

致各位報導相關者

2022年9月15日

一般社團法人電腦娛樂協會

2022東京電玩展

本日開幕！恢復睽違3年的實體會場

來自37個國家 / 地區，605家企業、團體參展

2022東京電玩展 < [實體會場] 幕張展覽館 / 以下簡稱TGS2022 >，從本日2022年9月15日(四)至18日(日)，舉辦4天。睽違3年設置實體會場，搭配各種線上企劃，線上/線下舉辦。於前2天 (15日、16日)，舉辦以遊戲業界相關者和報導相關者為對象的商務日，一般的遊戲迷能夠於16日(五)14點以後，以及17日、18日這3天入場。為了防止新冠肺炎疫情擴大，一般開放日 (17日、18日) 限制1天的來賓人數，因此週五下午除了商務來賓之外，一般來賓亦可入場，盡可能地讓更多遊戲迷能夠享受實體的東京電玩展。

日本國內外的遊戲相關者、遊戲迷齊聚一堂的實體舉辦，備受關注！

TGS2022有來自37個國家 / 地區，605家企業和團體參展。包含312家日本國內參展公司 (其中線上參展為25家)、293家國外參展公司 (線上參展為25家)，比起線上舉辦的去年，約為1.7倍。此外，比起上次實體舉辦的2019年，相對於會場規模約為7成左右，參展公司數量超出預期，擴大至達到2019年的9成。

今年的主題為「遊戲 永不宕機。」。TGS2022透過實體、線上，以各種形式獻上持續進化的遊戲現狀。日本國內外的遊戲相關者和遊戲迷睽違許久，齊聚一堂，敬請務必趁此機會採訪。

【2022東京電玩展 參展規模】 (截至2022年9月15日為止)

參展公司數量	: 605家 (2019年: 655家)
參展攤位數量	: 1,881個 (2019年: 2,417個)
參展公司的國家/地區	: 37 (2019年: 40)
參展作品數量	: 1,864個 (2019年: 1,522個)

【各區參展公司數量】

●一般展示	88	●獨立遊戲區	79
●智慧型手機遊戲區	21	●獨立遊戲(審核參展)	78
●VR/AR區	26	●商務解決方案區	76
●電競區	13	●新星區	4
●遊戲學校區	40	●商務會議區	47
●商品銷售區	21		

< 報導相關者的詢問處 >

東京電玩展公關事務局 (AZ.WORLDCOM JAPAN內) E-mail : tgs2022press@azw.co.jp

【參展公司的國家 / 地區】

亞洲、大洋洲 (12 個國家 / 地區)								※依 50 音排序	
印度	印尼	澳洲	韓國	新加坡	台灣	中國	巴基斯坦		
香港	越南	馬來西亞	日本						
北美洲、中美洲和南美洲 (8 個國家/地區)									
加拿大	哥斯大黎加	智利	巴拉圭	巴西	美國	貝里斯	墨西哥		
歐洲 (15 個國家 / 地區)									
義大利	英國	荷蘭	賽普勒斯	瑞士	瑞典	西班牙	丹麥		
德國	挪威	芬蘭	法國	保加利亞	波蘭	拉脫維亞			
中東 (2 個國家 / 地區)									
阿拉伯聯合大公國	以色列								

【預定參展作品的趨勢】

各平台的參展作品廣泛包含針對家用、行動裝置、PC、VR等所有平台的各種遊戲，陣容堅強，回應遊戲迷的期待。

【按平台】

	Nintendo Switch	Play Station 4	Play Station 5	Xbox Series X S	Xbox One	Steam	PC	PC 瀏覽器	iOS	Android	其他
2022	231	164	146	102	98	268	243	29	125	127	282
2019	129	157	-	-	34	108	172	33	197	197	402

	PlayStation VR	Play Station VR2	Valve Index	Meta Quest	HTC Vive	MR	其他 (VR)
2022	0	3	5	24	9	1	7
2019	19	-	-	-	22	11	56

【按類別】

	Roleplaying	Action	Simulation	Adventure	Shooting	Puzzle	Action Roleplaying
2022	276	257	155	280	100	72	80
2019	221	213	120	99	73	53	49

	Action Adventure	Action Shooting	Sports	Racing	Other (Genre)	Peripherals	Other (Goods)
2022	144	31	28	45	139	7	250
2019	44	33	31	14	216	43	313

