



遊びきれない
無限の遊び場

Unlimited, Neverending Playgrounds

OFFICIAL REPORT

TOKYO GAME SHOW 2025

今も常に加速し続け、そして最も勢いのある産業を象徴するようなイベントが、「東京ゲームショウ2025」だったと思います。

出展規模は年々拡大しており、出展社数は1,000社を超え、出展小間数は4,000小間以上、そしてビジネスディの来場者数も今年は10万人を大きく上回り、この「出展社数」「出展小間数」「ビジネスディ来場者数」は3年連続で過去最高記録を更新しました。

その中で特筆すべき分野が、「ビジネス」と「インディー」です。

近年では他業種からゲーム業界に参入する企業が世界規模で増えており、ビジネスエリアには昨年を上回る310の企業がブースを構え、ビジネスディの2日間に3,500件以上のミーティングが行われました。2日間でこれだけ多くの商談が行われるイベントは世界を見渡しても、他に類を見ません。それだけこのゲーム分野、そして日本で開催される東京ゲームショウというイベントプラットフォームに、ビジネス価値があると多くの出展社が判断した結果だと思っております。そして多くのビジネス出展社（ビジネスコンテンツ）は、68の国・地域から来場者を呼び込みました。

また、インディーゲームコーナーへの出展社数も顕著に伸びており、2025年は294社が出展しました。未来のAAAタイトルを生み出す可能性があるインディー開発者への関心は年々高まっており、企業や投資家達が彼らの作品を一目見ようと世界中から集まっています。インディー開発者の数も増え続けており、インディー開発者が無料で出展できる企画「Selected Indie 80」には80タイトルの狭き門に、過去最高の1,365タイトルの応募がありました。

このように拡大を続ける東京ゲームショウですが、もちろん課題もあります。一般公開日は、ビジネスディ以上に会場が混雑して、お目当てのタイトルを試遊できないケースや、混雑緩和のために販売チケットの枚数に制限をかけていることで、チケットを購入できないケースも増えました。これらの問題解決は私たちの急務であり、より多くのゲームユーザーに東京ゲームショウを楽しんでいただける環境を構築していきたいと考えております。

ゲーム、ゲーム業界への携わり方はそれぞれですが、出展社も来場者もゲームが大好きで、そのゲームが一同に集まる東京ゲームショウには大きな期待を寄せてくださっています。日々多くのゲームが開発され、それらをお披露目するゲームイベントが世界中で開催されており、素晴らしいゲームを世に出し、ゲームファンにしっかりと届けるためのマーケティング手段の1つとして、この東京ゲームショウを選んでいただけるよう、今後も事務局一同精進してまいります。出展社のみなさま、ならびに関係各位に多大なるご協力をいただきましたことを改めて御礼申し上げます。

東京ゲームショウ2026におきましても、皆様のご支援を賜りますよう何卒よろしくお願ひいたします。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

開催概要・実績

- 開催概要 ……05
- 開催結果 ……06
- 出展社一覧 ……08

リアル会場

- 会場MAP ……17
- 開会式 ……19
- 会場風景 ……20
- ファミリーゲームパーク ……23
- インディーゲーム企画 ……24
 - SELECTED INDIE 80
 - SOWN2025
- インターナショナルパーティー ……26
- 懇親パーティー ……27
- 主催者企画・協賛 ……28
- イベントステージ ……32

オンライン会場

- 公式サイト ……34
- Steam特設会場 ……35
- 公式番組 ……36
 - 概要
 - 各番組情報

BtoB企画

- ビジネスマッチングシステム ……41
- TGSフォーラム ……42
 - 主催者セッション
 - スポンサーシップセッション

日本ゲーム大賞2025

- 日本ゲーム大賞 ……45
 - 開催概要
 - 年間作品部門
 - フューチャー部門

プロモーション・広報・パブリシティー／広告

- オフィシャルソーター ……54
- オフィシャルインフルエンサー ……55
- インフルエンサー ……56
- クリエイターラウンジ ……57
- 公式SNS etc. ……58
- 公式旅行代理店 +海外プレイガイド ……59
- 広報・パブリシティー ……60
- プロモーション施策 ……61
- 広告・製作物 ……62

アンケート結果

- 来場者アンケート ……64
 - 国内・海外ビジネスデイ来場者
 - 一般来場者
- 出展社アンケート ……72

開催概要・実績

名称	東京ゲームショウ 2025
テーマ	遊びきれない、無限の遊び場
会期	2025年9月25日（木）～9月28日（日） ビジネスデイ：9月25日（木）、26日（金） 10:00～17:00 一般公開日：9月27日（土） 9:30～17:00 9月28日（日） 9:30～16:30 ※一般公開日は、開場時間が予定よりも30分早まりました。
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 文化庁
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

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)

◎コーナー別出展数

●一般展示	335
●スマートフォンゲームコーナー	13
●ゲーミングハードウェアコーナー	62
●ゲーミングライフスタイルコーナー	11
●AR/VRコーナー	16
●eスポーツコーナー	6
●インディゲームコーナー	294
●SELECTED INDIE 80	80
●オールアクセシビリティコーナー	3
●ゲームアカデミーコーナー	65
●物販コーナー	45
●ビジネスソリューションコーナー	133
●AIテクノロジー・パビリオン	15
●ビジネスミーティングエリア	177
●ファミリーゲームパーク	13

出展小間数

4,157小間 (2024年: 3,252小間)◎出展社の国・地域 **47カ国・地域** (2024年: 44カ国・地域)

北・中・南米 5カ国

国・地域	出展社数
米国	54
ブラジル	23
チリ	6
メキシコ	4
カナダ	2

欧州 24カ国

国・地域	出展社数
ポーランド	30
スウェーデン	23
ドイツ	21
スペイン	17
イタリア	16
ロシア	13
英國	12
フランス	12
オランダ	8
スイス	6
ノルウェー	6
ポルトガル	5
クロアチア	2
ジョージア	2
セルビア	2

中東・アフリカ 3カ国

国・地域	出展社数
アラブ首長国連邦	3
サウジアラビア	3
トルコ	1

アジア・オセアニア 15カ国

国・地域	出展社数
中国	117
韓国	74
台湾	30
香港	21
タイ	18
インドネシア	17
マレーシア	17
シンガポール	11
インド	10
オーストラリア	9
フィリピン	8
スリランカ	1
ニュージーランド	1
ベトナム	1
日本	535

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	9月26日(木) 42,031人	9月21日(木) 33,706人
	9月26日(金)	54,779 人	9月27日(金) 45,149人	9月22日(金) 36,109人
一般公開日	9月27日(土)	77,415 人	9月28日(土) 97,786人	9月23日(土) 96,033人
	9月28日(日)	78,555 人	9月29日(日) 89,773人	9月24日(日) 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%	中南米	米国	11.2%	欧州	ドイツ	0.8%	中東	アイルランド	0.1%	オセアニア	リヒテンシュタイン	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%		サンビア	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%		メキシコ	0.4%		スウェーデン	0.5%		ウクライナ	0.1%		アラブ首長国連邦	0.51%
	香港	1.7%		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%		チエコ	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%		マルティニク	0.02%		ノルウェー	0.2%		ベラルーシ	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%		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、ゲストパス持参者、海外プレス関係者、各種出展社パス持参者は除く

►出展社一覧 リアル出展 ①

一般展示/General Exhibition Area		出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)
出展社名	国・地域名(日本語)	Wizardry Variants Daphne		Fapptory	ポルトガル	Kalypso Media Group	ドイツ
ArkimA	オーストラリア	VIC GAME STUDIOS		Redcatpig	ポルトガル	KING Art	ドイツ
アーケシステムワークス		Where Winds Meet	中国	WOWsystems	ポルトガル	Koelnmesse	ドイツ
ArtDock	モルドバ	Ukiyo Studios	オーストラリア	Game Source Entertainment	中国	Deck 13 Interactive	ドイツ
ROG (ASUS JAPAN)		ウニコ		ケムコ		BBG Entertainment	ドイツ
アイ・オーデータ機器		エイティイ興産		元気		Bigpoint	ドイツ
アイティーシー		XD		コーディテクモゲームス		Black Screen Records	ドイツ
Outlaw Survivor MASSIVE!		Any		コナミデジタルエンタテインメント		Leipziger Messe International c/o Bundesministerium fur Wirtschaft und Energie	
無限大ANANTA	中国	NCSOFT	韓国	コヨーテランナー		ROCKFISH Games	ドイツ
Animal Adventure		MSI	台湾	KOREA PAVILION	韓国	Sheer Tianyi Technology	中国
アブリペイ		AREA35		ACT Games	韓国	集英社ゲームズ	
AYANEO	中国	L-TEK	ポーランド	Guild Studio	韓国	JUNYUN	中国
アライアンス・アーツ		Electronic Arts	米国	GONGGAMORE CONTENTS	韓国	Joytify	インドネシア
アローン		エンターグラム		SUPERWAVE STUDIO	韓国	JOY MOBILE NETWORK	シンガポール
aNCHOR		OMEN_HyperX(日本HP)		Studio BBB	韓国	シルバースタージャパン	
Antom (Ant International)	中国	AORUS	台湾	Team Tetrapod	韓国	瑞起	
Annapurna Interactive	米国	オチュア		Tripearl Games	韓国	スクウェア・エニックス	
ECI GAMES	中国	Of Peaks and Tides	中国	Newmatic	韓国	STARWARD	中国
Eastasiasoft	香港	架け橋ゲームズ		HIGH-END GAMES	韓国	STUDIOBSIDE	韓国
イード		KADOKAWA		Hypercent	韓国	storynote	
イザナギゲームズ		カブコン		Blackstorm	韓国	Strifest	アラブ首長国連邦
Italy Pavilion	イタリア	カムツス		HAEGIN	韓国	Smilegate	
ITALIAN GAMES FACTORY	イタリア	GALLERIA (サードウェーブ)		PepperStones	韓国	ZETA DIVISION	
MAF	イタリア	川上産業		Modle Studio	韓国	Safehouse	
Green Flamingo Coop	イタリア	ガンホー・オンライン・エンターテイメント		Lightersgames	韓国	セガ/アトラス	
Go-Oz	イタリア	キヤノン		Corsair Japan		CenturyGames	中国
34BigThings	イタリア	QT DIG		サクセス		Seoul Business Agency x Gyeonggi Content Agency	韓国
STRATOS : The Gaming Sphere	イタリア	GYEONGNAM GLOBAL GAME CENTER	韓国	The Spike: Cross		Arcstar	韓国
DNSTY	イタリア	BLANBEE	韓国	Sapporo Game Camp		Iron Deer Games	韓国
Dreambits Studio	イタリア	PLAY Mephistowaltz	韓国	Samsung SSD		Areumdamda Medialab	韓国
Bad Seed	イタリア	Frozen Way	ポーランド	サムスン日本研究所		Versework	韓国
FUNNY TALES	イタリア	Quills: The Medieval War	米国	Saroasis Studios	中国	NSPEC	韓国
Megalith Interactive Studios	イタリア	Qookka Games	中国	Seaart	中国	NUSOFT	韓国
Memorable Games	イタリア	Google Play		GMOメディア		L&K	韓国
Melazeta	イタリア	Granado Espada M	韓国	CGKINGLAND	中国	KiwiSaurus	韓国
MORE GAMES STUDIO	イタリア	Graph		G TUNE・NEXTGEAR (マウスコンピューター)		CFK	韓国
Revera Studio	イタリア	GRAND OUTLAWS	アラブ首長国連邦	ジェムドロップ		Sevenline Labs	韓国
Immortals Studios	中国	CRITICAL REFLEX	オーストラリア	シティネクション		Nimble Neuron	韓国
IndieArk	中国	GRYPHLINE	中国	German Pavilion	ドイツ	BePex	韓国
インティ・クリエイツ		クローバーラボ		astragon Entertainment	ドイツ	HellAssociation	韓国
INTENSE		群馬県		Institut fur Visual Computing, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg	ドイツ	MAYFLY	韓国
INFOLD GAMES	中国	Games From Portugal	ポルトガル	Aerosoft	ドイツ	Mokum	韓国
Valheim	オーストラリア	eGames Lab	ポルトガル	Elysium Game Studio	ドイツ		
				OCIRIS - GPORTAL	ドイツ		

►出展社一覧 リアル出展 ②

出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)
Ring Games	韓国	Vibedy	ノルウェー	Vision Party	香港	MENSA VR	ロシア
1N1	韓国	Krillbite	ノルウェー	Studio19B	香港	RuStore	ロシア
逆水寒/Justice	中国	Hyper Games	ノルウェー	Trillion AI	香港	Watt Studio	ロシア
ソニー・インラクティブエンターテインメント		Megapop	ノルウェー	PANGU BY KENAL	香港	1C Game Studios	ロシア
Dark and Darker		Red Thread	ノルウェー	Hammerstone	香港	山口県岩国市	
第五人格		Snowcastle	ノルウェー	Bright Success Technology	香港	ヤマダゲーム	
Taipei Game Show	台湾	Pahdo Labs	米国	Hong Kong Digital Entertainment Association	香港	吉本興業	
達成電器		Perfect World Games	中国	LIONROCK STUDIO	香港	ライトゲームズ	
Chasing KaleidoRIDER	中国	PEARL ABYSS		Lokin Studios (Hong Kong)	香港	RAZBAM JAPAN	
粒々ワールド (Animula Nook)	中国	バイオニア		LOST Studio	香港	ランスロット	
DITP (Thailand Pavilion)	タイ	Baiyujing Studio	中国	Why Not Have Fun Studio	香港	Lan-bridge Communications	中国
ADISOFT GAMING	タイ	BASSDRUM		MicroProse	オーストラリア	レイニーフロッグ	
Yggdrazil Group Public	タイ	HakkoAI	中国	マッドキャッツ		Red Dunes Games/REJECT	アラブ首長国連邦
WereBuff Studio	タイ	Battlestate Games		Malaysia Pavilion	マレーシア	Level Infinite	中国
Jumbo Jumps	タイ	ハピネット		MDEC	マレーシア	レベルファイブ	
SQUADX	タイ	パンダイナムコエンターテインメント		KADEAU	マレーシア	lowiro	英国
Digital Innovative Design and Technology Center	タイ	BIPA (Busan IT Industry Promotion Agency)	韓国	Kotakoren Games Studio	マレーシア	Lost Marble	米国
Triple Trio Studio	タイ	SPKOREA	韓国	Studio Raksa	マレーシア	ONEXPLAYER	
Barking Kitten Interactive	タイ	Ndolphin Connect	韓国	Nimbus Games	マレーシア	ワンオアエイト	
Bugblio Studio	タイ	ONW Studio N	韓国	FULOSO	マレーシア	Once Human	中国
Valdus Interactive	タイ	SILOEGI Operation	韓国	MAGNUS GAMES STUDIO	マレーシア	スマートフォンゲームコーナー /Smartphone Game Area	
Pixel Perfex	タイ	Proto Factory	韓国	MATRADE	マレーシア	出展社名	国・地域名(日本語)
Bit Egg	タイ	ProvisGames	韓国	METROPOLICE	マレーシア	VARIQUEST	
FairPlay Studios	タイ	Milestone Games	韓国	Youniverse Games	マレーシア	Webeye	中国
Fourteenrain Studio	タイ	Masangsoft	韓国	LES'COPAQUE PRODUCTION	マレーシア	EXE ARENA	フィリピン
VARISOFT	タイ	ビーブージャパン		Manjuu		きやつとい	シンガポール
Vonder Games	タイ	BeXide(ビサイド)		ミズノ		9YOU.COM	中国
Monobread Digital Solutions	タイ	BILIBILI	中国	Mini Craft : Lucky Battle	韓国	CHENGDU GameTeahouse	中国
TinyCafe	韓国	ピンクル		MUTAN		TEENY STUDIO	韓国
Devolver Digital	米国	4Gamer.net		Mecha BREAK	中国	長野県小児在宅医療支援センターイムテラス	
Talesrunner RPG v2	韓国	FORTRESS HG		モービッドメタル		なかよしパラダイス	
Duet Night Abyss	中国	Fusion Interactive	中国	モス		ネコノメ	
トヨンジャパン		ブラックマジックデザイン		Moscow Game Hub	ロシア	ブラウンダスト2	
東映アニメーション		BloodLoop	スイス	Antelus Games	ロシア	MINIMUM STUDIO	韓国
TOKYO MX『野田クリの野望』		星のパーティータイム	中国	Agency of Creative Industries of Moscow	ロシア	リンクベリ	
東プレ		ブレイケア		CarX Technologies	ロシア	ゲーミングハードウェアコーナー /Gaming Hardware Area	
とちぎeスポーツフェスタ2025	中国	PLAYISM		Game Art Pioneers	ロシア	出展社名	国・地域名(日本語)
91Act	中国	プロトタイプ		Terrabyte Games	ロシア	IQUNIX	中国
NeoBards Entertainment	台湾	Hotta Studio	中国	Videogame industry development organization (VIDEO)	ロシア	Akko	中国
Nextorage		POP MART	中国	4GAME	ロシア	アドレス・サービス	
Nexon	韓国	HORI		BUKA	ロシア		
Netmarble	韓国	White Owls		Black Caviar Games	ロシア		
Not An Avocado Studio	英国	Hong Kong Pavilion	香港				
Norwegian Games	ノルウェー	Eteam Entertainment	香港				

▶出展社一覧 リアル出展 ③

出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)
亞弥		BESTAR Holdings	中国	日本電子専門学校 ProjectVR		Illam Software Entertainment	シンガポール
Aiuto		FOSTEX/フォスター電機		bHaptics	韓国	Industrial Technology and	
AndGAMER		ふもっぷのおみせ・Arbiter Studio		Fun2 Studio	台湾	Witchcraft	ドイツ
EA SEMI (SHANGHAI) TECH	中国	Brook Gaming	台湾	フォーラムエイト		India Pavilion	インド
Wuhan Mr. Art Digital Technology	中国	PlayVital	中国	プロデジ with マグノロスワークス		RI Game Studio	インド
Warsong Technology	中国	HexGaming	中国	PocketReal		Offline Human Studios	インド
HID-Labs		ベンキュージャパン		Udexreal Intelligent Technology	中国	Kleanup Games	インド
AKFury	中国	Host No.4 Technology (chengdu)	中国	ROOX		Norian Games	インド
eXtremeRate	中国	未来MD				INDIE LIVE EXPO	
XYZ GROUP		未来クリエイト				Inverse Atelier	マレーシア
Edifier Japan		METADOX	オーストリア			Infini Fun	中国
EPOMAKER	中国	moimate				WhisperGames	中国
Elgato		Moza Racing	中国			Whisper Partners	中国
エルザ ジャパン		Ragnok	中国			AI2U: With You 'Til The End	米国
AULA	中国	Rabbit0(QUBE)				AI Frog Interactive	
KARNOX	中国					Escalera Games	メキシコ
Keychron						Escape from Duckov	中国
KIBU						X.D. Network	中国
GUANGDONG FORECO PACKAGING	中国					エム・ピー・エー・インターナショナル	
GRAPH						MYサービス	
Click Entertainment	英国					えんぴつゲームズ	
Huizhou Trantek Electronics	中国					オinkingゲームズ	
K-SILVER	中国					OKJOY	中国
GAMESIR	中国					大阪総合デザイン専門学校	
Genki	米国					オケアノスゲームズ	
Golden Tough Will	中国					Otter Yakuza	シンガポール
SAVAGE RAVEN	中国					offbrand games	米国
GPD (天空)						Netherlands Pavilion	オランダ
XEO LAB						Team Reptile	オランダ
Shanghai WOWO Technology	中国					Total Mayhem Games	オランダ
Shanghai Flydigi Electronics Tech	中国					Breda University of Applied Sciences	オランダ
Shenzhen Guli Tech	中国					Poki	オランダ
Shenzhen Dynamic Fingertip	中国					MeetToMatch	オランダ
Network Technology.(Leadjoy)						Roost Games	オランダ
SHENZHEN TOMTOC TECHNOLOGY	中国					Local Heroes Worldwide	オランダ
Shenzhen Huion Trend Technology	中国					カエルパンダ	
Shenzhen Yuantuntongda Trading	中国					Cutale Gaming	中国
SonicBoom Entertainment						KADOKAWA Game Linkage	
Titan Army						KAMITSUBAKI STUDIO	
ZHONGYUAN INNOVATION	中国					Gamirror Games	中国
DeOne Innovation Technology	中国					Galaktus Indie Booth	ポーランド
デーリー						Galaktus Polish Indie Booth	ポーランド
nofio	オーストリア					硝子猫	
HYTE							
Hanvon Ugee Technology (XPPen)	中国						

