

# TOKYO **GAME SHOW** 2007

2007年9月20日

社団法人コンピュータエンターテインメント協会  
日 経 B P 社

**テーマ:『つながって、広がって、世界へ』**  
**コンシューマからビジネスまで、ゲームの最新情報が幕張に集結!**  
**出展社数・小間数・出展タイトル数のすべてが過去最高に**  
**海外からの出展社も急増、過去最高を記録**

「東京ゲームショウ2007」は、「つながって、広がって、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(国際ビジネス部門)の共催、株式会社NTTドコモの特別協賛のもとで開催されます。会期は、2007年9月20日(木)から23日(日)の4日間。会場は、千葉県千葉市の幕張メッセ 展示ホール1から8までの約54,000平方メートルです。

「東京ゲームショウ2007」は、日本をはじめアメリカ、イギリス、イスラエル、ウクライナ、オーストラリア、オランダ、カナダ、韓国、スウェーデン、タイ、台湾、中国、ドイツ、ノルウェー、フィンランド、フランス、香港、ヨルダン、ロシアの19の国と地域から、過去最高となる217の企業や団体・学校が出展。出展規模も、過去最高の1,735小間となりました。海外出展社数も昨年の51社を大きく上回り、過去最多の97社となっています。

本年は、ここ1-2年の間に発売された最新型家庭用ゲーム機向けのタイトルが本格的に投入される年であり、大型タイトルの投入も数多く予定されています。出展される家庭用テレビゲーム機用を中心とするゲームソフトの本数は、当日公表および詳細未定タイトルを含めて702タイトルと、過去最多を記録いたしました(昨年は650タイトル)。

昨年は携帯型ゲーム機の大躍進に加え、新世代の据え置き型ゲーム機が出そろい、家庭用ゲーム市場は大きく拡大しましたが、今年はそれをさらに上回る勢いで推移しています。これは、従来からのゲームファンはもとより、女性やシニアの方など、これまであまりゲームをプレイしたことがない人達にもゲームが浸透してきたことを受けて、多種多様のゲームソフトが豊富に供給され続けている事の証左です。こうした社会動向を受けて、ゲーム業界の積極的なビジネス展開が東京ゲームショウの規模拡大にもつながっているものと考えられます。

本年の特徴は、次のとおりです。

- ①出展社数・出展小間数とも過去最大規模での開催
- ②出展タイトル数は過去最多の702タイトルに
- ③ビジネスデイの拡大に伴い、国内外のBtoBを目的とする出展社が増加
- ④海外出展社数が過去最多の97社に
- ⑤キッズコーナーに過去最多の13社が出展
- ⑥「JAPAN国際コンテンツフェスティバル」のオフィシャルイベントとして開催

特に本年の「東京ゲームショウ2007」では、トレードショーとしての機能強化や国際化の推進を図ることを目的に、ビジネスデイを1日拡大し、木曜日・金曜日の2日間開催に変更いたしました。ビジネスデイには、国内外からの出展社、来場者が、十分な商談や情報収集ができるよう、ビジネスソリューションコーナーやビジネスミーティングコーナーを新設するなど、国際的なトレードショーとしての機能をさらに充実させています。

なお、「東京ゲームショウ2007」は、本年より開催される「JAPAN国際コンテンツフェスティバル<コ・フェスタ>」<sup>\*1</sup>のオフィシャルイベントとして、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ていきます。

\*1 JAPAN国際コンテンツフェスティバル<コ・フェスタ> (URL <http://www.cofesta.jp/>)

日本発コンテンツ、およびそれに関わる産業の「今」を国内外に広くアピールすることを目的とした、世界最大規模の統合的コンテンツフェスティバルです。ゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画などの各種イベントが連携して約40日という期間に集中して開催され、世界中のコンテンツ関係者が一度に数多くの日本のコンテンツに触れる機会を提供いたします。第1回目となる今年は、9月20日の「東京ゲームショウ2007」を皮切りに首都圏で18、中部・関西で7つのイベントを開催。日本の新しい才能や技術、産業が一同に集結いたします。

「東京ゲームショウ」公式ホームページ：<http://tgs.cesa.or.jp/>

- 東京ゲームショウに関する報道関係からのお問い合わせ先  
東京ゲームショウ事務局 報道担当 / TEL: 03-5541-6810 FAX: 03-3551-4125  
E-mail: tgs2007\_press@publicity-bur.co.jp
- 一般の方からのお問い合わせ先  
東京ゲームショウインフォメーション / TEL: 03-5541-6802(月～金 10:00～17:00 \* 祝日は除く)  
E-mail: tgs\_guide2007@publicity-bur.co.jp

