

GAMEで笑顔がつながっていく。

TOKYO GAME SHOW 2012

東京ゲームショウ
2012

オフィシャル レポート

9.20木 ▶ 9.23日

幕張メッセ

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



日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.

目次

1.はじめに	02	9.イベントステージ	17
2.開催概要・来場者数	03	10.ビジネスデイ来場者アンケート	18
3.出展社一覧／展示コーナー紹介	04	11.一般来場者アンケート	21
4.会場レイアウト	06	12.出展社アンケート	23
5.開会式／懇親パーティー／東日本大震災復興支援企画	08	13.日本ゲーム大賞2012	25
6.中期ビジョンの成果／アジア施策	10	14.広報活動	29
7.主催者企画	14	15.制作物	30
8.TGSフォーラム2012	16	16.会場風景	31

1. はじめに

「東京ゲームショウ2012」は中期ビジョンとして掲げた「アジアNo.1の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」を実現する最終年度として、『GAMEで笑顔がつながっていく。』をテーマに、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、開催しました。

最終日はあいにくの雨に見舞われましたが、4日間の来場者数は、過去最多を記録した昨年の勢いをそのままに、さらに入場者数が増え、22万3753人と最多記録を塗り替えました。また、9月22日(土)には9万4989人の来場者数を記録し、昨年9月17日(土)に記録した1日単独での過去最多来場者数(8万6251人)を9000人近く超え、初めて9万人台を突破し、記録を更新しました。

出展社数は209社と歴代2位の記録、小間数は1609小間で歴代4位の記録となるなど、東日本大震災の影響を受けて減少した昨年(193社・1250小間)から大きく増加しました。また、海外からの出展社も83社となり、昨年の62社から復調しました。特に、アジア圏からはイラン、インドネシア、ベトナム、マレーシアといった初参加となった国もあり、アジア圏における東京ゲームショウの存在感をより強めることに成功しました。

同時に、ビジネス機能強化のために刷新したアポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を稼働させ、出展社とビジネスデイ来場者のビジネスミーティングの活発化に寄与しました。結果は554件の商談申込に対して、316件の商談が確定するなど、昨年よりも高い確定率を実現できました。

会期中は、新型家庭用ゲーム機の発売や新しいスマートフォンやタブレットなどのハードウェアの発売が予定されていたことに加え、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)上のゲームやサービスも非常にバラエティに富んだ展示が数多くあり、事前の届出があった出展タイトル数は過去最高の1043点となりました。

会期直前には外交問題でアジア圏との距離感を心配する向きもありましたが、結果、アジア圏における出展キャンセルなどもなく、無事に東京ゲームショウを開催できました。これも、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2012」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。

出展社の皆様、ならびに関係各位の多大なるご協力に改めて御礼申し上げます。



2. 開催概要・来場者数

【名 称】	東京ゲームショウ2012 TOKYO GAME SHOW 2012	
【テーマ】	GAMEで笑顔がつながっていく。	
【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】	ビジネスデイ 2012年9月20日(木)、21日(金) 10:00~17:00 一般公開 2012年9月22日(土)、23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】	209社<国内:126社、海外83社>(昨年193社<国内131社、海外62社>) • 出展社の国・地域 19(昨年16) アイルランド、米国、英国、イラン、インドネシア、韓国、スイス、台湾、中国、チリ、デンマーク、日本、フィンランド、フランス、ベトナム、香港、ポーランド、マレーシア、ロシア(50音順)	

【総出展小間数】1,609小間(昨年:1,250小間)

【出展タイトル】1,043タイトル<事前登録数/過去最多>(昨年:736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(%)		
スマートフォン	25.4	ニンテンドー3DS	3.3	RPG	14.2
iOS	(13.3)	PC	3.1	アクション※2	11.3
Android	(12.0)	PlayStation Portable	2.9	シミュレーション	9.2
フィーチャーフォン	13.6	PlayStation Vita	2.3	オンラインカードゲーム※3	4.6
NTT ドコモ	(4.5)	Xbox 360	2.3	スポーツ	3.0
au	(4.6)	Wii	0.5	シミュレーションRPG※4	2.3
SoftBank	(4.5)	ニンテンドーDS	0.2	カードゲーム	2.2
タブレット	9.6	Wii U	0.2	オンラインRPG	2.0
iOS	(9.6)	その他※1	31.2	シューイング	2.0
PlayStation 3	5.4				

※1 その他には「周辺機器」「グッズ」が含まれます。

※2 ジャンルには「シューイング/アクション」が含まれます。

※3 ジャンルには「オンライントレーディングカードゲーム」が含まれます。

※4 ジャンルには「RPG シミュレーション」が含まれます。

【入場料】ビジネスデイ招待者 無料 ※招待者以外の登録料 5,000円(税込)

一般公開(中学生以上) 当日壳 1,200円(税込)

前壳 1,000円(税込)

小学生以下 無料

TGS2012サポートクラブチケット 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。

【来場者数】

	2012年	2011年	2010年
ビジネスデイ	9月20日(木)	9月15日(木)	9月16日(木)
	27,391人	25,631人	24,764人
	9月21日(金)	9月16日(金)	9月17日(金)
	24,504人	27,042人	24,229人
一般公開	9月22日(土)	9月17日(土)	9月18日(土)
	94,989人(内ファミリー 16,760人)	86,251人(内ファミリー 8,798人)	81,469人(内ファミリー 9,221人)
	9月23日(日)	9月18日(日)	9月19日(日)
	76,869人(内ファミリー 15,616人)	83,744人(内ファミリー 14,848人)	77,185人(内ファミリー 13,156人)
合計	223,753人(内ファミリー 32,376人)	222,668人(内ファミリー 23,646人)	207,647人(内ファミリー 22,377人)

3-1. 出展社一覧

一般展示	7-N10	コスパ			TRUTRUKA Ltda. / Desarrollo y Venta de Software Rodriguez Lazo y Cia. Ltda.	チリ
2-C9 アークシステムワークス	7-C3	KONAMI				
2-C11 アスキー・メディアワークス	7-N5	三英貿易	5-N12	フジテレビジョン		
2-C5 AVATRIP	7-N6	ロシア 三和電子	5-C8	北海道バビリオン		
2-C6 Wizards of the Coast LLC	7-N9	米国 スクウェア・エニックス		アジェンダ		
5-N17 SMKT	7-N1	スカウェア・エニックス ミュージック		クリプトン・フューチャー・メディア		
I-S1 エンターブレイン	7-N1	セガ		ザイザックス		
4-C1 カブコン	7-N13	ディースリー・パブリッシャー		札幌市		
5-S1 グリー	7-N7	TOYPLA		ジースタイル		
6-C1 gloops	7-N12	日經BP社		データハウスビーグル		
2-C7 ゲームサラダ	7-C2	パンダイナムコゲームス		ハートピット		
2-C8 交響門／計測技術サービス／総合学園ヒューマンアカデミー	7-N14	ピカットアニメ		ハ・ンド		
2-N1 コーエーテクモゲームス	7-N2	5pb./SCIENCE ADVENTURE TEAM		北海道		
3-S1 KONAMI	7-C1	ブシロード		北海道IT推進協会		
4-N2 G2ラスター・グローバル		ゲームスクールコーナー		北海道情報大学		
5-N22 ジニアス・ソノリティ	6-N25	アーツカレッジヨコハマ		北海道モバイルコンテンツ推進協議会(HMCC)		
5-N20 しづくま	6-N17	麻生情報ビジネス専門学校		メディア・マジック		
2-C4 Scanavo Manufacturing Hong Kong Ltd.	6-N21	穴吹学園 穴吹カリッジグループ	5-N3	モーク・ワン		
5-N19 スクウェア・エニックス	6-N7	ECCコンピュータ専門学校	5-N2	ユーマインド		
2-C10 SteelSeries	6-N16	WIZ 専門学校 国際情報工科大学校		PCゲームコーナー		
3-C1 セガ	6-N1	大阪総合デザイン専門学校 研究科コンテンツラボ	4-N3	XNT LIMITED		香港
5-N16 セクトインターナショナル	6-N19	大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科	4-N4	CyAC		
4-S1 ソニー・コンピュータエンタテインメント	6-N20	田大情報商科専門学校		ゲームデバイスコーナー		
3-N7 台湾ゲーム館	6-N10	カーネギーメロン大学 エンターテイメントテクノロジセンター	1-N5	アバーメディア・テクノロジーズ		
Art and Mobile Entertainment Co., Ltd.	6-N14	神奈川工科大学	1-N1	アンサー		
Chif International Corporation, LTD.	6-N26	神戸電子専門学校	1-N2	エヌケー貿易		
Creativity In The Making, Ltd.	6-N4	尚美学園大学	1-N2	gioteck		英国
Dept. of Multimedia and Game Science, Lunghwa University of Science and Technology	6-N22	専門学校 九州デザイナー学院	1-N6	Turtle Beach		米国
Goldrock Inc.	6-N27	専門学校 東京ネットウエイブ	1-N2	HYPERRIN		米国
International Games System Co., Ltd.	6-N2	専門学校ビーマックス	1-N2	hitBOX		米国
MOBAGEL INC.	6-N12	総合学園ヒューマンアカデミー	1-N9	マッドキャッツ		
Splendor Game Technology Co., Ltd.	6-N11	宝塚大学	1-N4	RAZER USA LTD.		米国
X-LEGEND Entertainment Co., Ltd.	6-N29	東京コミュニケーションアート専門学校(滋慶学園COMグループ)	1-N3	ロッソモデロ		
XPEC Entertainment Inc.	6-N6	東京実業高等学校		アジアニュースターズコーナー		
台湾貿易センター	6-N13	東京デザインテクノロジセンター専門学校(滋慶学園COMグループ)	3-N5	Iran National Foundation of Computer Games		イラン
3-N2 中国浙江省バビリオン	6-N15	東北電子専門学校	3-N6	Indonesian Game Studios		インドネシア
ZHEJIANG TIME'S INTERNATIONAL EXHIBITION & SERVICE	6-N9	トライデントコンピュータ専門学校		Agate Studio		
ArcSoft Hangzhou Co., Ltd.	6-N3	名古屋工学院専門学校		Altermyth		インドネシア
Hangzhou Fanfan Cartoon And Art Limited Company	6-N5	新潟高度情報専門学校	3-N3	GLASS EGG DIGITAL MEDIA		ベトナム
Hangzhou Joyport Technology Co., Ltd.	6-N16	新潟総合学院 新潟コンピュータ専門学校	3-N4	Malaysian Game Studios		マレーシア
Hangzhou Wooduan Entertainment Co., Ltd.	6-N8	日本工学院／東京工科大学		Fun & Cool Ventures		マレーシア
Hangzhou Xuanji Science & Technology Information Co., Ltd.	6-N23	日本電子専門学校		Lemon Sky Animation Sdn Bhd		マレーシア
Meisheng Cultural & Creative Corp., Ltd.	6-N18	沼津情報・ビジネス専門学校		Sherman3D Sdn Bhd		マレーシア
Zhejiang Fan Tianyou Cultural and Creative Co., Ltd.	6-N28	東日本デザイン＆コンピュータ専門学校		Terato Tech Sdn Bhd		マレーシア
3-N1 中国バビリオン	6-N24	横浜デジタルアーツ専門学校		ビジネスソリューションコーナー		
Aurora Culture Communication Co., Ltd. Harbin		ファミリーコーナー	4-N25	アーキテクト		
Beijing Gamease Age Digital Technology Co., Ltd.	8-N1	アルケミスト	4-N28	アークサン・テクノロジー		
Ganzhou Foraise Culture Communication Co., Ltd.	8-C5	カブコン	4-N5	アビリッツ		
Giant Interactive Group Inc.	8-C3	KONAMI	4-N9	アリー・エンタテインメント		
Hangzhou FanFan Comic Culture & Art Co., Ltd.	8-N3	スクウェア・エニックス	4-N12	ウォルラス・デザイン		
Harbin Haixia Technology Co., Ltd	8-C2	セガ	4-N10	エンザイム		
Harbin PingGo Digital Arts Co., Ltd.	8-C4	ハッピーミール／ワンナップゲームズ	4-N23	Keywords International Co., Ltd.		アイルランド
Harbin Yingli Technology Development Co., Ltd.	8-N4	パンダイナムコゲームス	4-N22	QLOC S.A.		ポーランド
Joyboat 6 Studios	8-N2	ブシロード	4-N19	CRI-ミドルウェア		
Live Chain Technologies Co.,Ltd	8-C1	レベルファイブ	4-N7	6waves		香港
Nanjing Magic Cube Technology Co., Ltd.		スマートフォンゲームコーナー／ソーシャルゲームコーナー	4-N12	スンゲーラ		
NetSdar(Taiyuan)Software Co.,Ltd	5-N11	ウィア・エンジニアリング	4-N26	CENTILI		マレーシア
Pingxiang Kaifan Network Co., Ltd.	5-C1	WeMade Entertainment Co., Ltd.	4-N20	タグミュージック		
Shanda Games Limited	5-N4	エイタロウソフト	4-N10	Binari Sonori Asia		
Shandong Miaodian Internet Culture Co.,Ltd.	5-N15	SK planet Co., Ltd.	4-N6	ピュアサウンド		
Shixi Boug Animation Company	5-C3	EverdreamSoft	4-N21	フォントワークス		
TaiYuan Temaru Electronics Technology Co., Ltd	5-N9	クエリーアイ	4-N13	フレインストーム		
Tenone Technology Co., Ltd.	5-N8	芸者東京エンタテインメント	4-N27	boxPAY, Ltd.		アイルランド
TopGame 3 Co., Ltd	5-N14	コロプラ	4-N8	翻訳センター		
Zhejiang Dishun Tech.,Co., Ltd.	5-N10	サーチフィールド	4-N30	メタップス		
2-C1 ディースリー・パブリッシャー	5-N21	在日フランス大使館 企業振興部-ユビフランス	4-N11	モリサワ		
3-N20 電撃オンライン		Artworks Games	4-N29	リマージュジャパン		
4-S2 電撃PlayStation		Bulkypix		クラウド／データセンター・バビリオン		
2-C2 日経エンタテインメント！		DotEmu	4-N18	インターネットイニシアティブ		
1-N7 ハピネット		Gemalto	4-N16	兼松エレクトロニクス		
1-C1 パンダイナムコゲームス		Le Cortex	4-N17	KVH		
2-C10 ビュージックス コーポレーション	5-C5	GMOインターネット	4-N15	フォーラムエイト		
6-S1 ブシロード	5-N5	JSC GAMES Co.,Ltd.	4-N14	RIGHTSCALE		米国
4-N2 プロドメディア	5-N6	シンテック		ビジネスミーティングエリア		
4-N1 プロトタイプ	5-C6	TEAM ACTION ZONE	FINLAND	BT-2 アークサン・テクノロジー		
5-N18 ムナゾ	5-N1	電撃G'sコミック	BM-5	エイタロウソフト		
2-C3 メダロット社	5-C4	トライスター	BM-2	SK planet Co., Ltd.		韓国
1-N8 モリゲームズ	5-C7	ハートピット	BM-6	カブコン		
2-S1 レベルファイブ	5-N7	ハッピーミール／ワンナップゲームズ	BM-1	ガンホー・オンライン・エンターテイメント／グラヴィティ／ネオサイオン		
物販コーナー	5-N11	HAYABUSA	BM-3	ソニー・モバイルコミュニケーションズ		
7-N15 アバーメディア・テクノロジーズ	5-C2	B-WOODS	BT-3	ソニー・モバイルコミュニケーションズ		
7-N8 カブコン	5-N13	Video Games Chile	BT-1	Danai Games		韓国
7-N16 カブコン 音楽・書籍		AmnesiaGames Ltda.	BT-4	VIRTUOS		中国
7-N17 ゲームセンターCX		IguanaBee SpA.	BT-1			
7-N4 ゲームテック		PowerUp Music / Ronny Antares Gomez Espejo.	BT-1			(50音順)



3-2. 展示コーナー紹介

●一般展示

(展示ホール1~6)

ゲームソフトを中心としたデジタル・エンターテインメント関連製品やサービスを紹介するコーナーです。ゲームソフト、オンラインゲーム、ゲームプラットフォーム、その他ゲーム関連製品・サービスなどを展示しました。

●物販コーナー

(展示ホール7)

ゲーム関連グッズの販売を目的とした専用コーナーです。キャラクターTシャツや、音楽CD、関連パーツなどのゲーム関連グッズ、および書籍・雑誌などを販売しました。

●ゲームスクールコーナー

(展示ホール6)

未来のクリエーターのために、ゲームスクールを紹介するコーナーです。コーナー内では学校紹介の他、学生が制作したゲームを展示しました。

●ファミリーコーナー

(展示ホール8)

