



つながって、ひろがって、世界へ。

# TOKYO GAME SHOW 2007

## 東京ゲームショウ2007 オフィシャルレポート

主催：社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

共催：日経BP社 経済産業省（国際ビジネス部門）

会期：2007年9月20日(木)～23日(日)

会場：幕張メッセ

Organizer



Co-organizer

日経BP社  
Nikkei Business Publications, Inc.

経済産業省

# ● 目次

1. 総括	03
2. 準備・開催日程	03
3. 開催概要・来場者数	04
4. 来場者アンケート結果	05
4-1 ビジネスディ来場者アンケート結果	
4-2 一般来場者アンケート結果	
5. 開催記録	10
5-1 企画・運営報告	
5-2 開会式	
5-3 出展社一覧	
5-4 会場レイアウト	
5-5 会場風景	
5-6 ビジネスソリューションコーナー	
5-7 キッズコーナー	
5-8 主催者企画	
5-9 イベントステージ	
5-10 JAPAN国際コンテンツフェスティバル2007関連企画	
5-11 TGSフォーラム2007	
5-12 日本ゲーム大賞2007	
5-13 懇親パーティー	
5-14 インターナショナルパーティー	
5-15 CESAチャリティーオークション	
6. 広報・パブリシティ	31
6-1 全体報告	
6-2 新聞・雑誌記事掲載件数/TV・ラジオ放送件数	
6-3 会期中取材件数/取材者数	
6-4 海外媒体内訳	
7. 制作物	32
7-1 ポスター	
7-2 チラシ	
7-3 チケット	
7-4 雑誌広告	
7-5 交通広告	
7-6 新聞折込チラシ	
7-7 ラジオ体操カード	
7-8 バナー広告・メール広告	
7-9 ブログパーティ	
7-10 公式ガイドブック	
7-11 公式ウェブサイト	
7-12 モバイルサイト	
7-13 その他	
8. 出展社アンケート結果	34

# 1 総括

「東京ゲームショウ 2007」は『つながって、ひろがって、世界へ。』をテーマに、社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称:CESA）主催、日経 BP 社および経済産業省の共催、株式会社 NTT ドコモの特別協賛のもと、開催いたしました。

「JAPAN 国際コンテンツフェスティバル」（コ・フェスタ）のオフィシャルイベントとなった今回は、日本をはじめ、カナダ、台湾、オーストラリア、英国、フランス、タイ、米国など 19 の国と地域から、過去最多の 217 の企業や団体、学校が出展いたしました。この出展社数は、過去最多となった昨年の 148 社を大きく上回るもので、5 年連続で最多出展社数を更新しました。出展小間数も過去最多の 1,735 小間となりました。

会期中には、発売前の最新型家庭用ゲーム機向けタイトルが数多く公開されたのをはじめ、携帯電話用ゲーム、携帯型ゲーム機用ソフト、PC オンラインゲームなどのタイトルが幅広く展示され、全体では新作ソフトウェアなどを中心に、過去最多となるおよそ 700 タイトルが展示されました。また、本年より 2 日間に延長したビジネスデイでは、「TGS フォーラム」「コ・フェスタ フォーラム in TGS」「コンテンツ企業ビジネス プレゼンテーション」が開催され、ゲーム業界関係者をはじめとする多くのコンテンツ業界関係者に向けて様々な情報提供が行われました。

来場者数につきましては、過去最多となった前回来場者数を上回る、19 万 3040 人を記録いたしました。これにより、出展社数、来場者数など、過去の記録をすべて更新することとなりました。これもひとえに、ご出展社の皆様ならびに関係各位の多大なるご協力の賜物と厚く御礼申し上げます。

ここに「東京ゲームショウ 2007」の開催内容を取りまとめ、オフィシャルレポートとしてご報告申し上げます。来場者数やその内訳のほか、来場者ならびにご出展社の方々に対して実施させていただいたアンケート調査の結果などを網羅しております。本レポートを通じて、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。

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  
経済産業省

# 2 準備・開催日程

開催発表会・懇親パーティー	3月2日(金)
出展社募集開始	3月2日(金)
出展申込締切	6月8日(金)
小間位置選定会(40小間以上の出展社)	6月26日(火)
出展社説明会・小間位置選定会(40小間未満の出展社)	7月5日(木)
ビジネスデイ来場事前登録開始	8月6日(月)
取材事前登録開始	8月13日(月)
搬入・施工開始	9月18日(火)
会期：ビジネスデイ	9月20日(木)～21日(金)
会期：一般公開	9月22日(土)～23日(日)

### 3 開催概要・来場者数

【名称】	東京ゲームショウ2007 TOKYO GAME SHOW 2007	
【テーマ】	つながって、ひろがって、世界へ。	
【主催】	社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）	
【共催】	日経BP社、経済産業省（国際ビジネス部門）	
【特別協賛】	株式会社NTTドコモ	
【会期】	ビジネスデイ 2007年9月20日（木）、21日（金） 一般公開日 2007年9月22日（土）、23日（日） 10:00～17:00	
【会場】	幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区） 展示ホール1～8（展示面積：約54,000平方メートル）、国際会議場	
【出展社数】	217社	
【総出展小間数】	1,735小間	
【出展タイトル】	702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 (%)
携帯電話 32.2	アクション 28.5
パソコン 22.7	ロールプレイング 11.8
ニンテンドーDS 17.1	シミュレーション 9.9
Wii 8.1	パズル 8.1
プレイステーション2 7.2	アドベンチャー 5.8
Xbox 360 4.9	スポーツ 4.4
プレイステーション3 3.2	レーシング 3.5
プレイステーション・ポータブル 2.6	シューティング 3.2
ニンテンドー ゲームキューブ 0.2	その他 24.8
その他 15.8	

【入場料】	一般入場料（中学生以上）	当日売	1,200円(税込)
		前売	1,000円(税込)
小学生以下			無料
特別割引入場券	当日のみ	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

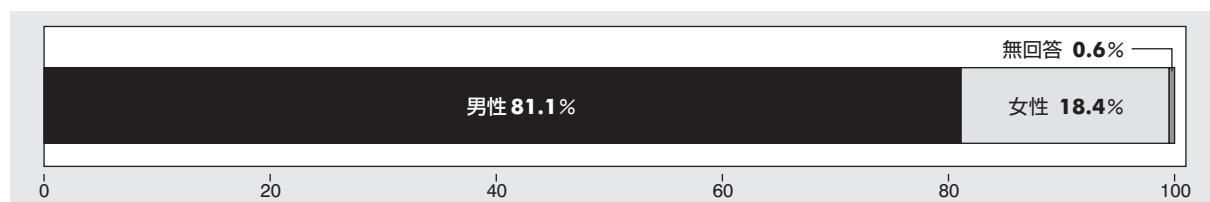
東京ゲームショウ2007		東京ゲームショウ2006	
9月20日（木） ビジネスデイ	29,783人	9月22日（金） ビジネスデイ	39,645人
9月21日（金） ビジネスデイ	32,390人		
9月22日（土） 一般公開日	(内キッズ 64,795人 11,829人)	9月23日（土） 一般公開日	(内キッズ 84,823人 12,246人)
9月23日（日） 一般公開日	(内キッズ 66,072人 15,347人)	9月24日（日） 一般公開日	(内キッズ 67,943人 10,637人)
合計	193,040人 (内キッズ 27,176人)	合計	192,411人 (内キッズ 22,883人)

## 4 来場者アンケート結果

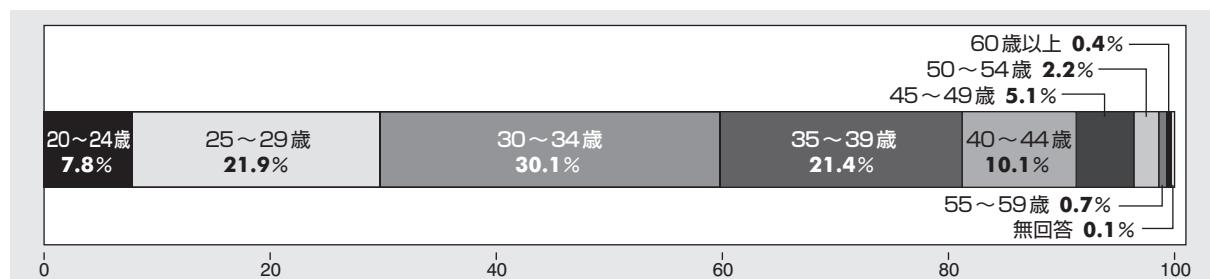
#### 4-1 ビジネスディ来場者アンケート結果（日経BP社調べ、抜粋）

<b>調査概要</b>	東京ゲームショウ2007のビジネスデイ事前登録者のうち3,745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。
<b>【調査スケジュール】</b>	2007年9月27日（木）：調査開始（メール配信、サイトオープン） 2007年10月9日（火）：調査終了（サイトクローズ）
<b>【有効回答数】</b>	681件（回収率18.2%）
<b>【調査実施】</b>	日経BPコンサルティング

