

# TOKYO GAME SHOW 2025

---

## 角色扮演区赞助介绍

Ver.03

2025.06.02



# TOKYO GAME SHOW 简介

始于1996年，每年9月在幕张展览馆举办，是全日本最大的游戏盛会。

这里有众多游戏厂商的展位、产品销售、新游戏发布和试玩、开发中游戏的预告片公开、开发人员和声优的脱口秀、音乐人的现场表演以及周边的预售等，被全球媒体报道，在全球范围内受到高度关注，是一个汇集了所有游戏相关内容的综合性巨型交易会。

# TOKYO GAME SHOW 2025

September 25-28  
Makuhari Messe, Japan



# TOKYO GAME SHOW 2024的成就 | 举办结果

2024

会期 2024年9月26日（周四）～ 9月29日（周日）  
会场 幕张展览馆 1～11号展厅 + 国际会议场 + 活动厅

参展企业数 **985**家企业（2023年：787家企业）

游戏数 **2,850**款（2023年：2,291款游戏）

参观者人数 **274,739**人（2023年：243,238人）

媒体数 **1,468**（2023年：1,436）

细分 电视：124 / 广播：33 / 报纸：38 / 通讯社：27 / 杂志：81 / 网络：547 / 其他：45

采访者数 **3,899**人（2023年：3,488人）

细分 电视：255 / 广播：112 / 报纸：79 / 通讯社：34 / 杂志：175 / 网络：2,047 / 其他：73

游戏产业 约**30万亿**日元 市场规模

# TOKYO GAME SHOW 2025 | 展会信息

名称  
会场

TOKYO GAME SHOW 2025

幕张展览馆 1~11号展厅 + 国际会议场 + 活动厅

会期

商务洽谈日：9月25日（周四） 10:00~17:00

9月26日（周五） 10:00~17:00

一般开放日：9月27日（周六） 09:30~17:00

9月28日（周日） 09:30~16:30

主办

一般社团法人日本电脑娱乐协会（CESA）

协办

株式会社日经BP Sony Music Solutions Inc

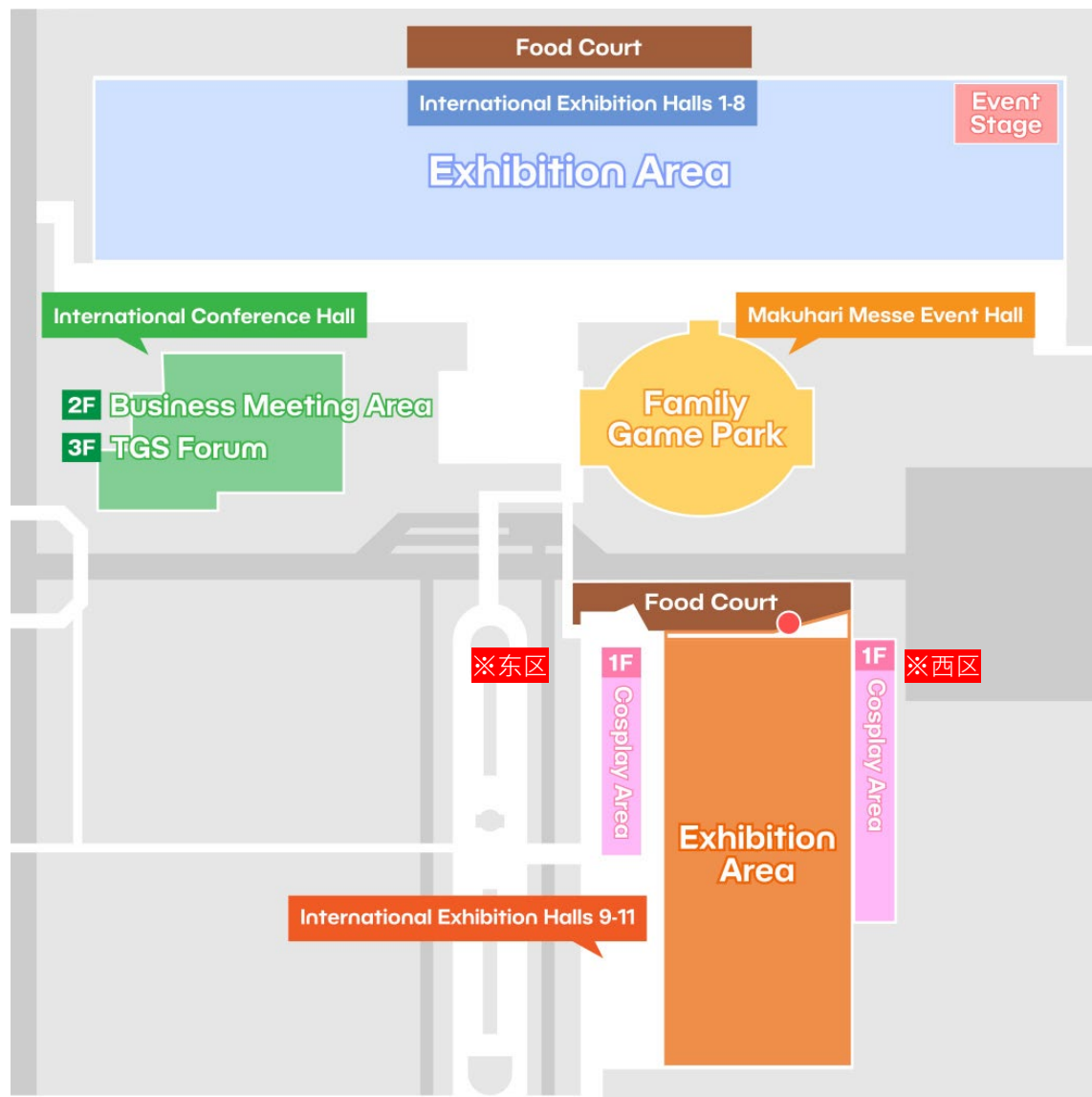
后援

经济产业省（暂定）





# TOKYO GAME SHOW 2025 | 分区



## TOKYO GAME SHOW 2025

商务洽谈日：9月25日（周四） 10:00～17:00

9月26日（周五） 10:00～17:00

一般开放日：9月27日（周六） 09:30～17:00

9月28日（周日） 09:30～16:30

幕张展览馆 1～8号展厅

幕张展览馆 9～11号展厅

国际会议场 ※仅限商务洽谈日

