

# TOKYO GAME SHOW 2022



ゲームは、  
絶対、  
とまらない。

2022 9.15 - 9.18

## OFFICIAL REPORT

TOKYO GAME SHOW 2022

オフィシャルレポート



## 目次

1. はじめに	2
2. 開催概要	3
3. 開催結果	4
4. 出展社一覧	6
5. 会場マップ	9
6. 会場風景	10
7. 主催者・協賛企画	12
8. 公式サイト	14
9. 公式番組	15
10. 主催者番組一覧	16
11. 公式出展社番組一覧	18
12. インディーゲーム企画	21
13. ビジネスマッチングシステム	23
14. TGS フォーラム	24
15. 体験版無料プレイ	26
16. Steam 特設会場	27
17. TGS VR 2022	28
出展社・協賛社・フロアマップ	28
エリア概観	29
アンバサダー	31
Twitter 施策	31
18. 日本ゲーム大賞 2022	32
年間作品部門	32
フューチャー部門	35
アマチュア部門	37
U18 部門	38
19. 制作物	39
20. プロモーション	40
21. 報道・メディアパートナー	42
22. 来場者アンケート	43
23. 出展社アンケート	48

## 1. はじめに

2020年、2021年と新型コロナウイルスにより多くのイベントが中止となるなか、東京ゲームショウはオンラインでの開催によりイベントを継続してまいりました。オンライン開催においても世界中からの注目も高くのべ3,000万を超える公式動画の視聴があり一定の盛り上がりを示しました。

一方でオンライン開催に参加した出展社やファンからは幕張メッセでの開催を切望する声が多く、2022は年3年ぶりにリアルでの開催となりました。

ただ、依然として新型コロナウイルスの完全な収束とは言えない環境であり、各エリアごとの入場者数の制限、小学生以下の入場禁止、ブース内のステージ運営のレギュレーションの見直し、チケット販売はオンラインに限定など、人の密集と接触を制限する施策や来場者を分散させるための午後チケット導入など、感染拡大の防止に努めた運営となりました。

しかし、このようなコロナ渦の制限をものともしない勢いが、今年の東京ゲームショウにはありました。38の国・地域から600社を超える出展社が集い、それらのコンテンツを一目見ようと14万人近くの来場者が幕張メッセに集まったのです。公式番組、TGSVRなどオンラインのコンテンツも引き続き充実させ、リアルとオンラインが融合した完全な「ハイブリッドTGS」を実現することができました。

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



## 2. 開催概要

- 【名 称】 東京ゲームショウ 2022
- 【テーマ】 ゲームは、絶対、とまらない。
- 【会 期】 2022 年 9 月 15 日 (木) ～ 9 月 18 日 (日)
- 【区 分】 ビジネスデイ： 9 月 15 日 (木)、16 日 (金)  
※ 9 月 16 日は 14 時から一般来場者も入場  
一般公開日： 9 月 17 日 (土)、18 日 (日)
- 【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
- 【リアル会場】 幕張メッセ (1-8 ホール+国際会議場)
- 【時 間】 10 時～ 17 時 / 18 時 (JST)  
※リアル会場 ※ 15 日 (木) は 17 時まで、16 日 (金) ～ 18 日 (日) は 18 時まで  
※ 17 日 (土)、18 日 (日) は 9 時 30 分から入場





### 3. 開催結果

#### - 出展社数・出展数 -

【出展社数】 **605 社** < 2021 年：351 社 \*国内出展社 160 社・海外出展社 191 社>

国内 312 社（うちオンライン出展 25 社）

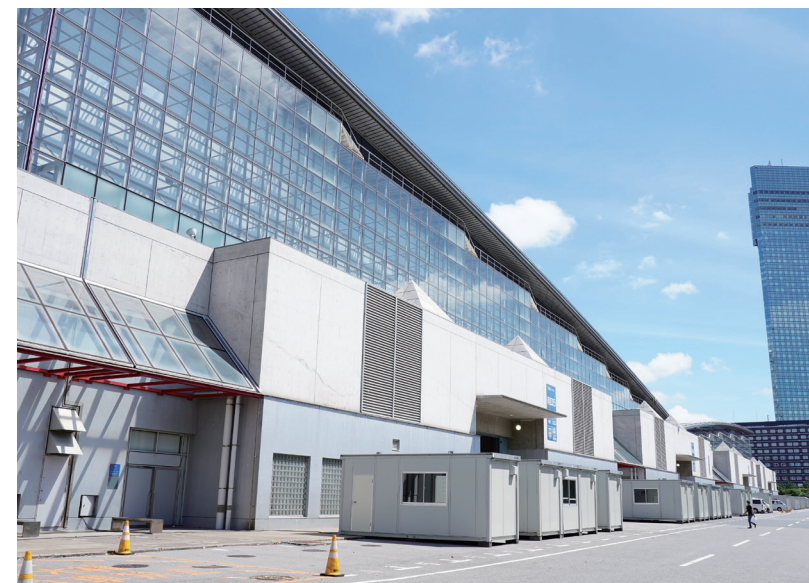
海外 293 社（うちオンライン出展 25 社）

※共同出展社の重複分は除く

【出展小間数】 **1,881 小間** < 2019 年：2,417 小間>

#### コーナー別出展社数

◆ 一般展示	135	◆ インディーゲームコーナー	113
◆ スマートフォンゲームコーナー	21	◆ インディーゲーム（選考出展）	78
◆ VR/AR コーナー	29	◆ ビジネスソリューションコーナー	91
◆ e-Sports コーナー	14	◆ ニュースターズコーナー	16
◆ ゲームスクールコーナー	40	◆ ビジネスミーティングエリア	85
◆ 物販コーナー	21		



#### 出展社の国・地域 38 カ国・地域（2021 年 40 カ国）

欧州 16 カ国			
国・地域	出展社数	国・地域	出展社数
ポーランド	27	イタリア	4
スペイン	18	スウェーデン	4
フランス	15	スイス	3
ノルウェー	13	デンマーク	3
オランダ	12	キプロス	1
ドイツ	12	ブルガリア	1
フィンランド	12	ベルギー	1
英国	7	ラトビア	1

アジア・オセアニア 12 カ国	
国・地域	出展社数
日本	312
韓国	32
インドネシア	17
香港	17
中国	15
マレーシア	14
台湾	13
シンガポール	7
インド	1
オーストラリア	1
パキスタン	1
ベトナム	1

北・中・南米 8 カ国	
国・地域	出展社数
米国	20
チリ	6
カナダ	5
ブラジル	1
メキシコ	1
コスタリカ	1
パラグアイ	1
ベリーズ	1

中東 2 カ国	
国・地域	出展社数
アラブ首長国連邦	2
イスラエル	2



## - 出展タイトル数・来場者数 -

【出展タイトル数】 1,864 タイトル < 2021 年 : 2,223 タイトル >

( 出展タイトルの内訳 ) プラットフォーム／ジャンル別

プラットフォーム	タイトル数	プラットフォーム	タイトル数
Nintendo Switch	231	Android	127
PlayStation 4	164	その他	282
PlayStation 5	146	PlayStation VR	0
Xbox Series X S	102	PlayStation VR2	3
Xbox One	98	Valve Index	5
Steam	268	Meta Quest 2	24
PC	243	HTC Vive	9
PC ブラウザ	29	MR	1
iOS	125	その他 (VR)	7
合 計		1,864	

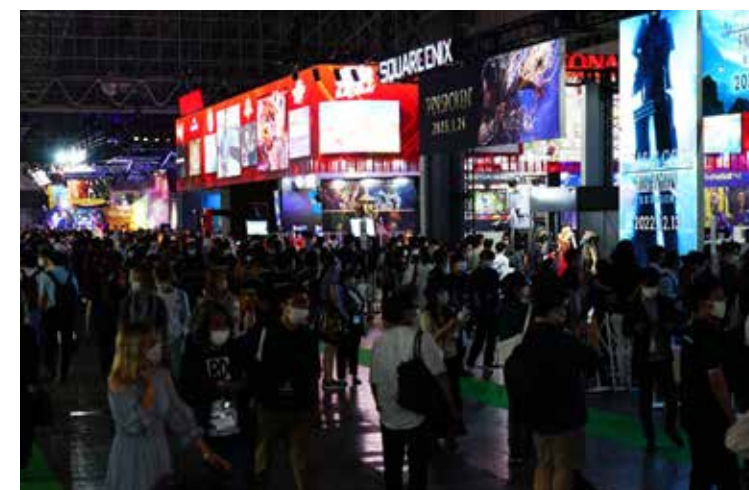
ジャンル	タイトル数	ジャンル	タイトル数
ロールプレイング	276	アクション・アドベンチャー	144
アクション	257	アクションシューティング	31
シュミュレーション	155	スポーツ	28
アドベンチャー	280	レーシング	45
シューティング	100	その他 (ジャンル)	139
パズル	72	周辺機器	7
アクション・ロールプレイング	80	その他 (グッズ)	250
合 計		1,864	

【来場者数】 4日間合計 138,192 人

	2022 年	2019 年	2018 年
ビジネスデイ	9 月 15 日 (木)	9 月 12 日 (木)	9 月 20 日 (木)
	23,051 人	33,465 人	31,961 人
	9 月 16 日 (金)	9 月 13 日 (金)	9 月 21 日 (金)
	21,066 人	34,977 人	36,356 人
	一般来場者 (14 時以降)		
一般公開日	6,548 人	—	—
	9 月 17 日 (土)	9 月 14 日 (土)	9 月 22 日 (土)
	47,236 人	91,301 人	107,310 人
	9 月 18 日 (日)	9 月 15 日 (日)	9 月 23 日 (日)
	40,291 人	102,333 人	123,063 人
合 計	138,192 人	262,076 人	298,690 人

※感染防止対策のため、2019 年以前に実施していた 9 - 11 ホールの使用、ならびにファミリーゲームパークは見送った。

※ 1 - 8 ホールは定員の 50% を目安に制限し、小学生以下の入場は禁止した。





## 4. 出展社一覧

### 一般展示

出展社名	国・地域
AWL	
アニプレックス	
AVerMedia	台湾
AYANEO / MINISFORUM	
アユート	
unCompany games	
YSBRYD GAMES	シンガポール
イザナゲームズ / MyDearest	
イトーキ	
インティ・クリエイツ	
インテル	
インフォレンズ	
ウニコ	
ASUS JAPAN	
エクスグランズウェル	
CAKRA ASSOCIATION by DISPAREKRAF	インドネシア
Anantarupa Studios	インドネシア
Caravan Studio	インドネシア
Enspire Studio	インドネシア
Jakarta Capital City Government	インドネシア
Kakehashi Games	
カブコン	
川上産業	
クラスター	
GRAPHT	
CREST	
Kuro Game	中国
ゲームクリエイターズギルド	
ケムコ	
コーエーテックモゲームス	
KONAMI	
KOMODO	
KOREA PAVILION	韓国
ENZO GAMES	韓国
EOAG Games	韓国
G1 Playground	韓国
Growing Seeds	韓国
LIKEIT Games	韓国
LOADSTARS	韓国
MUMO STUDIO	韓国
Newcore	韓国
NOONCHEE	韓国
PepperStones	韓国
SKYWALK	韓国
Studio Doodal	韓国
Super Planet	韓国
Twohands Interactive	韓国
WEAVERACTIVE	韓国

出展社名	国・地域
サクセス	
thatgamecompany Japan	
サンソフト	
CA GameFi	
シティコネクション	
German Pavilion	ドイツ
Aerosoft Luftfahrt-Datentechnik	ドイツ
Black Screen Records	ドイツ
gamescom-Koelnmesse	ドイツ
Kalypso Media Group	ドイツ
Lootboy	ドイツ
Rockfish Games	ドイツ
Toukana Interactive	ドイツ
United Games Entertainment	ドイツ
シャイン	
集英社ゲームズ	
シルバースタージャパン	
Skybound Games	米国
スクウェア・エニックス	
スティールシリーズジャパン	
セガ/アトラス	
ソフトギア	
達成電器	
Chucklefish	英国
Team17	英国
THQ Nordic	
DXRacer ディーエックスレーサー	
Discord	米国
ディッジ	
DEOTHER	韓国
Digital Entertainment Asset	
デジタルワークスエンタテインメント	
テヨンジャパン	
トイロジック	
東プレ	
ニトリ	
日本アクティビティ協会	
ハビネット	
ハリー・ポッター：魔法の覚醒	
パンダイナムコエンターテインメント	
110 Industries	スイス
ピクセル	
finger	
4Gamer.net	
Fruitbat Factory	フィンランド
PLAION	
ブレイクア	
PLAYISM	

出展社名	国・地域
ProjectMoon	韓国
ペンキュージャパン	
ポラリスエックス	
Hong Kong Pavilion	香港
Binary Tree Studio	香港
Blink Studio	香港
Bright Education Technology	香港
Cornerpuz	香港
Dream Engine Games	香港
Goblin Gamer Company	香港
Hong Kong Digital Entertainment Association	香港
Jokey Studio	香港
Langeare Studio	香港
Level88	香港
QvQ Studio	香港
Trefle & Co.	香港
Zoomob	香港
MyDearest	
松戸コンテンツ事業者連絡協議会	
Microids	フランス
ヤマハミュージックジャパン	
吉本興業	
リブランマインド	
Level Infinite	
Raw Fury	
ロケットスタジオ	スウェーデン
YGGJapan	

### スマートフォンゲームコーナー

出展社名	国・地域
WeKlem Studio	韓国
ElEngine	
オニックス	
CROOZ Blockchain Lab	
SQOOL	
スタジオオスレージハンマー	
SPOTLIGHT NETWORK	香港
デジアル	
DONUTS GAMES	
Nuverse	
バイビット	
Huawei Technologies Japan	中国
Black Shark Japan	
Plain Bagel	韓国
Ragnarok Studios	ノルウェー
ランスロット	

### e-Sports コーナー

出展社名	国・地域
アスク	
esports team α D	
NOK	
MSI	台湾
エレコム	
GALLERIA	
SCARZ	
大雪カムイミントラ DMO	
日本テレビ放送網	
Nextorage	
ふもっふのおみせ (フェルマー)	
Rev to Vertex	香港

### VR/AR コーナー

出展社名	国・地域
インフィニットループ/さっぽろ産業振興財団	
VR デザイン研究所	
VisualLight	韓国
ULTRANOVA Entertainment	
ADMI	韓国
Thirdverse	
Diver-X	
トビー・テクノロジー	
日本電子専門学校 ProjectVR	
Nex	香港
PatchWorld	スイス
bHaptics	韓国
Pico Technology Japan	
Fun2Studio	台湾
フィグニー	
Marshal's Office of Lower Silesia	ポーランド
Giant Lazer	ポーランド
Virtual Dance Academy	ポーランド
Vstorm	ポーランド
Meta Quest	

### ゲームスクールコーナー

出展社名	国・地域
アーツカレッジヨコハマ	
愛知工業大学	
ASO ポップカルチャー専門学校	
アルスコンピュータ専門学校	
ECC コンピュータ専門学校	
WiZ 国際情報工科大学	
大阪総合デザイン専門学校	

### ゲームスクールコーナー

出展社名	国・地域
太田情報商科専門学校	
神奈川工科大学	
近畿コンピュータ電子専門学校	
KCS 福岡情報専門学校	
神戸電子専門学校	
湘南工科大学	
尚美学園大学	
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	
創志学園 クラーク記念国際高等学校 クラークネクスト東京	
ソニー学園 湘北短期大学	
中央情報大学	
東京実業高等学校	
東北電子専門学校	
東洋美術学校	
トライデントコンピュータ専門学校	
名古屋工学院専門学校	
名古屋情報メディア専門学校	
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・東京工科大学	
日本電子専門学校	
パ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	
文教大学	
北海道情報専門学校	
北海道情報大学	
ルネサンス高等学校グループ	
早稲田文理専門学校	

