

TOKYO GAME SHOW 2020

ONLINE



東京ゲームショウ2020 オンライン オフィシャルレポート



日経BP

dentsu

はじめに

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、初のオンライン開催となった東京ゲームショウは、多くの出展社にご参加いただいたほか、多数のオンライン来場者に配信番組をご視聴いただき、盛況のうちに会期を終えることができました。これも、CESA会員各社、出展社、業界関係者の皆様のご支援の賜物と、深く御礼を申し上げます。

「東京ゲームショウ2020 オンライン」は424社にご出展いただき、うち半数以上の221社が海外からとなり、グローバルイベントとしての注目度の高さが改めて明らかになりました。

また、公式出展社番組には33社が参加し、ゲームプラットフォーマーから、国内ゲーム会社、中国等の海外企業、ゲームスクールまで、バラエティに富んだラインアップになりました。

オンライン化により、会場の所在地やキャパシティ、時間の制約といった枠を超えて、これまでTGSに来場したことがない層と接点が持てるなど、リアルとは違ったメリットがあり、今後の新たな可能性が開けたのではと考えています。

ここに今年の実施内容をご報告させていただき、当イベントへのご理解を深めていただけますと幸いです。

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ご協力に御礼申し上げます。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

開催概要

[名称] 東京ゲームショウ2020 オンライン

[テーマ] 未来は、まずゲームにやって来る。

[会期] 2020年9月23日（水）～9月27日（日）

※9月23日（水）はオンライン商談のみ

[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

[来場者の参加料] 無料（オンライン商談を除く）

[特別協賛] NTT東日本／NTTe-Sports 【オフィシャルネットワーク支援パートナー】
モンスターエナジー 【オフィシャルドリンクパートナー】
QUOカードPay 【オフィシャルプレミアムギフトパートナー】



出展社数

424社 (国内 203社／海外 221社) <昨年：655社>

◎出展社の国・地域 34カ国・地域 <昨年40カ国・地域>

| アジア・オセアニア 12カ国・地域 | |
|-------------------|-----|
| 国・地域 | 出展数 |
| 日本 | 203 |
| 韓国 | 46 |
| 中国 | 22 |
| 台湾 | 19 |
| マレーシア | 8 |
| シンガポール | 5 |
| インドネシア | 4 |
| フィリピン | 3 |
| オーストラリア | 2 |
| バーレーン | 1 |
| ベトナム | 1 |
| 香港 | 1 |

| 中南米 6カ国・地域 | |
|------------|-----|
| 国・地域 | 出展数 |
| カナダ | 20 |
| 米国 | 17 |
| コロンビア | 10 |
| チリ | 8 |
| ブラジル | 7 |
| ペルー | 1 |

| 欧州 16カ国・地域 | |
|------------|-----|
| 国・地域 | 出展数 |
| ポーランド | 13 |
| 英国 | 6 |
| ドイツ | 5 |
| イタリア | 3 |
| デンマーク | 3 |
| オランダ | 2 |
| スイス | 2 |
| スウェーデン | 2 |
| スペイン | 2 |
| フランス | 2 |
| アイルランド | 1 |
| オーストリア | 1 |
| クロアチア | 1 |
| スロバキア | 1 |
| ベルギー | 1 |
| ルーマニア | 1 |

海外出展社の出展目的

海外出展社の主目的は、
 ●「自社タイトルの紹介」…55%
 (内訳：ゲームパブリッシャー、インディーゲーム開発会社)
 ●「ビジネス商談のため」…42%
 (内訳：ビジネスソリューションサービス、ゲーム開発、
 アウトソーシングサービスなど)

【国・地域別出展目的の傾向】

韓国：「自社タイトルの紹介」が目的のゲームパブリッシャーやインディーが中心だが、他地域より、商談を目的にした「ゲーム開発会社」の出展が多かった。

中国：「自社タイトルの紹介」が目的のゲームパブリッシャーが多く、公式出展社番組参加企業は海外勢で最多。

台湾：自社製品の販売を目的にした出展社（物販）が他の地域よりも多かった。

そのほかのアジア：マレーシア、シンガポール、ベトナムから「アウトソーシングサービス」紹介目的のBtoB出展が多かった。

北米・欧州：カナダ、ポーランドはインディー出展が多かった。

中南米：チリやコロンビアは「自社タイトルの紹介」を目的にしたパブリッシャーやインディーが多いほか、チリは商談目的の「ゲーム開発会社」が目立った。

出展数

※ 1社複数出展を含んだ全出展数

432出展 (国内 209／海外 223)

<カテゴリー別>

・一般：119 (国内 69／海外 50) 　・ゲームスクール：33 (すべて国内)

・インディーゲーム：152 (国内 41／海外 111) 　※選考ブース：80 (国内22／海外58) を含む

・物販：24 (国内 21・海外 3)

・ビジネス：104 (国内 45・海外 59)

出展社一覧①

| 出展者名 | 国名(和名) |
|------------------------------|--------|
| ◆一般カテゴリー◆ | |
| アイ・オー・データ機器 | |
| IGSOFT | 韓国 |
| asobell (アソベル) | |
| Another Indie | 台湾 |
| アバンギャルドチェーン | |
| after Time | 韓国 |
| イーアールエス | |
| Efun | |
| IguanaBee | チリ |
| Eximius: Seize the Frontline | マレーシア |
| Illusionist Animation Studio | マレーシア |
| インテル | |
| インテス | |
| Wizards of the Coast | |
| ウエスタンデジタル | |
| Warcave | ベルギー |
| Ulpo Media | チリ |
| エイデータテクノロジージャパン | |
| AHB Games | チリ |
| AKRacing | |
| NGM | |
| MSY | |
| ALL iN! GAMES | ポーランド |
| Octeto Studios | チリ |
| カブコン | |
| GameraGame | 中国 |
| ガンホー・オンライン・エンターテインメント | |
| Kinetic Lab | 韓国 |
| QooApp | 台湾 |
| CoolGames | オランダ |
| KLabGames | |
| グランゼーラ | |
| グリー | |
| クリエイティブメディア | |
| CREST | |
| ゲームテクター | |

※カテゴリーごとに50音順に掲載

| 出展者名 | 国名(和名) |
|-------------------------------------|--------|
| ケムコ (KEMCO) | |
| Kemono Games | チリ |
| コーネーテクモゲームス | |
| Koch Media | ドイツ |
| KONAMI | |
| Corsair Components | 台湾 |
| コロンバスサークル | |
| Cygames | |
| SAT-BOX | |
| Sun-Gence | |
| SHENZHEN GPD TECHNOLOGY | |
| シグナルトーク | |
| シックスウェーブス | |
| シティコネクション | |
| Cine1 | チリ |
| Joymax | 韓国 |
| Swiftpoint Z ゲーミングマウス | |
| Super.com | 英国 |
| SKYWALK | 韓国 |
| スクウェア・エニックス | |
| SteelSeries | |
| Strictly Limited Games / ININ Games | ドイツ |
| スパイク・チュンソフト | |
| Slashware Interactive | コロンビア |
| 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 | |
| ソニーマーケティング | |
| ZOMBIE MATE | 韓国 |
| DXRacer | |
| DMM GAMES | |
| ディースリー・パブリッシャー | |
| テクニカルアーツ | |
| デル・テクノロジーズ | |
| Tencent Games | 中国 |
| 日本eスポーツ連合 | |
| 日本マイクロソフト | |
| NAVER CLOUD PLATFORM | 韓国 |
| ネットギアジャパン | |
| HyperX | 台湾 |
| Bucketplay | 韓国 |
| BattleMango | チリ |
| Punishing Gray Raven | 中国 |
| ハピネット | |
| PUBG | |
| ハムスター | |
| Parogames | 中国 |
| バンダイナムコエンターテインメント | |
| Biinyu Games Studio | コロンビア |
| BEEP | |
| Beep Japan | |
| Victrix & Afterglow | 米国 |
| PUREARTS | カナダ |
| 華為技術日本 | |
| Five for | |
| 511GAMES | 韓国 |
| ファミ通 × ゲームの電撃 | |
| 4ja Studios | チリ |
| 富士通コネクテッドテクノロジーズ | |
| ブシロード | |
| Bloober Team | ポーランド |
| PLAYISM | |
| プロッコリー | |
| ベンキュージャパン | |
| Poland | ポーランド |
| マーベラス | |
| MICRO-STAR INTERNATIONAL | 台湾 |
| MyDearest | |
| マウスコンピューター | |
| miHoYo | |
| ミモタイプ | |
| Minglecon | 韓国 |
| MEMORY | 韓国 |
| Lightning Games | 中国 |
| LINEKONG | 中国 |
| Round 8 Studio | 韓国 |
| Rabbit hole Games | 韓国 |

出展社一覧②

| 出展者名 | 国名(和名) |
|-------------------------|--------|
| Lilith Games | 中国 |
| Leoful | シンガポール |
| レッドブルTV | |
| レベルファイブ | |
| ロジクール | |
| Rocky Studio | 韓国 |
| 101XP | 中国 |
| ◆物販カテゴリー◆ | |
| アーキサイト | |
| イトーキ | |
| インフォレンズ | |
| ヴィレッジヴァンガード | |
| AMD | |
| ASUS JAPAN | |
| A5 | |
| EPOS Gaming | デンマーク |
| LG Electronics Japan | |
| エレコム | |
| エンスカイ | |
| カブコン | |
| GIGABYTE | |
| Crucial | |
| ゲームセンターCX | |
| コスパ | |
| シー・エフ・デー販売 | |
| CGS INTERNATIONAL | 台湾 |
| スクウェア・エニックス | |
| Digifast | 台湾 |
| トイズ・プランニング | |
| TORCH TORCH | |
| Pikatto Anime / ピカットアニメ | |
| Fangamer | |
| ◆ゲームスクールカテゴリー◆ | |
| 穴吹カレッジグループ | |
| アミューズメントメディア総合学院 | |
| WIZ国際情報工科自動車大학교 | |

※カテゴリーごとに50音順に掲載

| 出展者名 | 国名(和名) |
|-------------------------------------|--------|
| 大阪アミューズメントメディア専門学校 | |
| 大阪総合デザイン専門学校 | |
| OCA大阪デザイン&IT専門学校 | |
| 太田情報商科専門学校 | |
| 神奈川工科大学 | |
| クラーク記念国際高等学校 秋葉原ITキャンパス | |
| 高知県 IT・コンテンツアカデミー ゲームプログラマー育成講座 | |
| 仙台デザイン＆テクノロジー専門学校 | |
| 専門学校岡山情報ビジネス学院 | |
| 専門学校東京クールジャパン | |
| 総合学園ヒューマンアカデミー | |
| ソニー学園 湘北短期大学 | |
| 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース | |
| 東京工科大学 | |
| 東京コミュニケーションアート専門学校 | |
| 東京実業高等学校 | |
| 名古屋工学院専門学校 | |
| 名古屋情報メディア専門学校/KCS福岡情報専門学校/北海道情報専門学校 | |
| 名古屋デザイン＆テクノロジー専門学校 | |
| 新潟高度情報専門学校 | |
| 新潟コンピュータ専門学校 | |
| 日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校 | |
| 日本電子専門学校 | |
| 沼津情報・ビジネス専門学校 | |
| バンタンゲームアカデミー | |
| 東日本デザイン＆コンピュータ専門学校 | |
| 福岡デザイン＆テクノロジー専門学校 | |
| 北海道情報大学 | |
| 吉田学園情報ビジネス専門学校 | |
| ルネサンス高等学校グループ | |
| ◆ビジネスカテゴリー◆ | |
| Aarki | フィリピン |
| OuterSpace Technology (Dalian) | 中国 |
| アクア | |
| アクセル | |
| アスク | |

| 出展者名 | 国名(和名) |
|------------------------------------|--------|
| アソビモ | |
| App Annie Japan | |
| ADIA | 中国 |
| Aptitude X | カナダ |
| ANDROMEDA GAMES | 韓国 |
| アンリミ | |
| IDIOCRACY | 韓国 |
| IMAGICA Lab. | |
| INGREM | 中国 |
| Visual Dart | 韓国 |
| Winking Corporation | 中国 |
| ヴェルサス | |
| ADMI | 韓国 |
| Xsolla | 米国 |
| SPS | |
| XAC | 台湾 |
| EX4GAMES | 韓国 |
| Essencore | 香港 |
| NHN JAPAN | |
| エビリー | |
| Enjin | シンガポール |
| Allbreaker | コロンビア |
| Netherlands Pavilion | オランダ |
| 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 | |
| キーワーズ | |
| Captains | 韓国 |
| Glass Egg Digital Media | ベトナム |
| Crico | |
| GLITCH STUDIOS | 韓国 |
| Glow Production | マレーシア |
| Game Art & Design Studios – GADS | コロンビア |
| ゲームエイジ総研 | |
| GameBCN | スペイン |
| 5次元 | |
| The BarkingDog Entertainment | 台湾 |
| Sun-Gence | |
| サン・フレア | |
| 360channel | |

