

TOKYO GAME SHOW 2021 ONLINE



2021年12月6日更新版

東京ゲームショウ2021 オンライン オフィシャルレポート

2020年に引き続き、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、東京ゲームショウは2021年もオンラインでの開催となりました。本年は351社にご出展いただき、国内企業が160社に対して、海外企業は40の国・地域から191社と半数以上の出展があり、東京ゲームショウのグローバルでの注目度を改めて実感する結果となりました。

オンライン施策として昨年好評をいただいた「公式番組」「ビジネスマッチングシステム」「Amazon 特設会場」などを実施したほか、2021年は新たに「体験版無料トライアル」「TGSVR」「TOKYO GAME MUSIC FES」などを実施し、多くの話題を生みました。また報道やSNSでの拡散を目的とし、幕張メッセの会場内において「試遊展示エリア」を設け、多くのプレス関係者、インフルエンサーの皆様に東京ゲームショウを体感いただきました。これまでのような大規模な展示エリアではなかったのですが、それでもご来場の皆様には満足いただき、その様子は多くのメディア、SNSで情報が発信されました。また会場では徹底した感染対策を実施、1人の感染者を出すことなく終わることができました。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きますと幸いです。

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

[名 称] 東京ゲームショウ2021 オンライン

[テーマ] それでも、僕らにはゲームがある。

[会 期] 2021年9月30日（木）～10月3日（日）

※9月29日（水）からオンライン商談スタートのみ

[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、TOKYO GAME MUSIC FESを除く）

[リアル会場] 幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区）7-8ホール ※プレス・インフルエンサーのみ

[WEBサイト]

<https://tgs.cesa.or.jp/> （ <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/> ）

[特別協賛] NTTe-Sports、MONSTER ENERGY

出展企業・団体数：351社（昨年 432社）
国内160社（昨年 209社） **海外191社**（昨年 223社）

＜カテゴリー別＞

- ・一般：102（国内 56／海外 46）
- ・ゲームスクール：30（すべて国内）
- ・インディーゲーム：124（国内 23／海外 101）※選考ブース：80（国内 14／海外 66）を含む
- ・物販：9（国内 7・海外 2）
- ・ビジネス：86（国内 44・海外 42）

＜出展タイトル・製品・サービス数＞ 2223

◎出展社の国・地域 40カ国・地域（昨年 34カ国・地域）

北・中・南米 9カ国・地域	
国・地域	出展数
アルゼンチン	3
エルサルバドル	1
カナダ	7
コロンビア	1
チリ	8
ブラジル	2
米国	17
ペルー	1
メキシコ	1

欧州 18カ国・地域			
国・地域	出展数	国・地域	出展数
イタリア	2	デンマーク	5
英国	2	ドイツ	6
オランダ	1	フィンランド	2
キプロス	1	フランス	4
スイス	2	ブルガリア	1
スウェーデン	5	ベルギー	3
スペイン	7	ポーランド	9
セルビア	1	ラトビア	1
チェコ	6	ロシア	1

アジア・オセアニア 12カ国・地域			
国・地域	出展数	国・地域	出展数
インド	1	台湾	19
インドネシア	1	中国	17
オーストラリア	2	香港	2
韓国	32	マカオ	1
シンガポール	5	マレーシア	8
タイ	1	日本	160

中東 1カ国・地域	
国・地域	出展数
イスラエル	2

◆ 一般カテゴリー ◆

Archosaur Games	中国
アークシステムワークス	
RPGタイム！～ライトの伝説～	
アイ・オー・データ機器	
AWL	
アバンギャルドフォース	
Amazon Prime Gaming	米国
Amanita Design	チェコ
Alfi	チリ
undermountain	
eSports high TV	
EPOS Gaming	デンマーク
イザナギゲームズ	
INCARNA STUDIOS	フランス
WhisperGames	中国
Ulpo Media	チリ
エーケーレーシング	
SNK	
SK Telecom	韓国
S-Game	中国
NC	韓国
NTTe-Sports	
オーディオテクニカ	
オカムラ	
Octeto Studios	チリ
カプコン	
Gamera Game	中国
からかい上手の高木さんVRプロジェクト	
環境省	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	

KIWIWALKS	韓国
グランサガ (Gran Saga)	
Creepy Jar	ポーランド
CREST	
ケムコ (KEMCO)	
コーエーテクモゲームス	
GoldKnights	チェコ
Koch Media	ドイツ
KOCCA	韓国
KONAMI	
コロバスサークル	
サビオス	
Sun-Gence	
サンソフト	
CFK	韓国
CBE SOFTWARE	チェコ
6waves	香港
シティコネクション	
Cine1	チリ
Silver Lining Studio	台湾
Shiro Games	フランス
Skywalk	韓国
スクウェア・エニックス	
Stormlight Studios	チリ
スパイク・チュンソフト	
セガ/アトラス	
ソニーマーケティング	
匠-KATVRJAPAN-	
DMM GAMES	
ディーサイドトロイメライ	
ディースリー・パブリッシャー	
Digital Entertainment Asset	シンガポール

Tencent Games	中国
Dreams of Heaven	チリ
日本eスポーツ連合	
NEOGAMES	韓国
VARX	
HyperGryph	中国
パナソニック	
ハピネット	
ハムスター	
バンダイナムコエンターテインメント	
Beep Japan	
Victoria VR	チェコ
広島市立大学×Movere	
505 Games	
ファミ通 × ゲームの電撃	
フィグニー	
finger	
Hooded Horse	米国
pupucard & APP	韓国
Brazil Games	ブラジル
Fruitbat Factory	フィンランド
Bloober Team	ポーランド
PLAYISM	
ProChile Japan	チリ
ベンキュージャパン	
MICRO-STAR INTERNATIONAL	台湾
マイクロソフト	
MyDearest	
MADFINGER Games	チェコ
Malaysia External Trade Development Corporation (MATRADE)	マレーシア
miHoYo	

※カテゴリーごとに50音順に掲載

ユービーアイソフト	
Yooreka Studio	中国
Lightning Games	中国
Wright Flyer Studios	
LIONA	
Lilith Games	中国
Leonardo Interactive	イタリア
レベルファイブ	
110 Industries	スイス

◆ 物販カテゴリー ◆

イケア・ジャパン	
インフォレンズ	
ASUS JAPAN	
LG Electronics Japan	
カプコン	
ゲームセンターCX	
Digifast	台湾
HyperX	台湾
Fangamer	

◆ ゲームスクールカテゴリー ◆

愛知工業大学	
Adachi学園グループ	
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	
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テクノロジー専門学校	
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 CLARK NEXT	

湘南工科大学	
専門学校岡山情報ビジネス学院	
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	
東京工科大学 メディア学部	
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	
東京デザインテクノロジーセンター専門学校	
東北電子専門学校	
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	
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	
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	
北海道情報大学	
ルネサンス高等学校グループ	

◆ ビジネスカテゴリー ◆

Archipelageek by Indonesia	インドネシア
アーテック	
AIQVE ONE monoAI technology	
アクア	
アクセル	
Acme Gamestudio	台湾
AppTweak	ベルギー
Alconost	米国
アンリミ	

イーアールエス	
EX4Games	韓国
イマジカデジタルスケープ	
Illusionist Animation Studio	マレーシア
INTRAGAMES	韓国
INFINITE ART SOLUTIONS	ロシア
WINKING ART	シンガポール
Xsolla	米国
SPS	
NHN テコラス	
NOK	
エビリー	
エンタクルグラフィックス	
Embassy of Canada to Japan	カナダ
オーイズミ・アミュージオ	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント/グラヴィティ/グラヴィティ・ネオサイオン	
キーワーズ	
GLITCH STUDIO	韓国
Colombia Pavilion	コロンビア
GonGunGames	韓国
サン・フレア	
サンライズ	
ジュー・アングル	
GSC Game World	キプロス
GMO TECH	
シナリオテクノロジーミカガミ	
Singapore Games Association (SGGA)	シンガポール
Shinwork Technology	台湾
Super.com	英国
Storygames	韓国
Streamline Media Group	マレーシア

※カテゴリーごとに50音順に掲載

SPACEWAR	韓国
仙台市／仙台ゲームコート	
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
ソフトギア	
Softstar	台湾
Zombot Studio	台湾
ダイナコムウェア	
Taiwan External Trade Development Council (TAITRA)	台湾
Twitter	シンガポール
ディンプス	
design level	韓国
デジタルワークスエンタテインメント	
デル・テクノロジーズ	
任天堂	
Virtuos	シンガポール
Bauhutte	
Pavilion of Wallonia – Belgium	ベルギー
Pangle	中国
バンダイナムコアーツ	
PIER Corporation	韓国
PTWジャパン	
Visual Dart	韓国
VisualLight	韓国
BePex	韓国
ビヨンド	
Billionairegames	韓国
Fantasy Castle	台湾
VRCarver	韓国
Facebook	
4399 NET	中国
フォーラムエイト	

flaggs	
Flow	
Beijing HappyEver Technology	中国
Masangsoft	韓国
Mie Translation Services	台湾
ミライセンス	
YANGTZE MEMORY TECHNOLOGIES	中国
友金通商	
ユピタス	
ライムライト・ネットワークス・ジャパン	
ラック	
ラパン	
ルーメン・テクノロジーズ	
六面堂	
Why Knot Studio	マレーシア
◆ インディーカテゴリー ◆	
IGDA日本	
アイロリ・エンタテインメント	
アルティネット	
Eastasiasoft	香港
Intragames (Dangen)	韓国
A2 Softworks	ポーランド
エクスデザイン	
エム・ビー・エーインターナショナル	
All in! Games	ポーランド
OTONA SEOUL	韓国
学生インディーゲームの祭典「ゲームクリエイター甲子園 2021」	
Gamuzumi	スペイン
GIGABASH	マレーシア
CAPERS	韓国

Gamelobb	マレーシア
The Sixth Hammer	ブルガリア
Samurai Punk	オーストラリア
Sigono	台湾
Shanghai Hode Information Technology	中国
Jyamma Games	イタリア
SWEDISH GAMES INDUSTRY	スウェーデン
DANGEN Entertainment	
Team Madness Games	スペイン
Chernobylite	ポーランド
2P Games	中国
Toukana Interactive	スイス
Todak Studios	マレーシア
日本電子専門学校 Project VR	
Neon Doctrine	台湾
Piece of Cake studios	フランス
picker studio	韓国
Phoenixx	
Foxy Voxel	セルビア
PROJECT MOREUM	韓国
Bedtime Digital Games	デンマーク
BORNSTAR SOFT	韓国
Magnus Games Studio	マレーシア
Magic Cube	韓国
Maple Whispering	中国
Motohga Engines	米国
UBIS	韓国
Ratalaika Games	スペイン
Lumberhill	ポーランド
Rootless Studio	韓国

※カテゴリーごとに50音順に掲載

◆ インディー(選考ブース) カテゴリー ◆

アケローンソフト	
Angeco Studios	
Indiesruption	アルゼンチン
Vivid Helix	カナダ
Urnique Studio	タイ
Wolfsden	米国
Aeternum Game Studios	スペイン
npckc studio	
Aurora Punks	スウェーデン
Ogre Pixel	メキシコ
KATAKOTO(カタコト)	
Gabriel Rosa	アルゼンチン
Kingblade Games	イスラエル
Kindermann Corp	チリ
Kuura Playhouse	フィンランド
GoodbyeWorld Games	米国
Gummy Cat Studio	米国
Grimorio of Games	スペイン
Clever Plays Studio	カナダ
Clops Game Studio	ブラジル
Cave Monsters	英国
ケミカルプリン	
Goblinz Publishing	フランス
The Stonebot Studio	エルサルバドル
Something We Made	スウェーデン
Somber Pixel	ペルー
Seagle Games	台湾
CGCG	台湾
ShenZhen XiaoChuang Living Technology	中国

Giant Door	ドイツ
Jan Schekauski	ドイツ
Joon, Pol, Muuutsch, Char & Torfi	デンマーク
白黒羊	
Starry Seaweed Game Studio	台湾
そらめめゲームス	
Solucia	オーストラリア
DAVIGO	カナダ
Dusklight	台湾
Charlene Putney & Martin Pichlmair	デンマーク
Charles Games	チェコ
テクノピクセル	
Devin Santi	米国
Torpor Games	ドイツ
Thomas Waterzooi	ベルギー
Tomas Lacerra	アルゼンチン
Top Hat Studios	米国
Toppluva	スウェーデン
とぶ	
Troglobytes Games	スペイン
Niila Games	デンマーク
ネイロ	
Heart Shaped Games	米国
Byte Barrel	ポーランド
Pahris Entertainment	ラトビア
Beat The Expert	米国
Beep	
Pixel Crow	ポーランド
PixelNAUTS Games	カナダ
Falling Squirrel	カナダ
プットアップサム	
buho Interactive Entertainment	台湾

Playbae	インド
フロシキラボ	
Whitethorn Games	米国
Pontus Bjorkberg	スウェーデン
Mighty Yell	米国
Magic Cube	韓国
Maschinen-Mensch	ドイツ
松本	
Multiverse Narratives	オランダ
MythicOwl	ポーランド
Ming Yen Wu	台湾
Meddling Kids	米国
Rumba Corp - DigiPen Europe Bilbao	スペイン
Red Nexus Games	カナダ
Rose City Games(Garden Story)	米国
Rose City Games(Floppy Knights)	米国
Lo-Fi People	イスラエル
rokaplay	ドイツ
Work from Home	マカオ

※カテゴリーごとに50音順に掲載


TOKYO
GAME SHOW
2021 ONLINE


サイトに来訪した人が知りたい情報にアクセスしやすいように構成。



展示

オンライン展示会場 (=出展社一覧)

幕張メッセ会場紹介

出展製品・タイトル一覧

Amazon特設会場

コンテンツ

番組一覧

日本ゲーム大賞

基調講演・主催者番組

TOKYO GAME MUSIC FES
TOKYO GAME MUSIC FES
センス・オブ・ワンダー ナイト
TOKYO GAME SHOW VR
TGSファッションコラボ

ビジネス

オンライン商談

TGSフォーラム

インディーパーティー (オンライン)

プレス・インフルエンサー

プレスリリース

出展社ニュース

オフィシャルサポーター・公式番組MC紹介

	TGS2021 ONLINE	*GoogleAnalytics調べ ※但し9/1-9/17は計測不可／推測値を含む
開催形式	オンライン開催＋一部リアル開催	
ページビュー	2,744,918 (昨年 1,460,064)	
総ページ数	約100ページ	
多言語	3言語 (日英中)	

※計測期間：8月20日（金）-10月6日（水）

TGS 2021 ONLINE 公式番組タイムテーブル

2021.9.30 Thu ~ 10.3 Sun

	9.30 Thu	10.1 Fri	10.2 Sat	10.3 Sun	
09:00 ~			主催者プログラム		09:00 ~
10:00 ~	オープニング番組	主催者プログラム	ハピネット	主催者プログラム	10:00 ~
11:00 ~	基調講演	センス・オブ・ワンダー ナイト		S-Game	11:00 ~
12:00 ~	Camera Game		Tencent Games	日本電子専門学校	12:00 ~
13:00 ~	SNK		日本ゲーム大賞 (アマチュア部門)	アークシステムワークス	13:00 ~
14:00 ~			Lilith Games	日本ゲーム大賞 (U18部門)	14:00 ~
15:00 ~				110 Industries	15:00 ~
16:00 ~	SK Telecom	NTT e-Sports	ガンホー・オンライン・ エンターテイメント	NC	16:00 ~
17:00 ~	Team Madness Game	ハピネット		ガンホー・オンライン・ エンターテイメント	17:00 ~
18:00 ~	マイクロソフト	505 Games	日本ゲーム大賞 (年間作品部門)	ユービーアイソフト	18:00 ~
19:00 ~	KONAMI	スクウェア・エニックス		エーケーレーシング	19:00 ~
20:00 ~	スパイク・チュンソフト	バンダイナムコ エンターテインメント	コーエーテクモ ゲームス	Wright Flyer Studios	20:00 ~
21:00 ~	ディースリー・パブリッシャー	レベルファイブ	KONAMI	miHoYo	21:00 ~
22:00 ~	カプコン	セガ/アトラス	DMM GAMES	finger	22:00 ~
23:00 ~	イザナギゲームズ			グランサガ (Gran Saga)	23:00 ~
00:00 ~				エンディング番組	00:00 ~



【公式番組情報】

番組数：46番組

総視聴回数：3947万

配信日時：

2021年9月30日～10月3日

※現在もアーカイブで視聴可能。
(一部終了しているものがございます)


配信先にSTEAM、Facebook、HUYA（中国）を追加し、ゲームファンとの接点を拡充。46番組の総視聴回数は3947万。

総視聴回数 39,465,366（単位は「回」、下記は省略）

YouTube 2,973,140 ※英語：494,021、中国語：50,103 含む

Twitter 3,030,712 ※英語：70,803 含む

ニコニコ 1,671,655

Twitch 987,906 ※英語：70,588 含む

TikTok LIVE 158,360

Facebook 14,792 ※英語：5,074 含む

STEAM 3,249,615

DouYu（中国） 1,673,581

bilibili（中国） 665,490

**Douyin/
Xigua/（中国）** 13,117,223 ※TikTokを運営するバイトダンス系列

Toutiao

HUYA（中国） 8,362,301

IGN 3,560,591

※9月30日から10月11日までの視聴回数

中国合計
23,818,595 回

参考データ

2020年に配信した公式動画の視聴数

総視聴回数 31,606,942（単位は「回」、下記は省略）

YouTube 4,050,963

Twitter 7,511,301

niconico 1,726,014

Twitch 875,350

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

中国合計
13,975,966 回

9月30日（木）

ほとんどの番組で英語同時通訳を用意するなど、国内だけでなく海外への番組配信も強化。

Gamera Game



GameraGame Now Tokyo Game Show
2021 スペシャル

<https://youtu.be/eOAYWZJbveI>

SNK



【TGS2021 SNK】KOF XVスペシャルプログラム

<https://youtu.be/d9fZ9B60KWU>

SK Telecom



SKT Games Live streaming

<https://youtu.be/6XAd53j342I>

Team Madness Games



TEAM MADNESS GAMES' LIVE Streaming

<https://youtu.be/fQtf3hgah30>

マイクロソフト



Tokyo Game Show 2021 Xbox Live Stream

<https://youtu.be/wbevOllkxLE>

KONAMI



【KONAMI】最新情報一気見せ！遊戯王マスター
デュエルなど盛りだくさん！

<https://youtu.be/FV1-p29tq3w>

スパイク・チュンソフト



Spike Chunsoft TGS2021 SPECIAL

<https://youtu.be/2NXoy1Tc5-4>

ディースリー・パブリッシャー



ディースリー・パブリッシャー公式出展社番組(9/30)
【TGS2021】

<https://youtu.be/iVzel6cEFXo>

カプコン



ここからは『モンスターハンターライズ:サンブレイク』の情報をお届けするために
TGS2021 カプコン オンラインプログラム
モンスターハンタースポットライト

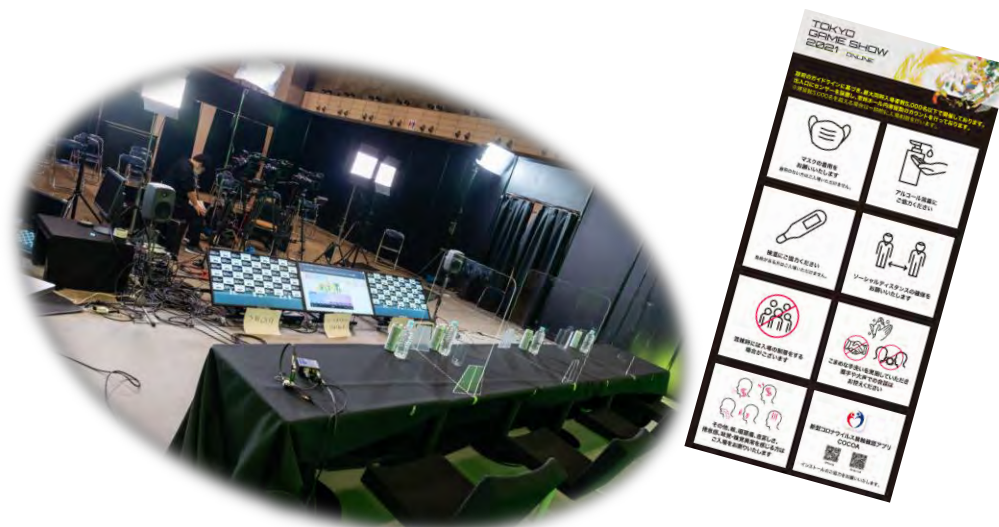
<https://youtu.be/MCzITTAy8G8>

イザナギゲームズ



『冤罪執行遊戯ユルキル』公式アンバサダー伊織もえ
出演・ビンもえ特番！ イザナギゲームズに新・展・開！？

<アーカイブ終了>



10月1日（金）

NTT e-Sports



NTTe-Sports スペシャルプログラム

<https://youtu.be/mrZqZ9QUh8>

ハピネット



Happinet GAME SHOWCASE in TGS2021
1st STAGE

<https://youtu.be/fEh1DISISNc>

505 Games



505 Games 新作タイトルショーケース TGS 2021

<https://youtu.be/JhrtetuhOIQ>

スクウェア・エニックス



SQUARE ENIX PRESENTS TGS2021

<https://youtu.be/7nkup-IuHtI>

バンダイナムコエンターテインメント



アイドルマスター スターリットシーズン スターリットレポート
特大号～TGS2021出張スペシャル～

<アーカイブ終了>

レベルファイブ



ロボットって 僕らの世代にも特別な存在

メガトンラボ in TGS 2021

<https://youtu.be/xl4fqQYAiHw>

セガ/アトラス



セガにゅー #TGSスペシャル

<https://youtu.be/AN437tZ76Y4>



10月2日 (土)

