

TOKYO GAME SHOW 2025

코스프레 코너 협찬 안내

Ver.03
June 2, 2025

도쿄게임쇼란

1996년에 시작되어 매년 9월 마쿠하리 멧세에서 개최되는 일본 최대 규모의 게임 이벤트입니다

많은 게임 제작사의 전시 부스, 상품 판매, 신작 발표와 체험, 개발 중인 타이틀의 트레일러(예고 영상) 공개, 개발자나 성우 토크쇼, 아티스트의 라이브, 굿즈 선행 판매 등을 실시하여 전 세계 미디어에서 다루어지며 세계적으로 주목받는 게임과 관련된 모든 것을 집결한 종합 거대 전시회입니다.

TOKYO GAME SHOW 2025

September 25-28
Makuhari Messe, Japan

TOKYO GAME SHOW 2025 | 개최 개요

명칭
행사장

TOKYO GAME SHOW 2025
마쿠하리 멧세 1~11홀+국제회의장+이벤트홀

회기

비즈니스 데이 : **9월 25일**(목) 10:00~17:00
9월 26일(금) 10:00~17:00
일반 공개일 : **9월 27일**(토) 09:30~17:00
9월 28일(일) 09:30~16:30

주최

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)

공동 주최

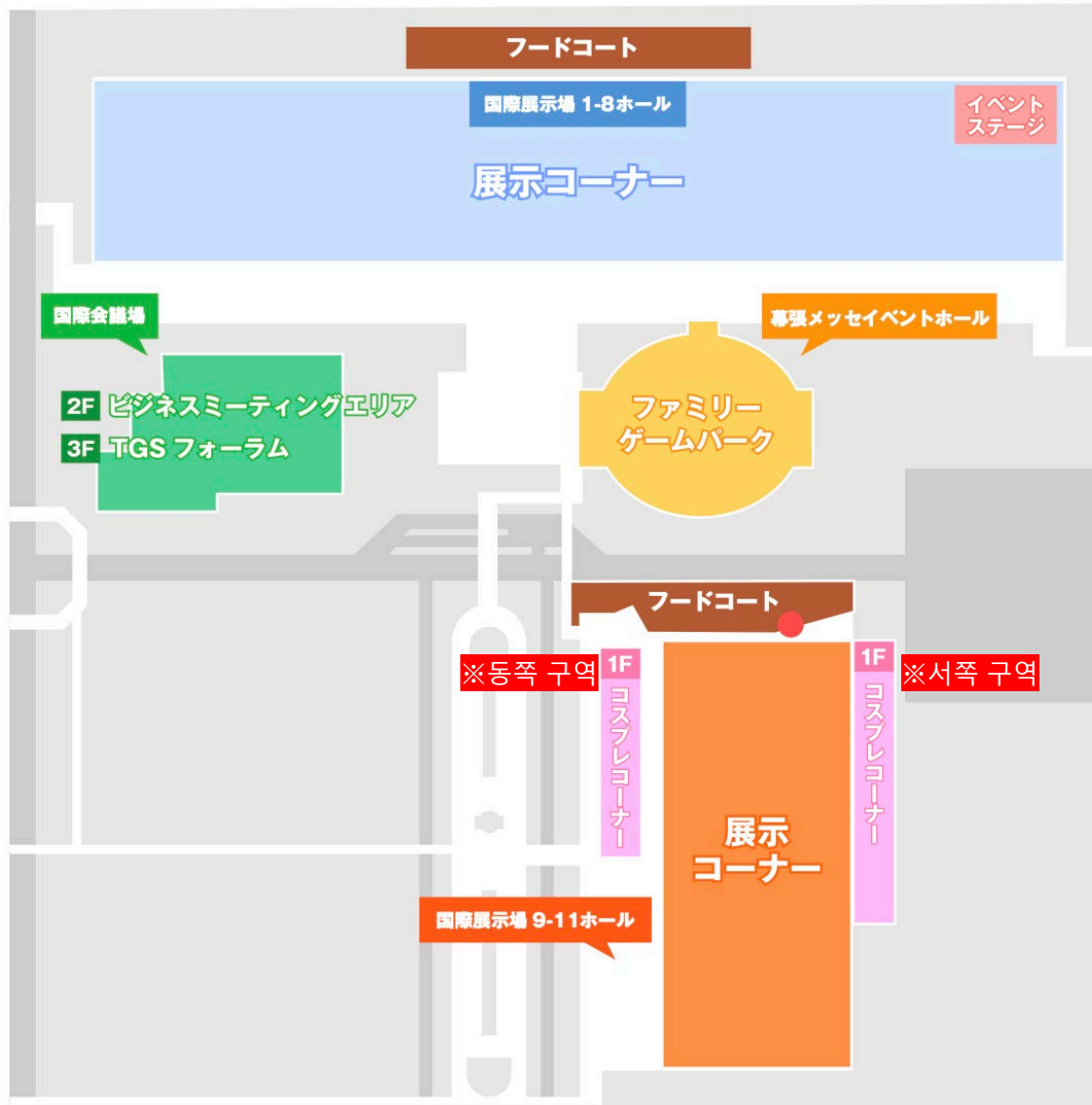
주식회사 닛케이 BP 주식회사 소니 뮤직 솔루션즈

후원

경제산업성(잠정)



TOKYO GAME SHOW 2025 | 구역 설정



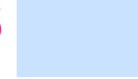

TOKYO GAME SHOW 2025

비즈니스 데이 : **9월25일**(목) 10:00~17:00
9월26일(금) 10:00~17:00

일반 공개일 : **9월27일**(토) 09:30~17:00
9월28일(일) 09:30~16:30

패밀리 게임 파크

일반 공개일: **9월27일**(토) 09:30~17:00
9월28일(일) 09:30~16:30

-  마쿠하리 멧세 1~8홀
-  마쿠하리 멧세 9~11홀
-  국제회의장 ※비즈니스 데이 한정
-  마쿠하리 멧세 이벤트홀

코스프레 코너는 작년과 마찬가지로 9홀의 동쪽 구역, 서쪽 구역 예정.

