

東京ゲームショウ2020 オンライン オフィシャルレポート

TOKYO
GAME SHOW
2020
ONLINE



日経BP

dentsu

はじめに

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、初のオンライン開催となった東京ゲームショウは、多くの出展社にご参加いただいたほか、多数のオンライン来場者に配信番組をご視聴いただき、盛況のうちに会期を終えることができました。これも、CESA会員各社、出展社、業界関係者の皆様のご支援の賜物と、深く御礼を申し上げます。

「東京ゲームショウ2020 オンライン」は424社にご出展いただき、うち半数以上の221社が海外からとなり、グローバルイベントとしての注目度の高さが改めて明らかになりました。

また、公式出展社番組には33社が参加し、ゲームプラットフォーマーから、国内ゲーム会社、中国等の海外企業、ゲームスクールまで、バラエティに富んだラインアップになりました。

オンライン化により、会場の所在地やキャパシティ、時間の制約といった枠を超えて、これまでTGSに来場したことがない層と接点を持てるなど、リアルとは違ったメリットがあり、今後の新たな可能性が開けたのではと考えています。

ここに今年の実施内容をご報告させていただき、当イベントへのご理解を深めていただけますと幸いです。

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ご協力に御礼申し上げます。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

開催概要

[名称] 東京ゲームショウ2020 オンライン

[テーマ] 未来は、まずゲームにやって来る。

[会期] 2020年9月23日（水）～9月27日（日）

※9月23日（水）はオンライン商談のみ

[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] 株式会社 日経BP 株式会社 電通

[来場者の参加料] 無料（オンライン商談を除く）

[特別協賛] NTT東日本／NTTe-Sports 【オフィシャルネットワーク支援パートナー】
モンスターエナジー 【オフィシャルドリンクパートナー】
QUOカードPay 【オフィシャルプレミアムギフトパートナー】



TOKYO
GAME SHOW
2020
ONLINE

出展社数

424社（国内 203社／海外 221社）＜昨年：655社＞

◎ 出展社の国・地域 34カ国・地域＜昨年40カ国・地域＞

アジア・オセアニア 12カ国・地域	
国・地域	出展数
日本	203
韓国	46
中国	22
台湾	19
マレーシア	8
シンガポール	5
インドネシア	4
フィリピン	3
オーストラリア	2
バーレーン	1
ベトナム	1
香港	1

中南米 6カ国・地域	
国・地域	出展数
カナダ	20
米国	17
コロンビア	10
チリ	8
ブラジル	7
ペルー	1

欧州 16カ国・地域	
国・地域	出展数
ポーランド	13
英国	6
ドイツ	5
イタリア	3
デンマーク	3
オランダ	2
スイス	2
スウェーデン	2
スペイン	2
フランス	2
アイルランド	1
オーストリア	1
クロアチア	1
スロバキア	1
ベルギー	1
ルーマニア	1

海外出展社の出展目的

海外出展社の主目的は、

- 「自社タイトルの紹介」・・・55%
（内訳：ゲームパブリッシャー、インディーゲーム開発会社）
- 「ビジネス商談のため」・・・42%
（内訳：ビジネスソリューションサービス、ゲーム開発、アウトソーシングサービスなど）

【国・地域別出展目的の傾向】

韓国：「自社タイトルの紹介」が目的のゲームパブリッシャーやインディーが中心だが、他地域より、商談を目的にした「ゲーム開発会社」の出展が多かった。

中国：「自社タイトルの紹介」が目的のゲームパブリッシャーが多く、公式出展社番組参加企業は海外勢で最多。

台湾：自社製品の販売を目的にした出展社（物販）が他の地域よりも多かった。

その他のアジア：マレーシア、シンガポール、ベトナムから「アウトソーシングサービス」紹介目的のBtoB出展が多かった。

北米・欧州：カナダ、ポーランドはインディー出展が多かった。

中南米：チリやコロンビアは「自社タイトルの紹介」を目的にしたパブリッシャーやインディーが多いほか、チリは商談目的の「ゲーム開発会社」が目立った。

出展数

※ 1社複数出展を含んだ全出展数

432出展（国内 209／海外 223）

＜カテゴリー別＞

- ・一般：119（国内 69／海外 50）
- ・インディーゲーム：152（国内 41／海外 111） ※選考ブース：80（国内22／海外58）を含む
- ・物販：24（国内 21・海外 3）
- ・ゲームスクール：33（すべて国内）
- ・ビジネス：104（国内 45・海外 59）

出展社一覧①

出展者名	国名(和名)	出展者名	国名(和名)	出展者名	国名(和名)
◆一般カテゴリー◆					
アイ・オー・データ機器		ケムコ (KEMCO)		HyperX	台湾
IGSOFT	韓国	Kemono Games	チリ	Bucketplay	韓国
asobell (アソベル)		コーエーテクモゲームス		BattleMango	チリ
Another Indie	台湾	Koch Media	ドイツ	Punishing Gray Raven	中国
アバンギャルドチェーン		KONAMI		ハピネット	
after Time	韓国	Corsair Components	台湾	PUBG	
イーアールエス		コロバスサークル		ハムスター	
Efun		Cygames		Parogames	中国
IguanaBee	チリ	SAT-BOX		バンダイナムコエンターテインメント	
Eximius: Seize the Frontline	マレーシア	Sun-Gence		Biinyu Games Studio	コロンビア
Illusionist Animation Studio	マレーシア	SHENZHEN GPD TECHNOLOGY		BEEP	
インテル		シグナルトーク		Beep Japan	
インテンス		シックスウェーブス		Victrix & Afterglow	米国
Wizards of the Coast		シティコネクション		PUREARTS	カナダ
ウエスタンデジタル		Cine1	チリ	華為技術日本	
Warcave	ベルギー	Joymax	韓国	Five for	
Ulpo Media	チリ	Swiftpoint Z ゲーミングマウス		511GAMES	韓国
エイデータテクノロジージャパン		Super.com	英国	ファミ通 × ゲームの電撃	
AHB Games	チリ	SKYWALK	韓国	4ja Studios	チリ
AKRacing		スクウェア・エニックス		富士通コネクテッドテクノロジーズ	
NGM		SteelSeries		ブシロード	
MSY		Strictly Limited Games / ININ Games	ドイツ	Bloober Team	ポーランド
ALL iN! GAMES	ポーランド	スパイク・チュンソフト		PLAYISM	
Octeto Studios	チリ	Slashware Interactive	コロンビア	ブロッコリー	
カブコン		セガ/アトラス		ペンキュージャパン	
GameraGame	中国	ソニー・インタラクティブエンタテインメント		Poland	ポーランド
ガンホー・オンライン・エンターテイメント		ソニーマーケティング		マーベラス	
Kinetic Lab	韓国	ZOMBIE MATE	韓国	MICRO-STAR INTERNATIONAL	台湾
QooApp	台湾	DXRacer		MyDearest	
CoolGames	オランダ	DMM GAMES		マウスコンピューター	
KLabGames		ディースリー・パブリッシャー		miHoYo	
グランゼーラ		テクニカルアーツ		ミモタイプ	
グリー		デル・テクノロジー		Minglecon	韓国
クリエイティブメディア		Tencent Games	中国	MEMORY	韓国
CREST		日本eスポーツ連合		Lightning Games	中国
ゲームテクター		日本マイクロソフト		LINEKONG	中国
		NAVER CLOUD PLATFORM	韓国	Round 8 Studio	韓国
		ネットギアジャパン		Rabbithole Games	韓国

※カテゴリーごとに50音順に掲載

出展社一覧②

出展者名	国名(和名)
Lilith Games	中国
Leoful	シンガポール
レッドブルTV	
レベルファイブ	
ロジクール	
Rocky Studio	韓国
101XP	中国
◆物販カテゴリー◆	
アーキサイト	
イトーキ	
インフォレンス	
ヴィレッジヴァンガード	
AMD	
ASUS JAPAN	
A5	
EPOS Gaming	デンマーク
LG Electronics Japan	
エレコム	
エンスカイ	
カブコン	
GIGABYTE	
Crucial	
ゲームセンターCX	
コスバ	
シー・エフ・デー販売	
CGS INTERNATIONAL	台湾
スクウェア・エニックス	
Digifast	台湾
トイズ・プランニング	
TORCH TORCH	
PikattoAnime / ピカットアニメ	
Fangamer	
◆ゲームスクールカテゴリー◆	
穴吹カレッジグループ	
アミューズメントメディア総合学院	
WIZ国際情報工科自動車大学校	

出展者名	国名(和名)
大阪アミューズメントメディア専門学校	
大阪総合デザイン専門学校	
OCA大阪デザイン&IT専門学校	
太田情報商科専門学校	
神奈川工科大学	
クラーク記念国際高等学校 秋葉原ITキャンパス	
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	
仙台デザイン&テクノロジー専門学校	
専門学校岡山情報ビジネス学院	
専門学校東京クールジャパン	
総合学園ヒューマンアカデミー	
ソニー学園 湘北短期大学	
東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース	
東京工科大学	
東京コミュニケーションアート専門学校	
東京実業高等学校	
名古屋工学院専門学校	
名古屋情報メディア専門学校/KCS福岡情報専門学校/北海道情報専門学校	
名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	
新潟高度情報専門学校	
新潟コンピュータ専門学校	
日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校	
日本電子専門学校	
沼津情報・ビジネス専門学校	
バンタンゲームアカデミー	
東日本デザイン&コンピュータ専門学校	
福岡デザイン&テクノロジー専門学校	
北海道情報大学	
吉田学園情報ビジネス専門学校	
ルネサンス高等学校グループ	
◆ビジネスカテゴリー◆	
Aarki	フィリピン
OuterSpace Technology (Dalian)	中国
アクア	
アクセル	
アスク	

出展者名	国名(和名)
アソビモ	
App Annie Japan	
ADIA	中国
Aptitude X	カナダ
ANDROMEDA GAMES	韓国
アンリミ	
IDIOCRACY	韓国
IMAGICA Lab.	
INGREM	中国
Visual Dart	韓国
Winking Corporation	中国
ヴェルサス	
ADMI	韓国
Xsolla	米国
SPS	
XAC	台湾
EX4GAMES	韓国
Essencore	香港
NHN JAPAN	
エビリー	
Enjin	シンガポール
Allbreaker	コロンビア
Netherlands Pavilion	オランダ
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	
キーワーズ	
Captains	韓国
Glass Egg Digital Media	ベトナム
Crico	
GLITCH STUDIOS	韓国
Glow Production	マレーシア
Game Art & Design Studios - GADS	コロンビア
ゲームエイジ総研	
GameBCN	スペイン
5次元	
The BarkingDog Entertainment	台湾
Sun-Gence	
サン・フレア	
360channel	