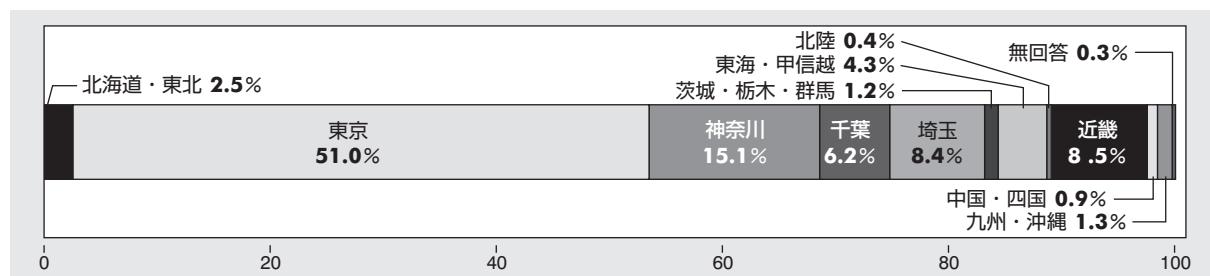
## ●性別



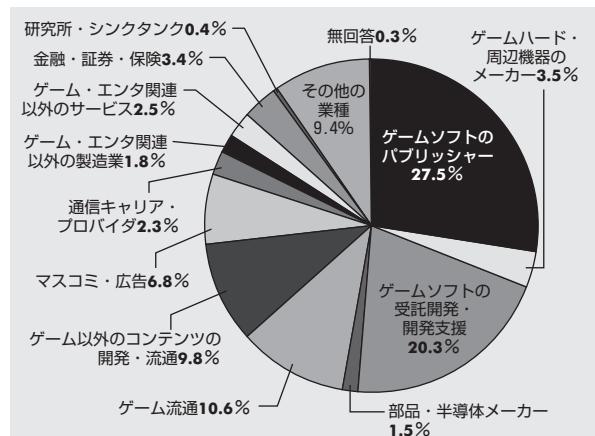
• 年齡



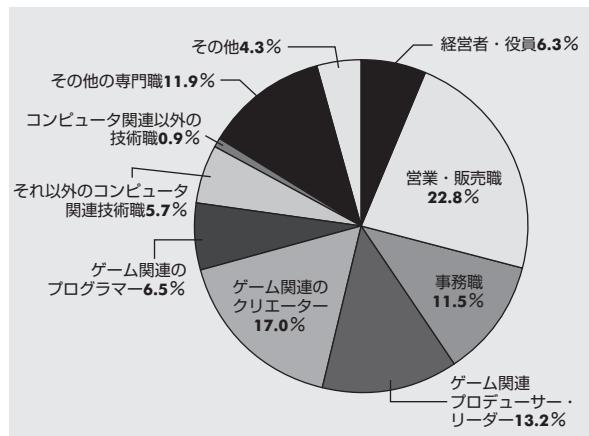
## ●居住地



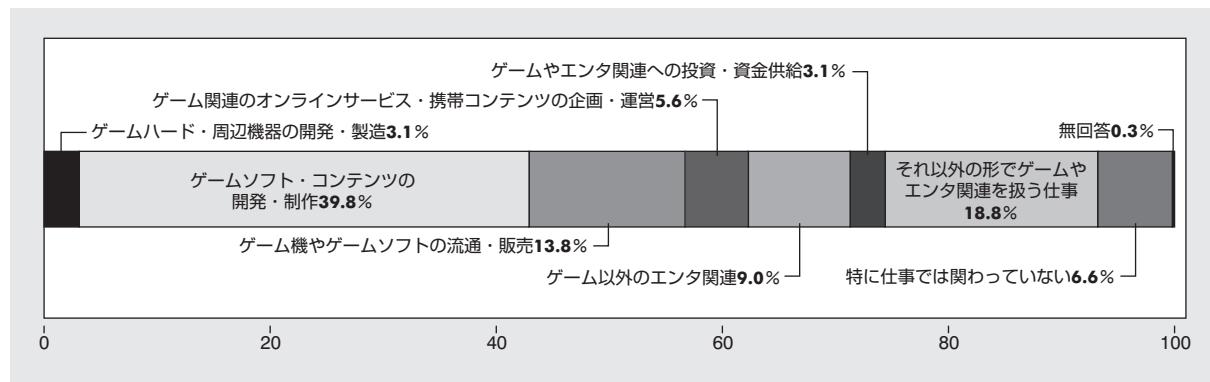
### ●業種



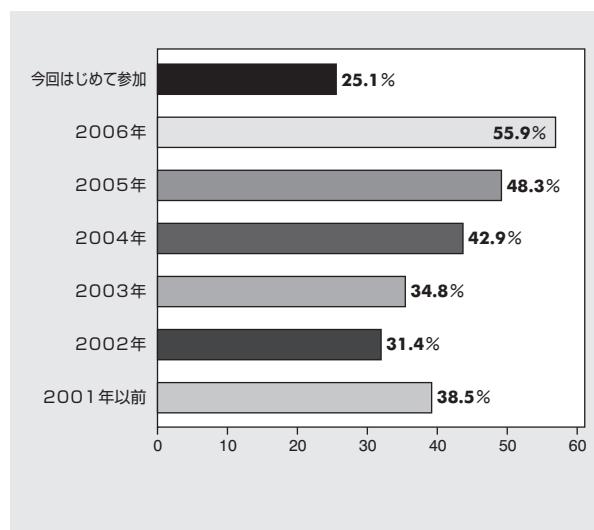
●職種



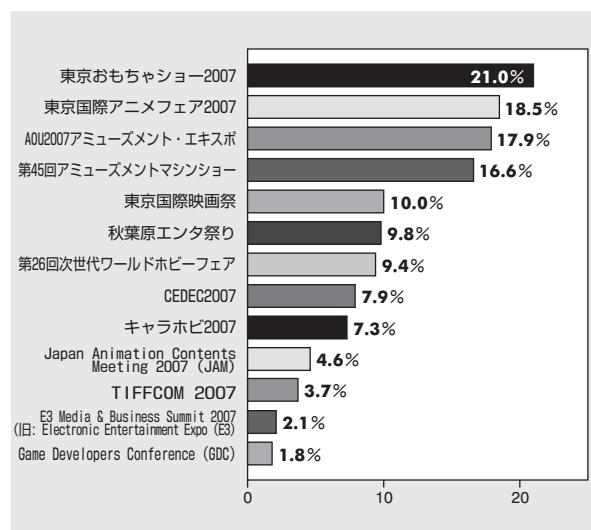
## ●ゲーム / エンターテインメント・コンテンツとの関わり



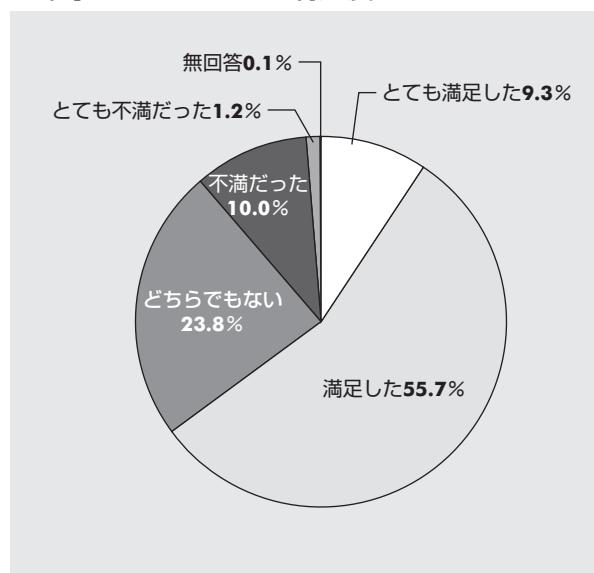
## ●過去の東京ゲームショウへの参加経験 (MA)



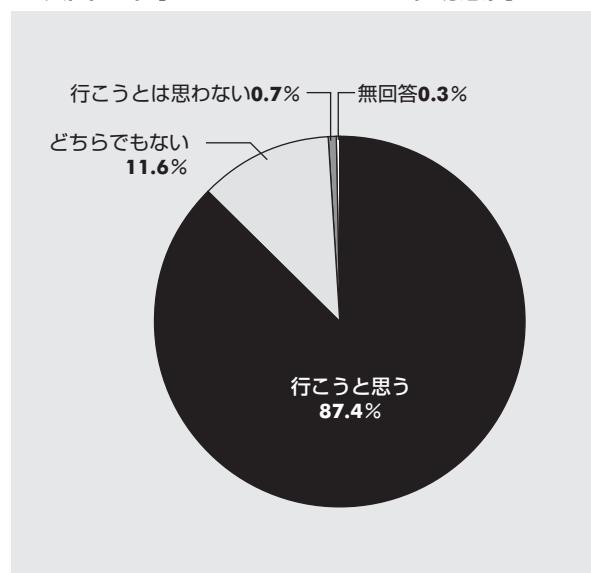
## ●この一年以内に来場した / 来場予定の展示会(MA)



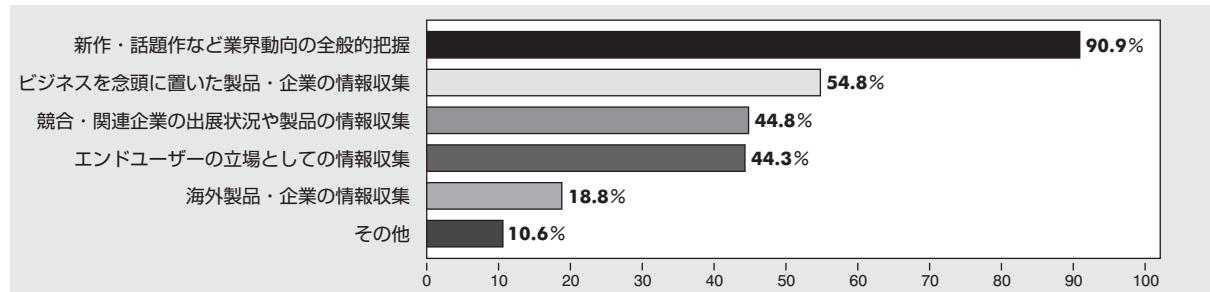
## ●東京ゲームショウの満足度



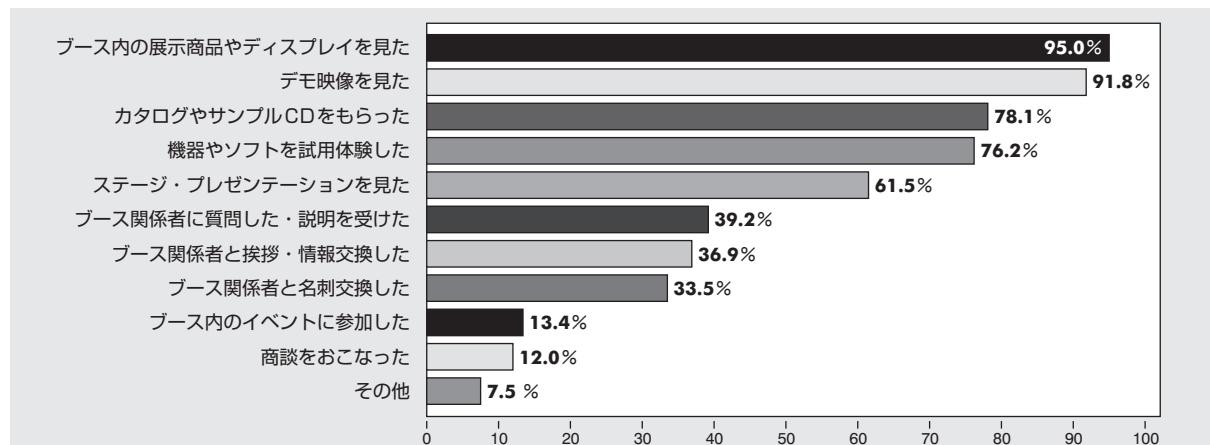
## ●次回の東京ゲームショウへの来場意向



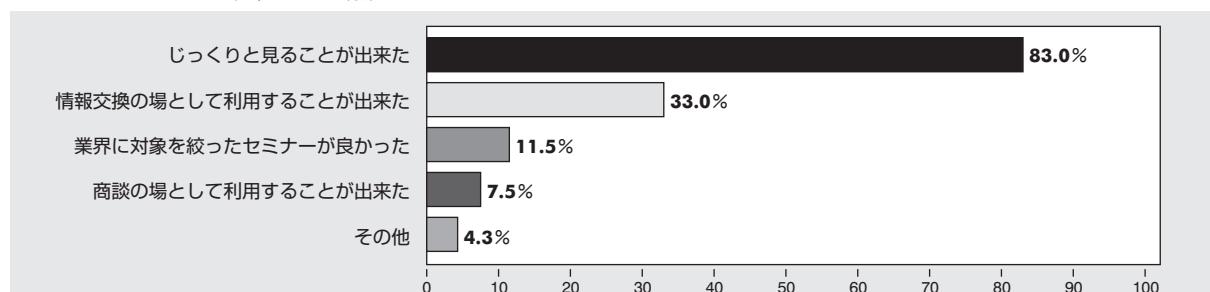
## ●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報（MA）



## ●東京ゲームショウで取った行動（MA）



## ●ビジネスデイで良かった点（MA）



## ●ビジネスデイ海外来場者 地域／国別内訳 ※1

地域	国名	割合(%)	地域	国名	割合(%)
アジア	韓国	40.5%	欧州	スペイン	0.5%
	台湾	17.4%		ドイツ	0.4%
	中国	5.3%		デンマーク	0.4%
	香港	5.0%		スイス	0.3%
	シンガポール	3.7%		オーストリア	0.2%
	タイ	0.6%		フィンランド	0.1%
	インドネシア	0.3%		ギリシャ	0.1%
	インド	0.1%		ポルトガル	0.1%
	フィリピン	0.1%		アイスランド	0.05%
	マレーシア	0.1%		チェコ	0.05%
北米	米国	12.9%		ノルウェー	0.05%
	カナダ	1.8%		ポーランド	0.05%
欧州	英国	3.2%	オセアニア	オーストラリア	1.7%
	フランス	2.1%		ニュージーランド	0.05%
	スウェーデン	1.2%	アフリカ	南アフリカ	0.1%
	オランダ	0.9%		中東	アラブ首長国連邦
	ロシア	0.6%			0.05%

※1 ビジネスデイにOverseas窓口で受付をした2,132名※2のうち、勤務先国名まで判明した2,114名の内訳  
(ビジネスデイの2日間とも来場した方は1名としてカウント)

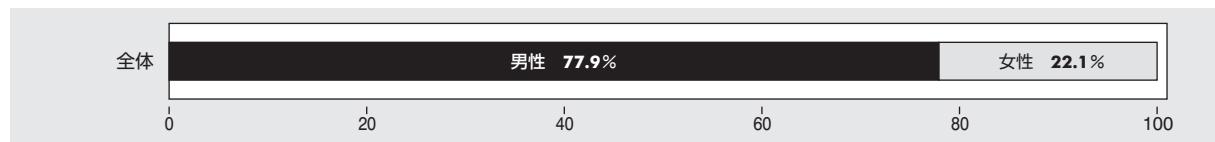
※2 以下の海外来場者は数に含まれていません。

・ビジネスデイ事前登録申込券受付から入場した方 ・ゲストパス持参者 ・海外プレス関係者 ・出展社パス持参者

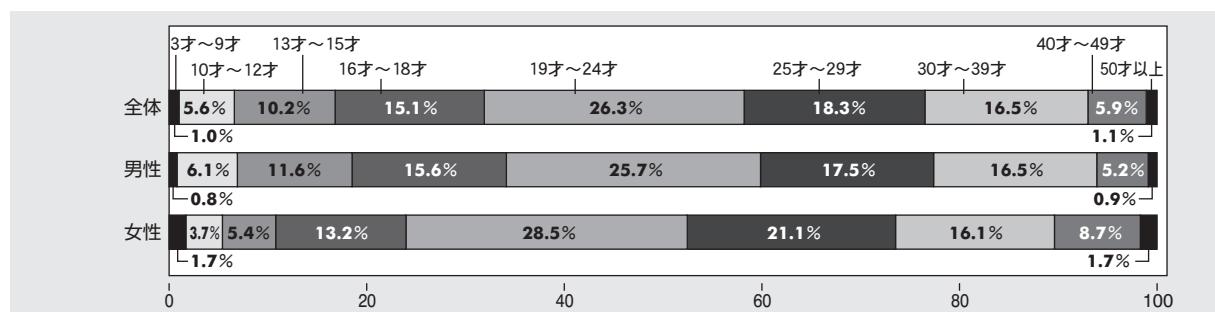
## 4-2 一般来場者アンケート結果 (CESA調べ、抜粋)

【調査概要】	東京ゲームショウ 2007 の会場内に設置したブースにおける自記式アンケート調査。
【調査対象者】	東京ゲームショウ 2007 に来場した 3 才以上の男女個人
【調査実施日時】	2007 年 9 月 23 日 (日) : 10:00 ~ 17:00
【有効回答数】	1,094 件
【調査主体】	実施主体 : 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) 企画主体 : 日本テレネット株式会社