촬영 환경을 선택할 수 있는 2패턴 구역 설정으로, 동쪽 구역은 지붕 아래에서 햇빛과 날씨에 구애받지 않고 촬영할 수 있고, 서쪽 구역은 지붕이 없는 공공도로를 사용한 구역이므로 개방적인 이미지로 촬영할 수 있는 장소입니다.

코스프레 공간 협찬 메뉴

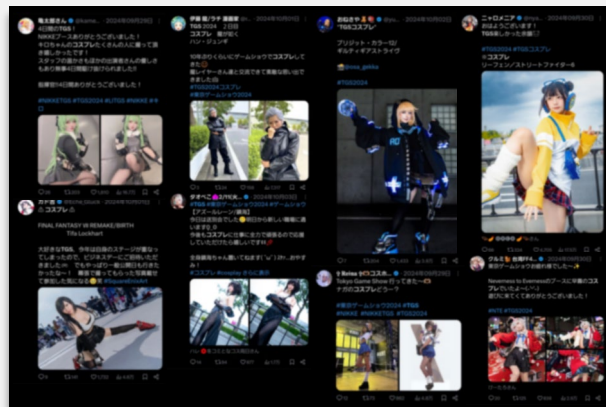
매년 도쿄게임쇼에는 다양한 코스튬 플레이어가 집결합니다.
촬영하러 오는 팬을 포함해 뜨거운 열기로 가득한 코스프레 코너를 활용한 시책 안내입니다.

POINT

1 2,000명 이상의 코스튬
플레이어 참여



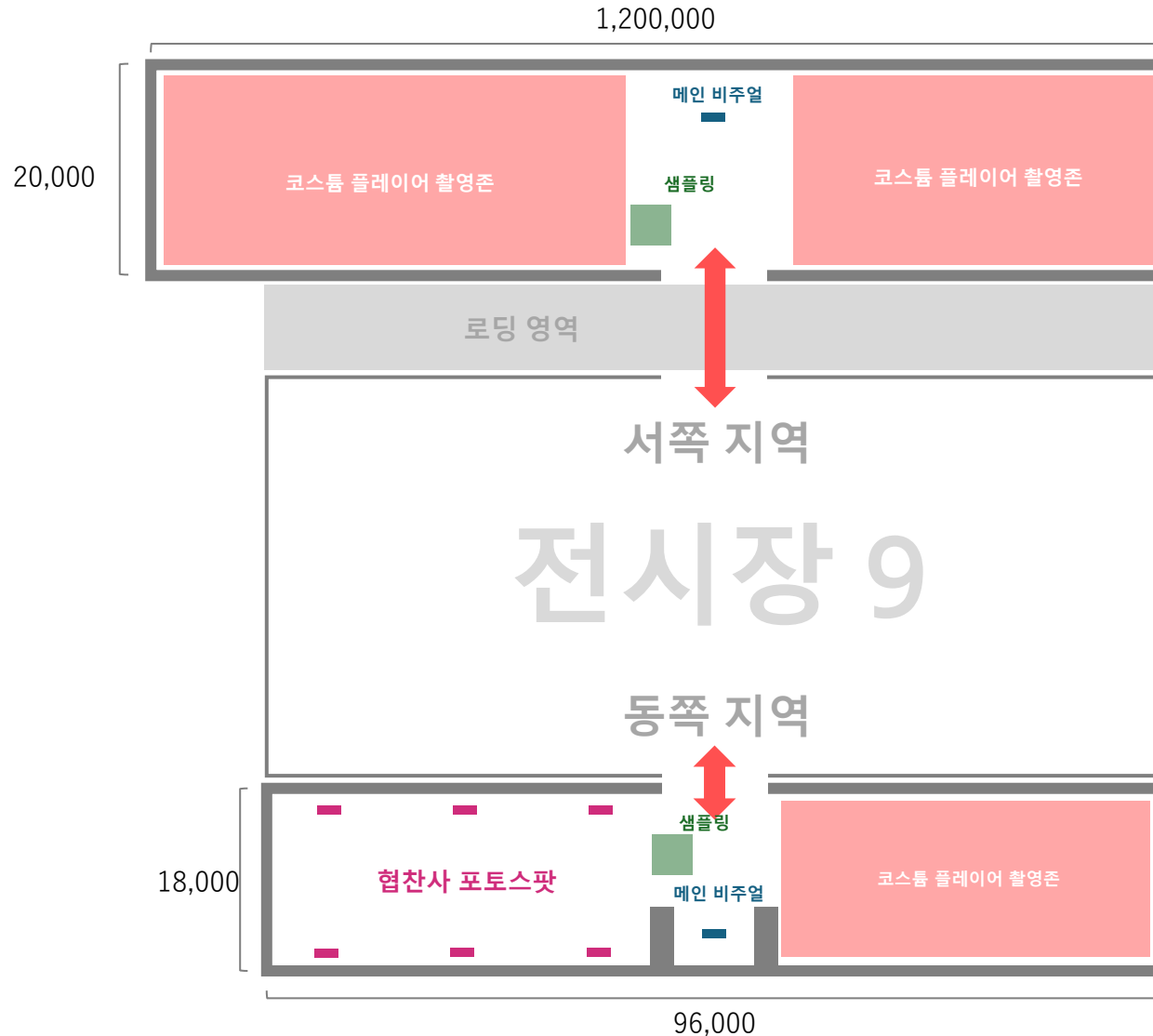
2 SNS와의 높은 친화력
확산을 노릴 수 있다
서쪽 구역



3 실내·실외 2코너로
전개



코스프레 공간 : 구역 설정안 / 협찬 메뉴



※상기 배치 이미지는 변경될 수 있습니다.

6틀 한정

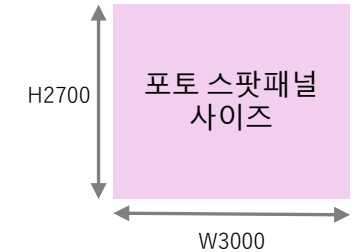
포토스팟 협찬

880,000엔(세금 포함)/1개

코스프레 구역 내에 포토스팟 패널을 설치.
촬영 참가자의 SNS 포스팅을 통한 확산으로 관람객 이외의 층에게도 홍보 효과를 기대할 수 있다.
※동쪽 구역을 상정.
※패널 제작 · 시공 · 운반비도 포함된 가격입니다.
※게시 내용은 사전에 주최 측의 확인이 필요합니다.



