

# TOKYO GAME SHOW 2025

출품 안내

개최 개요 <https://tgs.cesa.or.jp/>

【명칭】 도쿄 게임쇼 2025

【기간】 2025년 9월 25일(목)~9월 28일(일)

비즈니스 데이: 9월 25일(목) 10:00~17:00

9월 26일(금) 10:00~17:00

일반 공개 날짜: 9월 27일(토) 9:30~17:00

9월 28일(일) 9:30~16:30

※비즈니스 데이 및 일반 공개 날짜에 따라 개장 시간이 다릅니다.  
※일반 공개 날짜는 상황에 따라 개장 시간이 30분 앞당겨질 수 있습니다.

【장소】 마쿠하리 멧세

※온라인만 참가하는 전시회나 기획도 있습니다.

【주최】 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)

【공동 주최】 주식회사 닛케이BP Sony Music Solutions, Inc.

## 목차

|                     |    |                                  |    |
|---------------------|----|----------------------------------|----|
| ● 개최 취지             | 3  | ● 비즈니스 매칭 시스템의 개요                | 16 |
| ● TGS2025의 테마       | 4  | ● TGS 포럼 스폰서십 세션 안내              | 17 |
| ● 개최 개요             | 5  | ● 그 외 예정하고 있는 주최자 기획, 출전 및 협찬 플랜 | 18 |
| ● TGS2025의 3가지 포인트  | 6  | ● 참가사 대상 홍보 서비스                  | 21 |
| ● 출전 구역(실제 출전)      | 7  | ● 전시회 참가 규정                      | 22 |
| ● 리얼 전시(마쿠하리 멧세) 안내 | 12 | ● 출품에 관한 일정                      | 28 |
| ● 온라인 출품 안내         | 15 | ● 문의처                            | 29 |

## 개최 취지

2023년에 이어, 2024년 도쿄게임쇼에서도 전시 참가업체 수, 해외 전시 참가업체 수, 전시 부스 수, 전시 타이틀 수, 비즈니스 데이의 방문객 수에서 역대 최고 기록을 경신했습니다. 행사의 성공을 평가하는 데 있어 숫자가 전부는 아니지만, 많은 전시 참가사와 방문객 여러분이 도쿄 게임쇼에 대한 강한 관심을 가져 주신 결과라고 생각합니다.

그렇다면 도쿄 게임쇼에 대해 가지는 이 강력한 관심은 ' 과연 무엇일까요? 그것은 틀림없이 전시업체들이 도쿄 게임쇼의 자리에서 선보이고 있는 게임 등 '다양한 콘텐츠' 입니다. '

도쿄게임쇼에서는 인기 타이틀부터 인디, 학생들이 제작한 게임까지 모든 장르의 게임을 직접 체험할 수 있습니다. 또한 게임뿐만 아니라 게임을 하기 위한 주변 환경 기기, 게임의 기술과 이를 뒷받침하는 기술 등 게임 팬부터 개발 및 판매 전문가까지, 어떤 요구에도 대응할 수 있는 압도적인 '콘텐츠의 다양성'이 마쿠하리 멧세에 집결합니다. 게다가 그것들은 일본 국내뿐만 아니라 전 세계에서 모여 많은 사람들을 매료시킵니다. 올해의 행사는 9월 25일(목)부터 28일(일)까지 4일간 개최되며, 비즈니스 데이와 퍼블릭 데일로 구성됩니다.

일본의 콘텐츠 산업은 빠르게 성장하고 있으며, 게임은 그 중심의 역할을 하고 있습니다. 이 성장하는 산업에 진입하고자 하는 기업들이 늘어나면서, 도쿄게임쇼에서 선보이는 콘텐츠도 더욱 확장될 것입니다. 행사를 운영하는 것은 도쿄게임쇼 사무국이지만, 실제로 새로운 게임을 창조하고, 게임을 통해 기쁨과 슬픔을 함께하는 팬들에게 감동을 선사하는 것은 바로 게임을 사랑하고 그 매력에 빠진 개발자들입니다.

TOKYO GAME SHOW는 전 세계의 미소가 모이는 장소입니다. 여러분도 이 행사에 참가하여 전시하는 것을 고려해 주신다면 감사하겠습니다.

2025년 2월

## TGS2025의 테마

# 놀이가 끝이 없는 무한한 놀이터

遊びきれない、無限の遊び場

Unlimited, Neverending Playground

无穷玩耍、无限游乐场

遊玩不盡、毫無限制的遊樂場

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.

## 개최 개요

명칭 : 도쿄 게임쇼 2025 ( TOKYO GAME SHOW 2025 )

주최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA )

공동 주최 : 주식회사 닛케이BP Sony Music Solutions, Inc.

기간 : 9월 25일(목) 비즈니스 데이 10 : 00 ~ 17 : 00

9월 26일(금) 비즈니스 데이 10 : 00 ~ 17 : 00

9월 27일(토) 퍼블릭 데이 9 : 30 ~ 17 : 00

9월 28일(일) 퍼블릭 데이 9 : 30 ~ 16 : 30

※비즈니스 데이 및 일반 공개 날짜에 따라 개장 시간이 다릅니다.

※일반 공개 날짜는 상황에 따라 개장 시간이 30분 앞당겨질 수 있습니다.

장소 : 마쿠하리 멧세(지바시 미하마구) 전시홀 1~11 / 국제회의장 / 이벤트홀

방문객 수 : 250,000명

전시 부스 수 : 2,500부스(예정)

# TGS2025의 3가지 포인트

1

## 한정된 공간을 보다 효과적으로

해마다 늘어나는 출전사에 대응하기 위해 마쿠하리 멧세 전시 공간을 보다 효율적으로 활용하는 방안을 적용합니다. 부스 수 및 배치 규정을 재검토하여 효율적인 행사장 계획을 세웁니다. 이와 함께 부스 위치 선정 회의 횟수도 늘려 모든 참가사의 요청에 최대한 부응하고자 합니다.



