



エンターテインメントが変わる。
未来が変わる。

TOKYO GAME SHOW 2016

東京ゲームショウ2016 オフィシャルレポート

主催：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)

共催：日経BP社

特別協力：ドワンゴ

会期：2016年9月15日(木)～18日(日)

会場：幕張メッセ



日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.

TOKYO GAME SHOW 2016



目次

| | |
|------------------|----|
| 1.はじめに | 02 |
| 2.開催概要・来場者数 | 02 |
| 3.出展社一覧 | 04 |
| 4.会場レイアウト | 10 |
| 5.開会式／懇親パーティー | 14 |
| 6.会場風景・実施企画概要 | 15 |
| 7.イベントステージ | 27 |
| 8.日本ゲーム大賞2016 | 28 |
| 9.ビジネスデイ来場者アンケート | 32 |
| 10.一般来場者アンケート | 35 |
| 11.出展社アンケート | 37 |
| 12.広報活動 | 39 |



1. はじめに

「東京ゲームショウ2016」は、「エンターテインメントが変わる。未来が変わる。」をテーマに、9月15日(木)から18日(日)の4日間、幕張メッセにて開催いたしました。

1996年に始まった東京ゲームショウは、今年で20周年を迎えました。これもひとえに、CESA会員各社、出展社、業界関係者のみなさまの御支援の賜物と、深く御礼申し上げます。

今年の東京ゲームショウには、過去最多となる614の企業・団体に出展いただきました。そのうち、海外からの出展は昨年に引き続き過半となり、世界から高い注目を集める展示会としての地位を確立することができました。

今年、出展コーナーとして、VRコーナー、AIコーナー、ラテンニュースターズコーナー、東欧ニュースターズコーナーを新設し、計65社・団体に出展いただきました。このうちのほとんどが初出展で、あらたな潮流を東京ゲームショウから生み出すことができました。

また、20周年記念として、特別講演「未来へ引き継ぐCESA設立の思い～CESA20年の歩みと将来～」、展示企画「東京ゲームショウ&日本ゲーム大賞20年のあゆみ」「エンターテインメントの未来」を実施し、高い評価をいただくことができました。

この結果、来場者数は過去最多となる27万1224人を記録し、20周年の節目となる年にふさわしい結果を残すことができました。

ここに「東京ゲームショウ2016」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。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。

重ねまして、出展社のみなさまならびに関係各位の多大なる御協力に御礼申し上げます。

一般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. 開催概要・来場者数

| | |
|--------|--------------------------------------|
| 【名称】 | 東京ゲームショウ2016 TOKYO GAME SHOW 2016 |
| 【テーマ】 | エンターテインメントが変わる。未来が変わる。 |
| 【主催】 | 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) |
| 【共催】 | 日経BP社 |
| 【特別協力】 | ドワンゴ |

※東京ゲームショウ2016は、地域発コンテンツ等海外展開支援事業(JLOP)の補助を受けています。

| | |
|----------|---|
| 【会期】 | ビジネスデイ 2016年9月15日(木)、16日(金) 10:00～17:00 一般公開 2016年9月17日(土)、18日(日) 9:30～17:00 |
| 【会場】 | 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) 1～11ホール(展示面積:約7万2000平方メートル)、国際会議場、イベントホール |
| 【出展社数】 | 614社<国内269社、海外345社>(昨年480社<国内234社、海外246社> ●出展社の国・地域 37(昨年37カ国・地域) アジア・オセアニア(17カ国・地域):アラブ首長国連邦、イスラエル、インド、インドネシア、オーストラリア、韓国、シンガポール、タイ、台湾、中国、フィリピン、ベトナム、香港、マカオ、マレーシア、ミャンマー、日本 北中南米(6カ国):アルゼンチン、カナダ、チリ、ブラジル、米国、メキシコ 欧州(13カ国):アイルランド、イタリア、英国、オランダ、スイス、スウェーデン、スペイン、ドイツ、フィンランド、フランス、ベルギー、ポーランド、ルーマニア アフリカ(1カ国):エジプト |
| 【総出展小間数】 | 1939小間(昨年:2009小間) |
| 【出展タイトル】 | 1523タイトル<事前登録数>(昨年:1283タイトル) |



【入場料】 ビジネスデイ招待者 無料 ※招待者以外の登録料 5000円(税込)
 一般公開(中学生以上) 前売券 1000円(税込)
 当日券 1200円(税込)

小学生以下 無料

TGS2016サポーターズクラブチケット 3000円(税込) ※特典付き
 特別割引入場券 当日券のみ 100円(税込)

- 身体障害者手帳、戦傷者手帳、被爆者健康手帳、療養手帳(愛の手帳)のいずれかを提示の方。
- 介護が必要な場合、介護の方1名様。 • 満70歳以上の方。

【出展タイトルの内訳】プラットフォーム/ジャンル別

| プラットフォーム | | タイトル数 | プラットフォーム | | タイトル数 |
|------------------|--|-------|-------------|-------------|-------|
| iOS | | 220 | PC | | 178 |
| Android | | 203 | PCブラウザゲーム | | 21 |
| その他スマートフォン | | 15 | Steam | | 74 |
| ニンテンドー3DS | | 36 | その他* (物販ほか) | | 444 |
| Wii U | | 13 | VR関連 | PS VR | 29 |
| PlayStation4 | | 116 | | Oculus Rift | 30 |
| PlayStation3 | | 15 | | HTC Vive | 24 |
| PlayStation Vita | | 48 | | GEAR VR | 7 |
| Xbox One | | 30 | | VR その他 | 20 |
| 合計 | | | | | |

| ジャンル | | タイトル数 | ジャンル | | タイトル数 |
|---------------|--|-------|------------------|--|-------|
| アクション | | 205 | アクション・ロールプレイング | | 54 |
| ロールプレイング | | 127 | アクション・アドベンチャー | | 36 |
| シミュレーション | | 105 | レーシング | | 7 |
| パズル | | 76 | その他(ジャンル) | | 159 |
| アドベンチャー | | 91 | 開発ツール | | 27 |
| スポーツ | | 27 | その他(グッズ) | | 381 |
| シューティング | | 34 | インディーゲーム(タイプAのみ) | | 154 |
| アクション・シューティング | | 40 | | | |
| 合計 | | | | | 1523 |

※2015年のインディーゲーム(タイプA・B)は各ジャンルに振り分けています。

【来場者数】

| | 2016年 | 2015年 | 2014年 |
|--------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| ビジネスデイ | 9月15日(木) | 9月17日(木) | 9月18日(木) |
| | 31,399人 | 29,058人 | 27,786人 |
| | 9月16日(金) | 9月18日(金) | 9月19日(金) |
| | 33,634人 | 29,557人 | 28,647人 |
| 一般公開 | 9月17日(土) | 9月19日(土) | 9月20日(土) |
| | 98,074人 (内ファミリー11,294人) | 97,601人 (内ファミリー10,360人) | 92,308人 (内ファミリー5,951人) |
| | 9月18日(日) | 9月20日(日) | 9月21日(日) |
| | 108,117人 (内ファミリー14,485人) | 112,230人 (内ファミリー14,517人) | 103,091人 (内ファミリー9,245人) |
| 合計 | 271,224人 (内ファミリー25,779人) | 268,446人 (内ファミリー24,877人) | 251,832人 (内ファミリー15,196人) |

3. 出展社一覧

| 一般展示 | | |
|------------------------------|---|--------|
| 2-N01 | アークシステムワークス | |
| 3-C08 | ArtCraft-Studio | 中国 |
| 7-C03 | アソビモ | |
| 7-C01 | アリアドネスレッドジャパン | |
| 8-C02 | インティ・クリエイツ | |
| 7-S06 | インテル | |
| 3-S02 | Wargaming Japan | |
| 7-C02 | ALIENWARE | |
| 3-N01 | X. D. Network | 中国 |
| 8-C01 | エピック・ウォー | 米国 |
| 7-C05 | MSI/SteelSeries | |
| 8-C03 | オランダパビリオン オランダ王国大使館 | オランダ |
| 8-C03 | Active Cues | オランダ |
| 8-C03 | Blue Giraffe | オランダ |
| 8-C03 | Capstone | オランダ |
| 8-C03 | Digital Arts and Entertainment | オランダ |
| 8-C03 | Digital Dreams | オランダ |
| 8-C03 | Illusive Games | オランダ |
| 8-C03 | Maata Games | オランダ |
| 8-C03 | NHTV | オランダ |
| 8-C03 | Paladin | オランダ |
| 8-C03 | Poki | オランダ |
| 8-C03 | Rusty Lake | オランダ |
| 8-C03 | Soedesco | オランダ |
| 8-C03 | Spil Games | オランダ |
| 8-C03 | Team Reptile | オランダ |
| 8-C03 | Weird Beard | オランダ |
| 8-N02 | オルタナティブガールズ | |
| 8-S01 | 角川ゲームス | |
| 4-N50 | カプコン | |
| 2-S04 | グリー | |
| 3-C07 | ゲームの電撃 | |
| 7-S05 | コーエーテクモゲームス | |
| 5-N01 | KONAMI | |
| 7-N07 | さくら少額短期保険 | |
| 3-N01 | Xiamen So Funny Technology | 中国 |
| 7-N04 | Sichuan Provincial Department of Commerce | 中国 |
| | Chengdu Association Of Sourcing Service | 中国 |
| | Chengdu Cubes Culture Communication | 中国 |
| | Chengdu Cubes Technology | 中国 |
| | Chengdu fun snake Technology | 中国 |
| | Chengdu JoyPalm Network Technology | 中国 |
| | Chengdu Liangzi Hudong Technology | 中国 |
| | Chengdu secret love mutual Entertainment Technology | 中国 |
| | Chengdu Sheer Tianyi Technology | 中国 |
| | Chengdu TianZong Century Technology | 中国 |
| | Chengdu Tong Wan Technology | 中国 |
| | Chengdu Weplayart | 中国 |
| | Chengdu Yi Mei Digital Technology | 中国 |
| | future tech | 中国 |
| | VR Dreams | 中国 |
| Zhangwo unlimited technology | 中国 | |
| 3-C09 | シフォン | |
| 2-N03 | SINGAPORE GAMEBOX | シンガポール |
| | Art of Click | シンガポール |
| | Asiasoft Online | シンガポール |
| | Boomzap | シンガポール |
| | Bridged | シンガポール |
| | Daylight Studios | シンガポール |
| 2-N03 | Delta Duck Studios | シンガポール |
| | Dyna Q Asia | シンガポール |

| | | |
|---------------|--------------------------|--------|
| 2-N03 | fabulous games | シンガポール |
| | Gamenami | シンガポール |
| | Gattai Games | シンガポール |
| | Gtoken | シンガポール |
| | Happy Labs | シンガポール |
| | Lionfish Studios | シンガポール |
| | Nomster Technologies | シンガポール |
| | Pangaea Interactive | シンガポール |
| | pixibit | シンガポール |
| | Rock Nano Global | シンガポール |
| | Smashingclicks | シンガポール |
| | Sparkjumpers | シンガポール |
| | The Gentlebros | シンガポール |
| | urAD | シンガポール |
| | Zengami | シンガポール |
| 6-S01 | スクウェア・エニックス | |
| 2-S01 | スタジオえどふみ | |
| 6-N01 | セガゲームス | |
| 2-S02 | 仙台市 / ビジネスオウル(フィンランド) | フィンランド |
| | FanART Games | フィンランド |
| | Happy Hobgoblin | フィンランド |
| | Ikoni Innovation | フィンランド |
| | Kaamos Games | フィンランド |
| | Koukoi Games | フィンランド |
| Meizi Games | フィンランド | |
| 4-S01 | ソニー・インタラクティブエンタテインメント | |
| 7-N08 | 2K / テイクツー・インタラクティブ・ジャパン | |
| 7-N09 | DMM GAMES | |
| 8-C04 | ディースリー・パブリッシャー | |
| 3-N02 | Daylight Studios | シンガポール |
| 7-C04 | DXRACER(ルームワークス) | |
| 7-N03 | 電撃オンライン | |
| 7-S01 | 電撃ガールズスタイル | |
| 8-N01 | Twitch | |
| 7-N05 | 東京コンテンツインキュベーションセンター | |
| | イエーガー | |
| | ガミング | |
| | D.C.I. | |
| | プリズムプラス | |
| 未来映像研究所 | | |
| 7-N06 | 日印国際産業振興協会 | |
| 2-N04 | π GAME | マレーシア |
| 5-S01 | バンダイナムコエンターテインメント | |
| 7-S04 | ピグミースタジオ | |
| 2-S03 | Vuzix | 米国 |
| 7-C08 | ファミ通 | |
| 7-S02 | V3 | |
| 8-C05 | 4Gamer.net | |
| 3-S01 | ブシロード | |
| 7-C07 | フライハイワークス | |
| 7-N01 | Fruitbat Factory | フィンランド |
| 7-C06 | プロトタイプ | |
| 3-S04 | PayPal | |
| 6-N02 | マックスゲームズ | |
| 7-S03 | MIRA | |
| 7-N02 | リベルテ | |
| 3-S03 | ロッソモデロ | |
| 2-N02 | ワーナーミュージック・ジャパン | |
| 物販コーナー | | |
| 9-E12 | アークシステムワークス | |
| 9-E05 | インドア | |
| 9-E13 | InfoLens | |
| 9-E10 | カプコン | |
| 9-E02 | ギルドデザイン | |
| 9-E18 | ゲームセンターCX | |
| 9-E15 | コーエーテクモゲームス | |



| | | |
|--------------------|----------------------|--|
| 9-E09 | コスバ | |
| 9-E16 | サクセス | |
| 9-E08 | 三英貿易 | |
| 9-E12 | 三和電子 | |
| 10-E03 | スクウェア・エニックス | |
| 10-E04 | スクウェア・エニックス ミュージック | |
| 9-E14 | スパイク・チュンソフト | |
| 10-E01 | セガゲームス | |
| 9-E06 | 谷川商事 | |
| 9-E03 | Degica | |
| 9-E02 | テラ | |
| 9-E11 | トイズ・プランニング | |
| 9-E19 | 日経BP社 | |
| 9-E07 | ハクバ写真産業 | |
| 10-E02 | バンダイナムコエンターテインメント | |
| 9-E01 | PikattoAnime/ピカットアニメ | |
| 9-E04 | Fantastick | |
| 9-E17 | ブシロード | |
| 9-E03 | Live Art | |
| ファミリーゲームパーク | | |
| 1-N04 | カブコン | |
| 1-N05 | セガゲームス | |
| 1-N02 | ハッピーミール | |
| 1-N06 | バンダイナムコエンターテインメント | |
| 1-N01 | ブシロード | |
| ゲームスクールコーナー | | |
| 2-C13 | アーツカレッジヨコハマ | |
| 2-C02 | 麻生情報ビジネス専門学校 福岡校 | |
| 2-C05 | 安達学園グループ | |
| 2-C07 | 穴吹学園 穴吹カレッジグループ | |
| 2-C15 | アルスコンピュータ専門学校 | |
| 3-C12 | ECCコンピュータ専門学校 | |
| 2-C01 | Wiz専門学校 国際情報工科大学校 | |
| 2-C17 | 大阪コミュニケーションアート専門学校 | |
| 3-C10 | 大阪総合デザイン専門学校 | |
| 2-C14 | 大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科 | |
| 2-C12 | 太田情報商科専門学校 | |
| 3-C14 | 神奈川工科大学 | |
| 2-C09 | 神戸電子専門学校 | |
| 2-C23 | 尚美学園大学 | |
| 2-C17 | 仙台コミュニケーションアート専門学校 | |
| 3-C06 | 専門学校ピーマックス | |
| 2-C18 | 総合学園ヒューマンアカデミー | |
| 2-C20 | ソニー学園 湘北短期大学 | |
| 2-C16 | 宝塚大学 東京メディア芸術学部 | |
| 2-C26 | 中央情報経理専門学校 高崎校 | |
| 2-C19 | 東京コミュニケーションアート専門学校 | |
| 2-C21 | 東京実業高等学校 | |
| 3-C03 | 東京情報大学 校友会 | |
| 3-C01 | 東京デザインテクノロジーセンター専門学校 | |
| 3-C13 | 東北電子専門学校 | |
| 2-C06 | 東洋美術学校 | |
| 2-C25 | 名古屋工学院専門学校 | |
| 2-C17 | 名古屋コミュニケーションアート専門学校 | |
| 2-C22 | 名古屋情報メディア専門学校 | |
| 3-C05 | 新潟高度情報専門学校 | |
| 3-C04 | 新潟コンピュータ専門学校 | |
| 2-C03 | 日本工学院/東京工科大学 | |
| 2-C10 | 日本電子専門学校 | |
| 3-C11 | 沼津情報・ビジネス専門学校 | |
| 3-C02 | バンダイナムコエンターテインメント | |
| 2-C08 | パンタンゲームアカデミー | |
| 2-C24 | 東日本デザイン&コンピュータ専門学校 | |
| 2-C17 | 福岡デザインコミュニケーション専門学校 | |
| 2-C22 | 北海道情報専門学校 | |
| 2-C11 | 北海道情報大学 | |

| | | |
|------------------------------------|---|------|
| スマートフォンゲームコーナー/ソーシャルゲームコーナー | | |
| 5-C07 | アカツキ | |
| 6-C07 | 朝日ネット | |
| 6-C17 | Yesgofire | 中国 |
| 5-C11 | ウインライト | |
| 5-C17 | エム・ビー・エーインターナショナル | |
| 6-C04 | GAMKIN | |
| 6-C10 | ガンバレ | |
| 5-C04 | 完美世界(北京)ネットワーク | 中国 |
| 5-C06 | 邦栄ACT | |
| 6-C06 | KUMORA GAMES | 中国 |
| 6-C01 | CreSpirit | 台湾 |
| 5-C12 | 芸者東京エンターテインメント | |
| 5-C15 | GAMEVICE | 米国 |
| 5-C02 | KONGZHONG | 中国 |
| 5-C14 | xeen | |
| 6-C12 | 6waves | |
| 6-C09 | ZICHUANINGMENG | 中国 |
| 6-C08 | Super Phantom Cat | 中国 |
| 5-C18 | スプリード | |
| 5-C16 | CELAD | 台湾 |
| 6-C19 | Sola | |
| 6-C03 | タスキブ | |
| 6-C15 | Chengdu 91 Act Technology | 中国 |
| 5-C08 | DAILY MAGIC PRODUCTIONS | |
| 6-C05 | TENDA | |
| 6-N03 | トイディア | |
| 6-C18 | ドリコム | |
| 5-C01 | ナオ | |
| 5-C13 | Harvest/BBB | |
| 6-C02 | ハッピーミール | |
| 6-C11 | ファンクルー | |
| 6-N04 | フジゲームス | |
| 5-C19 | プランゼロ | |
| 5-C03 | フリースタイル | |
| 5-C20 | POCKETWHALE | フランス |
| 5-C05 | Macau Cultural Industry Association Board Games | マカオ |
| 6-C16 | 楽天 | |
| 6-C16 | 楽天コミュニケーションズ | |
| 6-C16 | 楽天リワード | |
| 5-C09 | ワンダーランドカザキリ | |
| e-Sportsコーナー | | |
| 11-W01 | ゲームオン | |
| 10-W05 | サードウェーブデジノス | |
| 11-W03 | サンシャイン | |
| 10-W08 | TeamSpeak | ドイツ |
| 10-W06 | 日本eスポーツ協会/eスポーツコミュニケーションズ | |
| 11-W02 | ネクソン | |
| 10-W05 | ビットキャッシュ | |
| ゲームデバイスコーナー | | |
| 10-W03 | 東プレ | |
| 10-W01 | トビー・テクノロジー | |
| ロマンスゲームコーナー | | |
| 3-N04 | エイタロウソフト | |
| 3-N03 | OKKO | |
| 3-N05 | ボルテージ | |
| VRコーナー | | |
| 9-W34 | InfoLens | |
| 9-W29 | H2L | |
| 9-W14 | HTC | 台湾 |
| 9-W12 | オルタナティブガールズ | |
| 9-W07 | クリーク・アンド・リバー社 | |
| 9-W36 | 講談社 | |
| 9-W17 | シーエスレポーターズ | |
| 9-W05 | Giant Cop: Justice Above All | カナダ |
| 9-W32 | Shanghai Arts United Software | 中国 |

