

TOKYO GAME SHOW 2025

参展指南



展会信息 <https://tgs.cesa.or.jp/>

名称：东京电玩展2025

会期：商务洽谈日：9月25日（周四） 10:00～17:00

9月26日（周五） 10:00～17:00

一般开放日：9月27日（周六） 9:30～17:00

9月28日（周日） 9:30～16:30

般开放日的开放时间将提前30分钟。

会场：幕张展览馆 ※同时推出仅在线上实施的展出和策划

主办：一般社团法人日本电脑娱乐协会（CESA）

协办：日经BP社 Sony Music Solutions

2025年4月22日版

Contents

●展会宗旨及概要	3	●TGS业务匹配系统	16
●TGS2025主题	4	●TGS论坛 赞助专场	17
●展会概要	5	●其他主办方策划、参展及赞助方案计划	18
●TGS2025三大看点	6	●面向参展企业的宣传服务	21
●线下展区	7	●参展规定	22
●线下参展（幕张展览馆）	12	●参展时间表	28
●线上参展介绍	15	●咨询方式	29



宗旨及概要

从2023年开始，东京电玩展2024在参展商数量、海外参展商数量、展位数量、参展游戏数量以及工作日参观人数方面均打破了记录。

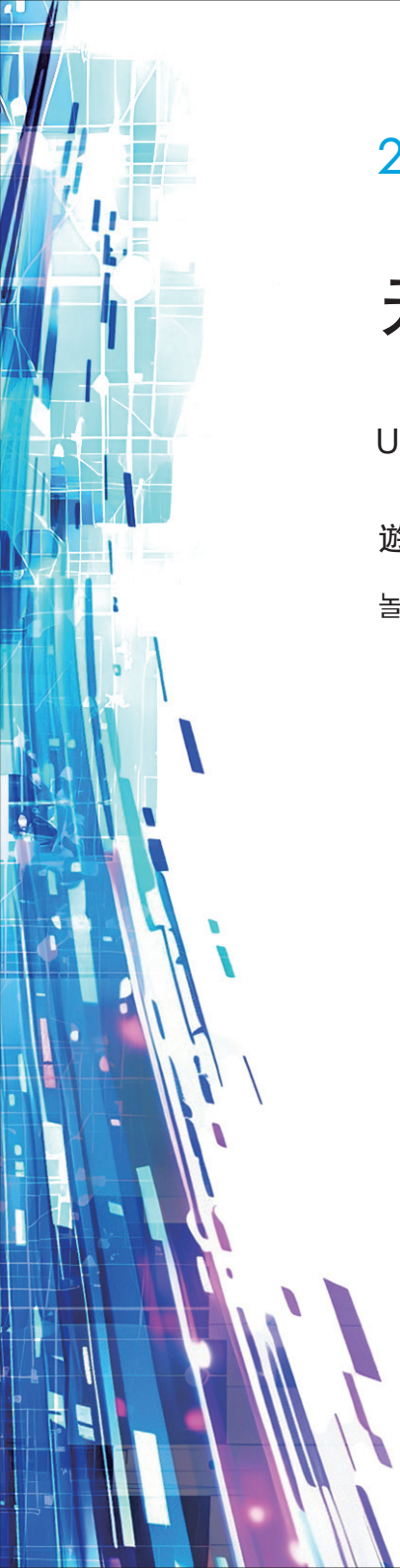
虽然数字并不能说明一切，但我们相信，许多参展商和参观者对东京电玩展抱有某种兴趣，这是取得成功的关键。那么，东京电玩展究竟“吸引”了哪些人呢？毫无疑问，参展商在东京电玩展上展示的“丰富内容”吸引了他们。

在东京电玩展上，您可以体验各种类型的游戏，从热门游戏到独立游戏，再到学生制作的游戏。除了游戏之外，还有游戏周边设备、游戏技术以及支持这些技术的科技，种类繁多的内容将满足从游戏迷到开发、销售专业人士的每个人。更重要的是，这些内容不仅来自日本，而且来自世界各地，将吸引许多人。今年的活动为期四天，从9月25日星期四至28日星期日，包括商务日和公众日。

日本内容产业正在蓬勃发展，游戏成为其中的核心部分。希望进入这一增长型产业的公司将使东京游戏展的内容更加丰富。东京电玩展管理办公室，参展商，他们是热爱游戏的创作者，他们可以创造新的游戏，为游戏迷带来快乐和悲伤。东京电玩展是一个汇聚世界各地笑容的地方。

如果您考虑参展，我们将非常高兴。

2025年2月



2025年主题

无穷玩耍、无限游乐场

Unlimited, Neverending Playground

遊びきれない、無限の遊び場

놀이가 끝이 없는 무한한 놀이터

TGS是聚集了全世界游戏、创作者和玩家的场所，
共同创造游戏未来的游乐场。

我们将为所有人提供一个不分年龄和国籍，
无论成人还是儿童，都能获得无穷玩耍的体验、
自由享受并产生关联的世界。

開催概要

名 称： 东京电玩展2025

主 办： 一般社団法人日本电脑娱乐协会（CESA）

共 催： 株式会社日経BP、Sony Music Solutions, Inc.

会 期： 2025年9月25日（周四）商务洽谈日 10: 00～17: 00
2025年9月26日（周五）商务洽谈日 10: 00～17: 00
2025年9月27日（周六）一般开放日 9: 30～17: 00
2025年9月28日（周日）一般开放日 9: 30～16: 30

※展会最终日9月28日，开闭馆时间均提前30分钟

※公众开放日，视情况闭馆时间有可能提前30分钟。

会 场： 幕张展览馆（千叶市美滨区）1 - 11号展厅 / 国际会议场 / 活动厅

预计参观人数： 250,000人

规划展位： 2,500小間(予定)

TGS2025三大看点

1

更有效地利用有限空间

为了满足逐年增加的参展商数量，我们将采取措施更有效地利用幕张展览馆的展览空间。我们将审查展位数量和布局的规定，更有效地规划场地。同时，我们将增加会议次数，以选择展位位置，并尽可能满足参展商的需求。



2

任何人都可以安全行走的场地

为了缓解拥堵，我们将改变通道的布局和宽度。我们将在容易拥挤的区域拓宽通道，同时明确展览规则，为参展商和参观者创建一个安全、放心的场地。



3

游戏产业创造商机之地

TGS将进一步加强商业配对和研讨会内容等商机，为亚洲游戏产业提供最大的商机。TGS还将与独立开发者建立比以往更多的联系，并专注于培养未来的热门制作人。



线下展区

大厅1-8

一般展区

4 days

本展区用于介绍以游戏软件为中心的数码娱乐相关产品及服务

【参展对象】游戏软件、游戏平台、其他游戏相关产品・服务等

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

(宽2m×纵深2.5m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



大厅 9-11

智能手机游戏展区

4 days

本展区主要展示面向iOS、Android等智能手机及平板电脑等智能设备的游戏，以及以智能终端或网页等为载体的社交游戏。

【参展对象】智能手机、平板电脑等智能设备上的游戏、社交游戏、移动终端、相关产品（配件、周边机器等）、与移动APP开发・协助流通相关的解决方案/服务等

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

(宽2m×纵深2m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



大厅 9-11

游戏硬件展区

4 days

本展区旨在向PC游戏用户提供广泛的硬件和游戏设备。

【参展对象】面向PC游戏用户的游戏PC、设备、相关服务等

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

(宽2m×纵深2.5m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



线下展区

大厅9-11

游戏生活展区

4 days

对游戏玩家而言，游戏，即生活。本展区是面向游戏家具、隔音室、隔音公寓等创建舒适游戏环境的产品和服务的展区

【参展对象】专注于游戏生活方式的产品、提供舒适游戏生活的产品和服务。

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

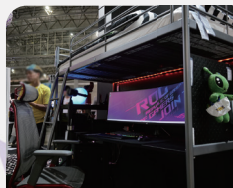
(宽2m×纵深2.5m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