2

## 누구나 안심하고 걸을 수 있는 행사장

혼잡 완화의 일환으로 레이아웃 및 통로 폭을 변경합니다. 혼잡하기 쉬운 통로에서는 예년보다 폭을 넓히고 전시 규칙도 보다 명확하게 하여 출품사도 방문객도 안심할 수 있는 장소를 조성하는 것을 목표로 합니다.



3

## 게임 업계의 비즈니스 기회 창출의 장

비즈니스 매칭 등 비즈니스 기회와 세미나 등 콘텐츠를 더욱 강화하여 아시아 게임 업계에서 가장 큰 비즈니스 기회를 제공합니다. 또한 인디 개발자와의 접점도 그 어느 때보다 많이 마련하여 미래의 히트 메이커 창출에도 힘을 쏟을 것입니다.



# 출전 구역(실제 출전)

1-8홀

## 일반 전시 구역

4 days

게임 소프트웨어 중심으로 한 디지털 엔터테인먼트 관련 제품과 서비스를 소개하는 구역입니다.

【전시 대상】 게임 소프트웨어, 게임 플랫폼, 기타 게임 관련 제품 및 서비스

### ● 일반 부스

( 가로 3m × 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.

### ● 턴키 부스

( 가로 2m × 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



9-11홀

## 스마트폰 게임 구역

4 days

iOS, Android 등의 스마트폰과 각종 태블릿 등 스마트 기기용 게임과 휴대 단말기나 PC 브라우저 등에서 즐길 수 있는 소셜 게임에 초점을 맞춘 전시 구역입니다.

【전시 대상】 스마트폰, 태블릿 등 스마트 기기용 게임, 소셜 게임, 모바일 단말기, 관련 상품(액세서리, 주변기기 등), 모바일 앱 개발 및 유통 지원 솔루션/서비스 등

### ● 일반 부스

( 가로 3m × 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.

### ● 턴키 부스

( 가로 2m × 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



9-11홀

## 게임 하드웨어 구역

4 days

PC 게임 유저에게 하드웨어와 게이밍 기기를 널리 알리기 위한 공간입니다.

【전시 대상】 PC 게임 유저를 대상으로 한 게이밍 PC, 기기, 관련 서비스 등

### ● 일반 부스

( 가로 3m × 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.

### ● 턴키 부스

( 가로 2m × 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



※금액은 모두 세금 포함입니다.

# 출전 구역(실제 출전)

9-11홀

## 게이밍 라이프스타일 구역 4 days

게임 유저에게 게임은 생활 그 자체. 게이밍 가구, 방음실, 방음 맨션 등 쾌적한 게임 환경을 만드는 제품과 서비스를 제안하는 구역입니다.

【전시 대상】 게이밍 라이프 스타일에 특화된 제품, 쾌적한 게임 라이프를 제안하는 제품 및 서비스 등

### ●일반 부스

( 가로 3m × 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

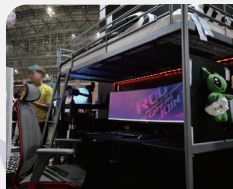
※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.

### ●턴키 부스

( 가로 2m × 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
 ※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
 기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



9-11홀

## AR/VR 구역 4 days

증강현실(AR), 가상현실(VR), 혼합 현실(MR)과 관련된 게임 소프트웨어 및 하드웨어를 선보이는 구역입니다.

【전시 대상】 AR/VR/MR 관련 하드웨어, 게임 소프트웨어, 개발 환경, 서비스 등

### ●일반 부스

( 가로 3m × 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.

### ●턴키 부스

( 가로 2m × 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
 ※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
 기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.

### ※오락 전용 VR 기기 출전에 대해

AR/VR 코너를 비롯하여 도쿄 게임쇼에서 오락 '전용' VR 기기의 출품은 대상에서 제외됩니다. 단, 가정용 게임과 결합할 수 있는 기기에 대해서는 출품할 수 있습니다.



9-11홀

## e스포츠 구역 4 days

이 구역에서는 e스포츠로 개발되고 있는 게임 타이틀 (가정용 비디오 게임, 스마트폰 게임, PC 게임), 하드웨어, 관련 기기 등을 전시합니다.

【전시 대상】 e스포츠 대상 게임 소프트웨어, 게이밍 PC, 게임 기기, 관련 서비스 등

### ●일반 부스

( 가로 3m × 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

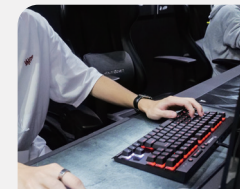
※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.

### ●턴키 부스

( 가로 2m × 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
 ※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
 기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



※금액은 모두 세금 포함입니다.

# 출전 구역(실제 출전)

9-11홀

## 인디 게임 구역

4 days

인디 게임 개발자/퍼블리셔의 모든 플랫폼용 오리지널 게임 전시 공간입니다.

【출품 대상】 오리지널 인디 게임 소프트웨어(2차 창작 콘텐츠는 허가 유무와 관계없이 출품할 수 없습니다)

### ● 일반 부스

( 가로 3m x 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.

### ● 턴키 부스 ( 가로 2m x 세로 2m )

임차비 :  
1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



### SELECTED INDIE 80

인디 개발자(개인 및 법인)가 활동할 수 있는 플랫폼을 제공하고 글로벌 게임 산업의 성장에 기여하는 것을 목적으로 협찬 기업의 지원으로 인디 게임 개발자가 무료로 출품할 수 있는 'SELECTED INDIE 80' 부문을 모집합니다.