## ■出展社一覧

添付資料②

一般展示			
アーキシステムワークス			
アイレム			
アクワイア			
ICUITI VIDEO EYEWEAR	アメリカ		
Winxen Co., Ltd.	韓国		
WESTERN AUSTRALIA GO3 Electronic Entertainment Expo Murdoch University West Coast Tafe	オーストラリア		
EIZO(ナナオ)			
SNK ブレイモア			
NTT ドコモ			
エンターブレイン			
オーストラリアパビリオン 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 キーンズランド州政府 東京事務所	オーストラリア		
カナダゲーム 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 Mystic Inc. Magmic Other Ocean Interactive Sherpa Games Technologies Quazal Inc. True Player Gear Inc. Wave Generation Wicked Studios	カナダ		
カプコン			
蒼蒼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		
サイカンゲームズ			
ジーデータソフトウェア			
ジーデックス			
Shenzhen Guangqiao 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	イギリス		
3DV Systems	イスラエル		
セガ			
ソニー・コンピュータエンターテインメント			
ソフトバンクモバイル			
タイトー			
タイパビリオン Advance Intelligence Modernity Co., Ltd. Corcell Technology Co., Ltd. Dashpoint Design Co., Ltd.	タイ		
タイパビリオン Digidream Studio Co., Ltd. Game Square Interactive Co., Ltd. Monomania Co., Ltd. Software Industry Promotion Agency		タイ	
台湾ゲーム館(TAITRA) Ling Tung University, DEP. of Digital Content Design Mega Entertainment Co., Ltd. UserJoy Technology Co., Ltd. 台湾貿易センター		台湾	
台湾ゲーム館(THCA) InterServ International Inc. Joymaster Inc. Lager Interactive Inc. Taipei Hsien Computer Association Unalis Co., Ltd. Winking Entertainment Corporation XPEC Entertainment Inc.		台湾	
タカラトミー			
ディースリー・パブリッシャー			
D4 エンタープライズ			
テイジエル企画			
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	
バンダイナムコゲームス			
バンプレスト			
BGI		オランダ	
フジワーク			
Prime Sense		イスラエル	
ブラネックスコミュニケーションズ			
フロッキー			
プロトタイプ			
マーベラスエンターテインメント			
マイクロソフト			
モリゲームズ			
ユードー			
レベルファイブ			
ROLLING KONCEPT INNOVATION CO., LTD. モバイルコンテンツコーナー		タイ	
アンビション			
INTERSAVE CO., LTD.		韓国	
ガーラモバイル			
クリエイティブ・ブレイン			
ゲームロフト			
KEMCO			
ジー・モード			
シールズ			
スパイシーソフト			
そらゆめ			
ニンジャスタジオ			
バクレゼルヴ			
メディア・マジック			
ユビテクノ			
			キッズコーナー
NTT ドコモ			
カプコン			
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ーテインメント			
タカラトミー			

# TOKYO GAMESHOW 2007

テクモ	
バ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	
ゲームスクールコーナー	
アーツカレッジヨコハマ	
Academy of Art University	アメリカ
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	
トライデントコンピュータ専門学校	
名古屋工学院専門学校	
新潟高度情報処理技術学院	
新潟コンピュータ専門学校	
日本工学院/東京工科大学	
日本電子専門学校	
東日本デザイン&コンピュータ専門学校	
横浜デジタルアーツ専門学校	
代々木アニメーション学院	
物販コーナー	
アイレム横丁	
アクアプラス	
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	
カプコン	
ゲームセンターCX	
コスバ	
三英貿易	
スクウェア・エニックス	
スクウェア・エニックス ミュージック	
ソフトバンク クリエイトィブ	
テクモ	
日経 BP 社	
ハドソン	
ブラネックスコミュニケーションズ	
プロコリー	
マーベラスエンターテイメント	
マッチングワールド	
ビジネスソリューションコーナー	
アンラボ	
Global Collect	オランダ
●ビジネスデイのみ出展	
アーニス・サウンド・テクノロジーズ	
Advansus Corp.	台湾
ISAO	
英国大使館 Babel Media New Concept Gaming Serious Games Institute Skill gaming	イギリス
英国北東イングランド・ゲームクラスター Digital City Eutechnyx	イギリス

英国北東イングランド・ゲームクラスター The Mustard Corporation 英国北東イングランド経済開発公社	イギリス
NTT アイティ	
NTT アドバンステクノロジー	
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	
Game Connection Asia ナウプロダクション Allegorithmic SAS Avalanche Studios B2B GAMES bhv Software Big Ant Studios Buka Entertainment Enterprises Cyanide Epic Games Falcor Media Firemint FOG Studios Fuzzyeyes Studio InteractiveMediaConsulting GmbH Lapland Studio Ltd. Mekensleep NASSONS Entertainment Studios Neko Entertainment Nobilis Publishing Group NVIDIA Corporation Pinjata Resolution Interactive AB Smack Down Productions Virtools Widescreen Games WIZARBOX	フランス スウェーデン フランス ドイツ オーストラリア ウクライナ フランス アメリカ ロシア オーストラリア アメリカ オーストラリア ドイツ フィンランド フランス ヨルダン フランス フランス ノルウェー スウェーデン フランス フランス フランス
コミュニティーエンジン	
ゴンゾロッソ	
三徳商事	
シーディーネットワークス・ジャパン	
ゼネラルアサヒ	
ソフトバンク・ヒューマンキャピタル	
電通	
日立超 LSI システムズ	
ビットアイル	
フォントワークスジャパン	
プロメテック・ソフトウェア	
総映産業	
ポーンデジタル	
香港貿易発展局	香港
みずほインベスターズ証券	
みずほ銀行	
ワコム	
ビジネスミーティングコーナー	
英国大使館	イギリス
英国北東イングランド・ゲームクラスター	イギリス
SNK プレイモア	
カプコン	
コーエー	
コナミ	
サイカンゲームズ	
テクモ	
Nokia N-Gage	カナダ
ハドソン	
バンダイナムコゲームス	
マイクロソフト	

50音順/株式会社等の表記省略

## トピックス

添付資料③

## ■ 今年のテーマは『つながって、ひろがって、世界へ。』

パソコンをはじめ、家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機、携帯電話など、すべてのコンピュータエンターテインメント機器はネットワーク機能によって互いに結ばれるようになりました。あらゆるユーザーがネットを介して、ネットの先の誰かと“遊ぶ”時代の到来です。そこには、年齢も性別も国境も飛び越えた、新たな世界が広がっています。

