

開催概要

- 名 称 東京ゲームショウ2006(TOKYO GAME SHOW 2006)
- 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 2006年9月 22日(金) ビジネスデイ 10:00~17:00
23日(土) 一般公開日 10:00~17:00
24日(日) 一般公開日 10:00~17:00
- 会 場 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)
- 予定来場者数 16万人
- 出展社 148社
- 出展小間数 1,701小間
- 入 場 料 一般(中学生以上) ... 前売り 1,000円(税込) / 当日 1,200円(税込)
小学生以下..... 無 料
特別割引入場券..... 当日券のみ 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。
- チケット販売 電子チケットぴあ[Pコード984-466](ぴあ、ファミリーマート、サークルK、サンクス)、ローソンチケット[Lコード32222]、セブン-イレブンチケット、JTBエンタテインメントチケット(JTB、セブン-イレブン、ファミリーマート、ローソン、スリーエフ)、CNプレイガイド(am/pm、セブン-イレブン、セーブオン)、イープラス(www.eplus.co.jp)、JR東日本(みどりの窓口、びゅうプラザ)ほか、全国有名ゲームショップ、複合カフェなど
- 公式Webサイト <http://tgs.cesa.or.jp/>
- 問い合わせ [一 般] 東京ゲームショウインフォメーション
電話: 03-5541-6802(月~金 10:00~17:00 * 祝日は除く)
E-mail: tgs-info@publicity-bur.co.jp
[報道関係] 東京ゲームショウ事務局 報道担当
住所: 〒104-0033 東京都中央区新川1-6-11ニューリバーレジデンス1201
電話: 03-5541-6810 FAX: 03-3551-4123
E-mail: tgs@publicity-bur.co.jp

出展社一覧①(一般展示・物販)

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
カプコン
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
サミーネットワークス
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.

一般展示
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) [台湾]
EASYFUN Entertainment Corp.
Industrial Development Bureau Ministry of Economic Affairs
Lager Interactive Inc.
Taipei Computer Association
Unalis Corp.
UserJoy Technology Co., Ltd.
Wayi 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
プロトタイプ
ボーダフォン
マーベラスインタラクティブ
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
モリガング

物販コーナー
アルケミスト
SNK プレイモア
カプコン
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

出展社一覧②(モバイルコンテンツ・ゲームスクール・キッズ・開発ツール&ミドルウェア・International Meeting Booth)

モバイルコンテンツコーナー
アンビション
インタラクティブブレインズ
クワトロメディア
コトブキソリューション
シールズ
スパイシーソフト
セレンディピティ
大都技研
ティーツーアイエンターテイメント
ディーピー
デジタル ワークス エンターテインメント
日本エンタープライズ
BTD STUDIO
PROVENCE PROMOTION [フランス]
フロム・ソフトウェア
メディア・マジック
ユビテクノ
ライドオンジャパン

開発ツール&ミドルウェアコーナー
ワコム
■ビジネスデイのみ出展
ISAO
エイチアイ
NTT アドバンステクノロジー
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

キッズコーナー
NHN Japan
カプコン
バンダイナムコゲームス

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 東京ネットウエイブ
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

International Meeting Booth
Prime Sense [イスラエル]

50音順/株式会社等の表記省略

今年のテーマは『新興奮。新感動。新時代。』

1996年に誕生し、10周年という節目の年を迎える「東京ゲームショウ」。

いよいよすべて出揃う次世代ゲーム機をはじめ、各種家庭用ゲーム機ソフト、オンラインゲーム、携帯ゲーム機ソフト、そして、携帯電話コンテンツなど最新のコンピュータエンターテインメントが一堂に会する年でもあります。

数多くの革新的なソフト、機器が提示され、従来の予想を超えたゲーム新時代の幕開けとなる3日間。東京ゲームショウから世界に発信される、斬新なアイデアや最新のテクノロジーによる無限の可能性とインパクトをテーマとして表現しました。アニバーサリーの瞬間とともに、体験したことのない感動と興奮を、存分に味わってください。

メインビジュアルについて

今年で10周年のアニバーサリーを迎える東京ゲームショウ。10年という歴史の中で、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。

「日本ゲーム大賞2006」について

プラットフォームの種類に制限を設けず、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作品を選考し、表彰する制度「日本ゲーム大賞2006」では、「東京ゲームショウ2006」の初日、イベントステージ(ホール8)にて、大賞をはじめとする各賞の発表授賞式を行ないます。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、会期中2日間来場者投票を実施、選考委員の審査を経た後、今後に期待される作品として、受賞作品を9月24日(日)に発表いたします。投票をしてくれた人の中から抽選で素敵な商品をプレゼントします。投票は、展示ホール1の「投票ブース」、会場内8箇所に設けた投票箱で受け付けております。