▶出展社一覧 リアル出展 ④

出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)
企創天外		Apog Labs	スウェーデン	PHOSEPO	台湾	Gumbo Collective	米国
Kipwak Studio	スイス	Invest in Skane	スウェーデン	Mariana Games	台湾	NovyJump (Nostalgic Robot)	米国
GYAAR Studio		Windup Games	スウェーデン	Lotte Games	台湾	Brokencigs	米国
Canvas City	ニュージーランド	Llama Lane	スウェーデン	Wiseye Studio	台湾	WhaleFood Games	米国
Quantum Peaks	タイ	Aurora Arts	スウェーデン	タツマキゲームズ		Mokuni	米国
グラビティゲームアライズ		Carry Castle	スウェーデン	Jeonnam Information & Culture Industry Promotion Agency	韓国	Rocket Science	米国
CRAFTS&MEISTER		The Gang	スウェーデン	ANIEDU	韓国	Work Dog Studios	米国
KIC Games		Swedish Games Industry	スウェーデン	Waycoder	韓国	Wirescribe	米国
Gamersky Games	中国	Starbreeze Studios	スウェーデン	CHILE Pavilion	チリ	Nin-Ja Company	
Games From Indonesia	インドネシア	Snowprint Studios	スウェーデン	Austral Games	チリ	Neon Noroshi	スウェーデン
Asosiasi Game Indonesia	インドネシア	Speldosa	スウェーデン	Electroveja Labs	チリ	Nexting	
HR Simulator	インドネシア	Transcenders Media	スウェーデン	Cangrejo Ideas	チリ	NexTone	
Khuga Labs	インドネシア	Northify	スウェーデン	Cloud Creatures Studios	チリ	Herdling	米国
Gamecom Team	インドネシア	Perfect Random	スウェーデン	Dreams of Heaven	チリ	HYPER REAL	
The Jakarta Provincial and Tourism Creative Economy	インドネシア	Piktiv	スウェーデン	Rocket Smash Studio	チリ	PATORI	マレーシア
Separuh Interactive	インドネシア	Beartwigs	スウェーデン	2P Games	香港	BATTLEBREW PRODUCTIONS	シンガポール
Xelo Games	インドネシア	Hazelight Studios	スウェーデン	DICO		ハピネット	
Solestia Studio	インドネシア	Really Interactive	スウェーデン	デイツジ		PUFF HOOK STUDIO	台湾
Fifth Floor	インドネシア	Resolution Games	スウェーデン	テオリアコード		ハリソンワールド	
Ministry of Creative Economy	インドネシア	SquishY	米国	テクニカルアーツ		PARCO GAMES	
LOGIC - Thizen Studio	インドネシア	SKOOTA GAMES		デザインアクト		Be My Horde	ポーランド
月光洲		SclObo	米国	デジタルハリウッド大学		BitSummit	
講談社ゲームラボ		starforge game	中国	Death Ring: Second Impact	中国	Pit-Step	
コーラス・ワールドワイド		スタジオしまづ		TECH.C. GAME PROJECT		Pip Puzzle	米国
コスモジャパン		Studio Lalala		Deadly Trick	韓国	ピングル	
Kotama&Academy Citadel	中国	ステアシステム		輝井堂GAMES		Phoenixx	
COMETA GAMES	メキシコ	SNOWYOWL ENTERTAINMENT	台湾	Terletski Games	ジョージア	Ved:Recure	中国
Psycho-Sleuth	台湾	Spiral Up Games	シンガポール	テレビ東京		フェイズ	
The Weeping Swan: Ten Days of the City's Fall	香港	スパイ럴センス		Toii Games	台湾	FlyteCatEmotion	
ザクザク		スプリングギルド		トイジアム		Brazil Games	ブラジル
The Crazy Hyper-Dungeon Chronicles	香港	SmartSNS		Twitchy Finger	香港	Venn Studios	ブラジル
THE SPIKE : CROSS	韓国	Slug Disco	英国	TrueWorld Studios	シンガポール	Coffeonauts	ブラジル
The Piper Of Dawn	香港	成都游戏河科技	中国	Top Hat Studios	米国	Nuuvem	ブラジル
SANDY FLOOR	韓国	Sekai Project	米国	トムクリエイト		LIGHT FARM	ブラジル
シグナル・コンポーズ		Cerulean Games	米国	ドリームスレッド		プラストエッジゲームズ	
Justdan International	台湾	CENTERTOSECONDS		トリサン		Black Beard Design Studio	
松竹		Zempie	韓国	Drillhounds	中国	プラネット	
シリアルゲームズ		専門学校東京クールジャパン・アカデミー		Nao Games		Fruitbat Factory	フィンランド
Sinthetic	オーストラリア	ソニー・インターラクティブエンタテインメント		ニトロプラス		PLAYISM	
Sweden Game Arena	スウェーデン	SofRock Games		New York State Pavilion	米国	フロンティアワークス	
Iron Gate Studios	スウェーデン	SoloGame	中国	Atlantic Games	米国	HOONDAHL Media Studio	韓国
IO Interactive	スウェーデン	Taiwan Indie Showcase (powered by ADI)	台湾	InitialPrefabs	米国	Bearboy studios	メキシコ
		Digi Jello	台湾	Vibe XP	米国	HellPunk	韓国
		Douli Games	台湾	M. Paul Games	米国	Polish Pavilion	ポーランド
						Untold Tales	ポーランド

▶出展社一覧 リアル出展 ⑤

出展社名	国・地域名(日本語)
11 bit studios	ポーランド
Incubo	ポーランド
Institute of National Remembrance	ポーランド
VARSAV Game Studios	ポーランド
MFA GAMES	ポーランド
kato.hub	ポーランド
Gravity Rifters	ポーランド
The Witchery Machine	ポーランド
Starward Industries	ポーランド
Pixel Traps	ポーランド
VR Factory Games	ポーランド
Feardemic	ポーランド
PRIME BIT GAMES	ポーランド
Platige Image	ポーランド
Bloober Team	ポーランド
Reality Games Polska	ポーランド
Revolver Interactive	ポーランド
Ludus AI	ポーランド
Ready Code	ポーランド
Retrovibe	ポーランド
Render Cube	ポーランド
ホピージャパン	
Poly Poly Games	台湾
White Babel Studio	中国
poncle	
Master of Piece	韓国
マトリックス	
マレ	
マンカインドゲームズ	
MECHA NOVA & CUBS STORY	中国
Mogo Games	スリランカ
YAO!GAMES	
ヤネウラゲームズ	
月相仪工作室	中国
董針川	
ライツ・インターラクティブ	
ライドオンジャパン	
ラディアスリー	
Rabbitly	
REBOOT DEVELOP BLUE	クロアチア
Lucas Games	
room6	
Lempert	中国
ロジカルピート	

出展社名	国・地域名(日本語)
World Map	ワンドーランドカザキリ

SELECTED INDIE 80 /SELECTED INDIE 80

出展社名	国・地域名(日本語)
Artis Impact	マレーシア
Aikyam (アイキヤム)	カナダ
IceToad Studio	中国
アイスレモンティースタジオ	中国
アトリエミニナ	
Ayasa: Shadows of Silence	米国
ALIVE	韓国
ALEKSANDR MERKULOV	セルビア
Undercoders	スペイン
ESDigital Games	キプロス
ITAMAE STUDIO	米国
インプリシット・コンバージョンズ	
うどんぱ	
Eguo	
AutoRogue	
Ovis Loop	韓国
Ohilo Games	インド
Off-Score	台湾
Omnaya Studios	インド
核元突破	ブラジル
Kanata Lab	
Khayalan Arts	インドネシア
クーゲルブリッツ	
Graytail	韓国
Kei26	
ゲッコー・ゴッズ	英国
けんこうランド	
Coin Drop Games	米国
古淵 審	
Common Opera	米国
The Ember Guardian	フランス
三人・インターラクティブ	スウェーデン
Studio非	
Snakbit	
石油	米国
TYNEPUNK	英国
タッキー・ボンズ・サマー	
探偵ドットソン	インド

出展社名	国・地域名(日本語)
TearyHand Studio	
degoma	オランダ
DIGITAL HAPPINESS	インドネシア
Developer Dob	カナダ
TwentySix Interactive	米国
DOSMIC	韓国
TopplePOP	オーストラリア
Tripearl Games	韓国
727 NOT HOUND	
ニアピンGO	
ノーブレイヤーズ オンライン	ベルギー
Non-Virtual Reality Games	ドイツ
Backpack Boy	米国
「パハムートとワクワクの木」	サウジアラビア
HANDSUM	
PVKK :惑星防衛砲指揮官	ドイツ
表面迷宮くるまぶ	
Fragile Shapes Studio	ポルトガル
Playables	スイス
べすとまん	
Pone Games	中国
ボリグース・スタジオ	米国
Polychroma Games	フィリピン
真夜中のバーバー	スペイン
宮澤 阜宏	
ミリツイオナー	ジョージア
ムーンレス	韓国
MUC GAMES	
めぐたん	
文字遊戯 (日本語版)	台湾
モノリリス	
Jacob Jazz's FEAR FA 98	スペイン
やまむーぐームス	
Lightersgames	韓国
Latent Entertainment	
Lapsus Games	米国
ラングランドワークス	
Recharge	トルコ
リピルドゲームス	
Rue Valley	セルビア
Reverie	韓国
One Time Kindness	

オールアクセシビリティコーナー /All Accessibility Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
アラヤ	
日本電子専門学校 Project Allcea	
ピュージックスジャパン	
ゲームアカデミーコーナー /Game Academy Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
アーツカレッジヨコハマ	
愛知工科大学	
愛知工業大学	
ASOボップカルチャー専門学校	
アルスコンピュータ専門学校	
ECCコンピュータ専門学校	
岩崎学園	
Wiz国際情報工科自動車大学校	
愛媛県立松山南高等学校砥部分校	
大阪工業大学 情報科学部	
大阪総合デザイン専門学校	
大阪電気通信大学	
太田情報商科専門学校	
Osnabrueck University	ドイツ
神奈川工科大学	
河原電子ビジネス専門学校	
九州産業大学	
近畿コンピュータ電子専門学校	
クラーク記念国際高等学校 CLARK NEXT	
Tokyo	
慶應義塾大学	
KCS福岡情報専門学校／KCS北九州情報専門学校／KCS大分情報専門学校／KCS鹿児島情報専門学校	
国際情報ビジネス専門学校	
国際総合学園 新潟コンピュータ専門学校	
国際電子ビジネス専門学校	
品川学藝高等学校	
湘南工科大学	
尚美学園大学	
専門学校ITカレッジ沖縄	
専門学校大阪デザイナー・アカデミー	
専門学校岡山情報ビジネス学院	
専門学校国際理工カレッジ	

▶出展社一覧 リアル出展 ⑥

出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	ADOOR	出展社名	国・地域名(日本語)
専門学校東京クールジャパン・アカデミー		GAMES GLORIOUS		adjoe「Playtime」	ドイツ	C&Rクリエイティブスタジオ
専門学校北海道サイバーエクイターズ大学校		ゲームセンターCX		アドバーチャ		CAC identity
専門学校未来ビジネスカレッジ		研美 (SOMSOC GALLERY)		AHIRU		C-Garden
総合学園ヒューマンアカデミー		コーエーテクモゲームス		アリババクラウド・ジャパンサービス		Cygames
ソニー学園 湘北短期大学		COZY WAVE		Algomatic		サイボウズ
中央情報大学校		コジマプロダクション		Yeehe	中国	サファリゲームズ
つくばビジネスカレッジ専門学校		コスパ		イブリクソフツウェア		サン・フレア
つよくてニューゲーム		三和電子		イワタ		ジーアングル
東京実業高等学校		silkmasterSB × FENNEL		インクレディビルドジャパン		GC Social Media
東京情報大学		スクウェア・エニックス		ウィットワン		GDC
東京情報デザイン専門職大学		スクウェア・エニックス カプセルトイ		Winking Studios	中国	Jetsynthesys
東京大学 苗村研究室		スパイダーウェブス		UUUM		ShengQu Games
東京都市大学		住友ゴム工業		Wovn Technologies		Justdan International
東北電子専門学校		ZETA DIVISION		ウルトラエックス		集英社ゲームズ
東洋美術学校		セガ/アトラス		AKA Virtual		松竹
富山情報ビジネス専門学校		タートル・ピーチ		Xsolla Japan		SHENZHEN TOMTOC TECHNOLOGY
トライデントコンピュータ専門学校		中央町戦術工芸		ADIA Studios	中国	Spiral Up Games
名古屋工学院専門学校		トイズ・プランニング		AnyMind Group	香港	Seoul Business Agency x Gyeonggi Content Agency
名古屋情報メディア専門学校		TORCH TORCH		EIEngine		Arcstar
日本工学院・東京工科大学		ドリーム		Yenpoint		Iron Deer Games
日本電子専門学校		日経BP		OGIX		Areumdamda Medialab
沼津情報・ビジネス専門学校		Battlestate Games		オプテージ		Versework
パンタンゲームアカデミー		羽田プロジェクト		Original Force	中国	NSPEC
阪南大学		パンダイナムコエンターテインメント		鹿児島県伊佐市		NUSOFT
東日本デザイン＆コンピュータ専門学校		Fangamer		キーワーズインターナショナル		G-STAR
ブロードメディア		FUTAROKU/Riot Store Japan		KUU		G2A.COM
文教大学		Fnatic Gear(ASK)		熊本県県南地域（天草市 八代市 人吉・球磨地域）		JR東海エージェンシー
北海道情報専門学校		+1F		熊本市		JOCDN
北海道情報大学		PROJECT:N2	米国	クラウドエース		SIGNARY
		vaultroom		クラウドクリエイティブスタジオ		静岡市
		無敵時間		Cloudflare Japan		シナリオテクノロジー・カガミ
		Mecha BREAK	中国	グランドファンク		ジャイアンティー
		メディアリンク		Crico		シャチハタ
		REJECT		ゲームエイト		シンキングデータ
				Game Carrot	中国	Shinwork Technology
				Causal Foundry	スペイン	SCREENグラフィックソリューションズ
				コミュニーン		Stream Hatchet
				KongStudios		Speech Graphics
				サクセスグローバルジャパン		7shot
		RR Donnelley		The First Peak	中国	TAITRA
		AIQVE ONE		サンバード		ダイナコムウェア
		アカマイ・テクノロジーズ		サン・フレア		タスキフ
		アクアスター		CRI・ミドルウェア		Tubular Labs
		アジャイルウェア		ジーアングル		Diarkis
		AppSamurai	米国			

物販コーナー

/Merchandise Sales Area

出展社名	国・地域名(日本語)
iam8bit	
AI Pikat Anime	
アズメーカー	
アルジャーノンプロダクト	
INSERT COIN	英国
インフォレンズ	
エムズファクトリー	
エンスカイ	
カイタックファミリー	
カブコン	
GRAPHT	

ビジネスソリューションコーナー

/Business Solution Area

出展社名	国・地域名(日本語)
RR Donnelley	
AIQVE ONE	
アカマイ・テクノロジーズ	
アクアスター	
アジャイルウェア	
AppSamurai	米国

►出展社一覧 リアル出展 ⑦

出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)	出展社名	国・地域名(日本語)
DICO		YouAppi Japan	ユーズドネット	EXNOA (DMM GAMES)		Newmatic	韓国
デジタルギア		横須賀市	ライオンブリッジゲームズ	SNK		HIGH-END GAMES	韓国
デジタルワークスエンタテインメント		Wrike Japan	ラクシソ	XAC	台湾	Hypercent	韓国
Defios		ラクシソ	OSJ	Electronic Arts	米国	Blackstorm	韓国
TenjoyJapan		ラバパン	OMEN_HyperX(日本HP)	Eliphant Japan		HAEGIN	韓国
Tencent Japan		リコーPFUコンピューティング	Original Force	ENCUBE		PepperStones	韓国
テンペソ		Little Red Zombies	India	OSJ		Modle Studio	韓国
Too		レイアップ	Kakao Entertainment	OMEN_HyperX(日本HP)		Lightersgames	韓国
TransPerfect Games		レノボ・ジャパン	KADOKAWA	Original Force	中国	コロプラ	
ドリコム		レバテック	CARTA ZERO	Kakao Entertainment	韓国	Cygames	
新潟市			GungHo Online Entertainment / GRAVITY	KADOKAWA		サイボウズ	
日経Gaming			Kudos Productions	CARTA ZERO	台湾	サファリゲームズ	
Nin-Ja Company			グリーホールディングス	GungHo Online Entertainment / GRAVITY		サン・フレア	
ハートピーツ			Glitz Visuals	Kudos Productions		ジー・アングル	
バレットグループ			Globant Games Studio	グリーホールディングス		GC Social Media	韓国
BSV Blockchain Japan Chapter	スイス		KOP Global	Globant Games Studio		GDC	米国
PixlJaya	マレーシア		Gamersky Games	KOP Global		Jetsynthesys	インド
ビヨンド			GameOps	Gamersky Games		ShengQu Games	中国
ファイン			Games from Spain	GameOps		Justdan International	台湾
FUNV	中国		Antidote	Games from Spain		集英社ゲームズ	
V			CANARY ISLANDS GAMES	Antidote		松竹	
ForCreators			COSMIC SPELL	CANARY ISLANDS GAMES		SHENZHEN TOMTOC TECHNOLOGY	中国
BlasTrain			Selecta Play	COSMIC SPELL		Spiral Up Games	シンガポール
Brushup			Terra Localizations	Selecta Play		Seoul Business Agency x Gyeonggi Content Agency	韓国
ブンクト			Tellmewow	Terra Localizations		Arcstar	韓国
Beijing E-TRANSLATION	中国		Drakhar Studio	Tellmewow		Iron Deer Games	韓国
ペイパル			Dreamsbringers	Drakhar Studio		Areumdamda Medialab	韓国
Paymentwall Terminal3	中国		Foxter Studio	Dreamsbringers		Versework	韓国
POLE TO WIN VIET NAM	ベトナム		Vermila Studios	Foxter Studio		NSPEC	韓国
ポップインゲームズジャパン			Bowl of Tentacles	Vermila Studios		NUSOFT	韓国
ポリゴンマジック			Rising Pixel	Bowl of Tentacles		L&K	韓国
マウンテンスタジオ			ケムコ	Rising Pixel		KiwiSaurus	韓国
マンカインドゲームズ			講談社	ケムコ		CFK	韓国
Mie Translation Services	台湾		Cometa Games	講談社		Sevenline Labs	韓国
MiniMax	シンガポール		KOREA PAVILION	Cometa Games		Nimble Neuron	韓国
ミマキエンジニアリング			ACT Games	KOREA PAVILION		BePex	韓国
ミラティブ			Guild Studio	ACT Games		HellAssociation	韓国
ミリアッシュ			GONGGAMORE CONTENTS	Guild Studio		MAYFLY	韓国
名匠	中国		SUPERWAVE STUDIO	GONGGAMORE CONTENTS		Mokum	韓国
Megagus Infotech	インドネシア		Studio BBB	SUPERWAVE STUDIO		Ring Games	韓国
メタバースクリエイターズ			Team Tetrapod	Studio BBB		1N1	韓国
MetAI			Tripearl Games	Team Tetrapod		Jeonnam Information & Culture Industry Promotion Agency	韓国
memoQ	ハンガリー			Tripearl Games		ANIEDU	韓国
Mosmoss Studio	インドネシア						
訳坊							

▶出展社一覧 リアル出展 ⑧ /オンライン出展

[オンライン]一般展示 /[ONLINE]General Exhibition Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
Envar Games	英国
KALPA: Cosmic Symphony	韓国
Conqueror's Blade	中国
2K/テイクツー・インラクティブ・ジャパン	
DRIMAGE JAPAN	
日本マイクロソフト	
ハムスター	
Hooded Horse Asia-Pacific	米国
Hooded Horse Eastern Europe	米国
Hooded Horse North America	米国
Hooded Horse Europe	米国
BoomBit	ポーランド
Mango Party	台湾
[オンライン]インディーゲームコーナー /[ONLINE] Indie Game Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
Indiesquire	イス
Escape Simulator 2	クロアチア
ONYXPRISM	米国
Stars of Icarus	米国
Spaghetti Cat	英國
Piece of Cake studios	フランス
FUTURE SKART	台湾
Fallen Tear: The Ascension	フィリピン
Light Up Games	香港
Little Corners	英國
rokoplay	ドイツ
[オンライン]ゲームアカデミーコーナー /[ONLINE]Game Academy Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
九州情報大学	
21世紀アカデミア(名古屋デザイナー・アカデミー/福岡デザイナー・アカデミー)	
[オンライン]ビジネスソリューションコーナー /[ONLINE]Business Solution Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
瀬戸内百姓	
Meshy AI	中国
リアル出展社	オンライン出展社
※リアル出展/オンライン出展それぞれコーナー別50音順	
TOKYO GAME SHOW 2025	
出展社名	国・地域名(日本語)
Waycoder	韓国
Soft-World International	台湾
タムソフト	
ディー・エヌ・エー	
ディースリー・パブリッシャー	
TBSテレビ	
DICO	
Discord	米国
ディンプス	
Teyon Japan	
トーセ	
トムス・エンタテインメント	
ドリコム	
Navegante	メキシコ
日本貿易振興機構(ジェトロ)	
任天堂	
Virtuos	シンガポール
Vertic Studios	マレーシア
HYBRID SQUAD	
ハピネット	
The Puppeteer Animation Studios	フィリピン
パンダイナムコフィルムワークス	
PT AKG Entertainment	インドネシア
PHI法律事務所	
PQube	英國
Pixel Mafia	フィリピン
Brazil Games	ブラジル
ARVORE IMMERSIVE GAMES	ブラジル
Izyplay	ブラジル
INDIE HERO	ブラジル
Venn Studios	ブラジル
EPOPEIA GAMES	ブラジル
QUByte Interactive	ブラジル
CreativeSP	ブラジル
Glitch Factory	ブラジル
gamescom latam	ブラジル
Coffeonauts	ブラジル
Split Studio	ブラジル
Theogames	ブラジル
Tempo Filmes	ブラジル
Nuuvem	ブラジル
VRMonkey	ブラジル
Fira Soft	ブラジル
Mad Mimic	ブラジル
LIGHT FARM	ブラジル
ファミリーゲームパーク /Family Game Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
カブコン	
GRYPHLINE	中国
コナミデジタルエンタテインメント	
Samsung SSD	