### 物販コーナー

出展社名	国・地域
AI PikattoAnime	
アルジャーノンプロダクト	
インフォレンズ	
エンスカイ	
カイトクファミリー	
カブコン	
カンロ	
GAMING CENTER by GRAPHT	
GAMES GLORIOUS & クラリスショップ	
ゲームセンター CX	
コジマプロダクション	
コスバ	
thatgamecompany Japan	
SCARZ	
スクウェア・エニックス	

## 物販コーナー

出展社名	国・地域
SQUARE ENIX MUSIC	
トイズ・プランニング	
DONUTS GAMES	
日経 BP	
Fangamer	
ブシロードクリエイティブ	

## ニュースターズコーナー (アジア / 東欧 / ラテン)

出展社名	国・地域
タイタンハンターズ	
Hello Sir Games	アラブ首長国連邦
ProChile Japan	チリ
Dreams of Heaven	チリ
Mezcla Games	チリ
Octeto Studios	チリ
Productora Audiovisual Ulpo Media	チリ
Marshal's Office of Lower Silesia	ポーランド
CRP we Wroclawiu	ポーランド
DSR	ポーランド
Gamefound	ポーランド
LightApply	ポーランド
Madnetic Games	ポーランド
NsFlow	ポーランド
Stermedia	ポーランド
WIPERAPP M. Wyrwas	ポーランド

## ビジネスソリューションコーナー

出展社名	国・地域
Aarki	米国
アイ・オー・データ機器	
AIQVE ONE	
アクアスター	
Affogata	イスラエル
AppTweak Japan	
イマジカデジタルスケープ	
インクレディビルドジャパン	
InMobi	シンガポール
ウィットワン	
うぶごえ	
Appier Japan	
Aiming Taiwan Branch	台湾
Xsolla	米国
SPS	
Edgegap	カナダ
NHN テコラス	
エビリー	
エムツー	
岡山市	
鹿児島県伊佐市	
キーワーズ・インターナショナル	

## ビジネスソリューションコーナー

出展社名	国・地域
GuildQB	
Cuento Corto Games	チリ
クラウドエース	
Glass Egg - A Virtuos Studio	ベトナム
クラスメソッド	
GURI GAMES	
Crico	
KOCHAVA	米国
THE CORE	
サン・フレア	
Sheer Tianyi Technology	中国
CRI・ミドルウェア	
SEEDERS	韓国
JOCDN	
ジェットシンセシス	
ジェンビッド・テクノロジー・ジャパン	
シナリオテクノロジー・ミカガミ	
ジャイアンティー	
シヤチハタ	
シリアルゲームズ	
Shinwork Technology	台湾
Speech Graphics	英国
仙台市/仙台ゲームコート	
Salt Sound Studio	中国
double jump.tokyo / Oasys	
ChillStack	
ディー・オー・エス	
DICO	
TikTok for Business Japan	
テレシー	
Too	
Nin-Ja Company	
白舟書体	
PTW グループ (PTW/PTW インターナショナル / CREST/QBIST)	
BusinessOulu (City of Oulu, Finland)	フィンランド
ビヨンド	
PingCAP	
ファイバーネットワーク	
フィンガーソフト	フィンランド
Plask	韓国
Brushup	
Freeverse.io	スペイン
Project SEED	インドネシア
Plott	
Holomonsters	フィンランド
Malaysia External Trade Development Corporation (MATRADE)	マレーシア
Aeonparx Interactive	マレーシア
Ammobox Studio	マレーシア
Forust Studio	マレーシア
Hide and Seeds	マレーシア
IXI Solutions	マレーシア

## ビジネスソリューションコーナー

出展社名	国・地域
Kaigan Games Entertainment	マレーシア
Magnus Games Studio	マレーシア
Spacesheep Studio	マレーシア
Todak Studios	マレーシア
Why Knot	マレーシア
Mie Translation Services	台湾
Mr.GAMEHIT	
ミライセンス	
Moloco	米国
Lionbridge	米国
Wrike Japan	
ラック	
ラバン	
Leeway Art	中国
リコーインダストリアルソリューションズ	
RAVENSCOURT	ドイツ
レバテック	
六面堂	

## ビジネスミーティングエリア

出展社名	国・地域
Winking Corporation	シンガポール
GungHo Online Entertainment/ GRAVITY/ GRAVITY NEOCYON	
Gurudol	韓国
Games From Indonesia	インドネシア
Agate	インドネシア
Big Fire Studios	インドネシア
Devata Game Production	インドネシア
Digital Happiness	インドネシア
Game Changer Studio	インドネシア
IOTA Kreatif Media, PT	インドネシア
Niji Games	インドネシア
PT Megaxus Infotech	インドネシア
PT Melon Indonesia	インドネシア
VERTWO	インドネシア
Games from Spain	スペイン
CIFP Cesar Manrique	スペイン
CONSORCIO DE LA ZONA ESPECIAL CANARIA	スペイン
DRAKHAR STUDIO	スペイン
KOTOC	スペイン
Miru Studio	スペイン
Nexxyo Labs - Moonatic Studios	スペイン
NO BRAKES GAMES	スペイン
SELECTAPLAY	スペイン
Troglobytes Games	スペイン
Vermilla Studios	スペイン
Games from Poland	ポーランド
QueseraGames	韓国
KOREA PAVILION	韓国
Zucks	

## ビジネスミーティングエリア

出展社名	国・地域
C-Garden	
GC Social Media Marketing	米国
シンキングデータ	
Speech Graphics	英国
タムソフト	
Twitter Japan	
ディー・エヌ・エー	
ディンブス	
design level	韓国
富山県魚津市	
Newzoo	オランダ
任天堂	
NEON DOCTRINE	台湾
NetEase Games	シンガポール
VIRTUOS	シンガポール
ハビネット	
バブマティック	
Baltic Explorers	フィンランド
Apprien	フィンランド
Empires Not Vampires	フィンランド
Hologram Monster	フィンランド
Ichigoichie	
Odyssey Studios	ラトビア
PHZ Game Studios	フィンランド
Psyon Games	フィンランド
Zaibatsu Interactive	フィンランド
PQube	英国
PTW グループ (PTW/PTW インターナショナル / CREST/QBIST)	
Huawei Technologies Japan	中国
505 Games	
Facebook Japan	
フクロウラボ	
Plask	韓国
ブラチナゲームズ	
BLOOBER TEAM	ポーランド
PLAYISM	
French Pavilion	フランス
Dodorassik Games	フランス
FRANCE E-SPORTS	フランス
KINETIX	フランス
MI-CLOS Studio	フランス
MUSIC STORY	フランス
PICTIA	フランス
QUANTIC DREAM	フランス
STUDIO CAMELIA	フランス
Syndicat National du Jeu Video	フランス
VROMBR	フランス
PolkaFantasy	ベリーズ
Microids	フランス
MetaO	米国
Moloco	米国

## ビジネスミーティングエリア

出展社名	国・地域
ユビタス	
RED ART GAMES	フランス
レベルファイブ	
Lemon Sky Studios	マレーシア
YGGJapan	

## インディーゲームコーナー

出展社名	国・地域
IGDA 日本	
アナラ	
Affogato	中国
アブライズ	
アルティネット	
iGi indie Game incubator	
Vixa Games	ポーランド
WhisperGames	中国
エクスプラス	
EXLIX	韓国
エム・ビー・エー・インターナショナル	
AREA35	
エルザ ジャパン	
otuA	
オランダゲームズパビリオン	オランダ
Azerion Group	オランダ
CoolGames	オランダ
Dutch Games Association	オランダ
i3D.net - A Ubisoft Company	オランダ
Local Heroes	オランダ
MeetToMatch	オランダ
Newzoo	オランダ
Paladin Studios	オランダ
Sokpop Collective	オランダ
Steam Data Suite	オランダ
Stormbound	オランダ
Kashkool Games	アラブ首長国連邦
KATANA INU	ドイツ
Gamma Games	中国
GIGABASH	マレーシア
グラビティゲームアライズ	
Games from Spain	スペイン
Nexxyo Labs - Moonatic Studios	スペイン
OWO	スペイン
Pentakill Studios	スペイン
Troglobytes Games	スペイン
Games from Poland	ポーランド
Cat-astrophe Games	ポーランド
Ice Code Games	ポーランド
L-TEK	ポーランド
Mooneaters	ポーランド
The Knights of Unity	ポーランド





## インディーゲームコーナー

出展社名	国・地域
Unseen Silence	ポーランド
QueseraGames	韓国
講談社ゲームクリエイターズラボ	
Ghost Machine	マレーシア
コーラス・ワールドワイド	
サウザンドゲームズ	
ジェムドロップ	
City Connection Turbo	米国
Synodic Arc	米国
Jyamma Games	イタリア
ジュエルワン	
ストロマトソフト	
スマイルブーム/さっぽろ産業振興財団	
専門学校東京クールジャパン	
タスキブ	
デジタル・ウィル	
Top Hat Studios	米国
ナツメアタリ	
Neverland Entertainment	中国
Norwegian Games	ノルウェー
Breach	ノルウェー
D-Pad Studio	ノルウェー
Encircle Games	ノルウェー
Hyper Games	ノルウェー
Machineboy	ノルウェー
Megapop Games	ノルウェー
Ragnarok Studios	ノルウェー
Rain Games	ノルウェー
Rock Pocket	ノルウェー
Snow Leaf Studio	ノルウェー
Snowcastle	ノルウェー
Tinimations	ノルウェー
Vibedy	ノルウェー
BattleBrew Productions	シンガポール
ビーブジャパン	
PixelNAUTS Games	カナダ
ピサイド	
Pixmain	中国
Phoenixx	
Feelcerca	
FlyteCatEmotion	
ブラストエッジゲームズ	
Freedom Games	米国
Frame Break	スウェーデン
Helvetii	スイス
ペンキュー	
Whitethorn Games	米国
Ratalaika Games / Shinyuden	スペイン
RabbityEntertainment	
room6	
Lost Ferry Interactive	インド

## インディーゲームコーナー（選考出展）

出展社名	国・地域
Outcore: Desktop Adventure	イスラエル
青エビ研究所	
Anarch Entertainment	米国
ANIMAL WELL	米国
Ars Edutainment	
Undercurrent Games	
イチゴイチエ	スウェーデン
City Connection Turbo	
insertdisc5	カナダ
Invisible Walls	デンマーク
Valhalla Cats	スペイン
We Dig Games	ポーランド
Western Dual Wield	
ARTE France / Florian & Baptiste	フランス
ALJO Games	英国
Extra Nice	オランダ
エリック・アンダーセン	米国
かじのゆ	
Katarite	
Caffeine Zombie	
CAVYHOUSE	
CharacterBank	
Carry Castle	スウェーデン
Curiouspark	
Kings Gauntlet: Chess Revolution	イタリア
QUIZCAT GAMES	
求道庵	
CottonGame	中国
CORKGAMES	韓国
The Sane Studio	韓国
札幌市立大学藤木・松永ゼミグループ	
SOMMIT GAMES	
Samuel Read-Graves	英国
SandFish	
Sunna Entertainment	コスタリカ
Symbolic Software	フランス
Super Mega Team	スペイン
SquidShock Studios	
スタジオ木曜日	
STAPgames	
住吉政英	
TLR Games	スペイン
TPM.CO SOFT WORKS	
Toge Productions	インドネシア
ドラクマ・スタジオ	メキシコ
Nao Games	
751Games	台湾
濡れ路	
ネオトロ	
Pathea Games	
Happy Volcano	ベルギー

\* リアル出展 コーナー別 50 音順

## オンライン出展

## 一般展示

出展社名	国・地域
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	
SOFTSTAR ENTERTAINMENT	台湾
ディースリー・パブリッシャー	
Timberborn	ポーランド
ネクソン	
Batora: Lost Haven	イタリア
ハムスター	
ファミ通 x ゲームの電撃	
Prime Gaming	米国
HoYoverse	
マイクロソフト	
Mango Party	台湾

## スマートフォンゲームコーナー

出展社名	国・地域
Archosaur Games	中国
Qookka Entertainment	
グリー	
6waves	香港
Hong Kong Just Game Technology	中国

## e-Sports コーナー

出展社名	国・地域
JCG	
日本 e スポーツ連合	

## VR/AR コーナー

出展社名	国・地域
イマクリエイト	
カバー	
環境省	
Gugenka	
サビオス	
ディスクロニア: CA	
VARK	
マジック：ザ・ギャザリング	
Metaani	

## ゲームスクールコーナー

出展社名	国・地域
Adachi 学園	
アミューズメントメディア総合学院／ 大阪アミューズメントメディア専門学校	
専門学校岡山情報ビジネス学院	
沼津情報・ビジネス専門学校	

## インディーゲームコーナー

出展社名	国・地域
Ashen Knights: Foreshadow	キプロス
Ynglet	デンマーク
A2 Softworks	ポーランド
CreSpirit International	台湾
GameNobility	台湾
GoldFire Studios	米国
The Sixth Hammer	ブルガリア
Scarlet String Studios	カナダ
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
DANGEN Entertainment	
2Dynamic Games	ポーランド
2P Games	中国
Fearademic	ポーランド
Hooded Horse	米国
Feneq	ドイツ
Broken Spear	カナダ
Bedtime Digital Games	デンマーク
MythicOwl	ポーランド
YOHCAN	台湾
Leonardo Interactive	イタリア

\* オンライン出展 コーナー別 50 音順

**- 1 ～ 8 ホール・国際会議場 -**



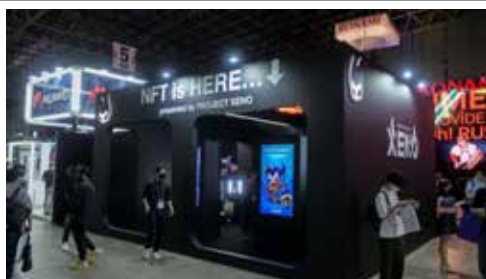


## 6. 会場風景

### 一般展示



### スマートフォンゲームコーナー



### VR/AR コーナー

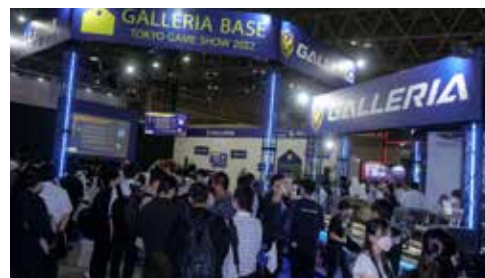




## VR/AR コーナー



## e-Sports コーナー



## ゲームスクールコーナー



## インディーゲームコーナー



## 物販コーナー



## ビジネスソリューションコーナー



## ニュースターズコーナー



## ビジネスミーティングエリア



## 主催者企画

場所：3ホール中央

日本ゲーム大賞フューチャー部門  
投票ブース



CESA ゲーム関連  
調査報告書・販売コーナー



TOKYO GAME SHOW VR  
(TGS VR)