幕张展览馆 活动厅

## 家庭游戏乐园

一般开放日：9月27日（周六） 09:30～17:00

9月28日（周日） 09:30～16:30

角色扮演区与去年一样，计划设于9号展厅的东区和西区。

分区可以选择两种拍摄环境：东区有屋顶，不必担心阳光或天气的影响，也能实现拍摄；西区没有屋顶，是使用了公共道路的开放式区域，可以拍摄出开放式景象。

## Cosplay区赞助菜单



每年的TOKYO GAME SHOW 都会聚集各式各样的角色扮演者。  
包括前来摄影的粉丝在内，角色扮演区具有高涨的热量，我们将向您介绍利用角色扮演区的措施。

# POINT

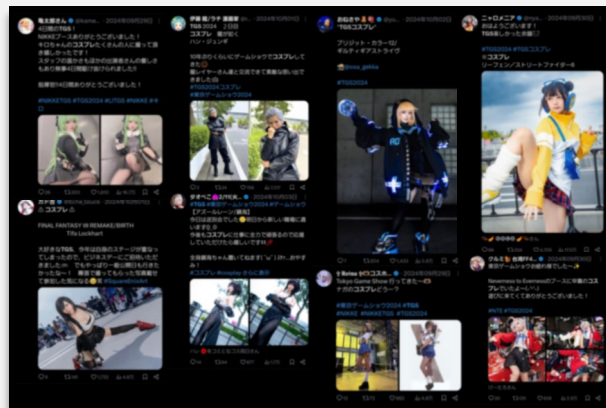
1

参加的角色扮演者达  
2,000人以上



2

高度贴合社交媒体  
有望获得转发



3

设有室内和室外  
2个区域

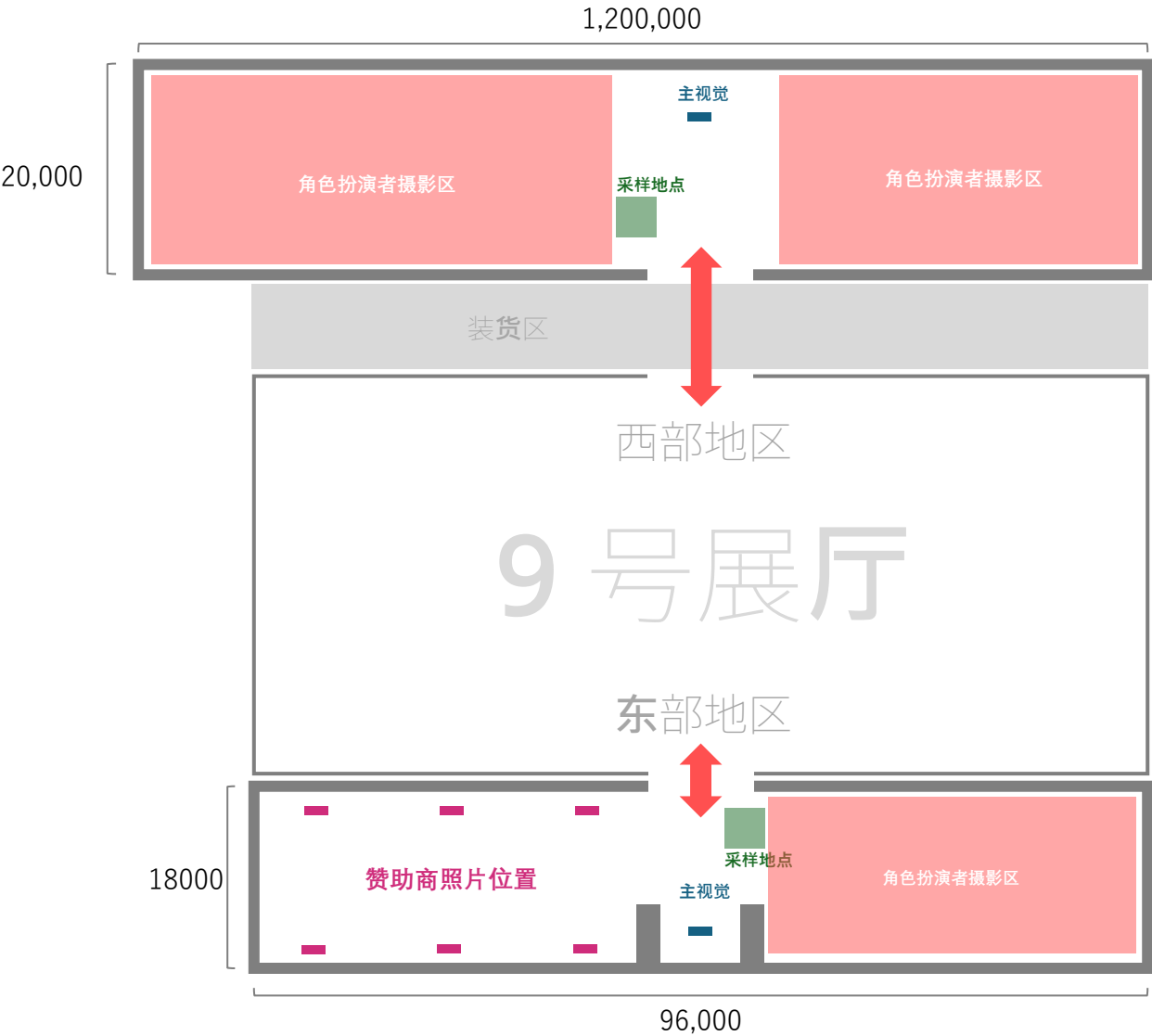


西区



东区

# Cosplay 区域：建议分区/赞助菜单



## 仅限六个名额

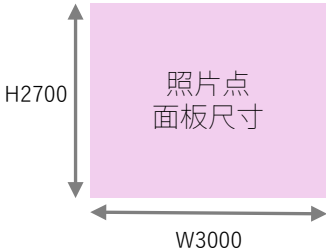
### 摄影点赞助

1 幅：880,000 日元（含税）

在 Cosplay 区域设置了摄影点展板。照片拍摄参与者在社交网络上发布的帖子预计会有比游客更广泛的受众。假设在东部地区。价格包括展板制作、安装和运输。展示内容需提前与主办方确认。



\*摄影点图像。



## 仅限两个名额

### 抽样赞助

1 幅：660,000 日元（含税）

东区和西区各派一名取样工作人员。他们将向进入 Cosplay 区域的游客分发样品。\*仅限对公众开放日。每个赞助商最多可向每家公司派发一件样品。分发内容需事先得到主办方的确认。



申请、日程安排等



申请

## 角色扮演区赞助菜单 申请网站



这本书是一个基本的**赞助菜单**。

其他、「你能做**这样**的事情吗？」「是否可以自定义**广告菜单**？」等

如果您有，我们将灵活地**创建和规划菜单**。

请通过联系信息（tgs-ad@sms-office.jp）与我们联系。

\* 希望申请的实体和组织必须确认并同意本文档中的“TOKYO GAME SHOW 2025 赞助和广告规则”。

请申请。

\* 申请将按照先到先得的原则进行。

\* 我们将在申请之日起3个工作日内与您联系。

请注意，回复可能需要一些时间。

\* 秘书处将收到赞助申请，确认申请内容，并将“申请受理通知”发送到注册电子邮件。

赞助商特此同意完成赞助协议的签订。

~~申请截止时间 | 2025年6月20日(周五) 18:00~~  
最后截止时间 | 2025年8月8日(周五) 18:00

根据申请时间的不同，部分赞助菜单无法执行，内容也会有所调整。请事先了解这一点。



