

# 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

---

日経BP 東京ゲームショウ事務局

東京ゲームショウでは、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マー、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。

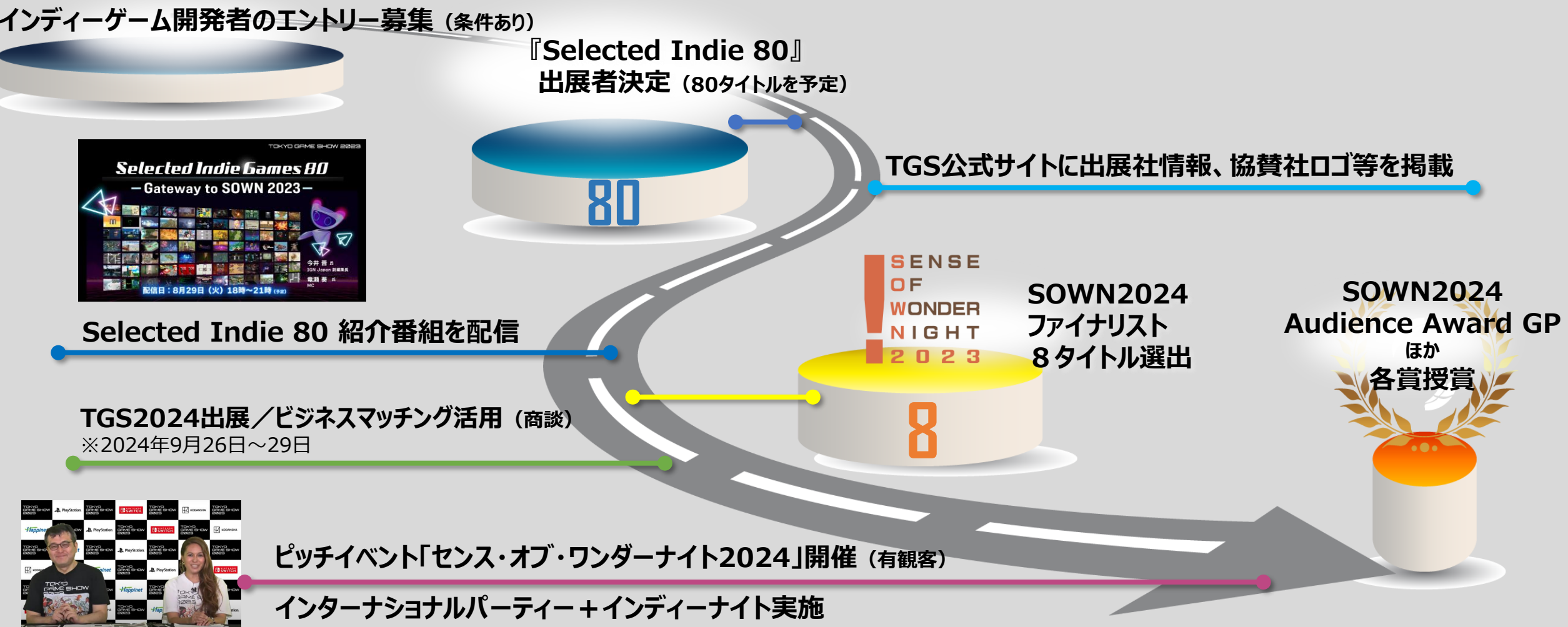
### 【インディーゲーム開発者のサポート】

- **「Selected Indie 80」に選ばれた出展社はインディーゲームコーナー内に無料出展**  
TGSでは無料出展ができる「Selected Indie 80」を募集。応募タイトルのなかから80社（予定）が無料出展可能に。
- **インディーゲーム開発者のビジネスチャンスが広がる**  
「Selected Indie 80」に選ばれた出展社は、TGS公式サイトインディーゲームページや「Selected Indie 80」紹介番組、センス・オブ・ワンダー ナイト（SOWN）などを通して、より注目される機会が得られる。  
また、Steam販売タイトルについては、SteamのTGS特設サイトにもタイトルを掲載することが可能になり、セールスの後押しに。そのほか、ビジネスマッチングシステムを使った商談も可能。
- **SOWNファイナリストに選出された出展社は注目度がさらにアップ**  
センス・オブ・ワンダーナイト（SOWN）のファイナリストに選出された開発者（8組を予定）はSOWNにてプレゼンテーション（TGS2024は有観客の予定）。その模様をオンラインでも配信し、各賞受賞者には賞金とトロフィーを授与。

### 【協賛社メリット】

- **インディーゲームのリーディングカンパニーとして認知向上ができる**  
協賛企業の「ロゴ」や「社名・ブランド名」をインディーゲームコーナーのWebページや展示会場、配信番組、プレスリリースなどに掲出。ゲームビジネス関係者やインディーゲーム開発者、ゲームユーザーに向けて企業・タイトルの認知向上を図り、プレゼンスを高めることが可能。
- **特典ブースを使ってインディーゲーム開発者やゲームファンと接点を持てる**  
協賛特典（プラチナ協賛、ゴールド協賛、機器協賛ほか）として付与されるブースを使って（有料でブース追加も可能）、自社がサポート／パブリッシングするタイトルを展示・試遊させたり、機器の展示が可能。ゲーム業界関係者、インディーゲーム開発者、ゲームユーザーと接点を持てる。
- **インディーゲーム開発者・関係者とのMtg・商談がやりやすくなる**  
Selected Indie 80のエントリータイトル情報を事務局から共有（個人情報を除く）。また、インディーゲームコーナー内のミートアップエリアの利用が可能で、ビジネスマッチングシステムを使って、インディーゲーム開発者やビジネス関係者と効率的・効果的なMtg、商談が可能に。

- インディーゲームコーナーに無料出展できる「Selected Indie 80」に世界各国からエントリー
- Selected Indie 80 として80タイトルを選出、4日間のリアル展示へ
- Selected Indie 80から8タイトルを選出。各開発者が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（SOWN）」に登壇
- 各過程で、公式サイト、配信番組、展示などを通して、Selected Indie 80および協賛社が注目される機会を創出