出展社一覧③

出展者名	国名(和名)	出展者名	国名(和名)	出展者名	国名(和名)
C R I ・ミドルウェア		BORNSTAR SOFT	韓国	Oddone Games	韓国
Sheer Tianyi Technology	中国	Masangsoft	韓国	ONDOT	韓国
G.G KINGDOM	韓国	ManoMotion	スウェーデン	GIGABASH	マレーシア
GC Social Media Marketing	米国	MOMPOZT ANIMATION STUDIO	コロンビア	KIBOU ENTERTAINMENT	イタリア
シナリオテクノロジーミカガミ		Mie Translation Services	台湾	KillaSoft	コロンビア
Shanghai Office Okazaki	中国	ミライセンス		Grindstone	スロバキア
シリアルゲームズ		Mintegral	中国	Crown Games	
SQUEEZE PUB	韓国	MUGENUP		KIT	
CELLBIG	韓国	MEGAXUS INFOTECH (INDONESIA)	インドネシア	GameTomo	
ソニーPCL		MediBang		コーラスワールドワイド	
ダイナコムウェア		MOREGEEK ENTERTAINMENT	台湾	Cocodrilo Dog Games	コロンビア
TAIPEI GAME SHOW	台湾	Motion Technologies	韓国	SouthPaw Games	韓国
Taiwan External Trade Development Council	台湾	monoAI technology		SAMUDRA	インドネシア
Twitter	シンガポール	Youtouch	カナダ	CFK	韓国
つくるUOZUプロジェクト実行委員会		ライムライト・ネットワークス・ジャパン		SCENE INVESTIGATORS	米国
DICO		LINE		GENIESOFT	韓国
ディンプス		ラバン		JellySnow Studio	韓国
テクノブラッド		Rayking Game	中国	Shishi Studios	カナダ
design level	韓国	LEVEL UP KL	マレーシア	Shujinkou	米国
デジタルワークスエンタテインメント		Lemon Sky Studios	マレーシア	THING TRUNK	ポーランド
Dragonfly GF	韓国	六面堂		Studio Lonely Boy	カナダ
Triple Scale Games	カナダ	YDY CG	中国	ダイダロス	
任天堂		Wanin International, Taipei Branch	台湾	タスキブ	
PARK ESM	韓国			DANGEN Entertainment	
VIRTUOS	シンガポール			Team Suneat	韓国
BAHRAIN ECONOMIC DEVELOPMENT BOARD	バーレーン			2P Games	中国
バンダイナムコアーツ				Teng Tiao	台湾
Visual Light	韓国			Toii	台湾
ビヨンド				Dragon Slumber	カナダ
Billionairegames	韓国			Drone Swarm	ドイツ
Fantasy Castle	台湾			NATURAL RECORDS STUDIOS	カナダ
Facebook Japan				ナツメアタリ	
Brushup				日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校	
PLAYCASTLE	韓国			VARSAN GAME STUDIOS	ポーランド
FROSK				Pied Pipers Team	韓国
Plotrick	韓国			Binary Haze Interactive	
ボーナス・ステージ				バンタンゲームアカデミー	
ポータルウイン				PIECE OF CAKE STUDIOS	フランス

◆インディーゲームカテゴリー◆

R-Next	コロンビア
IGDA日本	
A2 SOFTWARES	ポーランド
ANSHAR STUDIOS	ポーランド
EXOR STUDIOS	ポーランド
Aeonsparx Interactive	マレーシア
WULF GAMES	コロンビア
Alien Pixel Studios	ルーマニア
エクスデザイン	
X Plus	
X.D. Network	中国
XYZ Wave	シンガポール
エム・ビー・イーインターナショナル	

出展社一覧④

出展者名	国名(和名)
Bebop Games	カナダ
Fabraz	米国
Phoenixx	
FlyteCatEmotion	
FRYOS STUDIOS	コロンビア
Play Together Studio	カナダ
Baked Games	ポーランド
ポケットベア	
While One Productions	カナダ
Magnus Games Studio	マレーシア
Mad Mimic Interactive	韓国
Maple Whispering	中国
Monster Couch	ポーランド
UNI SOFTWARE ART	台湾
Ratalaika Games	スペイン
Rootless Studio	韓国
Room-C Games	クアチア
Room6	
Lucid Dreams Studio	カナダ
Reptoid Games	カナダ
Rob0	カナダ
◆インディーゲーム(選考ブース) カテゴリー◆	
あとろそふと	
Afterburner Studios	スウェーデン
Amicable Animal	米国
ALICE IN DISSONANCE	
Altergaze	英国
IDEA Games	米国
いぬげ研究所	
Invisible Walls	デンマーク
Wayward Games	
Vladislav Tsopljak	ブラジル
Exbleative	英国
Echodog Games	米国
Evertried Team	ブラジル
ELYSIUM	中国
Electric Monkeys	ブラジル

出展者名	国名(和名)
Orbit Studio	英国
All in! Games	ポーランド
Casa Rara	カナダ
Cactus Garden	
カラッパゲームス	
Kieran Nolan	アイルランド
Kitfox Games	カナダ
Gang Gorilla Games	
Guanpeng Chen	
Kumasystem	
Glass Bottom Games	米国
Createdelic	米国
Critical Games	オーストラリア
Qrostar	
Games by Nico	フィリピン
コトリヤマ	
SAI Games	オーストラリア
Santa Ragione	イタリア
影絵ノ人	
Julian Palacios	イタリア
Skystone Games	米国
Stardust	スイス
Studio Zevere	米国
StudioInkyFox	英国
Stray Fawn Studio	スイス
Smash Mountain Studio	ブラジル
SleepingMuseum	
Salt Castle Studio	オーストリア
Sorb	ドイツ
Turtle Cream	韓国
Chainsawesome Games	カナダ
Tic Toc Games	米国
Toge Productions	インドネシア
DreamSmith Studio	中国
生高橋	
Nito Souji	
Ninja Garage	ブラジル
Nodding Heads	英国

出展者名	国名(和名)
Batterystaple Games	米国
Happy Broccoli Games	ドイツ
Barnaque	カナダ
PumpkinVR	台湾
Picogram	米国
Bigpants	カナダ
BeautifulBee	ポーランド
Hiroshi Ideno	
Finalboss, VARSAV Game Studios	ポーランド
fluckyMachine	ポーランド
Fluxscopic	カナダ
Freemercy	インドネシア
Flipstar	ブラジル
Bluecurse Studios	米国
Playdigious	フランス
Playlearn	ブラジル
Bearmask Studios	韓国
べすとまん	
Bedtime Digital Games	デンマーク
超OK	
Horousamatolune	
宮村あつき	
Moonlit	ポーランド
yona	
Ranida Games	フィリピン
Leap Game Studios and Hermanos Magia	ペルー
リクティー	



公式番組 スケジュール一覧

公式番組として、主催者番組と公式出展社番組、日本ゲーム大賞、e-Sports X、SOWNを配信。

	10:00~	11:00~	12:00~	13:00~	14:00~	15:00~	16:00~	17:00~	18:00~	19:00~	20:00~	21:00~	22:00~	23:00~	24:00~	25:00~
9 24 THU											オープニング 番組	日本 マイクロソフト	スクウェア・ エニックス	Lightning Games		
9 25 FRI	主催者番組	Gamera Game	華為技術日本	ルネサンス 高等学校 グループ	e-Sports X ナビ！ 総集編	Lilith Games	ベンキュー ジャパン	DMM GAMES	基調講演	セガ/ アトラス	ガンホー・ オンライン・ エンターテインメント	カプコン	マウス コンピューター	Efun	富士通 コネクテッド テクノロジーズ	
									センス・オブ・ ワンダー ナイト 2020							
													e-Sports X	ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2020 第1部 開幕戦		
9 26 SAT	主催者番組	ディースリー・ パブリッシャー	ハビネット	スパイク・ チュンソフト	レベルファイブ	グリー	Cygames	日本ゲーム大賞 2020 年間作品 部門 Day1	KONAMI	コーエーテックモゲームス	アイ・オー・ データ機器	Tencent Games				
				日本ゲーム大賞2020 アマチュア部門												
								e-Sports X	バスドラチャンピオンズカップ TGS2020 ONLINE	e-Sports X	マジック：ザ・ギャザリング アリーナ 土曜日の部会「MTG!」 講師にじさんじ/プログラマー がハマる元祖トレーディングカードゲームについて!					
9 27 SUN	主催者番組	LINEKONG	日本電子 専門学校	アクア	AKRacing	コーエー テックモ ゲームス	KONAMI	バンダイナムコ エンターテインメント	日本ゲーム大賞 2020 年間作品 部門 Day2	KLab Games	miHoYo	PUBG	エンディング 番組			
				日本ゲーム大賞2020 U18部門												
										e-Sports X	Red Bull Untapped Japan Qualifier by マジック：ザ・ギャザリング アリーナ					

- 公式出展社番組
- 主催者番組
- e-Sports X
- 日本ゲーム大賞
- SOWN

公式番組 視聴回数

51番組をサイマル含めて全334本配信。総視聴回数は3,160万。9番組が多言語配信。
配信先は国内ほか中国・米国を強化し、中国の総視聴数は1,397万回に。

総視聴回数 **31,606,942** (単位は「回」、下記は省略)

YouTube 4,050,963 ※英語：236,828、中国語：45,049 含む
※ユニーク視聴者数：152万人

Twitter 7,511,301 ※英語：31,841、中国語：7,710 含む

niconico 1,726,014

Twitch 875,350 ※約9割がAmazon特設サイト
※英語：10,203 含む

TikTok LIVE 98,012

Douyu (中国) 1,069,377

bilibili (中国) 2,315,761

Douyin/
Xigua/ (中国) 10,590,828
Toutiao

IGN (欧米ほか) 3,369,336 ※9月24日から10月4日までの視聴回数

中国合計
13,975,966
回

公式サイト アクセス数

公式サイトのPVは昨年比
33.2%に減少。

総ページビュー 1,460,963

※2020年8月17日～9月30日実績 3言語対応で総ページ数は約80ページ

参考データ

2019年に配信した公式動画の視聴数

基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット、日本ゲーム大賞2019の4部門、SOWN、イベントステージ「マイクラフト」、コスプレナイト、専門セッション、ニュースクラブ78本、e-Sports Xが8大会、動画クリエイター発信番組 (国内、海外)

TGS公式動画チャンネルの視聴回数

2019年は複数のプラットフォームから国内外に配信し

1,651万視聴を獲得



2019年公式サイトのページビュー

東京ゲームショー2019
サイト実績データ
(2019年6月27日～10月31日実績)

5言語 (日英韓繁簡) 対応で総ページ数は約250ページ

▶ ページビュー数：4,388,463 ←うち、公式Webサイト(スマートフォン)：2,801,594
セッション数：1,698,889 ←うち、公式Webサイト(スマートフォン)：1,084,570

公式出展社番組一覧①

9月24日 (木)

公式出展社番組35本を、4日間、1ラインで順次配信。ゲームプラットフォームや国内ゲーム会社ほか、中国企業やゲームスクールなど、バラエティに富んだラインアップに。YouTubeの同時接続数は5万～6万人に達する番組もあった。

※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。



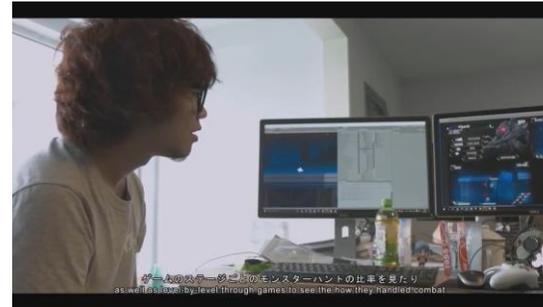
日本マイクロソフト
Xbox Tokyo Game Show
Showcase 2020

https://www.youtube.com/watch?v=viXH_qcuqHQ&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCNfOcmuxRoEbBqQ&index=1



スクウェア・エニックス
ニーアTGS2020特番
まあまあ新情報がありますスペシャル

<https://www.youtube.com/watch?v=rdeByqq6gg&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCNfOcmuxRoEbBqQ&index=3>



Lightning Games
霹靂一閃!
Lightning gamesが送る傑作3選

<https://www.youtube.com/watch?v=Vyt-s9kR6mY&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCNfOcmuxRoEbBqQ&index=4>

9月25日 (金)



Gamera Game
ガメラゲーム・ナウ!
~Tokyo Game Showスペシャル~

<https://www.youtube.com/watch?v=EQHFEEdwYS&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=2&t=0s>



華為技術日本
【HUAWEI AppGalleryでゲームをもっと楽しもう!】TOKYO GAME SHOW 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=rHzw-xd0zfg&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=3&t=0s>



ルネサンス高等学校グループ
ルネサンス高等学校グループ
eスポーツコース

<https://www.youtube.com/watch?v=6nRh45NV1qg&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=4&t=0s>



Lilith Games
“AFK アリーナ×ライキン”
TGSスペシャル公式生放送

<https://www.youtube.com/watch?v=cLs1x0LJhnM&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=6&t=0s>