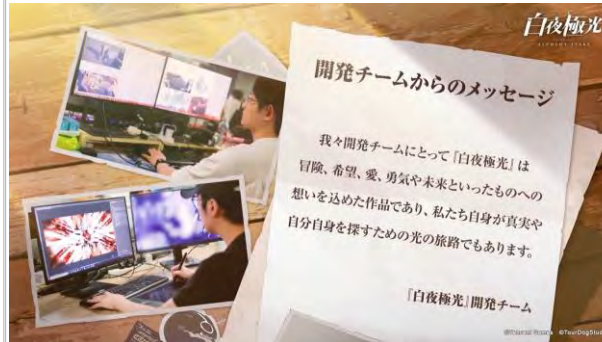
ハピネット



Happinet GAME SHOWCASE in TGS2021
2nd STAGE

<https://youtu.be/DE6fyf14C3Y>

Tencent Games



TGS2021 Tencent Games ゲームコレクション

<https://youtu.be/1kBeiCPH-Oo>

Lilith Games



Lilith Games WARPAT
-武装都市- & 新作ゲーム情報発表

<https://youtu.be/RODCt2xk8YU>

ガンホー・オンライン・エンターテイメント



【10/2】パズドラチャンピオンズカップ
TOKYO GAME SHOW 2021 決勝大会

<https://youtu.be/RCC6719En78>

※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。
※収録・撮影時のみマスクを外しております。

コーエーテクモゲームス



【2時間生放送】コーエーテクモ特別番組(10/2)
【TGS2021】

<https://youtu.be/-gSD80Hjzco>

KONAMI



【KONAMI】ときめきメモリアル Girl's Side 4th Heart
ステージ／みちる＆ひかるのふたりでゲーム実況！

<https://youtu.be/vtHaayyoz-0>

DMM GAMES



「刀剣乱舞無双通信 TGS2021出張版」＆「DMM
GAMES スペシャルインフォメーション」

https://youtu.be/Hz4pNf_sHUU



10月3日（日）

S-Game



S-Game新作タイトル初公開生放送

<https://youtu.be/4nu1XphxfGU>

日本電子専門学校



日本電子専門学校【TGS2021】

<https://youtu.be/jl2686jZdbY>

アークシステムワークス



アークシステムワークス TGS特番！

<https://youtu.be/CnPDytl4R38>

110 Industries



110 Industriesが現在開発中の新作ゲームの
フィーチャープレゼンテーション

<https://youtu.be/sQAc5foiagY>

※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。
※収録・撮影時のみマスクを外しております。

NC



「リネージュW」の世界へようこそ

<https://youtu.be/EFq2-EgPUj4>

ガンホー・オンライン・エンターテイメント



【10/3】ニンジャラTGS2021杯 決勝大会

<https://youtu.be/28fzE7snQAI>

ユービーアイソフト



UBIDAY2021 Online x TGS Special Program

<https://youtu.be/30AWzMwU4w>

エーケーレーシング



【AKTalking 2021】
ゲーム好き芸人によるゲームトーク!!

<https://youtu.be/aixIUFmniSY>

Wright Flyer Studios



ヘブンバースレッド TGS2021特別番組

<https://youtu.be/mxmNTfkdPsg>

miHoYo



原神 Ver.2.2「霧の海と謎の秘境」
予告番組inTGS2021

<https://youtu.be/PWOAvfFircU>

finger



【finger】次世代ゲーム配信プラットフォームの全容が
明らかに！「にじさんじ」と遊ぼう！！

<https://youtu.be/U2UH9RCVg5I>

グランサガ (Gran Saga)



Unpacked | Special Show

<https://youtu.be/6YKxKoDxXL0>

会期全体のオープニング／エンディング番組のほか、各日の最初の時間にIGN、ファミ通等の協力の下、主催者番組を配信。

オープニング番組「今から始まるよスペシャル！TGS2021 ONLINE」

◇配信時間：9月30日（木） 10:00～10:50

オフィシャルサポーターのマチカルラプリーをお迎えして、総合MCの3人とともにTGS4日間の見どころを解説します。

【出演】 オフィシャルサポーター マチカルラプリー（野田クリスタル／村上）
総合MC 渡辺 浩武 平岩 康佑 田口 尚平

<https://www.youtube.com/watch?v=ib9UotBN2jo>



基調講演「それでも、僕らにはゲームがある。」

◇配信時間：9月30日（木） 11:00～11:50

2021年、東京ゲームショーは25周年を迎えます。今後25年でゲームはどこに行くのか？ 何が変わっていくのか？
今ゲームの世界に起こっている大変革について、ゲームクリエイターが語り合います。

【出演】 木村 征太郎氏（コナミデジタルエンタテインメント「eFootball™」シリーズ プロデューサー）
佐藤 盛正氏（カプコン CS第1開発統括 第1開発部 ディレクター）
原田 勝弘氏（バンダイナムコエンターテインメントチーフプロデューサー / ゲームディレクター）
【モデレーター】 林 克彦氏（KADOKAWA Game Linkageファミ通グループ代表）

<https://www.youtube.com/watch?v=wykoblDccVk>

IGN JAPAN Presents 「IGNグローバルに聞く：世界のゲーマーは日本のゲームをどう見てますか？」

◇配信時間：10月1日（金） 10:00～10:50

日本はゲームの歴史の中で最も象徴的なフランチャイズの多くを生み出してきました。世界中のゲーマーは、その日本のゲームを実際どう見ているのだろうか？ IGN JAPANがプロデュースする本番組で答えをお届けします。30地域近くで25言語に対応する、世界最大級のゲームニュースサイトであるIGN。米国、中国、欧州、東南アジア——IGNグローバルの編集者に各リージョンのゲームシーンについて聞きながら、現地のゲーマーにとって重要な日本産ゲームについて聞きます。

さらに、それらのコメントに対する日本ゲーム業界のトップクラスのゲームクリエイターの感想も聞きます。見逃すな！

【出演】 安田 文彦氏（コーエーテクモゲームス 執行役員／Team NINJA ブランド長） 外山 圭一郎氏（Bokeh Game Studio 代表取締役 CEO/Creator） ロブソン・ダニエル氏（IGN JAPAN 編集長）

【司会者（MC）・モデレーター】 竜瀬 葵氏
<https://www.youtube.com/watch?v=ecNc9HkdX4Y>



※上記番組内容はホームページから転載。
※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。
※収録・撮影時のみマスクを外しております。



ファミ通Presents

「RPGの魅力と可能性 ～坂口博信 × 吉田直樹／TGS2021 ONLINE 特別対談～」

◇配信時間：10月2日（土） 9:00～9:50

『ファイナルファンタジー』シリーズ生みの親であり、最新作『FANTASIAN（ファンタジアン）』も高く評価されている坂口博信氏と、『ファイナルファンタジーXIV』プロデューサー兼ディレクターであり、開発中のシリーズ最新作『ファイナルファンタジーXVI』のプロデューサーも務めている吉田直樹氏によるスペシャル対談が実現。RPGの魅力と可能性について、おふたりに大いに語ってもらいます。

※本配信において、『FF』シリーズに係る新情報等の発表はございません。

【出演】 坂口 博信氏（MISTWALKER CORPORATION ミストウォーカー代表）

吉田 直樹氏（スクウェア・エニックス 取締役 『ファイナルファンタジーXIV』プロデューサー兼ディレクター 『ファイナルファンタジーXVI』プロデューサー）

【モデレーター】 林 克彦氏（KADOKAWA Game Linkageファミ通グループ代表）

<https://www.youtube.com/watch?v=vWD9FEIxcsl>

「なりたい職業“ゲーム実況者”ってホントは大変？ その日常や制作舞台裏とは」

◇配信時間：10月3日（日） 10:00～10:50

小学生（男子児童）の「将来なりたい職業」ランキング2020年度（日本FP協会調べ）で、5位がゲーム制作関連、6位がYouTuberと高い人気を誇る「ゲーム業界×インフルエンサー」。ゲーム実況者は、Z世代に大きな影響力を持つ存在だ。

その憧れであるゲーム実況者の日常や制作現場とは――。

人気ゲーム実況者が、動画を作る難しさや、面白さ、やりがいなどをクロストーク形式でお届けします。

【出演】 のばまんゲームス氏（独自の観点で人気のゲーム実況クリエイター）CLAY氏（野球を愛する気持ちはNo.1！のマルチなゲーム実況者）コアラ's GAME SHOW氏（邪道で異端なゲーティゲーマー）

【MC】 田口 尚平

<https://www.youtube.com/watch?v=Wx8FGAL-zxA>



エンディング番組「TGS2021 ONLINEファンミーティング～コロナに負けないゲームの世界～」

◇配信時間：10月3日（日） 24:00～24:50

ゲストと総合MCの3名とともに4日間を振り返り、次回に向けての展望を語り合います。

【出演】 オフィシャルサポーター マチカルラプリー（野田クリスタル／村上）

総合MC 渡辺 浩式 平岩 康佑 田口 尚平

SOWN 受賞者 D.A Terre氏（Lo-Fi People）

メディアパートナー Daniel Robson氏（IGN JAPAN 編集長）嵯峨 寛子氏（週刊ファミ通 編集長）

運営事務局担当

<https://www.youtube.com/watch?v=DxrKLO58Y2w>

◆その他の主催者番組：センス・オブ・ワンダーナイト（P.29参照）／日本ゲーム大賞（P.30参照）

※上記番組内容はホームページから転載。
※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。
※収録・撮影時のみマスクを外しております。

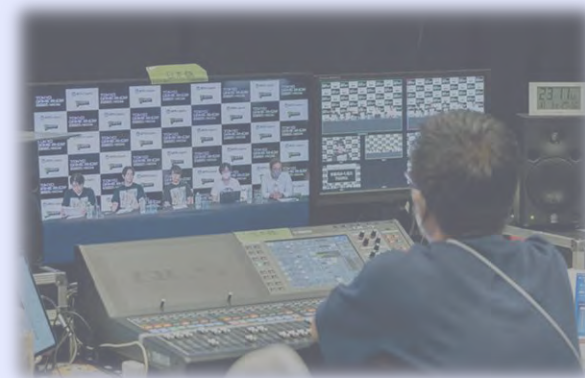
開催に関するコメント

- ・来年は一般参加で開催してほしい
- ・来年は今見てる皆さんが幕張で会えますように！！みんなありがとう。
- ・VR重かったw でもコンテンツの味いはTGSの目指すところとしてワクワクした
- ・今年もありがとうございました。来年こそ現地行けるようになるといいなあ。
- ・配信どれも楽しかったです
- ・去年もゆったけど、来年こそは現地行きたいなー
- ・現地開催なら、行きますよ
- ・時間被った配信も有ったので、アーカイブは有難い
- ・来年は日中現地公開イベントで、夜は配信イベント希望をお願いします
- ・車椅子の人にもオンラインは喜ばれたかもしれませんね
- ・幕張駅から歩いて会場に向かう時も楽しいからなあ
- ・来年は幕張で参加したいなあ
- ・来年こそ現地行きてえ！！
- ・なんとも密度の濃い4日間でした。現地開催をいつまでも待ってます
- ・現地は現地で楽しいのは知ってるけどオンラインも欲しいのは本音
- ・オンラインもオフラインも同時開催が好いでしょ
- ・来年は現地行きたいなー

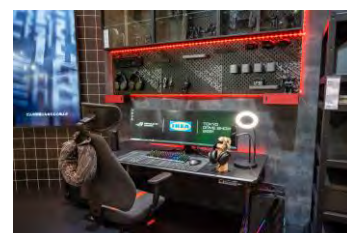
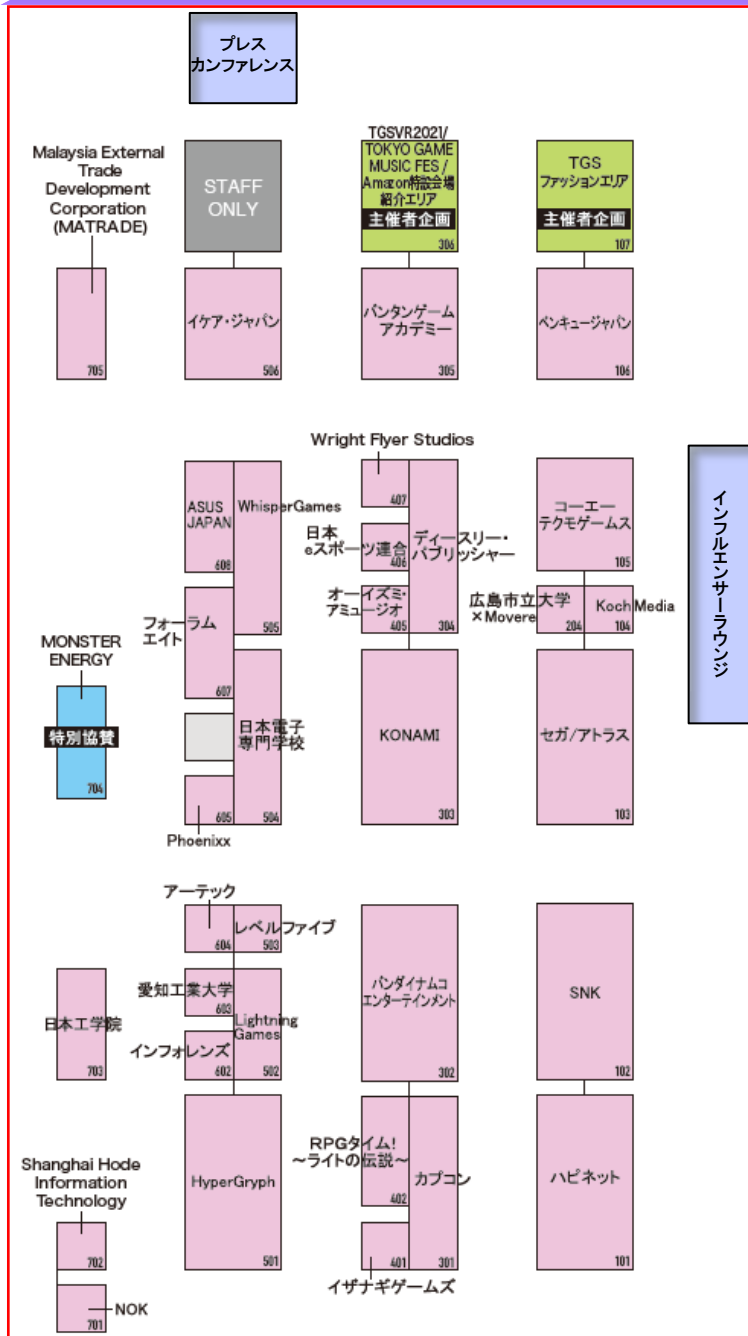
公式番組に関するコメント

- ・しっかり力を入れてきてるのは良いね
- ・こんなに綺麗な画面なんですね～
- ・新しい取り組みで熱意を感じるサービスですね
- ・寂寥感あり・・・本当は現地で感じたかったが今年もありがとうございました。来年こそ現地行けるようになるといいなあ。
- ・中国語のサービスはどんどん良くなっています。聞きたい番組の中には、TGSの公式中国語翻訳サービスではまだ提供されていないものがあるのは残念。
- ・オタク気質の人の良い所は国を差別せずに、また自分が他人に差別されることも恐れることなく良い物は良いと言える事
- ・英語圏だけでもマーケットの規模が桁違いだからやっぱり海外に向けての戦略は重要ですよ
- ・ドイツとフランスは日本のサブカルを日本人より知ってる人が多くてびっくりするw
- ・楽しい放送ありがとう！
- ・詳しい人がいると反応も良いから面白いなー
- ・演出はかなり力はいってるね
- ・オンラインじゃなかったらこの時間帯まで出来ないよね？
- ・来年のTGSが有観客になるかどうか最大の関心事だ
- ・一生見てたいわ、じかんみじけー！！スタッフに方々もお疲れ様です！！

- ・来年あたりはコロナウィルスの流行も落ち着く頃なのでオンライン & オフライン両方の開催あり得るじゃないですか
- ・TGS前後は天気悪い事が少なくないから、オンラインも引き続き並行開催して欲しい
- ・TGSVRは現地行けない慰めになった
- ・来年はリアルで行けたらいいなあ
- ・現地行きたいなあ
- ・配信番組も楽しく見せていただきました
- ・オンラインになつての良さは主催番組が最後に今年の振り返りしてくれる事ですかね。
- ・来年は現地で会おう！
- ・リアルでやれるようになってでも現地に行けないからオンラインは続けてほしいな。
- ・ハイブリッドは今後も続けてほしいですね
- ・来年は幕張で会いましょう！！
- ・遠方でいつも予定合わない方には空気感感じられてよかったんじゃないですかね
- ・直前でどう変わるかわからない環境では頑張ってるし来年は状況がもっと良くなるといいね
- ・双方で盛り上げることができると良いだろうけどね
- ・イベントとして深夜まで展開できるのはオンラインの強みだから、リアルイベント出来ないことを補完してくような感じで
- ・毎年、ビジネスデーに参加してたので行けなくてぽっかり穴が空いたみたい……
- ・TGSはやっぱり現地であの熱量があつてこそですね



