



さあ、現実を超えた体験へ。

TOKYO GAME SHOW 2017

東京ゲームショウ2017 オフィシャルレポート

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:日経BP社

特別協力:ドワンゴ

会期:2017年9月21日(木)~24日(日)

会場:幕張メッセ



日経BP社

Nikkei Business Publications, Inc.

TOKYO GAME SHOW 2017



目次

1.はじめに	02
2.開催概要・来場者数	02
3.出展社一覧	04
4.会場レイアウト	10
5.開会式／懇親パーティー	14
6.会場風景・実施企画概要	15
7.イベントステージ	27
8.日本ゲーム大賞2017	28

9.ビジネスディ来場者アンケート	32
10.一般来場者アンケート	35
11.出展社アンケート	37
12.広報活動	39



1. はじめに

「東京ゲームショウ2017」は、「さあ、現実を超えた体験へ。」をテーマに、9月21日(木)から24日(日)の4日間、幕張メッセにて開催いたしました。

東京ゲームショウは、昨年20周年の節目を迎え、今年は21年目の開催となりました。こうして変わらず開催できましたのも、ひとえに、CESA会員各社、出展社、業界関係者のみなさまの御支援の賜物と、深く御礼申し上げます。

今年の東京ゲームショウには、過去最多だった昨年に迫る609の企業・団体に出展いただきました。そのうち、国内出展社は昨年から20以上増加し、過去最多となりました。また、海外からの出展が昨年に引き続き過半となり、グローバルなイベントとしての存在を確立しました。

昨年新設したVRコーナーはVR/ARコーナーに改称し、昨年の35社・86小間を大きく上回る45社・123小間の出展をいただきました。また、大幅に強化したe-Sportsコーナーでは、主催者ステージ「e-Sports X(クロス)」で10の競技イベントやプレス向けエキシビションマッチを実施し多数の来場をいたしましたほか、会期直前にCESAを含めたe-Sports関連5団体が、日本におけるe-Sports団体の統合・新設に向けた取り組みの開始を発表したことでのe-Sportsに大きな注目を集めることができました。

ここに「東京ゲームショウ2017」の開催内容を取りまとめ、オフィシャルレポートとしてご報告申し上げます。本レポートを通じて、当イベントへのご理解を深めていただければ幸いです。

重ねまして、出展社のみなさまならびに関係各位の多大なる御協力に御礼申し上げます。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日経BP社

2. 開催概要・来場者数

- 【名 称】 東京ゲームショウ2017
TOKYO GAME SHOW 2017
- 【テーマ】 さあ、現実を超えた体験へ。
- 【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】 日経BP社
- 【特別協力】 ドワンゴ
- ※東京ゲームショウ2017は、コンテンツ等海外展開支援事業(J-LOP4)の補助を受けています。
- 【会 期】 ビジネスディ 2017年9月21日(木)、22日(金)10:00~17:00
一般公開 2017年9月23日(土)、24日(日)9:30~17:00
- 【会 場】 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)
1~11ホール(展示面積:約7万2000平方メートル)、国際会議場、イベントホール
- 【出展社数】 609社<国内292社、海外317社>(昨年614社<国内269社、海外345社>)
- 出展社の国・地域 36カ国・地域(昨年37カ国・地域)
- アジア・オセアニア(17カ国・地域)**: イスラエル、iran、インド、インドネシア、オーストラリア、韓国、シンガポール、タイ、台湾、中国、トルコ、フィリピン、ベトナム、香港、マカオ、マレーシア、日本
- 北中南米(4カ国)**: カナダ、チリ、ブラジル、米国
- 欧州(15カ国)**: アイルランド、英國、オランダ、オーストリア、クロアチア、スイス、スウェーデン、スペイン、ドイツ、ノルウェー、フィンランド、フランス、ベルギー、ポーランド、ロシア
- 【総出展小間数】1,930小間(昨年:1,939小間)
- 【出展タイトル】1,317タイトル ※事前登録数(昨年:1,523タイトル)



【入場料】 ビジネスディ招待者 無料 ※招待者以外の登録料 5000円(税込)

一般公開(中学生以上) 前売券 1000円(税込)

当日券 1200円(税込)

小学生以下 無料

TGS2017サポーターズクラブチケット 3000円(税込) ※特典付き

特別割引入場券 当日券のみ 100円(税込)

- ・身体障害者手帳、戦傷者手帳、被爆者健康手帳、療養手帳(愛の手帳)のいずれかを提示の方

- ・介護が必要な場合、介護の方1名様 ・満70歳以上の方

【出展タイトルの内訳】プラットフォーム／ジャンル別

プラットフォーム	タイトル数	プラットフォーム	タイトル数
iOS	204	PC	176
Android	214	PCブラウザゲーム	28
その他スマートフォン	13	Steam	81
ニンテンドー Switch	46	その他*(物販ほか)	263
ニンテンドー 3DS	9	PS VR	13
Wii U	3	Oculus Rift	29
PlayStation4	112	HTC Vive	44
PlayStation3	4	GEAR VR	9
PlayStation Vita	20	VR その他	22
Xbox One	27		
合計			1317

ジャンル	タイトル数	ジャンル	タイトル数
アクション	248	アクション・ロールプレイング	53
ロールプレイング	114	アクション・アドベンチャー	24
シミュレーション	127	レーシング	18
パズル	68	その他(ジャンル)	264
アドベンチャー	77	開発ツール	19
スポーツ	9	周辺機器	2
シューティング	52	その他(グッズ)	235
アクション・シューティング	7	インディーゲーム	※
合計			1317

※インディーゲーム(タイプA・B)は各ジャンルに振り分けています。

【来場者数】

	2017年	2016年	2015年
ビジネスディ	9月21日(木) 26,564人	9月15日(木) 31,399人	9月17日(木) 29,058人
	9月22日(金) 31,512人	9月16日(金) 33,634人	9月18日(金) 29,557人
	9月23日(土) 106,075人 (内ファミリー 10,466人)	9月17日(土) 98,074人 (内ファミリー 11,294人)	9月19日(土) 97,601人 (内ファミリー 10,360人)
	9月24日(日) 90,160人 (内ファミリー 13,017人)	9月18日(日) 108,117人 (内ファミリー 14,485人)	9月20日(日) 112,230人 (内ファミリー 14,517人)
合計	254,311人 (内ファミリー 23,483人)	271,224人 (内ファミリー 25,779人)	268,446人 (内ファミリー 24,877人)

3. 出展社一覧

一般展示		
3-N07	RPGツクール	
7-S04	アソビモ	
7-C01	インターフロー	
7-N06	インティ・クリエイツ	
7-S03	WARGAMING JAPAN	
8-N01	AOne Games	チリ
7-N04	Aiming	
2-S02	Extractor	
7-N02	エスカドラ	
4-N67	X.D. NETWORK	中国
8-C07	EVO Japan	
2-S02	ENCUBE	
2-S02	大倉	
8-C01	オランダパビリオン オランダ王国大使館	オランダ
8-C01	Codeglue	オランダ
8-C01	CoolGames	オランダ
8-C01	Firi Games	オランダ
8-C01	Noio	オランダ
8-C01	Paladin Studios	オランダ
8-C01	Plukit	オランダ
8-C01	Rusty Lake	オランダ
5-N08	カブコン	
3-N04	Kiii	
3-C16	Cracked Heads	ロシア
8-C05	グリー	
3-C12	ゲームの電撃	
3-S02	コーエーテクモゲームス	
3-N01	COATSINK / BONELOAF	英国
7-N05	KONAMI	
3-N10	サクセス	
7-C07	さくら少額短期保険	
3-N06	Sichuan Provincial Department of Commerce	中国
3-N06	BRIGHTER (Chengdu) Technology	中国
3-N06	Chengdu Akad Network Technology	中国
3-N06	Chengdu Association of Trade in Services	中国
3-N06	Chengdu Dreamkeeper Technology	中国
3-N06	Chengdu Karnak technology	中国
3-N06	Chengdu Sheer Tianyi Technology	中国
3-N06	Chengdu windplay Network Technology	中国
3-N06	EC Innovations	中国
3-N06	Sichuan Commerce Development Center	中国
3-N06	Sichuan province Junyao comic and animation	中国
3-N06	TASTE 3D STUDIO	中国
8-C03	シフォン	
3-C19	GERMAN GAMES INDUSTRY	ドイツ
3-C19	Altagram	ドイツ
3-C19	CAPCY Europe	ドイツ
3-C19	Marchsreiter Communications	ドイツ
3-C19	Quantumfrog	ドイツ
3-C19	THREAKS	ドイツ
7-C06	GIANTY	
7-N01	シルバースタージャパン	
6-S01	スクウェア・エニックス	
3-N03	スタジオフェイク	
6-N01	セガゲームス	
8-N02	Zhejiang Shangyu e-Games Town	中国
4-S02	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
3-C18	DAEDALIC ENTERTAINMENT	ドイツ

4-N68	TapTap	中国
7-C04	DXRacer	
2-S01	DMM GAMES	
8-C06	ディースリー・パブリッシャー	
7-C02	Dell	
7-N04	電撃オンライン	
7-S01	電撃PlayStation	
3-N09	電玉	
8-N04	Twitch	
3-S01	日本HP	
2-S02	Nobollet	
5-S01	バンダイナムコエンターテインメント	
8-C04	PIXEL STUDIOS	シンガポール
8-C04	Actually Sane Studios	シンガポール
8-C04	BATTLEBREW PRODUCTIONS	シンガポール
8-C04	Bridged	シンガポール
8-C04	CloudZen	シンガポール
8-C04	Common Visual Entertainment	シンガポール
8-C04	Daylight Studios	シンガポール
8-C04	Delta Duck Studios	シンガポール
8-C04	Kaiju Den	シンガポール
8-C04	Mixed Realms	シンガポール
8-C04	Pangaea interactive	シンガポール
8-C04	PD Design Studio	シンガポール
8-C04	Rock Nano Global	シンガポール
8-C04	The Gentlebros	シンガポール
4-S01	ピグミースタジオ	
3-C17	ファミ通	
4-N66	FOREVER ENTERTAINMENT	ポーランド
8-C07	4Gamer.net	
8-C02	藤商事	
8-S02	ブシロード	
8-S01	フライハイワークス	
7-N03	Fruitbat Factory	フィンランド
3-S03	ペイパル	
7-C03	Micro-Star INT'L	台湾
3-N08	MIRA	
7-S02	リベルテ	
3-C15	レイニーフロッグ	
7-N07	RAZER	米国
7-C05	LET IT DIE	
スマートフォンゲームコーナー		
5-C02	IDFAME NETWORK TECHNOLOGY	中国
5-C20	アクセル	
5-C19	Exys	
6-N06	インフィニットループ	
6-N06	ウイズユワー	
6-S02	ウインライト	
4-C02	エイベックス・ピクチャーズ	
6-C07	エピック・アクション	米国
5-C17	オートクチュール	
5-C01	完美世界	
4-C03	KLabGames	
5-C09	CLICK TECH	
5-C06	GAMEVICE	米国
6-N02	Code and DESIGN	
6-N04	コヨーテランナー	
6-C01	KONGZHONG	
5-C05	6waves	
6-C03	ジョイントメディア	
5-C08	シリアルゲームズ	
5-C14	CELAD	台湾
6-C02	タスキ	

5-C15	TalentWalker Interactive Entertainment	中国
5-C03	Deedema Games	イラン
6-C04	Digital monkey	
5-C19	26	
6-C06	TRYANTS	
5-C10	ニキ	
6-C06	ハッピーミール	
6-S03	フジゲームス	
6-N06	北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会	
6-N05	ボラリスエックス	
6-C05	Macau Cultural Industry Association Board Games	マカオ
6-N06	メディア・マジック	
5-C12	ユードー	
6-N03	Lucky Punch Stream	
5-C18	ワンダーランドカザキリ	
e-Sportsコーナー		
10-E07	Samsung SSD	
10-W32	JOYCITY	韓国
10-E06	東ブレ	
10-W33	DreamTeam.GG	米国
10-E07	ネクソン	
10-W30	HyperX	台湾
10-W34	フジテレビジョン／Tokyo E-sports Festival	
10-W35	勇者あああ／テレビ東京	
VR/ARコーナー		
9-W16	アミューズメントメディア総合学院 AMG GAMES	
10-W12	アルファコード	
10-W19	アンビリアル	
10-W14	EXPVR	
9-W11	H2L	
9-W10	HTC	
10-W20	ELROIS	韓国
9-W03	EmbodyMe	
10-W24	OASIS GAMES	中国
10-W27	カールツァイス	
10-W28	CAPSL Entertainment	香港
9-W08	Gugenka from CS-REPORTERS	
9-W09	クラウドクリエイティブスタジオ	
9-W17	Green Optics	韓国
10-W08	講談社	
10-W23	SAT-BOX	
10-W36	SANGWHA	韓国
10-W13	JPW International	台湾
10-W31	JPPVR	
10-W16	ダズル	
9-W07	TQ INTERACTIVE	中国
10-W10	TEGWAY	韓国
10-W11	デジタルワークスエンターテインメント	
9-W13	テレビ朝日メディアプレックス	
9-W05	トピー・テクノロジー	
9-W04	Dooribantech	韓国
9-W14	南国ソフト	
9-W18	ネストビジュアル	
9-W06	Noitom	米国
9-W01	VAQSO	米国
10-W17	ハシラス	
10-W29	ビュージックス	
10-W02	Fire-Point Interactive	中国
10-W03	Fevolution Innovation	台湾
9-W02	フォーラムエイト	
10-W21	Production I.G	
10-W04	プロディジ	
10-W18	Beijing Wewod Entertainment Technology / Betop Japan	中国
10-W26	Beijing Sureal Network & Technology	中国
9-W19	ポケット・クエリーズ	
10-W05	MyDearest	
10-W06	Mirage Interactive	中国
10-W09	モジ	
10-W01	REALIS	中国
10-W22	ワンドブイ	
ロマンスゲームコーナー		
3-N14	エイタロウソフト	
3-N15	QUANTUM SUICIDE	オーストラリア
3-N13	coly	
3-N16	シリコンスタジオ	
3-N12	ボルテージ	
物販コーナー		
9-E18	アークシステムワークス	
9-E01	ANIPPON.	
9-E17	イングレム	
9-E07	インターネットラジオステーション<音泉>	
9-E16	インフォレンズ	
9-E03	エンスカイ	
10-E01	カブコン	
9-E19	ゲームセンターCX	
10-E05	コーデーテクモゲームス	
9-E12	コスパ	
9-E06	coly	
9-E08	三英貿易	
10-E03	三和電子	
9-E04	シーズナルプランツ	
9-E13	スクウェア・エニックス	
9-E14	スクウェア・エニックスミュージック	
10-E02	スパイク・チュンソフト	
9-E15	セガゲームス	
10-E04	谷川商事	
9-E10	テラ	
9-E09	トイズ・プランニング	
9-E20	日経BP社	
9-E11	パウヒュッテ／ビビラボ	
9-E05	ハクバ写真産業	
9-E02	Pikatto Anime/ピカットアニメ	
インディーゲームコーナー（タイプA）		
9-A39	Appnromals Team	スペイン
9-A10	Abylight Studios	スペイン
9-A36	Alistair Aitcheson	英国
9-A61	Undercoders	スペイン
9-A17	Eastasiasoft	香港
9-A46	Indigo Gaming	シンガポール
9-A64	HZ3 Software	
9-A31	桜花一門	
9-A53	Ogre Head Studio	インドネシア
9-A51	[K]layinworks	米国
9-A20	Gattai Games	シンガポール
9-A28	GUTS Department	米国
9-A34	Gabi & Dave	米国
9-A47	紙パレット	
9-A14	kass_stwa	
9-A15	Cat Nigiri	ブラジル
9-A23	CAVYHOUSE	
9-A49	Kookie Entertainment	韓国
9-A24	求道庵(ぐどうあん)	
9-A35	//commentout	
9-A40	3rd Eye Studios	フィンランド
9-A26	Shiosai Siren	
9-A12	jumpsuit entertainment UG (haftungsbeschränkt)	ドイツ

TOKYO GAME SHOW 2017 Official Report

9-A44	Studio RO	韓国
9-A16	SpicyTails	
9-A27	CENOTE	
9-A43	St.α-Line	
9-A48	Dangen Entertainment	
9-A07	Team Cherry	オーストラリア
9-A32	Team Fractal Alligator	オーストラリア
9-A22	Data Realms	米国
9-A18	Total Battery	韓国
9-A45	tnayuki	
9-A03	NAKAJIMA	
9-A59	Nussoft	
9-A58	ニカイドウレンジ	
9-A57	nextReality Games	米国
9-A29	noitems studio	
9-A33	ノナブルナイン	
9-A09	Bytesprite	オーストラリア
9-A56	HayatoWorks	台湾
9-A62	Humble Grove	
9-A37	萬楽破天孔	
9-A41	Bishop Games	カナダ
9-A50	Bifrost Entertainment	
9-A04	Fabraz	米国
9-A21	VR IMAGINATORS	
9-A30	Prideful Sloth	オーストラリア
9-A02	Blindflug Studios	スイス
9-A60	Broken Rules	オーストリア
9-A08	ProjectMoon	韓国
9-A06	Project Rolling Gunner	
9-A54	Pelikan	カナダ
9-A42	Manufacture 43	フランス
9-A55	MIYAKO BOYS	
9-A63	宮澤 阜宏	
9-A13	Mechabit	英国
9-A05	Mojiken Studio	インドネシア
9-A11	Yasaman Farazan	イラン
9-A19	Yokogosystems	
9-A01	Rice Cooker Republic	フランス
9-A38	Red Candle Games	台湾
9-A52	Reminisce	
9-A25	Lost in the Garden	オーストリア
インディーゲームコーナー（タイプB）		
9-B53	アーキミナミ	
9-B54	IGDA日本	
9-B15	I From Japan	
9-B03	アルファコード	
9-B19	Eastasiasoft	香港
9-B42	Erotes Studio	台湾
9-B36	indienova	中国
9-B07	エースウォード	
9-B56	X.D. NETWORK	中国
9-B17	EVERDREAMSOFT	スイス
9-B34	MBA INTERNATIONAL	
9-B30	AREA35	
9-B22	OASIS GAMES	中国
9-B49	Kakehashi Games	
9-B24	GATTAI GAMES	シンガポール
9-B46	ガンパリオン	
9-B05	GIVEME6	マレーシア
9-B11	QuattroGear	韓国
9-B41	Glaciwaker Entertainment	台湾
9-B50	クロスファンクション	
9-B38	コーラス・ワールドワイド	

9-B43	コールド・フュージョン	
9-B08	C4Cat Entertainment	香港
9-B32	ジェムドロップ	
9-B04	シティコネクション	
9-B09	シフトアップ	
9-B55	Super Phantom Cat II	中国
9-B18	Skytree Digital	香港
9-B45	Dangen Entertainment	
9-B21	Cherrymochi	
9-B28	D-PAD STUDIO	ノルウェー
9-B27	DIGITAL FOX	フランス
9-B44	トイディア	
9-B29	日本工学院	
9-B37	Nenet	
9-B47	Noio	オランダ
9-B01	ノーマナ・インタラクティブ	
9-B25	PGSOUL GAMES	中国
9-B39	BATTLEBREW PRODUCTIONS	シンガポール
9-B26	Peakware Studio	タイ
9-B13	VISIONTRICK MEDIA	スウェーデン
9-B16	FABRAZ	米国
9-B20	4th cluster	
9-B57	buho Interactive Entertainment	台湾
9-B51	FlyteCatEmotion	
9-B12	Black Ghost Studio	スイス
9-B17	Blindflug Studios	スイス
9-B35	PLAYISM	
9-B02	FROZENBYTE	フィンランド
9-B52	北海道情報大学森川研究室	
9-B40	MidBoss	米国
9-B06	Mog Gen Studio	中国
9-B10	Linkblue	
9-B23	ROUTE 59	オーストラリア
9-B31	Left Foot Games	
9-B48	RAW FURY	スウェーデン
9-B14	ロケットエンジン	
9-B33	YSBRYD GAMES	シンガポール
ゲームスクールコーナー		
2-C10	アーツカレッジヨコハマ	
2-C04	愛知工業大学	
2-C05	麻生情報ビジネス専門学校 福岡校	
3-C01	安達学園グループ	
3-C07	穴吹力レッジグループ	
2-C08	アルスコンピュータ専門学校	
3-C08	ECCコンピュータ専門学校	
3-C04	WIZ 国際情報工科自動車大学校	
2-C06	大阪コミュニケーションアート専門学校	
2-C15	大阪総合デザイン専門学校 コミックアート学科	
2-C01	大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科	
3-C06	太田情報商科専門学校	
2-C13	神奈川工科大学	
2-C09	神戸電子専門学校	
2-C29	国際電子ビジネス専門学校	
2-C14	尚美学園大学	
2-C07	仙台コミュニケーションアート専門学校	
2-C26	総合学園ヒューマンアカデミー	
2-C22	ソニー学園 湘北短期大学	
3-C02	中央情報大学校	
2-C11	デジタルハリウッド	
2-C24	電子開発学園	
2-C23	東京コミュニケーションアート専門学校	
3-C03	東京実業高等学校	
2-C28	東京情報大学 学友会	