	プラチナスポンサー 限定6社 ※出展社限定（申込書の先着優先）	ゴールドスポンサー 社数制限なし ※出展社限定	機器スポンサー 限定4社 ※出展社限定（申込書の先着優先）
協賛金	500万円（税別） ※出展料は別途	200万円（税別） ※出展料は別途	機器の無料貸し出し ※出展料は別途
協賛特典	<div><b>ロゴ掲出</b> 以下の場所にロゴを掲出 ※掲出場所が変更になる場合があります</div> <ul style="list-style-type: none"><li>インディーゲームコーナーの「吊り下げバナー」、「コーナーサイン」、およびSelected Indie 80エリアの「ブリッジサイン」</li><li>Selected Indie 80エリアの「フロアマップ」</li><li>Selected Indie 80紹介番組内</li><li>SOWN会場、インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場</li><li>インディーゲーム協賛社発表のプレスリリース</li></ul> <div><b>展示ブース</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>インディーゲームコーナー内にブース出展 ＜2m×2mのターンキーブースを3小間、もしくは3m×3mの普通小間を2小間＞ ※「普通小間」はスペースのみ。ターンキーブースは既定のパッケージブース ※小間位置はプラチナスポンサー優先エリアから選定 ※有料で小間を追加することが可能</li></ul> <div><b>インディーミートアップエリアの利用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>インディーゲームコーナー内の「インディーミートアップエリア」のミーティング利用が可能（ビジネスデイ） ※専用テーブル</li></ul> <div><b>SOWNの活用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>SOWN内にプラチナスポンサーのプレゼンテーションタイム（5分を予定）を用意 ※公式番組での配信はナシ</li><li>SOWNの副賞としてスポンサー賞の授与が可能 ※副賞は3,000 USドル以下相当</li></ul> <div><b>インターナショナルパーティー＋インディーナイトの活用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>パーティー会場の一角にインディーゲーム開発者等と交流できるエリアを設け、協賛社用テーブルを用意</li></ul> <div><b>メール代行配信</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Selected Indie 80に選定された開発者、およびエントリーした開発者に自社の告知情報を配信可能（事務局による代行配信 ※7月4日～12月20日の期間で2回まで）</li></ul> <div><b>Steamのインディー関連タブにも出展タイトル掲出</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Steam内の出展社向けタブ＋Selected Indie 80タブの両方に協賛社が扱うインディーゲームタイトルを掲出</li></ul>	<div><b>ロゴ掲出</b> 以下の場所にロゴを掲出 ※掲出場所が変更になる場合があります</div> <ul style="list-style-type: none"><li>Selected Indie 80エリアの「フロアマップ」</li><li>Selected Indie 80紹介番組内</li><li>SOWN会場、インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場</li><li>インディーゲーム協賛社発表のプレスリリース</li></ul> <div><b>展示ブース</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>インディーゲームコーナー内にブース出展 ＜2m×2mのターンキーブースを1小間、もしくは3m×3mの普通小間を1小間＞ ※「普通小間」はスペースのみ。 ターンキーブースは既定のパッケージブース ※有料で小間を追加することが可能</li></ul> <div><b>インディーミートアップエリアの利用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>インディーゲームコーナー内の「インディーミートアップエリア」のミーティング利用が可能（ビジネスデイ） ※共用テーブル</li></ul> <div><b>SOWNの活用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>SOWNの副賞としてスポンサー賞の授与が可能 ※副賞は3,000 USドル以下相当</li></ul> <div><b>インターナショナルパーティー＋インディーナイトの活用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>パーティー会場の一角にインディーゲーム開発者等と交流できるエリアを設け、協賛社用テーブルを用意</li></ul> <div><b>メール代行配信</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Selected Indie 80に選定された開発者、およびエントリーした開発者に自社の告知情報を配信可能（事務局による代行配信 ※7月4日～12月20日の期間で2回まで）</li></ul> <div><b>Steamのインディー関連タブにも出展タイトル掲出</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>Steam内の出展社向けタブ＋Selected Indie 80タブの両方に協賛社が扱うインディーゲームタイトルを掲出</li></ul>	<div><b>ロゴ掲出</b> 以下の場所にロゴを掲出 ※掲出場所が変更になる場合があります</div> <ul style="list-style-type: none"><li>Selected Indie 80エリアの「フロアマップ」</li><li>Selected Indie 80紹介番組内</li><li>SOWN会場、インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場</li><li>インディーゲーム協賛社発表のプレスリリース</li></ul> <div><b>展示ブース</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>インディーゲームコーナー内にブース出展 ＜2m×2mのターンキーブースを1小間、もしくは3m×3mの普通小間を1小間＞ ※「普通小間」はスペースのみ。 ターンキーブースは既定のパッケージブース ※有料で小間を追加することが可能</li></ul> <div><b>SOWNの活用</b></div> <ul style="list-style-type: none"><li>SOWNの副賞としてスポンサー賞の授与が可能 ※副賞は3,000 USドル以下相当</li></ul>

	<div>シルバースポンサー</div> <div>社数制限なし ※出展社／非出展社</div>	<div>オプションメニュー</div> <div>※出展社（申込書の先着優先）</div>
協賛金	<div>70万円（税別）</div> <div>※出展料は別途</div>	<div>下記参照</div> <div>※出展社であれば、プラチナ、ゴールド、シルバー機器スポンサー以外も申込が可能。出展料は別途</div> <div>※申込締切日は「プラチナ／ゴールド／シルバー／機器スポンサー」とは異なります（申込締切日：5月24日&lt;金&gt;）</div>
協賛特典	<div>ロゴ掲出</div> <div>以下の場所にロゴを掲出</div> <div>※掲出場所が変更になる場合があります</div> <div><div>Selected Indie 80エリアの「フロアマップ」</div><div>Selected Indie 80紹介番組内</div><div>センス・オブ・ワンダー ナイト会場、インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場</div><div>インディーゲーム協賛社発表のプレスリリース</div></div> <div>SOWNの活用</div> <div><div>SOWNの副賞としてスポンサー賞の授与が可能</div><div>※副賞は3,000 USドル以下相当</div></div>	<div>インディーミートアップエリア利用【20万円（税別）／インディーゲームコーナー出展社限定5社】</div> <div><div>インディーゲームコーナー内のインディーミートアップエリアのミーティング利用が可能（ビジネスデイ）</div><div>※対象は、インディーゲームコーナー出展社に限ります</div><div>※ミーティングテーブルは共用です（ビジネスマッチングシステムでの事前予約が可能）</div><div>※1社が使えるテーブルは同時時間帯で1テーブルのみ</div><div>※プラチナスポンサー、ゴールドスポンサーは協賛特典に含まれています（申込不要）</div></div> <div>インディーミートアップエリア テーブル専有利用【インディーミートアップエリア利用＋10万円（税別）／インディーゲームコーナー出展社限定2社】</div> <div><div>インディーゲームコーナー内のミートアップエリアの指定専有テーブルを商談場所として利用可能</div><div>（上記「インディーミートアップエリア利用」のオプション／ビジネスデイ）</div><div>※お申し込みいただけるのは1社1テーブルです</div><div>※プラチナスポンサーは協賛特典に含まれています（申込不要）</div></div> <div>インディーミートアップエリア広告 *ゲートの柱2面＋パーテーション4面【120万円（税別）／限定1社】</div> <div><div>インディーゲームミートアップエリアのゲートの柱および壁面4箇所広告を掲出</div><div>※広告のデザインは出稿企業にて手配。出カシートは事務局にて手配</div><div>本メニューの出稿企業はインディーミートアップエリアのミーティング利用が可能（ビジネスデイ）</div><div>※ミーティングテーブルは共用です（ビジネスマッチングシステムでの事前予約が可能）</div></div> <div>インターナショナルパーティー＋インディーナイトにロゴ／自立バナーが掲出できるスペース利用【25万円（税別）／限定2社】</div> <div><div>インターナショナルパーティー＋インディーナイトの会場に自立バナーやフォト撮影コーナー等を設置できるスペースを提供（2m×2m）</div><div>※スペースのみ。自立バナーなどの制作費は含みません</div></div>