ファミリー向けのゲームソフトや、ゲーム関連製品を紹介する一般公開日のみ実施のコーナーです。入場は小学生以下およびその同伴者に限定し、キッズ／ファミリー向けゲームソフト、玩具、カードなどのゲーム関連製品を展示了しました。また、コーナー内にはおもちゃ体験コーナーや、物販コーナー、縁日などを設けたほか、ファミリーステージでは出展社5社によるプログラムに加え、主催者企画として「キャラクターショー ドラえもん」や、「仮面ライダーフォーゼショー」を実施しました。

●スマートフォンゲームコーナー／ソーシャルゲームコーナー

[新設]

(展示ホール5)

iPhone、Androidなどのスマートフォンや各種タブレットなどのスマートデバイス向けゲームと、携帯端末などで楽しめるソーシャルゲームにフォーカスした展示コーナーです。スマートデバイス向けゲーム、ソーシャルゲーム、モバイル端末、関連商品（アクセサリー、周辺機器など）、モバイルアプリの開発・流通支援ソリューション／サービスなどを展示しました。

●PCゲームコーナー

[新設]

(展示ホール4)

ハイエンドグラフィックスを駆使したオンラインゲームから、手軽に楽しめるブラウザゲームまで紹介するコーナーです。PCゲームの魅力をゲーム大会などを通じ紹介しました。

●ゲームデバイスコーナー

(展示ホール1、2)

コントローラ、キーボード、マウス、ヘッドフォンなど、家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機、PCゲームと連動したゲームデバイスを一堂に集めたコーナーです。最新の周辺機器・アクセサリーなどを展示しました。

●アジアニュースターズコーナー

[新設]

(展示ホール3)

日本以外のアジア圏の企業を対象に、現地で有望なゲームベンチャーや開発ツール会社などゲーム業界の新星「ニュースター」となる企業を紹介するコーナーです。日本市場に進出したい、もしくは日本企業との取引実績がなく、これから取り引きをしたいアジア圏の企業にフォーカスを当て、今年はイラン、インドネシア、ベトナム、マレーシアの4カ国から初出展の8社が展示をしました。

●ビジネスソリューションコーナー

(展示ホール4)

開発ツールやネットワークゲーム支援サービスなど、ゲーム関連のB to Bソリューションを展示しました。

●クラウド／データセンターパビリオン

(展示ホール4)

ソーシャルゲームやネットワークゲームのインフラ環境を支援するクラウド／データセンターのサービス企業が出展しました。

●ビジネスミーティングエリア

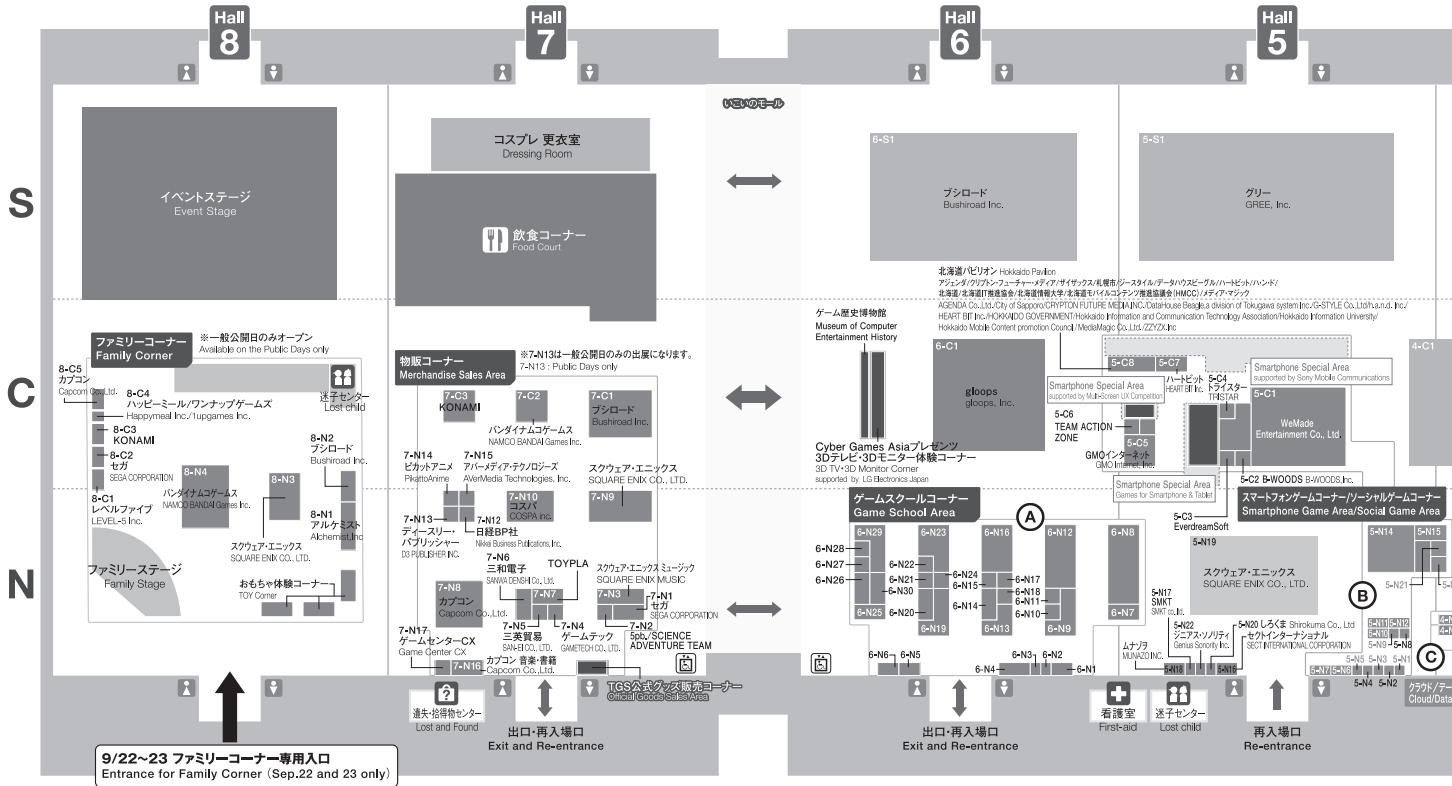
[リニューアル]

(国際会議場・コンベンションホールA)

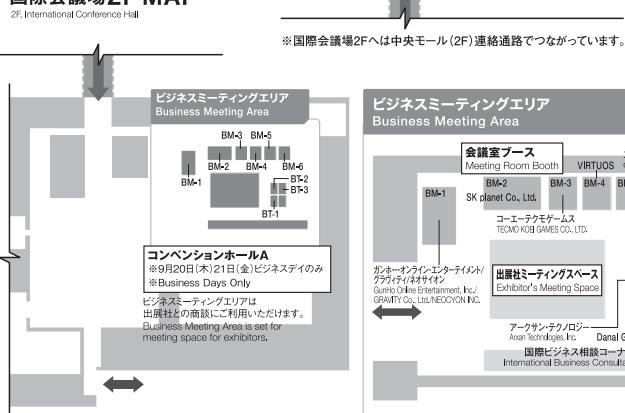
ビジネスデイに落ち着いた環境で充実した商談を実現するミーティングスペースです。これまでの個室ブースに加え、2部屋連結のブースや、価格を抑えたパーティションブースなど出展形態を充実させたほか、エリア内には出展社が無料で使えるオープンな商談スペースを設け商談を促進させました。

4. 会場レイアウト

会場マップ/ FLOOR MAP



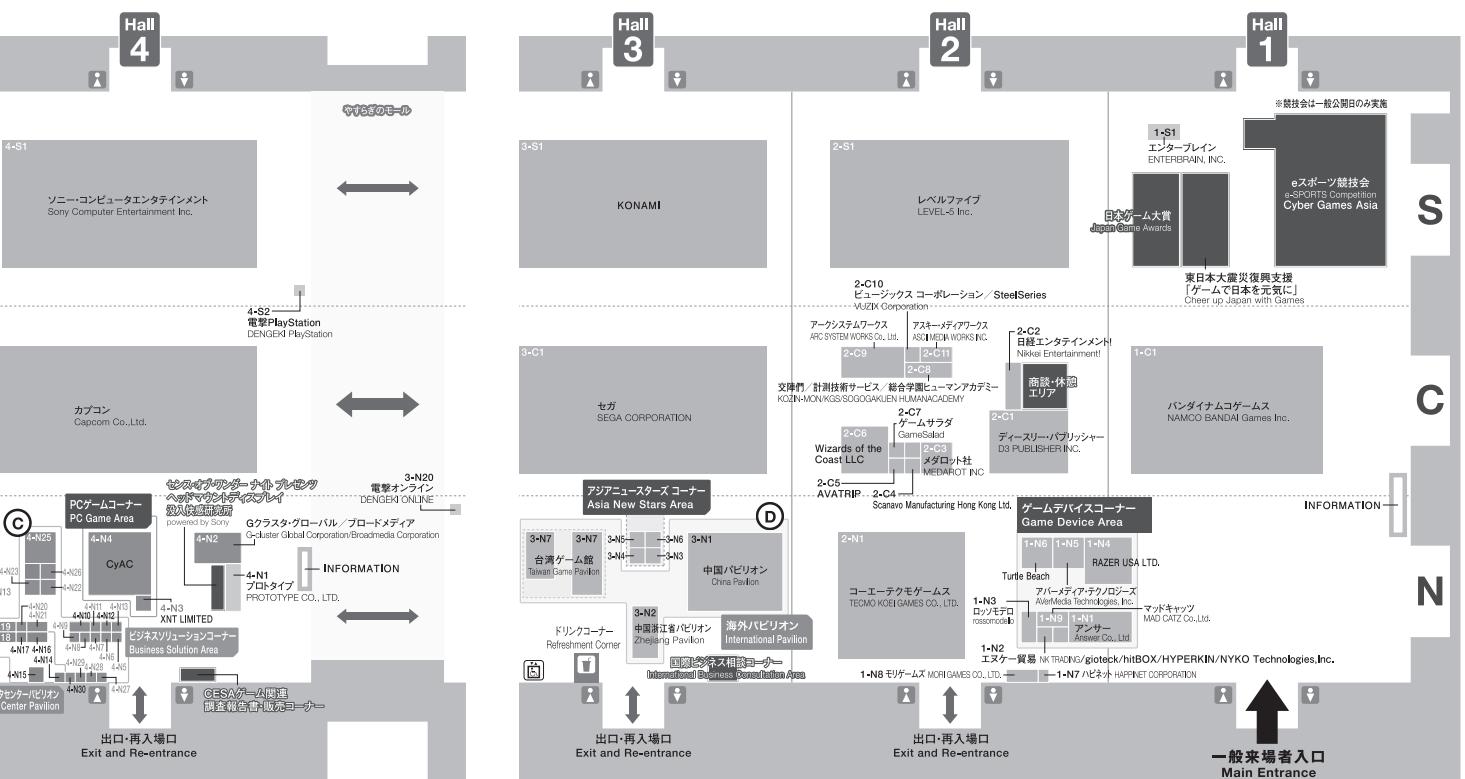
国際会議場2F MAP



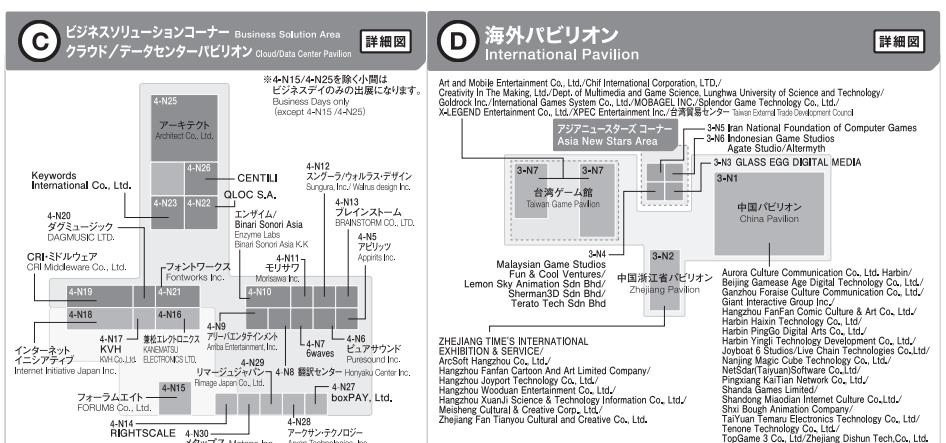
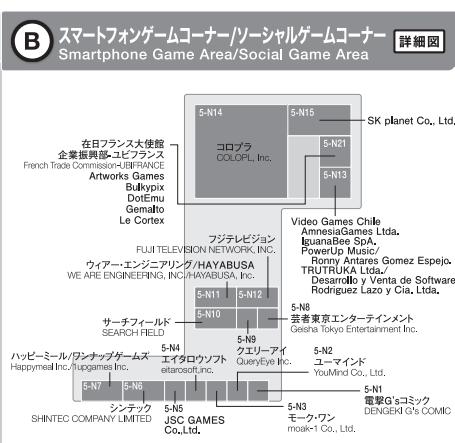


展示(海外パビリオンを含む) / General Exhibition Area (International Pavilion contained.)
ムコーナー / PC Game Area ゲームデバイスコーナー / Game Device Area アジアニュースターズコーナー / Asia New Stars Area

物販コーナー / Merchandise Sales Area ファミリーコーナー / Family Corner ゲームスクールコーナー / Game School Area スマートフォンゲームコーナー/ソーシャルゲームコーナー / Smartphone Game Area/Social Game Area
ビジネスソリューションコーナー / Business Solution Area クラウド/データセンターパビリオン / Cloud/Data Center Pavilion ビジネスマーティングエリア / Business Meeting Area



Public Days only)



5-1. 開会式

【日 時】9月20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 鵜之澤 伸

共催者挨拶 日経BP社 代表取締役社長 長田 公平

後援者挨拶 経済産業省 大臣官房審議官(IT戦略担当)商務情報政策局 今林 顯一

関係者挨拶 JAPAN国際コンテンツフェスティバル2012実行委員長 大谷 信義

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 鵜之澤 伸

(社)コンピュータエンターテインメント協会 理事(イベント委員会委員長) 辻本 春弘

日経BP社 代表取締役社長 長田 公平

経済産業省 大臣官房審議官(IT戦略担当)商務情報政策局 今林 顯一

JAPAN国際コンテンツフェスティバル2012実行委員長 大谷 信義

(敬称略)



5-2. 懇親パーティー

「東京ゲームショウ2012・日本ゲーム大賞2012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2012」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】9月20日(木) 18:00～19:15

【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)コンピュータエンターテインメント協会 会長 鵜之澤 伸

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 伊吹 英明

乾 杯 (社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 辻本 春弘

中締め (社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 鶴見 尚也

(敬称略)



(社)コンピュータエンターテインメント協会
会長
鵜之澤 伸



経済産業省商務情報政策局
文化情報関連産業課課長
伊吹 英明



(社)コンピュータエンターテインメント協会
理事
辻本 春弘



(社)コンピュータエンターテインメント協会
理事
鶴見 尚也





5-3. 東日本大震災復興支援企画

昨年に引き続き、今年も東日本大震災からの復興支援を目的に「ゲームで日本を元気に」のスローガンのもとチャリティーオークションや募金箱の設置を実施いたしました。これらの活動で集まった義援金1,148,993円は、福島県、宮城県、岩手県へ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。

○東日本大震災復興支援 チャリティーオークション

【日程】9月22日(土)、23日(日) 16:00~17:00

【場所】展示ホール8・イベントステージ

毎年恒例の「CESAチャリティーオークション」を「東日本大震災復興支援チャリティーオークション」として実施。CESA会員、出展社から提供されたプレミアムグッズがオークションに出品され、総額1,015,000円を売り上げました。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〉

