新たなステージ、開幕。

TOKYO GAME SHOW 2018

東京ゲームショウ2018 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：2018年9月20日（木）～23日（日）
会場：幕張メッセ

CESA　日経BP社 Nikkei Business Publications, Inc.

TOKYO GAME SHOW 2018

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 29
8. 日本ゲーム大賞2018 30
9. ビジネスデイ来場者アンケート 35
10. 一般来場者アンケート 38
11. 出展社アンケート 40
12. 広報活動 42
13. 制作物 43

1. はじめに

「東京ゲームショウ2018」は、「新たなステージ、開幕。」をテーマに、9月20日（木）から23日（日）の4日間、幕張メッセにて開催いたしました。

今年の東京ゲームショウには、過去最多の668の企業・団体に出展いただきました。そのうち、国内出展社数は昨年より40以上多い338となり、初めて300を超えました。また、出展小間数もこれまでの最多だった2017年の2009小間を大幅に上回り2338小間となりました。

昨年、大幅にリニューアルしたeスポーツステージ「e-Sports X（クロス）」は、今年は日本eスポーツ連合（JeSU）の主催により開催いたしました。一般公開日には8つの大会を実施したほか、初めて予選大会も実施し、多数の来場者の参加のもと、eスポーツに大きな注目を集めることができました。また、出展各社のブースでも最新タイトルの試遊やステージプログラムに多くの来場者が詰めかけました。

この結果、来場者数は昨年から4万人以上も多い29万8690人となり、過去最多記録を更新し、盛況のうちに幕を閉じることができました。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厚く御礼申し上げます。

ここに「東京ゲームショウ2018」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厚く御礼申し上げます。

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2018
TOKYO GAME SHOW 2018

【テーマ】　新たなステージ、開幕。

【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2018は、「クリエイターを中心としたグローバルコンテンツエコシステム創出事業費補助金」の補助を受けています。

【会　期】　ビジネスデイ　2018年9月20日（木）、21日（金）10：00 ～ 17：00
一般公開日　2018年9月22日（土）、23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】　668社 ＜国内338社、海外330社＞（昨年609社＜国内292社、海外317社＞
◉出展社の国・地域 41カ国・地域（昨年36カ国・地域）
アジア・オセアニア（18カ国・地域） アラブ首長国連邦、イスラエル、イラン、インド、インドネシア、オーストラリア、韓国、カンボジア、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、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（17カ国） 英国、オランダ、オーストリア、クロアチア、スイス、スウェーデン、スペイン、セルビア、チェコ、ドイツ、ノルウェー、フィンランド、フランス、ベルギー、ポーランド、ラトビア、ルーマニア

【総出展小間数】2,338小間（昨年1,930小間）

【出展タイトル】1,568タイトル ※事前登録数（昨年1,317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

TGS2018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		
iOS	209	PC		221
Android	206	PCブラウザゲーム		30
その他スマートフォン	21	Steam		129
Nintendo Switch	144	その他 (物販ほか)		273
ニンテンドー 3DS	5	VR関連	PlayStation VR	9
Wii U	2		Oculus Rift	30
PlayStation4	134		HTC VIVE	55
PlayStation Vita	11		Windows MR ※	10
Xbox One	40		Oculus Go / Gear VR ※	8
Xbox One X	11		Daydream ※	4
			VR その他	16
合計				1,568

※2018年より登場のプラットフォーム

ジャンル	タイトル数	ジャンル	タイトル数
アクション	271	アクション･ロールプレイング	57
ロールプレイング	197	アクション･アドベンチャー	49
シミュレーション	89	レーシング	25
パズル	73	その他(ジャンル)	316
アドベンチャー	86	開発ツール	31
スポーツ	19	周辺機器	27
シューティング	66	その他(グッズ)	224
アクション･シューティング	38		
合計			1,568

【来場者数】

	2018年	2017年	2016年
ビジネスデイ	9月20日(木)	9月21日(木)	9月15日(木)
	31,961人	26,564人	31,399人
	9月21日(金)	9月22日(金)	9月16日(金)
	36,356人	31,512人	33,634人
一般公開	9月22日(土)	9月23日(土)	9月17日(土)
	107,310人 (内ファミリー 7,841人)	106,075人 (内ファミリー 10,466人)	98,074人 (内ファミリー 11,294人)
	9月23日(日)	9月24日(日)	9月18日(日)
	123,063人 (内ファミリー 11,827人)	90,160人 (内ファミリー 13,017人)	108,117人 (内ファミリー 14,485人)
合計	298,690人 (内ファミリー 19,668人)	254,311人 (内ファミリー 23,483人)	271,224人 (内ファミリー 25,779人)

3. 出展社一覧

一般展示		
8-N09	アークシステムワークス	
2-N18	ACCESSPORT	
3-C16	YesOJO	
2-N13	インゲーム	
2-N14	IndieSquare	スイス
2-S02	インティ･クリエイツ	
3-C15	Intragames	韓国
2-N12	WIZARD GAMES	中国
3-N24	WhisperGames	中国
2-N17	AKRacing	
6-S03	エスカドラ	
2-N15	X.D. Network / TapTap	中国
3-N04	NHN JAPAN	
2-S05	NTTドコモ	
5-S02	オーイズミ･アミュージオ	
1-N21	オランダパビリオン　オランダ王国大使館	オランダ
1-N21	CoolGames	オランダ
1-N21	Firi Games	オランダ
1-N21	i3D.net	オランダ
1-N21	Paladin Studios	オランダ
1-N21	Plukit	オランダ
1-N21	Sparpweed	オランダ
1-N21	TurtleBlaze	オランダ
1-N21	日本大学	
7-N01	カプコン	
3-N27	KALEIDOSCOPE KNOWLEDGE	
2-S06	ガンホー･オンライン･エンターテイメント	
3-N01	ギャラクシーマイクロシステムズ	
8-C02	Google Play	
8-N01	Google Play アプリ	
3-N02	Google Play ゲーム	
2-S03	Google Play ストア	
5-N02	Cooler Master Technology	台湾
3-N29	グランゼーラ	
8-C01	グリー	
3-S01	コーエーテクモゲームス	
8-N07	COATSINK	英国
5-S01	KONAMI	
2-S01	Corsair	台湾
2-N19	サイバーエージェントグループ	
2-N05	サクセス	
2-N07	さくら少額短期保険	
6-S02	SAT-BOX	
8-S01	Samsung SSD	
2-N16	CGWORLD	
8-N12	SHEER TIANYI TECHNOLOGY	中国
2-N01	Shenzhen Silent Power Import&Export	中国
7-S01	シルバースタージャパン	
3-N03	真善美	
6-S01	スクウェア･エニックス	
2-N08	スタジオフェイク	
2-N04	スマイルアクス	
8-N05	スマイルメーカー	
2-N02	SMACH Z	スペイン
5-N01	セガゲームス	
4-S02	ソニー･インタラクティブエンタテインメント	
2-N06	タイトー	
8-N15	CHENGDU WINDPLAY NETWORK TECHNOLOGY	中国
2-S04	CHENGDU QIYING.TV	中国
8-N13	CHENGDU ZHONGHE ZHIBO TECHNOLOGY	中国
8-N14	CHENGDU YUE CHENG YI TECHNOLOGY	中国
8-S02	DMM GAMES	
7-C02	ディースリー･パブリッシャー	
3-N26	ディグニスジャパン	
8-N08	DXRacer	
7-C08	電撃 VS ファミ通	
7-S02	電撃PlayStation	
7-C07	ドイツパビリオン	ドイツ
7-C07	Eurovideo Medien	ドイツ
7-C07	FDG Entertainment	ドイツ
7-C07	Golden Orb	ドイツ
7-C07	Headup Games	ドイツ
7-C07	Lootboy	ドイツ
7-C07	Marchsreiter Communications	ドイツ
7-C07	Mediencluster NRW	ドイツ
7-C07	Slow Bros.	ドイツ
7-C07	Softdristribution	ドイツ
7-C07	Super Crowd Entertainment	ドイツ
7-C07	Werk1.Bayern, Games Bavaria	ドイツ
7-C07	Koelnmesse	ドイツ
8-C05	Twitch	
7-C01	日本HP	
1-N20	NOX	中国
8-C03	HyperX	台湾
3-N25	BOUNTY BRAWL	タイ
2-N14	HashHub	スイス
7-C03	ハムスター	
6-N01	バンダイナムコエンターテインメント	
7-S03	PUBG	
4-S01	ピグミースタジオ	
7-C05	Pikii	
2-N14	BITCRYSTALS	スイス
8-C04	FIGHT THE HORROR	マカオ
2-N11	Vジャンプ	
8-N03	FOREVER ENTERTAINMENT	ポーランド
5-N03	4Gamer.net	
8-N10	ブシロード	
8-N06	フライハイワークス	
3-S03	FRUITBAT FACTORY	フィンランド
1-N22	Brook	台湾
8-N02	プレイケア	
8-N11	Beijing HappyEver Technology	中国
8-N07	BONELOAF	英国
2-N10	VOXON PHOTONICS	オーストラリア
5-S03	MICRO-STAR INTERNATIONAL	台湾
2-N09	MAYFLASH	
8-N07	RAW FURY	スウェーデン
3-N28	リベルテ	
3-C14	レノボ･ジャパン	
3-S02	レベルファイブ	
7-C04	WiseJet	韓国
スマートフォンゲームコーナー		
5-C15	アグニ･フレア	
5-C11	アグル	
5-C10	イコロ	
6-N03	インクレディビルドジャパン	
5-C07	WISH INTERACTIVE TECHNOLOGY	中国
6-N07	ウインライト	
6-N06	ElEngine	
5-C08	Girls' Frontline	中国
5-C09	カイロソフト	
5-C01	キック･アス	
5-C06	銀河ソフトウェア	
6-C03	Google Play	
5-C03	Google Play ゲーム	
4-C13	KLabGames	
6-N02	クレサマルス物語	
6-C02	6waves	
5-C18	スタジオトリガー	
5-C13	Smarprise	
5-C02	ダイダロス	
6-N05	Digital monkey	
6-C01	ニキ	

5-C16	ビサイド	
5-C12	FUNDOLL GLOBAL	中国
5-C04	PLAYFUL PEOPLE	米国
5-C14	MorningTec Japan	
6-N04	ユナイテッド	
5-C05	レッドクイーン	
5-C19	ワンダーランドカザキリ	
ゲームスクールコーナー		
2-C06	アーツカレッジヨコハマ	
2-C15	愛知工業大学	
2-C16	ASOポップカルチャー専門学校	
3-C03	Adachi学園グループ	
2-C23	穴吹カレッジグループ	
2-C13	アルスコンピュータ専門学校	
3-C07	ECCコンピュータ専門学校	
2-C14	WiZ国際情報工科自動車大学校	
2-C04	大阪総合デザイン専門学校	
2-C17	大阪電気通信大学	
3-C01	OCA大阪デザイン＆IT専門学校	
2-C08	太田情報商科専門学校	
2-C02	岡山情報ビジネス学院	
2-C24	神奈川工科大学	
3-C08	Google Play	
2-C26	KCS福岡情報専門学校	
2-C29	KBC学園 国際電子ビジネス専門学校	
3-C13	神戸電子専門学校	
2-C07	尚美学園大学	
2-C27	湘北短期大学	
3-C01	仙台コミュニケーションアート専門学校	
2-C28	総合学園ヒューマンアカデミー	
3-C06	宝塚大学 東京メディア芸術学部	
3-C04	中央情報大学校	
3-C05	東京コミュニケーションアート専門学校	
2-C19	東京実業高等学校	
2-C20	東京情報大学 学友会	
2-C25	東京デザインテクノロジーセンター専門学校	
2-C30	東北電子専門学校	
3-C11	東洋美術学校	
2-C22	常磐大学ゲーミフィケーション研究会	
2-C21	トライデント コンピュータ専門学校	
2-C05	長野大学	
3-C09	名古屋工学院専門学校	
3-C01	名古屋デザイン＆テクノロジー専門学校	
2-C26	名古屋情報メディア専門学校	
2-C18	新潟高度情報専門学校	
2-C09	新潟コンピュータ専門学校	
2-C01	日本工学院／東京工科大学	
2-C11	日本電子専門学校	
2-C03	沼津情報･ビジネス専門学校	
3-C12	バンタンゲームアカデミー	
3-C02	東日本デザイン＆コンピュータ専門学校	
3-C01	福岡デザイン＆テクノロジー専門学校	
3-C10	文教大学	
2-C26	北海道情報専門学校	
2-C12	北海道情報大学	
2-C10	早稲田文理専門学校	
ニュースターズコーナー（アジア／東欧／ラテン）		
1-N13	INDONESIAN AGENCY FOR CREATIVE ECONOMY (BEKRAF)	インドネシア
1-N13	AGATE	インドネシア
1-N13	Megaxus Infotech	インドネシア
1-N13	Melon Gaming	インドネシア
1-N13	SEMISOFT Entertainment Studios	インドネシア
1-N13	Studio Namaapa	インドネシア
1-N13	Unimaksima Lentera Nusantara	インドネシア
1-N13	Wisageni Studio/Wisageni Multimedia Indonesia	インドネシア
1-N09	X-BUS	韓国
1-N06	Shanghai Jump Network Technology	中国
1-N12	SYNCRAFT STUDIO & SEPHORA DESIGN HAUS	マレーシア
1-N11	SCRYGAME	シンガポール

