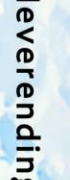




遊びきれない



無限の遊び場



OFFICIAL REPORT

TOKYO GAME SHOW 2025

Unlimited, Neverending Playgrounds

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、そしてビジネスデイ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」「ビジネスデイ来場者数」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ますが、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、ビジネスデイの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。そしてその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きます。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、ビジネスデイ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ますが、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いいたします。

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
  - ーSELECTED INDIE 80
  - ー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
  - ー概要
  - ー各番組情報

## BtoB企画

- ビジネスマッチングシステム ……41
- TGSフォーラム ……42
  - ー主催者セッション
  - ー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
  - ー開催概要
  - ー年間作品部門
  - ーフューチャー部門

## プロモーション・広報・パブリシティ／広告

- オフィシャルサポーター ……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 ……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
  - ー国内・海外ビジネスデイ来場者
  - ー一般来場者
- 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

**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)

●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

**4,157小間**（2024年：3,252小間）

## 北·中·南米 5力国

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	国・地域	出展社数	
ポーランド	30	アイルランド	1	
スウェーデン	23	オーストリア	1	
ドイツ	21	キプロス	1	
スペイン	17	デンマーク	1	
イタリア	16	ハンガリー	1	
ロシア	13	フィンランド	1	
英国	12	ブルガリア	1	
フランス	12	ベルギー	1	
オランダ	8	モルドバ	1	
スイス	6	中東・アフリカ 3カ国		
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	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%	北米	米国	11.2%	欧州	ドイツ	0.8%	欧州	アイルランド	0.1%	欧州	リトアニア	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%		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%	中南米	チリ	0.3%		ロシア	0.5%		スイス	0.1%	中東	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%	オセアニア	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%		ルウエー	0.2%		ベラルーシ	0.02%		オーストラリア	1.0%
	ベトナム	0.8%	欧州	英国	2.3%		セルビア	1.9%		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

# ▶ 出展社一覧 リアル出展 ①

8

## 一般展示/General Exhibition Area

出展社名	国・地域名(日本語)
ArkimA	オーストラリア
アーキシステムワークス	
ArtDock	モルドバ
ROG (ASUS JAPAN)	
アイ・オー・データ機器	
アイティーシー	
Outlaw Survivor MASSIVE!	
無限大ANANTA	中国
Animal Adventure	
アプリパイ	
AYANEO	中国
アライアンス・アーツ	
アローン	
aNCHOR	
Antom (Ant International)	中国
Annapurna Interactive	米国
ECI GAMES	中国
Eastasiasoft	香港
イード	
イザナギゲームズ	
Italy Pavilion	イタリア
ITALIAN GAMES FACTORY	イタリア
MAF	イタリア
Green Flamingo Coop	イタリア
Go-Oz	イタリア
34BigThings	イタリア
STRATOS : The Gaming Sphere	イタリア
DNSTY	イタリア
Dreambits Studio	イタリア
Bad Seed	イタリア
FUNNY TALES	イタリア
Megalith Interactive Studios	イタリア
Memorable Games	イタリア
Melazeta	イタリア
MORE GAMES STUDIO	イタリア
Revera Studio	イタリア
Immortals Studios	中国
IndieArk	中国
インティ・クリエイツ	
INTENSE	
INFOLD GAMES	中国
Valheim	オーストラリア

出展社名	国・地域名(日本語)
Wizardry Variants Daphne	
VIC GAME STUDIOS	
Where Winds Meet	中国
Ukiyo Studios	オーストラリア
ウニコ	
エイテイ興産	
XD	
Any	
NHK X ゲーム	
NCSoft	韓国
MSI	台湾
AREA35	
L-TEK	ポーランド
Electronic Arts	米国
エンターグラム	
OMEN_HyperX(日本HP)	
AORUS	台湾
オチュア	
Of Peaks and Tides	中国
架け橋ゲームズ	
KADOKAWA	
カプコン	
カムツス	
GALLERIA (サードウェーブ)	
川上産業	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント	
キヤノン	
QT DIG	
GYEONGNAM GLOBAL GAME CENTER	韓国
BLANBEE	韓国
PLAY Mephistowaltz	韓国
Frozen Way	ポーランド
Quills: The Medieval War	米国
Qookka Games	中国
Google Play	
Granado Espada M	韓国
Graph	
GRAND OUTLAWS	アラブ首長国連邦
CRITICAL REFLEX	オーストラリア
GRYPHLINE	中国
クローバーラボ	
群馬県	
Games From Portugal	ポルトガル
eGames Lab	ポルトガル

出展社名	国・地域名(日本語)
Fapptory	ポルトガル
Redcatpig	ポルトガル
WOWsystems	ポルトガル
Game Source Entertainment	中国
ケムコ	
元気	
コーエーテクモゲームス	
コナミデジタルエンタテインメント	
コヨーテランナー	
KOREA PAVILION	韓国
ACT Games	韓国
Guild Studio	韓国
GONGGAMORE CONTENTS	韓国
SUPERWAVE STUDIO	韓国
Studio BBB	韓国
Team Tetrapod	韓国
Tripearl Games	韓国
Newmatic	韓国
HIGH-END GAMES	韓国
Hypercent	韓国
Blackstorm	韓国
HAEGIN	韓国
PepperStones	韓国
Modle Studio	韓国
Lightersgames	韓国
Corsair Japan	
サクセス	
The Spike: Cross	
Sapporo Game Camp	
Samsung SSD	
サムスン日本研究所	
Saroasis Studios	中国
Seaart	中国
GMOメディア	
CGKINGLAND	中国
G TUNE・NEXTGEAR (マウスコンピューター)	
ジェムドロップ	
シティコネクション	
German Pavilion	ドイツ
astragon Entertainment	ドイツ
Institut fur Visual Computing, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg	ドイツ
Aerosoft	ドイツ
Elysium Game Studio	ドイツ
OCIRIS - GPORTAL	ドイツ

出展社名	国・地域名(日本語)
Kalypso Media Group	ドイツ
KING Art	ドイツ
Koelnmesse	ドイツ
Deck 13 Interactive	ドイツ
BBG Entertainment	ドイツ
Bigpoint	ドイツ
Black Screen Records	ドイツ
Leipziger Messe International c/o Bundesministerium fur Wirtschaft und Energie	ドイツ
ROCKFISH Games	ドイツ
Sheer Tianyi Technology	中国
集英社ゲームズ	
JUNYUN	中国
Joytify	インドネシア
JOY MOBILE NETWORK	シンガポール
シルバースタージャパン	
瑞起	
スクウェア・エニックス	
STARWARD	中国
STUDIOBSIDE	韓国
storynote	
Strifest	アラブ首長国連邦
Smilegate	
ZETA DIVISION	
Safehouse	
セガ/アトラス	
CenturyGames	中国
Seoul Business Agency x Gyeonggi Content Agency	韓国
Arcstar	韓国
Iron Deer Games	韓国
Areumdamda Medialab	韓国
Versework	韓国
NSPEC	韓国
NUSOFT	韓国
L&K	韓国
KiwiSaurus	韓国
CFK	韓国
Sevenline Labs	韓国
Nimble Neuron	韓国
BePex	韓国
HellAssociation	韓国
MAYFLY	韓国
Mokum	韓国

# ▶ 出展社一覧 リアル出展 ②

出展社名	国・地域名(日本語)
Ring Games	韓国
1N1	韓国
逆水寒/Justice	中国
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
Dark and Darker	
第五人格	
Taipei Game Show	台湾
達成電器	
Chasing KaleidoRIDER	中国
粒々ワールド (Animula Nook)	中国
DITP (Thailand Pavilion)	タイ
ADISOFT GAMING	タイ
Yggdrasil Group Public	タイ
WereBuff Studio	タイ
Jumbo Jumps	タイ
SQUADX	タイ
Digital Innovative Design and Technology Center	タイ
Triple Trio Studio	タイ
Barking Kitten Interactive	タイ
Bugblio Studio	タイ
Valdus Interactive	タイ
Pixel Perfix	タイ
Bit Egg	タイ
FairPlay Studios	タイ
Fourteenrain Studio	タイ
VARISOFT	タイ
Vonder Games	タイ
Monobread Digital Solutions	タイ
TinyCafe	韓国
Devolver Digital	米国
Talesrunner RPG v2	韓国
Duet Night Abyss	中国
デモンジャパン	
東映アニメーション	
TOKYO MX『野田クリの野望』	
東レ	
とちぎeスポーツフェスタ2025	
91Act	中国
NeoBards Entertainment	台湾
Nextorage	
Nexon	韓国
Netmarble	韓国
Not An Avocado Studio	英国
Norwegian Games	ノルウェー

出展社名	国・地域名(日本語)
Vibedy	ノルウェー
Krillbite	ノルウェー
Hyper Games	ノルウェー
Megapop	ノルウェー
Red Thread	ノルウェー
Snowcastle	ノルウェー
Pahdo Labs	米国
Perfect World Games	中国
PEARL ABYSS	
パイオニア	
Baiyujing Studio	中国
BASSDRUM	
HakkoAI	中国
Battlestate Games	
ハピネット	
バンダイナムコエンターテインメント	
BIPA (Busan IT Industry Promotion Agency)	韓国
SPKOREA	韓国
Ndolphins Connect	韓国
ONW Studio N	韓国
SILOEGI Operation	韓国
Proto Factory	韓国
ProvisGames	韓国
Milestone Games	韓国
Masangsoft	韓国
ビーブジャパン	
BeXide(ビサイド)	
BILIBILI	中国
ピンクル	
4Gamer.net	
FORTRESS HG	
Fusion Interactive	中国
ブラックマシクデザイン	
BloodLoop	スイス
星のパーティータイム	中国
ブレイクア	
PLAYISM	
プロトタイプ	
Hotta Studio	中国
POP MART	中国
HORI	
White Owls	
Hong Kong Pavilion	香港
Eteam Entertainment	香港

出展社名	国・地域名(日本語)
Vision Party	香港
Studio19B	香港
Trillion AI	香港
PANGU BY KENAL	香港
Hammerstone	香港
Bright Success Technology	香港
Hong Kong Digital Entertainment Association	香港
LIONROCK STUDIO	香港
Lokin Studios (Hong Kong)	香港
LOST Studio	香港
Why Not Have Fun Studio	香港
MicroProse	オーストラリア
マッドキャッツ	
Malaysia Pavilion	マレーシア
MDEC	マレーシア
KADEAU	マレーシア
Kotakoren Games Studio	マレーシア
Studio Raksa	マレーシア
Nimbus Games	マレーシア
FULOSO	マレーシア
MAGNUS GAMES STUDIO	マレーシア
MATRADE	マレーシア
METROPOLICE	マレーシア
Youniverse Games	マレーシア
LES'COPAQUE PRODUCTION	マレーシア
Manjuu	
ミズノ	
Mini Craft : Lucky Battle	韓国
MUTAN	
Mecha BREAK	中国
モービッド メタル	
モス	
Moscow Game Hub	ロシア
Antelus Games	ロシア
Agency of Creative Industries of Moscow	ロシア
CarX Technologies	ロシア
Game Art Pioneers	ロシア
Terrabyte Games	ロシア
Videogame industry development organization (VIDO)	ロシア
4GAME	ロシア
BUKA	ロシア
Black Caviar Games	ロシア

出展社名	国・地域名(日本語)
MENSA VR	ロシア
RuStore	ロシア
Watt Studio	ロシア
1C Game Studios	ロシア
山口県岩国市	
ヤマダゲーム	
吉本興業	
ライアットゲームズ	
RAZBAM JAPAN	
ランスロット	
Lan-bridge Communications	中国
レイニーフロッグ	
Red Dunes Games/REJECT	アラブ首長国連邦
Level Infinite	中国
レベルファイブ	
lowiro	英国
Lost Marble	米国
ONEXPLAYER	
ワンオアイト	
Once Human	中国

スマートフォンゲームコーナー /Smartphone Game Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
VARIQUEST	
Webeye	中国
EXE ARENA	フィリピン
きゃつとしい	シンガポール
9YOU.COM	中国
CHENGDU GameTeahouse	中国
TEENY STUDIO	韓国
長野県小児在宅医療支援センターエムテラス	
なかよしパラダイス	
ネコメ	
ブラウングスト2	
MINIMUM STUDIO	韓国
リンクベリ	

ゲーミングハードウェアコーナー /Gaming Hardware Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
IQUNIX	中国
Akko	中国
アドレス・サービス	

# ▶ 出展社一覧 リアル出展 ③

出展社名	国・地域名(日本語)
垂弥	
Aiuto	
AndGAMER	
EA SEMI (SHANGHAI) TECH	中国
Wuhan Mr. Art Digital Technology	中国
Warsong Technology	中国
HID-Labs	
AKFury	中国
eXtremeRate	中国
XYZ GROUP	
Edifier Japan	
EPOMAKER	中国
Elgato	
エルザ ジャパン	
AULA	中国
KARNOX	中国
Keychron	
KIBU	
GUANGDONG FORECO PACKAGING	中国
GRAPHT	
Click Entertainment	英国
Huizhou Trantek Electronics	中国
K-SILVER	中国
GAMESIR	中国
Genki	米国
Golden Tough Will	中国
SAVAGE RAVEN	中国
GPD (天空)	
XEO LAB	
Shanghai WOWO Technology	中国
Shanghai Flydigi Electronics Tech	中国
Shenzhen Guli Tech	中国
Shenzhen Dynamic Fingertip	
Network Technology.(Leadjoy)	中国
SHENZHEN TOMTOC TECHNOLOGY	中国
Shenzhen Huion Trend Technology	中国
Shenzhen Yuantuntongda Trading	中国
SonicBoom Entertainment	
Titan Army	
ZHONGYUAN INNOVATION	中国
DeOne Innovation Technology	中国
デーリー	
nofio	オーストラリア
HYTE	
Hanvon Ugee Technology (XPPen)	中国

出展社名	国・地域名(日本語)
BESTAR Holdings	中国
FOSTEX/フォスター 電機	
ふもっふのおみせ・Arbiter Studio	
Brook Gaming	台湾
PlayVital	中国
HexGaming	中国
ペンキュージャパン	
Host No.4 Technology (chengdu)	中国
未来MD	
未来クリエイト	
METADOX	オーストリア
moimate	
Moza Racing	中国
Ragnok	中国
Rabbit0(QUBE)	

## ゲーミングライフスタイルコーナー /Gaming Lifestyle Area

出展社名	国・地域名(日本語)
AIMchair	
カルモア	
川上産業	
岐阜プラスチック工業	
日東	
ニトリ	
Pixio (Hamee)	
beyerdynamic・LEWITT・FOCAL PROFESSIONAL	
別所浩司建築研究所	
MIDBASE (ミッドベース)	
moni-jo (メイクワイル)	

## AR/VRコーナー/AR/VR Area

出展社名	国・地域名(日本語)
IntoFree	
A440	
N7R (EOZ)	中国
Gakugeki	
Gatebox	
東京工科大学	
TrueGear	中国
日本XRセンター	

出展社名	国・地域名(日本語)
日本電子専門学校 ProjectVR	
bHaptics	韓国
Fun2 Studio	台湾
フォーラムイト	
プロディジ with マグノロワークス	
PocketReal	
Udexreal Intelligent Technology	中国
ROOX	

## eスポーツコーナー/eSports Area

出展社名	国・地域名(日本語)
WALLHACK	デンマーク
O-HYPE	
Spiel Platz	
PCCS	
FlashFire	台湾
めがねmonoや	

## インディーゲームコーナー /Indie Game Area

出展社名	国・地域名(日本語)
ArtDock	モルドバ
UrbanFox	台湾
IGDA日本	
Identifile	シンガポール
アイロリ・エンタテインメント	
Astro Production	
アソビズム	
Anarch Entertainment	米国
Another Indie	中国
ANMC	
アミューズメントメディア総合学院/大阪アミューズメントメディア専門学校	
アルティネット	
Anshar Studios	ポーランド
Eastasiasoft	香港
イースニッド	
Yet Another AI	
iGi indie Game incubator・創風	
Izakaya Izakoza	韓国
Izanami Game Lab	
YITAO NETWORK	中国

出展社名	国・地域名(日本語)
Illam Software Entertainment	シンガポール
Industrial Technology and Witchcraft	ドイツ
India Pavilion	インド
RI Game Studio	インド
Offline Human Studios	インド
Kleanup Games	インド
Norian Games	インド
INDIE LIVE EXPO	
Inverse Atelier	マレーシア
Infini Fun	中国
WhisperGames	中国
Whisper Partners	中国
AI2U: With You 'Til The End	米国
AI Frog Interactive	
Escalera Games	メキシコ
Escape from Duckov	中国
X.D. Network	中国
エム・ビー・イー・インターナショナル	
MYサービス	
えんぴつゲームズ	
オインクゲームズ	
OKJOY	中国
大阪総合デザイン専門学校	
オケアノスゲームズ	
Otter Yakuza	シンガポール
offbrand games	米国
Netherlands Pavilion	オランダ
Team Reptile	オランダ
Total Mayhem Games	オランダ
Breda University of Applied Sciences	オランダ
Poki	オランダ
MeetToMatch	オランダ
Roost Games	オランダ
Local Heroes Worldwide	オランダ
カエルパンダ	
Cutale Gaming	中国
KADOKAWA Game Linkage	
KAMITSUBAKI STUDIO	
Gamirror Games	中国
Galaktus Indie Booth	ポーランド
Galaktus Polish Indie Booth	ポーランド
硝子猫	

