

OFFICIAL REPORT

ゲームで
世界に先駆けろ。



TOKYO GAME SHOW 2024

はじめに

コロナ渦以降、拡大を続けている東京ゲームショウですが、2024年はそれを更に上回る開催規模となりました。

出展社数は985社と昨年の787社を大きく更新し（前年比：125%増）、またリアル会場の出展小間数も3,252小間と過去最高を記録しております。また来場者数においても、274,739人が幕張メッセに集い、1,000社近くの出展社が提供するコンテンツに一喜一憂するゲーム一色の4日間となりました。

では、ここまで東京ゲームショウが拡大を続ける理由とは何でしょうか？

大きな理由の1つとしては出展社、来場者ともに「海外」というキーワードが挙げられます。出展社985社のうち、2024年は535社が海外からの出展社となりました。日本市場でのブランディングや商談が主な目的であり、東京ゲームショウが開催される日本というマーケットを重要視している結果だと考えております。また海外からの来場者に関しては、今年は78の国・地域からの来場者が参加しており、今は世界各地で様々なゲームイベントが開催されていますが、それでも日本に足を運び東京ゲームショウに参加したいと思ってもらえる「選ばれるイベント」に成長している証だと実感しております。

2つ目がコンテンツの多様化です。世界のあらゆる産業からIPや技術が注目されているゲーム業界ですが、近年の東京ゲームショウは純粋なゲームコンテンツだけでなく、ゲームやデバイスの周辺機器はもちろんのこと、ゲームをするための環境やゲーム・エンターテインメント都市構想など非常に多岐にわたっており、ゲームの裾野拡大の縮図のようなイベントが形成されております。

ゲーム業界に新規参入したいと考える企業が増えているのと同時に、その多彩なコンテンツが東京ゲームショウの魅力を更に引き上げている要因と1つであることは間違ひありません。

日本国内の産業の中でも数少ない「元気」があるゲーム産業。その元気があるゲーム業界の可能性は無限大です。その産業、そしてその先を見ることができる東京ゲームショウを、世界規模でよりよいイベントに更に成長させるべく、今後も事務局一同精進してまいります。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。

東京ゲームショウ2025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ひいたします。

目次

開催概要・実績

●開催概要	… 4
●開催結果	… 5
●出展社一覧	… 8

リアル会場

●会場マップ	… 14
●開会式	… 16
●会場風景	… 17
●ファミリーゲームパーク	… 20
●インディーゲーム企画	… 21
-Selected Indie 80	
-センス・オブワンダー・ナイト	
●インターナショナルパーティ	… 23
●懇親パーティー	… 24
●そのほかの主催者企画	… 25
●イベントステージ	… 26

オンライン会場

●公式サイト	… 28
●Steam特設会場	… 29
●公式出展社番組	… 30
-全体概要	
-主催者番組	
-公式出展社番組	
●TOKYO GAME SHOW DIGITAL WORLD 2024	… 33

BtoB企画

●ビジネスマッチングシステム	… 36
●TGSフォーラム	… 37
-主催者セッション	
-スポンサーシップセッション	

日本ゲーム大賞2024

●日本ゲーム大賞	… 41
-開催概要	
-一年間作品部門	
-フューチャー部門	

プロモーション・広報・パブリシティ／広告

●オフィシャルセンター	… 51
●オフィシャルインフルエンサーfrom Overseas	… 52
●インフルエンサー	… 53
-誘致来場	
-クリエイターラウンジ	
●公式SNS etc.	… 55
●公式旅行代理店	… 56
●広報・パブリシティ	… 57
●広告・製作物	… 58

アンケート結果

●来場者アンケート	… 60
-国内ビジネスデイ来場者・海外来場者	
-国内一般来場者	
●出展社アンケート	… 68

開催概要・実績

名称	東京ゲームショウ 2024
テーマ	ゲームで世界に先駆けろ。
会期	2024年9月26日（木）～9月29日（日） ビジネスデイ：9月26日（木）、27日（金） 10:00～17:00 一般公開日：9月28日（土） 9:30～17:00 9月29日（日） 9:00～16:30 ※一般公開日は、開場時間が予定よりも30分早まりました。
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
後援	経済産業省
会場	幕張メッセ 1～11ホール + 国際会議場 + イベントホール



開催結果 出展社数・出展数

出展社数

985社 (2023年: 787社)

◎国内 450社(内オンライン出展: 11社)

◎コーナー別出展数

●一般展示	260
●スマートフォンゲームコーナー	24
●ゲーミングハードウェアコーナー	43
●ゲーミングライフスタイルコーナー	15
●AR/VRコーナー	21
●eスポーツコーナー	8
●ゲームアカデミーコーナー	56
●インディーゲームコーナー	220
●Selected Indie80	81
●物販コーナー	36
●ファミリーゲームパーク	13
●ビジネスソリューションコーナー	162
●AIテクノロジーパビリオン	9
●ビジネスミーティングエリア	116

北中南米 4カ国・地域

国・地域	出展社数
カナダ	6
チリ	10
ブラジル	5
米国	40

欧州 19カ国地域

国・地域	出展社数	国・地域	出展社数
イタリア	17	フランス	27
ウクライナ	2	ブルガリア	1
エストニア	1	ポーランド	16
キプロス	2	ポルトガル	6
ジョージア	1	モルドバ	6
スイス	9	英国	7
スウェーデン	22		
スペイン	23		
デンマーク	2		
ドイツ	20		
ノルウェー	3		
ハンガリー	1		
フィンランド	2		

中東・アフリカ 4カ国地域

国・地域	出展社数
アラブ首長国連邦	7
サウジアラビア	3
トルコ	12
南アフリカ	1

アジア・オセアニア 17カ国・地域

国・地域	出展社数
インド	15
インドネシア	13
オーストラリア	5
カザフスタン	1
シンガポール	17
タイ	18
ニュージーランド	3
パキスタン	1
バングラデシュ	1
フィリピン	2
ベトナム	1
マレーシア	15
韓国	74
香港	15
台湾	24
中国	78
日本	450

出展小間数

3,252小間 (2023年: 2,682小間)

開催結果 出展タイトル数

タイトル数

2,850タイトル (2023年: 2,291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	295	Android	190
PlayStation 4	156	その他	51
PlayStation 5	238	PlayStation VR	4
Xbox Series X S	172	PlayStation VR2	3
Xbox One	86	Valve Index	6
Steam	625	Meta Quest	32
PC	496	HTC Vive	6
PCブラウザ	32	MR	1
iOS	188	その他 (VR)	14

【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	347	アクション・アドベンチャー	187
アクション	500	アクション・シューティング	47
シミュレーション	208	スポーツ	51
アドベンチャー	397	レーシング	28
シューティング	74	その他 (ジャンル)	505
パズル	155	その他 (グッズ)	255
アクション・ロールプレイング	96		

※表中の分類には、「プラットフォーム」「ジャンル」が不明のタイトルは含まない

開催結果 来場者数

来場者数

◎4日間合計 **274,739人** (2023年: 243,238人)

	2024	2023	2022
ビジネスデイ	9月26日(木)	42,031人	9月21日(木) 33,706人 23,051人
	9月27日(金)	45,149人	9月22日(金) 36,109人 27,614人
一般公開日	9月28日(土)	97,786人	9月23日(土) 96,033人 47,236人
	9月29日(日)	89,773人	9月24日(日) 77,390人 40,291人
合計	274,739人	243,238人	138,192人

※2022年については、ビジネスデイ2日目の9月16日(金)は、14時から一般来場者も入場

ビジネスデイ海外来場者 国・地域別内訳

国・地域	シェア	国・地域	シェア	国・地域	シェア	国・地域	シェア
アジア	29.64	英國	2.06	アイスランド	0.09	米国	12.26
	韓国	フランス	1.09	アンドラ	0.09	カナダ	1.56
	台湾	ドイツ	1.06	ブルガリア	0.09	ブラジル	0.62
	香港	トルコ	1.06	リトアニア	0.09	メキシコ	0.32
	シンガポール	ポーランド	1.06	アイルランド	0.06	アルゼンチン	0.26
	タイ	スウェーデン	0.85	ギリシャ	0.06	ウルグアイ	0.12
	マレーシア	スペイン	0.74	イスラ	0.06	ペルー	0.09
	インドネシア	オランダ	0.68	スリランカ	0.06	ケイマン諸島	0.06
	インド	イタリア	0.50	ノルウェー	0.06	ヴァージン諸島	0.03
	フィリピン	キプロス	0.41	アルゼンチン	0.03	キプロス	0.03
オセアニア	ベトナム	フィンランド	0.41	ジョージア	0.03	チリ	0.03
	カンボジア	デンマーク	0.35	ポルトガル	0.03	ドミニカ共和国	0.03
	マカオ	エストニア	0.24	マルタ	0.03	ガーナ	0.06
	カンボジア	デンマーク	0.18	リヒテンシュタイン	0.03	チュニジア	0.03
	ミャンマー	オーストリア	0.15			モロッコ	0.03
中東	オーストラリア	ニュージーランド	0.18				
	サウジアラビア						
	アラブ首長国連邦						
	イスラエル						
ヨーロッパ	ヨルダン						
	クウェート						
	バーレーン						

●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者の内訳

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



出展社一覧 リアル出展 ①

※コーナー別50音順

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
アーケードシステムワークス	
アニプレックス	
Arena Breakout: Infinite	中国
UNYIELDER by TrueWorld Studios	シンガポール
Yellow Brick Games	カナダ
Ysbryd Games	シンガポール
イタリアパビリオン	イタリア
Bad Seed	イタリア
Embassy of Italy - Trade Promotion Section	イタリア
FUNNY TALES	イタリア
Gear Games Italy	イタリア
Idra Interactive Studios	イタリア
Invader Studios	イタリア
myAppFree	イタリア
NACON STUDIO MILAN	イタリア
Operaludica	イタリア
Revera	イタリア
Studio Evil	イタリア
Tiny Bull Studios	イタリア
Travel Verse	イタリア
UNTOLD GAMES	イタリア
34BigThings	イタリア
INSIDE SYSTEM	
インディ・クリエイツ	
インテル	
Indonesia Pavilion	インドネシア
Anantarupa Studios	インドネシア
DigiKagi	インドネシア
Fat Raccoon Games	インドネシア
ForgeFun	インドネシア
Gambir Studio	インドネシア
Komodoz	インドネシア
Lioncore	インドネシア
Sekuya	インドネシア
Strayflux	インドネシア
Vifth Floor	インドネシア
インフィニティニキ (Infold Games)	
VIC GAME STUDIOS	
Warframe	米国
Ukiyo Studios	オーストラリア
ASUS JAPAN	
hcnone	米国
エイティ興産	
Expansive Worlds	スウェーデン
SNK	

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
S-GAME	中国
NHK x ゲーム	
MX	サウジアラビア
AREA35	
エルザ ジャパン	
L-TEK	ポーランド
Yenpoint	
OLO-G Games	韓国
カイロソフト	
架け橋ゲームズ	
カブコン	
GALLERIA (サードウェーブ)	
川上産業	
Qiddiya Gaming	サウジアラビア
キュー・ゲームズ	
Kyuzan	
Graph	
GRYPHLINE	中国
KURO GAMES	中国
CROSS THE AGES	フランス
Guangzhou Games Industry Association	中国
群馬県 e スポーツ・クリエイティブ推進課	
ゲームクリエイターズギルド	
Games From Portugal	ポルトガル
eGames Lab	ポルトガル
Infinity Games	ポルトガル
Redcatpig	ポルトガル
WOWSystems	ポルトガル
Yacooba	ポルトガル
GAME SOURCE ENTERTAINMENT	中国
Kevuru Games	ウクライナ
ケムコ	
コーエーテクモゲームス	
KOCCA GAME INSTITUTE	韓国
コナミデジタルエンタテインメント	
KOREA PAVILION	韓国
D-ZARD	韓国
EXLIX	韓国
GONGGAMORE CONTENTS	韓国
Jiffycrew	韓国
Joe Yu Game Studio	韓国
L&K	韓国
MilkEmpire	韓国
Minimum Studio	韓国
MOVISOFT	韓国

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
NboxGames	韓国
NdevGames	韓国
Newcore Games	韓国
OddOneGames	韓国
ODYSSEYER	韓国
PLAY Mephistowaltz	韓国
QueseraGames	韓国
Sentience	韓国
Skonec Entertainment	韓国
Studio Doodal	韓国
Tripearl Games	韓国
TSUF	韓国
Twohands Interactive	韓国
VisualLight	韓国
Waycoder	韓国
3F Factory	韓国
Sapporo Game Camp	
Samsung SSD	
Saroasis Studio	中国
GMOメディア	
C-Garden	
Gemdrops / ジェムドロップ	
シティコネクション	
Gino	
German Pavilion	ドイツ
BAD Spiele Studio	ドイツ
Black Screen Records	ドイツ
Byte Rocker's Games	ドイツ
Daedalic Entertainment	ドイツ
Egosoft	ドイツ
Elysium Game Studio	ドイツ
Kalypso Media Group	ドイツ
ROCKFISH Games	ドイツ
SOFTFLIX	ドイツ
Stratosphere Games	ドイツ
United Games Entertainment	ドイツ
4-Real Intermedia	ドイツ
Shanghai Runmeng Network Technology	中国
集英社ゲームズ	
Singapore Pavilion	シンガポール
瑞起	
Skyarts	
スクウェア・エニックス	
Starpixel Studios	シンガポール
スタジオスレッジハンマー	

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
ステールシリーズ	
STRINOVA	中国
ZETA DIVISION	
SAFEHOUSE	
セガ／アトラス	
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
ソフマップ	
Dark Emerald Studios	アラブ首長国連邦
TITAN GAMES	シンガポール
Dynabook	
Taipei Game Show /TCA	台湾
達成電器	
ソクセ	
Dear Villagers	フランス
DITP(Thailand Pavilion)	タイ
ALGORHYTHM PROJECT	タイ
YGGDRAZIL GROUP	タイ
KANTANA POST PRODUCTION [THAILAND]	タイ
GAME SQUARE INTERACTIVE	タイ
ZAI STUDIO	タイ
THE MONK GAMES	タイ
TEAPOT STUDIO	タイ
NAMSON DIGITAL	タイ
BUGBLIO STUDIO	タイ
BIT EGG	タイ
FAIR PLAY STUDIOS	タイ
MOON CATALYST	タイ
THQ Nordic	
D4エンタープライズ	
TYKONO OLIGATE	中国
Discord	米国
Devolver Digital	米国
Dimensionals	カナダ
Duet Night Abyss	中国
テヨンジャパン	
テンダゲームス	
東映アニメーション	
DouYu Japan	
Topnotch Animation Design	中国
ドリームオンライン	
日本HP	
Skyarts	
Neobards Entertainment	台湾
ネクソン	
Norwegian Games	ノルウェー
D-Pad Studio	ノルウェー

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
Krillbite Studio	ノルウェー
Red Thread Games	ノルウェー
バイオニア	
HowlingRain	台湾
Battlestate Games	
ハピネット	
バンダイナムコエンターテインメント	
ビービーメディア	
ビーブジャパン	
ヒストリア	
フィギュラマコレクターズ	
Fingersoft	フィンランド
4Gamer.net	
FORCES	
FallenCranberry Studio	シンガポール
Busan IT Industry Promotion Agency	韓国
Beyond Will	韓国
Bluesom	韓国
EverStone	韓国
KKANGTO STUDIO	韓国
Milestone Games	韓国
ONW STUDIO	韓国
Visual Dart	韓国
ブラックマジックデザイン	
Fruitbat Factory	フィンランド
ブレイケア	
PLAYISM	
FRONTIER	
ポケットペア	
Hotta Studio	中国
HORI	
Polygon	スイス
Hong Kong Pavilion	香港
Daytech HK	香港
Feeling Game	香港
Finifugu Games	香港
Fun Easy Games	香港
Gianthouse	香港
Leap Studio	香港
ML INTERACTIVE	香港
Realm of Alters	香港
Sportopia FEC	香港
Why Not Have Fun	香港
World City Investments	香港
Xanadoo	香港

出展社一覧 リアル出展 ②

※コーナー別50音順

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
Mango Party	台湾
Misterial Games	カザフスタン
MUTAN	
ミリオンダウト	
Mecha BREAK	中国
モス	
山口県岩国市	
ヤマダデンキ	
吉本興業	
RAZBAM JAPAN	
ランスロット	
LIONA	
レイニーフロッグ	
Red Dunes Games	アラブ首長国連邦
レノボ・ジャパン	
Level Infinite	中国
レベルファイブ	
REVOLUTION INDUSTRY	タイ
Rocket Panda Games/ebten	
YGG Japan	
Wild Assault	中国
WAVE	
Walaber Entertainment	米国
ワンオエイト	
スマートフォンゲームコーナー/Smartphone Game Area	
AiQVE ONE/ANA NEO	
Apeiron	香港
XD	中国
ELEngine	
Google Play	
シェアール東日本企画	
「シャングリ・フロンティア」	
JOY MOBILE NETWORK	シンガポール
神託のメソロギア	
Starward	中国
SPARK NEXA	中国
Century Games	中国
Solo Game	中国
Team Rhythricals	韓国
Tree of Savior : Neverland	中国
9YOU.COM	中国
長野県小児在宅医療支援センターエムテラス	
日本XREAL	
BOUNTY HUNTERS	アラブ首長国連邦
Fantasy Space	米国

出展社名	国・地域
スマートフォンゲームコーナー/Smartphone Game Area	
m00m world	米国
Ujoy Games	中国
Riseup Labs	バングラデシュ
レックス・ニア・エンターテイメント	
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	
アユート	
Alliance	スウェーデン
AndGAMER (Void & AIM1)	
imation	
ウエスタンデジタル	
eXtremeRate & HexGaming	中国
NB ERGONOMIC	中国
MSI	台湾
AULA JAPAN	
KARNOX	中国
GITOPER	中国
Cleer	中国
コルセアジャパン	
CRI・ミドルウェア／バイオニア	
GPD Game Console (天空)	
Shenzhen Gui Tech	中国
Shenzhen KTC Technology	中国
Shenzhen Honcam Technology	中国
XEO LAB	
Shanghai Sixunitd Intelligent Technology	中国
TechnoBlood eSports	
東プレ	
Dongguan 3e Electronics	中国
日本トラステック	
ネクソン・テクノロジー	
HYTE	
Hanvon Ugee Technology (XPPen)	中国
BIGBIG WON	中国
FACESEC & PHYSCE	シンガポール
FOSTEX／フォスター電機	
Fnatic Gear	
ふもっぷのおみせ	
Brook Gaming	台湾
ペアリングサービス	
Best One	
ベンキュー・ジャパン	
Host No.4 Technology(chengdu)	中国
マウスコンピューター	
moimote	

出展社名	国・地域
ゲーミングハードウェアコーナー/Gaming Hardware Area	
Moza Racing	中国
RIDDLE ORDER	
ONEPLAYER	
ゲーミングライフスタイルコーナー/Gaming Lifestyle Area	
イーデックス	
イケア	
AIMchair	
川上産業	
岐阜プラスチック工業	
スターリング	
スターリングプロダクト	
日東	
ニトリ	
長谷工不動産	
BFP	
Pixio (Hamee)	
宮地商会	
リブランマインド	
LEWITT	
AR/VRコーナー/AR/VR Area	
IntoFree	
VR IMAGINATORS	
N7R	中国
グランディング	
Gatebox	
StretchSense	ニュージーランド
Tundra Labs	米国
トムクリエイト	
日本電子専門学校 ProjectVR	
bHaptics	韓国
Bigscreen	米国
Pimax	中国
Fun2 Studio	台湾
VGC	
フォーラムエイト	
Player One	サウジアラビア
eスポーツコーナー/eSports Area	
WALLHACK	デンマーク
XR ASIA SUMMITS	マレーシア
ガチサブ	
心羅ゲーミング	
日本eモータースポーツ機構 (JeMO)	
PCCS	
Rabbit0	
REJECT	

出展社名	国・地域
ゲームアカデミーコーナー/Game Academy Area	
アーツカレッジヨハマ	
愛知工業大学	
ASOポップカルチャー専門学校	
アミューズメントメディア総合学院／大阪アミューズメントメディア専門学校	
アルスコンピュータ専門学校	
ECCコンピュータ専門学校	
岩崎学園	
Induk University	韓国
WIZ国際情報工科自動車大学校	
SIT X-Tech (湘南工科大学)	
愛媛県立松山南高等学校砥部分校	
大阪工業大学 情報科学部	
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	
河原電子ビジネス専門学校	
九州産業大学	
近畿コンピュータ電子専門学校	
KCS福岡情報専門学校／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	
国際電子ビジネス専門学校	
相模女子大学	
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	
専門学校国際理工カレッジ	
専門学校北海道サイバーエイターズ大学校（現校名：吉田学園情報ビジネス専門学校 2025年4月校名変更予定）	
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	
トウキョウアカデミー	
東京クールジャパン・アカデミー	
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	
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	

出展社名	国・地域
ゲームアカデミーコーナー/Game Academy Area	
新潟コンピュータ専門学校	
日本工学院・東京工科大学	
日本電子専門学校	
沼津情報ビジネス専門学校	
パンタグームアカデミー	
東日本デザイン・コンピュータ専門学校	
文教大学	
北海道情報専門学校	
北海道情報大学	
横浜GGプロジェクト	
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	
Away From Home	米国
アスミック・エース	
アソビズム	
天晴ファクトリー	
Abu Dhabi Gaming	アラブ首長国連邦
After Work Games	アラブ首長国連邦
Hypemastersc MENA	アラブ首長国連邦
Kashkool Games	アラブ首長国連邦
Khosouf Studio Middle East	アラブ首長国連邦
アプライズ	
Ayacatgames	米国
Arcadia	タイ
アルティネット	
Ancient Forge	ポーランド
ESDigital Games	キプロス
eastasiisoft	香港
iGi indie Game incubator / 創風	
Izakaya Conversare	韓国
IZON.	
Illam Software Entertainment	シンガポール
India Pavilion	インド
Ayelet Technology	インド
Brewed Games	インド
GameEon Studios	インド
GDAI (Game Developer Association of India)	インド
Insanity Crew	インド
Mono Tusk Studios	インド
Redimension Games	インド
Singular Scheme	インド
Street Lamp Games	インド
Tathvamasi Studios	インド

出展社一覧 リアル出展 ③

リアル出展

※コーナー別50音順

出展社名	国・地域
インディーゲームコーナー/Indie Game Area	
Weloadin	インド
Yesgname	インド
Zatun	インド
5TH OCEAN STUDIOS	インド
Indie.io	米国
INDIE LIVE EXPO	
Wiggin Industries	スペイン
ウイガードトースゲームス	
WhisperGames	中国
Whisper Partners	中国
AI Frog Interactive	
Edigger	中国
エム・ピー・エーインターナショナル	
エルザ ジャパン	
Erotes Studio	台湾
Entalto Publishing (powered by Games from Spain)	スペイン
ENTALTO PUBLISHING	スペイン
Oaks Games Studio	ブラジル
会話禁止のオンライン人狼: ジャックと探偵	
KADOKAWA	
Gamirror Games	中国
かもやなぎ放送局	
Galaktus Indie Booth	ポーランド
企創天外	
GYAAR Studio	
Carrottin	米国
Kooapps	フィリピン
Gugenka	
クラウドクリエイティブスタジオ	
Crackin	
GRAVITY GAME ARISE	
GURI GAMES	
Gamersky Games	中国
ゲームスタジオ	
ゲーム・フォー・イット	
GameFloat	
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	
Cocoro Software	
5次元	
Gotcha Gotcha Games	
コヨーテンナー	
South Pole Bebop	韓国
ザクザク	
Thunderfox Studio	韓国

