



もっとつながる。もっと楽しい。

# TOKYO GAME SHOW 2019

東京ゲームショウ2019 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

会期：2019年9月12日(木)～15日(日)

会場：幕張メッセ



CESA

日経BP

# TOKYO GAME SHOW 2019



## 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2019	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2019は、「もっとつながる。もっと楽しい。」をテーマに、9月12日(木)から15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は、歴代1位だった昨年の2,338小間を大きく上回る2,417小間という過去最大規模での開催となりました。出展した企業・団体の数は655に上り、そのうち、国内出展社数は350で、過去最多になりました。海外の出展社数も4年連続で300を超えております。

今年はファミリーゲームパークの無料化や9～11ホールの北屋外フードコート設置など、来場者向けの新たな施策を実施するとともに、来場できない方々に向けては公式動画を大幅にリニューアルしました。ライブ配信に加えて、約100本の英語字幕付きのニュースクリップ動画を制作し、東京ゲームショウの情報を国内だけでなく、世界中に配信しました。また、eスポーツ専用大型ステージのe-Sports Xも4日間を通して熱戦が繰り広げられ、来場者を沸かせました。

来場者数は262,076人で7年連続25万人超えを記録し、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2019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

## 2. 開催概要・来場者数

【名 称】	東京ゲームショウ2019 TOKYO GAME SHOW 2019
【テーマ】	もっとつながる。もっと楽しい。
【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
【会 期】	ビジネスデイ 2019年9月12日(木)、13日(金)10:00～17:00 一般公開日 2019年9月14日(土)、15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】	655社 <国内350社、海外305社>(昨年668社<国内338社、海外330社> ●出展社の国・地域 40カ国・地域(昨年41カ国・地域) <b>アジア・オセアニア(18カ国・地域)</b> 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、サウジアラビア、シンガポール、タイ、台湾、中国、バレーン、パキスタン、フィリピン、ベトナム、香港、マレーシア、日本 <b>北中南米(5カ国)</b> ウルグアイ、カナダ、チリ、ブラジル、米国 <b>欧州(16カ国)</b> イタリア、英国、オーストリア、オランダ、キプロス、クロアチア、スウェーデン、スペイン、セルビア、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、ロシア <b>アフリカ(1カ国)</b> エジプト
【総出展小間数】	2,417小間(昨年2,338小間)
【出展タイトル】	1,522タイトル ※事前登録数(昨年1,568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 10,000円(税別)

一般公開(中学生以上) 前売券 1,500円(税込)

当日券 2,000円(税込)

小学生以下 無料

TGS2019サポーターズクラブチケット 3,500円(税込) ※特典付き

特別割引入場券 当日券のみ 100円(税込)

- 各種障害者手帳、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	197	PCブラウザゲーム	33	
Android	197	Steam	108	
その他スマートフォン	18	その他（物販ほか）	338	
PlayStation4	157	V R 関 連	PS VR	19
PlayStation Vita	9		Oculus Rift ※1	27
Nintendo Switch	129		HTC Vive	22
ニンテンドー 3DS	3		Windows MR	11
Xbox One	34		Oculus Go/Gear VR	7
Xbox One X	19		Daydream	2
PC	172		VR その他	20
合計				1,522

※1 2019年よりOculus Riftを含む

ジャンル	タイトル数	ジャンル	タイトル数
アクション	213	アクション・ロールプレイング	49
ロールプレイング	221	アクション・アドベンチャー	44
シミュレーション	120	レーシング	14
パズル	53	その他(ジャンル)	184
アドベンチャー	99	開発ツール	32
スポーツ	31	周辺機器	43
シューティング	73	その他(グッズ)	313
アクション・シューティング	33		
合計			1,522

#### 【来場者数】

	2019年	2018年	2017年
ビジネスデイ	9月12日(木)	9月20日(木)	9月21日(木)
	33,465人	31,961人	26,564人
	9月13日(金)	9月21日(金)	9月22日(金)
	34,977人	36,356人	31,512人
一般公開	9月14日(土)	9月22日(土)	9月23日(土)
	91,301人 (内ファミリー 8,180人)	107,310人 (内ファミリー 7,841人)	106,075人 (内ファミリー 10,466人)
	9月15日(日)	9月23日(日)	9月24日(日)
	102,333人 (内ファミリー 12,117人)	123,063人 (内ファミリー 11,827人)	90,160人 (内ファミリー 13,017人)
合計	262,076人 (内ファミリー 20,297人)	298,690人 (内ファミリー 19,668人)	254,311人 (内ファミリー 23,483人)



### 3. 出展社一覧

一般展示		
8-N06	ROG	
3-C08	アバンギャルドチェーン	
2-S01	イニスジェイ	
2-C02	インゲーム	
3-N01	インディ・クリエイツ	
2-N19	インテル	
3-C07	インフォレンズ	
2-N20	Willow	
2-S01	エヴァンゲリオンバトルフィールズ製作委員会	
3-N06	AKRacing	
8-S03	NOK	
2-C10	MCJ / マウスコンピューター / ユニットコム	
8-N08	オーディオハート	
3-C02	オランダバビリオン オランダ王国大使館	オランダ
3-C02	Abbey Games	オランダ
3-C02	Coolgames	オランダ
3-C02	GGE	オランダ
3-C02	Resistance Studio	オランダ
3-C02	Team Reptile	オランダ
3-C02	Utomik	オランダ
3-C02	日本大学	
7-N02	カブコン	
3-S06	QUANTUM SUICIDE	オーストラリア
8-N01	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	
2-N15	ギャラクシーマイクロシステムズ	
3-N02	GANG BEASTS	英国
8-N02	Kin Ecosystem	イスラエル
2-N22	Google Play	
8-N10	Google Play ゲーム	
2-C03	Google Play ストア	
4-S01	グランゼーラ	
7-S05	GranDen	台湾
8-N07	グリー	
3-C08	クリプトグランズウェル	
3-N24	Game News Ninja/ Chamoji	
3-N26	ゲームの電撃	
3-N27	ケムコ	
3-S02	コーエーテクモゲームス	
7-N01	五反田エンタメベンチャーズ	
5-S01	KONAMI	
5-S02	Corsair	台湾
8-S01	サイバーバンク2077	
3-N08	SakuraGame	
7-S01	SAT-BOX	
7-S03	Samsung SSD	
8-S02	三和ソリューション	
2-C08	SEASUN	中国
3-N07	Shenzhen GPD Technology	中国
3-C04	シティコネクション	
6-N03	シルバースタージャパン	
4-S02	スクウェア・エニックス	
3-N03	スタジオフェイク	
8-S05	SMACH TEAM	スペイン
6-N01	セガゲームス/アトラス	
3-N25	SENTIENCE	韓国
5-N01	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
7-S04	タイトー	
5-S03	China Console Games Embassy	中国
5-S03	Jolly Roger Games	中国
5-S03	Loong Force Studio	中国
5-S03	Magicfish Studio	中国
5-S03	Sense Games - Palm Pioneer	中国
5-S03	Spikewave Games	中国
5-S03	Thinking Stars	中国

5-S03	TIGAMES	中国
2-N21	DXRacer	
3-S01	デル	
8-N03	ドイツバビリオン	ドイツ
8-N03	Egosoft	ドイツ
8-N03	EXIT Adventures	ドイツ
8-N03	Giant Door	ドイツ
8-N03	Holocafe	ドイツ
8-N03	Kalypso Media Group	ドイツ
8-N03	Koelnmesse - gamescom	ドイツ
8-N03	Lootboy	ドイツ
8-N03	Mad about Pandas	ドイツ
8-N03	Mediencluster NRW	ドイツ
8-N03	Strictly Games / Softdistribution	ドイツ
2-C06	Torque DRIFT	オーストラリア
8-N11	トロージェ	
8-S04	ニデック	
8-N05	日本アマチュアeスポーツ協会	
2-S02	日本HP	
8-N15	NOX	中国
8-N04	PERFECT WORLD GAMES	中国
2-C01	HyperX	台湾
8-N06	パウヒュッテ	
3-C06	ハビネット	
3-C01	ハムスター	
6-S01	バンダイナムコエンターテインメント	
8-N12	PNICOMPANY	韓国
2-C09	Pikii	
2-C05	PICCOLO STUDIO	イタリア
3-S04	ファミ通	
3-N05	ファミ通 × ゲームの電撃	
2-N14	Vジャンプ	
5-S04	FOREVER ENTERTAINMENT	ポーランド
3-C03	4Gamer.net	
7-N01	flaggs	
7-S02	Fruitbat Factory	フィンランド
6-N02	Brook	台湾
5-S05	ブレイケア	
8-N09	PLAYISM	
2-S03	Bekko.com	中国
3-N04	MICRO-STAR INTERNATIONAL	台湾
3-C05	Yangzhou Arena Import & Export	中国
2-C04	YUNUO GAMES	
3-S05	リベルテ	
8-N14	Looksten	韓国
2-C07	レノボ・ジャパン	
スマートフォンゲームコーナー		
5-C01	IGG	
8-C08	ICE GAMES	中国
7-C09	IPM	中国
6-C07	アグニ・フレア	
7-C10	インフィニブレイン	
6-S04	ウインライト	
8-C06	X.D. Global	中国
6-C08	NTTドコモ	
5-C08	ElEngine	
7-C06	カードファイト!! ヴァンガード	
4-C13	Google Play	
8-C13	Google Play アプリ	
6-S02	Google Play ストア	
6-C04	クレサマルス物語	
7-C07	GameSmile	
6-C06	ゲーム・フォー・イット	
7-C02	サクセス	
8-C15	JTBコミュニケーションデザイン	
8-C09	SHENZHEN LEITING INFORMATION TECHNOLOGY	中国
8-C10	6waves	
8-C03	Joypac	中国
7-C08	ダイヤモンドエンタテインメント	



5-C05	タスキブ	
7-C01	DMM GAMES	
5-C07	TOKOTOKO	フランス
8-C07	NOA.TEC	
7-C04	乃木恋	
6-C02	完美世界	
7-C03	HUAWEI MOBILE SERVICES	中国
7-C05	Fundoll Japan	
6-C01	FriendTimes	中国
5-C02	miHoYo	
8-C01	Regina Entertainment	
8-C02	LINEKONG	中国
5-C04	lowiro	英国
6-C03	ワンダーランドカザキリ	
ゲームスクールコーナー		
2-N03	アーツカレッジヨコハマ	
1-N19	愛知工業大学	
1-N12	ASOポップカルチャー専門学校	
2-N04	Adachi学園グループ	
1-N08	穴吹カレッジグループ	
1-N26	アルスコンピュータ専門学校	
1-N20	ECCコンピュータ専門学校	
1-N17	WIZ国際情報工科自動車大学校	
1-N22	大阪エンタテインメントデザイン専門学校	
1-N22	大阪総合デザイン専門学校	
1-N11	大阪電気通信大学	
2-N09	OCA大阪デザイン&IT専門学校	
1-N21	太田情報商科専門学校	
1-N13	岡山情報ビジネス学院	
2-N01	神奈川工科大学	
1-N04	近畿コンピュータ電子専門学校	
2-N07	クラーク記念国際高等学校 秋葉原ITキャンパス	
1-N06	KCS福岡情報専門学校	
1-N03	KBC学園 国際電子ビジネス専門学校	
1-N05	高知県IT・コンテンツアカデミー ゲームプログラマー育成講座	
2-N08	神戸電子専門学校	
2-N16	CGWORLD	
1-N15	尚美学園大学	
1-N02	湘北短期大学	
2-N09	仙台コミュニケーションアート専門学校	
2-N02	中央情報大学校	
1-N24	東京クールジャパン	
1-N25	東京コミュニケーションアート専門学校	
1-N09	東京実業高等学校	
1-N01	東京情報大学	
2-N06	東京デザインテクノロジーセンター専門学校	
1-N07	東北電子専門学校	
2-N11	東洋美術学校	
1-N23	トライデントコンピュータ専門学校	
2-N17	名古屋工学院専門学校	
2-N09	名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	
1-N06	名古屋情報メディア専門学校	
1-N10	新潟高度情報専門学校	
2-N12	新潟コンピュータ専門学校	
1-N14	日本工学院／東京工科大学	
2-N10	日本電子専門学校	
2-N05	沼津情報・ビジネス専門学校	
2-N18	バンタンゲームアカデミー	
1-N18	東日本デザイン&コンピュータ専門学校	
2-N09	福岡デザイン&テクノロジー専門学校	
2-N13	文教大学	
1-N06	北海道情報専門学校	
1-N27	北海道情報大学	
1-N16	早稲田文理専門学校	
ビジネスソリューションコーナー		
3-N21	アイ・オー・データ機器	
3-C13	IT BRIDGE 沖縄	
4-N50	アオイ・インダストリーズ	
4-C04	アクア	

4-N11	アジアスター	
4-C02	adjust	
4-N34	アスク	
4-C07	AppsFlyer Japan	
4-C01	AppLovin	
4-C12	ADIA ENTERTAINMENT	中国
3-N17	ALCHEMY (SHANGHAI) INFORMATION TECHNOLOGY	中国
4-N10	Alpha CRC	
3-N15	アンリミ	
3-C16	IKINEMA	英国
3-N16	イクリエ	
4-N64	IMAGICA Lab.	
3-C15	インクレディビルドジャパン	
4-N03	Indigames	
4-C03	ウィットワン	
4-N13	ウェブテクノロジー(OPTPIX)	
4-N39	Appier Japan	
4-N33	エイプリルナイツ	
4-N14	NHN JAPAN	
4-N17	エヌジェイワン	
4-N49	NTT東日本(東日本電信電話)	
4-N41	榎本事務所	
4-C09	エビリー	
4-N37	エボルブ	
4-N20	E-mote(エムツー)	
4-N59	KAZOO TECHNOLOGY (HONG KONG)	香港
4-N65	韓国パビリオン	韓国
4-N65	9M Interactive	韓国
4-N65	ADMI	韓国
4-N65	AIXLAB	韓国
4-N65	AlmondPlay	韓国
4-N65	BigRadar	韓国
4-N65	BIPA (Busan IT Industry Promotion Agency)	韓国
4-N65	BIRDLETTER	韓国
4-N65	BORNSTAR SOFT	韓国
4-N65	Brgames	韓国
4-N65	cacaoz	韓国
4-N65	Captains	韓国
4-N65	Caret Games	韓国
4-N65	Cheongju Cultural Industry Promotion Foundation	韓国
4-N65	Delicious Games	韓国
4-N65	Devdragon	韓国
4-N65	DICA (Daejeon Information & Culture Industry Promotion Agency)	韓国
4-N65	DIP (Daegu Digital Industry Promotion Agency)	韓国
4-N65	Dreamideasoft	韓国
4-N65	Eccentric Game Guru	韓国
4-N65	GCA (Gyeonggi Content Agency)	韓国
4-N65	GITCT (Gwangju Information & Culture Industry Promotion Agency)	韓国
4-N65	Glitch Studios	韓国
4-N65	GYEONGBUK TECHNOPARK	韓国
4-N65	igsoft	韓国
4-N65	Influsion	韓国
4-N65	Jeonnam Information & Culture Industry Promotion Agency	韓国
4-N65	Kiwi Walks	韓国
4-N65	KOCCA (Korea Creative Content Agency)	韓国
4-N65	Nfusion	韓国
4-N65	NGELGAMES	韓国
4-N65	NGMaking	韓国
4-N65	NOKNOK	韓国
4-N65	ORIGIN STUDIO	韓国
4-N65	Payletter	韓国
4-N65	Pebblekick	韓国
4-N65	Plotrick	韓国
4-N65	Reality MagiQ	韓国
4-N65	Snowball Entertainment	韓国
4-N65	SouthPAW Games	韓国

# TOKYO GAME SHOW 2019 Official Report

4-N65	SuperPlanet	韓国
4-N65	The2H	韓国
4-N65	UrbanWolfGames	韓国
4-N65	Vader Entertainment Korea	韓国
4-N65	Visual Dart	韓国
4-N65	Visual Light	韓国
4-N65	Webzen	韓国
4-N65	YHDatabase	韓国
4-N65	ZIP-LAB	韓国
4-N65	ZombieMate	韓国
3-N23	XIAOXU GAME AUDIO	中国
4-C10	キーワーズ・インターナショナル	
4-N30	QooApp	
3-N13	Google Play	
4-N31	クラウドエース	
4-N63	GLASS EGG DIGITAL MEDIA	ベトナム
4-N24	Crico	
4-N12	CLICKTECH	中国
4-N36	GROVE	
4-N40	Gamersmarket	香港
4-N42	ゲームエイジ総研	
4-N54	サン・フレア	
4-N13	CRI・ミドルウェア	
4-N28	Sheer Tianyi Technology	中国
4-N23	C-Garden	
3-C11	G-KIT	
3-C10	G-KIT×minimob	
4-C06	JFI Games	台湾
4-N25	シナリオテクノロジーミカガミ	
4-N26	GIANTY	
4-N27	シリアルゲームズ	
4-N02	Shinwork Technology	台湾
4-N58	SkyPhone	
4-N29	スパーク	
4-N22	セブテーニ・ベンチャーズ	
3-C12	仙台市／仙台ゲームコート	
3-N18	ソフトギア	
3-N09	TAITRA	台湾
3-N10	TAIPEI GAME SHOW	台湾
4-N60	D.PEOPLE KOREA	韓国
4-N15	DICO	
4-N43	デー・オー・ダブリュー／ティー・ツー・クリエイティブ	
4-N61	design level / Game Graphics Outsourcing	韓国
4-N05	デジタルワークスエンターテインメント	
3-N19	TopOn	中国
3-C09	DUBAI MEDIA CITY	アラブ首長国連邦
4-N32	DONGGUAN TINSHINE TIN BOX	中国
4-N55	ナイル	
4-N35	ナオ	
4-C08	ネットエージェント	
4-N33	BTHacks	
4-N04	BitStar	
4-N07	ビヨンド	
3-C12	Fingersoft	フィンランド
3-N20	フェローズ	
4-N53	フラー	
4-N18	Brushup	
4-N62	PLAYERLAB	韓国
4-N08	ベンキュージャパン	
4-N01	ボトルキューブ	
3-N12	BOMBUS	韓国
4-N16	マッチロック	
3-N14	MALAYSIA EXTERNAL TRADE DEVELOPMENT (MATRADE)	マレーシア
3-N14	CAMOU STUDIO & ACADEMY	マレーシア
3-N14	FULOSO	マレーシア
3-N14	GAMEHUBS	マレーシア
3-N14	GAMELOBB BERHAD	マレーシア
3-N14	ILLUSIONIST PRODUCTION	マレーシア
3-N14	LEMON SKY ANIMATION	マレーシア

