



# TOKYO GAME SHOW 2023

# 公式出展社番組のご案内

2023.2.28版

# 公式出展社番組メニュー

TGS2023では、会期の9月21日（木）から9月24日（日）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。

## 公式出展社番組 配信期間

**2023年9月21日（木）～9月24日（日）**

## 公式出展社番組 参加料（税別） ※1枠50分の料金です

CESA会員	一般枠	2,000,000円	【配信時間】 一般枠：11時台～17時台 ゴールデン枠：18時台～23時台
	ゴールデン枠	3,000,000円	
一般	一般枠	2,500,000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。
	ゴールデン枠	3,500,000円	

# 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 公式出展社番組は赤枠内から選択ください。

		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～
9/21(木)	主催者番組		オープニング	基調講演						日本ゲーム大賞 (年間作品部門)							
	公式出展社番組				一般枠	一般枠	一般枠	一般枠			ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	
9/22(金)	主催者番組									センス・オブ・ワンダーナイト							
	公式出展社番組				一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	一般枠		ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	
9/23(土)	主催者番組			日本ゲーム大賞 (アマチュア部門)													
	公式出展社番組				一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠
9/24(日)	主催者番組		日本ゲーム大賞 (U18部門)			日本ゲーム大賞 (フューチャー部門)										エンディング番組	
	公式出展社番組		一般枠	一般枠			一般枠	一般枠	一般枠	一般枠	ゴールデン枠	ゴールデン枠					

●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。

# 実施概要

## ●公式番組内に公式出展社番組枠を用意します（1枠50分）。

※2枠をつなげて110分を1枠とすることも可能（参加料は1枠あたりの金額×2となります）

## ●番組枠は、9月21日（木）～9月24日（日）に用意します。

※P.3表中の「公式出展社番組」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です。

**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。

※番組枠選定会は6月20日（火）（優先順①②）と6月30日（金）（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）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。決定した時間枠の参加料が適用されます。

### 番組枠の 選定優先順

優先順① 家庭用ゲーム機のプラットフォーム

優先順② 2022年の公式出展社番組の実績のある出展社

優先順③ 2022年の一般出展社

優先順④ その他の出展社

※選定会はオンラインにて実施予定

※同条件の場合は、

優先順①②の選定順については、「2022年の公式出展社番組の実施枠数が多い出展社」「2023年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「出展申込締切日に間に合った出展社」「CESA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の選定順においては、「2023年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「出展申込締切日に間に合った出展社」「CESA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。

※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。

# 付帯事項

## ●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。

※参加枠の確定後、番組制作スタッフ（株式会社ダウンゴ）とお打ち合わせをさせていただきます。

\* 打ち合わせスケジュールP.14参照

※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。それ以外の別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、幕張メッセ会場内の出展社ブースや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。

※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。

## ●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主催者手配の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

## ●公式チャンネルでの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 P.4参照

※動画プラットフォームは変更になる場合がございます。また、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。

※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。



# 主催者側の手配内容①

## 1番組あたりのスタッフ構成

- ・ディレクター（1名） 番組制作を行います。当日は番組の進行、演出をさせていただきます
- ・AD（1名） ディレクターからのスタジオ出演者へのご連絡（出演者への物品の入れ込みを含む）を行います
- ・構成 番組の構成および台本を制作いたします
- ・スイッチャー（1名） 番組内のカメラ、ゲーム機、映像、スライドなどの映像の切替、調整を行います
- ・カメラマン（2名） スタジオカメラ（3台）の操作を行います
- ・音声（1名） 番組内の出演者、ゲーム機、映像データ、BGMなどの音声の切替、調整を行います
- ・映像出し 複数の映像（ゲーム機、インフォメーション、リモート対応、など）の出力を管理します
- ・音声出し 複数の音声（ゲーム機、映像データ、BGM、SE、リモート対応、など）の出力を管理します
- ・同通対応 同時通訳時における、音声の調整を行います。英語のみ基本対応可
- ・配信 YouTubeLive、Twitter Live、ニコニコ生放送などTGS公式アカウントで同時配信します