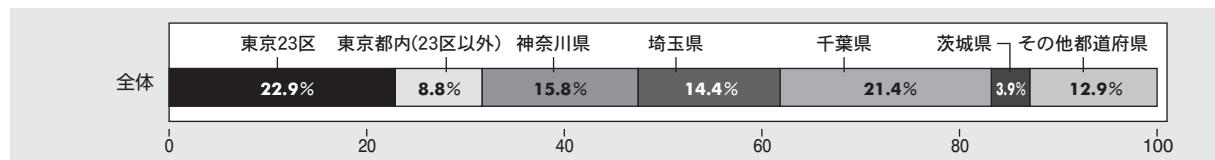
### ●性別



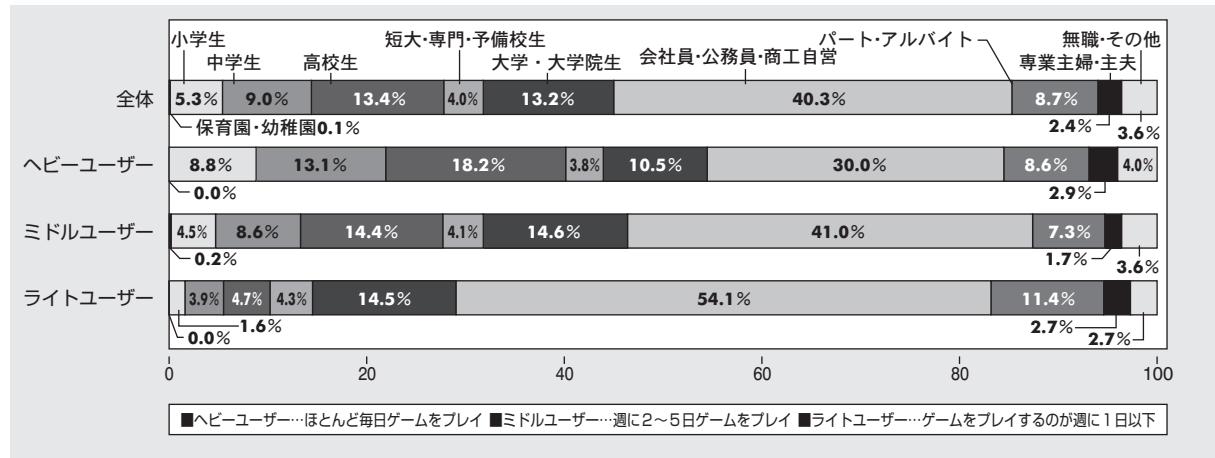
### ●年齢



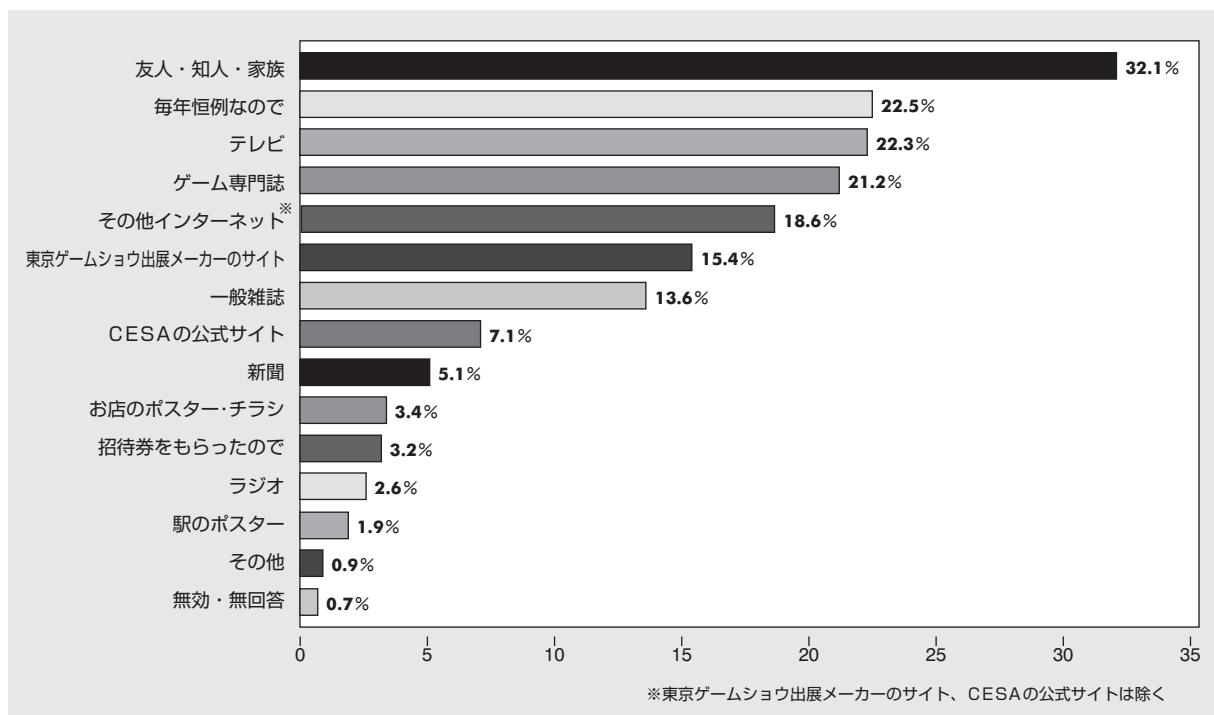
### ●居住地



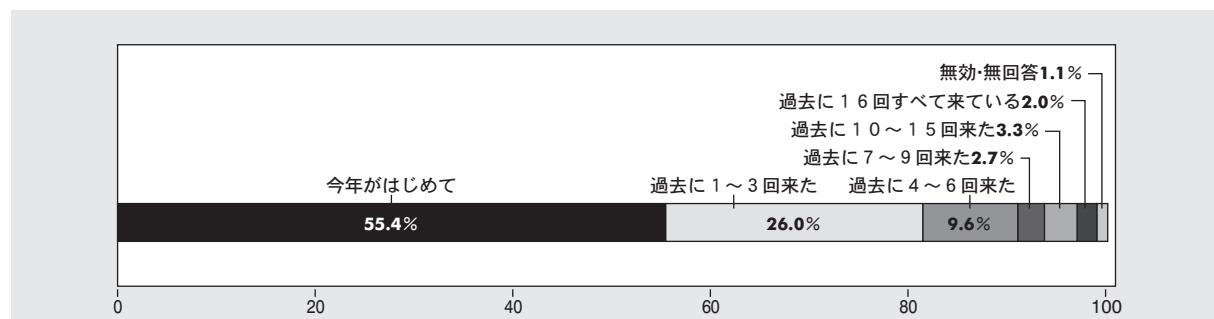
### ●職業



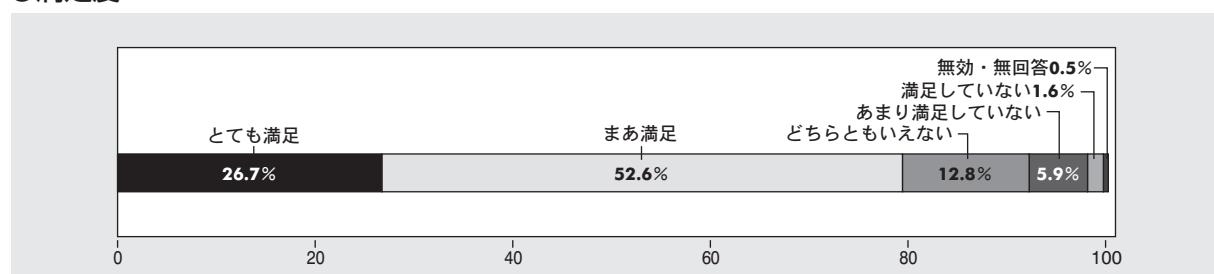
## ●認知経路（MA）



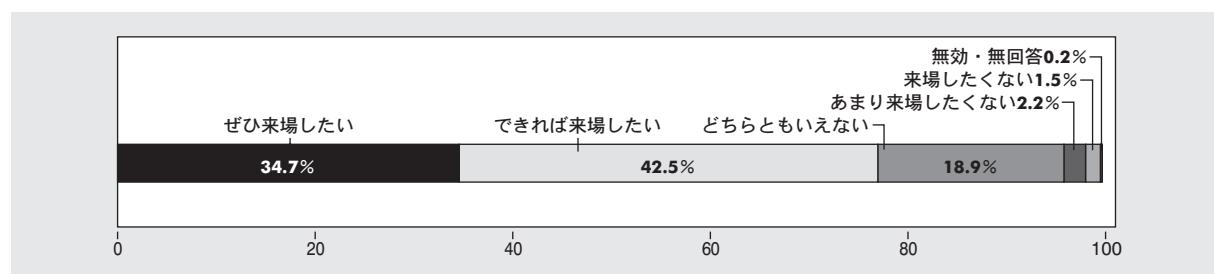
## ●過去の東京ゲームショウ来場回数



## ●満足度



## ●次回の来場意向



# 5 開催記録

## 5-1 企画・運営報告

「東京ゲームショウ2007」では、会期前半の9月20日（木）と21日（金）を終日ビジネスデイとし、業界関係者、報道関係者の来場に限定しました。今回初めてインターネット上での来場事前登録受付を実施。会期前に事前登録者へ入場バッジを送付することで、当日はスムーズな入場が可能になりました。また国際会議場内の国際会議室とコンベンションホールに通訳サービスを備えた「ビジネスミーティングコーナー」、展示ホール2の北側スペースには「商談ルーム」をそれぞれ設置し、来場者と出展社の商談スペースとして無料でご利用いただきました。

ゾーニングは、「メインエントランス」が展示ホール1の北側スペース、展示ホール1～6に「一般展示コーナー」、展示ホール1～3の北側に「ビジネスソリューションコーナー」、展示ホール3に「海外パビリオン」、展示ホール4に「モバイルコンテンツコーナー」、展示ホール7に「ゲームスクールコーナー」と「物販コーナー」、展示ホール8に「イベントステージ」「キッズコーナー」を配置。9月22日(土)と23日(日)の一般公開日には、小学生以下とその保護者が優先して入場できる「キッズコーナー専用入場口」を展示ホール8に設けました。また展示会場北側に屋外通路を用意、来場者に開放しました。これらにより来場者の目的や安全性を考慮したレイアウトと導線を実現しました。

## 5-2 開会式

【日時】 2007年9月20日（木） 9：30～9：50

【場所】 幕張メッセ 展示ホール5前（2F）

【式次第】	主催者挨拶	(社) コンピュータエンターテインメント協会 会長	和田 洋一
	共催者挨拶	経済産業省 大臣政務官	荻原 健司
		(株) 日経BP 代表取締役社長	大輝 精一
	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 副会長	石塚 通弘
		経済産業省 大臣政務官	荻原 健司
		(株) 日経BP 代表取締役社長	大輝 精一
		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
		JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会 副委員長	迫本 淳一

会場視察

(敬称略)



## 5-3 出展社一覧

### 一般展示

アーケードシステムワークス	
アイレム	
アクワイア	
ICUTI VIDEO EYEWEAR	[米国]
Winxen Co., Ltd.	[韓国]
WESTERN AUSTRALIA	[オーストラリア]
G03 Electronic Entertainment Expo	
Murdoch University	
West Coast Tafe	
EIZO (ナナオ)	
SNK プレイモア	
NTT ドコモ	
エンターブレイン	
オーストラリアパビリオン	[オーストラリア]
Auran Pty Ltd	
Fuzzyeyes Studio Pty Ltd	
Halfbrick Studios Pty Ltd	
Wildfire Studios	
オーストラリア大使館	
オーストラリア クイーンズランド州政府 東京事務所	
カナダゲーム	[カナダ]
A2M	
Alliance NumeriQc	
audiokinetic	
Big Blue Bubble	
Bug-Tracker	
Cookiejar Entertainment	
D-Box Technologies Inc.	
DreamCatcher	
DTI Software	
Enzyme Testing Labs	
Fog Studios	
GestureTek Inc	
Invest Quebec	
KrabbitSoft Studios	
Kutoka	
Logiciels Mistic Inc.	
Magmic	
Other Ocean Interactive	
Sherpa Games	
Technologies Quazal Inc.	
True Player Gear Inc.	
Wave Generation	
Wicked Studios	
カブコン	
芸者東京エンターテインメント	
KDDI	
コーエー	
コナミ	
サーファーズパラダイス	
Cykan Entertainment Co., Ltd.	[韓国]
サイカングームズ	
ジーテータソフトウェア	
ジーデックス	
Shenzhen Guanqiao Packing Products Co, Ltd.	[中国]
ジャレコ	
シルバースタージャパン	
スクウェア・エニックス	
SMYTH RESEARCH	[英国]
3DV Systems	[イスラエル]
セガ	
ソニー・コンピュータエンタテインメント	
ソフトバンクモバイル	
タイトー	
タイトーバビリオン	[タイ]
Advance Intelligence Modernity Co., Ltd.	
Corcelli Technology Co., Ltd.	
Dashpoint Design Co., Ltd.	
Digidream Studio Co., Ltd.	
Game Square Interactive Co., Ltd.	
Monomania Co., Ltd.	
Software Industry Promotion Agency	
台湾ゲーム館 (TAITRA)	[台湾]
Ling Tung University, DEP. of Digital Context Design	
Mega Entertainment Co., Ltd.	
UserJoy Technology Co., Ltd.	
台湾貿易センター	
台湾ゲーム館 (THCA)	[台湾]
InterServ International Inc.	
Joymaster Inc.	
Lager Interactive Inc.	
Taipei Hsien Computer Association	
Unalis Co., Ltd.	
Winking Entertainment Corporation	
XPEC Entertainment Inc.	
タカラトミー	
ディースリー・パブリッシャー	
D4 エンターブライズ	
ティジイエル企画	
テクモ	
デジタル ワークス エンターテインメント	
東京国際アニメフェア 2008	