| | | |
|---------------------------|---|---------|
| 9-W03 | Shenzhen Dlodlo Technologies | 中国 |
| 9-W33 | スタジオ無限 | |
| 9-W09 | 3DRUDDER | フランス |
| 9-W03 | 双日ブラネット | |
| 9-W24 | たゆたう | |
| 9-W35 | 積木製作 | |
| 9-W25 | 電通サイエンスジャム | |
| 9-W21 | PDトウキョウ | |
| 9-W08 | FOVE | |
| 9-W01 | フォーラムエイト | |
| 9-W04 | FUTURETOWN | 台湾 |
| 9-W18 | Production I.G | |
| 9-W02 | プロディジ | |
| 9-W31 | ペイオウルフ | |
| 9-W20 | Beijing Time of Virtual Reality Technology | 中国 |
| 9-W30 | ポケット・クエリーズ | |
| 9-W37 | MERGE VIRTUAL REALITY | 米国 |
| 9-W11 | Magical World (Beijing) Network Technology | 中国 |
| 9-W27 | メガハウス | |
| 9-W19 | メディアフロント・ジャパン | |
| 9-W38 | UEIソリューションズ | |
| 9-W16 | Live2D | |
| 9-W13 | REALIS | 中国 |
| 9-W06 | リコー | |
| 9-W33 | リテラシース | |
| 9-W10 | +Ring | |
| AIコーナー | | |
| 3-C16 | シルバースター・ジャパン | |
| 3-C15 | 日本マイクロソフト | |
| インディーゲームコーナー(タイプA) | | |
| 9-A45 | 青山 真弥 | |
| 9-A16 | Alex Rose | 英国 |
| 9-A54 | Expect Studio | 台湾 |
| 9-A06 | EGO | 韓国 |
| 9-A32 | iNK Stories | 米国 |
| 9-A55 | INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE | シンガポール |
| 9-A08 | INVI Games | アルゼンチン |
| 9-A19 | WeirdBeard | オランダ |
| 9-A26 | うんコレ | |
| 9-A46 | 18light Game Studio | 台湾 |
| 9-A29 | NPO法人IGDA日本 | |
| 9-A25 | 大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科 高見研究室 | |
| 9-A41 | 神奈川電子技術研究所 | |
| 9-A01 | Kifox Games | カナダ |
| 9-A48 | Gaddy Games | フランス |
| 9-A69 | QuattroGear | 韓国 |
| 9-A63 | Christophe Galati | フランス |
| 9-A60 | The Gentlebros | シンガポール |
| 9-A58 | Salmi Games | ドイツ |
| 9-A68 | Sand Sailor Studio | ルーマニア |
| 9-A44 | Seemingly Pointless | 米国 |
| 9-A18 | SIGONO | 台湾 |
| 9-A51 | Zing Games | 米国 |
| 9-A65 | Syndicate Atomic | 米国 |
| 9-A43 | Screen Implosion | ドイツ |
| 9-A56 | Sushee | フランス |
| 9-A49 | Studio Evil | イタリア |
| 9-A57 | Studio Canvas | オーストラリア |
| 9-A61 | Throw the warped code out | |
| 9-A50 | Turtle Cream | 韓国 |
| 9-A52 | Diceroll Studios | シンガポール |
| 9-A11 | tomeapp | |
| 9-A59 | team ok | 米国 |
| 9-A13 | Team KwaKwa | スイス |

| | | |
|---------------------------|-----------------------------------|---------|
| 9-A47 | Cherrymochi | |
| 9-A15 | 2024 Studios | エジプト |
| 9-A14 | Digital Dreams | オランダ |
| 9-A28 | Dave Cooper | 英国 |
| 9-A33 | Drool | 米国 |
| 9-A22 | Videogamo | アルゼンチン |
| 9-A09 | 新潟国際情報大学 中田研究室 | |
| 9-A31 | Northway Games and Radial Games | カナダ |
| 9-A34 | The House of Fables | ポーランド |
| 9-A23 | Pixel Perfix | タイ |
| 9-A05 | Vivid Helix | カナダ |
| 9-A20 | Fishing Cactus | ベルギー |
| 9-A53 | 4D Door Games | 中国 |
| 9-A21 | Blue Volcano | オーストラリア |
| 9-A30 | Broken Window Studios | 米国 |
| 9-A04 | Bento Studio | フランス |
| 9-A64 | ポラリスエックス | |
| 9-A36 | Pon Pon Games | |
| 9-A66 | Massive Monster | オーストラリア |
| 9-A62 | Mr. Whale's Game Service | スイス |
| 9-A02 | Mimimi Productions | ドイツ |
| 9-A10 | 三原亮介 | |
| 9-A67 | Muse Games | 米国 |
| 9-A12 | Yack Lab. | |
| 9-A35 | よむネコ | |
| 9-A37 | Line Wobbler | 英国 |
| 9-A03 | Lithium City Dev Team | フィリピン |
| ※以下は一般公開日のみ出展 | | |
| 9-A27 | エイコードバンク | |
| 9-A39 | QUIZCAT GAMES | |
| 9-A24 | The Elsewhere Company | 米国 |
| 9-A40 | zato | |
| 9-A42 | Team Epitaph | 米国 |
| 9-A07 | Hanaji Games | |
| 9-A17 | Play 4 Change (DePaul University) | 米国 |
| 9-A38 | RiG++ | |
| インディーゲームコーナー(タイプB) | | |
| 9-B35 | RNG STUDIOS | 米国 |
| 9-B16 | IMGN.PRO | ポーランド |
| 9-B45 | I From Japan | |
| 9-B05 | アクティブゲーミングメディア | |
| 9-B04 | アミューズメントメディア総合学院 AMG GAMES | |
| 9-B01 | いばらきクリエイターズハウス(シフトアップ/マジカルロッド) | |
| 9-B06 | Imagos Softworks | 米国 |
| 9-B20 | エイトサミット | |
| 9-B27 | THE GOOD MOOD CREATORS | 米国 |
| 9-B38 | クロスファンクション | |
| 9-B24 | GAMES BY MO | カナダ |
| 9-B28 | GAMENAMI | シンガポール |
| 9-B31 | コーラス・ワールドワイド | |
| 9-B43 | Golden Child | 韓国 |
| 9-B18 | CoConut Island Studio | 中国 |
| 9-B36 | SummerTimeStudio | |
| 9-B37 | ジェムドロップ | |
| 9-B42 | Syake | |
| 9-B26 | シリコンスタジオ | |
| 9-B39 | DEVOLVER DIGITAL | 英国 |
| 9-B02 | DIGITAL HAPPINESS | インドネシア |
| 9-B41 | DIGITAL FOX | フランス |
| 9-B40 | DOFI LABS | |
| 9-B17 | ナツメアタリ | |
| 9-B23 | NIGORO | |
| 9-B21 | 日活 | |
| 9-B10 | Nenet | |
| 9-B19 | Noxy Games | 台湾 |



| | | |
|-----------------------|---|----------|
| 9-B11 | HeatPot Games | 台湾 |
| 9-B32 | ビグミースタジオ | |
| 9-B48 | Visiontrick Media | スウェーデン |
| 9-B44 | FantaBlade Network | 中国 |
| 9-B22 | ファンテック | |
| 9-B09 | BoomCo Games - Supertype | 英国 |
| 9-B12 | 4th cluster | |
| 9-B47 | FlyteCatEmotion | |
| 9-B15 | Beijing Initory Technology | 中国 |
| 9-B34 | ヘキサドライブ | |
| 9-B46 | BERTRAM FIDDLE | 英国 |
| 9-B08 | Bombservice | ブラジル |
| 9-B07 | MIDBOSS | 米国 |
| 9-B29 | Millo Games | 台湾 |
| 9-B03 | UEIソリューションズ | |
| 9-B40 | ラッキーフラッグ | |
| 9-B13 | LiRise Technology | 台湾 |
| 9-B30 | Leff Foot Games | |
| 9-B25 | 六式 | |
| 9-B14 | ロケットエンジン | |
| 9-B33 | RocketPunch Games | 中国 |
| アジアニュースターズコーナー | | |
| 3-N16 | Indonesia Game Industry | インドネシア |
| | Agate Studio | インドネシア |
| | Anantarupa Studios | インドネシア |
| | Tinker Games | インドネシア |
| | Toge Production | インドネシア |
| | Touchten | インドネシア |
| 3-N14 | EGO PUNCH ENTERTAINMENT | アラブ首長国連邦 |
| 3-N13 | Glass Egg Digital Media | ベトナム |
| 3-N18 | 日本アセアンセンター | |
| | Agate International | インドネシア |
| | Baros Creative Partner | インドネシア |
| | Enspire Studio | インドネシア |
| | Minimo | インドネシア |
| | Gattai Games | シンガポール |
| | Kaiju Den | シンガポール |
| | Witching Hour Studios | シンガポール |
| | Imagimax | タイ |
| | Mad Virtual Reality Studio | タイ |
| | Miryn Innovation | タイ |
| | Sinoze | タイ |
| | Yggdrasil Group | タイ |
| | Zylostudio | タイ |
| IGDA Manila | フィリピン | |
| Keybol Games | フィリピン | |
| 3-N18 | Monstronauts | フィリピン |
| | Popsicle Games | フィリピン |
| | Squeaky Wheel Studio | フィリピン |
| | Unili Box Enterprises | フィリピン |
| | Rikkeisoft | ベトナム |
| | Tinhvan Outsourcing | ベトナム |
| | Viet Nhat General(VINICORP) | ベトナム |
| | MCIA(Myanmar Computer Industry Association) | ミャンマー |
| | My Play | ミャンマー |
| | Paragon Pictures | ミャンマー |
| | Giggle Garage | マレーシア |
| 3-N17 | Malaysia External Trade Development | マレーシア |
| | Animonsta Studios | マレーシア |
| | Arcane Gaming | マレーシア |
| | Bizon Flexipack | マレーシア |
| | Cyberview | マレーシア |
| | ePulze | マレーシア |
| | Gamehubs | マレーシア |
| | GCM Consultants | マレーシア |
| | Glow Production | マレーシア |

| | | |
|------------------------|---|-------|
| 3-N17 | GLUE Studios | マレーシア |
| | Illusionist Production | マレーシア |
| | Lemon Sky Animation | マレーシア |
| | PLAY Interactive | マレーシア |
| | REN Production | マレーシア |
| | SoundtRec | マレーシア |
| | Streamline Studios | マレーシア |
| | Superdough | マレーシア |
| | Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) | マレーシア |
| ラテンニュースターズコーナー | | |
| 3-N10 | IN VITRO GAMES | チリ |
| 3-N11 | メキシコ大使館商務部 | メキシコ |
| | 1 Simple Idea | メキシコ |
| | Anime Latam | メキシコ |
| | Authentic Illusions | メキシコ |
| | Estudios Maquina Voladora | メキシコ |
| | Faf Panda | メキシコ |
| | Feline Arts | メキシコ |
| | Game Starter | メキシコ |
| | Hyperbeard Games | メキシコ |
| | Kokonut Studio | メキシコ |
| | Larva Game Studios | メキシコ |
| | Lone Wolf Studio | メキシコ |
| | Mariachi Games | メキシコ |
| | Mexico City Game Week | メキシコ |
| | RCK Games | メキシコ |
| | Villavanilla Studios | メキシコ |
| WASD | メキシコ | |
| We The Force | メキシコ | |
| Xibalba Studios | メキシコ | |
| 東欧ニュースターズコーナー | | |
| 3-N12 | Eastern Europe by Game Industry Conference | ポーランド |
| | DIVR Labs | ポーランド |
| | Poznan University of Technology | ポーランド |
| | The Knights of Unity | ポーランド |
| 3-N15 | POLAND | ポーランド |
| | BlackMoon Design Robert Podgorski | ポーランド |
| | Sos | ポーランド |
| | The Moonwalls | ポーランド |
| ビジネスソリューションコーナー | | |
| 4-N23 | アークサン・テクノロジー/アップダイナミクス | |
| 4-C07 | アイ・オー・データ機器 | |
| 4-C05 | iCON CAST | |
| 4-N36 | adjust | ドイツ |
| 4-N40 | AppsFlyer | イスラエル |
| 4-N46 | ADIA Entertainment | 中国 |
| 4-N04 | アドウェイズ | |
| 4-N05 | E-mote(エムツー) | |
| 4-N37 | ISAO | |
| 4-N07 | IMAGICAイメージワークス | |
| 4-N03 | INCA Internet | 韓国 |
| 4-N25 | インクレディビルドジャパン | |
| 4-N34 | ウェブテクノロジー | |
| 4-N17 | エスカドラ | |
| 4-N13 | エンザイム | |
| 4-N13 | オーディオ・キネティック | |
| 4-C01 | 韓国バビリオン | 韓国 |
| | 5minlab | 韓国 |
| | AFEEL | 韓国 |
| | AN Games | 韓国 |
| | BEARDOOR | 韓国 |
| | Cow | 韓国 |
| | Design Level | 韓国 |
| | FixGames | 韓国 |
| | FULSE | 韓国 |
| | GameUS | 韓国 |

| | | |
|------------|---|--------|
| 4-C01 | Gearssoft | 韓国 |
| | Goldenpig Entertainment | 韓国 |
| | GoldRoach | 韓国 |
| | HAOMUN | 韓国 |
| | HappyRabbitShow | 韓国 |
| | igsoft | 韓国 |
| | IKINAGAMES | 韓国 |
| | IPLAY | 韓国 |
| | Joongwon Entertainment | 韓国 |
| | JSC | 韓国 |
| | KaimanGames | 韓国 |
| | Korea Digital Content Association in Japan | 韓国 |
| | Mhsoft | 韓国 |
| | moazio | 韓国 |
| | MOD GAMES | 韓国 |
| | MONAWA | 韓国 |
| | MOONGCI | 韓国 |
| | Next Stage | 韓国 |
| | NGELGAMES | 韓国 |
| | NineIS | 韓国 |
| | NOKNOK | 韓国 |
| | ParkESM | 韓国 |
| | PearlAbyss | 韓国 |
| | picker studio | 韓国 |
| | PLAYCASTLE | 韓国 |
| | Pobvs Entertainment | 韓国 |
| | POLYART | 韓国 |
| | PuttoEntertainment | 韓国 |
| | Ran Seed | 韓国 |
| | Savetek | 韓国 |
| | SOGWARE | 韓国 |
| | Studio RO | 韓国 |
| | TADA Studio | 韓国 |
| Toorock | 韓国 | |
| YHDatabase | 韓国 | |
| Zepetto | 韓国 | |
| ZIP-LAB | 韓国 | |
| 4-N39 | KEYWORDS STUDIOS | アイルランド |
| 4-N47 | CLICK TECH | |
| 4-N43 | K-Startup Pavilion | 韓国 |
| 4-N43 | arc GAME STUDIO Technology | 韓国 |
| | Five Star Games Technology | 韓国 |
| | Gyeonggi Center for Creative Economy & Innovation | 韓国 |
| | Kiwi Walks | 韓国 |
| 4-N43 | Madorca Technology | 韓国 |
| | | |
| 4-C04 | Gamedo Digital Entertainment | 中国 |
| 4-N45 | Gamonster | 台湾 |
| 4-N09 | GoGoChart | 香港 |
| 4-N13 | 在日カナダ大使館 | カナダ |
| 4-N18 | サン・フレア | |
| 4-N33 | CRI・ミドルウェア | |
| 4-N19 | SHIFT | |
| 4-N21 | シリアルゲームズ | |
| 4-N42 | シリコンスタジオ | |
| 4-N08 | Shinwork Original Technology | 台湾 |
| 4-N11 | スライムスタイル | |
| 4-N01 | SEPTENI AMERICA | 米国 |
| 4-C06 | ソフトギア | |
| 4-N38 | ダイナコムウェア | |
| 4-C12 | 台湾ゲーム館 | |
| | Gamemag Interactive | 台湾 |
| | Soft-World International | 台湾 |
| 4-C12 | Ubitus | 台湾 |
| | XPEC Art Center | 台湾 |
| | XPEC Entertainment | 台湾 |
| 4-C12 | 台湾貿易センター | 台湾 |
| | | |

