



ゲーム・エンタテインメントで世界を一つに！

ゲーム&総合エンタメサイト
IGN JAPAN

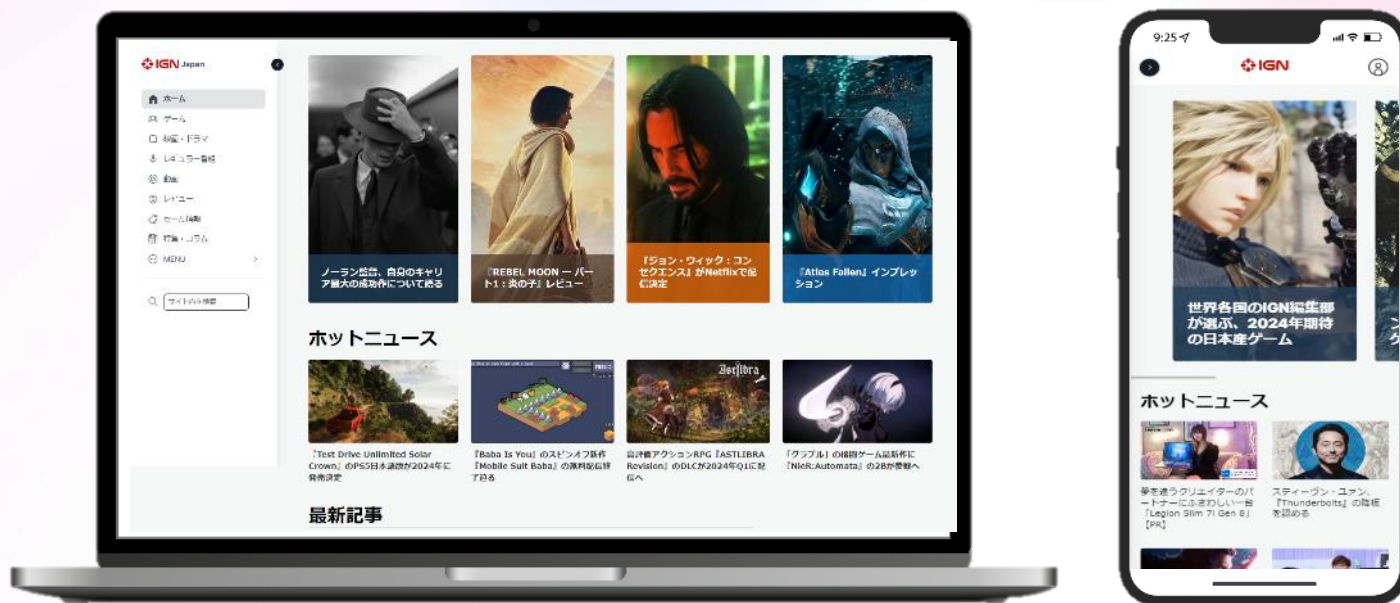
2025 Media Guide



世界最大のゲーム・エンタテインメントメディア

IGNとは？ - What is IGN？-

IGN（アイジーエヌ）は北米でスタートした世界最大級のゲーム・エンタメ情報サイトです。世界中で4億3300万人のユーザーが利用し、ゲーム、映画やコミックなどの幅広いエンタメ情報を、編集部独自の視点で記事や動画で紹介。アメリカ以外にもフランスやスペインなど20言語、約110以上の国々に情報を配信しています。



取扱ジャンル

Game

Movie

Anime

esports

PC

Goods

Event

Drama

IGN JAPANとは？ - What is IGN JAPAN ?-

IGN JAPANは2016年9月にローンチし、9年目に突入。

「記事」「動画」「音声配信」など、様々な方法でユーザーへ最新の情報を発信しています。
海外情報のみならず、日本オリジナルのコンテンツも続々と制作・発信をしています。

【TOTAL】

月間PV
5,000,000

月間UU
2,340,000

【PC版】

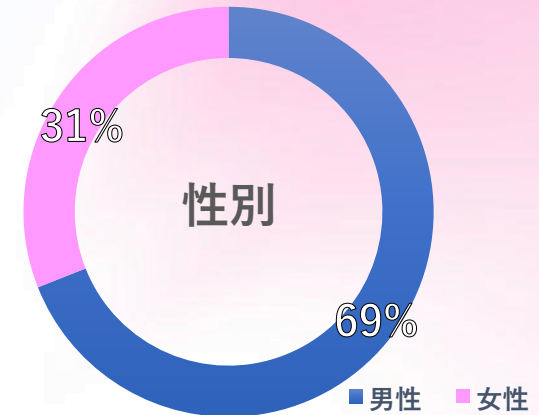
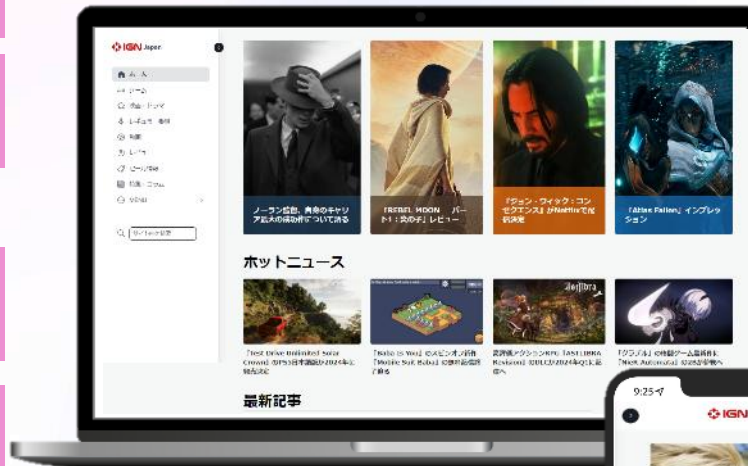
月間PV
900,000

月間UU
420,000

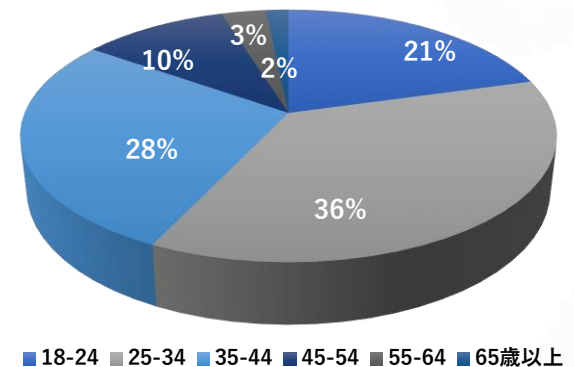
【SP版】

月間PV
4,100,000

月間UU
1,920,000



- ・ 18歳～30代が約60%
- ・ コアゲーマー
- ・ 海外志向が非常に高い
- ・ ガジェットやエンタメに対しても非常に高い関心を示す



IGN JAPAN編集部 - IGN JAPAN Editorial Team -

【IGN JAPAN編集長】
千葉 芳樹 (チバ ヨシキ)



