

TOKYO GAME SHOW 2024

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2024

【会期】2024年9月26日(木)～9月29日(日)

ビジネスデイ:9月26日(木)10:00～17:00

9月27日(金)10:00～17:00

一般公開日:9月28日(土)10:00～17:00

9月29日(日)9:30～16:30

※最終日の9月29日は、開場時間、閉場時間はそれぞれ30分前倒しになります。

※一般公開日は、状況により開場時間が30分早まる場合があります。

【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

TOKYO
GAME SHOW
2024

Contents

●開催の趣旨	3	●公式出展社番組のご案内	20
●TGS2024のテーマ	4	●公式出展社番組スケジュールイメージ	22
●開催概要	5	●TGSフォーラム スポンサーシップセッションのご案内	23
●TGS2024の3つのポイント	6	●そのほか予定している主催者企画、出展・協賛プラン	24
●出展コーナー(リアル出展)	7	●出展社向け広報サービス	25
●リアル出展(幕張メッセ)のご案内	12	●出展規約	26
●オンライン出展のご案内	14	●出展に関するスケジュール	32
●TGS Digital World 2024	15	●お問い合わせ先	34
●ビジネスマッチングシステムの概要	19		

開催の趣旨

2023年9月、4年ぶりに幕張メッセの全館を使用した東京ゲームショウ2023は、大盛況のうちに終了しました。

過去最大の出展社数、海外出展社数、出展小間数、ビジネスデイの入場者数等、コロナ渦を乗り越えて皆さんが待っていた「完全復活を遂げた」東京ゲームショウをまた開催することができました。

多くの出展社、来場者から高い評価を受けた東京ゲームショウ2023ですが、当然のことながら課題もありました。

過去最大の小間数であるがゆえの会場内の密集感はめぐえず、「狭い」「暑い」「人が多すぎる」という声も多くあったのと同時に、「公式グッズが売り切れている」や「会場が広すぎて目的の場所にたどり着けない」など拡大にあたっての問題が浮き彫りになったことも事実です。

そのような課題を受けて、東京ゲームショウ2024は更に進化を遂げます。

まず会場は昨年11ホールに設置していた公式番組用の配信スタジオを移設し、1～11ホール全てを展示エリアとして活用します。それにより通路幅の確保はもちろんのこと、より多くの出展小間にも対応することができる会場計画を実施することが可能になります。また大規模ブースの配置計画も見直し、出展可能小間数の最大化と混雑緩和の両方を実現することにより、出展社、来場者の満足度向上を目指します。

更に今年は海外からの来場者を増やす施策をいくつも実施する予定です。旅行代理店ともパートナーシップを結び、より近くなる日本、より近くなった東京ゲームショウを世界中のゲームファンに体験いただきたいと考えております。世界中の様々なニーズにも対応できるような強固な東京ゲームショウを実現し、どんなゲームイベント、エンターテインメントイベントにも負けないオンリーワンのイベントを皆で作っていきたいと思っております。

今年の会期は9月26日(木)から9月29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。

東京ゲームショウという名前は単なるゲームイベントのプラットフォームであり、そのコンテンツを形成するのは各出展社の皆さまです。その膨大かつ魅力的なコンテンツを目的に今年は25万人が集まる予定です。その25万人のゲームファンが1人でも多く満足でき、そして心から楽しめるイベントを是非皆さんで作りに上げていきたいので、ご出展をご検討いただければ幸いです。

2024年2月吉日

TGS2024のテーマ

ゲームで世界に先駆ける。

Trailblaze the World with Gaming

游戏,敢为天下先!

遊戯,敢為天下先!

思いっきり熱くなれる時代が、戻ってきた。

好きなことを、全力で楽しめる時代が戻ってきた。

いまこそゲームが先頭に立って、世界をもっと盛り上げないと。

ゲームよ、いまこそ本領発揮だ。

まだ見ぬ技術で、みんなをもっと驚かせるんだ。

まだ見ぬ発想で、みんなをもっと唸らせるんだ。

まだ見ぬ物語で、みんなをもっと沸かせるんだ。

さあ、世界最大級の東京ゲームショウへ。

ゲームの本場で、想いをともに分かち合いましょう。

さあかかってこい、世界中のゲーム愛。

開催概要

- 名称:** 東京ゲームショウ2024(TOKYO GAME SHOW 2024)
- 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
- 会期:** 2024年9月26日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00
2024年9月27日(金) ビジネスデイ 10:00~17:00
2024年9月28日(土) 一般公開日 10:00~17:00
2024年9月29日(日) 一般公開日 9:30~16:30

※最終日の9月29日は、開場時間、閉場時間はそれぞれ30分前倒しになります

※一般公開日は、状況により開場時間が30分早まる場合があります

- 会場:** 幕張メッセ(千葉市美浜区)展示ホール1~11 / 国際会議場 / イベントホール
- 来場予定者数:** 250,000人
- 想定出展小間数:** 2,500小間(予定)

TGS2024の3つのポイント

1

出展も来場もグローバルに

例年、海外出展社数が全出展社の約半数を占めるTGS。TGS2024では、海外来場者の誘致も積極的に実施。アジア主要都市でのプロモーションや、旅行会社と連携したツアー企画などでグローバル化を推進します。



2

展示会場を最大・最適化

展示会場レイアウトの見直しや大規模ブースの分散化等を実施し、出展可能小間数の最大化と混雑緩和の両立を図ります。できるだけ多くの出展社が参加できる受け皿を用意するとともに、会場環境も向上させます。



3

情報発信をより広く、より深く

国内外のプレス、インフルエンサーを積極的に誘致。併せて、彼らが出展社に取材や試遊の依頼などが事前にできる仕組みを用意。ビジネスパーソンやゲームファンに、より広く、より深く情報を発信できるように後押しします。



出展コーナー(リアル出展)

出展コーナーによってお問い合わせ先が異なりますのでご注意ください。

1-8 ホール

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 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。



問い合わせ先・事務局

日経 BP

1-8 ホール

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。



問い合わせ先・事務局

日経 BP

1-8 ホール

ゲームアカデミーコーナー

4 days

ゲーム人材を育成・輩出する教育機関、研究機関を紹介するコーナーです。

【出展対象】高校、高専、専門学校、大学、大学院、研究機関、通信教育など

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。



問い合わせ先・事務局

日経 BP

※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。

出展コーナー(リアル出展)

