

# TOKYO GAME SHOW 2026

30<sup>TH</sup>  
ANNIVERSARY

## 特别赞助指南

版本02 / 2026年3月05日

## **① 关于东京电玩展 – P03**

## **② 2026年东京电玩展 – P10**

活动概览	- P11
主题	- P12
展区划分	- P13

## **③ 特别赞助菜单 – P14**

特别赞助菜单	- P15
赞助等级	- P16
广告位	- P18
广告位   选项	- P27

## **④ 申请与日程 – P28**

申请	- P29
日程安排	- P30
菜单项目   提交指南	- P31
咨询	- P34

## **⑤ 赞助与广告条款 – P35**



# ① 关于东京电玩展

# TGS

TOKYO  
GAME SHOW  
2025 9.25 THU - 28 SUN

日経BP

Sony Music Solutions Inc.

日本规模最大的游戏盛会，自1996年起每年九月  
自1996年起于幕张展览馆举办。

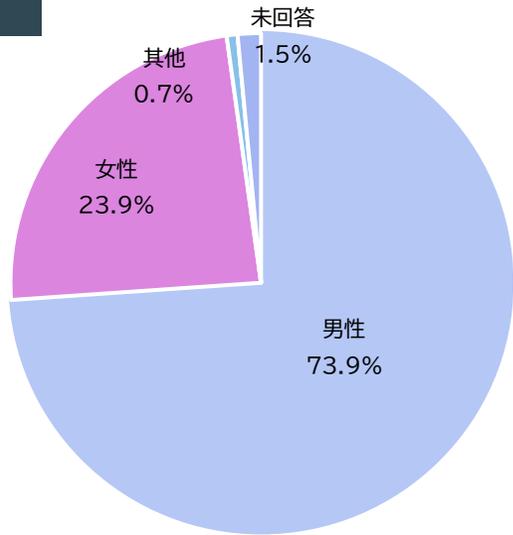
一场规模宏大、内容全面的行业盛会  
汇聚游戏产业全领域。  
展会亮点包括新作发布与试玩体验、  
开发者访谈、现场表演  
以及独家周边商品，  
吸引全球媒体广泛报道  
与全球瞩目。

# TGS 2025

日期	2025年9月25日(周四)至9月28日(周日)
举办地点	幕张展览馆1-11号馆 + 国际会议厅 + 活动大厅
参展商	<b>1,136家企业</b> (2023年:985家) 521家国内企业(含7家线上参展)/615家国际企业(含21家线上参展)
展位	<b>4,157个展位</b> (2024年:3,252个) 参展国家/地区:47个(2024年:44个)
参观人数	<b>263,101人</b> (2024年:274,739人)
媒体报道	<b>2,497家</b> (2024年:1,468家) 细分:电视:37 / 报纸:244 / 杂志:14 / 网络:2,202
游戏产业	<b>约31万亿</b> 日元市场规模 *来源:CESA《2025游戏产业报告》