岩手県出身。
2017年7月よりIGN JAPAN編集部に所属。
時に取材、時には番組出演を経て、
IGN JAPAN全体の記事・コンテンツを編集するデスクとなり、
2023年12月より副編集長、2025年4月より編集長に就任。
好きなゲームジャンルはステルスゲームとパズル。

【IGN JAPAN副編集長】
Esra Krabbe (クラベ・エスラ)



空手家、バックパッカーを経て、
なぜかIGN JAPANに入りゲームライターに。
ゲームならではのストーリーテリングに強い関心を持つ。
2025年4月より副編集長に就任。
自由人だが一応がんばるらしい。

【編集部メンバー】



Hiroshi
Noguchi



Takayoshi
Kawamura



Keiichiro
Nozu



Yuki
Kawauchi



【IGN JAPAN エグゼクティブプロデューサー】
Daniel Robson (ロブソン・ダニエル)

IGN JAPAN編集部員はメディアの枠を越えた活躍をしています！

IGN JAPAN編集メンバーは、様々なイベント・番組に登壇・出演し、活躍しております！
国内のゲーム作品や、海外のゲーム事情、時には転職セミナーまで、
頂いたリクエストに応じて全力でお取組みをさせていただきます。

IGN JAPAN副編集長 Esra Krabbe (クラベ・エスラ)



「世界！ニッポン行きたい人応援団」
テレビ東京放送系



「アフター6ジャンクション」
TBSラジオ



「ゲーム真面目さん」
テレビ東京系



「激レアさんを連れてきた。」
テレビ朝日放送系

IGN JAPAN編集部員はメディアの枠を越えた活躍をしています！

IGN JAPAN エグゼクティブ・プロデューサー
Daniel Robson (ロブソン・ダニエル)



「China Digital Entertainment Congress」 登壇



「TOKYO GAME SHOW2022」 ゲスト登壇



「PAX WEST」 ゲスト登壇



「Bit Summit2022」 ゲスト登壇

他、「NHK WORLD」出演や大手証券会社投資家向け
セミナー登壇など多数出演



「ゲーミング英語フレーズ」
IGN JAPAN著・三人称監修



「anan 2023年5月17日号」
今井晋 寄稿

【その他】

- ・海外インディゲームイベントへの特別ゲスト出演
- ・国立大学での特別講師
- ・大手商業施設の社内勉強会講師など様々なシーンで活躍中

SNSや外部配信を積極的に展開

IGN JAPANでは、制作したコンテンツを様々な形でユーザーへお届けしております。

公開した記事については、「X」で投稿を行い、誘導を図ります。

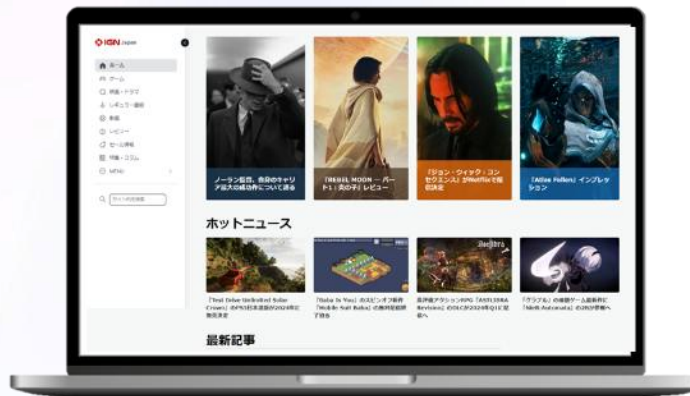
さらに、注目度の高いニュースは連携をしている「Yahoo! JAPAN」で掲載されることもございます。

動画コンテンツについては、「YouTube」の公式チャンネルで公開、配信を行っております。

映像コンテンツ配信



【チャンネル登録者数】
約115,000人
【平均再生回数】
約930,000再生/月間
(2024年1月～2024年12月)



記事コンテンツ配信



音声コンテンツ配信



Spotify

iTunes内Podcastのゲームと
映画のカテゴリーでは
IGNコンテンツが常にトップ5入り

SNS配信



【フォロワー数】約123,000人
【月間平均imp】約11,000,000imp
(2024年4月～2025年3月)

多彩な記事コンテンツを創出 - IGN Original Content -

IGN JAPANでは、日本国内の最新情報だけでなく、IGN グループが発信する海外の最新情報を積極的に発信をしております。国内外の最新ゲーム情報、エンタメ情報、プロダクト情報、イベント情報…など、多彩なコンテンツをデイリーでお届けしております。

最新ニュース

国内外の最新のゲーム・エンタメ情報を発信

ゲーム・映画レビュー

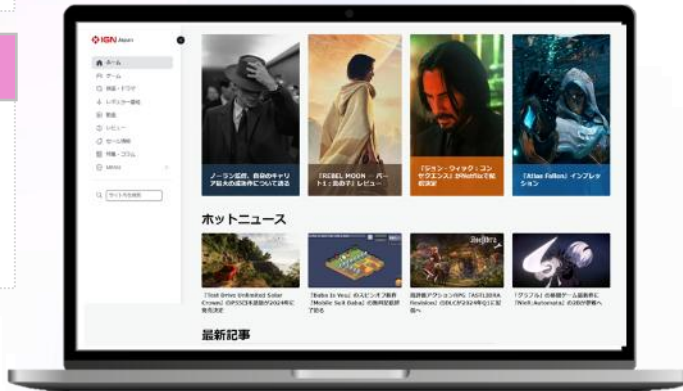
話題の新作タイトル・映画や、編集メンバーおススメのタイトル・作品を客観的に評価し、点数をつける **IGNの名物コンテンツ**



Amazing

9
期待を上回る傑作を体験できる作品は少ないが、決して羨しやうを望まず、ストーリーやキャラクターも期待を上回る。「IGNの名物コンテンツ」は、まさに最高の傑作を体験できる。

by 編集部



編集部のおススメ

編集メンバーがおススメする、「記事」や「連載コンテンツ」をご紹介します。

特設ページ

“E3” “TGS” “東京コミコン” などユーザー注目のイベントや、作品については特設ページを作成し、記事をまとめて紹介します。

動画（実況/収録）

IGNグループおススメの作品や独占インタビューを紹介。さらにオリジナルコンテンツやレギュラー番組などを随時更新中。

オリジナルコンテンツ

インディーゲーム作品の紹介、世界各国のゲーム事情、PCゲームの紹介などIGN JAPAN独自の連載も積極的に制作・公開中。



IGN JAPANはMetacritic反映メディアです

動画コンテンツ - IGN JAPAN Original Video Content -

「しゃべりすぎGAMER」

話題の最新作からレトロゲームまで、IGN JAPAN編集部、フリーライターがゲームに関する雑談をする“ながら見”推奨番組！



「今週遊んだゲーム」

IGN JAPAN編集部のスタッフが、最近遊んだゲームについて話す番組



「銀幕にポップコーン」

IGN JAPAN映画ライター山田と編集メンバーが最新映画作品、話題の海外ドラマについて語る番組。音声版も配信しており、コアなファンが多く、非常に人気な番組です。