### triple a 出版

日経 BP 社	
日本eスポーツ協会設立準備委員会	
ハドソン	
HaptX	[スウェーデン]
パンダイナムコゲームス	
パンプレスト	
BGIn	[オランダ]
フジワーカ	
Prime Sense	[イスラエル]
プラネットコミュニケーションズ	
ブロッコリー	
プロトタイプ	
マーベラスエンターテイメント	
マイクロソフト	
モリグームズ	
ユードー	
レベルファイブ	
ROLLING KONCEPT INNOVATION CO., LTD.	[タイ]

### スクウェア・エニックス

スクウェア・エニックス ミュージック	
ソフトバンク クリエイティブ	
テクモ	
日経 BP 社	
ハドソン	
プラネットコミュニケーションズ	
ブロッコリー	
マーベラスエンターテイメント	
マッピングワールド	

### ビジネスソリューションコーナー

アーニス・サウンド・テクノロジーズ	
Advansus Corp.	[台湾]
アンラボ	
ISAO	
英國大使館	
Babel Media	[英国]
New Concept Gaming	
Serious Games Institute	
Skill gaming	
英國北東イングランド・ゲームクラスター	[英国]
Digital City	
Eutechnyx	
The Mustard Corporation	
英國北東イングランド経済開発公社	
NTT アイティ	
NTT アドバンステクノロジ	
エルザ ジャパン	
エンターブレイン	
クリーク・アンド・リバー社	
Global Collect	[オランダ]
Game Connection Asia	
ナウプロダクション	
Allegorithmic SAS	[フランス]
Avalanche Studios	[スウェーデン]
B2B GAMES	[フランス]
bhv Software	[ドイツ]
Big Ant Studios	[オーストラリア]
Buka Entertainment Enterprises	[ウクライナ]
Cyanide	[フランス]
Epic Games	[米国]
Falcor Media	[ロシア]
Firemint	[オーストラリア]
FOG Studios	[米国]
Fuzzyeyes Studio	[オーストラリア]
InteractiveMediaConsulting GmbH	[ドイツ]
Lapland Studio Ltd.	[フィンランド]
Mekensleep	[フランス]
NASSONS Entertainment Studios	[ヨルダン]
Neko Entertainment	[フランス]
Nobilis Publishing Group	[フランス]
NVIDIA Corporation	
Pinjata	[ノルウェー]
Resolution Interactive AB	[スウェーデン]
Smack Down Productions	[フランス]
Virtools	[フランス]
Widescreen Games	[フランス]
WIZARBOX	[フランス]

### キッズコーナー

NTT ドコモ	
カブコン	
KDDI	
コーエー	
コナミ	
スクウェア・エニックス	
セガ	
ソニー・コンピュータエンタテインメント	
タカラトミー	
テクモ	
パンダイナムコゲームス	
マーベラスエンターテイメント	
マイクロソフト	
* 9月 22 日 (土)・23 日 (日) のみ出展	

### ゲームスクールコーナー

アーツカレッジヨハマ	
Academy of Art University	[米国]
麻生情報ビジネス専門学校	
穴吹カレッジグループ	
ECC コンピュータ専門学校	
WIZ 国際情報工科専門学校	
大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科	
太田情報商科専門学校	
神戸電子専門学校	
国際アート&デザイン専門学校	
専門学校 東京テクニカルカレッジ	
専門学校 東京デザイナー学院	
専門学校 東京ネットウエイブ	
総合学院テクノスカレッジ 東京工学院専門学校	
総合学園 ヒューマンアカデミー	
デジタルエンタテインメントアカデミー	
東京コミュニケーションアート専門学校	
東北電子専門学校	
トライアントコンピュータ専門学校	
名古屋工学院専門学校	
新潟高度情報処理技術学院	
新潟コンピュータ専門学校	
日本工学院／東京工科大学	
日本電子専門学校	
東日本デザイン＆コンピュータ専門学校	
横浜デジタルアーツ専門学校	
代々木アニメーション学院	

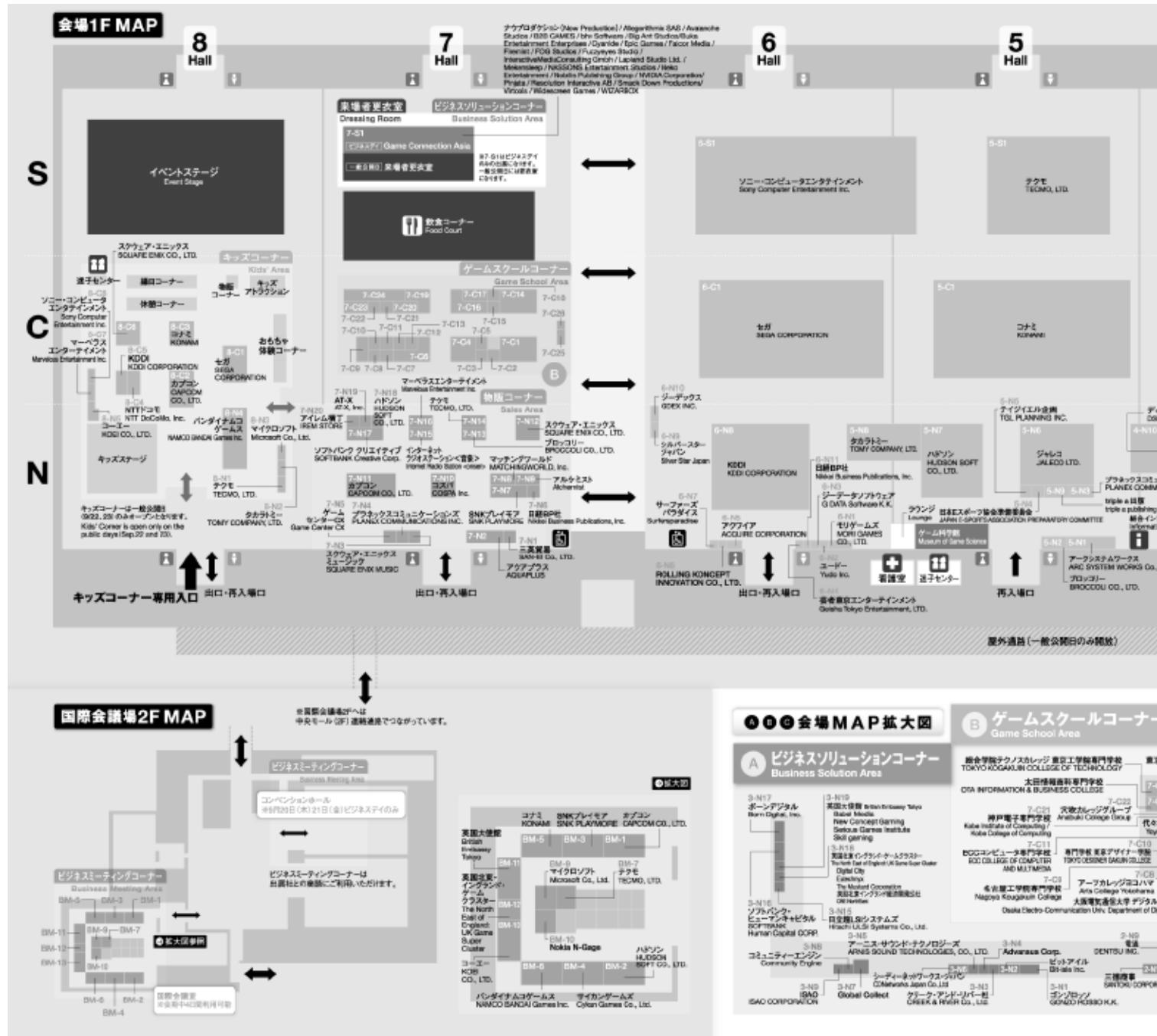
### ビジネスミーティングコーナー

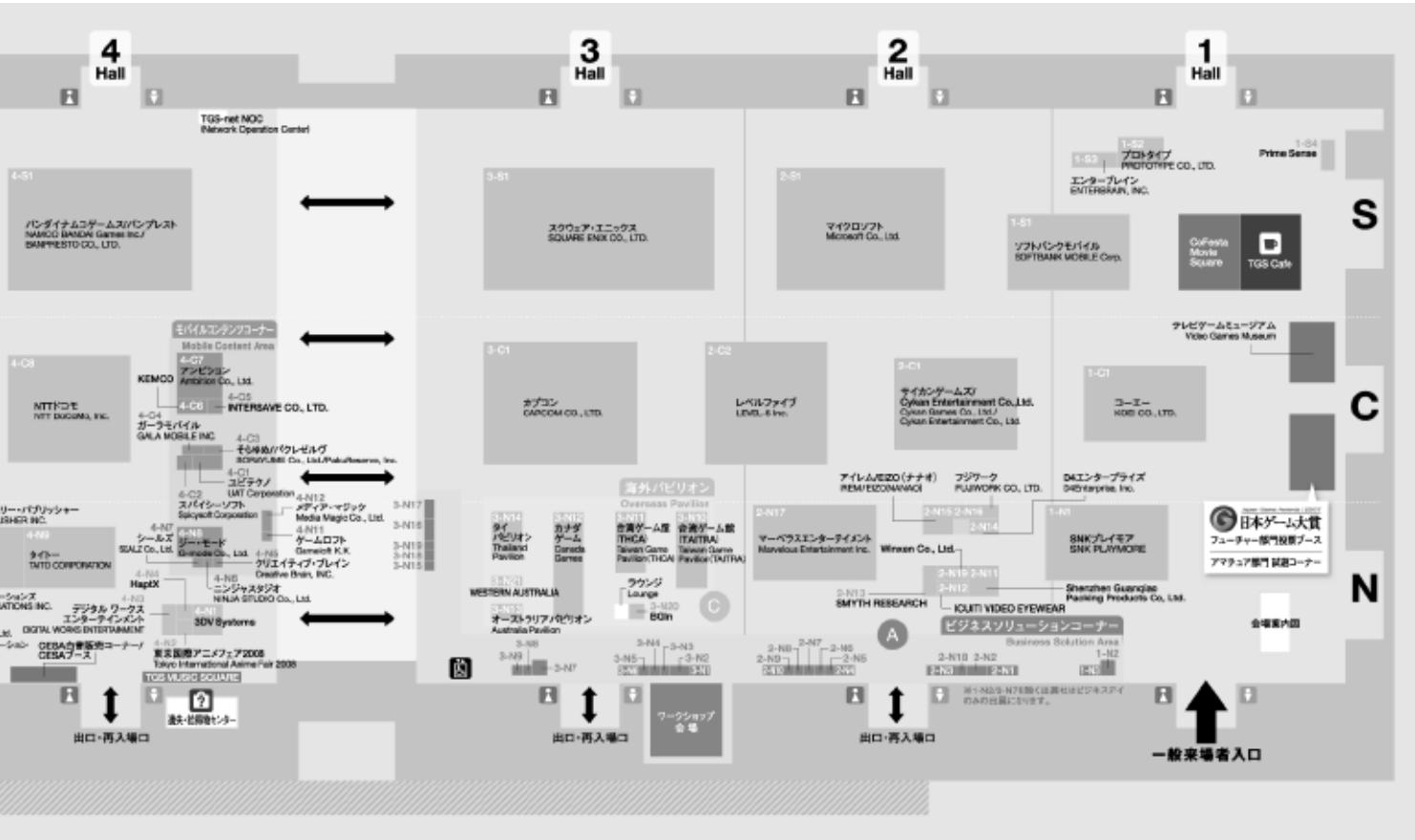
英國大使館	[英国]
英國北東イングランド・ゲームクラスター	[英国]
SNK プレイモア	
カブコン	
コーエー	
コナミ	
サイカングームズ	
テクモ	
Nokia N-Gage	[カナダ]
ハドソン	
パンダイナムコゲームス	
マイクロソフト	
* アンラボ、Global Collect 以外は 9月 20 日 (木)・21 日 (金) のみ出展	
香港貿易發展局	[香港]
みずほイベスターーズ証券	
みずほ銀行	
ワコム	
50 音順／株式会社等の表記省略	

### 物販コーナー

アイレム横丁	
アクアプラス	
アルケミスト	
インターネットラジオステーション<音泉>	
AT-X	
SNK プレイモア	
カブコン	
ゲームセンター CX	
コスパ	
三英貿易	