プレスとインフルエンサーだけを対象とした試遊・展示エリアを幕張メッセ会場に設置。
出展・協賛企業34社がブースを構え主催者コーナーも用意。



【出展社一覧】

アーテック / R P Gタイム! ~ライトの伝説~ / 愛知工業大学 / イケア・ジャパン / イザナギゲームズ / インフォレンズ / WhisperGames / ASUS JAPAN / SNK / NOK /
オーイズミ・アミュージオ / カプコン / コーエー・テクモゲームス / Koch Media / KONAMI / Shanghai Hode Information Technology / セガ / アトラス / ディースリー・パブリッシャー /
日本eスポーツ連合 / 日本工学院 / 日本電子専門学校 / HyperGryph / ハピネット / バンダイナムコエンターテインメント / バンタンゲームアカデミー / 広島市立大学 x Movere /
Phoenixx / フォーラムエイト / ペンキュージャパン / Malaysia External Trade Development Corporation (MATRADE) / MONSTER ENERGY(協賛社) /
Lightning Games / Wright Flyer Studios / レベルファイブ (50音順)

※出展：33社89小間（国内27社74小間／海外6社15小間） 協賛：1社2小間

木・金曜日はプレス中心、土・日曜日はインフルエンサーを中心に招待。
特別招待枠のプレミアムインフルエンサーは木曜日から入場可とした。
プレスとインフルエンサーを合わせて、4日間合計で1500人強が来場。

	総入場者数 (a+b)	インフルエンサー及び インフルエンサー関係者入場者 (a)	プレス入場者 (b)
9月30日 (木)	424	118	306
10月1日 (金)	314	155	159
10月2日 (土)	502	417	85
10月3日 (日)	334	272	62
累計	1,574	962	612

※スタッフ、出展社を除く



招待したインフルエンサーの内訳

プレミアムインフルエンサー

- ・ 下記条件に当てはまるインフルエンサーおよび同等の方は、プレスと同じ9月30日（木）から入場を可能にした
- ・ YouTubeのチャンネル登録者数100万人以上で、マルチ、ゲームなどを中心とするインフルエンサー
- ・ YouTubeのチャンネル登録者数50万人以上で、ゲームを中心とするインフルエンサー
- ・ YouTubeのチャンネル登録者数30万人以上で、タレント活動・芸能活動を中心とするインフルエンサー
- ・ TikTokからの招待インフルエンサー

来場インフルエンサー（YouTuber等）は、チャンネル登録者数の基準を設けて招待

出展社招待のインフルエンサー

- ・ 出展社枠として10名までをプレミアムインフルエンサーとして招待。9月30日（木）から入場できるようにした

一般インフルエンサー

- ・ チャンネル登録者数30万以上のYouTuber
- ・ チャンネル登録者数3万以上のゲームカテゴリーのYouTuber
- ・ そのほか、TGS事務局、ニコニコ、Twitter、中国系動画プラットフォームなどが許諾したインフルエンサー



インフルエンサーにはインビテーションカードとステッカーを送付して来場を促した
※左写真はインフルエンサーによる投稿

【幕張メッセ会場 主催者コーナー】

TGSVR2021/TOKYO GAME MUSIC FES/Amazon特設会場 紹介エリア

TGSVR2021の体験、TOKYO GAME MUSIC FESの映像視聴、Amazon特設会場の情報提供を行っているブースです。Amazon Echoシリーズなどのデバイスで、音声アシスタントAlexaに話しかけるとTGSの情報が聞けました。

TGSファッションエリア

Amazon特設会場で販売中のTGS公式Tシャツやパーカー、PUMAコラボTシャツを展示。TGSVR2021やTOKYO GAME MUSIC FESをモチーフにしたデザインを用意。

インフルエンサーラウンジ

来場したインフルエンサーが、東京ゲームショウを彩ったゲームタイトルのなかから、各社お薦めのタイトルを自由にプレーし、コラボ動画したり、同行者との対戦動画や、ソロでのタイムアタック・スコアアタックの挑戦動画などを撮影できるブースになってました。TGS25周年を記念し、TGSの歴史とともにゲームの歴史もたどれるパネル展示も実施。

【ゲームタイトル】 『カブコンアーケードスタジアム』『スーパーボンバーマン R』『ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション インターナショナル』『ソニックカラーズアルティメット』『太鼓の達人』『バーチャファイター esports』『桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～』『戦国無双5』『DEAD OR ALIVE 6 基本無料版』

【幕張メッセ会場 協賛社ブース】

MONSTER ENERGY

9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モンスターエナジー×エーペックスレジェンズのコラボブースを出展。コラボ缶サンプリングや試遊台、会場限定キャンペーンを実施。



【幕張メッセ会場 プレスカンファレンス】

日本eスポーツ連合

「日本・サウジアラビアeスポーツマッチ」記者発表会

「日本・サウジアラビア e スポーツマッチ」のJAPAN ROUNDを2021年10月2日（土）・3日（日）に開催。その開催に先駆けて記者発表を実施。

◇9月30日（木） 11:30～12:30

【登壇者】

岡村 秀樹氏（日本eスポーツ連合会長）
武井 壮氏（大会アンバサダー）
ターキ・アルファザン氏
（サウジアラビアeスポーツ連盟CEO）
藤田 清太郎氏
（経済産業省 大臣官房審議官（IT戦略担当））



私たちは韓国向けに情報発信しており、今回、海外インフルエンサーの参加が少ないことを予想し、できるだけ日本の明るい雰囲気伝えたいと思い参加させて頂きました。日本のアニメやゲームに関心の高い韓国人は本当に多い為です。動画撮影や生配信が可能であったことは大変嬉しい取り組みでした。想定より小規模開催で惜しいなと思う部分もありましたが、コロナ禍で制限も多い中開催して頂けたことには大変意義があると思います。ありがとうございました。

予約システムは初導入だったので様子見していましたが、実際の会場に行き予約システムで並ばずに試遊出来るのはとても良いと思いました！大規模になってもインフルエンサー枠は予約や抽選等で試遊できたら良いなと思います。

運営スタッフさんや、出展ブースのスタッフさんがとても親切で心から楽しめました！動画もたくさん撮らせて頂き感謝しています！実際に欲しかった商品もたくさんあり、とても魅力的でした♪家ではオンラインも楽しませてもらったのでオンライン・オフライン・各SNSどれも捨てがたいです！この度はご招待頂きありがとうございました YouTubeのメインチャンネルではゲームの投稿をしていないので普段よりは視聴回数が取れませんでした、ゲームに興味のない視聴者さんも楽しんで見てくれたようです！私がゲームが大好きなので、ゲームの普及に貢献していきたいと思います♪

参加するのは今回が初めてだったが日頃気になっている企業が実際に出展をしているブースを見るのは大きな刺激になったし、発売前のゲームをプレイできたりスタッフや開発者の方から直に話を聞けるといった貴重な体験が出来たのが嬉しかった。その中で今まで詳しく知らなかったタイトルに対して大きな興味を持てたり新しい縁が出来たりもした。今回招待して貰えたのは本当に光栄で自分の今後の活動に関するモチベーションを大きく上げる要素になった。

通常時のゲームショウは規模は大きい、広くて浅い体験しかできなかった。今回のイベントでは参加したメーカーの数こそ少なかったものの、より深くゲームを試遊できて満足度は高かった。特にプレイ動画の録画サービスは機材を持ってない自分たちにはありがたかった。もし次回も同様な機会があれば参加したい。

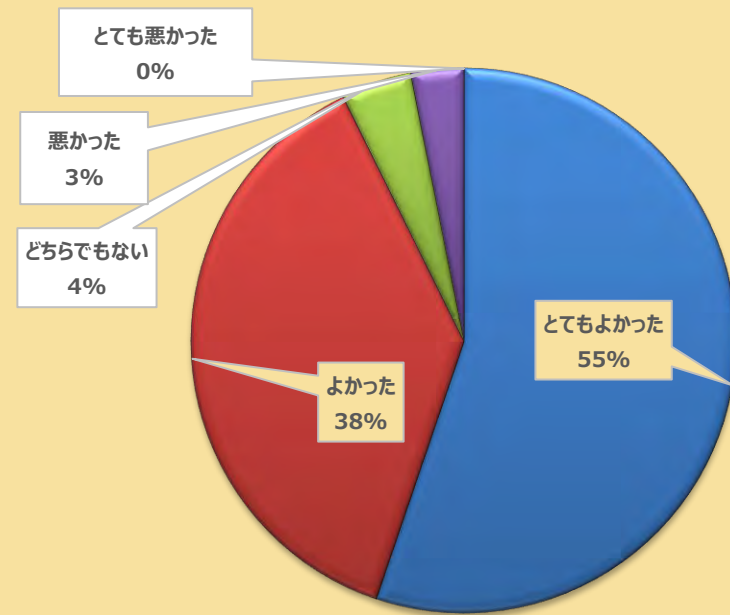
今回はインフルエンサー枠として参加させていただきました。日曜日のみの参加でしたが、非常に快適にブース訪問やゲーム体験が出来ました。過去にもこういったゲーム関係の幕張メッセで開催されたイベントには参加したことがあるのですが、時勢柄という点もありますが、ここまで隅々まで回れたイベントは初めてでした。また今回初めてオンラインでのアポイント機能を使用させていただきました。普段ですとブースに直接お尋ねして、ゲームの試遊の可否をお聞きする手間が省けたこと、普段触れないようなゲームを出展者側からアプローチいただくことで体験できたことが大変嬉しかったです。お陰さまで一日中、会場内を休みなく回り続けて様々なゲームを体験できました。開催にあたって大変ご足労されているであろう点が多々見受けられ、開催者・出展者の方々のご尽力がうかがえました。来年以降どういった情勢になるかは不明確ですが、また大規模な開催が出来ることを祈っております。

展示等もそうなんですけど、各社ゲームショウ当日の前に新作等の情報をほぼ出し切っているんで、当日に盛り上がりや話題性が少ないです。各社、当日に1つは今まで出していなかった情報公開するので、盛り上がるためのルールを設けたらどうでしょう？

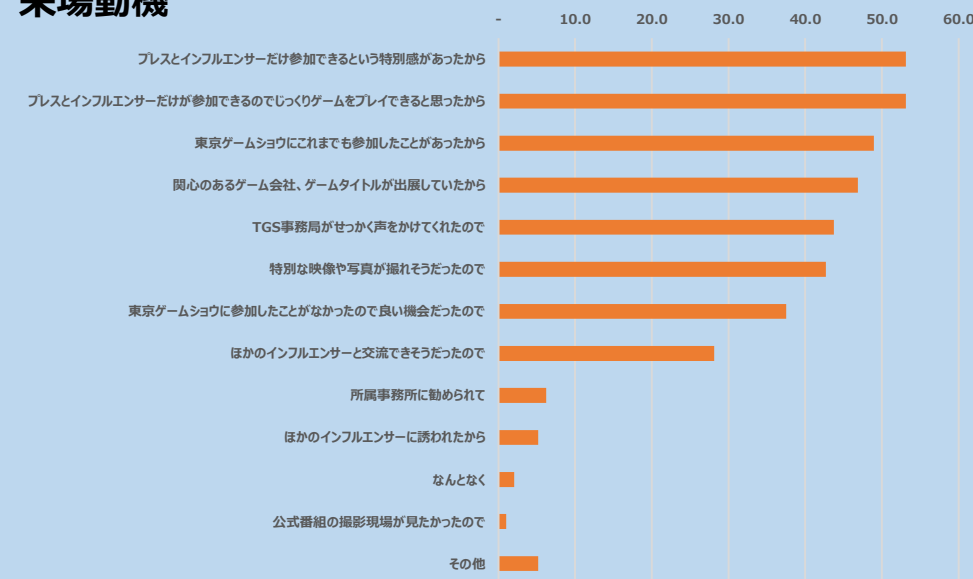
個人的には楽しかったのですが、真新しい技術やハードは乏しかったように感じます。もしかすれば私の期待値が高すぎたのかもしれません。もっとゲームというものに、新しい視点から切り込んでいるのかな？と思っていましたが、既存のタイトルや技術から継続されたものが多く、斬新だと思ったのが少ないのが残念でした

事前にお送りいただいた東京ゲームショウの招待状は一人のゲームファンとして本当に心躍るもので、今でも大切に保管させていただいております。このようなひとつひとつの細かいお心配りに、「来年もここにご招待いただけるようなインフルエンサーでありたい」と心から感じております。この度はご招待いただき本当にありがとうございました。イベントを開催することが難しいこの情勢の中で様々な工夫とご開催に、重ねて感謝申し上げます。

来場満足度 N=102



来場動機



プレス・インフルエンサーのみが入れる幕張メッセ会場の様子を、ゲームファンが、家にいながらライブ映像で楽しめるオンライン体験ツアーを、HISの協力で実施（参加無料）。日本語ツアーは、オフィシャルサポーターのマチカルラブリーのほか、おかずクラブ、次長課長、ダイアンがガイド役となって出展社ブースを案内。英語ツアーは、IGN JAPANのロブソン・ダニエル編集長とTwitchストリーマーのStarbitzychanさんの案内で出展社ブースを訪問。ツアーは、10月1日（金）から3日間にわたって開催した。



おかずクラブ



次長課長



ダイアン



マチカルラブリー

English-speaking tour

Directed by IGN Japan


ロブソン・ダニエル
IGN JAPAN編集長

Starbitzychan
Twitch Streamer

オンライン体験ツアーサイト：<https://www.his-j.com/corp/contents/cpn/tgs/>

ツアーガイド	日時	参加者数
マチカルラブリー	10月1日（金） 11:00	281
ダイアン	10月1日（金） 15:00	133
次長課長	10月2日（土） 11:00	405
おかずクラブ	10月2日（土） 15:00	194
ロブソン・ダニエル編集長/Starbitzychanさん	10月3日（日） 11:00	69

10月1日（金） 11:00-12:30
 ツアーガイド：マチカルラブリー



【訪問ブース】

MATRADE（マレーシア貿易開発庁）/
 ペンキュー・ジャパン/ ディースリー・パブリッシャー/
 日本電子専門学校/ アーテック/ LightningGames
 / バンダイナムコエンターテインメント ※訪問順

10月1日（金） 15:00-16:30
 ツアーガイド：ダイアン



【訪問ブース】

インフォレンス/ フォーラムエイト/ レベルファイブ/
 バンタンゲームアカデミー/ 広島市立大学×Movere
 / Koch Media/ セガ/ アトラス ※訪問順

10月2日（土） 11:00-12:30
 ツアーガイド：次長課長



【訪問ブース】

ASUS JAPAN/ Phoenixx/ 愛知工業大学/
 NOK/ イザナギゲームズ/ RPGタイム！～ライトの
 伝説～/ KONAMI ※訪問順

10月2日（土） 15:00-16:30
 ツアーガイド：おかずクラブ



【訪問ブース】

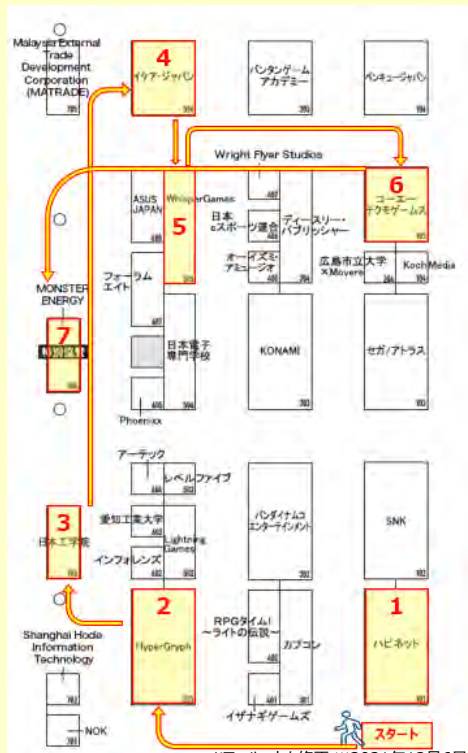
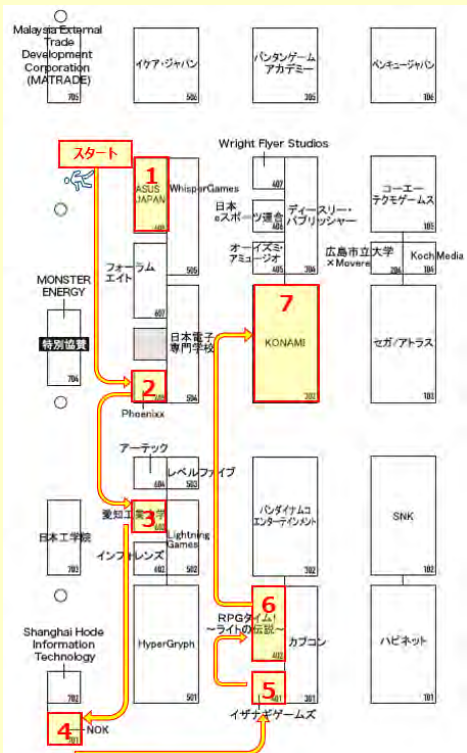
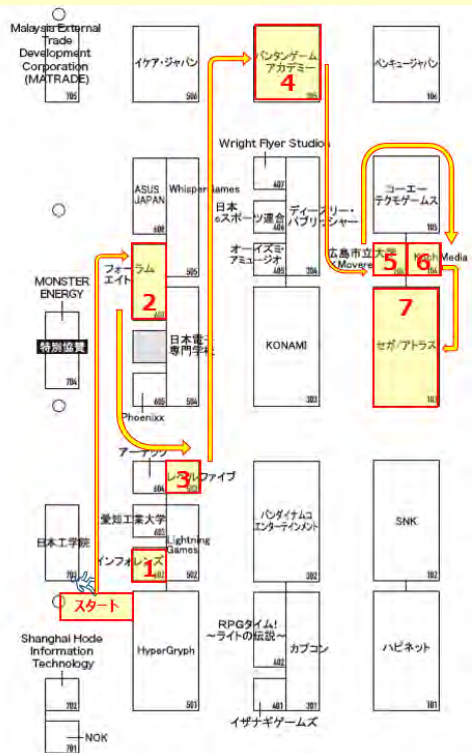
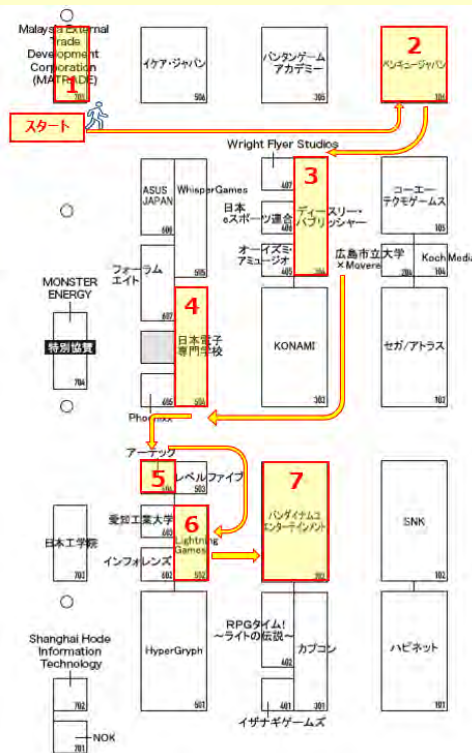
ハビネット/ HyperGryph/ 日本工学院/
 イケア・ジャパン/ WhisperGames/
 コーエーテックモゲームス/ MONSTER ENERGY
 ※訪問順