9-11 ホール

ゲーミング ライフスタイルコーナー

4 days

ゲームユーザーにとって、ゲームは生活そのもの。ゲーミング家具、防音ルーム、防音マンションなど、快適なゲーム環境をつくる製品・サービスを提案するコーナーです。

【出展対象】ゲームライフスタイルに特化した製品、快適なゲームライフを提案する製品・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。



問い合わせ先・事務局

日経BP

9-11 ホール

ゲーミング ハードウェアコーナー

4 days

PCゲームユーザーにハードウェアやゲーミングデバイスを広く届けるためのコーナーです。

【出展対象】PCゲームユーザーに向けた、ゲーミングPC、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。



問い合わせ先・事務局

日経BP

9-11 ホール

インディーゲームコーナー

4 days

インディーゲーム開発者/パブリッシャーによるあらゆるプラットフォーム向けの完全オリジナルゲームの展示コーナーです。

【出展対象】完全オリジナルのインディーゲームソフト(二次創作コンテンツは許諾の有無にかかわらず出展できません)

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。

Selected Indie 80

選考あり

エントリー方法・締切日が異なります。

(間口1.5m×奥行き2m)

新しいゲームの可能性を探り、パブリッシャーやビジネスパートナーを求めている小チームやスタートアップなどインディーゲーム開発者を支援することを目的に無料出展枠を用意しました。

※Selected Indie 80は所定の申込後、選考により採択された個人・団体のみが出展いただけます。
※詳細は別紙「Selected Indie 80 エントリー募集のご案内」をご参照ください。

問い合わせ先・事務局

日経BP



※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。

出展コーナー(リアル出展)

9-11 ホール

AR/VR コーナー

4 days

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

【出展対象】AR/VR/MR関連のハードウェア、ゲームソフト、開発環境、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。

※アミューズメント専用 VR 機器の出展について

AR/VR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。



問い合わせ先・事務局

電通

9-11 ホール

eスポーツコーナー

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。



問い合わせ先・事務局

電通

9-11 ホール

物販コーナー

4 days

ゲーム関連グッズの販売を目的とした専用コーナーです。

【出展対象】音楽CD、映像パッケージ、ゲーム関連グッズ、および書籍・雑誌・新聞などの販売

※他コーナー出展のパブリッシャーに限り、ゲームソフトの販売が可能。
※昨年より販売商品価格の上限を撤廃しました。

普通小間 (間口 3m× 奥行き 3m)

会員料金：1小間 **32万円**
一般料金：1小間 **40万円**

※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。
※物販コーナーにターンキーブースの設定はありません。
※ゲームソフトの展示・プロモーションおよびブース内イベント等はできません。
※物販コーナーは相当の混雑が予想されます。あらかじめ小間内に来場者の待機スペースを考慮のうえ、お申し込みください。



問い合わせ先・事務局

電通

※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。

出展コーナー(リアル出展)

出展コーナーによってお問い合わせ先が異なりますのでご注意ください。

BtoB PROGRAM

国際会議場

ビジネス ミーティングエリア

ビジネス 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)

会員料金：1小間 **39万円**

一般料金：1小間 **49万円**

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 **29万円**

一般料金：1小間 **39万円**

※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。



問い合わせ先・事務局

日経BP

イベントホール

ファミリーゲームパーク

一般 2 days

ゲームを通じて「学ぶ」と「遊ぶ」をテーマに、子供たちの様々な可能性を広げる体験と、家族で安心して楽しめるゲームソフトや、ゲーム関連製品を紹介するコーナーです。

【出展対象】中学生以下を対象にしたゲームソフト(CEROレーティングB以下)、ファミリー向けゲームソフト、玩具、カードなどのゲーム関連製品、子供向けプログラミング教育など
※同コーナーに入場できるのは、中学生以下とその同伴保護者となります。

「遊ぶ」ゾーン ゲーム体験エリア (間口 2.5m× 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**

※「遊ぶ」ゾーン専用ブースは、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。

※普通小間(間口3m×奥行き3m)での出展をご希望の場合は、事務局までご相談ください。

※他のコーナーで40小間以上の出展がある場合、最大2小間(試遊台最大4台分)のスペースを無料でご提供いたします。

※プラットフォームは付きませんのでご了承ください。

「学ぶ」ゾーン・職業体験エリア (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。

※「学ぶ」ゾーンにターンキーブースの設定はありません。

※「学ぶ」ゾーンの出展に限り、ゲームソフトや関連製品を販売することができます。

※別紙「ファミリーゲームパーク」の案内をご参照ください。



問い合わせ先・事務局

電通

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2024 展示会出展規約」(P.26)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、TGS2024展示会出展契約の締結が完了します。

※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。

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26日[木]・27日[金])2日間のみブース出展(*1)または、一般公開日(9月28日[土]・29日[日])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、幕張メッセ全館(1~11ホール、国際会議場、イベントホール)を予定しておりますが、出展申込状況によって、展示コーナーの配置ホールを変更する場合がございます。実際のレイアウトは7月4日(木)に実施する出展社説明会で発表いたします。

目的	展示コーナー	出展対象	出展日程	ブースタイプ		物販	展示ホール	リアル出展の備考	問い合わせ先・事務局
				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	●	●	×	1-8ホール		日経BP 東京ゲームショウ 事務局
	● 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	●	●	×	1-8ホール		
	● ゲームアカデミーコーナー	高校、高専、専門学校、大学、大学院、研究機関、通信教育など	4日間出展	●	●	×	1-8ホール		
	●ゲーミングハードウェアコーナー	ゲーミングPC、ヘッドフォン、コントローラー、ゲームパッド、キーボード、ジョイスティック、コントローラー、その他デバイスなど	4日間出展	●	●	▲*3	9-11ホール		
	●ゲーミングライフスタイルコーナー	ゲームライフスタイルに特化した製品、快適なゲームライフを提案する製品・サービスなど	4日間出展	●	●	▲*3	9-11ホール		
	●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	●	●	▲*3	9-11ホール		
	●AR/VRコーナー	AR/VR/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	●	●	▲*3	9-11ホール		電通 東京ゲームショウ 事務局
	●eスポーツコーナー	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	●	●	▲*3	9-11ホール		
	●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	●	—	●	9-11ホール		
来場者向け ビジネスデイ	●ファミリーゲームパーク	中学生以下を対象にしたゲームソフト、玩具、関連製品	一般公開日2日間出展のみ	●	●	●	イベントホール		日経BP 東京ゲームショウ 事務局
	●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	●	●	×	1-8ホール	※ターンキーブース及び「AIテクノロジーパビリオン」はビジネスデイ2日間のみ出展	
	●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	※	※	×	国際会議場	※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 新聞・書籍の販売は、ファミリーゲームパークの「遊ぶ」ゾーン、ビジネスミーティングエリア、インディーゲームコーナー「Selected Indie 80」以外で可能です。