		プラチナスポンサー	ゴールドスポンサー	シルバースポンサー	機器スポンサー
協賛金額:		500万円	200万円	70万円	機器の無料提供
ロゴ掲出	インディーゲームコーナーの「吊り下げバナー」	○	—	—	—
	インディーゲームコーナーの「コーナーサイン」	○	—	—	—
	Selected Indie 80エリアの「ブリッジサイン」	○	—	—	—
	Selected Indie 80エリアの「フロアマップ」	○	○	○	○
	Selected Indie 80紹介番組	○	○	○	○
	センス・オブ・ワンダー ナイト会場	○	○	○	○
	インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場	○	○	○	○
	インディーゲーム協賛社発表のプレスリリース	○	○	○	○
展示ブース	ターンキーブース3小間、もしくは普通小間 2 小間	○（優先エリアあり／任意）	—	—	—
	ターンキーブース1小間、もしくは普通小間 1 小間	—	○（任意）	—	○（任意）
インディーミートアップエリアの利用（ビジネスデイ）★		○（任意）	○（任意）	—	—
インディーミートアップエリアのテーブル専有利用（ビジネスデイ）★		○（任意）	—	—	—
インディーミートアップエリアのゲート＋パーティション面広告★		—	—	—	—
SOWNにて協賛社プレゼンテーション（※公式番組での配信はナシ）		○（任意）	—	—	—
SOWNにてスポンサー賞の授与		○（任意）	○（任意）	○（任意）	○（任意）
インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場にテーブル用意		○（任意）	○（任意）	—	—
インターナショナルパーティー＋インディーナイト会場にバナー等スペースを用意★		—	—	—	—
メール代行配信（最大2回）		○（任意）	○（任意）	—	—
Steam特設サイトのインディー関連タブに出展タイトル掲出		○（任意）	○（任意）	—	—

★・・・インディーゲーム企画協賛社でなくても、出展社が単体の協賛・広告メニューとして購入が可能（一部、インディーゲームコーナー出展社限定メニューあり）

# インディーゲーム企画 協賛プラン

申込締切日：3月29日（金）

## オプションメニュー

申込締切日：5月24日（金）

※「インディーゲーム企画 協賛／オプション申込書」（エクセルフォーム）にて  
お申し込みください

※先着順にお申し込みを受付

お問い合わせ先

日経BP インディーゲーム事務局

indie@nikkeibp.co.jp

# インディーゲーム企画 協賛特典 参考資料

---





## 【プラチナ協賛】優先エリア内 ブース出展イメージ

プラチナスポンサーは特典として、インディーゲームコーナー内の優先エリアから小間位置を選定。優先エリアは、インディーゲームコーナーの配置が決まったのちに、事務局にて決定。

小間位置選定順は、普通小間、ターンキーブースの順とし、それぞれ、小間数（協賛特典小間と追加小間を合わせた小間数）の多い順。小間数が同じ場合は、過去の協賛実績が多い企業、次いで申し込みが早い企業を優先。

