

TOKYO GAME SHOW 2026

インディーゲーム企画 協賛プラン

一般企業様

2026.04.21 日経BP

目的

東京ゲームショウ2025のインディーゲーム企画へ協賛することで、国内外のインディーゲーム開発者（個人、法人）に向けて、企業ブランド力、製品ブランド力のプレゼンスを高める。

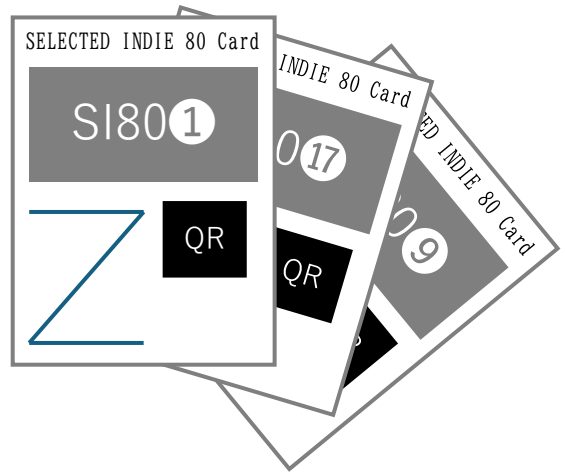


自社製品やサービスを知ってもらえる景品を提供いただいて、SI80ブースで配布する「SI80カード施策」（抽選会）の全員プレゼントの「SI80特製バッグ」の中に封入します。

実施プラン

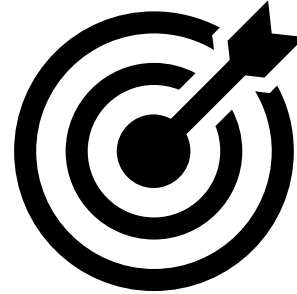
サンプリング促進

SI80*エリアの来場記念企画として、**SI80カード収集+抽選会**を実施。



試遊してくれたら専用のカードを渡す

専用カードは80社×200枚
=1万6000枚（最大）



カードが溜まったら抽選会場へ

専用カード2枚で1回抽選
=5日間で最大8000回の抽選



SI80特製バッグ
(協賛社のグッズが入っている)

歩留まり50%として、
5日間で4000個の特製バッグ配布

- ① SI80ブースで試遊したら、そのタイトル専用のSI80カードを手渡します。
- ② SI80カード2枚で、くじ引きに1回チャレンジ。
- ③ くじ引きでは、ハズレなしで、もれなくSI80特製バッグをプレゼント。

*SI80 = SELECTED INDIE 80 (インディーゲーム開発者無料出展企画)

実施プラン

サンプリング促進

インディーゲーム協賛

シルバー協賛

80 万円

+

サンプリング協賛プラン

運営

100 万円

※サンプリング提供品金額とは別

=

合計

180 万円

税別



合計

100 万円

税別

インディーゲームコーナー協賛メニュー

インディーゲーム協賛

シルバー協賛

80万円

シルバー スポンサー

70万円 (税別) 出展社 (出展料は別途)

ブース提供

ロゴ掲出

Meet Up Area

プレゼンテーション

OTHER

01 企業ロゴの掲出 (掲出場所:P.10参照)

02 Indie Meetup Area のご利用 (P.11参照)

※ Indie Meetup Area(商談エリア) の利用ができます (商談テーブルは、ビジネスマッチングシステムより予約)

※ オプション 専用商談用ブースBタイプまたは、専用テーブルに変更が可能です。

03 OTHER

SI80 Eve : スポンサーテーブルの設置 (P.13参照)

※ SI80Eve(前夜祭): SI80出展社との交流会場内に、スポンサー用テーブルを設置します。

Steam 特設サイト ※インディー企画ページへのタイトル掲載: 最大10タイトル

チケットの提供 (ビジネスデイ・一般公開日) ビジネスデイチケット: 4枚、一般公開日チケット: 4枚

オプション Indie GuideBook (P.12参照): 1P広告掲載

オプション カタログ展示

オプション メール代行配信サービス

80万円 (税別) 非出展社

ブース提供

ロゴ掲出

Meet Up Area

プレゼンテーション

OTHER

01 企業ロゴの掲出 (掲出場所:P.10参照)

02 OTHER

チケットの提供 (ビジネスデイ): ビジネスデイチケット: 4枚

SI80 Eve (前夜祭) への招待 (P.13参照)



東京ゲームショウとは・・・

2026年で30周年を迎える東京ゲームショウ。2025年に初めて出展社数が1000社を超え、世界最大級の家庭用ゲームイベントとして注目を集めています。

TGS2025実績 来場者数

◎4日間合計 **263,101人** (2024年：274,739人)

		2025	2024	2023
ビジネスデイ	9月25日(木)	52,352 人	42,031人	33,706人
	9月26日(金)	54,779 人	45,149人	36,109人
一般公開日	9月27日(土)	77,415 人	97,786人	96,033人
	9月28日(日)	78,555 人	89,773人	77,390人
合計		263,101 人	274,739人	243,238人

