

# TOKYO GAME SHOW 2025

---

## 이벤트 스테이지 안내

Ver.03  
2025년 6월 2일

## 1 TOKYO GAME SHOW 소개 -- P03

- TOKYO GAME SHOW 란 – 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) – P26

## 4 신청 및 일정 -- P27

- 일정 – P28
- 신청·문의 – P29

## 5 스폰서십/광고 약관 -- P30

1

약TOKYO GAME SHOW

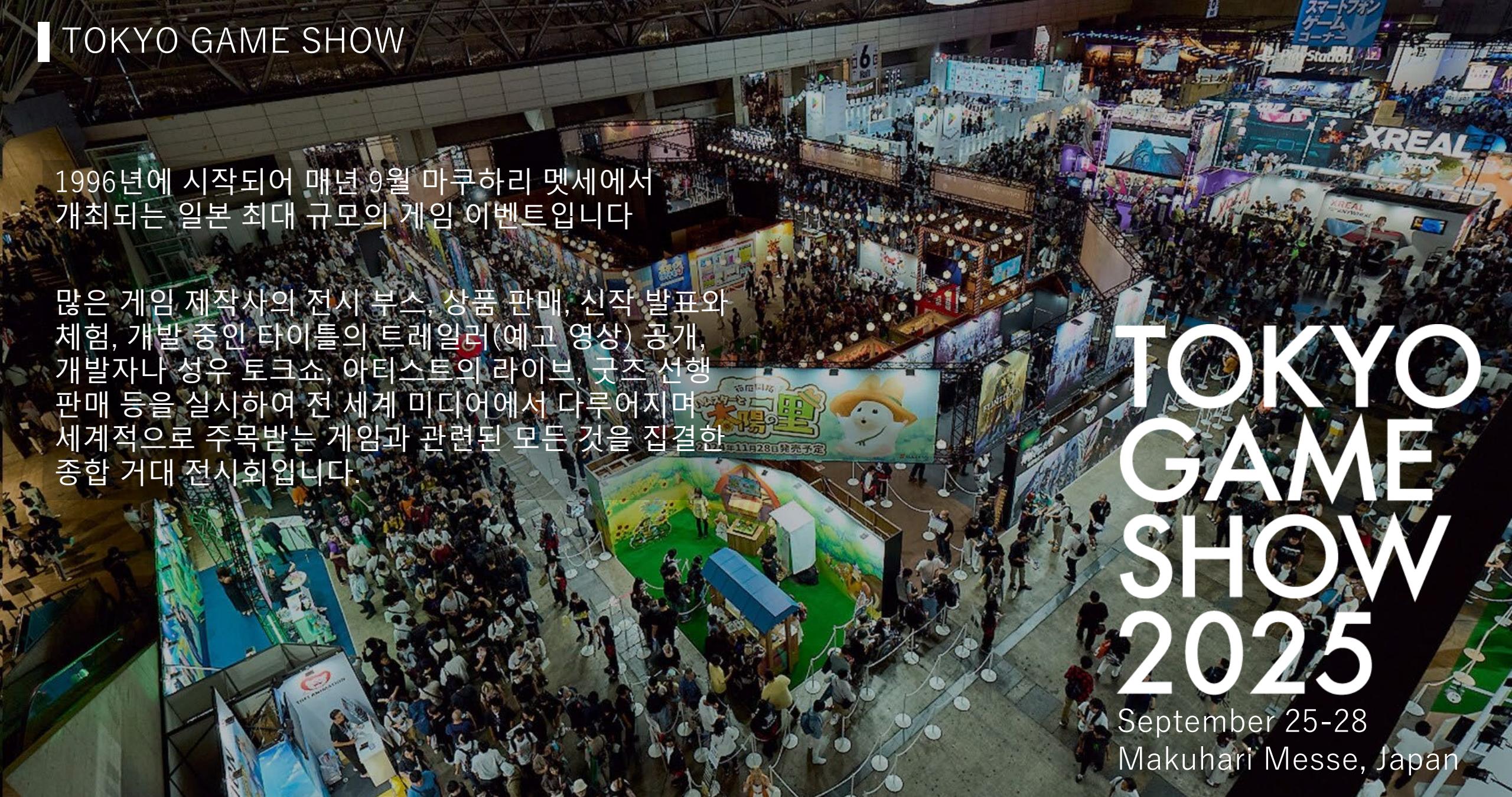
# TOKYO GAME SHOW

1996년에 시작되어 매년 9월 마쿠하리 멘세에서 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

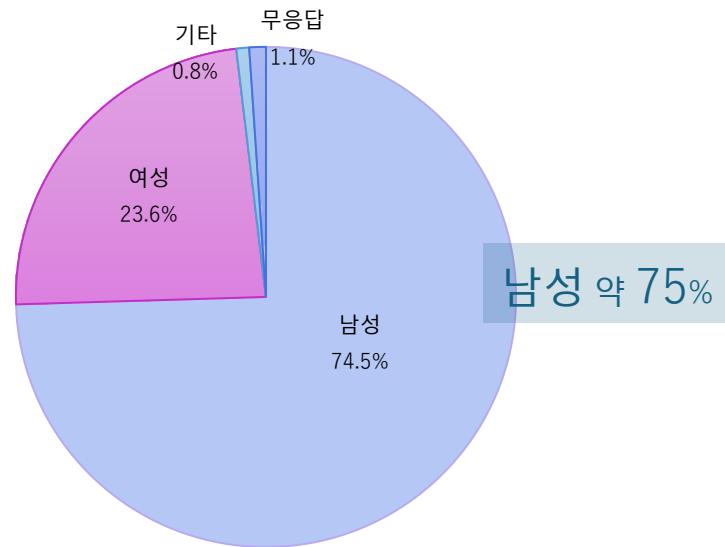
취재자 수 **3,899명**(2023년: 3,488명)

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

회사원·공무원·단체 직원(임원 포함)

대학·전문대·대학원생

시간제근로자·아르바이트·파견사원

고등학생

자영업·자유업·전문직

현재 취업·취학하지 않음

전업주부(남성 포함)