大厅9-11

AR/VR展区

4 days

本展区用于展示AR（增强现实）、VR（虚拟现实）、MR（混合现实）相关的游戏软件、硬件、相关服务。

【参展对象】AR/VR/MR相关硬件、软件、开发环境、相关服务等

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

(宽2m×纵深2m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。

※关于娱乐专用VR设备的参展

东京电玩展AR/VR展区等参展对象不包括娱乐“专用”VR设备。但家庭游戏兼用设备可以参展。



大厅9-11

电子竞技展区

4 days

本展区用于展示作为电竞项目开展的游戏（家用游戏、智能手机游戏、PC游戏）软件、硬件、设备等。展区内将设置大型舞台。

【参展对象】电竞对象游戏软件、游戏用PC、游戏设备、相关服务等

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

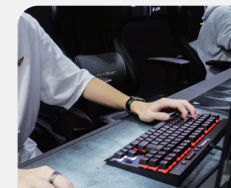
(宽2m×纵深2m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



线下展区

独立游戏展区

大厅9-11

4 days

以独立游戏开发者为参展对象，用于展出面向所有游戏平台的纯原创游戏。

【参展对象】纯原创的游戏软件（无论有无版权许可，二次创作内容均不得参展）

●标准展位（*空地） （宽3m×纵深3m）

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位（*含基础装修） （宽2m×纵深2m）

展览费：
1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。
基础装饰内容详情请见
“配套展位介绍”。

SELECTED INDIE 80

为了给独立游戏开发商（个人或公司）提供更好宣传平台，并促进全球独立游戏行业的发展，主办方联合部分赞助商提供“精选独立游戏80强”活动平台。独立游戏开发商可以申请免费选拔出展，

申请时间：2025年2月21日（周五）
至2025年5月16日（周五）
（届时将进行选拔。）

除了入选传统“Selected Indie 80”的公司外，付费参展“独立游戏专区”的公司也可以申请（不包括在线参展商）。
届时将举行选拔赛，申请方法和申请期限有所不同。详情请参阅“2025年奇想之夜信息”页面。
演讲将在活动的第二天（9月26日周五）在幕张展览馆举行，并作为TGS的官方节目进行转播。



SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 2025



“Sense of Wonder Night (SOWN)”项目旨在发掘能够激发“奇想”的游戏创意，这种“奇想”是指“每个人在看到或听到游戏时都会突然意识到世界已经改变”的感觉。该项目为独立游戏开发者提供了展示作品的机会。

除了入选传统“Selected Indie 80”的公司外，付费参展“独立游戏专区”的公司也可以申请（不包括在线参展商）。

届时将举行选拔赛，申请方法和申请期限有所不同。详情请参阅“2025年奇想之夜信息”页面。演讲将在活动的第二天（9月26日周五）在幕张展览馆举行，并作为TGS的官方节目进行转播。

当天，经过评审后，将颁发“观众奖大奖”、“观众奖准大奖”、“最佳技术游戏奖”、“最佳艺术奖”、“最佳实验游戏奖”、“最佳游戏设计奖”和“最佳演讲奖”。



NEW

大厅1-8

4 days

无障碍服务展区

该展区介绍各种软件、工具和服务，让所有人，无论年龄或残疾，都能享受游戏的乐趣。

【参展对象】无障碍游戏平台、自适应游戏控制器、眼球跟踪和语音控制设备、自适应游戏控制器、自适应操纵杆、包容性电子游戏、相关产品和服务等。

详情请参阅单独文件“所有无障碍展区览信息”



●标准展位（*空地） （宽3m×纵深3m）

4 days

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位（*含基础装修） （宽2m×纵深2.5m）

4 days

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。

线下展区

大厅1-8

游戏院校展区

4 days

介绍培养和输送游戏人才的教育机构、研究机构的展区。

【参展对象】高中、技术学院、职业学校、大学、研究生院、研究机构、函授教育等

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

●展台展位 (*含基础装修)

(宽2m×纵深2.5m)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



大厅 9-11

商品販售区

4 days

销售游戏周边产品的主题展区

【参展对象】音乐CD、影像包、相关周边等游戏相关产品以及书籍、杂志、报纸等

※仅限同时在其他展区参展的发行商，可贩售游戏软件。

※自去年起取消销售商品价格上限。

●标准展位 (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个440,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

※商品贩售区中无展位展台。

※展位内不得进行游戏软件的展示宣传和促销活动。

※商品贩售区预计将相当拥挤。请在预估展位内参观者人数和所需空间的基础上进行申请。



BtoB PROGRAM

大厅1-8

商务解决方案展区

商务

2 days

4 days

本展区以与游戏相关的BtoB企业为对象。展区内分为4天参展区和2天参展区。

【参展对象】开发工具/中间软件、委托开发、本地化、市场营销支持、支付服务、网络安全、云储存/数据中心、人才服务等商务解决方案

标准展位可选择会期中的2天或4天参展。展台展位仅限2天参展使用。此外，还有TGS论坛赞助方案可供选择。详情请见右侧页面。

●标准展位 2 days 4 days (*空地)

(宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

※选择商务洽谈日的2天参展时，

需要在商务洽谈日结束后的2小时内撤展。撤展时车辆进参展馆。

自行搭建的展商需特别注意

※可提供含基础装修的配套展台。详情请见『配套展位介绍』

●展台展位 2 days (*含基础装修)

(宽2m×纵深2m)

展出期间：9月21日(周四)

~22日(周五)

展览费：
1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见

“配套展位介绍”。



线下展区

BtoB PROGRAM

大厅1-8

AI人工智能技术展区

商务 2 days

在BtoB展区“商务解决方案展区”内展示人工智能技术

【参展对象】人工智能开发工具/中间件、人工智能平台、人工智能技术供应商、人工智能内容生成工具、角色人工智能解决方案、导航人工智能、Meta AI及其他人工智能技术解决方案等。
本展馆标准展位可在商务洽谈日展出2天或4天，展台展位可在商务洽谈日展出2天。另外还推出TGS论坛赞助专场可供选择。详情请参阅附件《TGS论坛赞助专场参会方案指南》。

●标准展位 2 days (*空地) (宽3m×纵深3m)

展览费：1个385,000日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

※选择商务洽谈日的2天参展时，

需要在商务洽谈日结束后的2小时内撤展。撤展时车辆进参展馆。

自行搭建的展商需特别注意

※可提供含基础装修的配套展台。详情请见『配套展位介绍』

●展台展位 2 days (*含基础装修) (宽2m×纵深2m)

展出期间：9月21日(周四)~22日(周五)

展览费：1个275,000日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“
配套展位介绍”。



BtoB PROGRAM

国际会议场

商务会议区

商务 2 days

在商务洽谈日为参展企业提供舒适的洽谈环境和会议场地。既提供高墙板隔离出封闭式会议室(可连通2个房间)，也有低价的开放型洽谈区(会议桌形式)。

【参展对象】需要进行商务洽谈或接受媒体采访的企业

●包间会议室(*含基础装修) (包间会议室为1家企业专用)

展览费：1个660,000日元

●同时在其他展区租用展位的企业 展览费：1个550,000日元

※如需租用4个以上会议室请咨询秘书处。

※基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。

●工位会议桌 (工位会议桌为1家企业专用)

展览费：1个220,000日元

※如需租用4个以上会议桌，请咨询秘书处。

※基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



家庭游戏公园

活动厅

一般 2 days

家庭游戏公园是一个免费入场的区域，有孩子的家庭可以从“学”和“玩”两个角度享受游戏世界。参展商可在此展示游戏软件和相关产品，供家庭安全享用。

【参展对象】参展产品/服务初中生及以下游戏软件(CERO等级B)、家庭游戏软件、玩具、纸牌游戏和其他游戏相关产品、教育内容产品等。
只有初中生及以下及其监护人可以进入家庭游戏公园。免费入场

●「Asoviva! (游戏场所)」游戏体验区 (宽2.5米×长2.5米)

1展位单位：275,000日元(含税)