응모 기간:  
2025년 2월 21일(금)~2025년 5월 16일(금) 전형 있음

'SELECTED INDIE 80'은 응모 신청 후 심사를 거쳐 채택된 개인 및 법인이 출품할 수 있습니다. 심사 결과는 5월 하순경에 발표될 예정입니다. 자세한 내용은 별첨 'SELECTED INDIE 80 참가 안내'를 참조하십시오.



### SENSE OF WONDER NIGHT 2025



'SENCE OF WONDER NIGHT(SOWN)'는 "보는 순간, 콘셉트를 듣는 순간, 누구나 깜짝 놀라고 자신의 세계가 원가 달라지는 듯한 느낌" = '센스 오브 원더'를 유발하는 게임 아이디어를 발굴하는 것을 목적으로 인디 게임 개발자에게 작품을 발표할 기회를 제공하는 기획입니다.

SOWN2025에서는 기존의 SELECTED INDIE 80에 선정된 출품사 외에도 인디 게임 코너에 무료로 출품하는 기업도 신청할 수 있게 되었습니다 (온라인 출품사 제외).  
\*선발, 신청 방법, 신청 기간이 다릅니다. 자세한 내용은 '센스 오브 원더나이트 2025 안내'를 참조하십시오.

프레젠테이션은 2일째인 9월 26일(금) 마루하리 멧세(幕張メッセ) 행사장에서 진행되며 TGS 공식 프로그램으로 방송될 예정입니다. 당일에는 심사를 거쳐 '관객상 그랑프리', '관객상 준그랑프리', '최고의 기술상', '최고의 예술상', '최고의 실험상', '최고의 게임 디자인상', '최고의 프레젠테이션상'을 수여합니다.



NEW

1-8홀

## 모두를 위한 접근성 구역

4 days

장애 유무나 나이에 관계없이 모든 사람이 게임을 즐길 수 있도록 하는 소프트웨어, 도구, 서비스를 소개하는 구역입니다.

【전시 대상】 접근성 게임 플랫폼, 적응형 게임 컨트롤러, 시선 추적 및 음성 제어 장치, 적응형 게임 컨트롤러, 적응형 조이스틱, 포괄적 게임, 관련 제품 및 서비스 등

※각 메뉴의 자세한 내용은 별지 '모두를 위한 접근성 구역 전시회 안내'를 참조하십시오.



### ● 일반 부스

4 days

( 가로 3m x 세로 3m )

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 기초 부스, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.

### ● 턴키 부스

4 days

( 가로 2m x 세로 2m )

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.

※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.

※금액은 모두 세금 포함입니다.

# 출전 구역(실제 출전)

1-8홀

## 게임 아카데미 구역 4 days

게임 인재를 육성, 배출하는 교육기관, 연구기관을 소개하는 영역입니다.

전시 대상] 고등학교, 고등 전문학교, 전문대학, 대학, 대학원, 연구 기관, 통신 교육

### ● 일반 부스

(가로 3m × 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.

### ● 턴키 부스

(가로 2m × 세로 2m)

임차비 : 1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
 ※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다.  
 기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



9-11홀

## 물품 판매 구역 4 days

게임 관련 굿즈를 판매하는 전용 구역입니다.

【전시 대상】 음악 CD, 영상 패키지, 게임 관련 상품 및 서적, 잡지, 신문 등의 판매 ※다른 코너에 출전한 퍼블리셔에 한하여 게임 소프트웨어 판매 가능  
 ※판매 상품 가격 상한을 철폐했습니다.

### ● 일반 부스

(가로 3m × 세로 3m)

임차비: 1부스 440,000엔

※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.  
 ※물품 판매 코너에는 턴키 부스 설정이 없습니다.  
 ※게임 소프트웨어 전시 및 프로모션 및 부스 내 이벤트 등은 불가능합니다.  
 ※물품 판매 코너는 상당한 혼잡이 예상됩니다.  
 사전에 부스 내 방문객 대기 공간을 고려한 후 신청해 주십시오.



BtoB PROGRAM

1-8홀

## 비즈니스 솔루션 구역 비즈니스 2 days 4 days

게임 관련 B2B 전시 코너입니다. 코너 내를 4일간 전시구역과 2일간 전시구역으로 구분합니다.

【전시 대상】 개발 툴/미들웨어, 수탁 개발, 로컬라이제이션, 마케팅 지원, 결제 서비스, 보안, 클라우드/데이터 센터, 인재 서비스 등 비즈니스 솔루션 전반

보통 소형 부스는 비즈니스 데이 2일 또는 4일 동안 출전할 수 있습니다. 턴키 부스는 비즈니스 데이 2일 동안만 출전할 수 있습니다.  
 자세한 내용은 별첨 '비즈니스 솔루션 코너 출전 안내'를 참조하십시오.

### ● 일반 부스 (가로 3m × 세로 3m) 2 days 4 days

임차비 : 1개 부스 385,000엔

※공간만 요금이 부과됩니다. 부스 장치, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.  
 ※비즈니스 데이 2일간만 출전하는 경우, 반출 시간은 비즈니스 데이 기간 종료 후 2시간 정도입니다. 또한 반출 시에는 차량의 관내 진입이 불가능합니다. 자체 장식으로 출전하는 경우 특히 주의하시기 바랍니다.  
 ※기초 패널, 전원 등이 포함된 패키지 부스도 준비되어 있습니다. 자세한 내용은 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하시기 바랍니다.

