

TOKYO GAME SHOW 2025

---

공식 방송 안내

Ver.03  
2025년 6월 2일

## 1 TOKYO GAME SHOW 소개 -- P03

TOKYO GAME SHOW란	– P04
TOKYO GAME SHOW 2024 개최 결과	– P05
TOKYO GAME SHOW 2024 실적	– P06
TOKYO GAME SHOW 방문객 추이	– P09

## 2 TOKYO GAME SHOW 2025 -- P10

개최 개요	– P10
테마	– P12
구역 설정	– P13

## 3 이벤트 스테이지 가이드 -- P14

개요	– P15
메뉴	– P16
타임테이블	– P17
스테이지 내용	– P18
인터미션 광고 슬롯(15초)	– P24

## 4 신청 및 일정 -- P25

일정	– P26
신청·문의	– P27
문의	– P28

## 5 스폰서십/광고 약관 -- P29

1

## TOKYO GAME SHOW 소개



# TOKYO GAME SHOW

1996년에 시작되어 매년 9월 마쿠하리 멧세에서 개최되는 일본 최대 규모의 게임 이벤트입니다

많은 게임 제작사의 전시 부스, 상품 판매, 신작 발표와 체험, 개발 중인 타이틀의 트레일러(예고 영상) 공개, 개발자나 성우 토크쇼, 아티스트의 라이브, 굿즈 선행 판매 등을 실시하여 전 세계 미디어에서 다루어지며 세계적으로 주목받는 게임과 관련된 모든 것을 집결한 종합 거대 전시회입니다.

# TOKYO GAME SHOW 2025

September 25-28  
Makuhari Messe, Japan



# TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 개최 결과

2024

회기 2024년 9월 26일(목) ~ 9월 29일(일)  
행사장 마쿠하리 멧세 1~11홀+국제회의장+이벤트홀

참가 업체 수 **985개사**(2023년: 787개사)

타이틀 수 **2,850제목들**(2023년: 2,291 타이틀)

방문객 수 **274,739명**(2023년: 243,238명)

미디어 수 **1,468**(2023년: 1,436)

내역 TV: 124 / 라디오: 33 / 신문: 38 / 통신사: 27 / 잡지: 81 / 웹: 547 / 기타: 45

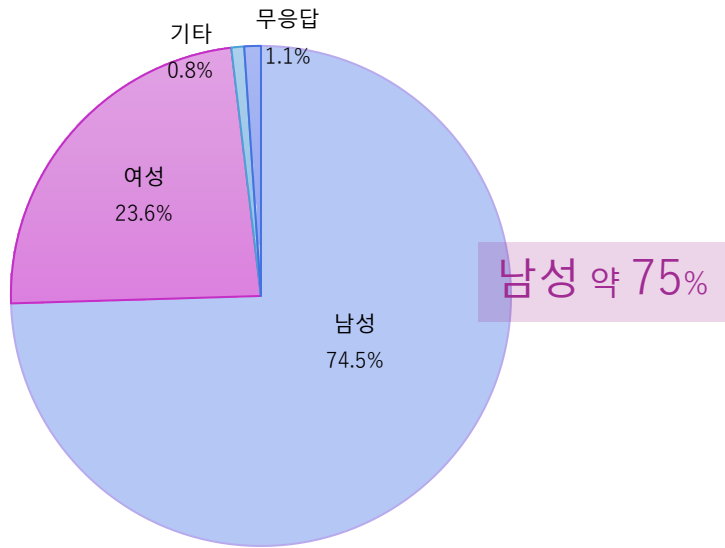
취재자 수 **3,899명**(2023년: 3,488명)

내역 TV: 255 / 라디오: 112 / 신문: 79 / 통신사: 34 / 잡지: 175 / 웹: 2,047 / 기타: 73

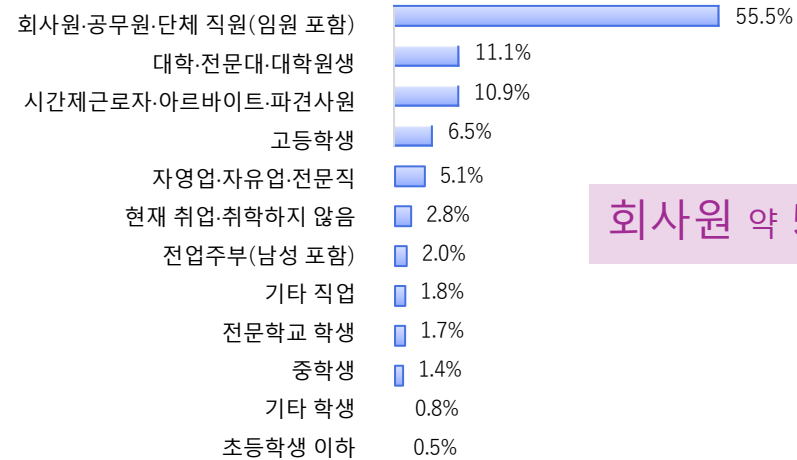
게임 산업 **약 30조 엔 시장 규모** \*출처: CESA 게임 산업 보고서 2024

# TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 방문객 속성: 일반 방문객

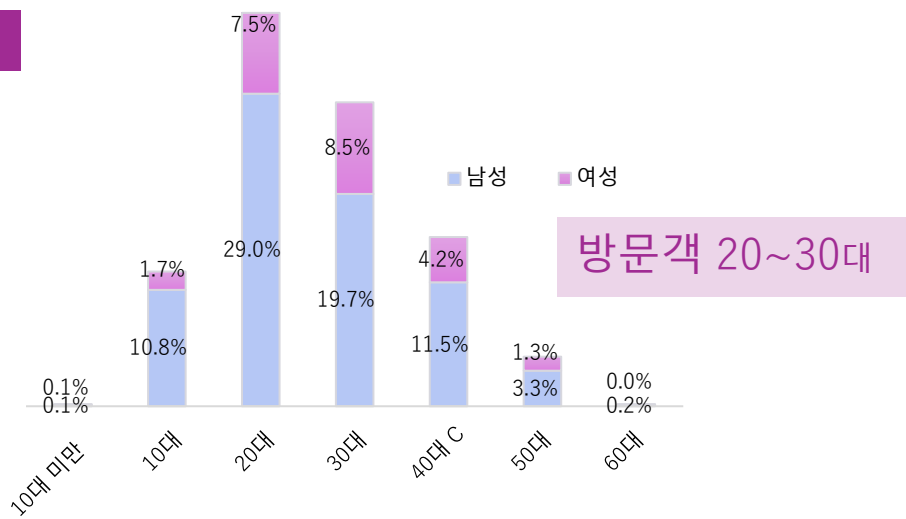
## 성별



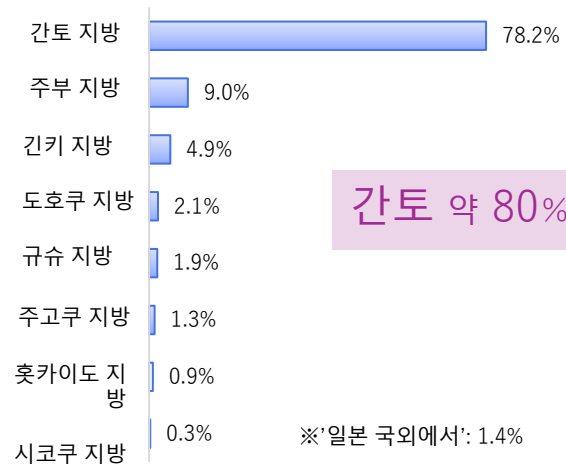
## 직업



## 나이

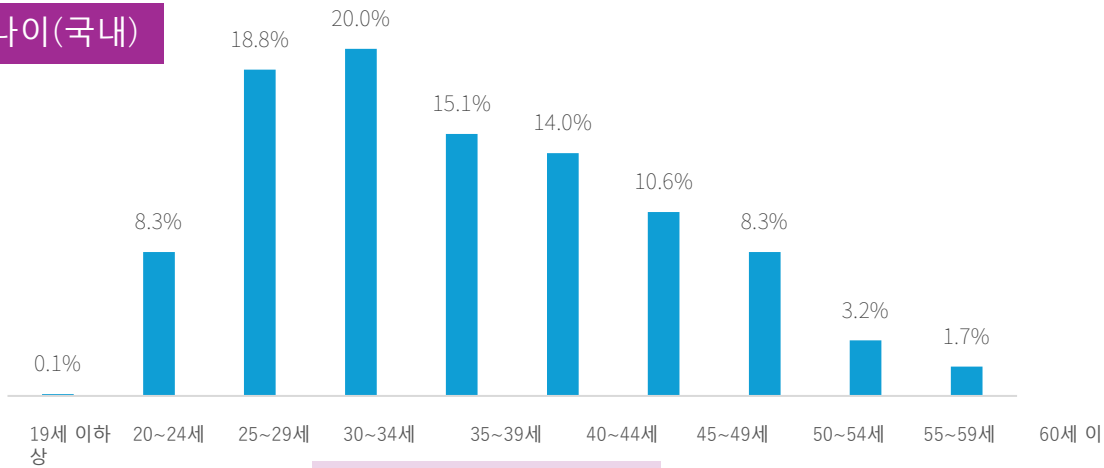


## 거주지

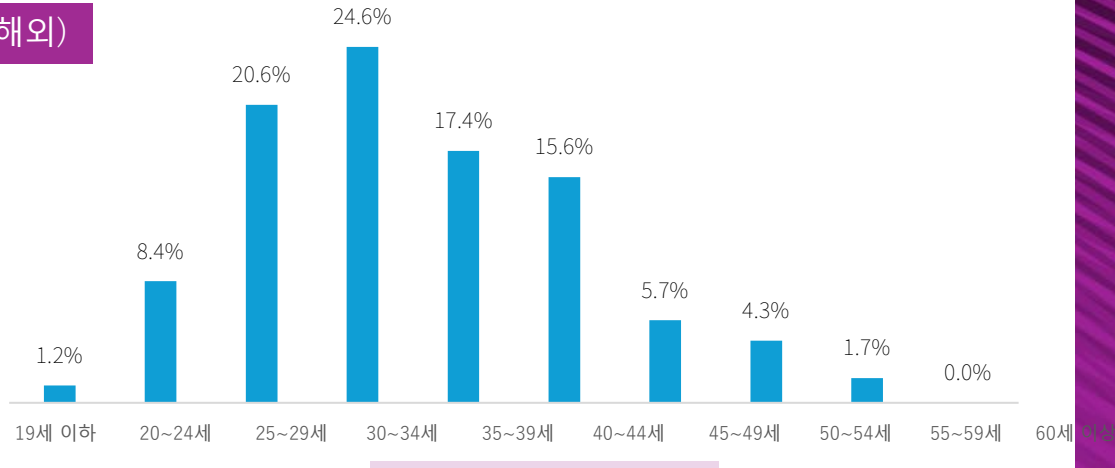


# TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 국내 비즈니스 데이 방문객·해외 방문객

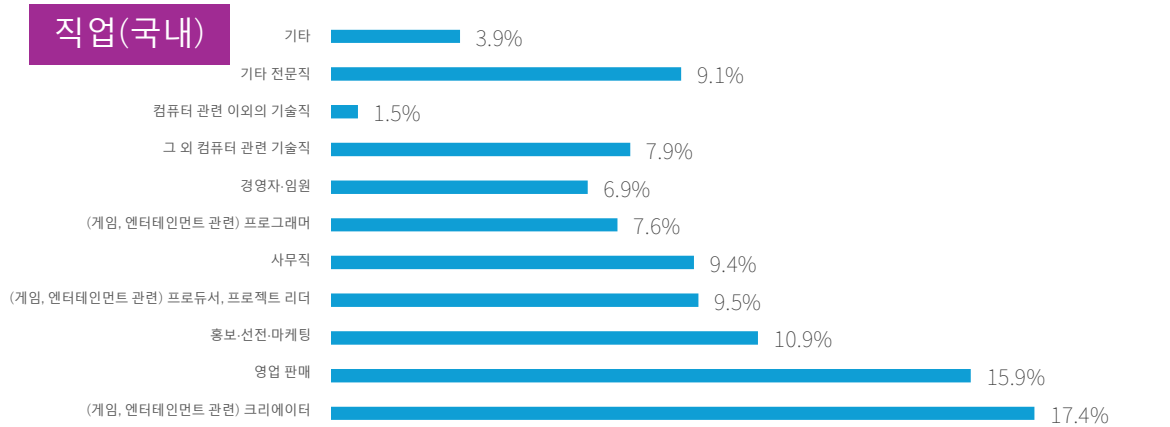
나이(국내)



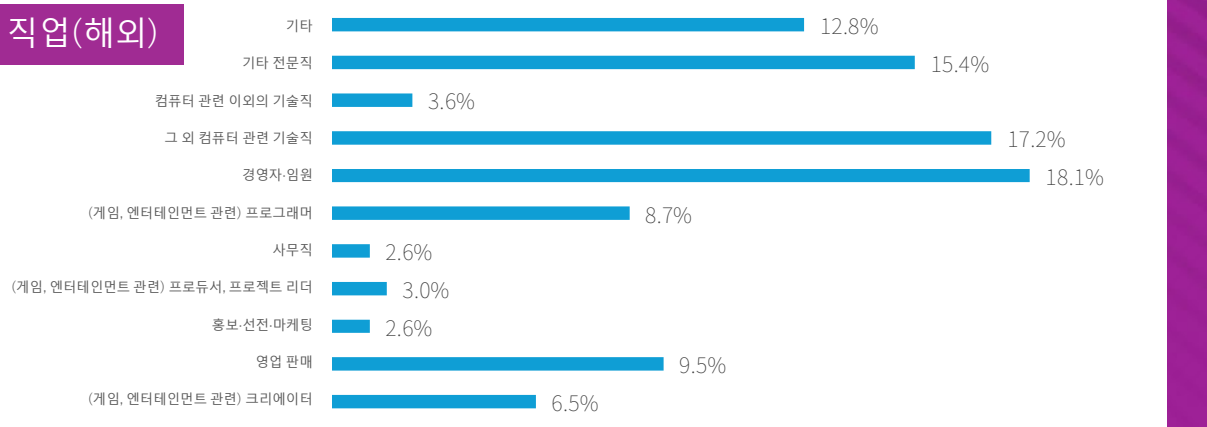
나이(해외)



