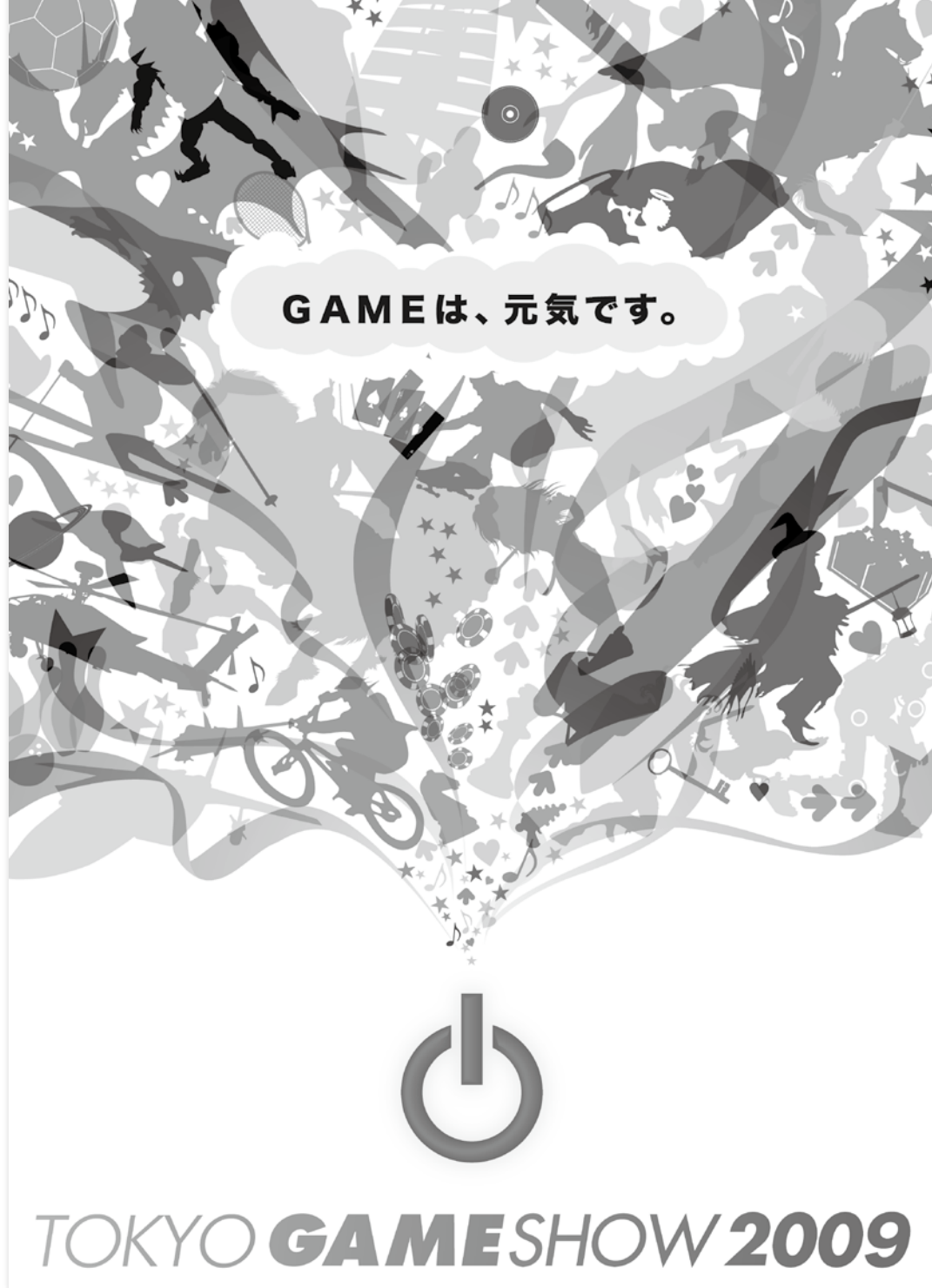




東京ゲームショウ2009 オフィシャルレポート

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

後援：経済産業省

会期：2009 年 9 月 24 日（木）～27 日（日）

会場：幕張メッセ



日経BP社

Nikkei Business Publications, Inc.

TOKYO GAME SHOW 2009 OFFICIAL REPORT



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) 来場者アンケート結果	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 ビジネスソリューションコーナー	
5-7 アドバンスド モバイル & PC コーナー	
5-8 キッズコーナー	
5-9 主催者企画	
5-10 イベントステージ	
5-11 JAPAN 国際コンテンツフェスティバル2009関連企画	
5-12 TGS フォーラム2009	
5-13 日本ゲーム大賞2009	
5-14 懇親パーティー	
5-15 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 新聞・雑誌記事掲載件数／TV・ラジオ放送件数	
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
7-1 ポスター	
7-2 チラシ	
7-3 チケット	
7-4 雑誌広告	
7-5 新聞広告	
7-6 ラジオ体操カード	
7-7 店頭ポスター	
7-8 Web バナー広告	
7-9 公式ガイドブック	
7-10 公式 Web サイト	
7-11 モバイルサイト	
7-12 その他	
8) 出展社アンケート結果	34

1

総括

「東京ゲームショウ2009」は『GAME は、元気です。』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 (CESA) 主催、日経 BP 社共催、経済産業省の後援のもと、開催しました。

今年は、経済不況や新型インフルエンザなどの影響に加え、秋の大型連休の中での開催になるなど、「東京ゲームショウ2009」を運営していく上では、非常に厳しい条件の中での開催となりました。出展社数については、過去第3位の180社、来場者数は昨年よりも約1万人の減少となりましたが、目標を超える18万5030人を動員することができました。

また、海外出展社はカナダ、台湾、北京の各パビリオンなどを中心に歴代2位の92社。海外の報道担当者は682媒体(1252人)と昨年よりも増加し、海外からの注目度は高いレベルとなりました。また今回も、昨年に引き続き、「JAPAN国際コンテンツフェスティバル(コ・フェスタ)」のオフィシャルイベントとして、ゲームの将来の可能性を示したコ・フェスタの特設コーナーを設置し、国内外から多くの参加者が来場しました。

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ははじめ、携帯電話機用ゲームソフト、携帯型ゲーム機用ソフト、PCオンラインゲームなど、全体で約800タイトルが並びました。加えて、新型の携帯型ゲーム機やゲーム機用インタフェースの新技术など、新しいゲームの世界を切り開く製品・技術などが公開されました。また、昨年に引き続き2日間の開催となったビジネスデイでは、会場を切り替えて大型化した基調講演など充実度が増した「TGSフォーラム」、ユニークなゲームのアイデアをプレゼンテーションする「SENSE OF WONDER NIGHT 2009」といった主催者企画を開催。ゲーム業界関係者をはじめとする多くのコンテンツ業界関係者に向けて、様々な情報を提供しました。

厳しい経済環境の中、無事に東京ゲームショウを開催できたのは、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2009」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ご協力を改めてお礼を申し上げます。

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27日 (金)
出展社募集開始	2月27日 (金)
出展申込締切	6月12日 (金)
小間位置選定会 (40 小間以上の出展社)	6月24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 (水)
取材事前登録開始	7月22日 (木)
ビジネスデイ来場事前登録開始	8月6日 (木)
搬入・施工開始	9月21日 (月)
会期：ビジネスデイ	9月24日 (木) ~25日 (金)
会期：一般公開	9月26日 (土) ~27日 (日)

3

開催概要・来場者数

【名称】	東京ゲームショウ2009 TOKYO GAME SHOW 2009
【テーマ】	GAME は、元気です。
【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
【会期】	ビジネスデイ 2009 年 9 月 24 日 (木)、25 日 (金) 一般公開 2009 年 9 月 26 日 (土)、27 日 (日) 10:00 ~ 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】	180 社
【総出展小間数】	1367 小間
【出展タイトル】	758 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	24.1	アクション	21.4
携帯電話	18.6	ロールプレイング	10.6
ニンテンドー DS	13.9	パズル	9.3
Xbox360	5.7	シミュレーション	6.2
PSP	3.4	アドベンチャー	4.3
プレイステーション 3	3.0	シューティング	2.9
Wii	2.9	スポーツ	2.4
プレイステーション 2	0.4	レーシング	1.9
その他	28.0	その他	41.0

【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
	TGS2009 サポートズクラブチケット 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2009		東京ゲームショウ2008	
9 月 24 日 (木) ビジネスデイ	27,435 人	10 月 9 日 (木) ビジネスデイ	27,305 人
9 月 25 日 (金) ビジネスデイ	24,605 人	10 月 10 日 (金) ビジネスデイ	24,178 人
9 月 26 日 (土) 一般公開	61,138 人 (内キッズ 9,579 人)	10 月 11 日 (土) 一般公開	71,639 人 (内キッズ 9,207 人)
9 月 27 日 (日) 一般公開	71,852 人 (内キッズ 12,369 人)	10 月 12 日 (日) 一般公開	71,166 人 (内キッズ 13,963 人)
合 計	185,030 人 (内キッズ 21,948 人)	合 計	194,288 人 (内キッズ 23,170 人)

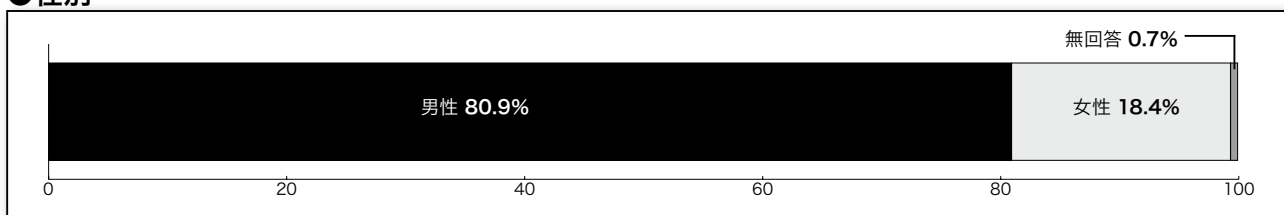
4

来場者アンケート結果

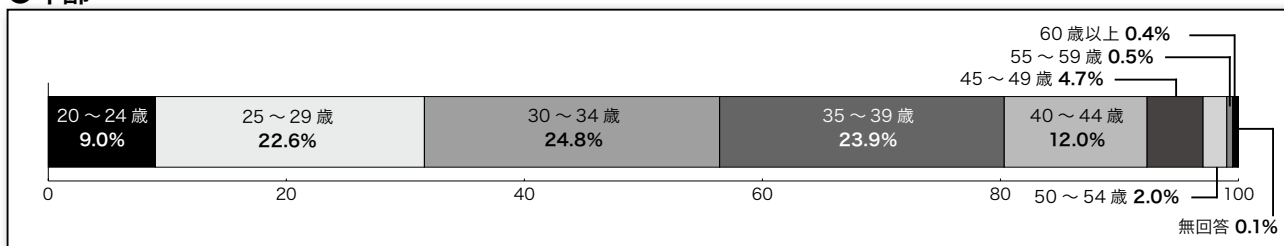
4-1 ビジネスデイ来場者アンケート結果(日経 BP 社調べ、抜粋)

調査概要	【調査方法】	東京ゲームショウ2009のビジネスデイ事前登録者のうち、4,585 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。
	【調査日程】	2009 年 10 月 20 日 (火) : 調査開始 (メール配信、サイトオープン) 2009 年 11 月 3 日 (火) : 調査終了 (サイトクローズ)
	【有効回答数】	835 件 (回収率 : 18.2%)
	【調査実施】	日経 BP コンサルティング

