

# TOKYO GAME SHOW 2025

---

## イベントステージのご案内

Ver.03  
2025.06.02

# INDEX

## 1 東京ゲームショウについて – P03

東京ゲームショウとは	– P04
東京ゲームショウ2024 の開催結果	– P05
東京ゲームショウ2024 の実績	– P06
東京ゲームショウの来場者推移	– P09

## 2 東京ゲームショウ 2025 – P10

開催概要	– P11
テーマ	– P12
ゾーニング	– P13

## 3 公式番組のご案内 – P14

概要	– P15
メニュー	– P16
タイムテーブル	– P17
ステージ内容	– P18
幕間CM枠(15秒)	– P26

## 4 お申込み・スケジュール – P27

お申込み & お問合せ	– P28
スケジュール	– P29

## 5 協賛・広告規約 – P30

# 1

東京ゲームショウについて

# 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

スマートフォン  
ゲーム  
コーナー

PlayStation

XREAL

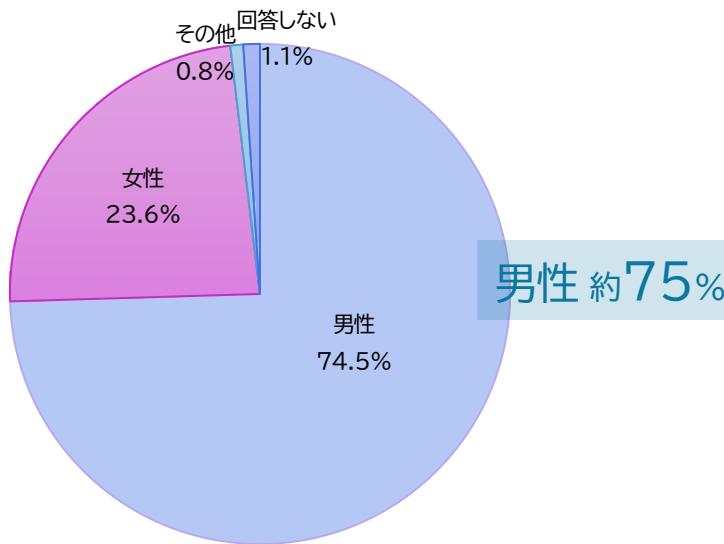
REAL

ANTENNA

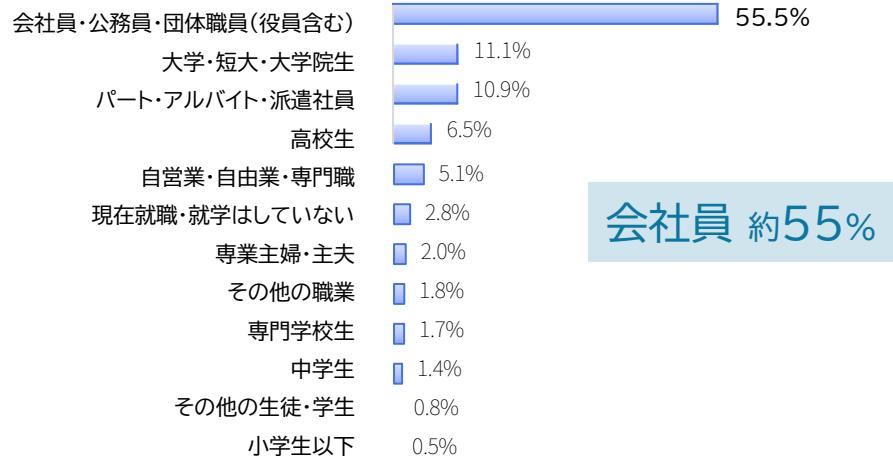
REAL

# 東京ゲームショウ2024 の実績 | 来場者属性:一般来場者

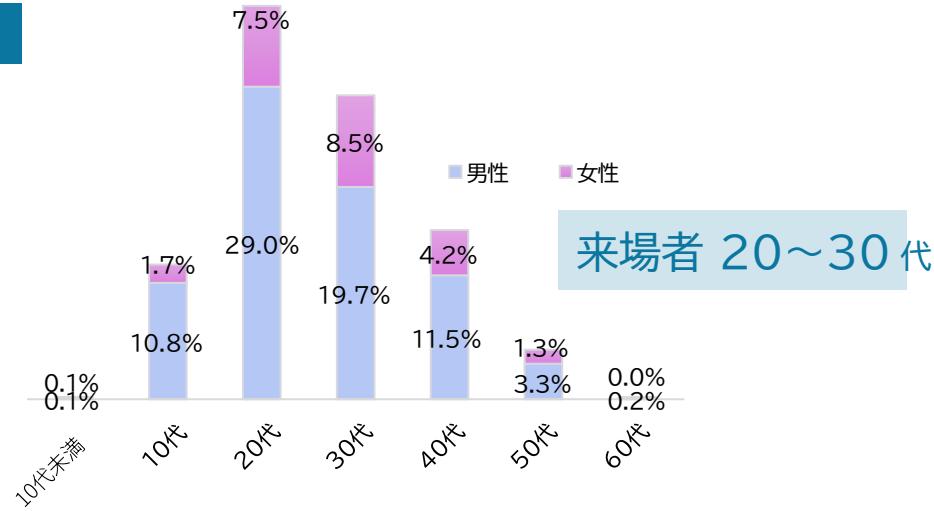
性別



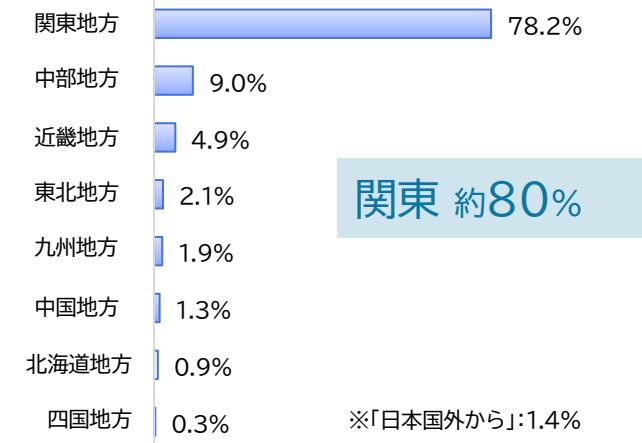
職業



年齢

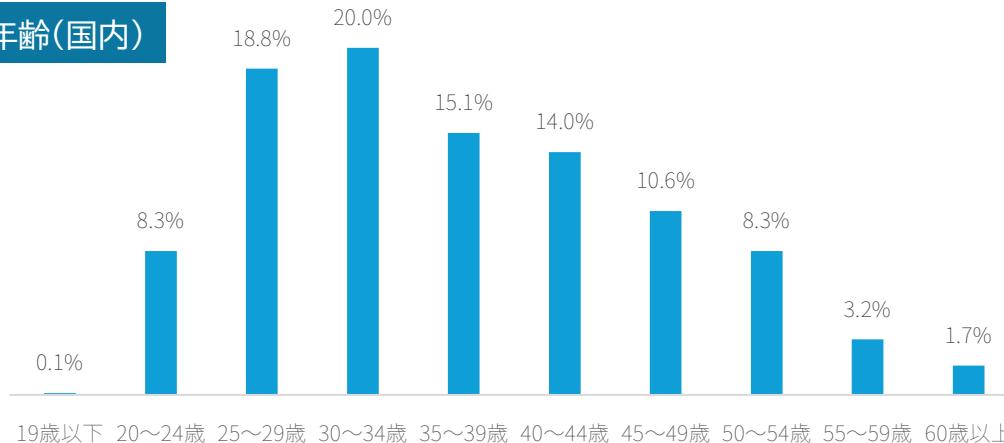


居住地

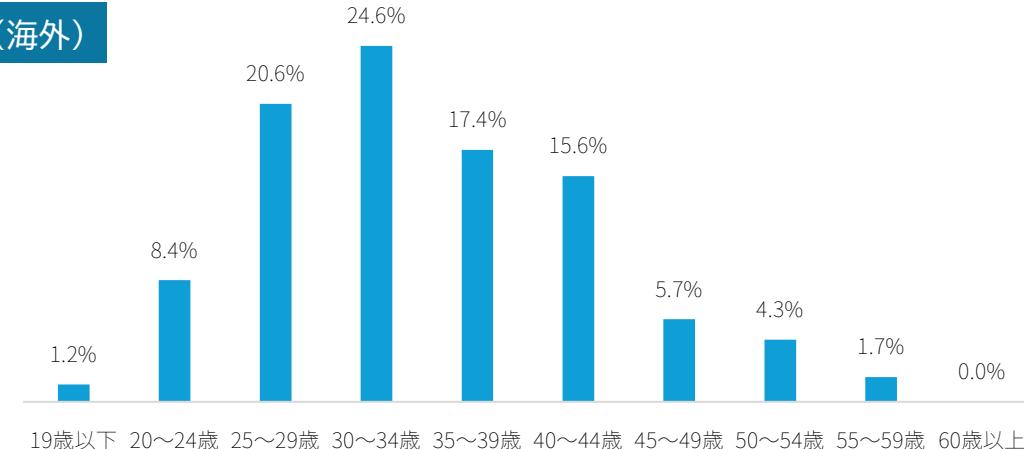


# 東京ゲームショウ2024 の実績 | 国内ビジネスティ来場者・海外来場者

年齢(国内)

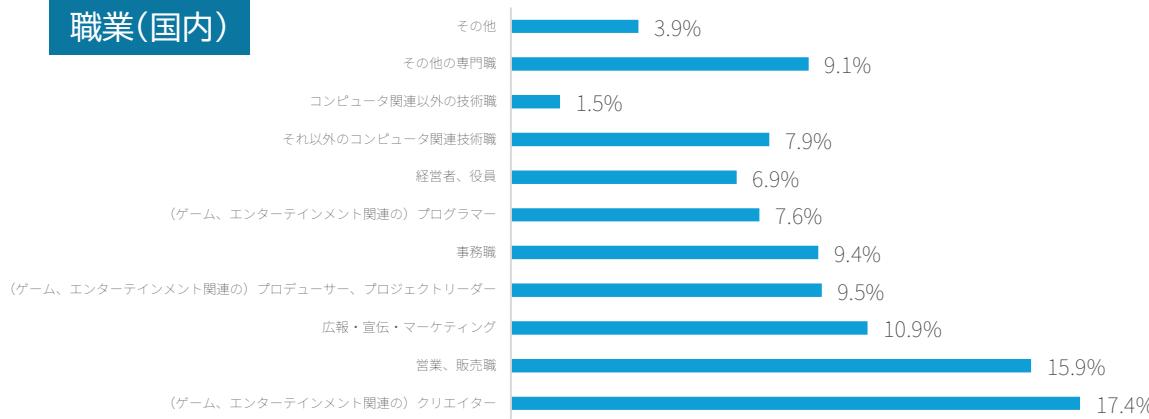


年齢(海外)



