

TOKYO GAME SHOW 2025

創意者大廳贊助介紹

Ver.03
2025.06.02

何謂TOKYO GAME SHOW

始於1996年，每年9月於幕張展覽館舉辦，為全日本最大的遊戲盛會。

這裡有眾多遊戲廠商的展示攤位、產品銷售、新遊戲發佈及試玩、開發中遊戲的預告片公開、開發者和聲優的脫口秀、音樂人的現場表演、周邊商品的預售等活動，全球媒體將報導此盛會內容，在全世界受到高度關注，為一彙集了所有和遊戲相關的綜合大型展覽會。

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

2024

展期 2024年9月26日（禮拜四）～9月29日（禮拜天）
會場 幕張展覽館1～11號展廳 + 國際會議場 + 活動廳

參展企業數 **985**家企業（2023年：787家）

遊戲個數 **2,850**個遊戲（2023年：2,291個遊戲）

來訪者數 **274,739**人（2023年：243,238人）

媒體數 **1,468**（2023年：1,436）

詳細 TV：124 / 廣播：33 / 報紙：38 / 通訊社：27 / 雜誌：81 / Web：547 / 其他：45

採訪者數 **3,899**人（2023年：3,488人）

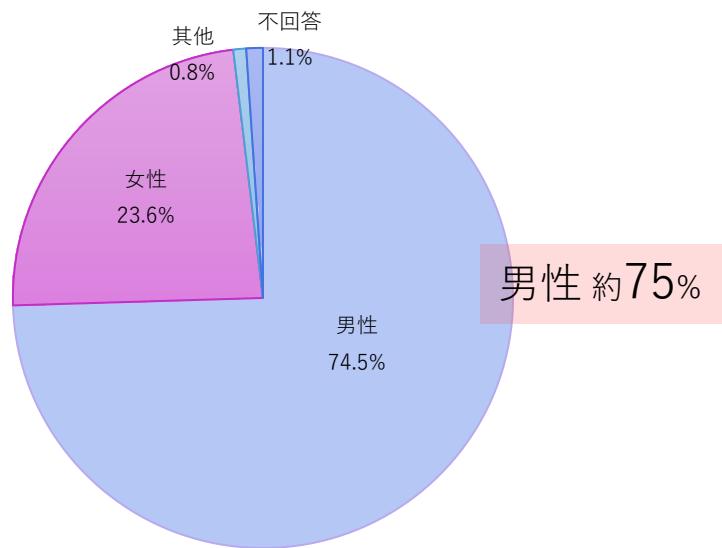
詳細 TV：255 / 廣播：112 / 報紙：79 / 通訊社：34 / 雜誌：175 / Web：2,047 / 其他：73