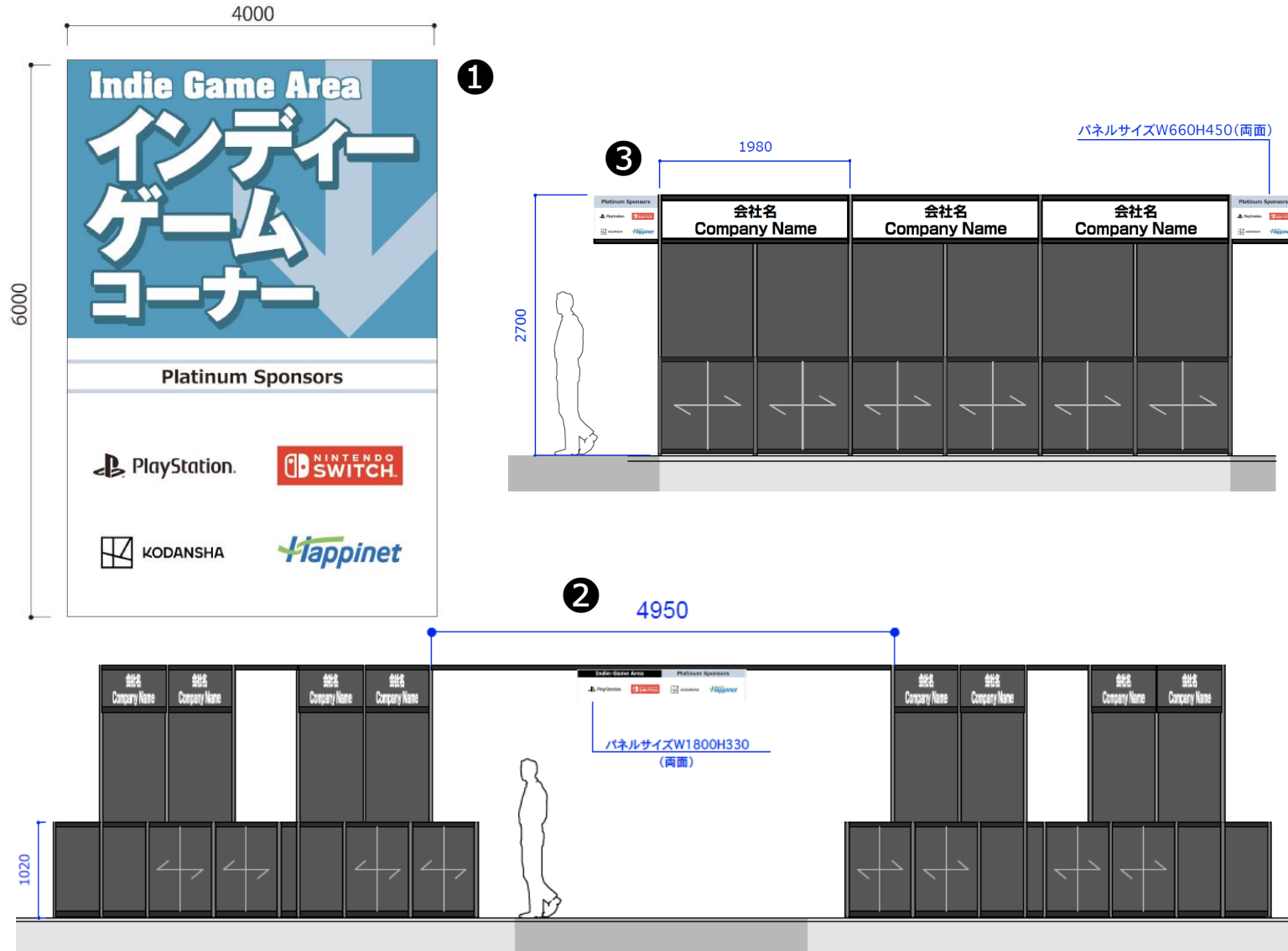
### TGS2023実績



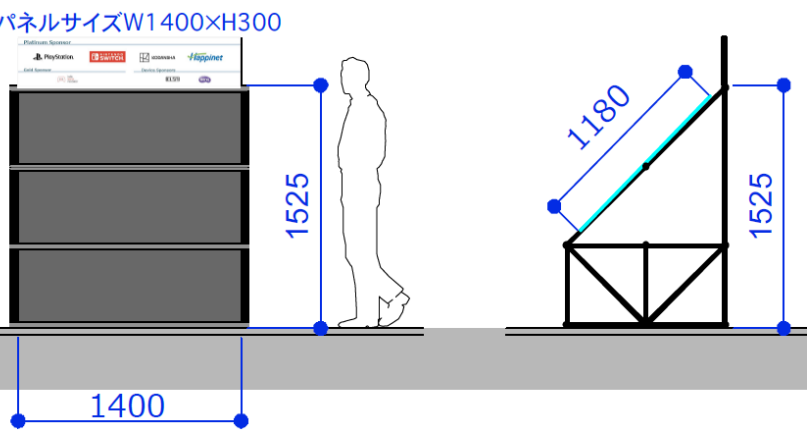


# 【プラチナ協賛】ロゴ掲出イメージ(2023年実績)

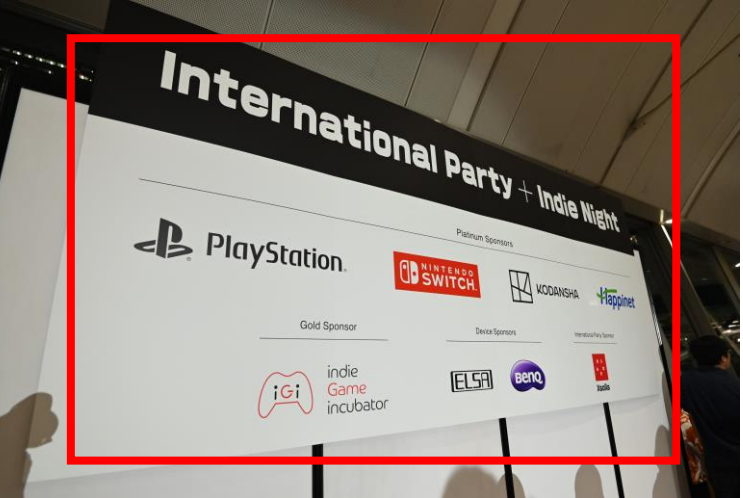
協賛社のロゴ掲載は、「プラチナスポンサー」「ゴールドスポンサー」「シルバースポンサー」「機器スポンサー」の順。各カテゴリー内では、過去の協賛実績が多い企業、次いで協賛申込書の到着が早い企業を優先。



●インディーゲームコーナーフロアマップ



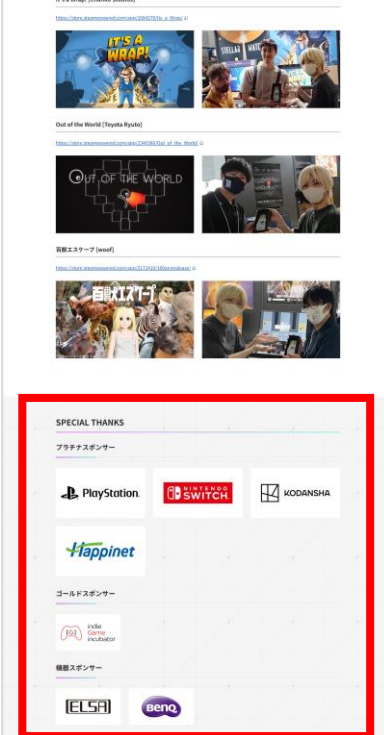
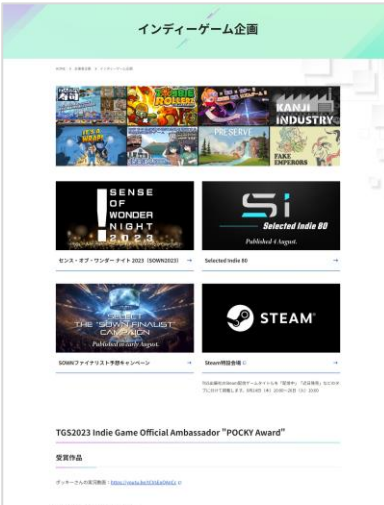
●国際的パーティー＋インディーナイト



