

TOKYO GAME SHOW 2022

出展のご案内



開催概要 <https://tgs.cesa.or.jp/>

【名称】東京ゲームショウ2022

【会期】2022年9月15日(木)～9月18日(日)

ビジネスデイ:9月15日(木)10:00～17:00

9月16日(金)10:00～18:00

※9月16日(金)は14時から一般来場者も入場

一般公開日:9月17日(土)10:00～18:00

9月18日(日)10:00～18:00

※14時から入場できる「PMチケット」も発売

※状況により9:30に開場する場合があります。

【会場】幕張メッセ ※オンラインのみの出展や企画もあり

【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



2022年2月28日版

Contents

●開催の趣旨・概要	3	●公式出展社番組のご案内③	17
●TGS2022のテーマ	4	簡易配信	
●開催概要	5	●(公式出展社番組)スケジュールイメージ	18
●TGS2022の3つのポイント	6	●TGSフォーラム スポンサーシップセッション	19
●リアル出展(幕張メッセ)について	7	●そのほか予定している主催者企画、 出展・協賛プラン	20
●リアル出展コーナー①	8	●出展社向け広報サービス	21
●リアル出展コーナー②	9	●出展・参加可能メニュー一覧	22
●リアル出展コーナー③	10	●出展規約①	23
●リアル出展(幕張メッセ)のご案内①	11	●出展規約②	24
●リアル出展(幕張メッセ)のご案内②	12	●出展規約③	25
●オンライン出展のご案内	13	●出展規約④	26
●ビジネスマッチングシステムの概要	14	●出展に関するスケジュール①	27
●公式出展社番組のご案内①	15	●出展に関するスケジュール②	28
レギュラー配信		●お問い合わせ先	29
●公式出展社番組のご案内②	16		
レギュラー配信			

開催の趣旨・概要

2020年、2021年と東京ゲームショウは新型コロナウイルス感染症拡大の影響でオンラインでの開催となりました。

番組配信、体験版の試遊、EC、ビジネスマッチングなどを様々なオンラインプラットフォーム上で展開し、

どんな場所からでもアクセスできるオンラインならではのメリットを生かしながら、

多くのゲームコンテンツをお届けすることができました。

しかし、多くのTGSファンや出展社の皆さまから、「リアルを復活させてほしい」「来年こそは幕張に行きたい」という声を

いただいております。新しい情報はネットを通じて得ることができても、その瞬間の感動や喜びは、

皆で同じ空間で共有できてこそ生み出されるものだということを改めて認識させられた2年間でした。

そして2022年、東京ゲームショウは3年ぶりの幕張メッセ開催を決定しました。

会期は9月15日(木)から9月18日(日)までの4日間で、ビジネスデイと一般公開日を設けます。

感染症対策はこれまで以上に徹底して実施する予定ですので、

出展社、来場者、スタッフ全員が安心して楽しめる、皆さまの「待ちに待った」TGSを具現化させます。

もちろんオンラインのコンテンツも充実させてまいります。様々な制約により、実際には幕張に来場できない

出展社や来場者も多数いらっしゃいますので、オンライン上でもより楽しめるコンテンツをご用意させていただく予定です。

東京ゲームショウは単なるPRの場ではなく、アジアをはじめとする世界のゲームが進んでいく未来を示し、

世に広くゲームの価値を伝えることができる絶好の機会です。まだまだ先行き不透明な状況が続きますが、

幅広いゲーム関連企業にぜひともご出展いただき、ゲームの強さ・魅力を発信していただければと存じます。

2022年2月吉日

TGS2022のテーマ

ゲームは、絶対、とまらない。

Nothing Stops Gaming

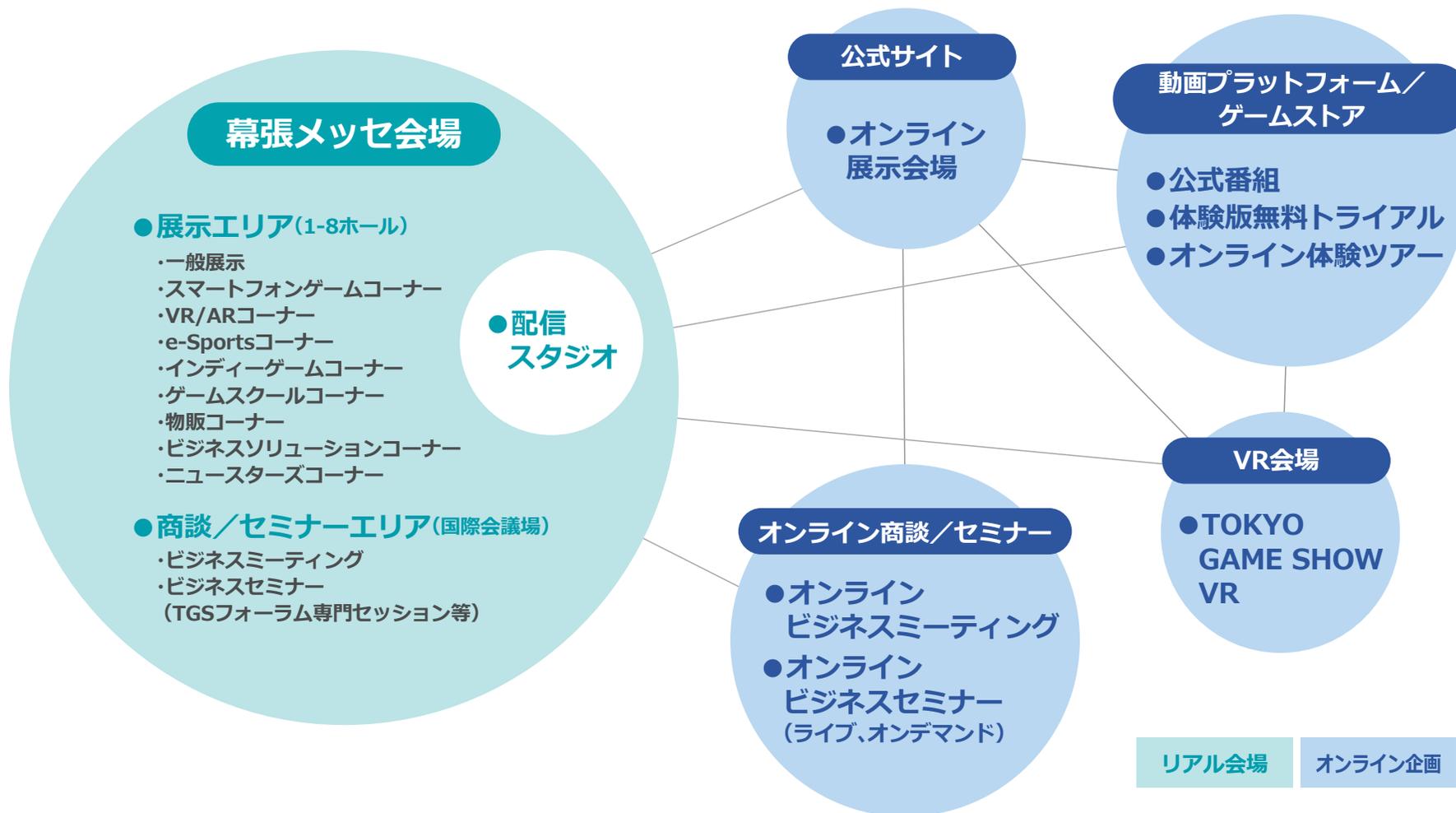
游戏 永不宕机!

遊戲 永不宕機!

楽しいことが、次々とセーブされていった2年間。
どうしてこんな時代に。なんでそう思っただろう。
でも、そんなとき、僕らを突き動かしてくれるゲームがあった。
手に汗握る展開が、夢中になれる白熱体験が、毎日を照らしてくれた。
ゲームは、僕らの希望になった。
2022年、ゲームのホンキ、見せ所。
東京ゲームショウには、希望の、その先をつくる使命がある。
可能性を、上書きしよう。まだ見ぬワクワクは、想定外から生まれるんだから。
ゲームの最前線、いざ解禁。
みんなに勇気を、みんなに熱狂を。ゲーム愛をぶつけ合おう。
「この時代を生きることができて最高だ」
そうみんなで分かち合えるように。
さあ、ゲーム熱のド真ん中へ。ゲームは、絶対、とまらない!!!