出展社名	国・地域
インディーゲームコーナー/Indie Game Area	
G-Blossom / Glitz Visuals	
Shenzhen Bingo Culture Technology	中国
Synodic Arc	米国
シリアルゲームズ	
Shireishi Production	インドネシア
Sinthetic	オーストラリア
SwissGames	スイス
Castle Come	スイス
Henry Halfhead	スイス
Psychotic Bathtub	スイス
Roots of Fury	スイス
Shoe it All!	スイス
Sneaky Blinder	スイス
Sweden Game Arena	スウェーデン
Bit Egg	スウェーデン
Carry Castle	スウェーデン
Chromatic Ink	スウェーデン
Coherence	スウェーデン
Crypto Rouge	スウェーデン
Dashy Studios	スウェーデン
Dataspelsbranschen	スウェーデン
Evergreen IT	スウェーデン
Fireshard	スウェーデン
Game Advisor	スウェーデン
Ichi go Ichie	スウェーデン
Impact Unified	スウェーデン
Magnetic Lake	スウェーデン
Ninmark Soundworks	スウェーデン
Perfect Random	スウェーデン
Pugstorm	スウェーデン
Rotten Raccoons	スウェーデン
Silent Factory	スウェーデン
Something We Made	スウェーデン
Scarlet Defiance	米国
SKOOTA GAMES	
START with GRAVITY	
スタジオライツ	
Studio Lalala	
ストロマソフト	
Spiral Up	中国
スピライラセンス	
Spain Indie Showcase (powered by Games from Spain)	スペイン
HELLO MONSTER	スペイン
ONIROID	スペイン
PORTAL DE TANHAUSER	スペイン

出展社名	国・地域
インディーゲームコーナー/Indie Game Area	
TRUSIGA	スペイン
Sekai Project	米国
CERTIA	
Cerulean Games	米国
CENTERTOSECONDS	
SoybloQ	ドイツ
Dagada's Story	フランス
タスキブ	
タツマキゲームズ	
Tatsumeeko: Lumina Fates	シンガポール
DAONE GAMES	台湾
CHILE Pavilion	チリ
Abstract Digital	チリ
Aone Games	チリ
Cangrejo Ideas	チリ
Estudio Mezcla	チリ
InvadeLab	チリ
Niebla Games	チリ
Octeto Studio	チリ
Youtouch Technology Lab	チリ
4HA Games Studio	チリ
2P Games	香港
つくるUOZUプロジェクト実行委員会(魚津市)	
ディッジ	
Dinko	オーストラリア
TECH.C. GAME PROJECT	
トイジアム	
東京クールジャパン・アカデミー	
TOKYOTOON	
Tokyo Stories	
dot.Studio	
Top Hat Studios	米国
DRIFTED	台湾
ナツメアタリ	
Half Sword	ドイツ
hide Games	中国
Hypercent	韓国
HYPER REAL	
白鹿堂	
BADMAD ROBOTS	シンガポール
ハピネット	
BSテレビ東京	
Peakware Studio	タイ
btf	ドイツ
BeXide(ビサイド)	

出展社名	国・地域
インディーゲームコーナー/Indie Game Area	
Pip Puzzle	米国
FUNBREW GAMES	中国
Phoenixx	
Feelcerca	
False Prophet	ポーランド
FlyteCatEmotion	
プラストエッジゲームズ	
BlackGuardian	韓国
Black Beard Design Studio	
BloodLoop	スイス
Preferred Networks	
Brilliant Skies	英国
PLAYISM	
Pressed Elephant	カナダ
Project Tower	フランス
プロモータル	
Poland	ポーランド
Game Industry Conference	ポーランド
Ice Code Games	ポーランド
Lukasik.art	ポーランド
Render Cube	ポーランド
Sodigital	ポーランド
Superkami	ポーランド
The Knights of Unity	ポーランド
Polish Indie Booth	ポーランド
Borealy Games	カナダ
マトリックス	
MISTERY	中国
Minimum Studio	韓国
Moonana Games	米国
メシードソフトウェア	
メタスラ	
MONOWAVE	韓国
Ratalaika Games / Shinyuden	スペイン
ライアスリー	
RabbitlyEntertainment	
Lily's Labyrinth of Lust	米国
room6 / ヨカゼ	
ロジカルビート	
ワンコネクト	
Selected Indie 80	
iBright Games	トルコ
Other Tales Interactive	デンマーク
アトラクチャーズ	
Annulus	

出展社名	国・地域
Selected Indie 80	
アラ	
Aldian of Ancients	インド
SSUN GAMES	韓国
Esophaguys Team	米国
npckc	
エンタフリップ	
Optillusion Games	米国
カルマン	ドイツ
QUByte Interactive	ブラジル
Kinmoku	ドイツ
GOOFEES	
愚靈	ブラジル
Glowfrog Games	英國
KIC Games	
ケンキツ団	韓国
Cobisoft Joe	米国
Common Opera	
SCIIKA	
Psychoflow Studio	台灣
SBO Games	
シークリット キャラクター	タイ
STUDIO KOBA	スペイン
Stellagate	
Spikewave Games	中国
Spoonful Of Wonder	オーストラリア
Springloaded	シンガポール
SAFE HAVN STUDIO	
ゾウバズ ~ゾウだけが解けるパスコード~	
Somi	韓国
TARP Studio	
tiny cactus studio	米国
タマゴエクスト	
Dumpling	中国
ダンボールスタジオ	
チームヴァイスター	中国
Twigames	ウクライナ
DDD distortion	
David Wehle	米国
テバサキゲームズ	
DOI Nobuhiro	
Toybox Games Studios	オーストラリア
2OClocksoft	韓国
Torpor Games	ドイツ
Toge Productions	インドネシア
Trinity Team	イタリア

出展社一覧 リアル出展 ④

※コーナー別50音順

出展社名	国・地域
Selected Indie 80	
トロヤマイバッテリーズフライド	
NERDY PENGUIN	
Nao Games	
ニューマン ジエイソン	米国
ネオン ブラッド	スペイン
ネコアップ	
Nekologic	英国
Nomadic Games	タイ
爆発物処理班	韓国
First Dwarf	ポーランド
FANIMAX	台湾
VRMonkey	ブラジル
Fix-a-Bug	イタリア
Finch Bird Studio	エストニア
Playdew	パキスタン
BearBoneStudio	台湾
Whistling Wizard	ニュージーランド
Polygonjs	英国
HORROID GAME STUDIO	フランス
MING STUDIO	中国
Moonlight Sculptor	フランス
Metavoidal	南アフリカ
ROOMTONE Games	韓国
Red Nexus Games	カナダ
Revolution Industry	タイ
Lemport	中国
Rocket Smash Studio	チリ
Whacky Mole Studio	スウェーデン
Wobbly Labs	ドイツ
Wondernaut Studio	ブラジル
ワンダーランドカザキリ	
ワンチームドット	
物販コーナー/Merchandise Sales Area	
IGN JAPAN STORE	
AI Pikatto Anime	
ズメーカー	
アルジャーノンプロダクト	
INSERT COIN	中国
インフォンズ	
L-TEK	ポーランド
エンスカイ	
カイタックファミリー	
カブコン	
GeekShare	中国
GRAPH.T	

出展社名	国・地域
物販コーナー/Merchandise Sales Area	
GAMES GLORIOUS	
研美 (SOMSOC GALLERY)	
コエーテクモゲームス	
コジマプロダクション	
ロスパ	
三和電子	
スクウェア・エニックス	
ZETA DIVISION	
セガ	
トイズ・プランニング	
TORCH TORCH	
DONGGUAN CITY ZHIMEI ELECTRONIC TECHNOLOGY	中国
日経BP	
Battlestate Games	
羽田プロジェクト	
ハピネット	
Fangamer	
Fnatic Gear(ASK)	
+1F	
PlayVital	中国
Bethesda	
ポケットペア	
松本商事	
メディアリンク	
ファミリーゲームパーク/Family Game Park	
カブコン	
コナミデジタルエンタテインメント	
Samsung SSD	
スクウェア・エニックス	
セガ／アトラス	
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
THQ Nordic	
てれびげーむマガジン	
ハピネット	
バンダイナムコエンターテインメント	
ベネッセコーポレーション	
moze	
ユニティ	
ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area	
AIQVE ONE	
アウトブレインジャパン	
アクアスター	
Appier Group	台湾
ADIA Studios	中国
アドバーチャ	

出展社名	国・地域
ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area	
ARAWA STUDIO (G-angle)	
アリババクラウド・ジャパンサービス	
Alconost	米国
Alpha CRC	
Ei Force Tech	中国
ECI Games	中国
伊藤忠ケーブルシステム	
イブシロンソフトウェア	
IMAGICA GEEQ	
イワタ	
インクレディブルジャパン	
Immortals Studios	マレーシア
InMobi	シンガポール
V	
ウィットワン	
Winking Studios	シンガポール
Well-Link Tech Japan	
Wovn Technologies	
ウルトラエックス	
AKA Virtual	
Aiming Taiwan Branch	台湾
Xsolla	米国
エムパワー	
Enjoy Payment	中国
オブテージ	
Original Force	中国
鹿児島県伊佐市	
鹿児島県(鹿児島地域振興局)	
キーワーズ・インターナショナル	
Gyeonggi Content Agency	韓国
BIBGames	韓国
BRIDGEHEADUNION	韓国
DIVEXR	韓国
Lizard Smoothie	韓国
Nimble Neuron	韓国
PawDragon Company	韓国
SOUL GAMES	韓国
SUPERWAVE STUDIO	韓国
Team Tetrapod	韓国
熊本県デジタルアート天草（天草市）	
クラウドエース	
Creative Companies Association of Moldova	モルドバ
ArtDock	モルドバ
Avantaj Prim	モルドバ
Future Tech Activity	モルドバ

出展社名	国・地域
ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area	
Invest Moldova	モルドバ
Lore Games	モルドバ
Moldova IT Park	モルドバ
クリエイティブハウスパケット	
ゲームエイト	
サムソン日本研究所	
サンバード	
サン・フレア	
CRI-Medicalウェア	
Sheer Tianyi Technology	中国
CGKINGLAND	中国
JOCDN	
JCG	
シナリオ工房月光	
シナリオテクノロジーキャミ	
ジャイアンティー	
ジャチャハタ	
シングリングデータ	
Cynra	
Shinwork Technology	台湾
ステアシステム	
Stream Hatchet	スペイン
スマート	
Speech Graphics	英国
7KINGDOM	
Zenlayer	中国
Seoul Business Agency (SBA)	韓国
Actionfit	韓国
AIRCAP	韓国
A-STAR GAMES	韓国
Buff Studio	韓国
CFK	韓国
IKINAGAMES	韓国
Maetdol Games	韓国
NEXTLV	韓国
Plain Bagel	韓国
POLYMORPH	韓国
Storytaco	韓国
4th May Games	韓国
Salt Sound Studio	中国
TAITRA	台湾
ダイナコムウェア	
Checkout.com	中国
Diarkis	
DXable/Digital.ai	

出展社名	国・地域
ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area	
TYRADs	シンガポール
DICO	
ディッジ	
デジタルガレージ	
デジタルギア	
デジタルワークスエンタテインメント	
Digitalog Technologies	韓国
TenjoyJapan	
テンベン	
Too	
東京カートグラフィック	
戸谷翻訳事務所	
日本テレビ放送網	
NAVER Cloud	韓国
NOKOV Motion Capture	中国
ばーどふあぶすたじお	
日立システムズ	
ビヨンド	
PingCAP	
ファイン	
FastSpring	米国
BlasTrain	
Brushup	
Purmoe Design Lab	
Playio	
Plott	
HELTEC	
POLE TO WIN VIET NAM	ベトナム
ボールトゥインホールディングス／ボールトゥイン	
MyDearest	
マウンテンスタジオ	
Malaysia Pavilion	マレーシア
Ammobox Studios	マレーシア
Bear Down Studios	マレーシア
Dreamscapes Edtech	マレーシア
eSolved MSC	マレーシア
Experiential Design Team (EDT)	マレーシア
Goolee	マレーシア
Magnus Games Studio	マレーシア
MATRADE	マレーシア
MDEC	マレーシア
Rcade Studio	マレーシア
Todak Studios	マレーシア
Why Knot Studio	マレーシア
Mie Translation Services	台湾

出展社一覧 リアル出展 ⑤ / オンライン出展

リアル出展

出展社名	国・地域
ビジネスソリューションコーナー/Business Solution Area	
ミライセンス	
ミラティブ	
ミリアッシュ	
マイクワイル	
Megaxus Infotech	インドネシア
MetAI	
memoQ	ハンガリー
monoAI technology	
証券	
横須賀市	
Lionbridge Games	米国
Wrike Japan	
ラボン	
Lan-bridge	中国
リコーアンダストリアルソリューションズ	
Linkworld International	中国
Rayking Game	中国
レノボ・ジャパン	
レバテック	
Lokum Games	トルコ
YYSTV Media & Video Game Museum	中国
AIテクノロジーパビリオン/AI Technology Pavilion	
エクニクス・ジャパン	
HechicerIA	スペイン
Elith	
OVOMIND	
ジール	
シルバースタージャパン	
テクノスピーチ	
ドリーム	
ユビタス	
ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area	
アイケイワイ	
アイモバイル	
Outer Space Technology(Dalian)	中国
ADWAYS DEEE	
アマゾンゲームズ	
RTB House	ポーランド
EYストラテジー・アンド・コンサルティング	
InMobi	シンガポール
viviON	
The Walt Disney Company Japan	
EXNOA (DMM GAMES)	
XAC	台湾
Elephant Japan	

出展社名	国・地域
ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area	
ENCUBE	
Kakao Entertainment	韓国
KADOKAWA	
CARTA MARKETING FIRM	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント／グラビティ	
Gyeonggi Content Agency	韓国
QooApp Game Store	台湾
Kudos Productions	台湾
グリー	
Glitz Visuals	
Games from Spain	スペイン
ANTIDOTE	スペイン
CANARY ISLAND GAMES	スペイン
COSMIC SPELL	スペイン
DRAKHAR STUDIO	スペイン
FACTORIA DE INNOVACION	スペイン
NOXNOCTICS	スペイン
OPHION STUDIOS	スペイン
QUANTUM BOX	スペイン
SELECTAVISION	スペイン
TELLMEWOW	スペイン
UNDERGAMES	スペイン
VERMILA	スペイン
講談社	
Comic Frontier	
KOREA PAVILION	韓国
Confiction	シンガポール
Cygames	
サファリゲームズ	
GDC	米国
GC	韓国
Shanghai Mineloader Digital Technology	中国
集英社ゲームズ	
松竹	
Seoul Business Agency (SBA)	韓国
Soft-World International	台湾
TIMECODE	キプロス
タムソフト	
CHILE Pavilion	チリ
DXable／Digital.ai	
ディー・エヌ・エー	
ディースリー・パブリッシャー	
TBSテレビ	
Disc 2 Games	ニュージーランド
Discord	米国

出展社名	国・地域
ビジネスミーティングエリア/Business Meeting Area	
Boke	中国
Poland	ポーランド
ポケットペア	
Hotta Studio	中国
Microdroids	フランス
URNIQUE STUDIO	タイ
ユークス	
United Games Entertainment	ドイツ
コピタス	
Riseup Labs	バングラデシュ
Red Art Games	フランス
Lemnisca	米国
LEMON SKY STUDIOS	マレーシア

※コーナー別50音順

出展社名	国・地域
一般展示/General Exhibition Area	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	
日本マイクロソフト	
ネオス	
HYBE JAPAN	
ハムスター	
Vixa Games	ポーランド
Hooded Horse Asia-Pacific	米国
Hooded Horse North America	米国
Hooded Horse Europe	米国
BoomBit	ポーランド
ユーピーアイソフト	
AR/VRコーナー/AR/VR Area	
Imaginary Game Studios	米国
thatgamecompany Japan	
Survios	米国
2025年日本国際博覧会協会	
日本アルコム	
ゲームアカデミーコーナー/Game Academy Area	
21世紀アカデメイア	
インディーゲームコーナー/Indie Game Area	
Indiesquire	イスラ
Kashkool Games	アラブ首長国連邦
Cup Dog Games	台湾
Scarlet String Studios	カナダ
STUDIO MECHKA	ブルガリア
StoryCrop	中国
Slug Disco	英国
Toii Games	台湾
Nightmare House	米国
PlayTrans	
Boxelware	ドイツ
Lords of Ravage	ジョージア
rokoplay	ドイツ

※コーナー別50音順

リアル会場

TGS2024 会場全体MAP（幕張メッセ全ホール、国際会議場、幕張イベントホール）



- 幕張メッセ全エリアを展示スペースとして使用
- 千葉特区の活用（メッセに隣接する一般自動車道路をコスプレエリアの一部として利用拡大）
- 9ホール南側にも広大なフードコートを設置

国際会議場

- BUSINESS DAY ONLY -

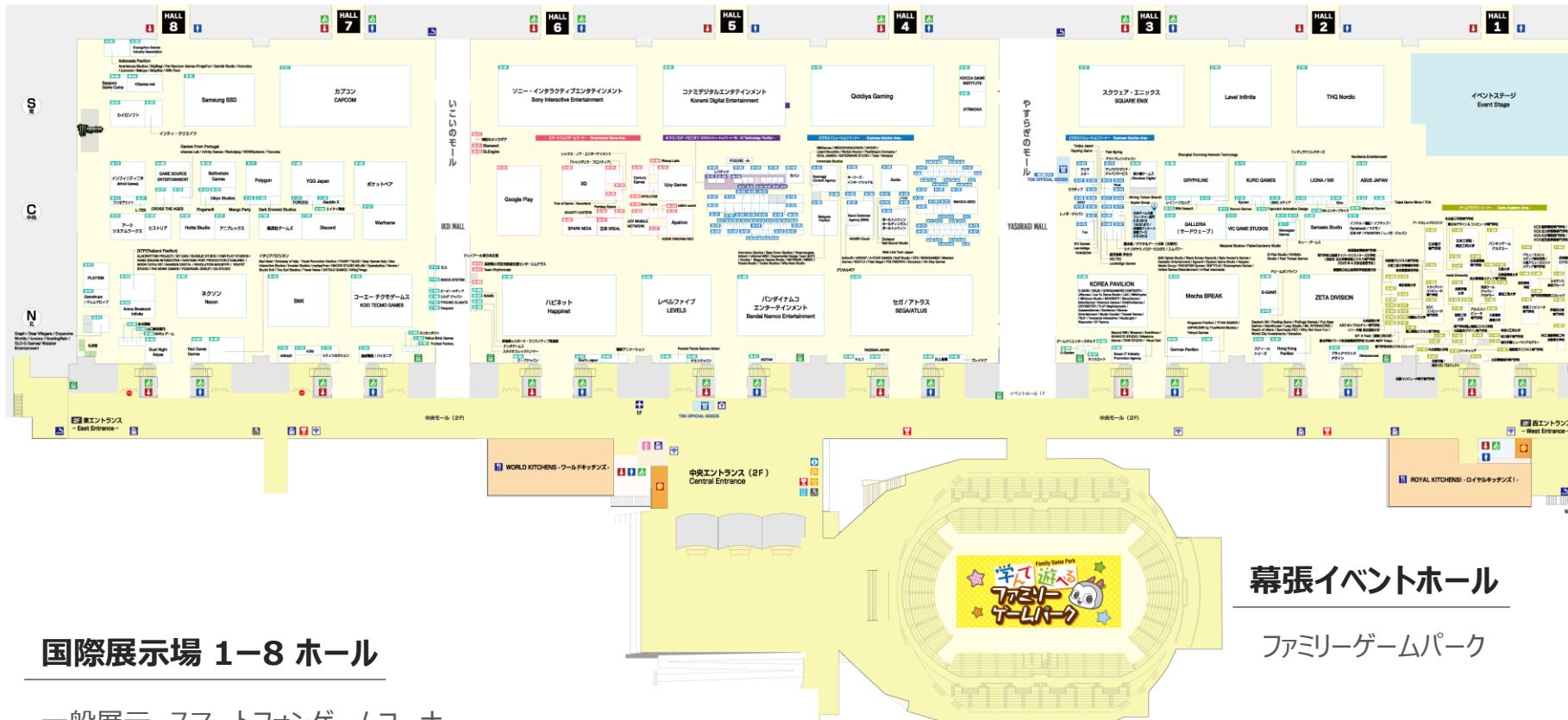


- 2F ビジネスミーティングエリア、ビジネスラウンジ
- 3F TGSフォーラム

会場MAP 小間図

TOKYO
GAME
SHOW
2024

国際展示場1 - 8 ホール



国際展示場 1-8 ホール

一般展示、スマートフォンゲームコーナー、
ゲームアカデミーコーナー、ビジネスソリューションコーナー、AIテクノロジーパビリオン [ビジネスソリューションコーナー 内]

国際展示場 9-11ホール

AR/VRコーナー、eスポーツコーナー、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、インディーゲームコーナー、Selected Indie 80、物販コーナー

国際展示場9 – 11 ホール



〈日時〉 9月26日（木） 9:30～10:05

〈場所〉 1ホール イベントステージ

〈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CEO

電通 執行役員

ご来賓挨拶

経済産業省 商務・サービスグループ政策統括調整官

JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会 委員長

〈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

経済産業省 商務・サービスグループ政策統括調整官

JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会 委員長

日経BP 代表取締役社長CEO

電通 執行役員

井口 哲也

内田 丈晴

江澤 正名 氏

迫本 淳一 氏

辻本 春弘

江澤 正名 氏

迫本 淳一 氏

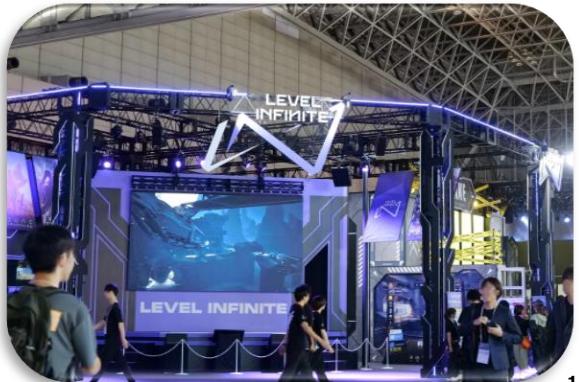
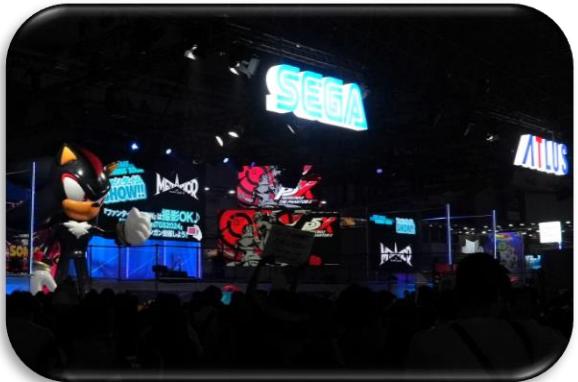
井口 哲也