1-N03	Snowfall	フィンランド
1-N02	チェコパビリオン	チェコ
1-N02	Fuchs+Dachs	チェコ
1-N02	Gold Knights / Lost Hero	チェコ
1-N02	Memsource	チェコ
1-N02	Twin Petes	チェコ
1-N02	CzechInvest	チェコ
1-N10	CHILE	チリ
1-N10	AOne Games	チリ
1-N10	IguanaBee	チリ
1-N10	Niebla Games	チリ
1-N10	Bekho Team	チリ
1-N10	Octeto Studios	チリ
1-N10	Ulpo Media	チリ
1-N04	Hash Rush	ラトビア
1-N01	Poland	ポーランド
1-N01	7Levels	ポーランド
1-N01	Afterburn	ポーランド
1-N01	Anshar Studios	ポーランド
1-N01	Grindstone	ポーランド
1-N01	Indie Games Poland	ポーランド
1-N01	Juggler Games	ポーランド
1-N01	Klabater/Polyslash	ポーランド
1-N01	Play Cute	ポーランド
1-N01	Sand Sailor Studio	ポーランド
1-N01	SimFabric	ポーランド
1-N01	Team SLICE	ポーランド
1-N01	The Farm 51	ポーランド
1-N01	The Moonwalls	ポーランド
1-N01	Those Awesome Guys	ポーランド
1-N01	Vidroid	ポーランド
1-N01	Game Indutsry Conference	ポーランド
1-N08	Macau Cultural Industry Association Board Games	マカオ
1-N07	MALAYSIA EXTERNAL TRADE DEVELOPMENT (MATRADE)	マレーシア
1-N07	Agmo Studio	マレーシア
1-N07	Gamehubs	マレーシア
1-N07	Glow Production	マレーシア
1-N07	Lemon Sky Animation	マレーシア
1-N07	MOL Accessportal	マレーシア
1-N07	NightMorning Studio	マレーシア
1-N07	Passion Republic	マレーシア
1-N07	SHRAD Computing	マレーシア
1-N07	SoundtRec	マレーシア
1-N07	Streamline Studios	マレーシア
1-N07	Studio KAMII	マレーシア
1-N07	Why Creative	マレーシア
1-N07	Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC)	マレーシア
1-N05	REBOOT - ADRIA GAMES INITIATIVE	クロアチア
1-N05	Croteam	クロアチア
1-N05	Games Revolted	クロアチア
1-N05	MadHead Games	セルビア
ビジネスソリューションコーナー		
3-N13	Arxan Technologies / Digital Stacks	
4-N13	アイ･オー･データ機器	
4-C04	IT BRIDGE 沖縄	
4-C10	アクア	
3-N08	アジアスター	
4-C04	あしびかんぱにー	
4-C08	adjust	
4-C12	AppsFlyer	イスラエル
4-C07	AppLovin	
4-C06	ADIA ENTERTAINMENT	中国
4-C02	Abrakam	ベルギー
3-N10	Alpha CRC	
4-N17	イー･ガーディアン	
4-N07	IKINEMA	英国
4-N37	InnoTechMedia	韓国
4-N18	IMAGICAイメージワークス	
4-N34	ウィットワン	

4-N25	ウェブテクノロジ	
3-N19	Xsolla	米国
4-N19	NHN JAPAN	
4-N34	エヌジェイワン	
3-N18	NTTレゾナント	
4-N20	榎本事務所	
4-N03	エビリー	
4-N32	E-mote（エムツー）	
4-N45	韓国パビリオン	韓国
4-N45	AK Interactive	韓国
4-N45	BLUESTONE SOFT	韓国
4-N45	cacaoz	韓国
4-N45	Daejeon Information & Culture Industry Promotion Agency	韓国
4-N45	Dark Horse Games	韓国
4-N45	Devdragon	韓国
4-N45	DG Entertainment	韓国
4-N45	DIP(Daegu Digital Industry Promotion Agency)	韓国
4-N45	Eccentric Game Guru	韓国
4-N45	FixGames	韓国
4-N45	FLERO GAMES	韓国
4-N45	G.G KINGDOM	韓国
4-N45	GCA(Gyeonggi Content Agency)	韓国
4-N45	Gears Soft	韓国
4-N45	GOLDENPIG ENTERTAINMENT	韓国
4-N45	Hongbin Network Korea	韓国
4-N45	IKINA GAMES	韓国
4-N45	iPeoples	韓国
4-N45	IPLAY	韓国
4-N45	JANDISOFT	韓国
4-N45	Kokomo	韓国
4-N45	Madorca	韓国
4-N45	MHSOFT	韓国
4-N45	MIRINAECOM	韓国
4-N45	MOAZIO	韓国
4-N45	NextStage	韓国
4-N45	NGELGAMES	韓国
4-N45	NHN Entertainment	韓国
4-N45	NU SOFT	韓国
4-N45	Oddonegames	韓国
4-N45	PARK ESM	韓国
4-N45	PLAYPARK	韓国
4-N45	Reality MagiQ	韓国
4-N45	Sky People	韓国
4-N45	SOGWARE	韓国
4-N45	STARTER	韓国
4-N45	Toast	韓国
4-N45	Toorock	韓国
4-N45	TRITONE	韓国
4-N45	UrbanWolfGames	韓国
4-N45	Visual Dart	韓国
4-N45	Visual Light	韓国
4-N45	WISEVILL	韓国
4-N45	XENOPIX	韓国
4-N45	YESH COMPANY	韓国
4-N45	Youcanstar	韓国
4-N45	ZIPLAB	韓国
4-N45	KOCCA (Korea Creative Content Agency)	韓国
4-C09	Keywords Studios	
4-N11	Google Play	
4-C11	GLASS EGG DIGITAL MEDIA	ベトナム
4-N29	CLICK TECH	
4-N15	Click Holdings	
4-N33	サン･フレア	
4-N25	CRI･ミドルウェア	
4-N36	CA Wise	
4-N02	XII Braves	シンガポール
3-N14	SHIFT PLUS	
4-N14	GIANTY	
4-N01	Joypac	中国

4-N04	シリアルゲームズ	
4-C01	シリコンスタジオ	
3-N05	Shinwork Technology	台湾
4-N10	スパーク	
3-N21	仙台市／仙台ゲームコート	
3-N23	ソフトギア	
4-C02	Soloth Games	ベルギー
3-N16	ダイナコムウェア	
3-N22	台湾ゲーム館	台湾
3-N22	XPEC Art Center	台湾
3-N22	Taipei Game Show	台湾
3-N22	台湾貿易センター	台湾
3-N22	Nuevo Digital	台湾
4-C03	タップジョイ･ジャパン	
4-N27	DICO	
4-N28	デジタルワークスエンターテインメント	
4-N30	ネットエージェント	
3-N20	PERFORMANCE REVENUES	イスラエル
4-C04	ハラペコーポレーション	
4-N08	BitStar	
4-N24	ビヨンド	
4-N06	フラー	
4-N23	Brushup	
4-C02	Belgium Wallonia Export-Investment Agency (AWEX)	ベルギー
4-N05	Persona.ly	イスラエル
4-N31	ポケット･クエリーズ	
4-N26	マッチロック	
4-N12	MANOMOTION	スウェーデン
3-N06	Mie Translation Services	台湾
3-N17	ミカガミ	
4-N22	ミリアッシュ	
3-N15	MUGENUP	
3-N09	モノビット	
4-N16	友金通商	
4-N38	ラクス	
3-N11	楽天コミュニケーションズ	
4-C05	ラパン	
4-C04	リサレコ	
4-N35	Repro	
3-N12	リンク	
3-N07	ROOT4	
4-N21	ロジック･マイスター	
4-N09	YDY CG	シンガポール
ビジネスミーティングエリア		
BT-47	A.R.T. Games	台湾
BT-29	OuterSpace	中国
BT-48	auer Media & Entertainment	台湾
BT-64	AGATE	インドネシア
BM-17	Amazon Game Tech	
BT-40	アンバランス	
BT-25	Iran Computer and Video Games Foundation	イラン
BT-56	WeGames	台湾
BT-58	WhisperGames	中国
BT-62	エイチーム	
BM-02	auゲーム	
BT-57	XPEC Art Center	台湾
BT-26	Kakaogames	韓国
BM-05	ガンホー･オンライン･エンターテイメント／ Gravity ／ネオサイオン	
BT-51 ～ 52	QooApp	台湾
BT-36 ～ 38	GAMES FROM SPAIN	スペイン
BT-36 ～ 38	AEVI	スペイン
BT-36 ～ 38	Blade	スペイン
BT-36 ～ 38	PLAYSTARK GAMES	スペイン
BT-61	GAMECHANGER.AI	米国
BT-49	Gamonster	台湾
BT-65	講談社	
BT-59	Zucks	
BT-32	サファリゲームズ	
BM-01	3goo	

BT-41 ～ 45	CEIM / GLOBAL AFFAIRS CANADA	カナダ
BT-41 ～ 45	Back to the Game	カナダ
BT-41 ～ 45	Berserk Studio	カナダ
BT-41 ～ 45	Breaking Walls	カナダ
BT-41 ～ 45	Complex Games	カナダ
BT-41 ～ 45	Di-O-Matic	カナダ
BT-41 ～ 45	Itzy Interactive	カナダ
BT-41 ～ 45	Jeux Boréalys	カナダ
BT-41 ～ 45	Mixa Vision	カナダ
BT-41 ～ 45	Neweb Labs	カナダ
BT-41 ～ 45	Playmind	カナダ
BT-41 ～ 45	Collection Bfly	カナダ
BT-41 ～ 45	Red Meat Games	カナダ
BT-41 ～ 45	Super Splendide	カナダ
BT-41 ～ 45	Studio Trebuchet	カナダ
BT-50	JFI Games	台湾
BJ-11 ～ 16	JETROコーナー	
BJ-11 ～ 16	Adult Swim Games	米国
BJ-11 ～ 16	Bromio	メキシコ
BJ-11 ～ 16	Dream Express	タイ
BJ-11 ～ 16	Kongregate	米国
BJ-11 ～ 16	Mech Mocha Games Studio	インド
BJ-11 ～ 16	Metaboli	フランス
BJ-11 ～ 16	NeoBricks	ドイツ
BJ-11 ～ 16	Ourpalm	中国
BJ-11 ～ 16	PLAY INTERACTIVE	マレーシア
BJ-11 ～ 16	Rogue Factor	カナダ
BJ-11 ～ 16	Sabay Digital	カンボジア
BJ-11 ～ 16	Shanghai Nineyou Interactive Community and Media	中国
BJ-11 ～ 16	True Digital Plus	タイ
BT-33	Shenzhen Game Show	中国
BT-24	GERMAN GAMES INDUSTRY	ドイツ
BT-34	Star Painters Digital Art	中国
BT-55	SOFTSTAR ENTERTAINMENT	台湾
BT-54	Soft-World International	台湾
BT-46	台湾貿易センター	台湾
BT-39	タムソフト	
BT-22	ディー･エヌ･エー	
BM-04	ディンプス	
BM-03	ドワンゴ	
BM-08	任天堂	
BM-06	VIRTUOS	シンガポール
BT-30	PASSION REPUBLIC	マレーシア
BT-31	PQube	英国
BT-60	Bitguild	香港
BT-23	Funyard Game	中国
BM-10	プラチナゲームズ	
BT-35	FLASH ENTERTAINMENT	アラブ首長国連邦
BM-18	BLOOBER TEAM	ポーランド
BT-66 ～ 67	PEBBLEKICK	米国
BM-07	POCKETWHALE	フランス
BT-63	MarsCat	台湾
BT-28	ミカガミ	
BT-21	Megaxus Infotech	インドネシア
BM-09	ユビタス	
BT-53	RISING WIN TECH.	台湾
BT-27	LEMON SKY ANIMATION	マレーシア
ファミリーゲームパーク		
E-04	カプコン	
E-03	KONAMI	
E-11	サイバーエージェントグループ	
E-07	スクウェア･エニックス	
E-08	セガゲームス	
E-02	ソニー･インタラクティブエンタテインメント	
E-16	D2C	
E-15	Do it プログラミングスクール	
E-13	TRYANTS	
E-13	ハッピーミール	
E-01	バンダイナムコエンターテインメント	