●センス・オブ・ワンダー ナイト番組内



●TGS公式サイト





## ●プレスリリース



TOKYO GAME SHOW 2023

報道関係各位

2023年4月21日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

### インディーゲーム開発者の無料出展を支援するスポンサー発表

ソニー・インタラクティブエンタテインメント / 任天堂  
講談社ゲームクリエイターズラボ / ハピネット  
iGi indie Game incubator / エルザ ジャパン  
6社が決定！

インディーゲーム開発者が無料出展できる「Selected Indie 80」（旧称：選考出展）  
スポンサーによる追加サポートも決定。エントリー受付は4月30日（日）まで！

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、会長：早川英樹）は、インディーゲーム開発者が東京ゲームショー 2023（共催：株式会社日経 BP、株式会社電通 以下、TGS2023）のインディーゲームコーナーに無料で出展できる「Selected Indie 80」のエントリーを4月30日（日）まで受付中です。

このたび、この「Selected Indie 80」などインディーゲーム開発者の出展を支援するスポンサー<sup>(※)</sup>にソニー・インタラクティブエンタテインメント、任天堂、講談社ゲームクリエイターズラボ、ハピネット、iGi indie Game incubator、エルザジャパンの6社が決定いたしました（以上、スポンサープランおよび過去のスポンサー実績順）。これにより、Selected Indie 80に出展された出展社は、昨年に続き、PC・モニターの無料レンタルなど追加サポートが受けられることになりました。

※TGS2023では、スポンサーの内容に応じて「プラチナスポンサー」「ゴールドスポンサー」「機器スポンサー」を設定しています。プラチナスポンサーに4社が参加するのは過去最多となります。

<プラチナスポンサー>



<ゴールドスポンサー>



<機器スポンサー>



TGSでは、2013年から「インディーゲームコーナー」を設置し、インディーゲームの魅力や可能性を発信するとともに、個人を含めたインディーゲーム開発者の出展をサポートしてまいりました。

本年もスポンサーの支援の下で、「Selected Indie 80」のほか、ゲームアイデアのプレゼンイベント「SENSE OF WONDER NIGHT（センス・オブ・ワンダー ナイト／以下、SOWN）」の実施、公式サイトや事前配信番組での出展タイトルの紹介、SOWN ファイナリスト予想キャンペーン企画などを進めています。

独創的なアイデアの宝庫であるインディーゲームの注目度は年々高まっております。TGSではインディーゲームをさらに盛り上げ、脚光をあびるチャンスを創出いたします。TGSのインディーゲーム企画に、ぜひ、ご注目ください。



TOKYO GAME SHOW 2023

報道関係各位

2023年7月4日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

TGS2023 来場者向け公式サイト 本日オープン！  
一般来場者チケット7月8日（土）正午販売開始！

特典付きのTGSサポーターズクラブチケット（1人1枚）

出展社は国内外646社、過去最大2,621社

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、会長：早川英樹）は、9月21日（木）～24日（日）の「リアル会場」来場者向け公式サイト（[tgs.cesa.or.jp](https://tgs.cesa.or.jp)）を本日オープンし、出展社一覧等を公開しました。※出展社一覧はコチラ

現時点の出展社数は646社（国内389社・海外257社）で、出展社追加申込を合わせて、過去最大規模での開催を予定しています。また、インディーゲーム「Selected Indie 80」（旧称：選考出展）についても、過去最多となる結果、81タイトルが決定いたしました。

一般来場者チケット、特典付きのTGSサポーターズクラブチケットの販売。なお、小学生以下は入場無料です。また、4年ぶりにファミリーゲーム/今年は、影響力のあるインフルエンサー／動画クリエイターを対象に、事前申し込み可能といたします（エントリー条件あり／要登録料）。

4年ぶりの幕張メッセ全館を利用したフル開催となる東京ゲームショーに求心力、発信力が高まるTGS2023に、ぜひご期待ください。

#### 一般来場者チケット（中学生以上）一覧（合計4種類）

●券種・価格一覧（いずれも税込）			
9月23日（土）	サポーターズクラブチケット	4,000円	
9月23日（土）	1日券	2,300円	
9月24日（日）	サポーターズクラブチケット	4,000円	
9月24日（日）	1日券	2,300円	
※サポーターズクラブチケットは1人あたり2枚まで購入可			
※小学生以下は入場無料			
※一般チケットは各種プレイガイドでの販売となります。サポーターズクラブチケットは、オンライン事前販売のみです。会場での当日券販売はありません。ただし、各種障がい者手帳をお持ちの方等を対象とする特別チケットは、別途販売いたします。			

#### ■「ビジネスデイ」来場者のチケット販売・事前登録は7月26日（水）開始（予定）

TGS2023では、ゲームに関連するビジネス目的の来場者のために、9月21日（木）と22日（金）の2日間をビジネスデイとし、商談等がしやすい環境を整えます。会期中は、出展社の招待者、およびビジネスデイのチケット購入者が入場可能です。ビジネスデイのチケット販売にあたっては、ゲーム業界関係者であることを事前審査いたします。審査を通過した方のみビジネスデイにご参加いただけます。

なお、ビジネスデイは18歳未満および学生の入場はできません。乳幼児や未就学児を同伴しての入場もお断りします。

ビジネスデイのチケット販売開始は7月26日（水）を予定しています。券種は、一般バス（税込11,000円）と、ビジネスラウンジ利用などの特典付きゴールドバス（税込27,500円）の2種類です。詳細は公式サイト（[tgs.cesa.or.jp](https://tgs.cesa.or.jp)）をご覧ください。

#### ■インフルエンサー／動画クリエイターのエントリーは8月4日（金）開始（予定）

TGS2023では、情報発信力のアップを目的に、ゲーム実況などを動画投稿サイトやSNSで配信しているインフルエンサーやクリエイターを、ビジネスデイ2日目の9月22日（金）から入場できるようにいたします（一部、特別招待インフルエンサーは9月21日から入場）。また、インフルエンサーやクリエイターが、来場の際に拠点とし、ライブ配信や動画編集ができる専用エリア「クリエイターラウンジ」を、新たに設置いたします。