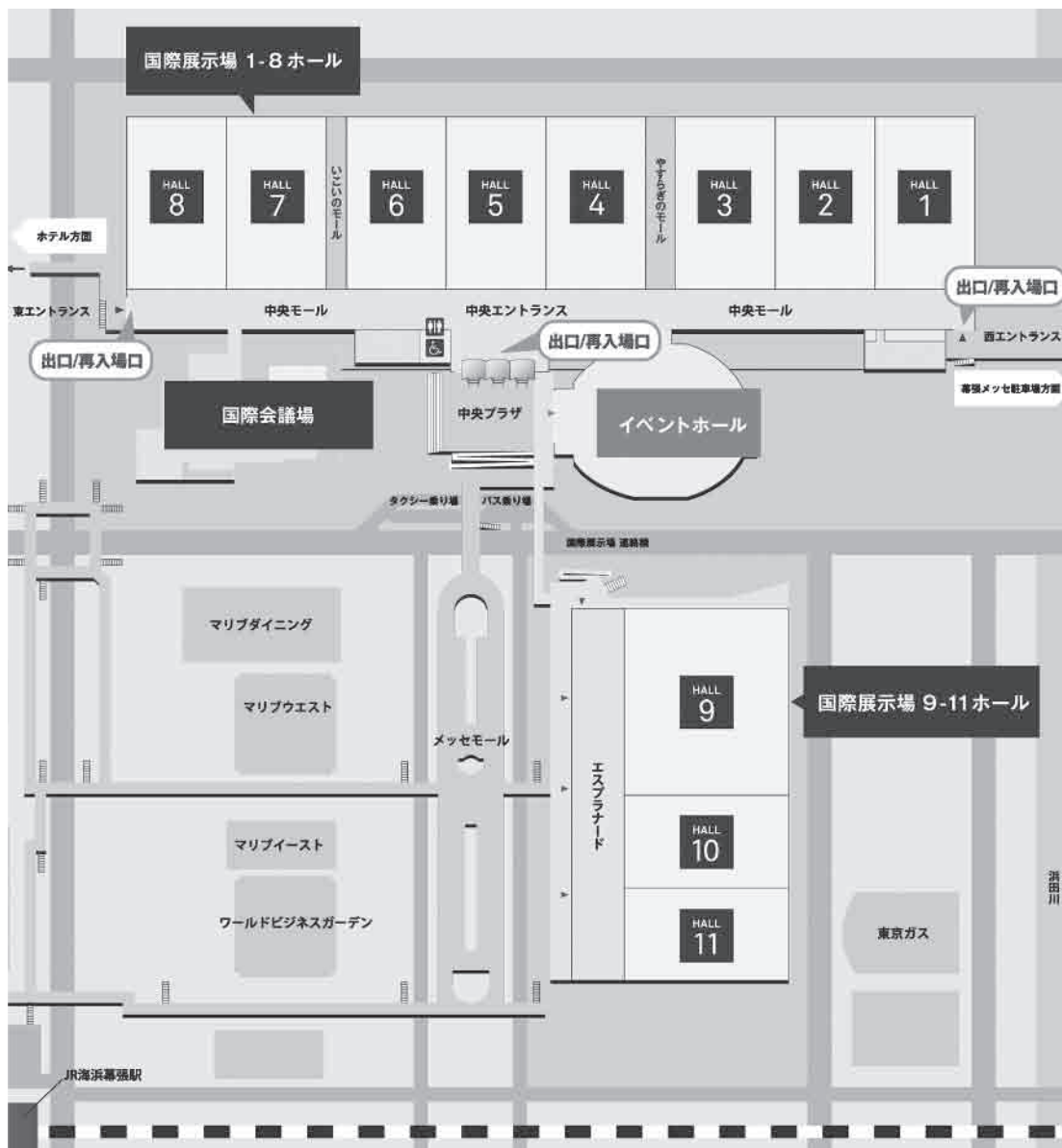
| | | |
|--------------------------|--|----------|
| 4-N27 | タカヤ | |
| 4-N41 | タップジョイ・ジャパン | |
| 4-N02 | TapTap | 中国 |
| 4-C02 | TeamSpeak | ドイツ |
| 4-N24 | DICO | |
| 4-C05 | THECOO | |
| 4-N03 | テクノブラッド | |
| 4-N14 | トゥーザワールド | |
| 4-N06 | 日本マイクロソフト | |
| 4-N49 | ハートビーツ | |
| 4-N29 | PASSION REPUBLIC | マレーシア |
| 4-N44 | Bizcast | |
| 4-N10 | bitcraft | |
| 4-N16 | ビヨンド | |
| 4-N22 | ファミ通 マーケティング | |
| 4-C03 | Fujian MOGE Network Technology | 中国 |
| 4-C03 | Fuzhou Development Industrial Zone Of Internet Games | 中国 |
| 4-N15 | フェンリル | |
| 4-N20 | フォントワークス | |
| 4-C11 | FULLER | |
| 4-N26 | PRIME WORKS | |
| 4-N12 | PLAYCLIPS | スペイン |
| 4-C10 | 松戸コンテンツ事業者連絡協議会 | |
| 4-N28 | モノビット | |
| 4-N35 | ROUNDTABLE STUDIO | ブラジル |
| クラウド/データセンターパビリオン | | |
| 4-N31 | はてな | |
| 4-N30 | MUGENUP | |
| 4-N32 | リンク | |
| ビジネスミーティングエリア | | |
| BT-05 | アークサン・テクノロジー/アップダイナミクス | |
| BT-23 | auer Media & Entertainment | 台湾 |
| BT-11 | アビリッツ | |
| BT-12 | アンバランス | |
| BM-04 | アンビション | |
| BT-20 | イーライン | |
| BT-16 | Wegames | 台湾 |
| BM-01 | ガンホー・オンライン・エンターテイメント / グラヴィティ / ネオサイオン | |
| BT-09 | QooApp | 香港 |
| BT-04 | gloops | |
| BT-06 | クロスファンクション | |
| BM-02 | GameBank | |
| BM-06 | GAMEVIEW | マレーシア |
| BT-31 | Zucks | |
| BJ-01~06 | JETROコーナー | |
| | Anuman Interactive | フランス |
| | E-LINK ENTERTAINMENT | カナダ |
| | flare games | ドイツ |
| | Gamespace Media | 米国 |
| | Hibernum | カナダ |
| | Larva Game Studios | メキシコ |
| | Lyto Datarindo Fortuna | インドネシア |
| | Magic Box Asia | タイ |
| | MBC Group/Index Holdings | アラブ首長国連邦 |
| MOONFROG LABS | インド | |
| Nix Hydra | 米国 | |
| Youzu Interactive | 中国 | |
| BT-14 | Shanghai Uzone Network Technology | 中国 |
| BT-10 | Subete games | |
| BT-02 | 想通 | |
| BT-28 | SOFTSTAR Entertainment | 台湾 |
| BT-15 | Soft-World International | 台湾 |
| BT-19 | タムソフト | |
| BT-03 | ディー・エヌ・エー | |
| BT-26 | Tinh Van Outsourcing | ベトナム |



| | | |
|----------|------------------|-------|
| BT-22 | ディンプス | |
| BT-07 | DECKBOUND | 米国 |
| BT-24~28 | デジタルコンテンツ協会 | |
| BM-08 | ドワンゴ | |
| BM-07 | VIRTUOS | 中国 |
| BT-01 | パオン・ディービー | |
| BT-08 | PASSION REPUBLIC | マレーシア |
| BT-27 | Vinicorp | ベトナム |
| BT-18 | ビリビリ | 中国 |
| BT-24 | Fuji Technology | ベトナム |
| BT-17 | PLAYCLIPS | スペイン |
| BT-29~30 | PROCHILE | チリ |

| | | |
|----------|---------------------------------------|--------|
| BT-29~30 | Alone Games | チリ |
| | Comercial Bekho Team Game Development | チリ |
| | Comercial Leo del Sol SW | チリ |
| | IguanaBee Spa | チリ |
| | Solid Game | チリ |
| | Video Games Chile | チリ |
| BM-02 | ヤフー | |
| BM-05 | Ubitus | 台湾 |
| BT-21 | LYTO SOUTHEAST ASIA | インドネシア |
| BT-25 | Rikkeisoft | ベトナム |
| BM-03 | レベルファイブ | |
| BT-13 | LEMON SKY ANIMATION | マレーシア |

全体会場マップ



東京ゲームショウ2016の出展社は昨年の480社を大きく上回る614社となり、過去最多を記録しました。そのうち、海外出展社は昨年から40%増となる345社となり、全体の過半を占めました。地域別では、韓国、メキシコ、マレーシアといった国からの出展が大きく増加しています。

会場は幕張メッセの国際展示場1~11ホール、国際会議場、イベントホールの全館を利用しました。

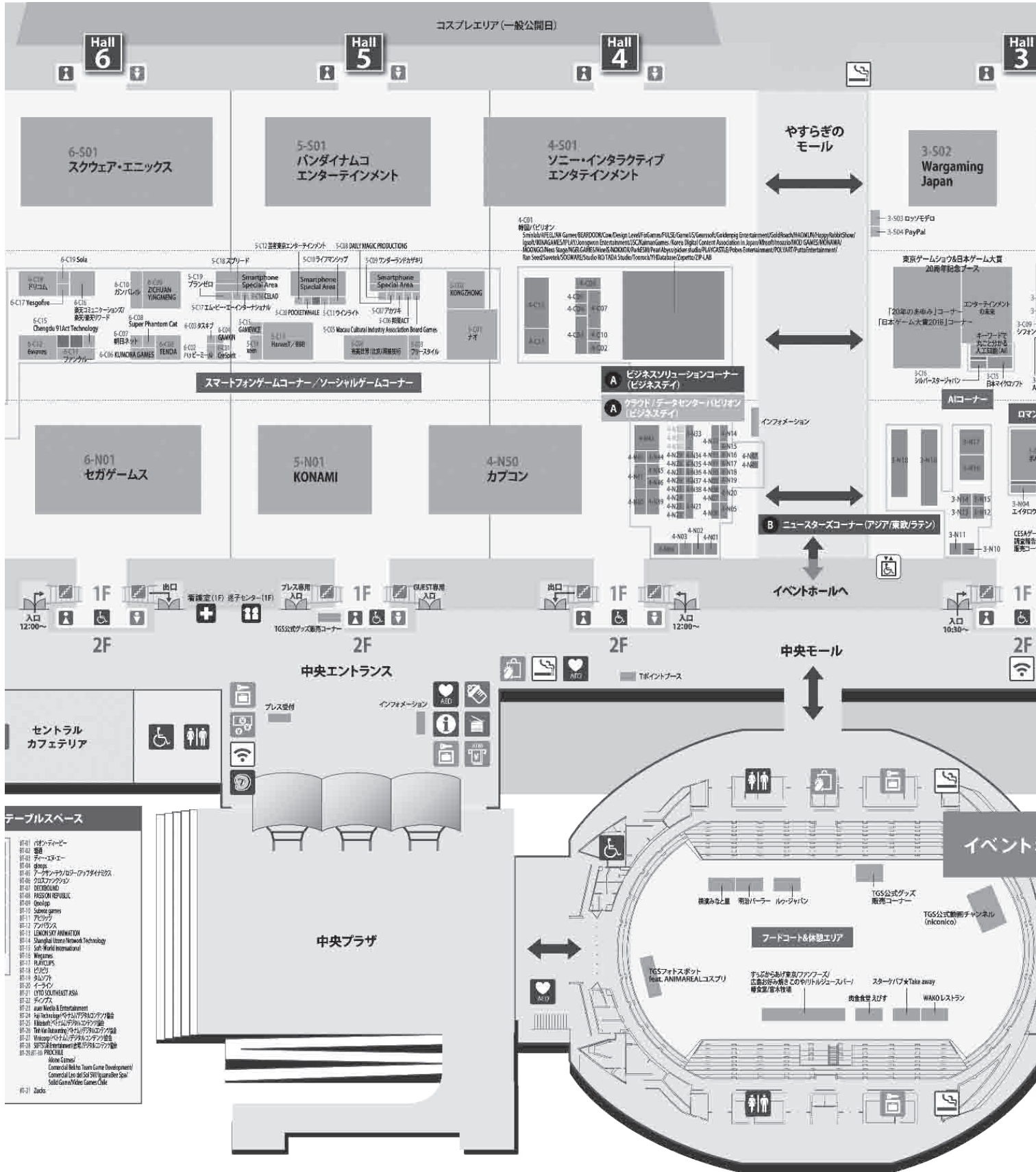
1~8ホールには、一般展示、ファミリーゲームパーク、ビジネス

ソリューションコーナーなどを、9~11ホールには、物販コーナー、VRコーナー、インディーゲームコーナーなどを、国際会議場にはビジネスミーティングエリア、ビジネスラウンジを配置しました。

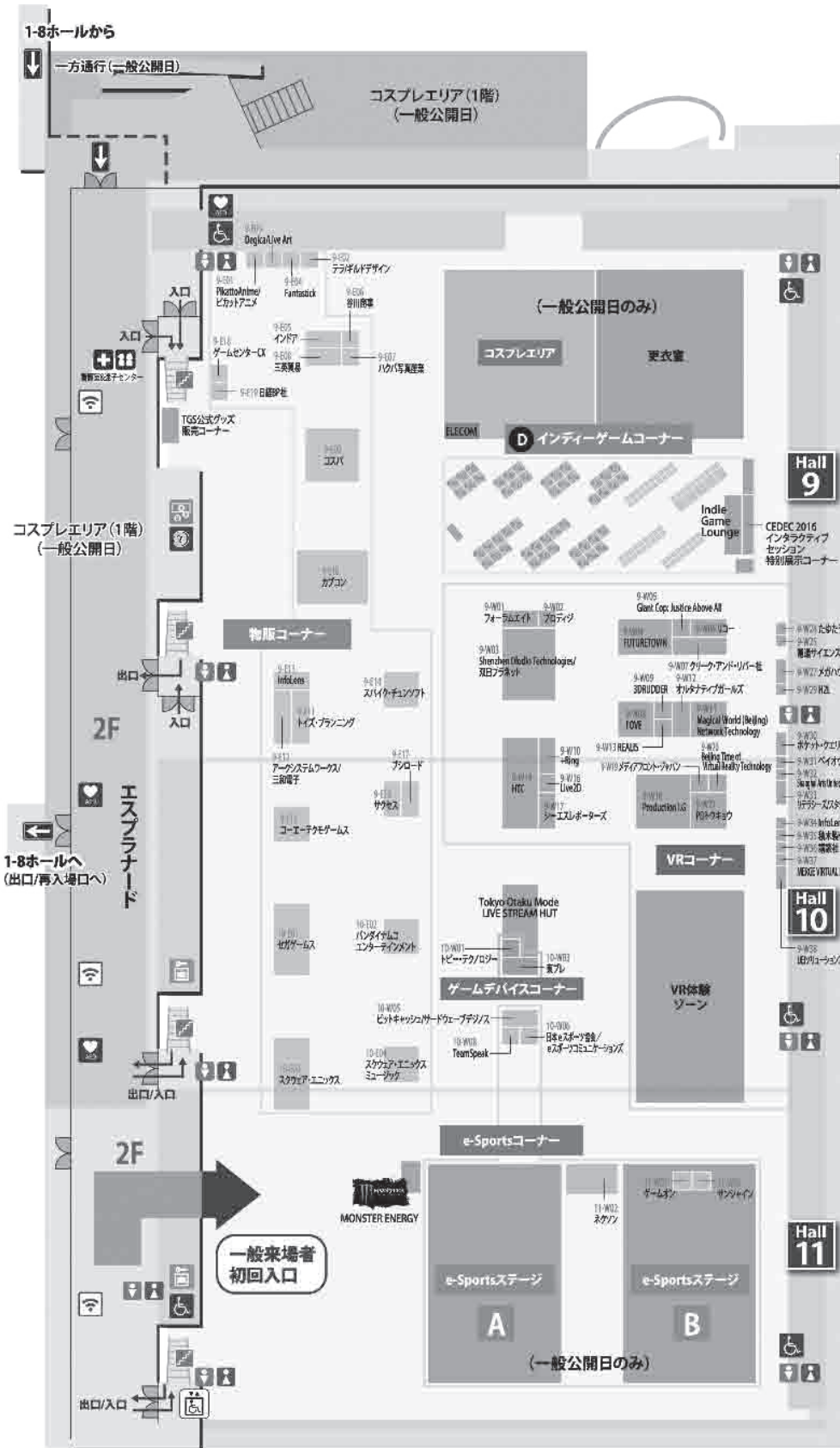
イベントホールには新たにフードコートと休憩エリアを配置し、約4000席のスタンド席を来場者に開放しました。これにより館内混雑の緩和を実現できました。また、幕張メッセにおける占有エリアを拡大し、1~8ホール側と9~11ホール側の行き来に再入場手続きが不要となったことで館内の回遊性が高まりました。

4. 会場レイアウト

会場マップ／FLOOR MAP 1～6ホール



会場マップ / FLOOR MAP 9~11ホール



※各ホール2階出入口の矢印は一般公開日の動線です。

D インディーゲームコーナー



●タイプA

- 9-A01 Kitfox Games
- 9-A02 Minimal Productions
- 9-A03 Lithium City Dev Team
- 9-A04 Bento Studio
- 9-A05 Vlyd Helix
- 9-A06 EGO
- 9-A07 Hanajji Games (一般公開日のみ)
- 9-A08 INVI Games
- 9-A09 新潟国情報大学 中田研究室
- 9-A10 三原亮介
- 9-A11 tomeapp
- 9-A12 Yack Labs
- 9-A13 Team KwaKwa
- 9-A14 Digital Dreams
- 9-A15 2024 Studios
- 9-A16 Alex Rose
- 9-A17 Play 4 Change (DePaul University) (一般公開日のみ)
- 9-A18 SIGONO
- 9-A19 Weirdband
- 9-A20 Fighting Cactus
- 9-A21 Blue Yokamo
- 9-A22 Videogame
- 9-A23 Pixel Perfix
- 9-A24 The Elsewhere Company (一般公開日のみ)
- 9-A25 大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科 高見研究室
- 9-A26 うーころ
- 9-A27 エイワード/バンク (一般公開日のみ)
- 9-A28 Dave Cooper
- 9-A29 NPO法人IGDA日本
- 9-A30 Broken Window Studios
- 9-A31 Northway Games and Radial Games
- 9-A32 INK Stories
- 9-A33 Dnoal
- 9-A34 The House of Fables
- 9-A35 よねネコ
- 9-A36 Pon Pon Games
- 9-A37 Line Wobbler
- 9-A38 RG++ (一般公開日のみ)
- 9-A39 QUIZCAT GAMES (一般公開日のみ)
- 9-A40 zato (一般公開日のみ)
- 9-A41 神奈川電子技術研究所
- 9-A42 Team Epitaph (一般公開日のみ)
- 9-A43 Screen Implosion
- 9-A44 Seemingly Pointless
- 9-A45 青山真弥
- 9-A46 18Light Game Studio
- 9-A47 Chermymechi
- 9-A48 Gaddy Games
- 9-A49 Studio Evil
- 9-A50 Turtle Cream
- 9-A51 Zing Games
- 9-A52 Diceroll Studios
- 9-A53 4D Door Games
- 9-A54 Expect Studio
- 9-A55 INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE
- 9-A56 Sushee
- 9-A57 Studio Canvas
- 9-A58 Salmi Games
- 9-A59 team ok
- 9-A60 The Gentlebros
- 9-A61 Throw the warped code out
- 9-A62 Mr. Whale's Game Service
- 9-A63 Christophe Galati
- 9-A64 ポラリスエックス
- 9-A65 Syndicate Atomic
- 9-A66 Massive Monster
- 9-A67 Muse Games
- 9-A68 Sand Sailor Studio
- 9-A69 QuattroGear

●タイプB

- 9-B01 いばらきクリエイターズハウス(ソフトアップ/マジカルロケット)
- 9-B02 DIGITAL HAPPINESS
- 9-B03 UEFIソリューションズ
- 9-B04 アミュースメントメディア総合学院 AMG GAMES
- 9-B05 アクティブゲーミングメディア
- 9-B06 Imagos Softworks
- 9-B07 MIDBOSS
- 9-B08 Bombservice
- 9-B09 BoomCo Games - Supertype
- 9-B10 Nenet
- 9-B11 HeatPot Games
- 9-B12 4th cluster
- 9-B13 LiRise Technology
- 9-B14 ロケットエンジン
- 9-B15 Beijing Initory Technology
- 9-B16 IMGALPRO
- 9-B17 ナツメアタリ
- 9-B18 CoCanut Island Studio
- 9-B19 Noxy Games
- 9-B20 エイトサミット
- 9-B21 日遊
- 9-B22 ファンテック
- 9-B23 NIGORO
- 9-B24 GAMES BY MO
- 9-B25 六武
- 9-B26 シリコンスタジオ
- 9-B27 THE GOOD MOOD CREATORS
- 9-B28 GAMENAMI
- 9-B29 Millo Games
- 9-B30 Left Foot Games
- 9-B31 コーラス・ワールドワイド
- 9-B32 ビグミススタジオ
- 9-B33 RocketPunch Games
- 9-B34 ヘキサドロップ
- 9-B35 RMS STUDIOS
- 9-B36 SummerTimeStudio
- 9-B37 ジェムドロップ
- 9-B38 クロスファンクション
- 9-B39 DEVOLVER DIGITAL
- 9-B40 ラッキーフラッグ/DOFI LABS
- 9-B41 DIGITAL FOX
- 9-B42 Syake
- 9-B43 Golden Child
- 9-B44 FantaBlade Network
- 9-B45 I From Japan
- 9-B46 BERTRAM FIDDLE
- 9-B47 FlyteCatEmotion
- 9-B48 Visiontrick Media