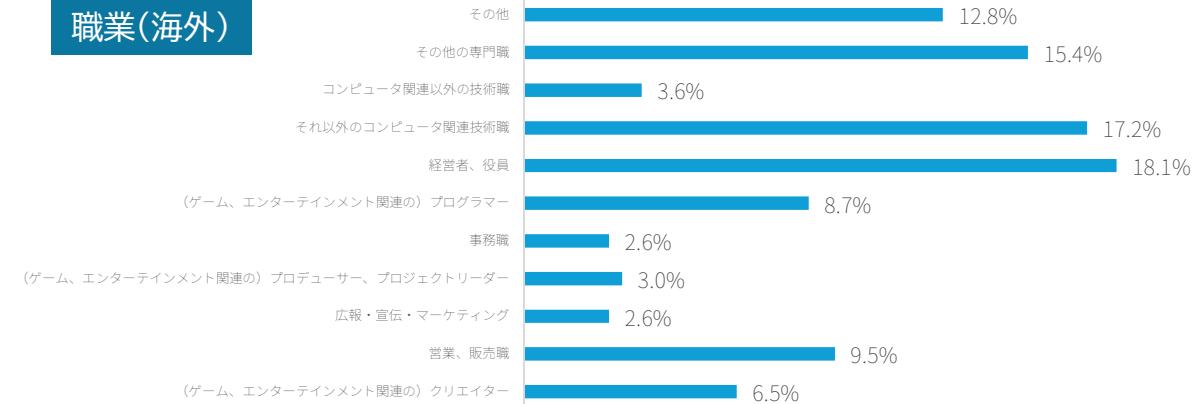
来場者 20~30代

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



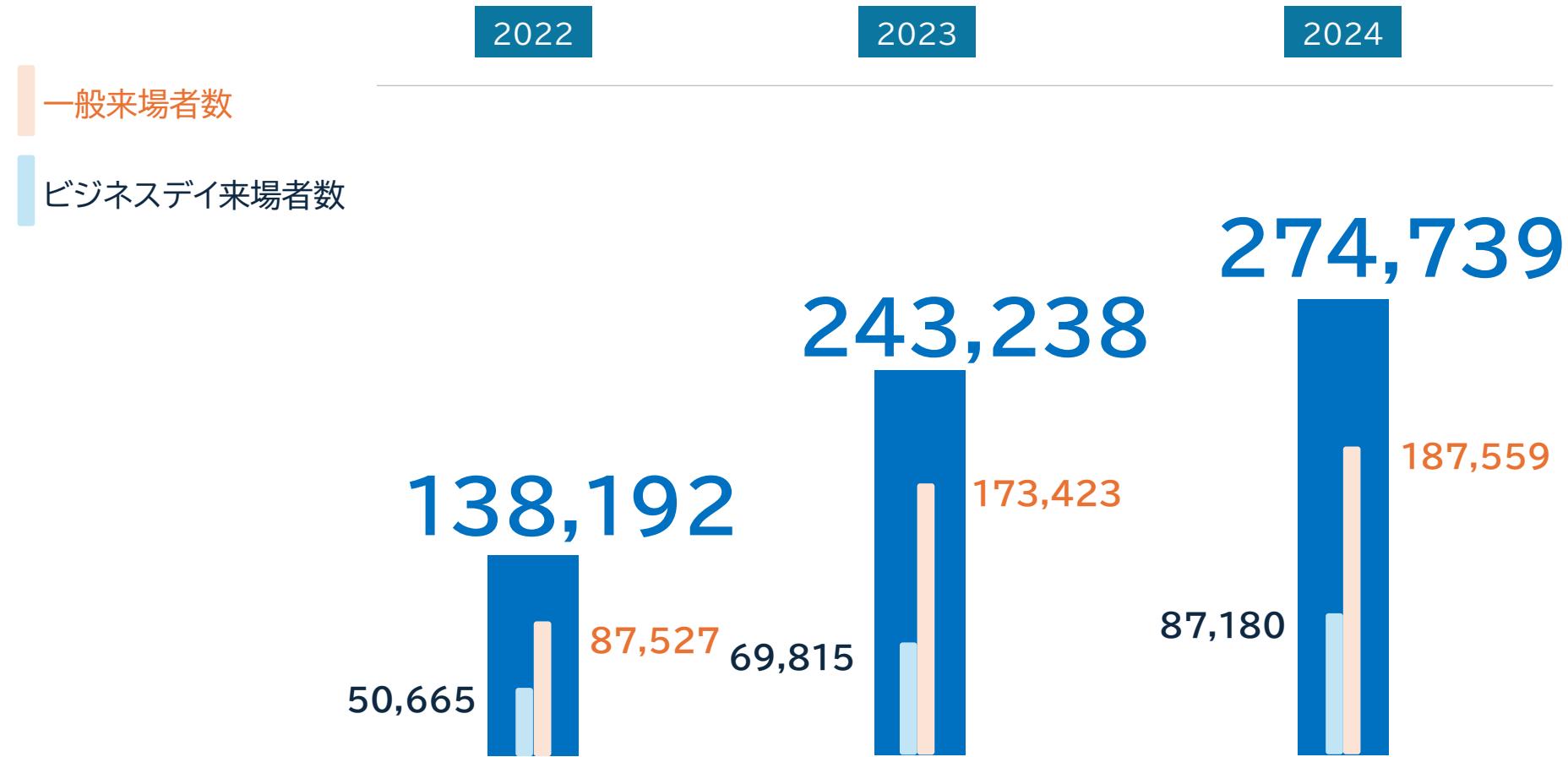
フォロワー数 約9.5万人

## TGS関連動画



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！

## 2 東京ゲームショウ 2025

# 東京ゲームショウ2025 | 開催概要

名 称	東京ゲームショウ2025
会 場	幕張メッセ1~11ホール + 国際会議場 + イベントホール
会 期	ビジネスデイ: <b>9月25日</b> (木) 10:00~17:00 <b>9月26日</b> (金) 10:00~17:00 一般公開日 : <b>9月27日</b> (土) 09:30~17:00 <b>9月28日</b> (日) 09:30~16:30
主 催	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
共 催	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
後 援	経済産業省(仮)