*3 出展対象となる展示物の販売は可能ですが、関連商品やグッズの販売はできません。また、物販は普通小間のみ可能です。ターンキーブースおよびインディーゲームコーナー「Selected Indie 80」の出展社は物販ができません。

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、申し込みができる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:** 2023年までに東京ゲームショウへのリアル出展がない場合、通常出展料金を10%割引いたします。※2020年~2023年にオンライン出展をされた場合も適用されます。
 - 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:** 無料の配布枚数が非会員よりも増加します。
- 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。 ※出展社紹介のイメージは「オンライン出展のご案内」(P.14)を参照

- 出展社名が「出展社紹介」のページに掲載されます。また、出展社紹介ページから各社のサイトへリンクします。
- 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10日(40小間以上の出展社)と、7月4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)

事務局であらかじ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あらかじ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2023)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し込み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、抽選により選定順位を決定します。

※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小間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。

※小間図は選定会時に初公開となります。事前の共有はありませんのでご了承ください。

● 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1:2以内とします。

ただし、縦1小間×横3小間、縦3小間×横7小間、縦4小間×横8小間は出展可能とします。

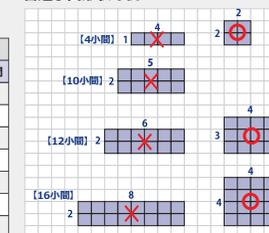
● 40小間以上の場合は、縦は最大7小間とし、縦7小間未満の場合の横小間は最大8小間としてください。

● 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)	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

TGS2024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に情報を掲載できるほか、オンライン商談などが可能になります。

出展コーナー ※オンライン出展のお問い合わせ窓口は全コーナーとも「日経BP 東京ゲームショー事務局」になります。

- 一般展示
- スマートフォンゲームコーナー
- ゲーミングハードウェアコーナー
- ゲーミングライフスタイルコーナー
- ゲームアカデミーコーナー
- インディーゲームコーナー
- AR/VRコーナー
- eスポーツコーナー
- 物販コーナー
- ファミリーゲームパーク
- ビジネスソリューションコーナー
- AIテクノロジーバビリオン
- ビジネスミーティングエリア

※TGS2024では、来場者が各社にアクセスしやすいように、オンライン出展においても募集コーナーを設定しています。オンライン出展の申し込みにあたって、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。オンライン出展の場合は、複数社での共同出展はできません。
※CERO[E]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、「東京ゲームショー2024 展示会出展規約」(P.26~31)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、TGS2024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「出展社紹介」のページに掲載されます。また、出展社紹介ページから各社のサイトへリンクします。
- 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 **20万円**
- 一般料金 **25万円**

※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。

TGS公式サイト
出展社紹介ページイメージ

出展社名

出展コーナー	出展ホール	出展社ロゴ イメージ画像など
出展HP(日)	出展HP(英)	
特設リンク(日)	公式出展社 番組	
テキスト	テキスト	

テキスト
ブース内イベントプログラム
出展タイトル
主な会場販売商品

出展社紹介ページの主な掲載情報・機能(予定)

- 出展社ロゴもしくは、ゲーム等の画像掲載
- 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

TOKYO GAME SHOW Digital World 2024

TOKYO GAME SHOW VR(TGSVR)は2024年

「TOKYO GAME SHOW Digital World」に名称を変更して開催決定

昨年のTOKYO GAME SHOW VR 2023は東京ゲームショウのバーチャル会場として、多くのステークホルダーとの共創という形で無事に実現しました。

TGS Digital Worldはアップデートも加え、

出展社のプロモーション最大化に貢献できる内容となっておりますので、是非ともご出展をご検討ください。

名称変更 「TOKYO GAME SHOW Digital World」

幕張メッセのリアル会場と対をなす、デジタルの世界として「TOKYO GAME SHOW Digital World」と名称を変更しました。VRデバイスに限らず、お手持ちのデバイスでTGSを楽しんでいただけます。



SP



PC



PC VR



Standalone
VR

幕張メッセのリアル会場開幕に先立って、 9/20から先行体験。終了は10/6。

TGS2024 幕張メッセ



TGS Digital World 2024



※本資料は2024年2月時点(配布開始日)における提案資料であり、実施内容は変更となる場合があります。
資料内の施策については、貴社のみを提供することをお約束するものではなく、
また、プロジェクトの実施内容等をお約束するものではありません。

TGS Digital World の魅力

バーチャル会場ならではの出展内容や体験創出で、プロモーション最大化に貢献します。

1

バーチャル空間でしか実現しない
オリジナルブース制作や体験コンテンツの創出

2

リアル会場に来られないゲームファンも含む
国内/海外の幅広いゲームファンにアプローチ

3

SNS・YouTubeへの画像/動画投稿など
来場者目線の体験が拡散される

4

メディア露出によるPR効果も期待できる。
(TGSVR2023 合計広告価値換算で約6.9億円)

2023年
実績



出展・協賛社: 33社
延べ来場者数: 319,967人
平均滞在時間: 約48分
デバイス比率: VR 33.8% PC 41.2% SP 25.0%
Web露出: 国内外計1,700記事以上
YouTube投稿数: 国内外計160本以上
X投稿: 確認できたものだけで 3.7万投稿以上
▶ **メディア露出 6.9億円** (広告価値換算)

