

GameBusiness.jp

Media Guide
April- June

媒体資料2024年4月-6月



Media introduction

GameBusiness.jp

GameBusiness.jpは、市場、開発、人材、流通 など様々な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/>



GameBusiness.jpについて

GameBusiness.jpは、日本初のゲームビジネス専門メディアとして
ゲーム業界に関わる全ての人のために、ゲームビジネスのHOTな情報をお届けしています。



月間 PV

30万

月間 UU

8万

メルマガ会員数

11,000人

ゲーム開発

市場

マネタイズ

企業動向

人材育成

産業政策

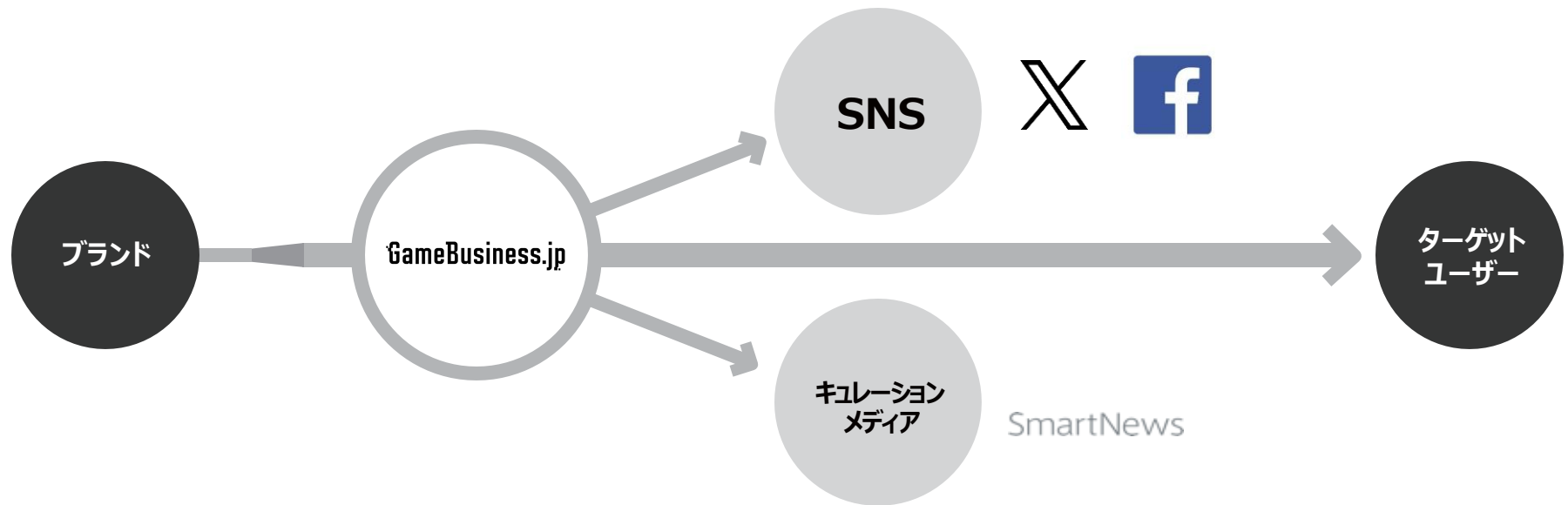
イベント/セミナー

e-Sports

※2024年 3月現在

リーチ力

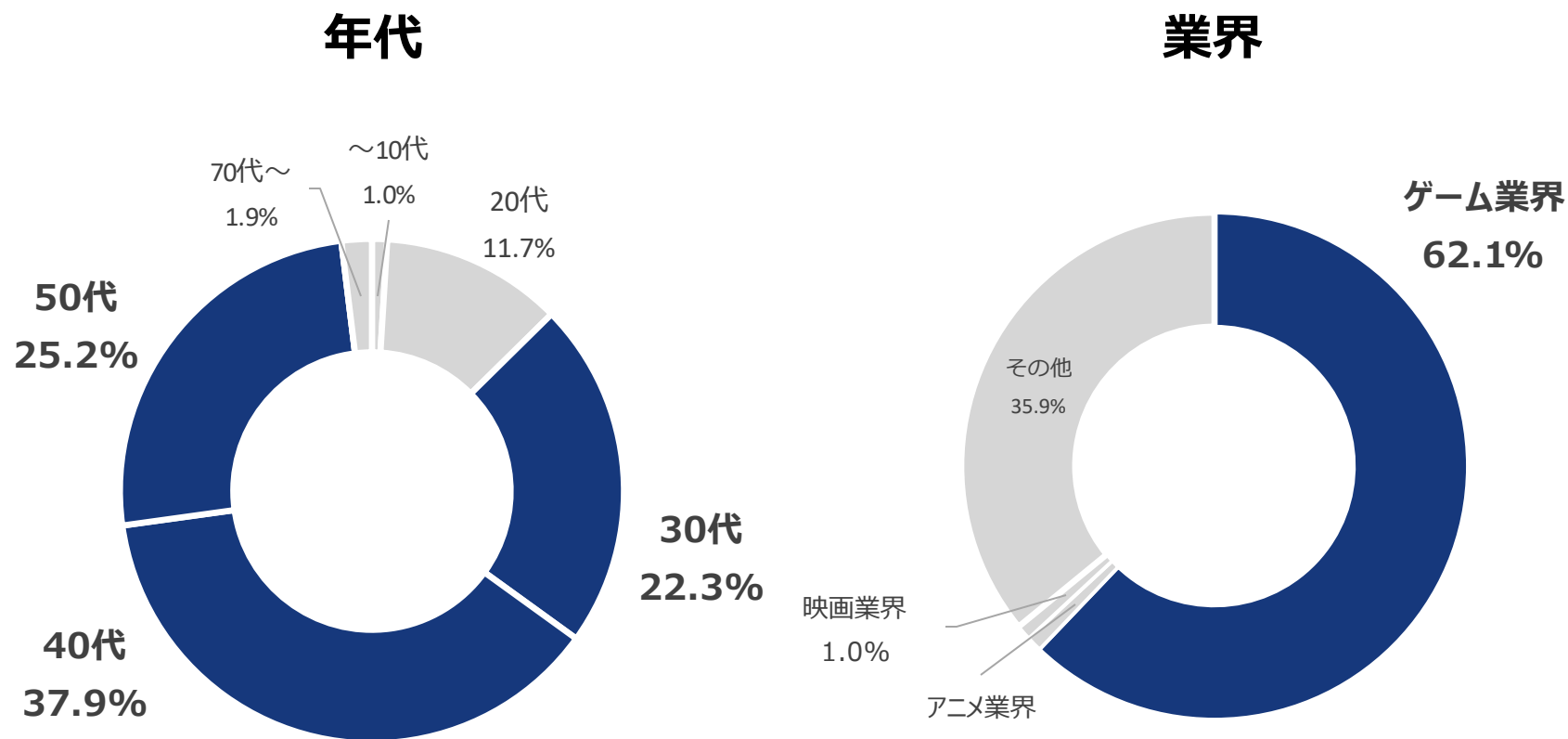
メディアの枠を超えて拡散されています。