E-05	ブシロード	
E-13	プログラミングアカデミー	
E-14	ミスターフュージョン	
E-12	MUTAN	
E-09	レベルファイブ	
物販コーナー		
9-E29	ROG	
9-E27	iam8bit	米国
10-E05	Arete	台湾
9-E31	インフォレンズ	
10-E03	SNK	
9-E17	NHN JAPAN	
9-E19	エンスカイ	
9-E20	CASSETTE DISC	
9-E21	カプコン	
10-E09	カルチュア･エンタテインメント	
9-E20	GAMES GLORIOUS	
9-E01	ゲームセンター CX	
9-E22	コーエーテクモゲームス	
9-E08	コジマプロダクションストア	
9-E15	コスパ	
9-E16	三英貿易	
10-E07	三和電子	
10-E04	シーズナルブランツ	
9-E28	スクウェア･エニックス	
9-E30	スクウェア･エニックス　ミュージック	
10-E01	セガゲームス	
9-E32	タイトー	
10-E08	トイズ･プランニング	
9-E02	日経BP社	
9-E29	バウヒュッテ	
9-E26	PikattoAnime ／ピカットアニメ	
9-E23	Fangamer	
10-E02	miHoYo	
VR/ARコーナー		
10-W05	IVR	
10-W20	ASATEC	
10-W09	あまた	
10-W06	VRデザイン研究所	
10-W29	EXPVR	
10-W25	オーディオハート	
10-W18	KEY WEST	
10-W26	Google Play	
10-W27	Coolso Technology	台湾
10-W03	Gugenka from CS-REPORTERS	
10-W23	クラウドクリエイティブスタジオ	
10-W19	グランディング	
10-W04	クレッセント	
10-W02	講談社VRラボ	
10-W14	コヨーテランナー	
10-W28	CYBERSHOES	オーストリア
10-W17	JPPVR	
10-W12	シナスタジア	
10-W21	トビー･テクノロジー	
10-W32	日本電子専門学校	
10-W22	HYPERBOOK STUDIO	ポーランド
10-W01	ハシラス	
10-W16	bHaptics	韓国
10-W13	ビーライズ	
10-W15	Fire-Point Interactive	カナダ
10-W31	FUNOMENA	米国
10-W24	MyDearest	
10-W30	よむネコ	
10-W07	りゅう	
10-W10	LOOKING GLASS FACTORY	米国
10-W08	ロス･タイム	
ロマンスゲームコーナー		
9-E05	アロマジョイン	
9-E06	エイタロウソフト	

9-E07	エム･ビー･エーインターナショナル	
9-E09	QUANTUM SUICIDE	オーストラリア
9-E14	Google Play	
9-E04	ZOOMOB	香港
9-E03	タスキブ	
9-E10	VARMILO	中国
9-E13	ヘキサドライブ	
e-Sportsコーナー		
10-E14	E-sports Medical Support	
10-E15	Electronic Gamers League	米国
10-E16	カズプランニング	
10-E13	Google Play	
10-E18	GMS-JON ERGONOMIC OFFICE	米国
10-E25	Shenzhen GPD Technology	中国
10-E12	DRJ	
10-E20	日本eスポーツ連合	
10-E22	Project White	
10-E19	プロディジ	
インディーゲームコーナー〈A〉		
9-A37	Ars Edutainment	
9-A77	Alex Rose	英国
9-A62	ADVangelist	
9-A33	えっ	
9-A19	emergeWorlds	オーストラリア
9-A57	Electronic Motion Games	フランス
9-A42	EnjoyPlay	
9-A24	Octosoft	米国
9-A63	ozumikan	
9-A43	Cardboard Sword	英国
9-A55	KAZEGAMES	マカオ
9-A09	神奈川電子技術研究所	
9-A01	銀	
9-A41	Kraken	ルーマニア
9-A69	クラスタ	
9-A17	Chryse	香港
9-A51	Gregory Kogos	ドイツ
9-A82	KSYM	
9-A22	Gamestry Lab	香港
9-A35	Gamtropy Studio	台湾
9-A70	GoToSeven（ゴー･トゥ･セブン）	
9-A78	札幌ゲーム製作者コミュニティ Kawaz学生部	
9-A85	The Voxel Agents	オーストラリア
9-A60	Sunhead Games	台湾
9-A34	Secret Exit	
9-A32	SIGONO	台湾
9-A05	自転車創業	
9-A83	Juggler Games	ポーランド
9-A04	Spree Entertainment	オーストラリア
9-A23	Joel Hamon	ブラジル
9-A14	SHINYUDEN	
9-A06	Squeaky Wheel Studio	フィリピン
9-A54	Studio Stobie	
9-A29	SleepingMuseum	
9-A73	7Holy	スウェーデン
9-A18	SEMISOFT	香港
9-A45	TeamOrigami	
9-A46	超OK	
9-A68	超水道	
9-A49	つぐりや	
9-A56	Dead Mage	米国
9-A36	DPIQ Games	
9-A26	TPM.CO SOFT WORKS	
9-A66	Teknopilot	ノルウェー
9-A59	Digital Dominion	米国
9-A61	DESK WORKS	
9-A03	Toii	米国
9-A25	Dotoyou Games	中国
9-A86	トローゼ	
9-A52	Niebla Games	チリ

9-A44	錦の北条 / Hojo Games	
9-A50	noname studio	
9-A30	hako 生活	
9-A13	BATTLEBREW PRODUCTIONS	シンガポール
9-A11	Palladium Soft	
9-A16	Baroque Decay	香港
9-A79	PIXELO SOFT	韓国
9-A10	Fiery Squirrel	
9-A72	PhantomIsland	
9-A12	Feelin Games	
9-A76	プチデポット	
9-A07	fla Game Studio	台湾
9-A20	PLAYMIND	カナダ
9-A08	Project ICKX	
9-A64	Production Exabilities	
9-A28	Protoculture Games	
9-A15	Home Bear Studio	香港
9-A48	Pon Pon Games	
9-A53	Matthew Keff	米国
9-A75	Mad Gear Games	スペイン
9-A21	Miniature Game Studio	イラン
9-A38	宮澤　卓宏	
9-A74	無責任商会	
9-A81	METRONOMIK	マレーシア
9-A58	Morphon	
9-A31	MonsterScope Studios	オーストラリア
9-A02	YASUDA GAMES	
9-A65	ukn	
9-A67	ヨザウィザ制作チーム	
9-A40	Rabbit Soft Worker's	
9-A27	LABSWorks	
9-A47	Re:Arium	
9-A71	Richie's Plank Experience	オーストラリア
9-A84	Longbow Games	カナダ
9-A80	ワイルドマン	
9-A39	Wataru Nakano	
インディーゲームコーナー〈B〉		
9-B32	RNOVA Studio	台湾
9-B07	IGDA日本	
9-B09	アクションゲームツクールMV	
9-B56	アクワイア	
9-B53	アネラ	
9-B48	アプライズ	
9-B01	アミューズメントメディア総合学院	
9-B03	アルファコード	
9-B61	アロービットゲームスタジオ	
9-B16	IGNITE GAMES	香港
9-B39	Erotes Studio	台湾
9-B21	エースウォード	
9-B57	XPEC Entertainment	台湾
9-B55	エスパーダ	
9-B31	X.D. Network	中国
9-B38	架け橋ゲームズ	
9-B28	クラウズ	
9-B40	Glaciwaker Entertainment	台湾
9-B52	GLOWSTICK ENTERTAINMENT	米国
9-B36	GAMES FROM SPAIN	スペイン
9-B36	Gato Salvaje Studio	スペイン
9-B36	Platonic Games	スペイン
9-B36	Smach Team	スペイン
9-B51	Coilworks	スウェーデン
9-B54	コーラス･ワールドワイド	
9-B23	コールド･フュージョン	
9-B23	コトリヤマ	
9-B58	サウザンドゲームズ	
9-B17	3goo	
9-B24	シティコネクション	
9-B19	Swiss Games	スイス
9-B19	Digital Kingdom	スイス

9-B19	OneManOnMars	スイス
9-B19	Team Kwakwa	スイス
9-B19	PastorPlaczek	スイス
9-B19	falkenbrew	スイス
9-B02	SUPER DODGEBALL BEATS	スペイン
9-B60	Sukeban Games	
9-B12	Skeleton Crew Studio	
9-B44	STAXEL	オランダ
9-B18	ステップクラウド	
9-B08	SPREE ENTERTAINMENT	オーストラリア
9-B35	CELAD	台湾
9-B34	DALS Games	アラブ首長国連邦
9-B04	DANGEN ENTERTAINMENT	
9-B06	Cherrymochi	
9-B46	DDD Project	
9-B50	DEVIL STONE	香港
9-B27	トイディア	
9-B15	ナツメアタリ	
9-B20	日本工学院	
9-B25	ネオトロ	

9-B05	ネオフューチャーラボ	
9-B37	ノーマナ･インタラクティブ	
9-B42	FOOT-SKILLS	
9-B59	buho Interactive Entertainment	台湾
9-B62	FlyteCatEmotion	
9-B45	Blaster	韓国
9-B13	BLACKPARABYTE STUDIO	アルゼンチン
9-B43	PLAYISM	
9-B33	PLAY EXCLUSIVES	香港
9-B11	ミルク	
9-B41	Mog Gen Studio	中国
9-B49	YuTuo GAMES	台湾
9-B30	RAKUEN	中国
9-B29	L.E.A.K.	中国
9-B47	lowiro	英国
9-B26	LO-FI GAMES	英国
9-B22	ロケットエンジン	
9-B10	RocketPunch Games	中国
9-B14	YSBRYD GAMES	ポーランド

全体マップ

東京ゲームショウ2018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使用しました。

1～8ホールには、一般展示、スマートフォンゲームコーナー、ゲームスクールコーナー、ビジネスソリューションコーナー、ニュースターズコーナー（アジア／東欧／ラテン）を、9～11ホールには、物販コーナー、VR/ARコーナー、インディーゲームコーナー、e-Sportsコーナー、ロマンスゲームコーナーを、国際会議場にはビジネスミーティングエリアなどを配置しました。

イベントホールにはファミリーゲームパークを配置したほか、昨年に引き続きフードコートと休憩エリアを設け、約4000席のスタンド席を来場者に開放するとともに、一般公開日には4～6ホール南側屋外にフードコートを増設し、館内混雑の緩和を実現しました。

4. 会場レイアウト

会場マップ／3～8ホール・国際会議場・イベントホール

拡大図 ビジネスミーティングエリア

HALL 5
HALL 4
HALL 3
5-S01 KONAMI
5-S02 オーイズミ・アミュージオ
5-S03 MICRO-STAR INTERNATIONAL
4-S02 ソニー・インタラクティブエンタテインメント
3-S02 レベルファイブ
3-S01 コーエーテクモゲームス
やすらぎのモール
拡大図 C-1 参照
ビジネスソリューションコーナー
ピグミースタジオ 4-S01
Smartphone Special Area
FUNDOLL GLOBAL
PLAYFUL PEOPLE
5-C05 レッドクイーン
5-C06 銀河ソフトウェア
5-C04
5-C03
5-C02
5-C01 キック・アス
ダイダロス
Google Play ゲーム
4-C13 KLabGames
5-C15
5-C16 ピサイド
5-C18 スタジオトリガー
アグニ・フレア
アグル
5-C11 イコロ
5-C10
5-C12
5-C09 カイロソフト
5-C14 MorningTec Japan
5-C13 Smarprise
5-C08 Girls' Frontline
5-C07 WISH INTERACTIVE TECHNOLOGY
5-C19 ワンダーランドカザキリ
4-C10
4-C04
4-C11
4-C03
4-C12
4-C05
4-C08
4-C06
4-C02
4-C01
4-C07
3-S03 FRUITBAT FACTORY
拡大図 B 参照
ゲームスクールコーナー
日本ゲーム大賞
3-C16 YesOJO
3-C15 Intragames
3-C14 レノボ・ジャパン
3-C13
3-C12
3-C11
3-C10
3-C07
3-C06
3-C08
3-C09
3-C05
3-C03
3-C02
3-C04
3-C01
拡大図 C-2 参照
ビジネスソリューションコーナー
インフォメーション
4-N45 韓国パビリオン
4-N12
4-N13
4-N24
4-N25
4-N23
4-N22
4-N26
4-N21
4-N27
4-N20
4-N28
4-N19
4-N18
4-N17
4-N14
4-N11
4-N15
4-N10
4-N16
4-N09
4-N08
4-N35
4-N36
4-N34
4-N37
4-N33
4-N38
4-N32
4-N31
4-N29
4-N30
4-N07
4-N06
4-N05
4-N02
4-N04
4-N03
4-N01
グランゼーラ 3-N29
リベルテ 3-N28
KALEIDOSCOPE KNOWLEDGE 3-N27
ディグニスジャパン 3-N26
BOUNTY BRAWL 3-N25
WhisperGames 3-N24
拡大図 C-3 参照
ビジネスソリューションコーナー
3-N23
3-N22
3-N11
3-N12
3-N10
3-N13
3-N09
3-N14
3-N08
3-N15
3-N07
3-N16
3-N06
3-N05
3-N19
3-N20
3-N18
3-N21
3-N17
3-N04 NHN JAPAN
ギャラクシーマイクロシステムズ
Google Play ゲーム
3-N02
3-N01
真善美 3-N03
携帯電話充電コーナー
5-N03 4Gamer.net
5-N01 セガゲームス
5-N02 Cooler Master Technology
CESAゲーム関連調査報告書・販売コーナー
イベントホールへ
看護室（1階）
TGS Offiical Shop
中央モール（2階）
ビジネスソリューションコーナー拡大図はP12参照
プレス受付
インフォメーション
中央エントランス（2階）
中央プラザ（2階）
イベントホール
ファミリーゲームパーク専用休憩エリア
休憩エリア
MUTAN
E-12
eスポーツチャレンジコーナー
スクウェア・エニックス
Do it プログラミングスクール
D2C 緑日コーナー
サイバーエージェントグループ
ミスターフュージョン
レベルファイブ
セガゲームス
フードコート＆休憩エリア
キッズステージ
ゲーム体験ゾーン
E-11
E-07
E-08
E-09
E-02
E-03
E-04
E-05
KONAMI
ブシロード
カプコン
E-16
E-15
E-14
E-13
ゲームプログラミングスクール・エリア
ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ハッピーミール／TRYANTS／プログラミングアカデミー
バンダイナムコエンターテインメント
E-01
ゲーム作り体験教室
ファミリーゲームパーク
休憩エリア

