



OPENQR™ QUEST

【東京ゲームショウ2026 提携企業向けご提案】

— あなたのブースが、人を呼び込む目的地になる。 —
ブースを知る。人が動く。次に活かす。

OPENQR™ QUESTとは

東京ゲームショウ2026の会場全体が、ひとつの捜査場所に。

来場者は「捜査官」となり、会場内の提携企業ブースを巡ってOPENQR™を探します。
OPENQR™を読み取り、手がかりや装備を集め、
会場に潜む「さまざまな偽物」を見つけるため、ブース訪問する。



企業ブースそのものが、ゲームを進める「捜査現場」としてブース訪問します。

提携企業にとっての3つの効果

ゲームを楽しんでもらいながら、御社のブースへ訪問するきっかけを作ります。

①人を呼ぶ	②動きを知る	③次に活かす
		
御社ブースへ 訪問するきっかけを作る ゲームを進めるために、 参加者が、御社ブースを 見つけて訪れます。	ゲーム参加者の 動きが分かる ご提携内容に応じて、 何人が、いつ、どの順番で ブースを訪問したかを 確認できます。	次の出展や集客に活かす 読み取り結果を分析し、 次回の展示・案内・ 集客方法に活かします。

ブースを知る × 人が動く × 次に活かす

提携企業には、さらにPRメリットも。

ZeroBankXからPRTIMESにて、プレスリリースを配信予定。
OPENQR™ QUEST の提携企業として発表！（希望企業のみ）
TGS2026での取り組みを、企業の認知拡大・PRへ。

提携企業として発表	TGS2026との取り組みをPR	自社の広報にも二次活用
		
企業名・取り組み内容を プレスリリースで紹介	東京ゲームショウでの 出展というニュース性を活用	SNS・Webサイト・営業資料 などで提携実績として発信

なぜ人がブースに来るのか

「あのブースに行きたい」と思わせる仕掛け。

来場者の気持ち	仕掛け	生まれる行動
 限定装備が欲しい	その企業だけのOPENQR™	その企業ブースへ行く
 キャラクターを育てたい	経験値がもらえる	いろいろなブースを巡る
 手がかりを集めたい	ブースごとに違う手がかり	まだ行っていないブースを見つける
 事件の真相を知りたい	集めた手がかりをつなぐ	次の場所へ向かう

