

同人・インディーオンリー デジタルゲーム展示・即売会

デジゲー博

2021 Digital Games Expo

協賛のご案内

デジゲー博準備会
2021.07.12版

2021年11月14日(日)
秋葉原UDX2F AKIBA SQUARE
& 4F UDXキキラー
illustration: 悠飛あるふる (Lucky Chance)

みんなの思いを、
今年も、
デジゲー博開催します！

① ② ③
聖地・秋葉原に集めて……

同人・インディーオンリー デジタルゲーム展示・即売会

デジゲー博

2021 Digital Games Expo

サークル参加受付中! 8月31日(火) 締切!

i イベント開催に際し、「新型コロナウイルス感染症」感染拡大防止を念頭に、対人距離確保をはじめとした各種感染予防策を実施いたします。

「デジゲー博」とは？

- ▶ 個人でも法人でも出展可能な同人ゲーム・インディーゲームの展示・即売会です。
- ▶ 「ゲームの内容を審査しない」をポリシーとしており、スペースがある限り、基本的に全ての参加申し込みを受け入れています（R-18除く）
- ▶ 同人ゲーム・インディ開発者だけでなく、モバイルゲームのデベロッパー、コンシューマも手がけるパブリッシャー、ミドルウェアデベロッパーも出展。
- ▶ 年一回、11月に定期開催しており、2021年で9回目の開催です。（2013年11月に第1回を開催）
- ▶ 去年はコロナ禍のなか特別対応を敷いて**実会場で開催**。131の個人/団体が出展、約1000人の参加者を集めました。



メディアでの掲載

▶ もぐらゲームス 様

8回目の開催となる今回は今年初頭より広まる新型コロナウイルス(COVID-19)の影響下での開催となり、例年は200組前後用意されている出展スペースが150組に制限されたほか、当日入場券の窓口販売を停止しオンラインのみでの販売、マスクの着用の必須化、入場時の検温の実施や手指用の消毒液の設置など、感染症予防の為に施策を行いながらの開催となった。例年とは異なる状況の中での開催となったが、同じく新型コロナの影響で他のイベントが中止やオンライン展示となる中で久々の現地開催のイベントということもあり賑わいを見せていた。

(2020年12月5日 もぐらゲームス様記事より)

▶ ファミ通.com 様

ただでさえ機会が限られている同人・インディーゲーム特化の実地型イベントの“灯”を消さないよう、運営スタッフが最大限に配慮した上で開催を英断したことに、いちメディア関係者として敬意を表したい。

(2020年12月5日 ファミ通.com様記事より)

デジゲー博2020取材いただいたメディア様

QooApp株式会社	ゲームキャスト
もぐらゲームス	株式会社ヘッドハイ
ファミ通.com	ヘイグ株式会社
株式会社角川アスキー総合研究所	IGN Japan
Game☆Spark	インディーゲーム開発者がなんでもやりますからチャンネル

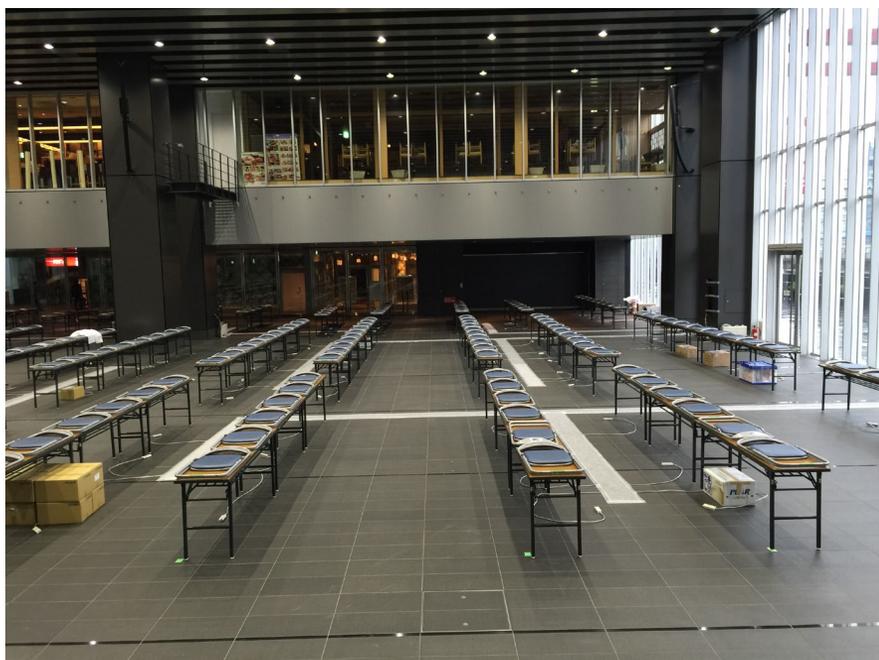
(敬称略)

