



みつけた、あそびの、進化形。

TOKYO GAME SHOW 2006

新興奮。新感動。新時代。
TOKYO GAME SHOW 2006

TOKYO GAME SHOW 2006

東京ゲームショウ2006 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

会期：2006年9月22日(金)～24日(日)

会場：幕張メッセ



日経BP社

○ 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 開発ツール＆ミドルウェアコーナー	
5-7 キッズコーナー	
5-8 10周年企画「テレビゲームミュージアム」	
5-9 イベントステージ	
5-10 TGSフォーラム2006	
5-11 日本ゲーム大賞2006	
5-12 懇親パーティー	
5-13 第8回 CESAスクーデントゲーム大賞	
5-14 CESA人材育成シンポジウム東京	
5-15 CESAチャリティーオークション	
6. 広報・パブリシティ	27
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	28
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 新聞折込チラシ	
7-6 ラジオ体操カード	
7-7 バナー広告・メール広告	
7-8 公式ガイドブック	
7-9 公式ウェブサイト	
7-10 モバイルサイト	
7-11 その他	
8. 出展社アンケート結果	30

1 総括

「東京ゲームショウ2006」は『新興奮。新感動。新時代。』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社の共催、経済産業省の後援、株式会社NTTドコモの特別協賛のもと、開催いたしました。

1996年の初開催から10周年を迎えた今回は、日本をはじめ、韓国、カナダ、台湾、米国、オーストラリア、フランス、イスラエルから、過去最多の148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131社をさらに上回るもので、4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1,701小間となりました。

会期中には、昨年に引き続き、次世代ゲーム機の第2弾が世界に先駆け一般公開されたのをはじめ、PCオンラインゲーム、携帯電話用ゲーム、携帯型ゲームなどのタイトルが数多く展示され、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650タイトルが展示されました。

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1万6千人以上うわまわる、19万2411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し、10周年の開催にふさわしいものとなりました。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2006」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

2 準備・開催日程

開催発表会・懇親パーティー	2月15日(水)
出展社募集開始	2月15日(水)
出展申込締切	6月9日(金)
小間位置選定会(40小間以上の出展社)	6月27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(水)
取材事前登録開始	8月23日(水)
搬入・施工開始	9月20日(水)
会期：ビジネスデイ	9月22日(金)
会期：一般公開	9月23日(土)～24日(日)

3 開催概要・来場者数

【名称】	東京ゲームショウ2006 TOKYO GAME SHOW 2006
【テーマ】	新興奮。新感動。新時代。
【主催】	社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
【共催】	日経BP社
【後援】	経済産業省
【特別協賛】	株式会社NTTドコモ
【会期】	ビジネスデイ 2006年9月22日（金） 一般公開日 2006年9月23日（土）～24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）
【出展社数】	148社
【総出展小間数】	1,701小間
【出展タイトル】	573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 (%)
パソコン	22.2 アクション 22.5
携帯電話	21.8 ロールプレイング 13.3
プレイステーション 2	17.5 シミュレーション 8.6
ニンテンドーDS	9.1 パズル 6.1
プレイステーション・ポータブル	5.8 アドベンチャー 5.8
Xbox 360	3.5 スポーツ 4.9
プレイステーション 3	3.1 シューティング 4.0
Wii	0.9 レーシング 2.8
ゲームボーイアドバンス	0.3 その他 32.1
Xbox	0.2
ニンテンドー ゲームキューブ	0.2
プレイステーション	0.2
その他（未発表タイトル含む）	15.4

【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 500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

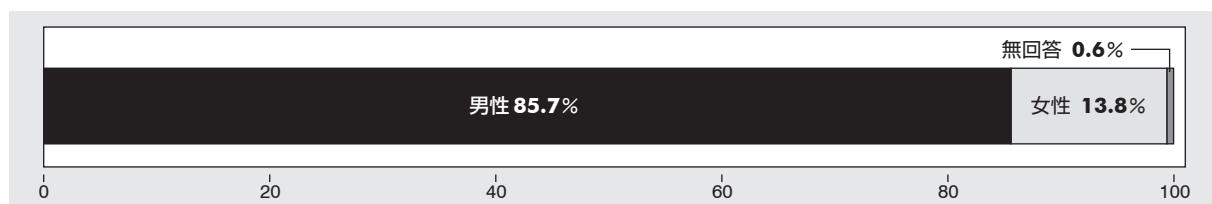
東京ゲームショウ2006		東京ゲームショウ2005	
9月22日（金） ビジネスデイ	39,645人	9月16日（金） ビジネスデイ	36,068人
9月23日（土） 一般公開日	(内キッズ 84,823人 12,246人)	9月17日（土） 一般公開日	(内キッズ 67,791人 8,233人)
9月24日（日） 一般公開日	(内キッズ 67,943人 10,637人)	9月18日（日） 一般公開日	(内キッズ 72,197人 10,344人)
合計	(内キッズ 192,411人 22,883人)	合計	(内キッズ 176,056人 18,577人)

4 来場者アンケート結果

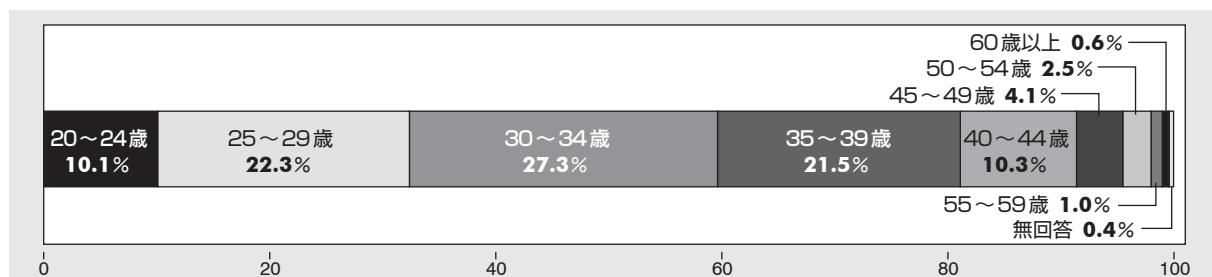
4-1 ビジネスデイ来場者アンケート結果（日経BP社調べ、抜粋）

【調査概要】	東京ゲームショウ2006のビジネスデイ来場者から5,000人を無作為抽出し、調査協力依頼メールを配信。日経BPコンサルティングのWeb調査システム「Web-Res」で回答を受け付けた。
【調査スケジュール】	2006年10月2日（月）：調査開始（メール配信、サイトオープン） 2006年10月13日（金）：調査終了（サイトクローズ）
【有効回答数】	516件（回収率10.3%）
【調査実施】	日経BPコンサルティング