# 2025年东京游戏展:普通观众人口统计

## 性别



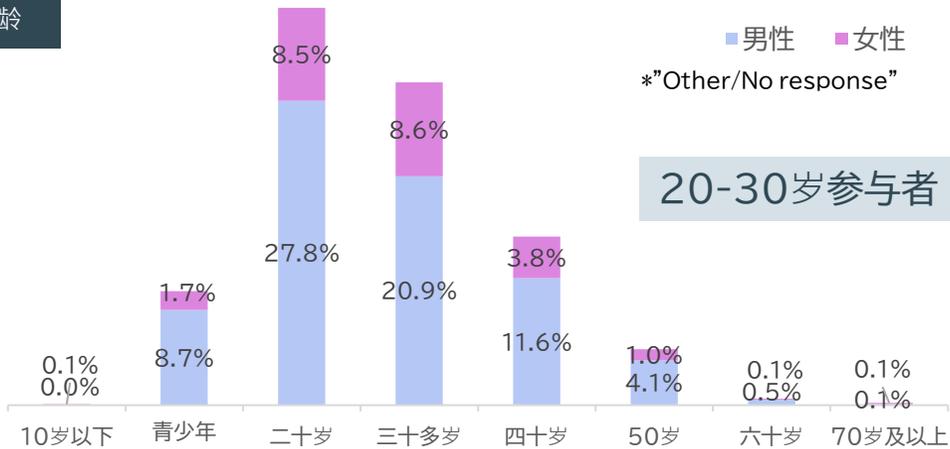
男性约75%

## 职业



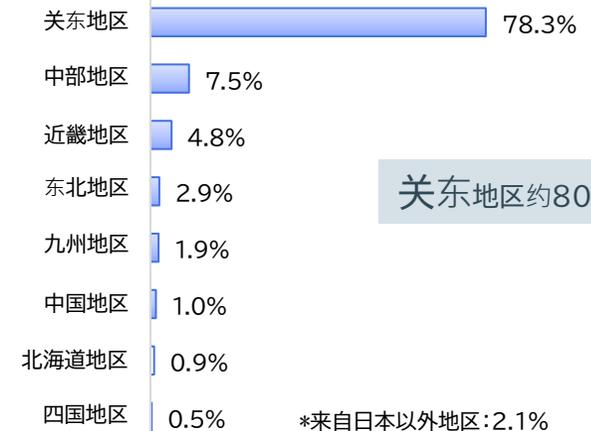
上班族:约55%

## 年龄



20-30岁参与者

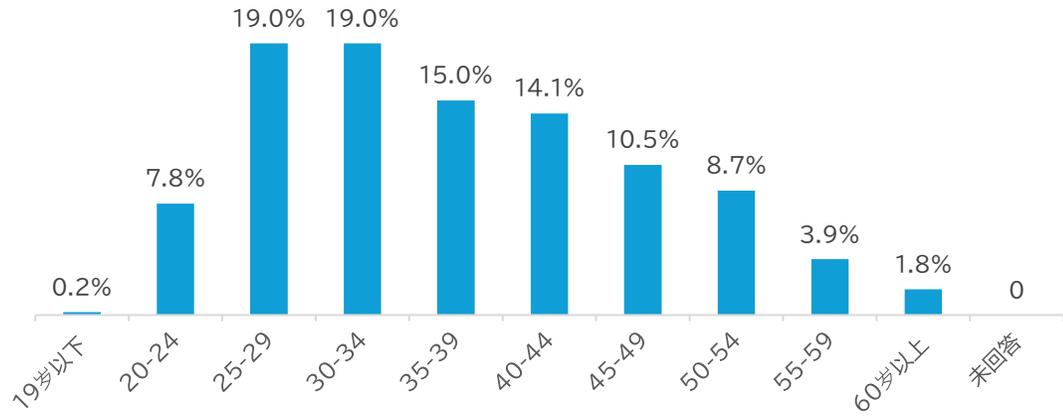
## 居住地



关东地区约80%

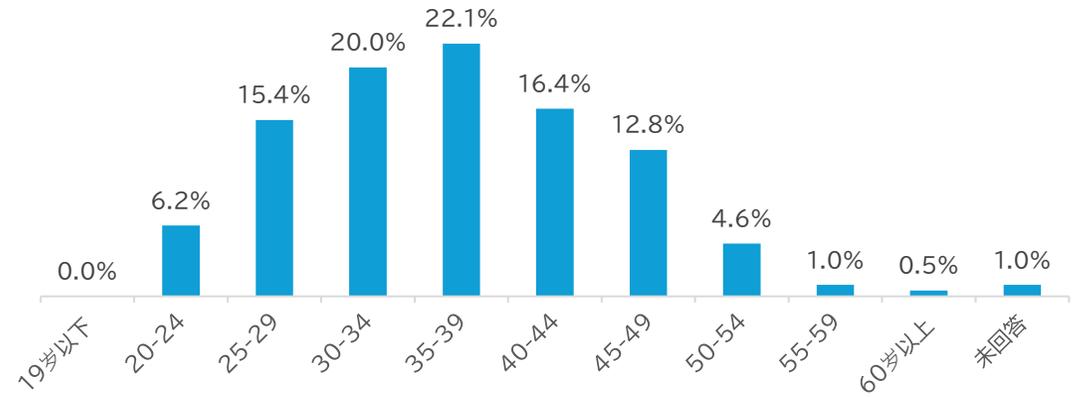
\*来自日本以外地区:2.1%

## 年龄(国内)



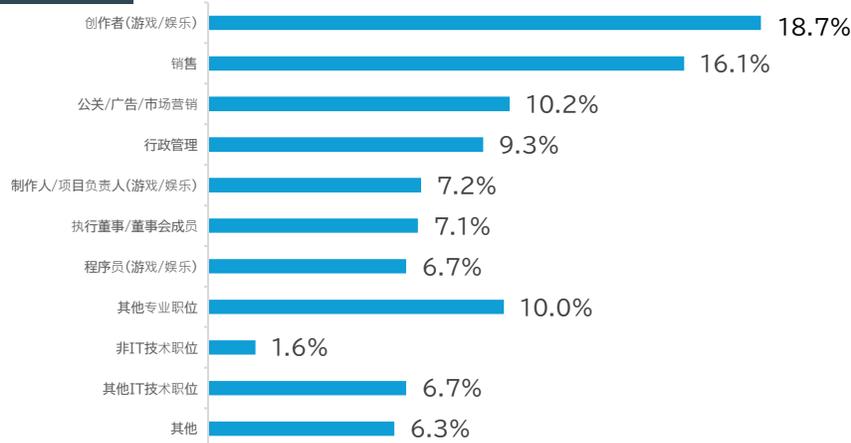
20-30岁参会者

## 年龄(国际)



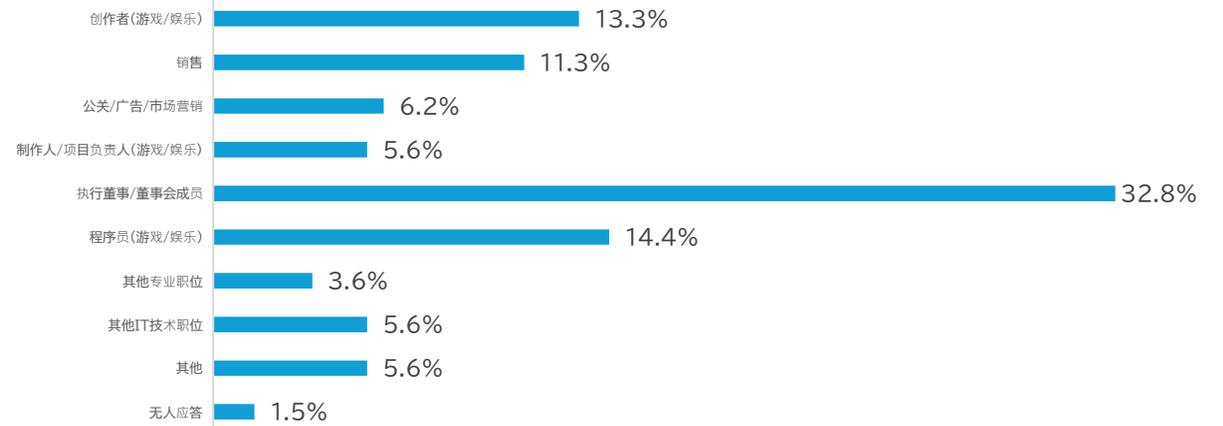
三十多岁参会者

## 职业(国内)



销售与创作者: ~35%

## 职业(国际)



管理人员/IT专业人士: ~40%

## 官方网站



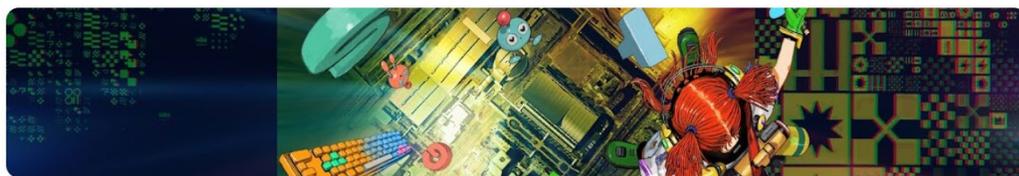
约1000万PV  
(同比增加300万PV)

## X 粉丝



约12万关注者

## TGS视频



## TOKYO GAME SHOW/東京ゲームショウ



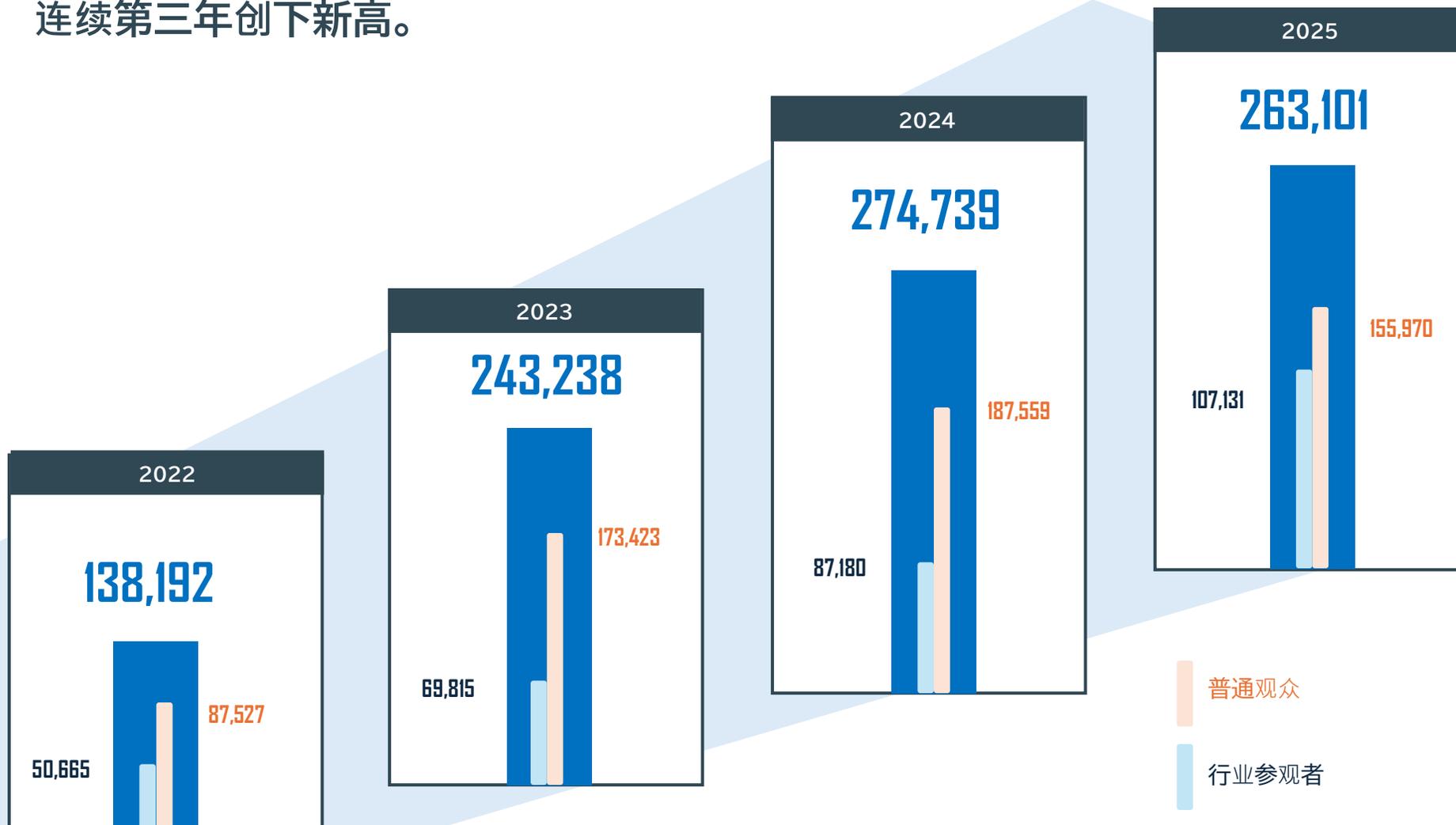
@tokyogameshow · チャンネル登録者数 8.79万人 · 513本の動画  
東京ゲームショウ2025は9月25日(木)~9月28日(日)開催! ご期待ください。...さらに表示  
[tgs.cesa.or.jp](https://tgs.cesa.or.jp)、他 4 件のリンク

发布22部视频 / 累计播放量超1000万  
\*中国平台PV同比增长超100万

## 东京电玩展参观人数趋势

公众日门票在活动前售罄。  
行业参观人数连续第三年创历史新高  
连续第三年创下新高。

# TGS 2026





## ② 2026年东京游戏展



名称

## 东京游戏展2026

地点

幕张展览馆1-11号馆  
+ 国际会议厅 + TKP幕张湾会展中心

日期

商务日: **9月17日** (周四) 上午10:00 - 下午5:00  
**9月18日** (周五) 上午10:00 - 下午5:00  
公众开放日: 9月 **19日** (周六) 上午9:30 - 下午5:00  
**9月20日** (周日) 上午9:30 - 下午5:00  
**9月21日** (周一/节假日) 上午9:30 - 下午4:00

主办方

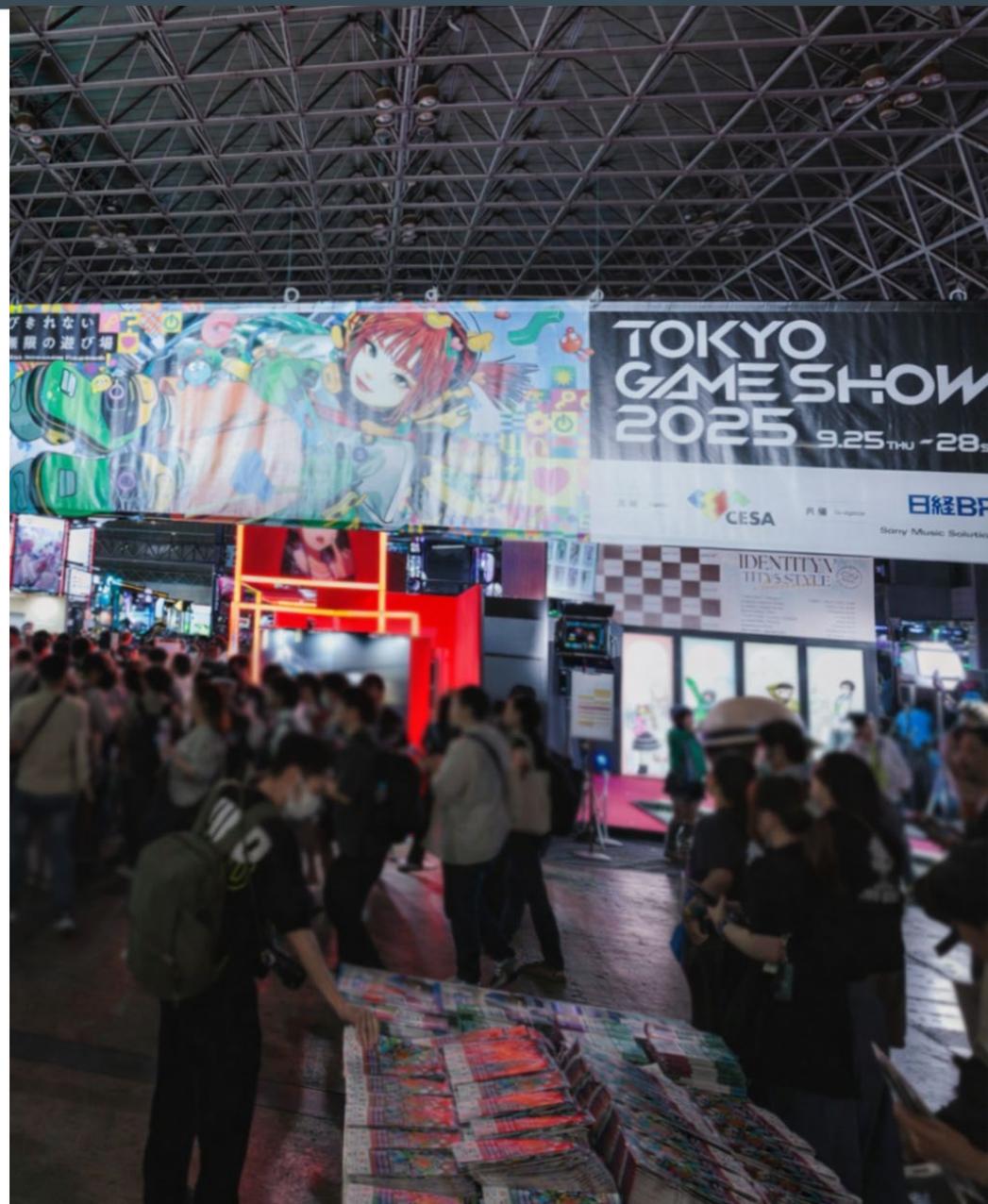
计算机娱乐供应商协会(CESA)

