

TOKYO GAME SHOW 2026

30TH
ANNIVERSARY

创作者休息室赞助指南

Ver.01 / 2026.02.10



① 创作者休息室简介



为影响者与创作者打造的专属休息空间

※图片仅供参考

创作者休息室是为前来TGS的影响者与创作者专设的区域。为促进TGS会场的信息发布与传播，场内特设专属空间，作为可供休息、工作、充电、会议的“信息发布基地”。

往届数据（2025年度）

预先注册的影响者数量：**1,093**人 ※含同行者

4天内到场的影响者UU数：**1,190**人 ※累计人次

广泛邀请影响者，旨在扩大TGS信息传播。



影响者的
邀请渠道

3种

1 TGS BOOSTERZ

为宣传TGS信息，官方任命为“TGS 助力者”。
将参与TGS的各项公关宣传活动。

2 受邀影响者

由参展商、事务所或MCN邀请参加。

3 普通影响者

经审核后批准入场。

审核/
筛选标准

- ✓ SNS订阅数/粉丝数
单个账户超**3万**
- 或
- ✓ 多个账户合计超**5万**

参与日程

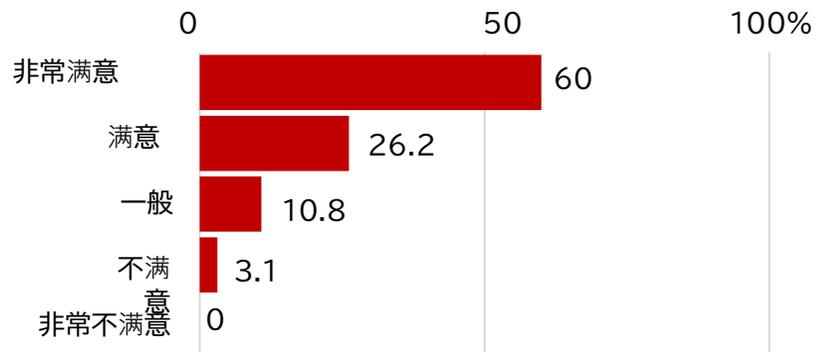
- 商务洽谈日: 17日(周四)、18日(周五)
- 公众开放日: 19日(周六)、20日(周日)、21日(周一/节假日), 可入场**5**天。

参与日程

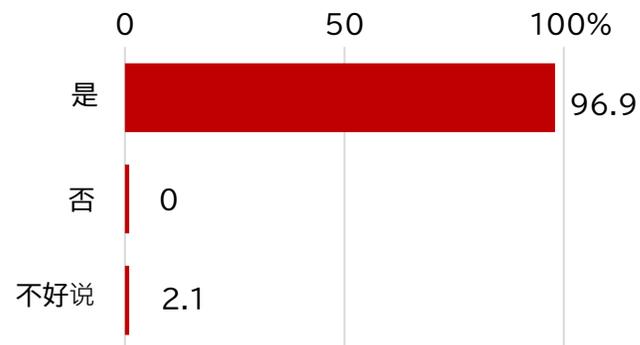
- 商务洽谈日: 18日(周五)
- 公众开放日: 19日(周六)、20日(周日)、21日(周一/节假日), 可入场**4**天。

