

# TOKYO GAME SHOW 2025

---

## 패밀리 게임 파크전시 안내

Ver.03  
2025년 6월 2일

# 배우고 즐기는 패밀리 게임 파크

패밀리 게임 파크는 아이들이 가족과 함께 '학습'과 '놀이'의 양쪽에서 게임의 세계를 즐길 수 있습니다

## ASOVIVA!

게임 체험 구역



## MANAVIVA!

직업 체험 구역



## Kids Stage



## 캡슐토이 코너



## 푸드 코너



## 그리팅 구역



### 2024년 방문객 수

9월 28일(토) 4,818명

9월 29일(일) 7,112명

총 11,930명

패밀리 게임파크는 중학생 이하 어린이와 동반 보호자만 입장할 수 있는 공간입니다.

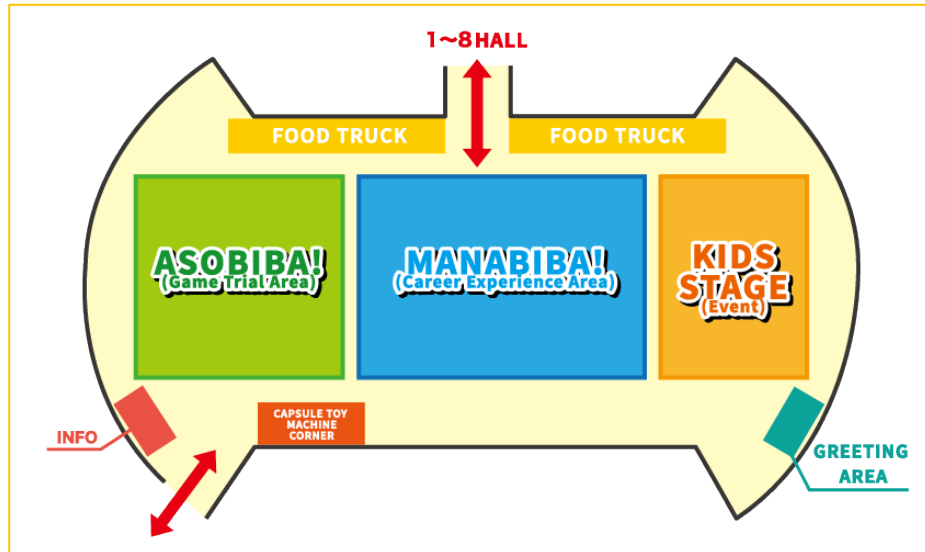
(입장료 무료)

'놀이'를 테마로 한 'ASOVIVA! 에서는 대상 연령에 맞는 각 게임사의 최신 게임을 즐길 수 있다.

'배우기'를 테마로 한 'MANAVIVA! 에서는 게임 제작 과정에 대한 학습과 디자이너 체험 등  
어린이들이 게임 관련 산업의 직업에 대해 배울 수 있는 직업체험 기회를 제공합니다.

미래의 게임 유저 및 크리에이터 양성을 위해 많은 참가를 부탁드립니다.

### ○코너 구성(예정)



### ○지난해 실시 풍경



명칭	TOKYO GAME SHOW 2025 Family Game Park
주최	일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트협회(CESA)
공동 주최	주식회사 닛케이 BP/주식회사 소니 뮤직 솔루션즈
후원	경제산업성(잠정)
회기	2025년 9월 25일(목) 주최자 시공 ▶ 2025년 9월 26일(금) 참가 업체 준비일 2025년 9월 27일(토) 일반 공개일 09:30~17:00 2025년 9월 28일(일) 일반 공개일 09:30~16:30 ※패밀리 게임 파크에서는 얼리 오픈은 실시하지 않습니다.
행사장	마쿠하리 멧세 이벤트홀
대상	중학생 이하 어린이 및 동반 보호자 한정
입장료	무료
내용	놀이존/학습존/스테이지/푸드 코너/캡슐토이/그리팅 에어리어/스탬프 랠리 등
참가 업체 수	미정
사무국	Sony Music Solutions (SMS) TOKYO GAME SHOW Secretariat

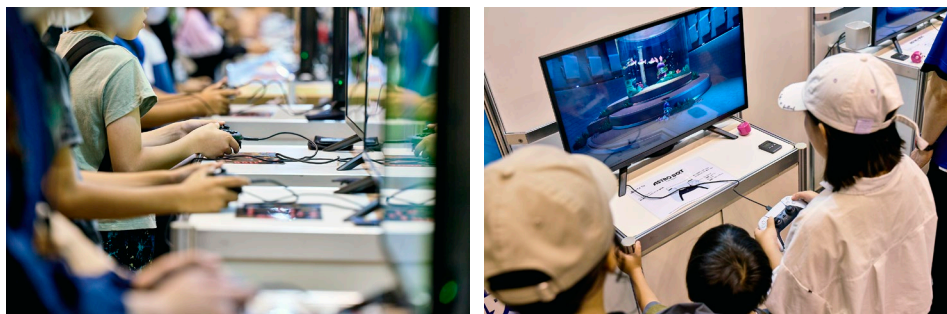


# ASOVIVA!

## 게임 체험 구역

초중학생 전용 게임 체험 코너입니다.

대상 연령에 맞는 각 게임 제작사의 최신 게임을 가족과  
함께 안심하고 즐길 수 있는 구역입니다.



참가하는 타이틀은 CERO B 이하로 제한됩니다.