联合主办方

日经商业出版株式会社 索尼音乐解决方案株式会社

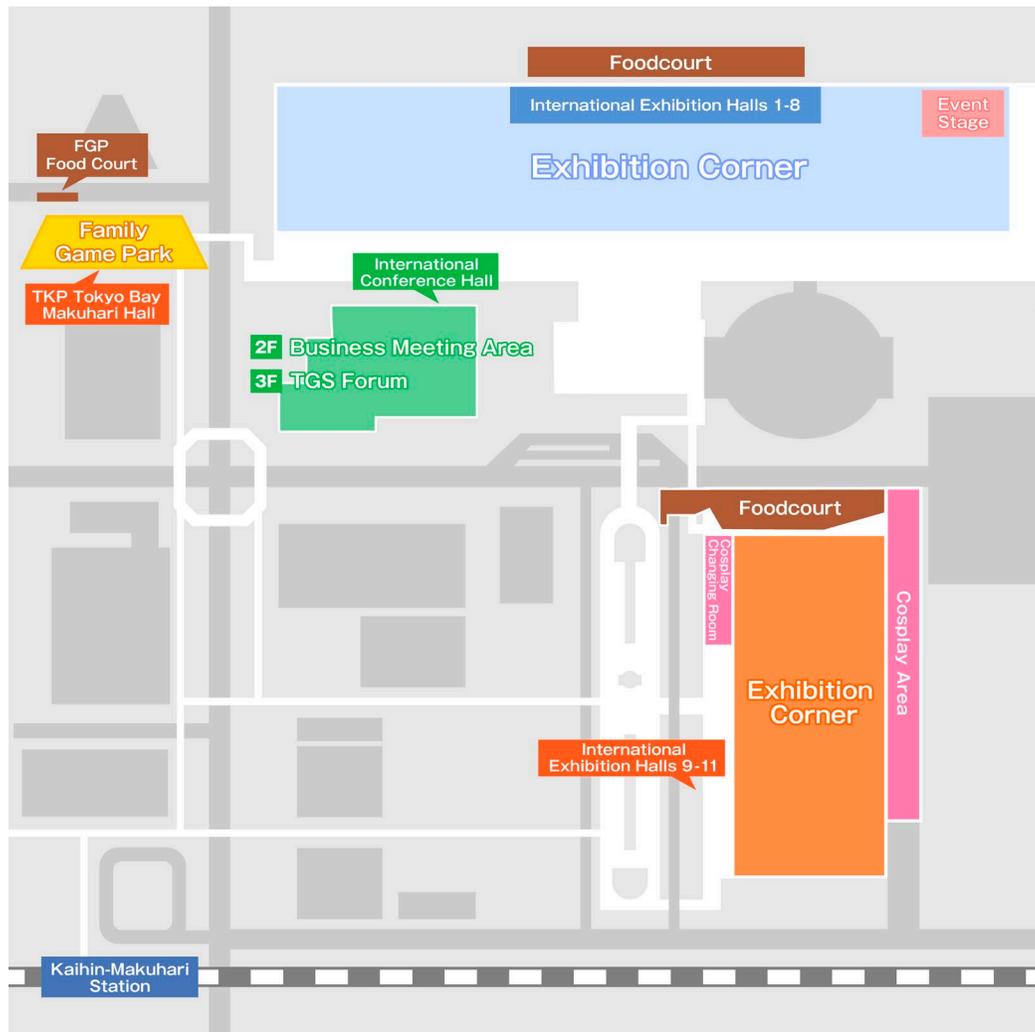
支持者

待定



# 永不停歇的五日狂欢

东京游戏展今年将迈入全新阶段。  
这里汇聚全球游戏与玩家  
——跨越年龄与国界, 尽情畅玩、自由交流、畅想未来。  
2026年, 展会将创下TGS史上最长会期纪录:  
整整五天。  
更多游戏、更强能量、更宏大规模,  
一场让你彻底沉浸于游戏世界的盛宴即将开启。



## 东京游戏展2026

营业日:

9月17日(周四) 上午10:00 - 下午5:00  
9月18日(周五) 上午10:00 - 下午5:00

公众开放日:

9月19日(周六) 上午9:30 - 下午5:00  
9月20日(周日) 上午9:30 - 下午5:00  
9月21日(周一/节假日) 上午9:30 - 下午4:00

- 幕张展览馆1-8号馆
- 幕张展览馆9-11号馆
- 国际会议厅  
\*仅限工作日

## 家庭游戏乐园

公众开放日:

9月19日(周六)上午9:30 - 下午5:00  
9月20日(周日) 上午9:30 - 下午5:00  
9月21日(周一/节假日) 上午9:30 - 下午4:00

- TKP幕张湾会展中心

### ③ 特别赞助方案

我们为非游戏公司提供定制化的赞助方案。  
特别赞助享有类别独家权益。  
套餐可定制。详情请咨询索尼音乐解决方案  
TGS秘书处获取更多信息。

联系

索尼音乐解决方案公司(SMS)东京电玩展秘书处  
特别赞助方案咨询  
[tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp)

\*我们将在3个工作日内回复。

部分咨询可能需要更长时间处理, 敬请谅解。

\*若未收到回复, 请确认您的邮件设置允许接收来自tgs-sponsor@sms-office.jp的邮件, 并再次联系我们。

# 特别赞助 | 菜单

赞助类别		白金级	金级	银级	铜级	
名额		2个插槽	3个插槽	5个插槽	5个插槽	
赞助金额(不含税)		30,000,000日元	20,000,000日元	10,000,000日元	5,000,000日元	
赞助等级	1 标识/ 名称曝光	官方网站首页	●	●	●	●
		官方宣传资料(海报等)	●	●	●	●
		普通入场券	●	—	—	—
		现场场地平面图	●	●	—	—
	2 邀请函及 访客通行证	邀请函 / 工作人员通行证 / 特种车辆通行证	200 / 10 / 1	150 / 8 / —	100 / 5 / —	50 / 3 / —
	3 展览展位	展位面积	6个展位 *1	4个展位*1	3个展位*1	1个展位*1
4 官方节目	官方节目时段安排	1个时段(50分钟)*2	1个时段(50分钟)*2	—	—	
广告时段	5 官方媒体 投放位置	官方地图 (导览地图 / 数字地图)	●	●	●	—
		官方网站:网络广告	● *3	● *3	● *3	● *3
		独家现场赞助广告	●	●	●	—
	6 CM 广播	活动舞台中场广告(15秒)	1个时段 *4	1个时段 *4	1个时段 *4	—

