

TOKYO GAME SHOW 2026

30TH
ANNIVERSARY

特別贊助指南

版本02 / 2026年3月05日



① 關於東京電玩展 – P03

② 2026年東京電玩展 – P10

| | |
|------|-------|
| 活動概覽 | - P11 |
| 主題 | - P12 |
| 場館分區 | - P13 |

③ 特別贊助方案 – P14

| | |
|----------|-------|
| 特別贊助方案 | - P15 |
| 贊助等級 | - P16 |
| 廣告位 | - P18 |
| 廣告位 選項 | - P27 |

④ 申請與時程 – P28

| | |
|-------------|-------|
| 申請流程 | - P29 |
| 時程安排 | - P30 |
| 選單項目 提交指南 | - P31 |
| 查詢 | - P34 |

⑤ 贊助與廣告條款 – P35



① 關於東京電玩展



TGS

TOKYO
GAME SHOW
2025 9.25 THU - 28 SUN

日經BP

Sony Music Solutions Inc.

日本規模最大的遊戲盛會，自1996年起每年九月
自1996年起於幕張展覽館舉辦。

一場規模龐大、內容全面的貿易展覽會
匯聚遊戲產業所有元素。
活動內容包含新作發表與試玩體驗、
開發者講座、現場表演、
以及獨家周邊商品，
吸引全球媒體廣泛報導
與全球矚目。

TGS 2025

日期 2025年9月25日(週四)至9月28日(週日)

地點 幕張展覽館1-11號館 + 國際會議廳 + 活動廳

參展商 **1,136家企業**(2023年:985家)
521家國內企業(含7家線上參展) / 615家國際企業(含21家線上參展)

展位 **4,157個展位**(2024年:3,252個)
參展國家/地區:47(2024年:44)

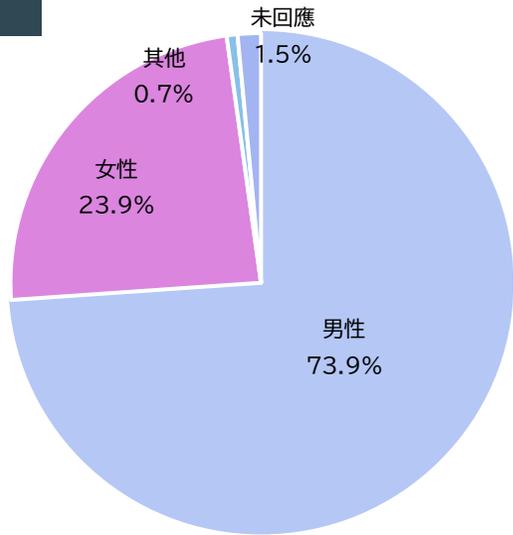
參觀人數 **263,101人**(2024年:274,739人)

媒體報導 **2,497 家**(2024年:1,468 家)
媒體類型分布:電視:37 / 報紙:244 / 雜誌:14 / 網路媒體:2,202

遊戲產業 **約31**兆日圓市場規模 *資料來源:CESA遊戲產業報告2025

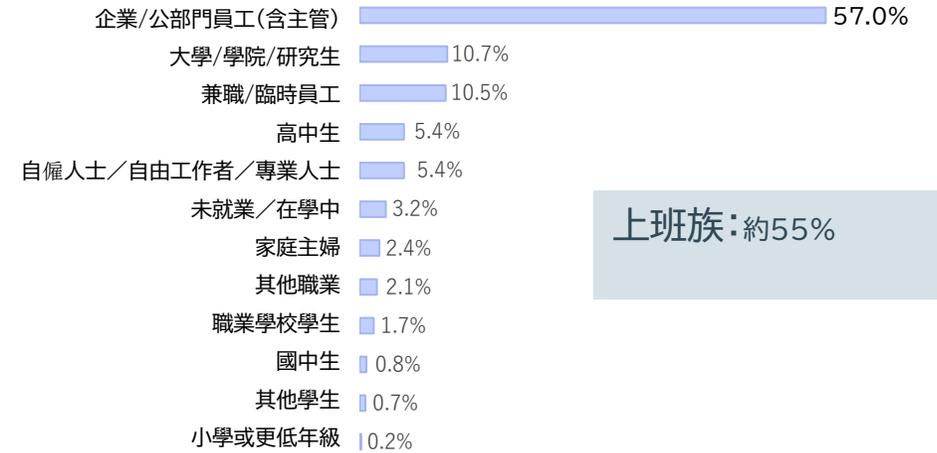
東京電玩展2025:一般參觀者人口統計

性別



男性 約75%

職業



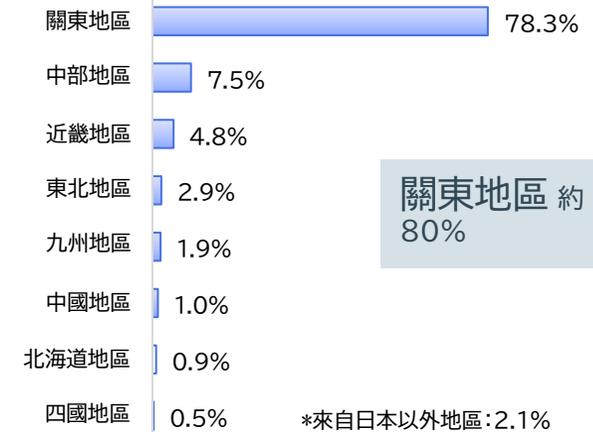
上班族:約55%

年齡



20至30歲參與者

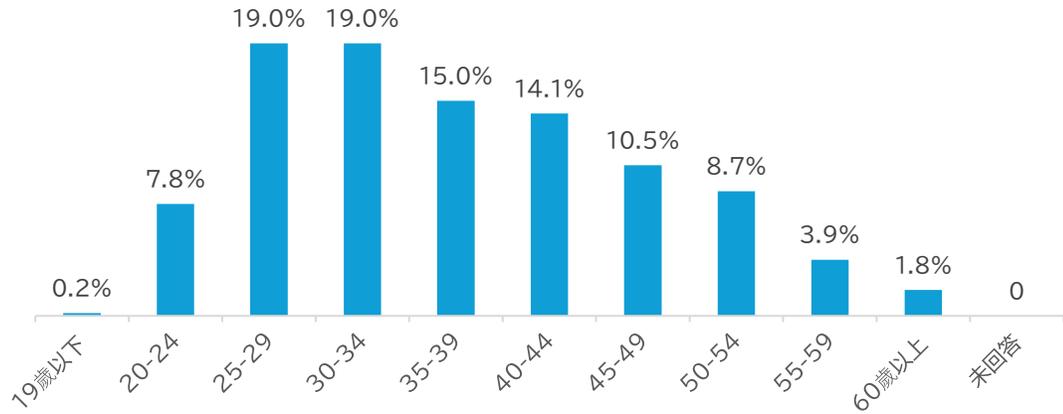
居住地



關東地區 約80%

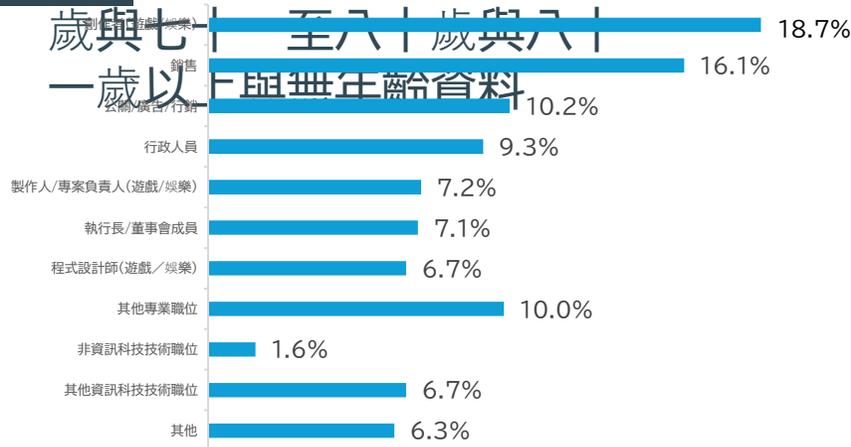
*來自日本以外地區:2.1%

年齡(國內)



