

# TOKYO GAME SHOW 2026

30<sup>TH</sup>  
ANNIVERSARY

官方節目指南

Ver. 02 / 2026.02.13

## **① 關於東京電玩展** – P03

## **② 東京電玩展 2026** – P05

- 概要主題展區規劃 – P06
- P07
- P08

## **③ 銷售方案** – P09

- 銷售項目 – P10
- 銷售項目列表 – P11
- 銷售時段數量 – P12
- 一般時段使用 – P13
- 時段選定方式 – P14

## **④ 廣告時段銷售** – P15

## **⑤ 加值服務** – P17 **NEW!!**

- 舞台製作服務選項 – P18
- 樣品發送選項 – P19
- 其他加值服務 – P20

## **⑥ 時程・洽詢方式** – P21

## **⑦ 官方節目與舞台製作注意事項** – P24

## **贊助與廣告規章** – P29

## ① 關於東京電玩展

### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局  
官方節目洽詢  
tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。部分洽詢可能需較長時間處理。※若未收到回覆，請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

# TGS

TOKYO  
GAME SHOW  
2025 9.25 THU - 28 SUN

日經BP

CESA

Sony Music Solutions Inc.

日本最大規模的遊戲盛會，  
自1996年起每年九月於幕張展覽館舉行。

這場大型綜合商展匯集遊戲產業的多元面向——  
從廠商攤位、周邊商品、新作試玩，  
到開發者講座與現場表演，  
吸引全球媒體與  
國際的高度關注。

## ② 東京電玩展 2026

### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局 官方節目洽詢窗口 tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。

部分洽詢可能需較長時間處理。

※若未收到回覆，請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

名稱

東京電玩展 2026

會場

幕張展覽館 1-11展廳 + 國際會議廳 + TKP東京灣幕張會議中心

展期

商務洽談日: 9月 **17** 日 (四) 10:00 - 17:00

9月 **18** 日 (五) 10:00 - 17:00

一般公開日: 9月 **19** 日 (六) 9:30 - 17:00

9月 **20** 日 (日) 9:30 - 17:00

9月 **21** 日 (一/假日) 9:30 - 16:00

主辦單位

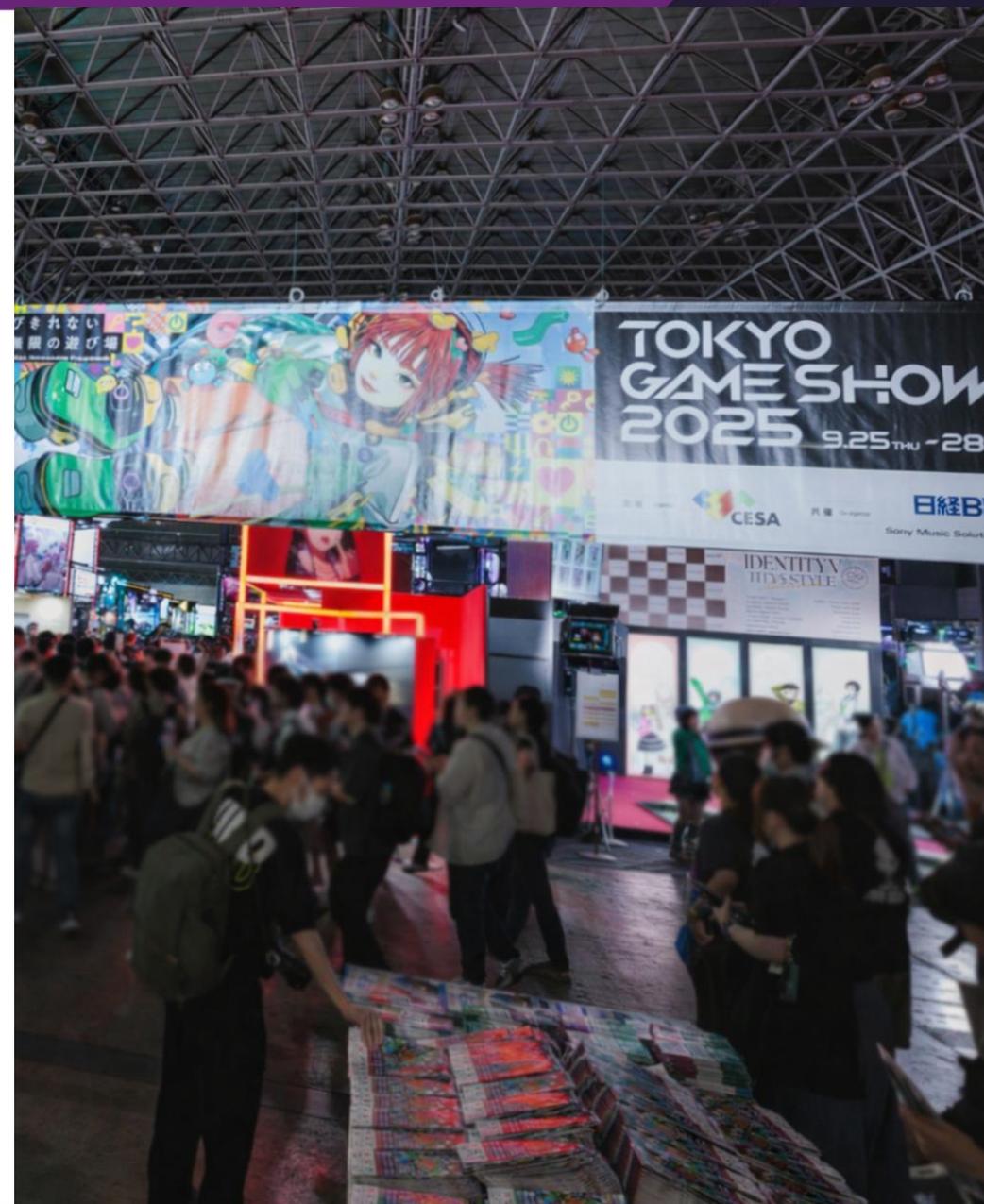
一般社團法人電腦娛樂供應商協會 (CESA)

協辦單位

日經BP (Nikkei BP) Sony Music Solutions Inc. (SMS)