### ● 턴키 부스 (가로 2m × 세로 2m) 2 days

전시 기간: 9월 25일(목)~26일(금)

임차비 :  
1부스 275,000엔

※1개사당 최대 3부스까지 신청하실 수 있습니다.  
 ※턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다. 기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



※금액은 모두 세금 포함입니다.

# 출전 구역(실제 출전)

**BtoB PROGRAM** 1-8홀


## AI 테크놀로지 파빌리온 비즈니스 2 days

BtoB 전시 코너 '비즈니스 솔루션 코너' 내에 AI 기술 관련 전시를 전문으로 하는 파빌리온을 비즈니스 데이 2일간 설치합니다.

**전시 대상** AI 개발 툴/미들웨어, AI 플랫폼, AI 기술 벤더, 콘텐츠 생성 AI 툴, 캐릭터 AI 솔루션, 내비게이션 AI, 메타 AI, 기타 AI 기술 솔루션 등 '비즈니스 솔루션 코너' 내 AI 솔루션을 제공하는 기업 등의 비즈니스 데이 한정 파빌리온입니다.

※자세한 내용은 별지 'AI 기술 파빌리온 안내'를 참조하십시오.

- **일반 부스 ( 가로 3m × 세로 3m )** 2 days  
 전시 기간: 9월 25일(목)~26일(금)  
**임차비 : 1개 부스 385,000엔**  
 ※ 공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.  
 ※ 반출 시간은 비즈니스데이 기간 종료 후 2시간 정도입니다. 또한 반출 시에는 차량의 관내 진입이 불가능합니다. 자체 장식으로 출전하는 경우 특히 주의하시기 바랍니다.  
 ※ 기초 패널, 전원 등이 포함된 패키지 부스도 준비되어 있습니다. 자세한 내용은 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하시기 바랍니다.
- **턴키 부스 ( 가로 2m × 세로 2m )** 2 days  
 전시 기간: 9월 25일(목)~26일(금)  
**임차비 : 1부스 275,000엔**  
 ※ 턴키 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다. 기본 장식의 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.




**BtoB PROGRAM** 국제회의장

## 비즈니스 미팅 구역 비즈니스 2 days

비즈니스 데이에 차별한 분위기 속에서 상담을 할 수 있는 미팅 공간. 높은 벽으로 구분된 회의실 부스에는 2개의 회의실을 세트도 있습니다. 또한 주변에 벽이 없는 개방된 공간에서 테이블을 중심에 두고 회의를 할 수 있는 플랜도 있습니다.

**【전시 대상】** 상담이나 보도 대응 등에 이용하는 기업  
 ※각 메뉴의 자세한 내용은 별지 '비즈니스 미팅 구역 전시회 안내'를 참조하십시오.

- **회의실 부스**  
 (폐쇄된 회의실 공간을 1개 회사에서 이용할 수 있습니다.)  
**임차비 : 1부스 660,000엔**  
 다른 전시 코너에도 소규모로 출전하고 있는 경우  
**임차비 : 1부스 550,000엔**  
 ※3부스 이상 신청은 '비즈니스 미팅 구역 안내(별지)'를 참조하십시오.  
 ※기본 장식 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.
- **기본 테이블 공간**  
 (회의용 테이블을 1개 회사에서 이용할 수 있습니다)  
**임차비 : 1부스 220,000엔**  
 ※4부스 이상 신청은 사무국에 문의하십시오.  
 ※기초 장식 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



**이벤트 홀**


## 패밀리 게임 파크 일반 2 days

'배우다와 놀다'의 두 가지 측면에서 게임의 세계를 즐길 수 있는 입장이 없는 구역입니다. 가족과 함께 안심하고 즐길 수 있는 게임 소프트웨어 관련 제품을 전시할 수 있습니다.

**【전시 대상】** 중학생 이하를 대상으로 한 게임 소프트웨어(CERO 등급 B), 가족용 게임 소프트웨어, 장난감, 카드 등의 게임 관련 제품, 교육용 콘텐츠 제품 등  
 ※패밀리 게임 파크에 입장할 수 있는 사람은 중학생 이하와 동반 보호자입니다. 입장이 무료. 각 메뉴의 자세한 내용은 별지 '패밀리 게임 파크 안내'를 참조하십시오.

- **"ASOVIVA!" 게임 체험 구역**  
 ( 가로 2.5m × 세로 2.5m )  
**임차비 : 1부스 275,000엔**  
 ※게임 체험 구역 전용 부스는 전시회 참가비에 기본 장식이 포함되어 있습니다. 기본 장식의 내용에 대해서는 '패밀리 게임 파크 전시회 참가 안내(별지)'를 참조하십시오.  
 ※일반 소규모(개구부 3m × 깊이 3m)로 출전을 희망하는 경우 사무국에 문의하십시오.  
 ※인터넷 회선, 모니터, 시연대, 플랫폼은 제공되지 않습니다. 별도 유료로 준비 가능합니다.  
 ※다른 코너에 42개 이상의 전시가 있는 경우 최대 2개(시연대 최대 4개)의 공간을 무료로 제공합니다.  
 ※전시 시 특전으로 키즈 스테이지를 무료로 이용할 수 있습니다.
- **"MANAVIVA!" 직업 체험 구역**  
 ( 가로 3m × 세로 3m )  
**임차비 : 1개 부스 385,000엔**  
 ※공간만 제공되는 요금입니다. 부스 장치, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.  
 ※사무국에서 패키지 부스(유료)를 준비하고 있습니다. 자세한 내용은 '패밀리 게임 파크 참가 안내(별지)'를 참조하십시오.  
 ※전시 타이틀 및 콘텐츠에 한해 부스 내에서 게임 소프트웨어 및 관련 제품을 판매할 수 있습니다. (단, 사무국에서 허가한 상품에 한합니다.)  
 ※전시 시 특전으로 키즈 스테이지를 무료로 이용할 수 있습니다.  
 ※각 메뉴의 자세한 내용은 별지 '패밀리 게임파크 전시회 안내'를 참조하십시오.