# ▶ 出展社一覧 リアル出展 ④

11

出展社名	国・地域名(日本語)
企創天外	
Kipwak Studio	スイス
GYAAR Studio	
Canvas City	ニュージーランド
Quantum Peaks	タイ
グラフィティゲームアライズ	
CRAFTS&MEISTER	
KIC Games	
Gamersky Games	中国
Games From Indonesia	インドネシア
Asosiasi Game Indonesia	インドネシア
HR Simulator	インドネシア
Khuga Labs	インドネシア
Gamecom Team	インドネシア
The Jakarta Provincial and Tourism Creative Economy	インドネシア
Separuh Interactive	インドネシア
Xelo Games	インドネシア
Solestia Studio	インドネシア
Vifth Floor	インドネシア
Ministry of Creative Economy	インドネシア
LOGIC - Thizen Studio	インドネシア
月光洲	
講談社ゲームラボ	
コーラス・ワールドワイド	
コスモジャパン	
Kotama&Academy Citadel	中国
COMETA GAMES	メキシコ
Psycho-Sleuth	台湾
The Weeping Swan: Ten Days of the City's Fall	香港
ザクザク	
The Crazy Hyper-Dungeon Chronicles	香港
THE SPIKE : CROSS	韓国
The Piper Of Dawn	香港
SANDY FLOOR	韓国
シグナル・コンボーズ	
Justdan International	台湾
松竹	
シリアルゲームズ	
Sinthetic	オーストラリア
Sweden Game Arena	スウェーデン
Iron Gate Studios	スウェーデン
IO Interactive	スウェーデン

出展社名	国・地域名(日本語)
Apog Labs	スウェーデン
Invest in Skane	スウェーデン
Windup Games	スウェーデン
Llama Lane	スウェーデン
Aurora Arts	スウェーデン
Carry Castle	スウェーデン
The Gang	スウェーデン
Swedish Games Industry	スウェーデン
Starbreeze Studios	スウェーデン
Snowprint Studios	スウェーデン
Speldosa	スウェーデン
Transcenders Media	スウェーデン
Northify	スウェーデン
Perfect Random	スウェーデン
Piktiv	スウェーデン
Beartwigs	スウェーデン
Hazelight Studios	スウェーデン
Really Interactive	スウェーデン
Resolution Games	スウェーデン
SquishY	米国
SKOOTTA GAMES	
SciObo	米国
starforge game	中国
スタジオしまづ	
Studio Lalala	
ステアシステム	
SNOWYOWL ENTERTAINMENT	台湾
Spiral Up Games	シンガポール
スパイラルセンス	
スプリングギルド	
SmartSNS	
Slug Disco	英国
成都游戏河科技	中国
Sekai Project	米国
Cerulean Games	米国
CENTERTOSECONDS	
Zempie	韓国
専門学校東京クールジャパン・アカデミー	
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
SofRock Games	
SoloGame	中国
Taiwan Indie Showcase (powered by ADI)	台湾
Digi Jello	台湾
Douli Games	台湾

出展社名	国・地域名(日本語)
PHOSEPO	台湾
Mariana Games	台湾
Lotte Games	台湾
Wiseye Studio	台湾
タツマキゲームズ	
Jeonnam Information & Culture Industry Promotion Agency	韓国
ANIEDU	韓国
Waycoder	韓国
CHILE Pavilion	チリ
Austral Games	チリ
Electroveja Labs	チリ
Cangrejo Ideas	チリ
Cloud Creatures Studios	チリ
Dreams of Heaven	チリ
Rocket Smash Studio	チリ
2P Games	香港
DICO	
ディッジ	
テオリアコード	
テクニカルアーツ	
デザインアクト	
デジタルハリウッド大学	
Death Ring: Second Impact	中国
TECH.C. GAME PROJECT	
Deadly Trick	韓国
輝井堂GAMES	
Terletski Games	ジョージア
テレビ東京	
Toii Games	台湾
トイシアム	
Twitchy Finger	香港
TrueWorld Studios	シンガポール
Top Hat Studios	米国
トムクリエイト	
ドリームスレッド	
トリサン	
Drillhounds	中国
Nao Games	
ニトロプラス	
New York State Pavilion	米国
Atlantic Games	米国
InitialPrefabs	米国
Vibe XP	米国
M. Paul Games	米国

出展社名	国・地域名(日本語)
Gumbo Collective	米国
NovyJump (Nostalgic Robot)	米国
Brokencigs	米国
WhaleFood Games	米国
Mokuni	米国
Rocket Science	米国
Work Dog Studios	米国
Wirescribe	米国
Nin-Ja Company	
Neon Noroshi	スウェーデン
Nexting	
NexTone	
Herdling	米国
HYPER REAL	
PATORI	マレーシア
BATTLEBREW PRODUCTIONS	シンガポール
ハビネット	
PUFF HOOK STUDIO	台湾
ハリソンワールド	
PARCO GAMES	
Be My Horde	ポーランド
BitSummit	
Pit-Step	
Pip Puzzle	米国
ピンクル	
Phoenixx	
Ved:Recure	中国
フェイス	
FlyteCatEmotion	
Brazil Games	ブラジル
Venn Studios	ブラジル
Coffeenauts	ブラジル
Nuuvem	ブラジル
LIGHT FARM	ブラジル
ブラストエッジゲームズ	
Black Beard Design Studio	
ブラネッタ	
Fruitbat Factory	フィンランド
PLAYISM	
フロンティアワークス	
HOONDAHL Media Studio	韓国
Bearboy studios	メキシコ
HellPunk	韓国
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

12

出展社名	国・地域名(日本語)
11 bit studios	ポーランド
Incuvo	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 Trapps	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
ホビージャパン	
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	
ヤネウラゲームス	
月相儀工作室	中国
葦針川	
ライツ・インタラクティブ	
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	
Lemport	中国
ロジカルビート	

出展社名	国・地域名(日本語)
World Map	
ワンダーランドカザキリ	
<b>SELECTED INDIE 80 /SELECTED INDIE 80</b>	
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	
インプリシット・コンバージョンズ	米国
うどんぼ	
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 寮	
Common Opera	米国
The Ember Guardian	フランス
三人・インタラクティブ	スウェーデン
Studio非	
Snakbit	
石油	米国
TYNEPUNK	英国
タナッキー・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 プレイヤーズ オンライン	ベルギー
Non-Virtual Reality Games	ドイツ
Backpack Boy	米国
「バ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
ポリグース・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 卓宏	
ミラツィオナー	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
モノリス	
Jacob Jazz's FEAR FA 98	スペイン
やまむーゲームス	
Lightersgames	韓国
Latent Entertainment	
Lapsus Games	米国
ラングランドワークス	
Recharge	トルコ
リビルドゲームス	
Rue Valley	セルビア
Reverie	韓国
One Time Kindness	

<b>オールアクセシビリティコーナー /All Accessibility Area</b>	
出展社名	国・地域名(日本語)
アラヤ	
日本電子専門学校 Project Allcea	
ビュージュックスジャパン	
<b>ゲームアカデミーコーナー /Game Academy Area</b>	
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ポ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	
品川学芸高等学校	
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	
専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校	
専門学校未来ビジネスカレッジ	
総合学園ヒューマンアカデミー	
ソニー学園 湘北短期大学	
中央情報大学校	
つくばビジネスカレッジ専門学校	
つよくてニューゲーム	
東京実業高等学校	
東京情報大学	
東京情報デザイン専門職大学	
東京大学 苗村研究室	
東京都市大学	
東北電子専門学校	
東洋美術学校	
富山情報ビジネス専門学校	
トライデントコンピュータ専門学校	
名古屋工学院専門学校	
名古屋情報メディア専門学校	
日本工学院・東京工科大学	
日本電子専門学校	
沼津情報・ビジネス専門学校	
バンタンゲームアカデミー	
阪南大学	
東日本デザイン＆コンピュータ専門学校	
ブロードメディア	
文教大学	
北海道情報専門学校	
北海道情報大学	

物販コーナー /Merchandise Sales Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
iam8bit	
AI PikattoAnime	
アズメーカー	
アルジャーノンプロダクト	
INSERT COIN	英国
インフォレンス	
エムズファクトリー	
エンスカイ	
カイトックファミリー	
カブコン	
GRAPHT	

出展社名	国・地域名(日本語)
GAMES GLORIOUS	
ゲームセンターCX	
研美 (SOMSOC GALLERY)	
コーエーテクモゲームス	
COZY WAVE	
コジマプロダクション	
コスバ	
三和電子	
silkmasterSB × FENNEL	
スクウェア・エニックス	
スクウェア・エニックス カプセルトイ	
スパイダーウェブス	
住友ゴム工業	
ZETA DIVISION	
セガ/アトラス	
タートル・ビーチ	
中央町戦術工芸	
トイズ・プランニング	
TORCH TORCH	
ドリコム	
日経BP	
Battlestate Games	
羽田プロジェクト	
バンダイナムコエンターテインメント	
Fangamer	
FUTAROKU/Riot Store Japan	
Fnatic Gear(ASK)	
+1F	
PROJECT:N2	米国
vaultroom	
無敵時間	
Mecha BREAK	中国
メディアリンク	
REJECT	

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

ADOOR	
adjoe「Playtime」	ドイツ
アドバーチャ	
AHIRU	
アリババクラウド・ジャパンサービス	
Algomatic	
Yeehe	中国
イブシロンソフトウェア	
イワタ	
インクレディブルドジャパン	
ウィットワン	
Winking Studios	中国
UUUM	
Wovn Technologies	
ウルトラエックス	
AKA Virtual	
Xsolla Japan	
ADIA Studios	中国
AnyMind Group	香港
ElEngine	
Yenpoint	
OGIX	
オブテージ	
Original Force	中国
鹿児島県伊佐市	
キーワードインターナショナル	
KUU	
熊本県南地域（天草市 八代市 人吉・球磨地域）	
熊本市	
クラウドエース	
クラウドクリエイティブスタジオ	
Cloudflare Japan	
グランドファンク	
Crico	
ゲームエイト	
Game Carrot	中国
Causal Foundry	スペイン
コミュニケーション	
KongStudios	
サクセスグロージャパン	
The First Peak	中国
サンバード	
サン・フレア	
CRI・ミドルウェア	
シーアングル	

出展社名	国・地域名(日本語)
C&Rクリエイティブスタジオ	
CAC identity	
C-Garden	
Cygames	
サイボウズ	
サファリゲームズ	
サン・フレア	
シーアングル	
GC Social Media	韓国
GDC	米国
Jetsynthesys	インド
ShengQu Games	中国
Justdan International	台湾
集英社ゲームズ	
松竹	
SHENZHEN TOMTOC TECHNOLOGY	中国
Spiral Up Games	シンガポール
Seoul Business Agency x Gyeonggi Content Agency	韓国
Arcstar	韓国
Iron Deer Games	韓国
Areumdamda Medialab	韓国
Versework	韓国
NSPEC	韓国
NUSOFT	韓国
G-STAR	韓国
G2A.COM	香港
JR東海エージェンシー	
JOCDN	
SIGNARY	
静岡市	
シナリオテクノロジーミカガミ	
ジャイアンティー	
シヤチハタ	
シンキングデータ	
Shinwork Technology	台湾
SCREENグラフィックソリューションズ	
Stream Hatchet	スペイン
Speech Graphics	英国
7shot	
TAITRA	台湾
ダイナコムウェア	
タスキブ	
Tubular Labs	米国
Diarkis	

出展社名	国・地域名(日本語)
DICO	
デジタルギア	
デジタルワークスエンタテインメント	
Defios	
TenjoyJapan	
Tencent Japan	
テンベン	
Too	
TransPerfect Games	
ドリコム	
新潟市	
日経Gaming	
Nin-Ja Company	
ハートビーツ	
バレットグループ	
BSV Blockchain Japan Chapter	スイス
Pixljava	マレーシア
ビヨンド	
ファイン	
FUNV	中国
V	
ForCreators	
BlasTrain	
Brushup	
ブント	
Beijing E-TRANSLATION	中国
ベイバル	
Paymentwall Terminal3	中国
POLE TO WIN VIET NAM	ベトナム
ポッピングゲームズジャパン	
ポリゴンマシク	
マウンテスタジオ	
マンカインドゲームズ	
Mie Translation Services	台湾
MiniMax	シンガポール
ミマキエンジニアリング	
ミラティブ	
ミリアッシュ	
名匠	中国
Megaxus Infotech	インドネシア
メタバースクリエイターズ	
MetAI	
memoQ	ハンガリー
Mosmoss Studio	インドネシア
訳坊	

出展社名	国・地域名(日本語)
YouAppi Japan	
ユーズドネット	
横須賀市	
ライオンブリッジゲームズ	
Wrike Japan	
ラクジン	
ラパン	
リコーPFUコンピューティング	
Little Red Zombies	インド
レイアップ	
レノボ・ジャパン	
レバテック	
AIテクノロジーパビリオン (ビジネスソリューションコーナー内) /AI Technology Pavilion (at Business Solution Area)	
出展社名	国・地域名(日本語)
AssetHub	米国
アドビ	
AVITA	
NC AI	韓国
OVOMIND	
シール	
Studio51	
Darlin	
Tripo AI	中国
HEROZ	
Preferred Networks	
Mixbash.com	米国
Midnight Labs   Ceartas	アイルランド
ユピタス	
ランステシア	
ビジネスミーティングエリア /Business Meeting Area	
出展社名	国・地域名(日本語)
Urban Games	スイス
アドレア	
Amazon Games	米国
Alpha CRC	
Amber Studio	フィリピン
INSTINCT3	ドイツ
viviON	
WinZO	インド
AIC	サウジアラビア

出展社名	国・地域名(日本語)
EXNOA (DMM GAMES)	
SNK	
XAC	台湾
Electronic Arts	米国
Eliphant Japan	
ENCUBE	
OSJ	
OMEN_HyperX(日本HP)	
Original Force	中国
Kakao Entertainment	韓国
KADOKAWA	
CARTA ZERO	
GungHo Online Entertainment / GRAVITY	
Kudos Productions	台湾
グリーホールディングス	
Glitz Visuals	
Globant Games Studio	米国
KOP Global	中国
Gamersky Games	中国
GameOps	フィリピン
Games from Spain	スペイン
Antidote	スペイン
CANARY ISLANDS GAMES	スペイン
COSMIC SPELL	スペイン
Selecta Play	スペイン
Terra Localizations	スペイン
Tellmewow	スペイン
Drakhar Studio	スペイン
Dreamsbringers	スペイン
Foxter Studio	スペイン
Vermila Studios	スペイン
Bowl of Tentacles	スペイン
Rising Pixel	スペイン
ケムコ	
講談社	
Cometa Games	メキシコ
KOREA PAVILION	韓国
ACT Games	韓国
Guild Studio	韓国
GONGGAMORE CONTENTS	韓国
SUPERWAVE STUDIO	韓国
Studio BBB	韓国
Team Tetrapod	韓国
Tripearl Games	韓国

出展社名	国・地域名(日本語)
Newmatic	韓国
HIGH-END GAMES	韓国
Hypercent	韓国
Blackstorm	韓国
HAEGIN	韓国
PepperStones	韓国
Modle Studio	韓国
Lightersgames	韓国
コロブラ	
Cygames	
サイボウズ	
サファリゲームズ	
サン・フレア	
シーアングル	
GC Social Media	韓国
GDC	米国
Jetsynthesys	インド
ShengQu Games	中国
Justdan International	台湾
集英社ゲームズ	
松竹	
SHENZHEN TOMTOC TECHNOLOGY	中国
Spiral Up Games	シンガポール
Seoul Business Agency x Gyeonggi	
Content Agency	韓国
Arcstar	韓国
Iron Deer Games	韓国
Areumdamda Medialab	韓国
Versework	韓国
NSPEC	韓国
NUSOFT	韓国
L&K	韓国
KiwiSaurus	韓国
CFK	韓国
Sevenline Labs	韓国
Nimble Neuron	韓国
BePex	韓国
HellAssociation	韓国
MAYFLY	韓国
Mokum	韓国
Ring Games	韓国
1N1	韓国
Jeonnam Information & Culture	
Industry Promotion Agency	韓国
ANIEDU	韓国

# ▶ 出展社一覧 リアル出展 ⑧ / オンライン出展

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
ディンブス	
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	
ハビネット	
The Puppeteer Animation Studios	フィリピン
バ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	英国
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
Coffeenauts	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

出展社名	国・地域名(日本語)
RoundTable Studio	ブラジル
Radioativa Game Sounds	ブラジル
READY 2 RUMBLE Audio Studios	ブラジル
Rogue Snail	ブラジル
ブラチナゲームズ	
Black Screen Records	ドイツ
Bloober Team	ポーランド
Play Interactive	マレーシア
French Delegation	フランス
ATLAS V	フランス
Ellipse Animation	フランス
Kid Katana Records	フランス
TAKEOFF Studios	フランス
Business France	フランス
Fortiche Production	フランス
Mood Booster Group	フランス
Le Studio de Trop	フランス
ヘキサドライブ	
Hotta Studio	中国
ポッピングゲームズジャパン	
Hobby Games	ブルガリア
MINELOADER Studios	中国
Microids	フランス
ミックス	
ユークス	
ユピタス	
Wright Brothers Sci-Tech	中国
Razer	シンガポール
RED ART GAMES	フランス
REDORCA (Suzhou)	中国
Red Hog Studio	イタリア
Leveret Group	フィリピン
Lemnisca	米国
Lobah Studio	サウジアラビア
Once Human	中国
Wonderworld Studios	オーストラリア

