



報道実績報告書

- 会期取材者数
- 海外媒体 取材者国・地域別一覧
- 掲載件数
- メディアパートナー
- 主要媒体一覧
- 主要露出例

東京ゲームショウ事務局

会場取材者数

媒体カテゴリー		9月15日(木)		9月16日(金)		9月17日(土)		9月18日(日)		合計	
		メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数
国内	Web	319	1053	216	615	157	415	135	449	827	2,532
	新聞	37	79	29	58	16	24	11	19	93	180
	通信	17	35	10	25	6	10	4	5	37	75
	テレビ(衛星放送/CATV)	27	72	19	92	14	22	9	17	69	203
	テレビ(地上波)	46	266	35	113	24	62	17	38	122	479
	編集プロダクション/フリー/その他	29	77	18	37	9	13	5	7	61	134
	ラジオ	12	22	9	17	4	7	2	3	27	49
	雑誌	139	445	121	396	55	143	36	91	351	1,075
	海外メディア	259	648	239	529	168	309	102	159	768	1,645
合計		885	2,697	696	1,882	453	1,005	321	788	2,355	6,372

2015年		9月17日(木)		9月18日(金)		9月19日(土)		9月20日(日)		合計	
		メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数
		745	2,114	600	1,538	344	762	246	589	1,935	5,003

海外媒体 取材者国・地域別一覧

報道対象地域	人数				のべ人数			媒体数			報道対象地域	人数				のべ人数			媒体数							
	15日	16日	17日	18日	2016	2015	前年比	2016	2015	前年比		15日	16日	17日	18日	2016	2015	前年比	2016	2015	前年比					
アジア	中国	156	142	91	48	487	252	185	△	98	56	40	△	ロシア	6	1	0	0	7	11	-4	▼	4	4	0	-
	日本(在日海外)	37	30	20	20	107	108	-1	▼	79	81	-2	△	アイスランド	1	2	0	0	3	3	0	-	3	3	0	-
	台湾	49	43	29	4	125	95	30	△	74	54	20	△	ベルギー	1	2	0	1	4	2	2	△	3	1	2	△
	シンガポール	5	9	4	0	18	56	-38	▼	7	21	-14	▼	ハンガリー	6	1	0	0	7	2	5	△	3	2	1	△
	香港	34	22	12	3	71	104	-33	▼	42	56	-14	▼	ギリシャ ^{※1}	2	2	2	0	6	0	6	△	3	0	3	△
	韓国	34	28	29	19	110	106	4	△	36	26	10	△	セルビア ^{※1}	1	0	1	0	2	0	2	△	1	0	1	△
	タイ	34	15	2	3	54	49	5	△	30	26	4	△	デンマーク ^{※1}	4	1	0	0	5	0	5	△	4	0	4	△
	インドネシア	23	17	7	13	60	31	29	△	19	6	13	△	ポルトガル ^{※1}	1	2	1	0	4	0	4	△	2	0	2	△
	フィリピン	13	4	2	0	18	2	17	△	15	4	11	△	マルタ共和国 ^{※1}	4	0	3	0	7	0	7	△	3	0	3	△
	マレーシア	4	3	2	0	9	6	3	△	9	7	2	△	クウェート	3	0	0	0	3	11	-8	▼	2	4	-2	▼
ヨーロッパ	インド ^{※1}	0	0	4	0	4	0	4	△	2	0	2	△	サウジアラビア	8	2	0	3	13	7	6	△	6	4	2	△
	ミャンマー ^{※1}	0	1	1	0	2	0	2	△	1	0	1	△	カタール	2	0	3	0	5	1	4	△	2	1	1	△
	フランス	37	30	14	8	89	96	-7	▼	41	39	2	△	アメリカ	50	46	16	12	124	151	-27	▼	60	66	-6	▼
	スペイン	23	29	9	5	66	42	24	△	32	21	11	△	メキシコ	5	5	7	4	21	30	-9	▼	18	19	-1	▼
	イギリス	10	11	1	0	22	28	-6	▼	20	22	-2	▼	カナダ	11	14	9	2	36	29	7	△	24	16	8	△
	イタリア	7	21	8	5	41	31	10	△	32	20	12	△	アルゼンチン	6	6	6	2	20	14	6	△	9	8	1	△
	ドイツ	31	17	2	2	52	76	-24	▼	30	32	-2	▼	ブラジル	3	2	4	0	9	6	3	△	2	6	-4	▼
	オランダ	7	1	3	4	15	6	9	△	9	6	3	△	チリ ^{※1}	0	1	0	0	1	0	1	△	1	0	1	△
	スウェーデン	4	0	2	0	6	8	-2	▼	6	6	0	-	ベネズエラ ^{※1}	2	0	2	0	4	0	4	△	2	0	2	△
	オーストリア	3	0	3	1	7	6	1	△	4	4	0	-	オーストラリア	19	17	6	0	42	38	4	△	27	30	-3	▼
ポーランド	2	2	4	0	8	4	4	△	5	4	1	△														

※1 → 昨年度不参加
 ※2 → 昨年度参加(本年度不参加)のクロアチア(4)、スイス(2)、スロバキア(2)、アラブ首長国連邦(1)を含む

掲載件数

	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	6	5	156	77	939	1,183
会期中	78	15	213	31	2,760	3,097
会期後	67	17	113	105	699	1,001
合計	151	37	482	213	4,398	5,281
2015	104	17	286	183	3,625	4,215

(※2016年11月末時点。2016年、2015年とも掲載・放送予定含む)

メディアパートナー

国・地域	媒体名(日本語)	媒体名(英語)	URL	会社名
日本	週刊ファミ通/ファミ通.com	Weekly famitsu/famitsu.com	http://www.famitsu.com/	カドカワ株式会社
	GAME Watch	GAME Watch	http://game.watch.impress.co.jp/	㈱インプレス
	Tokyo Otaku Mode	Tokyo Otaku Mode	http://otakumode.com/	Tokyo Otaku Mode Inc.
	nico nico	nico nico	http://www.nicovideo.jp/	㈱ドワンゴ
韓国	GAMERZ	GAMERZ	http://cafe.naver.com/gamerzfan	ゲーム文化(게임문화)
	RuliWeb.com	RuliWeb.com	http://www.ruliweb.com/	ルーリウェブドットコム
台湾	バハムート	BAHAMUT	http://www.gamer.com.tw/	旺普網路資訊股份有限公司 巴哈姆特
中国	Sina新浪游戏频道(シナゲームサイト)	SINA	http://game.sina.com.cn/	新浪游戏事业部 主编
	腾讯游戏频道(テンセントゲームサイト)	TENCENT	http://game.qq.com/index.shtml	腾讯公司
	GAMECORES NEW	GAMECORES	http://www.g-cores.com/	GAMECORES
	17173.com NEW	17173.com	http://www.17173.com/	2P.com (Part of 17173 Media Group)
香港	Game Weely	Game Weekly	http://www.gameweekly.net/	S-Team production Co. Ltd.
インドネシア	Duniaku	Duniaku	http://www.duniaku.net/	Duniaku Network
	KotakGame.com NEW	Kotakgame	http://www.kotakgame.com/	KotakGame.com
世界各国	IGN	IGN	http://jp.ign.com	代表:IGN Japan
日本以外	Twitch NEW	Twitch	https://www.twitch.tv	Twitch Interactive, Inc.

主要媒体一覧

【テレビ】

【国内】

No.	番組名	局	No.	番組名	局
1	おはよう日本	NHK	32	ワイド! スクランブル	EX
2	NHKニュース7	NHK	33	グッド! モーニング	EX
3	ニュースチェック1	NHK	34	報道ステーション SUNDAY	EX
4	Rの法則	NHK Eテレ	35	WBS	TX
5	サイエンスZERO	NHK Eテレ	36	Mナビ	TX
6	ずくコム	NHK Eテレ	37	Mプラス 11	TX
7	Oha! 4 NEWS LIVE	NTV	38	[N] アンサー	TX
8	NEWS ZERO	NTV	39	Newsモーニングサテライト	TX
9	NNN ストレイトニュース	NTV	40	モーニングチャージ!	TX
10	情報ライブ ミヤネ屋	NTV	41	ほほほほ～真夜中のツギクルモノ探し～	TX
11	news every.	NTV	42	eスポーツMaX	TX
12	ZIP!	NTV	43	柴田くんのBガッツシユゲーム道	TX
13	ズームイン!! サタデー	NTV	44	ビジネスレポート NEO	TX
14	シューイチ	NTV	45	AKIBAだんじょん!	MX
15	PON!	NTV	46	モーニングCROSS	MX
16	ひるおび!	TBS	47	教えて! アリ先生	MX
17	Nスタ	TBS	48	ゲーム王	ABC
18	NEWS 2 3	TBS	49	ウェークアップ!ぶらす	YTV
19	あさチャン!	TBS	50	ずももももも!ピーチCAFE	YTV
20	新・情報7days ニュースキャスター	TBS	51	さつログ	HBC
21	サンデー・ジャポン	TBS	52	SENSORS	NTV
22	アソビにおまかせ!	TBS	53	One Switch Cafe	TBC
23	エンタメコロシアム	TBS	54	ひろしま満点ママ!!	TSS
24	王様のブランチ	TBS	55	サムライゲーマーズ	TVA
25	FNNスピーク	CX	56	マーケット・アナライズplus+	BS
26	ユアタイム～あなたの時間～	CX	57	未来EYES	BS
27	めざましテレビ アクア	CX	58	アニゲー☆イレブ!	BS
28	めざましテレビ	CX	59	ミュージック☆エクスプレス	BS
29	ノンストップ!	CX	60	日経プラス10	BS
30	みんなのニュース	CX	61	ダラケ!	BS
31	佳代子の部屋～真夜中のゲーム会議～	CX			

※複数回放送している番組もあります。
※2016年11月末時点。

【海外】

No.	テレビ局または番組名	国	No.	テレビ局または番組名	国
1	FINAL ROUND	アメリカ	20	SETN	台湾
2	NBC News	アメリカ	21	USTV	台湾
3	APTN	アメリカ	22	EBC	台湾
4	Game Vision	アメリカ	23	Videoland	台湾
5	Bloomberg News	アメリカ	24	MOD	台湾
6	Checkpoint TV	アルゼンチン	25	CCTV ENGLISH	中国
7	Thomson Reuters	イギリス	26	POW Media	ドイツ
8	PressTV	イラン	27	Tagesschau	ドイツ
9	New Game Plus TV	オーストラリア	28	Rede Record	ブラジル
10	It's Japan, Man	オーストラリア	29	Game One	フランス
11	ABC NEWS	オーストラリア	30	J-ONE	フランス
12	GameKINGS	オランダ	31	HBO MaX	ベネズエラ
13	Aljazeera	カタール	32	eGG Network	マレーシア
14	Busan MBC	韓国	33	E-Sports de Zero Control	メキシコ
15	Channel A	韓国	34	Multimedios Television	メキシコ
16	CNBC ASIA	シンガポール	35	日経CNBC	日本(海外)
17	ONE 31 Channel	タイ	36	NHK World	日本(海外)
18	Japanmase	タイ	37	Eurosport	日本(海外)
19	OverclockZone	タイ	38	ブルームバークニュース	日本(海外)