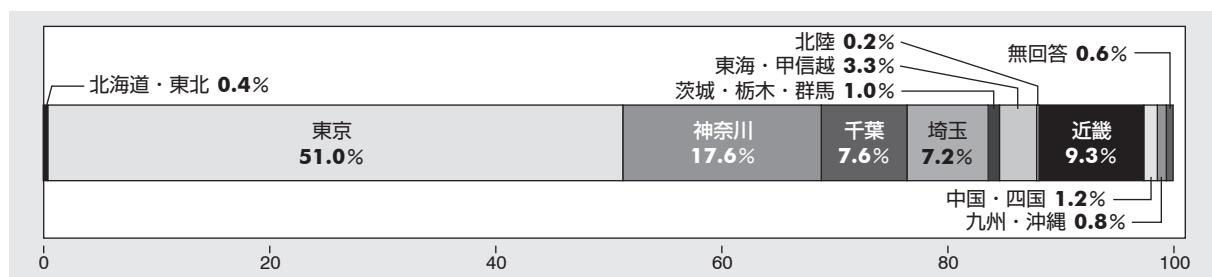
●性別



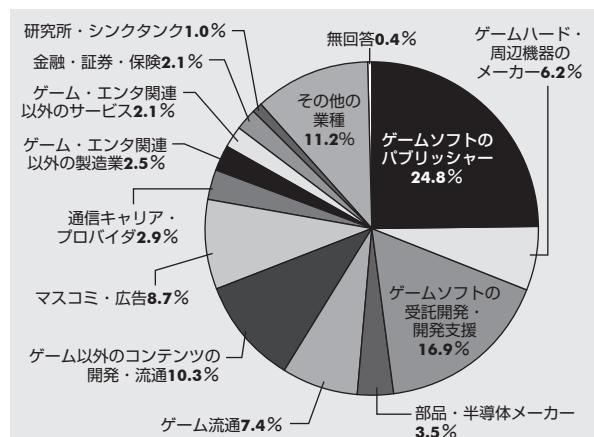
●年齢



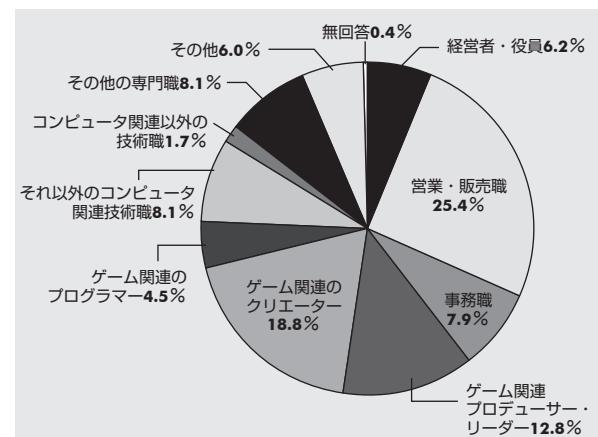
●居住地



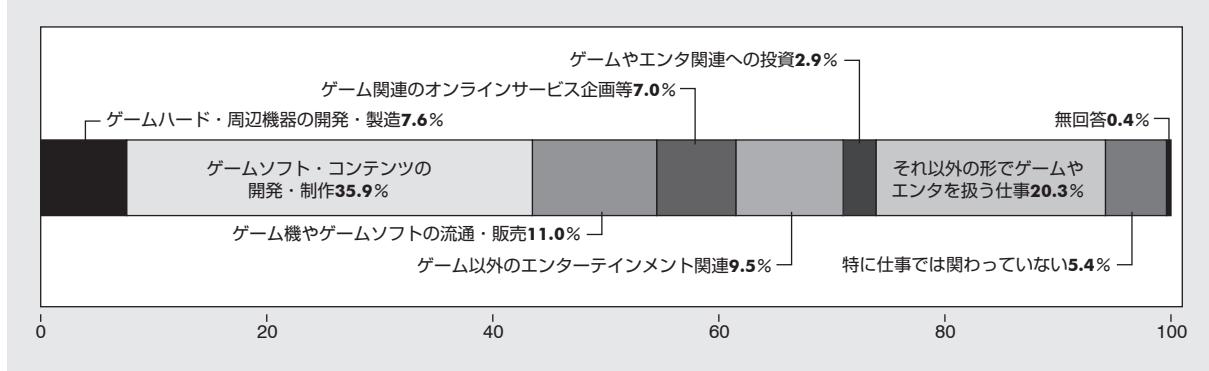
●業種



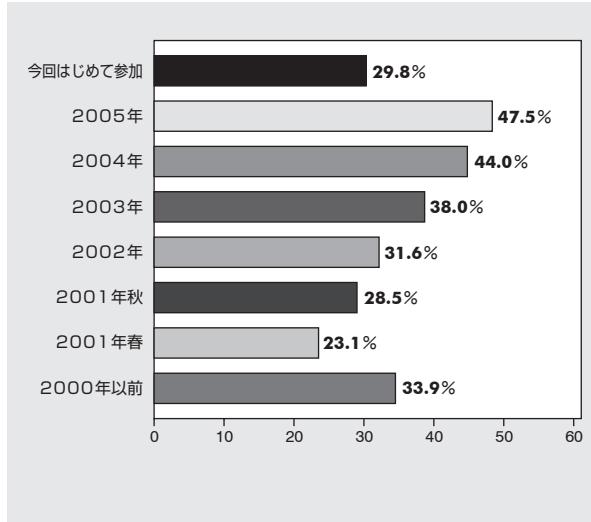
●職種



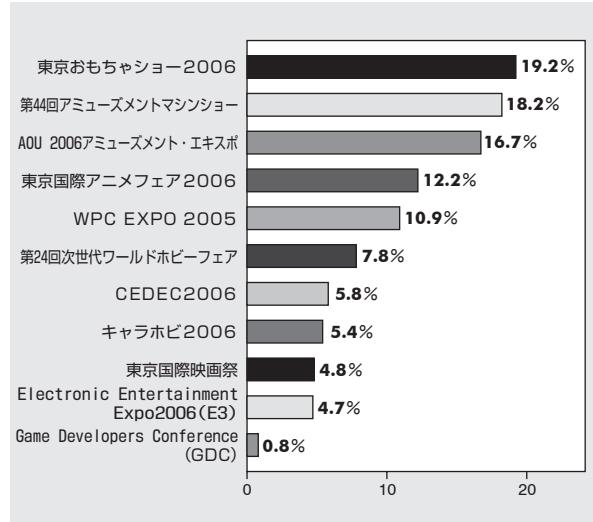
●ゲーム / エンターテインメント・コンテンツとの関わり



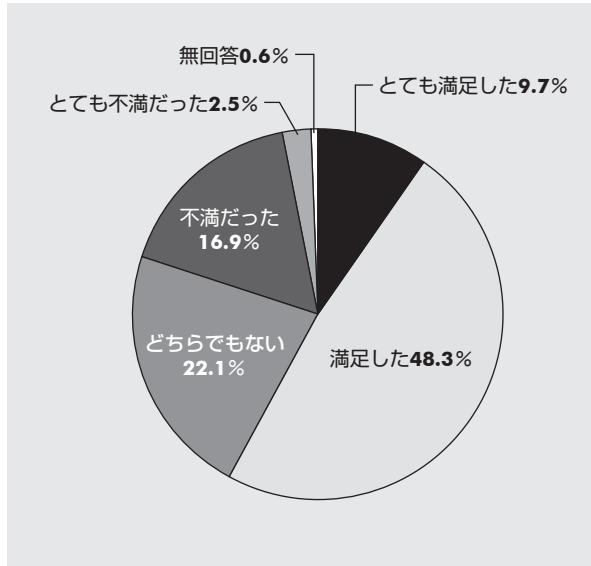
●過去の東京ゲームショウへの参加経験 (MA)



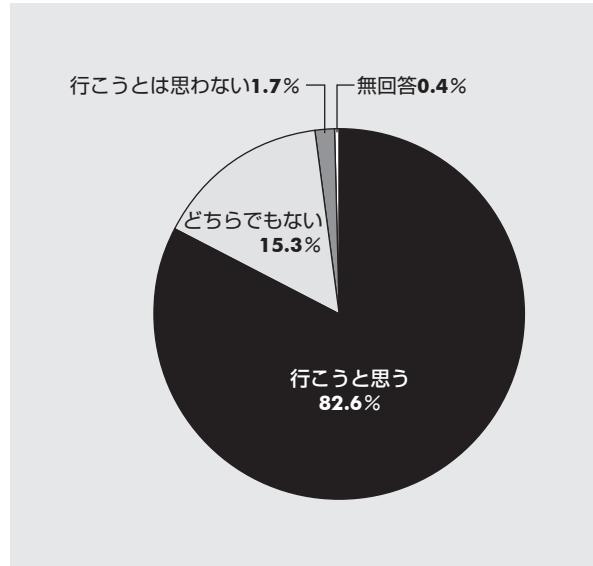
●この一年以内に来場した展示会 (MA)



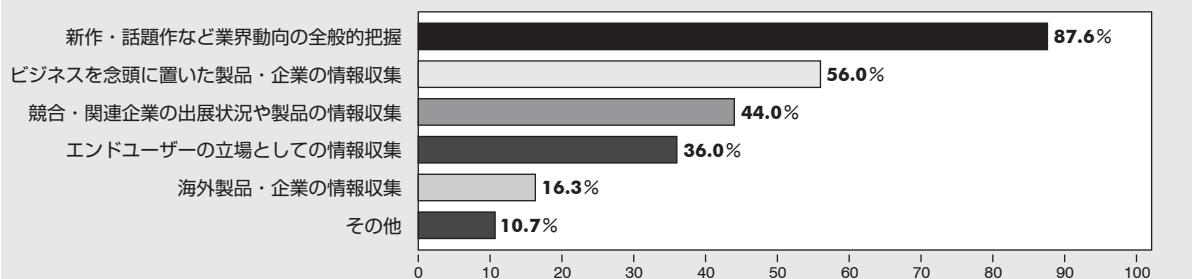
●東京ゲームショウの満足度



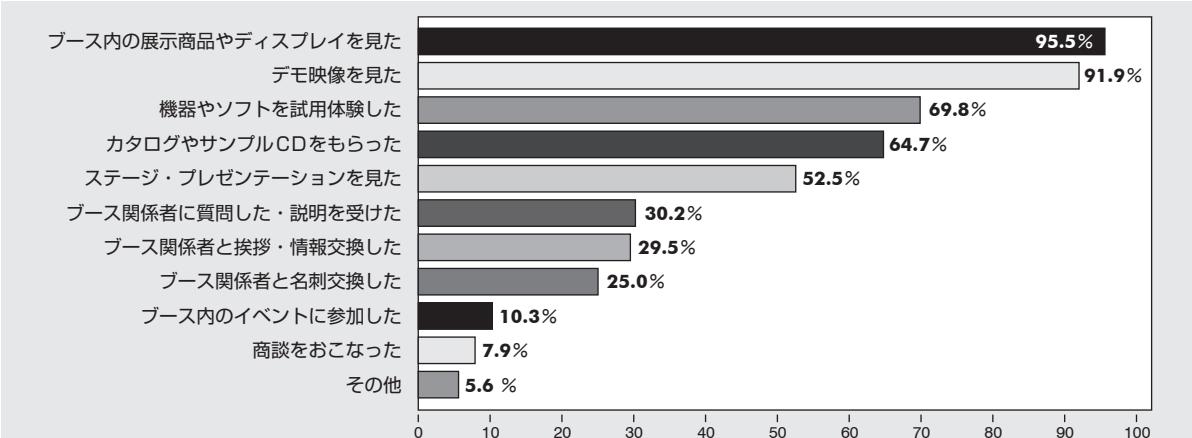
●次回の東京ゲームショウへの来場意向



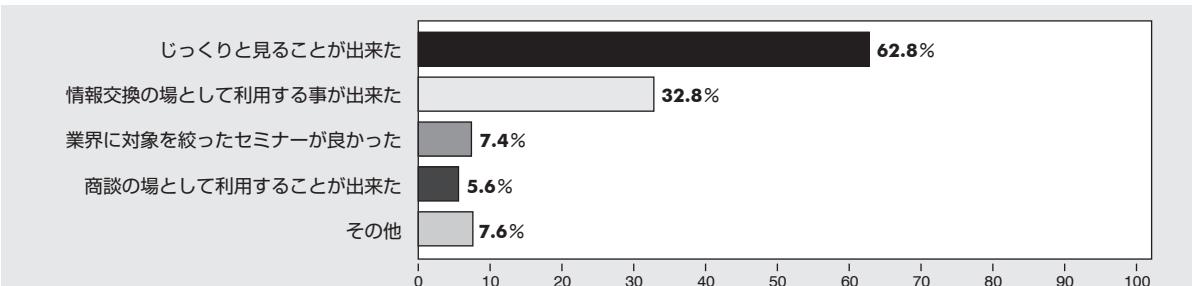
●東京ゲームショウで得ようと考えていた情報（MA）



●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	41.1%	欧州	スウェーデン	0.4%
	台湾	17.3%		オランダ	0.3%
	中国	9.3%		スペイン	0.2%
	香港	3.7%		デンマーク	0.1%
	シンガポール	2.2%		ベラルーシ	0.1%
	タイ	0.7%		イタリア	0.1%
	マレーシア	0.4%		ウクライナ	0.1%
	インド	0.3%		オーストリア	0.1%
	フィリピン	0.1%		スイス	0.1%
北米	ベトナム	0.1%		ノルウェー	0.1%
	米国	13.5%		ロシア	0.05%
中南米	カナダ	1.5%	オセアニア	オーストラリア	0.9%
	メキシコ	0.1%		ニュージーランド	0.1%
欧州	英国	3.2%	中東	アラブ首長国連邦	0.1%
	フランス	1.9%		ヨルダン	0.1%
	フィンランド	0.9%		アフガニスタン	0.05%
	ドイツ	0.6%			

※1：ビジネスデイにOverseas窓口で受付をした2,187名^{※2}のうち、勤務先国名まで判明した2,053名の内訳

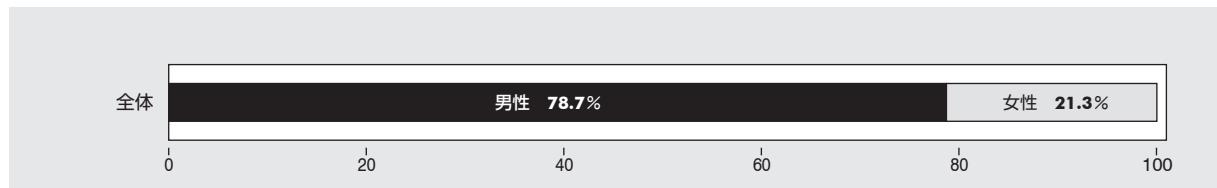
※2：以下の海外来場者は数に含まれていません。

・ビジネス招待券持参者窓口より入場した方 ・ゲストパス持参者 ・海外プレス関係者 ・出展社パス持参者

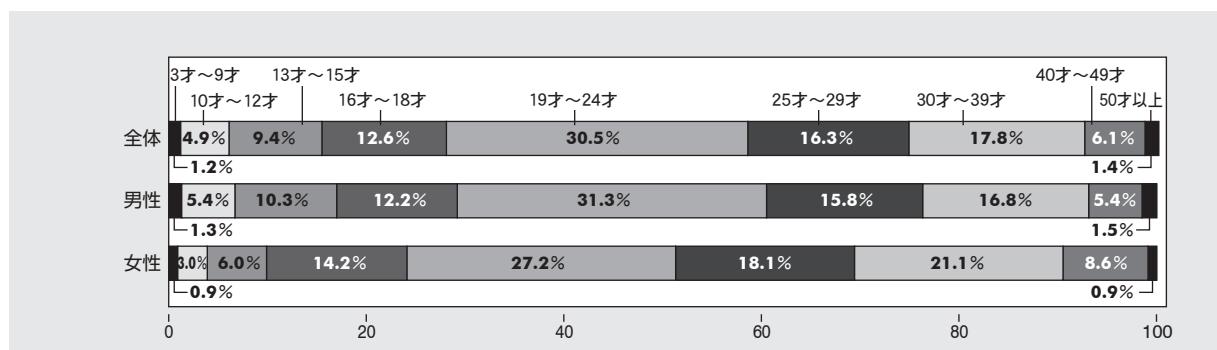
4-2 一般来場者アンケート結果 (CESA調べ、抜粋)

