

# TOKYO GAME SHOW 2025

---

## 创意空间赞助介绍

Ver.03  
2025.06.02

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



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

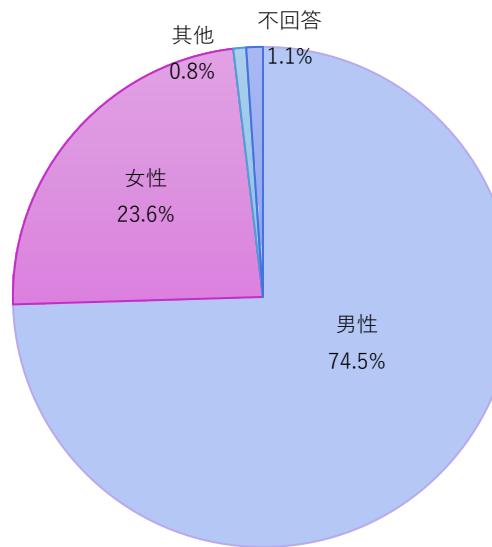
采访者数 **3,899人** (2023年：3,488人)

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** ※出处：CESA游戏产业报告2024

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

性别



职业

公司雇员、公务员、团体雇员（包括高管）

大学、大专、研究生

兼职、临时工、派遣员工

高中生

自营业、自由职业、专业性职业

目前未在工作或上学

家庭主妇、主夫

其他职业

职业学校学生

初中生

其他学生

小学生及以下

55.5%

11.1%

10.9%

6.5%

5.1%

2.8%

2.0%

1.8%

1.7%

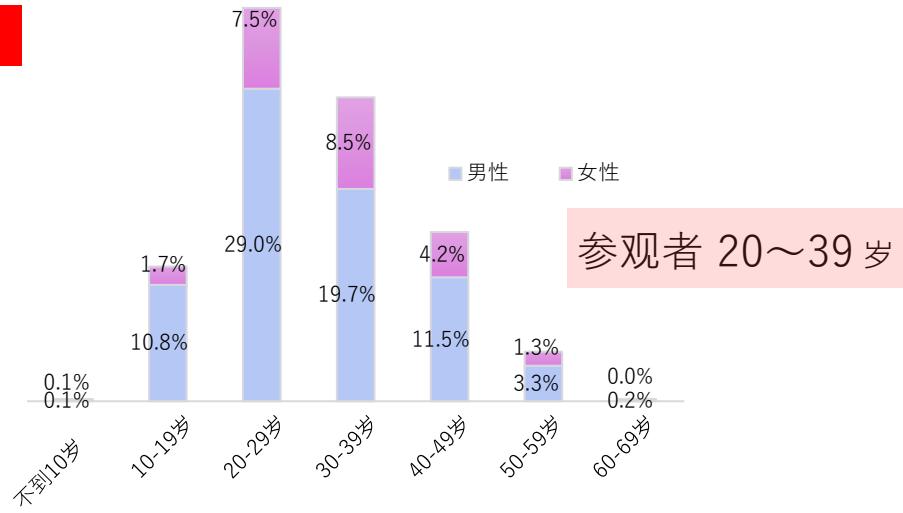
1.4%

0.8%

0.5%

公司雇员 约55%

年龄



居住地

日本关东地方

78.2%

日本中部地方