# 时间安排

根据申请时间的不同, 部分赞助菜单无法执行, 内容也会有所调整。请事先了解这一点。

6/20(周五)18:00	申请截止日期
7/18(周五)	摄影点赞助 数据提交截止日期
7/下旬	发送样张 提交后一周左右会寄给您。
8/上旬	校准样品返回
8/中旬	改稿
8/下旬	发送重新校准样本 重新提交后一周左右会寄给您。
8/29(周五)	校对
9/1(周一) {	*只有在要求重新校准时才可使用(需付费)
9/5(周五)	
	抽样赞助 开会敲定分发材料并讨论活动当天的分发工作
	2025年9月25日(周四)~28日(周日) TOKYO GAME SHOW 2025
9/30(周二)	发送赞助费发票 请在 10 月底前将存款存入指定账户



# 叫桌菜单 4 取舍规则

## 如何投稿

有关赞助商徽标和各种赞助菜单的数据提交，请访问申请网站（网址如下）以请访问申请网站（网址如下）并上传数据。

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

如果数据有任何问题，秘书处将与您联系。

如果您对提交格式有任何疑问，请使用表格联系 SMS 秘书处。

## 色校正

只能提交“一份”彩色样张。

\*如果需要额外的彩色打样，将对每份额外的彩色打样收取费用。

\*根据提交日期，可能无法提供彩色打样和额外彩色打样。请事先了解这一点。

彩色打样将使用实际材料，以“整体缩小\*1”和“等尺寸提取打印\*2”两份副本的形式发送。

\*如果需要额外的彩色打样，将对每份额外的彩色打样收取费用。

\*根据提交日期，可能无法提供彩色打样和额外彩色打样。请事先了解。

\*1：这只适用于除 Guide MAP 以外的赞助菜单。指南 MAP 将作为“等尺寸复制”印刷。

2: 对于 1 米或 1 米以上的赞助菜单，将使用“部分等尺寸复制”。

# 叫桌菜单 L 取舍规则

## 提交印刷材料

- 请提交完整的设计数据。(请提交插图数据。
- 请提交插图数据。请提交插图画家数据。
- 提交平面广告时，请分割外观。  
进行拼版时，如果数据被旋转，将无法正确反映效果。
- 请为每种尺寸创建带有酒桶标记的数据。  
(如果尺寸较大，可将数据缩小 1/10) 。
- 请勾画所有文字。
- 请确保数据的分辨率与实际使用的尺寸一致。  
[指南 MAP] 300-350 dpi  
[指南 MAP 以外] 200dpi
- 提交数据时，除提交数据外，还请提交完成尺寸的 PDF 文件。
- 请勿在 Illustrator 数据中嵌入图像，但请在提交数据时附上链接文件。
- 规格因赞助菜单而异。  
如果有提交数据格式，请按照格式创建数据。
- 如果我们认为太难发表，可能会要求您更改内容。  
如果您对内容有异议，我们可能会要求您更改内容。
- 稿件经校对后不可更换。