## 7. 主催者・協賛企画

### - 開会式 -

【日時】 9月15日(木) 9:10～9:35

【場所】 幕張メッセ2F 中央モール 5ホール前

#### 【式次第】

主催者挨拶 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 早川 英樹

共催者挨拶 日経 BP 代表取締役社長 吉田 直人

電通 執行役員 福本 勝彦

ご来賓挨拶 経済産業省 大臣官房審議官(IT戦略担当) 藤田 清太郎 氏

JAPAN 国際コンテンツフェスティバル実行委員会 委員長 迫本 淳一 氏

テープカット 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 早川 英樹

経済産業省 大臣官房審議官(IT戦略担当) 藤田 清太郎 氏

JAPAN 国際コンテンツフェスティバル実行委員会 委員長 迫本 淳一 氏

日経 BP 代表取締役社長 吉田 直人

電通 執行役員 福本 勝彦





## ゲーム歴史博物館

家庭用ゲーム機の誕生から現在まで、ゲーム産業の歴史をたどれるパネル展示を今年も実施しました。その時々の流行語やヒット曲、株価や為替といった時事情報、歴代の日本ゲーム大賞受賞作品、ゲーム機のリリース情報なども掲載し、ゲームの進化を世相とともに理解できるようにしました。



場所：1 ホール西側

## フードコート

4-6 ホール南側屋外にキッチンカー 9 台を設置。

飲食スペースでは、対面での飲食による飛沫防止に配慮し、テント、テーブル、イスの配置についても感染症対策を行いました。会期中、4 日間で延べ約 22,000 食の提供をしました。



場所：4-6 ホール南側屋外

## 公式グッズ

T シャツ、タオル、キャップ、マグカップ、デスクマット、マスクなど、くっかさんが描いたメインビジュアルをベースとしたグッズや、オリジナルデザイングッズを、色のバリエーションを含めて全 37 アイテム用意。4 ホール展示エリアと 2 階中央モールに設置した「TGS Official Shop」で販売しました。



場所：4 ホール北側、2 階中央モール

## モンスターエナジー

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



場所：8 ホール東側



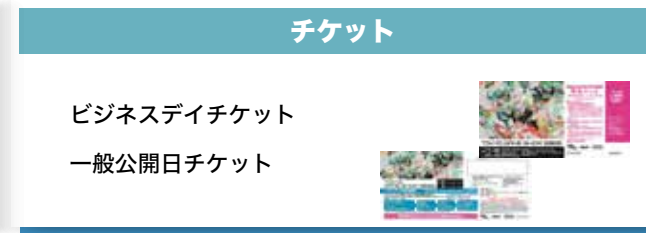
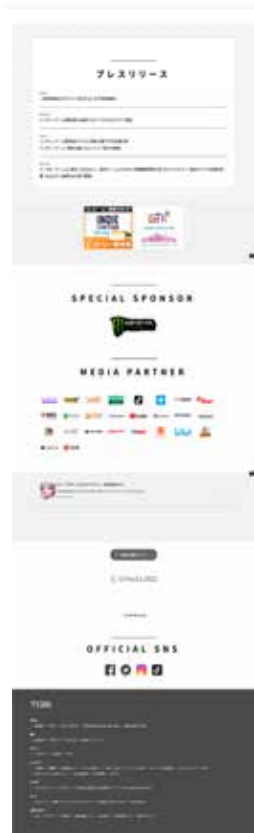
## 8. 公式サイト

好評だった 2021 年のデザインをベースに、増加したコンテンツを収納できるように、メニューを再構成



TGS2022 公式サイトでは、ハイブリッド開催になったことを受けて、2019 年に掲載したコンテンツ類が復活。会場マップやチケット情報、公式グッズなどの情報を、TGS2021 で実施したオンライン専用コンテンツ「公式配信」や「体験版無料プレイ」などと融合させました。

	TGS2019	TGS2021 ONLINE	TGS2022
開催形式	リアル開催	オンライン開催 + 一部リアル開催	ハイブリッド開催
ページビュー	4,388,463	2,744,918	7,896,732
多言語	4 言語（日英簡繁）	3 言語（日英簡）	3 言語（日英簡）



## 9. 公式番組

### - スケジュール一覧 -

#### 【公式番組情報】

番組数：37 番組

※出展社による「公式出展社番組」は 28 番組

総視聴回数：2,689 万

配信日時：2022 年 9 月 15 日～9 月 18 日

※一部を除きアーカイブで視聴可能

### - 視聴数・アクセス数 -

総視聴回数	26,892,428	(単位は「回」、下記は省略)
YouTube	1,622,047	(英語版・中国語版含む)
Twitter	4,262,160	(英語版含む)
ニコニコ	934,240	
Twitch	1,798,729	(英語版含む)
TikTok LIVE	17,181	
Facebook	8,019	(英語版含む)
Steam	2,028,592	
DouYu (中国)	2,586,638	
bilibili (中国)	1,060,218	
Douyin (中国)	200,000	
HUYA (中国)	6,127,681	
IGN	6,246,923	

	9/15 Thu	9/16 Fri	9/17 Sat	9/18 Sun	
10:00-	オープニング番組				10:00-
11:00-	基調講演		ディースリー・パブリッシャー	オンライン体験ツアー	日本ゲーム大賞
12:00-	Gamera Games	Prime Gaming	DONUTS GAMES	日本電子専門学校	12:00-
13:00-	日本 e スポーツ連合		Qookka Entertainment	日本ゲーム大賞	13:00-
14:00-					14:00-
15:00-	バンキュージャパン		ガンホー・オンライン・エンターテイメント		15:00-
16:00-	日本ゲーム大賞	センス・オブ・ワンダーナイト	ハビネット	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	16:00-
17:00-	マイクロソフト	505 Games	HoYoverse	ハビネット	17:00-
18:00-	Archosaur Games	コーエーテクモゲームス		エンディング番組	18:00-
19:00-	グリー	セガ/アトラス	fingger		19:00-
20:00-		KONAMI	レベルファイブ		20:00-
21:00-	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	アニプレックス		21:00-
22:00-	カプコン		ProjectMoon		22:00-
23:00-		カプコン			23:00-
00:00-					00:00-

過去2年に配信した公式動画の視聴数

	2021 年	2020 年
総視聴回数	39,465,366	31,606,942
YouTube	2,973,140	4,050,963
Twitter	3,030,712	7,511,301
ニコニコ	1,671,655	1,726,014
Twitch	987,906	875,350
TikTok LIVE	158,360	98,012
Facebook	14,792	-
STEAM	3,249,615	-
DouYu (中国)	1,673,581	1,069,377
bilibili (中国)	665,490	2,315,761
Douyin/ Xigua/ Toutiao (中国)	13,117,223	10,590,828
HUYA (中国)	8,362,301	-
IGN	3,560,591	3,369,336

\*単位は「回」





## 10. 主催者番組一覧

ゲーム産業の今後のビジョンを見据えた番組と、3年ぶりのリアル開催復活の熱狂を伝える番組を配信。  
来場できない世界中のゲームファンに会場の様子も発信しました。

9月15日（木）10:00～10:50

### オープニング番組 「みんな、待たせたね！チャンネル～TGS2022 オープニング～」

- 登壇者 ・ 嵯峨寛子氏（週刊ファミ通 編集長）
- ・ 平野亜矢（日経クロストrend 副編集長）
- ・ 田辺太陽（日経 BP 東京ゲームショウ事務局長）

<https://youtu.be/3uLM4wajWtc>



9月15日（木）11:00～11:50

### TGS2022 基調講演 「ゲームは、絶対、とまらない。」

近年、注目を集める「メタバース」。その普及によってコンピュータエンターテインメント産業はどう変わっていくのか？  
今後、大きな変化が起きるであろうメタバースの世界について、各分野の第一人者がそのビジョンを語りました。

- 登壇者 ・ 加藤直人氏（クラスター 代表取締役 CEO）
- ・ AriStaiman 氏（Roblox China President）
- ・ 藤原孝史氏（バンダイナムコグループ チーフガンダムオフィサー）
- ・ 林 克彦氏（KADOKAWA Game Linkage ファミ通グループ代表）

<https://youtu.be/bnaEZ2K02c4>



9月18日（日）19:00～19:50

### エンディング番組 TGS2022 ファンミーティング～復活、そして Re-START ～

- 登壇者 ・ 貴島明日香氏（TGS2022 オフィシャルサポーター）
- ・ 林 克彦氏（ファミ通グループ代表）
- ・ 三代川 正氏（ファミ通.com 編集長）
- ・ 西岡美道氏（電撃ゲームメディア総編集長）
- ・ ダニエル ロブソン氏（IGN Japan 編集長）
- ・ Ewoud 氏（SOWN2022 グランプリ受賞者）
- ・ 石川 剛（電通 東京ゲームショウ事務局長）
- ・ 田辺太陽（日経 BP 東京ゲームショウ事務局長）

<https://youtu.be/opeYli-7lll>





## - オンライン体験ツアー -

【配信時間：9月18日（日）10:00～10:50】

東京ゲームショウ 2022 では、来場できない世界中のゲームファンに向けて、幕張メッセ会場の主要ブースを巡り、英語でのオンライン体験ツアーを実施しました。オンライン体験ツアーでは、日本語・英語を操るバイリンガル・レポーターが出展ブースを訪問し、展示内容をレポートしたり、実際に試遊しながら、ブース出展担当者とのコミュニケーションも。さらに、Vチューバー（ライバー）が各ブースの見どころや注目ポイントを解説、リアル会場の熱気をお伝えしました。

<https://youtu.be/pW5pZSfDfiE>

### 【訪問ブース】

KOMODO、KOREA PAVILION、スクウェア・エニックス、  
KONAMI、カプコン、セガ / アトラス、コーエーテクモゲームス

※配信順





## 11. 公式出展社番組 一覧

ほとんどの公式出展社番組で英語同時通訳や字幕を用意。  
一部の番組では中国語の同時通訳も配信し、国内だけでなく海外でも多く視聴されました。

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

【9月15日(木)】

### Gamera Games

Gamera Games Now 東京ゲームショウ 2022 スペシャル

<https://youtu.be/AAhvXF3c2WU>



### Archosaur Games

『きらめきパラダイス』TGS2022 特番!

<https://youtu.be/B7mmZassetg>



### 日本 e スポーツ連合

JeSU2022 e スポーツ日本代表選手 お披露目会

<https://youtu.be/6mgPfmIU2HU>



### グリー

ラスバレ放送局 in TGS2022

<https://youtu.be/30ldxcpQlg8>



### ベンキュージャパン

ベンキュージャパン MOBIUZ & ZOWIE 新製品発表会

<https://youtu.be/SgoLMiC-GFM>



### バンダイナムコエンターテインメント

ONE PIECE ODYSSEY TGS 2022 SP

(アーカイブ終了)



### マイクロソフト

東京ゲームショウ 2022 Xbox ストリーム

<https://youtu.be/1yCFUAMVDo8>



### カプコン

TGS2022 CAPCOM ONLINE PROGRAM

[https://youtu.be/8R205\\_HbwDy](https://youtu.be/8R205_HbwDy)



【9月16日(金)】

### Prime Gaming

Prime Gaming ライブ @ 東京ゲームショウ

<https://youtu.be/lqXv1tDi63g>



### 505 Games

505 Games 新作タイトルショーケース TGS2022

<https://youtu.be/F2Xal5Xoe6s>



### コーエーテクモゲームス

【TGS2022】コーエーテクモ2大タイトル特別番組『ライザのアトリエ3 ~終わりの錬金術士と秘密の鍵~』『Wo Long: Fallen Dynasty』

<https://youtu.be/3OEFYss1G7I>



### セガ/アトラス

セガにゅー #TGS2022 スペシャル

<https://youtu.be/eQWr9YYWw9E>





【9月16日(金)】

## KONAMI

【KONAMI】最新情報を一気見せ！ 一般公開日直前スペシャル!?  
(アーカイブ終了)



## スクウェア・エニックス

SQUARE ENIX PRESENTS 『狩野英孝のクリエイティブヒット 東京ゲームショウ2022 特別編』  
(アーカイブ終了)



## カプコン

TGS2022 ストリートファイター6 スペシャルプログラム

[https://youtu.be/\\_EIUblqzrzU](https://youtu.be/_EIUblqzrzU)



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

【9月17日(土)】

## ディースリー・パブリッシャー

【TGS2022】ディースリー・パブリッシャー 公式配信  
<https://youtu.be/sIFnGzmqe0>



## DONUTS GAMES

「DONUTS GAMES 情報局」  
(アーカイブ終了)



## Qookka Entertainment

知略と幻想は共に舞う！ Qookka Entertainment Limited 最新情報満載  
の初 TGS 生放送——『三國志 真戦』『オリエンタルカルディア』  
<https://youtu.be/7QE8dKnZDVY>



## ガンホー・オンライン・エンターテイメント

バズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2022 決勝大会  
<https://youtu.be/PxfMh18BjA>



## ハピネット

ハピネットゲームフェス in TGS 2022 オンライン  
<https://youtu.be/f4sOIZp39jE>



## HoYoverse

HoYoverse Special Program in TGS2022  
<https://youtu.be/ESJEvKwWmQw>



## finger

【finger】よしもとゲーム芸人とYouTubeで遊べる参加型ゲーム開催！  
<https://youtu.be/NWxcscMdBcI>



## レベルファイブ

メガトンラボ in TGS 2022  
<https://youtu.be/liHjPtS4ps>







【9月17日(土)】

## アニプレックス

アニプレックス × デスクワークス 新作 RPG タイトル紹介番組  
(アーカイブ終了)



## ProjectMoon

" 罪悪共鳴残酷 RPG 「Limbus Company」 TGS2022 スペシャルプログラム "  
<https://youtu.be/gn6tFaKcJRA>



【9月18日(日)】

## 日本電子専門学校

日本電子専門学校 TGS2022  
[https://youtu.be/kBreyPnuj\\_E](https://youtu.be/kBreyPnuj_E)



## ガンホー・オンライン・エンターテイメント

ニンジャラ TGS2022 杯 決勝大会  
<https://youtu.be/te5XQ17x11Y>



## ハピネット

Call of Duty Modern Warfare II  
(アーカイブ終了)



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



## 12. インディーゲーム企画



協賛社のサポートの下、TGS2022 に無料でリアル出展できる「選考出展」を世界各国から募集し、審査を経て 81 社が決定。その中からさらに 8 社がアイデアを競うピッチコンテスト「センス・オブ・ワンダー ナイト (SOWN)」のファイナリストに選出。会期 2 日目に 8 社がプレゼンテーションに臨み、Audience Award Grand Prix など 7 つの賞を受賞しました。その模様は公式番組として配信しました。

インディーゲーム開発者



583 社がエントリー

選考出展参加応募



81 社を選考

インディーゲーム選考出展

78 社

※開発の遅れなどで 3 社がキャンセル

<リアル出展>



8 社を選考

SOWN ファイナリスト 8 社



4 社が受賞

Audience Award GP ほか  
各賞受賞

選考出展紹介番組< YouTube >  
INDIE GAME TOKYO

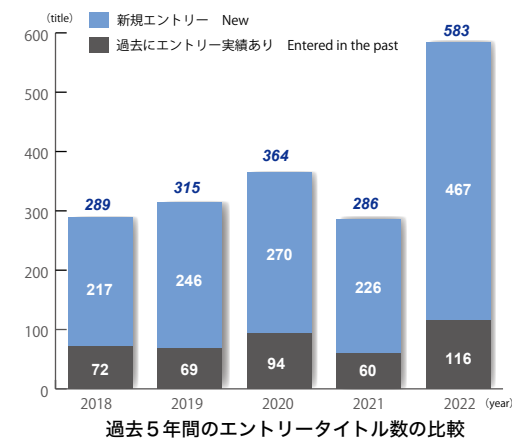
選考出展作品を一気に紹介



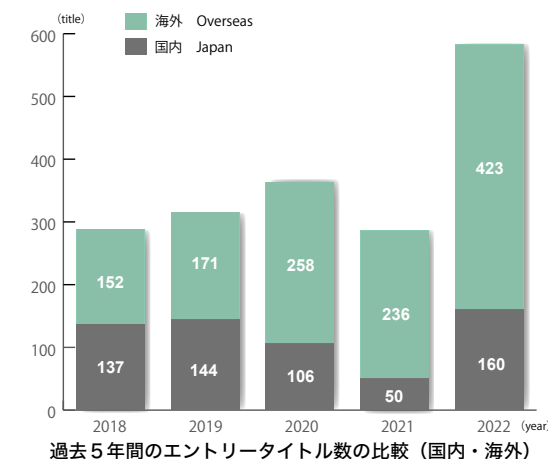
公式番組  
SOWN 2022 配信  
9月16日(金) 16:00~17:50