出展社一覧③

| 出展者名 | 国名(和名) |
|---|--------|
| C R I・ミドルウェア | |
| Sheer Tianyi Technology | 中国 |
| G.G KINGDOM | 韓国 |
| GC Social Media Marketing | 米国 |
| シナリオテクノロジーミカガミ | |
| Shanghai Office Okazaki | 中国 |
| シリアルゲームズ | |
| SQUEEZE PUB | 韓国 |
| CELLBIG | 韓国 |
| ソニーPCL | |
| ダイナコムウェア | |
| TAIPEI GAME SHOW | 台湾 |
| Taiwan External Trade Development Council | 台湾 |
| Twitter | シンガポール |
| つくるUOZUプロジェクト実行委員会 | |
| DICO | |
| ディンプス | |
| テクノブレッド | |
| design level | 韓国 |
| デジタルワークスエンタテインメント | |
| Dragonfly GF | 韓国 |
| Triple Scale Games | カナダ |
| 任天堂 | |
| PARK ESM | 韓国 |
| VIRTUOS | シンガポール |
| BAHRAIN ECONOMIC DEVELOPMENT BOARD | バーレーン |
| バンダイナムコアーツ | |
| Visual Light | 韓国 |
| ビヨンド | |
| Billionairegames | 韓国 |
| Fantasy Castle | 台湾 |
| Facebook Japan | |
| Brushup | |
| PLAYCASTLE | 韓国 |
| FROSK | |
| Plotrick | 韓国 |
| ボーナス・ステージ | |
| ポートルカウイン | |

※カテゴリーごとに50音順に掲載

| 出展者名 | 国名(和名) |
|------------------------------------|--------|
| BORNSTAR SOFT | 韓国 |
| Masangsoft | 韓国 |
| ManoMotion | スウェーデン |
| MOMPOZT ANIMATION STUDIO | コロンビア |
| Mie Translation Services | 台湾 |
| ミライセンス | |
| Mintegral | 中国 |
| MUGENUP | |
| MEGAXUS INFOTECH (INDONESIA) | インドネシア |
| MediBang | |
| MOREGEEK ENTERTAINMENT | 台湾 |
| Motion Technologies | 韓国 |
| monoAI technology | |
| Youtouch | カナダ |
| ライムライト・ネットワークス・ジャパン | |
| LINE | |
| ラバパン | |
| Rayking Game | 中国 |
| LEVEL UP KL | マレーシア |
| Lemon Sky Studios | マレーシア |
| 六面堂 | |
| YDY CG | 中国 |
| Wanin International, Taipei Branch | 台湾 |

◆インディーゲームカテゴリー◆

| 出展者名 | 国名(和名) |
|-------------------------|--------|
| Oddone Games | 韓国 |
| ONDOT | 韓国 |
| GIGABASH | マレーシア |
| KIBOU ENTERTAINMENT | イタリア |
| KillaSoft | コロンビア |
| Grindstone | スロバキア |
| Crown Games | |
| KIT | |
| GameTomo | |
| コーラスワールドワイド | |
| Cocodrilo Dog Games | コロンビア |
| SouthPaw Games | 韓国 |
| SAMUDRA | インドネシア |
| CFK | 韓国 |
| SCENE INVESTIGATORS | 米国 |
| GENIESOFT | 韓国 |
| JellySnow Studio | 韓国 |
| Shishi Studios | カナダ |
| Shujinkou | 米国 |
| THING TRUNK | ポーランド |
| Studio Lonely Boy | カナダ |
| ダイラロス | |
| タスキブ | |
| DANGEN Entertainment | |
| Team Suneat | 韓国 |
| 2P Games | 中国 |
| Teng Tiao | 台湾 |
| Toiji | 台湾 |
| Dragon Slumber | カナダ |
| Drone Swarm | ドイツ |
| NATURAL RECORDS STUDIOS | カナダ |
| ナツメアトリ | |
| 日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校 | |
| VARSAV GAME STUDIOS | ポーランド |
| Pied Pipers Team | 韓国 |
| Binary Haze Interactive | |
| パンタンゲームアカデミー | |
| PIECE OF CAKE STUDIOS | フランス |

出展社一覧④

| 出展者名 | 国名(和名) |
|-------------------------------|--------|
| Bebop Games | カナダ |
| Fabraz | 米国 |
| Phoenixx | |
| FlyteCatEmotion | |
| FRYOS STUDIOS | コロンビア |
| Play Together Studio | カナダ |
| Baked Games | ポーランド |
| ポケットペア | |
| While One Productions | カナダ |
| Magnus Games Studio | マレーシア |
| Mad Mimic Interactive | 韓国 |
| Maple Whispering | 中国 |
| Monster Couch | ポーランド |
| UNI SOFTWARE ART | 台湾 |
| Ratalaika Games | スペイン |
| Rootless Studio | 韓国 |
| Room-C Games | クロアチア |
| Room6 | |
| Lucid Dreams Studio | カナダ |
| Reptoid Games | カナダ |
| Rob0 | カナダ |
| ◆インディーゲーム（選考ブース）カテゴリー◆ | |
| あとらそふと | |
| Afterburner Studios | スウェーデン |
| Amicable Animal | 米国 |
| ALICE IN DISSONANCE | |
| Altergaze | 英国 |
| IDEA Games | 米国 |
| いぬげ研究所 | |
| Invisible Walls | デンマーク |
| Wayward Games | |
| Vladislav Tsopljak | ブラジル |
| Exbleative | 英国 |
| Echodog Games | 米国 |
| Evertried Team | ブラジル |
| ELYSIUM | 中国 |
| Electric Monkeys | ブラジル |

※カテゴリーごとに50音順に掲載

| 出展者名 | 国名(和名) |
|-----------------------|---------|
| Orbit Studio | 英国 |
| All in! Games | ポーランド |
| Casa Rara | カナダ |
| Cactus Garden | |
| カラッパゲームス | |
| Kieran Nolan | アイルランド |
| Kitfox Games | カナダ |
| Gang Gorilla Games | |
| Guanpeng Chen | |
| Kumasytem | |
| Glass Bottom Games | 米国 |
| Createdelic | 米国 |
| Critical Games | オーストラリア |
| Qrostar | |
| Games by Nico | フィリピン |
| コトリヤマ | |
| SAI Games | オーストラリア |
| Santa Ragione | イタリア |
| 影絵ノ人 | |
| Julian Palacios | イタリア |
| Skystone Games | 米国 |
| Stardust | スイス |
| Studio Zevere | 米国 |
| StudioInkyFox | 英国 |
| Stray Fawn Studio | スイス |
| Smash Mountain Studio | ブラジル |
| SleepingMuseum | |
| Salt Castle Studio | オーストリア |
| Sorb | ドイツ |
| Turtle Cream | 韓国 |
| Chainsawesome Games | カナダ |
| Tic Tac Games | 米国 |
| Toge Productions | インドネシア |
| DreamSmith Studio | 中国 |
| 生高橋 | |
| Nito Souji | |
| Ninja Garage | ブラジル |
| Nodding Heads | 英国 |

| 出展者名 | 国名(和名) |
|--------------------------------------|--------|
| Batterystaple Games | 米国 |
| Happy Broccoli Games | ドイツ |
| Barnaque | カナダ |
| PumpkinVR | 台湾 |
| Picogram | 米国 |
| Bigpants | カナダ |
| BeautifulBee | ポーランド |
| Hiroshi Ideno | |
| Finalboss, VARSAV Game Studios | ポーランド |
| fluckyMachine | ポーランド |
| Fluxscopic | カナダ |
| Freemergency | インドネシア |
| Flipstar | ブラジル |
| Bluecurse Studios | 米国 |
| Playdigious | フランス |
| Playlearn | ブラジル |
| Bearmask Studios | 韓国 |
| べすとまん | |
| Bedtime Digital Games | デンマーク |
| 超OK | |
| Horousamatolune | |
| 宮村あつき | |
| Moonlit | ポーランド |
| yona | |
| Ranida Games | フィリピン |
| Leap Game Studios and Hermanos Magia | ペルー |
| リクティー | |



公式番組 スケジュール一覧

公式番組として、主催者番組と公式出展社番組、日本ゲーム大賞、e-Sports X、SOWNを配信。

| | 10:00~ | 11:00~ | 12:00~ | 13:00~ | 14:00~ | 15:00~ | 16:00~ | 17:00~ | 18:00~ | 19:00~ | 20:00~ | 21:00~ | 22:00~ | 23:00~ | 24:00~ | 25:00~ |
|----------------|--------|--------------------|------------------------|-----------------|-----------------------|--------------------------|-----------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------|--|------------------------------|-----------------|--------------------|---------------------------------------|--------------------------|
| 9 24 THU | | | | | | | | | | | オープニング 番組 | 日本 マイクロソフト | スクウェア・ エニックス | Lightning Games | | |
| 9 25 FRI | | 主催者番組 | Gamera Game | 華為技術日本 | ルネサンス 高等学校 グループ | e-Sports X ナビ！ 総集編 | Lilith Games | ベンキュー ジャパン | DMM GAMES | 基調講演 | セガ/ アトラス | ガンホー・ オンライン・ エンターテイメント | カプコン | マウス コンピューター | Efun | 富士通 コネクテッド テクノロジーズ |
| | | | | | | | | | センス・オブ・ ワンダーナイト 2020 | | | | | e-Sports X | ストリートファイターリーグ： Pro-JP 2020 第1節 開幕戦 | |
| 9 26 SAT | 主催者番組 | ディースリー・ パブリッシャー | ハピネット | スパイク・ チュンソフト | レベルファイブ | グリー | Cygames | 日本ゲーム大賞 2020 年間作品 部門 Day1 | KONAMI | コーディテクモゲームス | アイ・オー・ データ機器 | Tencent Games | | | | |
| | | | 日本ゲーム大賞2020 アマチュア部門 | | | | | e-Sports X | | e-Sports X | マジック：ザ・ギャザリング アリーナ 土曜夜の新作'MTG'! 漢語にじさんじ/プロゲーマー ^が がハマる元祖トレーディングカードゲームについて | | | | | |
| 9 27 SUN | 主催者番組 | LINEKONG | 日本電子 専門学校 | アクア | AKRacing | コーエー テクモ ゲームス | KONAMI | バンダイナムコ エンターテインメント | 日本ゲーム大賞 2020 年間作品 部門 Day2 | KLab Games | miHoYo | PUBG | エンディング 番組 | | | |
| | | | 日本ゲーム大賞2020 U18部門 | | | | | e-Sports X | | | Red Bull Untapped Japan Qualifier by マジック：ザ・ギャザリング アリーナ | | | | | |

公式出展社番組

主催者番組

e-Sports X

日本ゲーム大賞

SOWN

公式番組 視聴回数

総視聴回数

31,606,942 (単位は「回」、下記は省略)

| | | |
|------------------------|------------|--|
| YouTube | 4,050,963 | ※英語：236,828、中国語：45,049 含む ※ユニーク視聴者数： 152万人 |
| Twitter | 7,511,301 | ※英語：31,841、中国語：7,710 含む |
| niconico | 1,726,014 | |
| Twitch | 875,350 | ※約9割がAmazon特設サイト ※英語：10,203 含む |
| TikTok LIVE | 98,012 | |
| Douyu (中国) | 1,069,377 | |
| bilibili (中国) | 2,315,761 | |
| Douyin/ Xigua/ (中国) | 10,590,828 | |
| Toutiao | | |
| IGN (欧米ほか) | 3,369,336 | ※9月24日から10月4日までの視聴回数 |

中国合計
13,975,966
回

公式サイトのPVは昨年比
33.2%に減少。

公式サイト アクセス数

総ページビュー

1,460,963

※2020年8月17日～9月30日実績 3言語対応で総ページ数は約80ページ

51番組をサイマル含めて全334本配信。総視聴回数は3,160万。9番組が多言語配信。
配信先は国内ほか中国・米国を強化し、中国の総視聴数は1,397万回に。

参考データ

2019年に配信した公式動画の視聴数

基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット、日本ゲーム大賞2019の4部門、SOWN、イベントステージ「マインクラフト」、コスプレナイト、専門セッション、ニュースクリップ78本、e-Sports Xが8大会、動画クリエーター発信番組（国内、海外）

TGS公式動画チャンネルの視聴回数

2019年は複数のプラットフォームから国内外に配信し
1,651万視聴を獲得

| 日本語 | 英語 | 中国語 |
|---|---|---|
| 11,270,261回 | 1,063,478回 | 4,183,062回 |
|   |   |  |
|   |   | |
|   |  | |

2019年公式サイトのページビュー

東京ゲームショウ2019
サイト実績データ
(2019年6月27日～10月31日実績)

5言語（日英韓繁簡）対応で総ページ数は約250ページ

ページビュー数：4,388,463 ↗うち、公式Webサイト(スマートフォン)：2,801,594

セッション数：1,698,889 ↗うち、公式Webサイト(スマートフォン)：1,084,570

公式出展社番組一覧①

9月24日（木）



日本マイクロソフト
Xbox Tokyo Game Show
Showcase 2020

https://www.youtube.com/watch?v=viXH_qcuqHQ&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCnfOcmuxRoEbBqQ&index=1

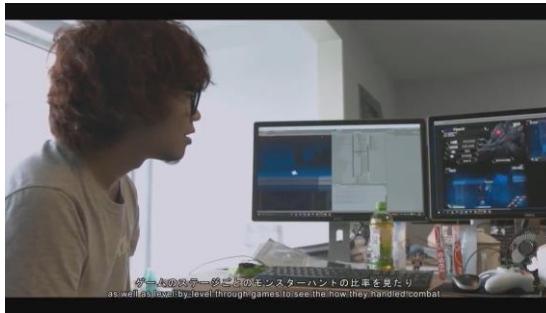


スクウェア・エニックス
ニーアTGS2020特番
まあまあ新情報がありまスペシャル

<https://www.youtube.com/watch?v=rdeByqgu6gg&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCnfOcmuxRoEbBqQ&index=3>