10月3日（日） 11:00-12:30
 ツアーガイド：ダニエル・ロブソン編集長
 / Starbitzychanさん

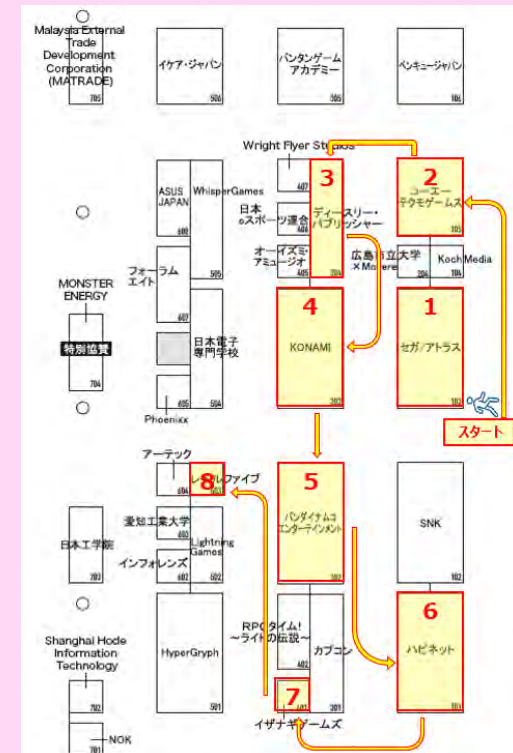


【訪問ブース】

セガ/アトラス/ コーエーテックモゲームス/ ディースリー・パブリッ
 シャー/ KONAMI/ バンダイナムコエンターテインメント/
 ハビネット/ イザナギゲームズ/ レベルファイブ ※訪問順



ツアールートを修正 ※2021年12月6日



名前だけ知ってたゲームがどんなものか知れて大変興味が湧きました。とても楽しかったです！

マチラブのお二人がとても楽しく紹介していて良かったです。来年もまたこういうツアーがあると嬉しい。

マチカルブリーさんのツアーとても楽しかったです！ゲームが好きなお二人がとてもよかったです！

海外のゲームや学生さんの作ったゲームも知ることができて非常に有意義な時間でした。マチラブのお二人が楽しそうにプレイしているのもすごく良かったです。貴重な機会をありがとうございました！

好きなゲームが紹介され、それをマチカルブリーのお2人が体験しているのを見て、こちらも楽しかったです。リトルナイトメアブースを現地でも見てみたいので、また開催して欲しいと思います。

TGSオンラインツアー楽しかったです。学生さんのプレゼンが一生懸命で応援したくなりました。どれも楽しかったのでのちほど気になったゲームを調べようと思ってます。マチカルブリーも1人がゲームに精通してて、1人が進行上手くて見やすかったです。次回開催で期待することですが、ゲーム画面がもっと見やすくなると良いなと思いました。

楽しかったです、ありがとうございました。EDFの試遊動画では、なかなか他では見られなかった街の全景が見られて良かったです。他のブースでもプログラミング教材の今を知れたりして勉強になりました。

セガ・アトラスの回に申し込んだのですがアトラスが見れずに残念でした。1つのゲームをじっくり紹介するのもありますが、展示のゲームをざっとでもいいので一通り先案内してもらってからだとより楽しめたかなと思います。

地方在住ですが、なかなか現地に行けないのと、ブースによっては長時間並ばないと見れない所の解消とツアーガイドのダイアンさんも良かった所と今回のオンラインツアーとても楽しかったです。また次回も参加したいです。ありがとうございました。

様々なゲーム・ブースをダイアンさんに紹介していただけて、普段やらないようなジャンルにも興味を持てましたし、とても楽しい時間でした。ただ、次回開催時はブース事の時間をもう少し守れるようになることを期待します。

次長課長さんのツアー、楽しく参加させていただきました！お二人のコメントや、開発者の方のコメントでトレンドがキャッチアップできました。

積極的にスタッフさんからゲームの話を聞いてくれて途中だれることなく見ることができました。とても面白かったです。

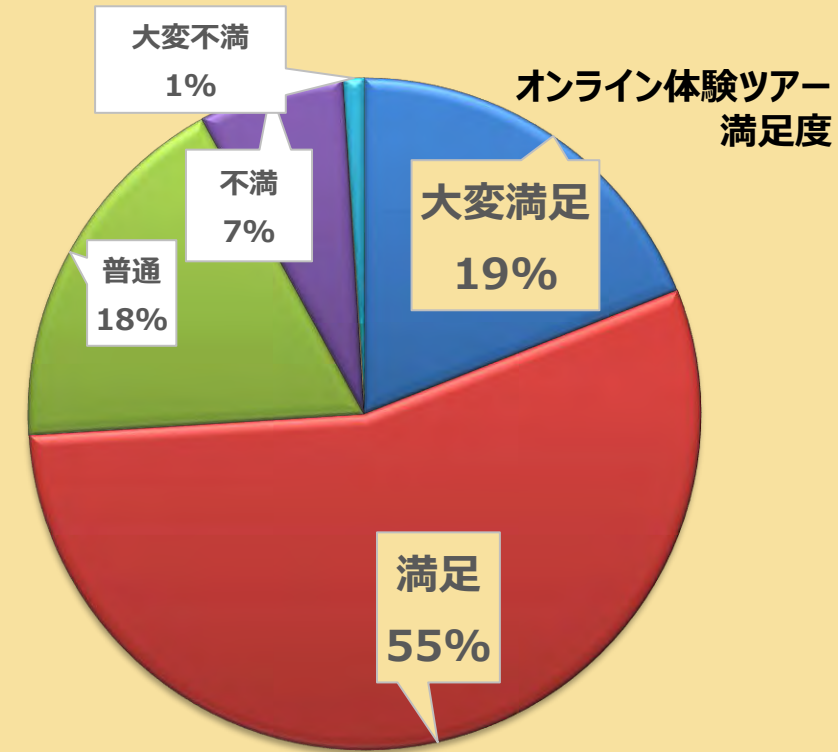
いろいろ新しいゲームが見れて面白かった。脳波測定も興味深い。次回は現場で見たい。

現場の雰囲気を知ることができてとても有意義な時間でした。画質と音声がもう少しよければと思いました。今後も楽しい企画よろしくお願いします。

2回参加させて頂きました！ありがとうございました！生中継というのもあり、現地に行けた気分を体験出来ました！ブースの切り替えタイミングも良くて、1時間半あっという間で...ツアーガイドがお笑い芸人さんだからさらに良かったかもです！今後もオンラインツアー開催して欲しいです！

本日は途中から短い間でしたがとても楽しめました。会場に行きたい気持ちが強まりました。来年の状況によってはまたこのようなイベントを実施して欲しいです！

現地に行けない中、会場の雰囲気を感じ取れる機会を与えてくださりありがとうございました！次回も現地に行けない状況であればまたやってほしいです！！



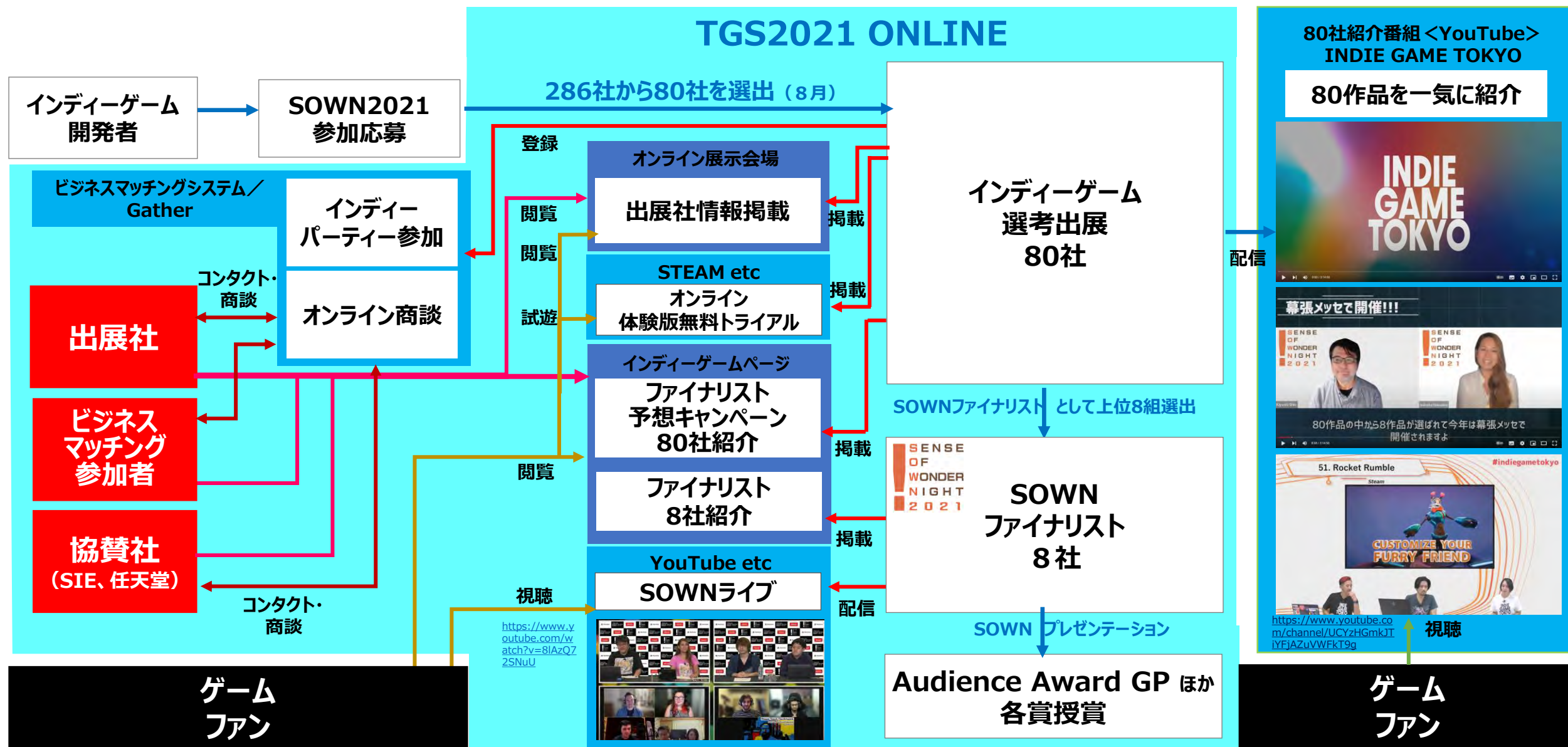
オンライン体験ツアー 参加者事後アンケートより

ゲームファンがTGSに期待する「試遊」を初めてオンラインで実施。「未発表・未発売タイトル」「すでに発表・発売済みタイトル」のいずれに関わらず、出展各社が無料でプレイできる体験版を用意し、あらかじめ「PlayStation Store」や「ニンテンドーeショップ」、「Microsoft Store」、「Steam」、「Google Play」などにアップロード。その情報をTGS2021 ONLINE公式サイト上の「体験版無料トライアル」ページにまとめて掲載。リンクをたどって、体験版をダウンロードして試遊いただいた。今回、「体験版無料トライアル」ページに掲載した体験版は、全部で289タイトル

※同じタイトルでも複数のストアで配信する場合はそれぞれをカウント。289タイトルのうち「未発表・未発売タイトル」は33%



TGS2021 ONLINEに無料で出展できる「選考出展」を世界各国から募集し、インディーゲーム80社を選出。
その中からさらに選ばれた8社が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)」をオンラインで開催。



センス・オブ・ワンダー ナイト 2021は公式番組として幕張メッセ会場からライブ配信。6カ国のファイナリスト8組がプレゼンテーションに臨み、Audience Award GPなどを決定した。

SOWN2021 視聴結果 10月1日（金）11:00～12:50

プラットフォーム	言語	2021年		2020年	
		視聴数	最大接続数	視聴数	最大接続数
YouTube	日本語	23,392	1,487	30,304	2,765
	英語	5,806	180	8,440	594
Twitter	日本語	355,000	—	118,000	—
	英語	1,388	—	8,480	—
ニコニコ	日本語	38,749	—	4,752	—
Twitch	日本語	—	—	12,926	—
	英語	—	—	351	—
Facebook	日本語	642	11	—	—
	英語	102	7	—	—

[連携企画①]投票キャンペーン／INDIE GAME TOKYO

インディーゲームにより興味、関心を持ってもらうため、選考出展80社の中からSOWNファイナリスト8作品を予想してもらう投票キャンペーンや、選考出展全80タイトルを一気に紹介する配信番組「INDIE GAME TOKYO」を実施。

[連携企画②]インディーパーティー

選考出展社をはじめ、インディーゲーム開発者がオンライン上で交流できる会場を、前年に続き、Gather（2次元RPG風のミーティングシステム）を使って用意（右画像）。SOWN終了後、審査員も参加して開催。

幕張メッセ会場を模したパーティー会場を「Gather」に用意。参加者はアバターとなって会場内を回遊し、近くの人とは「顔出し」でコミュニケーションができた。



SOWN ファイナリスト

出展社・者名	ゲームタイトル	国・地域
Clever Plays Studio	Operation: Tango	カナダ
KATAKOTO（カタコト）	かくれんぼの音	日本
Kingblade Games	Do Not Buy This Game	イスラエル
Lo-Fi People ★	Blind Drive	イスラエル
Multiverse Narratives	Eloquence	オランダ
Playbae	In My Shadow	インド
そらめめゲームス	謎と記憶のラビリンス	日本
Thomas Waterzooi	Please, Touch The Artwork	ベルギー

★---Audience Award GP

本年度で25回目を迎えた「日本ゲーム大賞2021」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つのカテゴリーで開催。

各受賞作品の発表・表彰の様子は、「東京ゲームショウ2021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、昨年に引き続き「東京ゲームショウ2021」がオンライン開催となったことから、本年度も選考はなしとした。

代わって、CESA公認イベントとして『電撃』『ファミ通』『4Gamer.net』の3メディア合同で、『東京ゲームショウ特別企画 / メディアアワード2021』を開催。

一般より、出展タイトルから気になったタイトル、応援したいタイトル名のツイートを募集。各メディアが独自で受賞作品を選考。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2021 年間作品部門 受賞作品

31

TOKYO GAME SHOW
2021 ONLINE
Official Report

「年間作品部門」は、2021年4月19日～7月23日までの間、一般投票を実施。一般投票結果ならびに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、2020年度を象徴するに最もふさわしい作品として、『Ghost of Tsushima』（株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント）『モンスターハンターライズ™』（株式会社カプコン）が選ばれた。なお大賞のW受賞は2014年以来となった。

受 賞	受賞作品（受賞者）	受 賞 社 名	プラットフォーム
大 賞	Ghost of Tsushima（ゴーストオブ ツシマ）	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
	モンスターハンターライズ	株式会社カプコン	Nintendo Switch
優秀賞	バイオハザード RE:3	株式会社カプコン	PS4 / Xbox One / Steam
	ファイナルファンタジーVII リメイク	株式会社スクウェア・エニックス	PS4
	The Last of Us Part II（ラスト・オブ・アス パートII）	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
	Ghost of Tsushima（ゴーストオブ ツシマ）	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
	原神	株式会社miHoYo	PS4 / iOS / Android OS / PC
	天穂のサクナヒメ	株式会社マーベラス	PS4 / Nintendo Switch
	桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	Nintendo Switch
	パディミッション BOND	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	ウマ娘 プリティーダービー	株式会社Cygames	iOS / Android OS / PC
	モンスターハンターライズ	株式会社カプコン	Nintendo Switch
ベストセールス賞	桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	Nintendo Switch
グローバル賞 日本作品部門	あつまれ どうぶつの森	任天堂株式会社	Nintendo Switch
グローバル賞 海外作品部門	コール オブ デューティ ブラックオプス コールドウォー	ACTIVISION / Treyarch	PS5 / PS4 / Xbox One / Xbox Series X / PC
ゲームデザイナーズ大賞	マリオカート ライブ ホームサーキット	任天堂株式会社	Nintendo Switch
経済産業大臣賞	シブサワ・コウ		

近年の日本の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**」は、『**シブサワ・コウ**』氏に決定した。

『**シブサワ・コウ**』氏は、コンピュータエンターテインメント黎明期より、数多くの作品の開発に携わり産業界を牽引。また代表作「信長の野望」「三國志」シリーズでは歴史シミュレーションという一大ゲームジャンルを開拓、確立されるなど、40年という長きにわたりトップクリエイターとして日本のコンピュータエンターテインメント業界の発展に寄与された点が評価されての受賞となった。

また、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9名日本を代表する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『**マリオカート ライブ ホームサーキット**』（任天堂株式会社）を選出した。

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、優秀賞、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：10月2日（土）18：00～19：50

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）

西岡 美道（電撃ゲームメディア編集長）

経済産業大臣賞
「シブサワ・コウ」



グローバル賞日本作品部門
「あつまれ どうぶつの森」



グローバル賞海外作品部門
「コール オブ デューティ ブラックオプス コールドウォー」



ベストセールス賞
「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」



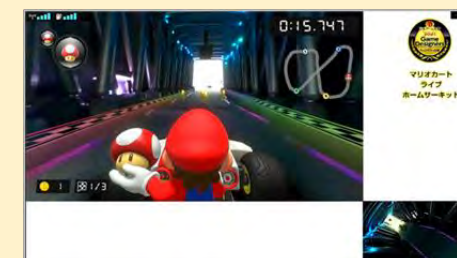
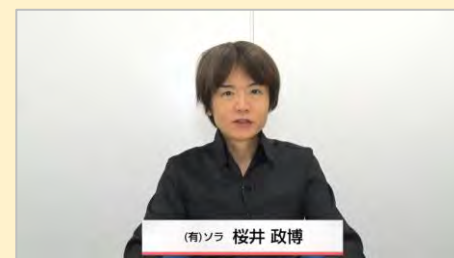
ゲームデザイナーズ大賞
「マリオカート ライブ ホームサーキット」



伊集院氏をメイン司会に、ゲストとのトークを交えながら進行



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



発売日順に優秀賞10作品を発表。
なお各作品に寄せられた投票理由を画面に表示、多くの支持を受けての受賞であることをお伝えした。

優秀賞 「バイオハザード RE:3」



優秀賞 「ファイナルファンタジーVII リメイク」



優秀賞 「The Last of Us Part II」



優秀賞 「Ghost of Tsushima」



優秀賞 「原神」



優秀賞 「天穂のサクナヒメ」



優秀賞各受賞作品について
ゲストを交えてのトークを展開



優秀賞10作品の発表に続いて、優秀賞受賞作品の中から大賞を発表。大賞は2014年以来のW受賞となった。

優秀賞

「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」



31歳の私ですが、桃鉄デビューは小学校の頃スーパーファミコンで。その頃からお正月は親戚で集まると従兄弟のお兄ちゃんお姉ちゃんと皆んなで夜遅くまで桃鉄が恒例でした。

男性 31歳

優秀賞

「バディミッション BOND」



目が覚めるほど気持ちが良い、まさに「王道」のストーリーが最高でした！コミック風の表現が多く、テンポの良さも相まって、クリアした時は少年漫画を読破した時に似た感覚に陥りました。

