

TOKYO GAME SHOW 2025

クリエイターラウンジ協賛のご案内

Ver.03
2025.06.02

東京ゲームショウとは

1996年に始まり、毎年9月に幕張メッセで開催している
日本最大のゲームイベントです

多くのゲームメーカーの展示ブース、物販、新作の発表や試遊、
開発中タイトルのトレーラー(予告映像)の公開、
開発者や声優によるトークショー、アーティストによるライブ、
グッズの先行販売などが行われる、
世界中のメディアに取り上げられ、世界的に注目度が高い、
ゲームにまつわる全てを結集した
総合巨大見本市です。



TOKYO
GAME
SHOW
2025
September 25-28
Makuhari Messe,
Japan

東京ゲームショウ2024の実績 | 開催結果

2024

会期 2024年9月26日(木) ~ 9月29日(日)

会場 幕張メッセ1~11ホール+ 国際会議場+ イベントホール

出展社数 **985社**(2023年:787社)

タイトル数 **2,850タイトル**(2023年:2,291タイトル)

来場者数 **274,739人**(2023年:243,238人)

メディア数 **1,468**(2023年:1,436)

内訳 TV:124 / ラジオ:33 / 新聞:38 / 通信社:27 / 雑誌:81 / Web:547 / その他:45

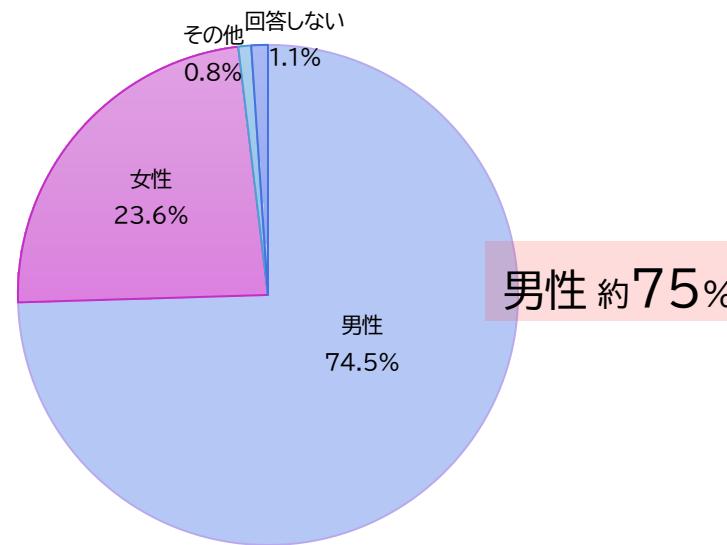
取材者数 **3,899人**(2023年:3,488人)

内訳 TV:255 / ラジオ:112 / 新聞:79 / 通信社:34 / 雑誌:175 / Web:2,047 / その他:73

ゲーム産業 **約 30兆円 市場規模** ※出典:CESAゲーム産業レポート2024

東京ゲームショウ2024の実績 | 来場者属性:一般来場者

性別



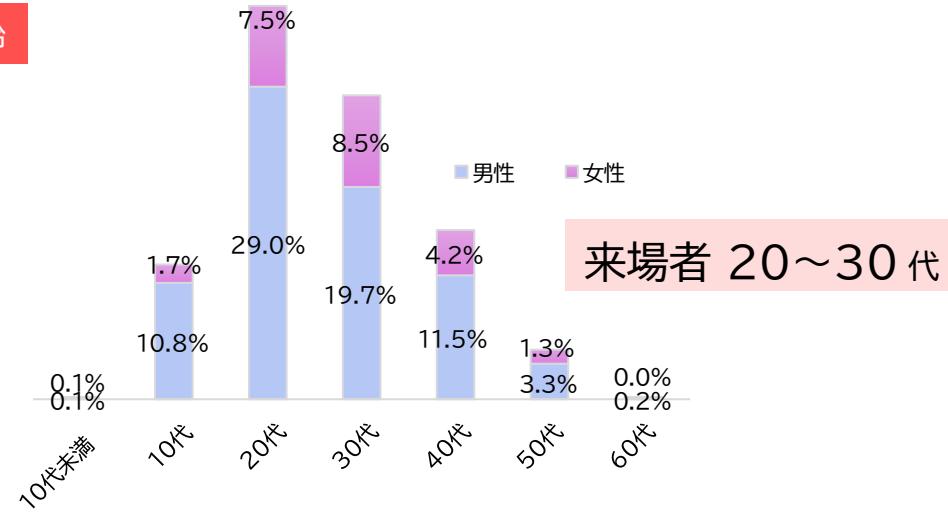
男性 約75%

職業

会社員・公務員・団体職員(役員含む)	55.5%
大学・短大・大学院生	11.1%
パート・アルバイト・派遣社員	10.9%
高校生	6.5%
自営業・自由業・専門職	5.1%
現在就職・就学はしていない	2.8%
専業主婦・主夫	2.0%
その他の職業	1.8%
専門学校生	1.7%
中学生	1.4%
その他の生徒・学生	0.8%
小学生以下	0.5%