インディーゲーム選考出展（無料出展）に  
過去最多の 583 タイトルがエントリー



過去 5 年間のエントリータイトル数の比較



過去 5 年間のエントリータイトル数の比較 (国内・海外)





## - センス・オブ・ワンダー・ナイト (SOWN)

新しいアイデアを持ったインディーゲーム開発者に脚光をあてるピッチイベント『センス・オブ・ワンダー ナイト』を今年も公式番組として配信。プレゼンおよび審査員の質疑等は幕張メッセ会場内のスタジオでリアルで実施し、Audience Award GPなどを決定しました。

【開催日時】 9月16日(金) 16:00～17:50

【配信方法】 TGS公式番組と同様にYouTube、Twitter、ニコニコ、Twitchなどでのサイマル配信のほか、中国の動画プラットフォームでも配信。

### SOWN ファイナリスト

出展社・者名	ゲームタイトル	国・地域
ALJO Games	MORSE	イギリス
ARTE France / Florian & Baptiste	How To Say Goodbye	フランス
Extra Nice	SCHiM	オランダ
リアス	狐ト蛙ノ旅 アダシノ島のコトロ鬼	日本
札幌市立大学藤木・松永ゼミグループ	Rhodopsins	日本
TLR Games	IDEA	スペイン
UMANIMATION	DORDOGNE	フランス
Yong Zhen Zhou	Pastry Panic (with cat)	シンガポール



## Awards

Audience Award Grand Prix / 「SCHiM」(Extra Nice)

Audience Award Semi-Grand Prix / 「狐ト蛙ノ旅 アダシノ島のコトロ鬼」(リアス)

Best Technological Game Award / 「Pastry Panic (with cat)」(Yong Zhen Zhou)

Best Arts Award / 「狐ト蛙ノ旅 アダシノ島のコトロ鬼」(リアス)

Best Experimental Game Award / 「MORSE」(ALJO Games)

Best Game Design Award / 「SCHiM」(Extra Nice)

Best Presentation Award / 「Pastry Panic (with cat)」(Yong Zhen Zhou)



### インディーゲーム企画の協賛企業

【Platinum Sponsors】\*Order of Applications

ソニー・インタラクティブエンタテインメント

任天堂

講談社ゲームクリエイターズラボ

【Gold Sponsor】

iGi indie Game incubator

【Device Sponsors】\*Order of Applications

エルザ ジャパン

ベンキュージャパン



## 13. ビジネスマッチングシステム

3年ぶりのリアル会場復活により、TGS ビジネスマッチングシステムは、出展社（オンライン出展社含む）・ビジネスデイ来場者がリアルおよびオンライン上でハイブリッド商談ができる仕組みを用意しました。



商談意欲は高く、申込数は昨年越え。参加した国と地域は前回の 48 から 53 に広がり、国際商談も活発に。

商談数も 3 年ぶりのリアル会場復活によって増加。特に海外からの出展社、国内来場者と活発なやり取りが行われ、昨年を上回る商談申込数になりました。

### 商談結果

【登録アカウント数】： **5,679**（2021 年：867）

出展社： **1,025** アカウント（2021 年：674 アカウント）

来場者： **4,654** アカウント（2021 年：193 アカウント）

参加国・地域： **53**（2021 年：48 カ国・地域）

【商談申込数】 **11,862**（2021 年：6,936）

【商談成立数】 **1,695**（2021 年：610）

### TGS2022 ビジネスマッチングシステムを利用した国・地域（50 音順）

アラブ首長国連邦、アルゼンチン、イスラエル、イタリア、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、英国、エストニア、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、ギリシャ、コスタリカ、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、チュニジア、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、日本、ニュージーランド、ノルウェー、パキスタン、パラグアイ、フィリピン、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、ベリーズ、ベルギー、ポーランド、香港、ホンジュラス、マレーシア、メキシコ、モロッコ、ラトビア、ロシア  
<53 カ国・地域>

## 14. TGS フォーラム

「メタバース」「e スポーツ」をテーマにした主催者セッションのほか、スポンサーシップセッションを7枠用意。いずれも、ビジネスデイ2日目の9月16日（金）にリアル会場（国際会議場）で実施し、その模様をライブで配信。また、9月17日（土）から9月30日（金）までアーカイブでも配信し、リアル、オンラインを合わせて、多くのビジネスパーソンにご参加いただきました。

### 主催者セッション

#### 「メタバース最前線：ハード・ソフトの進化とこれから必要なこと」

プログラム KR-01

日時：9月16日（金） 10:30～12:00

会場：国際会議場 201



##### 【登壇者】

シフトール 代表取締役 CEO 岩佐 琢磨 氏  
KDDI 事業創造本部 副本部長 中馬 和彦 氏  
Mogura 代表取締役 久保田 瞬 氏

（写真左から）岩佐 琢磨 氏 / 中馬 和彦 氏 / 久保田 瞬 氏



#### 「Future of esports」

プログラム KS-01

日時：9月16日（金） 10:30～12:00

会場：国際会議場 302



##### 【登壇者】

経済産業省 商務情報政策局  
コンテンツ産業課 課長補佐（産業戦略担当） 上田 泰成 氏  
Aetas 代表取締役社長 4Gamer.net 編集長 岡田 和久 氏  
マウスコンピューター マーケティング本部 本部長 杉澤 竜也 氏  
ウェルブレイド・ライゼスト プロeスポーツ選手 ネモ 氏

（写真左から）上田 泰成 氏 / 岡田 和久氏 / 杉澤 竜也 氏 / ネモ 氏



### スポンサーシップセッション

#### 「リビングアセット NFT: メタバース内でフェアにプレイする」

プログラム SR-02

日時：9月16日（金） 12:30～13:30

会場：国際会議場 201

＜協賛企業＞ Freeverse.io



##### 【登壇者】

Freeverse.io  
CEO at Freeverse  
アラン・エバンス 氏



#### 「ブロックチェーンゲームの現状と今後」

プログラム SR-03

日時：9月16日（金） 14:00～15:00

会場：国際会議場 201

＜協賛企業＞ double jump.tokyo



##### 【登壇者】

double jump.tokyo  
COO  
松谷 幸紀 氏



## スポンサーシップセッション

## 『《Ashfall》——終末オープンワールド RPG が初公開』

プログラム SR-04

日時：9月16日（金）15:30～16:30

会場：国際会議場 201

＜協賛企業＞ NetEase Games



【登壇者】

ネットイースゲームズ  
レジェンダリー・スター・スタジオ  
ジェシー 氏



## 『Twitter を活用したコンテンツ成長戦略』

プログラム SS-02

日時：9月16日（金）12:30～13:00

会場：国際会議場 302

＜協賛企業＞ Twitter Japan



【登壇者】

Twitter Japan  
Twitter Client Solutions,  
ゲーム業界担当 部長 中村 優 氏 / 斎藤 有人 氏

(写真左から) 中村 優 氏 斎藤 有人 氏



## 『サービス第一主義、開発者の素晴らしいゲーム作りを支援します』

プログラム SS-03

日時：9月16日（金）13:30～14:00

会場：国際会議場 302

＜協賛企業＞ Huawei Technologies Japan



【登壇者】

華為技術日本  
端末本部エコシステム開発メント&オペレーション 本部長  
劉 建波 氏



## 『次世代のブロックチェーンゲーム～マネタイズ戦略～』

プログラム SS-04

日時：9月16日（金）14:30～15:00

会場：国際会議場 302

＜協賛企業＞ PolkaFantasy



【登壇者】

Fantasy Tech CEO  
アレックス・ファイ 氏



## 『アプリ広告の最新トレンド『モバイル DSP』をイチから解説』

プログラム SS-05

日時：9月16日（金）15:30～16:00

会場：国際会議場 302

＜協賛企業＞ Moloco



【登壇者】

Moloco  
事業統括 日本事業責任者  
坂本 達夫 氏





## 15. 体験版無料プレイ

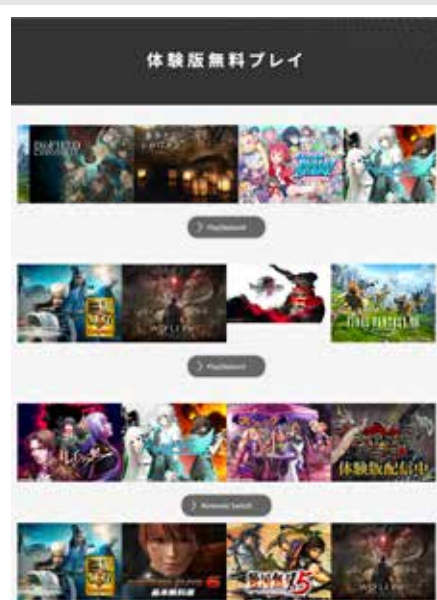
リアル会場に来場できないファンに向けて、「無料で試遊できる体験版」を紹介する Web ページを用意

出展社が会期までに公開する体験版情報をゲームプラットフォーム別のページに掲載。オンライン来場者はプラットフォームやタイトル名などを検索しながら、お目当ての試遊版を探し、各ゲームストアからダウンロード。TGS2022 で紹介した体験版タイトルは、全プラットフォーム合計で延べ 239 タイトルとなりました。

### TGS2022 公式サイト

#### 体験版タイトル数 のべ 239 タイトル

オンライン  
来場者

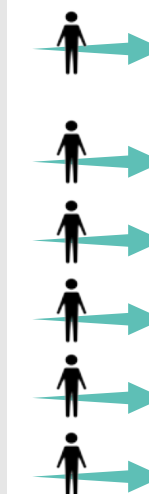


- PS5 ページ (10)
- PS4 ページ (18)
- Switch ページ (30)
- Xbox ページ (10)
- Steam ページ (129)
- Google Play ページ (23)
- PC ブラウザページ (19)

\*( ) 内はタイトル数



各 PF に送信



ゲームストア



PC ブラウザ

体験版エントリー

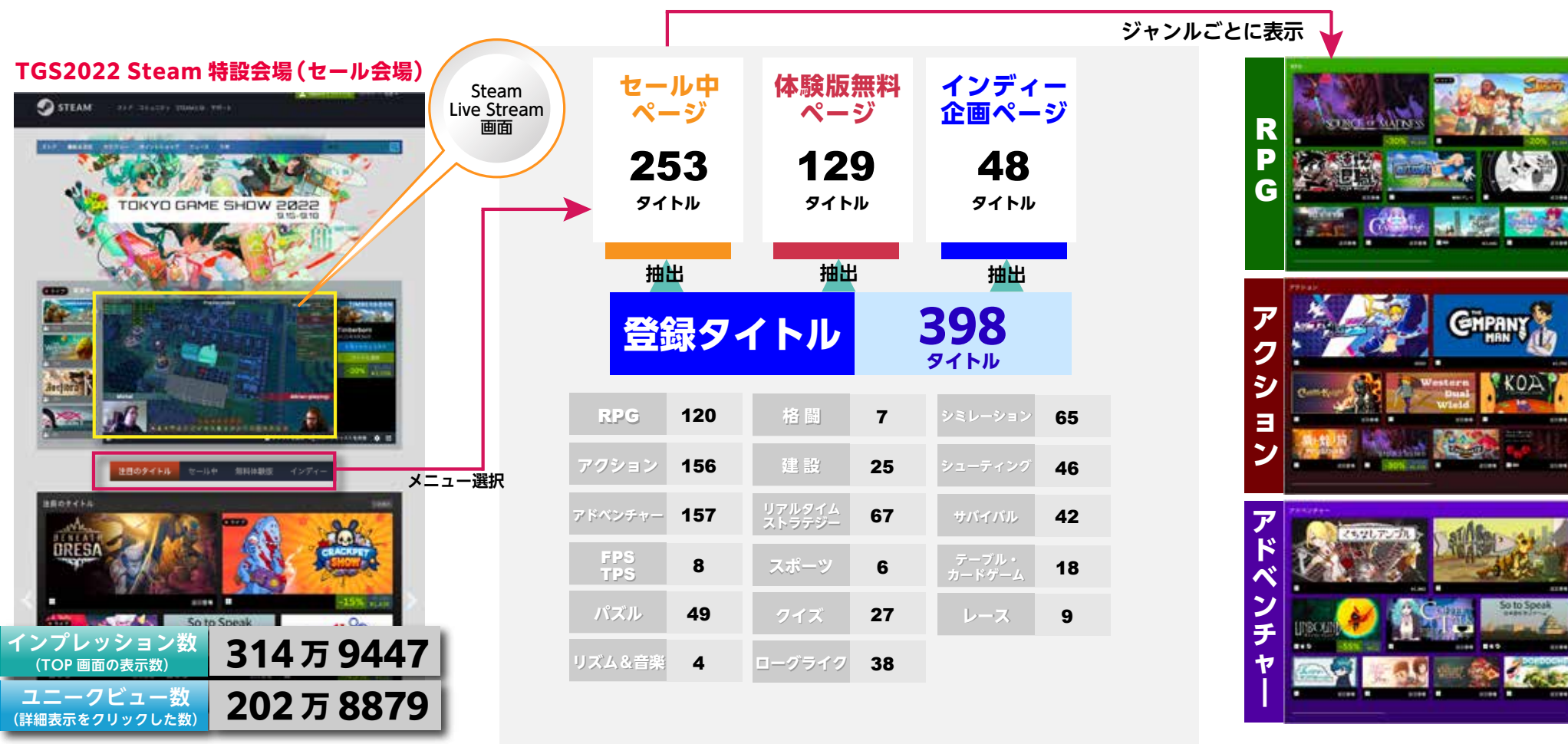
出展社

ダウンロード結果

## 16. Steam 特設会場

米 Valve の協力を得て、Steam 上に TGS2022 特設ページを開設。出展社の 398 タイトルを掲載

Steam ですでに公開されている出展社タイトル、もしくは 9 月 14 日までに体験版や製品版を公開予定のタイトルを掲載（最終 398 タイトル）。その中から、期間中に割引セールをするタイトルを集めたページ、無料体験版を公開しているタイトルを集めたページ、インディーゲーム選考出展タイトルを集めたページを作成しました。また、TOP ページでは、公式番組（日本語チャンネルライブ配信）を配信しました。





## 17. TGS VR 2022

### - 開催概要 -

名称	TOKYO GAME SHOW VR 2022
コンセプト	ゲームショウが、ゲームになる
会期	2022 年 9 月 15 (木) 10:00 ~ 9 月 18 日 (日) 24:00
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	幕張メッセ地下のバーチャルダンジョン
体験デバイス	VR (Meta Quest2、Oculus Rift、HTC Vive、Valve Index) /Windows PC
参加料	無料



### - 出展社・協賛社・フロアマップ -

#### 出展社一覧 (五十音順)

イマクリエイト / カバー / カプコン / 環境省 / CharacterBank / Gugenka / コーエーテクモゲームス / コジマプロダクション / KONAMI / サビオス / スクウェア・エニックス / セガ/アトラス / ディスクロニア:CA / VARK / バンダイナムコエンターテインメント / ポールトゥウィン / マジック:ザ・ギャザリング / Metaani