贊助單位

未定



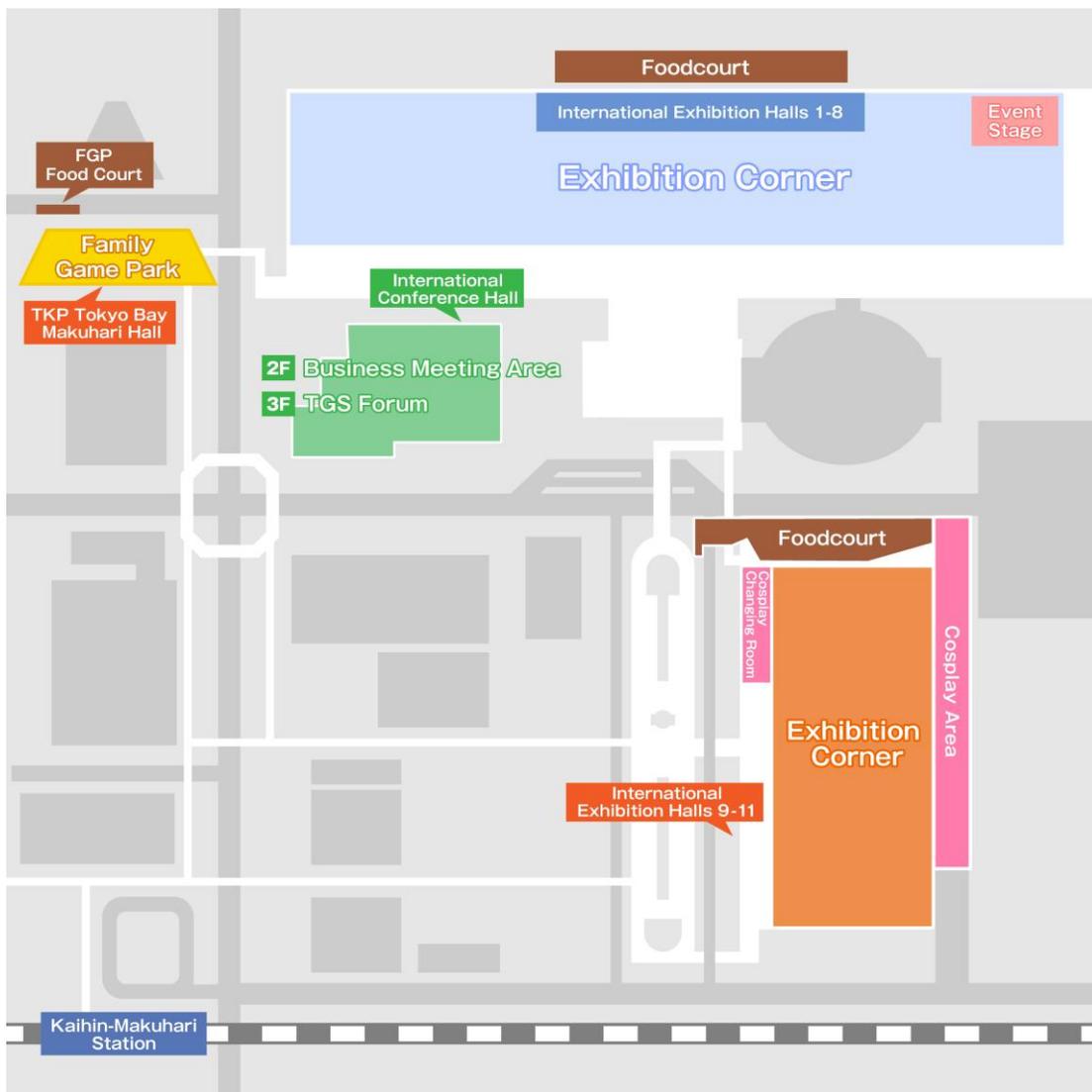
# 史上最長, 連續五日的遊戲盛宴

東京電玩展 (TGS) 今年將邁入全新階段。

這是一個讓全球遊戲與玩家齊聚的舞台, 跨越年齡與國界, 在此盡情遊玩、交流, 並想像未來。

2026年, 展期將擴大為TGS史上最長的整整五天。

更多遊戲、更強熱力、更盛大規模, 一場讓您完全沉浸於遊戲的盛會即將展開。



## 東京電玩展 2026

### 商務洽談日

9月17日 (四) 10:00am - 5:00pm  
9月18日 (五) 10:00am - 5:00pm

### 一般公開日

9月19日 (六) 9:30am - 5:00pm  
9月20日 (日) 9:30am - 5:00pm  
9月21日 (一/假日) 9:30am - 4:00pm

- 幕張展覽館 1-8號展廳
- 幕張展覽館 9-11號展廳
- 國際會議廳 \*僅限商務洽談日

## 家庭遊戲樂園

一般公開日 9月19日 (六) 9:30am - 5:00pm 9月20日 (日) 9:30am - 5:00pm 9月21日 (一/假日) 9:30am - 4:00pm

- TKP東京灣幕張會議中心

### ③ 銷售方案

#### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局 官方節目洽詢 tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。

部分洽詢可能需較長時間處理。

※若未收到回覆，請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

# 銷售方案

TGS2026「**一般時段**」(展期內)的銷售將比照去年, 優先提供給「官方節目」與「活動舞台」的組合方案。

提交申請後, 東京電玩展事務局將審核舞台內容, 並於6月下旬通知審核結果。

確定參展的廠商請務必參加7月上旬舉辦的參展商說明會。

## 官方節目 + 活動舞台 組合優惠

CESA會員 ¥3,410,000 (含稅) **折扣 200,000 日圓**

一般 ¥4,125,000 (含稅) **折扣 250,000 日圓**

包含組合優惠、50分鐘官方節目時段及優先選位權。

## 新增增值服務選項

節目製作/直播服務選項 ¥2,200,000 (含稅) 起

舞台製作服務選項 ¥1,650,000 (含稅) 起

※詳情請參閱P16以後的內容。

※須另外購買參展商時段。

NEW

	商務洽談日		一般公開日		
	9/17 (四)	9/18 (五)	9/19 (六)	9/20 (日)	9/21 (一)
00:00am	官方節目		官方節目		
01:00am					
09:30am	開幕				
10:00am	一般時段 官方節目 + 活動舞台		一般時段 官方節目 + 活動舞台		
04:30pm			閉幕		
06:00pm	官方節目		官方節目		
00:00am					