2024년에는 총 17개 타이틀 참가



## ASOVIVA! 게임 체험 구역 (폭 2.5m × 길이 2.5m)

1부스

회원 요금

22만 엔 (세금 포함)

일반 요금

27.5만 엔 (세금 포함)

참가 시 특전

**스테이지를 무료로 이용할 수 있습니다.**  
(원칙적으로 1개사 1타임)

참가 타이틀에 따른 게임 대회나 캐릭터 쇼에 이용할 수 있습니다.  
※스테이지 이용 결정의 우선 순위에 대해서는 키즈 스테이지 참가 모집 내용  
페이지에서 확인하여 주십시오.

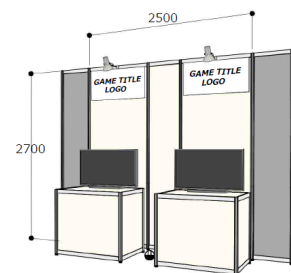


- ◆ 게임 체험 구역 전용 부스는 참가 요금에 기본 장식, 전기 공사 등이 포함되어 있습니다.
- ◆ 체험대를 사용하는 경우에는 별도 비용이 발생합니다.
- ◆ 지원 스태프는 1인 2일간 6.6만 엔 (세금 포함)으로 섭외 가능합니다.
- ◆ 인터넷 회선, 모니터, 체험대, 플랫폼은 제공되지 않습니다. 별도로 신청하여 주십시오 (유료).
- ◆ 일반 부스 (폭 3m × 길이 3m)로 참가를 원하는 경우에는 사무국으로 문의해주시기 바랍니다.

다른 코너에 '42부스 이상' 참가하는 경우, 게임 체험 구역에 최대 2부스 (체험대 최대 4대 분량)를 무료로 제공합니다.

※1부스: 폭 2.5m × 길이 2.5m (체험대 2대 분량)

※아래는 1부스 이미지



- ◆ 1부스에 2대의 모니터가 부착된 체험대가 포함됩니다. 플랫폼, 인터넷 회선은 포함되지 않습니다.
- ◆ 1업체 1명의 지원 스태프가 2일간 무료로 도와드립니다. (최대 2부스인 경우에도 1업체 1명입니다. 추가 인력이나 교체 인력이 필요한 경우에는 추가 비용이 발생합니다.)
- ◆ 본 특전은 한도가 있으므로 이용 희망자가 많을 경우에는 추첨으로 진행됩니다. PC와 스마트폰 (및 그에 따른 이용 모니터)은 각 업체에서 준비하여 주십시오.

# MANAVIVA!

## 직업 체험 구역

미래의 게임 제작자 양성을 위한 입구로 게임 관련 업계의  
업무를 배우는 직업 체험 기회를 제공합니다.



게임 관련 업계 업무 체험, 직업 체험 게임, 학습용 소프트웨어 등  
게임으로 놀면서 배우는 체험을 할 수 있는 참가 업체를 모집합니다

## MANAVIVA! 직업 체험 구역(폭 3m × 길이 3m)

1부스

회원 요금

30.8만 엔 (세금 포함)

일반 요금

38.5만 엔 (세금 포함)

참가 시 특전

**스테이지를 무료로 이용할 수 있습니다.**

(원칙적으로 1개사 1타임)

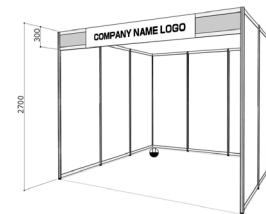
참가 타이틀에 따른 게임 대회와 캐릭터 쇼, 게임 개발 등 홍보  
스테이지 등도 실시 가능합니다.

※스테이지 이용 결정의 우선순위에 대해서는 키즈 스테이지 참가 모집 내용  
페이지에서 확인하여 주십시오.

- ◆ **공간에만 해당하는 요금입니다.** 기본 부스, 전기 공사 등은 포함되어 있지 않습니다.
- ◆ 참가 타이틀·콘텐츠에 한해 부스 내에서 게임 소프트나 관련 제품을 판매할 수 있습니다.
- ◆ 단, 사무국에서 허가한 상품만 판매 가능합니다.

## 패키지 부스 안내

- ◆ 1~3개 패키지 부스가 준비되어 있습니다.
- ◆ 추가 장식이나 오리지널 부스 제작 등을 원하는 경우에는 문의 바랍니다. (별도 견적)

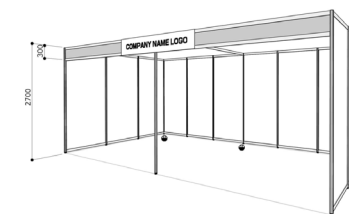


108,900원 (세금 포함)

<내용>

- 벽면 패널
- 파라펫, 업체 간판
- LED 스틱 라이트 × 1
- 2구 콘센트 × 1

(100V 1500W)  
※인터넷 회선과 펀치 카펫은  
포함되지 않습니다.



209,000원 (세금 포함)

<내용>

- 벽면 패널
- 파라펫, 업체 간판
- LED 스틱 라이트 × 2
- 2구 콘센트 × 2

(100V 1500W × 2)  
※인터넷 회선과 펀치 카펫은  
포함되지 않습니다.



313,500원 (세금 포함)

<내용>

- 벽면 패널
- 파라펫, 업체 간판
- LED 스틱 라이트 × 3
- 2구 콘센트 × 3

(100V 1500W × 3)  
※인터넷 회선과 펀치 카펫은  
포함되지 않습니다.

# Kids Stage

## 이벤트

어린 아이도 참여하기 쉬운 편안한 공간이 펼쳐지는  
패밀리 게임 파크 내 스테이지입니다.



참가 타이틀에 따른 게임 대회와 캐릭터 쇼, 게임 개발 등 홍보  
스테이지 등도 실시 가능합니다.