リアル会場



会場マップ[°]

1-8 HALL MAP



1-8ホール

- ・一般展示
- ・ゲームアカデミーコーナー

9-11ホール

- ・スマートフォンゲームコーナー
- ・ゲーミングハードウェアコーナー
- ・ゲーミングライフスタイルコーナー
- ・AR/VRコーナー
- ・eスポーツコーナー
- ・インディゲームコーナー
- ・SELECTED INDIE 80※エスプラナード
- ・オールアクセシビリティコーナー
- ・物販コーナー
- ・ビジネスソリューションコーナー
- ・AIテクノロジーパビリオン
- ・ビジネスラウンジ※エスプラナード

国際会議場

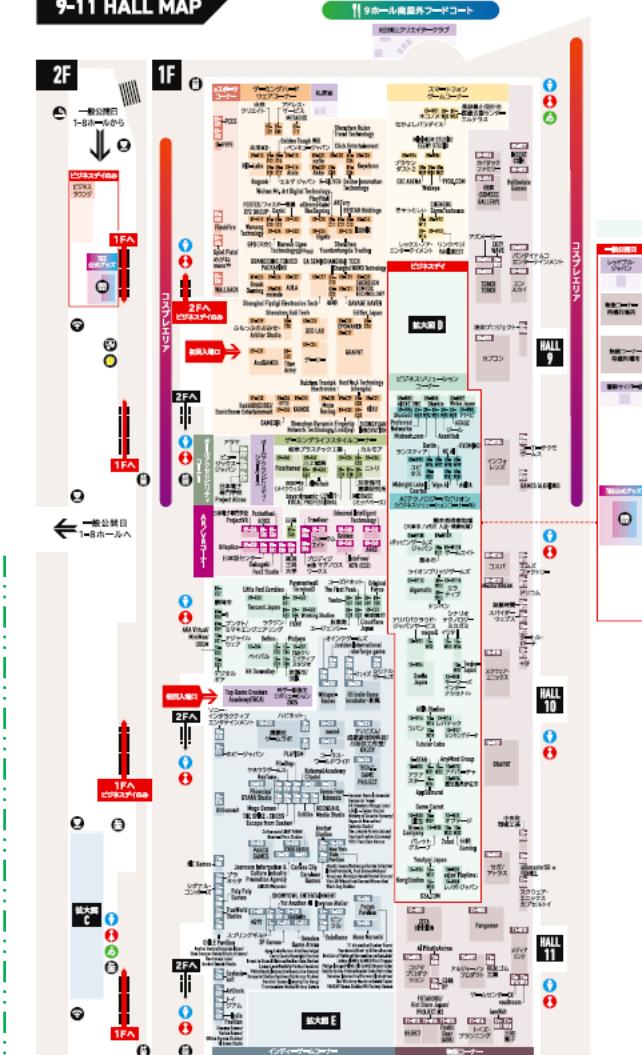
- ・ビジネスミーティングエリア
- ・ビジネスラウンジ

イベントホール

- ・ファミリーゲームパーク

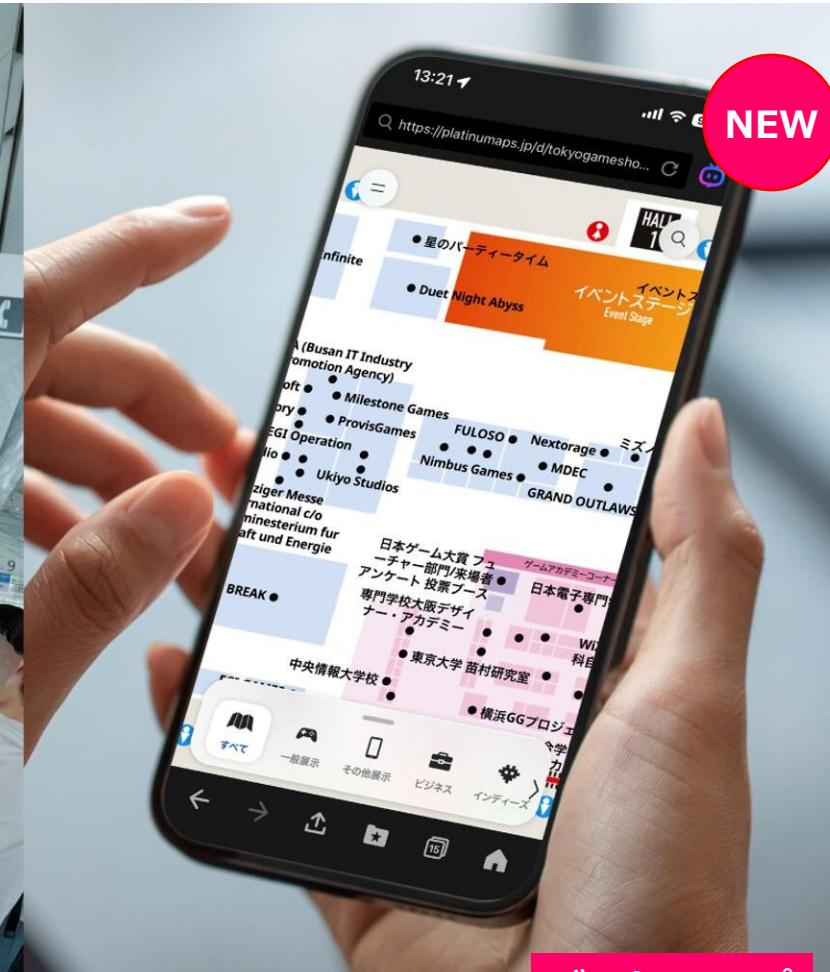
※画像をクリックするとリンクで確認できます。

9-11 HALL MAP



►会場MAP ガイドマップ／デジタルマップ

2年ぶりにガイドマップが復活し、今年から新しく公式サイト上に設置したデジタルマップと連動する形で展開しました。



ガイドマップ

デジタルマップ

▶開会式

〈日時〉 9月25日（木） 9:30～ 10:00

〈場所〉 1ホール イベントステージ

〈式次第〉

主催者挨拶

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 辻本 春弘

共催者挨拶

日経BP 代表取締役社長CEO 井口 哲也

ソニー・ミュージックリューションズ 代表取締役 執行役員社長 大谷 英彦

ご来賓挨拶

経済産業省 商務・サービス政策統括調整官 江澤 正名 氏

文化庁 審議官 森友 浩史 氏

オフィシャルセンター挨拶

俳優 本郷 奏多 氏

〈テープカット〉

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 辻本 春弘

俳優 本郷 奏多 氏

経済産業省 商務・サービス政策統括調整官 江澤 正名 氏

文化庁 審議官 森友 浩史 氏

日経BP 代表取締役社長CEO 井口 哲也

ソニー・ミュージックリューションズ 代表取締役 執行役員社長 大谷 英彦



一般展示

ブース紹介



一般展示



ブース紹介



eスポーツ



インディーゲーム



SELECTED INDIE 80



オールアクセシビリティ



ゲームアカデミー



物販



ビジネスソリューション



AIテクノロジーパビリオン



ビジネスミーティングエリア

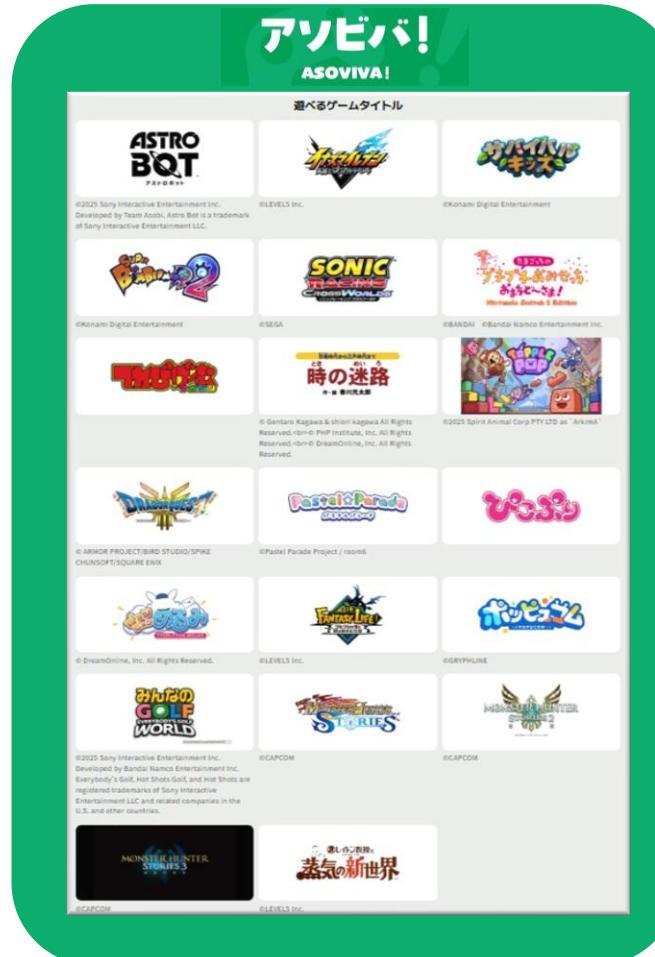


ファミリーゲームパーク





中学生以下の子供と同伴保護者のみが入場できる、親子で安心して楽しめる入場無料エリアとして開催。イベントロゴやネーミングを刷新し、子供がわくわくしながら学べるワークショップや、出展社によるゲーム試遊コーナーを設置。「つくり手」としてのゲーム業界への興味や親和性向上のための展示企画なども実施しました。



●お仕事BOOKは入口などで来場者全員に配布。
「お仕事しんだん」パネルは子供の未来を考えるきっかけにも。



●お子様に人気のキャラクターとのコラボ企画も好評でした。



左：アクリルキーホルダー（カプセルトイで販売）／右：スタンプラー

► インディーゲーム企画は、過去最高のエントリー数となりました。

インディーゲーム協賛社の支援により、インディーゲーム開発者80社 (SELECTED INDIE80) がインディーゲームコーナーに無料出展。

(無料提供内容) 専用展示ブース／PC機材一式／Meetup Area (商談エリア) の利用／無料通訳の利用 (英中)

■ SELECTED INDIE 80の選出フロー：5月16日までの応募 (世界81カ国・地域から1,365タイトル) から、80タイトルを選出



エントリー受付期間
2025年2月21日～5月16日



出展社発表
2025年7月4日



ファイナリスト発表
2025年8月18日



Sense of Wonder Night 2025
2025年9月26日

ヨーロッパ : **281** title
中東 : **40** title
アジア : **825** title
中南米 : **66** title
北アメリカ : **125** title
アフリカ : **2** title
オセアニア : **26** title

ヨーロッパ : **17** title
中東 : **1** title
アジア : **48** title
中南米 : **1** title
北アメリカ : **11** title
アフリカ : **1** title
オセアニア : **1** title

日本 : **4** title
オーストラリア : **1** title
スイス : **1** title
台湾 : **1** title
ドイツ : **1** title

国際会議場301にてリアル開催
日時 : 9月26日 17:00～
SOWN2025の模様はTGS公式
番組にて配信
9月26日 (金) 22:00～24:00

► SOWN2025 ファイナリスト／受賞者 アワード受賞者作品一覧

最優秀賞となるAudience Award Grand Prixは、TearyHand Studio (日本)の「ダレカレ」が優勝賞金3,000USDとトロフィーを獲得するほか、Best Arts Award、Best Presentation Awardの2部門も受賞。また、Audience Award Semi-Grand Prixは、『ニアピン GO』(日本)が獲得。



Audience Award Grand Prix Best Arts Award & Best Presentation Award



『ダレカレ』 出展社名：TearyHand Studio



Audience Award Semi-Grand Prix



『ニアピンGO』 出展社名：ニアピンGO

Best Experimental Game Award



『Non-Virtual Reality Games』

出展社名:『Non-Virtual Reality Games』

Best Game Design Award



『Word Game』

出展社名:文字遊戯(日本語版)

Best Technological Game Award



『BBアドベンチャー』

出展社名:やまむーゲームス



『深宇宙探査』

出展社名:Latent Entertainment



『TopplePop』

出展社名:TopplePop

Time Flies

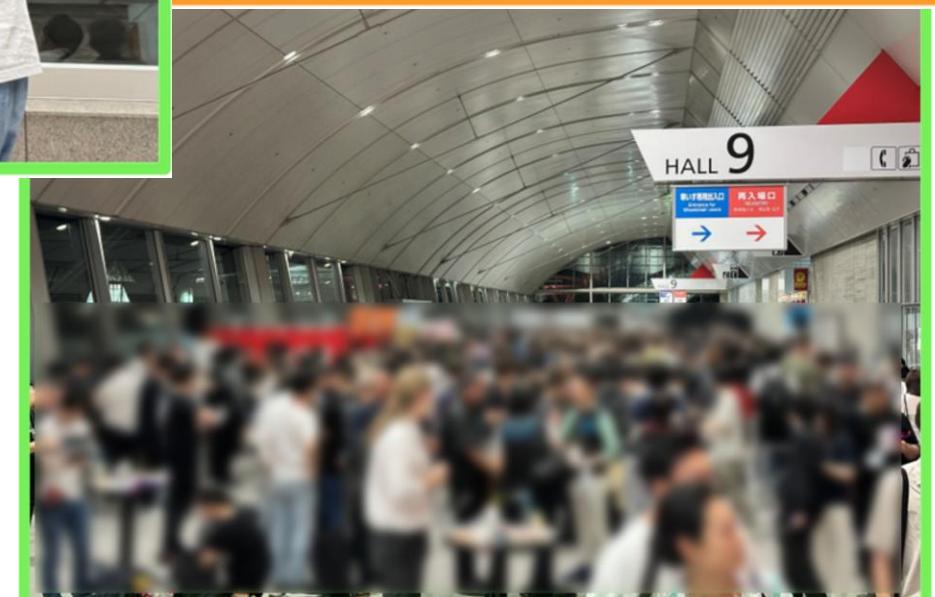
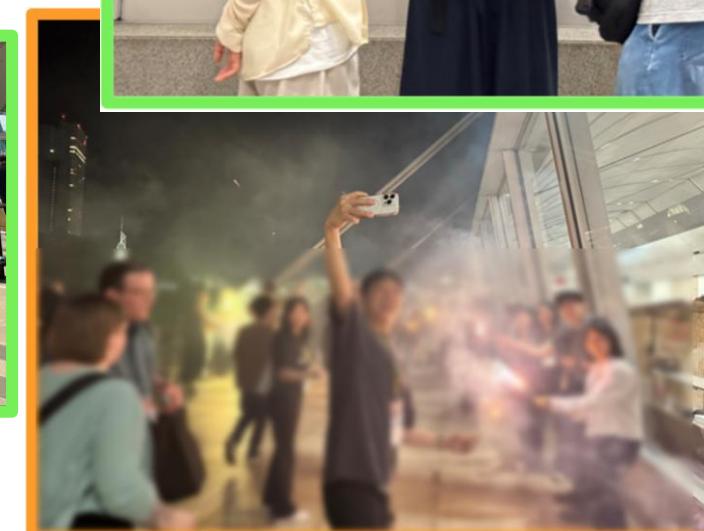
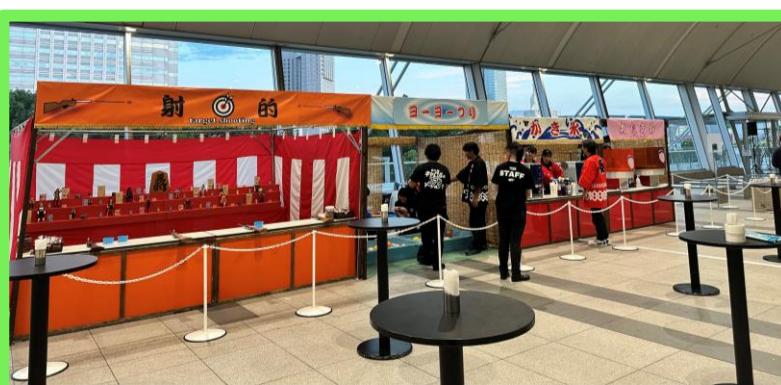
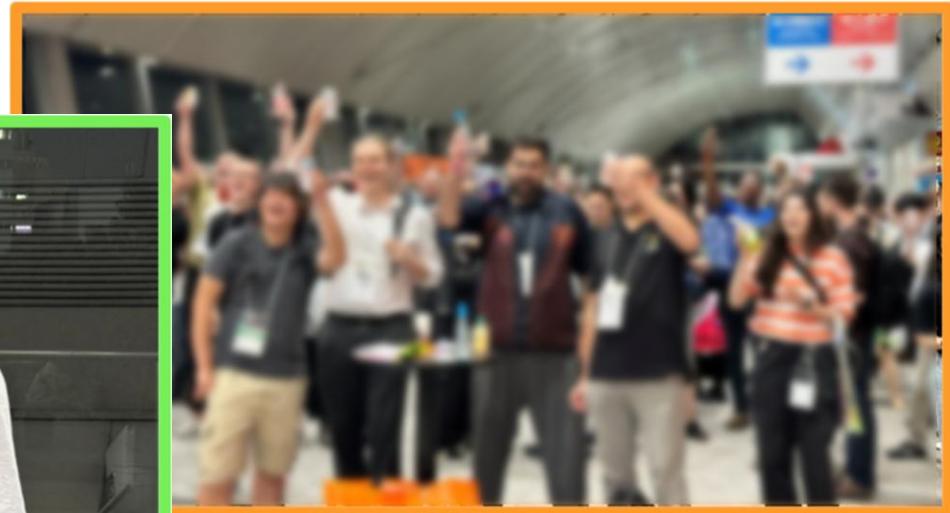


『Time Flies』

出展社名:Playables

► インターナショナルパーティー

ビジネスディ終了後の9月26日（金）18:00～、国際交流の場として「インターナショナルパーティー・Indie Night」を開催。国内外の出展社に加え、ゴールドパスの来場者、TGS BOOSTERZ、インフルエンサー、報道関係者など、830名にご参加いただき大変賑わいました。



▲今年のテーマは「日本の夏祭り」
軽食のほかに、屋台が並んだ

► 懇親パーティー

「東京ゲームショウ2025 懇親パーティー」は、ご来賓をはじめ、東京ゲームショウ出展社、CESA会員など、大変多くの方々にご出席いただき、盛況のうちに終了いたしました。

〈日時〉 9月25日（木） 18:00 ~ 19:30

〈場所〉 ホテルニューオータニ幕張 鶴の間

〈式次第〉

主催者挨拶	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 辻本 春弘
ご来賓挨拶	経済産業省 商務・サービス審議官 兼 商務・サービスグループ長 南 亮 氏
ご来賓挨拶	文化庁 審議官 森友 浩史 氏
乾 杯	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 宇田川 南欧
特別功労者表彰	アセントロボティクス株式会社 代表取締役CEO 近畿大学情報学部 学部長 教授 久多良木 健 氏
ご来賓挨拶	参議院議員（全国比例） 知的財産戦略調査会事務局長 山田 太郎 氏
ご来賓挨拶	参議院議員 漫画家 赤松 健 氏
中締め	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事 桐生 隆司



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長
辻本 春弘



経済産業省 商務・サービス審議官
兼 商務・サービスグループ長
南 亮 氏



文化庁 審議官
森友 浩史 氏



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事
宇田川 南欧



アセントロボティクス株式会社 代表取締役CEO
近畿大学情報学部 学部長
教授 久多良木 健 氏



参議院議員（全国比例） 知的財産
戦略調査会事務局長
山田 太郎 氏



参議院議員 漫画家
赤松 健 氏



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 理事
桐生 隆司

オールアクセシビリティショーケース



今年から設置した「オールアクセシビリティコーナー」では、障がいの有無や年齢にかかわらず、すべての人がゲームを楽しめるようにするソフトウェアやツール、サービスを紹介。その中で、主催者企画として「オールアクセシビリティショーケース」を設置し、健常者と障がい者が一緒にゲームプレイを楽しめる環境をショーケースで提供。

『ショーケース展開内容』

【プラットフォーム、タイトル】

Nintendo Switch 2

「スイカゲーム」(Aladdin X株式会社)

「ぷよぷよ™テトリス®2S」(株式会社SEGA)

「ストリートファイター-6」(株式会社カプコン)

【デバイス】

株式会社HORI 「Flex Controller」

テクノツール株式会社 「アナログジョイスティック」

「オプティマジョイステック」「アームサポート」等のデバイスを用意。



公式グッズ

OFFICIAL GOODS
MAIN VISUAL TGS 2025 公式グッズ

今年も充実のラインナップ!

