

# TOKYO GAME SHOW 2026

参展指南



展会信息 <https://events.nikkeibp.co.jp/tgs/2026/cn/exhibitor/>

名称：东京电玩展2026

会期：9月17日（周四）～21日（周一/法定假日）

商务洽谈日：9月17日（周四） 10:00 am - 5:00 pm

9月18日（周五） 10:00 am - 5:00 pm

一般开放日：9月19日（周六） 9:30 am - 5:00 pm

9月20日（周日） 9:30 am - 5:00 pm

9月21日（周一/法定假日） 9:30 am - 4:00 pm

※商务日（9月17日・18日）与公众开放日（9月19日・20日・21日）的开放时间不同。

※一般开放日的开放时间可能会提前30分钟。

会场：幕张展览馆1-11号展厅、国际会议厅、TKP东京湾幕张会场

※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 Inc.

2026年2月17日版

# 目录

●展会宗旨	3
●TGS2026主题	4
●展会概要	5
●TGS2026三大看点	6
●招展区域	7
●出展区域（线下出展）	8
●线下参展介绍	11
●线上参展介绍	13

●商务洽谈对接系统	14
●TGS论坛 赞助专场	15
●其他主办方策划、参展及赞助方案计划	16
●参展商宣传服务	17
●参展规定	18
●参展时间表	23
●家庭游戏公园参展日程安排	24
●咨询方式	25

## 展会宗旨

东京电玩展至今，无论是商务日还是公众开放日，都始终人头攒动、热闹非凡。但如果被问到：我们是否能让每一位到场观众都感到满意？我们无法百分之百给出肯定的回答。原因是多方面的，其中之一就是能否「为观众创造更多试玩机会」。

商务日的入场人数逐年递增，同时在公众开放日里，单日入场人数甚至接近 10 万人次。受限于可以试玩的游戏设备数量，导致很多观众无法玩到自己心仪的游戏的情况在增加。在当下游戏行业的市场推广中，让玩家在线下亲手试玩新作，是极为宝贵且重要的环节，也是后续开展发行预测、推进开发工作不可或缺的一环。

为此，2026 年东京电玩展将新增一天公众开放日，首次采用为期五天的举办形式。我们还将致力于为更多到场观众创造享受东京电玩展的机会，提升全球游戏爱好者的满意度，同时完善观众服务体系，力求打造出令全球游戏业相关人士及游戏爱好者公认的、更具价值的游戏盛会——东京电玩展。

本届展会预计将迎来近 30 万名观众，但东京电玩展本质上仍是一个展会平台，各位参展企业才是展会的主角。无论到场观众再多，若缺少丰富优质的内容，展会价值也会大打折扣。

今年我们将持续推进国内外多元化推广活动，东京电玩展全体成员将携手为您呈现全球精彩内容。诚挚期待您的参展。

2026年2月

## 史上最长，尽情畅玩的5天

史上最長、遊びづくしの5DAYS

The Longest Five Days of Nonstop Play

史上最長，盡情暢玩的5天

사상 최장, 게임으로 가득한 5일간

东京电玩展今年将迈向全新阶段。

汇聚全球游戏与玩家的TGS，

跨越年龄与国界，让人们尽情游玩、建立联结、描绘未来。

2026年，展会将延长至史上最长的五天。

游戏体验的丰富度与热情都将全面升级，

一场尽情畅玩游戏的盛会即将拉开帷幕。

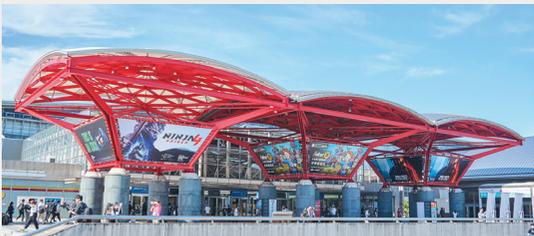
# TGS2026 展会概要

名称:	东京电玩展2026
主办:	一般社团法人日本电脑娱乐协会 (CESA)
协办:	株式会社日经BP、Sony Music Solutions Inc.
会期:	9月17日 (周四) ~21日 (周一/法定假日) 商务洽谈日: 9月17日 (周四) 10:00 am - 5:00 pm 9月18日 (周五) 10:00 am - 5:00 pm 一般开放日: 9月19日 (周六) 9:30 am - 5:00 pm 9月20日 (周日) 9:30 am - 5:00 pm 9月21日 (周一/法定假日) 9:30 am - 4:00 pm <small>※商务日 (9月17日・18日) 与公众开放日 (9月19日・20日・21日) 的开放时间不同。 ※一般开放日的开放时间可能会提前30分钟。</small>
会场:	幕张展览馆1-11号展厅、国际会议厅、TKP东京湾幕张会场
预计参观人数:	300,000人
规划展位:	3,500小间(计划)

1

## 首届五日盛会

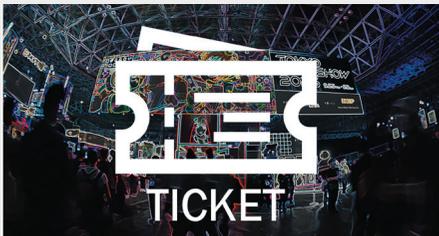
今年东京电玩展将迎来史上首次为期五天的举办时长。虽然公众开放日历来全天人潮涌动，但可试玩的游戏数量始终有限。通过新增一天公众开放日，我们将缓解拥挤状况，打造让更多观众尽享东京电玩展的全新体验。



2

## 全新票种提升参观者满意度

自2026年起，我们将为商务日及公众开放日的入场门票增设全新票种。在有限的场馆基础设施条件下，通过发售附加增值服务的门票，为参会者提供更满意的体验，从而进一步提升东京游戏展的价值。



3

## 迈向更具全球视野的盛会

东京电玩展长期以来欢迎众多海外参展商和观众，我们将进一步加强推广力度。通过拓展海外参展商说明会的城市覆盖范围、参与东京电玩展之外的游戏娱乐活动、推出全新推广企划，在亚洲根基之上巩固TGS作为全球性盛会的地位。



# 招展区域

## 出展区域

东京游戏展的实体参展分为三种形式：仅限商务日（9月17日〔周四〕·18日〔周五〕）两天的展位参展（\*1）、仅限公众开放日（9月19日〔周六〕·20日〔周日〕·21日〔周一〕）三天展位参展（\*1），以及全程（5天）展位参展（\*1）。  
 请注意：根据展位区域及内容不同，可选日程与费用等方案存在差异。

展览会场暂定为幕张展览馆（1~11号馆、国际会议场）TKP东京湾幕张会场，但根据参展申请情况，展区所在展馆可能调整。最终布局将于7月8日（周三）举行的参展商说明会上公布。