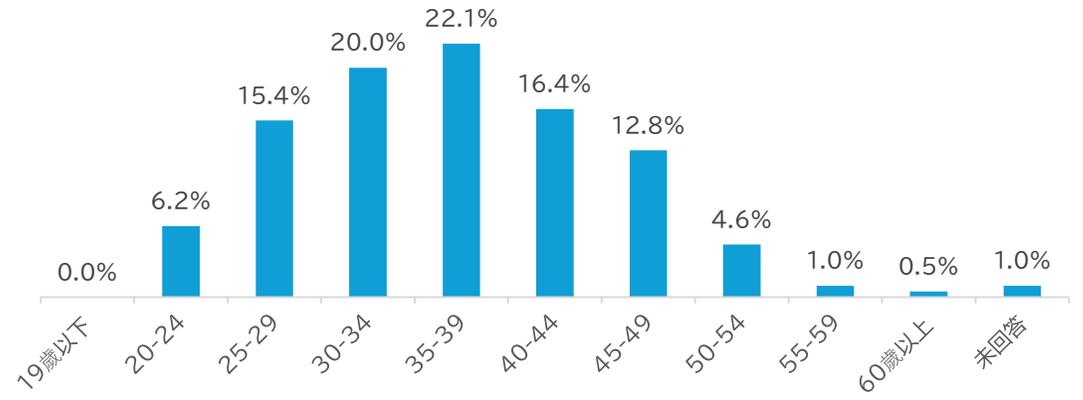
二十至三十歲與三十至四十歲與四十一至五十歲與五十一至六十歲與六十一至七十歲與七十一至八十歲與八十一歲以上與無年齡資料

職業(國內)



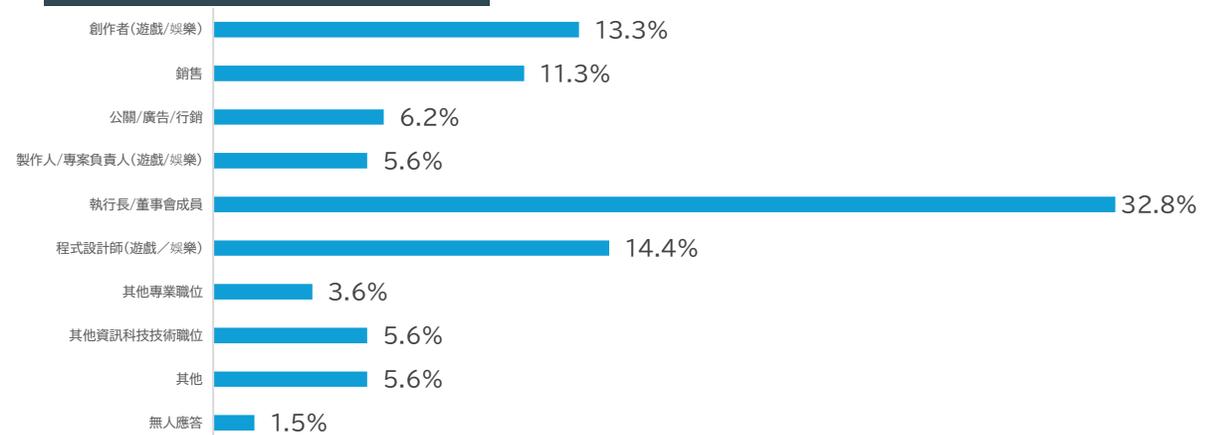
銷售與創作者: ~35%

年齡(國際)



三十多歲與四十多歲與會者

職業(國際)



管理階層/IT專業人士: ~40%

官方網站



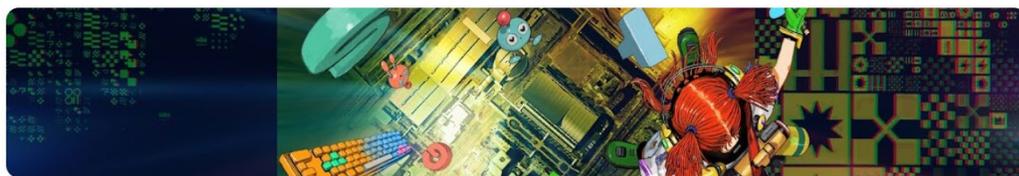
約1,000萬次瀏覽量
(較去年同期增加300萬次瀏覽量)

X 追蹤者



約120,000名追蹤者

TGS影片專區



TOKYO GAME SHOW/東京ゲームショー



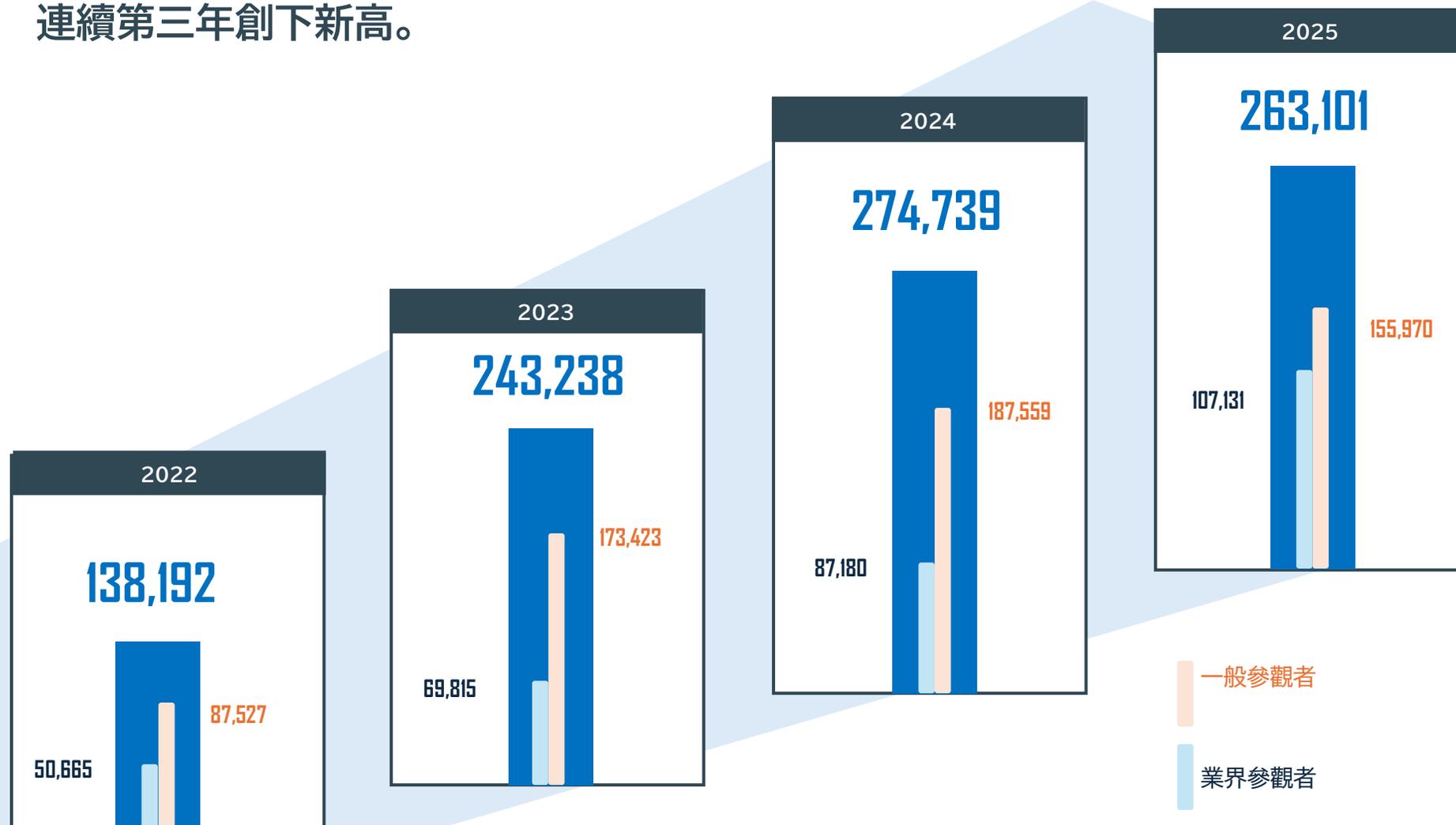
@tokyogameshow · チャンネル登録者数 8.79万人 · 513本の動画
東京ゲームショー2025は9月25日(木)～9月28日(日)開催！ご期待ください。...さらに表示
tgs.cesa.or.jp、他 4 件のリンク