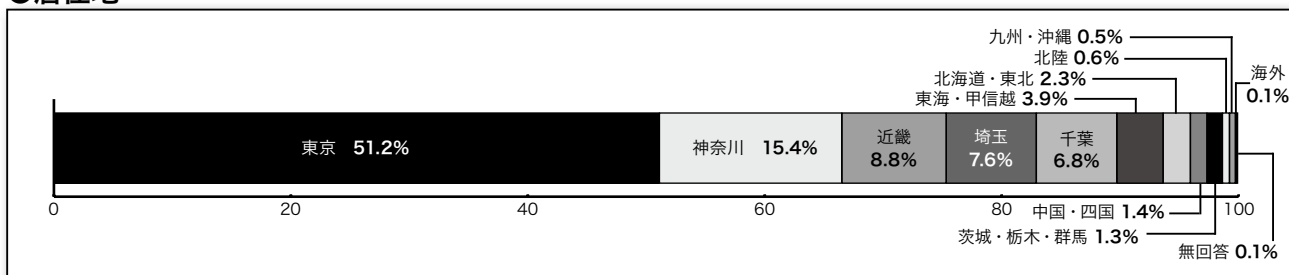
●性別



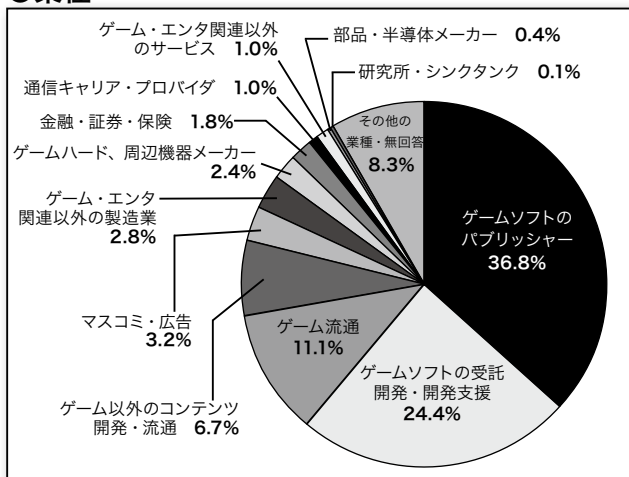
●年齢



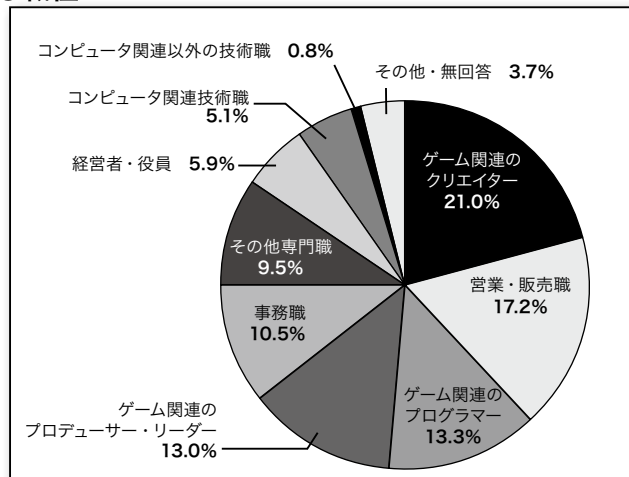
●居住地



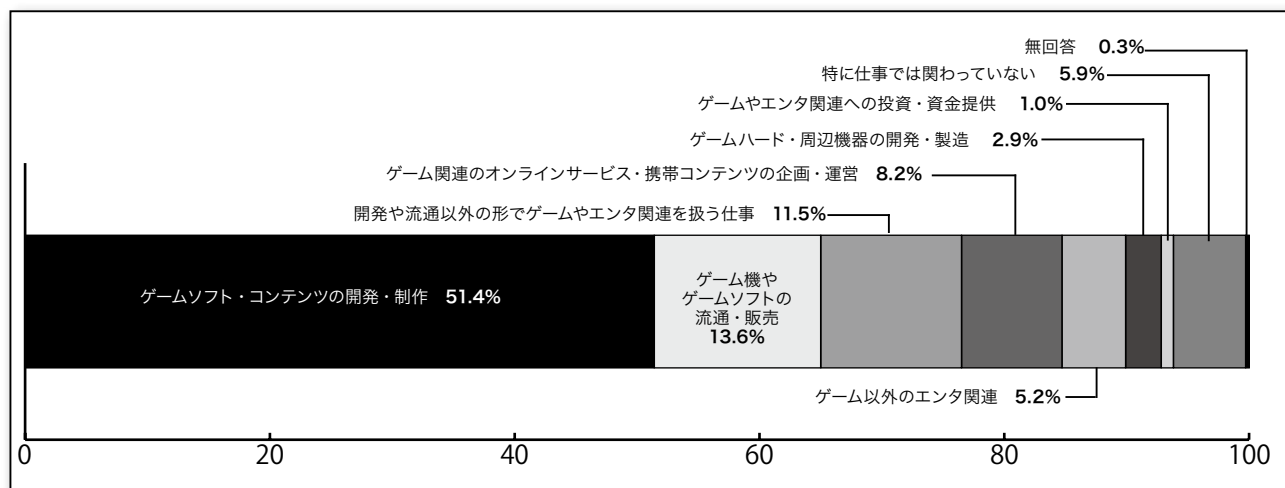
●業種



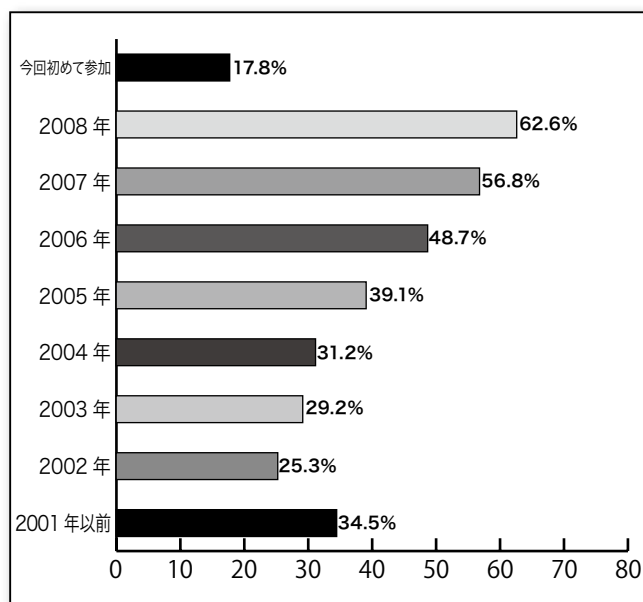
●職種



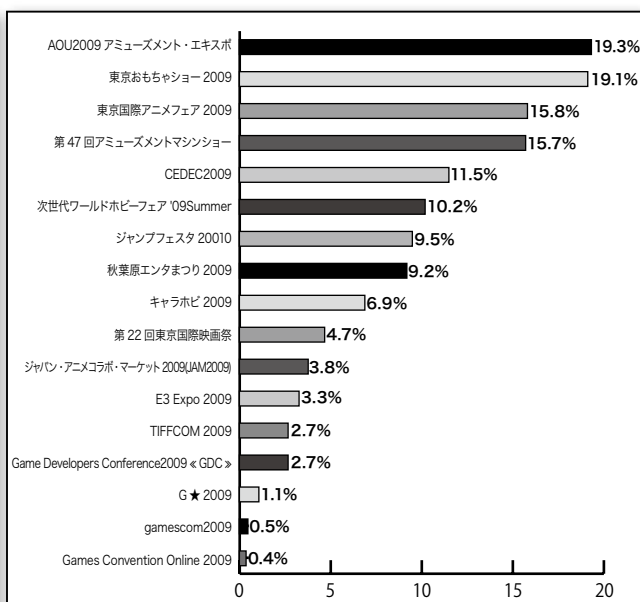
●ゲーム/エンターテインメント・コンテンツとの関わり



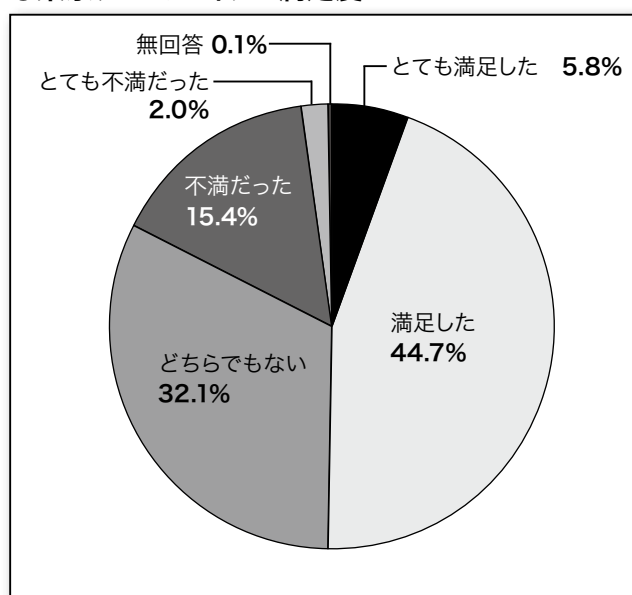
●過去の東京ゲームショウへの参加経験 (MA)



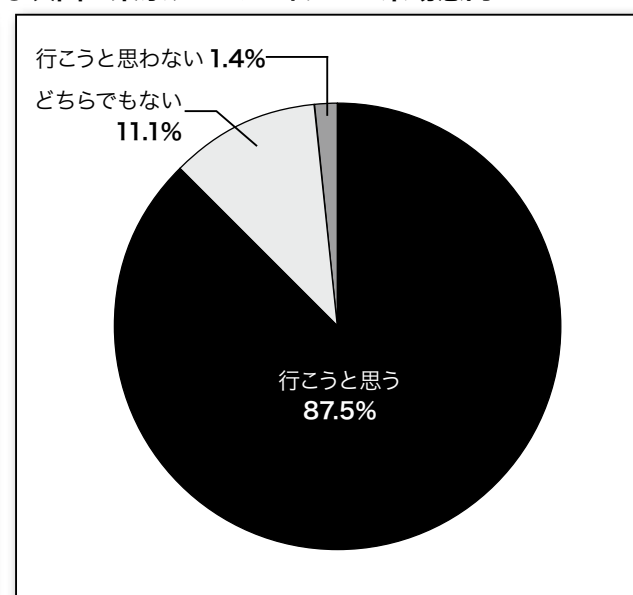
●この1年以内に来場した / 来場予定の展示会 (MA)



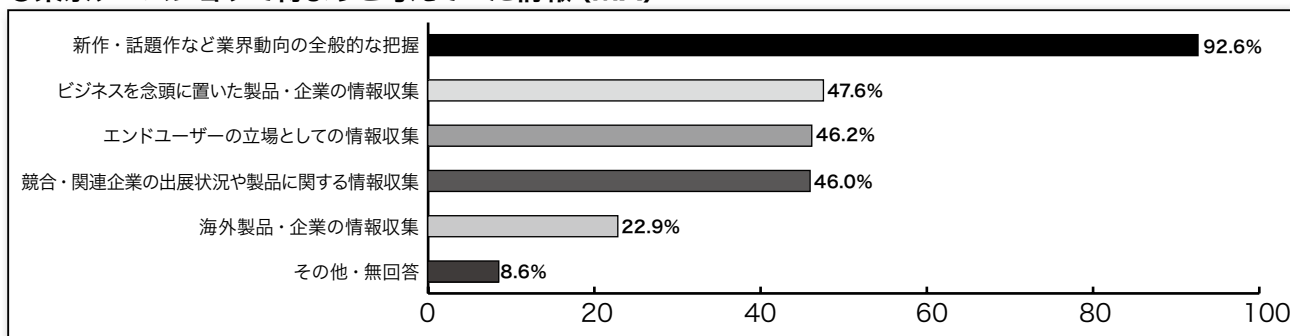
●東京ゲームショウの満足度



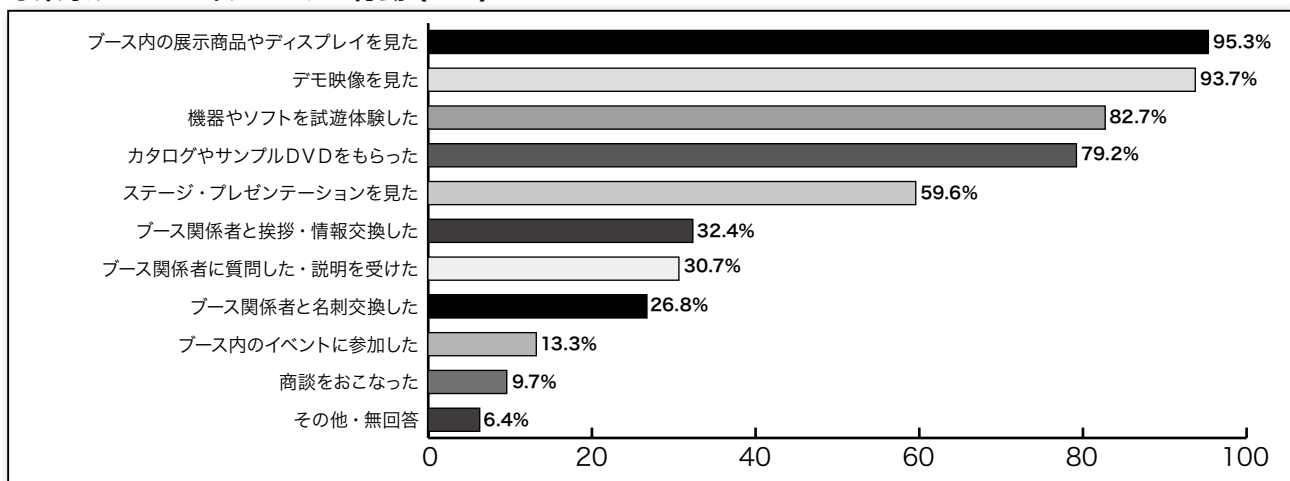
●次回の東京ゲームショウへの来場意向



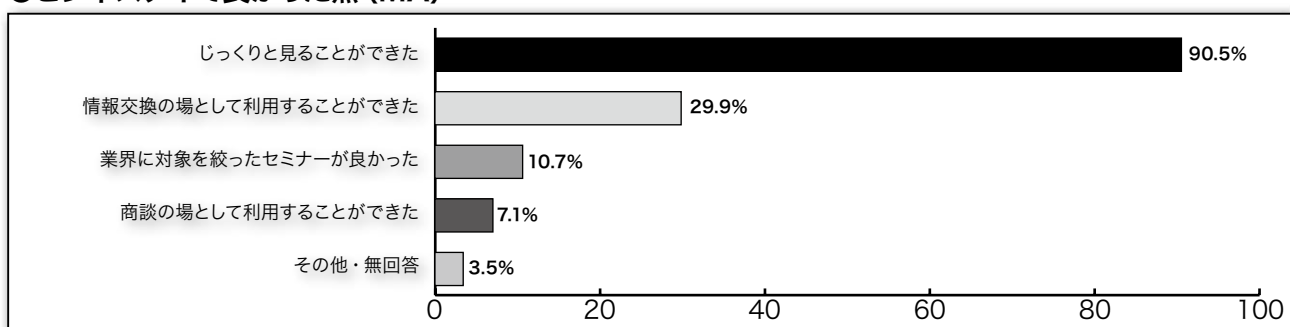
●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報 (MA)



●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 名	割合 (%)
アジア	韓国	28.2
	台湾	16.9
	中国	9.2
	香港	6.4
	シンガポール	3.1
	タイ	2.4
	マレーシア	0.8
	ベトナム	0.5
	インド	0.3
	インドネシア	0.3
	フィリピン	0.3
北米	米国	16.1
	カナダ	0.9
中南米	メキシコ	0.3
	ブラジル	0.2
	アルゼンチン	0.1
欧州	フランス	2.9
	英国	2.4
	ドイツ	1.9

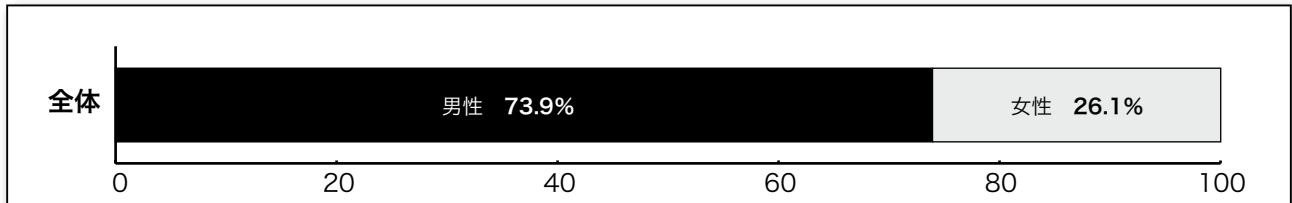
地 域	国 名	割合 (%)
欧州	オランダ	1.6
	スウェーデン	0.4
	スペイン	0.3
	フィンランド	0.3
	ロシア	0.3
	イタリア	0.3
	ポーランド	0.3
	ハンガリー	0.2
	アイルランド	0.2
	スイス	0.2
	ベルギー	0.1
	ポルトガル	0.1
	デンマーク	0.1
オセアニア	オーストラリア	1.8
	ニュージーランド	0.2
中東	アラブ首長国連邦	0.4