【調査概要】	東京ゲームショウ 2006 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 2006 に来場した男女個人
【調査実施日時】	2006 年 9 月 24 日 (日) : 10:00 ~ 17:00
【有効回答数】	1,087 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 企画主体: 日本テレネット株式会社

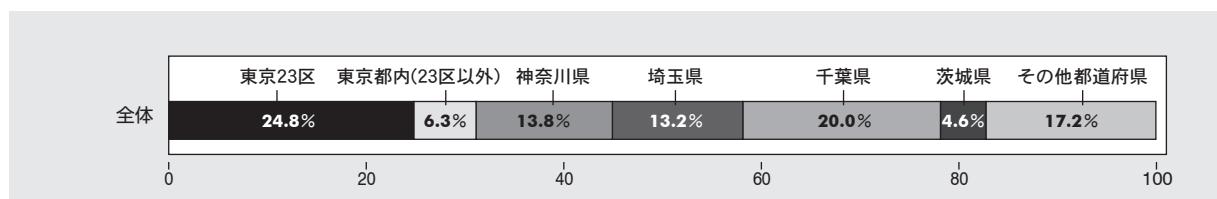
●性別



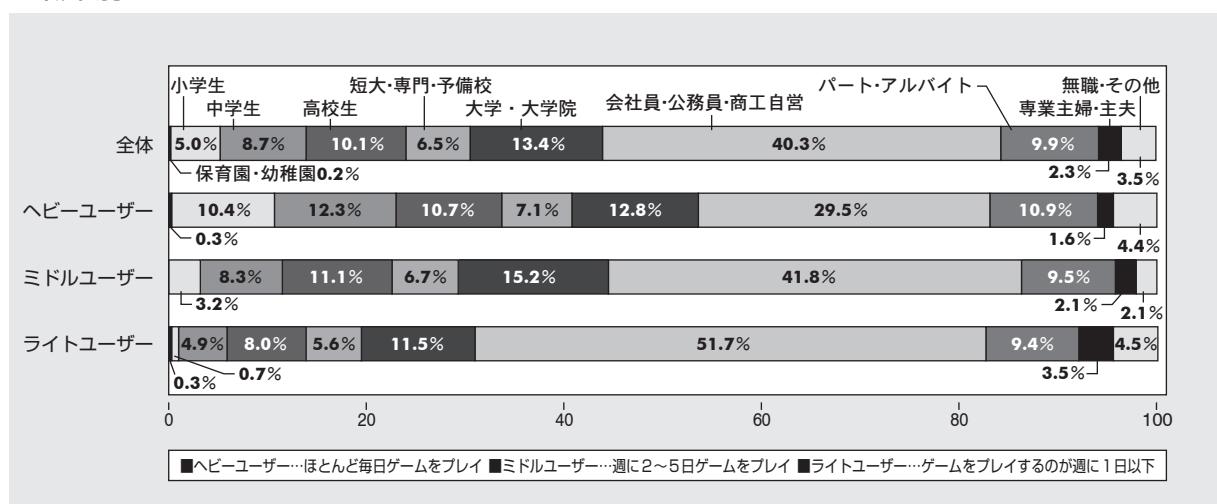
●年齢別



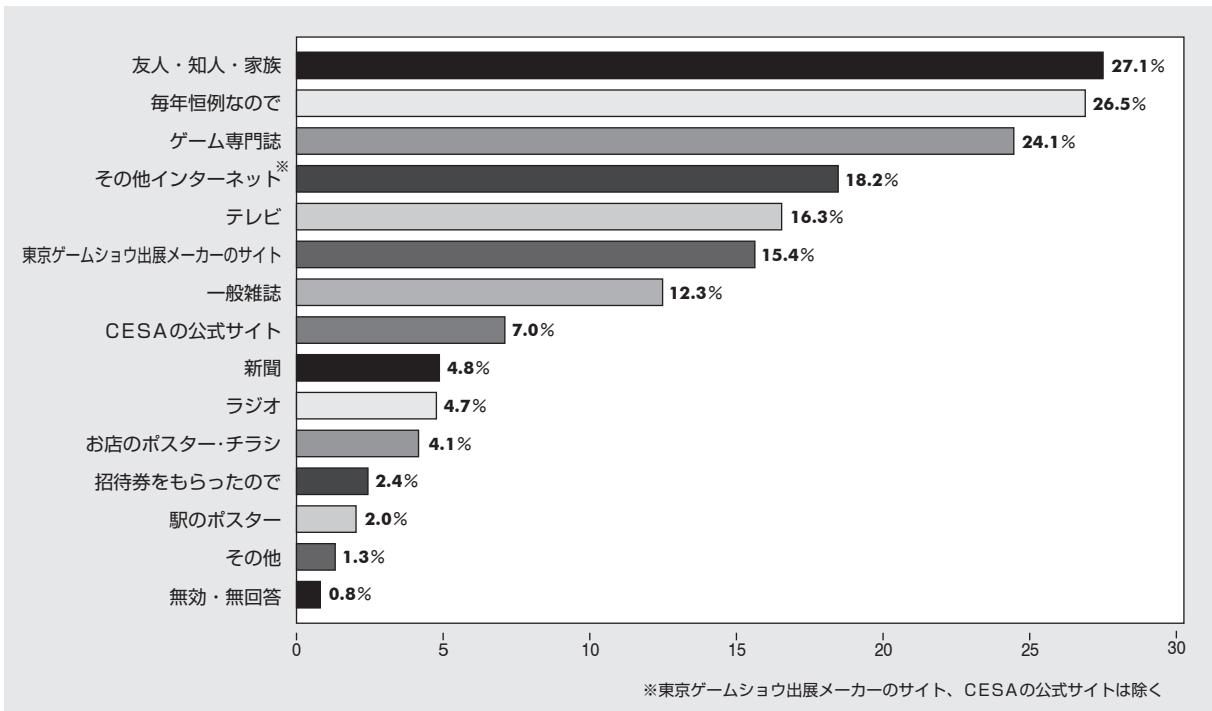
●居住地



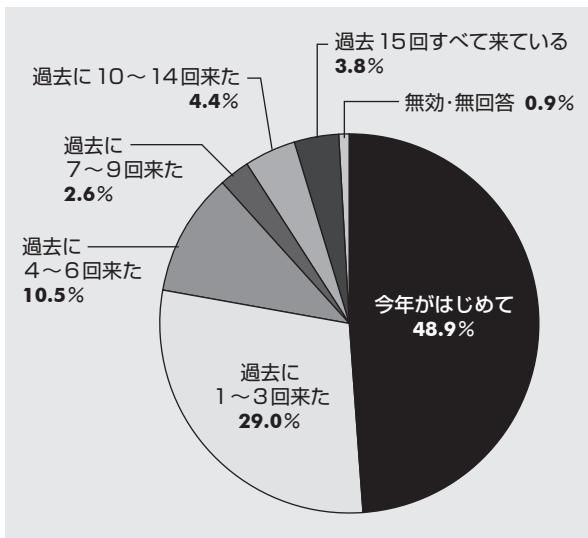
●職業別



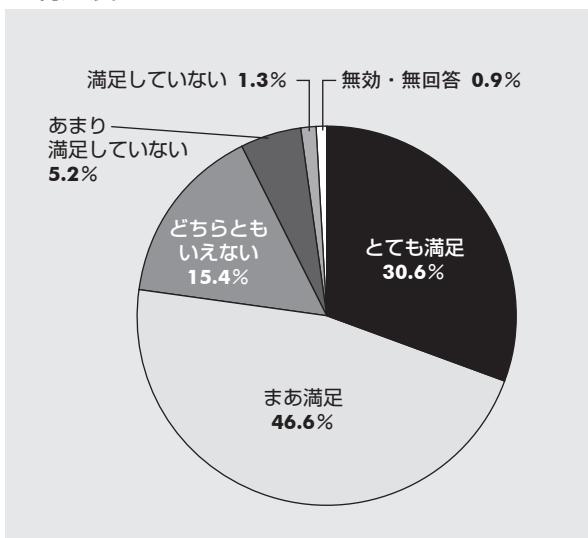
●認知経路 (MA)



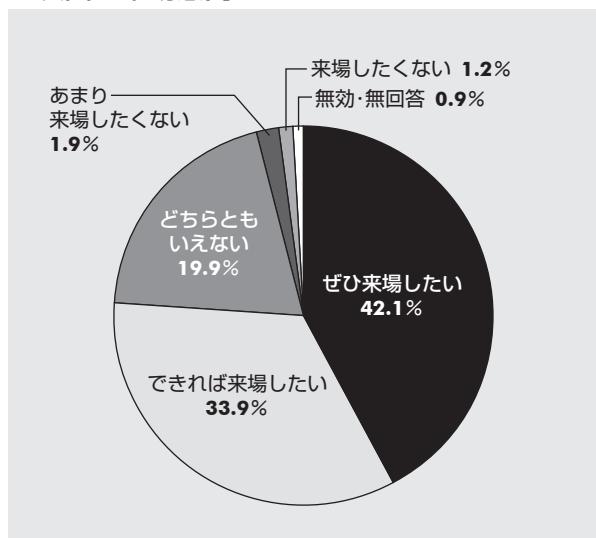
●過去の東京ゲームショウ来場回数



●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 2006」では、会期初日の9月22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。展示会場北側スペースに「商談ルーム」を設置し、来場者と出展社の商談スペースとしてご利用いただきました。

ゾーニングは、「メインエントランス」が展示ホール1の北側スペース、展示ホール1～6に「一般展示コーナー」、展示ホール2～3の北側に「開発ツール＆ミドルウェーコーナー」、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」を配置し、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」を同ホールに設けました。これにより、来場者の目的や安全性を考慮したレイアウトを実現しました。

5-2 開会式

【日時】 2006年9月22日（金） 9：30～9：50

【場所】 幕張メッセ 展示ホール5前（2F）

【式次第】	主催者挨拶	(社) コンピュータエンターテインメント協会 会長	和田 洋一
	共催者挨拶	(株) 日経BP 代表取締役社長	大輝 精一
	来賓挨拶	経済産業省 大臣官房審議官	西川 泰蔵
	テープカット	経済産業省 大臣官房審議官 (社) コンピュータエンターテインメント協会 会長	西川 泰蔵 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	小松 清志
		(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
		(株) 日経BP 代表取締役社長	大輝 精一

会場視察

(敬称略)



5-3 出展社一覧

一般展示

アイパワースポーツ
アイレムソフトウェアエンジニアリング
Immersion Corporation [米国]
ELEVEN-UP
インターネットラジオステーション<音泉>
SNK プレイモア
NHN Japan
NTT ドコモ
エルザ ジャパン
エンターブレイン
カナダパビリオン [カナダ]
ATI Technologies Inc.
Autodesk Ltd
Bitcasters Inc
Bug-Tracker
Capybara Games
DREAMCATCHER INTERACTIVE INC.
Enzyme Testing Labs
GestureTek Inc
Groove Games
Humagade Inc
Preview Media
SilverBirch Studios Inc
SplitFish Gameware Inc
Wave Generation Inc
カナダ大使館
カブコン
KDDI
GAMEINSTINCT [米国]
元気
コーエー
コナミデジタルエンタテインメント
Cykan Entertainment Co., Ltd. [韓国]
さくらインターネット
サミネットワークス
SANDIO TECHNOLOGY CORPORATION [米国]
G ★組織委員会 [韓国]
SeedC
スクウェア・エニックス
セガ
SEVENDATA Co., Ltd. [韓国]
ソウル市パビリオン [韓国]
CEDAR ONLINE CO., LTD.
E.C.S Corp
ENIUM CORPORATION
MYMOINS CORP.
Nchannel Inc.
O2-MEDIA INC.
RYUNI STUDIO
Seoul Business Agency
STEREOPIA Co., Ltd.
Total A Plus Co., Ltd.
UNIANA CO., LTD.
ソニー・コンピュータエンタテインメント
台湾ゲーム館 (TAITRA) [台湾]
DEPARTMENT AND GRADUATE SCHOOL OF DIGITAL CONTENT DESIGN, LING TUNG UNIVERSITY
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO., LTD.
ROAD AHEAD TECHNOLOGIES CONSULTANT CORP.