多くのデベロッパーさんが、デジゲー博を「新作・新情報発表の場」や「開発進捗のお披露目の場」として活用されています。

メディア様もそれぞれの視点から、数多くのタイトルを取り上げていただきました。

会場は「聖地」秋葉原 秋葉原UDXの2フロアを使用！

2階 アキバ・スクエア



4階 UDXギャラリー



※UDXギャラリーに3m×3mのスペース等を用意予定
(申込み状況により変動)

会場の特色

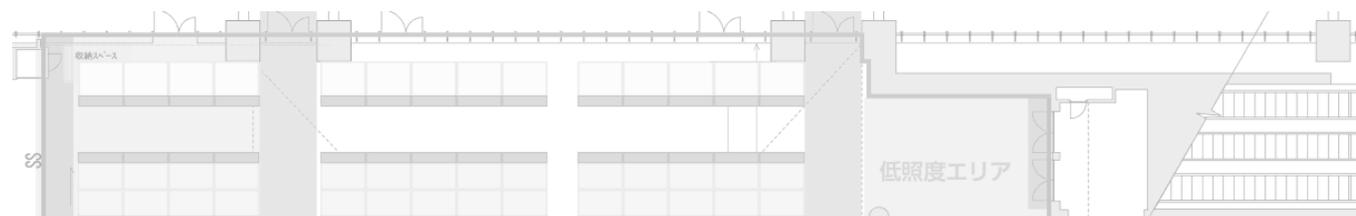
- ▶ 同人ショップ・PC専門店がひしめく秋葉原はデジタルゲームにとってのホームグラウンド！
- ▶ 秋葉原UDXはJR線からひととき目立つ、秋葉原のランドマーク！
 - ▶ JR秋葉原駅からは専用通路を歩いてらくらく徒歩2分
 - ▶ 東京メトロ銀座線・日比谷線・つくばエクスプレスからも徒歩3～4分の良好なアクセス

UDXギャラリー



会場見取り図（予定） 2階 アキバ・スクエア

↑ JR線路・富士ソフトビル側



新型コロナウイルス感染症対策のため
対人距離を確保できるように
配置の見直しを行っています

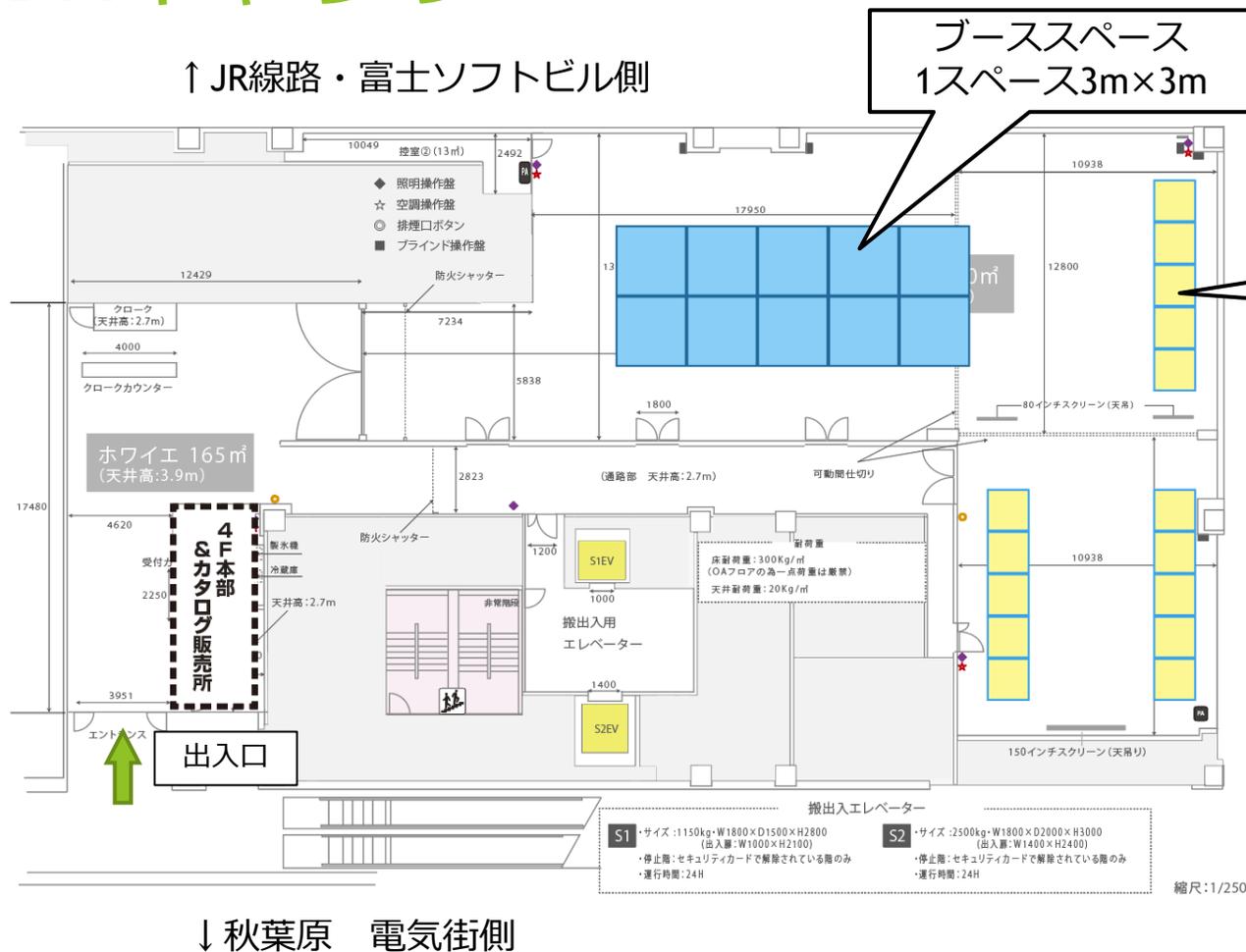
※対人距離確保の関係で募集スペース数が
例年(2019年まで)より少なくなります



