースを使い、世界とネットワークし、多くの人にゲームの楽しさ、奥深さを表現しています。このビジュアルには、ゲームという素晴らしい存在に恋をしてほしい、という思いが込められています。



●チラシ

【体裁】A4判、表紙：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

●チケット

【体裁】表面：4C/裏面：1C

【種別】ビジネスデイ事前登録申込券、前売券、当日券、学生専用券(表面：2C)
【配布場所】コンビニエンスストア、全国プレイガイド、ゲームショップなど



●雑誌広告

【体裁】A4変形版・A5版、4C

【掲載媒体】日経ビジネス、日経トレンディ、日経エンタテインメント!、週刊ファミ通、コロコロコミック、Game Developer Magazine、電玩通週刊(週刊ファミ通台湾版)など24媒体55ページ



●新聞広告

【体裁】全五段

【掲載媒体】9月17日(金):日本経済新聞夕刊(全国版)、

9月18日(土):日本経済新聞夕刊(東京本社版)

●公式ガイドブック

【体裁】A4変形版、4C、108ページ



●ラジオ体操カード

【体裁】B6判、表面4C/裏面:1C

【配布先】千葉市、習志野市、八千代市、浦安市、船橋市の子ども会連合会



●公式Webサイト

【URL】<http://tgs.cesa.or.jp/>



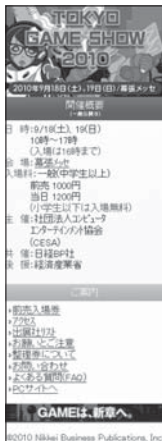
●Webバナー広告、メール広告

【掲載媒体】日経BP社の各Web媒体・メールマガジン、海外ゲーム関連媒体など



●モバイルサイト

【URL】<http://tgs.cesa.or.jp/>



●その他

会場内外の表示物など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。

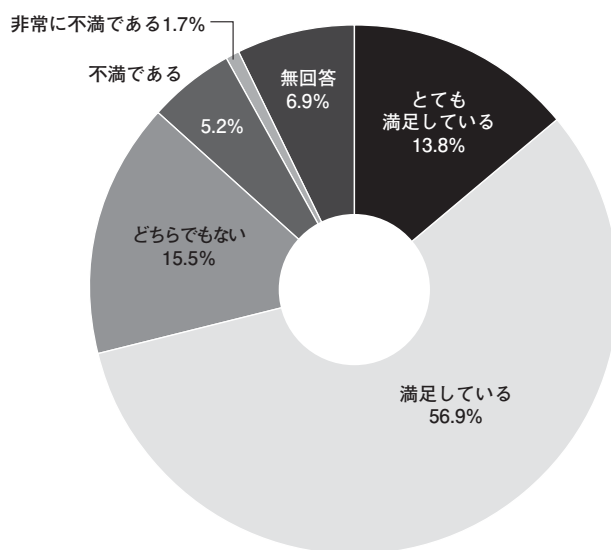


8 出展社アンケート

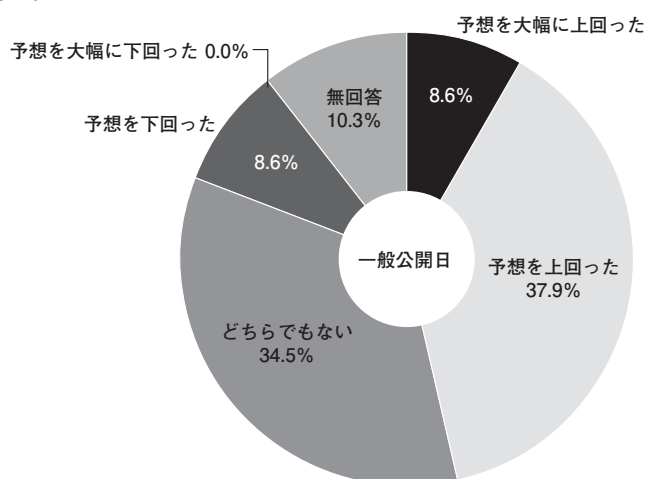
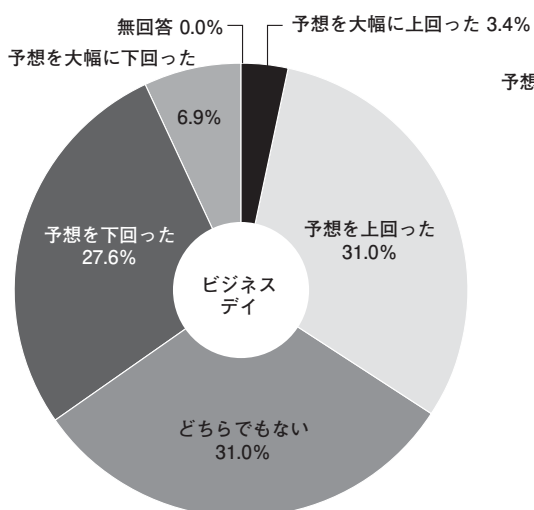
調査概要