# 銷售方案

TGS2026的銷售時段為上午9:40至下午4:30。

與去年相同，幕張展覽館不提供直播攝影棚，將改為直播參展商提供的預錄內容，或從另外的攝影棚、現場舞台進行直播。

此外，曾參加去年官方節目的參展商可享有特別折扣。

## 參展費用（含稅）每50分鐘時段價格 \*購買本方案須另外申請實體或線上參展。

	一般時段(套裝方案)	一般時段(僅活動舞台) *於第二階段申請受理	一般時段(僅官方節目) *於第二階段申請受理	晚間時段(僅官方節目) *適用於下午6:00至凌晨00:50的時段	黃金時段(僅官方節目)
CESA會員	¥3,410,000	¥1,430,000	¥2,200,000	¥3,300,000	
一般	¥4,125,000	¥1,650,000	¥2,750,000	¥3,850,000	

### 官方節目參展費用 特別折扣說明

曾參加TGS2025官方節目的參展商，參展費用可享**500,000日圓折扣。**

\*僅參加活動舞台者不適用此折扣。

## 官方節目直播平台

YouTube / X (原Twitter) / Niconico動畫 / Twitch / TikTok / 鬥魚 / 嗶哩嗶哩 / 抖音

\*直播平台可能有變動。 / \*根據節目內容，可能無法在中國的影音平台直播，敬請見諒。

\*各平台的直播與存檔條件可能不同。

點此申請



# 銷售時段

	展前日		商務洽談日		一般公開日		
	9月16日 (三)	9月17日 (四)	9月18日 (五)	9月19日 (六)	9月20日 (日)	9月21日 (一)	
		一般時段					
10:00am		開幕		9:40am-10:30am	9:40am-10:30am	9:40am-10:30am	
11:00am		基調演講	11:00am-11:50am	11:40am-12:30pm	11:40am-12:30pm	11:40am-12:30pm	
12:00pm							
1:00pm		1:00pm-1:50pm	1:00pm-1:50pm	1:30pm-2:20pm	日本遊戲大賞	1:30pm-2:20pm	
2:00pm							
3:00pm		3:00pm-3:50pm	3:00pm-3:50pm	3:40pm-4:30pm		閉幕	
4:00pm							
5:00pm							
	晚間時段	黃金時段					
6:00pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm		
7:00pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm		
8:00pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm		
9:00pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm		
10:00pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm		
11:00pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm		
00:00am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am		

## 銷售時段名額數

•提供**50**個官方節目名額。

\*一般時段與舞台時段成套銷售。

•可預訂連續兩個時段。(價格為兩倍)

