



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サポートアーツクラブチケット 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
PlayStation4	116		Oculus Rift
PlayStation3	15		HTC Vive
PlayStation Vita	48		GEAR VR
Xbox One	30		VR その他
合計			1523

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) 31,399人	9月17日(木) 29,058人	9月18日(木) 27,786人
	9月16日(金) 33,634人	9月18日(金) 29,557人	9月19日(金) 28,647人
	9月17日(土) 98,074人 (内ファミリー11,294人)	9月19日(土) 97,601人 (内ファミリー10,360人)	9月20日(土) 92,308人 (内ファミリー5,951人)
	9月18日(日) 108,117人 (内ファミリー14,485人)	9月20日(日) 112,230人 (内ファミリー14,517人)	9月21日(日) 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	カブコン	
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

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	カブコン	
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	コスパ	
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	スピパイク・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	Pikatto Anime/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	専門学校ビーマックス	
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 学友会	
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	ガンバレル	
5-C04	完美世界(北京)網絡技術	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	ZICHUANYINGMENG	中国
6-C08	Super Phantom Cat	中国
5-C18	スプレード	
5-C16	CELAD	台湾
6-C19	Sola	
6-C03	タスキブ	
6-C15	Chengdu 91Act 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	
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	ピットキャッシュ	
ゲームデバイスコーナー		
10-W03	東プレ	
10-W01	トピー・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

TOKYO GAME SHOW 2016 Official Report

9-W03	Shenzhen Dlodlo Technologies	中国
9-W33	スタジオ無限	
9-W09	3DRUDDER	フランス
9-W03	双日プラネット	
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	リテラシーズ	
9-W10	+Ring	
AIコーナー		
3-C16	シリ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	Kitfox 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	イスラエル

9-A47	Cherrymochi	
9-A15	2024 Studios	エジプト
9-A14	Digital Dreams	オランダ
9-A28	Dave Cooper	英國
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 Perfex	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	英國
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	Hanji 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	英國
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	ピグミースタジオ	
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 Initiry 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	Left 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
	Yggdrazil 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
	Malaysia External Trade Development	マレーシア
3-N17	Animonsta Studios	マレーシア
	Arcane Gaming	マレーシア
	Biszon 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
	ラテンニューススターズコーナー	
	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
	Fat 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
3-N12	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	iICON 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	
4-N17	エスカドラー	
4-N13	エンザイム	
4-N13	オーディオ・キネティック	
4-C01	韓国パビリオン	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
	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
	Ubitus	台湾
4-C12	XPEC Art Center	台湾
	XPEC Entertainment	台湾
	台湾貿易センター	台湾

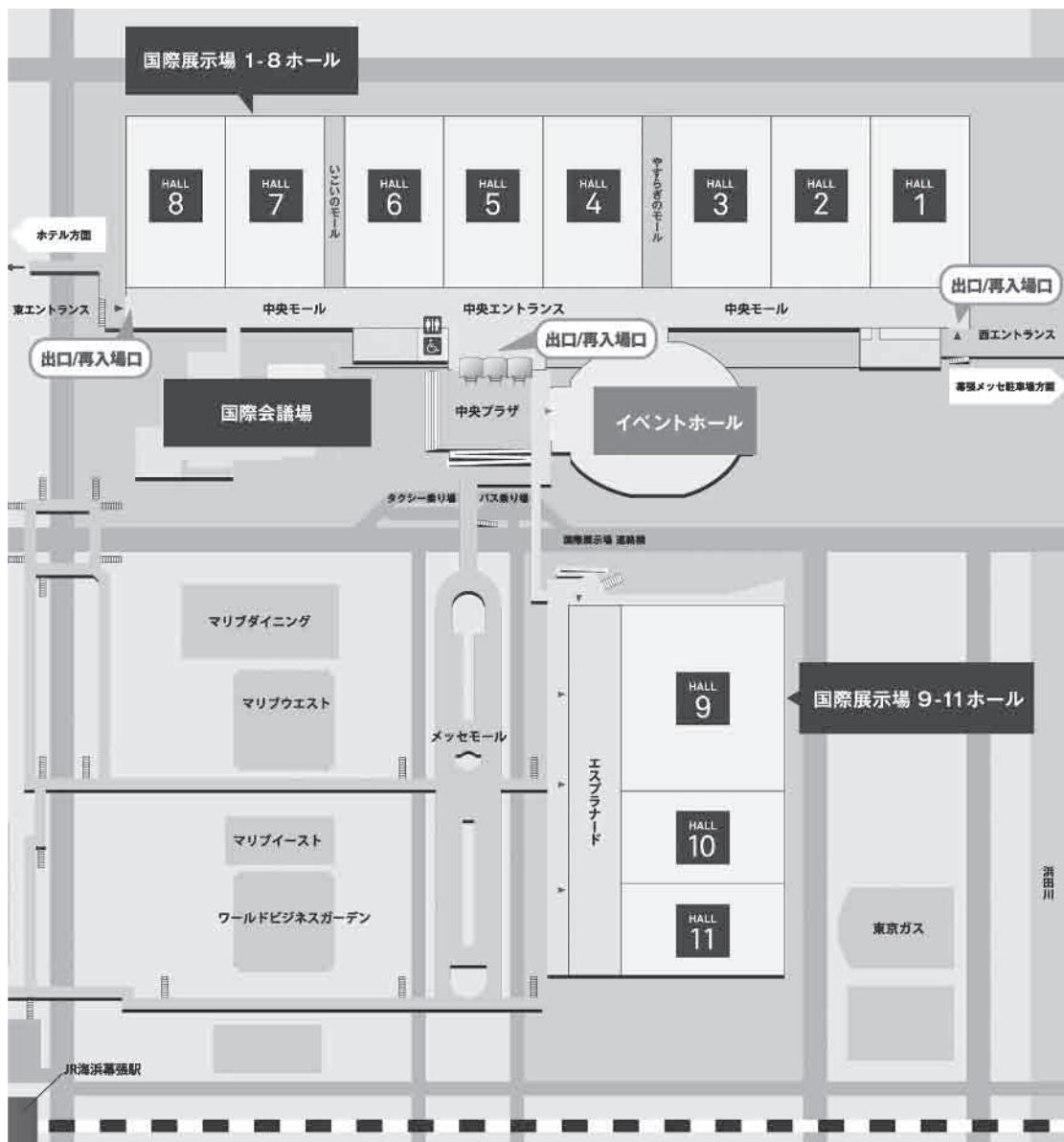
4-N27	タカラ	
4-N41	タップジョイ・ジャパン	
4-N02	TapTap	中国
4-C02	TeamSpeak	ドイツ
4-N24	DICO	
4-C05	THECOO	
4-N03	テクノプラッド	
4-N14	トーザワールド	
4-N06	日本マイクロソフト	
4-N49	ハートビーツ	
4-N29	PASSION REPUBLIC	マレーシア
4-N44	Bizcast	
4-N10	bitcraft	
4-N16	ピヨンド	
4-N22	ファミ通 マーケティング	
4-C03	Fujian MOGE Network Technology	中国
4-C03	Fuzhou Development 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	アピリツ	
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
	Shanghai Uzone Network Technology	中国
	Subete games	
	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・ディーピー	
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。