5-1. 開会式

【日時】9月15日(木)9:30~9:50

【場所】幕張メッセ2F コンコース 5ホール前

【式次第】

主催者挨拶 (一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

共催者挨拶 日経BP社 代表取締役社長 新実 傑

来賓挨拶 経済産業省 商務情報政策局 IT戦略担当審議官 竹内 芳明

『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2016』実行委員会 委員長 大谷 信義

テープカット (一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

経済産業省 商務情報政策局 IT戦略担当審議官 竹内 芳明

日経BP社 代表取締役社長 新実 傑

『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2016』実行委員会 委員長 大谷 信義

(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 イベント委員会委員長 辻本 春弘

(敬称略)



5-2. 懇親パーティー

「東京ゲームショウ2016・日本ゲーム大賞2016懇親パーティー」は、多くのご来賓をはじめ、国内外の業界関係者、CESA会員、東京ゲームショウ出展社、ならびに「日本ゲーム大賞2016」受賞者の皆様など、大変多くの方々にご出席いただき、盛況のうちに終了いたしました。

【日時】9月15日(木)18:00~19:00

【場所】ホテルニューオータニ幕張 鶴中の間

【式次第】主催者挨拶 (一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村秀樹

ご来賓ご挨拶 経済産業省商務情報政策局 文化情報関連産業課課長 平井淳生

乾杯 (一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 松田洋祐

中締め (一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 守安 功

(敬称略)



(一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹



経済産業省 商務情報政策局文化情報関連産業課 課長 平井 淳生



(一社)コンピュータエンターテインメント協会 松田 洋祐

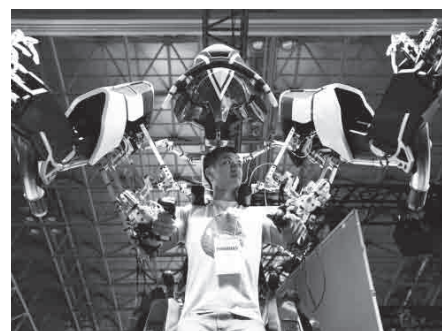


(一社)コンピュータエンターテインメント協会 守安 功



6. 会場風景・実施企画概要

一般展示



海外パビリオン



物販コーナー



スマートフォンゲームコーナー／ソーシャルゲームコーナー



ゲームデバイスコーナー



VRコーナー [NEW]



ゲームスクールコーナー



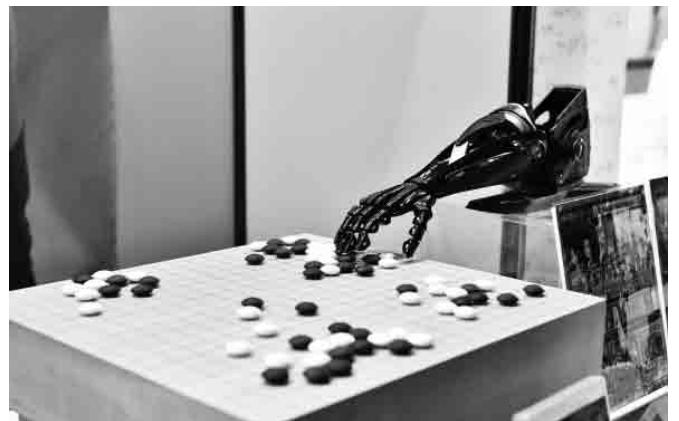
e-Sportsコーナー



ロマンスゲームコーナー



AIコーナー [NEW]





インディーゲームコーナー



ビジネスソリューションコーナー



ビジネスミーティングエリア



ファミリーゲームパーク

従来のファミリーコーナーを拡大・名称変更して小学生向け企画「ファミリーゲームパーク」を実施しました。試遊エリアを拡大した「ゲーム体験ゾーン」では、年齢別CEROレーティング「A」・「B」を対象とした8社15タイトルの最新ゲームを遊べるようになり、中学生以下の子供達と家族がゆったりと試遊を楽しみました。また今年には従来の縁日やアトラクション、イベントステージに加えて、新たに専用のフードコート、記念撮影コーナーを新設して楽しみ方を広げました。



キッズクリエイタークラブ

【日時】9月17日(土)11:30~17:00

9月18日(日)11:00~16:30 (1日3クラス開催)

【場所】国際会議場 302会議室

【協力】東京工科大学、東京デザインテクノロジーセンター専門学校

CESA会員校の協力のもと、小学生の児童を対象にした無料のゲームスクールを開催しました。定員24名で17日(土)に「あなたもゲームプランナー！オリジナルステージを作ろう！」、18日(日)に「アクションゲームを作ろう！」と子供たちがゲームで遊ぶだけでなく、作って楽しんだり、ゲームの面白さを考えたりするユニークなコースを実施。120名の児童とその父兄が授業を楽しみました。



主催者企画

東京ゲームショウ&日本ゲーム大賞20周年記念ブース

東京ゲームショウと日本ゲーム大賞は、今年で20周年を迎えました。これを記念して、ゲームの過去から未来までを一度に体験できる記念ブースを設置しました。

【場所】展示ホール3

「20年のあゆみ」コーナー

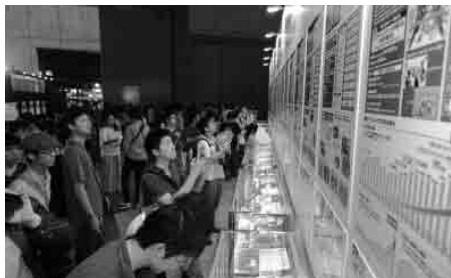
東京ゲームショウの歴代開催ポスターやゲームの20年史とともに東京ゲームショウと日本ゲーム大賞のトピックスを1年ごとにパネルで振り返るコーナーを設置。

日本ゲーム大賞については、第1回「CESA大賞'96」から第20回「日本ゲーム大賞2016」までの全受賞作品（フューチャー部門除く）を展示したほか、「第5回日本ゲーム大賞」までの懐かしい受

賞作品の数々を実際に遊んでもらう体験コーナーも設け、多くのユーザーにゲーム業界の軌跡を実感して頂きました。

また、20周年を記念して日本ゲーム大賞受賞クリエイター、開発チームから寄せられた貴重な色紙（14社・41）が一堂に展示された様子は、20周年ならではの企画となり、多くのゲームファンが写真に収めている姿が印象的でした。

なお、来場者には、ゲームに対する熱い想いをメッセージカードに記入してもらった企画も実施。4日間で約3000枚集まったカードは、同コーナーのほか、展示ホール1の入口ク壁面にも展示されました。



「エンターテインメントの未来」コーナー

5年後、10年後のエンターテインメントの姿をイメージできるような先端研究の成果を展示しました。VRに「身体性」が加わった体験を未来のエンターテインメントと位置づけ、「視触覚クローン」「VR鬼ごっこ」「テレイマジスタンス」「Rez infinite - Synesthesia Suit」など8つの研究成果を実際に体験できるブースを用意しました。会期中、9034人に体験いただきました。

【協力】JST ACCEL身体性メディアプロジェクト、ソニーコンピュータサイエンス研究所/山口情報芸術センター(YCAM)、日経エレクトロニクス/日経テクノロジーオンライン





チャリティーオークション

【日時】9月17日(土)16:30~17:30

9月18日(日)16:00~17:00

【場所】展示ホール1 イベントステージ

一般公開日の2日間、「震災復興支援チャリティーオークション」を開催しました。CESA会員企業および出展社のみなさまから



提供いただいたレアアイテム、20周年を記念して寄せられた日本ゲーム大賞受賞クリエイター・開発チームのみなさまからのサイン色紙、日本ゲーム大賞2016受賞クリ

イーターのみなさまによる寄せ書きサインボードを出品いたしました。売上額は過去最高の228万6000円となりました。また、復興支援募金箱を会場内9カ所に設置し、9万



1808円の募金をいただきました。チャリティーオークションの売り上げおよび募金は、全額、熊本地震の義援金として寄付させていただきました。ご協力をいただき、誠にありがとうございました。

〈チャリティーオークション用グッズご提供企業(27社・団体)〉50音順

Other Ocean Interactive、アトラス、インティ・クリエイツ、エインシャント、エクスペリエンス、角川ゲームス、カプコン、ガンホー・オンライン・エンターテイメント、クラブハンズ、GAMES BY MO、ゲームセンターCX、コーエーテックモゲームス、スクウェア・エニックス、スパイク・チュンソフト、セガゲームス、ゼニマックス・アジア、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、タイトー、2K/テイクツー・インタラクティブ・ジャパン、バンダイナムコエンターテインメント、ビットキャッシュ、ファンクルー、フロムソフトウェア、ミクシィ、LIMITS、レベルファイブ、ロケットエンジン

20周年記念講演「未来へ引き継ぐCESA設立の思い～CESA 20年の歩みと将来～」

【日時】9月15日(木) 13:30~15:00

【場所】展示ホール1 イベントステージ

東京ゲームショー20周年を記念して、CESA設立初期の理事メンバーと現在の理事を招き、CESA設立当初から現在までの歩みを、ゲーム産業の歴史とともに振り返りました。

CESAが設立された背景や秘話、東京ゲームショーの開催と発展への取り組みを、過去の映像を交えて紹介しました。また、表現とレーティングへの対応、著作権・海賊版対策など、業界団体として対応してきた、さまざまな課題についても振り返りました。

今後のCESAや東京ゲームショーの活動に求められることについて意見が交わされ、さらなる発展を目指していくことを共有して記念講演を終えました。



カプコン
代表取締役会長CEO 辻本 憲三氏



コーエーテックモホールディングス
代表取締役会長 襟川 恵子氏



セガホールディングス
代表取締役社長COO 岡村 秀樹氏



カプコン
代表取締役社長COO 辻本 春弘氏



SMBC日興証券 株式会社調査部 エンタテインメント・メディアチームシニアアナリスト 前田 崇二氏



〈モデレーター〉
カドカワ 取締役 浜村 弘一氏





オフィシャルサポーター

今年、東京ゲームショウとしては初めての試みである「オフィシャルサポーター」を選任、ゲーム実況・音楽制作ユニットの「M.S.S Project」と女性アイドルグループの「わーすた」が初代オフィシャルサポーターに就任しました。会期前の7月から3回にわたり、ニコニコ生放送で配信した「TGS2016公式動画チャンネル」に出演し、今年の東京ゲームショウの見どころを紹介したほか、会期中には会場内の公開スタジオからブースレポートや最新タイトルを紹介しました。(P.21の「公式動画」を参照)



VR体験ゾーン

【場所】展示ホール10

VRを体験したいという来場者の声に応えるため、「PlayStation VR」が試遊体験できる企画を実施しました。コーナー内に14タイトル32台の試遊機を用意して、4日間で4,126名に体験いただきました。

試遊タイトル 50音順

アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション、イーグルフライト、コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア、サマーレッスン、THE PLAYROOM VR、DriveClub VR、バイオハザード7 レジデント イービル、バットマン:アーカム VR、初音ミク VRフューチャーライブ、Farpoint(仮)、V!勇者のくせになまいきだR、PlayStation VR WORLDS、RIGS Machine Combat League、Rez Infinite



e-Sportsステージ

【場所】展示ホール11 特設ステージA/B

今年で5回目を迎えたe-Sports競技会は、ステージAおよびステージBの2つの会場を使い、6つのゲームタイトルで、国内外からトップ選手やチームを招へいし、競技を繰り広げる国際大会を実施しました。2016年は、競技プラットフォームをPCだけでは

なく、家庭用ゲーム機(コンソール)とスマートフォンにも拡大し、マルチプラットフォーム化を実現した大会となりました。本ステージは、日本でも盛り上がってきているe-Sports人気を反映し、特設会場に入場した観客数は2日間で、5,699人を記録しました。また、会場外周エリアでの観戦者を含めると約3万人の観客がe-Sportsの魅力に触れました。



| タイトル名 | イベント名 |
|-------------|---|
| サドンアタック | SAJCL2016 Final Stage & 日韓エキシビジョンマッチ |
| LIMITS | LIMITS e-Sportsステージ |
| ストリートファイターV | CAPCOM Pro Tour JAPAN CUP 1日目 |
| AVA | AVA-RST Season2 爆破・護衛オフライン決勝戦 in 東京ゲームショウ2016 |
| 逆転オセロニア | 魅せろ！オセロニアンの戦-2016 in TGS- |
| ハーフストーン | e-Sportsチャレンジ・シリーズ: 日韓 ハーフストーン・マッチアップ |



公式動画

TGS2016では開催中の公式動画として、国内向けにはドワンゴの「niconico」で、海外向けには「Twitch」を通じて配信しました。

国内向けには「TGS2016公式動画チャンネル」として、7月から計3回の事前番組を実施。オフィシャルサポーターに任命した、女性アイドルグループ「わーすた」とゲーム実況集団「M.S.S



Project]が事前番組や会期中の生配信に出演し、インターネットを通じたTGS2016の情報発信を盛り上げました。

niconicoでは会期前・会期中に計13番組を配信。オフィシャルサポーターや事前告知番組など、新しい施策を実施したことで、総来場者数は昨年の約53万から60%増となる約84万に達しました。

海外向けには、Jカルチャーを海外に発信する「Tokyo Otaku Mode」が会期中4日間にわたり海外ゲームファンに向けて情報を発信しました。



フォトスポット

本年は、9～11ホールへの来場誘導促進などを目的に、展示ホール2階エスプラナードに、ゲームキャラクターやタイトルイメージをバックにして記念撮影できるフォトスポットを設置しました。ソニー・インタラクティブエンタテインメント、スクウェア・エニックス、バンダイナムコエンターテインメント、セガゲームス、カプコンの合計5社の人気/新作タイトルイメージをバックに記念撮影を行えるスポットでは、家族連れや友人同士、カップルなど、東京ゲームショー来場記念に撮影する姿が多くみられ、好評でした。



公式アプリ「TGS2016」

昨年から内容や機能を大幅にリニューアルした公式アプリ「TGS2016」を公開しました。出展社の出展内容やイベントスケジュールを新たにメニューに加えたほか、出展社のブース位置をマップ上で指し示す機能や、現在地を表示する機能、ARカメラでTGSオリジナルキャラクターと記念撮影ができる機能などを新たに追加しました。

また、これまで会場内のデジタルサイネージだけで提供していた試遊待ち時間情報や配布物の配布状況についても公式アプリからチェックできるようになりました。

こうした新機能がネット上で評判を呼び、アプリのダウンロード数は19,433件(iOS: 12,527件、Android: 6,906件)に達し、昨年の10,417件から大幅に増加しました。



国際企画

International Party + Indie Night

【日時】9月16日(金) 17:30~20:30

【場所】国際会議場1Fラウンジ

【協賛】ソニー・インタラクティブエンタテインメント

国際交流企画の一つとして、例年好評を頂いている国際ナショナルパーティー。

今年は、国内外の出展社に加え、インディーゲームコーナー出展社とセンス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)のファイナリストや報道関係者を対象に「International Party+Indie Night」として開催しました。カジュアルなムードの中、400名以上に参加いただき、ビジネスディ最終日の充実した国際交流の場となりました。



センス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)2016

【日時】9月16日(金) 17:30~19:30

【場所】展示ホール11 e-Sportsステージ

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

【協賛】ソニー・インタラクティブエンタテインメント、任天堂

【機材協力】パソコン工房

今年で9回目の開催となるゲームアイデア発掘イベント「センス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)」は、会期終了後の17:30から開催しました。今年からSOWNとインディーゲームコーナー無料枠の応募の窓口を一本化し、インディーゲームコーナー出展者として採択された69団体・個人の中から SOWNの選考を行いました。その結果、8カ国・地域、8組のファイナリストがプレゼンテーションしました。国別の内訳は、日本、米国、アルゼンチン、カナダ、英国、台湾、シンガポール、フランスからそれぞれ1作品でした。会場には375名が来場、国内：海外の来場比率はおよそ2：1と国際色豊かな参加者が一体となって盛況でした。



インディーゲームコーナー

【場所】展示ホール9

【スペシャルスポンサー】ソニー・インタラクティブエンタテインメント

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

世界のインディペンデントゲーム開発者のオリジナルタイトルを紹介する本コーナーには、40カ国・地域以上から過去最高の322件の応募がありました。選考の結果、21カ国・地域から69のイ

《参加国・地域》50音順

アルゼンチン、イギリス、イタリア、エジプト、オーストラリア、オランダ、カナダ、韓国、シンガポール、スイス、タイ、台湾、中国、ドイツ、日本、フィリピン、フランス、ベルギー、米国、ポーランド、ルーマニア



ンディペンデント開発者を採択。ソニー・インタラクティブエンタテインメントの協賛により無料出展となりました。一般企業による本コーナーへの出展と合わせると過去最大の117のタイトルが出展しました。



ビジネスミーティングエリア/ビジネスラウンジ

【場所】国際会議場 コンベンションホール/国際会議室

今回は商談エリアの拡大により、「ビジネスミーティングエリア」と「JETROコーナー」をコンベンションホールに、「出展社ミーティングスペース」を国際会議室「ビジネスラウンジ」に設置しました。

ビジネスミーティングエリアでは、「会議室ブース」と「ベーシック・テーブル・スペース」を利用した企業43社、JETRO(日本貿易振興機構)が招へいしたバイヤー12社(アラブ首長国連邦、イン



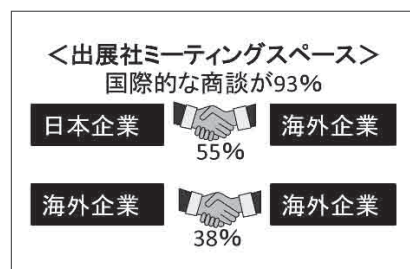
ド、インドネシア、カナダ、タイ、中国、ドイツ、フランス、米国、メキシコ)との商談を実施しました。

また、出展社の商談促進とサポートを

目的とした「出展社ミーティングスペース」では、積極的な商談が展開されました。なかでも「日本企業」と「海外企業」の商談は302件と同商談スペース内での商談数の55%に上り、海外企業同士も全体の38%と、国際的な商談が93%に達しました。

