

TOKYO GAME SHOW 2023



OFFICIAL REPORT

昨年（2022年）、東京ゲームショウ（TGS）は3年ぶりのリアル開催を実施しました。約14万人が来場し、まさに「復活」という言葉がマッチするイベントでした。しかし、2023年の東京ゲームショウはそれを遥かに上回る規模と存在感がありました。TGS2022は復活の序章であり、TGS2023において「完全復活」を遂げることができたのではないかと考えております。

TGS2023はオンラインコンテンツを継続したハイブリッド開催でしたが、出展社数（787社）、リアル会場の出展小間数（2,682小間）ともに過去最大規模となりました。幕張メッセの全館（1-11ホール、イベントホール、国際会議場）を使用した開催は2019年以来4年ぶりでしたが、会場が狭く感じるほどでした。

海外ビジネス渡航者には日本入国の大きな緩和があり、ビジネスデイには世界63の国・地域からゲーム関係者が来場。プレスに加えてYouTuber等のインフルエンサーも来訪し、初日から多くの人でにぎわいました。また一般公開日は小学生以下の入場やコスプレエリアが4年ぶりに復活。結果として4日間で243,238人が集結し、みなさんが待ち焦がれていた東京ゲームショウ本来の姿を取り戻すことができました。

ただ一方で、会場の混雑緩和など次年度に向けた課題も見出すことができました。東京ゲームショウの最大のコンテンツは出展ブースであり、それらが会場に所狭しと並ぶ光景は圧巻で、多くの来場者を魅了しました。そのコンテンツを最大限に生かし、全ての出展社、来場者がより満足いただける東京ゲームショウを目指してまいります。

TGS2023では、出展社のみなさま、ならびに関係各位に多大なるご協力をいただきましたことを改めて御礼申し上げます。TGS2024におきましても、皆様のご支援を賜りますよう何卒よろしくお願いいたします。

開催概要・実績

- 開催概要 … 4
- 開催結果 … 5
- 出展社一覧 … 7

リアル会場

- 会場マップ … 12
- 開会式 … 13
- 展示会場 … 14
- ファミリーゲームパーク … 17
- インディーゲーム企画 … 18
 - Selected Indie 80
 - センス・オブワンダー・ナイト
- 懇親パーティー … 20
- その他の主催者企画 … 21

オンライン／TOKYO GAME SHOW VR

- 公式サイト … 23
- Steam特設会場 … 24
- 公式出展社番組 … 25
 - スケジュール・視聴アクセス数
 - 主催者番組
 - 公式出展社番組
- TOKYO GAME SHOW VR 2023 … 29

BtoB企画

- ビジネスマッチングシステム … 32
- TGSフォーラム … 33
 - 主催者セッション
 - スポンサーシップセッション

メインステージ

- イベントステージ … 37
 - 実施概要
 - プログラム詳細

プロモーション・広報・パブリシティ／広告

- オフィシャルサポーター … 43
- インフルエンサー … 44
 - クリエイターラウンジ
- 公式SNS etc. … 46
- 広告・パブリシティ … 47
- 広告・製作物 … 48

日本ゲーム大賞2023

- 日本ゲーム大賞 … 50
 - 年間作品部門
 - フューチャー部門
 - アマチュア部門
 - U18部門

アンケート結果

- 来場者アンケート … 63
- 出展社アンケート … 69

開催概要・実績

【名称】 東京ゲームショウ 2023

【テーマ】 ゲームが動く、世界が変わる。

【会期】 2023年9月21日（木）～9月24日（日）

ビジネスデイ：9月21日（木）、22日（金） 10:00～17:00

一般公開日：9月23日（土）、24日（日） 10:00～17:00

※23日（土）、24日（日）は9時30分から入場

【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

【会場】 幕張メッセ 1～11ホール＋国際会議場＋イベントホール



開催実績 出展社数・出展数

出展社数 **787社** (2022年：605社)

◎国内 381社(内オンライン出展：11社) 海外406社 (内オンライン出展：30社) ※共同出展社の重複分は除く

◎コーナー別出展数

| | | | | | |
|-------------------|-------|--------------|------|--------------------|-------|
| ●一般展示 | : 121 | ●AR/VRコーナー | : 35 | ●インディーゲームコーナー | : 128 |
| ●スマートフォンゲームコーナー | : 25 | ●eスポーツコーナー | : 10 | ●Selected Indie 80 | : 81 |
| ●ゲーミングハードウェアコーナー | : 25 | ●物販コーナー | : 28 | ●ビジネスソリューションコーナー | : 102 |
| ●ゲーミングライフスタイルコーナー | : 13 | ●ファミリーゲームパーク | : 12 | ●ビジネスミーティングエリア | : 65 |
| ●ゲームアカデミーコーナー | : 48 | | | | |

◎出展社の国・地域 **44カ国・地域** (2022年：38カ国・地域)

欧州 25カ国・地域

| 国・地域 | 出展社数 | 国・地域 | 出展社数 |
|--------------|------|--------|------|
| アイルランド | 1 | デンマーク | 8 |
| イギリス領ヴァージン諸島 | 1 | ドイツ | 7 |
| イタリア | 4 | ノルウェー | 5 |
| エストニア | 1 | フィンランド | 6 |
| オーストリア | 1 | フランス | 21 |
| オランダ | 12 | ベルギー | 5 |
| キプロス | 3 | ポーランド | 10 |
| ジブラルタル | 1 | モナコ | 1 |
| スイス | 6 | モルドバ | 3 |
| スウェーデン | 8 | ルーマニア | 1 |
| スペイン | 18 | ロシア | 2 |
| スロバキア | 1 | 英国 | 11 |
| チェコ | 7 | | |

アジア・オセアニア 11カ国・地域

| 国・地域 | 出展社数 |
|----------|------|
| インドネシア | 6 |
| オーストラリア | 3 |
| シンガポール | 9 |
| タイ | 5 |
| ニュージーランド | 1 |
| マレーシア | 24 |
| 韓国 | 57 |
| 香港 | 2 |
| 台湾 | 30 |
| 中国 | 73 |
| 日本 | 381 |

北中南米 5カ国・地域

| 国・地域 | 出展社数 |
|--------|------|
| アルゼンチン | 1 |
| カナダ | 6 |
| チリ | 5 |
| ブラジル | 5 |
| 米国 | 30 |

中東 3カ国・地域

| 国・地域 | 出展社数 |
|----------|------|
| アラブ首長国連邦 | 2 |
| イラン | 1 |
| サウジアラビア | 2 |



出展小間数 **2,682小間** (2022年：1,881小間)

出展タイトル数・来場者数

出展タイトル数 2,291タイトル (2022年 : 1,864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 | 234 | Android | 163 | |
| PlayStation 4 | 144 | その他 | 304 | |
| PlayStation 5 | 158 | VR 関連 | PlayStation VR | 8 |
| Xbox Series X S | 103 | | PlayStation VR2 | 12 |
| Xbox One | 78 | | Valve Index | 19 |
| Steam | 437 | | Meta Quest 2 | 37 |
| PC | 363 | | HTC Vive | 19 |
| PC ブラウザ | 22 | | MR | 5 |
| iOS | 161 | | その他 (VR) | 24 |
| 合計 | | 2,291 | | |

[ジャンル別]

| 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 | 379 | アクション・アドベンチャー | 115 |
| アクション | 353 | アクションシューティング | 44 |
| シミュレーション | 257 | スポーツ | 29 |
| アドベンチャー | 340 | レーシング | 29 |
| シューティング | 93 | その他 (ジャンル) | 218 |
| パズル | 100 | 周辺機器 | 5 |
| アクション・ロールプレイング | 60 | その他 (グッズ) | 269 |
| 合計 | | 2,291 | |

来場者数 4日間合計 **243,238** 人 (2022年 : 138,192人)

| | 2023年 | 2022年 | 2019年 |
|--------|------------------|------------------|------------------|
| ビジネスデイ | 9月21日 (木) | 9月15日 (木) | 9月12日 (木) |
| | 33,706 人 | 23,051 人 | 33,465 人 |
| | 9月22日 (金) | 9月16日 (金) | 9月13日 (金) |
| 一般公開日 | 36,109 人 | 27,614 人 | 34,977 人 |
| | 9月23日 (土) | 9月17日 (土) | 9月14日 (土) |
| | 96,033 人 | 47,236 人 | 91,301 人 |
| | 9月24日 (日) | 9月18日 (日) | 9月15日 (日) |
| 合計 | 77,390 人 | 40,291 人 | 102,333 人 |
| | 243,238 人 | 138,192 人 | 262,076 人 |



※2020年、2021年はオンライン開催のため該当数値なし

出展社一覧 リアル出展 ①

| 出展者名 | 国・地域 |
|-------------------------------------|---------|
| 一般展示/General Exhibition Area | |
| アーキシステムワークス | |
| Armor Games Studios | 米国 |
| Avantaj Prim | モルドバ |
| Animoca Brands | 中国 |
| AVerMedia Technologies | 台湾 |
| 阿波羅テクノロジー | |
| Amazing Season | 中国 |
| e☆イヤホン | |
| Ysbryd Games | シンガポール |
| ION LANDS | ドイツ |
| イザナゲームズ | |
| 17LIVE (イチナ) | |
| インゲーム | |
| IndieArk | 中国 |
| インティ・クリエイツ | |
| インフォレンズ | |
| VIC GAME STUDIOS JAPAN | |
| ASUS JAPAN | |
| ADMI | 韓国 |
| HechicerIA | スペイン |
| XD Entertainment | 中国 |
| L-TEK | ポーランド |
| エンターグラム | |
| Oasys / double jump.tokyo | |
| Original Force | 中国 |
| 架け橋ゲームズ | |
| カブコン | |
| KAMITSUBAKI STUDIO | |
| GeekOut | |
| Qiddiya | サウジアラビア |
| Cat-astrophe Games | ポーランド |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #4 | |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #5 | |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #6 | |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #7 | |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #8 | |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #9 | |
| Gugenka | |
| クラスター | |
| Critical Reflex | キプロス |
| Kuro Games | 中国 |
| Cross The Ages | フランス |
| 群馬県 | |
| ゲームクリエイターズギルド | |
| ゲームセンターCX 有野課長の部屋 | |
| ケムコ | |
| コーエーテクモゲームス | |
| コナミデジタルエンタテインメント | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|--|------|
| 一般展示/General Exhibition Area | |
| KOREA PAVILLION | 韓国 |
| Allaf Games | 韓国 |
| BePex | 韓国 |
| Codename Bom | 韓国 |
| Eggstart | 韓国 |
| EXLIX | 韓国 |
| FlyingStone | 韓国 |
| KIWIWALKS | 韓国 |
| Midipia | 韓国 |
| Milestonegames | 韓国 |
| Ndolpin Connect | 韓国 |
| Newcore Games | 韓国 |
| Nimble Neuron | 韓国 |
| OAA | 韓国 |
| ODYSSEYER | 韓国 |
| Seeplay | 韓国 |
| ShineGames | 韓国 |
| SoulGames | 韓国 |
| SUNNY SIDE UP | 韓国 |
| Susu soft | 韓国 |
| Toast | 韓国 |
| Tripearl Games | 韓国 |
| Twohands Interactive | 韓国 |
| Urban Wolf Games | 韓国 |
| WONDERPOTION | 韓国 |
| 3F Factory | 韓国 |
| コルセアジャパン | |
| サクセス | |
| さくら少額短期保険 | |
| Sapporo Game Camp | |
| Samsung SSD | |
| 三和ソリューション | |
| Jetsen | 中国 |
| Gemdrops / ジェムドロップ | |
| シテココネクション | |
| Jyamma Games | イタリア |
| スクウェア・エニックス | |
| スタジオスレッジハンマー | |
| スティーレルシリーズ | |
| セガ/アトラス | |
| 7QUARK | 台湾 |
| Taipei Game Show | 台湾 |
| TATSUJIN | |
| 達成電器 | |
| Team17 | 英国 |
| Chengdu Xingfame Interactive Entertainment Technology | 中国 |
| Chengdu StarFame Interactive Entertainment Technology | 中国 |
| Chengdu Starunion Interactive Entertainment Technology | 中国 |

| 出展者名 | 国・地域 |
|-------------------------------------|---------------|
| 一般展示/General Exhibition Area | |
| Chengdu Tourism Tea Technology | 中国 |
| Chucklefish | 英国 |
| Twitch Japan | |
| ディースリー・パブリッシャー | |
| D-ZARD | |
| ティッジ | |
| TechnoBlood eSports | |
| Digital Extremes | カナダ |
| Devolver Digital | 米国 |
| Teyon | |
| テコンジャパン | |
| 東映アニメーション | |
| 日本アクティビティ協会 | |
| NetEase Games | 中国 |
| ノイズクローク | |
| HIKE | |
| Hypergryph | 中国 |
| HypeTrain Digital | キプロス |
| ハッピーミール/シテココネクション | |
| Battlestate Games | |
| パナソニック エンターテインメント&コミュニケーション | |
| ハビネット | |
| PARALAND | 台湾 |
| パンダイナムエンターテインメント/パンダイナムオンライン | |
| ピーブ | |
| ピクセル | |
| VisualLight | 韓国 |
| ファミ通×ゲームの電撃 | |
| FUNTASM ENTERTAINMENT | イギリス銀バージョン 諸島 |
| 4Gamer.net | |
| Fractal | 米国 |
| Black Salt Games | ニュージーランド |
| ブラックマジックデザイン | |
| Fruitbat Factory | フィンランド |
| プレイケア | |
| PLAYISM | |
| ProjectMoon | 韓国 |
| BLOCKLORDS | エストニア |
| HoYoverse | 中国 |
| Mahjong Meta | 中国 |
| MyDearest | |
| マスターゲイツ | |
| Mango Party | 台湾 |
| MUTAN | |
| メイフラッシュ | |
| METAHORSE Community『MMP Guild』 | |
| METAHORSE | |
| モス | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|--|---------|
| 一般展示/General Exhibition Area | |
| 吉本興業 | |
| RIYADH GAMES EXPO | サウジアラビア |
| レベルファイブ | |
| lowiro | 英国 |
| WAWE | |
| スマートフォンゲームコーナー/Smartphone Game Area | |
| Anarch Entertainment | 米国 |
| IYA GAMES | 中国 |
| WeKlem | 韓国 |
| AIRCAP | 韓国 |
| f4samurai | |
| ElEngine | |
| Kyuzan | |
| Guangzhou Game Industry Association | 中国 |
| Google Play | |
| Google Play アプリ/スタンブラリーブース #1 | |
| GRAVITY | 韓国 |
| KLab/BLOCKSMITH&Co. | |
| CROOZ Blockchain Lab/gumi | |
| GameWith | |
| C4Cat Entertainment | 中国 |
| 「シャングリラ・フロンティア」 | |
| 3Dmuse | 韓国 |
| SULA BOX GAMES | |
| SKYWALK | 韓国 |
| DONUTS GAMES | |
| ブシロード | |
| PLAYMAP | 中国 |
| HAEGIN | 韓国 |
| Minimum Studio | 韓国 |
| リバーズ：1999 | |
| Revitalization Games | 中国 |
| AR/VRコーナー/AR/VR Area | |
| IMRnext | オーストラリア |
| アストネス | |
| VR IMAGINATORS | |
| N7R | 中国 |
| Gazzlers | スペイン |
| KATVR JAPAN | |
| CharacterBank | |
| Gatebox | |
| Thirdverse | |
| Geniesoft / WISEVILL | 韓国 |
| Shenzhen Synteh Technology Innovation | 中国 |
| DPVR | 中国 |
| DreamVR-Studio | 中国 |
| 日本電子専門学校 ProjectVR | |
| Band Space | 中国 |

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|--------|
| AR/VRコーナー/AR/VR Area | |
| bHaptics | 韓国 |
| Pimax Innovation | 中国 |
| PICO Technology Japan | |
| ビュージックスジャパン | |
| FireGame | 中国 |
| Fun2 Studio | 台湾 |
| VRプロフェッショナルアカデミー | |
| フィグニー | |
| フォーラムエイト | |
| Moka Games | |
| RAZBAM JAPAN - VRgineers, DCS World - | |
| ゲーミングハードウェアコーナー/Gaming Hardware Area | |
| アイ・オー・データ機器 | |
| I-STAR ELECTRONICS | 中国 |
| AYANEO | 中国 |
| インテル | |
| ウルトラエックス | |
| ATENジャパン | |
| Alienware | |
| MSI | 台湾 |
| GALLERIA | |
| Google Play Games/スタンブラリーブース #2 | |
| コムワークス | |
| Shenzhen Guli Tech | 中国 |
| Shenzhen KTC Technology | 中国 |
| 3DCONNEXION | モナコ |
| Dynabook | |
| TSUKUMO | |
| 東プレ | |
| 日本HP | |
| 日本Xreal | |
| Hanvon Ugee Technology | 中国 |
| PB TAILS | 中国 |
| VIRPIL CONTROLS JAPAN | |
| Fnatic Gear | |
| Brook Gaming | 台湾 |
| FRONTIER | |
| ベンキュージャパン | |
| マイニングベース | |
| METADOX | オーストリア |
| ヤマハミュージックジャパン | |
| ONEXPLAYER | |
| ゲーミングライフスタイルコーナー/Gaming Lifestyle Area | |
| iWellness | |
| エンバイヤ自動車 | |
| KARNOX | 中国 |
| 川上産業 | |
| 岐阜プラスチック工業 | |

出展社一覧 リアル出展 ②

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|------|
| ゲーミングライフスタイルコーナー/Gaming Lifestyle Area | |
| Google Play Games/スタンブリアーブス #3 | |
| Coolish Music | |
| GTCHAIR | 中国 |
| Dongguan Wanlixing Rubber | 中国 |
| ニトリ | |
| Bauhutte (バウヒュッテ) | |
| リブランマインド | |
| ワールド化成 | |
| eスポーツコーナー/eSports Area | |
| AndGAMER | |
| e-SPORTSCAFE | |
| ガチサブ | |
| SCARZ | |
| セイビ堂 | |
| 日本テレビ放送網 | |
| ハイビームAKIBA | |
| BFP | |
| フェルマー | |
| ゲームアカデミーコーナー/Game Academy Area | |
| アーツカレッジヨコハマ | |
| 愛知工業大学 | |
| 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国際情報工科自動車大学校 | |
| 大阪総合デザイン専門学校 | |
| 大阪電気通信大学 | |
| 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 | |
| C&R Creative Studios / C&R Creative Academy | |
| KCS福岡情報専門学校/KCS北九州情報専門学校/KCS大分情報専門学校/KCS鹿児島情報専門学校 | |
| 神戸電子専門学校 | |
| 国際電子ビジネス専門学校 | |
| 湘南工科大学 | |
| 尚美学園大学 | |
| 専門学校岡山情報ビジネス学院 | |
| 専門学校東京クールジャパン | |
| 専門学校未来ビジネスカレッジ | |
| 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 CLARK NEXT Tokyo | |
| ソニー学園 湘北短期大学 | |
| 中央情報大学校 | |
| 電ch! (大阪電気通信大学チャンネル) | |
| 東京実業高等学校 | |
| 東京情報大学 | |
| 東北電子専門学校 | |
| 東洋美術学校 | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|---------------------------------------|--------|
| ゲームアカデミーコーナー/Game Academy Area | |
| 富山情報ビジネス専門学校 | |
| 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 | |
| 日本アニメ・マンガ専門学校 | |
| 日本工学院・東京工科大学 | |
| 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 | |
| フォーラムイト | |
| 文教大学 | |
| 北海道情報専門学校 | |
| 北海道情報大学 | |
| ルネサンス高校グループ | |
| 早稲田文理専門学校 | |
| インディーゲームコーナー/Indie Game Area | |
| IGDA日本 | |
| アイロリ・エンタテインメント | |
| アクワイア | |
| アソビズム | |
| アナラ | |
| アミュージメントメディア総合学院/大阪アミュージメントメディア専門学校 | |
| アルティネット | |
| Alunite | |
| ETime Studio | 中国 |
| iGi indie Game incubator | |
| Illam Software Entertainment | シンガポール |
| IndieArk | 中国 |
| WhisperGames | 中国 |
| WODAN | |
| ACG Creator | 台湾 |
| エテリオル | |
| EnigmatrixGames | 中国 |
| エム・ビー・エーインターナショナル | |
| AREA35 | |
| エルザ ジャパン | |
| オランダゲームズパビリオン | オランダ |
| Azerion | オランダ |
| CoolGames | オランダ |
| Copyright Delta | オランダ |
| Degoma Games | オランダ |
| Dutch Games Association | オランダ |
| i3D.net | オランダ |
| MeetToMatch | オランダ |