菜单项(赞助/广告位)的可用性可能因申请时间而异。此外,每类赞助级别(白金、黄金、白银、青铜)仅限申请一个名额。

\*1:确认时间可能影响可用性。/ \*2:确认时间可能影响可用性。/

\*3:网络广告详情请参阅P20及后续页。/ \*4:活动舞台与官方手册将同步播放相同内容。

1

官方网站首页

- 铂金级
- 金
- 银
- 铜牌



\*网站图片为去年版本。

有效期: 网站上线 ~ 待定  
 投放位置: 仅限PC端及移动端主页  
 保证: 固定期限  
 排序: 日文假名顺序

官方导览图及其他资料

- 铂金级
- 金级
- 银级
- 铜级



官方导览地图

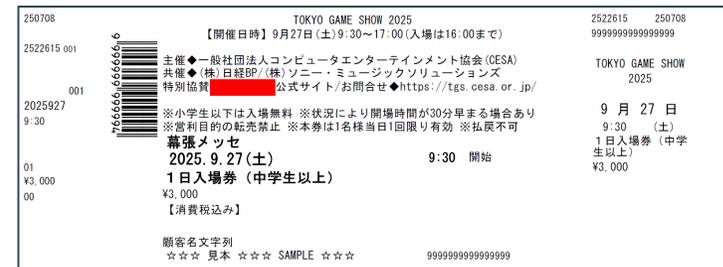


海报

\*规格如有变更恕不另行通知。

普通门票

白金



\*仅限实体票。\*因票务代理商规格限制, 可能无法打印。

\*图片来自去年。

现场场地地图

铂金 金



\*规格如有变更恕不另行通知。

## 2

### 邀请函及宾客通行证

- 白金
- 金卡
- 白银
- 铜级



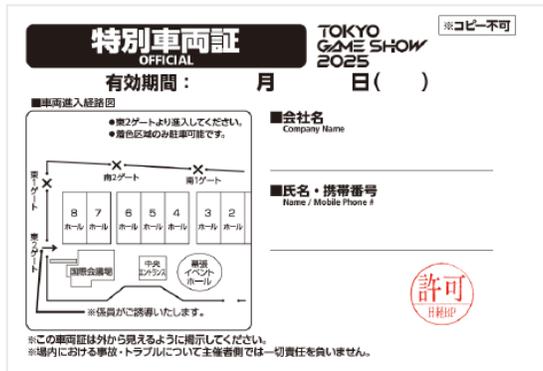
邀请函

- 提供数量
- 白金:200张
- 金级:150个
- 银级:100个
- 青铜:50



访客通行证

- 数量说明
- 白金:10
- 金牌:8枚
- 银:5
- 青铜:3



车辆通行证

- 数量说明
- 白金:1

## 3

### 展览展示位

- 铂金
- 金级
- 银级
- 铜级



效果图

- 展位数量
- 白金:6个展位
- 金级:4个展位
- 银级:3个展位
- 青铜:1个展位

幕张展览馆内为每位赞助商提供展位空间。  
\*仅提供场地(铜级赞助商含套餐展位)。具体位置由TGS秘书处确定。

## 4

### 官方节目时段提供

- 铂金
- 金级



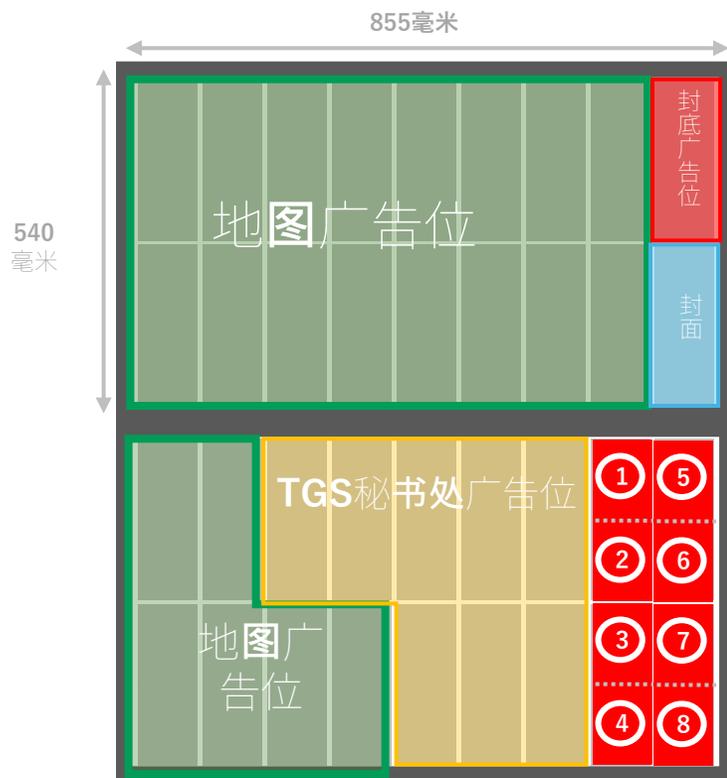
- 舞台时段分配
- 白金:50分钟×1场
- 金级:50分钟×1场

\*仅限时段。播出时间由TGS秘书处确定。

创意作品提交截止日期 | 2026年9月10日(周四)下午6:00(日本标准时间)

# 5 官方地图 | 导览地图

白金级 金级 银级



\*日文版/英文版通用版式。

各赞助级别均可投放广告位。  
(仅限广告位;具体位置由TGS秘书处安排。)

\*广告位包含日文版与英文版。  
\*具体位置由TGS秘书处酌情安排。

- 可用广告位
- 白金级:1个位
- 金级:1个位
- 银级:1个位



\*规格如有变更恕不另行通知。



活动区域内计划设置三个分发点。

印数	日文版:260,000份 / 英文版:40,000份*
尺寸	高135毫米×宽95毫米
纸张	哑光涂布纸/90克
印刷	4C/全彩印刷

\*以上为概念示意图。

创意提交截止日期 | 2026年7月14日(周二)下午6:00(日本标准时间)

# 5 官方地图 | 数字地图

白金级

金级

银级

## 地图内横幅

在显示数字地图前，将展示赞助商提交内容的横幅。



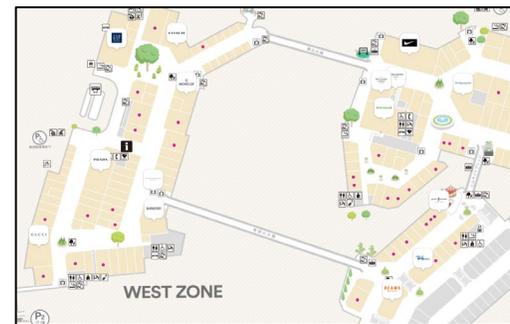
## 优先级地图显示

新增优先展示功能，即使在地图缩小视角下，参展商的标识或公司名称仍清晰可见。此举确保展商在地图中持续曝光，提升访客辨识度。



放大地图时，所有参展商均会显示。

\*图片仅供示意参考。



全屏地图状态下，优先级参展商始终可见。

\*图片内容仅限东京电玩展参展商使用。

\*尺寸规格将另行提供。

\*若多家企业申请，横幅将随机展示。

### ■可用插槽

- 白金:1个插槽
- 黄金:1个插槽
- 银级:1个名额

创意作品提交截止时间 | 2026年7月14日(周二)下午6:00(日本标准时间)

## 5 官方网站:网络广告 | 文章合作

\*规格如有变更恕不另行通知。

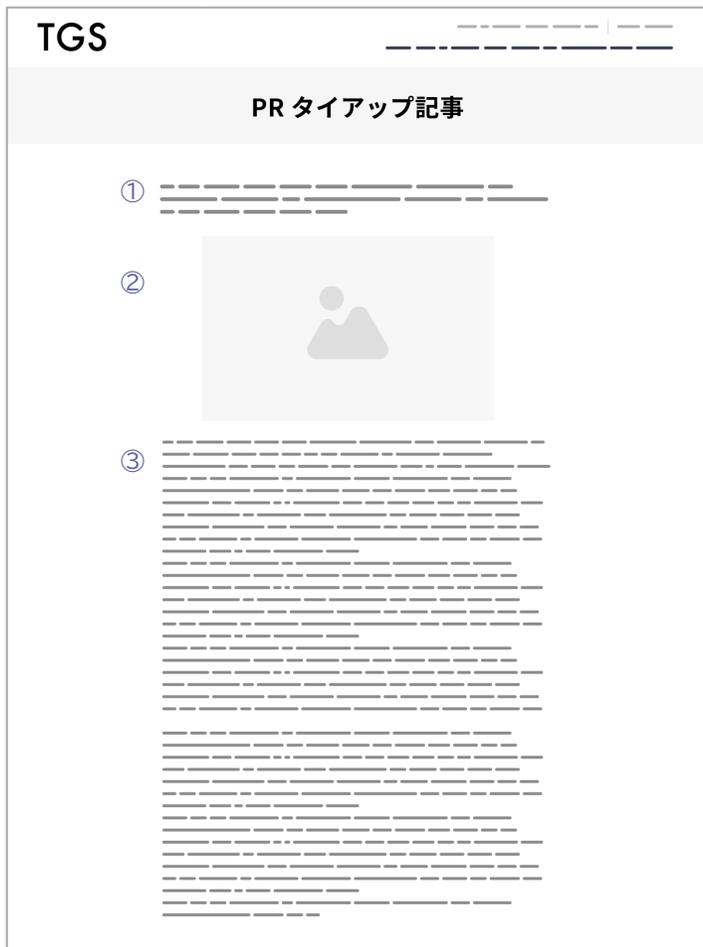
详情请参阅《在线广告指南》。

白金级

金级

银级

### ▼ 文章合作广告方案



#### | 内容概览

- ① 标题
- ② 图片:最多5张
- ③ 文案:约1200字符

#### | 推广渠道概览

- 首页链接展示
- 社交媒体推文

#### | 发布注意事项

请注意, 我们保留拒绝发布相当于CERO“Z”级内容的权利, 以及涉及特定行业的内容, 包括但不限于消费金融、非科学广告、赌博、电话Q2服务、在家工作计划、传销、网络营销、成人产品、成人娱乐服务以及整形手术或美容治疗等外貌相关服务。

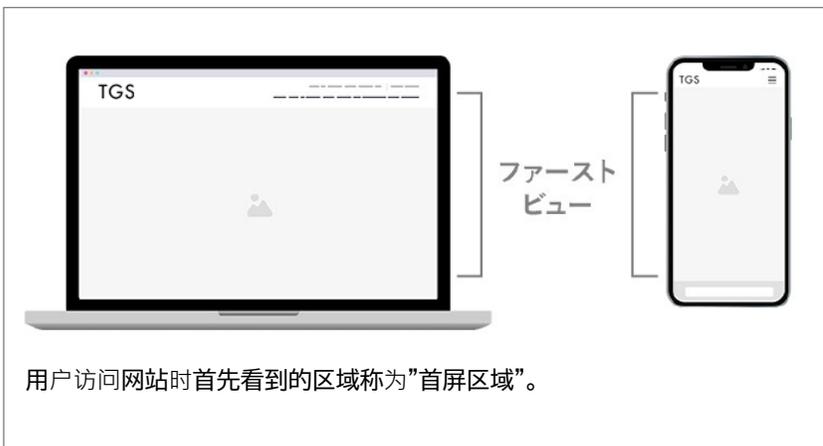
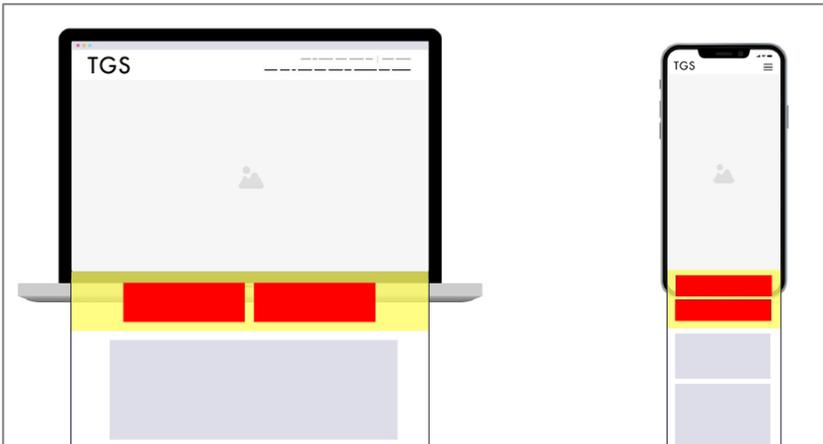
- 可用广告位
- 白金:1个位
- 黄金:1个位
- 银级:1个位

创意提交截止日期 | 2026年6月30日(周二)下午6:00(日本标准时间)

5

官方网站:网络广告 | 首页横幅(首屏下方)