9.0%

日本近畿地方

4.9%

日本东北地方

2.1%

日本九州地方

1.9%

日本中国地方

1.3%

日本北海道地方

0.9%

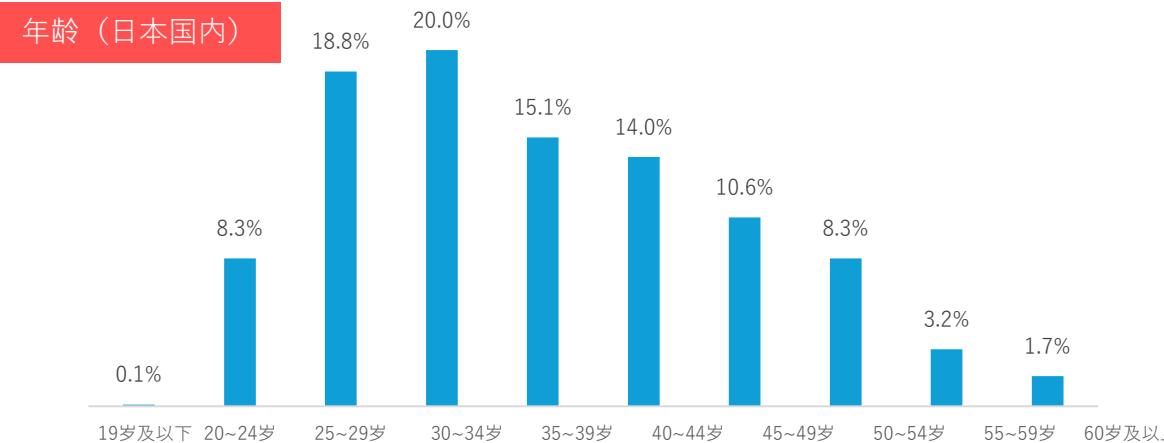
日本四国地方

0.3%

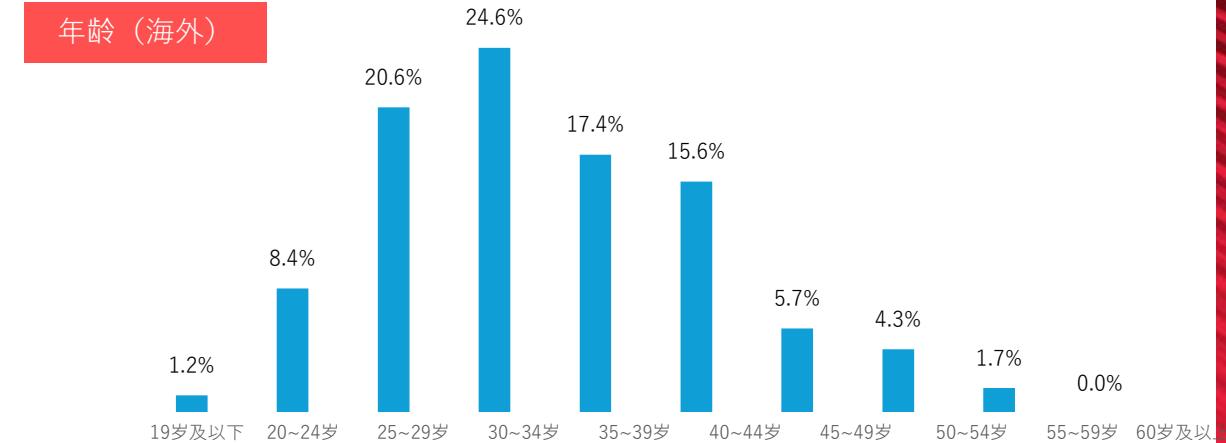
※“来自日本国外”：1.4%

关东 约80%

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



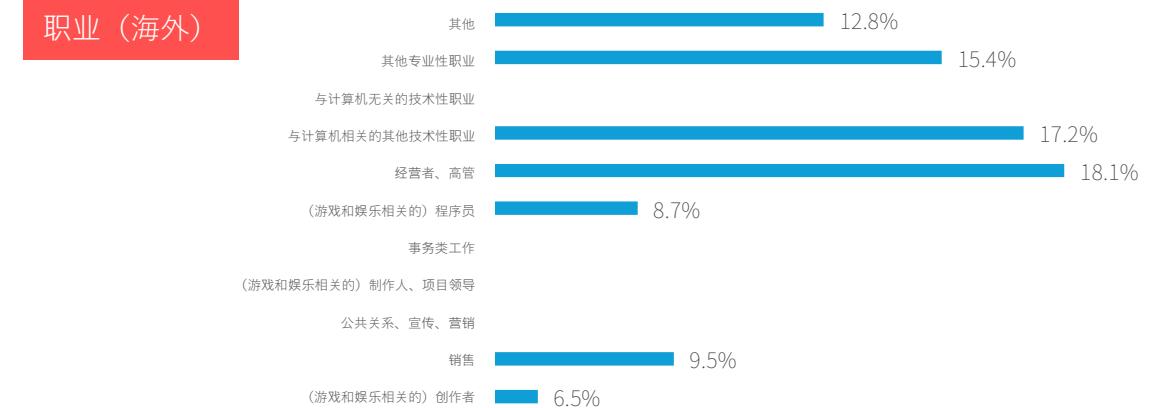
参观者 20~39 岁



参观者 20~39 岁



销售和创作者：约33%



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



**TOKYO GAME SHOW／東京ゲームショウ** 🌟  
3,767 件の投稿

**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

关注者人数 约9.5万人

TGS相关视频



**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

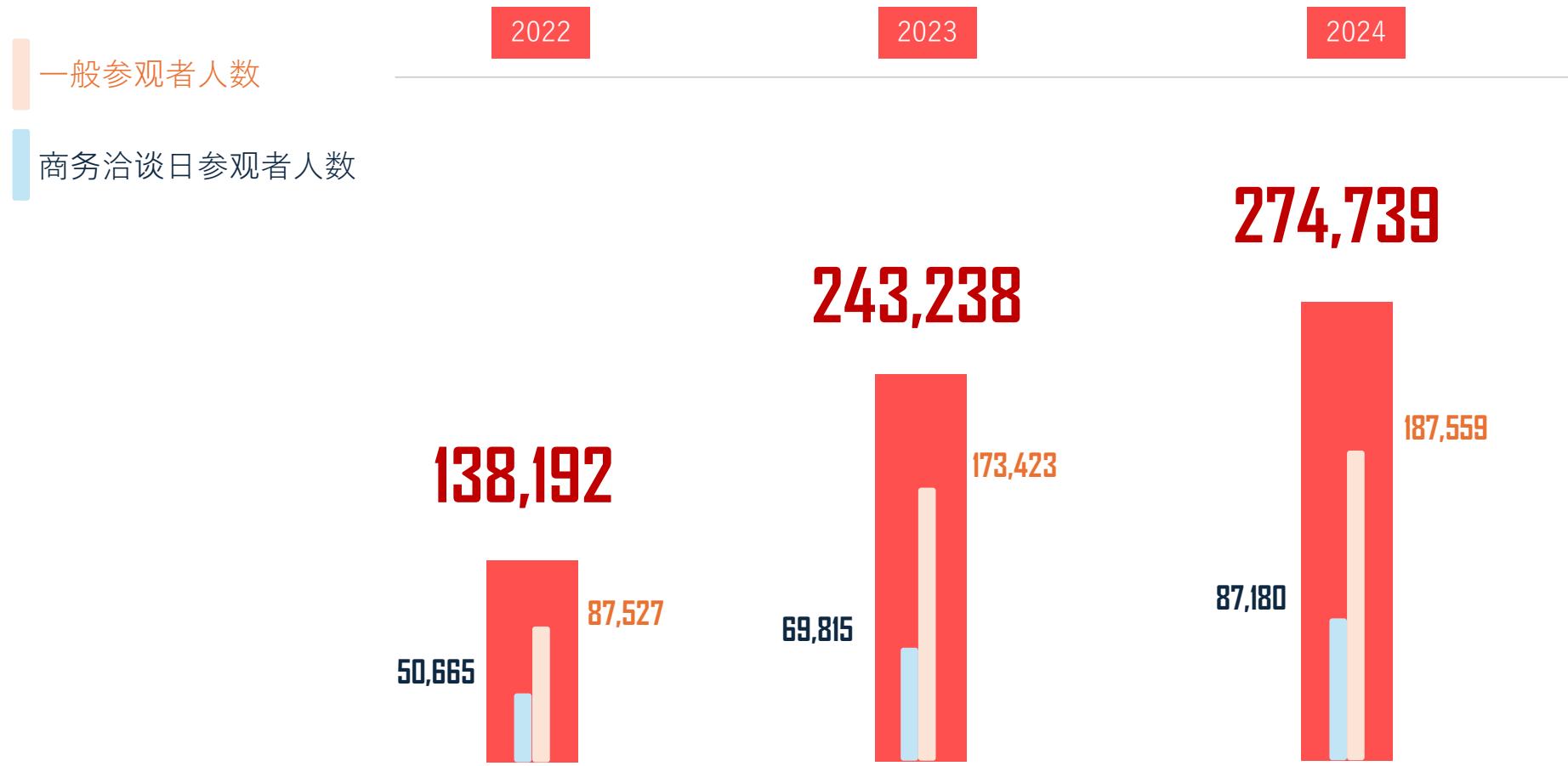
東京ゲームショウ2024公式番組の配信をこのチャンネルで9月26日から29日まで...さらに表示