開催概要

東京ゲームショウは、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、一昨年は完全オンライン、昨年はオンラインおよび、報道関係者・インフルエンサー向けにリアル会場を用意するハイブリッド開催となりました。TGS2022は、3年ぶりに、ビジネス関係者や一般ゲームファンが入場できるリアル会場を設置いたします。また、一昨年のTGS2020 ONLINEから2年連続で総視聴数3,000万回を超えた公式番組も引き続き実施します。さらに、海外ファン向けには、一部を除くほとんどの公式番組について英語同時通訳版を今年も配信するほか、昨年好評の、自宅でも最新ゲームを楽しむことができる体験版無料トライアルや、オンライン体験ツアー、VR会場なども計画しています。



TGS2022の3つのポイント



1

3年ぶりのリアル会場の復活 ～熱いファンとの接点がつくれるゲームの最前線へ～

昨年(2021年)は、プレスやインフルエンサーなど限られた方のみを展示会場に招待しましたが、今年は3年ぶりにビジネスパーソン、一般来場者ともに入場できるTGSが復活します。新型コロナウイルス感染防止対策を徹底するため、会場内の人数をキャパシティの50%以下に抑え、出展社、来場者、スタッフが安心して楽しめる環境を整えます。一方で、できるだけ多くのゲームファンに会場に訪れたいという思いから、これまで土・日しか入場できなかった一般来場者が、今年は金曜日(9月16日)の午後(14時)から入場できるようにします。それに合わせて、金・土・日は18時までオープン。出展社が、安全・安心の下、熱いゲームファンとの接点を最大限つくれる場にいたします。

2

ハイブリッド開催で発信力を最大化 ～オンラインの継続活用でTGSの熱気を日本全国そして海外へ～

リアル会場の復活を待ち望んでいた出展社、来場者がたくさんいる一方で、時間や距離、様々な制約により、リアルでは参加できない方々も多くいらっしゃいます。TGS2022では、過去2年間に実施してきたオンライン企画を今年も実施することで、会場に足を運ぶことができない国内外のTGSファンに出展社の情報や会場の様子をお届けします。また、オンラインのみの出展を受け付けるほか、公式番組や体験版無料トライアル、オンライン体験ツアー、TOKYO GAME SHOW VR(TGSVR)などの好評企画は継続。新しく、出展社ブースのステージをTGS公式チャンネル等で配信できるメニューもご用意いたします。

3

活気あふれる商談を創出 ～ハイブリッド化で幅広いマッチングを可能に～

ビジネスミーティングエリアも3年ぶりに国際会議場に復活します。この2年、リアルミーティングを望む声が多くあったことから、新型コロナウイルス感染防止対策をとりながらFace to Faceの商談ができるようにいたします。ただ、オンライン商談という新たなスタイルによって、以前よりも幅広い企業同士のビジネスマッチングが可能になったのも事実です。そこで、オンラインでも商談ができる仕組みを引き続き用意し、オンライン参加者が、リアル出展社とも商談ができるようにします。また、リアル会場で実施するTGSフォーラム スポンサーシップセッションについても、協賛、視聴ともに、オンラインで参加できるメニューを用意しています。

リアル出展(幕張メッセ)について

開催会場について

東京ゲームショー2022は幕張メッセにリアル会場を用意いたします。

今年は1-8ホール、国際会議場で開催いたします。

※出展の申込状況によっては、会場を9-11ホール側まで拡大することも検討します。

想定小間数:1,500小間

想定来場者数:150,000人 ※会場キャパシティの50%に制限

- 1-3ホール、4-6ホール、7-8ホールの入場者数をセンサーで把握し、設定した会場内人数を超えそうな場合は、入場制限などで人数をコントロールします。
- 来場者の入場時には、手荷物検査のほか、検温や手の消毒を実施し、新型コロナウイルス感染拡大防止に努めます。

来場者・入場時間

●【来場者】

ビジネスデイ:ビジネスデイ事前登録をした招待者や、ビジネスデイパスを購入したゲームビジネス関係者、プレス関係者など

一般公開日:一般公開日チケットの事前購入者(チケットの当日販売はございません)

※小学生以下の入場は、若年層のワクチン接種状況が不透明のため、安全面を考慮して、保護者同伴であっても不可といたします。ご注意ください。

●【入場時間】

ビジネスデイ: 9月15日(木)10:00~17:00

9月16日(金)10:00~18:00 ※9月16日(金)は14時から一般来場者も入場

一般公開日: 9月17日(土)10:00~18:00 ※14時から入場できる「PMチケット」も発売

9月18日(日)10:00~18:00 ※14時から入場できる「PMチケット」も発売

- 混雑緩和のために、一般公開日のチケットに14時から入場できる「PMチケット」を導入します。
- 一般公開日は状況により、9:30に開場する場合があります。

リアル出展コーナー①

一般展示

4 days

ゲームソフトを中心としたデジタル・エンターテインメント関連製品やサービスを紹介するコーナーです。

【出展対象】ゲームソフト、ゲームプラットフォーム、その他ゲーム関連製品・サービスなど

● 普通小間

(間口 3m× 奥行き 3m)

会員料金：1小間 **28万円**

一般料金：1小間 **35万円**

※スペースのみの料金となります。基礎小間、電気工事費等は含まれません。



● ターンキーブース

(間口 2m× 奥行き 2.5m)

会員料金：1小間 **20万円**

一般料金：1小間 **25万円**

※1社につき最大3小間までのお申し込みとさせていただきます。
※ターンキーブースは、出展料金に基礎装飾が含まれます。基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。



スマートフォンゲームコーナー

4 days

iOS、Androidなどのスマートフォンや各種タブレットなどのスマートデバイス向けゲームと、携帯端末やPCブラウザなどで楽しめるソーシャルゲームにフォーカスした展示コーナーです。

【出展対象】スマートフォン、タブレットなどスマートデバイス向けゲーム、ソーシャルゲーム、モバイル端末、関連商品(アクセサリ、周辺機器など)、モバイルアプリの開発・流通支援ソリューション/サービスなど

● 普通小間

(間口 3m× 奥行き 3m)

会員料金：1小間 **28万円**

一般料金：1小間 **35万円**

※スペースのみの料金となります。基礎小間、電気工事費等は含まれません。



● ターンキーブース

(間口 2m× 奥行き 2m)

会員料金：1小間 **20万円**

一般料金：1小間 **25万円**

※1社につき最大3小間までのお申し込みとさせていただきます。
※ターンキーブースは、出展料金に基礎装飾が含まれます。基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。



VR/ARコーナー

4 days

VR(Virtual Reality)・AR(Augmented Reality)・MR(Mixed Reality)関連ゲームソフト、ハードウェア、関連サービスを展示するコーナーです。

【出展対象】VR/AR/MR関連ハードウェア、関連ゲームソフト、開発環境、関連サービスなど

● 普通小間

(間口 3m× 奥行き 3m)

会員料金：1小間 **28万円**

一般料金：1小間 **35万円**

※スペースのみの料金となります。基礎小間、電気工事費等は含まれません。

※アミューズメント専用 VR 機器の出展について

VR/ARコーナーをはじめ東京ゲームショウにおいてアミューズメント「専用」VR機器の出展は対象外となります。
なお、家庭用ゲームと兼用できる機器については出展いただけます。

● ターンキーブース

(間口 2m× 奥行き 2m)

会員料金：1小間 **20万円**

一般料金：1小間 **25万円**

※1社につき最大3小間までのお申し込みとさせていただきます。
※ターンキーブースは、出展料金に基礎装飾が含まれます。基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。



e-Sportsコーナー

4 days

eスポーツとして展開しているゲームタイトル(家庭用ゲーム、スマートフォンゲーム、PCゲーム)や、ハードウェア、デバイスなどを展示するコーナーです。

【出展対象】eスポーツ対象ゲームソフト、ゲーミングPC、ゲームデバイス、関連サービスなど

● 普通小間

(間口 3m× 奥行き 3m)

会員料金：1小間 **28万円**

一般料金：1小間 **35万円**

※スペースのみの料金となります。基礎小間、電気工事費等は含まれません。



● ターンキーブース

(間口 2m× 奥行き 2m)

会員料金：1小間 **20万円**

一般料金：1小間 **25万円**

※1社につき最大3小間までのお申し込みとさせていただきます。
※ターンキーブースは、出展料金に基礎装飾が含まれます。基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。



※会員料金の「会員」とは、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)会員を指します。
※金額はすべて税別です。

リアル出展コーナー③

BtoB PROGRAM

ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ラテン) 2 days 4 days

海外の企業を対象に、各地域で有望なゲームベンチャーや開発スタジオ、サービスなど、ゲーム業界の新星となる企業を集め、日本のゲーム業界へ紹介するコーナーです。アジア、東欧、中南米にフォーカスを当てて、優秀な企業を紹介します。

【出展対象】日本市場に進出したい各地域の海外企業、日本企業との取引がなく、これから取引をしたい企業

- **パッケージブース付き 普通小間**
(間口 3m×奥行き 3m)
※会員・一般共通
料金：1小間 45万円
※1社につき最大3小間までのお申し込みとさせていただきますが、4小間以上をご希望の場合は事務局までご相談ください。
※基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。
- **スペースのみ 普通小間**
(間口 3m×奥行き 3m)
※会員・一般共通
料金：1小間 35万円

アジアニュースターズコーナー
東南アジア、南アジアおよび中東地域を中心に、現地で有望なゲームベンチャー企業、開発スタジオ、ソリューションベンチャーなどを日本市場に紹介します。

東欧ニュースターズコーナー
ゲームエンジニアを育成する工科大学が充実している東欧各国(ポーランド、クロアチア、チェコ、ルーマニアなど)からゲームベンチャー企業を紹介します。

ラテンニュースターズコーナー
新興著しい中南米各国(ブラジル、チリ、コロンビア、コスタリカ、メキシコなど)からゲームベンチャー企業を紹介します。




※会員料金の「会員」とは、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)会員を指します。
※金額はすべて税別です。

