



心が躍れば、それはGAMEです。

# TOKYO GAME SHOW 2011

## 東京ゲームショウ2011 オフィシャルレポート

主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

共催：日経BP社

後援：経済産業省

会期：2011年9月15日(木)～18日(日)

会場：幕張メッセ



日経BP社  
Nikkei Business Publications, Inc.

# 目次

---

<b>1</b>	<b>総括</b>	3
<b>2</b>	<b>準備・開催日程</b>	3
<b>3</b>	<b>開催概要・来場者数</b>	4
<b>4</b>	<b>来場者アンケート</b>	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	
<b>5</b>	<b>開催記録</b>	10
	5-1 企画・運営報告	
	5-2 開会式	
	5-3 出展社一覧	
	5-4 会場レイアウト	
	5-5 会場風景	
	5-6 ファミリーコーナー	
	5-7 主催者企画	
	5-8 特別パートナー企画	
	5-9 イベントステージ	
	5-10 TGSフォーラム2011	
	5-11 アジア・ゲーム・ビジネス・サミット	
	5-12 日本ゲーム大賞2011	
	5-13 懇親パーティー	
	5-14 東日本大震災復興支援企画	
<b>6</b>	<b>広報・パブリシティ</b>	31
	6-1 全体報告	
	6-2 掲載件数	
	6-3 会期中取材件数／取材者数	
	6-4 海外媒体内訳	
<b>7</b>	<b>制作物</b>	32
<b>8</b>	<b>出展社アンケート</b>	34

「東京ゲームショウ2011」は中期ビジョンである「アジアNO.1の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」に基づき、テーマを『心が躍れば、それはGAMEです。』に設定し、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催、日経BP社共催、経済産業省後援のもと、開催いたしました。

来場者数は、東京ゲームショウ史上初となる20万人を突破した昨年から、さらに1万5021人増となり、過去最高の22万2668人に達しました。また、9月17日(土)には8万6251人の来場者数を記録し、1日単独で見ると2006年9月23日(土)に記録した8万4823人を超え、過去最高となりました。

出展社数・小間数は、193社・1250小間となり、東日本大震災後の開催という厳しい状況下で、前年(194社)とほぼ同じ数の企業・団体の皆様にご参加いただくことができました。海外からの出展社数は前年の91社から62社に減少してしまいましたが、ビジネスデイ海外来場者との商談を促進させる「TGS マッチングシステム」の商談確定数が昨年の約2倍となり、海外企業との商談・交流は例年以上に活発なものとなりました。

会期中は、新しい携帯型ゲーム機などの発表、発売にあわせた新作タイトルの展示があったことに加え、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)上のソーシャルゲームやサービスなどの展示も数多くあり、事前届出のあった出展タイトル数は、前年の712タイトルを上回る736タイトルに及びました。

また、本年は“ゲームで日本を元気に”というスローガンを掲げ、募金活動やチャリティーオークションなどの東日本大震災復興支援企画を実施し、出展社やクリエイターの皆様から多数のご協力をいただきました。さらに、主催者企画「ゲームで日本を元気に」ブースでは、来場者の想いを表現する「かえり道のアートスペース」を展開。日本や被災した各地、ゲーム業界に対する国際色豊かなメッセージカードが展示され、来場者で賑わっていました。

震災の影響が残る経済環境の中で、無事に東京ゲームショウを開催できましたのも、ご出展社の皆様、ならびに関係各社の多大なるご協力の賜物と厚く御礼申し上げます。

ここに「東京ゲームショウ2011」の開催内容を取りまとめ、オフィシャルレポートとしてご報告申し上げます。来場者数やその内訳、実施企画類などのほか、来場者や出展社の方々に対して実施させていただいたアンケート結果の報告などを網羅しております。本レポートを通じて、当イベントへのご理解を深めていただければ幸いです。

ご出展社の皆様、ならびに関係各位の多大なるご協力に改めて御礼申し上げます。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
日経BP社

開催発表会・懇親パーティー	2月18日(金)
出展社募集開始	2月18日(金)
出展申込締切	6月3日(金)
小間位置選定会(40小間以上の出展社)	6月15日(水)
出展社説明会・小間位置選定会(40小間未満の出展社)	6月22日(水)
ビジネスデイ来場事前登録開始	8月1日(月)
取材事前登録開始	8月8日(月)
搬入・施工開始	9月12日(月)
会期:ビジネスデイ	9月15日(木)～16日(金)
会期:一般公開	9月17日(土)～18日(日)

# 3 開催概要・来場者数

【名称】東京ゲームショウ2011

TOKYO GAME SHOW 2011

【テーマ】心が躍れば、それはGAMEです。

【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 2011年9月15日(木)、16日(金) 10:00~17:00

一般公開日 2011年9月17日(土)、18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】193社

【総出展小間数】1,250小間

【出展タイトル】736タイトル(事前登録数)

プラットフォーム別割合(%)			
PC	18.1	PlayStation 3	5.3
スマートフォン	13.5	PlayStation Portable	5.3
iPhone	(6.5)	ニンテンドーDS	5.2
Android	(6.4)	Xbox 360	5.2
スマートフォン(その他)	(0.6)	タブレット(iPad/Android/Windows7など)	4.6
ニンテンドー3DS	8.8	PlayStation Vita	1.5
携帯電話	7.2	Wii	1.5
NTT docomo	(2.5)	PlayStation 2	0.1
Softbank	(2.2)	Wii U	0.1
au	(2.0)	次世代機※1	0
WILLCOM	(0.1)	その他※2	23.6
em	(0.1)		
携帯未定	(0.3)		

ジャンル別割合(%)	
アクション	12.5
ロールプレイング	8.2
シューティング	4.8
パズル	4.6
シミュレーション	4.5
アドベンチャー	4.2
スポーツ	2.3
レーシング	2.0
その他(ジャンル)	21.1
開発ツール	3.1
周辺機器	9.9
その他(グッズなど)	22.8

※1「次世代機」…今後発売予定のプラットフォーム

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

【入場料】ビジネスデイ(招待者以外の入場資格者) 5,000円(税込)

一般入場料(中学生以上) 当日売 1,200円(税込)

前売 1,000円(税込)

小学生以下 無料

TGS2011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。

## 開催日別来場者数

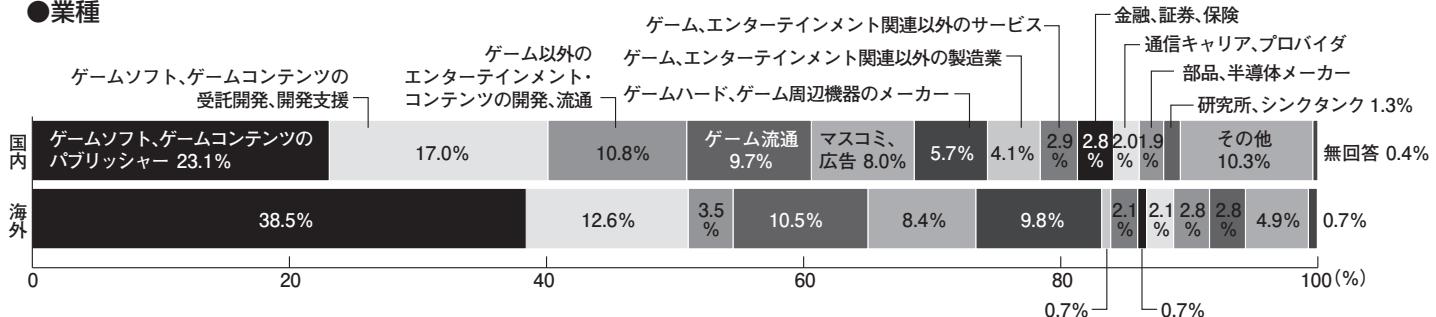
東京ゲームショウ 2011		東京ゲームショウ 2010	
9月15日(木)ビジネスデイ	25,631人	9月16日(木)ビジネスデイ	24,764人
9月16日(金)ビジネスデイ	27,042人	9月17日(金)ビジネスデイ	24,229人
9月17日(土)一般公開日	86,251人 (内ファミリーコーナー 8,798人)	9月18日(土)一般公開日	81,469人 (内ファミリーコーナー 9,221人)
9月18日(日)一般公開日	83,744人 (内ファミリーコーナー14,848人)	9月19日(日)一般公開日	77,185人 (内ファミリーコーナー 13,156人)
合計	222,668人	合計	207,647人

## 4 来場者アンケート

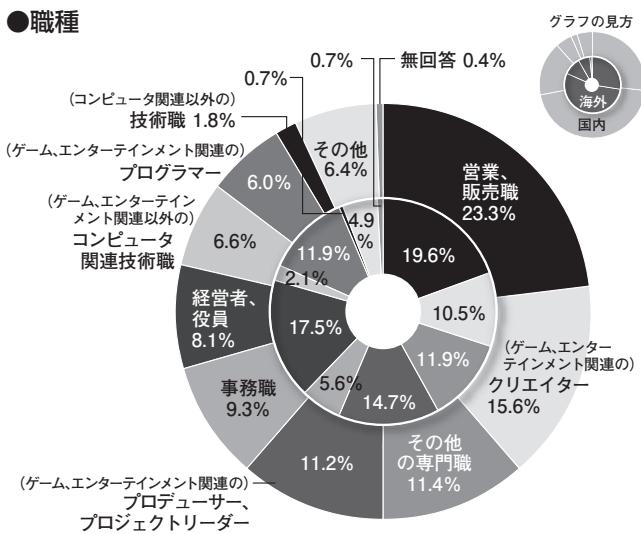
## 4-1 ビジネスディ来場者アンケート結果

<b>調査概要</b>	【調査方法】 東京ゲームショウ2011のビジネスデイ登録者のうち、国内:8,055人、海外:823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。
【調査期間】	国内:2011年09月29日(木)～2011年10月06日(木) 海外:2011年10月12日(水)～2011年10月21日(金)
【有効回答数】	国内:928件(回収率:11.5%) 海外:142件(回収率:17.3%)
【調査実施】	日経BPコンサルティング

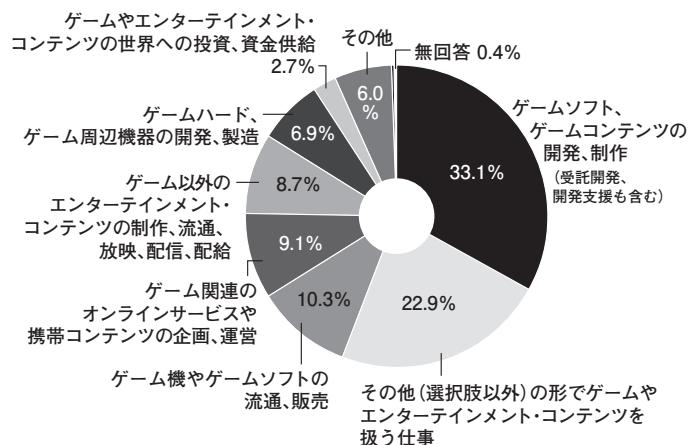
## ●業種



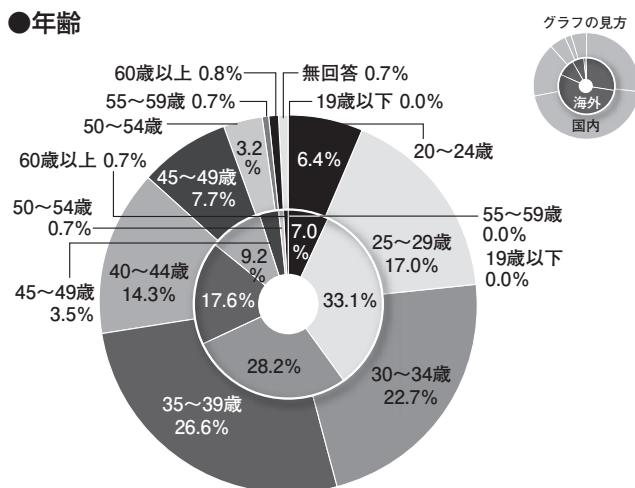
## ●職種



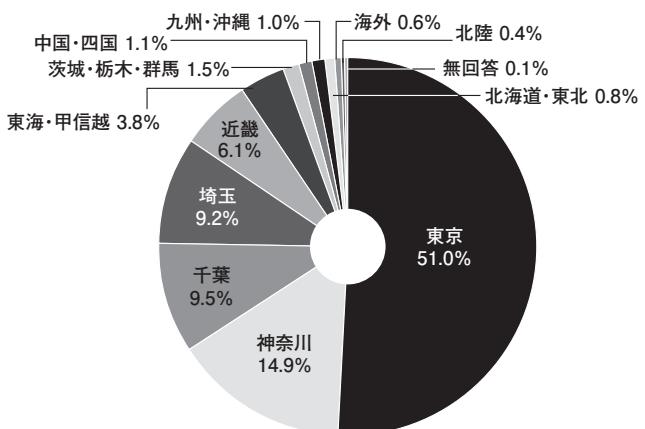
#### ●ゲーム／エンターテインメント・ コンテンツとの関わり(国内のみ)