※포토스팟 이미지



2틀 한정

샘플링 협찬

660,000엔(세금 포함)/1개

동쪽 구역과 서쪽 구역에 각 1명씩 샘플링 스태프를 배치.코스프레 구역에 입장하는 고객에게 배포합니다.
※일반 공개일에만 진행됩니다.
※협찬사 1사 1품목까지만 배포됩니다.
※배포 내용은 사전에 주최 측의 확인이 필요합니다.
※배포 장소는 관람객 동선에 따라 변경될 수 있습니다.

신청 · 일정 · 기타

코스프레 공간 협찬 메뉴 신청 사이트



이 책은 기본적인 협찬 메뉴로 구성되어 있습니다. 그 외, '이런 것은 할 수 없을까', '광고 메뉴의 커스터마이징은 할 수 없을까' 등등, 유연하게 메뉴 제작 및 기획을 도와드립니다.

문의 (tgs-ad@sms-office.jp) 로 연락 주시기 바랍니다.

※참가 신청을 희망하는 법인-단체는 본서의 '도쿄게임쇼 2025 협찬-광고 규약'을 확인-동의하신 후 신청해 주십시오.

※신청은 선착순으로 진행됩니다.

※신청서를 접수한 날로부터 3영업일 이내에 연락을 드립니다.

답변에 시간이 소요될 수 있으니 양해 부탁드립니다.

※사무국에서는 후원 신청서를 접수하고 신청 내용을 확인한 후, 등록하신 메일로 '신청 접수 통지'를 보내드립니다.

후원사는 이에 동의함으로써 후원 계약 체결이 완료된 것으로 간주합니다.

~~데이터 제출 마감 | 2025년 6월 20일 (금) 18:00~~

최종 마감일 | 2025년 8월 8일 (금) 18:00

신청 시기에 따라 진행하지 못하는 협찬 메뉴가 있어 내용을 조정할 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

6/20(금) 6:00PM	신청 마감일
7/18(금)	포토스팟 협찬 데이터 입력 기한
7월 하순	교정 샘플 발송 제출 후 약 1주일 정도 후에 발송될 예정입니다. 。
8월 초순	교정 샘플 반환
8월 중순	재입력
8월 하순	재교정 샘플 발송 재입고 후 약 1주일 후에 발송될 예정입니다.
8/29(금)	교정 완료
9/1(월) {	※只有在要求重新校准时(付费)
9/5(금)	
2025년 9월 25일(목) ~ 9월 28일(일) TOKYO GAME SHOW 2025 개최	
9/30(화)	협찬비 청구서 발송 10월 말까지 지정 계좌로 입금해 주십시오.

제출 방법

협찬사 로고, 각종 협찬 메뉴 데이터 제출은 신청 사이트(아래 URL)에 접속하여 데이터를 업로드하여 주십시오.

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

※데이터에 문제가 있을 경우, 사무국에서 연락드리겠습니다.

※제출 형식에 대한 문의는 SMS 사무국으로 품을 통해 문의하여 주십시오.

색상 교정

색상 교정 제출은 '1회'로 한정합니다.

※추가 색상 교정을 원하는 경우에는 1회당 유료로 진행됩니다.

※제출 날짜에 따라 색상 교정, 추가 색상 교정 제출이 불가능할 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

색상 교정은 '전체 축소※1' '등배 별쇄※2'를 실제 소재로 2장 세트*로 보내드립니다.

※추가 색상 교정을 원하는 경우에는 1회당 유료로 진행됩니다.

※제출 날짜에 따라 색상 교정, 추가 색상 교정 제출이 불가능할 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

※1가이드 MAP 이외의 협찬 메뉴의 경우에만 해당됩니다. 가이드 MAP은 '등배 별쇄'입니다.

※2: 1m 이상 크기의 협찬 메뉴인 경우, '일부 등배 별쇄'가 됩니다.

인쇄물 제출

- 디자인 제출 데이터는 완전한 데이터로 부탁드립니다. (사무국에서는 수정·편집이 불가능합니다)
- Illustrator 또는 Photoshop 데이터로 제출하는 경우에는 Ver.CC2020 이하로 작성해 주시기 바랍니다.
- 인쇄물 광고를 제출할 때는 '어피어런스 분할'로 제출하여 주십시오.
임포징 시 데이터를 회전시키면 효과가 제대로 반영되지 않습니다.
- 각 사이즈에 맞춰 재단선이 있는 데이터로 작성하여 주십시오.
(사이즈가 큰 경우 1/10 축소 사이즈로 작성해도 무방합니다).
- 글자는 모두 아웃라인화하여 주십시오.
- 데이터의 해상도는 실사용 사이즈로 작성하여 주십시오.
[가이드 MAP] 300~350dpi
[가이드 MAP 이외] 200dpi로
- 제출 시 제출 데이터 외에 완성된 사이즈의 PDF를 첨부하여 제출하여 주십시오.
- Illustrator로 제출하는 경우, 이미지 삽입은 하지 않고 링크 파일을 동봉하여 제출하여 주십시오.
- 협찬 메뉴에 따라 사양이 다릅니다.
제출 데이터 형식이 있는 경우, 형식에 따라 작성하여 주십시오.

문의하기

SonyMusic Solutions(SMS) TOKYO GAME SHOW **사무국**
tgs-sponsor@sms-office.jp

※문의한 날로부터 3영업일 이내에 연락드립니다.

문의 내용에 따라 답변이 늦어질 수 있으니 양해 부탁드립니다.

※본 사무국에서 메일을 받지 못한 경우,

sponsorship@sms-office.com에서 메일을 수신할 수 있도록 설정해 주시고 다시 한번 연락해주시기 바랍니다.