オリジナルコンテンツ

編集メンバーが、最新作をレビューしたり、発表会リアクション配信をおこなったり…様々な方にもご協力いただき、ユーザーが楽しめるコンテンツを製作



「生配信番組」

大きなゲームイベント、エンタメイベント、また特筆すべき大きな発表があった際に生配信を行い、現地の様子やIGN編集メンバーの生意見・情報を“即時的”にお届けします。ユーザーからのコメントも見ながら、相互のコミュニケーションで番組を進めていきます。



上記以外にも、ユーザーエンゲージメントの高いコンテンツを定期的に配信しております！

TOPICS 1

Amazonアフィリエイトの連携

IGN JAPANは、Amazonとのグローバルでの取り組みをしております。
月間30本以上のゲーム関連製品、ゲーミングデバイス記事を製作しております。
セールタイミングはもちろん、IGN JAPANのコアユーザーが20代後半から30代ということもあり、
UU数以上に購買意欲の高いユーザーが多く、アクセスし、取引を行っております。



【HUAWEI】の液晶厚ウルトラワイドゲーミングモニター「MateView GT」が9月10日に発売



月間取引金額：約1,500万円

年間取引金額：約2億円

家庭用のレーシングデバイスなど、
ゲームに関連するデバイス、
真新しいモノに対して興味・関心があります



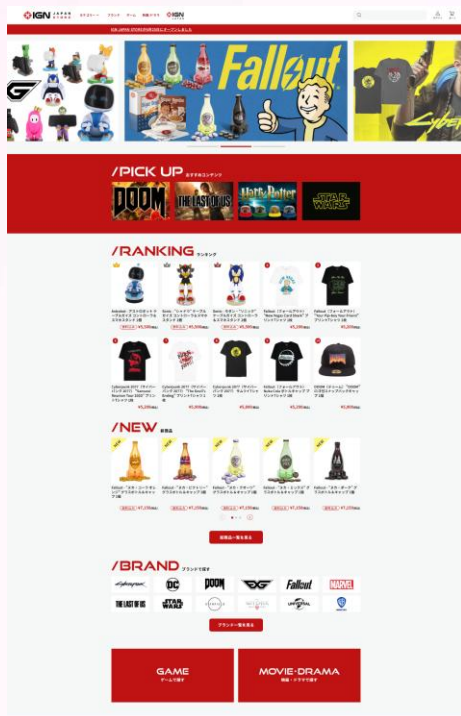
TOPICS 2

IGN JAPAN STORE ローンチ

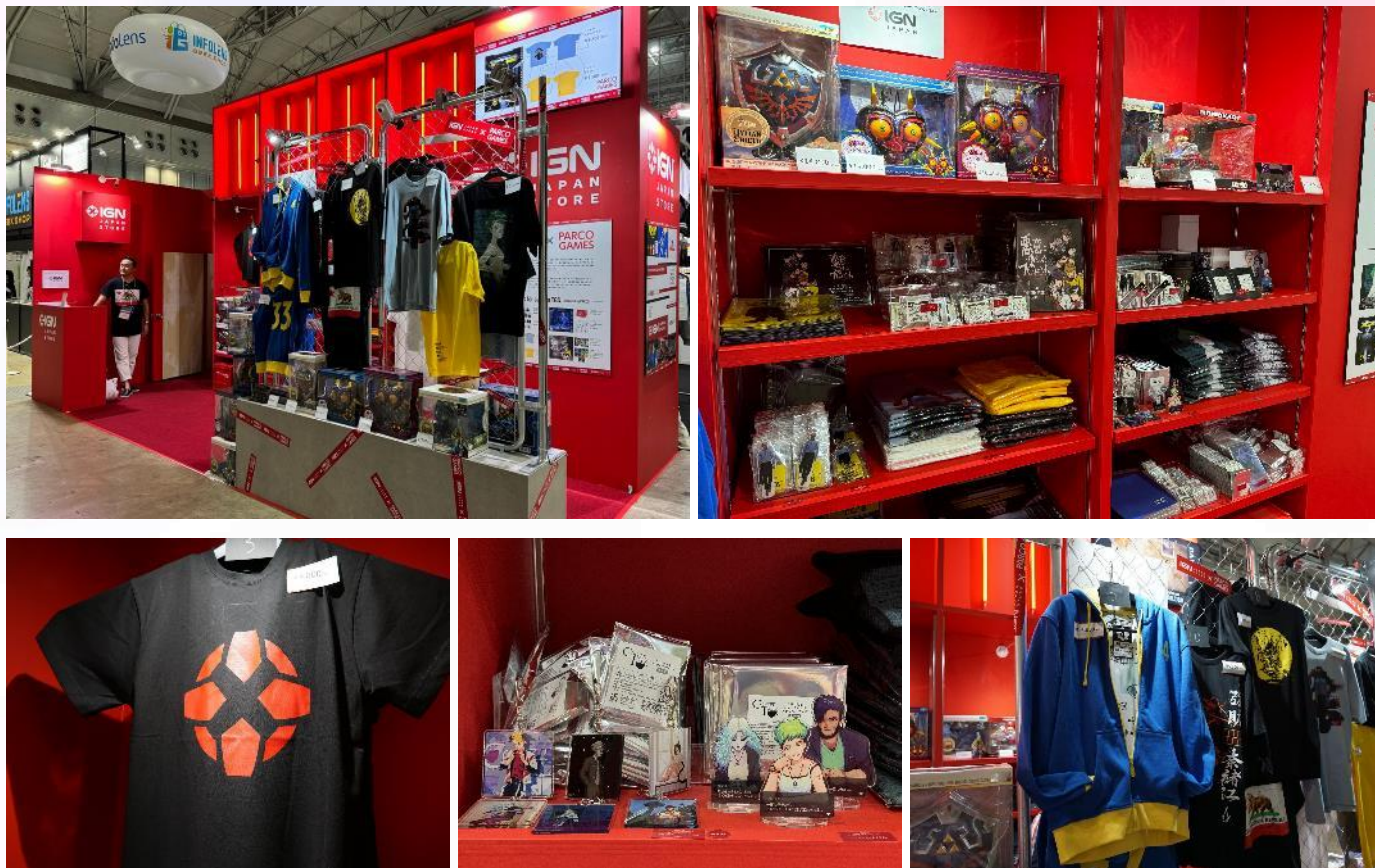


IGN JAPANでは、海外で既に販売している人気ゲームIP商品や、独自のIPコラボ商品の生産/販売を行う『IGN JAPAN STORE』を6月25日にオープン。2024年9月に開催されたTGS2024でお披露目を行い、2025年6月末にローンチしました。IPのコラボや自社商品販売お取扱い、商品化など様々なご相談や対応が可能ですので、お気軽にお申し付けくださいませ！また、皆様のご協力なども賜れますと幸いです。