3-N14	MAGNUS GAMES STUDIO	マレーシア
3-N14	Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC)	マレーシア
3-N14	PASSIONREPUBLIC	マレーシア
3-N14	SOUNDTREC (MALAYSIA)	マレーシア
3-N14	STREAMLINE STUDIOS MALAYSIA	マレーシア
3-N14	SYNCRAFT STUDIO	マレーシア
3-N14	WHY CREATIVE	マレーシア
4-N09	Mie Translation Services	台湾
4-N52	ミリアッシュ	
4-N19	モノビット	
4-N57	Lionbridge	
4-N51	ラクス	
4-N06	楽天コミュニケーションズ	
4-C05	ラバン	
4-C11	Repro	
4-C11	Remerge	
3-C14	Rainbow Horse	中国
4-N21	六面堂	
3-N22	YDY CG	シンガポール
ビジネスミーティングエリア		
BT-59	ART PRO GAMES	フィリピン
BT-41	OuterSpace Technology (Dalian)	中国
BT-26	auer Media & Entertainment	台湾
BT-23	AGATE	インドネシア
BM-01	アマゾン ウェブ サービス ジャパン	
BT-67	Arlation / Arabic Dubbing & Localization	エジプト
BT-48	アンバランス	
BT-34	インジェスター	
BT-35	INSTITUTO GLOBAL ATTITUDE	ブラジル
BT-35	Anhembi Morumbi	ブラジル
BT-35	Não Salvo	ブラジル
BT-29	WeGames	台湾
BT-50	ウィットワン	
BT-30	Winking Art	台湾
BT-31	Winking Publishing	台湾
BT-56	XAC	台湾
BM-07	韓国パビリオン	韓国
BM-04	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-33	Glow Production	マレーシア
BT-51~53	GAMES FROM SPAIN	スペイン
BT-51~53	BLADE REPRESENTACIONES	スペイン
BT-51~53	PLAYGIGA	スペイン
BT-51~53	ZEROUNO GAMES DIGITAL	スペイン
BT-36	講談社	
BM-11	コーエーテクモゲームス	
BT-68	KOCHAVA	米国
BT-64	Zucks	
BT-60	SapphiArt	
BT-46	サファリゲームズ	
BM-03	SupplyDrop	オーストリア
BT-25	CIAYO	インドネシア
BT-55	GC Social Media Marketing	米国
BT-58	SHENZHEN GAME SHOW	中国
BT-66	Star Painters Digital Art	中国
BT-28	SOFTSTAR ENTERTAINMENT	台湾
BT-54	Soft-World International	台湾
BT-57	TAITRA	台湾
BT-47	タムソフト	
BT-65	中和観光	
BT-32	ディー・エヌ・エー	
BM-05	ディンプス	
BT-69	Toii	台湾
BT-49	富山県魚津市	
BT-40	ナツメアタリ	
BT-61~62	日本オンラインゲーム協会	
BT-61~62	アディッシュ	
BT-61~62	エヌジェイワン	
BT-61~62	gumi	

BT-61~62	GROVE	
BT-61~62	ネクソン	
BM-09	任天堂	
BM-06	VIRTUOS	シンガポール
BT-21~22	ハビネット	
BT-15	Performance Revenues	イスラエル
BT-24	パンダイナムコアーツ	
BM-13	PANZAR STUDIO	ロシア
BT-44	PQube	英国
BT-27	PWB Play Entertainment	台湾
BM-10	HUAWEI MOBILE SERVICES	中国
BM-12	Private Division	
BM-02	ブラチナゲームズ	
BM-14	BLOOBER TEAM	ポーランド
BT-42	PEBBLEKICK	米国
BT-43	POLAND	ポーランド
BT-39	MEGAXUS INFOTECH	インドネシア
BM-08	ユビタス	
BT-45	Rayking Games Technology	中国
BT-37	Lemnisca	米国
BT-38	LEMON SKY ANIMATION	マレーシア
BT-63	ONE O ONE GAMES	イタリア
ファミリーゲームパーク		
E-04	アグニ・フレア	
E-05	NTTドコモ	
E-06	カプコン	
E-03	コーエーテクモゲームス	
E-01	KONAMI	
E-11	Samsung SSD	
E-10	スクウェア・エニックス	
E-02	セガゲームス	
E-07	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
E-09	TRYANTS	
E-09	ハッピーミール	
E-08	パンダイナムコエンターテインメント	
E-09	プログラミングアカデミー	
E-12	レベルファイブ	
VR/ARコーナー		
9-E27	IVR	
9-E08	アミューズメントメディア総合学院	
9-E09	VRデザイン研究所	
9-E18	KEY WEST	
9-E11	Google Play	
9-E19	グランディング	
9-E14	Gatebox	
9-E28	CYBERSHOES	オーストリア
9-E29	Xiamen Helios Technology	中国
9-E07	CK Materials Lab	韓国
9-E12	匠	
9-E02	テクニカルアーツ／VRZ_Project	
9-E05	テレビ朝日メディアプレックス	
9-E16	トビー・テクノロジー	
9-E01	日本電子専門学校	
9-E13	Piecenote	
9-E03	bHaptics	韓国
9-E57	ビュージックス	
9-E30	広島市立大学	
9-E15	MyDearest	
9-E56	明成商会	
9-E17	UNIVRS	
9-E04	よむネコ	
9-E06	Random Field	台湾
e-Sportsコーナー		
10-E76	イトーキ	
9-E26	Ingrem Electronics Technology	中国
9-E58	ELIPHANT	シンガポール
9-E24	オンキヨー	
9-E33	カズブランニング	
10-E75	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	

9-E25	Guangzhou Chicken Run Network Technology	中国
9-E21	Google Play	
9-E22	神戸学園	
9-E52	タケヤ化学工業	
9-E59	TEAM iXA	
9-E34	TSUKUMO	
9-E53	電玉	
9-E54	日本eスポーツトレーナー協会	
9-E55	日本eスポーツ連合	
9-E10	NINJA RATMAT	
9-E32	VICTRIX	米国
9-E20	フェルマー	
9-E31	プロディジ	
10-E77	ルネサンス高等学校	
9-E23	ワンスバトルドックス	
インディーゲームコーナー		
10-E15	ican entertainment	
10-E53	IGDA日本	
10-E38	アクションゲームツクールMV	
10-E37	アジューダ	
10-E08	アネラ	
10-E13	アプライズ	
9-E36	アルファコード	
10-E17	Eastasiasoft	香港
10-E37	イレギュラー・コーポレーション	
10-E19	Erotes Studio	台湾
10-E28	ウィザードトータスゲームス	
9-E39	エースワード	
9-E38	X.D.Network	中国
9-E49	EDEN	
10-E06	エム・ビー・エーインターナショナル	
10-E18	MISO STUDIO	台湾
10-E14	架け橋ゲームズ	
10-E22	Gouache	
10-E25	要	
10-E16	カラメルカラム	
10-E40	ギフトテンインダストリ	
10-E12	クアッドアロー	
10-E43	Google Play	
9-E40	Google Play INDIE GAMES FESTIVAL /箱崎 正崇	
9-E60	Google Play INDIE GAMES FESTIVAL / Daigo Studio	
9-E61	Google Play INDIE GAMES FESTIVAL / CanvasSoft	
10-E02	クラウド	
10-E04	Critique Gaming Studios	ルーマニア
10-E36	GAMES FROM QUEBEC	カナダ
10-E36	Aptitude X	カナダ
10-E36	Berzek Studio	カナダ
10-E36	Beyond Fun Studio	カナダ
10-E36	Lucid Dreams Studio	カナダ
10-E36	Nine Dots Studio	カナダ
10-E23	コーラス・ワールドワイド	
10-E26	3goo	
10-E39	CEE by Game Industry Conference	ポーランド
9-E48	SHUJINKOU	米国
10-E01	SHINYUDEN/RATALAIKA GAMES	
9-E46	SCRY INFO	中国
9-E47	STON Games	サウジアラビア
10-E41	総合学園ヒューマンアカデミー	
10-E21	ソルジャーストレージ	
9-E44	Turtle Soft	韓国
10-E20	DANGEN Entertainment	
9-E50	ChengDu LongYou Tech	中国
9-E41	2P Games	中国
9-E42	D・A・G	
10-E44	DDD Project	
10-E32	DIGITAL INNOVATIVE DESIGN AND TECHNOLOGY CENTER	タイ
9-E45	トイディア	
10-E47	ナツメアタリ	
9-E43	NICKY GAMES	香港



# TOKYO GAME SHOW 2019 Official Report

9-E51	日本工学院	
10-E34	ニューロン・エイジ	
10-E10	NOIO	オランダ
10-E09	BIRD BATH GAMES	米国
10-E42	PGSOUL	中国
9-E37	PASSION REPUBLIC GAMES	マレーシア
10-E03	PEAKWARE STUDIO	タイ
10-E46	BEEP	
10-E33	ビサイド	
10-E49	Big Bang Creation	香港
10-E35	FIREFLY STUDIOS	英国
10-E50	FlyteCatEmotion	
10-E07	fla Game Studio	台湾
9-E35	Black Beard Design Studio	
10-E52	PROJECT WINTER	カナダ
10-E31	POLAND	ポーランド
10-E31	Fireart Games	ポーランド
10-E31	Grindstone	ポーランド
10-E31	Killhouse Games	ポーランド
10-E31	MGP Studios	ポーランド
10-E31	panstasz	ポーランド
10-E31	Sad Cat Studios	ポーランド
10-E31	Superverse Industries	ポーランド
10-E31	The Knights of Unity	ポーランド
10-E31	Walkabout Games	ポーランド
10-E51	MIGHT AND DELIGHT	スウェーデン
10-E27	Maple Whispering	中国
10-E24	メディアスケープ	
10-E29	ランスロット	
10-E05	room6	
10-E11	RAW FURY	スウェーデン
10-E46	ロケットエンジン	
10-E45	RocketPunch Games	中国
10-E30	WOWWOW LAB / TAG WAR	台湾
インディーゲームコーナー<選考ブース>		
9-A03	Achamoth	
9-A04	Acheron-soft	
9-A08	アトリエ ミミナ	
9-A09	Atelier Shinos	
10-A78	Unspeakable Pixels	米国
9-A07	Ammobox Studios	マレーシア
9-A35	Ink Stains Games	キプロス
10-A83	WINGLAY	
10-A84	Winproviser	マレーシア
10-A82	Walkabout	ポーランド
9-A05	ADK Games	ドイツ
10-A71	Ske6	
9-A23	エンドレスシラフ	
9-A06	Altered Matter	スペイン
9-A14	Capsulated Software	
9-A39	Kalank	フランス
9-A31	ガンズターン	
9-A13	Canon's	
10-A65	qbert	
9-A30	Glass Heart Studio	台湾
9-A32	guris	韓国
9-A19	CreAct Games	台湾
9-A17	Chloro	
9-A48	Keio-NUS CUTE Center	シンガポール
9-A15	CAVYHOUSE	
9-A28	GAME-LABO	
9-A16	ケミカルプリン	
9-A18	COELACANTH GAMES	
9-A29	GFX47	フランス
9-A38	JellyTeam	米国
10-A85	Xigma Games	インド
10-A86	Zing Games	米国
10-A74	Synthnova	香港
10-A73	Superverse Industries	セルビア

10-A70	Shy Kids Club	オーストラリア
10-A72	SOMI	韓国
10-A76	tinyBuild Games	米国
10-A75	Tako Studio	フランス
9-A22	Doble Punch Games	ウルグアイ
9-A20	DANGEN Entertainment	
10-A77	ツラヌキマル	
9-A21	DGSpitzer	中国
9-A36	電気通信大学インタラクティブメディアラボ	
9-A01	29Games	
9-A58	トライコア	
9-A52	NEXT Studios	中国
9-A53	のへ門	
9-A33	Heartstrings Studios	米国
10-A79	Vallynne	
9-A10	Beep Japan	
9-A56	PIXTICLE	香港
9-A55	PICKLE's	
9-A12	Busy Toaster	台湾
9-A25	FAL Works	
10-A80	VIC	台湾
10-A81	ブイブイラボ	
9-A02	4HA Games SpA	チリ
9-A26	ふみー	
9-A11	BLUE&WHITE	
9-A59	Playsaurus	米国
9-A57	PLAY Mephistowaltz	韓国
10-A63	Project QuestNotes	
9-A27	フロシキラボ	
9-A60	Plot Twist Factory	パキスタン
10-A64	Protoculture Games	米国
9-A34	HEPO	韓国
10-A62	PLOTTRICK	韓国
9-A47	Martian Rex	米国
9-A45	Magisterion	ロシア
9-A46	Majorariato	スペイン
9-A37	Mantis Games	ベルギー
9-A42	mino_dev	米国
9-A51	Muse Games	米国
9-A49	ミライノ制作所	
9-A50	Mooney Studios	ドイツ
9-A43	Love Lab	
9-A40	LEAP Game Studios	キプロス
10-A67	RikkaGames	
9-A44	Lucid Dreams Studio	カナダ
10-A66	Reiwa	
9-A24	LepraRobotics from NAIST	
9-A41	LemoLab	
10-A69	Rocket Juice Games Studio	台湾
10-A68	Robot Gentleman	ポーランド
10-A61	WOWWOW Lab	台湾
9-A54	One Step From Eden	米国
ニュースターズコーナー		
10-E73	Bahrain Economic Development Board	バーレーン
10-E73	Element X	バーレーン
10-E73	Flamingo Skies	バーレーン
10-E73	Polytechnic	バーレーン
10-E73	Regnum Studio	バーレーン
10-E73	The Stories Studio	バーレーン
10-E73	Zslaboratories	バーレーン
10-E70	BRAZIL GAMES	ブラジル
10-E70	Bravery Software	ブラジル
10-E70	Cafundo Creative Studio	ブラジル
10-E70	Hoplön	ブラジル
10-E70	Ludiware Interactive	ブラジル
10-E72	香港パビリオン	香港
10-E72	Anxious Otter Games	香港
10-E72	Element Cell Game	香港
10-E72	Ember Entertainment	香港

10-E72	Feeling Game Company	香港
10-E72	Gamestry Lab	香港
10-E72	Genuine Studio	香港
10-E72	Hong Kong Digital Entertainment Association	香港
10-E72	Original Workshop Company	香港
10-E72	Player Two Games	香港
10-E72	Playmap	香港
10-E72	Twitchy Finger	香港
10-E72	VAR LIVE International	香港
10-E72	Zoomob	香港
10-E74	REBOOT - ADRIA GAMES INITIATIVE	クロアチア
10-E74	Gamepires	クロアチア
10-E74	Mad Head Games	クロアチア
物販コーナー		
11-W10	Arete	
11-W05	INDOR	
11-E04	インフォレンズ	
11-W02	SNK	
11-W08	エンスカイ	
11-E09	カイトックファミリー	
11-E01	カブコン	

11-W03	きゃらON!	
11-W05	GAMES GLORIOUS	
11-W11	ゲームセンター CX	
11-E07	コーエーテクモゲームス	
11-W17	コジマプロダクションストア	
11-E03	コスバ	
11-W13	三英貿易	
11-W09	三和電子	
11-E10	シーズナルプランツ	
11-W04	SCARZ	
11-E02	スクウェア・エニックス	
11-E06	SQUARE ENIX MUSIC & PUBLISHING	
11-W01	セガゲームス	
11-W16	ソフマップ	
11-W14	タイトー	
11-E08	中外鉱業	
11-W06	トイズ・プランニング	
11-W12	日経BP	
11-W07	PikattoAnime / ピカットアニメ	
11-E05	Fangamer	
11-W15	ユービーアイソフト	

## 全体マップ



東京ゲームショウ2019は、幕張メッセ国際展示場1～11ホール、国際会議場、イベントホールの全館を使用。

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」やイベントステージを設置。9～11ホールには、「VR / ARコーナー」「e-Sportsコーナー」「インディーゲームコーナー」「ニュースタースコーナー」「物販コーナー」のほか、eスポーツ大会を開催する大型ス

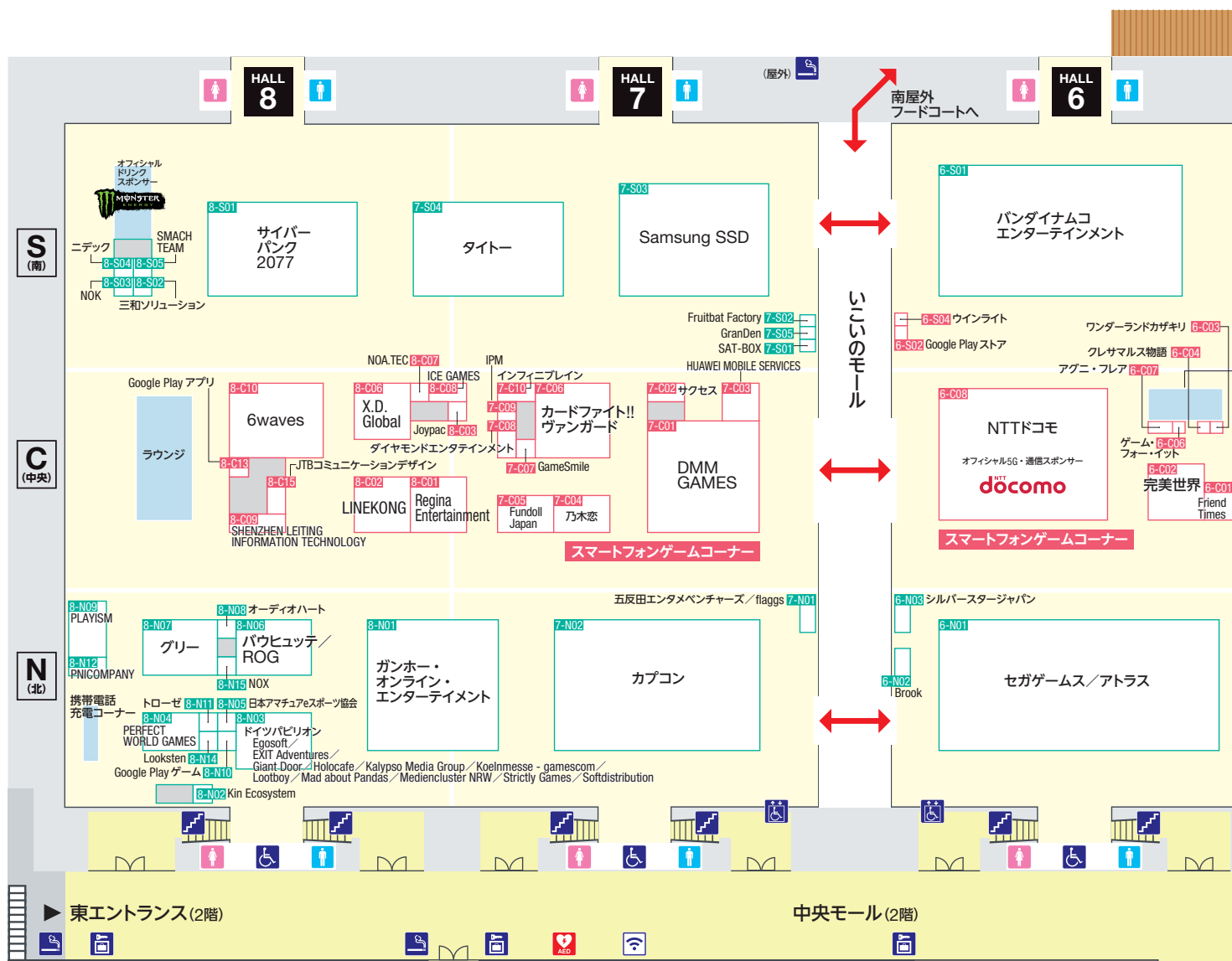
テージ「e-Sports X(クロス)」を設置しました。

また、国際会議場には、例年通り、ビジネスデいに「ビジネスミーティングエリア」を配置。イベントホールは、一般公開日に、1階フロア全体を中学生以下とその同伴保護者が無料で入れる「ファミリーゲームパーク」としたほか、2階・3階部分は4日間を通して、休憩エリアとして開放しました。フードコートについては、南屋外のほか北屋外にも用意。イベントホールにはファミリー専用フードコートを設けました。