遊戲產業 約**30兆**日元市場規模

※出處：CESA遊戲產業報告2024

TOKYO GAME SHOW 2024的實績 | 來訪者的屬性：一般來訪者

性別



職業

公司員工・公務員・團體職員（包括董事）

大學・大專・研究生

兼職・打工・派遣員工

高中生

自營業・自由業・專門職業

目前未在工作・上學

家庭主婦・主夫

其他職業

專門學校生

國中生

其他學生

小學生以下

55.5%

11.1%

10.9%

6.5%

5.1%

2.8%

2.0%

1.8%

1.7%

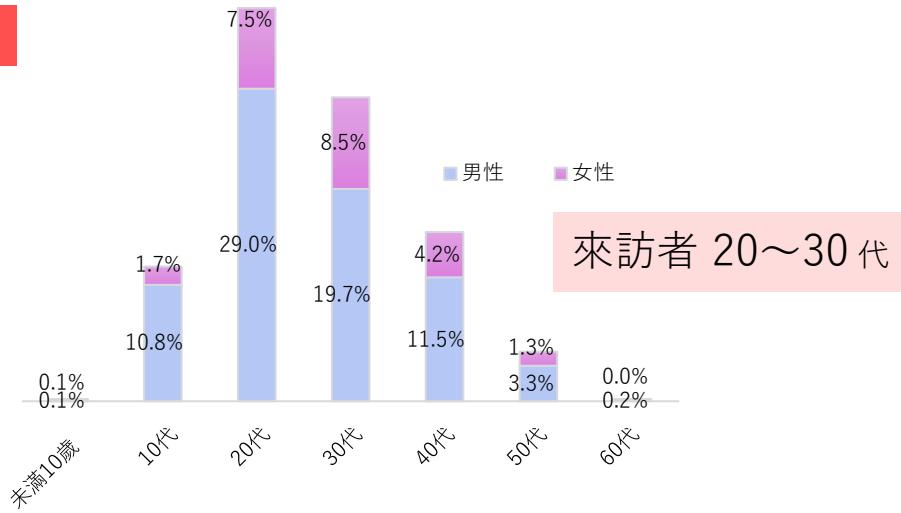
1.4%

0.8%

0.5%

公司員工 約55%

年齡



居住地

關東地方

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%

中國地方

1.3%

北海道地方

0.9%

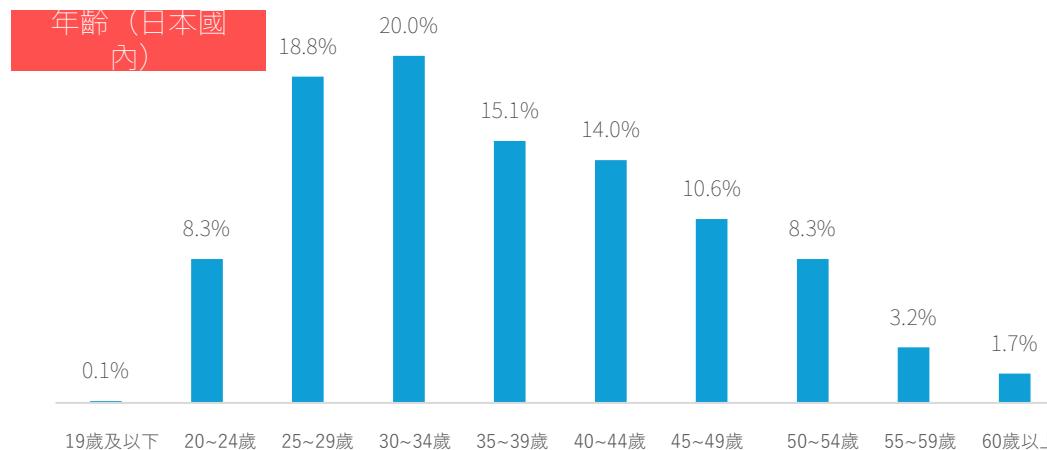
四國地方

0.3%

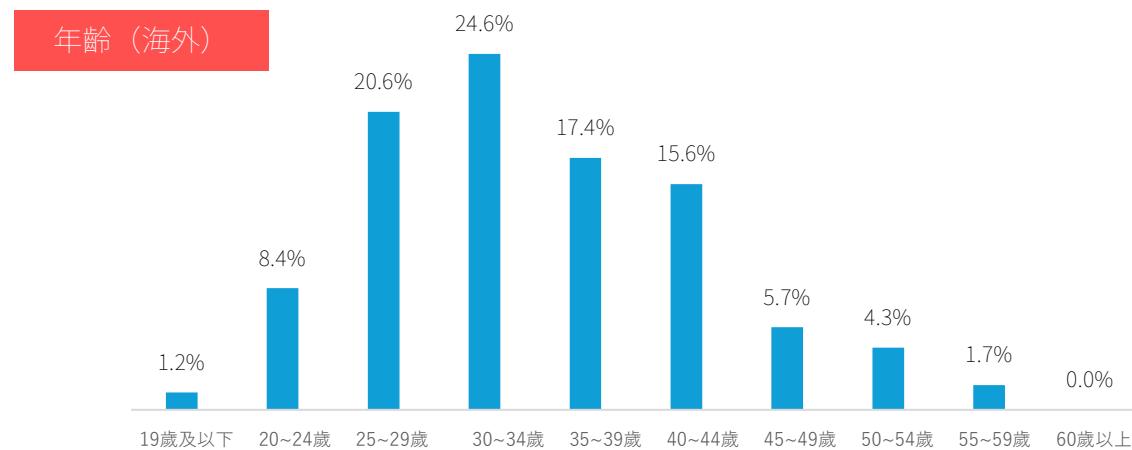
關東 約80%

※「來自日本國外」：1.4%

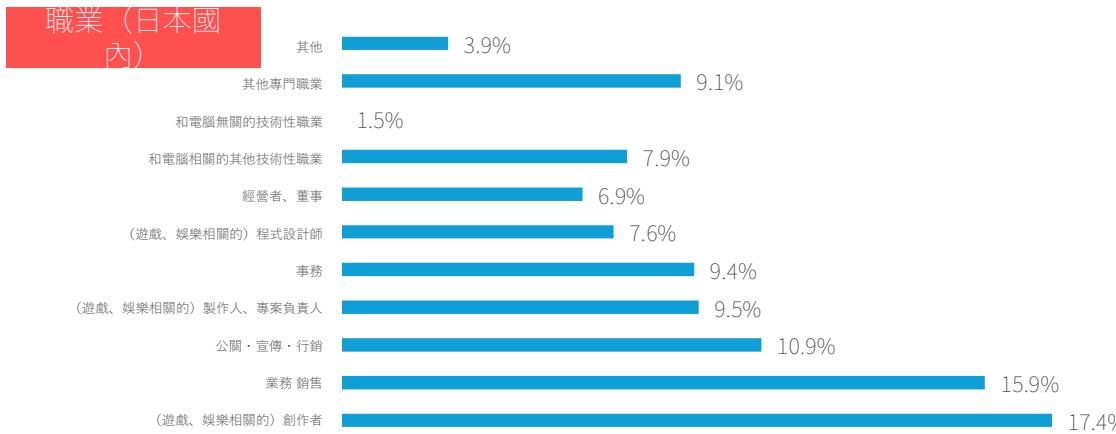
TOKYO GAME SHOW 2024的實績 | 國內商務洽談日來訪者・海外來訪者