出展規約について

出展を希望する事業者・団体は、「東京ゲームショウ2022 展示会出展規約」(23ページ)をご確認・ご承諾の上、お申し込みください。

本規約は、別途の定めがない限り、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(主催者)、並びに株式会社日経BP/株式会社電通(共催者)が別途定める「出展要項」、各種規定・ガイドライン・指示などにも共通に適用されます。事務局は、出展申込を受け、申込内容を確認した後、「出展申込受理通知」を発行します。出展社は、これをもって、TGS2022展示会出展契約の締結が完了します。

BtoB PROGRAM

ビジネスミーティングエリア 国際会議場 2 days

ビジネスデイに落ち着いた環境で商談ができるミーティングスペース。高い壁で仕切られた会議室ブースには、2部屋を連結した専用セットもあります。また、周囲に壁がないオープンなエリアで、テーブルを囲んで打ち合わせができるプランもあります。

【出展対象】商談やプレス対応などに利用する企業

- **会議室ブース**
(クローズな会議室スペースを1社で利用できます) 他の展示コーナーにも小間出展している場合
会員料金：1小間 35万円 **会員料金：1小間 25万円**
一般料金：1小間 45万円 **一般料金：1小間 35万円**
※4小間以上のお申し込みは、事務局にご相談ください。
※基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。
- **ベーシック・テーブル・スペース**
(会議テーブルを、1社で利用できます)
会員・一般共通 料金：1小間 20万円
※4小間以上のお申し込みは、事務局にご相談ください。
※基礎装飾の内容については「パッケージブースのご案内」(別紙)を参照ください。



感染症対策

会場内は感染症対策を施します。

ブースの施工・運営におかれましても感染症対策の徹底をお願いいたします。

※感染防止対策の詳細は出展要項(出展社説明会時配布予定)をご参照ください。

リアル出展(幕張メッセ)のご案内①

募集コーナー

東京ゲームショウのリアル出展は、ビジネスデイ(9月15日[木]・16日[金])の2日間のみブース出展(*1)、または、全日程(4日間)のブース出展(*1)があります。出展コーナー・内容によって選べる日程や金額などメニューが異なりますので、十分ご注意ください。

展示会場は幕張メッセ1-8ホールを予定しておりますが、出展申込状況によって、9-11ホール側も使用する場合がございました。

実施概要は5月末までにご案内いたします。

目的	展示コーナー	出展対象	出展日程	ブースタイプ		物販 (*2)	リアル出展の備考
				普通小間	ターンキーブース		
一般来場者・ビジネスデイ来場者向け	● 一般展示	ゲームソフトウェア、ハードウェア、サービス全般	4日間出展	●	●	×	
	● スマートフォンゲームコーナー	スマートフォン・タブレット向けゲームソフト、ソーシャルゲーム、スマートデバイス	4日間出展	●	●	▲	ゲームプラットフォームに限り、予約販売が可能
	● VR/AR コーナー	VR/AR/MR関連ハードウェア、関連ゲームソフト、開発環境、関連サービスなど	4日間出展	●	●	×	
	● e-Sports コーナー	eスポーツ対象ゲームソフト、ゲーミングPC、ゲームデバイス、関連サービスなど	4日間出展	●	●	×	
	● インディーゲームコーナー	インディーゲーム ※出展対象の詳細は別ページのコーナー情報をご覧ください。	4日間出展	●	●	×	
	● ゲームスクールコーナー	高校、専門学校、大学、大学院、通信教育	4日間出展	●	●	×	
	● 物販コーナー	ゲーム関連グッズ、ゲームソフト	4日間出展	●	—	●	販売価格上限3万円(税込)
主にビジネスデイ来場者向け	● ビジネスソリューションコーナー	開発ツール/ミドルウェア、受託開発、ローカライズ、マーケティング、ネットワークサービスなど	4日間出展または ビジネスデイ2日間出展を選択	●	●	×	ターンキーブースはビジネスデイ2日間のみ出展になります
	● アジアニュースタースコーナー	アジア圏、東欧圏、中南米圏の企業が提供する ゲーム開発、受託開発、関連サービスなど	4日間出展または ビジネスデイ2日間出展を選択	●	—	×	
	● 東欧ニュースタースコーナー		4日間出展または ビジネスデイ2日間出展を選択	●	—	×	
	● ラテンニュースタースコーナー		4日間出展または ビジネスデイ2日間出展を選択	●	—	×	
	● ビジネスミーティングエリア	商談を希望するすべての企業	ビジネスデイ2日間出展のみ	※	※	×	※ブース形態・会場などはリアル出展コーナーの ビジネスミーティングエリアを参照

*1 ブース出展(普通小間・ターンキーブース)には、オンライン出展の内容が含まれます。

*2 ブース出展の場合、新聞・書籍の販売に限り、インディーゲームコーナー、ビジネスミーティングエリア以外のコーナーで可能です。

出展ブース

出展ブースには普通小間とターンキーブースの2種類があります。普通小間(3m×3m)で出展する場合、出展料に含まれるのはスペースのみです。自社で造作物等をご用意いただくか、事務局が用意するパッケージブース(別途料金)をご利用いただけます。ターンキーブースで出展する場合は、事務局が用意する基礎装飾込みのブース(出展料含む)をご利用いただけます。それぞれ、ブースの大きさや形状に制限がございますので、出展規約をご確認ください。



普通小間パッケージブース(1小間3m×3m)



ターンキーブース(1小間2m×2mほかコーナーにより仕様異なります)

リアル出展(幕張メッセ)のご案内②

CESA会員特典

- ① **会員料金の適用:** 主な出展プランに、CESA会員向け特別料金を設定しております。
 - ② **初回出展割引の適用:** 2019年以前に東京ゲームショウへの出展がない場合、通常出展料金を10%割引いたします。※ 2020年・2021年に初出展した出展社も適用されます。
 - ③ **小間位置および番組枠の選定順位の優遇:** 小間位置および番組枠の選定会で、選ぶ順番が優先されます。
 - ④ **「出展社バッジ」や「招待券」配布枚数増:** リアル出展の出展社に限り配布枚数が増加します。
- 詳細は別紙「CESA会員限定の特典のお知らせ」をご覧ください。
CESA会員に関するお問い合わせ・入会のお申し込みは info@cesa.or.jp までお願いします。

出展社への提供内容

リアル出展社には、下記の内容、サービス、機能等を提供します。 ※出展社一覧(オンライン展示会場)のイメージは「オンライン出展のご案内」(13ページ)を参照

- 出展社名が「出展社一覧(オンライン展示会場)」のページに掲載されます。また、出展社一覧(オンライン展示会場)ページから各社の紹介ページへリンクします。
- 出展社紹介ページは日本語版と英語版を用意します(各社にて用意いただく日本語、英語の情報をそれぞれ掲載)。
- TGSが用意するビジネスマッチングシステムを無料利用でき、ほかの出展社およびビジネス目的の参加者(別途募集)とのアポイントから商談までがワンストップで可能になります(リアル、オンラインとも)。

小間位置選定の優先順

小間位置は出展コーナー別に実施する小間位置選定会にて決定します。小間位置選定会は、6月14日(40小間以上の出展社)と、7月6日(40小間未満の出展社)の2回に分けて実施します。

● 40小間以上の出展社(隣接小間がない形状)

事務局で予め用意した大まかな選択可能エリアの中から、出展小間数が多い順にご希望の小間位置を選定します。

● 40小間未満の出展社(隣接小間がある形状)

小間数に応じて事務局で予め用意した選択対象小間の中から、出展小間数が多い順にご希望の小間位置を選定します。

小間数が同数の出展社が複数あった場合の選択順位は以下のようになります。

- ① 前回(東京ゲームショウ2021)出展実績があり、かつ、出展申込締切日までに申し込んだ出展社(出展申込締切日までに申込フォームが事務局に到着した出展社を意味します。)
- ② 前回出展実績があり、かつ、出展申込締切日を過ぎて申し込んだ出展社
- ③ 前回出展実績がなく、かつ、出展申込締切日までに申し込んだ出展社
- ④ 前回出展実績がなく、かつ、出展申込締切日を過ぎて申し込んだ出展社

※上記条件が同じ出展社が複数ある場合は、CESA会員を優先し、さらに同じ条件になった場合は、抽選により選択順位を決定します。

※40小間以上は、島小間(隣接する小間がない形状)とします。

※小間位置選定会時に小間数および小間形状の変更はできません。

※小間位置選定会時に収容しきれない場合、事務局と協議の上、小間数を調整するか、小間形状を申し込み小間数の同面積に換算して縦横の比率を変える場合があります。

※小間位置選定後の位置変更はできません。ただし、他出展社のキャンセルまたは小間数追加等の理由がある場合は、事務局と協議の上、小間位置を変更する場合があります。

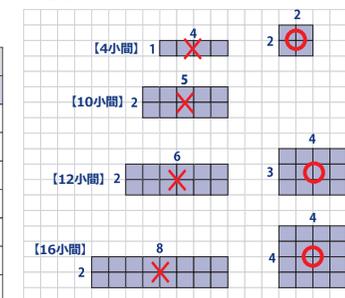
※申し込み状況により、事前に選定方法を変更する場合があります。その場合は、小間位置選定会以前に事務局より連絡します。