tgs.cesa.or.jp、他 4 件のリンク

チャンネル登録

发布数量 124条 / 约150 万次 播放

# TOKYO GAME SHOW 参观者人数变化

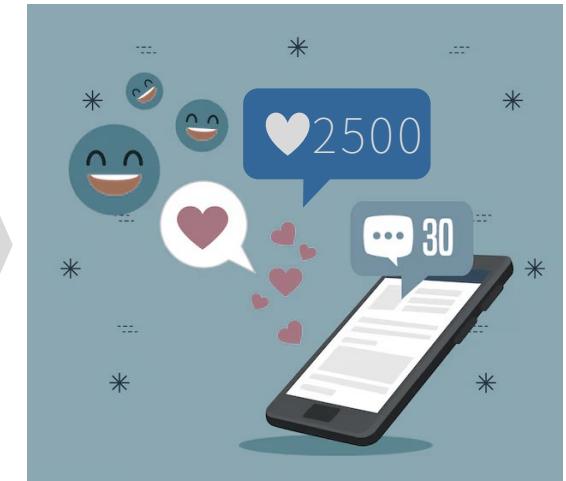


TGS线下会场的触及数正在逐年增加！

为传播和扩散TGS信息，我们自商务洽谈日起开始邀请红人。  
在4天里，由众多红人在X、YouTube等媒体上发布了会场及参展展位的情况和游戏试玩视频等。  
“创意空间”是可以供来场的红人使用的专用区。



影响者和创作者利用各种平台传播信息



影响者/创作者接触以下方面的粉丝和受众

## 官方红人

寻找“Official Influencer”的目的是在全球传播TGS信息。官方影响者由秘书处选定。除海外影响者外，今年还将指定日本影响者。他们将参与各种公关措施。