参观者问卷调查

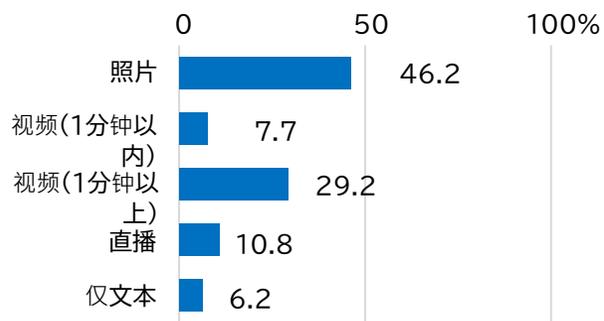
参观满意度



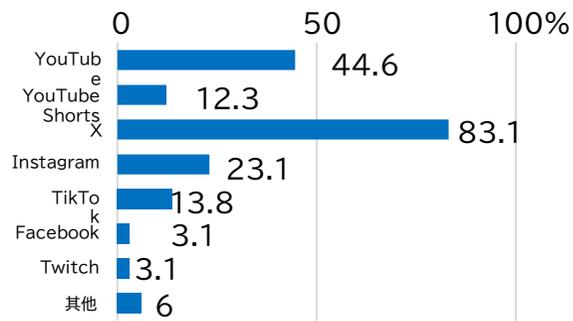
下次参观意愿



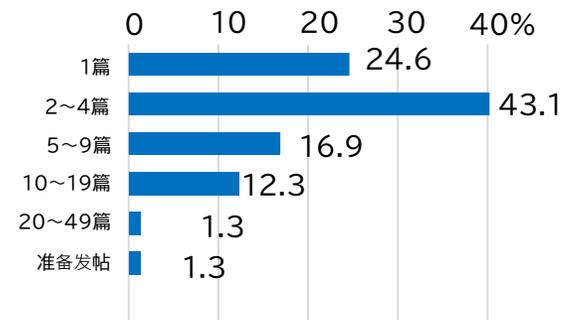
发帖形式



发帖平台



发帖数量



*针对影响者在活动后进行的问卷调查。回答数:77。数据源自东京电玩展 2025。东京电玩展 2025的数据



② 创作者休息室赞助方案

创作者休息室赞助方案

创作者休息室是面向影响者/创作者的专属区域。

赞助本区域,即可面向使用休息室的影响者/视频创作者进行宣传推广。(含税)

赞助类别		全区域赞助	试玩游戏展示	游戏赞助	非游戏赞助
名额		1家	12家	3家	3家
金额(不含税)		3,300万日元起	110万日元	220万日元	330万日元
全区域赞助方案	1 全区域包装/展示	●			
Logo展示与信息发布	2 官方网站首页	●		●	●
	3 官方导览图内Logo刊登	●		●	●
试玩展位	4 提供试玩展位名额		●		
场内品牌推广	5 提供休息室内展示空间	●		●	●
邮件推送	6 向注册影响者进行推广	●	●	●	●