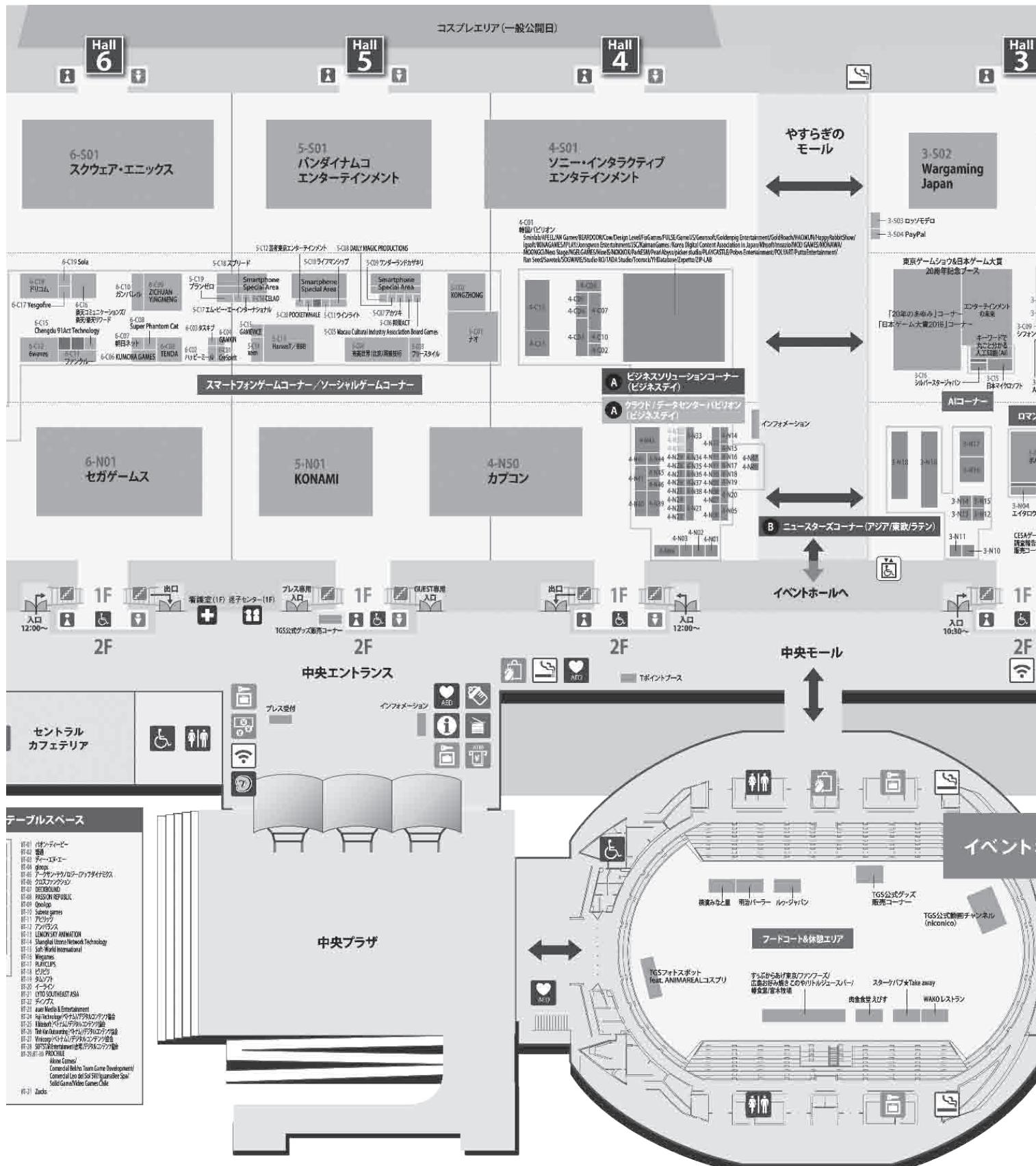
1～8ホールには、一般展示、ファミリーゲームパーク、ビジネス

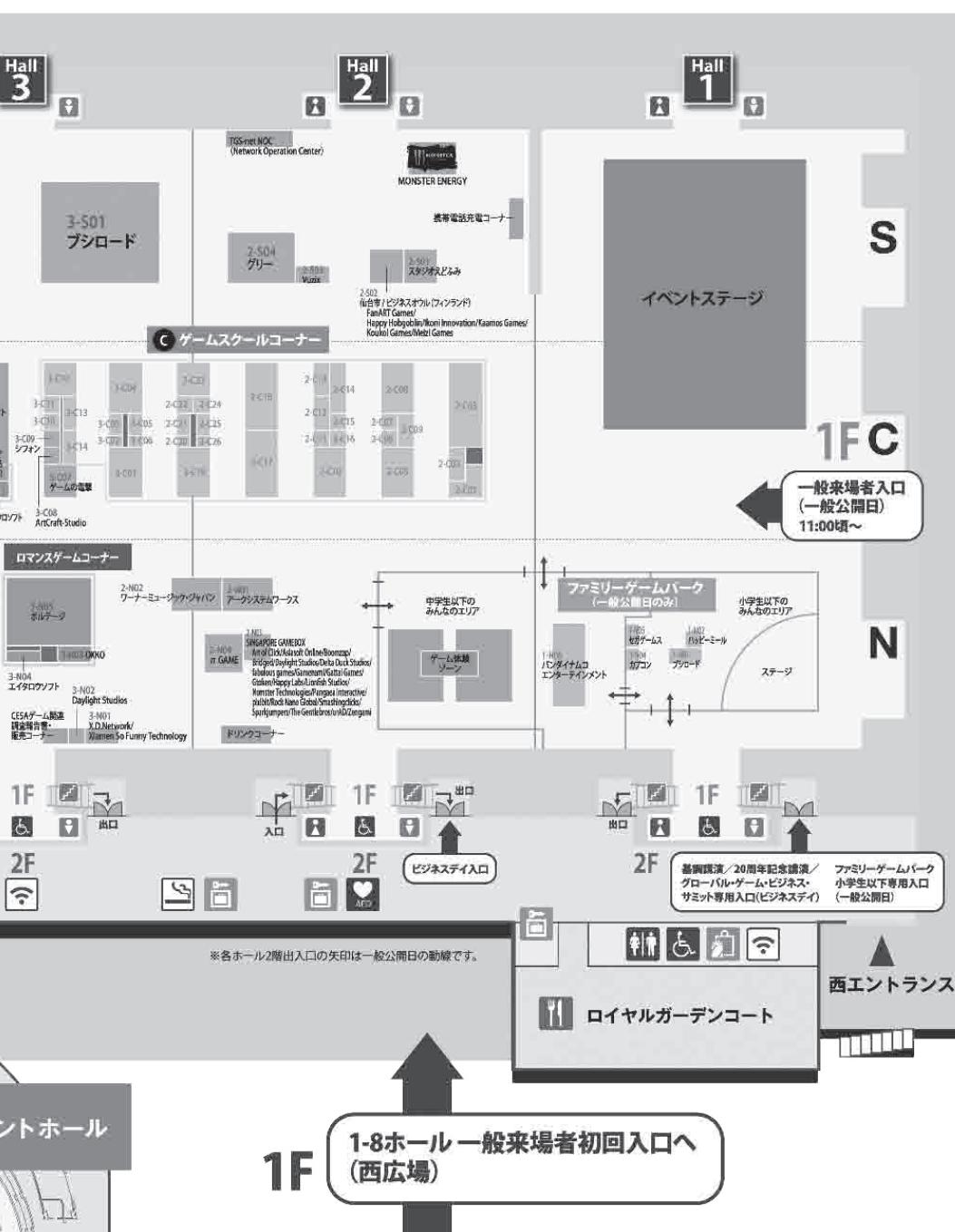
ソリューションコーナーなどを、9～11ホールには、物販コーナー、VRコーナー、インディーゲームコーナーなどを、国際会議場にはビジネスミーティングエリア、ビジネスラウンジを配置しました。