## 5-4 会場レイアウト





## 5-5 会場風景

### ●一般展示コーナー

【場所】展示ホール1~6



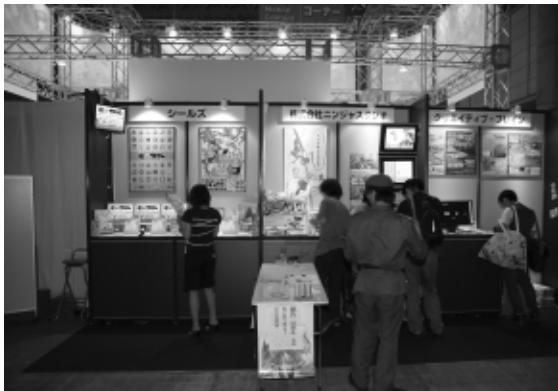
### ●海外パビリオン

【場所】展示ホール3



●モバイルコンテンツコーナー

【場所】展示ホール4



●物販コーナー

【場所】展示ホール7



●TGS Cafe

【場所】展示ホール1



●プレスセンター・ラウンジ

【場所】展示ホール5多目的室・中央エントランス1階会議室



●ゲームスクールコーナー

【場所】展示ホール7



●飲食コーナー

【場所】展示ホール7



●来場者アンケートコーナー

【場所】展示ホール1・4・8



●CESAゲーム白書販売コーナー、CEROデスク

【場所】展示ホール4



## 5-6 ビジネスソリューションコーナー

【場所】展示ホール 1～3 北側

東京ゲームショウでは、ビジネスデイが2日間になったことに伴い、従来の「開発ツール／ミドルウェアコーナー」を拡大、ゲーム開発やゲームビジネスを支援するBtoBの製品／サービスを幅広く紹介する「ビジネスソリューションコーナー」として設置いたしました。今回も展示との相乗効果を高めるため、ビジネスデイ限定で、コーナー隣接の多目的室にワークショップ会場を用意しました。

### ●ビジネスソリューションコーナー Workshop

9/21(金)	社名	講演内容
12:00 12:40	エンターブレイン	ゲームサイト最新トレンドと、アクセス解析からみるサイト運営術
13:00 13:40	日立超LSIシステムズ	高品位音声合成ミドルウェア Ruby Talk
14:00 14:40	アーニス・サウンド・テクノロジーズ	エンターテイメント業界における立体音響のあり方
15:00 15:40	電通	モバイルゲームで広告収益を獲得！電通のアドバゲームビジネス
16:00 16:40	オーストラリア大使館・投資促進庁 クイーンズランド州政府	立命館大学・政策科学部・准教授 中村彰憲氏による講演 (オーストラリアのゲーム産業概要と世界市場におけるその位置づけ)

### ●展示ブース



### ●ワークショップ会場



## 5-7 キッズコーナー

【場所】展示ホール 8 (9/22・23)

小学生以下の子供とその保護者を対象としたキッズコーナーには、過去最多の13社が出展。子供向けの最新ゲームソフトを体験していただく「タッチ＆トライブース」、ゲーム関連グッズを販売する「物販コーナー」、キッズ向けの楽しいショーが行なわれる「イベントステージ」などのコーナーのほか、アナログゲームやアーケードゲームが体験できる「おもちゃ体験コーナー」や、駄菓子やドリンクなどを販売する「縁日コーナー」を設置しました。

またステージでは、キッズコーナー参加出展社によるプログラムを実施したほか、主催者プログラムとして、「仮面ライダー電王ショー」「いないないばあっ！ワンワンとあそうぼうショー」のキャラクターショーを行いました。終日、多くの家族連れで賑わい、2日間で27,176人が来場しました。

●タッチ&トライブース



●タッチ&トライブース



●おもちゃ体験コーナー



●キッズステージ



●縁日コーナー



●物販コーナー



●キッズステージプログラム

		9月22日(土)	9月23日(日)
10:30 ~ 11:00	[キャラクターショー] 仮面ライダー電王ショー		[キャラクターショー] いないないばあっ！ ワンワンとあそぼうショー
11:30 ~ 12:00	[バンダイナムコゲームス] フコウモリ～モリリーのアンハッピー ぶろじぇくと～ ゲーム大会		[KONAMI(コナミ)] ダンスダンスレボリューション HOTTEST PARTY ダンスステージ
12:15 ~ 12:45	[カプコン] 流星のロックマン2 スペシャルステージ		[バンダイナムコゲームス] フコウモリ～モリリーのアンハッピー ぶろじぇくと～ ゲーム大会
13:00 ~ 13:30	[KONAMI(コナミ)] 君は生き残れるか!? サバイバルキッズ ミニゲーム大会		[カプコン] ワンタメスペシャルステージ
13:45 ~ 14:15	[キャラクターショー] 仮面ライダー電王ショー		[キャラクターショー] いないないばあっ！ ワンワンとあそぼうショー
14:45 ~ 15:15	[バンダイナムコゲームス] フコウモリ～モリリーのアンハッピー ぶろじぇくと～ ゲーム大会		[KONAMI(コナミ)] 君は生き残れるか!? サバイバルキッズ ミニゲーム大会
15:30 ~ 16:00	[カプコン] ワンタメスペシャルステージ		[バンダイナムコゲームス] フコウモリ～モリリーのアンハッピー ぶろじぇくと～ ゲーム大会
16:15 ~ 16:45	[KONAMI(コナミ)] ダンスダンスレボリューション HOTTEST PARTY ダンスステージ		[カプコン] 流星のロックマン2 スペシャルステージ

## 5-8 主催者企画

### ●テレビゲームミュージアム

#### 【場所】展示ホール 1

昨年の東京ゲームショウで10周年企画として実施し、好評を博した「テレビゲームミュージアム」を今回も実施しました。テレビゲームと東京ゲームショウの変遷を紹介するとともに、日本ゲーム大賞のこの10年の歴史にスポットをあて、歴代のグランプリ受賞作品の試遊コーナーを設置。会期中には多くの来場者が訪れ、試遊コーナーで過去の名作ゲームに興じていました。

#### ●試遊コーナー 出展タイトル

タイトル名	対応ハード	会社名（受賞当時）
サクラ大戦	セガサターン	セガ・エンタープライゼス
ファイナルファンタジーVII	プレイステーション	スクウェア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	NINTENDO64	任天堂
どこでもいっしょ	プレイステーション	ソニー・コンピュータエンタテインメント
ファンタシースターオンライン	ドリームキャスト	セガ
FINAL FANTASY X	プレイステーション2	スクウェア
太鼓の達人 タタコンでドンがドン	プレイステーション2	ナムコ
FINAL FANTASY XI	プレイステーション2／PC	スクウェア・エニックス
MONSTER HUNTER	プレイステーション2	カプコン
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	プレイステーション2	スクウェア・エニックス
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	ニンテンドーDS／DS Lite	任天堂
ファイナルファンタジーXII	プレイステーション2	スクウェア・エニックス

※「FINAL FANTASY XI」についてはオンライン専用タイトルのため映像展示。

### ●ゲーム科学館

#### 【場所】展示ホール 5

ゲームに関する技術をハードウェアとソフトウェアの2つに分けて展示し、子供にも理解できるよう、2専門誌の編集部による解説を併せて掲出しました。ハードウェアコーナーではゲーム機に使用されるコンピュータ技術やMPUなど各種構成部品のエレクトロニクス技術を、ソフトウェアコーナーではゲームソフトのプログラミング技術やコンピュータ・グラフィックス技術などを紹介しました。普段は目にすることのないゲーム機の内部の仕組みや、ソフトウェア制作の実際を解説したパネルに見入る来場者の姿が印象的でした。

企画協力・監修：日経エレクトロニクス編集部（ハードウェア担当）

CG WORLD 編集部（ソフトウェア担当）

### ●TGS MUSIC SQUARE

#### 【場所】展示ホール 4

ゲーム産業と音楽産業のコラボレーションの広がりを来場者に体験してもらえるコーナーとして企画。協賛各社の協力により、ゲームの主題歌をはじめ、ゲーム原作で映像化された作品や、映像からゲーム化された作品の各種音楽を、アーティスト映像などと共に視聴できるかたちで展示しました。

展示協賛企業：エイベックス、ポニーキャニオン、バップ、キングレコード、ソニー・ミュージックエンタテインメント、コロムビアミュージックエンタテインメント（順不同）

企画協力：AT-X

#### ●テレビゲームミュージアム



#### ●ゲーム科学館



#### ●TGS MUSIC SQUARE



## 5-9 イベントステージ

【場所】展示ホール8

### ●ステージプログラム

9月 20日 (木)	15:00   15:30	ゴンゾロッソ『ドルアーガの塔』プロジェクト 製作発表記者会見
	16:30   17:30	日本ゲーム大賞 2007 年間作品部門 発表授賞式
9月 21日 (金)	12:30   13:30	日本ゲーム大賞 2007 アマチュア部門 発表授賞式
	11:00   12:00	バンダイナムコゲームス PRESENTS PSP『涼宮ハルヒの約束』スペシャルイベント
9月 22日 (土)	13:00   14:00	ゲームセンター CX × 日経エンタテインメント! 「レトロゲーム・アワード 2007」
	16:00   16:30	インターネットラジオステーション<音泉>秋の新番組大発表会
9月 23日 (日)	12:30   13:30	日本ゲーム大賞 2007 フューチャー部門 発表授賞式
	14:00   14:30	KOEI presents「ネオロマンス・トーク Special」
	16:00   17:00	CESA チャリティーオークション

ゴンゾロッソ『ドルアーガの塔』プロジェクト  
製作発表記者会見



ゲームセンターCX × 日経エンタテインメント!  
「レトロゲーム・アワード2007」



インターネットラジオステーション<音泉>  
秋の新番組大発表会



KOEI presents  
「ネオロマンス・トークSpecial」



## 5-10 JAPAN国際コンテンツフェスティバル2007関連企画

東京ゲームショウは今回「JAPAN国際コンテンツフェスティバル2007」(コ・フェスタ)のオフィシャルイベントとなり、会期中、経済産業省およびCESAの主催による特別展示や受講無料のフォーラムを実施しました。これにより国内外へ広く日本発のコンテンツをPRすると同時に、数多くのコンテンツに触れる機会を提供しました。

### ● CoFesta Movie Square

【場所】展示ホール1

コ・フェスタのオリジナル企画として“ゲームから生まれた映像作品たち”をテーマに、ゲーム原作の映画やアニメーション作品を特別展示しました。映像化された各作品の名シーンのパネル展示や映像展示のほか、主要作品の原作ゲーム試遊コーナーも設置しました。

【展示構成】パネル展示エリア、映像展示エリア、ゲーム試遊コーナー

【企画協力】任天堂、ポケモン、小学館、小学館プロダクション、ソニー・ピクチャーズエンタテインメント、カプコン、バンダイナムコゲームス、マイクロソフト、セガ、コナミデジタルエンタテインメント、テクモ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、スカルパーフェクト・コミュニケーションズ(順不同)、ほか映像関係各社



## ●コ・フェスタ フォーラム in TGS 2007

【場所】ホテルニューオータニ幕張 鶴 東の間 (9/21)

米国のゲームビジネス動向をはじめ、映画やゲームのメディアミックス戦略、日本産コンテンツの世界進出などをテーマに、ゲーム、映画、音楽など各コンテンツ業界に携わる国内外のキーパーソンがコンテンツビジネスの最新動向と将来の展望を語る、国際的なカンファレンスとなりました。

【インターナショナルセッション】	【メディアミックスセッション】	【エンタインメントグローバルミーティング】
<p>10:30 ~ 12:00 Xbox360 の今後の方向性とハードの機能を生かした大型主要タイトルの展開事例</p> <p>Microsoft Corporation General Manager, First-Party Publishing Phil Spencer 氏</p> <p>Ensemble Studios Senior Game Designer Bruce Shelley 氏</p> <p>Bungie Studios Head of Production Jonty Barnes 氏</p> <p>モデレータ IGDA 日本 代表 新 清士氏</p>	<p>13:00 ~ 15:00 メディアミックスでコンテンツを展開し、収益機会を増すための心構えとは？</p> <p>ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント テレビ部門日本代表 兼 アニメックスプロードキャスト・ジャパン 代表取締役社長 滝山 雅夫氏</p> <p>セガ R&amp;D クリエイティブ オフィサー CS 統括本部 国内 CS 事業部 CS 開発統括部副統括部長 兼 NE ソフト研究開発部長 名越 稔洋氏</p> <p>小学館 キャラクター事業センター センター長 久保 雅一氏</p> <p>モデレータ 日経ビジネスアソシエ 副編集長 降旗 淳平氏</p>	<p>15:30 ~ 17:30 世界へ飛び出せ、日本のエンターテインメント・コンテンツ</p> <p>Edko Films 代表 Bill Kong (江志強) 氏</p> <p>オズ 代表取締役 一瀬 隆重氏</p> <p>TBS テレビ 事業本部 コンテンツ事業局 映像事業センター 映画事業 映画プロデューサー 平野 隆氏</p> <p>エイベックス台湾 董事総經理 兼 エイベックスチャイナ総裁特別顧問 宮崎 伸滋氏</p> <p>スクウェア・エニックス 代表取締役社長 和田 洋一氏</p> <p>モデレータ 日経エンタテインメント！ 編集委員 品田 英雄氏</p>