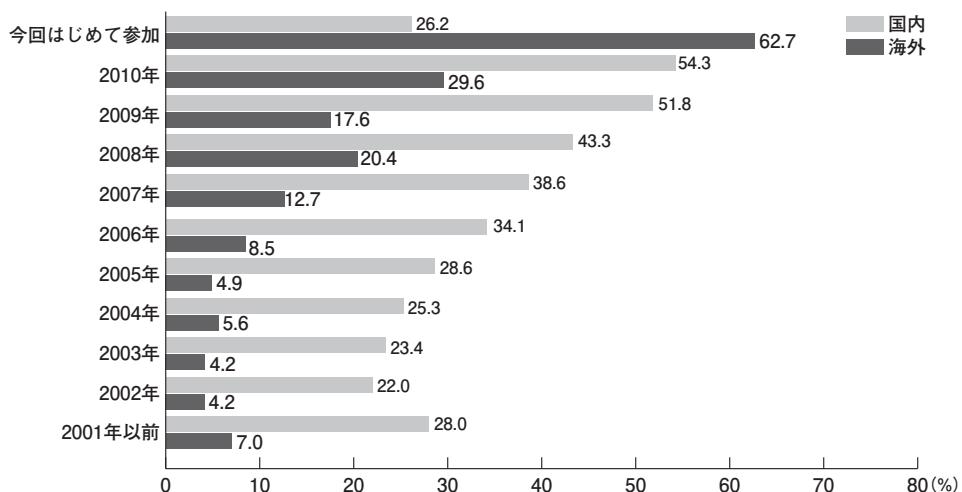
●年齡



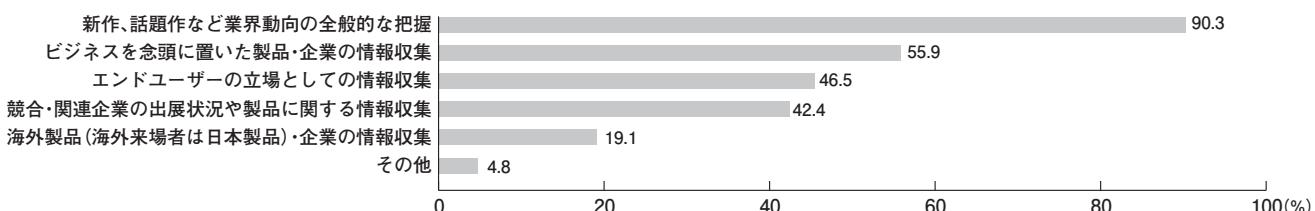
●居住地(国内のみ)



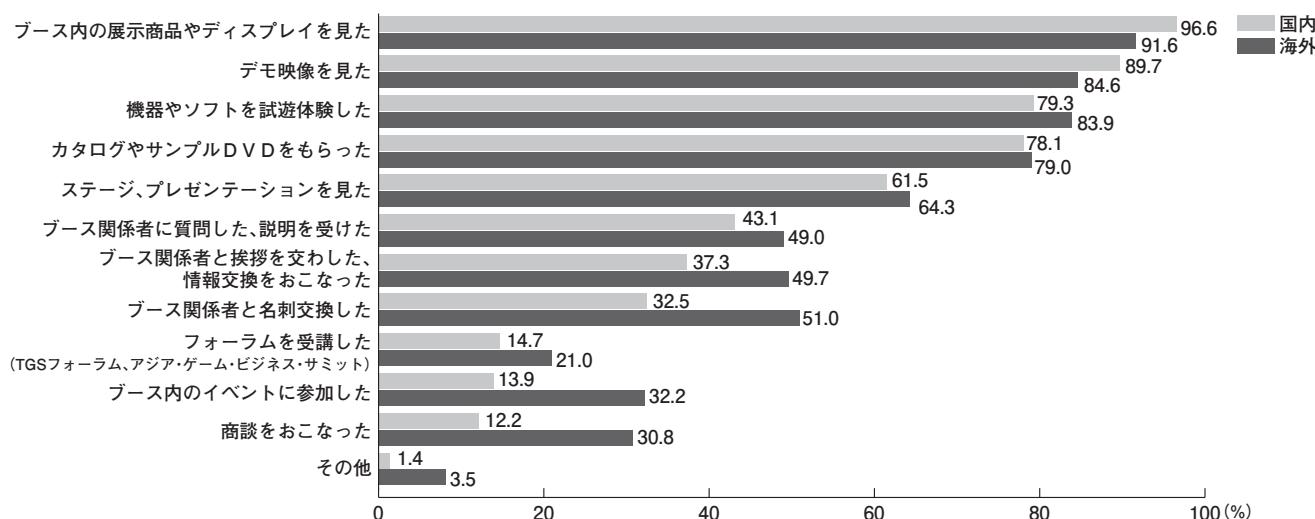
### ●過去の東京ゲームショウへの参加経験(MA)



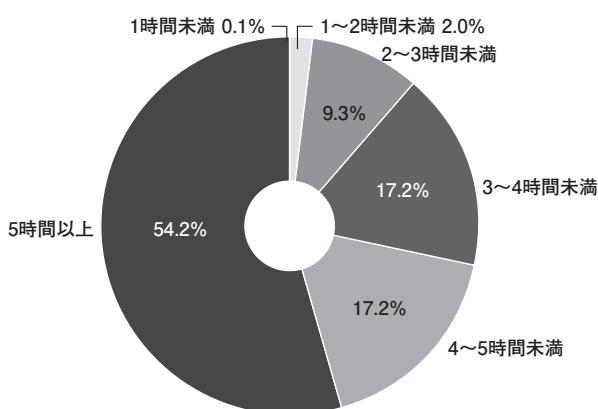
### ●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報(MA)(国内のみ)



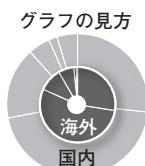
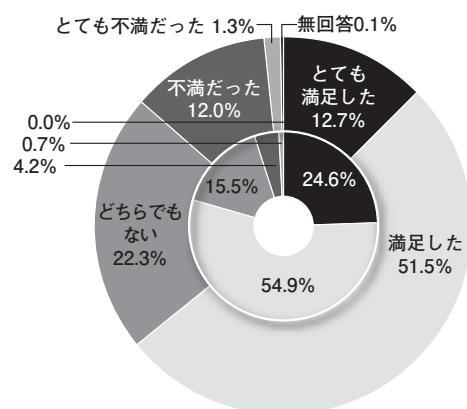
### ●東京ゲームショウで取った行動(MA)



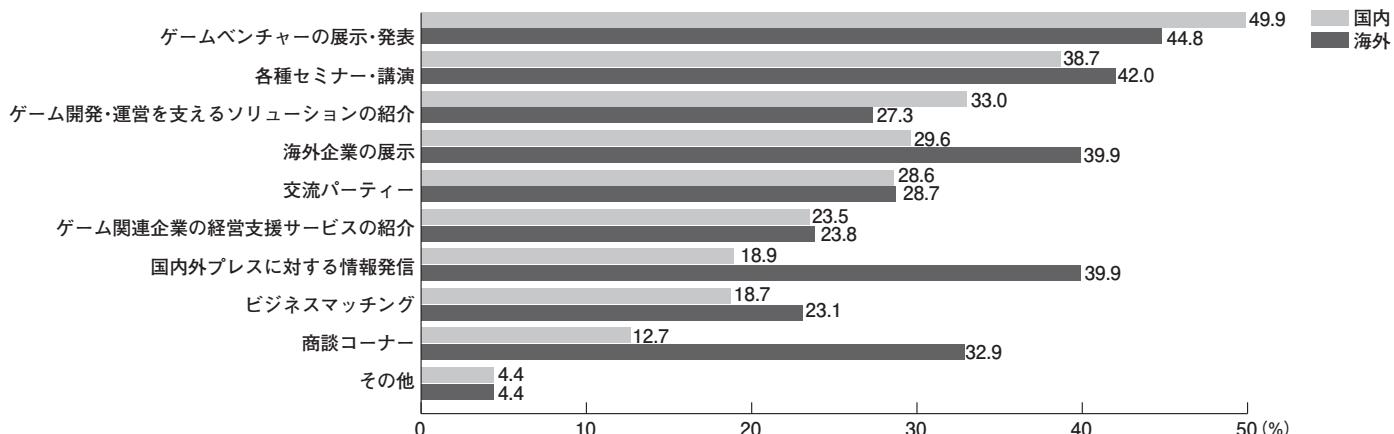
### ●滞在時間(国内のみ)



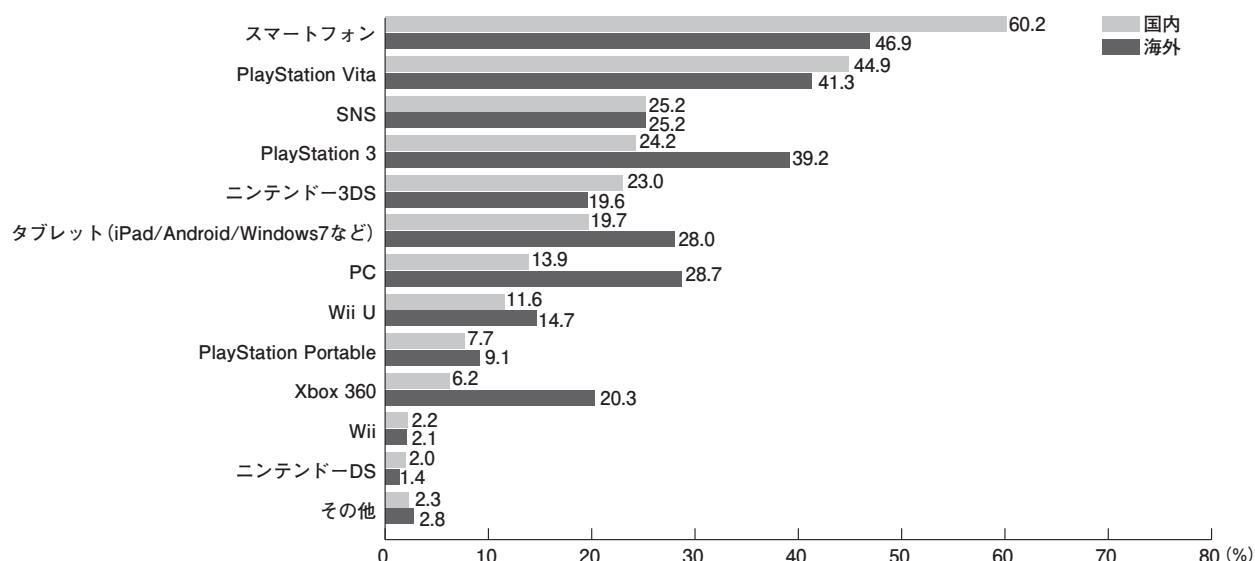
### ●東京ゲームショウの満足度



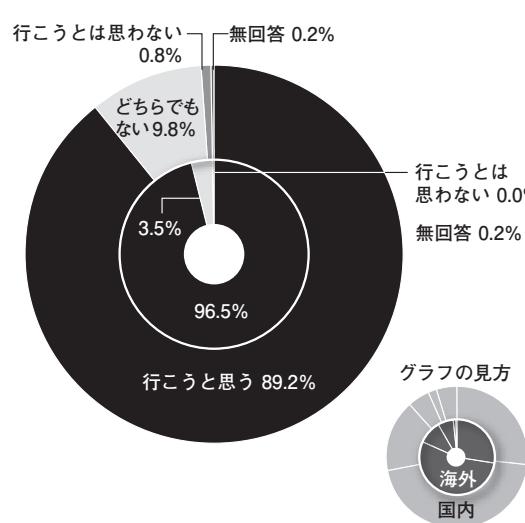
### ●「ビジネスディ」で今後、強化してもらいたいもの(MA)



### ●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



### ●ビジネスディ海外来場者 地域／国別内訳

地域	国・地域名	%	地域	国・地域名	%
アジア	韓国	23.7	欧州	オランダ	0.5
	日本	21.0		イタリア	0.4
	台湾	13.4		スペイン	0.4
	中国	8.5		デンマーク	0.4
	香港	4.7		ハンガリー	0.4
	シンガポール	3.3		ドイツ	0.3
	タイ	1.3		ベルギー	0.2
	マレーシア	0.9		アイルランド	0.1
	インドネシア	0.7		スイス	0.1
	ベトナム	0.6		フィンランド	0.1
北米	フィリピン	0.4		ポルトガル	0.1
	インド	0.2	オセアニア・中東	オーストラリア	1.1
	米国	9.6		クウェート	0.4
欧州	カナダ	0.5		サウジアラビア	0.1
	英国	2.7		スリランカ	0.1
	フランス	1.3		レバノン	0.1
	ポーランド	0.8		チリ	0.1
	ロシア	0.8		ブラジル	0.1
中南米	スウェーデン	0.6		不明	0.3

※在日外国人は「日本」として集計

●ビジネスディに窓口で受け付けた海外来場者1,041人の内訳

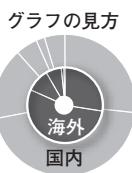
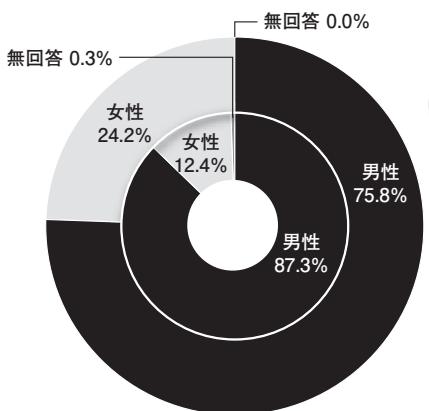
●ゲストバス持参者、海外プレス関係者、各種出展者バス持参者は除く