| 出展者名 | 国・地域 |
|-------------------------------------|--------|
| インディーゲームコーナー/Indie Game Area | |
| Newzoo | オランダ |
| Paladin Studios | オランダ |
| Roost Games | オランダ |
| Gamma Games | 中国 |
| Khayalan Arts | インドネシア |
| QUANTUMPEAKS | タイ |
| GIGABASH | マレーシア |
| GYAAR Studio | |
| GRAVITY | |
| グラビティゲームアライズ | |
| グランディング | |
| Greater Copenhagen Region | スウェーデン |
| Apog Labs | スウェーデン |
| Carry Castle | スウェーデン |
| Copenhagen Capacity | デンマーク |
| DeadToast Entertainment | スウェーデン |
| Game Habitat | スウェーデン |
| Impact Unified | スウェーデン |
| modl.ai | デンマーク |
| Rebound Sound | スウェーデン |
| Rokoko | デンマーク |
| Sirenix | デンマーク |
| Skypadd | デンマーク |
| Snappbreak Games | スウェーデン |
| takunomi | デンマーク |
| Trancenders Media | スウェーデン |
| Triple Topping | デンマーク |
| Glowstick Entertainment | 米国 |
| Kwalee | 英国 |
| Game Nobility | 台湾 |
| 講談社ゲームクリエイターズラボ | |
| コーラス・ワールドワイド | |
| Call Of Boba | 中国 |
| Gotcha Gotcha Games | |
| KOHACHI STUDIO | |
| City Connection Turbo | 米国 |
| ジュエルワン | |
| シリアルゲームズ | |
| SwissGames | スイス |
| Echo of the Waves | スイス |
| Hermit: an Underwater Tale | スイス |
| Munch | スイス |
| Starstruck Games | シンガポール |
| STUDIO GurLiver | 韓国 |
| スタジオリイツ | |
| ストロマトソフト | |
| Spiral Up Games | 中国 |
| スパイラルセンス | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|-------------------------------------|------|
| インディーゲームコーナー/Indie Game Area | |
| スプリングギルド | |
| Slug Disco | 英国 |
| 3CM Game Studio | 中国 |
| ZerovHao | 台湾 |
| CENTERTOSECONDS | |
| 専門学校東京クールジャパン | |
| Seoul Business Agency (SBA) | 韓国 |
| ACTIONFIT | 韓国 |
| AIRCAP | 韓国 |
| CASSEL GAMES | 韓国 |
| CFK | 韓国 |
| GRAMPUS | 韓国 |
| Lunar Games | 韓国 |
| Ninetwolabs | 韓国 |
| PepperStones | 韓国 |
| Ring Games | 韓国 |
| Softon Entertainment | 韓国 |
| Dyson Sphere Program | 中国 |
| タスキブ | |
| DANGEN Entertainment | |
| チェコ共和国パビリオン | チェコ |
| Bulanci | チェコ |
| Cyber Sail Consulting | チェコ |
| Czech Game Developers Association | チェコ |
| DIVR | チェコ |
| Last Train Home | チェコ |
| Samba.ai | チェコ |
| Scarlett Deer Inn | チェコ |
| CHILE Pavilion | チリ |
| AOne Games | チリ |
| Dreams of Heaven | チリ |
| Mezcla Estudio | チリ |
| Time Hunters | チリ |
| Ulpo Media | チリ |
| 2P Games | 中国 |
| つくるUO2プロジェクト | |
| DEVit | 韓国 |
| Digital Sun (Games from Spain) | スペイン |
| Digital Sun | スペイン |
| TECH.C. GAME PROJECT | |
| トイディア | |
| Top Hat Studios | 米国 |
| Nao Games | |
| ナツメアタリ | |
| 24Frame | |
| 日本工科大学 | |
| ニューロン・エイジ | |
| ネオフューチャーラボ | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|-------------------------------------|--------|
| インディーゲームコーナー/Indie Game Area | |
| Neverland Entertainment | 中国 |
| Northplay | デンマーク |
| Norwegian Games | ノルウェー |
| D-Pad Studio | ノルウェー |
| Hyper Games | ノルウェー |
| Krillbite Studio | ノルウェー |
| Sarepta Studio | ノルウェー |
| Perfect Bliss (Games from Spain) | スペイン |
| Perfect Bliss | スペイン |
| HYPER REAL | |
| BugBlio Studio | タイ |
| Battlestate Games | |
| BATTLEBREW PRODUCTIONS | シンガポール |
| ハビネット | |
| Puff Hook Studio | 台湾 |
| Peakware Studio | タイ |
| ピサイド | |
| Phoenixx | |
| VSISTERS | 韓国 |
| False Prophet | ポーランド |
| FlyteCatEmotion | |
| プラストエッジゲームズ | |
| Freedom Games | 米国 |
| プロモータル | |
| Paper Trail | 英国 |
| Helvetii | スイス |
| Volcano Princess | 中国 |
| Maniac Panda (Games from Spain) | スペイン |
| Maniac Panda | スペイン |
| mino_dev | 米国 |
| Maple Whispering | 中国 |
| Metagame Industries | 中国 |
| Metrobots (Games from Spain) | スペイン |
| Metrobots | スペイン |
| ModelingX | |
| ヨカゼ | |
| Lion Core | インドネシア |
| Ratalaika Games / Shinyuden | スペイン |
| RabbitlyEntertainment | |
| RunOut | タイ |
| RedefineArts | |
| room6 | |
| Leaful | シンガポール |
| Wowwow Technology | 台湾 |
| ワンコネクト | |
| ワンダーランドカザキリ | |

出展社一覧 リアル出展 ③

| 出展者名 | 国・地域 |
|-------------------------------|--------|
| Selected Indie 80 | |
| atelierent.jp | |
| Alchemist: The Potion Monger | ポーランド |
| UNDERSCORE | 台湾 |
| EQ Studios | 米国 |
| イングリメント | 米国 |
| INDIRECT SHINE | |
| Indie-us Games | |
| woof | |
| うさぎしま | ドイツ |
| Umami Grove | カナダ |
| AI Frog Interactive | |
| ABEL Team - ENJMIN | フランス |
| Ecosystem | アイルランド |
| Edgeflow Studio | ルーマニア |
| fkn-e | ブラジル |
| O Pao Game Studio | ブラジル |
| ODDADA | ドイツ |
| カクカクゲームス | |
| Gaco Games | インドネシア |
| 神字 | |
| Kids Production | |
| Kid Onion Studio | イタリア |
| ギフトインダストリ | |
| Candle | 韓国 |
| Grindstone | スロバキア |
| Crunchy Leaf Games | ドイツ |
| ケロ譜面スタジオ | 台湾 |
| GoldFire Studios | 米国 |
| 5次元 | |
| The Iterative Collective | シンガポール |
| サウザンドゲームズ | |
| SIGONO | 台湾 |
| Sinkhole Studio | 韓国 |
| Zing Games | 米国 |
| StickSpinner | |
| Stories from Sol: The Gun-Dog | 英国 |
| Space Chef | 英国 |
| Spacepup | マレーシア |
| Duck Reaction | フランス |
| Tamakotronica | |
| Team Lark | 中国 |
| Team Reptile | オランダ |
| CherryMochi | |
| Chanko Studios | フランス |
| Tsune Studio | |
| tt.works.100 | |
| Twenty Ninety Creative | カナダ |
| 東京高速戦術 | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|--------------------------------------|---------|
| Selected Indie 80 | |
| Torn Away | ロシア |
| Toyota Ryuto | |
| Drossel/Studio | |
| Persis Play | ポーランド |
| Pershaland | イラン |
| Virtual Dawn | フィンランド |
| Vermillion Studios | ブラジル |
| haguruma | |
| Bad Ridge Games | 米国 |
| PapaCorps | アルゼンチン |
| びっくる | |
| Fire Hose Games | 米国 |
| Fantastico Studio | イタリア |
| FairPlay Studios | タイ |
| 4z4_production | インドネシア |
| 42bits Entertainment | ドイツ |
| フツラ | |
| Prideful Sloth | オーストラリア |
| べすとまん | |
| Persona Theory Games | マレーシア |
| helpnode | ロシア |
| Portalgraph | |
| 北海道4,500km | |
| White Leaf | 米国 |
| 宮澤 卓宏 | |
| Millo Games | 台湾 |
| モーニング鳥スタジオ | 韓国 |
| Moth Kubit | ブラジル |
| モミボス | |
| YummyYummyTummy | インドネシア |
| United Games | ブラジル |
| Rhythm Towers | 英国 |
| Retro Gadgets | イタリア |
| 物販コーナー/Merchandise Sales Area | |
| iam8bit | |
| AI PikattoAnime/ピカットアニメ | |
| アズメーカー | |
| インフォレンズ | |
| エンスカイ | |
| empty | |
| カイトックファミリー | |
| カブコン | |
| カンロ | |
| GeekShare | 中国 |
| GAMING CENTER by GRAPHT | |
| GAMES GLORIOUS | |
| ゲームセンター-CX | |
| GAMMAC | 韓国 |

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|------|
| 物販コーナー/Merchandise Sales Area | |
| コーエーテックモゲームス | |
| コジマプロダクション | |
| コスバ | |
| 三和電子 | |
| SQUARE ENIX MUSIC | |
| SQUARE ENIX Official Goods Shop | |
| ディーズリー・パブリッシャー | |
| トイズ・プランニング | |
| TORCH TORCH | |
| DONUTS GAMES | |
| 日経BP | |
| ハンネット | |
| Fangamer | |
| Fnatic Gear (ASK) | |
| ファミリーゲームパーク/FamilyGame Area | |
| アグニ・フレア | |
| カブコン | |
| コーエーテックモゲームス | |
| コナミデジタルエンタテインメント | |
| Korea Pavilion / KIWIWALKS / OAA | 韓国 |
| Samsung SSD | |
| スクウェア・エニックス | |
| セガ/アトラス | |
| ディーズリー・パブリッシャー | |
| てれびびび〜むマガジン | |
| ハンネット | |
| バンダイナムコエンタテインメント | |
| ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area | |
| AIQVE ONE | |
| Avaturn | 米国 |
| アクアスター | |
| アクティブゲーミングメディア | |
| Association of Creative Companies of Moldova | モルドバ |
| Avantaj Prim | モルドバ |
| Lore Games | モルドバ |
| Upsurge Studios East | |
| ADIA | 中国 |
| Appier Group | 台湾 |
| アリババクラウド・ジャパンサービス | |
| Alconost | 米国 |
| Alpha CRC | |
| EC Innovations | 中国 |
| 伊藤忠ケーブルシステム | |
| イワタ | |
| インクレディビルドジャパン | |
| ウィットワン | |
| Winking Studios | 中国 |
| WebEye | 中国 |

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|--------|
| ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area | |
| WELL-LINK TECH | シンガポール |
| AKAバーチャル | |
| Aiming Taiwan Branch | 台湾 |
| エクイニス・ジャパン | |
| Xsolla | 米国 |
| Empires Not Vampires Entertainment | フィンランド |
| オーパス | |
| 岡山市 | |
| 鹿児島県伊佐市 | |
| キーワーズ・インターナショナル | |
| GuildQB | |
| クラウドエース | |
| クラスメッド | |
| GURI Art | |
| CURO | |
| Globiance | 香港 |
| ココロビートエンタテインメント | |
| THE CORE (SAFEHOUSE / AREA35 / WHISTLER) | |
| サーバーソリューションベンダーズ | |
| サイバーエージェント | |
| 佐賀県 | |
| サンバード | |
| サン・フレア | |
| Sheer Tianyi Technology | 中国 |
| CRI・ミドルウェア | |
| C-Garden | |
| CTC Translation & Localization Solutions | 中国 |
| JOCDN | |
| シナリオテクノロジーミカガミ | |
| Shimmer Games | 中国 |
| ジャイアンティー | |
| シャチハタ | |
| Shu Wan Tang | 中国 |
| Sichuan Lan-bridge Information Technology | 中国 |
| シルバースタージャパン | |
| シンキングデータ | |
| THINGMEDIA | |
| Shinwork Technology | 台湾 |
| スバイス | |
| Speech Graphics | 英国 |
| Sloyd.ai | ノルウェー |
| 仙台市/仙台ゲームコート | |
| TAITRA | 台湾 |
| ダイナムウェア | |
| Chengdu iQIYI Intelligent Innovation Technology | 中国 |
| Chengdu Indie League Network Technology | 中国 |
| Chengdu Game Bear | 中国 |
| ChillStack | |

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|--------|
| ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area | |
| Diarkis | |
| DCSパーク | |
| DICO | |
| TASTE 3D STUDIO | 中国 |
| TikTok for Business | 中国 |
| デジタルアート天草 | |
| Digital Stacks | |
| デジタルワークスエンタテインメント | |
| DEX DSP | 韓国 |
| テレシー | |
| テンベン | |
| Too | |
| ナウプロダクション | |
| Ningbo Miaow Network Technology | 中国 |
| Nobollet | |
| VIRTUOUS | シンガポール |
| Bird fab studio | |
| HIKE | |
| Pavilion of Wallonia - Belgium | ベルギー |
| BattleKart Europe | ベルギー |
| Haute Ecole de la Province de Liege (HEPL) | ベルギー |
| Little Big Monkey Studio | ベルギー |
| OptizOnion | ベルギー |
| Wallonia Games Association | ベルギー |
| ビジネスオウル (フィンランド・オウル市) | フィンランド |
| bestat | |
| ピヨンド | |
| PingCAP | |
| フィンガーソフト | フィンランド |
| Brushup | |
| Purmo Design Lab | |
| Project-D Animation Studio | 中国 |
| Blockchain Game Alliance | スイス |
| Plott | |
| ポールトウウィン/PWTWジャパン | |
| ホロモンスターズ | フィンランド |
| マクニカ/Beam Me UP | |
| マップボックス・ジャパン | |
| Malaysia Pavilion | マレーシア |
| Acxyn | マレーシア |
| Ammobox Studios | マレーシア |
| Dreamfact | マレーシア |
| Fly Studio | マレーシア |
| GLOW PRODUCTION | マレーシア |
| Hide and Seeds | マレーシア |
| Illusionist Animation Studio | マレーシア |
| IXI CREATIVES | マレーシア |
| Kaigan Games Entertainment | マレーシア |

出展社一覧 リアル出展 ④ / オンライン出展

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|---------|
| ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area | |
| Khazanah Nasional Berhad | マレーシア |
| Magnus Games Studio | マレーシア |
| Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) | マレーシア |
| Malaysia External Trade Development Corporation (MATRADE) | マレーシア |
| Metal Brain Studio | マレーシア |
| Onyx Studio Malaysia | マレーシア |
| Qurk | マレーシア |
| Syncraft Studio | マレーシア |
| TEN TEN STUDIOS (M) | マレーシア |
| The Illusion Picture | マレーシア |
| Weyrdworks | マレーシア |
| Mie Translation Services | 台湾 |
| Mr.GAMEHIT | |
| ミライゼンス | |
| ミラティブ | |
| ミアッシュ | |
| Megaxus Infotech | インドネシア |
| Meltwater Japan | |
| Mobvista | |
| 横須賀市 | |
| Wrike Japan | |
| ラック | |
| ラバン | |
| リーダー電子 | |
| リコーインダストリアルソリューションズ | |
| レイアップ | |
| Rayking Game | 中国 |
| レノボ・ジャパン | |
| レバテック | |
| ROSA MEDIA | 中国 |
| ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area | |
| i3D.net | オランダ |
| Outer Space Technology (Dalian) | 中国 |
| ADIA | 中国 |
| Amazon Games | |
| Infinite Art Solutions | キプロス |
| viviON | |
| 魚津市 | |
| SBA | 韓国 |
| XAC | 台湾 |
| Audio Workshop | フランス |
| Canary Island Games (Games from Spain) | スペイン |
| Canary Island Games | スペイン |
| GungHo Online Entertainment / GRAVITY | |
| Qiddiya | サウジアラビア |
| QooApp Game Store | 台湾 |
| Kudos Productions | 台湾 |

| 出展者名 | 国・地域 |
|---|----------|
| ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area | |
| KLab/BLOCKSMITH&Co. | |
| グリ | |
| COGNOSPHERE | 中国 |
| サードウェーブ | |
| Zucks | |
| サファリゲームズ | |
| Sheer Tianyi Technology | 中国 |
| GG Content | 米国 |
| GDC | 米国 |
| 松竹 | |
| Cynra | |
| Selectavision / Perfect Bliss / Maniac Panda (Games from Spain) | スペイン |
| Cosmic Spell | スペイン |
| Kotoc | スペイン |
| Museo Arcade Vintage | スペイン |
| Odders Lab | スペイン |
| OWO | スペイン |
| Polygonal Mind | スペイン |
| Selectavision | スペイン |
| Undergames | スペイン |
| Vermila | スペイン |
| Seoul Business Agency (SBA) | 韓国 |
| Soft-World International | 台湾 |
| タムソフト | |
| Twitter Japan | |
| ディー・エヌ・エー | |
| TBSテレビ | |
| ディンプス | |
| design level | 韓国 |
| Digital Stacks | |
| now.gg | 米国 |
| Newzoo | オランダ |
| 任天堂 | |
| Neon Doctrine | 台湾 |
| ネクソン | |
| NetEase Games | 中国 |
| VIRTUOS | シンガポール |
| ハビネット | |
| バンダイナムコフィルムワークス | |
| Pqube | 英国 |
| FireGame | 中国 |
| 505 Games | |
| ブラチナゲームズ | |
| Black Salt Games | ニュージーランド |
| PLAYISM | |
| French Pavilion | フランス |
| AngelCorp | フランス |

| 出展者名 | 国・地域 |
|--|--------|
| ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area | |
| Atlas V | フランス |
| Backlight Studio | フランス |
| Goblinz Studio | フランス |
| Green Island | フランス |
| Librastral | フランス |
| Mangas.IO | フランス |
| Music Story | フランス |
| ONTBO | フランス |
| Persistent Studios- Popcorn FX | フランス |
| Shine Research | フランス |
| TAKEOFF | フランス |
| WTPL | フランス |
| ポールトゥウィン/PTWジャパン | |
| HoYoverse | 中国 |
| Magic Dagger-Axe | 中国 |
| Madness Ventures by Product Madness | 英国 |
| Madrid in Game (Games from Spain) | スペイン |
| Madrid in Game | スペイン |
| Microids | フランス |
| Minimum studios | 台湾 |
| ユビタス | |
| Red Art Games | フランス |
| READYgg | ジブラルタル |
| Lemnisca | 米国 |
| LEMON SKY STUDIOS | マレーシア |

リアル出展

※リアル出展 コーナー別50音順



| 出展者名 | 国・地域 |
|--|----------|
| 一般展示/General Exhibition Area | |
| Vixa Games | ポーランド |
| ガンホー・オンライン・エンターテイメント | |
| Summerfall Studios | オーストラリア |
| 日本マイクロソフト | |
| Nexon | 韓国 |
| ハムスター | |
| Hooded Horse Asia-Pacific | 米国 |
| Hooded Horse North America | 米国 |
| Hooded Horse Europe | 米国 |
| Frozen District | ポーランド |
| スマートフォンゲームコーナー/Smartphone Game Area | |
| 6waves | 香港 |
| AR/VRコーナー/AR/VR Area | |
| イマクリエイト | |
| Gugenka | |
| Godot Engine | オランダ |
| GoRapid Studio | アラブ首長国連邦 |
| thatgamecompany Sky 星を紡ぐ子どもたち | |
| ザビオス | 米国 |
| Schell Games | 米国 |
| POLYGONAL MIND | スペイン |
| マジック：ザ・ギャザリング | |
| eスポーツコーナー/eSports Area | |
| 日本eスポーツ連合 | |
| ゲームアカデミーコーナー/Game Academy Area | |
| ASOボップカルチャー専門学校 | |
| Adachi学園 | |
| インディーゲームコーナー/Indie Game Area | |
| Astrolabe Games | 中国 |
| Imaginary Game Studios | 米国 |
| Indiesquire | スイス |
| A2 Softworks | ポーランド |
| Kashkool Games | アラブ首長国連邦 |
| SlavicPunk: Oldtimer | ポーランド |
| Scarlet String Studios | カナダ |
| ソニー・インタラクティブエンターテインメント | |
| Chasing Rats Games | カナダ |
| Purple Ray Studio | ポーランド |
| Piece of Cake studios | フランス |
| feneq | ドイツ |
| PHOSEPO | 台湾 |
| Massive Damage Games | カナダ |
| Mimimi Games | ドイツ |
| Yobob Games | 米国 |
| LandShark Games | シンガポール |
| ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area | |
| Softstar Entertainment | 台湾 |

※オンライン出展 コーナー別50音順

リアル会場

〈日時〉 9月21日（木） 9:30～ 9:50

〈場所〉 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 辻本 春弘

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 松本 千里

ご来賓挨拶

経済産業省 大臣官房審議官 牛山 智弘 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 辻本 春弘

経済産業省 大臣官房審議官 牛山 智弘 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 松本 千里



1-8 Hall 会場 MAP 南屋外フードコート

HALL 8 Taiwan Japan, Samsung SSD, KOREA PAVILION, カブコン, コーネリア ゲームス, デジタルエンタテインメント, スクウェア・エニックス, Nintendo, NetEase Games, TATSUNO, Google Play, フォワード, CHROZ Blockchain Lab, セガ/アトラス, パンダインコエンターテインメント/パナソニックオンライン, レムファイブ, ハピネット

HALL 7 (Exhibitor list)

HALL 6 (Exhibitor list)

HALL 5 (Exhibitor list)

HALL 4 (Exhibitor list)

HALL 3 (Exhibitor list)

HALL 2 (Exhibitor list)

HALL 1 (Exhibitor list)

南屋外フードコート (Outdoor Food Court)

9-11Hall 会場 MAP

HALL 9 (Exhibitor list)

HALL 10 (Exhibitor list)

HALL 11 (Exhibitor list)

北屋外フードコート (Outdoor Food Court)

国際会議場 (International Conference Hall) 2F, 3F

TGS フォーラム (TGS Forum) 301, 302

ビジネスミーティングエリア (Business Meeting Area)

ワールドキッチンズ (World Kitchens)

中央エントランス (2F) (Central Entrance 2F)

インバナーホール (Innervest Hall)

大会場 (Main Stage)

1-11ホール/国際会議場 (1-11 Hall / International Conference Hall)

インディーズゲームコーナー (Indie Game Corner)

ゲームアカデミーコーナー (Game Academy Corner)

総合インフォメーション (General Information)

Wi-Fi, **コピー**, **コインロッカー**, **レストラン**, **カフェ**, **海外フードコート**, **ゲームセンター**, **インディーズゲームコーナー**, **情報コーナー**, **ビジネスミーティングエリア**, **ファミリーゲームパーク**