公式出展社番組一覧②

9月25日 (金)



ベンキュージャパン
ベンキュージャパン株式会社
新ブランド発表会

<https://www.youtube.com/watch?v=-xNKPTYshNo&list=PLfUGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=7&t=0s>



DMM GAMES
アサルトリィ Last Bullet
「TGSラスタレ放送局」&「DMM GAMES
新作コレクション TGSスペシャル」

<https://www.youtube.com/watch?v=YuCAA0U8LQc&list=PLfUGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=8&t=0s>



セガ/アトラス
SEGA Fan Meet-Up 2020 ～すべての
セガファンに感謝をこめて～

<https://www.youtube.com/watch?v=6Njh6RZJeLU&list=P LfuGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=9&t=0s>



ガンホー・オンライン・エンターテイメント
ガンホーTGS公式特番
～キングオブゲーム実況～

<公開終了>



カプコン
CAPCOM スペシャルプログラム

<https://www.youtube.com/watch?v=OTD7pUrW9uk&list=P LfuGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=11&t=0s>



マウスコンピューター
G-Tune x G-STAR.PRO
夜更かしFall guys

<https://www.youtube.com/watch?v=75wBHPtrd6o&list=PL fUGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=14&t=0s>



Efun
新作3本立て！日本版イリュージョンコネクト
を実機プレイで初公開！

<https://www.youtube.com/watch?v=cpDvN7tKH10&list=PL fUGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=15&t=0s>



富士通コネクテッドテクノロジーズ
Presented by arrows
矢祭 YASAI TGS出張版

<https://www.youtube.com/watch?v=QIPMXM79pMM&list=P LfuGcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=16&t=0s>

公式出展社番組一覧③

9月26日（土）



ディースリー・パブリッシャー
四角い地球を救え！『デジボク地球防衛軍』TGS2020オンライン生放送

<https://www.youtube.com/watch?v=HMGvXzijk58&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrnx9ubuHFOIsttt&index=2&t=0s>



ハピネット
Happinet GAME SHOWCASE
in TGS2020

<https://www.youtube.com/watch?v=xCjLDFzdrEw&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrnx9ubuHFOIsttt&index=3&t=0s>



スパイク・チュンソフト
『サイバーパンク2077』
Night City Wire 日本特別放送

<https://www.youtube.com/watch?v=Xl4ASr6WSmE&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrnx9ubuHFOIsttt&index=4&t=0s>



レベルファイブ
LEVEL5 TGS2020 Special
Meeting

<公開終了>



グリー
GREE ANIMATION GAME SHOW
2020

<公開終了>



Cygames
シャドウバース チャンピオンズバトル
TGS2020 スペシャル生放送

<公開終了>



KONAMI
エデンズゼロ
ゲーム化&アニメ情報発表

<https://www.youtube.com/watch?v=zXJaYHl-WYcU&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrnx9ubuHFOIsttt&index=10&t=0s>



コーエーテクモゲームス
TGS2020コーエーテクモ
2大タイトル特別番組

<https://www.youtube.com/watch?v=WJVgFRHezU&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrnx9ubuHFOIsttt&index=12&t=0s>

公式出展社番組一覧④

9月26日（土）



アイ・オー・データ機器

みんなでワイワイ！ I-O ゲームチャンネル～
最新デバイスでゲームを楽しんじゃうゾ～

<公開終了>



Tencent Games

テンセントゲームズが贈る2つの大作、
ドラブラと聖闘士ライコスで今夜を盛り上がる！

<https://www.youtube.com/watch?v=oY9RUx7ChAs&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFO1sttt&index=14&t=0s>



9月27日（日）



LINEKONG

不滅のIPの継続！
イース神話のスマホゲーム時代を開く

<https://www.youtube.com/watch?v=QCTWyVeVRm8&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=2&t=0s>



日本電子専門学校

25th year
-TOKYO GAME SHOW 2020-

<https://www.youtube.com/watch?v=cLcgfDZviyE&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=3&t=0s>



アクア

eスポーツの「現代」と「未来」を語る番組
「エレスポ学園」特別版

<https://www.youtube.com/watch?v=s0YQfBWY98A&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=4&t=0s>



AKRacing

AKRacing presents「AKTalking」

<https://www.youtube.com/watch?v=wHehoXEi7bI&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=5&t=0s>

公式出展社番組一覧⑤

9月27日（日）



コーエーテクモゲームス

TGS2020コーエーテクモ特別番組
「真・三國無双」20周年記念番組

<https://www.youtube.com/watch?v=MbkTLsBj8yM&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=6&t=0s>



KONAMI

「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」吉本芸人スペシャル対決！

<公開終了>



バンダイナムコエンターテインメント

ソードアート・オンライン／SCARLET
NEXUS スペシャル生放送

<公開終了>



KLabGames

BLEACH Brave Souls “卍解” 生放送
TGSオンラインスペシャル!!

<https://www.youtube.com/watch?v=TG8Iu5GKRAI&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=9&t=0s>



miHoYo

TGS2020 原神リリース前夜！
特別放送！

<公開終了>



PUBG

PUBG JAPAN Esports conference
2020

https://www.youtube.com/watch?v=2CUMz_q_3Ik&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=11&t=0s

TOKYO
GAME SHOW
2020
ONLINE

主催者番組①

会期全体のオープニング／エンディング番組を用意したほか、各日の最初の時間に主催者番組を配信。

① オープニング番組『魁（さきがけ）！ TGS2020 ONLINE』

■ 配信時間：2020年9月24日（木）20:00～20:50

【概要】公式番組MC3名とTGS2020 ONLINEオフィシャルサポーターのはじめしゃちょーさんが4日間の見どころを紹介。

【出演】公式MC、はじめしゃちょー

https://www.youtube.com/watch?v=rM6B2TbB_xI&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCNfOcmuxRoEbBqQ&index=1

② 『2021年に向けたゲーム業界最新技術トレンド』

■ 配信時間：2020年9月25日（金）11:00～11:50

【概要】新型ハードウェア、最新ゲームを描き出すゲームエンジン、VRやARなどの新しいデバイス、クラウドサービスなど、ゲーム業界をけん引するさまざまな最新技術トレンドを、ゲーム業界の重鎮3人がパネルディスカッション形式で語った。

【出演】新 清士氏（ゲームジャーナリスト）

築瀬 洋平氏（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン プロダクト・エヴァンジェリスト / 教育リード）

西川 善司氏（テクニカルジャーナリスト）

【モデレータ】東 将大（日経BP 日経クロステック / 日経エレクトロニクス記者）

<https://www.youtube.com/watch?v=IQy0bNB-e54&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=2>

③ 『e-Sports X全ての大会の見どころがわかる！ 「10分でわかる！e-Sports Xナビ」総集編』

■ 配信時間：2020年9月25日（金）15:00～15:50

【概要】「eスポーツ初心者向け」事前番組として大会ごとに制作。4大会分の番組をまとめて配信し各大会への興味・関心を高め、視聴への導線をつかった。

【出演】児嶋 一哉 ほか

<https://www.youtube.com/watch?v=4zszlZpw8-8&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=5>

④ 基調講演 『未来は、まずゲームにやって来る。』

■ 配信時間：2020年9月25日（金）19:00～19:50

【概要】次世代機の登場や、e-Sports人口の増加など、ゲームの可能性が広がる一方、COVID-19の影響により、ゲームの制作現場が変化。ゲームをとりまくちょっと先の日常を、国内パブリッシャーおよびディベロッパーの代表4者が語った。

【出演】内山 大輔氏（バンダイナムコスタジオ 代表取締役社長）

竹内 潤氏（カプコン 常務執行役員 CS第一開発統括 兼 第一開発部長）

谷淵 弘氏（コナミデジタルエンタテインメント「パワフルプロ野球」「プロ野球スピリッツ」シリーズエグゼクティブディレクター）

浜口 直樹氏（スクウェア・エニックス 第一開発事業本部 デイビジョン1 マネージャー）

FINAL FANTASY VII REMAKE 共同ディレクター）

【コーディネーター】林 克彦氏（KADOKAWA Game Linkage ファミ通グループ代表）

<https://www.youtube.com/watch?v=C1FEZVDNj90&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=12>



①



②



③



④

主催者番組②

⑤『2020年版 eスポーツの楽しみ方』

■ 配信時間：2020年9月26日（土）10:00～10:50

【概要】プロeスポーツチーム、スポンサー企業、デバイスメーカーと異なる分野のキーパーソン3名がeスポーツの最前線の変化についてディスカッション。

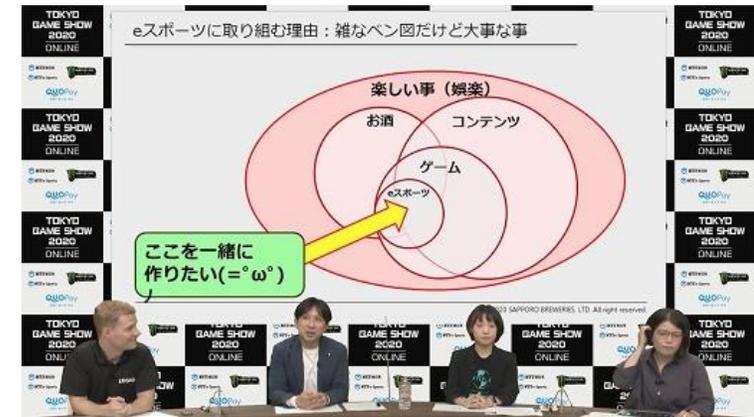
【出演】西谷 麗氏（Rush Gaming CEO、Wekids CEO）

福吉 敬氏（サッポロビール コミュニケーション開発部 メディア統括グループ シニア メディア プランニング マネージャー）

デビット・ベネット氏（レノボ・ジャパン社長）

【モデレータ】平野 亜矢（日経BP日経クロストrend副編集長）

https://www.youtube.com/watch?v=69hpnJL_x3o&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIstt&index=2



5

⑥『Nintendo Switch(™)でゲームを作って「ゲームクリエイターになろう!」』

■ 配信時間：2020年9月27日（日）10:00～10:50

【概要】子ども向け主催者番組。ゲームクリエイターになりたいと考える子どもと、その保護者に向け、Nintendo Switchでゲームを作って遊べるPachicom4で実際にプログラミングをする様子を見せながら、ゲームクリエイターの仕事を解説した。

【出演】八カセ＝小林貴樹氏（スマイルブーム社長）

生徒＝うい氏（動画クリエイター）

<https://www.youtube.com/watch?v=DCnW7t9yX5Q&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=2>



6

⑦エンディング番組

『TGS2020 ONLINEファンミーティング～2021年に向けて～』

■ 配信時間：2020年9月27日（日）24:00～24:50

【概要】メインMC3人とオフィシャルサポーターのはじめしゃちょーさんをはじめ、メディアの編集者から事務局スタッフまで、それぞれの目線で4日間のTGS2020 ONLINEを振り返りながら、2021年の展望を語った。

【出演】公式MC3人

はじめしゃちょー

メディアパートナー編集長・ライター

運営事務局担当

https://www.youtube.com/watch?v=Z7HZ74J_6gM&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=16



7

e-Sports X (クロス) タイトル一覧

3日間で4大会を開催し、YouTube、Twitch、Twitter、ニコニコ動画等でサイマル配信。

9/25(金)			
TIME		CONTENTS	配信プラットフォーム
① 23:00-26:00	カプコン	ストリートファイターリーグ Pro-JP 2020 第1節 開幕戦	YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画/bilibili/DOUYU
9/26 (土)			
TIME		CONTENTS	配信プラットフォーム
② 18:00-21:00	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	パズドラチャンピオンズカップ TGS2020 ONLINE	YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画/DOUYU
③ 21:00-24:00	ウィザーズ・オブ・ザ・コースト	マジック : ザ・ギャザリング アリーナ 土曜夜の緊急"MTG" !	YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画
9/27 (日)			
TIME		CONTENTS	配信プラットフォーム
④ 19:00-22:00	Red Bull TV	Red Bull Untapped Japan Qualifier by マジック : ザ・ギャザリング アリーナ	YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画