## ●コンテンツ企業ビジネス プrezenteーション

【場所】国際会議場 302 会議室 (9/21)

ゲームなどのコンテンツ関連の企業が、自社の製品、技術、サービスを発表し、金融機関や有力投資家、他産業の事業アライアンス担当者の方々と交流、事業化を推進する場として実施しました。5社が参加してプレゼンテーションを行い、会場では受講者から発表者へ質問が多数寄せられる場面がしばしば見受けられました。

社 名	発 表 内 容
13:00 ~ 13:40 オトバンク	バズブレーヤが可能にするインフルエンサー・マーケティング
13:40 ~ 14:20 コミュニティーエンジン	マルチプラットフォーム対応 仮想空間構築用ミドルウェア開発
14:30 ~ 15:10 サンストリーム	サーバソフト「ACQULIA」による高画質動画のネット配信ソリューション
15:10 ~ 15:50 ココア	日本発メタバース「meet-me」の可能性
15:50 ~ 16:30 IRI コマース & テクノロジー	ゲームは変わった、メディアはどう変われる？ 2.0 時代のゲームメディアを構想する



## 5-11 TGSフォーラム2007

【場所】国際会議場（9/20、21）

ビジネスデイの2日間において、ゲーム産業におけるビジネスプロフェッショナルを対象としたカンファレンス「TGSフォーラム2007」を実施しました。

開催初日には基調講演として、ソニー・コンピュータエンタテインメント代表取締役社長兼グループCEOの平井一夫氏による講演が行われました。

また、午後の専門セッション（有料）では、日本のオンラインゲームビジネスをリードする3社のキーパーソンが顔をそろえた「オンラインゲームセッション」をはじめ、携帯型ゲーム機の普及で大きな市場としての可能性が見えてきた女児向けゲームビジネスの戦略と将来像を探った「キャラクターセッション」、高機能化・カジュアル化が進む携帯電話ゲームの将来像を携帯キャリアとゲームメーカーの立場から解説した「携帯電話ゲームセッション」、ゲームセクター注目企業の分析とゲーム関連企業向けファイナンス戦略の最新動向を展望した「ファイナンス＆マーケットセッション」の計4ジャンルを設置し、拡大が続くコンピュータエンターテインメントビジネスの“今”をタイムリーに紹介する講演を行いました。

加えて、ビジネスデイの2日目となる21日（金）には、受講無料の特別招待セッションとスポンサーシップセッションを初めて実施。海外企業であるThe Nielsen Company、Nokia、Gameloftの各社がゲーム視聴率、モバイルゲームといったゲームビジネスの最新動向を紹介しました。



[9月20日]

[基調講演]

<b>10:30</b> I <b>12:00</b>	<b>広がるプレイステーション・ワールド、新たな成長に向けたビジネス戦略の全貌</b> ソニー・コンピュータエンタテインメント 代表取締役社長兼グループCEO 平井 一夫氏
-----------------------------------	---

[オンラインゲームセッション]		[キャラクターセッション]	
<b>13:00</b> I <b>15:00</b>	<b>全プラットフォームがネット接続可能に！ 新たなフェーズに入ったオンラインゲームビジネス</b> 13:00～15:00 [リレートーク&パネルディスカッション] テクモ 執行役員 Lievo 事業統括 佐々木 憲太郎氏 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 代表取締役社長 森下 一喜氏 マイクロソフト ホーム & エンターテイメント事業本部 Xbox マーケティング本部長 坂口 城治氏  モデレーター 日経ビジネスオンライン副編集長 渡辺 和博	<b>携帯型ゲーム機の普及で市場が変化 再発見！女の子マーケットの大きな可能性</b> 13:00～15:00 [リレートーク&パネルディスカッション] パンダイナムコゲームス CSカンパニー 第2プロダクション第4課 岡 香織氏 フロム・ソフトウェア 企画制作部 企画課 課長 武村 大氏 小学館 キャラクター事業センター キャラクタープロデュース課 沢辺 伸政氏  モデレーター 日経コンピュータ 記者 渡辺 一正	

[携帯電話ゲームセッション]		[ファイナンス&マーケットセッション]	
<b>15:15</b> I <b>17:15</b>	<b>進化する携帯電話ゲーム ハードの進化とユーザーニーズの多様性が変える世界</b> 15:15～17:15 <b>キャリアは携帯電話の未来をどう考えるのか</b> NTTドコモ プロダクト&サービス本部コンテンツ&カスタマ部 コンテンツ担当部長 山口 善輝氏 <b>ハイスペックは携帯電話ゲームをどう変えるのか</b> スクウェア・エニックス コーポレート・エグゼクティブ 兼 モバイル事業部長 原口 洋一氏 <b>携帯電話ゲームをより広く浸透させるために</b> ディー・エヌ・エー 取締役 ポータル・コマース事業部長 守安 功氏 モデレーター 日経エンタテインメント！編集長 大谷 真幸	<b>ゲームセクター注目企業の動向と アーリーステージからIPO後までのファイナンス戦略</b> 15:15～17:15 <b>【ファイナンス編】</b> (第一部) <b>ゲーム関連企業における資金調達とIPO</b> みずほキャピタル IT投資部 シニアインベストメントマネジャー 横田 秀和氏 (第二部) <b>ゲーム関連企業のプロジェクトファイナンス手法と最新動向</b> みずほ銀行 ビジネスソリューション部 ニュービジネスマネージャー 逸見 圭朗氏 <b>【マーケット編】</b> <b>ゲームセクターの最新動向～注目企業の動きを追う</b> JPモルガン証券 株式調査部 エグゼクティブディレクター シニアアナリスト 前田 栄二氏 モデレーター 日経BP社 事業局兼nikkei BPnet企画サイト 副編集長 中村 均	

[9月21日]

[スポンサーシップセッション]		[特別招待セッション]	
<b>11:00</b> I <b>12:00</b>	<b>次世代のモバイルゲームとは</b> Nokia N-Gage Head of Global Publisher and Industry Marketing Manager Nick Malaperiman氏	<b>“ゲーム視聴率” グローバルブランドが狙うゲームという広告媒体</b> The Nielsen Company Nielsen Wireless and Nielsen Games Vice President Jeff Herrmann氏	

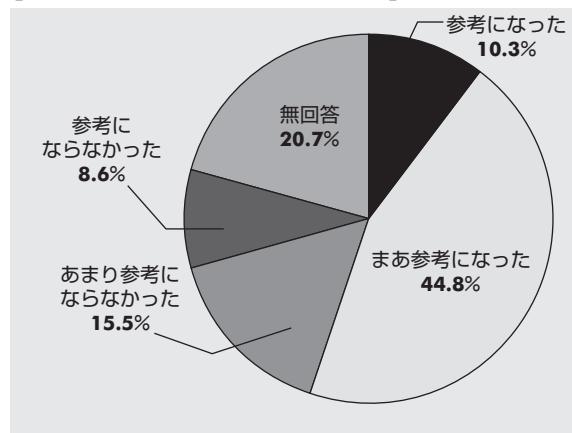
[スポンサーシップセッション]	
<b>14:15</b> I <b>15:15</b>	<b>カジュアルモバイルゲームのグローバル展開 - オンラインモバイルゲームにおける日本パブリッシャーのサクセスケース</b> Nokia Head of R&D and Operations for SNAP Mobile 宮本 淳氏  ジー・モード 取締役 海外事業本部長 橋本 裕氏  ディースリー・パブリッシャー モバイル&ネットワーク事業部次長 / プロデューサー 竹川 寿男氏

[スポンサーシップセッション]	
<b>15:30</b> I <b>16:30</b>	<b>モバイルゲーム世界市場の展望 ～マーケット成熟に向けて～</b> Gameloft CEO ミシェル・ギュモ氏

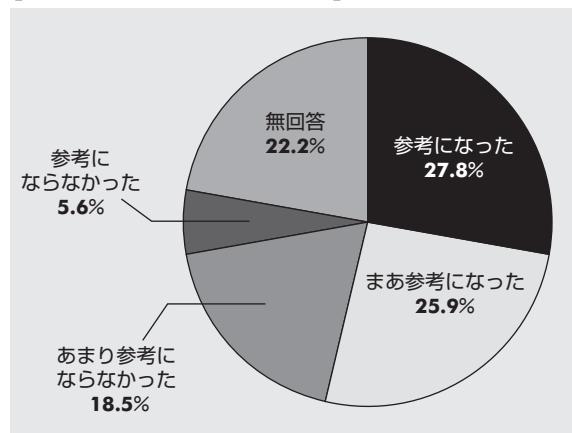
## ● TGS フォーラムアンケート結果

<b>調査概要</b>	<b>【調査方法】</b> TGS フォーラム 2007 の各有料セッション受講者にアンケート用紙を配布。 終了後、受付にて回収。
<b>【調査実施日時】</b>	2007 年 9 月 20 日 (木)
<b>【有効回答数】</b>	オンラインゲームセッション : 58 件 (受講者数 113 名) キャラクターセッション : 54 件 (受講者数 102 名) 携帯電話ゲームセッション : 62 件 (受講者数 137 名) ファイナンス & マーケットセッション : 43 件 (受講者数 75 名)
<b>【調査実施】</b>	日経 BP 社 東京ゲームショウ事務局

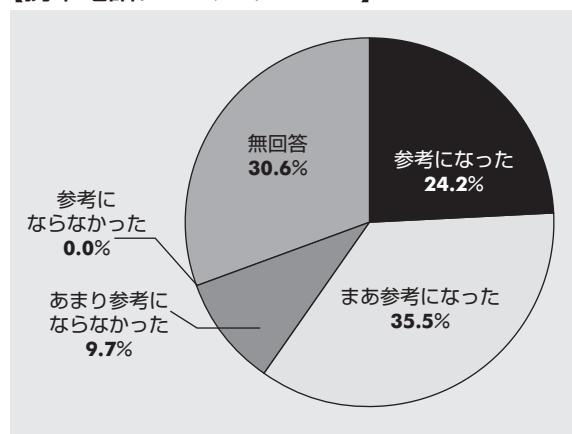
**【オンラインゲームセッション】**



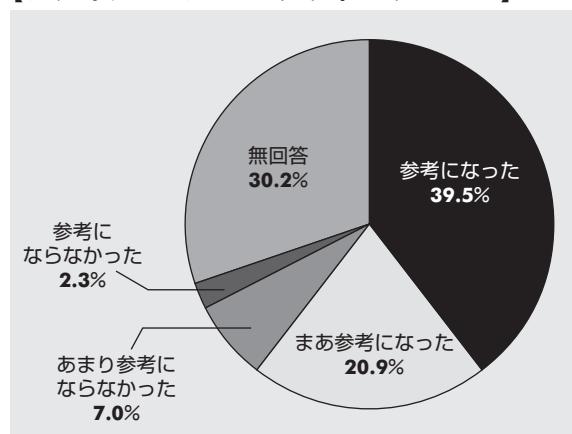
**【キャラクターセッション】**



**【携帯電話ゲームセッション】**



**【ファイナンス & マーケットセッション】**



## 5-12 日本ゲーム大賞2007

11回目の開催となる「日本ゲーム大賞2007」は、昨年度日本国内でリリースされた作品を対象とする【年間作品部門】、「東京ゲームショウ2007」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】、個人、団体等問わずアマチュアの方が製作した作品を対象とする「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。

なお、「アマチュア部門」は、学生以外を対象に未製品化作品を募集し、選考、表彰を行ってまいりました「インディーズ部門」と、学生、生徒を対象とした「CESA スチューデントゲーム大賞」を統合し、学生、一般を問わずにオリジナルの優れた作品を発掘、表彰する部門へと発展させることを目的に今回より新設されたカテゴリーとなります。

「年間作品部門」は、2007年4月16日から7月27日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された830作品に対して、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品が決定。

「アマチュア部門」は、3月19日から6月30日までの間、応募作品を募集。全応募作品265作品に対し、プロのクリエイター、業界誌編集者によるVTR審査と試遊審査を行い、10作品が受賞作品として選出されました。

また、「フューチャー部門」は、東京ゲームショウ2007会期中の9月20日(木)から22日(土)までの3日間、来場者投票を実施。702タイトルの中から、286作品が選出され、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しました。

各部門の発表授賞式は、「東京ゲームショウ2007」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。

当協会では、「日本ゲーム大賞」をさらに発展させ、本アワーズを通して、人材の育成や発掘、開発者の意欲向上に一層取り組むとともに、より多くの方々に作品への興味を持っていただくことで、コンピュータエンターテインメントの素晴らしさ、楽しさを伝え、当業界のさらなる発展に寄与していくことを目指してまいります。



# 「日本ゲーム大賞 2007」発表授賞式模様／受賞作品一覧

## 【年間作品部門】発表授賞式

日時：2007年9月20日(木)