기타 직업

전문학교 학생

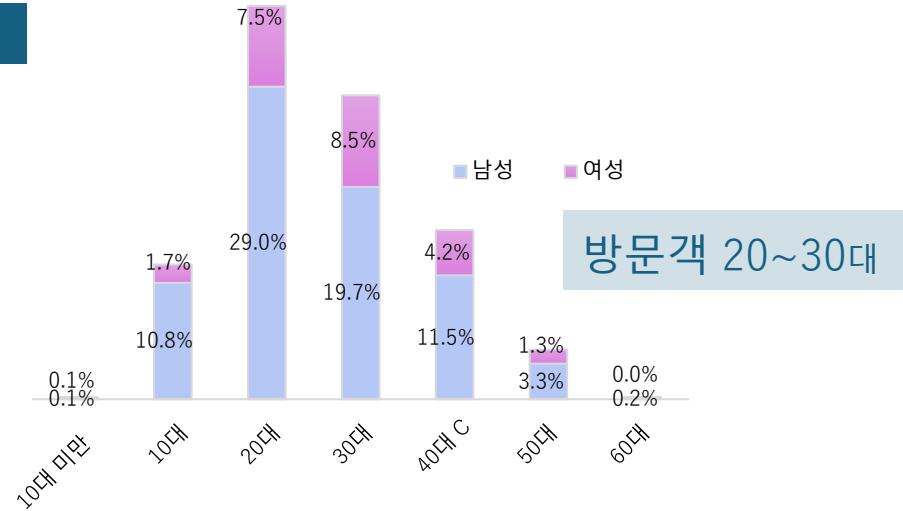
중학생

기타 학생

초등학생 이하

회사원 약 55%

나이



거주지

간토 지방 78.2%

주부 지방 9.0%

긴키 지방 4.9%

도호쿠 지방 2.1%

규슈 지방 1.9%

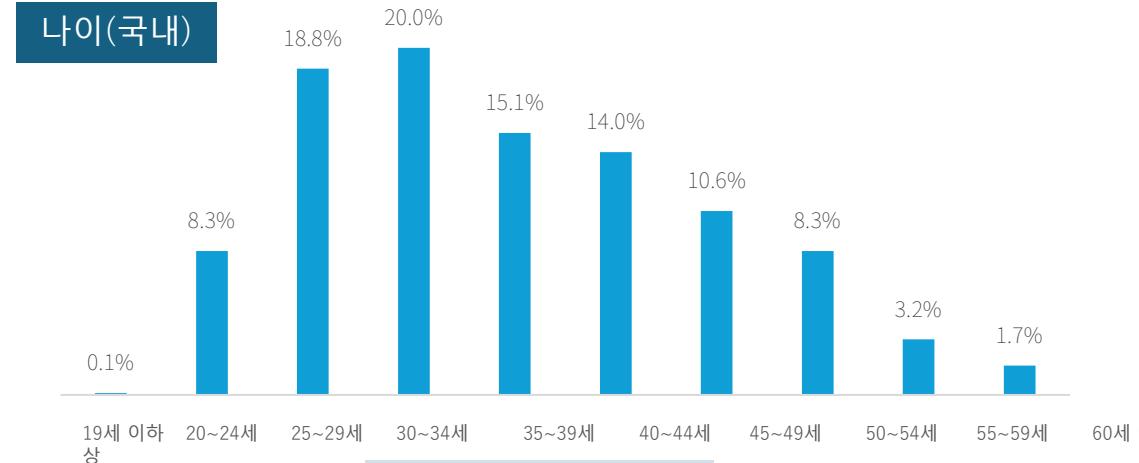
주고쿠 지방 1.3%

홋카이도 지방 0.9%

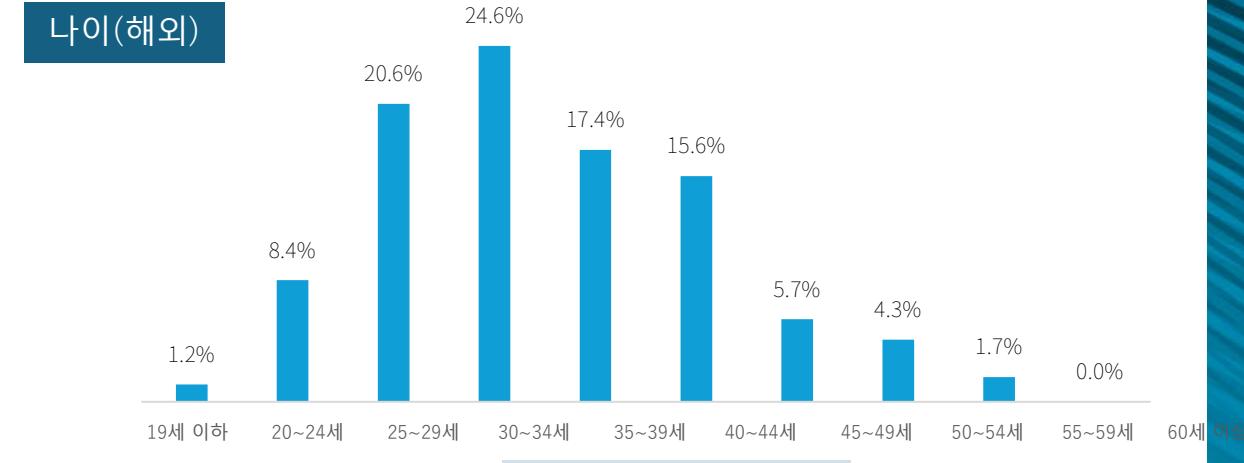
시코쿠 지방 0.3%  
※'일본 국외에서': 1.4%

간토 약 80%

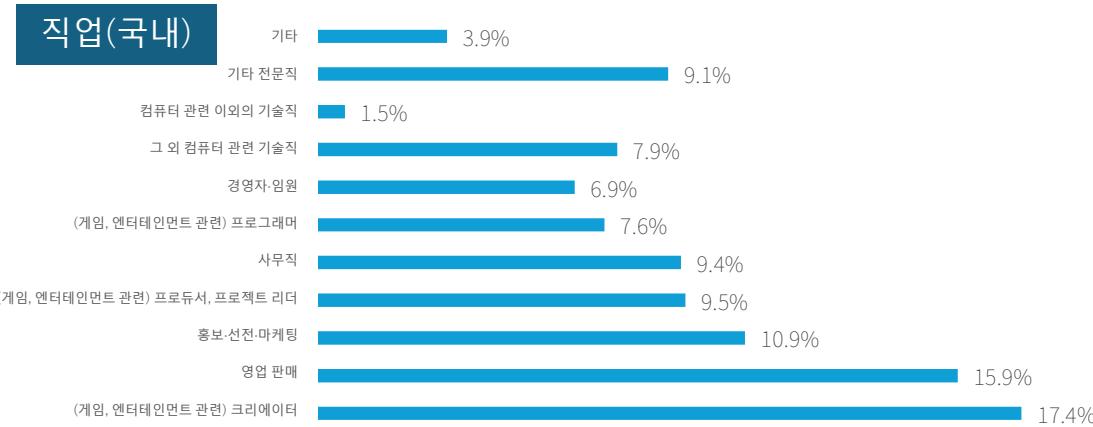
# TOKYO GAME SHOW 2024 실적 | 국내 비즈니스 데이 방문객·해외 방문객