あらゆる商談ニーズに対応するため、「ビジネスミーティングエリア」および「ビジネスラウンジ」では、ビジネスマッチングコーディネーターと2カ国語以上を話すスタッフを合計13名配置、出展社とビジネスデイ来場者へホスピタリティを強化しました。

同エリアでは、飲料(ウォーターサーバー、コーヒー)、無線LAN、通訳(日本語⇄英語・中国語・韓国語)2名を設置し、リクエストに応じて無料で対応しました。通訳依頼件数は、2日間で30件、のべ17時間になりました。



TGSアポイントシステム(アジア・ビジネス・ゲートウェイ)

システム稼働から5年目を迎えたTGSアポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」は、国際展開を加速させる日本のゲーム関連企業と、アジアを中心とした海外出展社・来場者との商談促進ツールとして稼働しました。

2016年の登録会社は、1,149社(2015年:1,011社)、事前商談申込件数は、2,160件(2015年:1,813件、2014年:1,810件、2013年:1,325件)と拡大しました。その中で、事前商談アポイント確定件数は、前年の606件から650件に増加し、東京ゲームショウの商談機能はさらに強化しました。

「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を利用したのは、45カ国・地域(2015年は42カ国・地域)でした。アジアからの利用が17カ国・地域(日本を除く)でした。2016年は、新たにアフガニスタン、アル



ゼンチン、イタリア、エジプト、ベルギー、ブラジル、メキシコ、ルーマニアが参加しました。韓国から92社(2015年は77社)、中国から74社(2015年は60社)、シンガポールから57社(2015年は38社)、マレーシアから28社(2015年は16社)とアジア地域からの利用が大幅に増えました。



《アポイントシステム利用45カ国・地域》50音順
 アイルランド、アフガニスタン、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、イスラエル、イタリア、インド、インドネシア、英国、エジプト、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、クウェート、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、タイ、台湾、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、日本、ノルウェー、ハンガリー、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、米国、ベトナム、ベルギー、ポーランド、香港、マカオ、マルタ、マレーシア、ミャンマー、メキシコ、ルーマニア、ロシア

TGSフォーラム2016

基調講演

VRマーケットの展望

【日時】9月15日(木) 10:30~11:30
 【場所】展示ホール1 イベントステージ

ビジネスデイ初日(9月15日・木)、話題のVRに関するトレンドをテーマに、パネルディスカッション形式の基調講演を実施しました。

まず、国内を代表するVRコンテンツメーカー3社(カプコン、セガゲームス、バンダイナムコエンターテインメント)が登場し、各社のVRプロジェクトをひも解きながら、VRコンテンツ制作の難しさや今後の展開について、話し合いました。続けて、VRプラットフォームメーカーの代表として、台湾HTCとFoveの2社が自社製品とエコビジネスについて解説したのち、VRマーケットの広がりやハードウェアの動向などについて意見を交わしました。

カプコン 開発推進統括本部 CS制作統括
 技術研究開発部 技術開発室 副室長 伊集院 勝氏

セガゲームス コンシューマ・オンラインカンパニー
 第3CSスタジオ プロデューサー 林 誠司氏

バンダイナムコエンターテインメント
 CS事業部 第1プロダクション プロデューサー/
 ゲームディレクター 玉置 絢氏

HTC
 Vice President Raymond Pao氏

FOVE
 CTO Lochlainn Wilson氏

モデレーター:日経BP社 執行役員 コンシューマ局長 渡辺 敦美



伊集院 勝氏



林 誠司氏



玉置 絢氏



Raymond Pao 氏



Lochlainn Willson 氏

その他セッション

9月16日(金) 11:00~12:00

20周年記念セミナー 女子高生AIりんなが教える、人工知能とゲームの新しい関係



日本マイクロソフト Bingインターナショナル(Bingサーチ&AIりんな)
 Japan&Koreaビジネス統括シニア戦略マネージャー
 中里 光昭氏

2016年、コンピューターがプロ囲碁棋士を破ったことで注目が集まった人工知能(AI)。AI活用の先進業界であるゲームの最新事例について、日本マイクロソフトはコミュニケーションAI「女子高生AIりんな」に関する講演を行い、今後の可能性について言及しました。





グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット 2016

グローバル・ゲーム市場の行方

【日時】9月16日(金) 13:00~15:00

【場所】展示ホール1 イベントステージ

これまでアジアをテーマに実施してきた国際カンファレンス(アジア・ゲーム・ビジネス・サミット)を、全世界(グローバル)に枠を拡大して、初めて開催しました。

ゲームジャンルのトレンド、VRやAIへの期待感、家庭用ゲームとスマートフォンゲームの割合などについて、各社(各国)におけるとらえ方や考え方などを聞き出すことで、その違いについて意見を交わしました。

【米国】 Electronic Arts

VP & GM Mobile Japan 牧田 和也氏

【スペイン】 Abylight

CEO Eva Gaspar氏

【タイ】 Asiasoft Online

CEO Pramoth Sudjitporn氏

【中国】 Tencent Japan

Deputy Director Julien Vig 氏

【日本】 バンダイナムコエンターテインメント

取締役 CS事業部担当 冷泉 弘隆氏

コメンテーター:SMBC日興証券 株式調査部

エンタテインメント・メディアチーム
シニアアナリスト 前田 栄二氏



モデレータ:日経BPヒット総合研究所
上級研究員 品田 英雄



牧田 和也 氏



Eva Gaspar 氏



Pramoth Sudjitporn 氏



Julien Vig 氏



冷泉 弘隆 氏



前田 栄二 氏

9月16日(金) 13:00~14:00

特別講演〈女性活躍推進セミナー〉 ゲーム業界で女性の活躍を推進するためには



ボルテージ 副会長
東 奈々子氏

特別講演として「ゲーム業界で女性の活躍を推進するためには」をテーマに「女性活躍推進セミナー」を開催しました。登壇したのは社員の半数以上が女性というボルテージの東奈々子副会長。ゲームビジネスにおいて、女性の活躍推進の意義や具体的な方策のお話をいただきました。



その他セッション

9月16日(金) 13:00~15:00

専門セッションA(ゲームトレンドセッション) 「e-Sports」市場最新事情~高まる市場拡大の期待と乗り越えるべき壁~

カプコン 第二開発部 第一開発室 プロデューサー 杉山 晃一氏

Cygames 常務取締役兼総合プロデューサー 木村 唯人氏

フジテレビジョン 総合開発局メディア開発センターペイTV事業部
部長職 門澤 清太氏



モデレータ:日経BP社 日経エンタテインメント!
副編集長 伊藤 哲郎

日本でも急拡大するプロゲーマー市場「e-Sports」
について、世界中に多くのプロユーザーを抱える
ゲーム会社やメディアを交えて、その市場性につ
いて話し合いました。



杉山 晃一氏



木村 唯人氏



門澤 清太氏



9月16日(金) 15:15~17:15

専門セッションB(ゲームテクノロジーセッション) VRとARで迎えるゲーム新時代

バンダイナムコエンターテインメント AM事業部
エグゼクティブプロデューサー 小山 順一朗氏

バンダイナムコエンターテインメント AM事業部 企画開発1部
プロデューサー1課 マネージャー 田宮 幸春氏

FOVE 代表取締役社長 小島 由香氏

ブリリアントサービス 代表取締役 杉本 礼彦氏



モデレータ:日経BP社 日経エレクトロニクス
記者 根津 禎

ゲーム業界をさらに加速するVRとAR。今後の
活用方法について、先駆的に取り組んできた開発
者たちが議論を交わしました。



小山 順一朗氏



田宮 幸春氏



小島 由香氏



杉本 礼彦氏



9月16日(金) 15:15~17:15

専門セッションC(ゲームマーケティングセッション) デジタルマーケティング徹底活用術 ~レコメンドやソーシャルメディアを駆使し、少額予算で最大の効果を目指す方法~

ディー・エヌ・エー Japanリージョンゲーム事業本部
宣伝部シニアマーケティングプロデューサー 佐藤 基氏

アライドアーキテクト マーケティング事業本部
AD-Tech事業部 部長 村岡 弥真人氏

LINE コーポレートビジネスグループ
LINE Ads Platformビジネス推進室 セールsteam
マネージャー 池端 由基氏



モデレータ:日経BP社
日経デジタルマーケティング 副編集長 降旗 淳平

スマホゲームユーザーに対する効果的なマーケ
ティング最先端事例について話し合いました。



佐藤 基氏



村岡 弥真人氏



池端 由基氏



スポンサーシップセッション 9月16日(金)

11:30~12:00 PocketWhale

13:00~14:00 専門学校 東京デザイナー学院

13:00~14:00 Playclips

14:15~15:15 EGO PUNCH ENTERTAINMENT

15:30~16:00 ポーランド広報文化センター

16:15~16:45 FULLER



7. イベントステージ

展示ホール1のイベントステージでは、主催者プログラムとして、日本ゲーム大賞の発表授賞式や、TGSフォーラムの基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット、チャリティーオークションのほか、20周年を記念した特別講演を実施しました。また、出展社による最新ゲームの紹介イベントや、ライブイベントなども行われ、多くの来場者を集め盛り上がりました。

●9月15日(木)

| | |
|------------------|---|
| 10:30 ~ 12:00 | TGSフォーラム2016 基調講演「VRマーケットの展望」 |
| 13:30 ~ 15:00 | 20周年記念講演「未来へ引き継ぐCESA設立の思い～CESA 20年の歩みと将来～」 |
| 16:00 ~ 17:30 | 日本ゲーム大賞2016「経済産業大臣賞」「年間作品部門」発表授賞式 司会：伊集院 光、前田美咲 |


●9月16日(金)

| | |
|------------------|--------------------------------|
| 11:00 ~ 12:30 | グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2016 |
|------------------|--------------------------------|

●9月17日(土)

| | | |
|------------------|---|---|
| 10:30 ~ 11:30 | 日本ゲーム大賞2016「アマチュア部門」発表授賞式 司会：鷺崎 健、前田美咲 | |
| 12:15 ~ 13:00 | X JAPAN Toshi(フジゲームス サウンドプロデューサー)が登場！ 日本を代表するロックバンドX JAPANのボーカリストToshiが、この春誕生したゲーム会社フジゲームスのサウンドプロデューサーに就任！本ステージにToshiが登場し、楽曲への想いや意気込みを初披露！ | |
| 13:30 ~ 14:30 | ガンダムゲーム30周年スペシャルステージ ガンダムゲーム30周年を記念して、豪華ゲストと共にガンダムゲームの歴史を振り返るステージ！トークコーナーや、最新ガンダムゲームの情報公開など、盛り沢山の内容でお届け！ |  |
| 15:00 ~ 16:00 | ブラウニーズ×DMM.comの最新作『EGGLIA(エグリア) ~赤いぼうしの伝説~』を初お披露目！ 『艦隊これくしょん』『V. D.』『勇者ヤマダくん』など、バンドによるスペシャルライブも同時開催！スペシャルゲストは植田佳奈さん！TGS限定の描き下しノベルティの配布も!? |  |
| 16:30 ~ 17:30 | 復興支援 チャリティーオークション 1日目 司会：鷺崎 健、前田美咲 | |
| 18:30 ~ 20:00 | Cosplay Collection Night @TGS2016 presented by Cure 世界中に会員を持つ12言語対応のコスプレサイト「Cure WorldCosplay」がお届けする「動くコスプレ」のステージショー。海外からのコスプレイヤーも参加し、コスプレでのパフォーマンス、ファッションショーなどを披露。 |  |

●9月18日(日)

| | | |
|------------------|---|---|
| 12:00 ~ 13:30 | 日本ゲーム大賞2016「フューチャー部門」発表授賞式 司会：鷺崎 健、前田美咲 | |
| 14:00 ~ 15:30 | 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3』公式大会「Great Masters' GP」一般の部 決勝大会 ニンテンドー3DS『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3』公式大会「Great Masters' GP」一般の部決勝大会を開催。地区予選を勝ち抜いた代表選手8名によって、ついにモンスターマスターの頂点が決定！実況解説に声優の安元洋貴さん、スペシャルゲストに堀井雄二さんが登場！ |  |
| 16:00 ~ 17:00 | 復興支援 チャリティーオークション 2日目 司会：鷺崎 健、前田美咲 | |

8. 日本ゲーム大賞 2016

20回目を迎えた「日本ゲーム大賞2016」は、近年の家庭用ゲーム業界の発展に寄与した人物に贈られる「経済産業大臣賞」、昨年度日本国内でリリースした作品を対象とする「年間作品部門」、東京ゲームショー2016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」、学生・一般を問わず、オリジナルの未製品化作品を対象とする「アマチュア部門」の3つのカテゴリーで開



催し、それぞれ受賞作品を発表・表彰しました。また、東京ゲームショー公式動画チャンネルにて「年間作品部門」「アマチュア部門」の発表授賞式の生配信に加え

て、「フューチャー部門」発表授賞式も初めて生配信を行い、多くのゲームファン、業界関係者、受賞関係者に視聴いただきました。

「年間作品部門」は、2016年4月11日～7月22日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出した作品の中から、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品を決定しました。「大賞」には、一般投票者からの多くの支持に加え、日本ゲーム大賞選考委員により、2016年度を象徴するに最もふさわしい作品として、『Splatoon』（任天堂株式会社）が選ばれました。

「経済産業大臣賞」は、「ドラゴンクエスト30周年プロジェクトチーム」に贈られました。30周年を記念してのユーザー参加型イベントやライブ型エンターテインメントショーの開催、他業種とのコラボレーション等、これまでにない規模、形態で様々な取り組みを複合的に展開。

ビジネスの領域をゲーム以外の様々な分野、業種に経済効果を波

及さえるなど、当産業の発展に大きく貢献された点が評価されての受賞となりました。

ゲームデザイナーズ大賞は、桜井政博氏を審査委員長に計11人のクリエイターが審査員として、受賞作品を決定。今年度の受賞作品は『Life Is Strange』（DONTNOD Entertainment）となりました。

「アマチュア部門」は3月1日から6月30日までの間、アマチュアの方々が制作した作品を募集。今年は、「流れる」をテーマに作品を募集し、過去最多となる329作品の応募がありました。選考は、クリエイターや編集者によるVTR審査と試遊審査を行い、10作品を受賞作品として選出しました。

また、本年度より、当協会内に学生・アマチュアゲーム開発者に向けた活動をさらに強化すべく、新たに人材育成部会を設置。応募テーマや審査方法などアマチュア部門に関する事項については、今後、人材育成部会が中心となって進めていきます。

「フューチャー部門」は、東京ゲームショー2016の会期中、9月15日（木）～17日（土）までの3日間、来場者による投票を実施。出展された全作品の中から日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、10作品を今後が期待される作品として選出しました。



「日本ゲーム大賞2016」発表授賞式模様／受賞作品一覧

【年間作品部門/経済産業大臣賞】発表授賞式

【日時】9月15日(木)16:00~17:30

【司会】伊集院 光、前田 美咲

【主催者挨拶】(一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

【ご挨拶】経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課長 平井 淳生 (敬称略)



(一社)コンピュータエンターテインメント協会会長 岡村 秀樹



経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課長 平井 淳生 様



経済産業大臣賞 ドラゴンクエスト30周年プロジェクトチーム
ゲームデザイナー 堀井 雄二氏(左)
ドラゴンクエスト30周年プロジェクト 統括プロデューサー 市村 龍太郎氏(右)
(株式会社スクウェア・エニックス)



年間作品部門 大賞
【Splatoon】(任天堂株式会社)



東京ゲームショウ公式動画チャンネルにて発表授賞式を生配信。平日16時からの配信にもかかわらず、24,018名に視聴いただきました。

【年間作品部門】受賞作品一覧

| 受賞 | タイトル | 社名 | プラットフォーム |
|---------------|--------------------------------------|-----------------------|--|
| 大賞 | Splatoon | 任天堂株式会社 | Wii U |
| ゲームデザイナーズ大賞 | Life Is Strange | DONTNOD Entertainment | PS4/PS3/PC |
| 優秀賞 | ウィッチャー3 ワイルドハント | 株式会社スパイク・チュンソフト | PS4/Xbox One |
| | スーパーマリオメーカー | 任天堂株式会社 | Wii U |
| | Splatoon | 任天堂株式会社 | Wii U |
| | DARK SOULS III | 株式会社フロム・ソフトウェア | PS4/Xbox One/PC |
| | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | 株式会社スクウェア・エニックス | PS4/PS3/PS Vita |
| | Fallout 4 | ベセスダ・ソフトウェア | PS4/Xbox One/PC |
| | Minecraft | 日本マイクロソフト株式会社 | PS4/PS3/PS Vita/Xbox One/XB360/iOS/Android OS/PC/Mac |
| | METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN | 株式会社コナミデジタルエンタテインメント | PS4/PS3/Xbox One/XB360/PC |
| | モンスターハンタークロス | 株式会社カプコン | 3DS |
| | 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団/白犬隊 | 株式会社レベルファイブ | 3DS |
| ベストセールス賞 | モンスターハンタークロス | 株式会社カプコン | 3DS |
| グローバル賞 日本作品部門 | 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS/Wii U | 任天堂株式会社 | 3DS/Wii U |
| グローバル賞 海外作品部門 | コールオブ デューティ ブラックオプスIII | Activision/Treyarch | PS4/PS3/Xbox One/XB360/PC |

PS4: PlayStation®4/PS3: PlayStation®3/3DS: ニンテンドー3DS及び3DS LL/XB360: Xbox 360®/PC: Windows®

(タイトル名はカナ50音順)

【アマチュア部門】発表授賞式

【日時】9月17日(土)10:30~11:30

【司会】鷺崎 健、前田 美咲

【主催者挨拶】(一社)コンピュータエンターテインメント協会
人材育成部会 部会長 松原 健二

【プレゼンター】最終選考会の審査員ならびに人材育成部会のメンバーに登壇いただき、各作品の講評を述べていただきました。



大賞 HAL大阪 Project Trail



(一社)コンピュータエンターテインメント協会
人材育成部会 部会長
松原 健二



(一社)コンピュータエンターテインメント協会
人材育成部会 副部会長
齋藤 直宏



(一社)コンピュータエンターテインメント協会
人材育成部会 副部会長
馬場 保仁



(一社)コンピュータエンターテインメント協会
人材育成部会
土田 善紀



個人賞 野津 宗一郎氏



(株)KADOKAWA
電撃PlayStation編集部
副編集長 千木良 章



カドカワ(株)
週刊ファミ通編集部
編集長 林 克彦



グリー(株) /
ファンプレックス(株)
プロデューサー
石野 和明



(株)コナミデジタルエンタテインメント
シニアディレクター
高塚 新吾



東京ゲームショウの会場に「アマチュア部門」受賞作品を試遊できるコーナー設置。多くの方に試遊いただきました。



(株)セガゲームス
総合プロデューサー
山田 水紀



(株)スクウェア・エニックス
プロデューサー
時田 貴司



(株)ディー・エヌ・エー
プロデューサー
佐々木 悠

(敬称略)

