

コアイベント

東京ゲームショウ2025

TOKYO GAME SHOW 2025

会 期：2025年9月25日（木）～28日（日）
会 場：幕張メッセ
主 催：（一社）コンピュータエンターテインメント協会
共 催：（株）日経BP／（株）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
対 象：コンピュータエンターテインメント業界関係者および一般
公式サイト URL：https://tgs.cesa.or.jp

総来場者数（参加数）：263,101人
出展社数：1,136社 過去最多
内 訳：（国内出展社数：521社 海外出展社数：615社）
出展参加国と地域数：47の国と地域
ビジネスマッチング
・登録アカウント数：11,086（昨年：8,967）
・商談申込数：88,977（昨年：41,185）
・商談成立数：3,591（昨年：3,669）
プレス社数：非公開

■開催内容

世界中で拡大を続けるゲーム市場において、TGS2025は「遊びきれない、無限の遊び場」をテーマに、過去最大となる出展社数、出展小間数となり、263,101人の来場者が幕張メッセに集い、昨年の985社を大きく上回る1,136社の出展社が提供するコンテンツに一喜一憂するゲーム一色の4日間となった。リアル会場の出展小間数も4,157小間と過去最高を記録。1,136社の出展社のうち、615社が海外からの出展社であり、来場者においても68の国・地域から参加しており、海外にとって日本が依然、重視されている市場であることを示す結果となった。

オンライン企画として2020年から実施している公式番組は、TGSのYouTube公式チャンネルやX（Twitter）公式アカウント、ニコニコやSteamのTGS特設ページなどさまざまなプラットフォームで配信。中国向けにはDouYu、bilibili、Douyinといった動画メディア、欧米向けには世界最大級のゲームメディアであるIGNと連携して配信した。

ほとんどの番組は日本語版に加えて、英語の同時通訳版や字幕付き版も用意。一部の番組は、中国語の同時通訳付きも配信し、海外の方々にも多数で視聴いただいた結果、ライブ配信とアーカイブ配信を合わせた総視聴数は1,014万回となった（期間：9月23日～9月28日）。

ビジネスマッチングでは、今年もTGSビジネスマッチングシステムを稼働。同システムは出展社やビジネスデイル来場者であれば無償で登録・利用できるシステムとなっており、出展社の目的に沿ったマッチングをサポートしている。商談成立数は3,591となったほか、システムを利用した国・地域数は74カ国・地域となり、日本市場の注目度の高さを示す結果となった。



開会式



会場風景

東京ゲームショウ2025

TOKYO GAME SHOW 2025

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、ビジネスデイの2日間に3,500件以上のミーティングが行われた。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であると考えられる。

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。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る。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った。

■ 2025年度の新規取り組みとその成果・特色など

① オールアクセシビリティショーケース

新規に設置した「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む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。

② TGSロゴモニュメント

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投稿が活発化した。



TGS モニュメント



ステージ



主催者コーナー
「親子で学ぶ! ゲームのトリセツ〜ゲームとじょうずにつきあおう!」



オールアクセシビリティコーナー