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。

メールマガジン会員属性

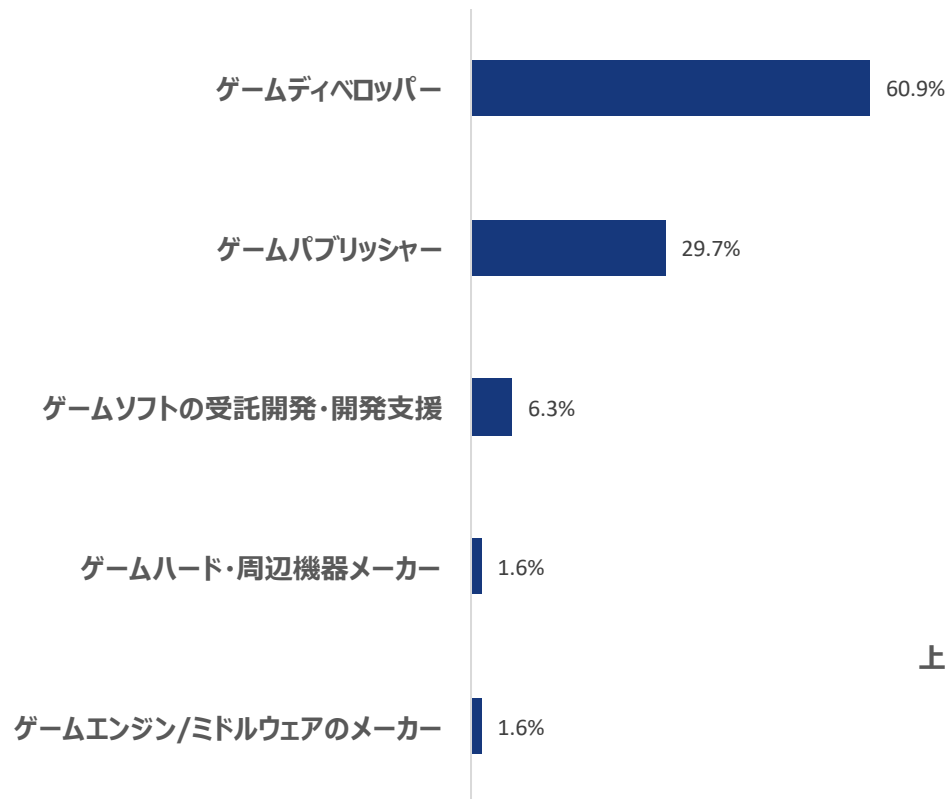
メールマガジン会員のメイン層は、30～50代のゲーム業界従事者



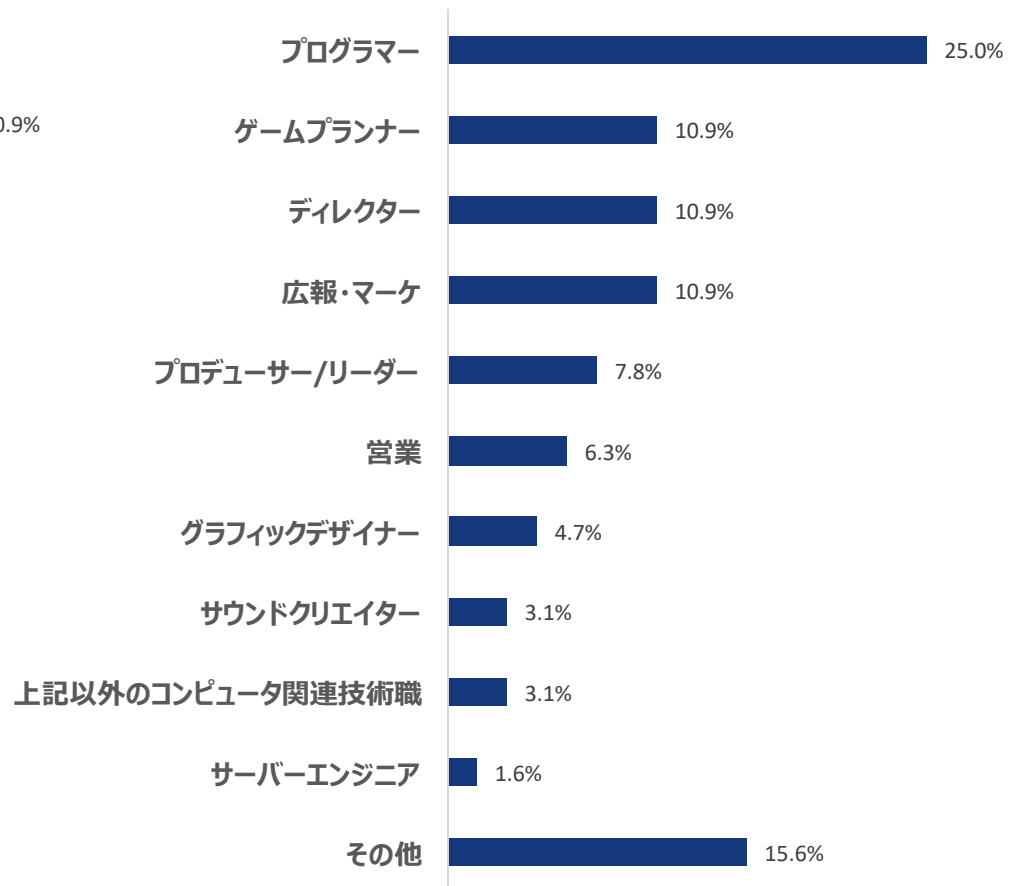
メールマガジン会員属性

メルマガ会員のうち約6割を占めるゲーム業界関係者ですが、業種・職種は様々です。

ゲーム業界内の業種



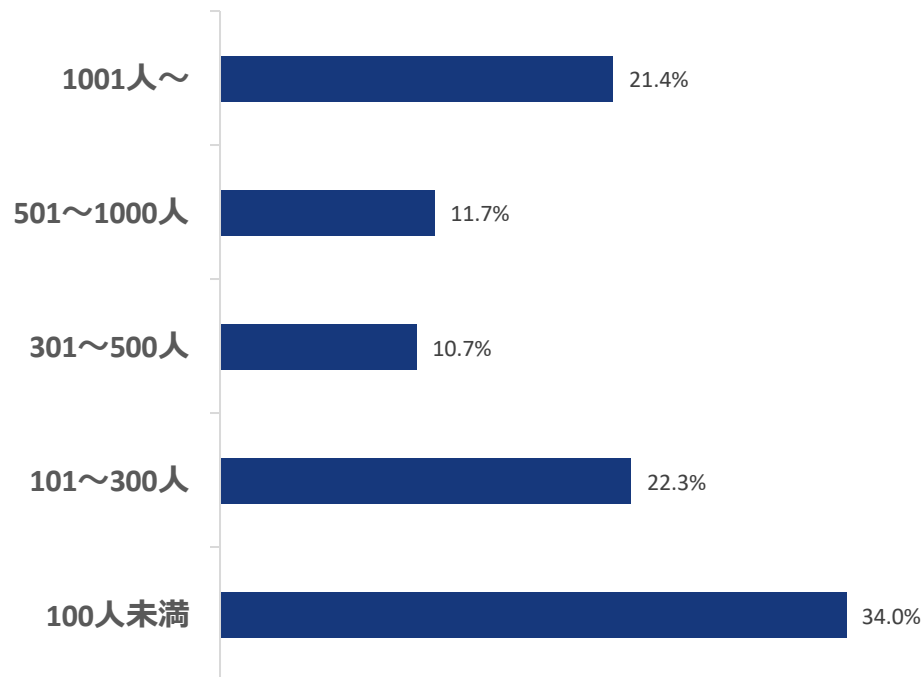
ゲーム業界関係者の職種



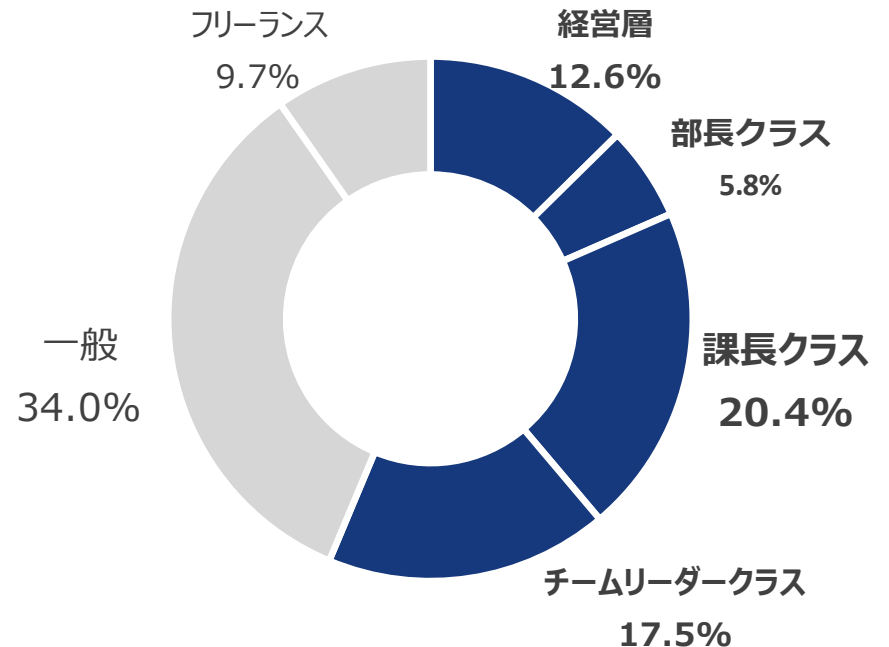
メールマガジン会員属性

勤務先企業規模は、100人未満の小さな企業から大企業まで広く分布。
また、チームリーダークラス以上の役職を持つ会員が過半数を占めます。

勤務先の企業規模



勤務先での役職



コンテンツ紹介

ゲームにまつわるビジネス情報を多角的に発信しています。

