



ゲームビジネスの明日を考えるメディア

GameBusiness.jp by iid
for the future game industry and people

Media Guide
January-March

媒体資料2023年1月-3月



Media introduction

GameBusiness.jp

GameBusiness.jpは、市場、開発、人材、流通 4つの観点から未来のゲームビジネスについて、日々の最新ニュース、特集、連載企画をお届けします。

<https://www.gamebusiness.jp/>



日本初のゲーム業界誌

日進月歩で進化するゲーム業界。モバイルゲームの隆盛、インディーゲームのビジネス的成功、VRなど新技術の勃興など、その歩みを止めることなく日々刻々と変化を遂げ、開発環境も市場も10年も経たずに大きく様変わりしています。

2009年に誕生したGameBusiness.jpは、日本初のゲームビジネス専門メディアとして、明日のゲーム業界を考える全ての皆様と共に歩みます。



GameBusiness.jp [PC/SP]
PV: 約300,000 UU: 約80,000



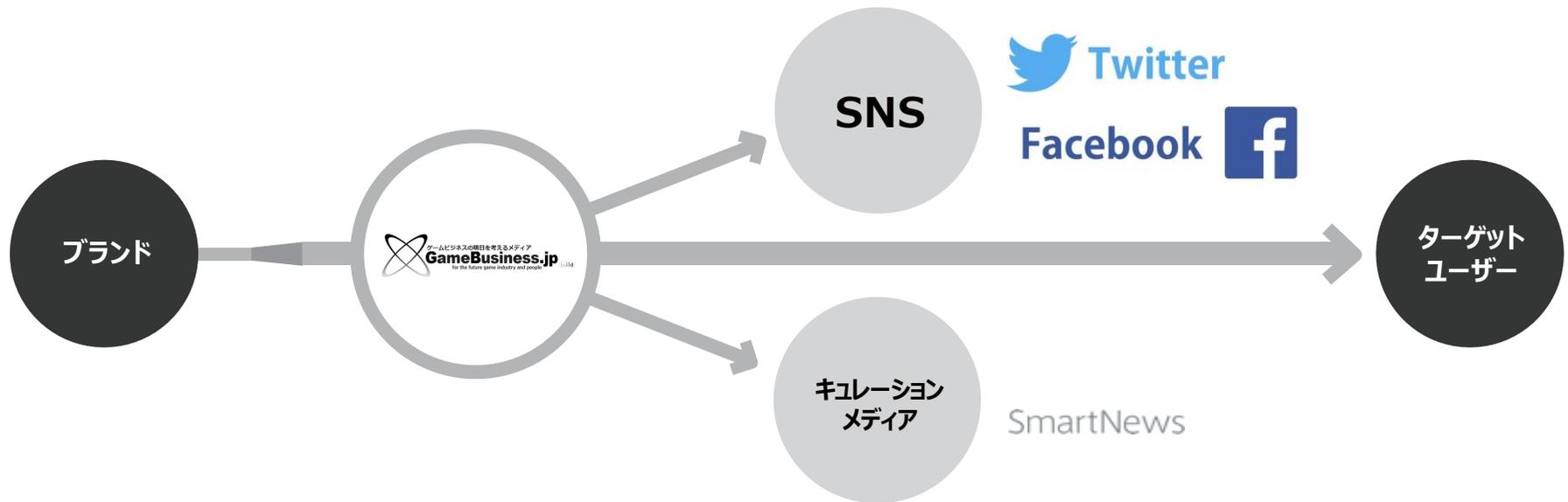
GameBusiness.jp [Twitter]
フォロワー: 約340



GameBusiness.jp [Facebook]
いいね: 約7,000

リーチ力

メディアの枠を超えて拡散されています。



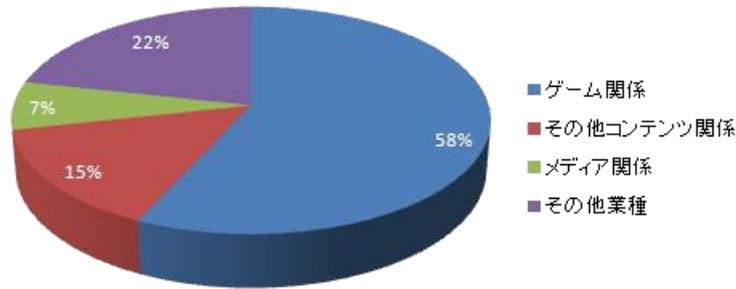
掲載された記事は、媒体公式 SNS、キュレーションメディアなどを通じて広く拡散されます。メディア内での露出に止まらず、多くの方とのコミュニケーションの接点を創出することができます。