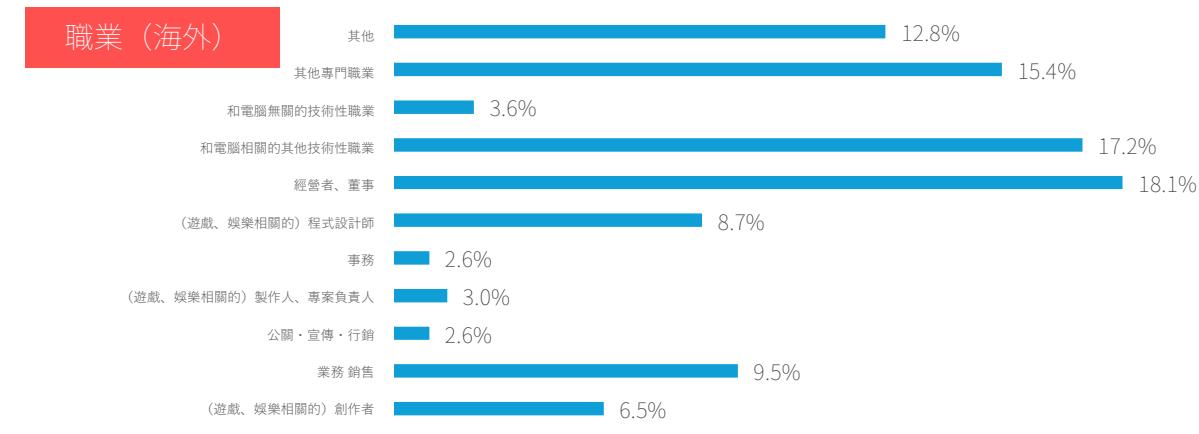
俎話聚 20[♂] 30伸



俎話聚 20[♂] 30伸



榪慥、剗伽聚 n 約33%



緺牂聚、翦他/靄膺覲陝盍拍祛忙胎榪 n 約35%

TOKYO GAME SHOW 2024的實績 | 官方網站／官方社群媒體

官方網站



約 700 萬 PV

日本國內X追蹤人數



TOKYO GAME SHOW／東京ゲームショウ 🌟
3,767 件のポスト

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

追蹤人數 約9.5萬人

TGS相關影片



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

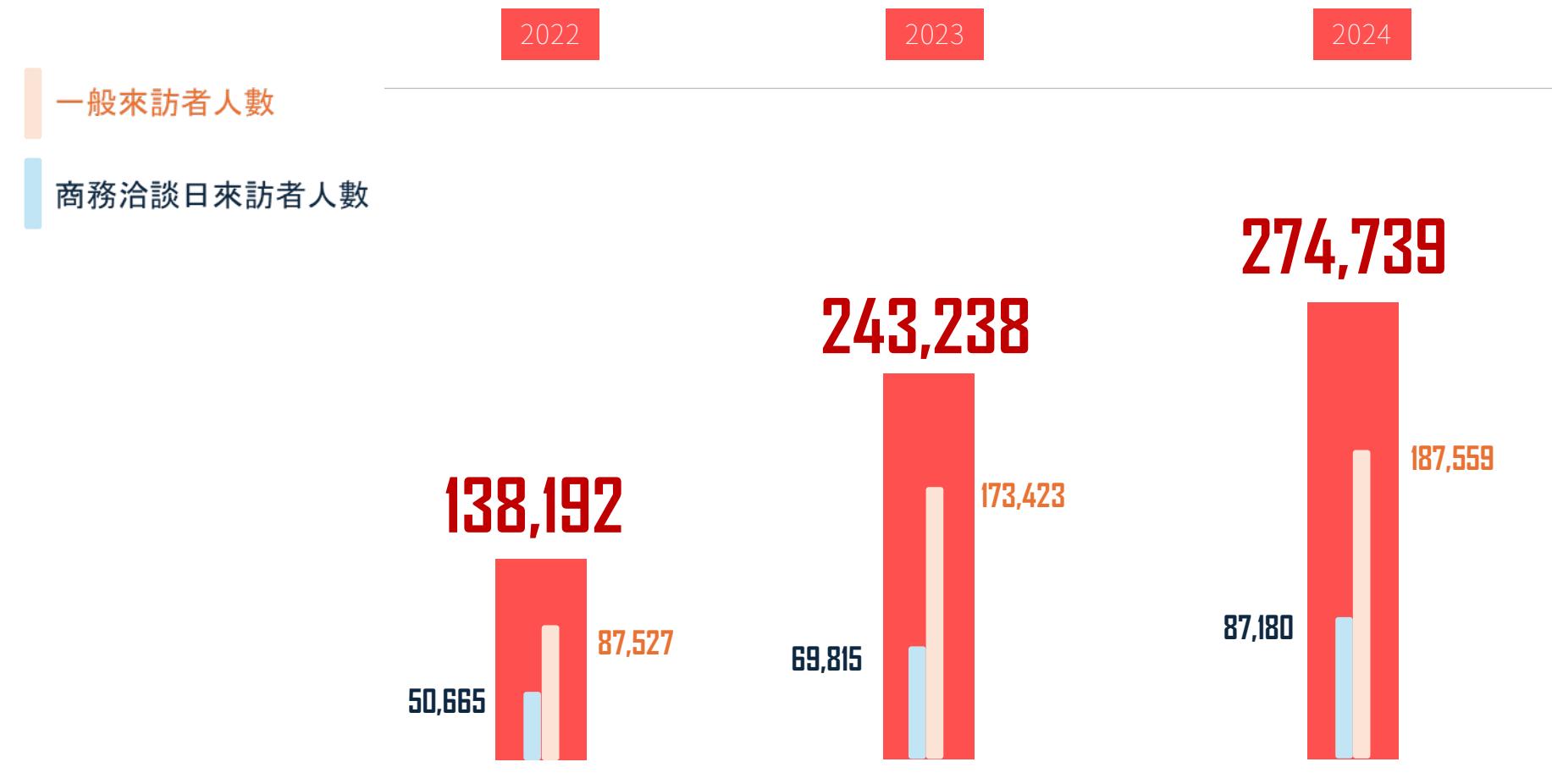
東京ゲームショウ2024公式番組の配信をこのチャンネルで9月26日から29日まで...さらに表示

tgs.cesa.or.jp、他 4 件のリンク

チャンネル登録

發佈數量 124支 /約150 萬次 播放

TOKYO GAME SHOW 來訪者的人數變化



TGS實際會場的觸及數正在逐年增加中！

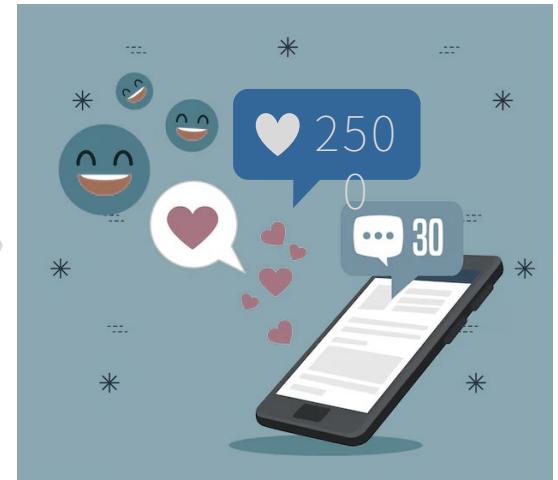
從營業日起就邀請影響力人士散佈和傳播有關 TGS 的資訊。

在這四天中，眾多影響者、X、Instagram、TikTok、YouTube 等平台，散佈與發佈會場與展覽攤位的影片，以及玩遊戲的影片、以及在 X、Instagram、TikTok、YouTube 等平台上的遊戲播放影片。

創意者大廳 是專為來訪的影響力人士而設的專屬區域。



影響者和創造者透過各種平台散播資訊



影響者/創作者
接觸以下網站的粉絲和觀眾

官方影響者

尋求「官方影響者」的目的是在全球範圍內傳播 TGS 信息。

由秘書處挑選官方影響者。除海外影響力人士外，今年還將委任日本影響力人士。他們將參與各種公關措施。

受邀的有影響力人士

參展商邀請的影響力人士、辦公室/MCN 邀請的影響力人士。

營業日：25 (四) & 26 (五)

一般公眾日：27 (六) & 28 (日)

四天皆可入場。

一般影響者

經過篩選後獲得批准。

營業日：26 (星期五)