發布22支影片 / 累計逾1,000萬次觀看
*中國平台瀏覽量年增逾百萬

東京電玩展入場人數趨勢

公眾日門票於活動前即告售罄。
業界參觀人數連續第三年創下新高
連續第三年創下新高。

TGS 2026





② 2026年東京電玩展



名稱

東京電玩展 2026

地點

幕張展覽館 1-11 號館
+ 國際會議廳 + TKP幕張灣會館

日期

業界日: **9月17日** (週四) 上午10:00至下午5:00
9月**18日** (週五) 上午10:00至下午5:00

公眾日: 9月**19日** (週六) 上午9:30至下午5:00
9月**20日** (週日) 上午9:30至下午5:00

9月**21日** (週一/假日) 上午9:30至下午4:00

主辦單位

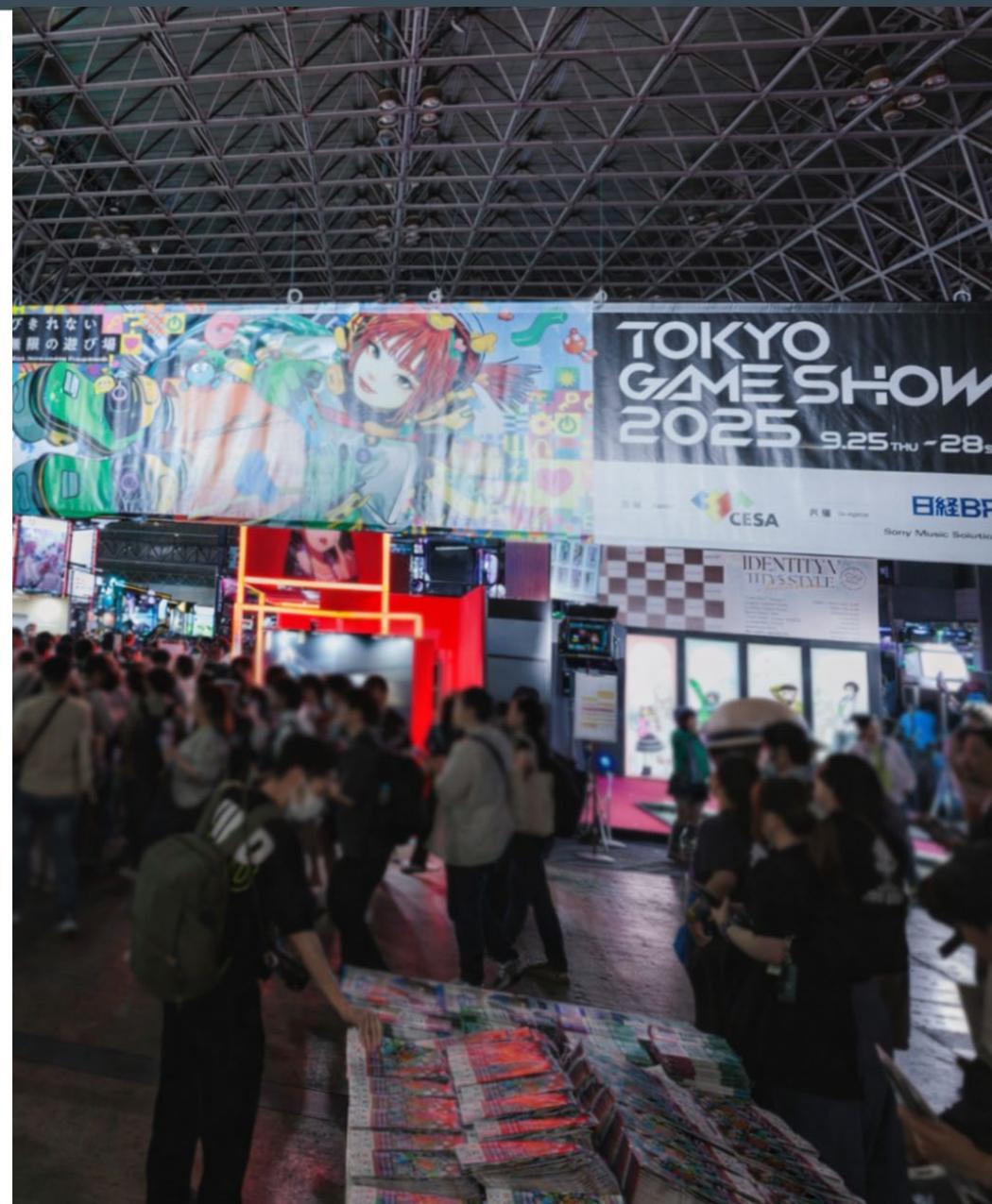
電腦娛樂供應商協會(CESA)

共同主辦單位

日經商業出版株式會社 索尼音樂解決方案株式會社

贊助單位

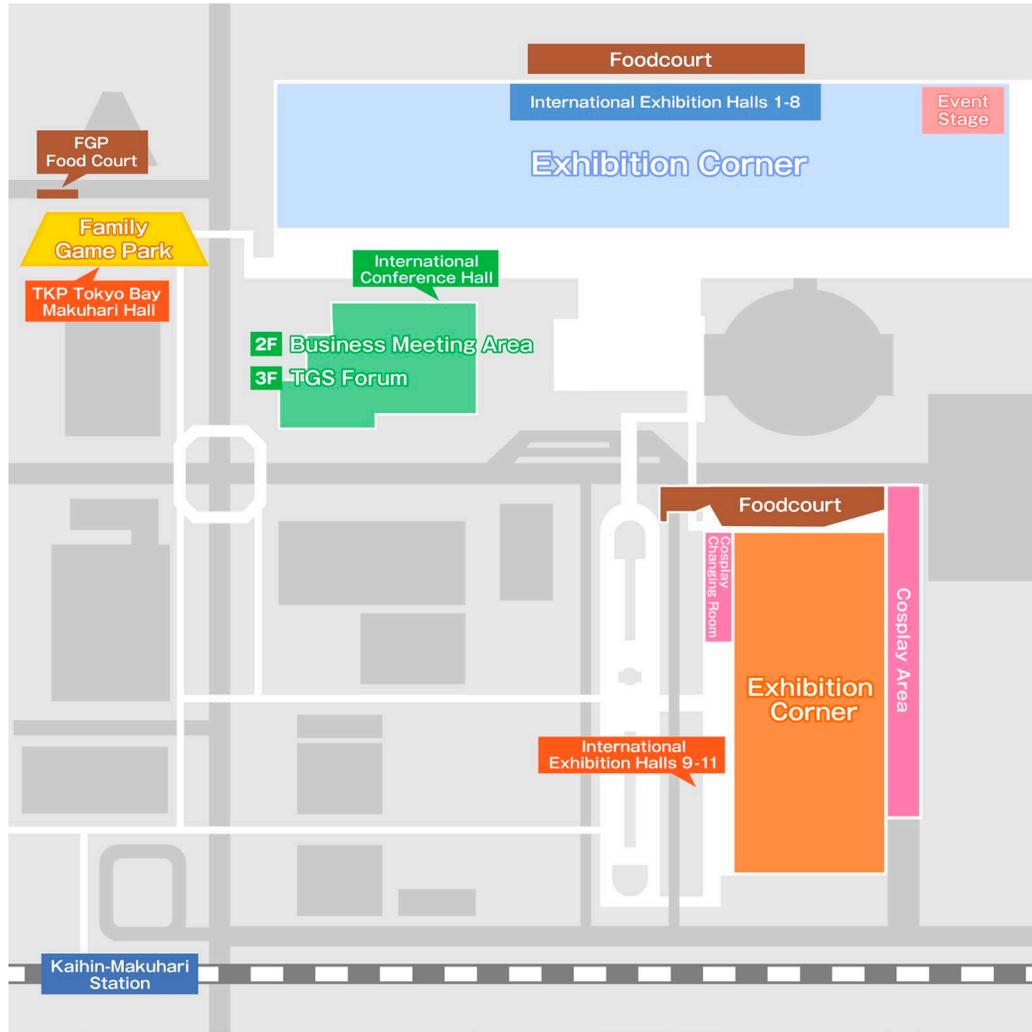
待定



最漫長的五日不間斷遊戲盛宴

東京電玩展今年邁入全新階段。
一個匯聚全球遊戲與玩家的場所
——跨越年齡與國界，盡情遊玩、建立連結、共創未來。
2026年，展期將擴展至TGS史上最長紀錄：
整整五天。
更多遊戲、更澎湃的能量、更宏大的規模，
一場讓你徹底沉浸於遊戲的盛會即將揭幕。

東京電玩展 2026 | 展區劃分／平面圖



東京電玩展 2026

營業日:

9月17日(週四) 上午10:00 - 下午5:00
9月18日(週五) 上午10:00 - 下午5:00

公眾開放日:

9月19日(週六) 上午9:30 - 下午5:00
9月20日(週日) 上午9:30至下午5:00
9月21日(週一/假日) 上午9:30 - 下午4:00

- 幕張展覽館 1-8 號館
- 幕張展覽館9-11號館
- 國際會議廳
*僅限工作日

家庭遊戲樂園

公眾開放日:

9月19日(週六)上午9:30至下午5:00
9月20日(週日)上午9:30至下午5:00
9月21日(週一/假日) 上午9時30分至下午4時

- TKP幕張灣會館

③ 特別贊助方案

我們為非遊戲公司提供量身打造的贊助方案。
特別贊助方案享有類別獨家權益。
方案可依需求調整。詳情請洽索尼音樂解決方案
TGS秘書處洽詢詳情。

聯絡方式

索尼音樂解決方案公司(SMS)東京電玩展秘書處
特別贊助方案選單 洽詢專線
tgs-sponsor@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 的郵件，並再次與我們聯繫。