会社員 約55%

年齢



来場者 20~30 代

居住地

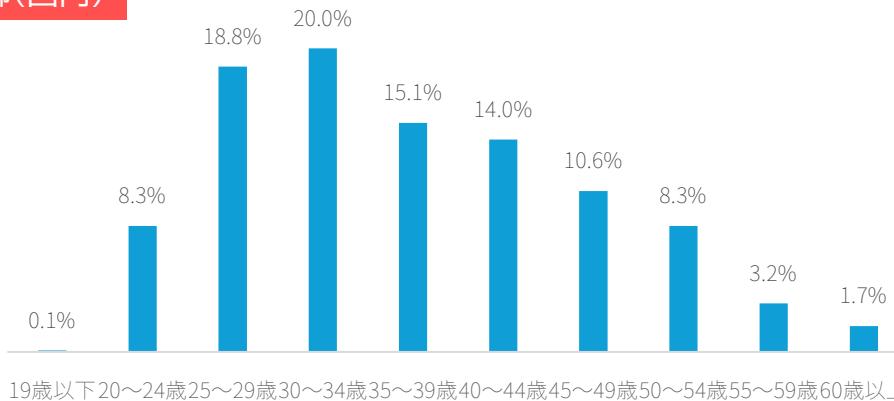
関東地方	78.2%
中部地方	9.0%
近畿地方	4.9%
東北地方	2.1%
九州地方	1.9%
中国地方	1.3%
北海道地方	0.9%
四国地方	0.3%

関東 約80%

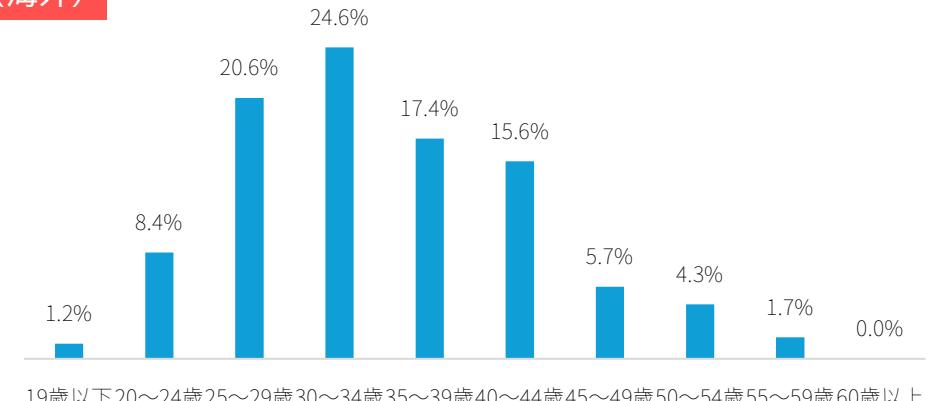
※「日本国外から」:1.4%

東京ゲームショウ2024の実績 | 国内ビジネスデイ来場者・海外来場者

年齢(国内)

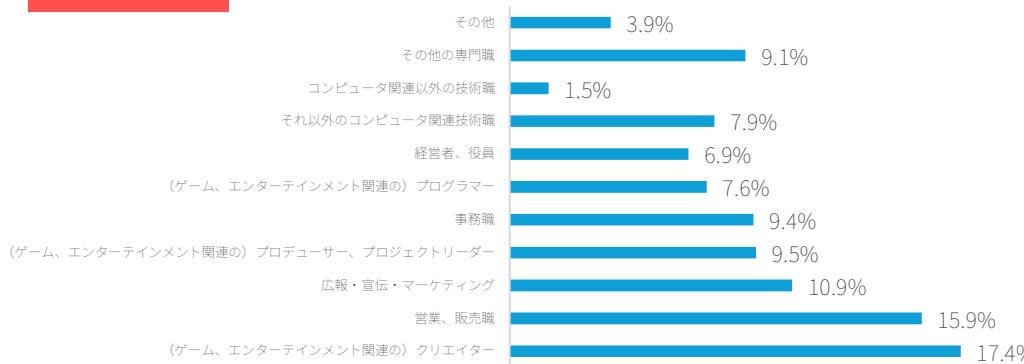


年齢(海外)



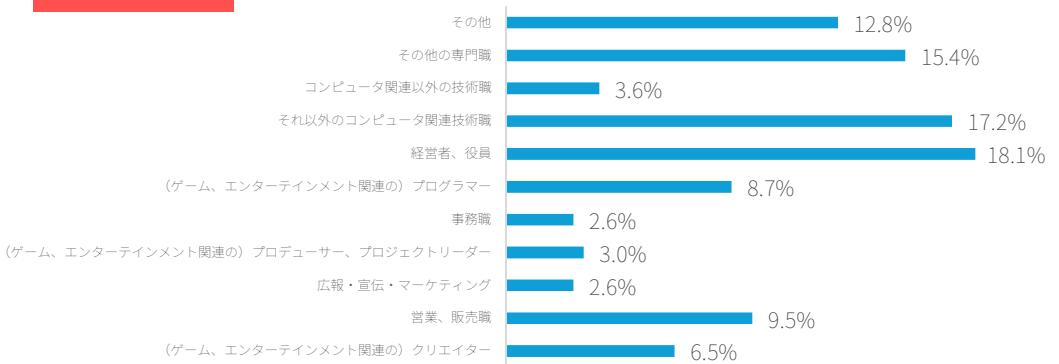
来場者 20~30代

職業(国内)



営業・クリエイター:約33%

職業(海外)



経営者・役員/コンピュータ関連技術職:約35%

東京ゲームショウ2024の実績 | 公式WEBサイト / 公式SNS

公式サイト



約 700 万 PV

国内Xフォロワー数



TOKYO GAME SHOW／東京ゲームショウ

3,767 件のポスト

ゲームで世界に先駆けろ

TOKYO GAME SHOW 2024 9.26 - 9.29

... 🔍 🔍 フォロー中

TOKYO GAME SHOW／東京ゲームショウ

@tokyo_game_show

TGS公式アカウント。TGS2025は9月25日(木)～9月28日(日)開催! こちらのアカウントは配信専用なので、質問等は公式サイト内問い合わせフォームからお願いします。ハッシュタグ #TGS2025 #東京ゲームショウ