문의처 사무국: 소니 뮤직 솔루션즈



※금액은 모두 세금 포함입니다.

# 실물 전시(마쿠하리 멧세) 안내①

## 모집 지역

도쿄 게임쇼의 리얼 출전은 비즈니스 데이(9월 25일[목], 26일[금]) 이틀간만 부스 출전(\*1) 또는 일반 공개일(9월 27일[토], 28일[일]) 이틀간만 부스 출전(\*1), 또는 전 일정(4일간) 부스 출전(\*1)이 있습니다. 전시 코너, 내용에 따라 선택할 수 있는 일정과 금액 등 메뉴가 다르므로 충분히 주의하시기 바랍니다.

전시장은 마쿠하리 멧세 전관(1~11홀, 국제회의장, 이벤트홀)을 예정하고 있으나, 출품 신청 상황에 따라 전시 코너의 배치 홀을 변경할 수 있습니다. 실제 레이아웃은 7월 8일(화)에 실시하는 출품사 설명회에서 발표합니다.

| 전시 구역           | 전시 대상  | 출품 일정                       | 부스형   |       | 물건 판매 <sup>*2</sup> | 전시회   | 실제 출품의 비고                               |
|-----------------|--|-----------------------------|-------|-------|---------------------|-------|---|
|                 |  |                             | 보통 부스 | 턴키 부스 |                     |       |   |
| ● 일반 전시 구역      | 게임 소프트웨어, 하드웨어, 서비스 전  | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ×                   | 1-8홀  |   |
| ● 스마트폰 게임 구역    | 스마트폰, 태블릿용 게임 소프트웨어, 소셜 게임, 스마트 기기   | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ▲ <sup>*3</sup>     | 9-11홀 |   |
| ● 게임 하드웨어 구역    | 게이밍 PC, 헤드폰, 컨트롤러, 게임패드, 키보드, 조이스틱, 컨트롤러, 기타 장치 등                                      | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ▲ <sup>*3</sup>     | 9-11홀 |   |
| ● 게이밍 라이프스타일 구역 | 게임 라이프스타일에 특화된 제품, 쾌적한 게임 라이프를 제안하는 제품 및 서비스 등   | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ▲ <sup>*3</sup>     | 9-11홀 |   |
| ● AR/VR 구역      | AR/VR/MR 관련 하드웨어, 관련 게임 소프트웨어, 개발 환경, 관련 서비스 등   | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ▲ <sup>*3</sup>     | 9-11홀 |   |
| ● e스포츠 구역       | e스포츠 대상 게임 소프트웨어, 게이밍 PC, 게임 기기, 관련 서비스 등  | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ▲ <sup>*3</sup>     | 9-11홀 |   |
| ● 인디 게임 구역      | 인디 게임<br>※출품 대상에 대한 자세한 내용은 다른 페이지의 코너 정보를 참조하십시오.                                     | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ▲ <sup>*3</sup>     | 9-11홀 |   |
| ● 모두를 위한 접근성 구역 | 접근성 게임 플랫폼, 적응형 게임 컨트롤러, 시선 추적 및 음성 제어 장치 적응형 게임 컨트롤러, 적응형 조이스틱, 포괄적 게임, 관련 제품 및 서비스 등 | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ×                   | 1-8홀  |   |
| ● 게임 아카데미 구역    | 고등학교, 고등 전문학교, 전문대학, 대학, 대학원, 연구소, 통신 교육 등   | 4일간 출전                      | ●     | ●     | ×                   | 1-8홀  |   |
| ● 물품 판매 구역      | 게임 관련 상품, 게임 소프트   | 4일간 출전                      | ●     | —     | ●                   | 9-11홀 |   |
| ● 비즈니스 솔루션 구역   | 개발 툴/마들웨어, 수탁 개발, 로컬라이제이션, 마케팅, 네트워크 서비스 등   | 4일간 전시 또는 2일간 비즈니스 데이 전시 선택 | ●     | ●     | ×                   | 1-8홀  | ※턴키부스 및 '시 테크놀로지 파빌리온'은 비즈니스 데이 2일간만 전시 |
| ● 비즈니스 미팅 구역    | 상담을 희망하는 모든 기업   | 비즈니스 데이 2일간 전시만             | ※     | ※     | ×                   | 국제회의장 | ※부스 형태, 장소 등은 실제 전시 코너의 비즈니스 미팅 구역을 참조  |
| ● 패밀리 게임 파크     | 중학생 이하를 대상으로 한 게임 소프트, 장난감, 관련 제품  | 일반 공개일 2일간 출품만              | ※     | ※     | ●                   | 이벤트 홀 | ※패키지 부스가 다르므로! 패밀리 게임 파크안내를 참조하십시오.     |

\*1 부스 전시(일반 소형 부스, 턴키 부스)에는 온라인 전시 내용이 포함됩니다.

\*2 신문 및 서적 판매는 패밀리 게임 파크의 '놀이' 존, 비즈니스 미팅 구역, 인디 게임 코너 'SELECTED INDIE 80' 이외의 장소에서 가능합니다.

\*3 출품 대상 전시물의 판매는 가능하지만 관련 상품이나 굿즈의 판매는 불가능합니다. 또한 물품 판매는 일반 부스에서만 가능합니다. 턴키 부스 및 인디 게임 코너 'SELECTED INDIE 80'의 출품사는 물품 판매가 불가능합니다.