※스테이지 타임 이미지

①	10:00~10:30	30분
②	11:00~11:30	30분
③	12:00~12:30	30분
④	13:30~14:00	30분
⑤	14:30~15:00	30분
⑥	15:30~16:00	30분

## 키즈 스테이지 참가(1타임 원칙 30분)

1개	회원 요금 8.8만 엔(세금 포함)	요금에 포함된 것 ① 스테이지 이용료 (이용 신청 시간 및 규정 리허설 시간) ② 기본 장비 사용료/장비 전문가
	일반 요금 11만 엔(세금 포함)	

- ◆ 기본 장비로는 대형 모니터, 조명(고정), 무선 핸드 마이크 2개를 준비할 예정입니다.
- ◆ 장비 추가를 원하는 경우에는 원칙적으로 별도의 유료 신청으로 준비할 예정입니다.
- ◆ 단, 장비의 종류에 따라 사무국에서 준비하지 못할 가능성이 있으니 양해 부탁드립니다.
- ◆ 장비 반입도 가능하지만, 사전에 사양 등의 확인을 거쳐야 합니다. 반입된 장비를 다룰 스태프는 참가 업체에서 섭외하여 주십시오.

## 스테이지 타임 결정에 대하여(부스 위치 선정회에서 실시)

- ◆ 준비된 수를 넘는 신청이 있을 경우, 다음과 같은 우선 순위에 따라 선정하겠습니다.

- 우선 순위 1) 패밀리 게임 파크 전체 구역 협찬사<sup>※1</sup>
- 우선 순위 2) 마나비바! 직업 체험 구역 참가 업체
- 우선 순위 3) 아소비바! 게임 체험 구역 참가 업체
- 우선 순위 4) 키즈 스테이지 한정 스테이지 이벤트 참가 업체

※단, 키즈 스테이지 한정 스테이지 이벤트 참가 업체로 4타임 이상 참가하는 경우에는  
선택 순위를 올려드립니다.

※1...전체 구역 협찬사에 대해서는 별지 '패밀리 게임 파크 협찬 안내'에서 확인하여 주십시오.

[문의처] Sony Music Solutions (SMS) 도쿄게임쇼 사무국

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

# 신청 · 일정

전체

패밀리 게임 파크전시

2/21(금)

개최 발표회 : 참가업체 모집 사이트 OPEN

참가신청 시작

~~5/30(금)~~

~~참가신청 마감일~~

최종 마감일

| 2025년 8월 8일 (금)

7/08(화)

참가업체 설명회 : 일반참가자 모집 사이트 OPEN

참가업체 설명회 / 부스 위치 추첨회

전시물, 어플리케이션 등 제작

7/12(토)

티켓 판매 시작

각종 신청, 제출물 마감

사무국 발행물 발송 등

9/25-28

9월 25일(목)~28일(일), 도쿄게임쇼 2025 개최 / 도쿄게임쇼 2025  
9월 27일(토)~28일(일) 패밀리게임파크 2025 개최

## 신청하기

게임 체험 공간 전시 / 직업 체험 공간 전시

<https://tgs.cesa.or.jp>

참가신청은 TGS2025 공식 홈페이지 내 [참가신청] 버튼을 클릭하세요.

※키즈 스테이지 참가를 원하시는 분은 아래 문의처로 연락 주시기 바랍니다.

## 문의하기

Sony Music Solutions (SMS) TOKYO GAME SHOW Secretariat

E-mail

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

# 전시규약

## 【전시회 참가 규정】

전시회 참가를 희망하는 사업체 및 단체는 아래의 「도쿄 게임쇼 2025 전시회 참가 규정」(이하 「본 규정」)에 따라 전시회 참가를 신청합니다. 본 규약은 별도의 규정이 없는 한 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(이하 '주최자') 및 주식회사 니케이BP/주식회사 소니 뮤직 솔루션즈(이하 두 회사를 통틀어 '공동 주최자')가 별도로 정하는 '출전 요강', 각종 규정, 가이드라인, 지시 등에도 공통적으로 적용되는 것으로 합니다.

사무국(이하 '사무국'으로 정의)은 이 참가신청을 접수하고 신청내용을 확인한 후 '참가신청 접수통지'를 발행합니다. 참가업체는 이를 통해 전시회 참가계약의 체결이 완료되는 것에 동의합니다.

## 【도쿄 게임쇼 2025 전시회 참가 규약】

### ■사무국

본 규약에서 '사무국'이란 '도쿄 게임쇼 2025'(이하 '본 전시회'라 한다)의 주최자 및 공동 주최자가 조직하는 본 전시회의 운영사무국을 말합니다.

### ■규약의 이행

본 규약에 따라 사무국과 계약을 체결한 사업자 및 단체(이하 '참가사'라 한다)는 본 규약에 기재된 각 규정 및 사무국에서 제시하는 각 규정, 가이드라인, 정책 및 지시 등을 준수해야 합니다. 참가업체가 이 규약 등을 위반하거나 제3자에게 피해를 주는 행위, 또는 미풍양속에 반하는 행위가 있다고 주최자 또는 사무국이 판단한 경우, 주최자 또는 사무국은 참가신청 거절, 계약 해지, 콘텐츠 전시·게재·전송의 중지·변경 지시를 각각 할 수 있으며, 참가업체는 이에 동의하는 것으로 합니다. 이때, 출력업체가 사전에 지불한 출력료 및 비용의 반환, 및 계약의 해제, 전시 및 콘텐츠의 게재 및 송출의 중지 및 변경으로 인해 발생한 출력업체 및 관계자의 손해에 대해 주최자 및 사무국은 일절 보상하지 않으며, 주최자 또는 사무국에 손해가 발생한 경우에는 출력업체가 그 전액을 배상해야 한다.