「東京ゲームショウ2007」は、ゲームと人のネットワーク——この二つの有機的な結合が生み出す新たな可能性をテーマとして表現しました。

世界中のゲーム業界関係者が一堂に会する「東京ゲームショウ」は、ビジネスの場においても、国の枠を超えて、新たなつながりを創出していきます。

## ■ メインビジュアルについて

「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。

## ■ ビジネスデイを2日間に延長

トレードショーとしての機能強化や国際化の推進を図ることを目的に、ビジネスデイを1日拡大し、木曜日・金曜日の2日間開催に変更。ビジネスデイには、ビジネス目的の来場者が情報収集しやすいように、また、出展社と来場者同士が商談を行うために、ビジネスソリューションコーナーやビジネスミーティングコーナーを新設するなど、国際的なトレードショーとしての機能をさらに充実させています。

## ■ 「テレビゲームミュージアム」をはじめとする3つの主催者企画を実施

主催者企画として3つの企画を展開します。昨年の東京ゲームショウで10周年企画として実施し大好評を博した「テレビゲームミュージアム」を今年も特設。今回は、日本ゲーム大賞のこの10年の歴史にスポットをあて、東京ゲームショウ、日本ゲーム大賞の変遷を紹介するとともに歴代のグランプリ受賞作品を実際にお楽しみいただきます。さらにゲーム産業と音楽産業のコラボレーションの広がりを体験するコーナー「TGS MUSIC SQUARE」と、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、その内容を専門誌の編集部がわかりやすく解説する「ゲーム科学館」を会場内に設けます。

## ■ コ・フェスタ企画「CoFesta Movie Square」を会場内に特設

「JAPAN国際コンテンツフェスティバル」(略称:コ・フェスタ)の企画として「CoFesta Movie Square」を特別展示。“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紹介します。

## ■ 「日本ゲーム大賞2007」について

ビジネスデイ初日には、昨年度1年間を代表するにふさわしい優れた作品に贈られる「日本ゲーム大賞2007年間作品部門」、ビジネスデイ2日目には、学生、一般を問わず、アマチュアが制作したオリジナルの作品の中から優れた作品を表彰する「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」、そして会期最終日には「東京ゲームショウ2007」に出展・発表された未発売作品の中から、今後が期待される作品に贈られる「日本ゲーム大賞2007 フューチャー部門」の各発表授賞式が行われます。

## ■ 「TGSフォーラム2007」開催概要

- 【開催日】 2007年9月20日(木)、21日(金)
- 【会場】 幕張メッセ 国際会議場
- 【受講対象】 ゲーム関連のコンピュータエンターテインメントビジネスに関わる経営者、プロジェクトマネージャー、開発者、流通関係者ほか、ゲームビジネス関係者の方々
- 【受講料金】 基調講演:無料  
 専門セッション:1セッション 前売り 8千円/当日 1万円  
 ※前売りで2セッション以上申込の場合、1セッション7千円  
 スポンサーシップセッション:無料