※若您希望的合作方式未在本赞助指南中列出,我们也可以灵活策划,请随时联系我们。

※试玩游戏展示不设竞品排他。

※游戏赞助/非游戏赞助将优先考虑过往业绩和率先签约的赞助商,进行竞品排他。

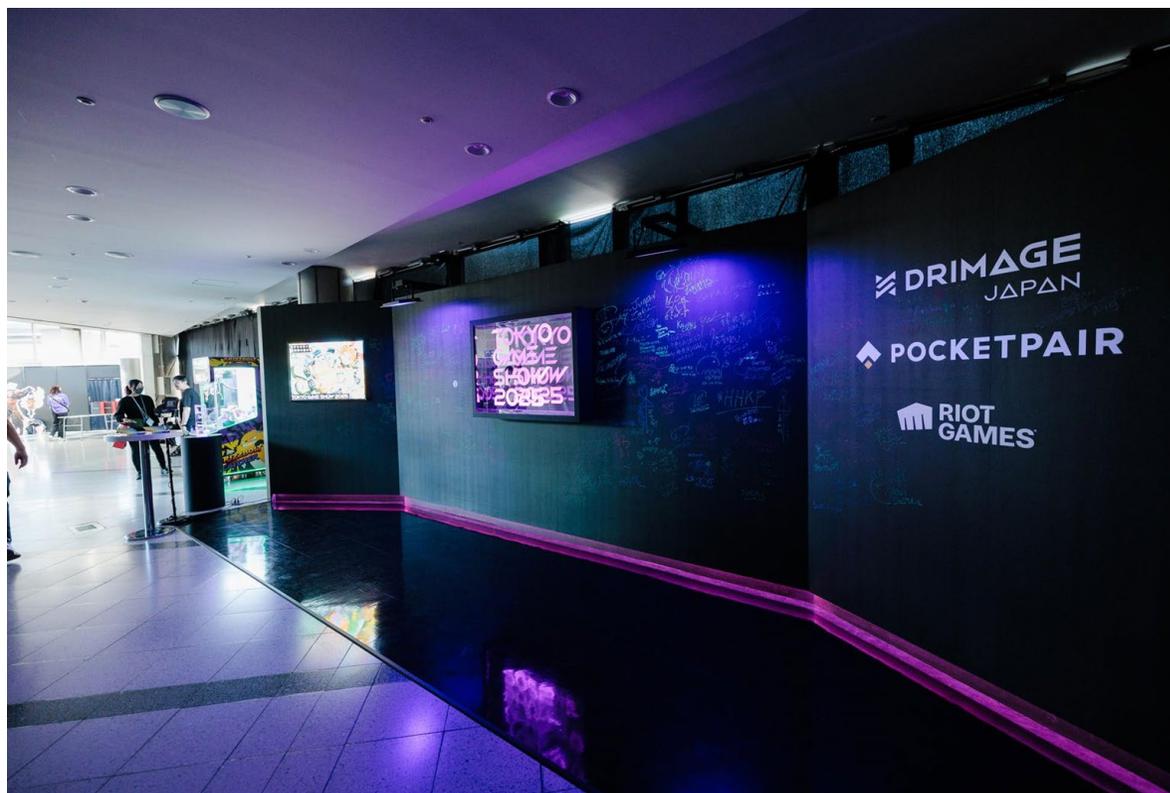
※游戏赞助是面向游戏相关企业的项目。

【游戏相关企业】指开发、销售、发行游戏及周边设备等,提供与游戏体验直接相关的产品或服务的企业。

※非游戏赞助是面向非游戏相关企业的项目。