↓ 秋葉原 電気街側

会場見取り図 (予定)

4階 UDXギャラリー



※新型コロナウイルス感染症対策のため
机スペースのサークルについては
対人距離を確保できる配置を検討します

- 実際の配置はサークルの展示内容・導線計画等に応じて変更の可能性があります。
- 申込み状況により、配置が変更されたり、フリープランでない机スペースを配置したりすることがあります。

出展スペースについて

スペースは大きく分けて2種類あります

机スペース

- ▶ 1スペース = **机1本**
(180cm×45cm) + 荷置きエリア
(奥行き1.2m程度)
 - ▶ ※COVID-19対策で、今年は机半分プランをとりやめます
- ▶ およそ100スペースまで配置可能
- ▶ フリープランとして
1.8m四方のスペースを自由に使えるプランもあります

ブーススペース

- ▶ 1スペース = **3m×3m**
- ▶ 広いエリアで自由に展示可能
- ▶ 隣接スペースとは衝立で区切ります
(VRヘッドセットなどのセンサー
干渉対策)
- ▶ VRや全身センシングなどの大がかりな展示に

※新型コロナウイルス感染症対策のため
机スペースのサークルについては
1スペース机1本で固定し、サークル同士の距離を確保いたします

デジゲー博2021 開催概要まとめ

イベント名	デジゲー博2021
主催	デジゲー博準備会
開催日時	2021年11月14日(日) 11:00~16:00 (11月13日(土)に設営を実施)
会場	秋葉原UDX 2F アキバ・スクエア & 4F UDXギャラリー (東京都千代田区 JR秋葉原駅から徒歩2分)
出展募集数	机・ブース合計で150スペース募集
各種料金	<ul style="list-style-type: none">●サークル参加<ul style="list-style-type: none">机1スペース (机1本) 11000円 (学生10000円)机1スペース (1.8m×1.8mフリーレイアウト)20000円 (学生19000円)ブーススペース1スペース (3m×3m) 50000円 <p>※ サークル申込み時、PayPalで決済する場合は参加費にPayPal手数料を加算した金額をお支払いいただきます</p> <p>※ 原則、机スペースのサークルは2F AKIBA_SQUARE、ブーススペースのサークルは4F UDXギャラリーへの配置ですが、申し込み状況により机スペースで申し込んだサークルもUDXギャラリーへ配置されることがあります</p> <ul style="list-style-type: none">●一般参加<ul style="list-style-type: none">1500円 (COVID-19対策のため、事前登録等による入場管理を検討中)
来場者数見通し	1000人

2018年開催までのカタログ冊子に代わり、Web上にカタログ相当のサークル案内ページ (Webカタログ) を用意します。カタログで行っていた入場管理はリストバンドで行います。ただし、場内案内および注意事項周知のために簡易製本のパンフレット (8p予定) を用意し、これを参加者全員に配布します。

※2021/7/12現在

新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) 対策について

- ▶ 新型コロナウイルス感染症の流行状況および、各イベント会場及び東京都等が公開しているガイドラインにかんがみて、今年のデジゲー博では例年（2019年まで）と比べて以下のような変更点を設けています
 - ▶ サークル内・サークル間の対人距離を確保
 - ▶ 机スペースではこれまでの机半分スペースを一時廃止、机1本でフリープラン有/無の選択制とする
 - ▶ サークルスペース数を例年より減らし、間隔を空ける
 - ▶ 机スペースのサークルについては頒布スペースを机中央140cm程度としていただき、さらに左右間隔を空けるよう協力をお願いします
 - ▶ チケットは一律2枚を標準とし、準備等で人数が必要な場合は作業員としての一時入場および前日搬入時間の利用をお願いします
 - ▶ 一般参加者に対する感染対策
 - ▶ マスク/フェイスガード・アルコール消毒液設置・検温・自覚症状の有無確認等、ガイドライン上必要とされる感染対策を励行する
 - ▶ 会場内の定員制限を遵守するために入場証管理等を実施