### ■참가 자격

참가사는 사무국이 정한 본 전시회의 취지에 부합하는 게임 소프트웨어, 게임 제품, 관련 서비스를 제공하는 회사 및 기타 사무국이 인정한 사업자·단체로 한정되며, 사무국은 전시 소프트웨어, 게임 제품, 관련 서비스 등이 본 전시회의 취지에 적합한지 여부를 판단할 권리를 갖습니다.

### ■계약의 성립

사무국은 전시 참가를 희망하는 사업체 및 단체로부터 본 전시회 참가 신청을 받고, 신청 내용을 심사한 후 참가 신청 접수 통지를 발행하며, 이를 통해 사무국과 전시 참가 기업 간의 본 전시회 참가 계약 체결이 완료됩니다.

### ■실제 전시회장 내 및 온라인 전시품 및 판매품의 제한

① 실전시회장 내 및 온라인 전시품(판매물 포함)은 모두 주최자인 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회의 '컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 윤리규정'(이하 'CESA 윤리규정'이라 한다)에 준하는 것으로 한정합니다. CESA 윤리규정에 저촉되는 소프트웨어와 관련된 물품(캐릭터 상품 등)의 온라인 판매도 금지합니다. CESA 윤리규정에 대해서는 홈페이지(<https://www.cesa.or.jp>)를 참조하십시오.

② 소비자용 게임 소프트 및 관련 제품·서비스의 프로모션과 관련 상품의 판매를 원칙으로 합니다.

※ 게임 소프트에 대해서는 출전 구역 제한을 참조하십시오.

※ 패밀리 게임 파크에서는 CERO 등급 마크 「B(12세 이상 대상) 이하」 「교육·데이터베이스」를 취득한 소프트 및 관련 제품으로 한정합니다. 등급 제도 관련 사항은 홈페이지(<https://www.cero.gr.jp/>)를 참조하십시오.

③ 출력사가 취급하는 상품 이외의 전시회장 내 및 온라인에서의 출력 및 판매는 할 수 없습니다. 공동 출품을 희망하는 경우에는 사무국에 미리 상담해 주십시오.

## ■출품 구역 제한

- 신문, 서적을 제외한 물품 판매는 물품 판매 코너 및 주최자 기획 이외에서는 할 수 없습니다.

※일반 전시 코너 또는 그에 준하는 코너에 출품한 퍼블리셔에 한하여 물품 판매 코너에서 게임 소프트웨어 판매가 가능합니다.

※또한 9홀, 10홀, 11홀의 전시업체(스마트폰 게임, AR/VR, e스포츠, 게이밍 하드웨어, 게이밍 라이프스타일, 인디※선발 출품은 제외) 및 패밀리 게임 파크의 일반 소규모 부스 전시업체는 전시품에 한해 물품 판매 코너와 마찬가지로 부스 내에서 판매가 가능합니다.

- 턴키 부스에서 출품하는 경우, 부스 내에서 이벤트 실시(토크쇼, 촬영회 등)는 불가능합니다.
- 패밀리 게임 파크 내 게임 체험 코너에서 이벤트 실시(토크쇼, 촬영회 등)는 할 수 없습니다.
- 동일한 코너 내에 여러 곳의 부스 출전을 희망하는 경우에는 사무국에 미리 상담해 주십시오.

## ■리얼 전시회장 내 출전 규정(마쿠하리 멧세 회장)

- ①부스의 장식·구조 방법, 음량, 전시 내용·방법, 연출·운영 방법 등은 사무국이 제공하는 '출전 요강'에 규정되어 있으며, 출전사는 이를 준수해야 합니다.
- ②부스 내 연출에 있어서는 성적 표현이나 차별적 표현 등 미풍양속에 반하는 과도한 연출은 할 수 없습니다. 이에 위반하고 있다고 사무국이 판단한 경우, 연출 중지를 권고하고 출전사는 이에 따르는 것으로 합니다.
- ③'출품 요강'에 규정이 없는 부스의 장식 및 구조 방법, 음량, 전시 내용 및 방법, 연출 및 운영 방법 등에 대해서도 사무국이 변경, 중지가 필요하다고 판단한 경우, 전시회 개최 전이나 개최 기간 중에도 출품사는 이 판단에 따르는 것으로 합니다.
- ④출품사는 자사의 전시가 인근 출품사 등의 방해가 되지 않도록 해야 합니다. 사무국이 출품 요강에 따라 방해, 위반 여부의 판단을 내리고, 출품사는 이 판단에 따르는 것으로 합니다.
- ⑤사무국의 지시에 따라 발생한 장식, 구조 방법, 음량, 전시 내용 및 방법, 연출 방법 등의 변경, 중지에는 따른 비용은 전시업체가 전액 부담하며, 해당 변경 및 중지로 인해 손해가 발생한 경우에도 전시업체는 사무국을 면책하는 것으로 한다.
- ⑥전시업체는 사무국이 전시 요강에 정하는 전시회 준비 기간 동안 부스 장식을 하고, 전시회 개최 시간 전까지 모든 부스 장식을 완료해야 한다.
- ⑦모든 전시품 및 장식물은 사무국이 전시 요강에 정하는 철거 시간대에 당일 철거하는 것으로 합니다.
- ⑧전시품의 일부 또는 전부를 개최 기간 중에 철거하는 것은 엄격히 금지합니다.
- ⑨전시업체는 전시회에 적용되는 방화 및 안전에 관한 모든 규칙과 법규를 엄격히 준수해야 합니다.