## 特邀红人

参展企业特邀红人、秘书处/MCN特邀红人。

- 商务洽谈日：25日（周四）、26日（周五）
- 一般开放日：27日（周六）、28日（周日）  
的4天可以入场。

## 普通红人

经审查后获准来场。

- 商务洽谈日：26日（周五）
- 一般开放日：27日（周六）、28日（周日）  
的3天可以入场。

### 普通红人的审查/遴选标准

社交媒体的订阅者/关注者人数需**单个媒体超过3万人，或多个媒体总计超过5万人。**

| 事先登记的红人数：730人 ※包括陪同人员则为1,069人

| 4天内来场红人UU数：609人 ※总计846人



## | 游戏试玩（游戏名）

地下城追踪者 赞助企业

GAME PASS 赞助企业

索尼克 X 暗影世代

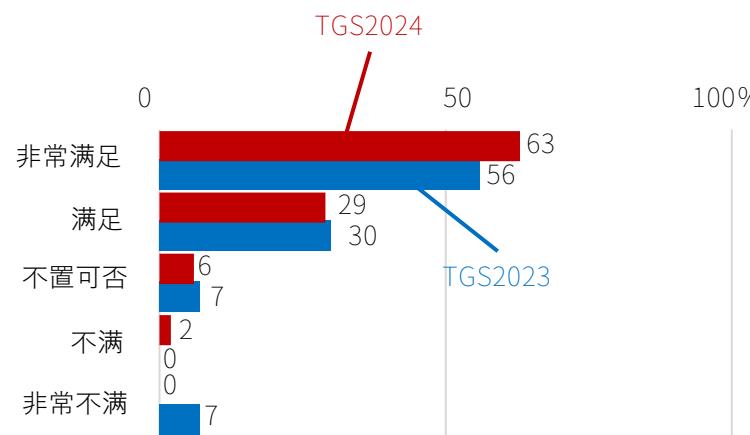
真·三国无双 起源

浪漫沙加2：七英雄的复仇

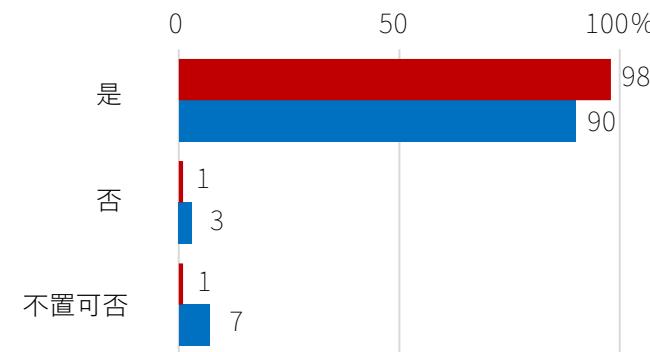
METAL GEAR SOLID Δ : SNAKE EATER

# 来场调查/发布结果

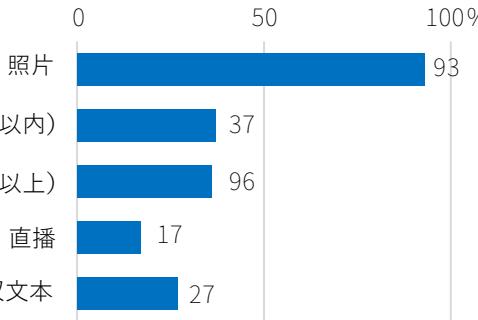
## 来场满意度



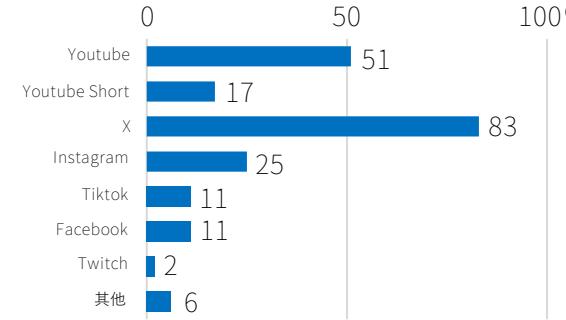
## 下次还想来吗



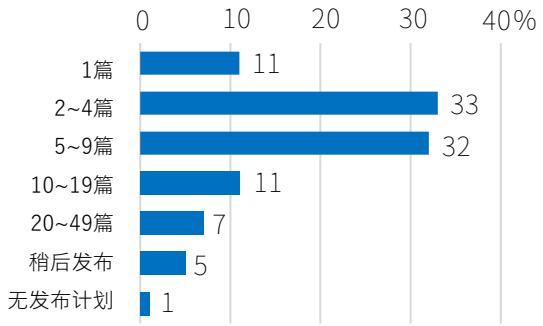
## 发布形式



## 发布平台



## 发布数量



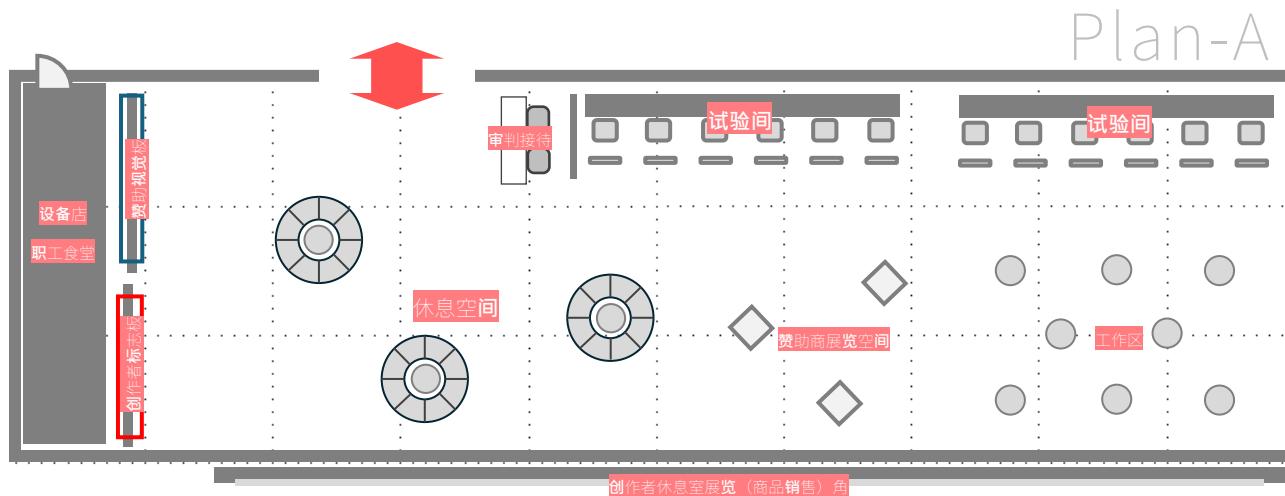
\*针对影响者进行的活动后问卷调查。回答数：84 红色条表示TGS2024，蓝色条表示前一年（TGS2023）的数字。