## ■「TGSフォーラム2007」プログラム

添付資料④

【9月20日(木)】

【基調講演】					
10:30 ~ 12:00	<p>テーマ: 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</p> <p>ソニー・コンピュータエンタテインメントが描くプレイステーションの次なる事業戦略が明らかになる。同社の新経営トップが、次世代プラットフォーム「プレイステーション3」でこそ可能になった新たなソフトウェアの世界を披露すると共に、「PSP」の今後の展開を語る。さらに、今秋のスタートを予定している 3D オンライン・ユーザーコミュニティ「Home」の将来性を展望する。 * 質問コーナー20分含む(担当:ITpro 発行人 浅見直樹)</p> <p>講師: 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</p>				
【専門セッション】					
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">＜オンラインゲームセッション＞</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">＜キャラクターセッション＞</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>13:00 ~ 15:00</p> <p>テーマ 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</p> <p>これまでオンラインゲームの世界は、パソコン(PC)でのMMORPG やカジュアルゲームが市場の中心でしたが、新型家庭用ゲーム機の登場により、この“常識”は大きく変わろうとしています。据え置き型をはじめ携帯型機もすべてネットへの接続機能を持った結果、家庭用でもオンライン機能を生かしたタイトルが次々に登場。また、ここで開発ノウハウを得たメーカー各社は、マルチ戦略の一環として PC 向けにもタイトルをリリースする動きを見せています。この一方、オンライン専業から家庭用にマルチ展開する企業も登場してきました。今回は、新たなフェーズに入ったオンラインゲームの最新動向に迫ります。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>テクモ 執行役員 Lievo 事業統括 佐々木 憲太郎氏</p> <p>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</p> <p>マイクロソフト ホーム &amp; 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</p> <p>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</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>テーマ 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</p> <p>ここ数年、女兒向けゲームビジネスは難しいイメージがありましたが、携帯型ゲーム機の急速な普及で、大きな市場としての可能性が見えてきました。このマーケットは、男性中心のゲーム市場とは大きく異なり、様々な嗜好を持つセグメントが存在しています。一つのセグメントの中で、熾烈なマーケット争奪をするのか、それとも別の新カテゴリを作って、ナンバーワンとなるのか各パブリッシャーは選択を迫られています。今回は、その戦略と将来像を探っていきます。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>バ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</p> <p>フロム・ソフトウェア 企画制作部 企画課 課長 武村 大氏</p> <p>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</p> <p>モデレーター 日経コンピュータ 記者 渡辺 一正</p> </td> </tr> </tbody> </table>	＜オンラインゲームセッション＞	＜キャラクターセッション＞	<p>13:00 ~ 15:00</p> <p>テーマ 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</p> <p>これまでオンラインゲームの世界は、パソコン(PC)でのMMORPG やカジュアルゲームが市場の中心でしたが、新型家庭用ゲーム機の登場により、この“常識”は大きく変わろうとしています。据え置き型をはじめ携帯型機もすべてネットへの接続機能を持った結果、家庭用でもオンライン機能を生かしたタイトルが次々に登場。また、ここで開発ノウハウを得たメーカー各社は、マルチ戦略の一環として PC 向けにもタイトルをリリースする動きを見せています。この一方、オンライン専業から家庭用にマルチ展開する企業も登場してきました。今回は、新たなフェーズに入ったオンラインゲームの最新動向に迫ります。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>テクモ 執行役員 Lievo 事業統括 佐々木 憲太郎氏</p> <p>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</p> <p>マイクロソフト ホーム &amp; 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</p> <p>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</p>	<p>テーマ 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</p> <p>ここ数年、女兒向けゲームビジネスは難しいイメージがありましたが、携帯型ゲーム機の急速な普及で、大きな市場としての可能性が見えてきました。このマーケットは、男性中心のゲーム市場とは大きく異なり、様々な嗜好を持つセグメントが存在しています。一つのセグメントの中で、熾烈なマーケット争奪をするのか、それとも別の新カテゴリを作って、ナンバーワンとなるのか各パブリッシャーは選択を迫られています。今回は、その戦略と将来像を探っていきます。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>バ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</p> <p>フロム・ソフトウェア 企画制作部 企画課 課長 武村 大氏</p> <p>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</p> <p>モデレーター 日経コンピュータ 記者 渡辺 一正</p>
＜オンラインゲームセッション＞	＜キャラクターセッション＞				
<p>13:00 ~ 15:00</p> <p>テーマ 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</p> <p>これまでオンラインゲームの世界は、パソコン(PC)でのMMORPG やカジュアルゲームが市場の中心でしたが、新型家庭用ゲーム機の登場により、この“常識”は大きく変わろうとしています。据え置き型をはじめ携帯型機もすべてネットへの接続機能を持った結果、家庭用でもオンライン機能を生かしたタイトルが次々に登場。また、ここで開発ノウハウを得たメーカー各社は、マルチ戦略の一環として PC 向けにもタイトルをリリースする動きを見せています。この一方、オンライン専業から家庭用にマルチ展開する企業も登場してきました。今回は、新たなフェーズに入ったオンラインゲームの最新動向に迫ります。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>テクモ 執行役員 Lievo 事業統括 佐々木 憲太郎氏</p> <p>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</p> <p>マイクロソフト ホーム &amp; 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</p> <p>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</p>	<p>テーマ 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</p> <p>ここ数年、女兒向けゲームビジネスは難しいイメージがありましたが、携帯型ゲーム機の急速な普及で、大きな市場としての可能性が見えてきました。このマーケットは、男性中心のゲーム市場とは大きく異なり、様々な嗜好を持つセグメントが存在しています。一つのセグメントの中で、熾烈なマーケット争奪をするのか、それとも別の新カテゴリを作って、ナンバーワンとなるのか各パブリッシャーは選択を迫られています。今回は、その戦略と将来像を探っていきます。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>バ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</p> <p>フロム・ソフトウェア 企画制作部 企画課 課長 武村 大氏</p> <p>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</p> <p>モデレーター 日経コンピュータ 記者 渡辺 一正</p>				