TOKYO GAME SHOW 2025
협찬·광고 규약

협찬·광고 규약

협찬·광고 출고를 희망하는 업체·단체는 아래의 '도쿄게임쇼 2025 협찬·광고 규약'(이하 '본 규약'이라 함)에 따라 전시회에 협찬·광고를 신청해야 합니다. 본 규약은 별도의 규정이 없는 한 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(이하 '주최자') 및 주식회사 닛케이BP/주식회사 소니 뮤직 솔루션즈(이하 양사 합하여 '공동 주최자'라고 함)가 별도로 정한 '특별 협찬 안내', '공식 방송 안내', '이벤트 스테이지 안내', '크리에이터 라운지 협찬 안내' '패밀리 게임 파크 협찬 안내', '온라인 참가·온라인 광고 안내', '가이드맵 광고 안내', '코스프레 코너 협찬 안내' '푸드 코너 협찬 안내' 각종 규정·가이드라인·지시 등에도 공통적으로 적용됩니다. 사무국(이하 '사무국' 정의에 따름)은 본 협찬·광고 신청을 받아 신청 내용을 확인한 후 '협찬·광고 신청 접수 통지'를 발송합니다. 협찬·광고 출고사는 이거으로 전시회 협찬·광고 계약 체결이 완료된 것에 동의한 것이 됩니다.

■ 사무국

본 규약에서 '사무국'이란 '도쿄게임쇼 2025'(이하 '본 전시회'라고 함)의 주최자 및 공동 주최자가 조직하는 본 전시회의 운영 사무국을 가리킵니다.

■ 협찬·광고 요강

본 규약의 '협찬·광고 요강'은 별도로 정한 '특별 협찬 안내', '공식 방송 안내', '이벤트 스테이지 안내', '크리에이터 라운지 협찬 안내', '패밀리 게임 파크 협찬 안내', '온라인 참가·온라인 광고 안내', '가이드맵 광고 안내', '코스프레 코너 협찬 안내', '푸드 코너 협찬 안내' 등의 제안 자료를 가리킵니다.

■ 협찬·광고 내용

협찬·광고 메뉴의 자세한 내용(이벤트, 송출 콘텐츠 등) 및 스폰서십 종류(플래티넘, 골드, 실버, 브론즈 등)에 대해서는 별도 협찬·광고 요강으로 정합니다.

협찬·광고 출고사는 원칙적으로 금전에 의한 협찬·광고를 진행하는 것으로 합니다. 단, 주최자가 인정하는 경우에 한하여 물품·서비스 제공에 의한 협찬·광고를 진행할 수 있습니다.

협찬·광고 출고사가 제공하는 제품·서비스·로고 등의 노출 방법과 범위, 협찬·광고 특전(광고 개수, 이벤트 진행, 송출 시 소개 등)에 대해서는 별도 협찬·광고 요강으로 정합니다.

협찬·광고 규약

■ 규약 이행

본 규약으로 사무국과 계약을 체결한 사업자·단체(이하 '협찬·광고 출고사'라고 함)는 본 규약에 기재된 각 규정 및 사무국이 제시하는 각 규정, 가이드라인, 정책 및 지시 등을 준수해야 합니다. 협찬·광고 출고사가 이러한 규약 등을 위반한 경우 또는 제삼자에 대한 민폐 행위 또는 미풍양속을 해치는 행위가 있다고 주최자 또는 사무국이 판단하는 경우, 주최자 및 사무국은 협찬·광고 신청 거부, 계약 해지, 콘텐츠 전시·게재·송출의 중지·변경 지시를 각각 실시할 수 있으며, 협찬·광고 출고사는 이에 동의한 것으로 간주합니다.

이 경우 협찬·광고 출고사로부터 사전에 지불된 협찬·광고료 및 비용의 반환 및 계약 해지, 전시·콘텐츠 게재·송출 중지·변경으로 발생한 협찬·광고 출고사 및 관계자의 손해에 대하여 주최자 및 사무국은 일절 보상하지 않음과 동시에 주최자 및 사무국에 손해가 발생한 경우 협찬·광고 출고사는 그 전액을 배상해야 합니다.

■ 협찬·광고 자격

협찬·광고 출고사는 게임 관련 기업에 한정되지 않습니다. 단, 미풍양속에 반하는 사업(예: 성인, 도박 관련 업종 등) 기타 주최자가 부적절하다고 판단하는 사업을 운영하는 법인의 협찬·광고는 허용되지 않습니다. 또한 주최자는 본 전시회의 브랜드 이미지에 부합하지 않는 기업의 협찬·광고를 거부할 권리가 있습니다.

■ 보증

협찬·광고 출고사는 주최자에게 협찬·광고 출고사가 제공하는 상품·서비스가 제삼자의 권리를 침해하지 않음과 동시에 법령 및 미풍양속에 위반되지 않음을 보증해야 합니다. 주최자에 의한 협찬 메뉴 실시에 대하여 제삼자로부터 법령 위반 주장, 권리 침해 주장, 기타 클레임이 발생한 경우 협찬·광고 출고사가 자기 비용 부담과 책임으로 해당 클레임 등을 해결해야 합니다.

■ 계약 성립

사무국은 협찬을 희망하는 사업체·단체로부터 본 전시회에 대한 협찬·광고 신청을 받아 신청 내용을 심사한 후 협찬·광고 신청 접수 통지를 발송하며, 이것으로 사무국과 협찬·광고 출고사 간의 본 전시회 협찬·광고 계약 체결이 완료된 것으로 간주합니다.

■ 전대 금지

협찬·광고 출고사는 사무국의 사전 서면 허가 없이 본 규약에서 발생한 계약상의 지위 및 권리를 제삼자에게 양도 또는 대여하는 것이 불가능합니다.

협찬·광고 규약

■협찬 신청 및 요금 지불 기한

- ① 본 전시회 협찬·광고 계약 체결 완료일을 협찬·광고 계약일로 합니다.
- ② 사무국은 협찬·광고 계약일 이후 협찬·광고 출고사에 청구서를 발행하고, 협찬·광고 출고사는 협찬·광고 요금을 청구에 기재된 지불 기일까지 사무국 지정 은행 계좌로 입금해야 합니다. 또한 이때 발생한 송금 수수료는 협찬·광고 출고사에서 부담합니다. 지불 기일까지 입금이 확인되지 않을 경우 사무국은 본 전시회에 걸린 계약을 해지할 수 있습니다.