我们将根据场地空间，为创作者打造一个便于利用的空间，最大限度地发挥赞助商服务的吸引力。

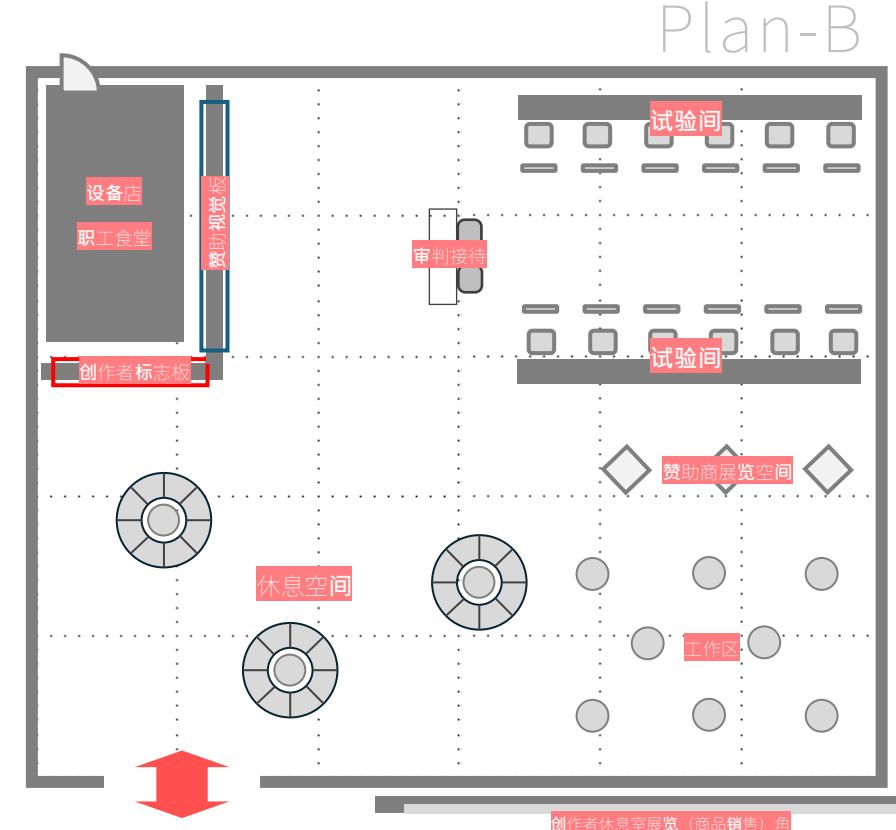
休息室安装示例



+ $\alpha$



Plan-A



\*以上为图片。装置的空间、建议的分区和内容可能会因地点不同而有所变化。

# 赞助计划

## 创意空间赞助计划

创意空间将设置试玩区和可以进行编辑等工作的工作区等。  
通过赞助本区域，可以向使用空间的红人/视频创作者进行宣传。

赞助类别	试玩游戏赞助	电脑游戏赞助	非电脑游戏赞助
名额数	最多12家企业	3家企业	3家企业
金额 含税	165万日元	220万日元	330万日元
展示徽标、刊登信息	1 官方网站首页	●	●
	2 空间内视觉展板	●	●
	3 空间内工作人员T恤	●	●
	4 试玩展位内展示徽标	●	●
	5 官方指南地图内刊登信息	●	●
试玩展位	6 提供试玩展位名额	●	
场内品牌推广	7 在空间内提供展示空间	●	●
发送邮件	8 向登记的红人进行宣传	●	●

※试玩游戏赞助不排除竞品。

※电脑游戏赞助和非电脑游戏赞助将排除竞品。

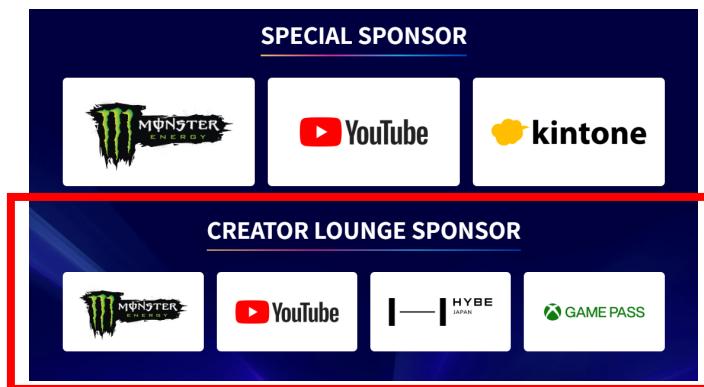
※游戏相关企业：游戏PC、游戏显示器、游戏周边设备和服务（包括直播相关设备和软件）、游戏家具、游戏椅、游戏用棒王室等

