

# TOKYO GAME SHOW 2026

---

参展规定

.

# 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，则可在与事務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。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，将由事務局统一安排。

●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務局方提供的《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，事務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若事務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因事務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

参展方未经事務局事先书面许可，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，必须向事務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，事務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務局方指定银行账户。汇款手续费由参展商承担。若付款截止日前未确认到账，事務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務局。
- 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，参展商应在收到事務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，事務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），事務局不承担赔偿责任。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 因事務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，事務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，事務局概不负责。
- 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容时，无论基于该法律规定或事務局方自主判断导致展会中止、延期或变更，事務局方均不退还未收取的参展费用。此外，事務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：事務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

事務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務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

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