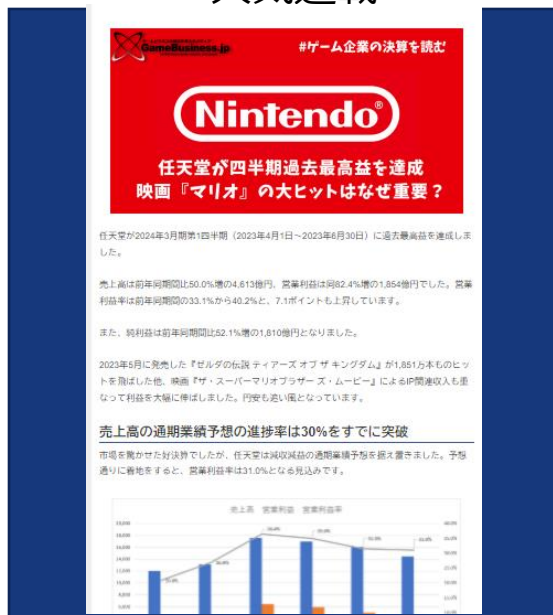
【展示会取材】

「GTMF」「CEDEC」など、
ゲーム開発者向けイベントを
現地レポート



【ゲーム企業の決算を読む】

ゲーム企業の業績を分析し、
市場動向をキャッチアップできる
人気連載



【インタビュー】

採用から大会運営まで、
業界のトップランナーへインタビュー



バトルの召喚シーンは映像を差し込んで負荷を軽減—『FFVII EVER CRISIS』の低負荷・ハイクオリティな3D演出の秘訣

【CEDEC2023】

<https://www.gamebusiness.jp/article/2023/08/28/22131.html>

四半期過去最高益の任天堂—映画『マリオ』の大ヒットはなぜ重要？【ゲーム企業の決算を読む】

[gamebusiness.jp/article/2023/08/21/22091.html](https://www.gamebusiness.jp/article/2023/08/21/22091.html)

「FROM・SOFTWARE」で働く魅力を伝えたい—大々的な情報発信と施策を通して新規スタッフを大規模募集