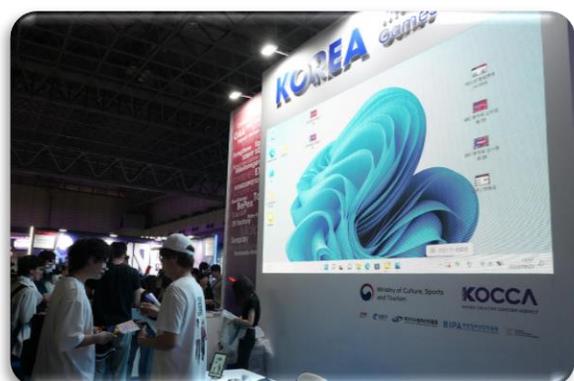
インディーズゲームコーナー (Indie Game Corner)

ゲームアカデミーコーナー (Game Academy Corner)

各種ゲーム (Various Games)

ゲームアカデミー (Game Academy)

一般展示



一般展示



スマートフォンゲームコーナー



ゲーミングハードウェアコーナー



ゲーミングライフスタイルコーナー



AR/VRコーナー



e-スポーツコーナー



ゲームアカデミーコーナー



物販コーナー



インディーゲームコーナー



ビジネスソリューションコーナー



ビジネスミーティングエリア



主催者企画

日本ゲーム大賞フューチャー部門 投票ブース



ゲームを安心、安全に楽しむために知ってほしいコーナー

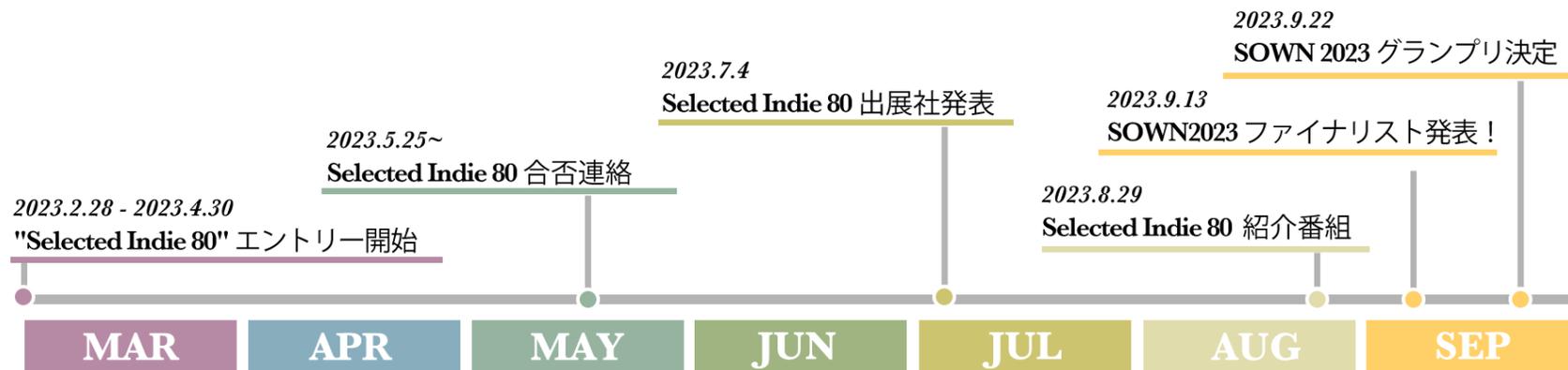


TOKYO GAME SHOW VR (TGS VR)ブース



インディーゲームコーナー「Selected Indie 80」

インディーゲーム開発者が注目されるチャンスを創出するため、法人・個人を問わず、インディーゲームコーナーに無料で出展できる「Selected Indie 80」枠を用意。58カ国・地域から793タイトルのエントリーがあり、審査の結果、81タイトルの開発元を「Selected Indie 80」に決定。公式サイトにSelected Indie 80を紹介する専用ページを設置したほか、全タイトルを一作品ずつ紹介する番組を配信。さらに、選ばれたゲーム開発者がゲームアイデアをプレゼンテーションするイベント「センス・オブ・ワンダー ナイト」を開催しました。

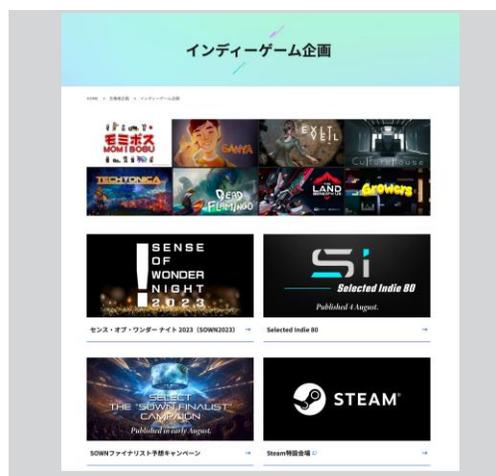


Selected Indie 80 の主な施策

専用のブース・PC機材の無料レンタル



TGS公式Webサイトに Selected Indie 80専用ページを設置



出展タイトルの紹介番組



センス・オブ・ワンダーナイト2023



インディーゲームコーナー「センス・オブ・ワンダーナイト 2023(SOWN2023)」

Selected Indie 80の中から、“はっと、自分の世界が何か変わるような感覚”を引き起こさせる8タイトルを選出し、各開発者がゲームアイデアをプレゼンテーションするピッチコンテスト「センス・オブ・ワンダー ナイト2023 (SOWN2023)」を実施。その模様を公式番組として配信しました。SOWN2023では7つのアワードを用意し、プレゼンテーションの内容から各賞を決定。最優秀賞となる「Audience Award Grand Prix」には日本のPortalgraph が開発した『Tiny Drive』が選ばれました。

「センス・オブ・ワンダー ナイト 2023」アワード受賞作品一覧 SOWN2023 アーカイブURL : <https://www.youtube.com/watch?v=ItuFitAeJ4A&list=PLFuGgcBbCkUflxPj0xtNAXND4Xame54IC&index=16>



Audience Award Grand Prix
Best Technological Game Award



タイニードライブ
PORTALGRAPH
(日本)



Audience Award Semi-Grand Prix
Best Experimental Game Award



紙がない!
TAKAHIRO MIYAZAWA
(日本)



Best Game Design Award



It's a Wrap! (イツ・ア・ラップ)
CHANKO STUDIOS
(フランス)



Best Presentation Award



機動戦艦ガンドッグ 太陽系物語
STORIES FROM SOL: THE GUN-DOG
(イギリス)



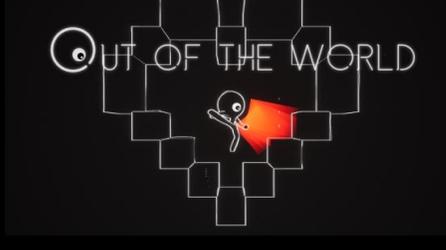
Best Arts Award



ODDADA
ODDADA
(ドイツ)



Ecosystem
ECOSYSTEM
(アイルランド)



Out of the World
TOYOTA RYUTO
(日本)



Retro Gadgets
RETRO GADGETS
(イタリア)

「東京ゲームショウ2023・日本ゲーム大賞2023懇親パーティー」は、多くのご来賓をはじめ、CESA会員、東京ゲームショウ出展社、ならびに「日本ゲーム大賞2023」受賞者の皆様など、大変多くの方々にご出席いただき、盛況のうちに終了いたしました。

〈日時〉 9月21日（木） 18：00 ～ 19：30

〈場所〉 ホテルニューオータニ幕張 鶴の間

〈式次第〉

主催者挨拶

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 辻本 春弘

ご来賓挨拶

経済産業省 大臣官房審議官 牛山 智弘 氏

乾杯

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 桐生 隆司

中締め

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 宇田川 南欧

◆会場風景◆



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 辻本 春弘



経済産業省 大臣官房審議官
牛山 智弘 氏



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
理事 桐生 隆司



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
理事 宇田川 南欧

ゲームとプロセッサの歩み

場所：1ホール北側

切っても切れない関係にあるゲームとプロセッサの進化を1980年代から現代までにフォーカスし、コンピュータエンターテインメントがたどってきた歩みを体系的に網羅したパネル展示を行いました。

トピックに合わせて登場した代表的なゲームコンテンツを現代のPC上でエミュレートし、試遊できる環境を提供しました。



モンスターエナジー

場所：1ホール南側、8ホール南側、9ホール東側

11年連続で公式エナジードリンクとして特別協賛となったモンスターエナジーは、8ホール南側にメインブース「MONSTER ENERGY」を構えたほか、1ホール南側、9ホール東側にもサテライトブースを設置。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。



コスプレエリア

場所：9ホール屋内・南側屋外<1・2階>

4年ぶりにコスプレエリアが復活。今年は、9ホール屋内と南側屋外の1・2階を開放。一般公開日の2日間で、約1,800人のコスプレイヤーの方々にご参加いただきました。



公式グッズ

場所：4ホール北側、9ホール東側、1-8ホール2階中央モール

くっかさんが描いたメインビジュアルを基に、Tシャツ、タオルから、マグカップ、キーホルダー、缶バッジまで幅広くラインアップ。今年は、TGSのマスコットキャラクター「フェレッタ」を配したグッズを新たに加わえたほか、光るリストバンドやピンホールサングラスなど、会場で身に着けて楽しめる商品も拡充。色やデザインのバリエーションを含めると全48アイテムを用意しました。



フードコート

場所：4-6ホール南側屋外、11ホール北側屋外

4-6ホール南側、11ホール北側に屋外キッチンカー14台を設置し、4日間で延べ34,000食以上を提供しました。



国際ナショナルパーティー + インディーナイト

場所：9-11ホール2階エスプラナード

会期2日目のビジネスデイ終了後、国際交流を目的とした国際ナショナルパーティー + インディーナイトを4年ぶりに開催。国内外の出展社、ビジネスデイゴールドパス所持者、プレスなど、約400人が集まり、大いに盛り上がりました。



オンライン / TOKYO GAME SHOW VR

来場者向け公式サイトを7月4日にOPEN。開催概要や出展社紹介、主催者企画などのさまざまな情報を順次公開。公式番組やTGS VR、Steam特設会場、ビジネスマッチングシステムへのハブとしても活用いただきました。

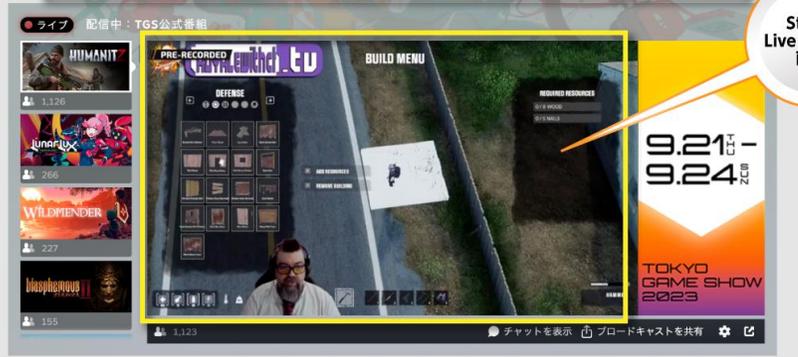
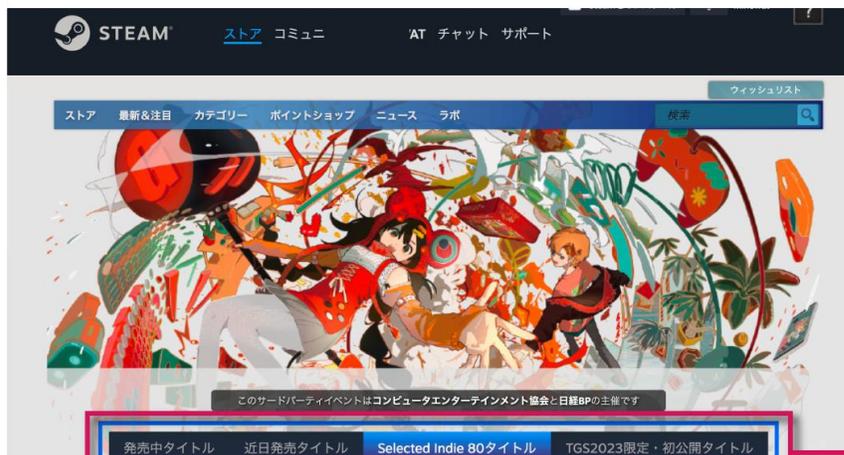


| | TGS 2019 | TGS 2022 | TGS 2023 |
|--------|-------------|------------|------------|
| 開催形式 | リアル開催 | ハイブリッド開催 | ハイブリッド開催 |
| ページビュー | 4,388,463 | 7,896,732 | 5,253,801 |
| 多言語 | 4 言語 (日英簡繁) | 3 言語 (日英簡) | 3 言語 (日英簡) |

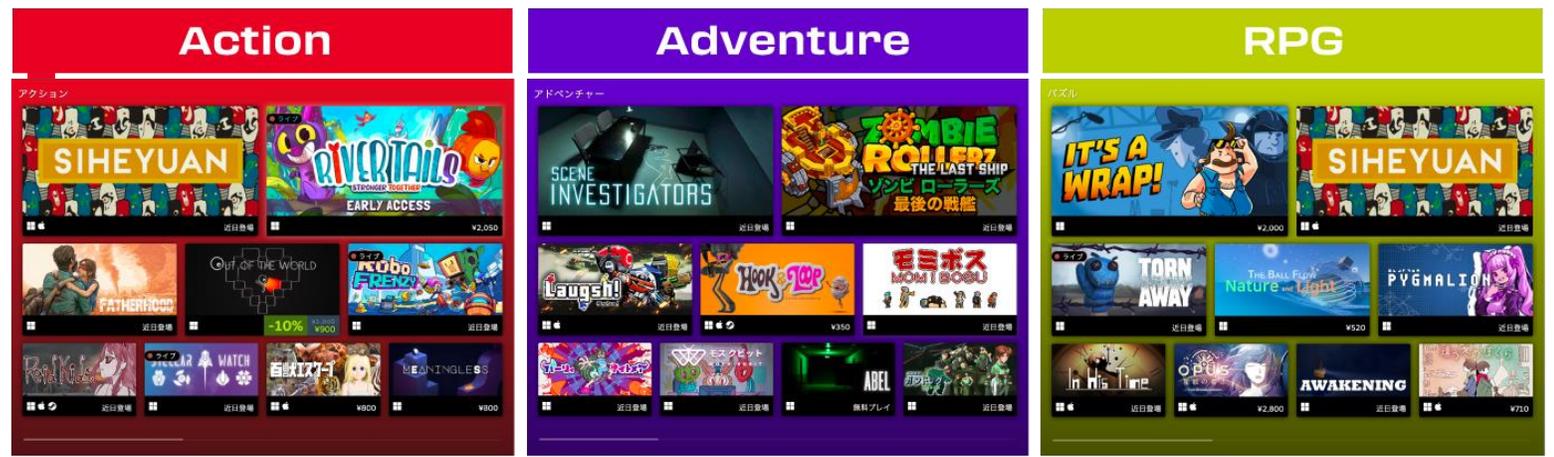
| | 会場・出展社情報 | チケット | 主催者企画 | ビジネス・プレス | お問い合わせ |
|------|---|--|---|--|--|
| 第一階層 | <ul style="list-style-type: none"> 出展社紹介 アクセス フードコート ファミリーゲームパーク 来場時のお願いとご注意 コスプレをされる皆さまへ | <ul style="list-style-type: none"> ビジネスデイチケット 一般公開日チケット インフルエンサー／クリエイター | <ul style="list-style-type: none"> 基調講演 公式番組 日本ゲーム大賞 インディーゲーム企画 Steam 特設会場 イベントステージプログラム 公式グッズ | <ul style="list-style-type: none"> ビジネスマッチング ビジネスセミナー 海外出展社への個人情報の第三者提供について 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 プレス登録／ダウンロードセンター Media Partner | <ul style="list-style-type: none"> FAQ ビジネスデイ 一般公開日 出展社募集サイトへ 過去のTGS サイトへ |
| 第二階層 | | | | | |

Steam上にTGS2023特設ページを開設。Steamで公開されている出展社の既発タイトルや近日発売予定タイトルなど全643タイトルをゲームジャンルごとに表示。TOPページでは公式番組（日本語版）をライブでサイマル配信しました。

TGS2023 Steam 特設会場 / Steam Special Venue



| | |
|---|------------------|
| インプレッション数 / Impressions (TOP 画面の表示数) | 997万 3362 |
| ユニークビュー数 / Unique Views (詳細表示をクリックした数) | 131万 3472 |



会期の4日間にわたって、主催者および出展社による25番組を公式番組として配信。グローバルに発信するため、日本語版のほかに、英語の同時通訳版も並行して配信。中国や米国へは、現地プラットフォーム／メディアと連携した配信も実施しました。

公式番組

● 番組数：25番組

※出展社による「公式出展社番組」は 17 番組

● 配信日時：2023年9月21日（木）～24日（日）

※一部を除きアーカイブで視聴可能

● 総視聴回数：22,399,426

（単位は「回」、下記は省略）

プラットフォーム別視聴回数

| | | |
|--------------|-----------|---------------|
| YouTube | 1,718,349 | （英語版、中国語版含む） |
| X（旧 Twitter） | 7,051,360 | （英語版含む） |
| ニコニコ | 602,901 | |
| Twitch | 354,249 | （英語版、ミラー配信含む） |
| TikTok LIVE | 1,885 | |
| Facebook | 4,670 | |
| STEAM | 1,313,329 | |
| ----- | | |
| DouYu（中国） | 187,369 | |
| bilibili（中国） | 806,932 | |
| HUYA（中国） | 5,900,118 | |
| IGN | 4,529,819 | |

TOKYO GAME SHOW 2023 公式番組タイムテーブル

| | 9/21 THU | 9/22 FRI | 9/23 SAT | 9/24 SUN | |
|--------|---------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|--------|
| 10:00- | オープニング番組 | | 日本ゲーム大賞 （アマチュア部門） | 日本ゲーム大賞 （U18 部門） | 10:00- |
| 11:00- | 基調講演 | | | | 11:00- |
| 12:00- | Camera Games | | | | 12:00- |
| 13:00- | Amazing Season | | ディースリー・パブリッシャー | 日本ゲーム大賞 （フューチャー部門） | 13:00- |
| 14:00- | | | | | 14:00- |
| 15:00- | | | | 日本 e スポーツ連合 | 15:00- |
| 16:00- | | | | | 16:00- |
| 17:00- | 日本ゲーム大賞 （年間作品部門） | センス・オブ・ワンダー ナイト 2023 | ガンホー・オンライン・エンター テイメント | | 17:00- |
| 18:00- | | | | | 18:00- |
| 19:00- | 日本マイクロソフト | コーエーテクモゲームス | | エンディング番組 | 19:00- |
| 20:00- | 505 Games | HoYoverse | リバース：1999 | | 20:00- |
| 21:00- | セガ / アトラス | | Oasys/double jump.tokyo | | 21:00- |
| 22:00- | レベルファイブ | スクウェア・エニックス | | | 22:00- |
| 23:00- | コーエーテクモゲームス | | | | 23:00- |
| | カプコン | ProjectMoon | | | |

オープニング番組

ゲームのお祭りだよ、全員集合！～TGS2023オープニング～

日時： 9月21日（木） 10:00～10:50

<https://youtube.com/live/uE6kCT6xFLQ>

【出演者】

- ・宇内梨沙さん（TGS2023 オフィシャルサポーター）
- ・嵯峨寛子さん（週刊ファミ通 編集長）
- ・平野亜矢（日経クロストレンド 副編集長）
- ・田口尚平（公式MC）
- ・平岩康佑（公式MC）
- ・田辺太陽（日経BP 東京ゲームショー事務局長）



基調講演

ゲームが動く、世界が変わる。

日時： 9月21日（木） 11:00～11:50

<https://youtube.com/live/K7rN57JwYck>

【登壇者】

- ・Valve Corporation : Pierre-Loup Griffais、Erik Petersonさん
- ・株式会社カプコン : William Yagi-Baconさん
- ・株式会社バンダイナムコスタジオ : 原田 勝弘さん

【モデレーター】

- ・KADOKAWA Game Linkage / ファミ通グループ代表 : 林 克彦さん



エンディング番組

TGS2023ファンミーティング～祭りのあととは言わせない～

日時： 9月24日（日） 18:00～19:00

<https://youtube.com/live/y4EO5DGkdGg>

【出演者】

- ・宇内梨沙さん（TGS2023オフィシャルサポーター）
- ・三代川正さん（ファミ通.com編集長）
- ・ダニエルロブソンさん（IGNジャパン編集長）
- ・林克彦さん（ファミ通グループ代表）
- ・山浦俊司さん（SOWNファイナリスト）
- ・田口尚平（公式MC）
- ・石川剛（電通 東京ゲームショー事務局）
- ・田辺太陽（日経BP 東京ゲームショー事務局長）



9月21日 (木)

Gamera Games

Gamera Games

Gamera Games Now 東京ゲームショウ2023特別番組

<https://youtube.com/live/y54eb8ujHH0>



セガ/アトラス

セガにゅー特番 #TGS2023

<https://youtube.com/live/8ziBoEDZWFA>



Amazing Season

【スノブレイク：禁域降臨】新バージョンリリース

<https://youtube.com/live/kJzYAQ3faFY>



レベルファイブ

news five

https://youtube.com/live/S9cQ-KIYe_w



日本マイクロソフト

TOKYO GAME SHOW 2023 Xbox Digital Broadcast

<https://youtube.com/live/YenD-aG78WY>



コーエーテクモゲームス

『Fate/Samurai Remnant』“盈月の夜”生放送

<https://youtube.com/live/g5zjAl1avbo>



505 Games

505 Games TGS2023 公式放送

<https://youtube.com/live/9qoEt2P1G7c>



カプコン

TGS2023 カプコンオンラインプログラム

<https://youtube.com/live/fnFV25ePu7c>

9月22日 (金)