台湾貿易センター

台湾ゲーム館 (TCA)
EASYFUN Entertainment Corp.
Industrial Development Bureau Ministry of Economic Affairs
Lager Interactive Inc.
Taipei Computer Association
Unalis Corp.
UserJoy Technology Co., Ltd.
Way International Digital Entertainment Co., Ltd
WINKING ENTERTAINMENT CORPORATION
XPEC Entertainment Inc.
タカラトミー
TOOL - DESIGNED GAMING ACCESSORIES(オーストラリア)
ディースリー・パブリッシャー
D4 エンタープライズ
テクモ
トーアメック
凸版印刷
20世紀フォックス映画
NeoWiz Japan
NETTS
ハドソン
バンダイナムコゲームス
ふりーむ
ブロッコリー
プロタイプ
ボーダフォン
マーベラスインターラクティブ
マイクロソフト
メディアワークス
MOCOMTECH CO., LTD. [韓国]
桃太郎王国
モリ Gang

ゲームスクールコーナー

アクト情報ビジネス専門学校
麻生情報ビジネス専門学校
WiZ 国際情報工科専門学校
太田情報商科専門学校
神奈川情報文化専門学校
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 東京ネットウェイブ
総合学園テクノスカレッジ 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
日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校
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

アルケミスト
SNK プレイモア
カブコン
キッド
ゲームセンター CX
コスパ
スクウェア・エニックス
ソフトバンク クリエイティブ
テクモ
日経 BP 社
ブロッコリー

開発ツール＆ミドルウェアコーナー

ISAO
エイチアイ
NTT アドバンステクノロジ
オーストラリア大使館 [オーストラリア]
クリーク・アンド・リバー社
三徳商事
CRI・ミドルウェア
報映産業
ボーンデジタル
マイクロコム
みずほ銀行
ワコム
※ワコム以外は 9月 22 日(金)のみ出展

International Meeting Booth

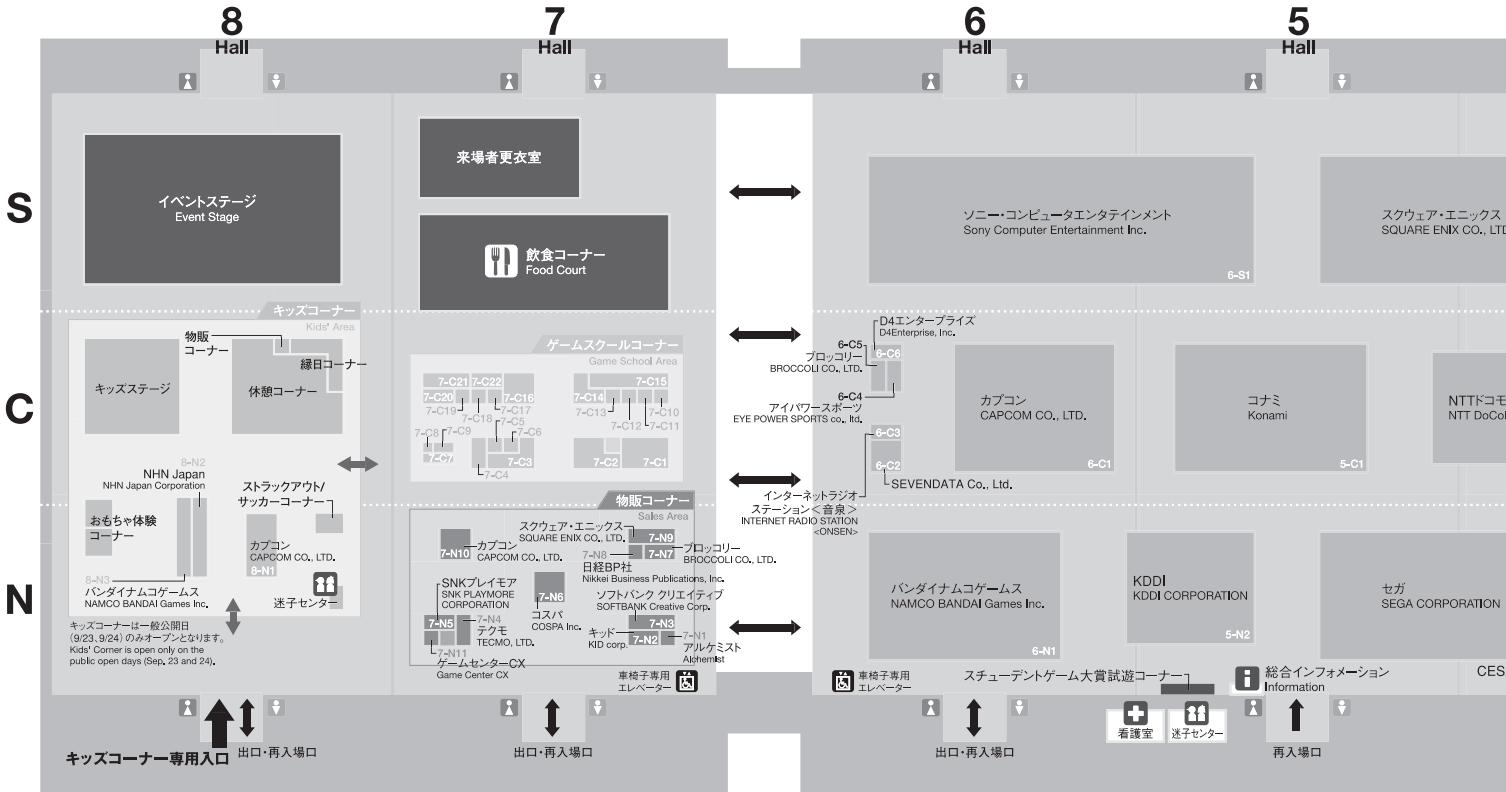
Prime Sense [イスラエル]
50 音順／株式会社等の表記省略

キッズコーナー

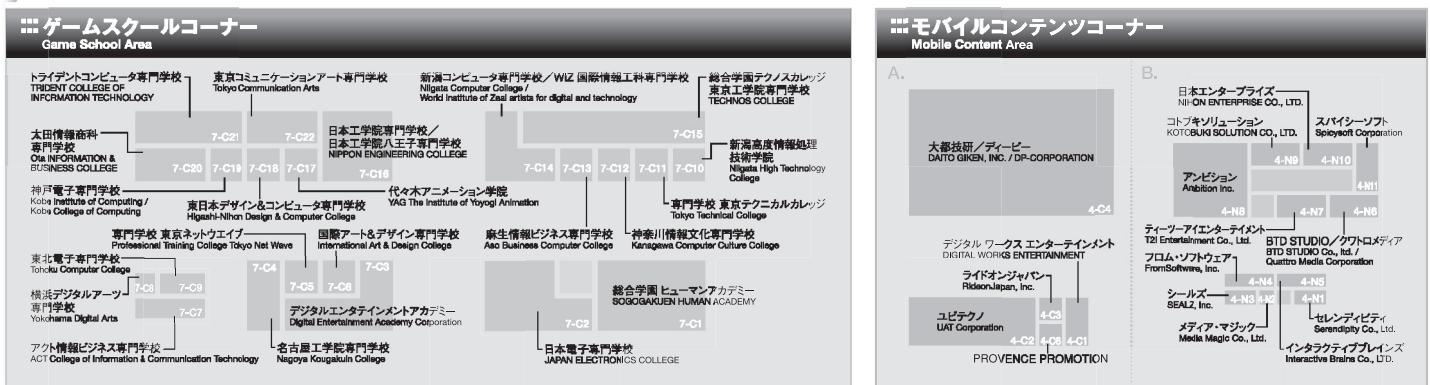
NHN Japan
カブコン
バンダイナムコゲームス

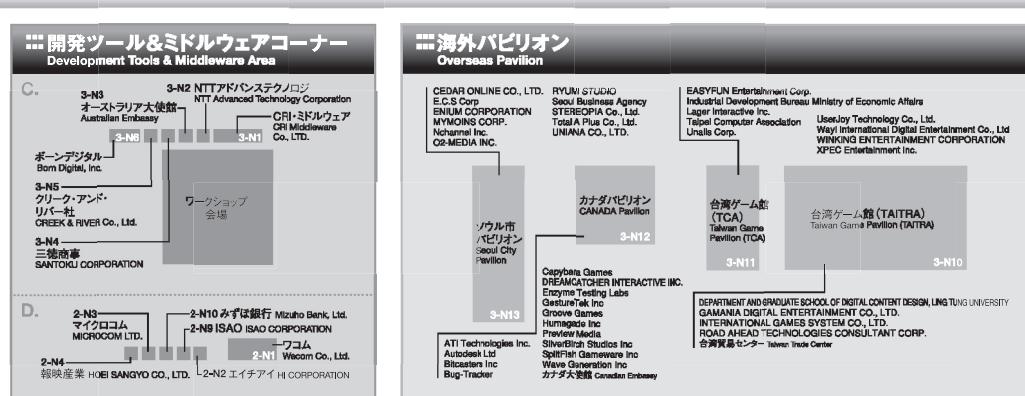
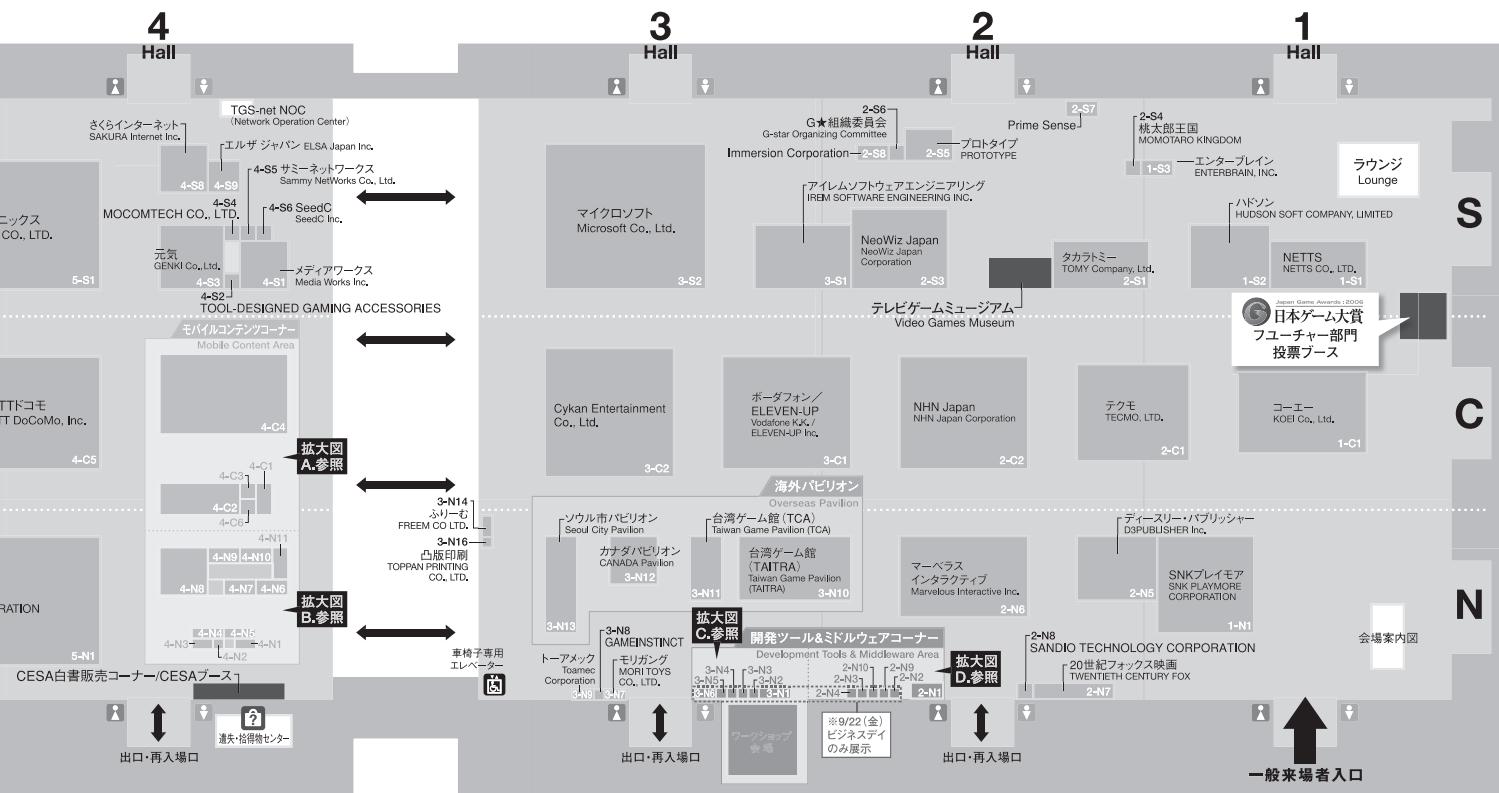
※ 9月 23 日(土)・24 日(日)のみ出展