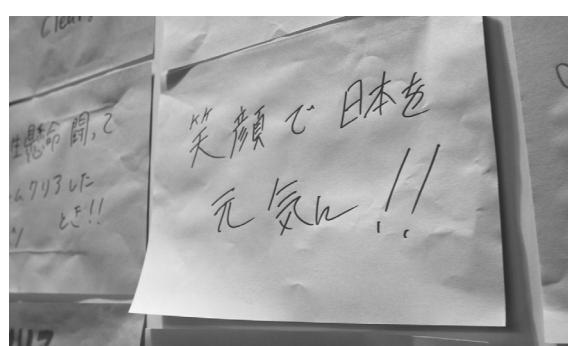
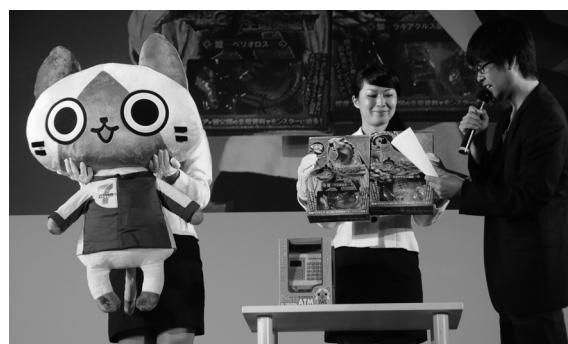
アバーメディア・テクノロジーズ、エンターブレイン、カプコン、グリー、QLOC S.A.、ゲームセンターCX、コーニーテクモゲームス、コナミデジタルエンタテインメント、スクウェア・エニックス、セガ、Comcept、ディースリー・パブリッシャー、日経BP社、ハッピーミール／ワンナップゲームズ、バンダイナムコゲームス、ブシロード、マイクロソフト、Le Cortex、レベルファイブ
特別提供:日本ゲーム大賞2012年間作品部門受賞クリエイター

日本ゲーム大賞2012フューチャー部門受賞クリエイター

○「ゲームで日本を元気に」企画

「ゲームで日本を元気に」ブースでは、2012年のテーマである「GAMEで笑顔がつながっていく。」を実現するために、来場者の笑顔と「ゲームで笑顔になる瞬間」について書いていただいたコメントを撮影し、大きな1枚のモザイクアートを作成しました。

撮影した来場者の笑顔とメッセージの写真は30分ごとにデータとしてまとめられ、会場内に設置したプロジェクタによって映し出したほか、機材協力をいただいたオンキヨー製のタブレット型PCを通して、公式Webサイト上に公開されたモザイクアートを閲覧できるようにしました。結果、1200人強の参加者によって作り上げられたモザイクアートは、本年のメインビジュアルとなり、「GAMEで笑顔がつながっていく。」様子を国内外に向けて、発信できました。



6-1. 中期ビジョンの成果

中期ビジョンの達成度について

●中期ビジョン

「アジアNo.1の情報網羅性」「世界最大規模のイベント」

東京ゲームショウでは、2010年から3年計画で、「アジアNo.1の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」という中期ビジョンを策定しました。これらのビジョンを実現するためにさまざまな施策を講じ、各出展社の力添えをいただいたことで、中期ビジョン初年度となる2010年に史上初の来場者20万人を突破。その後、毎年、過去最多記録を更新できました。

また、東日本大震災・原発問題の影響を受けて海外企業の出展が減った2011年であっても、前年から1社減にとどまり、歴代4位の出展社数。2012年は海外勢が大きく増え、歴代2位の209社まで復

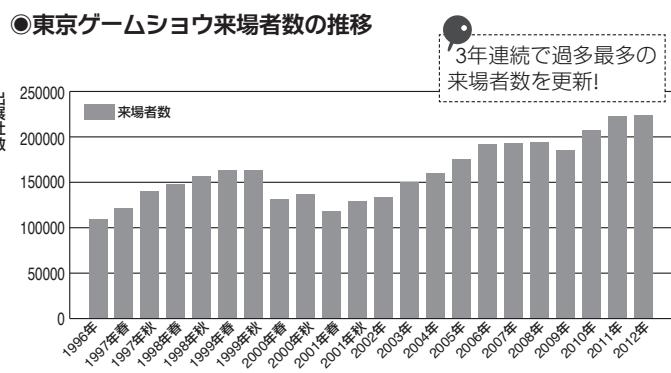
調しました。このほか、出展タイトル数は、2010年には712点だったものが、2012年には初めて1,000点を超えて、これまでに勝る規模のイベントを実現できました。

一方、情報発信力も強化しました。来場したメディア取材者数は2011年の3,605人から、2012年には3,988人まで増加。海外メディアも30カ国・地域から来場いただきました。また、2010年から実施したメディアパートナー制度は、アジア圏におけるTGSのプレゼンスを高めるために導入した制度です。日本、台湾、韓国、中国の4カ国・地域からスタートし、2011年には香港、2012年にはインドネシアを新たに加え、計6カ国・地域まで増やせました。結果、アジア圏のメディア取材者数は488人(2010年)から554人(2012年)まで増加しました。2012年には公式動画配信チャンネルを開設し、TGSのライブ配信を全世界に向けて発信、情報発信力を強化しました。

●東京ゲームショウ出展社数と出展タイトル数の推移



●東京ゲームショウ来場者数の推移



6-2. アジア施策

アジアに向けた施策について

中期ビジョンである「アジアNo.1の情報網羅性」の実現に向け、アジア圏における東京ゲームショウのポジションを確立するためのさまざまな施策を2010年より実施してきました。

まずは、アジア圏有数のゲーム関連主要企業との関係性を深め、東京ゲームショウにおける存在感を増せるように国際会議「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」を2010年から実施し始めました。初年度は中国、韓国、台湾、日本の4カ国・地域から計8社が参加し、各国・地域の主要メディアや関係者が多数来場しました。その流れは、2011年、2012年と継続し、アジア圏からの出展や来場に寄与しています。

同時に、アジア圏のメディアと東京ゲームショウとの関わり合い

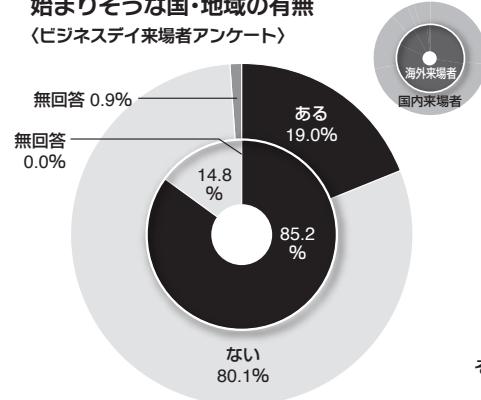
が深まるように、「メディアパートナー制度」も導入しました。このほか、2012年にはインドネシアのゲーム産業と、日本のゲーム産業との架け橋となるセミナーを実施することでビジネス交流を深めたり、タイのコスプレイベントと提携したり、アジアニュースターズというコーナーでアジア企業を紹介する企画なども実施しました。

国内の留学生による通訳ボランティアも2010年から組織化しました。このほか、公式ガイドブックやWebサイトも、中国語(繁体、簡体)と韓国語による表記を増やすなど、来場者に向けた情報提供を強化しました。

その結果、ビジネスデイを中心に、アジアからの来場者が増加し、ビジネスに結びつく商談が活発になるなどの成果(下図)がでています。

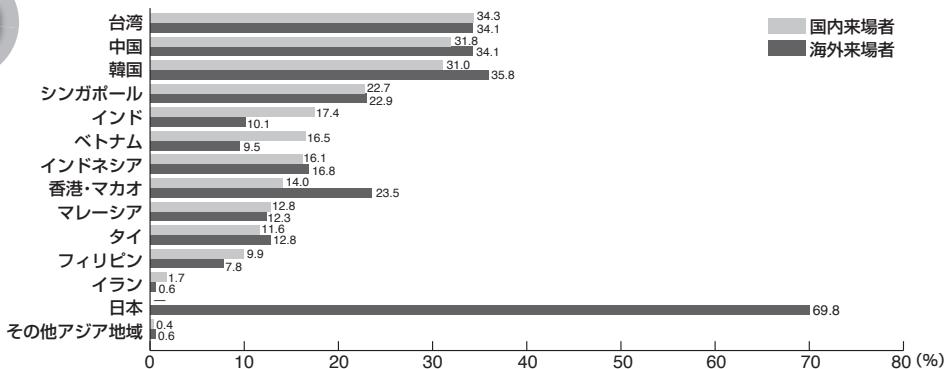
●今回(TGS2012)の来場を機に、新たにビジネスが始まりそうな国・地域の有無

〈ビジネスデイ来場者アンケート〉



●今回の来場を機にビジネスが始まりそうな具体的なアジア・中東の国・地域名

〈ビジネスデイ来場者アンケート〉





●アジア・ゲーム・ビジネス・サミット

ビジネスデイ初日の9月20日(木)の午後、インドネシア、韓国、中国、日本のアジア4カ国におけるモバイルゲーム、ソーシャルゲーム関連のトップ企業を招き、パネルディスカッション形式の国際会議「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット2012」を開催しました。今年で3回目となった同会議は「境界線なきソーシャル&モバイルゲームの時代到来?! アジア圏で勝ち残るゲームビジネスとは」というテーマで、各國間でのトレンドや文化の違いを乗り越えるために必要な考え方などについて話し合いました。



アジア・ゲーム・ビジネス・サミット:9月20日(木)

展示ホール8・イベントステージ 13:30~15:00

境界線なきソーシャル&モバイルゲームの時代到来? アジア圏で勝ち残るゲームビジネスとは

インドネシア	Shieny Aprilia(シェニー・アブリリア) 氏 Agate Studio COO
韓国	チエ・ユラ氏 NHN ハンゲーム スマートフォンゲーム事業部 理事
中国	何川(カ・セン) 氏 人人(レンレン) 上級副総裁(SVP)兼 レンレングームジャパン 代表取締役社長
日本	小林 賢治氏 ディー・エヌ・エー 取締役

●メディアパートナー

アジア地域の有力なゲーム関連メディアとの提携により、東京ゲームショウの情報発信を強化することを目的にメディアパートナー制度を今年も展開しました。

昨年の日本、台湾、韓国、中国、香港に、今年はインドネシアを加え、合計13媒体をメディアパートナーとして迎えました。

東京ゲームショウ2012 メディアパートナー一覧

日本 | 週刊ファミ通、GAME Watch、4Gamer.net

台湾 | ファミ通台湾、BAHAMUT

韓国 | GAMER'Z、Ruiweb.com

中国 | SINA、TENCENT、CHUBUN

香港 | GAME WEEKLY、PC Market Online

インドネシア | Hot Game

●アジア地域でのコネクション強化

5月28日にインドネシアのジャカルタにて海外で初開催となるゲーム業界向けビジネスマッチング・イベント「Game Networking Jakarta」を開催しました。日本からはコナミデジタル



エンタテインメント、グリー、セガなど7社が、インドネシアからは300人近くのゲーム開発者が参加しました。スマートフォンの普及により、急速に拡大する世界のソーシャルゲーム市場に対応するため、会場では積極的な商談が展開されました。この「Game Networking Jakarta」の成功により、インドネシアにおけるゲーム産業の監督官庁である観光クリエイティブエコノミー省・マリ・エルカ・パンゲストゥ大臣が東京ゲームショウを訪問。CESA主要メンバーとの懇談も実現し、日本とインドネシアのゲーム業界の関係はより強固なものになりました。



出展社アンケートで東南アジアでのビジネスマッチングへの関心を聞いたところ、35.4%が「大いに関心がある」または「関心がある」と回答。

●アジアニュースターズコーナー

【場所】展示ホール3

本年より初の試みとして、まだ知られていないアジア新興国のゲーム関連企業を紹介するコーナーを設けました。イラン、インドネシア、ベトナム、マレーシアの4カ国から8社が出展し、日本のゲーム業界にはまだ知られていない有望企業を出展誘致することができました。



ビジネスデイでは、各ブース共に盛況で、これからアジア市場に進出したい企業や、同地区で開発パー



トナーを求めている企業との商談が活発に展開されていました。また、経済発展が著しいアジア地域から出展ということで、メディアの注目を集めました。

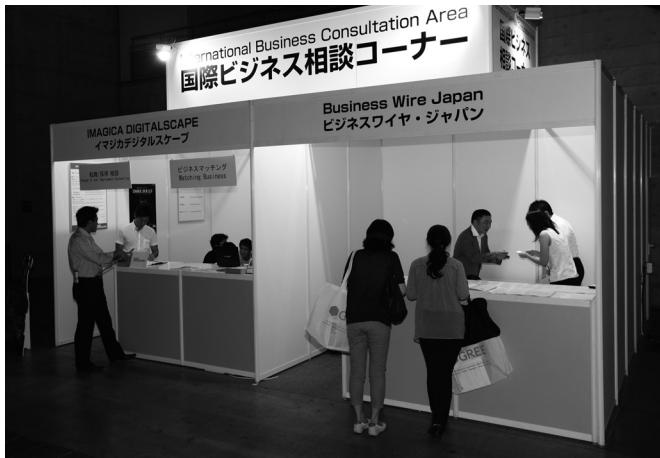
ビジネス来場者アンケートで「今後5年のうちに、現在の東南アジア主要国とのビジネスはどう変化すると思いますか」との質問に、「大いに発展すると思う」、または「発展すると思う」と回答した国内来場者は69.4%、海外来場者にいたっては、80%に達した。

◎国際ビジネス相談コーナー

【場所】展示ホール3／国際会議場 コンベンションホールA

海外市場への進出を目指す日本企業、日本市場で活躍の場を広げたい国内外のゲーム業界関係者を支援することを目的としたコーナーを設置しました。展示ホール3のビジネスマッチング／リクルートコンサルティングコーナーでは、イマジカデジタルスケープの協力により、ゲームビジネスに関する様々な相談に対応しました。国際広報相談コーナーでは、ビジネスワイヤ・ジャパンの協力により、国際的な情報発信機能に関する相談に対応しました。

また、国際会議場・コンベンションホールA（ビジネスディ2日間開催）では、日本貿易振興機構（JETRO）が日本のゲームコンテンツに関する海外企業を招き、ゲームビジネス商談会を開催しました。イマジカデジタルスケープも相談専用ブースを構え、様々な企業のマッチング支援を展開しました。ビジネスディ2日の9月21日（金）には、JETRO併催セミナー「海外ビジネス最新事情セミナー」を実施し、多くの企業が参加しました。



◎TGSビジネスマッチングシステム

（アジア・ビジネス・ゲートウェイ）

本年よりTGSビジネスマッチングシステムは「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」としてアジアにおけるビジネスを意識した海外出展社および海外来場者との商談促進を目的に、システムを一新して稼働しました。

登録会社は137社（うち海外企業は21カ国・地域73社）、事前の商談申込件数は554件で、うちマッチング確定件数は316件と、前年の294件から9%増となり、マッチング成約率も57%と、昨年の9%から大きく躍進しました。

また「ビジネスミーティングエリア」における商談数は、249件※

A screenshot of the TOKYO GAME SHOW 2012 Business Matching System interface. The top navigation bar includes links for "ホーム" (Home), "プロフィール" (Profile), "検索" (Search), "メッセージ" (Messages), "スケジュール" (Schedule), and "ログアウト" (Logout). The main content area shows a message from "yuu9 フラットホリデー合同会社 佐藤部" dated "2012/09/05 11:10:41" with the subject "TOKYO GAME SHOW 2012でご連絡させてください。". Below this, there are sections for "アポイントの状況" (Appointment Status) and "アポイント予定日" (Scheduled Appointments), listing dates from September 18 to 20, 2012, with times ranging from 09:30 to 11:00. At the bottom, there are buttons for "アポイントを確認する" (Check appointment) and "アポイントを変更する" (Change appointment).