#### プロモーション協賛企業

ZONe エナジー / BOAT RACE 振興会 / UCC

#### アパレル協賛企業

ラルフローレン



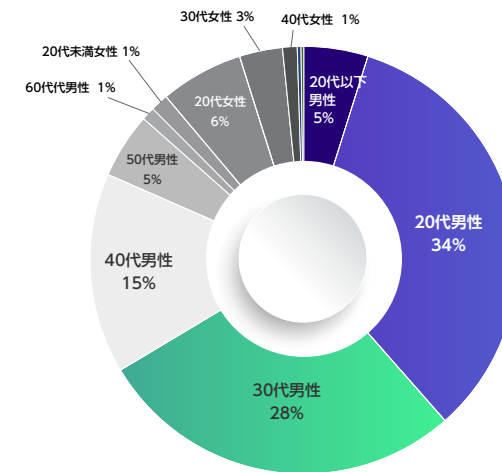
### - 来場実績 -

延べ来場者数	398,622 人 (昨年 210,566 人)
平均滞在時間	約 33 分 (昨年約 22 分)
デバイス比率	VR 58.5% PC 41.5%

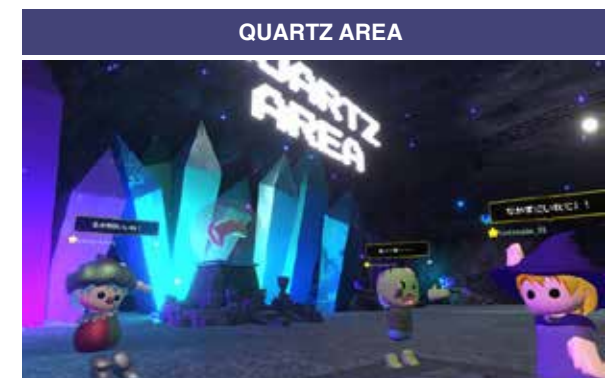
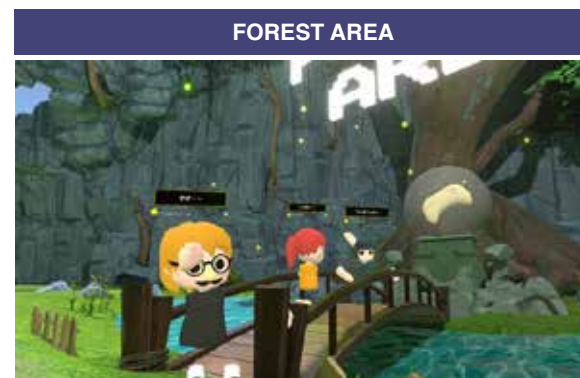
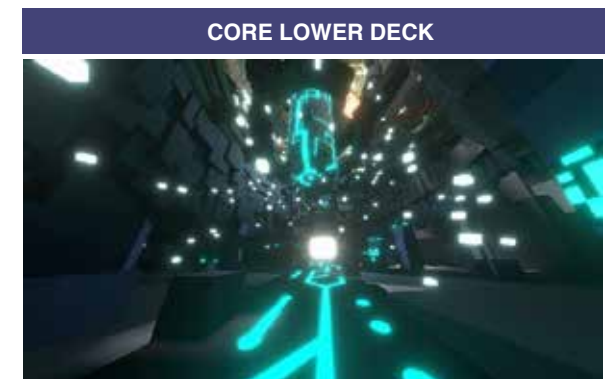
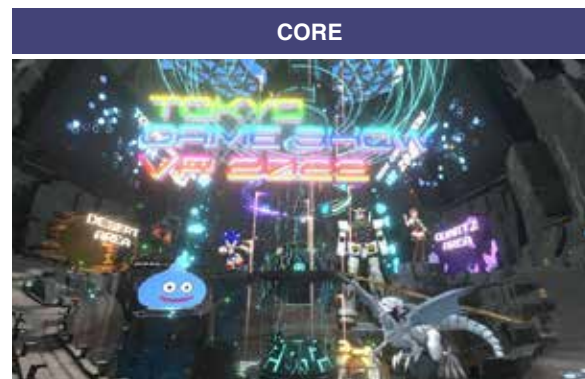
- 約 40 万人の延べ来場者数となり、昨年に対し倍増。
- 平均滞在時間も 33 分と昨年から 10 分以上の増加。
- VR デバイスでの参加・体験率は 60%程度となり、前回 (TGSVR2021) と同水準。
- 来場者の 30%強が前回 (TGS VR 2021) にも参加。
- 来場者の 80%が「カメラ撮影」や「クエスト」などを体験。
- 満足度は 90%を超え、前回回答を上回る結果に。また、来場者の大半が次回も参加意向ありと回答。
- TGSVR2022 での体験を通じ「非日常感を味わえた」との回答が多く得られた。

## - 全体来場者属性 -

性年代	<b>20-30 代男性が 6 割</b>
来場国・地域数	<b>50 カ国・地域</b> (日本、中国、オランダ、アメリカ合衆国、台湾、韓国、香港、イギリス、ロシア、インドネシア etc)



## - エリア概観 -







## DESERT AREA

### KOEI TECMO GAMES



### CAPCOM



### KOJIMA PRODUCTIONS



### Magic: The Gathering



### Gugenka



### CharacterBank



### VARK



## FOREST AREA

### SEGA/ATLUS



### BANDAI NAMCO Entertainment



### 環境省



### イマクリエイト



## QUARTZ AREA

### KONAMI



### SQUARE ENIX



### Pole To Win



### Survios, Inc.



### Metaani



### DYSCHRONIA: Chronos Alternate



### Cover



## SPONSOR SPACE

### ZONE エナジー



### BOATRACE



### UCC



### Ralph Lauren



## - アンバサダー -

### ■国内アンバサダー

#### 【おめがシスターズ】

[https://www.youtube.com/channel/UCNjTjd2-PMC8Oo\\_-dCEss7A](https://www.youtube.com/channel/UCNjTjd2-PMC8Oo_-dCEss7A)

登録者数 31.7 万人

[https://twitter.com/omesis\\_ray](https://twitter.com/omesis_ray) 12.6 万フォロワー

[https://twitter.com/omesis\\_rio](https://twitter.com/omesis_rio) 12.3 万フォロワー



### ■海外アンバサダー

#### 【Nathie】

<https://www.youtube.com/Nathie944/videos>

登録者数 73.4 万人

<https://twitter.com/nathiev> 4 万フォロワー



## - Twitter 施策 -

### ■ツイート概要

TOKYO GAME SHOW / 東京ゲームショウ (公式アカウント)

[https://twitter.com/tokyo\\_game\\_show](https://twitter.com/tokyo_game_show)

TGSVR(東京ゲームショウ VR) 公式 info

[https://twitter.com/tgsvr\\_official](https://twitter.com/tgsvr_official)







## 18. 日本ゲーム大賞 2022

### - 開催概要 -

本年度で26回目を迎えた「日本ゲーム大賞 2022」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」、「東京ゲームショウ 2022」に出展・発表された未発売作品を対象とする「フューチャー部門」、学生・一般を問わず、オリジナルの未製品化作品を対象とする「アマチュア部門」、18歳以下の方が開発した作品を対象とする「U18部門」の5つのカテゴリで開催。

各受賞作品の発表・表彰の様子は、幕張メッセイベントホールに設けられた「日本ゲーム大賞特設スタジオ」から、「東京ゲームショウ 2022」の公式番組として、ライブ配信（サイマル配信）をした。3年ぶりの復活となった「フューチャー部門」では、オンライン出展、リアル出展を問わず未発売のタイトルを対象に、初めてインターネットによる一般投票を実施、今後が期待される作品として10作品が選出された。また、幕張メッセからの配信に伴い、年間作品部門、フューチャー部門の発表授賞式には、受賞クリエイターの多くが特設スタジオに来場。生出演による喜びの声、視聴者へのメッセージを配信することができた。

### - 年間作品部門 受賞作品 -

「年間作品部門」は、2022年4月11日～7月22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、2022年度を代表するに最もふさわしい作品として『ELDEN RING』（株式会社フロム・ソフトウェア）が選ばれた。

受賞名	受賞作品・受賞者	社名	プラットフォーム
大賞	ELDEN RING	株式会社フロム・ソフトウェア	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam
優秀賞	ELDEN RING	株式会社フロム・ソフトウェア	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam
	Ghostwire: Tokyo	ベセスダ・ソフトワークス	PS5 / PC
	Sky 星を紡ぐ子どもたち	thatgamecompany	iOS / Android OS / Nintendo Switch
	Tales of ARISE	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam
	バイオハザード ヴィレッジ	株式会社カプコン	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam
	ファイナルファンタジー XIV: 暁月のフィナーレ	株式会社スクウェア・エニックス	PS5 / PS4 / Windows® / Mac / Steam
	星のカービィ ディスカバリー	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	Pokémon LEGENDS アルセウス	株式会社ポケモン	Nintendo Switch
	Horizon Forbidden West	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS5 / PS4 / PS4 Pro
	LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶	株式会社セガ	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Amazon Luna
ベストセラー賞	ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール	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 ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール	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 ヴァンガード	ACTIVISION / Sledgehammer Games / Treyarch	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / PC
ゲームデザイナーズ大賞	Inscryption	Daniel Mullins Games	Steam
経済産業大臣賞	宮崎 英高	株式会社フロム・ソフトウェア	

【略称 プラットフォーム名称】 PS5: PlayStation®5 / PS4: PlayStation®4 / PC: Windows®

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、『宮崎英高』氏に決定した。『宮崎英高』氏は、「デモンズソウル」シリーズ、「ダークソウル」シリーズをはじめ、近年では「SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE」など数々の話題作、ヒット作を世に出し、世界に類を見ないダークファンタジーの世界を確立。日本発エンターテインメントとして独自のジャンルを確立すると共に、その集大成とも言える最新作「ELDEN RING」は、作品性の高さ、圧倒的なボリュームとクオリティで国内はもとより海外の多くのゲームファンをも魅了。世界中で大ヒットを記録するなど、日本のコンピュータエンターテインメント産業の発展に大きく貢献された点が評価されての受賞となった。

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『Inscryption』（Daniel Mullins Games）を選出した。

## - 年間作品部門 発表授賞式 -

経済産業大臣賞、グローバル賞、ベストセールス賞、ゲームデザイナーズ大賞、優秀賞、大賞の各賞を発表。  
受賞者はスタジオ・オンラインから生出演いただいた。(一部受賞者はビデオメッセージで出演)

【日時】 9月15日(木) 16:00～17:50

【会場】 JGA 特設スタジオ

【司会】 伊集院 光 (タレント)

柴田 将平 (フリーアナウンサー)



..... グローバル賞海外作品部門 .....  
「コールオブデューティ ヴァンガード」



..... ベストセールス賞 .....  
「ポケットモンスター ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール」



..... ゲームデザイナーズ大賞 .....  
「Inscription」



経済産業省代表者より賞状の授与



受賞者からのコメントに続き、司会の伊集院氏と受賞者のトークを展開





## 発売日順に、年間を代表する優秀賞 10 作品を発表



優秀賞 10 作品の発表に続いて、優秀賞の中から「ELDEN RING」を大賞として発表

### 大賞「ELDEN RING」





## - フューチャー部門 受賞作品 -

「フューチャー部門」は、TGS 会期中の 2022 年 9 月 15 日～17 日までの 3 日間、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、『発売を待ち望む期待の作品』として 10 作品を選考。

※なお、今年よりインターネット投票形式とし、TGS 会場外からの投票も可能となった。

受賞作品	社名	プラットフォーム
A Space for the Unbound 心に咲く花	コーラス・ワールドワイド合同会社	Switch/PS5/PS4/Xbox One
Wo Long: Fallen Dynasty	株式会社コーエーテクモゲームス	PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Steam/Xbox GamePass/Microsoft Store
エグゾプライマル	株式会社カプコン	PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Steam
ストリートファイター 6	株式会社カプコン	PS5/PS4/Xbox Series X S/Steam
ソニックフロンティア	株式会社セガ	Switch/PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Steam
FINAL FANTASY XVI	株式会社スクウェア・エニックス	PS5
FORSPOKEN	株式会社スクウェア・エニックス	PS5/PC
ライザのアトリエ 3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～	株式会社コーエーテクモゲームス	Switch/PS5/PS4/Steam
龍が如く 維新！ 極	株式会社セガ	PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Steam/Windows
ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション	株式会社カプコン	Switch/PS4/Steam

【略称 プラットフォーム名称】 PS5: PlayStation®5 / PS4: PlayStation®4

## - フューチャー部門 発表授賞式 -

全受賞者に生出演いただき、発表授賞式を実施。VTR を放映しながら、受賞者より作品をご紹介いただいた。

また編集者より受賞者へ質問をしていただき、作品の魅力を視聴者へお伝えした。

【日時】 9 月 18 日（日）13:00～14:30

【会場】 JGA 特設スタジオ

【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）

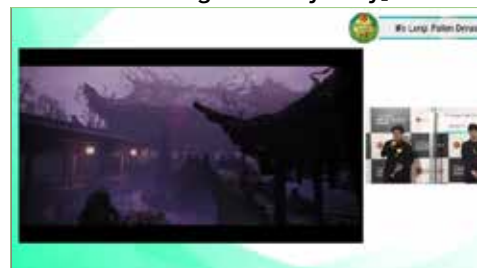
ゲスト：林 克彦 氏（ファミ通） 西岡 美道 氏（電撃） 伊能 昭夫 氏（集英社）

講評：浜村 弘一（日本ゲーム大賞選考委員）

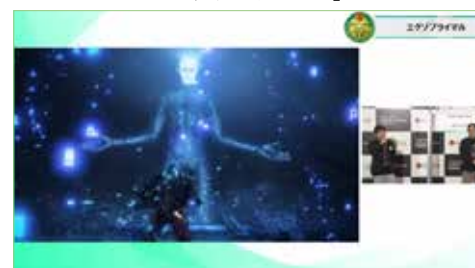
「A Space for the Unbound 心に咲く花」



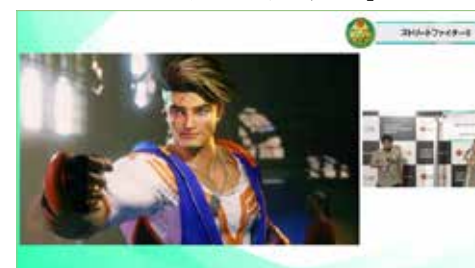
「Wo Long: Fallen Dynasty」



「エグゾプライマル」



「ストリートファイター 6」





「ソニックフロンティア」



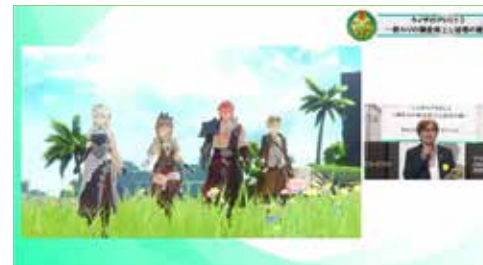
「FINAL FANTASY XVI」



「FORSPOKEN」



「ライザのアトリエ3 ～終わりの錬金術士と秘密の鍵～」



「龍が如く 維新！ 極」



「ロックマンエグゼ アドバンスドコレクション」



<講評>



受賞者からのコメント・作品紹介に続き、ゲストのメディア編集者と受賞者のトークを展開。作品の魅力を引き出し、視聴者にお伝えした。





## - アマチュア部門 発表授賞式 -

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】 9月17日(土) 13:00～15:00  
 【会場】 JGA 特設スタジオ  
 【司会】 柴田 将平(フリーアナウンサー) 北川原 志於(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 選考理由紹介