# 主催者側の手配内容②

## 1番組あたりの機材構成 ※カッコ内は数量

・スイッチャー (1～2)	映像の切替・合成。※基本入力数は8系統。
・カメラ (3)	スタジオの映像制作
・ミキサー (1)	音声の切替・合成 (01V)
・マイク (5)	スタジオ出演者用 ※最大スタジオ同時ご出演者数5名様まで
・リモート出演対応 (1)	リモート用のツールからの映像、音声を画面に出力いたします
・ゲーム機出力 (2)	2台まで同時スタンバイ、画面表示可。
・出力用PC (1)	スライド、画面UIなどの出力 ※e-Sportsなど表示系が複雑な場合別途ご相談
・動画映像出力 (1)	映像データの出力
・配信機材 (3～)	YouTubeLive、Twitter Live、ニコニコ生放送など
・収録素材 (1)	プログラムアウトのみ、未編集、クラウドデータ納品

## 番組用素材・備品

・公式番組共用映像、BGM	出展社番組の冒頭などで使用するアタック映像、ジングルなど
・ディスプレイアイテム	出演者ネームプレート (テロップ)
・香盤表	番組関係者様香盤表
・構成台本	番組の構成台本を印刷 (最大20部)
・新型コロナウイルス感染症対応	非接触体温計、アルコール消毒液、アクリルボード、マスク

# 出展社にご手配いただくもの

・番組出演者、ゲスト（★）	出演者、ゲスト（タレント、声優等）のキャスティング、ヘア＆メイク等 *当日のアテンドは各社にて
・映像データ	ゲームのPVなど
・スライド	ゲームのご紹介用スライド ※1920×1080のjpg形式
・ゲームタイトルBGM	番組中のBGMとして使用させていただきます
・ゲーム機	番組で紹介するタイトルが使用できる開発用のゲーム機
・ディスプレイアイテム	ポスター・ぬいぐるみ などの装飾物
・番組バナー	YouTubeLive、ニコニコ生放送などの事前告知用の画像
・アレンジ用番組背景画像	グリーンバックで使用する際の背景画像 *タイトルに沿った画像を表示が可能
・番組ページのテキスト	TGS2023公式サイトや、YouTubeLive、ニコニコ生放送などの番組情報のテキスト
・ゲスト出演者宣材写真	上記サイトや番組ページで使用予定

（★）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、出展料に含まれていません。主催者にご依頼いただく場合は別途お見積等いたします。



# オプションメニュー

※50分あたりの価格（いずれも税別）

## ●深夜早朝枠（日本時間：0時～10時）

- ・事前収録の番組を配信 **600,000円** ※別スタジオで収録している番組の配信対応も同額です
- ・ライブ配信 **1,100,000円** ※主催者が用意する幕張メッセ展示ホール内スタジオでのライブ配信

## ●事前収録（1日3番組まで）

- ・編集なしの場合 **1,100,000円** ※映像編集は別途お見積りとなります

## ●多言語字幕・入力・編集（翻訳費含む）

- ・1言語あたり **400,000円**

## ●3言語目以上の完パケの配信費

- ・1言語あたり **200,000円** ※完パケは「映像と音声とテロップが入った、そのまま配信出来るファイル」を指します  
※日・英以外の言語での配信時の追加配信費になります