2-C18	東京デザインテクノロジーセンター専門学校	
2-C19	東北電子専門学校	
2-C16	東洋美術学校	
3-C09	名古屋工学院専門学校	
2-C07	名古屋コミュニケーションアート専門学校	
2-C21	新潟高度情報専門学校	
2-C20	新潟コンピュータ専門学校	
2-C03	日本工学院／東京工科大学	
2-C12	日本電子専門学校	
2-C25	沼津情報・ビジネス専門学校	
3-C10	バンタンゲームアカデミー	
2-C27	東日本デザイン＆コンピュータ専門学校	
2-C07	福岡デザインコミュニケーション専門学校	
3-C05	文教大学	
2-C17	北海道情報大学	
ファミリーゲームパーク		
1-N03	ウィズユワー	
2-N02	TENTO	
2-N01	TRYANTS	
2-N01	ハッピーミール	
1-N01	バンダイナムコエンターテインメント	
1-N02	ブシロード	
アジアニュースターズコーナー		
2-N05	INDONESIA AGENCY FOR CREATIVE ECONOMY	インドネシア
2-N05	Anoman Studio	インドネシア
2-N05	Asosiasi Game Indonesia	インドネシア
2-N05	CIAYO CORP	インドネシア
2-N05	Critical Forge	インドネシア
2-N05	Game Prime	インドネシア
2-N05	MEGAXUS INFOTECH	インドネシア
2-N05	SEMISOFT	インドネシア
2-N05	Toge Productions (Toge Interactive)	インドネシア
2-N06	インドパビリオン	インド
2-N06	Confederation of Indian Industry	インド
2-N06	e-xpress Interactive Software	インド
2-N06	JetSynthesys	インド
2-N06	NODWIN Gaming	インド
2-N08	8Bitdo Tech HK	香港
2-N12	GUANGZHOU WALKERA TECHNOLOGY	中国
2-N07	CYBERPLANE	韓国
2-N09	SHENZHEN REFLYING ELECTRONIC	中国
2-N13	Shanghai Jump Technology	中国
2-N11	MALAYSIA EXTERNAL TRADE DEVELOPMENT (MATRADE)	マレーシア
2-N11	Gamehubs	マレーシア
2-N11	Givemesix	マレーシア
2-N11	GLOW Production	マレーシア
2-N11	Illusionist Production	マレーシア
2-N11	Inspidea	マレーシア
2-N11	Lemon Sky Animation	マレーシア
2-N11	Magnus Games	マレーシア
2-N11	Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC)	マレーシア
2-N11	Mediasoft Entertainment	マレーシア
2-N11	MOL Accessportal	マレーシア
2-N11	Passion Republic	マレーシア
2-N11	SoundTrec (Malaysia)	マレーシア
2-N11	Streamline Studios Malaysia	マレーシア
2-N11	Studio Kamii	マレーシア
2-N11	Valkyrie Creative Solutions	マレーシア
東欧ニュースターズコーナー		
2-N04	POLAND / Eastern Europe by GIC	ポーランド
2-N04	7Levels	ポーランド
2-N04	About Fun	ポーランド
2-N04	AMC Pixel Factory srl	ポーランド
2-N04	Anshar Studios	ポーランド
2-N04	Croteam	ポーランド
2-N04	DIVR LABS	ポーランド
2-N04	ECC GAMES	ポーランド
2-N04	Game Industry Conference	ポーランド
2-N04	Indie Games Poland	ポーランド
2-N04	Nemesys Games	ポーランド
2-N04	panstasz	ポーランド
2-N04	Punch Punk Games	ポーランド
2-N04	Sleepless Clinic	ポーランド
2-N04	VARSAV VR	ポーランド
ラテンニュースターズコーナー		
2-N03	CHILE	チリ
2-N03	AOne Games	チリ
2-N03	BattleMango	チリ
2-N03	Comercial BekhoTeam Game Development	チリ
2-N03	Ingenieria, Diseno y Tecnologia BITPLAY	チリ
2-N03	INSIDE VR	チリ
2-N03	InnerChild	チリ
2-N03	In Vitro Games	チリ
2-N03	Niebla Games	チリ
2-N03	Octeto Studios	チリ
ビジネスソリューションコーナー		
4-N14	アイ・オー・データ機器	
5-N05	アクア	
4-N17	ACCESSPORT	
5-N07	adjust	ドイツ
5-N04	APPSFLYER	イスラエル
4-N56	ADIA Entertainment	中国
4-N42	APPRIEN BOOST YOUR LTV!	フィンランド
4-N10	アンリミテッド	
5-N01	イー・ガーディアン	
4-N19	E-mote (エムツー)	
4-N65	IKINEMA	英国
4-N21	ISAO	
4-N23	イベントレジスト	
5-N06	IMAGICAイメージワークス	
4-N63	INCA Internet	韓国
4-N54	Incredibuild Japan	
4-N25	ウェブテクノロジ	
4-N64	SBクラウド	
4-N40	NTTレゾナント	
4-N60	エビリー	
4-N30	EMBASSY OF CANADA	カナダ
4-N30	audiokinetic	カナダ
4-N30	Bishop Games	カナダ
4-N30	Canadian League of Gamers	カナダ
4-N30	Dead Cell Games	カナダ
4-N30	Fire-Point Interactive	カナダ
4-N30	H+ Technologies	カナダ
4-N30	Northern World Entertainment	カナダ
4-N30	Shopify	カナダ
4-N30	Studio X Labs	カナダ
4-N47	オルトプラス	
4-N02	KAZOO TECHNOLOGY	香港
4-N36	GAMKIN	
4-C01	韓国パビリオン	韓国
4-C01	3F Factory	韓国
4-C01	Aiara	韓国
4-C01	AIDUS & Advergamekorea	韓国
4-C01	ANGames	韓国
4-C01	ANTRORSE	韓国
4-C01	bHaptics	韓国

TOKYO GAME SHOW 2017 Official Report

4-C01	BUSAN IT INDUSTRY PROMOTION AGENCY (BIPA)	韓国
4-C01	COSCOI	韓国
4-C01	Creative Bomb	韓国
4-C01	Daejeon Information & Culture Industry Promotion Agency	韓国
4-C01	design level	韓国
4-C01	DG Entertainment	韓国
4-C01	Digital Frog	韓国
4-C01	DIP (Daegu Digital Industry Promotion Agency)	韓国
4-C01	EVERSTONE	韓国
4-C01	FULSE	韓国
4-C01	GCA (Gyeonggi Content Agency)	韓国
4-C01	GG KINGDOM	韓国
4-C01	GITCT (Gwangju Information and Culture Industry Promotion agency)	韓国
4-C01	GOLDENPIG ENTERTAINMENT	韓国
4-C01	Growing Seeds	韓国
4-C01	Hungry App	韓国
4-C01	INSQUARE	韓国
4-C01	IPLAY	韓国
4-C01	KOKOMO	韓国
4-C01	Kookie Entertainment	韓国
4-C01	Linkuus	韓国
4-C01	Madorca	韓国
4-C01	Masangsoft	韓国
4-C01	Neobono	韓国
4-C01	Next Stage	韓国
4-C01	NGELGAMES	韓国
4-C01	NHN Entertainment	韓国
4-C01	NPC Factory	韓国
4-C01	PARK ESM	韓国
4-C01	PIXELPIMPS	韓国
4-C01	PLAYPARK	韓国
4-C01	Starter	韓国
4-C01	Trinity Games	韓国
4-C01	UNIZOFT	韓国
4-C01	VisualDart	韓国
4-C01	VISUALLIGHT	韓国
4-C01	VRillAR	韓国
4-C01	VRotein	韓国
4-C01	Youcanstar	韓国
4-C01	Zepetto	韓国
5-N02	Keywords Studios	アイルランド
4-N62	Glass Egg Digital Media	ベトナム
4-N13	CLICK TECH	
4-N24	x10studio	
4-N52	GameWallet (シーエー・モバイル)	
4-N44	CODASHOP	香港
4-N06	cocoro SB	
4-N27	サン・フレア	
4-N48	CRI・ミドルウェア	
4-N29	SHIFT	
4-N11	Shanghai Excelliance Technology APPOPTIMIZE	中国
4-N37	シリアルゲームズ	
5-N03	シリコンスタジオ	
4-N05	ZINGFRONT	中国
4-N28	Shinwork Technology	台湾
4-N01	スマートテクノロジー	
4-N59	仙台市／GLOBAL Lab SENDAI	
4-N59	ゼロディブ	
4-N59	ピコラ	
4-N59	Kaamos Games	フィンランド
4-N59	Kamina Dimension	フィンランド

4-N04	ソフトギア	
4-N26	ダイナコムウェア	
4-N08	TAIPEI GAME SHOW	台湾
4-N09	台灣ゲーム館	
4-N09	FunYours Technology	台湾
4-N09	Winking Entertainment	台湾
4-N09	XPEC Art Center	台湾
4-N09	XPEC Entertainment	台湾
4-N09	台湾貿易センター	台湾
4-N58	タップジョイ・ジャパン	
4-N03	DeepMotion	米国
4-N32	DICO	
4-N63	テクノプラッド	
4-N31	Digital Stacks	
4-N46	ハートビーツ	
4-N16	Bizcast	
4-N49	bitcraft	
4-N35	ビヨンド	
4-N38	ファミ通 マーケティング	
5-N06	フォトロン	
4-N07	フォントワークス	
4-N55	フラー	
4-N41	PRIME WORKS	
4-N45	Brushup	
4-N57	Belgium Wallonia Export-Investment Agency (AWEX)	ベルギー
4-N22	マッチロック	
4-N12	松戸コンテンツ事業者連絡協議会	
4-N50	Mie Translation Services	台湾
4-N33	ミリアッシュ	
4-N39	MUGENUP	
4-N53	訳坊	
4-N61	楽天	
4-N20	楽天コミュニケーションズ	
4-N18	ラバン	
4-N34	リンク	
4-N15	YDY CG	シンガポール
ビジネスミーティングエリア		
BT-02	auer Media & Entertainment	台湾
BT-37	AGATE	インドネシア
BT-34	アドインベーション	
BM-10	アマゾン ゲーム サービス&スタジオ	
BT-24	アンバランス	
BT-08	イー・ガーディアン	
BT-12	INGAME GROUP	トルコ
BT-35	インターフロー	
BT-25	WeGames	台湾
BT-01	Ateam	
BT-13	KAKAO	韓国
BM-04	ガンホー・オンライン・エンターテイメント／グラヴィティ／ネオサイオン	
BT-17	QooApp	台湾
BT-11	グラニ	
BT-04	クロスファンクション	
BT-28 ~ 31	Games from Spain ICEX Spain Trade and Investment	スペイン
BT-28 ~ 31	BADLAND GAMES	スペイン
BT-28 ~ 31	ORENJI GAMES	スペイン
BT-28 ~ 31	STAGE CLEAR STUDIOS	スペイン
BT-28 ~ 31	UNDERCODERS	スペイン
BT-27	Zucks	
BT-36	CIAYO	インドネシア
BM-06	JFI GAMES	台湾
BJ-01 ~ 05	JETROコーナー	
BJ-01 ~ 05	505 games	米国

BJ-01～05	Big Blue Bubble	カナダ
BJ-01～05	Daylight Studios	シンガポール
BJ-01～05	Dream Express	タイ
BJ-01～05	gamigo	ドイツ
BJ-01～05	Mediatonic	英国
BJ-01～05	Net Ease Games	中国
BJ-01～05	Oeon Interactive	インドネシア
BJ-01～05	SKYMOONS	中国
BJ-01～05	Xurpas	フィリピン
BT-19	SHENZHEN CREATIVE AGE	中国
BM-09	Shanghai Excelliance Technology APPOPTIMIZE	中国
BT-21	Subete games	
BT-26	Zhejiang Shangyu e-Games Town	中国
BT-18	SEPTENI AMERICA	米国
BT-20	想通	
BT-38	SOFTSTAR ENTERTAINMENT	台湾
BT-33	Soft-World International	台湾
BT-22	タムソフト	

BT-06	ディー・エヌ・エー	
BT-05	Deedema Games	イラン
BM-01	ディンプス	
BT-07	Digital Stacks	
BT-23	東宝	
BM-02	ドワンゴ	
BM-05	VIRTUOS	中国
BT-15	PASSION REPUBLIC	マレーシア
BT-16	PQube	英国
BT-09	Fire-Point Interactive	中国
BM-03	FUNCOM	ノルウェー
BT-10	Funyard Game	中国
BT-03	Bluestack Systems	
BM-11	BLOOPER TEAM	ポーランド
BM-08	Ubitus	台湾
BM-07	レベルファイブ	
BT-14	LEMON SKY ANIMATION	マレーシア
BT-32	WAYI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT	台湾

全体マップ



東京ゲームショウ2017の出展社は過去最多だった昨年の614社に迫る609社となりました。そのうち、国内出展社は昨年から20以上増加し、過去最多となりました。また、海外からの出展は317社となり、昨年に引き続き全体の過半を占めました。地域別では、スペイン、ポーランド、台湾、香港といった国・地域からの出展が増加しています。

会場は幕張メッセの国際展示場1～11ホール、国際会議場、イベントホールの全館を使用しました。

1～8ホールには、一般展示、ファミリーゲームパーク、ビジネスソリューションコーナーなどを、9～11ホールには、物販コーナー、VR/ARコーナー、インディーゲームコーナー、e-Sportsコーナーを、国際会議場にはビジネスミーティングエリアなどを配置しました。

イベントホールには昨年に引き続きフードコートと休憩エリアを配置し、約4000席のスタンド席を来場者に開放し、館内混雑の緩和を実現しました。

4. 会場レイアウト

会場マップ／4～8ホール・国際会議場



コスプレエリア(一般公開日)

Hall
6

6-S01
スクウェア・エニックス

Hall
5

5-S01
バンダイナムコ
エンターテインメント

Hall
4

4-S02
ソニー・インタラクティブ
エンタテインメント

6-C07
エピック・アクション

6-C06 ハッピーミール/TRYANTS
Smartphone Special Area
6-C02 タスクブ
Smartphone Special Area
5-C18 ワンダーランドカザカリ
5-C17 オークチュール
5-C14 CELAD
5-C06 シリアルゲームズ
5-C05 6waves
5-C03 ジョイントメディア
Digital monkey
6-C01 KONGZHONG
5-C19 Esys/26
5-C20 アクセル
5-C12 ユードー[→]
5-C10 ニキ
5-C09 CLICK TECH
5-C02 IDFAME NTWORK TECHNOLOGY
5-C01 完美世界

スマートフォンゲームコーナー

6-N01
セガゲームス

5-N08
カプコン

ビジネスソリューションコーナー

やすらぎのモール

3-503
ペイパル

4-501
ピグミースタジオ

GCAG
GCA(Gaming Content Agency) CG KINGDOM (GCTC) (Gaming Information & Culture Industry Promotion agency)/
GOLDENPINE ENTERTAINMENT/Growing Seeds/Hungry App/ISQUARE/PLAY/KONOMO/Koozie Entertainment/Linkus/
Madora/Masangyo/Neobono/Next Stage/NGL/GAMES/NHN Entertainment/NPC Factory/PARK SM/PXCE/PIMPsi/
PLAY/PARK/Starter/Tribe Games/UNISOFT/VisualDart/VIJAR/VR/Reaten/Youscanstar/Zepetto

拡大図(A)-2参照

拡大図(A)-1参照

情報

3-N15 QUANTUM SUICIDE
3-N14 エイタロウソフト

→
←

→
←

中央モール(2階)

イベントホール
フードコート&休憩エリア



再入場口
TGS Official Shop
看護室(1階)



再入場口



再入場口

セントラル
カフェテリア

中央エントランス(2階)

情報



ビジネスソリューションコーナー

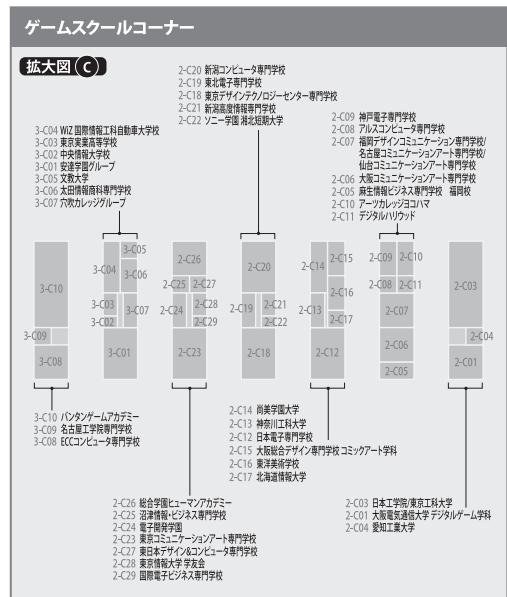
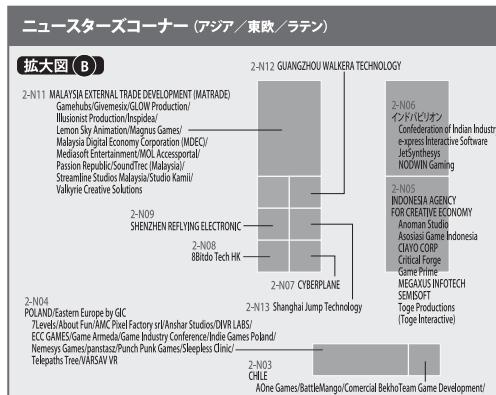
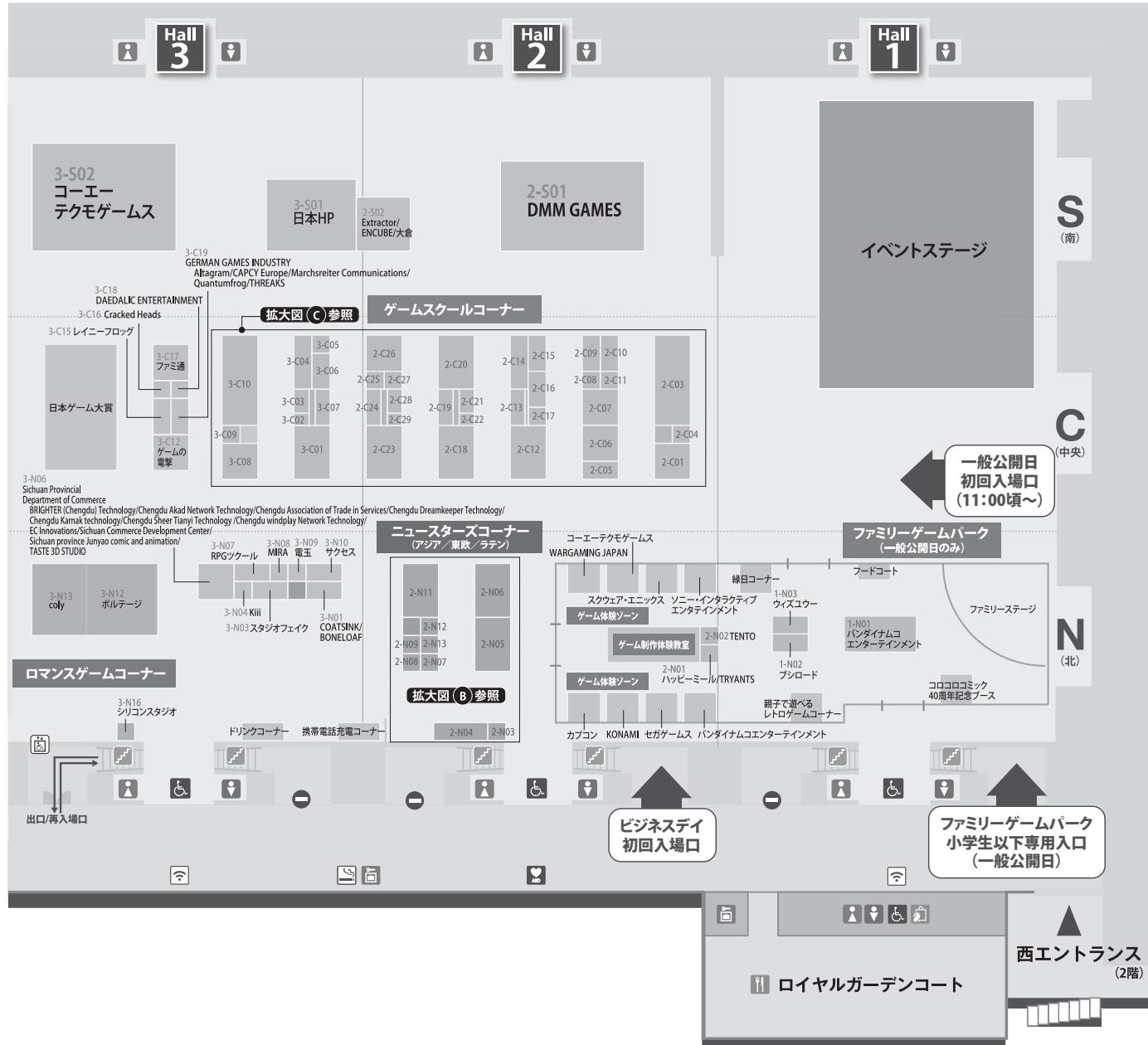
拡大図(A)-1

