

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・パブリシティー／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・パブリシティー … 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	
アーケシステムワークス	
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
Milestongames	韓国
Ndolphin 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	
ティツジ	
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	
ECCC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
Scarlet 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	韓国
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
Cherryuchi	
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	
イマクワイエイト	
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

This map covers Halls 1 through 8 and the outdoor food court. It features a grid system with letters S, C, N and numbers 1-8. Exhibitors include Tawh Japan, Samsung SSD, KOREA PAVILION, カブコン, コーネリア ゲームズ, 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, TATSUN, 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, ハピネット, and レムファイブ. A central stage area is labeled 'Main Stage' and 'インバナーホール'.

This section shows the International Conference Hall (国際会議場) on the 2F and 3F levels, and the TGS Forum (TGS フォーラム). It includes a detailed seating chart for the 301 and 302 rooms. The 2F area is labeled 'ビジネスミーティングエリア' and '国際会議場'. The 3F area is labeled 'TGS フォーラム'.

This section details the Business Meeting Area (ビジネスミーティングエリア) and Business Lounge (ビジネスラウンジ). It includes a legend for various services: 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, 情報サービスセンター, エレベーター, and バリアフリートイレ. It also lists various business meeting and lounge options.

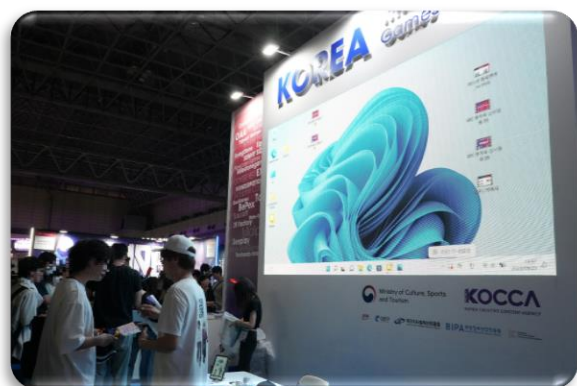
This section covers Halls 1-11 and various exhibition areas. It includes a legend for different types of exhibitors: 一般展示, スマートフォンコーナー, ゲームハードウェアコーナー, ゲームソフトウェアコーナー, ゲームアクセサリーコーナー, ゲームセンター, ゲームミュージックコーナー, ビジネスミーティングエリア, and フォーラム/イベントスペース. It also lists various exhibition areas like 'ゲームミュージックコーナー' and 'ゲームアクセサリーコーナー'.

9-11Hall 会場 MAP 北屋外フードコート

This map covers Halls 9, 10, and 11, along with the outdoor food court. It features a grid system with letters S, C, N and numbers 9-11. Exhibitors include various game publishers and developers. A central stage area is labeled 'Main Stage' and 'インバナーホール'.

This section details the Business Meeting Area (ビジネスミーティングエリア) and Business Lounge (ビジネスラウンジ). It includes a legend for various services: 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, 情報サービスセンター, エレベーター, and バリアフリートイレ. It also lists various business meeting and lounge options.

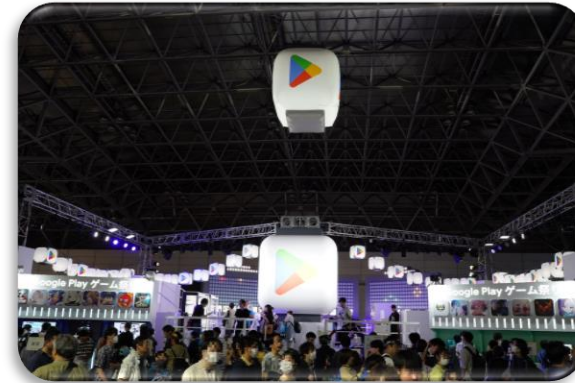
一般展示



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



ファミリーゲームパーク

中学生以下と同伴保護者が入場できるエリアとして、無料の体験コーナーを設置。ゲームを通じ「学ぶ」と「遊ぶ」をテーマにさまざまな可能性を広げる体験と、年齢に合わせて安心して楽しめるゲームソフトや、ゲーム関連製品を紹介。キッズステージでは出展各社による催しを開催し、多くの観覧者で賑わいました。

学ぶゾーン

サウンド体験 (30分)	キャラクター デザイン体験 (30分)	プログラミング体験 (60~70分)
9/23(土) 10:30~12:30まで 全3回	9/23(土) 10:15~16:45まで 全13回	micro:bit × Scratch でキャッチゲームを つくろう(70分)
9/24(日) 13:45~16:30まで 全4回	9/24(日) 10:15~16:45まで 全13回	9/23(土) 11:00~ 9/24(日) 11:00~ 13:00~
アフレコ&モーション キャプチャー体験 (40分)		コントローラーを つくろう(60分)
9/23(土) 13:00~16:40まで 全4回		9/23(土) 13:00~ 15:00~
9/24(日) 10:30~13:10まで 全3回		9/24(日) 15:00~



アフレコ&モーションキャプチャー体験



プログラミング体験

遊ぶゾーン

遊ぶゾーン
ゲーム体験エリア

最新ゲームが遊べちゃう!

遊べるゲームタイトル・サービス



ゲーム試遊体験

CESA 年齢別レーティング制度のお話

おとうさん おかあさんへ

ゲームが好きみなさんへ

CERO 年齢別レーティング制度

年齢別レーティング制度
情報パネル

年齢別レーティング制度
情報パネル

参加者には、ゲームができるまでに
係る職種をまとめた
「ゲームをつくるお仕事BOOK」を
配布。

TOKYO GAME SHOW 2023 ファミリーゲームパーク

ゲームができるまでの流れ

キッズステージ コロコロ

10:30 11:00 Nintendo Switch®「あふろくまの冒険」の体験イベント

10:45 11:15 てれびゲームマガジン ゲーム実況ライブ in 東京ゲームショー

11:45 12:15 スーパーボンバーマン R2 パトールステージ

14:00 14:30 パウ・パトールとあそぼう!

16:30 17:00 きなびーがやってくる! 「デジボク地獄楽楽楽」 TGSおもしろ実きょうステージ!

17:30 18:00 てれびゲームマガジン ゲーム実況ライブ in 東京ゲームショー

18:45 19:15 最終王冠座 スペシャルステージ

19:30 20:00 サンキュー! レスキュー! 「シカクQ」
*Qキョク ライブステージ2023!

19:30 20:00 サンキュー! レスキュー! 「シカクQ」
*Qキョク 大発表 んでっけ!シカクQと撮影会!

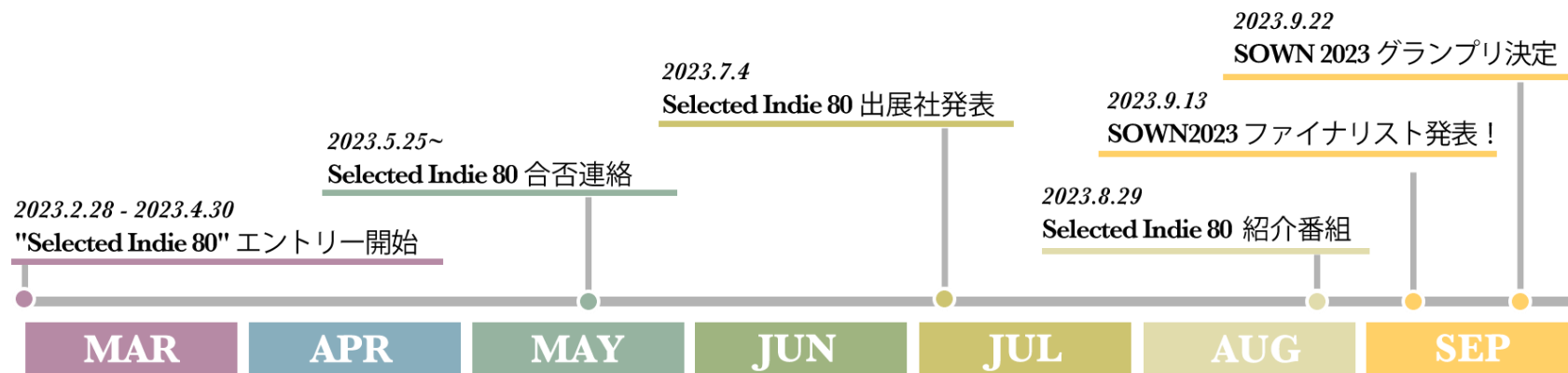
ファミリーゲームパーク キッズステージ



キッズステージ

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。

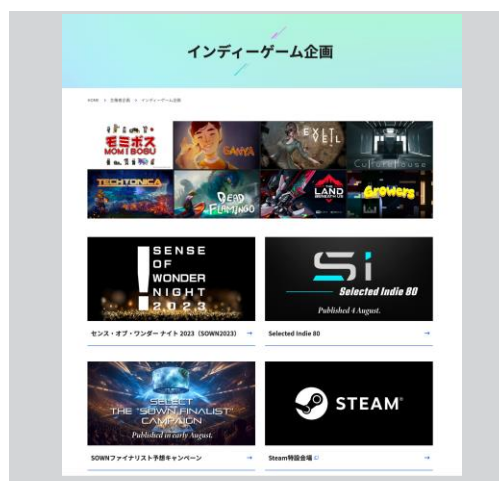


Selected Indie 80 の主な施策

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)



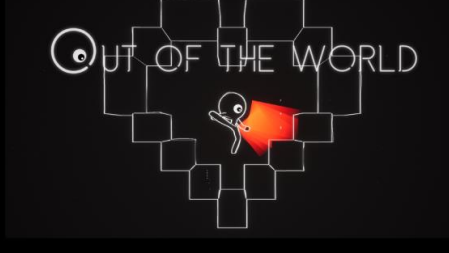
Best Arts Award




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。



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、会場で身につ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。