## 출품 부스

전시 부스에는 일반 부스와 턴키 부스의 2가지 종류가 있습니다. 일반 부스(3m×3m)로 전시하는 경우, 전시료에 포함되는 것은 공간만입니다. 자사에서 조형물 등을 준비하거나, 사무국에서 준비하는 패키지 부스(별도 요금)를 이용하셔야 합니다. 턴키 부스로 전시하는 경우, 사무국에서 준비하는 부스 장치 포함 부스(전시료 포함)를 이용하셔야 합니다. 각각 신청할 수 있는 부스의 크기나 모양에 제한이 있으므로, 전시 규약을 확인하시기 바랍니다.

※자세한 내용은 '패키지 부스 안내'를 참조하십시오.



보통 소형 패키지 부스 이미지 (1소형 3m×3m)



턴키 부스 (1부스 2m×2m, 코너에 따라 사양이 다릅니다)

## 실물 전시(마쿠하리 멧세) 안내②

### 전시 규약에 대해

출품을 희망하는 사업체 및 단체는 '도쿄 게임쇼 2025 전시회 출품 규정'(P.22)을 확인하고 동의한 후 신청해 주십시오.

본 규약은 별도의 규정이 없는 한 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(주최자) 및 주식회사 니케이BP/주식회사 소니 뮤직 솔루션즈(공동 주최자)가 별도로 정하는 '출전 요강', 각종 규정, 가이드라인, 지시사항 등에도 공통적으로 적용됩니다. 사무국은 출전 신청을 접수하고 신청 내용을 확인한 후 출전 신청 접수 '통지'를 발행합니다.출전사는 이를 통해 TGS2025 전시회 출전 계약 체결이 완료됩니다.

### CESA 회원 특

- ① 회원 요금 적용: 주요 전시회 플랜에 CESA 회원 대상 특별 요금을 설정하고 있습니다.
  - ② 첫 참가 할인 적용: 2024년까지 도쿄 게임쇼에 참가하지 않은 경우, 일반 참가비를 10% 할인해 드립니다.
  - ③ 부스 위치 및 프로그램 시간대 선정 우선순위 우대: 부스 위치 및 프로그램 시간대 선정 회의에서 선정 순서가 우선됩니다.
  - ④ '참가사 배지' 및 '초대권' 배포 수량 증가: 무료 배포 수량이 비회원보다 증가합니다.
- 자세한 내용은 별지 'CESA 회원 한정 특전 안내'를 참조하십시오. [CESA 회원에 관한 문의 및 가입 신청은 admission@cesa.or.jp](mailto:admission@cesa.or.jp) 로 부탁드립니다.

### 참가업체에 제공하는 내용

실제 전시업체에게는 아래의 내용, 서비스, 기능 등을 제공합니다. ※참가사 소개 이미지는 '온라인 참가 안내(P.15)'를 참조

- 참가사명이 '참가사 소개(온라인 참가)' 페이지에 게재됩니다. 또한 참가사 소개 페이지에서 각사의 사이트로 링크됩니다.
- 참가사 소개 페이지는 일본어판과 영어판을 준비합니다(각사에서 준비하는 일본어, 영어 정보를 각각 게재).
- TGS가 준비하는 비즈니스 매칭 시스템을 무료로 이용할 수 있으며, 다른 참가사 및 비즈니스 목적의 참가자(별도 모집)와의 약속부터 상담까지 원스톱으로 가능합니다(리얼, 온라인 모두).

### 공동 출전 규정에 대해

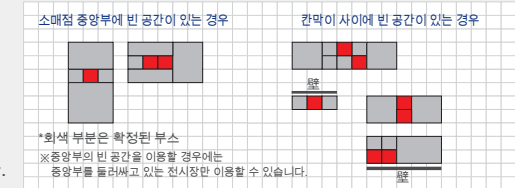
- 42부스 이상의 출품사는 '공동 출품' 신청을 할 수 없습니다.
  - 단, 자본 관계에 있는 기업 간 공동 출품이나 복수 기업의 공동 사업 출품, 파빌리온 출품 등의 경우는 제외됩니다.
- ※공동 출품에 신청할 수 있는 출품사는 TGS에 출품할 수 있는 출품 자격의 규칙에 따릅니다.
- 공동 출품 신청은 대표 기업 1개사가 하고, 창구 역할을 합니다.
  - 대표 기업에 로그인 정보를 안내한 후 '공동 출전 신청'에서 공동 출전 기업을 신청해 주십시오.
  - 출전 요금은 대표 기업에 일괄 안내됩니다.
  - 회원 구분이 다른 기업이 공동 출전한 경우 출전 요금의 계산 방법은 다음과 같습니다. 총 출전 부스 수를 기업 수로 나눈 수에 각각 회원 구분의 부스 요금을 곱한 값의 총액.
  - 온라인 출전의 경우 여러 기업이 공동으로 출전할 수 없습니다.
- ※공동 출품에 대한 자세한 내용은 출품사 설명회에서 배포되는 출품 요강을 참조하십시오.