特別贊助 | 菜單

| 贊助類別 | | 白金級 | 金級 | 銀級 | 銅級 | |
|-----------|-----------------|---------------------|--------------|--------------|-------------|------------|
| 名額 | | 2 個插槽 | 3 個插槽 | 5 個插槽 | 5 個插槽 | |
| 贊助金額(不含稅) | | 30,000,000日圓 | 20,000,000日圓 | 10,000,000日圓 | 5,000,000日圓 | |
| 贊助等級 | 1 標誌/ 名稱曝光 | 官方網站首頁 | ● | ● | ● | ● |
| | | 官方宣傳品(海報等) | ● | ● | ● | ● |
| | | 普通入場券 | ● | — | — | — |
| | | 現場場館平面圖 | ● | ● | — | — |
| | 2 邀請券與 賓客通行證 | 邀請函／工作人員通行證／特殊車輛通行證 | 200 / 10 / 1 | 150 / 8 / — | 100 / 5 / — | 50 / 3 / — |
| | 3 展覽攤位 | 提供攤位空間 | 6個攤位 *1 | 4個攤位 *1 | 3個攤位 *1 | 1個攤位 *1 |
| | 4 官方活動時段 | 官方活動時段提供 | 1個時段(50分鐘)*2 | 1時段(50分鐘)*2 | — | — |
| 廣告時段 | 5 官方媒體 廣告位 | 官方地圖 (導覽地圖／數位地圖) | ● | ● | ● | — |
| | | 官方網站:網路廣告 | ● *3 | ● *3 | ● *3 | ● *3 |
| | | 獨家現場贊助廣告 | ● | ● | ● | — |
| | 6 廣告時段 | 活動舞台中場廣告 (15秒) | 1 廣告位 *4 | 1 格 *4 | 1 格 *4 | — |

菜單項目(贊助/廣告時段)的供應狀況可能因申請時機而異。此外,每類別(白金、黃金、白銀、青銅)僅限申請一個時段。

*1:確認時機可能影響可用性。/ *2:確認時機可能影響可用性。/

*3:網路廣告詳情請參閱P20頁起。/ *4:活動舞台與官方節目冊將同步播放相同內容。

1

官方網站首頁

白金級
銀
金
銅



*網站圖片取自去年。

期間: 網站上線日起至另行通知
刊登位置: 僅限PC版與SP版首頁
保證: 固定期限
排序: 日文假名順序

官方導覽地圖及其他手冊

白金級
銀級
金級
銅級



官方導覽地圖

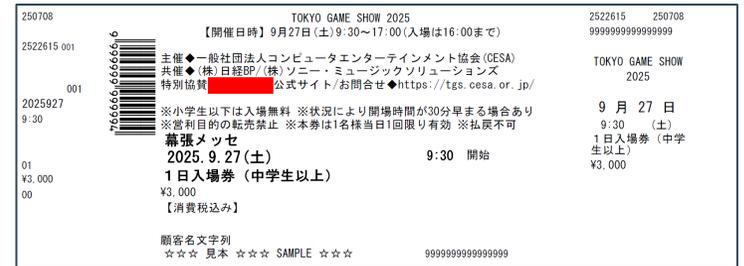


海報

*規格如有變更恕不另行通知。

普通入場券

白金



*僅限實體票券。*因票務代理商規格限制, 可能無法列印。

*圖片取自去年。

現場場地地圖

白金
金



*規格如有變更恕不另行通知。

2

邀請券與賓客通行證

- 白金
- 金級
- 銀級
- 銅級



邀請券

- 提供數量
- 白金: 200
- 金級: 150個
- 銀級: 100個
- 銅級: 50

TOKYO GAME SHOW 2025

關係者 GUEST

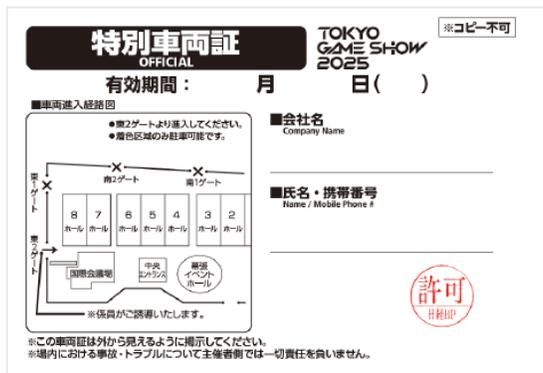
こちらのパスをお持ちの方は、5ホール入口からご入場となります。
Enter through the entrance of Hall 5.
お名前をお入れください。名刺のご用意のない方は下記にご記入ください。
Please insert your business card, or fill in blanks below.

会社名/Company Name

氏名/Name

賓客通行證

- 提供數量
- 白金: 10
- 金: 8
- 銀: 5
- 銅級: 3



車輛通行證

- 提供數量
- 白金: 1

3

展覽攤位

- 白金級
- 金級
- 銀級
- 銅級



渲染效果

- 提供攤位數量
- 白金: 6個攤位
- 金級: 4個攤位
- 白銀級: 3個攤位
- 銅級: 1個攤位

於幕張展覽館展區為每位贊助商提供展覽空間。
*僅提供空間(銅級贊助商含套裝展位)。具體位置由TGS秘書處安排。

4

官方節目時段提供

- 白金
- 金級

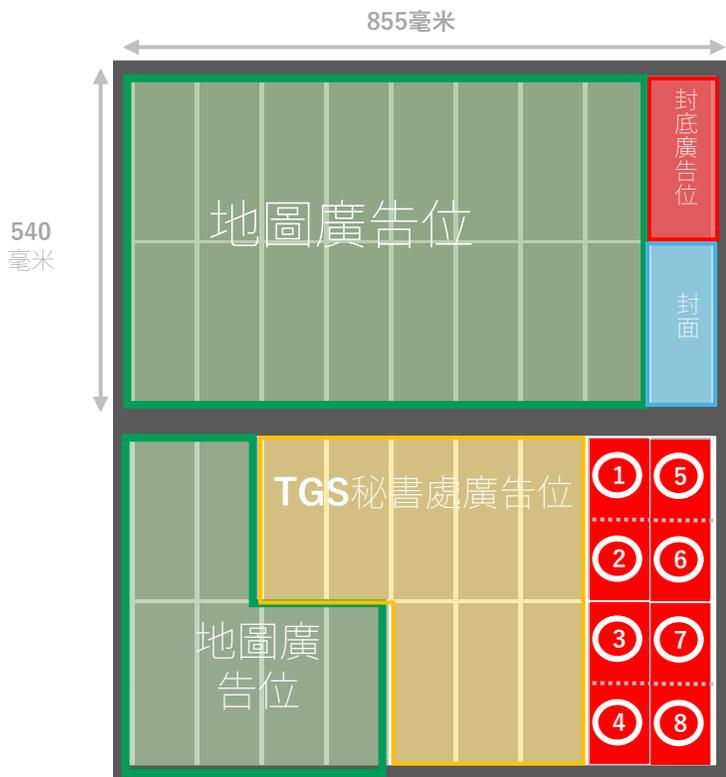


- 舞台時段數量
- 白金: 50分鐘 x 1時段
- 金級: 50分鐘 x 1時段

*僅時段。播出時間由東京電玩展秘書處決定。

創意作品提交截止日期 | 2026年9月10日(週四)下午6:00(日本標準時間)

5 官方地圖 | 導覽地圖



*日文版與英文版採用相同版型。

- 可選廣告位
- 白金級: 1個廣告位
- 金級: 1個廣告位
- 銀級: 1個名額

各贊助等級皆提供廣告位。
(**僅限廣告位**; 具體位置由TGS秘書處決定。)

*廣告位包含日文版與英文版。
*廣告位置由東京電玩展秘書處全權決定。

白金級 金級 銀級



*規格如有變更恕不另行通知。



活動區域內規劃設有三處發放點。

| | |
|----|-------------------------------|
| 印數 | 日文版: 260,000份 / 英文版: 40,000份* |
| 尺寸 | 高135毫米 x 寬95毫米 |
| 紙張 | 霧面塗佈紙/90克 |
| 印刷 | 四色印刷/全彩印刷 |

*以上為概念示意圖。

創意作品提交截止日期 | 2026年7月14日(週二)下午6:00(日本標準時間)