## 4-2 一般来場者アンケート結果

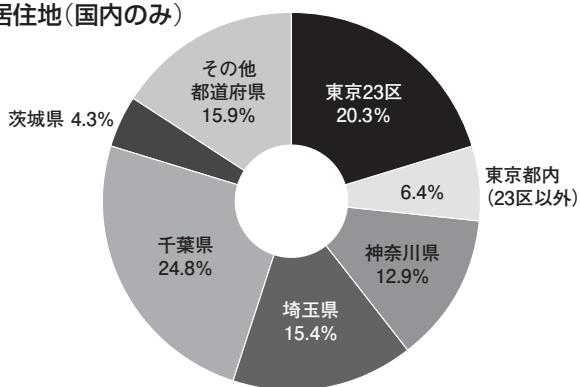
### 調査概要

- 【調査方法】** 国内: 東京ゲームショウ2011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830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「AIDA」で回答を受け付けた。
- 【調査対象】** 国内: 東京ゲームショウ2011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: 1,124件 海外: 306件(回収率36.9%)
- 【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

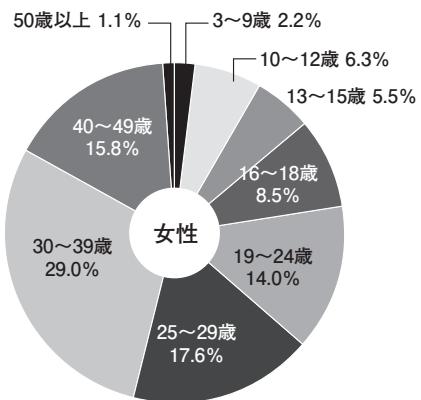
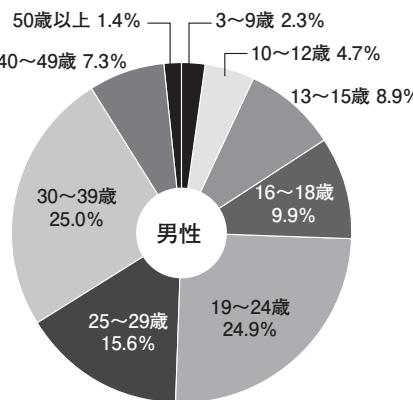
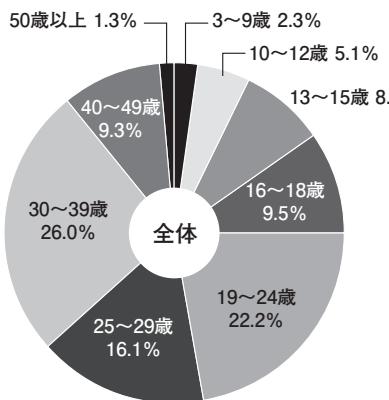
### ●性別



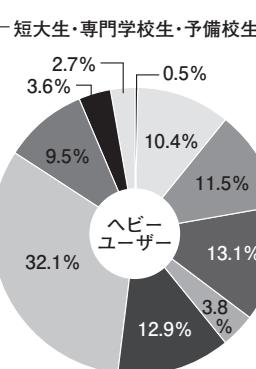
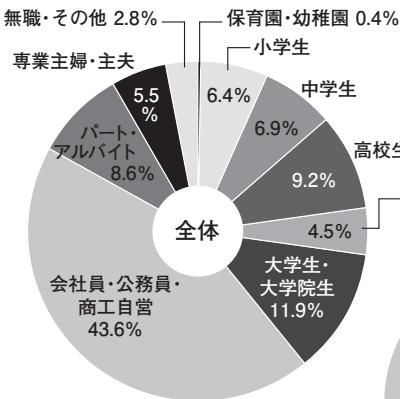
### ●居住地(国内のみ)



### ●年齢(国内のみ)

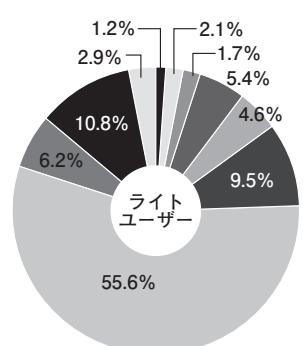
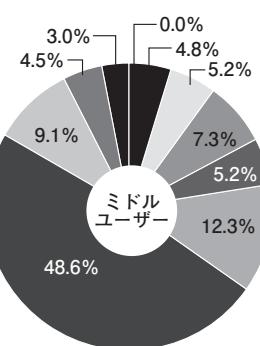


### ●職業(国内のみ)

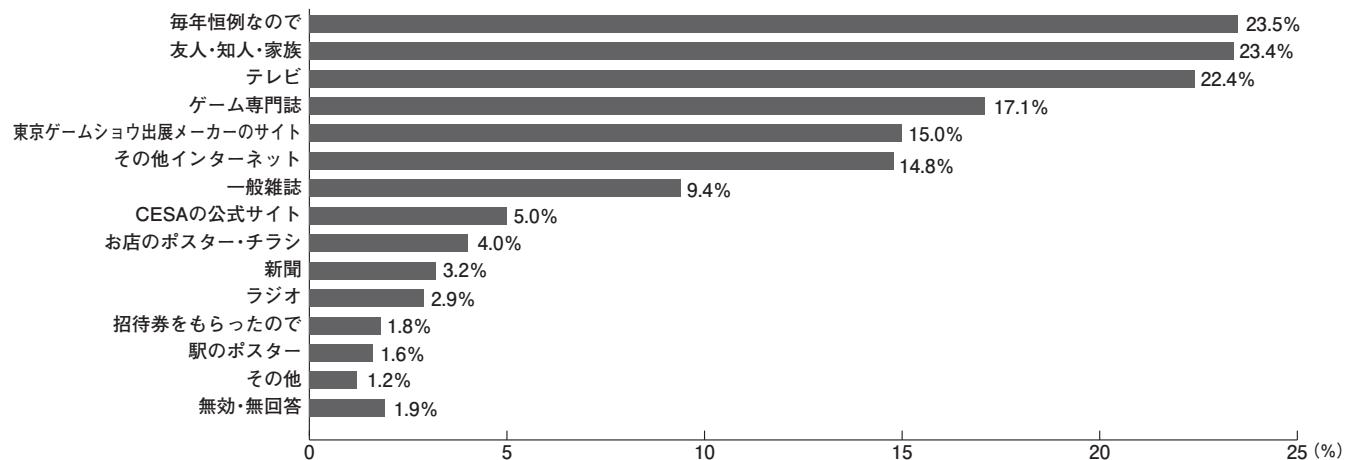


注)CESAでは、東京ゲームショウ来場者を「ゲームユーザー」と位置づけ、その内で相対的ゲームプレイ頻度の高低によって3分類し、以下のように定義しています。

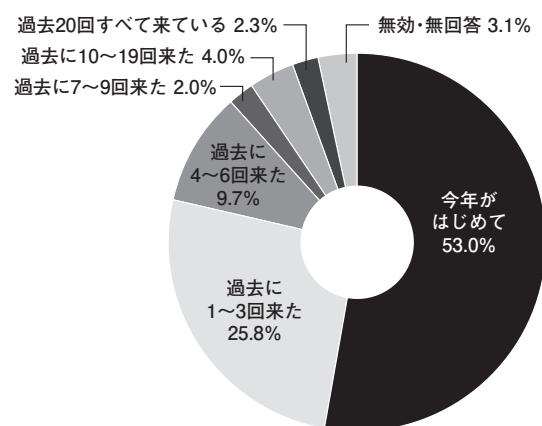
- 【ゲームプレイ頻度別分類】  
■ヘビーユーザー: ほとんど毎日ゲームをプレイ  
■ミドルユーザー: 週に2~5日ゲームをプレイ  
■ライトユーザー: ゲームをプレイするのが週に1日以下



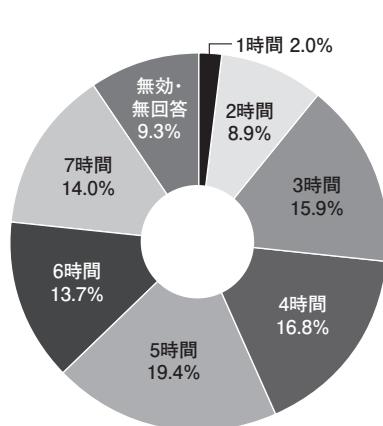
### ●東京ゲームショウの認知経路(MA)(国内のみ)



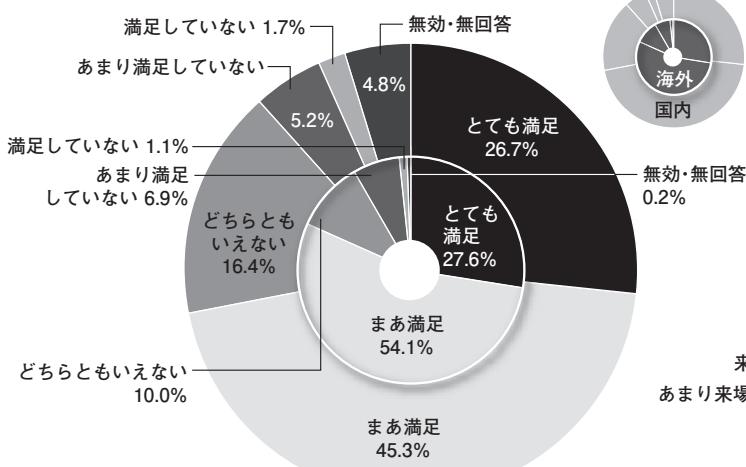
### ●過去の東京ゲームショウ来場回数(国内のみ)



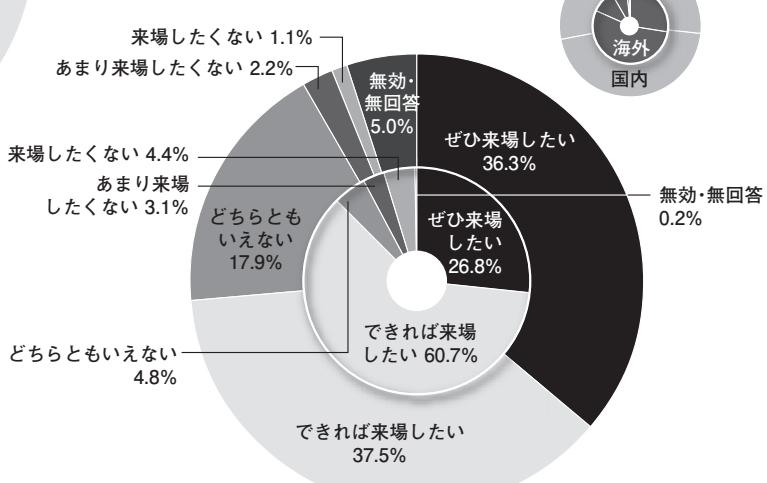
### ●滞在予定時間(国内のみ)



### ●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2011」は、会期前半の9月15日(木)と16日(金)を終日ビジネスデイとし、業界関係者、報道関係者に限定し、入場を管理いたしました。また、出展社、来場者向けサービスとして、ビジネスマッチングシステムを提供し、アポイントメントの予約や、会議室の予約などができるようにしたほか、商談スペースとして、2ホール多目的室に「BtoBコネクションコーナー」を、国際会議場のコンベンションホールAには「ビジネスミーティングコーナー」(有料ミーティングブース)を設けて、商談環境の向上を図りました。

ゾーニングは展示ホール1の北側に「メインエントランス」を設け、ホール1から6に「一般展示コーナー」、ホール1南側に「物販コーナー」、ホール2北側に「ゲームデバイスコーナー」、ホール4北側に「ゲームPC＆ネットワークゲームコーナー」、ホール5中央に「モバイル＆ソーシャルゲームコーナー」、ホール5北側に「ビジネスソリューションコーナー」、「クラウド／データセンターパビリオン」、ホール6北側に

「ゲームスクールコーナー」、ホール8北側に「ファミリーコーナー」、同ホール南側に「イベントステージ」を設置しました。

9月17日(土)と18日(日)の一般公開日には、小学生以下とその保護者が入場できる「ファミリーコーナー専用入場口」を展示ホール8に設けたほか、CESA会員校、出展校の学生専用入場口をホール3に、主催者による「TGSオフィシャルツアーリング」利用者向けの専用入場口をホール5に設けました。

また、ホール7の北側半ホールを格闘ゲームトーナメント戦の「闘劇」エリアとし、選手・関係者ならびに「闘劇」指定席観客の入場口を同ホールに設けました。

このほか、会場内の混雑緩和策として、整理券配布所の設置、大規模ブースの分散配置、メイン導線の通路幅拡大などを実施するとともに、地震などの緊急時に備えた避難訓練や、バッジコントロールの厳格化、手荷物検査、熱中症対策などを行い、より安全で快適な会場運営を進めました。

## 5-2 開会式

【日時】2011年9月15日(木) 9:30～9:50

【場所】幕張メッセ2Fコンコース 展示ホール5前

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

共催者挨拶 (株)日経BP 代表取締役社長 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)商務情報政策局付 今林 顯一

関係者挨拶 JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会副委員長 兼  
エグゼクティブプロデューサー 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 理事(イベント委員会委員長) 辻本 春弘

(株)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)商務情報政策局付 今林 顯一

JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会副委員長 兼  
エグゼクティブプロデューサー 重延 浩

(敬称略)