コーエーテクモゲームス

『レスレリアーナのアトリエ』第3回公式生放送 TGS版

https://youtube.com/live/Zm2Vg_9TH_U



HoYoverse

HoYoverse 特別番組 in TGS2023

<https://youtube.com/live/tE6Q59-8Dbw>



スクウェア・エニックス

狩野英孝のクリティカノヒット 東京ゲームショー2023 特別編

※アーカイブ終了



ProjectMoon

罪悪共鳴残酷RPG LIMBUS COMPANY TGS2023 スペシャルプログラム

https://youtube.com/live/axex4xmXG_s



9月24日 (日)

日本eスポーツ連合

全国eスポーツ選手権2023特番～今年はどこが優勝？

<https://youtube.com/live/14JGdcdeTJI>



9月23日 (土)

ディースリー・パブリッシャー

【TGS2023】ディースリー・パブリッシャー 公式配信

<https://youtube.com/live/-DrqDpMFGws>



ガンホー・オンライン・エンターテイメント

パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2023

<https://youtube.com/live/q5tSBQKLua0>



リバーズ：1999

『リバーズ:1999』公式生放送 「ストーム情報局」#2

<https://youtube.com/live/YbqwCj27VAY>



Oasys / double jump.tokyo

東京ゲームショー2023にブロックチェーンゲーム (BCG)がやってきた！
Oasysの注目ゲームや『Battle of Three Kingdoms』最新情報も公開！

<https://youtube.com/live/UFZ05iqKn5A>



※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。

今年のTGS VRは、VRテクノロジーを駆使した没入体験はそのままに、スマートフォンにも対応し、幅広い来場者が参加可能となりました。また、リアルTGSと同時開催の4日間に加え、～10/8まで延長開催とすることで、よりたくさんの方にお楽しみいただけるコンテンツとしてバージョンアップしました。

開催概要

| | |
|--------|---|
| 名称 | TOKYO GAME SHOW VR 2023 |
| コンセプト | ゲームショウが、ゲームになる |
| 会期 | 2023年 9月21 (木) 10:00 ～ 10月8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 | 天空に浮かぶゲームの国「ゲームアイランド (Games Islands)」 |
| 体験デバイス | VR (Meta Quest2, Oculus Rift, HTC Vive, Valve Index) /Windows PC/スマートフォン (iOS,Android) |
| 参加料 | 無料 |

出展社、協賛社、フロアマップ

出展社

イマジナリーゲームスタジオ / カプコン / CharacterBank / Gugenka / Groove Fit Island!! / コーエーテックモゲームス / Godot Engine / GoRapid Studio / コナミデジタルエンタテインメント / thatgamecompany Sky 星を紡ぐ子どもたち / サビオス / Schell Games / スクウェア・エニックス / セガ / アトラス / バンダイナムコエンターテインメント / Polygonal Mind / マジック：ザ・ギャザリング

プロモーション協賛社

KEIRIN / シャングリラ・フロンティア / ZONEエナジー / テレビ朝日 / HEBEL HAUS / ミラティブ / 明治安田生命 / Monstercat / ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン / ワイドハイター

来場実績

| | |
|--------|---|
| 延べ来場者数 | 319,967 人 (昨年398,622人) |
| 平均滞在時間 | 約48分 (昨年約33分) |
| デバイス比率 | VR 33.8% (昨年58.5%) PC 41.2% (昨年41.5%) SP 25.0% |



メディアパートナー

TheGamer / The Ghost Howls / ファミ通 / Mogura VR / Ruliweb

- 延べ来場者数は昨年に比べ減少したものの、平均滞在時間は大幅増加。参加企業ブースのインタラクションや、コンテンツへの没入感が向上したこと、ワールド内におけるクエストクリア、アバターアイテムの獲得などの要素が増えた結果と分析。
- 新たにスマートフォンデバイスへの対応を行い、新規ユーザー獲得に寄与。PCデバイスからの参加は昨年と同等の水準となりました。

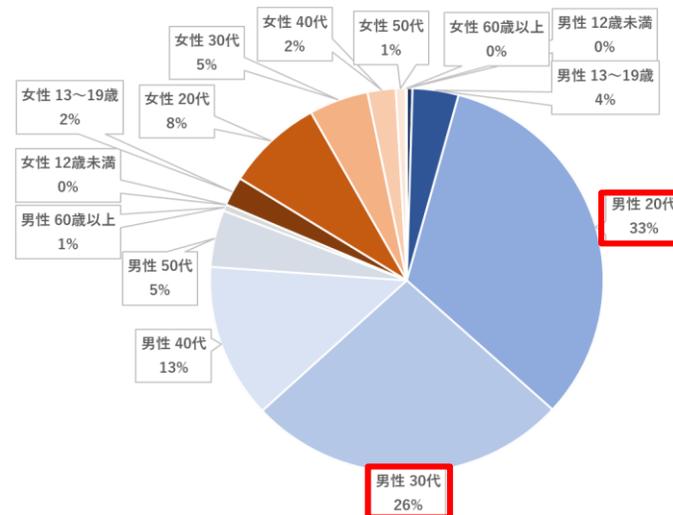
— 全体来場者属性 —

性別

男性20～30代が約6割

来場国・地域数

74カ国
(日本、台湾、アメリカ、韓国、スペイン、カナダ、香港、イギリス、フランス、北朝鮮、マレーシア、オーストラリア、インドネシア、...)



— エリア概観 —



BtoB企画

ビジネスデイ来場者と出展社、あるいは出展社同士の商談を後押しするため、今年もTGSビジネスマッチングシステムを稼働。出展社（オンライン出展社含む）やビジネスデイ来場者であれば、同システムに無料登録のうえ、商談のアポイントメントを取れるようにしました。

リアル出展社

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（オンライン商談）可



登録（無料）

オンライン出展社

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（オンライン商談）可



登録（無料）

ビジネスマッチングシステム

TOKYO GAME SHOW 2023



TGS 2023
Business Matching System

TOKYO GAME SHOW 2023 ビジネスマッチングシステム

- ※ 基本は、すべての出展社が登録
- ※ 出展社をカテゴリーに分けて掲載
(一般、ビジネス、ゲームアカデミー、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
(リコメンド機能など)
- ※ 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



登録（有料）

ビジネスデイ来場者

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

ビジネスデypass

- ・ 出展社とのマッチング（商談）可
- ・ 登録料（税抜）：10,000円

リアル商談／オンライン商談



商談結果

- ・登録アカウント数： 7,786 (2022年： 5,679 / 2019年： 1,575)
- ・商談申込数： 19,123 (2022年： 11,862 / 2019年： 4,780)
- ・商談成立数： 2,355 (2022年： 1,695 / 2019年： 1,496)

TGS2023 ビジネスマッチングシステムを利用した国・地域 (50音順)

アイスランド、アイルランド、アゼルバイジャン、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、アルメニア、イスラエル、イタリア、イラン、インド、インドネシア、ウズベキスタン、英国、英国バーズン諸島、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カザフスタン、カナダ、韓国、カンボジア、キプロス、ギリシャ、クウェート、コロンビア、コンゴ、サウジアラビア、ジブラルタル、ジョージア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、タイ、台湾、チェコ、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、日本、ニュージーランド、ノルウェー、パキスタン、ハンガリー、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、米国、ベトナム、ベルギー、ポーランド、香港、マーシャル諸島、マレーシア、メキシコ、モナコ、モルドバ、ラトビア、リトアニア、ロシア <63カ国・地域 * 2022年は53カ国・地域>

ビジネスデイの2日間（9月21日・22日）にわたり、BtoBセミナー「TGSフォーラム」を開催。「生成AI」「ユーザーコミュニティ」をテーマにした主催者セッションのほか、JeSU主催のeスポーツカンファレンス、出展社によるスポンサーシップセッションを実施。リアル会場（国際会議場）での講演に加え、その模様をライブ配信。また、9月23日（土）から10月6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

生成AIはゲーム開発をどう変えるのか

プログラム KR-01
日時：9月21日(木) 10:30-12:00
会場：国際会議場301



【登壇者（写真左から）】

スクウェア・エニックス AI部 ジェネラル・マネジャー
バンダイナムコスタジオ AIテックユニット テクニカルディレクター
ゲームフリーク 研究開発部 AIセクションディレクター
Cygames 技術顧問/Cygames Research所長

三宅 陽一郎 氏
長谷 洋平 氏
伊藤 淳 氏
倉林 修一 氏

【モデレーター】

日経BP 日経クロステック 記者 野々村 洸



人気IPを育てるユーザーコミュニティの作り方

プログラム KS-01
日時：9月21日(木) 10:30-12:00
会場：国際会議場302



【登壇者（写真左から）】

ライアットゲームズ ブランドマネージャー
バンダイナムコエンターテインメント
第3IP事業ディビジョン ニュービジネスプロダクション マネージャー
ファンベースカンパニー コミュニケーションディレクター

佐藤 翔太 氏
吉本 行気 氏
佐藤 尚之 氏

【モデレーター】

日経BP トレンドメディアユニット編集委員 吾妻 拓



日本eスポーツアワード開催発表

プログラム KE-01
日時：9月22日(金) 10:30-12:00
会場：国際会議場302



【登壇者（写真上段左から）】

日本eスポーツ連合 理事
eスポーツキャスター
CyberZ 執行役員 RAGE総合プロデューサー
ゲームキャスター
ウェルプレイド・ライゼスト 代表取締役
TOPANGA 代表取締役
eスポーツキャスター
ODYSSEY 代表・eスポーツキャスター
JCG 代表取締役CEO、日本eスポーツ連合 国際委員長

鈴木 文雄 氏
OooDa(おーだ) 氏
大友 真吾 氏
岸 大河 氏
谷田 優也 氏
豊田 風佑 氏
ハメコ. 氏
平岩 康佑 氏
松本 順一 氏



スポンサーシップセッション

The Future of Gaming on X

プログラム SR-02

日時：9月21日（木）12:30-13:30

会場：国際会議場301

<協賛企業> Twitter Japan



【登壇者（写真左から）】

Twitter Japan Client Solutions, ゲーム業界担当 部長
ルーデル ソーシャルゲーム事業本部 データサイエンス部 部長

中村 優 氏
吉永 辰哉 氏



あなたのゲームを社会現象に。

プログラム SR-03

日時：9月21日（木）14:00-15:00

会場：国際会議場301

<協賛企業> TikTok for Business

【パネル1：進化し続ける業界とゲームコミュニティー】



【登壇者（写真左から）】

「パネル1：進化し続ける業界とゲームコミュニティー」

TikTok TikTok for Business
グローバルゲームビジネスマーケティング部門責任者
Newzoo Director of Consulting

ラーマ・ヴァサン 氏
ベン・ポーター 氏



【パネル2：カルチャーを通じてインパクトを与える】



「パネル2：カルチャーを通じてインパクトを与える」

TikTok TikTok Global Content / Global Gaming,
ビジネス開発メントマネージャー

TikTok TikTok for Business,
APACゲーム部門責任者
セガ 代表取締役副社長

久永 智之 氏

マーヤン・コトラ 氏
内海 州史 氏



世知辛い世の中ですが…ゲームアイデアに、出資をします！

プログラム SS-03

日時：9月21日（木）13:30-14:00

会場：国際会議場302

<協賛企業>

Madness Ventures, by Product Madness



【登壇者】

Madness Ventures, by Product Madness

ズヴィカ バクラ 氏



スポンサーシップセッション

グローバルビジネスとしてゲームを成功させるには？

プログラム SS-04
日時：9月21日（木）14:30-15:00
会場：国際会議場302

<協賛企業> Xsolla



【登壇者】
イクソーラ 日本支社長

丁 珍 氏



XREALの歩みとvision

プログラム SS-05
日時：9月21日（木）15:30-16:00
会場：国際会議場302

<協賛企業> 日本Xreal



【登壇者】
日本Xreal XREAL CEO

Chi Xu 氏



日本財団・JeSU共催 「eスポーツがもたらす新たな可能性」

プログラム ES-02
日時：9月22日（金）13:00-14:00
会場：国際会議場302

<協賛企業> JeSU



【登壇者（写真左から）】
ユニバーサルスポーツネットワーク代表理事／
国立病院機構北海道医療センター 作業療法士
ライアットゲームズ パブリッシング統括部ブランドマネージャー
ゲーム教育ジャーナリスト／東京国際工科専門職大学講師
ユニバーサルスポーツネットワーク
日本eスポーツ連合(JeSU) 広報担当

田中 栄一 氏
森下 諒 氏
小野 憲史 氏
吉成 健太郎 氏
戸部浩史 氏

【モデレーター】
日本財団 岡田 友子 氏



日本テレビの考えるeスポーツビジネスの最前線と未来像

プログラム ES-03
日時：9月22日（金）15:00-16:00
会場：国際会議場302

<協賛企業> JeSU



【登壇者】
日本テレビ放送網 社長室新規事業部 部次長

小林 大祐 氏



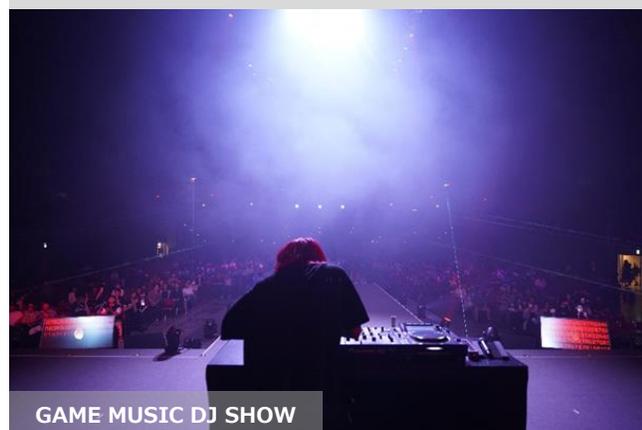
メインステージ

4年ぶりの幕張メッセ全館を利用してのフル開催となったTGS2023をさらに盛り上げるため、イベントホールにメインステージを開設。価値観が多様化する現代において、より多くの人にゲームの楽しさを知っていただくことを目的に、「ゲームとカルチャーの融合」をテーマに、ファッション・音楽などの様々な要素とゲームと融合した、多種多様なステージコンテンツを開催しました。

メインステージタイムテーブル

| | 9.21 Thu. ビジネスデイ | 9.22 Fri. ビジネスデイ | 9.23 Sat. 一般公開日 | 9.24 Sun. 一般公開日 |
|-------|---|--|---------------------------------------|------------------------------------|
| 10:00 | OPEN 10:00 | | OPEN 10:00 | OPEN 10:00 |
| 11:00 | 基調講演 | | | |
| 12:00 | | | TGS2023 x AZUL BY MOUSSY Fashion Show | |
| 13:00 | Roblox が解き放つ 新たな可能性：日本における クリエイションの未来 | OPEN 13:00 | GAME MUSIC DJ SHOW | |
| 14:00 | | TGS2023 x AZUL BY MOUSSY Fashion Show | | ブシロード スペシャルステージ & ミニライブ 出陣 |
| 15:00 | | | | |
| 16:00 | 日本ゲーム大賞 年間作品部門 | Enotria: The Last Song Live showcase | | |
| 17:00 | CLOSE 17:30 | | 17:00- 有料チケット入場 | 17:00- 有料チケット入場 |
| 18:00 | | 17:30- 有料チケット入場 | VaVa TGS2023 Special Live | STUTS TGS2023 Special Live |
| 19:00 | | | | |
| 20:00 | | ストリーマーが 遊びたおすステージ | TGS2023 x CR CUP ストリートファイター6 | TGS2023 x CR CUP ストリートファイター6 |
| 21:00 | | | | |
| 22:00 | | CLOSE 22:00 | CLOSE 22:00 | CLOSE 22:00 |

ステージの様相



21日（木） 1. 基調講演

実施日時 9月21日（木） 11:00～12:00

実施概要 TGS2023のテーマでもある「ゲームが動く、世界が変わる。」をテーマに、コロナ禍を経て、グローバルをはじめ、日本のゲーム市場にも様々な変化が生じている状況についてクロストークを行いました。

出演者 Pierre-Loup Griffais (Valve Corporation) / Erik Peterson (Valve Corporation)
William Yagi-Bacon (カブコン) / 原田勝弘 (BNE)
【モデレーター】林克彦 (KADOKAWA Game Linkage / ファミ通グループ代表)



21日（木） 2. Robloxが解き放つ新たな可能性：日本におけるクリエイションの未来

実施日時 9月21日（木） 13:00～14:00

実施概要 「Robloxが解き放つ新たな可能性：日本におけるクリエイションの未来」としてトークイベントを開催。田村淳氏（ロンドンブーツ1号2号）をMC・パネルモデレータとして、Robloxが持つ可能性と日本市場に向けた展望についてトーク。また、後半のパネルディスカッションでは、株式会社FANY代表取締役社長の梁弘一氏やシークレットゲストが登場し、今後のRoblox上で展開される新規プロジェクトについての新発表を行いました。

出展社 GeekOut株式会社

出演者 田村淳（ロンドンブーツ1号2号） / Tian Lim (Roblox Vice President of Product for the Creator Group) / Ari Staiman (Roblox Head of Japan and China) / Zhen Fang (Roblox Head of International) / 梁弘一（株式会社FANY 代表取締役社長） / 田中創一郎（GeekOut株式会社 代表取締役）



21日（木） 3. 日本ゲーム大賞 年間作品部門

実施日時 9月21日（木） 16:00～17:30

実施概要 日本ゲーム大賞「年間作品部門」は、2022年4月1日から2023年3月31日の間にリリースされた作品を対象に、一般投票を実施。その後、選考委員会による審議を経て、各受賞作品を選考。2023年度を代表するにふさわしい作品として、ベストセールス賞、優秀賞、大賞を発表しました。また、近年のゲーム産業に貢献した人物団体等に贈られる経済産業大臣賞、クリエイター視点で選ばれるゲームデザイナーズ大賞など、各省の発表、表彰を行いました。

出演者 伊集院光 (MC) / 前田美咲 (MC) / ゲームデザイナーズ大賞審査員長 桜井政博 / ゲーム大賞受賞者代表・プレゼンター4名

* 詳細はP49～54をご参照ください



22日（金） 1. TGS×AZUL BY MOUSSY Fashion show (Day.1)

実施日時

9月22日（金） 14:00～15:00

実施概要

TGS2023の開催を記念して制作されたコラボアパレルを身にまとったモデルによる、TGS2023だけの特別なファッションショー。本イベント初の企画として女優の山之内すずさん、モデルの福岡みなみさんを中心に多数モデルがランウェイに登場。TGS2023出展企業を代表するゲームタイトルを中心にAZUL BY MOUSSYならではのデザインをご覧ください。

コラボタイトル

鉄拳 8 / パックマン / ボンバーマン / ストリートファイター6 / NieR : Automata

出演者

山之内すず / 福岡みなみ / 松本優 / 中村歩加 / 涼那 / 西川裕規 / 遊馬 / 佐久本歩夢 / みやひなた / 大輔



22日（金） 2. Enotria: The Last Song - Live showcase

実施日時

9月22日（金） 16:00～17:00

実施概要

待望のイタリアン・ソウルライクゲーム『Enotria: The Last Song』の制作チームに参加しよう。ゲームプレイ公開トレーラー、SEGAとのコラボレーション発表、チーム及びゲームの紹介、技術・ゲームプレイのショーケース。

出展社

株式会社セガ『JYAMMA GAMES Enotria: The Last Song Live showcase』

出演者

Giacomo Greco (JYAMMA GAMES CEO) / Edoardo Basile (Business Development Manager) / Andrea Beneduci (Executive Producer) / Federico Ferrarese (Art Director.) / スチュアート・オー (MC)
ゲスト：古川未鈴 (でんぱ組.inc)



22日（金） 3. ストリーマーが遊びたおすステージ

実施日時

9月22日（金） 18:30～22:00

実施概要

お笑い芸人の野田クリスタルさん、プロ雀士の岡田紗佳さん、ストリーマーk4senさん、鈴木ノリアキさん、MCの篠原光さんが登場。『ストリーマーが遊びたおすステージ』として特設ステージ上で、野田さんや岡田さんらゲストがTGS2023に出展する企業の代表作をプレイ。

出演者

野田クリスタル / 岡田紗佳 / k4se / 鈴木ノリアキ
MC：篠原光



23日（土） 1. TGS×AZUL BY MOUSSY Fashion show (Day.2)

実施日時

9月23日（土） 11:00～12:00

実施概要

TGS2023の開催を記念して制作されたコラボアパレルを身にまとったモデルによる、TGS2023だけの特別なファッションショー。本イベント初の企画として女優の山之内すずさん、モデルの福岡みなみさんを中心に多数モデルがランウェイに登場。TGS2023出展企業を代表するゲームタイトルを中心にAZUL BY MOUSSYならではのデザインをご観いただきました。

コラボタイトル

鉄拳 8 / バックマン / ボンバーマン / ストリートファイター6 / NieR : Automata

出演者

山之内すず / 福岡みなみ / 松本優 / 中村歩加 / 涼那 / 西川裕規 / 遊馬 / 佐久本歩夢 / みやひなた / 大輔



23日（土） 2. GAME MUSIC DJ SHOW

実施日時

9月23日（土） 12:30～13:30

実施概要

ゲーム・アニメ・エンタメの音楽に精通したイベントに出演歴がある団体やグループとコラボし、メーカー各社ゲーム音源を活用したDJ SHOWを展開。

出演者

矢作克人 / DJ SHORI



23日（土） 3. TGS2023×CR Cup (予選)