ユーザー属性

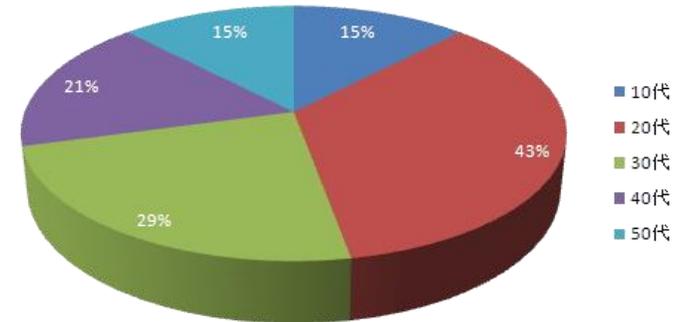
読者の大多数はゲーム業界関連で、20～40代の読者がメインとなります。

業種

大多数がゲーム関連および
周辺コンテンツ関連

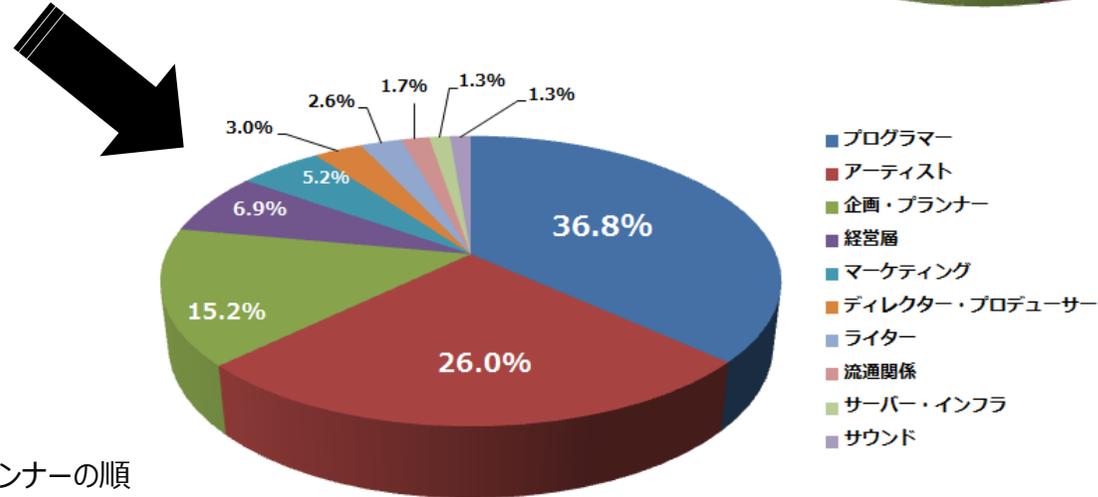


年代



職種

上記「ゲーム関係」の内訳
多いのはプログラマ、アーティスト、プランナーの順



トップインタビュー

ゲーム業界をリードするキーパーソンへのインタビューも定期的にお届けします。



人々の予想を超えるエンターテインメントを提供していく…ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア 盛田厚プレジデント
<https://www.gamebusiness.jp/article/2015/04/13/10796.html>



スマホゲームはブラックオーシャン、挑戦者の一人として戦う…ガンホー・オンライン・エンターテインメント森下一喜社長
<https://www.gamebusiness.jp/article/2015/06/23/11048.html>