内田 丈晴



出展ブース 紹介

一般展示



一般展示



スマートフォンゲーム



ゲーミングハードウェア



ゲーミングライフスタイル



会場風景 ③

AR/VR



eスポーツ



ゲームアカデミー



インディーゲーム



Selected Indie 80



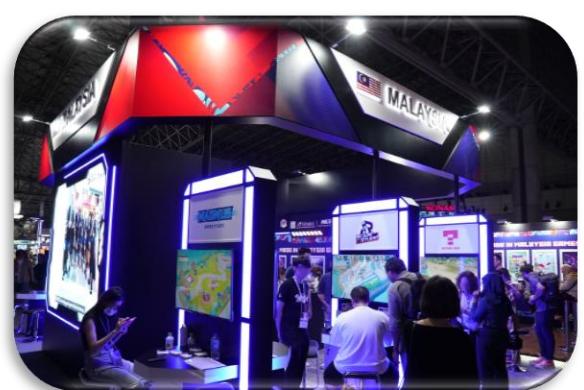
物販



ファミリーゲームパーク



ビジネスソリューション



AIテクノロジーパビリオン



ビジネスミーティングエリア



日本ゲーム大賞フューチャー部門 投票ブース

Top Game Creators Academy/
神ゲー創造主エボリューション 2024「ゲームを安心・安全に楽しむために
知ってもらいたいこと」

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

サウンドクリエーター体験(30分)		キャラクターデザイナー体験(30分)	
9/28(土) 10:20～16:40 まで 全8回	9/29(日) 9:50～16:10 まで 全8回	9/28(土) 10:15～16:45 まで 全13回	9/29(日) 9:45～16:15 まで 全13回
プログラマー体験(40分)			
Scratchで シューティングゲームを つくろう!(40分)	Scratchで キャッチゲームを つくろう!(40分)	Scratchで ジャンプゲームを つくろう!(40分)	
9/28(土) 10:30～ / 14:10～ 9/29(日) 10:00～ / 13:40～	9/28(土) 11:30～ / 15:10～ 9/29(日) 11:00～ / 14:40～	9/28(土) 12:30～ / 16:10～ 9/29(日) 12:00～ / 15:40～	



キャラクターデザイナー体験



プログラマー体験

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。



遊ぶゾーン



ゲーム試遊体験

年齢別レーティング制度
情報パネル

ファミリーゲームパーク キッズステージ プログラム	
9月28日(土)	
10:30	ファミリーゲームパーク情報局
11:00	
11:45	てれびげむマガジン ゲーム実況Live!
12:00	
12:45	つまらない勉強を楽しくするやり方
14:15	
14:50	英語学習×リスムゲームを遊んでみよう
15:20	
16:00	キャラクタースペシャルステージ
16:30	
9月29日(日)	
10:00	英語学習×リスムゲームを分解してみよう
10:30	
11:05	てれびげむマガジン ゲーム実況Live!
11:35	
12:10	あんないで読み!「ギガントサウルス ディノスポーツ」 ゲームバトル大会
13:15	
13:45	ファミリーゲームパーク情報局
14:20	
14:50	英語学習×リスムゲームを遊んでみよう
15:30	
16:00	キャラクタースペシャルステージ



キッズステージ

インディーゲーム企画

インディーゲーム開発者（個人・法人）のTGS無料での出展をサポートし、ゲーム産業の活性化を図ること、将来へのチャンスの場を提供することを目的に「Selected Indie 80」出展枠を用意。過去最多となる74カ国・地域から、973タイトルの応募がありました。

国・地域別のエントリー内訳

ヨーロッパ	223 title	中南米	58 title	オセアニア	20 title
アジア	565 title	中東	21 title	アフリカ	2 title
北アメリカ	84 title				

SELECTED INDIE 80 の主な施策

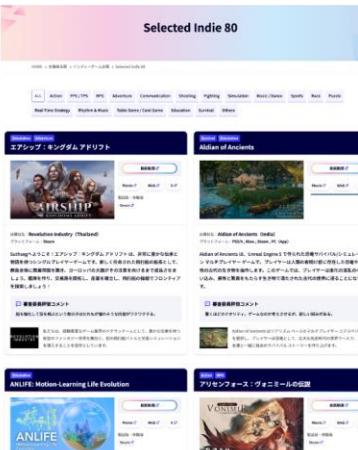
「Selected Indie 80」専用展示ブースの提供



PC/モニターの無料サポート



公式サイトに専用 Web ページを用意



出展タイトルの紹介番組



センス・オブ・ワンダーナイト 2024



日付 スケジュール

2.29 インディーゲーム企画「Selected Indie 80」エントリー受付開始・インディーゲーム企画協賛プランも公開

4.15 スポンサー決定 「ソニー・インタラクティブラボ」「任天堂」「講談社ゲームクリエイターズラボ」「ハピネット」「PLAYISM」「iGi indie Game incubator」「エルザジャパン」

4.30 エントリー受付締切



7.04 TGS 出展社説明会開催 ※「Selected Indie 80」81 社が発表、公式 Web サイトに一覧が掲載

7.26 SOWN ファイナリスト選考会

8.02 TGS 公式 Web サイト：インディーゲーム企画ページ OPEN!

TGS2024 インディーゲーム公式アンバサダーにポッキー氏が続投

9.11 「Selected Indie 80」全タイトル紹介する番組を配信！



9.18 SOWN ファイナリスト 8 社発表

9.26 TGS2024 開催 (~9.29)

9.27 『Sense of Wonder Night 2024』開催

ポッキー賞発表

9.28 公式番組『Sense of Wonder Night 2024』

9月27日（金）の17時15分から、国際会議場301会議室にて、インディーゲーム開発者に脚光をあてるピッチイベント『センス・オブ・ワンダーナイト2024』（第17回）を、5年ぶりに有観客で開催。SOWNの最優秀賞となるAudience Award Grand Prixは、**Esophaguys Team**（アメリカ）の「**Esophaguys**」が優勝賞金3000USドルとトロフィーを獲得。また、「Hyper Wobbler」（ドイツ）は準優秀賞に加え、3部門を独占。日本作品では、DOI Nobuhiro「HoooPizza」がベストプレゼンテーション賞を受賞。

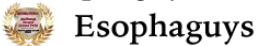


Sense of Wonder Night 2024

SOWN2024 ファイナリスト



出展社名: Esophaguys Team (アメリカ)



出展社名: Wobbly Labs (ドイツ)



Hyper Wobbler



出展社名: Somi (韓国)



未解決事件は終わらせないといけないから



出展社名: DOI Nobuhiro (日本)



HoooPizza



出展社名: Trinity Team (イタリア)
CINEMA



出展社名: Nao Games (日本)

Last Standing



出展社名: Springloaded (シンガポール)

Let's Build a Dungeon



出展社名: アトラクチャー (日本)

ANLIFE: Motion-Learning Life Evolution

インターナショナルパーティー + インディーナイト

会期2日目のビジネスデイ終了後、例年ご好評いただいている「インターナショナルパーティー・Indie Night」を9-11ホール 2階エスプラナードにて開催。国内外の出展社に加え、ゴールドパスの来場者、オフィシャルインフルエンサー、報道関係者など、786人が集まり大変賑わいました。また餅つきや獅子舞演舞などのアトラクションのほか、京都発の3人組オルタナティブ・エレクトロニック・グループ「Sawa Angstrom」をお招きし、カジュアルな雰囲気の中での国際交流を盛り上げました。

— 開催概要 —

日時：9月27日（金）18:00～20:30

会場：幕張メッセ 国際展示場 展示ホール9-11
(2階 エスプラナード)

参加者：出展社、ゴールドパス、プレス、オフィシャルインフルエンサー

参加者数：786名

◎第一部 18:00～

- ・アーティストステージライブ & DJ
Sawa Angstrom サワ・オングストローム
- ・餅つき＆獅子舞演舞 * つきたて餅の配布

◎第二部 19:30～

- ・乾杯 ソニー・インタラクティブエンタテインメント 吉田様
- ・スピーチ YouTuber ポッキー様
- ・スピーチ オフィシャルインフルエンサー Junpei Zaki様

◆メニュー

- ・洋食ブッフェ
- ・ハラルブッフェ
- ・ドリンク（アルコール・ソフトドリンク）



「東京ゲームショウ2024・日本ゲーム大賞2024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2024」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26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 商務・サービスグループ政策統括調整官 江澤 正名 氏

ご来賓挨拶

内閣官房内閣審議官・文化戦略官 中原 裕彦 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 鯉沼 久史

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 岡村 信悟

◆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 商務・サービスグループ政策統括調整官
江澤 正名 氏



内閣官房内閣審議官・文化戦略官
中原 裕彦 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 鯉沼 久史



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 岡村 信悟

そのほかの主催者企画

コスプレエリア

場所：9ホール東・西屋外

今年はより広い場所でコスプレを楽しんでいただけるよう、9ホール東側屋根付きエリアのほか、西側公道をコスプレエリアとして開放。一般公開日の2日間で、約2,200人のコスプレイヤーの方々にご参加いただきました。



フードコート

場所：4-6ホール南側屋外、9ホール南側屋外

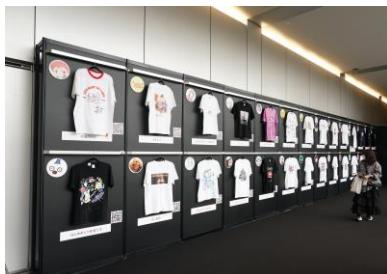
4-6ホール南側、9ホール南側に屋外キッチンカー17台を設置し、4日間で延べ45,000食以上を提供しました。



YouTubeクリエイターTシャツ展示コーナー

場所：9ホール南側

YouTubeで活躍するクリエイターがTGSに合わせ制作したオリジナルTシャツを集めた「YouTubeクリエイター Tシャツ展示コーナー」を9ホール南に設置。各Tシャツの横に掲示した二次元コードからクリエイターのサイトに飛ぶと、Tシャツを購入することができた。



オフィシャルドリンク「モンスターエナジー」ブース

場所：8ホール東壁側

12年連続で公式ドリンクとして特別協賛となつたモンスターエナジーは、8ホール東壁側にこれまで最大となる「MONSTER ENERGY」ブースを設置。4日間を通して、来場者にエナジードリンク「モンスターエナジー」を無料で配布しました。



公式グッズ

場所：2階中央モール 5ホール前(4日間)、9ホール(4日間)
国際会議場2階(ビジネスディ)、3ホール(一般公開日)

* 事前予約販売 受取専用カウンター：2階中央エントランス

くつかさんが描いたメインビジュアルや、アーティスト集団「ANIMAREAL」がプロデュースしたオリジナルデザインを基に、Tシャツ・タオル・マグカップ・キーホルダー・缶バッジなど幅広い商品をラインアップ。昨年ご好評をいただいたTGSのマスコットキャラクター「フェレッタ」を配したグッズも拡充。また、事前予約販売を導入。事前に予約・決済することにより、会場で並ばずに公式グッズを受け取ることができました。



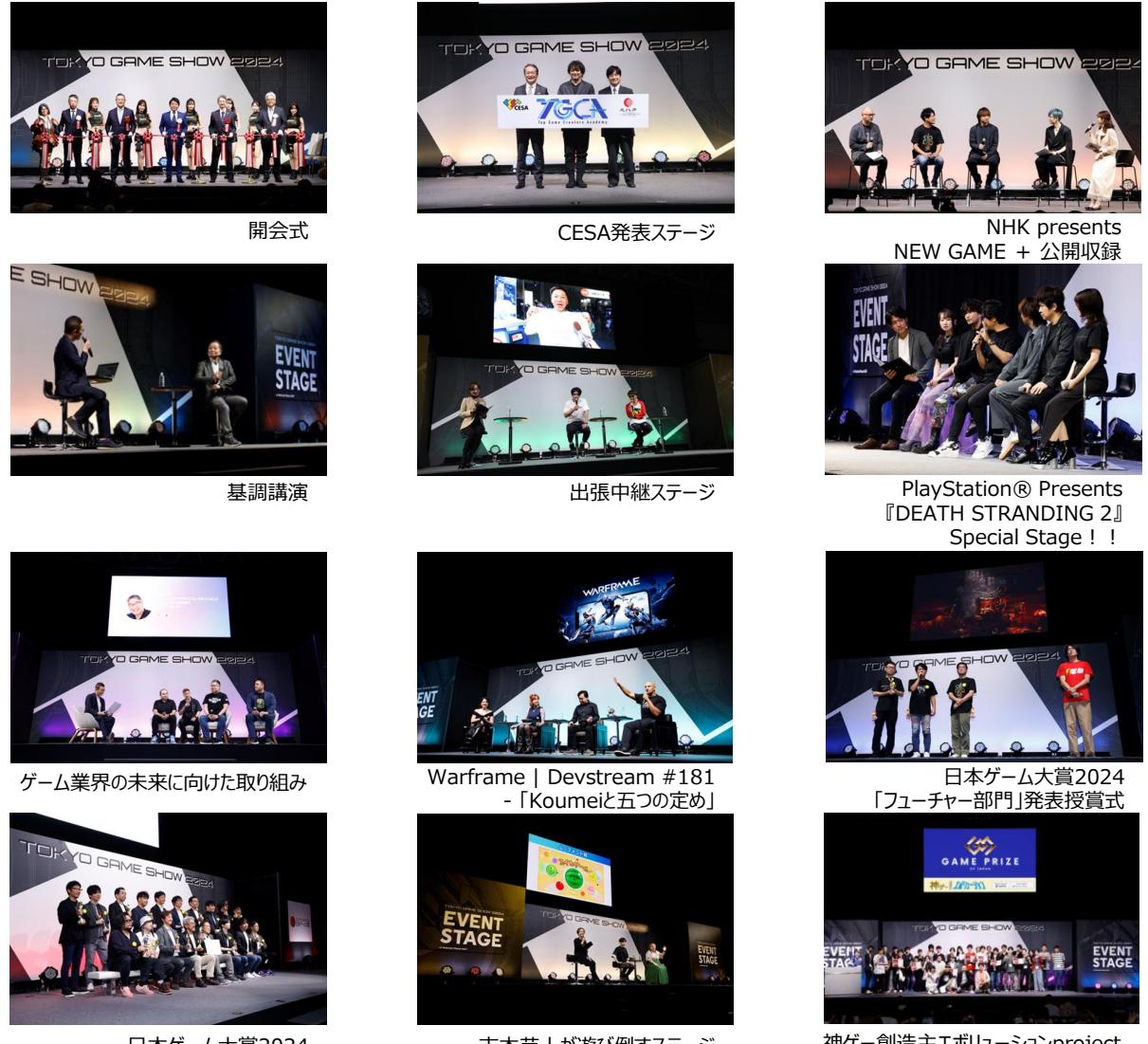
イベントステージ

TGS2024を更に盛り上げるため、イベントステージを幕張メッセ1ホールに開設。開会式をスタートに、基調講演や日本ゲーム大賞といった主催者コンテンツをはじめ、出展各社による発表イベントや、出展ブース紹介など、多種多様なステージコンテンツを開催しました。

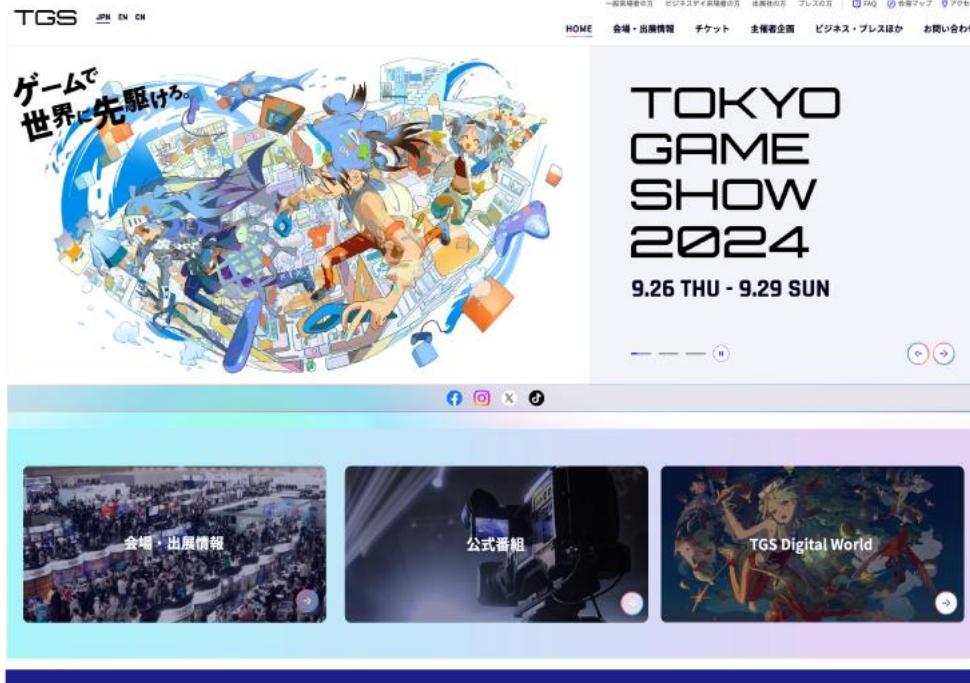
- イベントステージタイムテーブル -

	9.26 Thu	9.27 Fri	9.28 Sat	9.29 Sun
09:00	TOKYO GAME SHOW2024 開会式			
10:00	基調講演	CESA 発表ステージ	Warframe Devstream #181 - 「Koumeiと五つの定め」	PlayStation Presents『DEATH STRANDING 2』 Special Stage !!
11:00	「ゲーム業界の未来に向けた取り組み」	出張中継ステージ	吉本芸人が遊び倒すステージ	日本ゲーム大賞2024「フューチャー部門」発表授賞式
12:00	出張中継ステージ	吉本芸人が遊び倒すステージ	日本ゲーム大賞2024「フューチャー部門」発表授賞式	神ゲー創造主エボリューションProject...
13:00	吉本芸人が遊び倒すステージ	日本ゲーム大賞2024「フューチャー部門」発表授賞式	神ゲー創造主エボリューションProject...	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式
14:00	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	出張中継ステージ	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式
15:00	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	出張中継ステージ	NHK presents NEW GAME + 公開収録	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式
16:00	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	出張中継ステージ	NHK presents NEW GAME + 公開収録	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式
17:00	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式	日本ゲーム大賞2024「年間作品部門」発表授賞式
18:00				

- ステージ概要 -



オンライン会場



- ファーストビューに、3コンテンツ（出展社情報・公式番組・DW）を配置
- ユーザーがスムーズにコンテンツを閲覧できるように、グローバルナビゲーションに来場者種類別のリンク集を追加。ユーザビリティ向上を重視したデザインを構築

	2024	2023	2022
開催形式	ハイブリッド開催	ハイブリッド開催	ハイブリッド開催
ページビュー	7,076,774	5,253,801	7,896,732
多言語	3言語（日英簡）	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

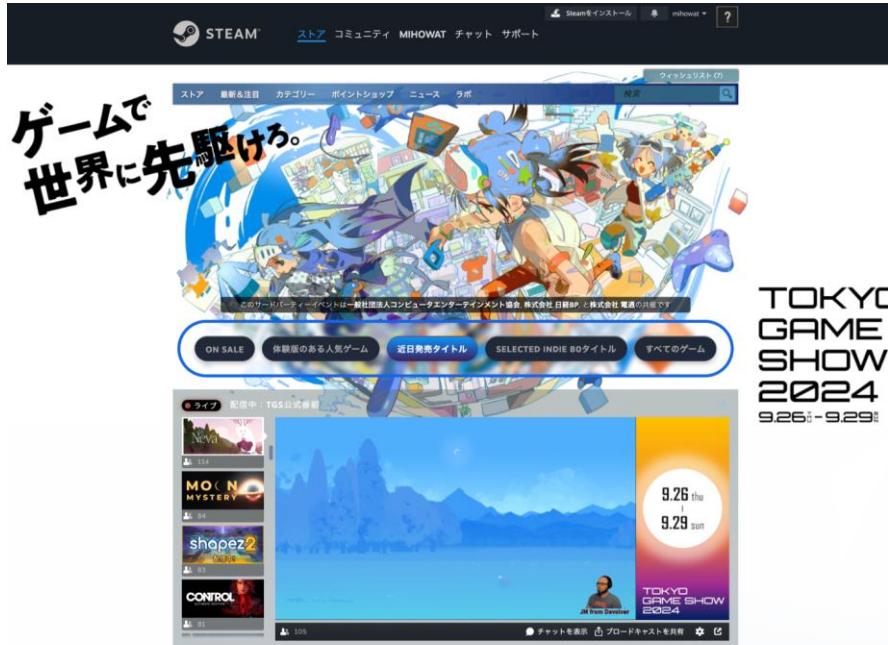
ビジネス・プレスほか

お問い合わせ

リアル展示	オンライン展示	チケット	主催者企画	ビジネス	プレス・インフルエンサー	お問い合わせ
出展社紹介	出展社紹介	ビジネスディチケット	基調講演	ビジネスマッチング	プレスリリース	よくある質問（FAQ）
イベントステージ	公式番組	一般公開日チケット	公式番組	TGSフォーラム	プレス登録/ダウンロードセンター	チャットボットへのお問い合わせ
フードコート	TGS Digital World	海外旅行代理店	インディーゲーム企画	海外出展社への個人情報の	出展社ニュース	出展社募集サイト
コスプレをされる皆様へ	Steam特設会場		センス・オブ・ワンダー・ナイト	第三者提供について	インフルエンサーの登録について	過去のTGSサイト
会場マップ			日本ゲーム大賞	インターナショナルパーティ	Media partner	
ファミリーゲームパーク			公式グッズ	海外来場サポート	プレス・インフルエンサー向けマッチングシステム	
来場時のお願いとご注意			Steam特設会場		オフィシャルサポーター	
			イベントステージプログラム		クリエイターラウンジ	

Steam特設会場

米Valveの協力を得て、Steam上にTGS2024特設ページを開設。
767タイトルを掲載（昨年は、643タイトル）。TOPページでは公式番組（日本語チャンネルライブ配信）を配信しました。



掲載期間：9月19日 - 9月30日

ユニークインプレッションの総数 **11,253,712**

ユニークビューの総数 **1,547,706**



公式番組 全体概要

会期の4日間にわたって、主催者および出展社による20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マー／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：20番組