■협찬 신청 해지

- ① 협찬·광고 출고사가 협찬·광고 계약일 이후 협찬·광고 계약의 전부 또는 일부를 해지하는 경우에는 반드시 서면으로 사무국에 통지해야 합니다.
- ② 협찬·광고 출고사의 해지에 따른 해약금(소비세 별도)은 아래와 같으며, 협찬·광고 출고사는 해약금을 사무국에서 해약금에 대한 청구서를 받은 후 30일 이내에 지불해야 합니다.

(특별 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(공식 방송)

- 해약금의 개별 규정 기재

(이벤트 스테이지)

- 해약금의 개별 규정 기재

(크리에이터 라운지)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(FGP 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(온라인 광고)

- 광고 결정 후 해지: 광고 요금의 100%

협찬·광고 규약

(가이드맵 광고)

- 광고 결정 후 해지: 광고 요금의 100%

(코스프레 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(푸드 코트 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

■ 손해 책임

- ① 협찬·광고 출고사(종업원, 위탁 업체 등을 비롯한 관계자 포함)가 본 전시회에서 협찬·광고 메뉴의 실시와 관련하여 발생한 장애, 손해 등에 대하여 주최자 및 사무국은 이유 여하를 불문하고 일체의 책임을 지지 않습니다.
- ② 본 전시회에서 오프라인 전시·웹 게재·송출 콘텐츠 등의 권리 처리는 협찬·광고 출고사의 비용과 책임으로 진행해야 합니다. 또한 천재지변, 기타 불가항력적으로 발생한 사고(도난, 분실, 화재, 손상 등)에 대해서는 주최자 및 사무국은 배상 책임을 지지 않습니다.
- ③ 협찬·광고 출고사는 그 고용자 또는 관계자의 부주의로 인해 발생한 본 전시회의 건축물 또는 설비에 대한 일체의 손해에 대해 즉시 배상해야 합니다.
- ④ 주최자 및 사무국은 본 전시회의 TGS 공식 홈페이지 또는 기타 프로모션용 자료 내에 우발적으로 발생한 오타, 탈자 등에 대해 책임을 지지 않습니다.
- ⑤ 각종 바이러스 등에 의한 감염증의 유행·확산으로 국가, 지방자치단체, 지정 공공기관 또는 지정 지방공공기관이 신종 인플루엔자 등 대책 특별조치법(2012년 5월 11일 법률 제31호)에 근거한 긴급 사태 조치에 따라 본 전시회의 전부 또는 일부를 중지 또는 연기 또는 내용 변경을 요청할 수 있습니다. 이 법률에 따라 또는 주최자 및 사무국의 독자적인 판단으로 본 전시회의 중지, 연기, 변경되더라도 주최자 및 사무국은 이미 수령한 협찬·광고료를 반환하지 않습니다. 또한 상황에 따라 주최자 및 사무국은 독자적인 판단으로 본 항에 규정된 처리와 다른 결정을 내릴 수 있습니다.
- ⑥ 주최자 및 사무국은 본 전시회에 관한 방문객 수 등의 예상 수치를 공표할 수 있으나, 어디까지나 예상에 불과하므로 앞의 ⑤에 의한 사정 변경을 포함하여 그 수치를 보증하는 것이 아님을 협찬·광고 출고사는 동의하는 것으로 간주합니다.

협찬·광고 규약

■통계 정보

주최자 및 사무국은 본 전시회에서 각 참가 업체의 온라인 참가 사이트·관리 구역 등에 접속한 방문객 등의 접속 정보(IP 주소 등을 포함하나 이에 한하지 않음)를 취득 및 이용할 수 있습니다. 또한 해당 취득으로 주최자 및 사무국은 참가 업체에 해당 접속 정보를 제공하지 않습니다.

■전시회 연기·변경·중지

사무국에 책임 사유가 있는 일로 본 전시회를 연기하거나 회기 기간 변경 또는 중지한 경우, 사무국은 협찬·광고 출고사에 개최 잔여일수를 기준으로 일할 계산한 요금으로 환불을 진행하게 됩니다. 본 조항에 따른 사무국의 협찬·광고 출고사에 대한 책임은 해당 일할 계산된 요금의 환불에 한정됩니다.

■불가항력

주최자 및 사무국은 이하 각 호에 규정된 불가항력으로 본 전시회의 개최가 곤란 또는 불가능해지거나 또는 불가항력이 발생할 우려가 있다고 주최자 및 사무국이 판단한 경우에는 본 전시회를 연기하거나, 회기 기간 변경 또는 중지할 수 있습니다. 단 이 경우 사무국이 이미 수령한 협찬·광고 요금은 협찬·광고 출고사에 반환하지 않고, 미지급된 협찬·광고 요금에 대해서도 전액을 청구하는 것으로 합니다.

또한 후원·광고 출고사가 상기 각 사유에 따라 본 전시회의 연기, 회기 변경 또는 중지로 인해 손해를 입은 경우에도 주최자 및 사무국은 협찬·광고 출고사에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

- (1) 본 전시회에 관한 컴퓨터 시스템 점검을 긴급하게 실시할 경우
- (2) 컴퓨터, 통신회선 등이 사고로 인해 정지된 경우
- (3) 천재지변(지진, 태풍, 폭풍, 지진해일, 홍수, 산사태, 낙뢰, 폭발, 화재 등 포함)
- (4) 사회적 혼란(전쟁, 테러, 적대행위, 내란, 폭동, 시민 소요 등 포함)
- (5) 공권력에 의한 행위(법령·규칙의 재정 및 개폐, 정부기관의 개입, 행정명령, 통상 금지 등 포함)
- (6) 감염증·전염병(각종 세균, 각종 바이러스 등 포함) 확산
- (7) 자재·자원 부족(전기·가스·수도 공급 중지, 석유 부족, 원자재·자재 부족 등 포함)
- (8) 노동 쟁의(파업, 사보타주, 직장폐쇄 등 포함)
- (9) 중요 거래처의 채무불이행(운영 회사 파산·부도 등 포함)
- (10) 위의 각 호 외에 주최자 및 사무국의 책임이 아닌 사상

협찬·광고 규약

[개인정보 보호에 관한 대처에 대하여]

주식회사 소니 뮤직 솔루션즈는 다음의 개인정보 보호정책에 따라 개인정보를 수집, 이용합니다.