询问

索尼音乐解决方案（SMS）TOKYO GAME SHOW 秘书处

Cosplay 区域赞助商联系方式

tgs-ad@sms-office.jp

\*我们将在收到您的询问后三个工作日内与您联系。 请注意，根据您的询问的内容，我们可能需要一些时间才能给您答复。

\*如果您没有收到我们办公室的电子邮件，请将您的电子邮件设置为可以接收来自 tgs-ad@sms-office.jp 的电子邮件、  
请再次与我们联系。

**TOKYO GAME SHOW 2025**  
**赞助和广告条款及条件**



# TOKYO GAME SHOW 2025 赞助員慶昇枯殁

希望赞助或刊登广告的企业和团体应根据以下“TOKYO GAME SHOW 2025 赞助和广告条款”（以下简称“本条款”）申请展览赞助/广告。除非另有规定，本条款通常适用于「特别赞助指南」、「官方节目指南」、「活动舞台指南」、「创作者休息室赞助指南」、「全家游戏乐园赞助指南」、「网络广告指南」、「指南地图广告指南」、「Cosplay区域赞助指南」、「美食广场赞助指南」、「官方运营人员T恤赞助指南」，以及计算机娱乐另行规定的各种规定、指南和注意事项供应商协会（以下简称“主办方”）和 Nikkei Business Publications Inc./Sony Music Solutions Inc.（以下统称为“协办方”）。

秘书处（以下简称“秘书处”）收到并审核此赞助/广告申请后，将发送“赞助/广告申请接受通知”。赞助商/广告商同意，展览赞助/广告合同由此完成。

## ■事務局

本条款中，“秘书处”是指由展览会主办方和协办方主办的“TOKYO GAME SHOW 2025”（以下简称“展览会”）的运营管理办公室。

## ■赞助/广告指南

本条款中，“赞助/广告指南”是指「特别赞助指南」、「官方节目指南」、「活动舞台指南」、「创作者休息室赞助指南」、「家庭游戏乐园赞助指南」、「在线广告指南」、「指南地图广告指南」、「Cosplay区域赞助指南」、「美食广场赞助指南」、「官方运营人员T恤赞助指南」等另行指定的提案文件。

## ■赞助/广告内容

赞助/广告菜单（活动、流媒体内容等）和赞助类型（白金、黄金、银、铜等）的详细信息应在赞助/广告指南中单独指定。

赞助商/广告商原则上应提供金钱赞助/广告。但是，只有在获得组织者批准的情况下，才允许通过提供商品或服务进行赞助/广告宣传。

赞助商/广告商提供的产品、服务、标识等以及赞助/广告优惠（广告位、活动演示、流媒体介绍等）的展示方法和范围应在赞助/广告指南中另行规定。

# TOKYO GAME SHOW 2025 赞助員慶昇枯殒

## ■遵守条款

根据本条款与秘书处签订合同的企业和组织（以下简称“赞助商/广告商”）应遵守本条款中规定的所有规定以及秘书处提出的所有规定、指南、政策和指示。如果主办方/广告商违反本条款，或主办方或秘书处认为存在对第三方的困扰或违反公共秩序和道德的行为，主办方和秘书处可以拒绝赞助/广告申请、解除合同或责令暂停或修改内容展示/发布/流媒体，主办方/广告商应同意这一点。

在此情况下，主办方及秘书处不退还主办方/广告商预先支付的任何赞助/广告费及开支，也不赔偿主办方/广告商或相关方因合同终止或内容展示/发布/直播暂停/修改而遭受的任何损失，如果主办方或秘书处遭受损害，主办方/广告商应全额赔偿。

## ■赞助/广告资格

赞助商/广告商不限于游戏相关公司。但是，不允许从事违反公共秩序和道德的业务（例如成人娱乐、赌博相关行业等）的公司或组织者认为不适当的其他业务的赞助/广告。此外，主办方保留拒绝与展会品牌形象不符的公司赞助/广告的权利。

## ■保修

主办方/广告商向主办方保证其提供的产品和服务不侵犯第三方权利，不违反法律或公共秩序和道德。如果出现任何第三方关于组织者实施赞助菜单的法律违规、权利侵犯或其他索赔，赞助商/广告商应自行承担费用和责任解决此类索赔。

## ■合同的成立

秘书处在收到并希望赞助展览的企业或组织提交的赞助/广告申请并进行审核后，将发送赞助/广告申请接受通知，该通知将完成秘书处与赞助商/广告商之间的展览赞助/广告合同。

## ■禁止转租

未经秘书处事先书面许可，赞助商/广告商不得将其因本条款产生的合同地位和权利转让或出租给第三方。



# TOKYO GAME SHOW 2025 赞助員慶昇枯殒

## ■赞助申请及支付期限

- (1) 展览会赞助/广告合同的完成日期应为赞助/广告合同日期。
- (2) 在赞助/广告合同日期之后，秘书处将向赞助商/广告商开具发票，赞助商/广告商应在发票上注明的付款日期之前将赞助/广告费汇入秘书处指定的银行账户。转让费用应由赞助商/广告商承担。如果在付款日期之前未确认付款，秘书处可以终止与本次展览相关的合同。