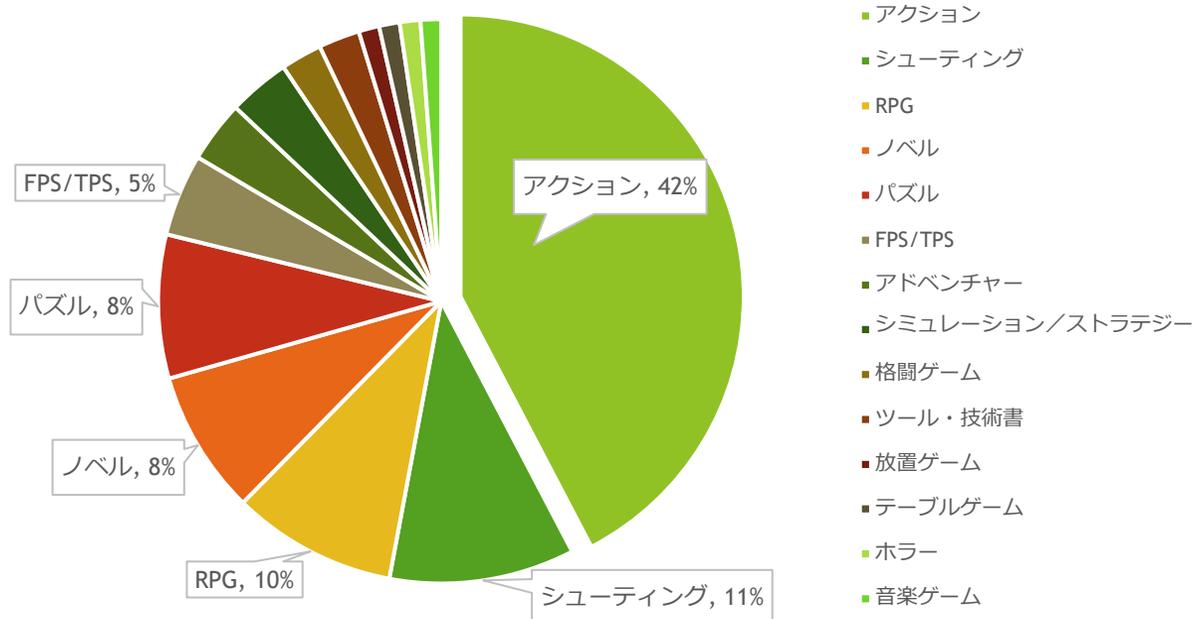
新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) 対策について

- ▶ 2020年開催にて、実際に行った対策の一例
 - ▶ 現金の手渡しに伴う対人接触を減らす＋感染者発生時の追跡に備え、一般参加者は連絡先提出を必須とした。このためチケット発行にWebサービス「Peatix」を使用。
 - ▶ サークルは参加申し込み時点で連絡先を受け取っているため、これをもって連絡先提出に代えた
 - ▶ 入場時、検温を実施
 - ▶ 手指消毒の徹底のため、準備会でアルコール消毒液を設置。
 - ▶ スタッフ内での感染対策
 - ▶ 全スタッフで感染予防策のあらまし、マスクの取り扱い法などを研修
 - ▶ スタッフ控え室の席を全て壁向きにしてお互いが対面しないようにする

参考： デジゲー博2017サークルアンケートより

※デジゲー博2017開催後に実施したアンケートの結果です

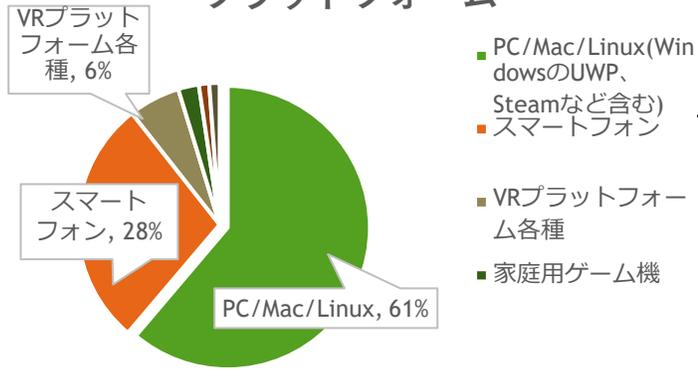
デジゲー博2017での参加ジャンル (回答数85)



デジゲー博2017実施後に行ったアンケートでの集計。アクション・シューティングで半数を占める。そのあとにRPG、ノベルが続く形。デジゲー博2016と上位変わらず。