展区	参展对象	展览日	展位类别		销售商品 <sup>*2</sup>	展馆	线下参展备注
			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	5天全日程参展	●	—	×	1-8馆	
● 智能手机游戏展区	智能手机·平板电脑游戏软件及其他智能设备	5天全日程参展	●	—	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● 游戏硬件展区	游戏电脑、耳机、控制器、游戏手柄、键盘、摇杆、其他硬件设备	5天全日程参展	●	—	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● 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。	5天全日程参展	●	—	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● AR/VR展区	AR/VR/MR相关硬件、相关游戏软件、开发环境、相关服务等。	5天全日程参展	●	—	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● 电子竞技展区	电子竞技相关游戏软件、游戏电脑、游戏设备及电子竞技服务	5天全日程参展	●	—	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● 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	5天全日程参展	●	●	×	1-8馆	
● 无障碍服务展区	无障碍游戏平台、自适应游戏控制器、眼动追踪与语音控制设备、自适应游戏控制器、自适应操纵杆、包容性游戏、相关产品与服务等	5天全日程参展	●	●	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● 独立游戏展区	独立游戏 ※参展对象的详细信息请参阅其他页面的展区信息。	5天全日程参展	●	●	▲ <sup>*3</sup>	9-11馆	
● 商品销售展区	游戏相关周边商品、软件	5天全日程参展	●	—	● <sup>*3</sup>	9-11馆	※请参阅单独文件《商品销售区展览指南》。
● 商务解决方案展区	开发工具/外包服务、本地化服务、营销、云服务等解决方案	5天全日程参展或2天参展时/ 商务洽谈日	●	●	×	9-11馆	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	希望举办商务会议的企业/机构	2天参展时/商务洽谈日	※	※	×	国际会议场	※详情请参阅“商务会议区指南”。
● 家庭游戏公园	面向初中生以下的电子游戏软件、玩具及相关产品	仅限一般公开日3天参展	※	※	●	TKP东京湾幕张会馆	※因包装展位不同， 请参阅《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 除家庭游戏区“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。

## 展位类别

根据展区的不同，展位类型也各不相同。请注意，从今年起，无法选择展台展位的区域有所增加。

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（包装展位，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

\*详细请参照《展位套餐指南》。



标准展位（3米×3米/展位）



展台展位（单展位：2米×2米/具体规格可能因展区而异。）

# 出展区域（线下出展）

变更点

- 展览期限已从4天延长至5天。
- 展位费用已经调整。
- 一小间面积：标准展位单元（3m×3m）。

## 一般展区

5 days

1-8馆

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

### ● 标准展位（宽3m×深3m）

光地费用：一小间440,000日元（含税）

※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：一小间605,000日元（含税）

※上述标准展位价格基于B型展位方案。

详情请参阅《展位套餐指南》。



## 智能手机游戏展区

5 days

9-11馆

专注面向 iOS、Android 等智能手机及各类平板等智能设备的游戏展示专区

【参展对象】智能手机、平板电脑及其他硬件设备的游戏软件、移动应用开发工具、解决方案及服务。

### ● 标准展位（宽3m×深3m）

光地费用：一小间440,000日元（含税）

※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：一小间605,000日元（含税）

※上述标准展位价格基于B型展位方案。

详情请参阅《展位套餐指南》。



## 游戏硬件展区

5 days

9-11馆

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】游戏电脑、耳机、控制器、游戏手柄、键盘、摇杆、其他硬件设备

### ● 标准展位（宽3m×深3m）

光地费用：一小间440,000日元（含税）

※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：一小间605,000日元（含税）

※上述标准展位价格基于B型展位方案。

详情请参阅《展位套餐指南》。



## 游戏生活展区

5 days

9-11馆

对游戏玩家而言，游戏，即生活。本展区是面向游戏家具、隔音房、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（宽3m×深3m）

光地费用：一小间440,000日元（含税）

※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：一小间605,000日元（含税）

※上述标准展位价格基于B型展位方案。

详情请参阅《展位套餐指南》。



## AR/VR展区

5 days

9-11馆

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、相关游戏软件、开发环境、相关服务等。

### ● 标准展位（宽3m×深3m）

光地费用：

一小间440,000日元（含税）

※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：

一小间605,000日元（含税）

※上述标准展位价格基于B型展位方案。

详情请参阅《展位套餐指南》。



※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。

## 电子竞技展区

5 days

9-11馆

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。

【参展对象】电子竞技相关游戏软件、游戏电脑、游戏设备及电子竞技服务

### ● 标准展位（宽3m×深3m）

光地费用：一小间440,000日元（含税）

※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：一小间605,000日元（含税）

※上述标准展位价格基于B型展位方案。

详情请参阅《展位套餐指南》。



# 出展区域 (线下出展)

**变更点**

- 展览期限已从4天延长至5天。
- 展位费用已经调整。

1-8馆

9-11馆

9-11馆

9-11馆

## 游戏院校展区

5 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 (宽3m×深3m)

光地费用：  
一小间440,000日元 (含税)  
※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：  
一小间605,000日元 (含税)  
※上述标准展位价格基于B型展位方案。  
详情请参阅《展位套餐指南》。

### ● 展台展位 (\*含基础装修) (宽2m×纵深2m)

展位费用：  
1个330,000日元 (含税)  
※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”。



## 无障碍服务展区

5 days

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、眼动追踪与语音控制设备、自适应游戏控制器、自适应操纵杆、包容性游戏、相关产品与服务等  
详情请参阅单独文件“所有无障碍展区览信息”

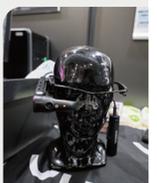
### ● 标准展位 (宽3m×深3m)

光地费用：  
一小间440,000日元 (含税)  
※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：  
一小间605,000日元 (含税)  
※上述标准展位价格基于B型展位方案。  
详情请参阅《展位套餐指南》。

### ● 展台展位 (\*含基础装修) (宽2m×纵深2m)

展位费用：  
1个330,000日元 (含税)  
※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”。



## 独立游戏展区

5 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 (宽3m×深3m)

光地费用：  
一小间440,000日元 (含税)  
※费用仅包含场地使用权，不含展位搭建、电力工程等费用。

标准展位：  
一小间605,000日元 (含税)  
※上述标准展位价格基于B型展位方案。  
详情请参阅《展位套餐指南》。

### ● 展台展位 (\*含基础装修) (宽2m×纵深2m)

展位费用：  
1个330,000日元 (含税)  
※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者 (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。独立游戏开发者可以申请免费选拔出展，  
申请时间：  
2026年2月10日 - 2026年4月30日17:00 (日本时间) (届时将进行选拔)

※自TGS2026起，参展商将可按申请提交顺序选择展位位置。但展位选择权限仅限于排名前40家企业 (计划中)。此外，对于需要非标准展位空间、特殊展示形式 (如VR游戏) 或因布线限制必须固定展位位置的游戏展商，展位位置将由TGS管理办公室统一安排。后续申请的40家企业展位位置同样由TGS管理办公室确定。※临近截止日期时系统访问量激增，请预留充足时间提交申请。截止后将不再受理任何申请。入选SELECTED INDIE 80的参展商将自动获得SOWN2026的参展资格。\*详情请参阅《SELECTED INDIE 80信息》。



### SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 2026

“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。

SOWN2026除入选SELECTED INDIE 80的参展商外，已确定在独立游戏展区付费参展的企业也可申请 (在线参展商除外)。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“SOWN2026活动指南”页面。发布会将于展会首日9月17日 (周四) 在幕张展览馆会场内举行。发布会实况将作为TGS官方节目，于展会次日9月18日 (周五) 公开存档。



## 商品販售区

5 days

销售游戏周边产品的主题展区

【参展对象】音乐CD、视频产品、相关硬件设备、游戏周边商品、书籍等。  
※仅限在其他展区参展的发行人可销售游戏软件。

### ● 标准展位 (\*空地) (宽3m×纵深3m)

展位费用：  
1个495,000日元 (含税)

※费用仅限于场地使用。不包含标准展位、电力工程等配套服务。  
※商品销售区不设展台展位方案。  
※禁止进行游戏软件的展品促销及展位活动。  
※商品销售区预计将非常拥挤。请提前考虑展位内访客的等候空间。  
注：将加收10%日本消费税。  
注：展位内禁止进行非销售性质的展览、促销或活动等特定限制。详情请参阅另行提供的《商品销售区展览指南》。