実施日時

9月23日（土） 18:30～22:00

実施概要

アジア最大級のesportsイベント「CRAZY RACCOON CUP」が幕張TGSステージで開催。ストリーマーと競技勢を集めたインビテーショナル大会として、大人気格闘技ゲーム「ストリートファイター 6」によるチーム戦を行いました。

出演者

平岩康佑 (MC) / 大和周平 (実況) / ハイタニ (解説)
チーム1 : かずのこ / 布団ちゃん / SHAKA / おにや / ほどか
チーム2 : ドグラ / よしなま / けんき / SPYGEA / えなこ
チーム3 : ウメハラ / ささていく / おぼ / かせん / ぼたん
チーム4 : ふ〜ど / ドンピシャ / わいわい / カルビ / もこう



24日（日） 1. ブシロードスペシャルステージ&ミニライブ 出陣

実施日時 9月24日（日）14:00～16:00

実施概要 『ブシロードTCG戦略発表会2023 秋 in 東京ゲームショウ』と『ブシロードゲームズ発表会』の二部構成で実施。
カードファイト!! ヴァンガード、ヴァイスシュヴァルツの最新情報を解禁。また10月に発売が迫った『リアセカイ』、『GINKA』をはじめとする
コンソールゲームの最新情報を発表。
青木陽菜、Argonavis（伊藤昌弘、日向大輔）、MyGO!!!!（羊宮妃那、立石凜、青木陽菜）によるアコースティックライブも実施。

出展社 株式会社ブシロード

出演者 前田誠二（総合MC）
カードファイト!!ヴァンガード： 青木陽菜 / 進藤あまね / 各務華梨
ヴァイスシュヴァルツ： 深川瑠華 / 渡瀬結月
from ARGONAVIS： 伊藤昌弘 / 日向大輔
リアセカイ： 朝日奈丸佳 / 高尾奏音 / 紡木吏佐 / はしもとよしふみ
BanG Dream!： 羊宮妃那 / 立石凜 / 青木陽菜



24日（日） 2. TGS2023×CR Cup（3位決定戦、決勝戦）

実施日時 9月24日（日）18:30～22:00

実施概要 アジア最大級のesportsイベント「CRAZY RACCOON CUP」が幕張TGSステージで開催。
ストリーマーと競技勢を集めたインビテーション大会として、大人気格闘技ゲーム「ストリートファイター 6」によるチーム戦を行いました。

出演者 平岩康佑（MC） / 大和周平（実況） / ハイタニ（解説）
チーム1： かずのこ / 布団ちゃん / SHAKA / おにや / ぼどか
チーム2： ドグラ / よしなま / けんき / SPYGEA / えなこ
チーム3： ウメハラ / ささていく / おぼ / かせん / ぼたん
チーム4： ふ〜ど / ドンピシャ / わいわい / カルビ / もこう



プロモーション・広報・パブリシティ／広告

TGS2023オフィシャルサポーターには、格闘ゲームのイベントにプレイヤーとして参加するなどゲーマーとして知られ、YouTubeチャンネル「宇内梨沙/うなポンGAMES」にてゲーム実況やゲーム関連動画を投稿しているアナウンサーの宇内梨沙さんが就任。会期前に配信した特別番組に出演したり、会場で無料配布した冊子「東京ゲームショウ2023NOW！」の表紙・インタビューに登場いただくなど、TGSの注目度アップに貢献。会期中は公式番組出演のほか、出展ブースを訪問。自身のSNSでも情報を積極的に発信しTGSを盛り上げていただきました。



インフルエンサー

オフィシャルインフルエンサー

TGS2023では、情報をグローバルに発信することを目的に、アジア・パシフィックの各国・地域を代表する「Official Influencer From Asia-Pacific」を初めて募集しました。選考の結果、10の国・地域からオフィシャルインフルエンサーを決定。オフィシャルインフルエンサーには、TGSで発表される最新ゲーム情報や会場の様子などを、自身のチャンネルで発信いただきました。

Official Influencer from Asia-Pacific



Junpei Zaki
＜オーストラリア/ニュージーランド＞



TATGOR
＜香港＞



Aaditya Deepak Sawant
＜インド＞



Rivaldo Santosa
＜インドネシア＞



Sensen
＜マレーシア＞



Royce John I. Sy
(KingFB)
＜フィリピン＞



Yosuke
＜シンガポール＞



GamerOmteen
＜タイ＞



CY GAMING
＜台湾＞



Peter Nguyen
＜ベトナム＞

招待インフルエンサー／一般インフルエンサー

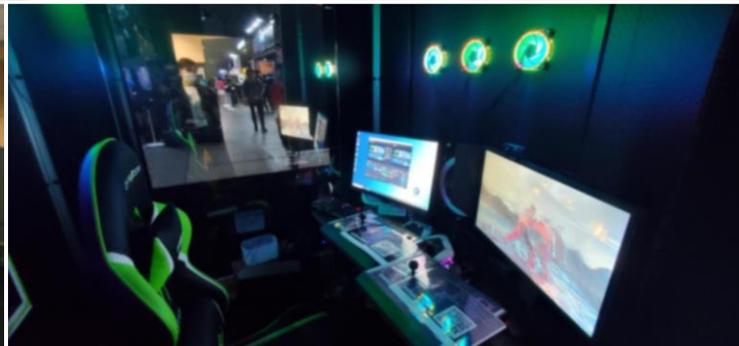
情報発信力のアップを目的に、ゲーム実況などを動画投稿サイトやSNSで配信しているインフルエンサーをビジネスデイから積極的に誘致。主催者や出展社が招待したインフルエンサーのほか、事務局が設定した基準をクリアした一般インフルエンサーが事前登録のうで来場（インフルエンサーの事前登録数：931人＊撮影・配信などの同行者含む）。会場の様子などをSNSに投稿し、TGSの盛り上がりを多くの人に伝えました。

インフルエンサー投稿事例 ※一部抜粋



インフルエンサー「クリエイターラウンジ」

インフルエンサーや動画クリエイターをビジネスデイから積極的に誘致するとともに、彼らの来場拠点となる専用エリア「クリエイターラウンジ」を協賛社<YouTube (YouTube Gaming) /川上産業/モンスターエナジー>のサポートの下で1ホールに設置。休憩ラウンジのほか、未発売タイトル等の試遊・実況配信ができるブースや、フォトスポット、モンスターエナジーコーナー、YouTubeショート撮影体験コーナーなどを用意し、インフルエンサーが情報を発信しやすい環境を整えました。



試遊タイトル Trial Play

クリエイターラウンジでは、この9タイトルがプレイできます!

At the Creator Lounge, You can play these 9 title!

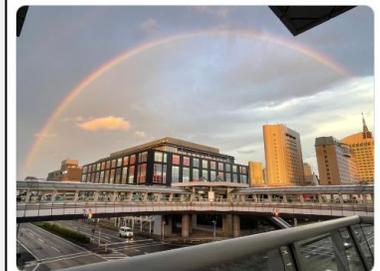
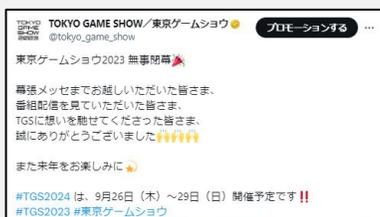
| | | |
|--|--|--|
| <p>1</p> <p>FOAMSTARS</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> | <p>2</p> <p>根太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる!～ Moromoto Denretsu World: Chikyu wa Kibo de Mawatteru</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> | <p>3</p> <p>鉄拳8 TEKKEN 8</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> |
| <p>4</p> <p>ソニックスーパースターズ Sonic Superstars</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> | <p>5</p> <p>ストリートファイター6 Street Fighter 6</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> | <p>6</p> <p>Wo Long: Fallen Dynasty</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> |
| <p>7</p> <p>コール オブ デューティ ウォーゾーン Call of Duty®: Warzone™</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> | <p>8</p> <p>「Q REMASTERED」</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> | <p>9</p> <p>アカズ Off limits AKAZU Off limits</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応 PlayStation 5/PlayStation 4/Steam/Nintendo Switch/Android/iOS/Windows/Smart TV対応</p> |

TGSのさまざまな情報を会期前から公式SNS（Xなど）に投稿。会期中も会場や出展社ブースの盛り上がりを広く発信しました。

X (旧 Twitter)

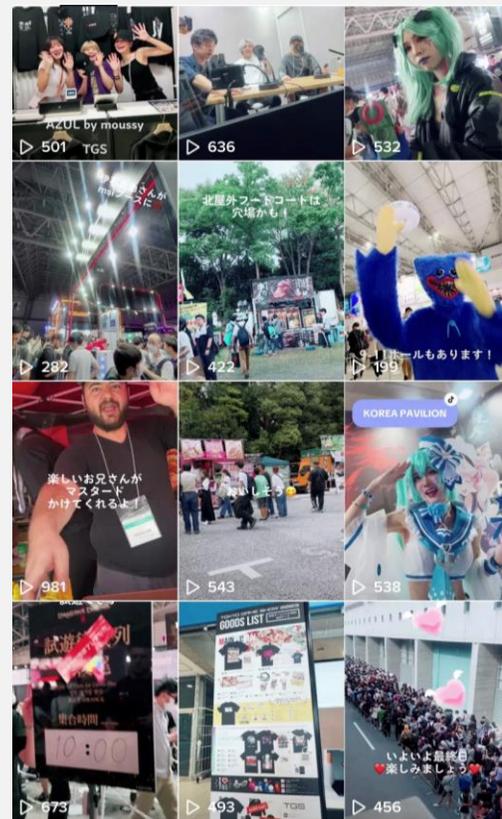
会期前からXにて情報を発信。会期中は、幕張メッセ会場の様子や公式番組の発信に加え、Xのトレンド欄にイベントページを掲出。195本を投稿しました。

※出展社やインフルエンサーの投稿は含まず



TikTok

TGSの楽しさを気軽に味わってもらえるよう、29本の短編動画をTikTokに投稿。会場のにぎわいやゲーム業界の盛り上がりを多くの人に感じていただきました。



『マチラブ野田のぶらりかっ歩』

TGS2021のオフィシャルサポーターを務めていただいたマチカルラブリー野田クリスタルさんと会場を気ままに巡る『マチラブ野田のぶらりかっ歩』を実施し、日経クロストrend記事に掲載。



プレスリリースを、「開催発表」から会期終了後の「オンライン結果報告」まで計18回配信。TGSに関する情報は各メディアに1万5000以上掲載・発信されました（主に国内メディアをカウント）。

また、来場メディア数は、国内外合わせて、延べ1,436媒体の3,488人となり、去年の約1.5倍になりました。

| メディア掲載数 (主に国内) | テレビ | ラジオ | 新聞 | 雑誌 | Web | 合計 |
|-------------------|-----------|-----------|------------|-----------|---------------|---------------|
| 会期前 | 2 | 0 | 46 | 12 | 7,700 | 7,760 |
| 会期中 | 21 | 25 | 82 | 7 | 4,690 | 4,825 |
| 会期後 | 8 | 0 | 10 | 38 | 2,450 | 2,506 |
| 合計 | 31 | 25 | 138 | 57 | 14,840 | 15,091 |

| 来場メディア数/ 取材者数 | ビジネスデイ<1日目> | | ビジネスデイ<2日目> | | 一般公開日<1日目> | | 一般公開日<2日目> | | 4日間 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 | |
| 国内 | テレビ | 40 | 128 | 27 | 71 | 17 | 42 | 23 | 31 | 107 | 272 |
| | ラジオ | 14 | 37 | 15 | 33 | 6 | 11 | 4 | 8 | 39 | 89 |
| | 新聞 | 31 | 57 | 21 | 30 | 8 | 9 | 2 | 2 | 62 | 98 |
| | 通信社 | 19 | 22 | 7 | 8 | 5 | 5 | 1 | 1 | 32 | 36 |
| | 雑誌 | 46 | 74 | 39 | 53 | 17 | 19 | 13 | 17 | 115 | 163 |
| | Web | 300 | 786 | 172 | 538 | 86 | 326 | 66 | 267 | 624 | 1,917 |
| 海外メディア | 176 | 336 | 152 | 309 | 82 | 166 | 47 | 102 | 457 | 913 | |
| 2023年 合計 | 626 | 1,440 | 433 | 1,042 | 221 | 578 | 156 | 428 | 1,436 | 3,488 | |
| 2022年 合計 | 460 | 1,159 | 325 | 774 | 121 | 382 | 80 | 318 | 986 | 2,633 | |

NHK『首都圏ネットワーク』



日本テレビ『eGG』



TBSテレビ『ひるおび』



フジテレビ『めざましテレビ』



* 詳細は別紙『報道実績報告書』をご参照ください

*写真は一部抜粋

リアルバナー/屋外サイン

弓型バナー



イベントホール横自立バナー



入場ゲート・ウェルカムサイン



エントランスクャノピーバナー



駅前シェルターバナー



中央プラザ連絡橋バナー



エントランス自立バナー



歩道橋手すりバナー



プラザビルボードバナー



中央プラザイベントホール前バナー



キャノピー下 柱巻き広告



ポスター/雑誌広告



リアルバナー/屋内サイン・会場内サイン

(コスプレエリア)
コスプレ撮影用バックパネル



入場口バナー



中央モール・ガラス面サイン



(ビジネスミーティングエリア)
スタンドバナー広告



配布物・メディア広告



チケット



裏面

うちわ



表面



裏面



(一般公開日)
初回入場口バナー



中央エントランウェルカムサイン



中央モール柱巻きバナー



館内エリア表示バナー



日本ゲーム大賞2023

本年度で27回目を迎えた「日本ゲーム大賞2023」は、近年の家庭用ゲーム産業の発展に寄与した人物などに贈られる「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2023」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しました。

各受賞作品の発表・表彰の様子は、幕張メッセの配信スタジオから、「東京ゲームショウ2023」の公式番組として、ライブ配信。さらに、「年間作品部門」については、4年ぶりに有観客での発表授賞式を実施。当日は、イベントホールに設置したメインステージにて、受賞関係者、東京ゲームショウのビジネス来場者に加え、一般ユーザー1000人招待キャンペーンを実施し、多くの参加者のもと、盛大に執り行われました。

また、昨年より復活した「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東京ゲームショウに出展された未発売のタイトルを対象に、インターネットによる一般投票を実施。幕張メッセ展示ホール3に設置した「フューチャー部門投票ブース」でも、多くの来場者に投票いただき、今後が期待される作品として11作品が選出されました。

「年間作品部門」受賞作品

「年間作品部門」は、2023年4月10日～7月21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、2023年度を代表するに最もふさわしい作品として『モンスターハンターライズ：サンブレイク』（株式会社カプコン）が選ばれました。

| 受賞名 | 受賞作品・受賞者 | 社名 | プラットフォーム |
|-------------|---------------------------------|---------------------------|--|
| 優秀賞 | モンスターハンターライズ：サンブレイク | 株式会社カプコン | Nintendo Switch / Steam / PS5 / PS4 / Xbox Series X S / XboxOne / PC |
| | ゼノブレイド3 | 任天堂株式会社 | Nintendo Switch |
| | 地球防衛軍6 | 株式会社ディースリー・パブリッシャー | PS5 / PS4 |
| | スプラトゥーン3 | 任天堂株式会社 | Nintendo Switch |
| | ソニックフロンティア | 株式会社セガ | PS5 / PS4 / Nintendo Switch / Xbox Series X S / Xbox One / Steam |
| 経済産業大臣賞 | ファミリーコンピュータ | | |
| ベストセールス賞 | ポケットモンスター スカーレット・バイオレット | 株式会社ポケモン | Nintendo Switch |
| 優秀賞 | ゴッド・オブ・ウォー ラグナロク | 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 |
| | ポケットモンスター スカーレット・バイオレット | 株式会社ポケモン | Nintendo Switch |
| | クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン | 株式会社スクウェア・エニックス | PS5 / PS4 / Nintendo Switch / Xbox Series X S / Xbox One / Steam |
| | ホグワーツ・レガシー | WB Games | PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / PC |
| | パラノマサイト FILE23 本所七不思議 | 株式会社スクウェア・エニックス | Nintendo Switch / Steam / iOS / Android |
| | バイオハザード RE:4 | 株式会社カプコン | PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Steam |
| ゲームデザイナーズ大賞 | RPGタイム！～ライトの伝説～ | 株式会社デスクワークス | PS4 / Nintendo Switch / Steam / Xbox Series X S / Xbox One / PC |
| 大賞 | モンスターハンターライズ：サンブレイク | 株式会社カプコン | Nintendo Switch / Steam / PS5 / PS4 / Xbox Series X S / XboxOne / PC |

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

本年の「経済産業大臣賞」は、『ファミリーコンピュータ』。通常は、ゲーム産業の発展に寄与された「人物」や「団体」に授与される賞となるが、ゲーム文化を作ったファミリーコンピュータの不朽の貢献を鑑み、また、ファミリーコンピュータに携わった全ての方に敬意を表して授与することを決定した。

単なる玩具としてのヒット商品に終わることなく、現代にいたるまでの40年にわたり発展し続ける世界のゲーム産業の礎を築いた点、多くの作り手や遊び手を生むなど、ファミリーコンピュータなくしてゲーム産業の発展はなく、新たな産業の創出と発展における、その多大なる貢献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8名のトップクリエイターが選考にあたり、本年度の受賞作品として『RPGタイム！～ライトの伝説～』

（株式会社デスクワークス）を選出した。なお、本作品の制作者は、2007年の日本ゲーム大賞アマチュア部門で大賞を受賞。過去のアマチュア大賞受賞者が年間作品部門において、再び受賞するのは、日本ゲーム大賞史上初となる。

「年間作品部門」発表授賞式

経済産業大臣賞、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。今年は、4年ぶりに幕張メッセ内のメインステージにて、受賞関係者、TGSビジネス来場者、一般招待客が観覧のもと、発表授賞式を執り行いました。

日時：9月21日（木）16：00～17：30

会場：TGS2023メインステージ
（イベントホール）

司会：伊集院 光（タレント）

前田 美咲（フリーアナウンサー）



優秀賞

「モンスターハンターライズ：サンブレイク」



優秀賞

「ゼノブレイド3」



優秀賞

「地球防衛軍6」



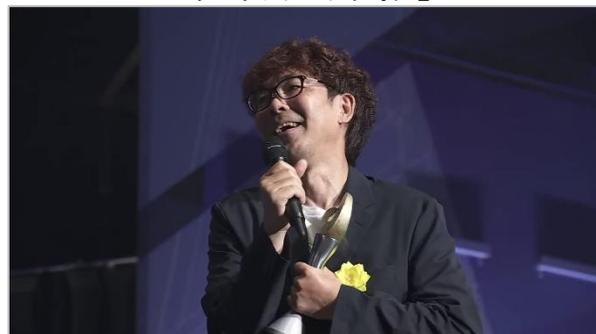
優秀賞

「スプラトゥーン3」※ビデオレター

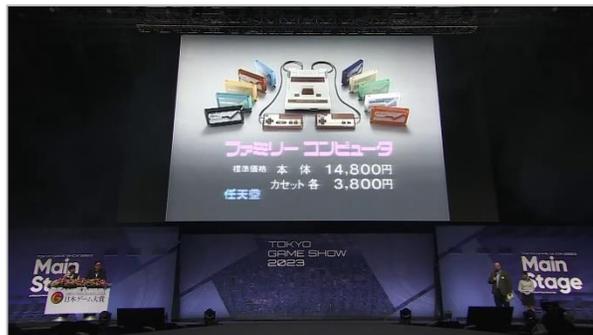


優秀賞

「ソニックフロンティア」



経済産業大臣賞
「ファミリーコンピュータ」



ベストセールス賞
「ポケットモンスター スカーレット・バイオレット」



優秀賞
「ゴッド・オブ・ウォー ラグナロク」



優秀賞
「ポケットモンスター スカーレット・バイオレット」



優秀賞
「クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン」



優秀賞
「ホグワーツ・レガシー」



優秀賞
「パラノマサイト FILE23 本所七不思議」



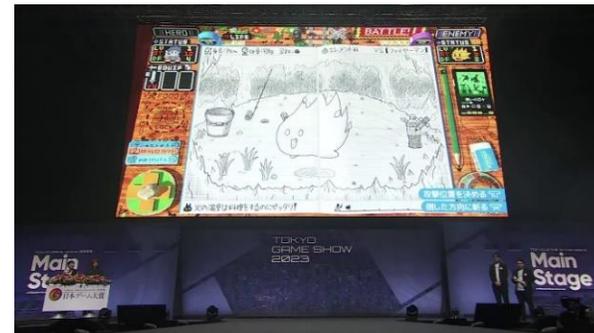
優秀賞
「バイオハザード RE:4」



ゲームデザイナーズ大賞は
審査員長の桜井政博氏より発表・表彰



ゲームデザイナーズ大賞
「RPGタイム!～ライトの伝説～」



優秀賞11作品の中から「モンスターハンターライズ：サンブレイク」を大賞として発表。



一般プレゼンターから大賞トロフィー授与



「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2023年9月21日～23日までの3日間、WEBによる一般投票を実施。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11作品を選出しました。