と前回の235件より6%増加しました。商談パターンとしては、「日本企業と海外企業」が132件と全体の53%に上り、国際商談が活発に展開されました。また海外企業同士の商談も全体の10%(25件)と盛況でした。

同エリアの利用企業数は134社（昨年112社）、うち海外企業は20カ国・地域（日本を除く）72社でした。アジアからの利用が11カ国・地域52社と、前回の7カ国・地域32社から大きく伸びました。今年は新たにイラン、インド、インドネシア、タイが参加し、「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」としての機能が強化されました。

※事務局把握件数（国際会議場・ビジネスミーティングエリアにおける商談件数のみ。展示会場内での商談件数は除く）

〈TGSビジネスマッチングシステム利用21カ国・地域〉50音順

アイルランド（新規）、イラン（新規）、インド（新規）、インドネシア（新規）、オランダ、韓国、シンガポール、イスラム（新規）、スウェーデン、タイ（新規）、台湾、中国、チリ、ドイツ、日本、フランス、米国、ベトナム、ポーランド、香港、マレーシア

●システムをスマートフォン対応化したほか、出展社が優先して来場者とマッチング、アポイントメントが取れる仕組みにリニューアルした結果、海外出展社の利用企業のおける満足度が向上し、88.9%が「とても役に立った」、「役に立った」と回答。

◎ビジネスミーティングエリア

【場所】国際会議場 コンベンションホールA

本年より出展社の共用ミーティングスペースと会議室ブースを統合し、国際会議場に新たに「ビジネスミーティングエリア」を展開しました。パーティションで区切られただけの安価な出展プラン「ベーシックテーブルスペース」も新たに用意した結果、9社11小間（昨年は8社8小間）が出展しました。特に中国、韓国からの出展社が積極的に同エリアを活用していました。また、TGSビジネスマッチングシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」の活用と連動し、積極的な商談を展開しました。

◎インターナショナルパーティー

【日時】9月23日（金）17:00～20:30

【場所】国際会議場1Fラウンジ

海外出展社、海外来場者、海外メディアと、国内出展社のネットワーキングを目的としたインターナショナルパーティーを、ビジ



ネスディ2日目の終了後に開催しました。約250人の参加のもと、活発な交流が行われました。



海外出展社の52.6%がインターナショナルパーティを「とても良かった」、または「よかった」と回答。

◎eスポーツゲーム競技会「Cyber Games Asia」(CGA)

【場所】展示ホール1・特設会場

協力:(運営担当)テクノブラッド

協賛:ALIENWARE (オフィシャル・競技PC・サプライヤー)、

LGエレクトロニクス・ジャパン(オフィシャル・モニター・サプライヤー)、

JINS, NEXON

eスポーツゲーム競技会「Cyber Games Asia」(CGA)では、日本を含むアジア地域からトップ選手やチームを招聘し、競技を繰り広げる国際大会を展開しました。初開催となる今年は、eスポーツを中心としたネットカフェでのイベント企画・運営支援をしているテクノブラッドが運営を担当しました。9月22日(土)には、ネクソンの協力により「サドニアタック・日韓エキシビジョンマッチ



2012」を開催。国内予選を勝ち抜いた2チームが日本代表チームとして出場し、数々の国際大会を勝ち抜いた韓国のトップ2チームとの熱い競技を繰り広げました。

9月23日(日)には、

eスポーツ学生連盟(eSPA)の協力により、最も強い学生「ぷよらー」を決めるトーナメント「ぷよぷよ学生王決定戦」を開催しました。また、同じく23日に開催した「FIFA2012 Champion Tournament in TGS」では、Tokyo Game Night !! (TGN)の協力の下、国内外の数多くの競技会を経験した日本の選手を中心に、韓国およびフィリピンからの選手を含む16人のトッププレイヤーがレベルの高い競技を展開しました。



また特設会場を訪れた観客数は2日間で4,204人を記録し、会場外周の観戦者まで含めると、1万7,000人の観客がeスポーツの魅力を楽しみました。

◎タイ開催イベント／コスプレ企画

コスプレを通じて、東京ゲームショウに関心を持ってもらえるよう企画したイベントをタイで初開催しました。7/14(土)～15(日)の2日間、バンコク市内のショッピングモール、Central Plaza Grand Rama9 イベントスペースにて「コミックパーティー」を実施。コスプレコンテストには22組44名が参加し、その中で優勝した2名は、東京ゲームショウのイベントステージで実施した「Cosplay Collection Night @TGS」に招待し、登壇してもらいました。会場は2日間で1万人以上の来場者で溢れ、現地テレビの取材もあり、注目を集めたイベントとなりました。



◎TGSオフィシャルツアー／留学生企画

2010年より実施している海外のゲームファンに向けたTGSオフィシャルツアーと国内に在住する海外留学生の集客および通訳ボランティアを本年も実施しました。TGSオフィシャルツアーは、近畿日本ツーリスト、HISなどの協力を得て、アジア、北米、欧州などで広く募集。2012年は特にタイやベトナムなどの東南アジアからの参加がありました。

留学生企画では、大学の学生課や独立行政法人日本学生支援機構などを通じて国内にいる海外留学生に告知。100人以上の留学生が参加しました。また、一部の学生には通訳ボランティアとして参加してもらい、イベントの国際化対応として活躍してもらいました。



7. 主催者企画

◎公式動画配信チャンネル

インターネットを通じて動画による情報発信を行う「公式動画配信チャンネル」を開設しました。動画配信メディアパートナーとして提携した「4Gamer.net」が番組制作・運営を行いました。

2チャンネルで構成し、[ch.1:TGS2012_Official]では、TGSフォーラム基調講演など、主催者企画を中心にライブ中継を行いました。[ch.2:TGS2012_4GamerLive]では、会場内特設スタジオに、出展各社の担当者やクリエイターを招いて、出展内容の見どころや、最新タイトルを紹介する、4Gamer編集部によるトークバラエティを放送しました。



◎無線LANエリア／すれちがい通信＆対戦ゲーム広場

【場所】無線LANエリア：2Fコンコース2／4／7ホール前（※2ホール前は一般公開日のみ）

すれちがい通信＆対戦ゲーム広場：2Fコンコース4／7ホール前

TGS2012では、展示ホール内（ホール1～6）において、来場者による無線LAN使用禁止にともない、会場外となる2Fコンコースにて無料の無線LANサービス（3カ所）を実施しました。同時に、無線LANを使用するすれちがい通信や対戦ゲームなどを安全に行えるように、2Fコンコースに「すれちがい通信＆対戦ゲーム広場」を（2カ所）設置。来場者の誘導を図りました。

◎コスプレ企画

コスプレエリア

【場所】やすらぎのモール、南側屋外スペース

Cosplay Collection Night @TGS presented by Cure

【日時】9月22日（土）18:30～20:00

【場所】展示ホール8・イベントステージ

日本を代表する文化の一つであり、ゲームとも親和性が非常に高い「コスプレ」をテーマとした企画を実施しました。

年々混雑が悪化して来場者導線の妨げとなっていた「コスプレエリア」は、従来のやすらぎのモールに加えて、南側屋外スペースの一部も開放してエリアを拡充しました。天候に恵まれた土曜日はやすらぎのモールの混雑も緩和し、多数訪れたコスプレイヤーとファンにもより快適な環境を提供することができました。

一般公開日初日には、『Cure』(NHN Japan)の協力により、「動くコスプレ」のステージショウ「Cosplay Collection Night」を実施しました。タイのバンコ

クでTGSのプレイベントとして行ったコスプレコンテストの優勝者も参加した総勢200人近くのコスプレイヤーによるパフォーマンスは大盛況を博しました。国内外のプレスからの注目度も高く、国内13媒体、海外15媒体のプレス関係者が取材に訪れました。



◎ヘッドマウントディスプレイ 没入快感研究所

【場所】展示ホール4 【協力】Sony

「センス・オブ・ワンダーナイト」の特別展示企画として、特別仕様のヘッドマウントディスプレイを用いた代替現実システムの公開実験を実施しました。驚きの映像体験は、来場者のほか、プレス関係者からも大きな注目を集めました。



◎Smartphone Special Area

【場所】展示ホール5

【協賛・協力】ソニーモバイルコミュニケーションズ、
Multi-Screen UX Competition、ゲームメーカー各社
スマートフォンゲームコーナー/ソーシャルゲームコーナー内に、最新スマートフォンやタブレット向けのゲームコンテンツを紹介するコーナーを設置しました。タブレット対応で操作感が向上した音楽ゲームや、パーティーゲームなどのカジュアルゲームが出展され、注目を集めました。



◎3Dテレビ・3Dモニター体験コーナー

【場所】展示ホール6 【協力】LGエレクトロニクス・ジャパン

「Cyber Games Asia」の特別展示企画として3Dテレビや3Dモニターの体験コーナーを設置しました。ゲームの試遊のほか、さまざまなコンテンツが楽しめるスマートテレビの世界を来場者に体験してもらいました。



◎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中心に、その時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を設けました。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掲示しました。



◎センス・オブ・ワンダー ナイト 2012

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

【協賛】任天堂、Sony、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン、
Multi-Screen UX Competition

【機材協力】パソコン工房

【日時】9月21日(金) 17:30~20:00

【場所】国際会議場2F 201会議室

5回目の開催となるゲームアイデア発掘イベント「センス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)」には、16カ国・地域から75作品(前回74作品)の応募がありました。幅広いプラットフォームでゲームコンテンツ制作・配信に携わる企業を中心とした選考委員により選出された10作品(国内4作品、海外6作品)の開発者がゲーム関係者や報道関係者に対してプレゼンテーションを行いました。プレゼンテーション後、「企業賞」「オーディエンス賞」を発表し、盛況のうちに終了しました。



「企業賞」「オーディエンス賞」受賞作品一覧

受賞	タイトル	受賞者	国名
オーディエンス賞 NHN Japan賞	Grandmaster	Artur Mine and Dmitry Verbitsky(Beast Mode)	ウクライナ
GMOインターネット賞	TAISO	雑魚雑魚	日本
グリー賞	ちゅまむ chumam	石田翔(い～といん)	日本
Joju Games賞	Backworlds	Anders Ekermo & Juha Kangas	スウェーデン
日本マイクロソフト賞	光弾の射手 The Light Shooter	安本匡佑	日本
UBM TechWeb Game Network賞	Memory of a Broken Dimension	Ezra Hanson-White(sole creator)	アメリカ

8.TGS フォーラム 2012

【日時】基調講演:9月20日(木)10:30~11:55

専門セッション:9月21日(金)13:00~17:15

【場所】基調講演:展示ホール8・イベントステージ

専門セッション:国際会議場2F、3F

9月20日(木)~21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2012」を実施しました。

東京ゲームショウ2012の初日、9月20日(木)に実施した基調講演(すべて4カ国語同時通訳)は、2部構成となりました。第1部は、「日本ゲーム産業に今、必要なコト ~ゲームビジネス新時代の展望」というタイトルで、CESA鵜之澤伸会長による講演がありました。現在の日本ゲーム産業の実態をどのように把握すればいいのか、その考え方と将来に向けた展望について解説しました。また、講演の後半では日経エンタテインメント!編集委員の品田英雄が聞き手となったクロストークを実施し、鵜之澤会長の考え方や業界の疑問点などについて話しました。

第2部では、グリー代表取締役社長の田中良和氏による「スマートデバイスがもたらすソーシャルゲームの進化」というタイトルで講演を実施しました。スマートデバイスなどに代表されるハードウェア、そしてインターネットなどのソフトウェアや通信上の技術的な進化がどのように変化しているのか、といった事実を客観的に捉えたうえで、ソーシャルゲームが文化の発信源となり、日本の成長産業を担うための意欲と決意を語りました。こうした

結果、基調講演の第1部、第2部を合わせて、多くのメディアで取り上げられたほか、今回から実施した公式動画配信チャンネルにおいて、同時接続で2000件を超えるなど最も多くの視聴者に見られたコンテンツとなりました。

ビジネスデイ2日目、9月21日(金)には、4種類の専門セッション(有料)を実施しました。専門セッションは13時からの部と、15時15分からの部に分かれ、それぞれ同じ時間帯に2つのセッションを設置しました。13時から始まった「ソーシャルゲームセッション」では、「ソーシャルゲーム第2幕~新時代の展望~」というタイトルで、gloopsやgumi、エイチームの経営トップが登壇しました。また同じ時間帯に実施した「クラウドゲームセッション」では、データホテルやユビタス、IGDA日本が講演をしました。

15時15分からの部では、「ゲームビジネスセッション」と「ゲーミフィケーションセッション」の2つの講座を実施しました。「ゲームビジネスセッション」では、「新しいゲームのカタチとは?ネットワーク時代のゲームビジネス新事情」というタイトルで、セガやガンホー・オンライン・エンターテインメント、グラスホッパー・マニファクチャの第一線のクリエイターが登壇。「ゲーミフィケーションセッション」では東京大学や博報堂、グリーの専門家が登壇し、「ゲーミフィケーションが切り開くゲームの新しい可能性」というテーマでディスカッションしました。



基調講演:9月20日(木)

展示ホール8・イベントステージ	
【第1部】10:30~11:10	【第2部】11:15~11:55
日本ゲーム産業に今、必要なコト ~ゲームビジネス新時代の展望 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 鵜之澤 伸 (聞き手) 日経BP社 日経エンタテインメント! 編集委員 品田 英雄	スマートデバイスがもたらすソーシャルゲームの進化 グリー 代表取締役社長 田中 良和氏

専門セッション:9月21日(金)

ソーシャルゲームセッション	クラウドゲームセッション
13:00~15:00 ソーシャルゲーム第2幕 ~新時代の展望~ gloops 代表取締役社長 川方 慎介 氏 gumi 代表取締役社長 國光 宏尚 氏 エイチーム 代表取締役社長 林 高生 氏 モデレータ: 日経BP社 日経エンタテインメント! 編集長 吉岡 広統	13:00~15:00 クラウドゲームが切り開く新しいゲームビジネス データホテル アライアンス戦略室 シニアマネージャー/室長 三輪 芳久 氏 ユビタス ビジネス・デベロップメント ディレクター 春日 伸弥 氏 IGDA(国際ゲーム開発者協会)日本 代表 小野 憲史 氏 モデレータ: 日経BP社 Tech-On! 編集長 内田 泰
ゲームビジネスセッション	ゲーミフィケーションセッション
15:15~17:15 新しいゲームのカタチとは? ネットワーク時代のゲームビジネス新事情 セガ 第三CS研究開発部 プロデュースセクション プロデューサー 酒井 智史 氏 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 執行役員 第1企画開発本部 パズドラスタジオ プロデューサー 山本 大介 氏 グラスホッパー・マニファクチャ ディレクター 飯田 和敏 氏 モデレータ: 日経BP社 日経ビジネス 副編集長 濑川 明秀	15:15~17:15 ゲーミフィケーションが切り開くゲームの新しい可能性 東京大学 大学院 情報学環 特任助教 藤本 徹 氏 博報堂 エンゲージメントビジネスユニット テクノロジー推進部 デジタルストラテジスト 佐藤 潤 氏 グリー メディア事業本部 Japan第2スタジオ 第2事業グループ 第1チーム 澤田 典宏 氏 モデレータ: 日経BP社 日経トレンドィ 副編集長 降旗 淳平



9. イベントステージ

8ホールに設置したイベントステージでは、日本ゲーム大賞の発表授賞式、TGSフォーラム基調講演、アジア・ゲーム・ビジネス・サミットといった主催者によるステージプログラムのほか、出展社による記者発表会や、ライブ、ゲーム大会などが連日行われ、多くの来場者を集めました。

◎カプコン

フルCG長編作品『バイオハザード ダムネーション』記者発表会



◎ディースリー・パブリッシャー

ドリームCライブ2012



また、東日本大震災復興支援として一般公開日の2日間にわたりて行ったチャリティーオークションも大盛況を博しました。

◎バンダイナムコゲームス

THE IDOLM@STER SHINY FESTA前夜祭 in TGS2012

～新曲たっぷり聴かせちゃいますスペシャル♪～



◎スクウェア・エニックス

『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D』

スクウェア・エニックス公式大会“Great Masters' GP”チャンピオン大会



[場所]展示ホール8・イベントステージ

日程	時間	タイトル
9月20日(木)	10:30~11:55	TGSフォーラム2012 基調講演
	13:30~15:00	アジア・ゲーム・ビジネス・サミット2012
	16:00~17:30	日本ゲーム大賞2012 経済産業大臣賞・年間作品部門 発表授賞式
9月21日(金)	11:00~11:30	フルCG長編作品『バイオハザード ダムネーション』記者発表会
	14:30~16:00	iLove iPhone in TOKYO GAME SHOW
9月22日(土)	10:30~11:30	日本ゲーム大賞2012 アマチュア部門 発表授賞式
	13:00~14:00	THE IDOLM@STER SHINY FESTA前夜祭 in TGS2012 ～新曲たっぷり聴かせちゃいますスペシャル♪～
	14:30~15:30	ドリームCライブ2012
	16:00~17:00	東日本大震災復興支援 チャリティーオークション 1日目
	18:30~20:00	Cosplay Collection Night @ TGS presented by Cure
9月23日(日)	12:00~13:30	日本ゲーム大賞2012 フューチャー部門 発表授賞式
	14:00~15:30	『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D』 スクウェア・エニックス公式大会“Great Masters' GP”チャンピオン大会
	16:00~17:00	東日本大震災復興支援 チャリティーオークション 2日目

10. ビジネスディ来場者アンケート

已经DP認可付の「NDA」にて調査に付く「NDA」面回答を付す付ける。

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。

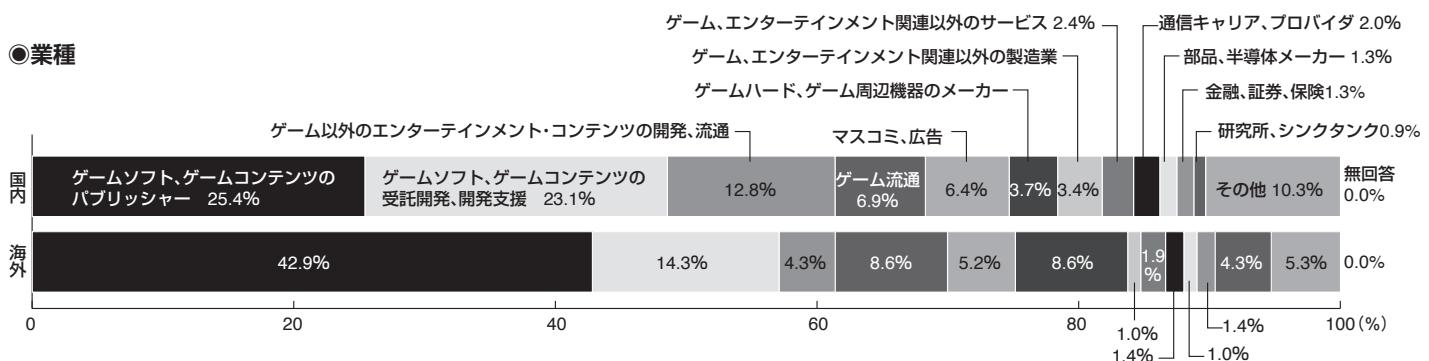
【調査期間】2012年10月2日(火)～2012年10月11日(木)