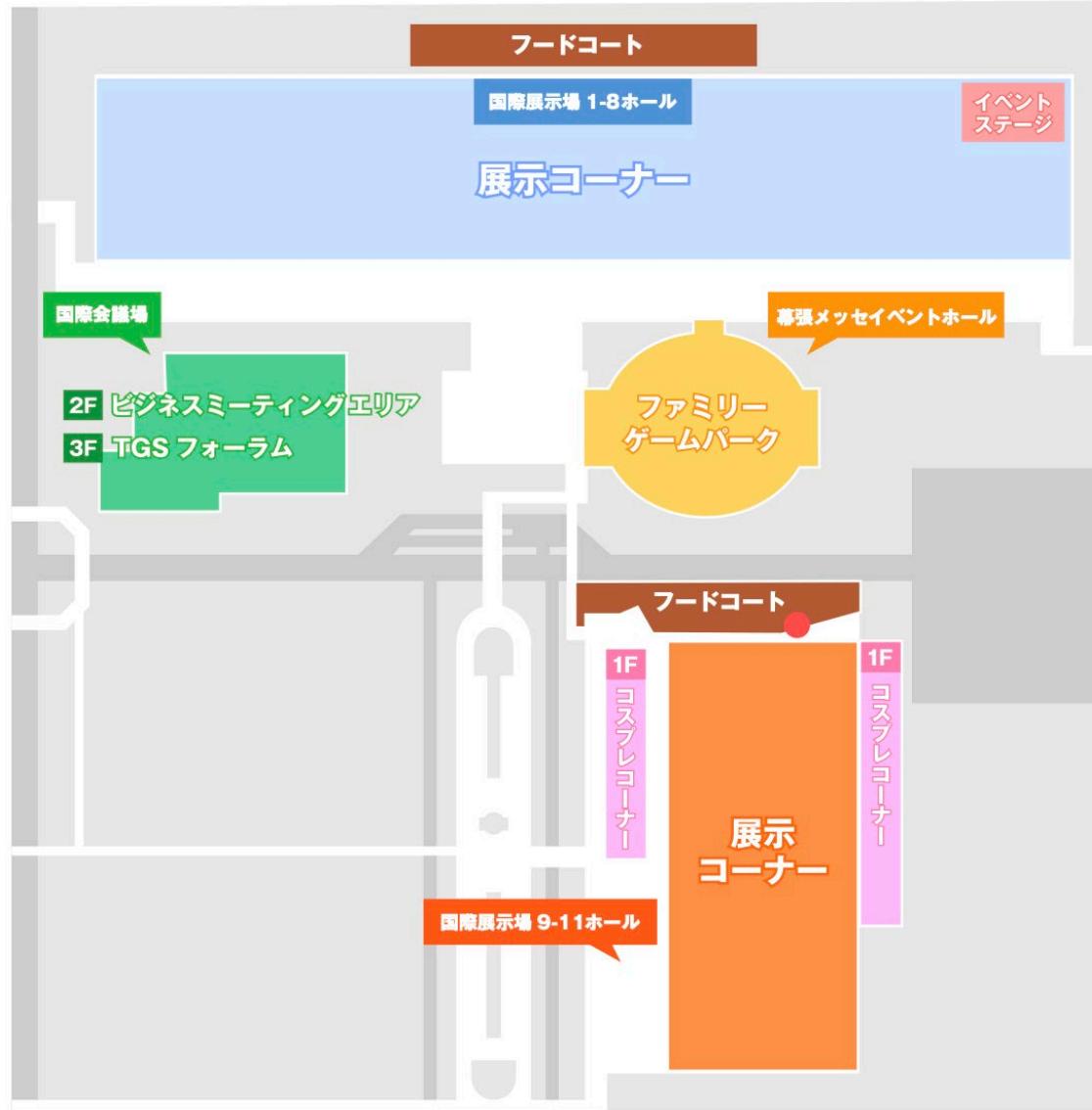
テーマ

# 遊びきれない、無限の遊び場 Unlimited, Neverending Playgrounds

TGS は世界中からゲームやクリエイター、プレイヤーが集う場所であり、  
ともにゲームの未来をつくっていく遊び場。

年齢や国籍を超え、大人も子どもも訪れるすべての人が遊びきれないほど  
の体験に出会い、自由に楽しみ、つながることができる世界を提供します。

# 東京ゲームショウ2025 | ゾーニング



## 東京ゲームショウ2025

ビジネスデイ: **9月25日(木)** 10:00~17:00  
**9月26日(金)** 10:00~17:00

一般公開日 : **9月27日(土)** 09:30~17:00  
**9月28日(日)** 09:30~16:30

幕張メッセ 1~8ホール

幕張メッセ 9~11ホール

国際会議場 ※ビジネスデイのみ

## ファミリーゲームパーク

一般公開日 : **9月27日(土)** 09:30~17:00  
**9月28日(日)** 09:30~16:30

幕張メッセ イベントホール

### 3 イベントステージのご案内

# イベントステージ&公式番組について

TGS2025では、各出展社様が新作タイトルなどをPRする場として、  
**全てのイベントステージは、公式番組と連動して配信**されます。  
また、グローバル目線から**公式番組は24時間で枠を用意**いたしました。  
お申し込み後ステージ内容詳細を事務局で審査させて頂き、実施可否・  
開催時間につきましては、事務局より6月下旬にご連絡差し上げます。  
実施が確定しました出展社様におきましては、7月上旬に開催予定の  
出展社説明会へのご参加をよろしくお願ひいたします。