【非游戏相关企业】指主营业务非游戏,但为触达玩家群体、塑造品牌形象而参与的快消品、食品、饮料等企业。

利用整个创作者休息室的赞助方案。
此独家方案旨在最大化赞助商的品牌体验。



※效果图

赞助方案

- 区域命名权
- 区域全包广告
- 区域内活动举办
- 区域内VIP空间

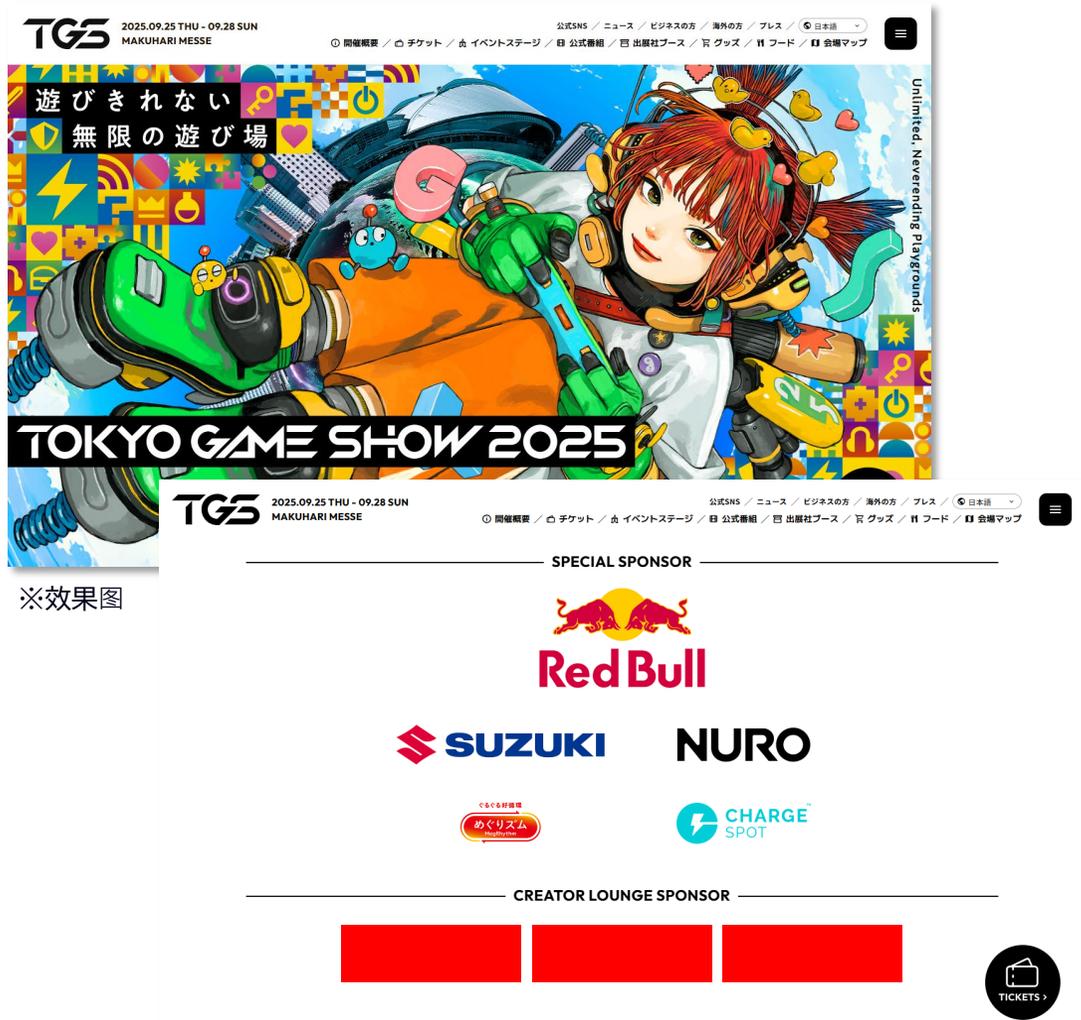
具体内容将与赞助商协商确定。

3,300

万日元起
(含税)