4-N14 アイオーデータ機器
4-N15 YDY CG
4-N12 松戸コンテツ
事業者連絡協議会
4-N11 Shanghai Excellence Technology APPOTIMIZE
4-N08 TAPEI GAME SHOW
4-N07 フォントワークス
4-N06 cocoro SB
4-N05 ZINGFRONT
4-N04 ソフトキア
4-N03 DeepMotion
4-N02 KAZOO TECHNOLOGY
4-N09 台湾ゲーム館
Funsters Technology
Winding Entertainment
XPEC Art Center
XPEC Entertainment
台湾貿易センター
4-N01 スマートプロロジ

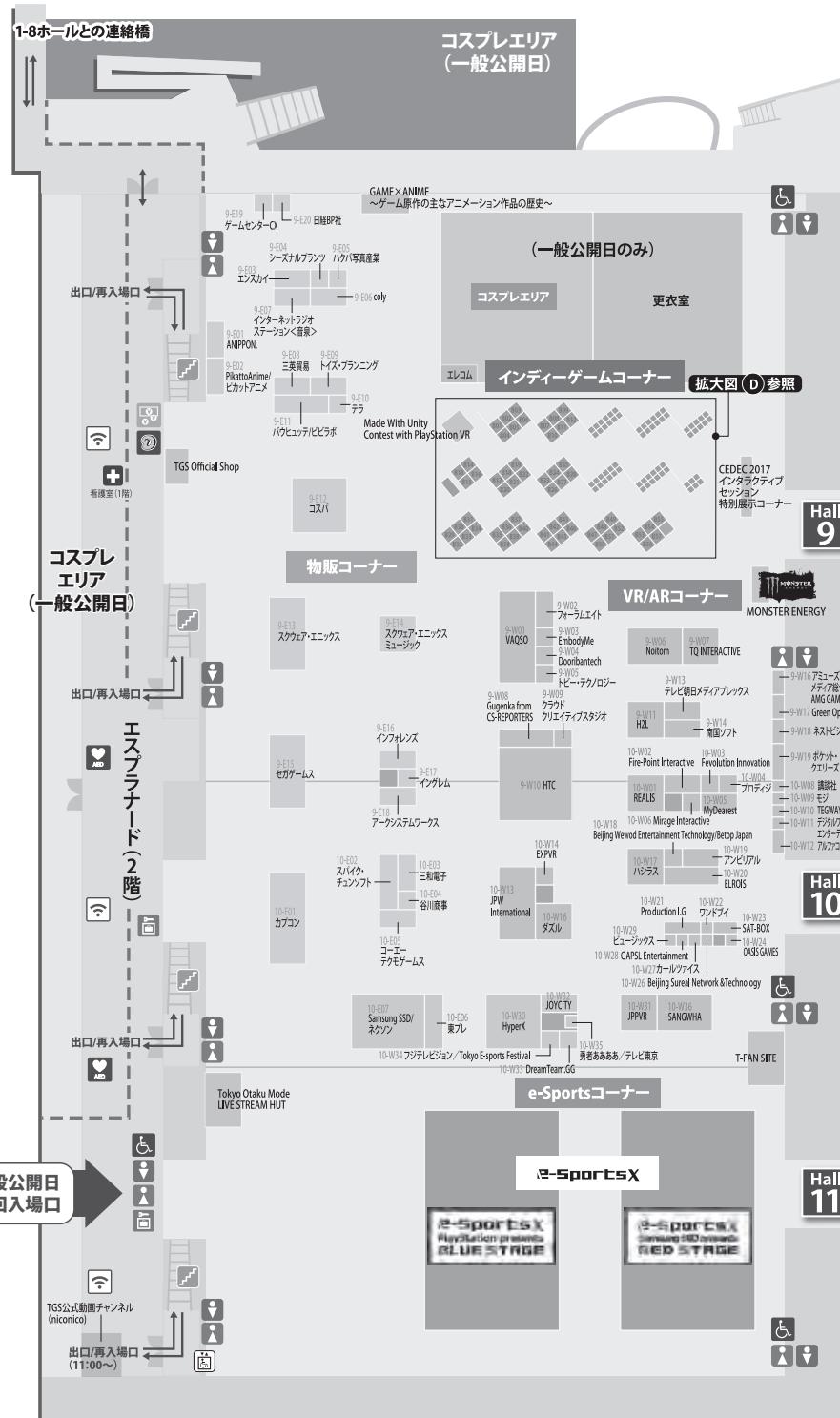
拡大図(A)-2

4-N59 仙台市GLOBAL Lab SENDAI
セディテック
Kaemos Games/Kamira Dimension
4-N60 Mie Translation Services
4-N61 Glass Egg Digital Media
4-N62 CBI-ドリュウゴ
4-N63 オルブックス
4-N64 ハートヒーツ
4-N65 8BitDust
4-N66 COO'S SHOP
4-N67 楽天
4-N68 タップアンドシャンパン
4-N69 エビロード
4-N70 ハートビーツ
4-N71 8BitDust
4-N72 COO'S SHOP
4-N73 楽天
4-N74 BOOST YOUR TV!
4-N75 PENWORKS 読書
4-N76 NTTU/ナント
4-N77 MUGENUP
4-N78 シアラゲームズ
4-N79 Incredibuild Japan
4-N80 フラミ
4-N81 フラミ
4-N82 イーガーティ
4-N83 シーアーティ
4-N84 ADIA Entertainment
4-N85 INCA Internet
4-N86 ADA Entertainment
4-N87 シアラゲームズ
4-N88 GameWallet(シーエーモイ)
4-N89 フラミ
4-N90 フラミ
4-N91 イーガーティ
4-N92 インタージスト
4-N93 ウブブロ
4-N94 タイコムカワ
4-N95 サンフーパ
4-N96 Shinwork
Technology
4-N97 SWIFT
4-N98 カナダ
Embassy of Canada
Canadian League of
Gamer
Deal Cell Games
Fire Point Interactive
Hedgehog
Northern World Entertainment
Shopify
Studio X Labs
4-N99 Digital Stacks
4-N100 DICO
4-N101 x10Studio
4-N102 リック
4-N103 ビヨンド
4-N104 マチック
4-N105 ISMO
4-N106 GAMKIN
4-N107 エヌエス
4-N108 ライブ
4-N109 ブイズ
4-N110 ACCESSPORT
4-N111 フラミ
4-N112 フラミ
4-N113 フラミ
4-N114 フラミ
4-N115 フラミ
4-N116 フラミ
4-N117 フラミ
4-N118 フラミ
4-N119 フラミ
4-N120 フラミ
4-N121 フラミ
4-N122 フラミ
4-N123 フラミ
4-N124 フラミ
4-N125 フラミ
4-N126 フラミ
4-N127 フラミ
4-N128 フラミ
4-N129 フラミ
4-N130 フラミ
4-N131 フラミ
4-N132 フラミ
4-N133 フラミ
4-N134 フラミ
4-N135 フラミ
4-N136 フラミ
4-N137 フラミ
4-N138 フラミ
4-N139 フラミ
4-N140 フラミ
4-N141 フラミ
4-N142 フラミ
4-N143 フラミ
4-N144 フラミ
4-N145 フラミ
4-N146 フラミ
4-N147 フラミ
4-N148 フラミ
4-N149 フラミ
4-N150 フラミ
4-N151 フラミ
4-N152 フラミ
4-N153 フラミ
4-N154 フラミ
4-N155 フラミ
4-N156 フラミ
4-N157 フラミ
4-N158 フラミ
4-N159 フラミ
4-N160 フラミ
4-N161 フラミ
4-N162 フラミ
4-N163 フラミ
4-N164 フラミ
4-N165 フラミ
4-N166 フラミ
4-N167 フラミ
4-N168 フラミ
4-N169 フラミ
4-N170 フラミ
4-N171 フラミ
4-N172 フラミ
4-N173 フラミ
4-N174 フラミ
4-N175 フラミ
4-N176 フラミ
4-N177 フラミ
4-N178 フラミ
4-N179 フラミ
4-N180 フラミ
4-N181 フラミ
4-N182 フラミ
4-N183 フラミ
4-N184 フラミ
4-N185 フラミ
4-N186 フラミ
4-N187 フラミ
4-N188 フラミ
4-N189 フラミ
4-N190 フラミ
4-N191 フラミ
4-N192 フラミ
4-N193 フラミ
4-N194 フラミ
4-N195 フラミ
4-N196 フラミ
4-N197 フラミ
4-N198 フラミ
4-N199 フラミ
4-N200 フラミ
4-N201 フラミ
4-N202 フラミ
4-N203 フラミ
4-N204 フラミ
4-N205 フラミ
4-N206 フラミ
4-N207 フラミ
4-N208 フラミ
4-N209 フラミ
4-N210 フラミ
4-N211 フラミ
4-N212 フラミ
4-N213 フラミ
4-N214 フラミ
4-N215 フラミ
4-N216 フラミ
4-N217 フラミ
4-N218 フラミ
4-N219 フラミ
4-N220 フラミ
4-N221 フラミ
4-N222 フラミ
4-N223 フラミ
4-N224 フラミ
4-N225 フラミ
4-N226 フラミ
4-N227 フラミ
4-N228 フラミ
4-N229 フラミ
4-N230 フラミ
4-N231 フラミ
4-N232 フラミ
4-N233 フラミ
4-N234 フラミ
4-N235 フラミ
4-N236 フラミ
4-N237 フラミ
4-N238 フラミ
4-N239 フラミ
4-N240 フラミ
4-N241 フラミ
4-N242 フラミ
4-N243 フラミ
4-N244 フラミ
4-N245 フラミ
4-N246 フラミ
4-N247 フラミ
4-N248 フラミ
4-N249 フラミ
4-N250 フラミ
4-N251 フラミ
4-N252 フラミ
4-N253 フラミ
4-N254 フラミ
4-N255 フラミ
4-N256 フラミ
4-N257 フラミ
4-N258 フラミ
4-N259 フラミ
4-N260 フラミ
4-N261 フラミ
4-N262 フラミ
4-N263 フラミ
4-N264 フラミ
4-N265 フラミ
4-N266 フラミ
4-N267 フラミ
4-N268 フラミ
4-N269 フラミ
4-N270 フラミ
4-N271 フラミ
4-N272 フラミ
4-N273 フラミ
4-N274 フラミ
4-N275 フラミ
4-N276 フラミ
4-N277 フラミ
4-N278 フラミ
4-N279 フラミ
4-N280 フラミ
4-N281 フラミ
4-N282 フラミ
4-N283 フラミ
4-N284 フラミ
4-N285 フラミ
4-N286 フラミ
4-N287 フラミ
4-N288 フラミ
4-N289 フラミ
4-N290 フラミ
4-N291 フラミ
4-N292 フラミ
4-N293 フラミ
4-N294 フラミ
4-N295 フラミ
4-N296 フラミ
4-N297 フラミ
4-N298 フラミ
4-N299 フラミ
4-N300 フラミ
4-N301 フラミ
4-N302 フラミ
4-N303 フラミ
4-N304 フラミ
4-N305 フラミ
4-N306 フラミ
4-N307 フラミ
4-N308 フラミ
4-N309 フラミ
4-N310 フラミ
4-N311 フラミ
4-N312 フラミ
4-N313 フラミ
4-N314 フラミ
4-N315 フラミ
4-N316 フラミ
4-N317 フラミ
4-N318 フラミ
4-N319 フラミ
4-N320 フラミ
4-N321 フラミ
4-N322 フラミ
4-N323 フラミ
4-N324 フラミ
4-N325 フラミ
4-N326 フラミ
4-N327 フラミ
4-N328 フラミ
4-N329 フラミ
4-N330 フラミ
4-N331 フラミ
4-N332 フラミ
4-N333 フラミ
4-N334 フラミ
4-N335 フラミ
4-N336 フラミ
4-N337 フラミ
4-N338 フラミ
4-N339 フラミ
4-N340 フラミ
4-N341 フラミ
4-N342 フラミ
4-N343 フラミ
4-N344 フラミ
4-N345 フラミ
4-N346 フラミ
4-N347 フラミ
4-N348 フラミ
4-N349 フラミ
4-N350 フラミ
4-N351 フラミ
4-N352 フラミ
4-N353 フラミ
4-N354 フラミ
4-N355 フラミ
4-N356 フラミ
4-N357 フラミ
4-N358 フラミ
4-N359 フラミ
4-N360 フラミ
4-N361 フラミ
4-N362 フラミ
4-N363 フラミ
4-N364 フラミ
4-N365 フラミ
4-N366 フラミ
4-N367 フラミ
4-N368 フラミ
4-N369 フラミ
4-N370 フラミ
4-N371 フラミ
4-N372 フラミ
4-N373 フラミ
4-N374 フラミ
4-N375 フラミ
4-N376 フラミ
4-N377 フラミ
4-N378 フラミ
4-N379 フラミ
4-N380 フラミ
4-N381 フラミ
4-N382 フラミ
4-N383 フラミ
4-N384 フラミ
4-N385 フラミ
4-N386 フラミ
4-N387 フラミ
4-N388 フラミ
4-N389 フラミ
4-N390 フラミ
4-N391 フラミ
4-N392 フラミ
4-N393 フラミ
4-N394 フラミ
4-N395 フラミ
4-N396 フラミ
4-N397 フラミ
4-N398 フラミ
4-N399 フラミ
4-N400 フラミ
4-N401 フラミ
4-N402 フラミ
4-N403 フラミ
4-N404 フラミ
4-N405 フラミ
4-N406 フラミ
4-N407 フラミ
4-N408 フラミ
4-N409 フラミ
4-N410 フラミ
4-N411 フラミ
4-N412 フラミ
4-N413 フラミ
4-N414 フラミ
4-N415 フラミ
4-N416 フラミ
4-N417 フラミ
4-N418 フラミ
4-N419 フラミ
4-N420 フラミ
4-N421 フラミ
4-N422 フラミ
4-N423 フラミ
4-N424 フラミ
4-N425 フラミ
4-N426 フラミ
4-N427 フラミ
4-N428 フラミ
4-N429 フラミ
4-N430 フラミ
4-N431 フラミ
4-N432 フラミ
4-N433 フラミ
4-N434 フラミ
4-N435 フラミ
4-N436 フラミ
4-N437 フラミ
4-N438 フラミ
4-N439 フラミ
4-N440 フラミ
4-N441 フラミ
4-N442 フラミ
4-N443 フラミ
4-N444 フラミ
4-N445 フラミ
4-N446 フラミ
4-N447 フラミ
4-N448 フラミ
4-N449 フラミ
4-N450 フラミ
4-N451 フラミ
4-N452 フラミ
4-N453 フラミ
4-N454 フラミ
4-N455 フラミ
4-N456 フラミ
4-N457 フラミ
4-N458 フラミ
4-N459 フラミ
4-N460 フラミ
4-N461 フラミ
4-N462 フラミ
4-N463 フラミ
4-N464 フラミ
4-N465 フラミ
4-N466 フラミ
4-N467 フラミ
4-N468 フラミ
4-N469 フラミ
4-N470 フラミ
4-N471 フラミ
4-N472 フラミ
4-N473 フラミ
4-N474 フラミ
4-N475 フラミ
4-N476 フラミ
4-N477 フラミ
4-N478 フラミ
4-N479 フラミ
4-N480 フラミ
4-N481 フラミ
4-N482 フラミ
4-N483 フラミ
4-N484 フラミ
4-N485 フラミ
4-N486 フラミ
4-N487 フラミ
4-N488 フラミ
4-N489 フラミ
4-N490 フラミ
4-N491 フラミ
4-N492 フラミ
4-N493 フラミ
4-N494 フラミ
4-N495 フラミ
4-N496 フラミ
4-N497 フラミ
4-N498 フラミ
4-N499 フラミ
4-N500 フラミ
4-N501 フラミ
4-N502 フラミ
4-N503 フラミ
4-N504 フラミ
4-N505 フラミ
4-N506 フラミ
4-N507 フラミ
4-N508 フラミ
4-N509 フラミ
4-N510 フラミ
4-N511 フラミ
4-N512 フラミ
4-N513 フラミ
4-N514 フラミ
4-N515 フラミ
4-N516 フラミ
4-N517 フラミ
4-N518 フラミ
4-N519 フラミ
4-N520 フラミ
4-N521 フラミ
4-N522 フラミ
4-N523 フラミ
4-N524 フラミ
4-N525 フラミ
4-N526 フラミ
4-N527 フラミ
4-N528 フラミ
4-N529 フラミ
4-N530 フラミ
4-N531 フラミ
4-N532 フラミ
4-N533 フラミ
4-N534 フラミ
4-N535 フラミ
4-N536 フラミ
4-N537 フラミ
4-N538 フラミ
4-N539 フラミ
4-N540 フラミ
4-N541 フラミ
4-N542 フラミ
4-N543 フラミ
4-N544 フラミ
4-N545 フラミ
4-N546 フラミ
4-N547 フラミ
4-N548 フラミ
4-N549 フラミ
4-N550 フラミ
4-N551 フラミ
4-N552 フラミ
4-N553 フラミ
4-N554 フラミ
4-N555 フラミ
4-N556 フラミ
4-N557 フラミ
4-N558 フラミ
4-N559 フラミ
4-N560 フラミ
4-N561 フラミ
4-N562 フラミ
4-N563 フラミ
4-N564 フラミ
4-N565 フラミ
4-N566 フラミ
4-N567 フラミ
4-N568 フラミ
4-N569 フラミ
4-N570 フラミ
4-N571 フラミ
4-N572 フラミ
4-N573 フラミ
4-N574 フラミ
4-N575 フラミ
4-N576 フラミ
4-N577 フラミ
4-N578 フラミ
4-N579 フラミ
4-N580 フラミ
4-N581 フラミ
4-N582 フラミ
4-N583 フラミ
4-N584 フラミ
4-N585 フラミ
4-N586 フラミ
4-N587 フラミ
4-N588 フラミ
4-N589 フラミ
4-N590 フラミ
4-N591 フラミ
4-N592 フラミ
4-N593 フラミ
4-N594 フラミ
4-N595 フラミ
4-N596 フラミ
4-N597 フラミ
4-N598 フラミ
4-N599 フラミ
4-N600 フラミ
4-N601 フラミ
4-N602 フラミ
4-N603 フラミ
4-N604 フラミ
4-N605 フラミ
4-N606 フラミ
4-N607 フラミ
4-N608 フラミ
4-N609 フラミ
4-N610 フラミ
4-N611 フラミ
4-N612 フラミ
4-N613 フラミ
4-N614 フラミ
4-N615 フラミ
4-N616 フラミ
4-N617 フラミ
4-N618 フラミ
4-N619 フラミ
4-N620 フラミ
4-N621 フラミ
4-N622 フラミ
4-N623 フラミ
4-N624 フラミ
4-N625 フラミ
4-N626 フラミ
4-N627 フラミ
4-N628 フラミ
4-N629 フラミ
4-N630 フラミ
4-N631 フラミ
4-N632 フラミ
4-N633 フラミ
4-N634 フラミ
4-N635 フラミ
4-N636 フラミ
4-N637 フラミ
4-N638 フラミ
4-N639 フラミ
4-N640 フラミ
4-N641 フラミ
4-N642 フラミ
4-N643 フラミ
4-N644 フラミ
4-N645 フラミ
4-N646 フラミ
4-N647 フラミ
4-N648 フラミ
4-N649 フラミ
4-N650 フラミ
4-N651 フラミ
4-N652 フラミ
4-N653 フラミ
4-N654 フラミ
4-N655 フラミ
4-N656 フラミ
4-N657 フラミ
4-N658 フラミ
4-N659 フラミ
4-N660 フラミ
4-N661 フラミ
4-N662 フラミ
4-N663 フラミ
4-N664 フラミ
4-N665 フラミ
4-N666 フラミ
4-N667 フラミ
4-N668 フラミ
4-N669 フラミ
4-N670 フラミ
4-N671 フラミ
4-N672 フラミ
4-N673 フラミ
4-N674 フラミ
4-N675 フラミ
4-N676 フラミ
4-N677 フラミ
4-N678 フラミ
4-N679 フラミ
4-N680 フラミ
4-N681 フラミ
4-N682 フラミ
4-N683 フラミ
4-N684 フラミ
4-N685 フラミ
4-N686 フラミ
4-N687 フラミ
4-N688 フラミ
4-N689 フラミ
4-N690 フラミ
4-N691 フラミ
4-N692 フラミ
4-N693 フラミ
4-N694 フラミ
4-N695 フラミ
4-N696 フラミ
4-N697 フラミ
4-N698 フラミ
4-N699 フラミ
4-N700 フラミ
4-N701 フラミ
4-N702 フラミ
4-N703 フラミ
4-N704 フラミ
4-N705 フラミ
4-N706 フラミ
4-N707 フラミ
4-N708 フラミ
4-N709 フラミ
4-N710 フラミ
4-N711 フラミ
4-N712 フラミ
4-N713 フラミ
4-N714 フラミ
4-N715 フラミ
4-N716 フラミ
4-N717 フラミ
4-N718 フラミ
4-N719 フラミ
4-N720 フラミ
4-N721 フラミ
4-N722 フラミ
4-N723 フラミ
4-N724 フラミ
4-N725 フラミ
4-N726 フラミ
4-N727 フラミ
4-N728 フラミ
4-N729 フラミ
4-N730 フラミ
4-N731 フラミ
4-N732 フラミ
4-N733 フラミ
4-N734 フラミ
4-N735 フラミ
4-N736 フラミ
4-N737 フラミ
4-N738 フラミ
4-N739 フラミ
4-N740 フラミ
4-N741 フラミ
4-N742 フラミ
4-N743 フラミ
4-N744 フラミ
4-N745 フラミ
4-N746 フラミ
4-N747 フラミ
4-N748 フラミ
4-N749 フラミ
4-N750 フラミ
4-N751 フラミ
4-N752 フラミ
4-N753 フラミ
4-N754 フラミ
4-N755 フラミ
4-N756 フラミ
4-N757 フラミ
4-N758 フラミ
4-N759 フラミ
4-N760 フラミ
4-N761 フラミ
4-N762 フラミ
4-N763 フラミ
4-N764 フラミ
4-N765 フラミ
4-N766 フラミ
4-N767 フラミ
4-N768 フラミ
4-N769 フラミ
4-N770 フラミ
4-N771 フラミ
4-N772 フラミ
4-N773 フラミ
4-N774 フラミ
4-N775 フラミ
4-N776 フラミ
4-N777 フラミ
4-N778 フラミ
4-N779 フラミ
4-N780 フラミ
4-N781 フラミ
4-N782 フラミ
4-N783 フラミ
4-N784 フラミ
4-N785 フラミ
4-N786 フラミ
4-N787 フラミ
4-N788 フラミ
4-N789 フラミ
4-N790 フラミ
4-N791 フラミ
4-N792 フラミ
4-N793 フラミ
4-N794 フラミ
4-N795 フラミ
4-N796 フラミ
4-N797 フラミ
4-N798 フラミ
4-N799 フラミ
4-N800 フラミ
4-N801 フラミ
4-N802 フラミ
4-N803 フラミ
4-N804 フラミ
4-N805 フラミ
4-N806 フラミ
4-N807 フラミ
4-N808 フラミ
4-N809 フラミ
4-N810 フラミ
4-N811 フラミ
4-N812 フラミ
4-N813 フラミ
4-N814 フラミ
4-N815 フラミ
4-N816 フラミ
4-N817 フラミ
4-N818 フラミ
4-N819 フラミ
4-N820 フラミ
4-N821 フラミ
4-N822 フラミ
4-N823 フラミ
4-N824 フラミ
4-N825 フラミ
4-N826 フラミ
4-N827 フラミ
4-N828 フラミ
4-N829 フラミ
4-N830 フラミ
4-N831 フラミ
4-N832 フラミ
4-N833 フラミ
4-N834 フラミ
4-N835 フラミ
4-N836 フラミ
4-N837 フラミ
4-N838 フラミ
4-N839 フラミ
4-N840 フラミ
4-N841 フラミ
4-N842 フラミ
4-N843 フラミ
4-N844 フラミ
4-N845 フラミ
4-N846 フラミ
4-N847 フラミ
4-N848 フラミ
4-N849 フラミ
4-N850 フラミ
4-N851 フラミ
4-N852 フラミ
4-N853 フラミ
4-N854 フラミ
4-N855 フラミ
4-N856 フラミ
4-N857 フラミ
4-N858 フラミ
4-N859 フラミ
4-N860 フラミ
4-N861 フラミ
4-N862 フラミ
4-N863 フラミ
4-N864 フラミ
4-N865 フラミ
4-N866 フラミ
4-N867 フラミ
4-N868 フラミ
4-N869 フラミ
4-N