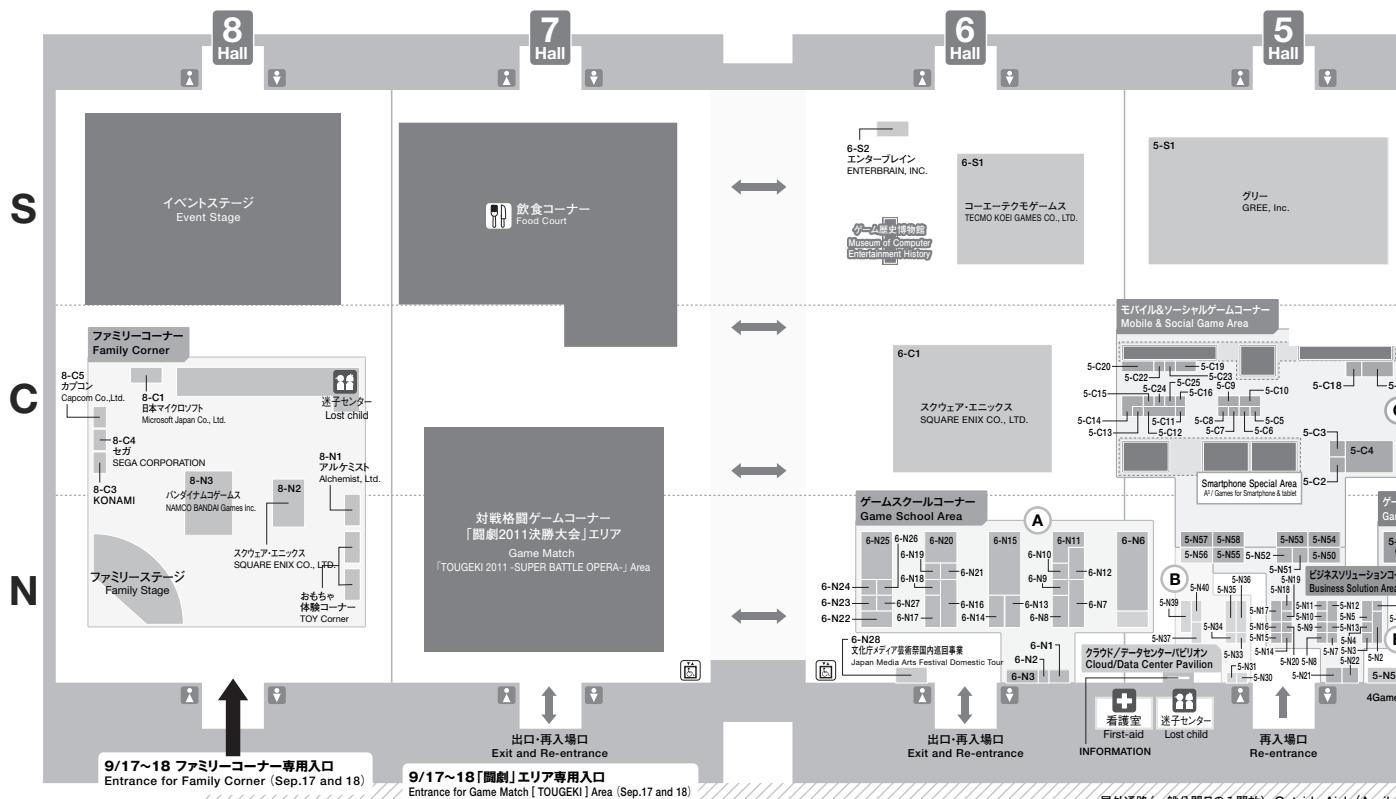
## 5-3 出展社一覧

一般展示	東京デザインテクノロジーセンター専門学校	FEERIK	フランス
アークシステムワークス	東北電子専門学校	Neko Entertainment	フランス
アクワイア	トライアントコンピュータ専門学校	TAKEOFF STUDIOS	フランス
アスキー・メディアワークス	新潟高度情報専門学校	WIZARBOX	フランス
Wizards of the Coast LLC	米国 新潟コンピュータ専門学校	札幌市	
NHKエンターフラワーズ	日本工学院／東京工科大学	Cie Games Japan	
エフエルシープロモーション	日本電子専門学校	SILICON SISTERS INTERACTIVE	カナダ
エンターブレイン	沼津情報・ビジネス専門学校	ダイスクエーション	
カブコン	東日本デザイン＆コンピュータ専門学校	デジクラフト社	
韓国コンテンツ振興院	韓国 北海道情報大学	電撃ジャパンコミックス	
グリー	横浜デジタルアーツ専門学校	NEGGI STUDIO	メキシコ
クリエイティブ インテリジェンス アーツ	ゲームデバイスコーナー	ViviTouch (Artificial Muscle, Inc.)	米国
計測技術サービス	アンサー	Bayer MaterialScience	米国
GAMES FROM SPAIN	スペイン エクセレンス	北京動力創想科技有限公司	中国
Bitoon Games	スペイン CALIBUR11	米国 ベネフィットジャパン	
Delirium Studios	スペイン ゲームテック	北海道IT推進協会	
Digital Legends Entertainment	スペイン Thket	アジェンダ	
FX Interactive	スペイン Turtle Beach	米国 ジースタイル	
Pyro Studios	スペイン TANOSeY研究所	スマイルブーム	
Pyxel Arts Digital Entertainment	スペイン データメート	データハウスビーグル	
Sepomo	スペイン B-Bridge	米国 ハートピット	
Virtual Toys	スペイン MyndPlay	英国 ハ・ンド	
Wordlab Translation & Localisation Services	スペイン マグレックス	メディア・マジック	
Yubi Games - Gigigo	スペイン RAZER USA LTD	シンガポール メディアリュウム	
コーエーテクモゲームス	ゲームPC＆ネットワークゲームコーナー	MOONGA TRADING CARD GAME	スイス
KONAMI	アクティブゲーミングメディア	redream	
コミPo!	アスク	Dept. of Multimedia and Game Science, Lunghwa University of Science and Technology	台湾
SIGGRAPH Asia 2011	香港 HPCテック	ワーカービー	
GDC China	中国 NHN Japan	ワンナップゲームズ	
スクウェア・エニックス	エムゲームジャパン	ビジネスソリューションコーナー	
スパークス	寛斎日本(コラムゲーム)	アーキテクト	
セガ	CyAC	iFun4all Sp.z o.o.	ポーランド
ソニー・コンピュータエンタテインメント	サイバーフロント	アリー・エンタテインメント	
台湾ゲーム館	ファミリーコーナー	エンザイム	
Chinese Gamer International Corp.	台湾 アルケミスト	OZHILL Studio	韓国
Fun Yours Technology Co., Ltd.	台湾 カブコン	カーネギーメロン大学 エンターテイメントテクノロジーセンター	
Injoy Motion Corp.	台湾 KONAMI	KEYWORDS INTERNATIONAL Limited	アイルランド
International Games System Co., Ltd.	台湾 スクウェア・エニックス	ケイビーエムジェイ	
Lager Network Technologies Inc.	台湾 セガ	CRI・ミドルウェア	
X-LEGEND Entertainment Co., Ltd.	台湾 日本マイクロソフト	GMOインターネット	
XPEC Entertainment Inc.	台湾 パンダイナムコゲームス	JSC Communications	韓国
Zeroplus Technology Co., Ltd.	台湾 物販コーナー	Scanavo Manufacturing Hong Kong Ltd.	香港
台湾ゲーム産業振興会	台湾 アルケミスト	ダグミュージック	
台湾貿易センター	台湾 インターネットラジオステーション<音泉>	ディー・エヌ・エー	
電撃オンライン	カブコン	ナカバヤシ	
電撃PlayStation	カブコン 音楽・書籍	日本システムウエア	
日本マイクロソフト	ゲームセンターCX	ネットディメンション	
パンダイナムコゲームス	ゲームテック	VASCO DATA SECURITY	ベルギー
VUZIX Corporation	米国 コスパ	ビーイング	
4Gamer.net	KONAMI	フォーラムエイト	
ブシロード	三英貿易	フォントワークス	
文化庁メディア芸術祭国内巡回事業	三和電子	MOTION TECHNOLOGIES, Inc.	韓国
北京ハピリオン	スクウェア・エニックス	ユビキタスエンターテインメント	
BEIJING BAIYOU HUITONG NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.	中国 スクウェア・エニックス ミュージック	横須賀テレコムリサーチパーク	
Beijing Changyou Network Technology Co., Ltd.	中国 セガ	WORLDPAY	英国
KINGSOFT CORPORATION LIMITED	中国 TOYPLA	クラウド/データセンター/ハピリオン	
KINGWORLD BEIJING TECHNOLOGY CO., LTD.	中国 日経BP社	IDCフロンティア	
The Behemoth	米国 パンダイナムコゲームス	インターネットイニシアティブ	
モリゲームズ	5pb.	エクシード	
ゲームスクールコーナー	ブシロード	NECビッグローブ	
アーツカレッジヨコハマ	モバイル&ソーシャルゲームコーナー	NTTコミュニケーションズ	
麻生情報ビジネス専門学校	アールフォース・エンターテインメント	クララオンライン	
穴吹学園 穴吹カレッジグループ	アイディアファクトリー	KVH	
ECCコンピュータ専門学校	アルケミスト	コミュニティファクトリー	
WIZ 専門学校 国際情報工科大学	インコム・ジャパン	シーイーシー	
大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科	ウィアー・エンジニアリング	ライトスケール・ジャパン	
太田情報専門学校	ワインライト	リンク	
神奈川工科大学	エディア	ビジネスミーティングコーナー	
コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校	岡田貿易	カブコン	
尚美学園大学	クエリーアイ	QUALCOMM INC	米国
専門学校 九州デザイナー学院	gloops	コーエーテクモゲームス	
専門学校 東京デザイナー学院	芸者東京エンターテインメント	JSC Communications	韓国
専門学校 東京ネットウエイブ	在日フランス大使館 企業振興部・ユーピフランス	フランス ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ	
総合学園ヒューマンアカデミー	ANKAWA	フランス VIRTUOS	中国
東京コミュニケーションアート専門学校	Bigben Interactive	フランス METAFORIC	英国
東京実業高等学校	DOTEMU	フランス レベルファイブ	

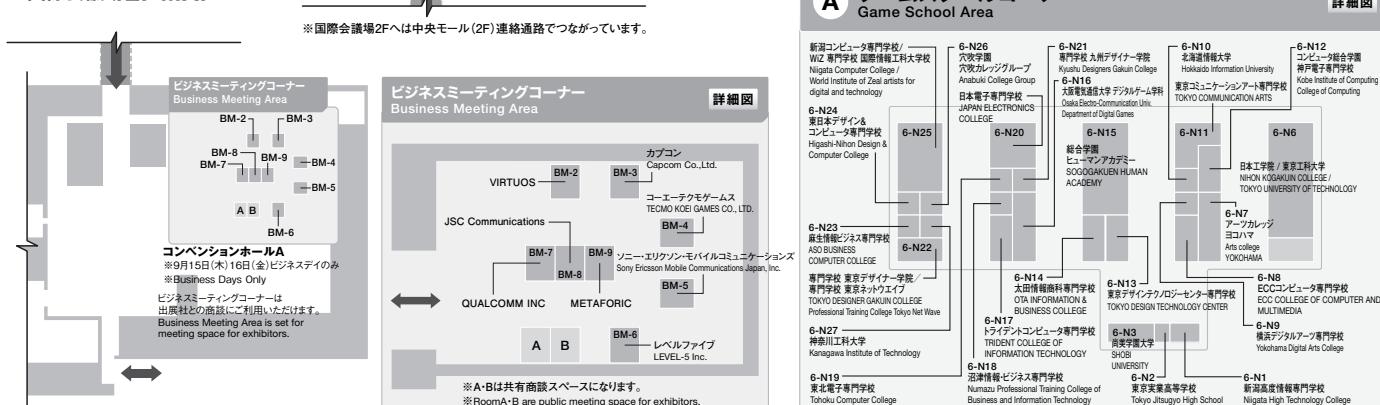
(50音順)