- 【調査方法】 東京ゲームショウ2010の出展社に対し、事務局より調査協力依頼メールを送付。
日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。
- 【調査期間】 2010年9月30日(木):調査開始(メール配信、サイトオープン)
2010年10月14日(月):調査終了(サイトクローズ)
- 【有効回答数】 58件
- 【調査実施】 日経BPコンサルティング

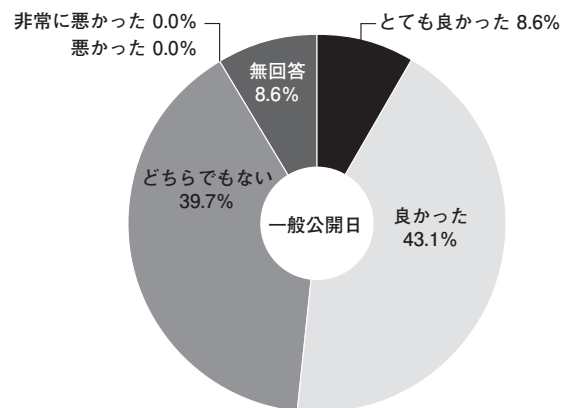
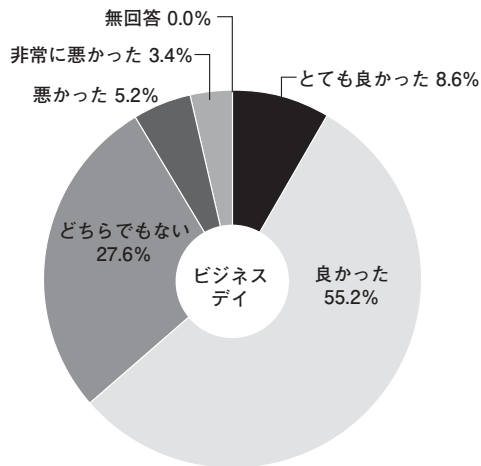
●出展に関する全体的な満足度



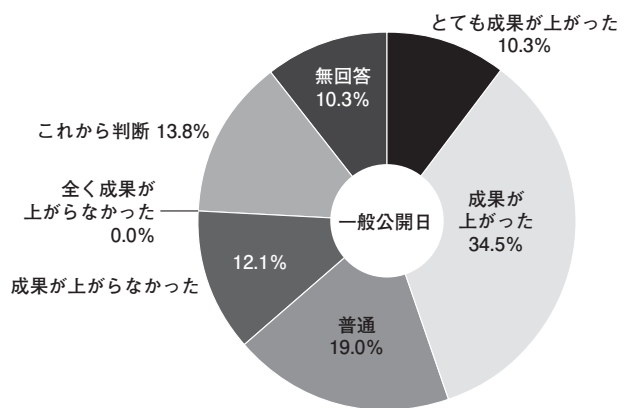
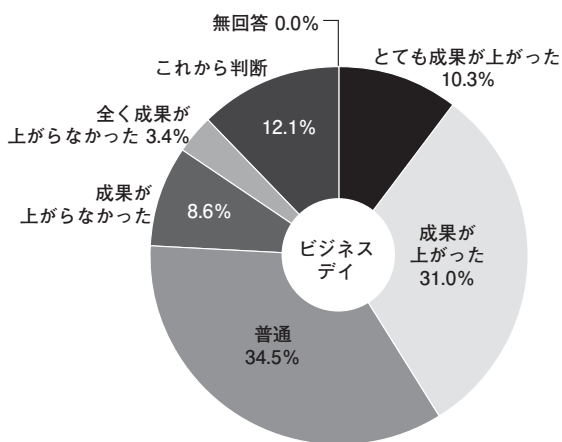
●貴社ブースへの来客数