会場マップ／1～2ホール

拡大図 ゲームスクールコーナー・ビジネスソリューションコーナー・ニュースターズコーナー

- インフォメーション
- Wi-Fi
- コインコピー
- 両替機
- ATM
- コインロッカー
- 売店
- レストラン・カフェ
- ビジネスセンター
- 喫煙所
- 階段／エスカレーター
- 車椅子専用エレベーター
- エレベーター
- 身障者用トイレ
- トイレ
- 授乳室
- AED
- 看護室
- 遺失・拾得物センター
- コンビニ

拡大図 C-1 ビジネスソリューションコーナー

拡大図 C-2 ビジネスソリューションコーナー

拡大図 C-3 ビジネスソリューションコーナー

拡大図 D ニュースターズコーナー（アジア／東欧／ラテン）

拡大図 B ゲームスクールコーナー

会場マップ／ 9 ～ 11 ホール

1-8ホール／国際会議場／イベントホール

- 一般展示
- スマートフォンゲームコーナー
- ビジネスソリューションコーナー
- ゲームスクールコーナー
- ニュースターズコーナー（アジア／東欧／ラテン）
- ファミリーゲームパーク
- フードコート&休憩エリア

9-11ホール

- 物販コーナー
- ロマンスゲームコーナー
- e-Sportsコーナー
- VR/ARコーナー
- インディーゲームコーナー

- 1階
- 2階
- 主催者コーナー
- コスプレエリア

拡大図 E インディーゲームコーナー

タイプA

- 9-A01 銀
- 9-A02 YASUDA GAMES
- 9-A03 Toii
- 9-A04 Spree Entertainment
- 9-A05 自転車創業
- 9-A06 Squeaky Wheel Studio
- 9-A07 Ila Game Studio
- 9-A08 Project ICKX
- 9-A09 神奈川電子技術研究所
- 9-A10 Fiery Squirrel
- 9-A11 Palladium Soft
- 9-A12 Feelin Games
- 9-A13 BATTLEBREW PRODUCTIONS
- 9-A14 SHINYUDEN
- 9-A15 Home Bear Studio
- 9-A16 Baroque Decay
- 9-A17 Chryse
- 9-A18 SEMISOFT
- 9-A19 emergeWorlds
- 9-A20 PLAYMIND
- 9-A21 Miniature Game Studio
- 9-A22 Gamestry Lab
- 9-A23 Joel Hamon
- 9-A24 Octosoft
- 9-A25 Dotoyou Games
- 9-A26 TPM.CO SOFT WORKS
- 9-A27 LABSWorks
- 9-A28 Protoculture Games
- 9-A29 SleepingMuseum
- 9-A30 hako 生活
- 9-A31 MonsterScope Studios
- 9-A32 SIGONO
- 9-A33 えっ
- 9-A34 Secret Exit
- 9-A35 Gamtropy Studio
- 9-A36 DPIQ Games
- 9-A37 Ars Edutainment
- 9-A38 宮澤 卓宏
- 9-A39 Wataru Nakano
- 9-A40 Rabbit Soft Worker's
- 9-A41 Kraken
- 9-A42 EnjoyPlay
- 9-A43 Cardboard Sword
- 9-A44 鏡の北条 / Hojo Games
- 9-A45 TeamOrigami
- 9-A46 超OK
- 9-A47 Re:Arium
- 9-A48 Pon Pon Games
- 9-A49 つぐりや
- 9-A50 noname studio
- 9-A51 Gregory Kogos
- 9-A52 Niebla Games
- 9-A53 Matthew Keff
- 9-A54 Studio Stobie
- 9-A55 KAZEGAMES
- 9-A56 Dead Mage
- 9-A57 Electronic Motion Games
- 9-A58 Morphon
- 9-A59 Digital Dominion
- 9-A60 Sunhead Games
- 9-A61 DESK WORKS
- 9-A62 ADVangelist
- 9-A63 ozumikan
- 9-A64 Production Exabilities
- 9-A65 ukn
- 9-A66 Teknopilot
- 9-A67 ヨザウィザ制作チーム
- 9-A68 超水道
- 9-A69 クラスタ
- 9-A70 GoToSeven（ゴー・トゥ・セブン）
- 9-A71 Richie's Plank Experience
- 9-A72 PhantomIsland
- 9-A73 7Holy
- 9-A74 無責任商会
- 9-A75 Mad Gear Games
- 9-A76 プチデポット
- 9-A77 Alex Rose
- 9-A78 札幌ゲーム製作者コミュニティKawaz学生部
- 9-A79 PIXELO SOFT
- 9-A80 ワイルドマン
- 9-A81 METRONOMIK
- 9-A82 KSYM
- 9-A83 Juggler Games
- 9-A84 Longbow Games
- 9-A85 The Voxel Agents
- 9-A86 トローゼ

タイプB

- 9-B01 アミューズメントメディア総合学院
- 9-B02 SUPER DODGEBALL BEATS
- 9-B03 アルファコード
- 9-B04 DANGEN ENTERTAINMENT
- 9-B05 ネオフューチャーラボ
- 9-B06 Cherrymochi
- 9-B07 IGDA日本
- 9-B08 SPREE ENTERTAINMENT
- 9-B09 アクションゲームツクールMV
- 9-B10 RocketPunch Games
- 9-B11 ミルク
- 9-B12 Skeleton Crew Studio
- 9-B13 BLACKPARABYTE STUDIO
- 9-B14 YSBRYD GAMES
- 9-B15 ナツメアタリ
- 9-B16 IGNITE GAMES
- 9-B17 3goo
- 9-B18 ステップクラウド
- 9-B19 Swiss Games Digital Kingdom／falkenbrew／OneManOnMars／PastorPlaczek／Team Kwakwa
- 9-B20 日本工学院
- 9-B21 エースウォード
- 9-B22 ロケットエンジン
- 9-B23 コールド・フュージョン／コトリヤマ
- 9-B24 シティコネクション
- 9-B25 ネオトロ
- 9-B26 LO-FI GAMES
- 9-B27 トイディア
- 9-B28 クラウズ
- 9-B29 L.E.A.K.
- 9-B30 RAKUEN
- 9-B31 X.D. Network
- 9-B32 RNOVA Studio
- 9-B33 PLAY EXCLUSIVES
- 9-B34 DALS Games
- 9-B35 CELAD
- 9-B36 GAMES FROM SPAIN Gato Salvaje Studio／Platonic Games／Smach Team
- 9-B37 ノーマナ・インタラクティブ
- 9-B38 架け橋ゲームズ
- 9-B39 Erotes Studio
- 9-B40 Glaciwaker Entertainment
- 9-B41 Mog Gen Studio
- 9-B42 FOOT-SKILLS
- 9-B43 PLAYISM
- 9-B44 STAXEL
- 9-B45 Blaster
- 9-B46 DDD Project
- 9-B47 Iowiro
- 9-B48 アプライズ
- 9-B49 YuTuo GAMES
- 9-B50 DEVIL STONE
- 9-B51 Coilworks
- 9-B52 GLOWSTICK ENTERTAINMENT
- 9-B53 アネラ
- 9-B54 コーラス・ワールドワイド
- 9-B55 エスパーダ
- 9-B56 アクワイア
- 9-B57 XPEC Entertainment
- 9-B58 サウザンドゲームズ
- 9-B59 buho Interactive Entertainment
- 9-B60 Sukeban Games
- 9-B61 アローピットゲームスタジオ
- 9-B62 FlyteCatEmotion

5-1. 開会式

【日　時】　9月20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　早川 英樹
共催者挨拶　日経BP社 代表取締役社長　新実 傑
ご来賓挨拶　経済産業省 商務情報政策局 審議官　吉田 博史
『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2018』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　早川 英樹
経済産業省 商務情報政策局 審議官　吉田 博史
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2018』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2018･日本ゲーム大賞2018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2018」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20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　早川 英樹
ご来賓挨拶　特定非営利活動法人 映像産業振興機構 理事長　松谷 孝征
乾　杯　(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事　田中 良和
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　大下 聡
(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　早川 英樹

特定非営利活動法人 映像産業振興機構 理事長　松谷 孝征

(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事　田中 良和

(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事　大下 聡

6. 会場風景・実施企画概要

一般展示

スマートフォンゲームコーナー

e-Sports コーナー

VR/AR コーナー

ロマンスゲームコーナー

インディーゲームコーナー

ゲームスクールコーナー

物販コーナー

ビジネスソリューションコーナー

ニュースターズ（アジア・東欧・ラテン）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

場 所　イベントホール

今年は会場をイベントホールに移しました。専用の休憩席をアリーナ席に大きく設け、よりご家族でゆったり楽しめる環境を整えました。

ファミリーゲームパーク全景

◆「eスポーツチャレンジ」

各社の協力を得て、中学生以下の生徒・児童を対象にeスポーツの大会を主催者企画として初めて開催しました。

プロ選手や人気タレントがステージを盛り上げました。

eスポーツチャレンジ

競技種目

22日(土)　ぷよぷよeスポーツ

23日(日)　太鼓の達人 Nintendo Switchば～じょん！

ステージのゲスト

22日(土)　『おはスタ』アイクぬわら、あめみやたいよう(ジャパン・eスポーツ・プロライセンス保有選手)

23日(日)　ゴー☆ジャス、『ゲームセンターCX』有野課長

協力会社

セガゲームス、バンダイナムコエンターテインメント

◆「ゲーム体験ゾーン」

10社からCEROレーティング「A」「B」の16タイトルが集まり、子ども達が最新ゲームの試遊を存分に楽しめました。

ゲーム体験ゾーン

参加出展社

カプコン、KONAMI、サイバーエージェントグループ、スクウェア・エニックス、セガゲームス、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、バンダイナムコエンターテインメント、ブシロード、MUTAN、レベルファイブ

◆「ゲーム作り体験教室」

ゲームで遊ぶだけでなく、作って楽しむことを通じてゲームプログラミングを体験できる「ゲーム作り体験教室」を開催しました。2日間で計8回のプログラム実施。保護者席も設置して、ご家族一緒にゲーム作りの楽しさを体験していただきました。

実施協力社

Apper、ハッピーミール／プログラミングアカデミー／TRYANTS、ミスターフュージョン

ゲーム作り体験教室

◆「来場記念お楽しみ福袋」

各社からの提供で、小学生以下の来場者を対象にゲーム関連グッズを先着でプレゼントしました。

プレゼント提供出展社

アグニ・フレア、オーイズミ・アミュージオ、カプコン、QooApp、Glaciwaker Entertainment、Cooler Master Technology、KONAMI、サイバーエージェント、サクセス、SCRYGAME、セガゲームス、D2C、Vジャンプ

e-Sports X（クロス）

場所　11ホール

【主催】一般社団法人 日本ｅスポーツ連合（JeSU）

RED STAGE

「e-Sports X（クロス）」では、「RED STAGE」と、「BLUE STAGE」の2つの特設ステージを設置。4日間合計で9の競技大会を開催し、熱戦が繰り広げられました。各ステージでは、eスポーツの人気ジャンルである対戦型格闘ゲームやFPS（ファースト・パーソン・シューティング）のほか、パズルゲームやスマートフォンアプリの人気ゲームなど、大人から子供まで楽しむことができる幅広いジャンルのタイトルを展開しました。日本国内での認知度が高まってきたeスポーツの盛り上がりをアピールしました。

9月20日（木）RED STAGEでは、日本eスポーツ連合（JeSU）によるメディア向け「アジア競技大会 eスポーツ競技日本代表の凱旋報告会」とFIFA18による「日本-オランダeスポーツ国際親善マッチ『浦和レッドダイヤモンズvs.フェイエノールト・ロッテルダム』」を開催し、テレビをはじめとした多くのメディアの注目を集めました。

BLUE STAGE

9月22日（土）BLUE STAGEでは、ソニー・インタラクティブエンタテインメント「TGSでFORTENITE、PS4で遊ばナイト」「『コール オブ　デューティ ワールドウォーIIプロ対抗戦』グランドファイナル」が開催されたほか、バンダイナムコエンターテインメントによる「ドラゴンボール ファイターズ　日本一武道会」が開催され、大いに盛り上がりました。RED STAGEではガンホー・オンライン・エンターテイメントによる「パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2018」が開催され、スマートフォンゲームにおけるeスポーツの楽しみ方が提示がされました。

9月23日（日）BLUE STAGEでは、バンダイナムコエンターテインメント「鉄拳プロチャンピオンシップ　日本代表決定戦Day2」、そしてカプコンによる「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」を開催。世界のトッププロ・プレイヤー 16人による戦いが繰り広げられ、3,800人近くの観客が詰めかけました。RED STAGEでは、セガゲームスによる「セガゲームス公式ぷよぷよチャンピオンシップ　in TGS2018」、コナミデジタルエンタテインメントによる「ウイニングイレブン2019 オンラインCO-OPトーナメント」「Asian Gamesエキシビジョンマッチ」が開催され、日本を代表するeスポーツ競技タイトルによる熱い戦いが繰り広げられました。

各大会において予選大会が開催され、高額賞金の設定大会が増えたことが特徴的でした。また、「e-Sports X」に入場した観客数は2日間で、約9,500人（前回約6,000人）を記録し、eスポーツの認知向上と定着が実証されるステージとなりました。