## 5-4 会場レイアウト

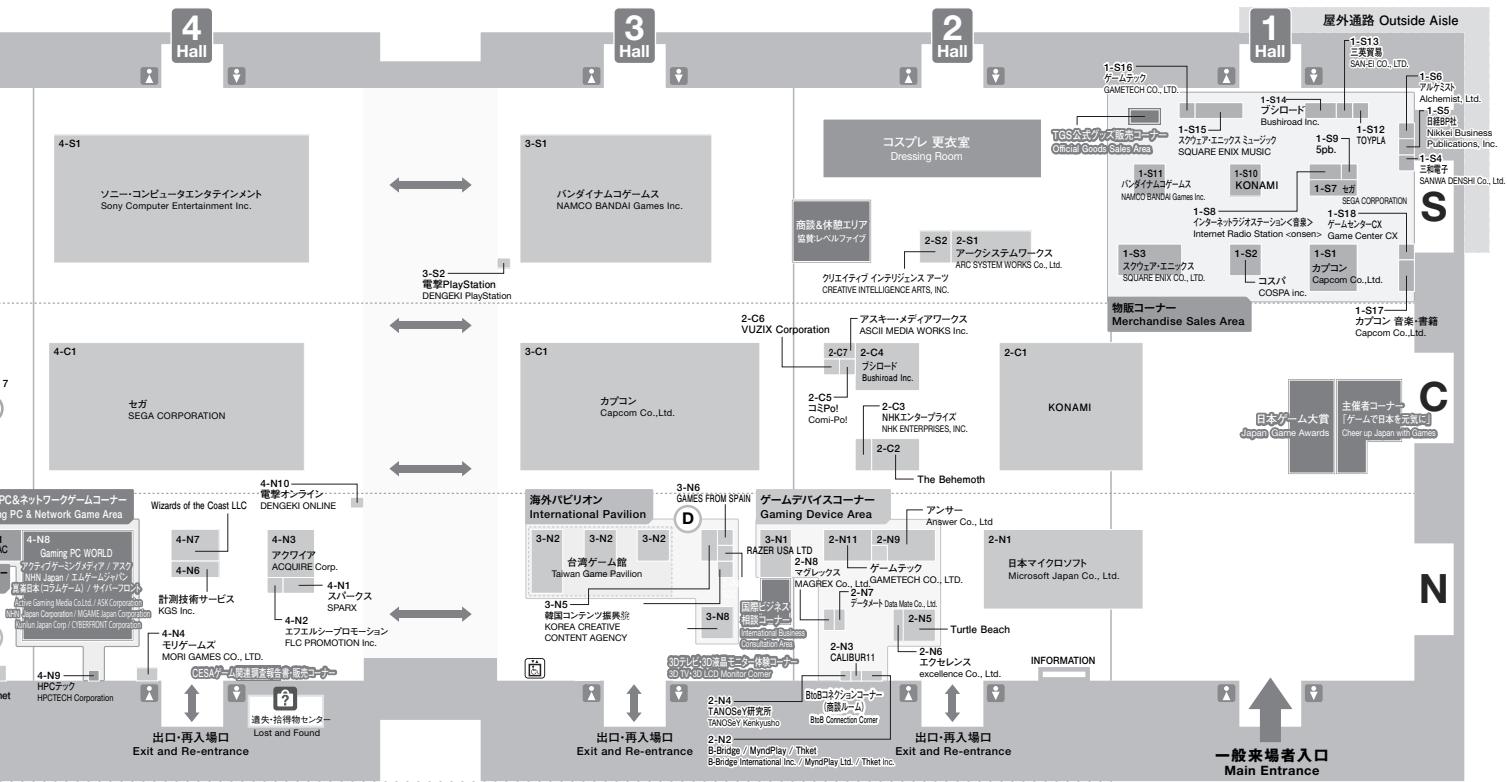
### 会場マップ / FLOOR MAP



### 国際会議場2F MAP



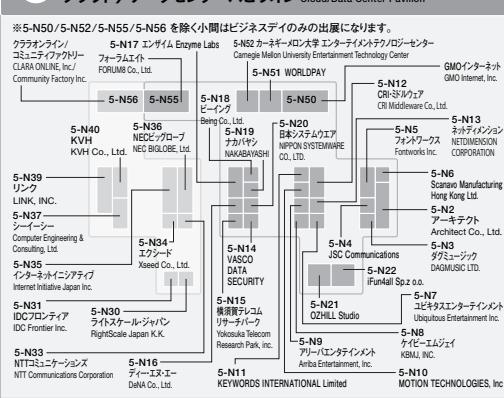
一般展示(海外パビリオンを含む) / General Exhibition Area (International Pavilion contained.)  
 ゲームPC&ネットワークゲームコーナー / Gaming PC & Network Game Area  
 ゲームデバイスコーナー / Gaming Device Area  
 ビジネスソリューションコーナー / Business Solution Area  
 クラウド/データセンターパビリオン / Cloud/Data Center Pavilion  
 ビジネスマーティングコーナー / Business Meeting Area



(on the public days only)

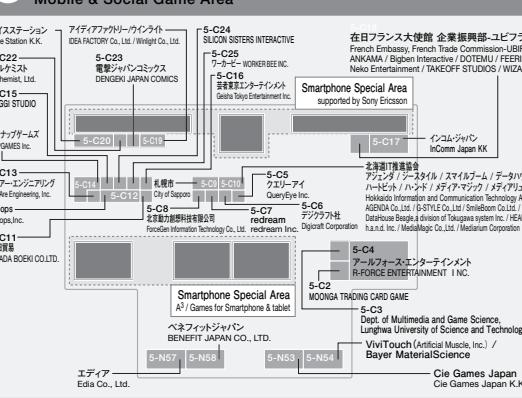
### B ビジネスソリューションコーナー Business Solution Area クラウド/データセンターパビリオン Cloud/Data Center Pavilion

詳細図



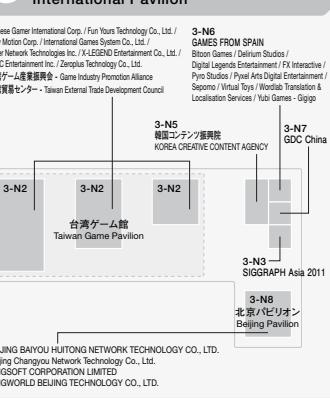
### C モバイル&ソーシャルゲームコーナー Mobile & Social Game Area

詳細図



### D 海外パビリオン International Pavilion

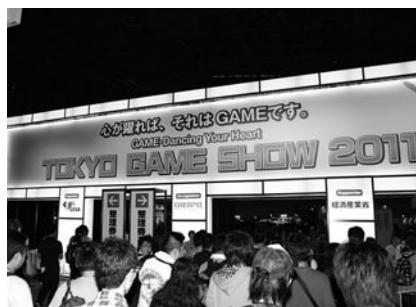
詳細図



## 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3



●ゲームデバイスコーナー

【場所】展示ホール2~3

新コーナー



●ゲームPC&ネットワークゲームコーナー

【場所】展示ホール4~5

新コーナー



●モバイル&ソーシャルゲームコーナー

【場所】展示ホール5

新コーナー



●ビジネスソリューションコーナー

【場所】展示ホール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1



●クラウド/データセンター・パビリオン

【場所】展示ホール5

新コーナー



●ビジネスミーティングコーナー

【場所】国際会議場 コンベンションホールA



## ●CESAゲーム関連調査報告書・販売コーナー

【場所】展示ホール4



## ●更衣室

【場所】展示ホール2



## ●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)



## ●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1 日本ゲーム大賞ブース他



## ●インターナショナルパーティー

【場所】国際会議場 1階ロビー



## ●プレスルーム・ラウンジ

【場所】展示ホール6会議室、中央エントランス1F会議室



## ●飲食コーナー

【場所】展示ホール7



## ●チケットカウンター

【場所】西駐車場前



## 5-6 ファミリーコーナー

【場所】展示ホール8

小学生以下のお子様とその保護者を対象としたファミリーコーナーには7社が出演しました。展示会場では今年も子供向けの最新ゲームを体験していただく「タッチ＆トライブース」を中心に、ゲーム関連グッズを販売する「物販コーナー」、関連したアナログゲームやアーケードゲームを体験する「おもちゃ体験コーナー」、駄菓子やドリンクを販売する「縁日コーナー」などを設置。また、今年は会場内に「お絵かきコーナー」を設置し、子供達が自由にゲームキャラクターなどを描

いた作品を会場内に掲示しました。

コーナー内のステージではファミリーコーナーの出展社(2社)によるプログラムに加え、おなじみワクワクさんとゴロリによる「つくってあそぼショウ」とTV番組「仮面ライダーOーズ／000ショウ」を主催者企画として実施しました。ファミリーコーナーは一般公開日の2日間で23,646人のファミリー層が来場し最新のゲームを楽しみました。

### ●タッチ＆トライブース



### ●おもちゃ体験コーナー



### ●ファミリーステージ



### ●物販コーナー



### ●お絵かきコーナー



### ●縁日コーナー



### ●ファミリーステージプログラム

時間	9月17日(土)	9月18日(日)
10:20~10:50	つくってあそぼショウ	仮面ライダーOーズ／000ショウ
11:30~12:00	バンダイナムコゲームス 「太鼓の達人Wii 決定版」ステージ	バンダイナムコゲームス 「クレヨンしんちゃん」ステージ
12:25~12:55	カプコン「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G」 ぽかぽかクイズステージ	バンダイナムコゲームス「遊びの島でみんなで遊ぼう！ ゴーバケーション」ステージ
13:15~13:45	つくってあそぼショウ	仮面ライダーOーズ／000ショウ
14:30~15:00	バンダイナムコゲームス「遊びの島でみんなで遊ぼう！ ゴーバケーション」ステージ	カプコン「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G」 ぽかぽかクイズステージ
15:30~16:00	バンダイナムコゲームス 「クレヨンしんちゃん」ステージ	バンダイナムコゲームス 「太鼓の達人Wii 決定版」ステージ
16:30頃～	キャラクター・ラインナップ	※人気キャラクターと記念撮影

## 5-7 主催者企画

### ●国際ビジネス相談コーナー

【場所】展示ホール3



国内外のビジネスパーソンを対象に、さまざまなビジネスチャンス創出を支援するためのコーナーを設置しました。日本貿易振興機構

(JETRO)、イマジカデジタルスケープ、ビジネスワイヤ・ジャパンの協力により、海外ゲーム関連企業と国内企業のマッチングからキャリアアップのための相談、人材登録、海外向け広報活動などについて幅広く対応しました。特に、JETROとの連携は昨年よりも強くなり、海外から招聘したバイヤー(北米地域)と、国内ゲーム企業との商談をビジネスデイ2日間にわたり実施したほか、JETRO主導の海外進出セミナーを共同開催するなど、海外のビジネスパーソンを積極的に誘引しました。

### ●商談＆休憩エリア

【場所】展示ホール2 【協賛】レベルファイブ



2ホール南側に、ビジネスデイは商談スペースとして、一般公開日は休憩コーナーとして使え、協賛社によるエリア装飾も可能なスペシャル

な商談＆休憩エリアを設置しました。連日、商談や休憩に多くの方々が訪れました。

### ●Gaming PC WORLD

【場所】展示ホール4 【企画】日経WinPC

【機材協力】パソコン工房、TOWTOP、FAITH 【出展企業】アクティブゲーミングメディア、アスク、NHN Japan、エムゲームジャパン、嵐嵩日本(コラムゲーム)、サイバーフロント



今年のGaming PC WORLDはハイグラフィックの人気オンラインゲームから手軽に楽しむことができる新作ブラウザゲーム、そして海外発信のインディーズオンラインゲームと多種多様のPCオンラインゲームが勢揃いしました。ゲームを楽しむ環境づくりに必要なPCパーツの展示や、コーナー内に設置したステージもあり多くの来場者で賑わいました。

### ●ビジネスマッチングシステム

【場所】展示ホール2 多目的室



海外出展社や海外来場者との商談促進を目的にビジネスマッチングシステムを稼働しました。

登録社数は323社(うち海外企業

は122社)、事前の商談申込件数は、3,261件、1社あたりの申込件数は平均で10.1件になりました。マッチング確定件数は前年の153件からほぼ倍増の294件(うち海外企業が関わる確定件数は197件)となり、ビジネスマッチングシステムの積極的な利用が展開されました。

展示ホール2の多目的室では、ビジネスマッチングシステム用の商談スペースとして「BtoBコネクション・コーナー」を会期中4日間稼動させました。

商談件数は、235件(事務局把握件数※)、うち日本企業と海外企業による商談は117件と約半数を占めました。同コーナーの利用企業数は112社、うち海外企業は21カ国・地域(日本を除く)の68社に及び国際的な商談コーナーとなりました。

※事務局把握件数(ホール2・BtoBコネクションコーナーにおける商談件数のみ。国際会議場や展示会場内での商談件数は除く)

### ●Smartphone Special Area

【場所】展示ホール5

【協賛・協力】ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ、ゲームメーカー各社、ほか



モバイル&ソーシャルゲームコーナー内の北側の通路と南側の通路沿いに、最新スマートフォンやタブレット向けの各種コンテンツを紹介するコーナーを設置しました。Android OSを採用した新型スマートフォンをはじめ、多様な機種で最新のゲームやソーシャル・ネットワーキング・サービスなどが体験でき、多くの来場者の注目を集めました。

## ●ゲーム歴史博物館

【場所】展示ホール6



ナードです。歴代の日本ゲーム大賞受賞作品やゲームハードのリリース情報も展示しました。

## ●TGSオフィシャルグッズ販売コーナー

【場所】展示ホール1、2階コンコース、中央広場



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

## ●3Dテレビ・3D液晶モニタ一体験コーナー

【場所】展示ホール3 【協力】LGエレクトロニクスジャパン



3D映像が気軽に自宅で楽しめる3Dテレビや3Dモニターの体験コーナーを設置しました。3D対応ゲームの試遊機も用意し、臨場感溢れる

3Dの世界を来場者に体験してもらいました。

## ●SENSE OF WONDER NIGHT 2011

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) 【協賛】任天堂 【機材協力】パソコン工房

【日時】9月16日(金) 17:30~20:00 【場所】国際会議場2F 201会議室



4回目の開催となるゲームアイデア発掘イベント「SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN)」には、74作品(前回60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	Incredipede	Colin Northway	カナダ
UBM TechWeb Game Network賞			
GMOインターネット賞	暗暗迷路(くらくらめいろ)	雑魚雑魚	日本
ハドソン賞			
サイバーエージェント賞			
グリー賞	reflow	Frederik Maucksch and Matthias Wolff(xymatic)	ドイツ
日本マイクロソフト賞			

## 5-8 特別パートナー企画

### ●「闘劇2011」inTGS

【日程】9月17日(土) 【場所】展示ホール7

アジアからのゲームファンのTGS来場促進と認知向上を目的として、本年もエンターブレインが企画・主催する格闘ゲーム大会「闘劇」をTGS会場内で開催しました。

国内予選を勝ち抜いた179名をはじめ、世界各国から参集した海外選手45名(予選大会を勝ち進んだ29名および当日エントリーの海外選手16名、アジアからは11名参加)を含む

224名で本戦トーナメントを開催しました。

大会会場となった7ホールは観戦客や選手ですべて埋め尽くされるほどのにぎわいを見せ、エリア内指定席および「闘劇」エリアを囲む柵の外からの観覧者は延べ17,900名(17日(土)のみ、エンターブレイン調べ)となりました。