# 出展区域 (线下出展)

请注意：家庭公园区的联系方式与其他区域不同



- 展览期限已从4天延长至5天。
- 商务日为2天没有变化。
- 展位费用已经调整。

BtoB PROGRAM

商务

9-11馆

## 商务解决方案展区

2 days 5 days

本展区以与游戏相关的BtoB企业为对象。展区内分为5天参展区和2天参展区。

【参展对象】开发工具/中间件、委托开发、本土化服务、营销支持、支付服务、安全防护、云服务/数据中心、人才服务等全方位的商业解决方案B标准展位可选择会期中的2天或5天参展。展位费用仅2天参展使用。此外，还有TGS论坛赞助方案可供选择。详情请查看「商务解决方案展区」

### ● 标准展位 (宽3m×深3m) 2 days 5 days

光地费用:

一小间440,000日元 (含税)

※费用仅包含场地使用权, 不含展位搭建、电气工程等费用。

标准展位:

一小间605,000日元 (含税)

- ※仅在两个工作日参展的展商, 撤展时间为工作日结束后的约两小时。撤展期间禁止车辆入场。
- 自行布置展位时请务必注意安全。
- ※上述标准展位价格基于B型展位方案。详情请参阅《展位套餐指南》。

### ● 展台展位 (\*含基础装修) 2 days

(宽2m×纵深2m)

展出期间: 9月17日 (周四) ~18日 (周五)

展位费用:  
1个330,000日元 (含税)

- ※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修。基础装修内容详情请见“配套展位介绍”。



BtoB PROGRAM

商务

9-11馆

## AI人工智能技术展区

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。

这是面向在「商务解决方案展区」内提供AI解决方案的企业等机构的、仅限商务日开放的展馆。详情请参照「AI展区方案介绍」

### ● 标准展位 (宽3m×深3m) 2 days

展出期间: 9月17日 (周四) ~18日 (周五)

光地费用:

一小间440,000日元 (含税)

※费用仅包含场地使用权, 不含展位搭建、电气工程等费用。

标准展位:

一小间605,000日元 (含税)

- ※仅在两个工作日参展的展商, 撤展时间为工作日结束后的约两小时。撤展期间禁止车辆入场。自行布置展位时请务必注意安全。
- ※上述标准展位价格基于B型展位方案。详情请参阅《展位套餐指南》。

### ● 展台展位 (\*含基础装修) 2 days

(宽2m×纵深2m)

展出期间: 9月17日 (周四) ~18日 (周五)

展位费用:  
1个330,000日元 (含税)

- ※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修。基础装修内容详情请见“配套展位介绍”。



BtoB PROGRAM

商务

国际会议场

## 商务会议区

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】希望举办商务会议和发布会企业/机构

### ● 包间会议室 (\*含基础装修)

(包间会议室为1家企业专用)

展位费用: 1个715,000日元 (含税)

### ● 同时在其他展区租用展位的企业

展位费用: 1个605,000日元 (含税)

- ※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)

展位费用: 1个220,000日元 (含税)

- ※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

3 days

这是一个免费入场的区域, 让您能从“学习”与“娱乐”双重角度体验游戏世界。欢迎展出适合全家安心游玩的游戏软件及相关周边产品。

【参展对象】面向初中生以下的游戏软件 (CERO评级B级及以下)、家庭向游戏软件、玩具、卡片等游戏相关产品、益智类内容产品等※家庭游戏公园仅限初中生以下儿童及其陪同监护人入场。免费入场。

### ● 「阿佐比巴!」游戏体验区

(宽度 2.5m×深度 2.5m)

一般费用: 1个展位 275,000日元 (含税)

- ※游戏体验区专用展位包含基础装饰及电气工程费用。具体装饰内容请参阅《家庭游戏公园参展指南》(另附文件)。
- ※如需申请普通展位 (开口3米×纵深3米), 请咨询事务局。
- ※不提供网络线路、显示器、试玩台及游戏平台。可另行付费安排。
- ※若其他展区参展面积达42个展位以上, 可免费提供最多个展位 (相当于4台试玩台) 的空间。
- ※参展企业可免费使用儿童舞台作为参展特典。

### ● 「学习吧!」职业体验区

(宽度 3m×深度 3m)

一般费用: 1个展位 385,000日元 (含税)

- ※费用仅包含场地空间, 基础展位、电气工程等费用不包含在内。
- ※组委会提供套餐展位 (收费)。
- 详情请参阅《家庭游戏公园参展·赞助指南》(另附文件)。
- ※仅限参展作品及相关内容, 可在展位内销售游戏软件及相关产品 (但须经主办方许可的商品)。
- ※参展特典: 可免费使用儿童舞台。
- ※各项服务详情及家庭游戏公园参展条款, 请参阅附件《家庭游戏公园参展·赞助指南》。



咨询处·事务局: Sony Music Solutions Inc.



注: 有关家庭游戏公园展览规定, 请参阅单独文件《家庭游戏公园展览指南》。

# 线下参展介绍①

## 参展规则

有意参展的企业及团体，请在确认并同意《东京游戏展2026 展会参展条款》（第18页）后提交申请。

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、索尼音乐解决方案、另行规定的其他规定、准则或指示。事务局收到参展申请并审核内容后，将发出《参展申请受理通知书》。参展商以此作为TGS2026展览会参展合同缔结完成的凭证。

## 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2025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权益：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：免费发放的数量将比非会员更多。

详情请参阅另附文件《CESA会员专属特典通知》。有关CESA会员资格或申请会员资格的咨询，admission@cesa.or.jp。

※若希望使用CESA特别优惠，请务必在3月31日（周二）前告知入会意向。

## 展商服务

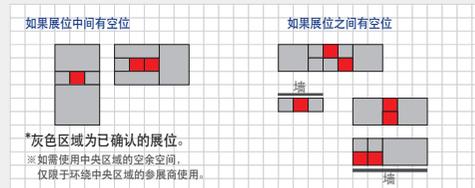
将向实体参展商提供以下内容、服务和功能。详情请参阅第13页的“线上展览指南”。

- 参展商名称将在TGS官方网站的“参展商名单”页面上发布，并且从“参展商名单”页面将提供跳转到贵司官网的链接。
- 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、英语的信息）
- 参展商可以免费使用TGS提供的商务洽谈对接系统，能够一站式实现与其他参展商及特邀商业观众（另行招募）从预约到洽谈的全流程服务（线上线下均可）。

## 注意点

- 请注意，参展申请截止日期因展位数量而异。**
- 展位选址会议将分三场举行。根据申请展位数量，日程安排有所不同，请参阅第23页日程表。申请截止日期因2025年参展记录及展位数量而异。  
※若申请数量超出预期，可能拒绝受理或要求调整展位数量，请尽早提交申请。
- 光地费用支付截止日为7月17日（周五）。
- 四面开放式展位需42个展位以上。42个展位以上将形成纵深7个展位的布局，请按7的倍数申请展位数量。
- 展位选址时，若申请不足16个展位的参展商数量超过同等条件参展商，将按申请到达顺序确定选址优先级。  
※16展位及以上展商若条件相同，将通过抽签决定选位顺序。
- 选位后产生的死角空间（空置展位或展位中心区域）可能作为储物间对外销售。  
※详情请参阅参展说明会发放的《参展细则》。
- 禁止以招聘服务、人才招聘为目的参展，亦不可使用桌面卡牌游戏等桌游形式参展。事务局将审核参展内容，若内容不符合要求可能拒绝参展申请，敬请知悉。
- 40英尺以上卡车受车辆限制。 ※详情请参阅参展商说明会发放的参展细则。
- 参展标题必须在日后补填。若未填写则无法参展，敬请注意。** ※未设定参展游戏的参展商，也需提交“无参展游戏”的申请。