## イベントステージ + 公式番組 セット割引

CESA会員 3,100,000円(税別) **20万円OFF**

一般 3,750,000円(税別) **25万円OFF**

**セット割引の適用、公式番組：60分枠での提供、  
枠取りも優遇させていただきます。**

## 動画プラットフォームでのサイマル配信について

YouTube / X / ニコニコ / Twitch / TikTok / DouYu / bilibili / Douyin

※動画プラットフォームは変更になる場合がございます。 / ※中国の動画プラットフォームへの配信は、内容によっては配信できない場合があります。予めご了承ください。

ビジネスデイ		一般公開日	
9/25(木)	9/26(金)	9/27(土)	9/28(日)
00:00	公式番組	公式番組	公式番組
09:30	オープニング	公式番組 + イベントステージ	公式番組 + イベントステージ
10:00			エンディング
16:30	公式番組	公式番組	公式番組
18:00			
24:00			

# イベントステージ | 概要

開催日時

9月25日(木)、26日(金)、27日(土)、28日(日)

※仕様等は予告なく変更する場合がございます。

収容人数

着座席:約620席／立見席:約200席(予定)

スペック

項目	内容
スクリーン	メイン(LEDスクリーン)
映像周辺機材	スイッチャー、映像再生機類一式、登壇者用返しモニター(2台)
カメラ	ライブ映像用カメラ(2カメ + 壇上FIXカメラ1台)
配信	1系統の送出が可能
音響機材	ミキサー、スピーカー、楽曲再生(WAVデータ MP3データ) ワイヤレスマイク4波(最大4波でヘッドセットもしくはハンドマイク。組み合わせは自由)

※料金に含まれるのは以下になります。

①ステージ利用料(利用申込時間および規定のリハーサル時間) ②ステージ機材使用料

※特殊な機材などは、ご希望に沿えない場合があります。

※機材のオペレーションは事務局スタッフで行います。

※追加のオペレーションスタッフが必要と判断した場合、追加人件費の請求をさせていただく場合がございます。

※機材をお持ち込みになる場合は、オペレーション等でのご協力をお願いします。

※イベントステージに来場する観覧者の誘導管理、公式番組へ配信については、事務局にて対応いたします。

※本番時間枠は、申込時の希望枠をもとに、他の申し込みおよび主催者枠と調整のうえ事務局にて決定します。

※リハーサル時間は本番時間外で別途ご提供します。(原則、利用枠と同等の長さ)

※映像素材は、QuickTime Proress422 or H.264の movファイル 1080p 59.94fpsにてご提供ください。

※ステージ前に階段が伴にございます。

# イベントステージ | メニュー

募集時期	項目	時間・内容	金額
1次募集(先着)  ・応募期間:2/21(金)~5/30(金) ・枠数:①11枠 + ②8枠  ※①に4枠の主催企画が入ります。  ※開催時間は事務局で決定します。	●イベントステージ + 公式番組(連動) ※①のみTGS2024の公式出展社番組の実績のある出展社は、参加料が下記金額より <u>50万円OFF</u>		
	①一般ステージ	60分:各出展社様で制作するステージ  ※事務局にて制作協力が必要な場合はご相談ください。(有料)	CESA会員 310万円(税別)  一般 375万円(税別)
	②パッケージステージ NEW	15分:新作タイトル紹介などが可能なパッケージプラン  ※事務局にて制作協力いたします。(無料)	CESA会員 90万円(税別)  一般 105万円(税別)
2次募集(先着)  ・応募期間:7/7(月)~7/25(金) ・枠数:1次募集の状況により変動  ※ご案内できない可能性があります。	●イベントステージ + 公式番組(連動)		
	②パッケージステージ NEW	15分:新作タイトル紹介などが可能なパッケージプラン  ※事務局にて制作協力いたします。(無料)	CESA会員 90万円(税別)  一般 105万円(税別)
	●イベントステージ		
	③一般ステージ ※リアル会場のみ	60分:各出展社様で制作するステージ  ※事務局にて制作協力が必要な場合はご相談ください。(有料)	CESA会員 130万円(税別)  一般 150万円(税抜)
	④パブリックビュイーイングステージ NEW	60分:各出展社様で制作するステージをそのまま放映  ※パブリックビュイーイング的に活用いただけます。	CESA会員 65万円(税別)  一般 75万円(税抜)
	●公式番組 (「公式番組のご案内」を参照) ※⑤⑥はTGS2024の公式出展社番組の実績のある出展社は、参加料が下記金額より <u>50万円OFF</u>		
	⑤一般枠(60分)	60分:各出展社様で制作する公式番組  ※事務局にて制作協力が必要な場合はご相談ください。(有料)	CESA会員 200万円(税抜)  一般 250万円(税抜)
	⑥2次募集候補枠 NEW	50分:各出展社様で制作する公式番組  ※②が完売していない場合、追加枠として販売予定  ※事務局にて制作協力が必要な場合はご相談ください。(有料)	CESA会員 200万円(税抜)  一般 250万円(税抜)