【新聞】

No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名
1	朝日新聞(東京)	41	日本経済新聞(福岡)	81	中日新聞(名古屋)夕刊	134	日刊スポーツ(那覇)
2	朝日新聞(東京)夕刊	42	産経新聞(東京)	82	中部経済新聞(名古屋)	135	スポーツニッポン(東京)
3	朝日新聞(名古屋)	43	産経新聞(大阪)	83	山梨日日新聞(甲府)	136	スポーツニッポン(大阪)
4	朝日新聞(名古屋)夕刊	44	産経新聞(大阪)夕刊	84	信濃毎日新聞(長野)	137	スポーツニッポン(札幌)
5	朝日新聞(大阪)	45	産経新聞(九州・山口特別版)	85	長野日報(諏訪)	138	スポーツニッポン(福岡)
6	朝日新聞(大阪)夕刊	46	東京新聞(東京)	86	岐阜新聞(岐阜)	139	サンケイスポーツ(東京)
7	朝日新聞(札幌)	47	東京新聞(東京)夕刊	87	岐阜新聞(岐阜)夕刊	140	スポーツ報知(東京)
8	朝日新聞(札幌)夕刊	48	夕刊フジ(東京)	88	静岡新聞(静岡)	141	スポーツ報知(名古屋)
9	朝日新聞(北九州)夕刊	49	夕刊フジ(大阪)	89	静岡新聞(静岡)夕刊	142	スポーツ報知(札幌)
10	朝日新聞(北九州)	50	北海道新聞(札幌)	90	京都新聞(京都)	143	デイリースポーツ(東京)
11	毎日新聞(東京)	51	室蘭民報(室蘭)	91	京都新聞(京都)夕刊	144	デイリースポーツ(大阪)
12	毎日新聞(東京)夕刊	52	釧路新聞(釧路)	92	大阪日日新聞(大阪)	145	東京スポーツ(東京)
13	毎日新聞(名古屋)	53	十勝毎日新聞(帯広)	93	伊勢新聞(津)	146	西日本スポーツ(福岡)
14	毎日新聞(名古屋)夕刊	54	東奥日報(青森)	94	奈良新聞(奈良)	147	大阪スポーツ(大阪)
15	毎日新聞(大阪)	55	東奥日報(青森)夕刊	95	神戸新聞(神戸)	148	九州スポーツ(福岡)
16	毎日新聞(大阪)夕刊	56	岩手日報(盛岡)	96	神戸新聞(神戸)夕刊	149	新報スポニチ(沖縄)
17	毎日新聞(札幌)	57	岩手日日(一関)	97	中国新聞(広島)	150	新報スポニチ(那覇)
18	毎日新聞(札幌)夕刊	58	陸奥新報(弘前)	98	中国新聞SELECT(広島)	151	日刊ゲンダイ(東京)
19	毎日新聞(北九州)	59	河北新報(仙台)	99	山陽新聞(岡山)	152	日刊ゲンダイ(大阪)
20	毎日新聞(北九州)夕刊	60	河北新報(仙台)夕刊	100	日本海新聞(鳥取)	153	日刊ゲンダイ(名古屋)
21	読売新聞(東京)	61	秋田魁新報(秋田)	101	山陰中央新報(松江)	154	日刊ゲンダイ(札幌)
22	読売新聞(東京)夕刊	62	山形新聞(山形)	102	山口新聞(下関)	155	東京中日スポーツ(東京)
23	読売新聞(名古屋)	63	福島民友(福島)	103	宇部日報(宇部)	156	中京スポーツ(名古屋)
24	読売新聞(大阪)	64	福島民報(福島)	104	四国新聞(高松)	157	道新スポーツ(札幌)
25	読売新聞(大阪)夕刊	65	茨城新聞(水戸)	105	徳島新聞(徳島)	158	朝日小学生新聞(東京)
26	読売新聞(札幌)	66	下野新聞(宇都宮)	106	徳島新聞(徳島)夕刊	159	毎日小学生新聞(東京)
27	読売新聞(札幌)夕刊	67	上毛新聞(前橋)	107	高知新聞(高知)	160	日本消費経済新聞
28	読売新聞(県版)千葉版	68	埼玉新聞(さいたま)	108	愛媛新聞(松山)	161	日本証券新聞(東京)
29	読売新聞(高岡)	69	千葉日報(千葉)	109	西日本新聞(福岡)	162	日本証券新聞(福岡)夕刊
30	読売新聞(高岡)夕刊	70	神奈川新聞(横浜)	110	佐賀新聞(佐賀)	163	株式新聞(東京)
31	読売新聞(福岡)夕刊	71	新潟日報(新潟)	111	長崎新聞(長崎)	164	映像新聞(東京)
32	読売KODOMO新聞(東京)	72	新潟日報(新潟)夕刊	112	熊本日日新聞(熊本)	165	電化新聞(東京)
33	日本経済新聞(東京)	73	北日本新聞(富山)	113	熊本日日新聞(熊本)夕刊	166	電子デバイス産業新聞(東京)
34	日本経済新聞(東京)夕刊	74	富山新聞(富山)	114	宮崎日日新聞(宮崎)	167	公明新聞
35	日本経済新聞(名古屋)	75	北陸中日新聞(金沢)	115	南日本新聞(鹿児島)	168	しんぶん赤旗(東京)
36	日本経済新聞(名古屋)夕刊	76	北陸中日新聞(金沢)夕刊	116	南海日日新聞(奄美)	169	聖教新聞
37	日本経済新聞(大阪)	77	北國新聞(金沢)	130	日刊スポーツ(名古屋)	170	週刊全国賃貸住宅新聞(東京)
38	日本経済新聞(大阪)夕刊	78	福井新聞(福井)	131	日刊スポーツ(大阪)	171	商業施設新聞(東京)
39	日本経済新聞(札幌)	79	日刊県民福井(福井)	132	日刊スポーツ(札幌)	172	The Japan Times(東京)
40	日本経済新聞(鳥取)	80	中日新聞(名古屋)	133	日刊スポーツ(福岡)	173	TOKYO HEADLINE

主要媒体一覧

【雑誌】

No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名
1	ABOVE	61	オーデション	121	週刊少年サンデー
2	AERA	62	オトメディア	122	週刊少年マガジン
3	BCNランキング	63	カードゲーマー	123	週刊大衆
4	BIG tomorrow	64	企業と広告	124	週刊東洋経済
5	CATVジャーナル	65	キャラクターランド	125	週刊漫画ゴラク
6	CD&DLでーた	66	キャラばふえ	126	少年マガジンエッジ
7	CGWORLD	67	キラピチ	127	スカパー！TVガイド BS+CS
8	CHANTO	68	クロスワードフレンズ	128	スカパー！TVガイド プレミアム
9	CIRCUS MAX	69	ゲームラボ	129	ステイショナー
10	CM INDEX	70	月刊AKIBA Spec	130	声優グランプリ
11	COMPANYTANK	71	月刊ぐるっと千葉	131	チャンピオンRED
12	Cool-B	72	月刊コンプエース	132	チラシのコラム
13	Diamond Zai	73	月刊事業構想	133	通信興業新聞
14	DIME	74	月刊スカパー	134	デザインノート
15	DOS/V POWER REPORT	75	月刊宣伝会議	135	デジタルTVガイド
16	DUNK SHOOT	76	月刊トッププロモーションズ販促会議	136	デジモノステーション
17	DVD&ブルーレイでーた	77	月刊ホビージャパン	137	てれびびずむマガジン
18	EX MAX!	78	月刊留学生	138	テレビブロス
19	Fanroad	79	月刊レジャー産業資料	139	電撃G'sマガジン
20	Forbes JAPAN	80	月刊ローソンチケット	140	電撃Play Station
21	GAMEgene	81	月刊B.L.T.	141	電撃Girl'sStyle
22	GA文庫マガジン	82	月刊GoodsPress	142	電撃Nintendo
23	GetNavi	83	月刊HiVi	143	電撃PlayStation
24	Gift Premium	84	月刊VERY	144	電撃マオウ
25	HappyTrigger	85	月刊アニメディア	145	電撃大王
26	Hiragana Times	86	月刊アミューズメント・ジャーナル	146	トイジャーナル
27	Hobby Consolas	87	月刊ガンダムエース	147	東京ウォーカー
28	I/O	88	月刊グリーンペレット	148	投資経済
29	inrock	89	月刊コミックZERO-SUM	149	投資手帳
30	iPhone Magazine	90	月刊コミックアライブ	150	トランスフォーマー ジェネレーション2016
31	IT Leaders	91	月刊コロコロコミック	151	なかよし
32	JMAマネジメント	92	月刊コンプティーク	152	日経PC21
33	Katsukura	93	月刊サンデーGX	153	日経コンピュータ
34	M&D report	94	月刊デイズニーファン	154	日経パソコン
35	NATURE	95	月刊ニュータイプ	155	日経エンタテイメント！
36	NIKKEI ASIAN REVIEW	96	月刊コンテンツドリーム	156	日経ソフトウェア
37	Nintendo DREAM	97	月刊フォトコン	157	日経デジタルマーケティング
38	PASH!	98	月刊ライセンス・ブックス	158	パクロス
39	QtoJAPON	99	月刊公論	159	花とゆめ
40	RCマガジン	100	週刊少年マガジン	160	パチスロ実戦DVD
41	Senka21	101	月刊文具	161	びあCLIP!
42	SFマガジン	102	月刊文藝春秋	162	びこぶり
43	Side-BN	103	懸賞なび	163	ビジネスチャンス
44	TOKYO POP GUIDE	104	公募ガイド	164	ファミ通App
45	TV Bros	105	コロコロイチバン!	165	ファミ通ゲーム白書
46	Voice	106	コンバットマガジン	166	ファミ通コネク！オン
47	VRFREEK	107	コンフィデンス	167	ファンシーショップ
48	Vジャンプ	108	財界	168	ぶっちぐみ
49	WIRED日本版	109	サラブレ	169	ペイントロジック
50	WOOFIN'	110	週刊アスキー	170	ベストカー
51	WWD JAPAN	111	週刊SPA!	171	別冊少年マガジン
52	秋ウォーカー	112	週刊少年ジャンプ	172	ポストメディア編集部
53	あきかる	113	週刊少年チャンピオン	173	ミュージック・リポート
54	秋びあ/首都圏版	114	週刊ファミ通	174	娘TYPE
55	アサヒカメラ	115	週刊プレイボーイ	175	モーターサイクリスト
56	アプリFan	116	週刊TVガイド	176	モノ・マガジン
57	アプリスタイル	117	週刊エコノミスト	177	ヤングガンガン
58	アプリのまじん	118	週刊ザテレビジョン	178	ヤングコミック
59	イラストノート	119	週刊玩具通信	179	ラジコン技術
60	エンタミクス	120	週刊実話		