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">＜携帯電話ゲームセッション＞</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">＜ファイナンス&amp;マーケットセッション＞</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>15:15 ~ 17:15</p> <p>テーマ 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を変える世界</p> <p>誰もが当たり前を楽しんでいる携帯電話ゲームですが、実は今、新たなフェーズを迎えています。一つは「高機能化」。そしてもう一つは「カジュアル化」。家庭用ハードでしか楽しめなかった高機能タイトルが携帯電話に移植される一方、ゲームとSNS を組み合わせたサービスも登場。楽しみ方が多様化しつつある携帯電話ゲームの最先端を探ります。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>「キャリアは携帯電話の未来をどう考えるのか」 NTTドコモ プロダクト&amp;サービス本部 コンテンツ&amp;カスタマ部コンテンツ担当部長 山口 啓輝氏</p> <p>「ハイスペックは携帯電話ゲームをどう変えるのか」 スクウェア・エニックス コーポレート・エグゼクティブ モバイル事業部長 原口 洋一氏</p> <p>「携帯電話ゲームをより広く浸透させるために」 ディー・エス・エー 取締役 ポータル・コマース事業部長 守安 功氏</p> <p>モデレーター 日経エンタテインメント! 編集長 大谷 真幸</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>テーマ 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</p> <p>最新のゲームビジネスに関する金融面での動きに迫ります。ファイナンス編ではゲーム関連企業特有の財務戦略や株式公開に向けた資本政策のポイントと、製作委員会方式を利用したタイトル開発向けプロジェクトファイナンスの最新事例について詳細に解説します。一方、マーケット編ではゲームセクター全体の今後の動向に加え、新興市場並びに東証一部などに上場する注目ゲーム企業の課題の分析や、今後の成長を展望します。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>【ファイナンス編】 15:15~16:20</p> <p>(第一部)「ゲーム関連企業における資金調達とIPO」 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</p> <p>(第二部)「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」 みずほ銀行 ビジネスソリューション部 ニュービジネスチーム 次長 逸見 圭朗氏</p> <p>【マーケット編】 16:20~17:15</p> <p>「ゲームセクターの最新動向~注目企業の動きを追う」 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</p> <p>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</p> </td> </tr> </tbody> </table>	＜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＞	<p>15:15 ~ 17:15</p> <p>テーマ 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を変える世界</p> <p>誰もが当たり前を楽しんでいる携帯電話ゲームですが、実は今、新たなフェーズを迎えています。一つは「高機能化」。そしてもう一つは「カジュアル化」。家庭用ハードでしか楽しめなかった高機能タイトルが携帯電話に移植される一方、ゲームとSNS を組み合わせたサービスも登場。楽しみ方が多様化しつつある携帯電話ゲームの最先端を探ります。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>「キャリアは携帯電話の未来をどう考えるのか」 NTTドコモ プロダクト&amp;サービス本部 コンテンツ&amp;カスタマ部コンテンツ担当部長 山口 啓輝氏</p> <p>「ハイスペックは携帯電話ゲームをどう変えるのか」 スクウェア・エニックス コーポレート・エグゼクティブ モバイル事業部長 原口 洋一氏</p> <p>「携帯電話ゲームをより広く浸透させるために」 ディー・エス・エー 取締役 ポータル・コマース事業部長 守安 功氏</p> <p>モデレーター 日経エンタテインメント! 編集長 大谷 真幸</p>	<p>テーマ 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</p> <p>最新のゲームビジネスに関する金融面での動きに迫ります。ファイナンス編ではゲーム関連企業特有の財務戦略や株式公開に向けた資本政策のポイントと、製作委員会方式を利用したタイトル開発向けプロジェクトファイナンスの最新事例について詳細に解説します。一方、マーケット編ではゲームセクター全体の今後の動向に加え、新興市場並びに東証一部などに上場する注目ゲーム企業の課題の分析や、今後の成長を展望します。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>【ファイナンス編】 15:15~16:20</p> <p>(第一部)「ゲーム関連企業における資金調達とIPO」 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</p> <p>(第二部)「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」 みずほ銀行 ビジネスソリューション部 ニュービジネスチーム 次長 逸見 圭朗氏</p> <p>【マーケット編】 16:20~17:15</p> <p>「ゲームセクターの最新動向~注目企業の動きを追う」 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</p> <p>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</p>
＜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＞				
<p>15:15 ~ 17:15</p> <p>テーマ 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を変える世界</p> <p>誰もが当たり前を楽しんでいる携帯電話ゲームですが、実は今、新たなフェーズを迎えています。一つは「高機能化」。そしてもう一つは「カジュアル化」。家庭用ハードでしか楽しめなかった高機能タイトルが携帯電話に移植される一方、ゲームとSNS を組み合わせたサービスも登場。楽しみ方が多様化しつつある携帯電話ゲームの最先端を探ります。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>「キャリアは携帯電話の未来をどう考えるのか」 NTTドコモ プロダクト&amp;サービス本部 コンテンツ&amp;カスタマ部コンテンツ担当部長 山口 啓輝氏</p> <p>「ハイスペックは携帯電話ゲームをどう変えるのか」 スクウェア・エニックス コーポレート・エグゼクティブ モバイル事業部長 原口 洋一氏</p> <p>「携帯電話ゲームをより広く浸透させるために」 ディー・エス・エー 取締役 ポータル・コマース事業部長 守安 功氏</p> <p>モデレーター 日経エンタテインメント! 編集長 大谷 真幸</p>	<p>テーマ 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</p> <p>最新のゲームビジネスに関する金融面での動きに迫ります。ファイナンス編ではゲーム関連企業特有の財務戦略や株式公開に向けた資本政策のポイントと、製作委員会方式を利用したタイトル開発向けプロジェクトファイナンスの最新事例について詳細に解説します。一方、マーケット編ではゲームセクター全体の今後の動向に加え、新興市場並びに東証一部などに上場する注目ゲーム企業の課題の分析や、今後の成長を展望します。</p> <p>リレートーク&amp;パネルディスカッション</p> <p>【ファイナンス編】 15:15~16:20</p> <p>(第一部)「ゲーム関連企業における資金調達とIPO」 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</p> <p>(第二部)「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」 みずほ銀行 ビジネスソリューション部 ニュービジネスチーム 次長 逸見 圭朗氏</p> <p>【マーケット編】 16:20~17:15</p> <p>「ゲームセクターの最新動向~注目企業の動きを追う」 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</p> <p>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</p>				