## ■참가사명

참가사는 사무국이 본 전시회에서 웹 등록 양식에 입력된 참가사명을 리얼 전시회 광고나 TGS 공식 웹 사이트 등에 게재하는 것을 승인합니다. 참가사는 참가 신청 시 웹 등록 양식에 반드시 전시회에서 게시할 참가사명을 입력해야 합니다.

## ■리얼 전시 부스 위치 결정(패밀리 게임 파크 제외)

· 전시 부스 위치는 출전 코너별로 실시하는 부스 위치 선정회에서 결정합니다. 부스 위치 선정회는 42부스 이상(인접 부스가 없는 형태)의 출전사, 42부스 미만 16부스 이상(인접 부스가 있는 형태)의 출전사, 16부스 미만(인접 부스가 있는 형태)의 출전사를 3회에 걸쳐 실시합니다.

42평방미터 이상(인접 부스가 없는 형태)의 전시업체: 2025년 6월 17일(화)

42평방미터 미만~16평방미터 이상(인접 부스가 있는 형태)의 전시업체: 2025년 6월 24일(화)

16평방미터 미만(인접 부스가 있는 형태)의 전시업체: 2025년 7월 8일(화)

### · 선정 방법

#### ①42부스 이상의 출품사

사무국에서 미리 준비한 대략적인 선택 가능 구역 중에서 출품 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.

#### ②42부스 미만 16부스 이상의 출품사

부스 수에 따라 사무국에서 미리 준비한 선택 대상 부스 중에서 출품 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.

①, ② 선정 시, 부스 수가 같은 출전사가 여러 개 있는 경우의 선정 순위는 다음과 같습니다.

1. 지난번(도쿄 게임쇼 2024) 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사(출전 신청 마감일까지 신청 양식이 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
2. 지난번 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전사
3. 지난 전시회 참가 실적이 없고, 참가 신청 마감일까지 신청한 전시업체
4. 지난 전시회 참가 실적이 없고, 참가 신청 마감일을 지나 신청한 전시업체

※상기 조건이 동일한 전시업체가 여러 개 있는 경우 CESA 회원을 우선하며, 동일한 조건인 경우 추첨을 통해 선정 순위를 결정합니다.

#### ③16개 미만 전시업체

부스 수에 따라 사무국에서 미리 준비한 선택 대상 부스 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.

부스 수가 같은 출품업체가 여러 개 있는 경우의 선정 순위는 다음과 같습니다.

1. 지난번(도쿄 게임쇼 2024)에 출품한 경험이 있고, 출품 신청 마감일까지 신청한 출품업체(출품 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출품업체를 의미합니다.)
2. 지난 전시회 참가 경험이 있고, 참가 신청 마감일을 지나 신청한 전시업체
3. 지난 전시회 참가 경험이 없고, 참가 신청 마감일까지 신청한 전시업체
4. 지난 전시회 참가 경험이 없고, 참가 신청 마감일을 지나 신청한 전시업체

※상기 조건이 동일한 전시업체가 여러 개 있는 경우 CESA 회원을 우선하며, 동일한 조건인 경우 신청 순서에 따라 선택 순위를 결정합니다. (16개 미만 전시업체는 추첨을 실시하지 않습니다.)

※42평방미터 이상의 부스는 섬부스(인접한 부스가 없는 형태)로 합니다.

※부스 위치 선정 회의 시 부스 수 및 부스 형태 변경은 불가능합니다.

※부스 위치 선정 회의 시 수용할 수 없는 경우 사무국과 협의하여 부스 수를 조정하거나 부스 형태를 신청 부스 수와 같은 면적으로 환산하여 가로 세로 비율을 변경할 수 있습니다.

※혼잡 완화를 위해 1구역(1-3홀, 4-6홀, 7-8홀, 9-11홀)마다 42부스 이상의 부스 배치를 제한하는 경우가 있습니다. 자세한 규칙에 대해서는 부스 위치 선정 시에 공유해 드리겠습니다.

※부스 위치 선정 후에는 위치를 변경할 수 없습니다. 단, 다른 전시업체의 취소 또는 부스 수 추가 등의 사유가 있는 경우에는 사무국과 협의하여 부스 위치를 변경할 수 있습니다.

※신청 상황에 따라 사전에 선정 방법을 변경할 수 있습니다. 이 경우, 부스 위치 선정 회의 이전에 사무국에서 연락을 드립니다.

※부스 도면은 선정 회의 시에 최초로 공개됩니다. 사전에 공유되지 않으니 양해 바랍니다.

## ■ 부스 형태

부스 형태(세로 ○부스 × 가로 ○부스)는 정수로 신청해 주십시오. 기입하지 않은 경우에는 사무국에서 판단하겠습니다.

### ●42부스 미만인 경우

세로와 가로 모두 최대 7부스로 하며, 세로와 가로 비율은 1:2 이내로 합니다.

단, 세로 1부스 × 가로 3부스, 세로 3부스 × 가로 7부스, 세로 4부스 × 가로 8부스는 출품할 수 있습니다.

### ●42평방미터 이상의 경우

세로로 7평방미터로 합니다.

•42평방미터 이상의 경우 7의 배수로 신청해 주십시오. 그 때는 반드시 세로를 7평방미터로 해 주십시오. (48평방미터(세로 6평방미터 × 가로 8평방미터)의 신청은 할 수 없습니다.)

•회장 레이아웃의 사정상 배치하기 어려운 부스 모양은 변경될 수 있습니다.

## ■ 패밀리 게임 파크 부스 위치 결정

•전시 부스 위치는 전시 코너별로 실시하는 부스 위치 선정회에서 결정합니다.