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。



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。



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。



国際ナショナルパーティー + インディーナイト

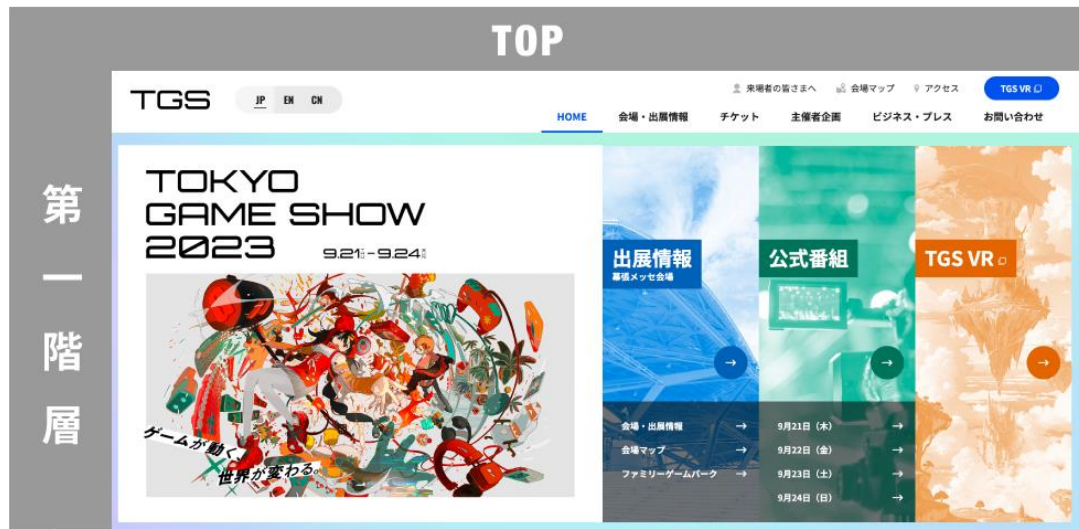
場所：9-11ホール2階エスプラナード

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。

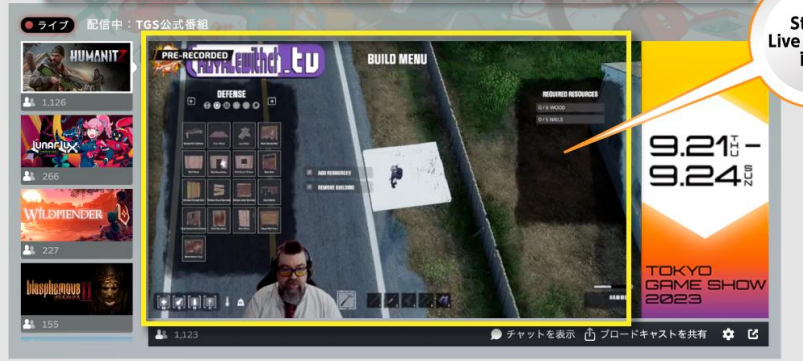


	TGS 2019	TGS 2022	TGS 2023
開催形式	リアル開催	ハイブリッド開催	ハイブリッド開催
ページビュー	4,388,463	7,896,732	5,253,801
多言語	4 言語 (日英簡繁)	3 言語 (日英簡)	3 言語 (日英簡)

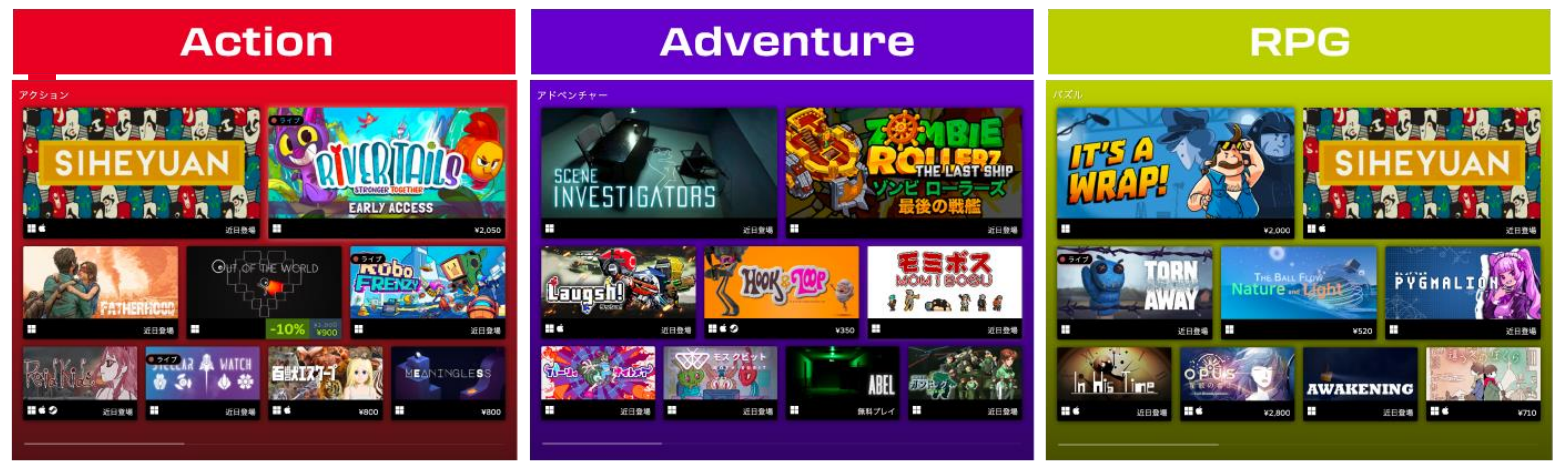
	会場・出展社情報	チケット	主催者企画	ビジネス・プレス	お問い合わせ
第一階層	<ul style="list-style-type: none"> 出展社紹介 アクセス フードコート ファミリーゲームパーク 来場時のお願いとご注意 コスプレをされる皆さまへ 	<ul style="list-style-type: none"> ビジネスデイチケット 一般公開日チケット インフルエンサー／クリエイター 	<ul style="list-style-type: none"> 基調講演 公式番組 日本ゲーム大賞 インディーゲーム企画 Steam 特設会場 イベントステージプログラム 公式グッズ 	<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

セガにゆー特番 #TGS2023

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



Amazing Season

【スノウブレイク：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』“Ebisu no Yoru”生放送

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

505GAMES

TGS2023 公式配信

LIVE STREAM
9月21日(木) 19:00~19:50

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

メディアパートナー

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

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%



- 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ティブや、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。

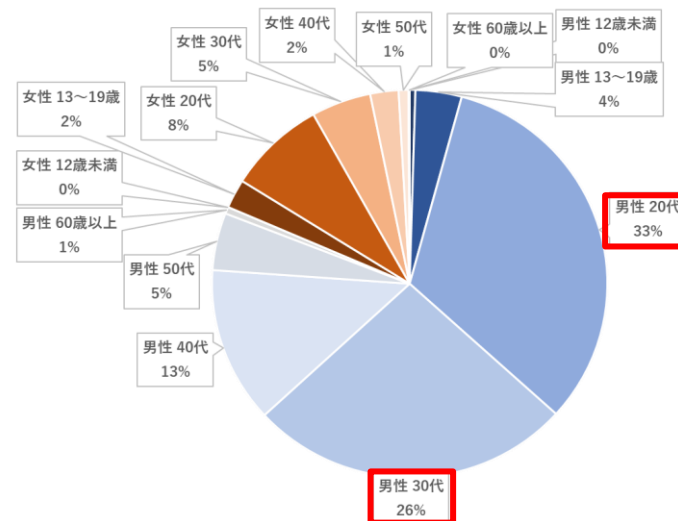
— 全体来場者属性 —

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

ビジネスデイパス

- ・ 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、英国バージン諸島、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

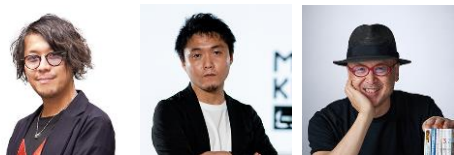
【モデレーター】

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

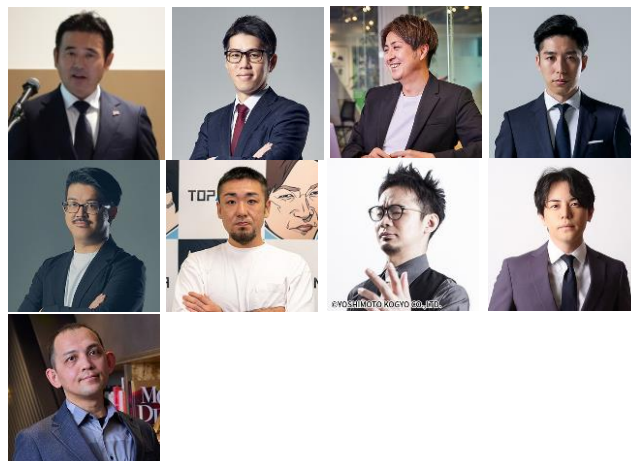
【モデレーター】

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,
ビジネス開発部門マネージャー

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 周史 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



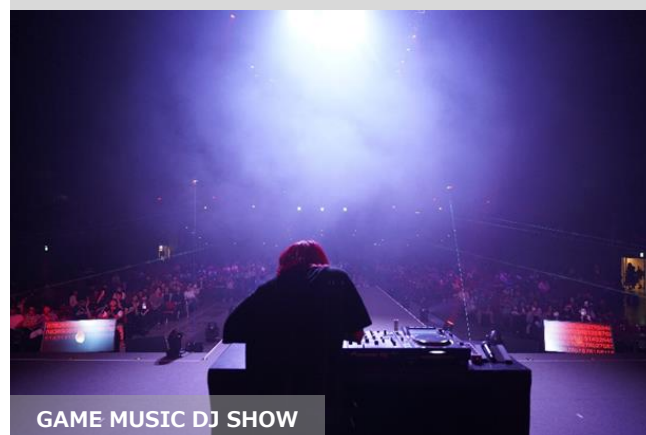
メインステージ

4年ぶりの幕張メッセ全館を利用したフル開催となった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

ステージの様式



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 / 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 / ささていっく / 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＞

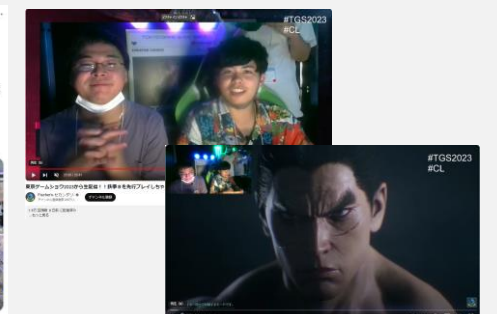


Peter Nguyen
＜ベトナム＞

招待インフルエンサー／一般インフルエンサー

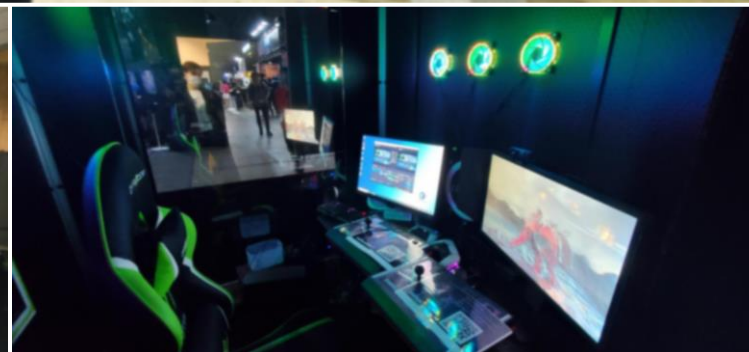
情報発信力のアップを目的に、ゲーム実況などを動画投稿サイトやSNSで配信しているインフルエンサーをビジネスデイから積極的に誘致。主催者や出展社が招待したインフルエンサーのほか、事務局が設定した基準をクリアした一般インフルエンサーが事前登録のうで来場（インフルエンサーの事前登録数：931人＊撮影・配信などの同行者含む）。会場の様子などをSNSに投稿し、TGSの盛り上がりを多くの人に伝えました。

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!