2023年の開催内容は下記の公式サイトからもご確認いただけます。

TOKYO GAME SHOW VR 公式サイト

<https://tgsvr.com/>

※イベントは終了しています。アーカイブ動画や会場画像などをご覧ください。

TGS Digital World 2024 出展・協賛プラン一覧

出展プラン	内容	枠数	内訳		料金案	備考
			出展料	制作費		
ゲーム関連企業様、VRプラットフォームメーカー様限定 ※自社のゲームアセットをご提供頂き、データコンバートする前提						
プラチナ	独立ワールド + 3Dデータコンバート + オリジナル開発	1社想定	500万円	2500万円～	3000万円～	エントランス空間から 直接アクセスできる 独立したワールドを作成
ゴールド	ブース設置 + 専用シーン + 3Dデータコンバート	3社想定	200万円	600万円～	800万円～	出展エリアのブースと そこから入場できる 専用シーンを作成
シルバー	ブース設置 + 3Dデータ設置	15社想定	100万円	200万円～	300万円～	入稿仕様に沿って制作された 3Dデータを設置
ブロンズ	ブース設置 + 2Dデータ配置	20社想定	50万円	50万円～	100万円～	ロゴ・画像・動画など 簡易素材の設置のみ
一般企業様限定						
プレミアム	独立ワールド + ワールド開発	3社想定	500万円	4500万円～	5000万円～	オリジナル開発は 制作物に応じて金額決定
スタンダード	ブース設置 + ブース開発	15社想定	100万円	1400万円～	1500万円～	出展エリア内に オリジナルブースを作成

補足事項

※上記メニューは開発段階のものです。今後内容は変更になる可能性がございます。

※出展パターンベース以上のカスタマイズやオリジナルの制作作業が発生した場合(スペース企画/3DCGデータコンバート対応/CG造作制作 等)は別途制作費を頂戴します。

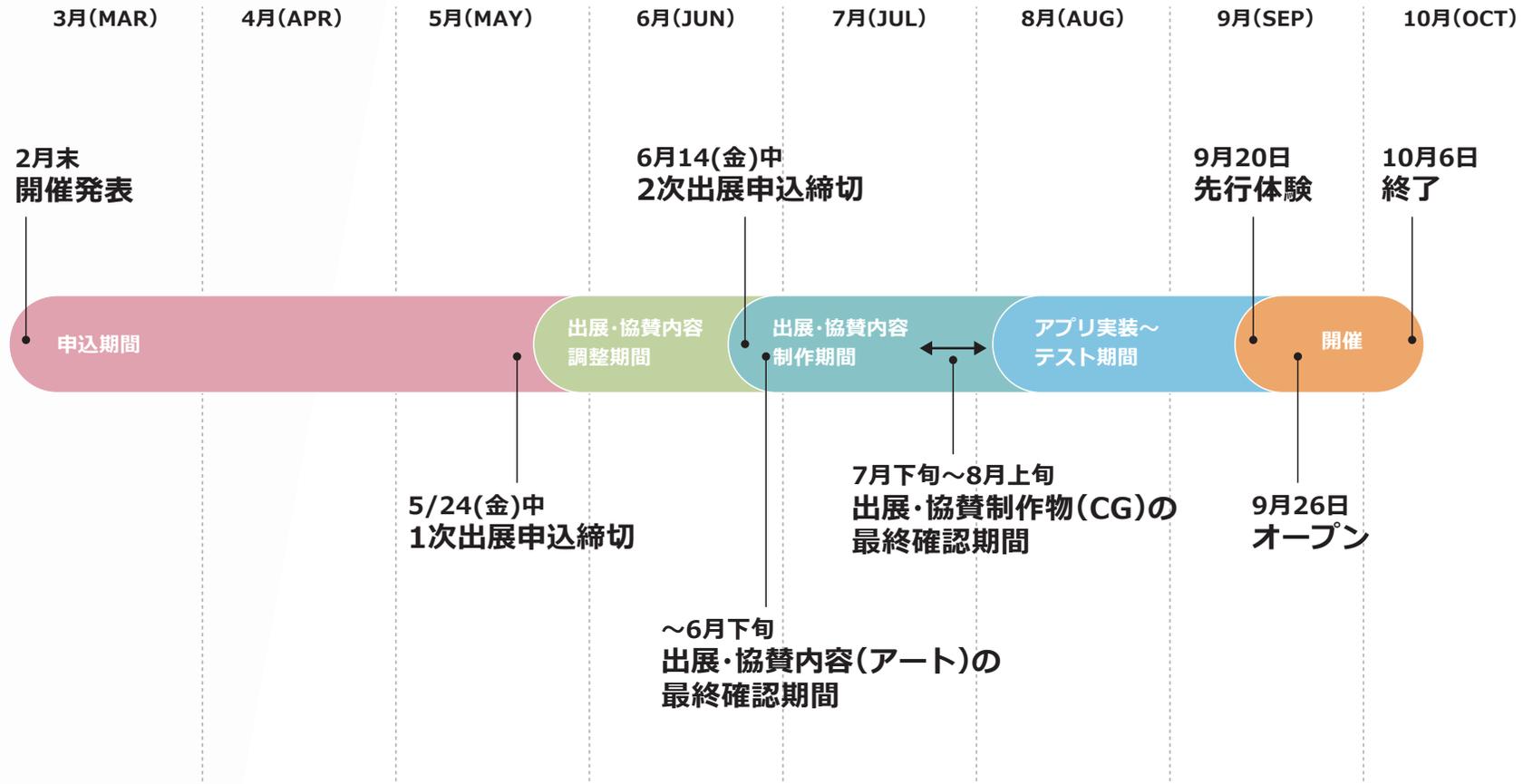
※申込枠数を超過して申し込みがあった場合のみ選定会にて決定します。なお優先順はTOKYO GAME SHOW DigitalWorld 2024 出展規定の「出展枠の選定」に記載しております。

※出展・協賛はCESAの倫理規定に準じた企業・商品に限らせていただき、また規定に準じていた場合でも審査により出展をお断りする場合がございます。

(CESA 倫理規定: <https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>)

※「TOKYO GAME SHOW DigitalWorld 2024」に出展される事業者・団体は、「東京ゲームショウ2024 展示会出展規約」におけるオンライン出展社と同等の扱いとします。