## 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

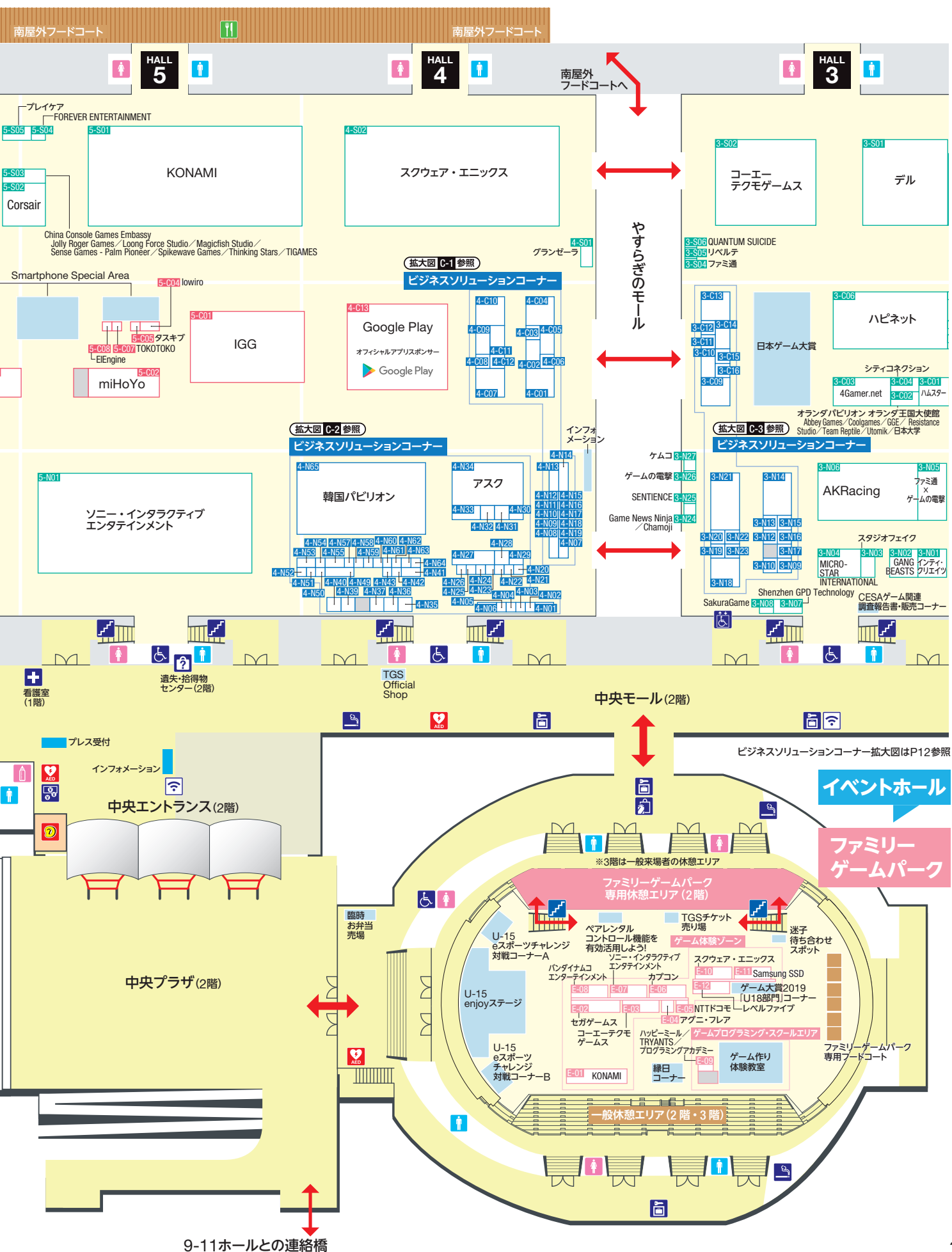
拡大図 ビジネスミーティングエリア



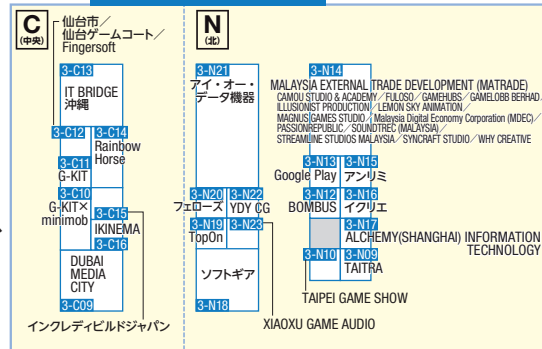
拡大図 A

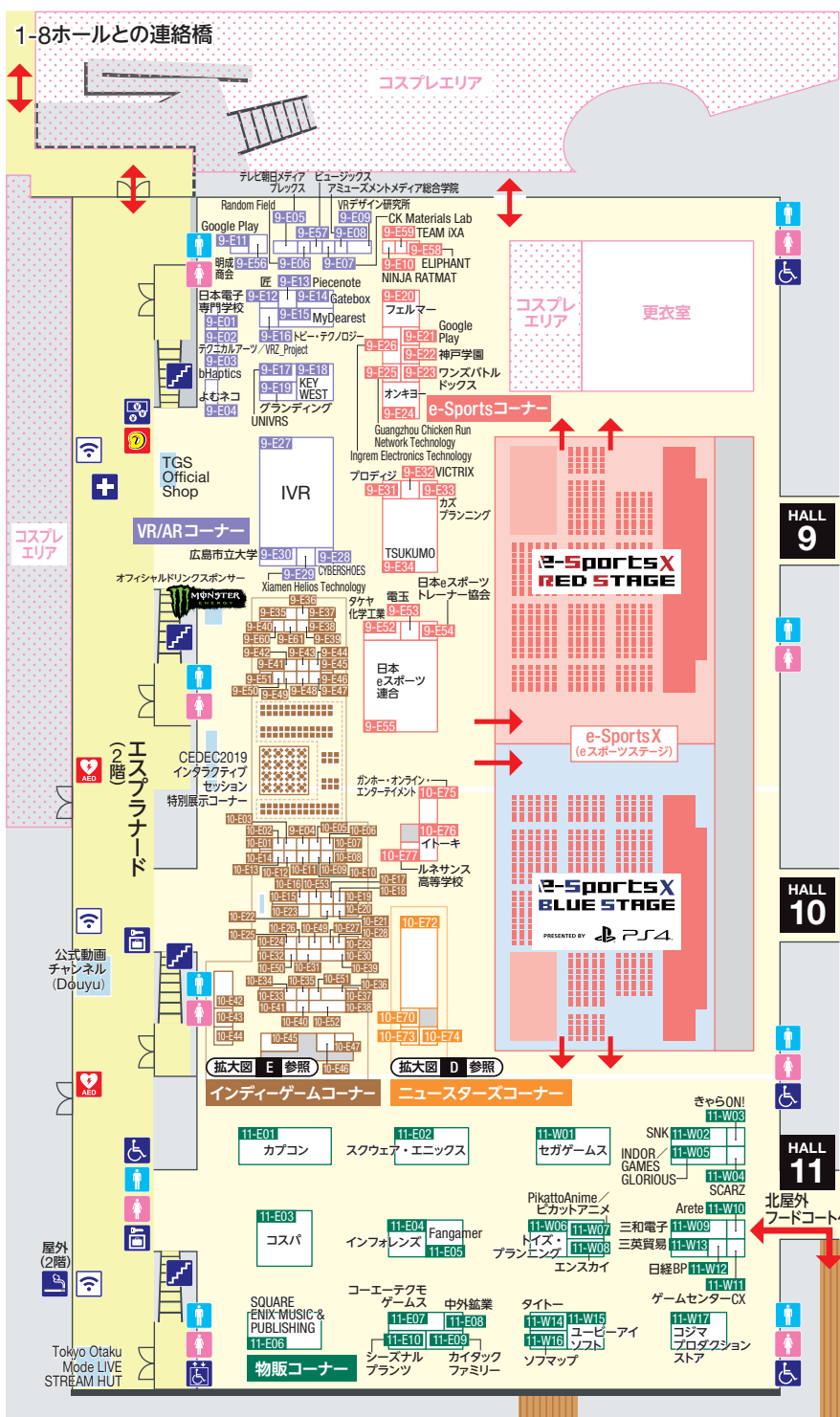
BT-15 Performance Revenues	BT-57 TAITRA
BT-21～22 ハビネット	BT-58 SHENZHEN
BT-23 AGATE	BT-59 GAME SHOW
BT-24 バンダイナムコアーツ	BT-60 ART PRO GAMES
BT-25 CIAVO	BT-61 SapphiArt
BT-26 azer Media & Entertainment	BT-62 日本オンラインゲーム協会
BT-27 PWB Play Entertainment	BT-63 アディッシュ
BT-28 SOFTSTAR ENTERTAINMENT	BT-64 エムジェイワン/gumi/
BT-29 WeGames	BT-65 GROVE/ネクソフ
BT-30 Winking Art	BT-66 ONE O ONE GAMES
BT-31 Winking Publishing	BT-67 Zucks
BT-32 ディー・エス・エー	BT-68 中和観光
BT-33 Glow Production	BT-69 Star Painters
BT-34 インジェスター	BT-70 Digital Art
BT-35 INSTITUTO GLOBAL ATTITUDE	BT-71 Arabic Dubbing & Localization
Anthem Morumbi/	BT-72 KOCHAVA
Não Salvo	BT-73 Toit
BT-36 講談社	
BT-37 Lemniscia	
BT-38 LEMON SKY ANIMATION	
BT-39 MEGAXIS INFOTECH	
BT-40 ナツメアタリ	
BT-41 OuterSpace Technology (Dalian)	
BT-42 PEBBLEKICK	
BT-43 POLAND	
BT-44 Polube	
BT-45 Rayking Games Technology	
BT-46 サファリゲームズ	
BT-47 タムソフト	
BT-48 アンパランス	
BT-49 富士通	
BT-50 ウェットワン	
BT-51～53 GAMES FROM SPAIN	
BLADE REPRESENTACIONES/	
PLAYGIGA/	
ZEROUNO GAMES DIGITAL	
BT-54 Soft-World International	
BT-55 GC Social Media Marketing	
BT-56 XAC	





**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







## 5-1. 開会式

【日 時】 9月12日(木)9:30 ~ 9:55

【場 所】 幕張メッセ2F 中央モール 5ホール前

【式次第】

主催者挨拶 一般社団法人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 代表取締役社長 吉田 直人

ご来賓挨拶 経済産業省 大臣官房審議官 IT戦略担当 小笠原 陽一

『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2019』実行委員会 副委員長

迫本 淳一

テープカット

一般社団法人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 大臣官房審議官 IT戦略担当 小笠原 陽一

日経BP 代表取締役社長 吉田 直人

『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2019』実行委員会 副委員長 迫本 淳一

一般社団法人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



## 5-2. 懇親パーティー

「東京ゲームショウ2019・日本ゲーム大賞2019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2019」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12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 一般社団法人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 副理事長 高橋 雄一

乾 杯 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 守安 功

中締め 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 宮河 恭夫



一般社団法人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 副理事長 高橋 雄一



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 守安 功



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 宮河 恭夫





## 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



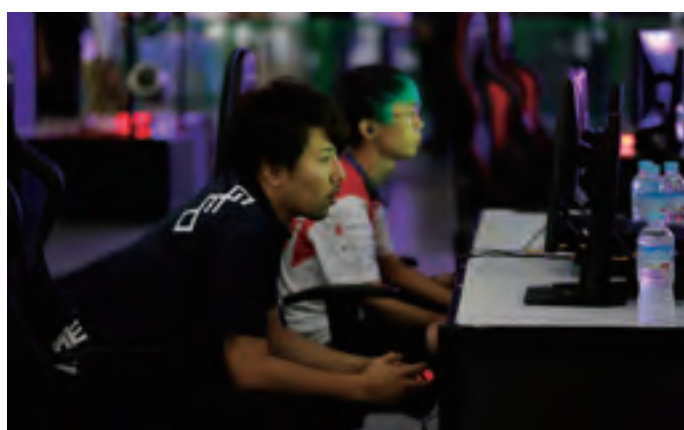
オフィシャル 5G・通信スポンサー：NTTドコモ



オフィシャル アプリスポンサー：Google Play



## e-Sports コーナー



## VR/AR コーナー





物販コーナー



ゲームスクールコーナー



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



ニュースターズコーナー



ビジネスミーティングエリア



主催者企画（CEDEC2019 インタラクティブセッション特別展示コーナー、ゲーム歴史博物館、携帯電話充電コーナー）





## ファミリーゲームパーク

場 所 イベントホール

ファミリーゲームパークは中学生以下と同伴保護者が入れるエリアです。今年はイベントホール全体をファミリーゲームパークとし、小学生に加えて中学生と同伴保護者も入場料を無料にしたことで、入場者数が前年比でプラスとなりました。

### ◆U-15eスポーツ チャレンジ

昨年初開催した子供向けeスポーツ大会を3タイトルに増やして実施しました。有名選手のぴぽにあやユーチューバーのMasuoも招待してステージを盛り上げました。

競技種目

- 14日(土) 大会A:ぷよぷよeスポーツ <協力:セガゲームス>  
大会B:実況パワフルプロ野球<協力:KONAMI>  
15日(日) 大会C:釣りスピリッツ Nintendo Switch(ぼ〜じょん！  
<協力: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

11社から32小間の出展があり、親子で最新ゲームを楽しんでいました。

参加出展社

アグニ・フレア、NTTドコモ、カプコン、コーエーテクモゲームス、KONAMI、Samsung SSD、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、レベルファイブ

### ◆ゲーム作り体験教室

ゲームを遊ぶだけでなく、楽しい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。保護者席も設置し、ご家族で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

TRYANTS、ハッピーミール、プログラミングアカデミー

### ◆日本ゲーム大賞2019『U18部門』コーナー

初めてファミリーゲームパーク内に、同部門の決勝大会に進出した7タイトルの展示・試遊コーナーを設置。さらに『てれびげーむマガジン』のさなびーを招き、決勝大会進出作品を紹介するブースイベントを3回(2日間合計)、ステージイベントを1回開催しました。さなびーの解説を聞く子供たちの真剣なまなざしが印象的でした。

### ◆ペアレンタルコントロール機能を有効活用しよう！

ゲーム機で遊ぶ時間などを制限できる機能「ペアレンタルコントロール」についてのパネル・モニター展示を初めて行いました。13日(金)には関係者などを招き、ミニセミナーを開催しました。



ゲーム体験ゾーン



U-15eスポーツ チャレンジ



日本ゲーム大賞2019『U-18部門』コーナー



ペアレンタルコントロール啓発コーナー

### ◆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順でプレゼントしました。

参加出展社

アグニ・フレア、ゲームセンター CX、コーエーテクモゲームス、KONAMI、スタジオフェイク、セガゲームス/アトラス、HyperX、レベルファイブ

## e-Sports X (クロス)

場所 9～10ホール



RED STAGE

「e-Sports X(クロス)」では、「RED STAGE」と「BLUE STAGE Presented by PlayStation 4」の2つの特設ステージを用意。4日間合計で10の競技大会を開催しました。

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ゲームなど、大人から子供まで楽しめる幅広いジャンルのタイトルを展開しました。日本国内のeスポーツ人気の高まりを象徴するかのよう各競技大会が盛り上がりを見せました。

ビジネスデイの12日(木)および13日(金)は、日本eスポーツ連合によるプレス向けの「2019年度日本eスポーツ連合(JeSU)活動報告&発表会」や「茨城国体文化プログラム『全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI』本選組み合わせ抽選会」が実施され、eスポーツ普及に向けた取り組みが紹介されました。

また、競技会としては、IESF(国際eスポーツ連盟)主催「第11回eスポーツ ワールドチャンピオンシップ」の「eFootball ウイニングイレブン2020」日本代表決定戦や「国際親善エキシビションマッチ レインボーシックスシーズン」を開催。今回特別に一般来場者も事前登録の上で入場(無料)できるようにしたこと、幅広い層が観戦しました。

一般公開日初日の14日(土)、RED STAGEではガンホー・オン



BLUE STAGE Presented by PlayStation 4

ライン・エンターテインメントの「DRAGON BOOST presents パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2019」やコーエーテクモゲームスの「DEAD OR ALIVE 6 World Championship "The Fatal Match in Japan"」といった人気タイトルによる熱戦が展開されました。BLUE STAGE Presented by PlayStation 4では、ソニー・インタラクティブエンタテインメントの『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア』スペシャルマッチが開催され、国内トップチームによるハイレベルな戦いが繰り広げられました。また、同ステージではバンダイナムコエンターテインメントによる「鉄拳プロチャンピオンシップ 日本代表決定戦 2019」も開催されました。

最終日の15日(日)は、RED STAGEではディー・エヌ・エーがグローバル競技タイトルを使った「Arena of Valor International Championship 日本代表決定戦」を、スクウェア・エニックスが国内人気タイトル「ドラゴンクエストライバルズ マスターズカップ in TGS2019」をそれぞれ実施。BLUE STAGE Presented by PlayStation 4ではセガゲームスによる公式プロ大会「ぷよぷよチャンピオンシップ SEASON2 TGS特別大会」が開催。続いてカプコンによる「CAPCOM Pro Tour アジアプレミア」が実施され、国内外から多くのファンが観戦に訪れました。

今回のe-Sports Xの特徴は、世界大会に選手を送り出す日本代表決定戦が多く開催されたこと。グローバルレベルの大会が実施され、eスポーツが日本国内でも定着してきたことが証明されるステージとなりました。



# ●e-Sports X 来場者数と動画配信視聴数

RED STAGE						
Day:1 [9/12 (木)]						
Time	Contents		来場者数 合計			
12:15	JeSU	日本 e スポーツ連合 (JeSU) 活動報告 & 発表会	942 人			
14:00	JeSU	茨城国体文化プログラム「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019 IBARAKI」本戦組み合わせ抽選会				
15:30	JeSU	IESF「第 11 回 e スポーツ ワールドチャンピオンシップ」eFootball ウイニングイレブン 2020 日本代表決定戦				
Day:2 [9/13 (金)]						
Time	Contents		来場者数 合計			
11:00	JeSU	グローバル e スポーツムーブメント : オフィシャルスポーツとしての可能性	409 人			
13:00	JeSU	国際親善エキシビジョンマッチ レインボーシックスシーズン				
Day:3 [9/14 (土)]						
Time	Contents		来場者数 合計	公式チャンネル視聴数		
				日本語	英語	中国語
14:00	ガンホー・オンライン・エンターテインメント	DRAGON BOOST presents パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2019	849 人	87,092	4,192	
17:30	コーエーテクモゲームス	DEAD OR ALIVE 6 World Championship "The Fatal Match in Japan"				
Day:4 [9/15 (日)]						
Time	Contents		来場者数 合計	公式チャンネル視聴数		
				日本語	英語	中国語
10:30	ディー・エヌ・エー	Arena of Valor International Championship 日本代表決定戦	729 人	105,706	1,923	134,272
14:00	スクウェア・エニックス	ドラゴンクエストライバルズ マスターズカップ in TGS2019				

