



さあ、行こう！GAMEの時間です。

TOKYO **GAME SHOW 2008**



東京ゲームショウ2008 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
特別協賛：株式会社NTTドコモ
会 期：2008年10月9日(木)～12日(日)
会 場：幕張メッセ



日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.

● 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 ビジネスソリューションコーナー	
5-7 PCオンラインゲームコーナー	
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2008関連企画	
5-12 TGSフォーラム2008	
5-13 日本ゲーム大賞2008	
5-14 懇親パーティー	
5-15 インターナショナルパーティー	
5-16 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 店頭ポスター	
7-6 新聞折込チラシ	
7-7 ラジオ体操カード	
7-8 WEBバナー広告	
7-9 公式ガイドブック	
7-10 公式ウェブサイト	
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2008」は、「さあ行こう！GAMEの時間です。」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（略称：CESA）主催、日経BP社共催、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。

今回も、ここ数年間の「東京ゲームショウ」が歩んできた成長基調を堅持した結果となりました。とりわけ出展小間数は1768小間と昨年の過去最高記録を更新。さらに出展社数についても日本をはじめ、カナダ、台湾、米国、イギリス、フランス、オーストラリア、オランダ、スイス、中国、韓国など14の国と地域から、昨年の過去最多記録（217社）に迫る209社が出展いたしました。また、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なり、会場にはコ・フェスタの主旨に則った特設コーナーも展示されました。

会期中は、発売前の最新型家庭用ゲーム機向けタイトルが数多く公開されたのをはじめ、携帯電話用ゲーム、携帯型ゲーム機用ソフト、PCオンラインゲームなどのタイトルが幅広く展示され、全体では新作ソフトウェアを中心に過去最多となる、およそ900タイトルが展示されました。こうしたソフトウェアに加えて、発売前の新型の家庭用ゲーム機の新機種も公開されました。また、昨年に引き続き2日間の開催となったビジネスディでは、基調講演を充実させた「TGSフォーラム」や、これまでにない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 2008」などが開催され、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提供が行われました。

来場者数につきましては、過去最多となった前回来場者数を上回る、19万4288人を記録いたしました。これにより出展規模、来場者数のいずれについても過去の記録を更新することとなりました。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2008」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調査の結果などを網羅しております。本リポートを通じて、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15日(金)
出展社募集開始	2月15日(金)
出展申込締切	6月13日(金)
小間位置選定会(40小間以上の出展社)	7月2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11日(金)
ビジネスディ来場事前登録開始	8月27日(水)
取材事前登録開始	8月27日(水)
搬入・施工開始	10月7日(火)
会期：ビジネスディ	10月9日(木)～10日(金)
会期：一般公開	10月11日(土)～12日(日)

3 開催概要・来場者数

【名称】	東京ゲームショウ2008 TOKYO GAME SHOW 2008	
【テーマ】	さあ、行こう！GAMEの時間です。	
【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	
【特別協賛】	株式会社NTTドコモ	
【会期】	ビジネスデイ 2008年10月9日（木）、10日（金） 一般公開日 2008年10月11日（土）、12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54,000平方メートル）、国際会議場	
【出展社数】	209社	
【総出展小間数】	1,768小間	
【出展タイトル】	879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 (%)	
ニンテンドー DS	18.7	アクション	19.6
携帯電話	18.0	ロールプレイング	9.0
パソコン	17.5	パズル	5.4
PSP	7.8	シミュレーション	4.7
Wii	7.1	アドベンチャー	4.2
Xbox360	7.0	スポーツ	3.7
プレイステーション3	3.5	シューティング	3.6
プレイステーション2	1.7	レーシング	1.1
その他	18.8	その他	48.7

【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2008		東京ゲームショウ2007	
10月9日（木） ビジネスデイ	27,305人	9月20日（木） ビジネスデイ	29,783人
10月10日（金） ビジネスデイ	24,178人	9月21日（金） ビジネスデイ	32,390人
10月11日（土） 一般公開日	71,639人 (内キッズ 9,207人)	9月22日（土） 一般公開日	64,795人 (内キッズ 11,829人)
10月12日（日） 一般公開日	71,166人 (内キッズ 13,963人)	9月23日（日） 一般公開日	66,072人 (内キッズ 15,347人)
合計	194,288人 (内キッズ 23,170人)	合計	193,040人 (内キッズ 27,176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2008のビジネスデイ事前登録者のうち6,038人に調査協力依頼メールを配信。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。