關於在「2022東京電玩展」會場內試玩部分的遊戲作品

「2022東京電玩展」中，隨著CESA倫理規範、CERO倫理規範的分級制度上路，試玩「Z級」作品或包含相當於「Z級」表現的作品，僅限18歲以上。如欲試玩有年齡限制的遊戲作品，必須出示能夠確認年齡的證件(駕照、護照、學生證等)。18歲以上者請攜帶上述證件。

介紹 TGS2022 實體 / 線上主辦單位企劃

■能夠從任何地方免費觀看的官方直播節目有 38 個

線上

於展期的4天內，TGS2022直播官方節目。今年亦從開幕節目開始，接著直播主題演講。至最後一天的閉幕節目為止，展期內直播的官方節目有38個。其中，參展公司製作的「官方參展公司節目」有29個（參加的參展公司為26家）。大多數的節目除了以日文直播之外，亦同時直播英文的同步口譯版。部分節目亦正在準備中文的同步口譯，向國外發送資訊。

※節目內容：<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2022/cn/contents/official.html>

TOKYO GAME SHOW 2022						
Official Streaming Time Table						
	9/15Thu	9/16Fri	9/17Sat	9/18Sun		
10:00-	TGS2022 OPENING PROGRAM					10:00-
11:00-	Keynote		D3PUBLISHER	Online Experience Tour	Japan Game Awards: 2022	11:00-
12:00-	Gamera Games	Prime Gaming	DONUTS GAMES	Japan Electronics College		12:00-
13:00-	Japan Esports Union		Qookka Entertainment	Japan Game Awards: 2022	Japan Game Awards: 2022	13:00-
14:00-						14:00-
15:00-	BenQ Japan		GungHo Online Entertainment			15:00-
16:00-	Japan Game Awards: 2022	SENSE OF WONDER NIGHT 2022 (SOWN2022)	Happinet	GungHo Online Entertainment		16:00-
17:00-	Microsoft	505 Games		110 Industries		17:00-
18:00-	Archosaur Games	KOEI TECMO GAMES	HoYoverse	Happinet		18:00-
19:00-	GREE	SEGA / ATLUS	finger	TGS2022 ENDING PROGRAM		19:00-
20:00-						20:00-
21:00-		KONAMI	LEVEL- 5			21:00-
22:00-	Bandai Namco Entertainment	SQUARE ENIX	Aniplex			22:00-
23:00-	CAPCOM		ProjectMoon			23:00-
00:00-		CAPCOM				00:00-

【主題演講】

時間 9月15日(四) 11:00~11:50

演講內容 『遊戲 永不宕機。』

近年來，「元宇宙」備受關注。其普及將使電腦娛樂產業如何改變？各領域的第一把交椅針對今後可能發生重大變化的元宇宙世界，訴說其願景。

上台者 加藤直人 先生 Cluster 代表董事兼CEO

Ari Staiman 先生 Roblox China President

藤原孝史 先生 BANDAI NAMCO Group 鋼彈長

主持人 林 克彥 先生 KADOKAWA Game Linkage Fami通集團代表人

[直播網址] <https://youtu.be/kxeYFF12I60>

展期第 2 天 (9 月 16 日 (五)) 以商務日登錄者為對象，舉辦遊戲商務相關的實體研討會 (會場為國際會議場會議室)。聽講必須事先報名研討會，有空位的情況下，亦受理當天參加。此外，實體演講的同時，亦實施線上直播 (部分僅實體演講)、典藏直播 (典藏期間：9 月 17 日 ~ 30 日)。商務日登錄者能夠從專用網頁觀看。

此外，TGS 論壇有主辦單位舉辦的演講，以及參展公司舉辦的「贊助商會議」，若是事先報名或當天參加贊助商會議，參加者的登錄資訊就會提供給身為第三者的贊助商 (贊助商名稱記載於研討會主題等)。

※活動內容：<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2022/cn/business/seminar.html>

【主辦單位會議】

活動 KR-01

時間 9月16日 (五) 10:30 ~ 12:00

會場 國際會議場 201

演講內容 『元宇宙最前線:軟硬體的進化與今後必需的事』

「元宇宙」成為重大話題。軟體方面的進化顯著，像是以遊戲為首，產生各式各樣的虛擬空間服務，出現能夠隨心所欲地製作 3D 道具販售的平台等。另一方面，硬體也正在穩健地進化。環境日趨完善，像是以世人期待上市的 Meta 新型機為首，日本國產廠商亦公布眾所矚目的新型機等。著眼於用來親身感受元宇宙空間的兩大主軸「軟硬體」進化的現狀，以及使元宇宙更加普及的課題，分享元宇宙的商務最新資訊。