주식회사 소니 뮤직 솔루션즈 개인정보 보호정책 URL:

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

또한 협찬·광고 출고사는 주식회사 소니 뮤직 솔루션즈가 취득한 개인정보를 아래와 같이 공동으로 이용하는 것에 동의하고 본 규약에 따라 협찬·광고를 신청한 것으로 간주합니다.

1. 공동으로 이용하는 개인정보 항목
주식회사 소니 뮤직 솔루션즈의 개인정보 보호정책에 따라 수집하는 개인정보 항목
2. 공동으로 이용하는 자의 범위
일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
주식회사 닛케이BP
3. 이용하는 자의 이용 목적
주식회사 소니 뮤직 솔루션즈의 개인정보 보호정책에 따라 취득하는 개인정보의 이용 목적
4. 개인 데이터 관리에 대해 책임이 있는 자
[Sony Music Solutions Inc.](#)
우: 107-6214 도쿄도 미나토구 아카사카 9-7-1

본 약관은 일본어판 약관의 참고용 번역본입니다. 일본어판 약관과 본 약관의 내용이 상이하거나 모순되는 경우, 일본어판 약관이 우선합니다.

도쿄게임쇼 2024 실적

도쿄게임쇼 2024 실적 | 개최 결과

2024

회기 2024년 9월 26일(목) ~ 9월 29일(일)
행사장 마쿠하리 멧세 1~11홀+국제회의장+이벤트홀

참가 업체 수 **985개사**(2023년: 787개사)

타이틀 수 **2,850제목들**(2023년: 2,291 타이틀)

방문객 수 **274,739명**(2023년: 243,238명)

미디어 수 **1,468**(2023년: 1,436)

내역 TV: 124 / 라디오: 33 / 신문: 38 / 통신사: 27 / 잡지: 81 / 웹: 547 / 기타: 45

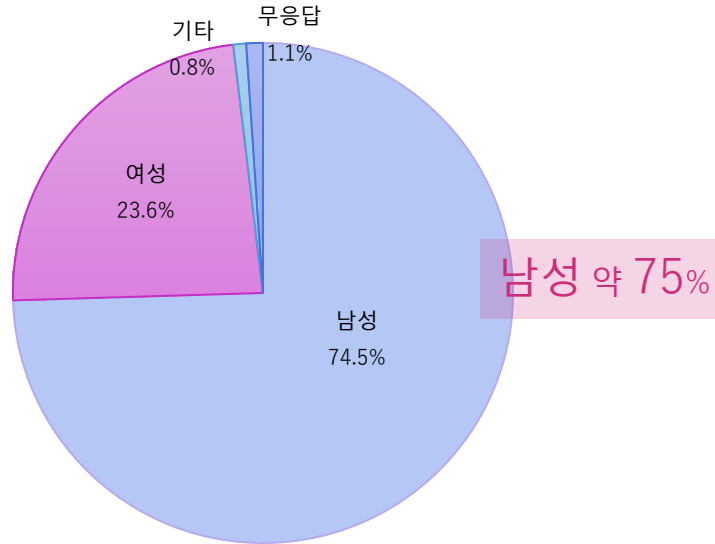
취재자 수 **3,899명**(2023년: 3,488명)