- 40小間未満の場合は、縦・横ともに最大7小間とし、縦・横比が1:3未満となるようにしてください。ただし、縦1小間×横3小間、縦4小間×横8小間は出展可能といたします。
- 40小間以上の場合は、縦は最大7小間とし、縦7小間未満の場合の横小間は最大8小間としてください。
- 49小間以上の場合は、7の倍数でお申し込みください。その際は必ず縦を7小間としてください。

出展小間数が40小間(普通小間)未満の出展形状について

	横(幅)							
	1小間	2小間	3小間	4小間	5小間	6小間	7小間	8小間
縦(奥行)(色)	●	●	●	×	×	×	×	×
1小間	●	●	●	●	×	×	×	×
2小間	×	●	●	●	●	●	●	●
3小間	×	×	●	●	●	●	●	●
4小間	×	×	●	●	●	●	●	●
5小間	×	×	●	●	●	●	●	●
6小間	×	×	●	●	●	●	●	●
7小間	×	×	●	●	●	●	●	●

普通小間形状の例



オンライン出展のご案内

TGS2022では、ゲームに関連するBtoB、BtoCの情報発信を目的とする企業・団体のオンラインのみの出展も募集します。「オンライン出展」は、公式サイトの出展社紹介ページ(オンライン展示会場)に情報を掲載できるほか、体験版無料トライアルへの参加や、オンライン商談などが可能になります。

出展コーナー

- 一般展示
- スマートフォンコーナー
- VR/ARコーナー
- e-Sportsコーナー
- ゲームスクールコーナー
- インディーゲームコーナー
- 物販コーナー
- ビジネスソリューションコーナー
- ニュースターズコーナー(アジア/東欧/ラテン)
- ビジネスミーティングエリア

※TGS2022では、来場者が各社にアクセスしやすいように、募集コーナーを設定しています。オンライン出展の申込にあたって、コーナーを選択いただけますが、コーナーによる出展メニューの違いはありません。

※同じコーナー内は、1法人1出展となります。コーナーが異なれば、複数出展が可能です。オンラインのみ出展の場合は、複数社での共同出展はできません。

※CERO「Z」区分に相当するタイトルを紹介する場合は、CESAの『18才以上のみ対象』家庭用ゲームソフトの広告等ガイドラインをご参照ください。

<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

出展規約について

出展を希望する事業者・団体は、「東京ゲームショウ2022 展示会出展規約」(23ページ)をご確認・ご承諾の上、お申し込みください。

本規約は、別途の定めがない限り、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(主催者)、並びに株式会社日経BP/株式会社電通(共催者)が別途定める「出展要項」、各種規定・ガイドライン・指示などにも共通に適用されます。事務局は、出展申込を受け、申込内容を確認した後、「出展申込受理通知」を発行します。出展社は、これをもって、TGS2022展示会出展契約の締結が完了します。

出展社への提供内容

出展社には下記の内容、サービス、機能等を提供します。

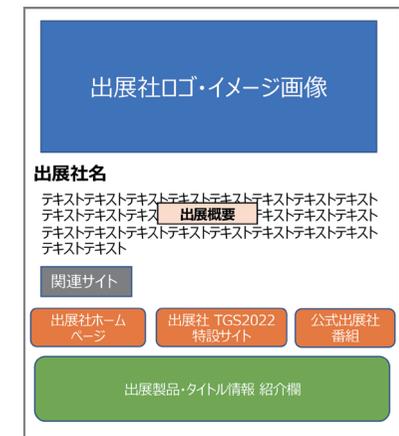
- 出展社名が「出展社一覧(オンライン展示会場)」のページに掲載されます。また、出展社一覧(オンライン展示会場)ページから各社の紹介ページへリンクします。
- 出展社紹介ページは日本語版と英語版を用意します(各社にて用意いただく日本語、英語の情報をそれぞれ掲載)。
- TGSが用意するビジネスマッチングシステムを無料利用でき、ほかの出展社およびビジネス目的の参加者(別途募集)とのアポイントからオンライン商談までがワンストップで可能になります。

出展料(税別)

会員料金	200,000円
一般料金	250,000円

※会員料金の「会員」とは、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)会員を指します。
※金額はすべて税別です。

オンライン展示会場 出展社紹介ページイメージ



出展社紹介ページの主な掲載情報・機能(予定)

- 出展社ロゴやゲームタイトル等の画像掲載
- 紹介テキストの掲載
- 出展のコーナータグの設定
- 関連サイトへのリンク(動画サイト、特設サイト、ECサイト)
- 各社公式動画サイト等へのリンク
- ビジネスマッチングシステムのトップページへのリンク

ビジネスマッチングシステムの概要

8月5日(金)稼働開始予定

TGS2022では、ゲーム産業活性化・商談を後押しをするため、すべての出展社が無料で利用できるビジネスマッチングシステムを導入いたします。本システムは、商談依頼からミーティングまで、すべてワンストップで実現できるものです。

出展社のほか、ビジネス目的の参加者も登録されることから、本システム上で、出展社同士だけでなく、出展社とビジネス目的の参加者の商談が可能になります。また、本システムはリアル会場での商談とオンライン商談の両方のアポイントが可能なハイブリッドシステムです。

リアル出展社もオンライン出展社も効率的な商談スケジュールを組むことが可能です。

ビジネスマッチングシステムは8月5日(金)からの稼働を予定しており、商談日として設定ができるのは、9月15日(木)～9月18日(日)です。使用方法などの詳細は、7月6日(水)の出展社説明会でご案内する予定です。



公式出展社番組のご案内① レギュラー配信

TGS2022では、会期の4日間にわたって、朝の10:00前後から24:00頃まで公式番組を配信し、YouTube、Twitter、ニコニコほか国内外の様々な動画プラットフォームでご覧いただけるようにいたします。基調講演や日本ゲーム大賞、インディーゲームのピッチイベント「センス・オブ・ワンダー ナイト」などの主催者プログラムを配信するほか、出展社の新作タイトルや新情報を発表する番組(公式出展社番組)を配信できる枠を用意いたします。なお、今年は、出展ブースのステージ企画などを公式番組として配信できる「簡易配信」メニューも用意いたしました。ぜひご参加ください。

公式出展社番組(レギュラー配信) 参加料(税別) ※1枠50分の料金です。

会員料金 一般枠 **2,000,000円** / ゴールデン枠 **3,000,000円**

一般料金 一般枠 **2,500,000円** / ゴールデン枠 **3,500,000円**

※出展料は含まれません。リアル出展もしくはオンライン出展のお申し込みが別途必要です。

※一般枠: 11時台~17時台
 ゴールデン枠: 18時台~23時台

※会員料金の「会員」とは、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)会員を指します。

実施概要

●公式番組内に公式出展社番組(レギュラー配信)枠を用意(1枠50分)。

※2枠をつなげて110分を1枠とすることも可能(出展料は上記金額×2となります)

●番組枠は、9月15日(木)~9月18日(日)に用意。

※18ページ表中の「公式出展社番組(レギュラー配信)」部分(黄色:一般枠/オレンジ色:ゴールデン枠)

※表中の番組枠以外の時間帯で配信を希望する場合は応相談(有料オプション)

●番組は以下の動画プラットフォームで配信予定。

(YouTube、Twitter、ニコニコ、Twitch、Facebook、TikTok、STEAM、DouYu、bilibili、Huya、Douyin、Xigua、Toutiao)

※動画プラットフォームは変更になる場合がございます。

※中国の動画プラットフォームへの配信は、内容によっては配信できない場合があります。予めご了承ください。

●番組枠は「番組枠選定会」で決定。下記の選定優先順に従い2回に分けて開催します。

公式出展社番組(レギュラー配信)枠の選定会は6月17日(優先順①②)と7月1日(優先順③④)に実施。選定会では選定優先順に枠を選んでいただきます。優先順①②の選定後、優先順③④の出展社に空き枠をお知らせします。なお、出展申込数が多い場合、選定順が回ってくる前に番組枠が埋まってしまう可能性があります。選定できる枠がなくなってしまった場合のみ、解約料ナシでキャンセルが可能です。例えば、ゴールデン枠でお申し込みいただいた出展社が、選定する際にゴールデン枠が1枠も空いていない場合は、解約料ナシでキャンセルが可能です。ただし、当初望んでいた時間帯ではないとしてもゴールデン枠が空いている場合は、キャンセルをすると、解約料が発生いたします。

※番組枠選定会で、申込時の番組枠(一般枠/ゴールデン枠)と異なる枠を選択することは可能です。決定した時間帯の参加料が適用されます。

公式出展社番組(レギュラー配信)枠選定優先順 ※選定会はオンラインにて実施予定

優先順①:家庭用ゲーム機プラットフォーム

優先順③:2021年の一般出展社

優先順②:2021年の公式出展社番組の実績のある出展社

優先順④:その他の出展社

※優先順①②の選定順については2021年「公式出展社番組」の実施枠数が多い出展社が優先。同条件の場合は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「2021年にプレス・インフルエンサー向け試遊展示エリアの参加企業」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」になります。

優先順③④の選定順は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「2021年にプレス・インフルエンサー向け試遊展示エリアの参加企業」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」になります。