会場マップ／1～3ホール



会場マップ／9～11ホール



インディーゲームコーナー		拡大図(D)
●タイプB		●タイプA
9-A01 Rice Cooker Republic 9-A02 Blindfug Studios 9-A03 NAKAJIMA 9-A04 Fabraz 9-A05 Giveme6 Studio 9-A06 Project Rolling Gunner 9-A07 Team Cherry 9-A08 ProjectMoon 9-A09 Bytesprite 9-A10 Abylight Studios 9-A11 Yasaman Farazan 9-A12 jumpsuit entertainment UG (haftungsbeschränkt) 9-A13 Mechabit 9-A14 kass_stws 9-A15 Cat Nigiri 9-A16 Eastasiasoft 9-A17 Total Battery 9-A19 Yokogystems 9-A20 Gattai Games 9-A21 VR IMAGINATORS 9-A22 Data Realms 9-A23 CAVYHOUSE 9-A24 求道魔の花のあん 9-A25 花のあんのGarden 9-A26 Shiosai Siren 9-A27 GUTS Department 9-A28 CENOTE 9-A29 noitem studio 9-A30 Prideful Slot 9-A31 Team Fractal Alligator 9-A32 検索エンジン 9-A33 フリーライブ 9-A34 Gab & Dave 9-A35 //commentout 9-A36 Alastair Aitchison 9-A37 Red Candle Games 9-A38 無家破天孔 9-A39 Appnormals Team 9-A40 3rd Eye Studios 9-A41 SHOP Games 9-A42 Monochrome 43 9-A43 St. Line 9-A44 Studio RO 9-A45 thayuki 9-A46 紙パレット 9-A47 Indigo Gaming 9-A48 Dangen Entertainment 9-A49 Kookie Entertainment 9-A50 Battle Entertainment 9-A51 Kogamingworks 9-A52 Ogre Head Studio 9-A53 Reminisce 9-A54 Pelikan	9-A55 MIYAKO BOYS 9-A56 HayateWorks 9-A57 nextReality Games 9-A58 ニードルレンジ 9-A59 Nusoft 9-A60 Broken Rules 9-A61 Undercoders 9-A62 Humble Grove 9-A63 宮澤 卓宏 9-A64 HZ3 Software	
●タイプA		
9-B01 ノーマニア・インラクティブ 9-B02 FROZENBYTE 9-B03 アルフコード 9-B04 シティコネクション 9-B05 GIVEME6 9-B06 Mog Gen Studio 9-B07 エースワード 9-B08 C4C Entertainment 9-B09 シフトアップ 9-B10 Linkblue 9-B11 QuattroGear 9-B12 Black Ghost Studio 9-B13 VISIONTRICK MEDIA 9-B14 ロケットエンジン 9-B15 iFront Japan 9-B16 iFront 9-B17 EVERDREAMSOFT/Blindfug Studios 9-B18 Skytree Digital 9-B19 Eastasiasoft 9-B20 4th cluster 9-B21 Cherrymochi 9-B22 OASIS GAMES 9-B23 GATTAI GAMES 9-B25 PGSOUL GAMES 9-B26 Peakware Studio 9-B27 DIGITAL FOX 9-B28 D-PAD STUDIO 9-B29 日本工学院 9-B30 AREA35 9-B31 iFront Games 9-B32 ジャンピング 9-B33 YSBRYD GAMES 9-B34 MBA INTERNATIONAL 9-B35 PLAYISM 9-B36 indienova 9-B37 Nenet 9-B38 コーラス・ワールドワイド 9-B39 BATTLEBREW PRODUCTIONS 9-B40 ブラックアーマー 9-B41 Glaciawaker Entertainment 9-B42 Erotes Studio 9-B43 コールド・フェュージョン 9-B44 トイダイア 9-B45 Dangen Entertainment 9-B46 ガンバオノ 9-B47 Noize 9-B48 NEW FURY 9-B49 Kakehashi Games 9-B50 クロスファンション 9-B51 FlyteCatemotion 9-B52 北海道情報大学森川研究室 9-B53 アークミナミ 9-B54 IGDA日本 9-B55 Super Phantom Cat II 9-B56 X.D. NETWORK 9-B57 buho Interactive Entertainment		

5-1. 開会式

【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 (一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

共催者挨拶 日経BP社 代表取締役社長 新実 優

ご来賓挨拶 経済産業省 大臣官房審議官 商務情報政策局担当 前田 泰宏

『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2017』実行委員会 委員長 大谷 信義

<テープカット>

(一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

経済産業省 大臣官房審議官 商務情報政策局担当 前田 泰宏

日経BP社 代表取締役社長 新実 優

『JAPAN国際コンテンツフェスティバル2017』実行委員会 委員長 大谷 信義

(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事・イベント委員会委員長 辻本 春弘

(敬称略)



5-2. 懇親パーティー

「東京ゲームショウ2017・日本ゲーム大賞2017懇親パーティー」は、多くのご来賓をはじめ、国内外の業界関係者、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2017」受賞者のみなさまなど、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)18:00～19:00

【場 所】ホテルニューオータニ幕張 鶴中の間

【式次第】

主催者挨拶 (一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

ご来賓挨拶 経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長 山田 仁

乾 杯 (一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 大下 聰

中締め (一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 早川 英樹

(敬称略)



(一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹



経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長 山田 仁



(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 大下 聰



(一社)コンピュータエンターテインメント協会 理事 早川 英樹



6. 会場風景・実施企画概要

一般展示



海外展示



物販コーナー



ゲームスクールコーナー



スマートフォンゲームコーナー



e-Sports コーナー



ロマンスゲームコーナー



VR/AR 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

e-Sports X(クロス)

【場所】展示ホール11



PlayStation presents BLUE STAGE



Samsung SSD presents RED STAGE

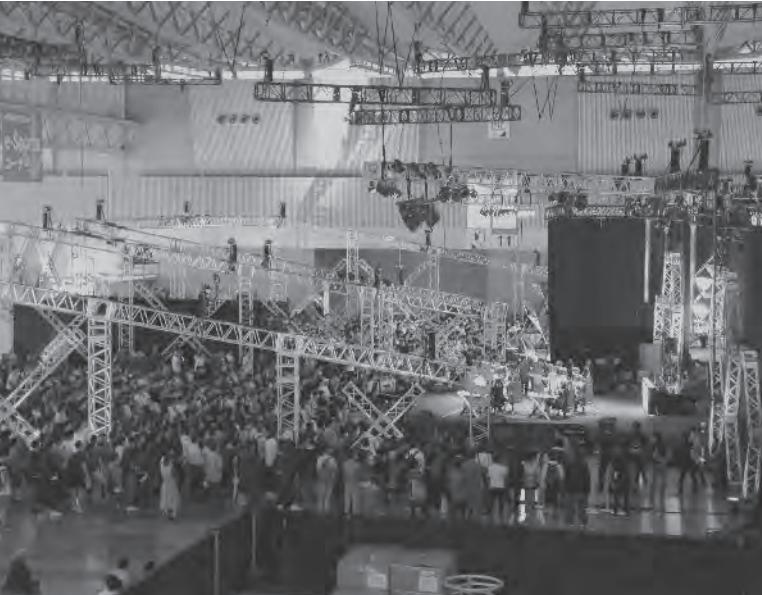
「e-Sports X(クロス)」では、PS4タイトルを対象とした「PlayStation presents BLUE STAGE」(ステージ協賛:ソニー・インタラクティブエンタテインメント)と、その他プラットフォームのゲームタイトルを対象とした「Samsung SSD presents RED STAGE」(ステージ協賛:日本サムスン)の2つの特設ステージを設置。4日間合計で10の競技大会を開催し、熱戦が繰り広げられました。各ステージでは、e-Sportsの人気ジャンルである対戦型格闘ゲームやFPS(ファースト・パーソン・シューティング)のほか、スマートフォンアプリの人気ゲームなど、大人から子供まで楽しめることができる幅広いジャンルのタイトルを展開しました。新しい文化として、世界的に広がるe-Sportsの盛り上がりをアピールしました。

9月21日(木)BLUE STAGEでは、メディア向け「ストリートファイターV／デモンストレーションマッチ」を開催し、テレビをはじめとした多くのメディアの注目を集めました。RED STAGEでは「Samsung SSD presents PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS Festival Supported by DMM GAMES」が開催され、50人という大規模人数による対戦が行われました。

9月23日(土)BLUE STAGEでは、セガゲームス「ファンタシースターオンライン2」、コナミデジタルエンタテインメント「ウイニンググライブン2018」のエキシビションマッチが開催されたほか、ソニー・インタラクティブエンタテインメントによる「コールオブ デューティー インフィニット・ウォーフェア／SCARZ vs Rush CLAN TGS2017頂上決戦」が開催され、大いに盛り上りました。RED STAGEではGzブレインによる「モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.／トップハンター最速決定戦 in TGS」と「パズドラレーダー／最強バトルトーナメント決定戦」が開催され、日本ならではのe-Sportsの楽しみ方が提示されました。

9月24日(日)BLUE STAGEでは「ストリートファイターV／昇龍拳(SHORYUKEN)トーナメント」を開催。世界のトッププロ・プレイヤー8人による戦いが繰り広げられ、1,000人近くの観客が詰めかけました。RED STAGEでは、PCタイトルの大会、「OMEN by HP presents OVERWATCH／ドリームマッチ TGS 2017」と「カウンターストライクオンライン2／エキシビションマッチ」が開催され、トップチームによる熱い戦いが繰り広げられました。

e-Sports Xに入場した観客数は2日間で、約6,000人を記録し、多くの来場者がe-Sportsの魅力に触れました。



◆ 競技タイトル／大会名

9月21日(木)【ビジネスディ1日目】			
ステージ	時間	競技タイトル／大会名	運営会社
BLUE STAGE	12:30-13:00	ストリートファイターV ／デモンストレーションマッチ(メディア向け)	主催者企画
RED STAGE	13:00-17:00	Samsung SSD presents 「PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」FESTIVAL Supported by DMM GAMES	Samsung SSD

9月23日(土)【一般公開日1日目】			
ステージ	時間	競技タイトル／大会名	運営会社
BLUE STAGE	11:00-12:30	ファンタシースターオンライン2 ／アーケスバトルトーナメント エキシビションマッチ	セガゲームス
	13:00-14:30	ウイニングイレブン2018／エキシビションマッチ	コナミデジタルエンタテインメント
	15:00-16:30	コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア ／SCARZ vs Rush CLAN TGS2017頂上決戦	ソニー・インタラクティブエンタテインメント
RED STAGE	13:00-14:30	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver. ／トップハンター最速決定戦 in TGS	Gzブレイン 協力:カプコン
	15:00-16:30	パズドラレーダー／最強バトルトーナメント決定戦	Gzブレイン 協力:ガンホー・オンライン・エンターテイメント

9月24日(日)【一般公開日2日目】			
ステージ	時間	競技タイトル／大会名	運営会社
BLUE STAGE	11:00-12:30	勇者ああああ×東京ゲームショウ2017公開収録 すごいゲーマーさん達とスーパーハンデマッチ	テレビ東京
	14:00-17:00	ストリートファイターV ／昇龍拳(SHORYUKEN)トーナメント	カプコン
RED STAGE	11:00-13:00	OMEN by HP presents OVERWATCH／ドリームマッチ TGS 2017	日本HP
	14:30-16:00	カウンターストライクオンライン2／ エキシビションマッチ	ネクソン

◆ niconico 視聴者数

	ステージ	放送開始時刻	放送終了時刻	放送時間	来場者数	コメント数	タイムシフト予約数
9月23日(土)	BLUE STAGE	11:00	16:43	5:43	36,514	9,279	1,720
	RED STAGE	13:00	16:44	3:44	26,354	9,395	1,322
9月24日(日)	RED STAGE	11:00	15:52	4:52	22,001	2,727	604

◆ Twitch 視聴者数

9月23日(土)【一般公開日1日目】									
RED STAGE					BLUE STAGE				
時間	タイトル	最大同時視聴者数	平均視聴者数	1日のべ視聴者数	時間	タイトル	最大同時視聴者数	平均視聴者数	1日のべ視聴者数
					15,984	11:00-12:30	ファンタシースターオンライン2	72	54
13:00-14:30	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.	363	297			13:00-14:30	ウイニングイレブン2018	306	215
15:00-16:30	パズドラレーダー	556	403			15:00-16:30	コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア	416	380

9月24日(日)【一般公開日2日目】									
RED STAGE					BLUE STAGE				
時間	タイトル	最大同時視聴者数	平均視聴者数	1日のべ視聴者数	時間	タイトル	最大同時視聴者数	平均視聴者数	1日のべ視聴者数
11:00-13:00	OVERWATCH	443	299		1,656				
14:30-16:00	カウンターストライクオンライン2	62	52			14:00-17:00	ストリートファイターV	※英語配信	11,744
							※日本語配信	9,585	6,180
								30,778	40,149

※CAPCOM公式チャンネルでの配信

◆ DOUYU 視聴者数

	9月23日(土)	9月24日(日)	合計
表示回数	364,000	270,000	634,000
ユニーク・ビューワー数	96,000	73,000	169,000

ファミリーゲームパーク

【場所】展示ホール1・2

今年からはエリア内での小学生以下と中学生以下の区分をなくし、中学生以下の子どもたちとその家族が自由に動き回れるようになりました。同時に、親子で参加できる主催者企画を追加してエリアの充実を図りました。



◆「ゲーム体験ゾーン」

中学生以下の子どもたちを対象とした8社13タイトル(CERO「A」「B」タイトル)の最新ゲームの試遊を楽しみました。

<参加出展社一覧>

WARGAMING JAPAN、カプコン、コーエーテクモゲームス、KONAMI、スクウェア・エニックス、セガゲームス、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、バンダイナムコエンターテインメント



◆「ゲーム制作体験教室」

子どもたちがゲームで遊ぶだけでなく、作って楽しむことを通じてゲームプログラミングを体験できる「ゲーム制作体験教室」を開催しました。保護者席も用意して、家族と一緒にゲーム制作の楽しさを体験していただきました。(定員1クラス10名程度、1日4クラス)

実施協力: TENTO、ハッピーミール、TRYANTS

(ゲームプログラミングスクールエリア出展社)



◆「コロコロコミック 40周年記念ブース」

コロコロコミックと東京ゲームショウのコラボ企画として、「コロコロコミック創刊40周年記念」ブースを新設しました。創刊号からの40年間の表紙イメージをパネルにして展示したほか、特製の「黄金のコロコロコミック」も展示。ブースでは最新号や別冊を熱心に読む子どもたちで盛況となりました。コラボ記念特製グッズ「コロコロコミック×東京ゲームショウ特製クリアファイル」を制作し小学生以下専用入口で先着プレゼントとしてプレゼントしました。



◆「親子であそべるレトロゲームコーナー」

過去の日本ゲーム大賞受賞作品を親子で試遊できる「レトロゲームコーナー」を設置し、懐かしい名作ゲームを家族そろって楽しんでいただきました。



<試遊ゲームタイトル一覧>

R4～リッジレーサータイプ4～／I.Q.～インテリジェントキューブ／ウルティマ オンライン(Ultima Online)／Age of Empires II: Age of Kings／風のクロノア／GRANDIA(グランディア)／高機動幻想ガンパレード・マーチ／サクラ大戦／スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ／聖剣伝説 LEGEND OF MANA／ソウルキャリバー／ソニックアドベンチャー／Dance Dance Revolution／DIABLOII／デカスリート／鉄拳2／電車でGO!／どこでもいっしょ／NIGHTS／ナムコミュージアムシリーズ／バーチャコップ2／バイオハザード／バイオハザード2／パラッパラッパー／ビートマニア／ファイナルファンタジーVII／ファイナルファンタジーVIII／ファイナルファンタジーIX／ファンタシースターオンライン／ぷよぷよ通 決定盤／ぼくのなつやすみ／街／ホリ・ススム「ミスター ドリラー」／メタルギア ソリッド／桃太郎電鉄 HAPPY／モンスターファーム

公式動画チャンネル

会期中、国内向けにはドワンゴの「niconico」、海外向けには「Twitch」を通じて公式動画を配信しました。また、今年から新たに中国向けとして「DOUYU」での配信も行いました。

国内向けには「TGS2017公式動画チャンネル」として、7月から計6回の事前番組を配信。東京ゲームショウ2017の情報発信を目的とした番組のほか、長時間のゲーム実況番組も配信し、多くの視聴者を獲得しました。



「niconico」では公式動画配信として、会期前・会期中に計75番組を配信。のべ来場者数は約430万人に達しました。

海外向けには、Jカルチャーを海外に発信する「Tokyo Otaku Mode」が会期中4日間にわたり海外ゲームファンに向けて、Twitchをプラットフォームとしてオリジナル情報番組を発信し、約13万回の視聴がありました。また、今年新たに開始した「DOUYU」を通じての中国向けの配信では、約148万回の視聴を獲得しました。

チャリティーオークション

【日時】9月23日(土) 16:00～17:00

9月24日(日) 16:00～17:00

【場所】展示ホール1 イベントステージ

一般公開日の2日間、「震災復興支援チャリティーオークション」を開催しました。CESA会員企業および出展社のみなさまから提供いただいたレアアイテム、日本ゲーム大賞2017受賞クリエイターのみなさまによる寄せ書きサインボードを出品いたしました。売上額は135万9000円となりました。また、復興支援募金箱を会場内12カ所に設置し、5万7473円の募金をいただきました。