직업(국내)



직업(해외)





# TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 공식 홈페이지/공식 SNS

## 공식 홈페이지



약 700만 PV

## 국내 X 팔로워 수



팔로워 수 약 9.5만 명

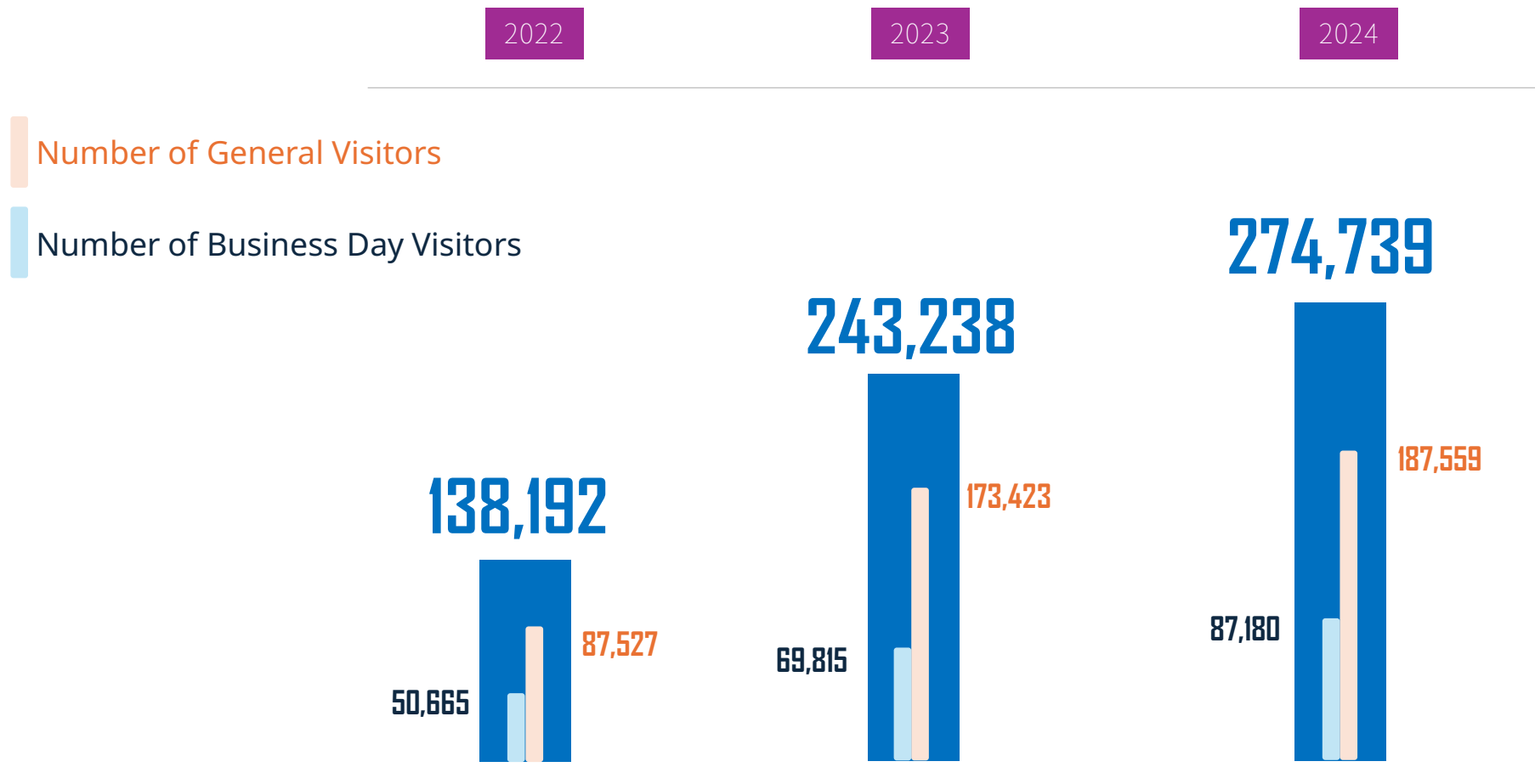
## TGS 관련 동영상



게재 수 124개 / 약 150만회 재생



# TOKYO GAME SHOW 방문객 추이



TGS 오프라인 행사장 방문객은 해마다 증가 중!

## 2 TOKYO GAME SHOW 2025



# TOKYO GAME SHOW 2025 | 개최 개요

명칭  
행사장

TOKYO GAME SHOW 2025  
마쿠하리 멧세 1~11홀+국제회의장+이벤트홀

회기

비즈니스 데이 : 9월 25일(목) 10:00~17:00  
9월 26일(금) 10:00~17:00  
일반 공개일 : 9월 27일(토) 09:30~17:00  
9월 28일(일) 09:30~16:30

주최

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)

공동 주최

주식회사 닛케이 BP 주식회사 소니 뮤직 솔루션즈

후원

경제산업성(잠정)