来場希望のインフルエンサー／クリエイターは、事前のエントリー・審査が必要で、SNS単独の登録者数／フォロワー数が3万以上、または、複数SNSの登録者数／フォロワー数の合計が5万以上であることがエントリーの条件となります。また、登録料（1,000円／税別）をご負担いただきます。インフルエンサー／クリエイターのエントリー・事前登録は8月4日（金）開始を予定しています。

#### ■「Selected Indie 80」は過去最多の応募793タイトルから81タイトルが決定

2013年より継続しているインディーゲーム開発者向けの無料出展企画、「Selected Indie 80」（旧称：選考出展）。年々応募数が増え続けており、本年は、過去最多の793タイトルのエントリーがあり、最終的に81タイトルが出展社として決定しました。

本インディーゲーム企画スポンサーのサポートの下で、「Selected Indie 80」のほか、ゲームアイデアのプレゼンイベント「SENSE OF WONDER NIGHT（センス・オブ・ワンダー ナイト／略称：SOWN）」を9月22日（金）にオンラインで開催。会期に向けて、公式サイトや事前配信番組で出展タイトルを紹介し、独創的なアイデアの宝庫であるインディーゲームを盛り上げ、脚光をあびるチャンスを創出いたします。ぜひ、ご注目ください。

※SOWNでプレゼンテーションをするファイナリストの発表は9月中旬を予定。

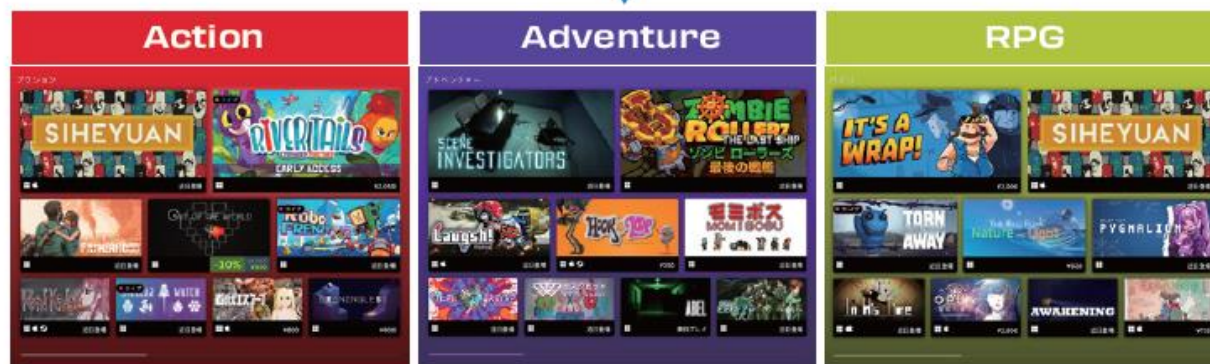
#### 【インディーゲーム企画 スポンサー一覧】

<プラチナスポンサー>  
ソニー・インタラクティブエンタテインメント、任天堂、講談社ゲームクリエイターズラボ、ハピネット  
<ゴールドスポンサー>  
iGi indie Game incubator  
<機器スポンサー>  
エルザ ジャパン、バンキュージャパン

出展社の Steam 対応タイトルについて、最新情報を得たり、試遊版を体験できたり、お得な価格で購入できたりするSteam上の「TGS特設サイト」を会期前からOPEN。「Selected Indie 80」のページを用意し、協賛社がサポート・リリースするタイトルも同ページ内に掲載できるようにいたします。