一般公眾日：27 日 (星期六) 和 28 日 (星期日)
三天皆可入場。

一般網紅的審查/評選標準

- ✓ 社群媒體的訂閱人數・追蹤人數需**單一媒體超過3萬人**
- ✓ 或**多種媒體總計超過5萬人**。

| 事先登記的網紅人數：**730**人 ※包括陪同人員則為1,069人

| 4天內來訪的網紅UU數：**609**人 ※總計846人



遊戲試玩（遊戲名稱）

地下城追隨者

贊助企業

GAME PASS

贊助企業

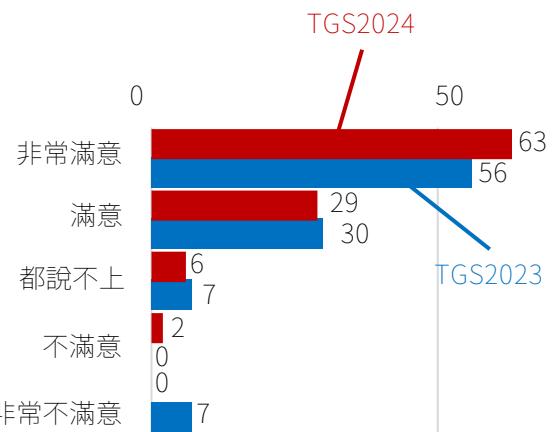
索尼克×夏特世代重啟

真·三國無雙起源

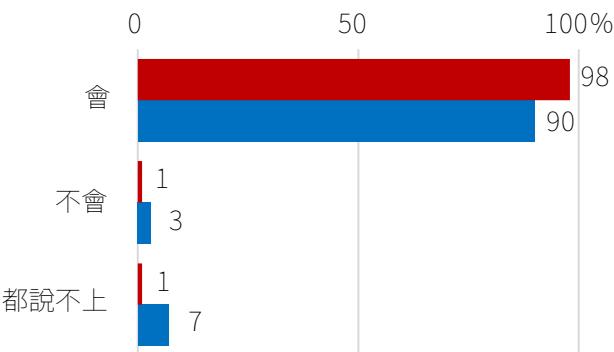
復活邪神2 七英雄的復仇

METAL GEAR SOLID Δ : SNAKE EATER

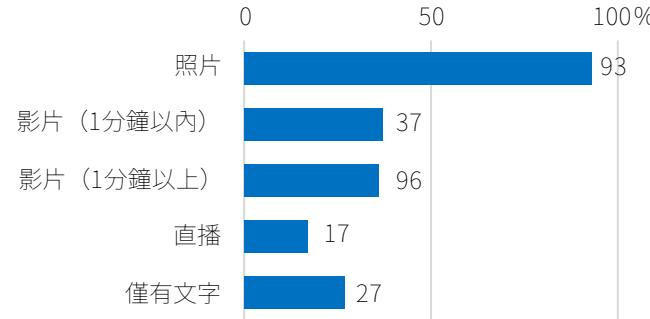
來訪滿意度



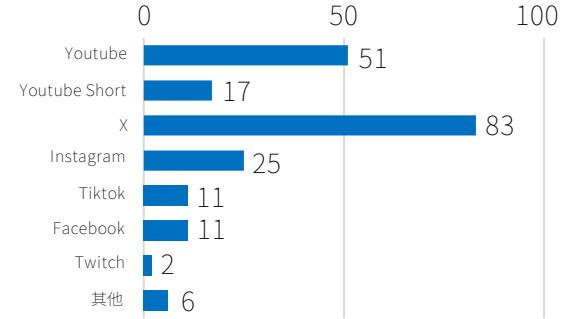
下次還會想來嗎



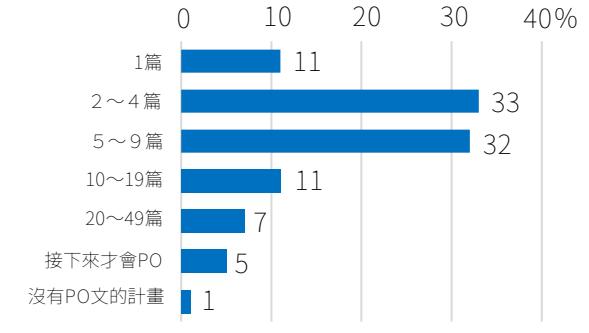
PO文形式



PO文平台



PO文數量



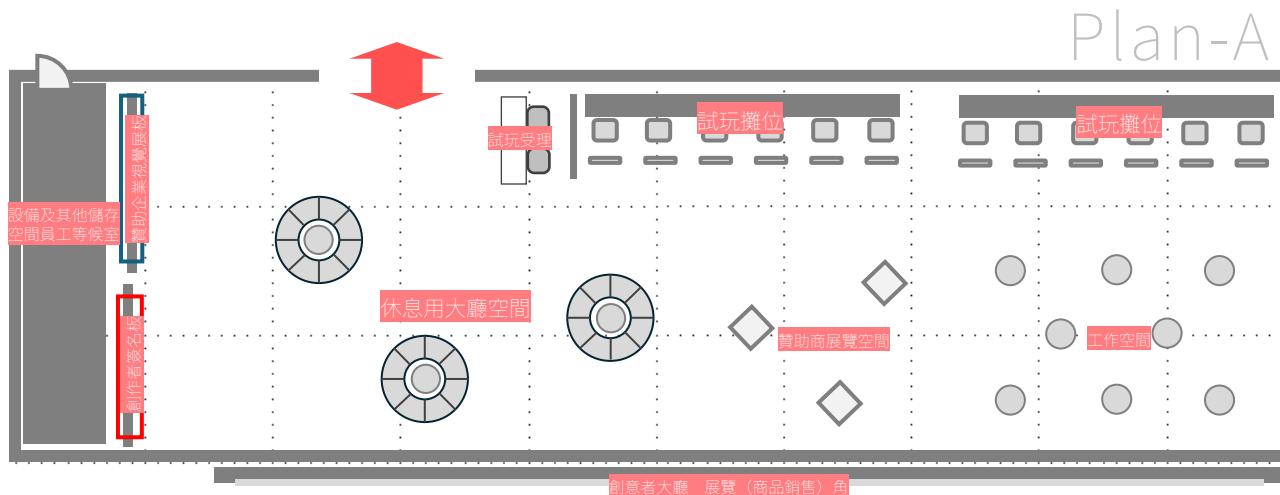
*以登記的網紅為對象，於展期後進行問卷調查。回答數：84 紅色的條狀圖為TGS2024、藍色的條狀圖為前年(TGS2023)的數字