## ■赞助申请的取消

- (1) 赞助商/广告主在赞助/广告合同日期之后取消全部或部分赞助/广告合同时，必须以书面形式通知秘书处。
- (2) 主办方/广告商因取消而产生的取消费用（不包括消费税）应如下，主办方/广告商应在收到秘书处的取消费用发票后 30 天内支付取消费用。

### (特别赞助)

- 赞助决定后取消：赞助费的 100%

### (官方节目单)

- 个别取消费用规定有待指定

### (活动舞台)

- 个别取消费用规定有待指定

### (创作者休息室)

- 赞助决定后取消：赞助费的 100%

### (家庭游戏公园赞助)

- 赞助决定后取消：赞助费的 100%

### (在线广告)

- 广告决定后取消：广告费的 100%

# TOKYO GAME SHOW 2025 赞助員慶晝枯殁

(导游地图广告)

- 广告决定后取消：广告费的 100%

(Cosplay 区赞助)

- 赞助决定后取消：赞助费的 100%

(美食广场赞助)

- 赞助决定后取消：赞助费的 100%

(官方运营人员 T 恤赞助)

- 赞助决定后取消：赞助费的 100%

## ■ 损害赔偿責任

- (1) 主办方和秘书处对赞助商/广告商（包括员工和承包商等相关方）在本展览会上实施赞助/广告菜单时造成的任何失败或损害，无论任何原因，均不承担任何责任。
- (2) 在本展览会上展示/在线发布/流媒体播放的内容，费用和责任由赞助商/广告商承担。此外，对于因自然灾害或其他不可抗力事件造成的事故（盗窃、丢失、火灾、损坏等），主办方和秘书处不承担赔偿责任。
- (3) 赞助商/广告商应立即赔偿因其员工或相关方的疏忽而对展览会的建筑物或设施造成的损害。
- (4) 主办方及秘书处对TGS官方网站或本展览会的其他宣传资料中可能意外出现的任何印刷错误或遗漏概不负责。
- (5) 根据《关于大流行性流感及新发传染病的特别措施》[5月11日法律第31号]，国家、地方公共团体、指定公共机构或指定地方公共机构，根据《关于大流行性流感及新型传染病的特别措施的特别措施》的紧急措施，可以要求取消、延期或更改全部或部分展览或内容。2012] 根据该法律，或根据主办方和秘书处的独立判断，如果取消、延期或更改本展览，主办方和秘书处将不退还已收到的赞助/广告费。根据具体情况，主办方和秘书处可以自行决定做出与本款规定的不同的决定。
- (6) 主办方和秘书处可能会公布本展览会的预期入场人数，但赞助商/广告商同意，这些数字仅为预测，不保证这些数字，包括因上述（5）所述情况而发生的變化。



# TOKYO GAME SHOW 2025 赞助員慶晝枯殒

## ■统计信息

主办方和秘书处可以获取和使用通过本次展览访问参展商在线展览网站和管理区域的参观者的访问信息（包括但不限于 IP 地址）。但是，此类获取并不意味着主办方和秘书处将向参展商提供此类访问信息。

## ■展览延期、变更或取消

如因秘书处原因导致本届展会延期、变更或取消，秘书处将根据活动剩余天数按比例退还赞助商/广告商。秘书处根据本条对赞助商/广告商的责任应限于按比例退款。

## ■不可抗力

如果由于以下各项定义的不可抗力事件导致难以或无法举办本展览，或者如果主办方和秘书处认为可能发生此类不可抗力事件，则主办方和秘书处可以推迟、更改期间或取消本展览。但是，在这种情况下，秘书处将不会退还已从赞助商/广告商那里收到的赞助/广告费，并将要求全额支付未支付的赞助/广告费。

此外，即使主办方/广告商基于上述原因因本展览的延期、期间变更或取消而遭受损失，主办方和秘书处也不对赞助商/广告商承担任何责任。

- (1) 需要紧急检查与本展览会相关的计算机系统时
- (2) 计算机、通信线路等因事故而停止时
- (3) 自然灾害（包括地震、台风、暴雨、海啸、洪水、山体滑坡、雷电、爆炸、火灾等）
- (4) 社会混乱（包括战争、恐怖主义、敌对行为、内战、暴动、内乱等）
- (5) 公共权力的行为（包括法律法规的制定/修订、政府干预、行政命令、贸易禁令等）
- (6) 传染病/传染病（包括各种细菌、各种病毒等）的传播
- (7) 材料/资源短缺（包括电力/燃气/自来水供应中断、石油短缺、原材料/材料短缺等）
- (8) 劳动争议（包括罢工、破坏、停工等）
- (9) 重要业务合作伙伴违约（包括运营公司的破产/倒闭等）
- (10) 其他不属于主办方或秘书处的活动

# TOKYO GAME SHOW 2025 赞助員慶昇枯殒

## [个人信息保护措施]

Sony Music Solutions Inc. 将根据以下隐私政策获取和使用个人信息。

Sony Music Solutions Inc. 隐私政策 URL :

[https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company\\_privacy?ima=5632](https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy?ima=5632)

此外，赞助商/广告商在同意共同使用 Sony Music Solutions Inc. 获取的个人信息后，应根据本条款申请赞助/广告，如下所示：

### 1. 共同使用的个人数据项目

根据 Sony Music Solutions Inc. 的隐私政策获取的个人信息项目

### 2. 共同使用者范围

电脑娱乐供应商协会

日经商业出版物公司

### 3. 用户使用目的

根据 Sony Music Solutions Inc. 的隐私政策获取的个人信息的使用目的

### 4. 负责个人数据管理的实体

[Sony Music Solutions Inc.](#)