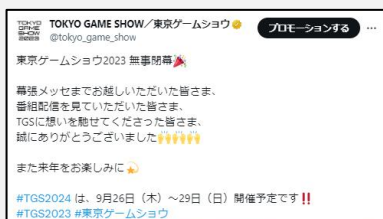
<p>1</p> <p>FOAMSTARS</p> <p>PlayStation 5とPlayStation 4の両方で遊べるタイトル。楽しくて盛り上がるゲームが得意なユーザーから大人気の新作。11月15日より発売予定。Xbox Game Passでも遊べる。PlayStation 5とPlayStation 4の両方で遊べる。11月15日より発売予定。Xbox Game Passでも遊べる。</p>	<p>2</p> <p>根太郎電鉄ワールド 〜地球は希望でまわってる!〜</p> <p>Momotarō Denretsu World: Chikyu wa Kibo de Mawatteru</p> <p>日本を代表する鉄道ゲームの根太郎電鉄シリーズの最新作。根太郎電鉄シリーズの魅力を最大限に引き出した傑作。根太郎電鉄シリーズの魅力を最大限に引き出した傑作。根太郎電鉄シリーズの魅力を最大限に引き出した傑作。</p>	<p>3</p> <p>鉄拳8 TEKKEN 8</p> <p>シリーズ史上最大の参戦人数を誇る格闘ゲーム。最新のグラフィックと最新のサウンドで、格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。</p>
<p>4</p> <p>ソニックスーパースターズ Sonic Superstars</p> <p>20周年を記念して、ソニックの活躍するさまざまな世界を舞台にした、新しいソニックゲーム。ソニックの活躍するさまざまな世界を舞台にした、新しいソニックゲーム。ソニックの活躍するさまざまな世界を舞台にした、新しいソニックゲーム。</p>	<p>5</p> <p>ストリートファイター6 Street Fighter 6</p> <p>ファイティングゲームの歴史を刻む伝説的格闘ゲームシリーズの最新作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。</p>	<p>6</p> <p>Wo Long: Fallen Dynasty</p> <p>Xbox Game Passで遊べる。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。</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>Warzone™の最新作。最新のグラフィックと最新のサウンドで、格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。</p>	<p>8</p> <p>「Q REMASTERED」</p> <p>「Q」は、格闘ゲームの歴史を刻む伝説的格闘ゲームシリーズの最新作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。</p>	<p>9</p> <p>アカズ Off limits AKAZU Off limits</p> <p>アカズ Off Limitsは、格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。格闘ゲームの魅力を最大限に引き出した傑作。</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)

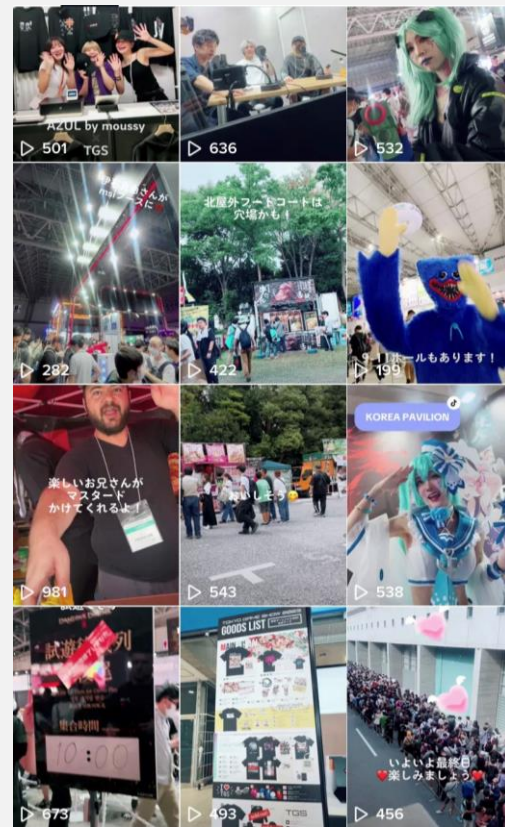
会期前からXにて情報を発信。会期中は、幕張メッセ会場の様子や公式番組の発信に加え、Xのトレンド欄にイベントページを掲出。195本を投稿しました。

※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



エントランスキャノピーバナー



駅前シェルターバナー



中央プラザ連絡橋バナー



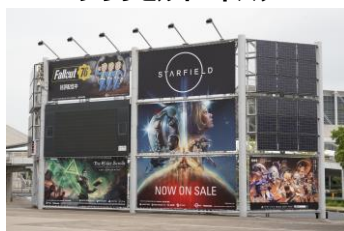
エントランス自立バナー



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

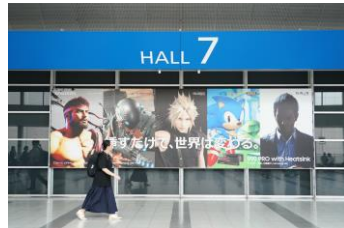
(コスプレエリア)
コスプレ撮影用バックパネル



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



うちわ



(一般公開日)
初回入場口バナー



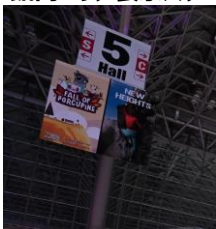
中央エントランスウェルカムサイン



中央モール柱巻きバナー



館内エリア表示バナー



表面



裏面



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）

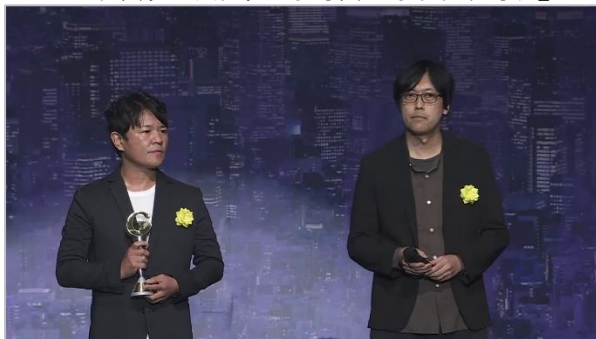
司会：伊集院 光（タレント）

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」



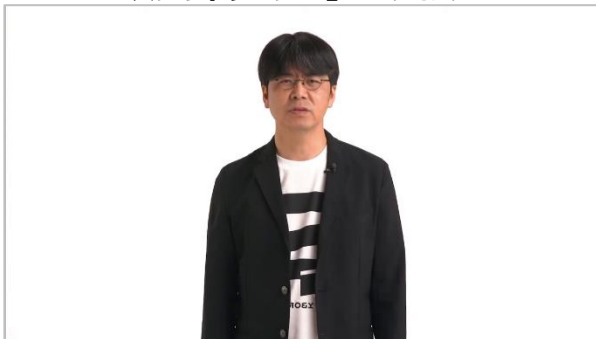
優秀賞

「地球防衛軍6」



優秀賞

「スプラトゥーン3」※ビデオレター

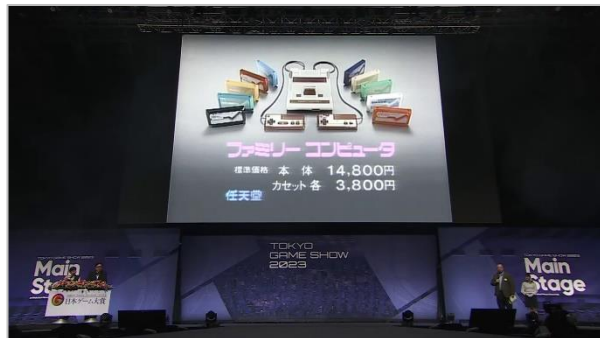


優秀賞

「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。

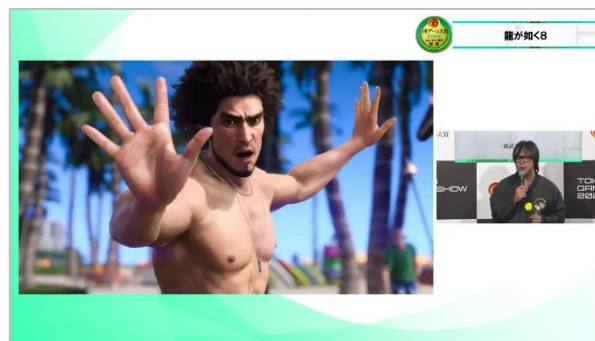
受賞作品	社名	プラットフォーム
イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード	株式会社レベルファイブ	Nintendo Switch/PS5/PS4/iOS/Android
ゼンレスゾーンゼロ	HoYoverse	PC/iOS/Android
ソニックスーパースタース	株式会社セガ	PS5/PS4/Nintendo Switch/Xbox Series X S/ Xbox One/Steam/Epic Games Store
ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅	株式会社スクウェア・エニックス	Nintendo Switch
ドラゴンズドグマ 2	株式会社カプコン	PS5/Xbox 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）

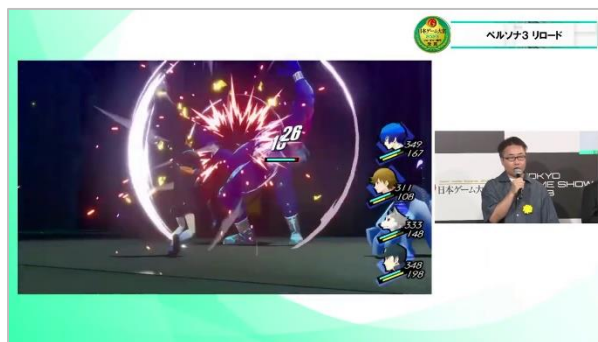
「龍が如く8」



「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」



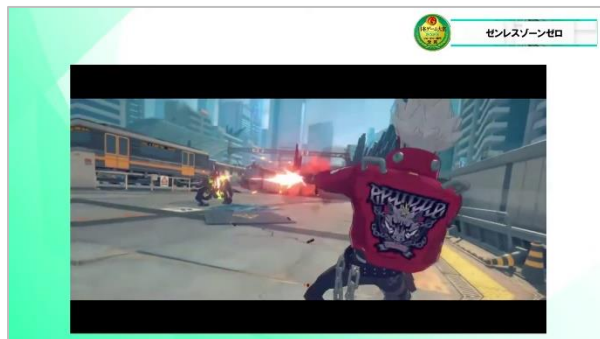
「ソニックスーパーstars」



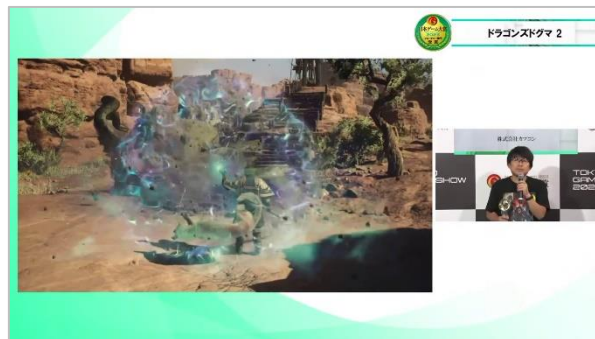
「メタファー：リファンタジオ」



「ゼンレスゾーンゼロ」



「Fate/Samurai Remnant」



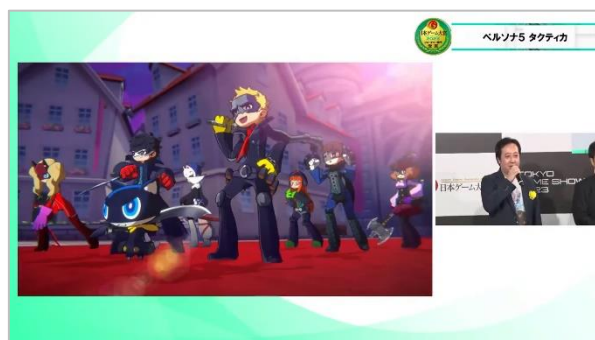
「ドラゴンズドグマ 2」



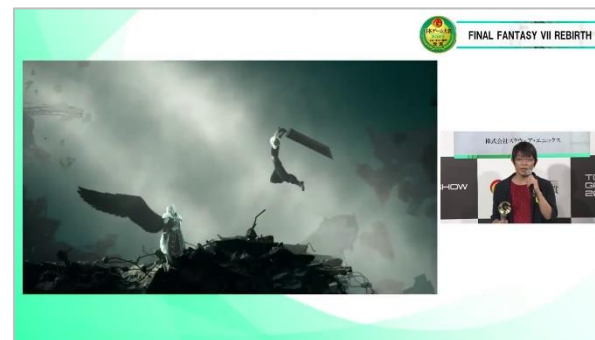
「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」