TGS Digital World 2024 申込・実施スケジュール



1次出展の申し込み・決定を経て、出展枠数・協賛枠数に空きがある場合は、残りの枠数に合わせて2次出展申し込み期間を設けさせていただきます。

* 上記のスケジュールは予定です。

ビジネスマッチングシステムの概要

8月9日(金)稼働開始予定

TGS2024では、ゲーム産業活性化とグローバル化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(商談アポイントシステム)を導入いたします。本システムはTGS会期中における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、ビジネス来場者(オンライン参加者を含む)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、出展社とビジネス来場者の商談が可能になります。

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。また、本システムは、海外出展社/来場者も数多く利用します。

グローバル商談も数多く実施されます。

ビジネスマッチングシステムは8月9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26日(木)~9月29日(日)です。使用方法などの詳細は、7月4日(木)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

TGS2024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、X、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。今年は幕張メッセ内に専用スタジオは設けず、出展社がご用意した完全パッケージもしくは別スタジオ・会場内ステージからのライブの様子を配信いたします。また、昨年公式出展社番組に参加された出展社を対象に、特別割引をご用意いたしました。ぜひご参加ください。

 ※詳細は別紙「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 参加料(税別) ※1枠50分の料金です。

会員料金 一般枠 **200万円** / ゴールデン枠 **300万円**

一般料金 一般枠 **250万円** / ゴールデン枠 **350万円**

公式出展社番組参加料 特別割引について TGS2023の公式出展社番組の実績のある出展社は、参加料が上記金額より**50万円OFF**

※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:12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) ※出展社がご用意した完パケ動画もしくは別会場・会場内ステージからのライブを配信いたします。

●番組枠は、9月26日(木)~9月29日(日)に用意。

※P.22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。

(YouTube、X、ニコニコ、Twitch、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。あらかじめご了承ください。

●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。

公式出展社番組枠の選定会は6月14日(優先順①②)と6月27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う場合のみ、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。決定した時間枠の参加料が適用されます。

公式出展社番組枠選定優先順

※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②:2023年の公式出展社番組の実績のある出展社

優先順③:2023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2023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「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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し込み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。

公式出展社番組のご案内

参加出展社への提供内容

● 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。

※出展社が用意した完パケ動画(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TGS公式チャンネルにて配信いたします。

今年は、主催者側でライブ配信ができるスタジオをご用意いたしませんので、あらかじめご了承ください。

※サイマル配信をする動画プラットフォームは、YouTube、X、ニコニコ、Twitch、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あります。

※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。あらかじめご了承ください。

※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。

※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。

※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。

● 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

● 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いただけます。

		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~	
9/26(木)	主催者番組	<div style="display: flex; gap: 10px;"> <div style="background-color: #00A08A; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> オープニング <div style="background-color: #00A08A; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 基調講演 </div>								<div style="background-color: #00A08A; width: 60px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 日本ゲーム大賞 (年間作品部門)						
	公式出展社番組	<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 </div>										<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 </div>				
9/27(金)	主催者番組															
	公式出展社番組	<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 </div>						<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 </div>								
9/28(土)	主催者番組	<div style="background-color: #00A08A; width: 60px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> センス・オブ・ワンダーナイト														
	公式出展社番組	<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 </div>					<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 <div style="background-color: #FFA500; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> ゴールデン枠 </div>									
9/29(日)	主催者番組	<div style="background-color: #00A08A; width: 60px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 日本ゲーム大賞 (フューチャー部門)										<div style="background-color: #00A08A; width: 30px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> エンディング番組				
	公式出展社番組	<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 </div>	<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 <div style="background-color: #FFD700; width: 20px; height: 15px; border-radius: 5px;"></div> 一般枠 </div>													

●0時~11時台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のご案内

東京ゲームショウでは、ビジネスデイに、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プログラム「TGSフォーラム」を実施いたします。出展社等が、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「スポンサーシップセッション」枠も2日間にわたって設けます。

また、日本eスポーツ連合(JeSU)主催のeスポーツに特化したセッション枠「eスポーツカンファレンス」を設置し、eスポーツビジネスに関するセミナーを実施いたします。TGSフォーラムの様子はライブ配信をするとともに、期間限定でアーカイブ配信も実施します。なお、eスポーツカンファレンスは、TGSビジネスデイ登録者のほか、JeSU会員企業・団体がオンラインで視聴できるようにいたします。

また、オンライン出展社もセミナー動画を配信できる、オンデマンドのプランも用意しています。スポンサーシップセッションのご協賛をぜひご検討ください

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。
eスポーツビジネスにテーマを特化した「eスポーツカンファレンス」(主催:JeSU)を27日(金)に設置。
本枠のみ、TGS2024リアル出展社だけでなく、JeSU会員企業・団体も協賛可能です(30分枠のみ)

レギュラーセッション<R> ※最大6枠募集 ※協賛対象:TGS2024リアル出展社	ショートセッション<S> ※最大8枠募集 ※協賛対象:TGS2024リアル出展社	eスポーツカンファレンス<J> ※最大4枠募集 ※協賛対象:TGS2024リアル出展社・JeSU会員企業・団体
■時間枠/協賛金 60分/120万円(税別)	■時間枠/協賛金 30分/80万円(税別)	■時間枠/協賛金 30分/80万円(税別)
■リアル会場 120席規模	■リアル会場 60席規模	■リアル会場 60席規模

ご注意:【リアル会場セッション】は、TGS2024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。ただし、「eスポーツカンファレンス」枠については、JeSU会員企業・団体があれば、TGS2024のリアル出展がなくても協賛が可能です。

■講演スケジュール(予定)

<R>はレギュラーセッション(60分)、<S>はショートセッション(30分)、<J>はeスポーツカンファレンス(30分)を意味します。各セッションの開始時間は変更になる可能性があります。

9月26日(木)	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時
レギュラー 120席規模		TGS主催者セッション		R1	R2		R3
ショート 60席規模		TGS主催者セッション	S1	S2	S3		S4
9月27日(金)	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時
レギュラー 120席規模		TGS主催者セッション		R4	R5		R6
ショート 60席規模		S6	S7	S8	J1	J2	J3
					J4		