※社名は発表授賞式時点のものとなります。



東京ゲームショウ公式動画チャンネルにて発表授賞式を生配信し、17,651名に視聴いただきました。



【アマチュア部門】受賞作品一覧

| 受賞名 | タイトル | 制作・チーム名 | 学校名 | プラットフォーム | 個人/団体 |
|-----|----------------|-------------------|---------------|---------------|-------|
| 大賞 | Trail | Project Trail | HAL大阪 | PC | 団体 |
| 優秀賞 | Elec Head | パグンタラン イチロ デコロゴン | 日本工学院専門学校 | PC | 個人 |
| | Trail | Project Trail | HAL大阪 | PC | 団体 |
| | FACTORIAN | 古川 貴士 | 名古屋工学院専門学校 | スマートフォン/タブレット | 個人 |
| | FLOLF | 野津 宗一郎 | HAL名古屋 | PC | 個人 |
| | Milky Star Way | 橋本 龍弥 | HAL名古屋 | PC | 個人 |
| 佳作 | ELECT COLLECT | No Plan | HAL大阪 | PC | 団体 |
| | Gossip Quest | Team Gossip Quest | 名古屋情報メディア専門学校 | PC | 団体 |
| | Ding Dong War | Project D.D.W | HAL大阪 | スマートフォン/タブレット | 団体 |
| | FLOWer | 華 GAMES | ECCコンピュータ専門学校 | スマートフォン/タブレット | 団体 |
| | 流闘 | チーム大陸 | HAL大阪 | スマートフォン/タブレット | 団体 |
| 個人賞 | FLOLF | 野津 宗一郎 | HAL名古屋 | PC | 個人 |

PC: パソコン

(タイトル名はカナ50音順/受賞者名敬称略)



【フューチャー部門】発表授賞式

【日時】9月18日(日)13:00~14:30

【司会】鷲崎 健、前田 美咲

【講評】日本ゲーム大賞選考委員

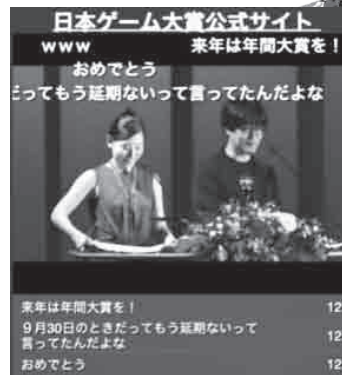
カドカワ(株) 取締役 浜村 弘一

(敬称略)

※社名、役職は発表授賞式時点のものとなります。



東京ゲームショウ公式動画チャンネルにて発表授賞式を生配信し、8,724名に視聴いただきました。



●受賞社の代表者



写真左から(上段)●龍が如く6 命の詩。 ●ファイナルファンタジーXV ●バイオハザード7 レジデント イービル (中段)●めがみめぐり ●モンスターハンター ストーリーズ ●Horizon Zero Dawn (下段)●仁王 ●サマーレッスン:宮本ひかり セブンデイズルーム ●人喰いの大鷲トリコ ●GRAVITY DAZE 2/重力的眩暈完結編:上層への帰還の果て、彼女の内宇宙に収斂した選択

「フューチャー部門」受賞作品一覧

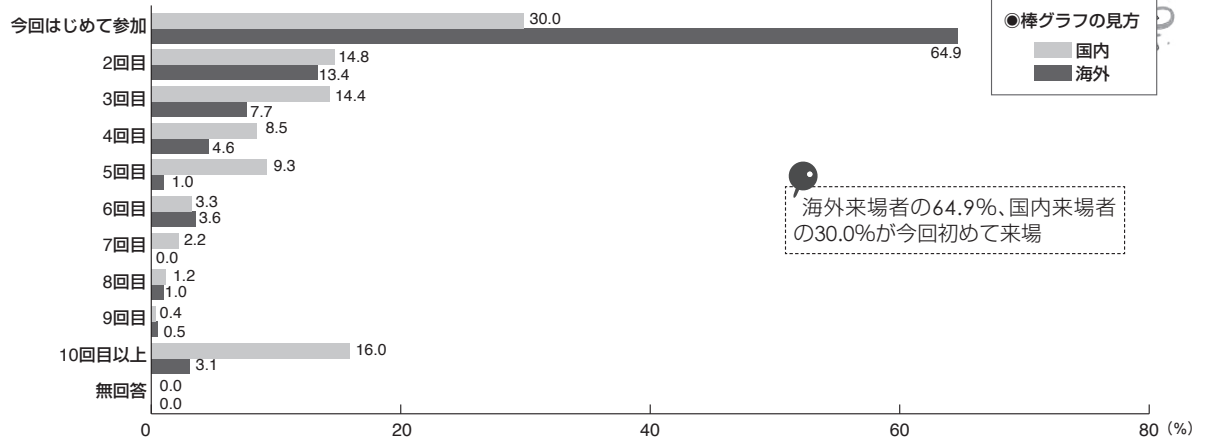
| タイトル | 社名 | プラットフォーム |
|---|---------------------------|-------------------------|
| GRAVITY DAZE 2/重力的眩暈完結編:上層への帰還の果て、彼女の内宇宙に収斂した選択 | 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント | PS4 |
| サマーレッスン:宮本ひかり セブンデイズルーム | 株式会社バンダイナムコエンターテインメント | PS4(PSVR専用) |
| 仁王 | 株式会社コーエーテクモゲームス | PS4 |
| バイオハザード7 レジデント イービル | 株式会社カプコン | PS4(PSVR対応)/Xbox One/PC |
| 人喰いの大鷲トリコ | 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント | PS4 |
| ファイナルファンタジーXV | 株式会社スクウェア・エニックス | PS4(PSVR対応)/Xbox One |
| Horizon Zero Dawn | 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント | PS4 |
| めがみめぐり | 株式会社カプコン | 3DS |
| モンスターハンター ストーリーズ | 株式会社カプコン | 3DS |
| 龍が如く6 命の詩。 | 株式会社セガゲームス | PS4 |

PS4: PlayStation®4 / PSVR=PlayStation®VR / 3DS: ニンテンドー3DS 及び 3DS LL / PC: Windows®

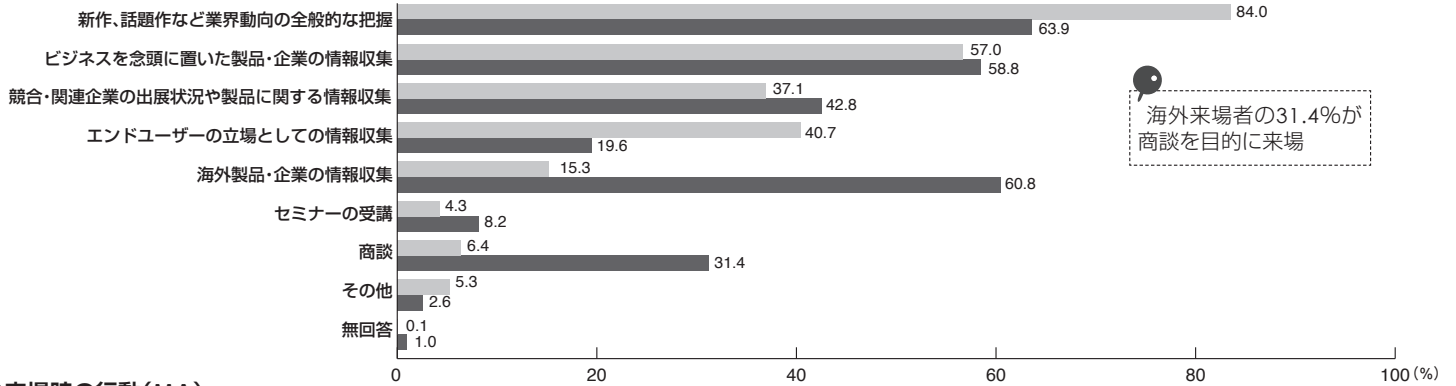
(タイトル名はカナ50 音順)



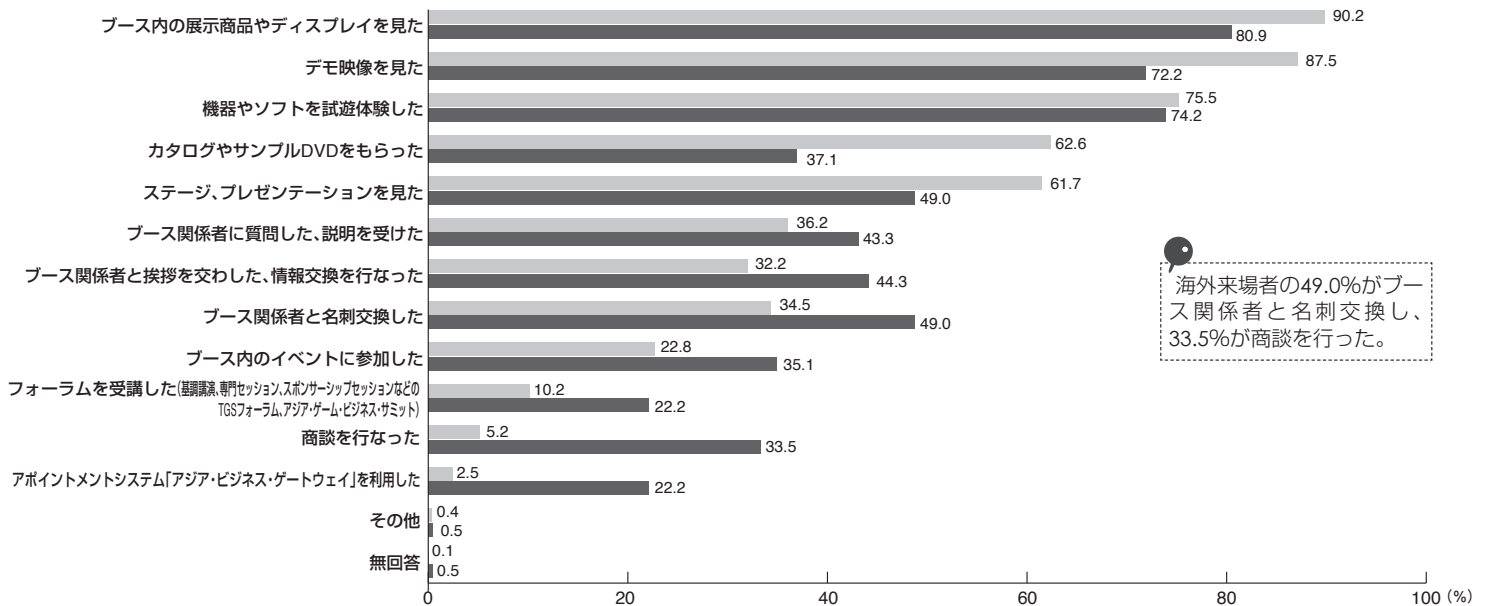
●来場回数



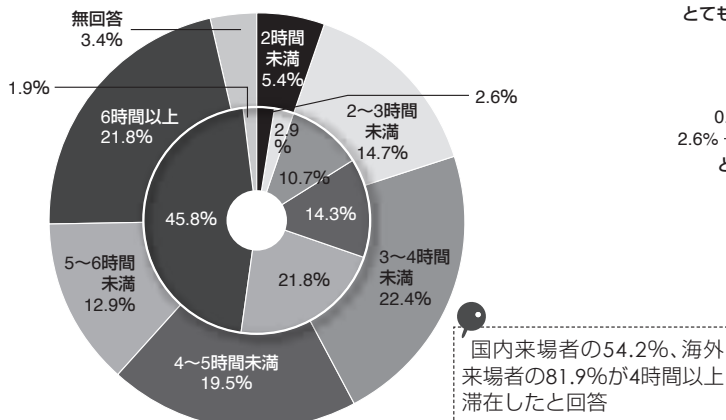
●来場の目的(MA)



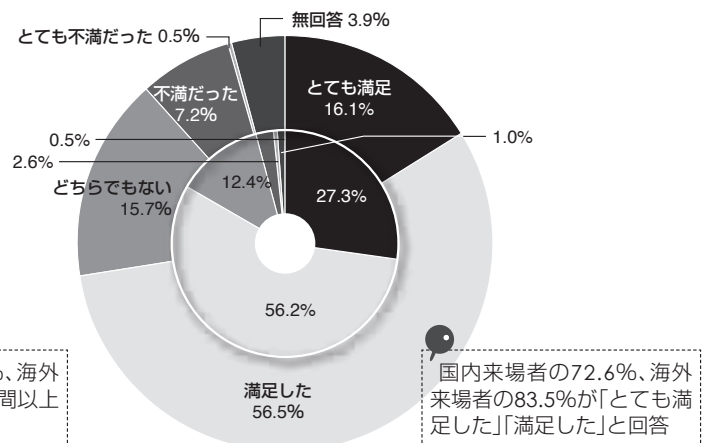
●来場時の行動(MA)



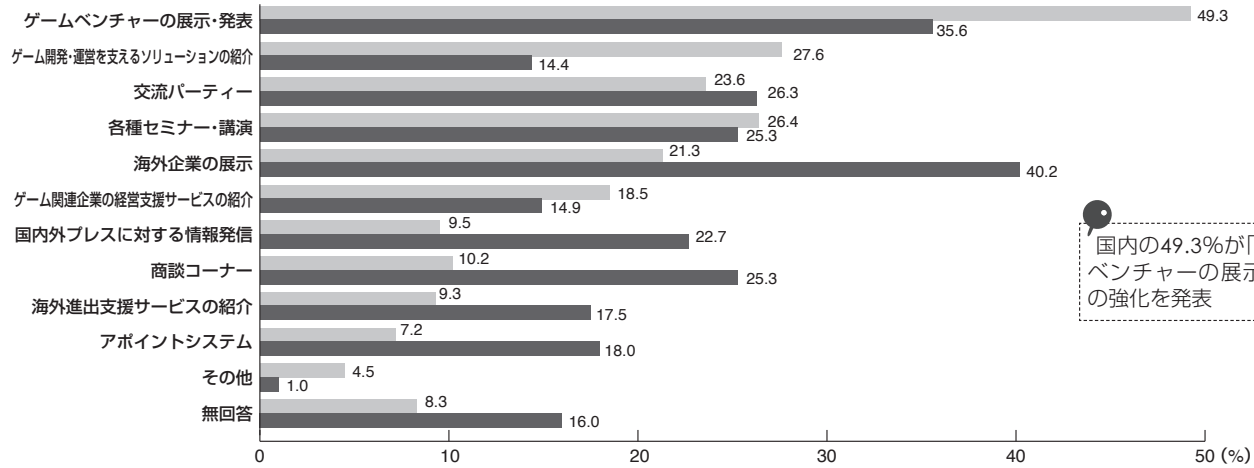
●滞在時間



●東京ゲームショー2016の満足度



●「ビジネスデイ」で今後、強化してほしい項目

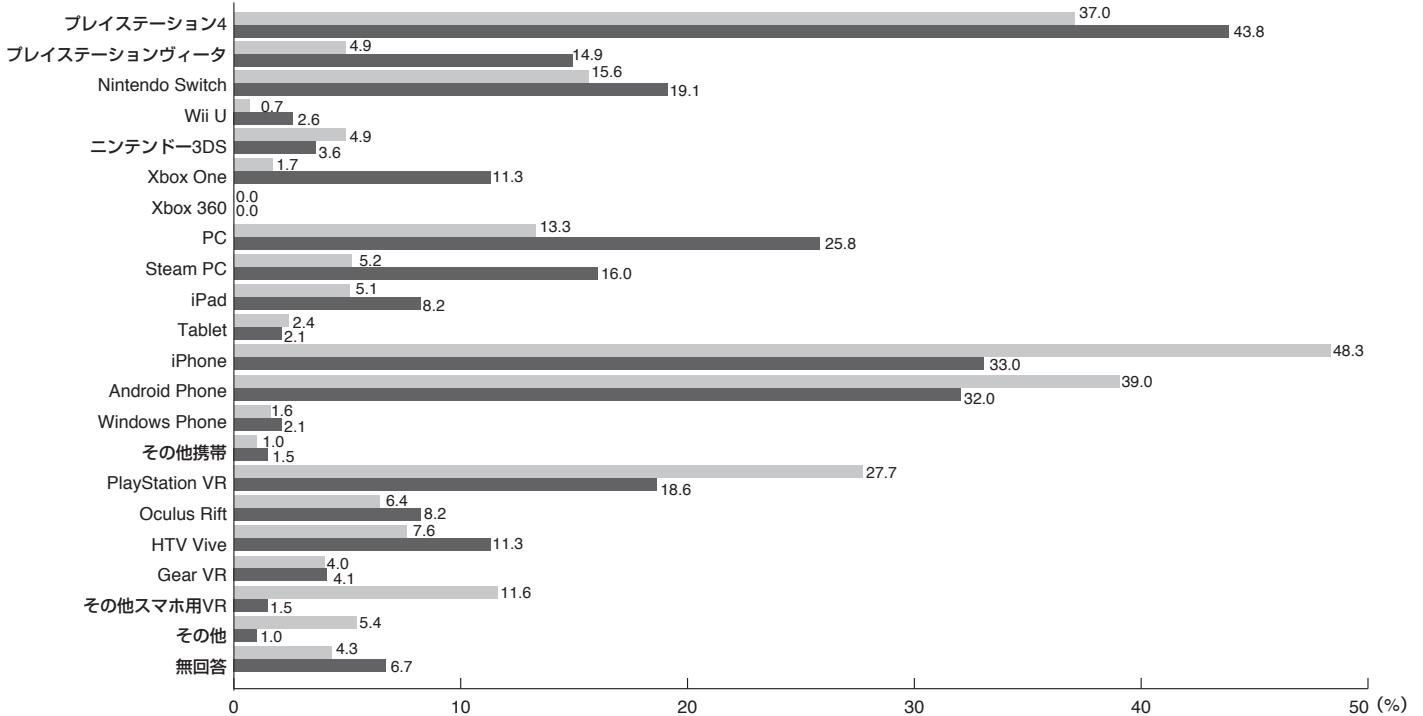


●棒グラフの見方

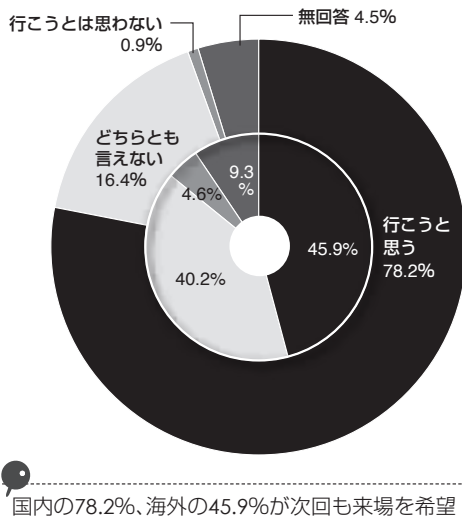
■ 国内
■ 海外

国内の49.3%が「ゲームベンチャーの展示発表」の強化を発表

●ビジネスの上で、今後注力したいと考えるゲームプラットフォーム(3つまで)