エンターテイメント・レクリエーション Tokyo Japan tgs.cesa.or.jp

2009年12月からTwitterを利用しています

312 フォロー中 9.5万 フォロワー

フォロワー数 約9.5万人

TGS関連動画



TOKYO GAME SHOW/東京ゲームショウ

@tokyogameshow チャンネル登録者数 8.17万人・477本の動画

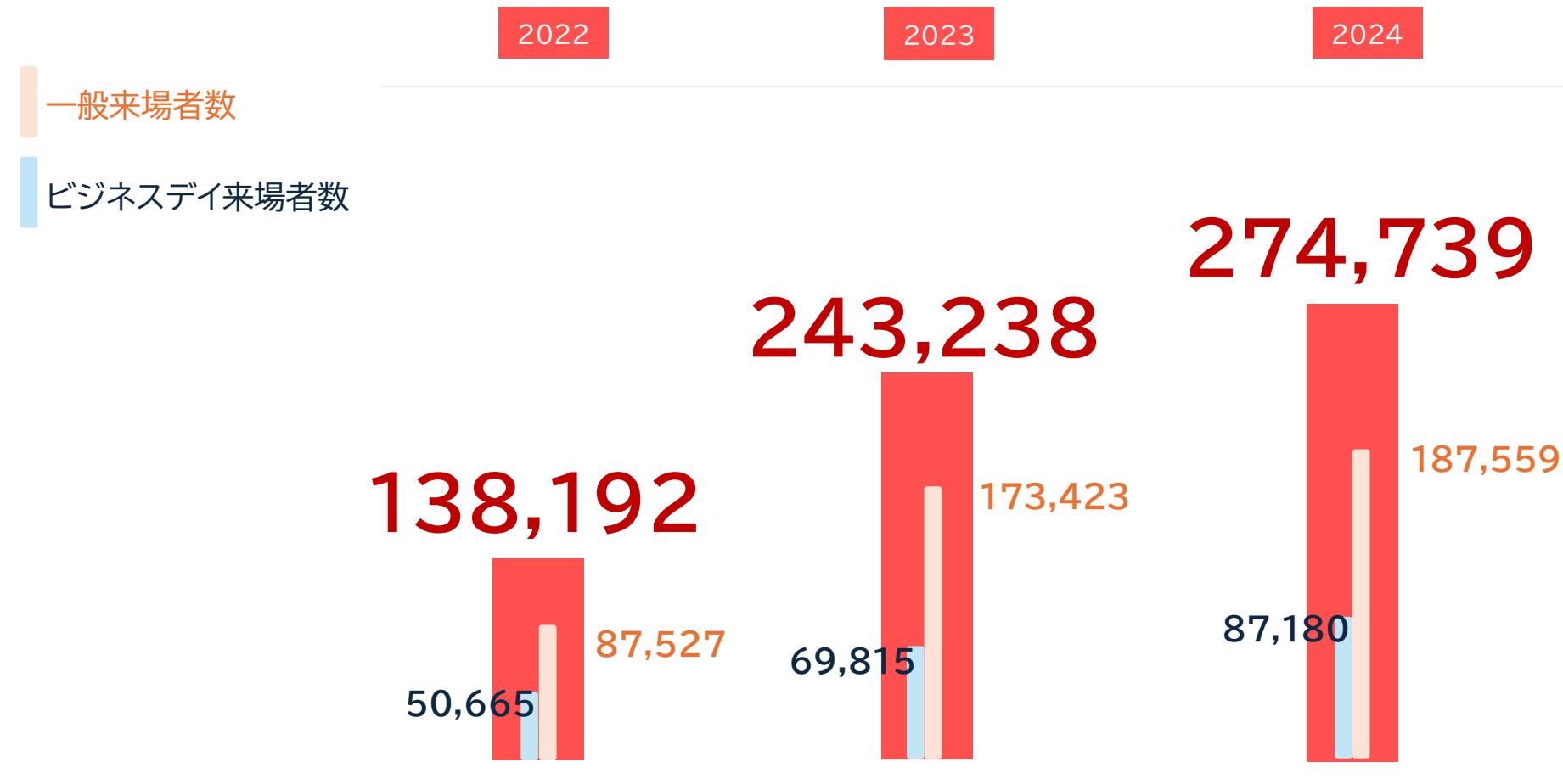
東京ゲームショウ2024公式番組の配信をこのチャンネルで9月26日から29日まで...さらに表示

tgs.cesa.or.jp、他 4 件のリンク

チャンネル登録

出稿数 124 本 / 約 150 万回 再生

東京ゲームショウの来場者推移



TGSリアル会場におけるリーチは年々増加中！

I TGSクリエイターラウンジとは

TGSの情報発信・拡散を目的として、インフルエンサーをビジネスデイから誘致。

4日間にわたり、数多くのインフルエンサーたちが、

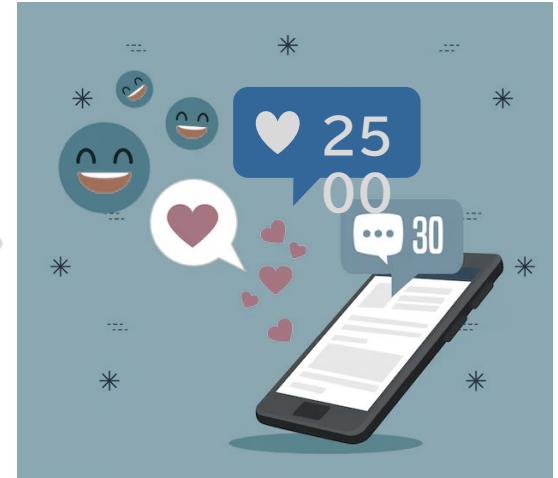
X、Instagram、TikTok、YouTube等で会場や出展ブースの様子、