我們將依據場地空間，建構一個創作者能輕鬆利用的空間，並將贊助商服務的吸引力發揮到最大。

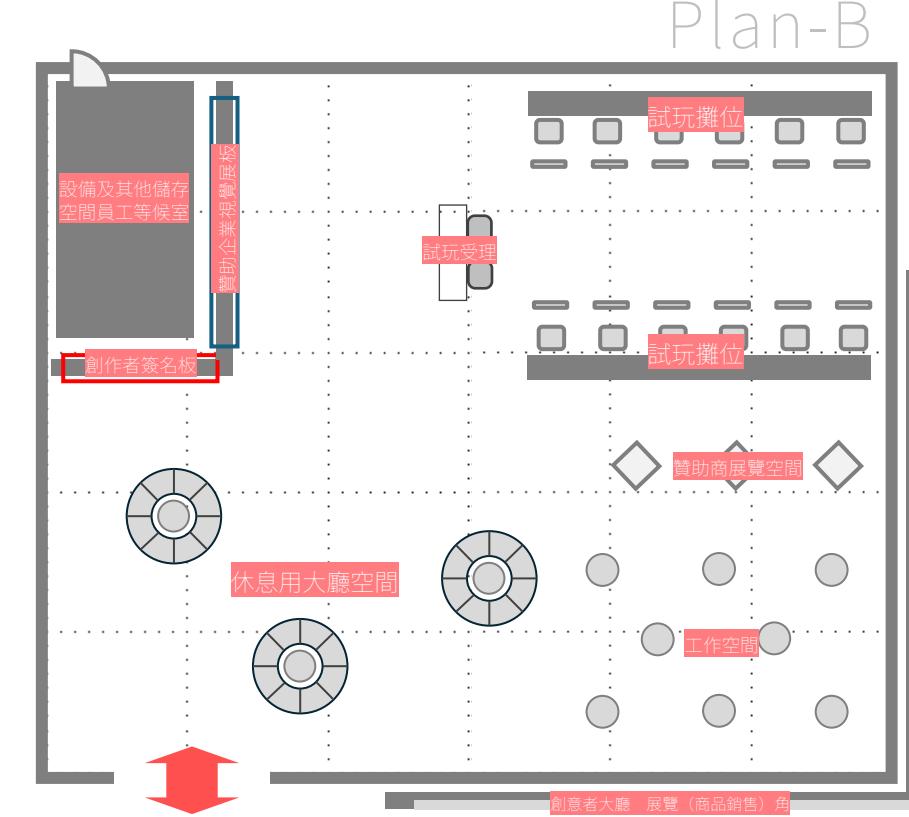
休息室安裝範例



+a



Plan-A



Plan-B

※以上為影像。裝置的空間、建議分區和內容可能會因地而異。

贊助計畫

創意者大廳贊助計畫

在創意者大廳，將設置試玩區或可進行編輯等的工作空間等。
透過贊助本區域，可向使用大廳的網紅/影片創作者進行宣傳。

| 贊助類別 | 試玩遊戲贊助 | 電腦遊戲贊助 | 非電腦遊戲贊助 |
|-----------|----------------|--------|---------|
| 版位 數 | 最多12家 | 3家 | 3家 |
| 金額（含稅） | 165萬日元 | 220萬日元 | 330萬日元 |
| 商標展示・刊登資訊 | 1 官方網站首頁 | ● | ● |
| | 2 大廳內視覺展板 | ● | ● |
| | 3 大廳內工作人員T恤 | ● | ● |
| | 4 試玩攤位內的商標展示 | ● | ● |
| | 5 官方導覽地圖內的資訊刊登 | ● | ● |
| 試玩攤位 | 6 提供試玩攤位名額 | ● | |
| 場內品牌推廣 | 7 在大廳內提供展示空間 | ● | ● |
| 發送郵件 | 8 向登記的網紅進行宣傳 | ● | ● |

※試玩遊戲贊助將不排除競爭對象。

※電腦遊戲贊助・非電腦遊戲贊助將排除競爭對象。

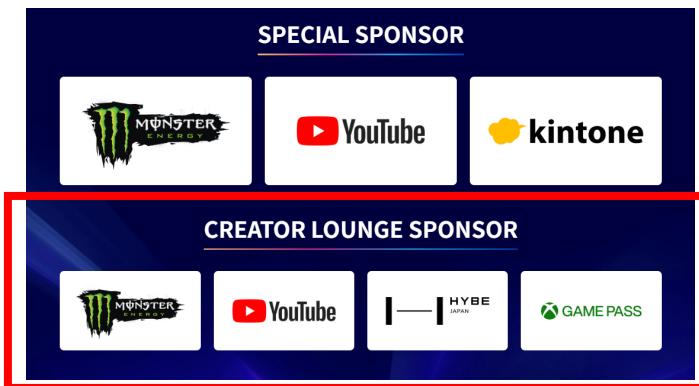
※遊戲相關企業：遊戲PC、遊戲顯示器、遊戲周邊設備和服務（包括串流設備和軟體等）、遊戲家具、遊戲椅、遊戲房等。