## ●同時通訳（日・英を除く）

- ・ライブ配信（1言語あたり） **600,000円**
- ・事前収録（1言語あたり） **500,000円**

## ●別スタジオからのライブ配信（制作費・スタジオ費除く）

- ・1伝送／1配信あたり **400,000円**

## ●出展社アカウントからのサイマル配信

- ・1出展社／2プラットフォームまで **250,000円**

※出展社に合わせた特別なデザイン・装飾、演出、そのほかのオプションについては、内容を相談の上別途お見積りさせていただきます。

# 配信スタジオ

番組のライブ配信収録は下記にて実施いたします。

## 幕張メッセ 11ホール (予定)

<http://www.m-messe.co.jp/>

〒261-8550 千葉県千葉市美浜区中瀬2-1

### アクセス

#### ◆電車・バス◆

◎JR京葉線／海浜幕張駅（東京駅から約30分、蘇我駅から約12分）下車、徒歩約5分

◎JR総武線・京成線／幕張本郷駅

→「海浜幕張駅」行きのバスで約15分【海浜幕張駅】下車、徒歩約5分

→「ZOZOマリンスタジアム／医療センター」行きのバスで約17分【タウンセンター】下車、徒歩約3分

※医療センター行きのバスは日・祝運休

→「幕張メッセ中央」行きのバスで約17分【幕張メッセ中央】下車

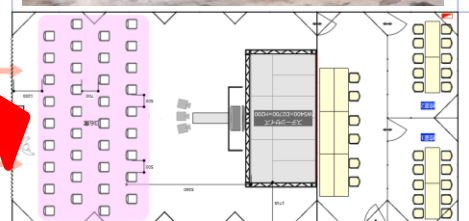
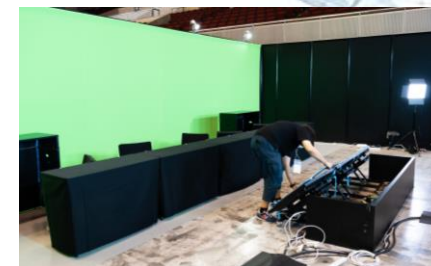
#### ◆道路交通（東京都心・羽田空港から約40分、成田空港から約30分）◆

◎東関東自動車道／湾岸習志野I.C.または湾岸千葉I.C.から約5分

◎京葉道路／幕張I.C.から約5分

※駐車場（有料） 幕張メッセ駐車場

展示ホール1～8  
Exhibition Hall 1-8  
幕張イベントホール  
Makuhari Event Hall



### ・リハーサル

公式出展社番組は同等の機材を有する4つのスタジオで交互に配信します。同スタジオの前の番組が終了次第、リハーサルを行います。

### ・スタジオ機材 \*機材リストはP.7参照

スタジオ機材以外のお持ち込みは、事前に事務局までご相談ください。スタジオ側での映像や音声素材の編集、修正などとは対応していません。

### ・出演者のお車の導線、搬入・搬出につきまして

※7月上旬にご案内の【出展要項】にてご案内させていただきます。

# 番組構成案



## ゲームご紹介メインの場合

【出演者配置】(想定同時出演者数 5 名)



- ※出演者同士の間に透明なアクリル板を配置し、間隔を約 70cm ほどあけます。
- ※リモートによるご出演にも対応可能です。
- ※同時にご出演される方が 5 名を超える場合はご相談ください。
- ※基本構成の中に主催者側 MC が含まれます

### 【番組構成例】

#### ○オープニング

- ・ごあいさつ、番組の導入
- ・ゲストの呼び込み ○タイトルご紹介
- ・PV、スライド、実機プレイによるご紹介

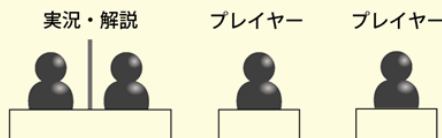
#### ○エンディング・お知らせ、ごあいさつ

- ※ゲスト出演者が入れ替わりながら複数タイトルを ご紹介することも可能です



## ゲーム対決 (エキシビション) メインの場合

【出演者配置】(想定同時出演者数 4 名)



- ※出演者同士の間に透明なアクリル板を配置し、間隔を約 70cm あけます。
- ※アクリル板を使用しない場合は、間隔を 2m あけます。
- ※プレイヤーもしくは実況・解説のご出演をリモートで対応することも可能です。
- ※同時にご出演される方が 4 名を超える場合はご相談ください。

### 【番組構成例】

#### ○オープニング

- ・ごあいさつ、エキシビション概要 (ルール) の説明
- ・選手の呼び込み、紹介

#### ○ゲーム対決エキシビション

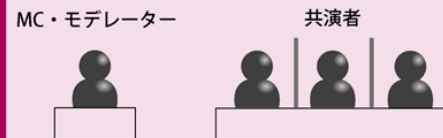
- ・対戦画面に実況・解説をのせられます
- ・画面 UI のデザイン、運用につきましては要相談
- ・対決終了後のトーク

#### ○エンディング・ごあいさつ



## トークセッションメインの場合

【出演者配置】(想定同時出演者数 4 名)