【調査スケジュール】

2008年10月31日（金）：調査開始（メール配信、サイトオープン）

2008年11月12日（水）：調査終了（サイトクローズ）

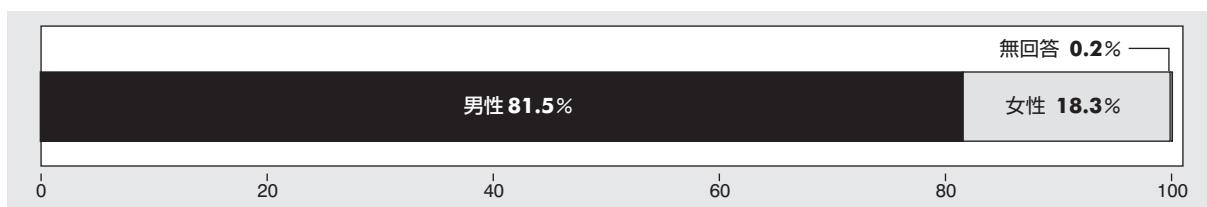
【有効回答数】

837件（回収率：13.9%）

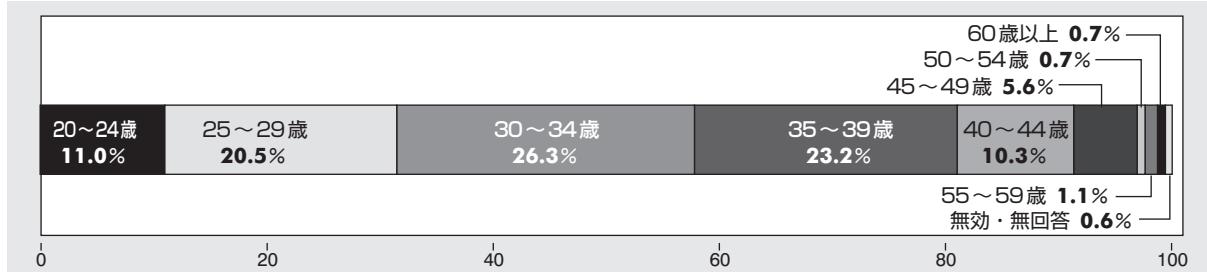
【調査実施】

日経BPコンサルティング

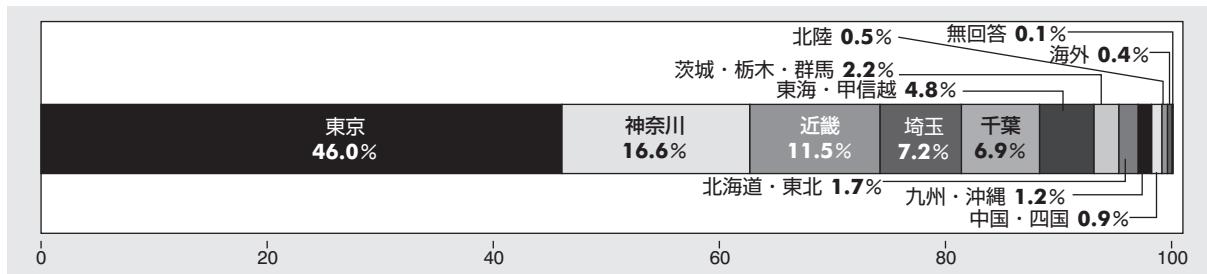
●性別



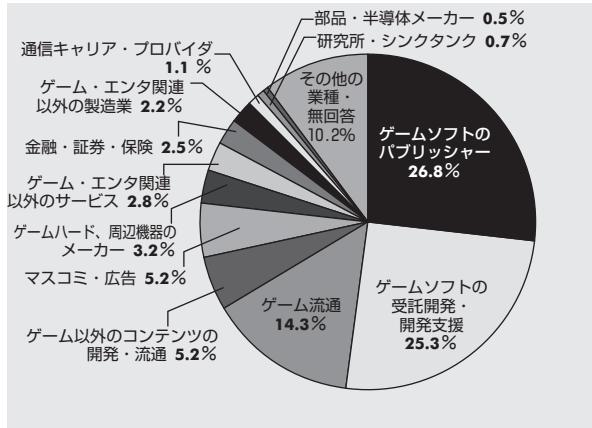
●年齢



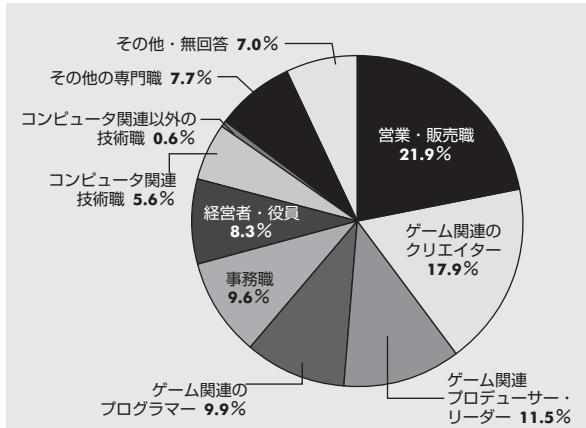
●居住地



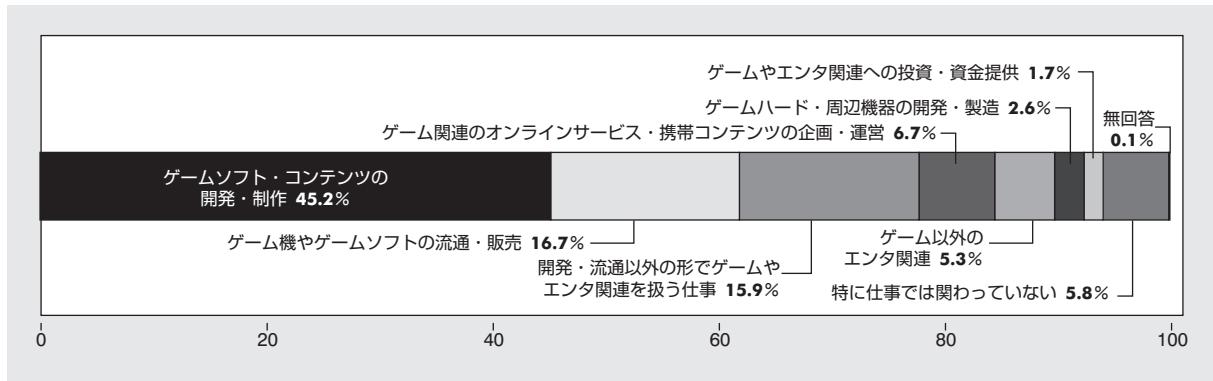
●業種



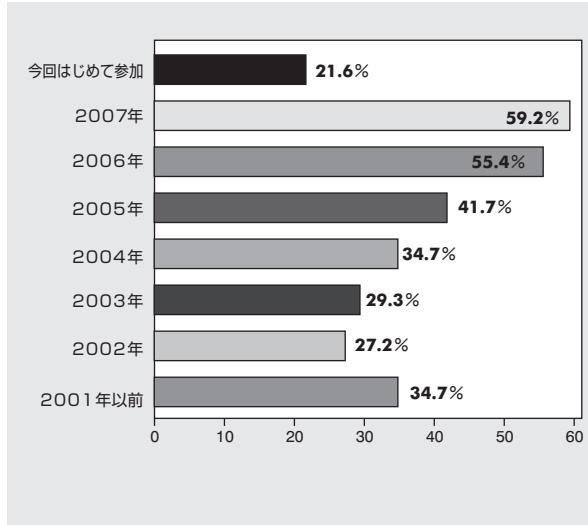
●職種



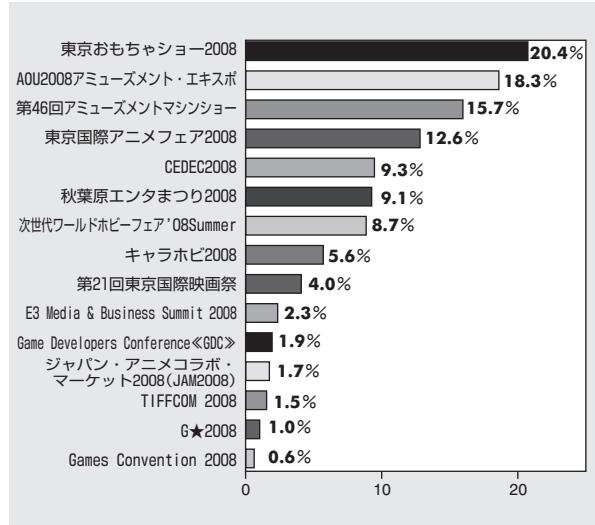
●ゲーム/エンターテインメント・コンテンツとの関わり



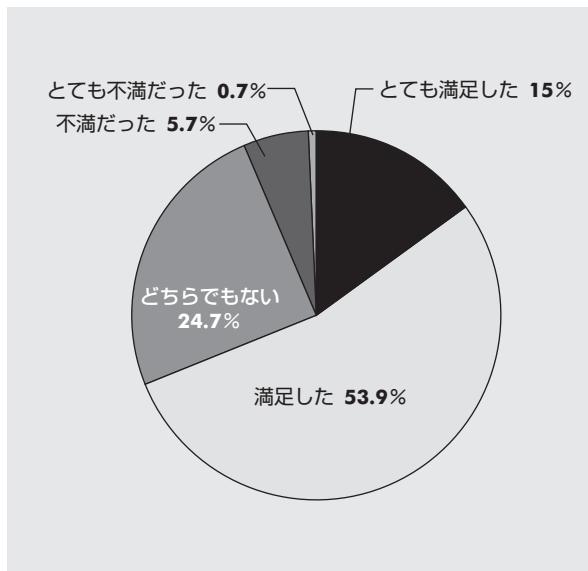
●過去の東京ゲームショウへの参加経験 (MA)



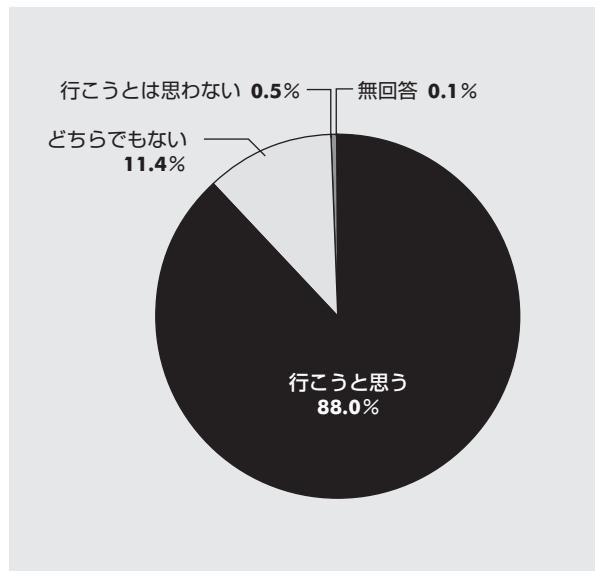
●この1年以内に来場した/来場予定の展示会 (MA)



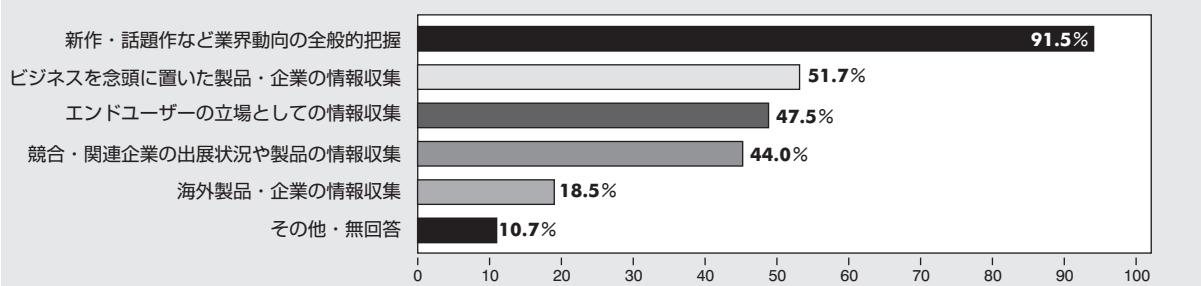
●東京ゲームショウの満足度



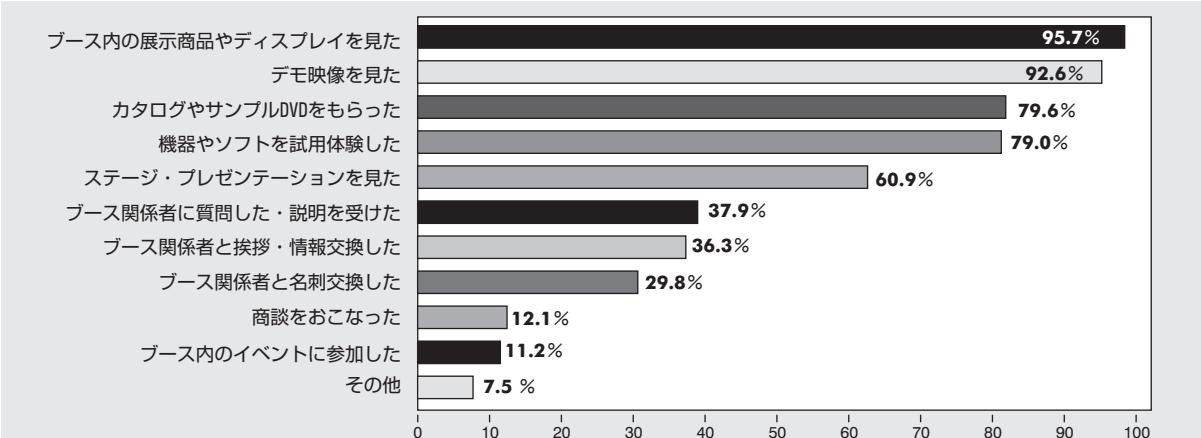
●次回の東京ゲームショウへの来場動向



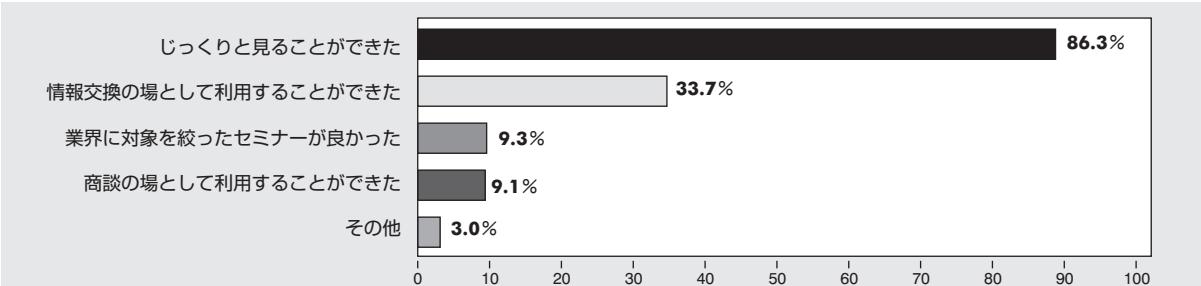
●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報（MA）



●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※1

地域	国名	割合 (%)	地域	国名	割合 (%)
アジア	韓国	33.7%	欧州	ドイツ	1.0%
	台湾	14.8%		スペイン	0.8%
	中国	6.9%		オランダ	0.6%
	香港	6.0%		スウェーデン	0.5%
	シンガポール	5.0%		ロシア	0.4%
	タイ	1.3%		フィンランド	0.4%
	マレーシア	1.2%		イタリア	0.3%
	ベトナム	0.4%		アイルランド	0.2%
	インド	0.2%		スイス	0.2%
	フィリピン	0.1%		ベルギー	0.1%
北米	インドネシア	0.1%		ギリシャ	0.1%
	パキスタン	0.1%		デンマーク	0.1%
南米	米国	15.6%		ノルウェー	0.1%
	カナダ	2.1%		スコットランド	0.1%
欧州	ブラジル	0.1%	オセアニア	オーストラリア	1.1%
	アルゼンチン	0.1%		ニュージーランド	0.1%
中東	フランス	3.2%		アラブ首長国連邦	0.2%
	英国	2.8%			

※1 ビジネスデイにInternational窓口で受付をした1,625名※2のうち、勤務先国名まで判明した1,572名の内訳
(ビジネスデイの2日間とも来場した方は1名としてカウント)

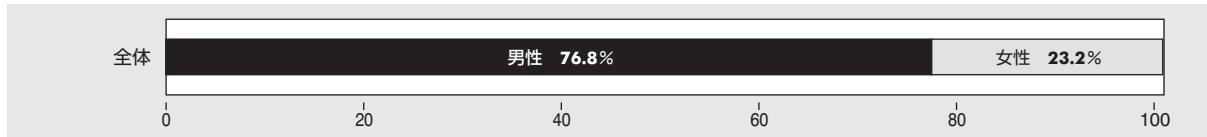
※2 以下の海外来場者は数に含まれていません。

・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

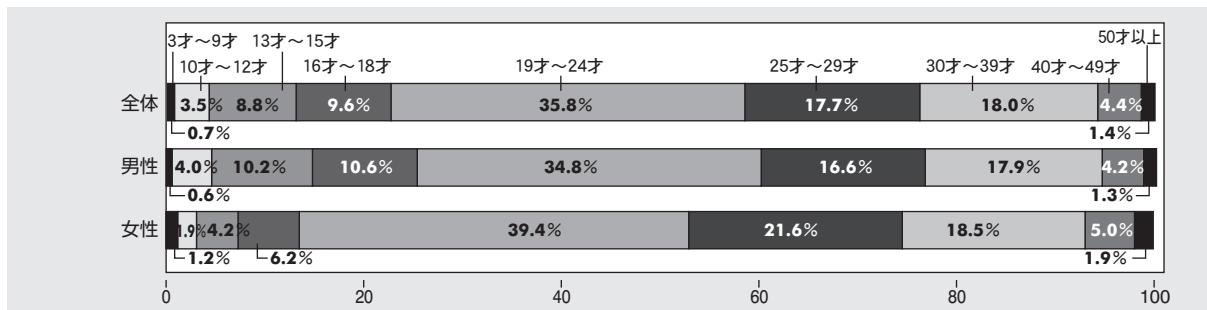
4-2 一般来場者アンケート結果 (CESA調べ、抜粋)

【調査概要】	東京ゲームショウ 2008 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】	東京ゲームショウ 2008 に来場した 3 才以上の男女個人
【有効回答数】	1,116 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