注: 講演タイトル、内容、講師等は予告なしに変更することがあります。あらかじめご了承ください。  
株式会社等の表記省略

【9月21日(金)】

## 【スポンサーシップセッション/特別招待セッション】

時間	会社名	テーマ	概要	講師
11:00 ~ 12:00	Nokia N-Gage	次世代のモバイルゲームとは	ノキアは、インタラクティブなモバイル・エンターテインメントを革新する企業であり、コミュニティやソーシャル・ネットワークングを利用することにより、モバイルゲーム体験の進化を遂げ、新しいモバイルゲーム文化を創造している企業です。ノキアの N-Gage プラットフォームは、高品質のモバイルゲームの検索、トライ、購入、プレイ、管理を容易にするほか、ノキアのグローバル・モバイルゲーム・コミュニティである N-Gage Arena にも接続することができます。消費者のゲーム体験の発見、購入、仲間との共有の方法に、ノキアが今後どのような革命を起こしていくか、皆様が目撃してください。	Head of Global Publisher and Industry Marketing Mr.Nick Malaperiman ゲーム業界で 13 年間の経験を持ち、EA、Xbox を経て Nokia に、『FIFA』や『NHL』、『Halo』、『SSX』、『Call of Duty』の全世界向けマーケティング・キャンペーンの開発と実施に携わり、また、ゲーム・プロデューサー、PR マネージャー、そして『SSX』ではモビー役の吹き替えを担当した。
	The Nielsen Company	“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	ゲーム産業は、人を引き付けるメディアとして、また広告プラットフォームとして進化を続けています。広告をゲームに搭載することで開発費の増大を抑制できる革新的な仕組みをパブリッシャーは取り入れようとしており、デジタルな“ゲーム視聴率”は、より良いゲームの開発や、効率的な広告出稿に重要な役割を果たすことになりそうです。このセッションでは、ニールセン社でゲーム視聴率部門のトップを務める Jeff Herrmann が、新しいゲーム視聴率システム「GamePlayMetrics」の分析結果を、初めて公開します。 ユーザーがどのようにプラットフォームに触れているか、実際のデータによる分析を含んだ最新の技術的アプローチが、いかにゲームプレーの実態を明らかにするかを説明します。誰が、どのプラットフォームで、どれくらい、ゲームをプレーしているのか — といった視聴率データについても公開します。	Vice President, Nielsen Wireless and Nielsen Games Mr.Jeff Herrmann 現在、ニールセン社にて Nielsen Wireless と Nielsen Games の 2 つの事業部を統括する副社長。 Nielsen Media Researchにて 12 年以上の経験を持つベテランで、新興メディアの技術プラットフォームに特化した事業戦略に携わってきた。事業戦略統括、M&A、Nielsen/NetRatings でのマーケティング統括、ローカルテレビ部門の副社長を経て現職。
14:15 ~ 15:15	Nokia	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	この講演では、モバイルゲームにおける業界の基本的な概要を、オンラインカジュアルゲームに焦点をあてながら、グローバル市場でのチャンスと問題点について解説します。また、ケース・スタディーとして SNAP Mobile と共にグローバル展開に取り組んでいる日本パブリッシャー(スクウェア・エニックス US、ジー・モード、ディースリー・パブリッシャー)のケースについて各パブリッシャーの視点からその戦略、経験などを紹介します。	Nokia Head of R&D and Operations for SNAP Mobile 宮本 淳氏 2008 年よりモバイル・オンライン・カジュアルゲームのプラットフォームである SNAP Mobile の研究開発およびオペレーション全体を統括。それ以前は、N-Gage および SNAP Mobil に関する事業開発と事業運営を担当。ノキア入社以前は、セガドットコムでインタラクティブ・エンターテインメント事業開発に従事。早稲田大学の法学部卒業、カリフォルニア大学バークレー校ビジネススクール MBA(経営学修士)。ゲーム業界以前は、三菱商事会計部門在籍。  ジー・モード 取締役 海外事業本部長 橋本 裕氏 富山県出身。1991 年 4 月、住友商事株式会社入社。主に半導体関連の素材、デバイス等の知財ライセンス業務に従事。2001 年 11 月、株式会社ジー・モード入社。同社海外事業の責任者として海外向けコンテンツ開発、ライセンス業務に従事。2003 年 5 月より同社海外事業本部長。2005 年 6 月より同社取締役 海外事業本部長。1967 年 8 月生まれ。  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 2003 年株式会社ディースリー・パブリッシャー入社。国内 100 万人規模の公式モバイルゲームコンテンツを運営、制作統括。同社ブランディングタイトルや、オリジナルコンテンツを担当。2006 年 CEDEC2006 でケータイコンテンツプロデューサーについて講演。2007 年 DoCoMo2.0 コマーシャル用タイトルや今夏キャンペーン用タイトルを制作。
15:30 ~ 16:30	ゲームロフト	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~	現在、世界のモバイルゲーム市場は年間純利益 1,200 億円規模(市場規模約 3,500 億円)に拡大し、市場は大きく 3 つ——アメリカ、欧州中東アフリカ地域(EMEA)、日本および韓国——に分けることができる。2007 年度のモバイルゲーム市場の成長率は、世界全体で 25%となる見込みである。 ゲームロフトは、EMEA およびアメリカ市場でそれぞれ 1 位、2 位に位置しており、アメリカ市場においても今後、最有力企業となっていくであろう。現在、日本および韓国市場で活躍するゲームロフトであるが、本講演では、これまでアメリカ、EMEA 市場で培った経験を紹介していく。 モバイルゲーム市場の多様な側面を明らかにし、ゲームロフトがいかにして、急速に世界市場のリーダーになることができたのか、その理由を解き明かす。他方、モバイル市場の発展に向けて、現在の企業動向を分析する。	CEO ミッシェル・ギュモ氏 1986 年に Ubisoft Entertainment 社の設立に携わり、以降 14 年間に渡りワールドワイドな会社において中核を務める。 2000 年に Gameloft 社を設立。当社は現在従業員 3000 人以上、ゲーム配信国 76 カ国を数えるモバイルゲーム業界におけるリーディングカンパニーである。

注:講演タイトル、内容、講師等は予告なしに変更することがあります。あらかじめご了承ください。  
※ 株式会社等の表記省略

■ **ワークショップ開催概要**

添付資料⑤

【開催日】 2007年9月21日(金)

【会場】 幕張メッセ 展示ホール3 ビジネスソリューションコーナー内

※ ワorkshop聴講のための展示会場へのご入場は、ビジネスデイバッジ、各招待者バッジ、ゲームスクールパスをお持ちの方のみとなります。

【受講料金】 無料

時間帯	社名	講演タイトル
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	エンターテイン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 クィ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)