優秀賞 発表



優勝賞 全受賞者紹介



大賞 発表～受賞者インタビュー



「エンディング」



## - アマチュア部門 受賞作品 -

「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。今年は、「感触」をテーマに作品を募集し、455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	タイトル	プラットフォーム	学校名	受賞者名
大賞	はがれがしー	PC	HAL 大阪	サンバルがんばる
優秀賞	ギアガチャン	PC	HAL 大阪	にゅー★じえねれーしょんず！！
	ZiParate	PC	HAL 大阪	O.Depressa
	スーパーコブシデナグルチャン	PC	HAL 名古屋	虹色螺旋龍
	はがれがしー	PC	HAL 大阪	サンバルがんばる
	Follow You	PC	HAL 東京	Svea
佳作	Alice in WindowLand	PC	名古屋工学院専門学校	ダイナマイト KOYO's
	Thunder Roar	PC	HAL 東京	BAMB0000000000000000N
	DragKnockFight	PC	日本工学院専門学校	DAN5
	HOW TO DIE.	PC	ECC コンピュータ専門学校	井戸掘り隊
	Procyon	PC	HAL 東京	はるうらら



## - 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18日(日) 10:00～12:00  
 【会場】 JGA 特設スタジオ  
 【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)  
 <主催者代表挨拶> 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) ※総評

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



「銅賞」受賞作品発表



「銀賞」受賞作品発表



「金賞」受賞作品発表



総 評



## - U18 部門 受賞作品 -

「U18 部門」は1月26日より4月30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	タイトル	制作チーム名	制作者名	受賞者名	学年
金	大倉庫カンパニー		北村 健	同志社高等学校	3 年
銀	< CHRONO CODER >		中田 悠介	東京都立 小松川高等学校	2 年
銅	ぬめる		下平 陽士	東京都立 狛江高等学校	1 年
	ECO 再生エネバトル		安藤 大翔	練馬区立 泉新小学校	4 年
	RESHOOTING	ItiGames	平野 一步・野中 稜太	青雲高等学校	3 年
	GIMMICKS		村田 充	愛光高等学校	3 年

## 19. 制作物

- リアルバナー -

\* 会場写真は一部抜粋

### 屋外サイン

駅前シェルターバナー



駅前柱巻きバナー



プレナ横歩道橋上部バナー



口の字型歩道橋バナー【駅側】



口の字型歩道橋バナー【メッセ側】



メッセ大通り周辺フラッグ



国際会議場横 柱巻きバナー



弓型バナー<国際会議場前>



中央プラザ イベントホール前バナー



### 屋内サイン・会場内サイン

館内エリア表示バナー



中央モール・ガラス面サイン



中央モール・ガラス面サイン



ポスター/雑誌広告



チケット



ビジネスミーティングエリア・スタンドバナー広告



中央エントランス・ウェルカムサイン





## 20. プロモーション

今年の TGS オフィシャルサポーターには、自身の YouTube チャンネルでゲーム部屋やゲーム実況動画をアップするなど、ゲーム好きで知られるモデルの貴島明日香さんを起用。会期前には特別番組への出演や別冊『ゲームエンタ！』東京ゲームショウ特別版のインタビューを受けていただき、会期中は公式番組出演のほか、2 日目に複数の出展ブースで試遊体験を行い、自身の SNS でも情報を積極的に発信し TGS を盛り上げました。



※貴島明日香さん SNS「東京ゲームショウ 2022 公式サポーター貴島明日香の1日」より

【TGS 特別番組】開幕まで1週間！ 東京ゲームショウ2022 オンライン 予習スペシャル			
全体	YouTube	Twitter	ニコニコ
32,365	22,499	5,080	4,786

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配信。オフィシャルサポーターの貴島明日香さんと共に、TGS2022 の企画概要、出展社の紹介、会場企画など、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の活動 -

貴島明日香さんをオフィシャルサポーターに起用し、さまざまな情報を発信

#### Twitter 投稿



#### 日経エンタテインメント！別冊『ゲームエンタ！』 東京ゲームショウ特別版

抜き刷り版は会場で無料配布



#### 番組出演



#### 出展社ブースの試遊訪問風景





## Twitter

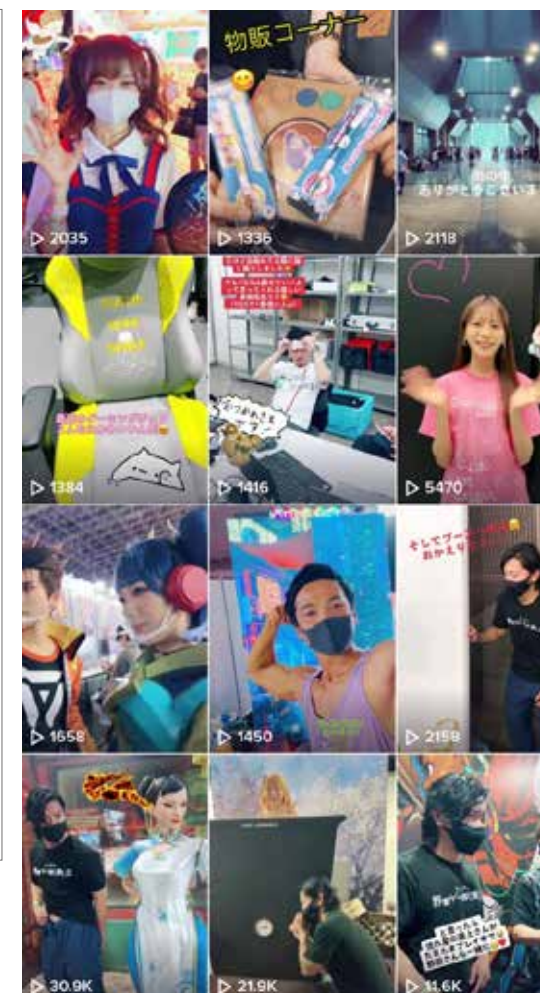
※出展社やインフルエンサーの投稿は含まず



会場の臨場感を気軽に味わってもらえるよう、48本の短編動画を投稿。リアル会場のライブ感を創出しました。



♪ 青のカナリア・TonyGumbo





## 21. 報道・メディアパートナー

オンラインコンテンツの取材と分散したため、リアル会場の取材媒体数、取材者数は 2019 年に比べて減少したものの、リアル会場と公式番組などのオンラインコンテンツを合わせた TGS 全体のメディア露出量は 2019 年を超えました。

### ●メディア掲載件数

2022	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	3	0	96	17	380	496
会期中	21	18	70	50	3,200	3,359
会期後	3	4	33	27	1,800	1,867
合 計	27	22	199	94	5,380	5,722
2021	10	21	270	24	2,972	3,297
2020	14	1	294	49	2,809	3,167
2019	97	48	370	72	4,000	4,587

### 主要露出例 (テレビ)



テレビ東京「ワールドビジネスサテライト」(9/15)



NHK「首都圏ネットワーク」(9/15)



フジテレビ「FNN Live News α」(2/28)



TBS「アッコにおまかせ！」(9/25)

### ●幕張メッセ会場 取材媒体数／取材者数

媒体カテゴリー		9月15日(木)		9月16日(金)		9月17日(土)		9月18日(日)		合 計		2021		2019	
		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	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数
1	テレビ(地上波)	29	119	12	39	5	25	5	11	51	194	9	21	100	431
2	テレビ(衛星放送/CATV)	12	14	13	20	1	1	0	2	26	37	6	12	36	91
3	ラジオ	13	23	8	12	3	8	1	1	25	44	8	18	37	70
4	新聞	29	73	20	31	4	9	5	13	58	126	21	25	74	147
5	通信社	11	18	5	7	1	2	0	0	17	27	4	5	22	33
6	雑誌	45	90	35	68	8	10	9	12	97	180	37	52	273	572
7	Web	208	462	151	284	48	75	35	51	442	872	106	392	804	2,719
8	その他	5	20	3	11	0	0	1	2	9	33	19	70	28	52
9	海外メディア	86	130	56	94	29	42	12	19	183	285	13	17	806	1,416
合 計		438	949	303	566	99	172	68	111	908	1,798	223	612	2,180	5,531
2021		9月30日(木)		10月1日(金)		10月2日(土)		10月3日(日)		合 計					
		96	306	50	159	45	85	32	62	223	612				
2020		完全オンライン開催													
2019		9月12日(木)		9月13日(金)		9月14日(土)		9月15日(日)		合 計					
		828	2,303	608	1,572	461	973	283	683	2,180	5,531				

### ●メディアパートナー

中国のNo.1の検索サイト、微博(Weibo)が今年からメディアパートナーに参加。昨年加わった中国最大の動画配信メディア「Huya(虎牙)」を含め、中国市場の主要メディアをほぼ網羅。また、「IGN」が会期中、連日深夜近くまでライブ配信を行い、欧米中心に海外への情報発信をタイムリーに提供することができた。



Game Weekly



Weibo(微博)



Huya(虎牙)



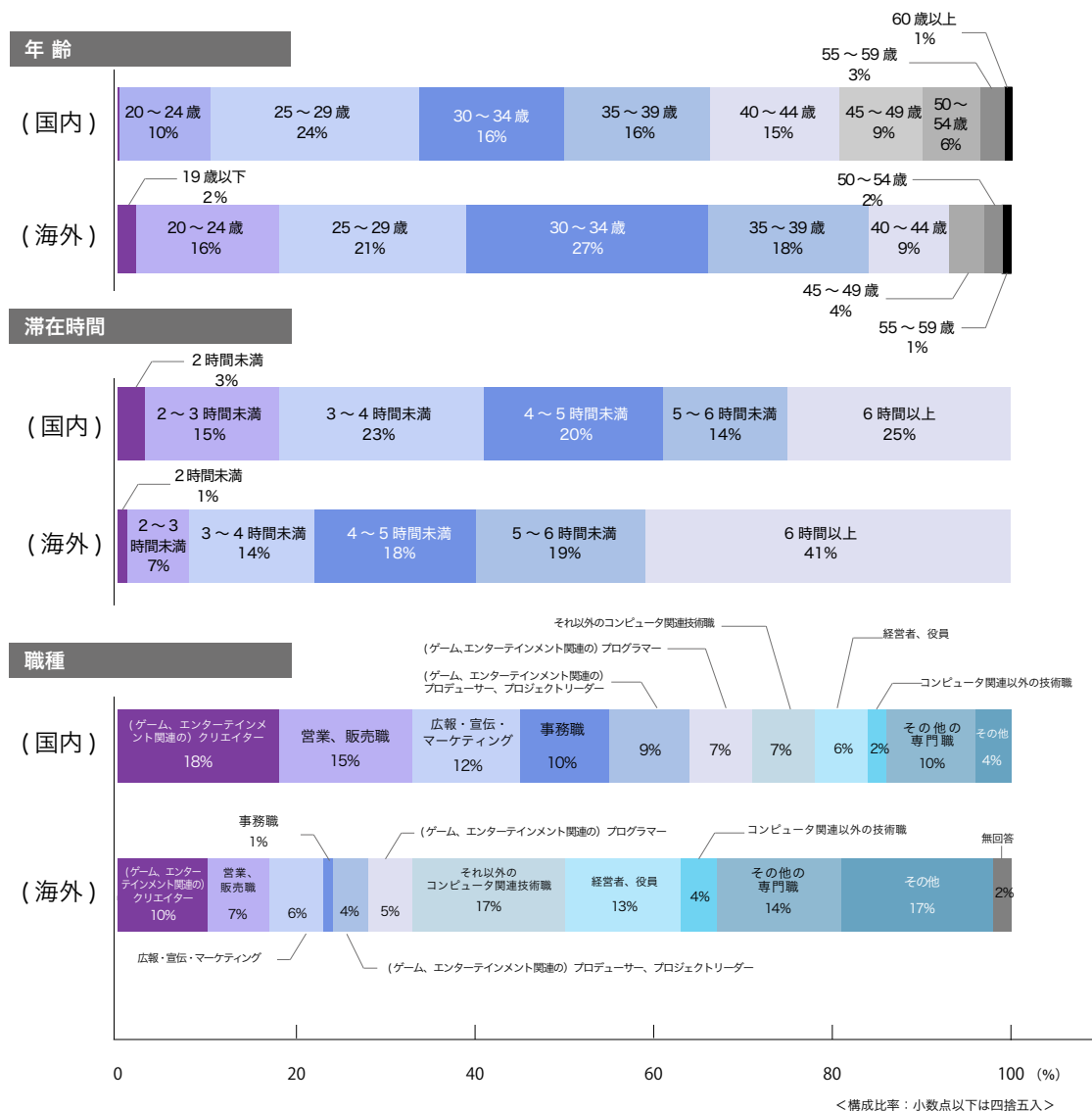
IGN Japan

### ●メディアパートナー一覧

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

## 22. 来場者アンケート

### - 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 -



#### 調査概要

【調査方法】 TGS2022 のビジネスデイ事前登録者、および海外チケット購入者に調査協力依頼メールを配信。WEB 調査システムで回答を受け付けた。

【調査期間】 2022 年 10 月 18 日～28 日

【有効回答数】 国内:1,557 人 海外:324 人 ※海外はビジネス来場・一般来場を合わせて集計

【調査実施】 日経 BP コンサルティング

### ビジネスデイ海外来場者 区域／国・地域別内訳

区域	国・地域別割合 (%)		区域	国・地域別割合 (%)	
欧州	英国	2.8	アジア	韓国	24.3
	フランス	1.7		シンガポール	11.7
	スウェーデン	1.3		タイ	6.4
	イタリア	1.2		中国	4.5
	ポーランド	1.0		台湾	4.3
	アイスランド	0.8		香港	3.7
	ドイツ	0.8		インドネシア	2.4
	フィンランド	0.8		ベトナム	2.4
	スペイン	0.7		マレーシア	1.3
	キプロス	0.5		フィリピン	0.5
	スイス	0.5		インド	0.1
	オランダ	0.4	オセアニア	オーストラリア	0.8
	ラトビア	0.3		サモア	0.1
	オーストリア	0.1	北米	米国	20.3
	ギリシャ	0.1		カナダ	0.7
	ジブラルタル	0.1	中東	アラブ首長国連邦	0.5
	スロバキア	0.1		バーレーン	0.3
	セルビア	0.1		サウジアラビア	0.1
	チェコ	0.1	中南米	パラグアイ	0.4
	トルコ	0.1		コロンビア	0.3
	ノルウェー	0.1		メキシコ	0.3
	ハンガリー	0.1		チリ	0.1
	ルーマニア	0.1		ヴァージン諸島	0.1
	ロシア	0.1		ベネズエラ	0.1
			アフリカ	モロッコ	0.1