①



②



③



④

e-Sports X (クロス) 視聴数

e-Sports X全体 (4社合計) の総視聴数は639,821回。

	YouTube	twitch	Twitter	Periscope	ニコニコ動画	bilibili (カプコン)	Douyu (カプコン/ガンホー)	合計
2020年 4社合計の視聴数	184,314	1,810	207,420	79,149	22,135	70,605	74,388	639,821
2019年 7社合計の視聴数 (参考データ)	15,242	92,874	47,247	—	150,888	—	—	

e-Sports X (クロス) 事前ナビ番組

「TGSらしいeスポーツ初心者向け」動画として、『e-Sports X全ての大会の見どころがわかる！「10分でわかる！e-Sports Xナビ」』を大会ごとに制作。4番組を会期前からYouTubeで配信し、各大会への興味・関心を高め、視聴への導線をつかった。

【ストリートファイターリーグ Pro-JP 2020】



視聴数：6,970回

【マジック：ザ・ギャザリング アリーナ】



視聴数：16,432回

【パズドラチャンピオンズカップ】



視聴数：2,202回

【Red Bull Untapped】



視聴数：3,357回

インディーゲーム 選考出展／SOWN2020

インディーゲーム選考出展（無料出展枠）には、21カ国から371件の応募があり（過去最高の応募数）、その中から80社／タイトルを選考。さらに審査を経てセンス・オブ・ワンダー ナイト 2020（SOWN2020）ファイナリストを8組選出。うち6組が日本以外から参加。SOWNも初のオンライン開催となった。

<協賛> ソニー・インタラクティブエンタテインメント 任天堂

インディーゲーム選考出展 <地域別出展数>

国名	数	国名	数	国名	数	国名	数	国名	数	国名	数
日本	22	ポーランド	5	デンマーク	2	韓国	2	フランス	1	台湾	1
米国	11	英国	5	ドイツ	2	フィリピン	2	アイルランド	1		
ブラジル	7	オーストラリア	2	インドネシア	2	スイス	2	ペルー	1		
カナダ	6	中国	2	イタリア	2	オーストリア	1	スウェーデン	1		

SOWN2020 視聴結果

9月25日（金）17:00～19:00

視聴回数 YouTube : 38,744 Twitter : 126,480
Twitch : 13,277 niconico : 4,752

インディーナイトパーティー

SOWN2020配信後の19:30～21:30に、インディーゲーム開発者およびビジネスマッチング登録者を招待して、オンライン会議システム「Gather」（右画像）上でインディーナイトパーティーを開催。海外参加者を含め、最大同時接続数204人で、閉会まで100人以上が参加。

展示ブース内でXボタンを押すと
出展社紹介ページが開く



日本ゲーム大賞2020

本年度で24回目を迎えた「日本ゲーム大賞2020」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された作品を対象とする「年間作品部門」、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作品を対象とする「U18部門」の4つのカテゴリで開催。

各受賞作品の発表・表彰の様子は、「東京ゲームショウ2020オンライン」の公式番組としてライブ配信（サイマル配信）をした。

なお、「東京ゲームショウ」に出展される未発売作品を対象に来場者投票を募集する「フューチャー部門」は、「東京ゲームショウ2020」がオンライン開催となったことから、本年度の選考はなしとした。

代わって、CESA公認イベントとして『ゲームの電撃』『ファミ通』『Vジャンプ』『4Gamer.net』の4メディア合同で、出展された未発売作品を対象に一般投票を行う、『東京ゲームショウ特別企画 / メディアアワード2020』を開催。ゲームユーザーが注目する新作を紹介した。

日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 受賞作品

「年間作品部門」は、2020年4月13日～7月24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。「大賞」には、一般投票における多数の支持に加え、日本ゲーム大賞選考委員により、2019年度を象徴するに最もふさわしい作品として、『あつまれ どうぶつの森』（任天堂株式会社）が選ばれた。

受賞	タイトル	社名	プラットフォーム
大賞	あつまれ どうぶつの森	任天堂株式会社	Nintendo Switch
優秀賞	あつまれ どうぶつの森	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	十三機兵防衛圏	株式会社アトラス	PlayStation®4
	DEATH STRANDING	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PlayStation®4 / Windows®
	仁王2	株式会社コーエーテクモゲームス	PlayStation®4
	ファイアーエムブレム 風花雪月	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	ペルソナ5 ザ・ロイヤル	株式会社アトラス	PlayStation®4
	ポケットモンスター ソード・シールド	株式会社ポケモン	Nintendo Switch
	モンスターハンターワールド：アイスボーン	株式会社カプコン	PlayStation®4 / Xbox One / Windows®
	龍が如く7 光と闇の行方	株式会社セガ	PlayStation®4
	リングフィット アドベンチャー	任天堂株式会社	Nintendo Switch
特別賞	ドラゴンクエストウォーク	株式会社スクウェア・エニックス	iOS / Android OS
ベストセールス賞	ポケットモンスター ソード・シールド	株式会社ポケモン	Nintendo Switch
グローバル賞 日本作品部門	ポケットモンスター ソード・シールド	株式会社ポケモン	Nintendo Switch
グローバル賞 海外作品部門	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア	ACTIVISION / Infinity Ward	PlayStation®4 / Xbox One / Windows®
ゲームデザイナーズ大賞	Baba Is You	Hempuli	Nintendo Switch / Windows®
経済産業大臣賞	あつまれ どうぶつの森 開発チーム		

「経済産業大臣賞」は、『あつまれ どうぶつの森 開発チーム』に贈られた。本作をきっかけに、久しぶりに据え置き型ゲーム機でのプレイを再開したユーザー、さらには初めて据え置き型ゲーム機を購入したという声も多く、ゲームユーザーの裾野を大きく拡大。

さらには、自分だけの衣装などをデザインして、オンライン上でプレイヤーに公開できるゲーム内機能「マイデザイン」を実在する様々なブランド・企業が活用。海外の有名美術館が所蔵品をアイテム化し、データを提供するなど、他分野のファンからも注目を集めた点なども含め、当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った。

クリエイターの視点で独創性や斬新性を基準に選出される「ゲームデザイナーズ大賞」は、桜井政博氏を審査員長とする計10人のトップクリエイターが選考にあたり、本年度の受賞作品として『Baba Is You』（Hempuli）を選出した。

日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 発表イベント：1日目

経済産業大臣賞、グローバル賞、特別賞、ベストセール賞、ゲームデザイナーズ大賞の各賞を発表。受賞者はビデオメッセージで出演。

日時：9月26日（土）19：00～19：50
司会：伊集院 光（タレント）
 柴田 将平（フリーアナウンサー）
ゲスト：西岡 美道（電撃ゲームメディア編集長）
 嵯峨 寛子（週刊ファミ通編集長）

経済産業大臣賞
「あつまれ どうぶつの森 開発チーム」



ゲームデザイナーズ大賞
「Baba Is You」



グローバル賞日本作品部門
「ポケットモンスター ソード・シールド」



グローバル賞海外作品部門
「コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア」



特別賞
「ドラゴンクエストウォーク」



ベストセールス賞
「ポケットモンスター ソード・シールド」



司会が受賞作品を発表、ゲストを交えてのトークを展開



ゲームデザイナーズ大賞は、審査員長桜井氏による発表とデモプレイをVTRで放映



バーチャルスタジオの様子



日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 発表イベント：2日目①

優秀賞10作品、優秀賞の中から大賞を発表。各受賞作品に寄せられた一般投票者からのコメントを画面で紹介。受賞者はビデオメッセージで出演。

日時：9月27日（日）19：00～19：50

司会：伊集院光（タレント）
柴田将平（フリーアナウンサー）

ゲスト：林克彦（ファミ通グループ代表）
伊能昭夫（Vジャンプ・最強ジャンプ編集部 編集長）

優秀賞
「リングフィットアドベンチャー」



優秀賞
「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」



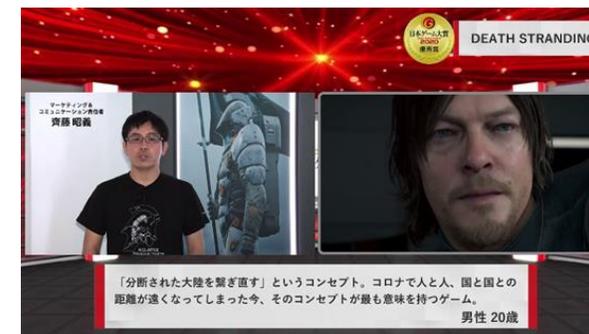
優秀賞
「ポケットモンスター ソード・シールド」



優秀賞
「十三機兵防衛圏」



優秀賞
「DEATH STRANDING」



優秀賞
「ファイアーエムブレム 風花雪月」



司会が受賞作品を発表、ゲストを交えてのトークを展開



優秀賞 各受賞作品に寄せられた一般投票者からのコメントを紹介。

今まで自宅でのトレーニングが続きませんでした。育休中でもあり、またコロナ禍を受けてジムでのトレーニング等は全くできず困っていましたが、女性 30歳

「分断された大陸を繋ぎ直す」というコンセプト。コロナで人と人、国と国との距離が遠くなってしまった今、そのコンセプトが最も意味を持つゲーム。男性 20歳

バーチャルスタジオの様子



日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 発表イベント：2日目②

優秀賞

「モンスターハンターワールド：アイスボーン」



優秀賞

「龍が如く7 光と闇の行方」



優秀賞

「仁王2」



優秀賞・大賞

「あつまれ どうぶつの森」



司会の伊集院氏が、大賞受賞作品「あつまれ どうぶつの森」を発表。
発表後、一般投票者から同作品に寄せられたコメントの数々を紹介しエンディングへ。



日本ゲーム大賞2020 アマチュア部門 受賞作品

「アマチュア部門」は3月1日に応募受付を開始し、新型コロナウイルス感染症の影響を踏まえ、締切を6月14日まで2週間延長した。今年、「音」そのものをテーマに作品を募集し、427作品の応募があった。選考にあたっては、ゲームクリエイターやゲームメディア編集者による作品紹介映像の視聴審査と試遊審査を行い、11作品を受賞作品として選出、発表した。

受賞	タイトル	受賞者名	学校名	プラットフォーム
大賞	OVEROIL CRABMEAT	CRAB	ECCコンピュータ専門学校	パソコン
優秀賞	OVEROIL CRABMEAT	CRAB	ECCコンピュータ専門学校	パソコン
	ShakaBomb	ShakaBombs	トライデントコンピュータ専門学校	パソコン
	bluem	jack	名古屋大学	パソコン
	ミチなる間欠泉	ProjectGG	HAL名古屋	パソコン
	れでいおの大脱出	ぎゃば	HAL大阪	パソコン
佳作	アマズル	アマズル	東京デザインテクノロジーセンター専門学校	パソコン
	ウォーターキャリー	雨天決行	ECCコンピュータ専門学校	パソコン
	クラビティ	ON PRODUCTION	HAL東京	パソコン
	スプラッチュ	sabaEater	HAL大阪	パソコン
	Diver	田中組	日本工学院専門学校	パソコン
	ボルカノン	トクシン研究所	HAL東京	パソコン