东京都港区赤坂 9-7-1 邮编 107-6214

本条款是本条款与条件的日文版的参考翻译。

如果条款和条件的日文版本与本协议之间存在任何差异或不一致，应以日文版本为准。



# TOKYO GAME SHOW 2024

## 結果

# TOKYO GAME SHOW 2024的成就 | 举办结果

2024

会期 2024年9月26日（周四）～ 9月29日（周日）  
会场 幕张展览馆 1～11号展厅 + 国际会议场 + 活动厅

参展企业数 **985**家企业（2023年：787家企业）

游戏数 **2,850**款（2023年：2,291款游戏）

参观者人数 **274,739**人（2023年：243,238人）

媒体数 **1,468**（2023年：1,436）

细分 电视：124 / 广播：33 / 报纸：38 / 通讯社：27 / 杂志：81 / 网络：547 / 其他：45

采访者数 **3,899**人（2023年：3,488人）

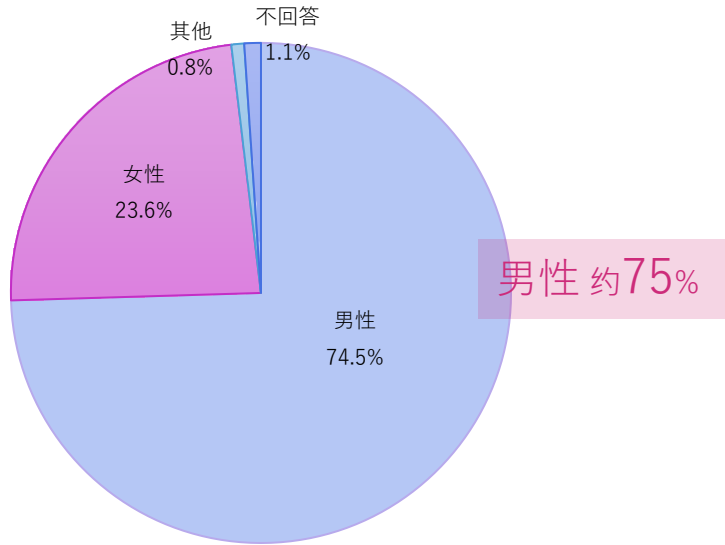
细分 电视：255 / 广播：112 / 报纸：79 / 通讯社：34 / 杂志：175 / 网络：2,047 / 其他：73