※「出展申込締切に間に合った出展社」とは、出展申込締切日までに申込フォームが事務局に到着した出展社を意味します。

※1社1枠(50分もしくは110分)となります。ただし、選定会の際に空き枠がある場合は複数枠(1枠50分)のお申し込みが可能です。



番組制作にあたって、感染症対策をお願いいたします。収録現場の運用だけでなく、演出面においても視聴者への配慮をお願いいたします。

公式出展社番組のご案内② レギュラー配信

参加出展社への提供内容

●総合MC、配信スタジオ(基本装飾・控室含む)、ディレクター、脚本、演出は、主催者にて手配いたします。

※主催者が幕張メッセ内に設置するスタジオからのライブ配信になります。それ以外のスタジオ利用を希望する場合は出展社にてご手配ください。

また、別スタジオからの配信の場合、追加配信費(伝送費用)が発生いたします。

*幕張メッセ会場の出展社ブースから、レギュラー配信をすることも可能です。その場合、別スタジオからの配信同様に、映像を主催者側に伝送いただく必要があります。

ただし、出展社ブースからのレギュラー配信の場合は追加配信費(伝送費)はかかりません。

※スタジオの基本セットは、クロマキー合成によるデジタル背景となります。出演者がスタジオに来られない場合、オンラインでの参加も対応いたします(応相談)。

※事前収録・編集(主催者制作)を希望される場合はオプション(有料)となります。事前収録の日程は相談のうえ決定させていただきます。

※番組制作を出展社手配の制作会社が行うことや、出展社が事前収録した映像(完全パッケージ)の配信も可能ですが、参加料は同額となります。

●TGS公式チャンネルやTGS特設サイトでサイマル配信を実施いたします。

※サイマル配信をする動画プラットフォームは、YouTube、Twitter、ニコニコ、Twitch、Facebook、TikTok、STEAM、DouYu、bilibili、Huya、Douyin、Xigua、Toutiaoほかを予定。

※動画プラットフォームは変更になる可能性がございます。

※中国の動画プラットフォームへの配信は、配信内容によっては中国へ配信できない場合があります。予めご了承ください。

※配信した番組は、各動画プラットフォームの公式チャンネルにアーカイブされます。アーカイブ不可の場合は、事前にお申し出ください。

●海外への情報発信を強化するため、オリジナル版と並行して、英語同時通訳版を配信します(参加料に含む)。

※主催者にて英語の同時通訳者を手配します。英語以外の言語での同時通訳版をご希望の場合はオプション(有料)となります。

オプションメニュー

●出展社に合わせた特別なデザイン・装飾、演出や、事前収録などについてはオプション(有料)となります。

※ご相談のうえ、別途お見積させていただきます。

●ゲスト(タレント、声優等)のキャスティングや各種カスタマイズ等につきましては、参加料に含まれていません。

※主催者に依頼いただく場合は、別途お見積させていただきます。オプションメニュー等の詳細は、別紙資料「公式出展社番組のご案内」をご参照ください。

公式出展社番組のご案内③ 簡易配信

実施概要

展示会場で4小間以上出展している出展社が、ブースのステージ等の映像を、公式番組としても配信できるメニューです。詳細は別紙の「公式出展社番組のご案内」をご覧ください。

公式出展社番組(簡易配信) 参加料(税別) ※1枠50分以内の料金です。

会員料金

500,000円

【配信時間】

9月15日(木):10:00~17:00

一般料金

600,000円

9月16日(金)~18日(日):10:00~18:00

※会員料金の「会員」とは、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)会員を指します。

注意事項

- 配信時間は1枠50分以内です。配信スタート時間は出展社にて設定できます。

※同時時間帯に申込が複数重なった場合は調整をお願いさせていただく場合もございます。

※18ページ表中の「公式出展社番組(簡易配信)」部分

- 番組はYouTubeおよびTwitterのTGS公式チャンネル、ニコニコのTGS特設サイトのみでサイマル配信いたします(いずれもオリジナルの1言語のみ)。
- 同時通訳や上記以外の動画プラットフォームへのサイマル配信などのオプションメニューは用意しておりません。
- 番組の制作・収録は出展社にてお願いします。
- 物販コーナーの出展社は参加できません。

(公式出展社番組)スケジュールイメージ

※タイムテーブルは変更になる場合があります

■ 主催者番組
 ■ 一般枠
 ■ ゴールデン枠
 ■ 簡易配信枠

公式出展社番組(レギュラー配信)は赤枠内から選択、
公式出展社番組(簡易配信)は緑帯の時間内での実施となります。

	9:00~	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~	0:00~
9/15(木)	主催者番組		オープニング		基調講演		日本ゲーム大賞									
	公式出展社番組 (レギュラー配信)		一般枠					ゴールデン枠								
	公式出展社番組 (簡易配信)		簡易配信枠 ※1枠 50分以内で開始時間は出展社にて決定													
9/16(金)	主催者番組		主催者番組		センス・オブ・ワンダーナイト											
	公式出展社番組 (レギュラー配信)		一般枠					ゴールデン枠								
	公式出展社番組 (簡易配信)		簡易配信枠 ※1枠 50分以内で開始時間は出展社にて決定													
9/17(土)	主催者番組		主催者番組		日本ゲーム大賞											
	公式出展社番組 (レギュラー配信)		一般枠					ゴールデン枠								
	公式出展社番組 (簡易配信)		簡易配信枠 ※1枠 50分以内で開始時間は出展社にて決定													
9/18(日)	主催者番組		主催者番組		日本ゲーム大賞		日本ゲーム大賞		エンディング番組							
	公式出展社番組 (レギュラー配信)		一般枠		一般枠			ゴールデン枠								
	公式出展社番組 (簡易配信)		簡易配信枠 ※1枠 50分以内で開始時間は出展社にて決定													

●0時~10時での配信を希望する場合、オプション(有料)で対応いたします。

TGSフォーラム スポンサーシップセッション

出展社が、業界関係者に向けて、自社製品やサービス、技術についてプレゼンテーションできる「TGSフォーラム スポンサーシップセッション」(以下、スポンサーシップセッション)のご講演(協賛)企業を募集します。

本セッションは、ビジネスデイの2日目(9月16日)に、ゲーム産業の最新動向やビジネス動向にフォーカスしたセミナー「TGSフォーラム 専門セッション」の一環としてスポンサー枠を設けるもので、「リアル会場セッション」は、ビジネスミーティングエリアと同じ国際会議場内の会議室でご講演いただけます。また、オンライン出展社がセミナー動画を配信できる、オンデマンドの「オンラインセッション」も用意いたしました。

リアル会場セッション

リアル会場セッション枠は、座席数と講演時間が異なる2つのタイプをご用意しています。

レギュラーセッション<R> ※最大3枠募集

- 時間枠/協賛金 60分 / 120万円 (税別)
- リアル会場 120席規模
- ビジネスデイ事前登録申込券を100枚提供

ショートセッション<S> ※最大4枠募集

- 時間枠/協賛金 30分 / 80万円 (税別)
- リアル会場 60席規模
- ビジネスデイ事前登録申込券を50枚提供

ご注意:【リアル会場セッション】は、TGS2022のリアル出展社のためのメニューです。
そのため、ブース出展や、ビジネスミーティングエリア(商談エリア)へのご出展が別途必要です。

■ <R> <S> 共通の付帯サービス

- ① セッション概要の告知、受講者募集(対象:ビジネスデイの事前・当日登録者、出展社など)
- ② TGSフォーラムのプログラム一覧表にロゴ1点を掲載(会場内看板、公式サイト)
- ③ 事前申込受付、受講券発行、当日受付(スタッフ1人)の業務代行
- ④ オンライン配信(ライブ、アーカイブ)
※アーカイブ配信は9月17日(土)~9月30日(金)まで
※収録した動画はご希望のデータ形式でお渡しいたします。
- ⑤ オンライン視聴画面にロゴを掲出し、自社紹介欄を提供
(資料ダウンロードやプロモーション動画等の設置が可能)
- ⑥ 受講者リスト提供
※リアル会場セッション事前登録者、当日受講者、オンライン配信(ライブ、アーカイブ)視聴者の個人情報を第三者提供(オンライン配信については9月30日までの視聴者情報)
※リスト提供にあたっては、日経BPが定めるプライバシーポリシーを遵守していただきます。
※第三者提供する個人情報の内容は下記の通りです。
姓名(漢字/ローマ字)、メールアドレス、勤務先名、勤務先住所、勤務先電話番号、勤務先部署・所属、勤務先役職
 - リアル会場の座席数は上記より多少前後する可能性があります。また、集客数を保証するものではありません。
 - オプションで、同時通訳、逐次通訳の手配が可能です。費用等は事務局までお問い合わせください。
 - セッション枠の時間および講演会場などは、変更や調整をお願いする場合があります。あらかじめご了承ください。

オンラインセッション

出展社のセミナー動画がオンデマンドで視聴できるオンラインセッションのメニューを用意いたしました。

オンラインセッション

- 時間枠/協賛金 30分 / 50万円 (税別)

- セミナー動画はオンデマンドで配信いたします。
- オンラインセッションは、ビジネスデイ登録者および出展社等が視聴することができます。
- オンラインセッションにご協賛いただけるのは、出展社に限らせていただきます。
- 事前に収録した動画を完全パッケージで納品いただけます。
- 納品いただくセミナー動画の長さは30分以内に収めてください。