ゲームプレイ動画などを配信、投稿いただきます。

来場したインフルエンサーたちに活用いただく専用エリアが「クリエイターラウンジ」です。



インフルエンサー・クリエイターによる、多様なプラットフォームを活用した情報発信



インフルエンサー/クリエイター
のファン、視聴者ヘリーチ

インフルエンサーの枠組み

オフィシャルインフルエンサー

TGSの情報をグローバルへ発信する事を目的に「Official Influencer」を募集。事務局による選考のうえで決定。海外インフルエンサーとともに本年は日本人インフルエンサーも起用予定。様々な広報施策に参加いただきます。

招待インフルエンサー

出展社招待インフルエンサー、事務所/MCN招待インフルエンサー。

- ・ビジネスデイ:25日(木)・26日(金)
 - ・一般公開日:27日(土)・28日(日)
- の4日間入場可能。

一般インフルエンサー

審査のうえ来場を承認。

- ・ビジネスデイ:26日(金)
 - ・一般公開日:27日(土)・28日(日)
- の3日間入場可能。

一般インフルエンサーの審査/選考基準

- ✓ SNSの登録者数・フォロワー数が**単独で3万**を超えている
- ✓ もしくは**複数アカウントで5万**を超えている

| 事前登録インフルエンサー数:**730人** ※同行者を含めると1,069人

| 4日間の来場インフルエンサーUU数:**609人** ※のべ846人



ゲーム試遊(タイトル)

ダンジョン・ストーカーズ

協賛社

ゲームパス

協賛社

ソニック×シャドウ ジェネレーションズ

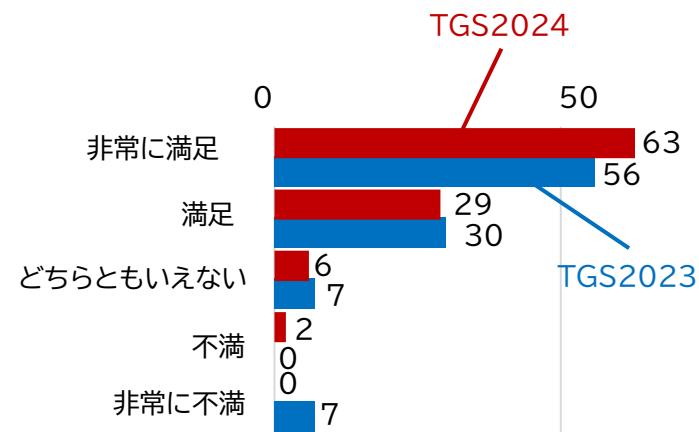
真・三國無双 ORIGINS

ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン

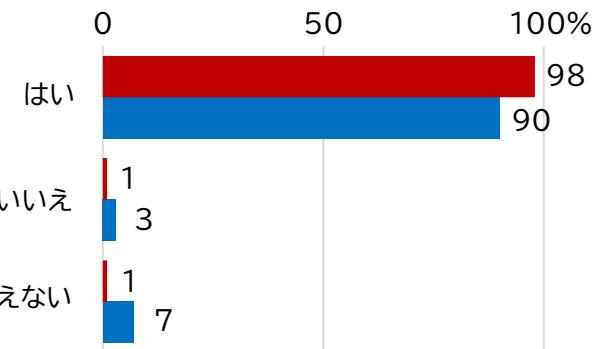
METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER