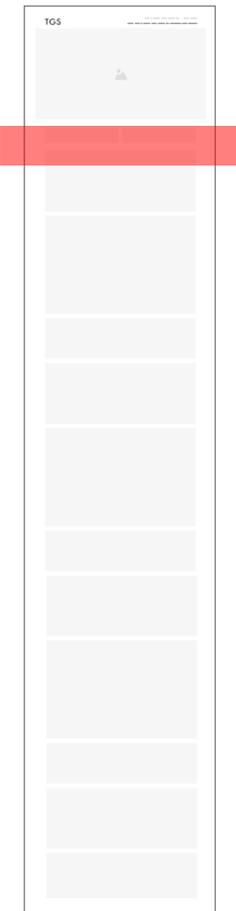
▼示例



用户访问网站时首先看到的区域称为“首屏区域”。

\*价格、广告位及规格如有变更恕不另行通知。  
\*非游戏类企业可投放广告。

横幅广告位方案



首页  
显示于页面顶部

\*规格如有变更恕不另行通知。

白金级

金级

详情请参阅《在线广告指南》。

- 可用广告位
- 白金:1个位
- 金级:1个位

职位安排	PC与智能手机主页
格式	[PC] 2个轮播广告位 [手机] 2个轮播广告位
周期	2026年7月8日 - 10月31日(暂定)
保证	展示周期保证
广告尺寸	[图片] 520 (宽) x 100 (高) 像素

创意提交截止日期 |  
2026年6月30日(周二)下午6:00(日本标准时间)

5

官方网站:网络广告 | 票务页面矩形横幅

▼示例



仅展示于子页面, 不展示于首页。



展示于购票页面

首页

\*广告价格、位次及规格可能随时变更, 恕不另行通知。  
\*非游戏类企业亦可投放广告。

\*规格如有变更恕不另行通知。

白金级

详情请参阅《线上广告指南》。

■ 可用广告位  
- 白金:1个位

广告位	仅限PC端及手机端首页
格式	[PC] 轮播展示 (4个位) [手机] 轮播展示 (4个位)
活动周期	2026年7月8日 - 10月31日(暂定)
保证	展示期保证
广告尺寸	[图片] 300 (宽) x 250 (高) 像素

创意提交截止日期 |  
2026年6月30日(周二)下午6:00(日本标准时间)

5

官方网站:网络广告 | 参展商简介页面矩形横幅

▼示例



\*价格、广告位及规格可能随时变更, 恕不另行通知。  
\*非游戏公司亦可投放广告。

\*规格如有变更恕不另行通知。

白金级

金级

银级

铜级

详情请参阅《线上广告指南》。

- 可用广告位
- 白金:1个位
- 金级:1个位
- 银级:1个位
- 青铜:1个位

投放位置	仅限PC端及手机端首页
格式	[PC] 轮播展示(4个位) [智能手机] 轮播展示(4个位)
活动周期	2026年7月8日 - 10月31日(暂定)
保证	展示期保证
广告尺寸	[图片] 300(宽)x 250(高)像素

创意提交截止日期 |  
2026年6月30日(周二)下午6:00(日本标准时间)

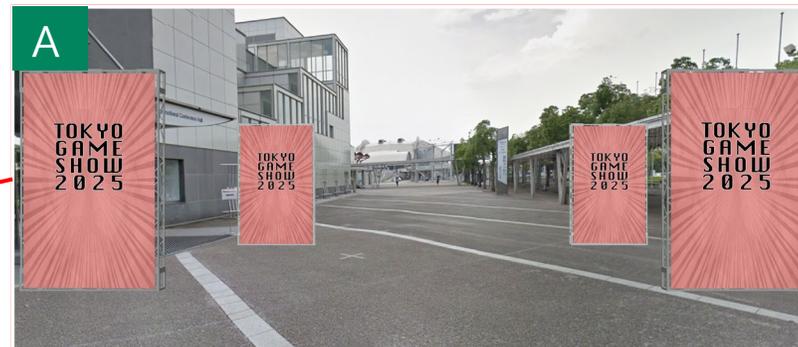
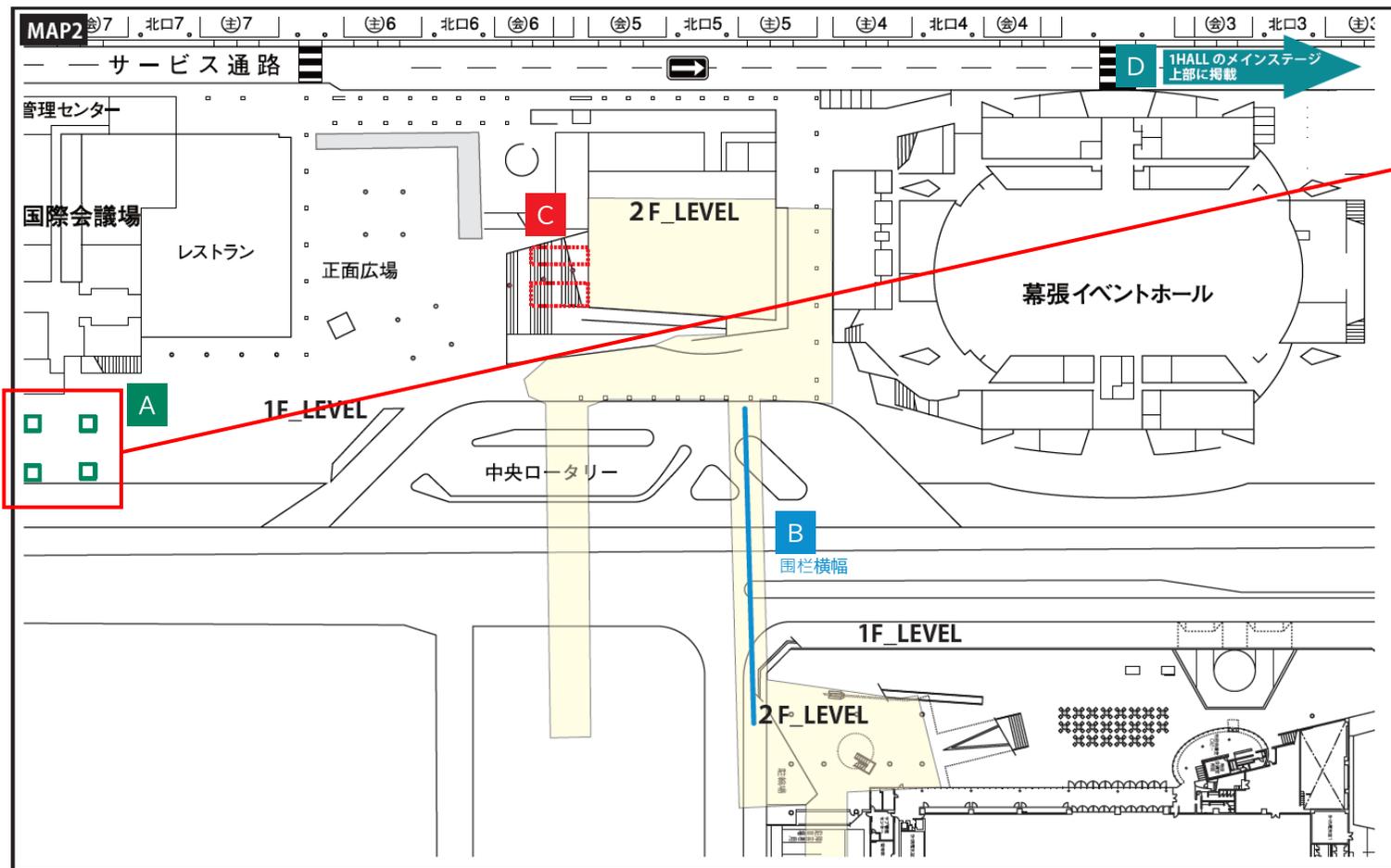
5

独家现场赞助商广告

白金

金级

\*规格如有变更恕不另行通知。



规格	A: 桁架横幅标识(4处)
四色印刷	宽2000 x 高3200(帆布材质) 1处, 双面(正面和背面)

仅限广告位。赞助商需提交创意素材。  
(具体投放位置由TGS秘书处确定)  
\*数据格式: Adobe Illustrator(CMYK模式)  
\*桁架将组装成塔式结构以增强抗风性。

- 可用广告位
- 白金: 每面1个位置
- 黄金: 每类1个位置

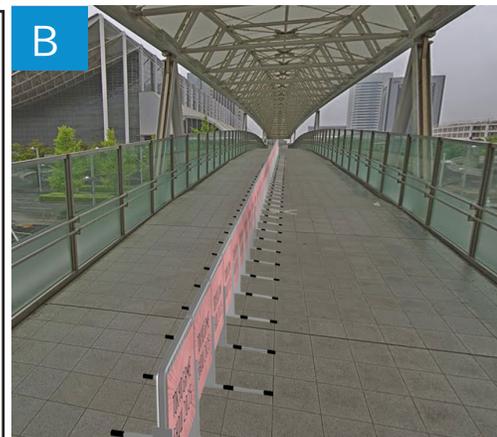
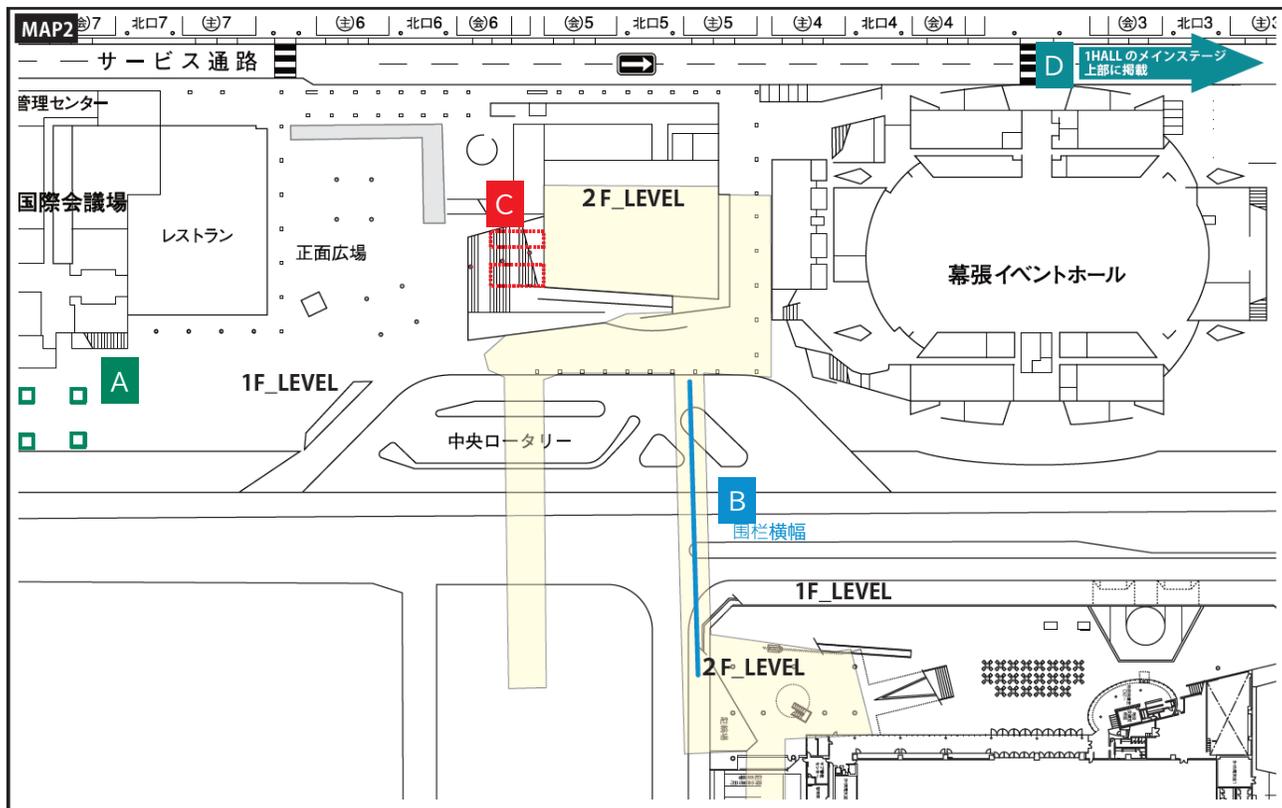
创意提交截止日期 |  
2026年8月3日(周一)下午6:00(日本标准时间)