# 실물 전시(마쿠하리 멧세) 안내③

## 작년부터의 변경

- 선정회를 3회로 나누어 실시합니다. 신청 부스 수에 따라 일정이 다르므로 주의하시기 바랍니다.
  - ※신청 마감일은 42부스 이상은 5월 23일(금), 42부스 미만은 5월 30일(금)입니다.
  - ※예상 부스 수를 초과하는 경우 신청을 거절하거나 부스 수 조정을 요청할 수 있으므로 서둘러 신청해 주십시오.
  - ※예상 부스 수를 초과하는 경우 신청을 거절하거나 부스 수 조정을 요청할 수 있으므로 서둘러 신청해 주시기 바랍니다.
- 입금 마감일은 월말에서 변경되었습니다. 입금 마감일: 7월 18일(금)
- 독립 섬 부스는 42부스 이상입니다. 이에 따라 48부스는 폐지되었습니다.
- 42부스 이상은 깊이가 7부스가 되므로 7의 배수로 부스 수를 신청해 주십시오.
- 부스 위치 선정 시 16부스 미만의 참가업체는 동일한 조건인 참가업체가 여러 개인 경우 신청 도착 순서에 따라 선정 순위를 결정합니다.
  - ※16부스 이상은 지난해와 마찬가지로 주첨으로 선정 순위를 결정합니다.
- 선정 후의 데드 스페이스(빈 부스나 부스 중앙 부분)를 스톡룸으로 판매하는 경우가 있습니다.
  - ※자세한 내용은 출전자 설명회에서 배포되는 출전 요강을 참조하십시오.

데드 스페이스의 예



## 소마 위치 선정의 우선 순위

부스 위치는 전시 코너별로 실시하는 부스 위치 선정회에서 결정합니다. 부스 위치 선정회는 6월 17일(42부스 이상 전시업체), 6월 24일(16부스 이상~42부스 미만 전시업체), 7월 8일(16부스 미만 전시업체)의 3회에 걸쳐 실시합니다.

- ①42부스 이상의 전시업체(인접 부스가 없는 형태)  
사무국에서 미리 준비한 대략적인 선택 가능 구역 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망하는 부스 위치를 선정합니다.
- ②42 부스 미만 16부스 이상의(인접 부스가 있는 형태)  
부스 수에 따라 사무국에서 미리 준비한 선택 대상 부스 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.
- ③16부스 미만 전시업체(인접 부스가 있는 형태)  
부스 수에 따라 사무국에서 미리 준비한 선택 대상 부스 중에서 출전 부스 수가 많은 순서대로 부스 위치를 선정합니다.  
※부스 수가 같은 출품업체가 여러 개 있는 경우의 선택 순위는 다음과 같습니다.

①42부스 이상의 전시업체 ② 42미만 16부스 이상의 전시업체의 경우

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

※상기 조건이 동일한 출전사가 여러 개 있는 경우 CESA 회원을 우선하며, 더 이상 동일한 조건이 되는 경우 주첨을 통해 선택 순위를 결정합니다.

③ 16부스 미만 전시업체의 경우

- 1.지난번(도쿄 게임쇼 2024)에 출전 경험이 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전자 (출전 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
- 2.지난번 출전 경험이 있고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전자
- 3.지난번 출전 경험이 없고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전자
- 4.지난번 출전 경험이 없고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전자

※상기 조건이 동일한 출전사가 여러 개 있는 경우 CESA 회원을 우선하며, 더 이상 조건이 같을 경우에는 신청 도착 순서에 따라 선택 순위를 결정합니다. (16개 미만 전시업체는 주첨을 실시하지 않습니다.)

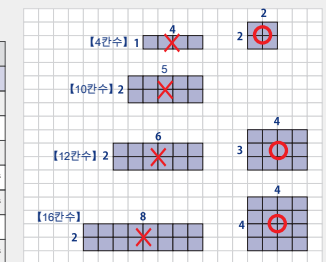
- ※42부스 이상의 부스는 섬부스(인접한 부스가 없는 형태)로 합니다.
- ※부스 위치 선정 회의 시 부스 수 및 부스 형태 변경은 불가능합니다.
- ※부스 위치 선정 회의 시 수용할 수 없는 경우 사무국과 협의하여 부스 수를 조정하거나 부스 형태를 신청 부스 수와 같은 면적으로 환산하여 가로 세로 비율을 변경할 수 있습니다.
- ※혼잡 완화를 위해 1구역(1-3홀, 4-6홀, 7-8홀, 9-11홀)마다 42부스 이상의 부스 배치를 제한하는 경우가 있습니다. 자세한 규칙에 대해서는 부스 위치 선정 회의의 시에 공유하겠습니다.
- ※부스 위치 선정 후에는 위치 변경이 불가능합니다. 단, 다른 참가업체의 취소 또는 부스 수 추가 등의 사유가 있는 경우 사무국과 협의하여 부스 위치를 변경할 수 있습니다.
- ※신청 상황에 따라 사전에 선정 방법을 변경할 수 있습니다. 이 경우 사무국에서 부스 위치 선정 회의 이전에 연락을 드립니다.
- ※부스 도면은 선정 회의 시에 최초로 공개됩니다. 사전에 공유되지 않으니 양해 바랍니다.
- ※42개 미만의 경우, 세로와 가로 모두 최대 7개까지 가능하며, 가로세로 비율은 1:2 이내로 합니다. 단, 세로 1개 x 가로 3개, 세로 4개 x 가로 8개는 출품 가능합니다.
- ※42개 이상의 경우 7의 배수로 신청해 주십시오. 이때 반드시 세로를 7개로 해 주십시오. (48평방미터(세로 6평방미터 x 가로 8평방미터)의 신청은 할 수 없습니다.)
- ※회장 레이아웃의 사정상 배치하기 어려운 부스 형태는 변경될 수 있습니다.
- ※패밀리 게임 파크에 대한 선정 방법은 '패밀리 게임 파크 안내'를 참조하십시오.