参考： デジゲー博2017サークルアンケートより

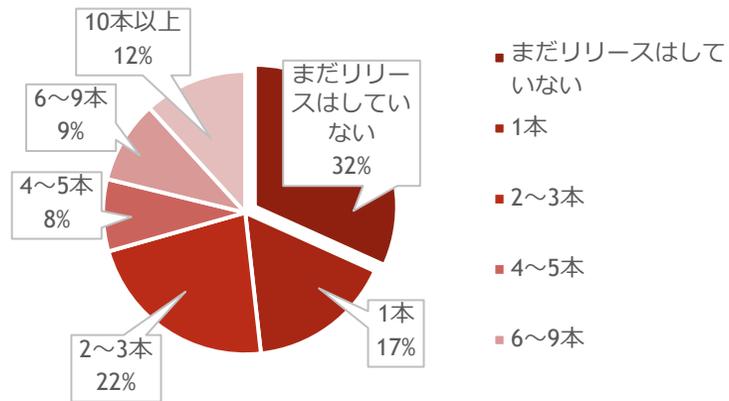
プラットフォーム



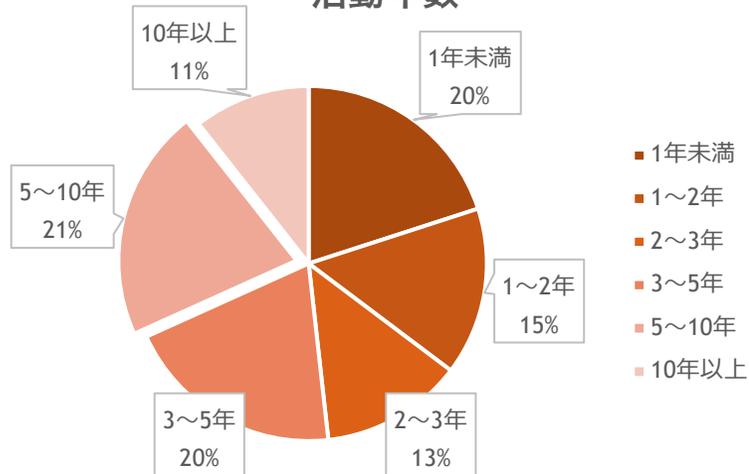
出展した作品の
対応プラット
フォーム。

PCが主力も
スマホが1/4

これまでにリリースした本数



活動年数



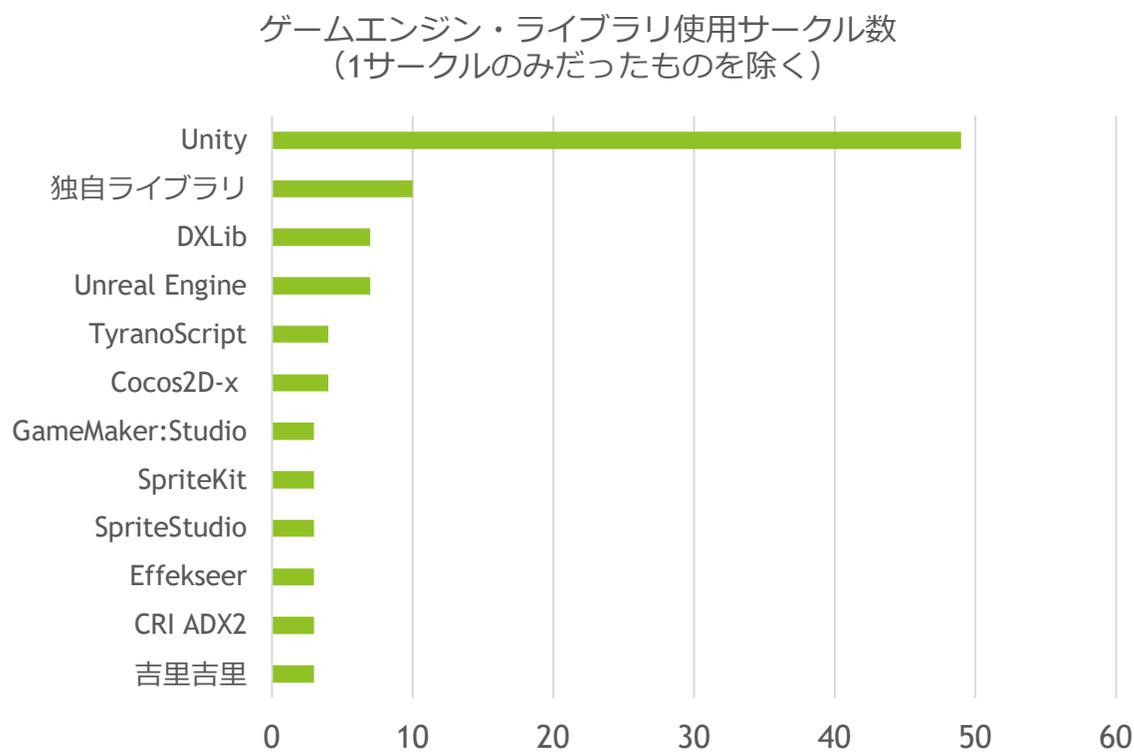
◀▲ それぞれサークル活動歴に関する質問。
活動歴の浅い若いサークルからベテランまで幅
広く分布。リリースしていない=最初の1本目
を開発中のサークルが3割=新しいサークルの
最初の入り口としてもデジゲー博が選ばれてい
る。