※音楽ライブについては、実施不可とさせていただきます。※セット販売ではなく、イベントステージ、公式番組を個別でご希望の場合は、SMS事務局までご相談ください。

※⑤⑥について、その他の配信方法(サイマル配信や別会場からの中継など)につきましては、SMS事務局までご相談ください。

# イベントステージ | タイムテーブル

TIME	ビジネスデイ		一般公開日		TIME
	9.25 Thu	9.26 Fri	9.27 Sat	9.28 Sun	
9:00					9:00
15					15
30					30
45	9:30-10:00 オープニング ※選択できません		OPEN		45
10:00	OPEN		10:00-10:15 ②パッケージステージ		10:00
15					15
30	10:30-10:45 ②パッケージステージ	10:30-10:45 ②パッケージステージ			30
45					45
11:00	11:00-12:00 ①一般ステージ	11:00-12:00 ①一般ステージ	10:30-11:30 ①一般ステージ	10:00-11:00 ①一般ステージ	11:00
15					15
30					30
45	12:30-12:45 ②パッケージステージ	12:30-12:45 ②パッケージステージ	12:00-12:15 ②パッケージステージ	11:30-12:30 ①一般ステージ	45
12:00					12:00
15					15
30					30
45	13:00-14:00 ①一般ステージ	13:00-14:00 ①一般ステージ	12:30-13:30 ①一般ステージ	13:00-15:00 主催ステージ ※選択できません	45
13:00					13:00
15					15
30					30
45	14:30-14:45 ②パッケージステージ	14:30-14:45 ②パッケージステージ	14:00-15:00 ①一般ステージ		45
14:00					45
15					15
30					30
45	15:00-16:00 ①一般ステージ	15:00-16:00 ①一般ステージ	15:30-16:30 ①一般ステージ	15:15-15:45 エンディング ※選択できません	45
15:00					45
15					15
30					30
45	CLOSE			CLOSE	45
16:00					16:00
15					15
30					30
45					45
17:00					17:00
15					15
30					30
45					45
18:00	17:00-22:00 リハーサル	17:00-22:00 リハーサル	17:30-22:00 リハーサル	16:30- クローズ・撤収作業	18:00
22:00					22:00

①一般ステージ

7枠 \*

②パッケージステージ

8枠

\* 4枠の主催ステージが入るため、最終的に7枠となります。

\* 販売状況に応じて販売枠の時間及び枠数を調整させていただく場合がございます。

# ■ イベントステージ | ステージ枠について

## ステージ枠選定会 ※選定会はオンラインにて実施予定

ステージ枠は「ステージ(番組)枠選定会」で決定いたします。選定会では選定優先順に枠を選んでいただきます。優先順①②の選定後、優先順③④の出展社に空き枠をお知らせします。なお、出展申込数が多い場合、選定順が回ってくる前にステージ枠が埋まってしまう可能性があります。選定できる枠がなくなってしまった場合のみ、解約料ナシでキャンセルとなります。予めご了承ください。

## ステージ枠選定会 優先順①②③:6月20日(金)／優先順④⑤:7月4日(金)

### ステージ枠の 選定優先順

優先順① セット販売購入申し込み順

優先順② 家庭用ゲーム機のプラットフォーマー

優先順③ TGS2024の公式出展社番組の実績のある出展社

優先順④ TGS2024の一般出展社

優先順⑤ その他の出展社

### ※同条件の場合

優先順①②③の選定順については、「2024年の公式出展社番組の実施枠数が多い出展社」「2025年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「出展申込締切日に間に合った出展社」「CESA会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」になります。

優先順④⑤の選定順においては、「2025年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「出展申込締切日に間に合った出展社」「CESA会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」になります。

※1社1枠(50分もしくは110分)となります。ただし、選定会の際に空き枠がある場合は複数枠(1枠50分)のお申し込みが可能です。

※主催枠、協賛枠が優先される場合がございます。

## ②パッケージステージ **NEW**

トレイラー映像と概要テキストを納品するだけで、事務局がステージ化します。

出展社様ブースにステージが無い場合など、ステージ展開できない場合でも  
効果的にPRが可能となります。

時間枠

15分

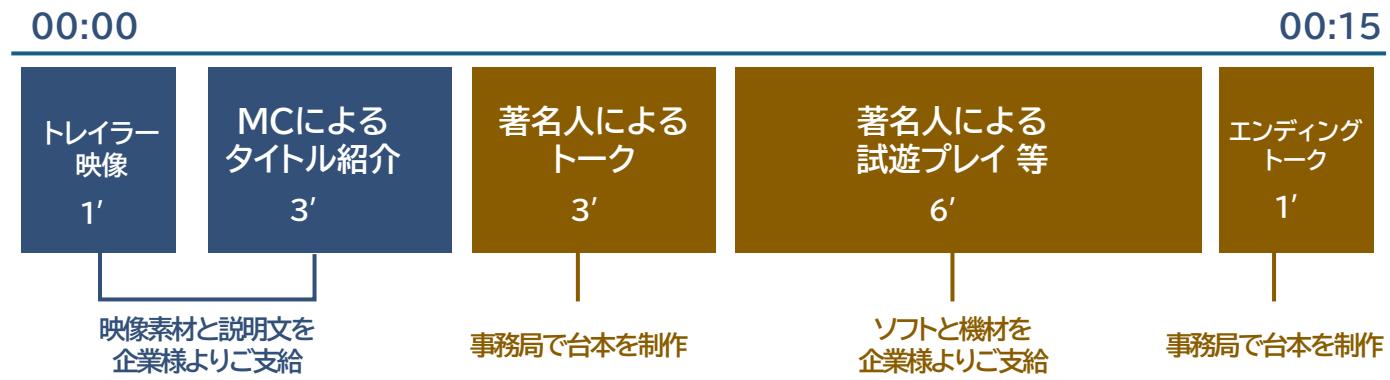
金額

CESA会員:90万円(税抜) / 一般:105万円(税抜)