オンラインセッション公開期間 9月15日(木)~9月30日(金)

■ 付帯サービス

- ① セッション概要の告知、オンライン受講者募集
(対象:ビジネスデイの事前・当日登録者、出展社など)
- ② TGSフォーラムのプログラム一覧表にロゴ1点を掲載
(会場内看板、公式サイト)
- ③ オンライン視聴画面にロゴを掲出し、自社紹介欄を提供
(資料ダウンロードやプロモーション動画等の設置が可能)
- ④ 受講者リスト提供
※セミナー視聴者の個人情報を第三者提供
※リスト提供にあたっては、日経BPが定めるプライバシーポリシーを遵守していただきます。
※第三者提供する個人情報の内容は下記の通りです。
姓名(漢字/ローマ字)、メールアドレス、勤務先名、勤務先住所、勤務先電話番号、勤務先部署・所属、勤務先役職

そのほか予定している主催者企画、出展・協賛プラン

(詳細は後日発表)

●新作タイトルの試遊機会をオンラインでも提供できる「体験版無料トライアル」

TGS2021 ONLINEで初登場した人気企画。ゲームプラットフォームのオンラインストア等と連携し、出展タイトルの体験版を無料でダウンロードして遊べる企画です。TGS公式サイトに体験版のタイトル一覧をまとめて掲載し、各タイトルのストアページへの誘引を図ります。

●インディーゲーム開発者の登竜門「センス・オブ・ワンダー ナイト」

ゲームプラットフォームなどの協賛の下、インディーゲーム開発者が無料でリアル出展できる「インディーゲーム選考出展」プランを今年も用意する予定です。募集概要は4月頃に発表いたします。また、「インディーゲーム選考出展」のなかから選ばれたゲームの開発者が、自らのアイデアを競うピッチイベント「センス・オブ・ワンダー ナイト 2022(SOWN2022)」も実施予定。プレゼンテーションの様子は、公式番組としてライブ配信します。

さらに、インディーゲーム開発者との交流会「インディーゲーム・パーティー」を今年もオンラインで開催予定です。

●会場に来られないゲームファンに向けた「オンライン体験ツアー」

来場できない国内および海外のゲームファンにもTGSを体感いただくため、展示会場の各ブースを“ツアーガイド”とともに回れるオンライン体験ツアーを今年も実施予定です。多言語での展開を予定しています。

●VR会場「TOKYO GAME SHOW VR 2022」

2021年、TGS初のバーチャル開催となったTOKYO GAME SHOW VR。延来場者数は約21万人、ユーザーあたりの平均滞在時間は約27分を達成。アンケートによる満足度も高い結果が得られ、2022年の開催に対しての期待のコメントを数多くいただきました。今年も「TOKYO GAME SHOW VR 2022」として、昨年得られたご意見を反映させ、さらに新しいVRによるTGSの体験の創出と、より多くの方にTGSコンテンツの提供を可能にする「VR会場出展、協賛プラン」をご用意する予定です。

●ADメニュー／特別協賛（有料）

会場内外のリアル動線とオンライン動線上のサイン広告・バナー広告のプランをご用意しています。また、ゲーム関連以外の一般企業がTGS2022でプロモーションができる特別協賛メニューもあります。出展と合わせてのご利用をご検討ください。詳しくは別紙「広告・協賛募集のご案内」をご覧ください。

このほかにも、様々な企画を検討中です。決定次第、サイト上やメールにてご案内いたします。

出展社向け広報サービス

● 報道資料配信サービス(無料)

TGSに登録している国内約2500件、海外約1600件のプレスに向けて、出展社独自のプレスリリースや取材案内などを無料で代行配信します。取材誘致や事前の情報発信に活用ください。1日あたり2社限定のサービスです。

※先着順です。海外メディアへの配信をご希望の場合は英語資料をご用意ください。

● メディアパートナー制度

TGSではメディアパートナー制度を導入しています。事務局が審査した各国・地域の有力ゲーム媒体(Web、動画サイト、雑誌等)と提携することで、TGSや出展社に関する良質なニュース、記事の発信を可能にしています。TGS広報事務局に出展社への個別取材の問い合わせが入ることがありますので、個別取材の申し込みに対応いただく広報窓口担当者、連絡先に関する情報提供にぜひご協力ください。メディアパートナーおよびそのほかの報道関係者から出展社への取材希望があった場合、ご登録いただいた担当者の連絡先をお伝えします。

● 出展社ニュース

TGS2022の公式サイトに出展社が発信したい情報を掲載できる「出展社ニュース」欄を用意。出展社がニュースを配信する際にご活用いただけます。

出展・参加可能メニュー一覧

TGS2022の出展プランは3種類に分かれます。①「リアル出展(幕張メッセ)」、②「オンライン出展」、③インディーゲームコーナーに無料で出展できる「インディーゲーム選考出展」です。「インディーゲーム選考出展」については、出展条件や申込方法が他のプランと異なります。

詳細は4月頃に別途ご案内いたします。公式サイト等でご確認ください。

さらに、オプションで参加できる協賛企画を用意していますので、併せてご検討ください。

		リアル出展(幕張メッセ)	オンライン出展	インディーゲーム選考出展
公式サイトに出展社情報掲載(オンライン展示会場)		○	○	○
共同出展		○	×	×
ビジネスマッチングシステム		○	○	○
公式出展社番組(レギュラー配信)	別資料あり	○有料	○有料	×
公式出展社番組(簡易配信)	別資料あり	○有料 *4小間以上の出展社(※)	×	×
体験版無料トライアル	後日発表	○	○	○
センス・オブ・ワンダー ナイト	後日発表	×	×	選考あり
インディーゲーム・パーティー	後日発表	○	○	○
オンライン体験ツアー	後日発表	未定	未定	未定
TOKYO GAME SHOW VR	後日発表	○有料	○有料	×
TGSフォーラム スポンサーシップセッション	別資料あり	○有料	○有料	○有料
AD(広告出稿)メニュー	別資料あり	○有料	○有料	○有料
特別協賛メニュー	別資料あり	○有料	○有料	×

※物販コーナーを除く

出展規約①

出展を希望する事業者・団体は、以下の「東京ゲームショー2022 展示会出展規約」(以下「本規約」という)に基づき、展示会出展を申し込みます。本規約は、別途の定めがない限り、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(以下「主催者」という)、並びに株式会社日経BP/株式会社電通(以下2社を併せて「共催者」という)が別途定める「出展要項」、各種規定・ガイドライン・指示などにも共通に適用されるものとします。事務局(以下「事務局」に定義)は、この出展申込を受け、申込内容を確認した後、「出展申込受理通知」を発行します。出展社は、これをもって、展示会出展契約の締結が完了することに同意します。

東京ゲームショー2022 展示会出展規約

■事務局

本規約における「事務局」とは「東京ゲームショー2022」(以下、「本展示会」という)の主催者及び共催者が組織する本展示会の運営事務局を指します。

■規約の履行

本規約によって事務局と契約締結した事業者・団体(以下、「出展社」という)は、本規約に記載する各規定及び事務局から提示される各規定、ガイドライン、ポリシー及び指示等を遵守するものとします。出展社がこれらに規約等に違反した場合、又は第三者への迷惑行為、若しくは公序良俗に反する行為があると主催者若しくは事務局が判断した場合、主催者若しくは事務局は出展申込の拒否、契約の解約、コンテンツの展示・掲載・配信の中止・変更の指示を、それぞれ行うことができ、出展社はこれに同意するものとします。その際、出展社から事前に支払われた出展料及び費用の返還、及び契約の解約、展示・コンテンツの掲載・配信の中止・変更によって生じた出展社及び関係者の損害について主催者及び事務局は一切補償しないと、主催者若しくは事務局に損害があった場合には、出展社はその全額を賠償するものとします。

■出展資格

出展社は、事務局の定める本展示会の主旨に沿うゲームソフト、ゲーム製品、関連サービスを提供する会社、及びその他事務局が認めた事業者・団体に限定され、事務局は出展ソフト、ゲーム製品、関連サービス等が、本展示会の主旨に適するか否かを判断する権利を有します。

■契約の成立

事務局は、出展を希望する事業者・団体から本展示会への出展申込を受け、申込内容を審査後、出展申込受理通知を発行し、これをもって事務局と出展社間の本展示会出展契約の締結の完了とします。

■リアル展示会場内及びオンラインの出展物・販売物の制限

- ①リアル展示会場内及びオンラインの出展物(販売物を含む)は、すべて主催者である一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会の「コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定」(以下「CESA倫理規定」という)に準じたものに限り、CESA倫理規定に抵触するソフトに関連した物品(キャラクターグッズ等)のオンライン販売も禁止します。CESA倫理規定については、ホームページ(<https://www.cesa.or.jp>)を参照してください。
- ②コンシューマ向けゲームソフト及び関連製品・サービスのプロモーションと、関連グッズの販売を原則とします。
※ゲームソフトについては出展区分の制限を参照してください。
- ③出展社が取り扱う商品以外の展示会場内及びオンラインでの出展及び販売はできません。共同出展を希望する場合は、事務局まで事前に相談してください。