※出展社による「公式出展社番組」は 12 番組

●配信日時：2024年9月26日（木）～29日（日）

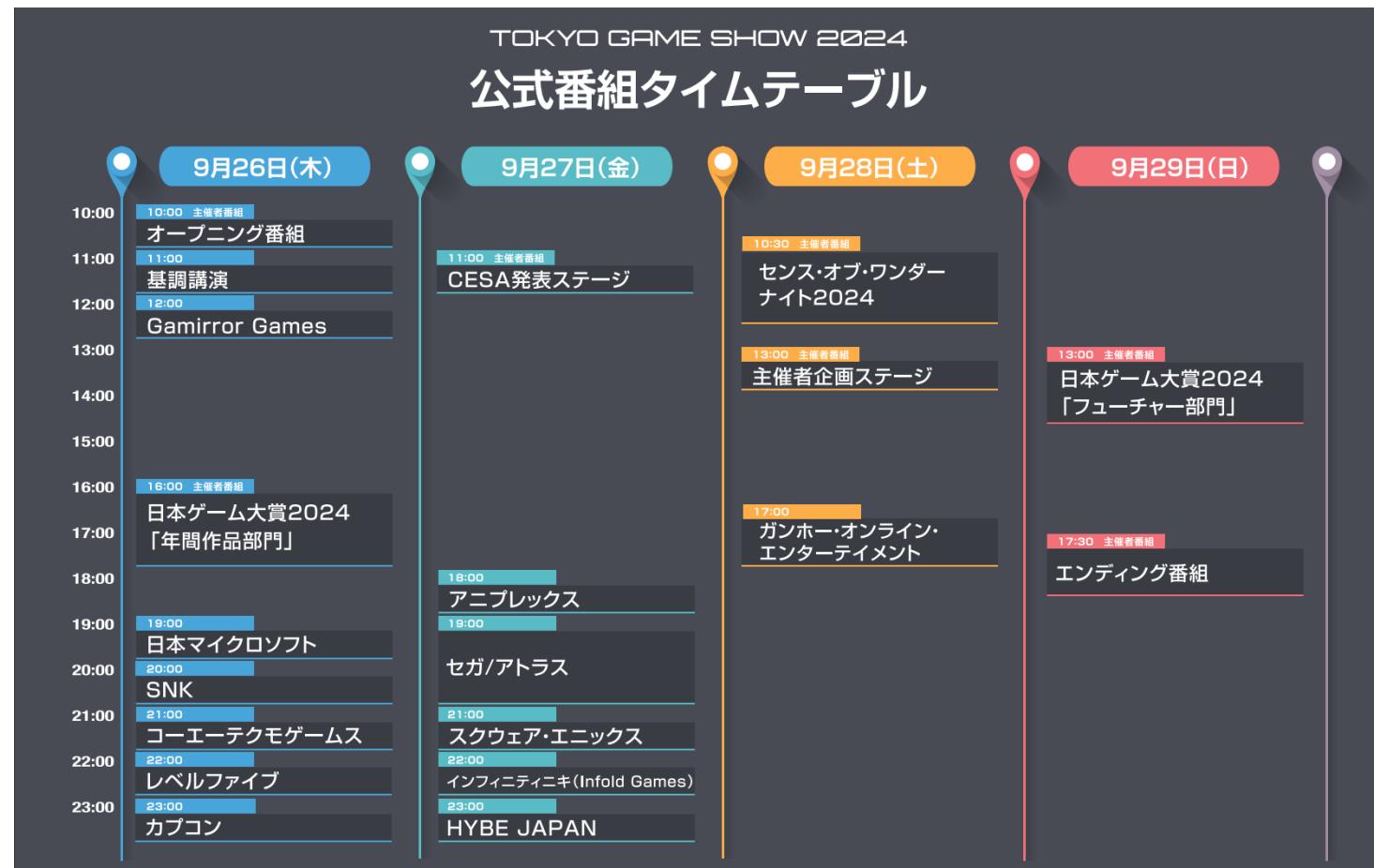
※一部を除きアーカイブで視聴可能

●総視聴回数：15,962,811

（単位は「回」、下記は省略）

プラットフォーム別視聴回数

YouTube	1,363,754	（英語版、中国語版含む）
X（旧 Twitter）	117,730	（英語版含む）
ニコニコ	367,108	
Twitch	108,847	（英語版、ミラー配信含む）
TikTok LIVE	111,576	
STEAM	1,547,706	
<hr/>		
DouYu（中国）	6,140,278	
bilibili（中国）	1,228,173	
Douyin（中国）	26,660	
<hr/>		
IGN	4,950,979	



主催者番組

オープニング番組

史上最大の作戦に挑め！～TGS2024オープニング～

日時： 9月26日（木） 10:00～10:30

<https://youtube.com/live/f68v2dhYs3w>

TGS2024開幕の様子を、展示会場を背景に紹介。



【出演者】

- ・三浦大知さん（TGS2024 オフィシャルソーター）
- ・宇内梨沙さん（TGS2023 オフィシャルソーター）
- ・田辺太陽（日経BP 東京ゲームショウ事務局長）

基調講演

ゲームで世界に先駆けろ。

日時： 9月26日（木） 11:00～11:50

<https://youtube.com/live/KOjMRX6AR30>

イベントステージにて実施の基調講演をライブ配信。「プレイステーション」発売30周年を記念して、「プレイステーションの生みの親」として知られる久夾良木 健氏が登壇。モデレーターに林 克彦氏を迎え、「ゲームで世界に先駆けろ。」をテーマに、ゲーム市場の今後の展望についてクロストーク。



【登壇者】

- 久夾良木 健さん**
アセントロボティクス株式会社 代表取締役 CEO
近畿大学 情報学部 学部長 教授

【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

TGS2024ファンミーティング～皆の笑顔がTGSの全て～

日時： 9月29日（日） 17:30～18:00

<https://youtube.com/live/BNkUc33xc70>

リアル会場閉幕後、オフィシャルソーターの三浦大知さんをお迎えし、会期4日間を振り返るとともに、TGS2024から見えてきた今後の期待などを総括。



【出演者】

- ・三浦大知さん（TGS2024 オフィシャルソーター）
- ・石川 剛（電通 東京ゲームショウ事務局）
- ・田辺太陽（日経BP 東京ゲームショウ事務局長）

*主催者番組として配信した以下のコンテンツは別ページをご参照ください。

日本ゲーム大賞2024 年間作品部門：42ページ / 日本ゲーム大賞2024 フューチャー部門：47ページ / CESA発表ステージ：26ページ / センス・オブ・ワンダーナイト 2024 (SOWN2024) : 22ページ / 吉本芸人が遊び倒すステージ：26ページ

公式出展社番組

9月26日（木）



Gamirror Games

Gamirror Games Now TGS 2024 Special

<https://youtube.com/live/nzkg5LeWnY8>



日本マイクロソフト

Xbox Tokyo Game Show 2024 ブロードキャスト

<https://youtube.com/live/N-iG-hJjXWk>



SNK

SNKスペシャルプログラム

<https://youtube.com/live/Up7DJS4BPF0>



コーデーテクモゲームス

『真・三國無双 ORIGINS』TGS公式番組

<https://youtube.com/live/u6aZtqndnZg>



レベルファイブ

レベルファイブからの挑戦状

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



カプコン

TGS2024 カプコンオンラインプログラム

<https://youtube.com/live/Plyx6NozAEY>

9月27日（金）



アニプレックス

『HUNDRED LINE -最終防衛学園-』Special Program

<https://youtube.com/live/pzOYxCBB1o4>



セガ／アトラス

SEGA/ATLUS Special Program in TGS2024

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



スクウェア・エニックス

狩野英孝のクリティカノヒット 東京ゲームショウ2024特別編

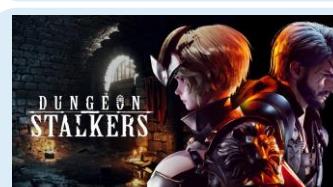
※アーカイブ終了



インフィニティニキ (Infold Games)

『インフィニティニキ』特別番組 in TGS2024

https://youtube.com/live/mi8X2R6_wDQ



HYBE JAPAN

ダンジョン・ストーカーズ TGS2024公式特別番組

<https://youtube.com/live/Ie4HSLqTo-A>

9月28日（土）



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 2024

https://youtube.com/live/y_KCDwbqvWY

※タイムスケジュール順に掲載。

※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります

昨年まで「TOKYO GAME SHOW VR」の名称で開催していた東京ゲームショウのバーチャル会場が、4回目の開催となった今年、幕張メッセのリアル会場と対をなすデジタル空間として「東京ゲームショウ Digital World」と名称変更。本年はリアル会場の開幕に先立ち、9月20日(金)より開催。バーチャル会場で一足先にTGSを楽しみたい、リアル会場終了後もバーチャル会場を楽しみたいという声にお応えし、リアル会場よりも1週間長い10月6日(日)まで開催しました。

- 開催概要 -

名称	TOKYO GAME SHOW Digital World 2024
会期	2024年 9月20 (金) 10:00 ~ 10月6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・3、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 / インティ・クリエイツ / Gugenka / 公益社団法人 2025年日本国際博覧会協会 / thatgamecompany Sky 星を紡ぐ子どもたち / Survios / スクウェア・エニックス / Top Game Creators Academy / 日本ファルコム / パルワールド / ピサイド / FANY / MyDearest / room6

プロモーション協賛社

Inworld / 東京都・(公財) 東京観光財団「HELLO! TOKYO FRIENDS」/ ピクシブ / HEBEL HAUS / 明治安田 / レッドブル

協力社

カプコン / 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
セガ/アトラス / センス・オブ・ワンダー ナイト 2024 (SOWN2024)
/ バンダイナムコエンターテインメント / ProVision

テクノロジーパートナー

ambr

技術協力社

ソニー株式会社 (360 Reality Audio)

メディアパートナー

フアミ通



- 来場実績 -

延べ来場者数	117,090 人
平均滞在時間	約77分
デバイス比率	VR 34.8% (昨年33.8%) PC 42.1% (昨年41.2%) SP 23.1% (昨年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ションや、コンテンツへの没入感が向上したこと、
じっくりとブースを楽しむユーザーが増えたと考えられる。
- 満足した点として「お祭り気分を味わえた」「空間内のオブジェや展示が良かった」
「リアルでは出来ない体験ができた」など、デジタル空間ならではの体験が評価された。
- 使用デバイスの比率は昨年から大きな変化は見られなかった。

- 全体来場者属性 -

性年代
男性が約8割
20代が3割、30代が3割

- エリア概観 -



BtoB企画

ビジネスマッチングシステム

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なりました。

**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）



⬅⬅⬅
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



商談結果

- ・ **登録アカウント数** : 8,967 (2023年: 7,786/2022年: 5,679)
- ・ **商談申込数** : 41,185 (2023年: 19,123/2022年: 11,862)
- ・ **商談成立数** : 3,669 (2023年: 2,355/2022年: 1,695)

TGS2024 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、アラブ首長国連邦、アルジェリア、アルゼンチン、アンドラ、イラエル、イタリア、インド、インドネシア、ウクライナ、ウルグアイ、英國、英國バージン諸島、英國ケイマン諸島、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、オランダ領キュラソー、ガーナ、カザフスタン、カナダ、韓国、カンボジア、キプロス、ギリシャ、キルギスタン、クウェート、クロアチア、コンゴ、サウジアラビア、ジョージア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、スロバキア、セルビア、タイ、台湾、チエコ、中国、チュニジア、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、バーレーン、ハンガリー、バングラデッシュ、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、米国、ベトナム、ベルギー、ポーランド、ポルトガル、香港、マカオ、マレーシア、メキシコ、モルドバ、モロッコ、ヨルダン、リトアニア、ルーマニア、ロシア <78カ国・地域 * 2023年は63カ国・地域>

ビジネスデイの2日間（9月26日・27日）にわたり、BtoBセミナー「TGSフォーラム」を開催。「長寿タイトルのブランド戦略」や「人材育成」など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28日（土）から10月11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

長寿タイトルのブランド戦略

プログラム KR-01
日時：9月26日(木) 10:30-12:00
会場：国際会議場301



【登壇者（写真左から）】

コナミデジタルエンタテインメント 「プロ野球スピリットA」シリーズ プロデューサー 阿部 洋介 氏
セガ トランスメディア事業本部クリエイティブランチャイス部部長 「龍が如く」ランチャイスグローバルヘッド 山崎 あした 氏
バンダイナムコエンターテインメント 鉄拳シリーズマーケティング&eスポーツプロデューサー安田 直矢（安田イースポーツ）氏
【モデレーター】日経クロストレンド 平野 亜矢

今求められるゲーム産業人材育成の手立て

プログラム KS-01
日時：9月26日(木) 10:30-12:00
会場：国際会議場302



【登壇者（写真左から）】

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 小野 憲史 氏
ゲームクリエイターズギルド 代表取締役 宮田 大介 氏
東京藝術大学大学院 映像研究科 研究科長 桐山 孝司 氏
【モデレーター】日経クロストレンド 降旗 淳平

Web3でどう変わるのか？～先端事例から探る新たなゲームの形～

プログラム KR-02
日時：9月27日(金) 10:30-12:00
会場：国際会議場301



【登壇者（写真左から）】

コナミデジタルエンタテインメント web3事業部部長 金友 健 氏
コロプラ 取締役 原井 義昭 氏
スクウェア・エニックス インキュベーションセンター・ブロックチェーン・エンタテインメントディビジョンディレクター 畑 圭輔 氏
【モデレーター】日経BP トレンドメディアユニット 吾妻 拓

日本eスポーツアワード2024 トークイベント（主催：JeSU）

プログラム KE-01
日時：9月27日(金) 13:00-14:00
会場：国際会議場302



【登壇者（写真上段左から）】

ZETA DIVISION 大乱闘スマッシュブラザーズ 選手 あcola 氏
ZETA DIVISION 元VALOLANT 選手 Laz 氏
eFootball™ 選手 うでい 氏
ぶよぶよテトリス 選手 あめみやたいよう 氏
Protagon eスポーツキャスター 岸 大河 氏
ODYSSEY MC、eスポーツキャスター 大和 周平 氏

スポンサーシップセッション：9月26日（木）

運営11年目タイトルを守る最強の盾の有効性と活用法

プログラム SS-01
日時：9月26日（木）12:30-13:00
会場：国際会議場302
<協賛企業> デジタルアクセラーズ／Digital.ai



【登壇者（写真左から）】

デジタルアクセラーズ／Digital.ai
執行役員 COO 吉田 拓実 氏

MIXI

デジタルエンターテインメントオペレーションズ本部 モンスト開発部 クライアント2グループ マネージャー 森田 修康 氏

アプリ外課金の最新動向、ストア手数料削減へ

プログラム SS-02
日時：9月26日（木）13:30-14:00
会場：国際会議場302
<協賛企業> デジタルガレージ



【登壇者】

デジタルガレージ
インキュベーション本部 戦略事業経営企画部 丸山 恒平 氏

エクソーラによるグローバル進出支援

プログラム SS-03
日時：9月26日（木）14:30-15:00
会場：国際会議場302
<協賛企業> Xsolla



【登壇者】

エクソーラ
リージョナルバイスプレジデント ジャパン 丁 珍（ジョン・ジン）氏

ゲーム開発の未来-Future of game creation-/
エンタメ企業のCVC投資戦略

プログラム SR-02
日時：9月26日（木）
15:00-17:00
会場：国際会議場301
<協賛企業>
EYストラテジー・アンド・コンサルティング



【登壇者（写真上段左から）】

フォワードワークス 取締役会長 ソニー・ミュージックエンタテインメント シニアアドバイザー 橋本 真司 氏
アマゾンジャパン/アマゾンゲームスタジオ アジア・日本 パブリッシング & 事業開発 代表 山本 恵美子 氏
アマゾンウェブサービスジャパン 技術統括本部 ゲームエンターテイメントソリューション本部 本部長 吉田 英世 氏
ソニーベンチャーズ 代表取締役社長 波多野 和人 氏
ソニーベンチャーズ インベストメントダイレクター 松島 弘 氏
Rendered VC General Partner Jiten Dajee 氏
EYストラテジー・アンド・コンサルティング パートナー 今市 拓郎 氏
EYストラテジー・アンド・コンサルティング マネージャー 四元 美緑 氏
EYストラテジー・アンド・コンサルティング シニアコンサルタント 笹山 隼大 氏

スポンサーシップセッション：9月27日（金）

進化を続けるDMM GAMES：ビジネス機会を広げるパートナーシップ

プログラム SR-04

日時：9月27日（金）12:30-13:30

会場：国際会議場301

<協賛企業> EXNOA (DMM GAMES)



ディスコードの魅力を探る：あなたのゲームを2億人に届ける

プログラム SR-05

日時：9月27日（金）14:00-15:00

会場：国際会議場301

<協賛企業> Discord



日中Esports産業交流

プログラム ES-02

日時：9月27日（金）14:30-15:00

会場：国際会議場302

<協賛企業> Tencent Japan



【登壇者（写真左から）】

EXNOA (DMM GAMES) 戦略本部 COO室 室長 吉田 周助 氏

Aiming 第2事業部 チームキャラバン 竹内 正彦 氏

EXNOA (DMM GAMES) ビジネスマライアンス本部 第一アライアンス部 部長 川尻 昇平 氏

EXNOA (DMM GAMES) マーケティング本部 プラットフォームマーケティング部 部長 内村 元 氏

【登壇者（写真左から）】

Discord ケリー・リヤン 氏

IGN Japan Chief Editor ダニエル・ロブソン 氏

Liquid Advertising Vice President of Global Media Nikki DePaola 氏

【登壇者（写真左から）】

テンセント パブリッシング ディレクター 張 晓雷 氏

テンセント eスポーツ ビジネス ディレクター ジュリアン・グ 氏

日本ゲーム大賞2024

今年で28回目を迎えた「日本ゲーム大賞2024」は、近年の家庭用ゲーム産業の発展に寄与した人物・団体などに贈られる「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2024」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」の3つのカテゴリーで開催しました。

各受賞作品の発表授賞式はTGS2024 イベントステージ（幕張メッセ 1ホール）にて開催。受賞関係者、東京ゲームショウのビジネス来場者に加え、抽選により一般ユーザーを招待し、大勢が見守る中で盛大に執り行われました。

また、例年同様に、公式番組でもライブ配信を実施し、多くの方にご視聴頂きました。

「年間作品部門」は、今年から「ブレイクスルー賞」と「ムーブメント賞」の2つの賞を新設し、新たな評価軸に基づいた選考・表彰を行い話題を集めました。

「フューチャー部門」は、幕張メッセ3ホールに設置した「フューチャー部門投票ブース」にて、多くの来場者に投票いただき、今後が期待される10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、2024年4月8日～7月19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、2024年度を代表するに最もふさわしい作品として『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』（任天堂株式会社）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
経済産業大臣賞	プレイステーション		
ブレイクスルー賞	8番出口	KOTAKE CREATE	Nintendo Switch / PS5 / PS4 / Steam
ムーブメント賞	スイカゲーム	Aladdin X株式会社	Nintendo Switch / iOS・iPad OS / Android
優秀賞	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	ストリートファイター6	株式会社カプコン	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Steam
	ファイナルファンタジーXVI	株式会社スクウェア・エニックス	PS5 / Steam / Epic Games Store
	ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON	株式会社フロム・ソフトウェア	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam
	スーパーマリオブラザーズ ワンダー	任天堂株式会社	Nintendo Switch
	龍が如く7外伝 名を消した男	株式会社セガ	PS5 / PS4 / Xbox Game Pass / Xbox Series X S / Xbox One / Windows / Steam
	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	任天堂株式会社	Nintendo Switch
ベストセールス賞	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	任天堂株式会社	Nintendo Switch
特別賞	ストリートファイター6	株式会社カプコン	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Steam
優秀賞	龍が如く8	株式会社セガ	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Windows / 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
	ファイナルファンタジーVII リバース	株式会社スクウェア・エニックス	PS5
	ユニコーンオーバーロード	株式会社アトラス	Nintendo Switch / PS5 / PS4 / Xbox Series X S
	ドラゴンズドグマ 2	株式会社カプコン	PS5 / Xbox Series X S / Steam
ゲームデザイナーズ大賞	Viewfinder	Sad Owl Studios	PS5 / PS4 / Steam
大賞	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム	任天堂株式会社	Nintendo Switch

本年の「経済産業大臣賞」は、『プレイステーション®』。通常は、ゲーム産業の発展に寄与された「人物」や「団体」を対象とする賞ですが、ゲーム文化の礎を作られたプレイステーションの不朽の貢献を鑑み、また、プレイステーションに携わった全ての方に敬意を表し、今年の「経済産業大臣賞」に選出した。

1994年に発売され、今年12月に30周年を迎える初代プレイステーション。

メディアにCD-ROMを採用し高騰するソフトの価格を下げ、さらにはレコードショップやコンビニなどの新たな販路を活用することで、ゲームファンの層を広げるとともに、さまざまなゲームメーカー・タイトルの参入により一世を風靡、ゲーム市場に大きな変化をもたらした。

テクスチャーマッピングによる3Dグラフィックを実現した次世代高性能ビデオゲーム機として、開発者の表現の可能性を広げるとともに、新たなゲーム体験をファンに届け、据え置き型としては初めて、世界累計出荷台数が1億台を超える一大ベストセラーになるなど日本のゲーム産業の発展に貢献。

また現行のプレイステーション5に至るまで、30年の長きにわたり産業をけん引してきた点も評価されての受賞となつた。

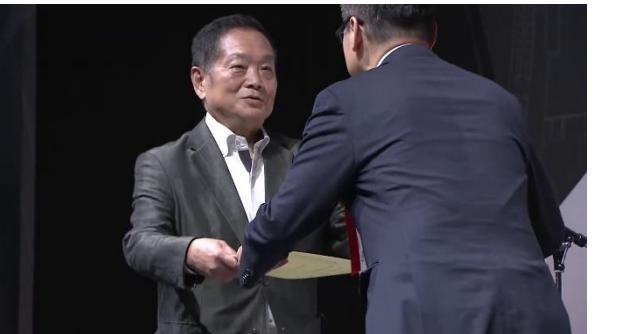
クリエイターの視点で独創性や斬新性を基準に選出される「ゲームデザイナーズ大賞」は、桜井政博氏を審査員長とする8名のトップクリエイターが選考にあたり、本年度の受賞作品として『Viewfinder』(Sad Owl Studios)を選出した。

また、今年から新設したブレイクスルー賞は、『8番出口』、ムーブメント賞は、『スイカゲーム』がそれぞれ受賞した。

「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、大賞に加え、今年新設したブレイクスルー賞とムーブメント賞の各賞を発表。幕張メッセ内のイベントステージにて、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26日（木）16:00～17:30
会場：TGS2024 イベントステージ
(幕張メッセ 1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）