※ ビジネスデイに窓口で受付をした1206人のうち、勤務先国名まで判明した1189人の内訳（ビジネスデイの2日間とも来場した方は1人としてカウント）
 ※ ビジネスデイ事前登録申込券受付から入場した方、ゲストパス持参者、海外プレス関係者、出展社パス持参者は除く

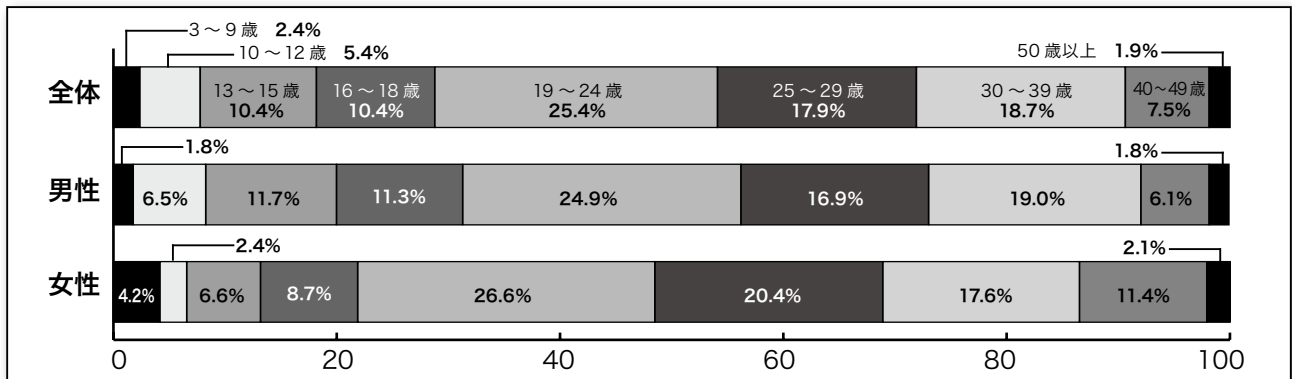
4-2 一般来場者アンケート結果 (CESA 調べ、抜粋)

調査概要	【調査方法】	東京ゲームショウ2009の会場内（展示ホール3、4、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2009に来場した3歳以上の男女個人
	【有効回答数】	1,109 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（CESA） 企画主体：日本テレネット株式会社

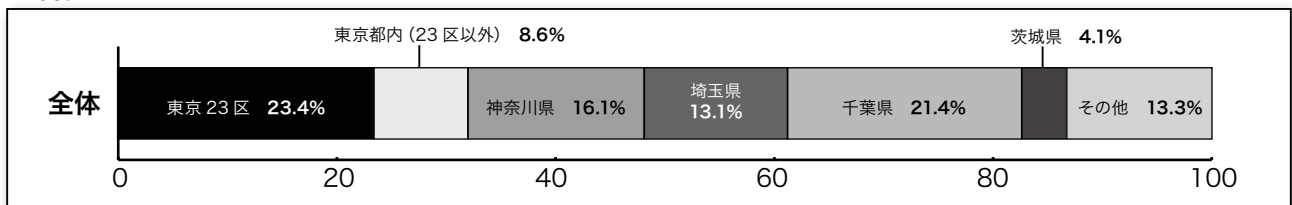
●性別



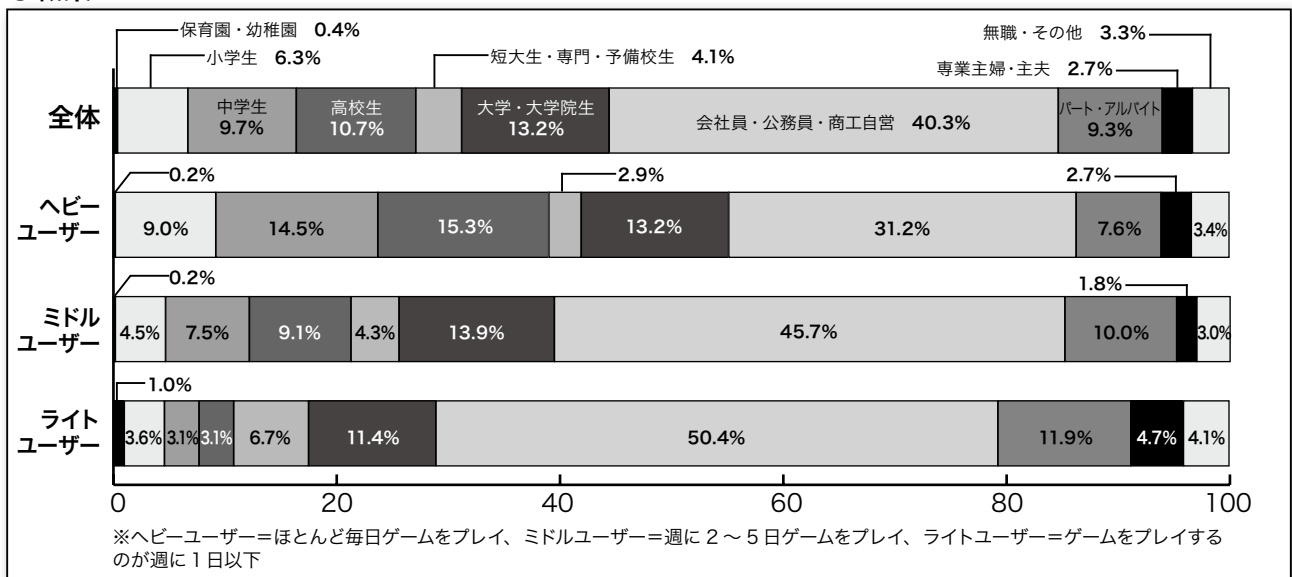
●年齢



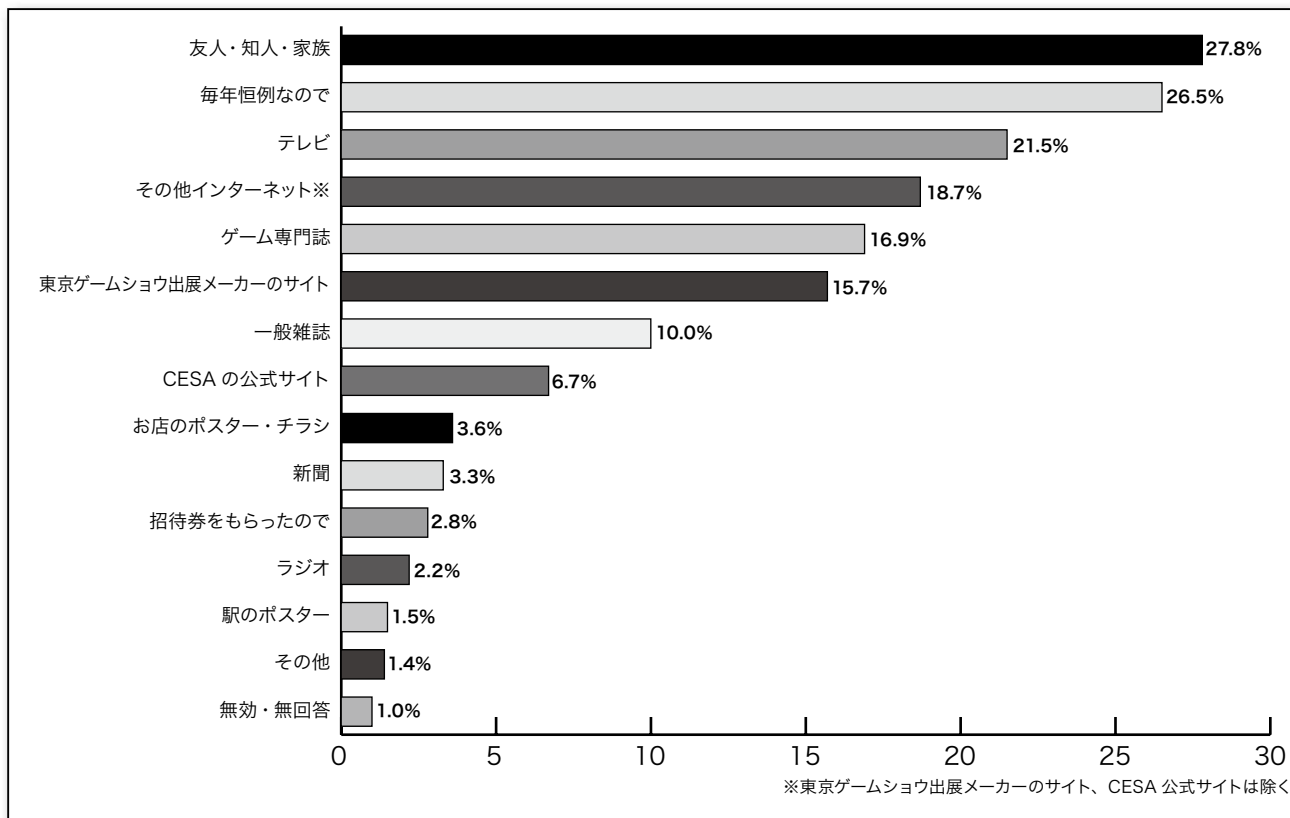
●居住地



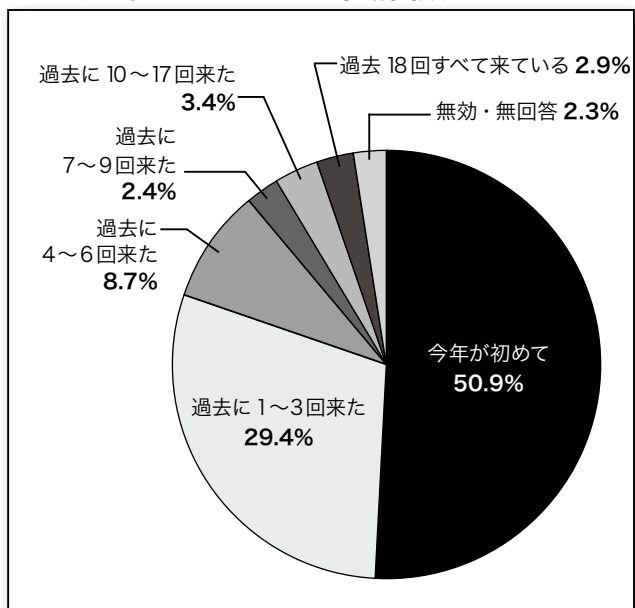
●職業



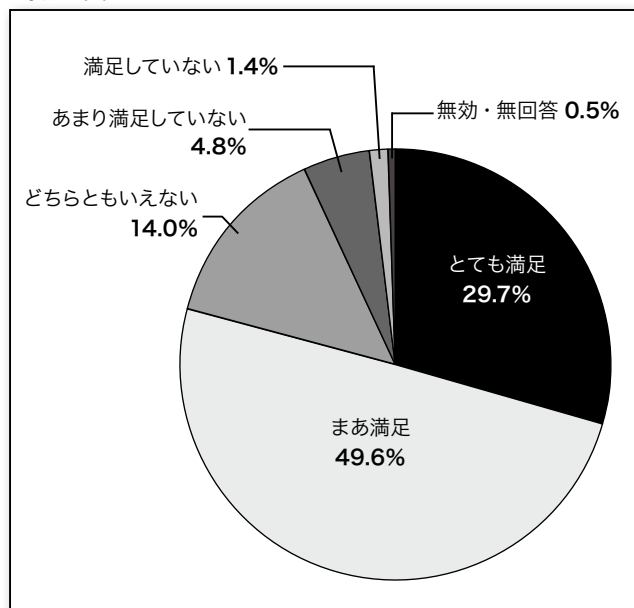
●認知経路 (MA)



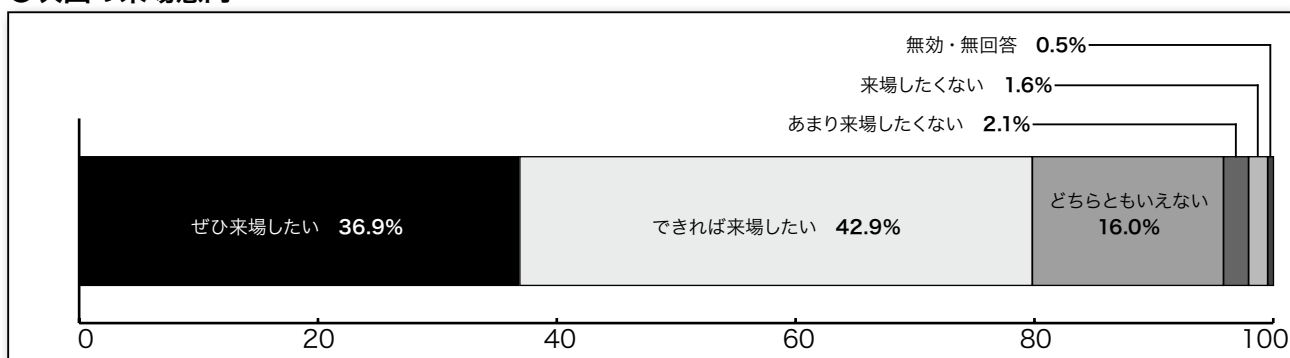
●過去の東京ゲームショウ来場回数



●満足度



●次回の来場意向



5-1 企画・運営報告

「東京ゲームショウ2009」は、会期前半の9月24日(木)と25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完全限定いたしました。2007年から実施したインターネットを使った来場事前登録受付はほぼ定着し、入場管理をスムーズに運営することができました。

また、英語や中国語、韓国語の通訳サービスを備えた「ビジネスミーティングコーナー」を展示ホール8内に設置したほか、展示ホール2の北側スペースに「商談ルーム」も設置。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。

ゾーニングは展示ホール1に「イベントステージ」を設置し、「メインエントランス」は展示ホール2の北側スペースに変更。展示ホール2～6に「一般展示コーナー」、展示ホール5の北側に「ビジネスソリューションコーナー」と「アドバンスド モバイル&PCコーナー」、展示ホール6に「ゲームスクールコーナー」、展示ホール7に「物販コーナー」、展示ホール8に「キッズコーナー」を設置しました。