游戏体验区的展位费包括基本展位装饰。有关基本展位装饰的详情，请参阅《家庭游戏公园参展指南》。

如果您希望以标准展位(3米×3米)参展，请联系管理办公室。

不包括互联网连接、显示器、演示设备和平台。可另行付费安排。

如果另一展区有42个或更多展位，申请参展商最多可免费获得2个展位(最多4台演示设备)。

作为参展商的一项特别优惠，申请参展商可免费使用儿童舞台。

●「Manaviva! (学习场所)」工作体验区 (普通展位) (宽3m×纵深3m)

1个展位单元：385,000日元(含税)

此区域仅为场地费用。不包括基本展位或电气工程。

管理办公室可安排套餐展位(需额外收费)。详情请参阅“家庭游戏公园参展指南”。

参展商可在展位内销售游戏软件及相关产品

(但仅限于经管理办公室批准的产品)。

作为参展的一项特别优惠，

参展商可免费使用儿童舞台。

·如需了解各菜单的详细信息，请参阅单独的

“家庭游戏公园指南”



联系人：Sony Music Solutions

线下参展（幕张展览馆）介绍①

招商展区

东京电玩展的展示区域大致分为2种。分别为：商务洽谈日（9月25日[周四]、26日[周五]）2天展示区域、4天全程展示区域、及一般开放日（9月27日[周六]、28日[周日]）2天展示区域。根据参展区域不同，可选日程以及展位形式也将有所不同，敬请留意。

展会会场计划设于幕张展览馆（1-11号展厅、国际会议厅、活动大厅），视参展申请情况，展区的展厅分配有可能会发生变更。实际布局将于7月8日（周二）参展商说明会公布

展区	参展对象	展览日	展位类别		*2 销售商品	展厅	真实展览的备注
			标准展位	展台展位			
● 一般展区	游戏软件、游戏平台、其他游戏相关产品、服务等	4天全日程参展	●	●	×	大厅1-8	
● 智能手机游戏展区	智能手机、平板电脑等智能设备上的游戏、社交游戏、移动终端、相关产品（配件、周边机器等）、与移动APP开发、协助流通相关的解决方案/服务等	4天全日程参展	●	●	▲*3	大厅 9-11	
● 游戏硬件展区	面向PC游戏用户的游戏PC、设备、相关服务等	4天全日程参展	●	●	▲*3	大厅 9-11	
● 游戏生活展区	专注于游戏生活方式的产品、提供舒适游戏生活的产品和服务。	4天全日程参展	●	●	▲*3	大厅 9-11	
● AR/VR展区	AR/VR/MR相关硬件、软件、开发环境、相关服务等	4天全日程参展	●	●	▲*3	大厅 9-11	
● 电子竞技展区	电竞对象游戏软件、游戏用PC、游戏设备、相关服务等	4天全日程参展	●	●	▲*3	大厅 9-11	
● 独立游戏展区	纯原创的游戏软件（无论有无版权许可，二次创作内容均不得参展）	4天全日程参展	●	●	▲*3	大厅 9-11	
● 无障碍服务展区	无障碍游戏平台、自适应游戏控制器、眼球跟踪和语音控制设备、自适应游戏控制器、自适应操纵杆、包容性电子游戏、相关产品和服务等。	4天全日程参展	●	●	×	大厅1-8	
● 游戏院校展区	高中、技术学院、职业学校、大学、研究生院、研究机构、函授教育等	4天全日程参展	●	●	×	大厅1-8	
● 商品贩售区	音乐CD、影像包、相关周边等游戏相关产品以及书籍、杂志、报纸等	4天全日程参展	●	—	●	大厅 9-11	
● 商务解决方案展区	开发工具/中间软件、委托开发、本地化、市场营销支持、支付服务、网络安全、云储存/数据中心、人才服务等商务解决方案	4天全日程参展或2天参展时/商务洽谈日	●	●	×	大厅1-8	展台展位和人工智能技术展馆参展商仅限于商务洽谈日（2天）参展。
● 商务会议区	需要进行商务洽谈或接受媒体采访的企业	2天参展时/商务洽谈日	※	※	×	国际会议厅	※详情请参阅“商务会议区指南”。
● 家庭游戏公园	参展产品/服务初中生及以下游戏软件（CERO 等级 A）、家庭游戏软件、玩具、纸牌游戏和其他游戏相关产品、教育内容产品等。只有初中生及以下及其监护人可以进入家庭游戏公园。免费入场	2天参展时/一般开放日	※	※	●	活动厅	※由于套餐展位不同，请参考“家庭游戏公园指南”。

*1展位参展（标准展位和展台展位）包含线上参展内容。
*2除家庭游戏“畅玩”区，商务会议区和“Selected Indie 80”独立游戏区之外，可出售报纸和书籍。
*3允许出售参展展品，但禁止出售相关商品或物品。此外，商品销售仅限普通展位。展台展位及独立游戏展区“Selected Indie 80”参展商不得出售商品。

Exhibit Booth

展位分为标准展位和展台展位两种。采用标准展位（3m×3m）参展时，参展费仅含场地费。企业需自行准备装修材料等，或者使用秘书处准备的标准展位（Package booth，另行收费）。采用展台展位参展时，将使用秘书处准备的包含基础装修的展位（含入参展费）。两种展位的面积和形状各有限制，敬请确认参展规定。



普通标准展位
(1间展位3m×3m)



展台展位
(1间展位2m×2m，不同区域规格不同)

线下参展（幕张展览馆）介绍②

参展规则

有意参展的公司和其他组织必须申请参加以下“东京游戏展2025规则”（第22页）。

除非另有说明，本规则还应适用于“参展商手册”以及计算机娱乐供应商协会（CESA）和日经BP社、Sony Music Solutions, Inc. 另行规定的其他规定、准则或指示。

CESA会员优惠

- ①会员费率适用：CESA会员可享受主要展览计划的特别费率。
 - ②首次参展折扣适用：如果您在2024年之前从未参加过东京电玩展，您将获得标准参展费的10%折扣。
 - ③优先选择展位位置和项目时段：在展位位置和项目时段选择会议上，您的选择将得到优先考虑。
 - ④增加“参展商胸卡”和“邀请券”的发放数量：与非会员相比，免费发放的门票数量将增加。
- 有关CESA会员资格或申请会员资格的咨询，请联系admission@cesa.or.jp。

展商服务

将向实际参展商提供以下内容、服务和功能。详情请参阅第15页的“线上展览指南”。

- 参展商名称将在TGS官方网站的“参展商名单（线上展览会）”页面上发布，并且从“参展商名单（线上展览会）”页面将提供到介绍页面的链接。□
- TGS在官方网站上提供日语和英语两种语言的参展商介绍页面。（由各参展商准备日语、英语、中文（简体和繁体）和韩语的信息，并发布。□
- 参展商可以免费使用TGS提供的TGS商务配对系统，该系统提供一站式服务，使参展商能够与具有商业目的的其他参展商和参与者（另行招募）进行预约和商务会议。（包括线下和线上）。

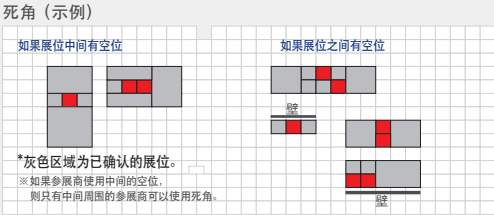
联合参展商规则

- 拥有42个或以上展位的公司不能申请“联合参展商”。
但是，这并不适用于有资本关系的公司之间的联合参展商、多家公司的联合展览或展馆展览。
※可以申请联合参展商的公司必须遵守与在TGS上参展的公司相同的规则。□
- 由一家代表公司申请联合参展，并作为联系人。
在向代表公司提供登录信息后，请使用“联合参展申请表”为联合参展的公司申请。
详情请参阅参展商简报中分发的《参展指南》。
- 参展费将一次性开具给代表公司。□
如果不同会员类别的企业共同参展，则参展费用按以下方式计算：展位总数除以企业数量，再乘以每个会员类别的展位费。
- 如果您在线参展，则不能与多家企业共同参展。
*有关联合参展的详细信息，请参阅参展商简报中分发的参展指南。