◉競技タイトル／大会名

開催日	ステージ	時間	競技タイトル／大会名	運営会社	来場者数*
9月20日(木)[ビジネスデイ1日目]	RED STAGE	13:00-13:45	アジア競技大会 eスポーツ競技日本代表の凱旋報告会	日本eスポーツ連合(JeSU)	210
		14:30-16:00	FIFA18 ／日本 - オランダeスポーツ国際親善マッチ「浦和レッドダイヤモンズ vs.フェイエノールト･ロッテルダム」	日本eスポーツ連合(JeSU)	220
9月22日(土)[一般公開日1日目]	BLUE STAGE	10:30-13:00	FORTNITE ／「TGSでFORTNITE、PS4で遊ばナイト」	ソニー･インタラクティブエンタテインメント	809
		13:30-16:00	コール オブ　デューティ ワールドウォーII ／「コール オブ デューティ ワールドウォーII プロ対抗戦」グランドファイナル	ソニー･インタラクティブエンタテインメント	1,164
		16:30-19:00	ドラゴンボール ファイターズ／「ドラゴンボール ファイターズ 日本一武道会」	バンダイナムコエンターテインメント	950
	RED STAGE	14:00-16:30	パズドラ／「パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2018」	ガンホー･オンライン･エンターテイメント	480
9月23日(日)[一般公開日2日目]	BLUE STAGE	11:00-14:00	鉄拳7 ／「鉄拳プロチャンピオンシップ　日本代表決定戦　Day2」	バンダイナムコエンターテインメント	590
		14:30-18:00	ストリートファイター V アーケードエディション／「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」	カプコン	3,769
	RED STAGE	11:00-14:00	ぷよぷよ／セガゲームス公式「ぷよぷよチャンピオンシップ in TGS2018」	セガゲームス	611
		14:30-17:30	ウイニングイレブン2019 ／「ウイニングイレブン2019 オンラインCO-OPトーナメント」「Asian Games エキシビジョンマッチ」	コナミデジタルエンタテインメント	689
				来場総数	9,492

*上記各大会の来場者数は、大会開始30分後の観客数のカウントとなります。

◉動画視聴者数

niconico視聴者数

開催日	ステージ	大会名	開始時間	終了時間	放送時間	終了時来場者数	コメント数	タイムシフト予約数
9月22日(土)	BLUE STAGE	「TGSでFORTNITE、PS4で遊ばナイト」	10:30	12:58	2:28	43,075	865	392
		「コール オブ　デューティ ワールドウォーII プロ対抗戦」グランドファイナル	13:30	14:49	1:19	47,347*	80	
		「ドラゴンボール ファイターズ　日本一武道会」	16:30	18:38	2:08	58,202*	2,234	
	RED STAGE	「パズドラチャンピオンズカップ　TOKYO GAME SHOW2018」	14:00	16:34	2:34	43,075	37	112
9月23日(日)	BLUE STAGE	「鉄拳プロチャンピオンシップ　日本代表決定戦　Day2」	11:00	13:01	2:01	49,680	1,030	217
	RED STAGE	セガゲームス公式「ぷよぷよチャンピオンシップ　in TGS2018」	11:00	13:45	2:45	6,453	2,003	262

*「終了時来場者数」は同日前大会の累計来場者数を含めた数字です。

Twitch視聴者数(日本語･英語*)

開催日	ステージ	大会名	最大同時視聴者数		平均視聴者数		1日のべ視聴者数	
			日本語	英語	日本語	英語	日本語	英語
9月22日(土)	BLUE STAGE	「TGSでFORTNITE、PS4で遊ばナイト」	434	3,673	377	2,544	11,869	53,619
		「コール オブ　デューティ ワールドウォーII プロ対抗戦」グランドファイナル	107	2,727	88	2,247		
	RED STAGE	「パズドラチャンピオンズカップ　TOKYO GAME SHOW2018」	185	1,776	98	1,301	3,823	15,718
9月23日(日)	RED STAGE	セガゲームス公式「ぷよぷよチャンピオンシップ　in TGS2018」	410	2,514	276	1,810	14,422	36,160
		「ウイニングイレブン2019 オンラインCO-OPトーナメント」「Asian Games エキシビジョンマッチ」	378	2,214	310	2,027		

*TGS2018･e-Sports X ･Twitch(英語)視聴者数

OPENREC.tv・Twitter・Douyu視聴者数

開催日	ステージ	大会名	総視聴者数		
			OPENREC.tv	Twitter*	Douyu
9月22日(土)	BLUE STAGE	「TGSでFORTNITE、PS4で遊ばナイト」	6,423	4,626	393,026
		「コール オブ　デューティ ワールドウォーII プロ対抗戦」　グランドファイナル	855	—	607,026
		「ドラゴンボール ファイターズ　日本一武道会」	515	—	—
	RED STAGE	パズドラチャンピオンズカップ　TOKYO GAME SHOW2018	11,875	2,085	6,229
9月23日(日)	BLUE STAGE	「鉄拳プロチャンピオンシップ　日本代表決定戦　Day2」	617	—	389,723
		「CAPCOM Pro Tour ジャパンプレミア」	90,976	—	—
	RED STAGE	セガゲームス公式「ぷよぷよチャンピオンシップ　in TGS2018」	8,273	3,038	137,974
		「ウイニングイレブン2019 オンラインCO-OPトーナメント」「Asian Games エキシビジョンマッチ」	488	3,131	

*Twitterは公式チャンネルでの配信数

コスプレ関連企画

場 所＊　9ホール屋内・屋外、10ホール屋外 ＊コスプレエリア

コスプレの魅力をより効果的・多角的に発信するために、毎年恒例のコスプレショウ「Cosplay Collection Night」のほか、9ホール屋外エリアに設けた「コスプレエリアステージ」で、「コスプレファッションショー」と「ギャザリング」の2つの企画を実施しました。

◆コスプレファッションショー

22日(土)12:30～／14:30～　23日(日)12:30～／14:30～

1ホールのイベントステージで実施した「Cosplay Collection Night」の参加者、関係者が出演するコスプレファッションショーを計4回開催しました。コスプレエリア参加者だけでなく、一般の来場者も多く集まり、スマートフォンを掲げてステージを撮影していました。

◆ Cosplay Collection Night @TGS presented by キュア

22日(土)18:30～20:00

1ホールのイベントステージにて、200名以上のコスプレイヤーがパフォーマンスを繰り広げる「Cosplay Collection Night」を実施しました。インドネシア、韓国、スペイン、トルコのコスプレコンテスト優勝者各1名、台湾から有名コスプレイヤー 1名の計5名が招待参加し、客席には約850名が来場。海外来場者も数多く見受けられ、国際色豊かなステージとなりました。

◆ギャザリング @TGS2018

22日(土)13:30～　『ファイナルファンタジー』シリーズ・ギャザリング
22日(土)15:30～　『ソウルキャリバー』シリーズ・ギャザリング
23日(日)13:30～　『ラブプラス』シリーズ・ギャザリング
23日(日)15:30～　『鉄拳』シリーズ・ギャザリング

「ギャザリング」は、同じジャンルや同作品のコスプレイヤーが一堂に会して、コスプレを披露しあうなどして交流したり、写真撮影を行ったりするコスプレイベントです。今年は、22日(土)に「ファイナルファンタジー・ギャザリング」「ソウルキャリバー・ギャザリング」を、23日(日)には「ラブプラス・ギャザリング」「鉄拳・ギャザリング」を実施。一般から参加を募り、22日(土)には計57人、23日(日)には計19人が登壇しました(プレス参加数は2日で計28人)。全体撮影の様子は報道やツイッター等で拡散されたほか、参加したコスプレイヤー自身も交流を楽しんでいました。

ギャザリング@TGS2018「ファイナルファンタジー・ギャザリング」

チャリティーオークション

場 所　1ホール イベントステージ
22日(土)16:00～17:00　23日(日)16:00～17:00

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ご提供いただいたレアアイテム、日本ゲーム大賞2018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などを出品しました。売上額は合計162万1000円となりました。また、復興支援募金箱を会場内12箇所に設置し、合計3万6167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上および募金は、全額、西日本豪雨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。

実施協力社

アクワイア、アトラス、インティ・クリエイツ、NHN JAPAN、カイロソフト、カプコン、Glaciwaker Entertainment、ゲームセンターCX、コーエーテクモゲームス、KONAMI、Golden Orb、Vジャンプ、スクウェア・エニックス、セガゲームス、DMM GAMES、ドワンゴ、日本ファルコム、HyperX、バンダイナムコエンターテインメント、PUBG、ファミ通、ヘキサドライブ、MyDearest、レベルファイブ

オフィシャルサポーター

今年のオフィシャルサポーターには、番組開始15周年を迎えた『ゲームセンターCX』(CS・フジテレビONEで放送中)の有野課長が就任し、7月から会期中まで約2カ月半にわたり東京ゲームショウの魅力を発信いただきました。

niconicoで配信したTGS2018公式動画チャンネルには、会期前に2回、会期中に2回、それぞれ出演し、今年の東京ゲームショウの見どころを伝えたほか、自身のSNSアカウントでもTGS関連情報を多数発信いただきました。また、有野課長に来てほしい出展社ブースを募集、60社以上の応募のなかから有野課長自らが選んだ8社のブースを訪問。ステージイベントや試遊への参加で、ブースを大いに盛り上げました。

このほか、日本ゲーム大賞フューチャー部門のMC、ファミリーゲームパークで開催した「eスポーツチャレンジ」へのゲスト参加、「CESAチャリティーオークション」への登壇・出品など、分刻みのスケジュールをこなし、TGS2018でのさまざまな企画を体験いただきました。

eスポーツチャレンジ

フードコート

場所　イベントホール、4～6ホール南屋外

会場内での食事と休憩場所の提供を目的として、今年はイベントホール内(ファミリーゲームパークのとなり)に加えて、一般公開日には4-6ホール南側屋外にキッチンカーと併設テントを用意し、フードコートを運営しました。イベントホール2階の観客席利用と、屋外テントの設置により、多くの来場者の方々に食事や休憩場所として利用いただきました。場所が屋内、屋外の2つになったことも好評で、例年に比べ会場内の混雑緩和や来場者の満足度アップにも寄与しました。

協賛企画

◆ MONSTER ENERGY　場所　8・9ホール

6年連続でオフィシャルドリンク協賛となったモンスターエナジーは、8ホール東側および9ホール西側に「MONSTER ENEGRY」ブースを設置。4日間を通して、来場者にエナジードリンク「モンスターエナジー ウルトラ」などを無料で配布しました。このほか、国際会議場のビジネスミーティングエリア、プレスルームなどにもエナジードリンクを供給し、ビジネス関係者が仕事の合間にのどを潤しました。

◆ JT　場所　7ホール南屋外

展示ホール南側屋外に特設喫煙所を設置。4日間を通して来場者、出展関係者のべ10,718人にご利用いただきました。

また希望される方を対象に、低温加熱方式たばこ「プルーム・テック」を試喫いただけるコーナーを設け、のべ645人にご利用いただきました。

入場者には未成年者チェック、喫煙所外で吸っている方を喫煙所に誘導するなど、喫煙マナー／モラルの向上に寄与しました。

公式動画チャンネル

会期中、国内向けにはドワンゴの「ニコニコ生放送」、海外向けには「Twitch」を通じて公式動画を配信しました。また昨年同様に中国向けとして「DOUYU」でも配信を実施しました。国内向けには「TGS2018 公式動画チャンネル」として、7月から計6回の事前番組を配信。東京ゲームショウ2018の情報発信を目的とした番組のほか、夜帯の番組、専門セッション、e-Sports X等の実況番組も配信し、多くの視聴者を獲得しました。

TGS2018公式動画チャンネル(niconico)

事前番組では『ゲームセンター CX』有野課長の出演や、人気Vtuberのミライアカリをオフィシャルバーチャルキャスターに起用するなどこれまでにない取り組みを実施し、「ニコニコ生放送」では公式動画配信として、会期前・会期中に過去最多の計90番組を配信。のべ来場者数はこちらも過去最多の640万人に達しました。

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、Twitchをプラットフォームとしてオリジナル情報番組を発信し、約20万回の視聴があり、また「DOUYU」を通じての中国向けの配信では、昨年を大きく上回る約1,030万回の視聴を獲得しました。

ミライアカリ

Tokyo Otaku Mode

公式アプリ「TGS2018」

出展社の展示内容やブース位置、イベントスケジュールなどが手軽に分かるスマートフォン向け無料公式アプリ「TGS2018」(iOS ／Android)を今年も提供しました。トップ画面などのユーザーインターフェースを一新させて見やすくしたほか、一般公開日に配布した整理券の情報がリアルタイムで分かるなど、ネイティブアプリ化によって、使い勝手を向上させました。

ダウンロード数:22,254件(iOS:14,391件、Android:7,397件)

【主な機能】
- **会場マップ**:マップ上でキーワード検索をすると、行きたいブースの場所が簡単に調べられるほか、出展社名をタップすると、各社の出展概要や出展タイトル、ブース内イベントのスケジュールなどが、すぐ分かる仕様に。
- **スケジュール**:イベントステージやe-Sports X、各出展ブースのイベントスケジュールを一覧で掲載。気になるイベントを「お気に入り」に登録すると、開始時間10分前にプッシュ通知でリマインド。
- **整理券情報**:一般公開日に配布した整理券の残数状況を「○(=配布中)」「△(=残りわずか)」「×(=配布終了)」とリアルタイムで表示。
- **クーポン**:フードコートで使える割引クーポンを用意。