東京ゲームショウ2025の公式グッズは会場限定販売!
～人気イラストレーター・ざしきわらし氏によるデザインなど、全60種以上を展開～ Tシャツ、タオル、キーホルダー、アクリルスタンド、エコバッグなど幅広いアイテムに加え、今年は「和物」をテーマにした新商品も充実。また、本年は新規企画として、TGS2025に出展するゲームタイトルとコラボレーションした公式グッズを販売。

今回参加いただいたのは、カプコン『バイオハザード レクイエム』、コーエーテクモゲームズ『仁王』、コナミデジタルエンタテインメント『桃太郎電鉄2 ～あなたの町もきっとある～』、セガ『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』、バンダイナムコエンターテインメント『リトルナイトメア3』の5タイトル（50音順）

東京ゲームショウ 2025 | 公式グッズ ショップ
9/25(木)・9/26(金) ビジネスデイ
▶ 2階中央モール<5H前>、2階エスプラナード<9H前>
9/27(土)・9/28(日) 一般公開日
▶ 2階中央モール<5H前>、10ホール<物販エリア>

フードコート



フードコートは4~6ホールと9ホール前、ファミリーゲームパークの3か所で実施。提供食数は昨年を上回る5万食を販売! TGSコラボフードも実施し、フードコートでもゲームに触れるエリアになりました。

TGSコラボフードは9タイトルのゲームで実施。
未発売最新作や人気シリーズのゲームとコラボを行いました。



TGSロゴモニュメント



今年からTGSロゴ立体オブジェを来場メイン導線入口に設置し、高揚感を演出。多くの来場者に撮影していただき、SNS投稿が活発化しました。
また、撮影された来場者へステッカーを配布し、予定枚数を配布しました。



キャラクターフォトスポット



委員会各社のご協力の元、フォトスポットを設置。
平面ではなくパネルを積層させ立体的に演出し、TGSの象徴する新たなシンボルの一つとして展開しました。

数多くの
SNS投稿



コスプレエリア



コスプレエリアは昨年同様に今年も9ホール東側屋根付きエリアと9ホール西側の公道を使用したエリアの2カ所を開設。2日間で合計2,321名のコスプレイヤーに参加いただきました。



コスプレエリアにも
TGSメインビジュアルを掲示。

レッドブル



TGS2025のプラチナスポンサーとして、クリエイターが集うVIPラウンジ「Red Bull Creator Club」およびサンプリングブースを展開。

「Red Bull Creator Club」では配信スタジオを完備し、TGSの最新情報や国内外のクリエイターによるコンテンツを発信。また、広告効果も絶大な幕張メッセ史上初の外壁ラッピングを施しました。

サンプリングブースでは会場内の計3か所に設置。来場者にエナジードリンク「Red Bull」2種を無料配布しました。



SUZUKI



TGS2025シルバースポンサーとして、4日間を通してストリートファイター6に登場するゲームキャラクター「ジュリ」とコラボしたSUZUKIバイクを展示し、フォトスポットをコンコースにて展開。体験者へはジュリボイス獲得ができるステッカーの配布も実施。

連日多くの方に楽しんで頂きました。



サイボウズ



ゲーム業界で働くビジネスパーソン応援グッズの配布 他

- ・「ゲーム業界で働くビジネスパーソン」応援グッズ配布
女性向け：生理用品／男性向け：汗拭きシート
- ・ビジネスミーティングエリア＆ビジネスラウンジ内Wi-Fiセンター 他

※ビジネスディ協賛

NURO



NURO×REJECT コラボブースを会場コンコース(8H前)にて展開。ステッカー、フライヤー、ウェットティッシュ3種の配布物サンプリングも実施。主にXなどのSNSで、NUROブースの紹介などの投稿(各社、インフルエンサー)も話題となり、多くの方が訪れました。

また、イベントステージへの回線の提供、ステージ幕間のCM、扉絵下のPRなども展開しました。



めぐりズム

コンコースブースにお越し頂いた方に、TEKKEN 8 試遊と冷感ジェル炭酸配合の「めぐりズム炭酸ジェルパック」を配布し、リフレッシュの効果を体験頂きました。



ChargeSPOT

日本全国47都道府県5,000スポット以上のChargeSPOTデジタルサイネージにて、東京ゲームショウのティザー動画を1か月半以上放映いただきました。



► イベントステージ

会期の4日間で13ステージを実施。開会式の生配信やエンディングステージでの抽選企画などを新たに実施しました。また、その様子を公式番組としても配信。※一部のステージを除く

TIME	9月25日（木）	9月26日（金）	9月27日（土）	9月28日（日）
9:00				
10:00	9:30～10:00 TOKYO GAME SHOW 2025 開会式	9:45～10:45 ゲームノム 東京ゲームショウ2025SP	10:00～11:00 ゲームさんぽステージ	
11:00	11:00～12:00 ゲーム市場の変革者：プレイス ーション®ストアがもたらし たもの		11:30～12:30 Top Game Creators Academy (TGCA)	11:30～12:30 『ボーダーランズ4』TGSスペ シャルステージ「ヒャッハーは 世界を救う！...かもしれない」
12:00				
13:00	13:00～14:00 本格長編群像実写ゲーム 『AKIBA LOST』 IzanagiGames x 日テレ x AX- ON Special Stage!!メイン キャスト集結!!		13:15～14:15 周年タイトルトークステージ	13:00～14:45 日本ゲーム大賞2025「フュ チャーデ部分」発表授賞式
14:00				
15:00	14:30～14:45 Annapurna Interactive『D- topia』新作発表ステージ	14:30～16:30 Red Bull Apex Takeover with Yuki Tsunoda	14:45～16:30 Red Bull 283 Academy	15:15～15:45 エンディングステージ＆スペ シャル抽選会
16:00				



オンライン会場



今年からドメイン「tgs.casa.jp」への移行し、デザインをフルリニューアルしました。

5言語（日・英・簡体・繁体・韓国）に対応し、スマートフォンを重視した設計で展開しました。



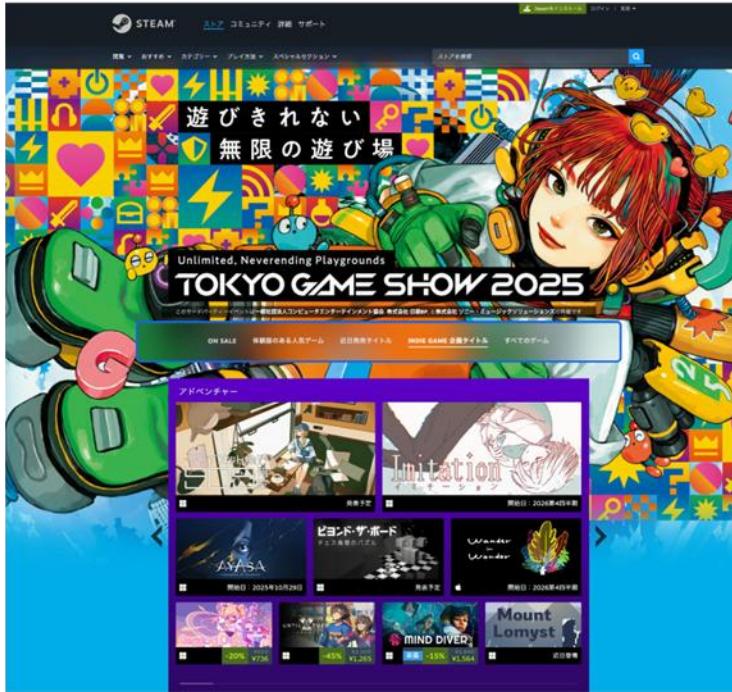
TOPページからのタッチポイントが増えたことにより、
ページ内回遊数が増加しました。

ページビュー数:10,000,000PV超えを達成

2025	7/8~9/29 (84日)	約350ページ	5言語	10,297,711 PV
2024	7/8~9/29 (84日)	約150ページ	3言語	7,076,774 PV
2023	7/5~10/2 (91日)	約150ページ	3言語	5,253,801 PV

▶ Steam特設ページは過去最高のインプレッションを記録！

米Valveの協力を得て、Steam上にTGS2025特設ページを開設。1,247タイトルを掲載（昨年:767タイトル）



ユニークインプレッションの総数

19,227,486

昨年度：11,253,712

ユニークビューの総数

2,679,343

昨年度：1,547,706

*9月30日現在

掲載タイトル数 **1,247**

掲載期間：2025年9月18日～9月29日

ON SALE

体験版のある人気ゲーム

近日発売のタイトル

INDIE GAME企画タイトル

すべてのゲーム

ゲームジャンルごとに表示

アドベンチャー

アドベンチャー

Ghost in the brain 近日発売

CLASS ZERO SEVEN 開発予定

リズムホテル

近日発売

開始日：2026年3月

POSTMORTEM INVESTIGATION 開発予定

開始日：2025年11月7日

PLAYER LEVEL UP 開発予定

開始日：2025年10月9日

SUMMER ROAD 開発予定

開始日：2025年

YARITA 開発予定

開始日：2025年

幻想少女大戦 開発予定

開始日：2025年10月21日

GRAYTAZL 開発予定

開始日：2026年

Strange Seed 開発予定

開始日：2025年4月5日

MIRTHWOOD 開発予定

開始日：2026年

GRAYTAZL 開発予定

開始日：2026年

GECHO GODS 開発予定

開始日：2025年4月5日

REMEDiUM 開発予定

開始日：2026年

LAND beneath us 開発予定

開始日：2026年3月

SONOKUNI 開発予定

開始日：2026年3月

Strange Seed 開発予定

開始日：2026年3月

DOSMIC 開発予定

開始日：2026年3月

RPG

狐のケツリ造

-50% ¥300

開始日：2025年

TRUE THIEF

近日発売

THY MASTERY

近日発売

香恋READY!

¥1,200

THE LURE OF GRATH

開始日：2025年

TRUE THIEF

近日発売

THY MASTERY

近日発売

香恋READY!

¥1,200

THE LURE OF GRATH

開始日：2025年

アクション

METAL PRINCE 開発予定

-30% ¥1,300

開始日：2026年3月

LAND beneath us 開発予定

-55% ¥705

開始日：2026年3月

SONOKUNI 開発予定

-35% ¥1,105

開始日：2026年3月

Strange Seed 開発予定

ストレンジード

開始日：2026年3月

DOSMIC 開発予定

開始日：2026年3月

GECHO GODS 開発予定

開始日：2025年4月5日

REMEDiUM 開発予定

開始日：2026年

LAND beneath us 開発予定

開始日：2026年3月

SONOKUNI 開発予定

開始日：2026年3月

Strange Seed 開発予定

ストレンジード

開始日：2026年3月

DOSMIC 開発予定

開始日：2026年3月

GECHO GODS 開発予定

開始日：2025年4月5日

REMEDiUM 開発予定

開始日：2026年

会期の4日間に加えて今年は9月23日に実施した日本ゲーム大賞と、9月24日の先行配信を実施。グローバルに発信するため、日本語版のほかに、英語の同時通訳版や他言語対応をおこない、中国や米国へは、現地プラットフォーマー／メディアと連携した配信も行いました。

プラットフォーム別PV数

プラットフォーム	累計PV数
YouTube (日/英)	978,326
Twitch (日/英)	198,363
niconico	232,078
X	219,090
TikTok	34,250
Douyu	2,379,445
bilibili	5,663,400
Douyin	436,262
合計	10,141,184

● 番組数：22番組

※内、出展社9本、協賛社2本

● 配信日時：2025年9月23日(火)～28日(日)

※一部を除きアーカイブで視聴可能

● 総PV数：10,141,184回

9月23日 (火) 日本ゲーム大賞



主催企画

日本ゲーム大賞 年間作品部門

https://www.youtube.com/live/k_t94RqWRw



イイノホールにて開催された
「日本ゲーム大賞 年間作品部門」を生配信

9月24日 (水) 先行配信枠



カプコン

TGS2025 カプコンオンラインプログラム

<https://www.youtube.com/watch?v=5KhJQtwfUww>



新メニューとして
会期前日の配信枠を販売

※一部アーカイブ期間に制限あり

9月25日 (木) ビジネスディ



主催企画

TOKYO GAME SHOW 2025開会式

<https://www.youtube.com/live/UqfTGHa-jjw>



主催企画

ゲーム市場の変革者 : プレイステーション®ストアがもたらしたもの

<https://www.youtube.com/live/WR3AqZ35f7w>



イザナギゲームズ

本格長編群像実写ゲーム『AKIBA LOST』 IzanagiGames x
日テレ x AX-ON Special Stage!! メインキャスト集結!!

<https://www.youtube.com/live/WNVhDJt-rK0>



Annapurna Interactive

Annapurna Interactive「D-topia」新作発表ステージ

<https://www.youtube.com/live/DJWDCmaw0Rc>



マイクロソフト

Xbox 東京ゲームショウ 2025 ブロードキャスト

https://www.youtube.com/live/Iseq8Zp_FYw



coe-tekomoゲームズ

『仁王3』TGS公式番組

<https://www.youtube.com/watch?v=IRwJLmD74ws>



レベルファイブ

最新プレイ映像公開！レベルファイブ スペシャルマッチ！

https://www.youtube.com/watch?v=FX_n61T72s0



スクウェア・エニックス

狩野英孝のクリティカルヒット 東京ゲームショウ2025特別編

<https://youtube.com/live/jDn4wWkYnSI>

9月26日 (金) ビジネスディ



Qookka Games

TGS2025『真戦シリーズ』公式特別番組

<https://www.youtube.com/watch?v=kOO3CNgHEWw>



エレクトロニック・アーツ

Battlefield 6 : シングルプレイヤー ライブショーケース

<https://www.youtube.com/live/VV3BBMTzDlq>



Red Bull (協賛ステージ)

Red Bull Apex Takeover with Yuki Tsunoda

<https://www.youtube.com/live/7FVIoT1QUEk>



主催企画

SENSE OF WONDER NIGHT 2025

<https://www.youtube.com/live/Dn6WoTJweCs>

※一部アーカイブ期間に制限あり

9月27日(土) 一般公開日



ディースリー・パブリッシャー
『ゼンシンマシンガール』生プレイ大公開スペシャル！
<https://www.youtube.com/live/oeKjmUpxcds>



主催企画
Top Game Creators Academy (TGCA)
<https://www.youtube.com/live/fknb-FIXNFM>



主催企画
周年タイトルトークステージ
<https://www.youtube.com/live/XHCKqnZ0GY0>



Red Bull (協賛ステージ)
Red Bull 283 Academy
<https://www.youtube.com/live/TAXFYhXua-Y>

9月28日(日) 一般公開日



主催企画
ゲームさんぽステージ
<https://www.youtube.com/live/ndDL6-CnvoE>



ティクター・インターラクティブ・ジャパン
『ボーダーランズ4』TGSスペシャルステージ「ヒヤッハーは世界を救う！…かもしれない」
<https://www.youtube.com/live/lj7kHaTa4IM>



主催企画
日本ゲーム大賞2025「フューチャー部門」発表授賞式
<https://www.youtube.com/live/R2dIDuOHmug>



主催企画
エンディングステージ&スペシャル抽選会
<https://www.youtube.com/live/gPi36-RI9aU>

※一部アーカイブ期間に制限あり

BtoB企画



▶ビジネスマッチングシステム

TGSビジネスマッチングシステムは、出展社（オンライン出展社含む）・ビジネスデイ来場者がリアルおよびオンライン上でハイブリッド商談ができる仕組みを用意しました。



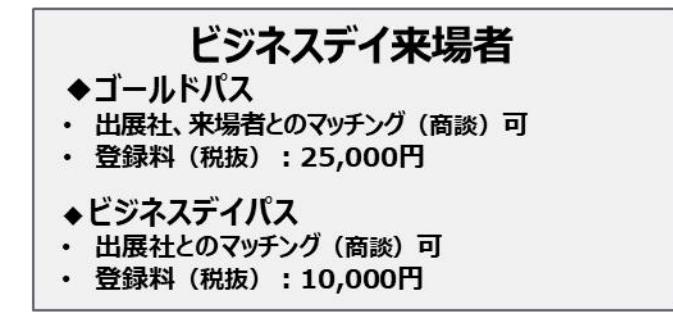
登録（無料）



登録（無料）



登録（有料）



商談結果

- ・登録アカウント数： 11,086 (2024年：8,967 / 2023年：7,786 / 2022年：5,679)
- ・商談申込数 : 88,977 (2024年：41,185 / 2023年：19,123 / 2022年：11,862)
- ・商談成立数 : 3,591 (2024年：3,669 / 2023年：2,355 / 2022年：1,695)

TGS2025 ビジネスマッチングシステムを利用した国・地域（50音順）

アイスランド、アイルランド、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、アルメニア、イスラエル、イタリア、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、ウズベキスタン、英国、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、北朝鮮、キプロス、ギリシア、クウェート、クロアチア、コロンビア、サウジアラビア、ザンビア、ジョージア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、スリランカ、スロバキア、セルビア、タイ、台湾、チェコ、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、ニュージーランド、日本、ノルウェー、パキスタン、パナマ、ハンガリー、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、ブルネイ、米国、ベトナム、ペラルーシ、ペルー、ベルギー、ポーランド、ボリビア、ポルトガル、香港、マカオ、マルタ、マレーシア、メキシコ、モルドバ、ヨルダン、リトアニア、リヒテンシュタイン、ルーマニア、ロシア <74カ国・地域> * 2024年は78カ国・地域

► TGSフォーラム 主催者セッション

ビジネスデイの2日間（9月25日・26日）、BtoBセミナー「TGSフォーラム」を開催。主催者セッションのほか、出展社によるスポンサーシップセッションを実施。国際会議場でリアルセッションを開催し、その模様をライブ配信。また、9月27日（土）から10月10日（金）までアーカイブでも配信し、リアル、オンラインを合わせて、多くのビジネスパーソンにご参加いただきました。

主催者セッション

中東ゲーム産業の今

—Esports World Cup 2025 報告会—

9月25日(木) 10:30-12:00



【登壇者（写真左から）】

GLOE 代表取締役 古澤 明仁 氏
プロ格闘ゲーマー ネモ（根本 直樹）氏
バンダイナムコスタジオ『鉄拳』シリーズ エグゼクティブディレクター 原田 勝弘 氏
在サウジアラビア日本国大使館 経済班長 楠田 真之 氏
【モデレーター】日経Gaming編集長 平野 亜矢

“他業種”からの参入—ゲームで拓くマーケティング戦略の可能性

9月25日(木) 15:30-17:00



【登壇者（写真左から）】

花王 パーソナルヘルス事業部 佐々木 将 氏
松井証券 マーケティング部 推進役 緒方 ひかり 氏
【モデレーター】日経Gaming編集長 平野 亜矢

ゲーミフィケーションの軌跡と展望

—ゲームの知見で切り拓く異業種ビジネスの新境地

9月26日(金) 10:30-12:00



【登壇者（写真左から）】

セガ エックスディー 取締役 執行役員COO 伊藤 真人 氏
前新潟県三条市副市長/一般社団法人新潟県eスポーツ連合顧問 上田 泰成 氏
カルビー Calbee Future Labo ディレクター 松本 知之 氏
【モデレーター】日経クロステック記者 東 将大

“SENSE OF WONDER NIGHT2025”

9月26日(金) 17:00-19:00



【審査員】

ゲームジャーナリスト 新 清士 氏
Juan Gril 氏
Videogame Ninja: Trusiga Ramon Nafria 氏
NPO法人才キュフェス 高橋 建滋 氏
アウリン 取締役 駒形 一憲 氏
元 ソニー・インタラクティブエンタテインメント/インディーズ イニシアチブ代表 吉田 修平 氏
講談社ゲームクリエイターズラボ 片山 裕貴 氏
立命館大学衣笠総合研究機構 シン・ジュヒョン 氏
カラッパゲームス代表 大貫 真史 氏
動画クリエイター ポッキー 氏

スポンサーセッション

スマホ法～公正取引委員会と語るアプリ課金決済の未来～

9月25日(木) 12:30-13:00



【登壇者（写真左から）】

デジタルガレージ アプリビジネス推進本部 アプリペイ事業部 部長 丸山 恒平 氏
公正取引委員会 官房参事官（デジタル担当） チーフグリーンオフィサー 鈴木 健太 氏

海外向けアプリ外課金決済による、グローバル収益拡大

9月25日(木) 13:30-14:00



【登壇者】

デジタルガレージ 執行役員 戦略事業経営企画 担当
/ アプリビジネス推進本部長 崎島 淳一 氏

モスクワ・ゲーム・ハブ

9月25日(木) 14:30-15:00



【登壇者】

Agency of Creative Industries of Moscow 副局長 コンスタンティン・ブフネフ 氏

ゲーム成長の鍵：決済とグローバル展開

9月26日(金) 12:30-13:30



【登壇者（写真左から）】

PayPal 東京支店 日本事業統括責任者 余伝 道彦 氏
MIXI 開発本部 たんぽぽ室 マネージャ 橋本 広大 氏
PayPal PayPal広告事業ディレクター サンディ・ムサ 氏

生成AI × ゲーム開発

— Adobe Fireflyが拡張する次世代ゲーム制作のスピードとクリエイティブ

9月26日(金) 13:30-14:00



【登壇者】

アドビ Senior Solution Consultant Creative Product
/ Community Lead 三好 航一郎 氏

AIネイティブなゲーム会社のつくりかた：Algomaticの展望

9月26日(金) 14:00-15:00



【登壇者】

Algomatic DMM GAME翻訳 清水 顯氏

日本ゲーム大賞2025

▶「日本ゲーム大賞2025」開催概要

今年で29回目を迎えた「日本ゲーム大賞2025」は、近年の家庭用ゲーム産業の発展に寄与した人物・団体・プロジェクトなどに贈られる「経済産業大臣賞」、昨年度日本国内でリリースされた作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショウ2025」に出展・発表された未発売作品を対象とする「フューチャー部門」の3つのカテゴリーで開催しました。

「経済産業大臣賞」および「年間作品部門」はTGS2025開催に先駆け、都内会場にて開催。「フューチャー部門」の発表授賞式はこれまで通りTGS2025 イベントステージ（幕張メッセ 1ホール）にて開催。どちらの会場でも大勢が見守る中で執り行われました。また、例年同様に、公式番組でもライブ配信を実施し、これまで以上に多くの方にご視聴頂きました。