내역 TV: 255 / 라디오: 112 / 신문: 79 / 통신사: 34 / 잡지: 175 / 웹: 2,047 / 기타: 73

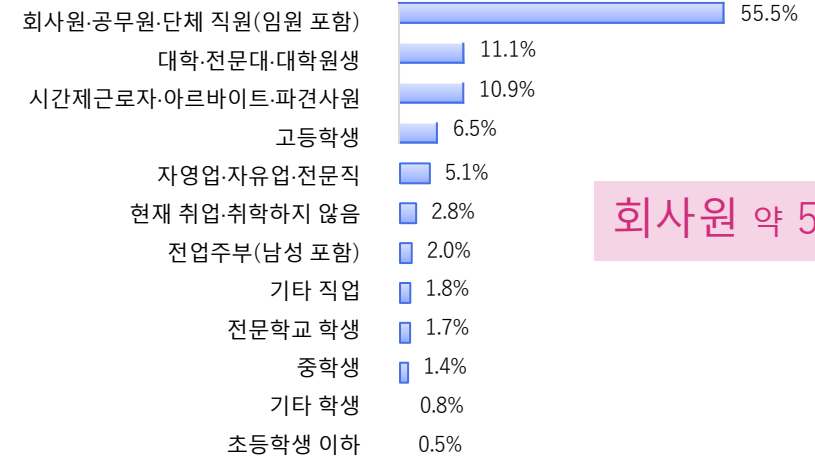
게임 산업 **약 30조 엔** 시장 규모

도쿄게임쇼 2024 실적 | 방문객 속성: 일반 방문객

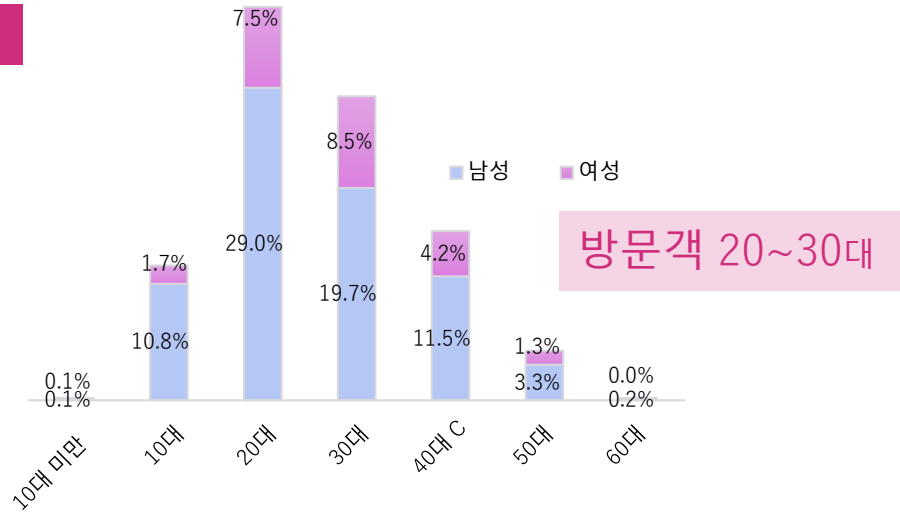
성별



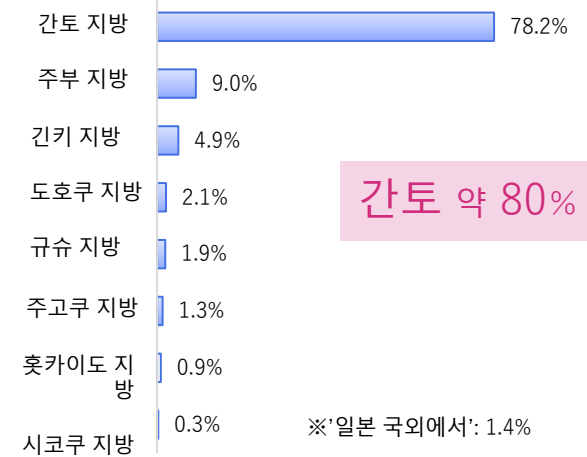
직업



나이

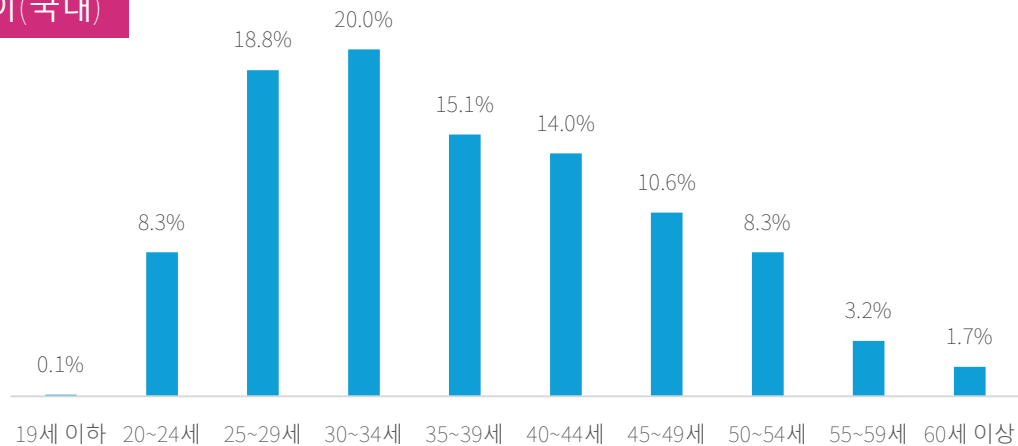


거주지



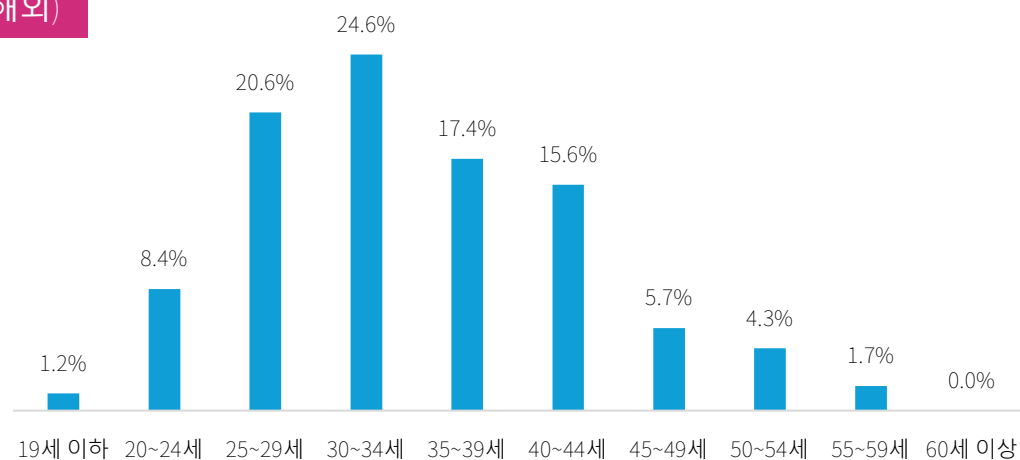
TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 국내 비즈니스 데이 방문객·해외 방문객

나이(국내)



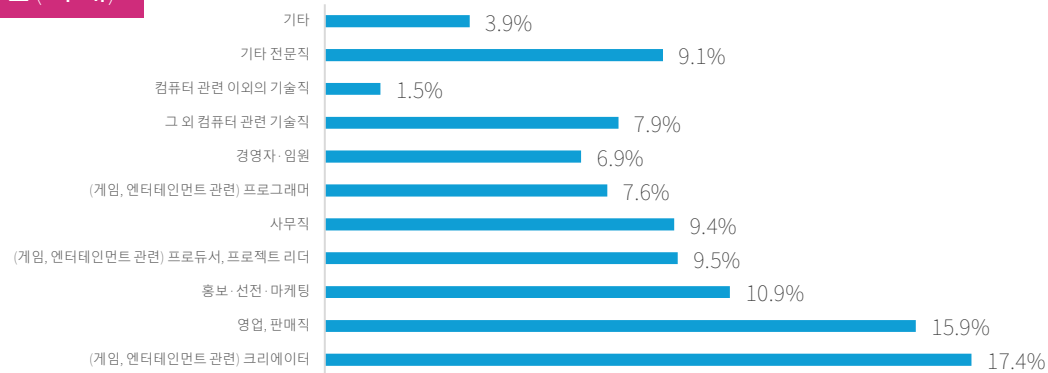
방문객 20~30대

나이(해외)