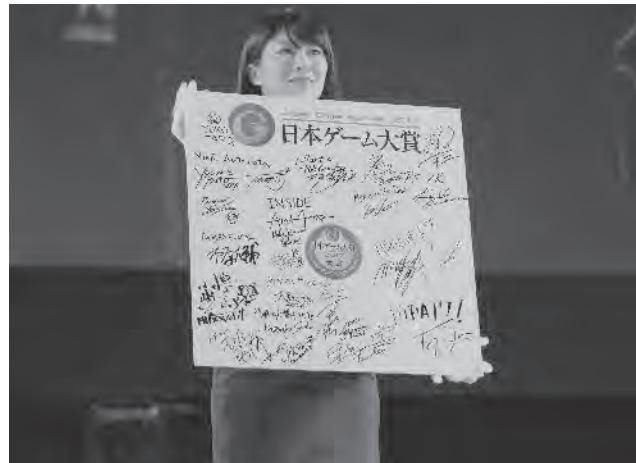
チャリティーオークションの売り上げおよび募金は、全額、熊本地震の義援金として寄付させていただきました。ご協力をいただき、誠にありがとうございました。



<チャリティーオークション用グッズご提供企業(19社・団体)>

50音順

インティ・クリエイツ、WARGAMING JAPAN、カプコン、Glaciwaker Entertainment、ゲームセンター CX、コーエーテクモゲームス、COATSINK / BONELOAF、KONAMI、サクセス、セガゲームス、タイトー、T-FAN SITE、DMM GAMES、ドワンゴ、日本ファルコム、バンダイナムコエンターテインメント、ファミ通、レベルファイブ、ロケットエンジン



オフィシャルソーター

昨年新設した「オフィシャルソーター」に、今年はゲーム番組の司会なども務めるお笑い芸人の「アルコ&ピース」が選任されました。

会期前からniconicoで配信した「TGS2017公式動画チャンネル」に出演し、今年の東京ゲームショウの見どころを紹介したほか、会期中には会場内の公開スタジオからブースレポートや最新タイトルを紹介しました。また、開会式後のステージで挨拶するなど、ネット配信にとどまらない活動を行いました。(P.21「公式動画チャンネル」を参照)



コスプレ関連企画

・コスプレエリア

【場所】展示ホール9-10屋外、4-6南側

コスプレの魅力をより効果的・多角的に発信するために、毎年恒例のコスプレショウ「Cosplay Collection Night」に加えて、9ホール屋外エリアに新設した「コスプレエリアステージ」で、「コスプレファッショショウ」と「ギャザリング」の2つの企画を新たに実施しました。

◆コスプレファッショショウ

1ホールのイベントステージで実施した「Cosplay Collection Night」の参加者、関係者が出演するコスプレファッショショウを開催しました。コスプレエリア参加者だけでなく、一般の来場者も多く集まり、スマートフォンを掲げてステージを撮影していました。

◎9月23日(土)12:00～／14:30～／15:30～

◎9月24日(日)12:00～／14:30～



◆ギャザリング@TGS2017

「ギャザリング」は、同じジャンルや同作品のコスプレイヤーが一堂に会して、コスプレを披露しあうなどして交流したり、写真撮影を行ったりするコスプレイベントです。今年は、23日の「ファイナルファンタジー」には46人、24日「ラブプラス」には5人のコスプレイヤーが参加しました。全体撮影の様子は報道やツイッターで拡散されたほか、参加したコスプレイヤー自身も交流を楽しんでいました。

◎9月23日(土)13:00～13:30

『ファイナルファンタジー』シリーズ・ギャザリング

◎9月24日(日)13:00～13:30

『ラブプラス』シリーズ・ギャザリング

◆Cosplay Collection Night @TGS presented by キュア

◎9月23日(土)18:30～20:00

1ホールのイベントステージにて、200名以上のコスプレイヤーがパフォーマンスを繰り広げる「Cosplay Collection Night」を実施しました。中国、シンガポール、インドネシア、トルコ、スペインの5カ国からコスプレコンテスト優勝者各1名、タイから有名コスプレイヤー1名の計6名が招待参加し、客席には海外来場者も数多く見受けられ、国際色豊かなステージとなりました。

公式アプリ「TGS2017」

出展社の出展内容やブース位置、イベントスケジュールなどが手軽に分かれるスマートフォン向け無料公式アプリ「TGS2017」(iOS / Android)を提供しました。マップ上で出展社名をタップすると画面内に出展概要や出展タイトル、ブース内イベントスケジュールを表示する機能や、ツイッターとの連携機能などを新たに追加し、来場者の利便性を高めました。

ダウンロード数：15,235件(iOS: 9,388件、Android: 5,847件)

【主な機能】

- ◎会場マップ：Googleマップと会場マップをシームレスで表示。マップ上でキーワード検索をすると該当するブースを表示するほか、出展社名をタップすると各社の出展概要や出展タイトル、イベントスケジュールなどを表示。
- ◎スケジュール：イベントステージ、e-Sports X、出展ブースのイベントスケジュールを一覧で掲載。気になるイベントを「お気に入り」に登録すると10分前にPUSH通知。
- ◎つぶやき：各画面からツイッターアイコンをタップするとTGSや各ブース、イベントに関するタイムラインが確認できるほか、関連ハッシュタグを自動的に付与して投稿も。
- ◎試遊待ち時間情報：大規模ブースの試遊待ち時間や配布物の情報をアプリ上に表示。



International Party + Indie Night

【日時】9月22日(金)17:30～20:30

【場所】国際会議場 1Fラウンジ

【協賛】ソニー・インタラクティブエンタテインメント

国際交流企画の一つとして例年好評をいただいているインターナショナルパーティー。国内外の出展社に加えインディーゲームコーナー出展社とセンス・オブ・ワンダーナイト(SOWN)のファイナリストや報道関係者を対象に「International Party + Indie Night」として開催しました。17時半スタートの一部と、SOWN参加者を加えた19時半スタートの二部に分けて開催。ゲーム音楽をアレンジしたDJの演奏にのったカジュアルなムードの中、およそ350名が参加し、ビジネスデイ最終日の楽しい国際交流の場となりました。



センス・オブ・ワンダーナイト (SOWN) 2017

【日時】9月22日(金)17:30～19:30

【場所】展示ホール11 e-Sports Xステージ

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

【協賛】ソニー・インタラクティブエンタテインメント、任天堂

今年で10回目の開催となるゲームアイディア発掘イベント「センス・オブ・ワンダーナイト(SOWN)」は、ビジネスデイ2日目の会期終了後17:30から開催。インディーゲームコーナー出展社/者として採択された64団体/個人の中からSOWN登壇の選考を行いました。その結果、4カ国・地域、8組のファイナリストがプレゼンテーションを行いました。国別の内訳は、日本から5作品、米国、オーストリア、スペインからそれぞれ1作品でした。

会場には373名が来場し、国内:海外の来場比率はおよそ3:1と国際色豊かな参加者が一体となり、スマイルハンマーを振って新しいゲームアイディアに賞賛を送りました。



インディーゲームコーナー

【場所】展示ホール9

【スペシャルスポンサー】ソニー・インタラクティブエンタテインメント

【協力】国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

世界のインディペンデントゲーム開発者のオリジナルタイトルを紹介する本コーナーの中のタイプAブースには、40カ国・地域以上から過去最多の332件の応募がありました。

選考の結果、18カ国・地域から64のインディペンデント開発者を採択。ソニー・インタラクティブエンタテインメントの協賛により出展無料となりました。

一般企業による本コーナーへの出展と合わせると過去最大の121小間の規模となりました。



<インディーゲームコーナー全体参加国・地域>

イラン、インドネシア、英国、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、タイ、台湾、中国、ドイツ、日本、ノルウェイ、フィンランド、ブラジル、フランス、米国、香港、マレーシア

TGS フォーラム 2017

基調講演

日本におけるe-Sportsの可能性

【日時】9月21日(木)10:30～12:00

【場所】展示ホール1 イベントステージ

世界的なムーブメントを巻き起こしているe-Sports。五輪の新規種目となるのではないかと注目を浴びる一方、プロリーグによるスポーツビジネスも活況です。しかし、日本におけるe-Sportsの認知度はまだまだ低く、ゲームマーケットの大きさの割にはその存在感は薄いといえます。基調講演では、海外の事例を踏まえて、日本国内で伸びしろのあるe-Sports市場について、その可能性と課題について話し合いました。

(4か国語同時通訳あり:日・英・中・韓)

NEWZOO マーケットアナリスト

Pieter van den Heuvel 氏

Blizzard Entertainment『OverWatch』コミッショナー

Nate Nanzer 氏

Signia Ventures ファウンディング・パートナー

Sunny Dhillon 氏

CyberZ 執行役員

大友 真吾 氏

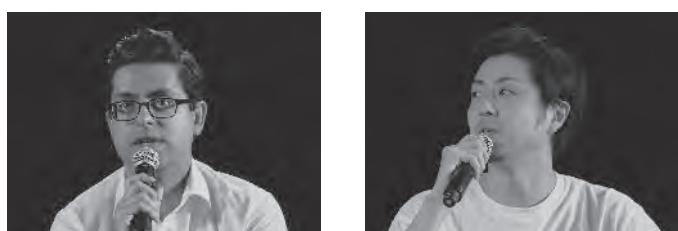
モダレータ:

日経BP社 日経テクノロジーオンライン 副編集長 山田 剛良

基調講演冒頭に登壇した
CESA 岡村会長

Pieter van den Heuvel 氏

Nate Nanzer 氏



Sunny Dhillon 氏

大友 真吾 氏

グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット 2017

ゲームのデジタル流通

【日時】9月21日(木)13:00～14:30

【場所】展示ホール1 イベントステージ

家庭用ゲーム業界でも、デジタル配信・流通によるコンテンツ販売量が増え、大きな商流として捉えられるようになってきました。デジタル配信しかないスマートフォンゲーム業界、一足先に変革が始まっていたPCゲーム業界の現状を踏まえつつ、デジタル流通ならでは問題点や可能性などについて考えました。

(4か国語同時通訳あり:日・英・中・韓)

Team 17(英国) Business Development Manager

Matthew Benson 氏

EPIC GAMES JAPAN(米国) 代表

河崎 高之 氏

Wargaming(キプロス) CEO

Victor Kislyi 氏

Supercell(フィンランド)ファウンダー

Mikko Kodisoja 氏



カプコン(日本) 代表取締役社長COO

辻本 春弘 氏

SMBC日興証券 株式調査部

エンタテインメント・メディアチーム シニアアナリスト

前田 栄二 氏

モダレータ:

日経BP社 日経デジタルマーケティング 副編集長 降旗 淳平



Matthew Benson 氏



河崎 高之 氏



Victor Kislyi 氏



Mikko Kodisoja 氏



辻本 春弘 氏



前田 栄二 氏

専門セッション

ゲームテクノロジー（新技術） 「触感」で進化するゲーム体験

【日時】9月22日(金)11:00～12:00

【場所】国際会議場 201会議室

モノに触ったり掴んだりした感覚（触感）を与える「触覚フィードバック（ハapticus）」機能。触覚フィードバックでゲーム体験はどう変わるのでしょうか。最新の触覚フィードバック技術の状況を踏まえつつ、触覚と身体性インタラクションの研究者である南澤氏に解説していただきました。

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科
准教授
南澤 孝太 氏



ゲームビジネス（新規ビジネス） ご当地をゲーム化する「舞台めぐり」の秘密

【日時】9月22日(金)15:00～16:00

【場所】国際会議場 201会議室

アニメ聖地巡礼アプリ「舞台めぐり」の開発者、安彦剛志氏が語る、「リアル」と「ゲーム」の正しい絡ませ方。大ヒットアニメ「ガールズ&パンツァー」などの事例をたっぷり語っていただきました。

ソニー企業
コンテンツツーリズム室
コンテンツツーリズム課
「舞台めぐり」チーム代表
シニアプロデューサー
安彦 剛志 氏



スポンサーシップセッション

DreamTeam - Find, Connect, Manage

【日時】9月22日(金)13:00～13:40

【場所】国際会議場 301B会議室

Dream Teamはe-Sportsゲームのリクルーティングやマネジメントのネットワークを最初に構築し、ブロックチェーンとスマートコントラクトを通じてe-Sportsビジネスの急速な成長を目指しています。（通訳あり）

DreamTeam.GG
CEO&Founder
Alexander Kokhanovskyy 氏



モバイルゲームにおけるハッカーとの槍と盾の攻防戦

【日時】9月22日(金)14:00～15:00

【場所】国際会議場 301A会議室

モバイルゲームをハッキングする悪性ユーザー、ハッカーたちの視線で見たハッキング攻撃、悪性行為の種類を分析し、防御の面で様々な事例を説明するとともに概略的な方法をガイドしました。

INCA Internet
ゲームセキュリティディビジョン
/グローバルビズチーム
チームリーダー
鄭 鎮成 氏



商談機能

ビジネスミーティングエリア／ビジネスラウンジ

【場所】国際会議場 コンベンションホール／国際会議室

商談へのニーズに対応するため、「ビジネスミーティングエリア」と「JETROコーナー」をコンベンションホールに、「出展社ミーティングスペース」を国際会議室「ビジネスラウンジ」に設置しました。ビジネスミーティングエリアでは、「会議室ブース」と「ベーシック・テーブル・スペース」を利用した企業53社、JETRO(日本貿易振興機構)が招へいしたバイヤー10社(インドネシア、英国、カナダ、シンガポール、タイ、中国、ドイツ、フィリピン、米国)との商



談を実施しました。

また、「出展社ミーティングスペース」では、積極的な商談が展開されました。なかでも「日本企業」と「海外企業」による商談は346件と同スペース内での商談数の65%に上り、「海外企業」同士も全体の24%と、国際的な商談が9割に達しました。

あらゆる商談ニーズに対応するため、「ビジネスミーティングエリア」および「ビジネスラウンジ」では、ビジネスマッチングコーディネーターと2カ国語以上を話すスタッフを合計15名配置し、出展社とビジネスデイ来場者へのホスピタリティを強化しました。

同エリアでは、飲料(ウォーターサーバー、コーヒー)、無線LAN、通訳(日本語⇒英語・中国語・韓国語)9名を配置し、リクエストに応じて無料で対応しました。通訳依頼件数は、2日間で30件、のべ24時間になりました。

TGS アポイントシステム（アジア・ビジネス・ゲートウェイ）

システム導入から6年目を迎えたアポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」は、国際展開を加速させる日本のゲーム関連企業と、アジアを中心とした海外出展社・来場者との商談促進システムとして稼働しました。

2017年の登録会社は、1,313社(2016年:1,149社)、事前商談申込件数は、2,204件(2016年:2,160件、2014年:1,810件)と拡大しまし

TOKYO GAME SHOW 2017

東京ゲームショウ2017

アポイントシステム
「Asia Business Gateway」

会期：2017年9月21日(木)・22日(金) 10:00 - 17:00
会場：幕張メッセ
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：E5 館内
特設会場：トライゴ

TGS2017では、初めて、マッピングコード
データをご利用いただけます。
ニックネーム、Adressまでご連絡いただければ、顧客のニーズをヒアリング
して、ベストな商談相手探しやすさを手伝いいたします。是非、ご利用ください。

相手を探す
イベントでごミーティングしたい
企業を検索できます。

メッセージを送る
ミーティングしたい企業へメッセージを送り
アポイントを取ることができます。

スケジュールを確認する
あなたの予定を確認できます。

た。その中で、事前商談アポイント確定件数は602件と、東京ゲームショウの商談機能の中心的な役割を果たしました。

「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を利用したのは、45カ国・地域(2016年は45カ国・地域)でした。うち、アジアからの利用は14カ国・地域(日本を除く)でした。2017年は、新たにアイスランド、エストニア、クロアチア、ポルトガル、チェコ、リトアニアといった欧州からの参加が増えました。

韓国から107社(2016年は92社)、中国から77社(2016年は74社)、インドネシアから26社(2016年は14社)、香港から21社(2016年は11社)とアジア地域からの利用が大幅に増えました。

《アポイントシステム利用45カ国・地域》

アイスランド、アイルランド、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、イスラエル、イタリア、イラン、インド、インドネシア、英國、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、クロアチア、シンガポール、イスラエル、スウェーデン、スペイン、タイ、台湾、中国、チェコ、チリ、ドイツ、トルコ、日本、ノルウェー、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arusia、ベルギー、ポーランド、ポルトガル、香港、マカオ、マレーシア、リトアニア、ロシア

7. イベントステージ

【場所】展示ホール1

イベントステージでは、日本ゲーム大賞の発表授賞式や、TGSフォーラムの基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット、チャリティーオークションといった主催者によるプログラムを実施したほか、出展社による最新ゲームの紹介イベントなどが行われ、多くの来場者を集めました。

●9月21日(木)

10:30～ 12:00	TGSフォーラム2017 基調講演「日本におけるe-Sportsの可能性」
13:00～ 14:30	グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット 2017「ゲームのデジタル流通」
16:00～ 17:30	日本ゲーム大賞2017「経済産業大臣賞」「年間作品部門」発表授賞式 司会：伊集院 光、前田 美咲

●9月23日(土)

10:30～ 11:30	日本ゲーム大賞2017「アマチュア部門」発表授賞式 司会：鷺崎 健、前田 美咲
12:15～ 13:15	フジゲームズPresents スマホRPG『オーディナル ストーラー』×『佳代子の部屋』公開収録 フジテレビ『佳代子の部屋』の公開収録を実施！ 大久保佳代子(オアシズ)、秋山竜次(ロバート)ら豪華レギュラー陣が総出演！ 今秋リリースのスマホRPG『オーディナル ストーラー』の最新情報を公開！ 
14:00～ 15:00	IM@S GAME SHOW 2017 PS4「アイドルマスター ステラステージ」、スマートフォンアプリ「アイドルマスター ミリオンライブ！ シアターデイズ」の最新情報をトークとゲームプレイを交えてお届け！ さらに出演キャストによるライブも！ 
16:00～ 17:00	復興支援 チャリティーオークション 1日目 司会：鷺崎 健、前田 美咲
18:30～ 20:00	Cosplay Collection Night @TGS presented by キュア 200名以上のコスプレイヤーによるコスプレパフォーマンス！ 海外からのコスプレイヤーも参加し、ダンスあり、スキットあり、ランウェイありとコスプレパフォーマンスを披露。 

●9月24日(日)

12:00～ 13:30	日本ゲーム大賞2017「フューチャー部門」発表授賞式 司会：品田 英雄、前田 美咲
16:00～ 17:00	復興支援 チャリティーオークション 2日目 司会：鷺崎 健、前田 美咲 

8. 日本ゲーム大賞 2017

21回目を迎えた「日本ゲーム大賞2017」は、近年の家庭用ゲーム業界の発展に寄与した人物に贈られる「経済産業大臣賞」、昨年度日本国内でリリースした作品を対象とする「年間作品部門」、東京ゲームショウ2017に出展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」の3つのカテゴリーで開催し、それぞれ受賞作品を発表・表彰しました。また、東京ゲームショウ公式動画チャンネルにて「経済産業大臣賞」「年間作品部門」「フューチャー部門」「アマチュア部門」の発表授賞式の生配信を行い、多くのゲームファン、業界関係者、受賞関係者に視聴いただきました。

「年間作品部門」は、2017年4月10日～7月21日までの間、一般投票を実施。一般投票により選出した作品の中から、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品を決定しました。「大賞」には、一般投票者からの多くの支持に加え、日本ゲーム大賞選考委員により、2017年度を象徴するに最もふさわしい作品として、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』(任天堂株式会社)が選ばれました。

「経済産業大臣賞」は、「Pokémon GOプロジェクトチーム」に贈られました。「Pokémon GO」はAR技術を活用し、現実世界と融合させた新たなゲームの楽しみ方を提示しました。日本でも大きな社会現象になるなど、ゲームユーザーの裾野を大きく拡大させ、ゲーム産業の発展に貢献された点や、更にはゲームを通しての地域活性化、被災地復興への貢献などゲームコンテンツの新たな可

能性と優位性を示した点が評価されての受賞となりました。

ゲームデザイナーズ大賞は、桜井政博氏を審査委員長に計12人のクリエイターが審査員として、受賞作品を決定。今年度の受賞作品は『INSIDE』(Playdead)となりました。

「アマチュア部門」は5月1日から6月30日までの間、アマチュアの方々が制作した作品を募集。今年は、「はさむ」をテーマに作品を募集し、過去最多となる409作品の応募がありました。選考は、クリエイターや編集者によるVTR審査と試遊審査を行い、9作品を受賞作品として選出しました。

また、18歳以下の方が開発したゲーム作品を対象に審査、表彰する「U18(ゆ一じゅうはち)部門」の新設を発表しました。審査方法は作品審査に、応募者自身によるプレゼンテーションを加えた全く新しい方法で行う予定です。

「フューチャー部門」は、東京ゲームショウ2017の会期中、9月21日(木)～23日(土)までの3日間、来場者による投票を実施。出展された未発売のタイトルの中から日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、10作品を今後が期待される作品として選出しました。