「年間作品部門」は、TGS会場ではなく、別会場での単独開催となったことで注目を集めました。「フューチャー部門」は、幕張メッセ1ホールに設置した「フューチャー部門投票ブース」にて、多くの来場者に投票いただき、今後が期待される11作品が選出されました。

▶「年間作品部門」受賞作品

「年間作品部門」は、2025年6月9日～7月18日までの間、一般投票を実施。一般投票結果ならびに日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て、各受賞作品が決定。「大賞」には、一般投票における多数の支持に加え、日本ゲーム大賞選考委員により、2025年度を代表するに最もふさわしい作品として『メタファー：リファンタジオ』（株式会社アトラス）が選ばれました。

受賞名	受賞作品・受賞者	社名	プラットフォーム
経済産業大臣賞	Nintendo Switch 2		
ブレイクスルー賞	Clair Obscur:Expedition 33	Kepler Interactive	PS5, Xbox Series X S / GeForce Now / Project xCloud / PC
ムーブメント賞	Pokémon Trading Card Game Pocket	株式会社ポケモン	Android / iOS
優秀賞	メタファー：リファンタジオ	株式会社アトラス	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Project xCloud / PC
	都市伝説解体センター	株式会社集英社ゲームズ	PS5 / Nintendo Switch / Steam
	ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン	株式会社スクウェア・エニックス	PS5 / PS4 / Nintendo Switch / Steam
	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	株式会社スクウェア・エニックス	PS5 / Nintendo Switch / Xbox Series X S / PC / Steam
	真・三國無双 ORIGINS	株式会社コーエーテクモゲームス	PS5 / Xbox Series X S / Steam
特別賞	PlayStation®Store	株式会社ソニー・インタラクティブ エンタテインメント	
優秀賞	首都高バトル/Tokyo Xtreme Racer	元気株式会社	Steam
	龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii	株式会社セガ	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / PC / Steam
	モンスターハンターワイルズ	株式会社カプコン	PS5 / Xbox Series X S / PC
	HUNDRED LINE -最終防衛学園-	株式会社アニプレックス	Nintendo Switch / Steam
	ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をねすむ少女	株式会社レベルファイブ	Nintendo Switch / PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Steam
	ELDEN RING NIGHTREIGN	株式会社フロム・ソフトウェア	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam
ゲームデザイナーズ大賞	INDIKA	Odd Meter	PS5 / Xbox Series X S / PC / Steam
大賞	メタファー：リファンタジオ	株式会社アトラス	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Project xCloud / PC

【略称 プラットフォーム名称】 PS5： PlayStation® 5 / PS4： PlayStation® 4 / PC： Windows®

本年の「経済産業大臣賞」は『Nintendo Switch 2』。2025年6月5日の発売に先駆け、4月に詳細な仕様や発売日、予約による販売方式が発表されると国内外で大きな話題に。

ユーザーフレンドリーな価格設定とハードとしてのクオリティの高さが支持され、発売後4日間の世界での販売数は任天堂のゲーム専用機として過去最高の350万台を超える、6月の累計販売台数は582万台を記録。任天堂の専用ゲーム機として日本国内・欧米のみならず、タイやシンガポール、フィリピンといった東アジア圏でも初めて発売されるなど、日本の家庭用ゲーム産業の発展に貢献された点が評価された。

クリエイターの視点で独創性や斬新性を基準に選出される「ゲームデザイナーズ大賞」は、桜井政博氏を審査員長とする8名のトップクリエイターが選考にあたり、本年度の受賞作品として『INDIKA』(Odd Meter Games)を選出した。

また、昨年新設したブレイクスルー賞は、『Clair Obscur:Expedition 33』、ムーブメント賞は、『Pokémon Trading Card Game Pocket』がそれぞれ受賞した。

▶「年間作品部門」発表授賞式

経済産業大臣賞、ゲームデザイナーズ大賞、ブレイクスルー賞、ムーブメント賞、優秀賞、大賞の各賞を発表。都内会場にて、受賞関係者、一般招待客が観覧のもと、発表授賞式を執り行いました。

日時：9月23日（火・祝）18：00～19：50
会場：イイノホール（東京都千代田区）
司会：伊集院 光（タレント）
前田 美咲（フリーアナウンサー）



経済産業大臣賞「Nintendo Switch 2」



ブレイクスルー賞「Clair Obscur: Expedition 33」

ムーブメント賞「Pokémon Trading Card Game Pocket」



▶「年間作品部門」発表授賞式

優秀賞「メタファー：リファンタジオ」



優秀賞「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」



優秀賞「首都高バトル/Tokyo Xtreme Racer」



優秀賞「都市伝説解体センター」



優秀賞「真・三國無双 ORIGINS」



優秀賞「龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii」



優秀賞「ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン」



特別賞「PlayStation®Store」



優秀賞「モンスターハンターワイルズ」



▶「年間作品部門」発表授賞式

優秀賞「HUNDRED LINE -最終防衛学園-」



優秀賞「ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をぬすむ少女」



優秀賞「ELDEN RING NIGHTREIGN」



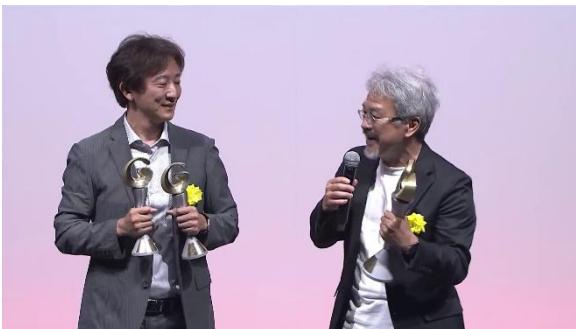
ゲームデザイナーズ大賞「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」



優秀賞11作品の中から大賞が発表



優秀賞11作品の中から「メタファー：リファンタジオ」を大賞として発表。



▶「フューチャー部門」受賞作品

受賞作品	社名	プラットフォーム
AKIBA LOST	株式会社イザナギゲームズ	Nintendo Switch 2 / Nintendo Switch / PS5 / Steam
Ghost of Yōtei	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PS5
ゼルダ無双 封印戦記	株式会社コーエーテクモゲームス	Nintendo Switch 2
デジモンストーリー タイムストレンジャー	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	PS5 / Xbox Series X S / Steam
仁王3	株式会社コーエーテクモゲームス	PS5 / Steam
バイオハザード レクイエム	株式会社カプコン	Nintendo Switch 2 / PS5 / Xbox Series X S / Steam
プラグマタ	株式会社カプコン	PS5 / Xbox Series X S / Steam
無限大 ANANTA	Naked Rain Studio	PS5 / Steam / PC / iOS / Android
モンスターハンターストーリーズ3 ～運命の双竜～	株式会社カプコン	Nintendo Switch 2 / PS5 / Xbox Series X S / Steam
龍が如く 極3 / 龍が如く3外伝 Dark Ties	株式会社セガ	Nintendo Switch 2 / PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Steam
流星のロックマン パーフェクトコレクション	株式会社カプコン	Nintendo Switch / PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / Steam

【略称 プラットフォーム名称】 PS5： PlayStation® 5 / PS4： PlayStation® 4 / PC： Windows®

▶「フューチャー部門」発表授賞式

全受賞者にステージ登壇いただき、発表授賞式を実施。受賞作品の紹介映像とともに、受賞クリエイターより各作品を紹介してもらいました。またプレゼンターを務めた業界誌編集長には、ユーザーを代表して、受賞者に開発秘話や今後の展開などについて質問していただき、作品の魅力を現地観覧者や配信視聴者へお伝えしました。

日時：9月28日（日）13：00～14：30

**会場：TGS2025 イベントステージ
(幕張メッセ 1ホール)**

**司会：波佐間崇晃（フリーアナウンサー）
桜野 友佳（フリーアナウンサー）**

プレゼンター：林 克彦 氏（ファミ通）

**西岡 美道 氏（電撃）
寺師 大輔 氏（Vジャンプ）**

総評：浜村 弘一（日本ゲーム大賞選考委員）



「バイオハザード レクイエム」



「Ghost of Yōtei™」



「デジモンストーリー タイムストレンジャー」



▶「フューチャー部門」発表授賞式

「AKIBA LOST」



「無限大 ANANTA」



「仁王 3」



「龍が如く 極 3 / 龍が如く 3 外伝 Dark Ties」



「ゼルダ無双 封印戦記」



「プラグマタ」



「流星のロックマン パーフェクトコレクション」



「モンスターハンターストーリーズ3 ～運命の双竜～」



〈講評〉



プロモーション・広報・パブリシティ／広告



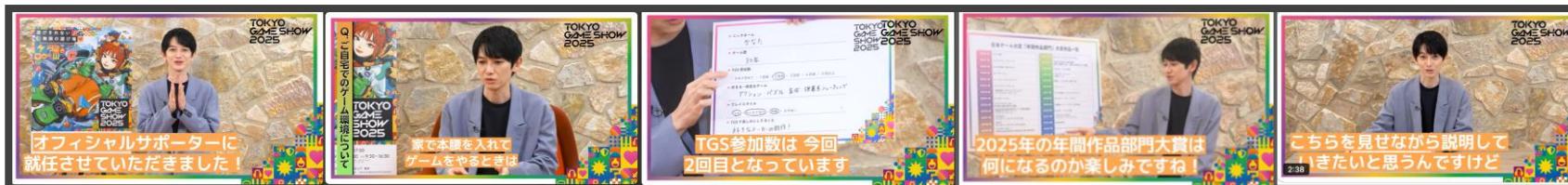
► オフィシャルソーター

ゲーム好きとして有名なタレント本郷奏多さんを起用。会期前PR・会期中情報発信など全方位の稼働を実施



公式X、公式YouTubeにて数多くのコンテンツを配信。

会期中の即出しリポート動画配信も実施



公式インフルエンサーを「TGS BOOSTERZ」と命名。

国内外から11名のインフルエンサーを起用し、情報発信を強化しました。



国内BOOSTERZ

4名のインフルエンサーを起用。

- ・タレント
- ・元プロゲーマー
- ・Vtuber
- ・お天気キャスター

それぞれ異なるフォロワー層に向けて
TGS情報を発信。



海外BOOSTERZ

出展社数の多い国を中心に、合計5か国（中国・韓国・アメリカ・フランス・オーストラリア）から7名を起用。

公式・招待・一般の3カテゴリーにてインフルエンサー施策を実施。以下の人数に参加いただきました。

公式



TGS BOOSTERZ

国内外からゲーム関心の高いインフルエンサーを6ヶ国/地域から11名起用。

11名

昨年 12名

招待

出展社招待インフルエンサー

TGS出展社から10名まで申請・登録が可能。

563名

※同行者含む

昨年 本人：324名、同行者：148名

PF招待インフルエンサー

PF各社(YouTube、BiliBili、TikTok等)による有償招待枠。

147名

※同行者含む

事務所/MCN招待インフルエンサー

事務所・MCNによる有償招待枠。

126名

※同行者含む

昨年 本人：97名、同行者：51名

一般

一般登録インフルエンサー

インフルエンサー個人による申請が可能。
条件を満たす場合、有償招待を実施。

257名

※同行者含む

昨年 本人：309名、同行者：140名

条件と来場日程

★招待インフルエンサー及び事務所・MCN招待

9/25（木）～9/28（日） 4日間

※出展社へインフルエンサー、同行者各10名まで招待枠付与

★一般インフルエンサー

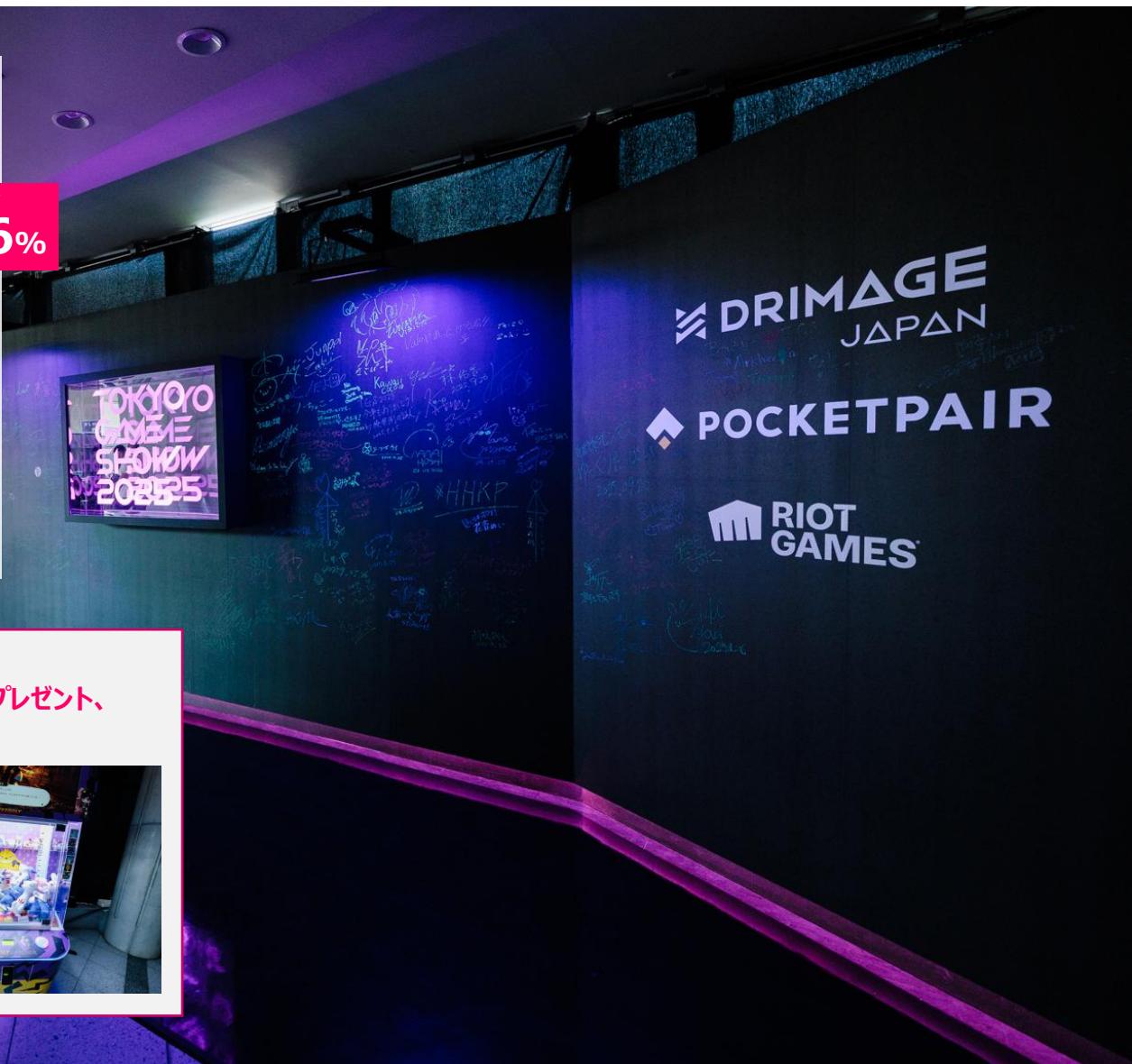
9/26（金）～9/28（日） 3日間

※一般インフルエンサーとは、単一SNSの登録者数／フォロワー数が「3万」を超えていて、もしくは、複数SNSの登録者数／フォロワー数の合計が「5万」を超えていて、自ら有料（＝登録料）で来場エントリーいただく方

※登録料：税込1,100円／同行者登録料：税込1,650円



ゲーム試遊、来場者へ
アクティベーションコードやぬいぐるみプレゼント、
クレーンゲーム設置等



ゲームファンの濃いクラスターが存在するXを強化ポイントとして本年広報施策の軸として展開

| 方針と実施成果

期間投稿数を増加

前年から**+327**件多くポスト

エンゲージメント増施策の実施

複数の**プレゼントキャンペーン**実施
本郷奏多さん**動画コンテンツ**企画
ユーザー参加型(**UGC**)企画の実施 など

フォロワー数 昨対

124%

120,000(+20,000)

本郷奏多さん、最上もがさん、海外BOOSTERZなどの公式キャストの投稿も数多くポスト！



今年のカウントダウン
企画トップエンゲージメ
ントは「無限大
ANANTA」

20万インプレッション
&4800いいねを獲
得！

9/26(金) 17:00



9/27(土) 12:00



日本トレンド：1位を獲得！

1. **#TGS2025**
235,922件のツイート

チケットのインバウンド需要を踏まえ、本年は国内・海外計4社の旅行代理店にて、
ファストチケット付きツアーなどのパッケージ販売を実施しました。

また、海外向けプレイガイドとしてKKdayを新規導入し、紙チケットに加え電子チケットでの海外販売も開始。
北欧・アジア圏を中心に、多くのインバウンド顧客にご購入いただきました。

国内

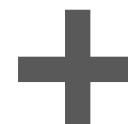


ファストチケット付き宿泊プラン

海外



ファストチケット付きツアープラン



重点リリースのメディアプロモートを強化し、TGS記事掲載の最大化が実現

	昨年実績	本年結果	昨対
#01 開催発表会案内	86	116	135%
#02 開催概要発表	31	293	945%
#03 Selected Indie 80 受付開始	9	74	822%
#04 Selected Indie 80 協賛社発表	86	116	135%
#05 ティザーアニメ公開	-	94	-
#06 出展社一覧初公開	14	71	507%
#07 メインビジュアル公開	22	88	400%
#08 ファミリーゲームパーク開催決定	24	30	125%
#09 ビジネスデイ有料登録開始	19	33	173%
#10 Selected Indie 80・SOWN	14	28	200%
#11 オフィシャルソーター決定	12	47	391%
#12 出展社数・小間数発表	14	83	592%
#13 会場マップ公開	14	47	335%
#14 開催前詳細情報	32	71	221%
#15 ファミリーゲームパーク詳細発表	24	11	45%
#16 開幕リリース	116	196	169%
#17 SOWN グランプリ決定	26	6	23%
#18 閉幕リリース	27	58	151%

会期前



昨対 記事掲載比率

249%

会期中

TOTAL
2,497テレビ
37新聞
244雑誌
14WEB
2,202

広告換算 28億円超のメディア露出が実現！

►プロモーション施策〈TGSレビュー企画〉

今年で4回目となる野田クリスタルさんと会場を気ままに巡る『マヂラブ野田のぶらりかっ歩』を実施。野田さん1人の目を通してTGS全体像を体感する臨場感が魅力の本企画、今年は初のビジネスデイに来場です。今回野田さんと一緒に女性ピン芸人でトリリンガルのいぜんさんもビジネスデイをぶらりしていただきました。

日経 **XTREND** 日経 **GAMING**



▲初のビジネスミーティングエリアにもビジネスマンの野田さんは興味深々



▲SI80エリアにて『ダレカレ』のクリエイターにも次々に質問



▲二人とも夢中で楽しんでいる様子



▲ステージのコスプレイヤーに「ミンディー！！！」と声をそろえる 野田さんと
いぜんさん

TOKYO GAME SHOW 2025



▲野田さんのかごに次々グッズを入れるいぜんさん
物販エリアを満喫

(出典：日経クロストレンド【tgs2025】マヂラブ野田のぶらりかっ歩)
https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/01255/?i_cid=nbpnxr_child

▶ 広告・製作物

リアルバナー／屋外サイン

駅前シェルターバナー



エントランスキャノピーバナー



プラザビルボードバナー



弓型バナー



※会場写真は一部抜粋

LEDビジョン
15秒動画広告

配布物・メディア広告



うちわ



リアルバナー／屋内サイン・会場内サイン

ビジネスミーティングエリア
スタンドバナー広告

中央モール・ガラス面サイン

中央エントランス
ウェルカムサインエスカレーターbanner
(ガラス面・足元レール)