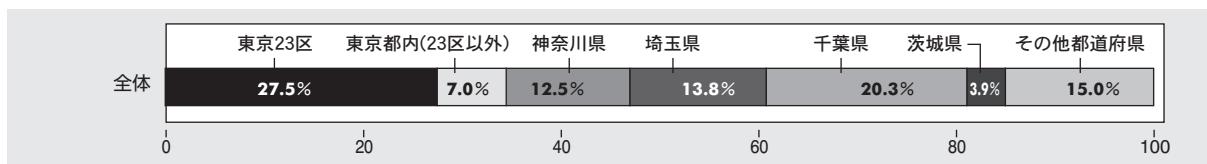
●性別



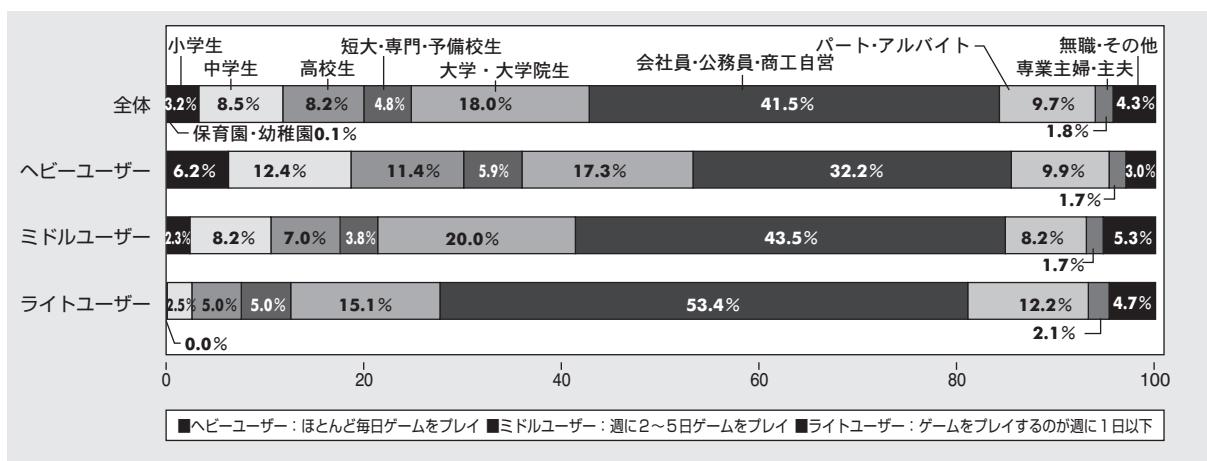
●年齢



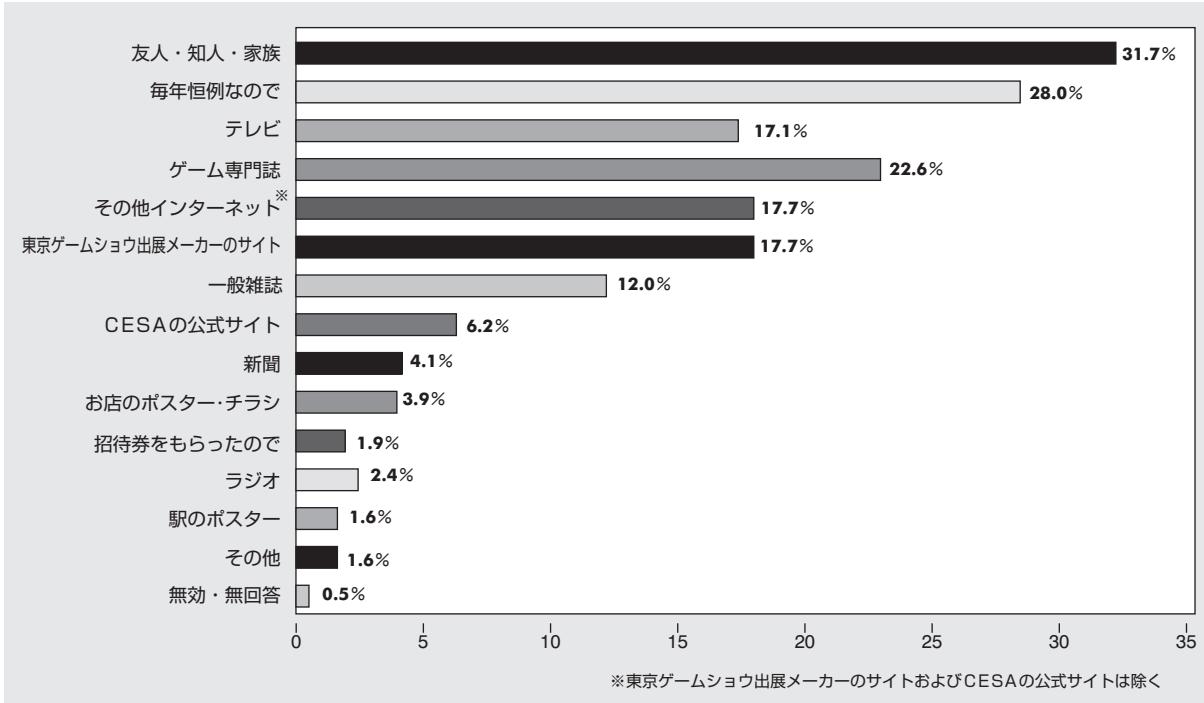
●居住地



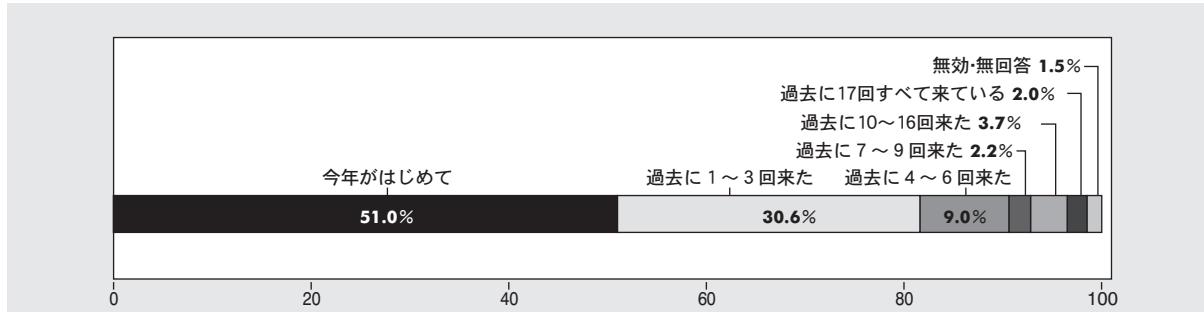
●職業



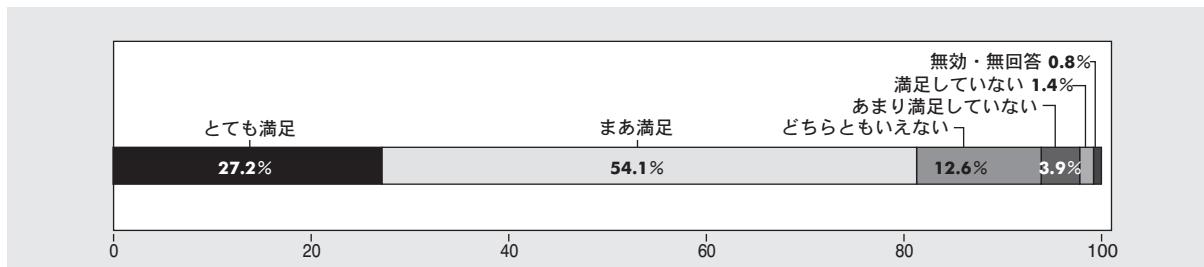
●認知経路（MA）



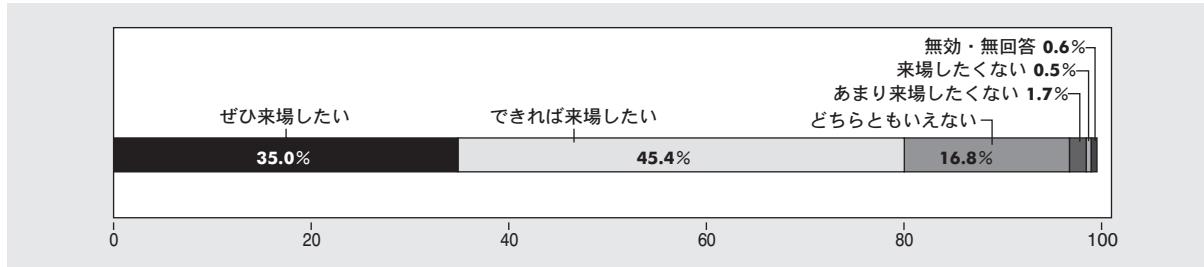
●過去の東京ゲームショウ来場回数



●満足度



●次回の来場動向



5 開催記録

5-1 企画・運営報告

「東京ゲームショウ 2008」では、会期前半の10月9日（木）と10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。昨年から実施したインターネット上の来場事前登録受付は、同方式への理解が進んだことなどから、当日はスムーズな入場が実現しました。また、国際会議場内のコンベンションホールに通訳サービスを備えた「ビジネスミーティングコーナー」、展示ホール2の北側スペースには「商談ルーム」をそれぞれ設置し、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1～3の北側に「ビジネスソリューションコーナー」、展示ホール2に「PCオンラインゲームコーナー」、展示ホール3に「海外パビリオン」、展示ホール4に「モバイルコンテンツコーナー」、展示ホール7に「ゲームスクールコーナー」と「物販コーナー」、展示ホール8に「イベントステージ」「キッズコーナー」を配置。

10月11日（土）と12日（日）の一般公開日には、小学生以下とその保護者が優先して入場できる「キッズコーナー専用入場口」を展示ホール8に設けました。このほか、今回よりCESA会員校・出展校学生のビジネスデイ入場不可の措置に伴い、一般公開日に同学生の専用入場口を展示ホール3に設けました。

また、一般公開日には来場者および出展社の安全確保のため、今回初めてとなる来場者手荷物検査を実施いたしました。検査プロセスはスムーズに行われ、入場にかかる時間への影響はなく、会場内の安全度の向上が実現できました。

5-2 開会式

【日時】	2008年10月9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 大臣政務官	谷合 正明
	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	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	鵜之澤 伸
		(社) コンピュータエンターテインメント協会 副会長	松原 健二
		(社) コンピュータエンターテインメント協会 副会長	田中 富美明
		経済産業省 大臣政務官	谷合 正明
		(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 エグゼクティブ・プロデューサー 兼 副委員長	重延 浩
会場観察			(敬称略)



5-3 出展社一覧

一般展示

アーケードシステムワークス	
アイレムソフトウェアエンジニアリング	
ITPIA CO., LTD.	[韓国]
Academy of Art University	[アメリカ]
アクワイア	
インターチャネル	
SNK プレイモア	
NTTドコモ	
エレクトロニック・アーツ	
エンターブレイン	
オランダバビリオン	
BGIn	[オランダ]
CCAA	[オランダ]
Control / Het Redactielokaal	[オランダ]
Dutch Game Garden	[オランダ]
Elements Interactive Mobile	[オランダ]
Ex Machina	[オランダ]
Grendel Games	[オランダ]
Khaeon Games	[オランダ]
Leeuwarden City	[オランダ]
Netherlands Foreign Trade Agency EVD	[オランダ]
NHL University	[オランダ]
NLGD Foundation	[オランダ]
Province of Fryslan	[オランダ]
Province of Utrecht	[オランダ]
Spij Games Support	[オランダ]
Triangle Studios	[オランダ]
Utrecht School of the Arts	[オランダ]
White Bear Holding BV Imma Games	[オランダ]
カナダバビリオン	
Alliance Numerique	[カナダ]
Bug-Tracker	[カナダ]
Canadian Interactive Alliance	[カナダ]
Chandran Media	[カナダ]
Complex Games Inc.	[カナダ]
D-Box Technologies Inc.	[カナダ]
Deep Fried Entertainment Inc.	[カナダ]
Di-O-Matic, Inc.	[カナダ]
Digital Innovation Partnership Ontario	[カナダ]
DTI Software Inc.	[カナダ]
Enzyme Testing Labs	[カナダ]
Fugitive Interactive Inc.	[カナダ]
GestureTek Inc.	[カナダ]
Government of Alberta	[カナダ]
Government of Ontario, Canada	[カナダ]
Hothead Games, Inc.	[カナダ]
Interactive Sports Technologies Inc.	[カナダ]
Investment Quebec	[カナダ]
IUGO Mobile Entertainment	[カナダ]
Q8ISMobile Inc.	[カナダ]
Quazal Technologies Inc.	[カナダ]
Quebec Government Office in Tokyo	[カナダ]
Redengine Health Inc.	[カナダ]
Sarbachan Game Studio	[カナダ]
Side Effects Software Inc.	[カナダ]
Studio X Labs	[カナダ]
Wave Generation	[カナダ]
Wicked Studios Inc.	[カナダ]
カナダ大使館	[カナダ]
カブコン	
Graffiti Games Limited	[香港]
芸者東京エンターテインメント	
KDDI	
GameSpot	
ゲームテック	
工房稻妻組	
コーエー	
costy	
KONAMI	
G DATA Software	
シリバースタージャパン	
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	
FunTown World Limited	[台湾]
Gemmy Planet, Inc.	[台湾]
Goldrock Inc.	[台湾]
Inseea Game Center Corporation	[台湾]
Joymaster Inc.	[台湾]
Lager Network Technologies Inc.	[台湾]
Mega Net&Tech Co., Ltd.	[台湾]
M-etel Co., Ltd.	[台湾]
Winking Entertainment Corporation	[台湾]
XPEC Entertainment Inc.	[台湾]
Zeroplus Technology Co., Ltd.	[台湾]
Taipei Hsien Computer Association	[台湾]
Taiwan External Trade Development Council	[台湾]