테마

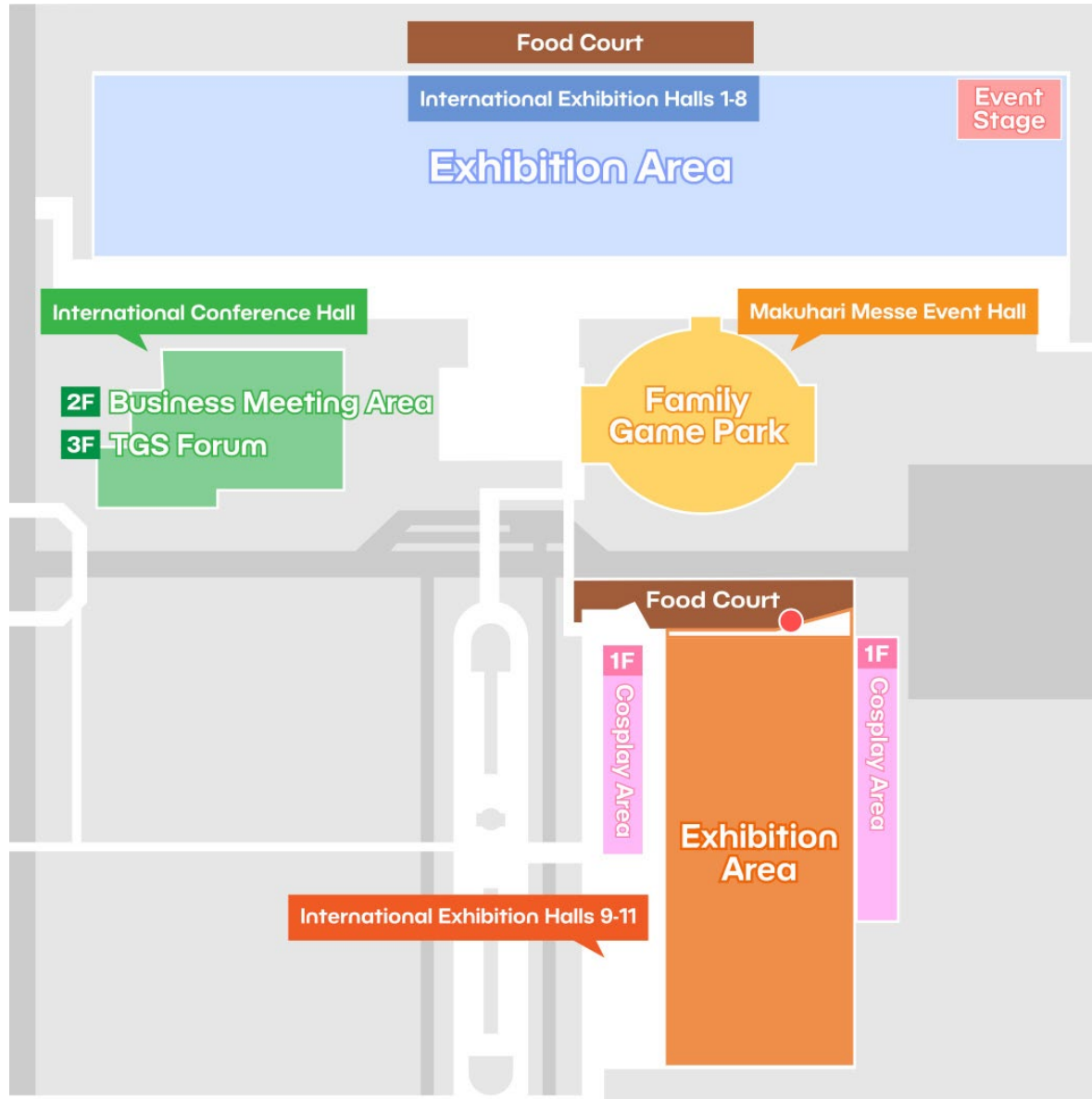
# 놀이가 끝이 없는 무한한 놀이터

TGS는 전 세계에서 게임과 크리에이터, 플레이어가 모이는 장소이자 함께 게임의 미래를 만들어가는 놀이터.

나이와 국적을 뛰어넘어 어른과 아이 누구나 방문하여 모든 사람이 끝없이 놀 수 있는 체험을 접하고, 자유롭게 즐기고 소통할 수 있는 세상을 제공합니다.



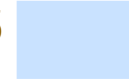
# TOKYO GAME SHOW 2025 | 구역 설정



## TOKYO GAME SHOW 2025

비즈니스 데이: **9월 25일(목)** 10:00~17:00  
**9월 26일(금)** 10:00~17:00

일반 공개일: **9월 27일(토)** 09:30~17:00  
**9월 28일(일)** 09:30~16:30



마쿠하리 멧세 1~8홀



마쿠하리 멧세 9~11홀



국제회의장 ※비즈니스 데이 한정

## 패밀리 게임 파크

일반 공개일: **9월 27일(토)** 09:30~17:00  
**9월 28일(일)** 09:30~16:30



마쿠하리 멧세 이벤트홀

3

## 공식 프로그램 안내



# 공식 방송&이벤트 스테이지 소개

TGS2025에서는 각 참가 업체가 신작 타이틀 등을 홍보하는 자리로 **모든 이벤트 스테이지는 공식 방송과 연동하여 진행**됩니다.

또한 글로벌한 관점에서 공식 방송은 24시간으로 편성을 준비하였습니다.

신청 후 자세한 스테이지 내용을 사무국에서 심사하고 실시 여부와 개최 시간에 대해서는 사무국에서 6월 하순에 연락드립니다.

실시가 확정된 참가 업체는 7월 상순에 개최 예정인 참가 업체 설명회에 참여해주시기 바랍니다.

## 공식 방송+이벤트 스테이지 세트 할인

CESA 회원: 3,410,000엔 (세금 포함) **20만 엔 OFF**

일반: 4,125,000엔 (세금 포함) **25만 엔 OFF**

세트 할인 적용, 공식 방송: 60분 단위로 제공,  
예약도 우대해드립니다.

(JST)	비즈니스 데이		일반 공개일	
	9/25(목)	9/26(금)	9/27(토)	9/28(일)
12:00 AM	공식 방송		공식 방송	
9:30 AM	오프닝		공식 방송+ 이벤트 스테이지	
10:00 AM	공식 방송+ 이벤트 스테이지			
4:30 PM	공식 방송		엔딩	
6:00 PM			공식 방송	
12:00 AM	공식 방송		공식 방송	

TGS2025는 0:00부터 24:00까지 24시간 동안 공식 방송을 방송하며 유튜브, X, 니코니코 등 국내외 다양한 동영상 플랫폼에서 시청할 수 있게 할 예정입니다. 마쿠하리 멧세 내 전용 스튜디오는 설치하지 않고 참가 업체가 준비한 패키지 또는 별도의 스튜디오·행사장 내 스테이지에서 라이브 방송을 진행합니다. 또한 지난해 공식 방송에 참가한 참가 업체를 대상으로 특별 할인 혜택을 준비하였습니다. 공식 참가 업체 방송 참가를 적극 검토하여 주십시오.

공식 방송 참가비(세금 별도) 1타임 50분 요금입니다 ※전시비는 포함되지 않습니다. 실물 전시 또는 온라인 전시 신청은 별도 신청이 필요합니다.

	새벽 심야 타임	일반 타임※60분 ※2차 신청 기간(6/23~7/25)에 신청을 접수할 예정입니다.	2차 모집 후보 타임	선행 타임	골든 타임
CESA 회원	550,000엔 세금 포함	2,200,000엔 세금 포함		3,300,000 엔 세금 포함	
일반	660,000엔 세금 포함	2,750,000엔 세금 포함		3,850,000엔 세금 포함	

공식 방송 참가비  
특별 할인에 대해

TGS2024 공식 참가 업체 방송 실적이 있는 참가 업체는 참가비를 상기 금액에서 50만 엔 OFF  
\* 이른 아침과 늦은 밤 시간대는 할인 대상에서 제외됩니다.

동영상 플랫폼

YouTube / X / niconico / Twitch / TikTok / DouYu / bilibili / Douyin  
※동영상 플랫폼은 변경될 수 있습니다. / ※중국 동영상 플랫폼 방송은 내용에 따라 방송하지 못할 가능성이 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.