▼IGN JAPAN STORE



▼TGS2024でのポップアップ出展

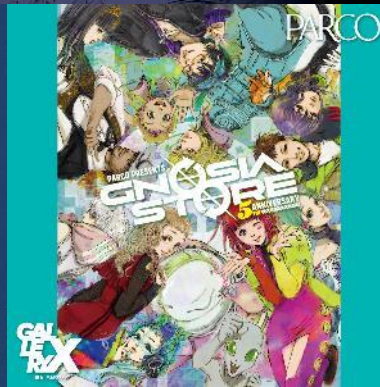
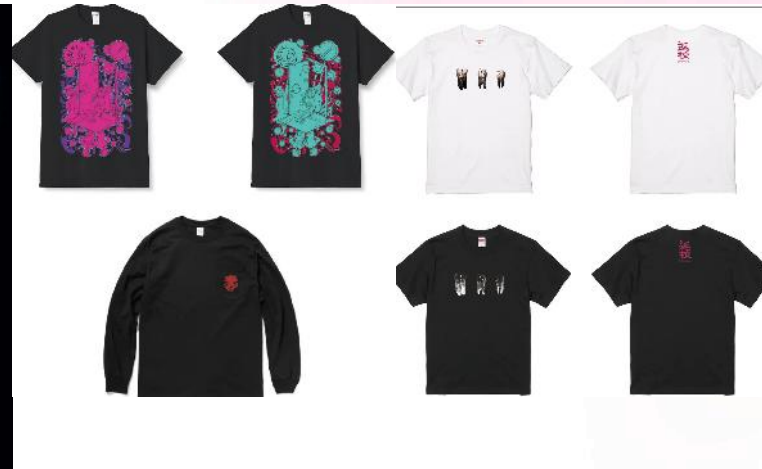


<https://ignstore.jp/>

TOPICS 4

株式会社パルコとの事業連携

弊社（産経デジタル）と株式会社パルコはゲームカルチャーの更なる普及を目指し、ゲーム事業における業務連携を行っております。
パルコが持つ商業施設でのオフラインイベント、広告販売を始め、パルコに来店しているポップカルチャーに精通し、トレンドに敏感なユーザーに対して、アプローチをする仕掛け作りを致します。
店頭イベント、クリエイティブ、オフラインを組み合わせ多角的なご提案が可能ですので、ぜひ何かあればご相談、いただけますと幸いです。



ターゲット層に合わせたプロモーションメニューをご用意

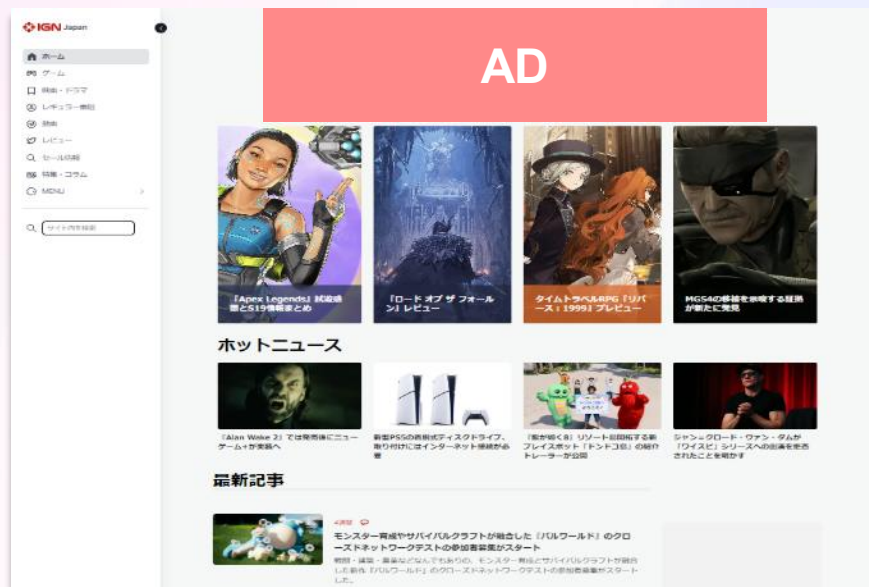
IGN JAPAN AD MENU

- ディスプレイ広告① “Display AD①” -

IGN JAPANサイト内での広告枠は下記のメニューとなります。
訴求内容、ターゲット層に応じた、バナー枠のご提案をさせていただきます。

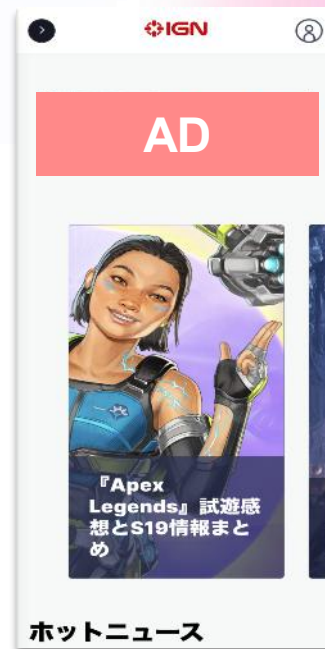
【掲載プラン①】ビルボードバナー（PC版サイトのみ）

【掲載プラン②】SPヘッダーバナー（スマホサイトのみ）



【サイズ】
970×250（150KB以内）

- 【表示回数】150,000imp想定/4週間
- 【料金】250,000円（税抜・グロス）
- 【掲載開始日】毎週月曜日12：00～
- 【入稿期限】掲載希望日の**5営業日前 17:00**
- 【備考】
 - ・ローテーション配信（最大2社想定）
 - ・弊社内でクリエイティブ/リンク先の考査があります



【サイズ】
320×100（150KB以内）

- 【表示回数】400,000imp想定/2週間
- 【料金】320,000円（税抜・グロス）
- 【掲載開始日】毎週月曜日12：00～
- 【入稿期限】掲載希望日の**5営業日前 17:00**
- 【備考】
 - ・ローテーション配信（最大2社想定）
 - ・弊社内でクリエイティブ/リンク先の考査があります

- ディスプレイ広告② “Display AD②” -

IGN JAPANサイト内での広告枠は下記のメニューとなります。
訴求ポイントに応じた、バナー枠のご提案をさせていただきます。

【掲載プラン③】 レクタングルバナー(PC/SPサイト両方)



【サイズ】 300×250 (150KB以内)

【表示回数】 500,000imp想定/2週間

【料金】 375,000円 (税抜・グロス)