主要媒体一覧

【Web】

No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名
1	10Pic.jp	73	Gamerch	145	ORICON GAME	217	Wakuuro	289	ギズモード・ジャパン	361	徳島新聞社
2	1UP情報局	74	GamesIndustry.biz	146	ORICON STYLE	218	Walkerplus	290	キャラベディア	362	徳島新聞
3	47news	75	Garema	147	Passport	219	Wazap!	291	共同通信	363	ドスパラ通信
4	4Gamer.net	76	GIGA PARK	148	PC USER	220	WB	292	京都新聞	364	ドワンゴジェイビーnews
5	9-Bit	77	Gigazine	149	PC Watch	221	WebNewtype	293	グノシー	365	長崎新聞
6	AGARA 紀伊民報	78	gihyo.jp	150	Phile-web	222	Webザテレビジョン	294	クランクイン!	366	なな情報局
7	AKIBA 紀伊民報	79	GirlsNews	151	PICKSPOT	223	WeekEndアニメステーション	295	クワイターズ ステーション	367	新潟日報モア
8	All About	80	Girls-Style	152	Plat by NAVITIME	224	Wikia	296	芸能ニュース.jp	368	ニコニコニュース
9	am-net	81	goo ゲーム	153	PONY CANYON NEWS	225	WIRED.jp	297	ケータイ Watch	369	ニジ★スタ
10	AndRock	82	goo ニュース	154	portfolio	226	Wireless Watch Japan	298	ゲーム・ゲーマーch	370	西日本経済新聞
11	animete Times	83	Gpara.com	155	PR TIMES	227	Withnews	299	ゲーム★マニアックス	371	日刊エンタメクラブ
12	Aniradi Network	84	GREEニュース	156	PreBell	228	Woman Insight	300	ゲームギフト	372	ニコカンアニメーズメント
13	AppBank.net	85	GUNDAM.INFO	157	ProEngineer	229	WomanApp	301	ゲームジェネラル	373	日刊アメーバニュース
14	AppMedia	86	Gunosy	158	Pronews	230	WWSチャンネル	302	ゲームショー	374	日刊スポーツ
15	APPREVIEW	87	GWMW	159	PRT News PRESS	231	XNEWS	303	げむ速報	375	日経WOMAN Online
16	ArX	88	GYAO!	160	PS4 NAVI	232	Yahoo!ゲーム	304	ゲームドライブ	376	日経CNBC
17	ASCII 倶楽部	89	HAYAWAZA	161	PUUL	233	Yahoo!スマホガイド	305	ゲームベース	377	日経PC21
18	ASCII.jp	90	Hobby Consolas	162	Qrun	234	Yahoo!ニュース	306	ゲーム攻略!SQOOL.NET	378	日経コンピュータ
19	atjapan	91	Hobby Front	163	QtJAPON	235	Yomerumo NEWS	307	ゲーム攻略完全図鑑	379	日経チャンネル
20	au ニュース	92	IGN Japan	164	R25	236	YOMIURI ONLINE	308	月刊フルコムマガジン	380	日経デジタルマーケティング
21	AUTOMATON	93	Infoseekニュース	165	RAKUJOB	237	ZDNet Japan	309	ゲームするッ!	381	日経トレンディネット
22	auニュースEX	94	INTERMEZZO	166	RBB TODAY	238	ZIGSOW	310	電撃PlayStation	382	日経ビジネスオンライン
23	AV Watch	95	INTERNET COM	167	RBBTODAY	239	あいてらば	311	幻冬舎plus	383	日本海新聞
24	BCN Retail	96	IoT Today	168	RedBull.COM	240	あおぞらVR	312	高知新聞	384	ネタゲオ
25	BCNランキング	97	iPod Style	169	REFLEPIA INC.	241	あきかる	313	神戸新聞NEXT	385	ネットゲックマーク
26	BIGLOBEニュース	98	IT Leaders	170	Response.jp	242	秋田魁新報電子版	314	ゴゴ通信	386	ねとらぼ
27	board	99	IT Lifehack	171	RockU Mediacruz	243	アキバ経済新聞	315	コスプレNEWS	387	乗りものニュース
28	Car Watch	100	IT Pro	172	rooVeR	244	朝日新聞DIGITAL	316	コスプレイーズアーカイブ	388	バイクプロスweb
29	Carview!	101	ITmedia ニュース	173	Sally.asia	245	アニコロ	317	コミック アース・スター	389	ハイパー道楽
30	CD&DLでーた	102	ITmedia ビジネスオンライン	174	SankeiBiz	246	アニメ!アニメ!	318	ザイ・オンライン	390	ハッカドール
31	CGWORLD	103	ITライブch	175	Scoopnest	247	アニメイトタイムズ	319	佐賀新聞	391	ハットガル
32	CHARACTER JAPAN	104	ITライブハック	176	SENSORS	248	アニメーションビジネス・ジャーナル	320	産経アプリスタ	392	はてなブックマーク
33	Cnet Japan	105	JAPACON	177	SHOW TIME.tv	249	アニコロ	321	産経WEST	393	ハフポスト日本版
34	CodeZine	106	Japan community	178	S-MAX	250	アプリ★ゲット	322	産経ニュース	394	ピクシブエース
35	Colopl Be-ars	107	Japan News	179	Social Game Info	251	アプリゲット	323	山陽新聞digital	395	ビジネス+IT
36	ComicWalkerGLOBAL	108	JCnews	180	Social VR Info	252	アプリのまじん	324	時事ドットコム	396	ビジネスジャーナル
37	COSPLAYJP	109	Kaiju Pop	181	So-netニュース	253	アメーバニュース	325	静岡新聞アットエス	397	ファル・ウェブ
38	CRAXIA	110	KAWAII JAPAN COSPO TV	182	SPICE	254	イータレントバンク	326	信濃毎日新聞	398	ファミ通 App
39	CREATIVE VILLAGE	111	KLabGames放送局	183	SQUARE ENIX	255	イザ!	327	シネマトゥデイ	399	ファミ通.com
40	Cybozu.net	112	Let's ENJOY TOKYO	184	STACKNEWS	256	板橋経済新聞	328	シヤバ経済新聞	400	ファミ通コネクト!オン
41	DIGIDAY	113	LIVE JAPAN	185	Starthome	257	インサイド	329	週刊ファミ通	401	ファミ通コミッククリア
42	DIGIMONO!	114	livedoor ニュース	186	SUBETE360	258	インターナショナルスクールタイムズ	330	情報島	402	ファミ熱プロジェクト
43	DIGITAL NOW	115	Lobi	187	SwitchLife	259	ウーマンニュース	331	上毛新聞ニュース	403	ブーストマガジン
44	DigitalFan	116	MANGATOKYO	188	T COMニュース	260	ウォーカープラス	332	ジョーシス	404	福井新聞
45	dot.	117	MANTAN WEB	189	TAPPLI	261	ウレぴあ総研	333	しらすこ	405	プリキャンニュース
46	dreamTV	118	MdN Design Interactive	190	TCOM NEWS	262	映画.com	334	すくコム	406	ブルームバーグニュース
47	dropout.TV	119	Media & Communication	191	TechCrunch	263	エキサイトニュース	335	スクピ!	407	フレンズちゃんねる
48	dアプリ&レビュー	120	MGニュース	192	TechWave	264	エムズオンラインゲーム	336	スマトビ	408	ベクター
49	E START	121	minkabuニュース	193	THE BRIDGE	265	エンタジャム	337	ダブあに.jp	409	ホウドウキョク
50	EAA!! - FPS News	122	mixiニュース	194	THE HUFFINGTON POST	266	エンタ!	338	千葉日報オンライン	410	ポ・カロイドニュース
51	encore	123	MMOニュース	195	TheNews	267	大分合同新聞	339	千葉日報	411	北海道新聞
52	Engadget Japanese	124	Mogura VR	196	Think IT	268	オースポーツWEB	340	中日新聞	412	マイナビニュース
53	eSports Runner	125	Moovor	197	TNCニュース	269	沖縄タイムス	341	超!アニメメディア	413	毎日新聞
54	ESTART	126	Movie Highway	198	toco toco	270	おくたま経済新聞	342	超ワールドサッカー!	414	まにあ道
55	exciteニュース	127	movie times	199	together	271	教えて! goo ITライフch	343	ツイナビ	415	まんたんウェブ
56	Fanroad	128	NACK5	200	TOKYO HEADLINE	272	オタク.com	344	テクナー	416	ミートアイ
57	FBSニュース	129	Narinari.com	201	Tokyo Otaku Mode	273	おたぼる	345	デジタルナウ	417	ミドルエッジ
58	f-ism.net	130	NATURE	202	TOKYO POP GUIDE	274	オタラボ	346	デジタルファン	418	みんなの空港新聞
59	FNN ニュース	131	Negitaku.org e-Sports	203	TRANSTYLE	275	価格.comマガジン	347	デジモノステーション	419	めいだい東京 彩弥速
60	Future US	132	NetCafe通信	204	T-SITE	276	ガジェット通信	348	電撃オンライン	420	モーターマガジンMovie
61	Gamar	133	NewsExpress	205	TV LIFE	277	学研アニメ声優WEB	349	電撃Girl'sStyle	421	山形新聞
62	Game 8	134	NEWSPICKS	206	unbar	278	学研おんがく.net	350	電撃姫.com	422	夕刊アメーバニュース
63	Game Deets	135	NewsTV	207	U-NOTE	279	家電会議	351	電撃ホビーウェブ	423	読売新聞
64	Game Favo	136	NEWSポストセブン	208	VANITYMIX	280	カドカワ株式会社	352	展示会とMICE	424	ライブハッカー
65	GAME LINK	137	NHK NEWS WEB	209	VectorGame	281	神奈川新聞ニュース	353	電人☆グッチャ!	425	楽天WOMAN
66	Game Spark	138	Nicheee!	210	Voice-Style	282	株式経済新聞	354	電ファミニコゲーマー	426	リアルライブ
67	Game Vision	139	nifty ニュース	211	VR Bank	283	河北新報	355	闘会議	427	琉球新報
68	GAME Watch	140	NihonBox	212	VR Inside	284	かみあぶ	356	東京ガイド	428	ローチケHMV
69	GameBusiness.jp	141	NIKKEI STYLE	213	VRbeat	285	ガリガリ	357	東京新聞	429	ワニマックスTV
70	GAMECITY	142	Nintendo World Report	214	VRNAVI	286	カレントライブ	358	東京デートナビ		
71	GAMELINK	143	nippon.com	215	VRゲームダイバー	287	川崎経済新聞	359	東京ウォーカー		
72	Gamer	144	Nスタやまがた	216	vsmedia	288	ガンダムインフォ	360	東洋経済オンライン		

主要媒体一覽

【海外メディア】

No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名	No.	媒体名
1	163news	69	El as del mando	137	inews24	205	PCgame	273	Thomson Reuters
2	17173.com	70	El Mundo	138	InfoTimes	206	PCgames	274	Tokyo Cheapo
3	20 Minutes	71	Engadget.com	139	Insert Coin	207	PechaKucha	275	Tokyo Girls Update
4	265G.COM	72	eSports de Zero Control	140	International Trade Biweekly	208	Pixelania	276	Tokyo in Pics
5	3DM GAME	73	ETODAY	141	INVEN Communications	209	Pixelcake	277	Tokyo Weekender Magazine
6	4399手机游戏网	74	Eurogamer	142	iPlay	210	Planet3DS.de	278	Tokyographicdesigners.com
7	4Gamers.com.tw	75	Eurosport	143	Japan Today	211	PLAY! zine	279	TopMonde
8	87870.com	76	Exhibition Architecture	144	JAPANMARKT	212	Playscope.com	280	Topofarmer
9	91.9 FM KCSS	77	Fextralife	145	Japanmase	213	PlayStation Gamer	281	TOTAL LICENSING
10	A9VG.com	78	Final Games	146	JATEKOK.HU	214	PlayStation Haven	282	TouchArcade
11	ACROFAN	79	FINAL ROUND	147	JEUXACTU.COM	215	PLAYSTATION SPAIN	283	TREND.HK
12	AdForum	80	FINANCIAL TIMES	148	Jeuxvideo.com	216	PlayUltimate	284	Trophy Hunter
13	AFAChannel	81	Flashfly.net	149	J-ONE	217	Polygon	285	TRUEGAMING
14	AFP	82	FloKO	150	JPGAMES	218	Popaganda	286	TT News Agency
15	Agencia EFE	83	FOK!	151	Jurnal Otaku Indonesia	219	POWmedia	287	Tutto Digitale
16	AGM-Magazin	84	Forbes	152	Kaiju Pop	220	Press Start Australia	288	TWINFINITE
17	Ahui3C comment	85	freeplaying	153	KAORI Nusantara	221	PressTV	289	Twinfinite.net
18	AJET Connect Magazine	86	GAME CORES	154	Kazamatsuri	222	PS4 Magazin	290	UCG Magazine
19	Akihabara blues	87	Game Informer	155	kincir.com	223	PS4 Tieba	291	udn.com
20	Anime en Espanol	88	Game LIFE	156	koi-nya	224	QooApp	292	UK Anime Network
21	Anime Expo News	89	Game One	157	KotakGame.com	225	RADIO JOVEM PAN	293	Un Gaijin au Japon
22	Anime News Network	90	GAMEAPP	158	Kotaku	226	Rappler.com	294	UnAutreBlog.com
23	ANIME NOW!	91	GameAxis	159	Las Vegas Weekly	227	rede record	295	Unbox PH
24	Animen動漫平台	92	Gamebase	160	LES ECHOS	228	Rescue the Princess!	296	Ungeek.ph
25	Apple Daily	93	Gameblog.fr	161	Les Players Du Dimanche	229	RocketNews24	297	United Evening News
26	Asian Filmist	94	Gamedots	162	Level Up Video Games	230	Rolling Stone	298	Unpause Asia
27	BBC	95	GAMEFOCUS	163	Live in Limbo	231	Rooster Teeth	299	unPLUG
28	beephone	96	GameHope	164	Lohas	232	RPG Codex	300	USgamer
29	Bemanistyle	97	Gamekings	165	Lowyat.NET	233	RPG Land	301	USTV
30	Bilibili.com	98	Gamekult	166	LPComment	234	RPGFan	302	Vandal.net
31	Blognone	99	GAMEMECA	167	Lucky Generation Gamers	235	Rubber Chicken	303	Vegas
32	Bloomberg News	100	Gamenesia	168	M3	236	SANQUALIS.com	304	VG247.it
33	Branchez-Vous	101	GameOPS.net	169	MangaMag & Mangacast	237	Saudi Gamer	305	V-GAMERS
34	Busan mbc	102	Gamereactor	170	maniac tokyo	238	SegaBits	306	VGtime.com
35	Capsule Computers	103	GamerGen	171	MaxEzzy	239	Sega-mag.com	307	VICE
36	CBN Weekly	104	GamersGlobal	172	Mega Idea Co Ltd.	240	SET	308	Video-Juegos.com
37	CCTV English News	105	GamersMedia	173	MEGAXGAME	241	Shaun On Site	309	Viedegeek.fr
38	Cerealkillerz	106	Gamersyde	174	Mergermarket	242	Siliconera	310	VolumeGames
39	CHECKINJP	107	GamerZine	175	MERISTATION MAGAZINE	243	SINA	311	wang yi
40	Checkpointvg.com	108	Games TM	176	Metropolis Magazine	244	Sing Tao Daily	312	WIRED
41	CNA News	109	gameshot	177	Milk Magazine	245	SIPA PRESS	313	youku
42	CNBC ASIA	110	GamesIndustry.biz	178	Mo5.com	246	Sologamers	314	YZZ.cn
43	CNET Korea	111	GameSpot	179	Mobile01	247	Soundtrack Central	315	Zero Yen Media
44	cnYES.com	112	GamesVillage	180	Multimedios Television	248	Sportcast Inc.	316	手游网
45	Commercial Times	113	Gametalkhk	181	Multiplayer.it	249	Stars and Stripes	317	口袋巴士
46	Computerbild	114	GameXplain	182	NBC News	250	Sumikai	318	香港01
47	ConComics	115	Gaming Cypher	183	Neko-Lord in Nerd-Land	251	Super Bunnyhop	319	週刊誌宝島少年
48	ConsolePlanet	116	Gconhub	184	Neo-Gen	252	Sveriges Radio	320	集芸ライブニュース
49	Crimson Nights Channel	117	Geek Culture	185	NetEase News	253	T3	321	人民网游戏
50	Critical Gamer	118	Geek.com	186	New Game Plus TV	254	Tagesschau	322	多玩游戏网
51	Dagens Nyheter	119	GEMATSU	187	NewsKorea	255	TastesHK	323	台湾网
52	DB-Z.com	120	grenierofplaystation	188	NEWSLINE	256	TechnoBuffalo	324	台湾新聞
53	Destructoid	121	G-ZONE	189	NexGam	257	Tencent	325	着迷 JOYME
54	Di Digital	122	Handelsblatt	190	Next Level Gaming	258	TGBUS	326	中国江苏网
55	Digital Catcher	123	HBO LATIN AMERICA	191	Niche Gamer	259	TGFC 俱乐部	327	中关村在线
56	Digital Spy	124	HDpublish GmbH	192	Nintendo Everything	260	ThaiGamerNetwork	328	中华网游戏频道
57	Doki Doki Station	125	HOBBY MEDIA	193	Nintendo Life	261	The Daily Sportsworld	329	中时电子报
58	DoNews	126	Honeys Anime	194	Nippon.com	262	The Economist	330	痛新聞
59	Dozodomo	127	HUNGRYAPP	195	NipPop	263	The Escapist Magazine	331	電腦王阿達
60	Dress Me Geekly	128	Hyped4	196	Nuestro Tiempo	264	The Hollywood Reporter	332	東京TV株式会社
61	DualShockers	129	i7GG	197	Odigo	265	The Japan Times	333	二柄APP
62	Duowan.com	130	Ice Block	198	ON TV	266	The Liberty Times	334	巴哈姆特
63	Easy Allies	131	Ifeng Game	199	ONE 31 Channel	267	The Mayo Globe	335	百度VR
64	EBC	132	IGDSHARE	200	Oriental Daily News	268	The Rest Radio Show	336	聯合報
65	Economic Daily News	133	IGN	201	Overworld Gamers	269	The Verge	337	游久网
66	Edge Magazine	134	IGN Hungary	202	Overclockzone	270	The Wall Street Journal	338	游侠网
67	eGG Network	135	IGN Russia	203	P Magazine	271	The-Arcade.ie	339	游民星空
68	EIRgames	136	IndieGames.com	204	Paste Magazine	272	Thisisgame	340	聚侠网
								341	凤凰科技
								342	电玩巴士