「日本ゲーム大賞 2017」発表授賞式模様／受賞作品一覧

【年間作品部門/経済産業大臣賞】発表授賞式

【日時】9月21日(木)16:00～17:30

【司会】伊集院 光、前田 美咲

【主催者挨拶】(一社)コンピュータエンターテインメント協会 会長 岡村 秀樹

【ご挨拶】経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長 山田 仁 (敬称略)



経済産業大臣賞 Pokémon GOプロジェクトチーム
株式会社ポケモン 代表取締役社長 石原恒和氏
Niantic, Inc. 代表取締役社長 村井説人氏

年間作品部門 大賞
『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』
(任天堂株式会社)

東京ゲームショウ公式動画チャンネルにて発表授賞式を生配信。平日16時からの配信にもかかわらず、60,232名に視聴いただきました。

【年間作品部門】受賞作品一覧

受賞	タイトル	社名	プラットフォーム
優秀賞	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	任天堂株式会社	Nintendo Switch / Wii U
	Overwatch	株式会社スクウェア・エニックス	PS4 / PC
	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	任天堂株式会社	Nintendo Switch / Wii U
	Nier:Automata	株式会社スクウェア・エニックス	PS4 / PC
	仁王	株式会社コーエーテクモゲームス	PS4
	バイオハザード7 レジデント イービル	株式会社カプコン	PS4 / Xbox One / PC
	人喰いの大鷦トリコ	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
	ファイナルファンタジー XV	株式会社スクウェア・エニックス	PS4 / Xbox One
	ペルソナ5	株式会社アトラス	PS4 / PS3
	Horizon Zero Dawn	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
特別賞	ポケットモンスター サン・ムーン	株式会社ポケモン	3DS
	モンスター・ハンターダブルクロス	株式会社カプコン	3DS
	PlayStation®VR	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
	FIFA 17	エレクトロニック・アーツ株式会社	PS4 / PS3 / Xbox One / PC
ベストセールス賞	ポケットモンスター サン・ムーン	株式会社ポケモン	3DS
グローバル賞 日本作品部門	ポケットモンスター サン・ムーン	株式会社ポケモン	3DS
グローバル賞 海外作品部門			

PS4:PlayStation®4 / PS3:PlayStation®3 / 3DS:Nintendo 3DS及び3DS LL / PC:Windows®

(タイトル名はカナ50音順)

【アマチュア部門】発表授賞式

【日時】9月23日(土)10:30～11:30

【司会】鷺崎 健、前田 美咲

【講評】(一社)コンピュータエンターテインメント協会

人材育成部会 部会長 松原 健二

【プレゼンター】最終選考会の審査員に登壇いただき、

各作品の講評を述べていただきました。



大賞 ECCコンピュータ専門学校 「トレース製紙工場」チーム



(一社)コンピュータ
エンターテインメント協会
人材育成部会 部会長
松原 健二



(株)KADOKAWA
電撃PlayStation 副編集長
千木良 章



(株)Gzプレイン
週刊ファミ通
編集長・編集長
林 克彦



グリー (株)
開発担当
今井 仁



(株)コナミデジタル
エンタテインメント
プロデューサー
岡村 肇明



(株)スクウェア・エニックス
プロデューサー
岡山 博紀



(株)セガゲームス
ディレクター
阪本 寛之



(株)ディー・エヌ・エー
ディレクター
異儀田 謙



(株)バンダイナムコエン
ターテインメント
プロデューサー・
ディレクター 玉置 純



(敬称略)
※社名は発表授賞式時点のものとなります。



東京ゲームショウ公式動画
チャンネル(9/23)【TGS2017】



東京ゲームショウにて受賞作品を試遊できる「アマチュア部門」を設置。多くの方に試遊いただきました。

【アマチュア部門】受賞作品一覧

受賞名	タイトル	制作・チーム名	学校名	プラットフォーム	個人/団体
大賞	トレースペーパー	トレース製紙工場	ECCコンピュータ専門学校	PC	団体
優秀賞	Ultimate Selfy	柴田 駿佑	ECCコンピュータ専門学校	PC	個人
	DOOR	扉工務店	バンタンゲームアカデミー東京校	PC	団体
	トレースペーパー	トレース製紙工場	ECCコンピュータ専門学校	PC	団体
	ぱくロール	チーム「ぱくロール」	国際情報工科自動車大学校	PC	団体
	Pixmash	Explon	HAL名古屋	スマートフォン/タブレット	団体
佳作	スクラップファクトリー	チームスクラップファクトリー	ECCコンピュータ専門学校	PC	団体
	TWIN CANDLES	高木 雄太	日本工学院専門学校	PC	個人
	はさめ びよちゃん	びよちゃん保護団体	ECCコンピュータ専門学校	PC	団体
	Pechantet	ジブンデ!!	HAL大阪	スマートフォン/タブレット	団体
個人賞	Ultimate Selfy	柴田 駿佑	ECCコンピュータ専門学校	PC	個人

PC:パソコン

(タイトル名はカナ50音順／受賞者名敬称略)

【フューチャー部門】発表授賞式

【日時】9月24日(日)12:00 ~ 13:30

【司会】品田 英雄、前田 美咲

【講評】日本ゲーム大賞選考委員

(株)Gzブレイン 代表取締役社長 浜村 弘一
(敬称略)



●受賞社の代表者



写真左から(上段) ●Detroit Become Human ●ドラゴンボール ファイターズ ●モンスターハンター:ワールド (中段) ●ラブプラス EVERY ●巨影都市 ●真・三國無双8
(下段) ●英雄伝説 閃の軌跡III ●ファイアーエムブレム無双 ●PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ●DISSIDIA FINAL FANTASY NT

【フューチャー部門】受賞作品一覧

タイトル	受賞社名	プラットフォーム
英雄伝説 閃の軌跡III	日本ファルコム株式会社	PS4
巨影都市	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS4
真・三國無双8	株式会社コーエーテクモゲームス	PS4
DISSIDIA FINAL FANTASY NT	株式会社スクウェア・エニックス	PS4
Detroit Become Human	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS4
ドラゴンボール ファイターズ	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS4 / Xbox One
ファイアーエムブレム無双	株式会社コーエーテクモゲームス	Switch / NewNintendo 3DS
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	DMM GAMES / PUBG Corporation	PC
モンスターハンター:ワールド	株式会社カプコン	PS4
ラブプラス EVERY	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	iOS / Android

PS4:PlayStation®4 / Switch:Nintendo Switch / PC:Windows®

(タイトル名はカナ50音順)

9. ビジネスティ来場者アンケート

調査概要

【調査方法】 東京ゲームショウ2017のビジネスティ登録者のうち、国内：3万1,171人、海外：2,660人に、調査協力依頼メールを配信。

日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。

【調査期間】 2017年10月18日(水)～11月1日(水)

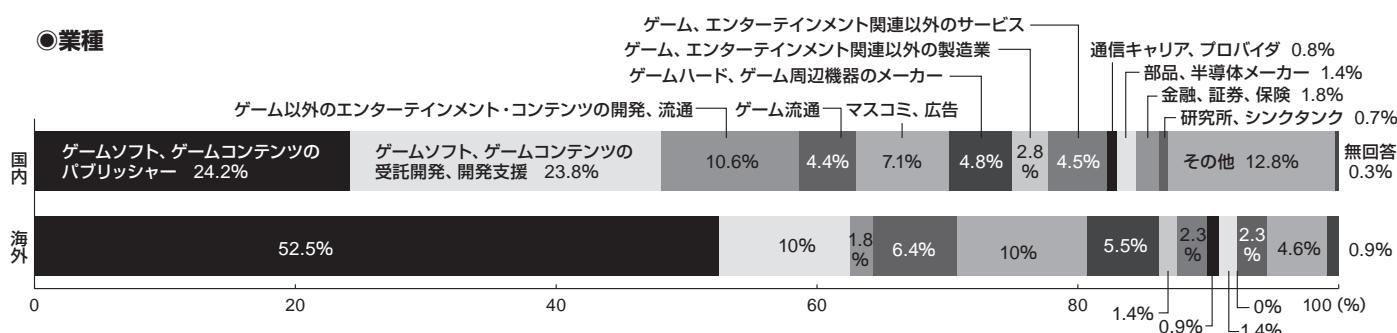
【有効回答数】 国内：1,426件(回収率4.6%) 海外：218件(回収率8.2%)

【調査実施】 日経BPコンサルティング

◎円グラフの見方

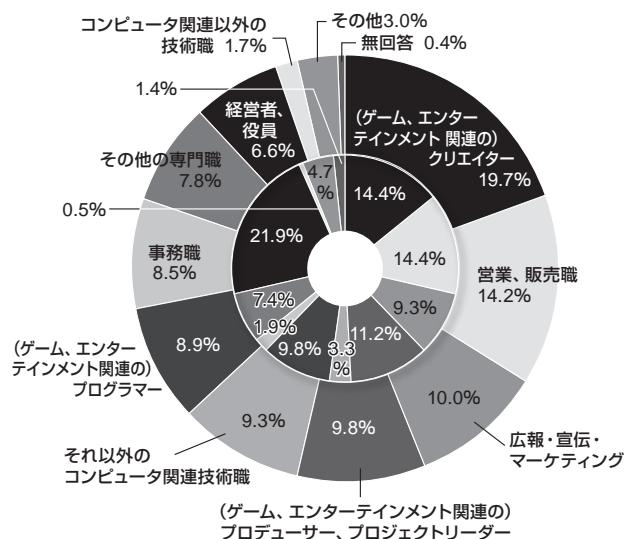


◎業種

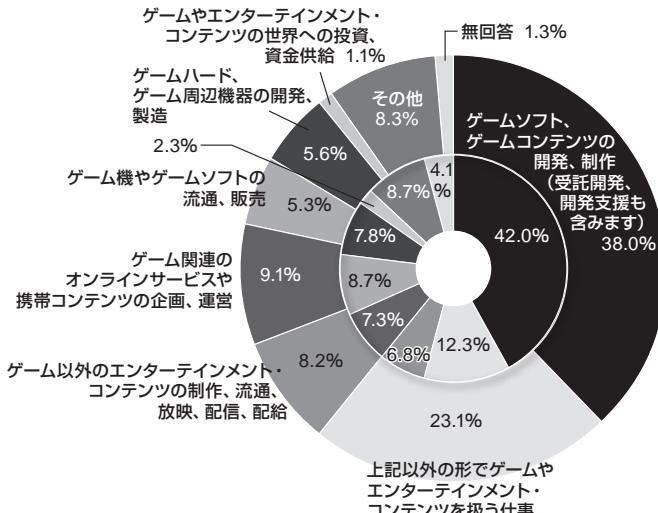


◎職種

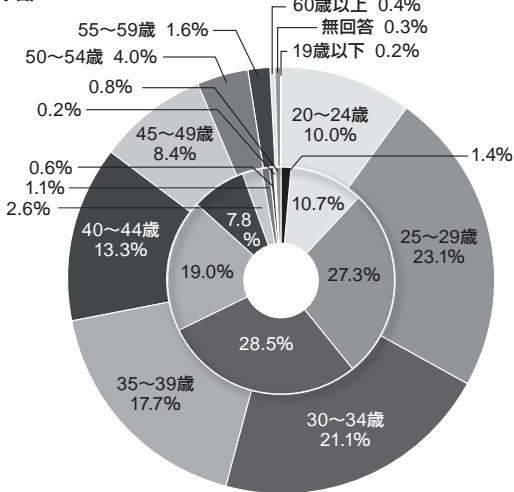
海外来場者の21.9%が経営者・役員



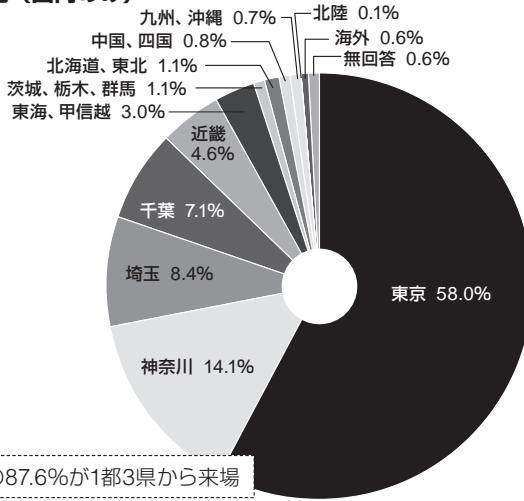
◎ゲーム／エンターテインメント・コンテンツとの関わり



◎年齢

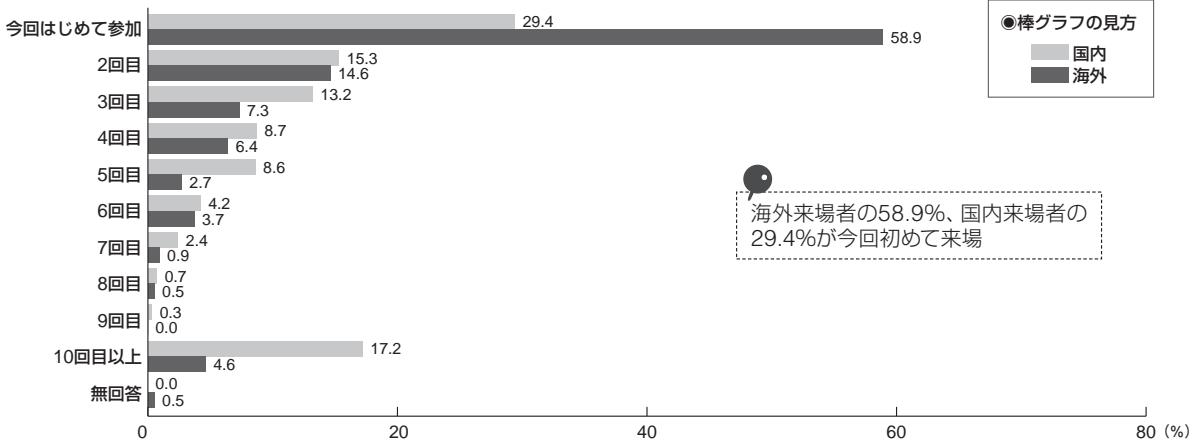


◎居住地（国内のみ）

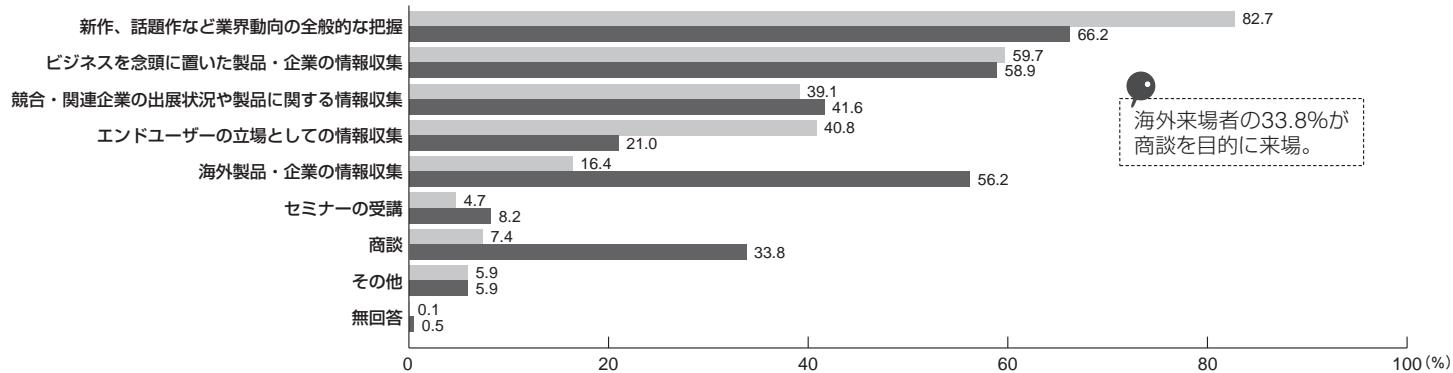


全体の87.6%が1都3県から来場

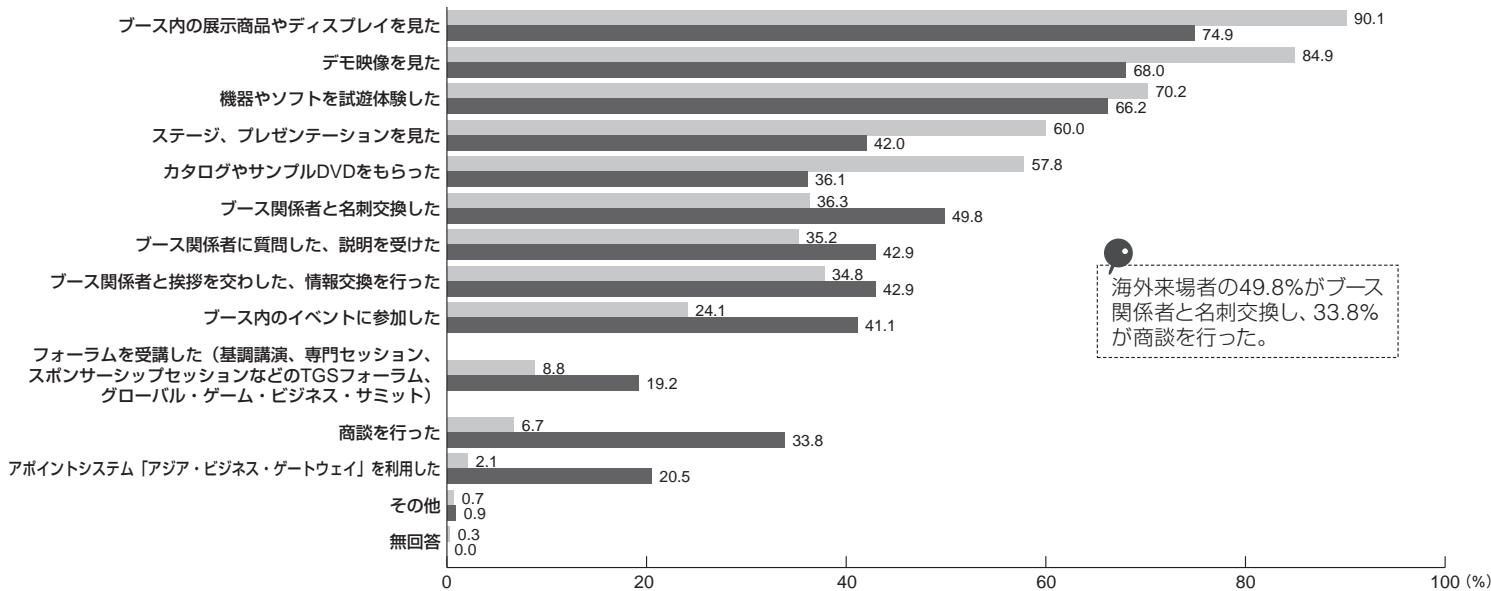
●来場回数



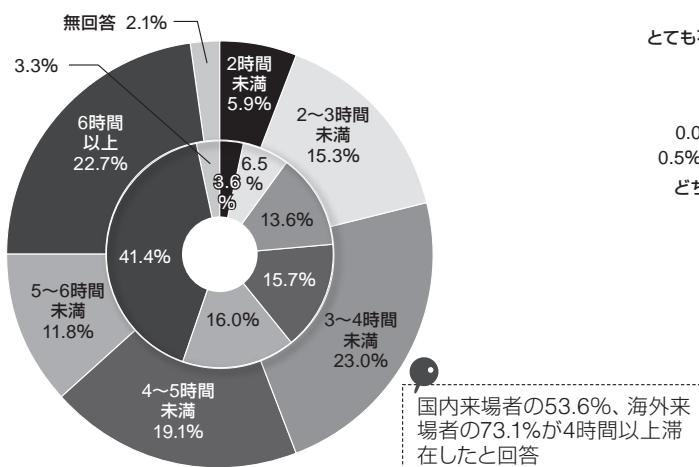
●来場の目的(MA)



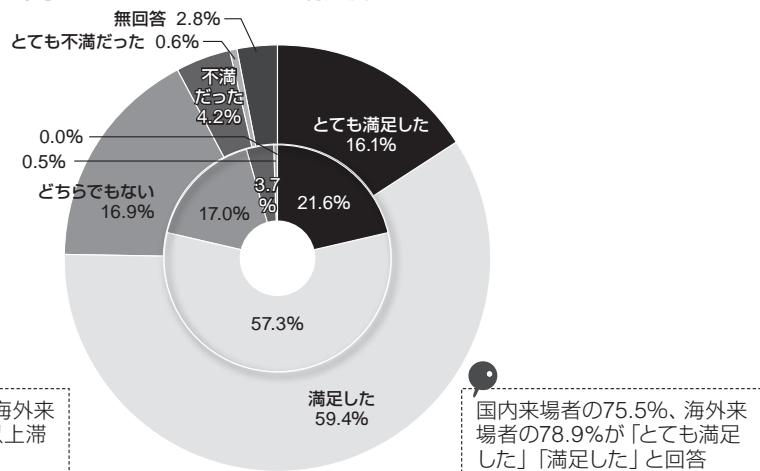
●来場時の行動(MA)