タカラトミー

TATA ELXSI LIMITED [インド]

ディー・エヌ・エー

ディースリー・パブリッシャー

ティジタル企画

テクモ

トランスコスモス

日経 BP 社

日本 e スポーツ協会設立準備委員会

ハドソン

バンダイナムコゲームス

The Behemoth

Vuzix Corporation [アメリカ]

FUZZY EYES STUDIO PTY., LTD. [オーストラリア]

富士ソフト

ブシロード

プラネットコミュニケーションズ

フロム・ソフトウェア

北京バビリオン

Beijing Six Rooms Technology Co., Ltd. [中国]

Beijing Sntaro Tech Co., Ltd. [中国]

Beijing Xnetsoft Inc. [中国]

Object Software (Beijing) Co., Ltd. [中国]

Tengren Information Technology Co., Ltd. [中国]

マーベラスエンターテインメント

マイクロソフト

マッチングワールド

モリゲームズ

ユードー

レベルファイブ

モバイルコンテンツコーナー

アンビション

INTERSAVE CO., LTD. [韓国]

クリエイティブ・ブレイン

KEMCO

シールズ

スパイシーソフト

チエリーコーツ

Chiralon Ltd. [フィンランド]

メディア・マジック

ライドオンジャパン

PC オンラインゲームコーナー

ai sp@ce 3D 生活空間サービス

イマ・グループ

サーファーズパラダイス

サイバーステップ

シーディーネットワークス・ジャパン

シマンティック

TAIWAN A.C.G. EDUCATION [台湾]

デルガマダス

日経 Win PC

パサラ

フェイス

マイクロビジョン

メタイマージュ

キッズコーナー

NTTドコモ

エレクトロニック・アーツ

カブコン

KDDI

コーエー

KONAMI

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

タカラトミー

ディースリー・パブリッシャー

テクモ

バンダイナムコゲームス

フロム・ソフトウェア

マーベラスエンターテインメント

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

ECC コンピュータ専門学校

WiZ 国際情報工科専門学校

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

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

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

総合学院テクノスカレッジ 東京工学院専門学校

総合学園 ヒューマンアカデミー

デジタルエンターテインメントアカデミー

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

横浜デジタルアーツ専門学校

代々木アニメーション学院

物販コーナー

アイレム横丁

アルケミスト

AT-X

カブコン

カブコン カードゲーム

ゲームセンター CX

コスパ

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

ソフトバンク クリエイティブ

日経 BP 社

ハドソン

ブシロード

ビジネスソリューションコーナー

ウェブテクノロジ

英國北東イングランド経済開発公社 [イギリス]

クリーク・アンド・リバー社

CRYSTAL DIGITAL TECHNOLOGY CO., LTD. [中国]

Global Collect [オランダ]

コミュニティエンジン

ゴンソロッソ

三徳商事

CRI・ミドルウェア

Suzhou Snail Electronic Co.,Ltd. [中国]

Scaleform Corporation [アメリカ]

Splitfish Ltd. [スイス]

3Di

W&W Communications, Inc. [アメリカ]

TIS

デジタルリバージャパン

日本バイナリー

NeuroSky Inc. [アメリカ]

日立超 LSI システムズ

ピッツ

ピットアイル

ピットキャッシュ

ファイン

フォントワークス

福岡ゲーム産業振興機構

ボーンデジタル

香港貿易発展局 [香港]

MINE LOADER SOFTWARE CO., LTD. [中国]

丸紅

みずほインベスチューズ証券

みずほキャピタル

みずほ銀行

Living Picture Ltd. [スイス]

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

Akamai Technologies Inc. [アメリカ]

WIZARBOX [フランス]

エレクトロニック・アーツ

カブコン

ゲームテック

ゲームリバーリック

コーエー

ゴンソロッソ

Suzhou Snail Electronic Co.,Ltd. [中国]

テクモ

トランスコスモス

ナウプロダクション

Nokia N-Gage [カナダ]

ハドソン

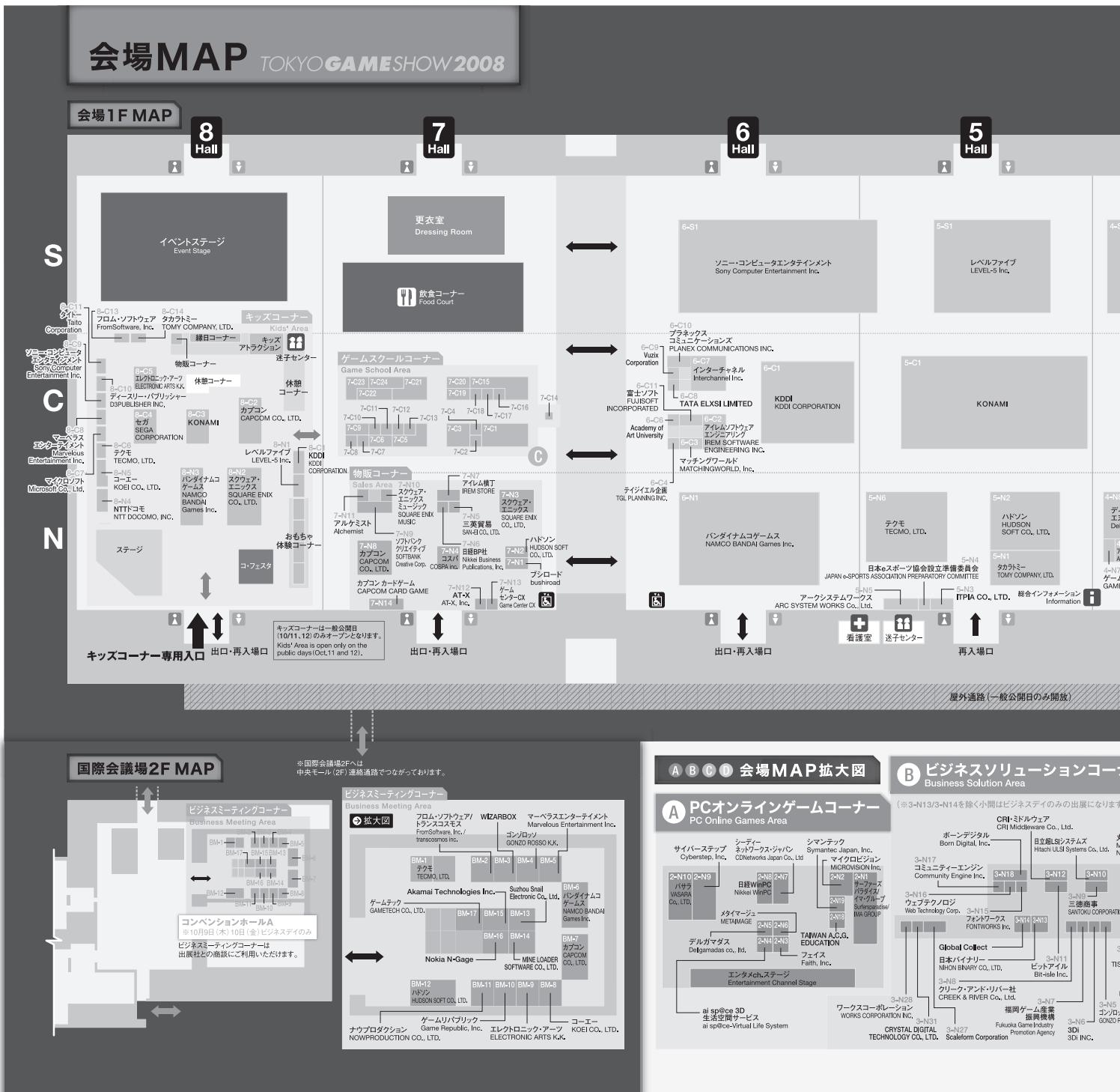
バンダイナムコゲームス

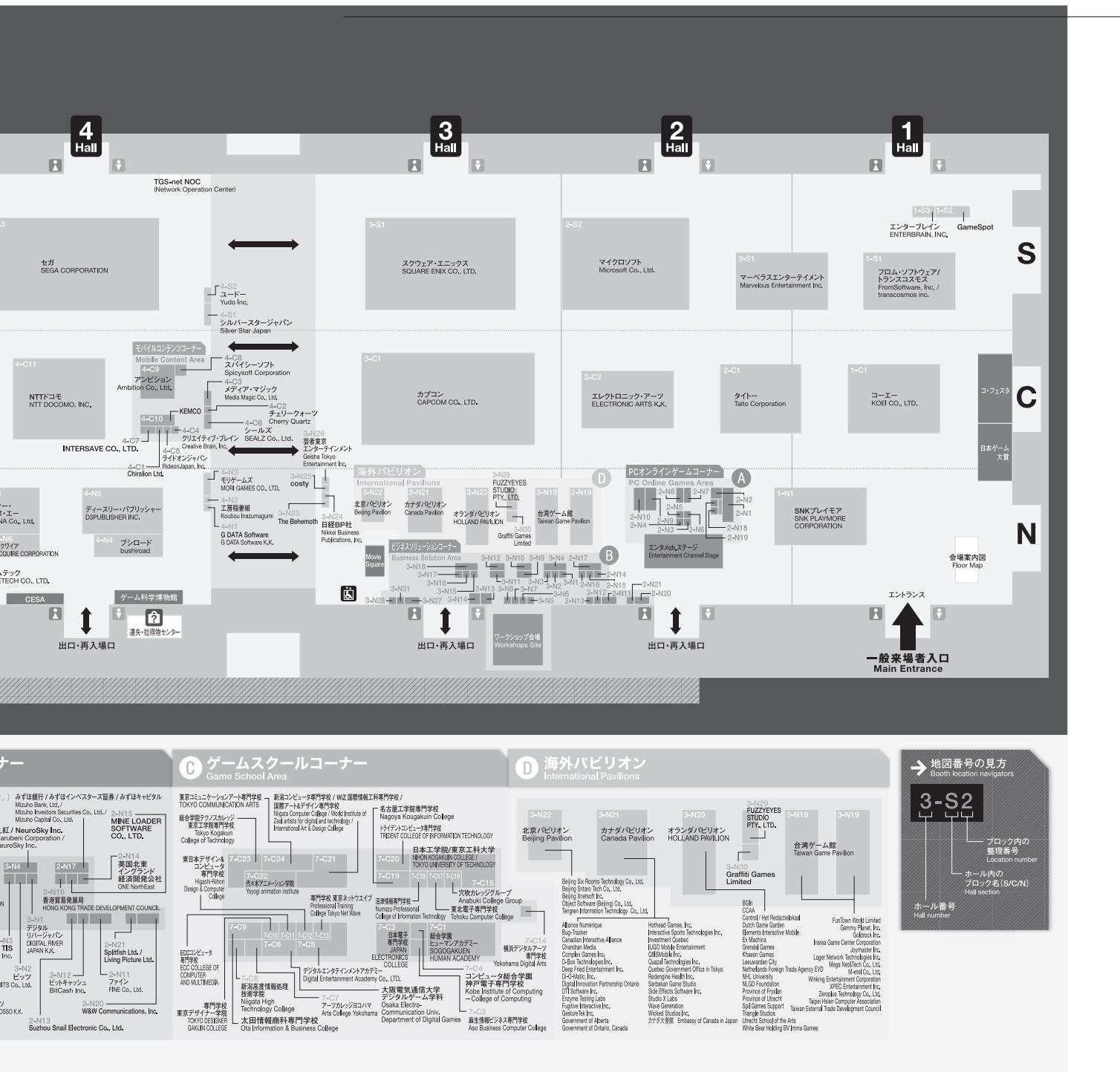
フロム・ソフトウェア

マーベラスエンターテインメント

MINE LOADER SOFTWARE CO., LTD. [中国]