International Party + Indie Night

場 所　展示ホール9 2F エスプラナード特設会場

日 時　21日(金)　17:30 ～ 20:30

【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
【スポンサー】任天堂、game from SPAIN

国際交流の一貫として例年好評をいただいているパーティー企画。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。第1部は17時30分からスタートし、SOWN参加者を加えた第2部は19時30分から始めました。ゲーム音楽をアレンジしたDJの演奏にのったカジュアルなムードの中、およそ400人が参加し、ビジネスデイ最終日の楽しい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）2018

場 所　展示ホール11　e-Sports Xステージ

日 時　22日(金)　17:30 ～ 19:30

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)
【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
【スポンサー】任天堂

今年で11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、ビジネスデイ2日目の会期終了後17:30から開催。インディーゲームコーナー出展社／者として採択した86団体／個人の中からSOWNファイナリストを選考。4カ国･地域、8組のファイナリストがSOWNのステージでプレゼンテー ションしました。国別の内訳は、日本から4組、オーストラリアから2組、ドイツとカナダからそれぞれ1組が登壇しました。

会場には437人(日本人370人、外国人67人)来場。恒例のスマイルハンマーを振って新しいゲームアイディアに賞賛を送りました。また、今年は同時通訳をリアルタイムにテロップとして表示する新システムを導入しました。

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
【スポンサー】任天堂
【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の中のタイプAブースには、世界各国から295件の応募がありました。

選考委員による審査の結果、22カ国･地域から86のイ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 ントと任天堂の協賛により出展無料となりました。一般企業による本コーナー（タイプB)への出展と合わせると過去最大の154小間の規模でした。

インディーゲームコーナー全体参加国･地域

アラブ首長国連邦、アルゼンチン、イラン、英国、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、スウェーデン、スペイン、台湾、中国、チリ、ドイツ、日本、ノルウェー、フィリピン、ブラジル、フランス、米国、ポーランド、香港、マカオ、マレーシア、ルーマニア

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

商談へのニーズに対応するため、「ビジネスミーティングエリア」をコンベンションホールに、「ビジネスラウンジ」を国際会議室に設置しました。

ビジネスミーティングエリアは、「会議室ブース」、「ベーシック・テーブル・スペース」、「JETROコーナー」で構成し、出展社数は過去最高の68社（2017年：53社）となりました。また、JETRO（日本貿易振興機構）が招へいしたバイヤー 13社（インド、英国、カナダ、カンボジア、タイ、中国、ドイツ、フランス、マレーシア、メキシコ、米国）との商談も実施しました。

ビジネスラウンジ内の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」による商談は343件と同スペース内での商談数の59%に上り、「海外企業」同士も全体の35%と、国際的な商談が9割に達しました。

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」には、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14名配置し、出展社とビジネスデイ来場者への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・アラビア語）10名を無料で提供しました。通訳依頼件数は、2日間で日本語⇔英語21件、日本語⇔韓国語3件、日本語⇒アラビア語2件の合計26件・のべ20時間となりました。

TGS アポイントシステム（アジア・ビジネス・ゲートウェイ）

システム導入から7年目を迎えたアポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」は、国際展開を進め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システムとして稼働しました。

2018年の登録会社は、1,247社（2017年：1,313社）、事前商談申込件数は、2,623件（2017年：2,204件）と約20%拡大しました。その中で、事前商談アポイント確定件数は668件と過去最高を記録し、東京ゲームショウの商談機能の中心的な役割を果たしました。

「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を利用したのは、46カ国・地域（2017年は45カ国・地域）でした。うち、アジアからの利用は17カ国・地域（日本を除く）でした。2018年は、新たにウクライナ、サウジアラビア、パキスタン、レバノン、ラトビアといった中東からの参加が増えました。

韓国から119社（2017年は107社）、中国から107社（2017年は77社）、台湾から55社（2017年は35社）、マレーシアから26社（2017年は22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46カ国・地域

アラブ首長国連邦、アルゼンチン、イスラエル、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、英国、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、カンボジア、クェート、クロアチア、コロンビア、サウジアラビア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、セルビア、タイ、台湾、中国、チェコ、チリ、ドイツ、日本、ノルウェー、パキスタン、フィリピン、フィンランド、フランス、米国、ベトナム、ベルギー、ポーランド、香港、マカオ、マレーシア、メキシコ、レバノン、ラトビア、ロシア

基調講演

日 時　20日(木)　10:30 ～ 12:00　場 所　展示ホール1 イベントステージ

eスポーツが“スポーツ”として広がるためのロードマップ

～クリエイティブからファンづくりまで、ゲーム業界が取り組むべき課題と今後の展望

CESA早川英樹会長による主催者あいさつを受け、eスポーツをテーマにした基調講演を実施。日本国内でeスポーツ普及の機運が高まるなか、eスポーツを“スポーツ”として広げていくために、ゲーム業界として取り組むべきことは何かをディスカッション。パネルトークでは、「eスポーツプレーヤーの質と量の拡大」が解決すべき優先課題という共通認識の下、「グラスルーツ(草の根)を広げていくために様々な手を打っていくことが大切」ということが議論された。
(4か国語同時通訳あり:日･英･中･韓)

登壇者

岡村 秀樹 氏　日本eスポーツ連合(JeSU)会長
荒木 重則 氏　カプコン 常務執行役員 eSports統括本部 統括本部長
森田 直樹 氏　コナミデジタルエンタテインメント「ウイニングイレブン」シリーズ 制作部長
ケネス･フォック 氏　Asian Electronic Sports Federation(AESF)会長
岩上 和道 氏　日本サッカー協会 副会長
モデレーター　**玉置 亮太**　日経xTECH ／日経コンピュータ副編集長

主催者あいさつに登壇した CESA 早川 英樹 会長

岡村 秀樹 氏

荒木 重則 氏

森田 直樹 氏

ケネス･フォック 氏

岩上 和道 氏

グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット

日 時　20日(木)　13:00 ～ 14:30　場 所　展示ホール1 イベントステージ

日本発グローバル･ヒットタイトルに学ぶ、国産ゲームが世界で勝つ方法

～いまどきの海外向けマーケティング、開発、プロモーションの戦略とは？～

日本産ゲームタイトルが海外のアワードで受賞するなど存在感を示し、グローバル･ヒットタイトルも生まれているなかで、世界のゲームマーケットでどのように戦っていくと良いのか、日本のヒットメーカーから成功体験を学び、日本のゲームが進んでいく方向性を探った。TGSに先立って実施した、海外ユーザーの日本産ゲームに対する評価アンケートの結果を参考にしながら、パネルトークを展開。日本産ゲームのウイークポイントと言われるユーザーインターフェースや操作性の改善、開発環境を整えることの重要性、体験版などを通して海外ユーザーの意見を聞くことの大切さ――など、それぞれの経験を踏まえて語られた。
(4か国語同時通訳あり:日･英･中･韓)

登壇者

齊藤 陽介 氏　スクウェア･エニックス『NieR:Automata』プロデューサー
辻本 良三 氏　カプコン『モンスターハンター:ワールド』プロデューサー
安田 文彦 氏　コーエーテクモゲームス『仁王』ディレクター
モデレーター　**降旗 淳平**　日経クロストレンド 副編集長

辻本 良三 氏

齊藤 陽介 氏

安田 文彦 氏

専門セッション

日時　21日(金)　場所　国際会議場　201／302会議室

10:30～12:00 eスポーツを盛り上げる伝え方とは？～テレビ局、配信会社によるeスポーツの魅せ方～

昨年ごろからeスポーツをテーマにしたテレビ番組や配信番組が登場し、各社とも様々な工夫をこらしている。現状ではどのような課題があるか、テレビ番組、配信チャンネル、実況者など現場に近い方々に語っていただいた。

登壇者
（写真右から）

板川 侑右 氏
テレビ東京『勇者ああああ』プロデューサー
門澤 清太 氏
フジテレビ e-Sports専門番組『いいすぽ！』プロデューサー
佐々木 まりな 氏
日本テレビ eスポーツ番組『eGG』プロデューサー
竹原 康友 氏
AbemaTV ゲーム専門チャンネル『ウルトラゲームス』プロデューサー
目黒 輔（中目黒目黒）氏
ファミ通App、ファミ通App VS編集長

モデレーター
平岩 康佑 氏　元朝日放送アナウンサー
品田 英雄　日経BP総研マーケティング戦略研究所 上席研究員

10:30～11:30 5Gでゲームはどう面白くなるか？

超高速大容量、低遅延、低消費電力、大量同時接続が可能となる5Gの恩恵を受ける分野の一つが「ゲーム」と言われるなか、今、ゲーム業界として取り組むべきことは何か――。実証実験を進めている通信事業者の現状と今後のロードマップを聞きつつ、5G時代のゲームの未来予想図を描いた。

登壇者
（写真右から）

森永 宏二 氏
NTTドコモ コンシューマビジネス推進部 ゲームビジネス担当
三宅 陽一郎 氏
スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードAIリサーチャー
中川 大地 氏
評論家／編集者、明治大学野生の科学研究所研究員

モデレーター
高野 雅晴 氏　ビットメディア 代表取締役社長／5GMFアプリケーション委員会 利用シーンWG主査

12:15～13:45 eスポーツのチームやプロ選手が続々誕生！プレイヤーとゲーム会社、eスポーツ大会の幸せな関係とは？

eスポーツに対する注目度の高まりとともに、これまでのプロチームに加え、IT・アミューズメント関連企業や芸能プロダクションによるeスポーツチーム設立が相次いでいる。今後、ゲーム会社、プレイヤー、eスポーツ大会の三者がどのような関係性になっていくと、eスポーツを盛り上げていけるのか、各立場から展望を聞いた。

登壇者
（写真左から）

青村 陽介 氏　CyberZ 取締役
梅崎 伸幸 氏
DetonatioN Gaming CEO ／ Sun-Gence代表取締役
谷田 優也 氏
ウェルプレイド 代表取締役／ CEO
古澤 明仁 氏
RIZeST 代表取締役
星 久幸 氏
よしもとスポーツエンタテインメント 代表取締役社長

モデレーター
平野 亜矢　日経トレンディネット／日経クロストレンド 記者

14:00～15:00 スマートフォンゲームとファンコミュニティーの歩み＜2016～2018＞

スマートフォンゲームにおいて重要なのが、ファンコミュニティーとの関係づくり。2016～2018年にリリースされた「逆転オセロニア」「#コンパス 戦闘摂理解析システム」「共闘ことばRPG コトダマン」のプロデューサーを招き、ユーザーが長く楽しめるために心がけていること、現状の課題、今後の展開などを聞いた。

協賛：auゲーム（mediba）
講演挨拶：齋田 友徳 氏　mediba エグゼクティブプロデューサー
特別企画協力：佐藤 基 氏　MOTTO 代表取締役

登壇者
（写真右から）

中村 たいら 氏
セガゲームス「共闘ことばRPG コトダマン」IP&ゲーム事業部 第5プロダクション プロダクション長
林 智之 氏
NHN PlayArt「#コンパス 戦闘摂理解析システム」執行役員 Studio 51 プロデューサー
香城 卓（けいじぇい）氏
ディー・エヌ・エー「逆転オセロニア」プロデューサー

モデレーター
安藤 武博 氏　シシララ 代表取締役 ゲームDJ

15:30～16:30 VTuberが切り開く新たな「XR」の可能性とは？

2018年のヒットキーワードになっている「VTuber」。VRのモーショントラッキング技術が生んだ新たなコンテンツが意外なムーブメントを起こし、ゲーム業界としてビジネスに生かす方法が模索されている。本セッションでは、人気VTuberとバーチャル空間でのトークセッションを通じて、VTuberが切り開く新たな「XR」の可能性に迫った。

登壇者

電脳少女シロさん　VTuber

ばあちゃるさん　男性VTuber

（写真左から）
東 将大
日経xTECH 記者

モデレーター
山中 浩之　日経ビジネス 副編集長

7. イベントステージ

場 所　1ホール

イベントステージでは、日本ゲーム大賞の発表授賞式や、TGSフォーラム基調講演、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といった主催者によるプログラムを実施したほか、出展社による最新ゲームの紹介イベントなどが行われ、多くの来場者を集めました。