経済産業大臣賞
「プレイステーション」

ブレイクスルー賞
「8番出口」

ムーブメント賞
「スイカゲーム」



「年間作品部門」発表授賞式

優秀賞

「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」



優秀賞

「ストリートファイター6」



優秀賞

「ファイナルファンタジーXVI」



優秀賞

「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」



優秀賞

「スーパーマリオブラザーズ ワンダー」



優秀賞

「龍が如く7外伝 名を消した男」



「年間作品部門」発表授賞式

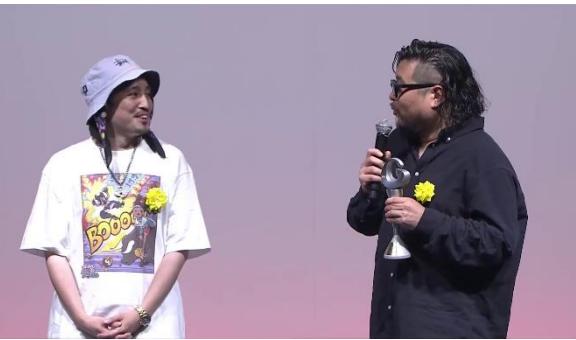
ベストセールス賞

「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」



特別賞

「ストリートファイター6」



優秀賞

「龍が如く8」



優秀賞

「ペルソナ3 リロード」



優秀賞

「ファイナルファンタジーVII リバース」



優秀賞

「ユニコーンオーバーロード」



優秀賞

「ドラゴンズドグマ 2」



「年間作品部門」発表授賞式

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
「Viewfinder」



優秀賞11作品の中から「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」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

受賞10作品のうち、5作品がリアル+オンラインの両カテゴリで出展、ほか5作品はリアル出展のみ。

受賞作品	社名	プラットフォーム
アークナイツ：エンドフィールド	GRYPHLINE	PS5/PC/iOS/Android
幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	Nintendo Switch/PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Steam
真・三國無双 ORIGINS	株式会社コーエーテクモゲームス	PS5/Xbox Series X S/Steam
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	株式会社スクウェア・エニックス	Nintendo Switch/PS5/Xbox Series X S/Steam/PC
ペルソナ5：The Phantom X	株式会社セガ／株式会社アトラス	PC/iOS/Android
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
モンスターハンターワイルズ	株式会社カプコン	PS5/Xbox Series X S/Steam
龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii	株式会社セガ	PS5/PS4/Xbox Series X S/Xbox One/Windows/Steam
レイトン教授と蒸気の新世界	株式会社レベルファイブ	Nintendo Switch
ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン	株式会社スクウェア・エニックス	Nintendo Switch/PS5/PS4/Steam

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

「フューチャー部門」発表授賞式

全受賞者にステージ登壇いただき、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、作品の魅力を現地観覧者や配信視聴者へお伝えしました。

日時：9月29日（日）13：00～14：30

**会場：TGS2024 イベントステージ
(幕張メッセ 1ホール)**

**司会：有野 晋哉（タレント）
桜野 友佳（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）
寺師 大輔 氏（Vジャンプ）**

総評：浜村 弘一（日本ゲーム大賞選考委員）

「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」



「真・三國無双 ORIGINS」



「メタファー：リファンタジオ」



「ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン」



「アークナイツ：エンドフィールド」



「フューチャー部門」発表授賞式

「ペルソナ5 : The Phantom X」



「幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争」



「モンスターハンターワイルズ」



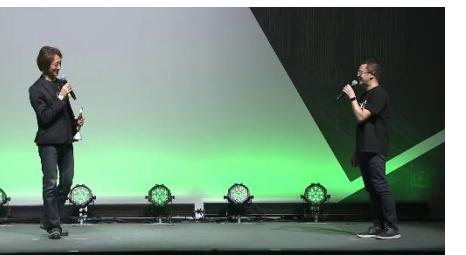
「龍が如く8外伝 Pirates in Hawaii」



「レイトン教授と蒸気の新世界」



＜総評＞



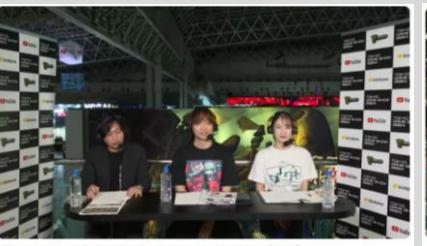
プロモーション・広報・パブリシティ／広告

オフィシャルソーター

TGS2024オフィシャルソーターには、自身のYouTubeチャンネルでゲーム実況やゲーム動画をアップするなど、ゲーム好きで知られる三浦大知さんを起用。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「TGS NOW! ~東京ゲームショウ2024 公式ガイドブック」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。

番組出演

オフィシャルソーター就任動画のほか事前特別番組や公式番組に出演



X (Twitter)・Instagram投稿／「三浦大知のゲーム実況」にて実況配信



TGS NOW! ~東京ゲームショウ2024 公式ガイドブック



出展社ブースを訪問・試遊



出展社ブースの試遊訪問

オフィシャルインフルエンサーfrom Overseas

TOKYO
GAME
SHOW
2024

TGS2024では、情報をグローバルに発信することを目的に、「**Official Influencer From Overseas**」を募集しました。選考の結果、**12**の国・地域からオフィシャルインフルエンサーを決定いたしました。オフィシャルインフルエンサーには、TGSで発表された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。



Junpei Zaki
<オーストラリア>



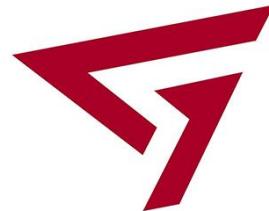
Esports Go
<中国>



Deer Chan
<香港>



NUGULMON
<韓国>



Gamer Secret
<マレーシア>



Asheru
<フィリピン>



Xzit Thamer
<サウジアラビア>



Yosuke
<シンガポール>



老洋咩咩
<台湾>



Unicat Gaming
<タイ>



Tunca Arslan
<トルコ>



Game Cực Hay
<ベトナム>

インフルエンサー誘致・来場

TGSの情報発信・拡散を目的として、インフルエンサーをビジネスデイから誘致。事前登録したインフルエンサーは730人（同行者を含めると1069人の登録）。4日間の来場インフルエンサーのユニーク数は609人（延べ846人）。来場満足度は非常に高く、XやYouTube等に会場や出展社ブースの様子、ゲームプレイ動画など数多く投稿いただきました。

TGS2024で誘致したインフルエンサーの主なカテゴリーと概要

◎招待インフルエンサー（9月26日～29日の4日間入場可）

※ 出展社招待インフルエンサー、事務所・MCN招待インフルエンサー

◎一般インフルエンサー（9月27日～29日の3日間入場可）

※審査のうえ来場を承認

【一般インフルエンサーの審査・選考基準】

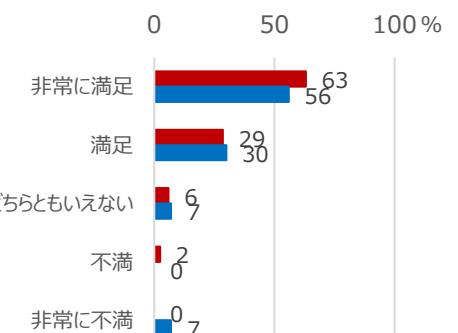
投稿アカウント／チャンネルの登録者数／フォロワー数が下記をクリアしていることがエントリー条件

「SNSの登録者数／フォロワー数が**単独で「3万」**を超えていたり、もしくは「複数SNSの登録者数／フォロワー数の**合計が「5万」**を超えていたり。かつ、投稿内容が第三者に迷惑（権利侵害を含む）をおよぼしていないこと、公序良俗に反していないこと

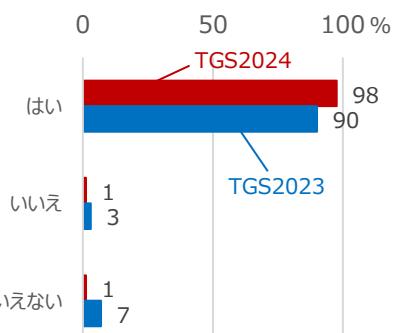
＜対象SNS＞ YouTube / X / Instagram / Twitch / ニコニコ / TikTok / そのほかのSNS



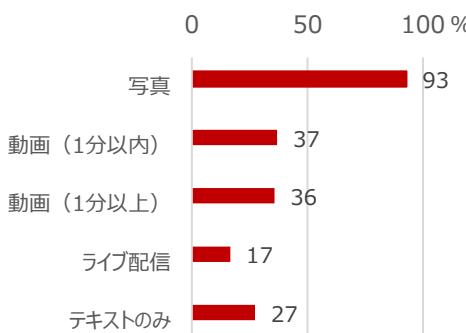
TGS2024の来場満足度



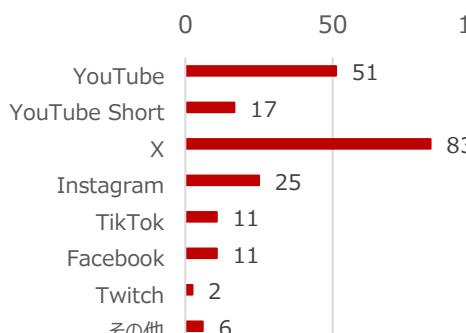
次回も来場したいか



投稿形態



投稿プラットフォーム



投稿本数



インフルエンサー誘致・来場 <クリエイターラウンジ>

インフルエンサー誘致の一環として、インフルエンサーが来場の際に休憩などができる専用エリア「クリエイターラウンジ」を特別協賛のYouTubeのサポートで設置。インフルエンサー向けのマーケティングを希望する出展社等の協賛も募り、インフルエンサー向けサービス向上にもつなげる形で、試遊コーナーやドリンクサービスコーナーを用意。クリエイターと同行者を合わせて、4日間で延べ549人が利用しました。



TGS2024 クリエイターラウンジ協賛メニュー／実績

	ゲームタイトルスポンサー	ゲーミングスポンサー	非ゲーミングスポンサー
対象企業	インフルエンサーに 出展タイトルを試遊してもらいたい パブリッシャー、流通会社、ゲーム開発会社 ◎ゲームタイトル	インフルエンサーに 自社のゲーム関連商品・サービス・機器等をプロモーションしたい ゲーミング関連企業 ◎ゲーミングPC ◎ゲーミングモニター ◎ゲーム周辺機器・サービス（配信関連機材・ソフト等も含む） ◎ゲーミング家具・ゲーミングチェア ◎ゲーム用防音室 ほか	インフルエンサーに 自社サービス、商品、食品、飲料などをプロモーションしたい、非ゲーミング企業 ◎一般消費財 ◎食品 ◎飲料 ほか ※展示・提供可能な商材については、事務局にて確認
協賛実績	HYBE Japan Xbox Game Pass	—	モンスターエナジー



公式SNS etc.

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。

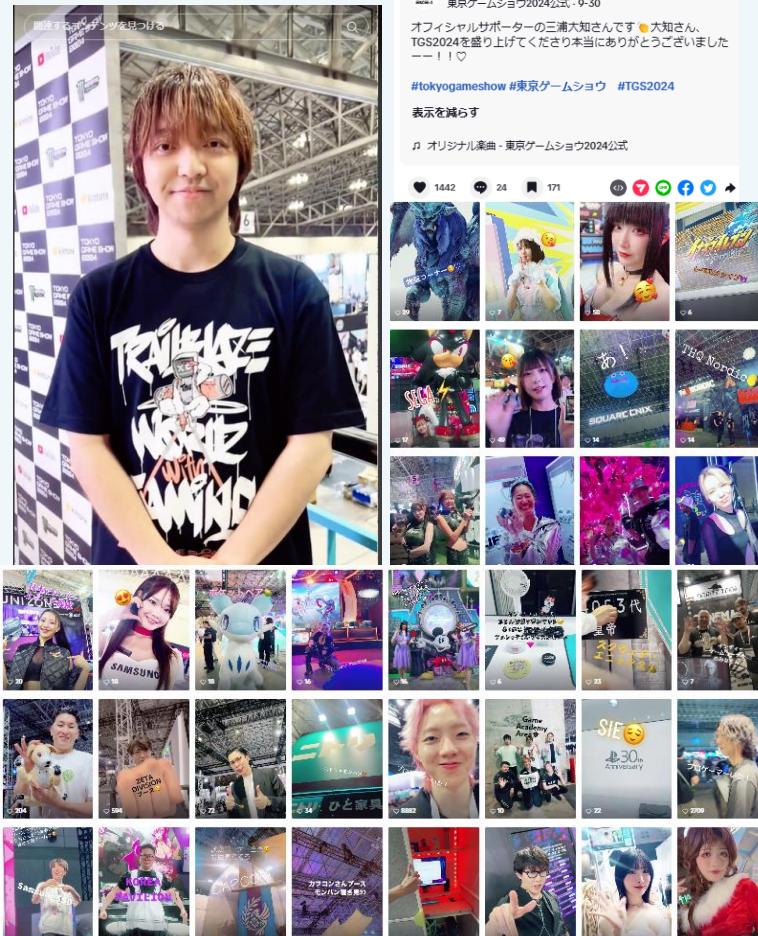
X（旧 Twitter）

会期前からXにて情報を発信。出展社からの画像で開催月の9月からカウントダウン投稿をし、来場者へイベントの周知を図りつつ、宣伝ツールとしても活用。
158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、60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。



『マヂラブ野田のぶらりかつ歩』

TGS2021のオフィシャルサポーターを務めていただいたマヂカルラブリー野田クリスタルさんと会場を気ままに巡る『マヂラブ野田のぶらりかつ歩』を実施し、日経クロストレンド記事に掲載しました。



公式旅行代理店

海外来場者増加に伴い、さまざまな国・地域別の海外旅行代理店 9社がオフィシャルスポンサーに参加。公式旅行代理店は、各國・地域にお住いの方々の訪日支援をするだけではなく、出展社の皆さまに必要な入国書類などもサポートしました。また、公式旅行代理店は一般チケット及びサポートーズクラブチケットを割り当てたオリジナルの東京ゲームショウへのツアーを用意し、海外からの来場者の誘致に貢献していただきました。

協賛国・地域 Supporting countries/regions	海外旅行代理店 Company	支社・支店名 Branch office/branch
China 中国	上海佳途国際旅行社有限公司	上海本社
Hong Kong 香港	The Club Travel Services Limited	Club Travel
Taiwan 台湾	大栄国際旅行社	台北本社
Malaysia マレーシア	H.I.S. Travel (Malaysia) Sdn.Bhd.	Kuala Lumpur
Singapore シンガポール	H.I.S. International Travel Pte Ltd (Singapore)	Singapore
Philippines フィリピン	H.I.S.(Philippines) Travel Corp. / Manila Branch	Manila
Thailand タイ	H.I.S. Tours Co., Ltd. (Thailand)	Bangkok
Indonesia インドネシア	PT. Harum Indah Sari Tours and Travel(HIS Indonesia)	Jakarta
Brazil ブラジル	H.I.S.サンパウロ支店	São Paulo

Group Land Package + Tokyo Game Show Ticket 1 Day
Traveling Period: 25 - 30 September 2024 / 6Days 5Nights
With 15 meals and more

HIS SPORTS & EVENTS TOURS

ゲームで世界に先駆けろ!
TGS 2024
9.26 - 9.29

Highlight

- พักห้องเดี่ยวคือบุฟเฟต์ ไม่ต้องออกห้อง
- ประกวดอาหารประจำวันของแขกผู้มีเกียรติ
- ครอบครัวเข้าชม Tokyo game show 2024
- ห้องนอนที่ลูกเล่น 2 晚ฟรี

จองห้องที่ 25 ก.ค. ปี

พร้อม 15 ห้องเดี่ยวคือบุฟเฟต์
Supporter's Club Ticket
สำหรับผู้ที่สนใจจอง
ห้องเดี่ยวคือบุฟเฟต์
จองห้องเดี่ยวคือบุฟเฟต์
จองห้องเดี่ยวคือบุฟเฟต์
จองห้องเดี่ยวคือบุฟเฟต์

40,900 บาท/ห้อง
Year Code: THS24HIS *ไม่รวมค่าใช้จ่าย
เบ็ดเตล็ดและภาษีเพิ่มเติม

จองห้องที่ 25 ก.ค. ปี

02 022 0938 09:30 - 18:00 น.

TOKYO GAME SHOW 2024
Date: 9/28 (Sat) 10:00am - 5:00pm
*Admission may start 30 minutes earlier depending on the situation.
Priority Entry Time : ~9:30 am
*Please be through the gate by the time

Venue: Makuhari Messe
Organizer: Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Co-Organizer: Nikkei Business Publications, Inc. DENTSU INC.
Travel Agent:

Advance Ticket

No. _____
For official travel agents only
Supporters Club Ticket
No. _____
TOKYO GAME SHOW 2024
Date: 9/28 (Sat) 10:00am - 5:00pm
*Admission may start 30 minutes earlier depending on the situation.
Please come to the dedicated reception desk.
Venue: Makuhari Messe
Organizer: Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Co-Organizer: Nikkei Business Publications, Inc. DENTSU INC.
Travel Agent:
<https://tgs.cesa.or.jp>

広報・パブリシティ

4日間のプレス延べ来場数（国内・海外）は、メディア数が1,468媒体、取材者数が3,899人となり、それぞれ前年超えとなりました。また本年も、日本、アジアの有力ゲーム媒体とメディアパートナー契約を締結。TGSの情報を積極的に掲載、配信いただきました。

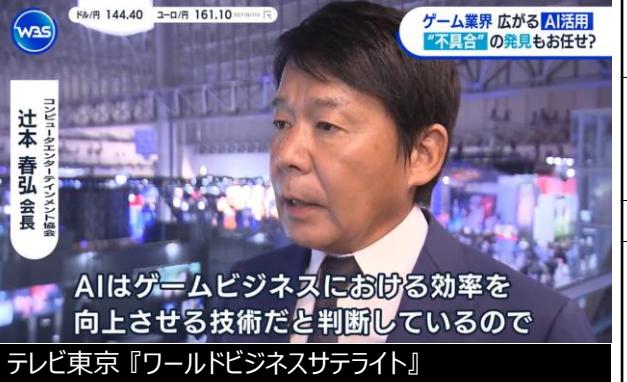
テレビ露出の事例



NHK『午後LIVE ニュースーン』



TBS『THE TIME』



テレビ東京『ワールドビジネスサテライト』

メディアパートナー一覧

国・地域	媒体名	URL
日本	週刊ファミ通 / ファミ通.com / ファミ通APP	http://www.famitsu.com/
	GameWatch	http://game.watch.impress.co.jp/
	4Gamer.net	https://www.4gamer.net/
	日経クロストレンド	https://xtrend.nikkei.com/
	Tokyo Otaku Mode	https://otakumode.com/
韓国	GAMER'Z	http://cafe.naver.com/gamerz
	RULIWEB.COM	http://www.ruliweb.com/
	INVEN	https://www.inven.co.kr/
台湾	バハムート（巴哈姆特）	http://www.gamer.com.tw/
中国	GAMECORES	https://www.gcores.com/
	TGBUS	http://www.tgbus.com/
	A9VG	https://bbs.a9vg.com/
	Game Bonfire	https://www.gamebonfire.co.jp/
	UCG NEW	https://www.ucg.cn/
	GamerSky	www.gamersky.com
	Game Weekly	http://www.gameweekly.net/
香港	KotakGame.com	http://www.kotakgame.com/
インドネシア	Dunia Games NEW	https://duniagames.co.id/
マレーシア	Gamer Braves NEW	https://www.gamerbraves.co
動画/SNS	IGN Japan	https://jp.ign.com/
	ニコニコ	http://www.nicovideo.jp/
	ドウウ（斗鱼）	https://www.douyu.com/?dysid=00000000000000000000000000000000
	Douyin（抖音）	https://www.douyin.com/
	X (Twitter)	https://x.com/tokyo_game_show
	Twitch	https://www.twitch.tv/tokyogameshow
	YouTube	https://www.youtube.com/@tokyogameshow
	bilibili／哔哩哔哩(ビリビリ)	https://www.bilibili.com/
	TikTok Live	https://www.tiktok.com/@tokyogameshow

* **NEW**はTGS2024で新たに加わったメディアパートナー

広告・制作物

リアルバナー/屋外サイン

駅前シェルターバナー



エントランスキャノピーバナー



プラザビルボードバナー



*会場写真は一部抜粋

弓型バナー



配布物・メディア広告

うちわ



リアルバナー/屋内サイン・会場内サイン

ビジネスミーティングエリア
スタンドバナー広告

中央モール・ガラス面サイン



中央エントランスウェルカムサイン



一般公開日 入場口バナー



オンラインバナー

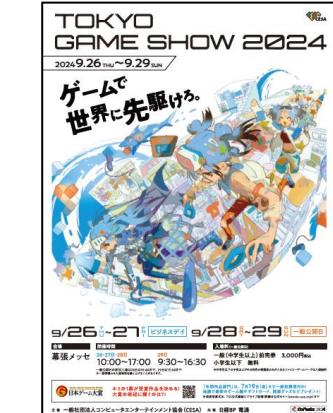
動画バナー



レクタングルバナー



ショートバナー

ポスター
雑誌広告

週刊ファミ通（9/19発売号）、
日経エンタテインメント！（9/4発売号）、
日経トレンド（9/4発売号）

日経ビジネス（9/20発売号）
TOPインタビュー

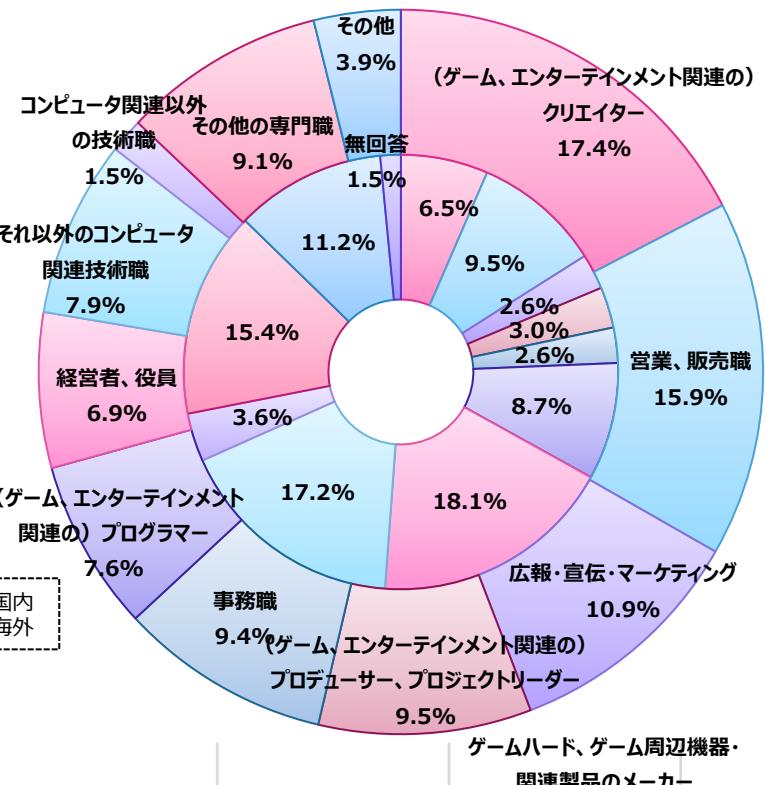
チケット



アンケート結果

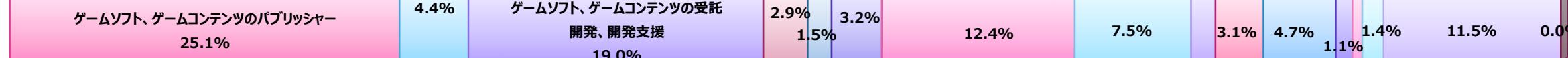
来場者アンケート 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 ①