## ファミリーゲームパーク /FamilyGame Area

出展社名	国・地域名(日本語)
カプコン	
GRYPHLINE	中国
コナミデジタルエンタテインメント	
Samsung SSD	

リアル出展社

出展社名	国・地域名(日本語)
スクウェア・エニックス	
セガ/アトラス	
ソニー・インタラクティブエンタテインメント	
てれびげーむマガジン	
TopplePOP	オーストラリア
ドリムオンライン	
バンダイナムコエンターテインメント	
room6	
レベルファイブ	

## 主催者企画 /Organizer's projects

出展社名	国・地域名(日本語)
神ゲー創造主イノベーション2025	
CESAコーナー「親子で学ぶ! ゲームのトリセツ〜ゲームとしよう! につきあおう! 〜」	
Top Game Creators Academy (TGCA)	
日本ゲーム大賞 フューチャー部門/来場者アンケート 投票ブース	

## [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・インタラクティブ・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	スイス
Escape Simulator 2	クロアチア
ONYXPRISM	米国
Stars of Icarus	米国
Spaghetti Cat	英国
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	英国
rokaplay	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

オンライン出展社

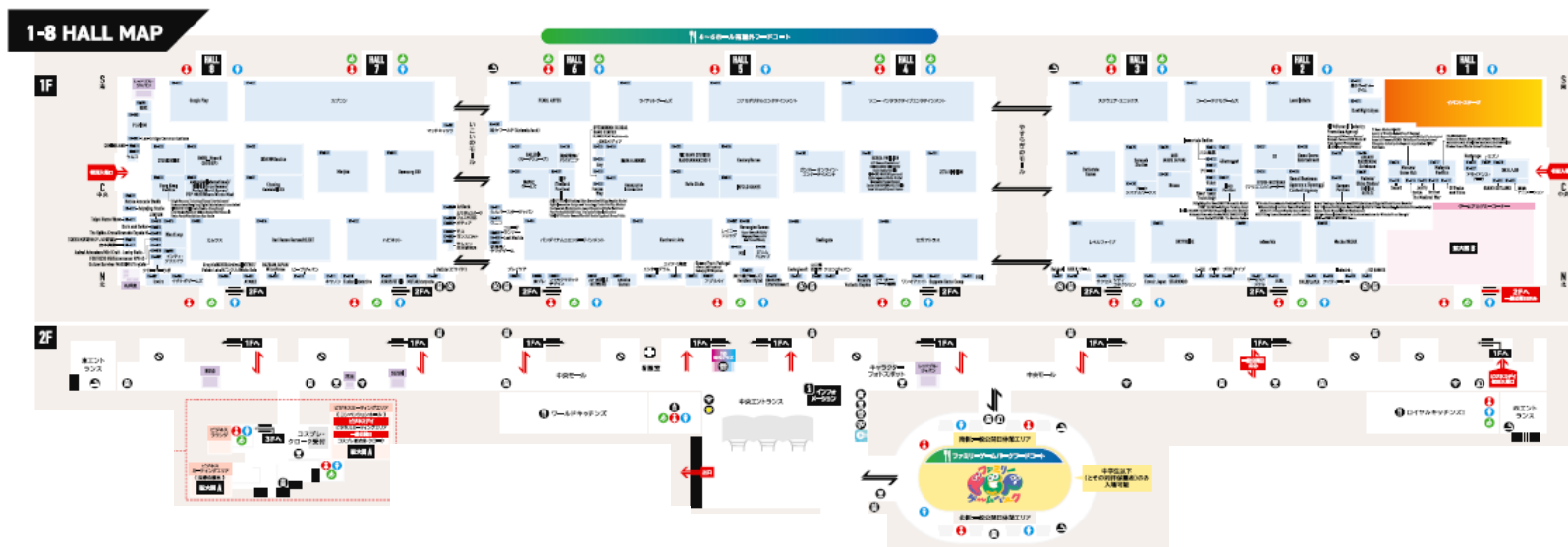
※リアル出展/オンライン出展それぞれコーナー別50音順

リアル会場



## 会場マップ°

※画像をクリックするとリンクで確認できます。



### 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

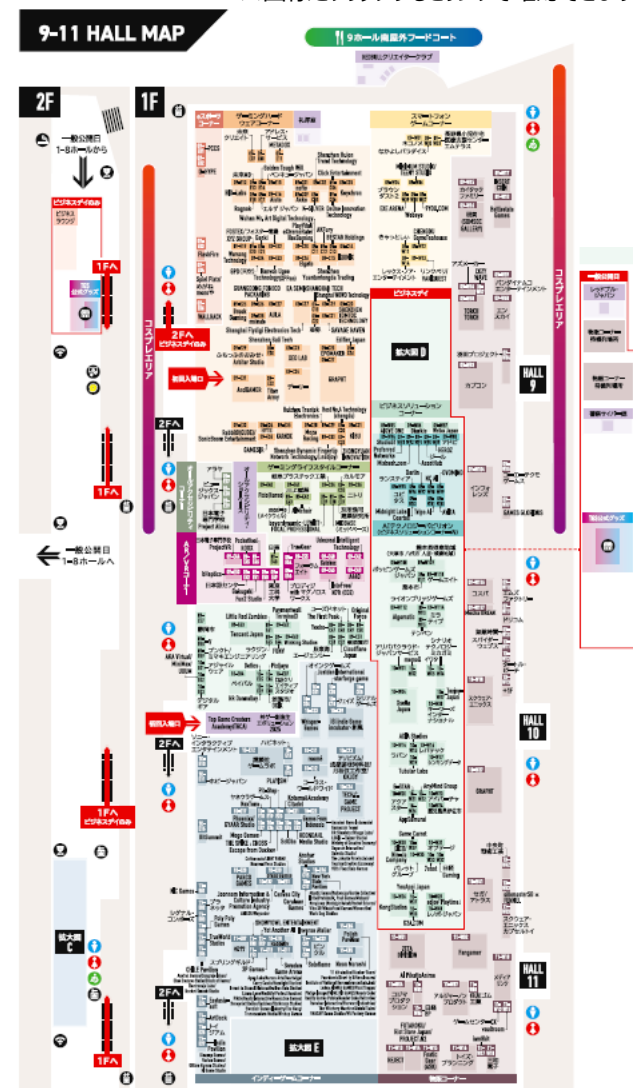
・スマートフォンゲームコーナー ・ゲーミングハードウェアコーナー ・ゲーミングライフスタイルコーナー ・AR/VRコーナー  
 ・eスポーツコーナー ・インディゲームコーナー ・SELECTED INDIE 80※エスプラナード ・オールアクセシビリティコーナー  
 ・物販コーナー ・ビジネスソリューションコーナー ・AIテクノロジーパビリオン ・ビジネスラウンジ※エスプラナード

### 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

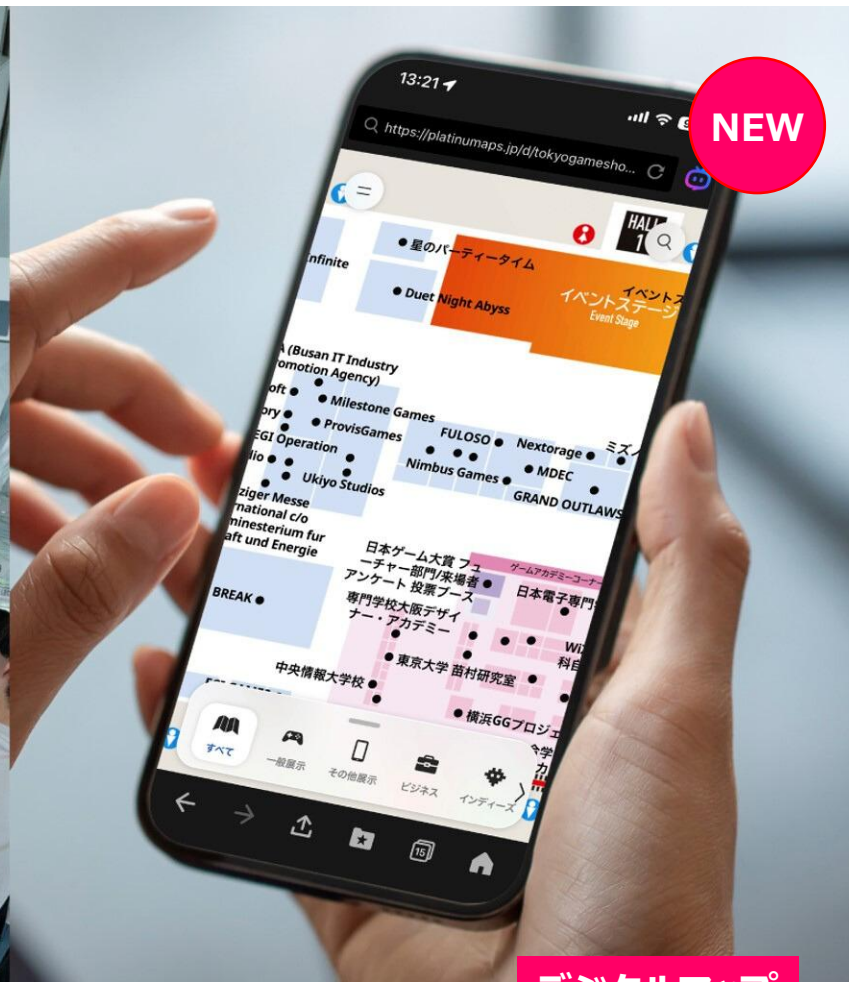
・ファミリーゲームパーク



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

〈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・ミュージックソリューションズ 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

オフィシャルサポーター挨拶

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

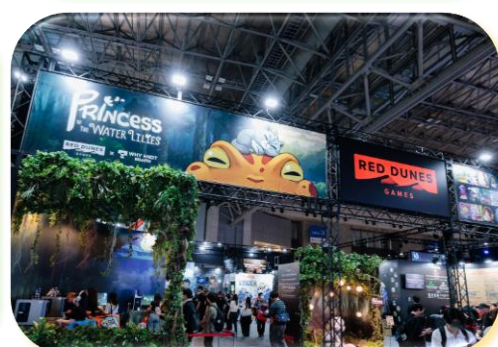
ソニー・ミュージックソリューションズ 代表取締役 執行役員社長 大谷 英彦

TOKYO GAME SHOW 2025

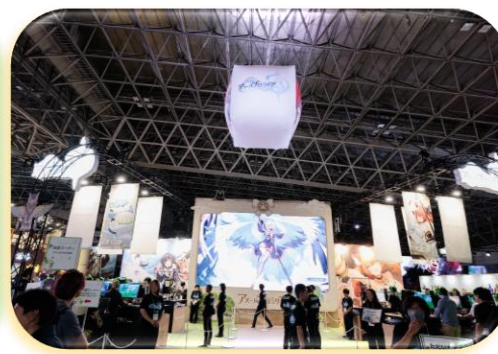
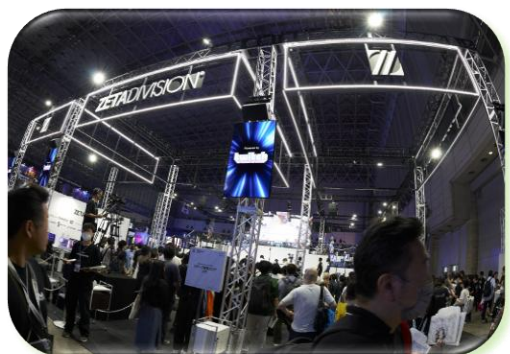
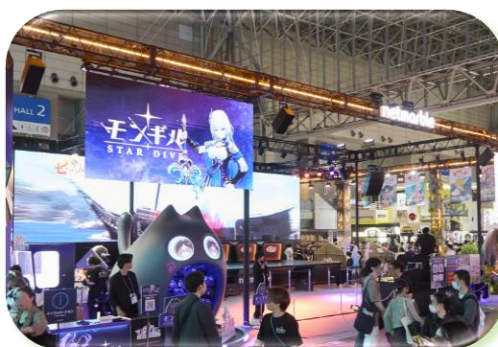


一般展示

ブース  
紹介



一般展示



主催者企画



ブース  
紹介

スマートフォンゲーム



ゲーミングハードウェア



ゲーミングライフスタイル



AR/VR



eスポーツ



インディーゲーム



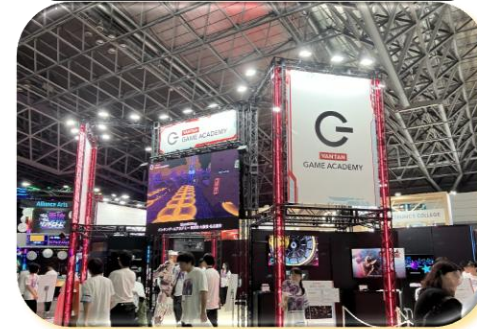
SELECTED INDIE 80



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



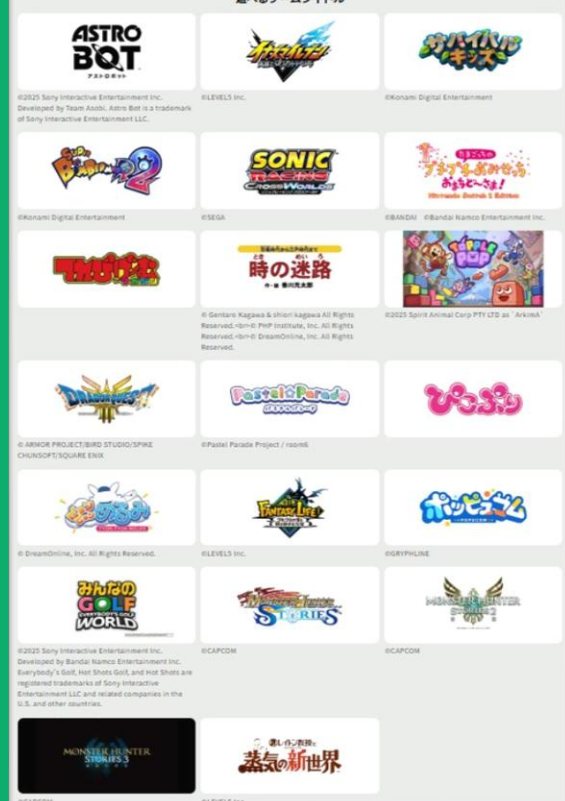
# ▶ ファミリーゲームパーク



中学生以下のお子様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、お子様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。

## アソビバ！ ASOVIVA!

選べるゲームタイトル



## マナビバ！ MANAVIVA!

デザイン&3DCG体験 〜おえかきクルーズ〜



自分で描いたデザインがCG化され、エンターテインメント空間で動く様子を体験  
デザイナー体験をしよう！  
自分が制作したオリジナルの街でSC-1を動かす、インタラクティブな体験イベント！

ゲームエンジニア体験 〜toioワークショップ〜



宇宙船をつかってカードでプログラミング！漂流したアストロと仲間たちを救出しよう！

ブロックで宇宙船を組み立て、トイオとカードでかんたんプログラミング！漂流したアストロと仲間たちを助けるミッションに挑戦しながら、「つくる」「うかす」「工夫する」プロセスを楽しく体験できます。紙行紙断を兼ねることで、ものづくりとプログラミングの魅力を一緒に味わいましょう。

サウンドクリエイター体験 〜 Nintendo Switchで音楽づくり！〜



コンピューター（Nintendo Switch）で音楽づくりを体験をしよう！  
ゲームの曲を作る流れを体験できる、ワークショップを実施  
プログラム提供：佐野電機



- 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」パネルはお子様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。