上台者 岩佐琢磨 先生 Shiftall 代表董事兼 CEO

中馬和彥 先生 KDDI 事業創造總部 副總部長

久保田 瞬 先生 Mogura 代表董事、Mogura VR 總編輯、XR 記者、
一般社團法人 XR Consortium 事務局長、
一般社團法人 VRM Consortium 理事

主持人 森岡大地 日經 BP 日經 xTREND 副總編輯

活動 KS -01

時間 9月16日 (五) 10:30 ~ 12:00

會場 國際會議場 302

演講內容 『Future of esports』

以日本電競市場持續且健全成長為主題的專門小組討論會。邀請職業電競選手、相關省廳、媒體等電競相關各領域人士，為了討論目前的課題，以及開拓今後的可能性、電競的未來，針對各領域該採取的動作，廣泛交換意見。

上台者 上田泰成 先生 日本經濟產業省 商務情報政策局 內容產業課 課長助理

岡田和久 先生 Aetas 代表董事兼總經理 4Gamer.net 總編輯

杉澤龍也 先生 Mouse Computer 行銷總部 總部長

NEMO 先生 職業電競選手、Saishunkan Sol 熊本、Wellplayed Rizest

■Steam 特設會場

線上

TGS2022 和 Steam (美國 Valve 公司) 合作，自 9 月 15 日 (四) 起，啟用 TGS2022 專用的「Steam 特設會場」網頁。在 Steam 特設會場，介紹參展公司透過 Steam 直播的遊戲作品。有「銷售會場」、「免費試玩體驗版會場」、「獨立遊戲審核參展會場」這 3 個類別，讓遊戲迷能夠發現新遊戲，廣泛遊玩。

■TOKYO GAME SHOW VR

線上

繼去年首度舉辦之後，於 9 月 15 日(四)至 9 月 18 日(日)這 4 天，舉辦虛擬會場「2022 東京電玩展 VR」(簡稱：TGSVR2022)。今年的舞台決定為「迷宮」，能夠更以冒險的感覺，享受 VR 空間。創造出唯獨在元宇宙空間才能實現，遊戲迷從遠處也能聚集，並且交流、享樂的節慶空間。



※TGSVR2022 的會場 (免費) : <https://tgsvr.com/en/>

■免費試玩體驗版

線上

無論是「未公布、未上市作品」、「已公布、已上市作品」，免費試玩體驗版提供能夠免費體驗參展相關作品的機會給更多遊戲迷。各家參展公司準備免費體驗版，在「Microsoft Store」、「任天堂 eShop / My Nintendo Store」、「PlayStation Store」、「Steam」、「Google Play」等各線上商店上架。在 TGS2022 官方網站，製作各遊戲平台的體驗版一覽表網頁，連結至各商店的下載網頁。讓各種參展相關作品齊聚一堂，創造出讓遊戲迷看見的機會。

■日本遊戲大獎

線上

日本遊戲大獎邁入第26年，今年也公布以已推出的作品為對象的「年度作品組」、以在2022東京電玩展參展，公布，未上市作品為對象的「未來組」、以業餘人士製作，尚未市售的原創作品為對象的「業餘組」、以18歲以下者製作的作品為對象的「U18組」。

此外，從「年度作品組」中審核，表揚前所未有，嶄新、創新且創造性十足的作品，頒發「遊戲設計師大獎」，以及以對於產業發展貢獻良多的「人物」為象的「經濟產業大臣獎」。公布頒獎儀式作為官方節目直播。

※日本遊戲大獎 各獎的詳情：<https://awards.cesa.or.jp/en/>

■TGS2022 官方商品

實體

TGS2022 官方商品是基於 KUKKA 畫的主視覺，備有 T 恤、毛巾、滑鼠墊、透明資料夾等。今年增加了商品數量，像是原創設計的口罩等，包含顏色和設計的種類在內，共備有 35 款商品。能夠購買官方商品的「TGS Official Shop」，設置於 4 展示廳北側和 2 樓中央商城 < 5 展示廳前 >。支付方式除了現金之外，亦可以信用卡 (VISA、Mastercard 這 2 種) 結帳。

■遊戲歷史博物館

實體

「遊戲歷史博物館」採取面板展示，能夠追尋家用遊戲機誕生至今的遊戲業界歷史。亦刊載各個時期的流行語、熱門曲、股價和匯率等時事資訊，以及歷代的日本遊戲大獎得獎作品、遊戲機的上市資訊等，能夠瞭解隨著社會情況，遊戲如何進化。