※非游戏相关企业：一般消费品、食品、饮料等

※如果您希望实施未列入本赞助介绍的项目，我们将提供灵活的企划，请联系我们。

## 1 官方网站

在计划于7月上旬公开的TOKYO GAME SHOW 2025官方网站首页上展示赞助标记。



※展示示意图（2024实施结果）

- | 展示期间 网站公开～（结束时间未定）
- | 展示场所 参见以上内容
- | 保证形式 投放时效保证
- | 展示顺序 按日语50音排列

## 2 创意空间内视觉展板

在计划在空间内展示的视觉展板上展示赞助标记。



※视觉板示意图

- | 展示期间 举办会期中（9/25-28）
- | 展示场所 创意空间内
- | 保证形式 在会期中展示

## 3 创意空间工作人员T恤

在创意空间内工作人员穿着的T恤上展示赞助标记。



※T恤示意图

- | 展示期间 举办会期中 (9/25-28)
- | 展示场所 创意空间内
- | 保证形式 在会期中展示

## 4 试玩展位内展板

将在试玩展位区的背板上展示徽标，并在创作者发布的视频中曝光。

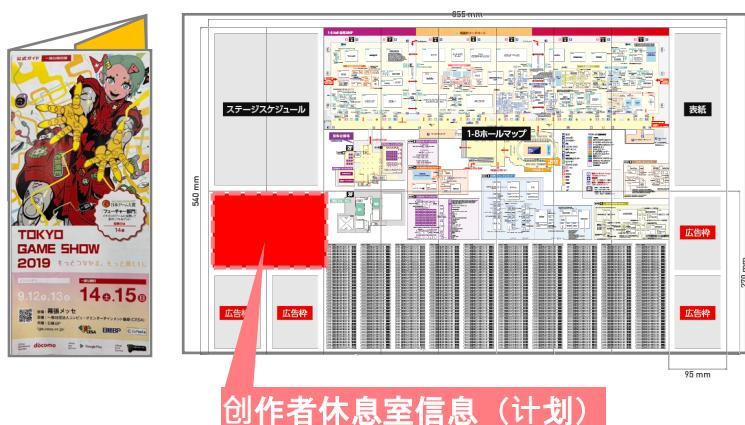


※展示示意图

- | 展示期间 举办会期中 (9/25-28)
- | 展示场所 创意空间试玩展位内
- | 保证形式 在会期中展示

## 5 官方指南地图内刊登信息

在会场派发的指南地图内刊登信息。



创作者休息室信息 (计划)

- | 登录位置 官方指南地图内FGP信息位
- | 分发地点 TGS会场内
- | 分发时间 会期中

※赞助商信息的刊登位置将在指南地图布局确定后确定。

## 6 提供试玩展位名额

创作者将在空间内的试玩区试玩游戏。



※试玩展位示意图

- | 参展期间 举办会期中 (9/25-28)
- | 参展场所 创意空间试玩展位
- | 参展名额数 1个

※将提供显示器、试玩台等。

## 7 空间内展示空间

创意空间内将提供放置象征物等装饰物的空间。



※示意图

- | 展示期间 举办会期中 (9/25-28)
- | 展示场所 创意空间内
- | 展示名额数 预计为1个

※展览物的设置空间预计为 $1m \times 1m$ ，内容等请咨询。

## 8 发送邮件

可以向登记来场的红人发送信息/发送以宣传为目的的电子邮件。



- | 发送时期 可根据要求商量
- | 发送次数 最多2次

# 申请・时间表

## 申请

# 创意空间赞助菜单 申请网站



本手册为基本赞助菜单。如果您有任何其他问题，如“我们可以这样做吗？”或“我们可以定制广告菜单吗？”，请联系我们。如果您有任何其他问题，我们很乐意为您制定灵活的菜单和计划。

请通过 [tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp) 与我们联系。

\*有意申请的实体和组织必须阅读并接受本文件中的“TOKYO GAME SHOW 2025 赞助和广告规则”、  
请在阅读并同意“TOKYO GAME SHOW 2025 赞助和广告规则”后提出申请。

\*我们将按照先到先得的原则接受申请。

\*我们将在收到您的申请后三个工作日内与您联系。请注意，我们的回复可能需要一些时间。

\*在收到赞助申请并确认申请细节后，秘书处将向注册电子邮件地址发送“接受申请通知”。赞助方同意，赞助合同就此完成。

**申请截止时间**

**2025年5月30日(周五)**

**最后截止时间**

**2025年8月8日(周五)**

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。

# 时间表

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。

※时间表可能会有变动。请悉知。



## 提交方法

有关赞助企业的徽标、各种赞助菜单的数据提交，请访问申请网站（如下链接）并上传数据。

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

※如果数据出现问题等，秘书处将与您联系。

※有关提交格式的咨询，请通过表格联系SMS秘书处。

## 色彩校正

色彩校正仅限提交“**1次**”。

※如果希望追加色彩校正，每追加1次都将收费。

※根据数据提交日的不同，您可能无法提交色彩校正或追加的色彩校正。请悉知。

色彩校正将使用实际素材，以“整体缩小※1”和“等倍抽印※2”的**两份套装形式**发送。

※如果希望追加色彩校正，每追加1次都将收费。

※根据数据提交日的不同，您可能无法提交色彩校正或追加的色彩校正。请悉知。

※关于等倍印刷，如果有指定范围，请提交注明指定位置的资料。

※1：仅适用于指南地图以外的赞助菜单。指南地图为“等倍抽印”。

※2: 1m及以上的赞助菜单，为“部分等倍抽印”。

提交印刷物

请提交完整的设计数据。（请提交插图数据。请提交插图数据。

请使用 CC2020 或更高版本创建数据。

在提交平面广告时，请分割外观。

如果数据在拼版时被旋转，效果将无法正确反映。

请为每个尺寸创建带有酒桶标记的数据。

(如果尺寸较大，可以按缩小 1/10 的尺寸创建数据)。

请勾画所有文字。数据的分辨率应为实际使用的尺寸。

[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。

根据赞助菜单的不同，规格也有所不同。

如果有提交数据格式，请根据格式创建数据。

## 提交网页横幅

- 提交数据仅限 (gif、jpg、png)
- 提交数据的容量最大为150KB, 请按实际使用尺寸以75dpi的分辨率创建。
- 通常来说, 设计没有限制, 但请提交符合赞助规约内容的数据。
- 各网页横幅都将以明示“PR”的形式展示。
- 网页横幅展示后, 除误植等以外, 数据无法更换。
- 基本上, 网页横幅将在TOKYO GAME SHOW 2025已确定的公开日同时公开。  
但是, 对于信息公开前的内容或晚提交的内容, 将作出适当应对。  
※这种情况下, 无法应对广告公开的具体时间指定。
- 提交数据时, 请不要忘记输入链接。
- 将在会期后报告网页横幅的浏览量和点击量。

