

## コアイベント

### 東京ゲームショウ2022

### TOKYO GAME SHOW 2022

会 期：2022年9月15日（木）～18日（日）  
会 場：幕張メッセ展示ホール1～8・イベントホール・国際会議場  
主 催：（一社）コンピュータエンターテインメント協会  
共 催：（株）日経BP／（株）電通  
後 援：経済産業省  
対 象：コンピュータエンターテインメント業界関係者および一般  
公式サイト URL：<https://tgs.cesa.or.jp/>

出展社数：605社（国内出展社数：312社 海外出展社数：293社）  
出展参加国と地域数：38の国と地域  
幕張メッセ総来場者数：138,192人  
TGSVR延べ来場者数：398,622人  
ビジネスマッチング  
・登録アカウント数：5,679（出展社：1,025 来場者：4,654）  
・参加国・地域：53  
・商談申込数：11,862  
・商談成立数：1,695

総視聴回数：26,892,428回

YouTube	1,622,047（英語版・中国語版含む）
Twitter	4,262,160（英語版含む）
Niconico	934,240
Twitch	1,798,729（英語版含む）
TikTok LIVE	17,181
Facebook	8,091（英語版含む）
STEAM	2,028,592
Douyu（中国）	2,586,638
Bilibili（中国）	1,060,218
Douyin（中国）	200,000
HUYA（中国）	6,127,681
IGN（欧米ほか）	6,246,923

※9月15日から9月26日までの視聴回数

#### ■開催内容

TGS2022は、コロナ禍による制限の中、38か国・地域から605の企業・団体が出展。3年ぶりにリアル会場を設置したほか、主催者および出展社による公式番組の配信、VR会場「東京ゲームショウVR 2022」（略称：TGSVR2022）などのオンライン企画も合わせたハイブリッド開催となった。

リアル会場には、新ゲームハードやさまざまなプラットフォームに向けた幅広いジャンルの新作タイトルがお披露目された他、ゲーム産業の広がりを映し出す多種多様な関連製品・サービス、グッズが展示され、4日間のリアル会場総来場者数は、138,192人となった。また、ビジネスディには、「TGSビジネスマッチングシステム」を活用した商談が活発に行われ、商談は1,695件となった。



東京ゲームショウ2022

TOKYO  
GAME SHOW 2022

オンラインでは、基調講演や日本ゲーム大賞各部門の発表授賞式、出展社のプログラムなど、全37番組を配信。各番組は、TGSのYouTube公式チャンネルやTwitter公式アカウント、ニコニコやSteamのTGS特設ページなどさまざまなプラットフォームで配信され、中国向けにはDouYu、bilibili、HUYA、Douyinといった動画メディア、欧米向けには世界最大級のゲームメディアであるIGNと連携して配信した。ほとんどの番組は日本語版に加えて、英語の同時通訳版や字幕付き版も用意。一部の番組は、中国語の同時通訳付きで配信するなど海外からも多数ご視聴いただいた結果、ライブ配信とアーカイブ配信を合わせた総視聴数は2,689万回となった。(期間：9月15日～26日)。また、昨年好評だったTGSVR2022は、「ダンジョン」を舞台とし、広大な空間を探索して、隠されたクエストをクリアすることで冒険がより一層楽しめるなど、メタバースとしてパワーアップした新しい体験を提供し、4日間の来場者数は398,622人、平均滞在時間は約33分と多くの皆さんにご参加いただいた。この3年の間に日々の生活やエンターテインメントのあり方が急速に変化し、今なおさまざまな制約があるなか、「ゲームはこれからもずっと、みんなを明るくし続けるんだ」——TGS2022はそうした強い想いを「ゲームは、絶対、とまらない。」というテーマに込めて開催した。

■ 2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

◆ 海外出展社、海外プレスの入国サポート事務局を設置

新たに日本への入国を希望する外国籍の方は、全員がビザの申請が必要となったことから、海外出展社、プレス、ビジネス来場者を対象に「東京ゲームショウ・海外来場サポート事務局」を開設し、入国のための書類作成等のサポートを実施した。

◆ 幕張メッセ会場（リアル開催）におけるコロナ感染防止対策

3年ぶりに一般来場者を迎えるリアル開催となるため、感染防止に関する対策をさまざまな形で実施した。

- ・ 入場にあたっての検温、消毒、マスク着用の実施
- ・ 小学生以下の入場禁止
- ・ 一般来場者のチケット販売枚数の制限と午後券の導入
- ・ 幕張メッセ会場のホール内滞留人数の制限（館内人数管理センサーの設置）
- ・ 出展社ブースのステージ前導線確保のための「遮蔽幕」導入
- ・ コスプレ等撮影会の禁止