5-4 会場レイアウト





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



●モバイルコンテンツコーナー

【場所】展示ホール4



●物販コーナー

【場所】展示ホール7



●来場者アンケートコーナー

【場所】展示ホール1・4・8出口



●CESAゲーム白書販売コーナー、CEROデスク

【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7



●飲食コーナー

【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5多目的室・中央エントランス1階会議室



●手荷物検査

【場所】2階（東・西・中央エントランス）

1階（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2～3北側

東京ゲームショウでは、2007年よりゲーム開発やゲームビジネスを支援するBtoBの製品／サービスを幅広く紹介する「ビジネスソリューションコーナー」を設置、国内および海外から34社が出演しました。また、今回も展示との相乗効果を高める目的で、ビジネスデイにコーナー隣接の多目的室でワークショップを実施しました。

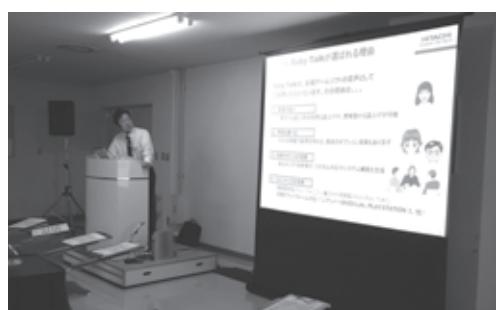
●ビジネスソリューションコーナー Workshop

10/10(金)	社名	講演内容
12:00 ～ 12:40	CRYSTAL DIGITAL TECHNOLOGY., LTD	デジタルメディア事業への取組みとCG動画制作事例のご紹介
10/10(金)	社名	講演内容
13:00 ～ 13:40	日立超LSIシステムズ	ゲームソフトで使える！高品位音声合成ミドルウェア Ruby Talk

●展示ブース



●ワークショップ会場



5-7 PCオンラインゲームコーナー

【場所】展示ホール2

今回新設されたPCオンラインゲームコーナーには、オンラインゲームに加え、3D仮想空間サービス（メタバース）、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・システム）やセキュリティなど、13社が出演しました。

また、コーナー内に設置した「エンタメch.ステージ powered by AT-X」では、オンラインゲームを中心に、さまざまなエンタメ情報を展開しました。

10月9日 (木)	14:30～15:00	3Di 仮想空間における3Dデータのインポート活用
10月10日 (金)	14:00～14:30	3Di 仮想空間における3Dデータのインポート活用
10月11日 (土)	15:45～16:45	マイスペース SNSを通じたゲームコンテンツの新しい流通モデル
	10:00～10:30	TNX NICE GIRL from『リズム天国ゴルド』
	11:00～11:30	シマンテック ノートン・ファイター東京ゲームショウ2008に見参！
	12:00～13:00	ネットゲッチャ ミスマラド、みずほのアラドツア
	13:30～14:00	ネットゲッチャ 『サドンアタック』
	15:00～15:30	AT-X アニメ版『ヒヤッコ』祭り!! in TGS2008
10月12日 (日)	16:00～17:00	ゲームポット ゲームポットの“声”騒ぎ
	11:00～11:30	シマンテック ノートン・ファイター東京ゲームショウ2008に見参！
	12:00～13:00	NHN Japan 「Hangame Presents 超!Online Station」公開録音
	13:30～14:00	ネットゲッチャ 『フリスタ！』
	14:30～15:30	AT-X 下川みくにの392ROOMライブ!! in TGS2008
	16:00～17:00	ゲームポット ゲームポットの“声”騒ぎ

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、過去最多の18社が出展しました。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「イベントステージ」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」、駄菓子やドリンクなどを販売する「縁日コーナー」を設置しました。

イベントステージでは、キッズコーナーの出展社（5社）によるプログラムと、主催者プログラムとして「仮面ライダーキバショー」と「つくってあそぼショー」を実施しました。終日、多くの家族連れでにぎわい、2日間で2万3170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



●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

		10月11日(土)	10月12日(日)
10:30～11:00	【キャラクターショー】 仮面ライダーキバショー		【キャラクターショー】 つくってあそぼショー
11:10～11:50	【KONAMI(コナミ)】 なぞなぞ&クイズ一答入魂 Qメイ! レッツヒラメキバトル!!		【カプコン】 流星のロックマン3スペシャルステージ
12:10～12:50	【バンダイナムコゲームス】 「大怪獣バトル ウルトラコロシアム」ゲーム大会		【バンダイナムコゲームス】 「太鼓の達人Wii」ゲーム大会&「ハッピーダンスコレクション」ゲーム大会
13:10～13:40	【キャラクターショー】 仮面ライダーキバショー		【キャラクターショー】 つくってあそぼショー
13:50～14:30	【コーエー】 コーエーモンスター☆レーサーゲーム大会		【エレクトロニック・アーツ】 ぼくとシムのまち キングダム キャラクターショー
14:50～15:30	【カプコン】 流星のロックマン3スペシャルステージ		【KONAMI(コナミ)】 なぞなぞ&クイズ一答入魂 Qメイ! レッツヒラメキバトル!!
15:50～16:30	【エレクトロニック・アーツ】 ぼくとシムのまち キングダム キャラクターショー		【コーエー】 コーエーモンスター☆レーサーゲーム大会

5-9 主催者企画

●ゲーム科学博物館

【場所】展示ホール4

【展示協力企業】任天堂、KONAMI、スクウェア・エニックス、ハドソン、バンダイナムコゲームス

昨年までは個別に展示していた「テレビゲームミュージアム」と「ゲーム科学館」をドッキングし、「ゲーム科学博物館」としてパワーアップいたしました。今年は「親子で楽しむ」というテーマをベースに、3つのゾーンに分けて展示を行いました。

「キッズゾーン」では日経キッズプラス編集部が中核になって、「親子でゲームを楽しむための付き合い方」や「懐かしい名作ゲームを親子で楽しむ」、「ゲームクリエーターの将来像について／レベルファイブ・日野社長インタビュー」などの情報を展示。「名作ゲーム」ではゲーム会社5社の協力を得て、「スーパーマリオブラザーズ」「ドンキーコング」「アイスクライマー」「ロードランナー」「グラディウス」「ゼビウス」「パックマン」の試遊機（Wii）を設置し、たくさんの来場者が名作ゲームを楽しみました。

「エレクトロニクスコーナー」では日経エレクトロニクス編集部による歴代の家庭用ゲーム機の仕組みや構成部品の役割を知ることができる展示のほかに、Wiiリモコンの内部にある加速度センサーや赤外線センサーの仕組み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。「ゲームソフトコーナー」では、旧日経CG編集部のメンバーによるコンピュータ・ソフトウェア技術から見たゲームソフトの進化について、スクウェア・エニックスの協力を得て「ファイナルファンタジーシリーズ」の歴代タイトルを通して展示をしました。

●SENSE OF WONDER NIGHT 2008

【日時】10月10日（金）18:00～20:30

【場所】国際会議場 1F・レストランNOA

【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／任天堂／XNA

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、ゲームの可能性を広げていくことを目的とした、新しいスタイルのプレゼンテーションの場がSENSE OF WONDER NIGHT（SOWN）です。今年、初開催となる本企画には、国内から35件、海外から32件の応募があり、審査の結果、海外4作品を含む11作品がゲーム業界関係者や報道関係者に対してプレゼンテーションされました。プレゼンテーションの模様はSOWN公式ウェブサイト（<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>）にて公開しています。

●TGS公式グッズ販売コーナー

【場所】2階中央エントランス

東京ゲームショウ2008の開催期間（4日間）限定となる公式グッズを初めて販売しました。販売した公式グッズは、Tシャツ（2種）、ポロシャツ、キャップ、ニット帽、多機能ペン、マグカップ、トートバッグ、スポーツタオル、携帯ゲーム用ストラップ、扇子、ステッカーの全12種類。黒やメタリックをベースにしたクールな色合いに、東京ゲームショウ2008のテーマでもある「矢印」をあしらったデザインで統一しました。販売用の特設ブースは2階中央エントランスの当日券売り場の横に設置し、来場時や帰宅時に立ち寄れるようにしました。

●TGS Movie Square HD 5.1chシアター

【場所】展示ホール3

【映像機材協賛】三菱電機

【ゲーム・映像ソフト協力】マイクロソフト Xbox 360、ウォルト ディズニースタジオ ホームエンターテイメント、バンダイビジュアル

Movie Square HD 5.1chシアターは、超高画質の新作ゲームとBlu-ray映像ソフト（未発売を含む人気作品5点）を迫力ある5.1chサラウンド音響のハイビジョン大画面テレビで来場者に体験・視聴していただけるコーナーとして企画しました。一般公開日を中心に多くの来場者が訪れ、リビング環境でゲーム・アニメを鑑賞しました。

●ゲーム科学博物館



●SENSE OF WONDER NIGHT 2008



●TGS公式グッズ販売コーナー



●TGS Movie Square HD 5.1chシアター



5-10 イベントステージ

【場所】展示ホール8

●ステージプログラム

10月9日 (木)	16:00 – 17:15	日本ゲーム大賞 2008 年間作品部門／経済産業大臣賞 発表授賞式
10月10日 (金)	13:00 – 13:30	カブコン／ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント 「バイオハザード ディジェネレーション」発表会
	10:30 – 11:00	バンダイナムコゲームス 「THE IDOLM@STER SP」PRESENTS 765 プロダクション新曲発表会 in TGS 2008.10.11
	11:30 – 12:30	日本ゲーム大賞 2008 アマチュア部門 発表授賞式
10月11日 (土)	13:00 – 14:30	スクウェア・エニックス SQUARE ENIX PRESENTS『ドラゴンクエスト』スペシャルステージ
	15:00 – 16:30	バンダイナムコゲームス PS2「機動戦士ガンダム OO」&「テイルズ オブ」シリーズ スペシャルステージ
	18:30 – 21:30	日経エンタテインメント！ GMT2008～ゲーム大好きアーティストによるスペシャルライブ (東京ゲームショウ 2008 閉場後)
10月12日 (日)	10:30 – 12:00	スクウェア・エニックス SQUARE ENIX PRESENTS『ドラゴンクエスト』スペシャルステージ
	12:30 – 13:30	日本ゲーム大賞 2008 フューチャー部門 発表授賞式
	14:00 – 14:45	CoFesta ゲーム制作についてクリエイターが本音で語る クリエイターズトークショウ
	16:00 – 17:00	CESA チャリティーオークション

カブコン／ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
「バイオハザード ディジェネレーション」発表会