※画像はイメージです。



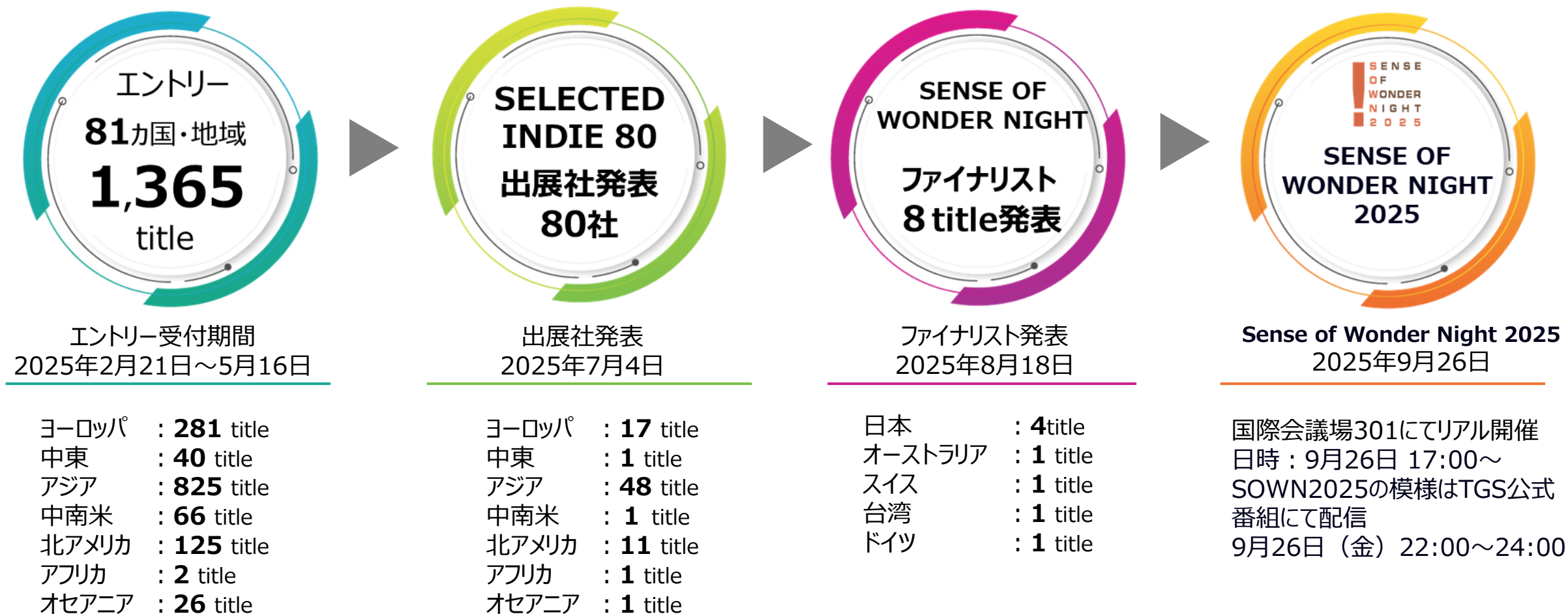
左：アクリルキーホルダー（カプセルトイで販売）／右：スタンプラリー

## ▶ 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



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



『ToppoPop』  
出展社名：ToppoPop



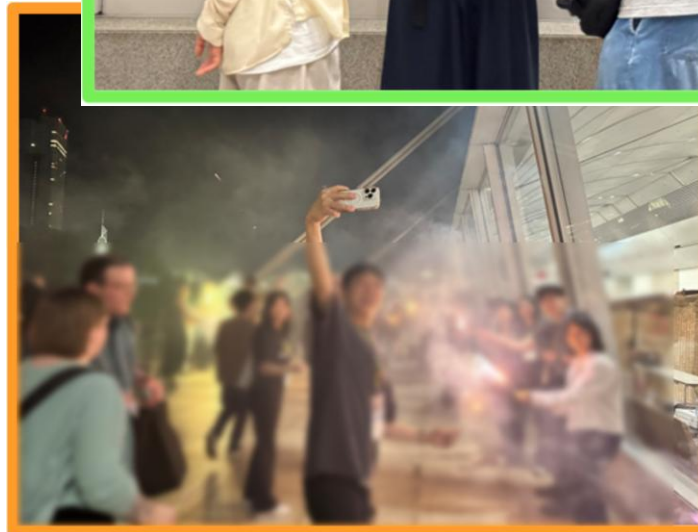
『Time Flies』  
出展社名：Playables

## ▶ インターナショナルパーティー

ビジネスデイ終了後の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 久夛良木 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  
久夛良木 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

## フードコート



**COLLABORATION**  
新企画! 出展タイトルとTSG2025がコラボレーション!



## 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カ所を開放。  
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。

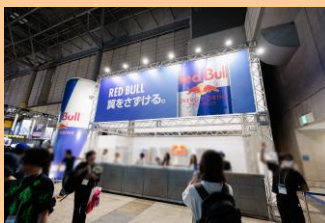
## レッドブル



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スポンサー 他

※ビジネスデイ協賛

## 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。



## めぐリズム

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「めぐリ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。



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 ゲームゲノム 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 ゲーム市場の革新者：プレイス テーション@ストアがもたらした もの		11:30~12:30 Top Game Creators Academy (TGCA)	11:30~12:30 『ボーターランズ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』 Izanagi Games 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「フュー チャー部門」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。



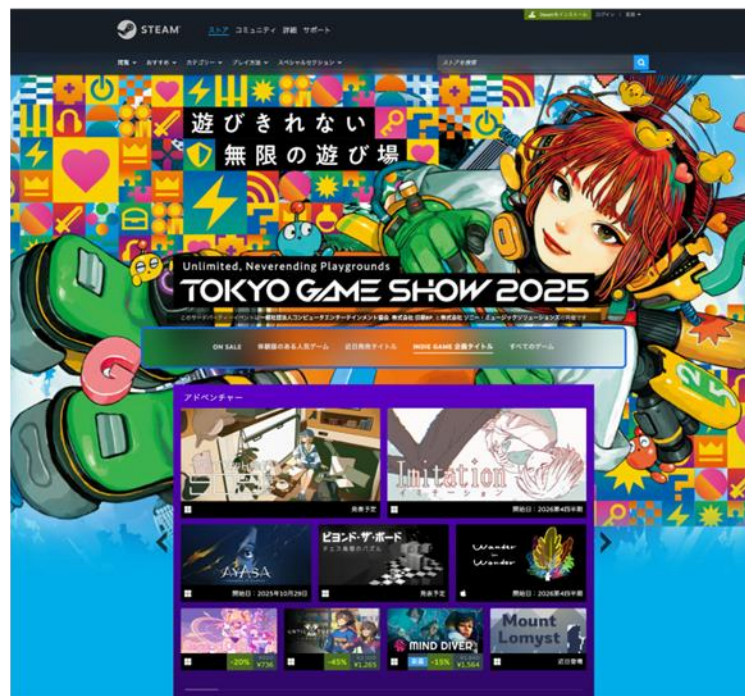
TOPページからのタッチポイントが増えたことにより、  
ページ内回遊数が増加しました。

**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！

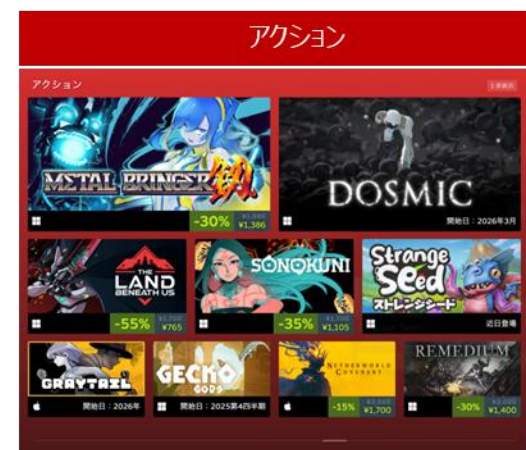
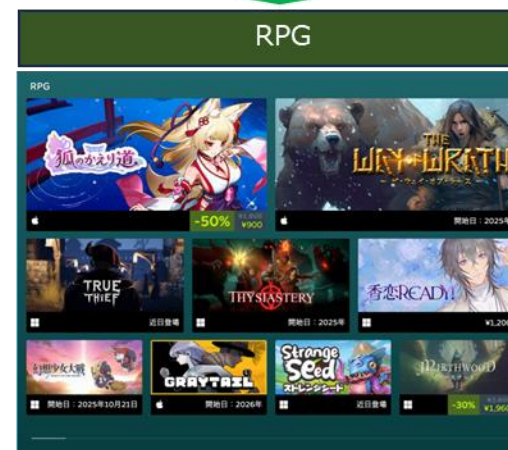
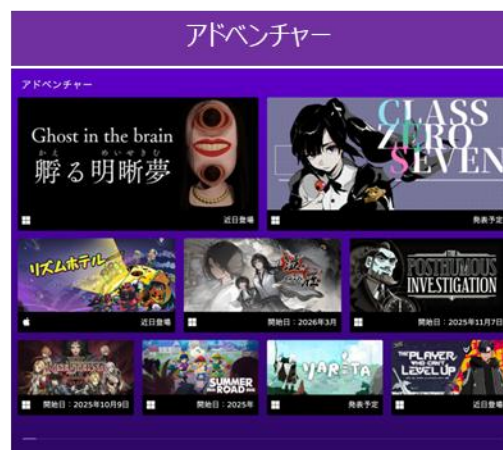
米Valveの協力を得て、Steam上にTGS2025特設ページを開設。1,247タイトルを掲載（昨年:767タイトル）



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



TOKYO GAME SHOW 2025

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ム／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](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/UqfTGHh-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](https://www.youtube.com/live/Iseq8Zp_FYw)



### コーエーテクモゲームス

『仁王3』TGS公式番組

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

※一部アーカイブ期間に制限あり



### 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](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ノヒット 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>

## 9月27日(土) 一般公開日



ディースリー・パブリッシャー

『ゼンシンマシ娘』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>



テイクツー・インタラクティブ・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。

### リアル 出展社

アカウント追加無制限、出展社同士、  
来場者とのマッチング（オンライン商談）可



登録（無料）

### オンライン 出展社

アカウント追加無制限、出展社同士、  
来場者とのマッチング（オンライン商談）可



登録（無料）

### ビジネスマッチングシステム



- \* 基本は、すべての出展社が登録  
（利用を希望しない場合の非表示も対応）
- \* 出展社をカテゴリーに分けて掲載  
（一般、ビジネス、ゲームアカデミー、インディーなど）
- \* 出展社の「目的」に沿って、マッチングをサポート（リコメンド機能など）
- \* 各出展社はドキュメント、映像をアップロードできる機能を搭載
- \* リアルでもオンラインでもアポイントメント設定が可能



登録（有料）

### ビジネスデイ来場者

- ◆ ゴールドパス
  - ・ 出展社、来場者とのマッチング（商談）可
  - ・ 登録料（税抜）：25,000円
- ◆ ビジネスデypass
  - ・ 出展社とのマッチング（商談）可
  - ・ 登録料（税抜）：10,000円

### リアル商談／オンライン商談



### 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、ベラルーシ、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

TOKYO GAME SHOW 2025

## ▶ 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法人オキユフェス 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・ジユヒョン 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 恭平 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

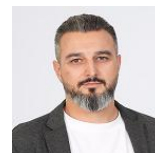


【登壇者】

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

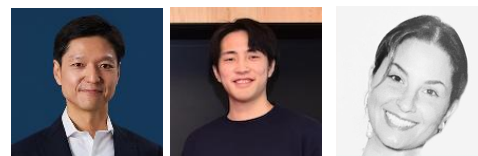


【登壇者】

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

ー 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 顕 氏

# 日本ゲーム大賞2025



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/TokyoXtremeRacer	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ぬすむ少女	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、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」



優秀賞「メタファー：リファンタジオ」



優秀賞「都市伝説解体センター」



優秀賞「ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン」



優秀賞「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」



優秀賞「真・三國無双 ORIGINS」



特別賞「PlayStation®Store」



優秀賞「首都高バトル/TokyoXtremeRacer」



優秀賞「龍が如く8 外伝 Pirates in Hawaii」



優秀賞「モンスターハンターワイルズ」



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 タイムスレンジャー」



「AKIBA LOST」



「龍が如く 極3 / 龍が如く3外伝 Dark Ties」



「流星のロックマン パーフェクトコレクション」



「無限大 ANANTA」



「ゼルダ無双 封印戦記」



「モンスターハンターストーリーズ3 ～運命の双竜～」



「仁王3」



「プラグマタ」



<講評>



# プロモーション・広報・パブリシティ／広告

---

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。



オーストラリア



中国



中国



韓国



韓国



フランス



アメリカ

### 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。

## ▶ インフルエンサー 内訳

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」を超えている、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、自ラ有料（＝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

インフルエンサー  
来場登録人数

昨対  
**102%**

**1,093**名

昨年実績 1,069名

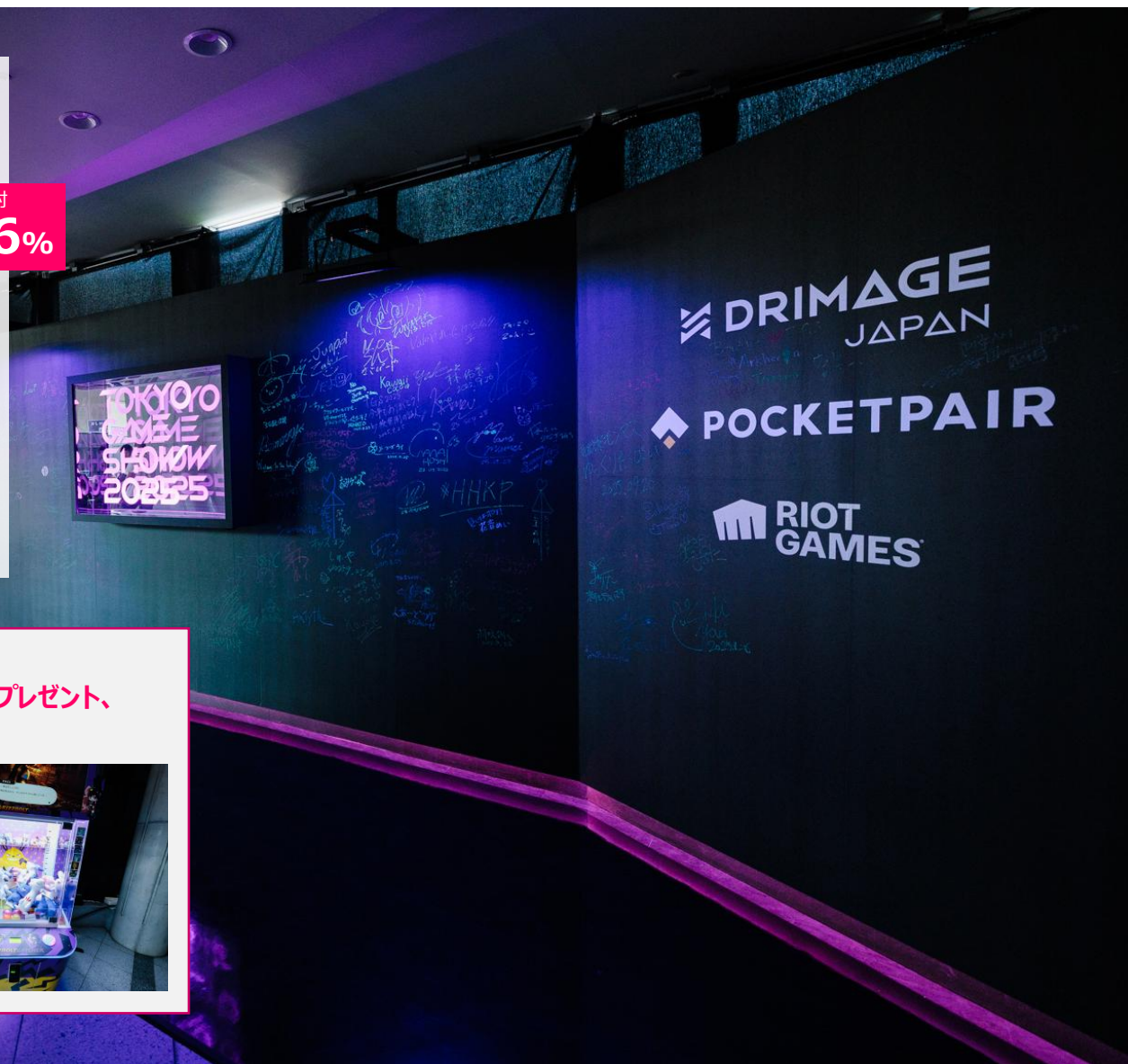
クリエイターラウンジ  
利用人数

(4日間延べ)

昨対  
**136%**

**1,150**名

昨年実績 846名



DRIMAGE  
JAPAN

POCKETPAIR

RIOT  
GAMES

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

JTB

ファストチケット付き宿泊プラン

海外

The Club Travel Services Limited / 香港

大栄国際旅行社 / 台湾

携程 / 中国

ファストチケット付きツアープラン

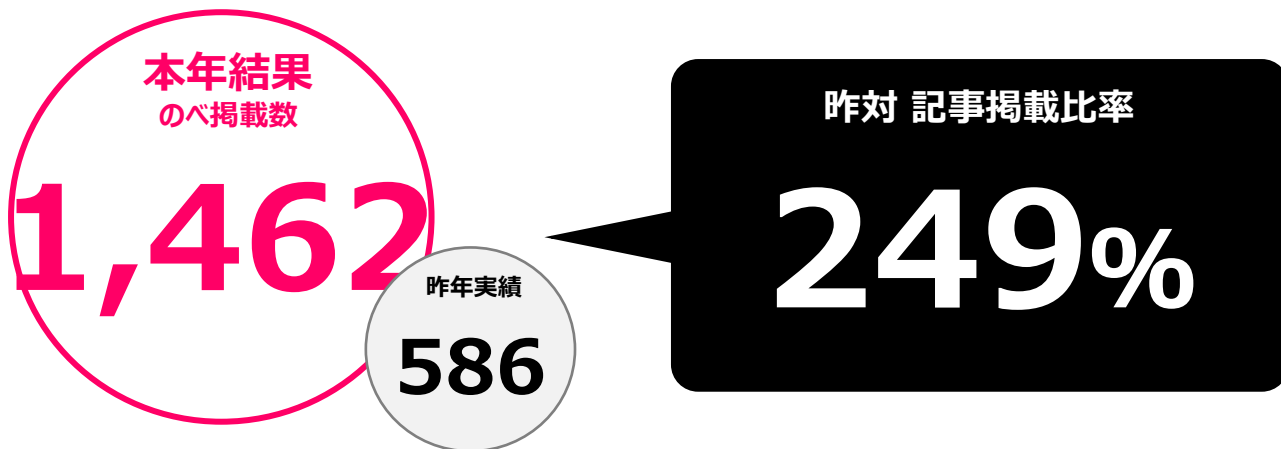


kkday  
ケーケーデイ

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	ティザー動画公開	-	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	オフィシャルサポーター決定	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