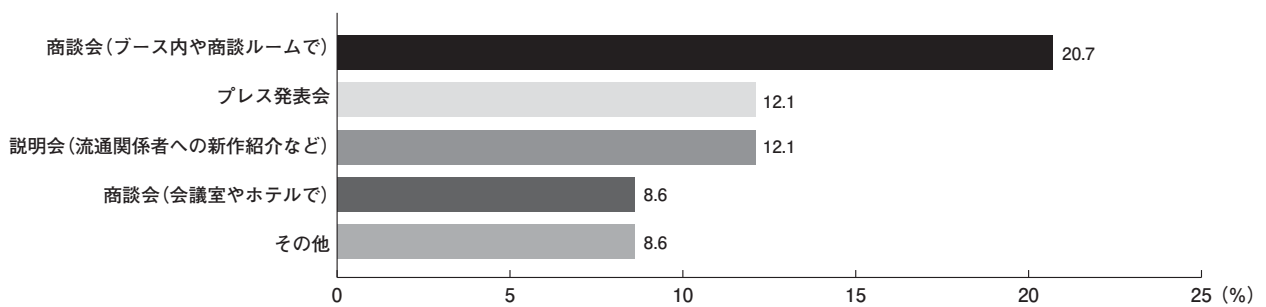
●来場者の質



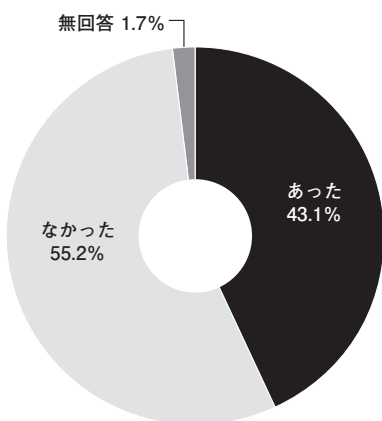
●出展成果



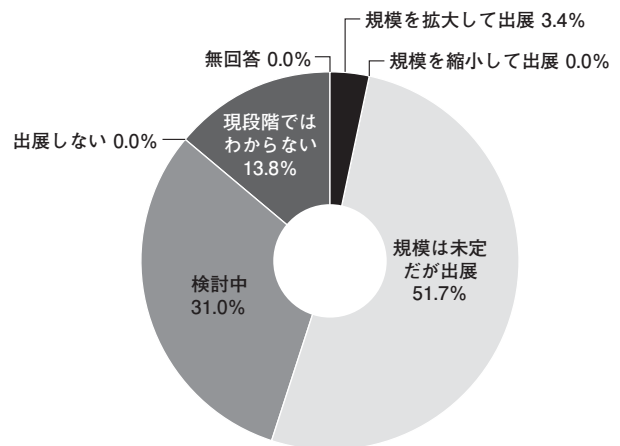
●ビジネスデイで実施した企画(複数回答)



●TGSを念頭においたリリースの有無



●次回の出展予定



TOKYO GAME SHOW 2010

東京ゲームショウ2010 オフィシャルレポート

発行 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)
〒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 入江 泰代

印刷 大應

お問い合わせ 日経BP社 東京ゲームショウ事務局
〒108-8646 東京都港区白金1-17-3
TEL.03-6811-8082 FAX.03-5421-9172



日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.