# 공식 방송 | 타임테이블

TIME (JST)	Previous Day 9.24 Wed	Business Days		Public Days		TIME (JST)
		9.25 Thu	9.26 Fri	9.27 Sat	9.28 Sun	
12:00 AM		Early Morning/Late Night Slot				12:00 AM
1:00 AM						1:00 AM
2:00 AM						2:00 AM
3:00 AM						3:00 AM
4:00 AM						4:00 AM
5:00 AM						5:00 AM
6:00 AM						6:00 AM
7:00 AM						7:00 AM
8:00 AM						8:00 AM
9:00 AM		General Slots *Linked with Event Stage				9:00 AM
10:00 AM						10:00 AM
11:00 AM						11:00 AM
12:00 PM						12:00 PM
1:00 PM						1:00 PM
2:00 PM						2:00 PM
3:00 PM						3:00 PM
4:00 PM						4:00 PM
5:00 PM						5:00 PM
6:00 PM	Advance Slot	Golden Time Slot				6:00 PM
7:00 PM						7:00 PM
8:00 PM						8:00 PM
9:00 PM						9:00 PM
10:00 PM						10:00 PM
11:00 PM						11:00 PM
12:00 AM						12:00 AM

## 공식 방송 타임 수

• 공식 방송 **67**타임 준비.

• 2타임을 이어 110분을 1타임으로 이용 가능. (참가비×2)

※일반 타임에서 2타임을 이어 실시하는 것은 사무국으로 문의해 주시기 바랍니다.

Advance Slot

6 slots

Early Morning/Late Night Slot

36 slots

General Slot  
\*60 minutes

7 slots \*1

Golden Time Slot

18 slots

Second Round Candidate Slots

TBD \*2

※1 주최 스테이지가 4타임 들어가기 때문에 총 7타임을 됩니다.  
※2 이벤트 스테이지: 패키지 스테이지가 매진되지 않은 경우, 1차 모집 종료 후 오픈하여 판매합니다.

(패키지 스테이지는 이벤트 스테이지 안내 참조)  
※3 판매 상황에 따라 판매 슬롯의 시간 및 수량을 조정할 수 있습니다.

## 방송 편성 선정회 ※선정회는 온라인으로 실시 예정

방송 편성은 '방송 편성표 선정회'에서 결정됩니다. 선정회에서는 선정 우선 순위에 따라 편성을 고르게 됩니다.

우선 순위 ①② 선정 후, 우선 순위 ③④에 해당하는 참가 업체에 빈자리를 알려드립니다. 또한 참가 신청이 많을 경우, 선정 순서가 나오기 전에 방송 자리가 마감될 수 있습니다. 선정할 수 있는 자리가 모두 소진된 경우에만 해약금 없이 취소됩니다. 미리 양해 부탁드립니다.

## 방송 편성 우선 순위①②③: 6월 6일(금) / 우선 순위④⑤: 7월 4일(금)

### 방송 편성 선정 우선 순위

#### 일반 타임※60분

우선 순위① 세트 판매 구입 신청순

우선 순위② 가정용 게임기 플랫폼

우선 순위③ TGS2024 공식 참가 업체 방송 실적이 있는 참가 업체

우선순위④ TGS2024 일반 참가 업체

우선 순위⑤ 기타 참가 업체

#### 선행 타임

우선 순위② 가정용 게임기 플랫폼

우선 순위③ TGS2024 공식 참가 업체 방송 실적이 있는 참가 업체

우선순위④ TGS2024 일반 참가 업체

우선 순위⑤ 기타 참가 업체

#### 새벽 심야 타임

#### 골든 타임

※같은 조건인 경우

우선 순위②③의 선정 순서에 대해서는 '2024년 공식 참가 업체 방송 실시 수가 많은 참가 업체' '2025년 오프라인 참가가 있고 부스 수가 많은 순서' '참가 신청 마감일에 늦지 않은 참가 업체' 'CESA 회원 기업' 순으로 우선함. 그래도 같은 조건일 경우 '추첨'으로 결정합니다.

우선 순위④⑤의 선정 순서에 대해서는 '2025년 오프라인 참가가 있고 부스 수가 많은 순서' '참가 신청 마감일에 늦지 않은 참가 업체' 'CESA 회원 기업' 순으로 우선함. 그래도 같은 조건일 경우 '추첨'으로 결정합니다.

※1개사 1타임(50분 또는 110분)입니다. 단, 선정회 시 빈자리가 있는 경우 여러 개의 타임(1타임 50분) 신청이 가능합니다.

※주최자 슬롯과 협찬 슬롯이 우선될 수 있습니다.



## 권리 처리에 대하여

참가 업체가 준비한 동영상과 프레젠테이션 자료, 음악 등에 대해서는 제삼자의 저작권 및 기타 권리를 침해하지 않도록 참가 업체에서 허락을 받아 필요한 권리 처리를 해주시기 바랍니다.

또한, 제삼자의 권리 침해 등의 문제가 발생하거나 그 결과 제삼자에게 손해를 입힌 경우에는 참가 업체 측에서 책임지고 대응해 주시기 바랍니다.

## 주최자 프로모션에 대하여

- '공식 방송' 송출 후 해당 동영상 자료가 TGS 공식 사이트나 SNS 외에 향후 TGS의 프로모션을 위해 사용될 가능성이 있습니다.
- TGS 사무국이 회기 중 취재, 촬영, 녹화한 내용(작성 자료 포함)과 초상이 TGS 공식 사이트나 SNS 외에 TGS 프로모션을 위해 사용될 가능성이 있습니다.

## CERO 'Z' 등급에 해당하는 타이틀을 소개할 때 주의사항

'공식 방송' 송출 시 CERO 'Z' 등급에 해당하는 타이틀을 소개할 경우에는 CESA의 “'18세 이상 전용' 가정용 게임 소프트웨어 광고 등 가이드라인”을 반드시 준수하여 주십시오.

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

방송 내에 CERO 'Z' 등급에 해당하는 타이틀이 포함되어 있는 경우, CERO에서 지정한 'Z(18세 이상 전용)'에 해당하는 묘사 ※신체 분리 결손, 성적 표현 등'을 수록하지 말 것을 부탁드립니다.

CERO 'Z' 등급에 해당하는 타이틀이 있는 경우에는 사무국 확인용으로 해당 타이틀 부분만 담긴 영상을 **‘8월 29일(금)’**까지 제출하여 주십시오. 사전에 게임 영상의 수록 내용을 확인하여 표현 내용에 따라서는 방송 내용 수정을 부탁드립니다. 수정이 어렵거나 납기를 맞추지 못할 경우, 공식 방송으로 송출되지 못할 수 있습니다. 미리 양해해주시기를 부탁드립니다.