- ※出演者同士の間に透明なアクリル板を配置し、間隔を約 70cm ほどあけます。
- ※アクリル板を使用しない場合は、間隔を 2m あけます。
- ※リモートによるご出演にも対応可能です。
- ※同時にご出演される方が 4 名を超える場合はご相談ください。

### 【番組構成例】

#### ○オープニング

- ・ごあいさつ、セッション概要のご紹介
- ・講演者の呼び込み

#### ○トークセッション

- ・講演、対談、インタビュー、ディスカッションによるご紹介

#### ○エンディング・まとめ、ごあいさつ

- ※資料として映像、スライドなどの表示が可能です

# 画面の基本構成

## 出演者横並び＋ リモート画面の場合



## その他の画面イメージ



※画面構成につきまして、基本の機材構成で反映できるものにつきましては、事前にご相談いただけましたら、こちら以外のものもご対応可能な場合がございます。



# 番組収録における感染予防対策について

東京ゲームショウ事務局では、一般社団法人日本展示会協会の定める「展示会業界における COVID-19 感染拡大予防ガイドライン」に沿って、感染防止対策を講じながら、公式番組の収録・配信を実施いたします。出展社の皆様には、幕張メッセでの番組配信、および事前の番組収録や、自社手配によるスタジオでの番組収録・配信におかれましても、同様の対策をお願いいたします。ご理解・ご協力を賜りますようよろしくお願いいたします。

## ●スタッフのマスク着用

## ●スタッフのアルコール消毒および手洗い励行

## ●会場入りの際の検温および体調確認

## ●下記該当者の入場拒否

- ・37.5℃以上の発熱が認められた場合
- ・息苦しさ、強いだるさや、軽度であっても咳、咽頭通などの症状がある場合

## ●演者間、スタッフ間のソーシャルディスタンスを確保する。演者と演者の間は、目安として 1 名分を空ける。 また演者間にアクリル板等を設置し、飛沫防止を施す

※演者間にアクリル板を設置しない場合は、間隔を約 2m 空ける

※感染が発生した場合は、感染経路特定のため、必要情報を政府機関・自治体の要請に応じて開示をお願いします。

## ●感染防止対策は、収録現場の運用だけでなく、演出面においても視聴者に不安を与えないよう配慮する

※TGS2023開催時点における政府の方針によって、新型コロナ対策のレギュレーションが変更になる可能性があります。



# 番組制作にあたってのお願い

## ●動画、プレゼンテーション資料の画像、音楽などの権利処理について

出展社が用意する動画やプレゼンテーション資料、音楽などにつきましては、第三者の著作権その他の権利を侵害しないよう、出展社にて許諾をとっていただき、必要な権利処理をお願いいたします。

なお、第三者の権利侵害などの問題が生じた、あるいはその結果、第三者に損害を与えた場合は、出展社側で責任をもってご対応をお願いいたします。

## ●番組でCERO「Z」区分に相当するタイトルを紹介する場合の注意

「公式出展社番組」の配信にあたって、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」を必ず順守してください。

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

## ●配信に関して

「公式出展社番組」の配信は、TGS公式アカウントからの配信、および主催者と連携した動画プラットフォーム等のTGS特設サイトでの配信となります。

## ●主催者プロモーションについて

①「公式出展社番組」配信後は、その動画素材につきまして、TGS公式サイトやSNSのほか今後のTGSのプロモーションのために使用させていただく可能性がございます。

②TGS事務局が会期中に取材、撮影、録画した内容（作成資料を含む）や肖像につきまして、TGS公式サイトやSNSのほか、TGSのプロモーションのために使用させていただく可能性がございます。