游戏产业 **约30万亿**日元 市场规模 \*资料来源：《2024 年 CESA 游戏产业报告》。



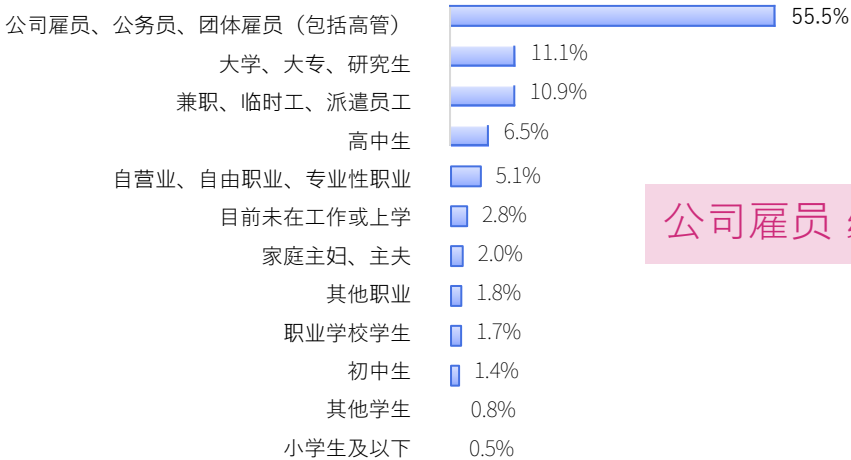
# TOKYO GAME SHOW 2024的成就 | 参观者属性：一般参观者

性别



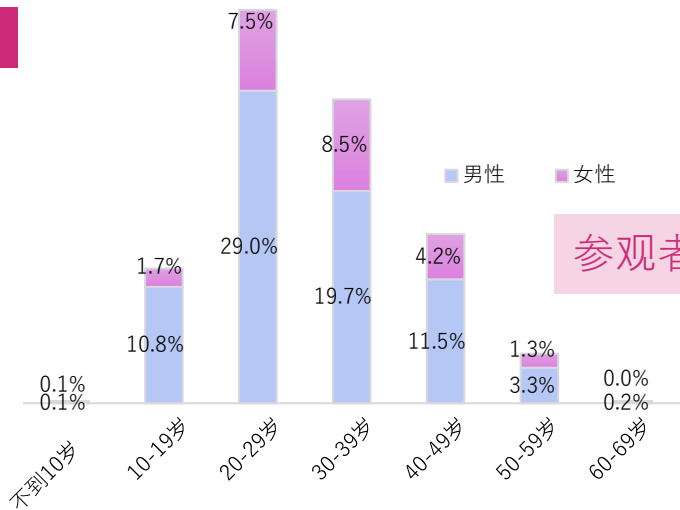
男性 约75%

职业



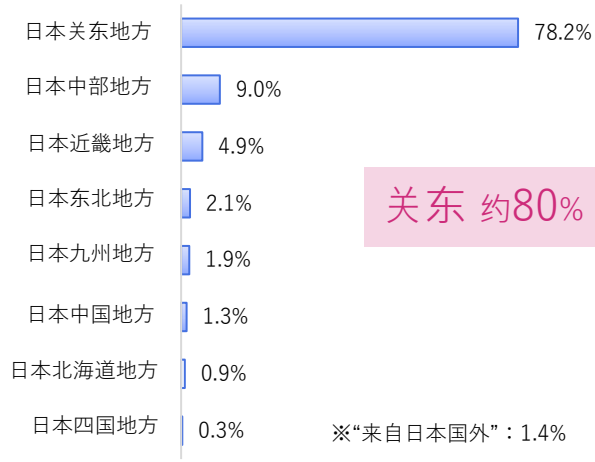
公司雇员 约55%

年龄



参观者 20~39 岁

居住地

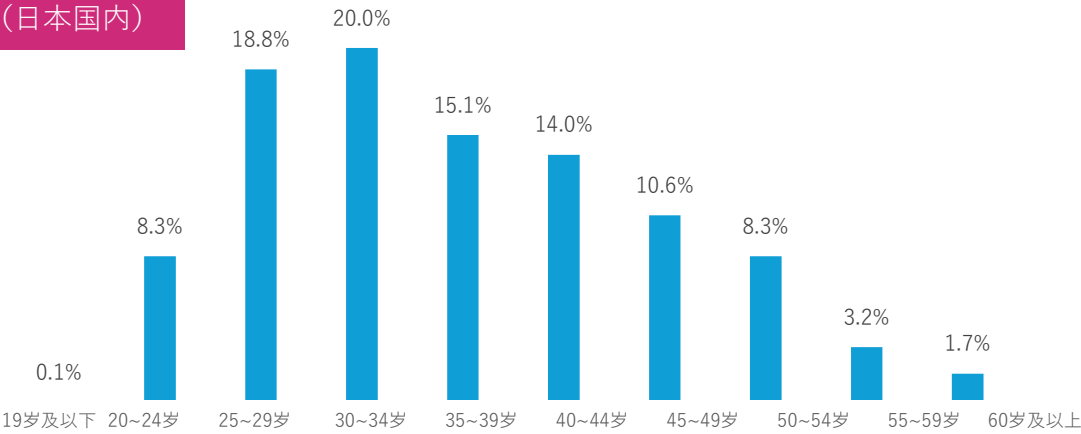


关东 约80%

※“来自日本国外”：1.4%

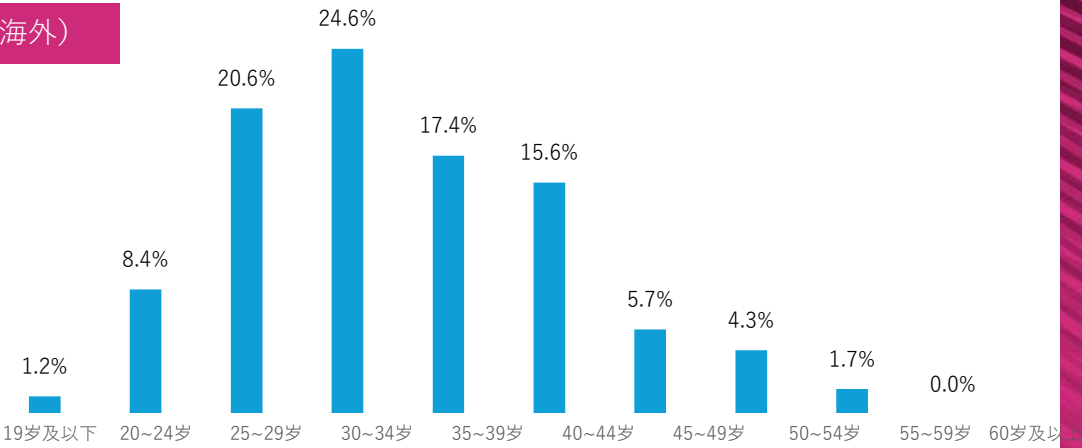
# TOKYO GAME SHOW 2024的成就 | 国内商务洽谈日参观者和海外参观者