BLUE STAGE Presented by PlayStation 4						
Day:3 [9/14 (土)]						
Time	Contents		来場者数 合計	公式チャンネル視聴数		
				日本語	英語	中国語
14:00	ソニー・インタラクティブ エンタテインメント	「コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア」 スペシャルマッチ	2,788 人	45,244	2,653	
17:30	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 2019				
Day:4 [9/15 (日)]						
Time	Contents		来場者数 合計	公式チャンネル視聴数		
				日本語	英語	中国語
10:30	セガゲームス	セガゲームス公式プロ大会 「ぶよぶよチャンピオンシップ SEASON2 TGS 特別大会」	2,633 人	67,954	1,515	292,644
14:00	カプコン	CAPCOM Pro Tour アジアプレミア				1,042,988



## 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

ゲームキャラクターのコスプレの魅力をより多くのゲームファンに知っていただくため、土曜18:30からのコスプレショウ「Cosplay Collection Night」、さらに9ホール屋外エリアに設けた「コスプレエリアステージ」における2つの企画「コスプレランウェイ」と「ギャザリング」を実施しました。

### ◆コスプレランウェイ

14日(土)12:00 ~ 15:30 ~

15日(日)13:30 ~ 14:30 ~ 15:30 ~

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5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、スマートフォンなどで、ゲームキャラクターになり切ったコスプレプレイヤーを撮影していました。

### ◆Cosplay Collection Night @TGS presented by Cure WorldCosplay

14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、中国、トルコからも人気コスプレプレイヤーが招待参加し、約780名が観覧。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 @TGS2019

14日(土)13:00 ~ 13:30 『ファイナルファンタジー』シリーズ

14日(土)14:00 ~ 15:00 『テイルズ オブ』シリーズ

15日(日)12:30 ~ 13:00 『真・三國無双』、『戦国無双』シリーズ

「ギャザリング」は、同じジャンルや同作品のコスプレプレイヤーが一堂に会して、コスプレを披露しあったり、写真撮影を行ったりするコスプレの交流イベントです。今年は、14日(土)に「ファイナルファンタジー」シリーズと「テイルズ オブ」シリーズを、15日(日)には「真・三國無双」「戦国無双」シリーズを実施。一般から参加を募り、14日(土)には計61人、15日(日)には計15人がステージに登場しました。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@TGS2019「ファイナルファンタジー」シリーズ

## チャリティーオークション

一般公開日の2日間、イベントステージにて、復興支援「チャリティーオークション」を開催しました。

CESA会員企業ならびに出展社の皆さまからご提供いただいたレアアイテムや日本ゲーム大賞2019受賞クリエイターの皆さまによる寄せ書きサインボードなどを出品し、2日間の売上額は合計192万9500円となりました。また、復興支援募金箱を会場内10カ所に設置した結果、合計5万4273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金は、京都アニメーションの復興支援として、募金は、令和元年台風15号千葉県災害義援金として寄付させていただきました。

本企画へのご理解ならびにご協力に心より感謝申し上げます。誠にありがとうございました。

#### 実施協力社

Arete、BEEP、DMM GAMES、HyperX、MyDearest、インティ・クリエイツ、ガスコインカンパニー（ゲームセンター CX）、ガンホー・オンライン・エンターテイメント、カプコン、コーエーテクモゲームス、コジマプロダクション、コナミデジタルエンタテインメント、セガゲームス、アトラス、タイトー、タケヤ化学工業、ニデック、乃木恋、ファミ通×ゲームの電撃、日本eスポーツ連合、日本ゲーム大賞2019年間作品部門、フューチャー部門受賞クリエイター、レベルファイブ



## フードコート

場 所 4 ~ 6ホール南屋外、11ホール北屋外、イベントホール

昨年に続き、4 ~ 6ホール南屋外に一般来場者用フードコートを設置しました。また今年は、イベントホールがファミリーゲームパーク全面利用になったことに伴い、イベントホール内にファミリー専用のフードコートを設置。11ホール北側屋外の緑地にはキッチンカーと飲食スペース用のテント・テーブル・イスを配置したフードコートを新設。会期中、延べ約4万人が利用しました。



北屋外フードコート

## オフィシャルサポーター

東京ゲームショウの認知向上や来場促進の役割を担うオフィシャルサポーター。今年は、女優・モデルとして活躍する一方で、ゲーム実況動画で注目を集める本田翼さんが就任しました。

会期前には公式動画チャンネルや雑誌にて、就任コメントをいただいたほか、会期初日(9月12日)には、開会式に続いて実施したプレス向けのトーク&フォトセッションに登壇。トークパートでは、MCを務めたeスポーツ実況者の平岩康佑氏を相手に、オフィシャルサポーターとしての意気込みや、動画などを通して自らゲームの面白さを伝えている理由を語りました。

また、会場内では複数の出展ブースに試遊や取材で訪問し、その様子をまとめたダイジェスト映像を公式動画チャンネル(YouTubeやTwitter, Facebook)にアップ。多くの方に視聴いただきました。



## 公式グッズ

場所 1～8ホール2F中央モール、9ホール、4ホール

公式グッズは、形部一平さんが描いたメインビジュアルをベースとしたデザインのTシャツ、タオル、手ぬぐい、トートバッグ、マグカップ、キーホルダー、缶バッジ、プリントクッキー、マウスパッドのほか、人気クリエイターのBAN-8KUさん、上田バロンさんによる「TOKYO OTAKU MODE」との特別コラボTシャツ、TGS2019オリジナルデザインのTシャツやキャップなど合計25アイテムをラインアップしました。これらの公式グッズをビジネスデイは1～8ホール2F中央モール、9ホールの2カ所、一般公開日は4ホールを加えた3カ所に設置したTGS Official Shopで販売し、来場記念やお土産として好評を博しました。



## 協賛企画

### ◆ MONSTER ENERGY 場所 8・9ホール

7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ホール東側に「MONSTER ENERGY」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 キューバリブル」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、出展関係者約1万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「ブルーム・テック」を試喫いただけるコーナーを設け、のべ960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を行い、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。





## 公式アプリ「TGS2019」

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「TGS2019」(iOS / Android)を今年も提供しました。オフィシャルアプリ協賛となったGoogle Playとの連携により、大規模ブースを中心に試遊待ち時間がほぼリアルタイムで分かるようになりました。また、トップ画面のユーザーインターフェースを一新させて、公式ニュースクリップに簡単にアクセスできるようにするなど、使い勝手を向上させました。

ダウンロード数:25,160(iOS:17,123件、Android:8,040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。
- 試遊待ち時間 / 配布物情報**: 巡回スタッフの情報収集により、大規模な出展ブースを中心に、ゲームの試遊待ち時間や配布物情報などがほぼリアルタイムでチェックできるように。
- 整理券情報**: 一般公開日に整理券配布所で配布した整理券について、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。



## 公式動画チャンネル

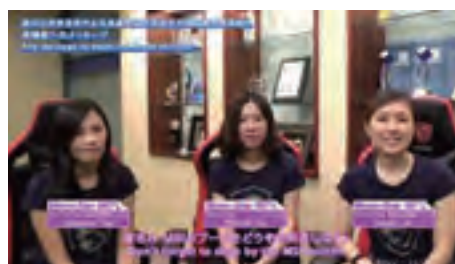
会期前、動画による告知やプロモーションに新たに取り組み、3～5分程度の公式動画19本を制作して配信しました。動画プラットフォームは、昨年までのniconicoに加え、YouTube、Twitter、Facebookにも広げ、より多くの人と接点を持てるようにしました。また、海外の視聴者にも内容が分かるように、英語字幕を掲載しました。

会期中はオフィシャルレポーターに就任したスタダGG!のメンバー5人が、出展ブース、イベントステージ、e-Sports X、各コーナーなどを取材。それをコンパクトなニュースクリップにまとめ、会場に来られない人にもTGSの情報が伝わるように英語字幕付きで配信しました。制作した動画は、会期前の動画と合わせて約140万回の視聴を獲得しました。

海外に向けては、「Tokyo Otaku Mode」が、会期中にTwitchをプラットフォームとしてオリジナル番組を配信。中国向けには「Douyu」がオリジナル情報番組などを配信しました。さらに、e-Sports X、イベントステージなどのライブ映像についても、マルチプラットフォームで国内外に向けて配信しました。



いよいよ明日開幕！オフィシャルレポーター、スタダGG！



海外出展社(中国・台湾)メッセージ動画



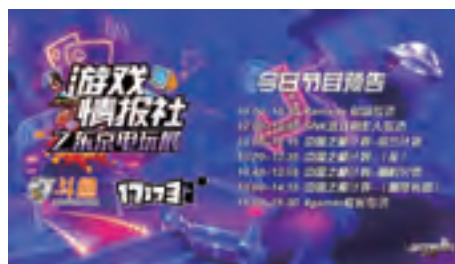
e-Sports紹介(ストリートファイター編) Evolution決勝回顧



TGS X 5G CREATORS DREAM, BNE 原田勝弘 編



いよいよ始まる！TGS2019！本田翼さんが開場前の様子をレポート



中国向け「Douyu」が会場から配信したオリジナル番組

## インディーゲームコーナー

場所 展示ホール9～10

【スポンサー】任天堂

【機器協賛】TSUKUMO

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展示するインディーゲームコーナーは、スポンサーのサポートにより出展料が無料になる選考ブースと通常の有料ブースで構成され、今年は過去最多の合計156社が出展しました。

選考ブースには世界各国から322件の応募があり、選考委員の審査により86社が採択されました。また、今年はTSUKUMOの機器協賛により、選考ブースに高性能ゲーミングPCや大型ディスプレイが無料で用意されました。



### インディーゲームコーナー全体参加国・地域

インド、ウルグアイ、英国、オーストラリア、オランダ、カナダ、韓国、キプロス、サウジアラビア、シンガポール、スウェーデン、スペイン、セルビア、タイ、台湾、中国、チリ、ドイツ、フランス、米国、ベルギー、ポーランド、香港、マレーシア、ルーマニア、ロシア

## センス・オブ・ワンダーナイト (SOWN) 2019

場所 展示ホール9～10 e-Sports X BLUE STAGE

日時 13日(金) 17:30～19:30

【スポンサー】任天堂

今年で12回目の開催となるゲームの新しいアイデアを競うピッチイベント「センス・オブ・ワンダーナイト(SOWN)」は、ビジネスデイ2日目の17:30から開催。応募者から選出された8作品の代表がファイナリストとして、SOWNのステージとなったe-Sports X BLUE STAGEでプレゼンテーションを行いました。国別の内訳は、日本から4作品、米国から2作品、中国、ポーランドからそれぞれ1作品となり、代表が登壇しました。

会場では約400人が観覧、恒例のスマイルハンマーを振って新しいゲームアイデアに賞賛を送りました。今年から上位受賞者に初めて賞金を授与することになり、会場は大いに盛り上がりました。



## International Party + Indie Night

場所 展示ホール9～10 2Fエスプラナード特設会場

日時 13日(金) 17:30～20:30

【スポンサー】任天堂

国際交流の一環として例年好評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、報道関係者を対象に「International Party+Indie Night」を昨年よりも会場を2倍に拡大して開催しました。第1部は17時30分からスタート。SOWN参加者を加えた第2部は19時30分から始めました。DJが巧みにミックスしたゲーム音楽をBGMに、カジュアルなムードの中、およそ600人が参加。ビジネスデイの最後を飾る楽しい国際交流の場となりました。





## ビジネスマッチング

## アジア主要都市での開催発表会

海外からの出展誘致とビジネスデイ来場促進を目的に、東南アジア主要都市で開催発表会を実施しました。

マレーシア・クアラルンプール(3月28日)、シンガポール(4月2日)、そしてタイ・バンコク(4月24日)で開催し、地元ゲーム関連企業、ゲーム専門媒体に対して、東京ゲームショウならではの特徴や、出展によって期待できる成果などを説明しました。



クアラルンプールでの発表会(3月28日)

## 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

ビジネスミーティングエリアの出展小間数は、昨年の69小間から73小間に増加し、過去最高を記録しました。出展社の国・地域は、韓国、中国、台湾、インドネシア、シンガポールなどアジアをはじめ、イタリア、英国、オーストラリア、エジプト、スペイン、米国、ブラジル、ポーランド、ロシアなど、日本を含めると17カ国・地域におよび様々な国際商談が展開されました。

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、増加する商談ニーズに対応するために前回の30テーブルから36テーブルに拡大しました。商談数は2日間で800件に上り、前回の582件から37%も増加。特に日本企業と海外企業の商談が528件と、前回の343件から53%も伸び、海外企業同士の商談を含めた国際商談比率は92.5%に達しました。

ビジネスミーティングエリア／ビジネスラウンジでは、国際商談等のあらゆるニーズに対応するため、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14名配置。通訳(日

本語⇄英語・中国語・韓国語・アラビア語)も12名配置し、出展社とビジネスデイ来場者のリクエストに無料に対応しました。通訳依頼件数は、2日間でのべ31時間となりました。



## TGS ビジネスマッチングシステム

web上で商談のAppointmentが取れるビジネスマッチングシステムを今年から刷新。商談相手を容易に探せる「レコメンド(おすすめ)機能」を搭載したほか、新たな担当者を招待メールで簡単に追加できるようになりました。国際商談を促進させるため、英語対応についてもサポートを強化するなど、マッチングの機能向上を図りました。その結果、商談申込数は、前回(2,623件)の182%増の4,780件、商談確定数は、前回(668件)の224%増の1,496件を実現しました。出展社と来場者を合計した総ユーザーアカウント数は、前回(1,247)から26%増の1,575件に達しました。これまでは

出展社によるビジネスマッチングシステム利用が中心でしたが、今年は来場者の積極活用が目立ちました。



## ビジネスマッチングシステムを利用した国・地域(50音順)

アラブ首長国連邦、イスラエル、イタリア、インド、インドネシア、ウクライナ、ウルグアイ、英国、エジプト、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カタール、カナダ、韓国、キプロス、クエート、クロアチア、サウジアラビア、シンガポール、スウェーデン、スペイン、セルビア、タイ、台湾、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、日本、ニュージーランド、バーレーン、パキスタン、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、ペルー、ベルギー、ポーランド、香港、マレーシア、ルクセンブルク、ルーマニア、ロシア <47カ国・地域>



## 基調講演

日時 9月12日(木) 10:30 ~ 12:00

場所 展示ホール1 イベントステージ

5Gインパクト  
～ 5Gによって“ゲームチェンジ”は起こるか？

2020年に本格的な普及期を迎える新世代通信技術「5G」。5G環境を整備する通信キャリアや端末メーカー、5Gを利用するコンテンツメーカーが集まり、来るべき5G時代の「ゲーム」の将来像について語りあった。5G通信の特徴と現状をふまえ、通信エリアを限定できるeスポーツ会場などでの活用を皮切りに、数年後に普及期を迎えることを確認。これまでのセオリーを超えたゲームをクリエイターが生み出すことを期待しつつ、講演が終了した。（4カ国語同時通訳：日英中韓）

## 登壇者

**中村 武宏氏** NTTドコモ 執行役員5Gイノベーション推進室長  
**森下 一喜氏** ガンホー・オンライン・エンターテイメント 代表取締役社長  
 CEO エグゼクティブプロデューサー  
**小林 繁氏** シャープ 通信事業本部パーソナル通信事業部長  
**佐藤 英昭氏** スクウェア・エニックス 執行役員／ジェネラル・マネージャー 情報システム部  
**Ethan Wang氏** NetEase Vice President  
**モデレーター** 山田 剛良 日経 xTECH副編集長



中村 武宏氏



森下 一喜氏



小林 繁氏



佐藤 英昭氏



Ethan Wang 氏

## グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット

日時 9月12日(木) 13:00 ~ 14:30

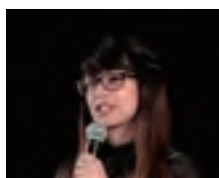
場所 展示ホール1 イベントステージ

2020年を展望——  
世界の主要メディア・識者が語る  
ゲームのターニングポイント

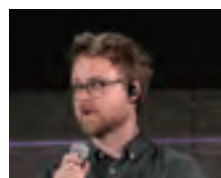
次世代ゲームプラットフォーム、ゲームストーリーミング、サブスクリプションなど、新技術や新しいビジネスモデルが話題を呼ぶなか、ゲーム業界のトレンドがどこへ向かうのか——。欧米アジアのジャーナリスト、アナリストなど各マーケットの専門家が集まり、その動向を話し合った。地域によって、トレンドや変化の度合いに違いがあるものの、新技術を取り入れていく方向性については共通の認識を確認。そのうえで、ゲームビジネスの多様性を広げるための努力が必要であることを共有した。（4カ国語同時通訳：日英中韓）

## 登壇者

【北米マーケット】**Miranda SANCHEZ氏**／IGN, Executive Editor  
 【北米マーケット】**Peter Brown氏**／Gamespot, Managing Editor  
 【欧州マーケット】**Sebastian OSSOWSKI氏**／IGN Germany, Editor in Chief  
 【欧州マーケット】**Sophia Aubrey Drake氏**／Pocket Gamer, Big Indie Pitch Manager  
 【中国マーケット】**中村 彰憲氏**／立命館大学 教授  
 【韓国マーケット】**イム・サンフン氏**／ThisisGame, CEO  
 【日本マーケット】**ダニエル・ロブソン氏**／IGN Japan 編集長  
 【日本マーケット】**前田 栄二氏**／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  
**モデレーター** 根津 慎 日経BP シリコンバレー支局



Miranda SANCHEZ 氏



Peter Brown 氏



Sebastian OSSOWSKI 氏



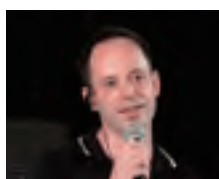
Sophia Aubrey Drake 氏



中村 彰憲氏



イム・サンフン氏



ダニエル・ロブソン氏



前田 栄二氏

## 専門セッション

日時 9月13日(金) 10:30～17:30

場所 国際会議場 201 / 302会議室

10:30  
～  
12:00 スタンドアローン型HMDは  
VRマーケットの起爆剤となるのか？

スタンドアローン型HMDの登場によって、VRゲーム市場はどのように変化するのか、その可能性について業界のキーパーソンが話し合った。



## 登壇者

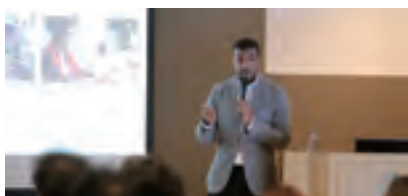
**クリス・ブルエット氏**  
Oculus コンテンツ エコシステム ディレクター  
**高橋 宏典氏**  
あまた 代表取締役プロデューサー・ディレクター  
**小山 順一朗氏**  
バンダイナムコアミューズメント  
プロダクトビジネスカンパニー クリエイティブフェロー  
**田宮 幸春氏**  
バンダイナムコアミューズメント  
ニュークリエティブディビジョン  
企画開発部 イノベーション課マネージャー