トップインタビュー②



コアエーテックホールディングス 襟川陽一社長



セガホールディングス 岡村秀樹社長



カプコン 辻本春弘社長



ポケモン 石原恒和社長

人気連載企画（決算解説記事）

各ゲームメーカーの決算資料をわかりやすく解説。
会員限定記事で、人気のコンテンツです。



ゲームビジネスの明日を考えるメディア
GameBusiness.jp
for the future game industry and people

CyberAgent®

#ゲーム企業の決算を読む

サイバーエージェントがM&Aで
ヒットタイトルを手にする日がくるか



ゲームビジネスの明日を考えるメディア
GameBusiness.jp
for the future game industry and people

KLab

#ゲーム企業の決算を読む

『ラピスリライツ』の失敗だけじゃない、
KLabが苦境に陥っている理由



ゲームビジネスの明日を考えるメディア
GameBusiness.jp
for the future game industry and people

KONAMI

#ゲーム企業の決算を読む

桃鉄効果で業績好調のコナミ、
新開発拠点への投資は吉と出るか



ゲームビジネスの明日を考えるメディア
GameBusiness.jp
for the future game industry and people

SEGASammy

#ゲーム企業の決算を読む

好スタートを切ったセガサミーに暗雲？
足を引っ張るのはやはりアレだった

導入事例インタビュー

ミドルウェアを始めとしたBtoB商材の紹介記事も人気のコンテンツです

情報 / マーケティング
【インタビュー】ゲーム業界がモバイル広告プラットフォーム「Pangle」を必要とする理由とは？パフォーマンス改善のための驚くべきメリットがあった
 ハイパーカジュアルゲームのペロッパー、ゲーム界からのニーズが高まっているモバイル広告プラットフォーム「Pangle」とはどのようなサービスなのでしょうか。最新ニュースが盛り込まれているので、ぜひご覧ください。

情報 / マーケティング
ハイパーカジュアルゲームで快速撃破く 若者東京を支えるFacebook Audience Network...アプリビディングの重要性を説く
 ハイパーカジュアルゲームの競合といえるFacebook Audience Network、ユーザー獲得にマスタイスを達成しているアドネットワークの現状を、「アプリビディング」の観点から解説します。

情報 / 戦略
いかに生産性を高めクリエイティブな作業に集中するか？事例から考えるゲーム業界における自動化導入の可能性
 毎日何時間も自動化による業務効率化は嬉しいが、その一方で自動化が実現するRPAの導入には課題も残っています。RPAの導入を検討しているゲーム業界への導入の可能性を解説します。

インタビュー
TaTa For Business Japan
 Data Business Solutions Japan
 Agency Partnership Performance Adv.
 Director
 ユウ、マキ (Mark Mak)



Facebook Audience Networkとは、広告主のFacebook Pixelと連携し、ユーザーの行動履歴に基づいて広告を配信するアドネットワーク。アプリのペロッパー、ユーザー獲得（アプリのインストール）のために広告配信するだけでなく、バリエーションの多い広告を配信することでユーザーの行動履歴を蓄積し、Facebookのマーケティングと連携し、ユーザーの行動履歴に基づいて広告を配信することで、バリエーションの多い広告を配信する。2018年にバリエーションが導入されたことで、ユーザーの行動履歴を蓄積し、Facebook Audience Networkの活用が期待されています。



PlayStation 4、Xbox Series X/11の発売が待たれる中、ユーザーはどのようなゲームをプレイしているのか。その傾向は、ユーザーの行動履歴に基づいて分析され、ユーザーの行動履歴に基づいて広告を配信する。2018年にバリエーションが導入されたことで、ユーザーの行動履歴を蓄積し、Facebook Audience Networkの活用が期待されています。



このゲームは、ユーザーの行動履歴に基づいて広告を配信する。2018年にバリエーションが導入されたことで、ユーザーの行動履歴を蓄積し、Facebook Audience Networkの活用が期待されています。



OPTPiX導入事例 最新ニュース



ゲーム開発
 “ゲーム制作をより気軽に”の想いから生まれたコラボレーション・『アクションゲームツクールMV』でのSpriteStudio採用事例PR
 本稿では、『アクションゲームツクールMV』の主要開発メンバーおよび、『SpriteStudio』開発元のウェブテクノロジー社のスタッフにお話を伺います。
 2019.8.30(Fri) 10:00