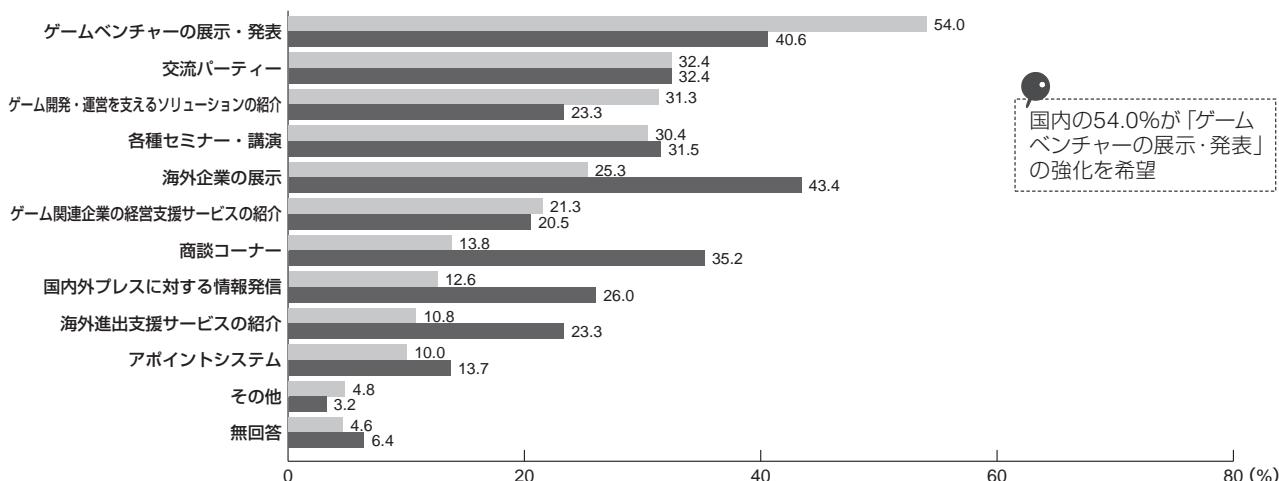
●滞在時間



●東京ゲームショウ 2017 の満足度



◎「ビジネスディ」で今後、強化してほしい項目は何ですか。（MA）

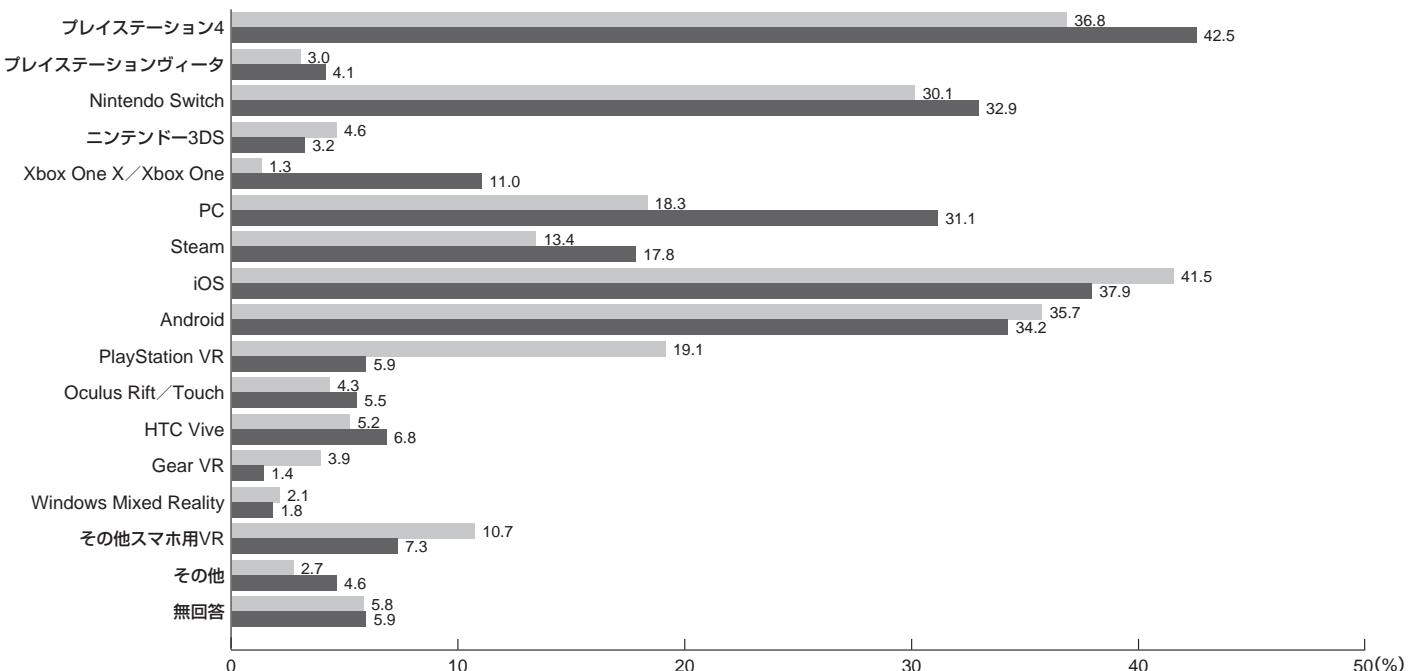


◎棒グラフの見方

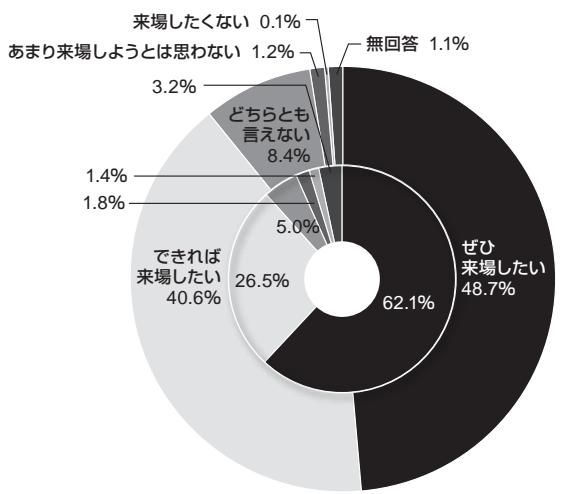
■ 国内
■ 海外

国内の54.0%が「ゲームベンチャーの展示・発表」の強化を希望

◎ビジネスの上で、今後注力したいと考えるゲームプラットフォーム（3つまで）



◎次回の東京ゲームショウの来場意向



国内の89.3%、海外の88.6%が次回も来場を希望

◎ビジネスディ海外来場者 地域/国別内訳

地域	国・地域別割合(%)		地域	国・地域別割合(%)	
アジア	中国	27.0%	欧州	クロアチア	0.2%
	韓国	23.4%		ノルウェー	0.2%
	台湾	12.6%		アイルランド	0.1%
	香港	6.5%		ウクライナ	0.1%
	シンガポール	3.7%		エストニア	0.1%
	タイ	2.7%		オーストリア	0.1%
	マレーシア	1.6%		オランダ	0.1%
	インドネシア	0.5%		チエコ	0.1%
北米	フィリピン	0.4%	オセアニア	デンマーク	0.1%
	ベトナム	0.3%		ヨーロッジア	0.04%
	パキスタン	0.04%		ポルトガル	0.04%
	リトアニア	0.04%		オーストラリア	0.04%
	カナダ	9.5%		ニュージーランド	0.6%
	フランス	0.6%		イスラエル	0.6%
	英国	1.3%		UAE	0.2%
	ドイツ	0.9%		サウジアラビア	0.2%
欧州	スペイン	0.7%	中東	フィンランド	0.6%
	スウェーデン	0.6%		イタリア	0.6%
	ポーランド	0.6%		イスラエル	0.4%
	イタリア	0.4%		UAE	0.2%
	スイス	0.3%		サウジアラビア	0.2%
	ロシア	0.3%		チリ	0.4%
	アイスランド	0.3%		ブラジル	0.2%
	不明	0.2%		メキシコ	0.1%
中南米	中央アフリカ	0.1%	アフリカ	中央アフリカ	0.1%
	セーシェル	0.04%		セーシェル	0.04%
	リビア	0.04%		リビア	0.04%
	不明	0.4%		不明	1.4%

アジアからの来場が全体の78.8%

●ビジネスディに窓口で受付した海外来場者2,486人の内訳

●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

10. 一般来場者アンケート

調査概要

【調査方法】 国内: 東京ゲームショウ2017の会場内(ホール2、6、7、9)に設置したブースにおける自記式アンケート調査。

海外: 公式サイトオンラインチケット購入者に調査依頼を送付。

日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。

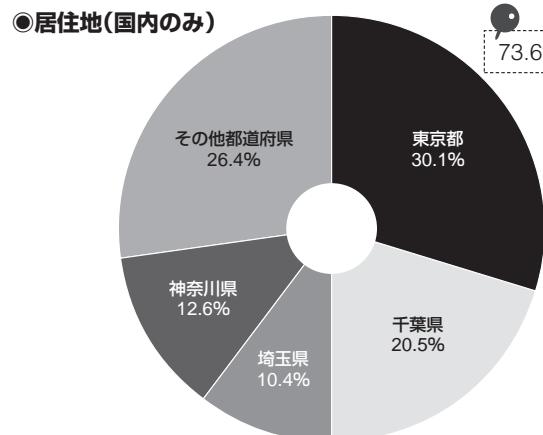
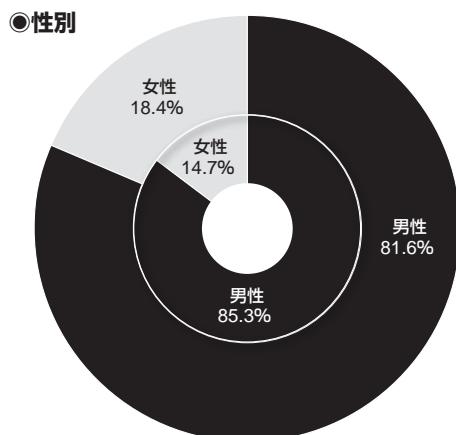
【調査対象】 国内: 東京ゲームショウ2017に来場した3歳以上の男女個人

海外: 公式サイトオンラインチケット購入者

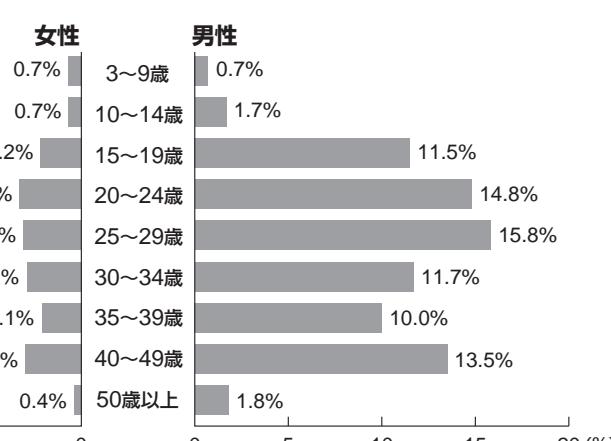
【有効回答数】 国内: 1,156件 海外: 457件

【調査主体】 国内: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

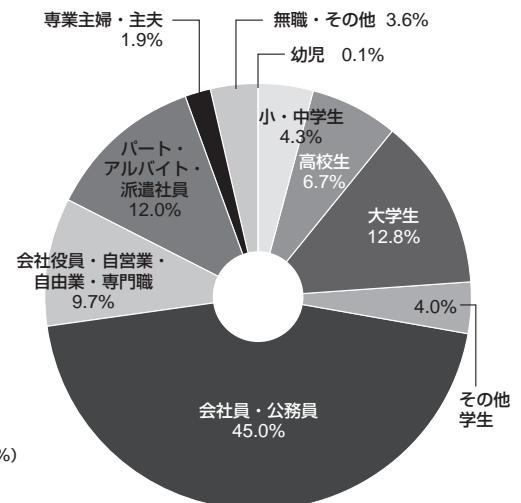
海外: 日経BPコンサルティング



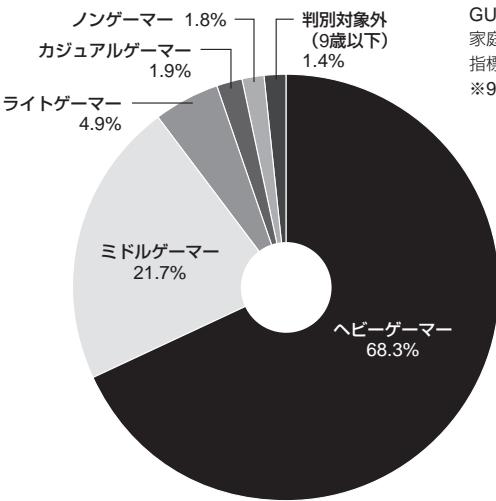
●年齢(国内のみ)



●職業(国内のみ)



●ゲーム関与度(国内のみ)

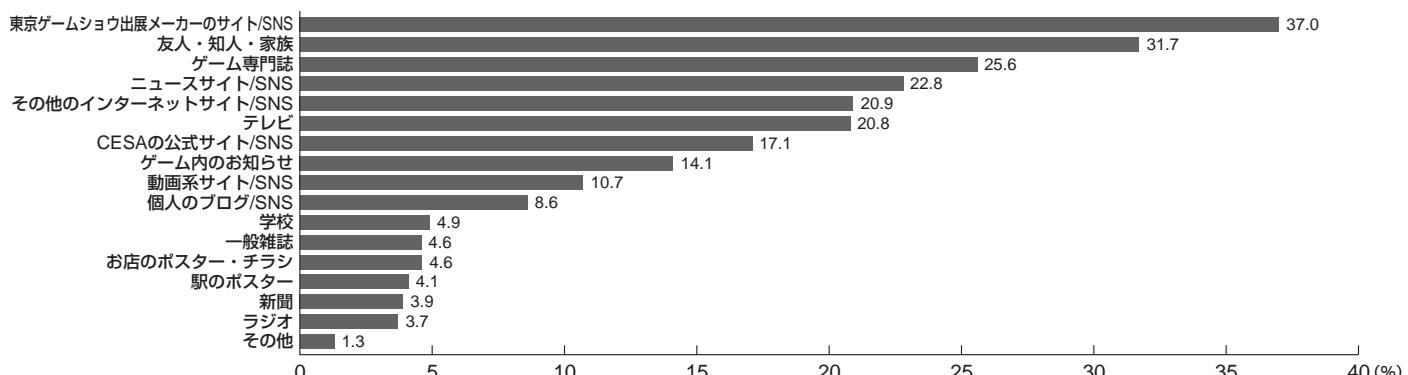


GUESS【Game User Engagement Scale Segmentation / 呼称: ゲス】とは
家庭用ゲーム機のゲームやスマートフォン／タブレットのゲームの両方に対する、ユーザーのエンゲージメントの強さを表した指標。「デバイス所有状況」「プレイ状況」「ゲームに対する考え方」などの設問の回答パターンから算出。
※9歳以下の子供については、GUESS 判別の対象外としている。

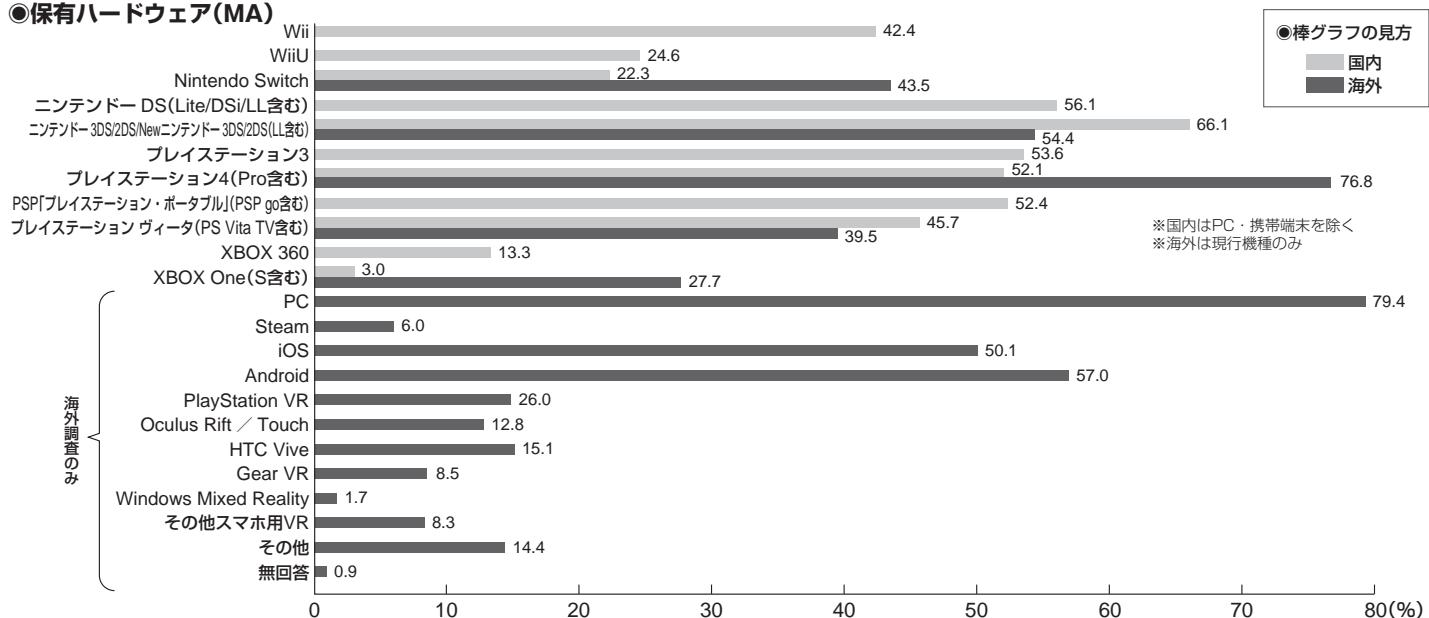
ユーザー区分	ゲーム関与度	説明
ヘビーゲーマー	↑高	ゲームをプレイすることに対し、自身の価値基準を明確に持つておらず、周りの評価や流行りを特に気にしない。ゲームは自分の生活の一部であり、恥じることない趣味であると考えている。
ミドルゲーマー		ヘビーゲーマーほどではないが、ゲームに対しての嗜好性は高く、ゲームに対しての購買・課金も行う。但し、ゲームは「大切な趣味」ほどではなく、やりごたえのあるゲームは好みが、時間や手間がかかりすぎるものは好みない。
ライトゲーマー		ゲームに対する目利きや、取得・共有はヘビーゲーマー、ミドルゲーマーから比較すると一気に中流へ。ゲームアプリに対する消費は控えめで、ゲーム性は求めつつカジュアルなゲームを好んでプレイする。
カジュアルゲーマー		ゲーム自体に対しての嗜好性が高くなく、購買・課金に対しては好みない。ゲームに対してのイメージはネガティブなものを感じる人もおり、暇つぶしの手段の一つ。行き詰まるような難しいゲームは好みない。
ノンゲーマー	↓低	家庭用ゲーム機を持っておらず、汎用機(スマホ／タブレットなど)でもゲームをプレイしない。

ゲームに対するエンゲージメントの強いヘビーゲーマーが68.3%と最も多く来場

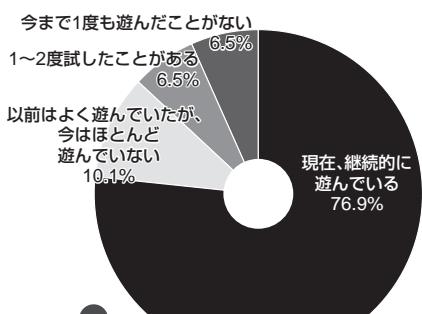
◎東京ゲームショウの情報接触(MA)(国内のみ)



◎保有ハードウェア(MA)

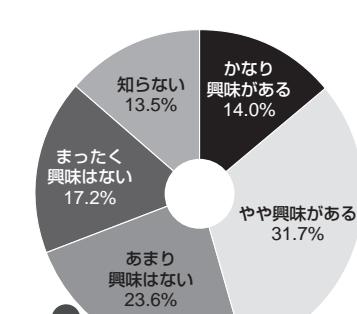


◎スマートフォン・タブレット向けゲームのプレイ経験(国内のみ)



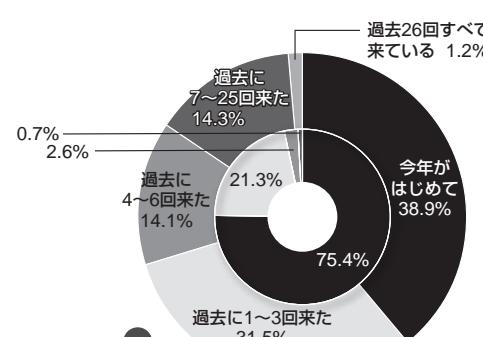
来場者の7割強がスマートフォン・タブレット向けゲームを「現在、継続的に遊んでいる」と回答

◎eスポーツについての興味(国内のみ)