【有効回答数】国内:1,274件(回収率:7.7%)海外:210件(回収率:15.7%)

【調査実施】日経BPコンサルティング

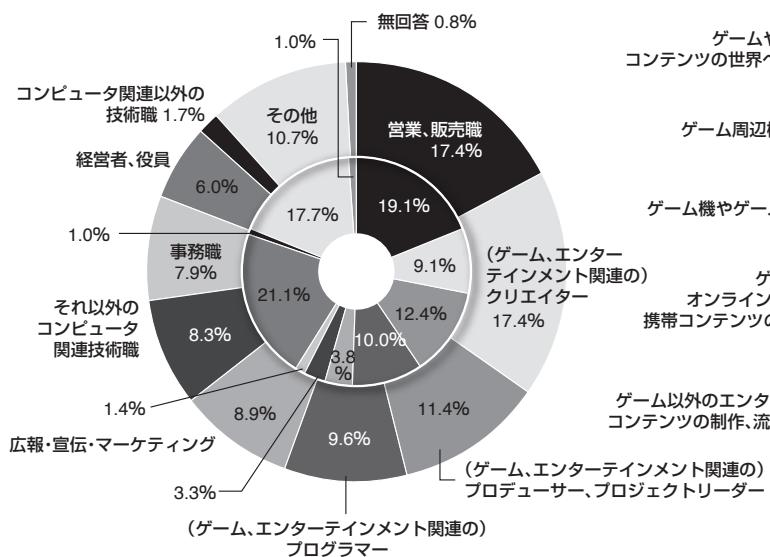


○業種

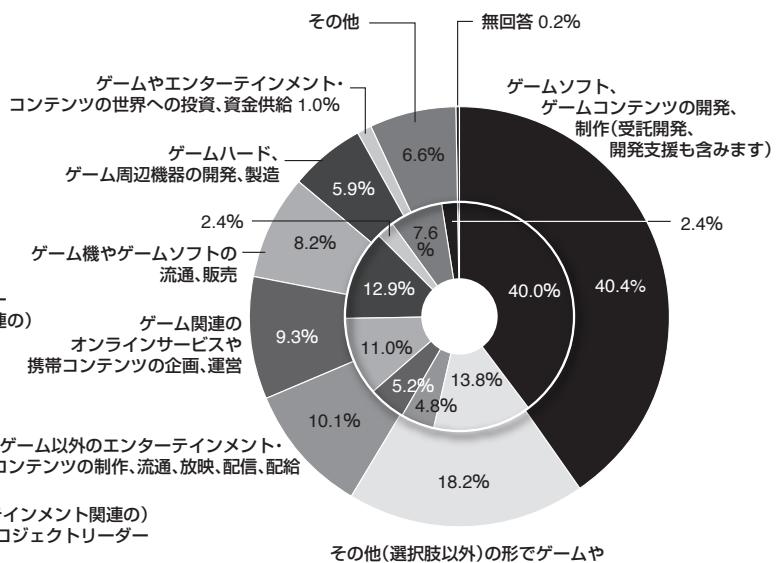


◎職種

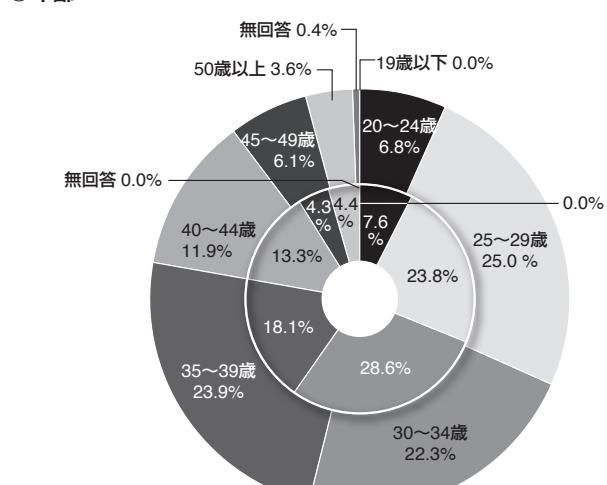
海外来場者の21.1%が
経営者、役員



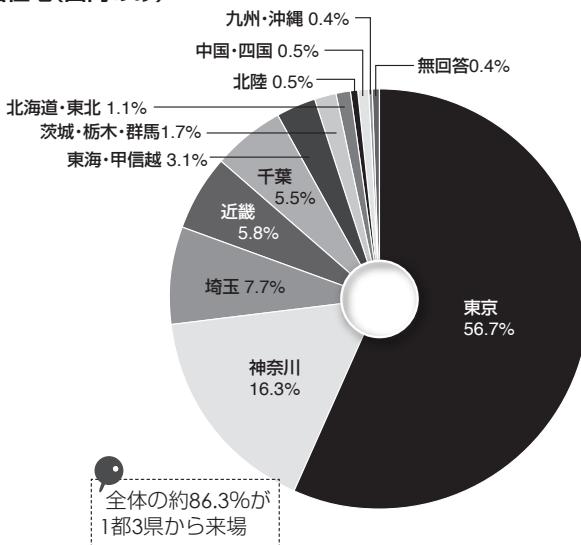
◎ゲーム／エンターテインメント・コンテンツとの関わり



◎年齡

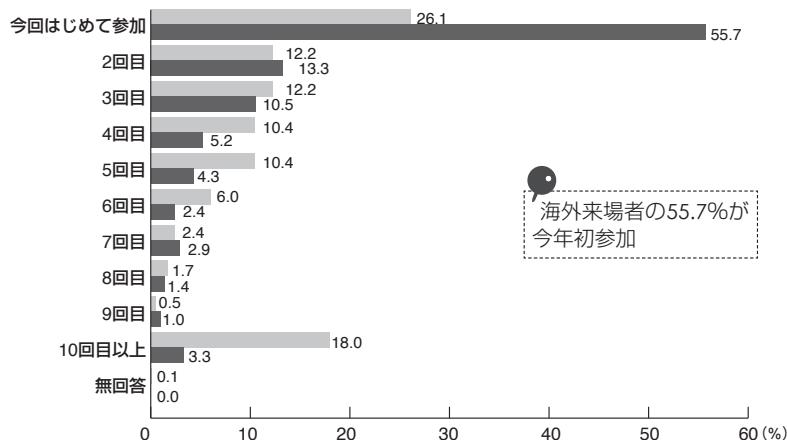


○居住地(国内のみ)

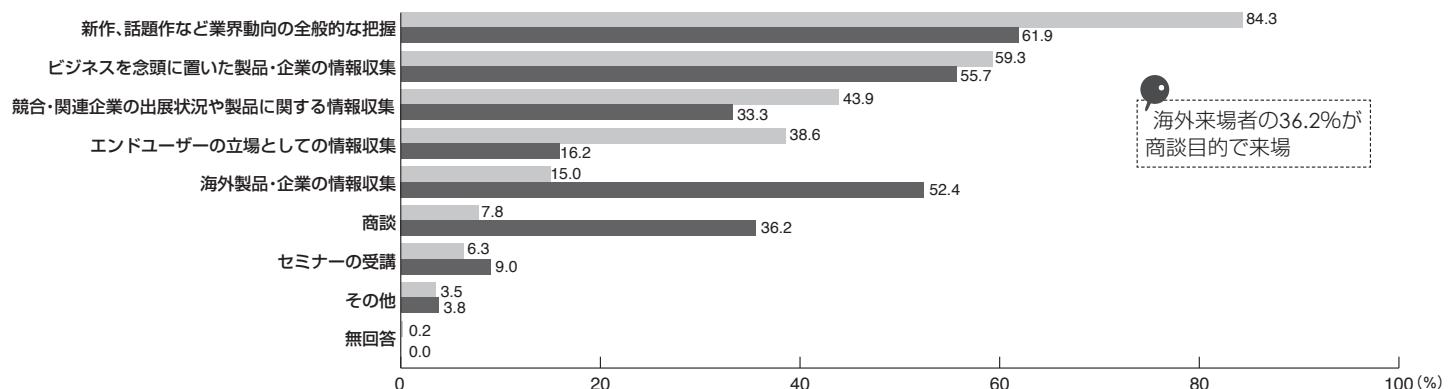




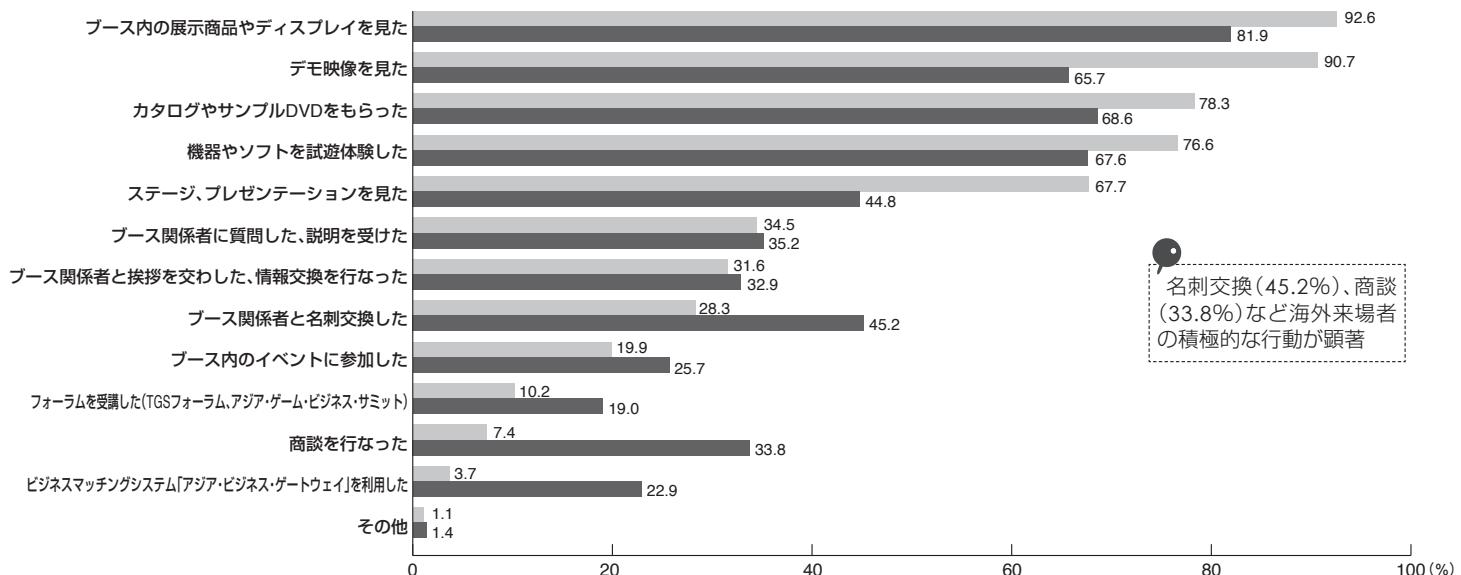
◎来場回数



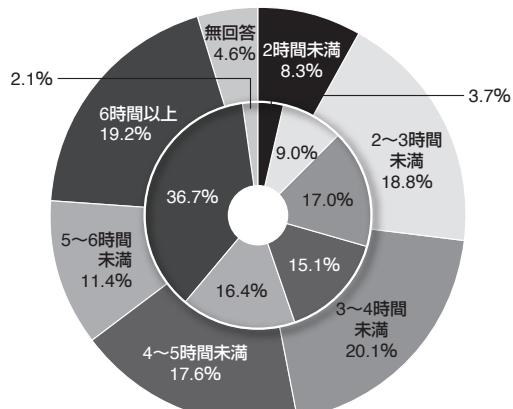
◎来場の目的(MA)



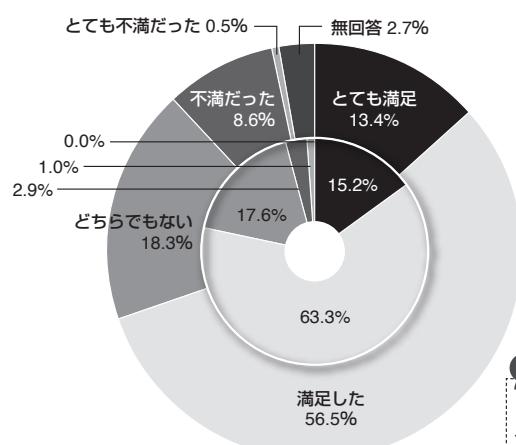
◎来場時の行動(MA)