「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

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）

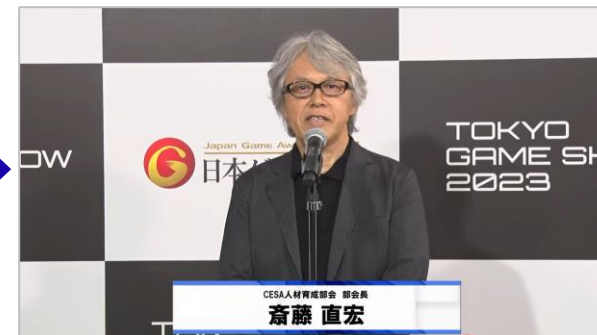
<主催者代表挨拶>

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



「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



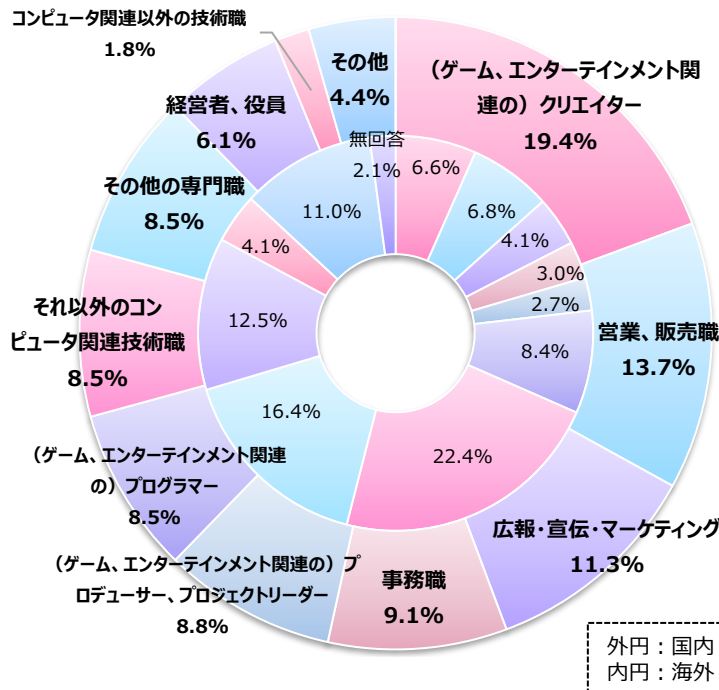
アンケート結果

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

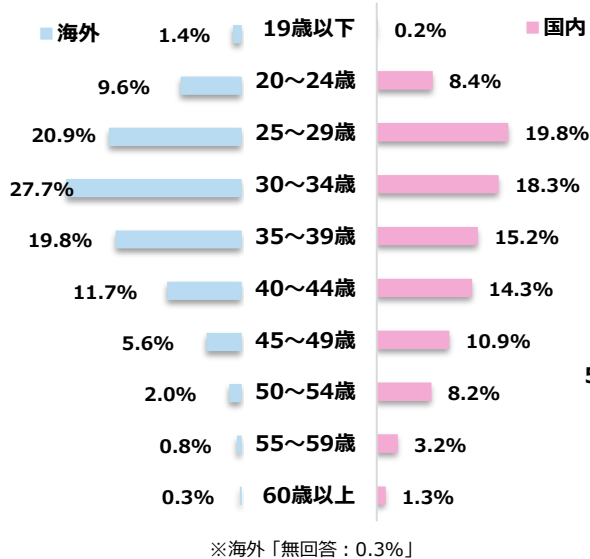
【調査方法】 東京ゲームショー2023のビジネスデイ登録者に調査協力依頼メールを配信。
日経BPコンサルティングのWEB調査システム「クロスサーベイ」で回答を受け付けた。
【調査期間】 国内・海外：2023年10月12日～29日 【有効回答数】 国内:2,637人 海外:717人 ※海外はビジネスデイ一般公開日をまとめて集計
【調査実施】 日経BPコンサルティング