5-4 会場レイアウト



会場MAP：拡大図





■ 地図番号の見方
Booth location navigators

3-S2

■ ブロック内の整理番号 Location number

ホール番号 Hall number

ホール内のブロック名 (S/C/N) Hall section

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



●ゲームスクールコーナー

【場所】展示ホール7



●物販コーナー

【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



●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



●CESAデスク、CESAゲーム白書販売コーナー

【場所】展示ホール4



5-6 開発ツール＆ミドルウェアコーナー

【場所】展示ホール2～3北側

東京ゲームショウでは、開発ツール／ミドルウェアに対する情報ニーズの高まりを捉え、今回も開発ツール／ミドルウェアのベンダーを集めたコーナーを設置いたしました。4回目となる今回も展示との相乗効果を高めるため、ビジネスステイ限定で、コーナー隣接の多目的室にワークショップ会場を用意いたしました。

●TGS Developer's Workshop

9/22(金)	社名	講演内容
12:50 13:30	ISAO	業界初、オンラインゲーム専用コールトラッキングシステムがCS/GM業務を変える
13:40 14:20	エイチアイ	3Dモバイルゲーム開発のこれから —MascotCapsuleとMCXが実現するコスト削減とパフォーマンス向上—
14:30 15:10	CRI・ミドルウェア	次世代ゲーム機のオーディオ、ムービーを強力サポート！ 『CRI Audio』『CRI Softdec』のご紹介
15:20 16:00	オーストラリア大使館	オーストラリアゲーム産業のトレンド（1）
16:10 16:50	オーストラリア大使館	オーストラリアゲーム産業のトレンド（2）

●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（9/23・24）

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、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「物販ブース」、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、アナログゲームやカ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「フードコート」などを設置しました。

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、“つくってあそぼ”“轟轟戦隊ボウケンジャー”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、昨年の18,577人を大きく上回る22,883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



●タッチ＆トライブース



●おもちゃ体験コーナー



●フードコート



●キッズステージ



●キッズイベントステージプログラム

9月23日(土)		9月24日(日)
10:30～11:00	[キャラクターショー] つくってあそぼショー	[キャラクターショー] 轟轟戦隊ボウケンジャーショー
11:30～12:00	[カプコン] 「流星のロックマン」スペシャルステージ	
12:15～12:45	[NHN Japan] ハンゲーム ワクワク総合わせゲーム	[カプコン] 「流星のロックマン」スペシャルステージ
13:00～13:30	[バンダイナムコゲームス] 「太鼓の達人」ゲーム大会	[NHN Japan] ハンゲーム ワクワク総合わせゲーム
13:45～14:15	[キャラクターショー] つくってあそぼショー	[キャラクターショー] 轟轟戦隊ボウケンジャーショー
14:45～15:15	[カプコン] 「流星のロックマン」スペシャルステージ	[バンダイナムコゲームス] 「太鼓の達人」ゲーム大会
15:30～16:00	[NHN Japan] ハンゲーム ワクワク総合わせゲーム	[カプコン] 「流星のロックマン」スペシャルステージ
16:15～16:45		[NHN Japan] ハンゲーム ワクワク総合わせゲーム

5-8 10周年企画 「テレビゲームミュージアム」

【場所】展示ホール2

【協賛】セガ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂、マイクロソフト

1996年に誕生し、今年10周年を迎えた東京ゲームショウ。

この10周年を記念し、ファミコン登場から現在の最新機種に至るまでの進化を体感いただける「テレビゲームミュージアム」を展示会場内に特設しました。

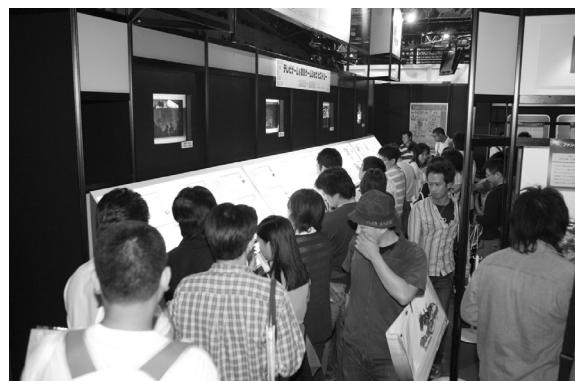
歴代の家庭用ゲーム機や、当時ヒットしたゲームタイトルを展示と年表で紹介するとともに、東京ゲームショウの10年の歴史も、当時の記録映像を交えながら紹介しました。

また、協賛各社の協力により、当時のゲームタイトルを試遊できる「レトロゲームコーナー」も併設し、懐かしのゲームタイトルを実際にプレイしていただきました。

会期中は、熱心にテレビゲームの変遷に見入る来場者やプレス取材者の姿が見られました。また、レトロゲームコーナーでは、当時を懐かしむ世代から、初めて目にする子どもまで、親子そろってゲームに興じる姿が印象的でした。本企画には会期中17,255人の動員を記録しました。

●レトロゲームコーナー出展タイトル

セガ	任天堂
ソニック・ザ・ヘッジホッグ (1991年 / メガドライブ)	スーパーマリオブラザーズ (1985年 / ファミリーコンピュータ)
バーチャファイター (1994年 / セガサターン)	ドンキーコング (1983年 / ファミリーコンピュータ)
ファンタシースターオンライン (2000年 / ドリームキャスト)	アイスクライマー (1985年 / ファミリーコンピュータ)
ソニー・コンピュータエンタテインメント	マイクロソフト
みんなのGOLF (1997年 / プレイステーション)	Xbox Live アーケード
みんなのGOLF 4 (2003年 / プレイステーション 2)	タイムパイロット、Frogger、ギャラガなどの アーケードクラシックをはじめ26タイトル
みんなのGOLF ポータブル (2004年 / プレイステーション・ポータブル)	



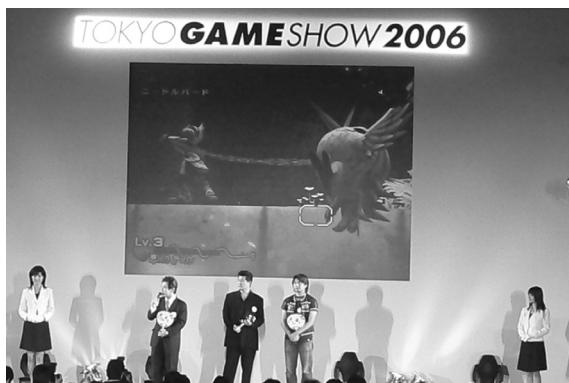
5-9 イベントステージ

【場所】展示ホール8

●ステージプログラム

9月 22日 (金)	14:00 15:00	第8回 CESA スチューデントゲーム大賞 発表授賞式
	16:30 17:45	日本ゲーム大賞 2006 年間作品・インディーズ部門 発表授賞式
9月 23日 (土)	11:00 12:15	日本ゲーム大賞 2006 年間作品・インディーズ部門 発表授賞式 [録画中継]
	13:00 14:00	東京ゲームショウ 10周年企画 日経エンタテインメント! × ゲームセンター CX ゲームの世界 この10年を大チェック!!
9月 24日 (日)	15:00 15:30	インターネットラジオステーション<音泉> 秋の新番組スペシャルステージ
	11:30 12:30	日本ゲーム大賞 2006 フューチャー部門 発表授賞式
	13:00 14:30	セレンディピティ 携帯電話特化型ゲームフェスティバル
	15:00 15:30	ELEVEN-UP 第一次領土拡大遠征外伝 一幻想楽団 樹上世界降臨一
	16:00 16:55	CESA チャリティーオークション

日本ゲーム大賞 2006 フューチャー部門 発表授賞式



日本ゲーム大賞 2006 年間作品部門 受賞者



写真左から(1)

- おいでよ どうぶつの森
- キングダム ハーツII
- たまごっちのチチチおみせっち
- ティルズ オブ ジ アビス
- 北京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
- nintendogs
- ファイナルファンタジーXII
- マリオカート DS
- モンスターハンター2 (dos)
- 龍が如く
- ワンダと巨像



5-10 TGSフォーラム2006

【場所】国際会議場（9/22）

開催初日のビジネスデイにおいて、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2006」を実施いたしました。

今回は基調講演として、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の久夛良木健氏と、当協会の和田洋一会長による講演が行われました。

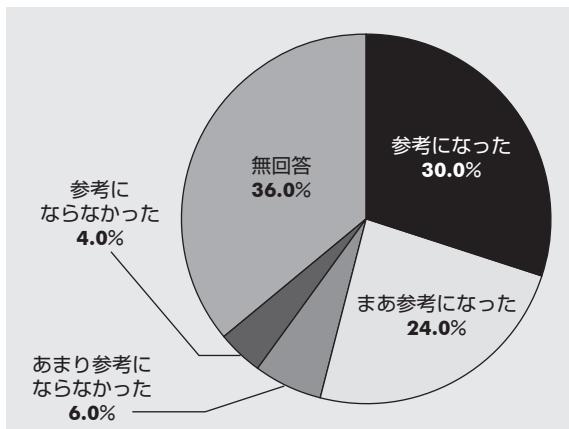
また、午後の専門セッション（有料）では、NHN Japan の千社長と日本のオンラインゲームビジネスをリードする2社が顔をそろえた「オンラインゲームセッション」をはじめ、次世代機登場によるゲーム開発現場の変化をゲーム並びに映像分野の双方から分析した「キャラクターズセッション」、米Epic Games社CEOのTim Sweeney氏らがFPS開発などの最新動向を紹介した「開発者セッション“CEDEC プレミアム”」、ナンバーポータビリティの導入や携帯ゲーム機の登場による影響を携帯キャリアとゲームメーカーの立場から解説した「携帯電話ゲームセッション」に加え、今回はゲームに関連する金融マーケット分析や制作資金のファイナンスに焦点をあてた「ファイナンス＆マーケットセッション」を新設。計5ジャンルの専門セッションを設置し、拡大するコンピュータエンタ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実施いたしました。