※非遊戲相關企業：一般消費品、食品、飲料等。

※在本贊助介紹的項目以外，若有您想要實施的內容，我們亦可提供隨機應對的企劃，請與我方聯絡。

1 官方網站

預定在7月上旬公開的TOKYO GAME SHOW 2025官方網站首頁上標示贊助內容。



※刊登示意圖（2024實施實績）

- | 顯示期間 網站公開～（結束時間未定）
- | 顯示位置 參照以上內容
- | 保證形式 期間保證
- | 顯示順序 依日語50音順序排列

2 創意者大廳內視覺展板

預定在展示於大廳內的視覺展板上標示贊助內容。



※視覺展板示意圖

- | 展示期間 展期舉辦中（9/25-28）
- | 展示地點 創意者大廳內
- | 保證形式 於展期中刊登

3 創意者大廳工作人員T恤

在創意者大廳內工作人員穿著的T恤上標示贊助內容。

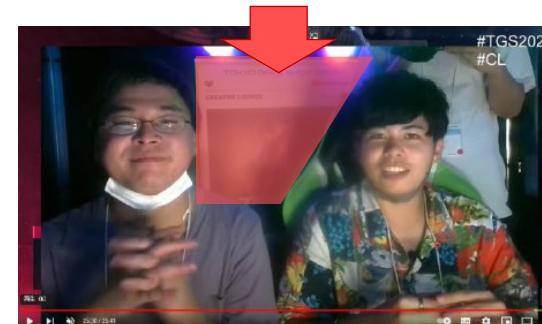


※T恤示意圖

- | 展示期間 展期舉辦中 (9/25-28)
- | 展示地點 創意者大廳內
- | 保證形式 於展期中刊登

4 試玩攤位內展板

在試玩攤位區的背板上展示商標，並在創作者發佈的影片中曝光。

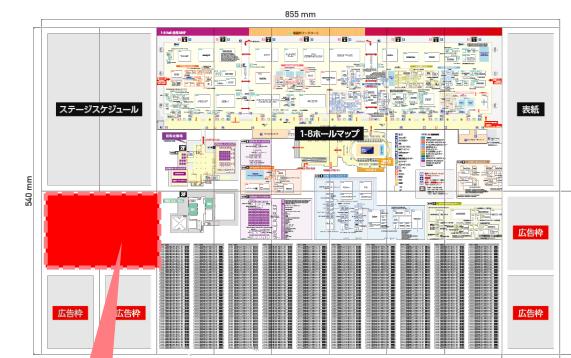


※展示示意圖

- | 展示期間 展期舉辦中 (9/25-28)
- | 展示地點 創意者大廳試玩攤位內
- | 保證形式 於展期中刊登

5 官方導覽地圖內的資訊刊登

於會場發放之導覽地圖內刊登資訊。



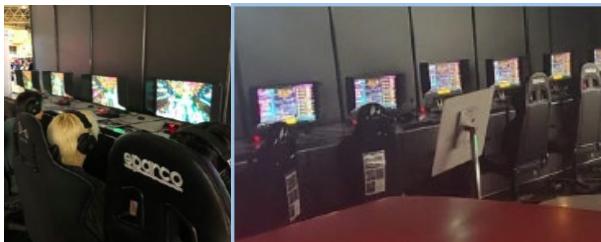
創意者大廳資訊 (預定)

- | 刊登位置 官方導覽地圖內
創意者大廳可供張貼的空間
- | 發放地點 TGS會場內
- | 發放期間 展期中

※贊助商資訊在導覽地圖版面上的位置一經決定，將立即確認。

6 提供試玩攤位名額

創作者將在大廳內的試玩區玩遊戲。



※試玩攤位示意圖

- | 參展期間 舉辦會期中 (9/25-28)
- | 參展地點 創意者大廳試玩攤位
- | 參展名額 1個

※將提供螢幕、試玩台等。

7 大廳內展示空間

在創意者大廳內，將提供放置紀念物等裝飾品的空間。



※示意圖

- | 展示期間 舉辦會期中 (9/25-28)
- | 展示地點 創意者大廳內
- | 展示名額 預定為1個

※展覽物的設置空間預定為1m×1m， 詳細內容等請與我方聯絡。

8 發送郵件

可向登記來訪的網紅傳送資訊/發送以宣傳為目的的電子郵件。



- | 發送時期 可依需求討論
- | 發送次數 最多2次

申請・時間表

申請

創意者大廳贊助內容 申請網站



本手冊為基本贊助選單。

如果您有任何其他問題，例如「我們可以這樣做嗎？」或「我們可以客製化廣告菜單嗎？

如果您還有其他問題，我們很樂意為您制定靈活的菜單並進行規劃，

請聯絡我們 tgs-sponsor@sms-office.jp。

※欲申請的實體和組織必須閱讀並接受本文件中的「2025年TOKYO GAME SHOW 贊助及廣告規則」、

請在閱讀並同意本文件中的「東京遊戲展 2025 贊助與廣告規則」後提出申請。

※我們將以先到先得的方式接受申請。

※我們會在收到您的申請後的三個工作天內與您聯繫。請注意，我們可能需要一些時間才能回覆。

※在收到贊助申請並確認申請細節後，秘書處將向註冊電子郵件地址發送「申請接受通知」。

贊助方同意，贊助合同就此完成簽訂。

申請截止日期 | 2025 年 5 月 30 日 (星期五)
最後期限 | 2025 年 8 月 8 日 (星期五)

視申請時間而定，有些贊助選單無法執行，內容會有所調整。請事先注意。

※日程表可能會有所變動。敬請諒解。

整體

創意者大廳贊助

參展

2/21 (禮拜五)

舉辦發表會：參展企業招募網站 OPEN

特別贊助・廣告 申請開始

參展申請開始

四月初：發佈正式的影響者招募新聞稿。

5/30 (禮拜五)

贊助 申請截止日期

參展申請截止日期

贊助內容整理

6/6 (禮拜五) : 資助企業提供 商標**7/08** (禮拜二)

參展企業說明會：一般參加招募網站 OPEN

創意者大廳贊助企業名稱 一般公開

參展企業、參展遊戲發表

7/12 (禮拜六)

開始售票

八月初：特邀影響力人士和一般影響力人士 招募開始。

9/25 (禮拜四)