【掲載開始日】 毎週月曜日12:00~

【入稿期限】 掲載希望日の**5営業日前 17:00**

【備考】

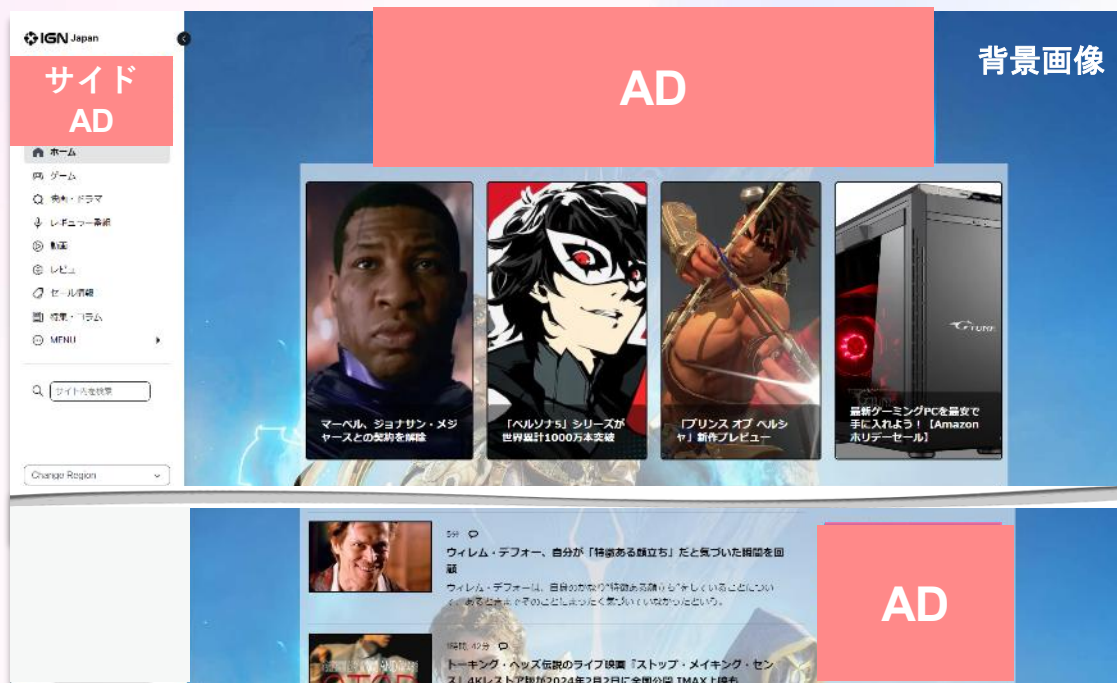
- ・ローテーション配信 (最大2社想定)
- ・弊社内でクリエイティブ/リンク先の考査があります

- ページジャック広告 “Run Of Site Take Over” -

PC版、SP版共通で背景画像が表示され、インパクトのあるジャック広告を展開いたします。

【掲載イメージ】

▼PC



▼SP



【想定表示回数】

400,000imp~/2週間

※PC/SP合算値

【料金】 750,000円（税抜・グロス）

【備考】

1. 掲載のご希望期間に応じて、別途金額等調整をさせていただきます
2. 確定のご連絡をいただいた際に、フォーマットをお送りさせていただきます
3. ローテーション配信の可能性がございます（事前にお問合せくださいませ）

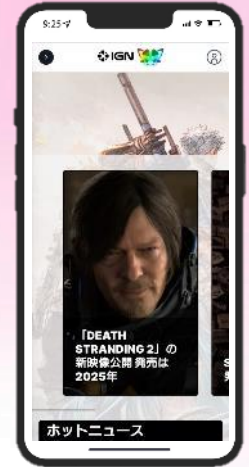
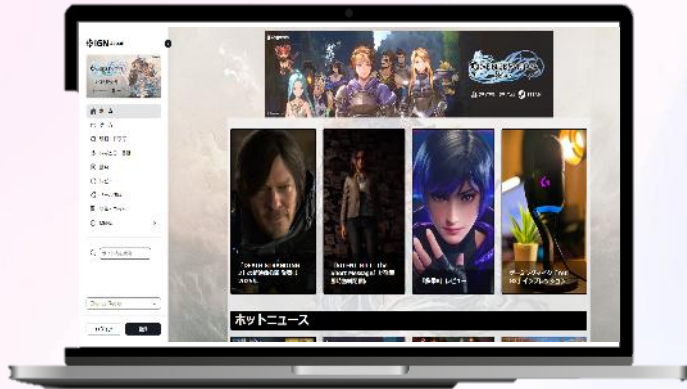
- ページジャック広告掲載事例 -

▼Cygamesさま 「グランブルーファンタジー リリンク」 プロモーション

【PC TOP】

【PC中段】

【SP】

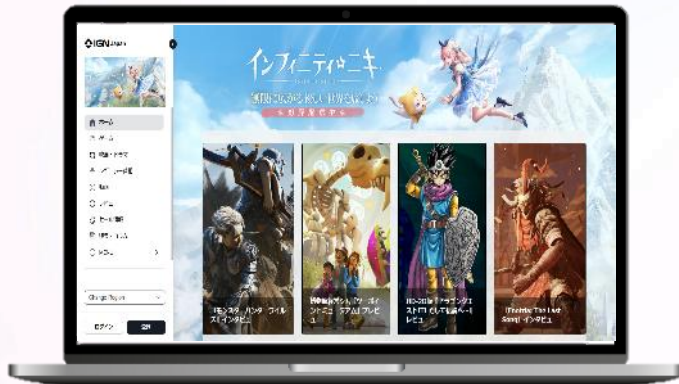


▼Papergamesさま 「インフィニティニキ」 プロモーション

【PC TOP】

【PC中段】

【SP】



- エディトリアル記事 “Editorial Article” -

IGN JAPAN編集チームが独自の視点で、「プロダクト紹介」「キャンペーンご案内」「インタビュー」など、ご要望に合わせて、通常よりもリッチな内容で記事の制作を行います。

【掲載イメージ】

“インタビュー/取材”



“先行プレビュー”



“製品発表会”



“プロダクトプレビュー”



...and more

【想定PV数】 5,000PV~/1か月間

【料金】 625,000円～（税抜・グロス）

※ゲストアサイン費/制作工数により御見積制作

【製作期間】 3週間～1ヵ月

※ご希望の記事内容によって前後します

【備考】

- 記事には、「PR」表記が入ります。
- エディトリアル広告は内容が掲載媒体にふさわしくないと判断した場合、掲載をお断りいたします。必ず事前に内容をご相談ください。
- コンテンツの内容によって別途費用が掛かる場合がございます。
- 競合調整は行いません。
- コンテンツの二次利用は担当までご相談をお願いいたします。

- エディトリアル動画 “Editorial Video” -

IGN JAPAN編集チームが、“製品”に合った動画を作成させていただきます。

「作品紹介動画」「企画もの」「製品紹介」…など、

様々なジャンルの中から構成案をご提案させていただき、お打合せをしながら製作を進めて参ります。

※製作した動画は、IGN JAPAN公式YouTubeチャンネルとIGN JAPANサイト内で公開します

“作品紹介”

映画『アベンジャーズ/エンドゲーム』を
観る前に知っておきたいこと



“企画コンテンツ”

超美麗着せ替えゲーム『きらめきパラダイス』で
キャラメイク対決



“製品紹介”