死角（示例）



# 线下参展介绍②

## 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国家/地区展馆参展等情形。  
※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光地费用。
- 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。

## 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9日（针对拥有42个或以上展位的参展商）、6月22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，从事务局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（有相邻展位）展位位置将根据参展商所申请的展位数量，从事务局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。

### 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2025），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.在参展申请截止日期前提交申请，且无上次参展记录的参展商
- 3.在参展申请截止日期后提交申请，且有上次参展记录的参展商
- 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

※若存在多个满足上述条件的参展商，将优先考虑CESA会员；若条件仍相同，则通过抽签决定选择顺序。

### ③未满足16展位参展企业

- 1.参展上届展会（东京电玩展2025），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.在参展申请截止日期前提交申请，且无上次参展记录的参展商
- 3.在参展申请截止日期后提交申请，且有上次参展记录的参展商
- 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

※若存在多个满足上述条件的参展商，将优先考虑CESA会员。

若条件仍相同，则按申请到达顺序确定选定顺序。（不足16个展位的参展商不参与抽签。）

※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。

※展位选定后不可变更位置。但若因其他参展商取消或增加展位数量等原因，经与事务局协商后，可能调整展位位置。

※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，事务局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

※若申请展位数少于42个，展位在宽度和深度方向的最大数量均为7，且宽度与深度的比例必须在限定范围内。若申请展位数少于42个，展位形状存在限制，请参照右侧表格。

※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）。）

※基于会场布局的实际情况，部分展位形式如难以安排，事务局可能将进行调整。

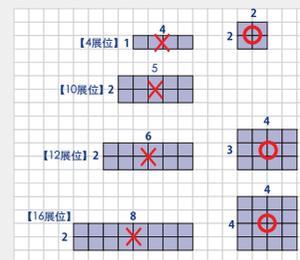
※关于家庭游戏公园的选定方法，请参阅《家庭游戏公园指南》。

关于展位数量的展位形式（标准展位） ※单位：展位

	横（宽度）							
	1展位	2展位	3展位	4展位	5展位	6展位	7展位	8展位
1展位	1	2	3	x	x	x	x	x
2展位	2	4	6	8	x	x	x	x
3展位	3	6	9	12	x	x	x	x
4展位	x	8	12	16	20	24	28	x
5展位	x	x	x	20	25	30	35	x
6展位	x	x	x	24	30	36	42	x
7展位	x	x	x	28	35	42	49	56

※最大深度为7个展位（21米）

标准展位形状举例



# 线上参展介绍

※此为计划于7月公开的观众招募网站所刊登的内容。

TGS2026将面向以发布游戏相关B2B、B2C信息为目的的企业及团体，招募仅限在线参展的展商。

“在线参展”不仅能在官网展商介绍页面展示信息，还可进行在线商务洽谈等活动。

## 展区

- 一般展区
- 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
- 游戏院校展区
- 无障碍服务展区
- 独立游戏展区
- 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2026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。

※同一展区内，每家企业限设一个展位。若展区不同，则可设多个展位。在线参展时，不允许多家企业联合参展。

※介绍相当于CERO「Z」级别的游戏作品时，请参照CESA《面向18岁以上人群的家用游戏软件广告等指南》。

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

## 参展规则

有意参展的企业及团体，请在确认并同意《东京游戏展2026 展会参展条款》（第18页）后提交申请。

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、索尼音乐解决方案、另行规定的其他规定、准则或指示。事务局收到参展申请并审核内容后，将发出《参展申请受理通知书》。参展商以此作为TGS2026展览会参展合同缔结完成的凭证。

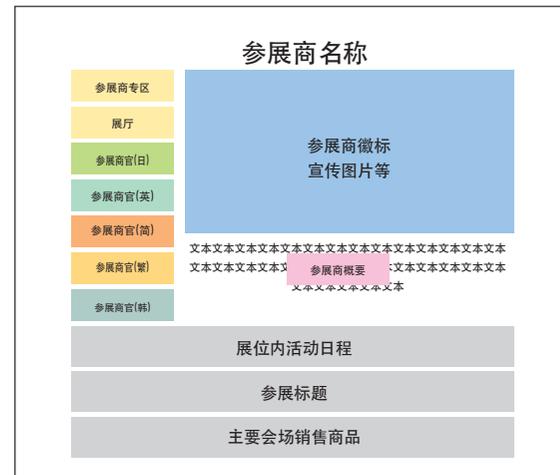
## 展商服务

将向参展商提供以下内容、服务和功能。

- 参展商名称将在TGS官方网站的“参展商名单”页面上发布，并且从“参展商名单”页面将提供跳转到贵司官网的链接。
- 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、英语的信息）
- 参展商可以免费使用TGS提供的商务洽谈对接系统，能够一站式实现与其他参展商及特邀商业观众（另行招募）从预约到洽谈的全流程服务（线上线下均可）。

参展费（含税）  
275,000日元

TGS官方网站 参展商介绍页面示意图



参展企业介绍网页主要刊载信息及功能（计划）

※参展商介绍页面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
- 展区标签设置
- 介绍文字
- 网站链接（参展商网站、视频链接、特殊网站、电子商务网站）

# 商务洽谈对接系统介绍

计划于2026年8月7日（周五）启动

为满足日益增长的商务洽谈需求并推动游戏产业全球化发展，TGS2026将为所有参展商免费提供商务洽谈对接系统。该系统可一站式完成从洽谈预约到会议安排的全程操作。除参展商外，商务观众也可注册使用，因此不仅可实现展商之间的对接，更可促成参展商与商务观众的商业洽谈。

该系统采用线上线下混合模式，既可安排线下实体会议，也可预约线上洽谈。众多海外参展商与观众亦通过该系统达成大量合作。商务匹配系统预计于8月7日（星期五）正式启用，可预约的洽谈日期范围为9月17日（星期四）至9月21日（星期一·法定假日）。



# TGS论坛 赞助专场

东京电玩展将于商务日活动期间，推出聚焦游戏产业最新趋势与商业动向的研讨会项目——“TGS论坛”。同时，展会特别设置为期两日的“赞助商专场”，为参展企业提供向业界同仁展示其产品、服务与技术的演讲平台。TGS论坛的现场内容将进行线上直播，并提供限时回放。

诚邀各企业积极参与TGS论坛赞助专场的合作。

## 会议时段分为两种类型，分别对应不同的座位数量和演讲时长。

**常规专场 <SR>**  
 ※最多征集5个名额  
 ※TGS2026实体会场参展商限定

- 时长：60分钟
- 120席位规模
- 赞助金：132万日元（含税）

※直播和回放时间分别为9月19日（周六）至10月2日（周五）。  
 ※提供100个商务日预注册申请代码

**简短专场 <SS>**  
 ※最多征集14个名额  
 ※TGS2026实体会场参展商限定

- 时长：30分钟
- 60席位规模
- 赞助金：88万日元（含税）

※直播和回放时间分别为9月19日（周六）至10月2日（周五）。  
 ※提供50个商务日预注册申请代码

（注）赞助商专场为TGS2026实体参展商专属赞助方案。需另行申请展位或商务洽谈区参展资格。  
 TGS论坛实体会场、直播及回放观看权限仅限商务日注册参会者。

## 演讲时间表（预定）

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

日期	10時	11時	12時	13時	14時	15時	16時
9月17日（周四）	常规专场 120席位规模 A	TGS主办方专场		A SR-12	A SR-14	A	TGS主办方专场
简短专场 60席位规模	A SS-10	A SS-11	A SS-12	A SS-13	A SS-14	A SS-15	A SS-16
9月18日（周五）	常规专场 120席位规模 A	TGS主办方专场		A SR-22	A SR-24	A SR-25	
简短专场 60席位规模	A SS-20	A SS-21	A SS-22	A SS-23	A SS-24	A SS-25	A SS-26