## モデレーター

東 将大 日経 xTECH編集

12:30  
～  
13:00 MENA(中東・北アフリカ地域)への  
ゲートウェイ  
～ゲーム&メディアビジネスの新都心  
ドバイ・メディア・シティの全貌  
【協賛:DUBAI MEDIA CITY】

中東・北アフリカのゲームビジネスの玄関口として注目される「ドバイ・メディア・シティ」の設備や活用方法などについて紹介した。



## 登壇者

日英同時通訳

**マジード アルスワイディ氏**  
ドバイ・メディア・シティ マネージングディレクター

14:30  
～  
15:00 モバイルゲーム開発会社と  
ファーウェイとの取り組みについて  
【協賛:HUAWEI MOBILE SERVICES】

競争が激化しているモバイルゲーム開発会社向けにファーウェイが提供しているさまざまな支援サービスについて紹介した。



## 登壇者

**城戸 貴信氏**  
ファーウェイコンシューマクラウドサービス  
アジアパシフィック 日本ビジネス開発ディレクター

10:30  
～  
12:00 位置情報ゲームサミット  
～新たなゲームジャンルが導く未来

GPSを使って遊ぶ「位置情報ゲーム」は既存の携帯ゲームとは違う需要を掘り起こせるのか、国内外の先駆者たちが意見を交わした。



## 登壇者

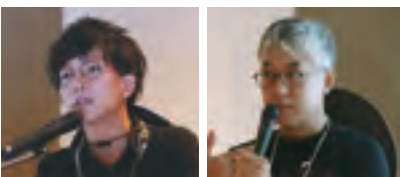
**山崎 富美氏**  
ナイアンティック カントリー マーケティング マネージャー  
**志賀 雄太氏**  
MIRAIRE 代表取締役CEO  
**清古 貴史氏**  
リアルワールドゲームス 代表取締役  
**宮島 裕二氏**  
モバイルファクトリー 代表取締役

## モデレーター

山田 剛良 日経 xTECH副編集長

13:30  
～  
14:00 不正を防ぎ、収益を生み出す  
モバイルゲームの長期的な施策とは？  
【協賛:AppsFlyer Japan】

収益確保が厳しくなっているモバイルゲーム市場で、不正を防止する施策や、次の商機をつかむための情報獲得方法などを解説した。



## 登壇者

**大坪 直哉氏**  
AppsFlyer Japan カントリーマネージャー  
**早川 俊太郎氏**  
AppsFlyer Japan シニアカスタマーサクセスマネージャー  
& エージェンシーアライアンス

15:30  
～  
17:00 eスポーツ新展開！  
地方創生の新活用を探る

eスポーツによる「地方創生」事業にフォーカスを当て、新しい活用事例や市場の広がりなどを話し合った。



## 登壇者

**堺谷 陽平氏**  
富山県eスポーツ連合 会長  
**清水 信彦氏**  
カプコン 執行役員 グローバルマーケティング統括本部  
eSports推進統括  
**西村 滉兼氏**  
大分県eスポーツ連合 会長  
**松本 竜也氏**  
Cygames メディアプランナー マネージャー

## モデレーター

平野 亜矢 日経クロストrend編集

12:30  
～  
13:30 データドリブン最先端！  
ヒットタイトル創出のために今求められる  
マーケティング戦略とは【協賛:Repro】

生存競争が厳しいゲームアプリ市場で、注目が集まっているコミュニケーション「CRM」の重要性について、活用事例とともに紹介した。



## 登壇者

**川口 隆史氏**  
ディー・エヌ・エー マーケティング部  
デジタルマーケティンググループ グループマネージャー  
**松尾 雄司氏**  
ミクシィ マーケティング本部 デジタルマーケティング室 室長  
**三浦 慶介氏**  
アプリボット マーケティングソリューション室 室長

## モデレーター

**佐藤 基氏** MOTTO 代表取締役  
**重崎 竜一氏** Repro, Repro Game Div. General Manager

14:00  
～  
15:00 eスポーツ参入への第一歩  
～ BenQ、RiZeST、スサノオ3社の  
取り組みを一気に公開  
【協賛:ベンキュージャパン】

eスポーツ市場へ参入する際に必要となる市場性や注意すべきポイントなどについて、各社の事例を基に話し合った。



## 登壇者

**Gavin Wu氏**  
ベンキュー アジアパシフィック  
ビジネスライン マネージャー  
**古澤 明仁氏**  
RiZeST 代表取締役  
**中野 貴博氏**  
スサノオ 代表取締役社長

15:30  
～  
16:30 VTuber、バーチャルインフルエンサー、  
デジタルヒューマンの  
最前線とゲーム業界への展開

VTuberやバーチャルインフルエンサーが、ゲームビジネスにどのようにかかわってくるのか、日米の識者がその方向性を語り合った。



## 登壇者

日英同時通訳

**サニー・ディロン氏**  
Signia Venture Partners ジェネラルパートナー  
**荒木 英士氏**  
グリー 取締役 上級執行役員、  
Wright Flyer Live Entertainment 代表取締役社長



## 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2019」各部門の発表授賞式や、基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット、マインクラフトダンジョンズ TGSステージ、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、多くの観覧者を集めました。

開催日	時間	タイトル／出演
12日 (木)	10:30 ～ 12:00	<b>基調講演</b> →P27 「5Gインパクト～ 5Gによって“ゲームチェンジ”は起こるか？」
	13:00 ～ 14:30	<b>グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット</b> →P27 「2020年を展望―世界の主要メディア・識者が語る ゲームのターニングポイント」
	16:00 ～ 17:30	<b>日本ゲーム大賞2019「経済産業大臣賞」「年間作品部門」発表授賞式</b> →P31 司会：伊集院 光、前田美咲
14日 (土)	10:00 ～ 11:30	<b>日本ゲーム大賞2019「アマチュア部門」発表授賞式</b> →P32 司会：鷺崎 健、前田美咲
	12:45 ～ 13:45	<b>マインクラフトダンジョンズ TGSステージ</b> supported by U-FES.Games マイクラファン待望の新作「Minecraft Dungeons」を人気動画クリエイター が世界に先駆け本格プレイ。YouTubeのHikakinGamesチャンネルやTGS公式 動画チャンネルでも配信しました。 HIKAKIN、SEIKIN、Kazu、Masuo、MC:じゃじゃーん菊池
	14:30 ～ 15:30	<b>MyDearest Presents</b> <b>VRミステリー ADV「東京クロノス」</b> <b>新規プロジェクト発表会 in TGS2019</b> PSVR、Oculusなどで話題沸騰のVRミステリー ADV「東京クロノス」がTGSに 帰ってきました。声優の木戸衣吹さんや『SAO』のプロデューサー・三木一馬 さんと新規プロジェクトの発表を行いました。 出演者：木戸衣吹、三木一馬、柏倉晴樹、岸上健人
	16:00 ～ 17:00	<b>復興支援 チャリティーオークション(1日目)</b> →P22 司会：鷺崎 健、前田美咲 今年は、京都アニメーションの支援として14日・15日の2日間実施し、落札金の 全額を義援金として寄付。主催者企画の出演者のサイン入り色紙や出展社／会 員企業のレアグッズなど多数出品され、落札額は704,500円に達しました。
	18:30 ～ 20:00	<b>Cosplay Collection Night @TGS2019</b> presented by Cure WorldCosplay 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。
	10:00 ～ 12:00	<b>日本ゲーム大賞2019「U18部門」決勝大会</b> →P33 司会：時田貴司、喜屋武ちあき
15日 (日)	13:00 ～ 14:30	<b>日本ゲーム大賞2019「フューチャー部門」発表授賞式</b> →P34 司会：『ゲームセンター CX』有野課長、前田美咲
	15:00 ～ 15:30	<b>10ANTZ Presents</b> <b>乃木坂46公式スマホゲーム</b> <b>「乃木恋」スペシャルトークイベント</b> 乃木坂46メンバーがイベントステージに登場。乃木坂46公式スマートフォン ゲーム「乃木恋」についてメンバー自ら語るトークライブをお届けしました。 出演者：齋藤飛鳥、堀 未央奈、遠藤さくら、賀喜遥香、筒井あやめ
	16:00 ～ 17:00	<b>復興支援 チャリティーオークション(2日目)</b> →P22 司会：鷺崎 健、前田美咲 鷺崎 健氏と落札者とのやりとりを楽しみにしているファンも多い最終日恒例 イベントは、今年も立ち見が出るほど、大いに盛り上がりました。30を超える 出品物は、続々と落札され、日曜日の総額は、1,225,000円で、2日間の合計は、 1,929,500円となりました。



マインクラフトダンジョンズ TGSステージ supported by U-FES.Games



VRミステリー ADV「東京クロノス」新規プロジェクト発表会



Cosplay Collection Night



乃木坂46公式スマホゲーム「乃木恋」スペシャルトークイベント



## 8. 日本ゲーム大賞 2019

23回目を迎えた「日本ゲーム大賞2019」は、近年の家庭用ゲーム産業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2019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。

「年間作品部門」は、2019年4月9日～7月20日までの間、一般投票を実施。得票数が多い作品の中から、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品が決定しました。「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、2018年度を象徴するに最もふさわしい作品として、「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」(任天堂株式会社)が選ばれました。

「経済産業大臣賞」は、「大乱闘スマッシュブラザーズ プロジェクトチーム」に贈られました。メーカーの垣根を越え、任天堂をはじめとする数多くの作品から様々な人気キャラクターが登場する豪華コラボレーション作品で2018年12月の発売から約1カ月で世界累計1200万本を突破。日本発のエンターテインメント作品として、国内のみならず海外市場においても多くのユーザーから支持を受け、エンターテインメント産業の発展に大きく貢献し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、桜井政博氏を審査員長に計9人のクリエイターからなる審査員が、受賞作品を決定。今年度の受賞作品は『ASTRO BOT: RESCUE MISSION』



(Sony Interactive Entertainment)となりました。

「アマチュア部門」は3月1日から5月31日までの間、アマチュアの方が制作した作品を募集。今年は、「☆」をテーマに作品を募集し、過去最多となる553作品の応募がありました。選考にあたっては、ゲームクリエイターやゲーム媒体の編集者が映像による視聴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、18歳以下の方が開発したゲーム作品を審査、表彰する「U18部門」は、一次審査、予選大会を経て勝ち残った7タイトルの開発者が自ら作品のポイントをプレゼンテーション。審査員の試遊プレイによる実機審査と、プレゼンテーションの評価を基に、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2019の会期中、9月12日(木)～14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作品が、今後が期待できる作品として選出されました。



今年は、日本ゲーム大賞初のオフィシャル・アンバサダーに、バーチャル YouTuber「ミライアカリ」と「猫宮ひなた」さんの二名が就任し、動画配信や、Twitterを通じて日本ゲーム大賞を盛り上げました。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をライブ配信するとともに、年間作品部門の発表授賞式を解説する裏番組を配信。フューチャー部門では、オフィシャル・アンバサダーのミライアカリさんが受賞者にインタビューする裏番組を配信。多くのゲームファン、業界関係者、受賞関係者に動画を視聴いただきました。



# 日本ゲーム大賞 2019 発表授賞式／受賞作品一覧

## 【経済産業大臣賞】【年間作品部門】発表授賞式

日時 9月12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】日本ゲーム大賞 実行委員長 辻本春弘

【ご挨拶】経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長補佐 高橋和也



【主催者挨拶】



日本ゲーム大賞 実行委員長 辻本春弘

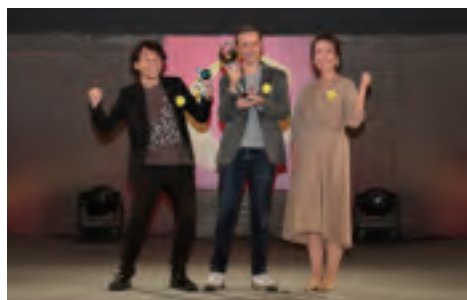
【ご挨拶】



経済産業省 商務情報政策局  
コンテンツ産業課 課長補佐 高橋和也



TGSの公式動画チャンネル(YouTube)にて発表授賞式を解説する裏番組を配信しました。  
(出演:渡辺浩志さん、結さん、AJ(ハイガイ)さん)



ゲームデザイナーズ大賞  
「ASTRO BOT: RESCUE MISSION」  
ソニー・インタラクティブエンタテインメント



経済産業大臣賞  
大乱闘スマッシュブラザーズ プロジェクトチーム



年間作品部門 大賞  
「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」  
任天堂

## 【年間作品部門】受賞作品一覧

受賞	作品名	パブリッシャー	プラットフォーム*
大賞	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	Nintendo Switch
優秀賞	エーベックスレジェンズ	エレクトロニック・アーツ	PS4 / Xbox One / PC
	KINGDOM HEARTS III	スクウェア・エニックス	PS4 / Xbox One
	JUDGE EYES: 死神の遺言	セガゲームス	PS4
	SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE	フロム・ソフトウェア	PS4 / Xbox One / PC
	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	Nintendo Switch
	Detroit: Become Human	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
	Devil May Cry 5	カプコン	PS4 / Xbox One / PC
	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	スクウェア・エニックス	PS4 / Nintendo Switch
	BIOHAZARD RE:2	カプコン	PS4 / Xbox One / PC
	Marvel's Spider-Man	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
特別賞	メギド72	ディー・エヌ・エー	iOS / Android OS
	Nintendo Labo	任天堂	Nintendo Switch
ベストセラー賞	大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL	任天堂	Nintendo Switch
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 SPECIAL	任天堂	Nintendo Switch
グローバル賞 海外作品部門	レッド・デッド・リデンプション2	ロックスター・ゲームス	PS4 / Xbox One
ゲームデザイナーズ 大賞	ASTRO BOT: RESCUE MISSION	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PSVR

\*PS4: PlayStation®4 / PSVR: PlayStation®VR / PC: Windows®

※作品名の50音順に掲載



## 【アマチュア部門】発表授賞式

日時 9月14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

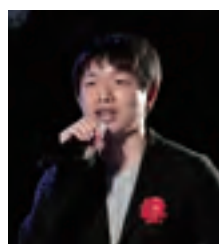
【プレゼンター】最終選考会の審査員が登壇し、各作品について講評しました。

TGS公式動画チャンネルでは発表授賞式の様子を配信  
https://www.youtube.com/watch?v=AyizwRLimNY

応募数553作品の中から、ファイナリストとして10作品が選出され、この日、大賞1作品、優秀賞5作品、佳作5作品が発表されました。上写真は、大賞に選ばれた『ORBITS』の制作チーム、HAL東京の「OVERWORKS」のメンバー。

【主催者挨拶】

【プレゼンター（登壇順）】※肩書きは当時

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Tokyo RPG Factory  
ディレクター  
橋本厚志 氏G zブレイン  
ファミ通App編集部 編集長  
水永 満 氏KADOKAWA  
電撃PlayStation 編集長  
千木良 章 氏ディー・エヌ・エー  
ディレクター  
山口 誠 氏グリー  
プロデューサー  
村野大輔 氏セガゲームス  
ディレクター  
菅沼 裕 氏コアエーテモゲームス  
ディレクター  
枝川拓人 氏コナミ  
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  
谷淵 弘 氏バンダイナムコ  
エンターテインメント  
プロデューサー  
下元 学 氏

試遊コーナー



日本ゲーム大賞ブース(3ホール)のアマチュア部門試遊コーナーでは、多くの方が今年度の受賞作品を試遊しました。

## 【アマチュア部門】受賞作品一覧

受賞名	作品名	制作チーム名	所属団体	プラットフォーム
大賞	ORBITS (オービッツ)	OVERWORKS	HAL東京	PC
優秀賞	Overlay (オーバーレイ)	TeamKoide	名古屋工学院専門学校	PC
	ORBITS (オービッツ)	OVERWORKS	HAL東京	PC
	GLOBE (グローブ)	POTATO CORN	HAL東京	PC
	蒸仲機関機構 (じょうしん きかん きこう)	MAD SIX	HAL東京	PC
	星座ドロップ	匿名イフリート	HAL大阪	PC
佳作	Asteroad (アステロード)	アステロード	早稲田大学	PC
	つながスターライン	りよくちゃ	ECCコンピュータ専門学校	PC
	PlutoMachina (プルトマキナ)	機械仕掛けの冥王星	ヒューマンアカデミー広島校	PC
	ほしピン	カピバラチーム	トライデントコンピュータ専門学校	PC
	☆ベンチャー	GOD YOUSUKE	HAL東京	PC

※各賞とも作品名の50音順に掲載



## 【U18部門】決勝大会

日時 9月15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、喜屋武ちあき

【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



TGS公式動画チャンネルでは決勝大会の様子を配信  
[https://www.youtube.com/watch?v=y\\_komZd4vAk](https://www.youtube.com/watch?v=y_komZd4vAk)



決勝大会に進んだファイナリスト7組が、持ち時間5分で自作をプレゼンテーション。上写真の日野晃博氏(レベルファイブ代表取締役社長/CEO)、石戸奈々子氏(NPO法人CANVAS理事長/慶應義塾大学教授)、三代川正氏(G z プレイン「ファミ通.com」編集長)の3名による審査を経て、金賞、銀賞、銅賞が決定しました。  
 ※肩書きは当時

### 【プレゼンテーション】



【金賞】「手裏剣 Jump」池上颯人



【銀賞】「Overturn」松田 活



【銅賞】「朝を知らぬ星」梅村時空

### 【講評】



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

### 試遊コーナー



ファイナリスト7組の作品が、日本ゲーム大賞ブース(3ホール)で試遊できたほか(写真左)、ファミリーゲームパーク(イベントホール)の「U18 部門」コーナーでは試遊に加えて、『てれびげむマガジン』の人気実況者さなぷーが、実際にプレイしながら各作品の魅力を紹介しました(写真右)。

### 【U18部門】ファイナリスト&受賞作品一覧

受賞名	作品名	制作者(学校名)
金 賞	手裏剣 Jump	池上颯人(神奈川県横浜市立美しが丘小学校)
銀 賞	Overturn	松田活(函館ラ・サール高等学校)
銅 賞	朝を知らぬ星	梅村時空(N高等学校)
	KAISENDOOOON!!!	田染颯野、水上高太(ヒューマンキャンパス高等学校)
	shotlix	鎌谷天馬、池田逸水、改野由尚(N高等学校)
	ふにゃごん	宮崎章太、西岡明矢斗(神戸市立科学技術高等学校)
	幽体離脱	伊豫冬馬(茨城県立竹園高等学校)