패밀리 게임 파크의 전시업체: 2025년 7월 8일(화)

### •선정 방법

<게임 체험 구역 전시 부스>

① 유료 전시의 전시업체

사무국에서 미리 준비한 대상 부스 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망하는 부스 위치를 선정합니다.

② 무료 참가(다른 코너에 '42개 이상'으로 참가) 참가업체

사무국에서 미리 준비한 대상 부스 중에서 ①에서 선정된 부스 위치를 제외한 부스를 참가 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.

<직업 체험 구역 참가 부스>

③ 사무국에서 미리 준비한 대상 공간 중에서 참가 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.

①, ②, ③ 선정 시, 부스 수가 같은 출전사가 여러 개 있는 경우의 선정 순위는 다음과 같습니다.

## 전시규약

1. 지난번(패밀리 게임 파크 2024) 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사(출전 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
2. 지난번 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전사
3. 지난 전시회 참가 실적이 없고, 참가 신청 마감일까지 신청한 전시업체
4. 지난 전시회 참가 실적이 없고, 참가 신청 마감일을 지나 신청한 전시업체

※상기 조건이 동일한 전시업체가 여러 개 있는 경우 CESA 회원사를 우선하며, 동일한 조건인 경우 추첨을 통해 선정 순위를 결정합니다.

※부스 위치 선정 후에는 위치를 변경할 수 없습니다. 단, 다른 참가업체의 취소 또는 부스 수 추가 등의 사유가 있는 경우에는 사무국과 협의하여 부스 위치를 변경할 수 있습니다.

※신청 상황에 따라 사전에 선정 방법을 변경할 수 있습니다. 이 경우 부스 위치 선정 회의 이전에 사무국에서 연락을 드립니다.

※부스 도면은 선정 회의 시에 최초로 공개됩니다. 사전에 공유되지 않으므로 양해 바랍니다.

### <키즈 스테이지 시간대>

시간대사무국에서 미리 준비한 시간대 중 아래 선택 순서에 따라 원하는 시간대를 선정합니다.

①직업체험존 참가업체

② 게임 체험 구역 유료 전시 참가업체

③키즈 스테이지 전용 스테이지 이벤트 참가업체단, 키즈 스테이지만 참가하는 무대 이벤트 참가업체 중 4시간 이상 참가하는 경우, 선정 순위를 앞당겨 드립니다.

①, ②, ③ 선정 시 각각 부스 수가 많은 참가업체를 우선적으로 선정합니다. 같은 부스 수의 참가업체가 여러 개일 경우 선정 순위는 다음과 같습니다.

1. 지난 전시회(패밀리게임파크2024) 참가 실적이 있고, 참가신청 마감일까지 신청한 참가업체(참가신청 마감일까지 참가신청서가 사무국에 도착한 참가업체를 의미함).
2. 2. 이전 참가 실적이 있고, 참가 신청 마감일 이후 신청한 참가사
3. 3. 이전 참가 실적이 없고, 참가신청 마감일 전까지 신청한 참가업체.
4. 4. 이전 참가 실적이 없고, 참가신청 마감일 이후에 신청한 참가사

### ■온라인 출품 규정

①온라인을 통한 콘텐츠의 게재 및 송출에 있어서는 사무국이 제공하는 '출품 요강'에 규정되어 있으며, 출품사는 이를 준수해야 합니다.

②출품사가 제작 및 송출하는 영상이나 송출 프로그램 등에서는 성적 표현이나 차별적 표현 등 미풍양속에 반하는 과도한 연출을 할 수 없습니다.

③'출품 요강'에 규정이 없는 영상이나 송출 프로그램 등에 관한 연출 방법 등에 대해서도 사무국은 변경, 중단을 요청할 수 있습니다.

④ 출품사는 자사의 게재 및 배포 콘텐츠가 제3자의 권리를 침해하지 않으며, 다른 출품사 및 제3자의 명예, 명성 또는 신용을 훼손하는 내용이 아니라는 것을 서약합니다.

⑤ 전 각 항을 위반했다고 사무국이 판단한 경우, 출품업체에 대해 영상·방송 콘텐츠의 게재·방송 등의 변경 및 중단을 요청할 수 있으며, 출품업체는 이에 따르는 것으로 한다.

⑥ 사무국의 지시에 따라 발생한 콘텐츠 게재 및 방송, 연출 방법 등의 변경, 중단에 따른 비용은 출품업체가 전액 부담하는 것으로 한다.

### ■ 전대 금지

참가사는 사무국의 사전 서면 허가 없이 본 규약에서 발생하는 계약상의 지위 및 권리(프로그램 송출권, 전시권, TGS 공식 웹사이트 내 참가사 소개 페이지의 전부 또는 일부를 포함하되 이에 국한되지 않음)를 제3자에게 양도 또는 대여(양도로, 대여료 등의 유무에 관계없이)할 수 없습니다.

## ■참가 신청 및 요금 납부 기한

- ①본 전시회 참가 계약 체결 완료일을 참가 계약일로 합니다.
- ②사무국은 전시 참가 계약일 이후 전시 참가 업체에 청구서를 발행하고, 전시 참가 업체는 청구서에 기재된 지불 기한까지 사무국이 지정한 은행 계좌로 전시 참가비를 송금해야 합니다. 이때의 송금 수수료는 전시 참가 업체가 부담합니다. 지불 기한까지 입금이 확인되지 않으면 사무국은 본 전시회에 관한 계약을 해지할 수 있습니다.