← eスポーツカンファレンス(主催:JeSU)

詳細は別紙「TGSフォーラム スポンサーシップセッション 協賛プランのご案内」を参照ください。

申込締切:2024年6月21日(金)

オンラインセッション

出展社等のセミナー動画をオンデマンドで配信できる
オンラインセッションの協賛メニューを用意いたしました。

TGSオンラインセッション ※協賛対象:TGS2024出展社(リアル・オンライン)
■時間枠/協賛金 30分/50万円(税別) ※TGSビジネスデイ登録者が視聴可能
eスポーツカンファレンス オンラインセッション ※協賛対象:TGS2024出展社(リアル・オンライン)・JeSU会員企業・団体
■時間枠/協賛金 30分/50万円(税別) ※TGSビジネスデイ登録者のほかJeSU会員企業・団体が視聴可能

■協賛概要

- セミナー動画はオンデマンドで配信いたします。
- 「TGSオンラインセッション」は、TGSビジネスデイ登録者および出展社等が視聴できます。
- 「eスポーツカンファレンス オンラインセッション」は、TGSビジネスデイ登録者、出展社、JeSU会員企業・団体が視聴できます。
- 「TGSオンラインセッション」にご協賛いただけるのは、出展社(リアル・オンライン)に限らせていただきます。
- 「eスポーツカンファレンス オンラインセッション」は、出展社(リアル・オンライン)のほか、JeSU会員企業・団体がご協賛いただけます。
- 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。

そのほかの協賛・広告メニュー

	協賛料
●eスポーツカンファレンス特別協賛 eスポーツカンファレンスのリアル会場 聴講者、およびTGSフォーラムのオンライ ン視聴者に向けて、「eスポーツビジネスに携わっていて、かつ TGSの出展資格がない企業・団体」がプロモーションできる特別協 賛メニュー(競合排除あり)	150万円(税別)
	広告料
●動画広告 会場内およびオンライン視聴者に向けて、 eスポーツカンファレンスを含む全セッ ション開始前に動画広告を配信(30秒以内)	30万円(税別) ※募集枠数:最大4枠

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)

●クリエイターラウンジ

昨年初めて、ゲーム実況動画などをSNSで配信しているインフルエンサーが、ビジネスデイに入場できるようになりました。今年も同様に、ビジネスデイからインフルエンサーの来場を促進します。併せて、インフルエンサーが来場の際に拠点とする「クリエイターラウンジ」を、今年も設置予定です。本エリアでは協賛プランを用意し、ゲームパブリッシャーや、クリエイター向け商品・機材・サービスを提供する企業が、インフルエンサーにプロモーションできるようにいたします。📖 **協賛企画書を別途用意していますので、ぜひご参照ください。**

●インディーゲーム開発者支援企画「Selected Indie 80」

インディーゲームがより注目されるチャンスを創出するため、インディーゲーム開発者が法人・個人を問わず、TGSに無料で出展できる枠組み「Selected Indie 80」を今年も用意いたしました。本企画は協賛社のサポートによって実現するものです。賛同いただけるゲームプラットフォーム、ゲームパブリッシャー、PC・モニター企業等の皆様は、ぜひ、協賛をご検討ください。なお、スポンサー企業には、ロゴの掲出や展示スペースの提供、ミーティングテーブルの活用など、さまざまな特典を用意しています。

📖 **詳しくは別紙「インディーゲーム企画協賛プラン/オプションメニューのご案内」をご覧ください。**

●インターナショナルパーティー

東京ゲームショー2024では、ビジネスデイ2日目(9月27日)夕方(予定)より、国内外出展社、報道関係者、およびビジネスデイ・ゴールドパス保持者を対象にビジネス交流を目的としたネットワーキングパーティーを開催します。(場所未定)

●PC向けゲーム配信プラットフォーム「Steam」にTGS特設ページを開設

PCゲーム配信プラットフォーム「Steam」上に、TGS2024専用の特設ページを開設します。Steam上で配信しているTGS出展社タイトルを「ゲームジャンル」などのカテゴリ別に表示して、販売ページまでの誘因を図ります。

●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TGS2024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・協賛のご案内」をご覧ください。**

●主催者特設ステージ

東京ゲームショー2024では、1-8ホール内に主催者特設ステージを設置予定です。基調講演や日本ゲーム大賞発表授賞式など、各種ステージプログラムを予定しております。また、ステージ枠の空き時間帯の協賛パッケージ販売も行う予定です。内容が固まり次第、公式サイトやメール等でご案内いたします。

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

TGS2024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。

出展規約

出展を希望する事業者・団体は、以下の「東京ゲームショウ2024 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、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。

東京ゲームショウ2024展示会出展規約

■事務局

本規約における「事務局」とは「東京ゲームショウ2024」(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。
※また9ホール、10ホール、11ホールの出展社(AR/VR、eスポーツ、ゲーミングハードウェア、ゲーミングライフスタイル、インディー※選考出展は除く)及びファミリーゲームパークの普通小間の出展社は、出展物に限り物販コーナー同様にブース内での販売が可能です。
- ・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。

■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、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：2024年6月10日(月)

40小間未満(隣接小間がある形状)の出展社：2024年7月4日(木)

・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様になります。

1. 前回(東京ゲームショー2023)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。

※混雑緩和のため、1エリア(1-3ホール、4-6ホール、7-8ホール、9-11ホール)毎に40小間以上の小間配置を制限する場合があります。詳細なルールに関しては、小間位置選定会時に共有させていただきます。

※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。

※小間図は選定会時に初公開となります。事前の共有はありませんのでご了承ください。

■ 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1:2以内としします。

ただし、縦1小間×横3小間、縦3小間×横7小間、縦4小間×横8小間は出展可能としします。

● 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。

■ 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。

■ 公式出展社番組枠の選定

・公式出展社番組の配信枠は、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①②:2024年6月14日(金)

優先順③④:2024年6月27日(木)

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:TGS2023の公式出展社番組の実績のある出展社
- ・優先順③:TGS2023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2023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「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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】