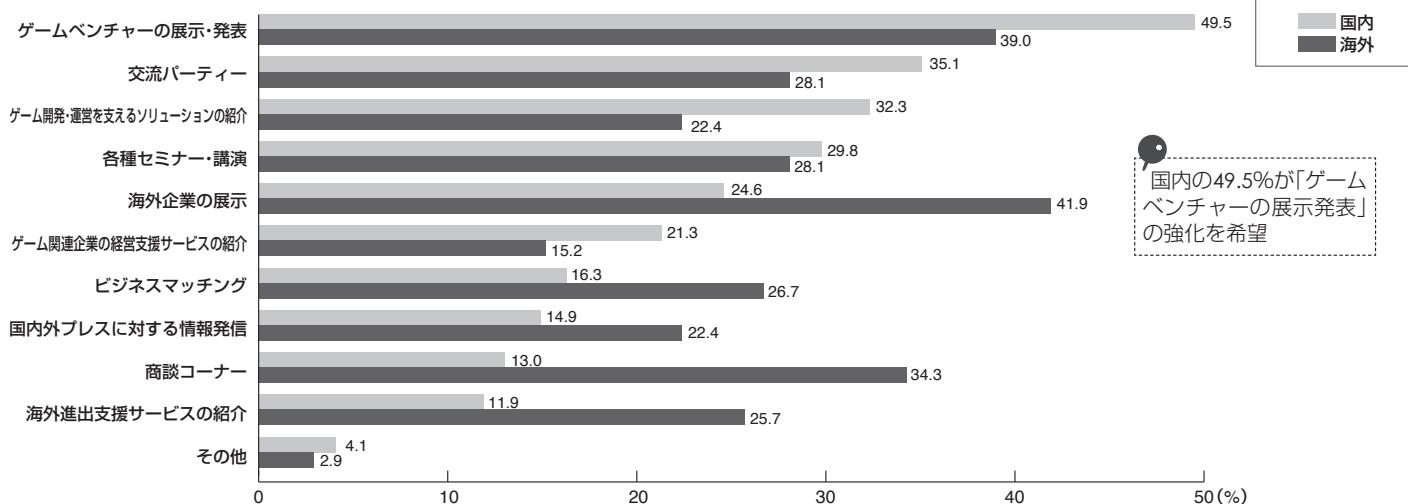
◎滞在時間



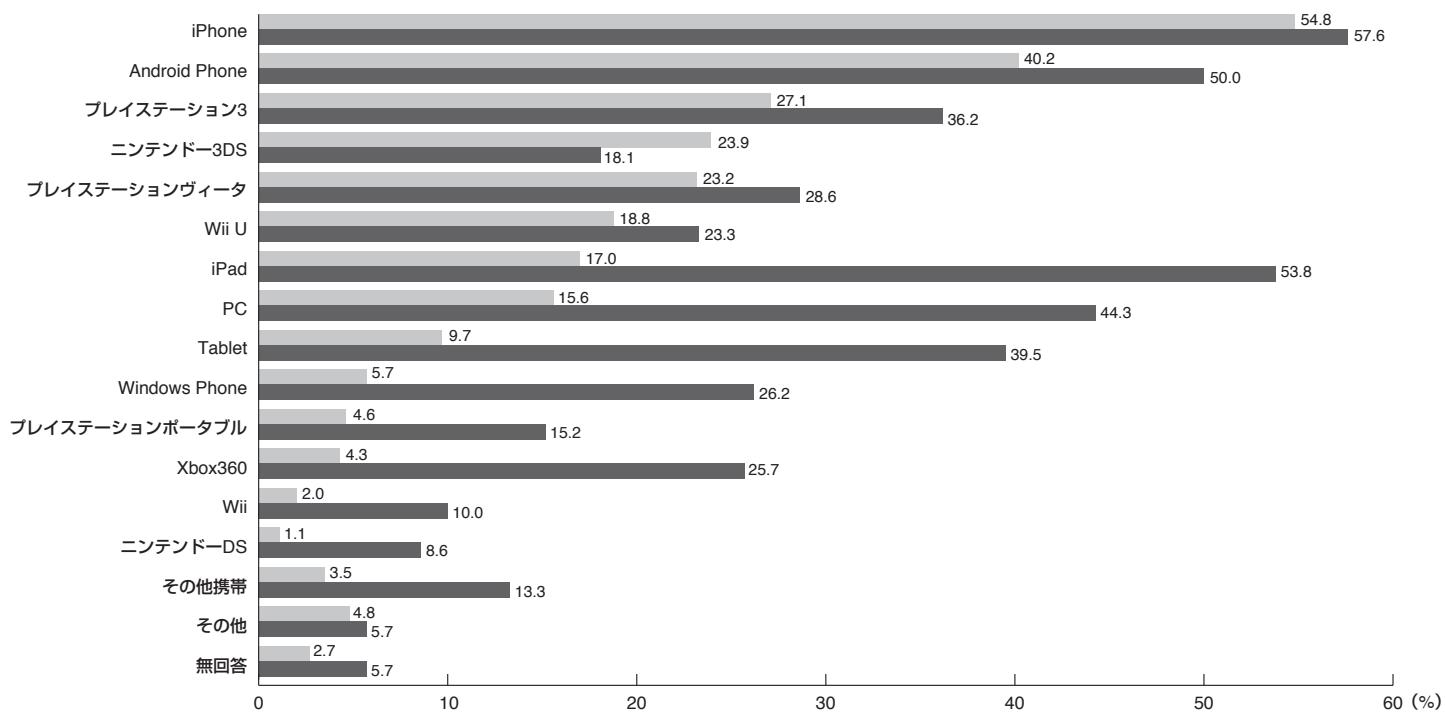
◎東京ゲームショウ2012の満足度



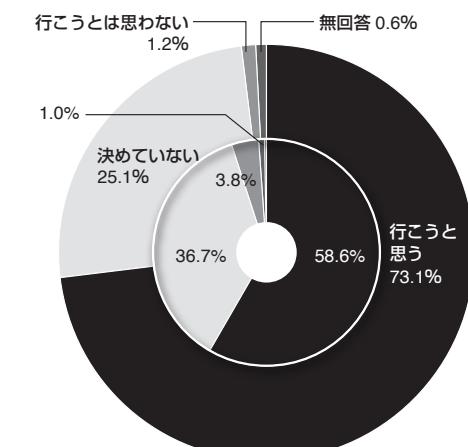
◎「ビジネスデイ」で今後、強化してほしい項目は何ですか。(MA)



◎ビジネスの上で、今後注力したいと考えるゲームプラットフォーム(3つまで)



◎次回の東京ゲームショウへの来場意向



◎ビジネスデイ海外来場者 地域/国別内訳

地域	国・地域名	%	地域	国・地域名	%
アジア	韓国	24.4	欧州	フィンランド	0.5
	台湾	14.4		ウクライナ	0.3
	日本	13.3		スペイン	0.3
	中国	6.7		アイルランド	0.2
	香港	4.0		ギリシャ	0.2
	シンガポール	2.9		スイス	0.2
	タイ	2.4		ベルギー	0.1
	インドネシア	2.2		ポルトガル	0.1
北米	マレーシア	1.5		オーストラリア	0.8
	インド	0.8		ニュージーランド	0.2
	ベトナム	0.5		イスラエル	0.2
	米国	11.8		UAE	0.1
	カナダ	0.7		トルコ	0.1
欧州	フランス	3.0	中南米	アルゼンチン	0.2
	英国	2.3		チリ	0.2
	スウェーデン	1.7		ブラジル	0.2
	オランダ	0.9		グランドケイマン諸島	0.1
	ロシア	0.7		コロンビア	0.1
	ドイツ	0.6		メキシコ	0.1
	ポーランド	0.6		不明	0.8

※在日外国人は「日本」として集計

●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者1,162人の内訳

●ゲストバス持参者、海外プレス関係者、各種出展社バス持参者は除く

◎アジアからの来場が全体の73.1%



11. 一般来場者アンケート

調査概要

【調査方法】国内: 東京ゲームショウ2012の会場内(展示ホール1、4、8)に設置したブースにおける自記式アンケート調査。

海外: 公式サイトオンラインチケット購入者のうち502名に調査依頼メールを送付。日経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。

【調査対象】国内: 東京ゲームショウ2012に来場した3歳以上の男女個人

海外: 公式サイトオンラインチケット購入者

【有効回答数】国内: 1,161件 海外: 249件(回収率49.6%)

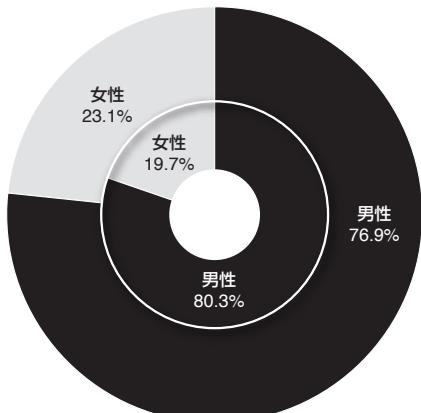
【調査主体】国内: <実施主体>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

<企画主体>日本テレネット株式会社

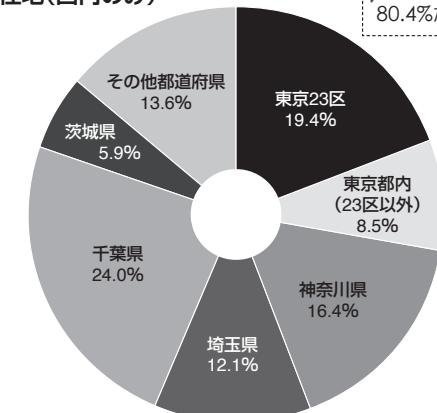
海外: 日経BPコンサルティング



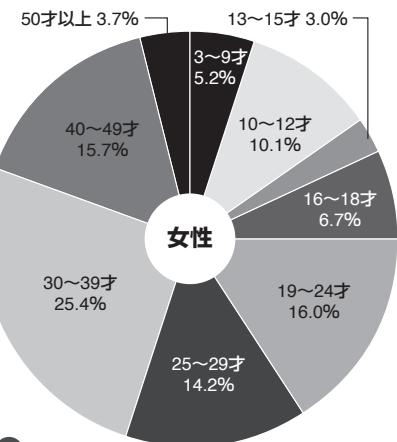
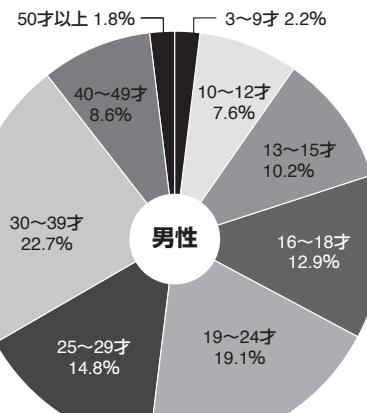
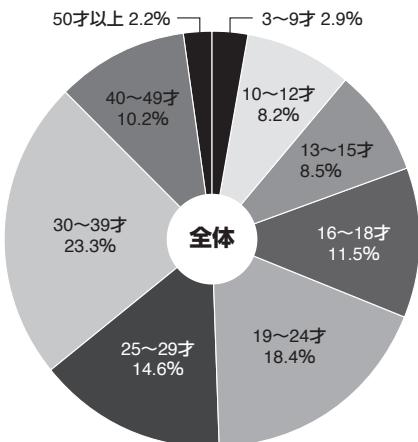
◎性別



◎居住地(国内のみ)



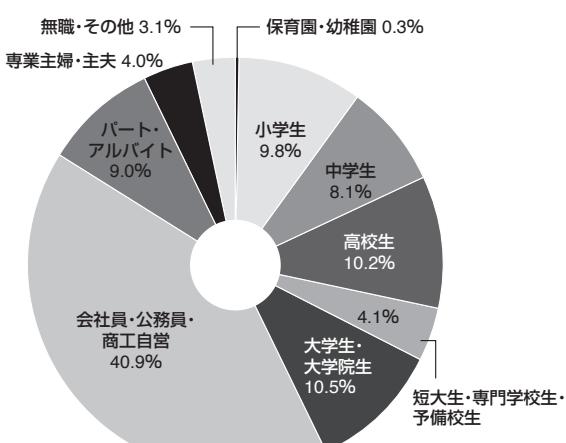
◎年齢(国内のみ)



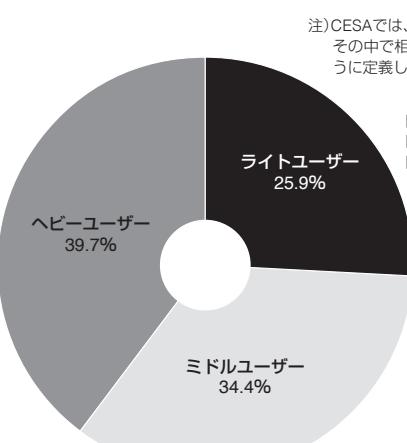
女性と比較すると「13~24才」の層が多い

男性と比較すると「30~49才」の層が多い

◎職業(国内のみ)



◎ゲームプレイ頻度(国内のみ)



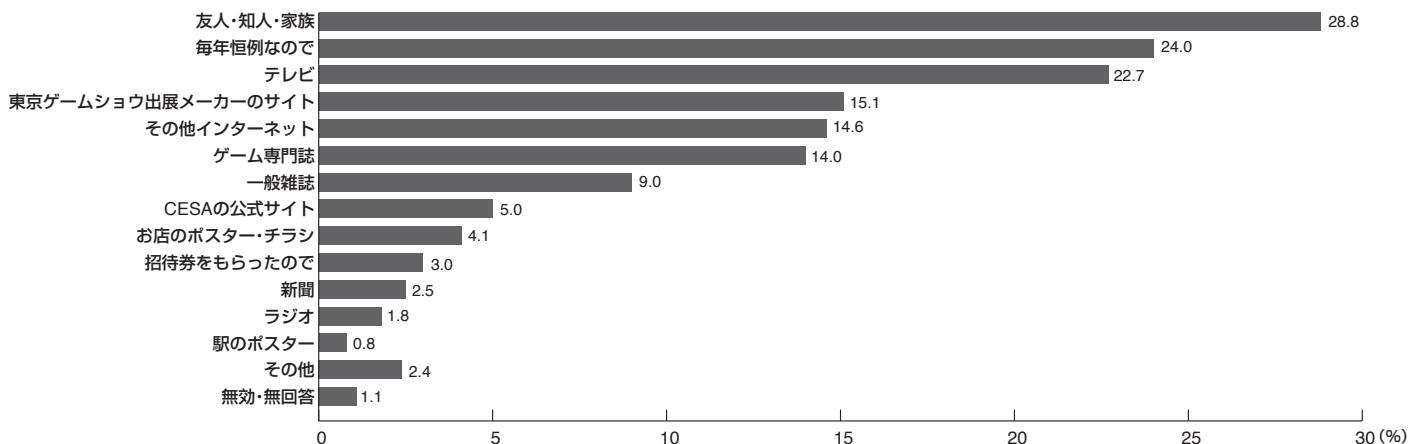
注)CESAでは、東京ゲームショウ来場者を「ゲームユーザー」と位置づけ、その内で相対的ゲームプレイ頻度の高低によって3分類し、以下のよう 定義しています。

【ゲームプレイ頻度別分類】

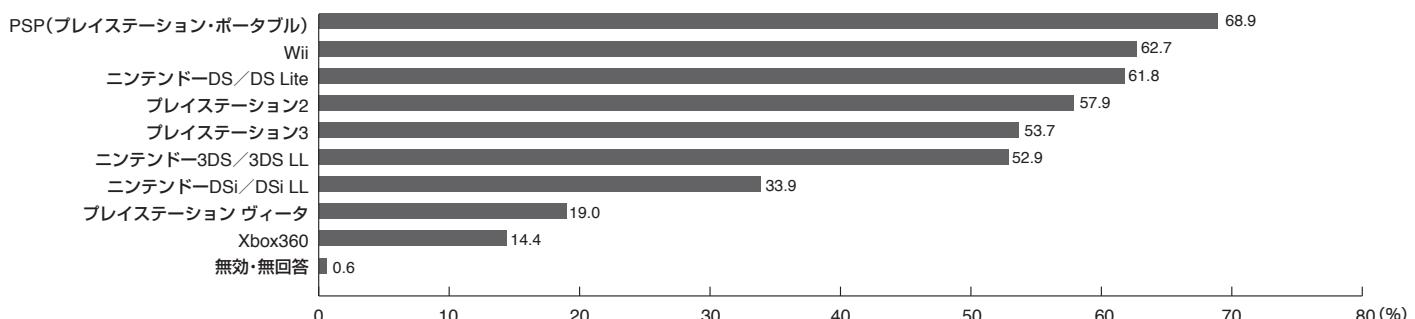
- ライトユーザー: ゲームをプレイするのが週に1日以下
- ミドルユーザー: 週に2~5日ゲームをプレイ
- ヘビーユーザー: ほとんど毎日ゲームをプレイ

ライト、ミドル、ヘビーが バランス良く来場

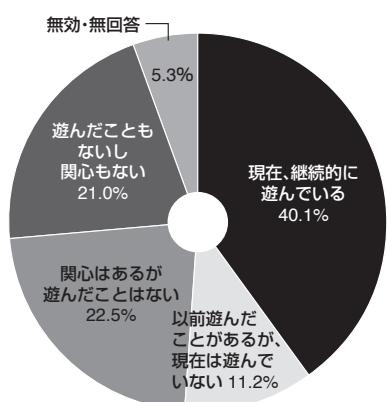
◎東京ゲームショウの認知経路(MA)(国内のみ)



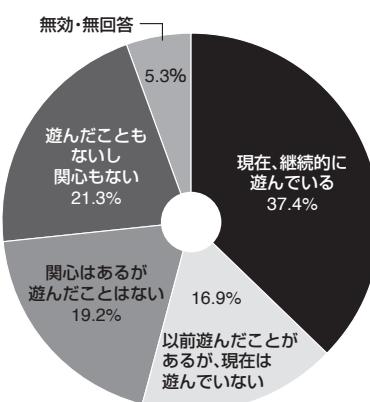
◎保有ハードウェア※PC・携帯電話は除く(国内のみ)



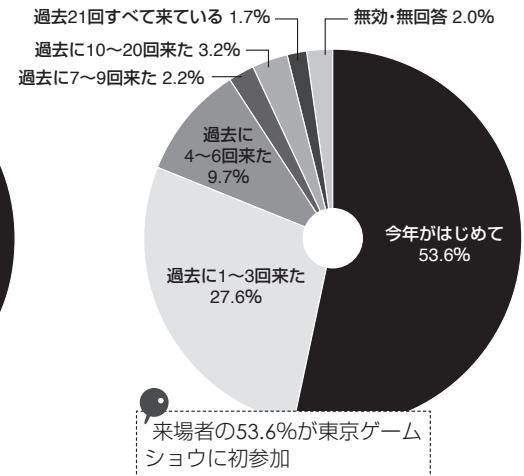
◎スマートフォン・タブレット向けゲームのプレイ経験(国内のみ)



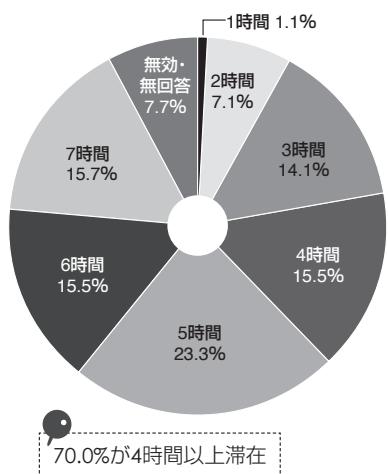
◎オンラインゲームのプレイ経験(国内のみ)



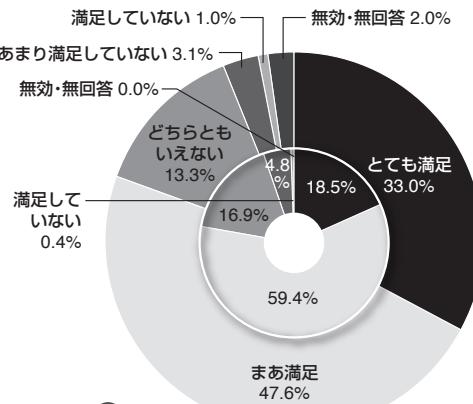
◎過去の東京ゲームショウへの来場回数(国内のみ)