※その他詳細は、公式ホームページ(<http://awards.cesa.or.jp/>)をご参照ください。

「TGS Developer's Workshop」について

22日(金)には、ゲーム開発用ツール&ミドルウェアメーカーによる特別プレゼンテーションとして「TGS Developer's Workshop」を実施します。次世代機用ゲームやオンラインゲーム、モバイルゲーム制作のための新技術の紹介やセミナーなど、開発にかかわる全ての方に必見のコーナーです。

【プログラム】(会場: 幕張メッセ ホール3 開発ツール&ミドルウェアコーナー内)

時間	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ド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 Sofdec』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)

「キッズコーナー」概要

小学生以下のお子様を対象とし、毎回大好評をいただいていますキッズコーナーですが、今回も楽しいイベント満載のコーナーとなっています。

最新ゲームソフトを体験していただく「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ゲーム大会などが行なわれる「イベントステージ」、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」、駄菓子やドリンクなどを販売する「縁日コーナー」など、楽しさ一杯です。

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するほか、主催者プログラムとして『轟轟戦隊ボウケンジャー』『つくってあそぼ』のキャラクターショーを行います。

「キッズコーナー」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	つくってあそぼショー	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 ワクワク絵合わせゲーム	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 ワクワク絵合わせゲーム
13:45-14:15	つくってあそぼショー	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 ワクワク絵合わせゲーム	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 ワクワク絵合わせゲーム

TGSフォーラム2006

「東京ゲームショウ2006」開催初日の22日(金)ビジネスデイに、コンピュータエンターテインメント業界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、幕張メッセ国際会議場で開催いたします。

今回の基調講演は、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 健氏にご講演いただくほか、当協会 会長 和田 洋一が行います。また、午後のセッションでは、「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」のほか、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」を新設いたしました。

■「TGSフォーラム2006」基調講演/専門セッションテーマ・内容

【基調講演】 テーマ: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

この秋、ソニー・コンピュータエンタテインメントの次世代機「プレイステーション 3(PS3)」が市場に姿を現します。そのコンセプトはリアルタイム・コンピューティングであり、従来にない臨場感と迫力が表現可能になることです。PS産みの親の久夛良木健氏が未来のエンタテインメントを展望します。

【基調講演】 テーマ: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

端末、メディアの進化により、ゲームの可能性が広がっています。一方、知的財産権など、これまで想定していなかった新たな課題も出てきています。今後の産業の発展について議論するとともに、乗り越えなければならない課題についても言及します。

【オンラインゲームセッション】 テーマ: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～

オンライン分野では、月額課金を中心である大作MMORPGIに対して、アイテム課金などで収益源を多様化させたカジュアルゲームが市場に台頭し、定着しつつあります。拡大する市場に対して、各社がどのようなビジネス戦略を展開するのか、その方向性を探ります。また、注目のセキュリティリスクも議論いたします。

【キャラクターズセッション】 テーマ: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

ハイビジョン、次世代DVD、地上波デジタルなど様々なキーワードに揺れるエンタテインメント業界は、次世代ゲーム機の登場で1つの解を得ることができると見られています。変化の激流の中、コンテンツ制作サイドは、何を意識して、どのようなコンテンツを作るべきなのかについて、その可能性を探ります。

【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】 協力:IGDA

テーマ: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～

CESAが主催する日本最大のゲーム開発者向けセミナー「CEDEC(CESA Developers Conference)」と連動した開発者向けセッションです。多くのミリオンタイトルで採用された実績を持つミドルウェア「Unreal Engine」。開発ツールを採用し成功するには、的確にその設計思想を理解し、コンテキストの把握が必要となります。今回、米Epic Games社のキーパーソンを通じ、技術・ビジネス両面の可能性を明らかにします。

【携帯電話ゲームセッション】 テーマ:携帯電話ゲームが変わる！ 旧来のスタイルを超えて

子供や高齢者への普及、ナンバーポータビリティの導入、「ニンテンドーDS」「PSP」などライバルの台頭と、携帯電話ゲームを取り巻く環境は大きく変わりつつあります。この変化をコンテンツ・プロバイダーやキャリアはどう生かすのかについて、最先端の動向を探ります。

【ファイナンス&マーケットセッション】 テーマ: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

ゲームビジネスを金融の視点から分析します。まず、「プレイステーション3」や「Wii」などの次世代機ローンチの状況に関する予測や、それらの登場でゲーム・セクターが今後どのように変化するのか解説します。次にゲームをはじめとするコンテンツ制作資金のファイナンス手法やファンド組成に関する最新動向を紹介いたします。