日本ゲーム大賞2020 アマチュア部門 発表授賞式

ファイナリストとなった11作品の中から大賞、優秀賞、佳作の各賞を発表。
受賞者はリモートで参加、審査員より選考理由を制作者へ伝えた。

日時：9月26（土）13：00～14：55

司会：柴田 将平（フリーアナウンサー）

前田 美咲（フリーアナウンサー）

<主催者代表挨拶>

齋藤 直宏（CESA人材育成部会 部会長）

オープニング



主催者代表 挨拶



ファイナリスト 制作チーム紹介



ファイナリスト 作品紹介



ファイナリスト 選考理由説明



優秀賞発表



優秀賞 選考理由説明



優秀賞 全受賞者紹介



大賞発表～受賞者インタビュー



日本ゲーム大賞2020 U18部門 受賞作品

「U18部門」は2月3日に応募受付を開始し、新型コロナウイルス感染症の影響を踏まえ、締切を6月28日まで1カ月間延長した。

応募作品の中から、一次審査、予選大会を勝ち残った6タイトルによる決勝大会を実施。

決勝大会では、事前の試遊審査と決勝大会当日に行われた開発者自らが作品のポイントを紹介するプレゼンテーション審査の結果を総合的に評価し、各賞を決定、発表した。

受賞	タイトル	受賞者名	学校名
金賞	ラビィとナビィの大冒険	藤澤 秀彦	芝浦工業大学附属高等学校
銀賞	void	夏目 駿	静岡県立磐田南高等学校
銅賞	カラクリショウジョの涙と終	合田 晴哉	神奈川県立神奈川総合高等学校
	ROLL THE DICE	宇枝 礼央	杉並区立東原中学校
	Stellar Steam	須田 隆介	コードアカデミー高等学校
	Terrarium	I want to beat SUIKA!! 伊豫 冬馬、園部 絃羽、中村 和明	茨城県立竹園高等学校

日本ゲーム大賞2020 U18部門 決勝大会

決勝へ進出したファイナリスト6作品への事前試遊審査と当日のプレゼンテーション審査の総合評価で金賞、銀賞、銅賞の各賞を決定。受賞者はリモートで参加した。

日時：9月27（日）13：00～15：15

司会：時田 貴司（スクウェア・エニックス）
横町 藍（フリーアナウンサー）

＜主催代表挨拶＞

齋藤 直宏（CESA人材育成部会 部会長）
庄司 卓（CESA人材育成部会 副部会長）

オープニング



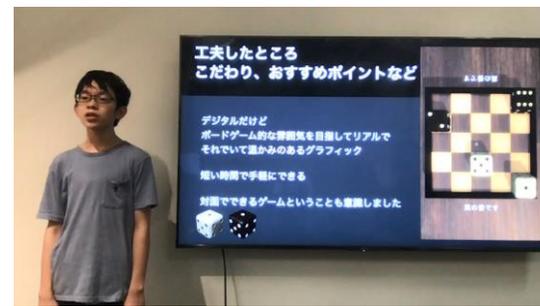
主催者代表 挨拶



審査員紹介



ファイナリストのプレゼンVTR放映～審査員との質疑応答



全制作者へのインタビュー



受賞作品発表



大賞発表～受賞者インタビュー



主催者代表 総括



公式番組 視聴者コメント

【オンライン開催に関するコメント】

- ・オンラインすごく良かった
- ・むしろオンラインだからこそゲームショウに参加できたわ
- ・現地に行けないので来年以降もオンライン配信たくさんやってほしい
- ・アーカイブで見れるのがありがたいねえ
- ・地域格差が是正される
- ・確かに普段行かなそうな企業の情報が気軽に見られてよかったな
- ・でもオンラインだからこそみんなと楽しめてるって気持ちはある
- ・オンラインで気軽に参加できてよかった
- ・オンラインはオンラインの良さがあるしな
- ・全国からTGSに参加できたのは大きいよなあ
- ・物販はこの方が断然いいねえ
- ・無料でここまでやってくれて・・・感謝です
- ・いつもに比べると情報少なかったような
- ・幕張行けないのは残念ではある
- ・本当は会場行きたかった
- ・やっぱ現地行きてえわ
- ・今年いつも通りなら実機プレイできたんやろなPS5
- ・来年は幕張メッセでできますように
- ・やっぱり現地で試遊したり祭りの空気を楽しむのが良い。
来年は幕張行きたいなあ
- ・試遊できないのが残念
- ・現地を歩き回るとの違って偶然の出会いが無かったな
- ・やっぱオフラインの良さっていうのが際立ったオンライン東京ゲームショウだったなあ
- ・来年は生で拝見できることを楽しみにしています

【番組に関するコメント】

- ・いよいよ東京ゲームショウの開幕だ
- ・この時間にお酒飲みながらゲームショウを楽しめるっていいな
- ・しかし海外勢のコメントがこんなに多いと驚くなw
- ・非常に興味深いセッションだった。ビジネスの立場からビジョンを持って熱くeスポーツを盛り上げようとする人たちがこんなにいるのなら、今後のeスポーツ界はもっと発展しそう
- ・実業団対抗のゲームリーグはいいね
- ・意外とわかりやすい
- ・短い時間だったけど面白かった
- ・民度の高い配信やな
- ・勉強になったわあ
- ・2時間枠くらいでじっくり聞いてみたい内容だった
- ・技術系のトークは夢が広がってワクワクする
- ・もうおしまいかなぁ今年も完全オンラインだったけどめっちゃ面白かったわ
- ・何か、このまま寝るのが寂しくて来てしまいました
- ・来年は今年の方まで、新作の試遊したいです
- ・エンディング感慨深い
- ・オンラインでも意外と現地行った後の寂しさみたいなのは感じちゃうね
- ・来年は無事に開催できますように（一人）
- ・中止にせず、オンラインでの開催ありがとうございました
- ・あのお祭りみたいな空気とはまた違った良さを感じた
- ・何だかんだで、各配信に張り付きっぱなしだったなあ

Amazon企画① Amazon特設会場

Amazon.co.jp上にTGS特設会場を設置し、本格的なライブコマースを実施

TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

SELECT STAGE
ライブ配信

EVENT GUIDE
発表・出版社

TGS MARKET
特設会場

最新のビデオ

tokyogameshow1さんをフォローして、ライブ配信が始まったら通知を受け取りましょう

TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

[TGS2020 ONLINE] エンディング番組...

東京ゲームショー2020 オンラインは終了しました。
たくさんのご来場ありがとうございました。

01 MAIN STAGE メインステージ

あらゆるゲーム関連企業・団体による新作タイトルの発表など最新情報をお届けする番組や、オープニングイベント、最新トピックスがわかるトークセッションなど、TGSでしか見れない様々な番組をお楽しみください!

TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

VIDEOS
最近の配信・ビデオ

PLAY LIVESTREAM
ライブ配信を再生

[TGS2020 ONLINE] エンディング 09月27日 14:52

[TGS2020 ONLINE : PUBG] 09月27日 12:52

[TGS2020 ONLINE : miHoYo] 09月27日 11:55

[TGS2020 ONLINE :] 09月27日 10:53

[TGS2020 ONLINE] 日本ゲーム 09月27日 09:51

TIMETABLE
タイムテーブル

09.24 09.25 09.26 09.27

01 MAIN STAGE メインステージ ENTER

※番組内容は変更となる場合がございます

20:00
20:50

01 オープニング番組
「魁(きまぎけ) | TGS2020 ONLINE」
公式番組MC3名とTGS2020 ONLINE
オフィシャルサポーターのはじめしゃ
ちゅーさんが、4日間の見どころを余
すことなく紹介します。

出演：渡辺漁夫、平岩康佑、田口周
平、はじめしゃちゅー

21:00
21:50

日本マイクロソフト
Xbox Tokyo Game Show
Showcase 2020

Xbox Tokyo Game Show Showcase
では、ゲームを愛するすべての方に楽し
んでいただける内容をお届けしま
す。

最新のゲームや日本国内のパートナー
やプレイヤーによるコンテンツ、そして
Xbox を取り巻くサービスに関する
最新情報※をご用意しています。

※今年の後半に発売予定の次世代ハード
ウェアである「Xbox Series X」に
関する発表は予定していません。

XBOX

22:00
22:50

スクウェア・エニックス
ニアTGS2020特番まあま
新情報がありますスペシャル

7NiR Replicant
ver.1.22474487139...
7NiR Re[in]carnations
7NiR Automataの最新情報を
まあまお届けいたします

EXHIBITORS
出展社

PLATINUM ZONE

SQUARE ENIX
スクウェア・エニックス

SQUARE ENIX

ENTER

Microsoft
マイクロソフト

新登場
XBOX
SERIES X

より速く。よりパワフルに。

ENTER

GOLD ZONE

Cygames
サイゲームズ

OCULUS
オキュラス

PAR-MAN
パラマン

※会期終了していますが、ページは残っておりますのでアクセスしてご参照ください ※「TGS Amazon」などで検索いただくとご覧いただけます
<https://www.amazon.co.jp/adlp/tokyogameshow2020>