详情请参阅“TGS论坛赞助环节/赞助计划信息”。 申请截止日期：2026年6月12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4日（周五）

■赞助金：33万日元（含税）

※最多征集4个名额

## ●特别赞助

我们提供包括展位、活动舞台时段、官方地图广告位、官网横幅等在内的丰富套餐，分为铂金、黄金、白银、青铜四个等级。对于基础套餐未涵盖的方案，我们也将根据您的需要提供多样化建议，敬请垂询洽谈。

 ※详情请参阅《特别赞助指南》。

## ●家庭游戏公园赞助

面向中学生以下儿童及其陪同监护人的家庭游戏公园，将配合TGS公众开放日举办为期三天的活动。除试玩区、职业体验区外，我们还准备了多种亲子参与项目。现推出可进行家庭目标群体宣传的赞助方案，敬请垂询。

 ※详情请参阅《家庭游戏公园参展·赞助指南》。

## ●创作者休息室赞助

今年东京电玩展再度汇聚了来自全球的众多网红。无论是商务日还是公众开放日，网红们都将通过直播、社交媒体等渠道持续输出资讯。作为其核心据点的创作者休息室，我们不仅为游戏发行商，更面向非游戏相关企业，准备了能有效触达创作者群体的赞助方案。

 ※详情请参阅《创作者休息室赞助指南》。

## ●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TGS2026展会期间，将于商务日第二天（9月18日）傍晚起，面向国内外参展商、媒体相关人士以及持有商务日黑卡、金卡的参会者，举办以商务交流为目的的联谊派对。（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2026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。

## ●广告菜单/特别赞助（收费）

我们提供会场内外真实动线上的标识广告与横幅广告方案。此外，也为非游戏相关的一般企业准备了在TGS2026进行推广的专属菜单。敬请考虑结合参展需求一并选用。

 ※详情请参阅附件“东京电玩展2026广告和赞助指南”。

## ●参会者招募网站：在线广告

7月上线的官方网站（观众招募网站）将成为汇集东京电玩展所有信息的发布基地，满足普通观众的各类需求。该平台可直接触达游戏爱好者群体，我们已准备好包括文章合作、各类横幅广告投放等推广方案，敬请垂询。

 ※详情请参阅「参会招募网站：在线广告指南」。

## ●官方节目

作为各参展商宣传新作等作品的舞台，展会期间的活动舞台将与官方节目联动直播，同时我们还为展会前一天18点开始的时段预留了专属时段。本次直播将面向全球观众，通过YouTube、X、Twitch等共计8个直播平台同步播出。

 ※详情请参阅《官方节目指南》。

## 其他预定举办的主办方其他预定举办的主办方企划、参展及赞助方案②

### ●活动舞台

继去年之后，今年我们将在1号展厅继续举办活动舞台。通过主题演讲、日本游戏大奖未来部门颁奖典礼等丰富多彩的主办方企划活动、明星参与的特别企划以及企业赞助舞台等环节，为期五天的活动将持续升温。除官方节目套餐外，我们还准备了多种灵活的选项方案，敬请垂询。

 ※详情请参阅《活动舞台指南》。

### ●美食广场赞助与广告指南

在4~6号洞南侧户外区域、9号洞南侧户外区域及家庭游戏公园会场共设3处美食广场。我们利用日均销售量超5万份的美食广场区域，精心准备了多样化的赞助及广告方案，敬请垂询。

 ※详情请参阅《美食广场赞助·广告指南》。

### ●角色扮演区赞助·广告

在东京电玩展上，许多演员聚集于此，我们将开放两个区域——大厅的东区和西区和西区。9-10——作为指定的角色扮演区域。拥有超过1,000名角色扮演者并且预计这些领域每天都有众多参与者，我们提供促销活动的赞助机会并

 ※详情请参阅《角色扮演区赞助·广告指南》。

### ●官方地图广告

会场发放的官方导览地图将提供日英双语版本，总计准备30万份（计划）。这本被众多观众拿取的官方指南地图，除参展商展位信息外，还收录了活动舞台、美食广场等TGS内容资讯，将成为展会期间接触率最高的宣传工具。此外，我们将在官网（观众招募网站）的数字地图中新增广告位。以上广告位均限额供应，敬请考虑投放。

 ※详情请参阅《官方地图广告指南》。

### ●官方运营人员T恤赞助

现面向TGS2026展会招募赞助商，为负责会场引导等工作的“官方运营人员”提供赞助。请将赞助贵公司作为向所有参会者广泛、有力地宣传企业形象的有效工具加以利用。

 ※详情请参阅《官方运营人员T恤赞助指南》。

此外，东京电玩展2026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。

## 参展商宣传服务

### ●媒体合作伙伴制度

东京电玩展设有媒体合作伙伴制度。除经组委会审核的各地区权威游戏媒体外，还涵盖综合媒体、商业媒体（网络媒体、视频媒体、杂志媒体），向多元用户群体发布关于TGS及参展商的新闻资讯。

媒体合作伙伴可优先获取官方新闻稿，并享有展馆内专用新闻发布厅等专属权益，积极传播TGS相关资讯。

### ●新闻稿发布服务

我们将免费代向TGS注册的约2,500家国内媒体及约1,600家海外媒体发送参展商专属新闻稿及采访邀请函。敬请活用此服务进行媒体邀约及事前信息发布。

※每日限2家企业，按报名先后顺序受理。  
※如需向海外媒体发送，请准备英文资料。请提供完整的英文标题及正文内容。  
※本次邮件发送对象为已注册媒体，请提供完整的标题及正文内容。

### ●媒体采访接待事宜

TGS宣传事务局可能会收到针对参展商的单独采访请求，因此恳请各位协助提供联络窗口负责人等联系方式信息。当媒体合作伙伴及其他新闻从业者希望采访参展商时，我们将为您对接已登记的负责人。

# 参展规定

希望参展的企业及团体，请依据以下《东京游戏展2026展会参展条款》（以下简称“本条款”）提交参展申请。除另有规定外，本条款同样适用于一般社团法人计算机娱乐协会（以下简称“主办方”）及株式会社日经BP/株式会社索尼音乐解决方案（以下两家公司统称“协办方”）另行制定的《参展细则》、各类规定、指南及指示等。事务局（下文定义为“事务局”）在受理本参展申请并确认申请内容后，将签发《参展申请受理通知书》。参展商同意以此为依据，视为展览会参展合同的签订已完成。

## 东京游戏展2026参展规定

### ■ 事务局

本条款中所述的“事务局”，指由“东京游戏展2026”（以下简称“本展会”）主办方及协办方组成的展会运营事务局。

### ■ 条款履行

依据本条款与事务局签订合同的企业及团体（以下称“参展商”）须遵守本条款所载各项规定，以及事务局提出的相关规定、指南、政策及指示等。若参展商违反本条款等规定，或主办方/事务局认定其存在妨碍第三方或违反公序良俗的行为，□主办方或事务局有权拒绝参展申请、解除合同、要求中止或变更内容展示/发布/传播，参展商应予同意。此时，主办方及事务局对参展商已预付的参展费及相关费用不予退还，且对因合同解除、展示内容刊登或传播中止/变更所致参展商及相关□方损失概不承担赔偿责任；若主办方或事务局因此遭受损失，参展商应承担全额赔偿责任。