9月26日(土)と27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「キッズ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、出展校の学生専用の入場口を展示ホール3に設けました。

場内の安全確保のために昨年から導入した一般公開日の来場者手荷物検査は、来場者への周知を徹底してきたことから、検査場での会場内持ち込み禁止物の預かり品は大幅に減少し、安全確保を強化できました。また、新型インフルエンザ対策として、開催4日間、入場口にて除菌ボトルを設置するなどして、新型インフルエンザへの対策を施しました。

来場者への満足度と安全性の向上を目的に、新たに「整理券配布所」を展示ホール2南側に設置。ここでは、当日の人気タイトルの試遊券やイベントステージの入場券などを事前に配布することで、長時間の待機列を解消し、場内の混雑を緩和しました。このほか、設営時間を拡大し、施工を安全に無理なく進められるよう改善したほか、工事者のバッジコントロールをより強化することで、セキュリティ度を高めて運営しました。

5-2 開会式

【日時】	2009年9月24日(木) 9:30～9:50		
【場所】	幕張メッセ	展示ホール5前(2F)	
【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	武井 俊幸
	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 エグゼクティブ・プロデューサー 兼 副委員長	重延 浩
	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 (社) コンピュータエンターテインメント協会 副会長 (社) コンピュータエンターテインメント協会 副会長 (社) コンピュータエンターテインメント協会 副会長 経済産業省 大臣官房審議官 (株) 日経 BP 代表取締役社長 JAPAN 国際コンテンツフェスティバル実行委員会 エグゼクティブ・プロデューサー 兼 副委員長	和田 洋一 鶴之澤 伸 松原 健二 北上 一三 武井 俊幸 平田 保雄 重延 浩 (敬称略)



5-3 出展社一覧

一般展示	
アクワイア	
アスキー・メディアワークス	
ABYLIGHT	【スペイン】
Alienware	【アメリカ】
NTT コミュニケーションズ	
NTT ドコモ	
MTG	
エンターブレイン	
オランダバビリオン	
	Dutch Game Association
	Dutch Game Garden
	EVD, Agency for International Business and Cooperation
	Ex Machina
	ICEPAY
	NLGD Foundation
	Ronimo Games
	Sticky Studios
	Whitebear Corporation
カナダバビリオン	
	Alliance Numerique
	Bug-Tracker
	Complex Games Inc.
	Creaform
	Darim Vision
	Di-O-Matic
	Enzyme Testing Labs
	Gesture Tek, Inc.
	Government of Quebec
	Inspeck
	Investissement Quebec
	IUGO Mobile Entertainment
	Ministry of Economic Development and Trade, Government of Ontario
	Monde Media Solutions
	Sherpa Games Inc.
	Studio X Labs
	カナダ大使館
	ブリティッシュ・コロンビア州政府在日事務所
カプコン	
キュー・ゲームス	
芸者東京エンターテインメント	
コーエーテクモホールディングス	
KONAMI	
JUNTECH-ZODIAC DARTS	
スクウェア・エニックス	
セガ	
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	
	EasyFun Entertainment Corporation
	Fu Da Tong Technology Co., Ltd.
	Ga-Me Entertainment Co., Ltd.
	Lager Network Technologies Inc.
	Winking Entertainment Corporation
	XPEC Entertainment Inc.
	Zealot Digital International Corp.
	Zeroplus Technology Co., Ltd.
	台湾ゲーム産業振興会
	台湾貿易センター
ディースリー・パブリッシャー	
電撃ゲームス	
Nyko Technologies	
バンダイナムコゲームス	
the Behemoth	
Vuzix Corporation	
PEGA HK LIMITED	
北京バビリオン	
	Beijing Kingsoft Digital Entertainment Co., Ltd.
	Beijing Game World Tech. Co., Ltd.
	Beijing Globalink Computer Technology Co., Ltd.
	Cywee Group Ltd.
	Dazzle Color Game Ltd.
	Ecitsky Limited
	Full Communication Robot

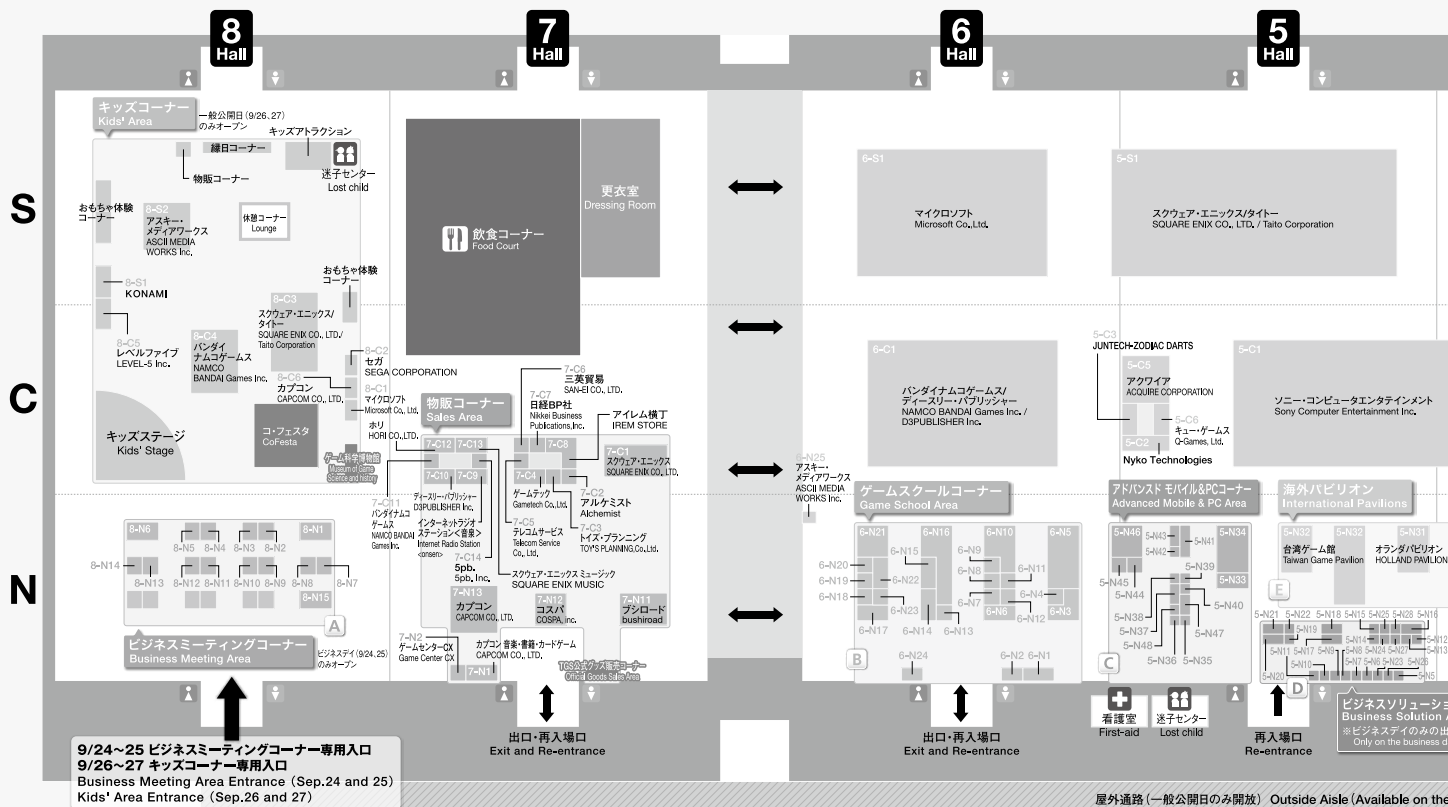
Gamegoo Technology Co., Ltd.	
Kingsoft Corporation Limited	
Kingworld(Beijing) Technology Co., Ltd.	
Object Software(Beijing) Co., Ltd.	
Perfect World Co., Ltd.	
SUNCHIME AUDIO & VIDEO PUBLISHING HOUSE	
XnetSoft Inc.	
マイクロソフト	
モリゲームズ	
ユービーアイソフト	
レベルファイブ	
アドバンスド モバイル & PC コーナー	
アールフォース・エンターテインメント	
Ankama Japan	
INTERSAVE CO., LTD.	
ウィアー・エンジニアリング	
SFO	
クリーク・アンド・リバー社	
KEMCO	
サーファーズパラダイス	
CRI・ミドルウェア	
ジグノシステムジャパン	
スピードパートナーズ	
Department of Multimedia and Game Science, Lunghwa University of Science & Technology	
日経 WinPC	
NeuroSky, Inc.	
メディア・マジック	
ワーカービー	
キッズコーナー	
アスキー・メディアワークス	
カプコン	
KONAMI	
スクウェア・エニックス	
セガ	
タイトー	
バンダイナムコゲームス	
マイクロソフト	
レベルファイブ	
ゲームスクールコーナー	
アーツカレッジヨコハマ	
麻生情報ビジネス専門学校	
穴吹カレッジグループ	
WiZ 専門学校 国際情報工科大学校	
大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科	
太田情報商科専門学校	
神奈川工科大学	
国際アート&デザイン専門学校	
コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校	
尚美学園大学	
専門学校 九州デザイナー学院	
専門学校 東京デザイナー学院	
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	
東京コミュニケーションアート専門学校	
東北電子専門学校	
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/東京工科大学	
日本電子専門学校	
沼津情報専門学校	
東日本デザイン&コンピュータ専門学校	
山口学園 ECC コンピュータ専門学校	
横浜デジタルアート専門学校	
物販コーナー	
アイレム横丁	
アルケミスト	
インターネットラジオステーション<音泉>	
カプコン	
カプコン 音楽・書籍・カードゲーム	
ゲームセンター CX	
ゲームテック	
コスバ	

三英貿易	
スクウェア・エニックス	
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	
テレコムサービス	
トイズ・プランニング	
日経 BP 社	
バンダイナムコゲームス	
5pb.	
ブシロード	
ホリ	
ビジネスソリューションコーナー	
ウェブテクノロジー	
エンターブレイン	
KEYWORDS INTERNATIONAL LTD	
クウジツ	
Global Collect	
国際航業	
コミュニティエンジン	
CRI・ミドルウェア	
XIBALBA STUDIOS	
SCANAVO MANUFACTURING HONG KONG LTD.	
ダグミュージック	
Nordic Game	
	Bajoum Interactive
	Bearded Ladies
	Brilliant Blonde
	Digital Development Management
	Global Southend Studios
	Hansoft
	Housemarque
	Innovation Norway
	Invest in Sweden Agency
	Malmö University
	MINC (Malmö Media Incubator)
	Norwegian Film Institute
	PAN Vision
	Recoil Games Ltd.
	Swedish Games Industry
	Swedish Trade Council
	Unity Technology
ビーイング	
ビットキャッシュ	
ファイブ	
フォントワークス	
福岡ゲーム産業振興機構	
香港貿易発展局	
HONGKONG MANUFACTURERS LTD	
みずほ銀行	
ミンリュウソフトウェア	
ユニバーサリースピーキング	
ロアス	
ワークスコーポレーション	
ビジネスミーティングコーナー	
WIZARBOX	
NTT コミュニケーションズ	
エンターブレイン	
カプコン	
コーエー	
テクモ	
TESTRONIC LABORATORIES	
ナウプロダクション	
Nordic Game	
BABEL MEDIA LIMITED	
バンダイナムコゲームス	
ミンリュウソフトウェア	
ユニバーサリースピーキング	
ランド・ホー	
ワーナー・ブラザーズ インタラクティブ	
エンターテインメント	

(50 音順)