会期中



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〉

61

日経 **XTREND** 日経 **GAMING**

今年で4回目となる野田クリсталさんと会場を気ままに巡る『マチ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。



▲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



▲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rend【tgs2025】マチラブ野田のぶらりかっ歩)  
[https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/01255/?i\\_cid=nbpxr\\_child](https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/01255/?i_cid=nbpxr_child)

**TOKYO GAME SHOW 2025**

# ▶ 広告・製作物

## リアルバナー／屋外サイン

※会場写真は一部抜粋

駅前シェルターバナー



エントランスクャノピーバナー



プラザビルボードバナー



弓型バナー



LEDビジョン  
15秒動画広告



## 配布物・メディア広告



## 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



エスカレーターバナー  
(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!」  
～東京ゲームショー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

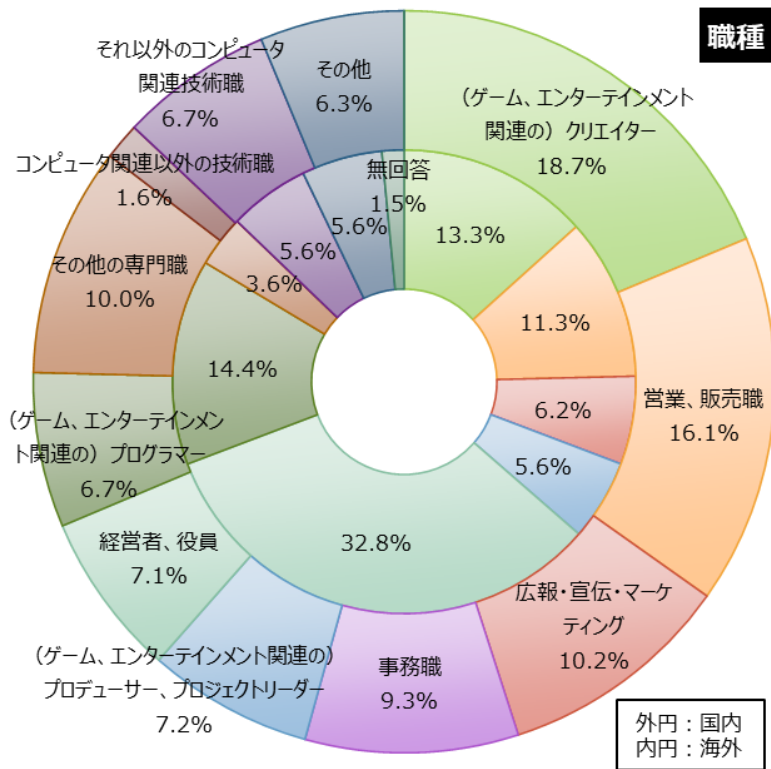


裏面

TOKYO GAME SHOW 2025

# アンケート結果





## 【調査方法】

東京ゲームショー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】

【国内】【海外】：2025年10月8日～10月27日

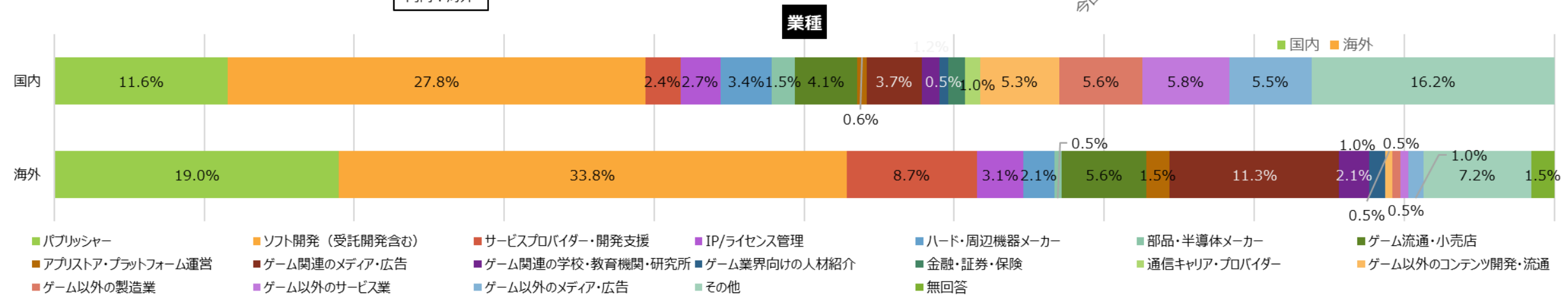
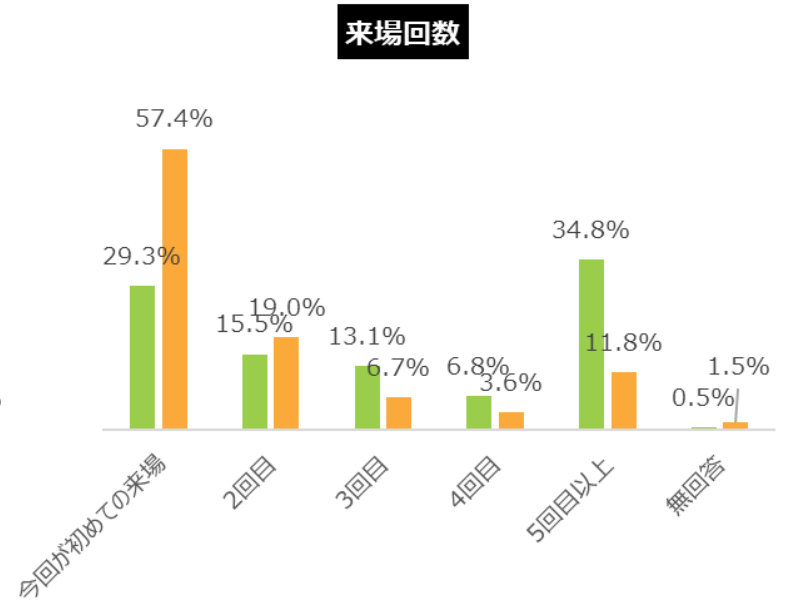
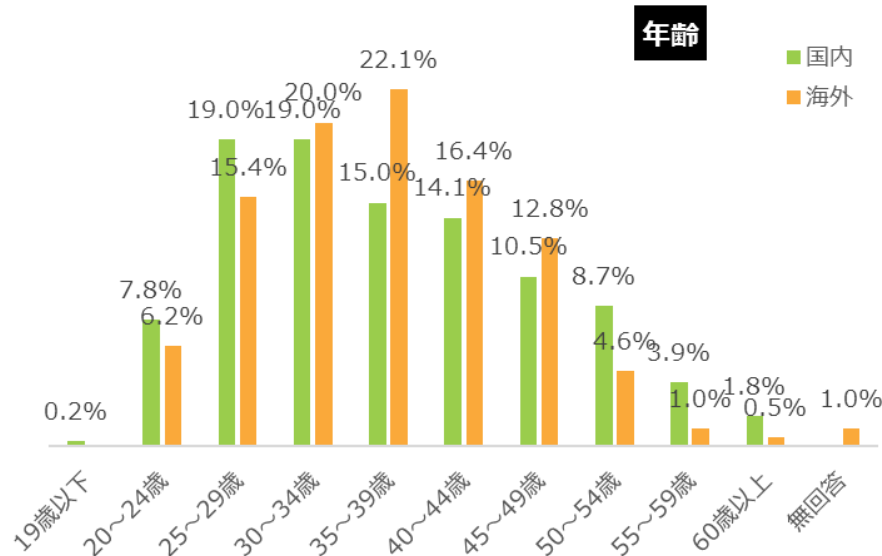
## 【有効回答数】

国内:3,305人 海外:195人

## 【調査実施】

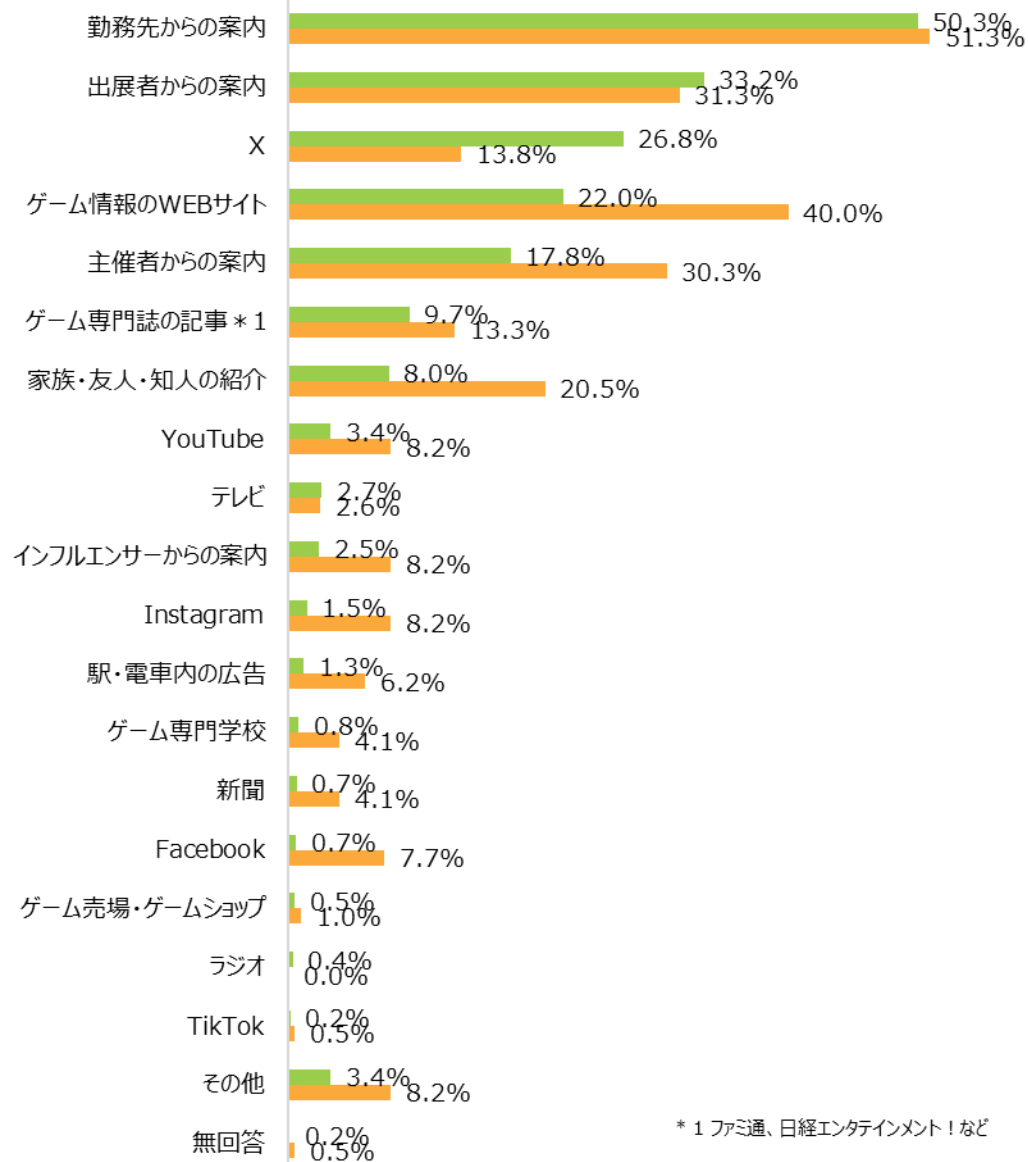
日経BPコンサルティング

<構成比率：小数点以下第2位を四捨五入>



## TGS2025の情報接触経路

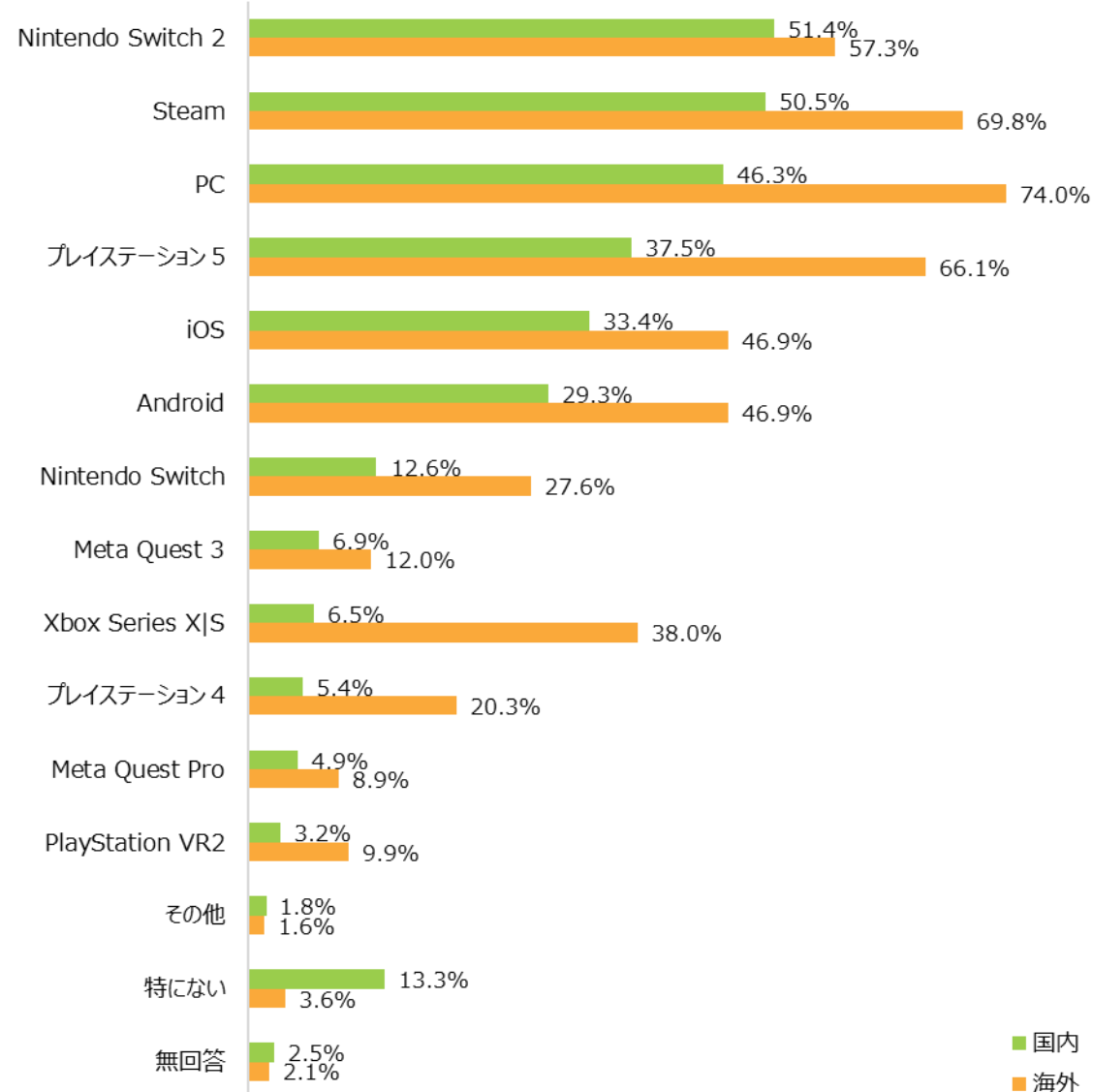
(複数回答)