【ゲーム企業の採用事情を聞く】

<https://www.gamebusiness.jp/article/2023/02/10/21342.html>

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バナー広告です。



※(3)スカイスクレイパーでは、(2)プライムディスプレイの範囲も表示されます

| 広告名称 | サイズ | 掲載期間 | 想定imp | 金額 |
|---------------|-----------------------------|------|--------|------------------|
| (1)バッジバナー | 320×120px (左右2枠のうち1枠) | 1ヶ月間 | 40,000 | 160,000円 (税別) |
| (2)プライムディスプレイ | 300×250px (上下2枠のうち1枠) | 1ヶ月間 | 40,000 | 240,000円 (税別) |
| (3)スカイスクレイパー | 300×600px (※掲載位置は(2)と同様) | 1ヶ月間 | 40,000 | 400,000円 (税別) |

(1)~(3)共通
 ファイル形式：JPEG,PNG,GIF
 容量：150KB以内

※トップページの掲載箇所は左記をご確認ください。
 ※バナーは記事ページにも表示されます
 ※掲載スペックはいずれも4週間の数値です
 ※(1) バッジバナーは、1枠のみ掲載時には中央寄せで表示されます
 ※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)

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。

ゲーム開発 / サウンド 2023.3.25 Fri 12:00

『カブトクワガタ』がもたらしたゲームアクセシビリティの“革命”—開発者×ユーザー鼎談で見えた「ReadSpeaker」の魅力

『カブトクワガタ』の音声読み上げ機能に関する記事が話題となった猿氏と、同作の開発者である榎川志宏氏。高難関に挑戦していたが、ビデオゲームにおけるアクセシビリティの重要性と未来について、ユーザー、開発者それぞれの目線からお話しいただきました。