线下参展（幕张展览馆）介绍③

东京电玩展2025的变更

- 展位位置选择会议将分三场举行。请注意，根据申请的展位数量，日程安排有所不同。
申请截止日期为：申请42个或以上展位的截止日期为5月23日（周五），申请少于42个展位的截止日期为5月30日（周五）
如果申请的展位数量超过了可用的展位数量，我们可能不得不拒绝您的申请或要求您调整申请的展位数量，因此请尽早申请。
- 独立展位为42个或以上。因此，展位空间格式取消了48个展位。由于42个或以上的展位有7个深度，请以7个展位为倍数申请展位号。
- 在选择展位位置时，如果有多个参展商的条件相同，则按申请顺序确定选择顺序。
※ 16个展位以上的展位，将沿用去年的方式，通过抽签决定选择顺序。
- 选择结束后，我们将把死角（空展位或展位中间部分）作为仓库出售。
※ 详情请参阅参展商说明会上分发的参展指南。



展位位置选择的优先顺序

- 展位位置将在每个展区举行的展位位置选择会议上决定。展位位置选择会议将于6月17日（针对拥有42个或以上展位的参展商）、6月24日（针对拥有16个或以上但少于42个展位的参展商）和7月8日（针对拥有少于16个展位的参展商）举行。
- ①申请42个展位或以上的参展商（无相邻展位）
参展商将按照展位数量顺序，从主办方事先准备的可选区域中选择理想的展位位置。
- ②申请16个展位以上、42个展位以下的参展商（有相邻展位）
展位位置将根据参展商所申请的展位数量，从TGS管理办公室根据展位数量提前准备的展位中按顺序选择。
- ③参展商少于16个展位（相邻展位）
展位位置将根据参展商所申请的展位数量，从TGS管理办公室根据展位数量提前准备的展位中按顺序选择。
※如果有多个参展商申请的展位数量相同，则按以下顺序选择。

万一：①42展位以上参展企业②展位少于 42 展位且多于 16展位的参展商

- 1.参展上届展会（东京电玩展2024），并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业（即，申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。）
- 2.参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
- 3.未参展上届展会，并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业
- 4.未参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

※多家参展企业符合上述同一条件时，CESA优先，条件仍然相同时，抽签决定选择顺序。

万一：③未满足16展位参展企业

- 1.参展上届展会（东京电玩展2024），并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业（即，申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。）
- 2.参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
- 3.未参展上届展会，并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业
- 4.未参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

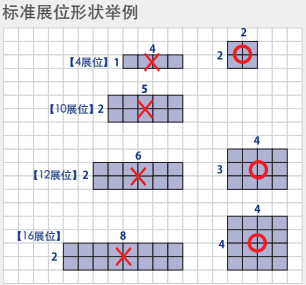
※多家参展企业符合上述同一条件时，CESA优先，条件仍然相同时，抽签顺序将根据申请顺序决定。（展位数少于 16展位的参展商将不被抽中）。

- ※如果参展商申请42个或以上展位，主办方将确保为其提供独立展位（即不与任何相邻展位相邻的展位布局）。
- ※在展位位置选择会议上，不能更改展位数量和配置。
- ※如果在展位位置选择会议上无法容纳所申请的展位数量，则可在与TGS管理办公室协商后调整展位数量，或者通过将申请的展位数量转换为相同面积来改变展位的长宽比例
- ※为避免拥挤，每个区域（展厅1-3、展厅4-6、展厅7-8、展厅9-11）的展位数量限制为42个或以上。详细规则将在展位位置选择会议上公布。
- ※一旦您选择了展位位置，您将无法更改 但是，如果其他参展商取消展位或申请额外展位，您可以在与TGS管理办公室协商后更改展位位置。
- ※请注意，根据申请情况，选择方法可能会提前更改。在这种情况下，TGS管理办公室将在展位位置选择会议之前与您联系。
- ※展位布局图将在选择会议时首次发布。请注意，不会提前共享
- ※申请42个展位以下时，宽度和深度方向的最大展位数为7个，且宽度与深度之比必须在1:2以内。但可以申请1个宽度方向×3个深度方向的展位，或4个宽度方向×8个深度方向的展位
- ※如果参展商申请超过42个展位，请以7的倍数申请长度。在这种情况下，请确保长度为7个展位。（参展商不能申请48个展位（6个展位×8个展位）。）
- ※由于场馆布局的原因，TGS管理办公室可能会更改难以布置的展位形状

可用展位尺寸

		宽度（展位/m）							
		1展位(3m)	2展位(6m)	3展位(9m)	4展位(12m)	5展位(15m)	6展位(18m)	7展位(21m)	8展位(24m)
长度 展位 3	1展位(3m)	1	2	3	x	x	x	x	x
	2展位(6m)	2	4	6	8	x	x	x	x
	3展位(9m)	3	6	9	12	15	x	x	x
	4展位(12m)	x	8	12	16	20	24	28	32
	5展位(15m)	x	x	15	20	25	30	35	40
	6展位(18m)	x	x	x	24	30	36	42	x
	7展位(21m)	x	x	x	28	35	42	49	56

※最大长度为7个展位单元（21m）。



线上参展介绍

东京电玩展2025将招募旨在发布游戏相关BtoB、BtoC信息的企业、团体参展。

“线上参展”，除了能够在参展企业网页上刊登信息之外，还可以提供试玩体验，实施线上商务洽谈等。

展区

- 一般展区
- 智能手机游戏展区
- 游戏硬件展区
- 游戏生活展区
- AR/VR展区
- 电子竞技展区
- 独立游戏展区
- 无障碍服务展区
- 游戏院校展区
- 商品贩售区
- 商务解决方案展区
- 人工智能技术展馆(商务解决方案展区内)
- 商务会议区
- 家庭游戏公园

※东京电玩展2025设置了展览类别，以便参观者轻松找到参展商。

每个参展商将选择合适的类别，但不同类别之间的展览菜单没有区别。

※每个参展商在同一类别中仅有一个展品。多个展品将使用不同的展览申请。东京电玩展2025上没有联合参展商。在线参展商不得与一家以上的公司一起参展。

※CERO（电脑娱乐分级协会）Z级游戏必须遵守《CESA游戏软件广告指南》中“18岁以上”的分级准则。□

<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

参展规则

有意参展的公司和其他组织必须申请参加以下“东京电玩展2025规则”（第22页）。

除非另有说明，本规则还应适用于“参展商手册”以及计算机娱乐供应商协会（CESA）和日经BP社、Sony Music Solutions, Inc. 另行规定的其他规定、准则或指示。

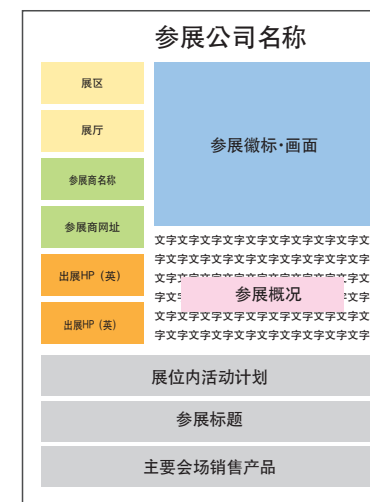
出展社への提供内容

向参展企业提供以下内容、服务和功能等。

- 参展企业名称将刊登于“参展企业一览”网页。另外、参展企业一览网页将链接至各企业的参展企业介绍网页。
- 参展企业介绍网页将提供日文版与英文版（分别刊载各企业提供的日文、英文信息）。
- 可以免费使用TGS提供的业务匹配系统，从与其他参展企业以及以商务为目的的付费参加者（另行招募）进行预约，到实施线上商务洽谈，可以享受一站式服务。