\*如欲預訂連續兩個一般時段,請洽詢事務局。

晚間時段 6:00pm - 00:50am

**7 名額**

黃金時段 6:00pm - 00:50am

**28 名額**

一般時段 9:40am - 4:30pm

**15 名額**<sup>\*1</sup>

\*與活動舞台時段成套銷售。

純線上直播 10:00am - 4:35pm

將於第二階段申請時公布

純舞台活動 10:00am - 4:35pm

將於第二階段申請時公布

\*1 主辦單位/贊助商舞台可能在抽籤前排定。

\* 活動舞台:若套裝方案的舞台時段未售罄,可能在第一階段申請結束後釋出額外名額銷售。

\* 時段與名額可能因銷售狀況而變動。

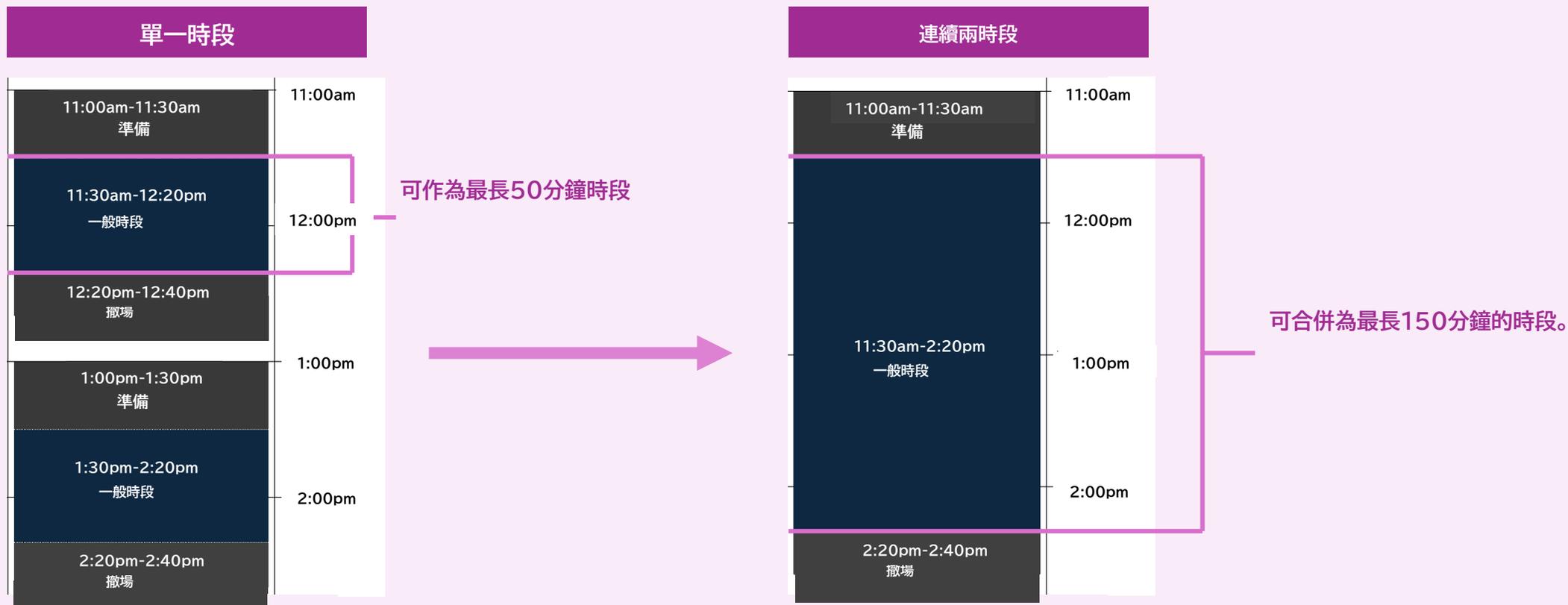
# 官方節目與活動舞台 | 一般時段使用方式

可合併兩個時段，組成最長150分鐘的節目區塊。※需支付兩個攤位的參展費用。

活動舞台時段包含會前30分鐘準備與會後20分鐘撤場。

請務必嚴格遵守規定的準備與撤場時間。

※若合併黃金時段或晚間時段，最長使用時間為110分鐘。



## 官方節目時段選定會議

「官方節目」時段將於「官方節目時段選定會議」中決定。會議中，參展商將依**優先順序**選定時段。

若申請者眾多，可能在輪到貴公司前時段即已額滿。

僅在已無時段可選的情況下，方可免費取消，敬請留意。

**「官方節目時段選定會議」將於 7 月 8 日(三)「參展商說明會」結束後，於會場舉行。**

## 節目時段選定優先順序

優先順序①：依套裝方案申請順序

優先順序②：家用遊戲主機平台持有商

優先順序③：曾於 TGS 2025 參與官方節目的參展商

優先順序④：TGS 2026 一般參展商

優先順序⑤：其他參展商

優先順序⑥：依 TGS-系統申請順序 ※若上述①～⑤條件皆相同

※若條件相同

\*優先順序①～③平手時，依序比較：2025年活動舞台時段數、2026年攤位數、是否遵守截止日期、CESA會員資格。

若仍平手則抽籤決定。

\*優先順序④～⑤平手時，依序比較：2026年攤位數、是否遵守截止日期、CESA會員資格。

若仍平手則依申請時間(先到先得)決定。

\*每家公司一個時段(50或110分鐘)。

但若選定會議中仍有空餘時段，可申請追加50分鐘時段。

\*主辦單位與贊助商時段可能獲優先安排。

### ③ 廣告時段銷售資訊

#### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局  
官方節目洽詢  
tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。部分洽詢可能需較長時間處理。※若未收到回覆，請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

# 廣告時段銷售

## 官方節目與活動舞台之片頭廣告時段銷售

活動期間, 於各官方節目與活動舞台開始前播放。



舞台 LED 螢幕同步播放

### ▼活動舞台轉場廣告結構



長度	規格	價格
1 則:15 sec	編碼:mov 檔 (ProRes422) 或 mp4 檔 (h.264) mp4 檔:影像位元率 15Mbps 以上 解析度:1,920x1,080px 影格率:59.94fps 音訊:2ch (L,R) (MP4檔:立體聲) 交錯式掃描	¥550,000 (含稅)

- 廣告於各節目開始前播放。※一般時段廣告亦於活動舞台螢幕播放。
- 播放時間與順序由事務局決定。
- 採申請優先制。
- 無購買數量限制。

※所有內容皆須經由事務局審核。

資料提交截止日期 2026年9月4日 (五) 18:00

## ④ 加值服務

### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局  
官方節目洽詢  
tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。  
部分洽詢可能需較長時間處理。  
※若未收到回覆, 請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

## 節目製作／直播服務

### NEW

本方案全面支援您的節目製作。

從腳本、簡報製作到攝影棚安排，我們提供一站式服務，並支援預錄(含剪輯)與直播。

可依需求客製化，歡迎洽詢估價。



### ▼ 範例:預錄節目 ▼

#### 參展商須提供之項目

##### 參展商準備事項

- 企劃概要
- 演出人員
- 素材(圖片、影片等)
- 遊戲主機、軟體
- IP相關文案

##### 主辦單位支援事項

- 腳本撰寫
- 簡報製作
- 畫面圖卡製作
- 攝影棚安排
- 錄影／直播
- 妝髮師安排
- 剪輯
- 多語言支援

#### 價格範例※費用因節目內容而異。

##### 【節目概要】

- 4位演出者(主持人1位、來賓3位)
- 50分鐘節目
- 談話與遊戲實況
- 含英文字幕

##### 【製作項目】

- 腳本撰寫(約15頁)..... ¥165,000起
- 畫面圖卡等(節目內) ..... ¥165,000起
- 攝影棚租借(1天) ..... ¥550,000起
- 攝影技術人員 ..... ¥440,000起
- 剪輯 ..... ¥550,000起
- 多語言支援(英文字幕) ... ¥330,000起
- \*所有價格均含稅。

### 總計 ¥2,200,000起 (含稅)

\*價格僅為參考。

\*需另外購買直播時段。

\*腳本中所有IP相關文案皆須由參展商提供。

\*將根據節目內容提供正式報價。

## 舞台製作服務選項

### NEW

本方案為您的舞台節目提供全面支援。  
我們提供從腳本、投影片到直播畫面圖卡製作的一站式服務。

亦可提供現場舞台管理、技術協調與直播支援。  
方案可依需求客製化，歡迎洽詢與報價。



### ▼ 案例：舞台製作管理 ▼

#### 參展商須提供之項目

價格範例  
\*費用因節目內容而異。

#### 參展商準備事項

- 企劃概要
- 演出人員
- 素材(圖片、影片等)
- 遊戲主機、軟體
- IP相關文案

#### 【節目概要】

4位登台者(1位主持人、3位來賓)  
50分鐘舞台節目(於官方節目播出)  
訪談與遊戲實況  
含中文同步口譯

#### 【製作項目】

腳本撰寫(約15頁) ..... ¥165,000 起  
 直播/螢幕用圖卡 ..... ¥165,000 起  
 舞台管理 ..... ¥330,000 起  
 導播費(音訊、燈光、影像、直播) ..... ¥220,000 起  
 化妝師(不含藝人專屬化妝師) ..... ¥110,000 起  
 多語言支援(中文同步口譯) ..... ¥330,000 起  
 製作備品(現場使用) ..... ¥110,000 起  
 製作管理費(含事前會議) ..... ¥220,000 起  
 \*所有價格均含稅。