公式出展社番組35本を、4日間、1ラインで順次配信。ゲームプラットフォーマーや国内ゲーム会社ほか、中国企業やゲームスクールなど、バラエティに富んだラインアップに。YouTubeの同時接続数は5万～6万人に達する番組もあった。

※各番組のアーカイブは、今後終了する場合があります。



Lightning Games
霹靂一閃！
Lightning gamesが送る傑作3選

<https://www.youtube.com/watch?v=Vyt-59kR6mY&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCnfOcmuxRoEbBqQ&index=4>

9月25日（金）



Gamera Game
ガメラゲーム・ナウ！
～Tokyo Game Showスペシャル～

<https://www.youtube.com/watch?v=EQHFOEdwYSs&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=2&t=0s>



華為技術日本
【HUAWEI AppGalleryでゲームをもっと楽しもう】TOKYO GAME SHOW 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=rHzw-xd0zfg&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=3&t=0s>



ルネサンス高等学校グループ
ルネサンス高等学校グループ
eスポーツコース

<https://www.youtube.com/watch?v=6nRh45NV1qg&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=4&t=0s>



Lilith Games
“AFK アリーナ×ライキン”
TGSスペシャル公式生放送

<https://www.youtube.com/watch?v=cLsIx0JhnM&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=6&t=0s>

公式出展社番組一覧②

9月25日（金）



ベンキュージャパン
ベンキュージャパン株式会社
新ブランド発表会

<https://www.youtube.com/watch?v=-xNKPTYshNo&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=7&t=0s>



DMM GAMES
アサルトリリィ Last Bullet
「TGSラスバレ放送局」&「DMM GAMES
新作コレクション TGSスペシャル」

<https://www.youtube.com/watch?v=YuCAA0U8LQc&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=8&t=0s>



セガ／アトラス
SEGA Fan Meet-Up 2020 ~すべての
セガファンに感謝をこめて~

<https://www.youtube.com/watch?v=6Njh6RZJeLU&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=9&t=0s>



ガンホー・オンライン・エンターテイメント
ガンホーTGS公式特番
～キングオブゲーム実況～

<公開終了>



カプコン
CAPCOM スペシャルプログラム

<https://www.youtube.com/watch?v=OTD7pUrW9uk&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=11&t=0s>



マウスコンピューター
G-Tune x G-STAR.PRO
夜更かしFall guys

<https://www.youtube.com/watch?v=75wBHPrtd6o&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=14&t=0s>



Efun
新作3本立て！日本版イリュージョンコネクト
を実機プレイで初公開！

<https://www.youtube.com/watch?v=cpDvN7tKH10&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=15&t=0s>



富士通コネクテッドテクノロジーズ
Presented by arrows
矢祭 YASAI TGS出張版

<https://www.youtube.com/watch?v=QIPMXM79pMM&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=16&t=0s>

公式出展社番組一覧③

9月26日（土）



ディースリー・パブリッシャー
四角い地球を救え！『デジボク地球防衛軍』TGS2020オンライン生放送

<https://www.youtube.com/watch?v=HMGvXzijk58&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIstt&index=2&t=0s>



ハピネット
Happinet GAME SHOWCASE
in TGS2020

<https://www.youtube.com/watch?v=xCjLDFzdrEw&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIstt&index=3&t=0s>



スパイク・チュンソフト
『サイバーパンク2077』
Night City Wire 日本特別放送

<https://www.youtube.com/watch?v=Xl4ASr6WSmE&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIstt&index=4&t=0s>



レベルファイブ
LEVEL5 TGS2020 Special
Meeting

<公開終了>



グリー
GREE ANIMATION GAME SHOW
2020
<公開終了>



Cygames
シャドウバース チャンピオンズバトル
TGS2020 スペシャル生放送
<公開終了>



KONAMI
エデンズゼロ
ゲーム化＆アニメ情報発表
<https://www.youtube.com/watch?v=zXJaYH-WYcU&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIstt&index=10&t=0s>



コーディテクモゲームス
TGS2020コーディテクモ
2大タイトル特別番組
<https://www.youtube.com/watch?v=WJVGgFRHezU&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIstt&index=12&t=0s>

公式出展社番組一覧④

9月26日（土）



アイ・オー・データ機器
みんなでワイワイ！I-O ゲームチャンネル～
最新デバイスでゲームを楽しんじゃうゾ～
<公開終了>



Tencent Games
テンセントゲームズが贈る2つの大作、
ドラブラと聖闘士ライコスで今夜を盛り上がろう！
<https://www.youtube.com/watch?v=o9RUx7ChAs&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4Lmax9ubuHFOIsttt&index=14&t=0s>



9月27日（日）



LINEKONG
不滅のIPの継続！
イース神話のスマホゲーム時代を開く
<https://www.youtube.com/watch?v=QCTWVyeVRM8&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=2&t=0s>



日本電子専門学校
25th year
-TOKYO GAME SHOW 2020-
<https://www.youtube.com/watch?v=cLcgfDzviyE&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=3&t=0s>



アクア
eスポーツの「現代」と「未来」を語る番組
「エレスポ学園」特別版
<https://www.youtube.com/watch?v=s0YQfBWy98A&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=4&t=0s>



AKRacing
AKRacing presents「AKTalking」
<https://www.youtube.com/watch?v=wHehoXEi7bI&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=5&t=0s>

公式出展社番組一覧⑤

9月27日（日）



コーエーテクモゲームス
TGS2020コーエーテクモ特別番組
「真・三國無双」20周年記念番組

<https://www.youtube.com/watch?v=MbkTLsBj8yM&list=PLfuGgcBbcBkCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=6&t=0s>



KONAMI
「桃太郎電鉄～昭和 平成 令和も定番！～」吉本芸人スペシャル対決！

<公開終了>



バンダイナムコエンターテインメント
ソードアート・オンライン／SCARLET
NEXUS スペシャル生放送

<公開終了>



KLabGames
BLEACH Brave Souls "卍解" 生放送
TGSオンラインスペシャル!!

<https://www.youtube.com/watch?v=TG8Iu5GKRAI&list=PLfuGgcBbcUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=9&t=0s>



miHoYo
TGS2020 原神リリース前夜！
特別放送！

<公開終了>



PUBG
PUBG JAPAN Esports conference
2020

https://www.youtube.com/watch?v=2CUMz_q_3Ik&list=PLfuGgcBbcUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=11&t=0s



主催者番組①

会期全体のオープニング／エンディング番組を用意したほか、各日の最初の時間に主催者番組を配信。

①オープニング番組『魁（さきがけ）！TGS2020 ONLINE』

■配信時間：2020年9月24日（木）20:00～20:50

【概要】公式番組MC3名とTGS2020 ONLINEオフィシャルセンターのはじめしゃちょーさんが4日間の見どころを紹介。

【出演】公式MC、はじめしゃちょー

https://www.youtube.com/watch?v=rM6B2TbB_xI&list=PLfuGgcBbCkUcWUJARvCNfOcmuxRoEbBqQ&index=1

②『2021年に向けたゲーム業界最新技術トレンド』

■配信時間：2020年9月25日（金）11:00～11:50

【概要】新型ハードウェア、最新ゲームを描き出すゲームエンジン、VRやARなどの新しいデバイス、クラウドサービスなど、ゲーム業界をけん引するさまざまな最新技術トレンドを、ゲーム業界の重鎮3人がパネルディスカッション形式で語った。

【出演】新 清士氏（ゲームジャーナリスト）

築瀬 洋平氏（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン プロダクト・エヴァンジェリスト / 教育リード）

西川 善司氏（テクニカルジャーナリスト）

[モデレーター] 東 将大（日経BP 日経クロステック／日経エレクトロニクス記者）

<https://www.youtube.com/watch?v=lQy0bNB-e54&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=2>

③『e-Sports X全ての大会の見どころがわかる！ 「10分でわかる！e-Sports Xナビ」総集編』

■配信時間：2020年9月25日（金）15:00～15:50

【概要】「eスポーツ初心者向け」事前番組として大会ごとに制作。4大会分の番組をまとめて配信し各大会への興味・関心を高め、視聴への導線をつくった。

【出演】児嶋 一哉 ほか

<https://www.youtube.com/watch?v=4zsxlZpw8-8&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=5>

④基調講演『未来は、まずゲームにやって来る。』

■配信時間：2020年9月25日（金）19:00～19:50

【概要】次世代機の登場や、e-Sports人口の増加など、ゲームの可能性が広がる一方、COVID-19の影響により、ゲームの制作現場が変化。ゲームをとりまくちょっと先の日常を、国内パブリッシャーおよびディベロッパーの代表4者が語った。

【出演】内山 大輔氏（バンダイナムコスタジオ 代表取締役社長）

竹内 潤氏（カプコン 常務執行役員 CS第一開発統括 兼 第一開発部長）

谷渕 弘氏（コナミデジタルエンタテインメント 「パワフルプロ野球」「プロ野球スピリッツ」シリーズエグゼクティブディレクター）

浜口 直樹氏（スクウェア・エニックス 第一開発事業本部 ディビジョン1 マネージャー

FINAL FANTASY VII REMAKE 共同ディレクター）

[コーディネーター] 林 克彦氏（KADOKAWA Game Linkage ファミ通グループ代表）

<https://www.youtube.com/watch?v=C1FEZVDNJ90&list=PLfuGgcBbCkUcLX6Z20BFyKDHEshc8bJeX&index=12>



①



②



③



④

ウィズコロナ時代のゲームづくりと未来

主催者番組②

⑤『2020年版 eスポーツの楽しみ方』

■配信時間：2020年9月26日（土）10:00～10:50

〔概要〕 プロeスポーツチーム、スポンサー企業、デバイスマーカーと異なる分野のキーパーソン3名がeスポーツの最前線の変化についてディスカッション。

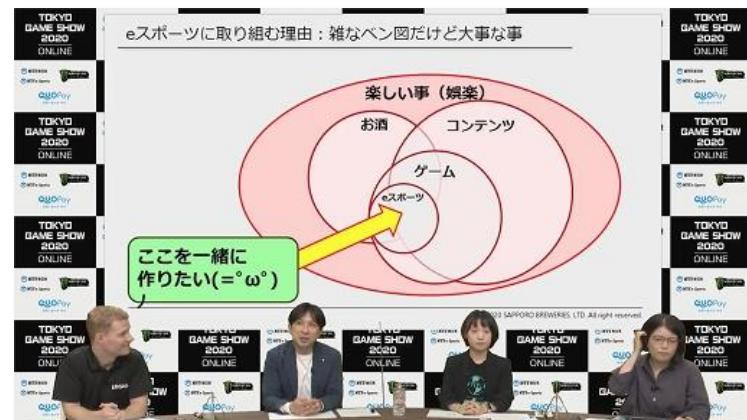
〔出演〕 西谷 麗氏（Rush Gaming CEO、Wekids CEO）

福吉 敬氏（サッポロビール コミュニケーション開発部 メディア統括グループ シニア メディア プランニング マネージャー）

デビット・ネット氏（レノボ・ジャパン社長）

[モデレータ] 平野 亜矢（日経BP日経クロストレンド副編集長）

https://www.youtube.com/watch?v=69hpjnJL_x3o&list=PLfuGgcBbCkUeW6-4LMrax9ubuHFOIsttt&index=2



⑤

⑥『Nintendo Switch(TM)でゲームを作つて 「ゲームクリエイターになろう！」』

■配信時間：2020年9月27日（日）10:00～10:50

〔概要〕 子ども向け主催者番組。ゲームクリエイターになりたいと考える子どもと、その保護者に向け、Nintendo Switchでゲームを作つて遊べるプチコン4で実際にプログラミングをする様子を見せながら、ゲームクリエイターの仕事を解説した。

〔出演〕 ハカセ＝小林貴樹氏（スマイルブーム社長）

生徒＝うい氏（動画クリエイター）

<https://www.youtube.com/watch?v=DCnW7t9yX5Q&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=2>



⑥

⑦エンディング番組 『TGS2020 ONLINEファンミーティング～ 2021年に向けて～』

■配信時間：2020年9月27日（日）24:00～24:50

〔概要〕 メインMC3人とオフィシャルサポーターのはじめしゃちょーさんをはじめ、メディアの編集者から事務局スタッフまで、それぞれの目線で4日間のTGS2020 ONLINEを振り返りながら、2021年の展望を語った。

〔出演〕 公式MC3人

はじめしゃちょー

メディアパートナー編集長・ライター

運営事務局担当

https://www.youtube.com/watch?v=Z7HZ74J_6gM&list=PLfuGgcBbCkUdLk4yR1eJ8eahqQfaha331&index=16



⑦

e-Sports X (クロス) タイトル一覧

3日間で4大会を開催し、YouTube、Twitch、Twitter、ニコニコ動画等でサイマル配信。

| 9/25(金) | | | |
|---------------|----------|--------------------------------------|--|
| TIME | CONTENTS | 配信プラットフォーム | |
| ① 23:00-26:00 | カブコン | ストリートファイターリーグ Pro-JP 2020 第1節 開幕戦 | YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画/bilibili/DOUYU |



①

| 9/26 (土) | | | |
|---------------|----------------------|---|---|
| TIME | CONTENTS | 配信プラットフォーム | |
| ② 18:00-21:00 | 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 [®] TGS2020 ONLINE | YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画/DOUYU |
| ③ 21:00-24:00 | ウィザーズ・オブ・ザ・コスト | マジック：ザ・ギャザリング アリーナ 土曜夜の緊急"MTG"！ | YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画 |