MSIのサイバーパンクなゲーミングノートPCを
とことん世界観にこだわって使ってみた！
withファッションモデル吉井添さん



…and more

【想定PV数】5,000再生~/1か月間

【料金】1,000,000円（税抜・グロス）

※アサイン費は別途、御見積

【製作期間】3週間~1か月半

※内容によって前後します

【備考】

- ・動画には、「PR」表記が入ります。
- ・エディトリアル広告は内容が掲載媒体にふさわしくないと判断した場合、掲載をお断りいたします。必ず事前に内容をご相談ください。
- ・コンテンツの内容によって別途費用が掛かる場合がございます。
- ・競合調整は行いません。
- ・コンテンツの二次利用は担当までご相談をお願いいたします。

- IGN JAPANを起点としたプロモーション事例 -

産経デジタルでは、IGN JAPANのゲーム分野におけるノウハウ、知見を活用し、多岐にわたってプロモーションを行うことができます。豊富な実績、事例もございますので、ぜひ貴社プロモーションでのご活用をお願いできますと幸いです。



【スペシャルメニュー】ゲームプロモーション（オンラインイベント＆コンテンツ）

【事例】EA(エレクトロニックアーツ) 「バトルフィールド 2042」

「バトルフィールド 2042」というオンライン参加型のゲーム特性を最大限活用しオンラインイベントを実施。ストリーマーやFPSファンに向けてイベントや記事広告、SNSでの展開を行いつつ、初心者やバトルフィールド作品をまだ知らない層に向けてアニメーション動画と解説動画を製作いたしました。

事前告知

【IGN&他ゲームメディア記事掲載】



生配信



PR

【IGNキャンペーンサイト】



【IGN ページジャック広告】



企画構成

アニメ動画制作

生配信

キャスティング

キャンペーン



動画制作



【スペシャルメニュー】APEX新シーズンプロモーション

【事例】EA(エレクトロニックアーツ) 「Apex Legends」

著名なアーティストをアサインしたイラストコンテスト、交通広告、ムービー製作、各ゲームメディアへの出稿などをワンストップで実施。SNS上でも150を超える作品が集まりました。

企画/運営

アサイン

コンテスト運営

OOH

イラストレーターアサイン

メディアバイイング

【Traffic advertising】 illustrated by Atsushi Ohkubo



Ad editing



【 Native articles/banner ads】

▼Banner ads



▼Native articles



Ad editing



【Billboard advertisement】 Dogenzaka Happy Board at Shibuya Station (2/3 thru 2/14)



【Campaign microsite】



▼Influencer illustrations



【Video】



【スペシャルメニュー】イラストコンテスト・コラボカフェ
 【事例】EA(エレクトロニックアーツ) 『WILD HEARTS』

特設サイトを開設し、イラストコンテストを開催。作品を知らないライト層、クリエイター層へアプローチを図りました。
 また、渋谷PARCOにてコラボカフェを展開。試遊スペースも設け、ライトユーザーに対し直接的に訴求。
 コラボカフェの施工・造作までワンストップで対応し、オンライン施策からオフライン施策まで、一貫しての運営を実施。

企画/運営 アサイン コンテスト運営 OOH イラストレーターアサイン 広報/PR カフェ運営/施工



【スペシャルメニュー】新作映画 試写会トータルサポート 【事例】ワーナー・ブラザーズ「レディ・プレイヤー1」

メディアのノウハウを活かし、ゲストアサインと、試写会の集客を実施。
さらに、産経デジタルのノウハウを活かし、当日の運営を行いました。イベントの様子については、
後日IGNでレポート記事として掲載しました。※記事については、「PR」表記が入ります

▼試写会情報公開/集客



企画提案

演者キャストイング

集客

イベント運営

レポート制作

▼展開

「#IGN独占RP1」をつけて、
「1番好きな、スピルバーグ作品」を
投稿いただき、試写会の応募が完了。



▼試写会運営/レポート制作



日本のオタクが世界のオタクに物申す！スピルバーグ監督の神っぷりが炸裂したIGN JAPAN主催「レディ・プレイヤー1」座談会レポ (PR)

【イベント】「ストリートファイター」のブルトーンコンソールユーザー、アニメ「機動戦艦デビルマン」のブルトーンユーザー、IGN JAPAN編集長が座談会を盛り上げた。

【イベント】「ストリートファイター」のブルトーンコンソールユーザー、アニメ「機動戦艦デビルマン」のブルトーンユーザー、IGN JAPAN編集長が座談会を盛り上げた。

【イベント】「ストリートファイター」のブルトーンコンソールユーザー、アニメ「機動戦艦デビルマン」のブルトーンユーザー、IGN JAPAN編集長が座談会を盛り上げた。

▼司会
ダニエル・ロブソン
(IGN JAPAN編集長)

▼ゲスト
綾野智章,マフィア梶田,杉山すび豊,クラベ・エスラ (IGN編集)

【スペシャルメニュー】国内外向けプロモーション動画制作

【事例】SEIKO「セイコーアストロン コジマプロダクションコラボレーション限定モデル」

セイコーアストロンとコジマプロダクションのコラボモデルのプロモーション動画を製作。
 ゲームクリエイター小島秀夫氏へのインタビューと商品の紹介、レビューをいただきました。
 構成案や翻訳（テロップ製作）をIGN JAPAN主導で行い、日本語版・英語版の2展開で納品いたしました。

国内外プロモーション

企画構成

動画制作

翻訳

プロダクトレビュー



【日本語版】



【英語版】

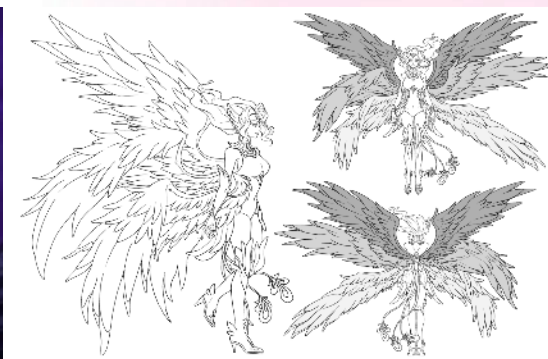
【スペシャルメニュー】アニメーション制作
【事例】Lilith Games「AFKアリーナ」

AFKアリーナの周年を記念したアニメーションムービーをプロデュース&製作。
アニメーションに関しては、素材を提供いただき、アニメスタジオと連携し製作進行、
3DCGモデルを利用したライブアニメーション映像も素材をいただき弊社ディレクションの元で製作を行いました。

アニメーション制作

企画構成

ディレクション



【スペシャルメニュー】Theme + Quickslicer
 【事例】EA(エレクトロニックアーツ) 「Apex Legends」

「Apex Legends」の新シーズン訴求でIGN JAPANでページジャック広告を実施。
 通常のページジャック広告と動画広告を組み合わせ、さらにサイト全体のトーンをカスタマイズしました。
 サイト全体のトーンを広告クリエイティブに合わせることで、よりインパクトと没入感のある広告展開をいたしました。