バンダイナムコゲームス
「THE IDOLM@STER SP」PRESENTS
765プロダクション新曲発表会 in TGS
2008.10.11

SQUARE ENIX PRESENTS
『ドラゴンクエスト』スペシャルステージ



バンダイナムコゲームス
PS2「機動戦士ガンダム OO」&「テイルズ オブ」シリーズ スペシャルステージ

日経エンタテインメント！
GMT2008～ゲーム大好きアーティスト
によるスペシャルライブ

CoFesta
ゲーム制作についてクリエイターが本
音で語る クリエイターズトークショウ



5-11 JAPAN国際コンテンツフェスティバル2008関連企画

東京ゲームショウは昨年より「JAPAN国際コンテンツフェスティバル2008」(コ・フェスタ)のオフィシャルイベントとなり、国内のみならず海外に向けても日本のゲーム産業の優位性を強くアピールできる環境が整えられています。

本年は主に、日本のゲーム産業及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、経済産業省主催、CESA協力にて、人気ゲームクリエイターによるトークショウを開催しその仕事の魅力を発信、また、エンターテインメントにとどまらないゲームの教育・学習、医療・福祉等の分野における利活用例の特別展示を行い、会期中活況を呈しました。

●クリエイターズトークショウ

【場所】展示ホール8 イベントステージ

日本が世界に誇るトップクリエイターが、その仕事に対する想いを本音で語る「クリエイターズトークショウ」を開催しました。また、業界誌編集者、流通関係者を招聘し、様々な視点からクリエイターの仕事の魅力を伝え、また、来場者からの質疑応答を受けることで、一般消費者とクリエイターが触れ合える場を提供しました。約1,750人が会場に集まり、多数の立ち見客がいるなど、会期中で最もにぎわったイベントの一つとなりました。

【出演者】 小島秀夫様 (クリエイター代表・株式会社コナミデジタルエンタテインメント)
辻本良三様 (クリエイター代表・株式会社カプコン)
浜村弘一様 (業界誌代表・株式会社エンターブレイン 代表取締役社長)
秋谷久子様 (流通代表・GAMESマーヤ葛西店 店長)
有野晋哉様 (ユーザー代表・スペシャルゲスト・よゐこ)
【司会】 鈴木史朗様 (フリーアナウンサー)



●コ・フェスタメインブース

【場所】展示ホール1

昨今のゲーム機の進化に伴い、これまでのジャンルに捉われない新たなゲームが続々と登場し、ユーザー層の拡大と共に、急速にゲームは多様化しています。更には、教育・学習、医療・福祉などの分野でも活用されるなど、産業をまたいで利活用されているゲームの一面を広く展示し、各試遊機に行列ができるなど活況を呈しました。

コーナー	ゲームタイトル	社名	展示形式
教育・福祉	インベーダー フォー ブラインド	日本障害者ソフト 協力：株式会社タイトー	試遊 + パネル
	どきどきヘビ退治！ RT	株式会社バンダイナムコゲームス	試遊 + パネル
	トーキンエイドライト / トーキンエイド IT	株式会社バンダイナムコゲームス	試遊 + パネル
教育・学習	FOODFORCE	株式会社コナミデジタル エンタテインメント	試遊 + パネル
	ダンスダンスレボリューション	株式会社コナミデジタル エンタテインメント	試遊 + パネル
	オンラインゲームを教育に利活用するための研究	東大大学院教授 馬場章氏	パネルのみ
	英語が苦手な大人の DS トレーニング えいご漬け	大阪電気通信大学	パネルのみ
訓練	鉄道運転シミュレーションシステム	株式会社音楽館	試遊 + パネル
	セガドライビングシミュレーター	株式会社セガ	試遊 + パネル
ゲーム機の転用	プレイステーション3 [分散コンピューティング]	株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメント	パネル
	ニンテンドーDS [博物館「時雨殿」でのナビ活用]	任天堂株式会社	パネル



●コ・フェスタ親子ゲームブース

ゲームソフトの年齢別購入指針となるCERO レーティング制度をパネルにて紹介すると共に、普段遊んでいるゲームを題材に子供の年齢に適したゲームソフトを親子で遊びながら学び「安心してゲームを購入できる」よう、多くの小学生とその保護者への理解促進を図りました。

また、レーティング制度及びゲームソフトの購入動向などについて、保護者へアンケート調査を実施。目標を大幅に上回る回答を得ることができ、レーティング制度への保護者の関心の高さをうかがわせました。



5-12 TGSフォーラム2008

【場所】国際会議場（10/9、10）

ビジネスディの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2008」を実施しました。

東京ゲームショウ初日（10月9日）の基調講演は、全部で3部構成となりました。最初にCESAの和田洋一會長による「世界は日本のゲームメーカーに何を求めるか」というテーマの講演を行いました。次に、主なゲームメーカー3社の経営トップによるパネルディスカッションを実施し、カプコン社長の辻本春弘氏、スクウェア・エニックス社長の和田洋一氏、バンダイナムコゲームス副社長の鵜之澤伸氏の3人が「グローバル化」をテーマに各社の戦略について語りました。最後は、米マイクロソフトのバイスプレジデントであるジョン・シャパート氏がXbox 360の新作タイトルなどについて解説しました。

10月9日の午後の専門セッション（有料）は、昨年同様4セッションを実施しました。今年はオンラインゲーム分野で、現在動きのある“カジュアルゲーム”にフォーカスを当てた「カジュアルゲームセッション」、SNSやCGMといったコンシューマとのコミュニケーションを活用したゲームの姿を模索した「キャラクターセッション」、iPhoneやAndroidのようにビジネスモデルを変革する技術や製品に登場してきた携帯電話業界の展望を考える「携帯電話ゲームセッション」、ゲーム企業が抱える経営課題や著作権、リスクマネジメントなどについて解説する「マネジメントセッション」を設置しました。グローバル化や新技術、新分野にチャレンジするために必要なノウハウやビジョンなどを紹介しました。

さらにビジネスディ2日目の10月10日には、特別招待セッション（受講無料）として、米Turbine CEOのJim Crowley氏による講演「バーチャルワールド、オンラインゲーム、SNSの衝突」というテーマで、米Turbineがそれらの要素の重要性と、取り入れてきた経緯について解説しました。



【10月9日（木）】

【基調講演 1】

10:30

—

12:50

日本ゲーム産業新世代 世界は日本のゲームメーカーに何を求めるのか

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 洋一氏

【基調講演 2】

業界トップが語るグローバル時代におけるトップメーカーの戦略と展望

カブコン代表取締役社長
辻本 春弘氏
スクウェア・エニックス代表取締役社長
和田 洋一氏
バンダイナムコゲームス代表取締役副社長
鶴之澤 伸氏
モデレータ
日経 BP 社執行役員 浅見 直樹

【基調講演 3】

世界へと続くキャンバス

マイクロソフト コーポレーション コーポレートバイスプレジデント LIVE、ソフトウェア、サービス担当
ジョン・シャバート氏

【カジュアルゲームッション】

13:00

—

15:00

**新規参入、大型サービスも続々登場！
「カジュアルゲーム」がゲームビジネスを拡大する**

NHN Japan 代表取締役社長
森川 亮氏

スマイルラボ（スクウェア・エニックス グループ）代表取締役社長
伊藤 隆博氏

ショックウェーブエンターテインメント
メディア部マネージャーオンラインゲームプロデューサー
岡山 博紀氏

モデレータ
nikkei TRENDYnet 副編集長 小向 将弘

【キャラクターセッション】

**コンシューマとのコミュニケーションで切り開く
新しいゲームワールドの可能性と将来像**

ビサイド代表取締役社長
南治 一徳氏

ドワンゴ
ニコニコ事業本部事業推進部第二セクション
マネージャー兼アニメ事業部 副部長
伴 龍一郎氏

クリプトン・フューチャー・メディア メディアファーミング事業部
佐々木 渉氏

モデレータ
日経ビジネスオンライン副編集長 山中 浩之

【携帯電話ゲームセッション】

15:15

—

17:15

**進化する携帯電話ゲーム
“大変動”時代の携帯電話ゲーム業界**

NTT ドコモ
コンシューマサービス部コンテンツ担当部長
原田 由佳氏

ジー・モード代表取締役 社長
宮路 武氏

ディー・エヌ・エー
取締役ポータル・コマース事業部長
守安 功氏

モデレータ
日経エンタテインメント！編集長
大谷 真幸

【マネジメントセッション】

**国境と業種の垣根をともに乗り越え、
世界に羽ばたくゲーム企業のマネジメント戦略**

監査法人トーマツ
パートナー 公認会計士
伊藤 雅之氏

TMI 総合法律事務所
パートナー 弁護士
升本 喜郎氏

TMI 総合法律事務所
弁護士
三谷 英弘氏

みずほ銀行
ビジネスソリューション部ニュービジネスチーム次長
逸見 圭朗氏

モデレータ
日経ビジネスアソシエ副編集長 降旗 淳平

【10月10日（金）】

【特別招待セッション】

11:00

—

12:00

バーチャルワールド、オンラインゲーム、SNS の衝突

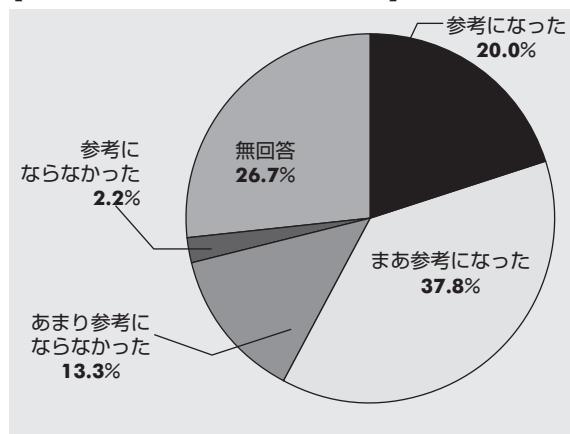
米 Turbine
President and CEO
Jim Crowley 氏

● TGS フォーラムアンケート結果

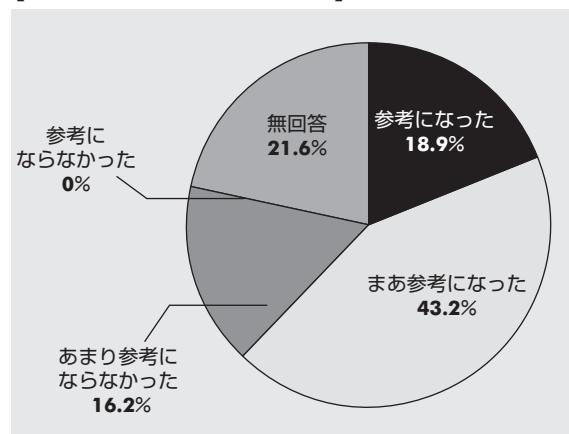
調査概要

【調査方法】	TGS フォーラム 2008 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】	2008 年 10 月 9 日 (木)
【有効回答数】	カジュアルゲームセッション : 45 件 (受講者数 88 人) キャラクターセッション : 37 件 (受講者数 69 人) 携帯電話ゲームセッション : 81 件 (受講者数 133 人) マネジメントセッション : 26 件 (受講者数 55 人)
【調査実施】	日経 BP 社 東京ゲームショウ事務局

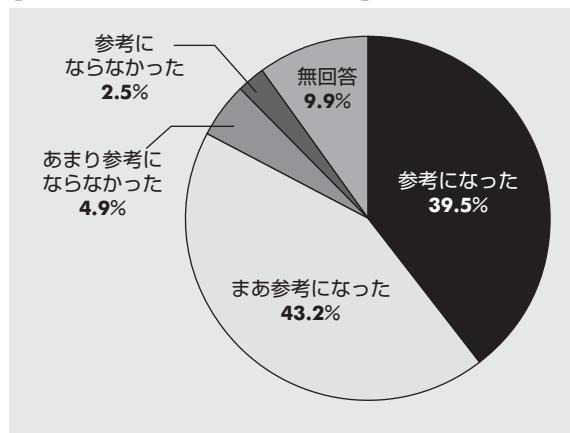
【カジュアルゲームセッション】



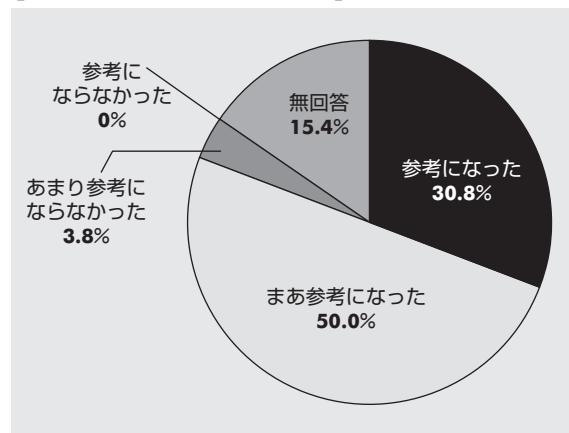
【キャラクターセッション】



【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2008

12回目の開催となる「日本ゲーム大賞2008」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2008」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され、それぞれ受賞作品が発表されました。