②

| 9/27 (日) | | | |
|---------------|-------------|--|---|
| TIME | CONTENTS | 配信プラットフォーム | |
| ④ 19:00-22:00 | Red Bull TV | Red Bull Untapped Japan Qualifier by マジック：ザ・ギャザリング アリーナ | YouTube/Twitch/Twitter/Periscope/ ニコニコ動画 |



③

e-Sports X (クロス) 視聴数

e-Sports X全体（4社合計）の総視聴数は**639,821回**。

| | YouTube | twitch | Twitter | Periscope | ニコニコ動画 | bilibili (カブコン) | Douyu (カブコン/ガンホー) | 合計 |
|------------------------------|---------|--------|---------|-----------|---------|--------------------|----------------------|----------------|
| 2020年 4社合計の視聴数 | 184,314 | 1,810 | 207,420 | 79,149 | 22,135 | 70,605 | 74,388 | 639,821 |
| 2019年 7社合計の視聴数 (参考データ) | 15,242 | 92,874 | 47,247 | — | 150,888 | — | — | |



④

e-Sports X (クロス) 事前ナビ番組

「TGSらしいeスポーツ初心者向け」動画として、『e-Sports X全ての大会の見どころがわかる！「10分でわかる！e-Sports Xナビ」』を大会ごとに制作。4番組を会期前からYouTubeで配信し、各大会への興味・関心を高め、視聴への導線をつくった。

【ストリートファイターリーグ Pro-JP 2020】



【マジック：ザ・ギャザリング アリーナ】



【パズドラチャンピオンズカップ】



【Red Bull Untapped】



インディーゲーム 選考出展／SOWN2020

インディーゲーム選考出展（無料出展枠）には、21カ国から371件の応募があり（過去最高の応募数）、その中から80社／タイトルを選考。さらに審査を経てセンス・オブ・ワンダー ナイト 2020（SOWN2020）ファイナリストを8組選出。うち6組が日本以外から参加。SOWNも初のオンライン開催となった。

<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

インディーゲーム選考出展 <地域別出展数>

| 国名 | 数 | 国名 | 数 | 国名 | 数 | 国名 | 数 | 国名 | 数 | 国名 | 数 |
|------|----|---------|---|--------|---|--------|---|--------|---|----|---|
| 日本 | 22 | ポーランド | 5 | デンマーク | 2 | 韓国 | 2 | フランス | 1 | 台湾 | 1 |
| 米国 | 11 | 英国 | 5 | ドイツ | 2 | フィリピン | 2 | アイルランド | 1 | | |
| ブラジル | 7 | オーストラリア | 2 | インドネシア | 2 | スイス | 2 | ペルー | 1 | | |
| カナダ | 6 | 中国 | 2 | イタリア | 2 | オーストリア | 1 | スウェーデン | 1 | | |

SOWN2020 視聴結果 9月25日（金）17:00～19:00

視聴回数 YouTube : 38,744 Twitter : 126,480
Twitch : 13,277 niconico : 4,752

インディーナイトパーティー

SOWN2020配信後の19:30～21:30に、インディーゲーム開発者およびビジネスマッチング登録者を招待して、オンライン会議システム「Gather」（右画像）上でインディーナイト パーティーを開催。海外参加者を含め、最大同時接続数204人で、閉会まで100人以上が参加。

展示ブース内でXボタンを押すと
出展社紹介ページが開く



日本ゲーム大賞2020

本年度で24回目を迎えた「日本ゲーム大賞2020」は、近年の家庭用ゲーム産業の発展に寄与した人物に贈られる「経済産業大臣賞」、昨年度日本国内でリリースされた作品を対象とする「年間作品部門」、学生・一般を問わず、オリジナルの未製品化作品を対象とする「アマチュア部門」、18歳以下の方が開発した作品を対象とする「U18部門」の4つのカテゴリーで開催。

各受賞作品の発表・表彰の模様は、「東京ゲームショウ2020オンライン」の公式番組としてライブ配信（サイマル配信）をした。

なお、「東京ゲームショウ」に出展される未発売作品を対象に来場者投票を募集する「フューチャー部門」は、「東京ゲームショウ2020」がオンライン開催となったことから、本年度の選考はなしとした。

代わって、CESA公認イベントとして『ゲームの電撃』『ファミ通』『Vジャンプ』『4Gamer.net』の4メディア合同で、出展された未発売作品を対象に一般投票を行う、『東京ゲームショウ特別企画 / メディアアワード2020』を開催。ゲームユーザーが注目する新作を紹介した。

日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 受賞作品

「年間作品部門」は、2020年4月13日～7月24日までの間、一般投票を実施。得票数が多い作品の中から、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、2019年度を象徴するに最もふさわしい作品として、『あつまれ どうぶつの森』（任天堂株式会社）が選ばれた。

| 受賞 | タイトル | 社名 | プラットフォーム |
|---------------|-------------------------|----------------------------|-------------------------------------|
| 大賞 | あつまれ どうぶつの森 | 任天堂株式会社 | Nintendo Switch |
| 優秀賞 | あつまれ どうぶつの森 | 任天堂株式会社 | Nintendo Switch |
| | 十三機兵防衛圏 | 株式会社アトラス | PlayStation®4 |
| | DEATH STRANDING | 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント | PlayStation®4 / Windows® |
| | 仁王2 | 株式会社コーエーテクモゲームス | PlayStation®4 |
| | ファイアーエムブレム 風花雪月 | 任天堂株式会社 | Nintendo Switch |
| | ペルソナ5 ザ・ロイヤル | 株式会社アトラス | PlayStation®4 |
| | ポケットモンスター ソード・シールド | 株式会社ポケモン | Nintendo Switch |
| | モンスターハンターワールド：アイスボーン | 株式会社カプコン | PlayStation®4 / Xbox One / Windows® |
| | 龍が如く7 光と闇の行方 | 株式会社セガ | PlayStation®4 |
| | リングフィット アドベンチャー | 任天堂株式会社 | Nintendo Switch |
| 特別賞 | ドラゴンクエストウォーク | 株式会社スクウェア・エニックス | iOS / Android OS |
| ベストセールス賞 | ポケットモンスター ソード・シールド | 株式会社ポケモン | Nintendo Switch |
| グローバル賞 日本作品部門 | ポケットモンスター ソード・シールド | 株式会社ポケモン | Nintendo Switch |
| グローバル賞 海外作品部門 | コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア | ACTIVISION / Infinity Ward | PlayStation®4 / Xbox One / Windows® |
| ゲームデザイナーズ大賞 | Baba Is You | Hempuli | Nintendo Switch / Windows® |
| 経済産業大臣賞 | あつまれ どうぶつの森 開発チーム | | |

「経済産業大臣賞」は、『あつまれ どうぶつの森 開発チーム』に贈られた。本作をきっかけに、久しぶりに据え置き型ゲーム機でのプレイを再開したユーザー、さらには初めて据え置き型ゲーム機を購入したという声も多く、ゲームユーザーの裾野を大きく拡大。さらには、自分だけの衣装などをデザインして、オンライン上でプレイヤーに公開できるゲーム内機能「マイデザイン」を実在する様々なブランド・企業が活用。海外の有名美術館が所蔵品をアイテム化し、データを提供するなど、他分野のファンからも注目を集めた点なども含め、当産業の発展に大きく貢献した点が評価されての受賞となった。クリエイターの視点で独創性や斬新性を基準に選出される「ゲームデザイナーズ大賞」は、桜井政博氏を審査員長とする計10人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『Baba Is You』(Hempuli) を選出した。

日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 発表イベント：1日目

経済産業大臣賞、グローバル賞、特別賞、ベストセール賞、ゲームデザイナーズ大賞の各賞を発表。受賞者はビデオメッセージで出演。

日 時：9月26日（土）19:00～19:50

司 会：伊集院 光（タレント）

柴田 将平（フリーアナウンサー）

ゲスト：西岡 美道（電撃ゲームメディア編集長）

嵯峨 寛子（週刊ファミ通編集長）

グローバル賞日本作品部門
「ポケットモンスター ソード・シールド」



グローバル賞海外作品部門
「コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア」



経済産業大臣賞
「あつまれ どうぶつの森 開発チーム」



ゲームデザイナーズ大賞
「Baba Is You」



特別賞
「ドラゴンクエストウォーク」



ベストセールス賞
「ポケットモンスター ソード・シールド」



司会が受賞作品を発表、ゲストを交えてのトークを展開



ゲームデザイナーズ大賞は、審査員長桜井氏による発表とデモプレイをVTRで放映



バーチャルスタジオの様子



日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 発表イベント：2日目①

優秀賞10作品、優秀賞の中から大賞を発表。各受賞作品に寄せられた一般投票者からのコメントを画面で紹介。受賞者はビデオメッセージで出演。

日 時：9月27日（日）19:00～19:50

司 会：伊集院 光（タレント）
柴田 将平（フリーアナウンサー）

ゲスト：林 克彦（ファミ通グループ代表）
伊能 昭夫（Vジャンプ・最強ジャンプ編集部 編集長）

優秀賞
「ポケットモンスター ソード・シールド」



優秀賞
「十三機兵防衛圏」



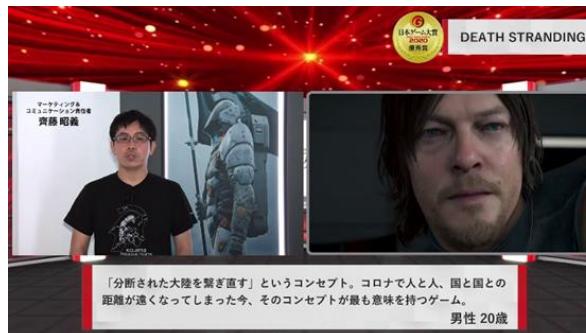
優秀賞
「リングフィットアドベンチャー」



優秀賞
「ペルソナ5 ザ・ロイヤル」



優秀賞
「DEATH STRANDING」



優秀賞
「ファイアーエンブレム 風花雪月」



司会が受賞作品を発表、ゲストを交えてのトークを展開



優秀賞 各受賞作品に寄せられた一般投票者からのコメントを紹介。

今まで自宅でのトレーニングが続きませんでした。育休中でもあり、
またコロナ禍を受けてジムでのトレーニング等は全くできず困っていましたが、
女性 30歳

「分断された大陸を繋ぎ直す」というコンセプト。コロナで人と人、国と国との
距離が遠くなってしまった今、そのコンセプトが最も意味を持つゲーム。
男性 20歳

バーチャルスタジオの様子



日本ゲーム大賞2020 年間作品部門 発表イベント：2日目②

優秀賞

「モンスターハンターワールド：アイスボーン」



優秀賞

「龍が如く7 光と闇の行方」



優秀賞

「仁王2」



優秀賞・大賞

「あつまれ どうぶつの森」



司会の伊集院氏が、大賞受賞作品「あつまれ どうぶつの森」を発表。
発表後、一般投票者から同作品に寄せられたコメントの数々を紹介しエンディングへ。



日本ゲーム大賞2020 アマチュア部門 受賞作品

「アマチュア部門」は3月1日に応募受付を開始し、新型コロナウイルス感染症の影響を踏まえ、締切を6月14日まで2週間延長した。今年は、「音」そのものをテーマに作品を募集し、427作品の応募があった。選考にあたっては、ゲームクリエイターやゲームメディア編集者による作品紹介映像の視聴審査と試遊審査を行い、11作品を受賞作品として選出、発表した。

| 受賞 | タイトル | 受賞者名 | 学校名 | プラットフォーム |
|-----|------------------|---------------|----------------------|----------|
| 大賞 | OVEROIL CRABMEAT | CRAB | ECCコンピュータ専門学校 | パソコン |
| 優秀賞 | OVEROIL CRABMEAT | CRAB | ECCコンピュータ専門学校 | パソコン |
| | ShakaBomb | ShakaBombs | トライデントコンピュータ専門学校 | パソコン |
| | bluem | jack | 名古屋大学 | パソコン |
| | ミチなる間欠泉 | ProjectGG | HAL名古屋 | パソコン |
| | れでいおの大脱出 | ぎやは | HAL大阪 | パソコン |
| | アマズル | アマズル | 東京デザインテクノロジーセンター専門学校 | パソコン |
| 佳作 | ウォータークリー | 雨天決行 | ECCコンピュータ専門学校 | パソコン |
| | クラビティ | ON PRODUCTION | HAL東京 | パソコン |
| | スプラッシュ | sabaEater | HAL大阪 | パソコン |
| | Diver | 田中組 | 日本工学院専門学校 | パソコン |
| | ボルカノン | トクシン研究所 | HAL東京 | パソコン |

日本ゲーム大賞2020 アマチュア部門 発表授賞式

ファイナリストとなった11作品の中から大賞、優秀賞、佳作の各賞を発表。

受賞者はリモートで参加、審査員より選考理由を制作者へ伝えた。

日 時：9月26（土）13:00～14:55

司 会：柴田 将平（フリーアナウンサー）

前田 美咲（フリーアナウンサー）

<主催者代表挨拶>

斎藤 直宏（CESA人材育成部会 部会長）

オープニング



主催者代表 挨拶



ファイナリスト 制作チーム紹介



ファイナリスト 作品紹介



ファナリスト 選考理由説明



優秀賞発表



優秀賞 選考理由説明



優秀賞 全受賞者紹介



大賞発表～受賞者インタビュー



日本ゲーム大賞2020 U18部門 受賞作品

「U18部門」は2月3日に応募受付を開始し、新型コロナウイルス感染症の影響を踏まえ、締切を6月28日まで1ヶ月間延長した。

応募作品の中から、一次審査、予選大会を勝ち残った6タイトルによる決勝大会を実施。

決勝大会では、事前の試遊審査と決勝大会当日に行われた開発者自らが作品のポイントを紹介するプレゼンテーション審査の結果を総合的に評価し、各賞を決定、発表した。

| 受賞 | タイトル | 受賞者名 | 学校名 |
|----|---------------|---|----------------|
| 金賞 | ラビィとナビィの大冒険 | 藤澤 秀彦 | 芝浦工業大学附属高等学校 |
| 銀賞 | void | 夏目 駿 | 静岡県立磐田南高等学校 |
| 銅賞 | カラクリショウジョの涙と終 | 合田 晴哉 | 神奈川県立神奈川総合高等学校 |
| | ROLL THE DICE | 宇枝 礼央 | 杉並区立東原中学校 |
| | Stellar Steam | 須田 隆介 | コードアカデミー高等学校 |
| | Terrarium | I want to beat SUIKA!! 伊豫 冬馬、園部 絃羽、中村 和明 | 茨城県立竹園高等学校 |