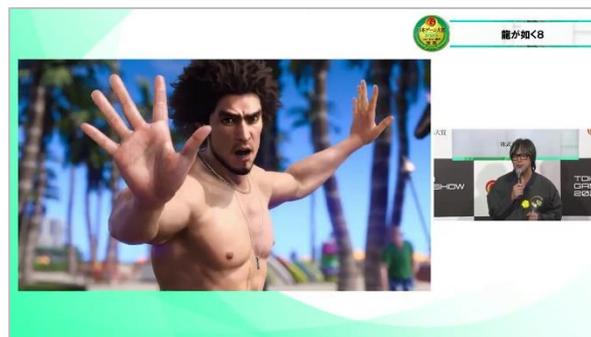
| 受賞作品 | 社名 | プラットフォーム |
|-----------------------------|-----------------|--|
| イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード | 株式会社レベルファイブ | Nintendo Switch/PS5/PS4/iOS/Android |
| ゼンレスゾーンゼロ | HoYoverse | PC/iOS/Android |
| ソニックスーパースタース | 株式会社セガ | PS5/PS4/Nintendo Switch/Xbox Series X S/ Xbox One/Steam/Epic Games Store |
| ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅 | 株式会社スクウェア・エニックス | Nintendo Switch |
| ドラゴンズドグマ 2 | 株式会社カプコン | PS5/Xbox Series X S/Steam |
| FINAL FANTASY VII REBIRTH | 株式会社スクウェア・エニックス | PS5 |
| Fate/Samurai Remnant | 株式会社コーエーテクモゲームス | Nintendo Switch/PS5/PS4/Steam |
| ペルソナ3 リロード | 株式会社アトラス | Xbox Game Pass/Xbox Series X S/Xbox One/Windows/PS5/PS4/Steam |
| ペルソナ5 タクティカ | 株式会社アトラス | Xbox Game Pass/Xbox Series X S/Xbox One/Windows/PS5/PS4/Nintendo Switch/Steam |
| メタファー：リファンタジオ | 株式会社アトラス | Xbox Series X S/Windows/PS5/PS4/Steam |
| 龍が如く 8 | 株式会社セガ | PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Windows/Steam |

「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。受賞作品の紹介映像とともに、受賞クリエイターより各作品を紹介してもらいました。またプレゼンターを務めた業界誌編集長には、ユーザーを代表して、受賞者に開発秘話や今後の展開などについて、質問していただき、作品の魅力を視聴者へお伝えしました。

日時：9月24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）
プレゼンター：林 克彦氏（ファミ通）西岡 美道氏（電撃）
岡田和久氏（4Gamer）
講評：浜村 弘一（日本ゲーム大賞選考委員）

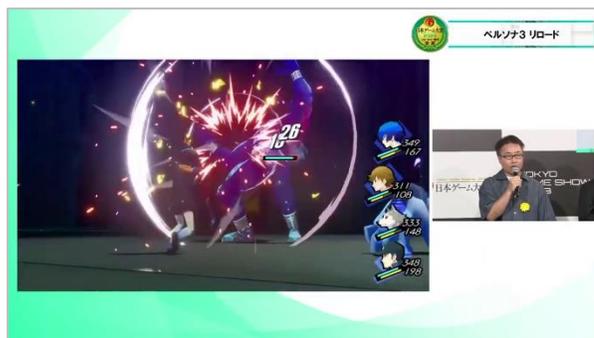
「龍が如く8」



「イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード」



「ペルソナ3 リロード」



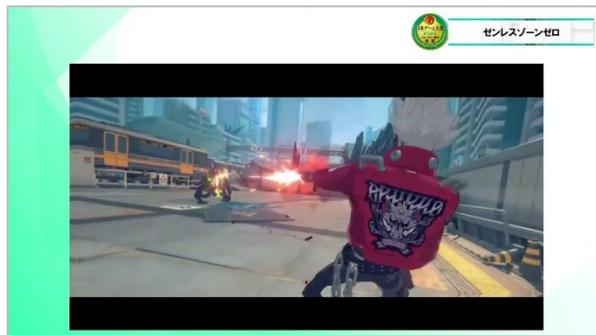
「ソニックスーパーstars」



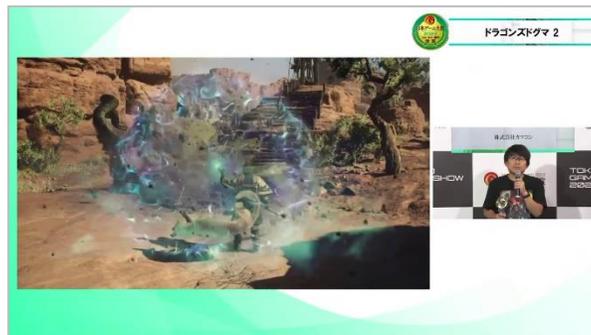
「メタファー：リファンタジオ」



「ゼンレスゾーンゼロ」



「Fate/Samurai Remnant」



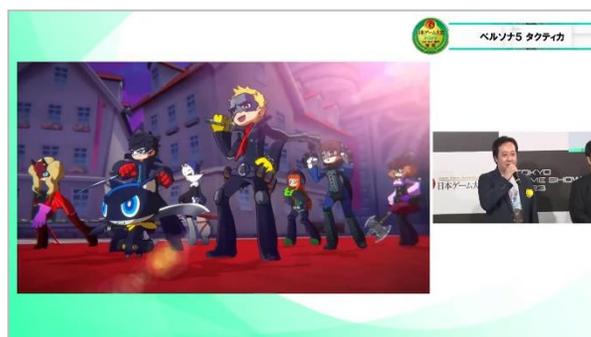
「ドラゴンズドグマ 2」



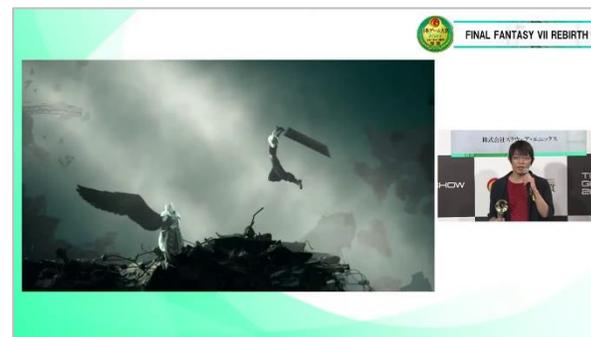
「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」



「ペルソナ5 タクティカ」



「FINAL FANTASY VII REBIRTH」



「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日から5月31日までを応募を受け付けました。今年「こだわり」をテーマに作品を募集し、441作品が応募。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、発表しました。

| 受賞名 | タイトル | プラットフォーム | 学校名 | 受賞者名 |
|-----|--------------|----------|---------------|-------------|
| 大賞 | 新年3秒前 | PC | 日本工学院専門学校 | we have 遊び心 |
| 優秀賞 | キリカエリア | PC | 日本工学院専門学校 | あにまるなんばーず |
| | 光郷ノ灯神 | PC | HAL大阪 | 12FPS |
| | 新年3秒前 | PC | 日本工学院専門学校 | we have 遊び心 |
| | スクルーダイブ | PC | HAL大阪 | ぼけつとぱれつと |
| | PanicQ | PC | HAL大阪 | PicaSoft |
| 佳作 | ガバリー旅行記 | PC | 日本工学院専門学校 | 3CLUB |
| | ComicaRhythm | PC | HAL名古屋 | 単勝1.9倍 |
| | 花連火 | PC | HAL名古屋 | 頓珍漢☆頓珍漢☆公民館 |
| | ハネルバブル | PC | 日本工学院専門学校 | 全自動シャボン玉割り機 |
| | レッツパーリィ | PC | ECCコンピュータ専門学校 | パーリィナイツ |

「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、審査員より制作者へ
選考理由をお伝えしました。

日時：9月23日（土）10：00～12：00

会場：TGS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）

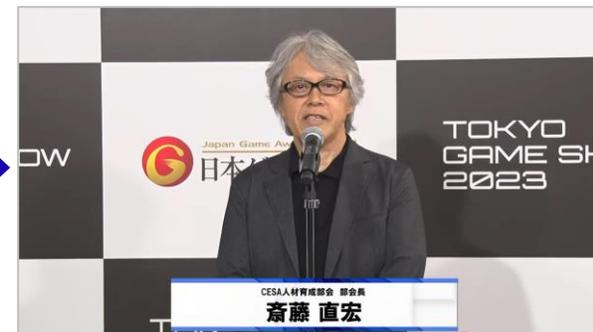
＜主催者代表挨拶＞

齋藤 直宏（CESA人材育成部会 部会長）

オープニング



主催者代表 挨拶



ファイナリスト 制作チーム紹介



ファイナリスト 作品紹介



ファイナリスト 選考理由紹介



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



「U-18部門」決勝大会進出・受賞作品

「U18部門」は2月1日より3月31日までを応募を受け付けました。

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、発表しました。

| 受賞 | 作品名 | 制作チーム名 | 制作者名 | 学校 | 学年 |
|----|--------------|--------|-------------------|---------------------------------------|----------------|
| 金 | Music Runner | | 山川 健助 | 新潟県立新潟商業高等学校 | 2年 |
| 銀 | REWIND | | 中田 悠介 | 東京都立小松川高等学校 | 3年 |
| 銅 | ライフゲームワンダラ | | 藤田 亜門 | 横浜市立戸塚高等学校 | 3年 |
| | maglit | | 山田 枇菜太 | 世田谷学園高等学校 | 3年 |
| | CREATABLE | | 山本 煌 | 京都産業大学附属高等学校 | 2年 |
| | Race Gunner | YYR | 藤田 亜門/下平 陽士/矢木 彰人 | 横浜市立戸塚高等学校 東京都立狛江高等学校 世田谷学園高等学校 | 3年 2年 1年 |

「U-18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ました。

日時：9月24日（日）10：00～12：00

会場：TGS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



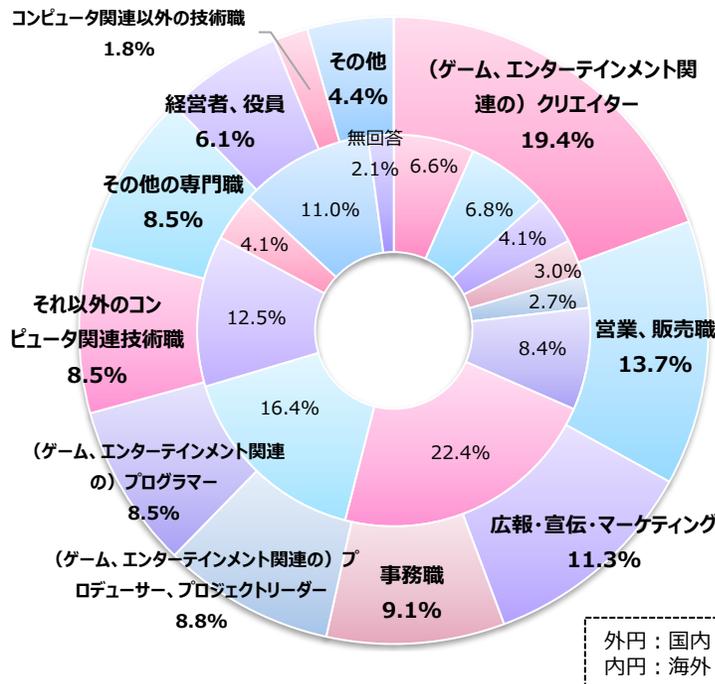
アンケート結果

来場者アンケート 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 ①

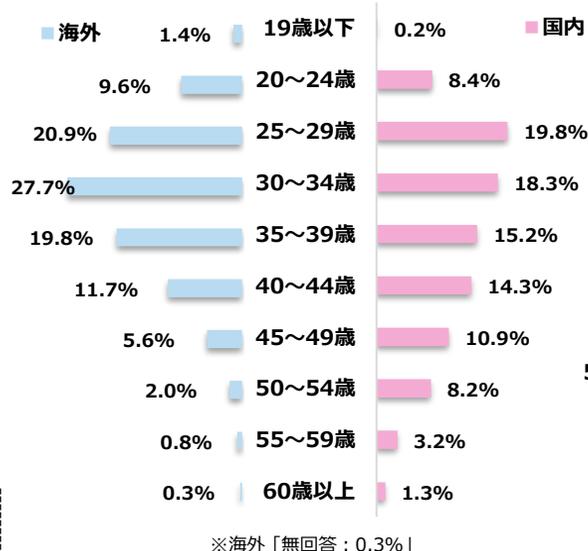
【調査方法】 東京ゲームショー2023のビジネスデイ登録者に調査協力依頼メールを配信。
日経BPコンサルティングのWEB調査システム「クロスサーベイ」で回答を受け付けた。
【調査期間】 国内・海外：2023年10月12日～29日 【有効回答数】 国内:2,637人 海外:717人 ※海外はビジネスデイ一般公開日をまとめて集計
【調査実施】 日経BPコンサルティング

<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

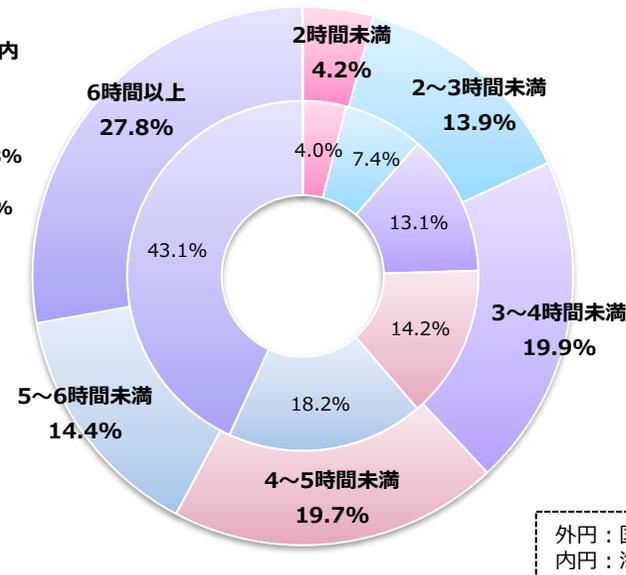
職種



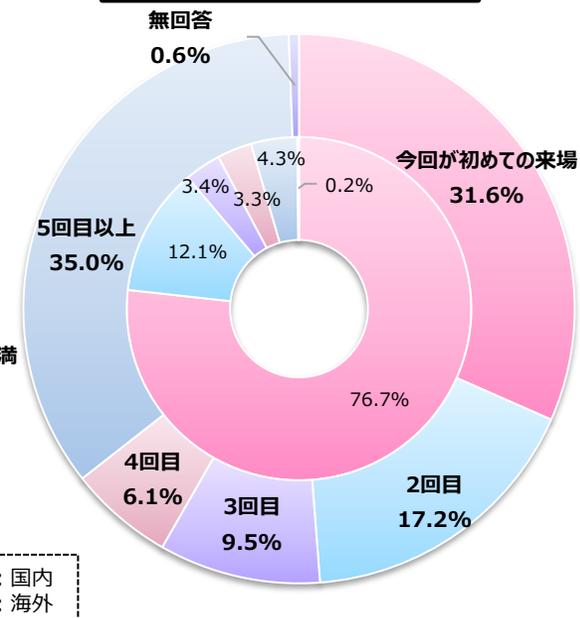
年齢



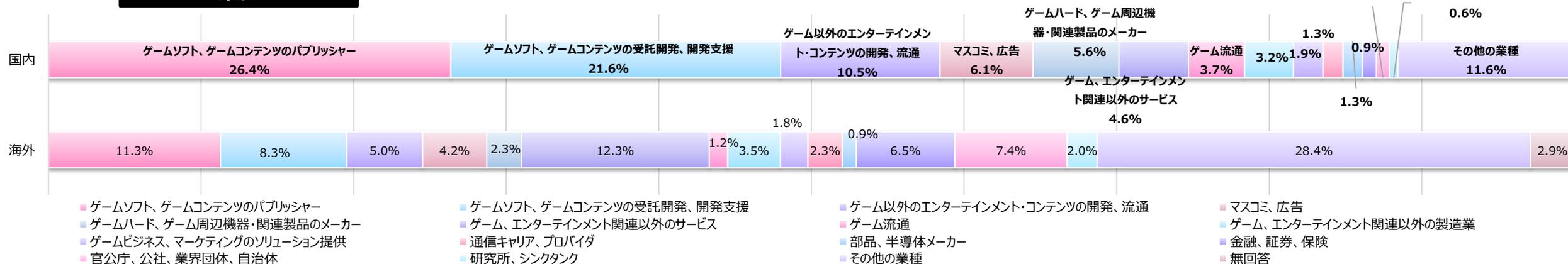
リアル会場滞在時間



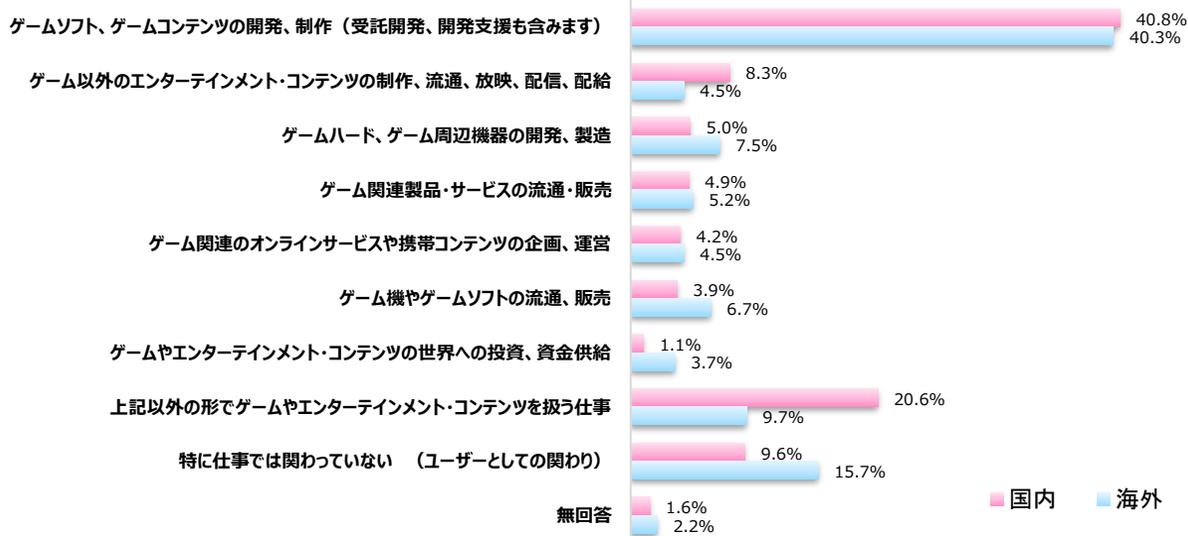
来場回数



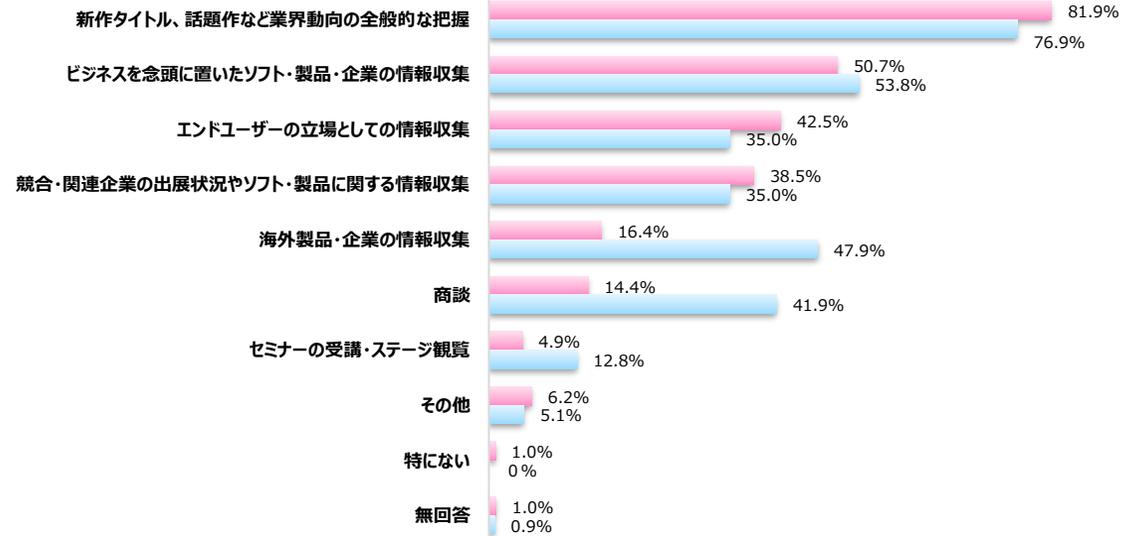
業種



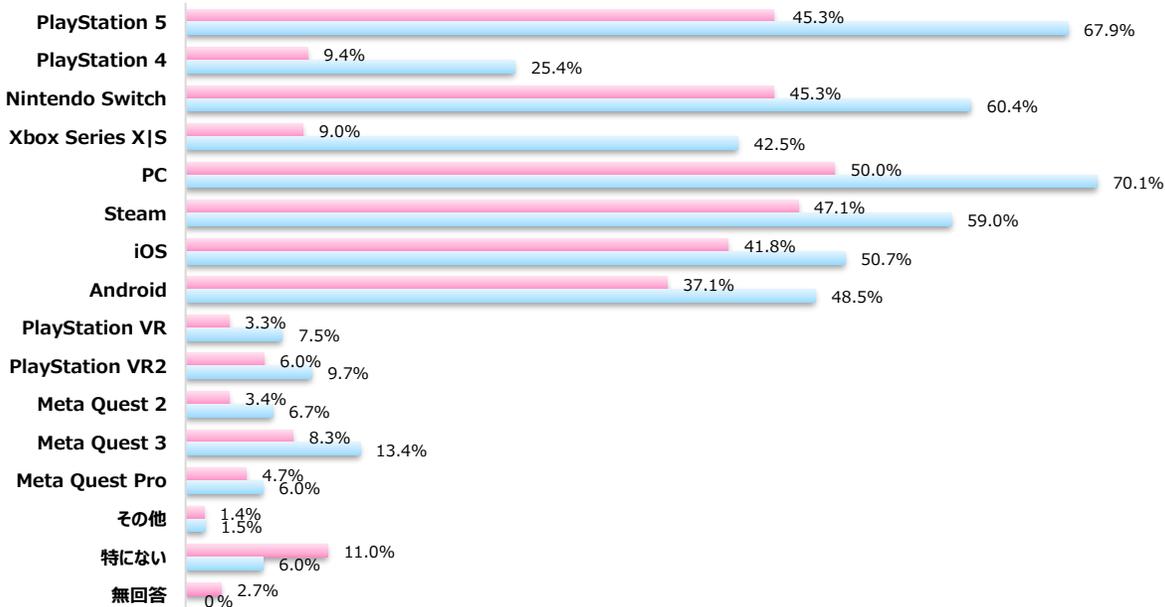
ゲーム/エンターテインメントコンテンツとの関わり



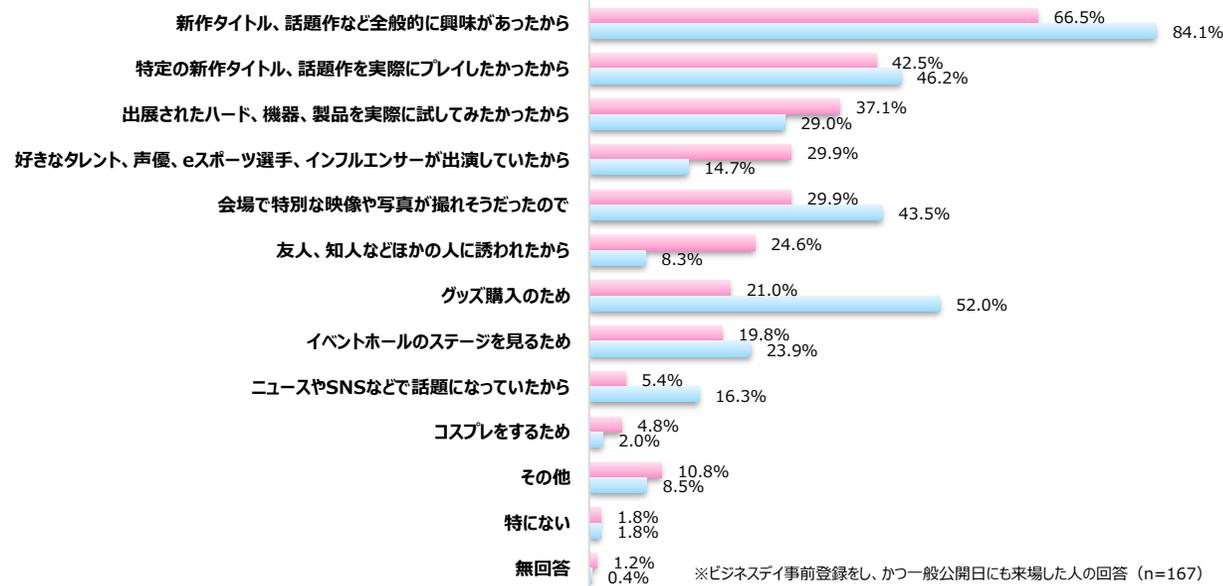
TGS2023への参加目的 (ビジネスデイ)