### ■ 参展资格

参展商仅限于提供符合事务局规定之本展会宗旨的游戏软件、游戏产品及相关服务的企业，以及事务局认可的其他经营者或团体。事务局拥有判定参展软件、游戏产品及相关服务是否符合本展会宗旨的权利。

### ■ 合同的成立

事务局在收到希望参展的企业或团体提交的参展申请后，经审核申请内容，将签发参展申请受理通知书。此通知书即视为事务局与参展商之间关于本展会参展合同的签订完成。

### ■ 实体展场及线上展品与销售品的限制

- ① 实体展场及线上展区內所有展品（含销售商品）均须符合主办方——一般社团法人计算机娱乐协会制定的《计算机娱乐软件伦理规定》（以下简称“CESA伦理规定”）。禁止在线销售违反CESA伦理规定的软件相关商品（如角色周边等）。  
CESA伦理规定详见官网（<https://www.cesa.or.jp>）。
- ② 原则上仅限推广面向消费者的游戏软件及相关产品/服务，并销售相关周边商品。  
※ 游戏软件参展需参照展区分类限制。
- ③ 参展商不得在展场内及线上销售非本公司经营的商品。如需联合参展，请提前与事务局协商。

### ■ 参展类别的限制

- 除报刊书籍外，商品销售仅限于商品销售区及主办方策划展区。
- ※ 仅限在普通展区或同等展区参展的发行商，可在商品销售区销售游戏软件。
  - ※ 9号馆、10号馆、11号馆参展商（智能手机游戏、AR/VR、电子竞技、游戏硬件、游戏生活方式、独立游戏）
  - ※ 选拔展位及商务解决方案展区除外）参展商，仅限展品可在展位内进行销售（与商品销售区规则相同）。
  - 若采用展台展位，展位内不得举办活动（如讲座、摄影会等）。
  - 若希望在同一展区内设置多个展位，请提前与主办方协商。

## ■ 实体展场参展规定（幕张展览馆、TKP东京湾幕张会场）

- ① 展位装饰结构方式、音量、展示内容与形式、演出及运营方式等均须遵循事务局提供的《参展细则》，参展商必须严格遵守。
- ② 展位内演出不得包含性暗示、歧视性表达等违反公序良俗的过度表现。若被事务局认定存在违规行为，将勒令中止演出，参展商须立即执行。
- ③ 对于《参展细则》未作规定的展位装饰结构方式、音量、展示内容与方式、演出运营方式等，若事务局认定需调整或中止，参展商须在展会举办前或举办期间无条件遵从该决定。
- ④ 参展商须确保自身展示活动不干扰邻近展位等其他参展商。由事务局方依据参展细则判定是否存在干扰或违规行为，参展商须接受该判定。
- ⑤ 因事务局方指示导致的展位装饰/结构方式、音量、展示内容/方式、演出方式等变更或中止所产生的费用，均由参展商全额承担。即使因变更/中止造成的损失，参展商亦不得向主办方追索赔偿。
- ⑥ 参展商须在事务局规定的展会筹备期内完成展位装饰，并确保所有展位装饰于展会开幕前全部竣工。
- ⑦ 所有展品及装饰物须在事务局规定的撤展时段内当日完成撤离。
- ⑧ 严禁在展会期间撤除部分或全部展品。
- ⑨ 参展商必须严格遵守展览会场适用的所有防火及安全相关法规。

## ■ 参展商名称

参展商同意事务局方在本展会中，将网页注册表单中填写的参展商名称用于实体展会宣传及TGS官方网站等平台。参展商在提交参展申请时，必须在网页注册表单中填写将在展会中展示的参展商名称。

## ■ 实体展位位置确定（家庭游戏公园除外）

· 展位位置将在按参展区域分组进行的展位选定会上确定。展位选定会将分三批次进行：42个展位以上（无相邻展位）的参展商、42个展位未满足且16个展位以上（存在相邻展位的布局）的参展商、16个展位未满足（存在相邻展位的布局）的参展商。

42个展位以上（无相邻展位）的参展商：2026年6月9日（周二）

42个展位未满足且16个展位以上（存在相邻展位的布局）的参展商：2026年6月22日（周一）

16个展位未满足（存在相邻展位的布局）参展商：2026年7月8日（周三）

· 申请截止日期

① 42个展位以上：2026年5月8日（周五）※日本标准时间：23:59 ※2025年有参展实绩（含联合参展商）的企业，无论展位数量多少，若于5月8日（周五）前完成申请，将优先保障展位分配。

② 不足42个展位：2026年5月22日（周五）※日本标准时间：23:59

· 选定方法

① 42个展位及以上的参展商从主办方预先准备的可选区域中，按展位数量多寡顺序选择心仪展位位置。

② 42个展位以下且16个展位及以上的参展商根据展位数量，从主办方预先准备的可选展位中，按展位数量多寡顺序选择心仪展位位置。

①、② 选位时，若出现多个展位数相同的参展商，则按以下顺序优先选择：

1. 于参展申请截止日前完成申请，且具有上届（东京电玩展2025）参展实绩的参展商（指在申请截止日前通过申请表完成提交的参展商）
2. 在参展申请截止日前完成申请且无上届参展经历的企业
3. 逾期申请且具有上届参展经历的企业
4. 逾期申请且无上届参展经历的企业

※若存在多个满足上述相同条件的企业，将优先考虑日本电脑娱乐协会（CESA）会员；若条件仍相同，则通过抽签决定选择顺序。

③ 展位数不足16个的参展商根据展位数量，从主办方预先准备的可选展位中，按展位数多寡顺序选择心仪展位位置。

当多个参展商展位数相同时，选择优先级如下：

1. 在参展申请截止日前完成申请，且具有上届（东京电玩展2025）参展经历的参展商（指在展位申请截止日前通过申请表完成报名的参展商）
2. 在展位申请截止日前完成申请且无往届参展经历的参展商
3. 逾期申请且具有往届参展经历的参展商
4. 逾期申请且无往届参展经历的参展商

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

※若存在多个满足上述条件的参展商，将优先考虑CESA会员。若条件仍相同，则按申请到达顺序确定选定顺序。（不足16个展位的参展商不参与抽签。）

※42展位及以上需实现四面开放式布局。

※展位选址会议期间不可变更展位数量及形状。

※如果在展位位置选择会议上无法容纳所申请的展位数量，则可在与事务局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