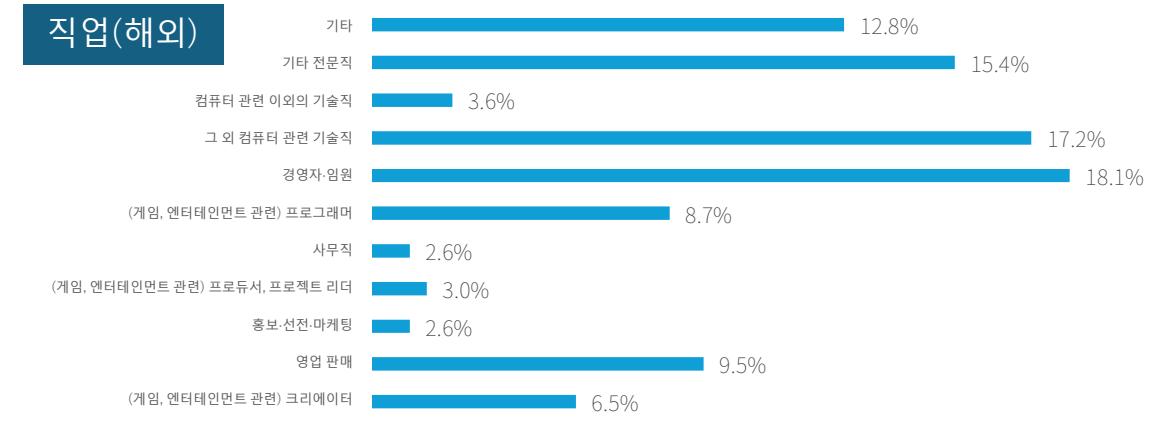
방문객 20~30대



방문객 20~30대



영업·크리에이터: 약 33%



경영자·임원·컴퓨터 관련 기술직: 약 35%

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

## 공식 홈페이지



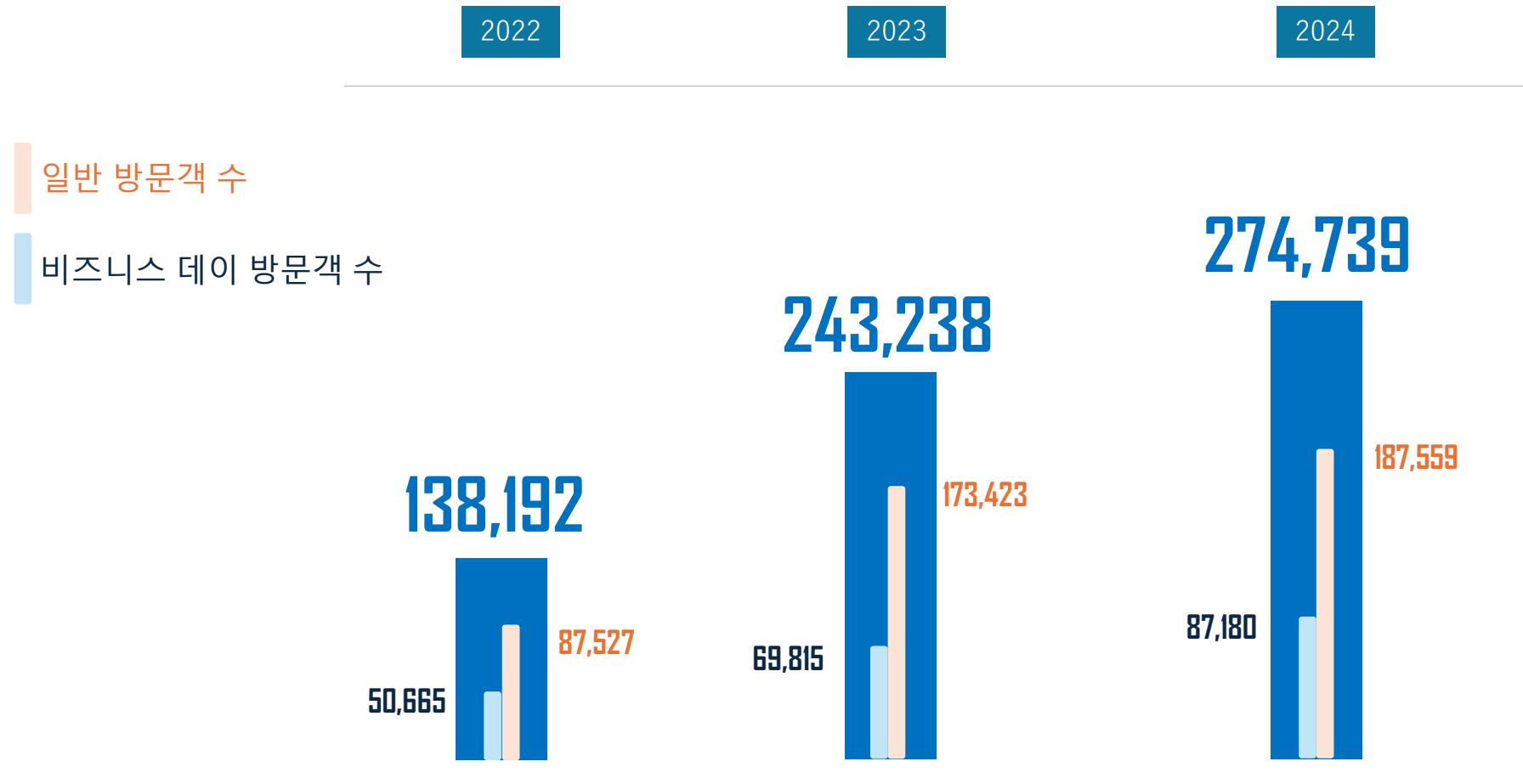
## 국내 X 팔로워 수



## TGS 관련 동영상



# 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 : <b>9월 25일(목)</b> 10:00~17:00 <b>9월 26일(금)</b> 10:00~17:00
	일반 공개일 : <b>9월 27일(토)</b> 09:30~17:00 <b>9월 28일(일)</b> 09:30~16:30
주최	일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
공동 주최	주식회사 낫케이 BP 주식회사 Sony Music Solutions
후원	경제산업성(잠정)