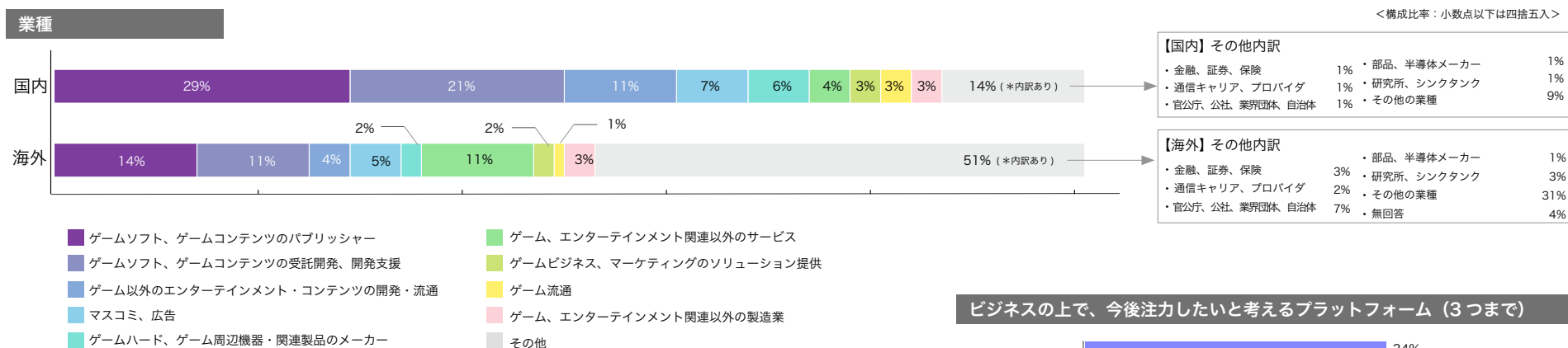
●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者 762 名の内訳

●在日外国人、ゲストバス持参者、海外プレス関係者、各種出展社バス持参者は除く

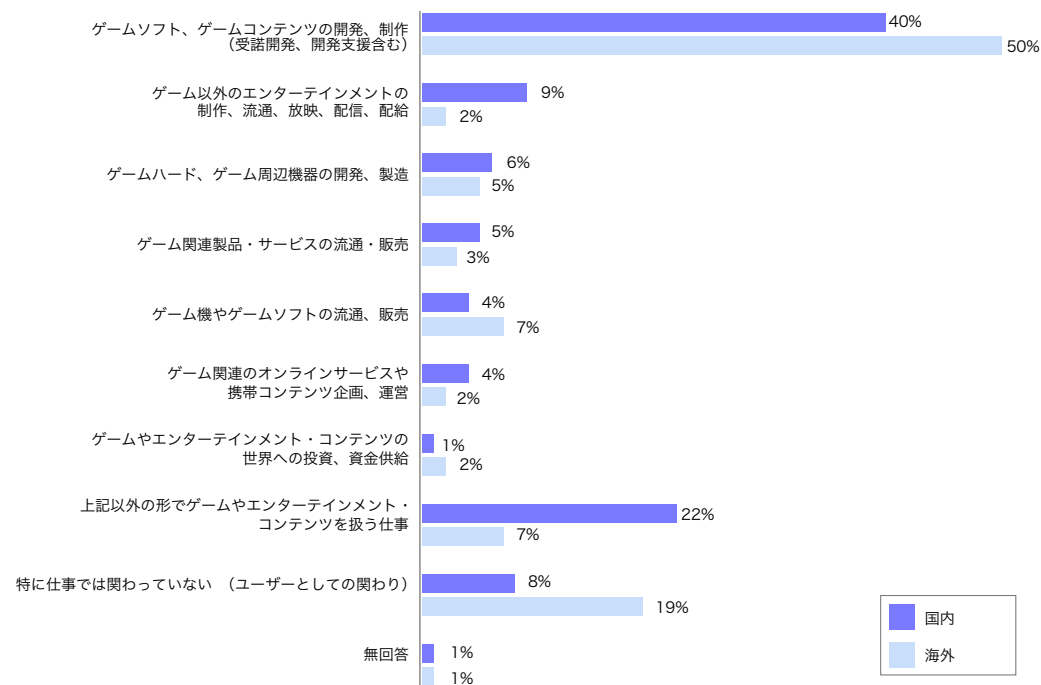




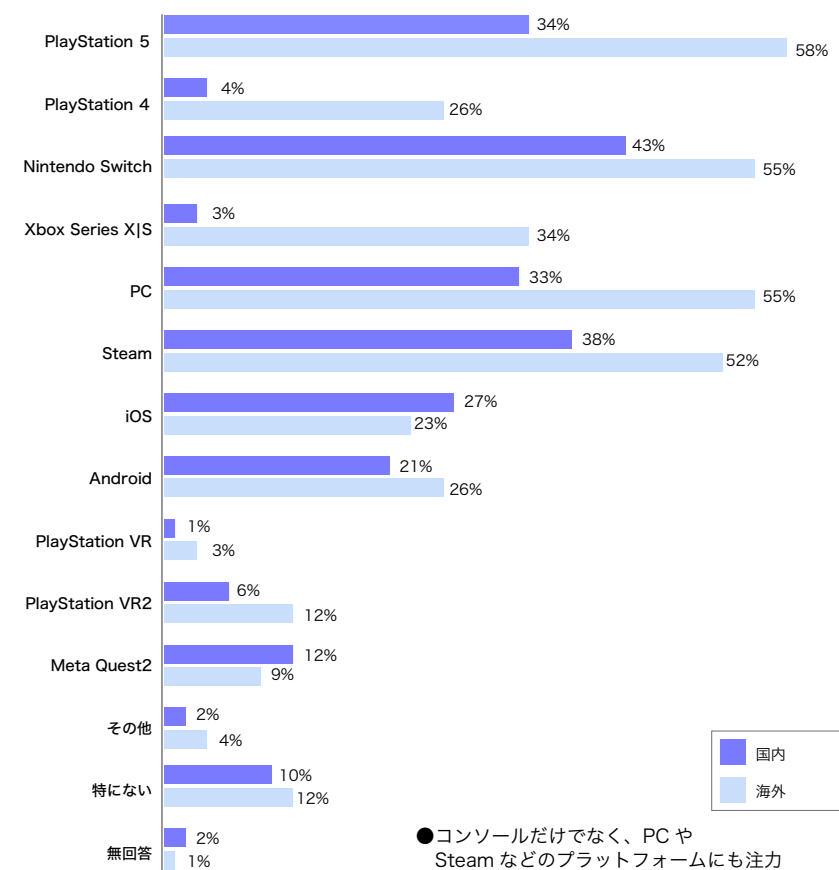
## - 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 -



## ゲーム/エンターテインメント・コンテンツとの関わり

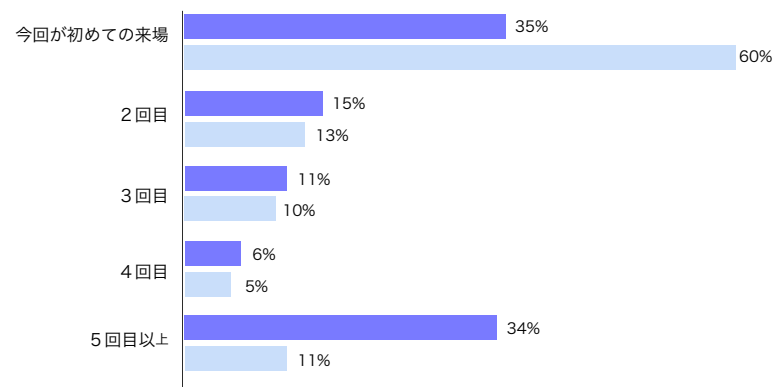


## ビジネスの上で、今後注力したいと考えるプラットフォーム (3つまで)

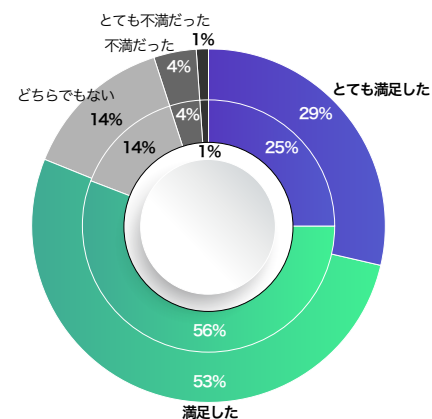


&lt;構成比率：小数点以下は四捨五入&gt;

## 来場回数

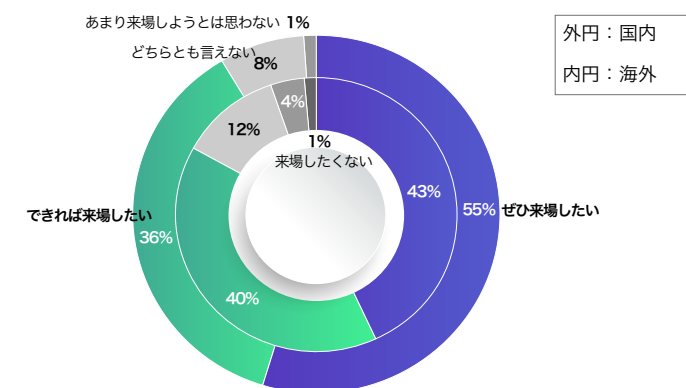


## 満足度



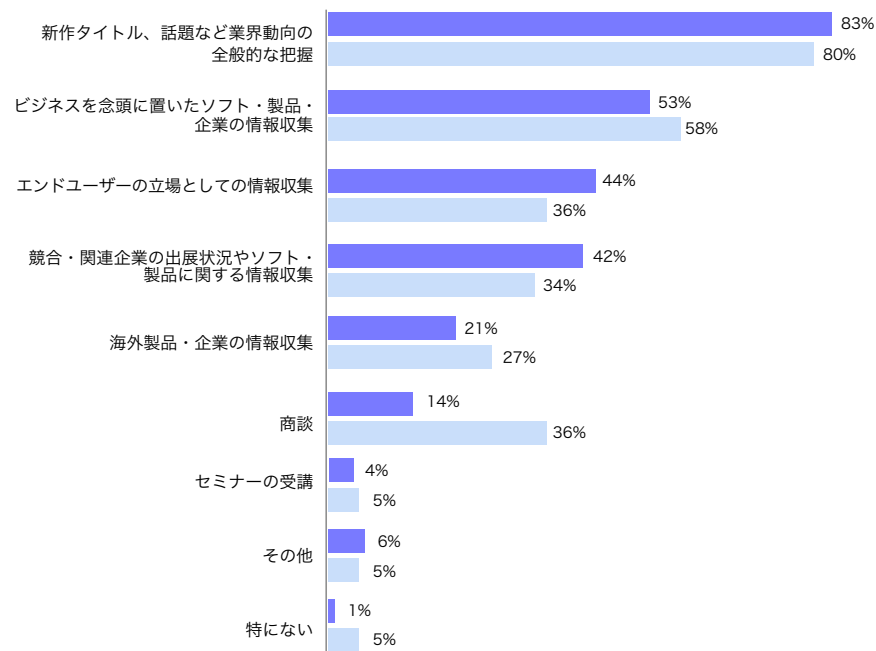
- 国内海外ともに、80%以上の来場者が満足と回答
- 国内の91%、海外の83%が次回も来場を希望

## 次回の東京ゲームショウの来場意向

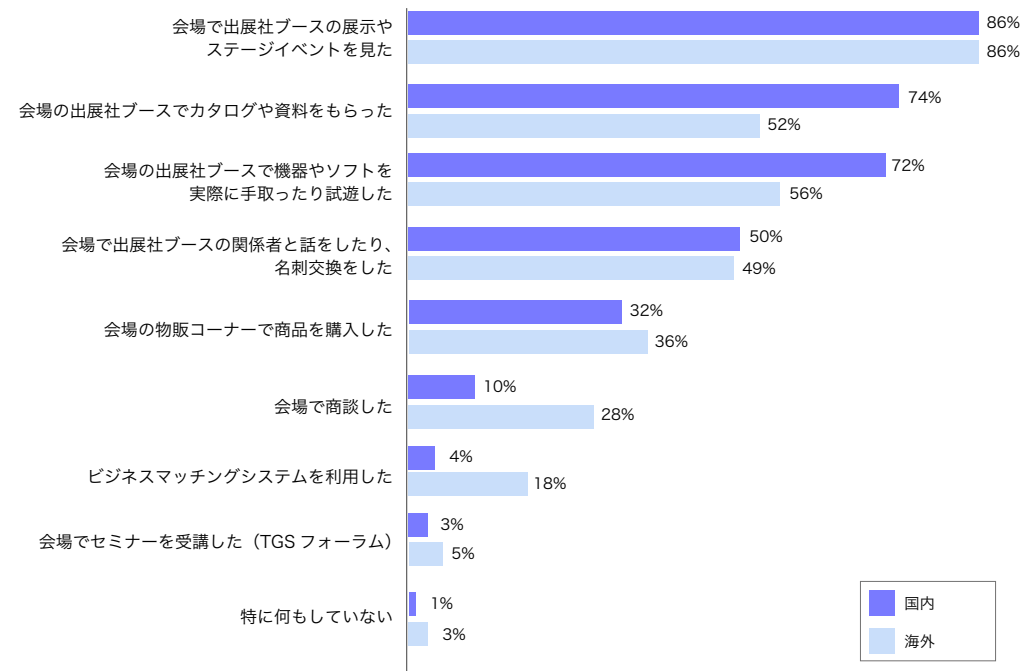


外円：国内  
内円：海外

## 来場目的 (MA)



## 来場時の行動 (MA)

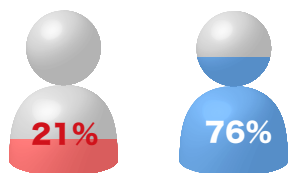


■ 国内  
■ 海外



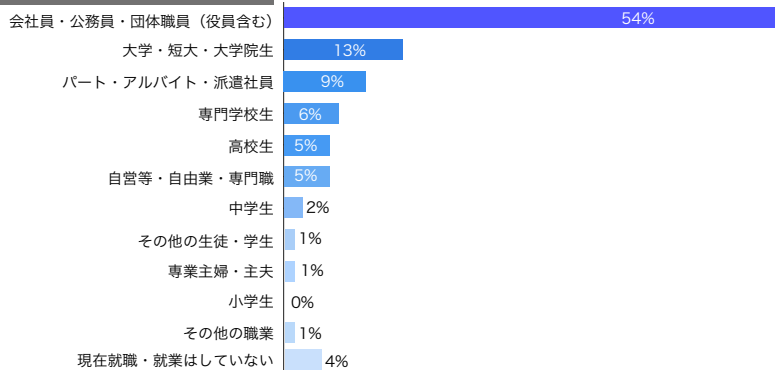
## - 国内一般来場者 -

### 来場者属性

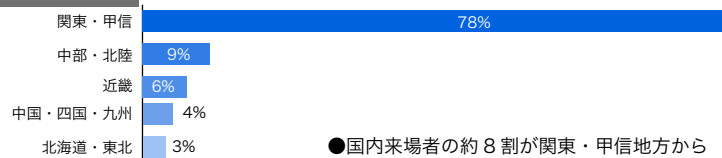


< 女性 21% 男性 76% 無回答 3% >

### 職業



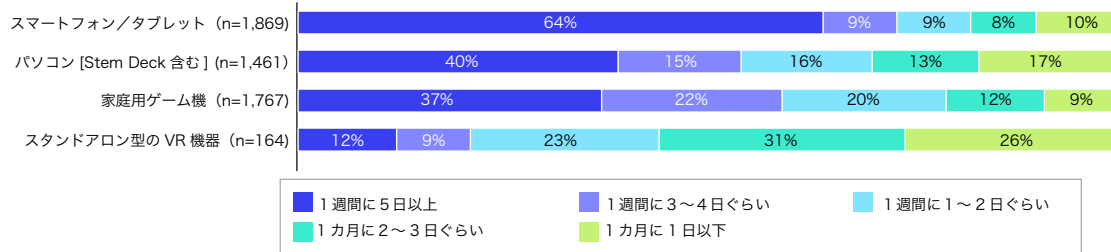
### 居住地



● 20代の来場者が最も多く、全体の3割を占める

● 国内来場者の約8割が関東・甲信地方から

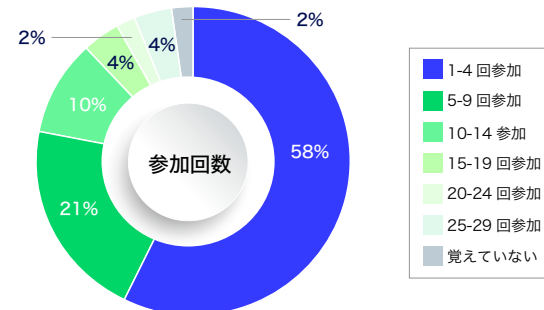
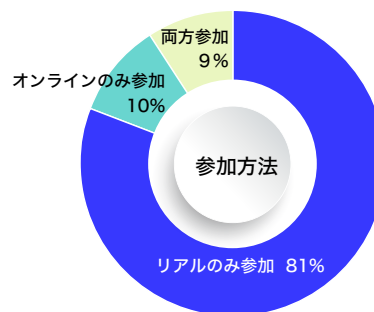
### ゲームプレイ頻度