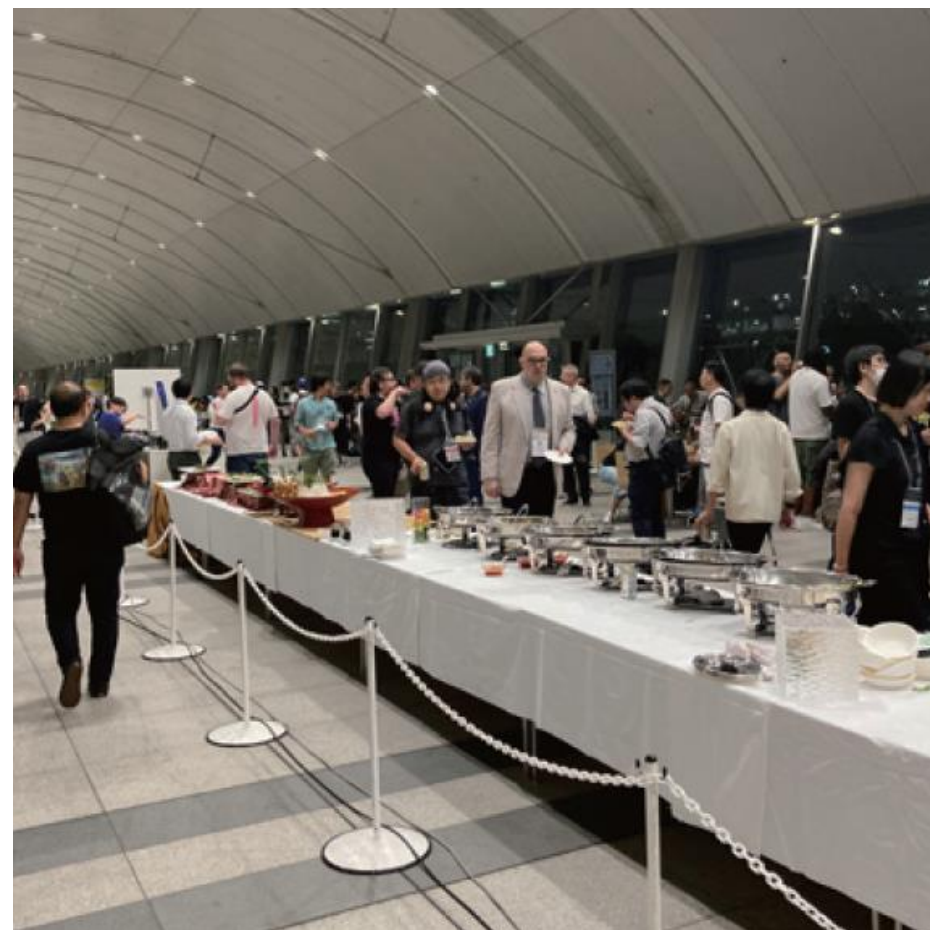
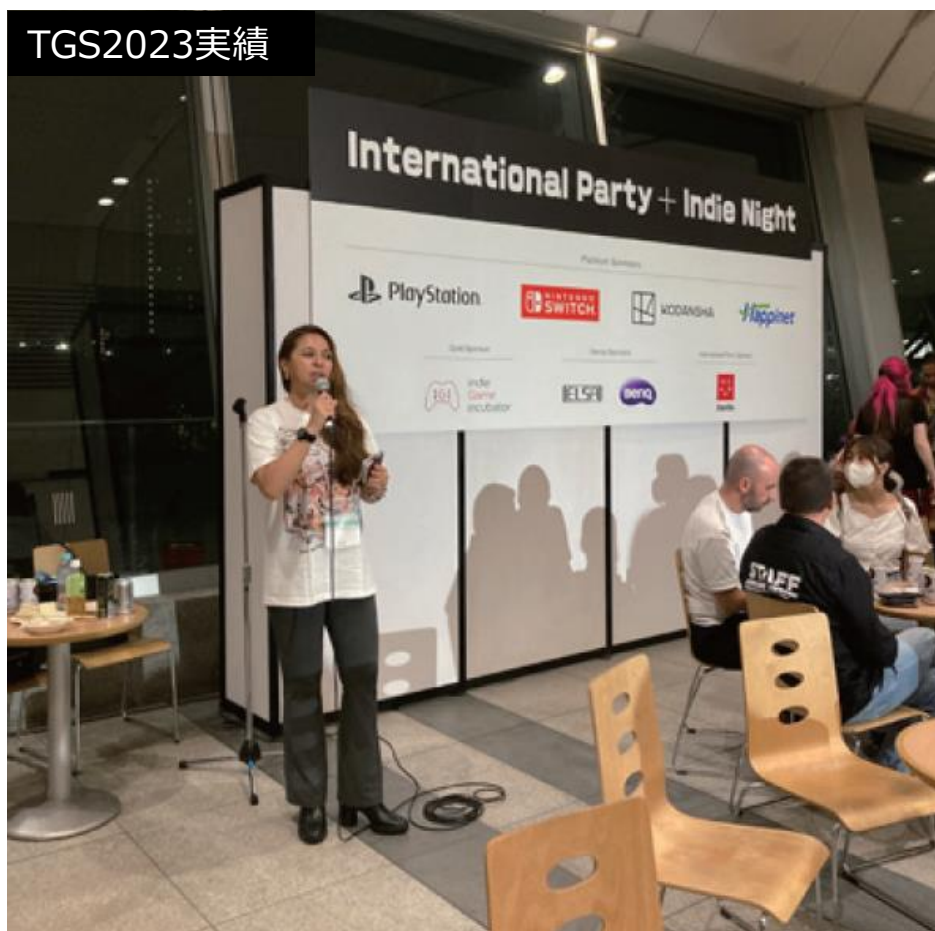


## Steam上のTGS2023特設サイト \*TGS2024の仕様は変更になる可能性があります





ビジネスデイ2日目（9月27日）の閉場後、幕張メッセ9-11 ホール2F のエスプラナードにて、インターナショナルパーティー／インディーナイトを開催。インディーゲームコーナーやSelected Indie 80 を含むTGS 出展社、ビジネスデイゴールドパスの来場者、プレスなどが参加予定。  
パーティー会場の一角に、プラチナ／ゴールドスポンサーのテーブルを用意し、インディーゲーム開発者等との交流が図れるようにいたします。



新しいアイデアを持ったインディーゲーム開発者に脚光をあてる  
ピッチイベント『センス・オブ・ワンダー ナイト』を開催（17回  
目）。5年ぶりに有観客で実施するとともに、公式番組として  
も配信。Audience Award Grand Prix含め7つの賞を授  
与。今年は開発者のプレゼンの合間に、プラチナ協賛社のプ  
レゼン時間を設定します（要望がある場合）。

- 開催予定日時：2024年9月27日（金）17:15～ ※有観客
- 配信方法：TGS公式番組と同様に  
YouTube、X、ニコニコ、Twitchなど  
でのサイマル配信のほか、  
中国の動画プラットフォームでも配信。



TGS2023実績

SOWN2023 公式番組視聴実績		
プラットフォーム	言語	視聴数
YouTube	日本語	19,576
	英語	5,972
X (Twitter)	日本語	3,260
	英語	602,000
ニコニコ	日本語	24,898

Time	Lap	プログラム構成イメージ
17:05 - 17:15	10 min	配信スタート10分前 / アタック映像（17:15 on time start）
17:15 - 17:18	3 min	Opening VTR
17:18 - 17:20	2 min	Opening Talk
17:20 - 17:22	2 min	8作品の紹介
17:22 - 17:23	1 min	TGS公式番組 / その他ご案内
17:23 - 17:26	3 min	最終審査について説明
17:26 - 17:28	2 min	審査委員の紹介
17:28 - 17:29	1 min	紹介VTR①
17:29 - 17:37	8 min	プレゼン①（プレゼン5分＋質疑応答3分）
～		
17:55 - 17:56	1 min	紹介VTR④
17:56 - 18:04	8 min	プレゼン④
18:04 - 18:09	5 min	プラチナ協賛プレゼンテーション①（会場のみ）
18:09 - 18:14	5 min	プラチナ協賛プレゼンテーション②（会場のみ）
18:14 - 18:15	1 min	後半4作品の紹介
18:15 - 18:16	1 min	紹介VTR⑤
18:16 - 18:24	8 min	プレゼン⑤
～		
18:42 - 18:43	1 min	紹介VTR⑧
18:43 - 18:51	8 min	プレゼン⑧
18:51 - 18:56	5 min	審査委員レビュー
18:56 - 19:12	16 min	アワード発表
19:12 - 19:14	2 min	エンディング
19:14		配信終了



# インディーミートアップエリアの設置イメージ／広告掲載イメージ

インディーゲームコーナー内にミーティングスペース「インディーミートアップエリア」を設置。その壁面に広告を掲出できるメニューも用意しました（1口限定）。

「インディーミートアップエリア」は、インディーゲーム企画の協賛社（プラチナ／ゴールドスポンサー）やSelected Indie 80出展社、および有料で利用申込をしたインディーゲームコーナー出展社が、ビジネスデイに商談で使えるミーティングスペースです。