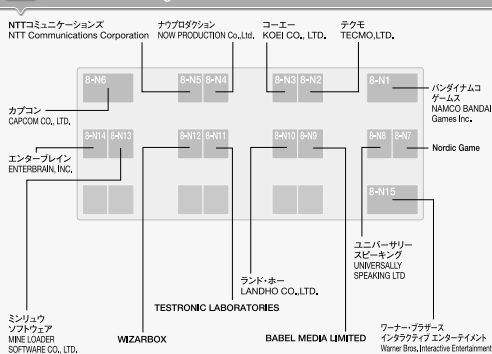
5-4 会場レイアウト

会場マップ / FLOOR MAP

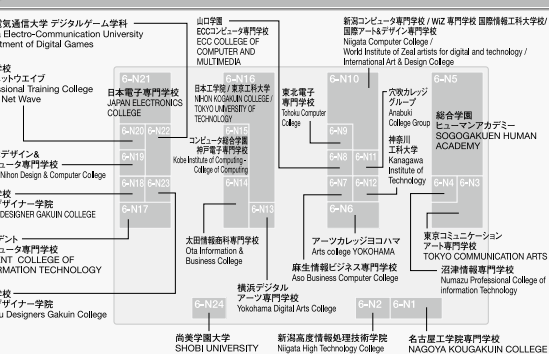


各コーナー詳細図 Area Detail

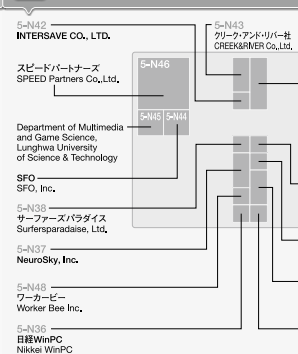
A ビジネスミーティングコーナー
Business Meeting Area

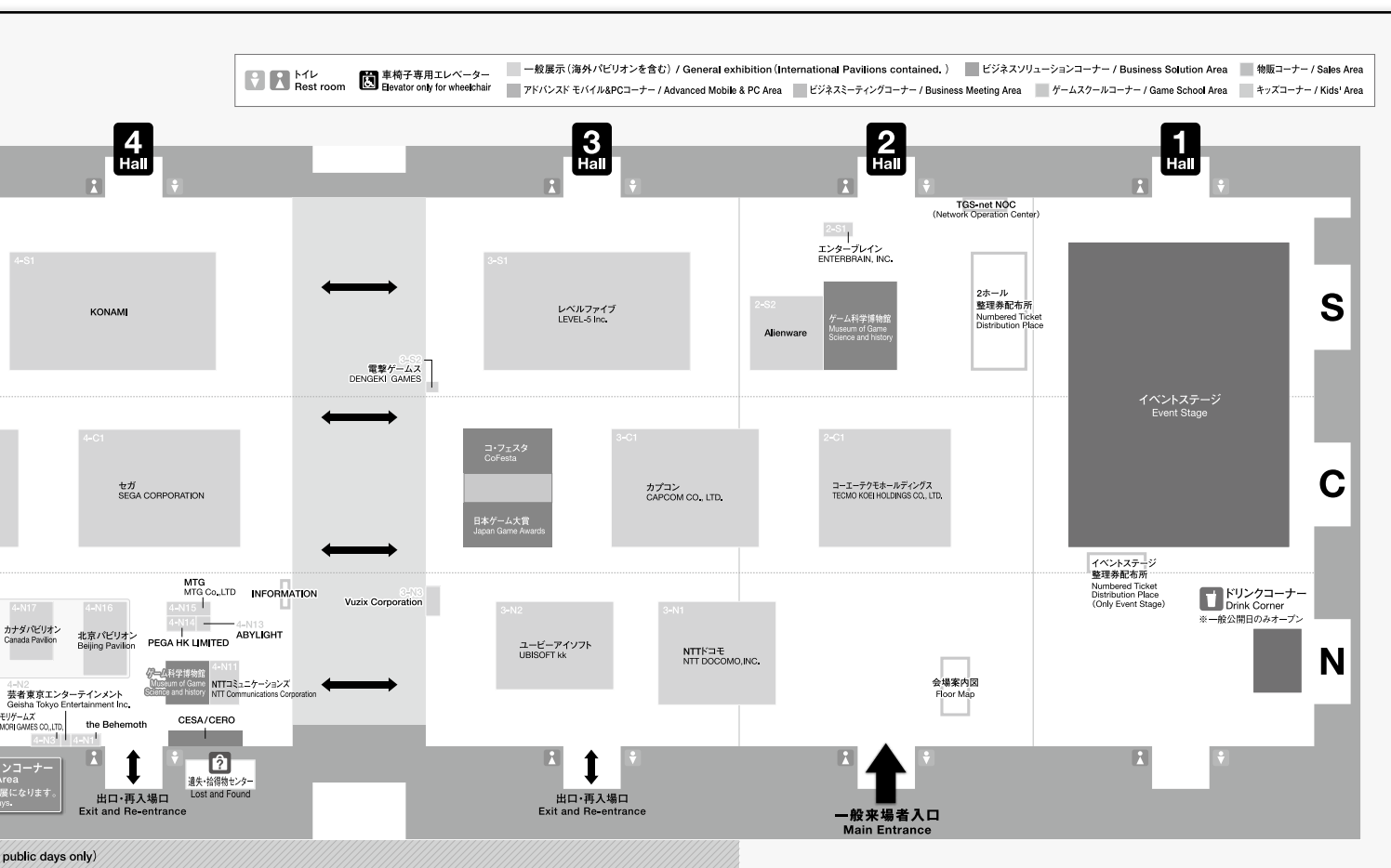


ゲームスクールコーナー
Game School Area

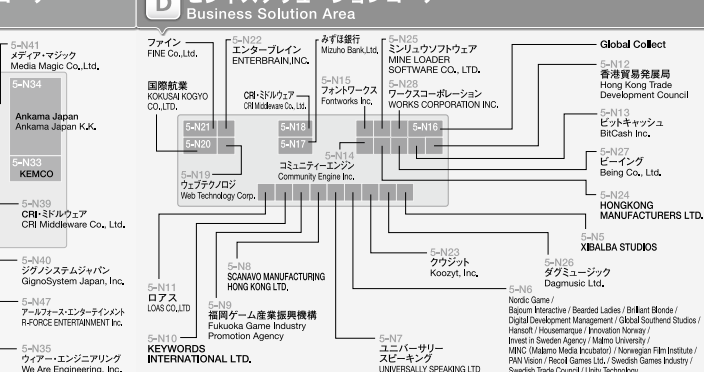


C アドバンスド モバイル&PC
Advanced Mobile & PC Area

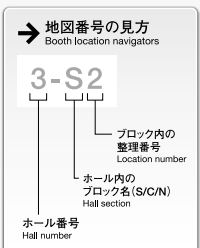
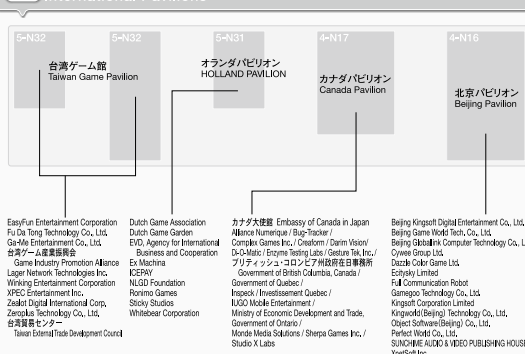




コーナー



E 海外パビリオン



5-5 会場風景

●一般展示

【場所】 展示ホール 2～6



●海外パビリオン

【場所】 展示ホール 4～5



●ゲームスクールコーナー

【場所】 展示ホール 6



●物販コーナー

【場所】 展示ホール 7



●飲食コーナー

【場所】 展示ホール 7



●更衣室

【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】 展示ホール出口など



●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 1F 会議室



●CESA ゲーム白書販売コーナー、CERO デスク

【場所】 展示ホール 4



●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)

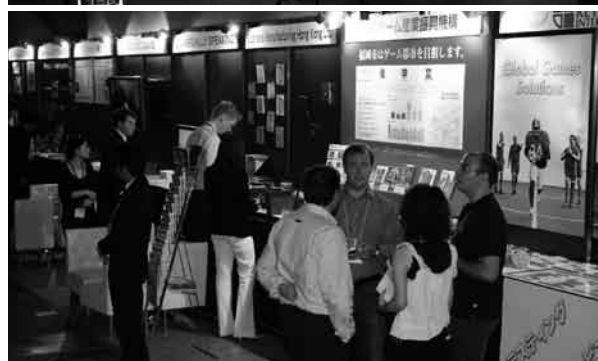


5-6 ビジネスソリューションコーナー

【場所】 展示ホール 5 北側

2007 年の東京ゲームショウから設置した「ビジネスソリューションコーナー」では国内外の 24 社が出展し、ゲーム開発やゲームビジネスを支援する製品やサービスなどを展示しました。加えて、TGS フォーラム・スポンサーシップセッションを国際会議場（301 会議室）にて開催し、ビジネスソリューションコーナーとの連動を高めました。

●展示ブース



5-7 アドバンスド モバイル& PC コーナー

【場所】 展示ホール 5

「アドバンスド モバイル& PC コーナー」は携帯電話機やスマートフォン向けゲームなどのモバイルコンテンツをはじめ、PC オンラインゲーム、専用 PC、周辺機器などを紹介するコーナーとして、今回新設しました。国内外から 16 社の企業が出展し、モバイルや PC 向け製品やサービスなどを展示しました。

●展示ブース



5-8 キッズコーナー

【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キッズコーナーには 8 社が出展しました。展示会場では、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「物販コーナー」、キッズ向けの楽しいショーを行う「キッズステージ」のほか、関連したアナログゲームやアーケードゲームを体験できる「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」を設置。また、JAPAN 国際コンテンツフェスティバル（コ・フェスタ）と連動した「親子ブース」や主催者企画（ゲーム科学博物館）などのブースも用意しました。

イベントステージでは、キッズコーナーの出展社（3 社）によるプログラムに加えて、TV 番組「侍戦隊シンケンジャー」と TV 番組「つくってあそぼ」のショーを主催者企画として実施するなど、ファミリーで楽しめる内容を充実させ、一般公開の 2 日間で 2 万 1948 人のファミリー層の方々がキッズコーナーに来場しました。

●タッチ&トライブース



●おもちゃ体験コーナー



●キッズステージ



●縁日コーナー



●物販コーナー



●キッズステージプログラム

時 間	9 月 26 日 (土)	9 月 27 日 (日)
10:30 ~ 11:00	つくってあそぼショー	侍戦隊シンケンジャーショー
11:20 ~ 12:00	KONAMI (コナミ) ファミリーチャレンジ Wii ゲーム大会	KONAMI (コナミ) ファミリーチャレンジ Wii ゲーム大会
12:30 ~ 13:10	タイトー クッキングママ みんなでおいようり大会 ステージ	タイトー クッキングママ みんなでおいようり大会 ステージ
13:40 ~ 14:10	つくってあそぼショー	侍戦隊シンケンジャーショー
14:30 ~ 15:10	バンダイナムコゲームス アンパンマンとタッチでわくわくトレーニング 一緒に遊ぼうステージ	バンダイナムコゲームス 怪獣バスターズゲームステージ
15:40 ~ 16:20	タイトー クッキングママ みんなでおいようり大会 ステージ	バンダイナムコゲームス アンパンマンとタッチでわくわくトレーニング 一緒に遊ぼうステージ

5-9 主催者企画

●ゲーム科学博物館

【場所】 展示ホール 2、4、8

【展示協力企業・団体】 カプコン、コーエー、長野県上田市、宮城県白石市、日経エレクトロニクス、日経キッズプラスほか

昨年から装いを新たにした「ゲーム科学博物館」では、ゲームにまつわる「科学」と「歴史」、「トレンド」などを展示解説しました。今年は、展示ホール2とホール4、ホール8と3カ所で、それぞれのテーマに分けた展示を実施しました。

ホール2のゲーム科学博物館ブースでは、最近の戦国武将人気のトレンドについて分析・解説しました。具体的には、戦国武将関連ゲームを軸に人気の理由について解説したほか、人気の武将9人の甲冑を展示。多くのファンが立ち寄り、記念撮影などでにぎわいを見せました。

ホール4では、日経エレクトロニクス編集部協力による歴代のゲーム機の仕組みや構成部品の役割に関する展示のほか、最新型のゲームコントローラーに付いている「加速度センサー」や「ジャイロセンサー」といった要素技術を理解するためのデモンストレーション展示を行いました。また、東京ゲームショウが誕生した1996年からの14年を振り返るゲームの歴史年表も展示しました。

ホール8では、日経キッズプラス編集部の協力のもと、「ドット絵オリジナルゲームキャラクターコンテスト」を実施しました。マス目に色を埋めて、自分だけのゲームキャラクターをデザインするコンテストに、約300人が参加。日経キッズプラス2010年1月号(11月18日発売号)にて、受賞作品を発表しました。

● SENSE OF WONDER NIGHT 2009

【日時】 9月25日(金) 17:00～19:30

【場所】 国際会議場2F 201会議室

【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/マイクロソフト/任天堂/ソニー・コンピュータエンタテインメント

昨年からスタートした「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。2回目となる今回は18カ国から、65作品が応募。厳正なる審査で選出した10作品(国内6作品、海外4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。プレゼンテーションの様子はSOWN公式ウェブサイトにて公開しています。(http://tgs.cesa.or.jp/sown/)

● TGS 公式グッズ販売コーナー

【場所】 中央広場、展示ホール7

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。今年は、Tシャツ(4種類・S,M,L,XL)、陶器製マグカップ(2種類)、ロゴ入りワンショルダーバッグ、ロゴ入りトートバッグ、スポーツタオル(2種類)、ロゴ入り多機能ペン、ロゴ入りボールペン、特製カステラまんじゅう(9個入り)の8製品を用意。いずれも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商品でした。

●ゲーム科学博物館



● SENSE OF WONDER NIGHT 2009



● TGS 公式グッズ販売コーナー



5-10 イベントステージ

【場所】 展示ホール1

●ステージプログラム

日 程	時 間	タ イ ト ル
9月24日(木)	10:30 ~ 12:30	TGS フォーラム基調講演
	16:00 ~ 17:15	日本ゲーム大賞 2009 経済産業大臣賞 / 年間作品部門 発表授賞式
9月25日(金)	11:00 ~ 12:00	台湾ゲーム産業振興会 注目! 台湾ゲームの新勢力
	13:10 ~ 13:40	ビットキャッシュ BitCash Presents『アルカディアサーガ』 スペシャルトークイベント
	14:00 ~ 15:30	GAP 研究会 iPhone から見たゲームの未来
9月26日(土)	11:30 ~ 12:30	日本ゲーム大賞 2009 アマチュア部門 発表授賞式
	13:10 ~ 14:10	ディースリー・パブリッシャー 『ドリームクラブ』ドリーム☆ライブ 2009
9月27日(日)	12:30 ~ 13:30	日本ゲーム大賞 2009 フューチャー部門 発表授賞式
	14:10 ~ 15:10	CoFesta トップクリエイターがゲームへの想いを熱く語る! クリエイターズトークショー
	15:50 ~ 17:00	CESA チャリティーオークション

●台湾ゲーム産業振興会 注目! 台湾ゲームの新勢力



●ビットキャッシュ BitCash Presents『アルカディアサーガ』 スペシャルトークイベント



●GAP 研究会 iPhone から見たゲームの未来



●ディースリー・パブリッシャー 『ドリームクラブ』ドリーム☆ライブ 2009



5-11 JAPAN 国際コンテンツフェスティバル 2009 関連企画

2007 年より引き続き、東京ゲームショウは「JAPAN 国際コンテンツフェスティバル」(コ・フェスタ)のオフィシャルイベントとなりました。本年も経済産業省、CESA 協力のもとに、主に拡大・多様化するゲームコンテンツの広がり、関連技術の進化に伴ったゲーム産業発展の可能性を広く情報発信するとともに、ゲーム産業の青少年健全育成活動、ゲーム産業およびコンテンツ産業の人材育成強化に寄与することを目的として、実施しました。

●クリエイターズトークショー

【日時】 9月27日(日) 14:10 ~ 15:10

【場所】 展示ホール1 イベントステージ

昨年大変好評だったクリエイターズトークショーを今年も実施。コンセプトを「ゲームの今と未来」とし、トップクリエイターのおふたりに「ゲームの広がりと変化」「これからのゲーム」「クリエイターを目指す人へのメッセージ」を柱に語っていただきました。ナビゲーターに浜村弘一氏、ゲストによるこの有野晋哉氏を迎え、昨年より更に本音満載の充実した内容のトークショーとなりました。また、来場者の質問タイムを設けクリエイターと直接触れ合える場を提供しました。

【出演者】 名越 稔洋 (セガ CS 研究開発部統括部長)
日野 晃博 (レベルファイブ 代表取締役社長)
有野 晋哉 (よゐこ)
浜村 弘一 (エンターブレイン 代表取締役社長)