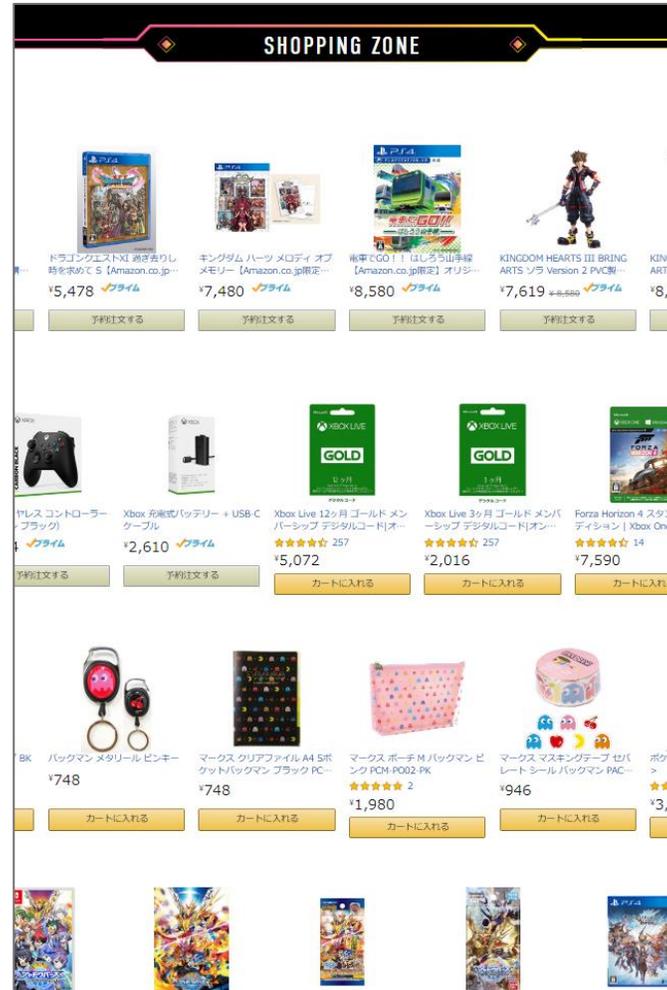
Amazon企画② 物販

Amazon特設会場内に、さまざまな物販導線を設置

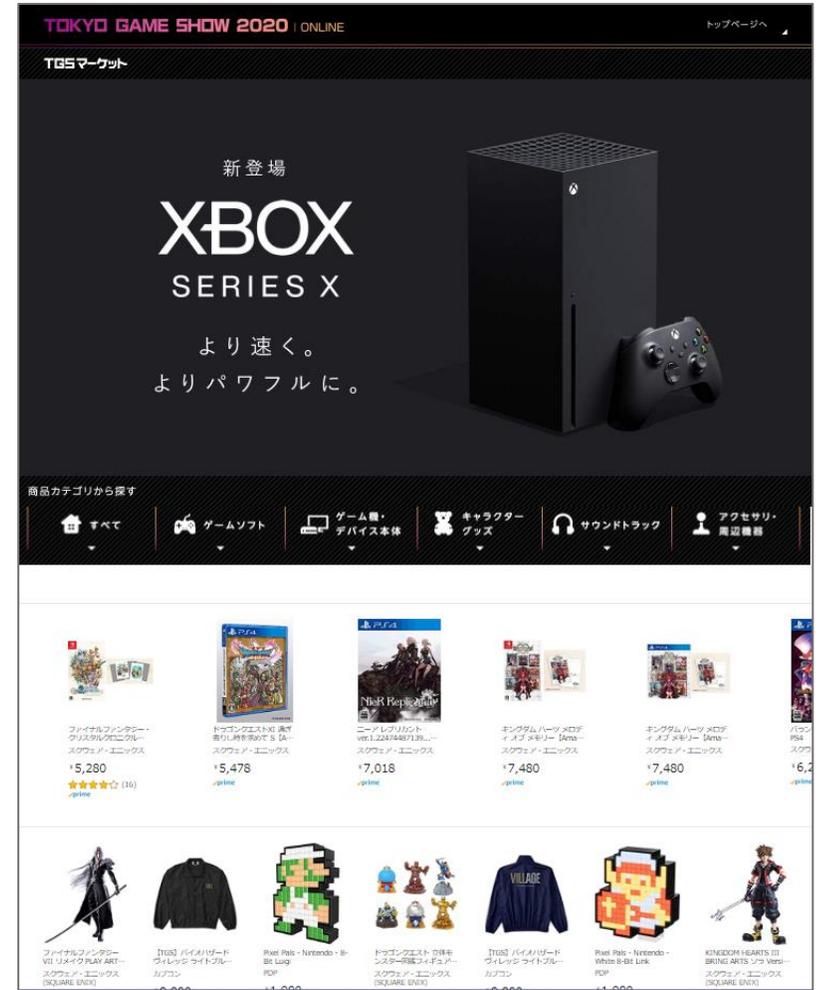
▼ Amazonトップページ | タイマー式商品出現機能付き



▼ Amazonトップページ SHOPPING AREA



▼ Amazon物販会場



Amazon企画③ ライブコマース

情報解禁のタイミングに合わせて、タイマー設定した商品が出現し、話題に

▼商品発表前



▼ライブ配信にて、商品発表後



ライブ配信中の商品紹介タイミングでタイマーにより商品が出現

▼日本ゲーム大賞 受賞作品発表前



▼ライブ配信にて、受賞作品発表後 すべての受賞作品が購入できるように



結果発表直後に商品カートが出現!

Amazon企画④ 新たなスポンサーメリット

オンラインならではの新たなスポンサーメリットを提供

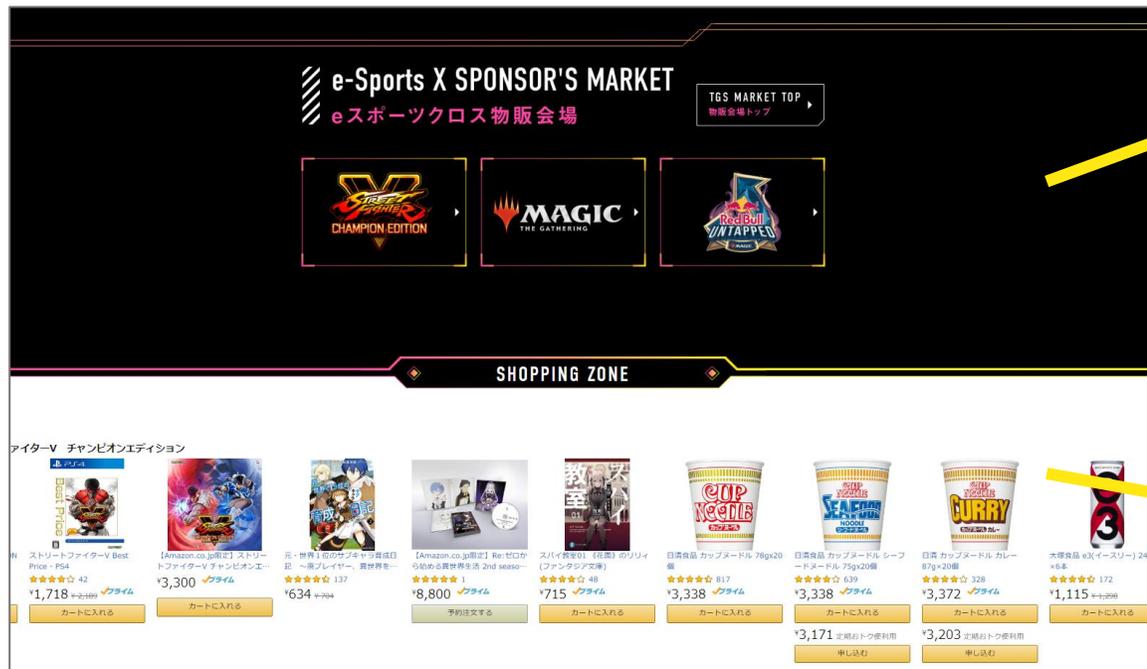
eスポーツX 競技協賛社には、

- ・競技協賛社（ゲームメーカー）用の商品購入ページ
 - ・大会スポンサー用の商品紹介
- の2つの商品購入動線を用意し
ロゴ露出に留まらないスポンサーメリットを提供

▼競技協賛社（ゲームメーカー）用の商品購入ページ



▼大会スポンサー用の商品紹介



Amazon企画⑤ 協賛実績

「売りにつながる」プランで協賛＆参加募集し、41社が参画（昨年度比+46%）

プラチナプランでは、新作発表のライブ動画をみながら、その場ですぐに購入（予約）可能なライブ配信内容に合わせて商品カートを出す、特別仕様（タイマー式商品出現機能）も実装。

プラチナプラン

- 個別特集ページ制作
 - ライブ動画配信枠埋め込み
 - トラフィック誘導広告枠
- TGS特設会場内ブランドナビゲーション内個別特集ページリンク
- TGS特設会場内ライブ動画紹介枠
 - ライブ動画連動商品表示（2回まで）
- TGS特設会場内バナー（ヒーロー）
- TGS特設会場トップ目玉商品紹介
- ターゲティングメール配信（※）
- TGS特設会場TGSマーケット誘導枠
- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名/ロゴ記載（個別特集ページへのリンク付き）
- 協賛社様サイトへの外部リンク設置可能

2社実施

ゴールドプラン

- 個別特集ページ制作
 - ライブ動画配信枠埋め込み
- TGS特設会場内バナー（大）
- ターゲティングメール配信（※）
- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名/ロゴ記載（個別特集ページへのリンク付き）
- 協賛社様サイトへの外部リンク設置可能

3社実施

シルバープラン

- 個別商品集約ページ制作
- TGS特設会場内バナー（中）
- ターゲティングメール配信（※）
- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名/ロゴ記載（個別商品集約ページへのリンク付き）

4社実施

出品のみ

- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名記載

32社実施

Amazon企画⑥ 協賛社一覧

プラチナプラン

- スクウェア・エニックス
- マイクロソフト

ゴールドプラン

- Cygames
- バンダイナムコエンターテインメント
- Facebook (Oculus)

シルバープラン

- コナミデジタルエンタテインメント
- アイ・オー・データ機器
- LG Electronics Japan
- EPOS Japan

出品のみ

- アーキサイト
- Ampus
- イトーキ
- インフォレンズ
- ASUS JAPAN
- A5
- エムエスアイコンピュータージャパン
- エレコム
- カプコン
- アスク
- クリエイティブ・メディア
- Crucial (マイクロンジャパン)
- コーエーテックモゲームス
- コロンバスサークル
- SAT-BOX
- サンディスク
- シー・エフ・デー販売
- シティコネクション
- SteelSeries
- DXRacer
- 日本イー・エム・ディ
- 日本ギガバイト
- ネットギアジャパン合同会社
- PUBG JAPAN
- Beep Japan
- Performance Designed Products
- 華為技術日本
- ふぁーすとすてつぷじゃぱん
- ベンキュージャパン
- マウスコンピューター
- レベルファイブ
- ロジクール

Amazon企画⑦ 協賛実績

▼協賛社様ページ例：スクウェア・エニックス様

TOKYO GAME SHOW 2020 | ONLINE

SELECT STAGE
ライブ配信

EVENT GUIDE
概要・出演表

TGS MARKET
開催会場

SQUARE ENIX®

最新のビデオ

SE SQUARE ENIX スクウェア・エニックス

SQUARE ENIX PRESENTS at TGS 2020 Online: 豪華メッセージからオンライン上に舞台を移して今年もスクウェア・エニックスの最新情報を放送プログラムにのせてもりださにお届けします!

VIDEOS
過去の配信

FEATURED ITEMS
LIVEステージ内で紹介された注目商品

NieR Replicant

ゲーム本編 / 関連商品はこちら

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III

スクウェア・エニックスの最新作

FINAL FANTASY VII REBIRTH

公式サイトはこちら

東京ゲームショウ2020 オンライン
スクウェア・エニックスストア
@Amazon.co.jp

> のぞいてみる!

SQUARE ENIX.

SHOPPING ZONE

NieR Gestalt Replicant シルバー リフレックスの衣装	キングダム ハーツIII クラウド クラウド	キングダム ハーツIII アリス ルビーの衣装	キングダム ハーツIII リン シートの衣装
¥18,480	¥9,456	¥3,500	¥550
予約する	カートに入れる	カートに入れる	カートに入れる

KINGDOM HEARTS III BRING ARTS 1/10スケールフィギュア	KINGDOM HEARTS III BRING ARTS 1/10スケールフィギュア	KINGDOM HEARTS III BRING ARTS 1/10スケールフィギュア	FINAL FANTASY XIV アリス クラウドの衣装			
¥7,659	¥8,730	¥9,548	¥25,300	¥1,650	¥1,760	¥1,760
予約する	予約する	予約する	予約する	予約する	予約する	予約する

FINAL FANTASY VII REBIRTH クラウドの衣装						
¥7,471	¥6,556	¥5,740	¥7,480	¥5,124	¥3,135	¥1,073
予約する	カートに入れる	カートに入れる	カートに入れる	予約する	予約する	予約する

Amazon企画⑧ 集客動線



TGS公式ページ



各種TV、Webなどのメディア（画像はFNN、日経オンライン）



ADネットワーク



Amazonターゲティングメール



Amazon TGS特設ページ



Amazon Topページ



Amazon Topページ



ビデオゲームストア



ビデオゲーム各商品ページ



PCサイトではビデオゲームストアにTGSグローバルナビを設置

注目のカテゴリ

Amazon企画⑨ ユーザーの声

※SNSより一部抜粋

Amazonのアプリを開いたらTGS特集やっててその場で予約できちゃうUX
体験最高でした😄😄😄

イベントを見ながら並ばない物販に行ってる感覚最高じゃん😄😄😄財布
が泣くけどね(買うけどね)

ゲームショウのAmazon特設会場、動作軽くて見やすいし買い物もできちゃ
うしいいな～

TGSオンラインを体系的に見るには、アマゾンのサイトが良い説。

amazonとTGS ONLINEで連携して買い物できるようになってるの、なかなか
うまい取り組みだなあ

今回、Amazon側のTGSがなかなか面白かったです。公式じゃなくて、そっ
ち見ちゃって、ついついポチりそうに。。。👉

Amazon内のTGS特設サイト、
見やすいしカッコイイ！

AmazonのTGSページがつよい

TGS見に行けないけど、オンラインがあるのほんと素晴らしい
Amazonの特設ページからグッズも買えるの最高か？

TGSオンラインはAmazonの物販に目が行ってしまうよー

AmazonにTGSオンライン会場が設けられている!!! いやー！楽しいな
あ————!!!!