注: 講演時間、講演タイトル、内容、講師等は予告なしに変更することがあります。あらかじめご了承ください。

※ 株式会社等の表記省略



## ■ イベントステージプログラム

【会場】 幕張メッセ 展示ホール8

時間	タイトル	出演者	内容
<b>9月20日(木)</b>			
15:00 ～ 15:30	ゴンソロッソ 「ドルアーガの塔」プロジェクト 製作発表記者会見	逸藤雅伸 千明孝一 賀東招二 GDH 代表取締役社長 石川真一郎 ゴンソロッソ 代表取締役社長 守屋秀樹 キューエンタテインメント 代表取締役 CEO 内海州人 キューエンタテインメント プロデューサー 小島弘和 バンダイナムコゲームス ライツ部 セネラルマネージャー 杉山学	『ドルアーガの塔』プロジェクトの製作発表記者会見をメインステージで開催。『ドルアーガの塔』プロジェクト、アニメ事業、オンラインゲーム事業の説明と各プロモーションビデオの上映をいたします。
16:30 ～ 17:30	「日本ゲーム大賞2007」 年間作品部門 発表授賞式	司会:伊集院光・前田美咲 選考委員長:養老孟司(東京大学名誉教授/北里大学教授)	優れたコンピュータエンターテインメントソフトウェアを選考し、表彰を行う「日本ゲーム大賞」。本ステージでは2006年4月1日から2007年3月31日までの1年間にリリースされた作品を対象とする「年間作品部門」の発表授賞式を執り行います。この一年を代表する『大賞』の栄冠に輝くのはどのタイトルだ?
<b>9月21日(金)</b>			
12:30 ～ 13:30	「日本ゲーム大賞2007」 アマチュア部門 発表授賞式	司会:鷺崎健・前田美咲	前回までの「日本ゲーム大賞 インディーズ部門」と「CESA学生ゲーム大賞」を統合。法人、団体、個人にかかわらず、アマチュアの方が制作をされたオリジナルの作品を対象に選考、表彰を行う「日本ゲーム大賞2007 アマチュア部門」としてリニューアル。265作品の中から選ばれた受賞作品を発表いたします。ゲーム業界の登竜門を制し、大賞の栄冠を手にする作品は?
<b>9月22日(土)</b>			
11:00 ～ 12:30	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	出演:平野綾(涼宮ハルヒ役)、杉田智和(キョン役) その他スペシャルゲストあり	12月20日発売予定のPSP専用「非日常体験アドベンチャーゲーム」『涼宮ハルヒの約束』の魅力をたっぷりとお伝えするスペシャルイベント。初公開の映像や気になる限定版の内容など情報満載の作品紹介に加え、ゲストによる楽しいトークなど盛りだくさんの内容でお贈りします。
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」	有野晋哉(よるこ) 品田英雄(日経エンタテインメント!編集委員) ゲイマン	今年も東京ゲームショーに有野課長がやってくる! 「レトロゲーム・アワード」は、昔懐かしい20年前のゲームタイトルを再評価、優秀作品を表彰しちゃうというもの。CS放送・フジテレビ721で放送中の人気バラエティ番組「ゲームセンターCX」でこれまでに紹介された1985年～1987年発売の家庭用ゲームソフトを中心にノミネート、インターネット上で一般投票を実施。果たして大賞に輝くのは!?
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	司会:前田 登(はりけ～んず)、やまけん、スペシャルゲスト	国内最大級の番組数&アクセス数を誇るアニメ・ゲーム・声優系インターネットラジオ放送局＜音泉＞が、お送りする東京ゲームショー恒例、新番組発表会!秋の新番組の紹介だけでなく、スペシャルゲストを交えてのトークなど、注目のプログラムが目白押し! ＜音泉＞のスペシャルステージを見逃すな!!
<b>9月23日(日)</b>			
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	司会:鷺崎健・前田美咲	東京ゲームショー2007で発表・展示された未発売の全作品を対象とする表彰制度「日本ゲーム大賞2007 フューチャー部門」。9月20日(木)～22(土)までの3日間にわたって、会場内で来場者投票を実施。選考委員による最終審査を経て、受賞作品を決定します。本ステージでは、みんなが期待を寄せる受賞作品を発表!受賞タイトルのクリエイターもステージに!ぜひお見逃しなく!
14:00 ～ 14:30	KOEI presents TGS SPECIAL STAGE	会場にてチェック	会場にてチェック
16:00 ～ 16:55	CESAチャリティーオークション	司会:鷺崎健・前田美咲	今年も東京ゲームショーを締めくくるのは、この「CESAチャリティーオークション」。毎年、出展企業やCESA会員企業から、東京ゲームショーならではのレアグッズが多数出品されます。落札収益金は、ユニセフを通じて世界の恵まれない子供たちに寄付されます。他では手に入らないお宝をゲットしよう!

※ イベントタイトルおよび内容、時間、出演者等は予告なしに変更する可能性があります。整理券は配布いたしません。

&lt;2007年9月13日現在&gt;

※ 株式会社等の表記省略

## ■キッズコーナー概要

添付資料⑦

小学生以下のお子様を対象とし、毎回人気を博しているキッズコーナーには、過去最多の13社が出展。今回も楽しいイベントを各種用意しています。最新ゲームソフトが体験できる「タッチアンドトライブース」、ゲーム関連グッズを販売する「物販ブース」、キャラクターショーや出展社によるゲーム大会などを行う「キッズステージ」、アナログゲームやアーケードゲームなどが体験できる「おもちゃ体験コーナー」、駄菓子やドリンクなどを販売する「縁日コーナー」などを用意しております。

なお、キッズステージでは、主催者企画として『仮面ライダー電王ショー』『いないいないばあっ！ワンワンとあそぼうショー』といったキャラクターショーやキッズコーナー出展社によるミニゲーム大会、親子で触れ合うイベントなどが盛りだくさんに用意されています。