#### 主辦單位支援事項

- 腳本撰寫
- 投影片製作
- 直播畫面圖卡製作
- 攝影棚安排
- 技術協調
- 直播支援
- 化妝師安排
- 剪輯
- 多語言支援

### 總計 ¥1,650,000 起 (含稅)

- \*價格僅供參考。
- \*需另外購買一般時段。
- \*參展商須提供腳本中所有IP相關文案。
- \*將根據節目內容提供正式報價。

## 其他加值服務

官方節目與活動舞台提供多種加值服務。

可透過口譯員進行多語言直播，或在自家平台與TGS官方頻道同步直播，擴大觸及範圍。

詳細資訊將於7月8日後公布的「官方節目與活動舞台概要」中說明。

## ▼ 主要加值服務 ▼

### 多語言選項

#### • 口譯服務

依據所需語言及內容另行報價。

YouTube、Twitch、X (原Twitter) 三個平台提供免費英語口譯。

使用本服務須於活動10天前提供腳本(最終稿)與專門用語清單(如遊戲內專有名詞)。

\*最終稿的完成度須達90%左右。

### 直播選項 \*所有價格均含稅。

#### • 官方節目額外同步直播 \*每次直播 ¥275,000 起

此選項可於TGS官方頻道或參展商自有帳號同步直播，最多支援兩個平台。直播形式將於另行會議中決定。

#### + 遠端轉播(接收)選項 \*每次直播 +¥165,000 起

此為從官方舞台以外地點同步直播的額外費用。費用包含接收主辦單位指定地點的影像訊號，以及與該場地技術人員的協調工作。

#### + 遠端轉播(傳送)選項 \*每次直播 +¥220,000 起

此為從官方舞台以外地點同步直播的額外費用。

費用包含派遣TGS官方頻道技術人員至主辦單位指定地點傳送官方直播訊號，以及與該場地技術人員的協調工作。

#### • X 直播推廣方案 \*每次直播 ¥550,000 起

此為與平台合作的方案，可在您的X直播期間擴大觀眾觸及。

\*預估投入50萬日圓的方案可產生160萬至200萬次曝光。

另提供多種加值服務。詳細資訊將於7月8日後公布的「官方節目與活動舞台概要」中說明。

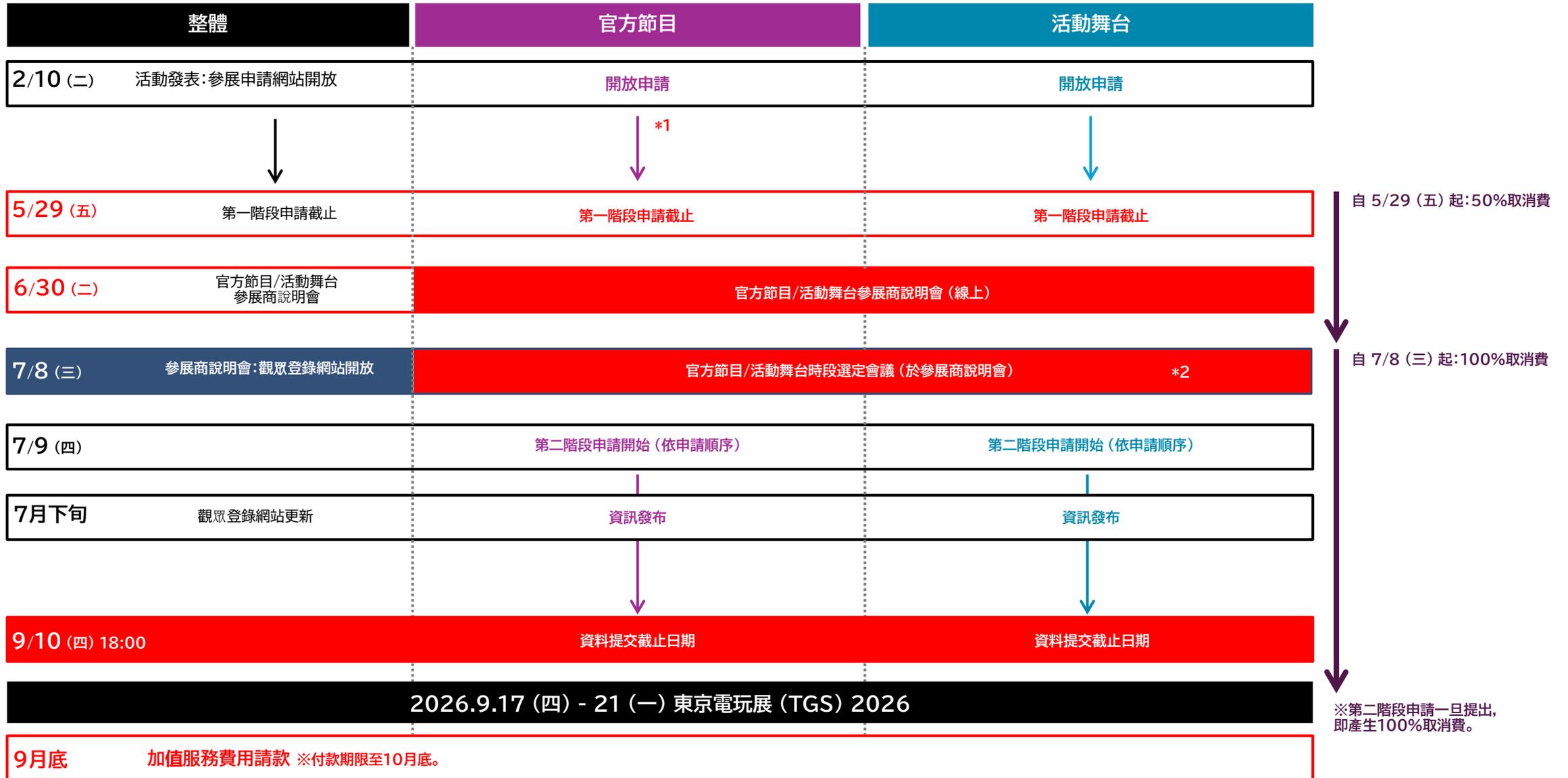
## ⑤ 時程與聯絡資訊

### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局  
官方節目洽詢  
tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。  
部分洽詢可能需較長時間處理。  
※若未收到回覆, 請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

# 申請時程



※1 申請經受理確認後,將寄送「參展申請受理通知」至登錄信箱。收到此通知即代表參展合約正式成立。

※2 第一階段申請截止前,若無時段申請重複之情況,將直接依申請內容確定時段。

## 報名期間

第一階段申請:2月10日(二) – 5月29日(五) 23:59

第二階段申請:7月9日(四)起

## 報名

TGS-系統(官方節目與活動舞台參展商申請網站)

<https://tgs-system.com/2026/>

※申請前請務必詳閱並同意《東京電玩展2026贊助、廣告與家庭遊戲樂園參展規章》。

※收到申請後,我們將在3個工作天內與您聯繫。回覆可能需要一些時間,敬請見諒。

※經審核後,TGS事務局將寄送「申請受理通知」至您註冊的電子郵件信箱。收到此通知即代表參展合約正式成立。

## 洽詢窗口

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局 官方節目洽詢窗口

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

※我們將在3個工作天內回覆您的洽詢。

※根據洽詢內容,回覆可能需要一些時間,敬請見諒。

※若未收到來自SMS TGS事務局的郵件,請設定您的信箱以接收來自tgs-program@sms-office.jp的郵件,並再次與我們聯繫。



## ⑥ 官方節目與舞台製作注意事項

### 洽詢方式

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 東京電玩展事務局 官方節目洽詢窗口 tgs-program@sms-office.jp