参展费（含税）
275,000日元

参展企业介绍网页



参展企业介绍网页主要刊载信息及功能（计划）

※参展商介绍网页图片的内容仅用于说明。页面布局和内容不会更改，但设计可能会根据实际网站设计进行更改。请提前谅解。

- 参展商标识或游戏、产品、服务等图像
- 标识和图像（游戏等）
- 介绍文字
- 网站链接（参展商网站、电影链接、特殊网站、电子商务网站、社交网络等）

商务对接系统

计划于2025年8月8日（周五）启动

东京电玩展2025运营着商务配对系统（商务会议预约系统），所有参展商均可免费使用，以振兴游戏产业并促进其全球化。该系统将提供一站式服务，涵盖从商务会议请求到TGS期间会议的所有事项。除参展商外，商务访客（包括在线参与者）也将进行注册，从而不仅允许参展商之间进行商务会议，还允许参展商与商务访客之间进行商务会议。这是一个混合系统，支持在真实场地和网上预约商务会议。许多海外参展商/参观者也将使用该系统。届时还将举办一系列全球商务会议。商务配对系统计划于8月8日（周五）开始运行，商务会议日期可设置为9月25日（周四）至9月28日（周日）。



TGS论坛 赞助专场

TGS论坛是一个专注于游戏行业最新趋势和商业发展的研讨会项目，将在东京电玩展的商务日期间举行。为期两天的“赞助会议”时段也将提供给参展商，向行业专业人士展示他们的产品、服务和技术。TGS论坛将在现场进行直播，并在限定时间内进行存档。

■ 线下会场专场设有座位数和演讲时长不同的2种类型。

常规专场 < R > ※最多征集5个名额 ※资格：东京电玩展2025 实体参展商	■ 时长：60 分钟 ■ 120 席位规模 ■ 赞助金：132 万日元（含税）	※档案分发时间为9月27日（周六）至 10月10日（周五）。
简短专场 < S > ※最多征集14个名额 ※资格：东京电玩展2025 实体参展商	■ 时长：30 分钟 ■ 60 席位规模 ■ 赞助金：88 万日元（含税）	※档案分发时间为9月27日（周六）至 10月10日（周五）。

注意：真实场地会议是东京电玩展2025真实参展商的活动。因此，必须参展或参加商务洽谈区。

■ 演讲时间表（预定）

< R > 为常规专场（60分钟）、< S > 为简短专场（30分钟）、< A > 为视频广告 每个时段的时间可能会有所变化。

9月25日（周四）	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時							
常规专场 120席位规模	A	TGS主办方专场		A	R1	A	R2	A	TGS主办方专场					
简短专场 60席位规模	A	S1	A	S2	A	S3	A	S4	A	S5	A	S6	A	S7
9月26日（周五）	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時							
常规专场 120席位规模	A	TGS主办方专场		A	R3	A	R4	A	R5					
简短专场 60席位规模	A	S8	A	S9	A	S10	A	S11	A	S12	A	S13	A	S14



详情请参阅“TGS论坛赞助环节/赞助计划信息”。 申请截止日期：2025年6月20日(周五)

视频广告

◆ 视频广告

视频广告可在主办方会议和赞助商会议开始前播放。（最多22个时段）

< 目标受众 >

实体会场和线上会议观众

< 视频数据格式 >

30秒 / MP4

提交截止日期：9月12日（周五）

■ 赞助金：33 万日元（含税）

※最多征集4个名额

其他主办方策划、参展及赞助方案计划①

● 特别赞助

东京电玩展2025提供多种选择，包括展区展位、活动舞台时段、官方指南地图广告位和官方网站横幅。我们还将根据您的需求提供各种方案，甚至包括基本套餐计划中未包含的措施。我们将提供包含四个级别的完整套餐方案：白金、黄金、白银和青铜。



※详情请参阅“特别赞助指南”。

● “创作者休息室”赞助

今年，不仅在日本，在海外也颇具人气的网红将再次齐聚东京电玩展。网红们将在商务日入场，并通过分发和SNS传播信息。在作为其基地的“创作者休息室”，我们准备了赞助计划，让从游戏发行商到非游戏相关公司在内的各类公司能够宣传其面向创作者的产品、设备和服务。



※详情请参阅“创作者休息室指南”。

● 独立游戏开发者支持项目「SELECTED INDIE 80」

“Selected Indie 80”旨在为独立开发者提供一个平台，使其能够蓬勃发展并为全球游戏行业的发展做出贡献。

该项目允许独立游戏开发者免费参展。该项目在赞助商的支持下得以实现。

赞助商将获得各种优惠，包括展示徽标、展位和会议桌的使用权。



※详情请参阅“独立游戏项目赞助计划信息”。

● 国际派对 (International Party)

在第二个商务日（9月26日）的晚上，东京电玩展2025将为国内外参展商、媒体成员和商务日金卡持有者举办一场交流派对，以交流商业理念。（地点：待定）

● PC游戏发行平台“Steam”东京电玩展特别页面

PC游戏发行平台“STEAM”上将开设东京电玩展2025特别页面，按“游戏类型”等类别展示TGS参展商在STEAM上发行的各类游戏，吸引访问者前往STEAM销售页面。

其他主办方策划、参展及赞助方案计划②

● 广告菜单/特别赞助（收费）

东京电玩展提供在会场内外的实际交通线路以及在线交通线路上设置标牌和横幅广告的计划。东京电玩展2024还提供特别赞助菜单，允许非游戏相关公司在东京电玩展2024上推广其产品。



※详情请参阅附件“东京电玩展2025广告和赞助指南”。

● 东京电玩展2025 观众推广网站：在线广

将于2025年7月启动的官方网站（观众推广网站）将成为传播东京电玩展各方面信息的平台，满足普通观众的需求。我们准备了宣传计划，包括在线展览、文章合作和各种横幅广告，让您能够直接向游戏迷们进行宣传。这是一项赞助计划，除了游戏相关公司外，还将向其他普通公司广泛宣传。



※详情请参阅附件《在线广告指南》。

● 官方在线节目

今年的官方节目将从营业日的前一天开始播放。除了在活动时段与活动舞台链接播放外，我们还将黄金时段、清晨和深夜时段进行播放。我们计划使用总共12个平台，为无法来到现场的人们提供丰富的流媒体节目，传达游戏节目的精彩。



※详情请参阅附件《东京电玩展2025官方在线节目》。

● 活动舞台

在东京电玩展2025上，我们将像去年一样在一个展厅内举办活动舞台。我们将举办为期四天的活动，包括主题演讲、日本游戏大奖颁奖典礼以及赞助商策划的各种活动，还有名人活动和赞助商舞台活动。我们还提供有效的赞助方案，例如官方节目套餐。



※详情请参阅附件“东京电玩展2025活动舞台节目”。

● 美食广场赞助

美食广场将设于三个地点：4、5、6号馆前，9号馆前和家庭游戏乐园。今年，我们还计划与游戏发行商合作开展美食项目和公关活动，并考虑采取多种措施吸引尽可能多的顾客。此外，我们还制定了美食广场内各种促销活动的赞助计划。



※详情请参阅附件《东京电玩展2025美食广场赞助指南》。

● Cosplay区域赞助

在东京电玩展上，每年都有许多Cosplayer聚集于此，为会场增添色彩。今年，9号馆的东区和西区将再次开放作为Cosplay区域。在这个吸引了2000多名Cosplayer和其他许多参与者的区域，我们将推出首个赞助项目，包括场内促销和利用与SNS的高度亲和性进行促销。



※详情请参阅附件《东京电玩展2025 Cosplay区域项目指南》。

其他主办方策划、参展及赞助方案计划③

●东京电玩展官方指南地图 广告

东京电玩展官方指南地图卷土重来。我们将印刷22万份日文版和英文版。许多参观者都会拿取的指南地图不仅包含展位信息，还包含活动舞台信息、美食广场信息和其他TGS内容，使其成为活动期间最常用的工具。我们将在指南地图上提供数量有限的广告位，请考虑与我们合作。