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

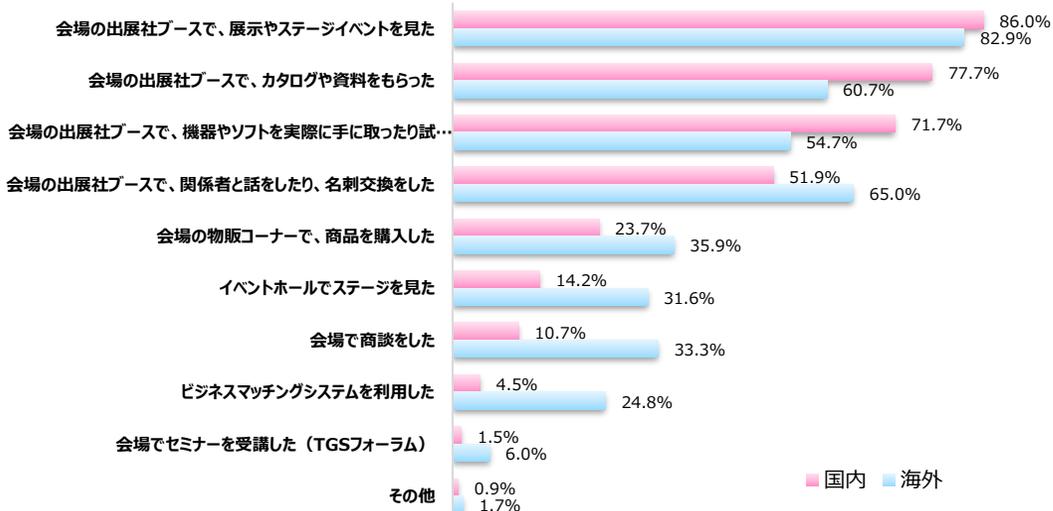


TGS2023への参加目的 (一般公開日)

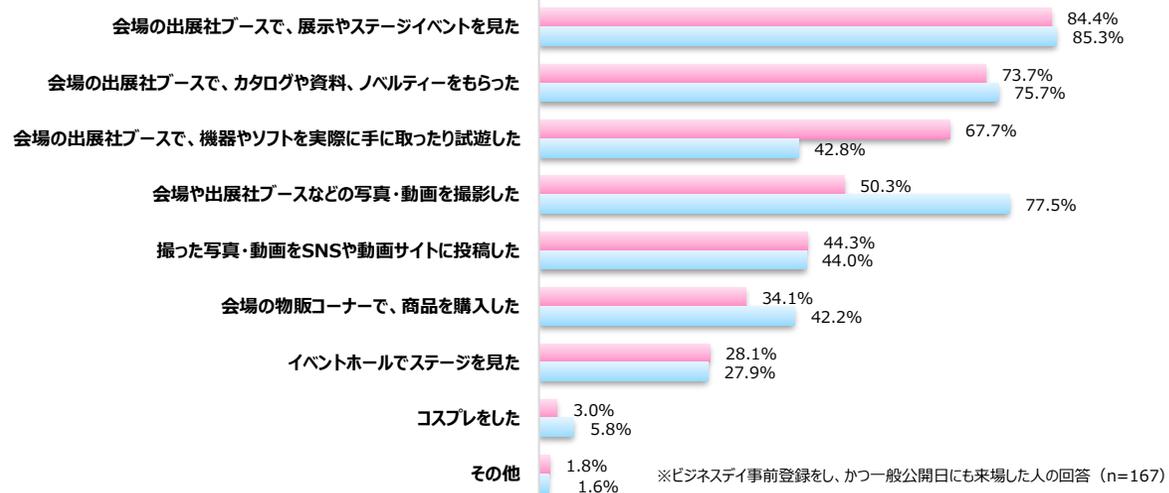


※ビジネスデイ事前登録をし、かつ一般公開日にも来場した人の回答 (n=167)

TGS2023会場で取った行動 (ビジネスデイ)



TGS2023会場で取った行動 (一般公開日)

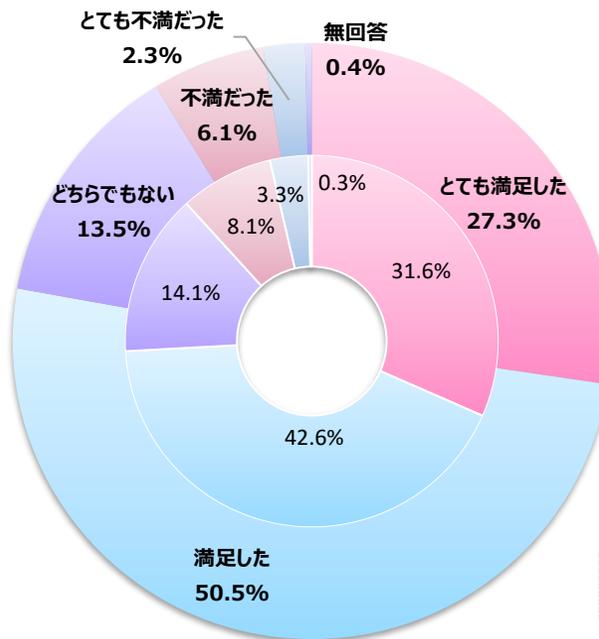


ビジネスデイ海外来場者 地域/国別内訳

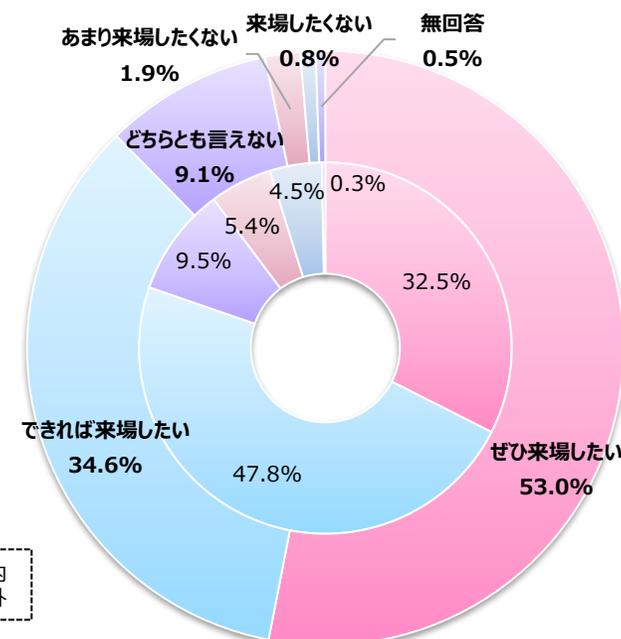
| 地域 | 国・地域別割合 (%) | 地域 | 国・地域別割合 (%) | 地域 | 国・地域別割合 (%) |
|----------|-------------|--------------|--------------|-------|--------------------|
| アジア | 中国 27.5% | 欧州 | スペイン 0.5% | オセアニア | オーストラリア 0.8% |
| | 韓国 20.5% | | イタリア 0.3% | | ニュージーランド 0.3% |
| | 台湾 13.6% | | オーストリア 0.1% | | マーシャル諸島 0.1% |
| | シンガポール 5.1% | | アイスランド 0.2% | | アラブ首長国連邦 0.5% |
| | 香港 3.8% | | スイス 0.2% | | サウジアラビア 0.2% |
| | タイ 1.9% | | キプロス 0.2% | | イスラエル 0.1% |
| | マレーシア 1.3% | | エストニア 0.1% | | クエート 0.1% |
| | フィリピン 0.6% | | デンマーク 0.1% | | イラン 0.03% |
| | インドネシア 0.6% | | ハンガリー 0.1% | | ブラジル 0.3% |
| | ベトナム 0.4% | | アイルランド 0.1% | | メキシコ 0.3% |
| | インド 0.2% | | ラトビア 0.1% | | アルゼンチン 0.1% |
| | パキスタン 0.03% | | ノルウェー 0.1% | | アンティグア・バーブーダ 0.03% |
| | モンゴル 0.03% | | リトアニア 0.1% | | ヴァージン諸島 0.03% |
| | 北米 | | 米国 10.6% | | アルメニア 0.03% |
| カナダ 1.2% | | カザフスタン 0.03% | コロンビア 0.03% | | |
| 欧州 | 英国 2.1% | ギリシャ 0.03% | チリ 0.03% | | |
| | フランス 1.3% | セルビア 0.03% | コンゴ共和国 0.1% | | |
| | スウェーデン 1.2% | チェコ 0.03% | アルジェリア 0.03% | | |
| | ドイツ 0.8% | トルコ 0.03% | アルバ 0.03% | | |
| | ポーランド 0.8% | フィンランド 0.03% | ガンビア 0.03% | | |
| | オランダ 0.5% | ロシア 0.03% | ジンバブエ 0.03% | | |

*ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者2,925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

満足度



次回TGSへの来場意向

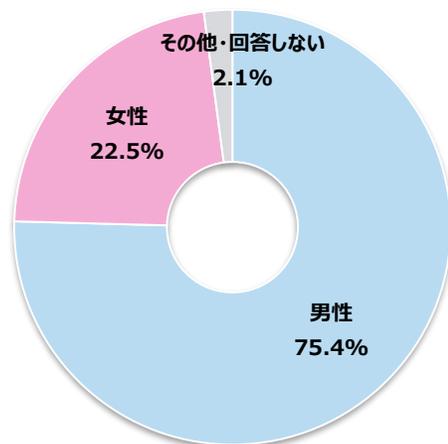


来場者アンケート 国内一般来場者 ①

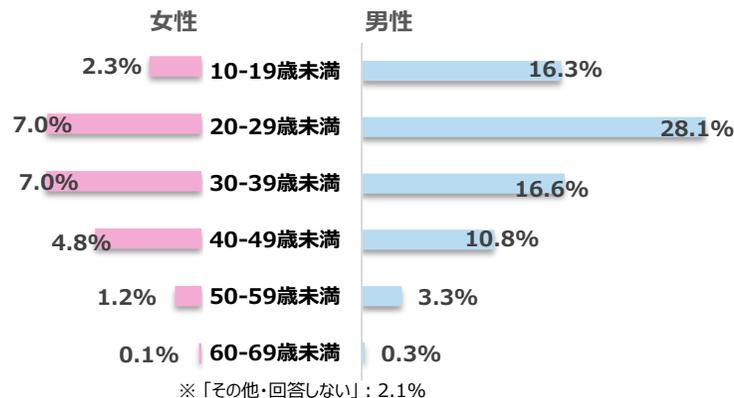
【調査方法】 WEB アンケート（定量調査）※ TGS 公式サイト/SNS、オフィシャルマップでの告知を見たユーザーがアンケートページにアクセスして回答
 【調査期間】 2023年 9月21日～ 10月1日
 【有効回答数】 2,684人 ※ゲーム関係者除く
 【調査実施主体】 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