<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

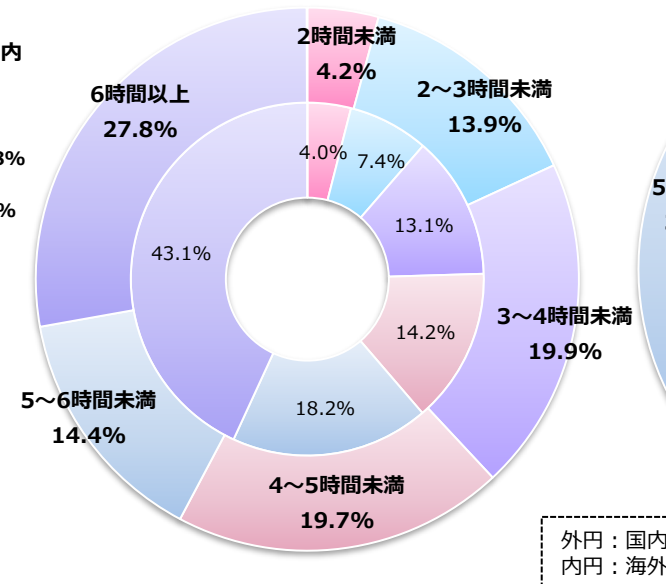
職種



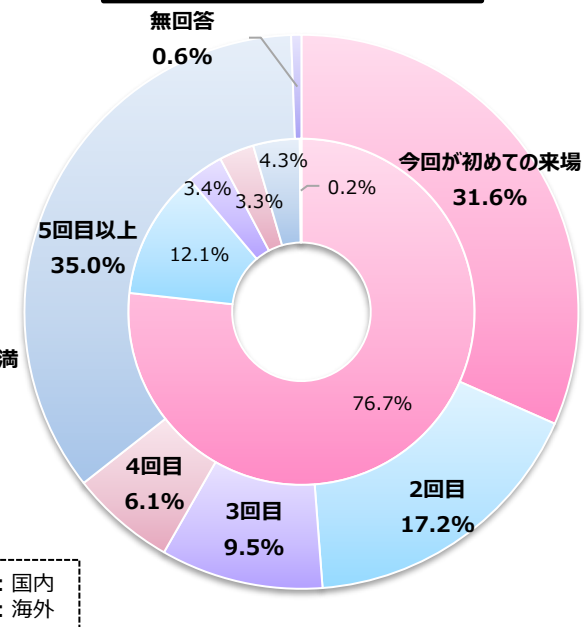
年齢



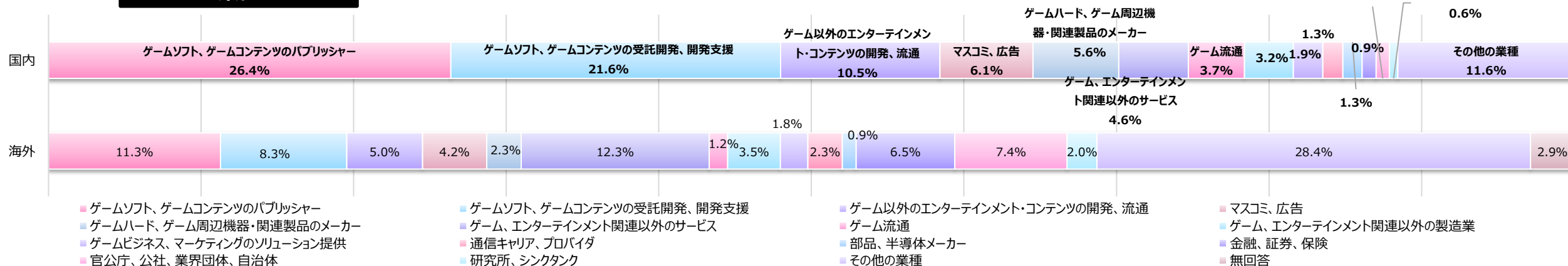
リアル会場滞在時間



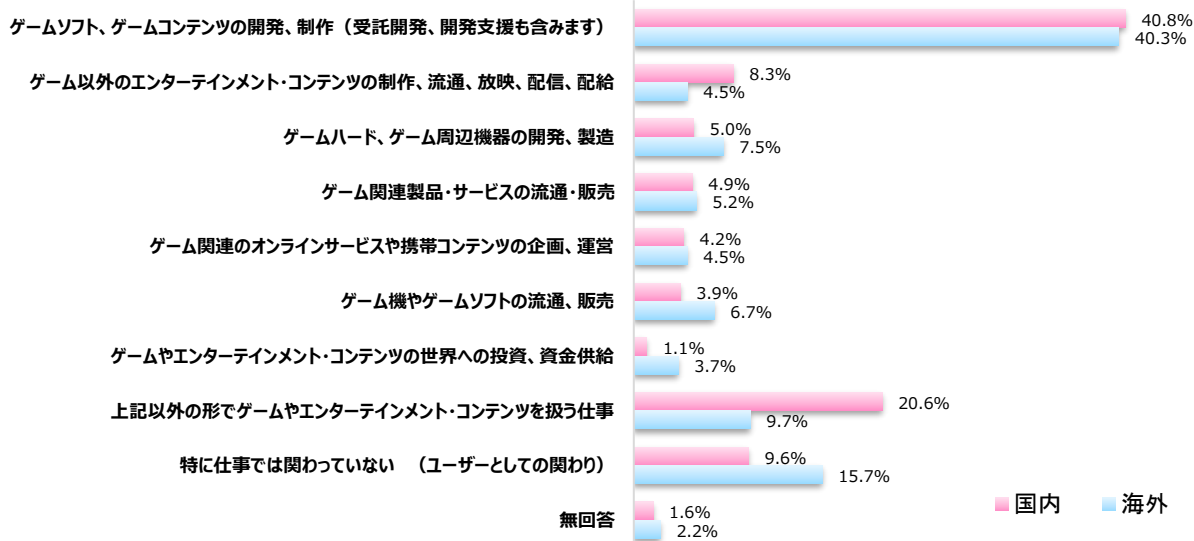
来場回数



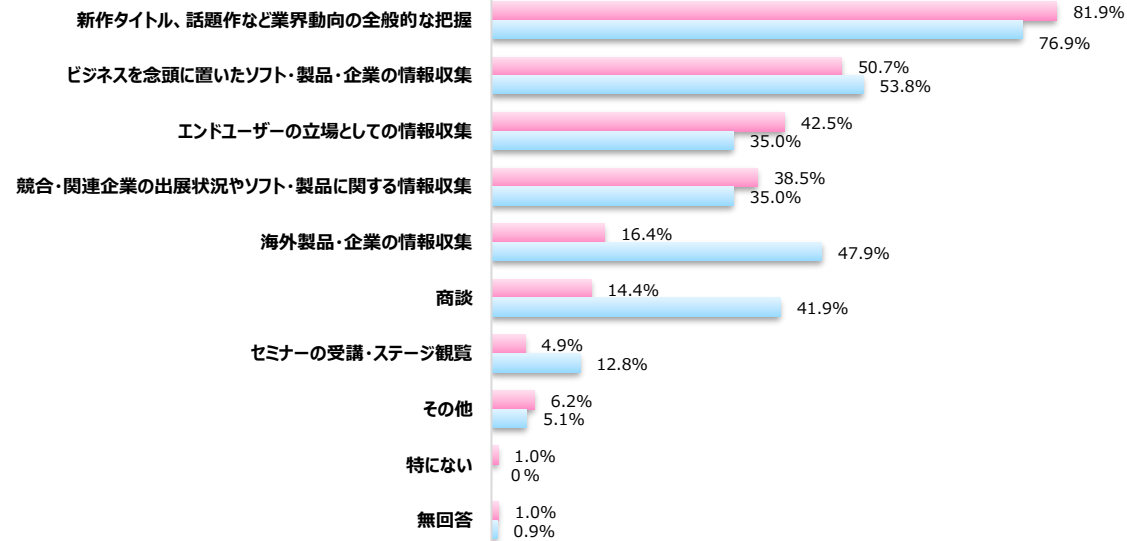
業種



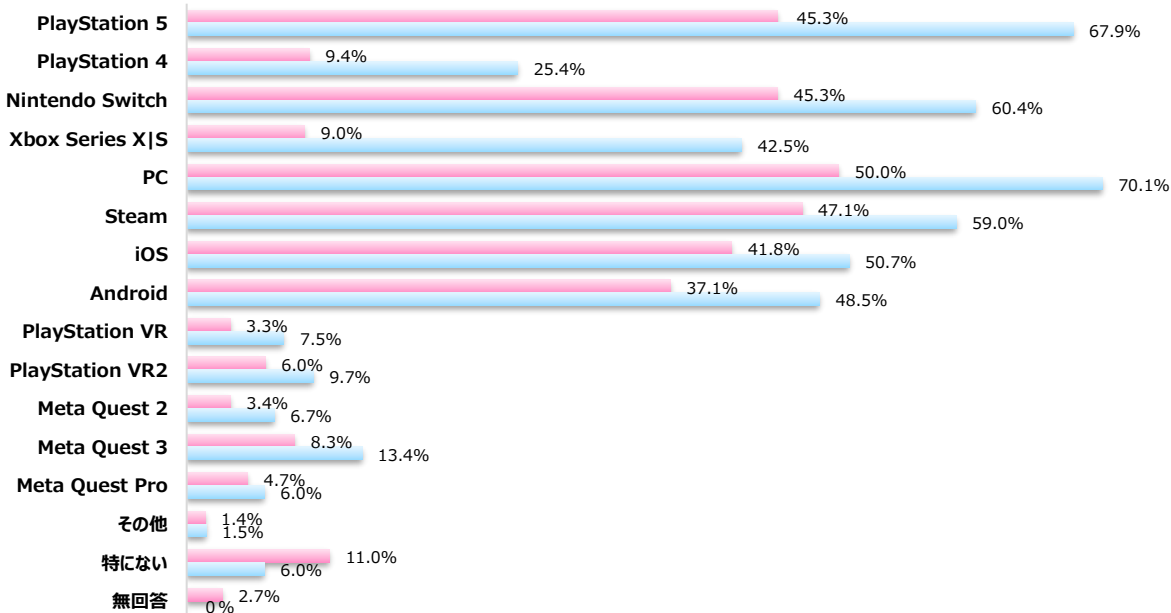
ゲーム/エンターテインメントコンテンツとの関わり



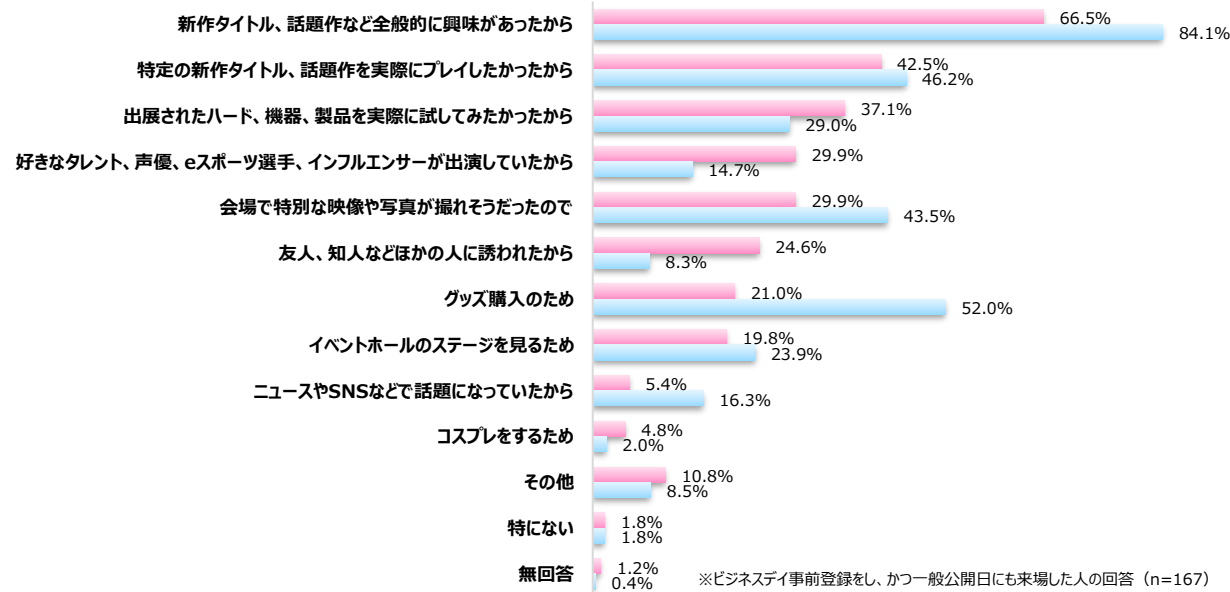
TGS2023への参加目的 (ビジネスデイ)



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

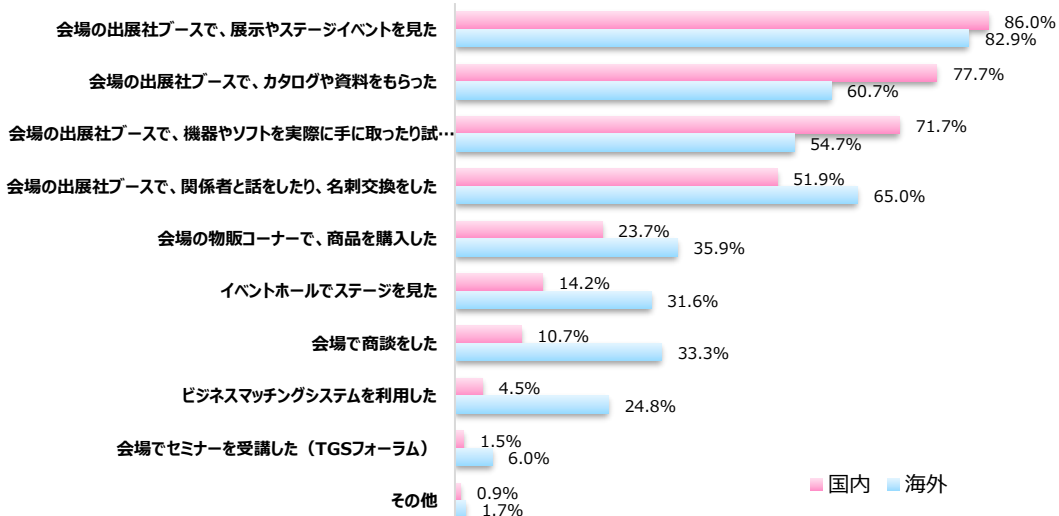


TGS2023への参加目的 (一般公開日)

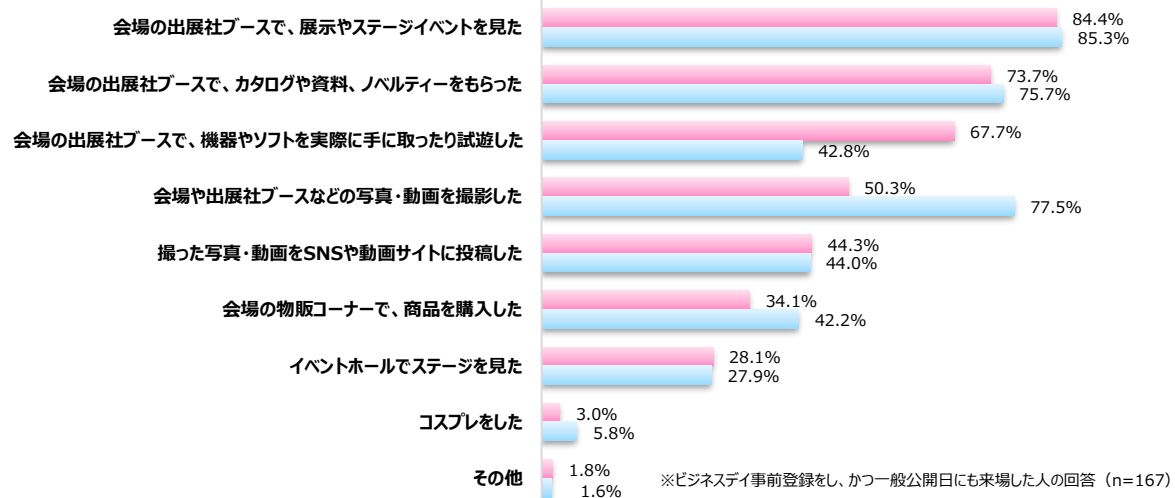


※ビジネスデイ事前登録をし、かつ一般公開日にも来場した人の回答 (n=167)

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)