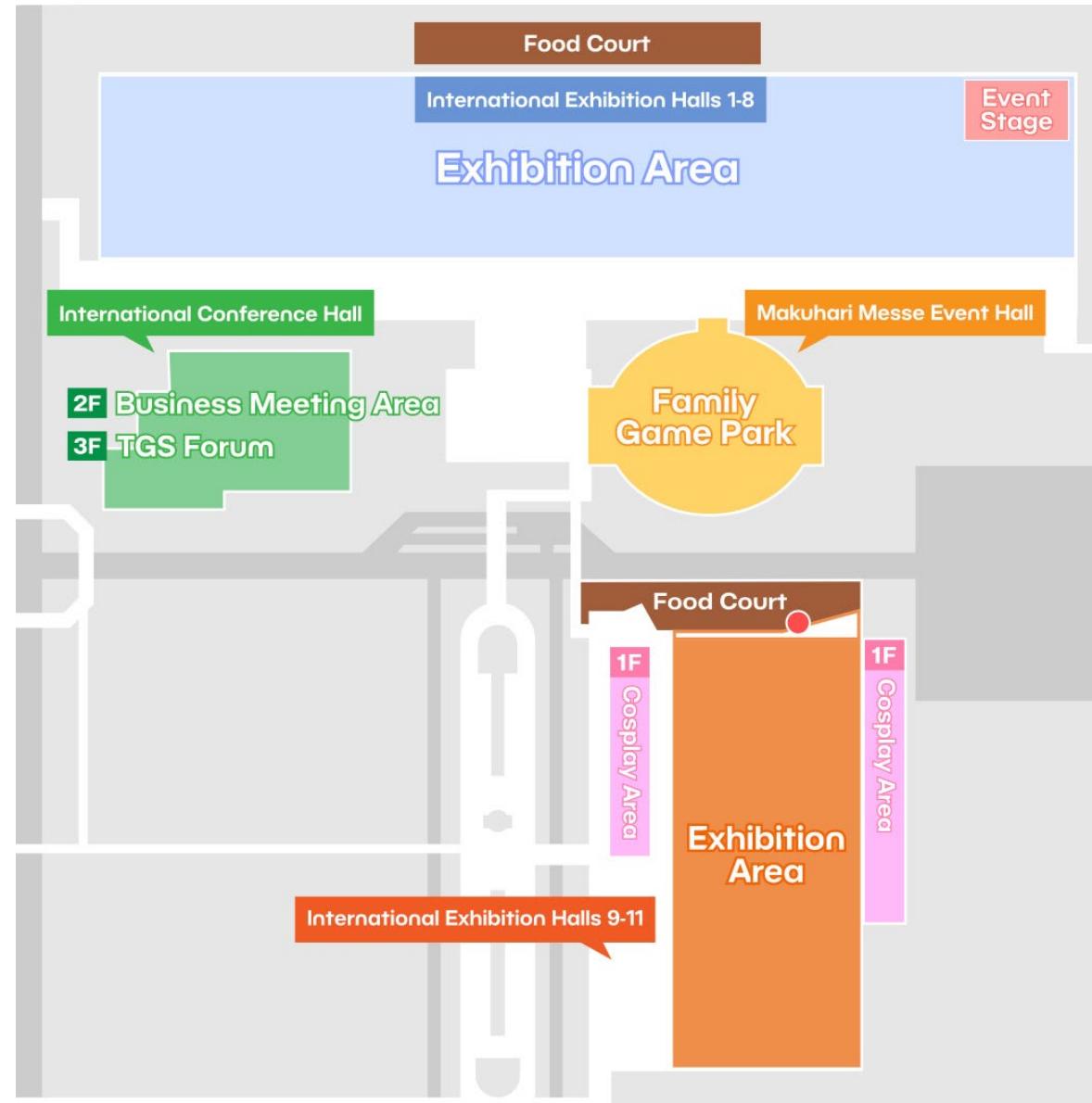
테마

# 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

이벤트 스테이지 가이드

# 이벤트 스테이지&공식 방송 소개

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

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.

이벤트 스테이지+공식 방송 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.

동영상 플랫폼에서의 사이밀 배포에 대하여

YouTube / X / niconico / Twitch / TikTok / DouYu / bilibili / Douyin

※동영상 플랫폼은 변경될 수 있습니다. / ※중국 동영상 플랫폼은 내용에 따라 제공되지 않을 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

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

# 이벤트 스테이지 | 개요

개최 일시

9월25일(목), 26일(금), 27일(토), 28일(일)

※사양 등은 예고 없이 변경될 수 있습니다.

수용 인원

좌석: 약 620석 / 입석: 약 200석(예정)

사양

항목	내용
스크린	메인(LED 스크린)
영상 주변기기	스위처, 영상 재생기기류 일체, 발표자용 리턴 모니터(2대)
카메라	라이브 영상용 카메라(카메라 2대+단상 FIX 카메라 1대)
송출	1계통 송출 가능
음향기기	믹서, 스피커, 음악 재생(WAV 데이터 MP3 데이터) 무선 마이크 4채널(최대 4채널로 헤드셋 또는 핸드 마이크. 조합은 자유)

※요금에 포함된 내용은 다음과 같습니다.

- ① 스테이지 이용료(이용 신청 시간 및 규정 리허설 시간)
- ② 스테이지 장비 사용료

※특수한 장비 등은 요청과 달리 제공하지 못할 가능성 있습니다.

※장비 운영은 사무국 직원이 담당합니다.

※추가 운영 인력이 필요하다고 판단될 경우, 추가 인건비를 청구할 수 있습니다.

※장비를 반입하실 경우, 운송 등에 협조해주시기 바랍니다.

※이벤트 스테이지를 방문한 관람객의 유도 관리, 공식 방송 송출에 대해서는 사무국에서 대응합니다.

※본 방송 시간은 신청 시 희망 시간을 기준으로 다른 신청 및 주최자 시간과 조율하여 사무국에서 결정합니다.

※리허설 시간은 본 방송 시간 외에 별도로 제공됩니다.(원칙적으로 이용 시간과 같은 길이)

※영상 자료는 QuickTime Proress422 or H.264의 mov 파일 1080p 59.94fps로 제공해주시기 바랍니다.

※스테이지 앞에 계단이 좌우로 있습니다.

# 이벤트 스테이지 | 메뉴

모집 시기	항목	시간·내용	금액
1차 모집(선착순)	●이벤트 스테이지+공식 방송(연동) * 공식 전시 프로그램 TGS2024 (1)의 실적만 있는 전시자에게는 참가비가 다음 금액에서 50만 엔 할인됩니다.		
	① 일반 스테이지	60분: 각 참가 업체가 제작하는 스테이지 ※사무국에서 제작 협력이 필요한 경우에는 문의바랍니다. (유료)	CESA 회원 341만 엔(세금 포함) 일반 412.5만 엔(세금 포함)
	② 패키지 스테이지 <b>NEW</b>	15분: 신작 타이틀 소개 등이 가능한 패키지 플랜 ※사무국에서 제작 협력합니다. (무료)	CESA 회원 99만 엔(세금 포함) 일반 115.5만 엔(세금 포함)
2차 모집(선착순)	●이벤트 스테이지+공식 방송(연동)		
	② 패키지 스테이지 <b>NEW</b>	15분: 신작 타이틀 소개 등이 가능한 패키지 플랜 ※사무국에서 제작 협력합니다. (무료)	CESA 회원 99만 엔(세금 포함) 일반 115.5만 엔(세금 포함)
	●이벤트 스테이지		
	③ 일반 스테이지 ※오프라인 행사장만 해당	60분: 각 참가 업체가 제작하는 스테이지 ※사무국에서 제작 협력이 필요한 경우에는 문의바랍니다. (유료)	CESA 회원 143만 엔(세금 포함) 일반 165만 엔(세금 포함)
	④ 퍼블릭 뷰잉 스테이지 <b>NEW</b>	60분: 각 참가 업체에서 제작한 스테이지를 그대로 방영 ※퍼블릭 뷰잉으로 활용합니다.	CESA 회원 71.5만 엔(세금 포함) 일반 82.5만 엔(세금 포함)
	●공식 방송 ※ '공식 방송 안내' 참조 * (5)와 (6)은 TGS2024의 공식 전시 프로그램 실적이 있는 전시자를 위한 것이며, 입장료는 다음 금액에서 50만 엔 할인됩니다.		
	⑤ 일반 타임(60분) ※완벽한 패키지 사전 납품	60분: 각 참가 업체에서 제작한 공식 방송 ※사무국에서 제작 협력이 필요한 경우에는 문의바랍니다. (유료)	CESA 회원 220만 엔(세금 포함) 일반 275만 엔(세금 포함)
	⑥ 2차 모집 후보 타임 ※완벽한 패키지 사전 납품 <b>NEW</b>	50분: 각 참가 업체에서 제작한 공식 방송 ※사무국에서 제작 협력이 필요한 경우에는 문의바랍니다. (유료)	CESA 회원 220만 엔(세금 포함) 일반 275만 엔(세금 포함)

\*음악 라이브는 진행이 불가합니다. ※세트 판매가 아닌 이벤트 스테이지, 공식 방송을 개별적으로 원하는 경우에는 SMS 사무국으로 연락해주시기 바랍니다.