女性 20歳

優秀賞

「ウマ娘 プリティーダービー」

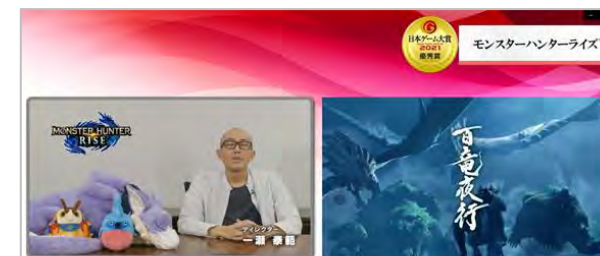


配信されてから新情報や更新があれば連日トレンド入り、リアル競馬にも影響を及ぼし社会影響が強いタイトルだと考えます。

女性 21歳

優秀賞

「モンスターハンターライズ」



モンハン史上今までにない動きでモンスターを持って行くのが最高に楽しい。他にも和風テイストなBGM、装備、モンスターなど日本らしさが数多くあり

男性 16歳

大 賞

「Ghost of Tsushima」 「モンスターハンターライズ」



Ghost of Tsushima
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

モンスターハンターライズ™
株式会社カプコン



今までで一番泣いたゲーム。没入感を与える美しいグラフィックとUI、
室町時代を元にした和のストーリー。どれをとっても大好きだと叫びたい。

男性 21歳



過去作よりも移動の自由度が高くなっている。だからこそフィールドを走り回る楽しさは過去一で、モンスターとの戦闘も様々な追加アクションによって面白くなっている。

男性 18歳

優秀賞・大賞受賞作品及び
全受賞作品を振り返っての
トークを展開



ファイナリストとなった10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お伝えした。

日時：10月2日（土）12：30～14：38

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>

斎藤 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



「アマチュア部門」は2月1日に募集テーマを発表。3月1日より5月31日までを応募を受け付けた。今年、「メビウスの輪」をテーマに作品を募集し、493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、10作品を受賞作品として選出、発表した。

受賞	作品名	制作チーム名	学校名	プラットフォーム
大賞	ウニ研究所	※スタッフが美味しくいただきました	HAL大阪	PC
優秀賞	ウニ研究所	※スタッフが美味しくいただきました	HAL大阪	PC
	オリヒメ	こもへり -Common Heritage	HAL東京	PC
	シロクロコネクト	リスティングの壺	HAL大阪	PC
	DungeonInversion	ベイベーのひとりごと	HAL名古屋	PC
	PARADOGS	田之上 和億	早稲田文理専門学校	PC
	LUMINO La ruta natural	てーぶるぱんち	HAL名古屋	PC
佳作	鏡娘	睡眠欲	HAL大阪	PC
	Confettia	のんとのぶ	HAL東京	PC
	ツキカゲ	FMトクシン研究所	HAL東京	PC
	ReverseRoom	鈴木 駿也	名古屋工学院専門学校	PC

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：10月3日（日）13：00～15：16

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>

斎藤 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



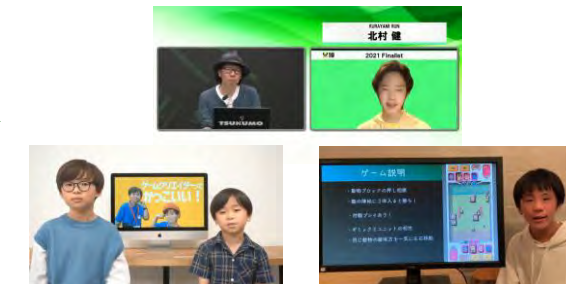
審査員紹介



ファイナリストのプレゼンVTR放映 ～ 審査員との質疑応答



審査中：ファイナリストへのインタビュー及び
Tech Kids Grand Prix 受賞者ゲストプレゼン



「銅賞」受賞作品発表



「銀賞」受賞作品発表



「金賞」受賞作品発表



主催者代表 総括



「U18部門」は12月28日よりエントリー受付を開始し、2月1日より3月31日までを応募を受け付けた。
1次審査、予選大会を通過した6作品が決勝大会へ進出。決勝大会では3名の審査員による事前の試遊審査に加え、決勝大会当日のプレゼンテーション審査の結果を総合的に評価。「金賞」「銀賞」「銅賞」の各賞を決定、発表した。

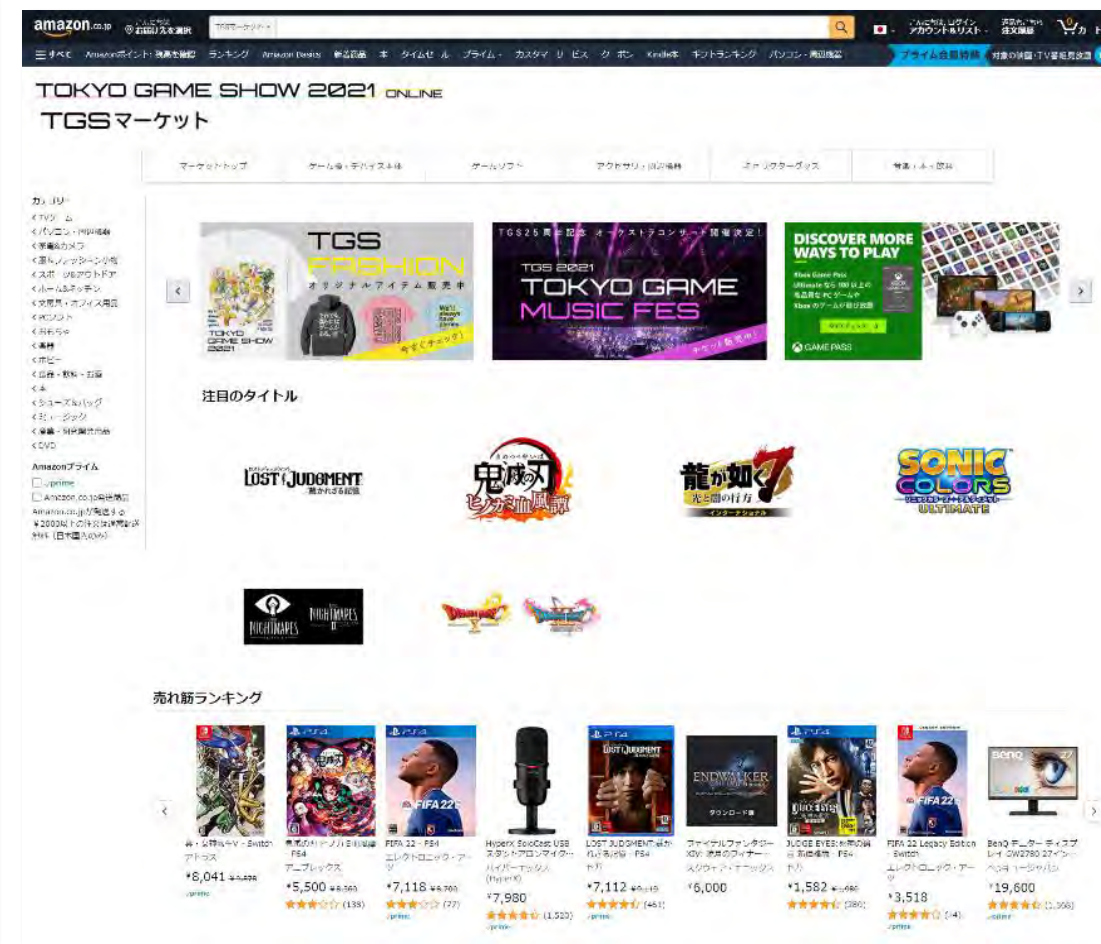
受賞	作品名	制作チーム名	制作者名	学校名	学年
金賞	Balloon Head		古市 太郎	愛知県立愛知総合工科高等学校	2年
銀賞	マグロの惑星		山口 登	角川ドワンゴ学園N高等学校	3年
銅賞	AGARES	くまちゃんず	熊淵 貴大	神戸市立科学技術高等学校	3年
			藤原 優司	神戸市立科学技術高等学校	3年
			熊澤 邑河	神戸市立科学技術高等学校	2年
	Color Overlap		宇枝 礼央	杉並区立中瀬中学校	2年
	KURAYAMI RUN		北村 健	同志社高等学校	2年
	Card Action Mystery		油井 太一郎	神奈川総合産業高等学校	3年

昨年に引き続き、Amazon.co.jp上にTGS特設会場を設置し、
TGSの各種配信番組やあらゆるコンテンツをお楽しみ頂きながら様々な物販体験を提供。

▼Amazon特設会場（PC）



▼TGSマーケット（物販会場）



Amazon特設会場との新たな取り組みとして、様々な接点でTGSを体験できるコンテンツを提供。

Merch by Amazon活用による
TGS公式グッズ販売

PUMAとの
コラボレーションデザインTシャツ販売

ReMG配信番組でのTGS特集と出展ゲーム試遊

Amazon Music Unlimited
4か月お試しクーポン配布

Amazon Musicで
TGMFプレイリスト配信

Alexaスペシャルコンテンツ配信

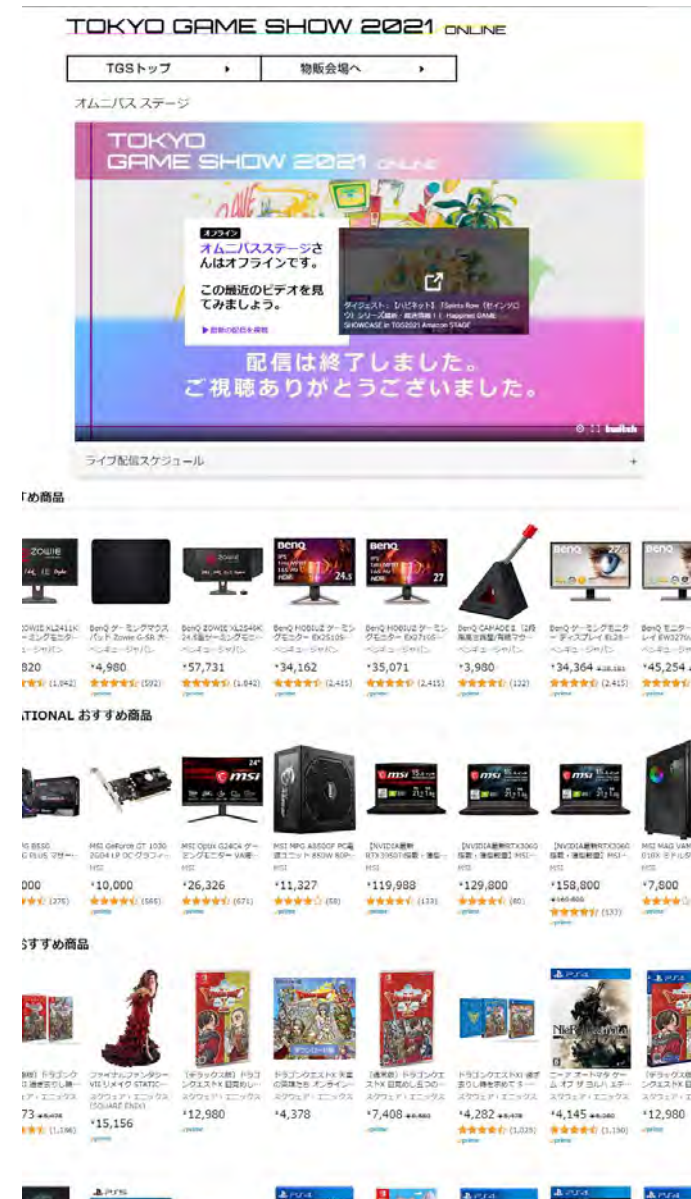


「売りにつながる」プランで出展募集し、16社が参画。

		ゴールドプラン	エントリープラン	出品のみ
		5社	8社	3社
コンテンツ	Amazon特設サイト内にメーカー特設ページ設置	テンプレート	ロゴ・商品のみ	商品のみ
	Amazon特設サイト内にてライブ配信	時間制限なし	30分間	×
	メーカー特設ページ内に動画配信	○	×	×
	Amazon特設サイト内のライブ配信にてタイマー式商品出現機能	○	×	×
販促	TGSマーケットに商品掲載	○	○	○
	ターゲティングクーポン配布 ※クーポン原資は出展企業様負担	○	×	×
集客	Amazon特設サイトトップページにバナー設置 ※ランダム表示	中	小	×
	出展企業一覧に社名・ロゴ掲載	リンクあり	リンクあり	社名のみ
	ティザーページ内に社名・ロゴ掲載	リンクあり	リンクなし	×
	TGS開催期間中ターゲティングメール	○	×	×
	TGS終了後ターゲティングメール	○	×	×
オプション	TGS関連商品購入者へのノベルティ配布 ※内容はレギュレーション/審査あり	○	○	×
	TGS音楽企画参加+Amazon Musicプレイリスト配信（要調整）	○	×	×
	試遊コード配信時のリターゲティング施策（ターゲティングメール、クーポン配布等）	○	○	×

- | | | |
|----------------------|---------------------------|------------------|
| ・セガ/アトラス | ・日本マイクロソフト | ・日本eスポーツ連合 |
| ・Amazon Prime Gaming | ・バンダイナムコエンターテインメント | |
| ・EPOS | ・MICRO-STAR INTERNATIONAL | ・ハピネット |
| ・オカムラ | ・スクウェア・エニックス | ・LGエレクトロニクス・ジャパン |
| ・ベンキュージャパン | ・Indie Game Sale | |
| ・AKRacing | ・オーディオテクニカ | ・HyperX |

▼出展社ページ例：オムニバスステージ



TGS終了。4日間ほぼYouTubeに張り付いてずっと見てたw現地だったら絶対見ないような番組も見れてめっちゃ楽しかった！現地も良いけど**オンライン**も捨てたもんじゃないですね。

#TGS2021

オンラインでTGS楽しめるの有難みしかない
あらたな形でゲーム会社とか応援できる

TGSの公式番組、エンディングもこんな時間までやってくれたのは**オンライン**開催のおかげやな

Alexaが今日から4日間**ゲームショウ**で〇〇や△△がオススメだぞ！と教えてくれたw

そんなことも教えてくれるのか...

とりあえずVRの設定を試してみようかな🤔

オンライン放送も何やるか調べてみなくては...！

TGS、現地行っても人ごみで疲労感ばないから**オンライン**で好きなのを見れるのいいね

TGS、**オンライン**のが配信とかアーカイブで好きなタイミングで観られるし、のんびり情報集められるから精神的に楽で好きw

今年もTGS楽しかった！4日間ゲーム情報満載とか夢のようだよな.....コロナ関係なく地方民には**オンライン**まじでありがたい。
関係者の皆様、いつも楽しいゲームをありがとうございますm(_ _)mこれからも楽しむぜえええええ！！

あっ！今日からTGSでしたね！
すっかり忘れてたけど**アレクサ**が教えてくれました。偉い。

PUMAとコラボするんかTGSグッズ！楽しみすぎる👏👏👏

ゲームショウのTシャツ。**Amazon**で買えるんだよね。かわいいな。

今年もTGS面白かったー！
オンラインにしてくれて本当にありがたや

TGSのキャンペーンでAmazonMusicのサブスクが4ヶ月無料だったから試しに登録してみたが.....すごく快適

TGS FASHION

2年ぶりに「TGS公式グッズ」を販売。アパレルブランド「PUMA」とのコラボレーションデザインTシャツも。

TGS公式グッズ

「Merch by Amazon」を活用し、
TGS公式グッズとして、TGSVR・TGMFグッズなど
幅広いバリエーションを国内外で販売



全20種類販売

全世界6か国販売

PUMAコラボグッズ

TGS初の試みとしてアパレルブランド「PUMA」と
コラボレーションしたグッズを国内外で販売



全1種類

世界65か国配送

デザインや商品数の多さ、お手頃な価格が高評価。

TGSのTシャツ！？デザイン最高！？！？

TGSのTシャツ，色々柄があってオサレだし何か買おうかなあ(^ω^)

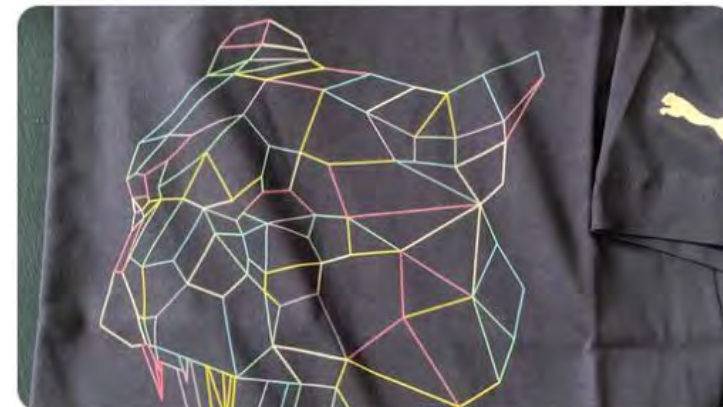
TGSのTシャツとパーカー買って届いたので当日はそれ着ながら楽しむぞい。

TGSのパーカー買ってしまった。
とても着心地良い(^ω^)