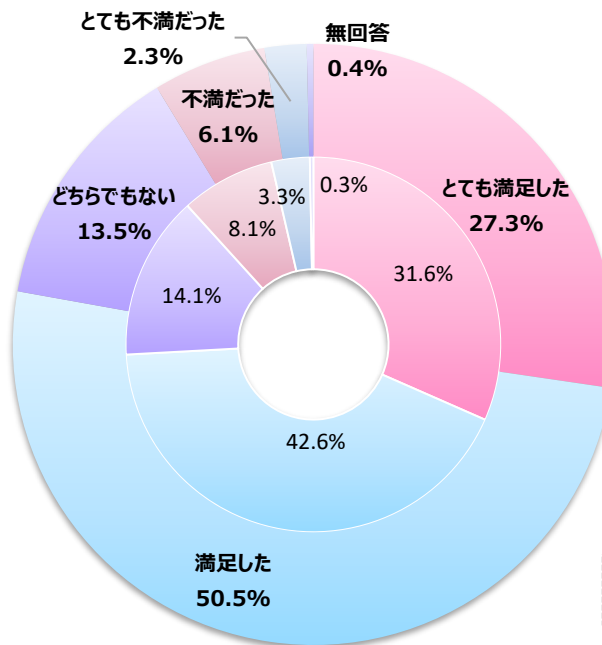


ビジネスデイ海外来場者 地域/国別内訳

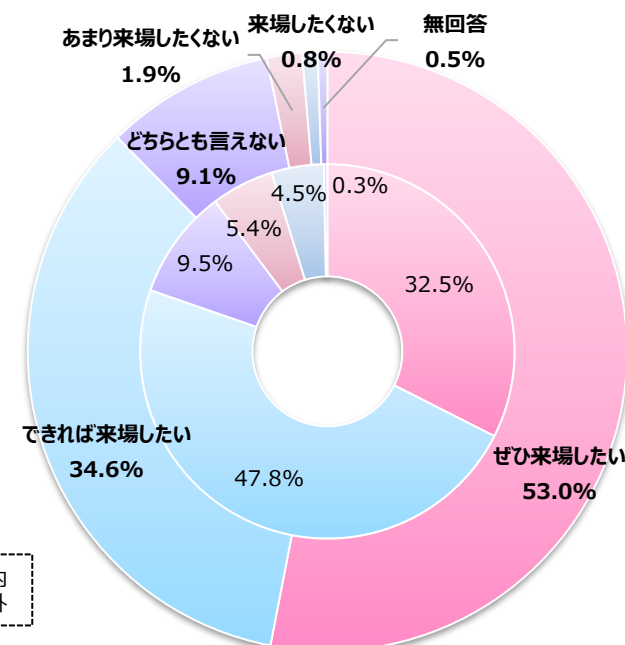
地域	国・地域別割合 (%)	地域	国・地域別割合 (%)	地域	国・地域別割合 (%)
アジア	中国 27.5%	欧州	スペイン 0.5%	オセアニア	オーストラリア 0.8%
	韓国 20.5%		イタリア 0.3%		ニュージーランド 0.3%
	台湾 13.6%		オーストリア 0.1%		マーシャル諸島 0.1%
	シンガポール 5.1%		アイスランド 0.2%		アラブ首長国連邦 0.5%
	香港 3.8%		スイス 0.2%		サウジアラビア 0.2%
	タイ 1.9%		キプロス 0.2%		イスラエル 0.1%
	マレーシア 1.3%		エストニア 0.1%		クエート 0.1%
	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

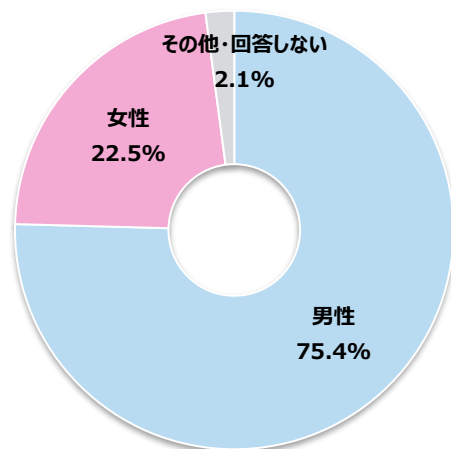


来場者アンケート 国内一般来場者 ①

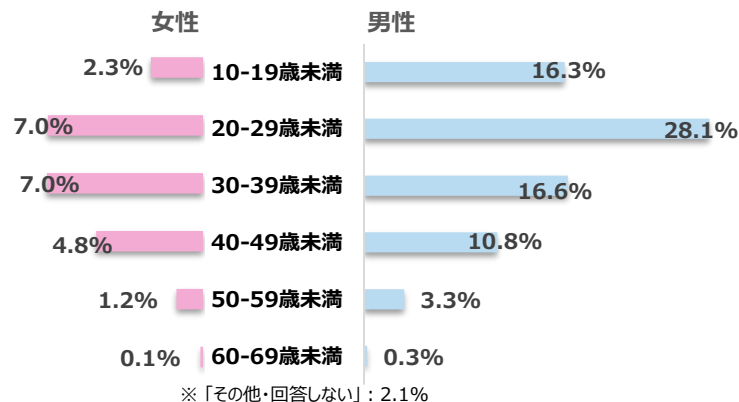
【調査方法】 WEB アンケート（定量調査）※ TGS 公式サイト/SNS、オフィシャルマップでの告知を見たユーザーがアンケートページにアクセスして回答
 【調査期間】 2023年 9月21日～ 10月1日
 【有効回答数】 2,684人 ※ゲーム関係者除く
 【調査実施主体】 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