來場時的注意事項、入場方法等

■來場時的注意事項

TGS2022 採取防疫對策的同時，營運會場及錄製、直播官方節目。請來賓配合下列事項。

- 佩戴口罩、量測體溫、徹底用酒精消毒
- 建議安裝新冠肺炎社交距離 App (COCOA)
- 勤洗手
- 禁止和其他來賓握手等接觸
- 確保來賓之間的社交距離
- 符合下列事項者禁止入場
 - 確認發燒 37.5°C以上
 - 有喘不過氣、強烈倦怠、輕度咳嗽、咽喉痛等症狀
 - 身帶酒氣者
 - 曾與新冠肺炎陽性確診者密切接觸
 - 過去 14 天內，出國前往政府限制入境或入境後需要觀察期的國家/地區等，以及曾與該居住者密切接觸
- 觀看參展公司攤位內舞台時，禁止「出聲加油」、「吆喝」、「呼喊與回應」、「跳躍」等加油行為
- 禁止會場內的角色扮演攝影會

■商務來賓、一般來賓的入場方法

商務來賓 (商務日事先登錄者) 和一般來場的入場方法有所不同。

已進行 9 月 15 日 (四)、16 日 (五) 的商務日事先登錄之商務來賓，請於幕張展覽館 2 樓中央商城量測體溫、受理後，從 1 展示廳 2 樓入場 (9 月 16 日 14 點以後，有隨身行李檢查)。

持有一般門票 (9 月 16 日的下午票、9 月 17 日、18 日的贊助者俱樂部門票、1 日券、下午票) 的來賓，請於幕張展覽館活動廳西側的廣場量測體溫、檢查隨身行李後，從 1 展示廳 1 樓入場 (部分時段從 8 展示廳 1 樓入場)。

■關於會場內的入場管制

TGS2022 為了避免太多人聚集於 1 處，限制會場各區 (1-3 展示廳、4-6 展示廳、7-8 展示廳) 的人數。於各出入口設置感測器，即時管理各區的人數。區內的人數達到既定人數的情況下，限制進入該區 (入場管制)，引導前往其他區。

但入場管制時，持有該區攤位的「試玩預約券」或「觀看舞台預約券」等的來賓，工作人員確認開始時間之後，即使入場管制時，亦可進入該區。

■2022 東京電玩展 舉辦概要

- 名稱：2022東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2022)
主辦單位：一般社團法人電腦娛樂協會 (CESA)
協辦單位：株式會社日經BP、株式會社電通
贊助單位：日本經濟產業省
特別贊助：MONSTER ENERGY
- 展期：2022年9月15日 (四) 商務日 10 : 00 ~ 17 : 00
2022年9月16日 (五) 商務日 10 : 00 ~ 18 : 00
※ 9月16日 (五) 14:00 ~ 18:00 · 預定一般來賓亦可入場。
2022年9月17日 (六) 一般開放日 10 : 00 ~ 18 : 00
2022年9月18日 (日) 一般開放日 10 : 00 ~ 18 : 00
※ 一般開放日依狀況而定 · 可能於9:30開場。
※ 官方節目和TOKYO GAME SHOW VR 2022等線上企劃的實施期間和時間 ·
請確認官方網站。
- 會場：幕張展覽館 (千葉市美濱區) 1 ~ 8展示廳 / 國際會議場
預估來賓人數：15萬人
官方網站：<https://tgs.cesa.or.jp/cn>

[參考資料]

- 參展公司一覽表 *英文版
<https://4c281b16296b2ab02a4e0b2e3f75446d.cdnnext.stream.ne.jp/tgs/2022/exhibition/common/en/exhibitorlist0915en.pdf>
- 攤位概要&攤位內活動一覽表 *日文版
<https://4c281b16296b2ab02a4e0b2e3f75446d.cdnnext.stream.ne.jp/tgs/2022/exhibition/common/pdf/tgsjbooth0915.pdf>
- 預定參展作品一覽表 *日文版
<https://4c281b16296b2ab02a4e0b2e3f75446d.cdnnext.stream.ne.jp/tgs/2022/exhibition/common/pdf/tgsjptitle0915.pdf>
- 商品銷售資訊一覽表 *日文版
<https://4c281b16296b2ab02a4e0b2e3f75446d.cdnnext.stream.ne.jp/tgs/2022/exhibition/common/pdf/tgsjpsale0915.pdf>