ブースを「見てもらう」だけでなく、ゲームによって「見つけてもらう」

企業は何をするのか

基本参加無料。御社ブース内へのOPENQR™設置だけ。

提携企業

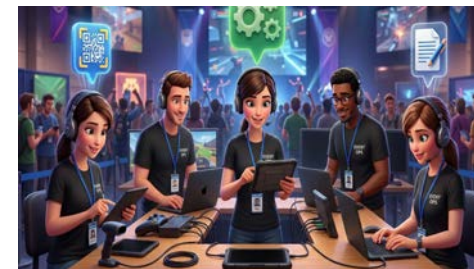


- OPENQR™ を置きたい場所を決める
- 必要に応じて会社のマークや商品画像を渡す

ブース内の任意の場所に設置

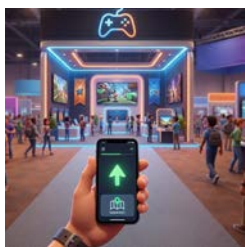


Zero BankX

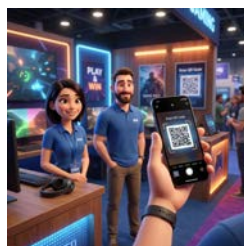


- OPENQR™ を発行
- ゲーム作る
- 問題、手がかりを作る
- 当日のゲーム運営
- 読み取り結果を集計
- 結果報告書を作る

御社ブースへ



OPENQR™を探す



スマホで読み取る



手がかり・装備をもらう



次の場所へ

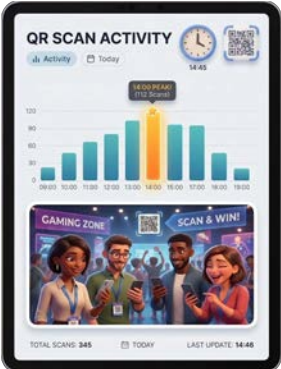


それだけで、御社ブースがゲームの「捜査現場」になります。

何がわかるのか

OPENQR™を読み取ることで、来場者の動きが見えてきます。

※OPENQR™の読み取り記録を基に集計します。
※ブース来訪者全体を計測するものではありません。
※個人が特定されない形で集計します。

👤 何人？	📱 何回？	🕒 いつ？	🔄 もう一度？	➡ どこから？
				
読み取った人数 (訪問した人数)	延べ読み取り回数	時間帯別の 読み取り	再読み取り	読み取りの順番
何人の参加者が 御社のOPENQR™ を読み取ったか	延べ何回 読み取られたか	何時ごろに 読み取りが 多かったか	同じ参加者が もう一度 読み取ったか	御社の前後に どの提携企業の OPENQR™を 読み取ったか

「何人が読み取ったか」だけでなく、
「いつ、どの順番で読み取られたか」まで分かる。

分かったことをどう使うか

分かったことを、次の出展や集客に活かす。

分析項目	分かること	次に活かす
 人が集まる時間	何時ごろに 読み取りが多かったか	説明や催しを 行う時間を考える
 再読み取り	同じ参加者が 再度読み取った割合	再度読みたくなる 仕掛けを考える
 ブースの回り方	御社の前後に どの企業を読み取ったか	一緒に 回られやすい企業を知る
 全体との比較	提携企業全体と比べて どうだったか	次回の目標・改善点を決める

イベントを「やって終わり」にせず、次の出展や集客に活かす。

東京ゲームショウ2026での想定規模

目標10,000人 × 提携20社 延べ30,000回以上の企業ブース読み取りを目標に。

項目	想定値
想定ゲーム参加者数	目標10,000人
想定提携企業数	20社
参加者1人あたりの想定訪問数	平均3か所
1社あたりの想定読み取り人数	平均1,500人
開催期間	3日間(一般公開日)
結果報告書の提出時期	終了後 3週間以内

注記

- ※上記は現時点における目標・試算であり、実際の参加状況によって変動します。
 - ※ 読み取り人数は、御社ブースを訪れたすべての人数ではなく、御社のOPENQR™を読み取った参加者数です。
 - ※ 1社あたりの想定は、訪問先が提携企業間でおおむね均等に分散する設計を前提としています。
 - ※ 詳しい改善提案を含む報告書は、終了後3週間以内を予定します。
- 現在の資料は、企業ブースそのものをゲームの「捜査場所」にし、OPENQR™の読み取りによって参加者の行動を把握する設計です。

OPENQR™ QUEST 連携企業さまご相談・お問い合わせ

東京ゲームショウ2026にて実施する「OPENQR™ QUEST」では、
ゲーム用QRコードをブース内に設置いただける連携企業・団体さまを募集しています。
参加者がゲームを楽しみながら各ブースを巡ることで、
ブースへの来訪促進や、商品・サービスを知っていただくきっかけを創出します。
参加・QRコード設置にかかる費用は無料です。
ご興味をお持ちいただけましたら、下記フォームよりお気軽にお問い合わせください。

【フロー】

01 | お問い合わせ・Zoom予約

メールまたはZoom予約URLにてMTG日程ご予約

<https://calendly.com/zerobankx/new-meeting>

02 | 連携内容のご提案・ご相談

QRコードの設置場所や連携内容のご相談

03 | 東京ゲームショウ

OPENQR™ QUEST連携ブースとして参加

募集枠：30枠

申込締切：2026年9月20日

お問い合わせ：TGS2026@zerobankx.com

担当：広報 藤元

※フォーム送信時点では参加確定ではありません。
内容確認後、ZeroBankXよりご連絡します。



ZeroBankX