5 官方地圖 | 數位地圖

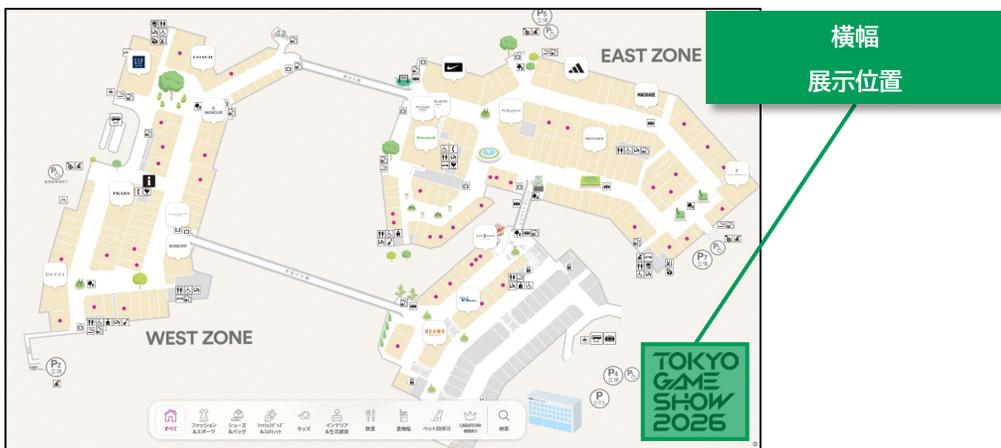
白金級

金級

銀級

地圖內橫幅廣告

在顯示數位地圖前，將先展示贊助商提交內容的橫幅廣告。



優先地圖顯示

新增優先顯示功能，即使從縮放視角觀看地圖，參展商的標誌或公司名稱仍清晰可見。此設計確保展商在地圖中持續可見，提升參觀者辨識度。



縮放至全圖時，所有參展商皆會顯示。



瀏覽完整地圖時，優先參展商將始終可見。

*圖片內容僅限東京電玩展參展商使用。

*尺寸規格將另行提供。

*若有多間公司申請，橫幅將隨機顯示。

■ 可用插槽

- 白金: 1 個名額
- 金級: 1 個名額
- 白銀: 1 個名額

創意作品提交截止日期 | 2026年7月14日(週二)下午6:00(日本標準時間)

5 官方網站:網路廣告 | 文章合作

*規格如有變更恕不另行通知。

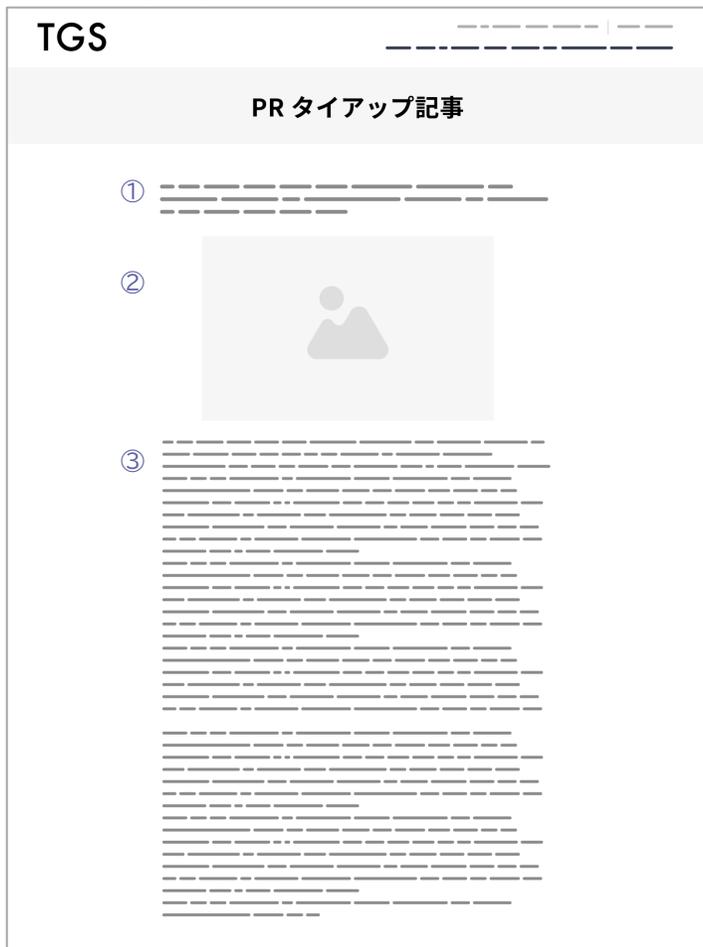
詳情請參閱《線上廣告指南》。

白金級

黃金級

白銀級

▼ 文章合作廣告方案



| 內容概覽

- ① 標題
- ② 圖片:最多5張
- ③ 文字:約1,200字

| 推廣管道概覽

- 首頁連結置入
- 社群媒體貼文

| 刊載注意事項

請注意, 我們保留拒絕刊登等同於CERO「Z」級別內容之權利, 以及涉及特定產業之內容, 包括但不限於消費金融、非科學性廣告、賭博、電話Q2服務、在家工作計劃、金字塔式傳銷、直銷、成人用品、成人娛樂服務, 以及整形手術或美容療程等外觀相關服務。

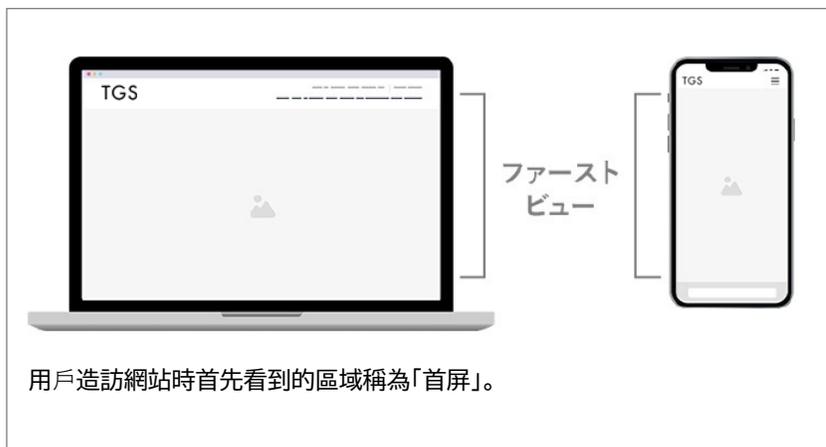
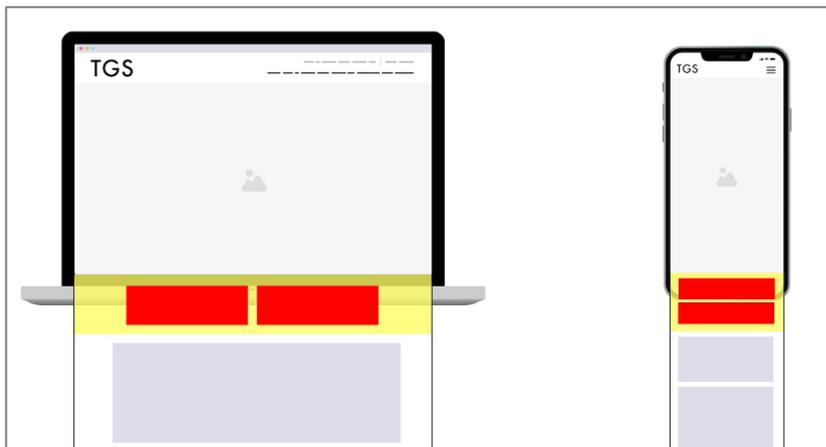
- 可用廣告位
- 白金:1個名額
- 黃金:1個名額
- 銀級:1個名額

創意作品提交截止日期 | 2026年6月30日(週二)下午6:00(日本標準時間)

5

官方網站:網路廣告服務 | 首頁橫幅(首屏下方)

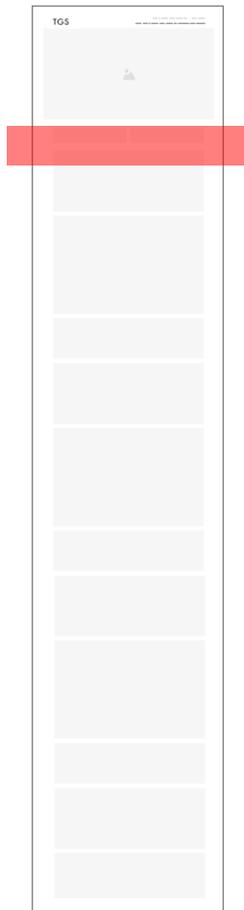
▼範例



用戶造訪網站時首先看到的區域稱為「首屏」。

*廣告費率、廣告位及規格如有變更, 恕不另行通知。
 *非遊戲公司亦可投放廣告。

建議橫幅廣告位置



首頁頂部
顯示於頁面頂端

*規格如有變更恕不另行通知。

白金級

黃金級

詳情請參閱線上廣告指南。

■ 可用廣告位
 - 白金:1 個名額
 - 金級:1 個廣告位

| | |
|------|--------------------------------|
| 職位安排 | 電腦與智慧型手機首頁 |
| 格式 | [電腦版] 2個輪播廣告位 [手機] 2 個輪播廣告位 |
| 期間 | 2026年7月8日 - 10月31日(暫定) |
| 保證 | 展示期保證 |
| 廣告尺寸 | [圖片] 520 (寬) x 100 (高) 像素 |