年龄（日本国内）



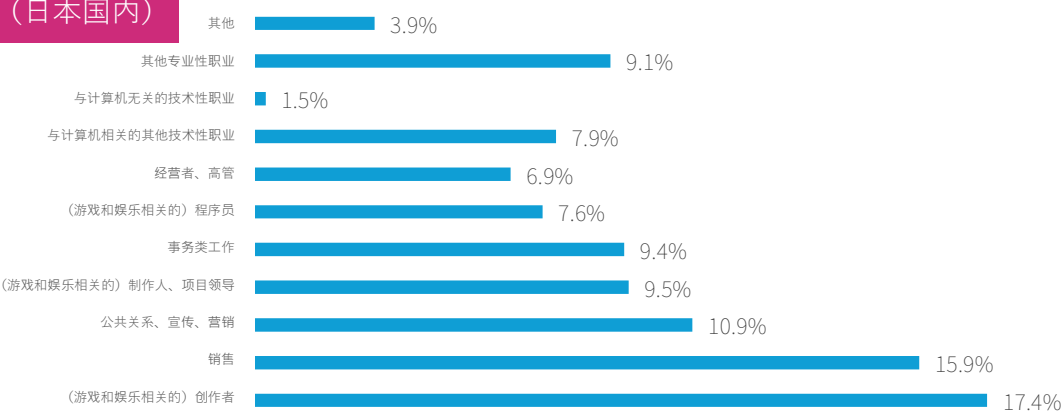
参观者 20~39 岁

年龄（海外）



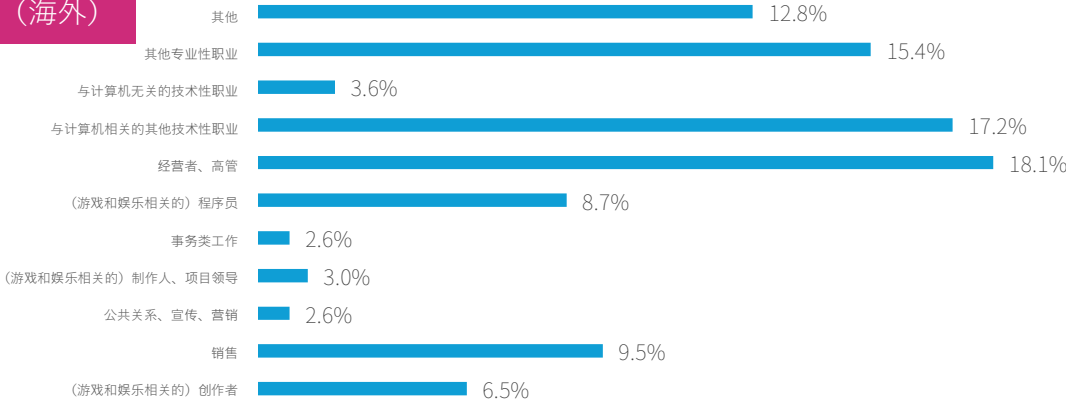
参观者 20~39 岁

职业（日本国内）



销售和创作者：约33%

职业（海外）



经营者、高管/计算机相关的技术性职业：约35%



# TOKYO GAME SHOW 2024的成就 | 官方网站/官方社交媒体

## 官方网站



约 700 万 PV

## 日本国内X关注者人数



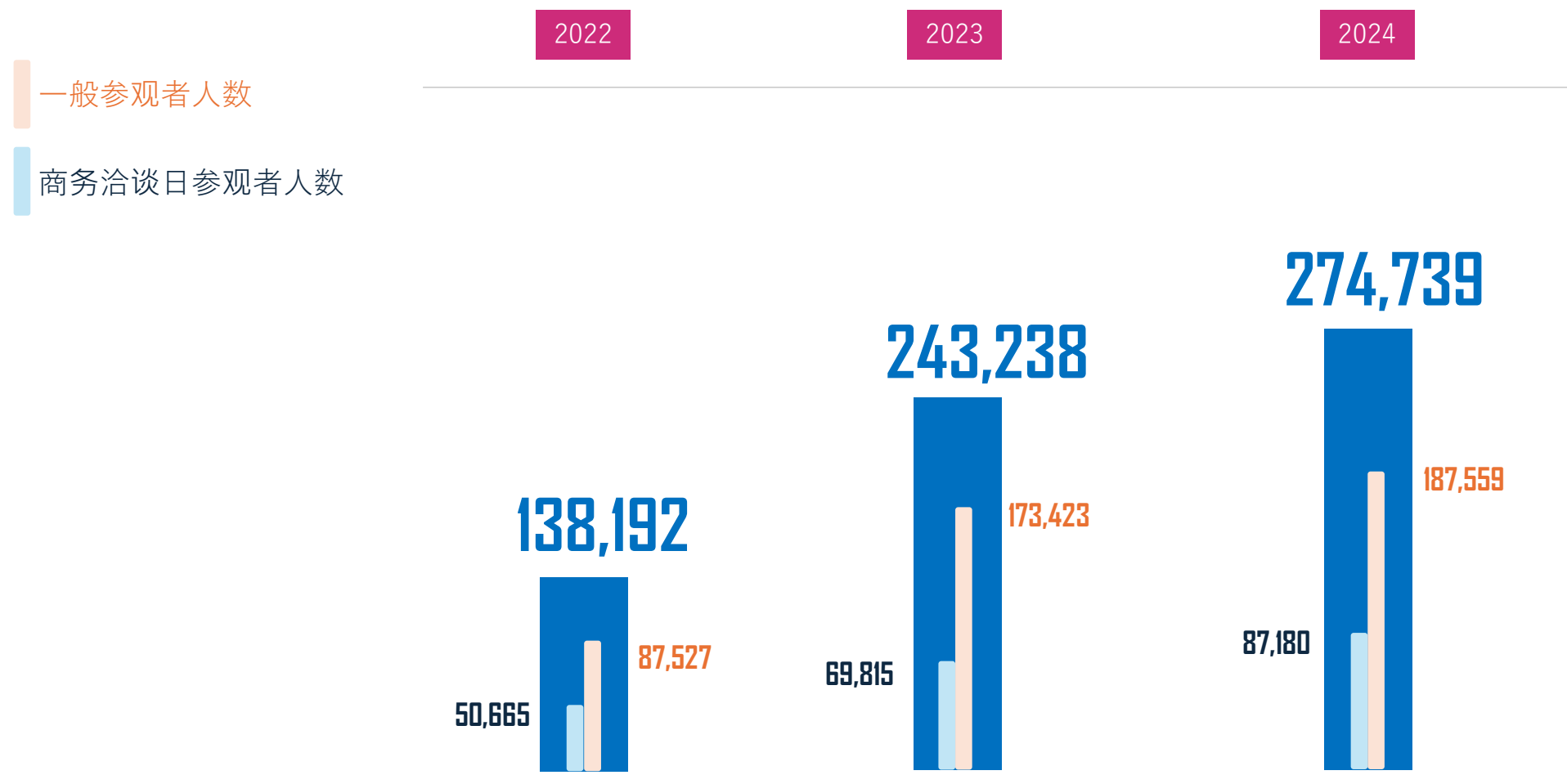
关注者人数 约9.5万人

## TGS相关视频



发布数量 124条 / 约150 万次 播放

# 东京电玩展参观者人数变化



TGS线下会场的触及数正在逐年增加！