来場アンケート/投稿結果

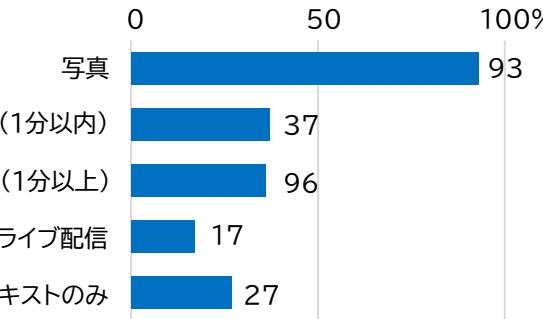
来場満足度



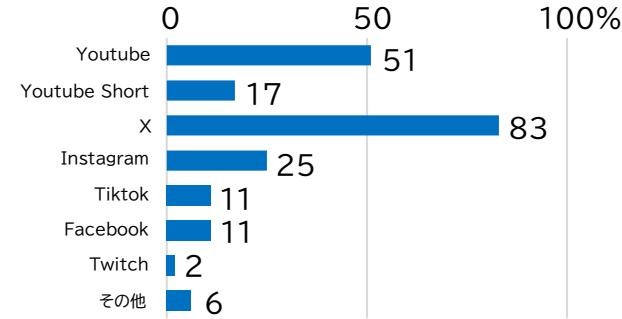
次回も来場したいか



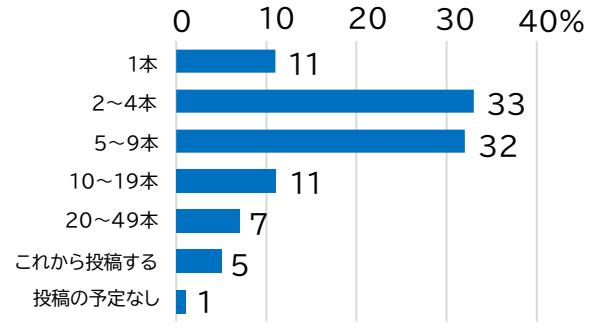
投稿形態



投稿プラットフォーム



投稿本数



*インフルエンサーを対象に実施したイベント後のアンケート。回答数:84 赤バーはTGS2024、青バーは前年(TGS2023)の数字

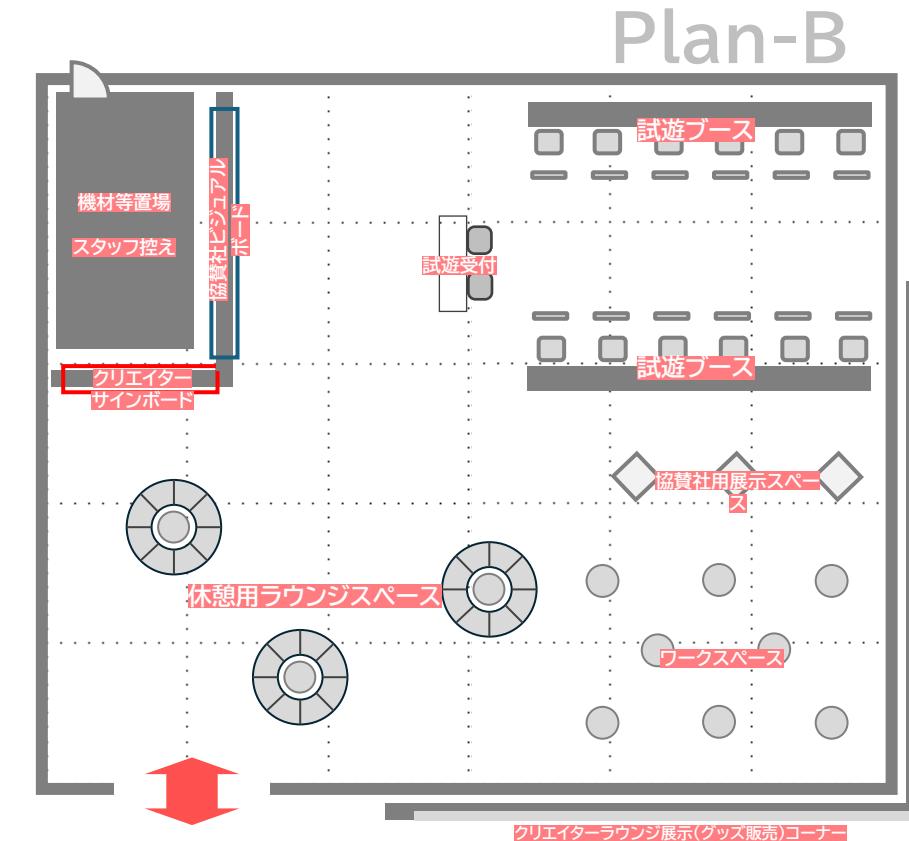
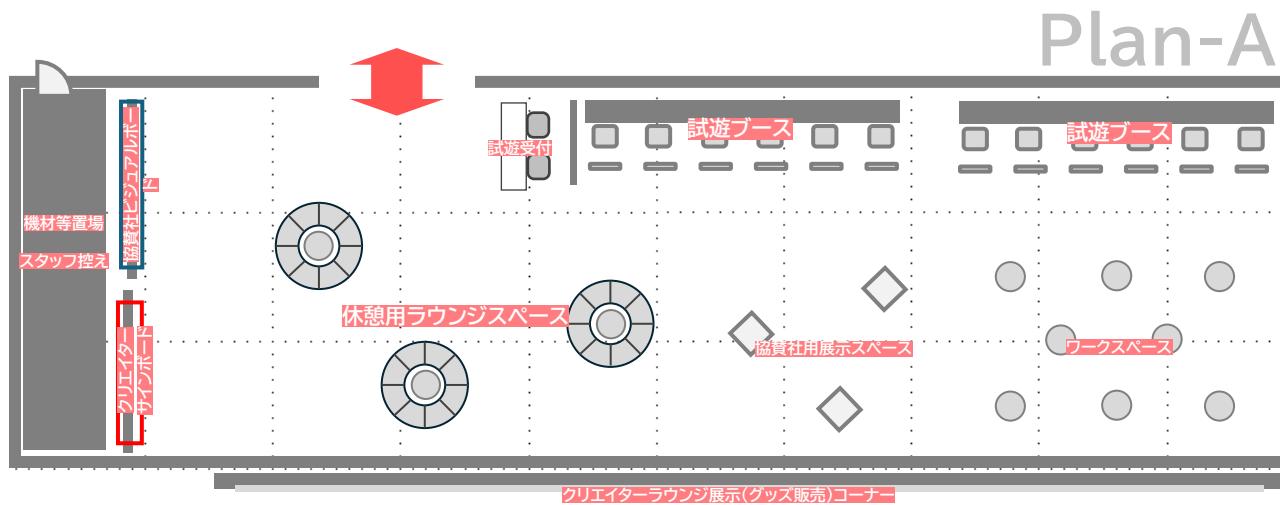
TGS2025:クリエイターラウンジゾーニング案

会場スペースに応じ、クリエイター活用していただきやすい空間を構築し、協賛各社様のサービス訴求効果を最大化いたします。

ラウンジ設置物例



$+ \alpha$



※上記はイメージです。実施場所により、スペースやゾーニング案、設置物内容などは変更となる可能性がございます。

協賛プラン

クリエイターラウンジ協賛プラン

クリエイターラウンジでは、試遊エリアや編集等の作業ができるワークスペースなどを設置いたします。
本エリアへのご協賛により、ラウンジ利用インフルエンサー/動画クリエイターに向けてのプロモーションが可能です。

協賛区分	試遊タイトル協賛	ゲーミング協賛	非ゲーミング協賛
枠 数	最大12社	3社	3社
金額(税抜)	150万円	200万円	300万円
ロゴ掲出・情報掲載	1公式サイトTOPページ	●	●
	2ラウンジ内ビジュアルボード	●	●
	3ラウンジ内スタッフTシャツ	●	●
	4試遊ブース内ロゴ掲出	●	●
	5公式ガイドマップ内情報掲載	●	●
試遊ブース	6試遊ブース枠ご提供	●	
場内ブランディング	7ラウンジ内展示スペースご提供	●	●
メール配信	8登録インフルエンサーへプロモート	●	●