創意提交截止日期 |
2026年6月30日(週二)下午6:00(日本標準時間)

5

官方網站:網路廣告 | 票務頁面矩形橫幅

▼範例



*廣告費率、廣告位及規格如有變更, 恕不另行通知。
 *非遊戲公司亦可投放廣告。

*規格如有變更恕不另行通知。

白金級

詳情請參閱《線上廣告指南》。

■ 可用廣告位
 - 白金級: 1個名額

| | |
|------|--|
| 廣告位 | 僅限電腦及智慧型手機首頁 |
| 格式 | [電腦版] 輪播展示 (4個位元組) [手機] 輪播展示 (4個位槽) |
| 期間 | 2026年7月8日 - 10月31日(暫定) |
| 保證 | 展示期保證 |
| 廣告尺寸 | [圖片] 300(寬) x 250(高) 像素 |

創意提交截止日期 |
2026年6月30日(週二)下午6:00(日本標準時間)

5

官方網站:網路廣告 | 參展商簡介頁面矩形橫幅

▼範例



*價格、廣告位及規格如有變更, 恕不另行通知。
*非遊戲公司亦可投放廣告。

*規格如有變更恕不另行通知。

白金級

金級

銀級

銅級

詳情請參閱《線上廣告指南》。

- 可用廣告位
- 白金級: 1 個廣告位
- 金級: 1 個位址
- 白銀級: 1 個位址
- 銅級: 1 個名額

| | |
|------|--|
| 廣告位置 | 僅限電腦及智慧型手機首頁 |
| 格式 | [電腦版] 輪播展示(4個廣告位) [智慧型手機] 輪播展示(4個廣告位) |
| 期間 | 2026年7月8日 - 10月31日(暫定) |
| 保證 | 展示期保證 |
| 廣告尺寸 | [圖片] 300 (寬) x 250 (高) 像素 |

創意提交截止日期 |
2026年6月30日(週二)下午6:00(日本標準時間)

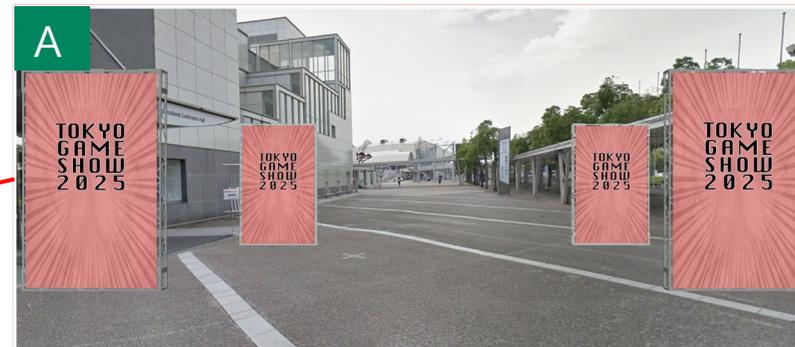
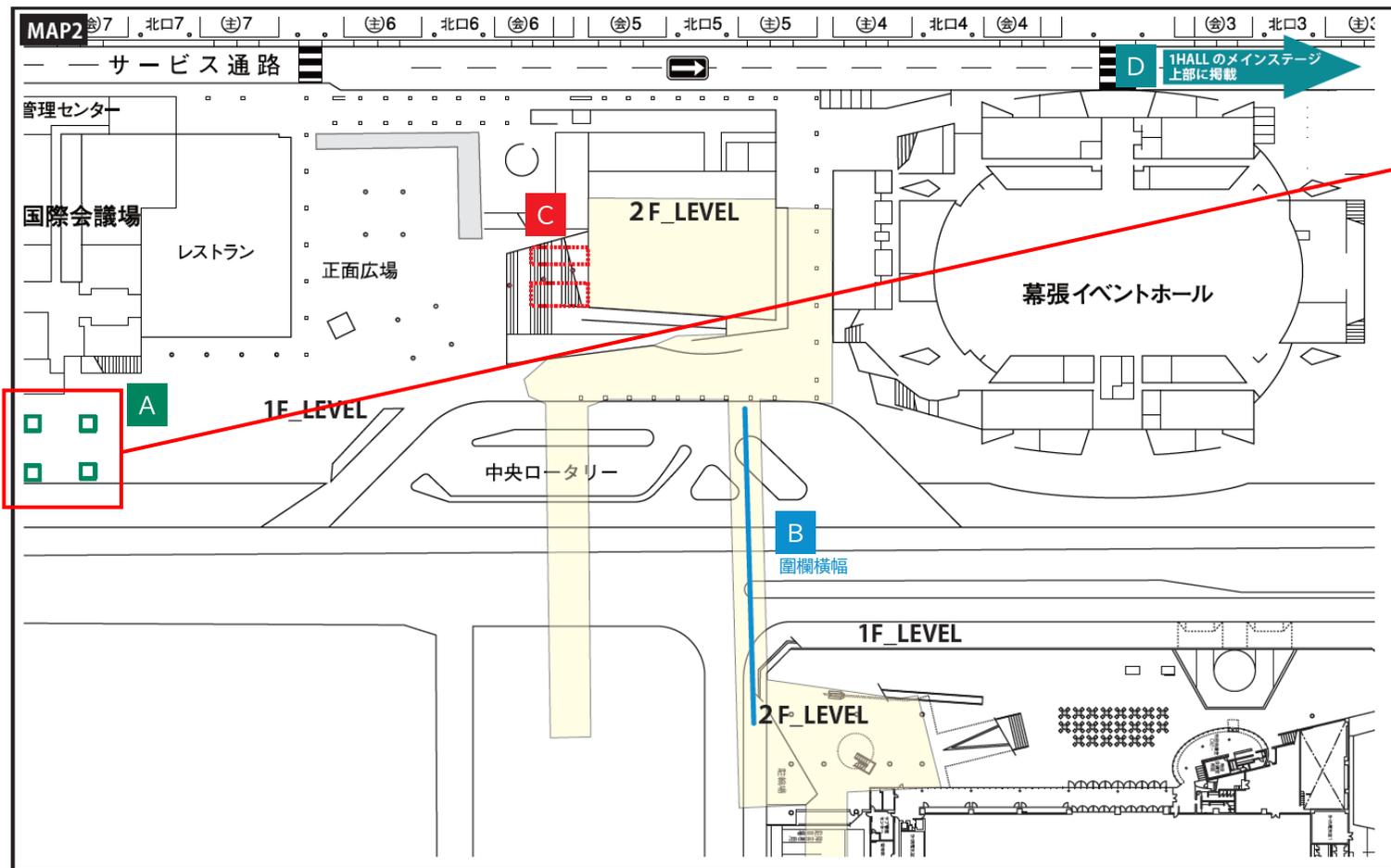
5

獨家現場贊助商廣告

白金

黃金

*規格如有變更恕不另行通知。



| 規格 | A: 桁架橫幅看板(4處位置) |
|------|--|
| 四色印刷 | 寬2000 x 高3200(帆布材質) 1處位置, 雙面(正面與背面) |

僅限廣告位。贊助商須提交創意素材。
(投放位置將由東京電玩展秘書處決定)
*檔案格式: Adobe Illustrator (CMYK)
*桁架將以塔式結構組裝以抗風。