TGSのオンライン開催は面白い体験でしたね
SNS見てれば自分好みの情報は流れて来るんですけど、リアルイベントの魅力
であるフラフラ会場歩いてたら偶然面白そうなの見つけて遊んだら俺に刺
さりまくりゲーだった！みたいなのが起こり辛いかな。
そのうちAmazonみたいにお勧めが流れて来るようになるのかも

東京ゲームショウ2020オンラインのAmazon特設会場見てたら、いつの間
にか買い物かごに入っていました(笑)

#TGS2020 特設ページ見てたらドラクエのメタルフィギュア全部欲しくなる
な。

ビジネスマッチングシステム①

出展社・一般参加者がオンライン上で商談や協賛セミナー動画を視聴できる仕組みを用意。

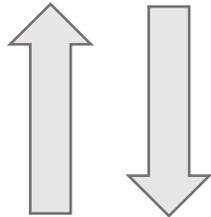
出展社

アカウント追加無制限、出展社同士、
来場者とのマッチング（商談）可



登録（無料）

リード
提供



協賛



スポンサーシップセッション（オンデマンド）

事前収録したプロモーション動画を、ビジネス
マッチングシステム内で公開
（協賛：バーレーン経済開発委員会）

ビジネスマッチングシステム



東京ゲームショウ2020 オンライン ビジネスマッチング

探す 企業一覧 スケジュール

ALL おすすめ 受発者 出展社 お気に入り



- ※基本は、すべての出展社が登録
（利用を希望しない場合の非表示も対応）
- ※出展社をカテゴリーに分けて掲載
（一般、ビジネス、ゲームスクール、インディーなど）
- ※出展社の「目的」に沿って、マッチング
をサポート（リコメンドなど）
- ※マッチングを活発にするため
出展社のプロフィール登録や目的の
入力を事務局として促進



登録（有料）

オンライン 参加者

ゴールドパス
出展社、来場者とのマッチング（商談）可
登録料（税抜）：25,000円

一般パス
出展社とのマッチング（商談）可
登録料（税抜）：10,000円



相手先検索

アポ申し込み

商談日時決定

ビデオ商談



オンライン商談

2020年追加機能（システム刷新）

- オンライン商談機能（自動WEBミーティング生成）
- 検索タグ追加（業種、商談目的、探している商談相手、プラットフォーム）
- カタログ表示機能（出展社のみ）、映像紹介機能（出展社のみ）

ビジネスマッチングシステム②

オンライン化によって商談申込数が増加。特に海外からの出展社、来場者と活発なやり取りが行われ、前年を上回る商談申込数に。

商談結果

- ・登録アカウント数：959
 - 出展社：745アカウント（2019年：874アカウント）
 - 来場者：214アカウント（2019年：701アカウント*）
 - *2019年来場者にはビジネスデイ事前登録券来場者（無料）も含まれる。
 - 参加国・地域：40（2019年：47か国・地域）
- ・商談申込数：6,500（2019年：4,780）
- ・商談成立数：759（2019年：1,496）

※商談自体は、ビジネスマッチングシステムで提供したプラットフォームだけでなく、「Zoom」「Teams」「Skype」「Webex」などが活用されていたこともあり、見た目の「商談成立数」は、昨年比で減少している。



ビジネスマッチングシステムを利用した国・地域（50音順）

アイルランド、アルゼンチン、イスラエル、イタリア、インド、インドネシア、英国、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、クロアチア、コロンビア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、スロバキア、タイ、台湾、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、日本、バーレーン、フィリピン、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 <40か国・地域>

動画・SNSプロモーション

・はじめしゃちょーがオフィシャルサポーターに就任

①日本で屈指のフォロワー数を誇るYouTuber「はじめしゃちょー」をTGSオフィシャルサポーターに起用。自身のアカウントでTGSの事前告知するなど情報拡散を担った。

・はじめしゃちょー就任動画、e-Sports Xの事前ナビ番組でTGSの興味・関心を喚起

②はじめしゃちょーのオフィシャルサポーター就任インタビュー動画を事前公開。
 ③e-Sports Xの4大会を事前ナビゲートする10分番組「e-Sportsナビ」は、MCにeスポーツ初心者代表であるアンジャッシュ児嶋さんを迎えて制作。
 (19ページ参照)

・会期中もTikTokおよびTwitterに短編動画を投稿してオンライン開催のライブ感を創出

④会期中、番組収録の舞台裏を撮影したタテ型の短編動画をTikTokに投稿。
 ⑤公式番組の一部を切り取った短編動画 (Live-cut) をTwitterに投稿。



Twitter短編動画 (Live-Cut) 投稿の例



② はじめしゃちょー、オフィシャルサポーター就任コメント動画 視聴数 (9月16日公開)

全体	YouTube	Twitter	Twitch	niconico
111,001	31,498	78,000	1,083	420

③ 「10分でわかる! e-Sports Xナビ!」4番組 合計視聴数 (9月18日公開)

全体	YouTube	Twitter	Twitch	niconico
30,118	28,556	—	184	1,378

④ TikTok短編動画19本 (1分未満) 視聴数 2,590,779

⑤ Twitter Live-cut 短編動画52本 (20秒前後ダイジェスト) 視聴数 4,933,000

報道・プレス

プレスへの情報提供を積極的に実施。「初のフルオンラインに注目」など、2020年の開催方法に注目する内容がテレビ等で報道。日本ゲーム大賞に関する記事や放送も多くみられた。

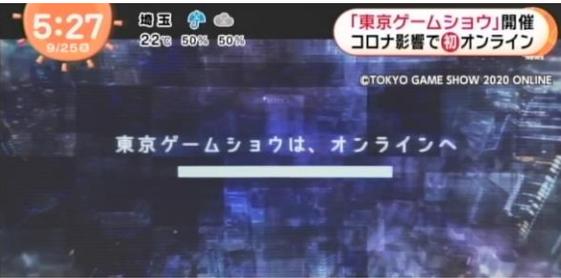
●メディア掲載件数

2020	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	2	0	118	9	420	549
会期中	10	1	161	4	1859	2035
会期後	2	0	15	36	530	583
合計	14	1	294	49	2809	3167
2019	97	48	370	72	4000	4587



英語と中国語(簡体・繁体)による多言語でのプレスリリースを配信。英語圏と中国語圏を中心に世界の主要各地の媒体に掲載された。

●主要露出例 (テレビ)



フジテレビ「めざましテレビ」



NHK「おはよう日本」



テレビ朝日「ReAL e」

メディアパートナー

海外への情報発信強化の一環として、世界27カ国・地域のエディションを展開するゲーム専門媒体IGNとグローバルメディアパートナーとして提携。記事掲載に加えてIGN独自番組も配信し、番組視聴数は国内と海外を合わせて336万回。

記事掲載があったIGNのエディション

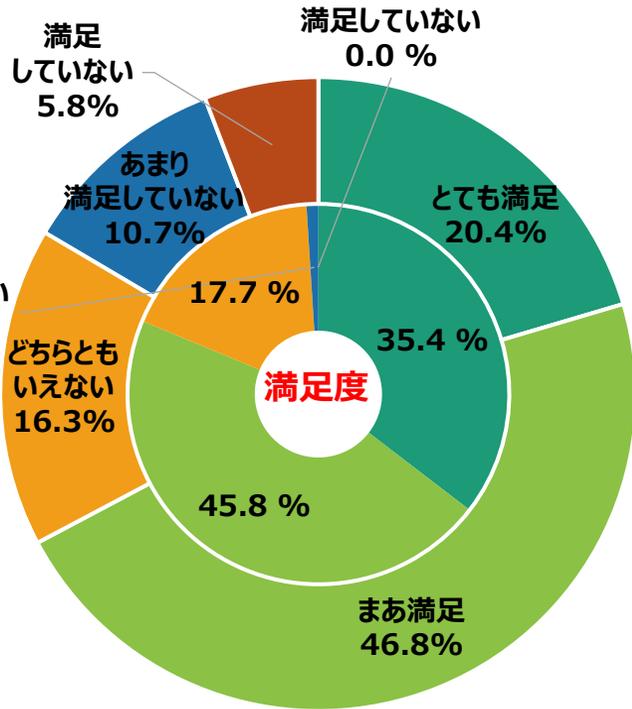
- イタリア 米国・英国・カナダ インド ポルトガル 南アフリカ ギリシャ ハンガリー
- ポーランド スペイン トルコ ロシア フランス ブラジル オランダ・ベネルックス 中東
- イスラエル 東南アジア 韓国 チェコ ドイツ ノルウェー ラテンアメリカ

※ 下記は掲載記事本数が多い順



一般来場者アンケート（満足度・次回意向）

「東京ゲームショー 2020 オンライン」の内容にどの程度満足していますか。



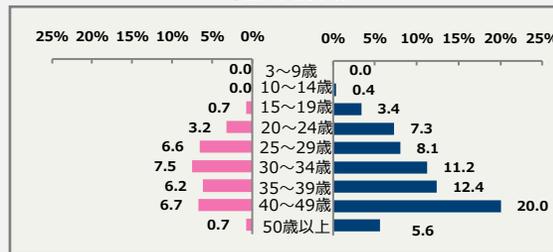
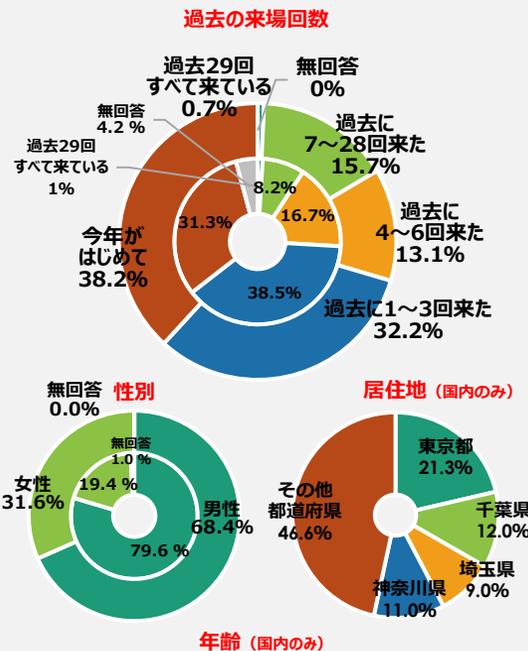
◎円グラフの見方



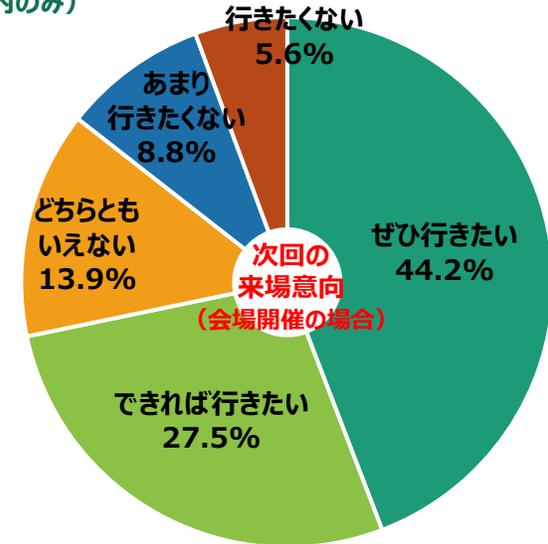
調査概要

- 【調査方法】 国内：WEB調査法
海外：東京ゲームショー2020 オンライン公式サイトで回答者を募集し、日経BPコンサルティングのWEB調査システム「クロスサーベイ」で回答を受け付けた。
- 【調査期間】 国内：2020年9月30日(水)～10月6日(火)
海外：2020年10月1日(木)～11日(日)
- 【有効回答数】 国内：534件
海外：103件
- 【調査実施】 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
調査企画：株式会社ゲームイマジ総研
調査機関：株式会社日本リサーチセンター
海外：日経BPコンサルティング