日本ゲーム大賞2020 U18部門 決勝大会

決勝へ進出したファイナリスト6作品への事前試遊審査と当日のプレゼンテーション審査の総合評価で金賞、銀賞、銅賞の各賞を決定。受賞者はリモートで参加した。

日 時：9月27（日）13:00～15:15

司 会：時田 貴司（スクウェア・エニックス）
横町 藍（フリーアナウンサー）

<主催代表挨拶>

斎藤 直宏（CESA人材育成部会 部会長）
庄司 卓（CESA人材育成部会 副部会長）

オープニング



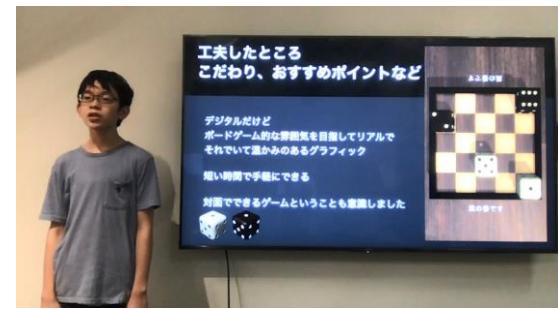
主催者代表挨拶



審査員紹介



ファイナリストのプレゼンVTR放映～審査員との質疑応答



全制作者へのインタビュー



受賞作品発表



大賞発表～受賞者インタビュー



主催者代表 総括



公式番組 視聴者コメント

【オンライン開催に関するコメント】

- ・オンラインすごく良かった
- ・むしろオンラインだからこそゲームショウに参加できたわ
- ・現地に行けないので来年以降もオンライン配信たくさんやってほしい
- ・アーカイブで見れるのがありがたいねえ
- ・地域格差が是正される
- ・確かに普段行かなそうな企業の情報が気軽に見られてよかったです
- ・でもオンラインだからこそみんなと楽しめてるって気持ちはある
- ・オンラインで気軽に参加できてよかったです
- ・オンラインはオンラインの良さがあるしな
- ・全国からTGSに参加できたのは大きいよなあ
- ・物販はこの方が断然いいねえ
- ・無料でここまでやってくれて…感謝です
- ・いつもに比べると情報少なかったような
- ・幕張行けないのは残念ではある
- ・本当は会場行きたかった
- ・やっぱ現地行きてえわ
- ・今年いつも通りなら実機プレイできたんやろなPS5
- ・来年は幕張メッセでできますように
- ・やっぱり現地で試遊したり祭りの空気を楽しむのが良い。
来年は幕張行きたいなあ
- ・試遊できないのが残念
- ・現地を歩き回るとの違って偶然の出会いが無かつたな
- ・やっぱオフラインの良さっていうのが際立ったオンライン東京ゲームショウだったなあ
- ・来年は生で拝見できることを楽しみにしています

【番組に関するコメント】

- ・いよいよ東京ゲームショウの開幕だ
- ・この時間にお酒飲みながらゲームショウを楽しめるっていいな
- ・しかし海外勢のコメントがこんなに多いと驚くなw
- ・非常に興味深いセッションだった。ビジネスの立場からビジョンを持って熱くeスポーツを盛り上げようとする人たちがこんなにいるのなら、今後のeスポーツ界はもっと発展しそう
- ・実業団対抗のゲームリーグはいいね
- ・意外とわかりやすい
- ・短い時間だったけど面白かった
- ・民度の高い配信やな
- ・勉強になったわあ
- ・2時間枠くらいでじっくり聞いてみたい内容だった
- ・技術系のトークは夢が広がってワクワクする
- ・もうおしまいかあ今年も完全オンラインだったけどめっちゃ面白かったわ
- ・何か、このまま寝るのが寂しくて来てしました
- ・来年は今年の分まで、新作の試遊したいです
- ・エンディング感慨深い
- ・オンラインでも意外と現地行った後の寂しさみたいなのは感じちゃうね
- ・来年は無事に開催できますように（￣人￣）
- ・中止にせず、オンラインでの開催ありがとうございました
- ・あのお祭りみたいな空気とはまた違った良さを感じた
- ・何だかんだで、各配信に張り付きっぱなしだったなあ

Amazon企画① Amazon特設会場

Amazon.co.jp上にTGS特設会場を設置し、本格的なライブコマースを実施

The screenshot shows the official website for TGS2020 Online. At the top, there are navigation links: 'TOKYO GAME SHOW 2020 | ONLINE', 'SELECT STAGE' (with a 'ライブ配信' button), 'EVENT GUIDE' (with a '概要・出版社' button), and 'TGS MARKET' (with a '抽選会場' button). Below these, a large banner for the 'MAIN STAGE' (MAIN STAGE メインステージ) displays a message: '東京ゲームショウ2020 オンラインは終了しました。たくさんのご来場ありがとうございました。' (The TGS2020 Online has ended. Thank you very much for your attendance.). A small video thumbnail for '最新のビデオ' (Latest Video) is shown. On the left, a sidebar for 'VIDEOS' lists recent live streams: '[TGS2020 ONLINE] エンディング' (9月27日 14:52), '[TGS2020 ONLINE] PUBG' (9月27日 12:52), '[TGS2020 ONLINE : THE WOLF'S BANE]' (9月27日 11:55), '[TGS2020 ONLINE : miHoYo]' (9月27日 10:53), '[TGS2020 ONLINE : ニーア] 全体' (9月27日 10:51), and '[TGS2020 ONLINE : 全体]' (9月27日 09:51). A 'PLAY LIVESTREAM' button is also present.

This screenshot shows the 'TIMETABLE' section of the website. It features a horizontal timeline from 09.24 to 09.27. Below it, a specific entry for '01 MAIN STAGE' (MAIN STAGE メインステージ) is detailed. The entry starts at 20:00 on 09.25 with the 'オープニング番組' (Opening Program) titled '『魅(さきがけ)』 | TGS2020 ONLINE'. It includes a thumbnail image of the show. The entry continues until 22:50, listing other segments like '日本マイクロソフト Xbox Tokyo Game Show Showcase 2020' and 'スクウェア・エニックス ニーアTGS2020特番まあまあ新情報ありますスペシャル'. The 'XBOX' logo is prominently displayed at the bottom of this section.

This screenshot shows the 'EXHIBITORS' section under the 'PLATINUM ZONE'. It features two main sections: 'SQUARE ENIX' and 'Microsoft'. The 'SQUARE ENIX' section includes a thumbnail for their booth and a large image of a character from Final Fantasy VII Remake. The 'Microsoft' section features a large image of the Xbox Series X console. Both sections have an 'ENTER' button at the bottom right.

※会期終了していますが、ページは残っておりますのでアクセスしてご参照ください ※「TGS Amazon」などで検索いただくとご覧いただけます
<https://www.amazon.co.jp/adlp/tokyogameshow2020>

Amazon企画② 物販

Amazon特設会場内に、さまざまな物販導線を設置

▼Amazonトップページ | タイマー式商品出現機能付き

The screenshot shows the official website for the Tokyo Game Show 2020 Online. At the top, there are navigation links for 'SELECT STAGE' (ライブ配信), 'EVENT GUIDE' (概要・出展社), and 'TGS MARKET' (物販会場). A large central banner displays a message from the show's director, followed by a 'MAIN STAGE' section with a 'FEATURED ITEMS' box. This box highlights items like the 'Xbox ワイヤレス コントローラー (ヨーロッパーブラック)' and the 'Xbox ワイヤレス コントローラー (ヨーロッパーホワイト)' with a yellow callout box labeled 'タイマー式商品出現機能' (Timer-style item appearance function).

▼Amazonトップページ SHOPPING AREA

This screenshot shows the 'SHOPPING ZONE' section of the Amazon Shopping Area. It features a grid of various products, including video games like 'ドラゴンクエスト XI 通り去りし時をめぐる S' and 'KINGDOM HEARTS III BRING ARTS ソラ Version 2 PVC製', and Xbox accessories like the 'Xbox 充電式バッテリー + USB-C ケーブル'. Each product listing includes a price, a 'prime' badge if applicable, and a '予約注文する' (Pre-order) button.

▼Amazon物販会場

This screenshot shows the 'TGSマーケット' (TGS Market) section of the Amazon vending hall. It features a large image of the 'XBOX SERIES X' console and controller. Below it, a search bar allows users to find items by category, such as 'ゲームソフト', 'キャラクター', 'サウンドトラック', and 'アクセサリ・周辺機器'. The main area displays a grid of products, including 'FINAL FANTASY VII リメイク PLAY ARTS' figurines and 'Nier Replicant' apparel like hoodies and shirts.

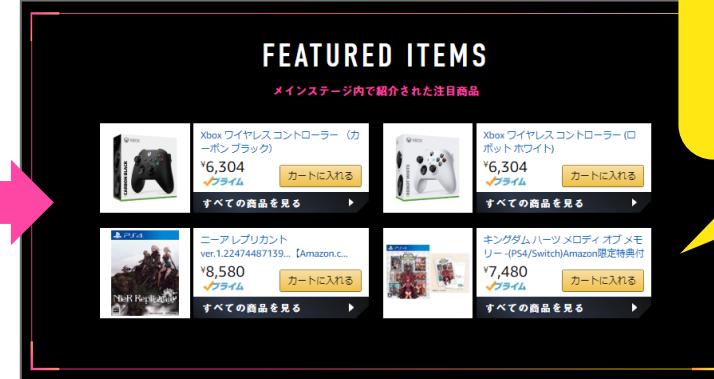
Amazon企画③ ライブコマース

情報解禁のタイミングに合わせて、タイマー設定した商品が出現し、話題に

▼商品発表前



▼ライブ配信にて、商品発表後

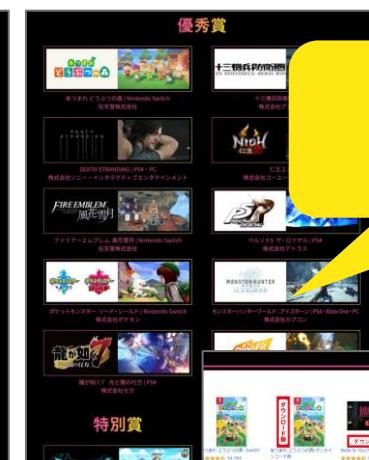


ライブ配信中の
商品紹介タイミングで
タイマーにより商品が出現

▼日本ゲーム大賞 受賞作品発表前



▼ライブ配信にて、受賞作品発表後 すべての受賞作品が購入できるように



結果発表直後に
商品カードが出現！



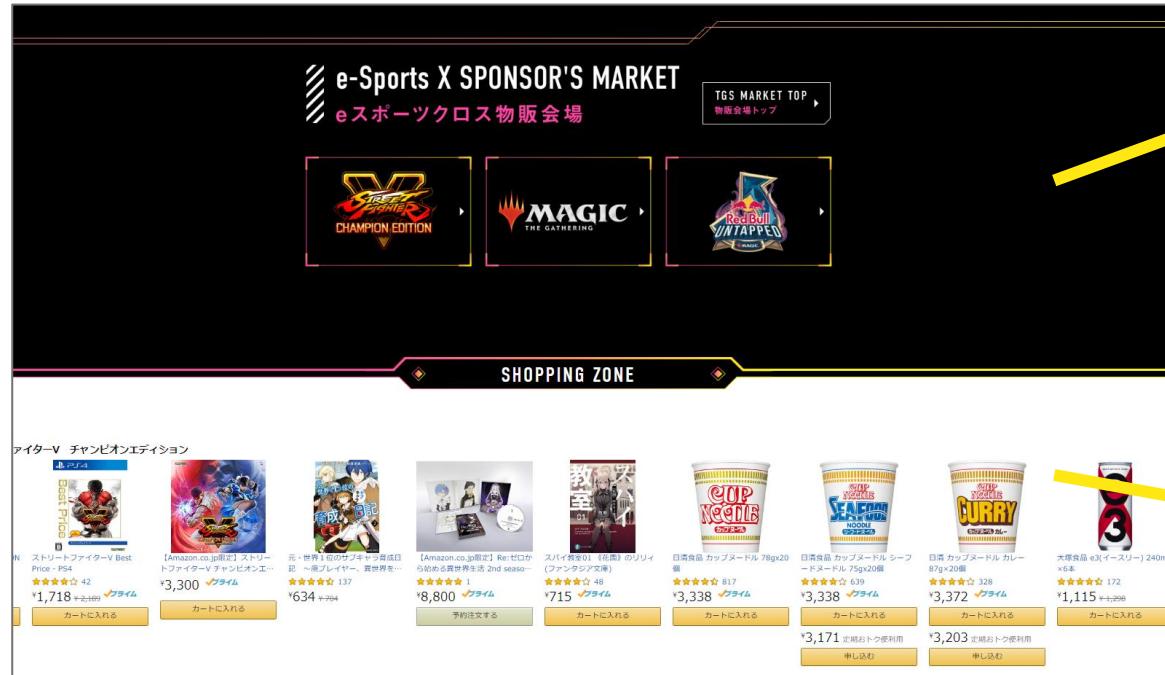
Amazon企画④ 新たなスポンサーメリット

オンラインならではの新たなスポンサーメリットを提供

eスポーツX 競技協賛社には、

- ・競技協賛社（ゲームメーカー）用の商品購入ページ
 - ・大会スポンサー用の商品紹介

の2つの商品購入動線を用意し
ロゴ露出に留まらないスポンサーメリットを提供



▼競技協賛社（ゲームメーカー）用の商品購入ページ

TOKYO GAME SHOW 2020 | ONLINE

トップページへ

カテゴリ

TVゲーム
ミュージック

取り込み

検索オプション

□ フィルタ

5件の結果 カプコン 背景一覧 - TGS2020 eSports X

並べ替え [Amazonおすすめ商品 ▾]

新着

新着

新着

新着

The screenshot shows a search results page for 'カプコン 背景一覧' (Capcom Backgrounds) from the Tokyo Game Show 2020 online store. The results are filtered by 'TGS2020 eSports X'. There are five items displayed:

- A PS4 game cover for "Street Fighter V Champion Edition".
- A screenshot from the game Street Fighter V.
- A black t-shirt with the Capcom logo.
- A white t-shirt with the Capcom logo.