### 「キッズステージ」プログラム

時間	タイトル	概要
<b>9月22日(土)</b>		
10:30 ～ 11:00	仮面ライダー電王ショー	TVで大人気の「仮面ライダー電王」が登場！
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ょくと～ ～ ゲーム大会	11月発売予定の『モリリーのアンハッピーぶろじょくと』の商品紹介と、このゲームを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。
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	・流星のロックマン2の最新情報 ・流星のロックマン2 ゲーム体験 - 参加者特典有り ・ステージ来場者へもプレゼント有り
13:00 ～ 13:30	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	ニンテンドーDS用ソフト「サバイバルキッズ 失われた孤島」の商品紹介と、このゲームを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。「火起こし」や「魚捕り」などミニゲームを競ってもらいます。優勝者には素敵な商品を用意。
13:45 ～ 14:15	仮面ライダー電王ショー	TVで大人気の「仮面ライダー電王」が登場！
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ょくと～ ～ ゲーム大会	11月発売予定の『モリリーのアンハッピーぶろじょくと』の商品紹介と、このゲームを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。
15:30 ～ 16:00	カプコン ワンタメ スペシャルステージ	・ワンタメシリーズの紹介 ・みんなでおどろろ ワンタメサンバ(仮) ・「ワンタメ ミュージックチャンネルどこでもスタイル」対戦 ・参加者に、特典配布(仮) ※ 日にちにより、内容を変更します
16:15 ～ 16:45	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	10月14日発売のWii DDRを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。コナミスポーツ所属のジュニアファンク・スターチームも参加して、イベントを盛り上げます。
<b>9月23日(日)</b>		
10:30 ～ 11:00	いないいないばあっ！ワンワンとあそぼうショー	番組の人気キャラクター、ワンワンが登場。番組で人気の体操「ぐるぐるどっかーん！」やまねまねあそびをはじめ、手遊びや歌に合わせたリズムあそびなど、親子のふれあいを中心にした楽しいファミリーステージです。
11:30 ～ 12:00	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	10月14日発売のWii DDRを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。コナミスポーツ所属のジュニアファンク・スターチームも参加して、イベントを盛り上げます。
12:15 ～ 12:45	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ょくと～ ～ ゲーム大会	11月発売予定の『モリリーのアンハッピーぶろじょくと』の商品紹介と、このゲームを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。
13:00 ～ 13:30	カプコン ワンタメ スペシャルステージ	・ワンタメシリーズの紹介 ・みんなでおどろろ ワンタメサンバ(仮) ・「ワンタメ ミュージックチャンネルどこでもスタイル」対戦 ・参加者に、特典配布(仮) ※ 日にちにより、内容を変更します
13:45 ～ 14:15	いないいないばあっ！ワンワンとあそぼうショー	番組の人気キャラクター、ワンワンが登場。番組で人気の体操「ぐるぐるどっかーん！」やまねまねあそびをはじめ、手遊びや歌に合わせたリズムあそびなど、親子のふれあいを中心にした楽しいファミリーステージです。
14:45 ～ 15:15	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	ニンテンドーDS用ソフト「サバイバルキッズ 失われた孤島」の商品紹介と、このゲームを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。「火起こし」や「魚捕り」などミニゲームを競ってもらいます。優勝者には素敵な商品を用意。
15:30 ～ 16:00	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ょくと～ ～ ゲーム大会	11月発売予定の『モリリーのアンハッピーぶろじょくと』の商品紹介と、このゲームを使用したお客様参加型ミニゲーム大会。
16:15 ～ 16:45	カプコン 流星のロックマン2 スペシャルステージ	・流星のロックマン2の最新情報 ・流星のロックマン2 ゲーム体験 - 参加者特典有り ・ステージ来場者へもプレゼント有り

※ イベントタイトルおよび内容、時間、出演者等は予告なしに変更する場合があります。整理券は配布しません。

※ 株式会社等の表記省略

## 開催概要比較

添付資料⑧

タイトル	東京ゲームショウ2007	東京ゲームショウ2006	東京ゲームショウ2005	東京ゲームショウ2004	東京ゲームショウ2003	東京ゲームショウ2002	
開催日	9月20日(木)~23日(日) ※20日(木)、21日(金)は、 ビジネスデイ	9月22日(金)~24日(日) ※22日(金)は、ビジネスデイ	9月16日(金)~18日(日) ※16日(金)は、ビジネスデイ	9月24日(金)~26日(日) ※24日(金)は、ビジネスデイ	9月26日(金)~28日(日) ※26日(金)は、ビジネスデイ	9月20日(金)~22日(日) ※20日(金)は、ビジネスデイ	
会場	幕張メッセ (日本コンベンションセンター)						
展示面積	約54,000㎡(1~8ホール)			約47,250㎡(1~7ホール)			
出展社数	217社	148社	131社	117社	111社	85社	
出展小間数	1,735小間	1,701小間	1,433小間	1,491小間	1,426小間	1,407小間	
事前登録数	702	573	516	461	508	393	
出展タイトル プラットフォーム別割合(%)	携帯電話	32.2	24.9	23.8	15.6	14.4	9.2
	パソコン	22.7	24.5	18.4	25.4	12.6	12.5
	ニンテンドー DS	17.1	10.4	6.6	0.4	—	—
	Wii	8.1	1.0	—	—	—	—
	プレイステーション2	7.2	20.1	23.8	31.5	28.0	21.6
	Xbox360	4.9	4.0	1.4	—	—	—
	プレイステーション3	3.2	3.6	0.8	—	—	—
	PSP	2.6	6.6	6.0	2.6	—	—
	ニンテンドー ゲームキューブ	0.2	0.4	2.3	2.0	6.3	8.1
	ゲームボーイアドバンス	—	0.4	3.1	7.3	6.5	14.2
	その他	15.8	3.8	11.6	12.6	28.0	14.2
	アクション	28.5	26.1	30.6	28.3	23.7	19.0
	ロールプレイング	11.8	15.1	11.6	12.3	9.8	11.1
	シミュレーション	9.9	9.8	7.2	6.3	6.5	5.4
	パズル	8.1	7.0	5.0	4.7	4.9	6.2
	アドベンチャー	5.8	6.6	4.3	4.9	4.7	6.2
	スポーツ	4.4	5.6	3.7	2.8	1.9	6.7
レーシング	3.5	3.2	2.9	1.5	2.1	3.5	
シューティング	3.2	4.6	4.3	3.8	3.6	6.9	
その他	24.8	22.1	32.6	36.4	43.9	35.1	
当日入場料	一般(中学生以上):1,200円 小学生以下:無料						
入場者数	180,000人(目標)	192,411人	176,056人	160,096人	150,089人	134,042人	