主要露出例 - テレビ -

NEWS 7 (NHK)



ニュースチェック11 (NHK)



NNN ストレイトニュース (NTV)



情報ライブ ミヤネ屋 (NTV)



news every. (NTV)



ZIP! (NTV)



ズームイン!!サタデー (NTV)



シューイチ (NTV)



PON! (NTV)



ワイド! スランブル (EX)



主要露出例 - テレビ -

グッド!モーニング (EX)



あさちゃん! (TBS)



報道ステーション SUNDAY (EX)



新情報7daysニュースキャスター (TBS)



ひるおび! (TBS)



サンデー・ジャポン (TBS)



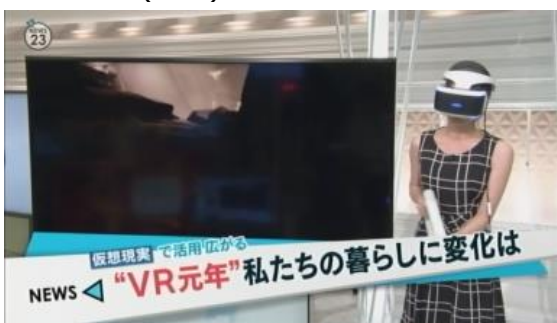
Nスタ (TBS)



アッコにおまかせ (TBS)



NEWS23 (TBS)



ほぼほぼ ～真夜中のツギクルモノ探し～ (TX)



ワールドビジネスサテライト (TX)



FNNスピーク (CX)



Nアンサー (TX)



みんなのニュース (CX)



Newsモーニングサテライト (TX)



ユアタイム (CX)



モーニングチャージ! (TX)



めざましテレビ (CX)



おはスタ (TX)



ノンストップ! (CX)



VR台頭 変わるゲーム



VRを使ったゲームを試す人たち（15日、千葉市の幕張メッセ）

東京ゲームショー開幕 異業種・VRも続々

ゲーム産業が変わろうとしている。15日に開幕した東京ゲームショー2016は、Google端末で臨場感あふれる仮想現実（VR）が主役だった。専用施設でしか体験できなかったVRゲームが、年内には家庭でも楽しめるようになる。KDDIやベンチャー企業など異業種もVR技術を披露したりスマートフォン（スマホ）中心のゲーム市場の裾野が広がる可能性がある。

主なVR関連の出演（カッコ内は製品名）

ソニー・インタラクティブエンタテインメント（プレイステーションVR）
プレイステーション4とつないで遊ぶゴーグル型機器。10月13日発売
台湾のHTC（ヴァイブ）
高性能パソコンとつないで遊ぶゴーグル型端末。VR空間を歩き回れる
バンダイナムコエンターテインメント（サマーレース）
狭い空間でキャラクターとのコミュニケーションを楽しむ。10月13日発売
カプコン（バイオハザード7）
人気ホラーゲームのVR版。テレビで遊ぶ通常版と併用して遊べる。17年1月発売
KDDI（リンクドアップ）
コミュニケーションソフト。遠隔地にいる人とVR空間で会話やダンスが楽しめる
H2L（アンリミテッドハンド）
触感型ゲームコントローラー。ゲーム画面で触れた物の重さなどを手のひらに再現

高価格

仮想現実（VR）が消費者を引き付け、ゲームは「ホビー」の発見的な性質がある。頭部の傾きを正確に捉えるセンサーなど、電子部品の価格が下りた結果、共通部品が多いVR機器も消費者の眉を高く上げてきた。

会場は幕張メッセ（千葉）ではVR関連で「展された。10月13日にVRのタイトルは、VRソフトで先頭を走るのにはバンダイナムコ



HMDを装着してVR体験をする来場者（15日午前、千葉市美浜区、小玉重産撮影）



東京ゲームショー VR元年幕開け

映像進化 ブースに行列

東京ゲームショーが15日、千葉市の幕張メッセを開き、今年もパナソニック（パナソニック）のVR体験ブースが人気を集めた。会場はあちこちに体験ブースが行列でできた。VRをより進化させた技術も次々と生まれている。

触覚再現 新たな感覚

VRは、触覚や振動、振るるるも再現できる。新しい感覚を再現する可能性が広がる。東芝の「ハンズ」は、触覚を再現するコントローラーを、腕に巻きつけたパッドから電流を流して筋を刺激し、振るるるを再現する。HMDも登場している。VRは、赤外線を使い、目標の向きだけに見える。

イケメン・美女

主なイケメン＆美女に会えるVRコンテンツの出演

会社名	コンテンツ名
バンダイナムコエンターテインメント	サマーレース：宮本ひかりセブンダイズルーム
セガゲームス	初音ミク VRフェイチャーライブ
講談社	Hop Step Sing! DMM GAMES VR×刀剣乱舞-ONLINE-
DMMゲームス	椅子ドンVR
ポルテージ	握手会＆撮影会 from KING OF PRISM by prettyRhythm
シーエスレポーターズ	ダンストリップス
エイタロウソフト	



「アイドルライブ」に没頭

「一般客が楽しめる、バーチャルアイドルライブ」が、VR空間で実現された。10月13日に開幕した東京ゲームショー2016は、VR空間でアイドルライブが人気を集めた。会場はあちこちに体験ブースが行列でできた。VRをより進化させた技術も次々と生まれている。

ときめくVR

「一般客が楽しめる、バーチャルアイドルライブ」が、VR空間で実現された。10月13日に開幕した東京ゲームショー2016は、VR空間でアイドルライブが人気を集めた。会場はあちこちに体験ブースが行列でできた。VRをより進化させた技術も次々と生まれている。

「アイドルライブ」に没頭

「一般客が楽しめる、バーチャルアイドルライブ」が、VR空間で実現された。10月13日に開幕した東京ゲームショー2016は、VR空間でアイドルライブが人気を集めた。会場はあちこちに体験ブースが行列でできた。VRをより進化させた技術も次々と生まれている。

東京ゲームショー開幕



多くの来場者でにぎわう「東京ゲームショー2016」（15日、千葉市美浜区の幕張メッセ）

反面教師は自動車ショー

アジア一目指し 海外出展6割に

アからの来訪者だ。出展「SA理事を務めるカプコン」の辻本伸二社長は、海外出展の重要性を強調している。欧米企業が東京ゲームショーのブースの中心に立ち、アジア市場の重要性が再認識された。海外出展の割合は6割に達した。出展誘致のための現地行脚を重視し、東京ゲームショーはアジア市場を切り開いてきた。海外からの出展企業は年々増加。今年も37カ国・地域からゲームメーカーが参加している。

朝日新聞



腕に巻き付けるH2Lのコントローラー「アンリミテッドハンド」。手の動きで銃を操作することもできる

HMDを装着してVRゲームを体験する来場者

体感VR

腕に刺激 目線で照準

東京ゲームショウ



東京ゲームショウが15日、千葉市の幕張メッセで開幕した。今年はハイパーリアリティ（VR）仮想現実に対応した作品が目立ち、新技術も数多く披露されている。

東京ゲームショウは世界有数の展示会で、ゲームの将来像を示す場となっている。VR関連以外にも、スマホの位置情報を使った遊べるようなソフトなど、千以上の作品が紹介されている。

東京発のベクター「H2L」は、触覚を再現するコントローラーを開発した。腕に巻き付け、ヘッドから

VRでスノーボードのゲームを楽しむ来場者も千葉市の幕張メッセ

（左）大友直子、岩志茂、新田

念論では初めてVRコナができた。来月発売の「ソニーのプレイステーションVR」は100機以上でゲーム上で操作することの出来る。ソフトは来月1月発売の「3Dラダー」(仏)は「足をのせて実際に歩いているような感覚を演出する」という。VRを発展させる、新たな技術も多く展示されている。いまは視覚や聴覚に働きかけること、触覚を感じる端末が中心だが、今後は触れた感覚を再現したり、脳波を讀み取ったりするものも開発が進む。

東京発のベクター「H2L」は、触覚を再現するコントローラーを開発した。腕に巻き付け、ヘッドから

東京新聞

世界最大規模のゲームの展示会「東京ゲームショウ2016」が15日、千葉市の幕張メッセで始まった。今年はGoogle型端末を装着して別世界にいるかのような感覚を楽しむ「仮想現実（VR）」ゲームの特集コーナーが初めて設けられ、注目を集めている。

三十七の国・地域から過去最多となる六百十四社が参加し、スマートフォンや家庭用ゲーム機、パソコン向けなど計千五百十三点のゲームが一堂に集した。

VRゲームは、Googleのような端末を装着することで上下左右を向いてもゲームの世界が広がって見えるのが特徴。米オキニクスVRの「オ

仮想現実 東京ゲームショウ開幕

別世界 VRに熱視線



東京ゲームショウが開幕。Google型端末を装着してゲームを体験する人たち＝15日午前、千葉市美浜区の幕張メッセ

キヨラスリフト」やソニー・インタラクティブエンタテインメントが10月に発売する「プレイステーションVR」といったGoogle型端末未使用の多彩なゲームが並んだ。

台湾HTCのGoogle型端末「ブレイブ」が体を動かしてアクションゲームを披露し、小学生以下

「仮想現実（バーチャル・リアリティ＝VR）コンピュータによる映像や振動により、現実のような疑似体験をできる技術。最近ではGoogle型の端末を着けることで上下左右全てに仮想空間を広げ、センサーの入ったグローブなどと連動させて触感も楽しめる。一方、大ヒットしたスマートフォン向けゲーム「ポケモン

読売新聞

仮想現実 未来に興奮

東京ゲームショウ開幕

日本最大のゲーム展示会「東京ゲームショウ2016」が15日、幕張メッセ（千葉市美浜区）で開幕した。コンピューターが作り出した架空の世界を楽しむ仮想現実（VR）に対応した端末やソフトが多く展示される内容となっている。