ビジネスデイ海外来場者 国・地域別内訳

地域	国・地域	割合 (%)	地域	国・地域	割合 (%)	地域	国・地域	割合 (%)	地域	国・地域	割合 (%)	地域	国・地域	割合 (%)
アジア	中国	28.8%	北米	米国	11.2%	ドイツ	ドイツ	0.8%	欧州	アイルランド	0.1%	欧州	ウチテツコエタイン	0.02%
	韓国	20.4%		カナダ	1.5%		イタリア	0.7%		オーストリア	0.1%		ルーマニア	0.02%
	台湾	9.9%	アフリカ	ザンビア	0.02%	オランダ	0.5%	クロアチア	0.1%	サウジアラビア	0.57%			
	シンガポール	4.0%		ザンビア	0.4%	ウクライナ	0.1%	スウェーデン	0.1%	アラブ首長国連邦	0.51%			
	香港	1.7%	中南米	チリ	0.3%	ロシア	0.5%	スイス	0.1%	イラン	0.37%			
	タイ	1.6%		ブラジル	0.3%	スペイン	0.4%	スロバキア	0.1%	トルコ	0.3%			
	マレーシア	1.5%	アルゼンチン	0.1%	アイスランド	0.2%	ポルトガル	0.07%	イスラエル	0.2%				
	香港	1.3%	コロンビア	0.04%	キプロス	0.2%	アルメニア	0.02%	クエート	0.1%				
	フィリピン	0.9%	ペルー	0.04%	チェコ	0.2%	エストニア	0.02%	ウズベキスタン	0.04%				
	インド	0.9%	ボリビア	0.02%	デンマーク	0.2%	ジョージア	0.02%	ヨルダン	0.04%				
	インドネシア	0.9%	マルティニーク	0.02%	ルルウェー	0.2%	ペラルーシ	0.02%	オーストラリア	1.0%				
	ベトナム	0.8%	英国	2.3%	セルビア	0.1%	ベルギー	0.02%	ニュージーランド	0.2%				
	ブルネイ	0.04%	欧州	ポーランド	1.3%	フィンランド	0.1%	マルタ	0.02%					
	マカオ	0.02%		フランス	0.9%	リトアニア	0.1%	モルドバ	0.02%					

●ビジネスデイに窓口で受付した海外来場者4,549名の内訳
●在日外国人、ゲストバス持参者、海外プレス関係者、各種出展社バス持参者は除く

名称: 東京ゲームショウ2026(TOKYO GAME SHOW 2026)
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
会期: 2026年9月17日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00
2026年9月18日(金) ビジネスデイ 10:00~17:00
2026年9月19日(土) 一般公開日 9:30~17:00
2026年9月20日(日) 一般公開日 9:30~17:00
2026年9月21日(月・祝) 一般公開日 9:30~16:00

※ビジネスデイと一般公開日では開場時間が異なります。
※一般公開日は、状況により開場時間が30分早まる場合があります。

会場: 幕張メッセ(展示ホール1-11、国際会議場) / TKP東京ベイ幕張ホール
来場予定者数: 300,000人
想定出展小間数: 3,500小間(予定)

出展社数

1,136社 (2024年：985社)
-国内 521社 (内オンライン出展 7社)
-海外 615社 (内オンライン出展 21社)

出展小間数

4,157小間 (2024年：3,252小間)

インディーゲームコーナー企画とは…

全世界のインディーゲーム開発者を支援するために、TGS2026では、大きく3つの企画を実施します。これらの企画をサポートするのが「インディーゲーム協賛」となります。

③ SI80 Excellence Awards

② SENSE OF WONDER NIGHT

① SELECTED INDIE 80

全世界から
約1,500件の
応募作品

① SELECTED INDIE 80 (SI80)

インディーゲーム開発者が無料で東京ゲームショウに出展できる選考企画

② SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN)

“誰もがはっと、自分の世界が何か変わるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすようなゲームのアイデアを発掘することを目的としたプレゼンテーション企画

③ SI80 Excellence Awards

「SELECTED INDIE 80」の中から、創造性・完成度を多角的に評価し、特に優れたタイトルを顕彰する新しい表彰制度

SELECTED INDIE 80とは…



インディー開発者（個人・法人）が活躍できるプラットフォームを提供するとともに、グローバルなゲーム業界の成長に寄与することを目的として、協賛企業の支援により、インディーゲーム開発者が無料で出展できる「SELECTED INDIE 80」枠の募集。SELECTED INDIE 80審査委員により選考の上、出展社を決定します（80タイトルを選出予定）。

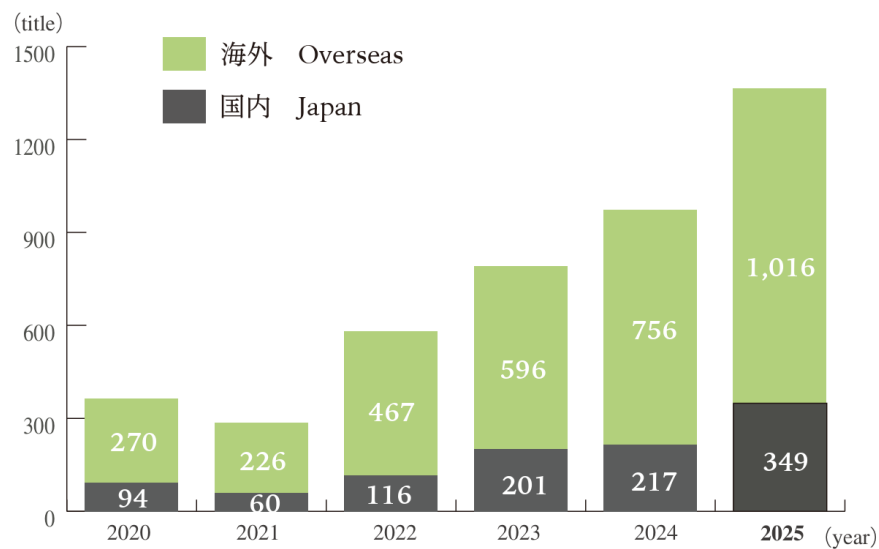


図1 ● 過去6年間のエントリー数の比較（国内・海外）