※金賞、銀賞、銅賞以外は作品名の50音順に掲載

## 【フューチャー部門】発表授賞式

日時 9月15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 浜村弘一



TGS公式動画チャンネルでのライブ配信に加え、日本ゲーム大賞 オフィシャル・アンバサダーのミライアカリさんによる受賞者インタビューの動画を配信

## 【講評】



日本ゲーム大賞 選考委員 浜村弘一

## 【受賞タイトル】

『サイバーパンク 2077』  
スパイク・チュンソフト『十三機兵防衛圏』  
アトラス『新サクラ大戦』  
セガゲームス『DEATH STRANDING』  
ソニー・インタラクティブエンタテインメント『ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S』  
スクウェア・エニックス『仁王2』  
コーエーテクモゲームス『ファイナルファンタジー VII リメイク』  
スクウェア・エニックス『プロジェクト レジスタンス』  
カプコン『ベルソナ5 ザ・ロイヤル』  
アトラス『ライザのアトリエ  
～常闇の女王と秘密の隠れ家～』  
コーエーテクモゲームス『龍が如く7 光と闇の行方』  
セガゲームス

## 【フューチャー部門】受賞作品一覧

作品名	パブリッシャー	プラットフォーム*
サイバーパンク 2077	スパイク・チュンソフト	PS4 / Xbox One / PC
十三機兵防衛圏	アトラス	PS4
新サクラ大戦	セガゲームス	PS4
DEATH STRANDING	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S	スクウェア・エニックス	Nintendo Switch
仁王2	コーエーテクモゲームス	PS4
ファイナルファンタジー VII リメイク	スクウェア・エニックス	PS4
プロジェクト レジスタンス	カプコン	PS4 / Xbox One / STEAM
ベルソナ5 ザ・ロイヤル	アトラス	PS4
ライザのアトリエ ～常闇の女王と秘密の隠れ家～	コーエーテクモゲームス	PS4 / Nintendo Switch / STEAM / DMM GAMES
龍が如く7 光と闇の行方	セガゲームス	PS4

\*PS4: PlayStation®4

※作品名の50音順に掲載



## 9. ビジネスデイ来場者アンケート

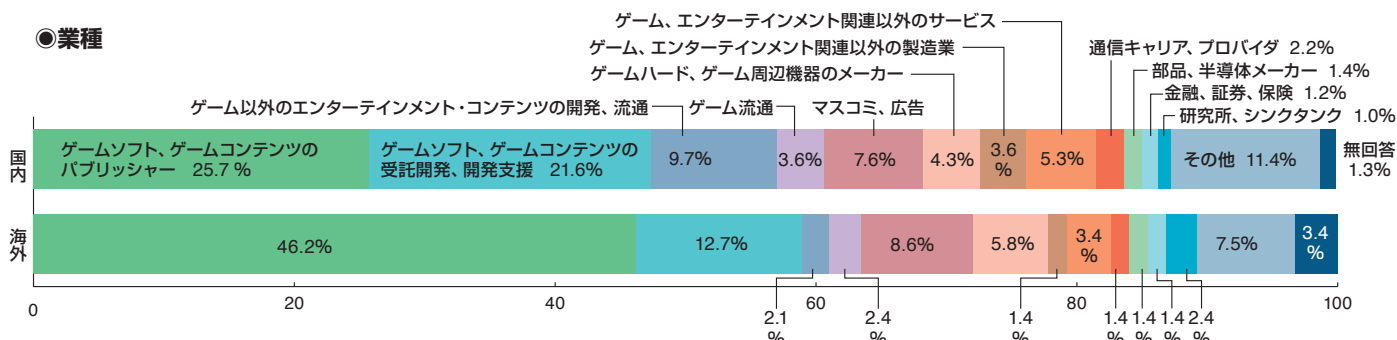
### 調査概要

- 【調査方法】 東京ゲームショウ2019のビジネスデイ登録者のうち、国内:25,376人、海外:2,354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:2019年9月25日(水)～2019年10月6日(日)  
海外:2019年9月25日(水)～2019年10月6日(日)
- 【有効回答数】 国内:1,950件(回収率7.7%) 海外:292件(回収率12.4%)
- 【調査実施】 日経BPコンサルティング

●円グラフの見方



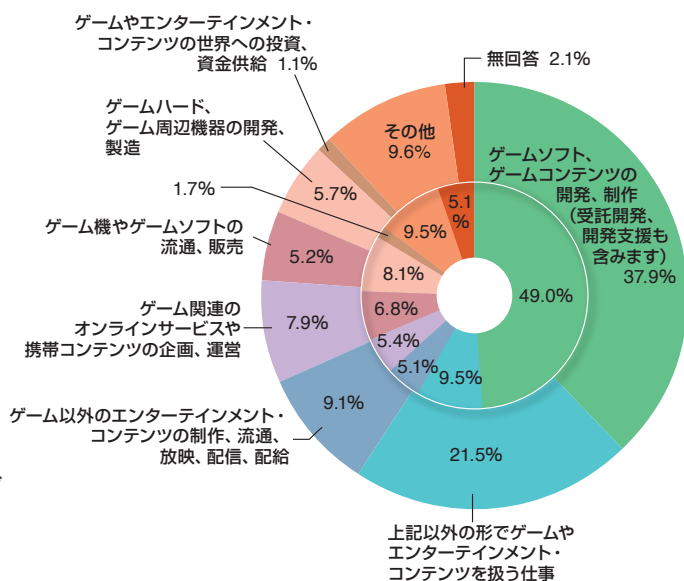
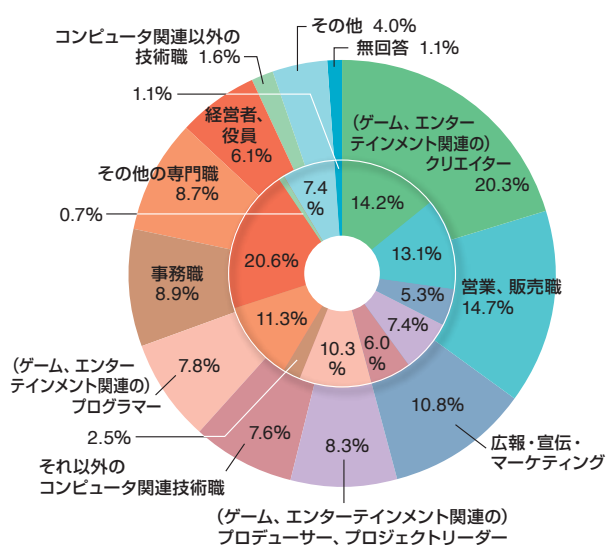
### ●業種



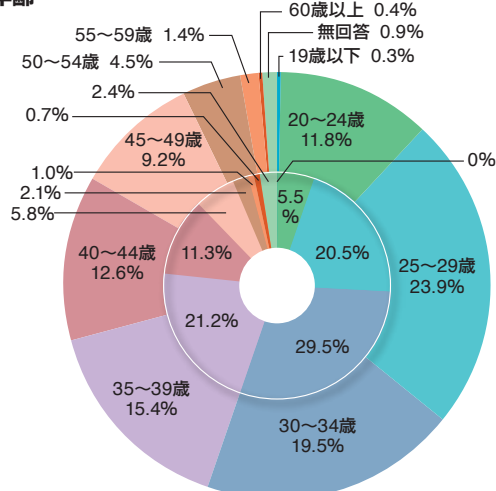
### ●職種

海外来場者の20.6%が経営者・役員

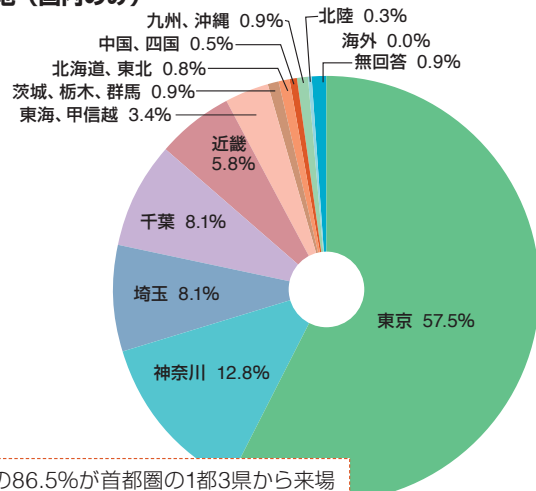
### ●ゲーム／エンターテインメント・コンテンツとの関わり



### ●年齢



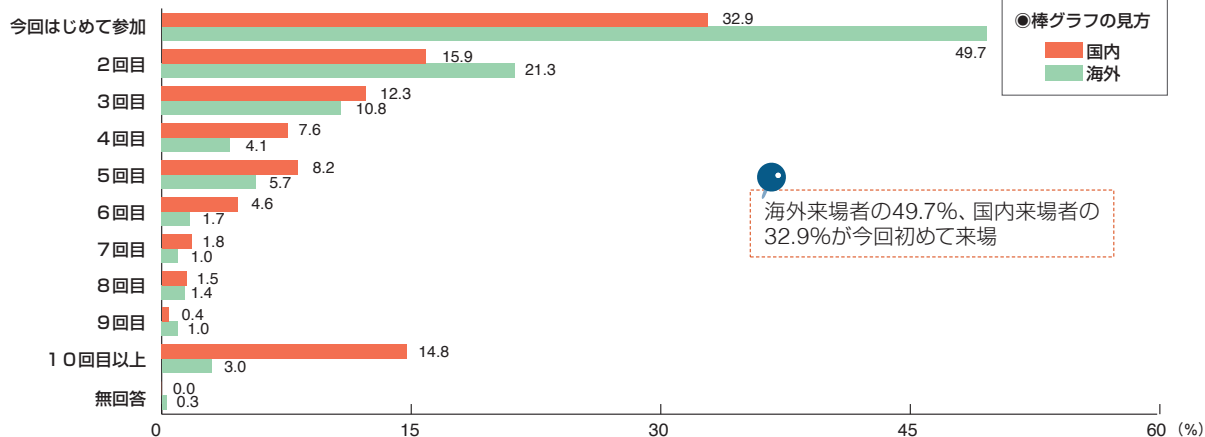
### ●居住地 (国内のみ)



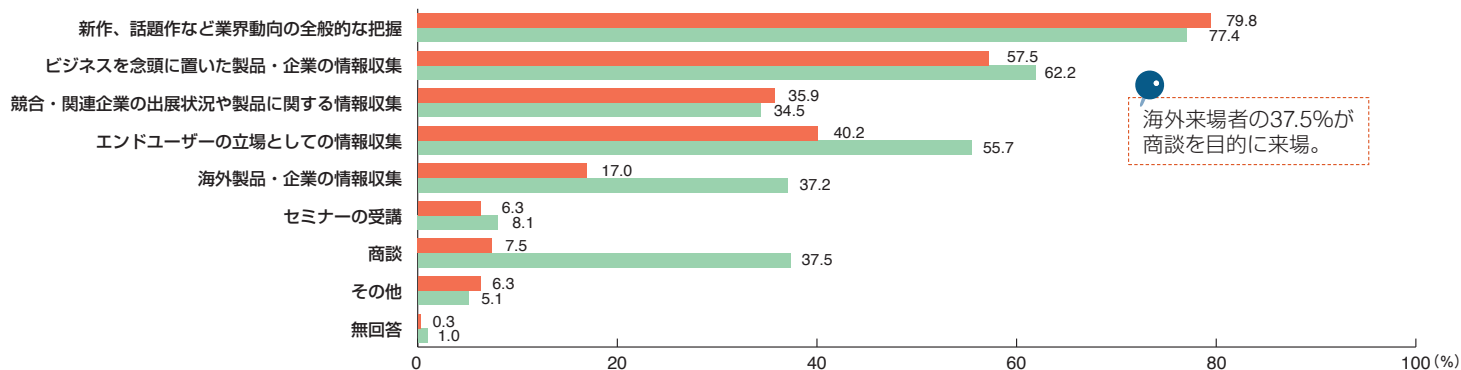
全体の86.5%が首都圏の1都3県から来場



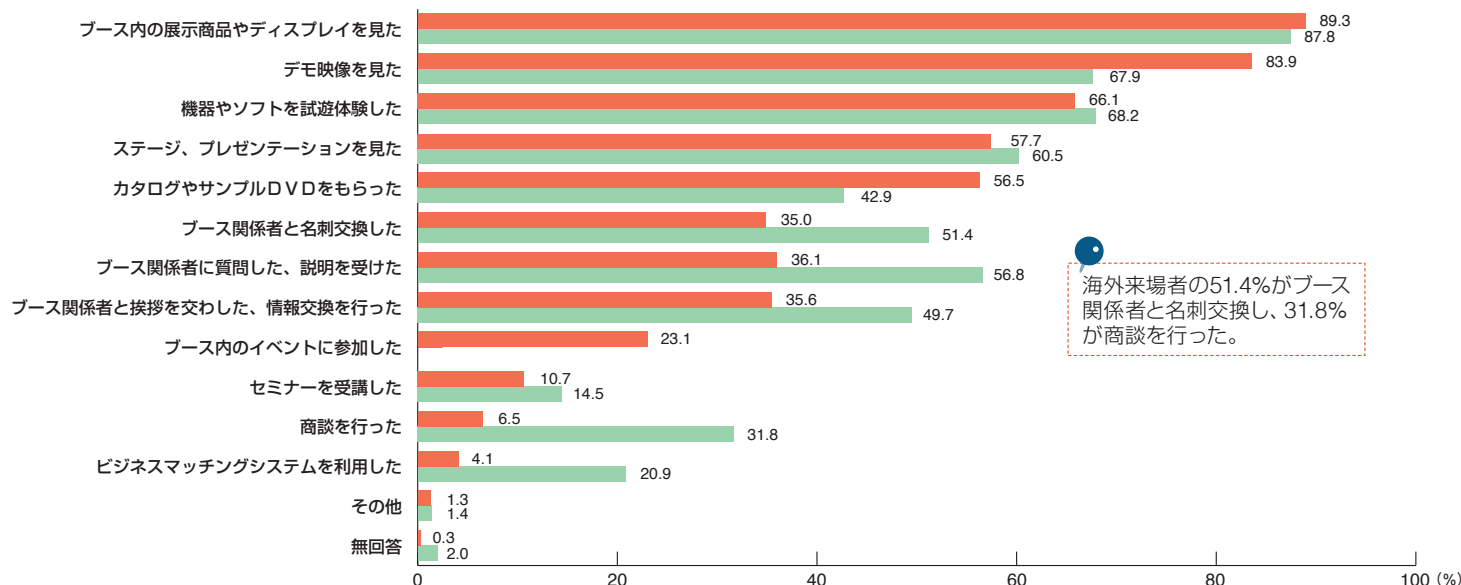
## ●来場回数



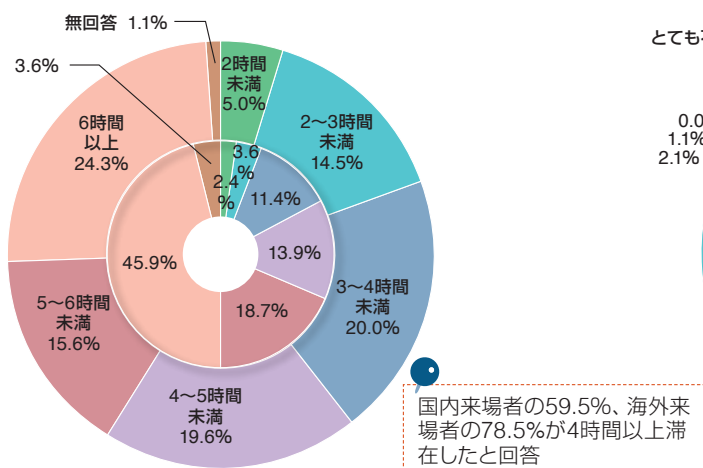
## ●来場の目的(MA)



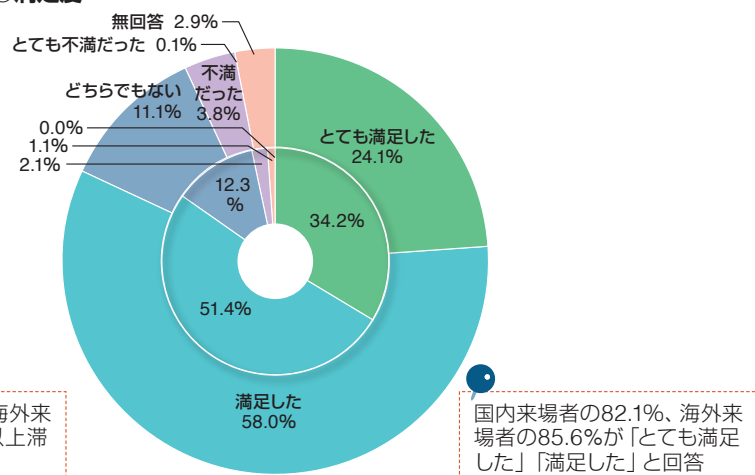
## ●来場時の行動(MA)