咨询

## Sony Music Solutions (SMS) TOKYO GAME SHOW 秘书处 特别赞助菜单 咨询表

请访问下面的链接，填写您的问题后，通过表格咨询。

[tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp)

※我们将在收到咨询后的三个工作日内与您联系。

根据咨询内容，答复可能需要一些时间，望请知悉。

※如果您没有收到本秘书处的电子邮件，请确保邮箱设置能接收来自tgs-sponsor@sms-office.jp的邮件，并再次与我们联系。

# 赞助和广告条款与条件

有意赞助展会或投放广告的单位和团体应根据以下《TOKYO GAME SHOW 2025 赞助、广告规约》（以下简称“本规约”）申请赞助和投放广告。如无另行规定，本规约同样适用于一般社团法人日本电脑娱乐协会（以下称“主办方”）与株式会社日经BP/Sony Music Solutions Inc（以下将两家公司合称为“协办方”）另行制定的“特别赞助介绍”、“官方节目介绍”、“活动舞台介绍”、“创意空间赞助介绍”、“家庭游戏乐园赞助介绍”、“在线参展、在线广告介绍”、“指南地图广告介绍”、“角色扮演区赞助介绍”、“美食角赞助介绍”以及各项规定、指南和指示等。

秘书处（以下简称“秘书处”）在收到赞助、广告申请并确认申请内容后，将发出“赞助、广告申请受理通知”。赞助、广告投放企业同意，收到通知即表示赞助、广告合同订立。

## ■秘书处

本规约中的“秘书处”是指由“TOKYO GAME SHOW 2025”（以下称“本展会”）的主办方和协办方组织的本展会的运营秘书处。

## ■赞助、广告要项

本规约中的“赞助、广告要项”是指另行制定的“特别赞助介绍”、“官方节目介绍”、“活动舞台介绍”、“创意空间赞助介绍”、“家庭游戏乐园赞助介绍”、“在线参展、在线广告介绍”、“指南地图广告介绍”、“角色扮演区赞助介绍”、“美食角赞助介绍”等提案资料。

## ■赞助、广告的内容

赞助、广告菜单的详细内容（活动、播放内容等）以及赞助的种类（白金、金、银、铜等），在赞助、广告要项中另行规定。

原则上，赞助、广告投放企业应以资金形式提供赞助、投放广告。但是，仅限主办方批准时，可以通过提供物品和服务进行赞助、投放广告。

赞助、广告投放企业提供的产品、服务和徽标的曝光方式和范围，以及赞助、广告礼遇（广告名额、活动登台、播放介绍等），在赞助和广告指南中单独列出。

## ■ 规约的执行

根据本规约与秘书处签订合同的单位和团体（以下称“赞助、广告投放企业”）应遵守本规约中列出的各项规定，以及秘书处提出的各项规定、指南、政策和指示等。如果赞助、广告投放企业违反这些规约等，或者主办方或秘书处认为赞助、广告投放企业存在骚扰第三方的行为或违反公序良俗的行为，主办方和秘书处可分别拒绝赞助或广告申请、解除合同、指示中止或更改展示、刊登或播放内容，赞助、广告投放企业应对此表示同意。在此情况下，如果因退还赞助、广告投放企业已提前支付的赞助费、广告费及费用，以及因解除合同、中止或更改展出和刊登、播放内容而给赞助、广告投放企业及相关方造成损失，主办方和秘书处概不补偿。同时，如果给主办方和秘书处造成损失，赞助、广告投放企业应全额赔偿损失。

## ■ 赞助、广告资格

赞助、广告投放企业不仅限于游戏相关公司。但是，不允许违反公序良俗的行业（如成人用品、与赌博有关的行业等）或主办方认为不适当的其他行业的法人进行赞助和广告投放。此外，主办方有权拒绝不符合本展会品牌形象的企业赞助、投放广告。

## ■ 保证

赞助、广告投放企业向主办方保证，赞助、广告投放企业提供的产品和服务不侵犯第三方权利，不违反法律法规及公序良俗。如果因主办方执行赞助菜单而引起第三方提出违反法律法规的索赔、侵权索赔或其他索赔，赞助、广告投放企业应自行承担费用和责任，解决这些索赔等问题。

## ■ 合同的订立

秘书处收到有意赞助的单位和团体提出的为本展会提供赞助、投放广告的申请，在审查申请内容后，发出赞助、广告申请受理通知，即表示秘书处与赞助、广告投放企业之间已订立本展会赞助、广告合同。

## ■ 禁止转租

未经秘书处事先书面同意，赞助、广告投放企业不得向第三方转让或出借本规约所产生的合同地位和权利。

## ■ 赞助申请和缴费截止日期

- ①本展会赞助、广告合同订立日为赞助、广告合同的签订日。
- ②秘书处应从赞助、广告合同签订日起，向赞助、广告投放企业发送请款单，赞助、广告投放企业应在请款单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。此外，转账手续费由赞助、广告投放企业承担。如到期未收到付款，秘书处可解除与本展会相关的合同。