この記事はReadSpeakerでの音声読み上げに対応しています。

多くの仲間と協力して挑戦を打ち抜き、自分の旗を大きく立てよう
Google Play ダウンロード

【PR】特集記事
『カブトクワガタ』がもたらしたゲームアクセシビリティの“革命”—開発者×ユーザー鼎談で見えた「ReadSpeaker」の魅力

2023年3月20日、Twitter（現名称はX、本稿ではTwitterと表記）で、ある投稿が大きな話題を呼びました。Nintendo Switchでリリースされた『カブトクワガタ』は、日本のゲームアクセシビリティにおける革命である——そう高らかに声を上げたのは、全音のソフトウェア開発者である「猿」（@nyanchan2013）」こと野澤幸男氏（以下、猿氏）でした。

Amazon DynamoDBがゲーム開発の現場で活用される理由とゲームクリエイターの抱負を深める「AIWA Dev Day 2023 Tokyo」ゲーム開発トラックレポ

GameBusiness.jpの情報をチェック

- Alexaスキル 最新ゲーム業界動向
- Podcast 最新ゲーム業界動向
- Xでフォロー
- Facebookでフォロー
- メールマガジン

カブトムシとクワガタムシを愛する少年を主人公とする甲虫冒険RPG『カブトクワガタ』は、HOYA社によるTTS（Text to Speech / 音声合成によるテキスト読み上げ機能）「ReadSpeaker」を導入しており、ゲーム中のテキストや文字情報をリアルタイムで読み上げます。

画像

| ネイティブアド | | |
|---------|-----------|-----------|
| デバイス | PC・SP | |
| 掲載期間 | アーカイブ | |
| 見積り | 3,000PV想定 | ¥600,000~ |

- ※ 掲載されたネイティブアドは、GameBusiness.jpのX(旧 Twitter)に1回投稿されます。（無償）
- ※ 二次利用（素材提供など）も可能です。料金はお問い合わせください。
- ※ 上記はgross・税別価格でございます。詳細なお見積りに関しましては、別途ご相談くださいませ。
- ※ ご要望をお伺いしたうえで、記事を制作致します。
- ※ 掲載前の記事内容の校正およびご承認をお願いしております。
- ※ 記事には【PR】表記が付きます。
- ※ PV進捗によっては、Cynergi platform(イード主要メディア内の広告枠)、taboola、popInなどの外部ネットワークへの配信も行います。

オプションレポート

ユーザーのIPアドレスをもとに企業データベースを参照し、以下項目についてローデータ (Excel) で納品します。

特に企業・業界従事者をターゲットにタイアップ実施する場合におすすめです。

料金：¥150,000 ※ネット価格です

| データ項目 | 値の例 |
|---------|--|
| 会社名 | 任天堂、カプコン、コナミグループ、スクウェア・エニックスなど |
| 法人番号 | 111111,111112など |
| 主業種 (大) | 製造業,情報通信業,卸売業・小売業など |
| 主業種 (中) | 金属製品製造業,電気機械器具製造業,情報サービス業など |
| 上場区分名称 | プライム,スタンダード,地方情報,グロース,非上場 |
| 従業員数レンジ | 1-4,5-9,10-19,20-29,30-49,50-99,100-299,300-499,500-999,1000-1999,2000-4999,5000-9999,10000- |
| 売上レンジ | -5000万,5000万-1億,1-5億,5-10億,10-20億,20-30億,30-50億,50-100億,100-300億,300-500億,500-1000億,1000-5000億,5000億-1兆,1兆-,不明 |



漫画制作プラン

WEB漫画記事を制作し、ビジュアルにわかりやすく印象に残りやすい広告を掲載します。

制作したWEB漫画はタイアップ記事として媒体内に掲載します。



| 漫画タイアップ | | |
|---------|--|------------------|
| デバイス | PC・SP | |
| 掲載期間 | アーカイブ | |
| 詳細 | <ul style="list-style-type: none">600文字程度の記事内テキスト4Pのカラー漫画を画像形式で掲載記事内リンクボタン設置 | |
| スケジュール | <ul style="list-style-type: none">約1ヶ月～1ヶ月半想定（4Pの場合） | |
| 見積 | ネイティブアドメニューに別途 | ¥600,000（グロス・税別） |