※为缓解拥挤，可能对每个区域（1-3号馆、4-6号馆、7-8号馆、9-11号馆）设置42个以上展位的配置进行限制。具体规则将在展位选定会时公布。

※展位选定后不可变更位置。但若因其他参展商取消或增加展位数量等原因，经与事务局协商后，可能调整展位位置。

※根据申请情况，主办方可能提前变更选定方式。此类变更将在展位选定会前由主办方另行通知。

※展位平面图将于选定会现场首次公开，恕不提前提供，敬请谅解。

## ■展位规格

·展位规格（纵○展位×横○展位）请以整数形式申报。若未填写，将由事务局统一安排。

●42展位及以上情况纵向统一设定为7展位。

·42展位及以上时，请以7的倍数申报。此时纵向必须设定为7展位。

·因会场布局限制，若展位形状难以安排，主办方有权调整展位配置。

## ■线上参展规定

①线上内容发布及传播须严格遵守事务局方提供的《参展细则》，参展商必须遵循相关规定。

②参展商制作及传播的视频、节目等内容，不得包含性暗示、歧视性表述等违反公序良俗的过度表现形式。

③对于“参展细则”未明确规定的视频及节目等内容的制作方式，事务局亦有权要求修改或中止。

④参展商承诺其发布内容不侵犯第三方权利，且不损害其他参展商及第三方的名誉、声誉或信用。

⑤若事务局判定存在违反前项规定的情况，有权要求参展商变更或中止视频/直播内容的发布及传播，参展商须予以配合。

⑥因事务局指示导致的内容变更、中止或传播方式调整所产生的费用，均由参展商全额承担。

## ■禁止转租

参展方未经事务局事先书面许可，不得将本条款衍生的合同地位及相关权利（包括但不限于节目直播时段、展示区域、TGS官方网站内参展商介绍页面的全部或部分）转让或出借给第三方（无论是否收取转让费、出借费等）。

## ■禁止以招聘为目的的参展、演讲及广告

严禁以转职服务及招聘为目的的参展、演讲及广告投放。

## ■关于未提交参展作品名称的情况

展示游戏作品时，必须向事务局提交参展作品名称。若发现未提交参展作品名称的情况，该作品将无法展示，敬请注意。除撤销该作品的展示资格外，还可能导致2027年及以后的东京电玩展参展资格受限。详情请参阅计划于7月参展说明会上发放的《参展细则》。

## ■参展申请及费用支付期限

①以本展会参展合同签订完成日为参展合同日。

②自参展合同日之后，事务局方将向参展商开具发票，参展商须在发票载明的付款截止日前将参展费用汇入事务局方指定银行账户。汇款手续费由参展商承担。若付款截止日前未确认到账，事务局方有权解除本展会相关合同。

## ■ 参展申请解除

- ① 参展商若在参展合同日之后解除全部或部分参展合同，必须以书面形式通知事务局。
- ② 参展商解除合同时需支付的解除费（不含消费税）如下所示，参展商应在收到事务局开具的解除费发票后30日内完成支付。

### 【实体参展解除费】

- 2026年5月23日（周六）～6月8日（周一）：参展费的50%
- 2026年6月9日（周二）之后：参展费的100%

### 【线上参展解约费】

- 2026年5月23日（周六）～7月8日（周三）：参展费的50%
- 2026年7月9日（周四）之后：100%参展费

## ■ 损害责任

- ① 对于参展商（含从业人员、委托方等相关人员）在本展会实体展示、内容发布及直播过程中引发的故障、损害等，事务局无论事由如何均不承担任何责任。
- ② 参展商须自行承担费用与责任，处理在本展会进行实体展示、网络发布及传播内容等相关的权利事宜。此外，因天灾等不可抗力导致事故（盗窃、遗失、火灾、损坏等），事务局不承担赔偿责任。请参展商根据需要为展品运输及展期保护采取投保等适当措施。
- ③ 因事务局指示导致的装饰结构方式、音量、展品内容/展示方式、演出方式等变更所产生的费用，均由参展商全额承担，事务局不承担任何支付义务。
- ④ 参展商须对其雇员或相关人员因疏忽导致的本展会建筑物或设备的一切损害立即予以赔偿。
- ⑤ 对于TGS官方网站或其他宣传资料中偶然出现的错字、漏字等，事务局概不负责。
- ⑥ 若因各类病毒引发的传染病流行蔓延，国家、地方公共团体、指定公共机构或指定地方公共机构依据《新型流感等对策特别措施法》（平成24年5月11日号外法律第31号）实施紧急措施，要求中止、延期或变更本展会全部或部分内容时，无论基于该法律规定或事务局方自主判断导致展会中止、延期或变更，事务局方均不退还未收取的参展费用。此外，事务局方可根据具体情况单独决定采取与本条款规定不同的处理方式。
- ⑦ 参展商应知悉：事务局虽可能公布本展会预计入场人数，但该数据仅为预估，不包含前款⑥所述情况变更因素，组委会不对此人数作出任何保证。

## ■ 设备负担等

- ① 为获取本展会服务所需的计算机、软件、其他设备、通信线路及其他通信环境等设备的准备与维护，均应由参展商自行承担费用与责任。
- ② 参展商应根据自身使用环境，自行承担费用与责任，采取包括防范计算机病毒感染、非法访问及信息泄露等在内的安全措施。

## ■ 统计信息

事务局可通过本展会获取并使用访问各参展商线上展位/管理区域等页面的观众访问信息（包括但不限于IP地址等）。需特别说明的是，此类信息获取行为不构成事务局向参展商提供该访问信息的义务。

## ■ 展览会延期、变更或中止

若因事务局方责任导致展览会延期、变更会期或中止，事务局方应按剩余展期天数按日比例计算并退还参展商费用。本条款规定的事务局方责任仅限于退还按日比例计算的费用。

## ■ 不可抗力

若因下列各款规定的不可抗力导致本展会难以或无法举办，或事务局判断可能发生不可抗力时，事务局有权延期、变更会期或中止本展会。但此种情况下，事务局已收取的参展费用不予退还。此外，即使参展商因下述事由导致展会延期、会期变更或中止而遭受损失，事务局亦不承担任何责任。

- (1) 需紧急检修本展会相关计算机系统时
- (2) 计算机、通信线路等因事故停止运行时
- (3) 天灾地变（含地震、台风、暴风雨、海啸、洪水、山体滑坡、雷击、爆炸、火灾等）
- (4) 社会动荡（含战争、恐怖活动、敌对行为、内乱、暴动、市民骚乱等）
- (5) 政府行为（包括法令规则的制定修订、政府机构干预、行政命令、贸易禁令等）
- (6) 传染性疾病蔓延（包括各类细菌、病毒等）
- (7) 物资资源短缺（包括电力/燃气/自来水供应中断、石油短缺、原材料物资短缺等）
- (8) 劳资纠纷（含罢工、怠工、停工等）
- (9) 重要交易方违约（含运营公司破产、倒闭等）
- (10) 除上述各项外，非事务局方责任所致的事件

## 【关于个人信息获取的说明】

作为东京游戏展2026的初始信息收集方，日经BP将遵守个人信息保护相关法律法规及其他规范，按下列方式获取个人信息。此外，所提交信息将提供给东京游戏展2026主办方——一般社団法人计算机娱乐协会（CESA）及联合主办方索尼音乐解决方案公司。第三方提供后，各公司将各自承担管理责任，可能直接向您发送各类通知（电子邮件、直邮广告、问卷调查等）。

日经BP个人信息保护方针

<https://www.nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/p8/>

日经BP隐私政策

<https://www.nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/privacy/>

《第三方提供对象》

CESA隐私政策

<https://www.cesa.or.jp/privacy-policy/>

Sony Music Solutions Inc.关于获取个人信息的说明

[https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company\\_privacy](https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy)

# 参展时间表

## 参展申请步骤

通过Email向TGS海外秘书处申请参展  
xue.hui@rich-event.link

填写  
参展申请表

发送自动回复邮件

秘书处  
确认申请内容

发送参展申请  
受理通知邮件

### ●【线下参展（幕张展览馆）】申请·选位会·付款截止时间

#### 参展申请截止日期

##### 42展位以上参展企业

※展位数超过140个的参展商，  
请务必于4月30日（周四）前通知事務局。  
※无论2025年参展情况如何，均可优先确保展位。  
※申请42个以上展位的参展商，请务必于5月8日前提交申请。