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。

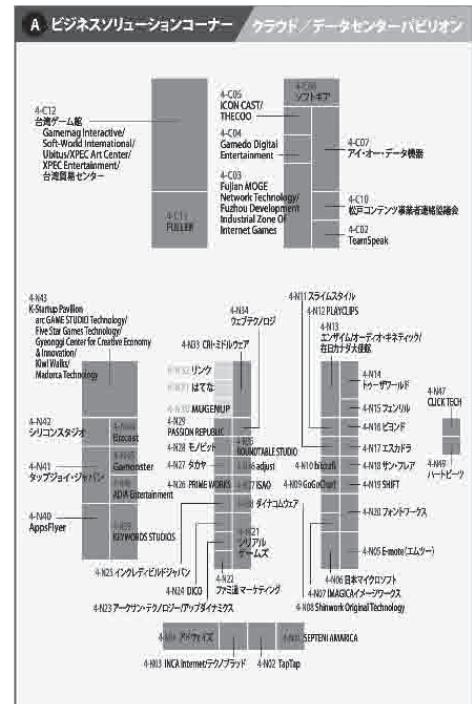
4. 会場レイアウト

会場マップ / FLOOR MAP 1~6ホール

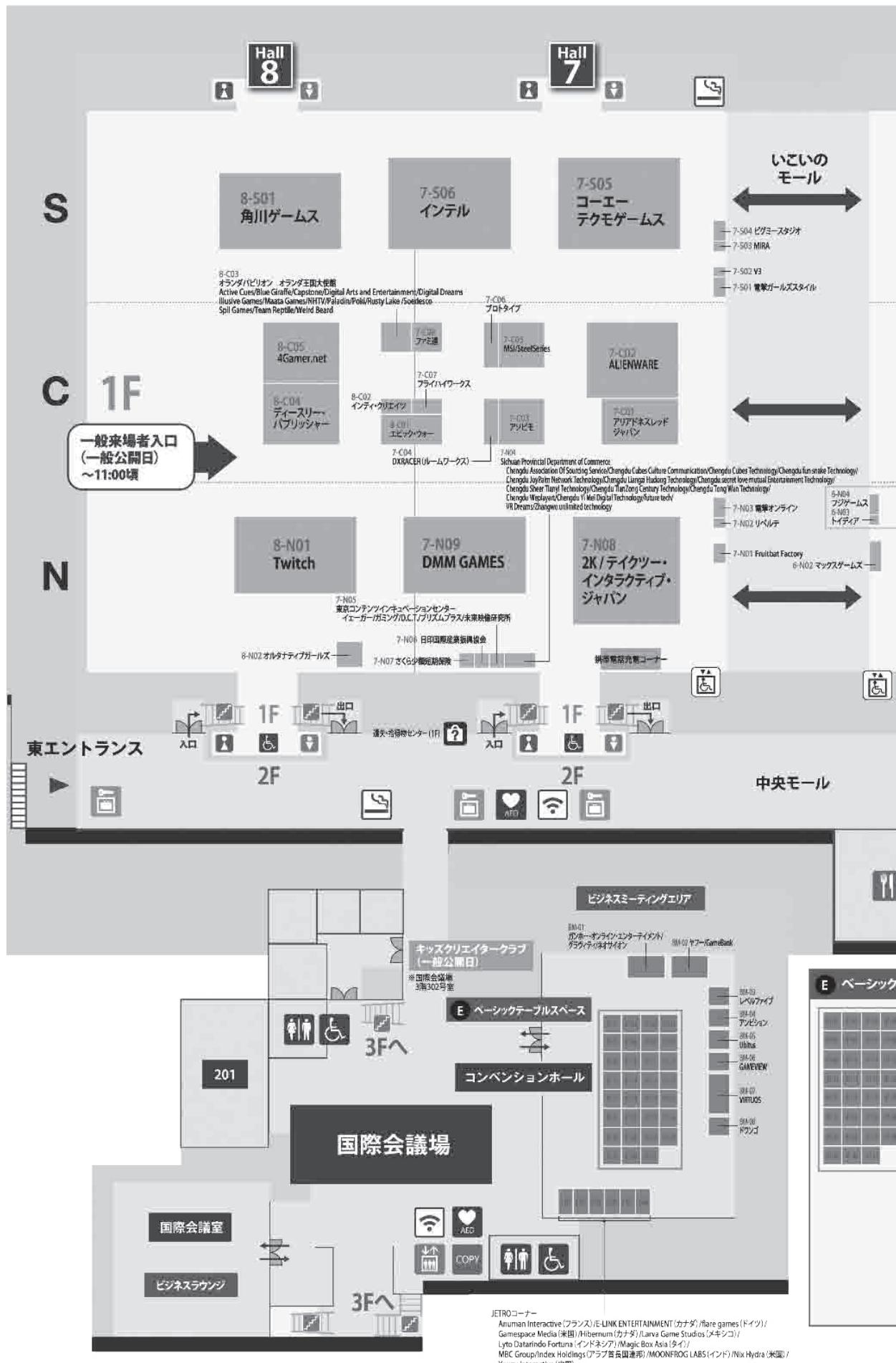




主催者コーナー



会場マップ／FLOOR MAP 7～8ホール





会場マップ／FLOOR MAP 9~11ホール



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



ゲームスクールコーナー



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



e-Sportsコーナー



ゲームデバイスコーナー



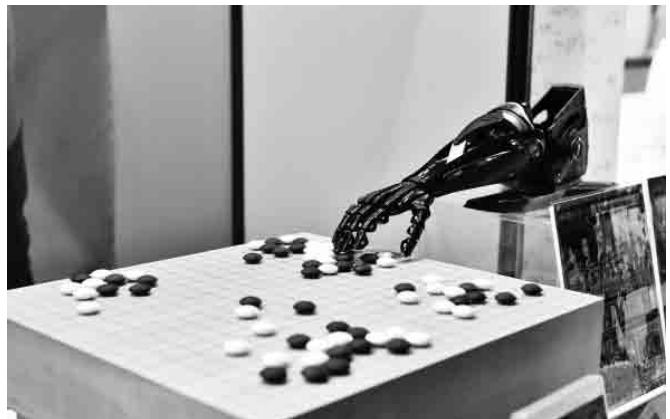
ロマンスゲームコーナー



VRコーナー【NEW】



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・名称変更して小中学生向け企画「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拡げました。



キッズクリエータークラブ

【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う企画も実施。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の入場口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」「テレイグジスタンス」「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

エイ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、カブコン、ガンホー・オンライン・エンターテイメント、クラップハンズ、GAMES BY MO、ゲームセンターCX、コーエーテクモゲームス、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/ティクツー・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、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

東京ゲームショウ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、東京ゲームショウ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や東京ゲームショウ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。



カブコン
代表取締役会長 辻本 憲三氏



コーエーテクモホールディングス
代表取締役会長 横川 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



カブコン
代表取締役社長COO 辻本 春弘氏



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



カドカワ 取締役 浜村 弘一氏

オフィシャルソーター

今年、東京ゲームショウとしては初めての試みである「オフィシャルソーター」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ソ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 ブ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

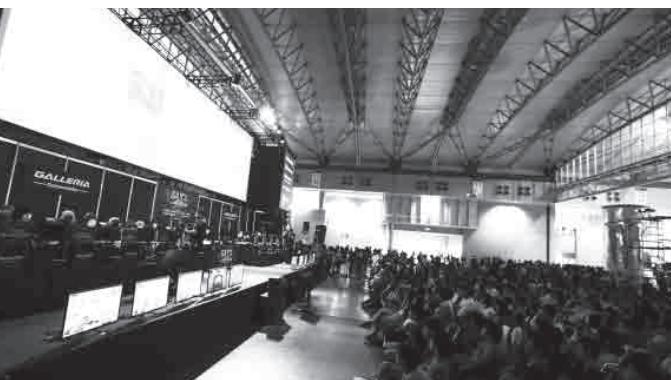


e-Sportsステージ

【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、日本でも盛り上がりがてきている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 & 日韓エキシビションマッチ
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 ハースストーン・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。オフィシャルメーカーに任命した、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。オフィシャルメーカーや事前告知番組など、新しい施策を実施したことでの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、東京ゲームショウ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示示す機能や、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しました。

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インター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ィア発掘イベント「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のタイトルが出演しました。



商談機能

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。

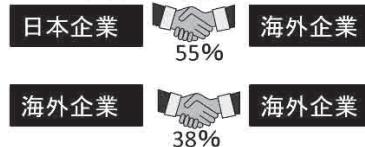
2016年の登録会社は、1,149社(2015年:1,011社)、事前商談申込件数は、2,160件(2015年:1,813件、2014年:1,810件、2013年:1,325件)と拡大しました。その中で、事前商談アポイント確定件数は、前年606件から650件に増加し、東京ゲームショウの商談機能はさらに強化しました。

「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

《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

＜出展社ミーティングスペース＞
国際的な商談が93%



＜TGSアポイントシステムは＞
商談促進ツールとして稼働

日本のゲーム
関連企業



アジアを中心とす
る海外出展社
・来場者

- ①登録会社数
- ②事前商談申込件数
- ③事前商談アポイント確定件数



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。



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)が登壇し、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 純氏**HTC**

Vice President Raymond Pao氏

FOVE

CTO Lochlann Wilson氏

モデレータ: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 純氏



Raymond Pao 氏



Lochlann Wilson 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: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



モデレーター: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



Julian 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超えるべき壁～

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



杉山 晃一氏



木村 唯人氏



門澤 清太氏

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。



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
プロデュース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



小山 順一朗氏



田宮 幸春氏



小島 由香氏



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 穎

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。



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リージョングーム事業本部
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ツ 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 セールスチーム
マネージャー 池端 由基氏



佐藤 基氏



村岡 弥真人氏



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。



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が登壇し、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	プラウニーズ×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」のステージショウ。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、ファッショショウなどを披露。 

●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」、東京ゲームショウ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、東京ゲームショウ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せるなど、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、東京ゲームショウ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)



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)



伊集院はマジでなんでもやってる
ファミ通のコラム見てると結構遊んでる
気がする
高価な時代の和服でいいやん
16:05
16:05
16:05

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・ソフトワークス	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しました。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
斎藤 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
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)／
ファンブレックス(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



(株)セガゲームス
総合プロデューサー
細山田 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



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 デコロンゴン	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】鷺崎 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。



◎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 ●人喰いの大鷦トリコ ●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
人喰いの大鷦トリコ	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)

9. ビジネスディ来場者アンケート

調査概要

【調査方法】東京ゲームショウ2016のビジネスディ来場者登録者のうち、国内:2万4350人、海外:4120人に、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】国内:2016年11月9日(水)~2016年11月15日(火)
海外:2016年11月9日(水)~2016年11月15日(火)

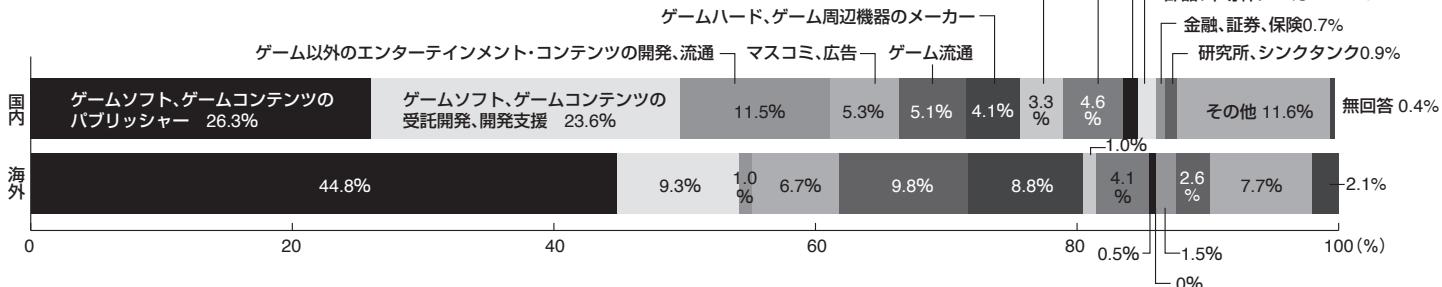
【有効回答数】国内:1660件(回収率6.8%) 海外:194件(回収率4.7%)