- ・上記はグロス・税別価格でございます。詳細なお見積りに関しましては別途ご相談ください。
- ・記事には【PR】表記が付きまます。
- ・ネイティブアドメニューの詳細につきましては該当ページをご確認ください。

- ◆ コンテンツへの外部誘導や素材提供などを含む、二次利用プランもございます。 ¥30万G・税別～
- ◆ 本マンガを活用した冊子制作も可能です。
- ◆ インフルエンサー漫画家を使った漫画の制作・SNSへの投稿も可能です。

※二次利用・冊子・インフルエンサー施策は別途ご要望に合わせお見積りいたします。

メールマガジン

メルマガ会員に向けて貴社オリジナルのメールマガジンを配信します。



商品詳細

| | | |
|-------|---|--------------------------------------|
| 配信日程 | 平日(任意) | |
| 想定配信数 | GameBusiness.jp の会員への配信 | 1回 × 約11,000通 ※想定配信数は2024年3月現在の会員数です |
| 価格 | ¥200,000 | |
| 備考 | ※価格はグロス・税別価格で記載しております ※1カ月での配信上限数がございますのでご注意ください | |

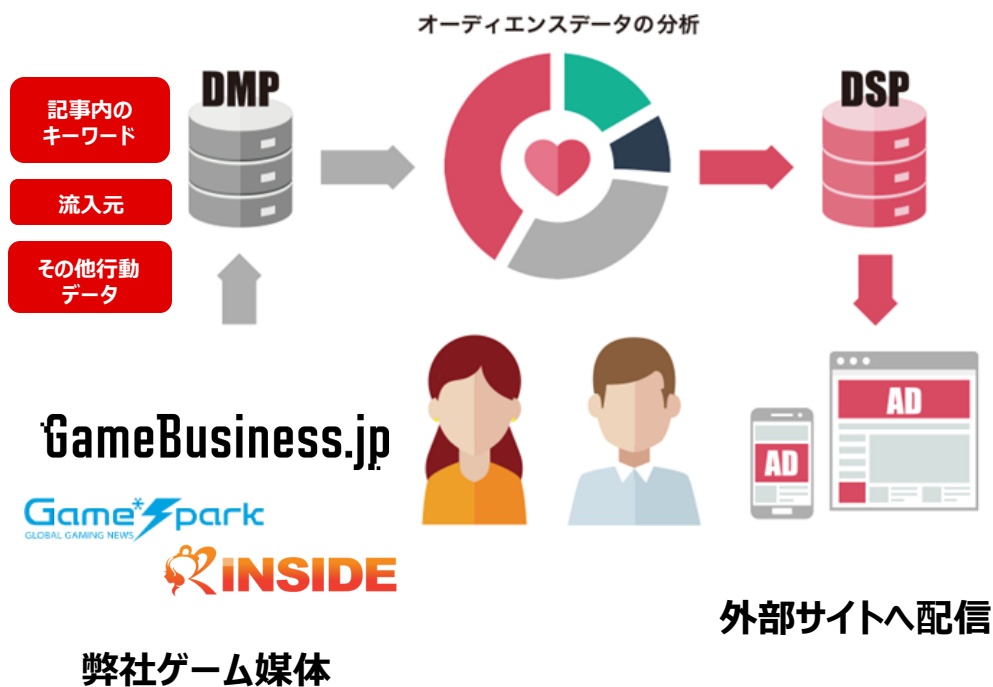
原稿規定

| | |
|-------|--|
| リンク本数 | 5本程度まで (※2本推奨) |
| 本文 | 全角38文字×25行程度 |
| タイトル名 | 全角25文字程度 |
| 禁則事項 | ・半角カタカナ,半角括弧,機種依存文字の使用。 ・顔文字など,記号を使ってのイメージ表現。 ・システムの制限により利用できない文字。 |

※上記はイメージです

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



Game Developers Ad Network

| | |
|-------|---|
| 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

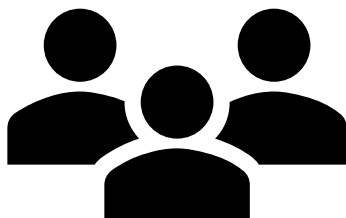
ゲーム業界の開発者向けに特化したGame Developers Ad Networkと記事広告をパッケージに！閲覧者のデータを元に広告配信することでより効果的に商品を訴求することが可能です。