※將於3個工作天內回覆。

部分洽詢可能需較長時間處理。

※若未收到回覆，請設定允許接收 tgs-program@sms-office.jp 的郵件後再次聯繫。

## 權利處理

參展商須為使用的影片、簡報資料及音樂等內容，取得所有必要許可並完成權利處理，確保不侵害任何第三方之著作權或其他權利。若因侵害第三方權利而產生任何問題或損害，概由參展商負全責。

## 主辦單位宣傳用途

- 活動舞台與官方節目的影片內容，可能會用於TGS官方網站、社群媒體及其他平台，作為未來TGS的宣傳用途。
- 東京電玩展事務局於活動期間所拍攝的內容(包含資料、採訪、照片、錄影)及肖像，可能會用於TGS官方網站、社群媒體及其他平台，作為TGS的宣傳用途。

## 展示CERO Z級遊戲注意事項

在活動舞台或官方節目中展示CERO Z級遊戲時，必須遵守CESA的「家用遊戲軟體18歲以上限定作品廣告宣傳方針」。

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

若舞台展演包含CERO Z級遊戲，請避免使用任何CERO指定的「Z(僅限18歲以上)」內容描寫(例如：肢體殘缺、性愛表現)。

展示CERO Z級遊戲時，請於**8月28日(五)**前，將該遊戲的展演片段影片提交至東京電玩展事務局審查。

事務局將預先審查影片，並可能根據內容要求修改展演。若無法配合，可能無法進行活動舞台展演，敬請諒解。

此外，若內容包含CERO Z級遊戲，請在展演開始或展示該遊戲前，標示CERO Z標誌及「僅限18歲以上」的警語。

※關於Z級的詳細規定，請洽詢東京電玩展事務局。

## TGS官方頻道官方節目存檔

活動舞台內容將於活動結束後，作為官方節目存檔於TGS官方頻道。

參展商必須事前取得影片、簡報、音樂、來賓等用於存檔的所有相關權利。

※若禁止存檔則不在此限。

## 東京電玩展事務局將事前審查所有提交的完整成品。

若事務局認定作為「官方節目」提交的完整成品有問題，可能會要求修改，或要求暫停或取消直播。

## 其他資訊

- 第二階段申請名額採先後順序制。
- 所有節目將於官方影音平台存檔。如不希望公開, 請提前通知。
- 於幕張展覽館的參展商攤位或其他攝影棚進行直播, 將產生額外轉播費用。
- 主辦單位提供預錄與剪輯的付費服務。錄影時程將另行協調。

## 英語同步口譯直播

- 為擴大全球影響力, 主辦單位將安排英語同步口譯直播, 與原始節目同步播出 (費用已包含於參展費內)。
- 主辦單位將提供英語同步口譯員。其他語言口譯為付費服務。
- 若有專業術語, 請提前提供詞彙表。
- 若未提供詞彙表, 將由東京電玩展事務局負責口譯。

## 東京遊戲展2026 贊助・廣告・家庭遊戲園區參展條款

### 聯絡方式

索尼音樂解決方案股份有限公司(SMS)東京電玩展秘書處  
官方活動諮詢  
[tgs-program@sms-office.jp](mailto:tgs-program@sms-office.jp)

\*我們將於3個工作天內回覆。

請注意部分諮詢回覆時間可能較長。

\*若未收到回覆, 請確認您的郵件設定允許接收來自 [tgs-sponsor@sms-office.jp](mailto:tgs-sponsor@sms-office.jp) 的郵件, 並再次與我們聯繫。

東京電玩展 2026 贊助、廣告暨家庭遊戲樂園展區參展條款與細則  
申請人須同意其參與類型所對應的適用條款與細則, 方可提交申請。

• 欲申請贊助及/或廣告者:

(i) 東京電玩展 2026 贊助暨廣告條款與細則

• 欲於家庭遊戲公園參展者:

(ii) 東京電玩展 2026 家庭遊戲公園參展條款與細則

以下「個人資訊保護政策」、「定義」及「多語言版本免責聲明」等章節, 共通適用於上述所有條款與細則。

## ■個人資訊保護政策

凡申請參展、贊助或辦理其他東京電玩展 2026 相關手續時所提供之個人資訊, 將由下列三方共同向申請單位取得, 並依各方之隱私權政策使用:

• 索尼音樂解決方案公司 (SMS)

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

• 電腦娛樂供應商協會 (CESA)

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

• 日經BP社 (Nikkei BP)

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

## ■定義

在本條款與細則中：

- 「展覽」係指 2026 東京電玩展。
- 「主辦單位」係指電腦娛樂供應商協會。
- 「協辦單位」係指日經BP社與索尼音樂解決方案公司。
- 「事務局」係指由主辦單位與協辦單位為本展覽共同組織的營運辦公室。

## ■關於多語言版本的免責聲明

本條款與細則為日文版本的參考翻譯。

若日文版本與任何多語言版本之間有任何歧異，概以日文版本為準。

## (i) 東京電玩展 2026 贊助暨廣告條款與細則

欲申請本展覽贊助及/或廣告刊登之實體或組織, 須同意下列《東京電玩展 2026 贊助暨廣告條款與細則》(下稱「條款①」) 後, 方可提出申請。

除另有規定外, 條款①共通適用於主辦單位及/或協辦單位另行制定之指導方針、通知、規章與指示, 包含但不限於:

- 《特別贊助指南》
- 《官方節目指南》
- 《活動舞台指南》
- 《創作者交流區贊助指南》
- 《家庭遊戲公園參展暨贊助指南》
- 《訪客招募網站: 線上廣告指南》
- 《官方地圖廣告指南》
- 《Cosplay 區贊助暨廣告指南》
- 《美食區贊助暨廣告指南》
- 《官方營運人員 T 恤贊助指南》