冬用に**パーカー**もあった。これで年中ブイアール！**TGS**、やるじゃん！

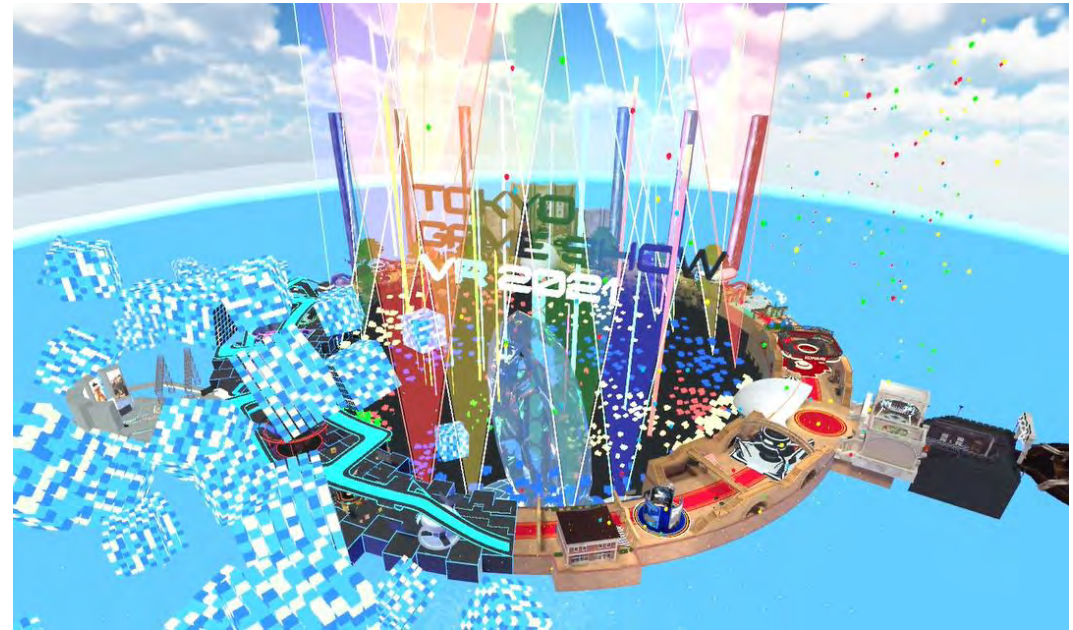
メインビジュアルの**Tシャツ**も販売中
2800円とお手頃

TGSに行けないから物販で思い出作り。
ロゴかわいいしネイビー好きだし(´°Д°)「



今年のTGS VRが思ったより楽しかったのでつい買ってしまった超絶いかすTシャツが届いた🥳ブイアール👓

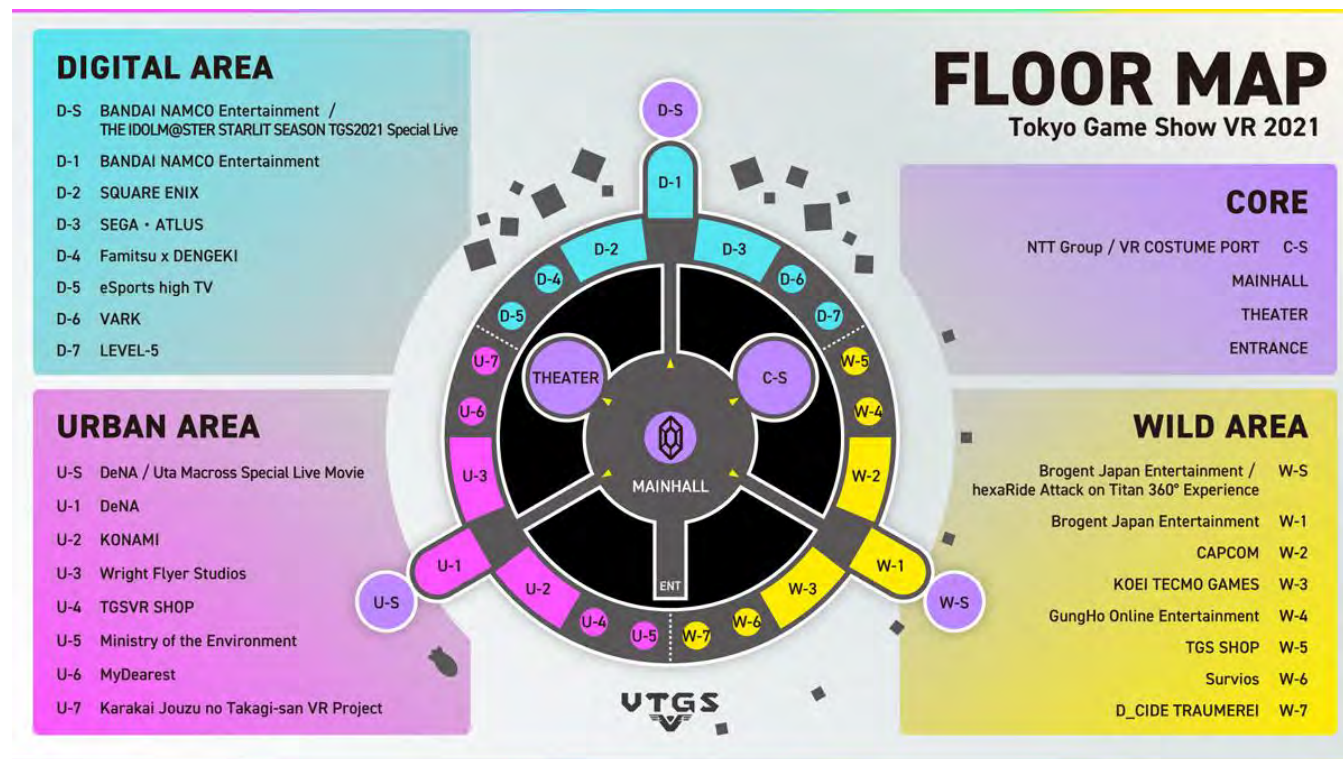




名称	TOKYO GAME SHOW VR 2021
テーマ	見ているだけじゃ、もったいない。
会期	2021年 9月30（木） 09:00 ～ 10月3日（日） 26:00
主催	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
会場	GAME FLOAT / GAME FLOAT SKY
体験デバイス	GAME FLOAT : VR/Oculus Quest/Windows/Mac GAME FLOAT SKY : PCブラウザ/スマホブラウザ/Oculus Questブラウザ
参加料	無料

出展社数 **20社**体験スペース **27カ所**

メインホール 1
シアター 1
SPコンテンツルーム 3
ブース出展 22



出展社名

◆オフィシャルVRテクノロジーパートナー

NTTグループ

◆VRパートナー

Brogent Japan Entertainment

◆出展社一覧（50音順）

eSports high TV

CAPCOM

からかい上手の高木さんVRプロジェクト

環境省

ガンホー・オンライン・エンターテイメント

コーエーテクモゲームス

KONAMI

サビオス

スクウェア・エニックス

セガ・アトラス

ディー・エヌ・エー

ディーサイドトロイメライ

VARK

バンダイナムコエンターテインメント

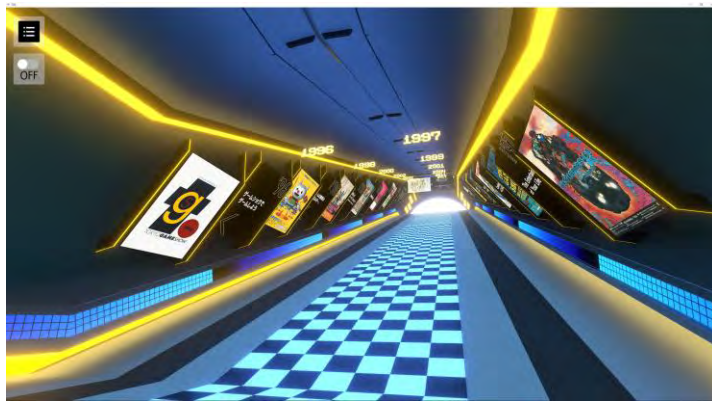
ファミ通 × ゲームの電撃

MyDearest

Wright Flyer Studios

レベルファイブ

エントランス



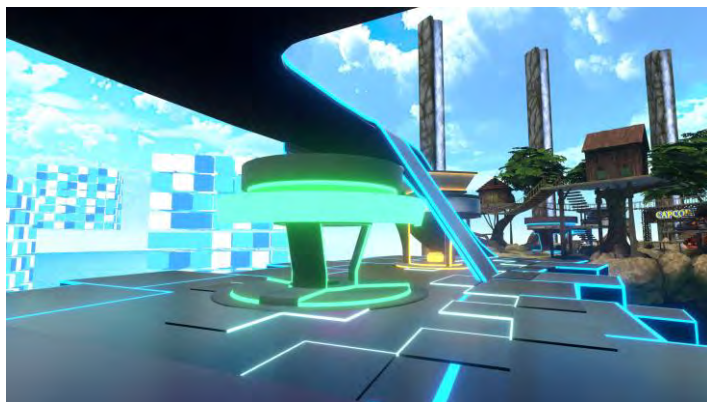
CORE



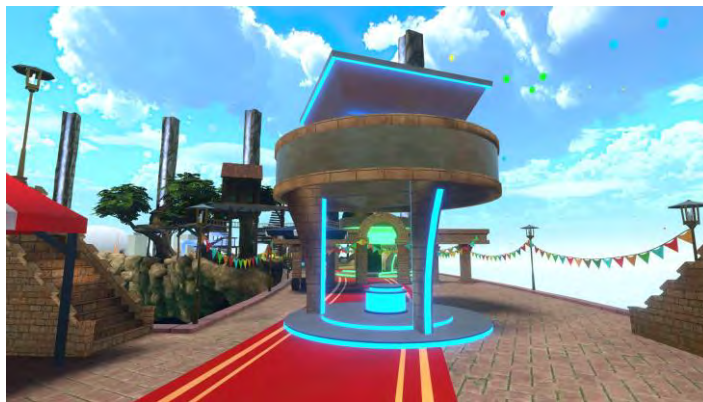
シアター



DIGITAL AREA



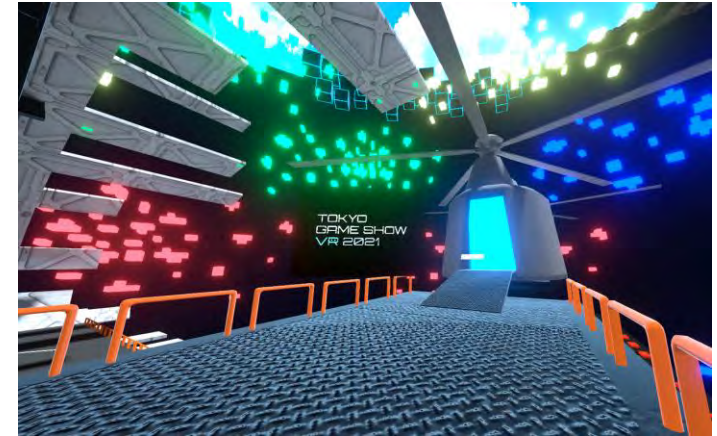
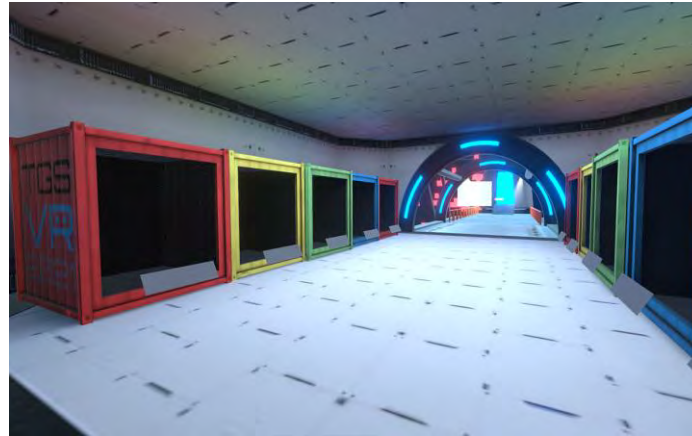
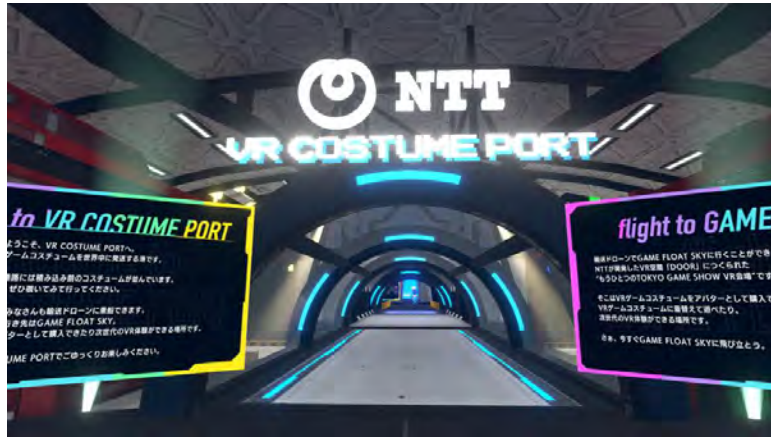
URBAN AREA



WILD AREA



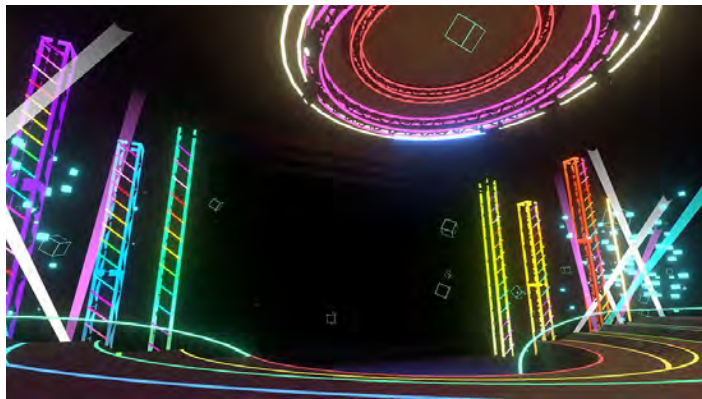
NTT スペース



GAME FLOAT SKY



BANDAI NAMCO Entertainment
/ THE IDOLM@STER STARLIT
SEASON TGS2021 Special Live



DeNA /
Uta Macross Special Live Movie



Brogent Japan Entertainment /
hexaRide 進撃の巨人360°
エクスペリエンス



バンダイナムコエンターテインメント



スクウェア・エニックス



セガ・アトラス



ファミ通 × ゲームの電撃



eSports high TV



VARK



レベルファイブ



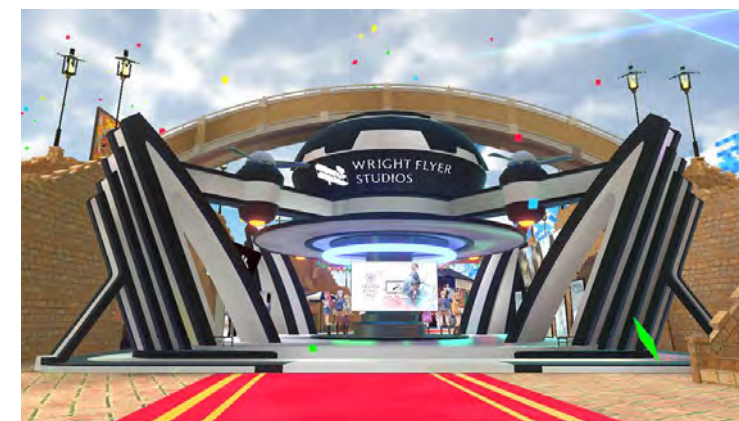
ディー・エヌ・エー



KONAMI



Wright Flyer Studios



TGSVR SHOP



環境省



MyDearest



からかい上手の高木さんVRプロジェクト



©山本崇一朗・小学館
©Kayac inc.

Brogent Japan Entertainment



CAPCOM



コーエーテクモゲームス



ガンホー・オンライン・
エンターテイメント



TGS SHOP



サビオス



ディーサイドトロイメライ



20万人以上の延べ来場者数。
3人中2人はVRデバイスで来場し、滞在時間も想定より長い結果が得られた。

延べ来場者数

210,566 人

平均滞在時間

1,619.16秒
= **約27分**

デバイス比率

VR **66.7%**
PC **33.3%**

■ 主要露出例

フジテレビ
「めざましテレビ」



NHK
「首都圏ネットワーク」



テレ朝
「スーパーJチャンネル」



■ YouTube投稿

おめがシスターズ
チャンネル登録：28.3万人



「【大迫力】TGSにゲームキャラ大集合でヤバイ。」



TGS25周年を記念した、初のゲーム音楽オムニバスコンサートを開催。

TOKYO GAME SHOW 2021 ONLINE

TOKYO GAME MUSIC FES



■ 実施内容

＜フルオーケストラによるオムニバスコンサート＞

STAGE 1 : TGS2021 Special STAGE ～それでも、僕らにはゲームがある。～

STAGE 2 : TGS 25th Anniversary STAGE ～色褪せない、僕らの思い出。～

＜7つの様々な演奏スタイルによるオムニバスコンサート＞

STAGE 3 : Thumva STAGE ～僕らと、ゲームと、音楽と。～（全7公演）



■ 配信日時

STAGE 1 : 10月2日(土) 17:00～10月31日(日)23:59まで配信

STAGE 2 : 10月3日(日) 17:00～10月31日(日)23:59まで配信

STAGE 3 : 9月23日(木) 20:00～10月31日(日)23:59まで配信

■ 配信会場

STAGE 1&2 TGMF特設サイト (<https://tgmf.ecchat.live/2021/lp>)

STAGE 3 TGMF Thumva特設サイト (<https://thumva.com/events/d9lzjrcdmJeFlt6>)

3ステージ 計9コンテンツで、総勢55タイトル 全168曲を演奏

STAGE 1 : TGS2021 Special STAGE

1. FINAL FANTASY X
2. METAL GEAR SOLID 4
3. 原神
4. ファンタシースターオンライン
- 休憩 -
5. シブサワ・コウ40周年『三國志 覇道』
6. シブサワ・コウ40周年『信長の野望・新生』
7. ソニックカラーズ アルティメット
8. モンスターハンターシリーズ

STAGE 2 : TGS 25th Anniversary STAGE

1. サクラ大戦
2. 女神異聞録ペルソナ
3. マリーのアトリエ / ライザのアトリエ2
4. テイルズ オブ ファンタジア
5. スターオーシャン / スターオーシャン First Departure R
- 休憩 -
6. バイオハザードシリーズ
7. NiGHTS into dreams...
8. ワイルドアームズ
9. アークザラッドII
10. 幻想水滸伝



STAGE 3 : Thumva STAGE

ブリティッシュカルテットが奏でるオムニバスコンサート

- ・ノーラと刻の工房
- ・みんな大好き塊魂
- ・アナザーエデン 時空を超える猫
- ・天穂のサクナヒメ
- ・幻想水滸伝 II
- ・メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士 3～

吹奏楽団が奏でるオムニバスコンサート

- ・天穂のサクナヒメ
- ・サクラ大戦シリーズ

ジャズアレンジで聴くフィールド曲オムニバスコンサート

- ・テイルズ オブ グレイセス
- ・WILD ARMS 2nd IGNITION
- ・塊魂
- ・ペルソナ 5
- ・テイルズ オブ シンフォニア
- ・爆ボンバーマン
- ・クロノ・クロス

チェロ&ピアノが奏でる「無双シリーズ」コンサート

- ・戦国無双 猛将伝
- ・戦国無双
- ・真・三國無双 2
- ・真・三國無双 6 猛将伝
- ・無双OROCHI 2
- ・無双OROCHI Z
- ・無双OROCHI 魔王再臨
- ・真・三國無双 2