※详情请参阅附件《东京电玩展2025官方指南地图信息》。

此外，东京电玩展2025正在策划各种项目。将尽快在东京电玩展官方网站和电子邮件中发布。

参展商媒体服务

●媒体合作伙伴制度

东京电玩展引入了媒体合作伙伴制度。除了各国各地区有影响力的游戏媒体，经过秘书处筛选，从今年开始，我们还将增加一般媒体和商业媒体（网络媒体、视频媒体、杂志媒体），我们将继续向各种用户群体传播有关TGS和参展商的高质量新闻和文章。由于东京电玩展新闻办公室可能会收到媒体关于采访参展商的询问，我们希望您能提供负责公共关系的人员的信息及其联系方式。如果媒体合作伙伴或其他媒体成员希望采访参展商，我们将提供您所登记的负责人的联系方式。

●新闻稿发布服务（免费）

我们将免费向TGS注册的约2500家国内媒体和1600家海外媒体发布贵公司的新闻稿和邀请函。

请利用这项服务吸引媒体报道并提前发布信息。这项服务每天仅限两家公司使用。

※先来先得。

※请提供标题和正文的完整资料，因为电子邮件将发送给已注册的媒体。

参展规定

有意参展的单位或团体，应当在遵守以下《东京电玩展2025展会参展规定》（下文称“本规定”）的基础上，申请参展线上展会。如无另行规定，则本规定适用于一般社团法人计算机娱乐协会（Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)，以下称“主办方”）及株式会社日经商业出版社（日经BP）/株式会社Sony Music Solutions（以下2单位合称“协办方”）另行发行的《参展指南》及各种规定、手册、指示等。

秘书处（参照下文“■秘书处”定义）受理该展会在线参展申请，确认申请内容后，将发行《参展申请受理通知》。

东京电玩展2025展览会参展规定

■秘书处

本规定中的“秘书处”是指“东京电玩展2025”（以下简称“本展会”）主办方及协办方组织的本展会运营秘书处。

■规定的履行

根据本规定与秘书处签订合同的经营商、团体（以下简称“参展企业”）应遵守本规定中记述的各项规定及秘书处提出的各项规定、指导方针、政策及指示等。如果主办方或秘书处判断参展企业违反了该等规章等，或者存在对第三方造成困扰或违反公序良俗的行为，主办方或秘书处可以拒绝其参展申请、解除合同、中止或变更内容的刊登和发布，参展企业应当予以同意。如果发生上述情况，主办方及秘书处概不退还参展企业预付的参展费及费用，对于因合同解除、中止或内容刊登、发布的中止、变更所产生的参展企业及相关方的损失，不予任何补偿，同时，对主办方或秘书处造成损害时，参展公司应当全额赔偿。

■参展资格

参展企业仅限于提供符合秘书处规定的本展会宗旨的游戏软件、游戏产品、相关服务的公司及其他秘书处认可的经营者和团体。秘书处有权判断参展软件、游戏产品、相关服务等是否符合本展会宗旨。

■合同的成立

秘书处受理有意参加本展会的单位、团体的参展申请，审查申请内容后，发行参展申请受理通知，据此，秘书处与参展企业之间的本展会参展合同完成签署。

■线上及线下会场内展品和销售品的限制 （线下会场内及线上展品和销售品的限制）

- ①线上及会场内展品（含销售品）仅限完全符合主办方一般社团法人计算机娱乐协会《计算机娱乐软件伦理规约》（以下简称《CESA伦理规约》）的商品。并且禁止在线销售与CESA伦理规约相抵触的软件相关产品（角色周边等）。关于《CESA伦理规定》，请参照主页（<https://www.cesa.or.jp>）。
- ②原则上应为面向玩家的游戏软件及相关产品、服务的宣传和相关商品的销售。
 - ※关于游戏软件，请参考展览类别限制。
 - ※家庭游戏公园内销售的软件及相关产品，仅限于CERO评级为“B级及以下”或“教育·数据库”类别的产品。关于CERO评级制度，请参阅官方网站（<https://www.cero.gr.jp/>）。
- ③参展企得在线上及会场内展出和销售参展企业经营商品以外的物品。

■参展类别的限制

- 除商品贩卖区和主办方策划之外，不得销售报纸、书籍以外的物品。
 - ※仅限参展一般性展区或同类展区的出版商在商品贩卖区销售游戏软件。
 - ※此外，9、10、11大厅的参展商（不包括手机游戏展区、AR/VR展区、电子竞技展区、游戏硬件展区、游戏生活展区、独立游戏展区*选拔出展展商除外）和家庭游戏园的普通展位参展商可以在其展位区域内销售关联产品（*需要提前审核）。
- 以标准展位参展时，不得在展位内举办活动（脱口秀、摄影活动等）。
- 不能在家庭游戏园的游戏体验角举办活动（脱口秀、摄影活动等）。
- 拟在同一展位内多家展商同时参展时，请事先咨询秘书处。

■ 线下会场参展规定（幕张展览馆）

- ① 参展企业必须遵循秘书处提供的《参展指南》中关于展位的装饰及构造方法、音量、展示内容及方法、演出及运营方法等的规定。
- ② 展位内不得进行包含色情或歧视性内容等的违反公序良俗的过度表演。如有违反，秘书处将责令中止表演，参展企业必须服从。
- ③ 关于《参展指南》中未作出规定的展位的装饰及构造方法、音量、展示内容及方法、演出及运营方法等，秘书处认为有必要变更、中止时，无论是展会举办前亦或是举办期间，参展企业均应服从秘书处的判断。
- ④ 参展企业必须保证己方展示不对邻近参展企业等造成妨碍。秘书处将依据《参展指南》判断是否存在妨碍、违反的情形，参展企业应服从秘书处的判断。
- ⑤ 因秘书处的指示而产生的装饰及构造方法、音量、展示内容及方法、演出方式等的变更或中止的相关费用，由参展企业全额承担，即使因该变更或中止产生损失，参展企业也应免除秘书处的责任。
- ⑥ 参展企业应于秘书处在《参展指南》中规定的展会准备期间内装饰展位，并于展会开始前完成所有的展位装饰。
- ⑦ 所有展品及装饰物均应于秘书处在《参展指南》中规定的撤除时间之内，即日撤除。
- ⑧ 严禁在展会举办期间撤除部分或全部展品。
- ⑨ 参展企业必须严格遵守所有适用于展会会场的关于防火及安全的规定和法规。

■ 参展企业名称

参展企业允许秘书处在为本展会的线下展会广告、TGS官方网站等中登载网络登记表中填写的参展企业名称。参展企业申请参展时，务必在网络登记表中填写将于展会中展示的参展企业名称。

■ 线下展位位置的决定(不包括家庭游戏园)。

· 展位位置根据相应展区分别实施的选位会决定。展位选址会议分为三场: 42 个展位以上(无相邻展位)的参展商、42 个展位以下 16 个展位以上(有相邻展位)的参展商和 16 个展位以下(有相邻展位)的参展商。

42 展位以上(无相邻展位形状)参展企业: 2025 年 6 月 17 日(周二)

展位数少于 42 展位的参展商 - 16 个或更多展位(形状为相邻展位): 2025 年 6 月 24 日(周二)

展位数少于 16 展位的参展商(形状为相邻展位): 2025 年 7 月 8 日(周二)

· 选定方法

① 42 展位以上参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序，从秘书处事先准备的大致可供选择的区域中选择希望的展位位置。

② 展位少于 42 展位且多于 16 展位的参展商

您所选择的展位位置将根据展位面积从秘书处准备的预选展位中选出。

在选择①和②时，如果有多展位参展商的展位数相同，则选择顺序如下。

1. 参展上届展会（东京电玩展2024），并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业（即，申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。）
2. 参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
3. 未参展上届展会，并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业
4. 未参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

※ 多家参展企业符合上述同一条件时，CESA 优先，条件仍然相同时，抽签决定选择顺序。

③ 未满 16 展位参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序，从秘书处根据展位数量事先准备的可供选择的对象展位中选择希望的展位位置。