5

独家现场赞助商广告

白金级

\*规格如有变更恕不另行通知。



规格要求	B 铁艺围栏横幅标识
四色印刷	宽1900 x 高550(帆布材质) 33个插槽(预计总计66套)

仅限广告位。赞助商需提交创意素材。  
(具体位置由TGS秘书处安排)  
\*数据格式: Adobe Illustrator(CMYK模式)

■ 可用广告位  
- 白金级: 1个名额

创意提交截止日期 |  
2026年8月3日(周一)下午6:00(日本标准时间)

6

官方节目及活动舞台的片头广告时段

活动期间在每场官方节目及活动舞台开场前播放。

白金级

金级

银级



同时在舞台LED屏幕播放

▼ 活动舞台中场广告结构



时长	规格要求
单个时段: 15秒	编解码器: .mov(ProRes422)或.mp4(h.264) .mp4文件: 视频码率15Mbps或更高 分辨率: 1,920x1,080像素 帧率: 59.94帧/秒 音频: 2声道(左声道, 右声道)(MP4文件: 立体声) 交错格式

- 广告将在每场活动开始前播放。\*普通时段广告也将同步在活动舞台屏幕上播放。
- 广播时段与播放顺序由TGS秘书处最终确定。
- 申请按先到先得原则受理。
- 无购买数量限制。

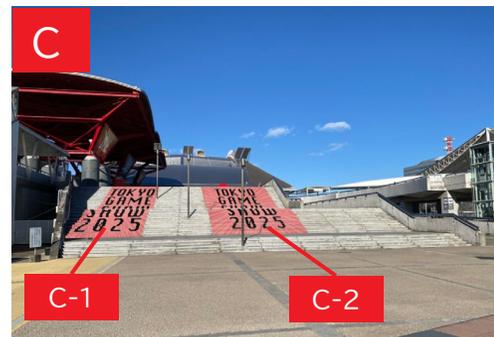
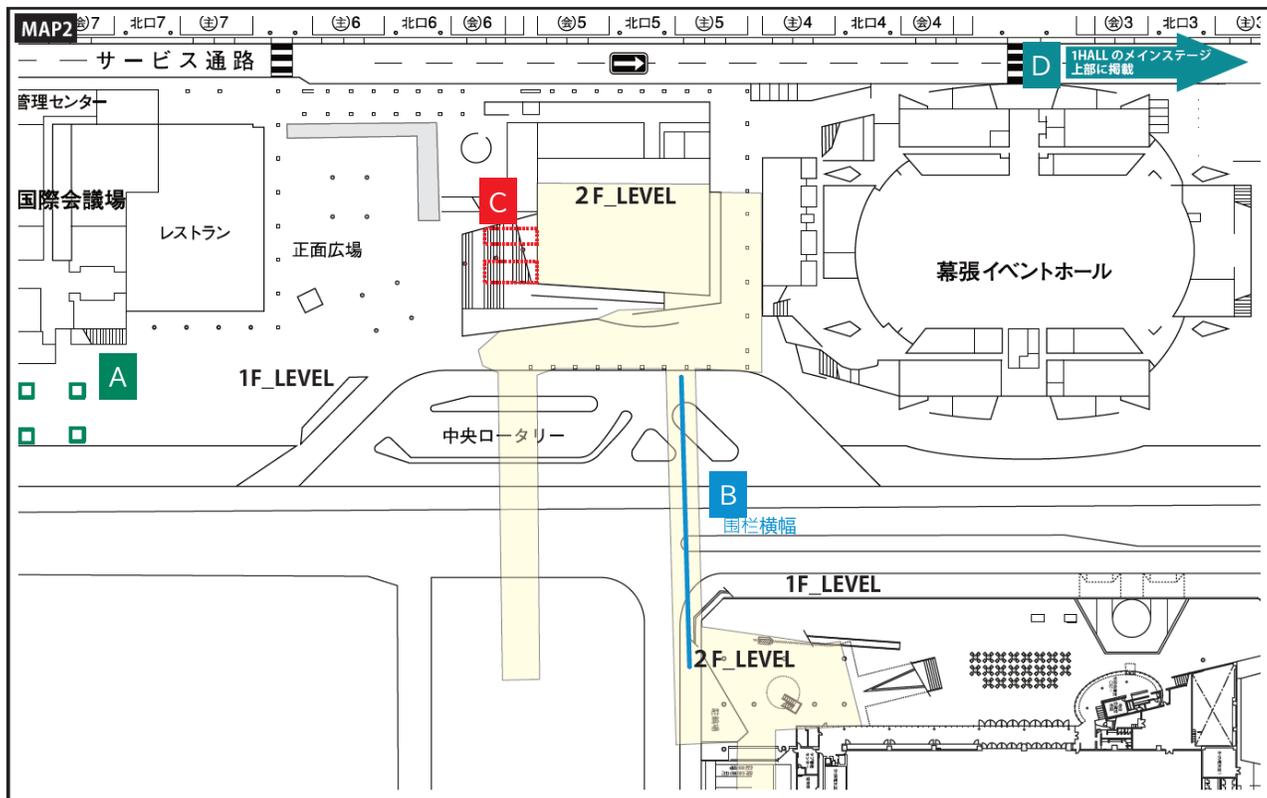
\*所有内容均需经东京电玩展秘书处审核。

创意提交截止日期 | 2026年9月4日(周五)下午6:00(日本标准时间)

选项

独家现场赞助商广告

\*规格如有变更恕不另行通知。



规格 规格	C-1、2号主楼梯踏步标识
四色印刷	C-1 宽4000 x 高4080 *估算
	C-2 宽6000 x 高4080 *预估

仅限广告位。赞助商需提交创意素材。  
(具体位置由TGS秘书处确定)  
\*数据格式: Adobe Illustrator (CMYK模式)



规格 规范	D 上层舞台侧翼标识
四色印刷	宽1800 x 高2100 *预估

仅限广告位。赞助商需提交创意素材。  
(具体位置由东京电玩展秘书处确定)  
\*数据格式: Adobe Illustrator (CMYK模式)

创意提交截止日期 | 2026年8月3日(周一)下午6:00(日本标准时间)

## ④ 申请与日程安排

咨询

索尼音乐解决方案(SMS)东京电玩展秘书处  
特别赞助方案 联系方式  
[tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp)

\*我们将在3个工作日内回复您的咨询。  
部分咨询可能需要更长时间处理, 敬请谅解。  
\*若未收到回复, 请调整邮箱设置允许接收tgs-sponsor@sms-office.jp发来的邮件后再次联系我们。

本指南概述了我们的基础赞助套餐。  
如需定制赞助或广告方案, 请联系  
[tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp)。  
我们将根据您的需求制定灵活方案。