開催日	時間	タイトル／出演
20日（木）	10:30〜12:00	**TGSフォーラム2018 基調講演** →P28 「eスポーツが"スポーツ"として広がるためのロードマップ 〜クリエイティブからファンづくりまで、ゲーム業界が取り組むべき課題と今後の展望」
	13:00〜14:30	**グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット 2018** →P28 「日本発グローバル・ヒットタイトルに学ぶ、国産ゲームが世界で勝つ方法 〜いまどきの海外向けマーケティング、開発、プロモーションの戦略とは？〜」
	16:00〜17:30	→P31 **日本ゲーム大賞2018「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
22日（土）	10:00〜11:30	→P32 **日本ゲーム大賞2018「アマチュア部門」発表授賞式** 司会：鷲崎 健、前田 美咲
	12:45〜13:45	**スクウェア・エニックス Presents** **ドラゴンクエストライバルズ　いざないの闘技場チャレンジ!!** 対戦デジタルカードゲーム『ドラゴンクエストライバルズ』の闘技場に生チャレンジする企画をお届けしました。 出演：椿 彩菜、Mokson、ゆにばーす川瀬名人、レイザーラモンHG
	14:30〜15:30	**バンダイナムコエンターテインメント Presents** **「アイドルマスター シャイニーカラーズ」** **トーク&ミニライブ 〜 Light Up!!! illumination STARS 〜** スマートフォン向けブラウザゲーム「アイドルマスター シャイニーカラーズ」のトーク&ミニライブをお届けしました。 出演：関根 瞳（櫻木真乃 役）、近藤 玲奈（風野灯織 役）、峯田茉優（八宮めぐる 役）他
	16:00〜17:00	→P23 **復興支援 チャリティーオークション（1日目）** 司会：鷲崎 健、前田 美咲 出展社や会員企業、主催者企画の出演者からのサイン入り色紙やレアグッズなど多数の商品が出品され、土曜日では過去最高の717,800円を売り上げました。
	18:30〜20:00	**Cosplay Collection Night @TGS2018 presented by キュア** 200名以上の国内外のコスプレイヤーによるコスプレパフォーマンスステージ。ダンスあり、スキットあり、ランウェイあり、溢れるコスプレステージの魅力を多くのみなさまにお届けしました。
23日（日）	10:00〜12:00	→P33 **日本ゲーム大賞2018「U18部門」決勝大会** 司会：時田 貴司、結
	13:00〜14:30	→P34 **日本ゲーム大賞2018「フューチャー部門」発表授賞式** 司会：『ゲームセンター CX』有野課長、前田 美咲
	15:00〜15:30	**MyDearest Presents** **VRミステリーアドベンチャー** **「東京クロノス」制作共犯者ミーティング in TGS2018** クラウドファンディングで1800万円以上が集まり大注目のVRミステリーADV「東京クロノス」の制作スタッフ、キャストが一挙集結しました。
	16:00〜17:00	**復興支援 チャリティーオークション（2日目）** →P23 司会：鷲崎 健、前田 美咲 東京ゲームショウ最終日恒例イベントでは、多くのレア商品が鷲崎健氏の軽快なトークにより、続々と落札され、日曜日の売上げは903,200円となり、大盛況のうちに終了しました。

ドラゴンクエストライバルズ　いざないの闘技場チャレンジ!!

「アイドルマスター シャイニーカラーズ」トーク&ミニライブ

Cosplay Collection Night

「東京クロノス」制作共犯者ミーティング

8. 日本ゲーム大賞 2018

22回目を迎えた「日本ゲーム大賞2018」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2018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」、18歳以下の方が開発したゲーム作品を対象に審査、表彰する「U18部門」の４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では、すべての発表授賞式の生配信を行い、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、2018年4月9日～ 7月20日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出された作品の中から、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、2017年度を象徴するに最もふさわしい作品として、『モンスターハンター：ワールド』（株式会社カプコン）が選ばれました。

「経済産業大臣賞」は、「Nintendo Switch 開発チーム」に贈られました。「いつでも、どこでも、誰とでも。」ゲームを楽しめるNintendo Switchは、多様化する現代のライフスタイルに対応する新たなゲーム機として登場し、家庭用ゲーム開発は活況を呈し、各方面での新しいソフト開発の機運を高めることにもなりました。飽くなきゲームの可能性を追求する姿勢と驚異的な実績が評価され、素晴しいゲーム機を生み出したNintendo Switch 開発チームに対して、選考委員満場一致での受賞となりました。

ゲームデザイナーズ大賞は、桜井政博氏を審査員長に計10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『Gorogoa』（Annapurna Interactive）となりました。

「アマチュア部門」は5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、「うつす」をテーマに作品を募集し、過去最多となる454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、12作品を受賞作品として選出しました。

また本年より新設した、18歳以下の方が開発したゲーム作品を対象に審査、表彰する「U18部門」は、100を越えるエントリーの中から、一次審査、予選大会を経て残った6作品について、審査員の試遊プレイによる実機審査と、制作者の最終プレゼンテーション審査の評価により、各賞を決定、発表しました。

「フューチャー部門」は、東京ゲームショウ2018の会期中、9月20日（木）～22日（土）までの3日間、来場者による投票を実施。出展された未発売のタイトルの中から日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、11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 2018 発表授賞式／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20日(木)　16:00 ～ 17:30

場 所　1ホール　イベントステージ

【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　早川 英樹

【ご挨拶】経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課長　髙木 美香　（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　早川 英樹

経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課長　髙木 美香

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、147,287名に視聴いただきました。

ベストセールス賞
「ドラゴンクエストXI　過ぎ去りし時を求めて」
(株)スクウェア・エニックス

経済産業大臣賞
Nintendo Switch 開発チーム

年間作品部門 大賞
「モンスターハンター：ワールド」
(株)カプコン

【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	モンスターハンター：ワールド	株式会社カプコン	PS4 / PC
優 秀 賞	UNDERTALE	有限会社ハチノヨン	PS4 / PS Vita / Nintendo Switch / PC
	コール オブ デューティ ワールドウォー II	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 / Xbox One / PC
	スーパーマリオ オデッセイ	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	スプラトゥーン2	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	ゼノブレイド2	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	ドラゴンクエストXI　過ぎ去りし時を求めて	株式会社スクウェア・エニックス	PS4 / 3DS
	Fate/Grand Order	株式会社アニプレックス	iOS / Android OS
	フォートナイト	Epic Games	PS4 / Nintendo Switch / Xbox One / iOS / Android OS / PC / Mac
	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	PUBG Corporation	PC / Xbox One
	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	株式会社ポケモン	3DS
	モンスターハンター：ワールド	株式会社カプコン	PS4 / PC
ベストセールス賞	ドラゴンクエストXI　過ぎ去りし時を求めて	株式会社スクウェア・エニックス	PS4 / 3DS
グローバル賞 日本作品部門	ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド	任天堂株式会社	Nintendo Switch / Wii U
グローバル賞 海外作品部門	コール オブ デューティ ワールドウォー II	ACTIVISION / SLEDGEHAMMER GAMES	PS4 / Xbox One / PC
ゲームデザイナーズ賞	Gorogoa	Annapurna Interactive	Nintendo Switch / Xbox One / iOS / Android OS / PC

*PS4：PlayStation®4 / PS Vita：PlayStation®Vita / 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）

【アマチュア部門】発表授賞式

日 時　9月22日(土)　10:00～11:30

場 所　1ホール　イベントステージ

【司会】鷲崎 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に登壇いただき、各作品の講評を述べていただきました。

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

【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】

(株)KADOKAWA
電撃PlayStation 副編集長
千木良 章

(株)Gzブレイン
ファミ通.com 編集長代理
週刊ファミ通 副編集長
三代川 正

(株)コナミデジタルエンタテインメント
エグゼクティブディレクター
御子柴 英利

大賞受賞チーム HAL大阪「TINY MAD KID」

(株)コーエーテクモゲームス
ディレクター
宮内 淳

(株)スクウェア・エニックス
プロデューサー
甲斐 聖現

(株)セガゲームス
プロデューサー
三神 桂

(株)ディー・エヌ・エー
シニアディレクター
加賀美 聡

(株)バンダイナムコエンターテインメント
プロデューサー
上田 彩乃

(株)ポケラボ
プロデューサー
下村 大輔

(敬称略)
※社名は発表授賞式時点のものとなります。

ニコニコ生放送
niconico Live
おめでとう
おおおお

【U18部門】決勝大会

日 時　9月23日(日)　10:00 ～ 12:00

場 所　1ホール　イベントステージ

【司会】時田 貴司、結

【講評】(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

東京ゲームショウの会場に「U18部門」受賞作品を試遊コーナーを設置。多くの方に試遊いただきました。

【決勝大会審査員】

(株)レベルファイブ
代表取締役社長／CEO
日野 晃博

NPO法人 CANVAS 理事長
(株)デジタルえほん 代表取締役社長
慶應義塾大学教授　石戸 奈々子

(株)Gzブレイン
「ファミ通App」編集長/
「ファミ通AppVS」編集長
目黒 輔

【講評】

(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

金賞「モチ上ガール」渡邉 大誠

銀賞「なんで僕だけこんな目に」池上 颯人

銅賞「THE REALITY」古堅 武琉

東京ゲームショウ公式動画チャンネルにて決勝大会を生配信し、108,363名に視聴いただきました。

(敬称略)

【U18部門】ファイナリスト作品一覧

受賞名	作品名	制作者(学校名)
金　賞	モチ上ガール	渡邉 大誠(徳島市立高等学校)
銀　賞	なんで僕だけこんな目に	池上 颯人(横浜市立美しが丘小学校)
銅　賞	THE REALITY	古堅 武琉(沖縄工業高等専門学校)
	PERVERSE	浅野 啓(渋谷教育学園渋谷高等学校)、田村 来希(埼玉県立浦和高等学校)
	回一首(まわりっしゅ)	菅野 晄(早稲田実業学校)
	RunGirl	原先 亮介、薄井 大輔、大本 義貴、坂口 智哉(神戸市立科学技術高等学校)

(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23日(日)　13:00 ～ 14:30

場 所　1ホール　イベントステージ

【司会】『ゲームセンター CX』有野課長、前田 美咲

【講評】日本ゲーム大賞選考委員 代表
(株)Gzブレイン取締役会長　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、72,008名に視聴いただきました。

【講評】

日本ゲーム大賞選考委員 代表
(株)Gzブレイン 取締役会長　浜村 弘一

【受賞社の代表者】

JUDGE EYES:死神の遺言
(株)セガゲームス

ロックマン11 運命の歯車!!
(株)カプコン

ACE COMBAT™ 7: SKIES UNKNOWN
(株)バンダイナムコエンターテインメント

KINGDOM HEARTS III
(株)スクウェア･エニックス

GOD EATER 3
(株)バンダイナムコエンターテインメント

コール オブ デューティ ブラックオプス 4
(株)ソニー･インタラクティブエンタテインメント

JUMP FORCE
(株)バンダイナムコエンターテインメント

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
(株)フロム･ソフトウェア

Devil May Cry 5
(株)カプコン

ドラゴンクエストビルダーズ2
破壊神シドーとからっぽの島
(株)スクウェア･エニックス

BIOHAZARD RE:2
(株)カプコン

【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*
ACE COMBAT™ 7: SKIES UNKNOWN	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS4(PSVR対応)/ Xbox One / Steam
KINGDOM HEARTS III	株式会社スクウェア･エニックス	PS4 / Xbox One
コール オブ デューティ ブラックオプス 4	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
GOD EATER 3	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS4 / Steam
JUDGE EYES:死神の遺言	株式会社セガゲームス	PS4
JUMP FORCE	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS4 / Xbox One
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE	株式会社フロム･ソフトウェア	PS4 / Xbox One / Steam
Devil May Cry 5	株式会社カプコン	PS4 / Xbox One / Steam
ドラゴンクエストビルダーズ2　破壊神シドーとからっぽの島	株式会社スクウェア･エニックス	PS4 / Switch
BIOHAZARD RE:2	株式会社カプコン	PS4 / Xbox One / Steam
ロックマン11 運命の歯車!!	株式会社カプコン	PS4 / Switch / Xbox One / Steam

*PS4:PlayStation®4 / PSVR: PlayStation®VR / Switch: Nintendo Switch　(タイトルはカナ50音順)

9. ビジネスデイ来場者アンケート

調査概要

【調査方法】 東京ゲームショウ2018のビジネスデイ登録者のうち、国内:27,536人、海外:4,378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:2018年10月12日(水)～ 10月22日(水)
海外:2018年10月25日(水)～ 11月1日(水)

【有効回答数】国内:1,719件(回収率4.2%) 海外:186件(回収率6.5%)

【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22.6%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86.9%が1都3県から来場

◉来場回数

海外来場者の62.9%、国内来場者の31.4%が今回初めて来場

◉来場の目的(MA)

海外来場者の32.3%が商談を目的に来場。

◉来場時の行動(MA)

海外来場者の44.1%がブース関係者と名刺交換し、28.5%が商談を行った。

◉滞在時間

国内来場者の57.8%、海外来場者の76.6%が4時間以上滞在したと回答

◉満足度

国内来場者の81.9%、海外来場者の88.7%が「とても満足した」「満足した」と回答

◉「ビジネスデイ」で今後、強化してほしい項目は何ですか。（MA）

国内の50.6%が「ゲームベンチャーの展示・発表」の強化を希望

◉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）

アジアからの来場が全体の80.4%

◉次回の東京ゲームショウの来場意向

国内の90.6%、海外の78.0%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	29.9%	欧州	オーストリア	0.1%
	韓国	19.7%		アイルランド	0.1%
	台湾	13.6%		クロアチア	0.1%
	香港	6.9%		スロバキア	0.1%
	シンガポール	3.1%		ベラルーシ	0.1%
	タイ	2.6%		チェコ	0.1%
	インドネシア	2.0%		アゼルバイジャン	0.1%
	マレーシア	1.5%		スイス	0.03%
	フィリピン	0.5%		トルコ	0.03%
	ブルネイ	0.2%		ハンガリー	0.03%
	マカオ	0.1%		ポルトガル	0.03%
	インド	0.1%		ルーマニア	0.03%
	スリランカ	0.1%		キプロス	0.03%
	ベトナム	0.1%	オセアニア	オーストラリア	0.6%
	パキスタン	0.03%		ニュージーランド	0.1%
北米	米国	9.0%	中東	サウジアラビア	0.2%
	カナダ	0.3%		イスラエル	0.2%
欧州	英国	1.3%		レバノン	0.1%
	ドイツ	0.9%		カタール	0.1%
	フランス	0.8%		UAE	0.1%
	フィンランド	0.6%	中南米	コロンビア	0.1%
	アイスランド	0.5%		チリ	0.1%
	スウェーデン	0.5%		ブラジル	0.1%
	スペイン	0.4%		アルゼンチン	0.1%
	デンマーク	0.3%		メキシコ	0.03%
	オランダ	0.3%		スリナム	0.03%
	ロシア	0.3%		アンティグア・バーブーダ	0.03%
	ポーランド	0.2%	アフリカ	モロッコ	0.03%
	ベルギー	0.2%	不明		1.4%
	イタリア	0.1%			