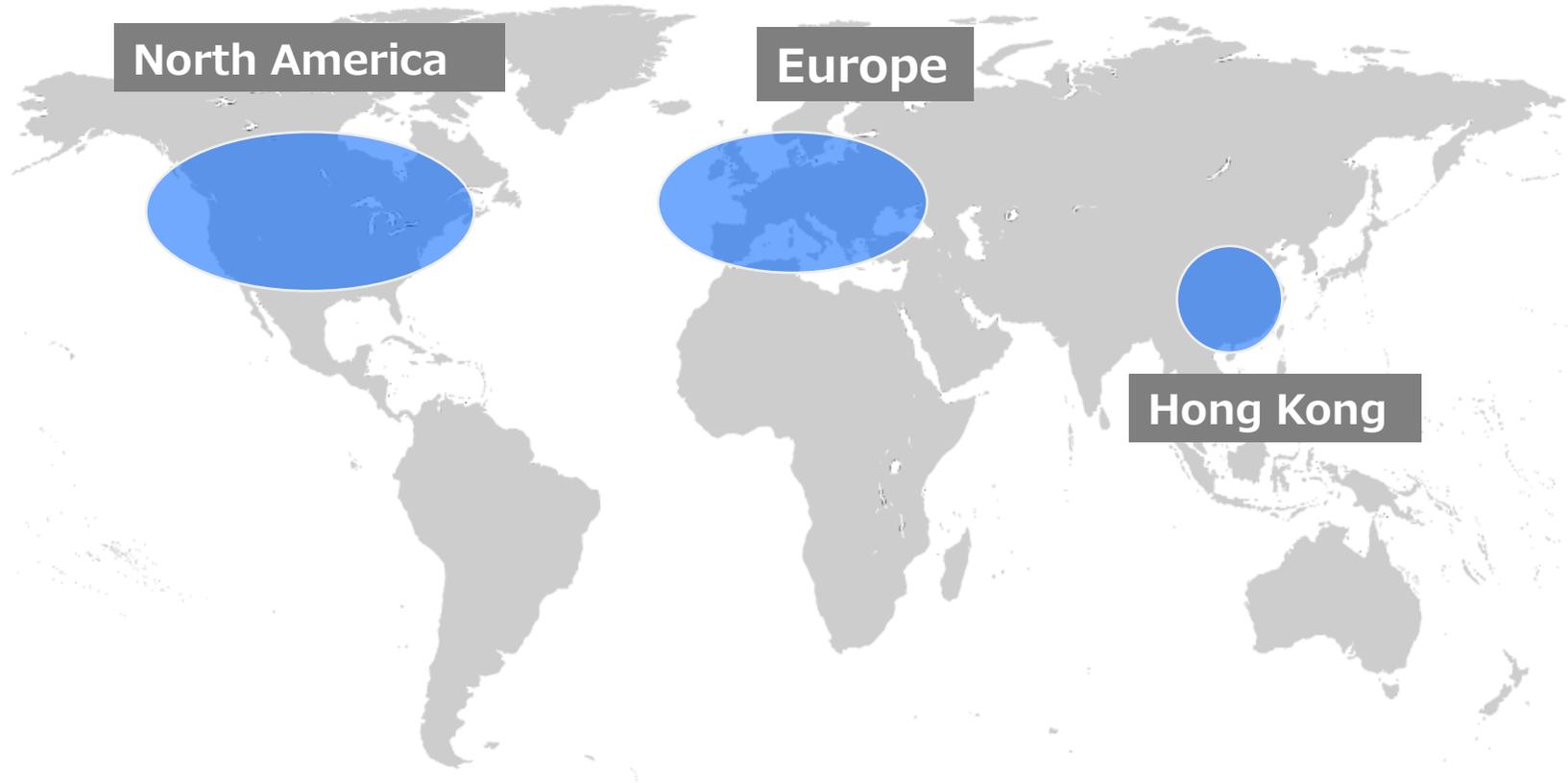
ゲーム開発
 ブラウザゲームで転送量削減！『enza』でのSmartJPEG導入事例PR
 ブラウザだけでゲームが遊べる注目のプラットフォーム『enza』で株式会社バンダイナムコエンターテインメントが提供するブラウザゲーム『クイーンズブレイド WHITE TRIANGLE』。本作に、『OPTPiX SmartJPEG』が活用されているとのこと、お話を伺いました。
 2019.8.2(Fri) 20:00



ゲーム開発
 jsonスクリプトでユーザーデータを活用。『なめこシリーズ』でのSpriteStudio利用事例PR
 『なめこ』シリーズにOPTPiX SpriteStudioが採用されているのをご存知でしょうか。今回は、『なめこシリーズ』のアニメーターの両方に、SpriteStudioとの出会い、そして現在の関係についてお話を伺います。
 2019.6.27(Thu) 12:00