購入制限

上限なし ※複数枠をご購入いただけます

構成イメージ



※台本制作・著名人のアサイン、ステージ進行のすべてを事務局で実施いたします。

※MC、著名人は、オフィシャルサーポーター、オフィシャルインフルエンサーなど事務局で手配する著名人となります。

※事務局手配以外の著名人を希望する場合は、出展社様側で手配をお願いいたします。



## ④パブリックビューイングステージ

NEW

出展社様ブースのステージで実施しているステージをそのまま放映します。

出展社様ブースの観覧スペースの混雑緩和だけでなく、さらなるTGS来場者へのPR・アプローチの場として安価で利用可能です。

時間枠

60分

金額

CESA会員:65万円(税抜) / 一般:75万(税抜)



## ⑥2次募集候補枠

※完パケ事前納品

NEW

②が完売していない場合、追加枠として公式番組として販売し、イベントステージにてライブ配信いたします。

さらなるTGSオンライン視聴者へのPR・アプローチの場として活用が可能となります。

時間枠

50分

金額

CESA会員:200万円(税抜) / 一般:250万(税抜)



[TGS2024] TGS2024 カプコンオンラインプログラム

TOKYO GAME SHOW/東京ゲームショウ  
チャンネル登録者数 8.17万人

チャンネル登録

843

共有

オフライン

...

# ■ イベントステージ | ステージ制作における注意事項

## 権利処理について

出展社が用意する動画やプレゼンテーション資料、音楽などにつきましては、第三者の著作権その他の権利を侵害しないよう、出展社にて許諾をとっていただき、必要な権利処理をお願いいたします。

なお、第三者の権利侵害などの問題が生じた、あるいはその結果、第三者に損害を与えた場合は、出展社側で責任をもってご対応をお願いいたします。

## 主催者プロモーションについて

- ・「イベントステージ」での実施後および「公式番組」配信後は、その動画素材につきまして、TGS公式サイトやSNSのほか、今後のTGSのプロモーションのために使用させていただく可能性がございます。
- ・TGS事務局が会期中に取材、撮影、録画した内容(作成資料を含む)や肖像につきまして、TGS公式サイトやSNSのほか、TGSのプロモーションのために使用させていただく可能性がございます。

# ■ イベントステージ | ステージ制作における注意事項

## CERO「Z」区分に相当するタイトルを紹介する場合の注意

「イベントステージ」の実施及び「公式番組」の配信にあたって、CERO「Z」区分に相当するタイトルを紹介する場合は、CESAの『『18才以上の  
み対象』家庭用ゲームソフトの広告等ガイドライン』を必ず順守してください。

<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

ステージ内にCERO「Z」区分に相当するタイトルが含まれる場合、CEROより指摘された「Z(18才以上の対象)に該当する描写※身体分  
離欠損やセクシャル表現等」を使用しないようお願いいたします。

CERO「Z」区分に相当するタイトルがある場合は、事務局確認用としてその該当タイトルのみ部分の映像を**「8月29日(金)」**までにご提出く  
ださい。先行してゲーム映像のステージ使用内容を確認させて頂き、表現の内容によっては

ステージ内容の変更のお願いをさせていただきます。変更が困難な場合などは、イベントステージとして実施ができかねる場合がございます。  
予めご了承くださいますよう、お願いいたします。

また、CERO「Z」区分に相当するタイトルが含まれる場合、ステージ冒頭か該当タイトルの前に、CERO Zマークや「18才以上の対象商品」  
であることを明示頂けるようお願いいたします。

※「Z」区分のルールに関しては詳しくは事務局へお問い合わせください

# ■ イベントステージ | ステージ制作における注意事項

## TGS公式チャンネル等における「公式番組」のアーカイブ

「イベントステージ」は実施後、「公式番組」として、TGS公式チャンネル等にてアーカイブいたします。

アーカイブにあたって、出展社が用意される動画やプレゼンテーション資料、音楽、ゲストなどの許諾は、アーカイブを前提にあらかじめ出展社にてお願ひいたします。

※アーカイブを不可とする場合は除く

## 完全パッケージ納品いただいた内容は事前に事務局にて内容を確認させていただきます

⑥2次募集枠で解放した枠で、「公式番組」としてご納品いただいた完全パッケージの内容に問題があると事務局が判断した場合は、修正の依頼やライブ配信の停止・中止をお願いする場合がございます。

## その他 付帯事項

- ・⑥2次募集候補枠は先着順となります。
- ・配信した番組は、各動画プラットフォームの公式チャンネルにアーカイブされます。アーカイブ不可の場合は、事前にお申し出ください。
- ・幕張メッセ会場内の出展社ブースや別スタジオからの配信の場合、追加配信費(伝送費用)が発生いたします。
- ・事前収録・編集(主催者制作)を希望される場合はオプション(有料)となります。事前収録の日程は相談のうえ決定させていただきます。

## 英語同時通訳版を配信

- ・海外への情報発信を強化するため、オリジナル版と並行して主催者手配の英語同時通訳版を配信します。(参加料に含む)
- ・主催者にて英語の同時通訳者を手配します。英語以外の言語での同時通訳版をご希望の場合はオプション(有料)となります。
- ・用語の特殊な翻訳がある場合、翻訳用語リストを事前に納品してください。  
リストが納品されなかった場合は、事務局側で通訳して配信します。

## 出展規約について

- ・出展を希望する事業体・団体は、「東京ゲームショウ2025 出展のご案内」の「東京ゲームショウ2025 展示会出展規約」ならびに本書の「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。