●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者3,429名の内訳
●在日外国人、ゲストパス持参者、海外プレス関係者、各種出展社パス持参者は除く

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2018の会場内（ホール3、6、8、9、イベントホール）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。

【調査対象】 国内：東京ゲームショウ2018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：1,168件　海外：379件

【調査主体】 国内：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

◉性別

◉居住地（国内のみ）

76.7%が1都3県から来場

◉年齢（国内のみ）

男性の「15～34歳」が56.3%

◉職業（国内のみ）

◉ゲーム関与度（国内のみ）

GUESS【Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称：ゲス】とは
家庭用ゲーム機のゲームやスマートフォン / タブレットのゲームの両方に対する、ユーザーのエンゲージメントの強さを表した指標。「デバイス所有状況」「プレイ状況」「ゲームに対する考え方」などの設問の回答パターンから算出。
※9 歳以下の子供については、GUESS 判別の対象外としている。

ユーザー区分	ゲーム関与度	説明
ヘビーゲーマー	高	ゲームをプレイすることに対し、自身の価値基準を明確に持っており、周りの評価や流行りを特に気にしない。ゲームは自分の生活の一部であり、恥じることない趣味であると考えている。
ミドルゲーマー		ヘビーゲーマーほどではないが、ゲームに対しての嗜好性は高く、ゲームに対しての購買・課金も行う。但し、ゲームは"大切な趣味"ほどではなく、やりごたえのあるゲームは好むが、時間や手間がかかりすぎるものは好まない。
ライトゲーマー		ゲームに対する目利きや、取得・共有はヘビーゲーマー、ミドルゲーマーから比較すると一気に中流へ。ゲームアプリに対しての消費は控えめで、ゲーム性は求めつつカジュアルなゲームを好んでプレイする。
カジュアルゲーマー		ゲーム自体に対しての嗜好性が高くなく、購買・課金に対しても好まない。ゲームに対してのイメージはネガティブなものを感じる人もおり、暇つぶしの手段の一つ。行き詰まるような難しいゲームは好まない。
ノンゲーマー	低	家庭用ゲーム機を持っておらず、汎用機（スマホ / タブレットなど）でもゲームをプレイしない。

ゲームに対するエンゲージメントの強いヘビーゲーマーが56.8%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(MA)

◉VR のゲームについての興味(国内のみ)

来場者の75.2%がVRゲームを「すでに持っている」または「興味がある」と回答

◉eスポーツについての興味(国内のみ)

来場者の55.5%がeスポーツに「興味がある」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47.9%、海外来場者の79.2%が東京ゲームショウに初参加

◉滞在時間

国内来場者の83.2%、海外来場者の70.6%が4時間以上滞在

◉満足度

国内来場者の82.5%、海外来場者の80.5%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79.1%、海外来場者の50.6%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2018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】 2018年10月11日(木)～11月4日(日)
【有効回答数】国内:109件 海外:30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87.2%、海外の73.3%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46.3%、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56.8%、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

◉来場者の質（ビジネスデイ）

国内の79.7%、海外の56.7%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78.9%、海外の60.0%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)

国内の65.7%、海外の60.0%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65.3%、海外の65.0%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74.2%、海外の40.0%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41.3%、海外の43.3%が「会期中の海外のメディアによる取材があった」と回答

◉ビジネスデイで実施した企画(MA)

国内は「動画配信」「商談会」がそれぞれ2割でほぼ拮抗。海外は「商談会」が8割を超える。

◉TGS を念頭においたリリースの有無

国内の32.1%、海外の43.3%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68.8%、海外の70.0%が次回も出展予定

12. 広報活動

国内外のメディア向けにタイムリーな情報発信と取材誘致に向けた積極的なPR活動を展開しました。プレスリリースは、日本語および多言語(英字・繁体字・簡体字・ハングル)合わせて63本を配信。ここ数年注目度の高まっている「eスポーツ」の話題や、過去最多となった出展社数などを伝えることで、東京ゲームショウへの関心が開催前から非常に高まっていました。

また、取材メディア数は歴代2番目(最多は2016年)となる数字を記録したほか、海外メディアが全体の24%を占めるなど、海外メディアからの東京ゲームショウへの関心度の高さがうかがえます。

本年は「eスポーツ」を中心に扱うメディアが顕著に伸びました。メディア露出においてはWeb媒体が大多数を占めており、「eスポーツ」は今年もキーワードの一つとして大々的に取り上げられたほか、進化・発展しているVRやAI関連のゲームなどもテレビ・新聞で数多く取り上げられ、"新たなステージ"を象徴するPR露出を獲得することができました。

◉メディア掲載件数

2018	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	0	1	92	70	680	**843**
会期中	40	14	204	12	2,860	**3,130**
会期後	65	26	140	73	530	**834**
合計	**105**	**41**	**436**	**155**	**4,070**	**4,807**
2017	116	41	391	139	4,000	4,687

◉会期中取材媒体数／取材者数

媒体カテゴリー			9月20日(木)		9月21日(金)		9月22日(土)		9月23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	国内	WEB	314	1014	246	801	180	643	148	602	**888**	**3,060**
2	国内	新聞	37	73	22	48	10	17	10	18	**79**	**156**
3	国内	通信	17	28	7	12	1	1	4	4	**29**	**45**
4	国内	テレビ(衛星放送／ CATV)	16	59	7	24	6	10	5	42	**34**	**135**
5	国内	テレビ(地上波)	39	232	25	99	28	86	22	72	**114**	**489**
6	国内	編集プロダクション／フリー／その他	10	20	5	46	5	7	1	2	**21**	**75**
7	国内	ラジオ	17	35	7	25	8	15	4	10	**36**	**85**
8	国内	雑誌	132	339	107	222	47	83	42	75	**328**	**719**
9	海外メディア		260	579	208	451	232	281	122	188	**822**	**1,499**
合計			**842**	**2,379**	**634**	**1,728**	**517**	**1,143**	**358**	**1,013**	**2,351**	**6,263**
2017年			9月21日(木)		9月22日(金)		9月23日(土)		9月24日(日)		合計	
			838	2,294	616	1,639	414	894	257	685	2,125	5,512

◉海外媒体内訳

報道対象地域		人数				のべ人数				のべ媒体数			
		20日(木)	21日(金)	22日(土)	23日(日)	2018	2017	前年比		2018	2017	前年比	
アジア	中国	131	119	73	53	**376**	354	22	△	**76**	74	2	△
アジア	韓国	36	39	24	17	**116**	130	-14	▼	**29**	31	-2	▼
アジア	香港	43	39	18	14	**114**	124	-10	▼	**50**	59	-9	▼
アジア	台湾	35	30	15	12	**92**	114	-22	▼	**48**	59	-11	▼
アジア	フィリピン	14	11	5	2	**32**	52	-20	▼	**14**	20	-6	▼
アジア	インドネシア	18	19	7	7	**51**	38	13	△	**11**	8	3	△
アジア	日本(在日海外)	16	10	8	3	**37**	29	8	△	**15**	10	5	△
アジア	タイ	32	28	10	6	**76**	22	54	△	**22**	12	10	△
アジア	マレーシア	5	5	-	-	**10**	21	-11	▼	**6**	11	-5	▼
アジア	シンガポール	3	6	1	1	**11**	6	5	△	**5**	3	2	△
ヨーロッパ	フランス	38	34	13	4	**89**	82	7	△	**41**	36	5	△
ヨーロッパ	イギリス	14	12	3	1	**30**	56	-26	▼	**20**	27	-7	▼
ヨーロッパ	イタリア	20	14	5	4	**43**	38	5	△	**35**	33	2	△
ヨーロッパ	スペイン	1	3	2	-	**6**	29	-23	▼	**3**	25	-22	▼
ヨーロッパ	ドイツ	31	16	5	3	**55**	21	34	△	**22**	10	12	△
ヨーロッパ	クロアチア	2	2	2	-	**6**	10	-4	▼	**3**	2	1	△
ヨーロッパ	アイルランド	2	-	-	-	**2**	7	-5	▼	**1**	3	-2	▼
ヨーロッパ	デンマーク	2	2	-	-	**4**	7	-3	▼	**2**	4	-2	▼
ヨーロッパ	オランダ	4	4	4	1	**13**	5	8	△	**11**	2	9	△
ヨーロッパ	ロシア	7	4	2	-	**13**	3	10	△	**8**	2	6	△
ヨーロッパ	スウェーデン	4	2	1	1	**8**	2	6	△	**5**	1	4	△
ヨーロッパ	ハンガリー	2	1	1	-	**4**	2	2	△	**3**	2	1	△
ヨーロッパ	ポーランド	4	4	-	-	**8**	1	7	△	**2**	1	1	△
ヨーロッパ	オーストリア※1	6	7	-	-	**13**	-	13	△	**2**	-	2	△
ヨーロッパ	スイス※1	3	4	-	-	**7**	-	7	△	**2**	-	2	△
ヨーロッパ	スロバキア※1	-	2	-	-	**2**	-	2	△	**1**	-	1	△
ヨーロッパ	ノルウェー※1	2	-	-	-	**2**	-	2	△	**2**	-	2	△
中東	イラン	1	-	-	-	**1**	1	-	-	**1**	1	-	-
中東	サウジアラビア	1	2	-	1	**4**	5	-1	▼	**3**	2	1	△
中東	カタール	4	5	5	1	**15**	5	10	△	**8**	2	6	△
中東	レバノン※1	-	-	5	5	**10**	-	10	△	**4**	-	4	△
北米 中南米	アメリカ	55	48	22	10	**135**	244	-109	▼	**60**	69	-9	▼
北米 中南米	カナダ	9	14	4	4	**31**	20	11	△	**19**	11	8	△
北米 中南米	メキシコ	18	11	7	2	**38**	17	21	△	**15**	14	1	△
北米 中南米	アルゼンチン	1	3	1	1	**6**	16	-10	▼	**4**	7	-3	▼
北米 中南米	ブラジル	1	1	4	-	**6**	7	-1	▼	**3**	2	1	△
オセアニア	オーストラリア	13	13	6	1	**33**	18	15	△	**6**	8	-2	▼
合計		**578**	**514**	**253**	**154**	**1,499**	**1,495※2**	**4**	△	**562**	**555※2**	**7**	△

※1 → 2017年不参加、2018年参加　※2 → 2017年参加、2018年不参加のインド(1)、ペルー(8)を含む

13. 制作物

◉ポスター／チラシ

ポスター（B1判、B3判）、チラシ（A4判）を制作し、出展社のほか、全国プレイガイド、ゲームショップ、複合カフェ、ゲームスクールなどに配布。
2018年のテーマは『新たなステージ、開幕。』。新たな遊びやテクノロジーで常に驚きや感動をもたらしているゲーム。臨場感あふれるゲームを発見したり、ほかのスポーツ競技と同じようにeスポーツで競ったり応援しながら、ネットを通じてほかの世界中の人と感動や興奮を共有する――そんな新たなゲームの楽しみ方を体験できるアジア最大級のゲームの祭典が今年も幕を開ける様子を表現しています。

◉チケット

ビジネスデイ事前登録券、前売券、ゲームクール専用券の３種を出展社から配布。また、全国の各プレイガイドでは前売券、TGSサポーターズクラブチケットを販売。会期中は現地にて当日券を販売しました。

◉公式ガイド

ビジネスデイ、一般公開日それぞれに日本語版･英語版の公式ガイドを制作。会場内で無料配布しました。

◉公式 Web サイト　【tgs.cesa.or.jp】

公式Webサイトは、日本語、英語、韓国語、簡体字、繁体字の5言語で展開しました。マルチデバイス対応。

◉ Facebook/Twitter

会期前、会期中に日本語と英語で情報発信。

◉ Web バナー広告・メール広告

日経BP社の各Web媒体･メールマガジンに掲載配信しました。

◉雑誌広告

【掲載媒体】日経ビジネス、日経トレンディ、日経エンタテインメント！、週刊ファミ通、コロコロコミック、Vジャンプなど14媒体43ページ。

◉新聞広告

【掲載媒体】9月21日（金）日本経済新聞夕刊（全国版）、
9月22日（土）日本経済新聞夕刊（東京本社版）

◉折込チラシ

9月22日（土）読売新聞
幕張近郊各市に封入

TOKYO GAME SHOW 2018

次回開催案内

[名称] 東京ゲームショウ2019

[会期(予定)] 2019年9月12日(木)▶9月15日(日)

[会場] 幕張メッセ

東京ゲームショウ2018
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

編　集　日経BP社　東京ゲームショウ事務局

お問い合わせ　日経BP社　東京ゲームショウ事務局
〒105-8308　東京都港区虎ノ門4-3-12
E-mail tgs-ope@nikkeibp.co.jp

CESA　日経BP社 Nikkei Business Publications, Inc.