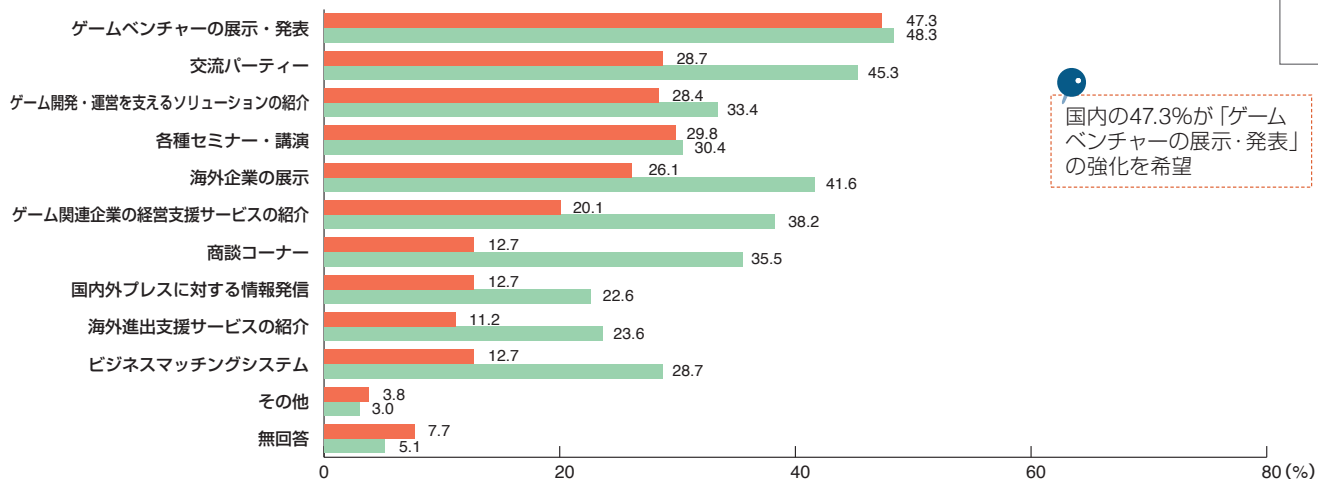
## ●滞在時間



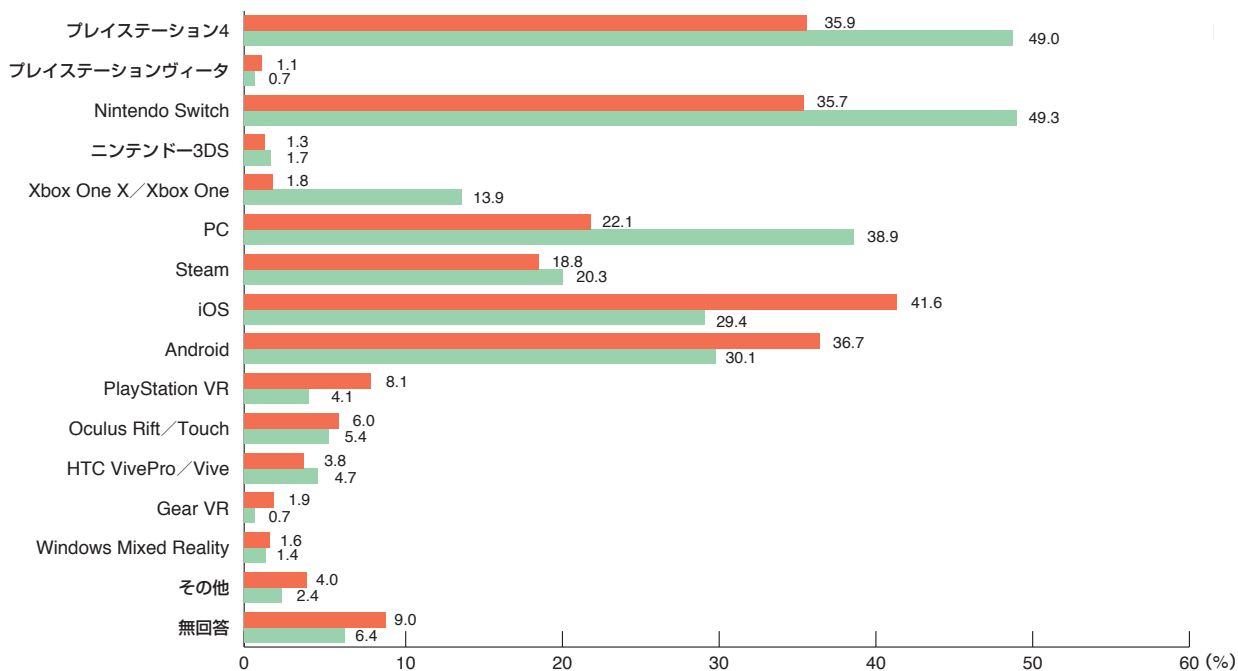
## ●満足度



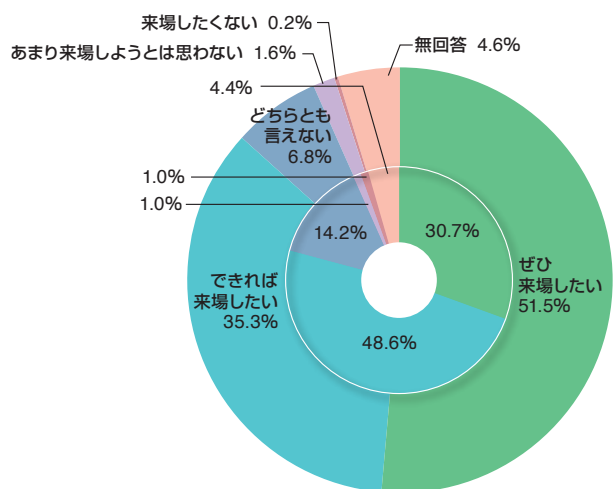
## ●「ビジネスデイ」で今後、強化してほしい項目は何ですか。(MA)



## ●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の来場意向



国内の86.8%、海外の77.5%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 38.7	欧州	オーストラリア 0.3
	台湾 13.1		フィンランド 0.3
	韓国 12.7		アイルランド 0.1
	香港 5.3		キプロス 0.1
	シンガポール 3.3		ブルウェー 0.1
	タイ 2.1		クロアチア 0.1
	マレーシア 1.6		エストニア 0.1
	フィリピン 1.1		スロバキア 0.1
	インドネシア 0.6		ハンガリー 0.1
	インド 0.3		ブルガリア 0.1
	ベトナム 0.3		チェコ 0.04
	カンボジア 0.1		ポルトガル 0.04
	マカオ 0.04		ベルギー 0.04
	北朝鮮 0.04		アゼルバイジャン 0.04
北米	米国 8.8	オセアニア	ルクセンブルク 0.04
	カナダ 1.0		オーストラリア 1.3
欧州	英国(イングランド含む) 1.5	中東	ニュージーランド 0.04
	フランス 1.2		ニューカレドニア 0.04
	オランダ 0.9		イスラエル 0.1
	ドイツ 0.8		アラブ首長国連邦 0.2
	スペイン 0.6	中南米	サウジアラビア 0.04
	アイスランド 0.6		アフガニスタン 0.04
	スウェーデン 0.5		イラン 0.04
	ロシア 0.4		ブラジル 0.2
	ポーランド 0.4	アフリカ	メキシコ 0.04
	スイス 0.3		コンゴ共和国 0.04
	イタリア 0.3		

●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者2,354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

アジアからの来場が全体の79.7%

## 10. 一般来場者アンケート

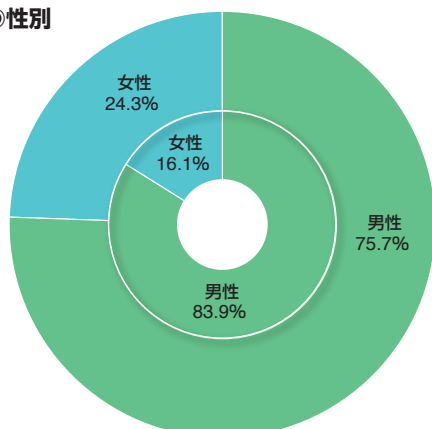
調査概要

- 【調査方法】 国内:東京ゲームショウ2019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のうち、3,750名に調査依頼を送付。  
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2019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:1,236件 海外:659件(回収率17.6%)
- 【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

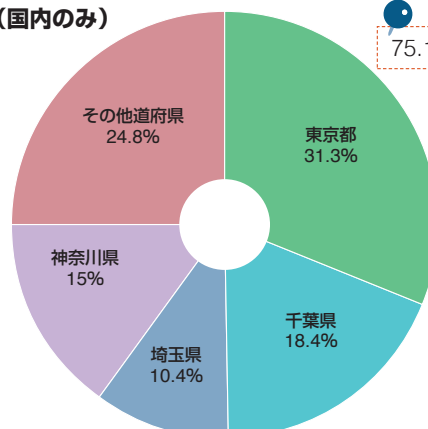
●円グラフの見方



●性別



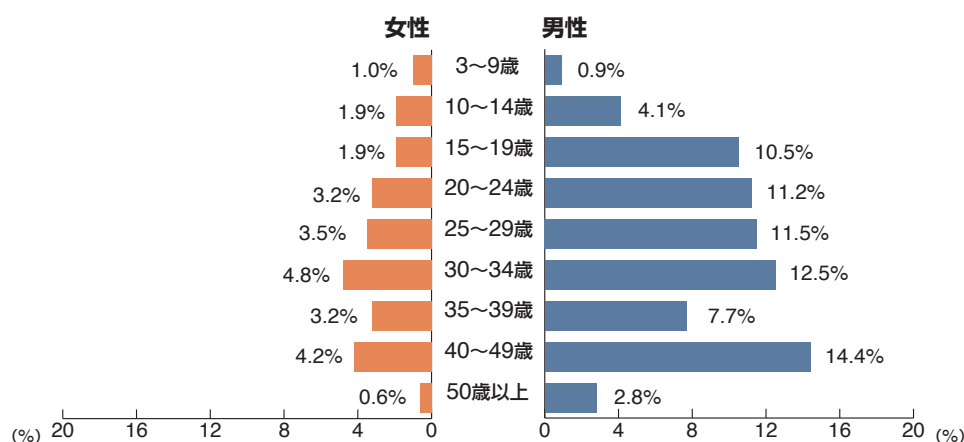
●居住地(国内のみ)



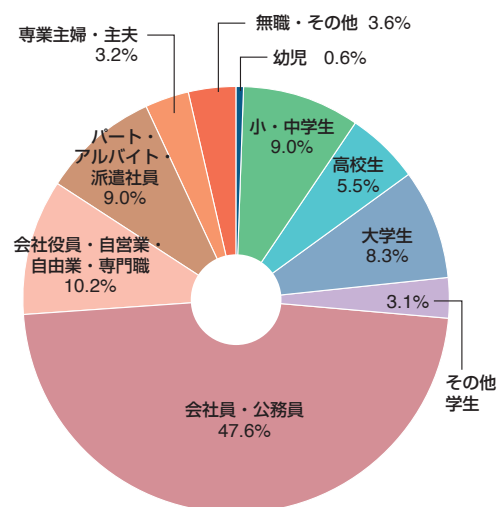
75.1%が1都3県から来場

●年齢(国内のみ)

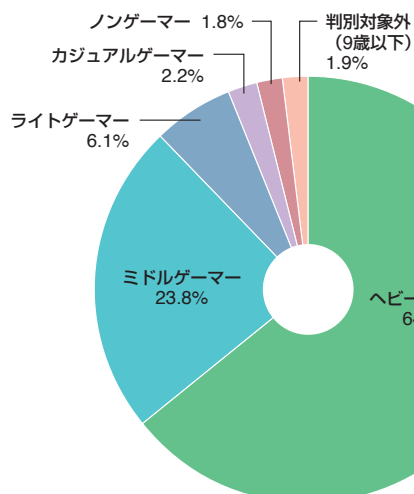
男性の「15～34歳」が45.7%



●職業(国内のみ)



●ゲーム関与度(国内のみ)



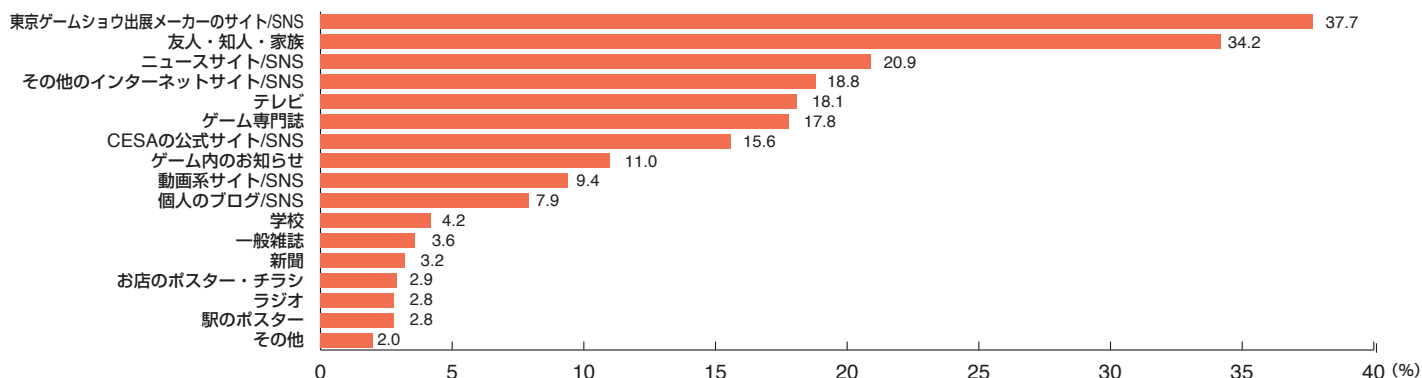
GUESS[Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称: ゲス]とは  
家庭用ゲーム機のゲームやスマートフォン/タブレットのゲームの両方に対する、ユーザーのエンゲージメントの強さを表した指標。「デバイス所有状況」「プレイ状況」「ゲームに対する考え方」などの設問の回答パターンから算出。  
※9歳以下の子供については、GUESS 判断の対象外としている。

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、恥じることは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、やりこ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低くなく、購買・課金に対しては好まない。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。

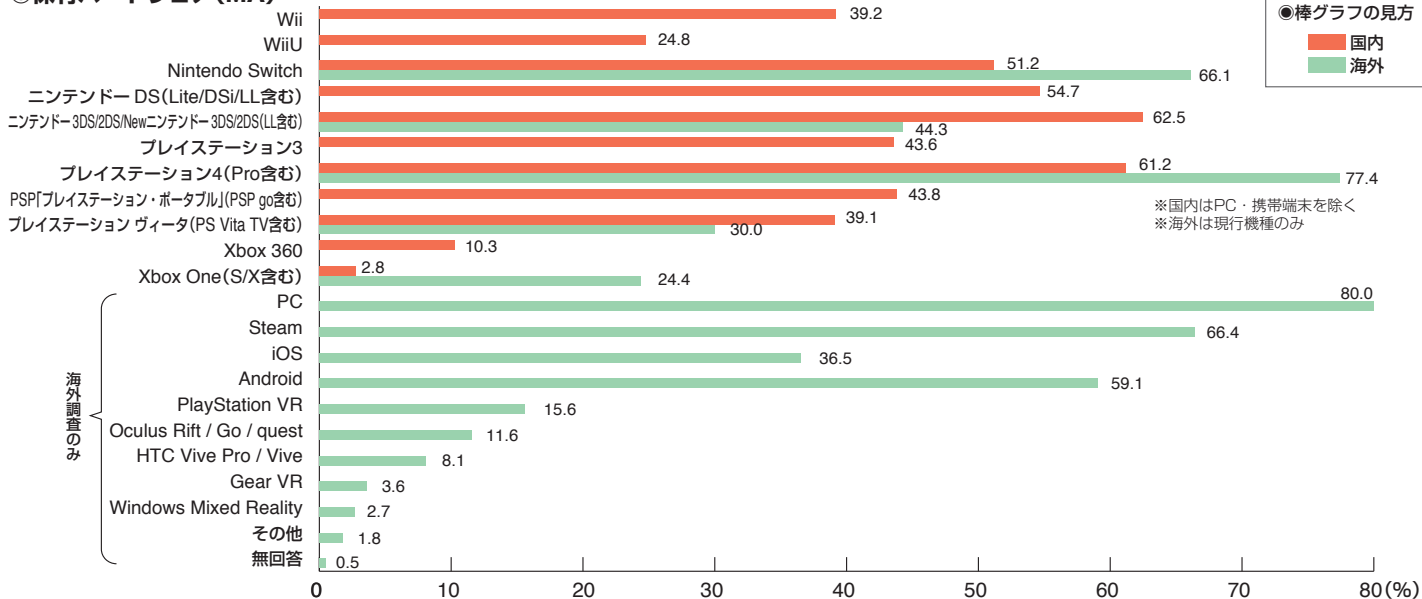
ゲームに対するエンゲージメントの強いヘビーゲーマーが64.2%と最も多く来場



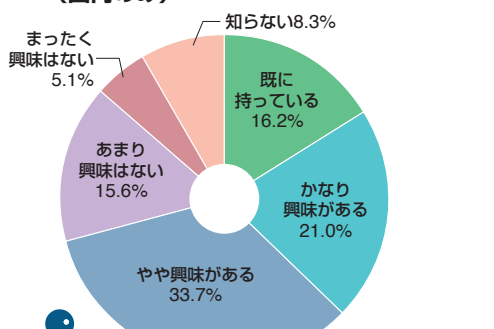
## ●東京ゲームショウの情報接触(MA)(国内のみ)



## ●保有ハードウェア(MA)

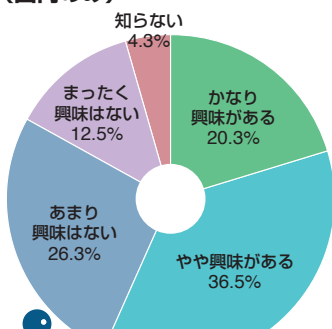


## ●VRのゲームについての興味(国内のみ)



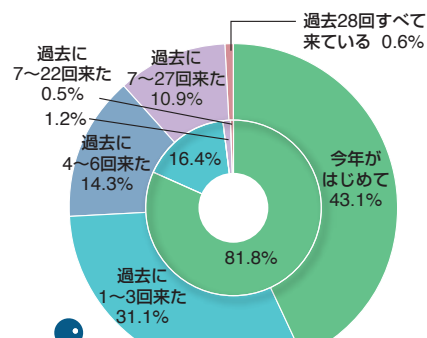
来場者の70.9がVRゲームを「すでに持っている」または「興味がある」と回答

## ●eスポーツについての興味(国内のみ)



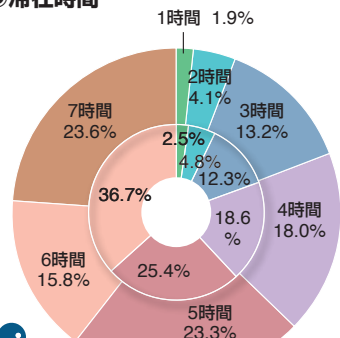
来場者の56.8%がeスポーツに「興味がある」と回答

## ●過去の東京ゲームショウへの来場回数



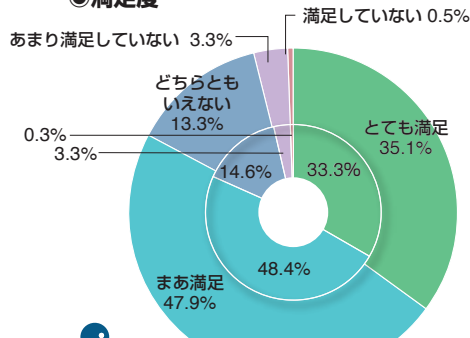
国内来場者の43.1%、海外来場者の81.8%が東京ゲームショウに初参加

## ●滞在時間



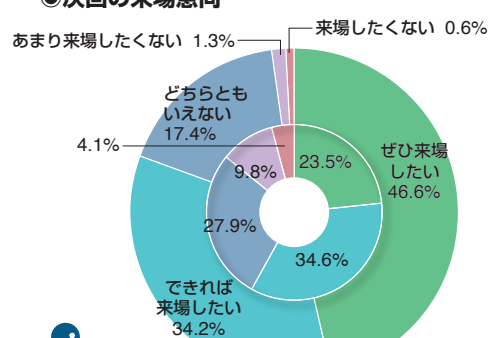
国内来場者の80.7%、海外来場者の80.7%が4時間以上滞在

## ●満足度



国内来場者の83.0%、海外来場者の81.7%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80.8%、海外来場者の58.1%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

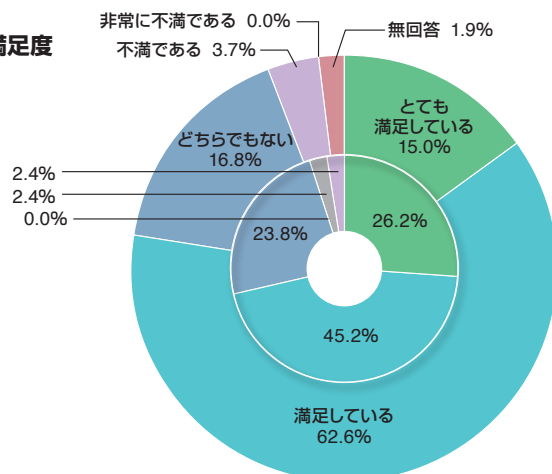
### 調査概要

- 【調査方法】 東京ゲームショウ2019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】 2019年9月25日(木)～2019年10月6日(日)
- 【有効回答数】 国内:107件 海外:42件
- 【調査実施】 日経BPコンサルティング