## TGS-System (特别赞助菜单申请网站)



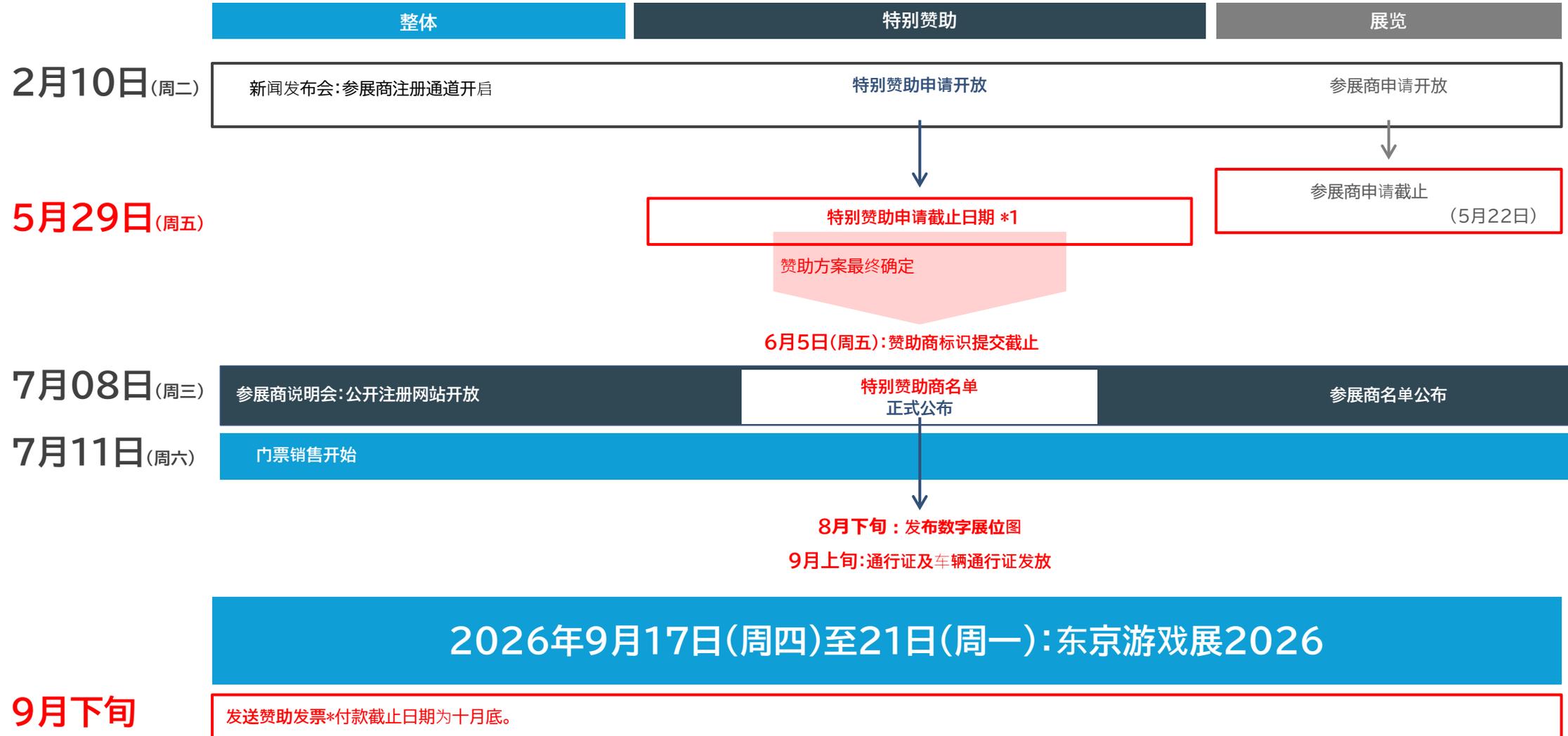
申请实体及组织须先行审阅并同意本指南中的《2026年东京游戏展赞助与广告条款与细则》。  
申请将按先到先得原则受理。  
我们将在收到申请后三个工作日内与您联系。  
请注意回复可能需要一定时间。  
东京游戏展秘书处将在收到并审核申请后, 向您注册的电子邮箱发送“申请受理通知书”。  
参展商同意收到此通知即视为展览合同最终确定。

**申请截止日期 | 2026年5月29日(周五)**

请注意: 部分赞助方案可能因申请日期而无法提供,  
可能需要进行相应调整。

# 日程安排

\*日程安排可能会有变动。



\*内容最终确认截止日期因赞助套餐而异。

赞助方案将根据申请日期及供应情况进行调整, 敬请谅解。

\*1 收到并审核申请后, 将向注册邮箱发送“申请受理通知书”。参展商确认收到该通知即视为展览合同生效。

### 提交方式

请通过下方网址的应用程序网站上传所有赞助菜单的赞助商标识和创意数据。

<https://tgs-system.com/>

\*若提交数据存在问题, TGS秘书处将与您联系。

\*有关提交格式的咨询, 请咨询表单联系SMS TGS秘书处。

### 打样确认

色样提交仅限“一次”。

\*额外校样需另行收费。

\*请注意, 根据提交日期, 可能无法提供色彩校样。

我们将提供一套2张实物样张: 一张缩小版样张(\*1)和一张实际尺寸局部印样(\*2)。

\*额外校样需另行收费。

\*请注意, 根据提交日期, 可能无法提供彩色校样。

\*如需指定全尺寸样稿区域, 请随稿件附上标注区域的说明文件。

\*1: 仅适用于指南地图以外的赞助项目。指南地图样稿将采用实际尺寸局部印刷。

\*2: 赞助品尺寸超过1米时, 将提供部分实物尺寸样稿。

## 印刷材料提交

- 所有创意内容必须遵守《计算机娱乐软件道德守则》  
([www.cesa.or.jp/action/forstakeholders/ethical-code/](http://www.cesa.or.jp/action/forstakeholders/ethical-code/))。
- 必须包含目标网址（着陆页）。
- 设计数据须提交印刷就绪文件（TGS秘书处无法进行修改或编辑）。
- 请提交Adobe Illustrator格式数据（版本CC2020或更高）。
- 提交印刷广告时，请先使用”展开外观”命令。  
若数据在拼版过程中发生旋转，特效可能无法正确呈现。
- 请按指定尺寸创建含裁切标记的数据。  
(大幅面数据可按1/10比例创建)
- 所有文字必须转换为轮廓。
- 根据最终输出尺寸设置数据分辨率。  
[引导图] 300-350 dpi  
[非指南图] 200 dpi
- 提交时除源文件外，请附带显示最终尺寸的PDF文件。
- Illustrator文件请勿嵌入图片，需将所有关联文件一并提交。
- 具体规格因赞助菜单而异。  
若提供特定模板，请按该格式创建数据。

### 网页横幅提交

- 支持文件格式: GIF、JPG、PNG。
- 文件大小: 不超过150KB。分辨率: 实际尺寸下75dpi。
- 无特定设计限制, 但所有创意内容必须符合《赞助与广告条款》。
- 所有网页横幅将明确标注为“PR”。
- 发布后不得更换创意内容, 仅限修正排版错误。
- 广告横幅将于东京游戏展2026指定的正式发布日同步上线。  
但涉及保密条款或逾期提交的素材将视具体情况处理。  
※请注意, 此类情况无法保证具体发布时间。
- 请随创意素材提交目标网址。
- 活动结束后将提供展示量与点击量报告。

### 网络视频提交

- 时长建议: 6-15秒(最长30秒)。
- 文件格式: MP4、WebM、MOV。
- 帧率: 建议30帧/秒或更低。
- 码率: 1.5-5 Mbps。
- 文件大小: 50KB-5MB。

## 索尼音乐解决方案(SMS)东京电玩展秘书处 特别赞助菜单咨询

**[tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp)**

\*我们将在3个工作日内回复您的咨询。

部分咨询可能需要更长时间处理, 敬请谅解。

若未收到回复, 请调整您的设置允许接收来自 [tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp) 的邮件, 并再次联系我们。

## ⑤东京游戏展2026 赞助·广告·家庭游戏公园参展条款

联系

索尼音乐解决方案公司(SMS)东京游戏展秘书处  
特别赞助菜单咨询  
tgs-sponsor@sms-office.jp

\*我们将在3个工作日内回复。

部分咨询可能需要更长时间处理, 敬请谅解。

\*若未收到回复, 请确认您的邮件设置允许接收来自tgs-sponsor@sms-office.jp的邮件, 并再次联系我们。

## 赞助、广告及家庭游戏乐园参展条款与条件

申请人应在同意与其拟参与项目相对应的适用条款与条件后提交申请。

•有意申请赞助及/或广告者：

(i)《Tokyo Game Show 2026 赞助及广告条款与条件》

•有意申请家庭游戏乐园参展者：

(ii)《Tokyo Game Show 2026 家庭游戏乐园参展条款与条件》

下述“个人信息保护政策”、“定义”及“多语言版本免责声明”适用于上述所有条款与条件。

## ■个人信息保护政策

与 Tokyo Game Show 2026 相关的参展申请、赞助申请及其他手续中所提供或传输的个人信息，将由以下三方共同取得，并依据各自的隐私政策进行使用：

•Sony Music Solutions Inc. (SMS)

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

•Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)

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

•Nikkei Business Publications, Inc. (Nikkei BP)

<http://nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/privacy/>

## ■定义

在本条款各版本中：

- “展会”指 Tokyo Game Show 2026。
- “主办方”指 Computer Entertainment Supplier's Association。
- “共同主办方”指 Nikkei Business Publications, Inc. 及 Sony Music Solutions Inc.。
- “事務局”指由主办方及共同主办方联合设立并运营的展会执行机构。

## ■多语言版本免责声明

本条款为日文原版之参考翻译版本。

如日文版本与任何其他语言版本之间存在差异或不一致之处，以日文版本为准。

## (i) Tokyo Game Show 2026 赞助及广告条款与条件

有意申请展会赞助及/或广告的法人或组织,应在同意以下《Tokyo Game Show 2026 赞助及广告条款与条件》(以下简称“条款①”)后提出申请。

除另有规定外,条款①同样适用于主办方及/或共同主办方另行发布的各项指南、通知、规定及指示,包括但不限于:

- 《特别赞助指南》
- 《官方节目指南》
- 《活动舞台指南》
- 《创作者休息室赞助指南》
- 《家庭游戏乐园参展及赞助指南》
- 《观众招募网站 在线广告指南》
- 《官方地图广告介绍》
- 《角色扮演区赞助·广告》
- 《美食广场赞助与广告指南》
- 《官方运营人员T恤指南》

### ■合同成立

事务局在收到赞助及/或广告申请后,将进行审核并发出《赞助及广告申请受理通知书》。

自该通知发出之日起,事务局与申请人之间的赞助及广告合同即视为正式成立(以下简称“赞助商/广告商”)。

### ■赞助及广告指南

条款①所称“赞助及广告指南”,系指事务局另行发布的各类说明性文件,包括但不限于上述指南。

## ■陈述与保证

赞助商/广告商保证其提供的产品及服务不侵犯第三方权利, 并符合相关法律法规及公共秩序。  
如因赞助内容引发第三方索赔或权利主张, 赞助商/广告商应自行承担费用及责任予以解决。

## ■权利转让禁止

未经事务局事先书面同意, 赞助商/广告商不得将其在条款①项下的合同地位或权利转让予第三方。

## ■禁止以招聘为主要目的之展示与广告

以招聘或人才招募为主要目的的展示、演示或广告活动一律禁止。

## ■展示作品提交

如展示游戏作品, 赞助商/广告商须事先向事务局提交全部展示作品名单。  
未提交者不得展示相关作品。

除撤展外, 亦可能被限制参加 2027 年及以后 Tokyo Game Show 活动。具体内容将在 2026 年 7 月举行的参展说明会上发放的《参展指南》中说明。

## ■赞助申请与付款期限

1. 赞助及广告合同成立之日为合同生效日。
2. 事务局将在合同成立后开具发票。赞助商/广告商须在指定期限内将费用汇入指定账户, 并自行承担汇款手续费。逾期未付款的, 事务局有权解除合同。