- 可用廣告位
- 白金: 每面各1個位置
- 金級: 各1個位置

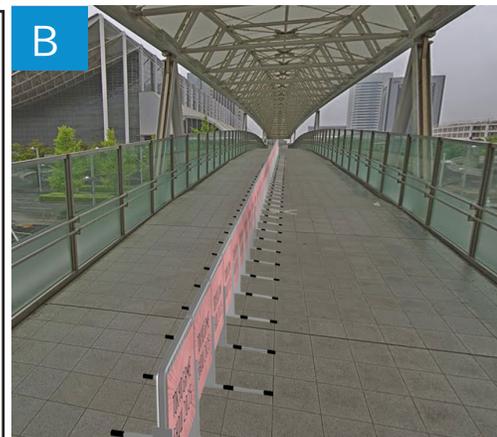
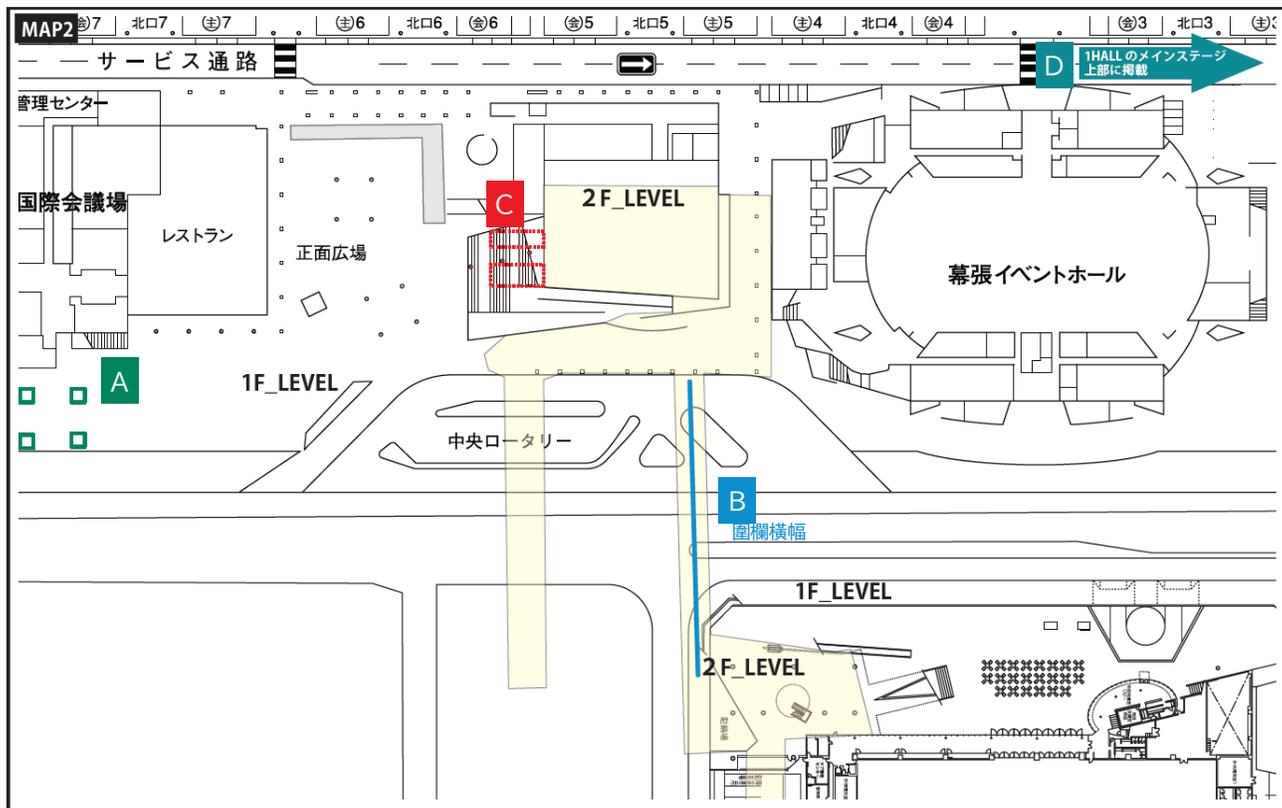
創意提交截止日期 |
2026年8月3日(週一)下午6:00(日本標準時間)

5

獨家現場贊助商廣告

白金級

*規格如有變更恕不另行通知。



| | |
|------|---------------------------------------|
| 規格説明 | B 鐵柵欄橫幅看板 |
| 四色印刷 | 寬1900 x 高550 (帆布材質) 33個插槽(預計總計66組) |

僅限廣告位。贊助商須提交創意素材。
(廣告位位置由TGS秘書處決定)
*檔案格式: Adobe Illustrator (CMYK)

■ 可用名額
- 白金級: 1個名額

創意作品提交截止日期 |
2026年8月3日(週一)下午6:00(日本標準時間)

6

官方節目與活動舞台的片頭廣告時段

於活動期間每場官方節目及活動舞台開始前播放。

白金級

金級

白銀級



同步於舞台LED螢幕播放

▼ 活動舞台中場廣告結構



| 時長 | 規格要求 |
|------------------------|--|
| <p>單個時段:15秒</p> | <p>編解碼器:.mov(ProRes422)或 .mp4(h.264) .mp4 檔案:影片位元率需達 15Mbps 或更高 解析度:1,920x1,080像素 幀率:59.94fps 音訊:2聲道(左聲道、右聲道)(MP4檔案:立體聲) 交錯格式</p> |

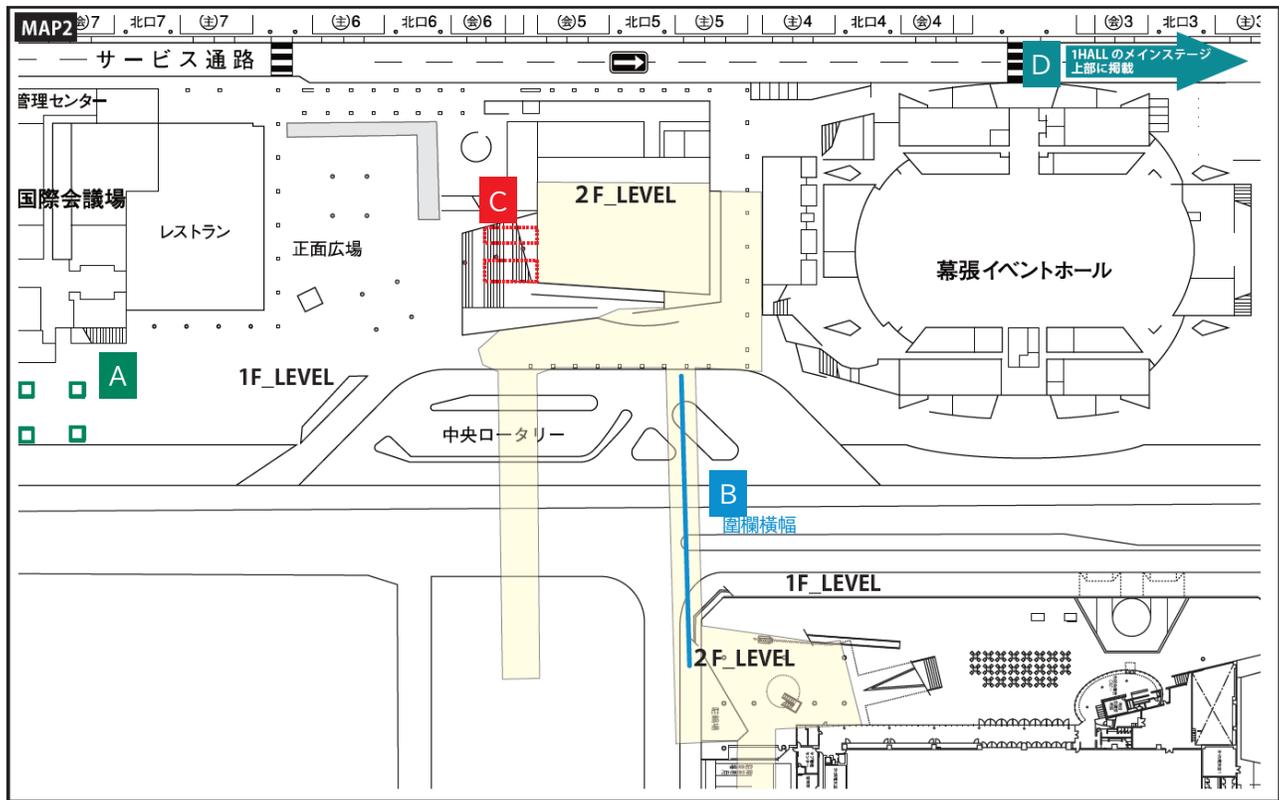
- 廣告將於每場活動開始前播放。*一般時段廣告亦將於活動舞台螢幕同步播放。
- 播放時段與順序由TGS秘書處決定。
- 申請採先到先得制受理。
- 無購買數量限制。

*所有內容須經東京電玩展秘書處審核。

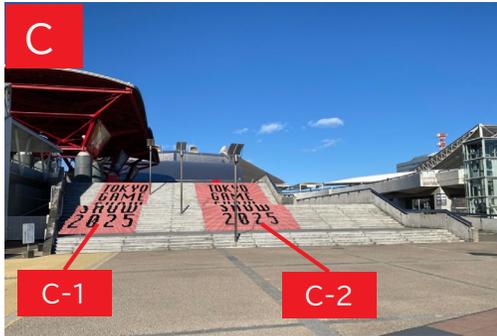
創意作品提交截止 | 2026年9月4日(週五)下午6:00(日本標準時間)

選項

獨家現場贊助廣告



*規格如有變更恕不另行通知。



| | |
|------|-----------------------|
| 規格規格 | C-1、2 號主樓梯踏板標示牌 |
| 四色印刷 | C-1 寬4000 x 高4080 *估計 |
| | C-2 寬6000 x 高4080 *預估 |

僅限廣告位。贊助商須提交創意素材。
(廣告位位置將由TGS秘書處決定。)
*檔案格式:Adobe Illustrator(CMYK模式)



| | |
|------|-------------------|
| 規格規格 | D 上層舞台側翼標示牌 |
| 四色印刷 | 寬1800 x 高2100 *估計 |

僅限廣告位。贊助商須提交創意素材。
(實際位置由東京電玩展秘書處決定)
*檔案格式:Adobe Illustrator (CMYK)

創意提案截止日期 | 2026年8月3日(週一)下午6:00(日本標準時間)