2

刊登于官方网站首页



※效果图

TGS官网刊登面向参观者的信息
赞助商Logo将刊登于每年拥有海量访客的首页。

访问数据

页面浏览量

上年度网站PV数

1000万PV

官网刊登内容

概要

门票

参展商

交通指南

新闻

舞台活动

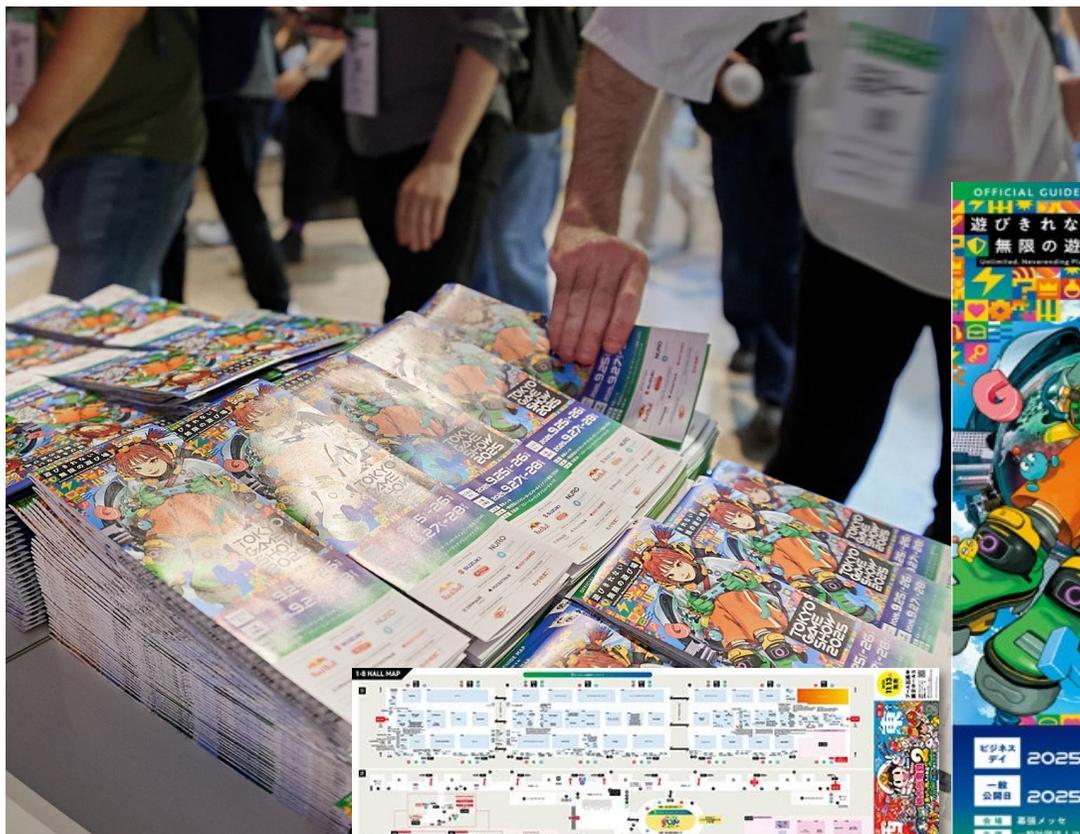
直播节目

主办方策划

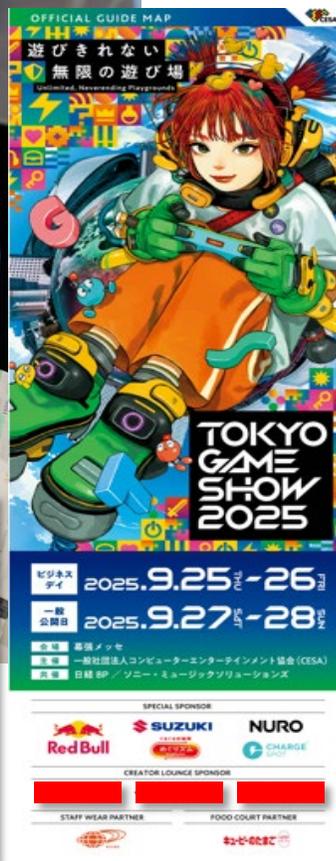
等

| 刊登期间 网站上线起~(结束日期待定)
| 刊登位置 见上文
| 保证形式 期间保证
| 刊登顺序 按五十音图顺序

官 3 导览图 Logo刊登



※效果图



众多参观者人手一份的官方导览图。
彩色刊登赞助商Logo。

预计发行数量

日语版 26万份

英语版 4万份

| 刊登位置 官方导览图内赞助商Logo区域
| 发放地点 TGS会场内
| 发放时间 展会期间

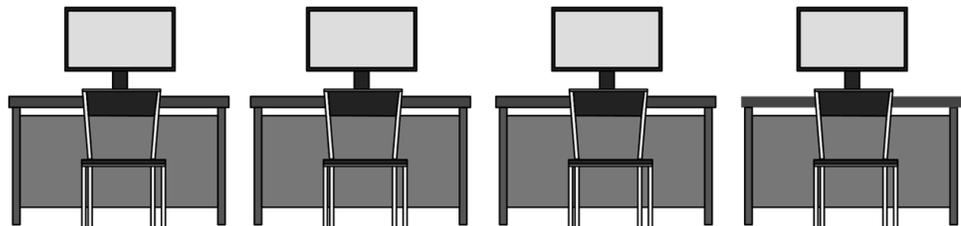
※赞助商Logo的刊登位置将在导览图版面设计确定后最终决定。

4 提供试玩展位



在休息室内设置试玩展位

※效果图



即使在影响者/创作者
离开展区休息时,也能为他们
创造试玩机会。

- | 展示期间 展会期间(9/17-21)
- | 展示地点 创作者休息室内
- | 展位数量 预计12个

※我们将提供桌子和显示器。
游戏机和手柄请自行携带。



5 提供休息室内展示空间

提供可用于产品展示、派发样品及艺术装置展览的空间。

| 展出期间 展会期间 (9/17-21)
| 展出地点 创作者休息室内
| 展位数量 预计3个
※展品设置空间预计为1m×1m, 具体内容可另行
商议。



6 邮件推送(面向已登记的影响者)