※試遊タイトル協賛は競合排除はいたしません。

※ゲーミング協賛・非ゲーミング協賛は競合排除有り。

※ゲーミング関連企業:ゲーミングPC、ゲーミングモニター、ゲーム周辺機器・サービス(配信関連機材・ソフト等も含む)、ゲーミング家具・ゲーミングチェア、ゲーム用棒室ほか

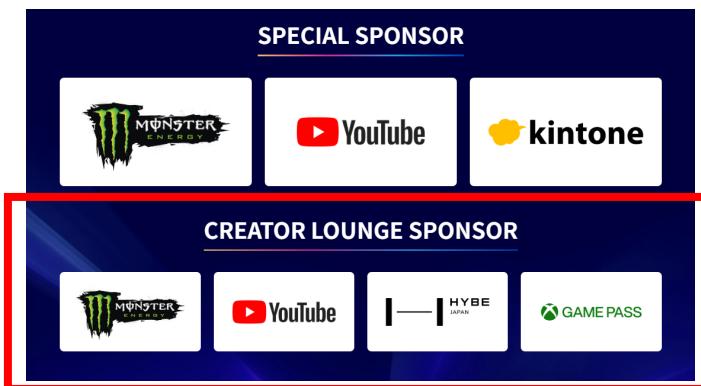
※非ゲーミング関連企業:一般消費財、食品、飲料ほか

※本協賛ご案内に記載がないものでもご希望の展開がございましたら、柔軟に企画対応させていただきますのでご連絡ください。

協賛メリット内容:ロゴ掲出・情報掲載

1 公式サイト

7月上旬公開予定の東京ゲームショウ2025公式サイトTOPにて協賛表記。



※掲載イメージ(2024実施実績)

- | 掲載期間 サイト公開～(終了未定)
- | 掲載場所 上記参照
- | 保証形態 期間保証
- | 掲載順 五十音順

2 クリエイターラウンジ内ビジュアルボード

ラウンジ内に掲出予定ビジュアルボードに協賛表記。



※ビジュアルボードイメージ

- | 掲載期間 開催会期中(9/25-28)
- | 掲載場所 クリエイターラウンジ内
- | 保証形態 会期中掲出

協賛メリット内容:ロゴ掲出・情報掲載

3 クリエイターラウンジ スタッフTシャツ

クリエイターラウンジ内スタッフ着用のTシャツに協賛表記。



※Tシャツイメージ

- | 掲載期間 開催会期中(9/25-28)
- | 掲載場所 クリエイターラウンジ内
- | 保証形態 会期中掲出

4 試遊ブース内パネル

試遊ブースエリアバックパネルにロゴ掲出をおこない、クリエイターによる配信内での露出をおこなう。

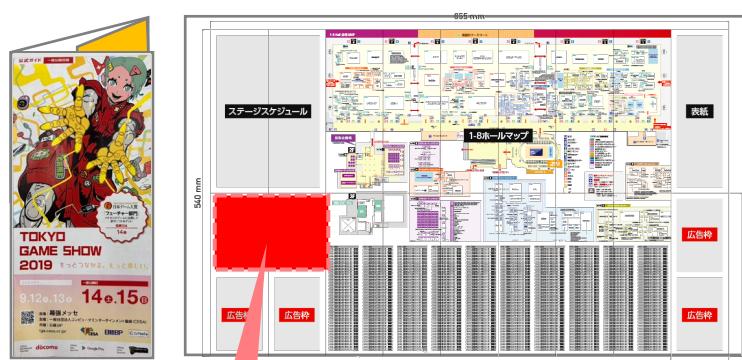


※掲出イメージ

- | 掲載期間 開催会期中(9/25-28)
- | 掲載場所 クリエイターラウンジ試遊ブース内
- | 保証形態 会期中掲出

5 公式ガイドマップ内情報掲載

会場配布のガイドマップ内に情報掲載。



クリエイターラウンジ情報(予定)

- | 掲載場所 公式ガイドマップ内
クリエイターラウンジ情報枠
- | 配布場所 TGS会場内
- | 配布期間 会期中

※協賛社様情報掲載位置はガイドマップレイアウト決定次第確定となります。

協賛メリット内容:試遊/展示/メール訴求

6 試遊ブース枠ご提供

ラウンジに設けた試遊エリアにて、クリエイターがゲームプレイをおこないます。



※試遊ブースイメージ

- | 出展期間 開催会期中(9/25-28)
- | 出展場所 クリエイターラウンジ試遊ブース
- | 出展枠数 1枠

※モニタ、試遊台などはご用意いたします。

7 ラウンジ内展示スペース

クリエイターラウンジ内に、モニュメントなどの造作物を設置するスペースを提供いたします。



※イメージ

- | 展示期間 開催会期中(9/25-28)
- | 展示場所 クリエイターラウンジ内
- | 展示枠数 1枠想定

※展示物の設置スペースは1m×1mを想定しておりますが、内容等ご相談ください。

8 メール配信

来場登録をおこなったインフルエンサーに向け情報発信/PRを目的としたメール配信をおこなえます。



- | 配信時期 ご要望によりご相談
- | 配信回数 2回まで

お申込み・スケジュール

クリエイターラウンジ協賛メニュー お申込みサイト



本書はベーシックな協賛メニューとなっております。

その他、「こんなことができるのか」「広告メニューのカスタマイズできないか」など
ございましたら、柔軟にメニュー作成・企画いたしますので、
以下、tgs-sponsor@sms-office.jpよりご連絡をお願いいたします。

※お申込みを希望する事業体・団体は、本書の「東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約」をご確認・ご承諾の上、
お申込みください。

※お申込みは先着順とさせていただきます。

※お申込みをいただいた日より3営業日以内にご連絡をさせていただきます。
回答にお時間を頂戴する可能性がございますので、予めご了承ください。

※事務局は、協賛申込を受け、申込内容を確認した後、「申込受理通知」を登録いただきましたメールに送付いたします。
協賛社は、これをもって、協賛契約の締結が完了することに同意します。