Each item has a '新着' (New) badge above it. On the left sidebar, there are filters for categories like TV Games and Music, and a search bar for '取り込み' (Import). The main search bar shows the query 'カプコン 背景一覧 - TGS2020 eSports X'. The right sidebar includes a '並べ替え' (Sort by) dropdown set to 'Amazonおすすめ商品' (Recommended Items).

▼大会スポンサー用の商品紹介

Amazon企画⑤ 協賛実績

「売りにつながる」プランで協賛&参加募集し、41社が参画（昨年度比+46%）

プラチナプランでは、新作発表のライブ動画をみながら、その場ですぐに購入（予約）可能なライブ配信内容に合わせて商品カードを出す、特別仕様（タイマー式商品出現機能）も実装。

プラチナプラン

- 個別特集ページ制作
 - ライブ動画配信枠埋め込み
 - トラフィック誘導広告枠
- TGS特設会場内ブランドナビゲーション内個別特集ページリンク
- TGS特設会場内ライブ動画紹介枠
 - ライブ動画連動商品表示（2回まで）
- TGS特設会場内バナー（ヒーロー）
- TGS特設会場トップ目玉商品紹介
- ターゲティングメール配信（※）
- TGS特設会場TGSマーケット誘導枠
- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名/ロゴ記載（個別特集ページへのリンク付き）
- 協賛社様サイトへの外部リンク設置可能

2社実施

ゴールドプラン

- 個別特集ページ制作
 - ライブ動画配信枠埋め込み
- TGS特設会場内バナー（大）
- ターゲティングメール配信（※）
- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名/ロゴ記載（個別特集ページへのリンク付き）
- 協賛社様サイトへの外部リンク設置可能

3社実施

シルバープラン

- 個別商品集約ページ制作
- TGS特設会場内バナー（中）
- ターゲティングメール配信（※）
- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名/ロゴ記載（個別商品集約ページへのリンク付き）

4社実施

出品のみ

- TGS特設会場商品紐づけ
- 出展企業一覧に社名記載

32社実施

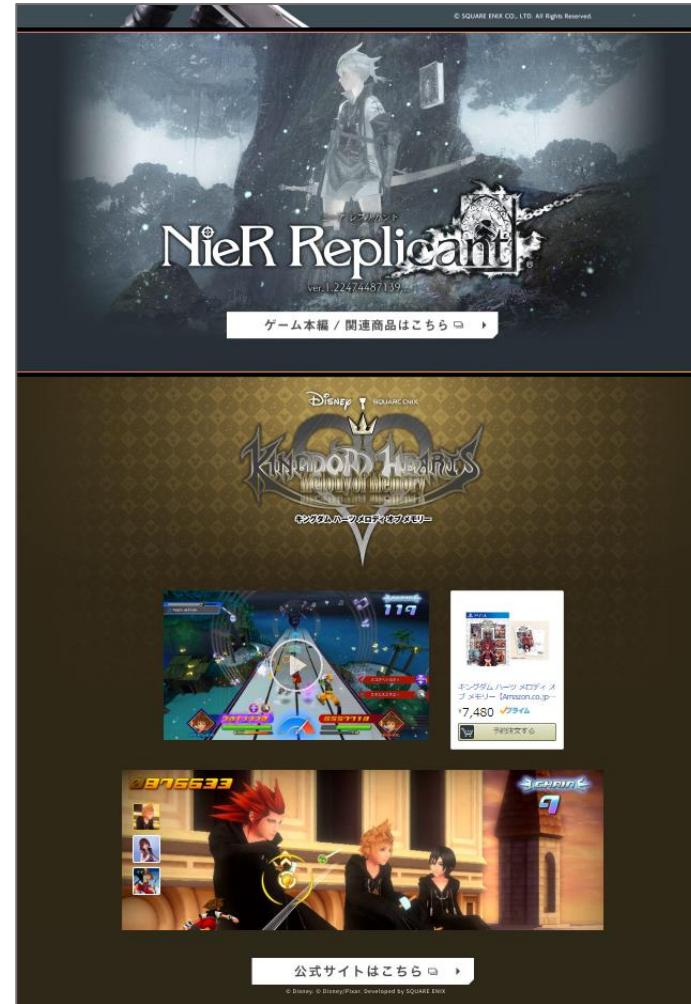
Amazon企画⑥ 協賛社一覧

| | |
|----------|--|
| プラチナプラン | <ul style="list-style-type: none"> ・スクウェア・エニックス ・マイクロソフト |
| ゴールドプラン | <ul style="list-style-type: none"> ・Cygames ・バンダイナムコエンターテインメント ・Facebook (Oculus) |
| シルバーPLAN | <ul style="list-style-type: none"> ・コナミデジタルエンタテインメント ・アイ・オー・データ機器 ・LG Electronics Japan ・EPOS Japan |
| 出品のみ | <ul style="list-style-type: none"> ・アーキサイト ・Ampus ・イトーキ ・インフォレンズ ・ASUS JAPAN ・A5 ・エムエスアイコンピュータージャパン ・エレコム ・カブコン ・アスク ・クリエイティブ・メディア ・Crucial (マイクロンジャパン) ・Beep Japan ・Performance Designed Products ・華為技術日本 ・ふあーすとすてつぷじやぱん ・ベンキュージャパン ・マウスコンピューター ・レベルファイブ ・ロジクール ・コーエーテクモゲームス ・コロンバスサークル ・SAT-BOX ・サンディスク ・シー・エフ・デー販売 ・シティコネクション ・SteelSeries ・DXRacer ・日本エイ・エム・ディ ・日本ギガバイト ・ネットギアジャパン合同会社 ・PUBG JAPAN |

Amazon企画⑦ 協賛実績

▼協賛社様ページ例：スクウェア・エニックス様

The screenshot shows the official website for Tokyo Game Show 2020 Online. At the top, there are navigation links for 'SELECT STAGE' (with a dropdown for 'Type'), 'EVENT GUIDE' (with a dropdown for 'Sponsor'), and 'TGS MARKET' (with a dropdown for 'Business'). The main header features the 'TOKYO GAME SHOW 2020 | ONLINE' logo. Below the header, the 'SQUARE ENIX' logo is prominently displayed. A large video player window in the center shows a live stream from the Square Enix booth, which includes a thumbnail for a video titled '9/27(日) SQUARE ENIX PRESENTS at TGS...'. To the right of the video player, there's a small 'bulletin' box with the 'SQUARE ENIX' logo. On the left side of the video player, there's a message from a user named 'squeerpresents_jp'. At the bottom of the page, there are sections for 'FEATURED ITEMS' (with a link to 'LIVE Stage') and 'VIDEOS' (with a link to 'twitch').



東京ゲームショウ2020 オンライン
スクウェア・エニックスストア
@Amazon.co.jp
> のぞいてみる!
SQUARE ENIX.
© ANIMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Amazon企画⑧ 集客動線



Amazon企画⑨ ユーザーの声

※SNSより一部抜粋

Amazonのアプリを開いたら**TGS**特集やっててその場で予約できちゃうUX
体験最高でした😭😭😭

イベントを見ながら並ばない物販に行って感覚最高じゃん😊😊😊財布
が泣くけどね(買うけどね)

ゲームショウの**Amazon**特設会場、動作軽くて見やすいし買い物もできちゃ
ういいいな~

TGSオンラインを体系的に見るには、アマゾンのサイトが良い説。

amazonと**TGS** ONLINEで連携して買い物できるようになってるの、なかな
かうまい取り組みだなあ

今回、**Amazon**側の**TGS**がなかなか面白かったです。公式じゃなくて、そっ
ち見ちゃって、ついついポチりそうに。。。👉

Amazon内の**TGS**特設サイト、
見やすいしカッコイイ！

Amazonの**TGS**ページがつよい

TGS見に行けないけど、オンラインがあるのほんと素晴らしい
Amazonの特設ページからグッズも買えるの最高か？

TGSオンラインは**Amazon**の物販に目が行ってしまうよー

Amazonに**TGS**オンライン会場が設けられている！！！ いやー！ 楽しいな
あーーーー!!!!!!

TGSのオンライン開催は面白い体験でしたね
SNS見てれば自分好みの情報は流れて来るんすけど、リアルイベントの魅力
であるフラフラ会場歩いてたら偶然面白そうなの見つけて遊んだら俺に刺
さりまくりゲーだった！みたいなのが起こり辛いかな。
そのうち**Amazon**みたいにお勧めが流れて来るようになるのかも

東京ゲームショウ2020オンラインの**Amazon**特設会場見てたら、いつの間
にか買い物かごに入りました(笑)

#TGS2020 特設ページ見てたらドラクエのメタルフィギュア全部欲しくなる
な。

ビジネスマッチングシステム①

出展社・一般参加者がオンライン上で商談や協賛セミナー動画を視聴できる仕組みを用意。

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（商談）可

→
登録（無料）

リード提供
↑
↓
協賛



スポンサーシップセッション（オンデマンド）

事前収録したプロモーション動画を、ビジネスマッチングシステム内で公開
(協賛：バーレーン経済開発委員会)

ビジネスマッチングシステム

TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

東京ゲームショウ2020 オンライン ビジネスマッチング

相手先検索
アポ申し込み
商談日時決定
ビデオ商談

※ 基本は、すべての出展社が登録（利用を希望しない場合の非表示も対応）
 ※ 出展社をカテゴリーに分けて掲載（一般、ビジネス、ゲームスクール、インディーなど）
 ※ 出展社の「目的」に沿って、マッチングをサポート（リコメンドなど）
 ※ マッチングを活発にするため出展社のプロフィール登録や目的の入力を事務局として促進

オンライン参加者
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

一般パス
出展社とのマッチング（商談）可
登録料（税抜）：10,000円



2020年追加機能（システム刷新）
 - オンライン商談機能（自動WEBミーティング生成）
 - 検索タグ追加（業種、商談目的、探している商談相手、プラットフォーム）
 - カタログ表示機能（出展社のみ）、映像紹介機能（出展社のみ）

ビジネスマッチングシステム②

オンライン化によって商談申込数が増加。特に海外からの出展社、来場者と活発なやり取りが行われ、前年を上回る商談申込数に。

商談結果

・登録アカウント数：959

- 出展社：745アカウント（2019年：874アカウント）
- 来場者：214アカウント（2019年：701アカウント*）

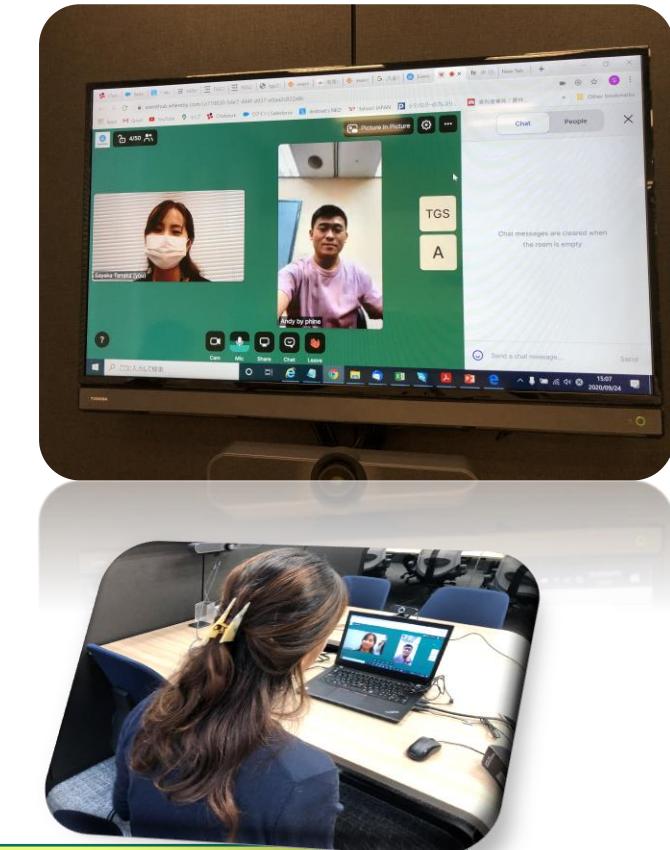
*2019年来場者にはビジネスデイ事前登録券来場者（無料）も含まれる。

- 参加国・地域：40（2019年：47か国・地域）

・商談申込数：6,500（2019年：4,780）

・商談成立数：759（2019年：1,496）

※商談自体は、ビジネスマッチングシステムで提供したプラットフォームだけでなく、「Zoom」「Teams」「Skype」「Webex」などが活用されていたこともあり、見た目の「商談成立数」は、昨年比で減少している。