また、本年より、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」を新設。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、「日本ゲーム大賞」は、“ゲームソフト”と“人”的両面を対象とする、より開かれた意義ある表彰制度へと更なる発展を致しました。

「年間作品部門」は、2008年4月14日から8月15日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された851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17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232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。

また、「フューチャー部門」は、東京ゲームショウ2008会期中、10月9日(木)から11日(土)までの3日間来場者投票を実施。879タイトルの中から、286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。

なお、新設された「経済産業大臣賞」の初代受賞者は、任天堂株式会社の宮本茂氏が選出され、新たなゲーム性を持った作品でゲームの定義を拡大し、多くの人々の生活にゲームを根付かせエンターテインメント性の多様化に多大なる貢献をされた点が評価されての授賞となりました。

各部門の発表授賞式は、「東京ゲームショウ2008」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 2008」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：2008年10月9日(木) 16:00～17:15

司会：伊集院 光、前田 美咲

ご挨拶：日本ゲーム大賞選考委員長 養老 孟司

ご挨拶：経済産業副大臣 吉川 貴盛

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



【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	Wii Fit	Wii	任天堂
	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	カプコン
優秀賞	Wii Fit	Wii	任天堂
	スーパーマリオギャラクシー	Wii	任天堂
	大乱闘スマッシュブラザーズ X	Wii	任天堂
	デビルメイクライ® 4	PS3/XB360	カプコン
	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	DS	スクウェア・エニックス
	ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊・闇の探検隊	DS	ポケモン
	マリオパーティ DS	DS	任天堂
	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	カプコン
	龍が如く 見参！	PS3	セガ
	レイトン教授と悪魔の箱	DS	レベルファイブ
ベストセールス賞	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	PS3/XB360/PS2	コナミデジタルエンタテインメント
	Wii Fit	Wii	任天堂
グローバル賞 日本作品部門	はじめての Wii	Wii	任天堂
グローバル賞 海外作品部門	ギターヒーロー3 レジェンド オブ ロック	PS3	アクティビジョン
特別賞	コール オブ デューティ 4 モダン・ウォー フェア	PS3/XB360/PC	アクティビジョン

*プラットフォーム略称：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：2008年10月11日(土) 11:30～12:30

司会：藤原勝也、前田 美咲

プレゼンター／アマチュア部門審査委員：



(株)コーエー ソフトウェア事業部 ソフトウェア2部
マネージャー 北見 健

(株)コナミデジタルエンタテインメント ゲームコンテンツプロダクション
エグゼクティブ プロデューサー 沖田 勝典

(株)スクウェア・エニックス シニアプロデューサー 時田 貴司

(株)バンダイナムコゲームス 執行役員コンテンツ制作本部
第2制作ディビジョン担当 佐野 孝

(株)アスキー・メディアワークス 電撃プレイステーション
編集長 倉西 誠一

(株)エンターブレイン ファミ通グループ総編集部議長 相沢 浩仁

ソフトバンククリエイティブ(株) ゲーマガ 副編集長 杉浦 誉典



「アマチュア部門」の受賞作品は、「東京ゲームショウ2008」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

受賞名	タイトル	プラットフォーム	受賞者	所属学校名
大賞	Variable ぼーる Crisis	PC	Team SK-Ⅲ	新潟コンピュータ専門学校
優秀賞	a void	PC	Seraphim	新潟コンピュータ専門学校
	Variable ぼーる Crisis	PC	Team SK-Ⅲ	新潟コンピュータ専門学校
	かきわけ！ぽんぽんスウィーツ	DS	ななななーなな	デジタルエンタテインメントアカデミー
	Clim Load!!	PC	トリガー	新潟コンピュータ専門学校
	# Shooting	携帯電話	稻垣 謙	名古屋工学院専門学校
	POP	PC	A__	新潟高度情報処理技術学院
佳作	ETERNAL LOCUS	PC	モリコ	デジタルエンタテインメントアカデミー
	綺想冥夜城	PC	渡部 貴之	専門学校デジタルアーツ仙台
	キャッチでポイ	PC	Intentional	静岡産業技術専門学校
	ぱたぱたパネルパズル なみばね	DS	まるどん	HAL 大阪

※受賞者名敬称略

※プラットフォーム略称：DS = ニンテンドーDS および DS Lite、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：2008年10月12日(日) 12:30～13:30

司会：鈴木 史朗、前田 美咲

講評：日本ゲーム大賞実行委員長代理 (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	メーカー
アイドルマスターSP パーフェクトサン／ワンダリングスター／ミッシングムーン	PSP	バンダイナムコゲームス
逆転検事	DS	カブコン
白騎士物語 -古の鼓動-	PS3	ソニー・コンピュータエンタテインメント
スターOーション4 -THE LAST HOPE-	XB360	スクウェア・エニックス
DISSIDIA FINAL FANTASY	PSP	スクウェア・エニックス
ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス
バイオハザード5	PS3／XB360	カブコン
モンスターハンター3（トライ）	Wii	カブコン
428 ~封鎖された渋谷で~	Wii	セガ
リトルビッグプラネット	PS3	ソニー・コンピュータエンタテインメント
龍が如く3	PS3	セガ
レッツタップ	Wii	セガ

※プラットフォーム略称：XB360=Xbox360、DS=ニンテンドーDS、PS3=プレイステーション3、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)

【フューチャー部門受賞社】



写真左から（↓）

- アイドルマスターSP パーフェクトサン／ワンダリングスター／ミッシングムーン
- 逆転検事
- 白騎士物語 -古の鼓動-

- スターOーション4 -THE LAST HOPE-
- DISSIDIA FINAL FANTASY
- ドラゴンクエストIX 星空の守り人
- バイオハザード5
- モンスターハンター3（トライ）

- 428 ~封鎖された渋谷で~
- リトルビッグプラネット
- 龍が如く3
- レッツタップ

5-14 懇親パーティー

「東京ゲームショウ 2008・日本ゲーム大賞 2008 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 2008」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。

【日 時】 2008年10月9日（木） 18:00～19:00

【会 場】 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 経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課 課長 村上 敬亮様
ご来賓挨拶・乾杯 株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ コンシューマーサービス部
コンテンツ担当部長 原田 由佳様
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 田中 富美明



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



経済産業省商務情報政策局
文化情報関連産業課 課長
村上 敬亮様



株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ
コンテンツ担当部長
原田 由佳様



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
田中 富美明



5-15 インターナショナルパーティー

東京ゲームショウにおける国際化の促進を目的に、インターナショナルパーティーを、開発者向け企画「SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN)」と同時開催しました。

海外来場者、メディア、出展社と、国内出展社、SOWN 参加者を対象に行われた本企画には、22 の国と地域から、570 人が参加し、活発な交流が図られました。

【日 時】 10月 10日 (金) 17:15 ~ 20:30

【会 場】 国際会議場 1F・レストラン NOA

【協 賛】 XNA



5-16 CESAチャリティーオークション

会期最終日の 10 月 12 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 326,500 円を売り上げました。売上金は、日本ユニセフ協会を通じ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。



■チャリティー用グッズご提供企業

アクワイア、SNKプレイモア、NTTドコモ、コーワー、コナミデジタルエンタテインメント、サイバーステップ、セガ、タイトー、タカラトミー、ディースリー・パブリッシャー、ハドソン、バンダイナムコゲームス、ビットアイル、マイクロソフト、マーベラスエンターテインメント、レベルファイブ、Cofestaクリエイターズトークショウ

(五十音順、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、開催発表を第1弾に、以降、開催準備の進捗状況に合わせたりリース発信などにより、開催告知記事の掲載促進活動を継続的に行いました。また、開催告知記事の量的拡大を目指して、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。

米国のゲームイベント「E3」は07年以降、開催規模を縮小しており、全世界のマーケットに向けた情報発信の場として、重要な位置を占めるようになりました。マスコミ関係の延べ取材者数も昨年比で約200人増え、4869人となり過去最多を記録しました。

取材対応に関しては、引き続き「プレスセンター」と「フレスラウンジ」の2部屋を報道関係者専用のスペースとして設置しました。有線LANに加えて無線LANを使ったインターネット接続サービスを提供したほか、プレス関係者が使えるオフィシャルフォトも専用サーバーに設置。インターネットをベースとした記事配信にもスムーズな対応ができました。

6-2 新聞・雑誌記事掲載件数／TV・ラジオ放送件数

2008年11月28現在

媒体 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(1)	158(139)	70(71)	201(274)	429(485)
会期中	73(33)	8(7)	178(140)	0(0)	705(90)	964(270)
開催後	12(23)	2(7)	61(56)	30(119)	138(723)	243(928)
合計	85(56)	10(15)	397(335)	100(190)	1044(1087)	1636(1683)

()内は、2007年12月31日現在の実績。
2008年、2007年とも掲載・放映予定を含む。

6-3 会期中取材件数／取材者数

ジャンル	会期		10月9日(木)		10月10日(金)		10月11日(土)		10月12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	件数	人数		
Webニュース／Webマガジン	140	519	111	356	58	142	50	119	359	1136		
新聞	58	106	35	49	11	13	9	13	113	181		
通信	18	45	4	7	2	5	2	2	26	59		
テレビ（衛星放送／CATV）	5	29	5	24	0	0	1	15	11	68		
テレビ（地上波）	49	225	31	81	12	32	6	20	98	358		
編集プロダクション／フリー／その他	63	119	98	184	37	59	27	47	225	409		
ラジオ	7	22	3	5	2	5	0	0	12	32		
雑誌	163	608	154	461	82	173	47	110	446	1352		
海外メディア	249	494	222	378	41	321	9	81	521	1274		
全 体	752	2167	663	1545	245	750	151	407	1811	4869		

6-4 海外媒体内訳

地域	会期	人数					媒体数
		9日	10日	11日	12日	延合計	
アジア	日本（外国語媒体）	37	23	74	0	134	31
	台湾	33	16	20	0	69	18
	香港	18	6	24	0	48	14
	韓国	21	17	0	3	41	13
	シンガポール	4	5	0	0	9	5
	タイ	6	3	0	0	9	2
	中国	4	4	0	0	8	1
	マレーシア	1	1	0	0	2	1
ヨーロッパ	フランス	32	31	4	0	67	20
	イギリス	16	21	18	8	63	12
	イタリア	19	20	4	0	43	13
	オランダ	23	7	9	0	39	6
	ドイツ	14	12	0	9	35	11
	スペイン	17	11	0	0	28	13
	ベルギー	1	1	19	0	21	2
	ロシア	6	5	0	0	11	2
北米／中南米	デンマーク	3	3	4	0	10	1
	ノルウェー					5	2
	スロバキア					4	4
	スウェーデン					2	4
	フィンランド					1	3
	ポーランド					3	2
	スイス					0	3
	アメリカ					167	129
オセアニア	カナダ					116	46
	メキシコ					458	93
	ブラジル					13	13
	アルゼンチン					0	26
	オーストラリア					4	2
	ニュージーランド					8	2
	中東					2	6
	不明					1	3
延 合 計						23	13
						5	6
						0	12
						41	12
						81	1274
						1274	305