## ●TGS公式チャンネル等における「公式出展社番組」のアーカイブについて

「公式出展社番組」はライブ配信後、TGS公式チャンネル等にてアーカイブいたします。

アーカイブにあたって、出展社が用意される動画やプレゼンテーション資料、音楽、ゲストなどの許諾は、アーカイブを前提にあらかじめ出展社にてお願いいたします。

※アーカイブを不可とする場合は除く

## ●出展社における「公式出展社番組」の二次利用について

「公式出展社番組」の配信後、出展社が、自社の動画を自社の公式チャンネル以外で二次利用をする場合、事前に事務局までお知らせください。

※「公式出展社番組」配信後、動画ファイルを、データでお渡しいたします。

※「公式出展社番組」の二次利用にあたって、ゲストなどの許諾は、出展社にてお願いいたします。

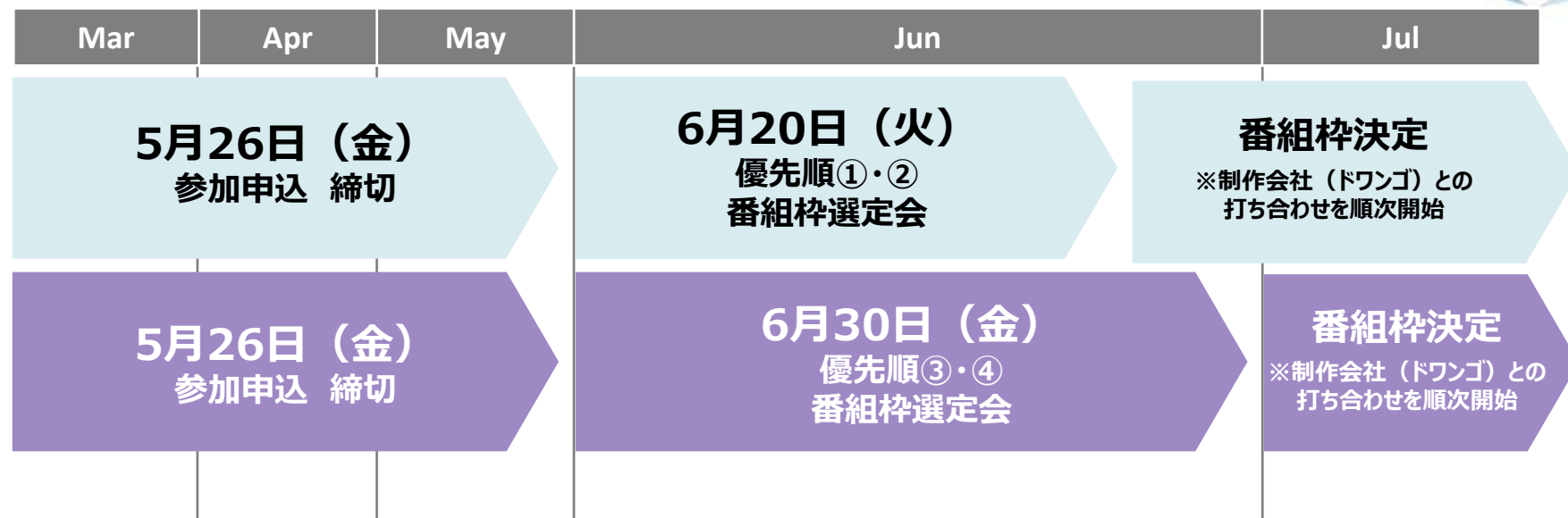
※出展社が「公式出展社番組」を二次利用する場合、主催者への使用料は発生いたしません。

## ●完全パッケージ納品いただいた内容は事前に事務局にて内容を確認させていただきます

## ●感染症対策の徹底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します

**上記の内容に問題があると事務局が判断した場合は、修正の依頼やライブ配信の停止・中止をお願いする場合がございます。**

# 今後のスケジュール



## 番組枠の 選定優先順

- 優先順① 家庭用ゲーム機のプラットフォーム
- 優先順② 2022年の公式出展社番組の実績のある出展社
- 優先順③ 2022年の一般出展社
- 優先順④ その他の出展社

※選定会はオンラインにて実施予定

※同条件の場合は、

優先順①②の選定順については、「2022年の公式出展社番組の実施枠数が多い出展社」「2023年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「出展申込締切日に間に合った出展社」「CESA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の選定順においては、「2023年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「出展申込締切日に間に合った出展社」「CESA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。

※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](mailto:tgs-ope@nikkeibp.co.jp)

【企画・制作に関するお問合せ先】

**株式会社ドワンゴ**

【E-mail】

[tgs\\_online@dwango.co.jp](mailto:tgs_online@dwango.co.jp)

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