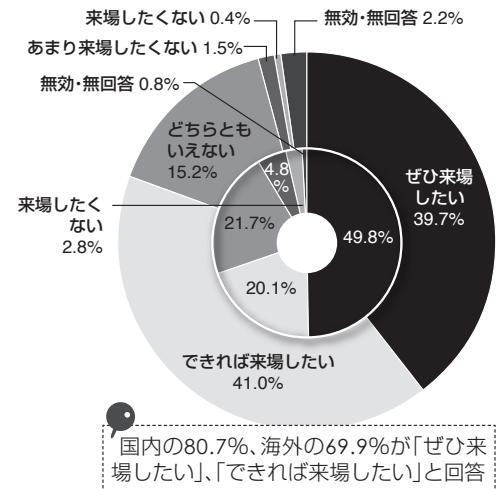
◎滞在時間(国内のみ)



◎満足度



◎次回の来場意向





12. 出展社アンケート

調査概要

【調査方法】東京ゲームショウ2012の出展社に対し、調査協力依頼メールを配信。

日経BPコンサルティングの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】国内：2012年10月2日(火)～2012年10月11日(木)

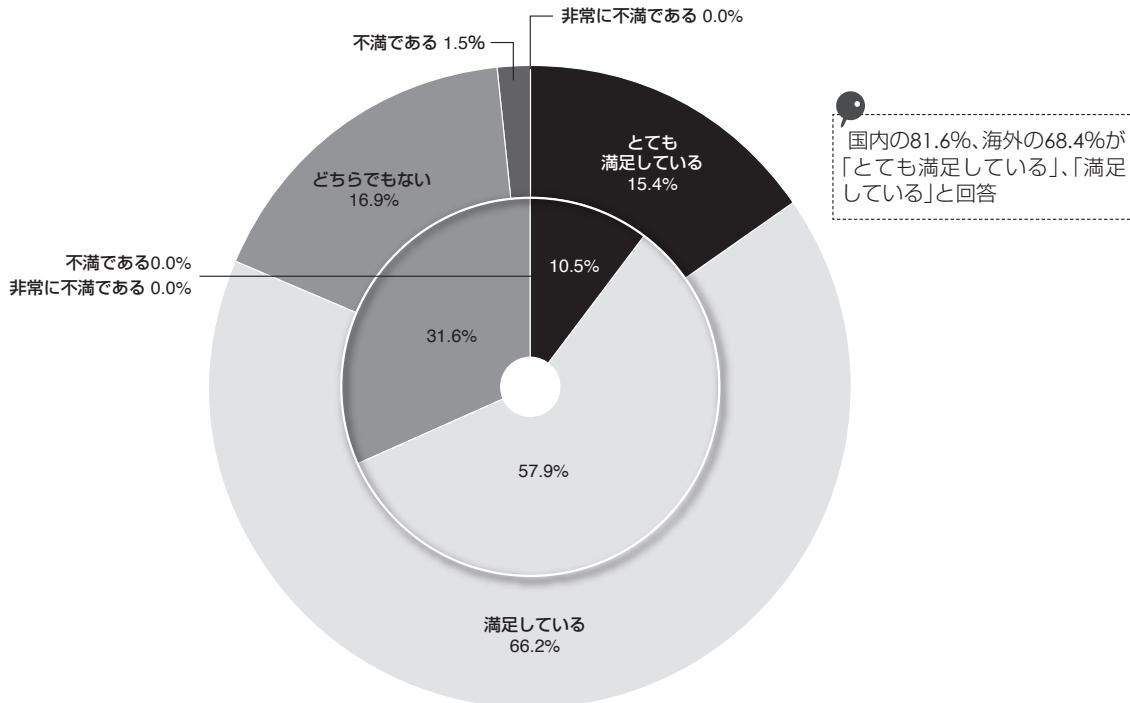
【有効回答数】国内：65件 海外：19件

【調査実施】日経BPコンサルティング

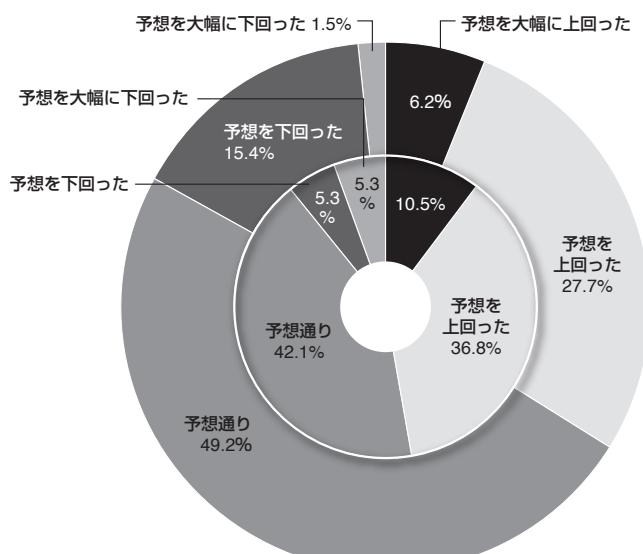
◎円グラフの見方



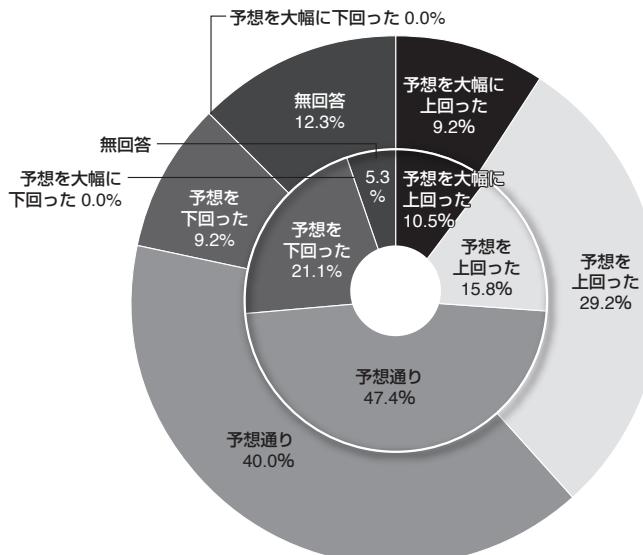
◎出展に関する全体的な満足度



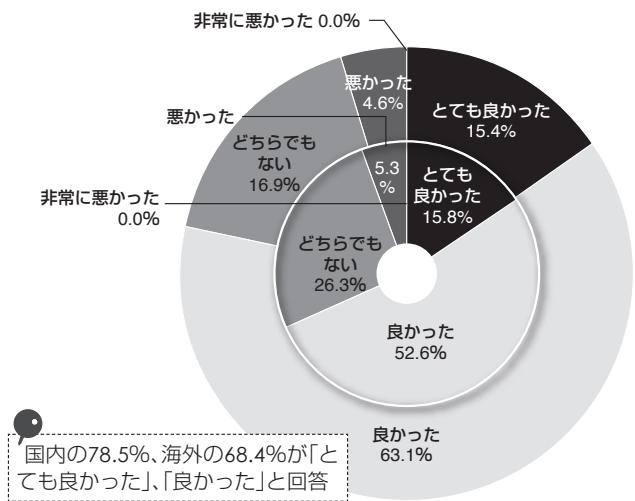
◎貴社ブースへの来客数(ビジネスディ)



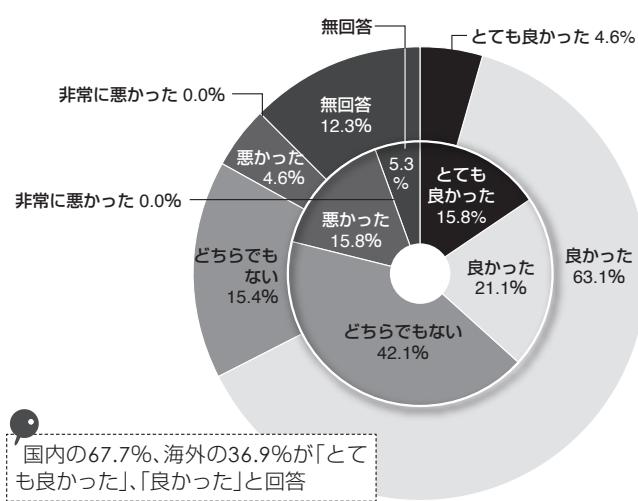
◎貴社ブースへの来客数(一般公開日)



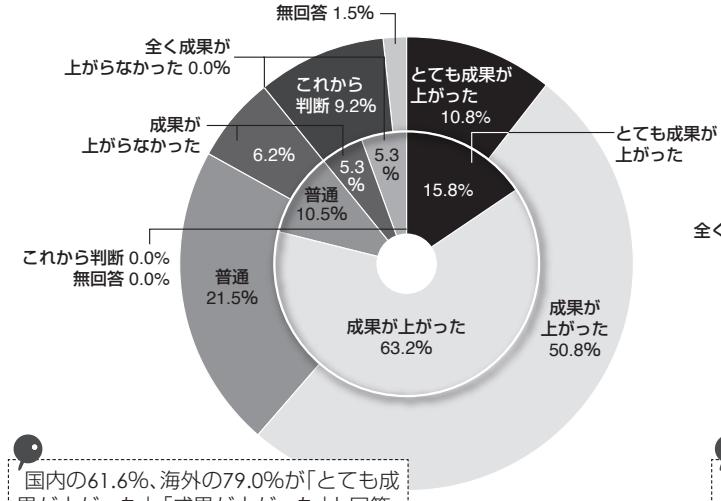
◎来場者の質(ビジネスディ)



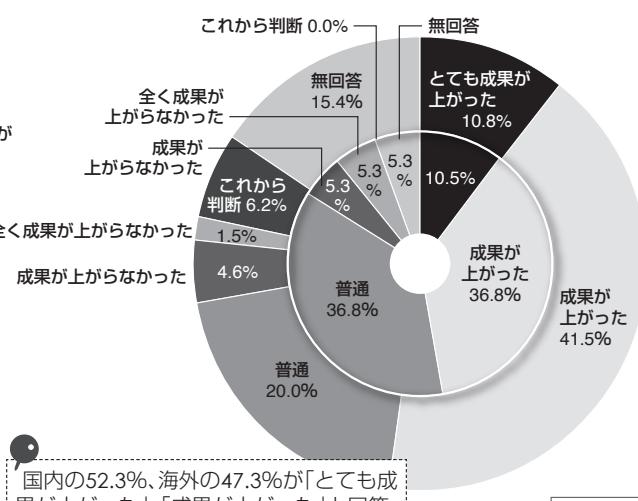
◎来場者の質(一般公開日)



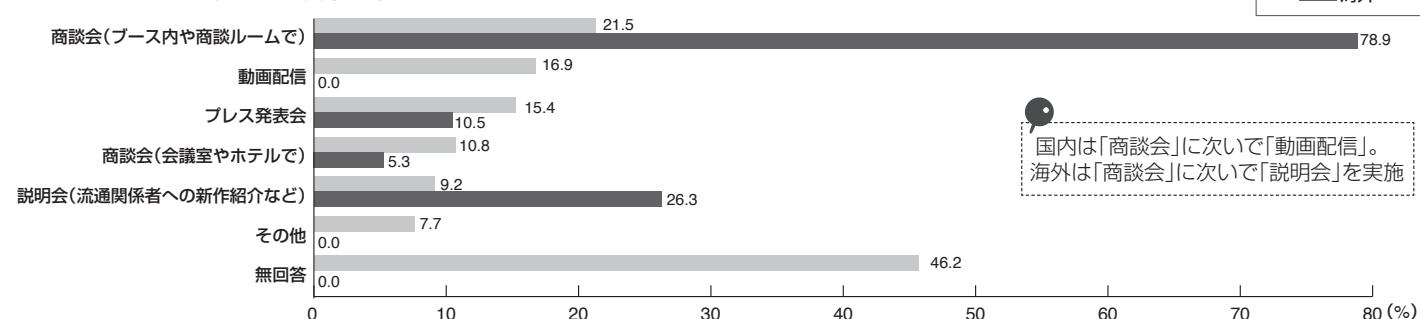
◎出展成果(ビジネスディ)



◎出展成果(一般公開日)

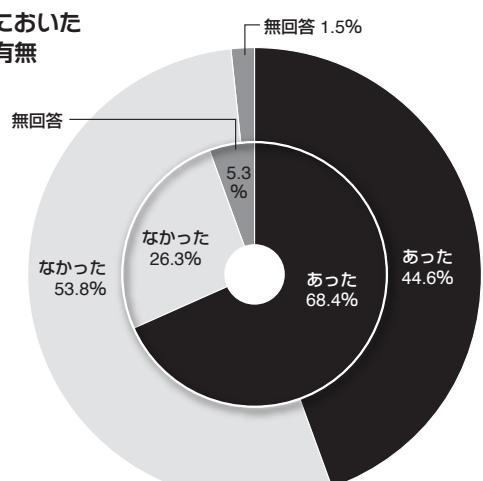


◎ビジネスディで実施した企画(MA)

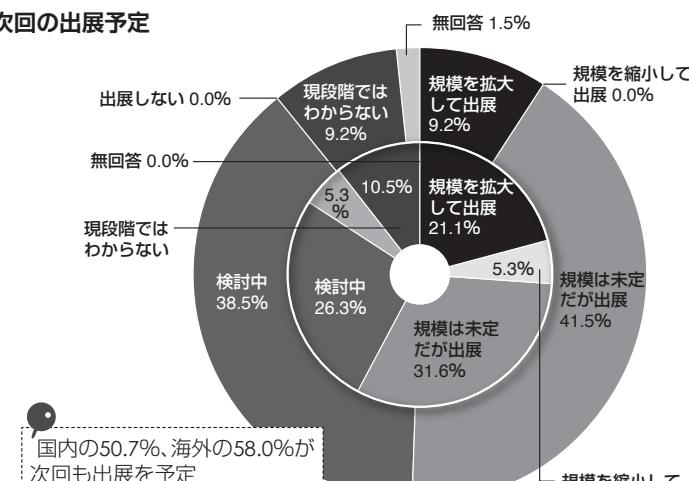


●棒グラフの見方
■ 国内
■ 海外

◎TGSを念頭においていたリリースの有無



◎次回の出展予定



13. 日本ゲーム大賞 2012

16回目の開催となる「日本ゲーム大賞2012」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」、「東京ゲームショウ2012」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。

「年間作品部門」は、2012年4月9日から7月20日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された976の作品の中から、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。

今年度の一般投票では、多くの作品がユーザーからの支持を集めるまさに激戦となりましたが、「新規性・斬新性」に富み、今後のゲームソフトの在り方に一石を投じることのできる作品と高く評価され、優秀賞10作品の中から「GRAVITY DAZE/重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた揺動」が見事大賞を受賞しました。