### 調査概要

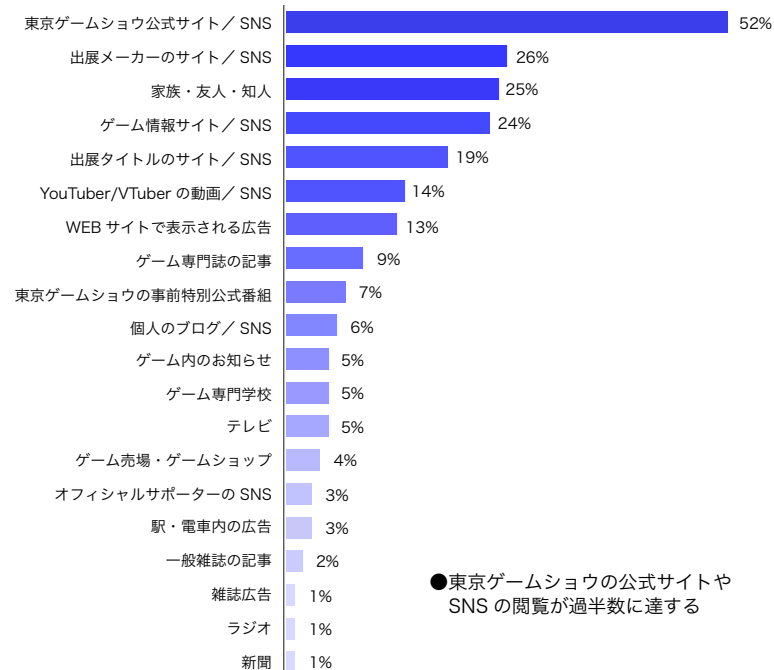
【調査方法】	WEB アンケート（定量調査） ※ TGS 公式サイト / SNS、オフィシャルマップでの告知を見たユーザーがアンケートページにアクセスして回答
【調査期間】	2022 年 9 月 15 日～ 25 日
【有効回答数】	2,065 人
【調査実施主体】	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

< 構成比率：小数点以下は四捨五入 >



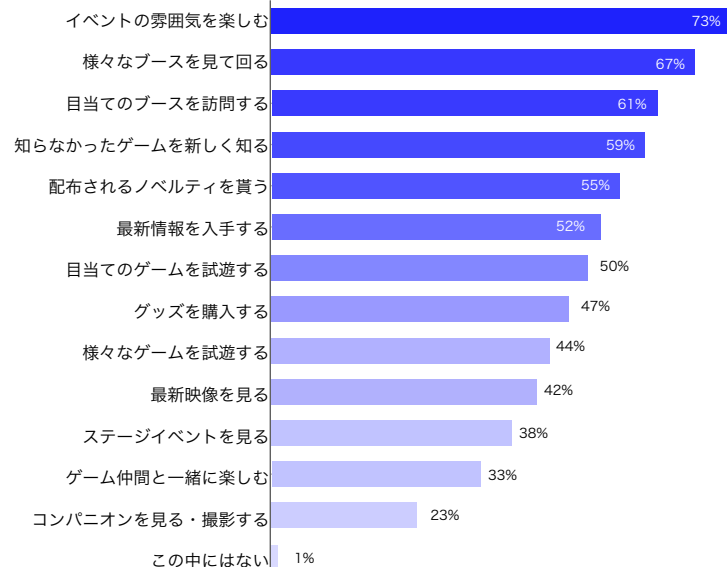
1996 年から 2019 年の間にリアル会場に参加した回数  
※過去リアル会場に来場したことがある方（n=857）

### 東京ゲームショウの情報接触（MA）

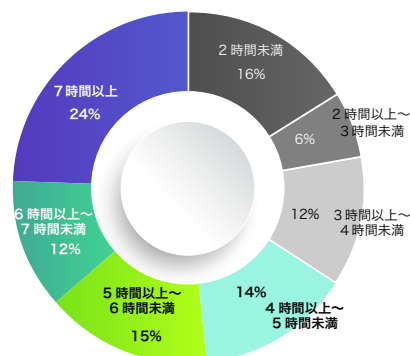


● 東京ゲームショウの公式サイトや SNS の閲覧が過半数に達する

## リアル会場への参加目的 (MA) (n=1,856)

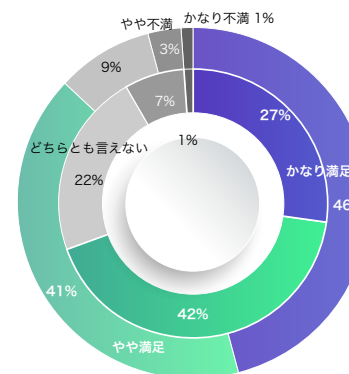


## 滞在時間 \*リアル会場 (n=1,856)

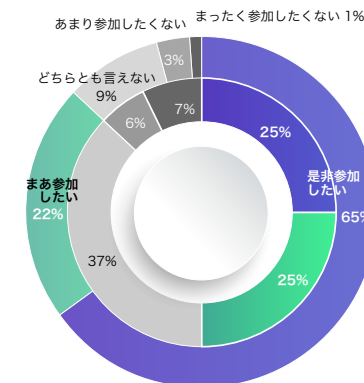


●来場者の7割近くが4時間以上滞在

## 満足度

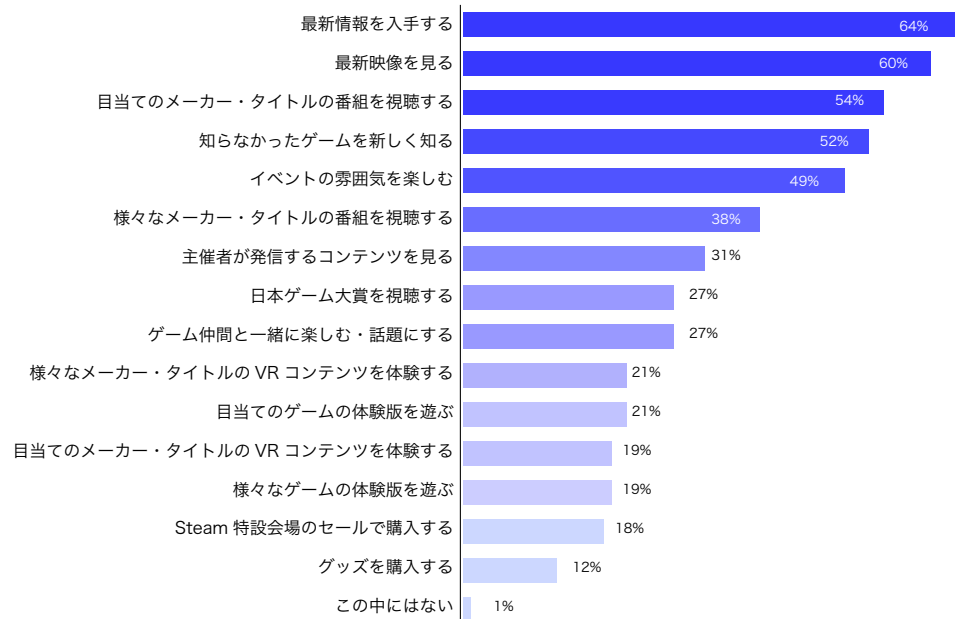


●リアル会場は約9割の来場者が満足と回答  
 ●同様に9割近くの来場者が次回の来場を希望

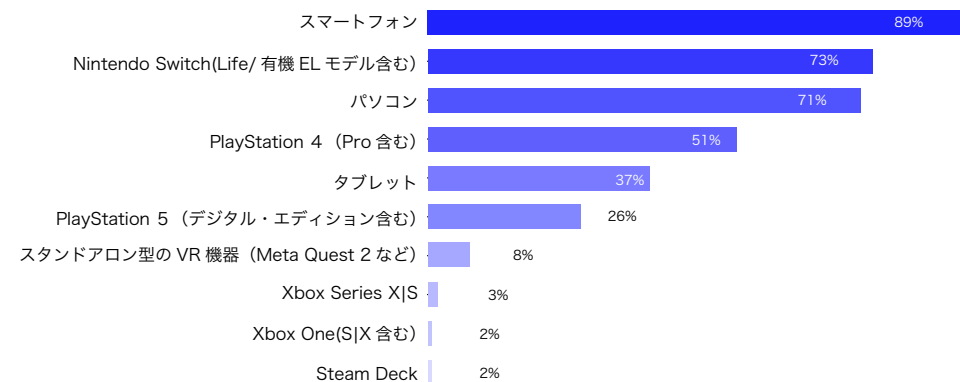
 次回東京ゲームショウへの来場意向  
<構成比率：小数点以下は四捨五入>


外円：リアル会場  
 内円：オンライン会場

## オンライン会場への参加目的 (MA) (n=389)



## 自宅にあり、ゲームで遊ぶことがあるデバイス (MA)





## 23. 出展社アンケート

外円：国内  
内円：海外

### 調査概要

【調査方法】 TGS2022 の出展社に対し、調査協力メールを配信。  
WEB 調査システムで回答を受け付けた。

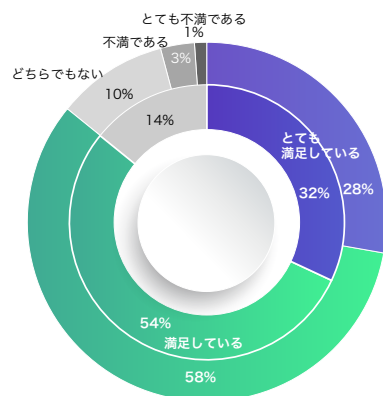
【調査期間】 2022 年 10 月 6 日～21 日

【有効回答数】 国内：151 社、海外：35 社

【調査実施】 日経 BP コンサルティング

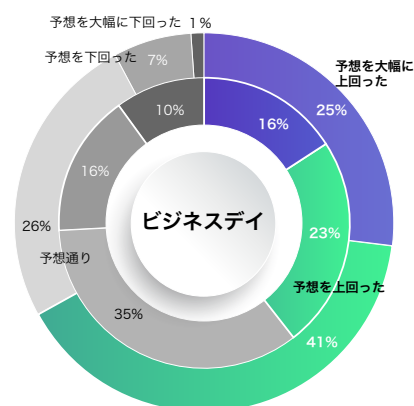
<構成比率：小数点以下は四捨五入>

### 出展に関する全体的な満足度

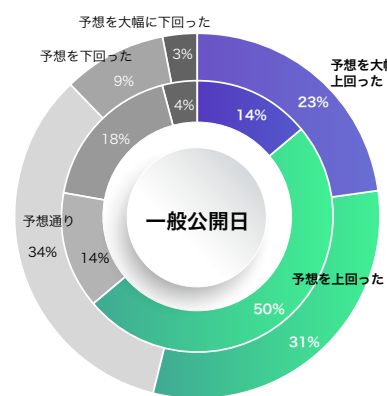


● 9 割近い出展社が「満足」と回答

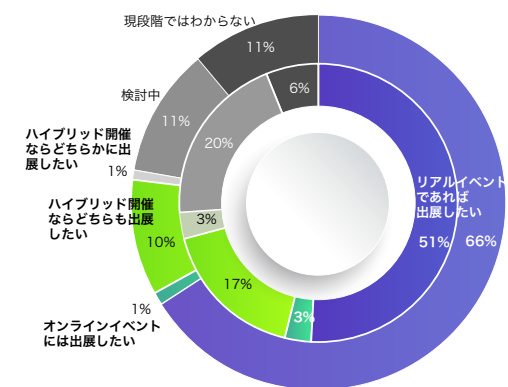
### ブースへの来客数（ビジネスデイ・一般公開日）



● 国内出展社は半数以上が「ビジネスデイ、一般公開日ともに予想を上回る来客があった」と回答

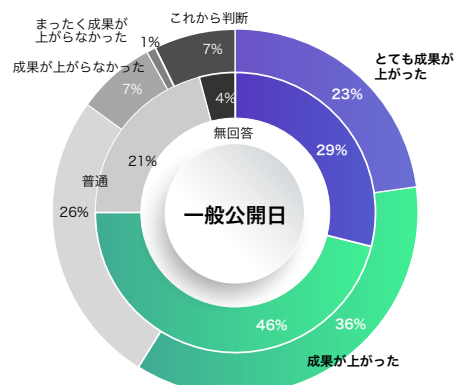
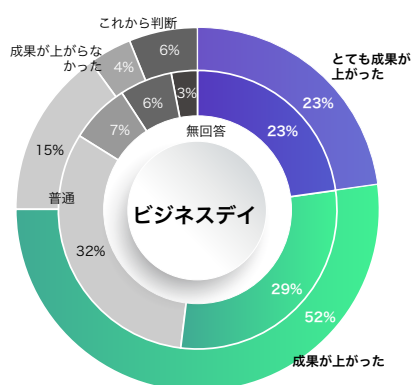


### 次回の出展予定



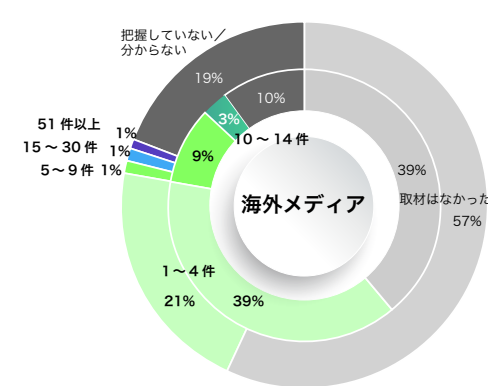
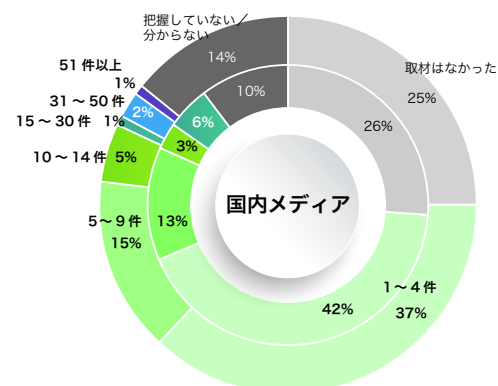
● 国内・海外ともに、7 割前後の出展社が次回もリアル出展を希望

### 出展成果（ビジネスデイ・一般公開日）



● 国内・海外いずれの出展社も半数以上が「出展成果が上がった」と回答

### 会期中のメディア取材件数（国内・海外）





# OFFICIAL REPORT

TOKYO GAME SHOW 2022

## 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](mailto: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](mailto:tgs@dentsu-eo.co.jp)