世界に広がるネットワーク

世界各地に契約ライターがあり、日本以外の地域での情報もカバーします。



業界イベントも強力にカバー

主要なゲーム業界関連イベントではメディアパートナーとして精力的に取材。



Game Developers Conference

米国サンフランシスコで開催される世界最大のゲーム開発者向けカンファレンス。2012年から日本のメディアとして唯一のメディアパートナーとして参加。例年3月開催。



CEDEC

ゲーム開発に関する様々なセッションが行われる国内最大のカンファレンスイベント。GameBusiness.jpでは創刊以来、メディアパートナーとして精力的な取材を行っています。例年8月開催。



Game Tools & Middleware Forum

ゲーム開発ツールやミドルウェアベンダーが共催するセミナーイベント。本イベントでもメディアパートナーとして主要なセッションを網羅します。例年7月開催。

AD menu

広告商品のご案内

純広告のご案内

ゲーム業界関係者に広くリーチできる広告を是非ご活用ください。

The screenshot shows the GameBusiness.jp website with several ad spots highlighted:

- (1) テキスト広告**: Located at the top right of the main content area.
- (2) バッジバナー**: Two spots, one on the left side and one in the center, featuring a game development scene.
- (3) プライムディスプレイ**: Two large vertical spots on the right side of the page.

The website header includes the logo and navigation menu: ゲーム開発, 市場動向, マーケティング, マネタイズ, 企業動向, 人材育成, 産業政策, 連載, イベント/セミナー. A secondary menu includes: Unity, レイオフ, 買収, 調査, 業績, バンダイナムコ, オートデスク, ありふら, VR, 北米ゲーム市場分析.

広告名称	サイズ	想定imp	金額
(1)テキスト広告	全角30文字以内(冒頭に【PR】表記あり)	45,000	90,000円 (税別)
(2)バッジバナー	320×120px (左右2枠のうち1枠)	45,000	180,000円 (税別)
(3)プライムディスプレイ	300×250px (上下2枠のうち1枠)	45,000	270,000円 (税別)
(4)ダブルプライムディスプレイ	300×500px(プレミアムディスプレイの上下を連結)	45,000	450,000円 (税別)

※掲載スペックはいずれも4週間の数値です

※広告配信時刻は、指定日の午前10時から配信開始となります。

(例：4月1日から1週間掲載の場合、掲載予定期間は4月1日10:00～4月8日9:59)

ファイル形式：JPEG,PNG,GIF
容量：150KB以内

記事広告のご案内

業界に精通した記者が製品やサービスを記事で訴求します。

その他 その他 2015年2月12日 (木) 17時40分

懐かしのスペースインベーダー筐体も一米公立博物館が80年代アーケードゲーム展を開催



ミシガン州フリントの公立博物館Sloan Museumが、1月24日から5月10日まで80年代のアーケードゲームにスポットを当てた展覧会「VIDEOTOPIA」を開催しています。

この展覧会では、80年代にアメリカで一世を風靡した往年の名作2Dから草創期の3Dゲームなど70以上にも上るアーケードゲーム筐体を集めており、来場者は実際にプレイできるようになっています。

展覧会場はまるで80年代当時のゲームセンターのような雰囲気となっており、親子連れのみならず、連日賑わっているようです。また、2月21日の夜には同展示会場にて家族向けのビザバーティイベントも予定されています。

親世代にとっては懐かしく、子供世代にとってはとても新鮮な展示会「VIDEOTOPIA」の様子はSloan Museumの公式Facebookページから見ることができ、興味のある方はぜひご覧ください。