会場ではVRの専門コーナーが初めて設けられた。「プレイステーションVR」を10月に発売するソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）など、30社以上が出展した。VRの普及に向けては



Google型端末をつけてVRゲームを体験する来場者。15日、千葉市美浜区の幕張メッセで。三浦邦彦撮影

魅力的なソフトがカギとなる。会場ではカプコンの「バイオハザード」など、

人気ソフトのVR版が数多く見られた。セガグループの仮想アイドル「初音ミク」は、VRの臨場感を生かした音楽ライブの鑑賞という新ジャンルを提案している。

相次ぐ多様なソフトの登場に対し、SIEのアンディ・ハウス社長は15日、「全く新しい娯楽が登場する」と期待感を表明した。

米金融大手ゴールドマン・サックスは、VRの世界市場は2025年に約590億ドル（約6兆円）に達すると予測する。ゲームのほか、医療や教育、観光など幅広い分野で活用が見込まれている。

産経新聞

今年もVR元年 ゲームショウ開幕



最新のゲームを紹介するで開幕した。「仮想現実世界最大級の展示会「東京（VR）元年」ともいわれ、今年も注目を集めている。VRゲームが注目を集めている。千葉市美浜区の幕張メッセ

15日に開幕した「東京ゲームショウ2016」。今年も注目を集めている。VRゲームが注目を集めている。千葉市美浜区の幕張メッセ

場は0.25年に80億ドル（約8兆円）規模に成長するとの試算もあり、ゲームはVRゲームを体験する人気が高まっている。会場全体では、エンタテインメント（SIE）が設置したVRゲームコーナーには、6月10日より35社が出展

起す起爆剤として期待が高まっている。10月13日にGoogle型端末「プレイステーションVR」を発売するソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）が設置したVRゲームコーナーには、6月10日より35社が出展

仮想アイドル「ク」のライブを鑑賞する人や、オオワシの「パリの空を飛ぶ」など多彩な作品が出た。会場全体では、エンタテインメント（SIE）が設置したVRゲームコーナーには、6月10日より35社が出展

PS4の累計販売台数を6千万台以上とすることを示した。

PS4の累計販売台数を6千万台以上とすることを示した。

PS4の累計販売台数を6千万台以上とすることを示した。



SIE社長「4K・VRに期待」

富山新聞

最先端の仮想現実競う

東京ゲームショー開幕



最新のゲームを紹介する世界最大級の展示会「東京ゲームショー2016」が15日、千葉市の幕張メッセ開幕した。今年には「仮想現実」VR元年（主催者）と称され、各社は競って最先端のVRゲームを展示した。開催社は過去最多の約14社、参観企業も4社と手を交わした。

急速に進歩、驚きの声

大ヒットしたスマートフォン（スマホ）の普及により、最新のゲームを紹介する世界最大級の展示会「東京ゲームショー2016」が15日、千葉市の幕張メッセ開幕した。今年には「仮想現実」VR元年（主催者）と称され、各社は競って最先端のVRゲームを展示した。開催社は過去最多の約14社、参観企業も4社と手を交わした。

毎日小学生新聞

東京ゲームショー開幕

ゴーグル型端末で仮想世界を



最新のゲームを紹介する世界最大級の展示会「東京ゲームショー2016」が15日、千葉市の幕張メッセ開幕した。今年には「仮想現実」VR元年（主催者）と称され、各社は競って最先端のVRゲームを展示した。開催社は過去最多の約14社、参観企業も4社と手を交わした。

FINANCIAL TIMES



Look alive: a player samples the immersive gaming experience of Sony's VR headset at the Tokyo Game Show 2016 in Chiba, Japan - (AP Photo/David J. Phillip)

Sony headset locked and loaded for VR games war

LEO LEWIS AND KANA INAGAKI — TOKYO

Sony has been using this year's Tokyo Game Show to give a preview of its forthcoming Virtual Reality attraction — a headset that will undercut rivals as the technology bids to enter the mainstream of the \$10bn global games industry.

The event is the last major showcase before the Christmas sales peak and the October 13 launch of the PlayStation VR headset — a device that will debut with a price at least \$200 lower than its two principal rivals, the HTC Vive and Facebook's Oculus Rift.

But price alone might not propel VR from what analysts describe as the "niche of nerds" it occupies. Sony's \$399 headset is not only up against other machines, says Seikan Toku, a Tokyo-based games industry consultant, but

will also have to compete with regular games played on an established global base of 40m PlayStation 4s, 20m Xbox Ones and billions of smartphones.

Even if Sony succeeds in beating the Oculus and Vive in this first round of competition, say analysts, the technology is sufficiently immature that other powerful competitors could quickly join the fray.

Nevertheless, developers have been inspired by the potential of VR to immerse players more deeply in the action and narrative of their games.

The Tokyo Game Show revealed a number of Japanese studios were keen to reboot themselves as VR specialists in role-playing games, puzzles and cartoon-based adventures.

studies to "rewrite the rules" of narrative and gameplay.

Sony's big bet on VR, and its relative downplaying of mobile gaming, is striding coming hot on the heels of the launch of Nintendo and Xiaomi's Pokéman Go, an "augmented reality" title

The way to operate the VR headset is the same across companies

Hirokazu Hamamura

already downloaded on to 500m smartphones around the world.

"To us, putting the player fully immersed into a 360-degree game experience and into that world is more of a focus for us," said Mr House.

feels its biggest weapons will be exclusive titles. It has promised a choice of 50 games by the end of 2016 to convince the global market that the VR experience will have something for everyone.

Sony's launch titles will include VR installments of blockbuster series such as Batman and Resident Evil.

Oculus and Vive are also assembling substantial lists of games for launch over the next 18 months, which will only be available through their respective online stores.

But while the rivalry will compete fiercely on content, there does seem to be lack agreement on industry standards for the new medium.

"The way to operate the VR headset is the same across companies," says gaming industry expert Hirokazu Hamamura. "Companies are now focused on trying to build the market together."

Japan Times

Tokyo Game Show, in Japan's corner for 20 years

From the latest titles to VR and cosplay, game expo lets local creators be heard

Jason Coskrey

STAFF WRITER

Twenty years ago, two new video game trade shows launched in Tokyo with the hopes of capturing the attention — and yen — of gamers in Japan. The first Tokyo Game Show (TGS) took place from Aug. 22 to 24, 1996, and was followed that November by E3 Tokyo, a Japanese offshoot of the U.S.-based Electronic Entertainment Expo. The first E3 Tokyo was also the last.

Though the American original has gone on to become the world's premier gaming convention, E3 Tokyo lost out to TGS in attendance. That left TGS to dominate the market, and this year it marks its 20th anniversary as it opens its doors to the public on Sept. 17 and 18.

"Tokyo Game Show was meant to be a promotional event for consumers and the first year's theme was, 'Try games at the game show,'" says Tatsuo Tomiyama, managing director at the Computer Entertainment Supplier's Association, which runs TGS. He adds that the event's main goal was just to energize sales. Since then, however, TGS has developed considerable cultural credibility.

John Ricciardi, a former editor for Electronic Gaming Monthly who currently works at 8-4, the Tokyo-based localization company he founded with Hiroko Minamoto, says he has been to nearly every TGS.

"It's not E3, E3 is kind of like the big one," he says. "I wouldn't even say (TGS) is like Gamescom (held in Europe). I haven't actually been to Gamescom myself, but just in terms of what happens at Gamescom and what is represented there. Those other shows are more of a place to usually stuff for the



Square Enix to show more of 'Dragon Quest XI' and 'Final Fantasy VII Remake' They want Level 5 to lift the veil on 'N

Try some VR at TGS

Virtual Reality is the star at this year's Tokyo Game Show and there are a ton of VR titles to test drive.

Anyone wanting to try Sony's upcoming PlayStation VR, set for release on Oct. 13, won't be disappointed. Sony's new hardware has a large presence, both in its own booth and in the new area TGS organizers have dedicated to VR gaming.

The new VR area is filled with things to do — from games that simulate horse races, to a title, played in front of a green screen, that pits the player against monsters.

Just make sure to arrive early, there will probably be a long line of people looking to try out the VR products. (Jason Coskrey)



hari Messe convention center in Chiba (which hosted the ill-fated E3 Tokyo) in the fall of 1997 and has hosted three

viewers at home. Only a select few companies do this at other trade shows, as far as I recall. It keeps news flowing and things happening over the course of the event, and gives viewers at home full access to information as it's announced."

Each TGS since 2010 has surpassed the 200,000-attendance mark. TGS 2013 was the most well-attended at 270,197. The crowds are also becoming more varied than in past years.

"I see a lot more female interaction, because quite honestly, the demographics are changing. A lot of girls play games," says a tournament organizer for Final Round, a competitive Fighting Game Tournament, who goes by the name Scott Popular.

Cosplay at TGS is another area that has become more predominant over the years, but Popular thinks there's still room for improvement when it comes to its inclusion.

"I give so much respect to those cosplayers, especially the females who can sit in the middle of a maelstrom — one girl in the middle of easily 500 dudes just taking pictures," he says. "I guess it'd be nice if the people running the event and the cosplayers would collaborate a little bit more, because they have (the cosplayers) on the outskirts, but I think it'd be even better if they had some kind of stage presence or a show for them."

That said, Popular still praises how the event is organized, having attended TGS more than five times.

"I haven't been to E3 so long, but I will say that TGS is run very well," he says. "It's a well-oiled machine."

In the end, what makes TGS special is that it is a Japanese event that caters to Japanese sensibilities. This appeal to local fans in turn is what attracts non-Japanese fans as well.

"I'm persona a Japanese game fan and to me it's nice to go to a show and find that random little thing in the corner that you didn't even know existed," Ricciardi says, adding that wouldn't be the case at an overseas trade fair. "Sometimes games come big from that. A media person will catch on to it, talk about it, then all of a sudden everybody in the West is doing to that."

日経エンタテインメント! (連載特集)

東京ゲームショウ2016
20周年カウントダウン

世界最大規模のゲーム見本市である東京ゲームショウ(会期: 8月18日~18日) / 会場: 有明コロシアムは、今年20周年を迎える。期間を真に300万平方メートルのポーターを任命するなど、新しい試みも多い。今度も今年の注目を集める。

TOKYO GAME SHOW 2016

白熱の戦いを2ステージで展開

人気オンラインFPSが今年も東京ゲームショウに参戦
[Tactical Shooter: Ark: Arena] Streaming League: 2016 THE SHOW OF THE YEAR 2016



東京ゲームショウ2016 20周年カウントダウン

世界最大規模のゲーム見本市である東京ゲームショウ(会期: 8月18日~18日) / 会場: 有明コロシアムは、今年20周年を迎える。期間を真に300万平方メートルのポーターを任命するなど、新しい試みも多い。今度も今年の注目を集める。

TOKYO GAME SHOW 2016

白熱の戦いを2ステージで展開

短期集中連載

東京ゲームショウ2016 20周年カウントダウン

今年最大の注目は「VRゲーム」

今年最大の注目を集めた作品の時代を代表するタイトルの並び

タイトル	開発元	プラットフォーム
ARK: ARENA	Ark	PC
ARK: ARENA	Ark	PS4
ARK: ARENA	Ark	Xbox One
ARK: ARENA	Ark	Switch
ARK: ARENA	Ark	Android
ARK: ARENA	Ark	iOS
ARK: ARENA	Ark	Smart TV
ARK: ARENA	Ark	Steam
ARK: ARENA	Ark	PlayStation Store
ARK: ARENA	Ark	Xbox Live
ARK: ARENA	Ark	Microsoft Store
ARK: ARENA	Ark	Google Play
ARK: ARENA	Ark	App Store
ARK: ARENA	Ark	Amazon
ARK: ARENA	Ark	Windows Store
ARK: ARENA	Ark	BlackBerry
ARK: ARENA	Ark	Windows Phone
ARK: ARENA	Ark	Windows 10
ARK: ARENA	Ark	Windows 8.1
ARK: ARENA	Ark	Windows 7
ARK: ARENA	Ark	Windows Vista
ARK: ARENA	Ark	Windows XP
ARK: ARENA	Ark	Windows 2000
ARK: ARENA	Ark	Windows Me
ARK: ARENA	Ark	Windows 95
ARK: ARENA	Ark	Windows 3.11
ARK: ARENA	Ark	Windows 3.1
ARK: ARENA	Ark	Windows 3.0
ARK: ARENA	Ark	Windows 2.11
ARK: ARENA	Ark	Windows 2.0
ARK: ARENA	Ark	Windows 1.0

日本ゲーム大賞の歴史を振り返る

東京ゲームショウ2016 20周年カウントダウン

ハードとソフトの両面で進化するVR

今年最大の注目は「VRゲーム」

今年最大の注目を集めた作品の時代を代表するタイトルの並び

東京ゲームショウ2016 20周年カウントダウン

ハードとソフトの両面で進化するVR

今年最大の注目は「VRゲーム」

今年最大の注目を集めた作品の時代を代表するタイトルの並び

東京ゲームショウ2016 20周年カウントダウン

ハードとソフトの両面で進化するVR

今年最大の注目は「VRゲーム」

今年最大の注目を集めた作品の時代を代表するタイトルの並び

月刊ローチケHMV 関東甲信越版

東京ゲームショウ2016

世界最大規模のゲームの祭典が20周年! 話題のVR(バーチャルリアリティ)コーナーも新設

1996年の第1回開催以来、多くのゲームファンを興奮の渦に巻き込んだ東京ゲームショウ。今年も話題のVR(バーチャルリアリティ)コーナーも新設

コンプティーク

TOKYO GAME SHOW 2016

東京ゲームショウ2016 (TOKYO GAME SHOW 2016) EVENT

●9月17日(土)~18日(日) 10:00~17:00(一般/中学生以上) 12:00(小学生) 10:00(幼児) / 小学全学年以上(小学生未満は有料) 期間限定

http://tgs.cesa.jp/



▲昨年の会場風景



▲わーすた

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

TOKYO GAME SHOW 2016

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

最新&注目作が幕張メツ「東京ゲームショウ2016」開催!