【基調講演】			
10:00 ～ 12:05	10:00～11:10 PS3が創る次代のエンタテインメント 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 久夛良木 健氏	11:15～12:05 ゲーム産業の可能性と課題 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	
【オンラインゲームセッション】			
13:00 ～ 15:00	ビジネスモデルの多様化が進むオンライン市場 —次世代の主流となる収益構造を探る 13:00～15:00 [リレートーク&パネルディスカッション] NHN Japan 代表取締役社長 千 良絵氏 コーエー 執行役員 ソフトウエア事業部 ソフトウエア4部長 松原 健二氏 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 モデレータ 日経ビジネスオンライン副編集長 渡辺和博	次世代機の登場でCGの世界と遊び方が変わる！ これからのエンタテインメントコンテンツの姿とは 13:00～15:00 [リレートーク&パネルディスカッション] カブコン 開発統括編成部 部長 竹内 潤氏 白組 監督(『ALWAYS 三丁目の夕日』監督) 山崎 貴氏 バンダイナムコゲームス コンテンツ制作本部 Bプロダクション第三チーム チーフプロデューサー 稻垣 浩文氏 モデレータ 日経エンタテインメント！副編集長 渡辺一正	
【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】 協力：IGDA			
15:15 ～ 17:15	米Epic Games社「Unreal Engine 3」の正体を明確化する ～次世代ハード用ミドルウェアの 日本企業での可能性～ 15:15～15:25 [イントロダクション] IGDA日本 代表 新 清士氏 15:25～16:05 次世代ゲーム開発のリスクに取り組む Epic Games Inc. Vice President (ビジネスディベロップメント担当) Jay Wilbur氏 16:05～16:45 次世代ゲーム開発のテクノロジートレンド Epic Games Inc. Chief Executive Officer Tim Sweeney氏 16:45～17:15 Q&A、パネルディスカッション	携帯電話ゲームが変わる！ ハードの進化がゲームのスタイルを 進化させる 15:15～17:15 [リレートーク & パネルディスカッション] タイトー 取締役 ON!AIR 事業本部長 笠間 信一郎氏 ハドソン ネットワークコンテンツカンパニー プレジデント 柴田 真人氏 KDDI コンテンツ・メディア事業本部 コンテンツ・EC本部コンテンツ推進部長 竹之内 剛氏 モデレータ デジタル ARENA 編集長 大谷真幸	ゲーム・セクターの今後の動向と 最新コンテンツ・ファイナンス手法 15:15～16:15 【第一部】 次世代ゲーム機登場でゲーム・セクターは こう変わる 大和総研 企業調査第三部 シニアアナリスト 前田 栄二氏 16:15～17:15 【第二部】 コンテンツ・ファイナンス&ファンドの最 新手法とその実態 みずほ銀行 ビジネスソリューション部 ニュービジネスチーム 次長 逸見 圭朗氏 モデレータ 日経BP社 事業局 プロデューサー 中村均

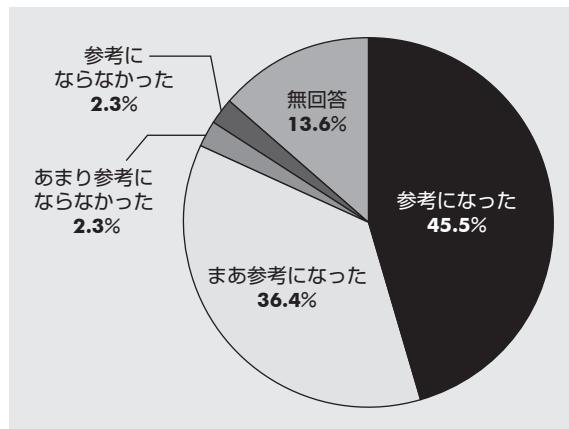
●フォーラムアンケート結果

【調査概要】	【調査方法】	TGS フォーラム 2006 の各有料セッション受講者にアンケート用紙を配布。 終了後、受付にて回収。
【調査実施日時】		2006 年 9 月 22 日（金）
【有効回答数】		オンラインゲームセッション：50 件（受講者数 120 名） キャラクターズセッション：44 件（受講者数 90 名） 開発者セッション “CEDEC プレミアム”：77 件（受講者数 161 名） 携帯電話ゲームセッション：53 件（受講者数 110 名） ファイナンス＆マーケットセッション：34 件（受講者数 71 名）
【調査実施】		日経 BP 社 東京ゲームショウ事務局

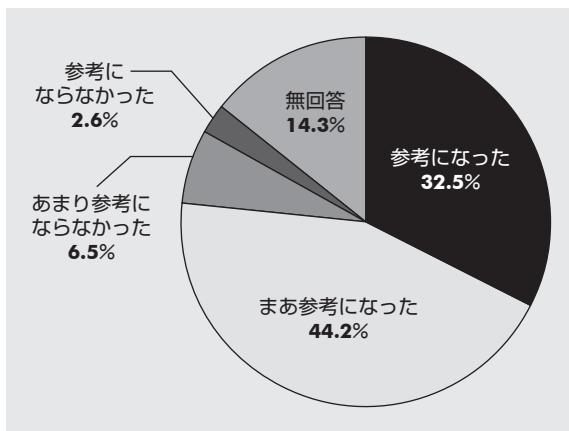
【オンラインゲームセッション】



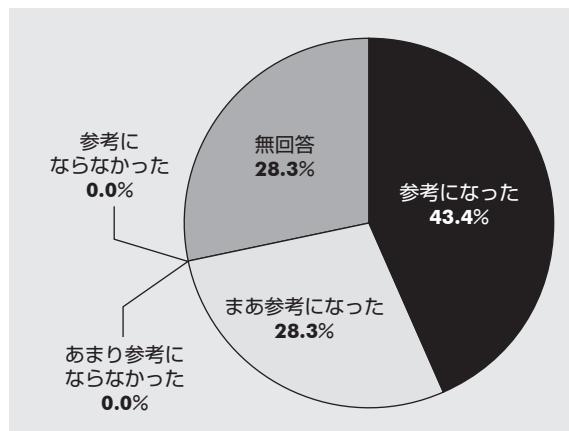
【キャラクターズセッション】



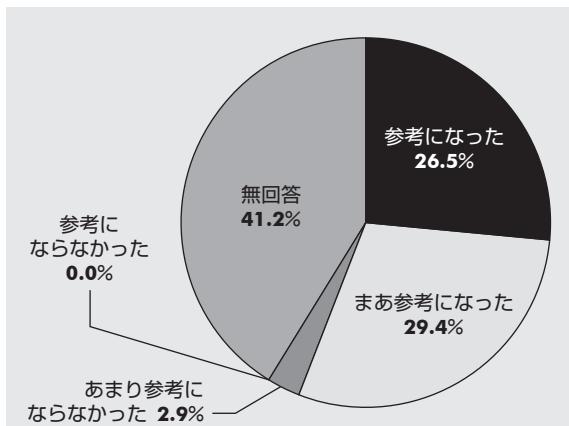
【開発者セッション “CEDEC プレミアム”】



【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】



5-11 日本ゲーム大賞2006

当協会では、1996年より、プラットフォームの種類に制限を設けず、優秀なコンピュータエンターテインメントソフトウェアを選出する表彰制度を主催しております。

東京ゲームショウ同様、今開催で10周年を迎える本制度は、「ゲーム」がデジタルコンテンツ産業の中で最も国際競争力のある産業へと成長し、日本が世界に誇る「エンターテインメント」としての地位を確立した中、最高峰の栄誉を与えられる受賞作品が、日本を代表する作品である事を端的に表現し、ゲームファンはもとより、より広く内外に周知するため「日本ゲーム大賞2006」(Japan Game Awards 2006)と改称しての開催となりました。

また、例年、都内のホテルにて開催していた発表授賞式についても、より多くの方に受賞作品の素晴らしさ、楽しさを紹介する事を目的に「東京ゲームショウ」会場内での開催に変更いたしました。

未だ発売されていないオリジナルの作品を対象とする「インディーズ部門」と既発売作品を対象とする「年間作品部門」の発表授賞式は、9月22日（金）メインステージにて開催され、大賞2作品他、各受賞作品の発表・表彰が行われました。

また、「東京ゲームショウ2006」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」は、9月22日、23日の2日間、来場者投票を実施、その後、選考委員による審査を経て、11作品が受賞作品に選出されました。

9月24日（日）に開催された「フューチャー部門 発表授賞式」には、受賞作品を開発中の多くのクリエイターが駆けつけ、来場者や投票してくれたファンに作品への意気込みや熱いメッセージを贈る等、年末商戦に向けて一層の盛り上がりが期待できる授賞式となりました。

当協会では、「日本ゲーム大賞」を通じて、より多くの方にコンピュータエンターテインメントの楽しさ、素晴らしさを伝えるとともに、日本が世界に誇る「クリエイター」を紹介することで、当産業の更なる発展に寄与していくことを目指して参ります。



【フューチャー部門受賞社】



写真左から(↓)

- Elebits
- 逆転裁判4
- グランツーリスモ HD
- THE EYE OF JUDGMENT

- 聖剣伝説4
- テイルズ オブ ディスティニー
- ブルードラゴン
- Heavenly Sword ~ヘブンリーソード~

- METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS
- モンスター・ハンター ポータブル 2nd
- ロスト・プラネット
- エクストリーム コンディション

「日本ゲーム大賞 2006」受賞作品一覧

年間作品部門

受賞	タイトル	社名	プラットフォーム
大賞	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	任天堂	DS
	ファイナルファンタジー XII	スクウェア・エニックス	PS2
優秀賞	おいでよ どうぶつの森	任天堂	DS
	キングダム ハーツ II	スクウェア・エニックス	PS2
	たまごっちのチチチおみせっち	バンダイナムコゲームス	DS
	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	PS2
	nintendogs (ダックス&フレンズ/柴&フレンズ/チワワ&フレンズ)	任天堂	DS
	マリオカート DS	任天堂	DS
	モンスターハンター 2 (dos)	カプコン	PS2
	龍が如く	セガ	PS2
	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS2
ベストセールス賞	おいでよ どうぶつの森	任天堂	DS
グローバル賞 日本作品部門	nintendogs (ダックス&フレンズ/柴&フレンズ/チワワ&フレンズ)	任天堂	DS
グローバル賞 海外作品部門	World of Warcraft	BLIZZARD ENTERTAINMENT	PC
特別賞	英語が苦手な大人の DS トレーニング えいご漬け	任天堂	DS
	モンスターハンター ポータブル	カプコン	PSP

インディーズ部門

受賞	タイトル	制作者	プラットフォーム
大賞	5 秒間のカッパ	九州大学院システム情報科学府／Jolly9	携帯電話
優秀賞	Cell_雀	武藤 玄	PC
	プロウウィンド	デジタルエンタテインメント アカデミー／チーム P	GC
	モアイの巣	SKT	PC