※全ての設問について、回答数 = 85

参考： デジゲー博2017サークルアンケートより

使用しているゲームエンジン・ライブラリ（回答数85）

エンジン名	サークル数
Unity	49
独自ライブラリ	10
Unreal Engine	7
DXLib	7
Cocos2D-x	4
TyranoScript	4
吉里吉里	3
CRI ADX2	3
Effekseer	3
SpriteStudio	3
SpriteKit	3
GameMaker:Studio	3
RPGツクール	1
Live2D	1
Photon Cloud	1
MMF2	1
Siv3D	1
Adobe Animate	1
DXRuby	1
Ogre3D	1
acelora3D	1
Altseed	1
DirectX11	1



参考：デジゲー博2020の会場の様子



参考：過去デジゲー博の会場の様子



参考：過去に注目された出展サークル

上海アリス幻楽団(代表：ZUN 氏)

- ▶ 弾幕シューティングのシリーズ「東方Project」で有名なZUN氏の個人サークル。
- ▶ デジゲー博には第1回から参加、PC-9801用に制作した「東方Project」の初期作品をPC-9821実機でプレイアブル展示。多くのファンが試遊の列を作った。
- ▶ 2014年開催では**当日現地限定**のゲーム「弾幕アマノジャクゴールドラッシュ」を展示。こちらも多くのファンが注目した。



▲ 上海アリス幻楽団 2014年の展示のようす

Onion Games(代表：木村祥朗 氏)

- ▶ スマートフォンゲーム「勇者ヤマダくん」を手がけるデベロッパー。「Million Onion Hotel」「BLACK BIRD」に続けて「勇者ヤマダくん」Nintendo Switch版をリリース。
- ▶ デジゲー博には第2回から参加、「Million Onion Hotel」や開発中の「勇者ヤマダくん」の試遊展示、同作リリース後の2016年開催では左記「東方Project」とのコラボイベント実施をPRした。



▲ Onion Gamesさん 2015年の展示のようす

参考：過去に注目された出展サークル

Nussoft(代表：nusso 氏)

- ▶ 海産物が主人公の異色STG「ACE OF SEAFOOD」を制作、デジゲー博2015で展示
- ▶ **デジゲー博出展をきっかけにWii U移植が決定**

——『ACE OF SEAFOOD』のPC版を最初に作られたのはいつ頃ですか？

大貫：リリースしたのは2015年の8月です。その年の11月に開催されたデジゲー博に参加したときに、任天堂の方にお声がけいただいて、Wii U版の開発が始まりました。

(2016年11月25日 電撃オンライン記事より)



▲ Nussoftさん 2015年の展示のようす

エンドレスシラフ (代表：LuCK氏)

- ▶ 「▽kashiverse」「▽kashicforce」など個性的なゲームを多数制作するサークル
- ▶ **デジゲー博では自サークルの作品「▽kashicforce」の大会「天下一アフォー会」を開催したり、複数サークル合同企画としてSTG作品のスタンプラリー&スコアアタック大会を企画・運営（準備会も特設スペース提供で支援いたしました）**

今回のデジゲー博では、出展サークル合同の独自企画「インディーシューティングゲームキャラバン」が開催されるなど、2Dシューティングゲームの展示が数多く目立ち、根強い人気を持つジャンルであることが伺えた。

(2018年11月12日
もぐらゲームス記事より)

STGのガチっぽい雰囲気を出さず、スタンプラリーという形式を採ったことで、誰でも参加しやすい形になったのだと思います。これは、主催者のエンドレスシラフとしても狙い通りだったとのこと。今回のイベントでSTGの魅力に気づいた方がどれだけいるのかわかりませんが、こういったeスポーツっぽさを感じる全員参加型のイベントをどんどん開いてもらえれば、STGファンが増えていくかも、と感じます。

(2018年11月26日
SHIBUYA GAME 記事より)

協賛プランについて

協賛プラン

プラン名称	ご協賛費 (税抜)	ブース出展	内容
Big	¥ 1,000,000-	ブース 1スペースand/or 机 1スペース (フリー選択可) (他、応相談)	2Fガラス窓広告・ロゴ掲示・サークル通行証へのロゴ掲載・場内注意喚起ポスターへのカラー広告・パンフレット裏表紙カラー広告・Webカタログバナー広告掲載・2階の9面ディスプレイでの動画放映・入場証
Light	¥ 200,000-	ブース 1スペース or机 1スペース (フリー選択可)	ロゴ掲示・場内注意喚起ポスターへのカラー広告・Webカタログバナー広告掲載・入場証
Light+ 動画放映オプション	¥ 300,000-	ブース 1スペース or机 1スペース (フリー選択可)	Light協賛と同一の内容 +2階の9面ディスプレイでの動画放映
広告協賛	¥ 10,000-	-	パンフレット内ミニサイズカラー広告・入場証 Webサイト・Webカタログロゴ掲載
ロゴ協賛 (Web)	¥ 5,000- ※PayPalのみ	-	Webサイト・Webカタログロゴ掲載
And More?	ASK	上記にあてはまらない協賛 (機材の貸し出しなど) も まずはご相談ください。可能な限り対応します！	