カルチャーイベント

年々規模を拡大して開催

で大好きなジャンルに没頭

ゲーム、ホビー、音楽と、人気のジャンルを最高、大人も子どもも夢中になれるイベントで1日楽しもう。

秋びあ 首都圏版

3分でわかる!
家庭用ゲーム機の歴史
 日経BP★カドカワ

世界初の家庭用ゲーム機、それはオメガナボックスの「ODYSSEY (オデッセイ)」。本体に12種類のゲームが同梱されていた。その3年後、日本ではエポック社が日本初の家庭用ゲーム機「テレビテニス」を発売。70年代後半になると、ソフトがカセット交換式のゲーム機が現れるが、カセット交換式でデファクトスタンダードのゲーム機はまだなかった。

時代を大きく変えたのは任天堂の「ファミリーコンピュータ」。大人も魅了するソフトを数多く取りそろえ、家庭用ゲーム機で圧倒的な地位を築いた。

この間、セガやNECホームエレクトロニクスなども魅力的な家庭用ゲーム機を発売。しかし任天堂は「スーパーファミコン」を発売し、さらに勇躍した。

80年代後半に、家庭用ゲーム機のメディアとして

CD-ROMが出始め、ゲーム機に後付けできるドライブが発売された。NECホームエレクトロニクスの「PCエンジンDuo」はCD-ROMドライブ一体型として注目された。光ディスクの時代の到来である。

そして、家庭用ゲーム機戦争が最も激しく火花を散らした94年。「プレイステーション」「サターン」「3DO」という3つの家庭用ゲーム機プラットフォームが次々登場。プレイステーションについては、もはや説明不要だろう。それまでゲーム機を発売していなかったソニーが満を持して発売した家庭用ゲーム機だ。

サターンはセガだけでなく、日本ビクターや日立製作所から「サターン互換機」が発売された。格闘ゲーム「バーチャファイター」でその人気を牽引。ポリゴンと

東京ゲームショー2016
 http://expo.nikkei.co.jp/tgs/2016/ **開催!**

ビジネスデー 9/15(木) -16(金)
 一般公開 9/17(土) -18(日)
 会場 幕張メッセ(千葉県)

いう言葉を広めたのはサターンの功績と言える。

また3DO勢は、松下電器産業が「3DO REAL」、三洋電機が「3DO TRY」などの「3DO互換機」を発売。松下も三洋も家庭用ゲーム機を手掛けるのは初めて。ちなみに3DOとは、米3DO社によるマルチメディア機の規格だった。

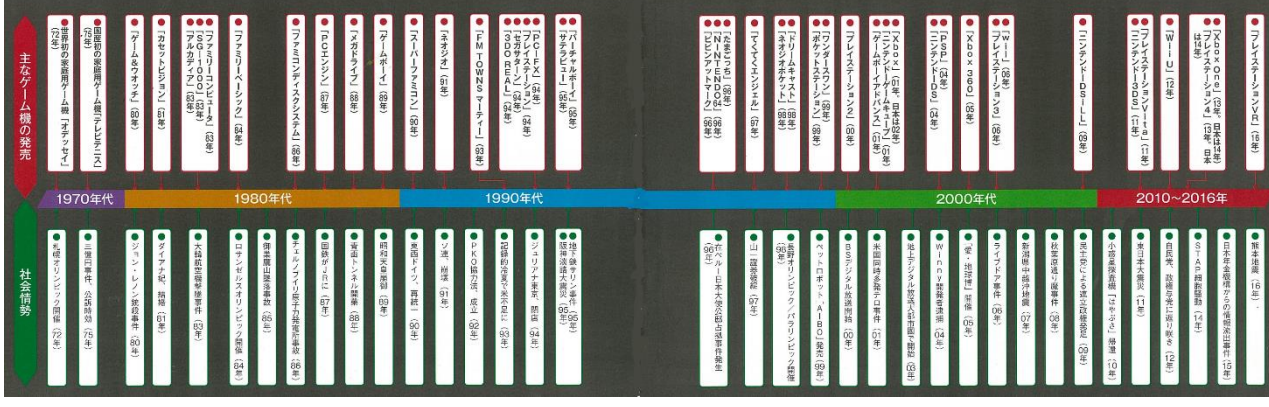
それらとは対照的だが、日本独自の「ギャルゲー専用機」などとも言われた「PC-FX」も(個人的には)94年の注目株だったと言っておこう。

94年の家庭用ゲーム機戦争に2年遅れて「NINTENDO 64」が発売された。しかし、雌雄はほぼ決まっていたと言える。プレイステーションが大きなシェアを持つようになっていたのだ。しかし任天堂は「ゲームボーイ」用ソフト「ポケットモンスター」がテレビアニメ放映に合わせて97年にヒット。このヒットから現在に至るまで、携帯型ゲーム機市場では独走状態だ。

02年、米マイクロソフトが「Xbox」で家庭用ゲーム機市場に参入。Windowsで使われているDirect Xを採用しており、ゲーム開発コストが低くできるというのがウリだった。

実は2000年代以降は、それ以前の時期に比べてトピックは少ない。パソコンやケータイ、スマートフォンなどの通信機器の進化により、ゲームの在り方も変わったからだ。特にスマホ向けゲームのブームは、ゲームの作り方やプレイの仕方を変えた。

そして今年、いよいよ本格格的なVR(バーチャルリアリティ)の世界が家庭用ゲーム機で楽しめることになった。「プレイステーションVR」が10月13日に発売される予定だ。2016年は、ゲームVR元年として記憶される年になるかもしれない。



NIKKEI ASIAN REVIEW



STEALING THE SHOW
 Asian startups turned heads, but virtual reality was king at Tokyo's annual game bash

CHIBA, Japan Makuhari Messe, a convention hall on the outskirts of Tokyo, turns into a gamer's dream at this time of year. When visitors step inside, they are welcomed by loud music, beams of light shooting from pavilions, scantly clad female attendants and, most importantly, games galore.

This is the Tokyo Game Show, where game companies and enthusiasts from around the world gather for an annual frenzy of fun and promotion.

At this year's 20th anniversary event, held on Sept. 15-18, a record 614 companies and organizations participated. The talk of the bash this time around was virtual reality; of the 1,523 titles and gadgets on display, 110 were VR-related. That may not seem much, but considering that VR was barely a blip on the radar at the 2015 show, it is clear that a major shift is happening in the game industry.

BIG-TIME BUZZ In one corner of the hall, Sony, a leader in the genre, had a whole fleet of its PlayStation VR headset ready for visitors to try out. Bandai Namco Entertainment showcased VR content in which players can communicate with a real-looking high-school girl. Capcom had visitors screaming with fear with its VR version of the zombie game "Resident Evil 7 biohazard." Taiwan's HTC pulled in curious onlookers with its immersive Vive headsets.

Added to that, a new section was erected this year specifically for VR games and gizmos. Companies from China to France to Taiwan showed off their tech there, hoping to attract buzz in the growing market.

"There have recently been cases where some Chinese VR companies have gone bankrupt," said Vincent Zhang, co-founder of Chinese company Beijing Time of Virtual Reality Technology. He was at the event looking for a company to publish Beijing Time's game in Japan. Zhang noted that most bankruptcy cases involved com-



Major virtual reality-related products exhibited at Tokyo Game Show

- PlayStation VR** (Sony Interactive Entertainment) Virtual reality headset that connects to PlayStation 4 game console to play games; set to debut Oct. 13
- Vive** (HTC) Virtual reality headset that connects to high-performance PC to play games; enables player to walk around in virtual reality setting
- Summer Lesson** (Bandai Namco Entertainment) Game software in which player engages in conversation with high-school girl character; set to debut Oct. 13
- Resident Evil 7 biohazard** (Capcom) Virtual reality version of popular game software, also compatible with standard version of game software played on TV set; set to debut in January
- Linked-door** (KDDI) Communication software that allows player to enjoy conversation or play darts in virtual reality with people in remote location
- UnlimitedHand** (WZ) Game controller that re-creates, in palm of player's hand, a sense of weight of an object that player touches on game screen

LEFT: Game fans peak the floor at the Tokyo Game Show, held on Sept. 15-18. RIGHT: Visitors to the event try out the new PlayStation VR game system on Sept. 15.

panies making VR devices, a harder market to crack given the presence of such juggernauts as Sony, Facebook and HTC. "But the excitement around VR in China is great," he added. "It won't stop anytime soon."

As much as the Tokyo Game Show is a place to catch a sneak peek of the latest versions of popular franchises like "Final Fantasy" and "Resident Evil" or experience the hottest new gaming technology, the event has also become a stage for up-and-coming Asian companies to showcase their products.

The ASEAN Japan Center, an inter-governmental organization established in 1981 by Japan and member states of the Association of Southeast Asian Nations, has participated in the show since 2013, providing companies from the bloc a chance to strike deals with Japanese companies.

"We were an organization focused on helping ASEAN countries export their food and traditional crafts to Japan," explained Junichiro Honikawa, project officer at the center. "But increasingly, member states were saying they wanted to explore the opportunity to export their services."

The organization helped put together deals worth a potential \$35 million in the three years to 2015. This time, it brought 27 companies from Indonesia, Myanmar, the Philippines, Singapore, Thailand

and Vietnam.

"What's interesting this year is that the companies have clear characteristics based on the countries they come from," said Honikawa. "For example, companies from Indonesia at the event mostly specialize in making animation for games. The Philippine companies are young and mainly indie game developers."

Honikawa said he thinks that nation-specific differentiation is due to the fact that trade-related agencies in those countries, not the center, choose which companies go to Japan. "I think each country has specific fields that it wants to develop, and they have started to strategically choose who to send over," Honikawa said.

IT HUB HOPES Myanmar, a country striving to become an ASEAN IT hub alongside the likes of Vietnam, had three companies in Tokyo. "I think the IT sector in Myanmar has great potential," said Phone Myint Thu, an IT engineer from Myanmar working at a Japanese company and acting as translator for the Myanmar contingent. "For one, the labor cost is really low. What's more, people from Myanmar who have studied and worked abroad are returning home in droves. They really want to help the country develop."

One such person is Thet Htoo Than, director of the newly established Paragon Pictures, in Yangon. The company specializes in computer graphics design and animation for movies and games.

"There are a lot of talented artists from Myanmar around the world but not many companies for them to work in back home," said Htoo, who grew up mainly in Malaysia. "We are trying to build a base so that they can come back."

An ASEAN company with a contrarian view of the VR trend was Malaysia's Breakout. Johnny Ong, Breakout's co-founder, was there to showcase the company's real-life escape game, where participants cooperate in trying to flee from locked rooms. "We aren't going for VR," Ong said. "We believe the real is the way to go."