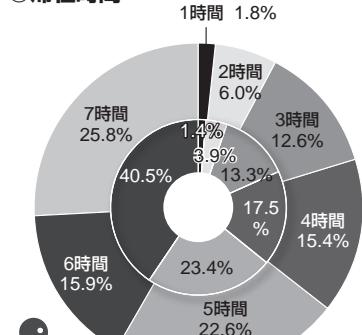
来場者の45.7%がeスポーツに「興味がある」と回答

◎過去の東京ゲームショウへの来場回数



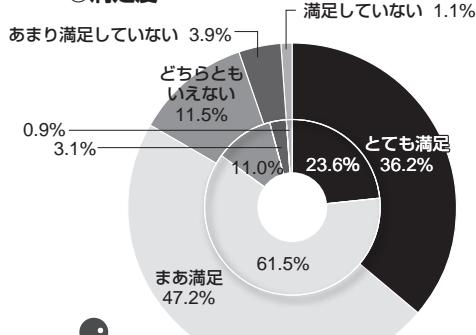
国内来場者の38.9%、海外来場者の75.4%が東京ゲームショウに初参加

◎滞在時間



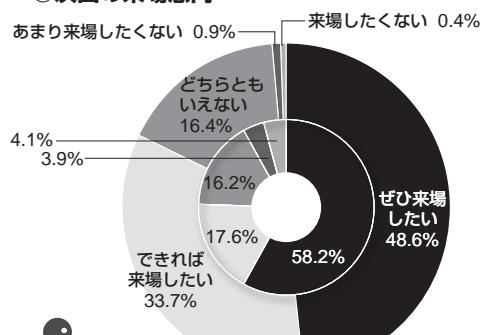
国内来場者の79.7%、海外来場者の81.4%が4時間以上滞在

◎満足度



国内来場者の83.4%、海外来場者の85.0%が「とても満足」「まあ満足」と回答

◎次回の来場意向



国内来場者の82.3%、海外来場者の75.8%が「ぜひ来場したい」「できれば来場したい」と回答

11. 出展社アンケート

調査概要

【調査方法】 東京ゲームショウ2017の出展社に対し、調査協力依頼メールを配信。

日経BPコンサルティングのインターネット調査システム「AIDA」で回答を受け付けた。

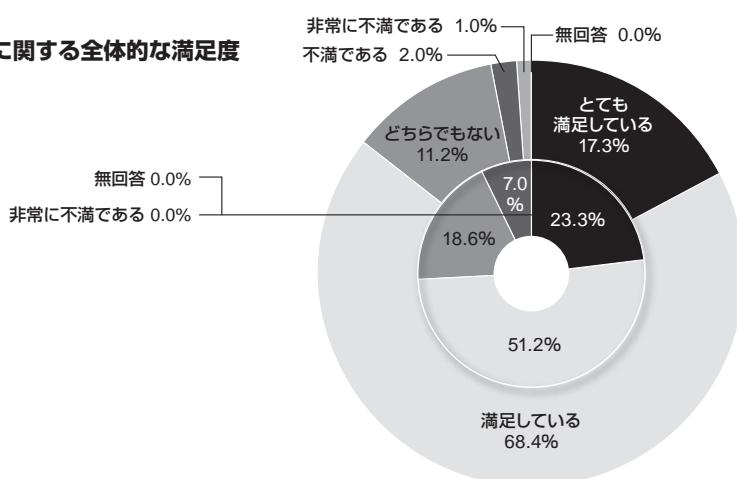
【調査期間】 2017年10月18日(水)～11月1日(水)

【有効回答数】 国内:98件 海外:43件

【調査実施】 日経BPコンサルティング

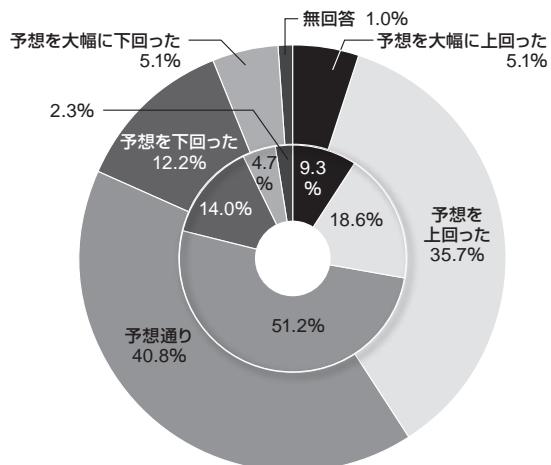


○出展に関する全体的な満足度



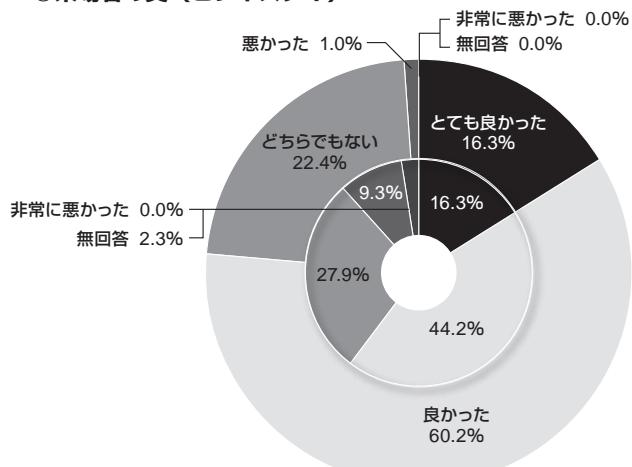
国内の85.7%、海外の74.5%が「とても満足している」「満足している」と回答

○貴社ブースへの来客数（ビジネスデイ）



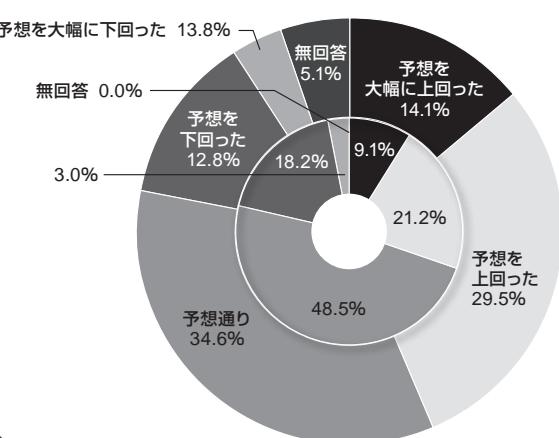
国内の40.8%、海外の27.9%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

○来場者の質（ビジネスデイ）



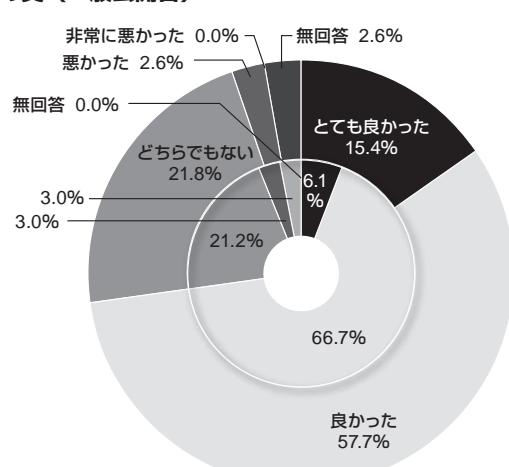
国内の76.5%、海外の60.5%が「とても良かった」「良かった」と回答

○貴社ブースへの来客数（一般公開日）



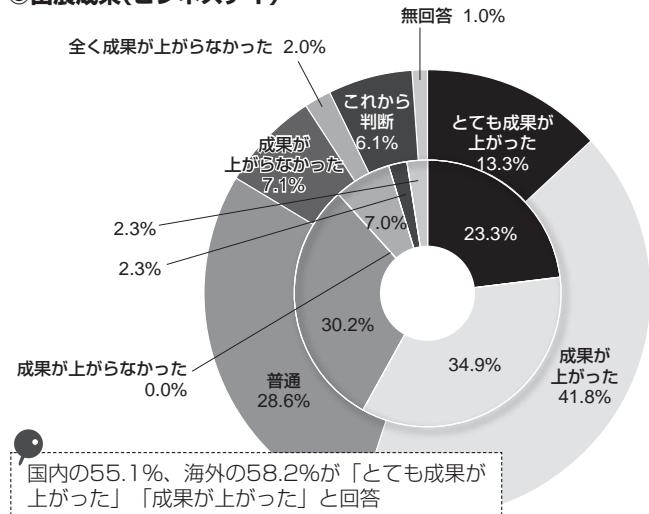
国内の43.6%、海外の30.3%が「予想を大幅に上回った」「予想を上回った」と回答

○来場者の質（一般公開日）

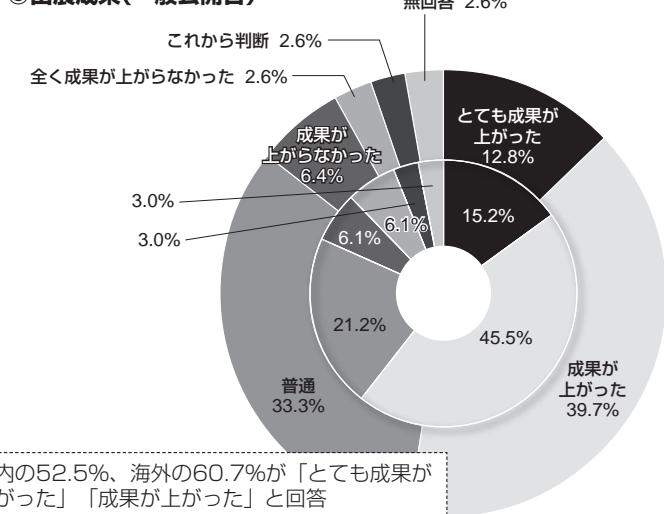


国内の73.1%、海外の72.8%が「とても良かった」「良かった」と回答

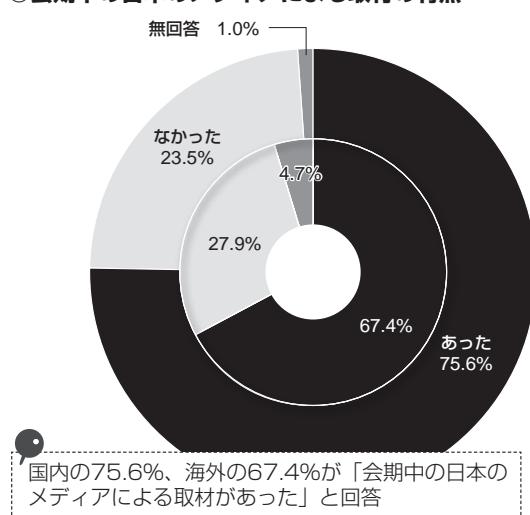
◎出展成果(ビジネスディ)



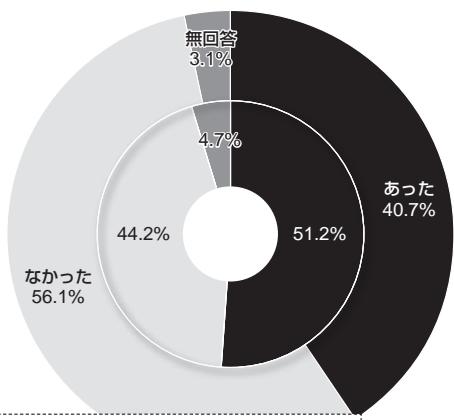
◎出展成果(一般公開日)



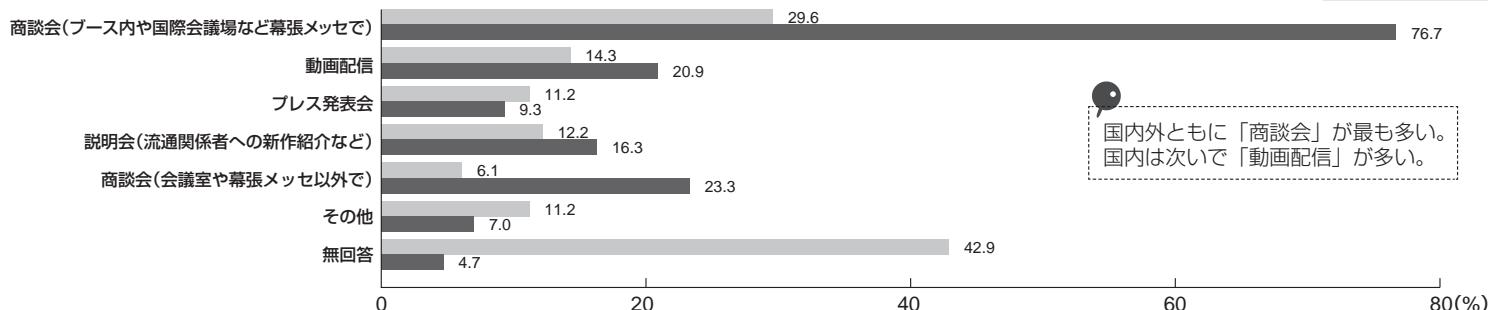
◎会期中の日本のメディアによる取材の有無



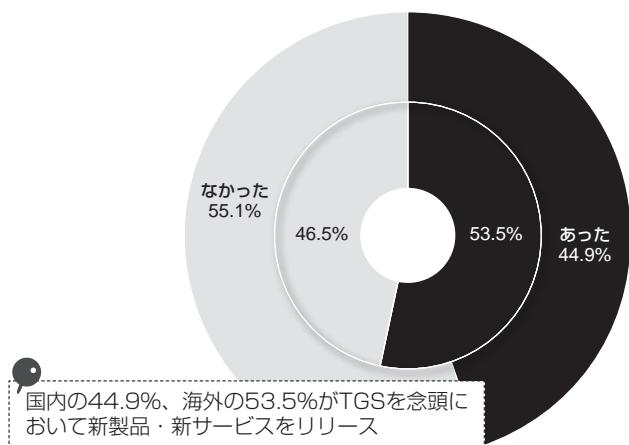
◎会期中の海外のメディアによる取材の有無



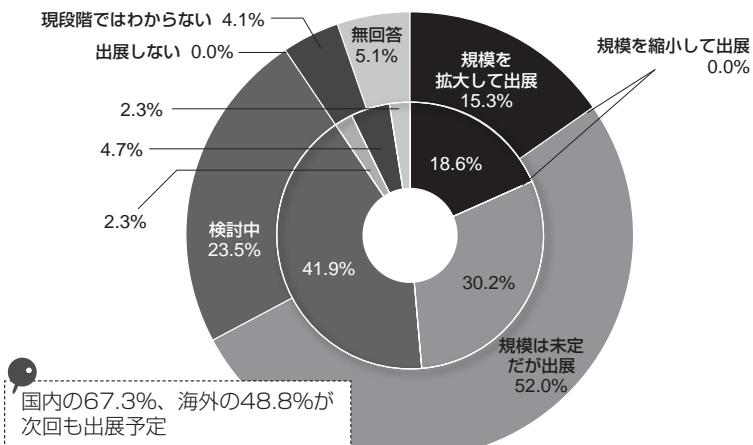
◎ビジネスディで実施した企画(MA)



◎TGSを念頭においてリリースの有無



◎次回の出展予定



12. 広報活動

本年度は国内外のメディア向けに日・英合わせて63本のプレスリリースを配信、タイムリーな情報発信と取材誘致に向けた積極的なPR活動を展開しました。その結果、過去最多となった昨年に次ぐ取材媒体数・取材者数を記録しました。海外からのメディアはのべ人数で10%減少しましたが、アジア・ヨーロッパ・アメリカ・中東と、33の国と地域からプレスが取材に訪れるなど、引き続き世界各国のメディアがTGSに高い関心を持っていることが伺えます。

●メディア掲載件数

2017	テレビ	ラジオ	新聞	雑誌	Web	合計
会期前	1	2	115	73	800	991
会期中	65	14	198	16	2,500	2,793
会期後	50	25	78	50	700	903
合計	116	41	391	139	4,000	4,687
2016	151	37	482	213	4,398	5,281

●会期中取材媒体数/取材者数

媒体カテゴリー	9月21日(木)		9月22日(金)		9月23日(土)		9月24日(日)		合計		
	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	メディア数	取材者数	
国内	Web	307	901	198	666	149	399	115	399	769	2,365
	新聞	35	71	20	34	12	19	7	12	74	136
	通信	16	27	5	7	5	5	2	2	28	41
	テレビ(衛星放送/CATV)	22	61	7	31	10	17	6	11	45	120
	テレビ(地上波)	42	259	28	110	17	49	11	28	98	446
	編集プロダクション/フリー/その他	7	25	4	11	4	7	2	4	17	47
	ラジオ	13	29	5	11	2	3	4	17	24	60
	雑誌	131	332	121	275	47	123	30	72	329	802
	海外メディア	265	589	228	494	168	272	80	140	741	1,495
合計		838	2,294	616	1,639	414	894	257	685	2,125	5,512
2016年		885	2,697	696	1,882	453	1,005	321	788	2,355	6,372

●海外媒体内訳

報道対象地域	人数				のべ人数			のべ媒体数		
	21日	22日	23日	24日	2017	2016	前年比	2017	2016	前年比
アジア	中国	123	118	68	45	354	-83 ▼	74	96	-22 ▼
	韓国	50	37	28	15	130	20 ▲	31	36	-5 ▼
	香港	51	40	26	7	124	53 ▲	59	42	17 △
	台湾	48	24	26	16	114	125 -11 ▼	59	74	-15 ▼
	フィリピン	21	21	7	3	52	19 33 ▲	20	15	5 △
	インドネシア	12	11	8	7	38	60 -22 ▼	8	19	-11 ▼
	日本(在日海外)	14	13	2	-	29	107 -78 ▼	10	79	-69 ▼
	タイ	13	4	4	1	22	54 -32 ▼	12	30	-18 ▼
	マレーシア	9	5	4	3	21	9 12 ▲	11	9	2 △
	シンガポール	4	2	-	-	6	18 -12 ▼	3	7	-4 ▼
ヨーロッパ	インド	1	-	-	-	1	4 -3 ▼	1	2	-1 ▼
	フランス	41	25	13	3	82	89 -7 ▼	36	41	-5 ▼
	イギリス	19	32	5	-	56	22 34 ▲	27	20	7 △
	イタリア	13	10	12	3	38	41 -3 ▼	33	32	1 △
	スペイン	14	12	3	-	29	66 -37 ▼	25	32	-7 ▼
	ドイツ	12	8	1	-	21	52 -31 ▼	10	30	-20 ▼
	クロアチア ^{※1}	4	4	2	-	10	- 10 ▲	2	-	2 △
	アイルランド	3	4	-	-	7	3 4 ▲	3	3	0 -
	デンマーク	2	3	2	-	7	5 2 ▲	4	4	0 -
	オランダ	3	1	1	-	5	15 -10 ▼	2	9	-7 ▼
中東	ロシア	2	1	-	-	3	7 -4 ▼	2	4	-2 ▼
	スウェーデン	1	-	1	-	2	6 -4 ▼	1	6	-5 ▼
	ハンガリー	2	-	-	-	2	7 -5 ▼	2	3	-1 ▼
	ポーランド	1	-	-	-	1	8 -7 ▼	1	5	-4 ▼
	イラン ^{※1}	1	-	-	-	1	- 1 ▲	1	-	1 △
	サウジアラビア	3	1	-	1	5	13 -8 ▼	2	6	-4 ▼
	カタール	-	5	-	-	5	5 0 -	2	2	0 -
	アメリカ	88	85	43	28	244	124 120 ▲	69	60	9 △
	カナダ	8	6	3	3	20	36 -16 ▼	11	24	-13 ▼
	メキシコ	8	3	4	2	17	21 -4 ▼	14	18	-4 ▼
北米／中南米	アルゼンチン	2	11	1	2	16	20 -4 ▼	7	9	-2 ▼
	ペルー ^{※1}	4	1	2	1	8	- 8 ▲	3	-	3 △
	ブラジル	1	-	6	-	7	9 -2 ▼	2	2	0 -
	オセアニア	11	7	-	-	18	42 -24 ▼	8	27	-19 ▼
	オーストラリア	589	494	272	140	1,495	1,645 ^{※2} -150 ▼	555	768 ^{※2} -191 ▼	

※1 → 2016年不参加、2017年参加

※2 → 2016参加、2017年不参加のミャンマー(2)、オーストリア(7)、ベルギー(4)、ギリシャ(6)、セルビア(2)、ポルトガル(4)、マルタ共和国(7)、クウェート(3)、チリ(1)、ベネズエラ(4)を含む

メディア露出においてはWeb媒体が大多数を占めており、とくに今年のキーワードである「e-Sports」は、テレビ・新聞を含む各媒体で大きく注目されるなど、「e-Sports」の国内への認知拡大に貢献したと考えます。運営面においては、昨年の開催初日に発生したプレス受付の渋滞を、「窓口の増加・受付開始時間の繰り上げ・プレスへの混雑緩和に関するご協力のお願い」などの対策を講じ解消しました。

次回開催案内

【名称】東京ゲームショウ2018

【会期(予定)】2018年9月20日(木)▶9月23日(日)

【会場】幕張メッセ

東京ゲームショウ2017
オフィシャルレポート

発行 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1

小田急第一生命ビル18階

編集 日経BP社 東京ゲームショウ事務局

お問い合わせ 日経BP社 東京ゲームショウ事務局

〒105-8308 東京都港区虎ノ門4-3-12

E-mail tgs-ope@nikkeibp.co.jp



日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.