~~申込締切 | 2025年5月30日(金)~~

~~最終締切 | 2025年8月8日(金)~~

申し込み時期により、実施できない協賛メニューがあるため、内容を調整させていただきます。予めご了承ください。

スケジュール

申し込み時期により、実施できない協賛メニューがあるため、内容を調整させていただきます。予めご了承ください。



入稿方法

協賛社様のロゴ、各種協賛メニューのデータ入稿については、お申込みサイト(以下URL)よりアクセスいただき、データをアップロードしてください。

<https://tgs-system.com/>

※データに不具合などあった場合、事務局よりご連絡をさせていただきます。

※入稿フォーマットについてのご相談は、SMS事務局までフォームよりお問い合わせください。

色校正

色校正のご提出は「**1回**」のみとなります。

※追加の色校正をご希望の場合は1回毎に有料となります。

※入稿日によっては色校正、追加の色校正のご提出ができない場合がございます。予めご了承ください。

色校正は「**全体縮小※1**」「**等倍抜刷※2**」を**実際の素材**にて、**2枚セット**でお送りいたします。

※追加の色校正をご希望の場合は1回毎に有料となります。

※入稿日によっては色校正、追加の色校正のご提出ができない場合がございます。予めご了承ください。

※等倍抜刷について指定範囲がある場合、指定箇所を明記した資料も合わせてご入稿下さい。

※1:ガイドマップ以外の協賛メニューの場合のみとなります。ガイドマップは「等倍抜刷」となります。

※2:1m以上の協賛メニューの場合、「一部分等倍抜刷」となります。

印刷物の入稿

- ・デザイン入稿データは、完全データでお願いいたします。(事務局での修正・編集は出来ません)
- ・illustratorデータでの入稿をお願いいたします。Ver.CC2020以降で作成してください。
- ・印刷物広告を入稿の際は、「アピアランスを分割」して入稿ください。
面付けの際、データを回転させると効果が正しく反映されなくなります。
- ・各サイズに合わせて、トンボ付きのデータで作成してください。
(サイズが大きい場合は、1/10の縮小サイズで作成していただいても構いません。)
- ・文字は全てアウトライン化してください。
- ・データの解像度は、実使用サイズで作成してください。
[ガイドMAP] 300~350dpi
[ガイドMAP以外] 200dpi
- ・入稿時は、入稿データのほかに仕上がりサイズのPDFをつけて入稿してください。
- ・illustratorデータは、画像埋め込みはせず、リンクファイルを同封しご入稿ください。
- ・協賛メニューによって仕様が異なります。
入稿データフォーマットがある場合、フォーマットに沿って作成ください。

WEBバナー入稿

- ・入稿データは(gif,jpg,png)のみの対応となります
- ・入稿データの容量は150KBまで、解像度は実使用サイズ75dpiで作成してください
- ・デザインの制限は、基本的にございませんが、協賛規約の内容に沿ったデータをお願いいたします。
- ・各Webバナーは“PR”が分かる形で掲出いたします。
- ・Webバナー掲出後、誤植等以外でのデータの差し替えはできません。
- ・Webバナーの公開は、基本的に東京ゲームショウ2025で定めた公開日に一斉解禁を行います。
ただし、情報解禁前のもの、入稿が遅れているものについては、適宜対応いたします。
※その場合の、広告公開の詳細なお時間の指定は対応できかねます。
- ・入稿データと合わせて、リンク先を忘れず入力ください。
- ・Webバナーは会期後にインプレッション数とクリック数を報告いたします。

お問合せ

ソニー・ミュージックソリューションズ(SMS) 東京ゲームショウ事務局

クリエイターラウンジ協賛 お問合せ先

tgs-sponsor@sms-office.jp

※お問い合わせをいただいた日より3営業日以内にご連絡をさせていただきます。

お問い合わせ内容によっては、回答にお時間を頂戴する可能性がございますので、予めご了承ください。

※当事務局からのメールが届いていない場合は、tgs-sponsor@sms-office.jpからのメールを受信できるよう設定していただき、再度ご連絡をお願いいたします。

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

協賛・広告出稿を希望する事業体・団体は、以下の「東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約」(以下「本規約」という)に基づき、展示会への協賛・広告を申し込みます。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/株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ(以下2社あわせて「共催者」という)が別途定める「特別協賛のご案内」、「公式番組のご案内」、「イベントステージのご案内」、「クリエイターラウンジ協賛のご案内」、「ファミリーゲームパーク協賛のご案内」、「オンライン広告のご案内」、「ガイドマップ広告のご案内」、「コスプレエリア協賛のご案内」、「フードコート協賛のご案内」、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ます。

事務局(以下「事務局」に定義)は、この協賛・広告申込を受け、申込内容を確認した後、「協賛・広告申込受理通知」を送付します。協賛・広告出稿社は、これをもって、展示会協賛・広告契約の締結が完了することに同意します。

■事務局

本規約における「事務局」とは「東京ゲームショウ2025」(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。

■協賛・広告要項

本規約における「協賛・広告要項」とは別途定める「特別協賛のご案内」、「公式番組のご案内」、「イベントステージのご案内」、「クリエイターラウンジ協賛のご案内」、「ファミリーゲームパーク協賛のご案内」、「オンライン広告のご案内」、「ガイドマップ広告のご案内」、「コスプレエリア協賛のご案内」、「フードコート協賛のご案内」などのご案内資料を指します。

■協賛・広告の内容

協賛・広告メニューの詳細(イベント、配信コンテンツ等)及びスポンサーシップの種類(プラチナ、ゴールド、シルバー、ブロンズ等)については、別途協賛・広告要項に定めます。