協賛の個別の内容について

ロゴ掲示

- ▶ 各会場入り口に御社ロゴを掲示します。
- ▶ 2階AKIBA SQUARE前の電光掲示板「情報バー」にて、定期的に御社ロゴを表示します。
- ▶ デジゲー博Webサイトに御社ロゴを掲載します。ロゴには御社ご指定のサイトへリンクを設定できます。
- ▶ パンフレット表紙に御社ロゴを掲載します。
- ▶ (Big協賛のみ) サークル通行証に御社ロゴを掲載します。
 - ▶ サークル参加者が必ず目を通す通行証へのロゴ掲載です。各参加サークルへ強くアピールします

2Fガラス窓広告

- ▶ 2Fアキバ・スクエアの正面ガラス窓12面のうち10面にポスターを掲載します。1面につき幅1m×高さ2mの大きさがございます。
- ▶ オープンスペースに面するため、参加者のみならず一般の通行者にも強くアピールします。



パンフレット裏表紙広告

- ▶ パンフレット裏表紙に広告を掲載。
- ▶ パンフレットはサークルの配置図などが載り、参加者全員に配布されますので全ての参加者の目に留まります。
- ▶ Big協賛が無かった場合、Light協賛社の中から掲載権を抽選します。（この場合、追加の協賛料はいただきません）

Webカタログバナー広告

- ▶ デジゲー博ではWebカタログの公開と簡易パンフレットの当日配布を行っていますが、このうちWebカタログのサークル一覧内にバナー広告を掲載します。（ロゴとは別に広告を掲載できます）
- ▶ サークルチェックで繰り返し使用するサイトですので、目に留まる回数も多くなるのが期待されます。

ブース出展

- ▶ サークルスペースを提供いたします。自社製品・サービスのアピールにお役立てください。販売も可能です。
- ▶ スペースでのルールはサークル参加者と同様になります。
- ▶ 電源は標準で600W程度を確保します
- ▶ 通信環境は標準ではご用意していません。ご相談ください。

場内注意喚起ポスター

- ▶ 会場内の注意喚起・禁止事項案内ポスターに広告を掲載します。
- ▶ 注意喚起ポスターは複数箇所に掲示されますので、多くの参加者に繰り返しアピールできます。
- ▶ 複数団体の申込みがありましたら掲示箇所は抽選で決定させていただきます。

パンフレットミニ広告

- ▶ パンフレット内にミニサイズの広告枠を設定します。複数口のご協賛で複数枠を連結して取ることも可能です。
(申し込み多数の場合1団体1口に制限することがあります)
- ▶ イベント告知などにもご利用いただけます。

Webロゴ掲載

- ▶ デジゲー博Webサイトのトップページおよび、Webカタログにロゴを掲載します。
- ▶ ※ 掲載位置はWebサイトトップページのスポンサーロゴの下、Webカタログはページ末尾の予定です

動画放映

- ▶ 2階AKIBA SQUAREにある9面ディスプレイを用いて、広告映像を放映します。
- ▶ 大画面での広告映像で2階の全参加者に強くアピールいたします。
- ▶ 音も出せますが、場内との兼ね合いで音量を抑えめに設定する場合がありますのでご了承ください。
- ▶ 動画データは各協賛社様でご用意ください
- ▶ 複数団体が放映する場合、再生順は準備会でランダムに決定します

その他の協賛形態

- ▶ 過去事例ではサークル参加者への特典配布やトークイベント実施などもありました
- ▶ 機材貸し出しなどもご相談次第で対応可能です
- ▶ お申し込み段階でご相談いただければ対応いたしますので、お気軽にご相談ください！

Big協賛プラン

最上位のご協賛プラン（先着1枠） **100万円 (+税)**

- ▶ ブース1スペース（3m四方）と机スペース（通常2sp orフリー（1.8m四方）を選択可）をご用意（その他スペース利用についてもご相談下さい）
- ▶ 2階ガラス窓10面にポスター掲示（1面につき1m×2mを10面）
- ▶ パンフレット裏表紙（折りたたみ時の裏前面）にフルカラー広告掲載
- ▶ デジゲー博Webカタログにバナー広告掲載
- ▶ 会期中、2階9面ディスプレイで広告動画を再生
- ▶ 場内の注意喚起ポスター（A2）の半面に広告掲載（A3横相当）
- ▶ 以下の箇所にロゴ掲示
 - ▶ 2F・4F各会場入り口、2Fオープンスペースの電光掲示板（一定時間ごと）
 - ▶ デジゲー博Webサイトトップ（リスト筆頭）、デジゲー博パンフレット表紙
 - ▶ サークル通行証
- ▶ サークル参加証（設営時間から入場可能）は標準の枚数（最大2枚） 設営等で人数が必要な場合は別途対応します
- ▶ 一般入場証（感染症対策のため別途登録の可能性がございます）

Light協賛プラン

サークルスペース（出展ブース）つきご協賛プラン 20万円 (+税)