### ●Cosplay Collection Night @TGS presented by Cure

【日程】9月17日(土)18:30～20:00 【場所】展示ホール8・イベントステージ

アジアをはじめ世界各国でコスプレが1つの文化となっていることから、海外からの一般来場者を集客する目的で、昨年に続きコスプレイベントを企画。国内最大のコスプレコミュニティサイト『Cure』(株式会社ライブドア)の協力により、コスプレファッショショナリ&ダンスパーティー「Cosplay Collection Night」をイベントステージで実施しました。

日本国内のコスプレイヤーのほか、中国、韓国の有名コスプレイヤーも参加した総勢100名近くのコスプレイヤーによるパフォーマンスは、国内外のプレス、コスプレファンの注目を集め、インターネットを通じて、アジアを中心世界のニュースサイト、コミュニティサイトに情報発信されました。



## 5-9 イベントステージ

【場所】展示ホール8

日程	時間	タイトル
9月15日(木)	10:30~13:00	TGSフォーラム 基調講演
	13:30~15:00	アジア・ゲーム・ビジネス・サミット
	16:00~17:30	日本ゲーム大賞2011 経済産業大臣賞・年間作品部門 発表授賞式
9月16日(金)	11:30~12:30	Android×ゲーム スペシャルセッション
	14:00~15:30	iLOVE iPhone in Tokyo Game Show
9月17日(土)	10:30~11:30	日本ゲーム大賞2011 アマチュア部門 発表授賞式
	12:00~13:00	『THE IDOLM@STER TGS SPECIAL EVENT 02 アニメもゲームもグラビアも！全部まとめてアイドルマスター !!』
	14:00~15:00	アークシステムワークス ぶるらじW TGS2011 公開録音すぺしゃる
	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18日(日)	12:00~13:30	日本ゲーム大賞2011 フューチャー部門 発表授賞式
	14:00~15:30	スクウェア・エニックス公式 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル』 "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

### ●バンダイナムコゲームス

『THE IDOLM@STER TGS SPECIAL EVENT 02 アニメもゲームもグラビアも！全部まとめてアイドルマスター !!』



### ●アークシステムワークス

ぶるらじW TGS2011 公開録音すぺしゃる



### ●スクウェア・エニックス

スクウェア・エニックス公式

『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル』"Great Masters'GP"チャンピオン大会



# 5-10 TGSフォーラム2011

【日時】基調講演:9月15日(木)10:30~13:00

専門セッション:9月16日(金)13:00~17:15

スポンサーシップセッション:9月16日(金)11:00~15:00

【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

スポンサーシップセッション:国際会議場3F

9月15日(木)～16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2011」を実施しました。

東京ゲームショウ2011の初日、9月15日(木)に実施した基調講演(すべて同時通訳)は3部構成となりました。第1部は、CESA和田洋一会長が「ゲーム産業革命の本質」というタイトルで講演。この数年間で起きたテレビゲーム産業界の変移について、各種データを基に解説し、多くのメディアで取り上げられました。

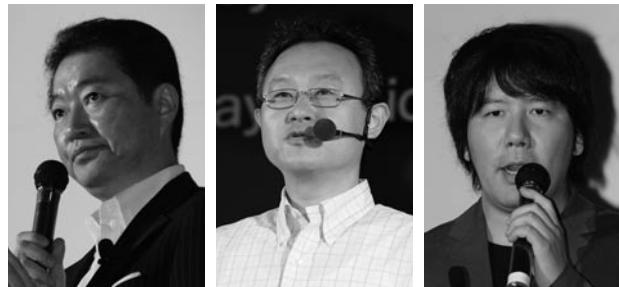
第2部では、ソニー・コンピュータエンタテインメントのワールドワイドスタジオ・プレジデントの吉田修平氏と、同社SVP兼第2事業部長の松元吉生氏による講演を行いました。テーマは「PlayStation Vitaの全貌」。2011年12月に発売する新型携帯ゲーム機「PlayStation Vita」による本邦初公開のデモンストレーションを披露しました。特にプレイステーション3との連携機能など、幅広いプレイスタイルを公開することで、国内外に大きなインパクトを与えました。



第3部には、グリー代表取締役社長の田中良和氏による「ソーシャルゲームが巻き起こすパラダイムシフト」という講演を

実施しました。ソーシャルゲームがテレビゲーム業界に与えたインパクトなどについて講演したほか、日経エンタテインメント！編集委員の品田英雄が聞き手役となったクロストークでは世界展開へのビジョンやゲームに対する姿勢などを披露。同社初となる大規模出展などの話題もあり、「ソーシャルゲーム」が東京ゲームショウ2011における1つのキーワードとなりました。

ビジネスデイ2日目、9月16日(金)には、4種類の専門セッション(有料)と2種類のスポンサーシップセッション(無料)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定。13時に始まった「スマートフォン&タブレットセッション」では「スマートフォン群雄割拠時代到来！ゲームユーザーにもたらされる新しい可能性」というテーマで、ソニー・エリクソンや日本マイクロソフトなどによる講演が



ありました。同じ時間帯に実施した「SNS プラットフォームセッション」では、グリーやミクシィの担当者などが「新ゲームプラットフォーム=SNSが切り開く未来と現実」というテーマで講演しました。

15時15分からの部では、「ソーシャルゲームセッション」と「アジアゲームビジネスセッション」の2セッションを実施しました。「ソーシャルゲームセッション」では、「ゲームビジネス大転換！ソーシャルゲームはこうして成功させる！」というタイトルで、NHN Japanやジンガ・ジャパン、ディー・エヌ・エーによる講演がありました。「アジアゲームビジネスセッション」では、昨年に引き続き立命館大学の中村彰憲教授に加え、サイバーステップやRekoo Japanが「日本からアジアへ、アジアから世界へ！アジア・ゲーム市場で成功する秘訣」というテーマで講演を実施しました。

16日の11時から行われたスポンサーシップセッションでは、ディー・エヌ・エーの取締役、ソーシャルゲーム事業本部長の小林賢治氏が登壇し、「DeNAのソーシャルゲームプラットフォーム戦略」という講演を実施しました。また、14時からは、クリエイティブ インテリジェンス アーツの取締役社長で、音楽監督である由良浩明氏などによるスポンサーシップセッション「ファンの心を掴む音楽制作の『最新グローバル・スタンダード』」を実施しました。



●TGSフォーラム2011プログラム

9月15日(木)

時間	基調講演(国際展示場ホール8・イベントステージ) 同時通訳あり
10:30～ 11:00	<b>【第1部】ゲーム産業革命の本質</b> 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一
11:10～ 12:00	<b>【第2部】PlayStation Vitaの全貌</b> ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイドスタジオ プレジデント 吉田 修平氏 ソニー・コンピュータエンタテインメント SVP兼第2事業部長 松本 吉生氏
12:10～ 13:00	<b>【第3部】ソーシャルゲームが巻き起こすパラダイムシフト</b> グリー 代表取締役社長 田中 良和氏 (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

9月16日(金)

専門セッション (国際会議場2F、3F)		
時間	スマートフォン&タブレットセッション(201会議室)	SNS プラットフォームセッション(301会議室)
13:00～ 15:00	スマートフォン群雄割拠時代到来! ゲームユーザーにもたらされる新しい可能性 ジャーナリスト 林 信行氏  ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ 営業本部 マーケティング部 統括部長 金子 克之氏  日本マイクロソフト コンシューマー＆パートナーグループ コミュニケーションズ パートナー統括本部 シニアエグゼクティブプロダクトマネージャー 物部 康幸氏  モデレータ: 日経BP社 日経トレンディ編集長 渡辺 敦美	新ゲームプラットフォーム =SNSが切り開く未来と現実 アマツ 取締役 CCO 澤 紫臣氏  グリー マーケティング事業本部 第2プラットフォーム事業企画部長 東 明宏氏  ミクシィ アライアンス推進部 ビジネスディベロップメントグループ マネージャー 安部 聰氏  モデレータ: 日経BP社 日経ビジネスオンライン副編集長 濑川 明秀
時間	ソーシャルゲームセッション(301会議室)	アジアゲームビジネスセッション(302会議室) (同時通訳有り)
15:15～ 17:15	ゲームビジネス大転換! ソーシャルゲームはこうして成功させる! NHN Japan 代表取締役社長 森川 亮氏  ジンガ・ジャパン 代表取締役社長CEO 松原 健二氏  ディー・エヌ・エー 取締役 ソーシャルゲーム事業本部長 小林 賢治氏  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	日本からアジアへ、アジアから世界へ! アジア・ゲーム市場で成功する秘訣 サイバーステップ 代表取締役社長 佐藤 類氏  立命館大学 映像学部 教授 中村 彰憲氏  Rekoo Japan 代表取締役CEO パトリック・リュー(劉 勇)氏  モデレータ: 日経BP社 日経トレンディ副編集長 降旗 淳平

時間	スポンサーシップセッション(国際会議場3F、302会議室)
11:00～ 12:00	DeNAのソーシャルゲームプラットフォーム戦略 ディー・エヌ・エー 取締役 ソーシャルゲーム事業本部長 小林 賢治氏
14:00～ 15:00	ファンの心を掴む音楽制作の「最新グローバル・スタンダード」 クリエイティブ インテリジェンス アーツ 取締役社長・音楽監督 由良 浩明氏 作曲家・ゲームクリエイター 菊田 裕樹氏 アーティスト 大村 亘氏 バンダイナムコゲームス 開発スタジオ P&Sディビジョン サウンド部 サウンド1課 アシスタントマネージャー リードサウンドデザイナー/コンポーザー 中鶴 潤一氏

(敬称略、株式会社などの表記省略)

## 5-11 アジア・ゲーム・ビジネス・サミット

【日時】9月15日(木) 13:30~15:00

【場所】国際展示場ホール8・イベントステージ

ビジネスデイ初日の9月15日(木)、アジア圏の主要なゲーム企業トップを一堂に集めた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」を、昨年に引き続き開催しました。

登壇者は全部で6人。中国代表は盛大遊戲(シャンダ・ゲームズ)副総裁の錢東海氏、韓国代表はNEXON MOBILE社長の林宋均(イム・ジョンギュン)氏、台湾代表はXPEC Entertainment代表取締役会長の許金龍氏が登壇。日本代表として、カブコン代表取締役社長の辻本春弘氏と、セガ常務取締役の鶴見尚也氏が登壇しました。また、日経BP社ビジネス局長の浅見直樹がモデレータ役を務めました。

今年で第2回目となったアジア・ゲーム・ビジネス・サミットのメインテーマは「デジタルエンターテインメント、主戦場は手のひらの中に！」。アジア市場において同じ土俵でゲームビジネスができる分野の一つが携帯ゲーム機やスマートフォンなどの“ポータブルデバイス”ですが、各国・地域において、環境や状況が少しずつ違います。その違いについて相互理解を深めようというのが、今回の趣旨です。

主な議題は、①各國・地域におけるポータブルデバイスの市場動向、②スマートフォンやタブレット上のゲームビジネス、

### 参加企業・登壇者一覧

#### ●中国

盛大遊戲(シャンダ・ゲームズ)副総裁  
錢 東海 氏

#### ●韓国

NEXON MOBILE Corporation 社長  
林 宗均(イム・ジョンギュン) 氏

#### ●台湾

XPEC Entertainment 代表取締役会長  
許 金龍 氏

#### ●日本

カブコン 代表取締役社長 最高執行責任者(COO)  
辻本 春弘 氏

セガ 常務取締役 海外リージョン統括本部長 兼  
コンシューマ事業担当 鶴見 尚也 氏

(モデレータ)日経BP社 ビジネス局長 浅見 直樹

(株式会社など表記省略)

③携帯型ゲーム機市場動向、④ソーシャルゲーム市場動向、の4点。各國・地域における市場環境、ユーザーニーズの方向性などの違いについて理解を深めるとともに、各市場に向けた対応策などについても話し合われました。



## 5-12 日本ゲーム大賞2011

15回目の開催となる「日本ゲーム大賞2011」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2011」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、2011年4月11日から7月22日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された773の作品に対して、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品を決定しました。

また、昨年度より新設されたゲームデザイナーズ大賞は、桜井政博氏を審査委員長に、同賞の趣旨に賛同頂いた日本を代表する11名のクリエイターで構成される12名の審査員によって、受賞作品を決定。今年度の受賞作品には、「ヒラメキパズルマックスウェルの不思議なノート」(5TH Cell Mesia,LLC./株式会社コナミデジタル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14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194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、11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2011会期中、9月15日(木)から17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、11作品を今後が期待される作品として選出いたしました。

なお、経済産業大臣賞は、「ポケットモンスター」シリーズの“育ての親”である株式会社ポケモンの石原恒和氏に贈られました。受賞理由として、ポケットモンスターを世代、国境を問わず世界中の人々から愛される多様なコンテンツに昇華させ、巨大なマーケットを確立させたこと。また、一人で遊ぶゲームから友達や世界と繋がるゲームへと新たなゲームの遊び方を提示し、「ポケットモンスター」の魅力を最大限に引き出すプロデュース力とブランドマネジメントによるビジネスモデルでゲームの可能性を大きく広げたことが評価されました。

各部門の発表授賞式は、「東京ゲームショウ2011」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2011」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】2011年9月15日(木) 16:00~17:30