7 制作物

7-1 ポスター

【体裁】B1・B3、4C

東京ゲームショウ2008のテーマ「さあ、行こう！GAMEの時間です。」を受け、メインビジュアルでは東京ゲームショウに対する世界中の人々の期待感と、熱気、興奮を鮮やかな色使いと大胆な構図で表現しました。



さあ、行こう！GAMEの時間です。
TOKYO GAME SHOW 2008



7-2 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



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、プレイガイド、書店、ゲームショップなど



7-4 雑誌広告

【体裁】A4変型・A5、4C

【掲載場所】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など23媒体48頁



7-5 店頭ポスター

【体裁】 B3、4C

【掲出場所】 ローソン（関東1都6県の約2,200店、9月30日～10月10日）
セブンイレブン（東北、関東・甲信越・東海の約8,600店、9月16日～30日）



7-6 新聞折込チラシ

【体裁】 B4、両面4C

【折込媒体】 10/11（土） 朝日新聞、読売新聞朝刊
幕張地区周辺の約53万7千世帯



7-7 ラジオ体操カード

【体裁】 B6、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



7-8 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変形、4C、140ページ（日本語版）
A4変形、4C、18ページ（英語版）



7-11 モバイルサイト

7-10 公式ウェブサイト

【URL】 <http://tgs.cesa.or.jp/>

7-12 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。



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】

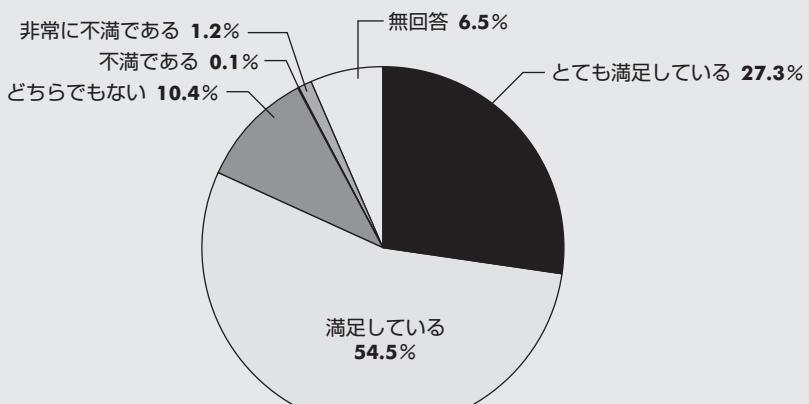
東京ゲームショウ2008の出展社に対し、事務局より調査協力依頼メールを配信。日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。

【調査スケジュール】2008年10月20日(月)：調査開始(メール配信、サイトオープン)
2008年11月4日(火)：調査終了(サイトクローズ)

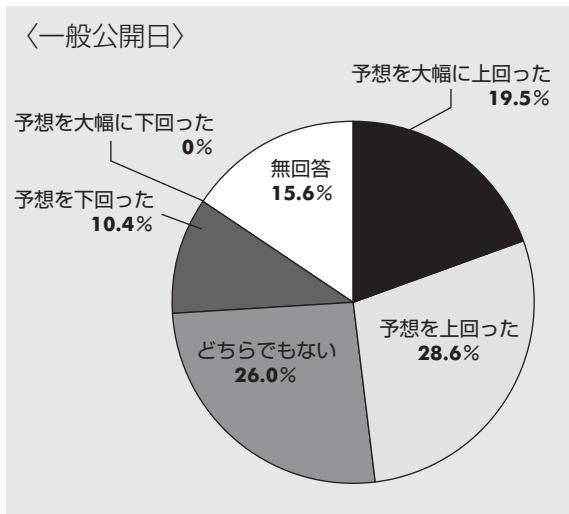
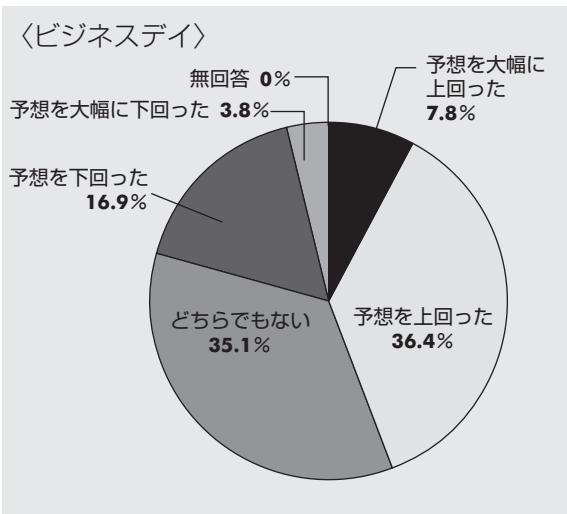
【有効回答数】 77件

【調査実施】 日経BPコンサルティング

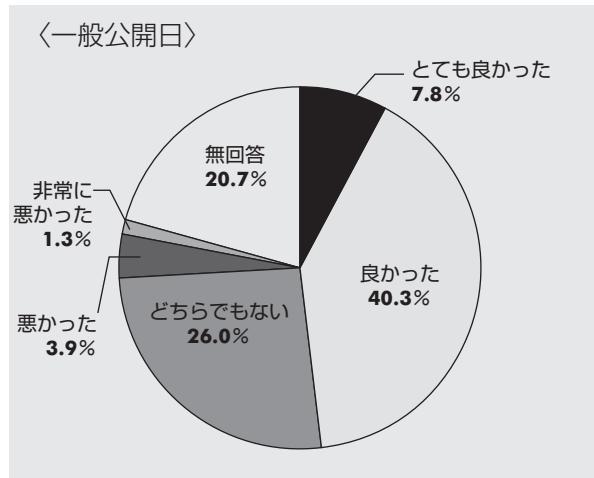
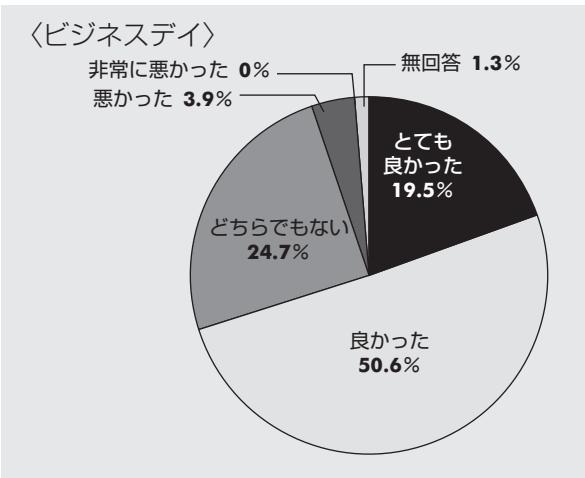
●出展に関する全体的な満足度



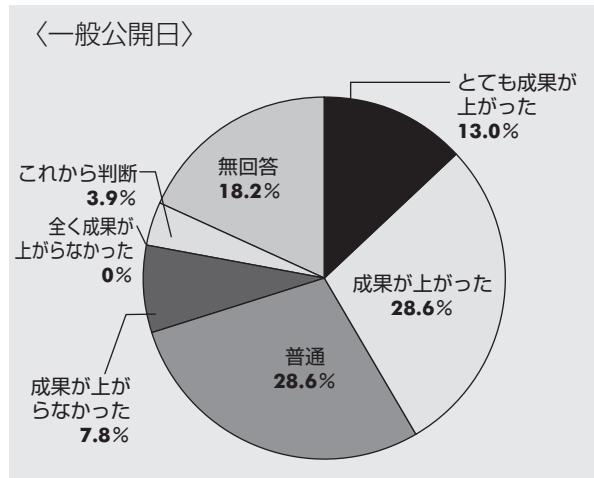
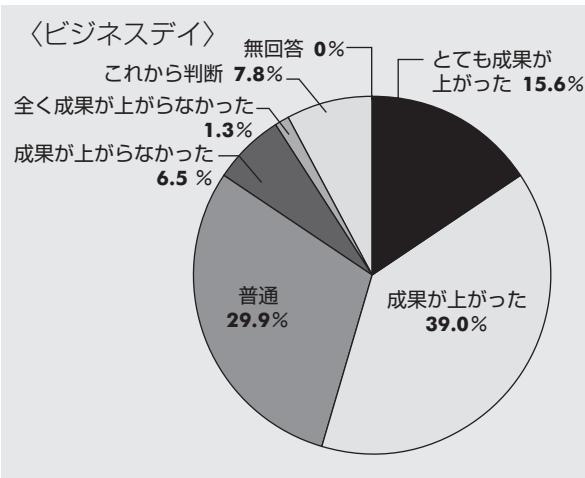
●貴社ブースへの来客数



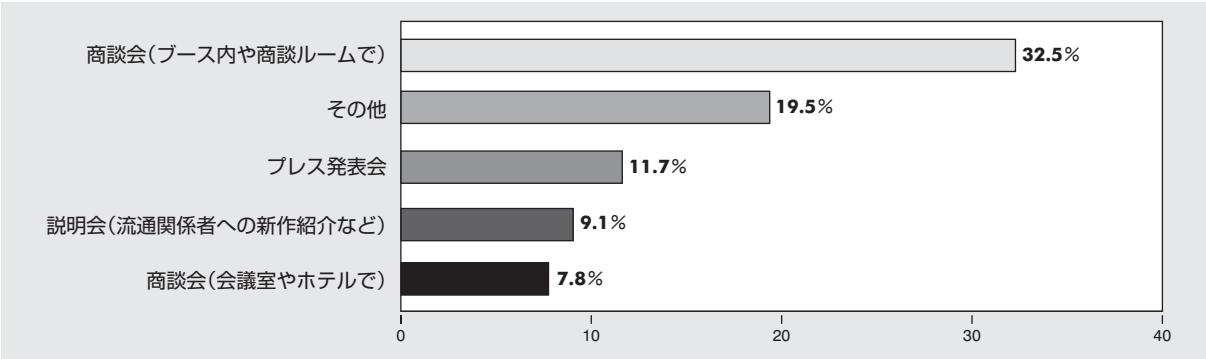
●来場者の質



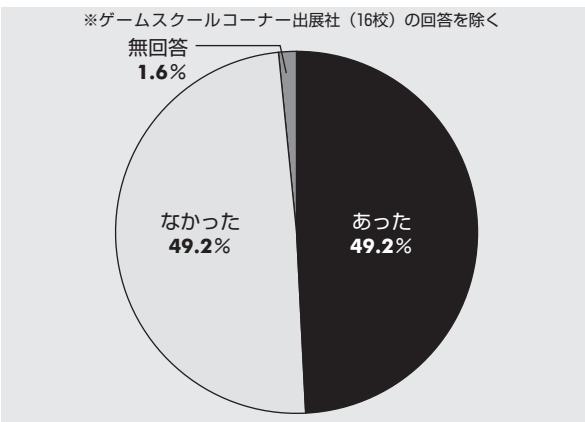
●出展成果



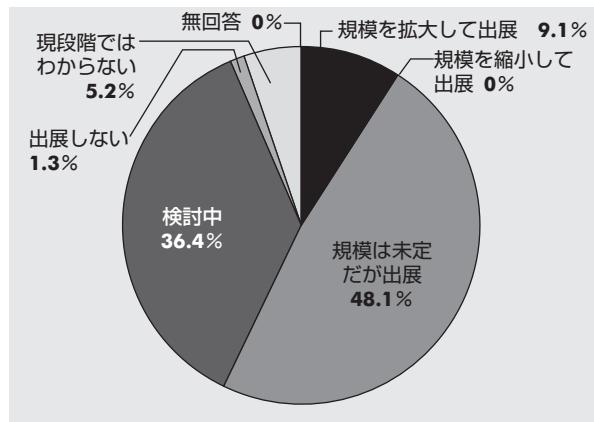
●ビジネスデイで実施した企画（MA）



●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2008 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
〒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.