広告掲載

サイトデザイン提案

【PC TOP】

【PC中段】

【SP】



広告クリエイティブに合わせてサイト全体の色合いやボックスの形などをデザイン。
 動画広告部分はスクロールに応じて折りたたまれ、
 ユーザーがページの先頭に戻ると元の状態に戻ります。

SP版ではページトップに
 動画広告が表示

※デモ画面をご覧になりたい場合は担当者までご相談下さい。
 ※本メニューの実施希望の場合は、担当者までお問合せ下さい。別途御見積、ご提案をさせていただきます。

さあ、世界の人々へ国内ゲームの素晴らしさを伝えよう

本サービスは、世界の人々に国内ゲームの素晴らしさをより知ってもらいたい、楽しんでもらいたいという思いからスタートしました。

海外へのプロモーションを行いたいけど、海外に支社がない、語学を話せる海外スタッフがない、海外に対するノウハウ・実績がないなどの課題を抱えたゲームパブリッシャー様に向けて海外ゲーム市場に豊富な知識・リレーションとコンサルティング力を持つ産経デジタル、国内唯一の海外ゲームメディア向けPRプラットフォームを持つカーツメディアワークスの2社がタッグ。

御社ゲームタイトルの海外発信をワンストップかつ強力にサポートいたします。

Gaming Passport

コンサルティング活動

- ① 海外メディアからのパーセプション調査
- ② ゲームタイトルローカライズ
- ③ コミュニケーション施策開発
- ④ ゲームメディアIGN 出稿 (オプション)
- ⑤ 海外向けSNS投稿代行
- ⑥ 海外向けSNS広告出稿
- ⑦ 海賊版アプリセキュリティ対策
- ⑧ 海外向けサイト翻訳・制作

海外メディアPR活動

- ① 海外メディア向けプレスリリース作成
- ② プレスリリース配信 (Global PR Wire)
- ③ メディアプロモート
- ④ 掲載クリッピング/論調分析
- ⑤ 海外メディアタイアップ (オプション)

インフルエンサーマーケティング

- ① 海外インフルエンサータイアップ
ピックアップ/交渉/タイアップ代行

クライアント様のニーズにマッチした
オーダーメイド型サービスをご提供！

- 海外進出プロモーション支援 -

海外イベント出展サポート

産経デジタルでは、ヨーロッパやアジア圏での展示/出展サポートを行っております。

2023年には最大規模の展示となったドイツ・ケルンで行われる『gamescom』、
その他アジアで行われている『gamescom asia』『台北ゲームショー』『G-STAR』など、
各地域の施工関連のパートナー会社と連携し、皆様の展示・出展のサポートをさせていただきます。

『東京ゲームショー』や日本のイベントで展示した造作物なども活用し、一貫したブース展開が可能です。



- 海外進出プロモーション支援 -

製作実績

BtoB、BtoCでも対応可能で実績も多数ございます。
詳細やスケジュール感などは別途お問合せをいただけますと幸いです。



- 海外進出プロモーション支援 -

IGN Global連携

世界のIGNグループと連携を行い、訴求したいエリア、国などをヒアリングさせていただき、掲載までの支援をさせていただきます。（別途御見積をさせていただきます。）

IGNグループの本家であるアメリカ、イギリス、オーストラリアはもちろん、ドイツ、フランスなどの欧州圏、ブラジルなどの南米圏へのアプローチも可能です。



30 Editions | 20 Languages | 110 Countries
433 Million Audience (Multiplatform Monthly Avg, Q3 2024)

- 🇺🇸 US & Canada (EN)
- 🇬🇧 UK & Ireland (EN)
- 🇦🇺 Australia & NZ (EN)
- 🇵🇷 Latin America (Spanish)
- 🇧🇷 Brazil (Portuguese)
- 🇸🇦 Middle East (EN/Arabic)
- 🇲🇾 S.E. Asia (EN/Malay)
- 🇮🇳 India (EN)
- 🇦🇫 Africa (EN)
- 🇩🇪 Germany (German)
- 🇫🇷 France (French)
- 🇪🇸 Spain (Spanish)
- 🇮🇹 Italy (Italian)
- 🇧🇪 Benelux (Dutch)
- 🇳🇱 Nordix (EN)
- 🇵🇹 Portugal (Portuguese)
- 🇬🇷 Greece (Greek)
- 🇵🇱 Poland (Polish)
- 🇭🇺 Hungary (Hungarian)
- 🇨🇪 Czech (Czech/Slovak)
- 🇦🇷 Adria (Croatian/Serbian)
- 🇹🇷 Turkey (Turkish)
- 🇮🇱 Israel (Hebrew)
- 🇵🇰 Pakistan (EN)
- 🇯🇵 Japan (Japanese)
- 🇨🇳 China (Chinese)
- 🇰🇷 Korea (Korean)
- 🇷🇺 Russia (Russian)



IGN Middle East / الشرق الأوسط Visit Site: me.ign.com/en | me.ign.com/ar

Launched: May 2012
Territory: 16 Including United Arab Emirates, Saudi Arabia, Kuwait, Qatar, Bahrain, Egypt
Languages: English, Arabic
Audience: 5.2M Audience Reach (0.7M GA UVs & Platform Metrics, Monthly Avg, Q3 2024)
Channels: Facebook | Twitter | YouTube | Instagram | TikTok
Operated by: Sheenia Group



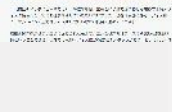
【PR】世界最大規模ゲームの制作陣「インフィニティニッキー」が日本のゲーム開発者向けに「インフィニティニッキー」の魅力を伝えるべく、海外メディアにインタビューを実施。



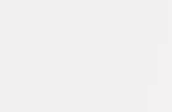
Dress Up, Jump Up: Developer Kentaro Tomimaga Shares Gameplay Design of Infinity Nikki



Le développeur Kentaro Tomimaga parle du fun et de la mode dans le monde ouvert d'Infinity Nikki



Spring in die Action: Entwickler Kentaro Tomimaga antwortet in Infinity Nikkis Open World Spiel und Mode



- 広告表現の注意点 -

以下の表現を含んだバナー広告は掲載をお断りいたします。

■ ユーザーに誤解を与える表現

- ✓ OSやブラウザのUIの模倣、当社コンテンツと混同する可能性がある広告表現。

■ ユーザーに不快感を与える表現

- ✓ 高速振動や点滅、人体のコンプレックス部分の露骨な強調、過度な肌露出、性に関する露骨な表現など、ユーザーに不快感・嫌悪感を与える可能性のあるもの。また、著しくコンテンツになじまない広告表現。

■ 誇大表現

- ✓ 「No.1」「世界初」などの最大級・絶対的表現は、第三者機関による直近の客観的裏付けが必要です。クリエイティブにデータ出典・調査機関名および調査年月の明記をお願いいたします。調査データは、1年以内のデータで、かつ最新のものを使用してください。