### ◎円グラフの見方

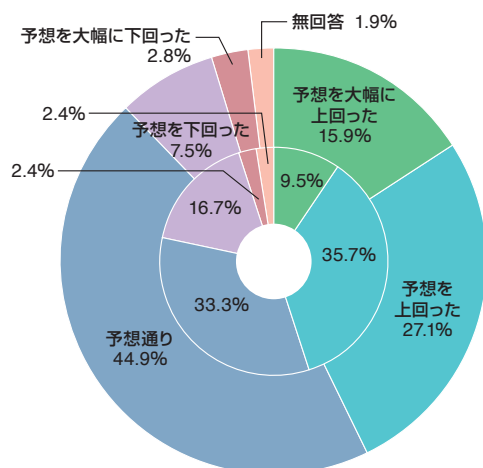


### ◎出展に関する全体的な満足度



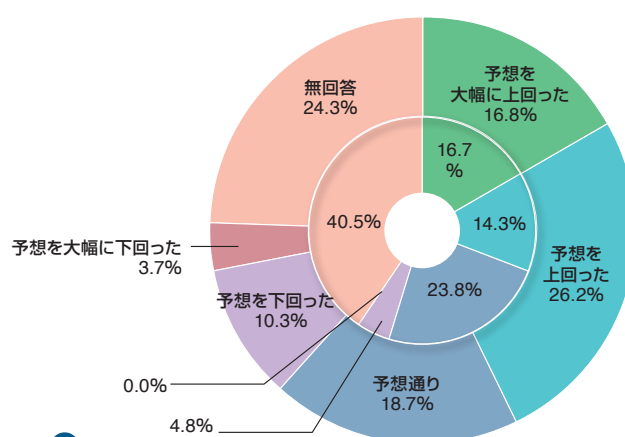
国内の77.6%、海外の71.4%が「とても満足している」「満足している」と回答

### ◎貴社ブースへの来客数（ビジネスデイ）



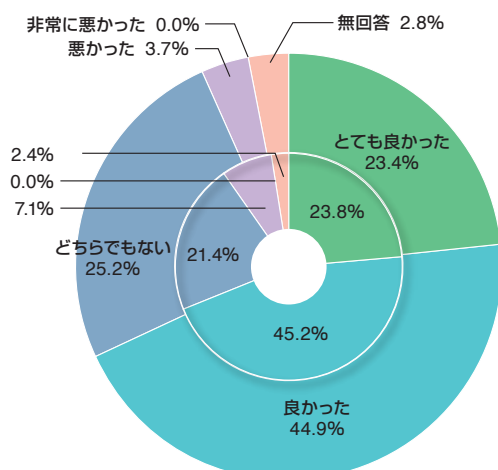
国内の43.0%、海外の45.2%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

### ◎貴社ブースへの来客数（一般公開日）



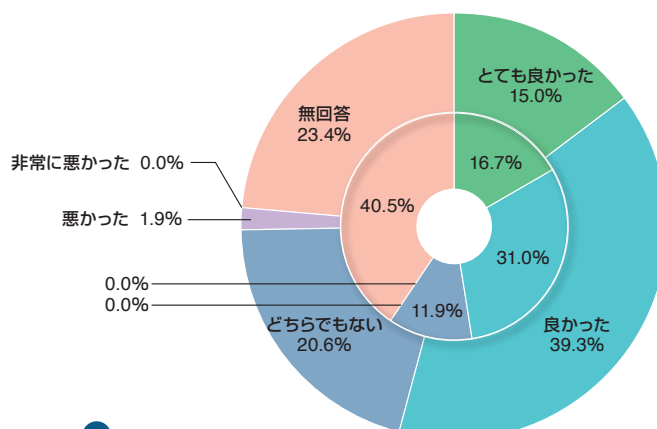
国内の43.0%、海外の31.0%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

### ◎来場者の質（ビジネスデイ）



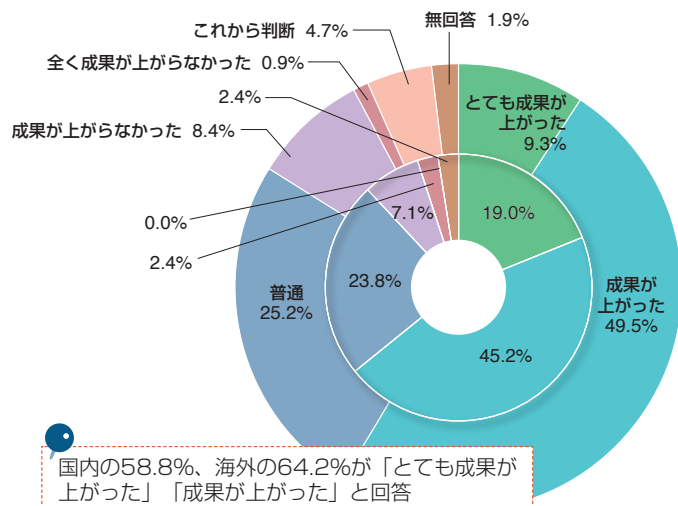
国内の68.3%、海外の69.0%が「とても良かった」「良かった」と回答

### ◎来場者の質（一般公開日）

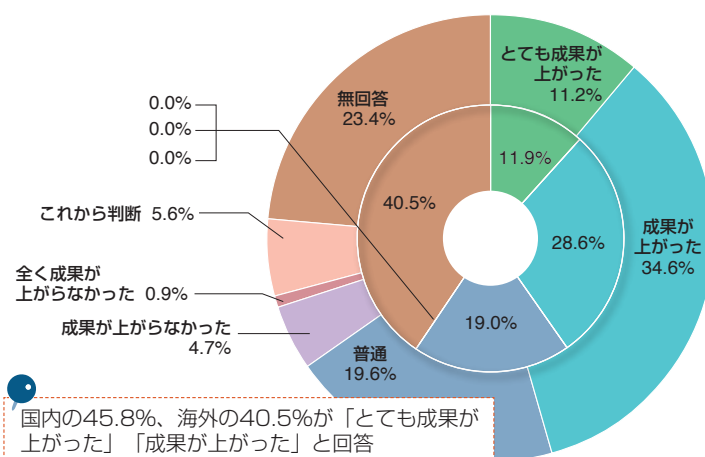


国内の54.3%、海外の47.7%が「とても良かった」「良かった」と回答

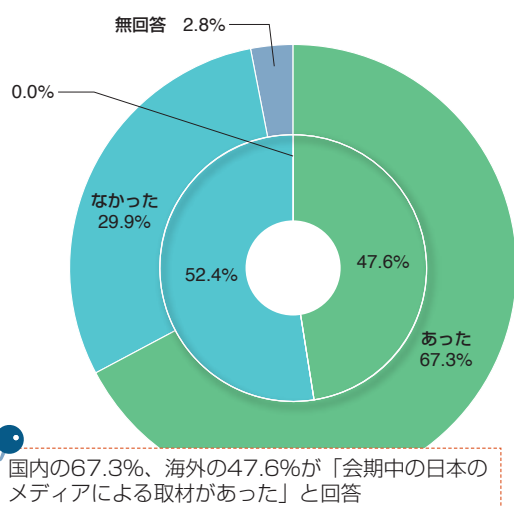
## ●出展成果(ビジネスデイ)



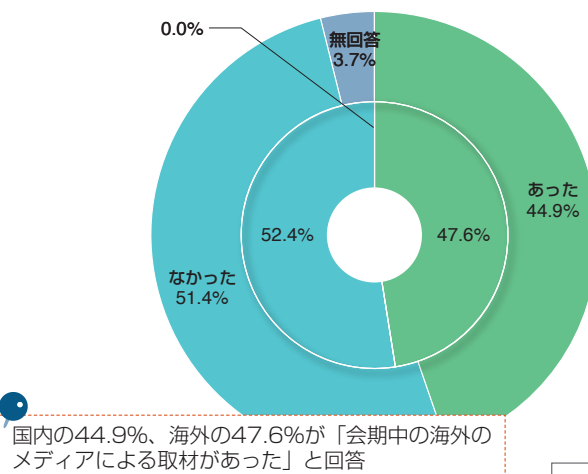
## ●出展成果(一般公開日)



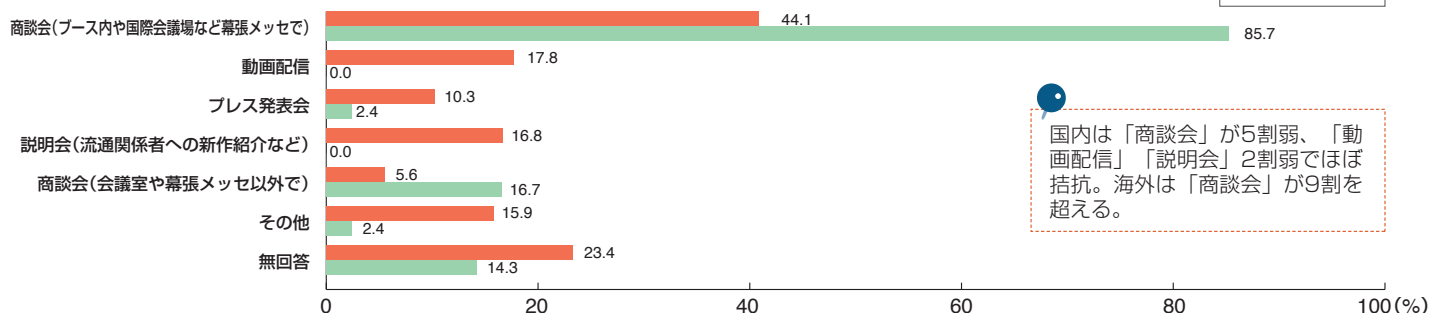
## ●会期中の日本のメディアによる取材の有無



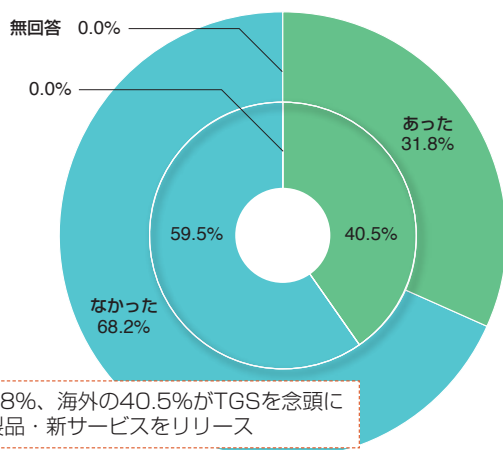
## ●会期中の海外のメディアによる取材の有無



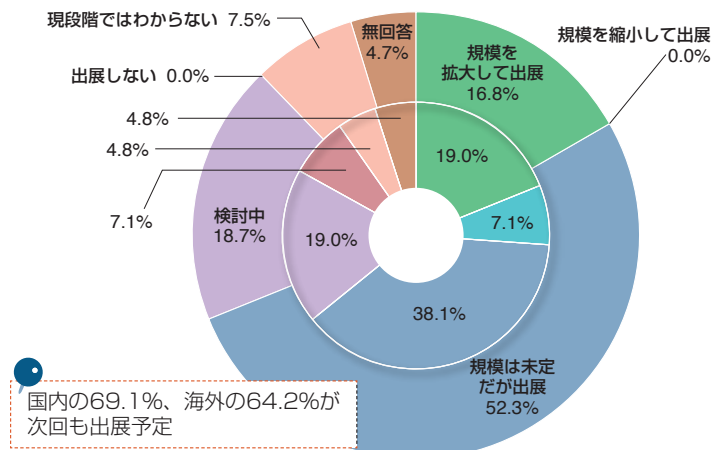
## ●ビジネスデイで実施した企画(MA)



## ●TGSを念頭においたリリースの有無



## ●次回の出展予定





## 12. 広報活動

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のため、積極的なPR活動を展開しました。プレスリリースは2月の開催発表以降、国内約2500件、海外1600件のメディアに向けて10本を配信しました(いずれも、日本語と多言語<英字・繁体字・簡体字・ハングル>の両方)。また会期前、出展社独自のプレスリリースを無料配信する「報道資料配信サービス」は23社が利用しました。

会期中の取材メディアは4日間合計で2180媒体、取材者は5531人に上り、いずれも歴代3位(最多は2016年、2位は2018年)。国内

の取材者数は4年連続で4000人を上回り、海外メディア「40カ国・地域」は2016年と並んで過去最多の国数となりました。欧州ではギリシャ、チェコ、ポルトガル、南米ではペルー、コロンビアから複数媒体の来場がありました(いずれも昨年はなし)。

ここ数年メディアをにぎわせてきた「VR」「eスポーツ」は引き続き注目度の高いコンテンツとして取り上げられましたが、来年は新しいコンテンツに期待する声もあり、今年の展示でも話題となった「5G」などが候補となっていきそうです。

### ●メディア掲載件数

2019	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	0	2	65	18	650	735
会期中	34	15	151	4	2,800	3,004
会期後	63	31	154	50	550	848
合計	97	48	370	72	4,000	4,587
2018	105	41	436	155	4,070	4,807

### ●会期中取材媒体数／取材者数

媒体カテゴリー		9月12日(木)		9月13日(金)		9月14日(土)		9月15日(日)		合計	
		メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数
1	WEB	319	1050	228	741	135	482	122	446	804	2,719
2	新聞	42	81	20	48	7	10	5	8	74	147
3	通信	15	24	5	7	2	2	0	0	22	33
4	テレビ(衛星放送／CATV)	14	43	9	21	7	15	6	12	36	91
5	テレビ(地上波)	33	207	27	111	24	89	16	24	100	431
6	編集プロダクション／フリー／その他	13	31	9	15	4	4	2	2	28	52
7	ラジオ	19	30	8	25	6	9	4	6	37	70
8	雑誌	107	247	96	168	48	94	22	63	273	572
9	海外メディア	266	590	206	436	228	268	106	122	806	1,416
合計		828	2,303	608	1,572	461	973	283	683	2,180	5,531
2018年		9月20日(木)		9月21日(金)		9月22日(土)		9月23日(日)		合計	
		842	2,379	634	1,728	517	1,143	358	1,013	2,351	6,263

### ●海外媒体内訳

報道対象地域		人数				のべ人数			のべ媒体数		
		12日(木)	13日(金)	14日(土)	15日(日)	2019	2018	前年比	2019	2018	前年比
アジア	中国	129	96	68	35	328	376	-48	65	76	-11
	台湾	40	28	15	16	99	92	7	50	48	2
	香港	44	35	12	7	98	114	-16	43	50	-7
	韓国	26	24	24	18	92	116	-24	20	29	-9
	日本(在日海外)	30	22	18	4	74	37	37	27	15	12
	インドネシア	17	11	15	4	47	51	-4	10	11	-1
	シンガポール	15	14	11	2	42	11	31	13	5	8
	タイ	16	16	4	3	39	76	-37	14	22	-8
	フィリピン	8	6	5	2	21	32	-11	10	14	-4
	マレーシア	8	6	-	-	14	10	4	7	6	1
ヨーロッパ	フランス	35	37	7	4	83	89	-6	39	41	-2
	オランダ	35	3	3	-	41	13	28	14	11	3
	イタリア	13	4	4	4	25	43	-18	20	35	-15
	ドイツ	14	4	2	1	21	55	-34	12	22	-10
	イギリス	4	10	2	4	20	30	-10	17	20	-3
	スペイン	5	8	2	1	16	6	10	6	3	3
	オーストリア	9	6	-	-	15	13	2	4	2	2
	スウェーデン	6	4	4	-	14	8	6	8	5	3
	ロシア	7	2	1	3	13	13	0	8	8	0
	スイス	2	5	-	-	7	7	0	4	2	2
	ギリシャ <sup>※1</sup>	2	-	2	2	6	-	6	4	-	4
	クロアチア	2	2	2	-	6	6	0	3	3	0
	デンマーク	2	2	2	-	6	4	2	2	2	0
	チェコ <sup>※1</sup>	1	3	-	-	4	-	4	2	-	2
	ルーマニア <sup>※1</sup>	-	2	2	-	4	-	4	1	-	1
	アイルランド	1	2	-	-	3	2	1	1	1	0
	ポルトガル <sup>※1</sup>	1	-	-	2	3	-	3	2	-	2
	ハンガリー	1	1	-	-	2	4	-2	2	3	-1
	ポーランド	-	1	1	-	2	8	-6	3	2	1
中東	サウジアラビア	1	1	1	1	4	4	0	4	3	1
	イスラエル <sup>※1</sup>	1	-	-	-	1	-	1	1	-	1
	ドバイ <sup>※1</sup>	-	-	1	-	1	-	1	1	-	1
	トルコ <sup>※1</sup>	-	-	1	-	1	-	1	1	-	1
北米 中南米	アメリカ	58	50	47	5	160	135	25	72	60	12
	メキシコ	15	11	3	-	29	38	-9	13	15	-2
	ブラジル	7	2	4	-	13	6	7	5	3	2
	カナダ	6	4	2	-	12	31	-19	15	19	-4
	アルゼンチン	4	2	3	1	10	6	4	6	4	2
	ペルー <sup>※1</sup>	6	-	-	1	7	-	7	3	-	3
	コロンビア <sup>※1</sup>	1	1	-	-	2	-	2	2	-	2
オセアニア	オーストラリア	18	11	-	2	31	33	-2	7	6	1
合計		590	436	268	122	1,416	1,499 <sup>※2</sup>	-83	541	562 <sup>※2</sup>	-5

※1 → 2018年不参加、2019年参加

※2 → 2018年参加、2019年不参加のクロアチア(2)、ノルウェー(2)、イラン(1)、カタール(15)、レバノン(10)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。2019年のテーマは『もっとつながる。もっと楽しい。』。テクノロジーの目覚ましい進歩により、場所や時間を問わず瞬時に世界中の人たちとつながるようになったゲーム。友人や仲間と一緒に楽しむことで共有できる新たな体験や感動は、人と人との“つながり”をさらに強め、ゲームがもっと楽しくなる——。そうしたゲーム本来の価値と可能性を伝えたい、という思いを込めています。



### ●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。



### ●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37ページ。



### ●チケット

ビジネスデイ事前登録券、前売券、ゲームスクール専用券の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。会期中は会場にて当日券を販売しました。



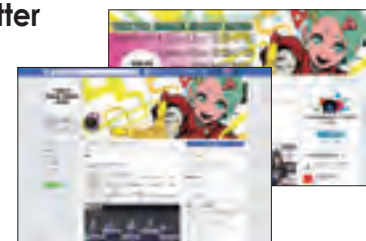
### ●公式ガイド

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。



### ●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の各Web媒体・メールマガジンに掲載配信しました。



### ●新聞広告

【掲載媒体】9月12日(木)日本経済新聞朝刊(全国版)、9月13日(金)日本経済新聞夕刊(全国版)。



### ●折込チラシ

9月14日(土)読売新聞幕張近郊各市に封入。

## 次回開催案内

---

[名称] 東京ゲームショウ2020

[会期(予定)] 2020年9月24日(木)▶9月27日(日)

[会場] 幕張メッセ

---

## 東京ゲームショウ2019 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 東京ゲームショウ事務局

お問い合わせ 日経BP 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