【調査実施】日経BPコンサルティング

●円グラフの見方

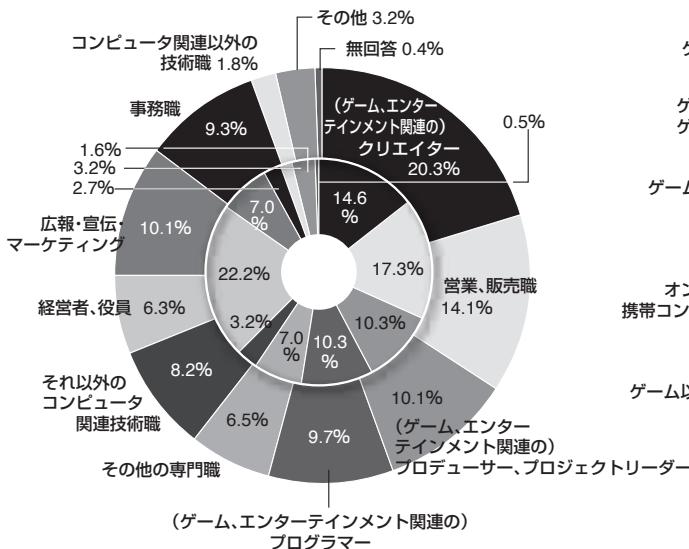


●業種

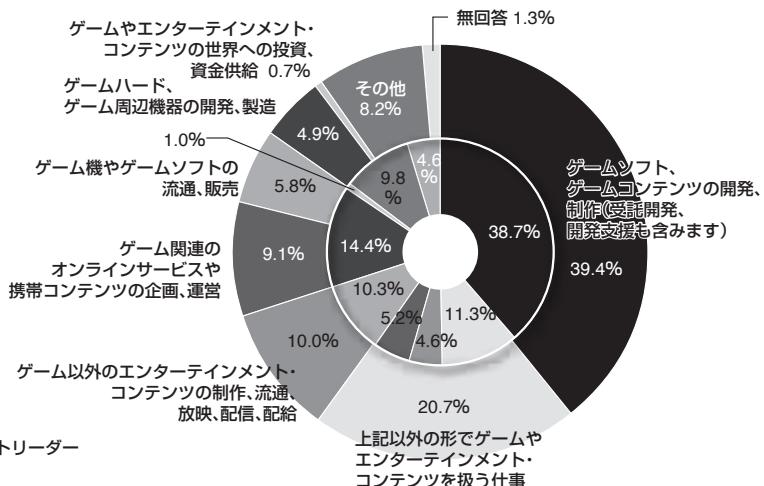


●職種

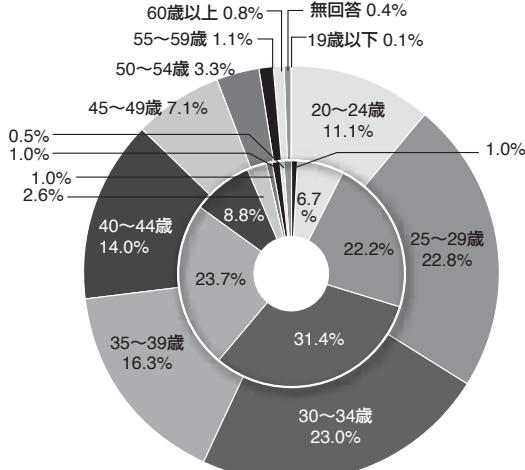
海外来場者の22.2%が経営者・役員



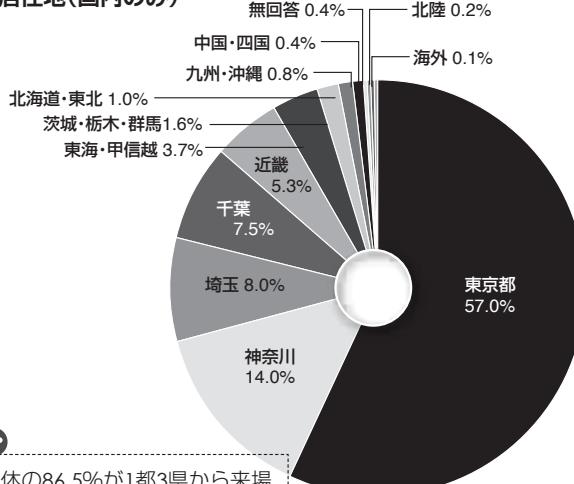
●ゲーム／エンターテインメント・コンテンツとの関わり



●年齢



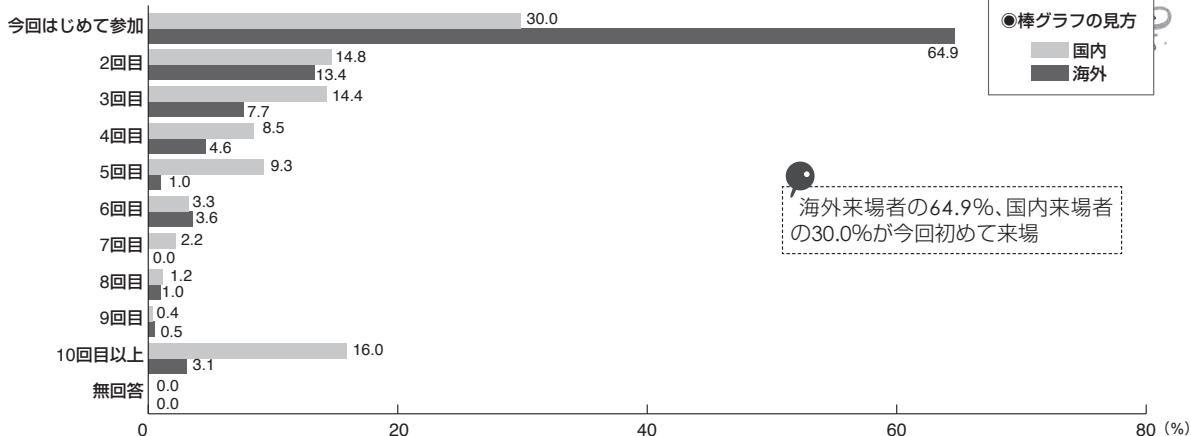
●居住地(国内のみ)



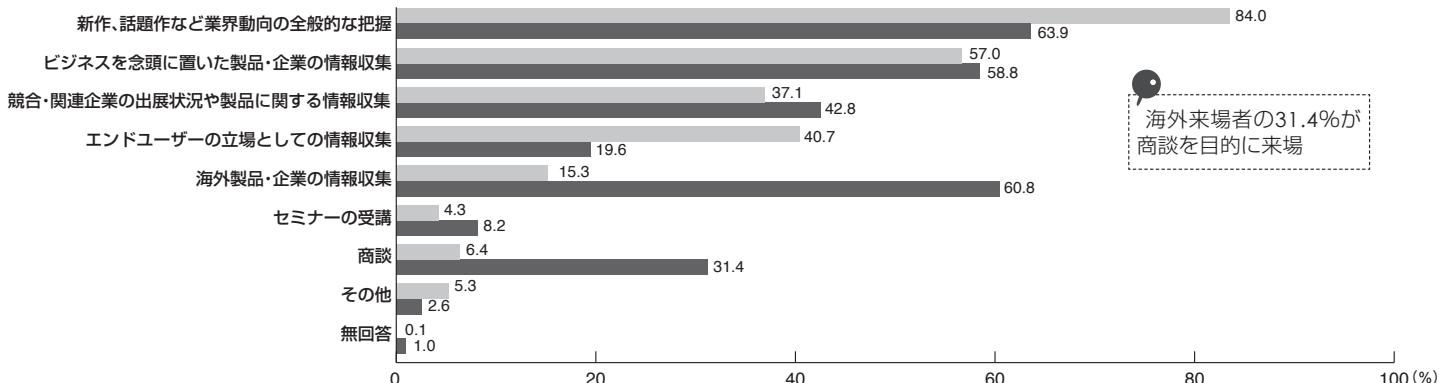
全体の86.5%が1都3県から来場



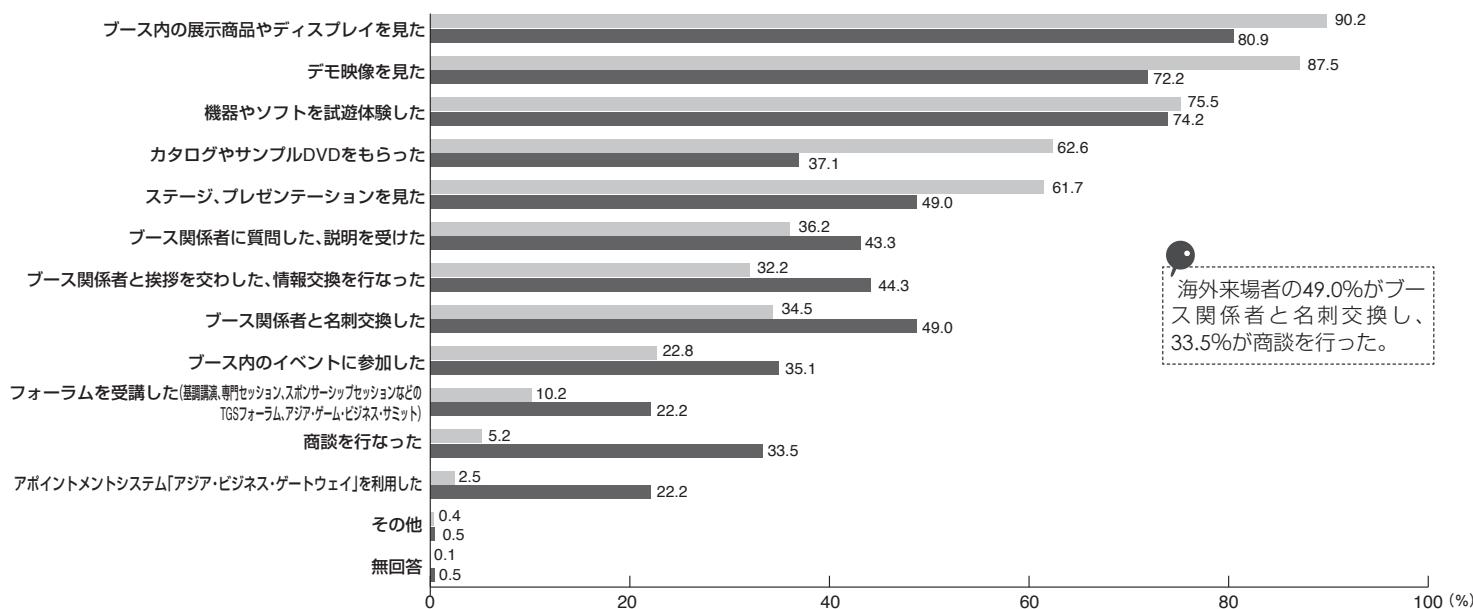
◎来場回数



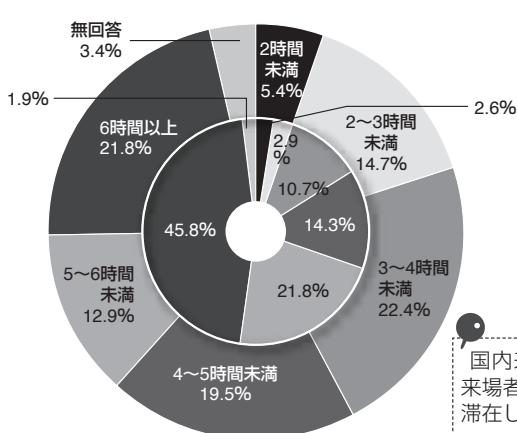
◎来場の目的(MA)