多家参展企业展位数量相同时，选择顺序如下所示。

1. 参展上届展会（东京电玩展2024），并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业（即，申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。）
2. 参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
3. 未参展上届展会，并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业
4. 未参展上届展会，并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

※ 多家参展企业符合上述同一条件时，CESA 优先，条件仍然相同时，抽签顺序将根据申请顺序决定。（展位数少于 16 展位的参展商将不被抽中）。

※ 42 展位以上为岛形展位（无相邻展位形状）。

※ 召开选位会时不得变更展位数量及展位形状。

※ 召开选位会时无法全部容纳时，经与秘书处协商，有可能调整展位数量，或者将展位形状换算为申请展位数量同等面积，变更纵横比。

※ 为减少拥堵，每个展区（大厅1-3、大厅4-6、大厅7-8 大厅9-11）的展位数可能会限制在 42 展位或 42 展位以上。详细规则将在展位选址会议上公布。

※ 展位位置一经选定不得变更。但是，因其他参展企业取消或者追加展位数量等理由，经与秘书处协商，有可能变更展位位置。

※ 根据申请情况，有可能事前变更选位方法。届时秘书处将于选位会召开前进行联系。

※ 各展区平米图于选位会当天公布，不会提前公布！

■展位形状

- 展位形状(纵向○展位×横向○展位)请按照整数申请。未填写时将由秘书处判断。
 - 未滿42展位时
纵向和横向展位数最多为 7 展位,长宽比不超过 1:2。
不过,参展商可以用 1 展位纵向 x 3 展位横向、4 展位纵向 x 8展位个横向参展。
 - 42展位以上时
垂直空间仅限于 7展位。
 - 如需 42 个或更多展位,请以 7 的倍数申请。在这种情况下,请确保纵向展位为 7 个。(不接受 48 个展位(纵向 6 x 横向 8)的申请)。
 - 受会场布局限制难以分配的展位形状,有可能会予以变更。

■家庭游戏公园展位位置的确定

展位位置将在各展区举行的展位位置选择会议上决定。

家庭游戏公园参展商:2025 年7月8日(周二)

·选择方法

<游戏体验区展台>

①付费参展商

从秘书处事先准备好的符合条件的展位中,按照参展展位数的顺序,选择希望的展位位置。

②免费参展商(在“42展位以上”的其他区域参展)

从秘书处事先准备好的符合条件的展位中,除第①项中选定的展位外,按照参展展位数从多到少的顺序选定展位。

<工作体验区的展位>。

③从秘书处事先准备好的目标展位位置中,按参展展位数从多到少的顺序选择展位位置。

在选择展位①、②、③时,如果有几家参展商的展位数相同,则选择顺序如下。

- 1.在上届(家庭游戏公园 2024)参展并在截止日期前提出申请的参展商(指申请表在截止日期前送达秘书处的参展商)。
- 2.曾参展并在截止日期后申请的参展商。
- 3.未曾参展,但在截止日期前申请的参展商。
- 4.未曾参展但在截止日期后申请的参展商。

※如果有多家参展商具备上述相同条件,则优先考虑 CESA 会员;如果具备相同条件的参展商数量较多,则通过抽签决定入选顺序。

※展位选定后,参展商不得更改展位位置。但是,如果有其他参展商取消展位或增加展位的情况,经与秘书处协商后,可更改展位位置。

※根据申请情况,可能会提前更改选择程序。在这种情况下,秘书处将在展位选址会议之前通知参展商。

※展位计划将在选择会议上首次公开。请注意,不会提前共享。

■线上展出规定

- ①线上刊登、发布内容时,参展企业必须遵守秘书处提供的《参展指南》的规定。
- ②参展企业制作、发布的视频和播出节目等中,不得出现包含色情或歧视性内容等的违反公序良俗的过度表演。
- ③关于《参展指南》未进行规定的视频、节目等的表演方式等,秘书处也可以要求进行变更或中止。
- ④参展企业承诺已方刊登、发布的内容不含有侵害第三方权利或者损害其他参展企业及第三方名誉、声望或信用的内容。
- ⑤秘书处认定违反上述各款规定时,可以要求参展企业进行变更或中止刊登、发布视频及内容等,参展企业应当予以服从。
- ⑥因秘书处的指示而产生的内容刊登或发布、演出方式等的变更或中止的相关费用,由参展企业全额承担。

■禁止转借

参展企业未经秘书处事先书面许可,不得将依据本规定产生的合同上的地位及权利(包括但不限于节目播出档期及展示配额、全部或部分TGS ONLINE内参展企业介绍页面)转让或出借给第三方等(不论有无转让费、出借费)。

■ 参展申请及费用支付期限

- ① 请通过TGS官方网站申请。
- ② 收到申请表后，海外管理办公室（TGS海外管理办公室，该办公室是海外参展商的联络点）将开具展览费发票。
- ③ 作为行政手续，手续费（3000日元）将加到展览费中。
- ④ 请在发票开具后三（3）周内全额支付参展费用。
- ⑤ 如果未能在截止日期前付款，您的申请将被强制取消，并按照取消政策收取取消费。
- ⑥ 请注意，只有在主办方确认参展费用已付后，参展商才允许在东京电玩展上参展。

■ 参展申请的撤销

- ① 参展企业在参展签约日后全部或部分解除参展合同时，必须以书面形式通知秘书处。
- ② 参展商终止参展协议应支付的取消费（不含消费税）如下，且参展商应在收到OMO开具的取消费发票后三十天内支付取消费。

【线下参展解约费】

- 2025年5月31日（周六）— 6月16日（周一）：参展费的50%
- 2025年6月17日（周二）以后：参展费的100%

【线上参展解约费】

- 2025年5月31日（周六）— 7月4日（周二）：参展费的50%
- 2025年7月9日（周三）以后：参展费的100%

■ 损害责任

- ① 对于参展企业（包括员工等、受托方等相关人员）因在本展会中的展示、内容刊载、发布而产生的相关障碍、损害等，不论有任何理由，秘书处概不负责。
- ② 关于在本展会中展示、网络刊登、发布的内容等的权利处理，由参展企业自行承担费用和责任。此外，对于因天灾及其他不可抗力而发生的事故（被盗、丢失、火灾、损伤等），秘书处不承担赔偿责任。关于展品的运输及展示期间的保护，请根据需要采取购买保险等妥善对策。
- ③ 因秘书处的指示造成装饰及构建方式、音量、展示内容及方式、演出方式等发生变更或中止时，相关费用由参展企业全额承担，不论有何理由，秘书处概不承担支付义务。
- ④ 参展企业对于因其雇员或相关方的疏忽而造成的本展会建筑物或设备的任何损害，均应立即赔偿。
- ⑤ 秘书处不对本展会TGS ONLINE或其他推广资料中偶发的错字、漏字等承担相关责任。
- ⑥ 国家、地方当局、指定的公共当局或指定的地方公共当局因各种病毒等引起的传染病流行或传播而采取的措施、指定公共机构或指定地方公共机构有可能依据基于《新型流感等对策特别措施法》（2012年5月11日号外法律第31号）的紧急措施，要求本展会全部或部分停办或延期举办，或者变更。依据该法，或者经秘书处自行判断，本展会停办、延期举办或变更时，秘书处概不退还已经收取的参展费。此外，秘书处有可能根据情况单独判断，作出不同于本款规定处理的决定。
- ⑦ 参展企业应允诺，虽然秘书处可能公布本展会的预计客流量，但是仅为预测，包括前⑥所述情况变更在内，并不对该数据做出保证。

■ 设备承担等

- ① 为接受本展会服务所需的计算机、软件、其他设备、通信线路、其他通信环境等的准备及维护，由参展企业自行承担费用和责任。
- ② 参展企业应当根据其使用环境，自行承担防止电脑病毒感染、非法访问以及信息泄露等安全对策的费用与责任。

■ 统计信息

秘书处可以通过本次展会获取并利用访问各参展企业在线参展网站、管理区域等的参观者等的访问信息（包括但不限于IP地址等）。另外，秘书处不会因获取了该等信息而向参展企业提供该等访问信息。