職種



業種

国内



海外



【調査方法】

東京ゲームショウ2024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：2024年10月28日～11月8日

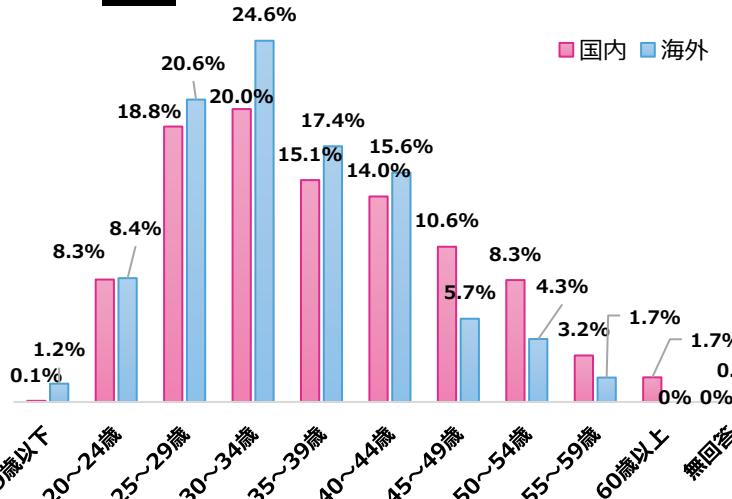
【有効回答数】

国内：2,685人 海外：723人 ※海外はビジネスデイ・一般公開日をまとめて集計

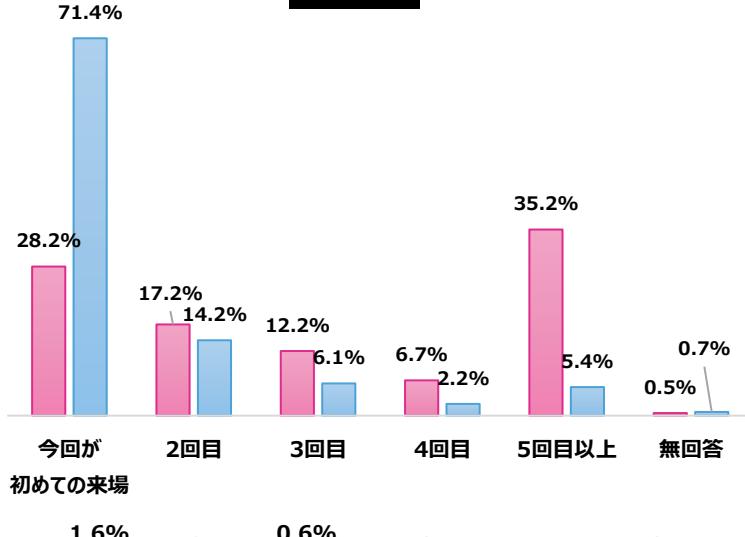
【調査実施】

日経BPコンサルティング

年齢



来場回数



- ゲームソフト、ゲームコンテンツのパブリッシャー
- 部品、半導体メーカー
- 通信キャリア、プロバイダ
- 研究所、シンクタンク

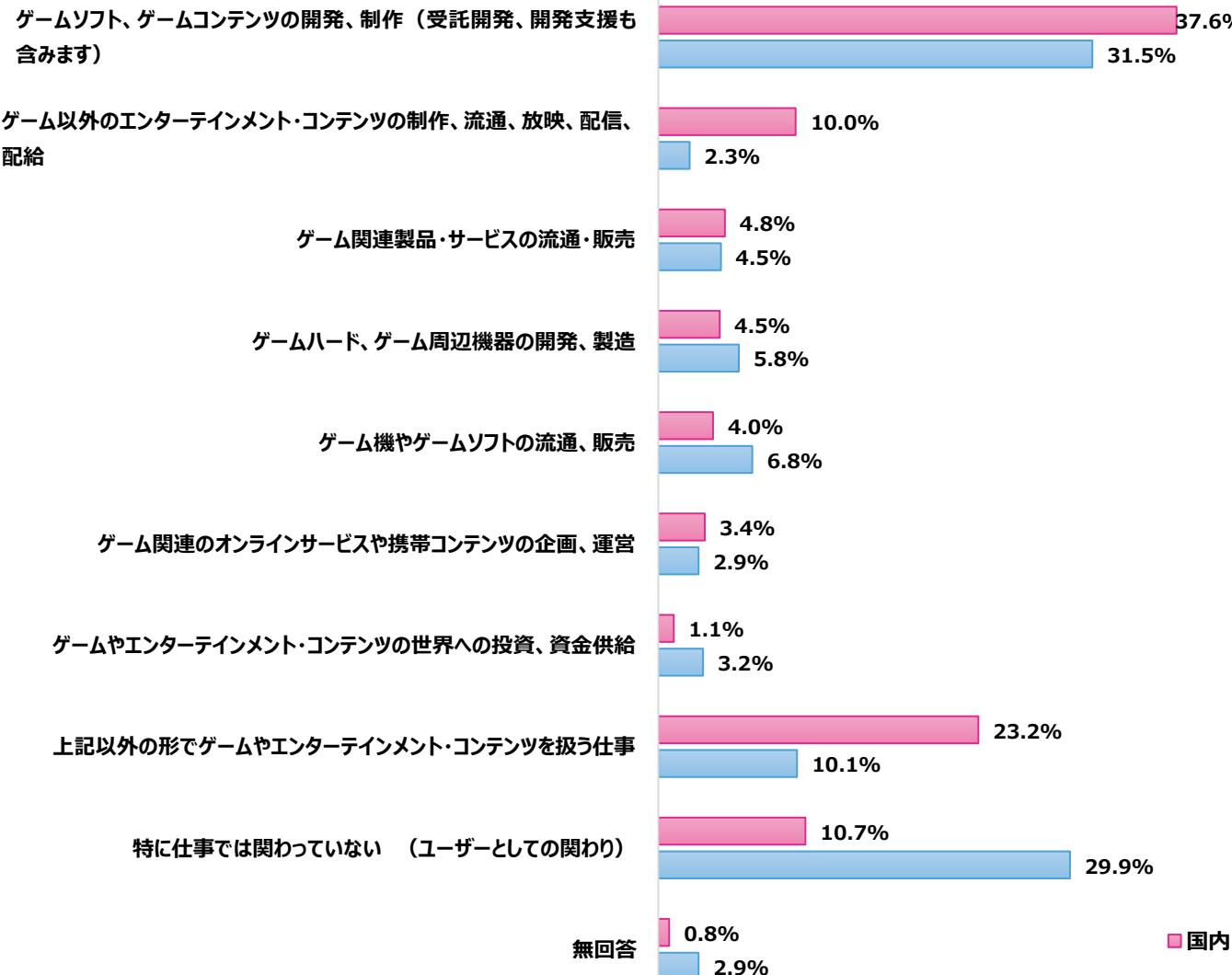
- ゲームハード、ゲーム周辺機器・関連製品のメーカー
- ゲーム流通
- ゲーム、エンターテインメント関連以外の製造業
- 官公庁、公社、業界団体、自治体

- ゲームソフト、ゲームコンテンツの受託開発、開発支援
- ゲーム以外のエンターテインメント・コンテンツの開発、流通
- ゲーム、エンターテインメント関連以外のサービス
- 金融、証券、保険
- その他の業種

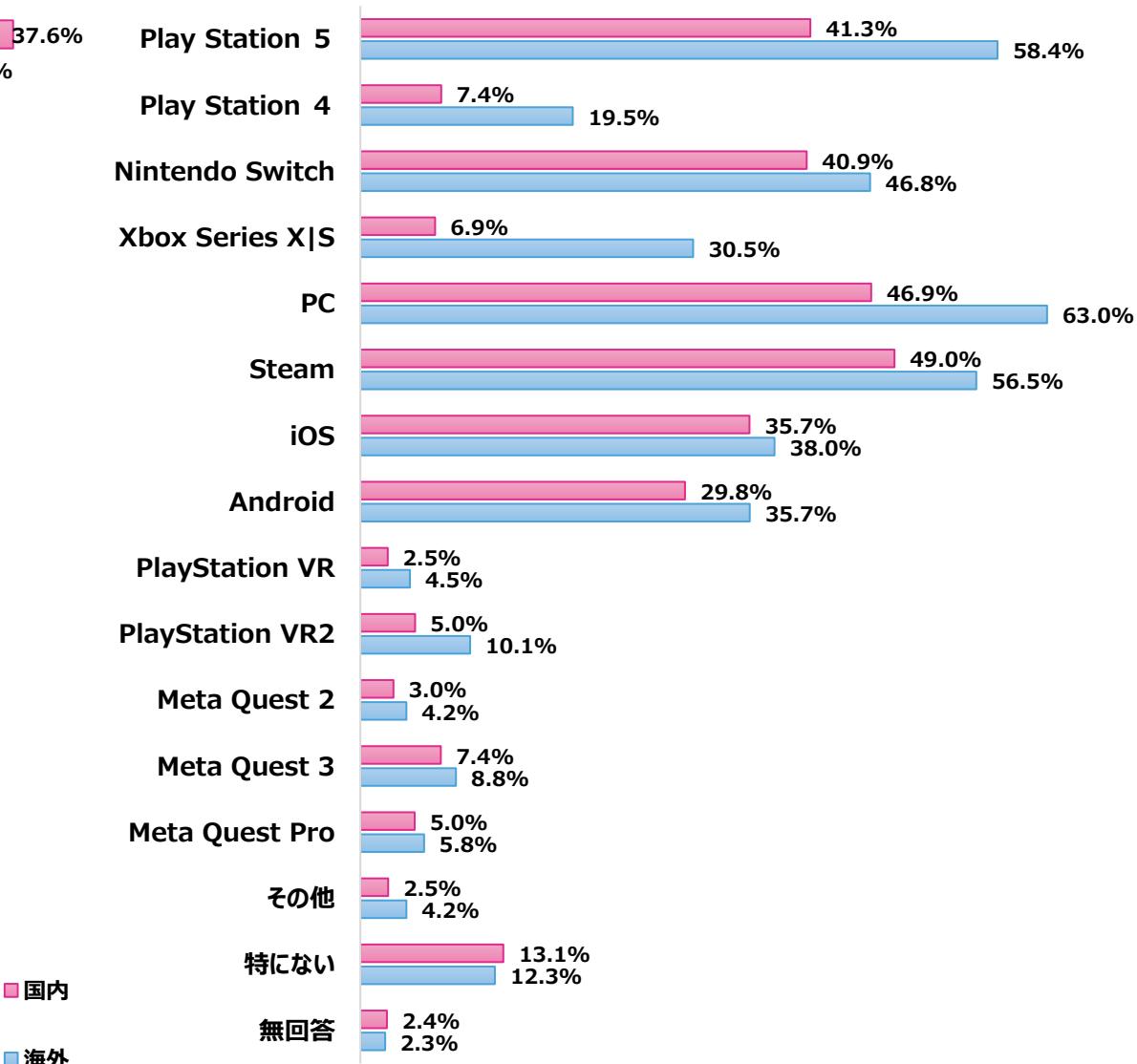
- ゲームビジネス、マーケティングのソリューション提供
- マスコミ、広告
- 金融、証券、保険
- 無回答

来場者アンケート 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 ②

ゲーム／エンターテインメントコンテンツとの関わり

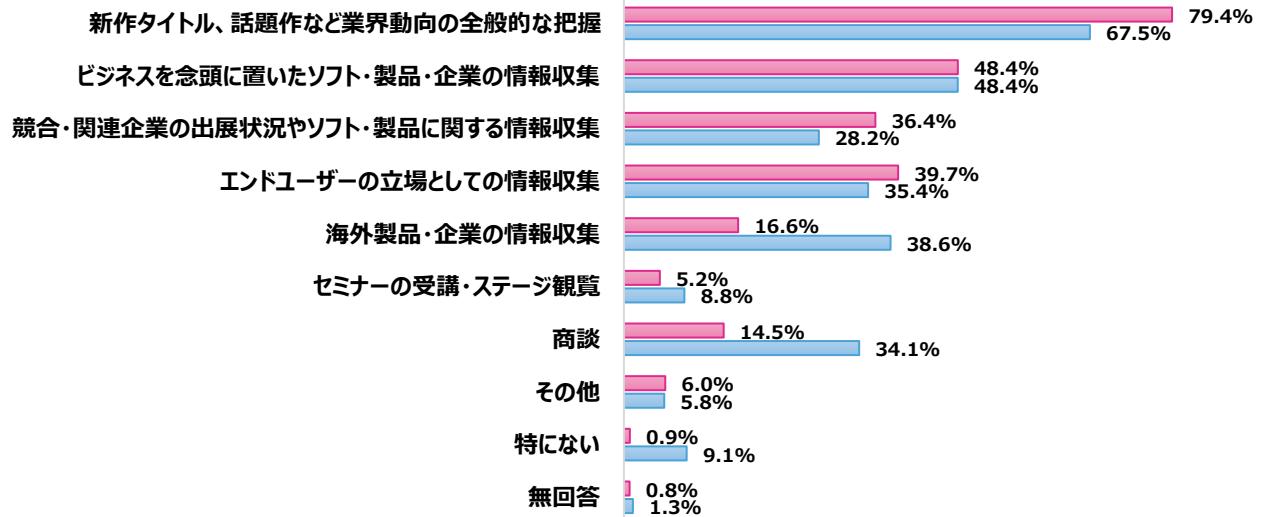


今後注力したいと考えるプラットフォーム (複数回答)

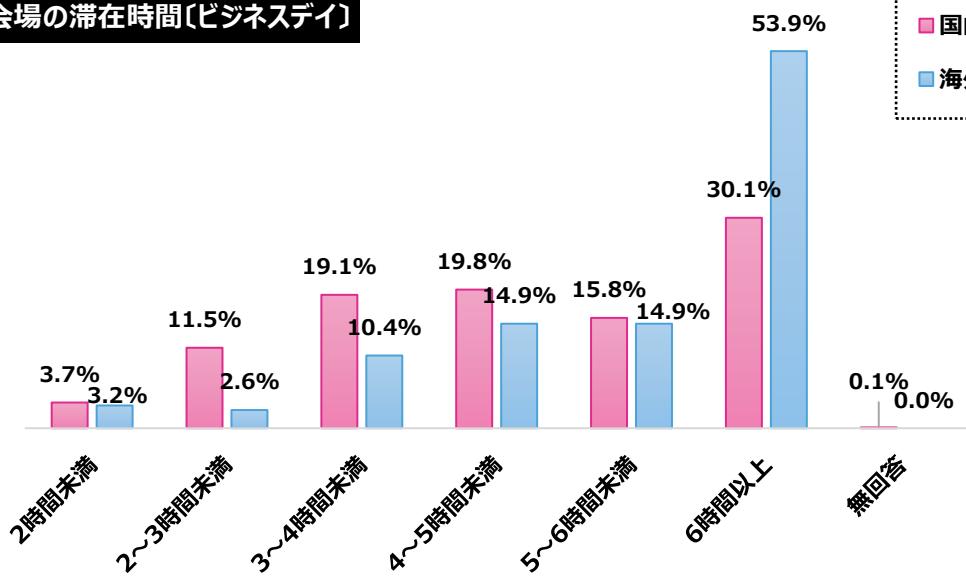


来場者アンケート 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 ③

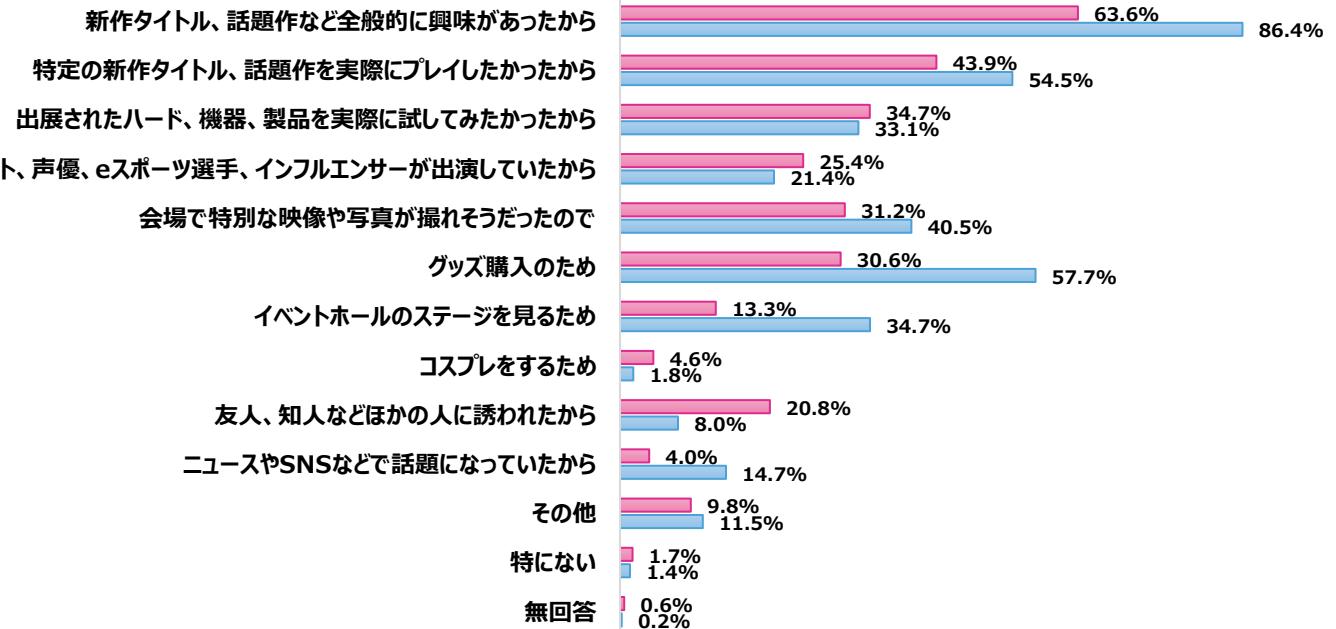
参加目的[ビジネスデイ] (複数回答)



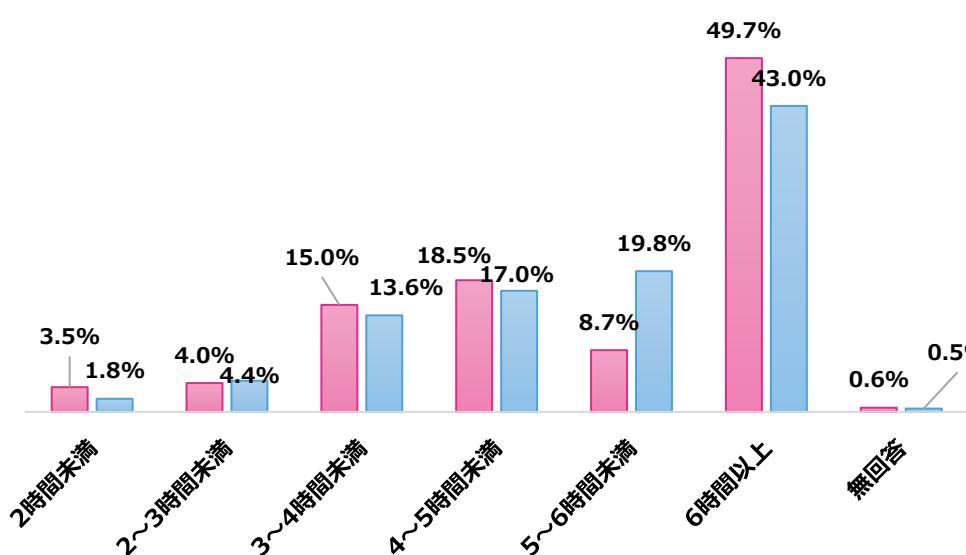
会場の滞在時間[ビジネスデイ]