●次回の東京ゲームショウへの来場意向



国内の78.2%、海外の45.9%が次回来場を希望

●ビジネスデイ海外来場者 地域/国別内訳

アジアからの来場が全体の76.2%

| 地域 | 国・地域別割合 (%) | 地域 | 国・地域別割合 (%) | |
|-----|-------------|-------|-------------|-------|
| アジア | 中国 | 30.9% | ロシア | 0.3% |
| | 台湾 | 15.2% | アイルランド | 0.1% |
| | 韓国 | 14.8% | オーストリア | 0.1% |
| | 香港 | 4.4% | チェコ | 0.1% |
| | シンガポール | 4.2% | ハンガリー | 0.1% |
| | マレーシア | 2.9% | ベルギー | 0.1% |
| | タイ | 1.4% | ポルトガル | 0.1% |
| | インドネシア | 1.3% | リトアニア | 0.1% |
| | ベトナム | 0.6% | イタリア | 0.04% |
| | フィリピン | 0.3% | ウクライナ | 0.04% |
| | インド | 0.1% | エストニア | 0.04% |
| | マカオ | 0.04% | オーストラリア | 0.4% |
| | 米国 | 9.8% | パラオ | 0.04% |
| | カナダ | 0.3% | イスラエル | 0.6% |
| 北米 | 英国 | 1.7% | UAE | 0.4% |
| | ドイツ | 1.5% | サウジアラビア | 0.3% |
| | フランス | 0.8% | クウェート | 0.2% |
| | マルタ | 0.8% | トルコ | 0.1% |
| | スペイン | 0.7% | メキシコ | 1.3% |
| | フィンランド | 0.7% | チリ | 0.3% |
| | スウェーデン | 0.5% | ブラジル | 0.2% |
| | オランダ | 0.3% | アルゼンチン | 0.1% |
| | スイス | 0.3% | アルバ | 0.04% |
| | ノルウェー | 0.3% | 南アフリカ | 0.04% |
| 欧州 | ポーランド | 0.3% | 不明 | 0.3% |

●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者2290人の内訳
●在日外国人、ゲストバス持参者、海外プレス関係者、各種出展社バス持参者は除く



10. 一般来場者アンケート

調査概要

【調査方法】国内:東京ゲームショウ2016の会場内(ホール2、4、7)に設置したブースにおける自記式アンケート調査。

海外:公式サイトオンラインチケット購入者に調査依頼を送付。日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。調査期間は2016年11月9日(水)～2016年11月15日(火)

【調査対象】国内:東京ゲームショウ2016に来場した3歳以上の男女個人

海外:公式サイトオンラインチケット購入者

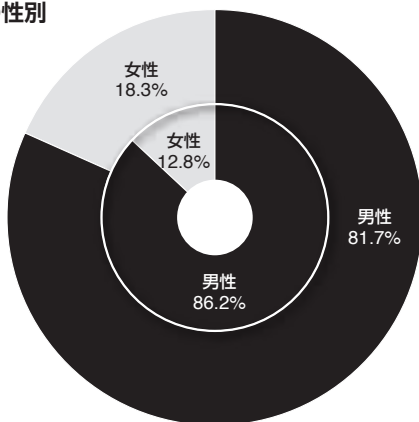
【有効回答数】国内:1,156件 海外:681件

【調査主体】国内:<実施主体>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

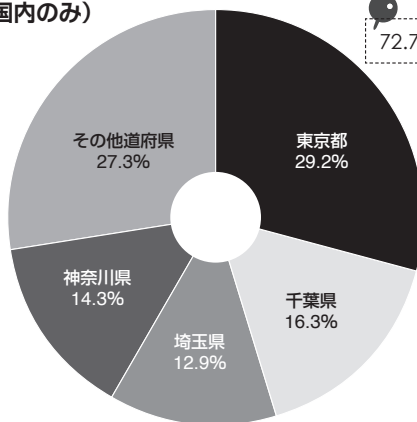
海外:日経BPコンサルティング



●性別



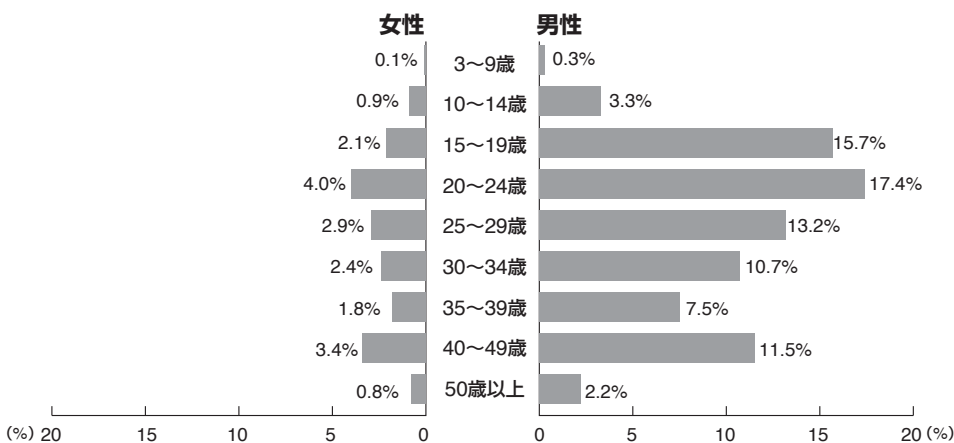
●居住地(国内のみ)



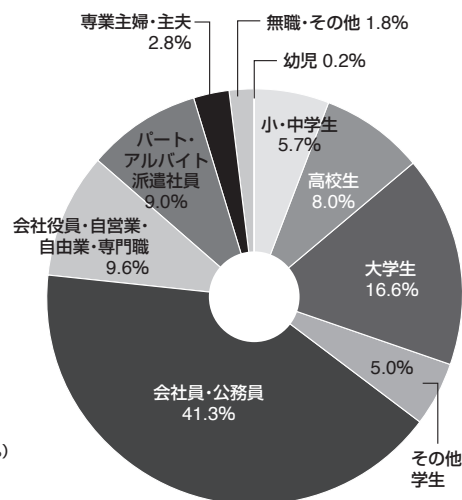
72.7%が1都3県から来場

●年齢(国内のみ)

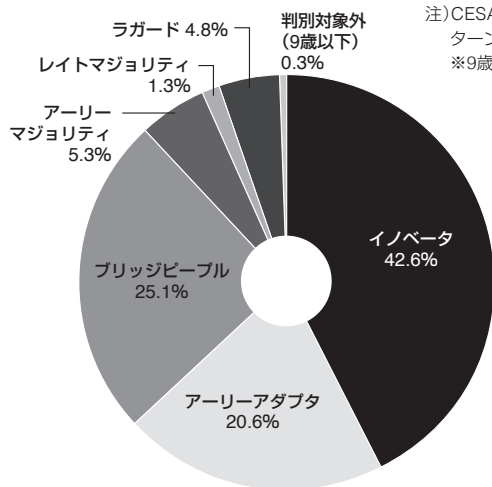
男性の「15～34歳」が約6割



●職業(国内のみ)



●ゲーム関与度(国内のみ)



注)CESAでは、2014年より「ゲーム機所有状況」「プレイ状況」「ソフト購入本数」「情報接触・伝達態度」などの設問の回答パターンから算出し、家庭用ゲーム機ユーザーの関与度・先行性を表す指標を6分類し、以下のように定義しています。 ※9歳以下の子供については、判別の対象外としています。

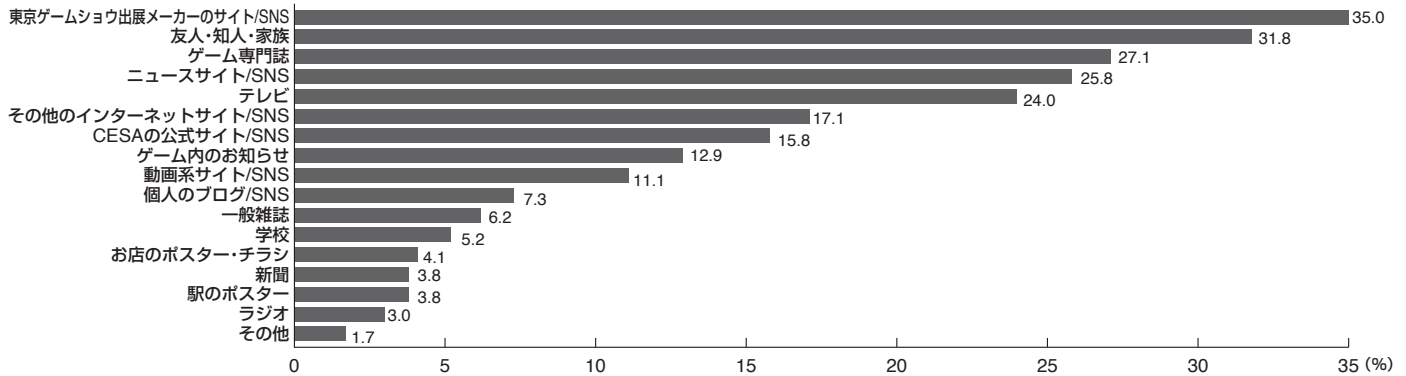
【ゲーム関与度別分類】

- 【イノベータ】ゲームに関する関与度・先行性が最も強いユーザー群
- 【アーリーアダプタ】比較的早期に購入に踏み切るユーザー群
- 【ブリッジビープル】自身の判断基準はそれほど明確ではないが、マジョリティへの情報伝達機能を持つユーザー群
- 【アーリーマジョリティ】周囲の状況や流行感の影響を受けやすいユーザー群
- 【レイトマジョリティ】周囲の状況や流行感を確認した上で、ようやく購入に踏み切るユーザー群
- 【ラガード】家庭用ゲーム機を1台も所有していない、マーケット対象外の一般生活者

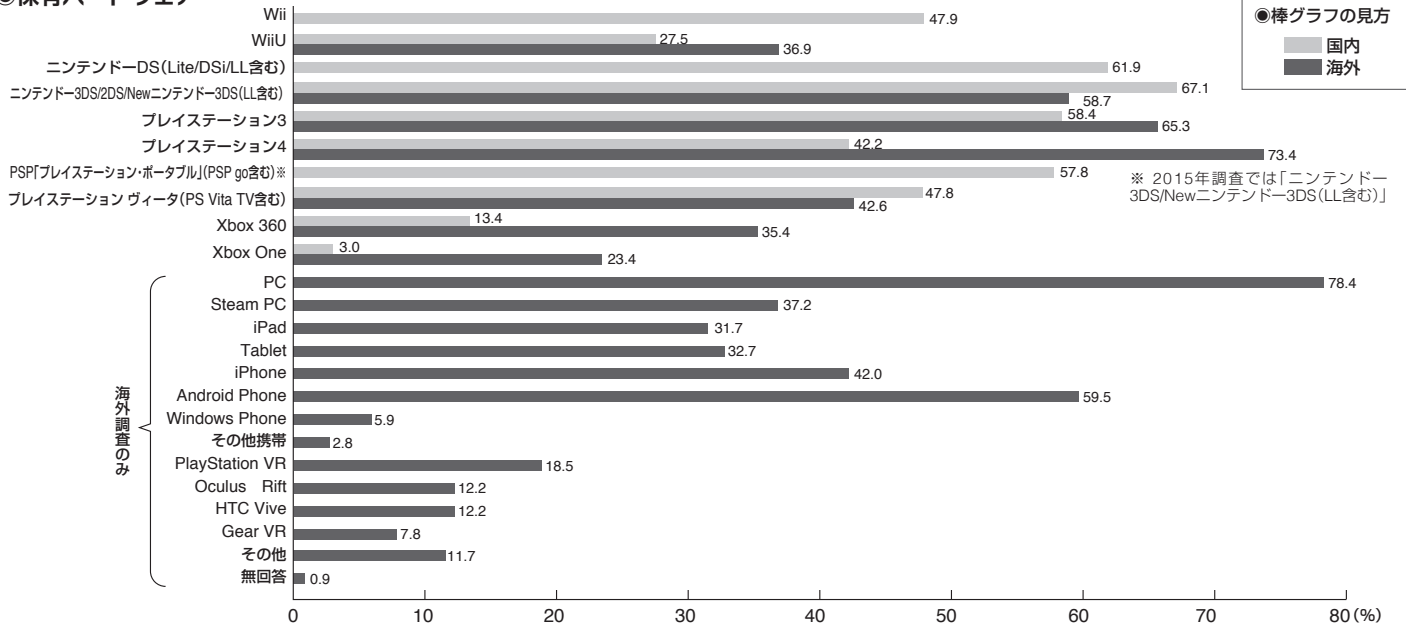


ゲームに関する関与度の高いイノベータが42.6%と最も多く来場

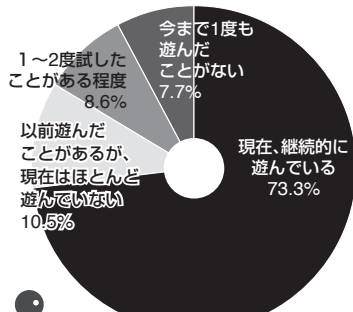
●東京ゲームショウの情報接触(MA)(国内のみ)



●保有ハードウェア

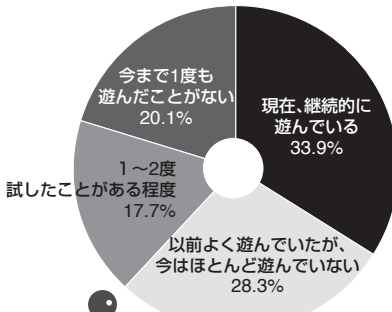


●スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ経験(国内のみ)



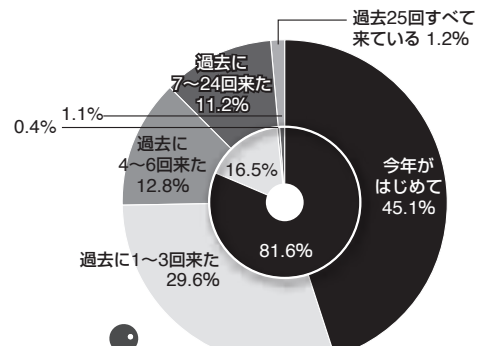
来場者の7割強がスマートフォン・タブレット用ゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答

●パソコン用ゲームのプレイ経験(国内のみ)



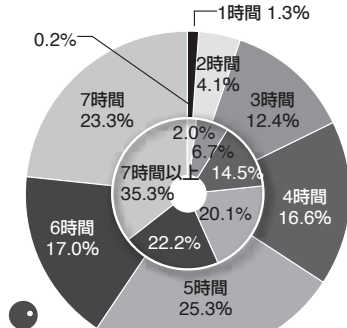
来場者の3割強がパソコン用ゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答

●過去の東京ゲームショウへの来場回数



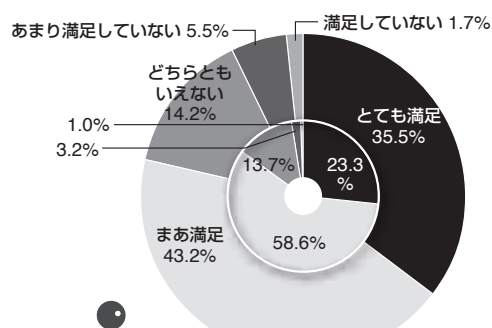
国内来場者の45.1%、海外来場者の81.6%が東京ゲームショウに初参加

●滞在時間



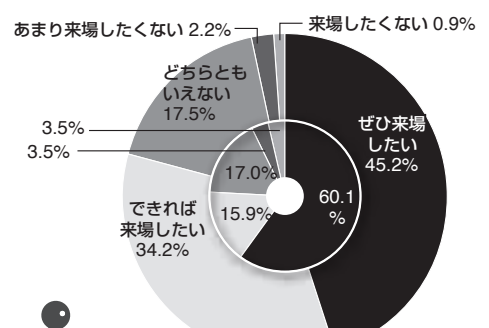
国内来場者の82.2%、海外来場者の90.7%が4時間以上滞在

●満足度



国内来場者の78.7%、海外来場者の81.9%が「とても満足」「まあ満足」と回答

●次回の来場意向



国内来場者の79.4%、海外来場者の76.0%が「ぜひ来場したい」「できれば来場したい」と回答



11. 出展社アンケート

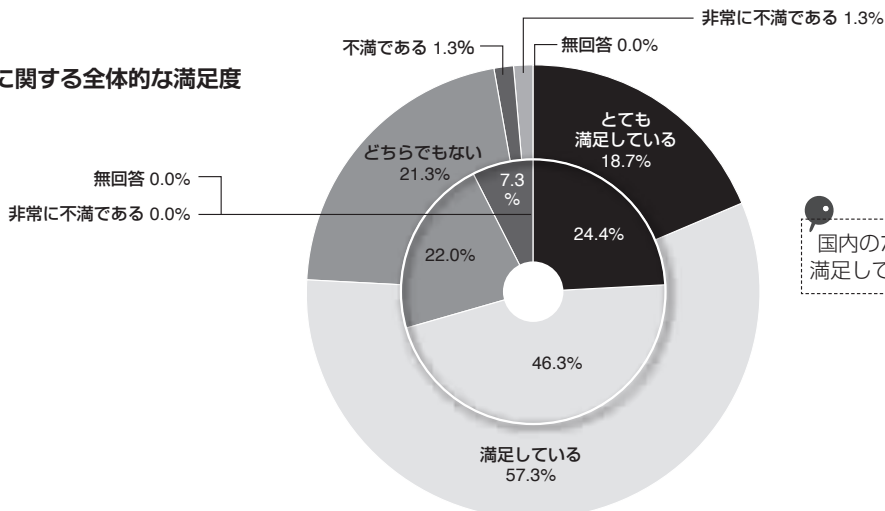
調査概要

【調査方法】東京ゲームショウ2016の出展社に対し、調査協力依頼メールを配信。
 日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。
 【調査期間】2016年11月2日(水)～2016年11月15日(火)
 【有効回答数】国内：75件 海外：41件
 【調査実施】日経BPコンサルティング

●円グラフの見方

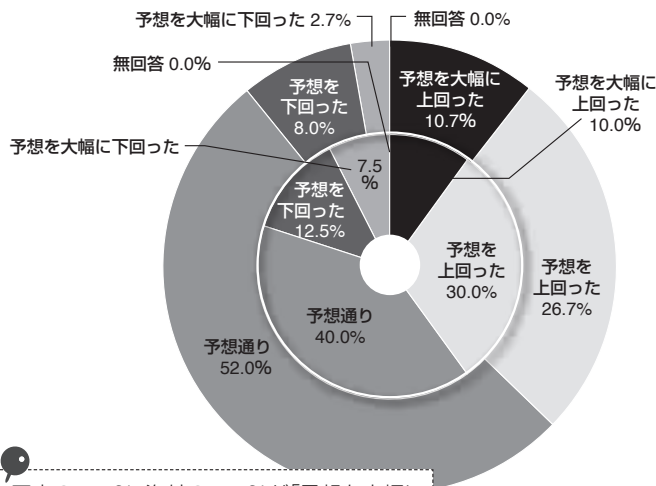


●出展に関する全体的な満足度



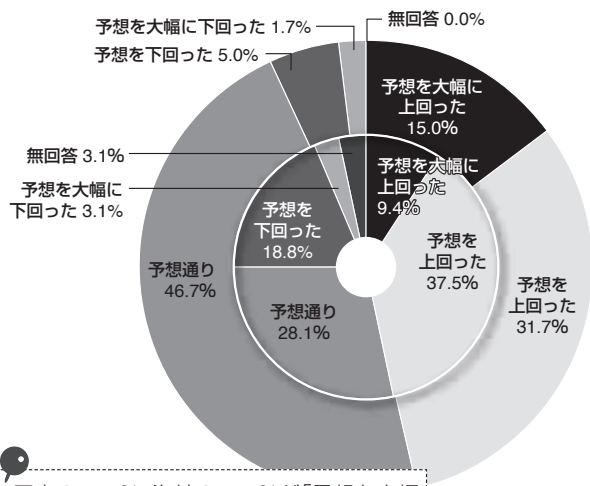
国内の76.0%、海外の70.7%が「とても満足している」「満足している」と回答