【総合司会】 富田 マミコ

(敬称略、株式会社などの表記省略)



●コ・フェスタメインブース

【場所】 展示ホール 3

メインテーマを「ゲームの今と未来」とし、ユーザー、企業、クリエイター、技術開発者の様々なさまざまな視点からアプローチし、ゲームの可能性を感じていただける展示を試みました。

「ゲームの今」では、人々のライフスタイルに根ざしたエンターテインメントとなっている様々なゲームソフト、ゲームのハードの活用事例、ゲーム制作のノウハウを生かした新事業進出事例などを展示し、遊びだけではない、ゲームの実力と広がりを紹介しました。

「ゲームの未来」では、トップクリエイターからのメッセージ展示とともに、ゲームを面白くする新しい技術を体験いただけるコーナーを展開。連日行列ができる活況を呈しました。



●コ・フェスタ親子ブース

【場所】 展示ホール 8

次世代人材ともいえる子供とその保護者を対象に、ゲームへの理解を促進するとともに、ゲーム制作やクリエイターなど作る側に対する興味を持っていただくことを目的としました。

具体的にはゲームソフトの購入指針となる「年齢別レーティング制度」のパネル展示とアンケートを実施し、安心してゲームを購入できるよう、保護者を中心に理解を図りました。また、人気ゲームソフトの最新版と初期版を両方試遊することにより、時代が経ても変わらないゲームの楽しさを体験したり、ゲームの一部をカスタマイズするゲーム制作体験によって、ゲームを作ることの楽しさを実感していただき、大変好評をいただきました。



5-12 TGS フォーラム 2009

- 【日時】 基調講演：9月24日(木) 10:30～12:30
専門セッション：9月24日(木) 13:00～17:15
特別招待セッション、スポンサーシップセッション：9月25日(金) 10:30～16:15
- 【場所】 基調講演：展示ホール1 イベントステージ
専門、特別招待、スポンサーシップセッション：国際会議場

ビジネスデイの2日間、ゲーム産業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 2009」を実施しました。

東京ゲームショウ2009の初日(9月24日・木)の基調講演は、2部構成としました。ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)代表取締役社長の平井一夫氏による「ソニー・コンピュータエンタテインメント 2009 年新戦略」と題した講演を行いました。SCEのこれまでを振り返りながら、新型コントローラの紹介など2010年に向けた動向を披露しました。

次に、主なゲームメーカー5社の経営トップによるパネルディスカッション「グローバル時代におけるトップメーカーの戦略と展望」を実施。カプコン代表取締役社長の辻本春弘氏、コナミデジタルエンタテインメント取締役副社長の北上一三氏、スクウェア・エニックス代表取締役社長の和田洋一氏、ソニー・コンピュータエンタテインメント SCE ワールドワイド・スタジオ・プレジデントの吉田修平氏、バンダイナムコゲームス代表取締役社長の鶴之澤伸氏の5人が、グローバル化が進む現在のゲーム産業における課題と解決策などについて、意見を交わしました。

また午後には、有料の専門セッションを4トラック実施しました。セッションの枠組みはほぼ昨年と同様で、携帯電話やインターネット、携帯ゲーム機などで急成長をしているカジュアルゲームの潮流を知る「カジュアルゲームセッション」、戦国武将人気についてゲームやテレビの側面からその秘密を探る「キャラクターセッション」、iPhoneやAndroidなどのスマートフォンが躍進する携帯電話業界の動向を学ぶ「携帯電話ゲームセッション」、ゲーム業界ならではの人材育成マネジメントを解説する「マネジメントセッション」を用意しました。それぞれ2時間ずつのセッションですが、聴講者は熱心に耳を傾けていました。

さらに、ビジネスデイ2日目(9月25日・金)には、海外のキーパーソンが講演する特別招待セッションを実施しました。今年は、米Epic Games, Inc.のPresident、Michael Capps氏を招いて、「『Gears of War』フランチャイズを世界の舞台へ」という講演を行いました。また、スポンサーシップセッションとして、エンターブレイン・リッキー谷本氏とゲームエイジ総研の参鍋誠二郎氏による「ゲーム市場最新動向と販売需要予測の科学的アプローチ」、台湾ゲーム産業振興会による「台湾メーカーのCreativeなゲーム!」(XPEC Entertainment, Inc.の許金龍氏、楊振華氏/日本サマーレディックの杉田徳文氏)という2つの講演を実施しました。



●プログラム

9月24日(木)

時 間	基 調 講 演 (展示ホール1 イベントステージ)	
第1部 10:30 ~ 11:30	ソニー・コンピュータエンタテインメント 2009 年新戦略 ソニー・コンピュータエンタテインメント 代表取締役社長 兼 グループ CEO 平井 一夫	
第2部 11:30 ~ 12:30	グローバル時代におけるトップメーカーの戦略と展望 カプコン 代表取締役社長 辻本 春弘 コナミデジタルエンタテインメント 取締役副社長 北上 一三 スクウェア・エニックス 代表取締役社長 和田 洋一 ソニー・コンピュータエンタテインメント SCE ワールドワイド・スタジオ プレジデント 吉田 修平 バンダイナムコゲームス 代表取締役社長 鶴之澤 伸 (モデレータ) 日経 BP 社 電子機械局 局長 浅見 直樹	

時 間	カジュアルゲームセッション (201 会議室)	キャラクターセッション (301 会議室)
11:30 ~ 12:30	カジュアルゲーム、問われる開発力 NHN Japan 代表取締役社長 森川 亮 ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPAN スタジオ エクスターナルプロダクション部 エグゼクティブプロデューサー 池尻 大作 ミクシィ mixi 事業本部 企画部 パートナーサービス企画グループ マネージャー 川岸 滋也 (モデレータ) 日経 BP 社 nikkeiTRENDYnet 編集部 記者 吾妻 拓	歴史上の人物が世代を超えてヒットするワケ 女性も男性も飛びつく戦国時代 NHK 制作局 第2制作センター (ドラマ番組) 「天地人」 チーフプロデューサー 内藤 慎介 カプコン 「戦国 BASARA3」 プロデューサー 小林 裕幸 コーエー 「信長の野望・天道」 プロデューサー 北見 健 (モデレータ) 日経 BP 社 日経ビジネスオンライン編集部 副編集長 戸田 顕司

時 間	携帯電話ゲームセッション (201 会議室)	マネジメントセッション (301 会議室)
15:15 ~ 17:15	“オープン環境” 時代における 携帯電話ゲームの次の一手 グーグル デベロッパー アドボケイト クリス・フルエット グリー 代表取締役社長 田中 良和 ハドソン 執行役員 兼 新規事業本部 本部長 柴田 真人 (モデレータ) 日経 BP 社 日経エンタテインメント! 編集部 編集長 吉岡 広統	激化する競争に打ち勝つための ゲーム企業の人材マネジメント戦略とは? スクウェア・エニックス・ホールディングス グループ人事総務室 室長 宮脇 彰秀 マイクロソフト ホーム&エンターテインメント事業本部 Xbox マーケティング本部長 坂口 城治 ワトソンワイアット 代表取締役社長 淡輪 敬三 (モデレータ) 日経 BP 社 日経ビジネスアソシエ編集部 副編集長 降旗 淳平

9月25日(金)

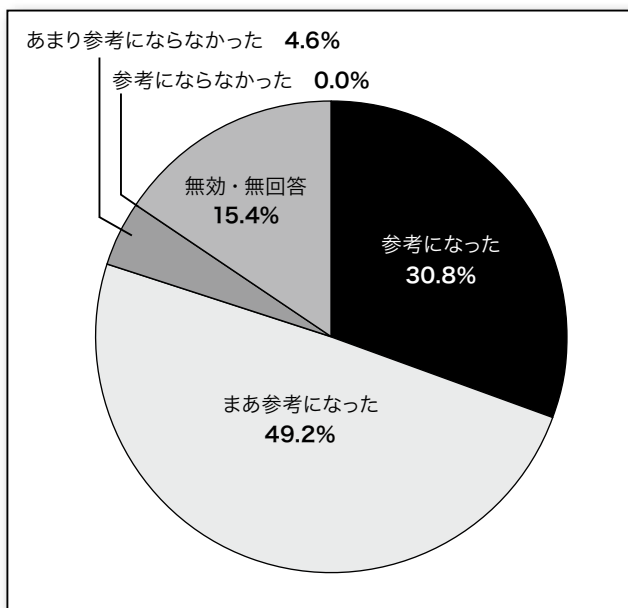
時 間	特別招待セッション (201 会議室)	
11:00 ~ 12:00	『Gears of War』 フランチャイズを世界の舞台へ Epic Games, Inc. President Micheal Capps	
時 間	スポンサーシップセッション (301 会議室)	
10:30 ~ 11:00	ゲーム市場最新動向と販売需要予測の科学的アプローチ ゲームエイジ総研 参鍋 誠二郎 (モデレーター) エンターブレイン リッキー 谷本	
14:15 ~ 16:15	台湾メーカーの Creative なゲーム! 「コンソールおよび PC でのソフト開発を両立させた台湾ソフト開発メーカーのグローバル市場進出について」 XPEC Entertainment Inc. 代表取締役会長 許 金龍 「飽くなき挑戦ーXPEC ウェブブラウザゲームの新技術及び今後の展開について」 XPEC Entertainment Inc. プログラム開発チーム マネージャー 兼 プロデューサー 楊 振華 「Thermaltake が薦めるゲーム向け PC 自作」 日本サーマルティク 杉田 徳文	

(敬称略、株式会社などの表記省略)

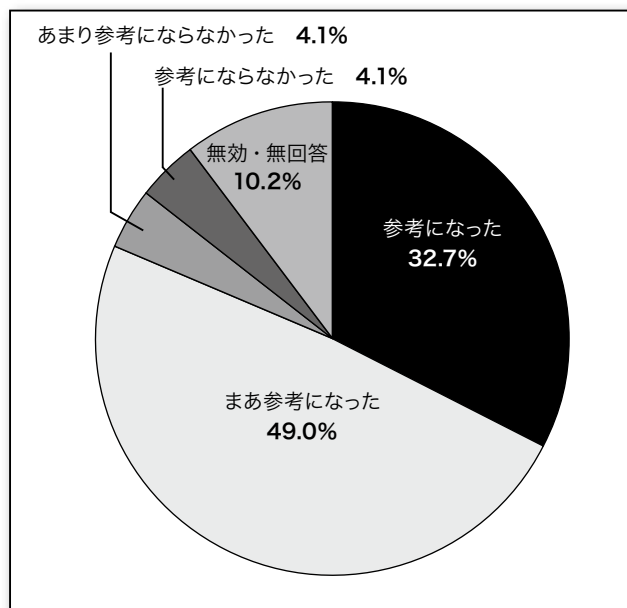
● TGS フォーラムアンケート結果

調査概要	【調査方法】	TGS フォーラム 2009 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】	2009 年 9 月 24 日 (木)
	【有効回答数】	カジュアルゲームセッション：65 件 (受講者 118 人) キャラクターセッション：49 件 (受講者 81 人) 携帯電話ゲームセッション：60 件 (受講者 139 人) マネジメントセッション：64 件 (受講者 82 人)
	【調査実施】	日経 BP 社 東京ゲームショウ事務局

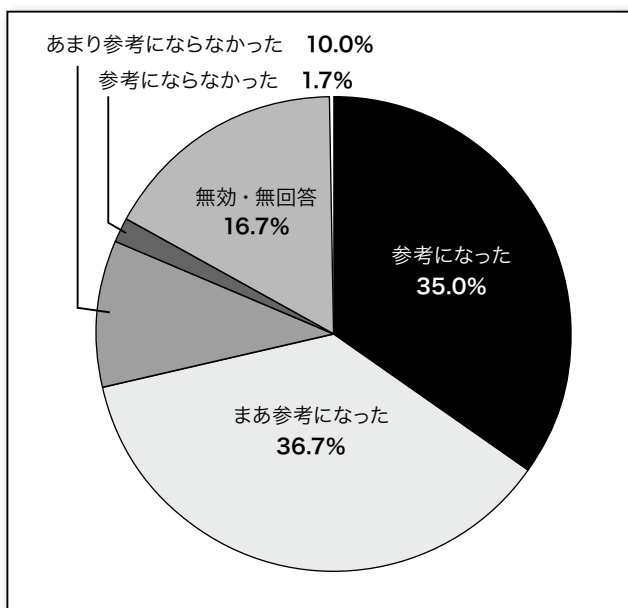
●カジュアルゲームセッション



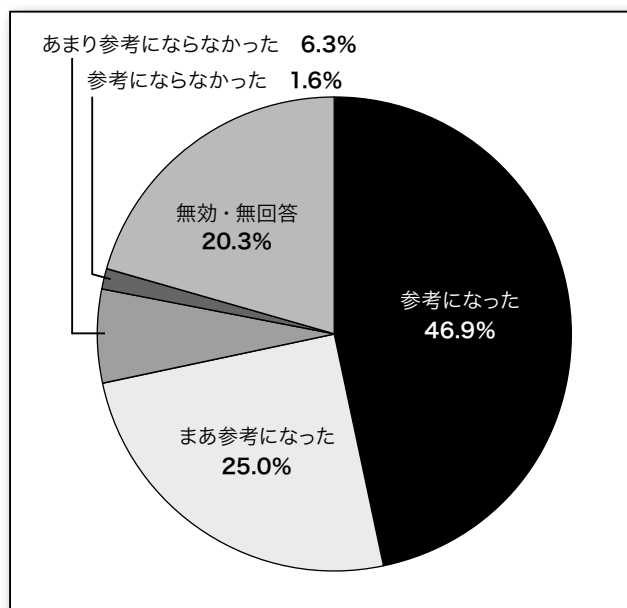
●キャラクターセッション



●携帯電話ゲームセッション



●マネジメントセッション



5-13 日本ゲーム大賞2009

13回目の開催となる「日本ゲーム大賞2009」は、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】、「東京ゲームショウ2009」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】、学生や一般を問わず、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され、それぞれ受賞作品を発表しました。

また、昨年より、近年に制作・発表された作品の実績から家庭用ゲーム産業の発展に寄与したと評価される人物や団体を表彰する「経済産業大臣賞」を設置しました。これまでの“ゲームソフト”を対象とした各部門表彰に加えて、“ゲームに携わる人”を対象とする同賞を新設したことで、「日本ゲーム大賞」は、“ゲームソフト”と“人”の両面を対象とする、より開かれた意義ある表彰制度へと更なる発展をしました。