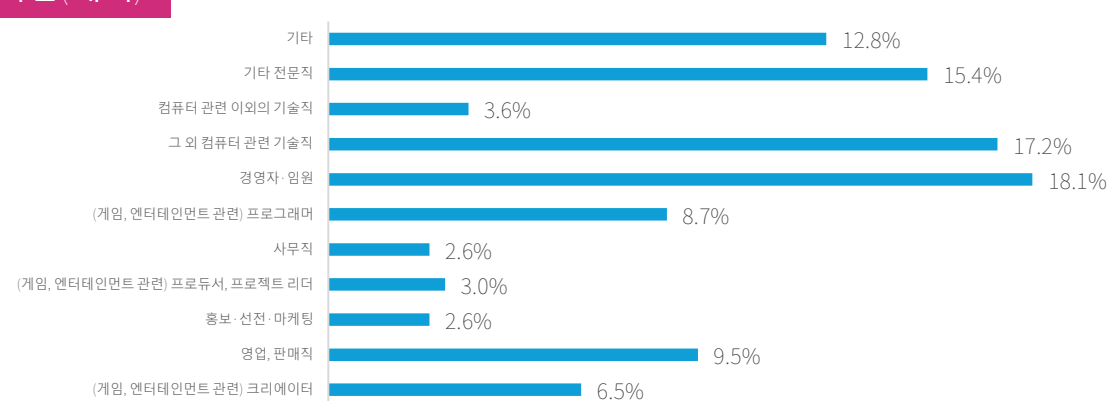
방문객 20~30대

직업(국내)



영업·크리에이터: 약 33%

직업(해외)



경영자·임원·컴퓨터 관련 기술직: 약 35%

TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 공식 홈페이지/공식 SNS

공식 홈페이지



약 700만 PV

국내 X 팔로워 수



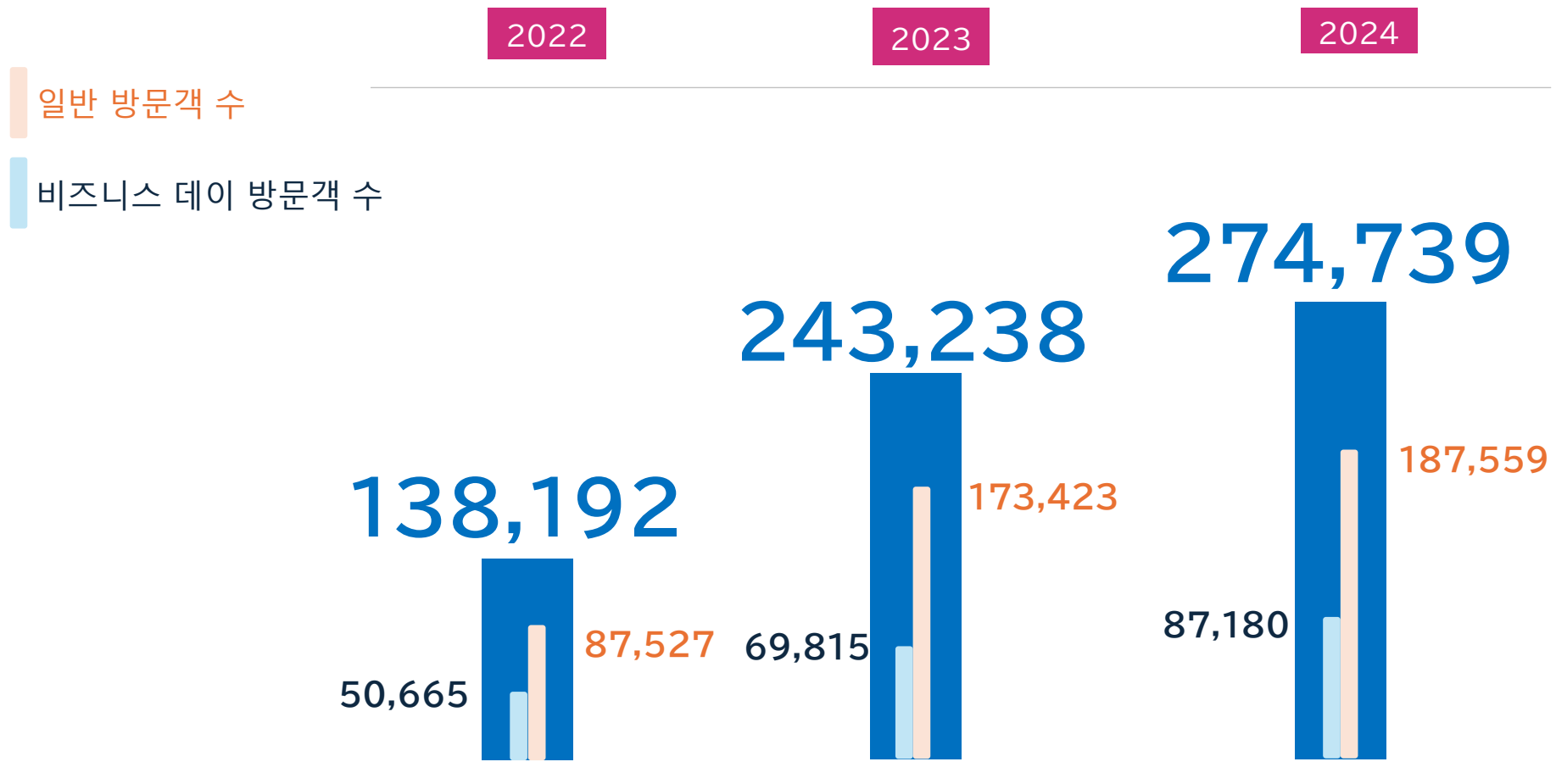
팔로워 수 약 9.5만 명

TGS 관련 동영상



게재 수 124개 / 약 150만회 재생

도쿄게임쇼 방문객 추이



TGS 오프라인 행사장 방문객은 해마다 증가 중!