ビジネスマッチングシステムを利用した国・地域（50音順）

アイルランド、アルゼンチン、イスラエル、イタリア、インド、インドネシア、英國、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、コロンビア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、スロバキア、タイ、台湾、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、日本、バーレーン、フィリピン、ブラジル、フランス、米国、ベトナム、ペルー、ベルギー、ポーランド、香港、マレーシア、ルクセンブルク、ルーマニア、ロシア <40か国・地域>

動画・SNSプロモーション

・はじめしゃちょーがオフィシャルソーターに就任

①日本で屈指のフォロワー数を誇るYouTuber「はじめしゃちょー」をTGSオフィシャルソーターに起用。自身のアカウントでTGSの事前告知するなど情報拡散を担った。

・はじめしゃちょー就任動画、e-Sports Xの事前ナビ番組でTGSの興味・関心を喚起

②はじめしゃちょーのオフィシャルソーター就任インタビュー動画を事前公開。
 ③e-Sports Xの4大会を事前ナビゲートする10分番組「e-Sportsナビ」は、MCにeスポーツ初心者代表であるアンジャッシュ児嶋さんを迎えて制作。
(19ページ参照)

・会期中もTikTokおよびTwitterに短編動画を投稿してオンライン開催のライブ感を創出

④会期中、番組収録の舞台裏を撮影したタテ型の短編動画をTikTokに投稿。
 ⑤公式番組の一部を切り取った短編動画（Live-cut）をTwitterに投稿。



Twitter短編動画（Live-Cut）投稿の例



② はじめしゃちょー、オフィシャルソーター就任コメント動画 視聴数 (9月16日公開)

| 全体 | YouTube | Twitter | Twitch | niconico |
|---------|---------|---------|--------|----------|
| 111,001 | 31,498 | 78,000 | 1,083 | 420 |

③ 「10分でわかる！e-Sports Xナビ！」4番組 合計視聴数 (9月18日公開)

| 全体 | YouTube | Twitter | Twitch | niconico |
|--------|---------|---------|--------|----------|
| 30,118 | 28,556 | — | 184 | 1,378 |

④ TikTok短編動画19本 (1分未満) 視聴数 2,590,779

⑤ Twitter Live-cut 短編動画52本 (20秒前後ダイジェスト) 視聴数 4,933,000

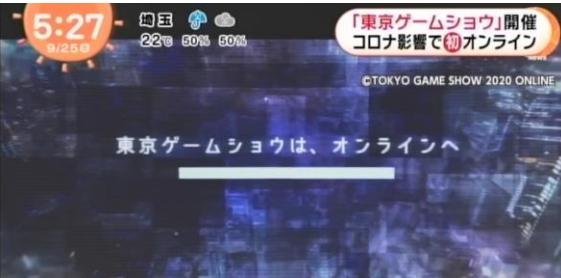
報道・プレス

プレスへの情報提供を積極的に実施。「初のフルオンラインに注目」など、2020年の開催方法に注目する内容がテレビ等で報道。日本ゲーム大賞に関する記事や放送も多くみられた。

● メディア掲載件数

| 2020 | テレビ | ラジオ | 新聞 | 雑誌 | Web | 合計 |
|-----------|-----------|----------|------------|-----------|-------------|-------------|
| 会期前 | 2 | 0 | 118 | 9 | 420 | 549 |
| 会期中 | 10 | 1 | 161 | 4 | 1859 | 2035 |
| 会期後 | 2 | 0 | 15 | 36 | 530 | 583 |
| 合計 | 14 | 1 | 294 | 49 | 2809 | 3167 |
| 2019 | 97 | 48 | 370 | 72 | 4000 | 4587 |

●主要露出例（テレビ）



フジテレビ「めざましテレビ」



NHK「おはよう日本」



テレビ朝日「ReAL e」

メディアパートナー

海外への情報発信強化の一環として、世界27カ国・地域のエディションを展開するゲーム専門媒体IGNとグローバルメディアパートナーとして提携。記事掲載に加えてIGN独自番組も配信し、番組視聴数は国内と海外を合わせて336万回。

記事掲載があったIGNのエディション

※下記は掲載記事本数が多い順

イタリア 米国・英国・カナダ インド ポルトガル 南アフリカ ギリシャ ハンガリー
ポーランド スペイン トルコ ロシア フランス ブラジル オランダ・ベルギー 中東
イスラエル 東南アジア 韓国 チエコ ドイツ ノルウェー ラテンアメリカ

プレスリリースの
情報掲載があった国と地域



英語と中国語(簡体・繁体)による多言語でのプレスリリースを配信。英語圏と中国語圏を中心に世界の主要各地の媒体に掲載された。

IGN Japan

ゲーム 映画・ドラマ レギュラー番組 動画 レビュー MENU 検索

東京ゲームショウ2020 オンライン

Feature

1ヶ月 「アップデート」TGS2020期間の4日間の放送が「ずっと一緒に生中継」

5日 「マイティーライブ2020」の公式番組にて、ナットワークを作成したクリエイター

6日 「ミンシターハンターライズ」の実機プレイ動画と相談室を開いたアコヨ

7日 「ヨルノハラ」実機プレイ動画と相談室で初回を担当する豪傑入り下さる、ナットワークの

8日 「TGS EXPO」の主人公は魔晄の爆発能力を使用可能キャラクター剣エビ…

Day 4

ずっと一緒に生中継@TGS2020 Day 4

9月27日14:00～24:00配信中！ずっと一緒に生中継@TGS2020 Day 4

最新ビデオ

ずっと一緒に生中継@TGS2020 Day 3

ずっと一緒に生中継@TGS2020 Day 2

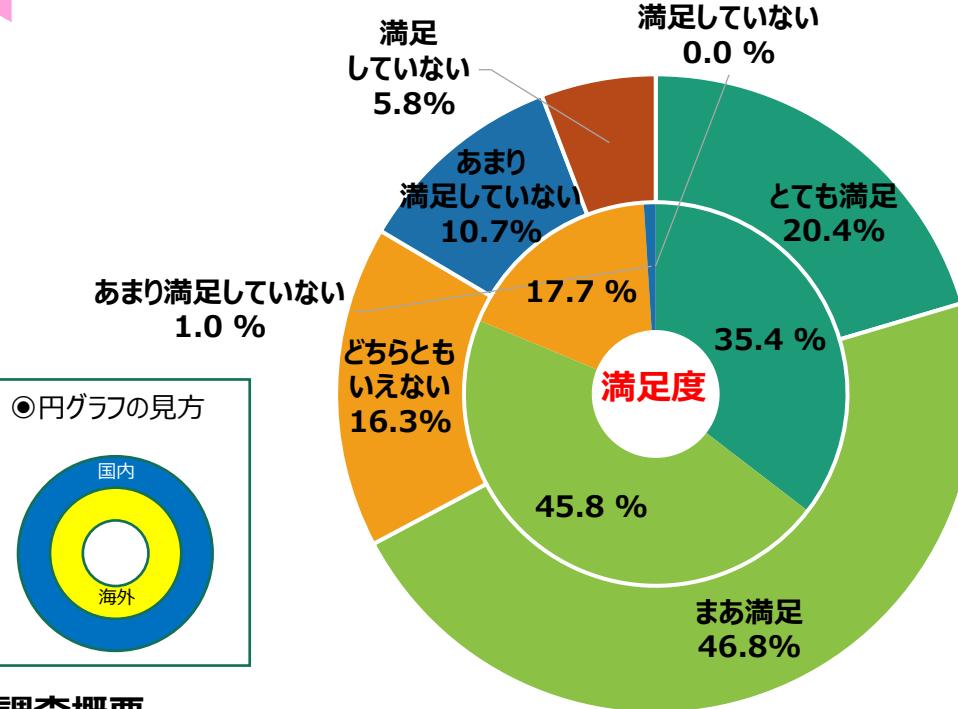
ずっと一緒に生中継@TGS2020 Day 1

【TGS】DLC第2弾実機プレイ

【TGS】DLC第2弾実機プレイ

一般来場者アンケート（満足度・次回意向）

「東京ゲームショウ 2020 オンライン」の内容にどの程度満足していますか。



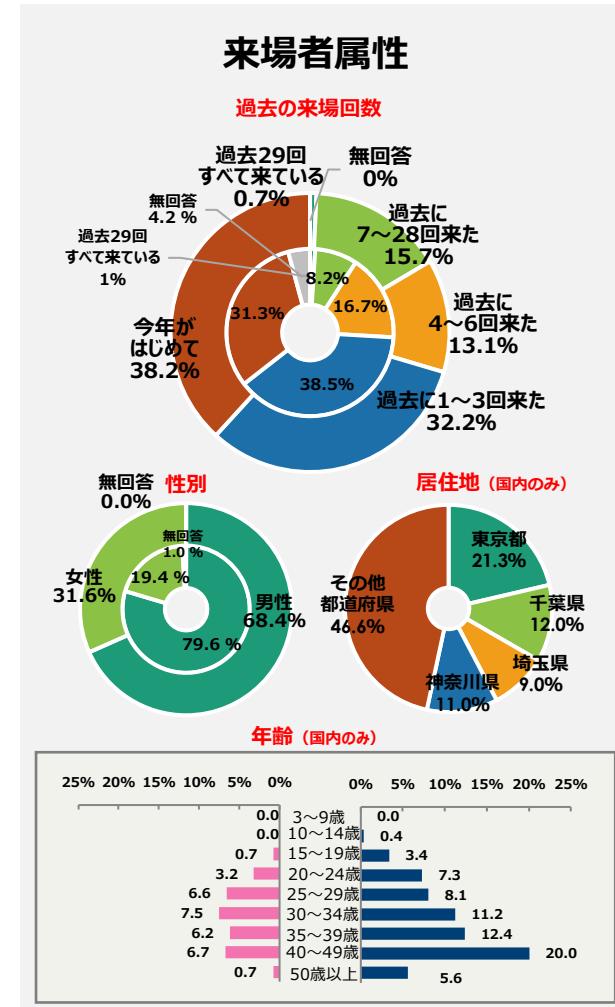
調査概要

【調査方法】 国内：WEB調査法
海外：東京ゲームショウ2020オンライン公式サイトで回答者を募集し、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。

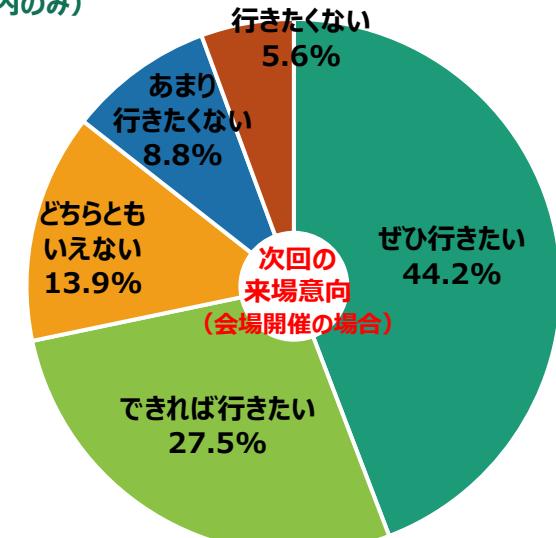
【調査期間】 国内：2020年9月30日(水)～10月6日(火)
海外：2020年10月1日(木)～11日(日)

【有効回答数】 国内：534件
海外：103件

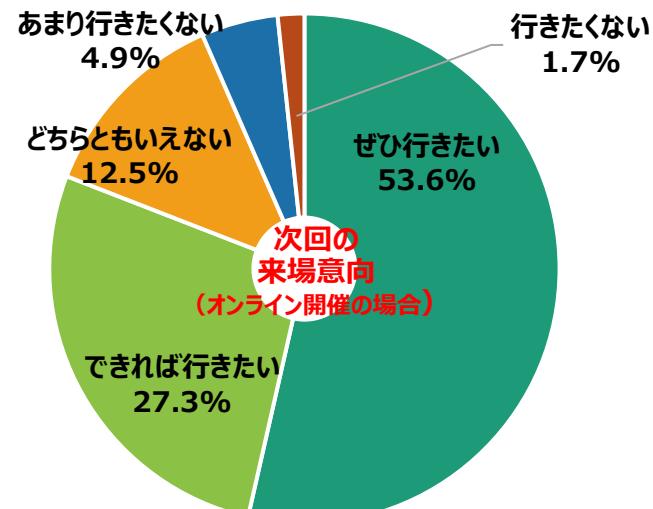
【調査実施】 国内：実施主体：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
調査企画：株式会社ゲームエイジ総研
調査機関：株式会社日本リサーチセンター
海外：日経BPコンサルティング



次回の東京ゲームショウが、昨年までと同様に千葉県の幕張メッセで開催されるとして、会場に行きたいと思いますか。
(国内のみ)