## ■ 合約成立

事務局收到贊助及/或廣告申請後, 將進行審核並發出「贊助暨廣告申請受理通知」。

申請人同意, 該通知一經發出, 事務局與申請人 (下稱「贊助商/廣告商」) 間之贊助暨廣告協議即視為正式成立。

## ■ 贊助暨廣告指導方針

條款①中所稱之「贊助暨廣告指導方針」, 係指由事務局另行發布之資訊資料, 包含但不限於上述所列項目。

## ■贊助與廣告的範圍及內容

關於贊助與廣告方案(含活動與直播內容)的細節,以及贊助級別(如白金、金、銀、銅級),均詳載於《贊助與廣告指南》。

原則上,贊助與廣告應以現金形式提供。然而,經主辦單位核准後,亦得以實物或服務形式提供。

產品、服務、標誌與贊助權益(含廣告版位、舞台登場、直播介紹等)的曝光方式及範圍,亦詳載於《贊助與廣告指南》。

## ■遵守條款

贊助商/廣告商應遵守條款①的所有規定,以及事務局提出的所有規範、指南、政策與指示。

若贊助商/廣告商違反上述任一規定、從事對第三方造成困擾的行為,或從事被視為違反公共秩序或善良風俗的行為,主辦單位及/或事務局可自行裁量拒絕其申請、終止協議,或指示其暫停、修改或取消展覽、刊物或發行物。贊助商/廣告商在此同意此類措施。

在此情況下,任何已支付的贊助或廣告費用概不退還,且主辦單位與事務局對贊助商/廣告商或相關方所遭受的任何損害概不負責。若主辦單位或事務局因此遭受損害,贊助商/廣告商應全額賠償該損害。

## ■贊助與廣告資格

贊助商/廣告商不限於遊戲相關公司。然而,從事經主辦單位認定為不適當業務(包含但不限於違反公共秩序與善良風俗者,如成人導向或賭博相關業務)的實體,將不被允許贊助與廣告。

主辦單位保留權利,可拒絕其認定與本展覽品牌形象不符的贊助與廣告。

## ■聲明與保證

「贊助商/廣告商」茲聲明並保證，其提供的產品與服務不侵害任何第三方權利，且遵守所有適用法律及公共秩序與善良風俗。若因執行贊助方案而遭第三方提出任何主張、指控違法或侵權，「贊助商/廣告商」應自行承擔費用與責任解決。

## ■禁止轉讓

未經「事務局」事前書面同意，「贊助商/廣告商」不得將本條款①所生之合約地位或權利讓與、轉讓或以其他方式處分予任何第三方。

## ■禁止以招募為目的之展覽與廣告

嚴格禁止主要以招募人才或就業服務為目的之展覽、發表或廣告。

## ■提交展出遊戲名稱

展出遊戲時，「贊助商/廣告商」必須向「事務局」提交所有展出遊戲的名稱。

若未提交，將禁止展出相關遊戲。

除撤銷展覽資格外，可能對其自 2027 年起參與「東京電玩展」活動施以處罰。詳細資訊將載於《參展指南》，並於預計 2026 年 7 月舉行的「參展商說明會」上發放。

## ■贊助申請與付款期限

1. 贊助與廣告協議視為成立之日即為合約簽訂日。
2. 合約簽訂後，「事務局」將開立發票。「贊助商/廣告商」應於指定期限前將發票金額匯入指定銀行帳戶，轉帳手續費自行負擔。若未能於期限前確認款項，協議可能終止。

## ■取消贊助申請

1. 簽約後若欲取消全部或部分申請, 須以書面形式(含電子郵件等電子方式)通知事務局。
2. 取消費用(不含消費稅)如下, 請於收到帳單後 30 天內支付。

### (特別贊助)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):贊助費的 50%
- 2026年7月8日(三)起:贊助費的 100%

### (官方節目)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):購買時段費用的 50%
- 2026年7月8日(三)起:購買時段費用的 100%

### (活動舞台)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):購買時段費用的 50%
- 2026年7月8日(三)起:購買時段費用的 100%

### (創作者交流區贊助)

- 自2026年5月29日(五)至7月7日(二):贊助費的 50%
- 2026年7月8日(三)起:贊助費的 100%

### (家庭遊戲公園贊助)

- 2026年7月8日(三)起:贊助費的 100%

(招募訪客網站 / 線上廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(官方地圖廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(Cosplay 區贊助與廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(美食區贊助與廣告)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

(官方營運人員 T 恤贊助)

·2026 年 7 月 8 日 (三) 起:贊助費的 100%

## ■損害賠償責任

1. 因贊助商/廣告商或其相關人員所造成的任何意外、損害或損失,主辦單位與事務局概不負責。
2. 展示或發布內容的權利處理,應由贊助商/廣告商自行負擔費用與責任。
3. 因不可抗力事件所造成的損害,主辦單位與事務局不負賠償責任。
4. 若對展覽設施或設備造成任何損壞,贊助商/廣告商應立即賠償。
5. 對於官方網站或宣傳品中的任何誤植或疏漏,主辦單位與事務局概不負責。
6. 若因應傳染病防治措施或相關法律行動而導致活動中止、延期或變更,將不予退款。
7. 任何預估的參觀人數僅為參考,主辦單位不對此提供保證。

## ■統計資訊

主辦單位與事務局可能取得並使用與線上展覽平台相關的存取資訊(包含 IP 位址),此類資訊將不會提供給參展商。

## ■展覽的延期、變更或取消

若因可歸責於事務局之事由導致展覽延期、變更或取消,退款將依剩餘展期天數按比例計算。事務局的责任僅限於該退款金額。

## ■不可抗力

主辦單位與事務局在發生不可抗力事件時, 可延期、變更或取消本展覽, 包含但不限於以下情況:

1. 系統緊急維護
2. 電腦或通訊故障
3. 天災
4. 社會動盪或衝突
5. 政府行為
6. 疫情
7. 公共事業或資源短缺
8. 勞資爭議
9. 主要承包商違約
10. 其他非可歸責於主辦單位或事務局之事由。

在此情況下, 將不予退款, 且贊助商/廣告商仍須支付所有未繳費用。

## (ii) 東京電玩展 2026 家庭遊戲公園參展條款與細則

希望於家庭遊戲公園參展的企業或組織，須同意下列「東京電玩展 2026 家庭遊戲公園參展條款與細則」(下稱「條款②」) 並提交參展申請。

「條款②」適用於展覽會中家庭遊戲公園的展出活動。除另有規定外，本條款亦共通適用於主辦單位及/或協辦單位另行制定之通知、規定、指南與指示，包含但不限於下列項目：

- 「特別贊助指南」
- 「官方節目指南」
- 「活動舞台指南」
- 「創作者交流區贊助指南」
- 「家庭遊戲公園參展暨贊助指南」
- 「招募參觀者網站：線上廣告指南」
- 「官方地圖廣告指南」
- 「Cosplay 區贊助暨廣告指南」
- 「美食廣場贊助暨廣告指南」
- 「官方營運人員 T 恤贊助指南」