- ▶ ブース1スペース（3m四方）または 机スペース（通常2sp orフリー（1.8m四方）を選択可）をご用意（いずれか一つ選択式）
- ▶ デジゲー博Webカタログにバナー広告掲載
- ▶ 場内の注意喚起ポスター（A2）の半面に広告掲載（A3横相当）
- ▶ 以下の箇所にロゴ掲示
 - ▶ 2F・4F各会場入り口
 - ▶ 2Fオープンスペースの電光掲示板（一定時間ごと）
 - ▶ デジゲー博Webサイトトップ
 - ▶ デジゲー博パンフレット表紙
- ▶ サークル参加証（設営時間から入場可能）は標準の枚数（最大2枚）
 - ▶ 設営等で人数が必要な場合は別途対応します
- ▶ 一般入場証（感染症対策のため別途登録の可能性がございます）

Light協賛プラン + 動画放映オプション

Light協賛に場内モニターへの動画放映をプラス **30万円 (+税)**

- ▶ 会期中、2階9面ディスプレイで広告動画を再生
- ▶ +Light協賛プランの全ての特典

広告協賛プラン

パンフレット広告のみのシンプルな協賛プラン **1万円 (+税)**

- ▶ パンフレット本文にフルカラー広告（B5・1/8ページ程度予定）掲載
（場所は準備会に一任いただきます。正確なサイズは改めてご連絡）
- ▶ 複数口のご協賛で広告枠を連結して取ることも出来ます
（申込み多数の場合は枠数に上限を設定させて頂くこともあります）
- ▶ Webサイトトップページ・Webカタログにロゴ掲載
※ 掲載サイズはスポンサーロゴより小さくなります
- ▶ 一般入場証（感染症対策のため別途登録の可能性がございます）

ロゴ協賛プラン

サークルでも参加しやすい安価な協賛プラン 5,000円 (+税)

- ▶ Webサイトトップページ・Webカタログにロゴ掲載
※ 掲載サイズはスポンサーロゴより小さくなります
- ▶ ロゴには任意のURLへのリンクを設定致します
- ▶ 2020年開催時、「今年のデジゲー博に参加はできないがイベント継続のための支援がしたい」という声を受けて新設いたしました
2021年開催でも引き続き本プランを実施します
- ▶ 手続きの簡略化のため本プランに限りPayPal決済限定とさせていただきます
- ▶ ロゴフォーマットは
「400ピクセル×400ピクセル、RGBカラー、JPEGまたはPNG形式」

協賛に関するご注意 (1)

- ▶ 協賛費は税別とさせていただきます
 - ▶ ご請求時には協賛費に別途消費税が加算されます。ご了承ください
- ▶ 協賛スペースでの企画等の実施については、協賛受付期間中にご相談願います
 - ▶ 協賛締切後のご相談になりますと、対応が間に合わず企画をお断りせざるを得ない場合がございます
- ▶ 協賛団体様の企画について、運営スタッフは各団体様でお手配いただきます
- ▶ 申込みは先着順で受け付けます
 - ▶ 広告掲載枠満了の場合など、Lightプラン、広告協賛プランの募集を途中終了する場合、あるいは後からの申込みを受理できない場合がございます。お早めのご相談・お申し込みをお勧めします

協賛に関するご注意 (2)

COVID-19対策に伴う対応について

- ▶ COVID-19（いわゆる新型コロナウイルス感染症）対策についてはサークル参加者と同様の扱いとなります。（開催時のガイドラインに従って対応を行います）来場時はマスク着用をはじめとした予防対策をお願いします
 - ▶ ご協賛各社様におかれましても、ご自身のスペースでの展示・頒布様態に応じて感染症対策をご検討ください。
- ▶ 国・自治体・公的機関または会場から開催の自粛要請が行われたり、感染症予防ガイドラインに抵触することが判明した場合、開催を中止にする場合があります。
 - ▶ また、直接の自粛要請ではなくとも、実質的にイベントの催行が不可能となりえる要請が国・自治体・公的機関または会場からなされた場合、状況確認の上、開催を中止することがあります。
- ▶ 開催中止となった場合は、諸経費を除いた分のご協賛費を返金致します。

協賛受付締め切り

- ▶ Big/Lightプラン
 - ▶ それぞれ9月1日（水）
- ▶ 広告協賛・ロゴ協賛
 - ▶ 9月6日（月）
- ▶ 配置作業・編集作業の円滑な進行のため、
締め切りは厳守願います

お申し込み・お問い合わせについて

- ▶ ログ協賛以外の協賛お申し込みはこちら
 - ▶ <http://digigame-expo.org/sponsorship/entry/>
- ▶ ログ協賛は専用申込みページがあります
 - ▶ <http://digigame-expo.org/sponsorship/weblogo/>
- ▶ お問い合わせはこちら
 - ▶ デジゲー博準備会 総合お問い合わせ
info@digigame-expo.org
 - ▶ 全てのお問い合わせはメールでのみ承っておりますのでご了承ください。