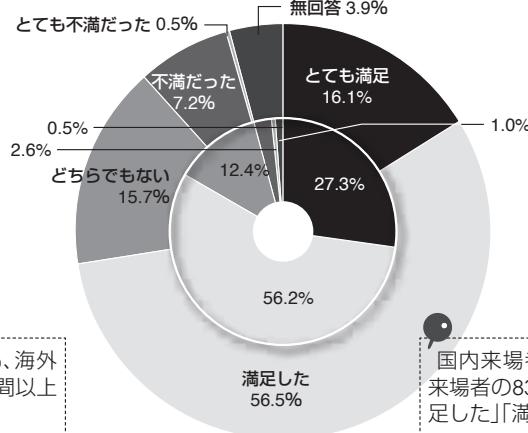
◎来場時の行動(MA)



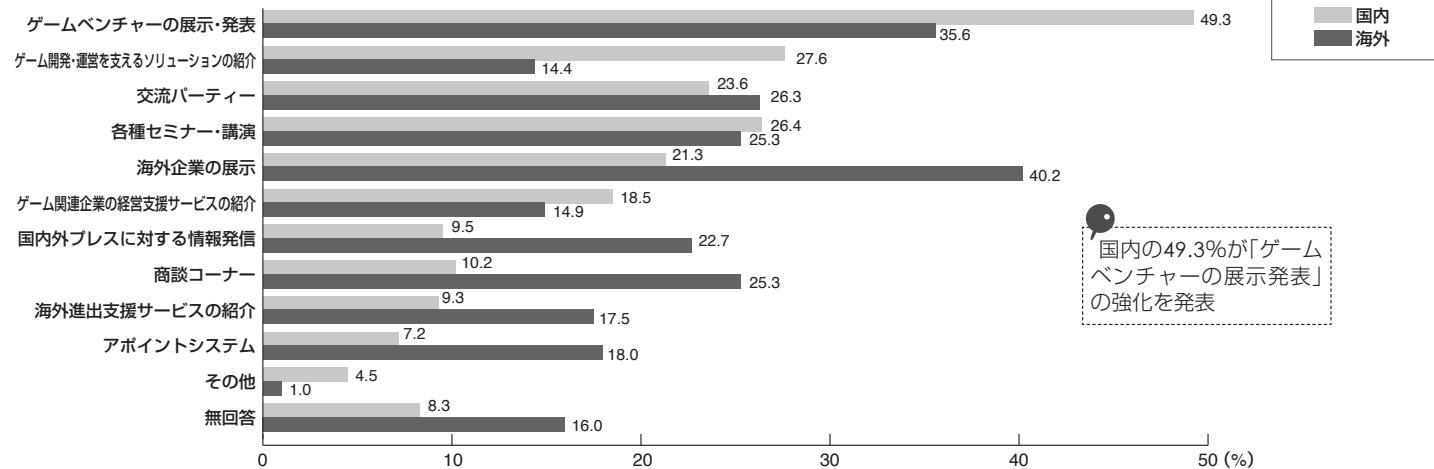
◎滞在時間



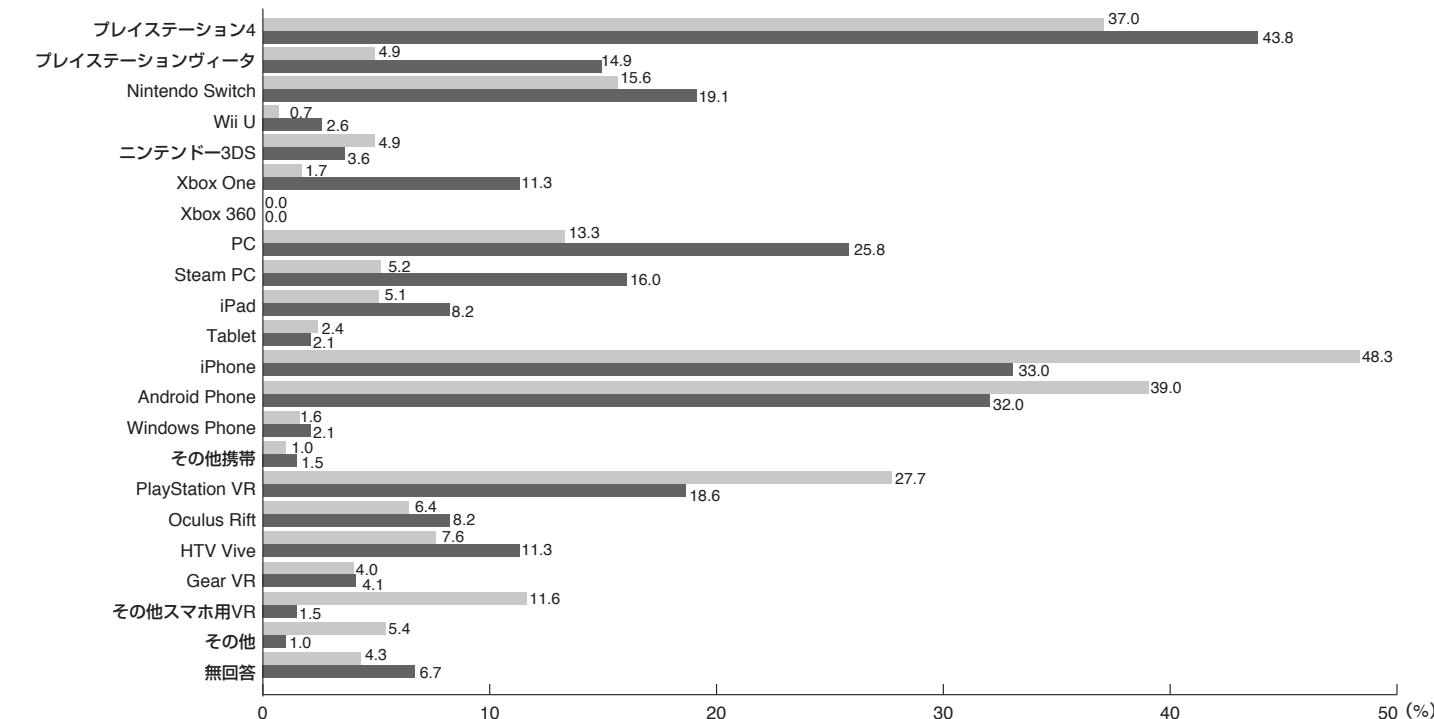
◎東京ゲームショウ2016の満足度



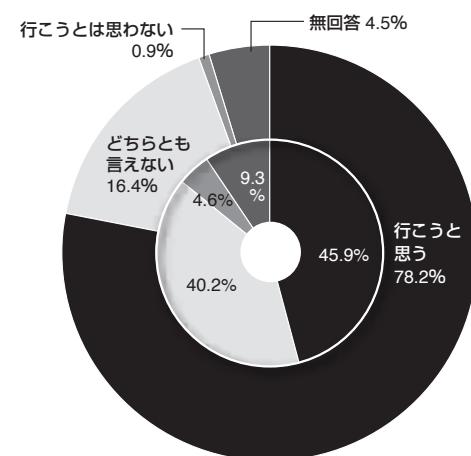
◎「ビジネスデイ」で今後、強化してほしい項目



◎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%が次回も来場を希望

◎ビジネスデイ海外来場者 地域/国別内訳

地域	国・地域別割合(%)		地域	国・地域別割合(%)	
アジア	中国	30.9%	欧州	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%		チエコ	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%
北米	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%
	英国	1.7%		UAE	0.4%
欧州	ドイツ	1.5%	中東	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%
	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

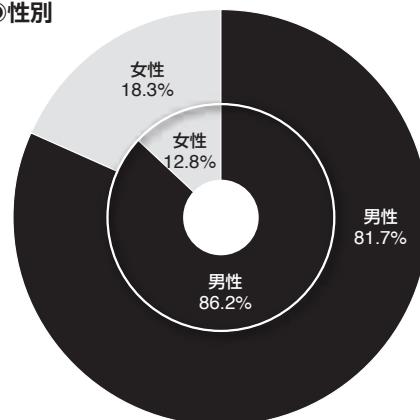
【調査主体】国内: <実施主体>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