●貴社ブースへの来客数(ビジネスディ)



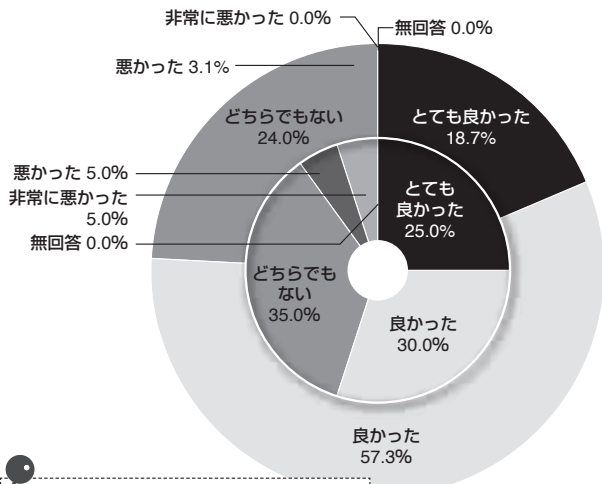
国内の37.4%、海外の40.0%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

●貴社ブースへの来客数(一般公開日)



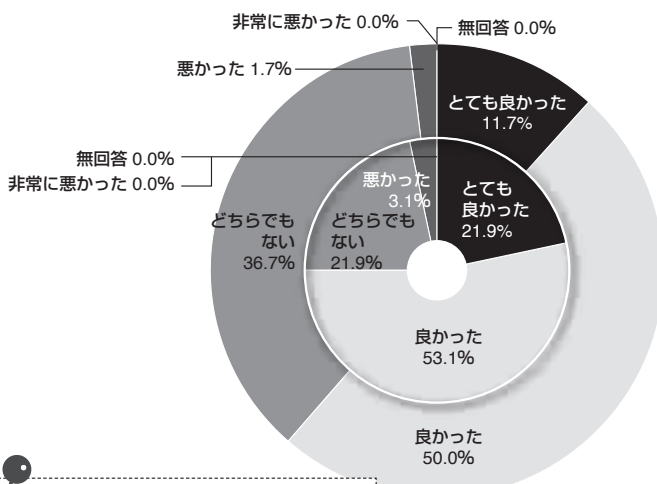
国内の46.7%、海外の46.9%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

●来場者の質(ビジネスディ)



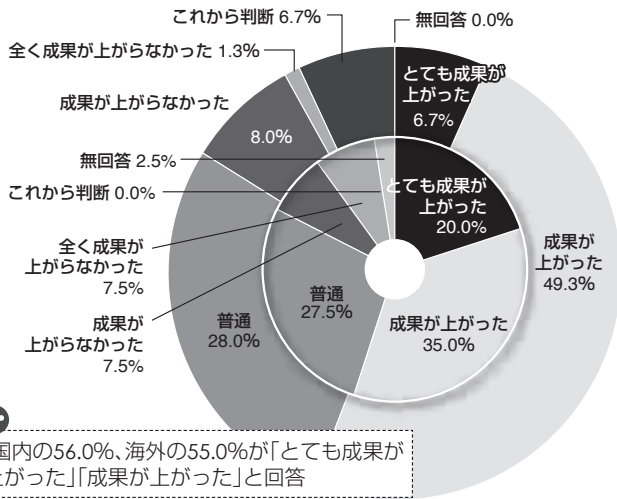
国内の76.0%、海外の55.0%が「とても良かった」「良かった」と回答

●来場者の質(一般公開日)

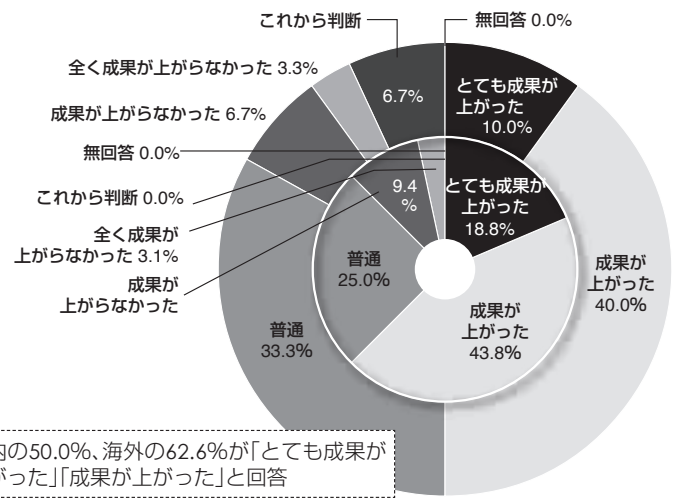


国内の61.7%、海外の75.0%が「とても良かった」「良かった」と回答

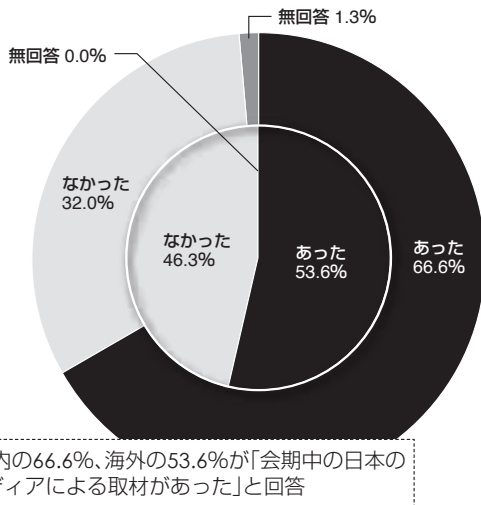
●出展成果(ビジネスデイ)



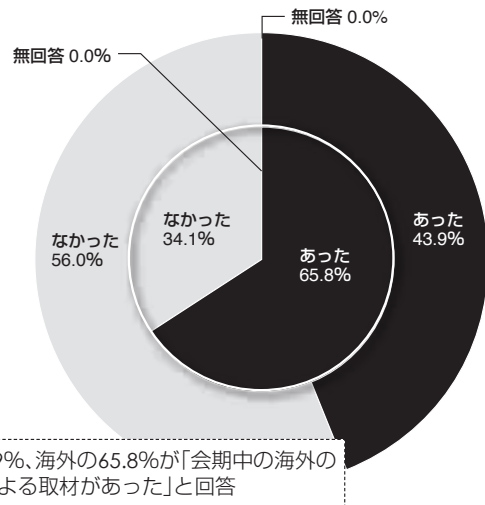
●出展成果(一般公開日)



●会期中の日本のメディアによる取材の有無

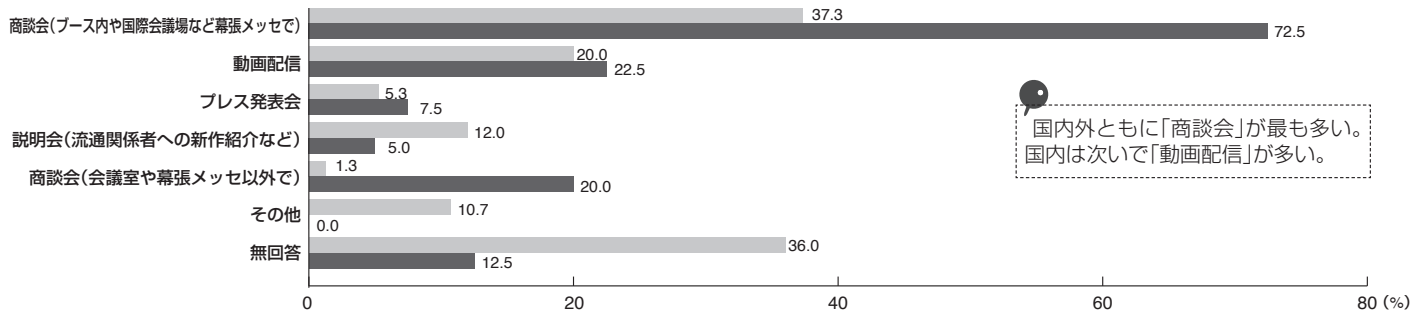


●会期中の海外のメディアによる取材の有無

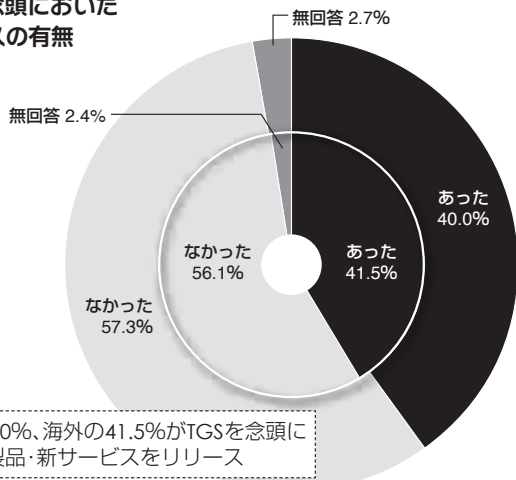


●棒グラフの見方
 ■ 国内
 ■ 海外

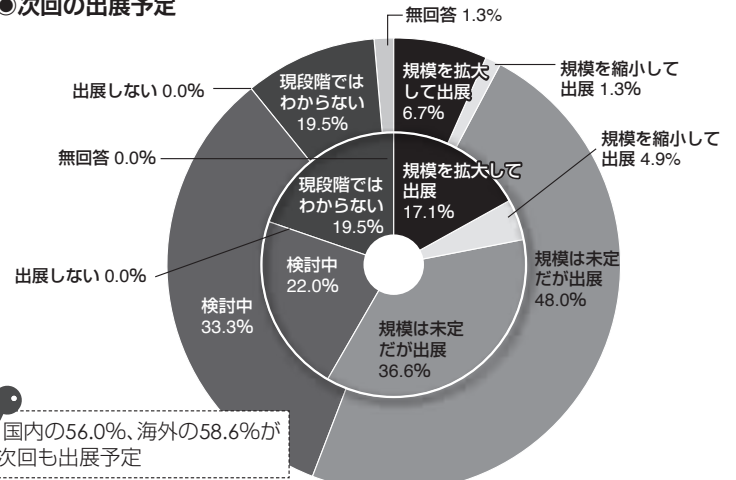
●ビジネスデイで実施した企画(MA)



●TGSを念頭においたリリースの有無



●次回の出展予定





12. 広報活動

本年度は国内外のメディアに向けて多言語版を含む60本のプレスリリースを配信し、イベント最新情報のタイムリーな配信と取材誘致に向けた積極的な活動を実施しました。その結果、取材媒体数・取材者数ともに過去最多を更新しました。とりわけ海外からの取材が増加しており、海外メディアの取材者数は前年比15.9%増となりました。

メディア掲載件数はWebでの掲載が前年を大きく上回り、全体で過去最多を更新しました。また近年横ばいしない減少傾向だった一般媒体での露出が、VR(仮想現実)など新規性の高い展示が多かったことで、テレビ、新聞、ラジオを中心に軒並み大幅に伸びました。

●メディア掲載件数

| | 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年 | 104 | 17 | 286 | 183 | 3,625 | 4,215 |

●会期中取材媒体数/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 |
| 1 | Web | 319 | 1053 | 216 | 615 | 157 | 415 | 135 | 449 | 827 | 2,532 |
| 2 | 新聞 | 37 | 79 | 29 | 58 | 16 | 24 | 11 | 19 | 93 | 180 |
| 3 | 通信 | 17 | 35 | 10 | 25 | 6 | 10 | 4 | 5 | 37 | 75 |
| 4 | テレビ(衛星放送/CATV) | 27 | 72 | 19 | 92 | 14 | 22 | 9 | 17 | 69 | 203 |
| 5 | テレビ(地上波) | 46 | 266 | 35 | 113 | 24 | 62 | 17 | 38 | 122 | 479 |
| 6 | 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 |
| 7 | ラジオ | 12 | 22 | 9 | 17 | 4 | 7 | 2 | 3 | 27 | 49 |
| 8 | 雑誌 | 139 | 445 | 121 | 396 | 55 | 143 | 36 | 91 | 351 | 1,075 |
| 9 | 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 | |
| | | 745 | 2,114 | 600 | 1,538 | 344 | 762 | 246 | 589 | 1,935 | 5,003 |

●海外媒体内訳

| 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 | | | |
| アジア | 中国 | 156 | 142 | 91 | 48 | 437 | 252 | 185 | △ | 96 | 56 | 40 | △ |
| | 日本(在日海外) | 37 | 30 | 20 | 20 | 107 | 108 | -1 | ▼ | 79 | 81 | -2 | ▼ |
| | 台湾 | 49 | 43 | 29 | 4 | 125 | 95 | 30 | △ | 74 | 54 | 20 | △ |
| | シンガポール | 5 | 9 | 4 | - | 18 | 56 | -38 | ▼ | 7 | 21 | -14 | ▼ |
| | 香港 | 34 | 22 | 12 | 3 | 71 | 104 | -33 | ▼ | 42 | 56 | -14 | ▼ |
| | 韓国 | 34 | 28 | 29 | 19 | 110 | 106 | 4 | △ | 36 | 26 | 10 | △ |
| | タイ | 34 | 15 | 2 | 3 | 54 | 49 | 5 | △ | 30 | 26 | 4 | △ |
| | インドネシア | 23 | 17 | 7 | 13 | 60 | 31 | 29 | △ | 19 | 6 | 13 | △ |
| | フィリピン | 13 | 4 | 2 | - | 19 | 2 | 17 | △ | 15 | 4 | 11 | △ |
| | マレーシア | 4 | 3 | 2 | - | 9 | 6 | 3 | △ | 9 | 7 | 2 | △ |
| | インド※1 | - | - | 4 | - | 4 | - | 4 | △ | 2 | - | 2 | △ |
| | ミャンマー※1 | - | 1 | 1 | - | 2 | - | 2 | △ | 1 | - | 1 | △ |
| | ヨーロッパ | フランス | 37 | 30 | 14 | 8 | 89 | 96 | -7 | ▼ | 41 | 39 | 2 |
| スペイン | | 23 | 29 | 9 | 5 | 66 | 42 | 24 | △ | 32 | 21 | 11 | △ |
| イギリス | | 10 | 11 | 1 | - | 22 | 28 | -6 | ▼ | 20 | 22 | -2 | ▼ |
| イタリア | | 7 | 21 | 8 | 5 | 41 | 31 | 10 | △ | 32 | 20 | 12 | △ |
| ドイツ | | 31 | 17 | 2 | 2 | 52 | 76 | -24 | ▼ | 30 | 32 | -2 | ▼ |
| オランダ | | 7 | 1 | 3 | 4 | 15 | 6 | 9 | △ | 9 | 6 | 3 | △ |
| スウェーデン | | 4 | - | 2 | - | 6 | 8 | -2 | ▼ | 6 | 6 | - | - |
| オーストリア | | 3 | - | 3 | 1 | 7 | 6 | 1 | △ | 4 | 4 | - | - |
| ポーランド | | 2 | 2 | 4 | - | 8 | 4 | 4 | △ | 5 | 4 | 1 | △ |
| ロシア | | 6 | 1 | - | - | 7 | 11 | -4 | ▼ | 4 | 4 | - | - |
| アイルランド | | 1 | 2 | - | - | 3 | 3 | - | - | 3 | 3 | - | - |
| ベルギー | | 1 | 2 | - | 1 | 4 | 2 | 2 | △ | 3 | 1 | 2 | △ |
| ハンガリー | | 6 | 1 | - | - | 7 | 2 | 5 | △ | 3 | 2 | 1 | △ |
| ギリシャ※1 | | 2 | 2 | 2 | - | 6 | - | 6 | △ | 3 | - | 3 | △ |
| セルビア※1 | | 1 | - | 1 | - | 2 | - | 2 | △ | 1 | - | 1 | △ |
| デンマーク※1 | | 4 | 1 | - | - | 5 | - | 5 | △ | 4 | - | 4 | △ |
| ポルトガル※1 | | 1 | 2 | 1 | - | 4 | - | 4 | △ | 2 | - | 2 | △ |
| マルタ共和国※1 | 4 | - | 3 | - | 7 | - | 7 | △ | 3 | - | 3 | △ | |
| 中東 | クウェート | 3 | - | - | - | 3 | 11 | -8 | ▼ | 2 | 4 | -2 | ▼ |
| | サウジアラビア | 8 | 2 | - | 3 | 13 | 7 | 6 | △ | 6 | 4 | 2 | △ |
| | カタール | 2 | - | 3 | - | 5 | 1 | 4 | △ | 2 | 1 | 1 | △ |
| 北米/中南米 | アメリカ | 50 | 46 | 16 | 12 | 124 | 151 | -27 | ▼ | 60 | 66 | -6 | ▼ |
| | メキシコ | 5 | 5 | 7 | 4 | 21 | 30 | -9 | ▼ | 18 | 19 | -1 | ▼ |
| | カナダ | 11 | 14 | 9 | 2 | 36 | 29 | 7 | △ | 24 | 16 | 8 | △ |
| | アルゼンチン | 6 | 6 | 6 | 2 | 20 | 14 | 6 | △ | 9 | 8 | 1 | △ |
| | ブラジル | 3 | 2 | 4 | - | 9 | 6 | 3 | △ | 2 | 6 | -4 | ▼ |
| | チリ※1 | - | 1 | - | - | 1 | - | 1 | △ | 1 | - | 1 | △ |
| オセアニア | ペネズエラ※1 | 2 | - | 2 | - | 4 | - | 4 | △ | 2 | - | 2 | △ |
| | オーストラリア | 19 | 17 | 6 | - | 42 | 38 | 4 | △ | 27 | 30 | -3 | ▼ |
| 合計 | 648 | 529 | 309 | 159 | 1,645 | 1,419※2 | 234 | △ | 768 | 661※2 | 113 | △ | |

※1 → 2015年不参加、2016年参加 ※2 → 2015年参加、2016年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

次回開催案内

[名称] 東京ゲームショウ2017

[会期(予定)] 2017年9月21日(木)▶9月24日(日)

[会場] 幕張メッセ

東京ゲームショウ2016 オフィシャルレポート

発行 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)
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1
小田急第一生命ビル18階
TEL:03-6302-0967 FAX:03-6302-0968

編集 日経BP社 東京ゲームショウ事務局

デザイン 入江 泰代

印刷 大應

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
E-mail tgs@nikkeibp.co.jp