博物館 特別編集

米博物館が選定したゲームの希望候補15作品が発表、国産…

オークランドのゲーム博物館が女性開発者の功績を世に伝…

米オークランドで3Dゲームの展覧会が開催

購読者にメッセージを送る

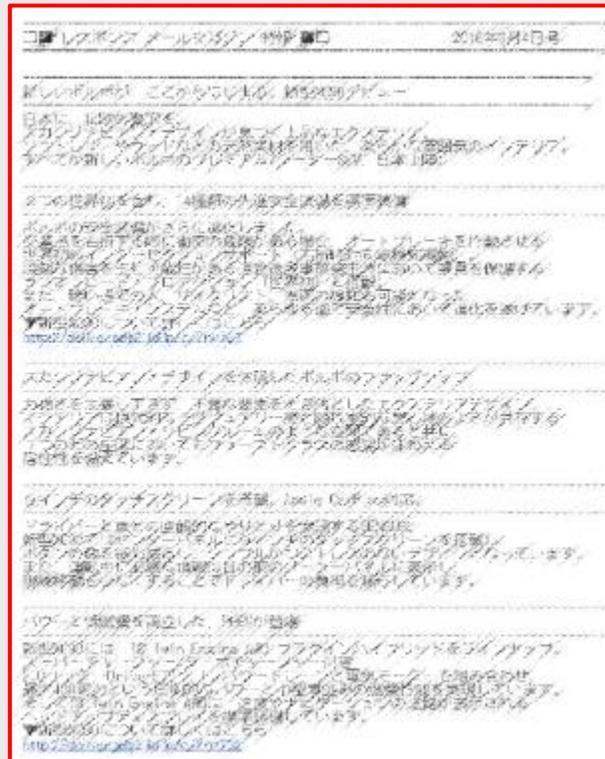
掲載面	記事面
掲載期間	半永久的にアーカイブされます
想定imp	3,000PV～ ※あくまで想定値となります
価格	450,000円(税別)
文字数	3,000～4,000字 記事内容により異なります
ご入稿素材	商材の資料、画像素材等一式
備考	ページ内へのクレジット表記は必須となります Sponsored by ●●● など準ずる表記

※記事の例。例は広告企画ではありません。

メールマガジンのご案内

1社独占の件名、記事型のメールマガジン

〈特別配信号〉

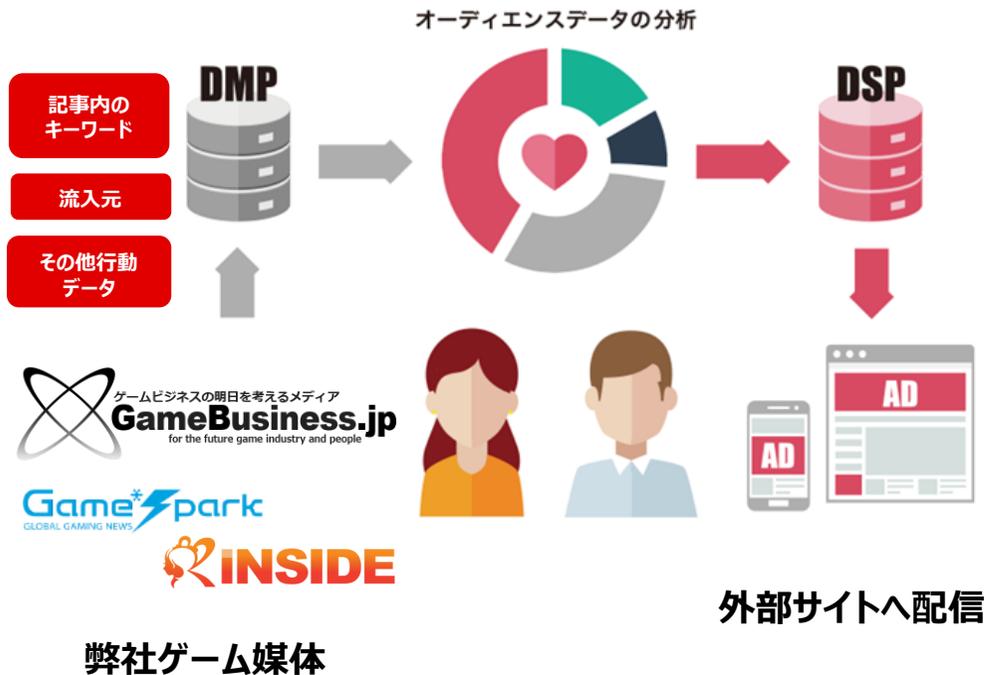


広告商品詳細	
配信日程	平日（任意）
想定配信数	ビジネス会員向け 約2,200通
料金	①1通 ¥180,000（税抜） ②3通 ¥450,000（税抜）
表示形式	テキスト

原稿規定	
リンク本数	5本程度まで（※2本推奨）
本文	全角38文字×50行程度
件名	全角25文字程度
禁則事項	<ul style="list-style-type: none"> ・半角カタカナ、半角括弧、機種依存文字の使用。 ・顔文字など、記号を使つてのイメージ表現。 ・システムの制限により利用できない文字。