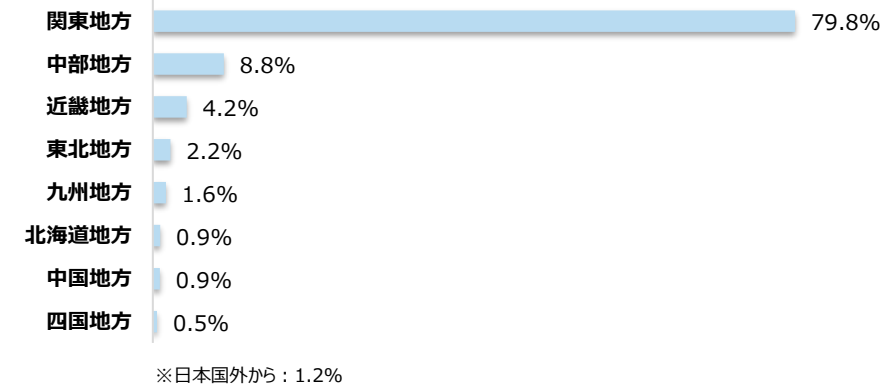
性別



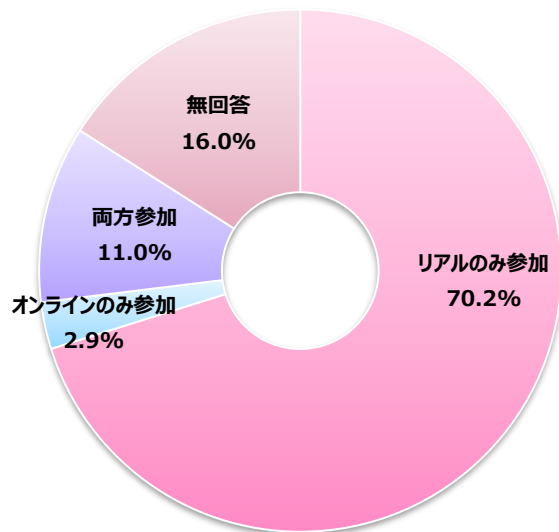
年齢



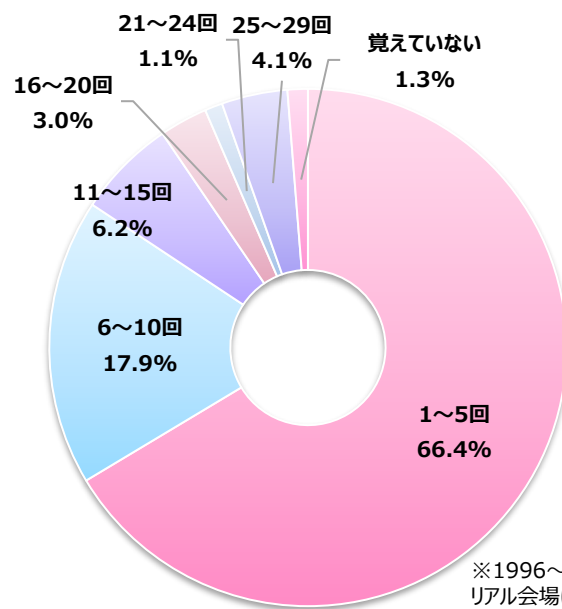
居住地



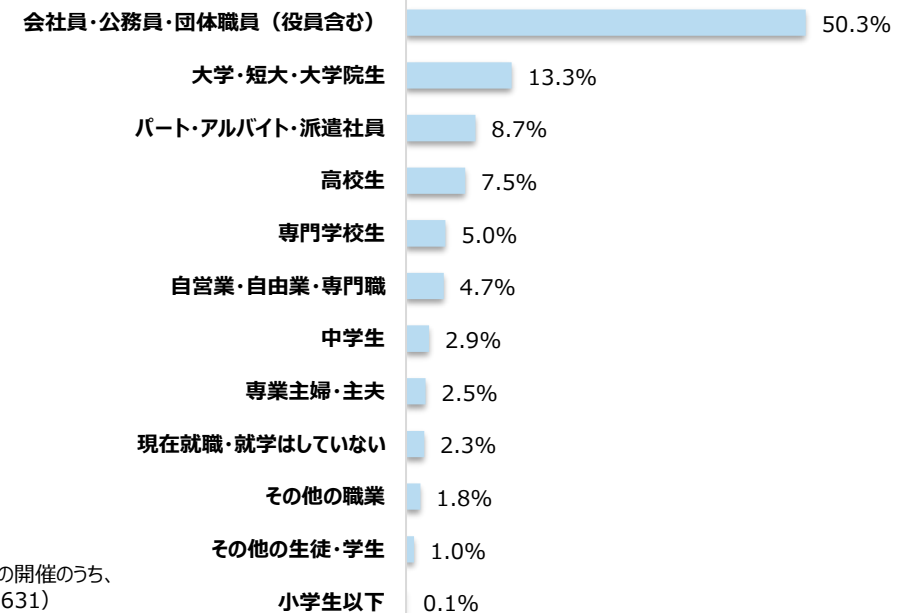
TGS2023参加方法



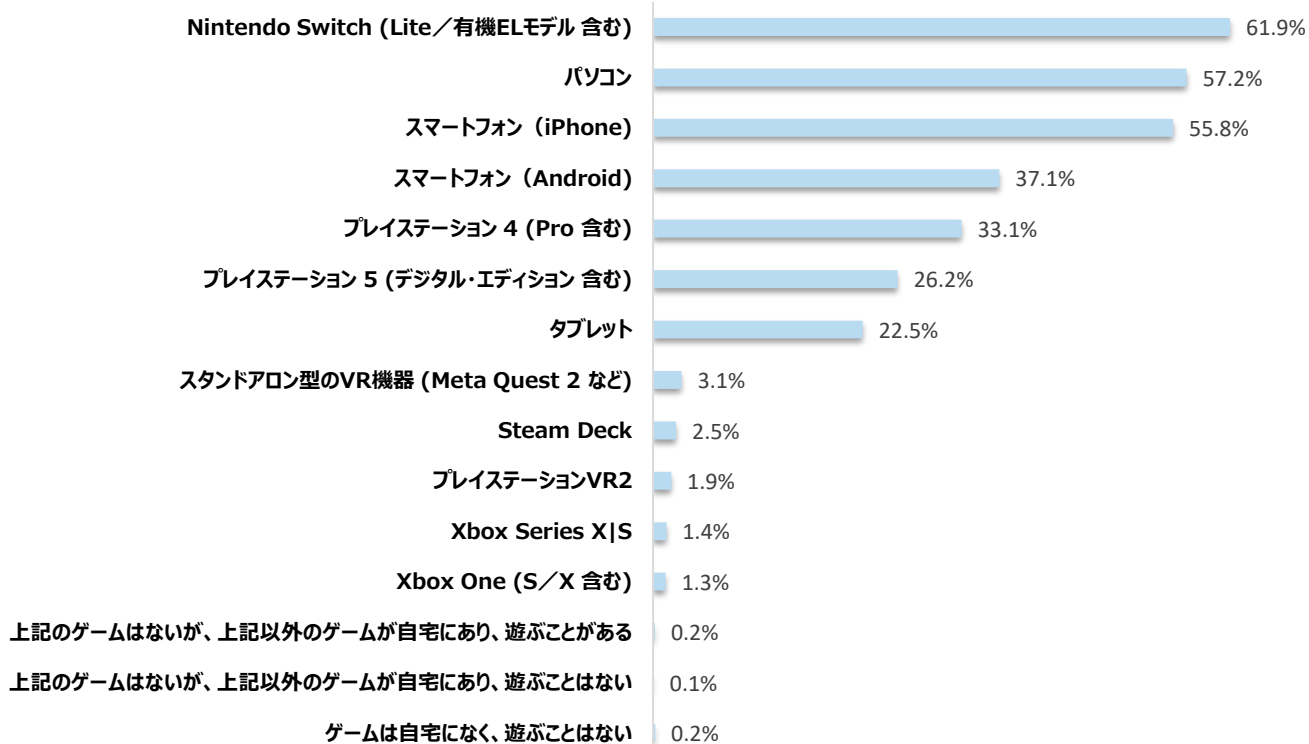
過去来場回数



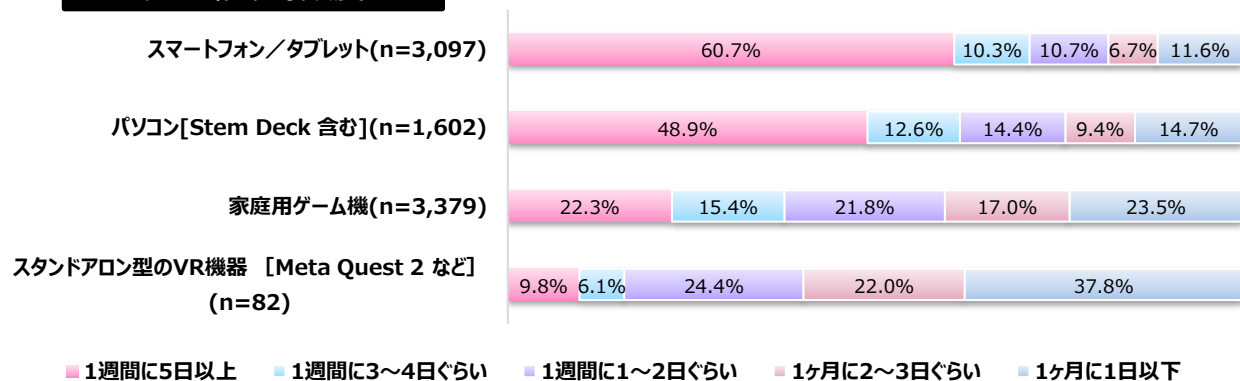
職業



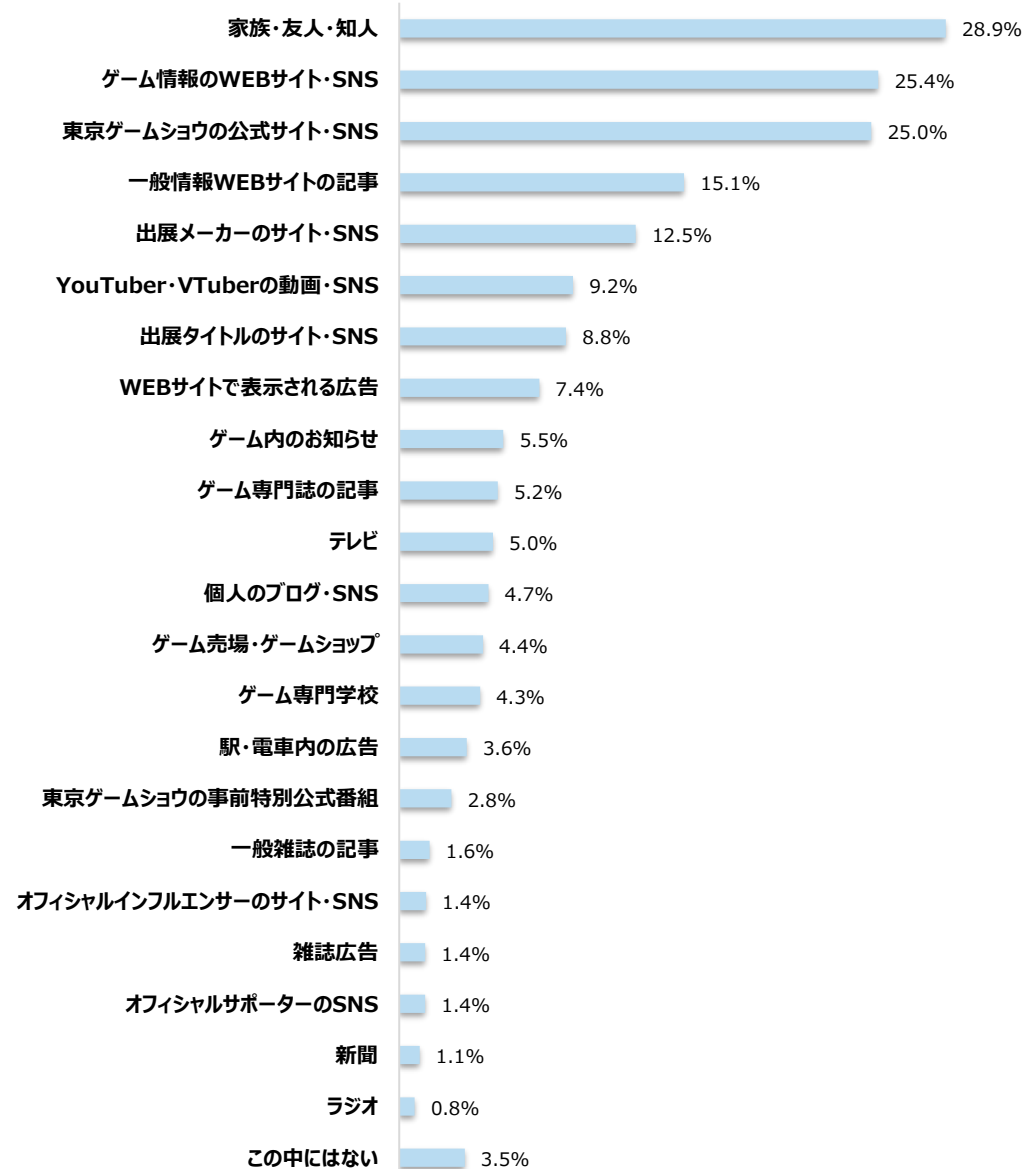
自宅にあり、ゲームで遊ぶことがあるデバイス



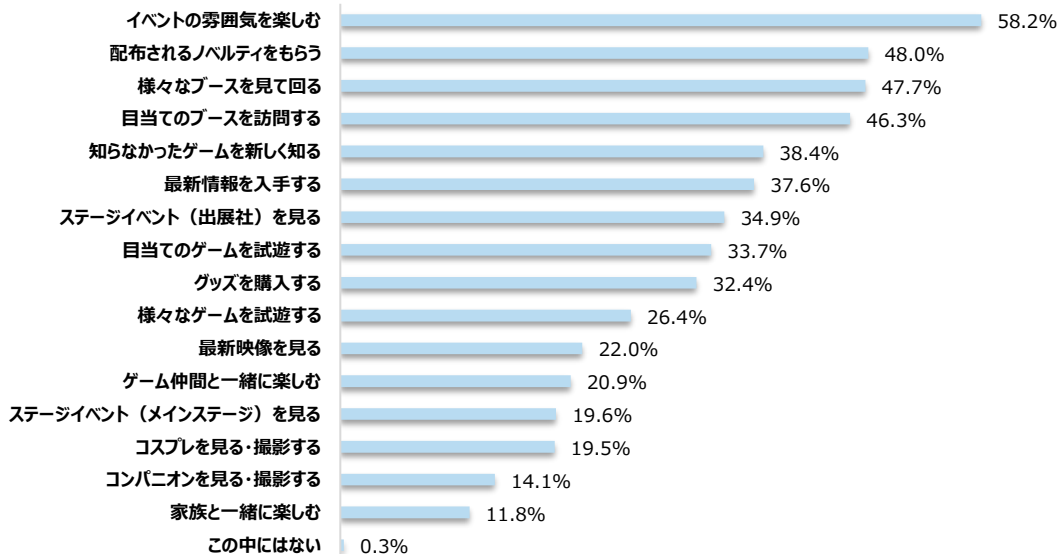
ゲームプレイ頻度



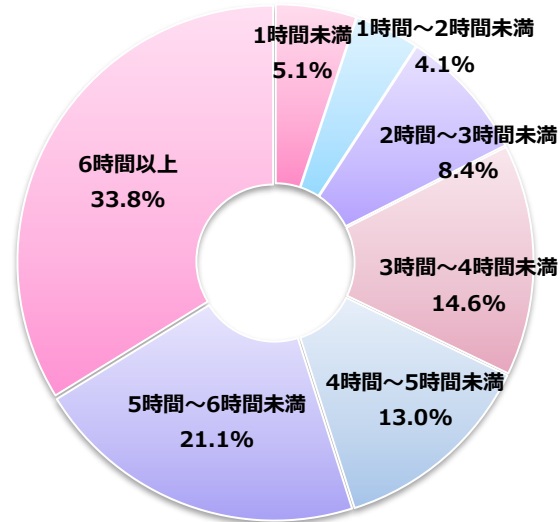
TGS2023の情報接触経路



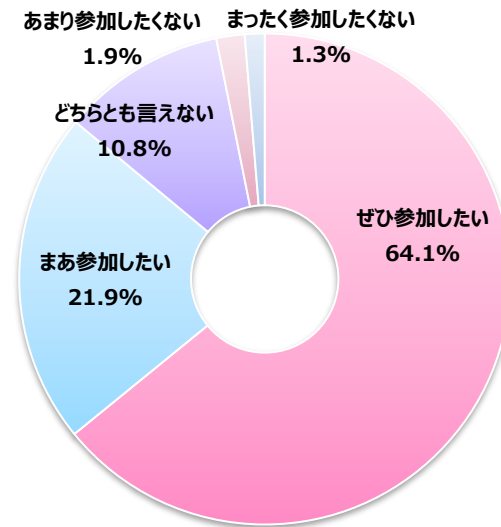
リアル会場への参加目的 (n=2,177)



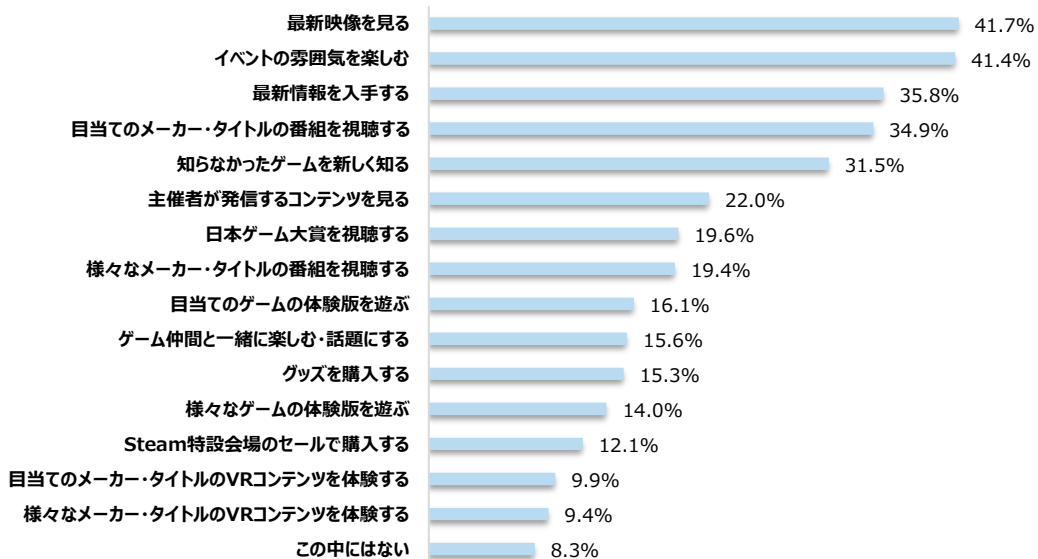
リアル会場滞在時間 (n=2,177)