또한, CERO 'Z' 등급에 해당하는 타이틀이 포함된 경우, 방송 시작 또는 해당 타이틀 앞에 CEROZ 마크나 '18세 이상 전용 상품'임을 명시해 주시기 바랍니다.

※'Z' 등급 규정에 관한 자세한 사항은 사무국에 문의해 주십시오.



### TGS 공식 채널 등에서의 '공식 참가 업체 방송' 저장

'공식 방송'은 라이브 방송 후 TGS 공식 채널 등에 저장됩니다.

저장을 위해 참가 업체가 준비한 동영상, 프레젠테이션 자료, 음악, 게스트 등에 대한 허락은 저장을 전제로 할 것을 사전에 참가 업체에 부탁드립니다.

※저장이 불가능한 경우는 제외

### 폴 패키지로 납품한 내용은 사전에 사무국에서 내용을 확인합니다.

상기 내용에 문제가 있다고 사무국이 판단하는 경우에는 수정 요청 및 라이브 방송의 중지·중단을 요청할 수 있습니다.

## 기타 부대사항

- 2차 모집 후보 타임은 선착순으로 모집합니다.
- 공개한 방송은 각 동영상 플랫폼의 공식 채널에 저장됩니다. 저장 불가인 경우에는 사전에 말씀하여 주십시오.
- 마쿠하리 멧세 행사장 내 참가 업체 부스나 다른 스튜디오에서 방송하는 경우, 추가 방송비(전송 비용)가 발생합니다.
- 사전 녹음·편집(주최자 제작)을 원하는 경우에는 옵션(유료)으로 진행됩니다. 사전 녹음 일정은 협의 후 결정하겠습니다.

## 영어 동시통역 버전 제공

- 해외에 정보 전달을 강화하기 위해 오리지널 버전과 병행하여 주최측이 준비한 영어 동시통역 버전을 송출합니다.  
(참가비에 포함)
- 주최자가 영어 동시통역사를 섭외합니다. 영어 이외의 언어로 동시통역 버전을 원하는 경우에는 옵션(유료)으로 진행됩니다.
- 특수한 용어 번역이 필요한 경우에는 번역 용어 목록을 사전에 제출하여 주십시오.  
목록이 제출되지 않은 경우에는 사무국 측에서 통역으로 송출합니다.



### 약관 정보

- 출전을 희망하는 모든 단체 및 단체는 출전을 신청하기 전에 본 문서의 'TOKYO GAME SHOW 2025 출전 규정' 및 'TOKYO GAME SHOW2025 주최 및 광고 규약'을 읽고 동의해야 합니다.

### 참가업체에 대한 제안

다음과 같은 콘텐츠, 서비스 및 기능이 참가업체에 제공됩니다.

- 공식 프로그램 제목은 "공식 프로그램 일정(임시)" 페이지에 게재합니다.

공식 프로그램 일정 페이지도 설정한 웹사이트로 연결됩니다.

- 일본어, 영어, 중국어(간체자, 번체자), 한국어는 공식 프로그램 제목 페이지에서 제공됩니다.

\* 각 회사에서 제공하는 일본어, 영어, 중국어(간체자, 번체자), 한국어 정보는 공식 프로그램 타이틀 페이지에 게시됩니다.

\*게재내용(공식 프로그램 타이틀, 내용 등)에 대해서는, 신청 사이트(<https://tgs-system.com/>) 에서 확인해 주세요.

# 공식 방송&이벤트 스테이지 | 막간 광고(15초)

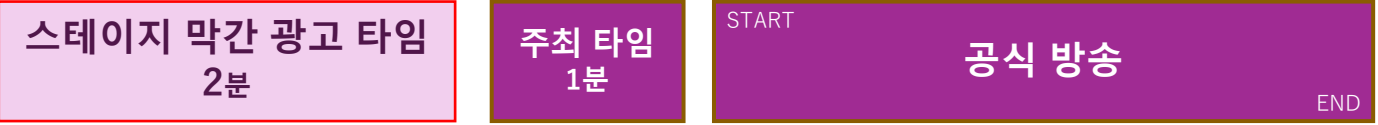


공식 방송



이벤트 스테이지  
※일반 타임 시작 전만 해당

## ▼이벤트 스테이지 막간 광고 구성



길이	사양	금액 세금 포함
1타임: 15초	Codec : mov file (ProRes422) or mp4 file (h.264) Mp4 file : Video bitrate 15Mbps or higher Resolution : 1,920x1,080 Frame rate : 59.94p Audio : 2ch (L,R) (MP4 file: Stereo) Interlaced format	55만

- 각 스테이지 시작 10분 전부터 5분간 광고를 상영합니다. ※일반 타임이 시작 전에는 이벤트 스테이지의 스크린으로도 방영됩니다.
- 방영 타이밍·방영 순서는 사무국에서 결정합니다.
- 신청은 선착순으로 진행됩니다.
- 구입 제한이 없습니다.

※방송 내용은 사무국에서 심사합니다.

데이터 제출 마감 | 2025년9월5일(금)18:00



4

## 신청 및 일정

신청하기

## 공식 방송 신청 사이트



\*출전을 희망하는 모든 단체 및 단체는 출전을 신청하기 전에 본 문서의 "TOKYO GAME SHOW2025 주최 및 광고 규약"을 읽고 동의해야 합니다.

\*신청서는 선착순으로 처리됩니다.

\*신청서 접수 후 영업일 기준 3일 이내에 연락드리겠습니다.

답변에 시간이 걸릴 수 있습니다.

\*협찬 신청서를 접수 및 확인한 후, 사무국에서 등록하신 메일로 「신청 접수 통지서」를 보내드립니다.

스폰서는 이것으로 스폰서십 계약이 완료된다는 데 동의합니다.

데이터  
정책

시간	판
응용 프로그램 프레임에 따라 다름 에 따라 다릅니다.	Codec : mov file (ProRes422) or mp4 file (h.264) Mp4 file : Video bitrate 15Mbps or higher Resolution : 1,920x1,080 Frame rate : 59.94p Audio : 2ch (L,R) (MP4 file: Stereo) Interlaced format

**데이터 제출 마감일 | 2025년 5월 30일(금)**

**\*2차 지원은 7월 7일부터 시작됩니다.**



※일정은 변경될 가능성이 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.



## 문의하기

### Sony Music Solutions (SMS) TOKYO GAME SHOW Secretariat 공식 프로그램 문의 이메일

**tgs-program@sms-office.jp**

※문의한 날로부터 3영업일 이내에 연락드립니다.

문의 내용에 따라 답변이 늦어질 수 있으니 양해 부탁드립니다.

※본 사무국에서 메일을 받지 못한 경우, tgs-program@sms-office.jp에서 메일을 수신할 수 있도록 설정해 주시고 다시 한번 연락해주시기 바랍니다.