\* (5) 및 (6)과 관련하여, 기타 배포 방법(동시 캐스팅, 다른 장소에서의 중계 등)은 SMS 사무국에 문의하시기 바랍니다.

# 이벤트 스테이지 | 타임테이블

TIME (JST)	Business Days		Public Days		TIME (JST)
	9.25 Thu	9.26 Fri	9.27 Sat	9.28 Sun	
9 am					9 am
15					15
30					30
45	9:30 AM - 10:00 AM OPEN *Cannot be selected		OPEN		45
10 am	OPEN				10 am
15					15
30	10:30 AM - 10:45 AM ②Package Stage	10:30 AM - 10:45 AM ②Package Stage	10:00 AM - 10:15 AM ②Package Stage		30
45					45
11 am	Organizer Stage *Cannot be selected	11:00 AM - 12:00 PM ①General Stage	10:30 AM - 11:30 AM ①General Stage	10:00 AM - 11:00 AM ①General Stage	11 am
12 pm			12:00 PM - 12:15 PM ②Package Stage	11:30 AM - 12:30 PM ①General Stage	12 pm
15					15
30	12:30 PM - 12:45 PM ②Package Stage	12:30 PM - 12:45 PM ②Package Stage			30
45					45
1 pm	1:00 PM - 2:00 PM ①General Stage	1:00 PM - 2:00 PM ①General Stage	12:30 PM - 1:30 PM ①General Stage	Organizer Stage *Cannot be selected	1 pm
2 pm			2:00 PM - 3:00 PM ①General Stage		2 pm
15					15
30	2:30 PM - 2:45 PM ②Package Stage	2:30 PM - 2:45 PM ②Package Stage			30
45					45
3 pm	3:00 PM - 2:00 PM ①General Stage	3:00 PM - 2:00 PM ①General Stage	3:30 PM - 4:30 PM ①General Stage	3:15 PM - 3:45 PM ENDING *Cannot be selected	3 pm
4 pm				CLOSE	4 pm
15					15
30					30
45					45
5 pm	CLOSE				5 pm
15					15
30					30
45					45
6 pm	5:00 PM - 10:00 PM Rehearsal	5:00 PM - 10:00 PM Rehearsal	5:30 PM - 10:00 PM Rehearsal	4:30 PM - Teardown work	6 pm
15					15
30					30
45					45
10 pm					10 pm

①일반 스테이지

7 slots \*

②패키지 스테이지

8 slots

\*4슬롯의 오거나이저 스테이지를 사용하면 최종 총 7슬롯이 됩니다.

\*판매상황에 따라 판매 시간 및 판매횟수를 조정할 수 있습니다.

# ■ 이벤트 스테이지 | 스테이지 슬롯에 대하여

## 스테이지 슬롯 선정회 ※선정회는 온라인으로 진행될 예정입니다.

무대 슬롯은 '무대(프로그램) 프레임 선정회'에서 결정됩니다. 선정회에서는 선정 우선순위에 따라 프레임을 선택하게 됩니다. 우선순위 ①② 선정 후, 우선순위 ③④ 전시업체에게 빈자리를 알려드립니다. 단, 참가 신청이 많을 경우, 선정 순서가 나오기 전에 무대 공간이 마감될 수 있습니다. 선택 가능한 슬롯이 모두 소진된 경우에만 해약금 없이 취소됩니다. 미리 양해 부탁드립니다.

## 스스테이지 슬롯 선정회 우선순위①②③: 6월 20일(금) / 우선순위④⑤: 7월 4일(금)

### 무대 프레임 선정 우선순위

- 우선순위 ① 세트 판매 구매 신청 순서
- 우선순위 ② 가정용 게임기 플랫폼 업체
- 우선순위 ③ TGS2024 공식 참가업체 프로그램 참가 실적이 있는 업체
- 우선순위 ④ TGS2024 일반 참가업체
- 우선순위 ⑤ 기타 참가 업체

#### ※동일 조건의 경우

우선순위 ①②③의 선정 순서는 '2024년 공식 참가사 프로그램 실시桦 수가 많은 참가사', '2025년 실제 참가가 있고 부스 수가 많은 순서', '참가신청 마감일에 맞춰 신청한 참가사', 'CESA 회원사' 순으로 우선순위를 정합니다. 그래도 같은 조건일 경우 '추첨'으로 진행됩니다.

우선순위 ④⑤의 선정순서는 '2025년 실제 참가가 있고, 부스 수가 많은 순서', '참가신청 마감일에 맞춰 신청한 참가업체', 'CESA 회원사' 순으로 우선순위를 정합니다. 그래도 같은 조건일 경우 '추첨'으로 진행됩니다.

※ 1사 1틀(50분 또는 110분)입니다. 단, 선정회 시 여유가 있는 경우 여러 개의 슬롯(1슬롯 50분)을 신청할 수 있습니다.

※주최, 협찬桦이 우선적으로 배정될 수 있습니다.

## ② 패키지 스테이지

NEW

트레일러 영상과 개요 텍스트를 납품하는 것뿐으로, 사무국에서 스테이지로 만듭니다.

참가 업체 부스에 스테이지가 없는 경우 등 스테이지 연출이 불가능한 경우에도 효과적인 홍보가 가능합니다.

배당 시간

15분

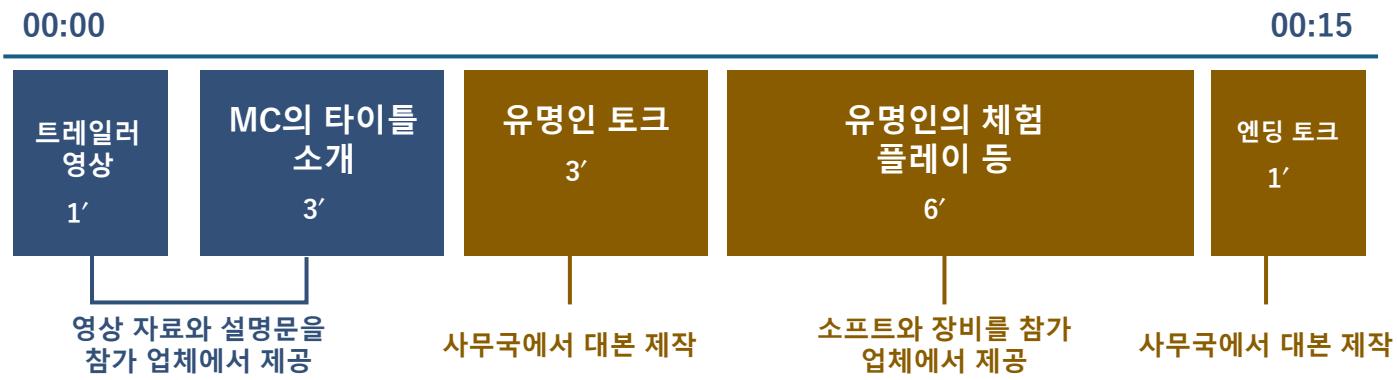
금액

CESA 회원: 99만 엔(세금 포함) / 일반: 115.5만 엔(세금 포함)