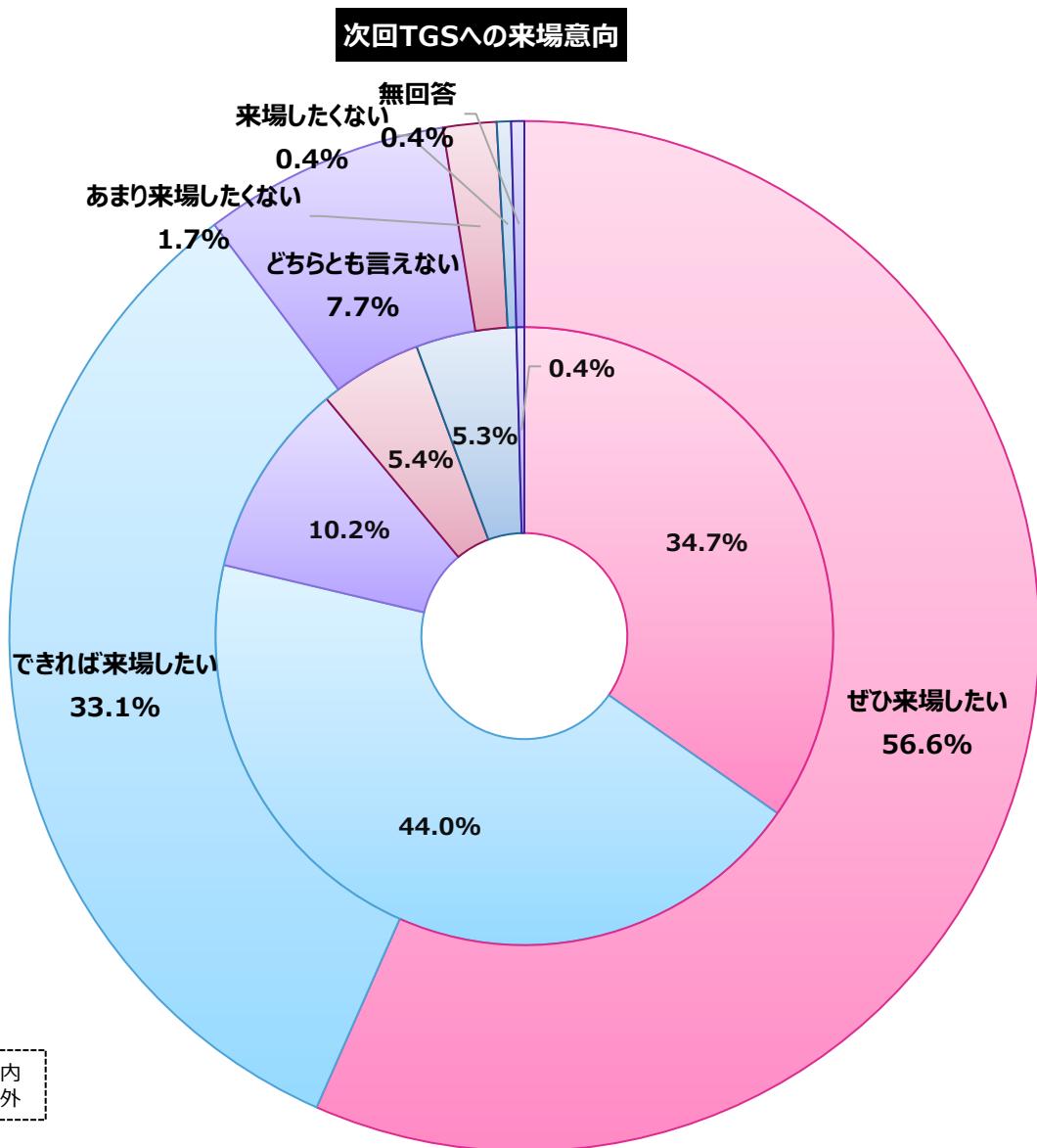
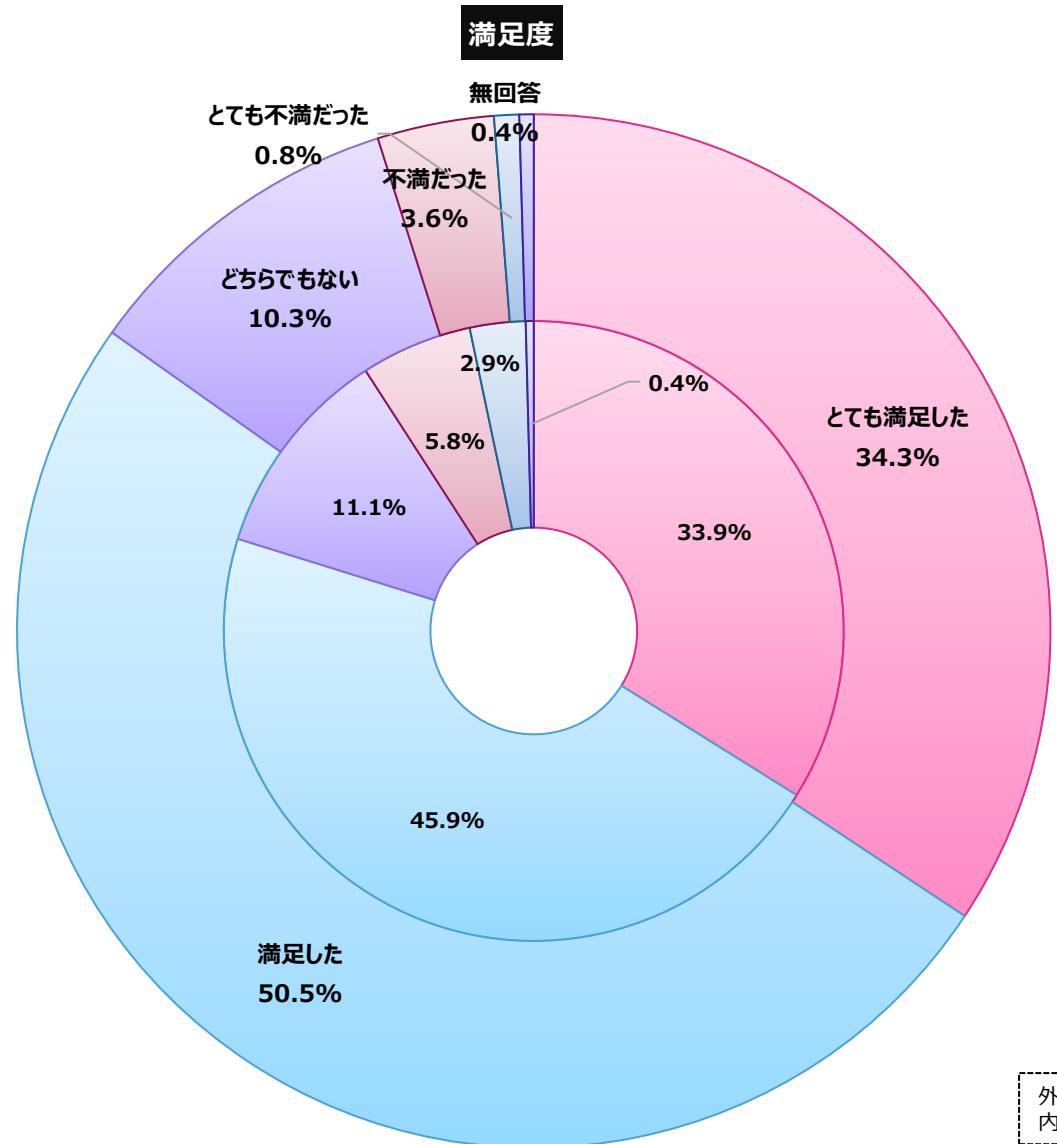
参加目的[一般公開日] (複数回答)



会場の滞在時間[一般公開日]



来場者アンケート 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者 ④

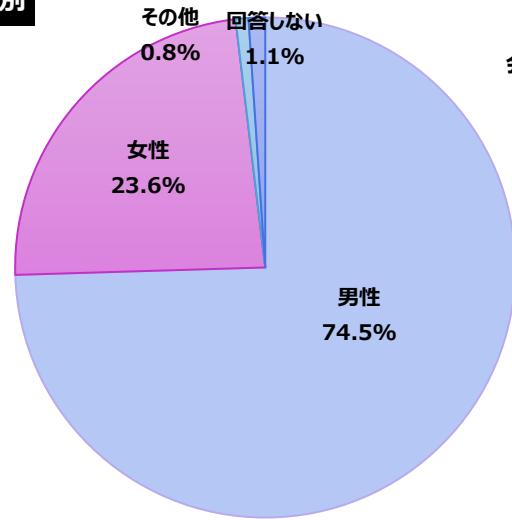


外円：国内
内円：海外

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】 2024年 9月26日～10月6日
 【有効回答数】 2,901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

性別

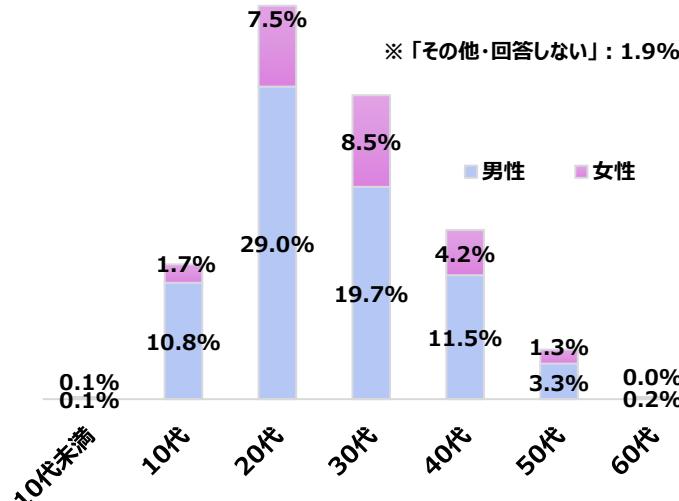


職業

会社員・公務員・団体職員（役員含む）
 大学・短大・大学院生
 パート・アルバイト・派遣社員
 高校生
 自営業・自由業・専門職
 現在就職・就学はしていない
 専業主婦・主夫
 その他の職業
 専門学校生
 中学生
 その他の生徒・学生
 小学生以下

会社員・公務員・団体職員（役員含む）	55.5%
大学・短大・大学院生	11.1%
パート・アルバイト・派遣社員	10.9%
高校生	6.5%
自営業・自由業・専門職	5.1%
現在就職・就学はしていない	2.8%
専業主婦・主夫	2.0%
その他の職業	1.8%
専門学校生	1.7%
中学生	1.4%
その他の生徒・学生	0.8%
小学生以下	0.5%

年齢

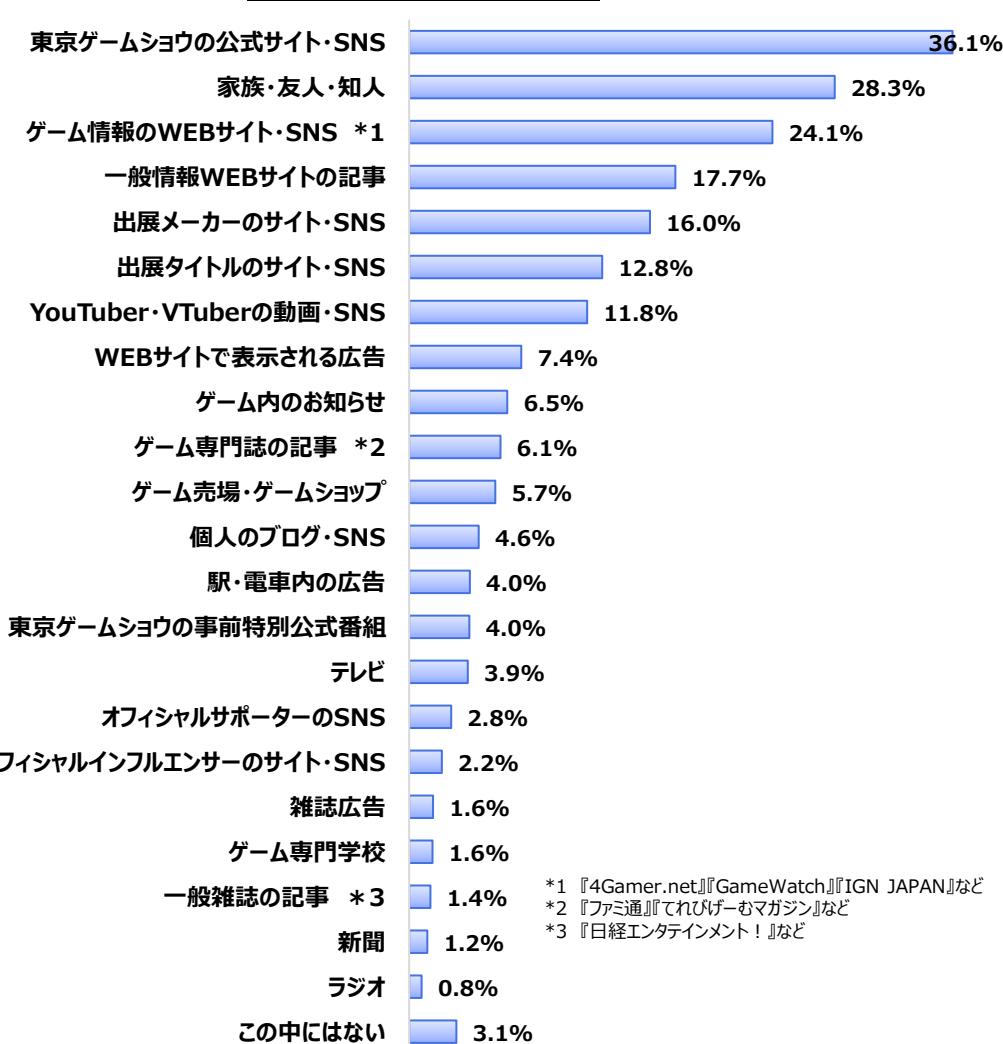


居住地

関東地方
 中部地方
 近畿地方
 東北地方
 九州地方
 中国地方
 北海道地方
 四国地方

※「日本国外から」：1.4%

TGS2024の情報接触経路

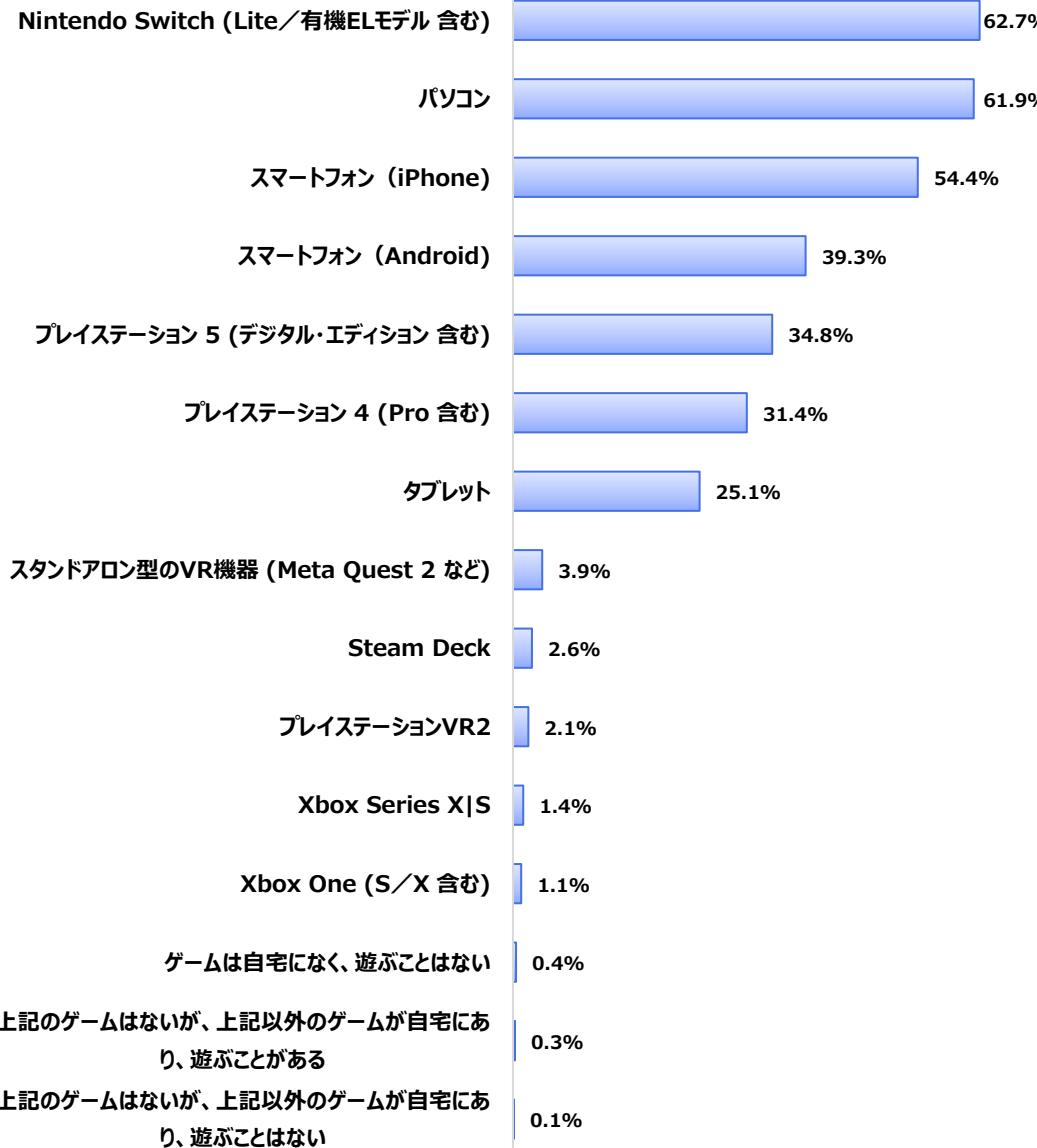


<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

来場者アンケート 国内一般来場者②

自宅にあり、ゲームで遊ぶことのあるデバイス

(複数回答)

スマートフォン／タブレット
(n=3,444)パソコン [Steam Deck含む]
(n=1,869)

家庭用ゲーム機 (n=3,871)

スタンドアロン型のVR機器 [Meta Quest2など] (n=114)

ゲームプレイ頻度

スマートフォン／タブレット (n=3,444)

54.3% 9.6% 12.3% 7.9% 15.9%

パソコン [Steam Deck含む] (n=1,869)

50.1% 13.0% 14.2% 9.2% 13.6%

家庭用ゲーム機 (n=3,871)

19.8% 13.0% 21.2% 18.7% 27.4%

スタンドアロン型のVR機器 [Meta Quest2など] (n=114)

9.6% 5.3% 23.7% 34.2% 27.2%

□1週間に5日以上 □1週間に3～4日ぐらい □1週間に1～2日ぐらい □1ヶ月に2～3日ぐらい □1ヶ月に1日以下

最近1年間でのゲーム使用金額 ※VR対応/専用ゲームも含む。※ゲーム機やパソコン本体などハードウェアの購入費は除き、コンテンツ(ソフト、ダウンロードコンテンツ、ゲーム内課金)に対する使用金額スマートフォン／タブレット
(n=3,444)

43.1% 11.4% 12.3% 9.4% 12.7% 5.3% 5.8%

パソコン [Steam Deck含む]
(n=1,869)

22.6% 4.8% 12.7% 15.6% 25.9% 9.2% 9.3%

家庭用ゲーム機 (n=3,871)

27.9% 5.9% 13.5% 20.3% 26.2% 4.8% 1.4%

スタンドアロン型のVR機器 [Meta Quest2など] (n=114)

26.3% 21.9% 21.1% 13.2% 8.8% 6.1% 2.6%

□0円

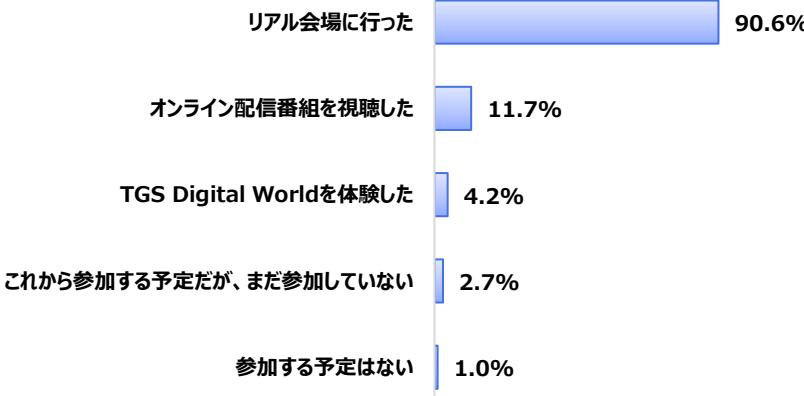
□1千円未満 □1千円以上～5千円未満 □5千円以上～1万円未満 □1万円以上～5万円未満 □5万円以上～10万円未満 □10万円以上

□1万円以上～5万円未満

□5万円以上～10万円未満 □10万円以上

来場者アンケート 国内一般来場者③

TGS2024 参加方法
(複数回答)



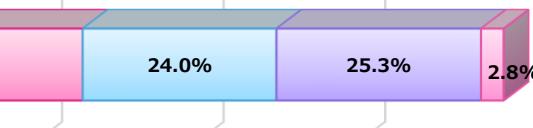
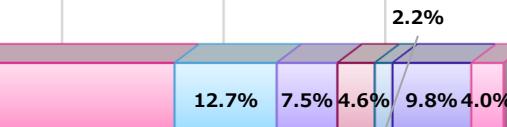
TGS参加回数