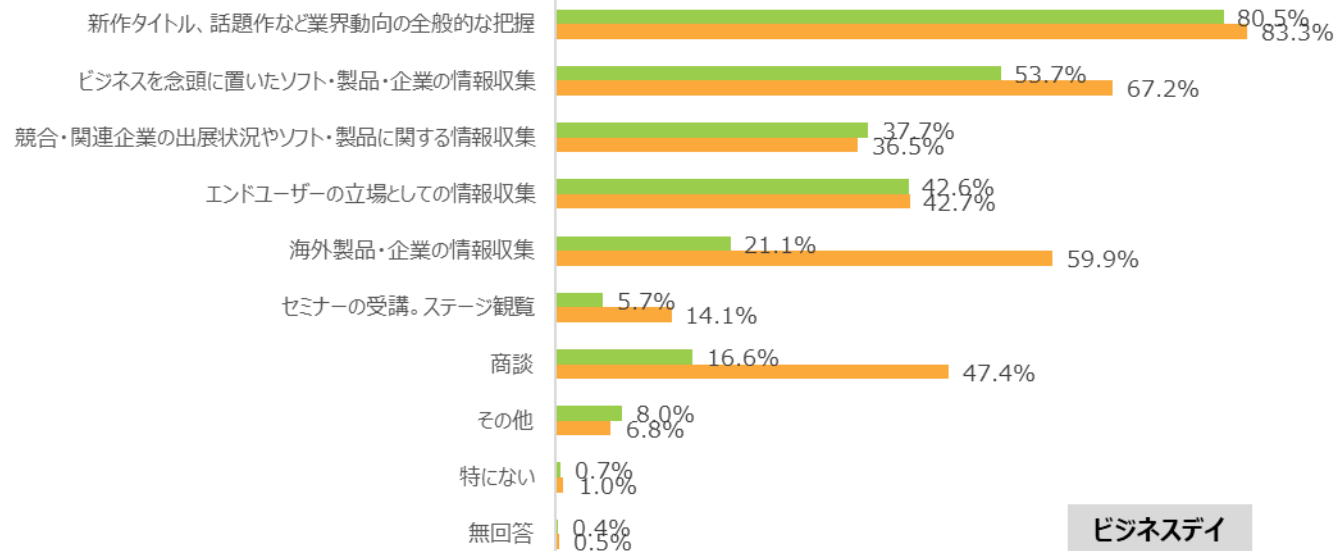
\* 1 ファミ通、日経エンタテインメント！など

## 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

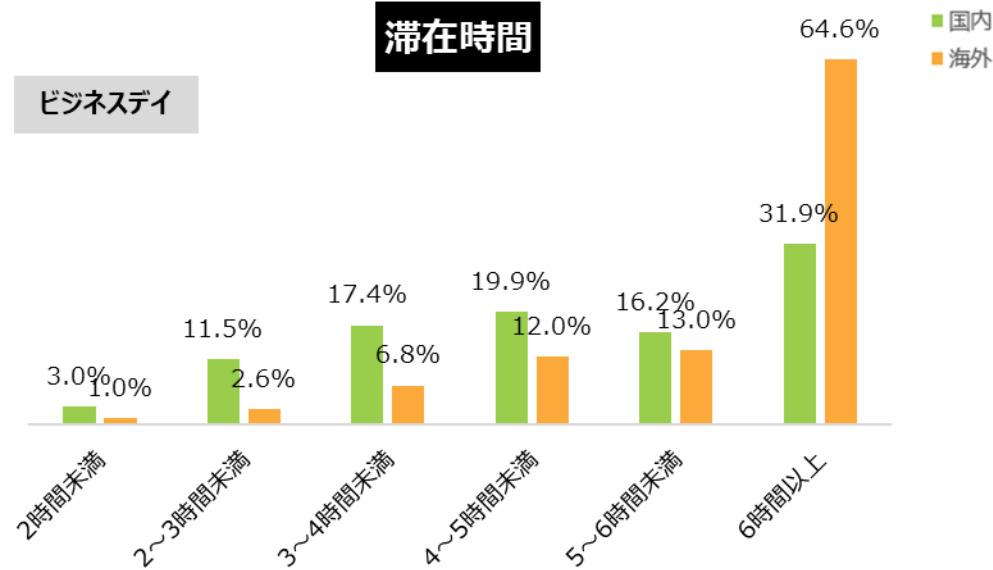
## 来場目的



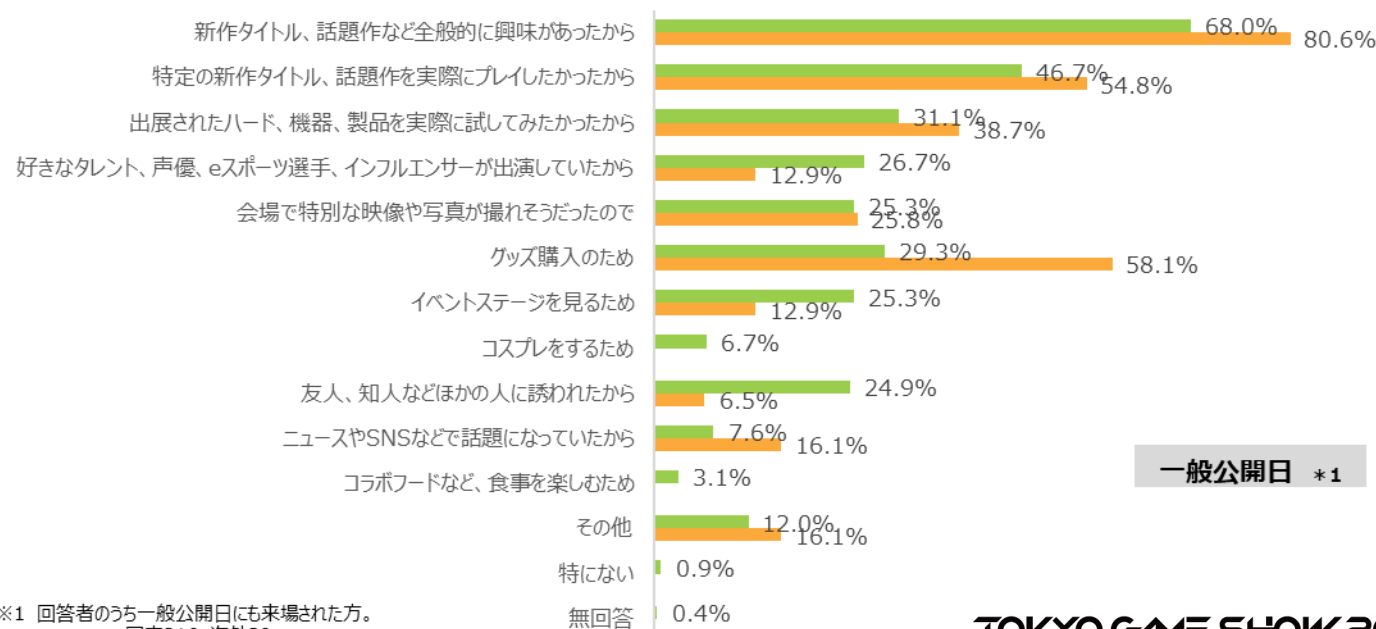
## ビジネスデイ

## 滞在時間

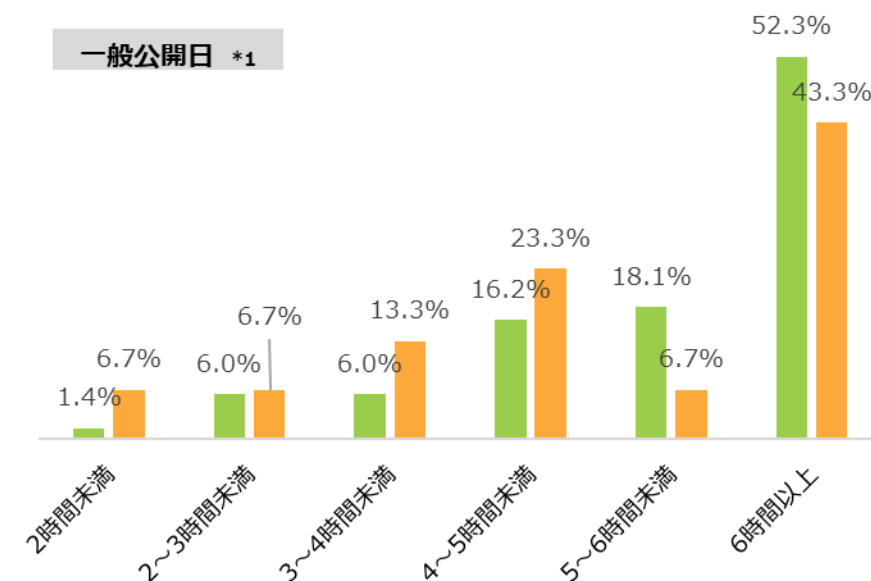
### ビジネスデイ



### 一般公開日 \*1

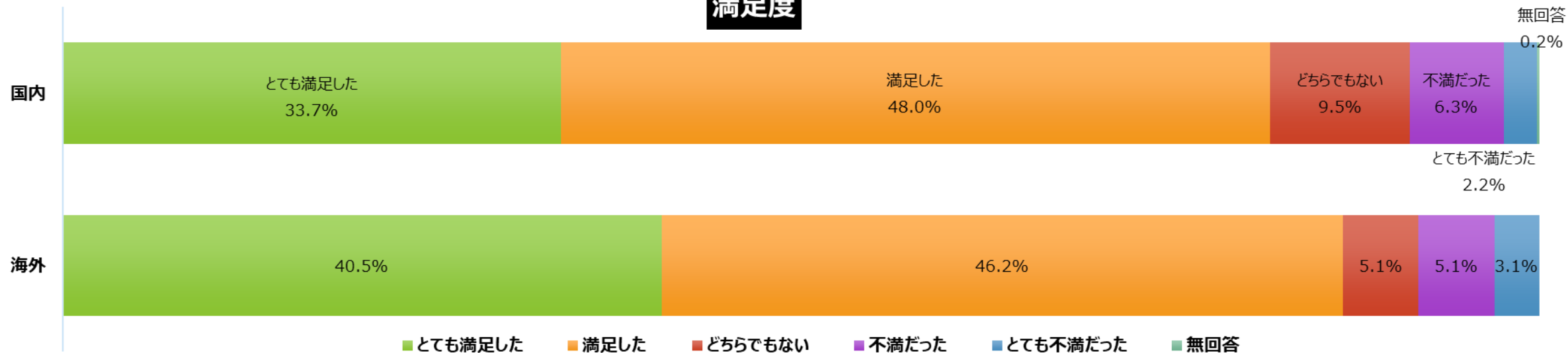


## 一般公開日 \*1

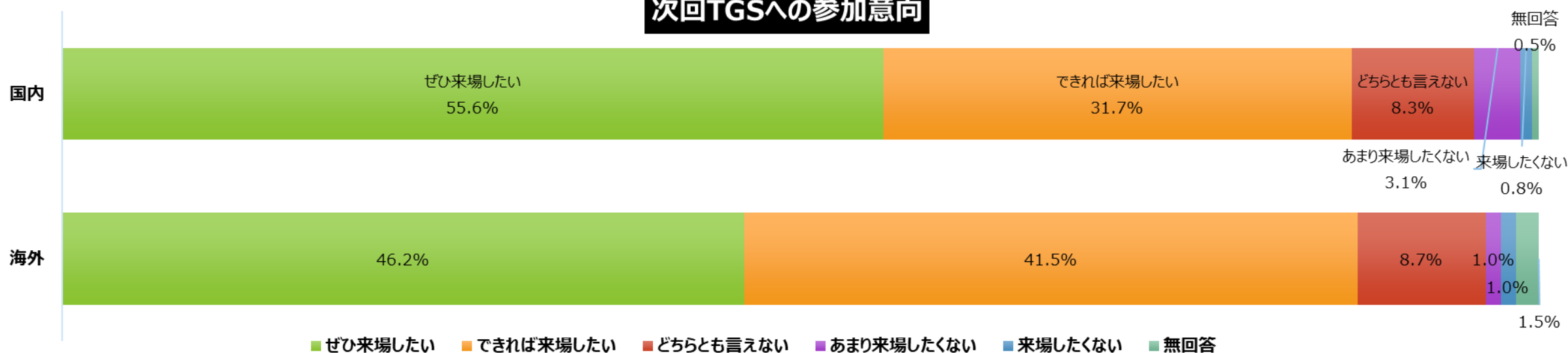


※1 回答者のうち一般公開日にも来場された方。  
n=国内216 海外30

満足度



次回TGSへの参加意向



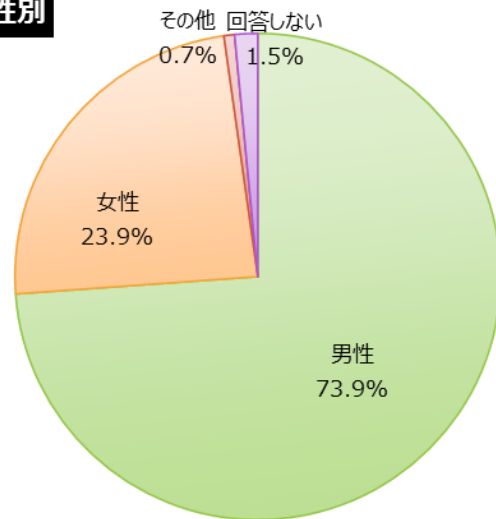
# ▶ 来場者アンケート 一般来場者①

【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

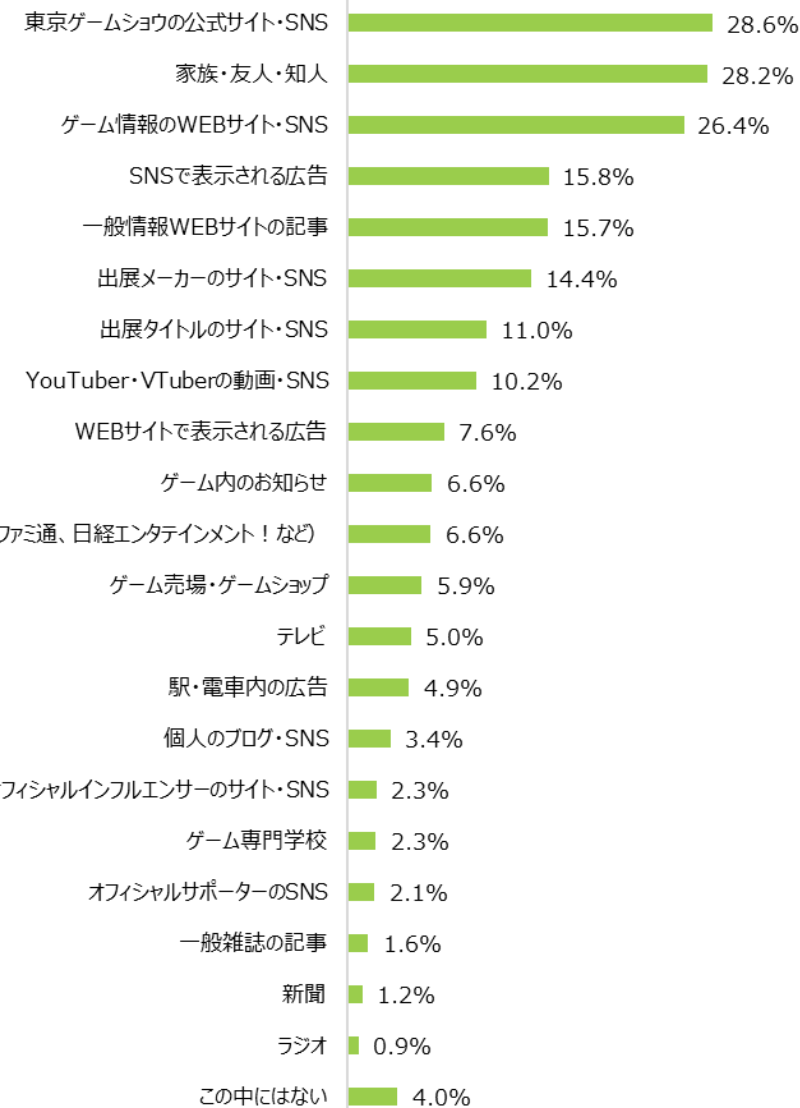
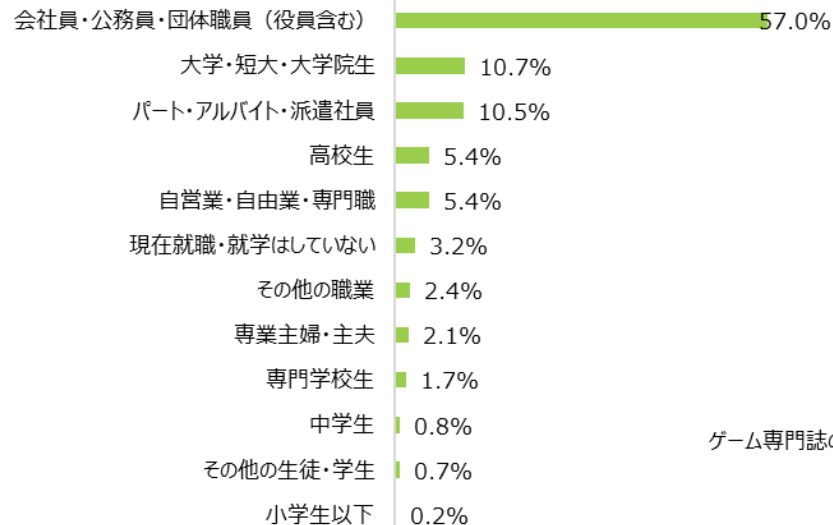
## TGS2025の情報接触経路（複数回答）