## 5 스폰서십 & 광고 약관



# TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 & 광고 약관

스폰서 또는 광고를 게재하고자 하는 기업 및 단체는 다음의 「TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 및 광고규약」(이하 「본 약관」)에 따라 전시회 후원/광고를 신청하여야 합니다. 별도로 명시되지 않는 한 본 약관은 "특별 스폰서십 가이드", "공식 프로그램 가이드", "이벤트 스테이지 가이드", "크리에이터 라운지 스폰서십 가이드", "패밀리 게임파크 스폰서십 가이드", "온라인 광고 가이드", "가이드 맵 광고 가이드", "코스프레 지역 스폰서십 가이드", "푸드 코트 스폰서십 가이드" 및 Computer Entertainment가 별도로 정한 다양한 규정 및 지침에 공통적으로 적용됩니다. 서플라이어 협회(이하 '주최자'라 한다.) 및 Nikkei Business Publications Inc./Sony Music Solutions Inc.(이하 총칭하여 '공동주최자'라 한다.). 본 스폰서십/광고 신청서를 접수하고 검토한 후, 사무국(이하 "사무국"으로 정의)은 "스폰서십/광고 신청서 수락 통지서"를 발송합니다. 스폰서/광고주는 이것으로 전시회 스폰서십/광고 계약이 완료된다는 데 동의합니다.

## ■ 사무국

본 약관에서 "사무국"은 전시회의 주최자 및 공동 주최자가 주최하는 "TOKYO GAME SHOW 2025"(이하 "전시회"라고 함)의 운영 관리 사무소를 말합니다.

## ■ 주최/광고 가이드라인

본 약관의 "스폰서십/광고 가이드"란 "특별스폰서십 가이드", "공식프로그램 가이드", "이벤트 스테이지 가이드", "크리에이터 라운지 스폰서십 가이드", "패밀리 게임파크 스폰서십 가이드", "온라인 광고 가이드", "가이드 맵 광고 가이드", "코스프레 지역스폰서십 가이드", '푸드코트 스폰서십 가이드' 등 별도로 규정된 제안서를 말합니다.

## ■ 주최/광고 내용

스폰서십/광고 메뉴(이벤트, 스트리밍 콘텐츠 등) 및 스폰서십 유형(Platinum, Gold, Silver, Bronze 등)에 대한 자세한 내용은 스폰서십/광고 가이드라인에 별도로 명시되어 있습니다.

스폰서/광고주는 원칙적으로 금전적 스폰서/광고를 제공해야 합니다. 다만, 재화 또는 용역의 제공을 통한 후원/광고는 주최자의 승인이 있는 경우에만 허용될 수 있습니다.

스폰서/광고주가 제공하는 제품, 서비스, 로고 등의 노출 방법 및 범위 및 스폰서십/광고 혜택(광고 슬롯, 이벤트 프레젠테이션, 스트리밍 소개 등)은 스폰서십/광고 가이드라인에 별도로 명시됩니다.

# TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 & 광고 약관

## ■규약의 준수

본 약관에 따라 사무국과 계약을 체결한 사업체 및 단체(이하 '스폰서/광고주'라고 함)는 본 약관에 명시된 모든 규정 및 사무국이 제시하는 모든 규정, 지침, 정책 및 지침을 준수해야 합니다. 주최자/광고주가 본 규약을 위반하거나 주최자 또는 사무국이 제3자에게 불편을 주거나 공공질서 및 미풍양속에 반하는 행위를 했다고 판단한 경우, 주최자 및 사무국은 후원/광고 신청을 거절하거나, 계약을 해지하거나, 콘텐츠 전시/게시/스트리밍의 중지 또는 수정을 명령할 수 있으며, 주최자/광고주는 이에 동의하는 것으로 합니다.

이 경우 주최자 및 사무국은 주최자/광고주가 사전에 지불한 후원/광고료 및 비용을 환불하지 않으며, 계약 해지 또는 콘텐츠 전시/게시/스트리밍 중단/변경으로 인해 주최자/광고주 또는 관련 당사자에게 발생한 어떠한 손해도 배상하지 않으며, 주최자 또는 사무국이 손해를 입은 경우 주최자/광고주가 전액을 배상해야 합니다.

## ■스폰서십/광고 참가 자격

스폰서/광고주는 게임 관련 회사에 국한되지 않습니다. 단, 공공질서 및 미풍양속에 반하는 사업(예: 성인 오락, 도박 관련 산업 등)에 종사하는 법인 또는 주최자가 부적절하다고 판단하는 기타 사업에 종사하는 법인에 의한 후원/광고는 허용되지 않습니다. 또한 주최자는 전시회의 브랜드 이미지와 일치하지 않는 회사의 후원/광고를 거부할 권리가 있습니다.

## ■보증서

스폰서/광고주는 주최자에게 제공하는 제품 및 서비스가 제3자의 권리를 침해하지 않으며 법률이나 공공 질서 및 미풍양속에 위배되지 않음을 보증합니다. 법적 위반, 권리 침해 또는 주최자의 스폰서십 메뉴 구현과 관련된 기타 청구와 관련하여 제3자의 청구가 발생하는 경우, 스폰서/광고주는 자신의 비용과 책임으로 해당 청구를 해결해야 합니다.

## ■계약의 성립

전시회를 후원하고자 하는 사업체 또는 단체로부터 후원/광고 신청서를 접수하고 검토한 후, 사무국은 사무국과 후원사/광고주 간의 전시회 후원/광고 계약을 완료하는 후원/광고 신청서 수락 통지서를 발송합니다.

## ■전대 금지

스폰서/광고주는 사무국의 사전 서면 허가 없이 본 약관에서 발생하는 계약상의 지위 및 권리를 제3자에게 양도하거나 임대할 수 없습니다.

# TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 & 광고 약관

## ■협찬 신청 및 지불 기한

(1)전시회 스폰서십/광고 계약의 완료일을 스폰서십/광고 계약 날짜로 합니다.

(2)스폰서십/광고성 계약일 이후, 사무국은 스폰서/광고주에게 청구서를 발행하고, 스폰서/광고주는 청구서에 기재된 지불일까지 사무국이 지정하는 은행 계좌로 스폰서십/광고료를 입금해야 합니다. 송금 수수료는 스폰서/광고주가 부담합니다. 지불일까지 지불이 확인되지 않은 경우, 사무국은 본 전시회에 관한 계약을 해지 할 수 있습니다.

## ■주최 신청의 취소

(1)스폰서/광고주가 스폰서십/광고계약일 이후에 스폰서십/광고계약의 전부 또는 일부를 취소하는 경우에는 사무국에 서면으로 통지하여야 한다.

(2)스폰서/광고주에 의한 취소에 따른 취소료(소비세 제외)는 다음과 같으며, 스폰서/광고주는 사무국으로부터 취소료 청구서를 받은 날로부터 30일 이내에 취소료를 납부해야 합니다.

(특별 주최)

- 협찬 결정 후 취소: 협찬 수수료의 100%

(공식 프로그램)

- 개별 취소 수수료 규정이 명시되어야 합니다.

(이벤트 스테이지)

- 개별 취소 수수료 규정이 명시되어야 합니다.