2026年5月8日（周五）  
JST (UTC+9): 23:59

##### 未滿42展位参展企业

※2025年有参展记录（含联合参展）的企业，  
若于5月8日（周五）前完成报名，我们将优先为您保留展位。  
※若申请数量超出预估展位数，  
可能出现拒绝申请或要求调整展位数量的情况。

2026年5月22日（周五）  
JST (UTC+9): 23:59

#### 展位位置选定会

##### 42展位以上参展企业

2026年6月9日（周二）

##### 不足42个展位 16个展位以上的参展商

2026年6月22日（周一）

##### 少于16个展位

2026年7月8日（周三）

#### 参展企业说明会

2026年7月8日（周三）

#### 付款截止

2026年7月17日（周五）

参展申请截止日期后的解约费：参展费的50%（解约费发生日期5月23日~6月8日）

解约费：参展费的100%（解约费发生日期6月9日~）

## 线下展位位置的选择

### ①42展位以上参展企业

42个展位及以上的参展商从主办方预先准备的可选区域中，按展位数量多寡顺序选择心仪展位位置。

### ②展位少于42展位且多于16展位的参展商

42个展位以下且16个展位及以上的参展商根据展位数量，从主办方预先准备的可选展位中，按展位数量多寡顺序选择心仪展位位置。

### ③未滿16展位参展企业

展位数不足16个的参展商根据展位数量，从主办方预先准备的可选展位中，按展位数量多寡顺序选择心仪展位位置。

※当多个参展商的展位数量相同时，将按以下顺序进行选定：  
1. 在参展申请截止日前提交申请书，且具有上届（东京游戏展2025）参展实绩的参展商（指在申请截止日前完成申请书提交的参展商）  
2. 在参展申请截止日前提交申请书，且无上届参展实绩的参展商  
3. 展位申请截止日后提交申请且具有往届参展经验的参展商  
4. 展位申请截止日后提交申请且无往届参展经验的参展商  
※当存在多个满足相同条件的参展商时，将根据申请展位数量确定选定顺序。优先考虑CESA会员企业，若条件仍相同则按以下方式处理：  
①42个展位以上参展商与  
②42个展位以下但16个展位以上参展商通过抽签决定；  
③16个展位以下参展商按申请提交顺序确定选定顺序。（16个展位以下参展商不参与抽签）  
※42个展位以上必须实现四面开放。  
※展位配置会议期间不得变更展位数量及形状。  
※若配置会议期间无法容纳全部展位，经与事務局协商后，可能调整展位数量或依据申请总面积比例调整展位纵横比例。  
※为缓解拥挤状况，各区域（1-3号馆、4-6号馆、7-8号馆、9-11号馆）可能设置42个展位以上的配置限制。具体细则将在展位选定会上公布。  
※展位选定后不可变更位置。但若因其他参展商取消或增加展位数量等原因，经与事務局协商后，可能调整展位位置。  
※根据申请情况，主办方可能提前变更选定方式。变更时将在选定会前由主办方通知。  
※展位平面图将于选定会当日首次公开。恕无法提前提供，敬请谅解。  
※若展位数少于42个，将对展位形状产生限制。请参阅P12表格。  
※申请42个展位以上时，请以7的倍数申请。此类纵向展位必须以7个展位为单位。  
※因会场布局限制，部分特殊形状展位可能需要进行位置调整。

### ●【线上参展】

#### 申请·付款截止时间

参展申请截止日期 2026年5月22日（周五）

参展企业说明会 2026年7月8日（周三）

付款截止 2026年7月17日（周五）

参展申请截止日期后的解约费：参展费的50%（解约费发生日期5月23日~7月8日）

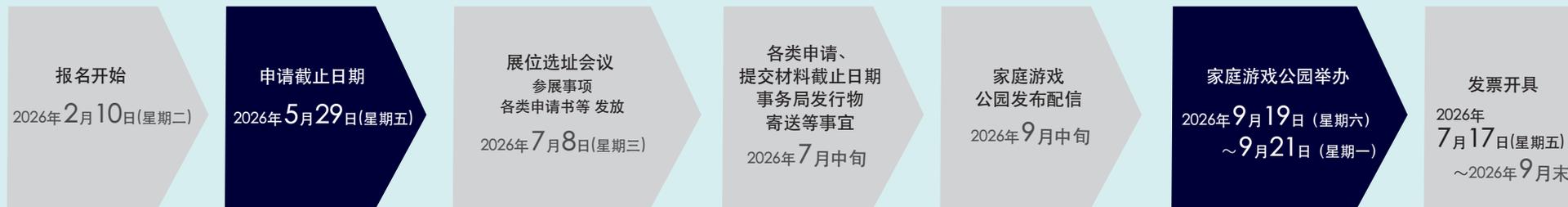
解约费：参展费的100%（解约费发生日期7月9日~）

# 家庭游戏公园参展日程安排

## 参展申请流程



## 实体展会日程 (TKP东京湾幕张会展中心)



※若申请展位数量超过预定数量，我们可能拒绝申请或要求调整展位数量。

## 展位选址的优先顺序

### ■玩乐吧! · 学习吧!

在事務局预先准备的展位中，将根据以下优先顺序选择您希望的展位位置：

- ①付费参展的企业
- ②参展展位数量较多的企业
- ③曾参加过上届展会 (Family Game Park 2025) 的企业
- ④在参展申请截止日前完成申请的企业
- ⑤CESA会员企业
- ⑥按申请顺序

※将按上述①~⑥的顺序优先进行选定。

※当多个参展商的展位数量相同时，将依据上述优先顺序确定选定顺序。

※若所有条件均相同，则通过抽签决定选定顺序。

※展位位置选定后不可变更。但若出现其他参展商取消或增加展位等情况，经与事務局协商后可能进行调整。

※根据申请情况，可能变更选定方式。此类情况将在展位选定会前由事務局另行通知。

※展位平面图将于选定会现场首次公开，不进行现场共享。

### ■儿童舞台

请从事務局预先安排的时间段中，根据以下优先顺序选择您希望的时间段：

- ①付费参展企业
- ②家庭游戏公园赞助商
- ③学习乐园! 区域参展商
- ④游乐乐园! 区域参展商
- ⑤仅参与儿童舞台的企业
- ⑥按申请顺序

※将按上述①~⑥的顺序优先进行选定。

※优先考虑同等级或参展名额较多的参展商。

※当存在多个同等条件的参展商时，将综合考量往届参展实绩、申请时间等因素，由事務局确定选定顺序。

※仅在儿童舞台参展且需使用4个以上舞台时段的参展商，其选定顺序将予以提前。

## 咨询方式

### 日经BP 东京电玩展海外秘书处（上海）

c/o 上海佳晖锐驰会展服务有限公司

总经理 薛晖

Phone: +86-156-9213-4311

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

WeChat: xuehui481765

Sony Music Solutions Inc. 东京电玩展事務局

实体参展 Email: tgs@sms-office.jp

家庭游戏公园参展 · 家庭游戏公园赞助

【其他项目】

·特别赞助 · 创作者休息室赞助 · 美食广场赞助与广告指南 · 角色扮演区赞助商 · 广告 · 官方节目 · 活动舞台  
在线广告 (招募访客网站) · 官方地图广告 · 官方运营人员T恤赞助

<https://events.nikkeibp.co.jp/tgs/2026/cn/exhibitor/>