■「TGSフォーラム2006」開催概要

- 【開催日】 2006年9月22日(金)
- 【会場】 幕張メッセ 国際会議場
- 【受講対象】 ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントビジネスに携わる経営者、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

「TGSフォーラム2006」プログラム

10:00 ~ 12:05	【基調講演】	
	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テインメント協会 会長 和田 洋一	

13:00 ~ 15:00	【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】
	<p style="text-align: center;">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</p> <p>13:00~15:00 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p style="text-align: center;">NHN Japan 代表取締役社長 千 良鉉氏</p> <p style="text-align: center;">コーエー 執行役員 ソフトウェア事業部 ソフトウェア 4 部長 松原 健二氏</p> <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">モデレータ 日経ビジネスオンライン副編集長 渡辺和博</p>	<p style="text-align: center;">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</p> <p>13:00~15:00 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p style="text-align: center;">カプコン 開発統括編成部 部長 竹内 潤氏</p> <p style="text-align: center;">白組 監督(『ALWAYS 三丁目の夕日』監督) 山崎 貴氏</p> <p style="text-align: center;">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 稲垣 浩文氏</p> <p style="text-align: center;">モデレータ 日経エンタテインメント!副編集長 渡辺一正</p>

15:15 ~ 17:15	<p>【開発者セッション“GEDEC プレミアム”】 協力:IGDA</p> <p>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～</p> <p>15:15-15:25 【イントロダクション】 IGDA 日本 代表 新 清士氏</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>16:45-17:15 Q&A、パネルディスカッション</p>	<p>【携帯電話ゲームセッション】</p> <p>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</p> <p>15:15~17:15 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p style="text-align: center;">タイトー 取締役 ON!AIR 事業本部長 笠間 信一郎氏</p> <p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">モデレータ デジタル ARENA 編集長 大谷真幸</p>	<p>【ファイナンス&マーケットセッション】</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p style="text-align: center;">モデレータ 日経BP社 事業局 プロデューサー 中村均</p>
---------------------	--	--	--

※講演内容、講師は予告なく変更になる場合がございます。

TOKYO GAMESHOW 2006

開催概要比較

タイトル	東京ゲームショウ2006 9月22日(金)～24日(日) ※22日(金)は、ビジネスデイ	東京ゲームショウ2005 9月16日(金)～18日(日) ※16日(金)は、ビジネスデイ	東京ゲームショウ2004 9月24日(金)～26日(日) ※24日(金)は、ビジネスデイ	東京ゲームショウ2003 9月26日(金)～28日(日) ※26日(金)は、ビジネスデイ	東京ゲームショウ2002 9月20日(金)～22日(日) ※20日(金)は、ビジネスデイ	東京ゲームショウ2001秋 10月12日(金)～14日(日) ※12日(金)10時～13時は、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㎡(8ホール)					
出展社数	148社	131社	117社	111社	85社	53社
出展小間数	1,701小間	1,433小間	1,491小間	1,426小間	1,407小間	1,373小間
事前登録数	573	516	461	508	393	339
携帯電話	24.9	23.8	15.6	14.4	9.2	4.1
パソコン	24.5	18.4	25.4	12.6	12.5	9.7
プレイステーション2	20.1	23.8	31.5	28.0	21.6	25.7
ニンテンドー DS	10.4	6.6	0.4	—	—	—
PSP	6.6	6.0	2.6	—	—	—
Xbox360	4.0	1.4	—	—	—	—
プレイステーション3	3.6	0.8	—	—	—	—
Wii	1.0	—	—	—	—	—
ニンテンドー ゲームキューブ	0.4	2.3	2.0	6.3	8.1	2.9
ゲームボーイアドバンス	0.4	3.1	7.3	6.5	14.2	15.0
その他(未発表タイトル含む)	3.8	11.6	12.6	28.0	13.7	3.2
アクション	26.1	30.6	28.3	23.7	19.0	18.7
ロールプレイング	15.1	11.6	12.3	9.8	11.1	16.9
シミュレーション	9.8	7.2	5.3	5.5	5.4	10.9
パズル	7.0	5.0	4.7	4.9	6.2	3.6
アドベンチャー	6.6	4.3	4.9	4.7	6.2	6.0
スポーツ	5.6	3.7	2.8	1.9	6.7	7.9
シューティング	4.6	4.3	3.8	3.6	6.9	4.5
レーシング	3.2	2.9	1.5	2.1	3.5	3.3
その他	22.1	32.6	36.4	43.9	35.1	28.1
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	160,000人(目標)	176,056人	160,096人	150,089人	134,042人	129,626人

出展タイトル

コンソール別割合(%)

ジャンル別割合(%)