16:30～18:30

司会：伊集院 光、前田 美咲

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

講評：日本ゲーム大賞選考委員長

養老 孟司(東京大学名誉教授、北里大学教授)



## 【年間作品部門】受賞作品一覧

受 賞	タイトル	プラットフォーム	社 名
大賞	Wii Sports	Wii	任天堂
	モンスターハンターポータブル 2nd	PSP	カプコン
優秀賞	Wii Sports	Wii	任天堂
	大神	PS2	カプコン
	ガンダム無双	PS3	バンダイナムコゲームス
	ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	Wii	任天堂
	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	DS	スクウェア・エニックス
	New スーパーマリオブラザーズ	DS	任天堂
	ブルードラゴン	XB360	マイクロソフト
	ポケットモンスター ダイヤモンド・パール	DS	ポケモン
	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス	PSP	コナミデジタルエンタテインメント
	モンスターハンターポータブル 2nd	PSP	カプコン
ベストセールス賞	龍が如く 2	PS2	セガ
	レイトン教授と不思議な町	DS	レベルファイブ
グローバル賞 日本作品部門	ロスト プラネット エクストリーム コンディション	XB360/PC	カプコン
	ポケットモンスター ダイヤモンド・パール	DS	ポケモン
グローバル賞 海外作品部門	デッドライジング	XB360	カプコン
特別賞	Gears of War	XB360	マイクロソフト
	アイドルマスター	XB360	バンダイナムコゲームス
	オシャレ魔女 ラブ and ベリー～ DSコレクション～	DS	セガ

\*プラットフォーム: Wii=ニンテンドーWii、XB360=Xbox360、DS=ニンテンドーDS および DS Lite、PC=パソコン、PS3=プレイステーション3、PS2=プレイステーション2、PSP=プレイステーション・ポータブル。  
(タイトル名カナ 50 音順／株式会社などの表記省略)

## 【アマチュア部門】発表授賞式

日時：2007年9月21日(金) 12:30～13:30

司会：鷲崎 健、前田 美咲

主催者挨拶：日本ゲーム大賞 実行委員長 辻本 春弘



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 ゲームコンテンツプロダクション  
ゲームソフトコンテンツ制作グループ プロデューサー **五十嵐 孝司**

(株)スクウェア・エニックス シニア・プロデューサー **時田 貴司**

テクモ(株) マルチコンテンツプロダクション プロデューサー **天野 幸芳**

(株)バンダイナムコゲームス 執行役員 第1制作ディビジョン担当  
第1制作ユニットゼネラルマネージャー **中谷 始**

(株)エンターブレイン 週刊ファミ通 編集長 **加藤 克明**

ソフトバンククリエイティブ(株)ゲーマガ 副編集長 **杉浦 誉典**

(株)メディアワークス 電撃プレイステーション 編集長 **倉西 誠一**



「アマチュア部門」の受賞作品は、「東京ゲームショウ2007」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	受賞者	所属学校名
大賞	バトルクエスト	PC	中村 健太（団体名）	コンピュータ総合学園 HAL
優秀賞	四面楚歌	PC	Ginger & Sho	アクト情報スポーツ保育専門学校
	TRUE ENSEMBLE	PS2	でんぶち	デジタルエンタテインメントアカデミー
	ぶにっこクラウン	DS	でんぶち	デジタルエンタテインメントアカデミー
	LEAD BALL	携帯電話	吉田 千春	デジタルエンタテインメントアカデミー
佳作	怪盗 HAYABUSA	DS	すき～まあず	コンピュータ総合学園 HAL
	すーぱーあしあし	携帯電話	チームマニアブレンド	デジタルエンタテインメントアカデミー
	積祈	PC	水出し紅茶	新潟コンピュータ専門学校
	避難	携帯電話	中村 吉一	新潟コンピュータ専門学校
	屋根まで飛んだ	PC	Dr. ガルガリ	デジタルエンタテインメントアカデミー

※受賞者名敬称略

※プラットフォームについて：DS = ニンテンドーDS および DS Lite、PC = パソコン、PS2 = プレイステーション2  
(タイトル名カナ 50音順)

## 【フューチャー部門】発表授賞式

日時：2007年9月23日(日) 12:30～13:30

司会：鷲崎 健、前田 美咲

講評：日本ゲーム大賞実行委員長代理 (株)エンターブレイン 浜村 弘一



## 「フューチャー部門」受賞作品一覧

タイトル	プラットフォーム	社名
エースコンバット 6 解放への戦火	XB360	バンダイナムコゲームス
真・三國無双 5	PS3 XB360	コーエー
スーパーロボット大戦 OG 外伝	PS2	バンプレスト
涼宮ハルヒの約束	PSP	バンダイナムコゲームス
戦国 BASARA2 英雄外伝 (HEROES)	PS2 Wii	カプコン
宝島 Z バルバロスの秘宝	Wii	カプコン
デビル メイ クライ 4	PS3/PC XB360	カプコン
ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS	PS3	コナミデジタルエンタテインメント
龍が如く 見参！	PS3	セガ
レイトン教授と悪魔の箱	DS	レベルファイブ

※プラットフォーム：Wii=任天堂 Wii、XB360=Xbox360、DS=任天堂 DS、PC=パソコン、PS3=プレイステーション3、PS2=プレイステーション2、PSP=プレイステーション・ポータブル  
(タイトル名カナ 50音順／株式会社などの表記省略)

## 【フューチャー部門受賞社】



写真左から (↓)

- METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
- エースコンバット 6 解放への戦火
- スーパーロボット大戦 OG 外伝

- デビル メイ クライ 4
- ドラゴンクエストIX 星空の守り人
- レイトン教授と悪魔の箱
- 真・三國無双 5

- 戦国 BASARA2 英雄外伝 (HEROS)
- 宝島 Z バルバロスの秘宝
- 龍が如く 見参！
- 涼宮ハルヒの約束

## 5-13 懇親パーティー

「東京ゲームショウ 2007・日本ゲーム大賞 2007 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 2007」受賞者の皆様など、約 750 名の方々に出席いただき、盛況のうちに終了しました。

【日 時】 2007年9月20日（木） 18時00分～19時15分

【会 場】 アパホテル&リゾート<東京ベイ幕張> 2F 東京ベイ幕張ホール

【式次第】  
主催者挨拶 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一  
ご来賓挨拶 経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課 課長 前田 泰宏様  
ご来賓挨拶・乾杯 株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ  
中締め コンテンツ&カスタマ部 コンテンツ担当部長 山口 善輝様  
社団法人コンピュータエンターテインメント協会 常任理事 松原 健二



社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
会長  
和田 洋一



経済産業省商務情報政策局  
文化情報関連産業課 課長  
前田 泰宏様



株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ  
コンテンツ&カスタマ部 コンテンツ担当部長  
山口 善輝様



社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
常任理事  
松原 健二



## 5-14 インターナショナルパーティー

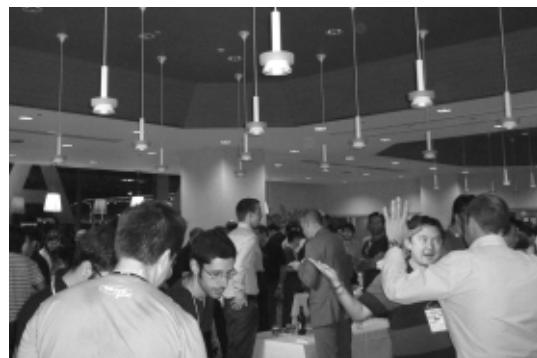
東京ゲームショウにおける国際化の促進を目的に、初めて「インターナショナルパーティー」を実施しました。

海外来場者・メディア・出展社と国内出展社を対象に行われた本企画には、20の国と地域から267名が参加し、終始、活発な交流が図られました。また、大使館関係者の参加も多く見られ、インターナショナルの名にふさわしいパーティーとなりました。

【日 時】2007年9月21日（金）17時30分～19時30分

【会 場】国際会議場1F 「レストランNOA」

【参加人数】20カ国・地域から267名



## 5-15 CESAチャリティーオークション

会期最終日の9月23日（日）、イベントステージ最後のプログラムとして、「CESAチャリティーオークション」を実施しました。CESA会員、出展社からご提供いただきましたプレミアムグッズがオークションに出品され、総額224,000円を売り上げました。売上金は、日本ユニセフ協会を通じて世界の恵まれない子供たちに全額寄付させていただきました。



# 6 広報・パブリシティ

## 6-1 全体報告

広報・パブリシティ活動は、開催発表を第一弾に、以降、開催準備の進捗状況に合わせたりリース発信等により開催告知記事の掲載促進活動を継続的に行いました。また、開催告知記事の量的な拡大を目指して、新聞・雑誌の読者やインターネット・ユーザーを対象とした入場チケットのプレゼントパブリシティを実施しました。

米国のゲームイベント「E3」の開催形式が今年から変更され、規模が縮小したことにより、例年にも増して東京ゲームショウへの報道関係の注目度が高くなりました。マスコミ関係者の取材事前登録数は1万人を超える、延べ取材者数も過去最高となった昨年を上回る4,670人となりました。

取材対応に関しては、前回に引き続き「プレスセンター」と「プレスラウンジ」の2部屋を報道関係者専用の部屋として設置しました。有線LANおよび無線LANによるインターネット接続サービスを提供、また開催風景の写真をダウンロードできるプレス向け特設サイトを開設したことにより、有効なニュース配信を実現。広報活動に大きな成果を収めることができました。

## 6-2 新聞・雑誌記事掲載件数／TV・ラジオ放送件数 (2007年10月16日現在。予定含む)

媒体 露出時期	テレビ	ラジオ	新聞 (一般・スポーツ)	一般雑誌	専門紙誌・Web	合計
開催前	0(0)	1(0)	139(129)	71(50)	274(213)	485(392)
会期中	33(31)	7(5)	140(166)	0(0)	90(71)	270(273)
開催後	23(31)	7(8)	56(45)	119(132)	723(629)	928(845)
合計	56(62)	15(13)	335(340)	190(182)	1087(913)	1683(1510)

※（ ）内は「東京ゲームショウ2006」実績。

## 6-3 会期中取材件数／取材者数

ジャンル	会期	9月20日(木)		9月21日(金)		9月22日(土)		9月23日(日)		延合計	
		件数	人数	件数	人数	件数	人数	件数	人数	件数	人数
海外媒体／国内発行外国語媒体		279	670	210	474	129	309	53	124	671	1577
インターネット／メールマガジン／携帯電話、等		144	494	98	342	57	194	39	102	338	1132
ゲーム誌／コンピュータ誌		35	272	31	183	21	112	16	67	103	634
一般雑誌／タウン紙誌		80	159	54	113	24	31	22	25	180	328
専門業界紙誌		66	130	50	93	17	25	16	22	149	270
出版社（書籍・ムック）他		21	129	16	73	9	24	9	21	55	247
テレビ（地上波・衛星放送・CATV）		38	173	16	46	6	14	3	7	63	240
編集プロダクション／フリー／その他		17	62	10	25	4	10	9	21	40	118
一般新聞／スポーツ新聞		28	46	10	13	4	5	10	10	52	74
通信社（国内・海外）		13	24	3	3	0	0	1	1	17	28
ラジオ		6	6	5	9	1	1	3	6	15	22
延合計		727	2165	503	1374	272	725	181	406	1683	4670

## 6-4 海外媒体内訳

地域	会期	人数					媒体数	会期	人数					媒体数	
		20日	21日	22日	23日	延合計			20日	21日	22日	23日	延合計		
アジア	日本(国内発行外国語媒体)	81	42	15	7	145	53	北米／中南米	スウェーデン	3	2	1	1	7	2
	韓国	67	33	24	13	137	48		フィンランド	1	4	1	0	6	2
	台湾	47	46	12	9	114	21		イス	3	1	1	0	5	2
	中国	35	16	18	16	85	8		デンマーク	0	4	1	0	5	2
	香港	37	17	7	1	62	20		ベルギー	1	1	1	0	3	1
	シンガポール	10	10	5	1	26	4		ギリシャ	0	2	0	0	2	1
	タイ	4	6	6	3	19	5		アイルランド	0	0	1	0	1	1
	マレーシア	0	0	2	0	2	1		ハンガリー	0	0	1	0	1	1
ヨーロッパ	フランス	48	36	22	5	111	26	オセアニア	アメリカ	188	139	115	40	482	56
	イタリア	26	23	8	1	58	14		カナダ	17	15	8	0	40	4
	イギリス	19	11	6	5	41	14		ブラジル	5	5	4	2	16	4
	スペイン	15	13	5	2	35	8		メキシコ	3	3	2	5	13	3
	オランダ	11	9	8	0	28	4		アルゼンチン	0	0	5	0	5	1
	ドイツ	9	8	7	3	27	9		オーストラリア	5	4	3	0	12	4
	ロシア	10	4	9	3	26	4		イラン	4	5	3	5	17	2
	ノルウェー	12	8	4	0	24	8		サウジアラビア	0	0	1	0	1	1
	ポーランド	3	3	2	2	10	2		不明	1	1	1	0	3	1
	チェコ	5	3	0	0	8	3		延合計	670	474	309	124	1577	340