週刊ファミ通



電撃PlayStation



日テレNEWS24

日テレNEWS24
2016年(平成28年) 12月5日(月) 今日の実況 札幌

IBM クラウド
ようこそ、コグニティブの

トップ 社会 エンタメ 国際 政治 経済 スポーツ 投稿 ブログ 特集

VRゲームに注目「東京ゲームショウ」開幕

2016年9月15日 12:39



要約

時事通信 (JIJI.com)

TOYOTA
先進の衝突回避支援システムを積んだ

VRに熱い視線、広がり期待＝「普及元年」－東京ゲームショウ



15日開幕した世界最大規模のゲーム展示会「東京ゲームショウ2016」で、バーチャルリアリティー（VR、仮想現実）ゲームが注目を集めている。ゴーグル型端末を装着し、仮想世界に入り込んだ感覚を楽しむ新たなゲーム技術。今年は普及への元年と呼ばれ、ゲーム各社は主力製品を並べ、VR技術を競っている。

◇かつてない臨場感
「まるで目の前で行っているようだ」。仮想アイドル初音ミクのライブを体験できるゲームをプレイした男性（34）はこれまでになかった臨場感を体験した。ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）が10月に発売する「プレイステーション（PS）VR」が並んだ体験コーナーには、長蛇の列ができた。SIEの盛田康弘氏は「VRはゲーム業界にとって、大きなイノベーション。ソニーにとっては初々P S以来の革新だ」と話す。VRゲームでは、臨場感のある3D映像にめり込み、乗り物酔いのような症状が生じる「VR酔い」の解消が課題となるが、カブコは「本業がVRは「技術の進化で対応できる」と話した。

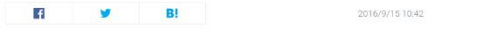
◇価格も課題
普及への道程も課題となる。ソニーのP S VRは約5万円、P S 4本体も必要。台湾の思達国際電子（HTC）のVR/PCにのっけて遊ぶVR機「VIVE（ライブ）」は10万円を越える。ゲーム会社ネクソンの広報担当者は「VR機が一帯に1台置かれるイメージが湧かない」と指摘。「一般消費者向けビジネスとして成り立つのが見極めが必要」との見方を示す。VR機の価格引き下げや普及には、魅力的なコンテンツの供給も必要で、ゲーム業界と異業種の提携も進められている。

共同通信 (47News)

共同通信 47

東京ゲームショウ2016が開幕

最先端の仮想現実アビール



2016/9/15 10:42

最新のゲームを紹介する世界最大級の展示会「東京ゲームショウ2016」が15日、千葉市の幕張メッセで開幕した。今年は「仮想現実(VR)元年」(主催者)とされ、特設コーナーで各社が最先端のVRゲームをアピール。出展社数は600社を超え過去最多となった。



大ヒットしたスマートフォン向けゲーム「ポケモンGO(ゴー)」のように現実世界にキャラクターがいるように楽しめる拡張現実(AR)関連の展示も注目を集める。ゲーム各社はVRやARを活用した新たなゲームで需要を掘り起こしたい考え。

一般公開は17～18日。入場料(中学生以上)は当日1200円、小学生以下は無料。

Yahoo!ニュース

YAHOO! JAPAN ニュース 「子どもの貧困」に取

キーワードを入力 ニュース 🔍 +

トップ 速報 写真 映像 雑誌 個人 ビジネス 特集

主要 国内 国際 経済 エンタメ スポーツ IT・科学 ライフ

CESA設立時のエピソードから、今後の課題まで
——CESAのキーマンが過去と未来を語った20周年記念講演をレポート【TGS 2016】

ファミ通.com 9/16(金) 7:01配信



文・取材：編集部 ロマンシング★嵯峨、撮影：カメラマン 永山亘



●ゲーム業界の変化とともに歩んできたCESAの取り組みとは

2016年9月15日(木) から9月18日(日)まで、千葉・幕張メッセにて開催中の東京

ゲームショウ2016(15日・16日はビジネスデイ)。本記事では、開催初日に会場内イベントホールにて行われた講演「未来へ引き継ぐCESA設立の思い～CESA 20年の歩みと将来～」をレポートする。

CESA(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)が1996年に社団法人認定されてから、20年。この講演は、ゲーム業界の発展とともに歩んできたCESAの軌跡をたどっていくというもので、CESAの現会長であるセガホールディングスの岡村秀樹氏、理事を務め

マイナビニュース

三 カテゴリ トップ ビジネス デジタル ライフ エンタメ プレゼント

マイナビニュース ホビー

お知らせ ライフスタイルチャンネル リニューアルオープン

ホビートップ ニューストップ > ホビー > ゲーム

アニメ
特撮
コミック
ゲーム
模型・フィギュア
玩具
おもちゃ
ランキング

Sponsored
バンド
コトブキヤ
バンプレスト
バンダイビジュアル
めっちゃコミック

【レポート】
東京ゲームショウ2016は9月15日から開催、テーマは「エンターテインメントが変わる。未来が変わる。」

担当ばひい [2016/02/25]

☑ 今人気の動画もマイナビニュースで楽しもう☆動画コーナーはここをクリック! [PR]

☑ 【コスパ良すぎ!】Core i7、480GB SSD搭載の13.3型モバイルPC!

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)は23日、東京・千代田区のホテルニューオータニにて、世界最大級のゲーム見本市「東京ゲームショウ2016」の開催概要を発表した。



「東京ゲームショウ2016」は9月15日から開催

が飛躍的に進んでいることを実感していることと述べ、「会場を回ると非常に多くの外国人の方が商談会や取材に来ていたのが印象的。今年も国際化を進めていくことが我々の使命」と宣言。また、昨年インドネシアやシンガポールで開催イベントを開催したが、今年は新たにベトナムやインド、インドでモバイルゲームを開発する考えを明らかにした。



「TGS 2016」では、近年熱心が高まるVR(バーチャルリアリティ)関連の製品・タイトルを展示する「VRコーナー」や、人工知能関連の先端技術・サービスを持つ企業が出展する「AIコーナー」を新設。また、来場者からの要望が多

日経トレンドネット 特設ページ

日経トレンドネットの特設ページ。東京ゲームショー2016の最新ニュースやイベント情報を提供しています。主要なセクションには「最新記事」があり、VR、スマホゲーム、PS4、エレクトロニクスに関する記事が掲載されています。

日経WOMAN Online 特設ページ

日経WOMAN Onlineの特設ページ。女性向けの記事やイベント情報を提供しています。主要なセクションには「最新記事」があり、ゲームに関する女性視点の記事が掲載されています。

東京ゲームショー2016の公式ウェブサイト。イベントの最新情報、参加企業、そして「日経WOMANオンライン」の特集記事が掲載されています。

ITpro

NIKKEI STYLE

日経BPネット

ITproの記事「eスポーツは娯楽の主流」のスクリーンショット。記事は、eスポーツが娯楽の主流となり、東京ゲームショー2016でライブ配信が初出展したことを報じています。

NIKKEI STYLEの記事「注目のVR、実機体験が充実 東京ゲームショー開幕」のスクリーンショット。記事は、東京ゲームショー2016で注目を集めたVR体験と実機体験について詳しく述べています。

日経BPネットの記事「TOKYO GAME SHOW 2016速報」のスクリーンショット。記事は、東京ゲームショー2016の速報として、当日の注目ゲームやイベントを詳しく紹介しています。

掲載件数：約420件

TOKYO GAME SHOW 2016
ファミ通.com 特設サイト

ゲーム VR PC/オンライン アーケード アニメ/声優 ホビー/おもちゃ スマホ wiki 求人 プレゼント/アンケート

ツイート 見る いいね! 1 ブックマーク 2 G+ 2

ビジネスデイ：2016.9.15(THU) - 16(FRI) / 一般公開：2016.9.17(SAT) - 18(SUN) 会場：幕張メッセ

TGS2016開催記念 バンダイナムコエンターテインメント コンシューマーゲーム部門

ピックアップ

『サンダーフォースIII』はいかにして『セガ3D復刻アーカイブス3』に収録されることになったのか？ 元テクノソフ

ファミ通.com 記事「ドラゴンクエストX TV in TGS2016 出張版スペシャル」

今年度の「ドラゴンクエストX TV 出張版スペシャル」はバトル祭り！

2016年9月15日(木)から18日(日)まで、千葉・幕張メッセにて開催中の東京ゲームショー2016(15日・16日はビジネスデイ)。その一般公開初日となる9月17日、スクウェア・エニックスブースの特設ステージにて、「ドラゴンクエストX 4周年の実況日本など公開された。気になる大型アップデート・バージョン3.4前期の実況日本などが公開された。

ファミ通.com 記事「仁王の女郎蜘蛛にシブサワ・コウ氏が挑戦」

『仁王』の女郎蜘蛛にシブサワ・コウ氏が挑戦 “戦国死にゲー”で、“圧倒的な達成感”は味わえたのか？【TGS 2016】

開幕最終日となる9月18日に、コエエテックモゲームスブースにて、「仁王」チャレンジングステージが行われた。

掲載件数：約200件

GAME Watch

ファミ通.com 記事「大量出版！ TGS 2016が見せた日本VRシーンの未来」

大量出版！ TGS 2016が見せた日本VRシーンの未来

PS VRに集まる国産タイトル。“キャラクターVR”が躍進する！

11月22日 発売予定
価格：PS4版 8,200円(税別)
PS Vita版 7,600円(税別)
プレイ人数：1人
CEROレーティング：A

ファミ通.com 記事「TGSフォーラム2016基調講演「VRマーケットの展望」レポート」

TGSフォーラム2016基調講演「VRマーケットの展望」レポート

クリエイターが語る、VRゲーム開発の苦労、課題、そして将来像

「モンスターハンター」がハリウッドで映画化進行中!?

9月15日～18日 開催
会場：幕張メッセ
入場料：一般前売券 1,000円(税込)
一般当日券 1,200円(税込)
小学生以下無料

ファミ通.com 記事「アソビモ、3Dアクションバトルゲーム「イクサバ」を発表」

アソビモ、3Dアクションバトルゲーム「イクサバ」を発表

Twitch COOのKevin Lin氏、基調講演でTwitchの歴史と今後の日本展開を説明

ウメハラ氏も登場。新たに2つのギネス記録を獲得し、伝説の試合を振り返る

9月15日～18日 開催
会場：幕張メッセ
入場料：一般前売券 1,000円(税込)
一般当日券 1,200円(税込)
小学生以下無料

バハムート (巴哈姆特)

台灣

ニュースサイトの掲載のほか、ゲーム番組「Bahamut Gamecrazy」でも放送



Game Weekly

香港

雜誌掲載のほか、デジタルメディアによるバナー掲出やSNSでも拡散。



テンセントゲームサイト(腾讯游戏频道)

中国

掲載件数：約130件 (動画含む)

2016东京电玩展海报曝光 20周年特别LOGO亮相

【摘要】日本“电脑娱乐供应商协会”(The Computer Entertainment Supplier's Association)日前公布了今年“东京电玩展”(Tokyo Game Show)的主题口号和宣传海报。



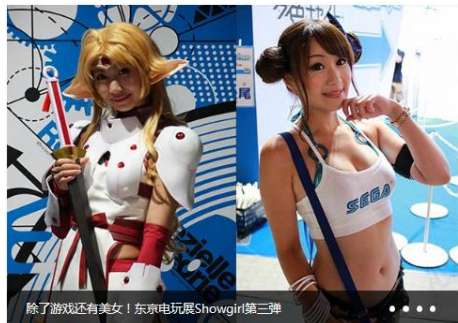
TGS 2016：东京电玩展商务日现场巡礼 展厅布置华丽



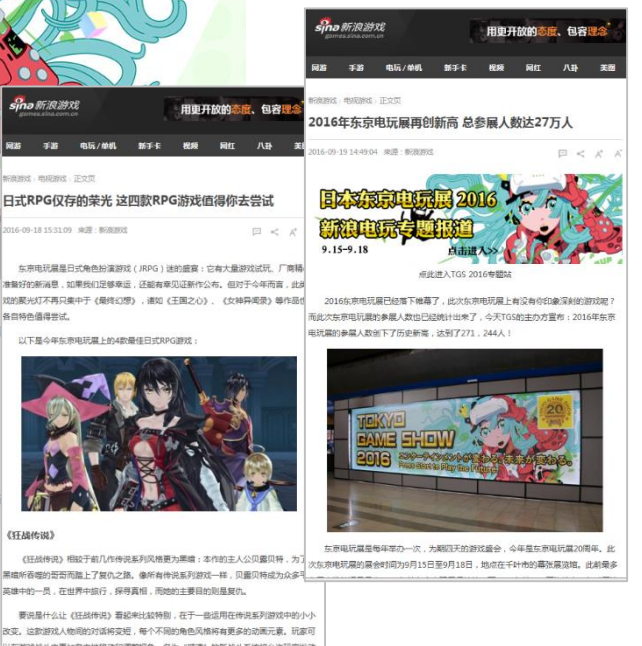
シナゲームサイト(新浪游戏频道)

中国

掲載件数：約130件



电玩君总结2016东京电玩展 PSVR已到成... 《最终幻想15》被评为TGS2016最值得期待游戏... 除了游戏还有美女！东京电玩展Showgirl第三弹



掲載件数：約200件（動画含む）



TGS独立游戏前方试玩集合

《最后守护者》 《最终幻想15》 | 《生化危机7》
 《合金装备 幸存》 | 《最终幻想世界》 | 《重力眩晕2》 |
 《如龙6》 《夏日课堂》 | 《仁王》 | 《无夜之国2》

一网打尽!TGS2016情报整理

17173特别整理本篇文章，方便各位玩家了解本届TGS都有哪些值得关注的内容：预告、试玩、新作，一网打尽.....