【司会】福澤 朗、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	受賞社
大賞	MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd	PSP	株式会社カプコン
ゲームデザイナーズ大賞	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	DS	5TH CELL Media,LLC. 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
優秀賞	Wii Party	Wii	任天堂株式会社
	英雄伝説 零の軌跡	PSP	日本ファルコム株式会社
	キャサリン	PS3/XB360	株式会社インデックス
	グランツーリスモ5	PS3	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	スーパーマリオギャラクシー2	Wii	任天堂株式会社
	ゼノブレイド	Wii	任天堂株式会社
	ドンキーコング リターンズ	Wii	任天堂株式会社
	ニノ国 漆黒の魔導士	DS	株式会社レベルファイブ
	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
	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd	PSP	株式会社カプコン
特別賞	レッド・デッド・リデンプション	PS3/XB360	ロックスター・ゲームス
ベストセールス賞	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 日本作品部門	ポケットモンスター ハートゴルド・ソウルシルバー	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 ブラックオプス	PS3/XB360/ PC	Activision/Treyarch

※PS3: PlayStation®3/PSP: PlayStation®Portable / DS: ニンテンドーDS及びDS Lite,DSi,DSi LL / XB360: Xbox 360® / PC: Windows®  
(タイトル名カナ50音順)

## 【アマチュア部門】発表授賞式



【日時】2011年9月17日(土) 10:30~11:30

【司会】鷺崎 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  
ラブプラスプロダクション 統括プロデューサー  
内田 明理

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

(株)セガ 第二CS研究開発部企画セクションプロデューサー/  
ゲームディレクター  
中村 俊

(株)バンダイナムコゲームス  
開発スタジオコンテンツデザインディビジョン  
コンテンツデザイン部 第2課マネージャー  
薩川 隆史

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

ソフトバンククリエイティブ(株) エンタテインメント事業室室長  
大村 耕史

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

(敬称略)

「アマチュア部門」の受賞作品は、「東京ゲームショウ2011」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	タイトル	プラットフォーム	学校名／受賞者
大賞	CONECT	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／Trident++
優秀賞	Annihilate 6	PC	尚美学園大学／DELTA
	CONECT	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／Trident++
	Sound and Dark	PC	専門学校サンテクノカレッジ／ゲーム制作研究会
	Pantomime	PC	HAL大阪／ド・レ・ミ・ファブチ
	BUTTON PANIC!	携帯電話	神戸電子専門学校／鄭 直
	くるくるフレーム	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／池田 裕司
佳作	ここにいたゆうしゃがにげた	PC	新潟コンピュータ専門学校／チーム トリプルオー
	Sonic Liner	PC	大阪情報コンピュータ専門学校／ソニックライナー開発チーム
	はやぶさ帰還プロジェクト	PC	HAL東京／清水 史人
	Pinch Ball	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／徳田 有平
	Revolve	PC	新潟コンピュータ専門学校／NASS

(省略)プラットフォーム名称)PC:パソコン

(タイトル名カナ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】2011年9月18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)



### 【フューチャー部門】受賞作品一覧

	タイトル	プラットフォーム	受賞社
受賞	アスラズ ラース	PS3/XB360	株式会社カブコン
	英雄伝説 碧の軌跡	PSP	日本ファルコム株式会社
	機動戦士ガンダム EXTREME VS.	PS3	株式会社バンダイナムコゲームス
	ドラゴンズ ドグマ	PS3/XB360	株式会社カブコン
	バイナリー ドメイン	PS3/XB360	株式会社セガ
	バトルフィールド 3	PS3/XB360/PC	エレクトロニック・アーツ株式会社
	ファイナルファンタジーXIII-2	PS3/XB360	株式会社スクウェア・エニックス
	ファイナルファンタジー 零式	PSP	株式会社スクウェア・エニックス
	ファンタシースターオンライン2	PC	株式会社セガ
	モンスターハンター3(トライ)G	3DS	株式会社カブコン
特別賞	ドラゴンコレクション	imode/EZWeb/ソフトバンク/iPhone/iPod touch/Android	株式会社コナミデジタルエンタテインメント

※PS3: PlayStation®3/PSP: PlayStation®Portable/3DS: ニンテンドー3DS/XB360: Xbox 360®/PC: Windows®

(タイトル名はカナ50音順)

### 【フューチャー部門】受賞社の代表者



写真左端から(上段)●アスラズ ラース ●英雄伝説 碧の軌跡 ●機動戦士ガンダム EXTREME VS. ●ドラゴンズ ドグマ ●バイナリー ドメイン  
(下段)●バトルフィールド 3 ●ファイナルファンタジーXIII-2 /ファイナルファンタジー 零式 ●ファンタシースターオンライン2 ●モンスターハンター3(トライ)G  
(特別賞)●ドラゴンコレクション

## 5-13 懇親パーティー

「東京ゲームショウ2011・日本ゲーム大賞2011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2011」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】2011年9月15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 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一

ご来賓挨拶 経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課課長 伊吹 英明

ご来賓挨拶・乾杯 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 田中 富美明

中締め 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 柿原 康晴

(敬称略)



(社)コンピュータエンターテインメント協会  
会長  
和田 洋一



経済産業省商務情報政策局  
文化情報関連産業課課長  
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  
田中 富美明



(社)コンピュータエンターテインメント協会  
理事  
柿原 康晴



## 5-14 東日本大震災復興支援企画

今年は、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」をスローガンに掲げ、様々な活動を行いました。これらの活動で集まった義援金2,216,190円は、被害の大きかった下記自治体の義援金受付窓口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。

【義援金送付先】**岩手県**:大槌町、釜石市、陸前高田市 **宮城県**:石巻市、気仙沼市、東松島市 **福島県**:いわき市、相馬市、南相馬市

### ●募金活動およびチャリティーグッズ販売

会場内13カ所および募金活動にご協力頂いた出展社ブースに募金箱を設置しました。また、チャリティーオークション終了後には、クリエイターによる募金活動も実施され、4日間で、434,338円の募金が集まりました。

また、「ゲームで日本を元気に」ブースでは、チャリティーオリジナルグッズを販売し、540,952円の売り上げとなりました。

## ●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17日(土)、18日(日)

【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、過去最高額の総額1,240,900円(前回469,000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>

アークシステムワークス、アイディアファクトリー、イグニッション・エンターテインメント・リミテッド、エンターブレイン、カブコン、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、嵐崎日本(コラムゲーム)、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、ディースリー・パブリッシャー、バンダイナムコゲームス、日本マイクロソフト、レベルファイブ、ワンナップゲームズ

特別提供:日本ゲーム大賞2011年間作品部門受賞クリエイター

## ●「ゲームで日本を元気に」ブース

「ゲームで日本を元気に」ブースでは、多摩美術大学の協力を得て、来場者が「東京ゲームショウ」で感じたこと、想ったことを自由に表現する「かえり道のアートスペース」を実施しました。

震災後改めて感じた人と人とのつながりやエンターテインメントの大切さを共有する事を目的とした本コーナーでは、来場者やクリエイターから日本、被災地、ゲーム業界に対するメッセージが集まり、4日間で約2,000枚のカードが展示されました。



# 6 広報・パブリシティ

## 6-1 全体報告

本年度は国内外のメディアに向けて、英語版を含む26本の報道資料を配付しました。また、Webによるプレス事前登録を早期化し、国内外のプレス誘致を積極的に行いました。

結果、メディア掲載件数が昨年比15.7%増の2,012件となり、近年では最高の成果を上げました。ただし、会期前の露出はテレビメディアで0件、新聞や雑誌でも露出量が若干下がりました。一方、会期前のWebメディアでの露出は、昨年の2倍超となりました。会期中や会期後の露出量は一転して、昨年

比でテレビメディアが19%増、新聞・雑誌が約37%増、Webメディアは1%減という結果でした。

本年度で顕著だったのは、海外メディアの減少でした。媒体数・来場者数とともに2桁減だったのが、韓国、台湾、中国、オランダ、フランス、アメリカの6カ国・地域。全体では媒体数で24%減、来場者数が28%減でした。東日本大震災や福島原発事故、急激な円高などの影響が出たと考えられます。来年度は、海外メディア誘致をより積極的に実施します。

## 6-2 掲載件数

メディア掲載数

掲載時期	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	専門誌	WEB	合計
会期前	0	0	72	59	56	484	671
会期中	43	2	16	1	0	688	750
会期後	7	1	294	32	94	163	591
合計	50	3	382	92	150	1,335	2,012
2010(参考)	49	2	273	141	184	1,089	1,738

## 6-3 会期中取材件数／取材者数

媒体カテゴリ	9月15日(木)		9月16日(金)		9月17日(土)		9月18日(日)		合計		
	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	
1 Webニュース/マガジン	217	442	99	219	63	97	42	82	421	840	
2 新聞	27	66	15	30	9	15	7	9	58	120	
3 通信	12	33	2	2	1	1	0	0	15	36	
4 テレビ(衛星放送/CATV)	15	41	8	13	5	26	5	15	33	95	
5 テレビ(地上波)	18	111	22	54	5	12	4	14	49	191	
6 編集プロダクション/フリー/その他	59	109	48	90	27	53	51	63	185	315	
7 ラジオ	13	26	4	4	0	0	4	4	21	34	
8 雑誌	126	519	109	353	38	81	41	81	314	1,034	
9 海外メディア	187	399	190	275	100	192	48	74	525	940	
総合計	674	1,746	497	1,040	248	477	202	342	1,621	3,605	
東京ゲームショウ2010		9月16日(木)	9月17日(金)	9月18日(土)	9月19日(日)				合計		
		696	1,804	514	1,316	276	584	185	342	1,671	4,046

## 6-4 海外媒体内訳

報道対象地域	人数				媒体数		増減	延合計人数	増減	
	15日	16日	17日	18日	2011	2010				
アジア	日本(在日海外)	49	35	27	24	87	68	19 △	135 100	35 △
	韓国	29	17	16	0	23	52	-29 ▼	62 91	-29 ▼
	香港	25	16	7	10	40	48	-8 ▼	58 74	-16 ▼
	台湾	21	21	14	1	34	72	-38 ▼	57 105	-48 ▼
	中国	22	12	17	1	23	34	-11 ▼	52 91	-39 ▼
	シンガポール	6	5	2	1	12	9	3 △	14 11	3 △
	マレーシア	3	5	1	0	9	5	4 △	9 7	2 △
	インドネシア	1	1	3	3	4	0	4 △	8 0	8 △
	タイ	1	3	2	0	3	4	-1 ▼	6 9	-3 ▼
ヨーロッパ	フィリピン	4	1	0	0	3	0	3 △	5 0	5 △
	フランス	33	18	15	1	36	65	-29 ▼	67 141	-74 ▼
	スペイン	22	11	9	2	20	17	3 △	44 28	16 △
	イギリス	30	8	3	0	25	35	-10 ▼	41 45	-4 ▼
	ドイツ	14	6	4	4	19	13	6 △	28 22	6 △
	イタリア	9	9	2	3	15	20	-5 ▼	23 42	-19 ▼
	デンマーク	2	5	2	4	10	3	7 △	13 5	8 △
	ロシア	3	5	3	0	4	4	0 -	11 12	-1 ▼
	スウェーデン	3	3	0	0	3	8	-5 ▼	6 12	-6 ▼
北米・中南米	オランダ	3	0	1	1	4	14	-10 ▼	5 41	-36 ▼
	チェコ	1	3	0	0	3	2	1 △	4 2	2 △
	ベルギー	3	0	0	0	0	0	1 1	0 1	-2 ▼
	ポルトガル	1	1	1	0	1	0	3 △	3 0	3 △
	ノルウェー	1	1	0	0	2	3	-1 ▼	2 10	-8 ▼
	ハンガリー	0	1	0	0	1	2	-1 ▼	1 2	-1 ▼
	フィンランド	1	0	0	0	0	1	3 △	2 1	7 -6 ▼
	ボランダ	1	0	0	0	0	1	10 △	9 1	18 -17 ▼
	オーストリア	0	0	0	0	0	2	-2 ▼	0 7	7 -7 ▼
オセアニア	スロバキア	0	0	0	0	0	3	-3 ▼	0 7	7 -7 ▼
	セルビア	0	0	0	0	0	2	-2 ▼	0 4	4 -4 ▼
	ナイジェリア	0	0	1	0	1	0	1 △	1 0	1 △
	UAE	1	0	0	0	0	1	1 △	1 0	1 △
	アメリカ	82	62	46	15	93	117	-24 ▼	205 296	-91 ▼
	ブラジル	5	6	6	0	10	16	-6 ▼	17 23	-6 ▼
	メキシコ	4	3	1	1	6	7	-1 ▼	9 10	-1 ▼
	カナダ	3	1	0	0	3	9	-6 ▼	4 17	-13 ▼
	オーストラリア	14	14	9	0	22	29	-7 ▼	37 46	-9 ▼
合計	ニュージーランド	2	2	0	3	3	2	1 △	7 3	4 △
	不明	0	0	0	0	0	8	-8 ▼	0 8	-8 ▼
合計		399	275	192	74	525	690	-165 ▼	940 1,306	-366 ▼

\*オーストラリア、スロバキア、セルビア、アルゼンチンからは今年の来場はありませんでした。

## ●ポスター

【体裁】B1判、B3判:4C

心が躍りだすコンテンツならば、それがその人にとってのGAMEである——。東京ゲームショウ2011が掲げたテーマ、「心が躍れば、それはGAMEです。」は、GAMEの概念は1つではなく、新しい感動を得られるものがGAME体験であると再定義しました。人と人をダイレクトに結ぶソーシャルネットワークや新しいデバイスの普及により、ゲームとの距離がもっと縮まり、生活のさまざまなシーンで楽しみを提供できるようになりました。このビジュアルでは、多彩なデバイスを身にまとったキャラクターが、新しい可能性を秘めたGAMEの世界を飛び回る様子を表現しています。