・2024年5月25日(土)～6月9日(日):出展料の50%

・2024年6月10日(月)以降:出展料の100%

【オンライン出展の解約料】

・2024年5月25日(土)～7月4日(木):出展料の50%

・2024年7月5日(金)以降:出展料の100%

【公式出展社番組の解約料】

・2024年5月25日(土)以降:参加料の50%

・優先順①、②:2024年6月14日(金)以降:参加料の100%

・優先順③、④:2024年6月27日(木)以降:参加料の100%

※選定会開催日には解約料が100%発生する。

※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。

■ 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、演出方法等の変更にもとむ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各種ウイルスなどによる感染症の流行・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、各種ウイルス等を含む)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

TOKYO GAME SHOW Digital World 2024 出展規定

■ 出展の申込期間と契約期間

1. 出展を希望する企業、団体等(以下、出展希望者)は、本イベントの目的を理解し、本規約の内容を承諾した上で、出展申込みを行ない、事務局が当該申込みを承諾することによって、事務局との間で出展契約が成立するものとします(以下、出展契約が成立した企業、団体等を「出展社」といいます)。
2. 出展希望者は、事務局が申込の受理の可否を判断するために調査が必要と判断した場合には、事務局の指示に従い資料の提示や調査等に協力するものとします。
3. 出展申込書提出の最終締切日は2024年6月14日(金)とします。ただし、最終締切日前であっても、定員に達した場合には、申込を締切るものとします。なお、各プランの最終締切日以降、出展枠に空きがある場合には申込を受ける場合があります。
4. 事務局は、出展社の決定についてその理由を一切公表しません。
5. 契約期間は、事務局が出展申込みを承諾した日から本出展プラン実施内容終了日までとします。
6. 事務局は、本イベントの運営上必要であると認めた場合は、契約期間を変更することができるものとします。この場合、出展社は、その指示に従わなければならないものとします。

■ 出展枠の選定

本イベントにおける出展枠は、申込枠数を超過して申し込みがあった場合のみ選定会にて決定します。なお優先順は以下の通りです。

- ・優先順①: TGSVR2023への出展実績がある出展社
- ・優先順②: TGSVR2022、TGSVR2021への出展実績がある出展社
- ・優先順③: その他の出展社

同条件の場合は「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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」。

選定会の日時は下記を予定しております。

- ・1次申込: 2024年5月28日(火)
- ・2次申込: 2024年6月18日(火)

【個人情報取得に関するご説明】

日経BPは、東京ゲームショウ2024の個人情報の第1次取得者として、個人情報保護に関する法令およびその他の規範を遵守し、下記の通り個人情報を取得いたします。

1.事業者の名称

日経BP

2.個人情報の管理者

日経BP 個人情報管理責任者

3.利用目的

- (1)ご購入・ご登録いただいた商品・サービスを提供するため
- (2)DMやアンケートなどをお届けするため
- (3)事務連絡・お問い合わせ対応のため

4.第三者提供

個人情報を第三者提供する場合には、提供先の企業/団体名、提供する個人情報の項目を示して、ご本人の同意を得たうえで提供します。また、第三者提供に当たり、提供した年月日、第三者の氏名等、本人の氏名等、個人データの項目などを記録し、その記録を法定期間保存します。

5.個人情報取り扱いの委託

個人情報に関する機密保持契約を締結している業務委託企業に対して、必要な範囲で個人情報の取り扱いを委託することがあります。

6.個人情報をご記入いただけない場合について

個人情報をご記入いただかないとサービスを提供できない場合があります。

7.本人が容易に認識できない方法による個人情報の取得

日経BP社のWebサイトや各種ネットサービスでは、IPアドレス、クッキー、Webビーコンなどを手がかりにして、利用者の皆様のアクセス情報を、自動的に取得することがあります。

8.匿名加工情報について

匿名加工情報を作成する際には、個人情報保護委員会規則で定める基準に従い当該個人情報を加工し、作成時および第三者提供時にはインターネット等を通じ、当該匿名加工情報に含まれる個人に関する情報の項目を公表します。

9.EU及び英国域内に在住の方の個人情報の取り扱いについて

日経BPは一般データ保護規則(GDPR:General Data Protection Regulation)及び同規則に相当する英国法に則り、EU域内(アイスランド、リヒテンシュタイン及びノルウェーを含む欧州連合)及び英国に在住の方の個人情報を適切に管理します。

10.米国カリフォルニア州に在住する皆様の個人情報の取り扱いについて

日経BPはカリフォルニア州消費者プライバシー法(California Consumer Privacy Act of 2018)およびカリフォルニア州プライバシー権法(California Privacy Rights Act)に則り、米国カリフォルニア州に在住の方の個人情報を適切に管理します。

11.お問い合わせ窓口

ご登録情報の開示、内容の訂正、利用の停止等を希望される場合は、日経BP読者サービスセンター お客さま相談窓口にご連絡ください。

住所:〒134-8729 日本郵便 葛西郵便局 私書箱20号

URL:<https://bpcgi.nikkeibp.co.jp/toiawase.html>

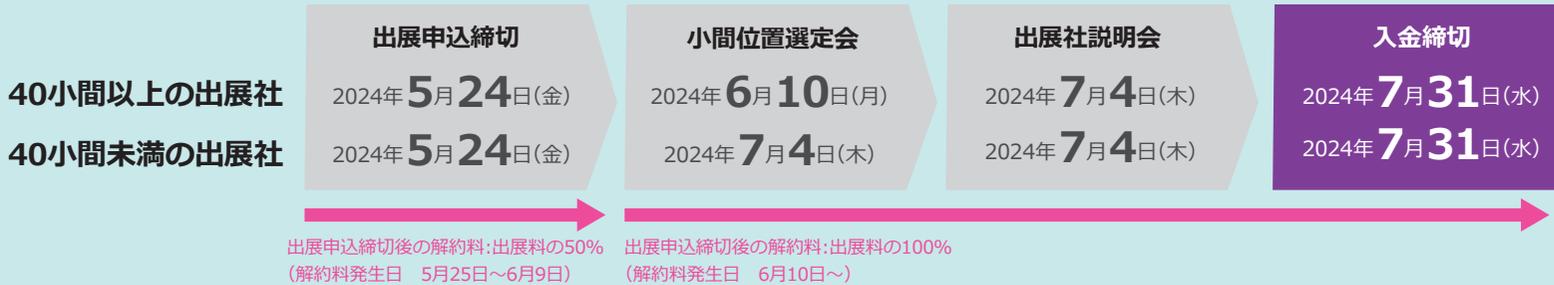
日経BPの個人情報保護方針URL:<https://www.nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/privacy/>