海外: 日経BPコンサルティング

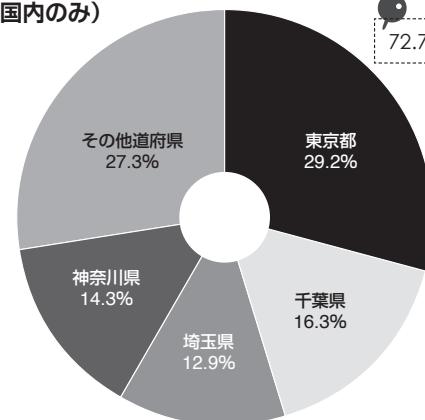
●円グラフの見方

海外
国内

●性別

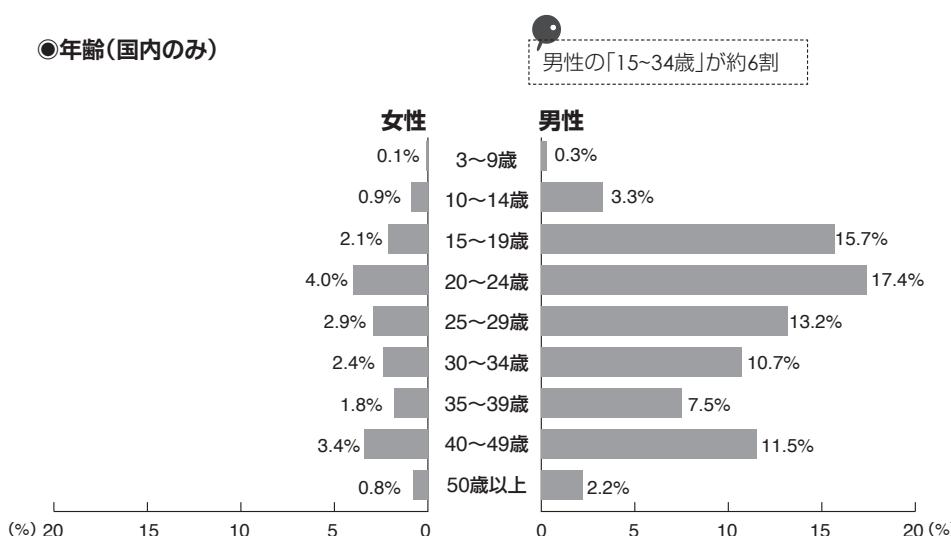


●居住地(国内のみ)

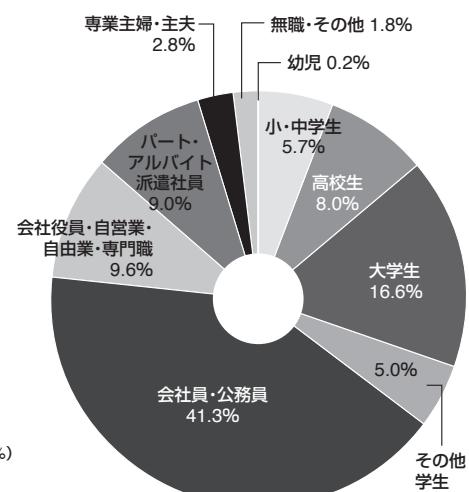


72.7%が1都3県から来場

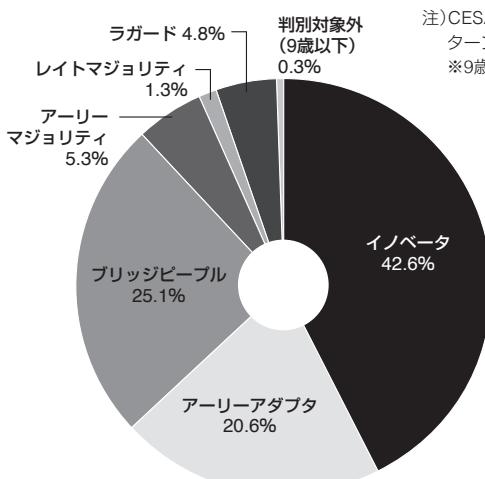
●年齢(国内のみ)



●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】比較的の早期に購入に踏み切るユーザー群

【ブリッジピープル】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

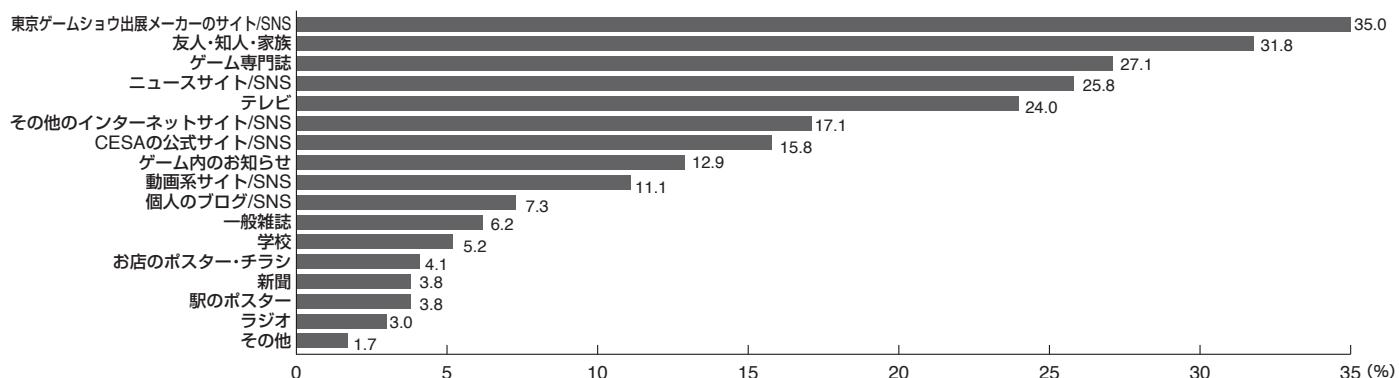
【ラガード】家庭用ゲーム機を1台も所有していない、マーケット対象外の一般生活者

高

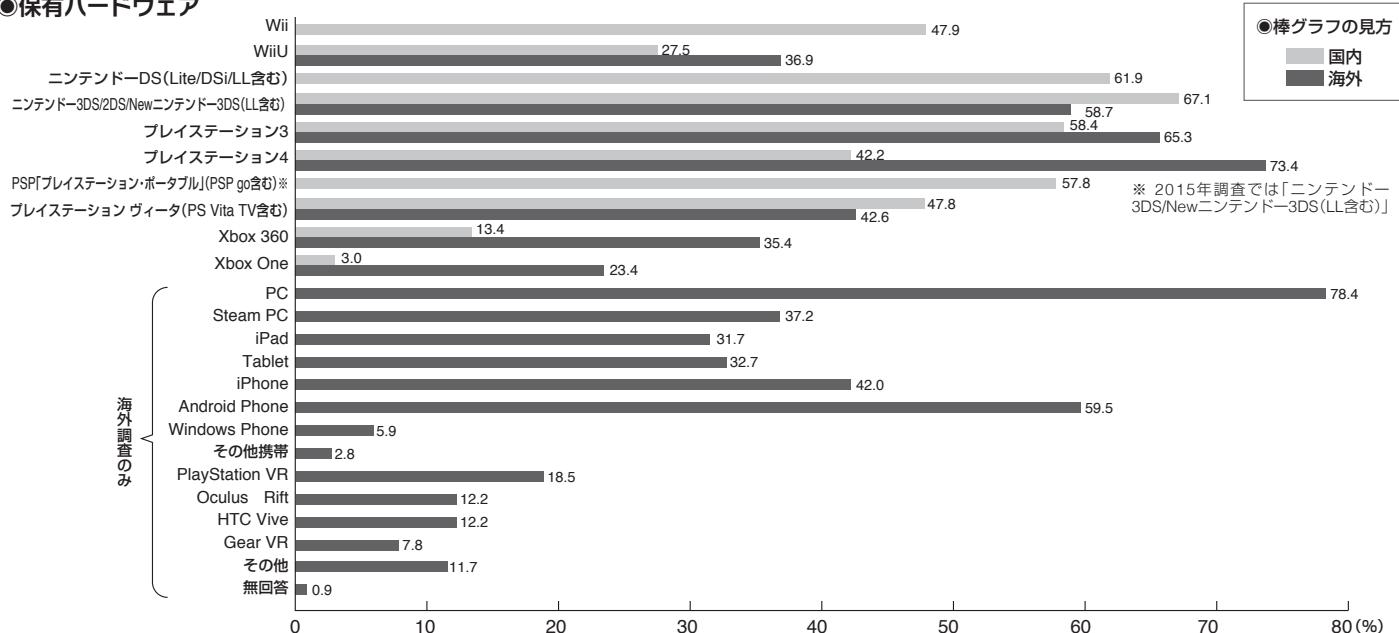
低

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

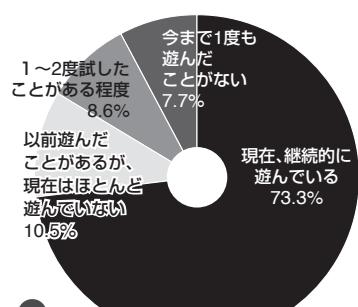
● 東京ゲームショウの情報接触(MA)(国内のみ)



● 保有ハードウェア

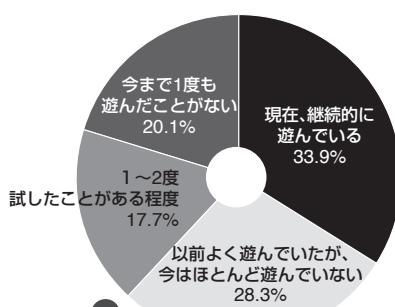


● スマートフォン・タブレット用ゲームのプレイ経験(国内のみ)



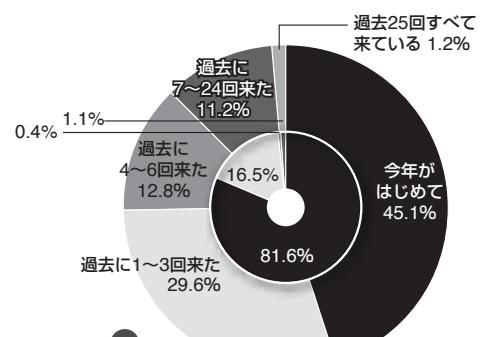
来場者の7割強がスマートフォン・タブレット用ゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答