可向已登记参观的影响者发送用于信息发布/PR的邮件。

| 展出期间: 可根据要求协商
| 推送次数: 最多2次。



使用示例

发布新作/新资讯

新作预告、发放推广码等

拍摄指南

介绍会场拍摄点及可拍摄内容

提供素材

提供Logo等可用于内容创作的素材

创作者休息室赞助方案 申请网站



本文件为基础赞助方案。

此外, 如需定制广告方案或有其他需求,
我们可灵活制定专属方案,

请通过 tgs-sponsor@sms-office.jp 联系我们。

※希望申请的企事业单位或团体, 请在确认并同意本文件的《东京游戏展2026 赞助·广告·家庭游戏公园参展条款》后进行申请。

※申请将按先后顺序受理。

※我们将在收到申请后的3个工作日内与您联系。

回复可能需要一些时间, 敬请谅解。

※事务局在收到赞助申请并确认内容后, 会将“申请受理通知”发送至您注册的邮箱。

赞助商同意, 以此为凭, 赞助合同即告成立。

申请截止 | 2026年6月23日(周二)

根据申请时间, 部分赞助项目可能无法实施, 届时我们将对内容进行调整, 敬请谅解。

日程安排

根据申请时间, 部分赞助项目可能无法实施, 届时将对内容进行调整。敬请谅解。



文件提交方法

赞助商Logo及各项赞助方案的数据, 请访问以下申请网站(URL)并上传文件。

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

※若数据存在问题, 事务局将与您联系。

※有关文件提交格式的咨询, 请通过表格联系索尼音乐解决方案事务局。

色彩校对

色彩校对仅提供“1次”。

※如需额外校对, 每次将另行收费。

※根据文件提交日期, 可能无法提供色彩校对或额外校对, 敬请谅解。

我们将使用实际材料, 提供“整体缩小稿※1”和“等尺寸局部打样稿※2”两种色彩校样, 共计2份。

※如需额外校对, 每次将另行收费。

※根据文件提交日期, 可能无法提供色彩校对或额外校对, 敬请谅解。

※若需指定等尺寸局部打样的范围, 请一并提交标明指定区域的资料。

※1: 仅适用于导览图以外的赞助项目。导览图将提供“等尺寸局部打样稿”。

※2: 对于1米以上的赞助项目, 将提供“部分等尺寸局部打样稿”。

印刷品文件提交

- 请提交完整的设计文件。(事务局无法进行修改或编辑)
- 请提交Illustrator格式文件。请使用CC2020或更高版本创建。
- 提交印刷广告时,请“扩展外观”后再提交。
否则在拼版时,旋转数据可能导致效果无法正确显示。
- 请根据各尺寸要求,创建带裁切标记的文件。
(若尺寸过大,可按1/10比例缩小后创建。)
- 请将所有文字创建轮廓。
- 请按实际使用尺寸设置文件分辨率。
[官方地图] 300~350dpi
[官方地图以外] 200dpi
- 提交时,除原始文件外,请附上最终成品尺寸的PDF文件。
- 请勿在Illustrator文件中嵌入图像,应将链接文件一并打包提交。
- 不同赞助项目的规格要求有所不同。
如有提供文件模板,请按模板要求制作。

网页横幅广告 提交规定

- 提交文件仅支持gif、jpg、png格式
- 提交文件大小不超过150KB, 分辨率请按实际使用尺寸75dpi制作
- 设计上基本没有限制, 但请确保文件内容符合赞助条款。
- 各网页横幅广告将以标明“PR”的形式刊登。
- 网页横幅广告刊登后, 除错字等情况外, 不可更换文件。
- 网页横幅广告原则上将在东京电玩展 2026规定的公开日统一发布。
但是, 对于信息发布前的内容以及延迟提交的文件, 将酌情处理。
※届时将无法指定广告发布的具体时间。
- 提交文件的同时, 请务必输入链接地址。
- 展会结束后, 将报告网页横幅广告的曝光量与点击量。

垂询

**索尼音乐解决方案株式会社 (SMS) 东京电玩展事務局
创作者休息室赞助 垂询处**

tgs-sponsor@sms-office.jp

※我们将在收到您的垂询后3个工作日内予以回复。

根据垂询内容, 回复可能需要一些时间, 敬请谅解。

※若未收到本事务局的邮件, 请将 tgs-sponsor@sms-office.jp 设置为可接收地址,
并再次联系我们。



东京游戏展2026 赞助·广告·家庭游戏公园参展条款

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.sonymusicsolutions.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)通知事務局。

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、损害或损失概不承担任何责任。
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, 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。