## ■참가신청의 해제

- ①참가업체가 참가계약일 이후에 참가계약의 전부 또는 일부를 해제하는 경우에는 반드시 문서로 사무국에 통지하여야 한다.
- ②참가업체에 의한 해제에 따른 해제로(소비세 별도)는 아래와 같으며, 참가업체는 해제료를 사무국으로부터 해제료에 대한 청구서 수령 후 30일 이내에 지불하여야 한다.

### 【실물 전시의 해제로】

- 2025년 5월 31일(토)~6월 16일(월): 참가비의 50%
- 2025년 6월 17일(화) 이후: 참가비의 100%

### 【온라인 참가 취소료】

- 2025년 5월 31일(토)~7월 8일(화): 참가비의 50%
- 2025년 7월 9일(수) 이후: 참가비의 100%

## ■손해배상책임

- ①참가사(종업원 등, 위탁처 등 관계자를 포함)가 본 전시회에서 실시하는 실물 전시, 콘텐츠 게재, 배포와 관련하여 발생한 장애, 손해 등에 대해 사무국은 이유 여하를 불문하고 일체 책임을 지지 않습니다.
- ②본 전시회에서 실물 전시, 웹 게재, 송출하는 콘텐츠 등의 권리 처리는 출판사 각자의 비용과 책임으로 진행하는 것으로 합니다. 또한 천재지변 및 기타 불가항력에 의해 발생한 사고(도난, 분실, 화재, 손상 등)에 대해서는 사무국이 배상 책임을 지지 않습니다. 출판물의 운송 및 전시 중 보호에 대해서는 필요에 따라 보험에 가입하는 등 적절한 대책을 강구하시기 바랍니다.
- ③사무국의 지시에 따라 발생한 장식, 구조 방법, 음량, 전시 내용 및 방법, 연출 방법 등의 변경에 따른 비용은 전시업체가 전액 부담하며, 사무국은 이유 여하를 불문하고 일체의 지급 의무를 지지 않습니다.
- ④전시업체는 고용인 또는 관계자의 부주의로 인해 발생한 본 전시회의 건축물 또는 설비의 일체의 손해에 대해 즉시 배상하여야 합니다.
- ⑤사무국은 본 전시회의 TGS 공식 웹사이트 또는 기타 홍보용 자료에 우연히 발생한 오자, 탈자 등에 대해 책임을 지지 않습니다.
- ⑥각종 바이러스 등에 의한 감염증의 유행 및 만연으로 인해 국가, 지방공공단체, 지정공공기관 또는 지정지방공공기관이 신종플루 등 대책 특별조치법[2012년 5월 11일자 법률 제31호]에 따른 긴급사태조치로 본 전시회의 전부 또는 일부를 중단 또는 연기하거나 내용 변경을 요청할 수 있습니다. 이 법률에 따라 또는 사무국 자체의 판단에 따른 본 전시회의 취소, 연기, 변경에 의해서도 사무국은 이미 수령한 참가비의 반환은 하지 않습니다. 또한 상황에 따라 사무국은 단독의 판단에 따라 본 항에 정하는 취급과 다른 결정을 내릴 수 있습니다.
- ⑦사무국은 본 전시회의 예상 입장객 수를 공표할 수 있으나, 어디까지나 예상에 그치는 것이며, 전⑥에 따른 사정 변경을 포함하여 그 수를 보장하는 것은 아니라는 것을 참가사는 승낙하는 것으로 합니다.

## ■설비 부담 등

- ① 본 전시회의 서비스 제공을 받기 위해 필요한 컴퓨터, 소프트웨어, 기타 기기, 통신 회선, 기타 통신 환경 등의 준비 및 유지는 참가업체의 비용과 책임으로 진행하는 것으로 합니다.
- ② 참가업체는 자기의 이용 환경에 따라 컴퓨터 바이러스 감염 방지, 부정 액세스 및 정보 유출 방지 등의 보안 대책을 자기의 비용과 책임으로 강구하는 것으로 합니다.

## ■통계 정보

사무국은 본 전시회를 통해 각 출품사의 온라인 출품 사이트, 관리 영역 등에 접속한 방문자 등의 접속 정보(IP 주소 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)를 취득 및 이용할 수 있습니다. 또한, 해당 취득으로 사무국이 출품사에 해당 접속 정보를 제공하는 것은 아닙니다.

## ■전시회 연기, 변경, 중지

사무국이 사무국의 귀책사유로 본 전시회를 연기하거나, 전시회 기간을 변경 또는 중지한 경우, 사무국은 전시업체에 대해 개최 잔여 일수를 기준으로 일할 계산한 요금의 환불을 실시한다. 본 조항에 따른 사무국의 전시업체에 대한 책임은 해당 일할 계산한 요금의 환불에 한정된다.

## ■불가항력

사무국은 아래 각 호에 정하는 불가항력에 의해 본 전시회의 개최가 곤란하거나 불가능하게 되거나 불가항력이 발생할 우려가 있다고 사무국이 판단하는 경우에는 본 전시회를 연기하거나, 개최 기간을 변경하거나, 중지할 수 있습니다. 단, 이 경우에는 사무국이 이미 수령한 참가비는 참가사에게 환불하지 않습니다.