## ■ 解除赞助申请

- ①从赞助、广告合同签订日起，如果赞助、广告投放企业有意解除全部或部分赞助、广告合同，必须以书面形式通知秘书处。
- ②赞助、广告投放企业解除合同需支付的解约费用（不包括消费税）如下，赞助、广告投放企业应在收到秘书处开具的解约费用请款单后30天内支付。

（特别赞助）

- 决定赞助后解约：赞助费的100%

（官方节目）

- 列出解约费用的个别规定

（活动舞台）

- 列出解约费用的个别规定

（创意空间）

- 决定赞助后解约：赞助费的100%

（FGP赞助）

- 决定赞助后解约：赞助费的100%

（在线广告）

- 决定投放广告后解约：广告费的100%

(指南地图广告)

·决定投放广告后解约：广告费的100%

(角色扮演赞助)

·决定赞助后解约：赞助费的100%

(美食广场赞助)

·决定赞助后解约：赞助费的100%

## ■ 损害赔偿责任

- ①赞助、广告投放企业（包括员工等，以及含承包商等在内的相关方）在本展会上执行赞助、广告菜单时因任何原因造成任何障碍、损失等，主办方及秘书处概不负责。
- ②在本展会上线下展示、网络刊登和播放内容等的权利处理，由赞助、广告投放企业承担费用和责任。此外，对于自然灾害或其他不可抗力造成的事故（盗窃、遗失、火灾、损坏等），主办方和秘书处概不承担赔偿责任。
- ③赞助、广告投放企业应立即赔偿因其雇员或相关人员的疏忽而对本展会的建筑或设施造成的一切损失。
- ④如果本展会的TGS官方网站或任何其他宣传材料中出现偶发性错字、漏字等问题，主办方和秘书处概不负责。
- ⑤由于各种病毒等引起传染病流行或传播，国家、地方公共团体、指定公共机构或指定地方公共机构可能会根据《新型流感等对策特别措施法》〔2012年5月11日号外法律第31号〕采取紧急措施，中止或延期举行本展会的全部或部分活动，或要求更改内容。根据这项法律，或者主办方和秘书处自行决定中止、延期举行或更改本展会，主办方和秘书处将不退还已收取的赞助、广告费。此外，主办方和秘书处可根据具体情况，自行决定采取与本款规定不同的处理方式。
- ⑥主办方和秘书处可能会公布本展会的预计参观人数等数字，但这只是预测，包括上述⑤造成的情况变化在内，赞助、广告投放企业同意该数字并不保证实现。

## ■统计信息

主办方和秘书处可以获取并使用通过本展会访问各参展企业的在线参展网站、管理区等的参观者等的访问信息（包括但不限于IP地址等）。此外，获取上述信息后，主办方和秘书处不会向参展企业提供该访问信息。

## ■展会延期、变更、中止

如果秘书处因归责于秘书处的事由延期举行本展会、更改展会期间或中止本展会，秘书处应按照日均费用向赞助、广告投放企业退还剩余举办天数对应的费用。根据本条规定，秘书处对赞助、广告投放企业的责任仅限于按日均费用计算并退还费用。

## ■不可抗力

如果因以下各项定义的不可抗力导致本展会难以举办或无法举办，或者主办方和秘书处认为可能发生不可抗力，主办方和秘书处可以延期举办本展会、更改会期期间或中止举办本展会。但是，在这种情况下，秘书处已收取的赞助、广告费不会退还给赞助、广告投放企业，并将全额收取未支付的赞助、广告费。

此外，如果赞助、广告投放企业因上述各项事由导致本展会延期举行、会期更改或中止举行而遭受损失，主办方和秘书处对赞助、广告投放企业不承担任何责任。

- (1) 紧急检查与本展会有关的计算机、系统
- (2) 计算机、电信线路等因事故而停止工作
- (3) 自然灾害（包括地震、台风、暴风雨、海啸、洪水、山体滑坡、雷击、爆炸、火灾等）
- (4) 社会动乱（包括战争、恐怖主义、敌对行为、内乱、暴动、骚乱等）
- (5) 公权力行为（包括法律法规和规则的制定、修订或废除，以及政府机构介入、行政命令、贸易禁令等）
- (6) 传染性疾病（包括各种细菌和病毒等）传播
- (7) 材料和资源短缺（包括供电、供气和供水中断，以及石油短缺、原材料短缺等）
- (8) 劳资纠纷（包括罢工、蓄意破坏、停工等）
- (9) 重要交易方不履行债务（包括运营公司破产或难以为继等）
- (10) 除上述各项外，不归因于主办方和秘书处的其他事件

# 赞助、广告规约

[关于个人信息保护相关举措]

Sony Music Solutions Inc根据以下隐私政策收集和使用个人信息。

Sony Music Solutions Inc的隐私政策网址

[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、广告投放企业只有同意如下所述共同使用 Sony Music Solutions Inc.收集的个人信息方可申请赞助、广告。

## 1. 共同使用的个人数据项目

基于Sony Music Solutions Inc.的隐私政策收集的个人信息的项目

## 2. 共同使用者的范围

一般社团法人日本电脑娱乐协会

株式会社日经BP

## 3. 使用者的使用目的

基于Sony Music Solutions Inc.的隐私政策收集的个人信息的使用目的

## 4. 个人数据管理责任人

[Sony Music Solutions Inc.](#)

〒107-6214 东京都港区赤坂9丁目7番1号

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。