Game Developers Ad Network

ゲーム業界の開発者向けに特化したアドネットワークを構築！
現状よりも効果的な広告配信を実現しました

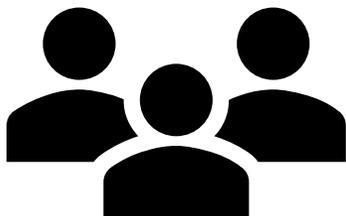


掲載面	商材に最適なアドネットワーク（本紙含む） （Google/Facebookなど）
掲載期間	ご希望期間で配信
想定数値	ご希望条件から都度御見積
価格	300,000円（税別）～ ※クリック課金 ※単価はセグメントにより変動
ご入稿素材	広告クリエイティブ一式（制作費別途）

おすすめパッケージ

ゲーム業界の開発者向けに特化したGame Developers Ad Networkと記事広告をパッケージに！閲覧者のデータを元に広告配信することでより効果的に商品を訴求することが可能です。

読者データ



記事広告
閲覧データ

記事広告
便利屋!? 最下層!? どこまでが情シスの仕事なの? 【覆面座談会@情シスのホンネ (Vol.1)】



ここで、あなたの会社のITインフラは安全に運営・監視されていますか? もし安全だとしたら、それは「情報セキュリティ部門」が、練の下で奮闘しているから。そうした会社の運営しなくてはならない存在でありながら、仕事の成果が形にならずに埋れていくのが情シスの悩み……。

情報座談会@情シスのホンネ 特別編編
情シスに求められる人物像とは? 【覆面座談会@情シスのホンネ (Vol.1)】
みんな、聞いて! ITインフラやセキュリティはこんな
思い出しただけでゾッとする! 今だから話せる裏話【情シスのホンネ】
情報座談会@情シスのホンネ

そこで今回、業界をリードする超当選4名による裏面座談会を開催。彼らは、どんなふうに住事に取り組み、どんな悩みや課題を抱えているだろう。これを機に、あなたの情シスへの見方も変わるかも?

11/29

Point

単に記事広告を掲載するだけでなく、広告配信にもデータを活用。貴社サイトへの送客はもちろん、記事をLPとして認知向上を図ることも可能で、柔軟なプロモーションを実施できます。

記事制作費：450,000円 → **400,000円**
広告配信費用：**300,000円**～

パッケージ価格

700,000円 (税別) ～

オリジナルセミナー企画

ビジネスセミナー(B2B)の企画、集客、開催事務局運営までのパッケージプラン!
貴社コンテンツをセミナーで発表し、来場者に直接ご紹介いただくことが可能です。
セミナーはオンラインでも配信し全国の読者へ視聴いただけます。

■セミナー開催までの流れ



□ Point

- 有料セミナーのクオリティでの企画
- 事前インタビュー記事、メルマガ配信等(媒体により)で集客
- セミナーをオンライン中継し、会場以外でも受講可

■料金

別途お見積り

※ 講師料、会場費が別途発生する場合がございます。

■お申込にあたって

- ・お申込を頂く前に、必ずお問い合わせをお願いいたします。
- ・事前にお打合せをさせていただきます。

弊社メディアから対象となる優良ユーザーを集客します。

Game^{*}park
GLOBAL GAMING NEWS

INSIDE

有料セミナー開催事例



クルマ×セキュリティ・マップ開発の先端 ～コネクティッド・ADAS・自動運転で必要なこと～

- < 1 > 車載組み込みシステムのセキュリティの最新動向／名古屋大学 未来社会創造機構 教授 高田 広章氏
- < 2 > 3D-LiDAR を活用した自動運転用地図データエコシステム構築への取り組み／パオニア株式会社 自動運転事業開発部 技術研究部研究2課 研究GL 幸田 健志氏
- < 3 > 車載機器向けサイバーセキュリティのSaaSモデル確立に向けて／Trillium（トリリウム）株式会社 執行役員 事業開発部長 山本 幸裕氏



5Gとモビリティ革命 ～iid 5G Mobility～

【基調講演】Connected Car（つながるクルマ）を巡る状況と総務省の取り組み／総務省 電波部 移動通信課 新世代移動通信システム推進室 国際係長 和田 憲拓 氏