■出展区分の制限

- ・新聞、書籍を除く物品の販売は、物販コーナーおよび主催者企画以外ではできません。
※一般展示コーナー、またはそれに準じるコーナーに出展しているパブリッシャーに限り、物販コーナーでゲームソフトの販売が可能です。
- ・ターンキーブースでの出展の場合、小間内でのイベント実施(トークショー、撮影会など)はできません。
- ・同一コーナー内に複数箇所の小間出展を希望する場合は、事務局まで事前に相談してください。

出展規約②

■リアル展示会場内出展規定(幕張メッセ会場)

- ①ブースの装飾・構造方法、音量、展示内容・方法、演出・運営方法等は、事務局が提供する「出展要項」に規定され、出展社はこれに従わなければなりません。
- ②ブース内の演出において、性的表現や差別的表現など公序良俗に反する過剰な演出は行うことはできません。これに違反していると事務局が判断した場合は、演出中止を勧告し、出展社はこれに従うものとします。
- ③「出展要項」に規定がないブースの装飾・構造方法、音量、展示内容・方法、演出・運営方法等についても、事務局が変更、中止が必要と判断を下した場合は、展示会開催前・開催期間中にかかわらず、出展社はこの判断に従うものとします。
- ④出展社は自社の展示が近隣の出展社などの妨害にならないようにしなければなりません。事務局が出展要項の規定をもとに妨害、違反の有無の判断を下し、出展社はこの判断に従うものとします。
- ⑤事務局の指示により生じた、装飾・構造方法、音量、展示内容・方法、演出方法等の変更、中止にともなう費用は出展社が全額負担し、当該変更・中止に伴って損害が生じた場合でも、出展社は事務局を免責するものとします。
- ⑥出展社は、事務局が出展要項に定める展示会準備期間中に小間装飾を行い、展示会開催時刻前までに、すべての小間装飾を完成させるものとします。
- ⑦すべての展示品及び装飾物は、事務局が出展要項に定める撤去時間帯に、即日撤去するものとします。
- ⑧展示品の一部または全部を開催期間中に撤去することは固く禁じます。
- ⑨出展社は、展示会場に適用される防火および安全にかかわるすべての規則、法規を厳守しなければなりません。

■出展社名

出展社は事務局が本展示会において、Web登録フォームに入力された出展社名を、リアル展示会の広告やTGS公式Webサイトなどに掲載することを認めます。出展社は出展申込の際、Web登録フォームに、必ず、展示会で掲出する出展社名を入力するものとします。

■リアル展示小間位置の決定

・展示小間位置は出展コーナー別を実施する小間位置選定会にて決定します。小間位置選定会は、隣接小間がない出展社(40小間以上)と、隣接小間がある出展社(40小間未満)の2回に分けて実施します。

40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社：2022年6月14日(火)

40小間未満(隣接小間がある形状)の出展社：2022年7月6日(水)

・選定方法

●40小間以上の出展社

事務局で予め用意した大まかな選択可能エリアの中から、出展小間数が多い順にご希望の小間位置を選定します。

●40小間未満の出展社

小間数に応じて事務局で予め用意した選択対象小間の中から、出展小間数が多い順にご希望の小間位置を選定します。

小間数が同数の出展社が複数あった場合の選択順位は以下のようになります。

1. 前回(東京ゲームショー2021)出展実績があり、かつ、出展申込締切日までに申し込んだ出展社(出展申込締切日までに申込フォームが事務局に到着した出展社を意味します。)
2. 前回出展実績があり、かつ、出展申込締切日を過ぎて申し込んだ出展社
3. 前回出展実績がなく、かつ、出展申込締切日までに申し込んだ出展社
4. 前回出展実績がなく、かつ、出展申込締切日を過ぎて申し込んだ出展社

※上記条件が同じ出展社が複数ある場合は、CESA会員を優先し、さらに同じ条件になった場合は、抽選により選択順位を決定します。

※40小間以上は、島小間(隣接する小間がない形状)とします。

※小間位置選定会時に小間数および小間形状の変更はできません。

※小間位置選定会時に収容しきれない場合、事務局と協議の上、小間数を調整するか、小間形状を申し込み小間数の同面積に換算して縦横の比率を変える場合があります。

※小間位置選定会後の位置変更はできません。ただし、他出展社のキャンセルまたは小間数追加等の理由がある場合は、事務局と協議の上、小間位置を変更する場合があります。

※申し込み状況により、事前に選定方法を変更する場合があります。その場合は、小間位置選定会以前に事務局より連絡します。

■小間形状

・小間の形状(縦○小間×横○小間)は整数で申し込んでください。未記入の場合は事務局で判断させていただきます。

●40小間未満の場合

縦横ともに最大7小間とし、縦横比が1:3未満とします。

ただし、縦1小間×横3小間、縦4小間×横8小間は出展可能とします。

●40小間以上の場合

縦は最大7小間とし、縦7小間未満の場合の横小間は最大8小間としてください。

・49小間以上の場合、7の倍数でお申し込みください。その際は必ず縦を7小間としてください。

・会場レイアウトの都合上、配置が困難な小間形状は変更させていただく場合があります。

出展規約③

■ オンライン出展規定

- ①オンラインによるコンテンツの掲載・配信においては、事務局が提供する「出展要項」に規定され、出展社はこれに従わなければなりません。
- ②出展社が作成・配信する動画や配信番組等において、性的表現や差別的表現など公序良俗に反する過剰な演出は行うことはできません。
- ③「出展要項」に規定がない動画や配信番組等に関する演出方法等についても、事務局は変更、中止を要請することができるものとします。
- ④出展社は自社の掲載・配信コンテンツが、第三者の権利を侵害せず、また他の出展社・第三者の名誉、声望、又は信用を害する内容としないうことを誓約します。
- ⑤前各項に違反していると事務局が判断した場合は、出展社に対して動画・配信コンテンツの掲載・配信等の変更及び中止を要請できるものとし、出展社はこれに従うものとします。
- ⑥事務局の指示により生じた、コンテンツ掲載や配信、演出方法等の変更、中止にともなう費用は、出展社が全額負担するものとします。

■ 公式出展社番組(レギュラー配信)枠の選定

・公式出展社番組(レギュラー配信)の配信枠は、選定会にて決定します。優先順①②、優先順③④の2回に分けて実施します。

優先順①②:6月17日(金)

優先順③④:7月1日(金)

なお、優先順は以下の通りです。

- ・優先順①:家庭用ゲーム機プラットフォーム
- ・優先順②:TGS2021の公式出展社番組の実績のある出展社
- ・優先順③:TGS2021の一般出展社
- ・優先順④:その他の出展社

※優先順①②の選定順については2021年「公式出展社番組」の実施枠数が多い出展社が優先。同条件の場合は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「2021年にプレス・インフルエンサー向け試遊展示エリアの参加企業」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」。優先順③④の選定順は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「2021年にプレス・インフルエンサー向け試遊展示エリアの参加企業」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」

※「出展申込締切に間に合った出展社」とは、出展申込締切日までに申込フォームが事務局に到着した出展社を意味します。

■ 転貸の禁止

出展社は事務局の事前の書面による許諾なく、本規約から生じる契約上の地位及び権利(番組配信枠や展示枠、TGS 公式Webサイト内出展社紹介ページの全部又は一部を含むがこれに限らない)を第三者へ譲渡又は貸与等(譲渡料、貸与料等の有無を問わず)することはできません。

■ 出展申込及び料金支払期限

- ①本展示会出展契約の締結完了日をもって出展契約日とします。
- ②事務局は出展契約日以降、出展社へ請求書を発行し、出展社は出展料金を請求書に記載された支払期日までに事務局指定の銀行口座へ振り込むものとします。支払期日までに入金を確認されない場合、事務局は本展示会にかかる契約を解約することができるものとします。

■ 出展申込の解約

- ①出展社が出展契約日以降に出展契約のすべて又は一部を解約する場合は、必ず文書にて事務局に通知するものとします。
- ②出展社による解約に伴う解約料(消費税別)は以下の通りとし、出展社は解約料を、事務局から解約料にかかる請求書受領後、30日以内に支払うものとします。

【リアル出展の解約料】

- ・2022年5月28日(土)～6月13日(月):出展料の50%
- ・2022年6月14日(火)以降:出展料の100%

【オンライン出展の解約料】

- ・2022年5月28日(土)～7月5日(火):出展料の50%
- ・2022年7月6日(水)以降:出展料の100%

【公式出展社番組(レギュラー配信)の解約料】

- ・2022年5月28日(土)以降:参加料の50%
- ・優先順①、②:2022年6月17日(金)以降:参加料の100%
- ・優先順③、④:2022年7月1日(金)以降:参加料の100%