協賛・広告出稿社は、原則として金銭による協賛・広告を行うものとします。ただし、主催者が認める場合に限り、物品・サービスの提供による協賛・広告を行うことができます。

協賛・広告出稿社が提供する製品・サービス・ロゴ等の露出方法や範囲及び協賛・広告特典(広告枠、イベント登壇、配信での紹介等)については、別途協賛・広告要項に定めます。

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

■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、「協賛・広告出稿社」という)は、本規約に記載する各規定およ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。協賛・広告出稿社がこれらの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事務局が判断した場合、主催者および事務局は協賛・広告申込の拒否、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、それぞれ行うことでき、協賛・広告出稿社はこれに同意するものとします。

その際、協賛・広告出稿社から事前に支払われた協賛・広告料及び費用の返還、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協賛・広告出稿社及び関係者の損害について主催者および事務局は一切補償しないとともに、主催者および事務局に損害があった場合には、協賛・広告出稿社はその全額を賠償するものとします。

■協賛・広告資格

協賛・広告出稿社は、ゲーム関連企業に限定されません。ただし、公序良俗に反する事業(例:アダルト、ギャンブル関連業種等)その他の主催者が不適当と認める事業を行う法人による協賛・広告は認められません。また、主催者は、本展示会のブランドイメージにそぐわない企業の協賛・広告を拒否する権利を有します。

■保証

協賛・広告出稿社は、主催者に対して、協賛・広告出稿社が提供している商品・サービスが第三者の権利を侵害していないこと並びに法令及び公序良俗に違反していないことを保証します。主催者による協賛メニューの実施について、第三者から法令違反の主張、権利侵害の主張その他のクレームが生じた場合、協賛・広告出稿社が、自己の費用負担と責任において、当該クレーム等について解決するものとします。

■契約の成立

事務局は、協賛を希望する事業体・団体から本展示会への協賛・広告申込を受け、申込内容を審査後、協賛・広告申込受理通知を送付し、これをもって事務局と協賛・広告出稿社間の本展示会協賛・広告契約の締結の完了とします。

■転貸の禁止

協賛・広告出稿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を第三者へ譲渡又は貸与等することはできません。

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

■協賛申込及び料金支払期限

- ①本展示会協賛・広告契約の締結完了日をもって協賛・広告契約日とします。
- ②事務局は協賛・広告契約日以降、協賛・広告出稿社へ請求書を発行し、協賛・広告出稿社は協賛・広告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。なお、この際の振込手数料は協賛・広告出稿社の負担とします。支払期日までに入金が確認されない場合、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。

■協賛申込の解約

- ①協賛・広告出稿社が協賛・広告契約日以降に協賛・広告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協賛・広告出稿社による解約に伴う解約料(消費税別)は以下の通りとし、協賛・広告出稿社は解約料を、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。

(特別協賛)

- ・協賛ご決定後の解約:協賛料金の100%

(公式番組)

- ・解約料の個別規定を記載

(イベントステージ)

- ・解約料の個別規定を記載

(クリエイターラウンジ)

- ・協賛ご決定後の解約:協賛料金の100%

(ファミリーゲームパーク協賛)

- ・協賛ご決定後の解約:協賛料金の100%

(オンライン広告)

- ・広告ご決定後の解約:広告料金の100%

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

(ガイドマップ広告)

・広告ご決定後の解約:広告料金の100%

(コスプレエリア協賛)

・協賛ご決定後の解約:協賛料金の100%

(フードコート協賛)

・協賛ご決定後の解約:協賛料金の100%

■損害責任

- ①協賛・広告出稿社(従業者等、委託先等を含む関係者を含む)が、本展示会における協賛・広告メニューの実施に関連して起こした障害、損害等について、主催者および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、協賛・広告出稿社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、主催者および事務局は賠償の責を負いません。
- ③協賛・広告出稿社は、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。
- ④主催者および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。
- ⑤各種ウィ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、あるいは主催者および事務局独自の判断に基づく本展示会の中止、延期、変更によっても主催者および事務局は既に受領した協賛・広告料の返還はしません。なお、状況によって主催者および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。
- ⑥主催者および事務局は本展示会にかかる入場者数などの見込み数を公表することがあります、あくまで予想に留まるものであり、前⑤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協賛・広告出稿社は承諾するものとします。

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

■統計情報

主催者および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、主催者および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、事務局は協賛・広告出稿社に対して、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協賛・広告出稿社に対する責任は、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

主催者および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主催者および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協賛・広告料金は協賛・広告出稿社へ返金せず、未払いの協賛・広告料金についても全額を請求するものとします。

なお、協賛・広告出稿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、主催者および事務局は協賛・広告出稿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、各種ウィルス等を含む)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、主催者および事務局の責に帰さない事象

東京ゲームショウ2025 協賛・広告規約

[個人情報保護に関する取り組みについて]

株式会社ソニー・ミュージックソリューションズは、以下のプライバシーポリシーに基づいて個人情報を取得、利用いたします。

株式会社ソニー・ミュージックソリューションズのプライバシーポリシーURL:

https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy?ima=5632

なお、協賛・広告出稿社は、株式会社ソニー・ミュージックソリューションズが取得する個人情報を下記の通り共同で利用することに同意した上で本規約に基づく協賛・広告を申し込むものとします。

1. 共同して利用する個人データの項目

株式会社ソニー・ミュージックソリューションズのプライバシーポリシーに基づき取得する個人情報の項目

2. 共同して利用する者の範囲

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

株式会社日経BP

3. 利用する者の利用目的

株式会社ソニー・ミュージックソリューションズのプライバシーポリシーに基づき取得する個人情報の利用目的

4. 個人データの管理について責任を有する者

株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ

〒107-6214 東京都港区赤坂9丁目7番1号