フューチャー部門

受賞	タイトル	社名	プラットフォーム
フューチャー賞	Elebits	コナミデジタルエンタテインメント	Wii
	逆転裁判 4	カプコン	DS/DS Lite
	グラントーリスマ HD	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS3
	THE EYE OF JUDGMENT	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS3
	聖剣伝説4	スクウェア・エニックス	PS2
	テイルズ オブ ディスティニー	バンダイナムコゲームス	PS2
	ブルードラゴン	マイクロソフト	Xbox360
	Heavenly Sword ～ヘブンリーソード～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	PS3
	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	コナミデジタルエンタテインメント	PSP
	モンスターハンター ポータブル 2nd	カプコン	PSP

*プラットフォームについて : GC =ニンテンドー ゲームキューブ、DS =ニンテンドー DS、PS2 =プレイステーション 2、PS3 =プレイステーション 3、PSP =プレイステーション・ポータブル、PC =パソコンを示します。
(タイトル名カナ 50 音順／株式会社などの表記省略)

5-12 懇親パーティー

今年度は、「日本ゲーム大賞 2006」発表授賞式を「東京ゲームショウ」会場にて開催することに伴い、同賞の懇親会との合同開催と致しました。

当日は、ご来賓の皆様をはじめ、国内外の業界関係者、当協会会員、東京ゲームショウ出展社ならびに「日本ゲーム大賞 2006」受賞社の皆様など、大変多くの方々にご出席いただき、大盛況のうちに終了いたしました。

また、会場内では、「日本ゲーム大賞 2006 年間作品部門 インディーズ部門」の受賞作品を紹介するパネルの展示や「発表授賞式」の模様を中心スクリーンにて放映しました。

【日 時】 9月22日（金） 17時45分～19時30分

【会 場】 アパホテル&リゾート<東京ベイ幕張> 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 小糸正樹様

感謝状贈呈 辻本名誉会長へ和田会長より感謝状及び記念品の贈呈

ご来賓挨拶・乾杯 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

中締め 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 副会長 小松清志



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
文化情報関連産業課課長
小糸 正樹様



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
副会長
小松 清志



5-13 第8回 CESAスチューデントゲーム大賞 ～めざせ！未来のクリエイター～

CESA スチューデントゲーム大賞では、学生、生徒の制作した優秀作品を表彰し、コンピュータエンターテインメント産業の未来の人材を発掘・育成することを目的にしております。

9月22日（金）に「東京ゲームショウ2006」イベントステージで実施しました当大賞の発表授賞式では、応募総数である279作品の中から厳正な審査により選出されたノミネート10作品を紹介し、大賞（2）、携帯電話部門最優秀賞（1）、携帯電話部門優秀賞（1）、審査員特別賞（1）の5点の発表、表彰を行いました。

また、昨年に引き続き、「東京ゲームショウ2006」期間中に会場にて、ノミネート10作品が試遊できるブースを設置し、多数の来場者に試遊頂き、盛況のうちに終了致しました。

CESA人材育成委員会委員長兼本賞審査委員長 石塚通弘

CESAスチューデントゲーム大賞審査員（登壇者）

ソフトバンク クリエイティブ株式会社

第一事業本部 エンタテインメント書籍編集部 編集長 高棹琢哉

株式会社カプコン 編成室 プロデューサー 三宅秀紀

株式会社バンダイナムコゲームス WMCカンパニー WMC開発・運営グループ

エクスパンションチーム チームリーダー 石井岳

株式会社コナミデジタルエンタテインメント ゲームソフトカンパニー制作局

制作推進グループ マネージャー 佐藤将弘

株式会社スクウェア・エニックス シニア・プロデューサー 時田貴司

テクモ株式会社 ハイシナジープロダクションプロデューサー 部長 西澤弘

<受賞作品一覧>

受賞名	作品名（フリガナ）	チーム名（代表制作者）/ 制作者	プラットフォーム	所属学校名
大賞	TILT（チルト）	雄々武義（梶原 一平）	ゲームボーイ アドバンス	コンピュータ総合学園 HAL
大賞	ブロウンド	チームP（肥後 光佑）	ニンテンドー [®] ゲームキューブ	デジタルエンタテインメントアカデミー
携帯電話部門 最優秀賞	5秒間のカッパ (ゴビョウカンノカッパ)	Jolly9（小笠 千紘）	携帯電話	九州大学大学院システム情報科学府
携帯電話部門 優秀賞	ケータイ菜園 (ケータイサイエン)	一本目ソフトウェア (小林 一樹)	携帯電話	新潟コンピュータ専門学校
審査員特別賞	点字リバーシ	福田 真樹	携帯電話	デジタルエンタテインメントアカデミー



5-14 CESA人材育成シンポジウム東京

当協会では、人材育成委員会を通じて、メーカー・教育機関の連携を図りつつ、当産業の人材育成について検討を行っており、その一環として、企業と教育機関との情報交流を主な目的として、このたび「CESA 人材育成シンポジウム東京」を開催致しました。今回のシンポジウムでは株式会社スクウェア・エニックスの4名の方に講演頂きました。当日は、人材育成委員会所属の学校の教員、学生合わせて588名が受講し、盛況の内に終了致しました。

【CESA 人材育成シンポジウム東京】

開催日 2006年9月22日(金)

開催場所 幕張メッセ国際会議場 2F 国際会議室

講演スケジュール

9:30 イントロダクション

9:40 プランナーから見た「サガ」における開発の流れとは？

(株)スクウェア・エニックス プランナー 渡辺 卓 氏 より

10:05 プログラマーから見た「FF12」における開発とは？

(株)スクウェア・エニックス プログラマー 浜口 直樹 氏 より

10:30 休憩

10:40 (株)スクウェア・エニックスの外岡高明氏が語る

知ってみようスクウェア・エニックス

・スクウェア・エニックスへの入り口

・スクウェア・エニックスの面接で聞かれること？

・クリエイターズカーニバル（講演者3名による座談会）

11:10 質疑応答

11:30 閉会



5-15 CESAチャリティーオークション

会期最終日の9月24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113,500円を売り上げました。売上金は、日本ユニセフ協会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リ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。会期中の取材誘致活動については、国内外への積極的なアプローチの結果、前回を約800人も上回る過去最高の4,264人の取材者数を記録しました。

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、インターネット接続用のLANポートに加えて、無線LANの導入、さらに開催風景の写真をダウンロードいただける特設サイトを開設した結果、極めて有効なニュース配信を実現し、当イベントの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 (2006年10月17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)	0(2)	129(87)	50(64)	213(181)	392(334)
会期中	31(27)	5(4)	166(115)	0(0)	71(56)	273(202)
開催後	31(32)	8(5)	45(43)	132(113)	629(500)	845(693)
合計	62(59)	13(11)	340(245)	182(177)	913(737)	1510(1229)

※()内は、「東京ゲームショウ2005」実績。

6-3 会期中取材件数／取材者数

ジャンル	会期		9月22日(金)		9月23日(土)		9月24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
テレビ（地上波・衛星放送・CATV）	50	203	8	32	5	10	63	245		
ラジオ	9	22	3	11	3	5	15	38		
一般新聞／スポーツ新聞	29	50	7	7	2	2	38	59		
通信社（国内・海外）	22	49	6	7	2	3	30	59		
一般雑誌／タウン紙誌	130	302	32	57	29	46	191	405		
ゲーム誌／コンピュータ誌	39	387	21	129	16	103	76	619		
インターネット／メールマガジン／携帯電話、等	172	586	63	198	49	142	284	926		
専門業界紙誌	78	175	17	33	14	24	109	232		
出版社（書籍・ムック）他	27	178	11	19	6	13	44	210		
編集プロダクション／フリー／その他	21	63	12	16	7	12	40	91		
海外媒体／国内発行外国語媒体	345	675	237	489	114	216	696	1380		
延合計	922	2690	417	998	247	576	1586	4264		

6-4 海外媒体内訳

会期	地域	人数				媒体数	会期	地域	人数				媒体数			
		22日	23日	24日	延合計				22日	23日	24日	延合計				
アジア	韓国	97	68	29	194	60	ヨーロッパ	スイス	3	0	0	3	1			
	台湾	84	51	15	150	42		デンマーク	1	1	1	3	1			
	日本(国内発行外国語媒体)	61	18	16	95	35		フィンランド	2	1	0	3	1			
	香港	45	25	7	77	21		ベルギー	3	0	0	3	1			
	中国	22	27	17	66	11		ハンガリー	1	1	0	2	1			
	シンガポール	9	5	5	19	4		モナコ公国	1	0	0	1	1			
	タイ	4	4	2	10	3		アメリカ	138	133	55	326	57			
ヨーロッパ	フランス	49	31	12	92	27	北中米	カナダ	8	4	1	13	4			
	イギリス	31	19	12	62	21		ブラジル	4	4	0	8	4			
	イタリア	18	22	15	55	10		メキシコ	4	4	0	8	2			
	ドイツ	21	14	6	41	15		コロンビア	0	2	2	4	1			
	スペイン	16	17	2	35	7		チリ	2	0	0	2	1			
	スウェーデン	12	11	7	30	6		ペルー	0	0	2	2	1			
	オランダ	12	9	2	23	4		オーストラリア	10	8	0	18	5			
	ノルウェイ	9	5	4	18	6	オセアニア	ニュージーランド	3	1	1	5	2			
	ロシア	2	2	2	6	1		中東	1	0	0	1	1			
	ポーランド	2	2	1	5	2		イスラエル	1	0	0	1	1			
延合計												675	489	216	1380	359

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

2006年度の東京ゲームショウのテーマは、「新興奮。新感動。新時代。」。今年で10周年のアニバーサリーを迎える、業界並びに国内外のマーケットに根付いた、その強烈な存在感を、「TOKYO GAME SHOW 2006」のロゴを大きく堂々とレイアウトすることで、表現しました。また、「O(オー)」の文字に、誰もが押したくなるようなゲーム機のボタンをあしらうことで、未来のエンターテインメントへの期待感を込めています。



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】 ビジネス招待券、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、4C

【掲載場所】 週刊ファミ通、コロコロコミック、電撃ブレイステーション、日経エンタテインメント!、日経ビジネスなど
21媒体39ページ



7-5 新聞折込チラシ

【体裁】 B4、両面4C
【折込媒体】 9/23（土）朝日新聞、読売新聞朝刊
幕張地区周辺57万8千世帯



7-6 ラジオ体操カード

【体裁】 B6、表面：4C/裏面：1C
【配布先】 千葉市、習志野市の子ども会連合会



7-7 バナー広告・メール広告

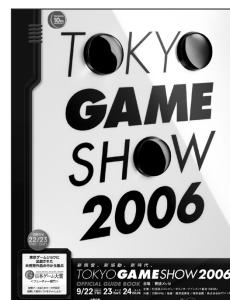
【掲載媒体】 日経BP社各媒体など

東京ゲームショウ2006
◆TGSフォーラム開催決定! ◆基調講演>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 久夾良木健氏、CESA会長 和田洋一氏 <専門セッション>オンライン、携帯電話など。【申込受付中】> <http://tgs.cesa.or.jp/business/>



7-8 公式ガイドブック

【体裁】 A4変形、4C、116ページ
【配布方法】 入場ゲートほか会場内各所で配布



7-9 公式ウェブサイト

【URL】 <http://tgs.cesa.or.jp/>

7-10 モバイルサイト

7-11 その他

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



8 出展社アンケート結果 (日経BP社調べ、抜粋)