## 出展社への提供内容

出展社には下記の内容、サービス、機能等を提供します。

- ・イベントステージのタイトルが「イベントステージ スケジュール(仮)」のページに掲載されます。  
また、公式番組スケジュールのページから設定いただいたサイトへリンクします。
- ・公式番組タイトルのページには日本語版、英語版、中国語(簡体字、繁体字)、韓国語を用意します。  
※各社にて用意いただく日本語、英語、中国語(簡体字、繁体字)、韓国語の情報をそれぞれ掲載いたします。
- ※掲載内容(公式番組タイトル、内容 等)については、申し込みサイト(<https://tgs-system.com/>)にてご確認ください。

# イベントステージ&公式番組 | 幕間CM枠(15秒)



イベントステージ  
※一般枠の開始前のみ



公式番組

## ▼イベントステージ幕間CM 構成



尺	仕様	金額
1枠:15秒	コーデック :movファイル(ProRes422) or mp4ファイル(h.264) Mp4ファイル :映像ビットレート15Mbps以上 解像度:1,920x1,080 フレームレート: 59.94p 音声 :2ch (L,R) (MP4ファイル:ステレオ) インターレース形式	50万

- ・各ステージ開始前からCMを上映します。※一般枠の開始前については、イベントステージ上のスクリーンにも放映します。
  - ・放映タイミング・放映の順番は事務局で決定いたします。
  - ・お申込みは先着順とします。
  - ・購入制限はございません。
- ※放送される内容は事務局にて審査させていただきます。

データ入稿締切 | 2025年9月5日(金)18:00

4

お申込み・スケジュール

お申込み

## イベントステージ お申込みサイト



※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、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。

出展社は、これをもって、出展契約の締結が完了することに同意します。

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

イベントステージ お問合せ先

**tgs-stage@sms-office.jp**

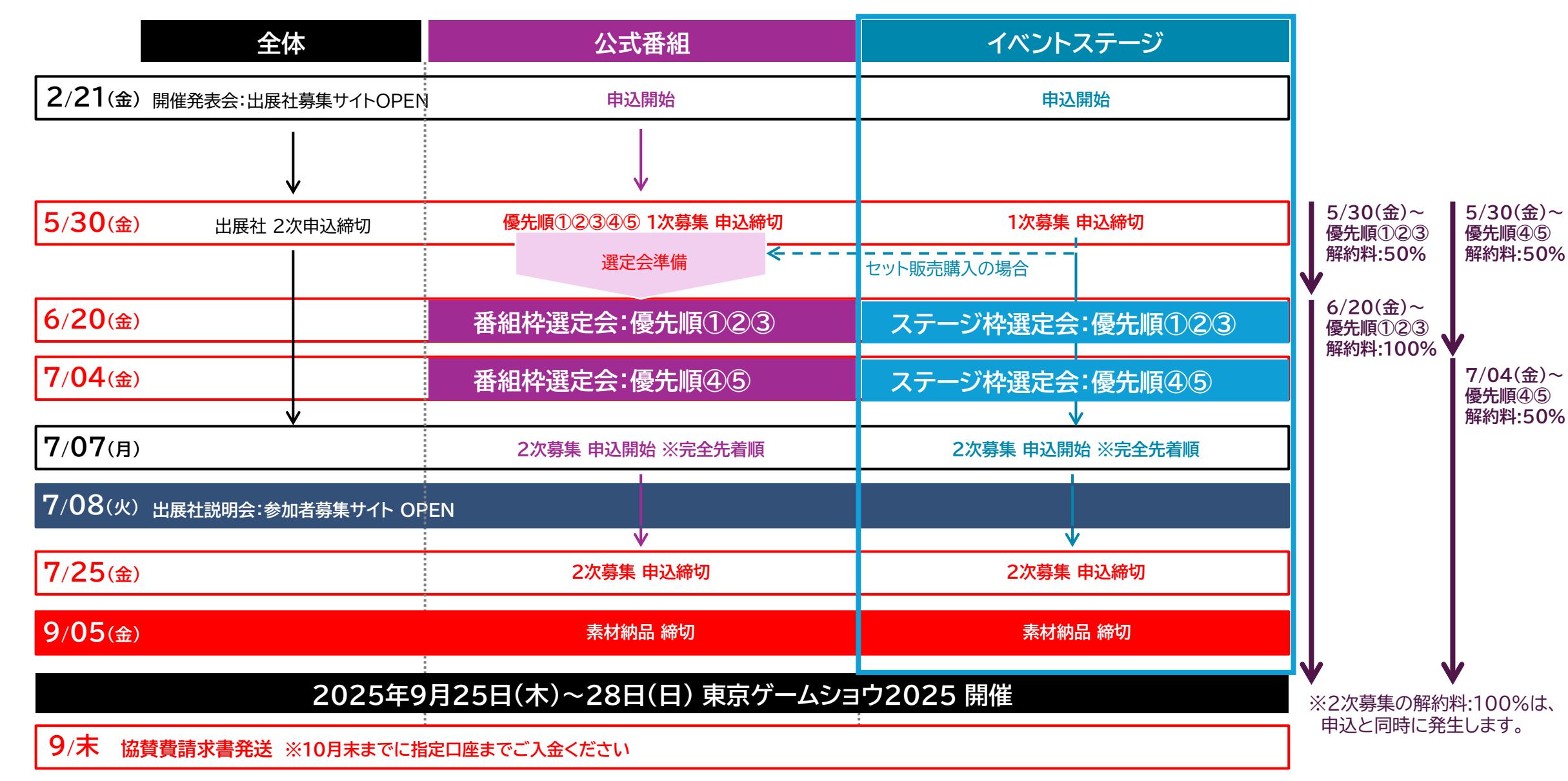
※お問い合わせをいただいた日より3営業日以内にご連絡をさせていただきます。

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-stage@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。

# スケジュール

※スケジュールは変更になる可能性があります。予めご了承ください。



# 5

## 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、それぞれ行うことができ、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](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