打楽器四重奏が奏でる「アイドルマスターシリーズ」コンサート

- ・アイドルマスター シンデレラガールズ

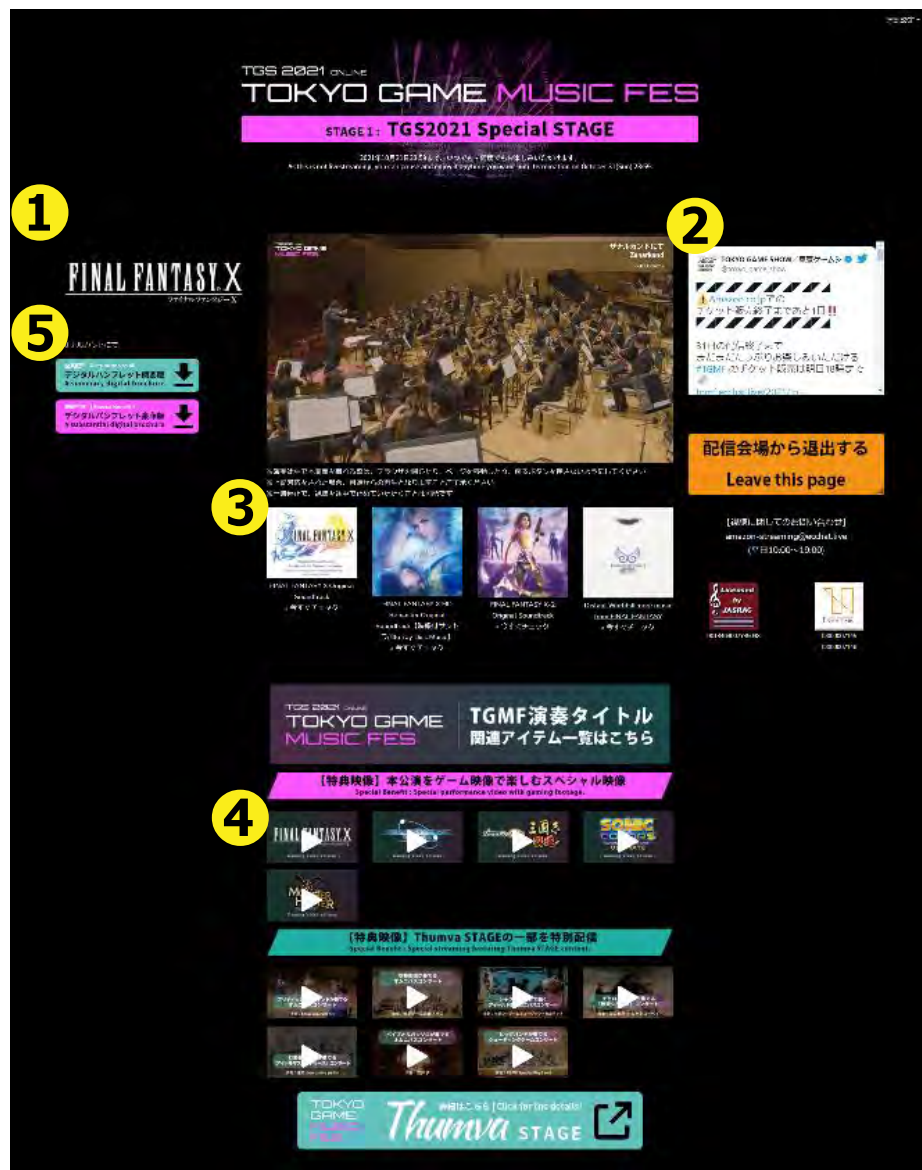
パイプオルガンソロで奏でるオムニバスコンサート

- ・真・女神転生
- ・ICO
- ・悪魔城伝説
- ・ドラキュラ II 呪いの封印
- ・悪魔城ドラキュラ
- ・テイルズ オブ ファンタジア
- ・クロノ・クロス
- ・幻想水滸伝 II

ビッグバンドが奏でるシューティングゲームコンサート

- ・グラディウス
- ・グラディウス2
- ・パンツァードラグーン
- ・ファンタジーゾーン
- ・Twin Bee(ツインビー)
- ・出たな!!TwinBee
- ・沙羅曼蛇
- ・エースコンバット
- ・スカイキッド

▼TGMF配信ページ



オンラインコンサートならではの5つの楽しみ方を提供

1

演奏楽曲の情報を見ながら、
コンサートを楽しむことができる

2

視聴者同士で会話しながら
コンサートを視聴できる

3

楽曲関連アイテムを、コンサートを聴きながら
購入できるショッピングカート

4

フルオケ演奏をゲーム映像で楽しむスペシャル映像
※特典購入者限定

5

読み応えたたっぷり2ステージ計4万字を超える
プログラムノーツ
※特典購入者限定

視聴ユーザーからは満足度の高い声が集まり、配信終了直前まで繰り返し視聴するユーザーが多く見られた。
未プレイゲームへの興味を持ったり、継続してほしいなどの声も多数。

これは朗報だー👏

TGS25thアニバーサリーゲームミュージックフェスオンラインのラインナップが豪華すぎる👏

サクラ大戦とTOPやスタオーとワイルドアームズに幻水って...当時夢中でプレイした懐かしのゲーム達の音楽が今年フルオーケストラで聴けるなんて...これは聴かないと!!楽しみだ👏

#TGS2021

#TGMF

聴き放題、生のオケコンでは味わえません、何度でも聴くべき(個人的見解)

思い出たっぷりのゲームの曲も、未プレイのゲームの曲も楽しませて頂きました。ありがとうございました！来年のTGSでもやってほしい！！

#TGMF

終わった〜👏👏演奏もアレンジもとても好みで楽しかった。当時の世代民直撃の選曲ありがとうございました👏これ毎年やってほしいな #TGMF

25周年のタイトルと言われて、もうそんなに経つのかと思うタイトルばかりであると同時に多くの名曲を振り返る機会になりました。どれもが単体で公演できるほどのタイトルで、聴き応えのあるすばらしいアレンジでした。

この企画、今年だけで終わってしまうのはもったいないですね。

TGMFのパンフレット読むと、そのゲームを知らなくても楽しいけど好きな人が聴いたらもっと楽しいアレンジがされてるんだろうなと思う すごいな...

あと時々攻略情報ばい文章が混じっててフフッてる

ずっとリピートしてるけど、イイ!!ほんと円盤ね(笑)欲しい。選曲と編曲が発狂もんだわ。部屋で見てこの興奮をどうしてくれようか。どうしてくれるの?(知らんわ)
月末まで配信されてるから、有料だけど聴く価値あり!!買ってよかったあ〜!! ありがとうございます👏👏

#TGMF

#TGMF 楽しい催しをありがとうございました！！

オーケストラ本公演も特別編成のThumva公演もゲームへの愛が詰まったステージで初めての曲もすごく楽しめました！

一か月のアーカイブ期間のおかげで、たっぷり味わいながら聴くことができました...！来年以降も開催してほしいです！生演奏も聴きたい...！

とても素敵な企画をありがとうございました！ここだけのアレンジも大変素晴らしく感動しながら何度も楽しませていただきました。いつか音源の販売などあればいいなと夢見ております。次回もまたあることを期待したいです。ありがとうございました👏

素敵でした！👏👏👏👏👏

知らないゲームの曲でもこれ好き！っていうのがたくさんあって楽しかったです〜明日も楽しみです！ #TGMF

ゲーム映像版やバズ...映像の演奏が合いすぎて映像のための演奏なのかと思うくらい。ワイルドアームズ破壊力スゴい。一気に当時の感情がプワッって溢れてくる。涙腺崩壊不可避。マリエル...アースガールズ...ッ！ #TGMF

TOKYO GAME MUSIC FESの曲をPrime Musicでプレイリスト作ってくれるのはセンスあるよな〜いいね👍

どの作品の曲も演奏素晴らしかったです！

配信ありがとうございます。音質も良くて単独だとオケコンとか無さそうな作品も聴けて良かったです。

#TGMF

#TGMF

この度はとても素敵な企画をありがとうございました！

パンフレットも読ませて頂き、とても拘りを感じました。

また機会がございましたら、必ずチケットを買わせて頂きます！

オーケストラ大好きなので、アークザラッドシリーズの曲が聴けて、最高に幸せでした！！次回も期待させてください！！

終わった...どの曲も素晴らしかった...最高だった...

プレイしていないゲームも多かったけどイヤホンでゆっくりじっくり聴けたことパンフの充実さのおかげで色々な曲と出会えた...あつという間だった...！！ありがとうございました...！！

#TGMF

@tos 豪華パンフレットの曲解説が素晴らしい 音楽に詳しくないからこうやって丁寧に曲の魅力や構成を解説してくれるのも嬉しければ他タイトルや他曲のフレーズを交えてるのも感嘆 どのタイトルも良かったな.....また後日映像付きの方見よう 見れて良かった...素敵な企画をありがとうございました TGMF...

と、特典の...と、特典...が...ゲーム映像と共に聴くオーケストラこういうの待ってた！！デジタルパンフレットもよい👏👏こんなにサービス満点でもうどうしましょ

#TGMF

Amazon Music Unlimitedの4か月無料キャンペーンにつられたんだけど、これコンサート内容が普通に聴きたいやつだわー

出展社・有料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



TGSフォーラム（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
○主催者セッション・4セッション
○協賛セッション・5セッション
＜協賛：Facebook (Asia/Pacific)、Yangtze Memory Technologies、Pangle＞

ビジネスマッチングシステム



TOKYO GAME SHOW 2021 ONLINE ビジネスマッチングシステム

探す 企業一覧 スケジュール 概要

フリーワード検索

- ※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）
- ※各出展社はドキュメント、映像を
アップロードできる機能を搭載

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

登録（有料）

相手先検索

アポ申し込み

商談日時決定

オンライン商談



オンライン商談

商談結果

・登録アカウント数：867

- 出展社：674アカウント（2020年：745アカウント）
- 来場者：193アカウント（2020年：214アカウント）
- 参加国・地域：48（2020年：40か国・地域）

・商談申込数：6,936（2020年：6,500）

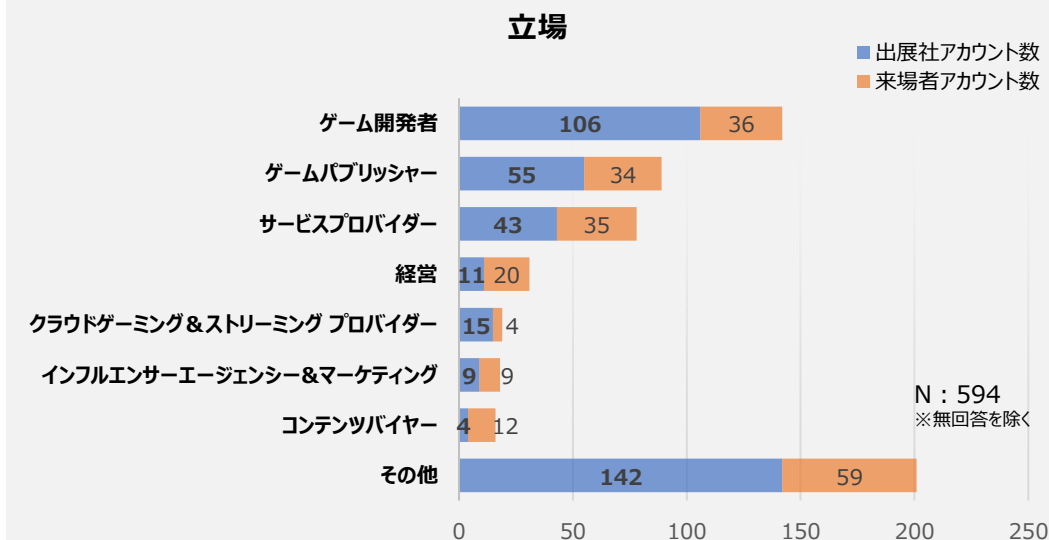
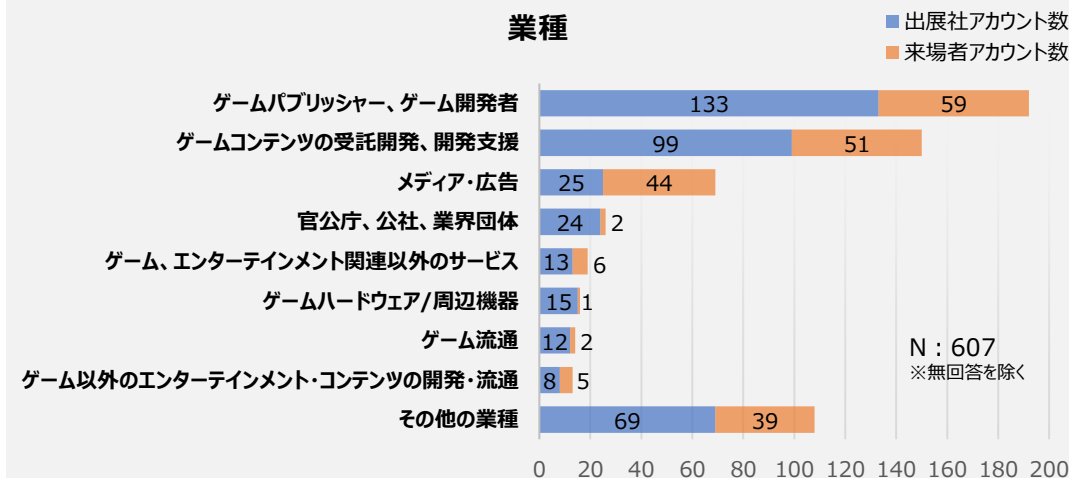
・商談成立数：610（2020年：759）

※商談は、ビジネスマッチングシステムで提供したミーティングプラットフォームだけでなく、「Zoom」「Teams」「Skype」「Webex」なども利用して実施された。

ビジネスマッチング参加者 国・地域（50音順）

アイスランド、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、ウクライナ、英国、エルサルバドル、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、キプロス、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、タイ、台湾、中国、チェコ、チリ、デンマーク、ドイツ、日本、ノルウェー、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、米国、ベトナム、ベラルーシ、ペルー、ベルギー、ポーランド、香港、マカオ、マレーシア、メキシコ、ラトビア、リトアニア、ロシア <48か国・地域>

ビジネスマッチング参加者 属性





メタバース新章 ～新たな“社会”となったゲームとクリエイターが生み出す世界～

大手企業が次々と参入を表明し、世界中で急激な盛り上がりを見せる「メタバース」。そんなメタバースの舞台となる“仮想世界”の先駆けがゲーム空間です。SNS要素を取り込んだり、ユーザー生成コンテンツを創り出す機能を備えたりしたゲームから、新たな“社会”が生まれ始めています。これからメタバースが発展するにはどんな技術要素が必要になるか、こうした奔流に実際に身を投じている経営者やクリエイターと共に今後を展望します。

【出演】岩佐 琢磨 氏 (Shiftall 代表取締役CEO) 伊藤 彰宏 (itopoid) 氏 (ピクシブ VRoidプロジェクト マーケティング・PRマネージャー) イカめし氏 (VR空間アーティスト・飯テロモデラー)

【モデレーター】東 将大 (日経BP・日経クロステック 記者)

インディーゲーム ヒットさせるための発掘・育成・マーケティングの手立て

近年インディーゲームが世界や日本でヒットするようになり、これらをどう発掘・育成・マーケティングしていくか、多くのパブリッシャーが関心を寄せています。そこで、世界累計出荷本数100万本を達成した『天穂のサクナヒメ』の担当者と、これからインディーゲーム制作者の育成に力を入れる講談社の担当者を招き、各々の実際の体験に基づいて、インディーゲームをヒットさせるための手立てを探ります。

【出演】細居 賢志 氏 (Marvelous USA エグゼクティブバイスプレジデント) 片山 裕貴 氏 (講談社 第四事業局 クリエイターズラボ ゲームクリエイターズラボ チーフ)

【モデレーター】降旗 淳平 (日経BP 日経クロストrend編集委員)



企業をつなぐ社会人eスポーツの可能性

社内にeスポーツ部を創設したりプロプレイヤーや実況者を支援したりと、様々な形でeスポーツと関わりを持つ企業が今、増えています。本セッションでは、実際にeスポーツに取り組む企業などをパネリストに迎え、社員間交流、福利厚生、人材確保、ワーク・ライフ・バランスなどの側面から、eスポーツが企業にもたらす作用についてディスカッション。日本のeスポーツならではのムーブメントとも言える、社会人eスポーツの可能性を探ります。

【出演】影澤 潤一氏 (NTTe-Sports 代表取締役副社長) 西田谷 直弘氏 (アイ・オー・データ機器 事業本部 販売促進部 副部長) 田邊 淳一氏 (プログラマー)

【モデレーター】平野 垂矢 (日経BP 日経クロストrend編集委員)

VRが変革するゲームビジネスの未来

VR（仮想現実）の技術がハードとソフトの双方で進歩し、新たなエンターテインメントとして広がってきました。今後はどんなVRゲームが注目を集めるのか。何がきっかけとなり、市場が大きく花開くのか。“遊ぶ”VR空間を拡大するクラスターの加藤直人氏、gumi創業者でVRゲーム開発のThirdverse CEOに就任した國光宏尚氏、「東京クロノス」などVRヒット作品を生み出したMyDearest CEOの岸上健人氏が激論します。

【出演】加藤 直人氏 (クラスター 代表取締役) 國光 宏尚氏 (Thirdverse 代表取締役CEO / Founder) 岸上 健人氏 (MyDearest 代表取締役CEO)

【モデレーター】松元 英樹 (日経BP 日経クロストrend編集委員)





(協賛: YANGTZE MEMORY TECHNOLOGIES)



(協賛: Facebook)



(協賛: Pangle)

YMTCおよび独自のXtacking® 技術を採用した3D NANDフラッシュ搭載のゲーミングSSD製品、PC005 Active

紹介動画では、Yangtze Memory Technologies および独自のXtacking® 技術を採用した3D NANDフラッシュ搭載の高性能ゲーミングSSDであるPC005 Activeをご紹介します。特にクリエイター、eスポーツゲーマー、そして一般ユーザーの皆さま、ぜひ本動画をお楽しみください。

【出演】 清水 貴裕氏 (SHIMI-LAB代表取締役/ プロオーバークロッカー)

日本市場におけるInstagramのゲームマーケティングへの最新活用法

Topic1: ゲーム業界におけるFacebook社の取り組みについて
Topic2: 日本のゲーム市場におけるInstagramの現状と価値
Topic3: Instagramにおけるゲームの広告クリエイティブの最適解とは?