구입 제한

한도 없음 ※복수 구입이 가능합니다

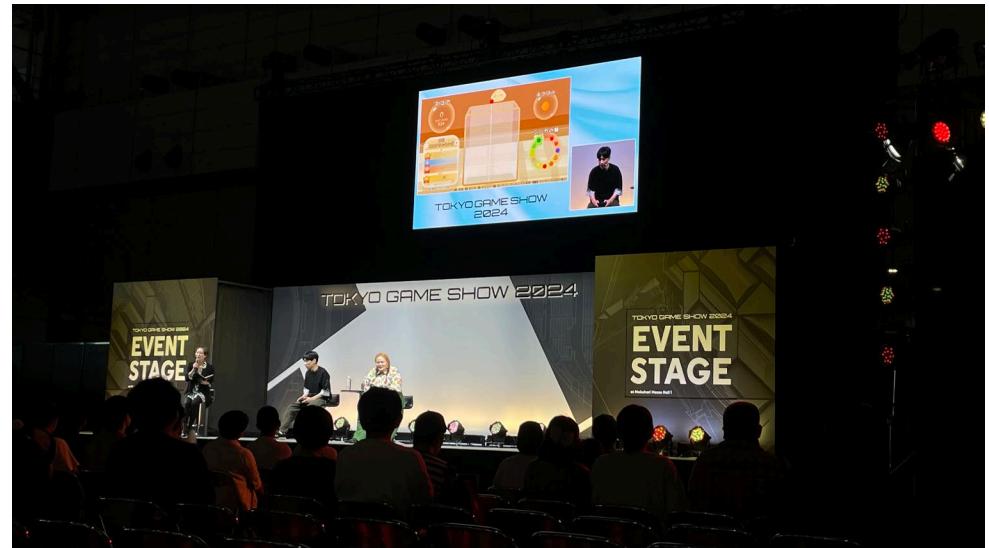
구성 이미지



※대본 제작, 유명인 섭외, 스테이지 진행은 모두 사무국에서 실시합니다.

※MC, 유명인은 공식 서포터즈, 공식 인플루언서 등 사무국에서 섭외하는 유명인입니다.

※사무국 섭외 이외의 유명인을 원하는 경우에는 참가 업체 측에서 섭외해주시기 바랍니다.



## ④ 퍼블릭 뷰잉 스테이지

NEW

참가 업체 부스 스테이지에서 실시하는 스테이지를 그대로 방영합니다.

참가 업체 부스 관람 공간의 혼잡을 완화할 뿐만 아니라, 더 많은 TGS 방문객에게 홍보 및 접근의 장으로 저렴하게 이용할 수 있습니다.

배당 시간

60분

금액

CESA 회원: 71.5만 엔(세금 포함) / 일반: 82.5만 엔(세금 포함)



## ⑥ 2차 모집 후보 타임

※완벽한 패키지 사전 납

NEW

②가 매진되지 않은 경우, 추가 분으로 공식 방송으로 판매하고, 이벤트 스테이지에서 라이브 스트리밍을 진행합니다.

더 많은 TGS 온라인 시청자에게 홍보 및 접근의 장으로 활용할 수 있습니다.

배당 시간

50분

금액

CESA 회원: 220만 엔(세금 포함) / 일반: 275만 엔(세금 포함)



[TGS2024] TGS2024 캡콤 온라인 프로그램

제날 구독자 수 8.17만 명  
제날 구독  
증유  
오프라인

TOKYO GAME SHOW/東京ゲ...  
チャンネル登録者数 8.17万人

チャンネル登録

843

...

...

...

...

# ■ 이벤트 스테이지 | 스테이지 제작 시 주의사항

## 권리 처리에 대하여

참가 업체가 준비한 동영상과 프레젠테이션 자료, 음악 등에 대해서 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

- '이벤트 스테이지'에서 실시 후 및 '공식 방송' 송출 후에는 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

'이벤트 스테이지' 실시 및 '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>

스테이지 내에 CERO 'Z' 등급에 해당하는 타이틀이 포함되어 있는 경우, CERO에서 지적한 'Z(18세 이상 전용)에 해당하는 묘사 ※신체 분리 결손, 성적 표현 등'을 사용하지 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 스테이지 사용 내용을 확인하여 표현 내용에 따라서는 스테이지 내용 변경을 부탁드리겠습니다. 변경이 어려운 경우 등에는 이벤트 스테이지 실시가 불가능할 수 있습니다. 미리 양해해주시기를 부탁드립니다.

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

※'Z' 등급 규정에 관한 자세한 사항은 사무국에 문의해 주십시오.

# ■ 이벤트 스테이지 | 스테이지 제작 시 주의사항

## TGS 공식 채널 등에서의 '공식 참가 업체 방송' 저장

'이벤트 스테이지'는 실시 후 '공식 방송'으로 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 불가한 경우는 제외

## 풀 패키지로 납품한 내용은 사전에 사무국에서 내용을 확인합니다.

⑥ 2차 모집에서 풀린 타임에서 '공식 방송'으로 납품된 풀 패키지의 내용에 문제가 있다고 사무국이 판단할 경우, 수정 요청나 라이브 방송의 중단·중지를 요청할 수 있습니다.

## 기타 부대사항

- ⑥ 2차 모집 후보 타임 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.

## 참가 규약에 대하여

- 출전을 희망하는 사업체 및 단체는 "TOKYO GAME SHOW 2025 출전 안내"의 "TOKYO GAME SHOW 2025 전시회 출전 규약" 및 본서의 "도쿄 게임쇼 2025 협찬·광고 규약"을 확인하고 동의한 후 신청해 주시기 바랍니다.

## 참가 업체용 제공 내용

다음 콘텐츠, 서비스 및 기능들이 전시업체들에게 제공될 것입니다.

- 공식 프로그램 제목은 "공식 프로그램 일정(잠정)" 페이지에 게시될 예정입니다.  
    공식 프로그램 일정 페이지도 설정한 웹사이트로 연결됩니다.
- 일본어, 영어, 중국어(간체 및 번체) 및 한국어는 공식 프로그램 제목 페이지에서 제공됩니다.  
\* 각 회사에서 제공할 일본어, 영어, 중국어(간체 및 전통 문자) 및 한국어 정보는 공식 프로그램 제목 페이지에 게시됩니다.  
\* 자세한 내용(공식 프로그램 제목, 내용 등)은 지원 웹사이트(<https://tgs-system.com/>)를 참조하세요.

# 이벤트 스테이지&공식 방송 | 막간 광고(15초)



이벤트 스테이지  
※일반 타임 시작 전만 해당



공식 방송

## ▼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 엔 (세금 포함)

- 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

## 이벤트 스테이지 신청 사이트



- ※ 신청은 선착순으로 접수됩니다.
- ※ 신청일로부터 3영업일 이내에 연락드리겠습니다. 답변에 시간이 걸릴 수 있으니 양해 부탁드립니다.
- ※ 사무국은 신청을 접수하고, 신청 내용을 확인한 후 "신청 접수 통지"를 등록된 이메일로 발송합니다. 출전사는 이를 통해 출전 계약의 체결이 완료됨에 동의합니다.