「年間作品部門」は、2009年4月13日から7月24日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された812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、各受賞作品が決定。

「アマチュア部門」は、3月16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237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、10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、「東京ゲームショウ2009」会期中、9月24日（木）から26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、173が選出され、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、12作品を今後が期待される作品として選出しました。

昨年より新設された「経済産業大臣賞」は、株式会社カプコンのモンスターハンター開発チームが選出され、携帯ゲーム機の特性を活かした通信協力プレイにより新たなゲームスタイルを確立し、2004年発売以来、シリーズ累計出荷本数が、1,000万本を達成するなど、市場の拡大に貢献した点が評価されての受賞となりました。

各部門の発表授賞式は、「東京ゲームショウ2009」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 2009」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】 2009 年 9 月 24 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 大臣官房審議官 IT 戦略担当 武井 俊幸

【講評】 日本ゲーム大賞選考委員長 養老 孟司



【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	社名
大賞	マリオカート Wii	Wii	任天堂
	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS	PS3	コナミデジタルエンタテインメント
優秀賞	ディシディア ファイナルファンタジー	PSP	スクウェア・エニックス
	デモンズソウル	PS3	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	バイオハザード 5	PS3/XB360	カプコン
	ペルソナ 4	PS2	アトラス
	ポケットモンスター ブラチナ	DS	ポケモン
	マリオカート Wii	Wii	任天堂
	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS	PS3	コナミデジタルエンタテインメント
	428 ～封鎖された渋谷で～	Wii	セガ
	リズム天国ゴールド	DS	任天堂
	龍が如く 3	PS3	セガ
	レイトン教授と最後の時間旅行	DS	レベルファイブ
特別賞	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP® the Best	PSP	カプコン
	わがままファッション GIRLS MODE	DS	任天堂
ベストセールス賞	ポケットモンスター ブラチナ	DS	任天堂
グローバル賞 日本作品部門	Wii Fit	Wii	任天堂
グローバル賞 海外作品部門	グランド・セフト・オート IV	PS3/XB360	ロックスター・ゲームス

※プラットフォーム:XB360=Xbox360、DS =ニンテンドー DS および DS Lite、PC =パソコン、PS3 =プレイステーション 3、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 (タイトル名カナ 50 音順、株式会社などの表記省略)

【アマチュア部門】発表授賞式

【日時】2009年9月26日(土) 11:00～12:30

【司会】鷲崎 健、前田 美咲

【プレゼンター／アマチュア部門審査委員】

コナミデジタルエンタテインメント

第1ゲームソフトコンテンツプロダクション プロデューサー 山岡 晃

スクウェア・エニックス シニア・プロデューサー 時田 貴司

セガ

第一CS研究開発部第二企画セクションプロデューサー 馬場 保仁

バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部企画ディビジョン

第4企画ユニット ゼネラルマネージャー 中島 信貴

エンターブレイン 週刊ファミ通編集部総編集長 長田 英樹

ソフトバンククリエイティブ

エンタテインメント編集部編集長 大村 耕史

アスキー・メディアワークス 次長 倉西 誠一



「アマチュア部門」の受賞作品は、「東京ゲームショウ 2009」会期中、展示ホール1にて試遊ブースを設置。各タイトルともに、試遊待ちの列ができ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	ゲームタイトル	プラットフォーム	受賞者	所属学校名
大賞	BAMBOONO	PC	タケノコ	東京工芸大学
優秀賞	I'm Qbe	PC	吉川 達也	HAL 大阪
	iDEARTh	PS3	デアの斜塔	デジタルエンタテインメントアカデミー
	しゃぼん DE ポン	DS	Minority	日本工学院専門学校
	沈黙の磁石	PC	Ms. ドリコ	新潟コンピュータ専門学校
	BAMBOONO	PC	タケノコ	東京工芸大学
佳作	OH! ナラで GO!!	Wii	よ!じょうーし! project	デジタルエンタテインメントアカデミー
	GENTETOS	PC	小山 達矢	木更津工業高等専門学校
	Flare in the Incubus	PC	O-Rocks.labo	ECC コンピュータ専門学校
	Painting Wear	PC	酒井 優	新潟高度情報処理技術学院
	ホシポチャ	PC	LE KHANH HUY	尚美学園大学

※受賞者名敬称略

※プラットフォーム：DS = ニンテンドー DS および DS Lite、PC = パソコン、PS3 = プレイステーション 3

(タイトル名カナ 50 音順、敬称略、株式会社などの表記省略)

【フューチャー部門】発表授賞式

【日時】 2009 年 9 月 27 日 (日) 12:30 ~ 13:30

【司会】 有野 晋哉、前田 美咲

【講師】 日本ゲーム大賞選考委員長代理 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	社 名
アサシン クリードII	PS3/XB360	ユービーアイソフト
KINGDOM HEARTS Birth by Sleep	PSP	スクウェア・エニックス
ゴースト トリック	DS	カプコン
テイルズ オブ グレイセス	Wii	バンダイナムコゲームス
ドラゴンクエスト VI 幻の大地	DS	スクウェア・エニックス
ニノ国	DS	レベルファイブ
FINAL FANTASY XIII	PS3	スクウェア・エニックス
BEYONETTA	PS3/XB360	セガ
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	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	セガ
レイトン教授と魔神の笛	DS	レベルファイブ
ロスト ブラネット 2	PS3/XB360	カプコン

※プラットフォーム:XB360=Xbox360、DS =ニンテンドー DS および DS Lite、PC =パソコン、PS3 =プレイステーション 3、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。 (タイトル名カナ 50 音順、敬称略、株式会社などの表記省略)

【フューチャー部門】受賞企業の代表者



- 写真左端から
(1段目)
 ●アサシン クリードII
 ●KINGDOM HEARTS
 Birth by Sleep
 ●ゴースト トリック
 ●テイルズ オブ グレイセス
 ●ドラゴンクエスト VI 幻の大地
 ●ニノ国
 (2段目)
 ●FINAL FANTASY XIII
 ●BEYONETTA
 ●METAL GEAR SOLID
 PEACE WALKER
 ●龍が如く 4 伝説を継ぐもの
 ●レイトン教授と魔神の笛
 ●ロスト ブラネット 2

5-14 懇親パーティー

【日時】 2009年9月24日(木) 18:00～19:00

【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 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 経済産業省大臣官房審議官IT戦略担当 武井 俊幸

ご来賓挨拶・乾杯 日本ゲーム大賞選考委員長 養老 孟司

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 常任理事 辻本 春弘

(敬称略)

「東京ゲームショー2009・日本ゲーム大賞2009 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、東京ゲームショー出展社、ならびに「日本ゲーム大賞2009」受賞者の皆様など、大変多くの方々にご出席いただき、盛況のうちに終了しました。



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



経済産業省大臣官房審議官
IT戦略担当
武井 俊幸



日本ゲーム大賞選考委員会
委員長
養老 孟司



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



5-15 CESA チャリティーオークション

【日 時】 2009 年 9 月 27 日 (日) 15:50 ~ 17:00

【場 所】 展示ホール1 イベントステージ

【ゲスト】 アメリカザリガニ

【司 会】 鷲崎 健、前田 美咲

会期最終日の 9 月 27 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 448,000 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

アクワイア、コーエー、コナミデジタルエンタテインメント、the Behemoth、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、マイクロソフト、レベルファイブ、CoFesta メインブース、CoFesta クリエイターズトークショー

特別提供：アメリカザリガニ / ゲームセンター CX

(50 音順、株式会社などの表記省略)

6

広報・パブリシティ

6-1 全体報告

広報・パブリシティ活動は開催発表から実施報告まで計 24 本のリリースを国内外に向けて継続的に発信。配信先はこれまでのゲームショウに会場した実績がある国内外のメディアに加え、今年から海外メディア向けニュースリリース配信を手がけるビジネスワイヤ・ジャパンと提携し、英語、仏語、独語による欧米への海外配信を実施しました（米国 4188 メディア、欧州 5888 メディア）。これにより、海外メディアの来場について昨年とほぼ同じ水準を維持し、欧米の主要メディアにおける掲載を実現しました。また、来場未経験層への認知促進策として、入場チケットの読者プレゼントパブリシティも実施し、より幅広い媒体での掲載を獲得できました。取材受付対応については、混雑緩和策のために待機列のローピングや誘導オペレーションを徹底することで、待機列を短縮することができました。また、「プレスセンター」の場所を変更し、席数の大幅増と使いやすさが改善しました。

6-2 新聞・雑誌記事掲載件数

2009 年 11 月 30 日現在

露出時期	テレビ	ラジオ	新聞 (一般・スポーツ)	一般雑誌	専門誌・Web	合 計
開催前	0 (0)	0 (0)	56 (158)	86 (70)	461 (201)	603 (429)
会期中	27 (73)	2 (8)	146 (178)	3 (0)	532 (705)	710 (964)
開催後	12 (12)	0 (2)	37 (61)	27 (30)	139 (138)	215 (243)
合 計	39 (85)	2 (10)	239 (397)	116 (100)	1132 (1044)	1528 (1636)

() 内は、2008 年 11 月時点の実績。2008 年、2009 年とも掲載・放映を含む。

6-3 会期中取材件数／取材者数

メディアのジャンル	9 月 24 日 (木)		9 月 25 日 (金)		9 月 26 日 (土)		9 月 27 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
Web ニュース / Web マガジン	122	471	97	271	33	131	39	93	291	966
新 聞	29	73	18	35	10	11	8	11	65	130
通 信	12	33	3	4	3	3	2	2	20	42
テレビ (衛星放送 / CATV)	11	24	6	14	3	7	6	17	26	62
テレビ (地上波)	38	191	24	68	13	32	7	10	82	301
編集プロダクション / フリー / その他	48	121	62	93	21	52	24	62	155	328
ラ ジ オ	4	6	8	12	1	1	1	1	14	20
雑 誌	158	492	152	434	43	159	39	153	392	1238
海外メディア	254	507	223	388	142	245	63	112	682	1252
全 体	676	1918	593	1319	269	641	189	461	1727	4339

6-4 海外媒体内訳

地 域	国 名	人 数					媒体数
		24 日	25 日	26 日	27 日	延合計	
アジア	日本 (外国語媒体)	23	46	24	14	107	84
	台湾	29	16	16	2	63	35
	香港	22	14	5	0	41	29
	韓国	13	11	10	7	41	22
	シンガポール	4	1	1	0	6	5
	タイ	5	3	1	4	13	7
	中国	12	5	4	4	25	10
	フィリピン	2	0	0	0	2	1
	トルコ	3	2	0	0	5	2
欧州	フランス	50	33	28	5	116	63
	イギリス	23	13	7	4	47	30
	イタリア	16	17	4	10	47	22
	オランダ	16	8	5	0	29	12
	ドイツ	13	0	5	0	18	16
	スペイン	23	15	5	1	44	27
	ベルギー	3	1	0	0	4	3
	ロシア	5	5	4	3	17	5
	オーストリア	2	1	2	0	5	5
	デンマーク	0	11	1	0	12	9
欧州	ノルウェー	7	6	6	3	22	8
	ハンガリー	0	2	0	0	2	2
	スロバキア	2	0	3	0	5	3
	スロヴェニア	4	3	0	0	7	3
	スウェーデン	10	6	4	1	21	16
	フィンランド	3	0	0	0	3	3
	チェコ	5	0	0	0	5	3
	ポーランド	5	1	2	2	10	8
	スイス	0	2	0	0	2	2
	アメリカ	149	102	80	36	367	165
北米 / 中南米	カナダ	16	11	6	0	33	15
	メキシコ	7	7	1	0	15	9
	ブラジル	8	5	2	3	18	13
	アルゼンチン	1	0	0	0	1	1
オセアニア	オーストラリア	20	30	10	5	65	43
中東	アラブ首長国連邦	0	0	0	1	1	1
	不 明	6	11	9	7	33	0
	合 計	507	388	245	112	1252	682

7 制作物

7-1 ポスター

【体 裁】B1判、B3判：4C

東京ゲームショウ 2009 のテーマ「GAME は、元気です。」を、ゲーム機の起動マークから様々なシルエットが元気良く次から次へと飛び出すイメージで表現しました。鮮やかな色合いで彩られたシルエットは、ゲームを構成する様々な要素を意味しています。



7-2 チラシ

【体 裁】A4判、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



7-3 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)

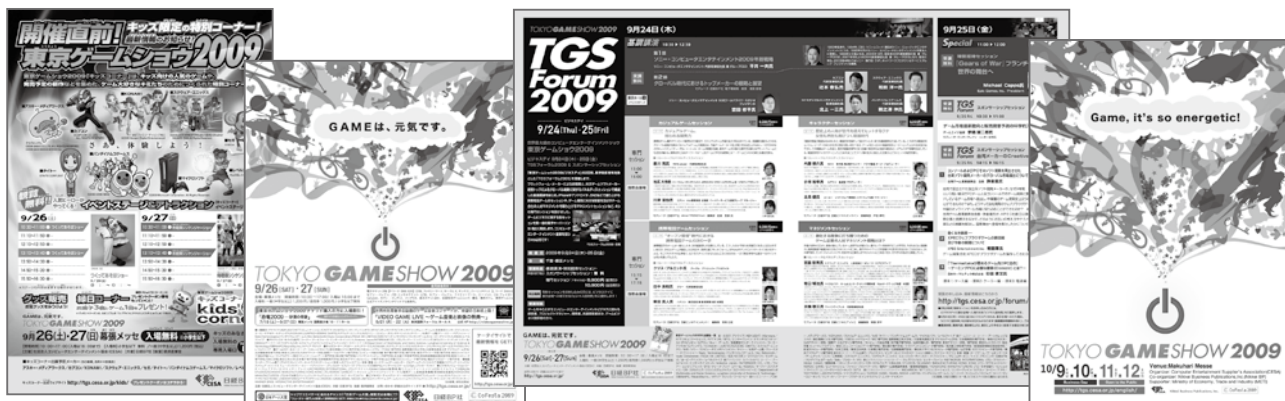
【配布場所】コンビニエンスストア、全国プレイガイド、ゲームショップなど



7-4 雑誌広告

【体 裁】A4判変形・A5判、4C

【掲載媒体】日経ビジネス、日経トレンド、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 など 22 媒体 50 頁