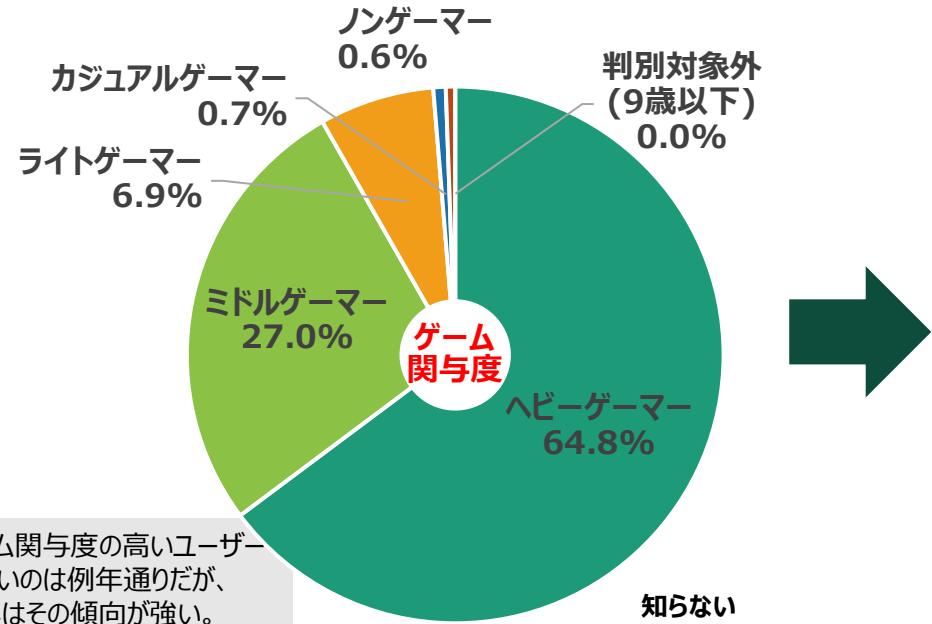


次回の東京ゲームショウが、今年と同様にオンラインで開催されるとして、サイトを訪問したいと思いますか。
(国内のみ)

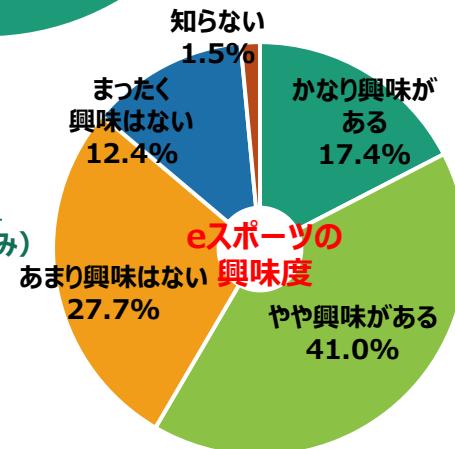


一般来場者アンケート（来場者のゲームとの関係性／eスポーツへの興味）

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（国内のみ）



あなたは、eスポーツ（e-Sports）について興味がありますか。（国内のみ）



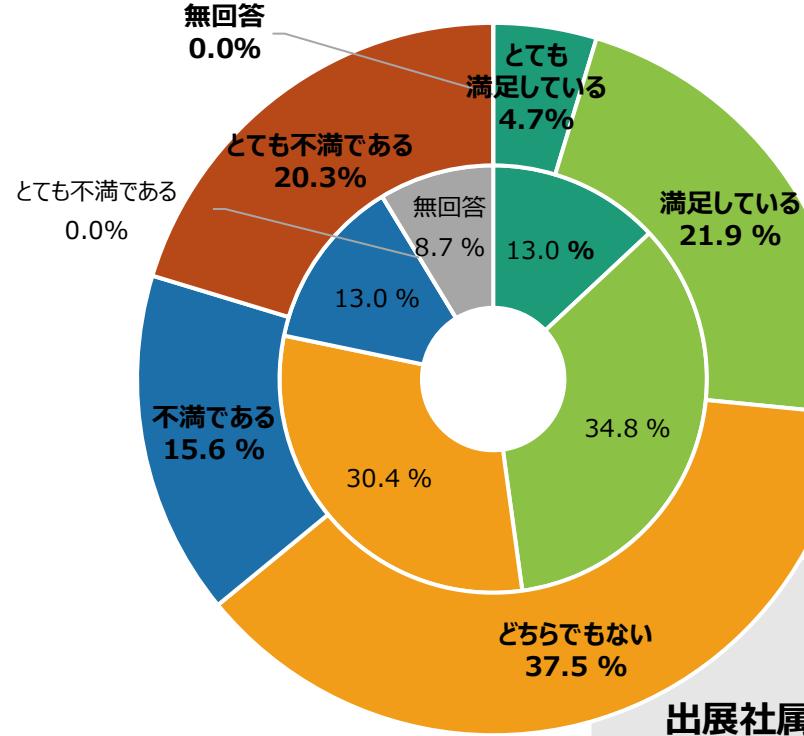
GUESS 【Game User Engagement Scale Segmentation】

| 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あり、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むが、時間や手間がかかりすぎるものは好まない。 |
| 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。ゲームアプリに対しての消費は控えめで、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なく、購買・課金に対しても好まない。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まない。 |
| 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。 |

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。

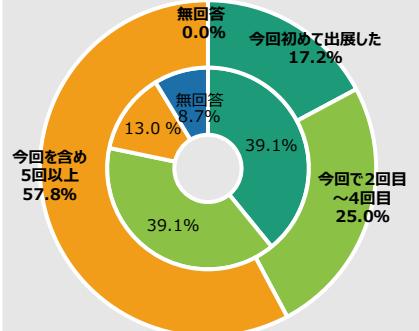
出展社アンケート（満足度・次回意向）

◎ 出展に関する全体的な満足度

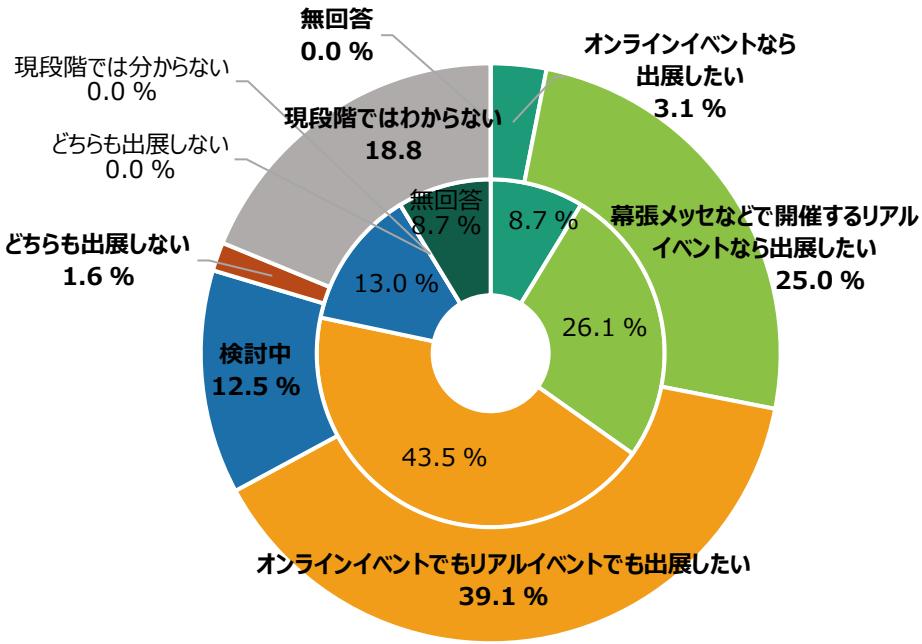


出展社属性

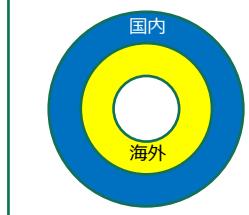
◎ 今回までの出展回数



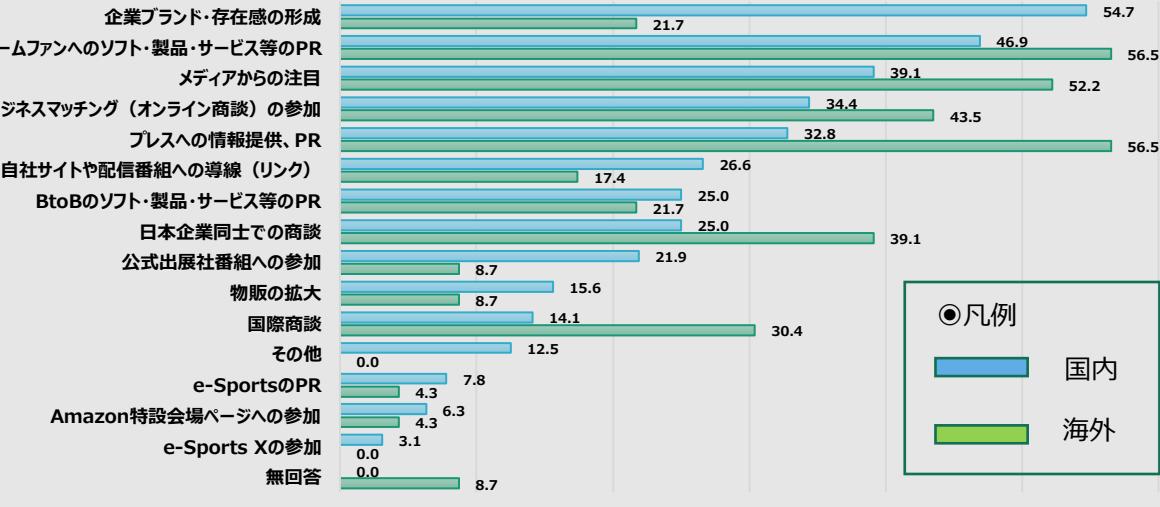
◎ 次回の東京ゲームショウに出展したいと思いますか。



◎ 円グラフの見方



◎ TGS2020 ONLINEへの主な出展目的・動機



◎ 凡例

| |
|------|
| ■ 国内 |
| ■ 海外 |

調査概要

【調査方法】 東京ゲームショウ2020 オンラインの出展社に対し、調査協力依頼メールを送信。

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。

2020年10月1日（木）～14日（水）

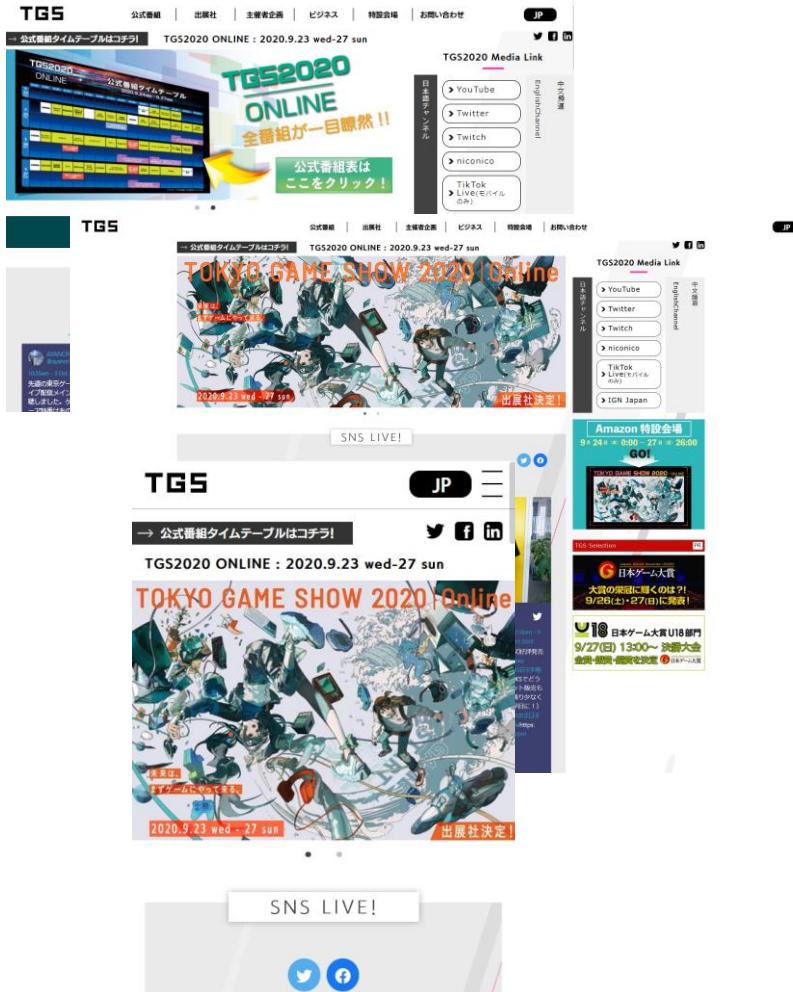
【有効回答数】 国内：64件、海外：23件

【調査実施】 日経BPコンサルティング

制作物

◎公式Webサイト[tgs.cesa.or.jp]

公式Webサイトは、日本語、英語、簡体字の3言語で展開しました。
マルチデバイス対応。



◎雑誌広告

【掲載媒体】日経エンタテインメント！、日経トレンド、日経WOMAN



◎Facebook/Twitter

会期前、会期中に日本語と英語で情報発信。



◎Webバナー



TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

東京ゲームショウ2020 オンライン オフィシャルレポート

発行

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 小田急第一生命ビル18階

制作

東京ゲームショウ事務局

お問い合わせ

日経BP 東京ゲームショウ事務局 E-mail tgs-ope@nikkiebp.co.jp
電通 東京ゲームショウ事務局 E-mail tgs@dentsu-eo.co.jp