＜構成比率：小数点以下第2位を四捨五入＞

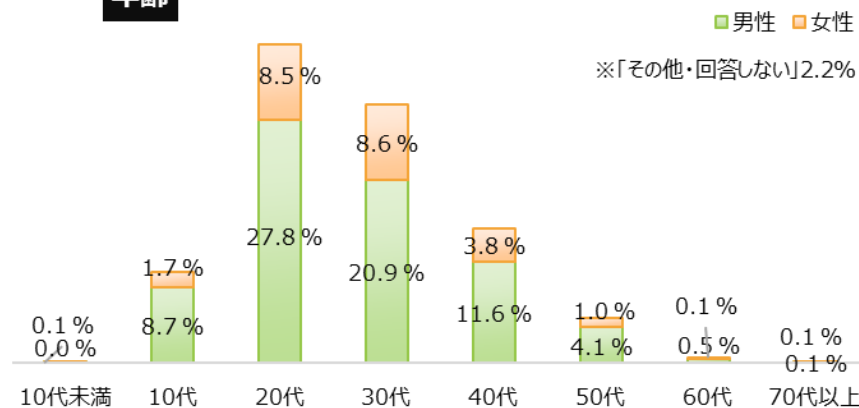
### 性別



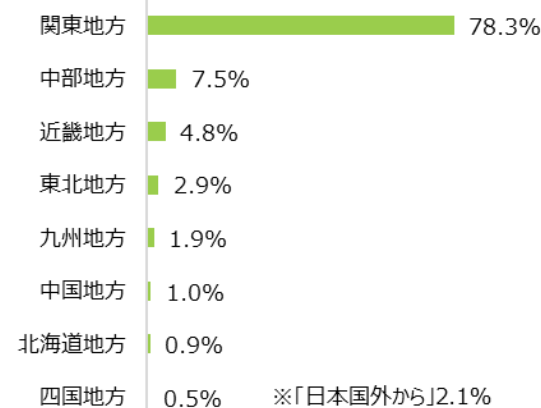
### 職業



### 年齢

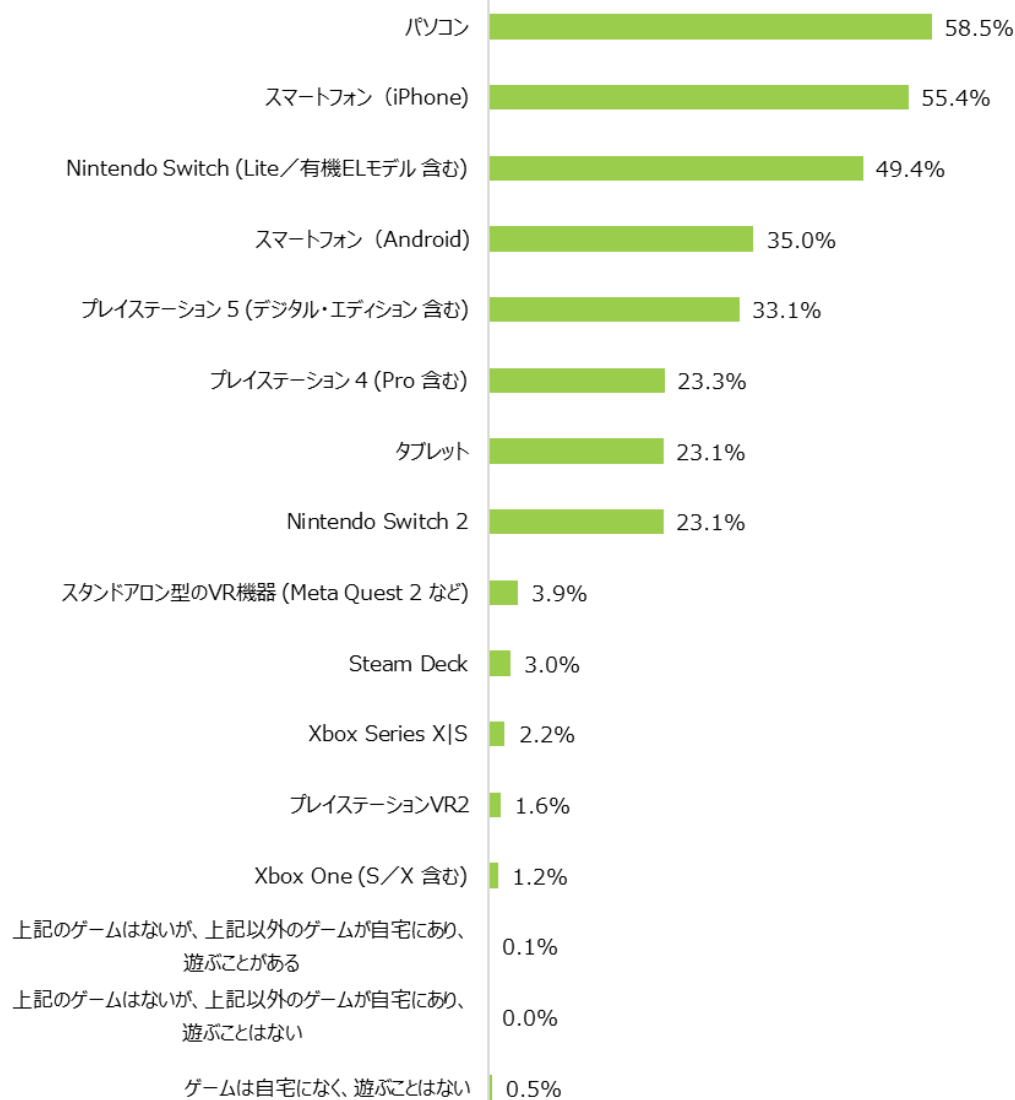


### 居住地

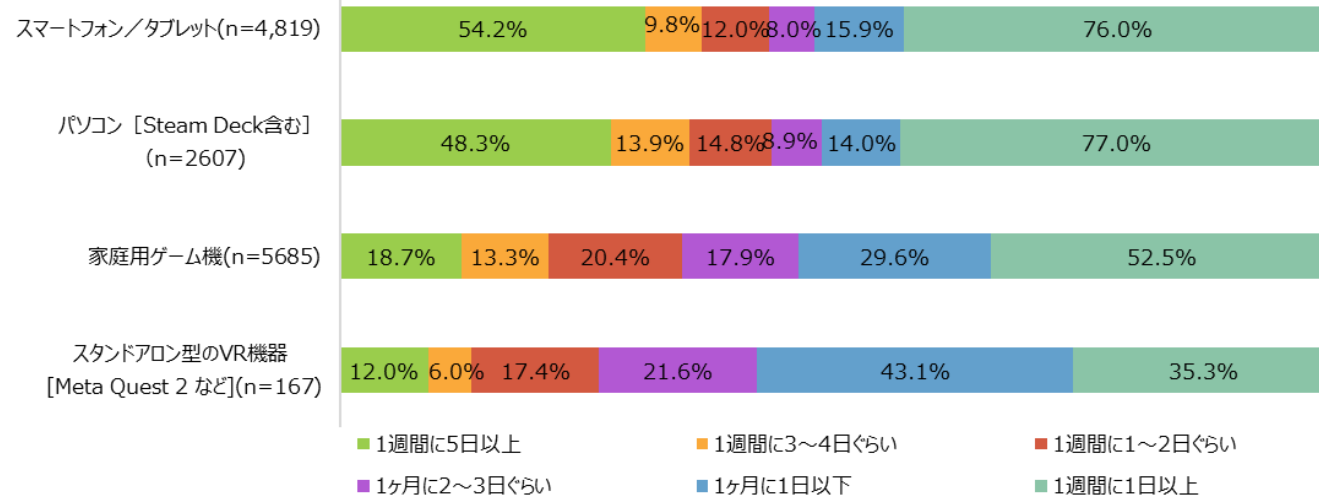


TOKYO GAME SHOW 2025

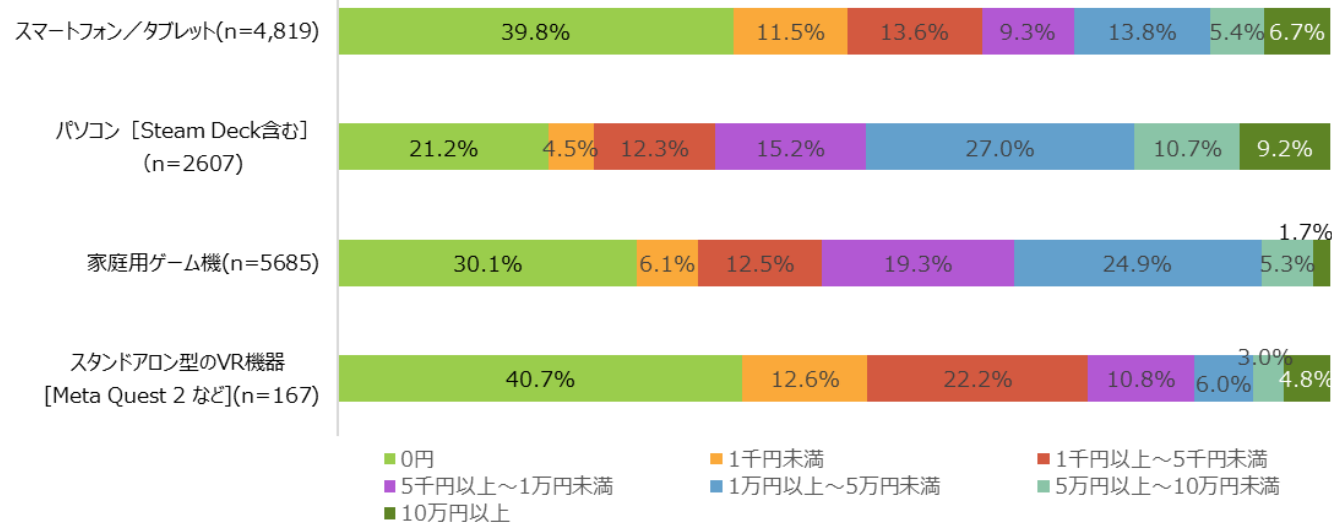
## 自宅にあり、ゲームで遊ぶことがあるもの (複数回答)



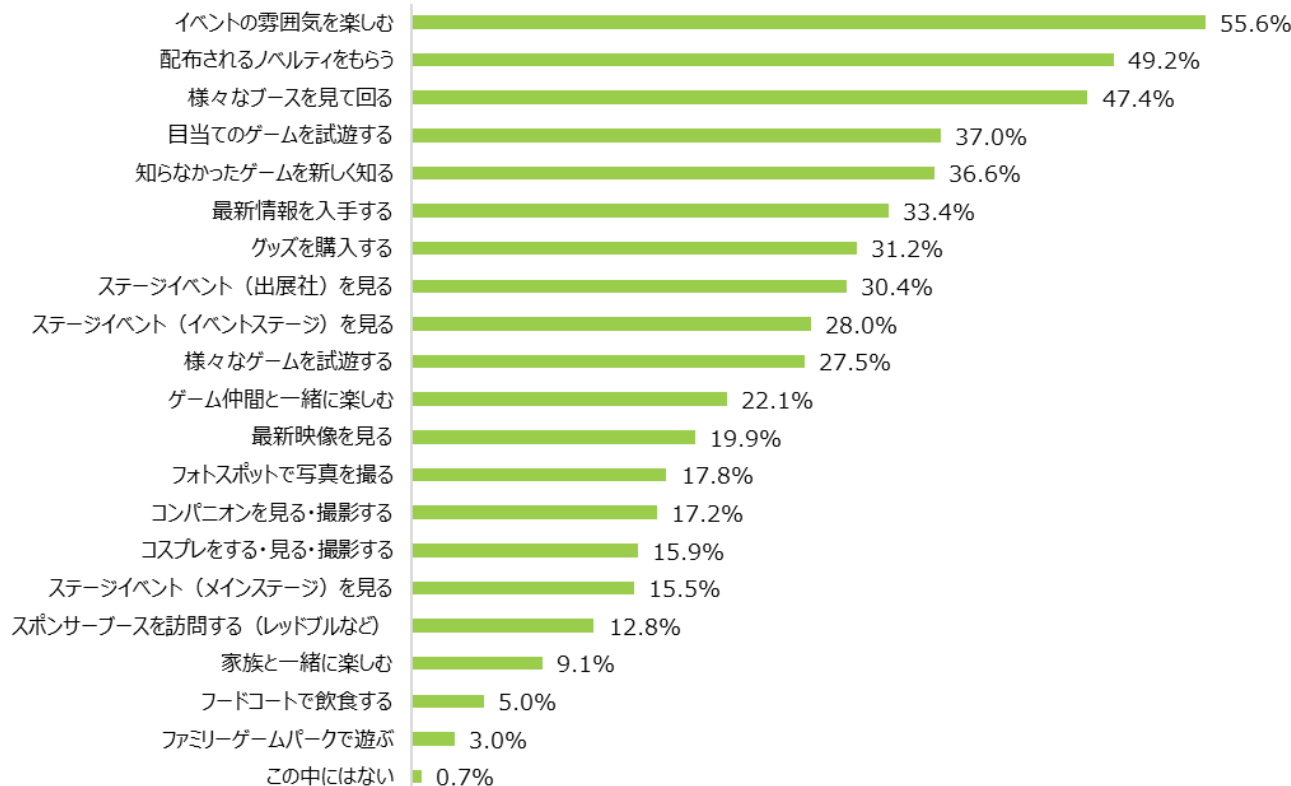
## ゲームプレイ頻度



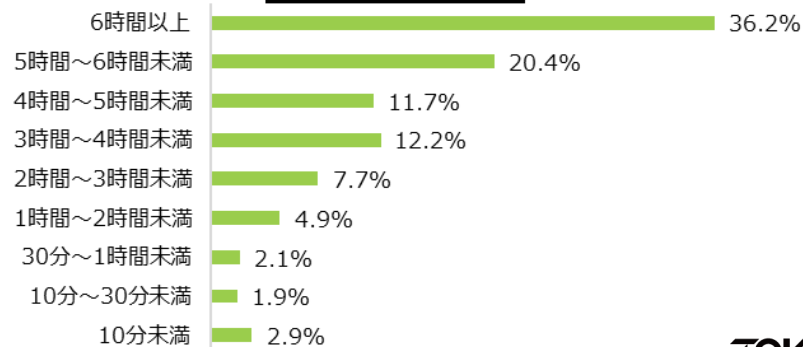
## 最近1年間でのゲーム使用金額



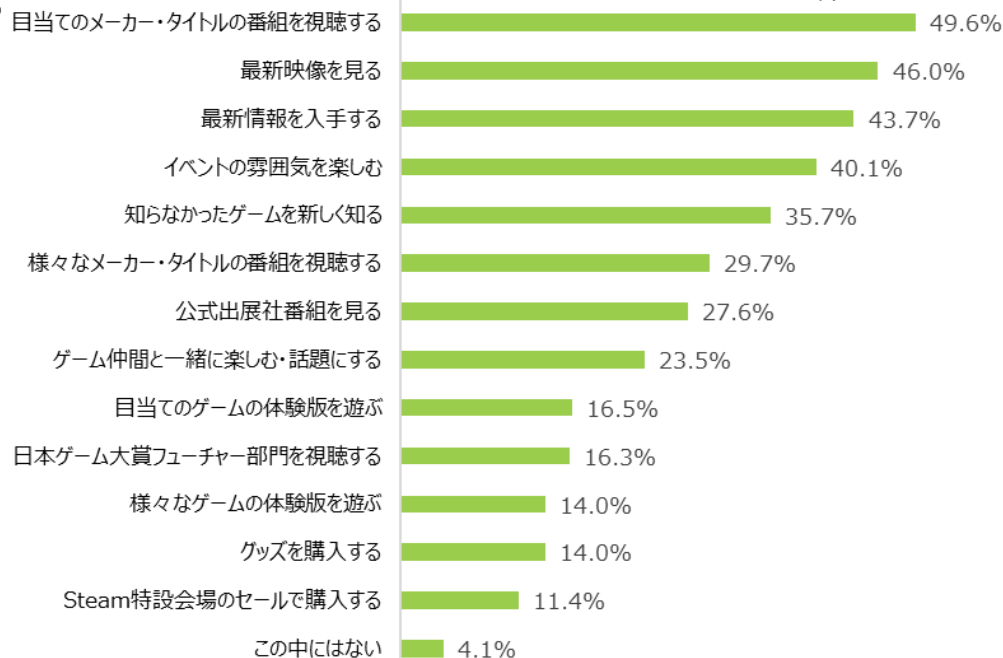
## リアル会場に行った目的 (複数回答)



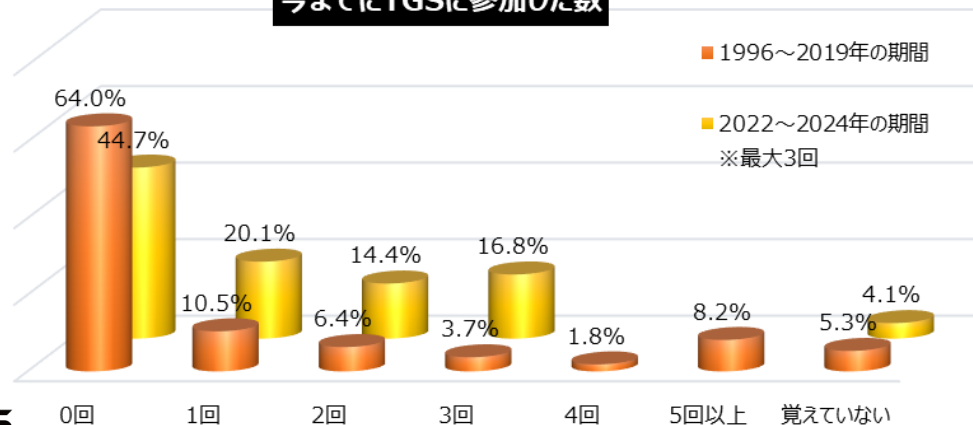
## リアル会場滞在時間



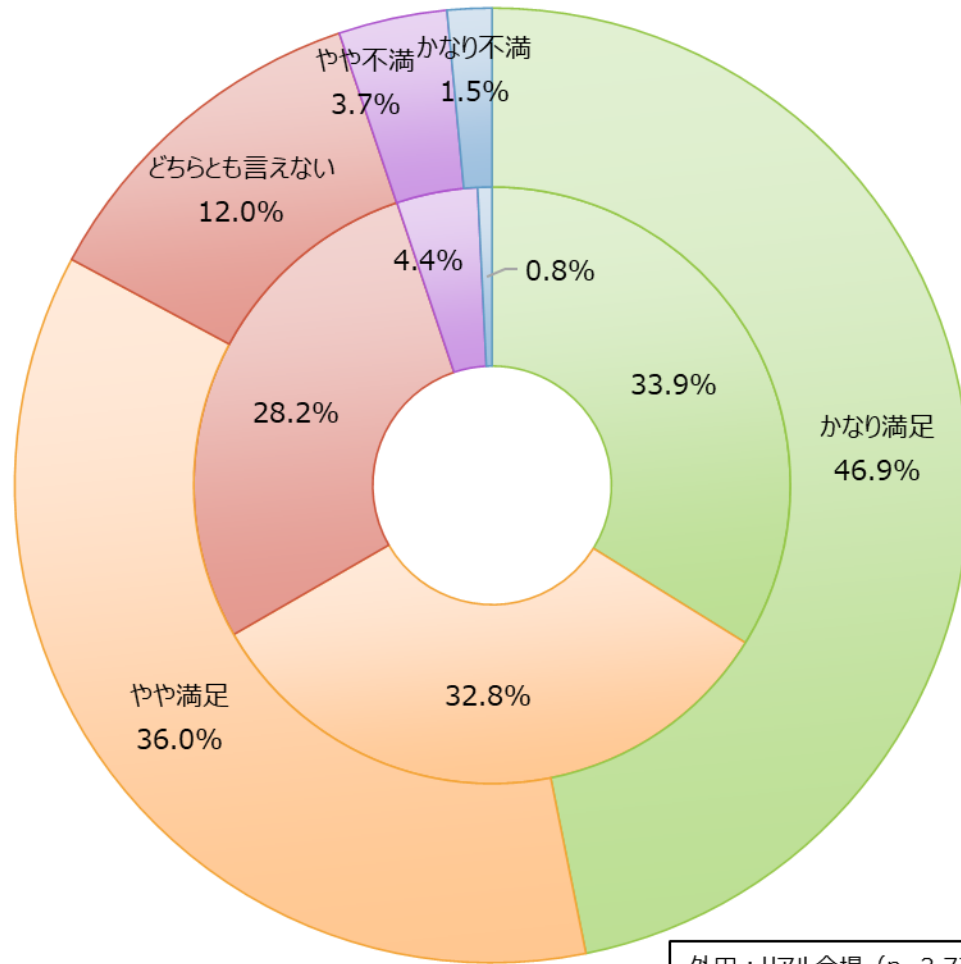
## オンライン会場に行った目的 (複数回答)