■ 展览会的延期、变更、中止

如因归责于秘书处的事由致使本展会延期，会期变更或中止时，秘书处将向参展公司退还以展会剩余日数为基准按日计算得出的费用。依据本条规定所产生的秘书处对参展企业的责任仅限于退还该按日计算的费用。

■ 不可抗力

秘书处因以下各项所规定的不可抗力，判断本展会的举办存在困难或不可能举办，或者可能产生不可抗力时，可以推迟举办，变更会期或中止。但是，该种情况下，秘书处已经收取的参展费用不会退还给参展企业。

另外，即使参展企业因上述各项事由导致本次展会延期、会期变更或中止而蒙受损失，秘书处也不对参展企业承担任何责任。

- (1) 对本展会相关计算机、系统实施紧急检修时
- (2) 电脑、通信线路等因事故而停止运行时
- (3) 天灾地变（包括地震、台风、暴风雨、海啸、洪水、滑坡、雷击、爆炸、火灾等）
- (4) 社会混乱（包括战争、恐怖活动、敌对行为、内乱、暴动、市民骚乱等）
- (5) 公权行为（包括法令、规章的废改立、政府机关的介入、行政命令、通商禁止等）
- (6) 感染症、传染病（包括各种细菌、各种病毒等）的蔓延
- (7) 资材、资源不足（包括电力、煤气、自来水停止供应、石油不足、原材料和材料不足等）
- (8) 劳动争议（包括罢工、怠工、停工等）
- (9) 重要客户债务不履行（包括运营商破产、倒闭等）
- (10) 除上述各项以外，不归责于秘书处的事项

【隐私保护声明】

日经 BP 社作为 "东京电玩展 2025" 个人信息的主要获取者，将遵守有关个人信息保护的法律法规及其他规定，并将按以下方式获取个人信息。您提供的注册信息将由上海立智商务信息咨询中心获取，并根据其隐私政策进行管理。这些信息将提供给 2025 年东京电玩展的主办方 Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)，以及协办方 Nikkei BP 和 Sony Music Solutions。信息提供给第三方后，将由各公司负责管理，并可能用于直接向客户发送各种信息（如电子邮件、直邮、调查等）。请仅在您同意的情况下注册。

用户个人信息保护声明

尊敬的用户：

感谢您选择使用上海立智商务信息咨询中心的服务。我们深知个人信息的重要性，并始终将您的隐私安全放在首位。为了保障您的个人信息权益，我们特此制定本“用户个人信息保护声明”，以明确我们对用户个人信息的收集、使用、存储和保护等方面的规定。

一、个人信息收集

我们仅在为您提供服务的过程中，根据法律法规和相关政策的要求，收集必要的个人信息。这些信息可能包括但不限于您的姓名、性别、年龄、联系方式、位置信息等。在收集您的个人信息时，我们将事先告知您收集的目的、方式和范围，并征得您的明确同意。

二、个人信息使用

我们承诺，将仅在事先获得您明确同意的情况下，或在法律法规和相关政策的允许范围内，使用您的个人信息。我们不会将您的个人信息出售给任何第三方，也不会将其用于任何商业目的。

三、个人信息存储和保护

我们将采取合理的技术和管理措施，以确保您的个人信息的安全性、保密性和完整性。我们会严格控制对您的个人信息的访问权限，并定期对系统进行安全检查，以防止信息泄露或滥用。

四、个人信息更正和删除

如果您发现我们的个人信息有误或需要更新，或您希望删除您的个人信息，请通过我们的客户服务渠道及时告知。我们将尽快核实并更正或删除您的个人信息。

*2025 年东京电玩展的主办方计算机娱乐供应商协会（CESA）和协办方日经 BP 社以及 Sony Music Solutions

所在的日本于 2003 年颁布了个人数据保护制

度。欲了解更多信息，请访问以下网站。

<https://www.ppc.go.jp/en/legal/>

计算机娱乐供应商协会（CESA）、日经 BP 和 Sony Music Solutions 按照经合组织隐私准则的八项原则保护个人信息。

☐ 请勾选是否同意上述有关“隐私声明”的声明。

我们在此同意“隐私声明”，以便参展东京电玩展 2025。

参展时间表

● 参展申请步骤



● 【线下参展（幕张展览馆）】申请·选位会·付款截止时间



线下展位位置的选择

① 42展位以上参展企业

您将按照拥有的展位数量，从秘书处事先准备的一般选择区域中选择您喜欢的展位位置。

② 展位少于42展位且多于16展位的参展商

参展商将按照展位数量，从秘书处根据展位数量预先准备的展位中，选择理想的展位位置。

③ 未满16展位参展企业

参展商将按照展位数量，从秘书处根据展位数量预先准备的展位中，选择理想的展位位置。

如果有多家参展商拥有相同数量的展位，则按以下顺序进行选择。

1. 参加过上届展会（TOKYO GAME SHOW 2024）并在申请截止日期前提交申请的参展商（即申请表在申请截止日期前送达秘书处的参展商）
2. 参加过上届展会并在申请截止日期后提交申请的参展商
3. 之前没有参展，在截止日期前申请的参展商
4. 之前没有参展，在截止日期后申请的参展商

※如果符合上述条件的参展商数量较多，CESA会员将优先考虑，如果仍有符合上述条件的参展商，则①拥有42个或以上展位、②拥有少于42个但不少于16个展位的参展商将通过抽签决定，③拥有少于16个展位的参展商将按照申请顺序进行选择。（16个展位以下的参展商无需抽签。）

如果有多家参展商符合上述条件，则根据申请展位数量确定选择顺序。CESA会员将优先考虑，如果有多家参展商符合上述条件，

①申请42个或以上展位的参展商、②申请少于42个但不少于16个展位的参展商将通过抽签决定，

③16个展位以下的参展商按申请顺序选择（16个展位以下的参展商不抽签）。

※42个展位以上的展位为岛型展位（例如：没有相邻展位的展位）。

※展位数量和展位形状在展位位置选择会议上不能更改。

※如果展位数量无法在展位位置选择会议上得到满足，则可在与秘书处协商后调整展位数量，或通过将申请的展位数量转换为相同面积并改变长宽比来改变展位形状。

※为缓解拥挤，每个区域（1-3、4-6、7-8、9-11）的展位数量最多限制为42个。详细规则将在展位位置选择会议上公布。

※展位位置选定会结束后，展位位置不可更改。但是，如果其他参展商取消展位或增加展位数量，经与事務局协商后，展位位置可更改。

※根据申请情况，选择方法可能会提前更改。在这种情况下，秘书处将在展位位置选定会会议之前与您联系。

※展位布局将在展位位置选定会会议上首次发布。请注意，展位布局图不会提前公布。

※如果您申请的展位数量少于42个，则垂直和水平方向的最大展位数量均为7个，且长宽比必须在1:2以内。但是，1个垂直方向展位×3个水平方向展位和4个垂直方向展位×8个水平方向展位是可以接受的。

※如果您申请超过42个展位，请申请7的倍数。在这种情况下，请确保长度为7个展位（您不能申请48个展位（6个展位长×8个展位宽））。

※由于场地的布局，我们可能会改变难以布置的展位形状。

● 【线上参展】 申请·付款截止时间



咨询方式

日经BP 东京电玩展海外秘书处（上海）

c/o 上海立直商务信息咨询中心

总经理 薛晖

Phone: +86-156-9213-4311

E-mail: xue.hui@rich-event.link

WeChat: xuehui481765

Sony Music Solutions (SMS) Tokyo Game Show秘书处

真实展览 Email: tgs-fgp@sms-office.jp

家庭游戏公园・家庭游戏公园赞助项目

【其他项目】

特别赞助・创作者休息室赞助・美食区赞助・游戏区赞助・官方节目・活动舞台・在线广告・导游地图广告

*由于上述项目的联系人不同，请查看各项目文件了解详情。

<https://tgs.cesa.or.jp/cn>