【出演】 味澤 将宏氏 (フェイスブック ジャパン 代表取締役) 上村 絢子氏 (Facebook Singapore クライアントソリューションマネージャー) 西尾 亮祐氏 (Cygames 広報マネージャー) はつめ氏 (ゲームストリーマー) 岡澤 創人氏 (Facebook Singapore クライアントパートナーマネージャー)

Women in Gaming

本イベントWomen in Gaming with Facebookでは「ゲーム業界における女性」焦点をあて、女性ゲーマーのトレンドやゲーム業界における女性の活躍に焦点をあて、キーノートやパネルディスカッションを展開する。ゲーム業界でより女性がポジティブにキャリアを積んでいくにはどうしたらいいか? また昨今の女性ゲーマーのポジティブなトレンドを踏まえ、どう業界全体でこのトレンドを盛り上げていくか? 共に考える場を提供する。

【出演】 奥井 麻矢氏 (LINE 執行役員 兼 ゲーム事業本部事業本部長) 根本 悠子氏 (ミクシィ 執行役員/モント事業本部 本部長) サンディア デバナサン氏 (フェイスブック シンガポール ディレクター APACゲーミング) 村木 沙耶氏 (フェイスブック シンガポール クライアント・ソリューションズ・マネジャー、グローバル・ゲーミング) 豊井 みのり氏 (フェイスブック ジャパン クライアントパートナー、コマース事業部 / Women@ Facebook Japan リード) 陶 沙氏 (フェイスブック ジャパン クライアントソリューションマネジャー、通信/製造業界) 富永 久美氏 (フェイスブック ジャパン クリエイティブショップ責任者・D&I カウンシル リード)

日本のゲームを世界へ! 海外進出成功のためのFacebook活用戦略

近年、日本のゲーム市場は緩やかに伸びつつも、日系のゲーム企業様の日本国内のシェアは年々小さくなっています。一方で、グローバルのゲーム市場は日本よりも早い速度と高い成長率で伸びています。本セッションではグローバル市場においてFacebookプラットフォームを活用していかゲームを成功に導くのか、市場のトレンドを踏まえた上でユーザ獲得とマネタイゼーションの観点からお話させていただきます。

【出演】 新井 陽介氏 (フェイスブック シンガポール クライアント・パートナーマネージャー、グローバル・ゲーミング) 只隈 茂朗氏 (フェイスブック シンガポール フェイスブック オーディエンスネットワーク ジャパン リージナルマネージャー) 鈴木 哲郎氏 (アップスフライヤー・ジャパン セールスディレクター)

Think Gaming, Think Pangle

TikTok For Businessでハイバリューなユーザー獲得、収益を拡大

アプリの成功のそばにPangleは、収益化を目指すアプリ開発会社や配信会社のために、ユーザーの関心を集めながら、アプリのさらなる可能性を広げていくサービスを提供します。アジアのモバイル広告プラットフォームとしての地位を確立しているPangleは、TikTok for Business広告配信プラットフォームと完全連携することにより、多くのオーディエンスの目に留まります。収益最大化を実現できるよう、世界中のデベロッパーの皆様を全力でサポート致します。

本セミナーでは、Pangleの井上 & 小野から下記のトピックスについてご紹介致します。

①Pangleについて ②Pangle ゲームパフォーマンス index ③Pangle パズルゲームの考察 ④Pangle マネタイズCase studyの紹介 ⑤Pangle ユーザー獲得手法

【出演】 井上 裕貴氏 (Bytedance Pangle business development manager) 小野 稜馬氏 (Bytedance Monetization Product-TikTok Monetization Product-Product Strategy and Operation-APAC)



(協賛: Facebook)



(協賛: Facebook)

【特別番組「予習スペシャル」】

【TGS特別番組】開幕まで1か月！ 東京ゲームショウ2021オンライン 予習スペシャル（9月1日に公開）			
全体	YouTube	Twitter	niconico
30,959	19,466	4,426	7,067

TGS開催の認知度アップのため、一般ゲームファンに向けた開催事前番組を公式YouTubeチャンネルにて配信。
TGS2021 ONLINEの概要、出展社の紹介、オフィシャルサポーターの発表など、盛りだくさんの内容をお届けした。

【オフィシャルサポーター】

『R-1ぐらんぷり2020』王者であり、自身でもゲーム制作をしている野田クリスタルと、村上のマチカルラブリーをTGSオフィシャルサポーターに起用。

公式番組への出演のほか、オンライン体験ツアーではガイド役も務め、ゲーム好きならではの愛のあるコメントや、多彩な知識で視聴者を盛り上げた。



YouTube



公式SNSアカウントを通じてTGSの情報を会期前から発信。

Instagram

Twitter

TikTok



1996



公式SNSアカウントの投稿例



幕張メッセ会場に招待したインフルエンサーが、動画やSNSを通じて情報を発信。
メディアとは違った目線での投稿は、TGSファン以外からも多くの反響を呼んだ。

動画

YouTube、Mildom、Twitch等

- アップ本数：163本
- 総視聴数：3,611,961回



Twitter

- 投稿数：1,072本
- いいね数：656,922
- 投稿先フォロワー数：14,426,234



TikTok

- 投稿数：16本
- いいね数：95,517
- 投稿先フォロワー数：2,062,565



2021年は、「TGS初のVR化」や「オフラインとの併用」といった切り口の報道が多く、特にテレビはVR会場に関心が高かった。プレスとインフルエンサー限定で招待した幕張会場については、「取材できる場ができて良かった」など、歓迎する声が多かった。

●メディア掲載件数

2021年	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	1	3	54	6	187	251
会期中	6	10	118	7	2285	2426
会期後	3	8	98	11	500	620
合計	10	21	270	24	2972	3297
2020年	14	1	294	49	2809	3167

主要露出例(テレビ)



CX「News Live it a」



NHK「おはよう日本」



テレビ朝日「スーパーJチャンネル」



日本テレビ「eGG」

●幕張メッセ会場 取材媒体数／取材者数

媒体カテゴリ		9月30日(木)		10月1日(金)		10月2日(土)		10月3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	40	195	30	120	20	45	16	32	106	392
2	新聞	11	15	4	4	4	4	2	2	21	25
3	通信	4	5	-	-	-	-	-	-	4	5
4	テレビ(衛星放送/CATV)	2	7	2	2	2	3	-	-	6	12
5	テレビ(地上波)	4	13	2	4	2	3	1	1	9	21
6	編集プロダクション/その他	8	30	2	17	5	12	4	11	19	70
7	ラジオ	4	9	1	1	1	1	2	7	8	18
8	雑誌	15	23	8	10	9	13	5	6	37	52
9	海外メディア	8	9	1	1	2	4	2	3	13	17
合計		96	306	50	159	45	85	32	62	223	612

●メディアパートナー

メディアパートナーによる報道・配信を推進。特に中国ではシェアNo.1の動画配信メディア「Huya(虎牙)」をパートナーを迎え入れ、中国市場向け情報発信に厚みを持たせた。欧米に向けては、IGNの関係性を強めることで各リージョナルサイトからの情報発信を充実させた。



週間ファミ通



HUYA



4Gamer.net

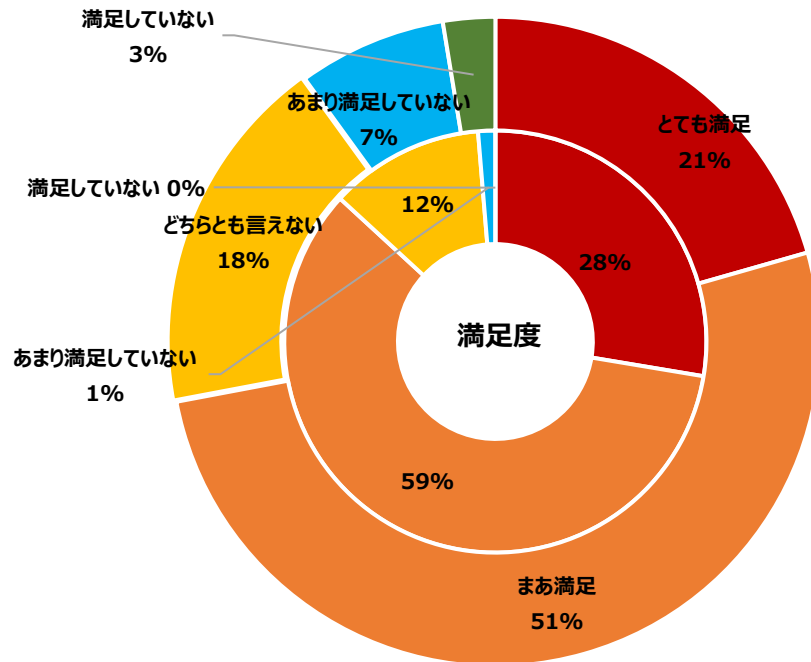


IGN Japan

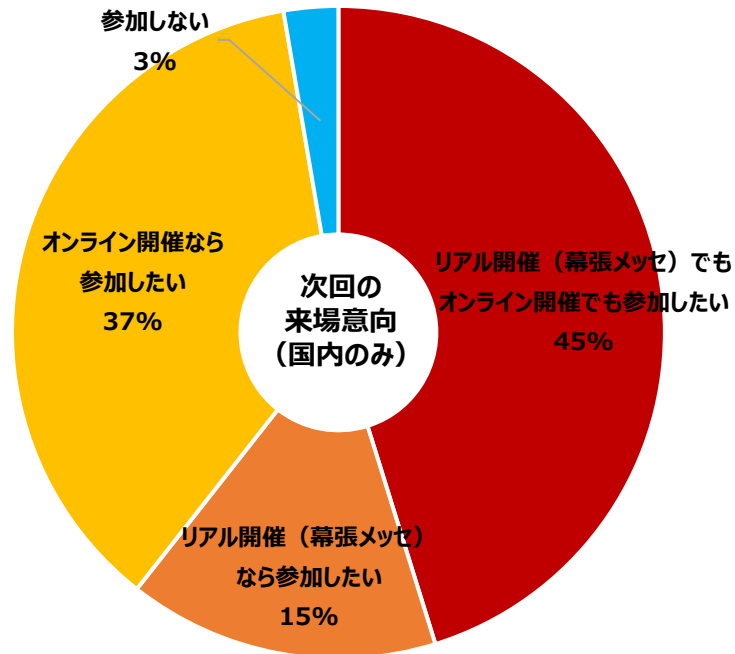
メディアパートナー一覧

国・地域	No	媒体名	URL
日本	1	週刊ファミ通/ファミ通.com/ファミ通APP	http://www.famitsu.com/
	2	GameWatch	http://game.watch.impress.co.jp/
	3	ニコニコ	https://site.nicovideo.jp/tgs2020/
	4	4Gamer.net	https://www.4gamer.net/
	5	日経クロストrend	https://xtrend.nikkei.com/
	6	Tokyo Otaku Mode	https://ja.otakumode.com/
韓国	7	GAMER'Z	http://cafe.naver.com/gamerzfan/
	8	RULIWEB.COM	http://www.ruliweb.com/
台湾	9	バハムート(巴哈姆特)	http://www.gamer.com.tw/
中国	10	ドウユウ(斗鱼)	http://www.douyu.com/68
	11	Douyin, Xigua, Toutiao	https://live.ixigua.com/197511/
	12	シナゲームサイト(新浪游戏频道)	http://game.sina.com.cn/
	13	Tencentゲームサイト(腾讯游戏频道)	http://v.qq.com/games
	14	GAMECORES	https://www.gcores.com/
	15	17173.com	http://www.17173.com/
	16	TGBUS	http://www.tgbus.com/
	17	A9VG	https://bbs.a9vg.com/
香港	18	Game Weekly	http://www.gameweekly.net/
インドネシア	19	KotakGame.com	http://www.kotakgame.com/
Global	20	IGN Japan / IGN	https://jp.ign.com/
	21	twitter	https://twitter.com/tokyo_game_show/
動画/SNS	22	Twitch	https://www.twitch.tv/
	23	YouTube	https://www.youtube.com/
	24	bilibili/哔哩哔哩(ビリビリ)	https://www.bilibili.com/
	25	TikTok Live	https://www.tiktok.com/
	26	HUYA	http://www.huya.com

◎「東京ゲームショー2021 オンライン」の内容に どの程度満足していますか。

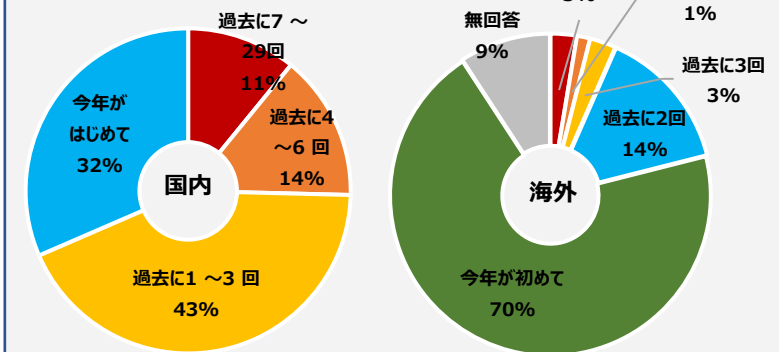


◎次回の東京ゲームショー、 どのような開催方法であれば参加しますか。

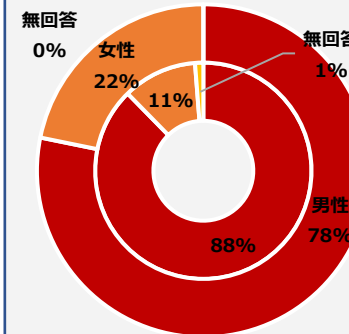


来場者属性

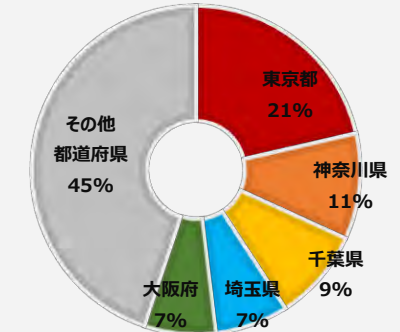
◎過去の来場回数



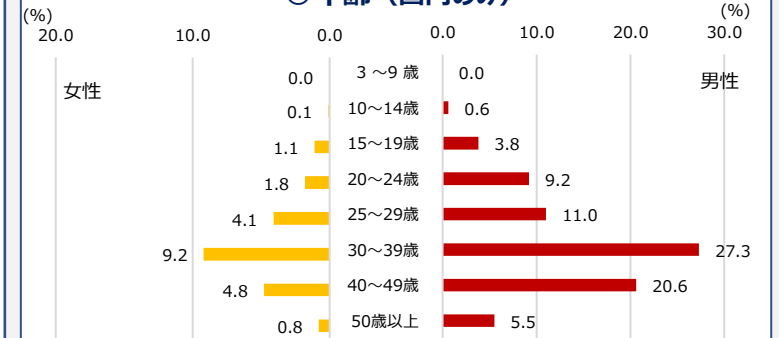
◎性別



居住地（国内のみ）



◎年齢（国内のみ）



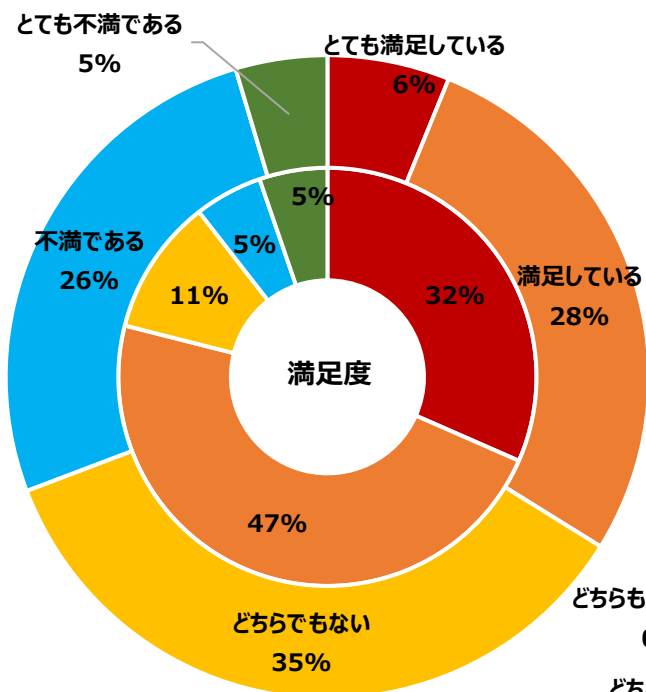
調査概要

- 【調査方法】 国内：WEB調査法
海外：東京ゲームショー2021 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：2021年10月4日（月）～10日（日）
海外：2021年10月22日（金）～11月1日（月）
- 【有効回答数】 国内：2746件
海外：81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：ADKマーケティング・ソリューションズ
調査機関：マーケティング・ガーデン
海外：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



調査概要

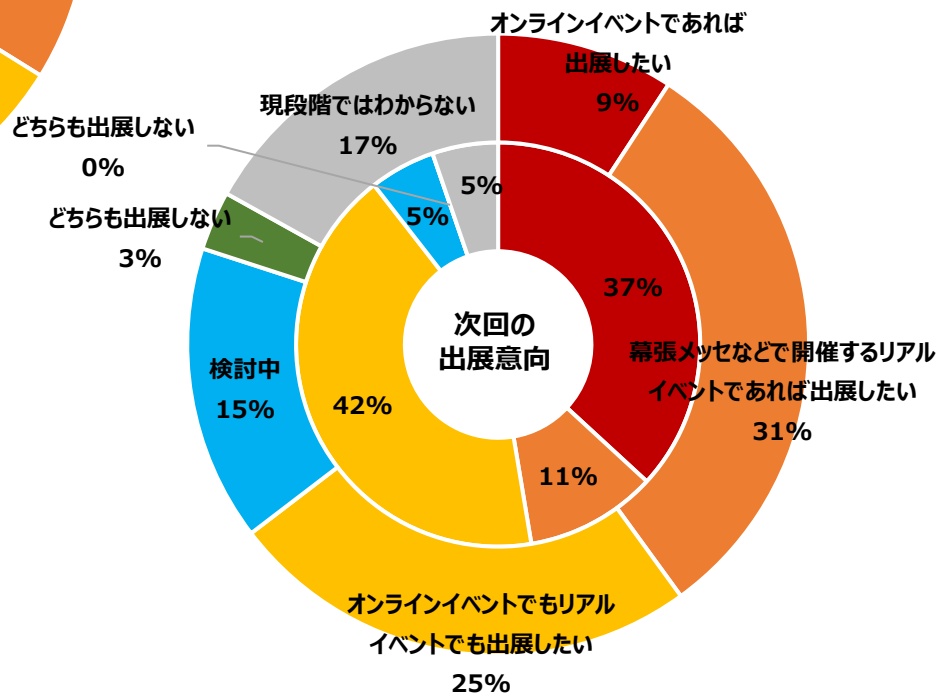
【調査方法】 東京ゲームショー2021 オンラインの出展社に対し、調査協力依頼メールを送信。
日経BPコンサルティングのWEB調査システム「クロスサーベイ」で回答を受け付けた。

【調査期間】 2021年10月21日（木）～11月1日（月）

【有効回答数】 国内：65件
海外：19件

【調査実施】 日経BPコンサルティング

◎次回の東京ゲームショーに出展したいと思いますか。

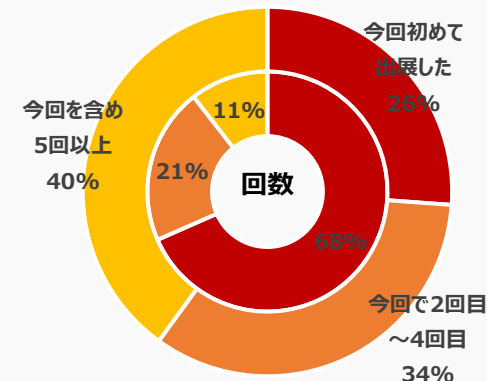


◎円グラフの見方

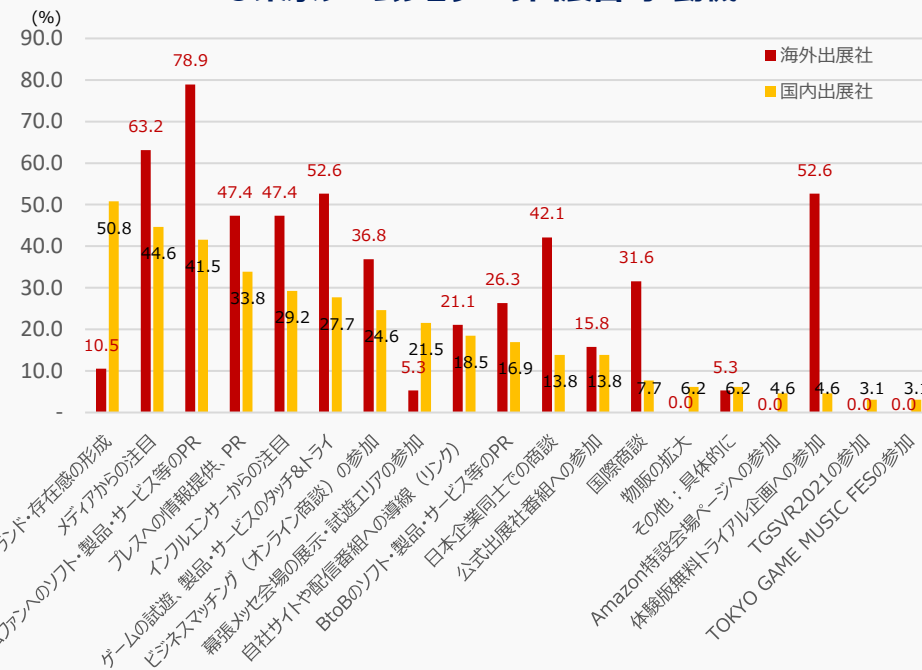


出展社属性

◎今回までの出展回数



◎東京ゲームショーへの出展目的・動機



東京ゲームショウ2021 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@nikkeibp.co.jp

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



日経BP

dentsu