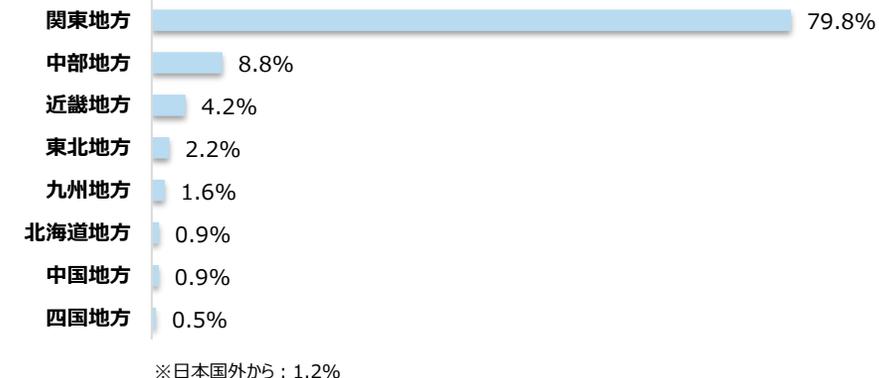
性別



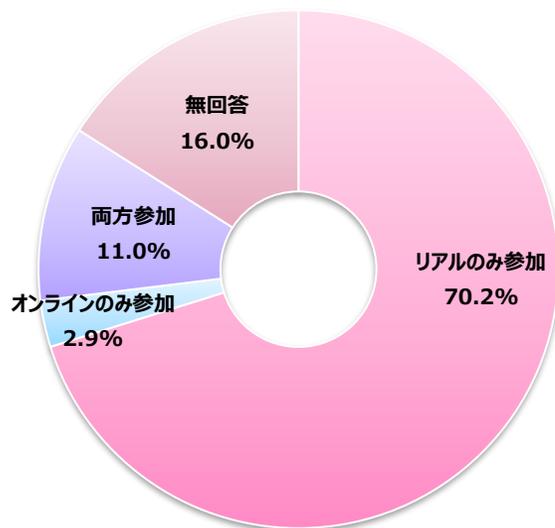
年齢



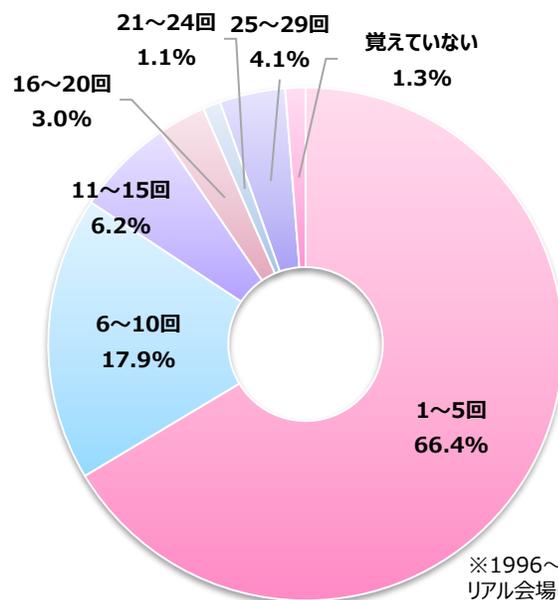
居住地



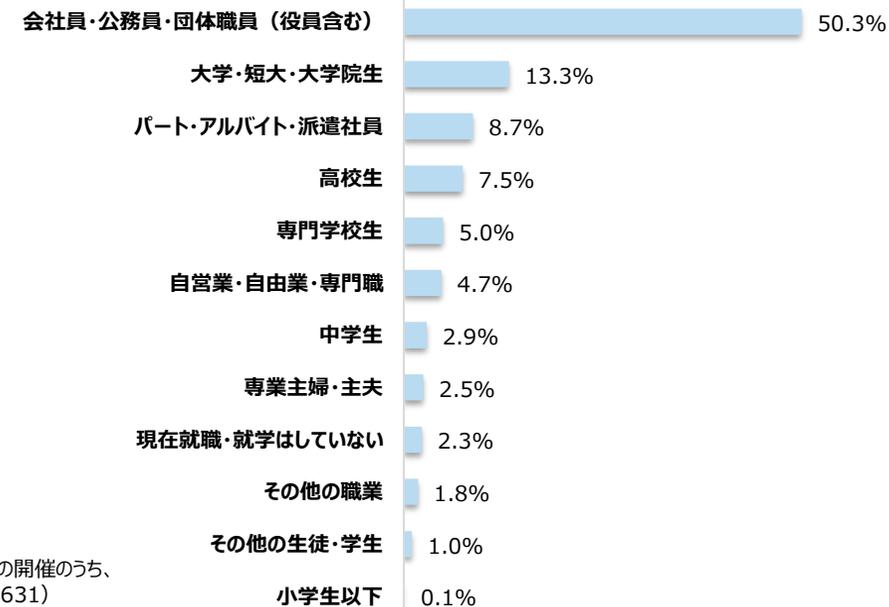
TGS2023参加方法



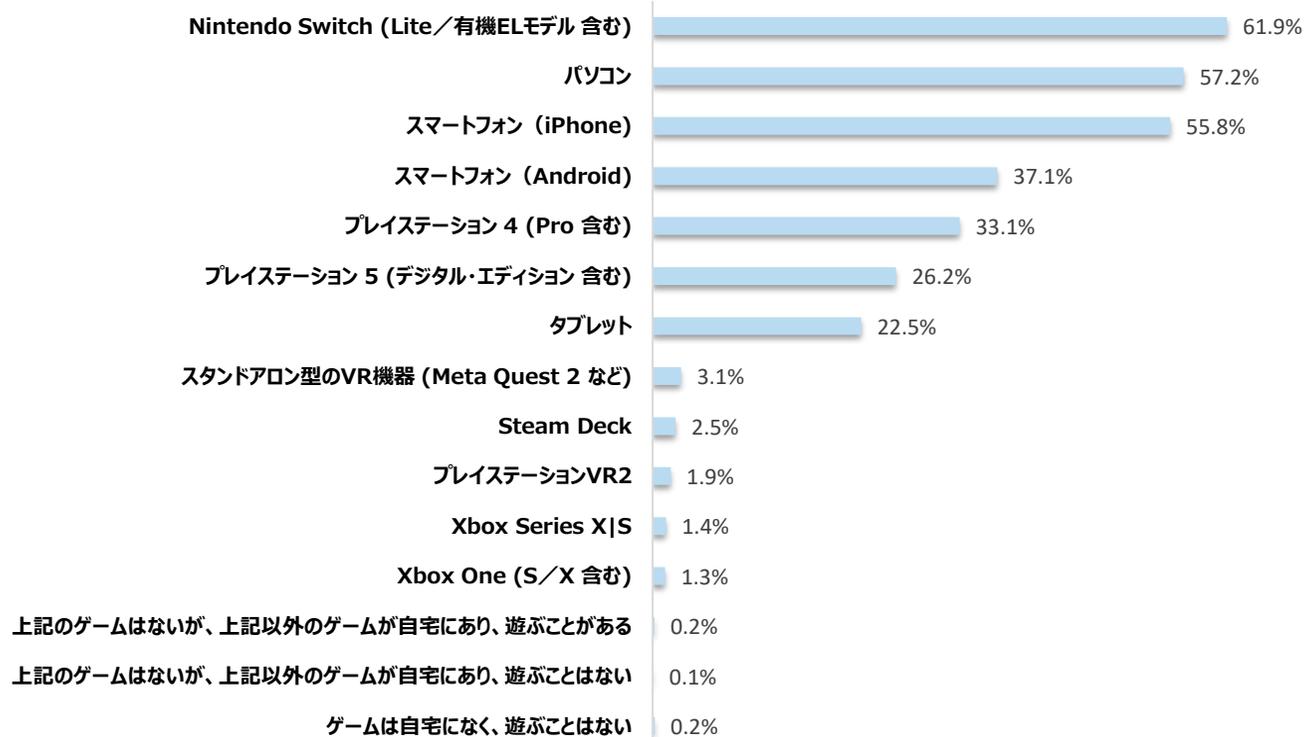
過去来場回数



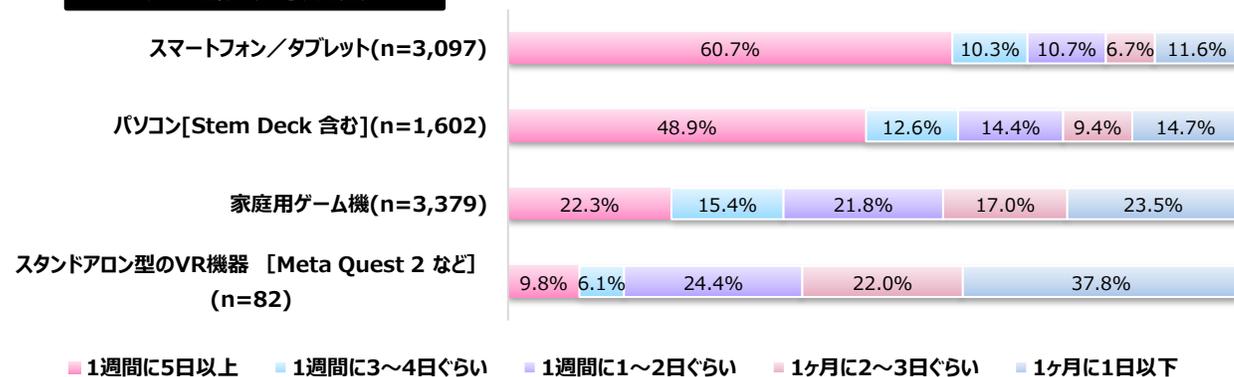
職業



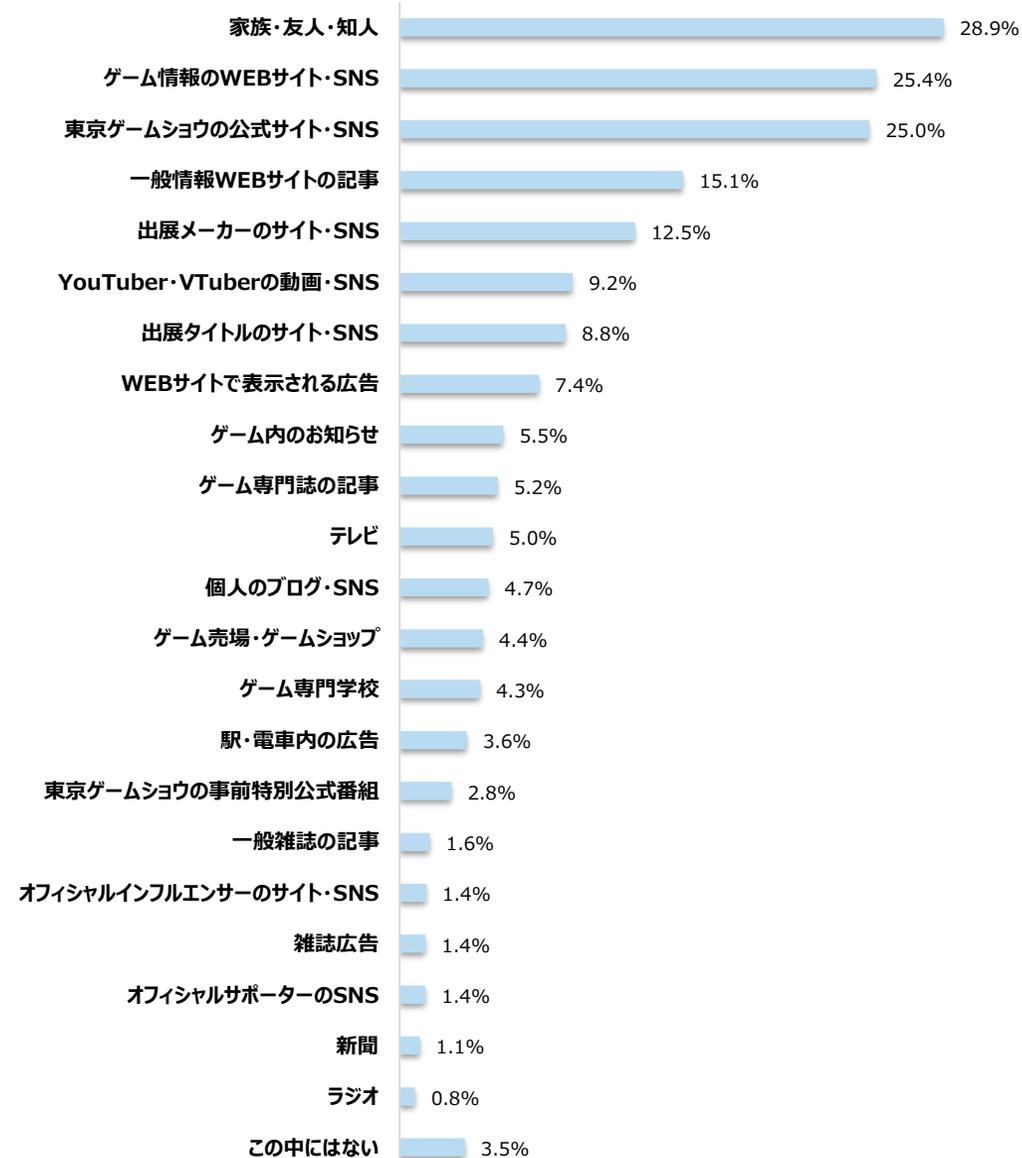
自宅にあり、ゲームで遊ぶことがあるデバイス



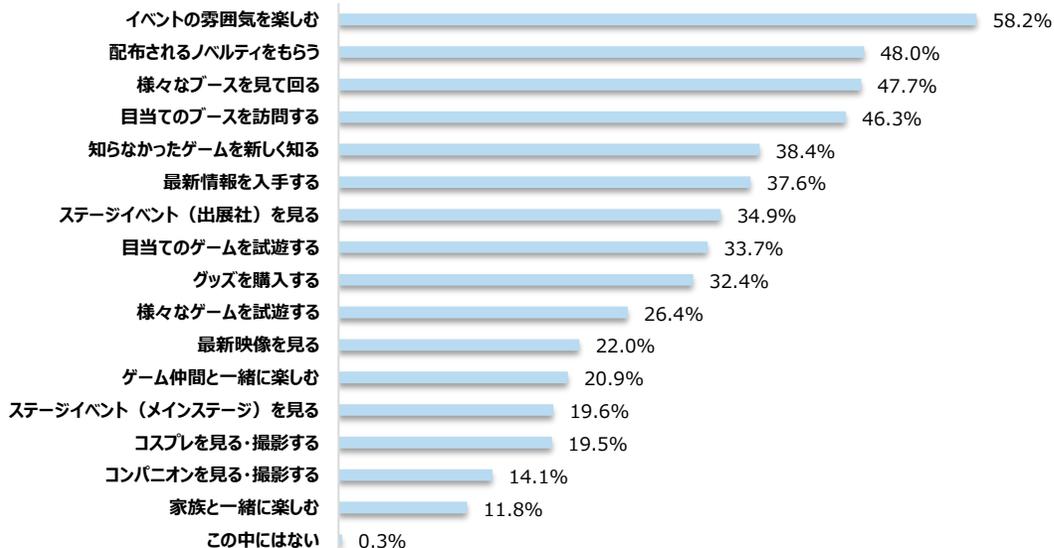
ゲームプレイ頻度



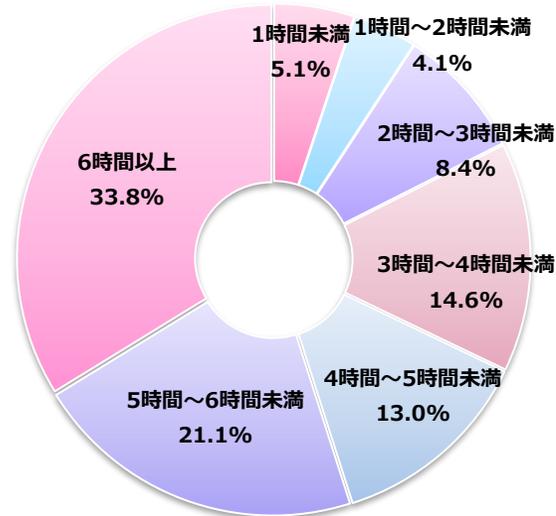
TGS2023の情報接触経路



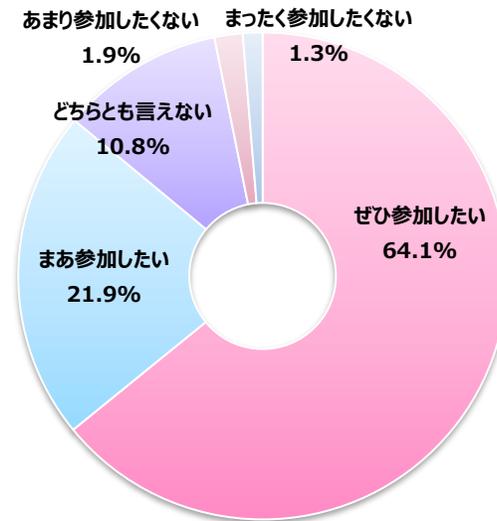
リアル会場への参加目的 (n=2,177)



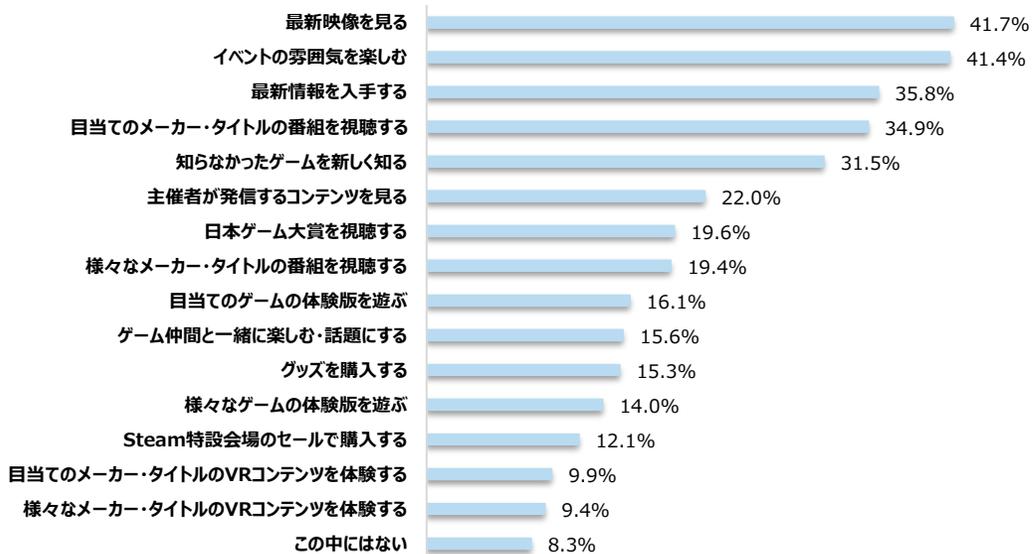
リアル会場滞在時間 (n=2,177)



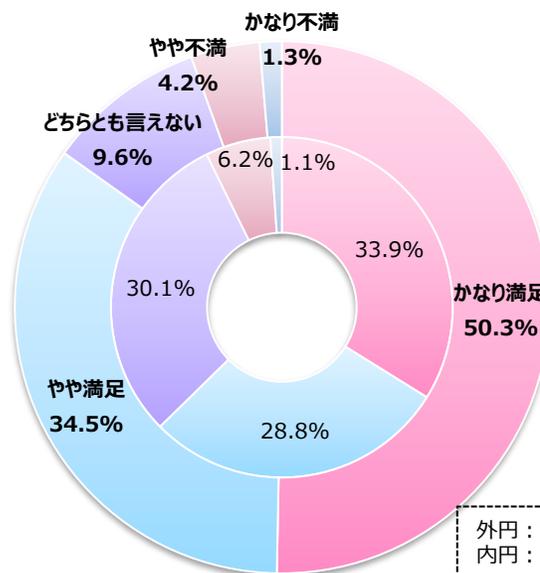
次回TGSの参加意向 (リアル会場)



オンライン会場への参加目的 (n=372)

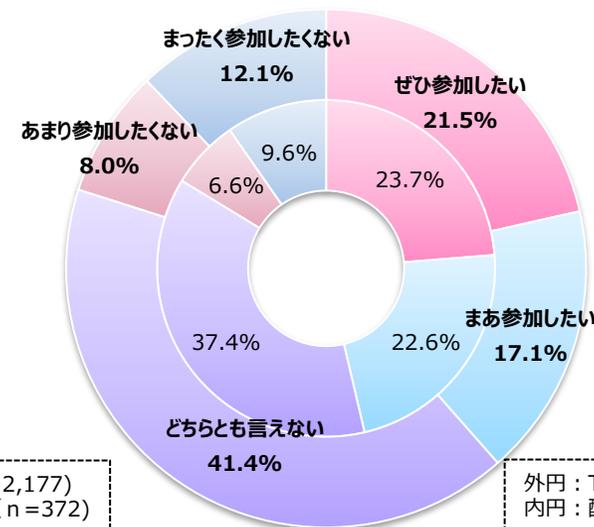


満足度



外円：リアル会場 (n=2,177)
内円：オンライン会場 (n=372)

次回TGSの参加意向 (オンライン会場)

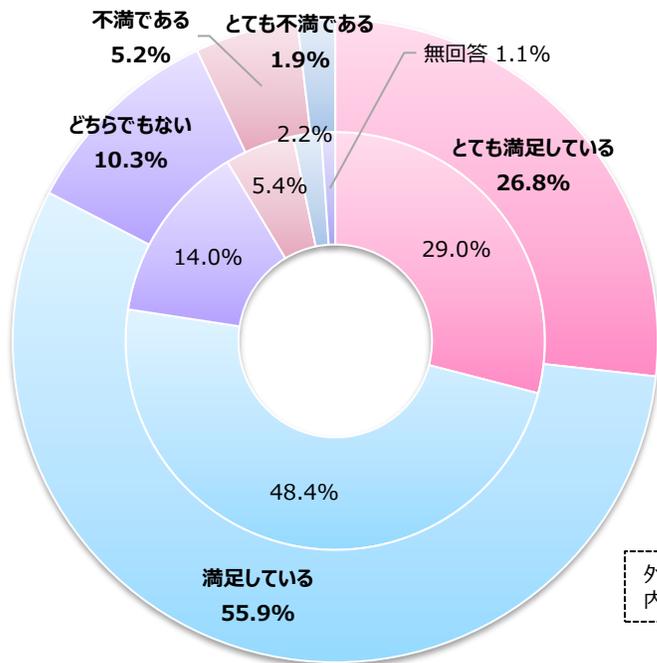


外円：TGSVR
内円：配信番組

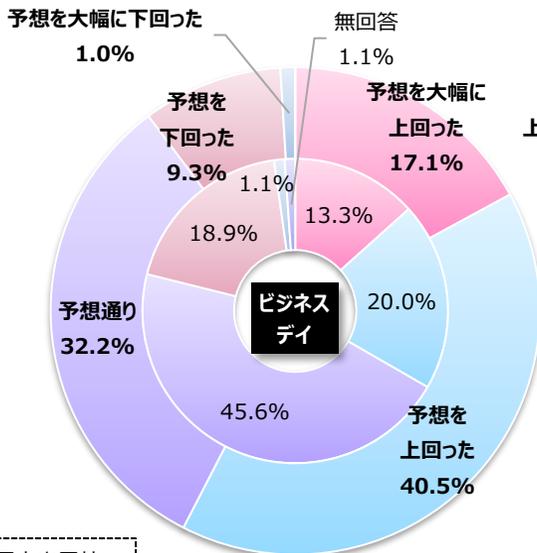
【調査方法】 TGS2023の出展社に対し、調査協力メールを配信。WEB調査システムで回答を受け付けた。
 【調査期間】 2023年10月12日～22日 【有効回答数】 国内 213人 海外 93人 【調査実施主体】 日経BPコンサルティング

＜構成比率：小数点以下第2位を四捨五入＞

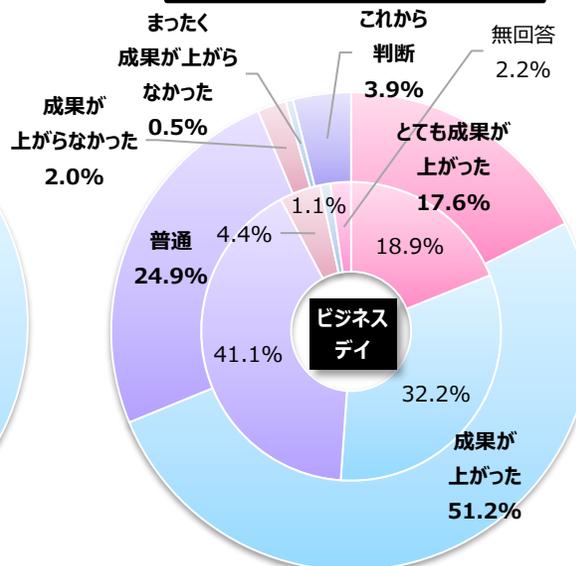
満足度



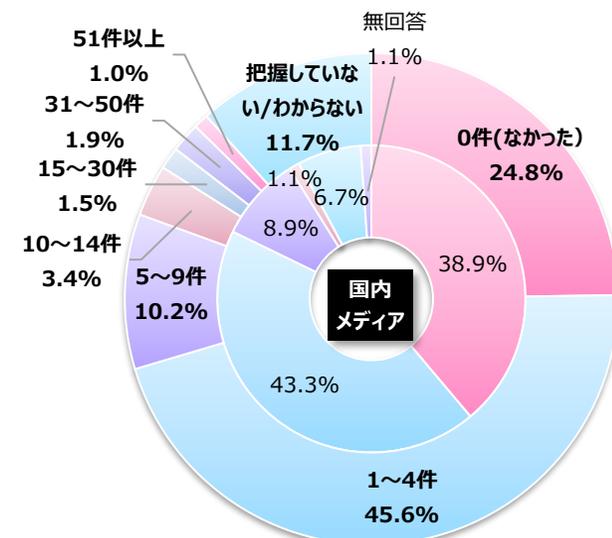
ブースへの来客数



出展成果



メディア取材件数



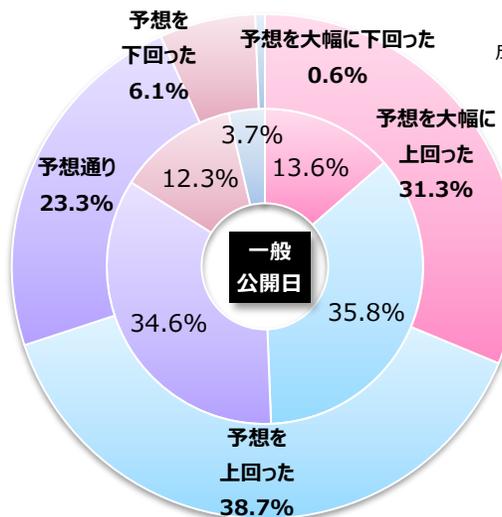
外円：国内出展社
内円：海外出展社

次回TGSの出展希望

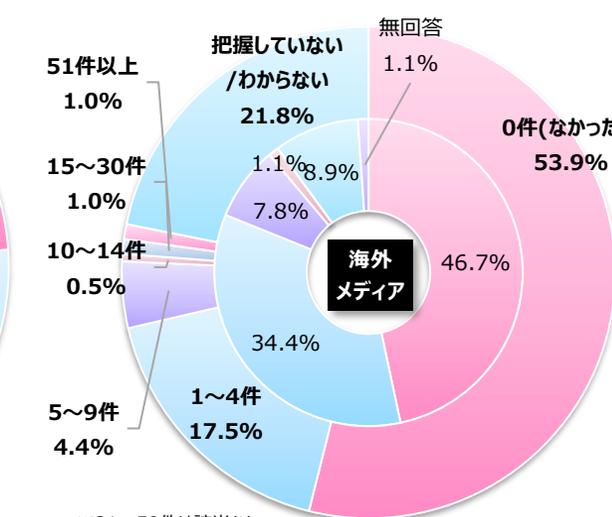
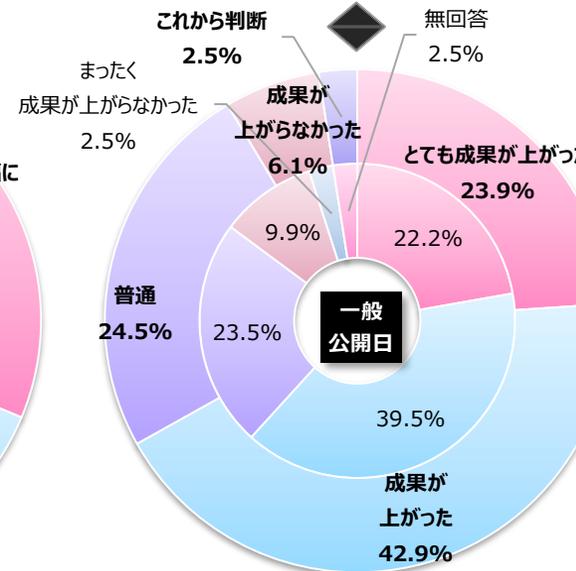
「リアル出展」と「オンライン」の組み合わせ
わせて出展したい



一般公開日



一般公開日



※31～50件は該当なし

TOKYO GAME SHOW 2023 Official Report

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 東京都新宿西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル 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