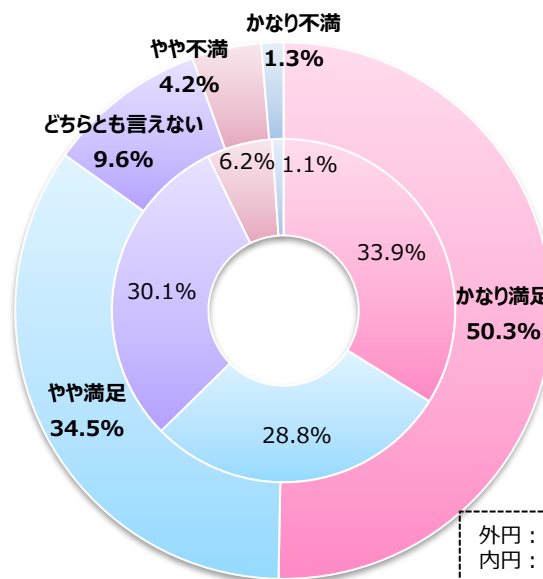
次回TGSの参加意向 (リアル会場)



オンライン会場への参加目的 (n=372)

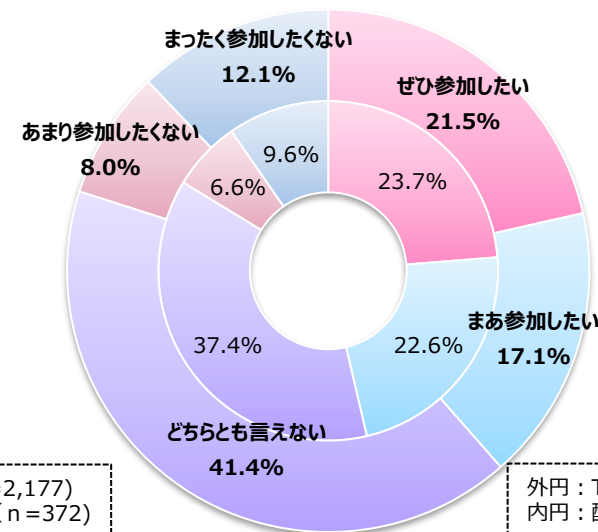


満足度



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)

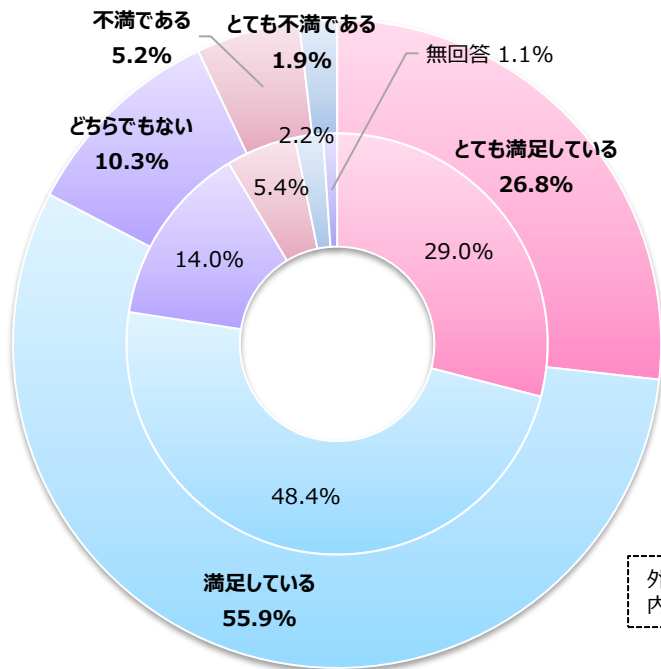


外円：TGSVR
内円：配信番組

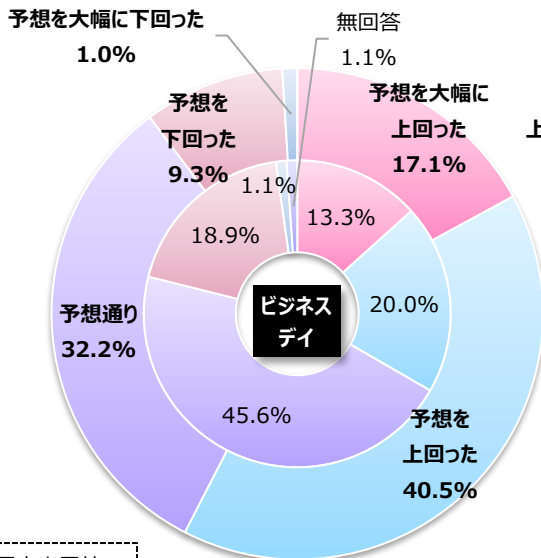
【調査方法】 TGS2023の出展社に対し、調査協力メールを配信。WEB 調査システムで回答を受け付けた。
 【調査期間】 2023年10月12日～22日 【有効回答数】 国内 213人 海外 93人 【調査実施主体】 日経BPコンサルティング

＜構成比率：小数点以下第2位を四捨五入＞

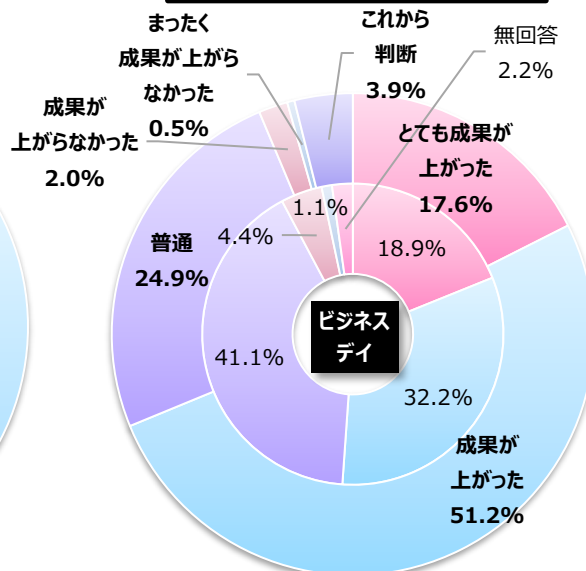
満足度



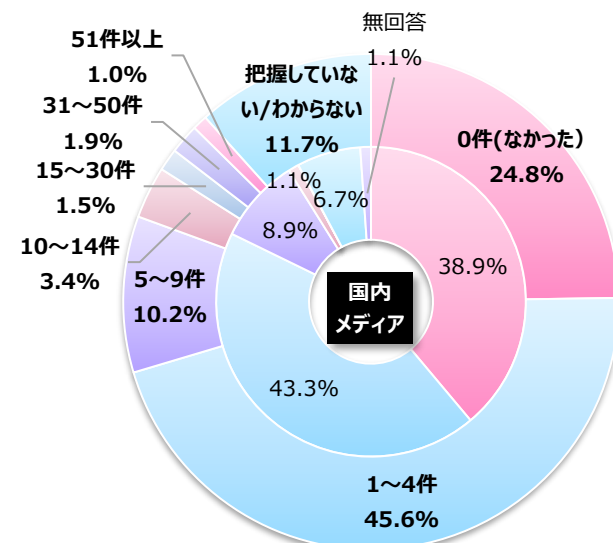
ブースへの来客数



出展成果



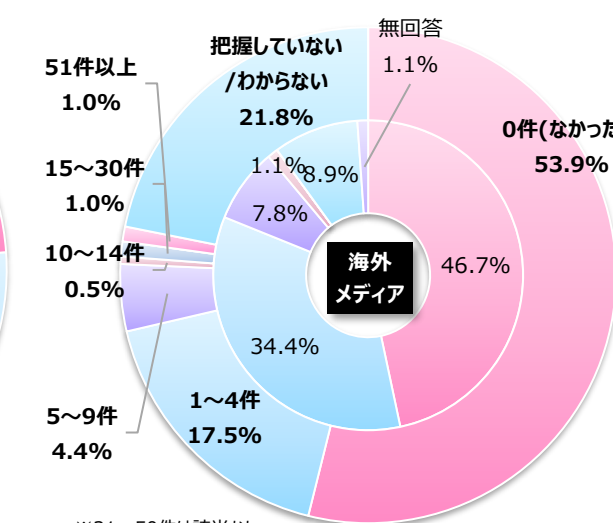
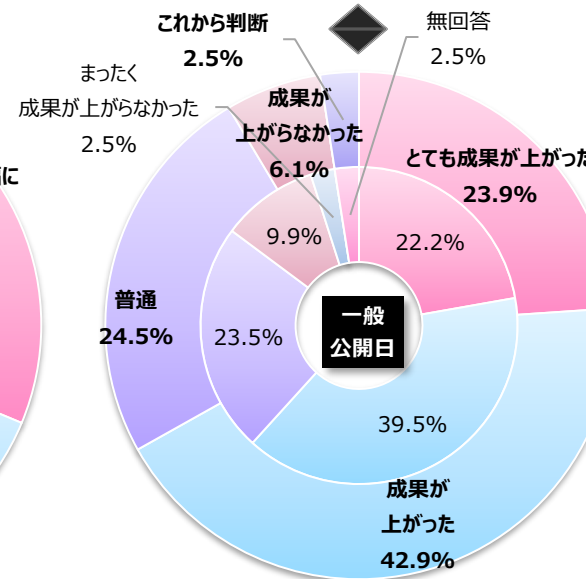
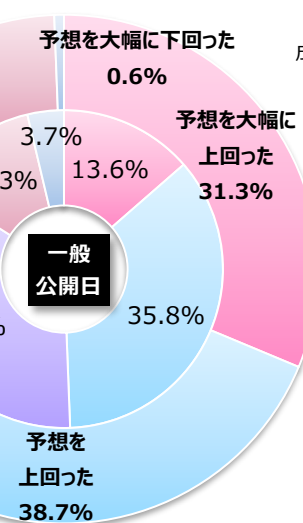
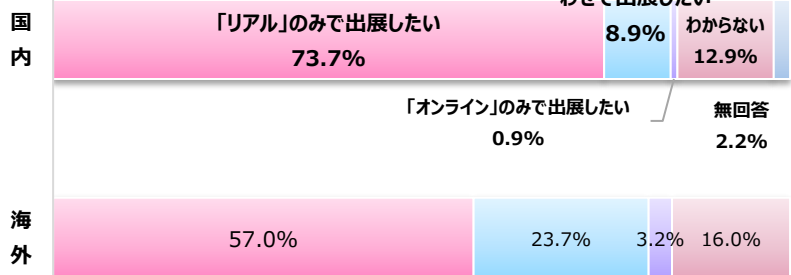
メディア取材件数



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



※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