- < 1 > トヨタのConnected戦略／トヨタ自動車株式会社 コネクティッドカンパニー BR MaaS事業室 設計企画グループ長 井形 弘 氏
- < 2 > Connected Car & Serviceに対する日産の取組みと課題／日産自動車株式会社 コネクティッドカー & サービス開発部 テレマティクス開発グループ 兼) AD&ADAS先行技術開発部 HDマップ開発グループ 兼) コネクティッドカー & 自動運転事業本部 主管 村松 寿郎 氏
- < 3 > NTTドコモの5Gへの取組みとconnected carのコンセプト／株式会社NTTドコモ R&Dイノベーション本部 先進技術研究所 5G推進室 室長 中村 武宏 氏
<パネルディスカッション> パネラー：トヨタ自動車株式会社 井形 弘 氏／日産自動車株式会社 村松 寿郎 氏／株式会社NTTドコモ 中村 武宏 氏
コーディネーター：株式会社イード レスポンス編集人 三浦 和也
- < 4 > Connected Car社会の実現に向けたKDDIの取組み／KDDI株式会社 技術開発戦略部 コネクティッド推進グループ グループリーダー 中山 典明 氏
- < 5 > コネクティッド社会で目指すUser Experience／株式会社本田技術研究所 四輪R&Dセンター 第8技術開発室 室長 永留 克文 氏
- < 6 > 5G 応用事例とソフトバンクの取組み／ソフトバンク株式会社 テクノロジーユニット 技術戦略統括 先端技術開発室 先端技術研究部 担当部長 吉野 仁 氏



なぜ受験生が集まるのか？学校改革の舞台裏

- < 1 > 広尾学園の取組み／広尾学園中学校高等学校 副校長・学園理事 金子 暁氏
- < 2 > 鷗友学園の取組み／鷗友学園女子中学高等学校 校長 吉野 明氏
- < 3 > いま伸びつつある学校や今後伸び行く学校／SAPIX YOZEMI GROUP 共同代表 高宮 敏郎氏
<パネルディスカッション> パネラー：広尾学園中学校高等学校 金子 暁氏／鷗友学園女子中学高等学校 吉野 明氏／コーディネーター：教育ジャーナリスト おおたとしまさ氏
- < 4 > 学校広報にWebメディア徹底活用～情報拡散のチカラ／株式会社イード キッズ&ファミリー事業部 リセマム編集部 編集長 田村 麻里子
- < 5 > 懇親会

二次利用注意事項

二次利用される場合は、以下項目のご承諾を前提としております。

1. 事前に二次利用掲載場所、及び掲載期間を必ずご教示ください。
2. 出演者、または執筆者の許諾が前提となります。二次利用可否確認、追加費用の場合要お見積り。
3. 出演者、または執筆者によっては二次利用、及び掲載期間が変動いたします。
原則、**利用開始日より1年間**を二次利用可能期間とします。
※利用開始日については、申込時に事前明記ください。
4. 納品データに修正を加える際は、制作者または出演者、及び執筆者の許可が必要です。
5. 掲載場所の変更や追加、また掲載期間を延長される場合は、制作者または出演者、及び執筆者の許可が必要です。
6. 一般参加者のプライバシーに関するリストの譲渡は行っておりません。
7. 無断修正後の掲載事故やトラブルに関しては、弊社側は一切責任を追いません。
8. クレジットとして媒体名（引用：GameBusiness.jp）の記載または媒体ロゴの掲載をお願いいたします。
9. ネイティブアドを遷移先とした、広告主様・代理店様による外部誘導をおこなう場合、別途費用は発生しません。
※ただし、出演者がいる場合は別途可否確認、御見積させていただく場合があります

2022年12月時点

イードマッピング・媒体一覧

ユーザー年齢 高

女性向け



ユーザー年齢 低

男性向け

媒体名	取扱いニュースジャンル
Response	自動車・自動車ビジネス
RBB TODAY	IT・ビジネス
INSIDE	一般ゲーム (国内・スマホ)
ReseMom	教育・受験
ReseEd	教育業界
CinemaCafe.net	映画
NEWS CAFE	生活情報ポータルサイト
Game Spark	コアゲーム (海外・PC)
アニメ!アニメ!	アニメ
e燃費	燃費・環境
Diet Club	ダイエット
GameBusiness.jp	ゲーム
Push on! Mycar-life	カー用品
Scan Net Security	セキュリティ
Spyder7	エンタメ (男性向け)
CAR CARE PLUS	自動車 (修理・メンテナンス)
マネーの達人	マネースキル
SeeingJapan	観光地情報
nomooo	お酒情報
Branc	映像業界ビジネス