## ●チラシ

【体裁】A4判、表紙:4C/裏面:1C

【配布場所】全国プレガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなど



## ●雑誌広告

【体裁】A4変形版・A5版、4C

【掲載媒体】日経ビジネス、日経トレンド、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、電玩通週刊(週刊ファミ通台湾版)など25媒体54ページ



## ●新聞広告

【体裁】全五段

【掲載媒体】9月16日(金):日本経済新聞夕刊(全国版)、9月17日(土):日本経済新聞夕刊(東京本社版)



## ●公式ガイドブック

【体裁】A4変型版、4C、92ページ



## ●ラジオ体操カード

【体裁】B6判、表面4C/裏面:1C

【配布先】千葉市、習志野市、八千代市、浦安市、船橋市の子ども会連合会



## ●公式Webサイト

【URL】<http://tgs.cesa.or.jp/>

日本語、英語、ハングル、簡体字、繁体字にて、情報を掲載しました。



## ●facebook



## ●Webバナー広告、メール広告

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



## ●その他

会場内外の表示物などを広告媒体として出展社に提供し、スポンサーシップをいただきました。



# 8 出展社アンケート

## 調査概要

【調査方法】東京ゲームショウ2011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。

なお、海外出展社に対しては事務局よりアンケート用紙を配布し、回収した。

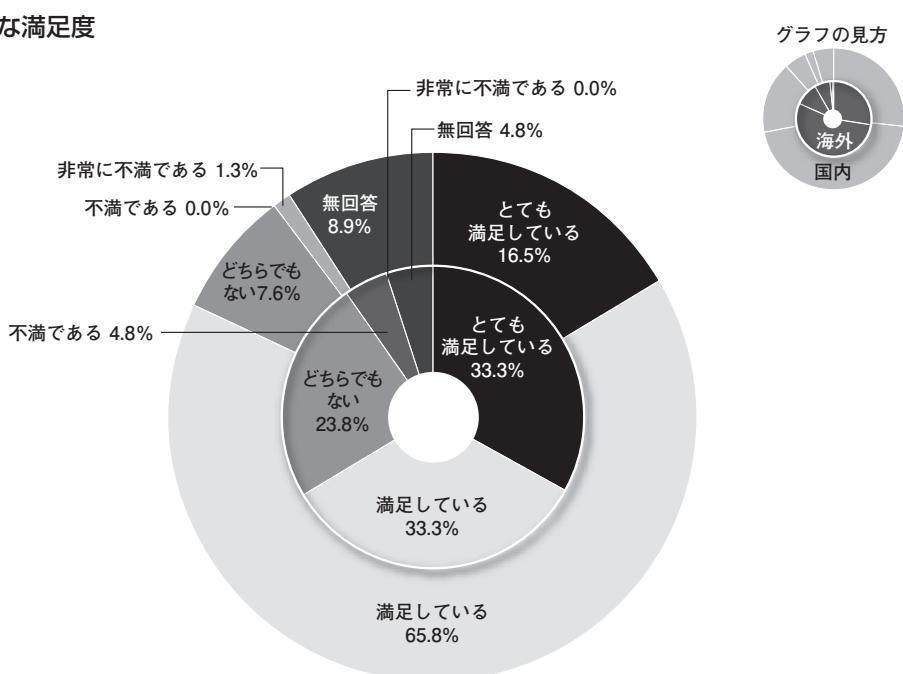
【調査期間】国内：2011年9月26日(月)～2011年10月5日(水)

海外：2011年9月18日(日)～2011年10月17日(月)

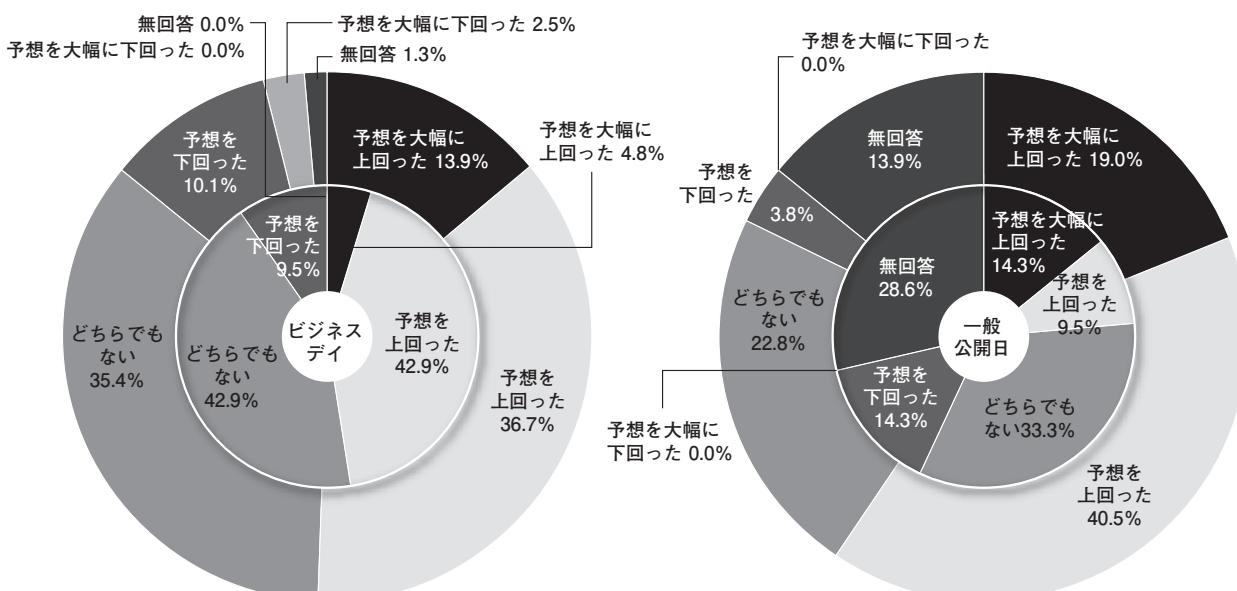
【有効回答数】国内：79件 海外：21件

【調査実施】日経BPコンサルティング/東京ゲームショウ事務局

## ●出展に関する全体的な満足度

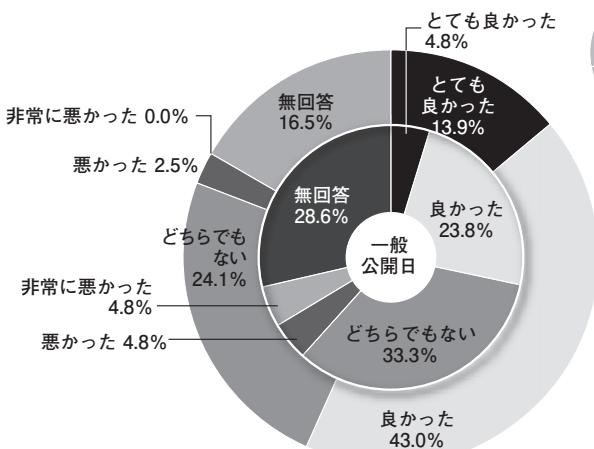
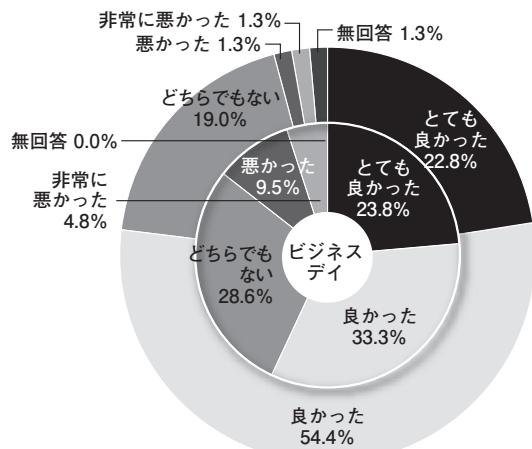


## ●貴社ブースへの来客数

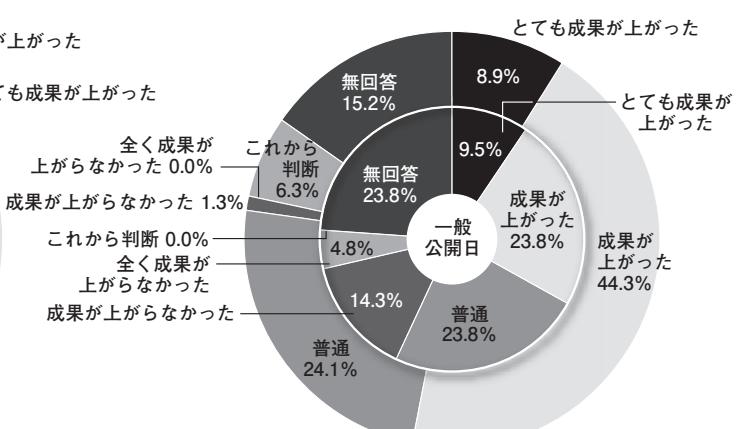
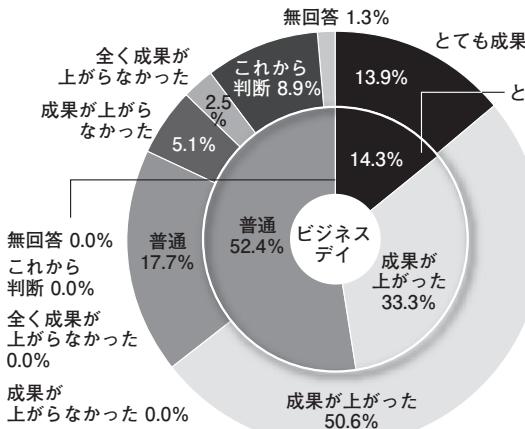




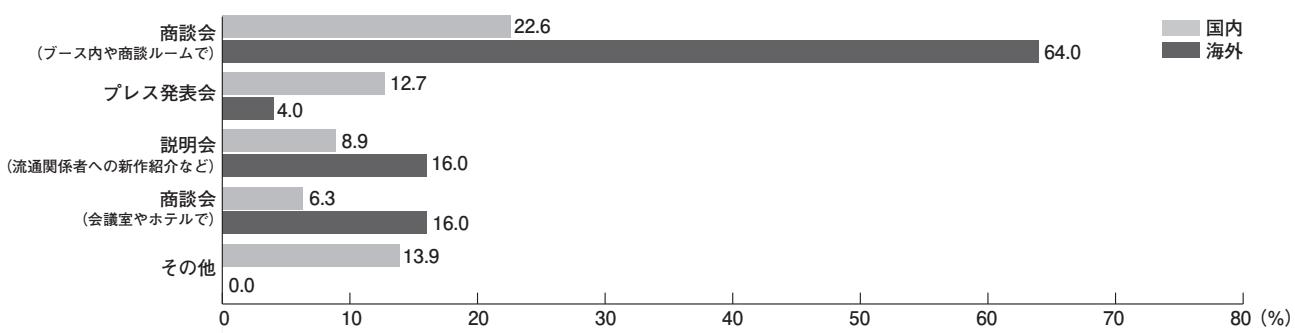
### ●来場者の質



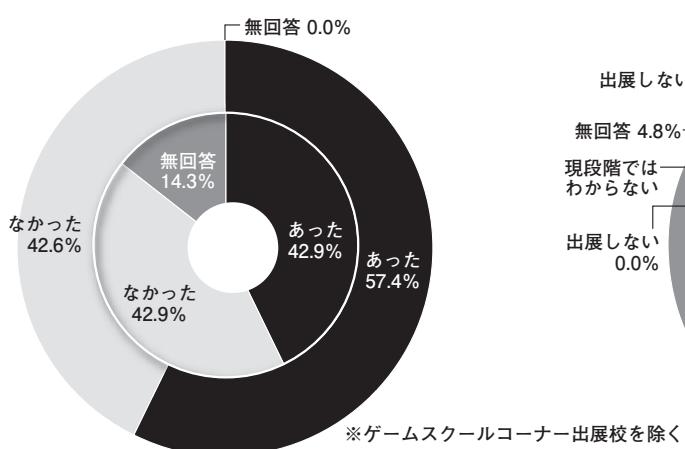
### ●出展成果



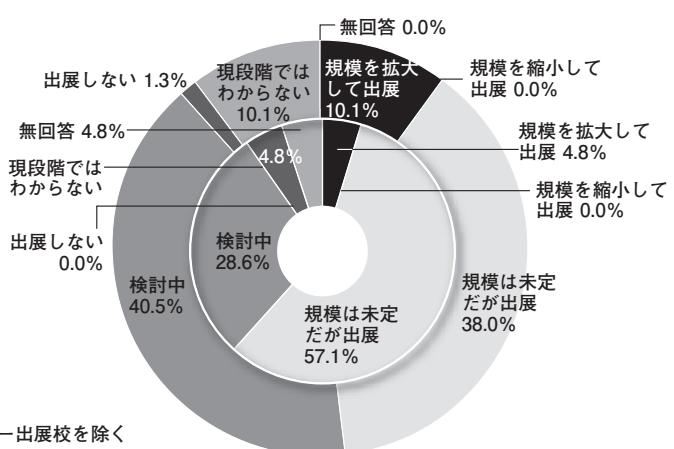
### ●ビジネスデイで実施した企画(MA)



### ●TGSを念頭においたリリースの有無



### ●次回の出展予定



---

次回開催案内

---

## 東京ゲームショウ2012

会期(予定): 2012年9月20日(木)~9月23日(日)

会場: 幕張メッセ

---

## 東京ゲームショウ2011 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.