또한, 출전사가 상기 각 사유에 따른 본 전시회의 연기, 기간 변경 또는 중지로 인해 손해를 입은 경우에도 사무국은 출전사에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

- (1) 본 전시회에 관한 컴퓨터 시스템 점검을 긴급하게 실시하는 경우
- (2) 컴퓨터, 통신 회선 등이 사고로 인해 정지한 경우
- (3) 천재지변(지진, 태풍, 폭풍우, 해일, 홍수, 산사태, 낙뢰, 폭발, 화재 등 포함)
- (4) 사회적 혼란(전쟁, 테러, 적대행위, 내란, 폭동, 시민 소요 등을 포함)
- (5) 공권력에 의한 행위(법령·규칙의 제정·개정, 정부기관의 개입, 행정명령, 통상금지 등을 포함)
- (6) 전염병·감염병(각종 세균, 각종 바이러스 등을 포함)의 만연
- (7) 자재·자원 부족(전기·가스·수도 공급 중단, 석유 부족, 원자재·자재 부족 등 포함)
- (8) 노동 쟁의(파업, 사보타주, 락아웃 등 포함)
- (9) 중요 거래처의 채무 불이행(운영 회사의 파산·도산 등 포함)
- (10) 전 각 호의 기타, 사무국의 책임에 속하지 않는 사건

### 【개인정보 취득에 관한 설명】

닛케이BP는 도쿄 게임쇼 2025의 개인정보 제1차 취득자로서 개인정보 보호에 관한 법령 및 기타 규범을 준수하여 아래와 같이 개인정보를 취득합니다.  
또한 제출하신 정보는 도쿄 게임쇼 2025 주최인 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)와 공동 주최인 소니 뮤직 솔루션즈에 제3자에게 제공됩니다.  
제3자 제공 후에는 각 사의 책임하에 관리되며, 고객에게 직접 각종 안내(이메일, 다이렉트메일, 설문조사 등)를 드릴 수 있습니다.

닛케이BP는 개인정보보호에 관한 법령 및 기타 규범을 준수하며, 아래와 같이 개인정보를 취득합니다.

#### 1. 사업자 명칭

닛케이BP

#### 2. 개인정보 관리자

닛케이BP 개인정보 관리 책임자

#### 3. 이용 목적

- (1) 구매 및 등록하신 상품과 서비스를 제공하기 위해
- (2) DM이나 설문조사 등을 전달하기 위해
- (3) 사무 연락 및 문의 대응을 위해

#### 4. 제3자 제공

개인정보를 제3자에게 제공하는 경우에는 제공처 기업/단체명, 제공하는 개인정보 항목을 명시하고 본인의 동의를 얻은 후에 제공합니다. 또한 제3자 제공에 있어 제공한 연월일, 제3자의 성명 등, 본인의 성명 등, 개인 데이터 항목 등을 기록하고 그 기록을 법정 기간 보존합니다.

#### 5. 개인정보 취급 위탁

개인정보에 관한 기밀유지계약을 체결한 업무 위탁업체에 필요한 범위 내에서 개인정보 취급을 위탁할 수 있습니다.

#### 6. 개인정보를 기입하지 않는 경우

개인정보 기입을 하지 않으면 서비스를 제공하지 못할 수 있습니다.

#### 7. 본인이 쉽게 인식할 수 없는 방법으로 개인정보를 취득

닛케이BP사의 웹사이트와 각종 인터넷 서비스에서는 IP 주소, 쿠키, 웹 비콘 등을 단서로 하여 이용자 여러분의 접속 정보를 자동으로 취득할 수 있습니다.

#### 8. 익명가공정보에 관하여

익명가공정보를 작성할 때에는 개인정보보호위원회 규칙에서 정하는 기준에 따라 해당 개인정보를 가공하여 작성 시 및 제3자 제공 시 인터넷 등을 통해 해당 익명가공정보에 포함된 개인에 관한 정보의 항목을 공표합니다.

### 9. EU 및 영국 영토 내 거주자의 개인정보 취급에 관하여

닛케이BP는 일반 데이터 보호 규정(GDPR: General Data Protection Regulation) 및 동 규정에 상응하는 영국법에 따라 EU 내(아이슬란드, 리히텐슈타인 및 노르웨이를 포함한 유럽연합) 및 영국에 거주하는 분의 개인정보를 적절히 관리합니다. 10. 미국 캘리포니아 주에 거주하는 분의 개인정보 취급에 관하여

닛케이BP는 캘리포니아주 소비자 프라이버시법(California Consumer Privacy Act of 2018) 및 캘리포니아주 프라이버시권법(California Privacy Rights Act)에 따라 미국 캘리포니아주에 거주하는 분의 개인정보를 적절히 관리합니다.

### 10. 문의처

등록 정보의 공개, 내용의 정정, 이용 정지 등을 희망하는 경우, 닛케이BP 독자 서비스센터 고객 상담창구에 연락해 주십시오.

주소: 우편번호 134-8729 일본 우편 가사이 우체국 사서함 20호

URL: <https://bpcgi.nikkeibp.co.jp/toiawase.html>

닛케이BP의 개인정보보호방침 URL:

<https://www.nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/privacy/>

### 【개인 정보 보호에 관한 방침에 대한 설명】

개인 정보 보호에 관한 방침에 대하여소니 뮤직 솔루션즈 주식회사 및 소니 뮤직 그룹을 구성하는 회사(그룹사 목록에 표기된 회사)는 고객에게 보다 나은 상품 및 서비스를 제공하기 위해 고객의 개인정보를 고객의 소중한 자산으로 인식하고, 그 보유 및 이용에 있어서는 국내 소니 그룹 공통 개인정보 보호정책에 따라 개인정보를 보호하고 고객의 신뢰에 부응하기 위해 노력합니다. 보유 및 이용에 있어서는 국내 소니 그룹 공통 개인정보 보호정책

([https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company\\_privacy](https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy)) 에 따라 개인정보 보호에 힘쓰며 고객의 신뢰에 부응하겠습니다.

Sony music Solutions

개인정보 보호법에 따른 공시 사항 등에 대한 안내 URL:

[https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company\\_personal](https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/sms/page/company_personal)

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