2025年9月25日 (禮拜四) ~28日 (禮拜日) TOKYO GAME SHOW 2025 舉辦

9/底

寄出贊助費發票 ※必須在十月底前付款至指定帳戶。

提交方式

有關贊助企業的商標、各種贊助內容的檔案提交，請訪問申請網站(下方的URL)，上載檔案。

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

※若資料有任何問題，事務局將會與您聯絡。

※有關提交格式的相關疑問，請填寫表格向SMS事務局進行詢問。

彩色打樣

提交彩色打樣僅限「一次」。

※若有追加的彩色打樣，每次將另行收費。

※依提交日的不同，有可能發生無法對應彩色打樣、追加彩色打樣的狀況。敬請諒解。

彩色打樣將使用實際的素材，以「全體縮小」※1」「相同尺寸抽印※2」，**一套兩張的方式**寄送。

※若有追加的彩色打樣，每次將另行收費。

※依提交日的不同，有可能發生無法對應彩色打樣、追加彩色打樣的狀況。敬請諒解。

※關於等倍印刷，如果有指定範圍，請提交注明指定位置的資料。

※1：僅限導覽MAP以外的贊助內容。導覽MAP為「相同尺寸抽印」。

※2：1m以上的贊助內容，將為「部分相同尺寸抽印」。

提交印刷物

請提交完整的設計資料。（秘書處無法修改或編輯資料。） - 請提交插圖資料。

請提交 illustrator 資料。請以 CC2020 或更新版本建立資料。

提交平面廣告時，請分割外觀。

如果資料在拼版時被旋轉，效果將無法正確反映。

請為每個尺寸建立有酒桶標記的資料。（如果尺寸較大，可以縮小 1/10 的尺寸來建立資料）。

請勾畫所有文字。資料的解析度應為實際使用的尺寸。

[指南 MAP] 300-350 dpi [指南 MAP 以外] 200dpi 提交資料時，除了要提交的資料外，請同時提交完成尺寸的 PDF 檔案。

請勿在 Illustrator 資料中嵌入圖片，但請在提交資料時附上連結檔案。

規格依贊助選單不同而異。

如果有提交的資料格式，請依照格式建立資料。

提交WEB橫幅

- 提交檔案格式僅限(gif,jpg,png)
- 提交檔案的容量需在150KB以內，解析度請以實際使用尺寸的75dpi製作
- 關於設計內容，基本上並無特別限制，但請依照贊助條款之內容進行製作。
- 各Web橫幅將以“PR”的方式顯示。
- 在Web橫幅顯示後，除了印刷錯誤以外，將無法替換檔案。
- Web橫幅基本上將依TOKYO GAME SHOW 2025所規定之公開日期進行同步公開。
然而，針對尚未公開的資訊、延遲提交的內容，將予以採取適當的對應。
※在該狀況下，將無法配合需公開之廣告的詳細時間指定。
- 提交檔案時，請連同連結地址一併輸入。
- 將於展期後向您報告Web橫幅的曝光數及點擊數。

Sony Music Solutions (SMS) TOKYO GAME SHOW 事務局 特別贊助內容詳細聯絡資訊。

tgs-sponsor@sms-office.jp

※我們將在收到後的3個工作日內與您聯繫。

依詢問內容，有可能會需要較長的時間進行回覆，敬請諒解。

※若您未收到本事務局的電子郵件，請確認可接收來自tgs-sponsor@sms-office.jp的郵件設定，並再次與我們聯繫。

足勦艤弭冒棠歿艤棠伎

對於贊助・廣告刊登有意願的事業單位與團體，須依據以下「TOKYO GAME SHOW 2025贊助・廣告條款」（以下簡稱「本條款」），申請展覽會的贊助・廣告。除非另有規定，本條款適用於一般社團法人電腦娛樂協會（以下簡稱「主辦方」）以及日經BP股份有限公司、Sony Music Solutions股份有限公司（以下兩家公司合稱「協辦方」）另行制定的「特別贊助說明」、「官方節目說明」、「活動舞台說明」、「創意者大廳贊助說明」、「家庭遊戲專區贊助說明」、「線上參展・線上廣告說明」、「導覽地圖廣告說明」、「角色扮演區贊助說明」、「美食廣場贊助說明」，以及各項規定、準則和指示等。

事務局（「事務局」定義於下）在受理贊助・廣告申請、確認申請內容後，將寄送「贊助・廣告申請受理通知」。贊助・廣告刊登公司同意，以此即完成展覽會贊助・廣告契約之簽訂。

■事務局

在本條款中，「事務局」指「TOKYO GAME SHOW 2025」（以下簡稱「本展覽會」）的主辦方及協辦方所組成的本展覽會營運事務局。

■贊助・廣告須知

本條款中所稱之「贊助・廣告須知」，為指另行制定的「特別贊助說明」、「官方節目說明」、「活動舞台說明」、「創意者大廳贊助說明」、「家庭遊戲專區贊助說明」、「線上參展・線上廣告說明」、「導覽地圖廣告說明」、「角色扮演區贊助說明」、「美食廣場贊助說明」等提案資料。

■贊助・廣告的內容

關於贊助・廣告方案的詳情（活動、線上發佈內容等）以及贊助方案種類（白金、金、銀、銅等），將另行制定於贊助・廣告須知中。

原則上，贊助・廣告刊登公司須以金錢形式提供贊助・廣告。唯有經主辦方同意時，可以提供物品或服務作為贊助・廣告。

贊助・廣告刊登公司所提供的產品、服務、標誌等的曝光方式和範圍，以及贊助・廣告相關權益（廣告版位、活動演講、線上發佈等），將另行制定於贊助・廣告須知中。

■條款的履行

依據本條款與事務局簽訂契約的事業單位及團體（以下簡稱「贊助・廣告刊登公司」），必須遵守本條款中記載的各項規定，以及事務局所提出的各項規定、準則、政策和指示等。贊助・廣告刊登公司同意，若贊助・廣告刊登公司違反上述條款等規定，或是主辦方、事務局判斷其有造成第三方困擾之行為，或是有違反善良風俗之行為時，主辦方及事務局有權拒絕贊助・廣告申請以及解除契約、要求停止或變更內容之展示、刊登、線上發佈等。

在此情況下，主辦方及事務局不會退還贊助・廣告刊登公司已預付的贊助・廣告費及其他費用，且對於因解除契約、停止或變更展示、內容刊登、線上發佈等所造成的贊助・廣告刊登公司及相關人員之損害，主辦方及事務局不負任何賠償責任；此外，若主辦方及事務局因此遭受損害，贊助・廣告刊登公司須賠償其全部金額。

■贊助・廣告資格

贊助・廣告刊登公司不限於遊戲相關企業。但不接受違反公共秩序與善良風俗的行業（如成人產業、賭博相關行業等）或其他被主辦方認定為不適當的企業所提供之贊助・廣告。此外，主辦方也有權拒絕與本展覽會品牌形象不符之企業所提供之贊助・廣告。

■保證

贊助・廣告刊登公司向主辦方保證，贊助・廣告刊登公司所提供的商品及服務無侵害第三方權利，且未違反法令及善良風俗。若主辦方執行贊助方案時，遭第三方主張違反法令、侵害權利或提出其他申訴時，贊助・廣告刊登公司應自行承擔費用及責任，處理解決該申訴事項。

■契約的成立

事務局在受理願意贊助的事業單位及團體對本展覽會提出的贊助・廣告申請，並審查申請內容之後，將寄送申請受理通知，以此即代表事務局與贊助・廣告刊登公司之間完成本展覽會贊助・廣告契約之簽訂。