読者データ

GameBusiness.jp

GameSpark
GLOBAL GAMING NEWS

INSIDE



記事広告
閲覧データ

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



ところで、あなたの会社のITインフラは安全に運営・管理されていますか? もし安全だとしたら、それは「情報セキュリティ部門」が、練の下で頑張っているから。そうした会社の真面目さか、あるいは存在でありながら、仕事の成果が影にならずに現れにくいのが情シスの働き……。

そこで今回、IT業界の業界に勤める担当者4名による表裏座談会を開催。普段、彼らは、どんなふうに住事に携わり、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?

【目次】

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：600,000円 → **500,000円**
広告配信費用：**300,000円**～

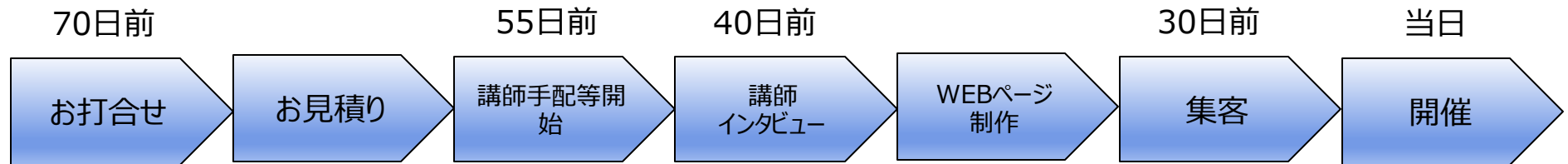
パッケージ価格

800,000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

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

■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。

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 / パイオニア株式会社 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に対する日産の取り組みと課題 / 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への取り組みと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の取り組み / 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り組み / 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 > 広尾学園の取り組み / 広尾学園中学校高等学校 副校長・学園理事 金子 暁氏
- < 2 > 鷗友学園の取り組み / 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 リセママ編集部 編集長 田村 麻里子
- < 5 > 懇親会

メディア運営支援事業について

デジタルメディアにおける多彩なメディア運営経験を活かし、企業様のオウンドメディアやコンテンツマーケティングの支援を多数行っています。メディア設計～コンテンツ制作～運用までPDCAを回しながらグロースさせていきます。

メディア設計・システム開発

コンテンツ制作

運営

メディア開発コンサルティング



メディアの設計、コンセプト立案、記事編成、編集部立ち上げ、収益計画立案などメディア運営に携わる全般的な業務を提供します。

500名以上の現役プロライター



リードのメディア運営で活躍している専門分野に通じた500名以上の現役プロライターや編集者がコンテンツ制作に当たります。

メディア運営業務



コンテンツ編成、日々の記事掲載、ソーシャルメディア運用、データ分析などを行い改善しながら運用。

自社開発CMS



メディア運営に特化した自社開発のプラットフォームで迅速な立ち上げを支援。

PROKUL



FP、司法書士、各種コンサルタント、弁護士、医師など1000名以上の専門家に記事の執筆や監修を依頼が可能。

収益化支援



メディアの収益化に向けた、広告設計、営業代行、アドネットワーク最適化などを行います。



物販プラットフォームの提供や、運営支援も提供可能。

当社媒体からの記事提供

当社メディアで制作している記事の配信を受ける(二次利用)事もご活用できます。

こうしたメディア運営業務の一部もしくは全てをご提供します。実績等は各営業担当にお問合せください。

二次利用注意事項

二次利用される場合、ご利用は有償となります。 以下項目のご承諾を前提としておりますので、項目内容についてのご不明点は、各営業担当へお問い合わせください。

1. 事前に二次利用掲載場所、及び掲載期間を必ずご教示いただき、別途ご提出する見積もりに対し、お申込みいただく形となります。
2. 出演者、または執筆者の許諾が前提となり、二次利用可否確認及び追加費用の場合要お見積りとなります。
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

イードマッピング・媒体一覧

ユーザー年齢 高



ユーザー年齢 低

| 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 |
| GameBusiness.jp | ゲーム |
| Push on! Mycar-life | カー用品 |
| Scan Net Security | セキュリティ |
| 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 |