■ 比較表現

- ✓ 明示的または暗黙に特定競合を示唆した比較表現、実証されていない事項をあげる比較表現、不公正な基準による比較表現などが含まれる広告。

■ 広告主体者が明確でないクリエイティブ

- ✓ クリエイティブに会社名、ブランド名、サービス名、商品名、のいずれかのロゴマークで、広告主体者が明確になるように表記してください。
- ✓ 常時表示もしくはアニメーション終了後の静止画面には必ず明記し、広告主体者が明確になるようにしてください。

■ ダブルブランドに関連する表記

- ✓ 同時掲出している複数企業の主従関係を明確にし、ユーザーが混乱しないようにしてください。
- ✓ 複数企業が同時掲出している必然性や関連性が明確であることが条件となります。
- ✓ アニメーション終了後の静止画面で、プロモーションの主体者を明確にしてください。
- ✓ 連合広告や共同購入は不可となります。

■ その他

- ✓ 法律、政令、奨励、条例、条約等に違反またはその恐れのある広告。
- ✓ 人権を侵害する恐れのある広告。
- ✓ 第三者の名誉毀損及びプライバシーを侵害する恐れのある広告。
- ✓ 法律で禁止されている行為を連想させる広告表現。
- ✓ アルコール飲料関係の広告で「お酒、飲酒は20歳を過ぎてから」という内容の表記がないもの。
- ✓ インターネット異性紹介事業関係の広告で「18歳未満はご利用になりません」という内容の表記がないもの。

- 入稿及び広告掲載の注意事項 -

■ 広告審査について

- ✓ 当社の広告審査基準に基づく広告審査を行います。審査の結果、広告掲載を拒否する場合や広告内容の変更・修正を求める場合があります。
- ✓ 当社運営サイト内で広告主の業種や広告内容による競合（同載）調整は行いません。
- ✓ 広告からのリンク先ページも審査の対象となります。入稿締切日までにランディングページを開通させてください。

■ 入稿締切日について

- ✓ 入稿は掲載開始**5営業日前**までをお願い致します（リッチメニューを除く）。
- ✓ メディアレップ経由でご入稿される場合は、上記とは入稿期限が異なる場合がありますので、事前に各メディアレップまでご確認ください。
- ✓ 締切りまでに入稿がなかった場合、掲載開始日に掲載がスタートできない場合があります。

■ 掲載開始および掲載確認時間について

- ✓ 掲載期間が1ヵ月の場合、基本的に月初(12:00)～翌月初(11:59)となります。
- ✓ その他、掲載期間につきましてのご相談は、各担当者をお願いいたします。
- ✓ 契約およびバナー変更による掲載開始初日は、正午(12:00)を広告掲載開始時間とし、同日18:00まで掲載確認時間としております。掲載確認時間内の万一の掲載調整不良につきましては補填措置の対象外となりますので、あらかじめご了承ください。

■ システムメンテナンスや障害と広告掲載について

- ✓ 枠掲載型商品は常時掲載を保証するものではありません。
- ✓ 枠掲載型商品につきましては、総掲載予定時間の2%以内もしくは6時間のどちらか少ない方の時間内での掲載不具合は、賠償および補填措置の対象外とさせていただきます。なお、前事項のとおり、掲載確認時間内は掲載不具合としてみなしません。
- ✓ 上記の時間を超える掲載不具合の場合でも、全く掲載が行われない場合以外は補填措置の対象外とさせていただきます。
- ✓ 事前に告知した上で行ったリニューアル作業・システムメンテナンス等により、広告配信が中断した場合は、原則、掲載補填の対象外となります。
- ✓ 天災や大きな事件、予測できないアクセスの集中などにより、システム(ウェブサーバ)に障害等が発生し、広告の掲載を中止した場合は、原則掲載補填の対象外となります。あらかじめご了承ください。

■ ユーザーの端末環境について

- ✓ フルブラウザ等の携帯端末からの閲覧や、ユーザーのブラウザ設定、ファイアウォール、セキュリティソフト、プラグインソフトその他の設定や環境によって、広告が配信できない、または正しく掲載されない、リンク先に飛ばないなどの可能性があることをご了承ください。

■ 入稿原稿について

- ✓ バナー広告について
広告原稿の背景が白地の場合は、原則として外枠線を付けてください。また、広告原稿とサイトコンテンツの境界が不明瞭な場合は、修正をお願いすることがあります。
また、広告原稿がサイト内のデザイン(題字、リンクボタン、ナビゲーション等)と酷似しているなど、ユーザーの誤認を招く可能性があると思われる場合はデザインの変更・修正をお願いすることがあります。
- ✓ バナー差替について
差替予定日をメール本文に記載のうえ、差替予定の原稿・リンク先を、入稿締切日までに一括入稿してください。
- ✓ 第三者配信について
当社広告掲載の仕様と原稿レギュレーションを遵守してください。また入稿時は、タグと原稿データも入稿してください。
- ✓ 音声広告について
動画広告は、音声デフォルトオフのみに掲載可能です。

■ その他

- ✓ サイトリニューアルによって、サイトデザインや広告位置の変更、広告商品の追加、掲載面の変更を行う場合があります。
- ✓ 本広告仕様書に記載されているGIF89a、JPEGその他のクリエイティブの開発や、開発ツールをご利用される過程、グラフィックデータの圧縮、解凍、表示などにおいて必要なライセンスなどに関しましては、それぞれの開発元や制作元などでクリアされていることを前提としています。
- ✓ 各広告商品が指定する掲載場所につきましては、在庫状況によっては必ずしも指定された全ての掲載面に掲載されない場合や掲載比率が変動する場合がございます。
- ✓ 広告内容についてのユーザーからの問い合わせにはお答えいたしません。また、広告内容についての責任は当社では一切負いません。
- ✓ リッチ広告や、タイアップ等を実施する場合があります。また、ユーザーのアクション後に、同一掲載面にある広告によって、画像、またはテキストの一部が覆われることがあります。
- ✓ 入稿受領後の差替・内容変更には対応しておりません。
- ✓ 入稿受領後、リンク先に不具合が生じた場合は免責とさせていただきます。
- ✓ メディアシートの表示価格は全て税別です。

- お問い合わせ先 -

IGN JAPANに関する各種お問合せ窓口は下記の通りです。
ご質問・ご要望などがございましたら、お気軽にお問合せください。

プレスリリース送付先/広報関連のお問合せ

ign_japan@ign.com (IGN JAPAN共有アドレス)

広告ご出稿/営業関連のお問合せ

info_bd@sankei.co.jp (産経デジタルビジネスデザイン部共有アドレス)

shunsuke.arakawa@sankei.co.jp (荒川)

mayu.kanai@sankei.co.jp (金井)

kafun.ka@sankei.co.jp (夏)

drobson@ign.com (ダニエル)

Eコマース/IP活用に関するお問合せ

drobson@ign.com (ダニエル)

naonori.beppu@sankei.co.jp (別府)