※選定会開催日には解約料が100%する。

※ただし、番組枠選定会において、お申し込みいただいた枠(ゴールデンまたは一般)の空きがなくなってしまった場合は、解約料なしに参加申込の解約が可能。

出展規約④

■ 損害責任

- ① 出展社(従業者等、委託先等を含む関係者を含む)が、本展示会におけるリアル展示・コンテンツ掲載・配信に関連して起こした障害、損害等について、事務局は理由の如何を問わず、一切の責任を負いません。
- ② 本展示会でリアル展示・Web掲載・配信するコンテンツ等の権利処理については、出展社各自の費用と責任で行うものとします。また天災その他の不可抗力により発生した事故(盗難、紛失、火災、損傷等)については、事務局は賠償の責を負いません。出展物の輸送および展示中の保護については、必要に応じて保険をかけるなど適切な対策を取ってください。
- ③ 事務局の指示により生じた、装飾・構造方法、音量、展示内容・方法、演出方法等の変更ともなう費用は出展社が全額負担するものとし、事務局は理由の如何を問わず、一切の支払義務を負いません。
- ④ 出展社は、その雇用者または関係者の不注意によって生じた、本展示会の建築物または設備の一切の損害に対して、ただちに賠償を行うものとします。
- ⑤ 事務局は本展示会のTGS 公式Webサイト、又はその他のプロモーション用資料の中に偶発的に生じた誤字、脱字等に関する責任を負わないものとします。
- ⑥ 新型コロナウイルス(Covid-19等)その他の感染症の流行・蔓延により、国、地方公共団体、指定公共機関又は指定地方公共機関が、新型インフルエンザ等対策特別措置法(平成二十四年五月十一日号外法律第三十一号)に基づく緊急事態措置により、本展示会の全部又は一部を中止又は延期し、又は内容変更を要請する場合があります。この法律により、あるいは事務局独自の判断に基づく本展示会の中止、延期、変更によっても事務局は既に受領した出展料の返還はしません。なお、状況によって事務局は単独の判断により、本項に定める取り扱いと異なる決定をする場合があります。
- ⑦ 事務局は本展示会の予想入場者数を公表することがありますが、あくまで予想に留まるものであり、前⑥による事情変更を含め、その数を保証するものではないことを出展社は承諾するものとします。

■ 設備の負担等

- ① 本展示会のサービスの提供を受けるために必要な、コンピュータ、ソフトウェア、その他の機器、通信回線、その他の通信環境等の準備及び維持は、出展社の費用と責任において行うものとします。
- ② 出展社は、自己の利用環境に応じて、コンピュータウイルスの感染の防止、不正アクセス及び情報漏洩の防止等のセキュリティ対策を自らの費用と責任において講じるものとします。

■ 統計情報

事務局は本展示会により各出展社のオンライン出展サイト・管理エリア等にアクセスした来場者等のアクセス情報(IPアドレス等を含むがこれに限らない)を取得及び利用できるものとします。なお、当該取得により、事務局が出展社に当該アクセス情報を提供するものではありません。

■ 展示会の延期・変更・中止

事務局が事務局の責に帰する事由に基づいて本展示会を延期し、会期期間を変更し、又は中止した場合、事務局は出展社に対して、開催残余日数を基準として日割計算した料金の払い戻しを行うものとします。本条に基づく事務局の出展社に対する責任は、当該日割計算した料金の払い戻しに限定されるものとします。

■ 不可抗力

事務局は以下の各号に定める不可抗力により、本展示会の開催が困難又は不可能となり、又は不可抗力が生じるおそれがあると事務局が判断する場合には、本展示会を延期し、会期期間を変更し、又は中止できるものとします。ただし、この場合には、事務局が既に受領した出展料金は出展社へ返金しません。

なお、出展社が上記の各事由に基づく本展示会の延期、会期変更又は中止によって損害を被った場合でも、事務局は出展社に対し何ら責任を負わないものとします。

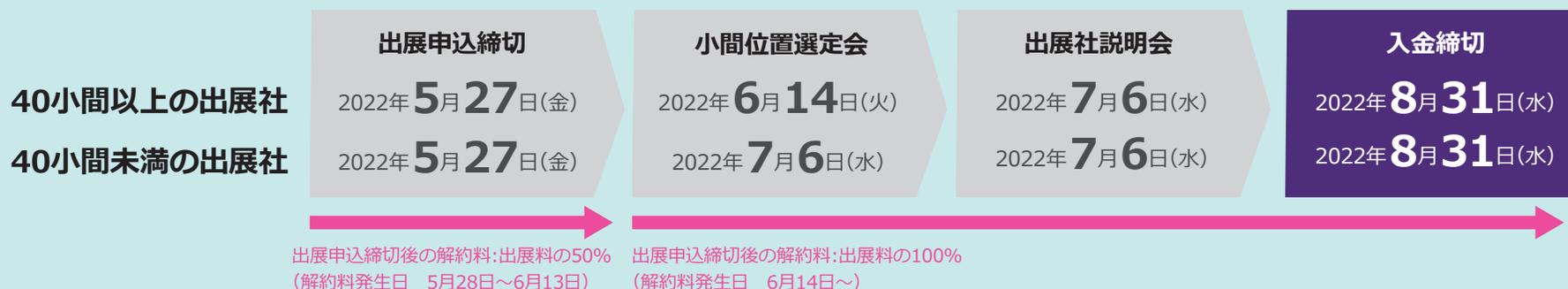
- (1) 本展示会に係るコンピュータ・システムの点検を緊急に行う場合
- (2) コンピュータ、通信回線等が事故により停止した場合
- (3) 天災地変(地震、台風、暴風雨、津波、洪水、地すべり、落雷、爆発、火災等を含む)
- (4) 社会的混乱(戦争、テロ、敵対行為、内乱、暴動、市民騒擾等を含む)
- (5) 公権力による行為(法令・規則の制定改廃、政府機関の介入、行政命令、通商禁止等を含む)
- (6) 感染症・伝染病(各種細菌、各種ウィルス等を含む)の蔓延
- (7) 資材・資源不足(電気・ガス・水道の供給停止、石油の不足、原材料・資材の不足等を含む)
- (8) 労働争議(ストライキ、サボタージュ、ロックアウト等を含む)
- (9) 重要取引先の債務不履行(運営会社の破産・破綻等を含む)
- (10) 前各号の他、事務局の責に帰さない事象

出展に関するスケジュール①

●出展の申込手順



●【リアル出展(幕張メッセ)】申込・選定会・入金締切スケジュール



小間位置選定の優先順

●40小間以上の出展社

事務局で予め用意した大まかな選択可能エリアの中から、出展小間数が多い順にご希望の小間位置を選定します。

●40小間未満の出展社

小間数に応じて事務局で予め用意した選択対象小間の中から、出展小間数が多い順にご希望の小間位置を選定します。

小間数が同数の出展社が複数あった場合の選択順位は以下のようになります。

- ①前回(東京ゲームショウ2021)出展実績があり、かつ、出展申込締切日までに申し込んだ出展社
 - ②前回出展実績があり、かつ、出展申込締切日を過ぎて申し込んだ出展社
 - ③前回出展実績がなく、かつ、出展申込締切日までに申し込んだ出展社
 - ④前回出展実績がなく、かつ、出展申込締切日を過ぎて申し込んだ出展社
- ※上記条件が同じ出展社が複数ある場合は、CESA会員を優先し、さらに同じ条件になった場合は、抽選により選択順位を決定します。
 ※「出展申込締切日までに申し込んだ出展社」とは、出展申込締切日までに申込フォームが事務局に到着した出展社を意味します。
 ※40小間以上は、島小間(隣接する小間がない形状)とします。
 ※小間位置選定会時に小間数および小間形状の変更はできません。
 ※小間位置選定会時に収容しきれない場合、事務局と協議の上、小間数を調整するか、小間形状を申し込み小間数の同面積に換算して縦横の比率を変える場合があります。
 ※小間位置選定後の位置変更はできません。ただし、他出展社のキャンセルまたは小間数追加等の理由がある場合は、事務局と協議の上、小間位置を変更する場合があります。
 ※申し込み状況により、事前に選定方法を変更する場合があります。その場合は、小間位置選定会以前に事務局より連絡します。
 ※40小間以上の出展社は6月14日(火)に、40小間未満の出展社は7月6日(水)に小間位置選定会を行う予定です。

●【オンライン出展】申込・入金締切スケジュール



出展に関するスケジュール②

●【公式出展社番組(レギュラー配信)】参加申込・選定会・入金締切



公式出展社番組(レギュラー配信)枠選定優先順

※選定会はオンラインにて実施予定

優先順①:家庭用ゲーム機プラットフォーム

優先順②:2021年の公式出展社番組の実績のある出展社

優先順③:2021年の一般出展社

優先順④:その他の出展社

※優先順①②の選定順については2021年「公式出展社番組」の実施枠数が多い出展社が優先。

同条件の場合は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「2021年にプレス・インフルエンサー向け試遊展示エリアの参加企業」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。

それでも同条件の場合は「抽選」になります。

優先順③④の選定順は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「2021年にプレス・インフルエンサー向け試遊展示エリアの参加企業」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。

それでも同条件の場合は「抽選」になります。

※「出展申込締切に間に合った出展社」とは、出展申込締切日までに申込フォームが事務局に到着した出展社を意味します。

※1社1枠(50分もしくは110分)となります。ただし、選定会の際に空き枠がある場合は複数枠(1枠50分)のお申し込みが可能です。

お問い合わせ先

日経BP 東京ゲームショウ事務局

E-mail :tgs-ope@nikkeibp.co.jp

<https://tgs.cesa.or.jp/>

出展申込はTGS2022公式Webサイト内

出展申込 ボタンをクリックしてください。