出展に関するスケジュール

● 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

事務局であらかじ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あらかじ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2023)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、抽選により選定順位を決定します。

※「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し込み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小間を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。

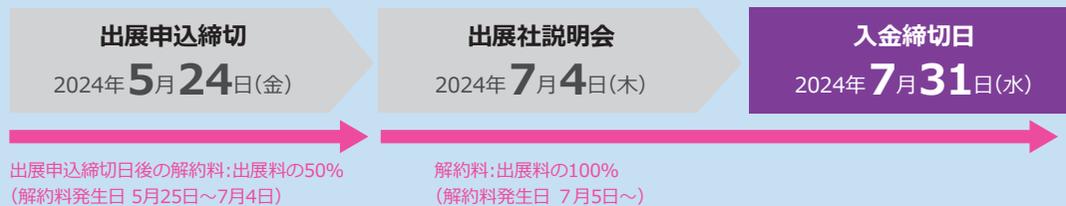
※小間位置選定後の位置変更はできません。ただし、他出展社のキャンセルまたは小間数追加等の理由がある場合は、事務局と協議の上、小間位置を変更場合があります。

※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。

※小間図は選定会時に初公開となります。事前の共有はありませんのでご了承ください。

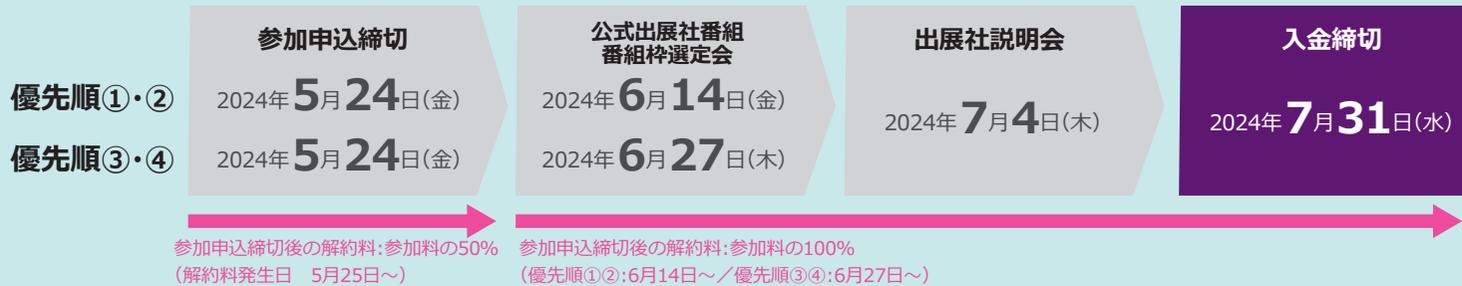
※40小間以上の出展社は6月10日(月)に、40小間未満の出展社は7月4日(木)に小間位置選定会を行う予定です。

● 【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

●【公式出展社番組】参加申込・選定会・入金締切

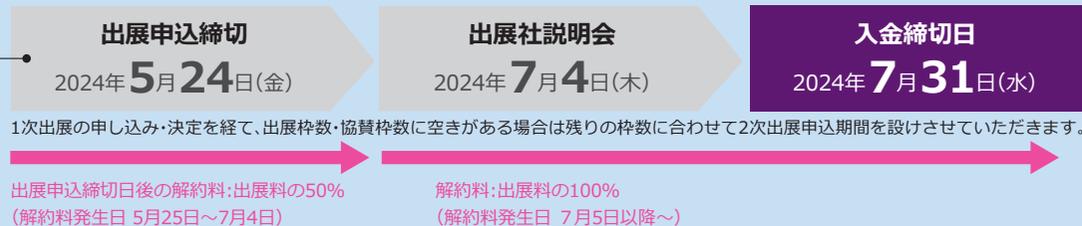


公式出展社番組枠選定優先順 ※選定会はオンラインにて実施予定

- 優先順①:家庭用ゲーム機プラットフォーム
- 優先順②:2023年の公式出展社番組の実績のある出展社
- 優先順③:2023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2023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「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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し込み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。

●【TOKYO GAME SHOW Digital World 2024(TGS Digital World 2024)]申込・入金スケジュール



■ 出展枠の選定 本イベントにおける出展枠は、申込枠数を超過して申し込みがあった場合のみ選定会にて決定します。なお優先順は以下の通りです。

- 優先順①:TGSVR2023への出展実績がある出展社
 - 優先順②:TGSVR2022、TGSVR2021への出展実績がある出展社
 - 優先順③:その他の出展社
- ※同条件の場合は「2024年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「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」。
- 選定会の日時は下記を予定しております。**
 ・1次申込:2024年5月28日(火)・2次申込:2024年6月18日(火)
- ※2次申込の締切は6月14日(金)になります。

お問い合わせ先

日経BP 東京ゲームショウ事務局

リアル出展



tgs-ope@nikkeibp.co.jp

※「リアル出展」「オンライン出展」とも問い合わせ先は共通

- 一般展示
- スマートフォンゲームコーナー
- ゲーミングハードウェアコーナー
- ゲーミングライフスタイルコーナー
- ゲームアカデミーコーナー
- インディーゲームコーナー
- ビジネスソリューションコーナー
- AIテクノロジーパビリオン
- ビジネスミーティングエリア

オンライン出展



tgs-ope@nikkeibp.co.jp

※「リアル出展」「オンライン出展」とも問い合わせ先は共通

- 全展示コーナー

電通 東京ゲームショウ事務局

リアル出展



tgs@dentsu-eo.co.jp

※「リアル出展」と「TGS Digital World」では問い合わせ先が異なります

- AR/VRコーナー
- 物販コーナー
- eスポーツコーナー
- ファミリーゲームパーク

TGS
Digital World



tgsdw@dentsu-eo.co.jp

※「リアル出展」と「TGS Digital World」では問い合わせ先が異なります

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

出展申込はTGS2024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。

※申込フォームが2つございます。該当のフォームよりお申込ください。