### ■合約成立

事務局收到家庭遊戲公園的參展申請後，將進行審查並發出「參展申請受理通知」。

申請者同意，一旦該通知發出，事務局與申請者（下稱「參展商」）之間的參展合約即視為正式成立。

## ■遵守條款

參展商應遵守條款②中規定的所有條文，以及事務局提出的所有規定、方針、政策和指示。

若參展商違反任何條文、對第三方造成困擾，或從事違反公序良俗之行為，主辦單位及/或事務局可自行裁量拒絕申請、終止協議，或要求暫停/修改展出內容。參展商在此同意前述措施。

在此情況下，已支付的任何參展費用或開銷將不予退還，且主辦單位與事務局對參展商或相關方所受的任何損害概不負責。若主辦單位或事務局因此蒙受損失，參展商應全額賠償。

## ■參展資格

參展商僅限於提供符合本展覽宗旨之遊戲軟體、遊戲相關產品及服務的實體或組織。

## ■聲明與保證

參展商向主辦單位聲明並保證，其提供的產品與服務未侵害任何第三方權利，且符合所有適用法規與公序良俗。

## ■禁止轉讓

未經事務局事前書面同意，參展商不得將其合約地位或基於條款②所生之權利，讓與、移轉或以其他方式處分給任何第三方。

## ■禁止以招募為目的之展出、發表及廣告

嚴禁主要以招募人才或提供就業服務為目的之展出、發表或廣告活動。

## ■提交展出作品名稱

參展商展出遊戲時，須向事務局提交所有展出作品名稱。

若經判定有未提交之作品，該作品將不得展出。

除取消參展資格外，亦可能針對 2027 年起的東京電玩展活動施以處罰。詳細資訊將載於預計 2026 年 7 月參展商說明會上發放的《參展指南》。

## ■參展申請與付款期限

1. 參展協議視為締結之日即為合約成立日。

2. 合約成立後，事務局將開立發票。參展商須於發票指定的付款期限內，將參展費用匯至指定銀行帳戶，銀行手續費由參展商自行負擔。若逾期未能確認款項，協議可能終止。

## ■取消參展申請

1. 合約成立後，若欲全部或部分取消參展，須以書面形式（含電子郵件等）通知事務局。

2. 取消費用（不含消費稅）規定如下，並須於收到相關發票後 30 天內支付：

·2026 年 6 月 24 日 – 2026 年 7 月 7 日：參展費用的 50%

·2026 年 7 月 8 日起：參展費用的 100%

### ■關於展品與商品的限制

所有展品、影片、展示品、發放文宣與商品，皆須遵守主辦單位制定的《電腦娛樂軟體倫理規範》(CESA 倫理規範)。

僅限 CERO 分級為「B」級以下，或屬於「教育／資料庫」類別的軟體及相關產品參展。

若需標示年齡分級，參展商應以訪客易於理解的方式清楚標示，並遵守事務局의 指示。

參展商不得展示或販售非由其本身經銷的產品。

### ■各展覽類別的限制

1. 商品(報紙與書籍除外)僅限於商品販售區及主辦單位指定的活動中販售。
2. 僅限於一般展區或同等區域參展的發行商，方可在商品販售區販售遊戲軟體。
3. 使用標準家庭遊戲公園攤位的參展商，可在其攤位內販售展品。
4. 統包攤位內不得舉辦活動(如脫口秀或拍照會)。
5. 無論展覽類別，遊戲體驗區「ASOVIVA!」或職涯體驗區「MANAVIVA!」內皆不得舉辦活動(包含脫口秀與拍照會)。
6. 希望在同一區域內經營多個攤位的參展商，應事先諮詢事務局。

## ■實體展覽會場規範

1. 攤位裝潢、結構、音量、展覽內容與方式及營運方法, 皆須遵守事務局制定之「展覽指南」。
2. 禁止涉及色情、歧視性言論或其他違反公共秩序與善良風俗的過度展示。
3. 若事務局認定有必要變更或中止展覽內容, 參展商無論在展前或展中皆須遵從其指示。
4. 參展商不得有妨礙鄰近參展商之行為。
5. 因應事務局指示進行變更或中止所產生之任何費用, 概由參展商負擔。
6. 攤位須於指定期間內設置完成, 並於展覽結束後立即撤除展品。
7. 展覽期間禁止撤除展品。
8. 須遵守所有適用的消防與安全法規。

## ■設備與基礎設施

展覽所需之設備、通訊線路與資訊系統的準備、維護及安全措施, 應由參展商自行負擔費用與責任。

### ■損害賠償責任

1. 因參展商或其相關人員所造成的任何事故、損害或損失，主辦單位與事務局概不負責。
2. 展出或發布內容的權利處理，應由參展商自行負擔費用與責任。
3. 因盜竊、遺失、火災或損壞等不可抗力事件所造成的損害，事務局概不負責。
4. 因參展商或其相關人員的疏忽導致展覽設施或設備損壞時，參展商應立即賠償。
5. 主辦單位與事務局對官方網站或宣傳品中的印刷錯誤或疏漏概不負責。
6. 若因傳染病對策或相關法律行動導致活動中止、延期或變更，將不予退款。
7. 任何預估的參觀人數僅為預測值，恕不保證。

### ■統計資訊

主辦單位與事務局可取得並使用與線上展覽平台相關的存取資訊(包含 IP 位址)，此類資訊將不提供給參展商。

### ■展覽的延期、變更或取消

若因可歸責於事務局的原因導致展覽延期、變更或取消，退款將依剩餘展覽天數按比例計算。事務局的责任僅限於此類退款。

## ■不可抗力

若因不可抗力事件導致本展覽難以或無法舉行，主辦單位與事務局可延期、變更或取消本展覽。不可抗力事件包含但不限於以下情況：

1. 系統緊急維護
2. 電腦或通訊故障
3. 天災
4. 社會動盪或衝突
5. 政府行為
6. 流行病或大規模傳染病
7. 公共設施或資源短缺
8. 勞資爭議
9. 主要承包商違約
10. 其他非可歸責於主辦單位或事務局之事由

在此情況下，將不予退款，且參展商仍須支付所有未繳清的參展費用。主辦單位與事務局對參展商所遭受的任何損害概不負責。

## ■參展商名稱的刊載

參展商同意，事務局可將其於網路報名表中填寫的參展商名稱，刊載於本展覽的宣傳品及官方網站上。