■禁止轉讓與出借

未經事務局事前書面許可，贊助・廣告刊登公司不得將本條款所產生之契約地位及權利轉讓或出借予第三方。

■贊助申請與付款期限

- ①本展覽會之贊助・廣告契約，自完成簽訂之日起，即為贊助・廣告契約生效日。
- ②事務局將於贊助・廣告契約生效日後，向贊助・廣告刊登公司開立請款單，贊助・廣告刊登公司須於請款單上記載的付款期限內，將贊助・廣告費用匯入事務局指定的銀行帳戶。並且，相關匯款手續費由贊助・廣告刊登公司負擔。若未能在付款期限內確認入帳，事務局有權解除與本次展覽會相關的契約。

■贊助申請的解約

- ①贊助・廣告刊登公司於贊助・廣告契約生效日以後，如欲取消全部或部分贊助・廣告契約，必須以書面形式通知事務局。
- ②因贊助・廣告刊登公司解約所產生的解約費（不含消費稅）如下所示，贊助・廣告刊登公司須在收到事務局的解約費請款單後，於30日內支付。

(特別贊助)

- ・贊助確定後的解約：須支付贊助費用全額

(官方節目)

- ・解約費的規定將另行說明

(活動舞台)

- ・解約費的規定將另行說明

(創意者大廳)

- ・贊助確定後的解約：須支付贊助費用全額

(FGP贊助)

- ・贊助確定後的解約：須支付贊助費用全額

(線上廣告)

- ・廣告確定後的解約：須支付廣告費用全額

(導覽地圖廣告)

- ・廣告確定後的解約：須支付廣告費用全額

(角色扮演贊助)

- ・贊助確定後的解約：須支付贊助費用全額

(美食廣場贊助)

- ・贊助確定後的解約：須支付贊助費用全額

■損害賠償責任

①贊助・廣告刊登公司（包括其員工、委託對象等相關人員）在本展覽會中實施贊助・廣告方案時所引起的任何故障、損害等，無論原因為何，主辦方及事務局均不負任何責任。

②本展覽會中的實體展示、網路刊登、線上發佈內容等相關權利處理，應由贊助・廣告刊登公司自行負擔費用並負責辦理。此外，因天災或其他不可抗力因素所導致的事故（如盜竊、遺失、火災、損壞等），主辦方及事務局均不負賠償責任。

③贊助・廣告刊登公司應對其雇員或相關人員的不注意行為所造成的本展覽會建築物或設備的任何損害，立即負責賠償。

④主辦方及事務局對於本展覽會的TGS官方網站或其他宣傳資料中偶發的錯字、漏字等情況，概不負責。

⑤若因各種病毒等引起傳染病流行與擴散，國家、地方政府、指定公共機構或指定地方公共機構將可能依據新型流感等對策特別措施法〔2012年5月11日號外法律第31號〕的緊急狀態措施，要求本展覽會全部或部分停辦或延期，或要求變更內容。若因此法律，或基於主辦方及事務局自身判斷而使展覽會取消、延期、變更，主辦方及事務局將不退還已收取之贊助・廣告費用。此外，主辦方及事務局可能會依據情況，以自身的判斷做出與本項規定不同的決定。

⑥贊助・廣告刊登公司應同意並接受，主辦方及事務局可能會公佈本展覽會相關的預計入場人數等數據，但該數據僅為預測，且包含前項⑤所述之情況變更在內，不對這些數字做出任何保證。

■統計資訊

主辦方及事務局得透過本次展覽會，取得並利用訪問各參展公司線上參展網站、管理區域等的入場者等之訪問資訊（包括但不限於IP位址等）。此外，主辦方及事務局並不會因獲取了該資訊，而將該訪問資訊提供給參展公司。

■展覽會的延期、變更、取消

若事務局基於自身的責任原因，決定將本展覽會延期、變更展期或取消，則事務局應根據剩餘展期天數按日計算，向贊助・廣告刊登公司退還相應的費用。本條款所規定的事務局對於贊助・廣告刊登公司的責任，僅限於根據剩餘天數按日計算退還費用。

■不可抗力因素

主辦方及事務局如因下列不可抗力因素導致本展覽會難以或無法舉辦，或主辦方及事務局判斷可能發生不可抗力情形時，得決定將本展覽會延期、變更展期或取消。但在此情況下，事務局已收取之贊助・廣告費用將不退還予贊助・廣告刊登公司，且對未支付之贊助・廣告費用仍可要求全額支付。

此外，即使贊助・廣告刊登公司因上述原因導致的展覽會延期、展期變更或取消而遭受損害，主辦方及事務局亦不需向贊助・廣告刊登公司承擔任何責任。

- (1)緊急檢修本展覽會相關的電腦系統時
- (2)因事故導致電腦、通信線路等中斷時
- (3)天災（包括地震、颱風、暴風雨、海嘯、洪水、土石流、雷擊、爆炸、火災等）
- (4)社會動盪（包括戰爭、恐怖攻擊、敵對行為、內亂、暴動、群眾騷亂等）
- (5)公權力行為（包括法令法規的制定或廢止、政府機關的介入、行政命令、貿易禁令等）
- (6)傳染病（包括各類細菌、病毒等）的擴散
- (7)物料和資源短缺（包括電力、瓦斯、水源供應中斷，石油短缺，原物料不足等）
- (8)勞資爭議（包括罷工、破壞行為、封鎖等）
- (9)重要交易對象的債務違約（包括營運公司的破產、倒閉等）
- (10)前述各項以外，不可歸責於主辦方及事務局的其他情況

[關於個人資料保護措施]

Sony Music Solutions股份有限公司將依照下列隱私權政策收集與利用個人資料。

Sony Music Solutions股份有限公司隱私權政策網址：

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

此外，贊助・廣告刊登公司須同意依下述方式與Sony Music Solutions股份有限公司共同利用其所取得的個人資料，並依據本條款申請贊助・廣告。

1.共同利用的個人資料項目

根據Sony Music Solutions股份有限公司隱私權政策取得的個人資料項目

2.共同利用者的範圍

一般社團法人電腦娛樂協會

日經BP股份有限公司

3.利用者的利用目的

根據Sony Music Solutions股份有限公司隱私權政策取得的個人資料之利用目的

4.個人資料管理負責人

[Sony Music Solutions股份有限公司](#)

〒107-6214 東京都港區赤坂 9 丁目 7 番 1 号

本條款與細則為日文版條款與細則的參考譯本。如果日文版的條款與細則與本條款與細則有任何差異或不一致，應以日文版的條款與細則為準。