ガイドマップ

ビジネスデイ来場者向け公式ブック
「TGS NOW!」
～東京ゲームショウ2025 for ビジネス～

日本語版

英語版

オンラインバナー

来場者募集サイト
トップバナー広告来場者募集サイト
主催バナー来場者募集サイト
動画バナー広告

ポスター



チケット

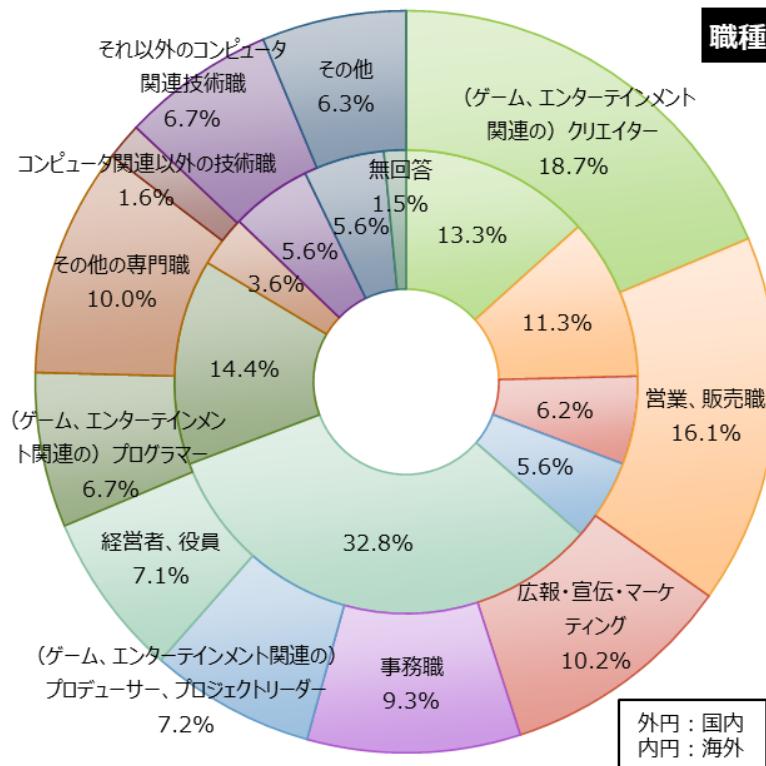
裏面



アンケート結果



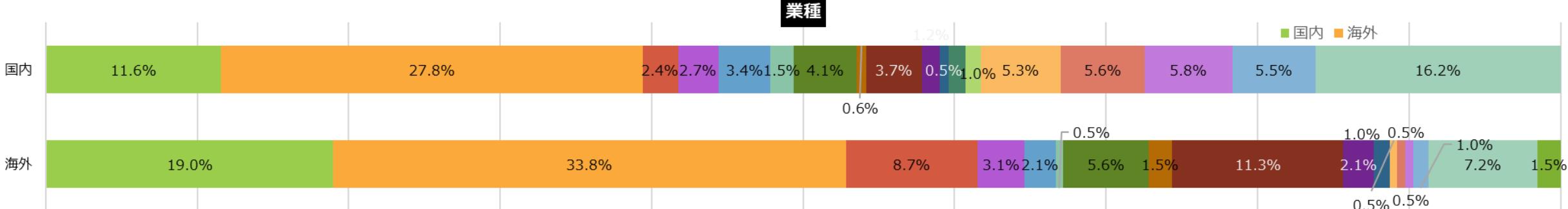
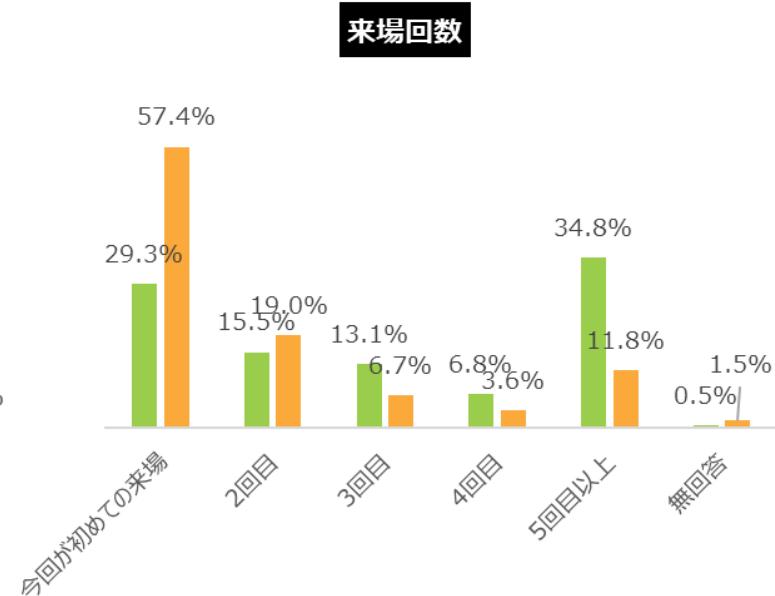
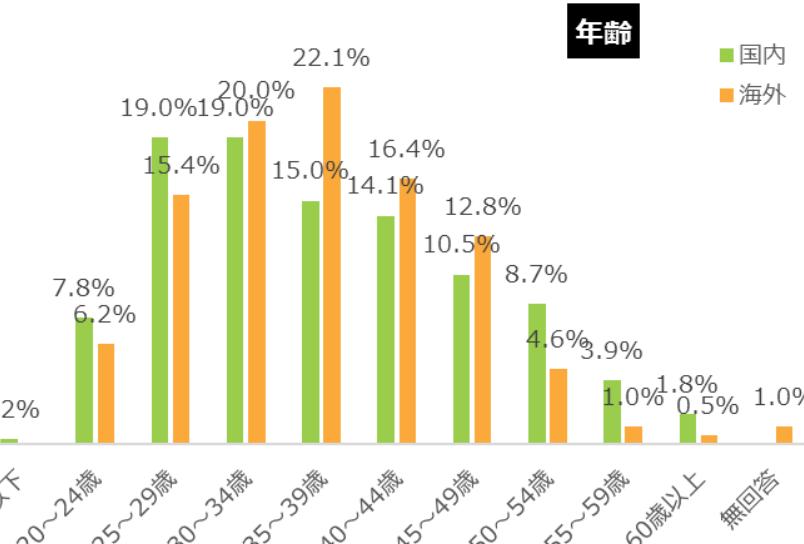
▶ 来場者アンケート 国内・海外ビジネスデイ来場者 ①



【調査方法】 東京ゲームショウ2025のビジネスデイ登録者に調査協力依頼メールを配信。
【調査期間】 日経BPコンサルティングのWEB調査システム「クロスサーベイ」で回答。
【有効回答数】 【国内】3,305人 【海外】195人

【調査実施】 日経BPコンサルティング

<構成比率: 小数点以下第2位を四捨五入>



■パブリッシャー
■アプリストア・プラットフォーム運営
■ゲーム以外の製造業

■ソフト開発（受託開発含む）
■ゲーム関連のメディア・広告
■ゲーム以外のサービス業

■サービスプロバイダー・開発支援
■ゲーム関連の学校・教育機関・研究所
■ゲーム以外のメディア・広告
■ゲーム業界向けの人材紹介

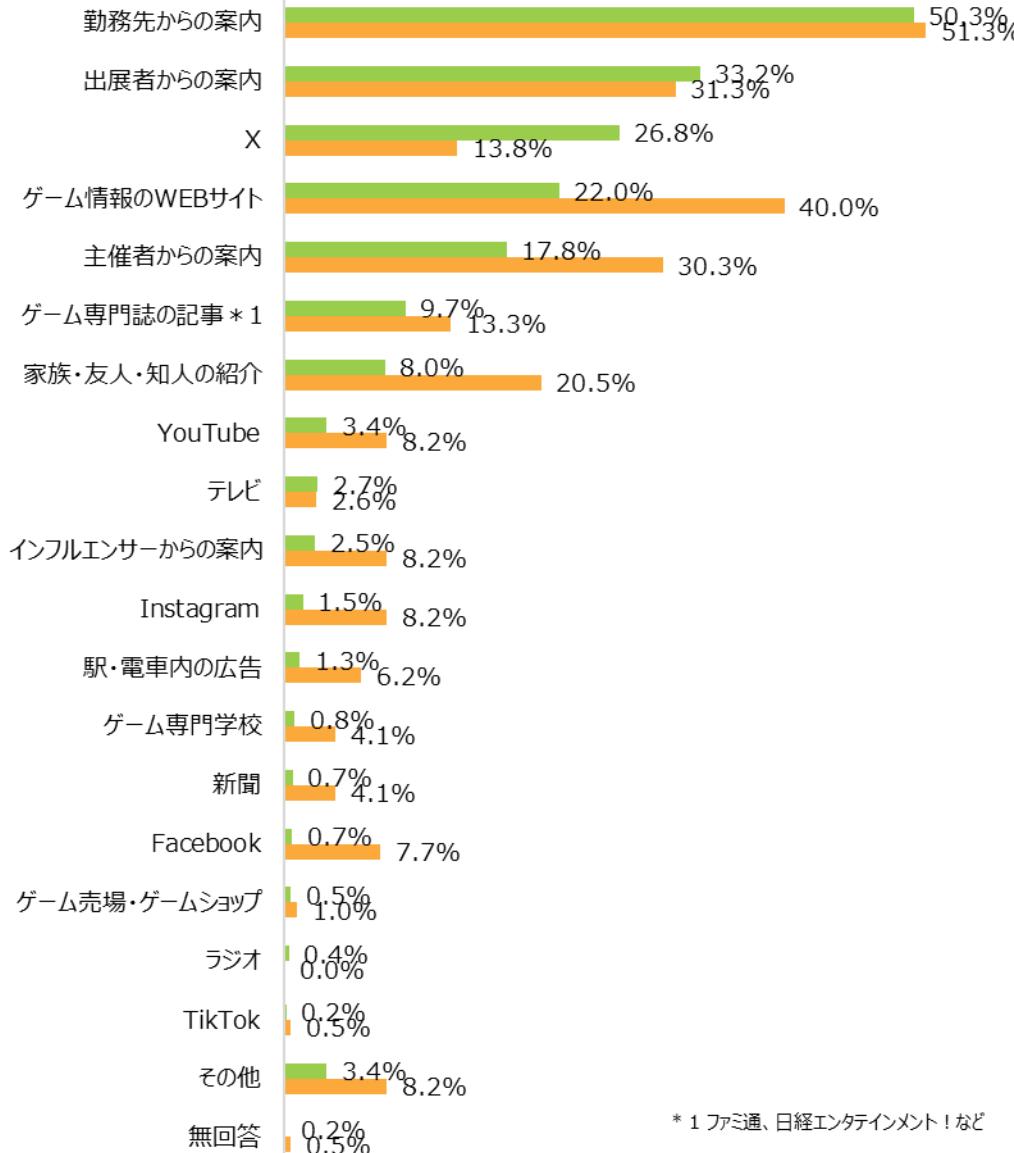
■部品・半導体メーカー
■通信キャリア・プロバイダー
■ゲーム流通・小売店
■ゲーム以外のコンテンツ開発・流通

■ハード・周辺機器メーカー
■金融・証券・保険
■無回答

▶ 来場者アンケート 国内・海外ビジネスティ来場者 ②

TGS2025の情報接触経路

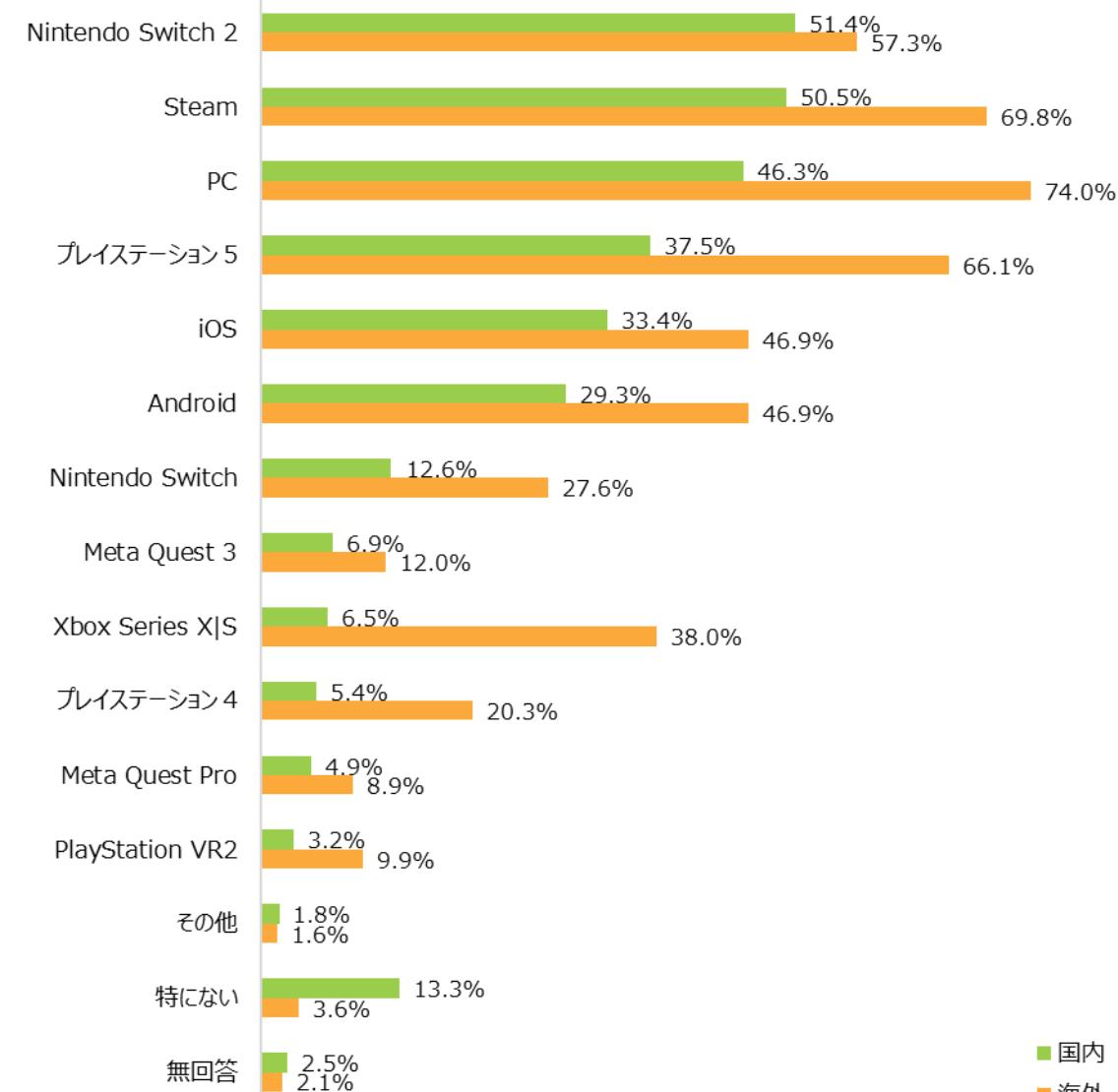
(複数回答)



* 1 ファミ通、日経エンタテインメント!など

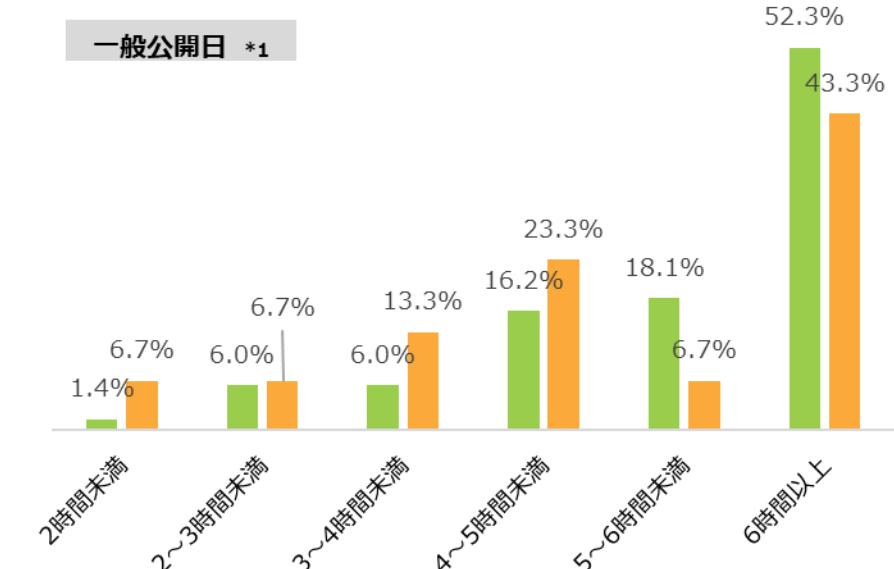
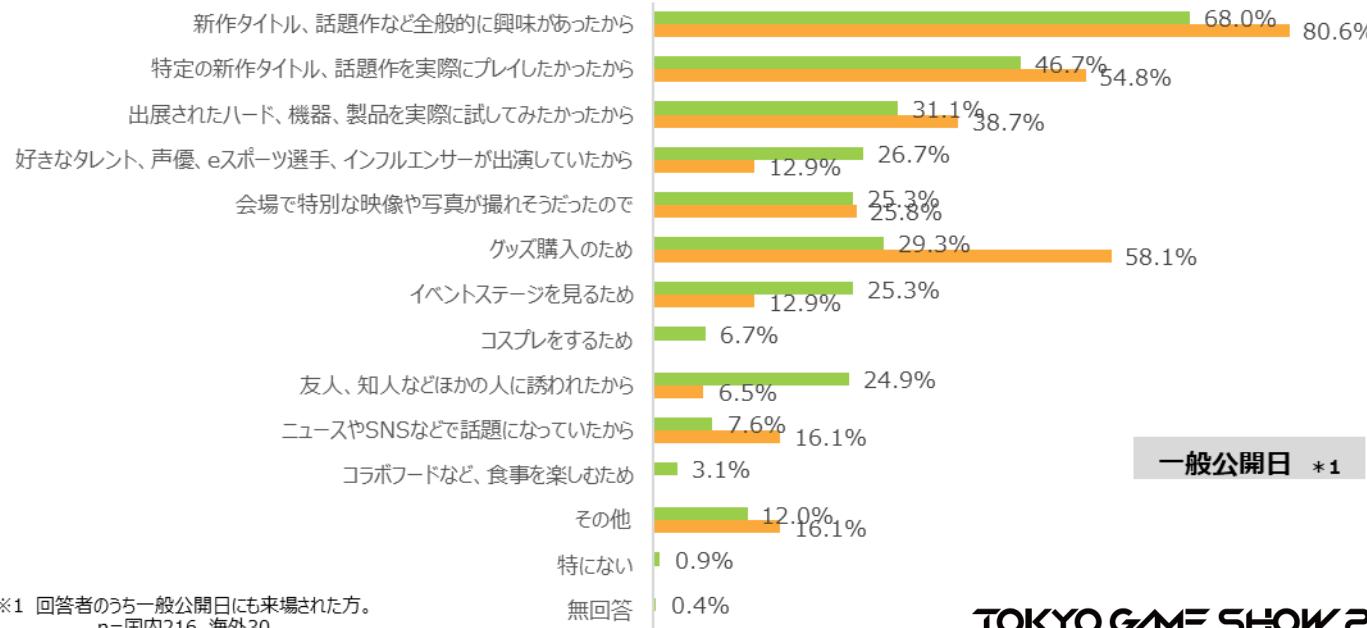
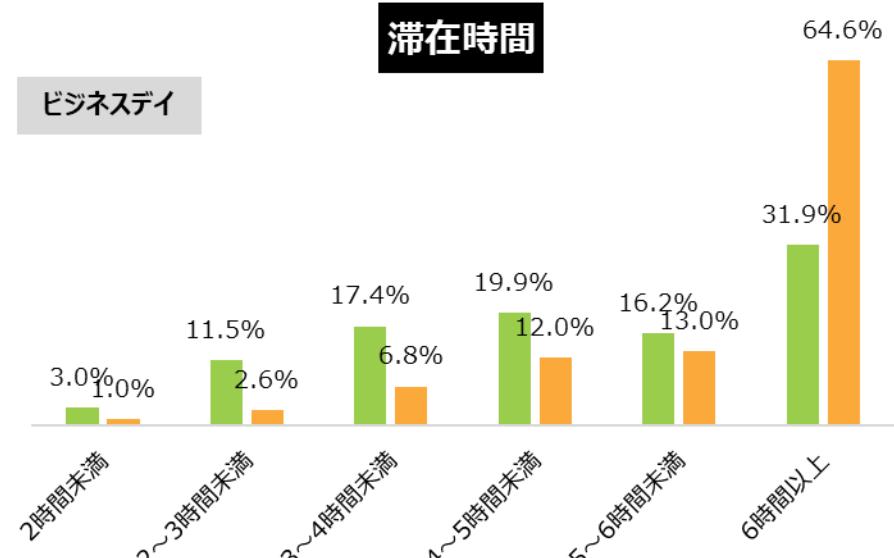
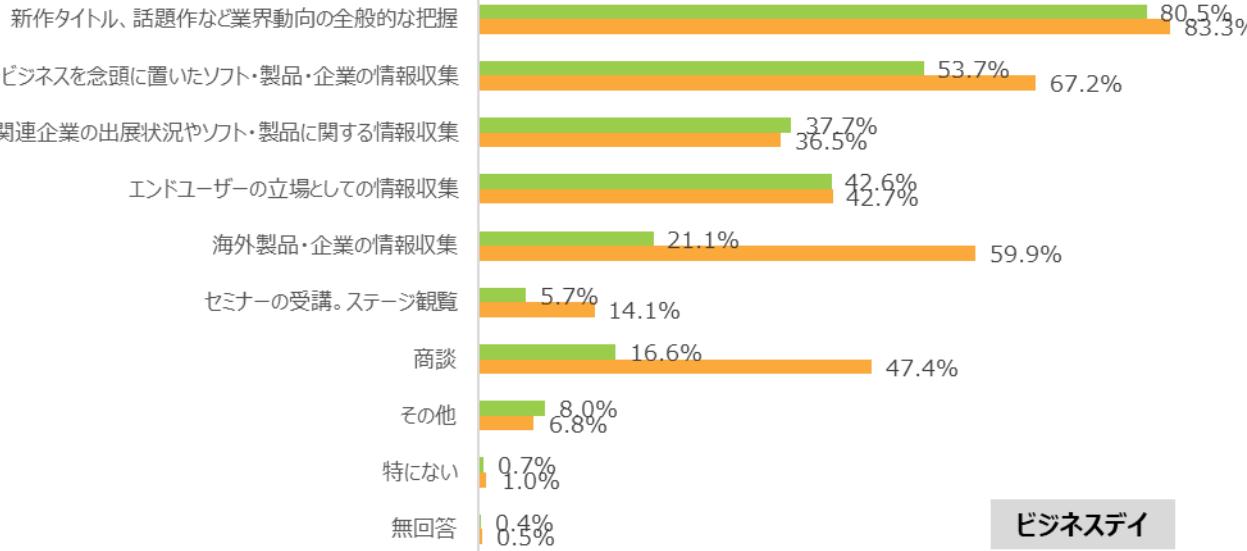
今後注力したいと考えるプラットフォーム