(크리에이터 라운지)

- 협찬 결정 후 취소: 협찬 수수료의 100%

(패밀리 게임 파크 주최)

- 협찬 결정 후 취소: 협찬 수수료의 100%

(온라인 광고)

- 광고 결정 후 취소 : 광고료의 100%



# TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 & 광고 약관

(가이드 맵 광고)

- 광고 결정 후 취소 : 광고료의 100%

(코스프레 지역 주최)

- 협찬 결정 후 취소: 협찬 수수료의 100%

(푸드코트 후원)

- 협찬 결정 후 취소: 협찬 수수료의 100%

## ■ 손해배상 책임

(1)주최자 및 사무국은 이유를 불문하고 본 전시회의 주최자/광고자(직원 및 계약자 등 관계자 포함)가 주최/광고 메뉴의 실시와 관련하여 발생한 장애 또는 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

(2)본 전시회에서 전시/온라인에 게시/스트리밍된 콘텐츠에 대한 권리 허가는 주최자/광고주의 비용 및 책임으로 처리합니다. 또한, 주최자 및 사무국은 천재지변 또는 기타 불가항력적인 사건으로 인한 사고(도난, 분실, 화재, 파손 등)에 대한 배상에 대해 책임을 지지 않습니다.

(3)주최자/광고주는 직원 또는 관계자의 과실로 인해 전시회의 건물 또는 시설에 손해가 발생한 경우 즉시 배상해야 합니다.

(4)주최자 및 사무국은 TGS 공식 웹사이트 또는 본 전시회의 기타 홍보 자료에서 실수로 발생할 수 있는 인쇄상의 오류 또는 누락에 대해 책임을 지지 않습니다.

(5)각종 바이러스 감염증의 발생·확산이 발생한 경우, 국가, 지방공공단체, 지정공공기관 또는 지정된 지방공공기관은 신종 인플루엔자 및 신종 감염증 대비 및 대응에 관한 특별 조치에 따른 긴급조치[5월 11일 법률 제31호], 2012]. 이 법에 의거하여, 또는 주최자와 사무국의 독립적인 판단에 따라, 주최자와 사무국은 본 전시회의 취소, 연기 또는 변경의 경우 이미 받은 후원비/광고비를 환불하지 않는다. 사정에 따라, 주최자와 사무국은 단독 재량으로 본 항에 명시된 것과 다른 결정을 내릴 수 있습니다.

(6)주최자 및 사무국은 본 전시회의 예상 관람객 수를 공표할 수 있지만, 주최자/광고주는 이는 예측에 불과하며 상기 (5)에 기술된 상황에 의한 변경을 포함하여 이러한 수를 보장하지 않는다는 데 동의합니다.

# TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 & 광고 약관

## ■통계 정보

주최자 및 사무국은 본 전시회를 통해 참가업체의 온라인 전시회 사이트 및 관리 구역에 액세스한 방문객의 액세스 정보(IP 주소를 포함하되 이에 국한되지 않음)를 취득하고 사용할 수 있습니다. 다만, 이러한 취득이 주최자 및 사무국이 전시자에게 이러한 접근 정보를 제공한다는 의미는 아닙니다.

## ■전시회 연기, 변경, 취소

사무국이 사무국의 귀책사유로 인해 본 전시회를 연기, 기간 변경 또는 취소하는 경우, 사무국은 행사의 잔여 일수를 기준으로 계산한 비례 배분액을 후원사/광고주에게 환불해야 합니다. 이 조항에 따라 스폰서/광고주에 대한 사무국의 책임은 비례 배분된 금액의 환불로 제한됩니다.

## ■불가항력

주최자와 사무국은 다음 각 호의 규정에 따른 불가항력으로 인해 전시회를 개최하는 것이 곤란하거나 불가능하게 된 경우, 또는 주최자와 사무국이 그러한 불가항력적인 사건이 발생할 수 있다고 판단하는 경우에는 전시회를 연기, 기간 변경 또는 취소할 수 있다. 다만, 이 경우 사무국은 스폰서/광고주로부터 이미 받은 스폰서십/광고료를 환불하지 않으며, 미지급된 스폰서십/광고료의 전액 지불을 요구합니다.

또한, 위와 같은 사유에 따라 본 전시회의 연기, 기간 변경 또는 취소로 인해 주최자/광고주가 손해를 입은 경우에도 주최자 및 사무국은 주최자/광고주에게 책임을 지지 않습니다.

- (1) 본 전시회에 관련된 컴퓨터 시스템의 긴급 점검이 필요한 경우
- (2) 사고로 컴퓨터, 통신회선 등이 정지한 경우
- (3) 자연재해(지진, 태풍, 폭풍, 비, 쓰나미, 홍수, 산사태, 낙뢰, 폭발, 화재 등 포함)
- (4) 사회 혼란(전쟁, 테러, 적대 행위, 내전, 폭동, 소요 등 포함)
- (5) 공권력 행위(법령의 제정·개정, 정부의 개입, 행정명령, 무역금지 등 포함)
- (6) 감염증 및 전염병(각종 세균, 각종 바이러스 등을 포함)의 확산
- (7) 자재·자원의 부족(전기·가스·수도 공급 중단, 석유 부족, 원자재·자재 부족 등 포함)
- (8) 노동 쟁의(파업, 사보타주, 직장 폐쇄 등 포함)
- (9) 중요한 거래처의 채무불이행(운영회사의 파산/붕괴 등 포함)
- (10) 기타 주최자 또는 사무국의 귀책사유가 아닌 행사

# TOKYO GAME SHOW 2025 스폰서십 & 광고 약관

[개인 정보 보호에 대한 대처]

Sony Music Solutions Inc.는 다음 개인 정보 보호 정책에 따라 개인 정보를 취득하고 사용합니다.

Sony Music Solutions Inc. 개인 정보 보호 정책 URL:

[https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company\\_privacy?ima=5632](https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy?ima=5632)

또한, 스폰서/광고주는 Sony Music Solutions Inc.가 취득한 개인 정보를 다음과 같이 공동으로 사용하는 데 동의한 후 본 약관에 따라 스폰서십/광고를 신청해야 합니다.

1. 공동으로 이용하는 개인정보의 항목

Sony Music Solutions Inc.의 개인 정보 보호 정책에 따라 취득하는 개인 정보 항목

2. 공동이용자의 범위

컴퓨터 엔터테인먼트 공급 업체 협회

닛케이 비즈니스 출판물 Inc.

3. 이용자의 이용 목적

Sony Music Solutions Inc.의 개인 정보 보호 정책에 따라 취득 한 개인 정보의 이용 목적

4. 개인 데이터 관리 책임자

[Sony Music Solutions Inc.](#)

9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6214

본 약관은 일본어판 약관의 참고용 번역본입니다. 일본어판 약관과 본 약관의 내용이 상이하거나 모순되는 경우, 일본어판 약관이 우선합니다.