1996～2019年の期間

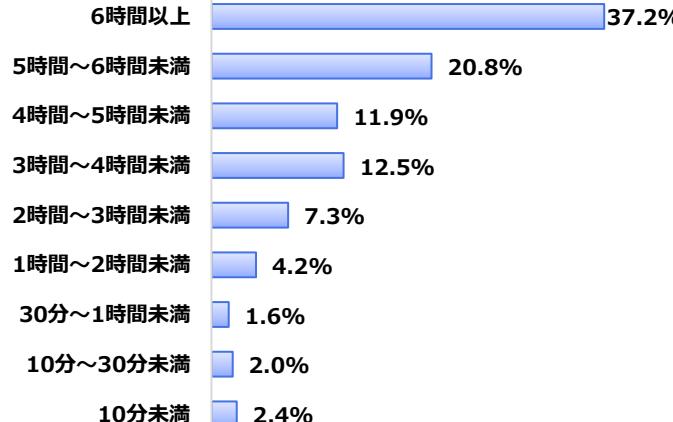
2022～2023年の期間

※2022年～2023年は最大2回

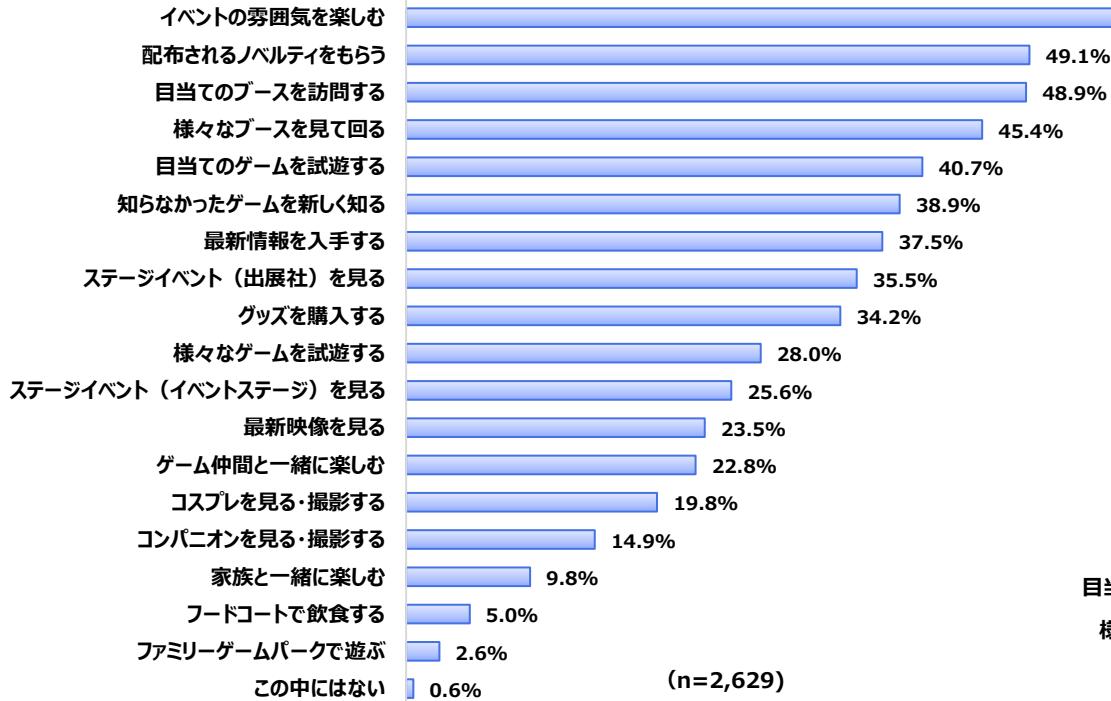
■0回 ■1回 ■2回 ■3回 ■4回 ■5回以上 ■覚えてない



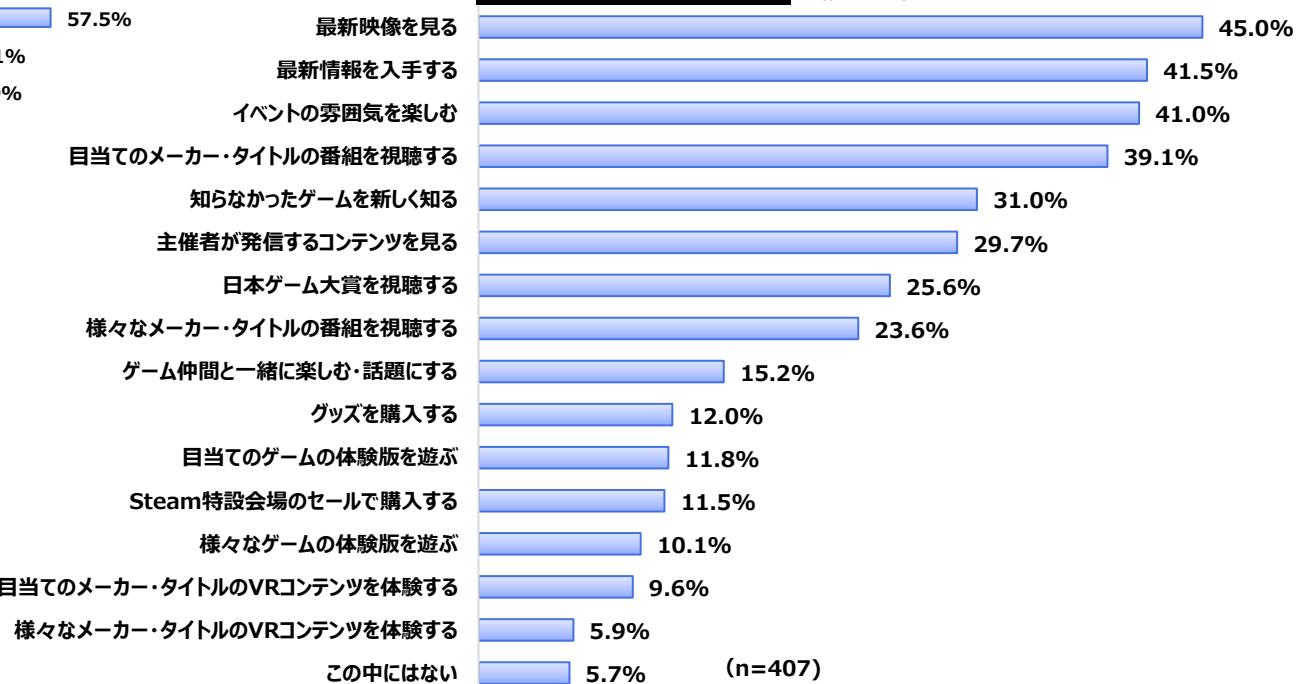
リアル会場滞在時間



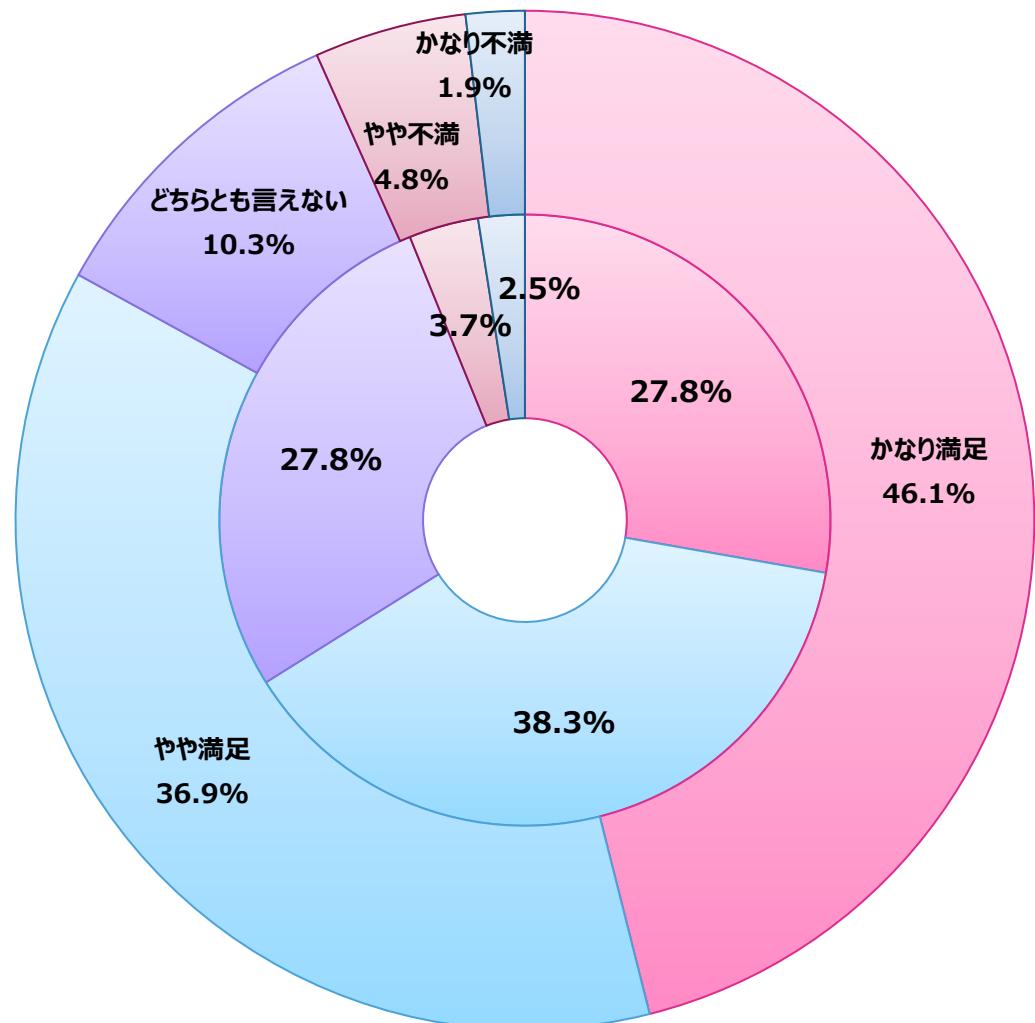
リアル会場に行った目的
(複数回答)



オンラインで参加した目的
(複数回答)

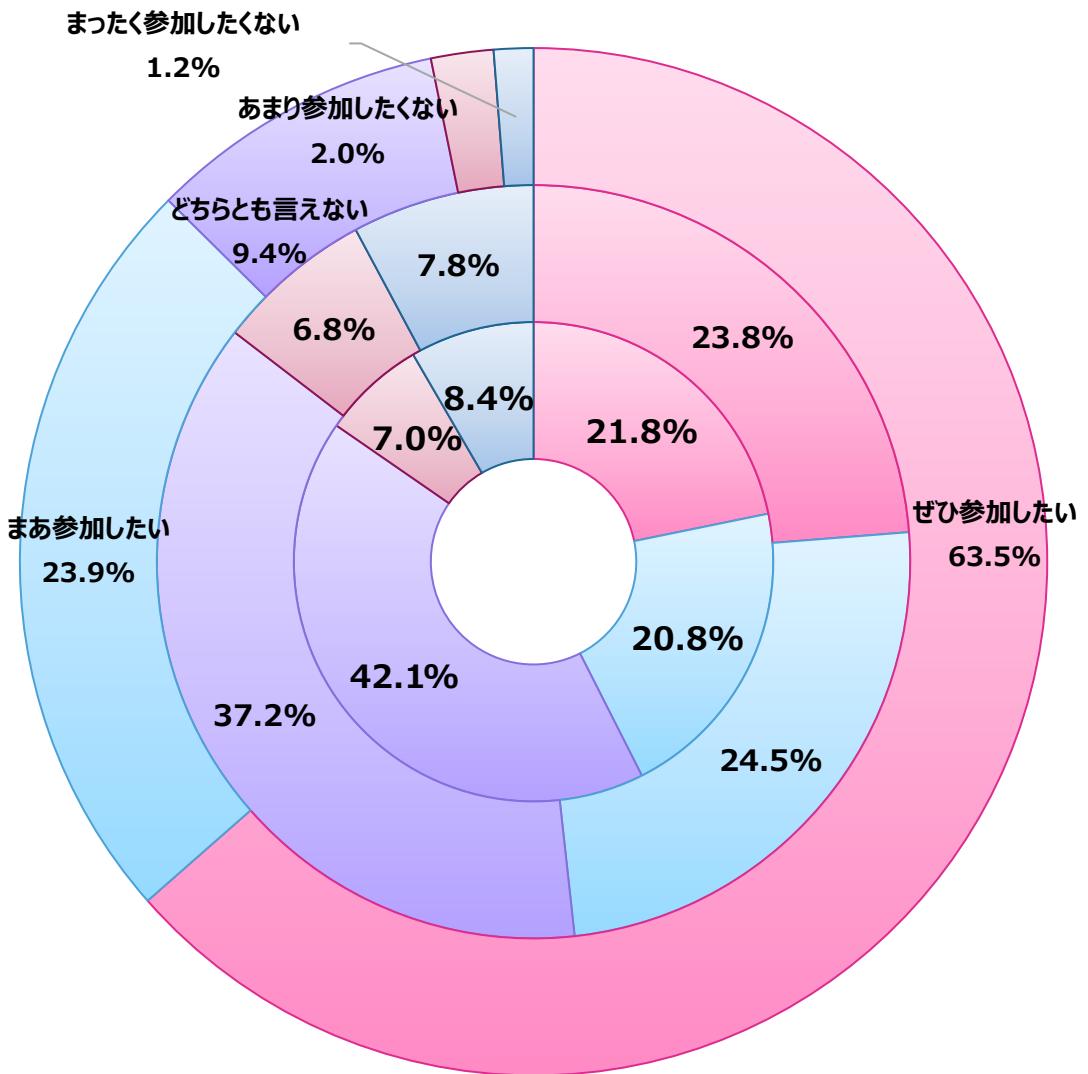


満足度



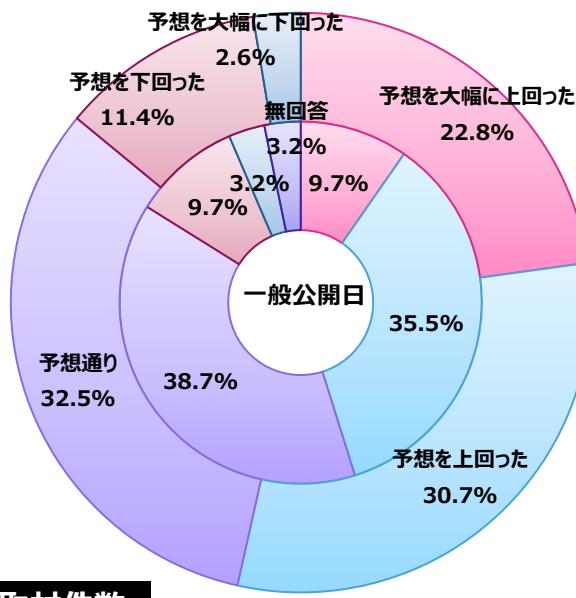
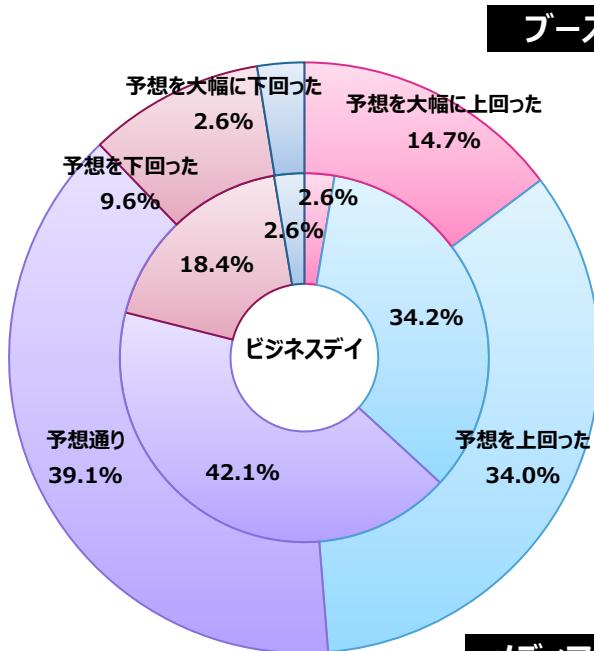
外円：リアル会場 (n=2,629)
内円：オンライン会場 (n=407)

次回TGSへの参加意向

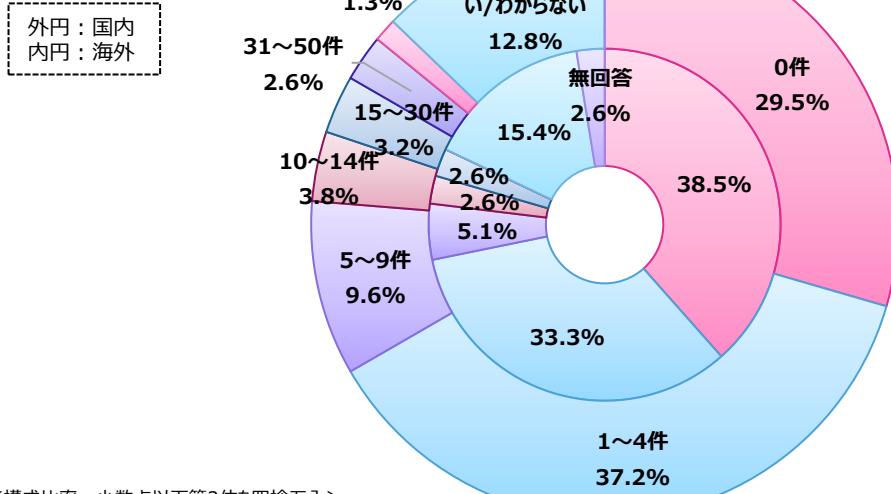


外円：リアル会場
中円：オンライン会場（公式番組）
内円：オンライン会場（TGSDW）

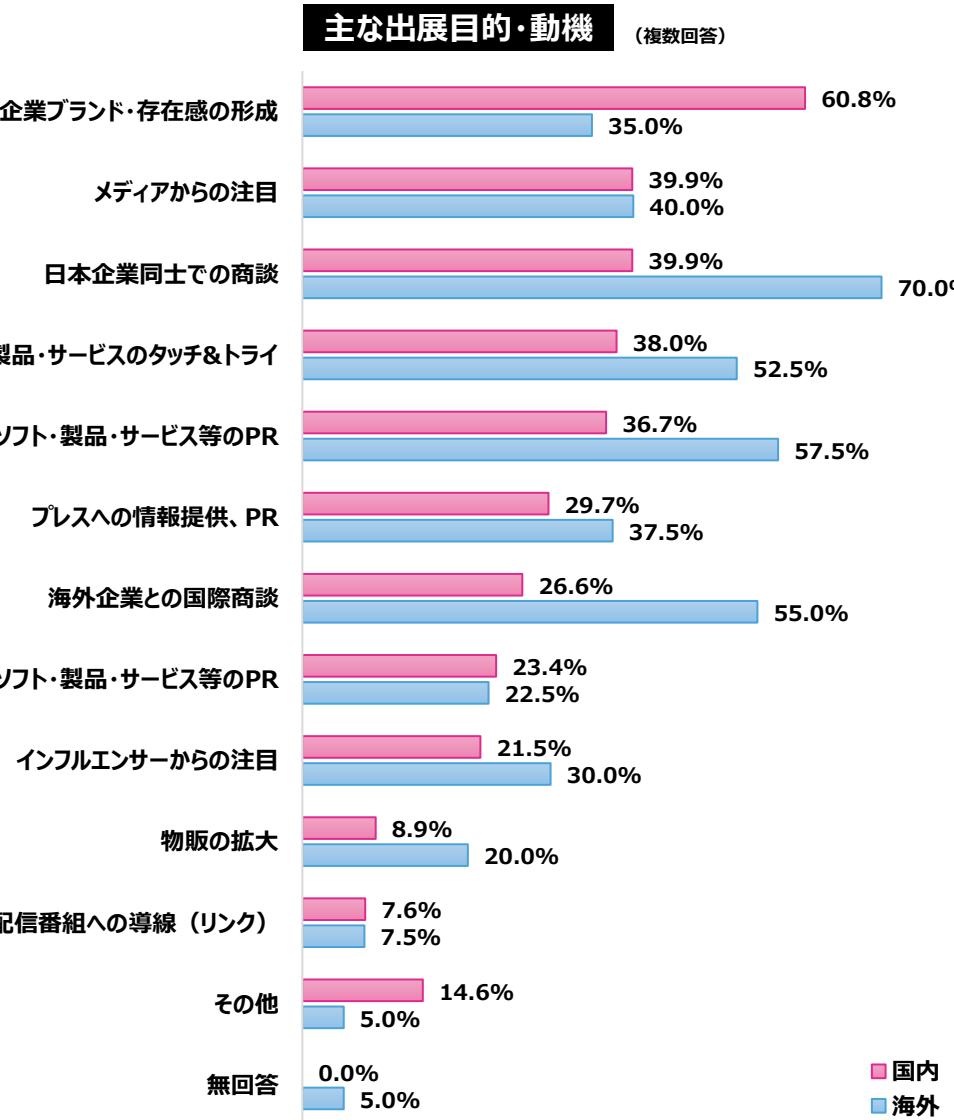
出展社アンケート①



メディアによる取材件数



<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

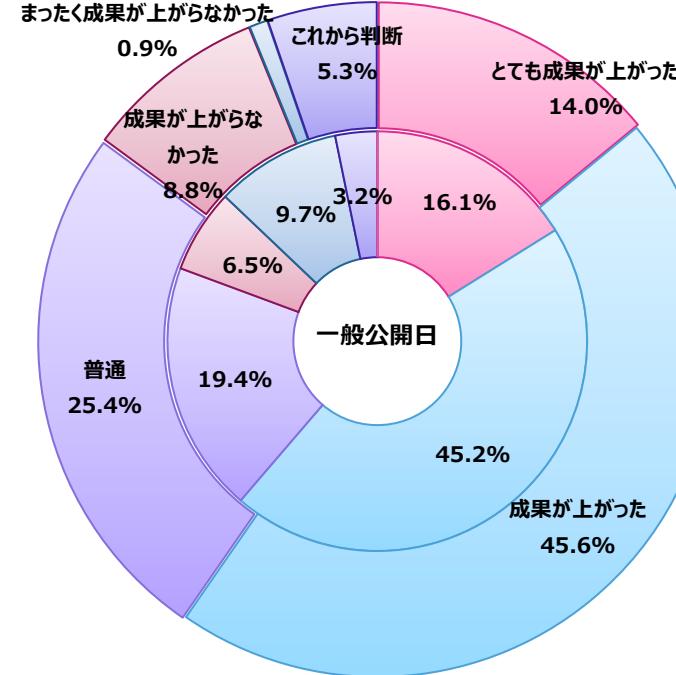
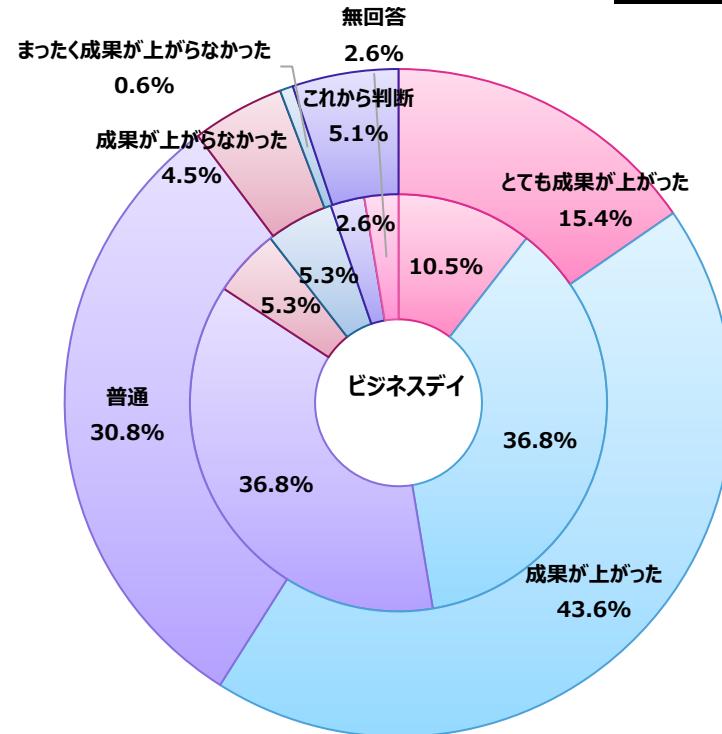


【調査方法】 TGS2024の出展社に対し、調査協力メールを配信。WEB調査システムで回答を受け付けた。
 【調査期間】 2024年10月17日～11月2日
 【有効回答数】 国内 148社 海外 40社
 【調査実施主体】 日経BPコンサルティング

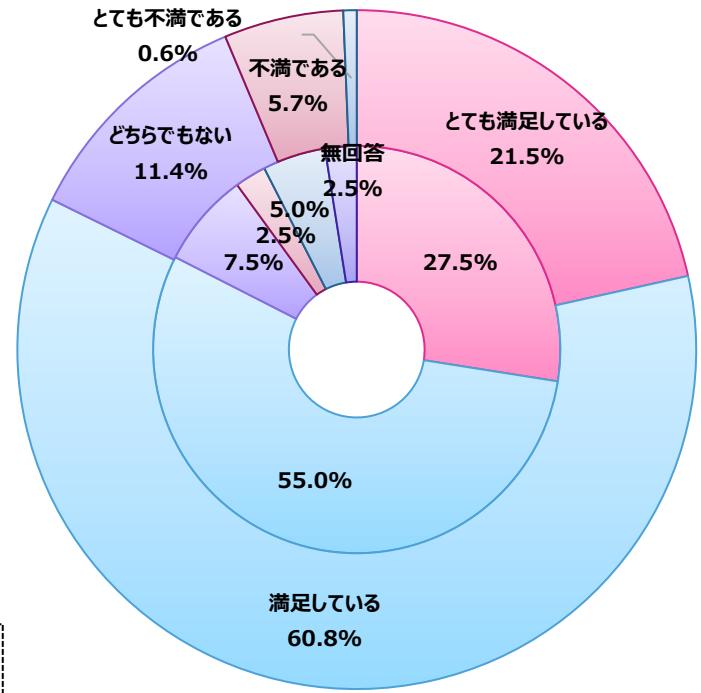
■ 国内
■ 海外

出展社アンケート②

出展成果

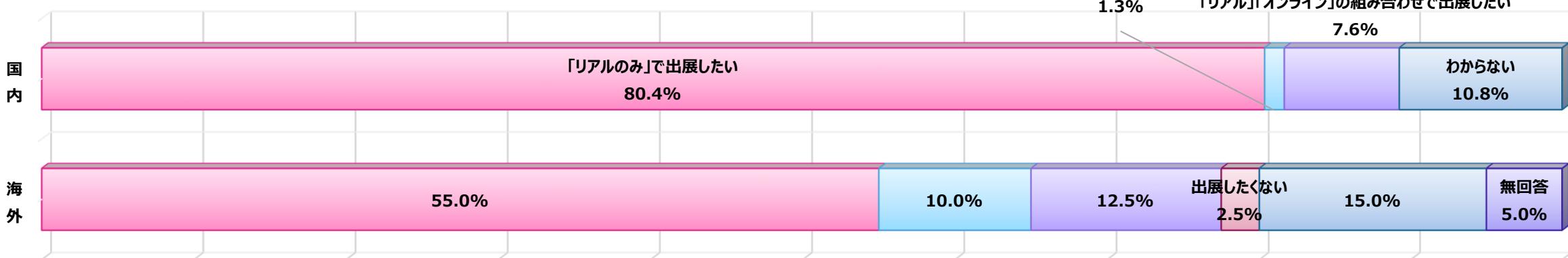


満足度



外円：国内
内円：海外

次回TGSの出展希望



TOKYO GAME SHOW 2024

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 東京都新宿区新宿2-7-1
新宿第一生命ビルディング 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