(複数回答)



■ 国内
■ 海外

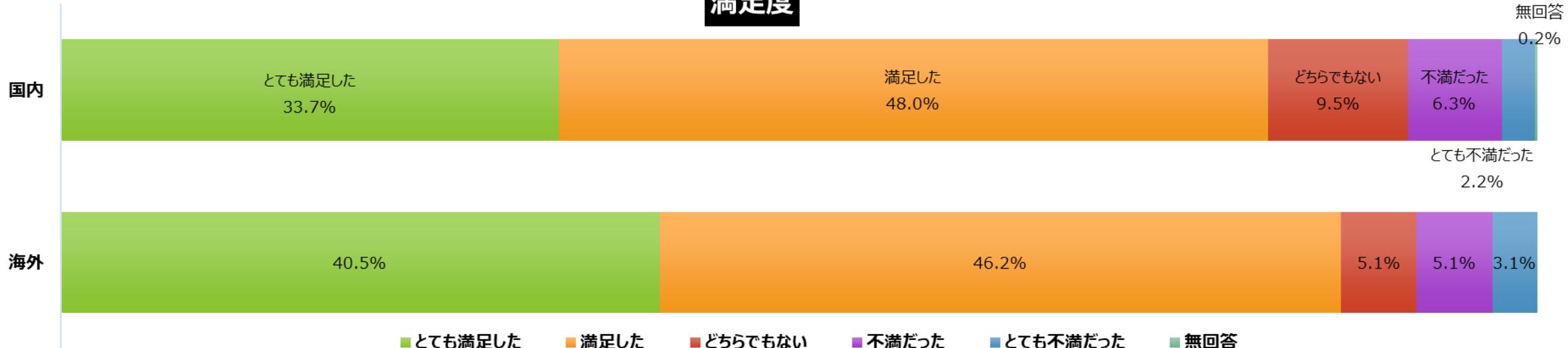
▶ 来場者アンケート 国内・海外ビジネスデイ来場者 ③



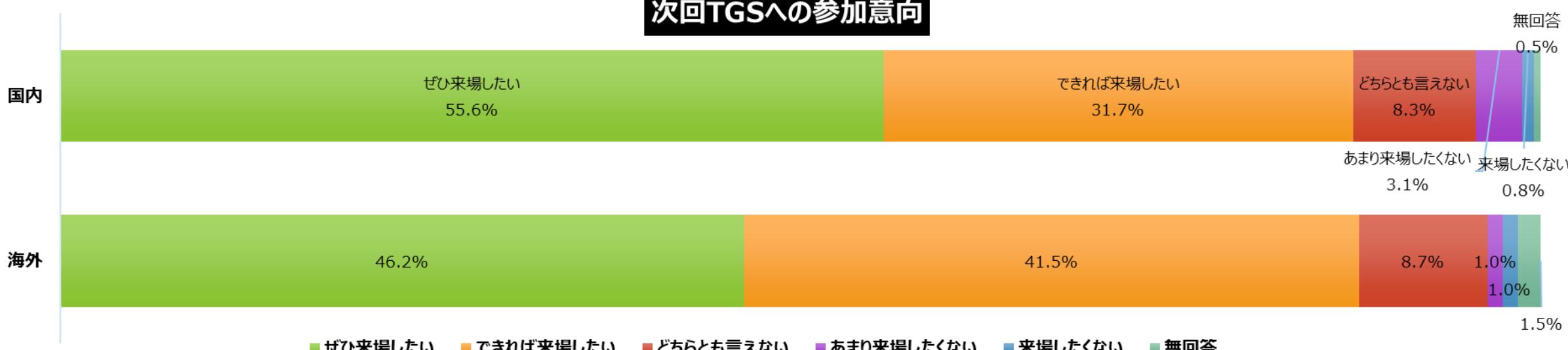
*1 回答者のうち一般公開日にも来場された方。
n=国内216 海外30

▶ 来場者アンケート 国内・海外ビジネスティ来場者 ④

満足度



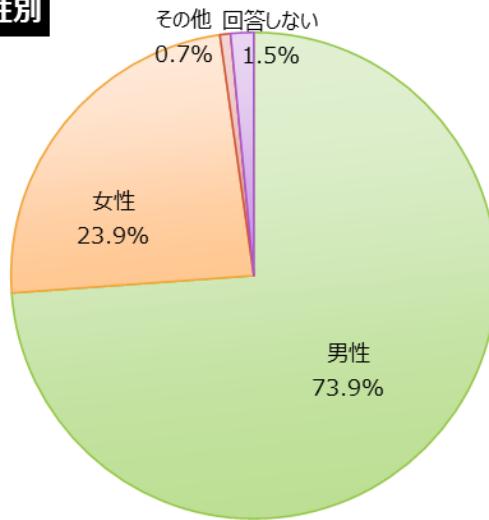
次回TGSへの参加意向



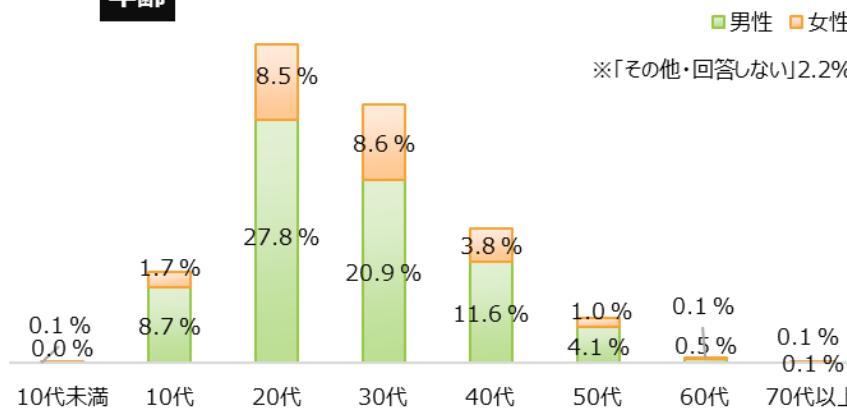
▶ 来場者アンケート 一般来場者①

【調査方法】 WEB アンケート（定量調査）※TGS 公式サイト/SNS、オフィシャルマップでの告知を見たユーザーがアンケートページにアクセスして回答
 【調査期間】 2025年 9月25日～9月30日
 【有効回答数】 4,243人 ※ゲーム関係者除く
 【調査実施主体】 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

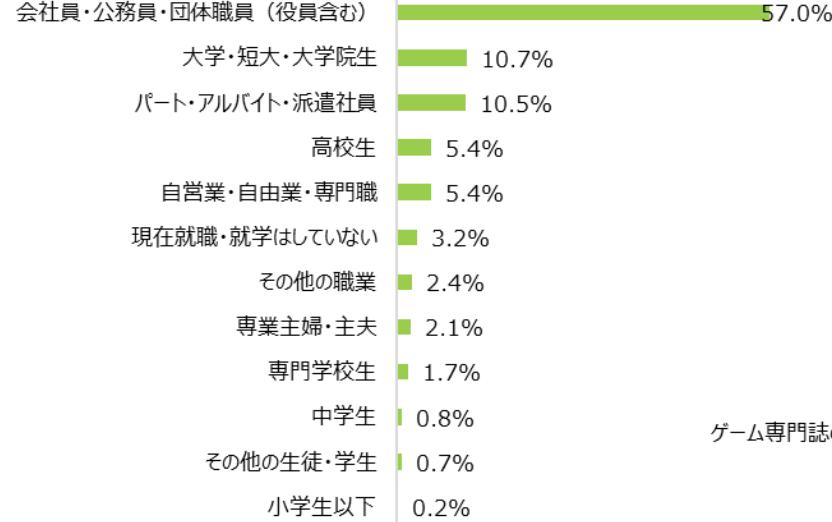
性別



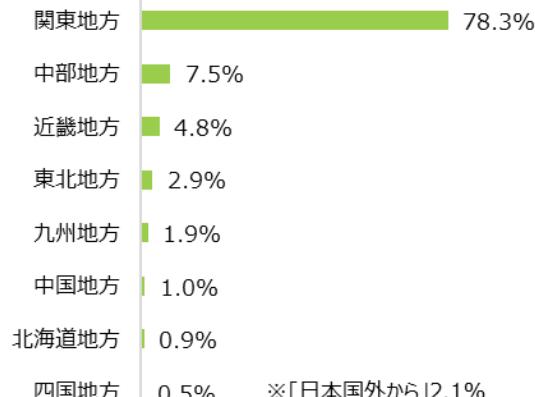
年齢



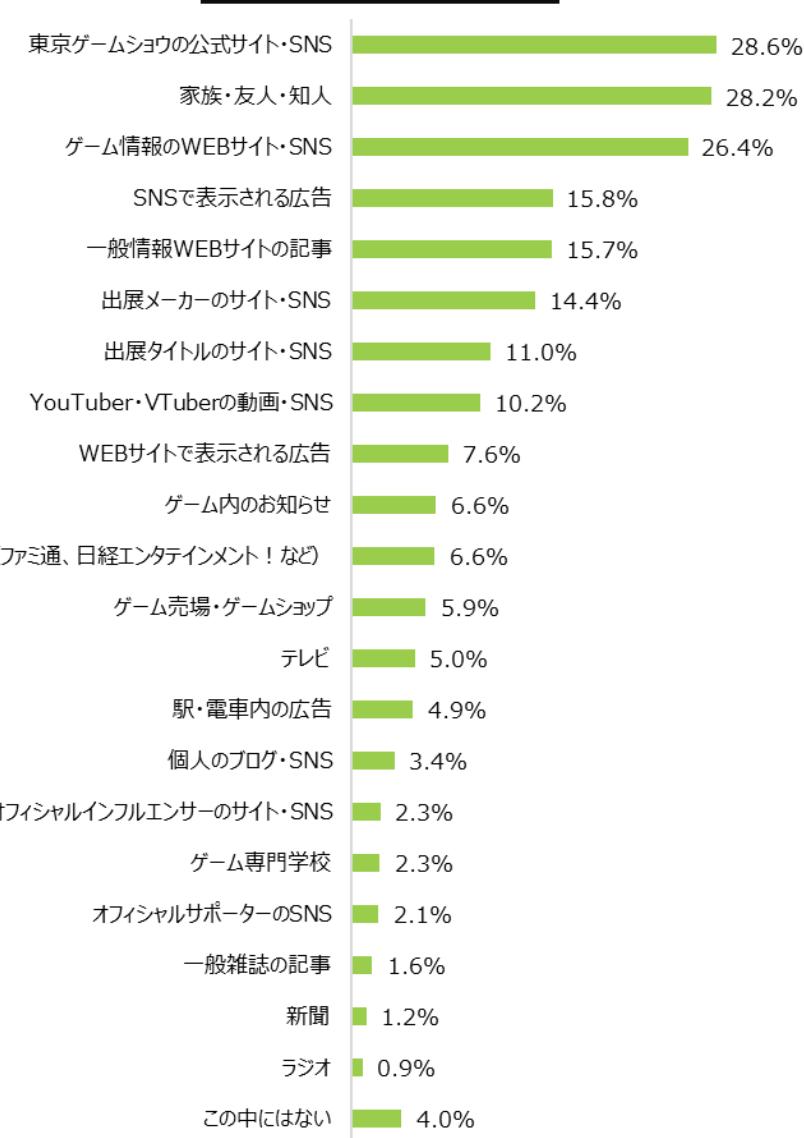
職業



居住地



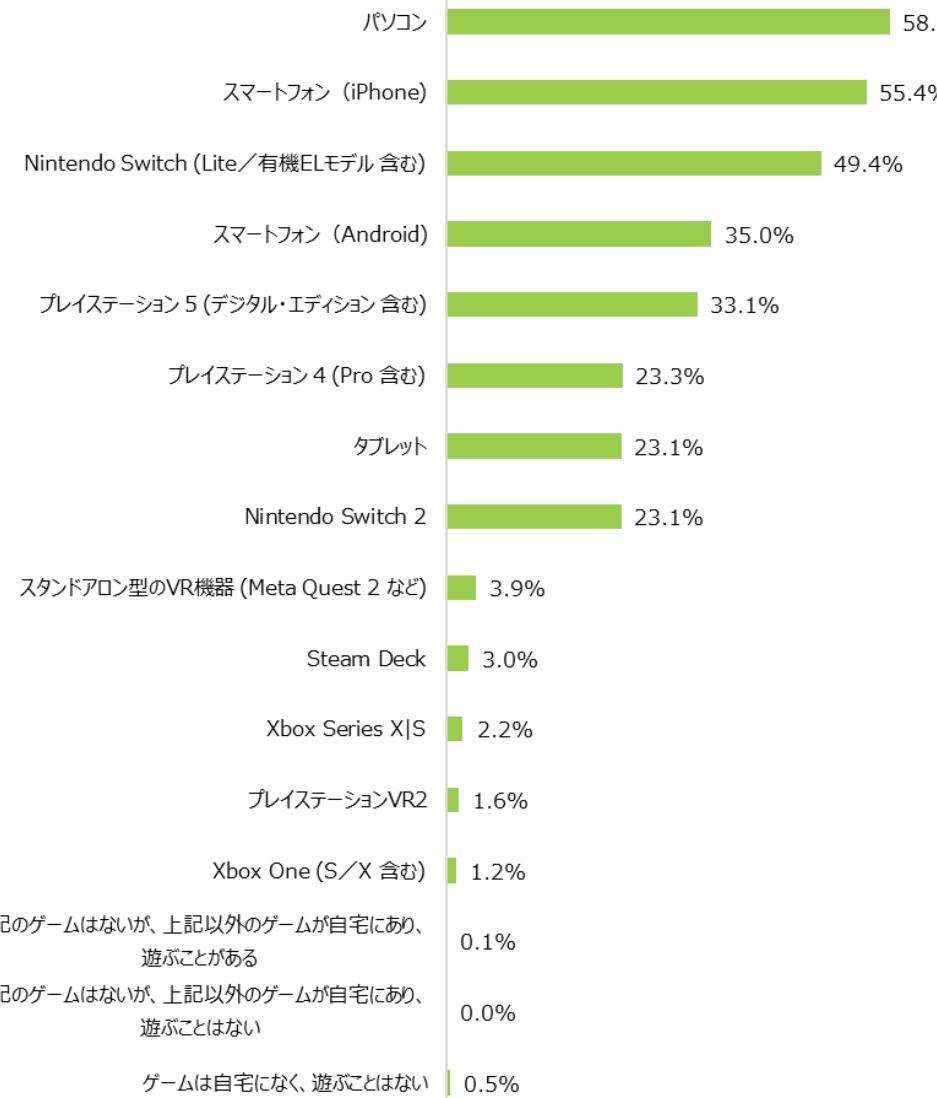
TGS2025の情報接觸経路



▶ 来場者アンケート 一般来場者②

自宅にあり、ゲームで遊ぶことがあるもの

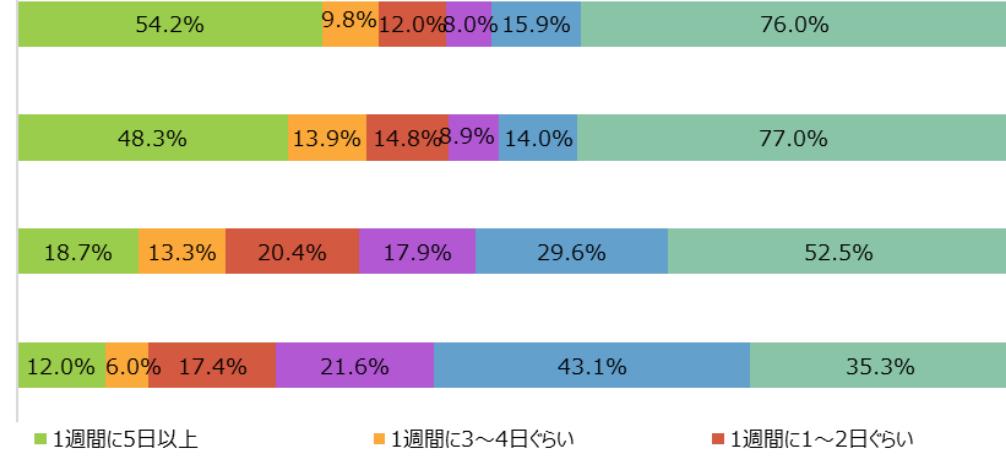
(複数回答)



ゲームプレイ頻度

スマートフォン/タブレット(n=4,819)
パソコン [Steam Deck含む](n=2607)

家庭用ゲーム機(n=5685)
スタンドアロン型のVR機器 [Meta Quest 2など](n=167)

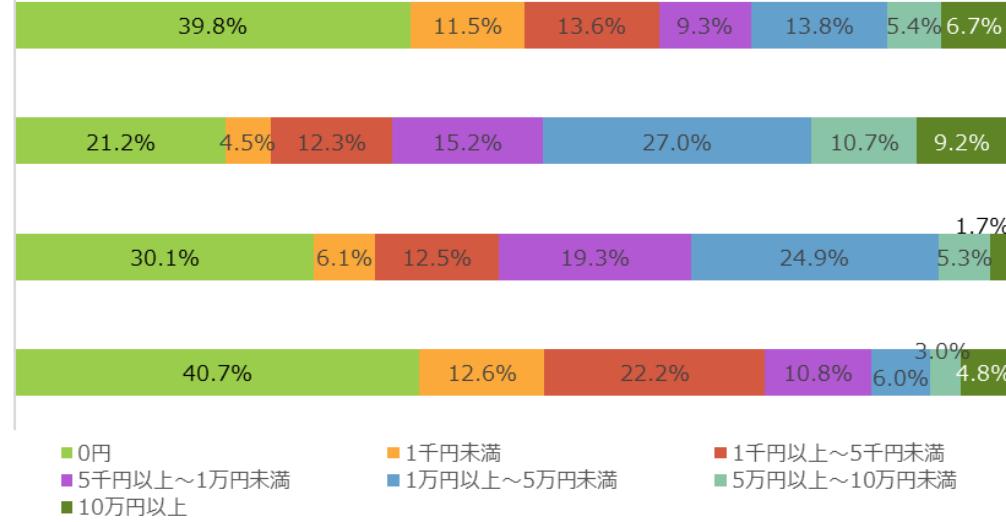


最近1年間でのゲーム使用金額

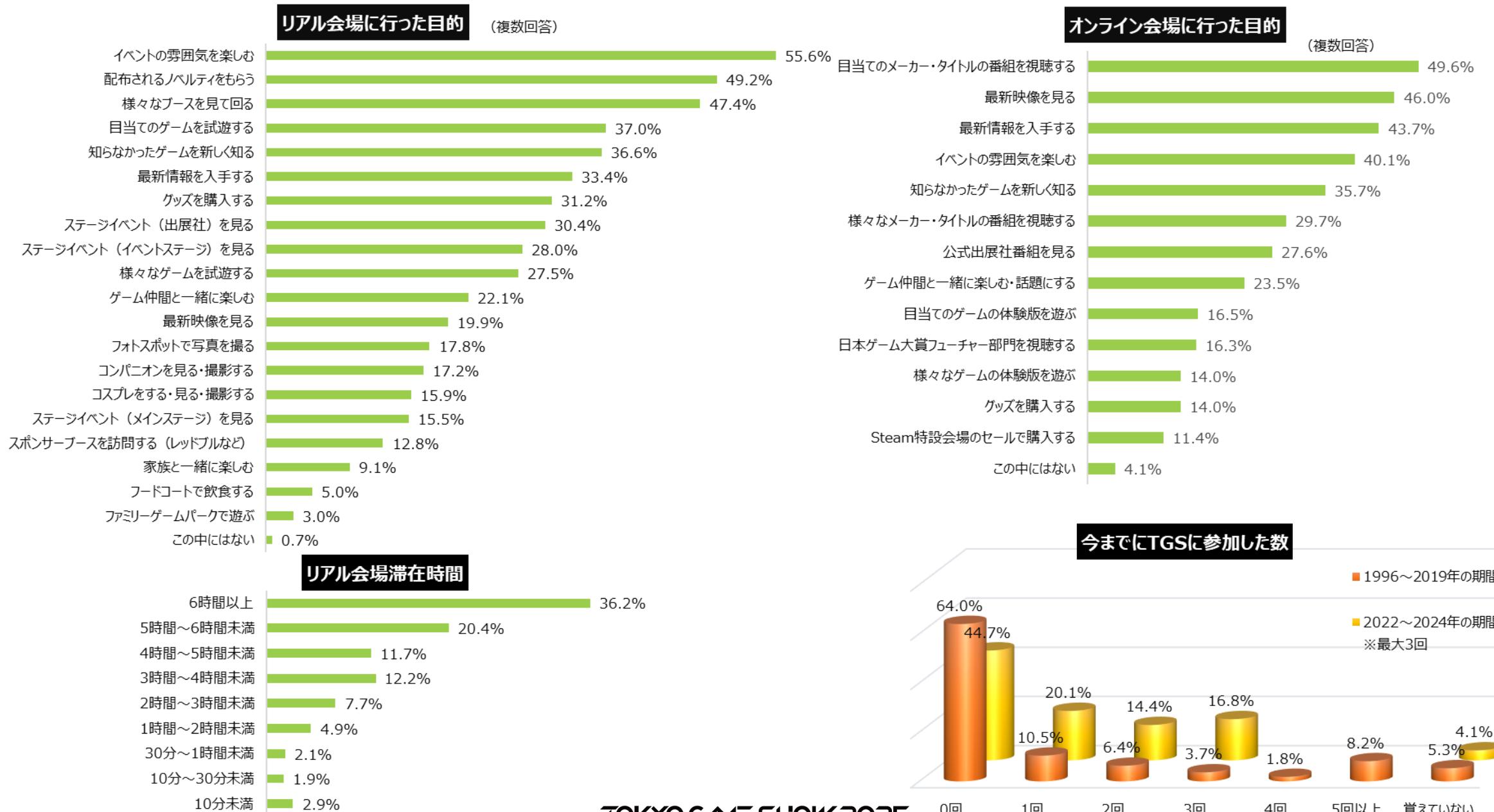
スマートフォン/タブレット(n=4,819)
パソコン [Steam Deck含む](n=2607)