④ 申請與時程

洽詢

索尼音樂解決方案(SMS)東京電玩展秘書處
特別贊助方案聯絡
tgs-sponsor@sms-office.jp

*我們將於3個工作天內回覆您的查詢。

請注意部分查詢可能需較長時間回覆。

*若未收到回覆，請調整您的電子郵件設定以接受來自 tgs-sponsor@sms-office.jp 的郵件，並再次與我們聯繫。

本指南概述基本贊助方案。
如需客製化贊助或廣告方案, 請聯繫
tgs-sponsor@sms-office.jp。
我們可為您量身打造彈性方案。

TGS-System (特別贊助方案申請網站)



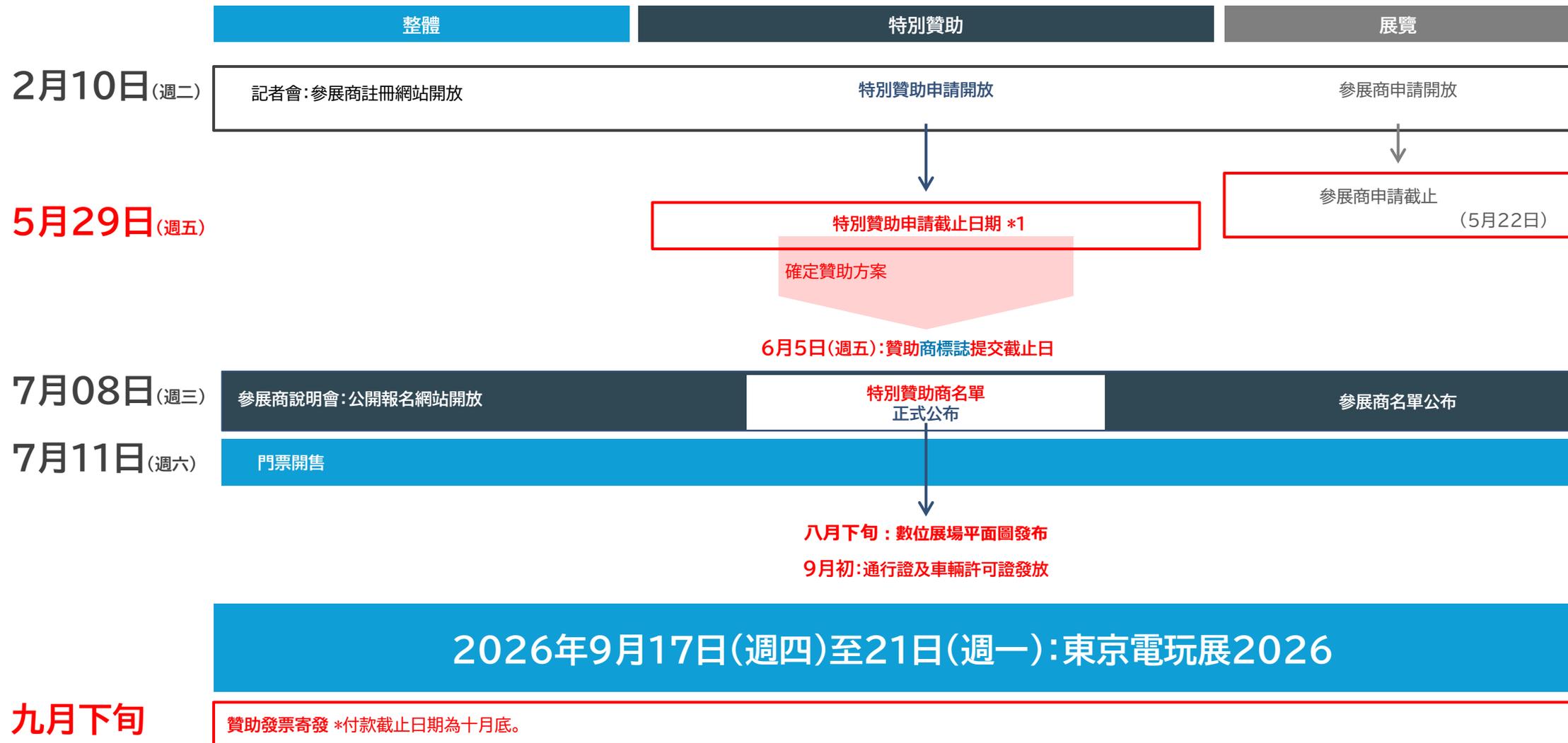
有意申請之實體與組織, 須先詳閱並同意本指南所載之《2026年東京電玩展贊助與廣告條款與細則》。
申請將依先到先得原則受理。
我們將於收到申請後三個工作天內與您聯繫。
請注意回覆可能需要一段時間。
東京電玩展秘書處於收到並審核申請後, 將寄發「申請受理通知」至貴單位註冊之電子郵件地址。
參展商同意收到此通知即代表展覽合約正式成立。

申請截止日期 | 2026年5月29日(星期五)

請注意, 部分贊助方案可能因申請日期而無法提供,
可能需要進行調整。

日程安排

*時間表可能有所變動。



*各贊助方案內容確認截止日期不盡相同。

贊助方案將根據申請日期之可用性調整，並依此變更贊助方案內容。感謝您的理解。

*1 申請書經受理審核後，將寄發「申請受理通知」至登記電子郵件地址。參展商同意收到此通知即視為展覽合約成立。

提交方式

請透過下方網址的申請網站, 上傳所有贊助方案的贊助商標誌與創意資料。

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

*若提交資料有任何問題, TGS秘書處將主動聯繫您。

*有關提交格式之疑問, 請透過諮詢表單聯繫SMS TGS秘書處。

彩色校樣

色樣校對提交僅限「一次」。

*額外校樣需另行付費。

*請注意, 依提交日期不同, 可能無法提供彩色校樣。

我們將提供一套兩張實物材質的彩色校樣: 一張縮尺版(*1)與一張實際尺寸局部印刷版(*2)。

*額外校樣需另行收費。

*請注意, 依提交日期不同, 可能無法提供彩色校樣。

*若需指定實際尺寸樣稿的印刷區域, 請隨提交文件附上標示範圍的圖稿。

*1: 僅適用於導覽地圖以外的贊助項目。導覽地圖樣稿將採用實際尺寸局部印刷。

*2: 贊助品尺寸超過1公尺時, 將提供實際尺寸局部印刷樣稿。

印刷品提交規範

- 所有創意內容必須符合《電腦娛樂軟體道德守則》
(www.cesa.or.jp/action/forstakeholders/ethical-code/)。
- 須包含目標網址（著陸頁）。
- 設計資料須以印刷就緒檔案提交（TGS秘書處無法進行修正或編輯）。
- 請以Adobe Illustrator格式（CC2020或更新版本）提交資料。
- 提交印刷廣告時，請於提交前執行「擴展外觀」指令。
若在拼版過程中旋轉檔案，特效可能無法正確呈現。
- 請依指定尺寸製作含裁切標記之檔案。
(大尺寸格式可採用1/10比例製作)
- 所有文字必須轉換為輪廓。
- 依據最終輸出尺寸設定資料解析度。
[指南圖] 300-350 dpi
[非指南圖] 200 dpi
- 提交時請除原始檔案外，另附顯示最終尺寸的PDF檔。
- Illustrator檔案請勿嵌入圖片，提交時須一併提供所有連結檔案。
- 規格要求因贊助方案菜單而異。
若提供特定模板，請依該格式製作資料。

網頁橫幅提交

- 支援檔案格式: GIF、JPG、PNG。
- 檔案大小: 上限150KB。解析度: 實際尺寸下75dpi。
- 無特定設計限制, 但所有創意內容必須符合贊助與廣告條款。
- 所有網頁橫幅將明確標示為「PR」。
- 刊登後不得更換創意內容, 僅限修正印刷錯誤。
- 橫幅將於東京電玩展2026指定之官方開幕日同步發布。
惟涉及禁制令或延遲提交之素材, 將視個案情況處理。
※請注意, 此類情況無法保證具體發布時段。
- 請於提交創意素材時一併提供目標網址。
- 活動結束後將提供曝光次數與點擊次數報告。

網路影片提交

- 建議長度: 6-15秒(最長30秒)。
- 檔案格式: MP4、WebM、MOV。
- 建議幀率: 30fps或以下。
- 位元率: 1.5-5 Mbps。
- 檔案大小: 50KB-5MB。

查詢

索尼音樂解決方案(SMS)東京電玩展秘書處 特別贊助方案諮詢

tgs-sponsor@sms-office.jp

*我們將於3個工作天內回覆您的查詢。

請注意部分查詢可能需較長時間回覆。

若未收到回覆, 請調整您的設定允許接收來自 tgs-sponsor@sms-office.jp 的郵件, 並再次與我們聯繫。

⑤ 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
特別贊助方案諮詢
tgs-sponsor@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 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

• 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。