● パソコン用ゲームのプレイ経験(国内のみ)



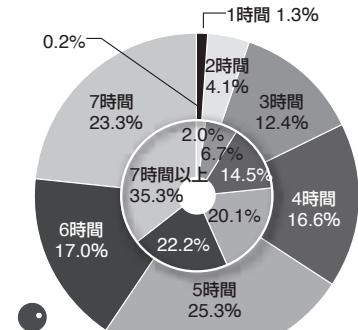
来場者の3割強がパソコン用ゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答

● 過去の東京ゲームショウへの来場回数



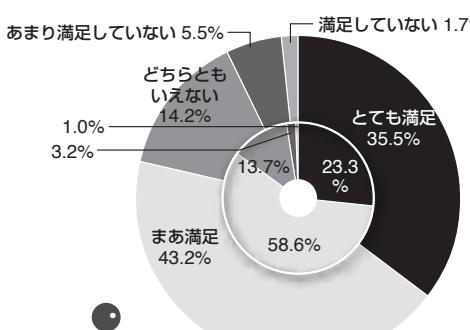
国内来場者の45.1%、海外来場者の81.6%が東京ゲームショウに初参加

● 滞在時間



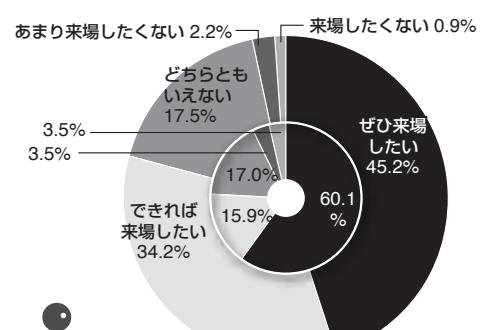
国内来場者の82.2%、海外来場者の90.7%が4時間以上滞在

● 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。

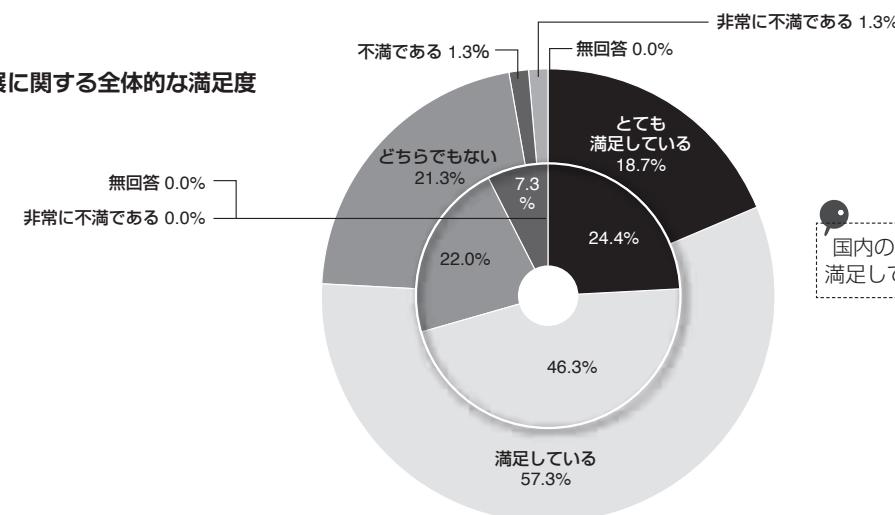
【調査期間】2016年11月2日(水)～2016年11月15日(火)

【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

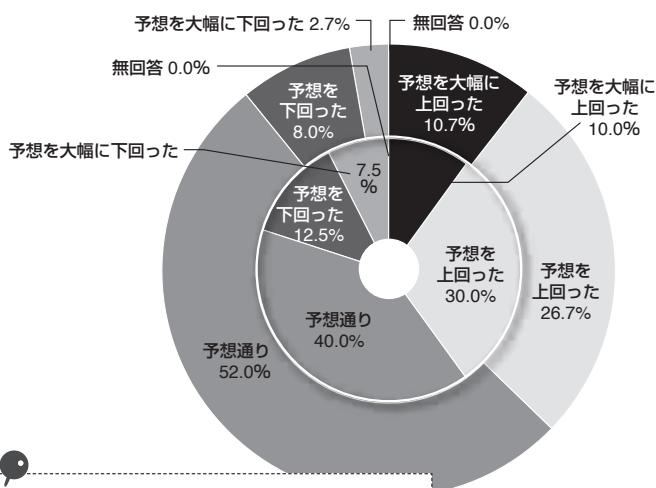


●出展に関する全体的な満足度



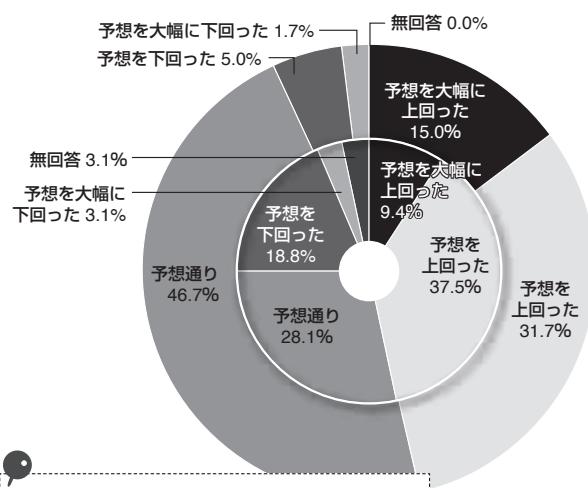
国内の76.0%、海外の70.7%が「とても満足している」「満足している」と回答

●貴社ブースへの来客数(ビジネスデイ)



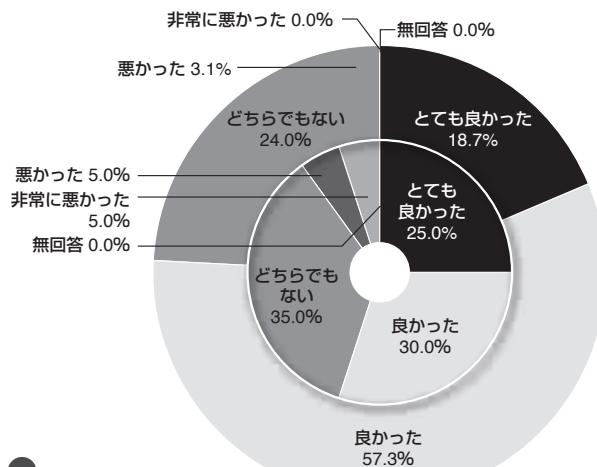
国内の37.4%、海外の40.0%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

●貴社ブースへの来客数(一般公開日)



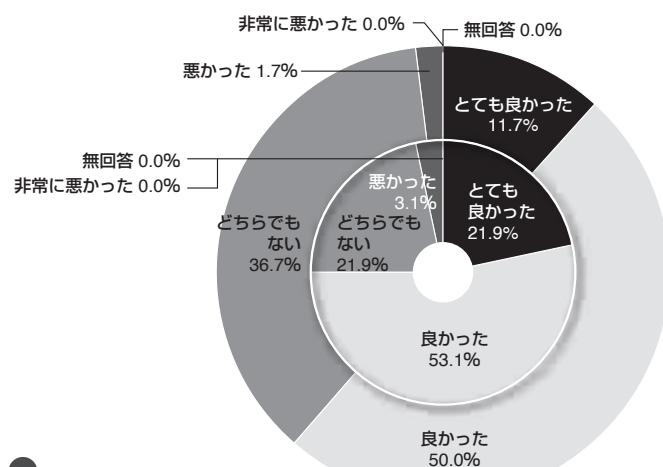
国内の46.7%、海外の46.9%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

●来場者の質(ビジネスデイ)



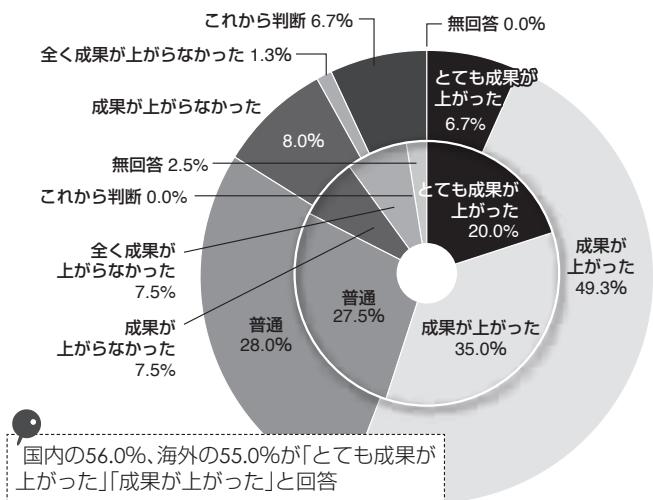
国内の76.0%、海外の55.0%が「とても良かった」「良かった」と回答

●来場者の質(一般公開日)