문의하기

### Sony Music Solutions (SMS) TOKYO GAME SHOW 사무국 이벤트 스테이지 문의처 [tgs-stage@sms-office.jp](mailto:tgs-stage@sms-office.jp)

※ 문의 주신 날로부터 3 영업일 이내에 연락을 드리겠습니다.

문의 내용에 따라서는, 회답에 시간이 걸릴 가능성이 있기 때문에, 미리 양해해 주세요.

본 사무국으로부터 메일이 도착하지 않은 경우는 [tgs-stage@sms-office.jp](mailto:tgs-stage@sms-office.jp)로 부터의 메일을 수신할 수 있도록 설정해 주시고,  
다시 연락 부탁드립니다.

# 일정

※ 일정은 변경될 가능성이 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.



5

스폰서십/광고 약관

# 협찬·광고 규약

협찬·광고 출고를 희망하는 업체·단체는 아래의 'TOKYO GAME SHOW 2025 협찬·광고 규약'(이하 '본 규약'이라 함)에 따라 전시회에 협찬·광고를 신청해야 합니다. 본 규약은 별도의 규정이 없는 한 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(이하 '주최자') 및 주식회사 낫케이BP/주식회사 소니 뮤직 솔루션즈(이하 양사 합하여 '공동 주최자'라고 함)가 별도로 정한 '특별 협찬 안내', '공식 방송 안내', '이벤트 스테이지 안내', '크리에이터 라운지 협찬 안내', '패밀리 게임 파크 협찬 안내', '온라인 참가·온라인 광고 안내', '가이드맵 광고 안내', '코스프레 코너 협찬 안내', '푸드 코너 협찬 안내' 각종 규정·가이드라인·지시 등에도 공통적으로 적용됩니다. 사무국(이하 '사무국' 정의에 따름)은 본 협찬·광고 신청을 받아 신청 내용을 확인한 후 '협찬·광고 신청 접수 통지'를 발송합니다. 협찬·광고 출고사는 이거으로 전시회 협찬·광고 계약 체결이 완료된 것에 동의한 것이 됩니다.

## ■ 사무국

본 규약에서 '사무국'이란 'TOKYO GAME SHOW 2025'(이하 '본 전시회'라고 함)의 주최자 및 공동 주최자가 조직하는 본 전시회의 운영 사무국을 가리킵니다.

## ■ 협찬·광고 요강

본 규약의 '협찬·광고 요강'은 별도로 정한 '특별 협찬 안내', '공식 방송 안내', '이벤트 스테이지 안내', '크리에이터 라운지 협찬 안내', '패밀리 게임 파크 협찬 안내', '온라인 참가·온라인 광고 안내', '가이드맵 광고 안내', '코스프레 코너 협찬 안내', '푸드 코너 협찬 안내' 등의 제안 자료를 가리킵니다.

## ■ 협찬·광고 내용

협찬·광고 메뉴의 자세한 내용(이벤트, 송출 콘텐츠 등) 및 스폰서십 종류(플래티넘, 골드, 실버, 브론즈 등)에 대해서는 별도 협찬·광고 요강으로 정합니다. 협찬·광고 출고사는 원칙적으로 금전에 의한 협찬·광고를 진행하는 것으로 합니다. 단, 주최자가 인정하는 경우에 한하여 물품·서비스 제공에 의한 협찬·광고를 진행할 수 있습니다.

협찬·광고 출고사가 제공하는 제품·서비스·로고 등의 노출 방법과 범위, 협찬·광고 특전(광고 개수, 이벤트 진행, 송출 시 소개 등)에 대해서는 별도 협찬·광고 요강으로 정합니다.

# 협찬·광고 규약

## ■ 규약 이행

본 규약으로 사무국과 계약을 체결한 사업자·단체(이하 '협찬·광고 출고사'라고 함)는 본 규약에 기재된 각 규정 및 사무국이 제시하는 각 규정, 가이드라인, 정책 및 지시 등을 준수해야 합니다. 협찬·광고 출고사가 이러한 규약 등을 위반한 경우 또는 제삼자에 대한 민폐 행위 또는 미풍양속을 해치는 행위가 있다고 주최자 또는 사무국이 판단하는 경우, 주최자 및 사무국은 협찬·광고 신청 거부, 계약 해지, 콘텐츠 전시·제작·송출의 중지·변경 지시를 각각 실시할 수 있으며, 협찬·광고 출고사는 이에 동의한 것으로 간주합니다.

이 경우 협찬·광고 출고사로부터 사전에 지불된 협찬·광고료 및 비용의 반환 및 계약 해지, 전시·콘텐츠 제작·송출 중지·변경으로 발생한 협찬·광고 출고사 및 관계자의 손해에 대하여 주최자 및 사무국은 일절 보상하지 않음과 동시에 주최자 및 사무국에 손해가 발생한 경우 협찬·광고 출고사는 그 전액을 배상해야 합니다.

## ■ 협찬·광고 자격

협찬·광고 출고사는 게임 관련 기업에 한정되지 않습니다. 단, 미풍양속에 반하는 사업(예: 성인, 도박 관련 업종 등) 기타 주최자가 부적절하다고 판단하는 사업을 운영하는 법인의 협찬·광고는 허용되지 않습니다. 또한 주최자는 본 전시회의 브랜드 이미지에 부합하지 않는 기업의 협찬·광고를 거부할 권리가 있습니다.

## ■ 보증

협찬·광고 출고사는 주최자에게 협찬·광고 출고사가 제공하는 상품·서비스가 제삼자의 권리를 침해하지 않음과 동시에 법령 및 미풍양속에 위반되지 않음을 보증해야 합니다. 주최자에 의한 협찬 메뉴 실시에 대하여 제삼자로부터 법령 위반 주장, 권리 침해 주장, 기타 클레임이 발생한 경우 협찬·광고 출고사가 자기 비용 부담과 책임으로 해당 클레임 등을 해결해야 합니다.

## ■ 계약 성립

사무국은 협찬을 희망하는 사업체·단체로부터 본 전시회에 대한 협찬·광고 신청을 받아 신청 내용을 심사한 후 협찬·광고 신청 접수 통지를 발송하며, 이것으로 사무국과 협찬·광고 출고사 간의 본 전시회 협찬·광고 계약 체결이 완료된 것으로 간주합니다.

## ■ 전대 금지

협찬·광고 출고사는 사무국의 사전 서면 허가 없이 본 규약에서 발생한 계약상의 지위 및 권리를 제삼자에게 양도 또는 대여하는 것이 불가능합니다.

# 협찬·광고 규약

## ■ 협찬 신청 및 요금 지불 기한

- ① 본 전시회 협찬·광고 계약 체결 완료일을 협찬·광고 계약일로 합니다.
- ② 사무국은 협찬·광고 계약일 이후 협찬·광고 출고사에 청구서를 발행하고, 협찬·광고 출고사는 협찬·광고 요금을 청구에 기재된 지불 기일까지 사무국 지정 은행 계좌로 입금해야 합니다. 또한 이때 발생한 송금 수수료는 협찬·광고 출고사에서 부담합니다. 지불 기일까지 입금이 확인되지 않을 경우 사무국은 본 전시회에 걸린 계약을 해지할 수 있습니다.