【調査概要】

【調査方法】

東京ゲームショウ2006の出展社に対し、事務局より調査協力依頼メールを配信。

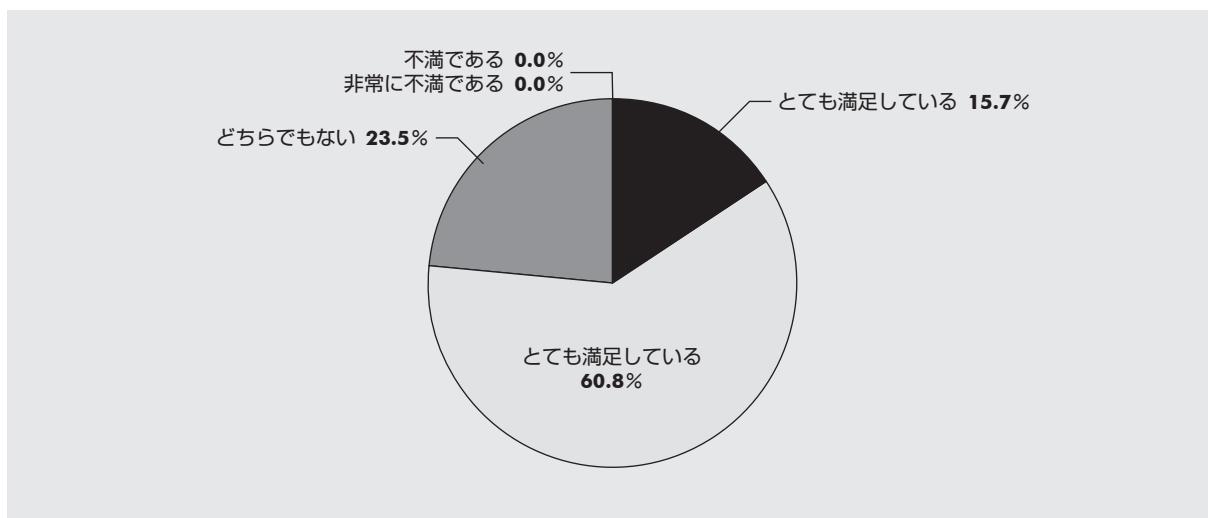
日経BPコンサルティングのWeb調査システム「Web-Res」で回答を受け付けた。

【調査スケジュール】
2006年9月26日(火)：調査開始(メール配信、サイトオープン)
2006年10月6日(金)：調査終了(サイトクローズ)

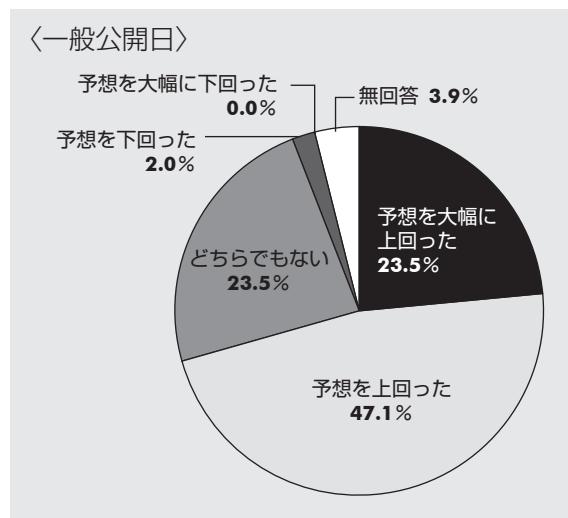
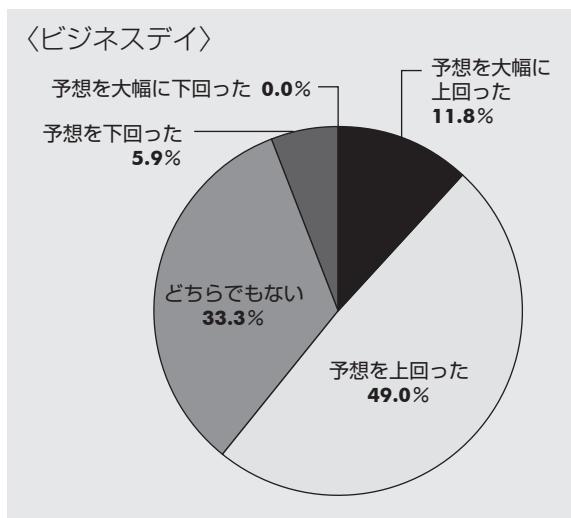
【有効回答数】 51件

【調査実施】 日経BPコンサルティング

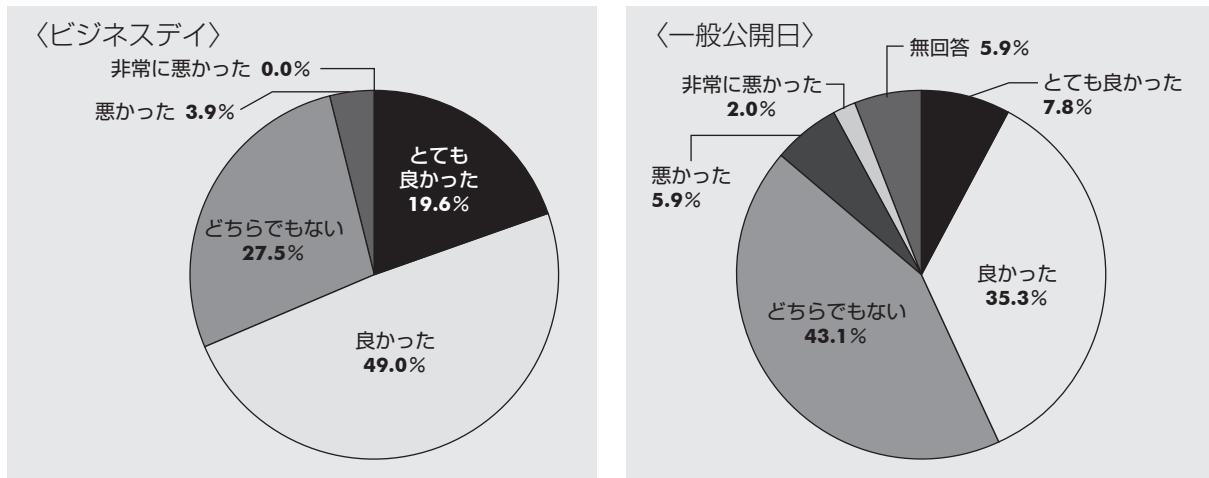
●出展に関する全体的な満足度



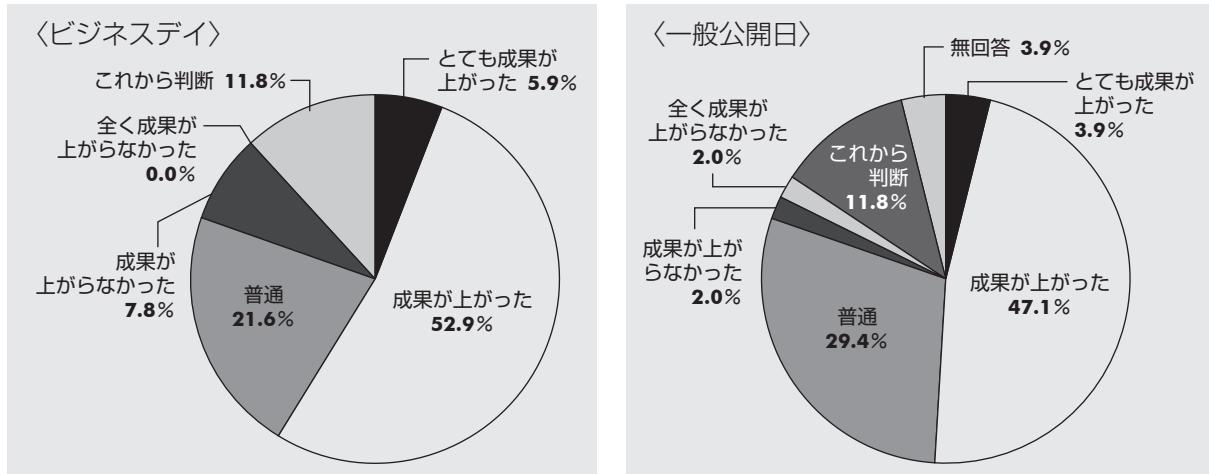
●貴社ブースへの来客数



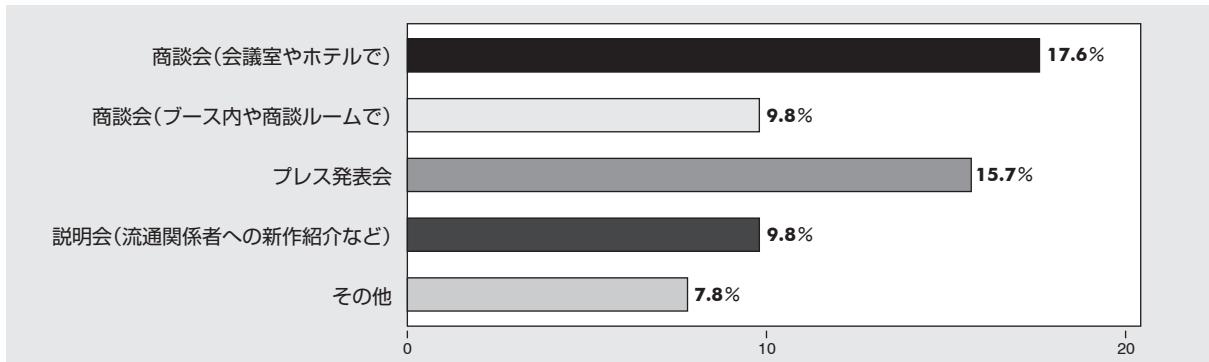
●来場者の質



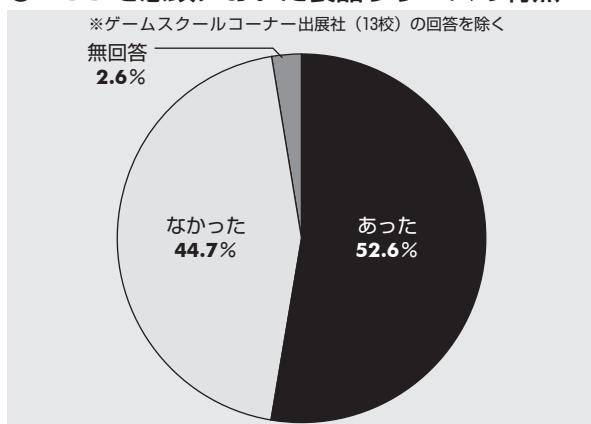
●出展成果



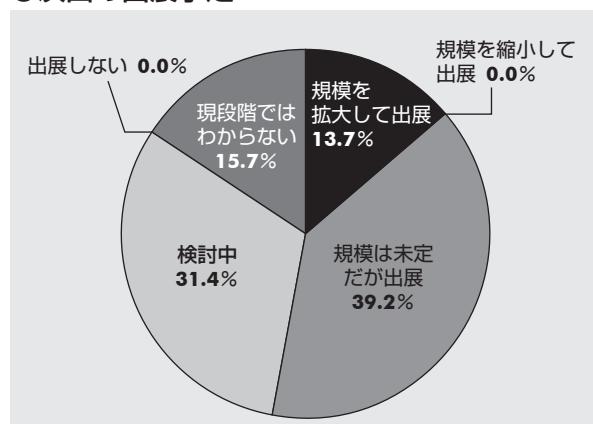
●ビジネスデイで実施した企画（MA）



●TGSを念頭においていた製品リリースの有無



●次回の出展予定



東京ゲームショウ2006 オフィシャルレポート

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

編集 日経BP社 東京ゲームショウ事務局

デザイン・印刷 株式会社ワコー

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



日経BP社