# 7 制作物

## 7-1 ポスター

【体裁】 B1・B3、4C

【掲出場所】 全国プレイガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなど

2007年度の東京ゲームショウのテーマは、「つながって、ひろがって、世界へ。」これに沿ったメインビジュアルは、「東京ゲームショウ2007」に世界中のあらゆる人々が集まり、楽しさでつながっている姿をシルエットで表現しました。このほか、ゲームのネットワーク化により、あらゆるユーザーがつながっていく姿も表現しています。



## 7-2 チラシ

【体裁】 A4、表面：4C/裏面：1C

【配布場所】 全国プレイガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなど



## 7-3 チケット

【体裁】 表面：4C/裏面：1C

【種別】 ビジネスデイ事前登録申込券、前売券、当日券

【配布場所】 全国プレイガイド、ゲームショップなど



## 7-4 雑誌広告

【体裁】 A4変型・A5、4C

【掲載場所】 週刊ファミ通、コロコロコミック、日経エンタテインメント!、日経ビジネス、Game Developer Magazineなど15媒体38ページ



## 7-5 交通広告

【体裁】 B1、4C

【掲出場所】 JR東日本の首都圏96駅、計101枚



## 7-6 新聞折込チラシ

【体裁】 B4、両面4C

【折込媒体】 9/22(土) 朝日新聞、読売新聞朝刊  
幕張地区周辺53万4千世帯



## 7-8 バナー広告・メール広告

【掲載媒体】 日経BP社各媒体、海外ゲーム関連媒体など



## 7-1° 公式ガイドブック

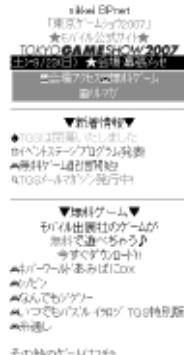
〔体裁〕 A4変形、4C、132ページ（日本語版）

A4変形、4C、18ページ（英語版）

【配布方法】 入場ゲートほか会場内各所で配布



## 7-12 モバイルサイト



## 7-7 ラジオ体操カード

【体裁】 B6、表面：4C/裏面：1C

【配布先】 千葉市、習志野市、  
八千代市の子ども会連合会



## 7-9 ブログパート

【掲載場所】個人のブログサイト等



## 7-11 公式ウェブサイト

[URL] <http://tgs.cesa.or.jp/>



## 7-13 その他

CS アニメ専門チャンネル「AT-X」にてスポット CM を放映。このほか、会場内の表示物等を広告媒体として出展社に提供し、スポンサーシップをいただきました。



# 8 出展社アンケート結果 (日経BP社調べ、抜粋)

## 調査概要

### 【調査方法】

東京ゲームショウ2007の出展社に対し、事務局より調査協力依頼メールを配信。

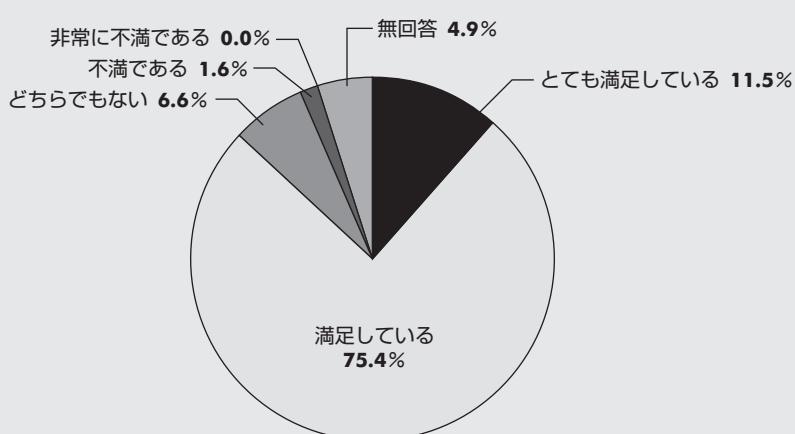
日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。

【調査スケジュール】  
2007年9月27日(木)：調査開始(メール配信、サイトオープン)  
2007年10月12日(金)：調査終了(サイトクローズ)

【有効回答数】 61件

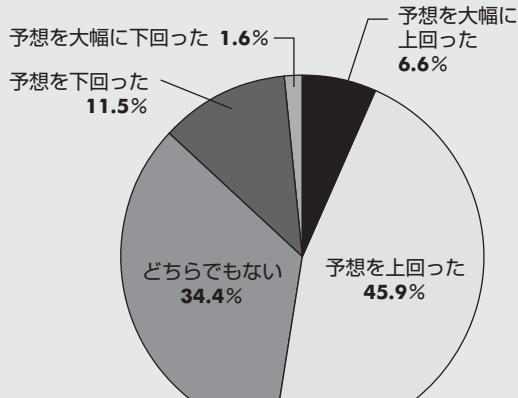
【調査実施】 日経BPコンサルティング

## ●出展に関する全体的な満足度

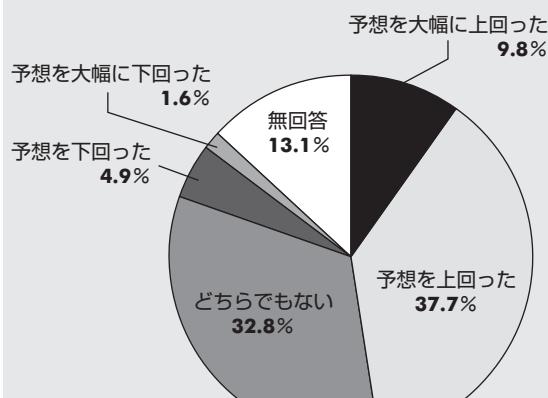


## ●貴社ブースへの来客数

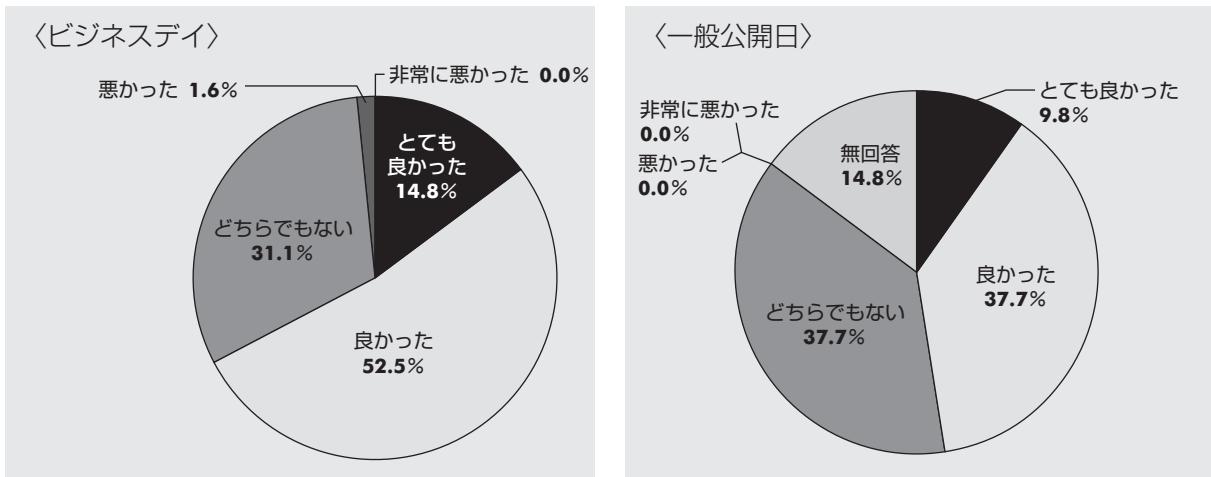
### 〈ビジネスデイ〉



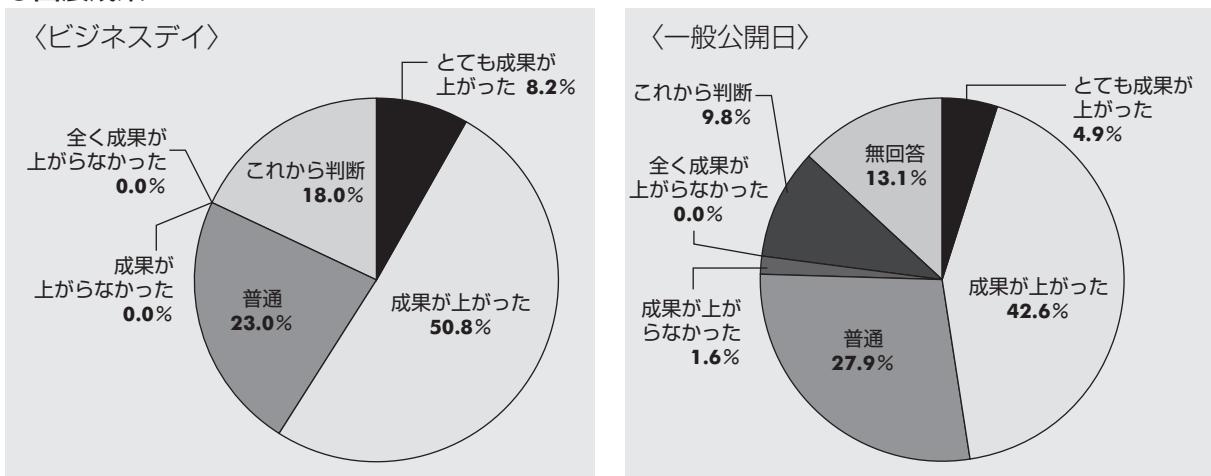
### 〈一般公開日〉



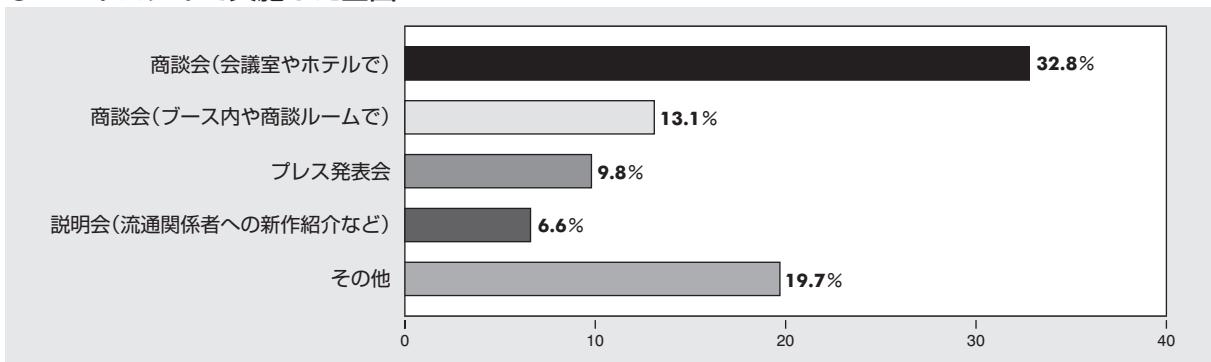
## ●来場者の質



## ●出展成果

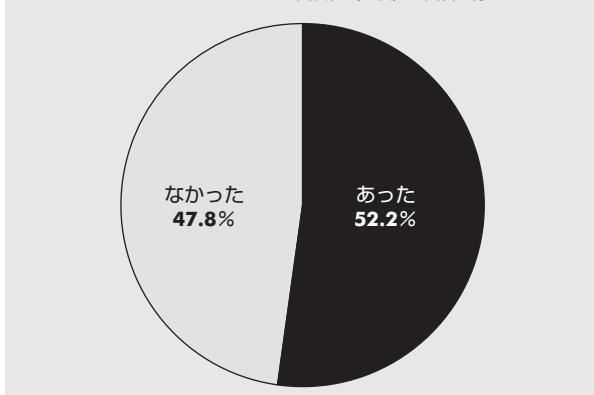


## ●ビジネスデイで実施した企画（MA）

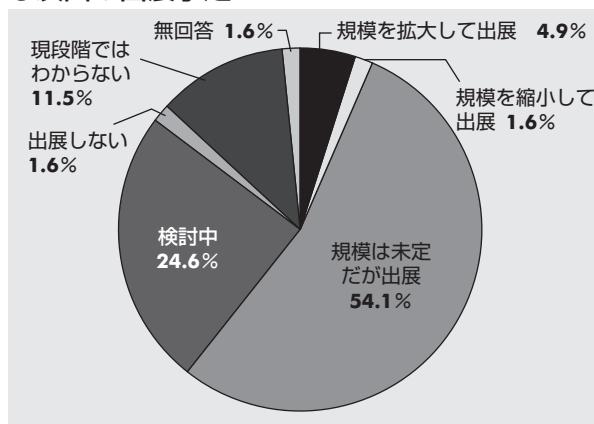


## ●TGSを念頭において製品リリースの有無

※ゲームスクールコーナー出展社（15校）の回答を除く



## ●次回の出展予定



東京ゲームショウ2007 オフィシャルレポート

発行 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)  
〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3F  
TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152

編集 日経BP社 東京ゲームショウ事務局

デザイン・印刷 株式会社ワコー

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



経済産業省