7-5 新聞広告

【体 裁】全五段

【掲載媒体】9月25日：日本経済新聞夕刊全国版、

9月26日：日本経済新聞朝刊東京本社版



7-6 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



7-7 店頭ポスター

【体 裁】B3判、4C

【提出場所】ローソン（関東甲信越の約2600店、9月15日～9月27日）

7-8 Web バナー広告

【掲載媒体】日経BP社各媒体、海外ゲーム関連媒体など



7-9 公式ガイドブック

【体 裁】A4判変形、4C、100ページ



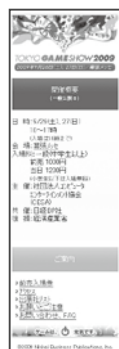
7-10 公式 Web サイト

【URL】<http://tgs.cesa.or.jp>



7-11 モバイルサイト

【URL】<http://tgs.cesa.or.jp>



7-12 その他

会場内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。



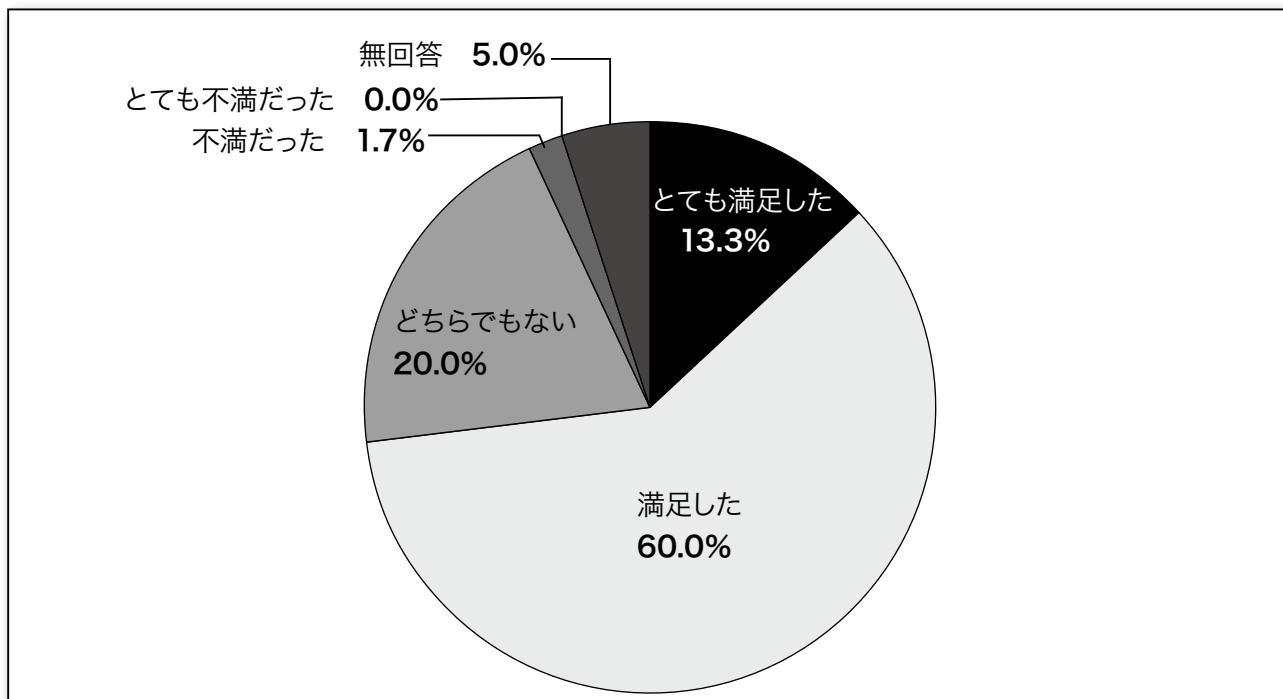
8

出展社アンケート結果

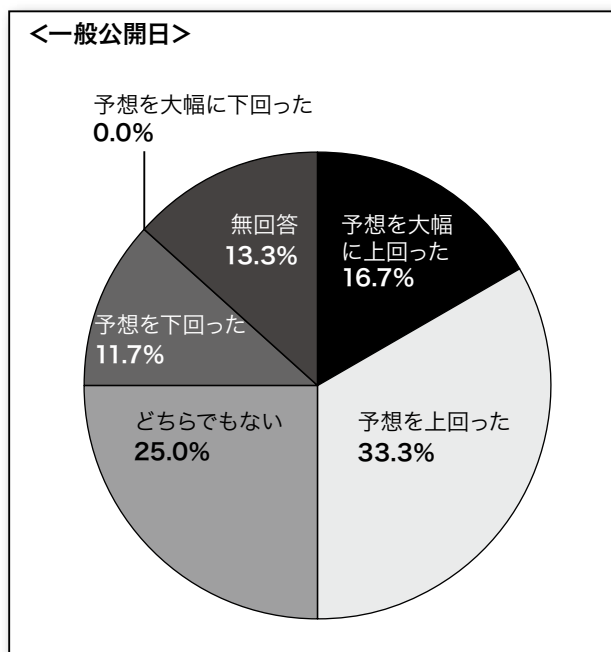
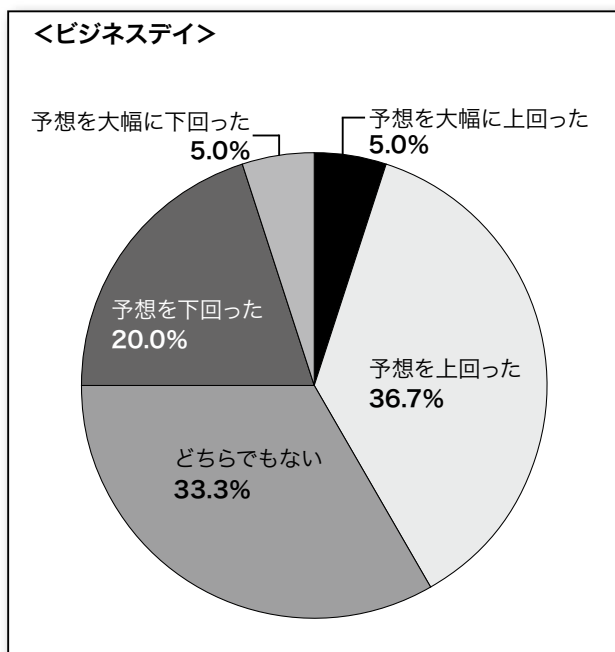
(日経 BP 社調べ、抜粋)

調査概要	【調査方法】	東京ゲームショウ2009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。
	【調査日程】	2009 年 10 月 8 日 (木) : 調査開始 (メール配信、サイトオープン) 2009 年 10 月 19 日 (月) : 調査終了 (サイトクローズ)
	【有効回答数】	60 件 (回収率 : 49.2%)
	【調査実施】	日経 BP コンサルティング

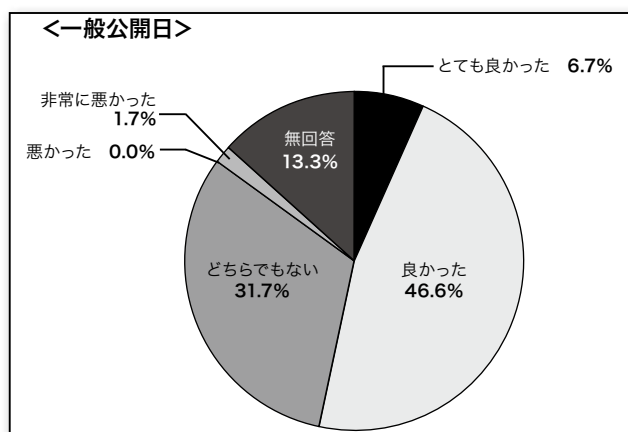
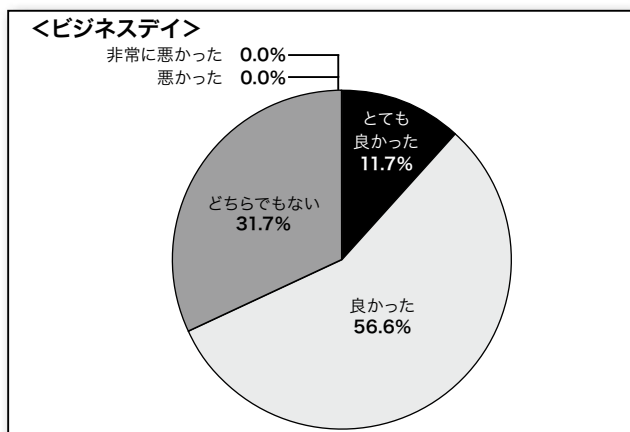
●出展に関する全体的な満足度



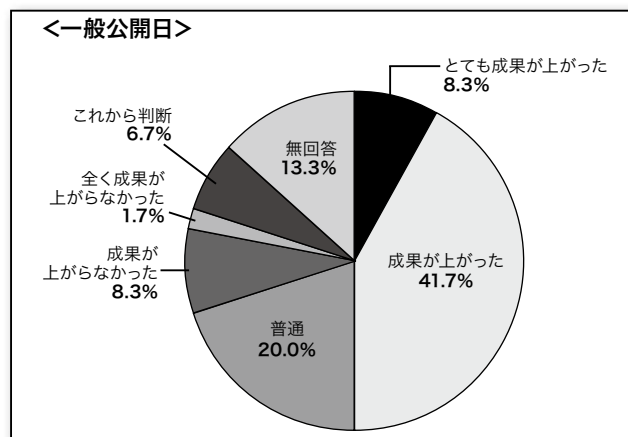
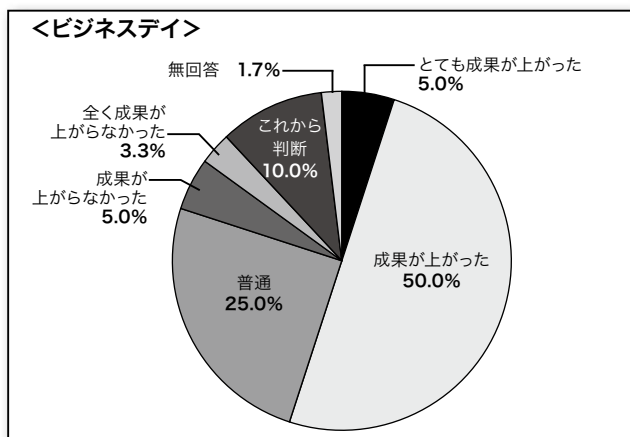
●貴社ブースへの来客数



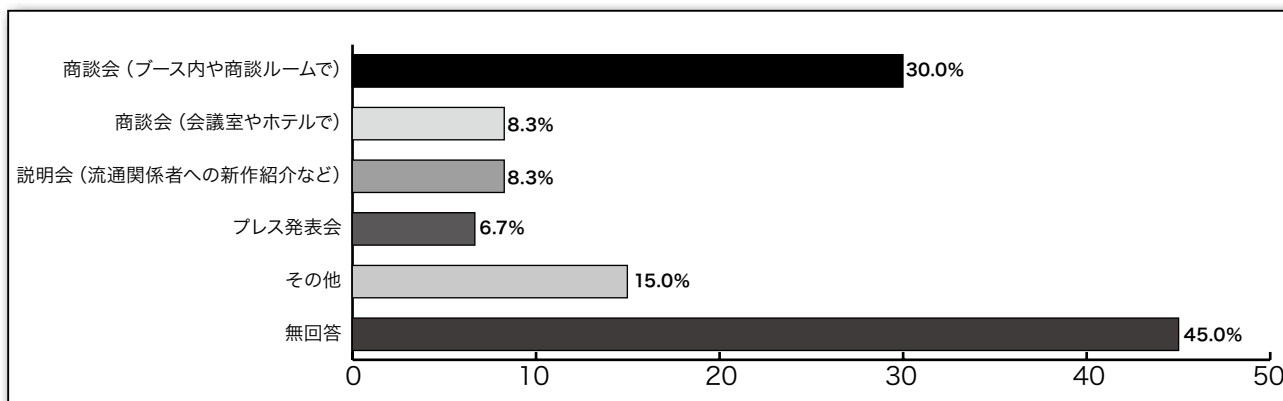
●来場者の質



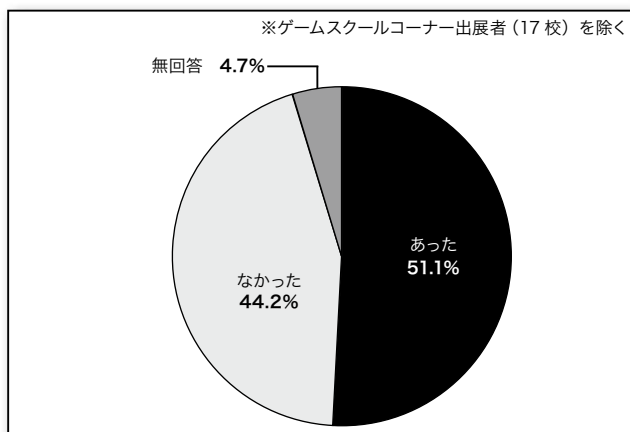
●出展成果



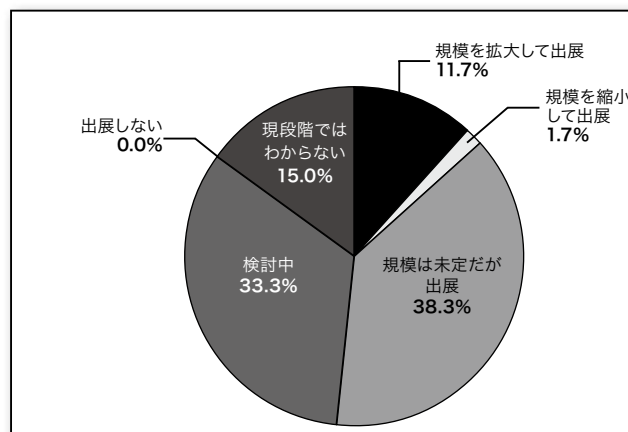
●ビジネスデイで実施した企画（複数回答）



●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 2009 OFFICIAL REPORT

東京ゲームショウ2009 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 日経 BP 社

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.