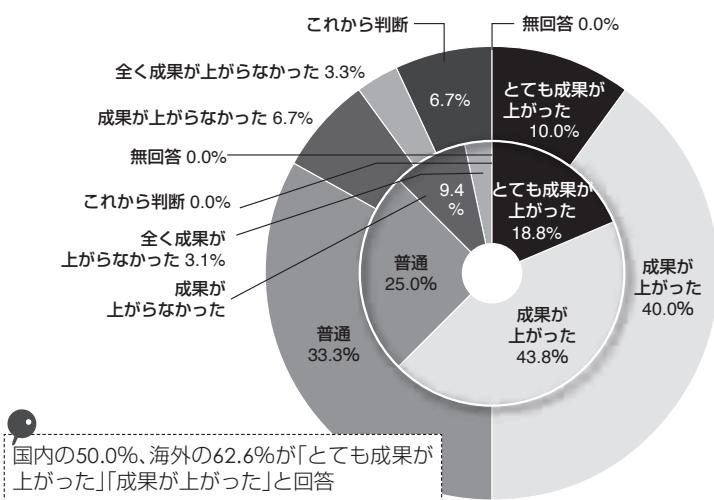
国内の61.7%、海外の75.0%が「とても良かった」「良かった」と回答

●出展成果(ビジネスディ)



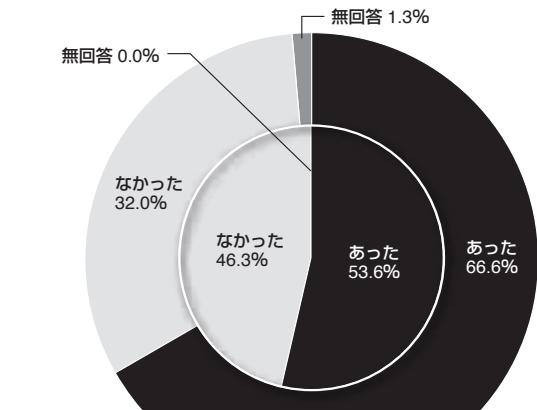
国内の56.0%、海外の55.0%が「とても成果が上がった」「成果が上がった」と回答

●出展成果(一般公開日)



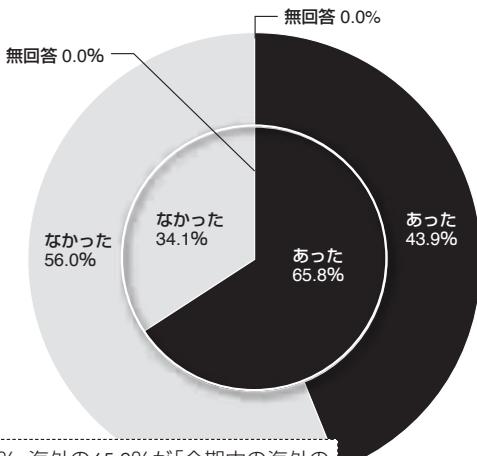
国内の50.0%、海外の62.6%が「とても成果が上がった」「成果が上がった」と回答

●会期中の日本のメディアによる取材の有無



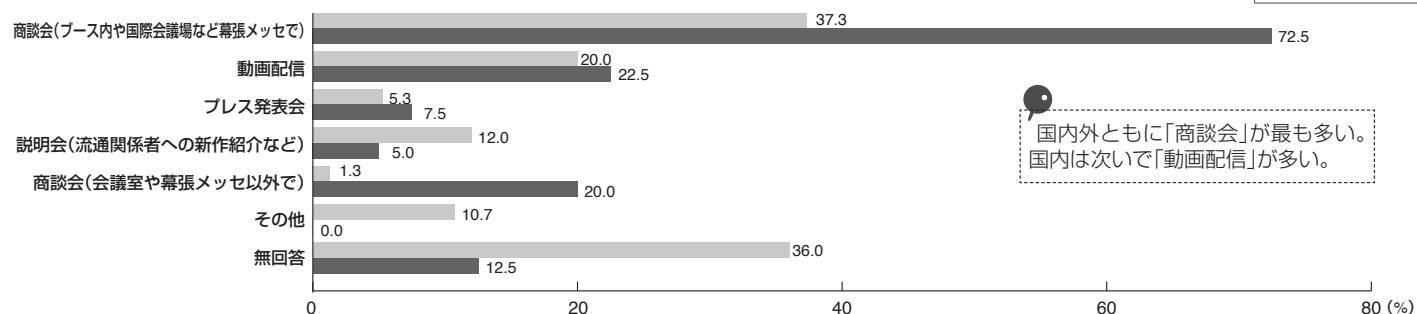
「国内の66.6%、海外の53.6%が「会期中の日本のメディアによる取材があった」と回答

●会期中の海外のメディアによる取材の有無



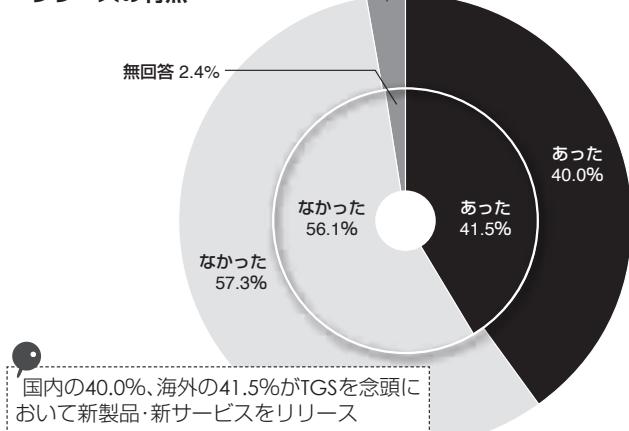
「国内の43.9%、海外の65.8%が「会期中の海外のメディアによる取材があった」と回答

●ビジネスステイで実施した企画(MA)



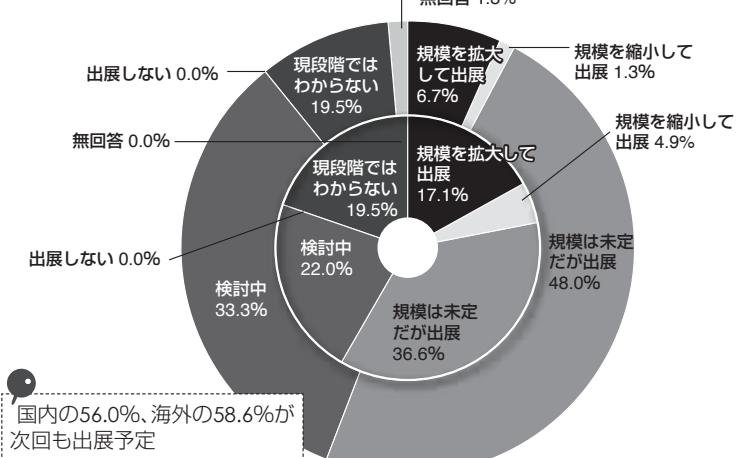
国内外ともに「商談会」が最も多い。内は次いで「動画配信」が多い。

●TGSを念頭において リリースの有無



国内の40.0%、海外の41.5%がTGSを念頭において新製品・新サービスをリリース

○次回の出展予定



国内の56.0%、海外の58.6%が
次回も出展予定



12. 広報活動

本年度は国内外のメディアに向けて多国語版を含む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。また近年横ばいないし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		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	1,053	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	
		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
	日本(在日海外)	37	30	20	20	107	108	-1	▼	79	81
	台湾	49	43	29	4	125	95	30	△	74	54
	シンガポール	5	9	4	-	18	56	-38	▼	7	21
	香港	34	22	12	3	71	104	-33	▼	42	56
	韓国	34	28	29	19	110	106	4	△	36	26
	タイ	34	15	2	3	54	49	5	△	30	26
	インドネシア	23	17	7	13	60	31	29	△	19	6
	フィリピン	13	4	2	-	19	2	17	△	15	4
	マレーシア	4	3	2	-	9	6	3	△	9	7
ヨーロッパ	インド※1	-	-	4	-	4	-	4	△	2	-
	ミャンマー※1	-	1	1	-	2	-	2	△	1	-
	フランス	37	30	14	8	89	96	-7	▼	41	39
	スペイン	23	29	9	5	66	42	24	△	32	21
	イギリス	10	11	1	-	22	28	-6	▼	20	22
	イタリア	7	21	8	5	41	31	10	△	32	20
	ドイツ	31	17	2	2	52	76	-24	▼	30	32
	オランダ	7	1	3	4	15	6	9	△	9	6
	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
中東	ポーランド	2	2	4	-	8	4	4	△	5	4
	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
	ハンガリー	6	1	-	-	7	2	5	△	3	2
	ギリシャ※1	2	2	2	-	6	-	6	△	3	3
	セルビア※1	1	-	1	-	2	-	2	△	1	-
	デンマーク※1	4	1	-	-	5	-	5	△	4	-
	ポルトガル※1	1	2	1	-	4	-	4	△	2	-
	マルタ共和国※1	4	-	3	-	7	-	7	△	3	-
北米/中南米	クウェート	3	-	-	-	3	11	-8	▼	2	4
	サウジアラビア	8	2	-	3	13	7	6	△	4	2
	カタール	2	-	3	-	5	1	4	△	2	1
	アメリカ	50	46	16	12	124	151	-27	▼	60	66
	メキシコ	5	5	7	4	21	30	-9	▼	18	19
	カナダ	11	14	9	2	36	29	7	△	24	16
	アルゼンチン	6	6	6	2	20	14	6	△	9	8
	ブラジル	3	2	4	-	9	6	3	△	2	6
	チリ※1	-	1	-	-	1	-	1	△	1	-
	ペネズエラ※1	2	-	2	-	4	-	4	△	2	-
オセアニア		19	17	6	-	42	38	4	△	27	30
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)、イスラ(2)、スロバキア(2)、アラブ首長国連邦(1)を含む

TOKYO GAME SHOW 2016

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



日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.