広告掲載メニューは、インディーゲームコーナー出展社以外でも出稿が可能です。

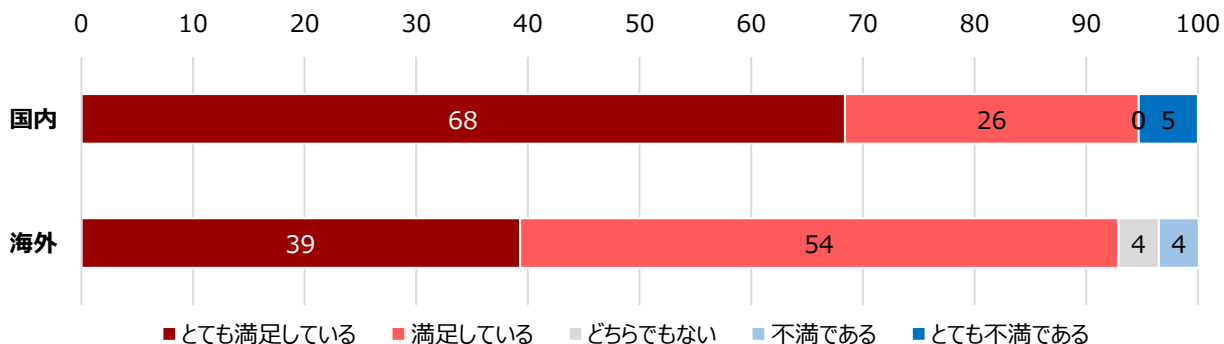


上記パース図はイメージです。「インディーミートアップエリア」の場所、形状は、出展の申込状況によって変わります。あらかじめご了承ください。なお、上図の黄色の面が広告掲出箇所となります。

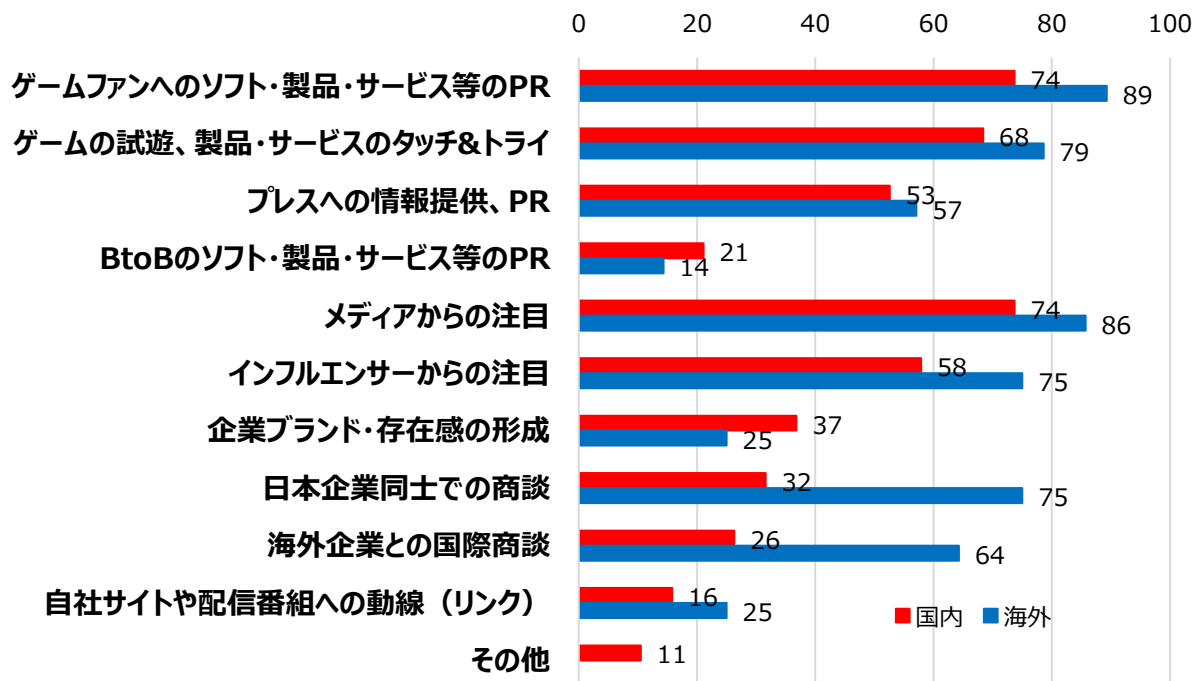


インディーミートアップエリア  
ミーティング用テーブル（予定）

## 出展に関する全体的な満足度



## Selected Indie80への主な出展目的・動機



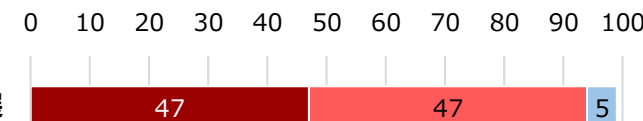
## 【Selected Indie 80 出展社アンケート 概要】

アンケート期間：2023 年9 月27日～ 10 月10 日 / アンケート方法：Webアンケート  
 アンケート送付数：78 通 / 有効回収数：47 通（国内：19 海外：28） / 実査：日経BP

## 出展成果の評価

## 【国内出展社（19）】

## ブース出展



## TGS公式サイトの出展社紹介ページ

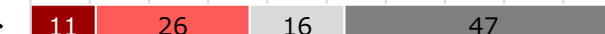
## TGS公式サイトの出展社紹介ページから貴社サイトへの流入



## 商談（ビジネスマッチング）

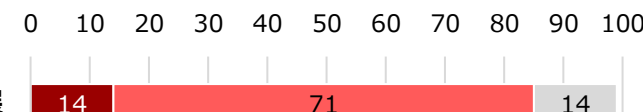


## Steam特設サイト



## 【海外出展社（28）】

## ブース出展



## TGS公式サイトの出展社紹介ページ

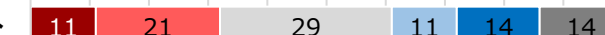
## TGS公式サイトの出展社紹介ページから貴社サイトへの流入



## 商談（ビジネスマッチング）



## Steam特設サイト



■ とても成果が上がった ■ 成果が上がった ■ 普通  
 ■ 成果が上がらなかった ■ まったく成果が上がらなかった ■ わからない