- [热点] 《噬神者》家用机新作开发中 曝预告 09-18
- [新作] 《高达Versus》α封测决定 非在线测试 09-18
- [新作] 《丧尸围城4》新预告 主角大杀丧尸 09-18
- [热点] 《WWE 2K17》创造机能介绍PV公开 09-18
- [新作] 《大逆转裁判2》发售决定 PV公开 09-18
- [新作] 《最终幻想12 黄道纪元》最速体验 09-18
- [新作] 《刀剑神域 虚空幻界》第四弹PV 09-18
- [新作] 《实况力量棒球英雄》12月发售确定 09-18
- [热点] 北欧巨魔CEO:中国VR游戏领先欧洲1年 09-18



GAMECORES

記事、オンラインラジオ、動画生放送、また中国最大のSNS“Weibo”にて出展社のPV動画を拡散。ユーザーからの反応も多数書き込まれた。



新闻 文章 电台 视频 平台 专题 App Q Search 登录 注册





Duniaku

掲載件数：約20件

Ambisi yang Terbesar, Kini TGS 2016 Didukung Partner Resmi Idol Group Wa Suta

By Dani - Jul 10, 2016



Tokyo Game Show 2016, Virtual Reality Adalah Masa Depan Dunia Game!
 Dengan makin merambatnya tren virtual reality, dan menjamurnya kacamata VR untuk perangkat mobile, tidak heran jika TGS tahun ini memilih VR sebagai tema utamanya.
 Baca juga



Tema dan visual utama TGS selalu menggambarkan apa yang akan banyak dialami tema ketika datang ke event ini. Seperti tahun lalu, artwork untuk visual utama TGS menggambarkan keyword "freedom," yang menginspirasi ide tentang dan melayang, sejalan dengan tema "Let's play games with more freedom." Kebiasaan untuk bermain game di konsol, mobile, tablet atau PC. Khusus untuk mobile, yang memang sejak beberapa tahun belakangan perkembangannya begitu pesat di Jepang, bahkan melebihi konsol, tahun ini menjadi mesin kas casapannya berkat dipopularkannya kembali virtual reality. Meskipun di negara kita masih belum begitu luas penerapannya, namun fitur virtual reality melalui smartphone melalui kaca mata VR sudah cukup banyak ditemui di luar negeri.



memontirkan berbagai game VR. Melalui TGS 2016 ini selain industri game Jepang mengulangi jika teknologi VR adalah masa depan industri game.



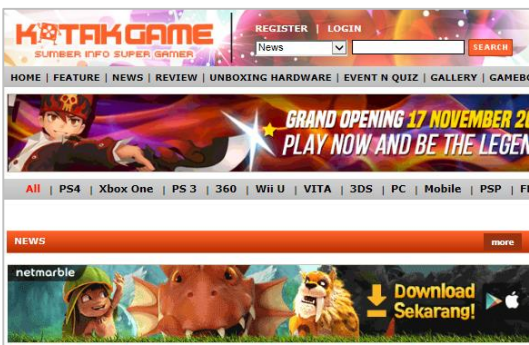
Pecahkan Rekor, Jumlah Pengunjung TGS 2016 Capai 270.000 Orang!
 Tahun sebelumnya jumlah pengunjung TGS 2015 saja memecahkan rekor dalam segi jumlah pengunjung yang berjumlah
 Baca juga



Luncurkan Manusia Pertama Public Day TGS 2016!
 Pada tanggal 17 hingga 18 September 2016, TGS 2016 pun akan dibuka untuk

掲載件数：約60件

KOTAKGAME



[TGS 2016] Mantapi Jumlah Pengunjung Tokyo Game Show 2016 Catat Rekor Baru!
 Cralizer77 | Senin, 19 Sep 2016



Perhelatan Tokyo Game Show dari tahun ketahun memang menjadi daya tarik tersendiri bagi gamer diseluruh dunia. Seperti ibadah pergi haji atau umroh, maka pergi ke Tokyo Game Show dibarutkan hal yang sama bagi gamer. Nah, ternyata tiap tahunnya pengunjung Tokyo Game Show selalu meningkat, dan pada Tokyo Game Show 2016 ini jumlah pengunjung mencapai angka 271.224 orang selama acara berlangsung.
 Angka tersebut baru saja diumumkan oleh Computer Entertainment Supplier's Association melalui situs resminya, dimana Tokyo Game Show 2016 kali ini selain memberikan informasi mengenai industri game internasional, tetapi juga merayakan ulang tahun ke-20 dari acara tahunan yang digelar di Jepang tersebut.

[TGS 2016] Minimo, Game Dev Indonesia Yang Berhasil Maju Ke Medan Perangnya Gamers Jepang!
 Alviniside | Sabtu, 17 Sep 2016



Well Kotakera, siapa bilang Indonesia masih belum bisa masuk ke medan perang antar game nya ora Jepang. Di Tokyo Game Show ini ternyata ada developer games asal Indonesia dengan judul Minimo 01 yang berkesempatan memamerkan game nya pada ajang Tokyo Game Show 2016 loh! Melihat adanya game developer asal Indonesia Kru-Kotga tentu saja langsung kegerangan dan merasa cukup bangga Indonesia tidak jalan di tempat saja pada Industri gaming loh.



[TGS 2016] Keren, Para Game Developer Indonesia Ini Lagi Eksis di Tokyo Game Show 2016!
 Hoster-Fairy | Jumat, 16 Sep 2016



Para Developer Indonesia yang diundang oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Asosiasi Game Indonesia (AGI) telah mempersiapkan berbagai game developer Indonesia se ajang Tokyo Game Show (TGS) 2016 yang digelar di Makuhari Messe, Tokyo, Jepang.
 Para Developer Indonesia yang berangkat ke TGS 2016 antara lain Apple Studio, Arimatech, Tactilon Games, Topo Arimatech, Tactilon Games dan banyak yang akan memamerkan game mereka di booth Indonesia. Selain itu, para developer Indonesia juga datang ke TGS 2016 untuk mencari peluang.
 Berdasarkan wawancara dengan Rizki Fauzi, Wakil Kepala Bekraf, sudah merupakan keberhasilan industri game di TGS 2016 karena Indonesia, hanya ada beberapa negara yang lebih hebat untuk menandingkan produk game Indonesia untuk membuat produk daya bersaing dengan game luar negeri.
 Baca ini juga!

IGN

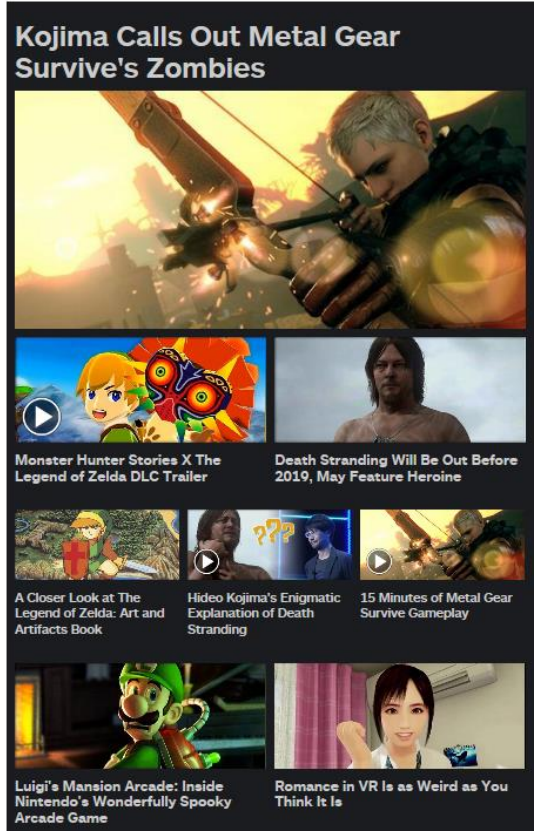
29の国・地域のサイトで紹介

IGN Japan

IGN US

IGN 東京ゲームショウ 2016

TOKYO GAME SHOW 2016



IGN Middle East

IGN Portugal

IGN Brazil

Cinema & TV / 15 de Setembro de 2016
TGS 2016: FILME DE MONSTER HUNTER ESTÁ EM PRODUÇÃO

IGN BR / O longa será uma "adaptação da franquia principal".

FOR MATT PORTER → Durante a Tokyo Game Show 2016, evento que teve início nesta quinta-feira (15), Ryoza Tsujimoto, produtor da série Monster Hunter, anunciou que um filme live-action da franquia está sendo produzido em Hollywood.

De acordo com o portal de jogos Game Talk (via Gematsu) o produtor da Capcom teria dito que o filme não será relacionado com Stories, próximo spin-off da série, mas que será baseado nos jogos da franquia principal. Nenhum outro detalhe sobre o projeto foi divulgado.

IGN Latin Americano

TGS 2016: KINGDOM HEARTS HD 2.8 SE RETRASA HASTA ENERO

IGN LA / Hasta el próximo año!

FOR IGN LATINOAMÉRICA → Originalmente estaba programado que Kingdom Hearts HD 1.8 - Final Chapter Prologue, se lanzaría en diciembre, empero, su lanzamiento se retrasó para el 12 de enero en Japón y mismo mes en occidente.

Square Enix reveló la nueva fecha en un trailer que mostró en Tokyo Show.



IGN LA / 22 сентября 2016 г.
НИОН МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШИМ КЛОНОМ DARK SOULS, И ЭТО НОРМАЛЬНО

IGN RU / Сравнивать с романтическими существами в Японии периода Сэнгю.

АВТОР: КОСЭИ КИНО → Глава разработки Фумихико Нисидэ не боится сравнений своей новой action-RPG Нон с известными сериалами Dark Souls or From Software. Но прежде чем начать работу на Tokyo Game Show это сообщение, мы не отклонились с самим проектом, и что является их развитием. Это будет глупо, что мы не знакомы с Dark Souls, - признал Кино. - Это было бы только Сравнительно внешне сериал не так похож!



IGN Russia

2016 سبتمبر 7 / Events
شركة SQUARE ENIX تتشوقنا حول كشف عن لعبة أكشن جديدة في TGS 2016

IGN ME / الكشف سيكون في 15 سبتمبر



IGN ME / 7 سبتمبر 2016
TGS 2016: 15 MINUTES OF METAL GEAR SURVIVE GAMEPLAY

IGN IN / Watch four players infiltrate a compound and defend against a horde of relentless creatures.



IGN India

IGN Italy



IGN IT / 18 Settembre 2016
OLTRE 200.000 VISITATORI AL TOKYO GAME SHOW 2016, ANNUNCIATE LE DATE DEL TGS 2017

IGN IT / Tutti i numeri della fiera giapponese.

IGN IT / Sono oltre 200.000 i visitatori del Tokyo Game Show 2016. A seguirlo è la CESA (organizzatrice dell'evento) tramite un comunicato stampa (via DualShockers). Per la precisione, al TGS 2016 hanno preso parte ben 271.224 visitatori tra pubblico e addetti ai lavori. Poco meno di 6.000 persone in più rispetto all'edizione 2015 e poco meno di 20.000 persone in più rispetto all'edizione del 2013.

	2016	2015	2014
Set. 18 (Thu) Business Day	31,359	29,171	27,798
Set. 19 (Fri) Business Day	33,424	26,962	28,647
Set. 17 (Wed) Public Day	98,074	91,400	92,308
Set. 18 (Thu) Public Day	108,117	112,200	93,000
Set. 19 (Fri) Public Day	271,224	268,493	268,000
Total	541,198	528,736	509,753

IGN PT / 13 setembro 2016
TGS 2016: MUSOU STARS TRAFI NA PS4 & TGS 2016 PS VITA W 2017 ROKU



IGN PT / 16 september 2016
NYA FILMER FRÅN YAKUZA 6

IGN SW / Från Tokyo Game Show.

IGN SW / Under Tokyo Game Show förtärrt avsnijade Sega att de utvecklat Yakuza 6.

IGN SW / Vi har de visat upp mer från spelet. Vi har en trailer från Yakuza 6 samt en film som visar de Play Spots som avvisjades i början av september.

IGN SW / Ni hittar påstå här nedan. Yakuza 6 kommer att släppas till PS4 den 8 december i Japan.



IGN Sweden