家庭用ゲーム機(n=5685)

スタンドアロン型のVR機器 [Meta Quest 2など](n=167)

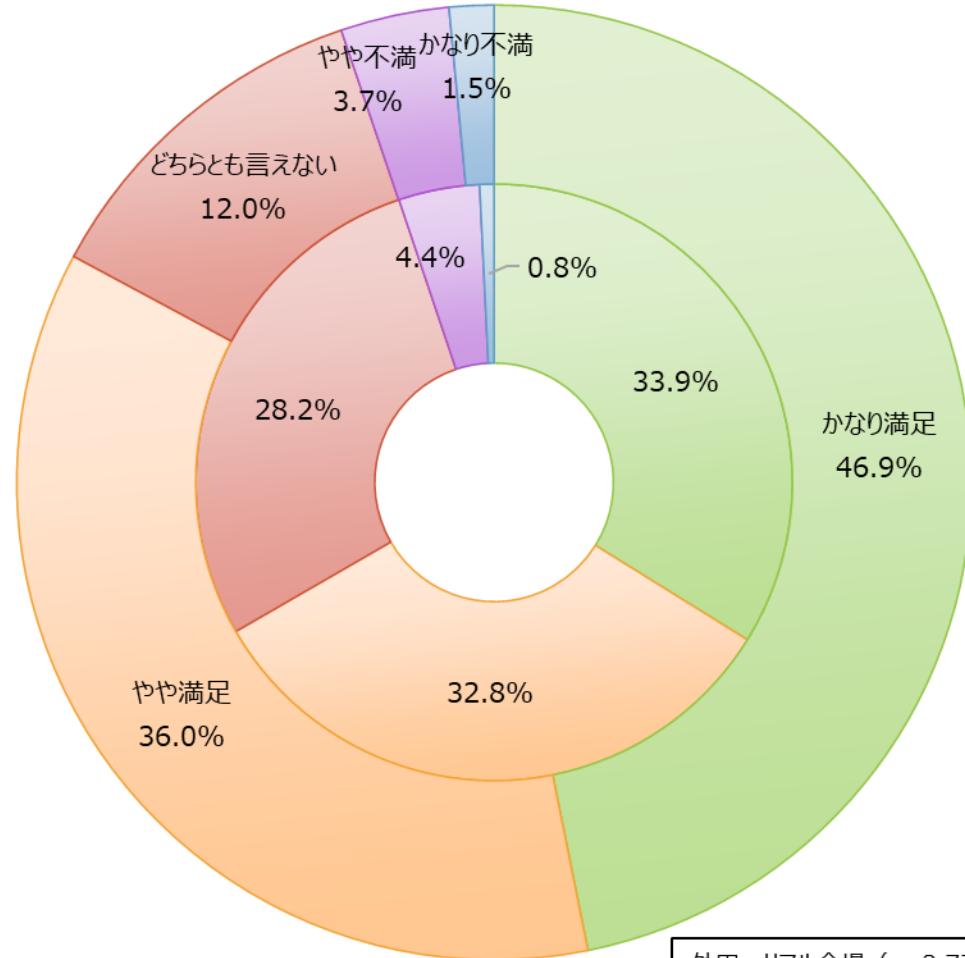


▶ 来場者アンケート 一般来場者③



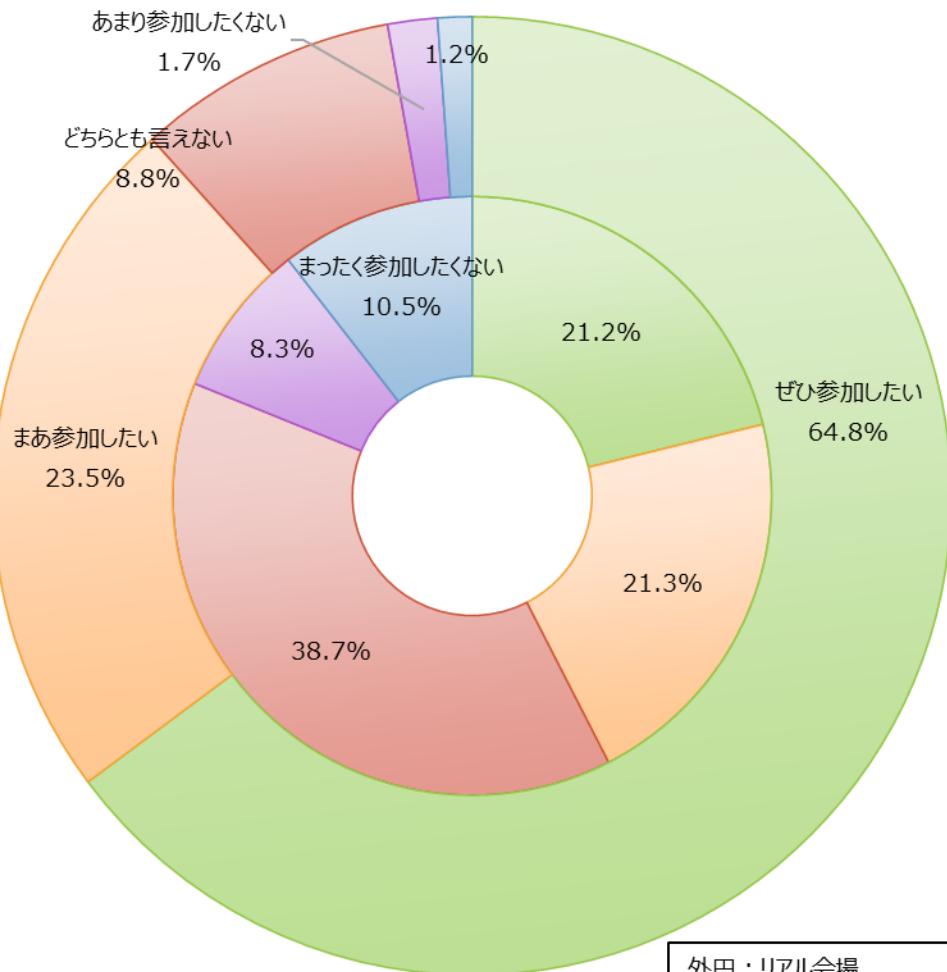
▶ 来場者アンケート 一般来場者④

満足度



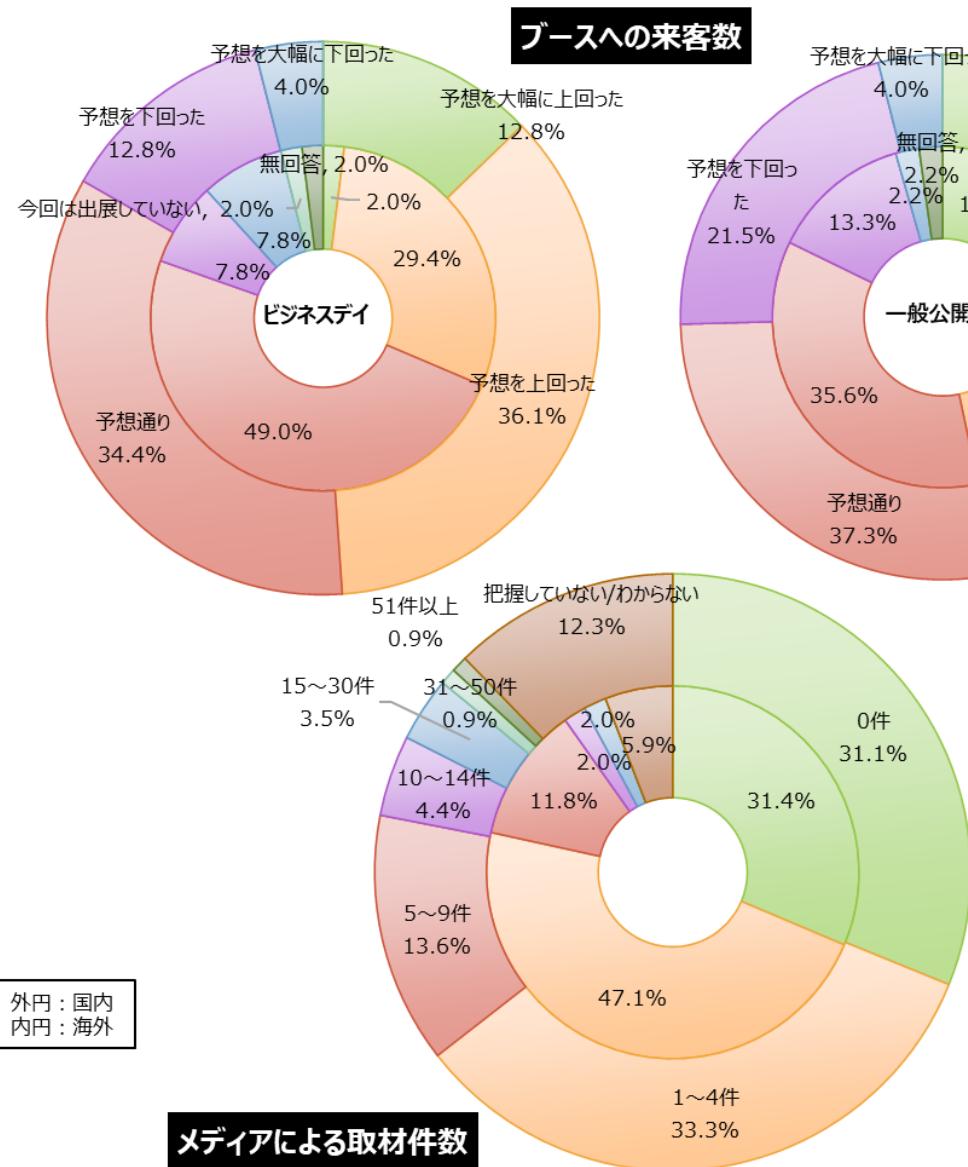
外円：リアル会場 (n=3,778)
内円：オンライン会場 (n=387)

次回TGSへの参加意向



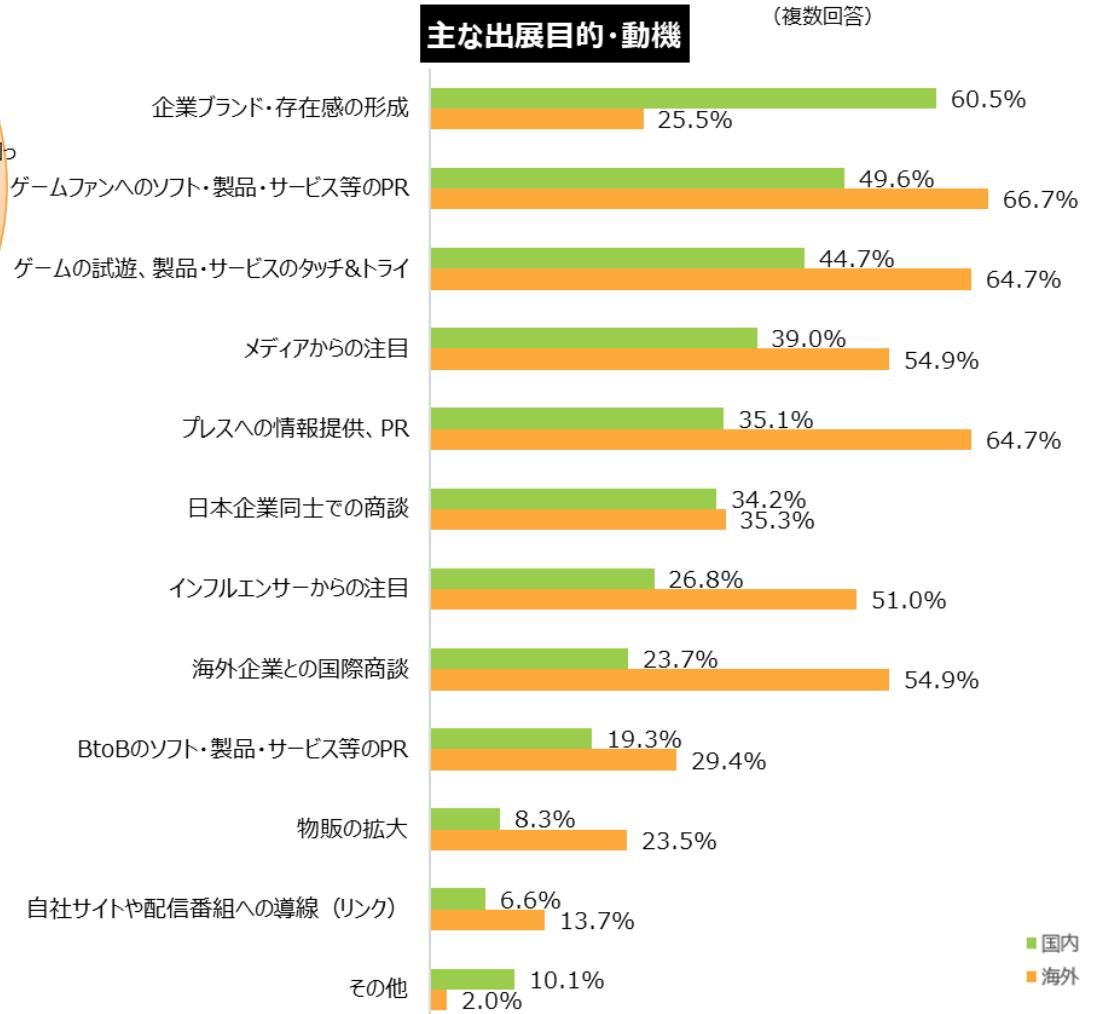
外円：リアル会場
中円：オンライン(配信番組)会場

▶出展社アンケート①

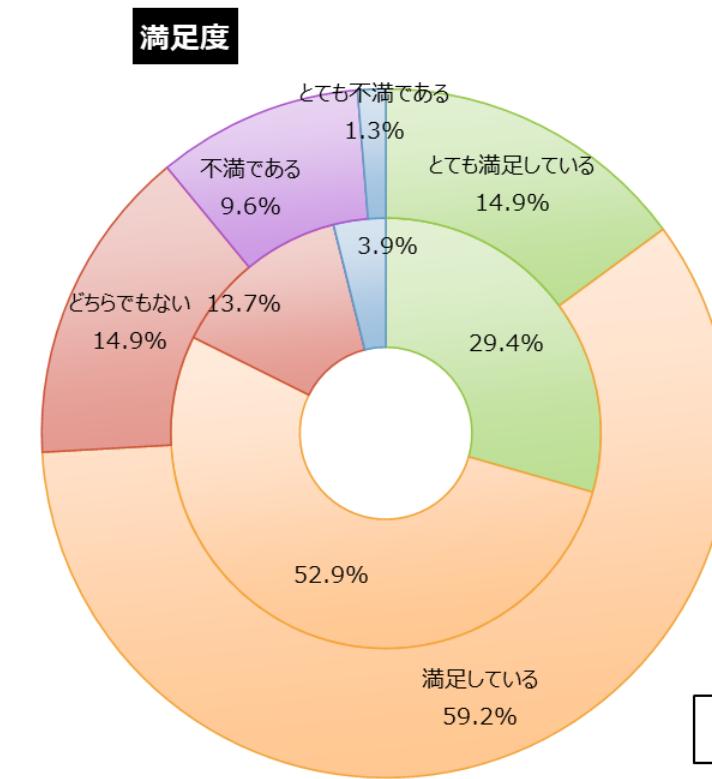
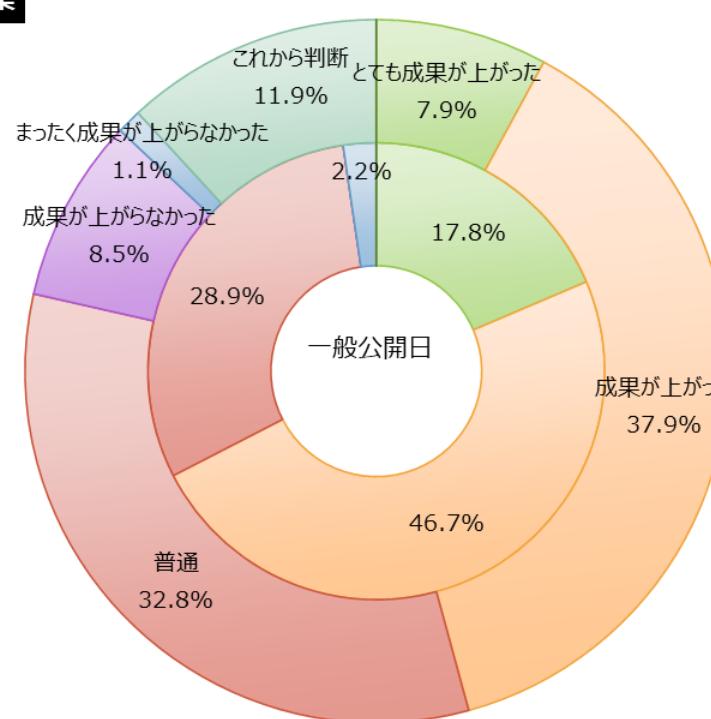
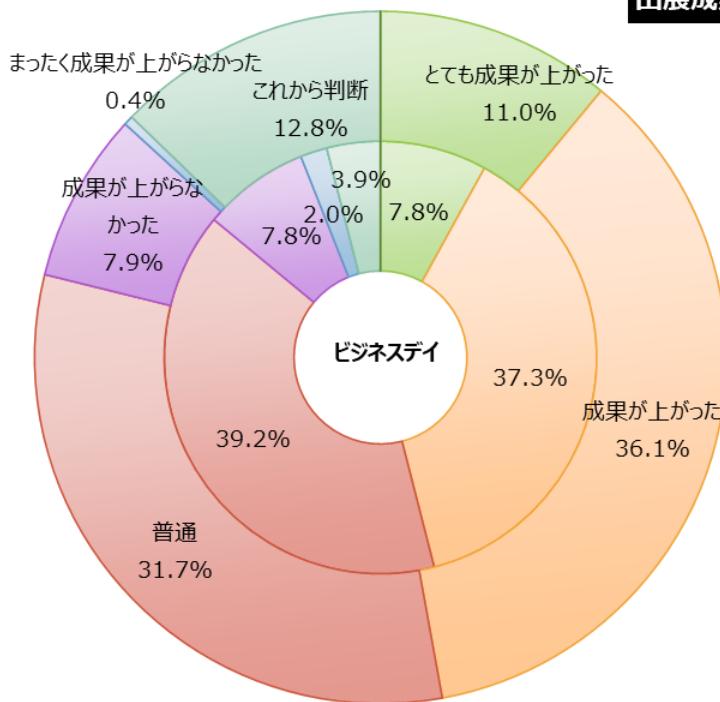


【調査方法】 東京ゲームショウ2025出展社に対し、調査協力メールを配信。WEB調査システムで回答。
 【調査期間】 【国内】【海外】：2025年10月8日～10月20日
 【有効回答数】 国内:228社 海外:51社
 【調査実施】 日経BPコンサルティング

<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>

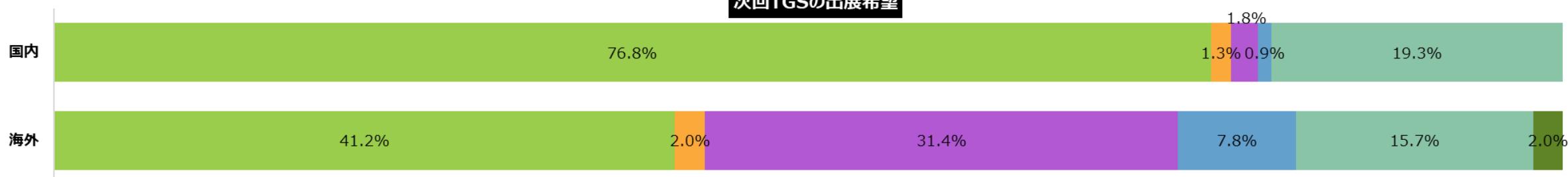


►出展社アンケート②



外環：国内
内環：海外

次回TGSの出展希望



■「リアル出展」のみしたい

■「オンライン」のみで出展したい

■「リアル出展」と「オンライン出展」の組み合わせで出展したい

■出展したくない

■わからない

■無回答

TOKYO GAME SHOW 2025

OFFICIAL REPORT

発行

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)
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビルディング 18階

制作

東京ゲームショウ事務局

お問い合わせ

日経BP 東京ゲームショウ事務局
E-mail : tgs-ope@nikkeibp.co.jp