## ■赞助申请取消

合同成立后,如全部或部分取消,应以书面形式(包括电子邮件)通知事务局。

取消费用(不含消费税)如下:

(特别赞助)

2026年5月29日至7月7日:赞助费用的50%

2026年7月8日及以后:赞助费用的100%

(官方节目)

2026年5月29日至7月7日:购买档位费用的50%

2026年7月8日及以后:购买档位费用的100%

(活动舞台)同上

(创作者休息室赞助)同上

(家庭游戏乐园赞助)7月8日及以后:100%

(观众招募网站 在线广告)7月8日及以后:100%

(官方地图广告介绍)7月8日及以后:100%

(角色扮演区赞助·广告)7月8日及以后:100%

(美食广场赞助与广告指南)7月8日及以后:100%

(官方运营人员T恤指南)7月8日及以后:100%

## ■ 损害赔偿责任

1. 主办方及秘书处对因赞助商/广告商或相关方造成的任何事故、损害或损失不承担任何责任。
2. 参展或分发内容的版权清理工作应由赞助商/广告商自行承担费用与责任。
3. 因不可抗力事件导致的损害,主办方及秘书处概不负责。
4. 赞助商/广告商须立即赔偿展览设施或设备遭受的任何损坏。
5. 主办方及秘书处对官方网站或宣传材料中的印刷错误或遗漏不承担责任。
6. 若因传染病防控措施或相关法律行动导致活动暂停、延期或变更,概不退还费用。
7. 任何预估参观人数仅为参考值,不作保证。

## ■ 统计信息

主办方及秘书处可获取并使用线上展平台相关访问信息(含IP地址),此类信息不会提供给参展商。

## ■ 展会延期、变更或取消

若因秘书处责任导致展会延期、变更或取消,退款将按剩余展期比例计算。秘书处责任仅限于此项退款。

## ■不可抗力

若发生不可抗力事件,主办方及秘书处有权延期、调整或取消展览,包括但不限于下列情形:

1. 紧急系统维护
2. 计算机或通讯系统故障
3. 自然灾害
4. 社会动荡或冲突
5. 政府行为
6. 流行病或大流行病
7. 公用事业或资源短缺
8. 劳资纠纷
9. 主要承包商违约
10. 任何其他非主办方或秘书处可归责的事件

上述情况下概不退款,赞助商/广告商仍须承担所有未付费用。

## (ii) Tokyo Game Show 2026 家庭游戏乐园参展条款与条件

希望在家庭游戏乐园参展的实体或组织,应在同意以下《Tokyo Game Show 2026 家庭游戏乐园参展条款与条件》(以下简称“条款②”)后提交参展申请。

条款②适用于展会内家庭游戏乐园的参展活动,并且,除非另有规定,同样共同适用于由主办方及/或共同主办方另行制定并发布的通知、规章、指南及指示,包括但不限于:

- 《特别赞助指南》
- 《官方节目指南》
- 《活动舞台指南》
- 《创作者休息室赞助指南》
- 《家庭游戏乐园参展及赞助指南》
- 《观众招募网站:在线广告指南》
- 《官方地图广告指南》
- 《角色扮演区域赞助及广告指南》
- 《美食广场赞助及广告指南》
- 《官方运营工作人员T恤赞助指南》

### ■合同的成立

事务局在收到家庭游戏乐园参展申请后,将对申请进行审查并签发《参展申请受理通知书》。

申请人同意,在该通知签发之时,事务局与申请人之间的参展协议即视为正式有效成立(以下简称“参展商”)。

## ■条款的遵守

参展商应遵守条款②中规定的全部内容,以及事务局所提出的所有规章、指南、政策及指示。

如参展商违反上述任何规定,实施对第三方造成滋扰的行为,或实施被认定为违反公共秩序或善良风俗的行为,主办方及/或事务局可根据其判断拒绝申请、解除协议,或指示暂停或修改展示或内容发布行为。

参展商在此同意上述处理措施。

在上述情形下,已支付的任何参展费用或相关费用均不予退还,主办方及事务局对于参展商或相关方所遭受的任何损害不承担任何责任。

如主办方或事务局因此遭受损害,参展商应予以全额赔偿。

## ■参展资格

参展商应限于提供游戏软件、游戏相关产品及服务,并且该内容应符合展会宗旨的实体或组织。

## ■陈述与保证

参展商向主办方陈述并保证,其所提供的产品及服务不侵犯任何第三方权利,并符合所有适用法律以及公共秩序与善良风俗。

## ■禁止转让

未经事务局事先书面同意,参展商不得将其在条款②项下的合同地位或权利转让、移转或以其他方式处分给任何第三方。

## ■禁止以招聘为主要目的的参展、演示及广告

以招聘或职业介绍服务为主要目的的参展、演示或广告活动,严格禁止。

## ■展示作品的提交

在展示游戏标题时,参展商应向事务局提交全部展示标题。

如认定未提交展示标题,则相关标题不得进行展示。

除撤销参展外,还可能就2027年及以后举办的Tokyo Game Show活动的参展资格施加处罚。

具体内容将在预定于2026年7月举行的参展商说明会上发放的《参展指南》中说明。

## ■参展申请及付款期限

1. 参展协议被视为成立之日,应构成合同日期。

2. 自合同日期起,事务局将签发发票。参展商应于发票所载明的付款期限前,将参展费用汇入指定银行账户,银行汇款手续费由参展商自行承担。  
如在到期日未确认付款,可能导致协议解除。

## ■参展申请的取消

1. 在合同日期之后的全部或部分取消,应以书面形式(包括电子方式,如电子邮件)通知事务局。

2. 取消费用(不含消费税)如下适用,并应在收到相关发票后30日内支付:

·2026年6月24日至2026年7月7日:参展费用的50%

·自2026年7月8日起:参展费用的100%

## ■展示物及商品的限制

所有展示物、视频、陈列物、分发资料及商品, 均应符合由主办方制定的《计算机娱乐软件伦理规范》(CESA伦理规范)。

仅允许已取得CERO评级为“B”或以下, 或被分类为“教育/数据库”的软件及相关产品。

在需要标示年龄评级时, 参展商应以便于参观者理解的方式清晰展示该等信息, 并遵守事务局的指示。

参展商不得展示或销售其自身所经营产品以外的任何产品。

## ■按参展类别的限制

1. 商品销售(报纸及书籍除外)仅允许在商品销售区域及主办方指定的项目内进行。
2. 仅限在一般展示区域或同等区域参展的出版商, 可在商品销售区域销售游戏软件。
3. 使用标准家庭游戏乐园展位的参展商, 可在其展位内销售展示商品。
4. 在采用整装展位(turnkey booth)的情况下, 不得在展位内举办活动(例如谈话秀或摄影会)。
5. 不论参展类别如何, 均不得在游戏体验区域“ASOVIVA!”或职业体验区域“MANAVIVA!”内举办活动(包括谈话秀及摄影会)。
6. 希望在同一区域内运营多个展位的参展商, 应事先与事务局协商。

## ■按参展类别的限制

1. 商品销售(报纸及书籍除外)仅允许在商品销售区域及主办方指定的项目内进行。
2. 仅限在一般展示区域或同等区域参展的出版商,可在商品销售区域销售游戏软件。
3. 使用标准家庭游戏乐园展位的参展商,可在其展位内销售展示商品。
4. 在采用整装展位(turnkey booth)的情况下,不得在展位内举办活动(例如谈话秀或摄影会)。
5. 不论参展类别如何,均不得在游戏体验区域“ASOVIVA!”或职业体验区域“MANAVIVA!”内举办活动(包括谈话秀及摄影会)。
6. 希望在同一区域内运营多个展位的参展商,应事先与事务局协商。

## ■实体展会场地的规定

1. 展位装饰、结构、音量水平、展示内容及方式以及运营方式,应符合事务局制定的《参展指南》。
2. 过度涉及性表达、歧视性表达或其他违反公共秩序及善良风俗的展示行为,禁止。
3. 如事务局认定有必要对展示内容进行变更或暂停,参展商应在展会开始前或展会期间的任何时间遵守该等指示。
4. 参展商不得实施妨碍邻近参展商的行为。
5. 因事务局指示而产生的变更或暂停所产生的任何费用,应由参展商承担。
6. 展位搭建应在指定期间内完成,展示物应在展会结束后立即撤除。
7. 展会期间禁止撤除展示物。
8. 应遵守所有适用的消防及安全法律法规。

## ■设备及基础设施

为参展所需的设备、通信线路及信息系统的准备、维护及安全措施,应由参展商自行承担费用及责任。

## ■ 损害赔偿责任

1. 对于因参展商或其相关方所引起的任何事故、损害或损失,主办方及事务局不承担任何责任。
2. 展示或分发内容的权利清理,应由参展商自行承担费用及责任。
3. 因盗窃、遗失、火灾、损坏或其他不可抗力事件所产生的损害,事务局不承担责任。
4. 因参展商或其相关方的过失导致展会设施或设备受损的,参展商应立即予以赔偿。
5. 对于官方网站或宣传资料中的排版错误或遗漏,主办方及事务局不承担责任。
6. 因传染病防控措施或相关法律行为导致的暂停、延期或形式变更,不予退款。
7. 任何预计来访人数仅为估算值,不作保证。

## ■ 统计信息

主办方及事务局可获取并使用与在线展览平台相关的访问数据(包括IP地址)。

该等信息不会提供给参展商。

## ■ 展会的延期、变更或取消

如因事务局原因导致展会延期、变更或取消,退款应按剩余参展天数按比例计算。

事务局的责任仅限于该等退款金额。

## ■不可抗力

如认定因不可抗力事件导致举办展会困难或不可能,主办方及事务局可延期、变更或取消展会,包括但不限于以下情形:

1. 紧急系统维护
2. 计算机或通信故障
3. 自然灾害
4. 社会动荡或冲突
5. 政府行为
6. 流行病或大流行
7. 公用事业或资源短缺
8. 劳资纠纷
9. 关键承包商违约
10. 其他非因主办方或事务局原因所致的事件

在上述情况下,不予退款,参展商仍应对所有未支付的参展费用承担责任。

主办方及事务局对参展商所遭受的任何损害不承担责任。

## ■参展商名称的公布

参展商同意,其在网页注册表中填写的参展商名称,可由事务局在宣传资料及展会官方网站上予以公布。