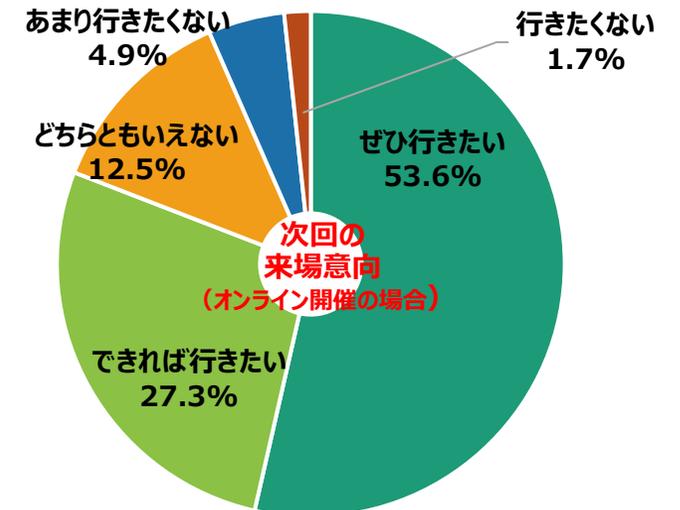
来場者属性



次回の東京ゲームショーが、昨年までと同様に千葉県の幕張メッセで開催されるとして、会場に行きたいと思いませんか。(国内のみ)

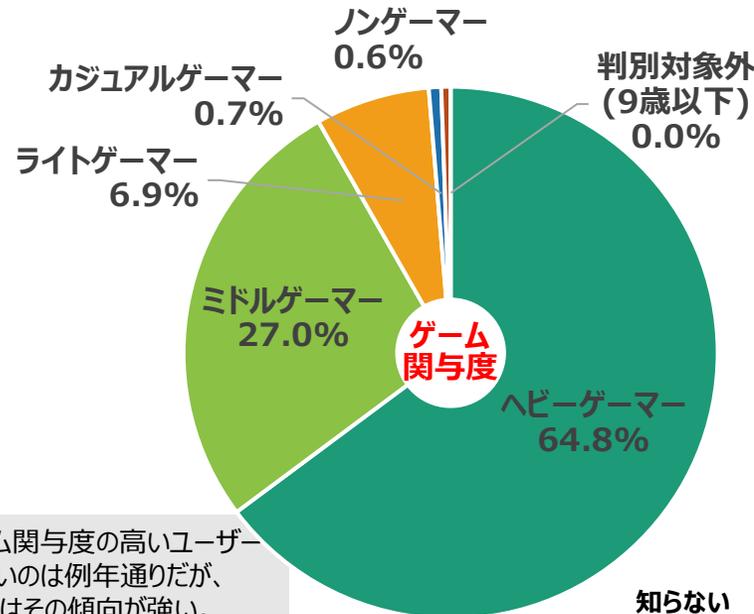


次回の東京ゲームショーが、今年と同様にオンラインで開催されるとして、サイトを訪問したいと思いませんか。(国内のみ)



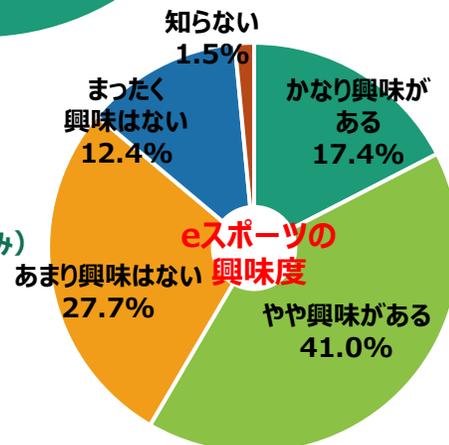
一般来場者アンケート（来場者のゲームとの関係性／eスポーツへの興味）

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（国内のみ）



ゲーム関与度の高いユーザーが多いのは例年通りだが、今年はその傾向が強い。

あなたは、eスポーツ（e-Sports）について興味がありますか。（国内のみ）



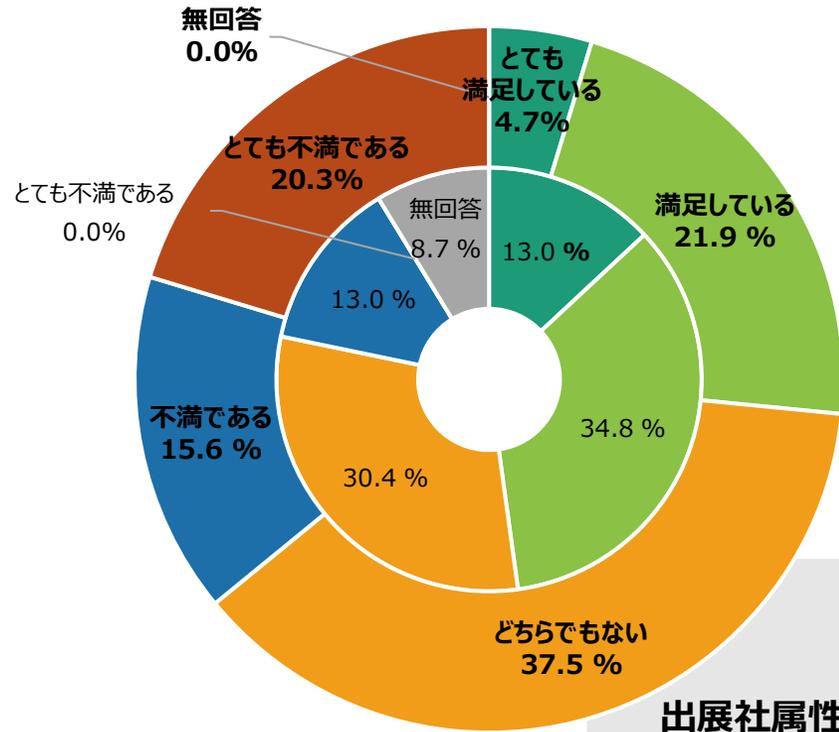
GUESS 【Game User Engagement Scale Segmentation】

ユーザー区分	ゲーム関与度	説明
ヘビーゲーマー	↑ 高 ↓ 低	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低くなく、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		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。

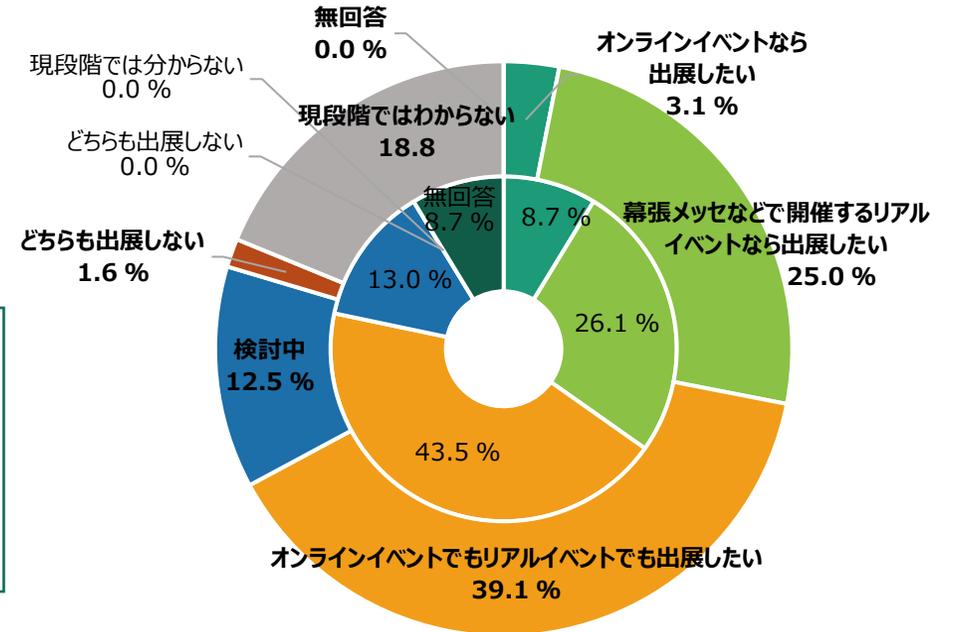
GUESS【Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称：ゲス】とは、家庭用ゲーム機のゲームやスマートフォン／タブレットのゲームの両方に対する、ユーザーのエンゲージメントの強さを表した指標。「デバイス所有状況」「プレイ状況」「ゲームに対する考え方」などの設問の回答パターンから算出。
※ 9歳以下の子供については、GUESS判別の対象外としている。

出展社アンケート (満足度・次回意向)

◎ 出展に関する全体的な満足度



◎ 次の東京ゲームショウに出展したいと思いますか。

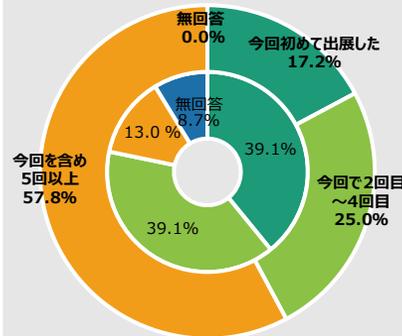


調査概要

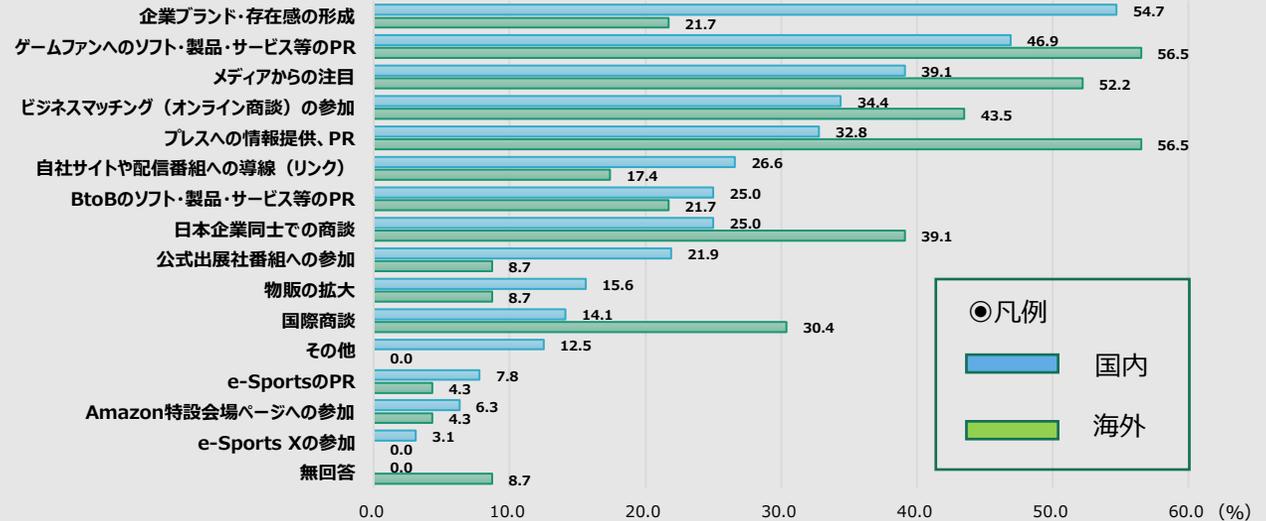
- 【調査方法】 東京ゲームショウ2020 オンラインの出展社に対し、調査協力依頼メールを送信。日経BPコンサルティングのWEB調査システム「クロスサーベイ」で回答を受け付けた。
- 【調査期間】 2020年10月1日(木)～14日(水)
- 【有効回答数】 国内：64件、海外：23件
- 【調査実施】 日経BPコンサルティング

出展社属性

◎ 今回までの出展回数



◎ TGS2020 ONLINEへの主な出展目的・動機



制作物

◎公式Webサイト【tgs.cesa.or.jp】

公式Webサイトは、日本語、英語、簡体字の3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】日経エンタテインメント!、日経トレンド、日経WOMAN



◎Facebook/Twitter

会期前、会期中に日本語と英語で情報発信。



◎Webバナー



TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

東京ゲームショウ2020 オンライン 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

制作 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 E-mail tgs-ope@nikkiebp.co.jp
電通 東京ゲームショウ事務局 E-mail tgs@dentsu-eo.co.jp