また、ゲームデザイナーズ大賞は、桜井政博氏を審査員長に10名のクリエイターで構成される審査員によって、受賞作品を決定。今年度の受賞作品には、

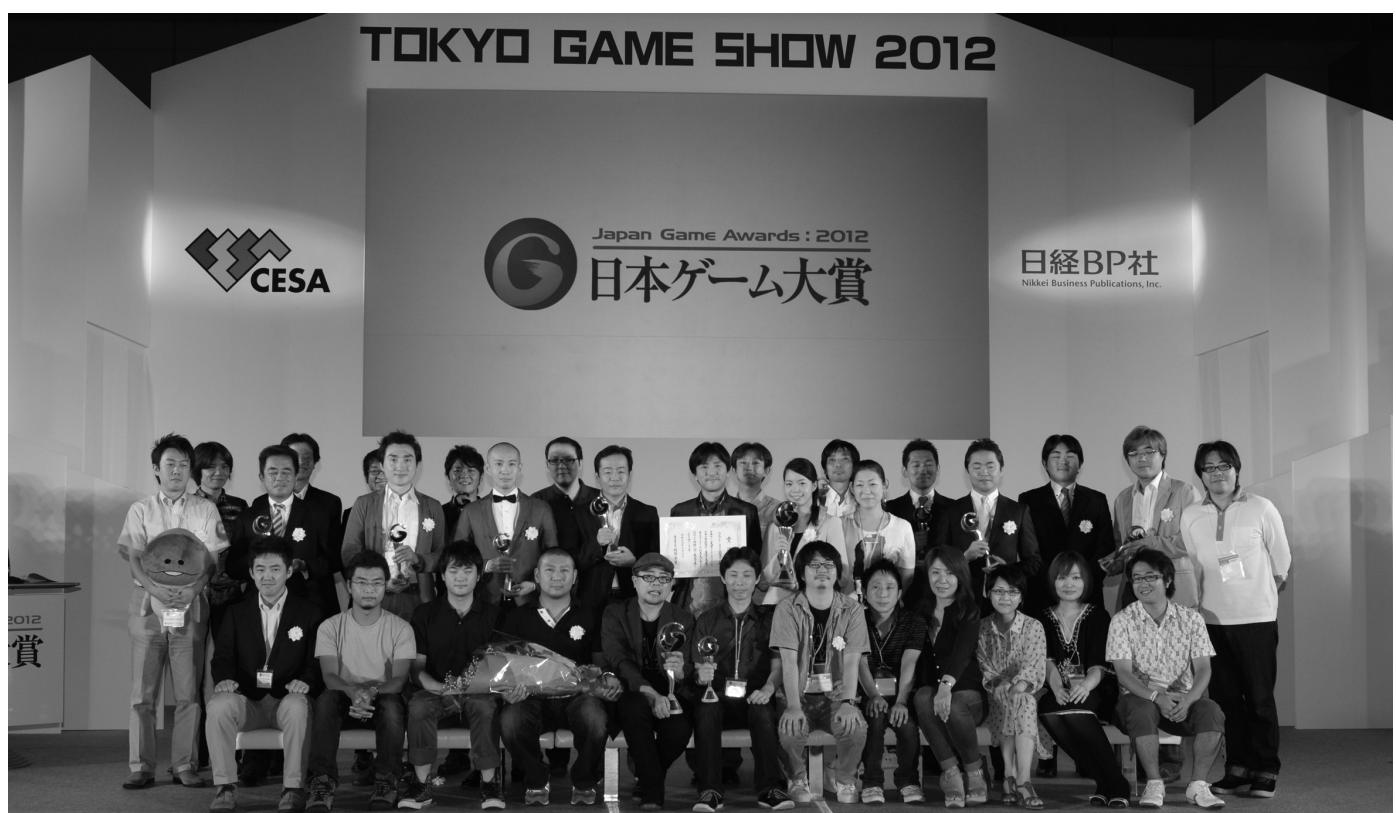
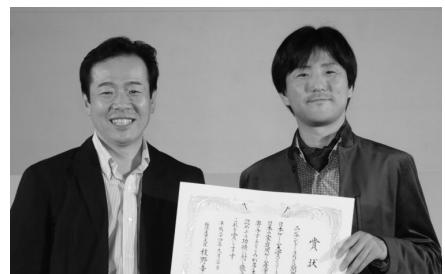
「風ノ旅ビト」(開発元：thatgamecompany／日本国内での発売・販売元：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)が、選出されました。

「アマチュア部門」は、3月12日から6月30日までの間、アマチュアの方が制作した作品を募集。今年は、昨年の約1.7倍となる全応募作品328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2012会期中、9月20日(木)から22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、携帯用ゲーム機としてはじめて裸眼3D液晶ディスプレーを搭載。ゲーム表現の可能性を拓げたハードウェアを提案し、新たなゲームコンテンツの登場を促す土壤を開拓したことでゲームの新たな道を切り開いた点が評価され、「任天堂3DS開発チーム」に贈られました。

各部門の発表授賞式は、「東京ゲームショウ2012」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2012」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】2012年9月20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 鵜之澤 伸

【ご挨拶】経済産業省大臣政務官 北神 圭朗

【講評】日本ゲーム大賞選考委員長 養老 孟司

(敬称略)



【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	GRAVITY DAZE/重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動	PS Vita	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
ゲームデザイナーズ大賞	風ノ旅ビト	PS3	thatgamecompany／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	GRAVITY DAZE/重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動	PS Vita	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3／Xbox 360／PC	ゼニマックス・アジア株式会社
	新・光神話 パルテナの鏡	3DS	任天堂株式会社
	スーパーマリオ 3Dランド	3DS	任天堂株式会社
	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	Wii	任天堂株式会社
	DARK SOULS	PS3	株式会社フロム・ソフトウェア
	FINAL FANTASY XIII-2	PS3 / Xbox 360	株式会社スクウェア・エニックス
	マリオカート7	3DS	任天堂株式会社
	モンスターハンター3(トライ)G	3DS	株式会社カプコン
特別賞	ワンピース 海賊無双	PS3	株式会社バンダイナムコゲームス
	おさわり探偵 なめこ栽培キット	iOS3.0以上 Android2.2以上	株式会社ビーワークス
ベストセールス賞	マリオカート7	3DS	任天堂株式会社
グローバル賞 日本作品部門	ポケットモンスター ブラック・ホワイト	DS	株式会社ポケモン
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 3	PS3／Xbox 360／PC	Activision／Infinity Ward／Sledgehammer Games

※PS3: PlayStation®3／PSP: PSP®(PlayStation®Portable)／PS Vita: PlayStation®Vita／DS: ニンテンドーDS及びDS Lite、DSi、DSi LL／3DS: ニンテンドー3DS及び3DS LL／Xbox 360: Xbox 360®／PC: Windows®
(タイトル名はカナ50音順)

【アマチュア部門】発表授賞式

【日時】2012年9月22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)コナミデジタルエンタテインメント

代表作:「ワールドサッカーウイニングイレブン」シリーズ 高塚 新吾

(株)スクウェア・エニックス

代表作:次世代ゲームエンジンLuminous Studioの人工知能 三宅 陽一郎

(株)セガ

代表作:「ソニックアドベンチャー」「ファンタシースター」シリーズ 酒井 智史

(株)バンダイナムコゲームス

代表作:Wii「ファミリースキー」「ゴーバケーション」他 小林 賢也

(株)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

(株)アスキー・メディアワークス

電撃PlayStation編集部副編集長 千木良 章



(敬称略)

「アマチュア部門」の受賞作品は、「東京ゲームショウ2012」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

受賞名	タイトル	プラットフォーム	学校名/受賞者
大賞	レコ Reco	PC	HAL名古屋／project Reco
優秀賞	エルダーライフ ELEDiVE	PS Vita	HAL大阪／A-Mail PROJECT
	シンシゲキジョウキキイッパツ 紳士劇場危機一髪	DS	HAL名古屋／チームごんじり
	スイープオーダー [→] Sweep Order	PC	学校法人河合塾学園トライデントコンピュータ専門学校／水野 正晴
	ペーぱーわーるど	携帯電話	HAL名古屋／Project Paper
佳作	レコ Reco	PC	HAL名古屋／project Reco
	キューブ CUBE	DS	HAL大阪／CUBEプロジェクト
	クラルテ CLARTE	DS	HAL名古屋／Project CLARTE
	パンパンバチコーン BANG!BANG!BACHI魂	PC	東京工芸大学／M3
	ライトジャム LightJam	携帯電話	HAL名古屋／LightJam制作チーム
	リブレット	PC	大阪情報コンピュータ専門学校／リブレット制作委員会
	リベルリベリ Liber Liberi	DS	HAL大阪／リベルリベリ開発チーム

*PS Vita: PlayStation®Vita / DS: ニンテンドーDS及びDS Lite / PC: Windows®

(タイトル名はカナ50音順／受賞者名敬称略)

【フューチャー部門】発表授賞式

【日時】2012年9月23日(日)12:00~13:30

【司会】有野 晋哉(よゐこ)、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

(敬称略)



●受賞社の代表者



写真左端から(上段)●逆転裁判5 ●ゴッドイーター2 ●ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル (中段)●SOUL SACRIFICE ●テイルズ オブ エクシリ亞 2 ●BIOHAZARD 6
●ファンタジーライフ (下段)●プレイブリーデフォルト ●METAL GEAR RISING REVENGEANCE ●モンスターハンター4 ●龍が如く5 夢、叶えし者

「フューチャー部門」受賞作品一覧

タイトル	社名	プラットフォーム
逆転裁判5	株式会社カプコン	ニンテンドー3DS
ゴッドイーター2	株式会社バンダイナムコゲームス	PSP／PS Vita
ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	株式会社バンダイナムコゲームス	PS3
SOUL SACRIFICE	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS Vita
テイルズ オブ エクシリ亞 2	株式会社バンダイナムコゲームス	PS3
BIOHAZARD 6	株式会社カプコン	PS3／Xbox 360
ファンタジーライフ	株式会社レベルファイブ	ニンテンドー3DS
プレイブリーデフォルト	株式会社スクウェア・エニックス	ニンテンドー3DS
METAL GEAR RISING REVENGEANCE	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	PS3
モンスターハンター4	株式会社カプコン	ニンテンドー3DS
龍が如く5 夢、叶えし者	株式会社セガ	PS3

※ PS3: PlayStation®3／PSP: PSP®(PlayStation®Portable)／PS Vita: PlayStation®Vita／3DS: ニンテンドー3DS及び3DSLL／Xbox 360: Xbox 360® (タイトル名はカナ50音順)



14. 広報活動

本年度は国内外のメディアに向けて、英語版を含む19本のプレスリリースを配信し、積極的な取材誘致を実施しました。その結果、メディア掲載件数は前年比6.9%増の2,151件となりました。とりわけ、テレビは前年比で7割以上も増加し、影響力の高いメディアでの露出増を達成しました。

また、取材者数は、前年比10.6%増の3,988人となり、前年を大きく上回りました。海外メディアは、東日本大震災や原発事故の影

響を受けた昨年から回復し、中でもアジアの取材者数が大幅に増加しました。

2010年より始めたメディアパートナー制度では、日本、中国、韓国、台湾、香港、インドネシアの有力メディアと提携し、情報発信力の強化に努めました。その結果、特に台湾、中国、インドネシアからの取材者数の大幅増を達成しました。

●メディア掲載件数

	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌／専門誌	WEB	合計
会期前	0	0	66	55	659	780
会期中	53	4	30	1	872	960
会期後	33	3	246	98	31	411
合計	86	7	342	154	1,562	2,151
2011年	50	3	382	242	1,335	2,012

●会期中媒体件数/取材者数

媒体カテゴリ	9月20日(木)		9月21日(金)		9月22日(土)		9月23日(日)		合計	
	媒体数	取材者数	媒体数	取材者数	媒体数	取材者数	媒体数	取材者数	媒体数	取材者数
1 Web	296	588	111	285	66	146	46	102	519	1,121
2 新聞	23	65	13	35	10	26	8	17	54	143
3 通信	8	23	4	13	13	3	7	0	15	43
4 テレビ(衛星放送/CATV)	21	84	13	55	7	20	5	17	46	176
5 テレビ(地上波)	36	148	21	72	12	39	5	19	74	278
6 編集プロダクション／フリー／その他	20	45	16	33	11	21	12	25	59	124
7 ラジオ	13	19	12	18	3	5	3	5	31	47
8 雑誌	112	463	97	331	54	108	48	103	311	1,005
9 海外メディア	190	406	182	330	122	222	51	93	545	1,051
合計	719	1,841	469	1,172	278	594	178	381	1,654	3,988
2011年	9月15日(木)		9月16日(金)		9月17日(土)		9月18日(日)		合計	
	674	1,746	497	1,040	248	477	202	342	1,621	3,605

●海外媒体内訳

報道対象地域	人数				媒体数			のべ人数		増減	報道対象地域	人数				媒体数			のべ人数		増減							
	20日	21日	22日	23日	2012	2011	増減	2012	2011			20日	21日	22日	23日	2012	2011	増減	2012	2011								
アジア	日本(在日海外)	74	56	22	15	98	87	11	△	167	135	32	△	ヨーロッパ	スウェーデン	6	0	0	0	2	3	-1	▼	6	6	0	-	
	台湾	28	34	32	3	50	34	16	△	97	57	40	△		ハンガリー	2	2	1	0	3	1	2	△	5	1	4	△	
	中国	17	28	23	5	25	23	2	△	73	52	21	△		デンマーク	1	2	0	0	2	10	-8	▼	3	13	-10	▼	
	韓国	19	22	18	12	31	23	8	△	71	62	9	△		チエコ	1	0	0	0	1	3	-2	▼	1	4	-3	▼	
	香港	24	24	10	1	41	40	1	△	59	58	1	△		ノルウェー	0	0	0	0	0	2	-2	▼	0	2	-2	▼	
	シンガポール	10	9	7	4	14	12	2	△	30	14	16	△		ベルギー	0	0	0	0	0	1	-1	▼	0	3	-3	▼	
	インドネシア	8	5	5	11	8	4	4	△	29	8	21	△		フィンランド	0	0	0	0	0	1	-1	▼	0	1	-1	▼	
	タイ	14	2	2	0	6	3	3	△	18	6	12	△		ポルトガル	0	0	0	0	0	3	-3	▼	0	3	-3	▼	
	マレーシア	5	3	0	0	9	9	0	-	8	9	-1	▼		ナイジェリア	0	0	0	0	0	1	-1	▼	0	1	-1	▼	
	フィリピン	2	0	0	0	2	3	-1	▼	2	5	-3	▼		サウジアラビア	1	0	0	1	1	0	1	△	2	0	2	△	
ヨーロッパ	フランス	40	31	12	3	38	36	2	△	86	67	19	△	中東	UAE	0	0	0	1	1	1	0	-	1	1	0	-	
	ドイツ	8	6	6	2	17	19	-2	▼	22	28	-6	▼		アメリカ	70	71	66	23	103	93	10	△	230	205	25	△	
	スペイン	14	3	0	1	16	20	-4	▼	18	44	-26	▼		メキシコ	8	7	0	3	8	6	2	△	18	9	9	△	
	イギリス	10	2	2	2	20	25	-5	▼	16	41	-25	▼		ブラジル	4	2	2	1	8	10	-2	▼	9	17	-8	▼	
	イタリア	10	0	3	1	12	15	-3	▼	14	23	-9	▼		カナダ	0	2	0	0	1	3	-2	▼	2	4	-2	▼	
	ロシア	4	5	2	0	4	4	0	-	11	11	0	-		オーストラリア	12	9	7	2	15	22	-7	▼	30	37	-7	▼	
	オランダ	7	2	0	0	5	4	1	△	9	5	4	△		ニュージーランド	4	0	1	0	1	3	-2	▼	5	7	-2	▼	
	ポーランド	3	3	1	2	3	1	2	△	9	1	8	△	合計				406	330	222	93	545	525	20	△	1051	940	111

15. 制作物



●ポスター、チラシ

ポスター(B1判、B3判の2種)、チラシ(A4判)を制作し、出展社ほか、全国プレガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなどに配布。

ゲームの素晴らしさに触れ、感動を共有し、新たな出会いを楽しむ。そして、楽しさは笑顔を生み、その笑顔が人と人とをつなげていく。2012年は『GAMEで笑顔がつながっていく。』というテーマを掲げ、メインビジュアルではゲームの世界から飛び出した彼女が、人とのつながりを求める笑顔で手を差し伸べる姿を表現しています。

●チケット

ビジネスデイ事前登録申込券、前売券、当日券、ゲームスクール専用券、TGSサポートーズクラブチケットの5種を出展社のほかコンビニエンスストア、全国プレイガイド、ゲームショップに配布



●Facebook/Twitter

日本語と英語で情報発信



●新聞広告(紙面)

【掲載媒体】8月29日(水)日本経済新聞朝刊(全国版)、9月21日(金)日本経済新聞夕刊(全国版)

●新聞広告(電子版)

【掲載媒体】9月3日(月)~9(日)日本経済新聞電子版スマートフォンアプリ



●公式Webサイト、公式モバイルサイト

【URL】<http://tgs.cesa.or.jp/>

公式Webサイトでは、日本語、英語、韓国語、簡体字、繁体字の5言語で展開
※公式モバイルサイトは日本語のみ。

●公式ガイドブック

会場内で無料配布



●雑誌広告



●テレビCM

9月15日(土)~21日(金)の7日間、テレビ東京、AT-Xで15秒スポットCMを放送



●Webバナー広告、メール広告
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に掲載、配信

【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25媒体65ページ



16. 会場風景

◎ビジネスディ受付



◎一般公開日



◎入場ゲート



◎整理券配布所



◎手荷物検査



◎展示ブース

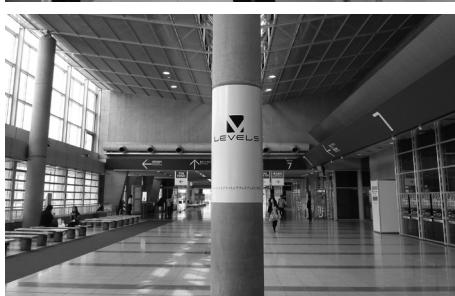


◎飲食コーナー



◎会場内広告

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。



次回開催案内

【名称】東京ゲームショウ2013

【会期(予定)】2013年9月19日(木)▶9月22日(日)

【会場】幕張メッセ

東京ゲームショウ2012 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.