## ■ 협찬 신청 해지

- ① 협찬·광고 출고사가 협찬·광고 계약일 이후 협찬·광고 계약의 전부 또는 일부를 해지하는 경우에는 반드시 서면으로 사무국에 통지해야 합니다.
- ② 협찬·광고 출고사의 해지에 따른 해약금(소비세 별도)은 아래와 같으며, 협찬·광고 출고사는 해약금을 사무국에서 해약금에 대한 청구서를 받은 후 30일 이내에 지불해야 합니다.

(특별 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(공식 방송)

- 해약금의 개별 규정 기재

(이벤트 스테이지)

- 해약금의 개별 규정 기재

(크리에이터 라운지)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(FGP 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

(온라인 광고)

- 광고 결정 후 해지: 광고 요금의 100%

# 협찬·광고 규약

## (가이드맵 광고)

- 광고 결정 후 해지: 광고 요금의 100%

## (코스프레 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

## (푸드 코트 협찬)

- 협찬 결정 후 해지: 협찬 요금의 100%

## ■ 손해 책임

- 협찬·광고 출고사(종업원, 위탁 업체 등을 비롯한 관계자 포함)가 본 전시회에서 협찬·광고 메뉴의 실시와 관련하여 발생한 장해, 손해 등에 대하여 주최자 및 사무국은 이유 여하를 불문하고 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 전시회에서 오프라인 전시·웹 게재·송출 콘텐츠 등의 권리 처리는 협찬·광고 출고사의 비용과 책임으로 진행해야 합니다. 또한 천재지변, 기타 불가항력적으로 발생한 사고(도난, 분실, 화재, 손상 등)에 대해서는 주최자 및 사무국은 배상 책임을 지지 않습니다.
- 협찬·광고 출고사는 그 고용자 또는 관계자의 부주의로 인해 발생한 본 전시회의 건축물 또는 설비에 대한 일체의 손해에 대해 즉시 배상해야 합니다.
- 주최자 및 사무국은 본 전시회의 TGS 공식 홈페이지 또는 기타 프로모션용 자료 내에 우발적으로 발생한 오타, 탈자 등에 대해 책임을 지지 않습니다.
- 각종 바이러스 등에 의한 감염증의 유행·확산으로 국가, 지방자치단체, 지정 공공기관 또는 지정 지방공공기관이 신종 인플루엔자 등 대책 특별조치법(2012년 5월 11일 법률 제31호)에 근거한 긴급 사태 조치에 따라 본 전시회의 전부 또는 일부를 중지 또는 연기 또는 내용 변경을 요청할 수 있습니다. 이 법률에 따라 또는 주최자 및 사무국의 독자적인 판단으로 본 전시회의 중지, 연기, 변경되더라도 주최자 및 사무국은 이미 수령한 협찬·광고료를 반환하지 않습니다. 또한 상황에 따라 주최자 및 사무국은 독자적인 판단으로 본 항에 규정된 처리와 다른 결정을 내릴 수 있습니다.
- 주최자 및 사무국은 본 전시회에 관한 방문객 수 등의 예상 수치를 공표할 수 있으나, 어디까지나 예상에 불과하므로 앞의 ⑤에 의한 사정 변경을 포함하여 그 수치를 보증하는 것이 아님을 협찬·광고 출고사는 동의하는 것으로 간주합니다.

# 협찬·광고 규약

## ■ 통계 정보

주최자 및 사무국은 본 전시회에서 각 참가 업체의 온라인 참가 사이트·관리 구역 등에 접속한 방문객 등의 접속 정보(IP 주소 등을 포함하나 이에 한하지 않음)를 취득 및 이용할 수 있습니다. 또한 해당 취득으로 주최자 및 사무국은 참가 업체에 해당 접속 정보를 제공하지 않습니다.

## ■ 전시회 연기·변경·중지

사무국에 책임 사유가 있는 일로 본 전시회를 연기하거나 회기 기간 변경 또는 중지한 경우, 사무국은 협찬·광고 출고사에 개최 잔여일수를 기준으로 일할 계산한 요금으로 환불을 진행하게 됩니다. 본 조항에 따른 사무국의 협찬·광고 출고사에 대한 책임은 해당 일할 계산된 요금의 환불에 한정됩니다.

## ■ 불가항력

주최자 및 사무국은 이하 각 호에 규정된 불가항력으로 본 전시회의 개최가 곤란 또는 불가능해지거나 또는 불가항력이 발생할 우려가 있다고 주최자 및 사무국이 판단한 경우에는 본 전시회를 연기하거나, 회기 기간 변경 또는 중지할 수 있습니다. 단 이 경우 사무국이 이미 수령한 협찬·광고 요금은 협찬·광고 출고사에 반환하지 않고, 미지급된 협찬·광고 요금에 대해서도 전액을 청구하는 것으로 합니다.

또한 후원·광고 출고사가 상기 각 사유에 따라 본 전시회의 연기, 회기 변경 또는 중지로 인해 손해를 입은 경우에도 주최자 및 사무국은 협찬·광고 출고사에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

- (1) 본 전시회에 관한 컴퓨터 시스템 점검을 긴급하게 실시할 경우
- (2) 컴퓨터, 통신회선 등이 사고로 인해 정지된 경우
- (3) 천재지변(지진, 태풍, 폭풍, 지진해일, 흉수, 산사태, 낙뢰, 폭발, 화재 등 포함)
- (4) 사회적 혼란(전쟁, 테러, 적대행위, 내란, 폭동, 시민 소요 등 포함)
- (5) 공권력에 의한 행위(법령·규칙의 재정 및 개폐, 정부기관의 개입, 행정명령, 통상 금지 등 포함)
- (6) 감염증·전염병(각종 세균, 각종 바이러스 등 포함) 확산
- (7) 자재·자원 부족(전기·가스·수도 공급 중지, 석유 부족, 원자재·자재 부족 등 포함)
- (8) 노동 쟁의(파업, 사보타주, 직장폐쇄 등 포함)
- (9) 중요 거래처의 채무불이행(운영 회사 파산·부도 등 포함)
- (10) 위의 각 호 외에 주최자 및 사무국의 책임이 아닌 사상

# 협찬·광고 규약

[개인정보 보호에 관한 대처에 대하여]

주식회사 소니 뮤직 솔루션즈는 다음의 개인정보 보호정책에 따라 개인정보를 수집, 이용합니다.

주식회사 소니 뮤직 솔루션즈 개인정보 보호정책 URL:

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

또한 협찬·광고 출고사는 주식회사 소니 뮤직 솔루션즈가 취득한 개인정보를 아래와 같이 공동으로 이용하는 것에 동의하고 본 규약에 따라 협찬·광고를 신청한 것으로 간주합니다.

## 1. 공동으로 이용하는 개인정보 항목

주식회사 소니 뮤직 솔루션즈의 개인정보 보호정책에 따라 수집하는 개인정보 항목

## 2. 공동으로 이용하는 자의 범위

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회

주식회사 닛케이BP

## 3. 이용하는 자의 이용 목적

주식회사 소니 뮤직 솔루션즈의 개인정보 보호정책에 따라 취득하는 개인정보의 이용 목적

## 4. 개인 데이터 관리에 대해 책임이 있는 자

[Sony Music Solutions Inc.](#)

우: 107-6214 도쿄도 미나토구 아카사카 9-7-1

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