## 今までにTGSに参加した数

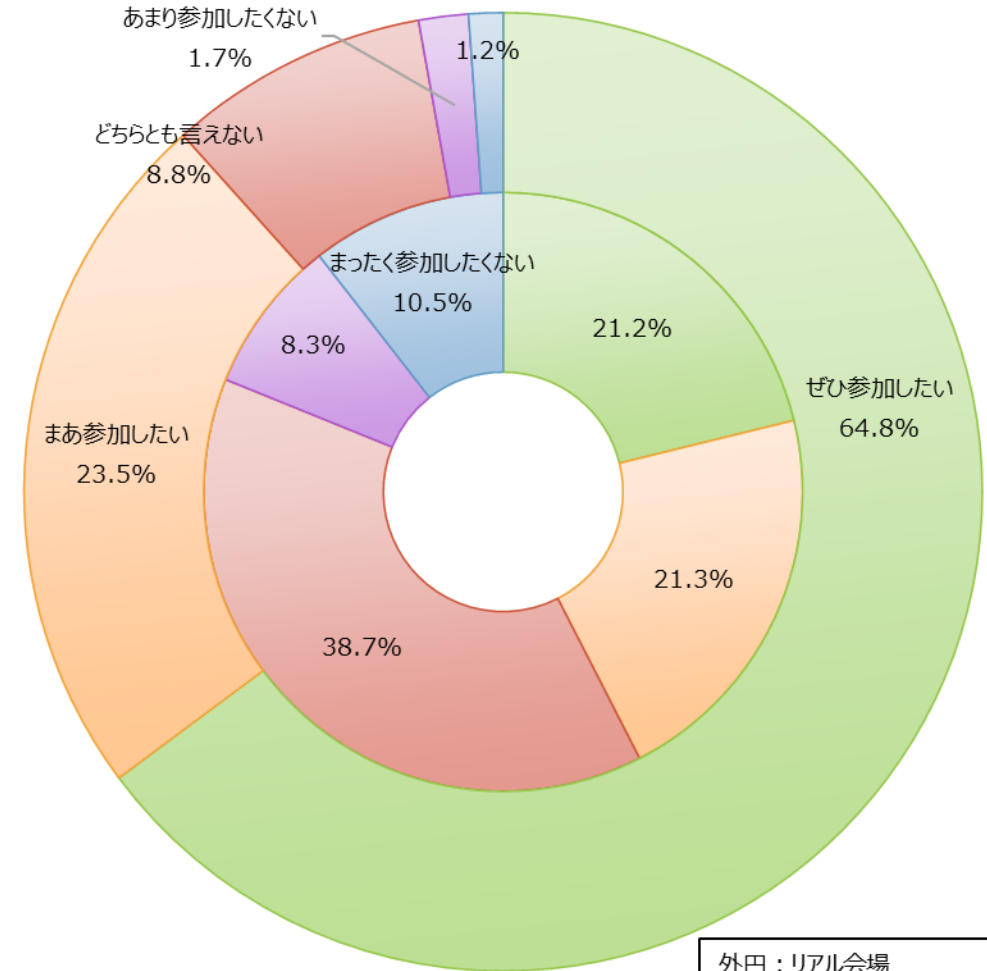


満足度



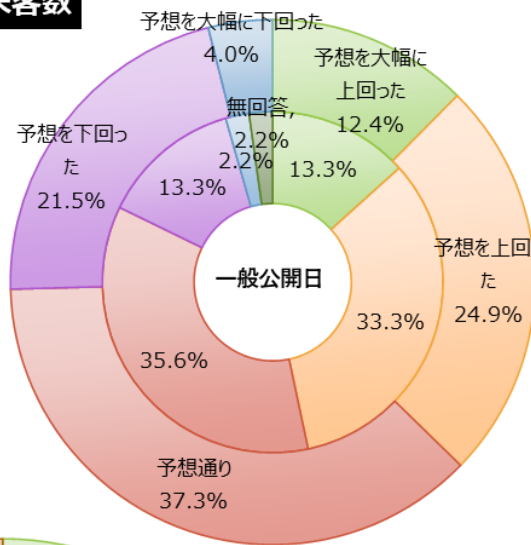
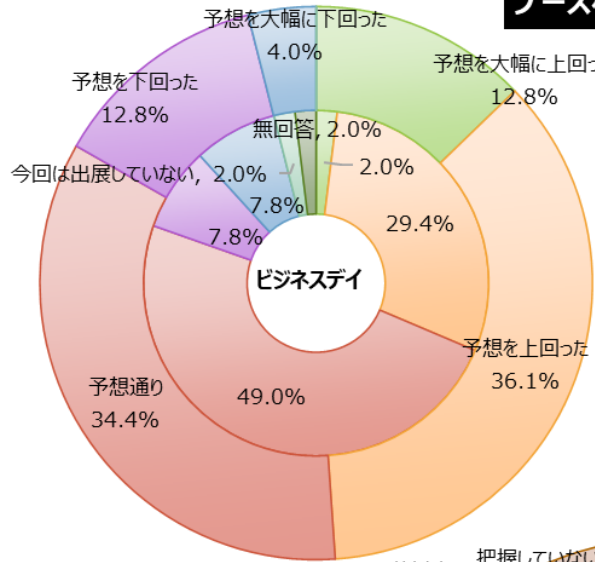
外円：リアル会場 (n=3,778)  
内円：オンライン会場 (n=387)

次回TGSへの参加意向

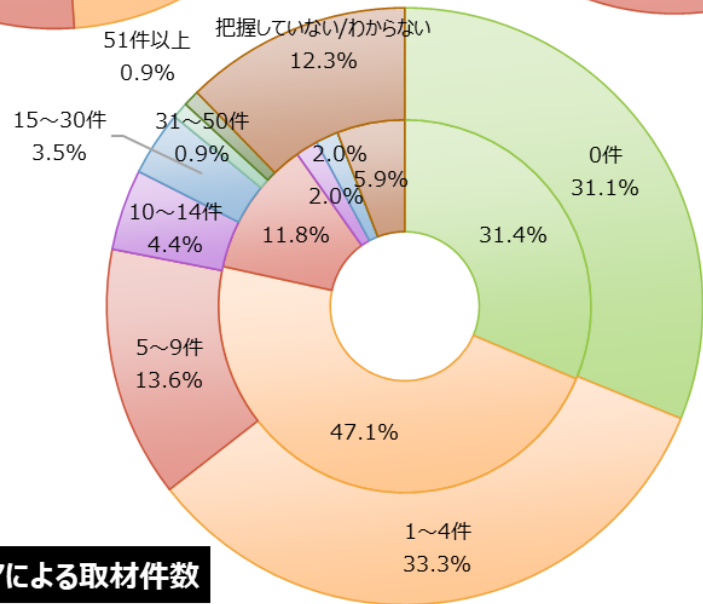


外円：リアル会場  
中円：オンライン(配信番組) 会場

## ブースへの来客数



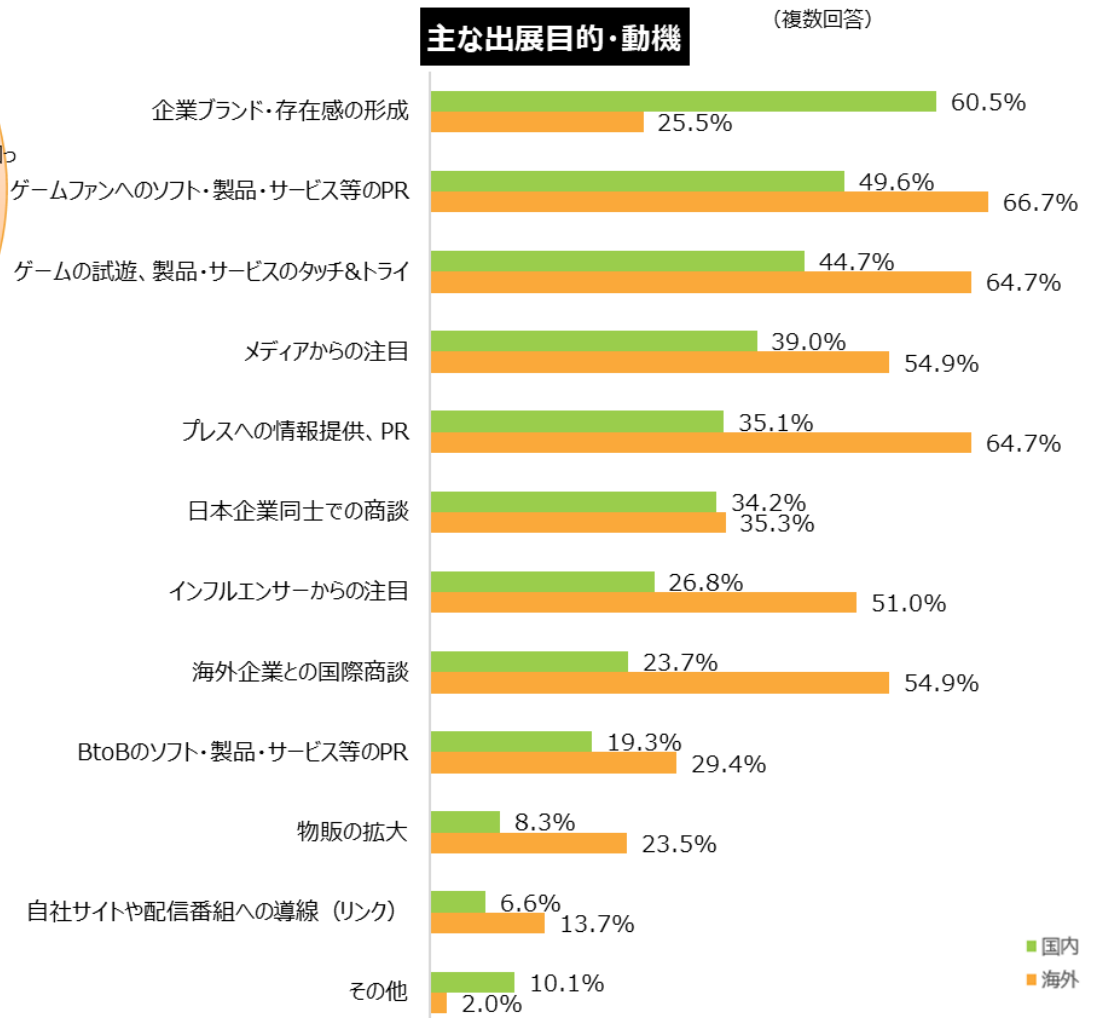
## メディアによる取材件数



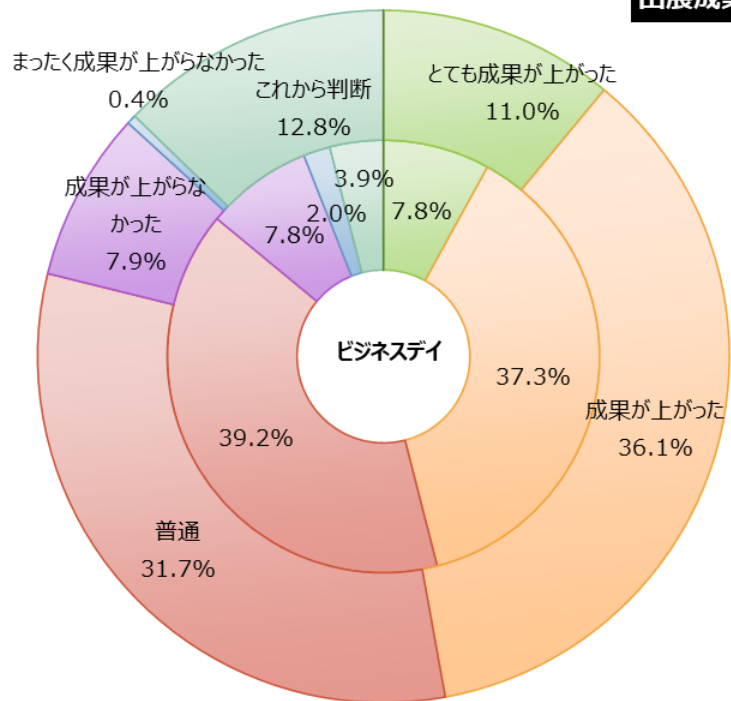
外円：国内  
内円：海外

【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＞

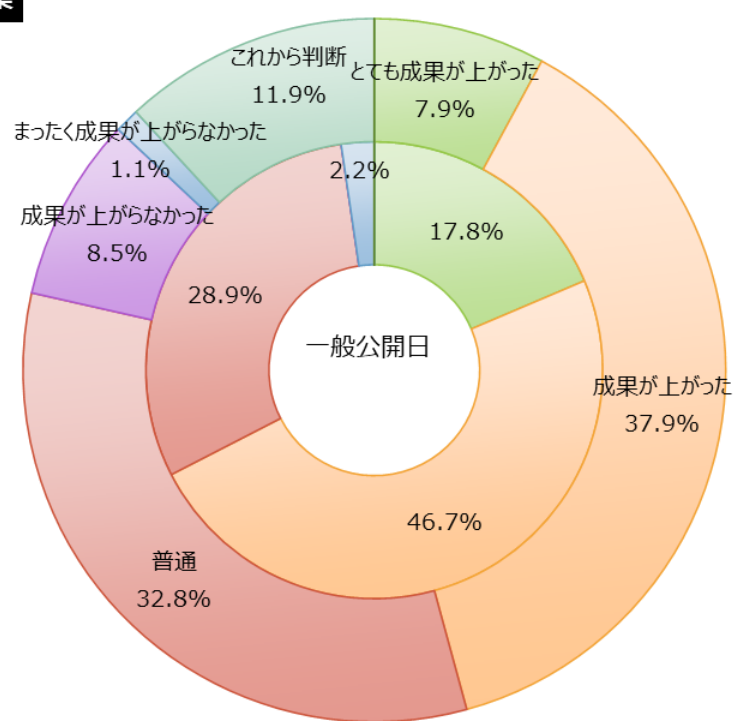
## 主な出展目的・動機



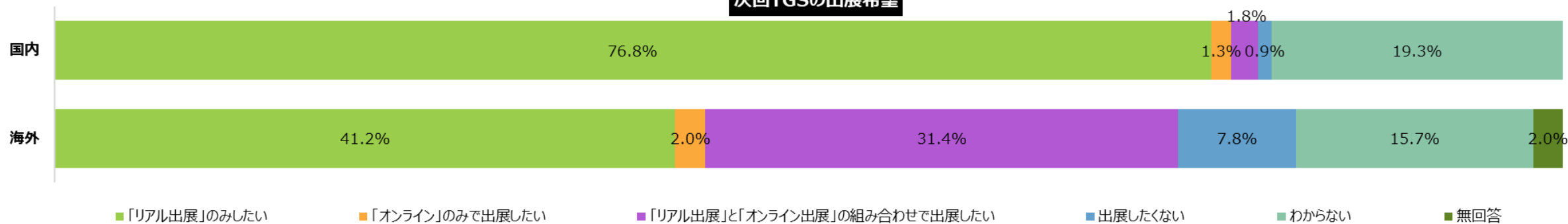
## 出展成果



## 満足度



## 次回TGSの出展希望



# 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](mailto:tgs-ope@nikkeibp.co.jp)