출품 부스 수(보통 부스)의 출품 형태에 대해

|       |     | 가로 길이 |     |      |      |      |      |      |      |
|-------|-----|-------|-----|------|------|------|------|------|------|
|       |     | 1칸수   | 2칸수 | 3칸수  | 4칸수  | 5칸수  | 6칸수  | 7칸수  | 8칸수  |
| 세로 길이 | 1칸수 | 1칸수   | 2칸수 | 3칸수  | x    | x    | x    | x    | x    |
|       | 2칸수 | 2칸수   | 4칸수 | 6칸수  | 8칸수  | x    | x    | x    | x    |
|       | 3칸수 | 3칸수   | 6칸수 | 9칸수  | 12칸수 | 15칸수 | x    | x    | x    |
|       | 4칸수 | x     | 8칸수 | 12칸수 | 16칸수 | 20칸수 | 24칸수 | 28칸수 | 32칸수 |
|       | 5칸수 | x     | x   | 15칸수 | 20칸수 | 25칸수 | 30칸수 | 35칸수 | 40칸수 |
|       | 6칸수 | x     | x   | x    | 24칸수 | 30칸수 | 36칸수 | 42칸수 | x    |
|       | 7칸수 | x     | x   | x    | 28칸수 | 35칸수 | 42칸수 | 49칸수 | 56칸수 |

※길이는 최대 7칸(21m)

보통 소형 모양의 예



# 온라인 출품 안내

※2025년 7월 공개 예정인 방문자 모집 사이트에 게재되는 콘텐츠입니다

TGS2025에서는 게임과 관련된 B2B, B2C 정보 발신을 목적으로 하는 기업 및 단체의 온라인 전시 참가도 모집합니다.'온라인 전시'는 공식 사이트의 전시업체 소개 페이지에 정보를 게재할 수 있으며, 온라인 상담 등이 가능합니다.

## 출전 구역

- 일반 전시 구역
- 스마트폰 게임 구역
- 게임 하드웨어 구역
- 게임 라이프스타일 구역
- AR/VR 구역
- e스포츠 구역
- 인디 게임 구역
- 모두를 위한 접근성 구역
- 게임 아카데미 구역
- 상품 판매 구역
- 비즈니스 솔루션 구역
- AI 테크놀로지 파빌리온(비즈니스 솔루션 코너 내)
- 비즈니스 미팅 구역
- 가족 게임 파크

※TGS2025에서는 방문객들이 각 기업에 쉽게 접근할 수 있도록 온라인 전시회에서도 모집 코너를 설정하고 있습니다. 온라인 전시회 신청 시 코너를 선택하셔야 하지만, 코너에 따른 전시 메뉴의 차이는 없습니다.□  
 ※같은 코너 내에서는 1법인 1출품입니다. 코너가 다르면 복수 출품이 가능합니다. 온라인 출품의 경우 복수 업체의 공동 출품은 불가능합니다.  
 ※CERO 'Z' 구분에 해당하는 타이틀을 소개하는 경우 CESA의 '18세 이상 대상' 가정용 게임 소프트웨어 광고 등 가이드라인을 참조하십시오.  
<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

## 전시A 규약에 대해

출품을 희망하는 사업체 및 단체는 '도쿄 게임쇼 2025 전시회 출품 규약'(P.22)을 확인 및 승낙한 후 신청해 주십시오.

별도로 명시되지 않는 한, 규정은 "참가사 매뉴얼" 및 컴퓨터 엔터테인먼트 공급자 협회 (CESA), 니케이 비즈니스 출판사 및 소니 뮤직 솔루션즈 주식회사가 별도로 정한 기타 규정, 지침 또는 지시에 적용됩니다.

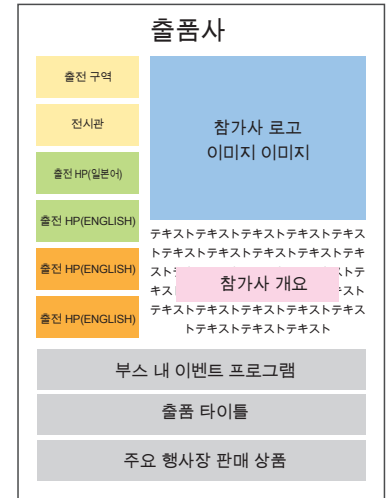
## 참가업체에 제공하는 내용

온라인 전시자에게는 다음과 같은 콘텐츠, 서비스 및 기능이 제공됩니다.

- 참가사의 이름은 TGS 공식 웹사이트의 "참가사 목록 (온라인 전시회장)" 페이지에 게시되며, "참가사 목록 (온라인 전시회장)" 페이지에서 소개 페이지로의 링크가 제공됩니다.
- TGS는 TGS 공식 웹사이트에서 참가사 소개 페이지의 일본어 및 영어 버전을 제공합니다.
- 참가사는 TGS가 제공하는 TGS 비즈니스 매칭 시스템을 무료로 사용할 수 있으며, 이를 통해 참가사는 다른 참가사 및 비즈니스 목적의 참가자(별도로 모집 예정)와의 약속을 잡고 비즈니스 미팅을 원스톱 서비스로 진행할 수 있습니다.

참가비(세금 포함)  
275,000 엔

TGS 공식 사이트  
참가사 소개 페이지 이미지□



참가사 소개 페이지의 주요  
게재 정보 및 기능(예정)

※참가사 소개 페이지 이미지의 내용은 어디까지나 이미지입니다. 페이지 구성이나 게재 내용에는 변경이 없지만 실제 사이트 디자인에 맞게 디자인이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 바랍니다.

- 참가사 로고 또는 게임, 제품, 서비스 등의 이미지
- 로고 및 이미지(게임 플레이 등)
- 소개 텍스트
- 웹 링크(참가사의 웹사이트, 동영상 링크, 특설 사이트, EC 사이트, SNS 등)

# 비즈니스 매칭 시스템의 개요

2025년 8월 8일(금) 활성화 개시 예정

TGS2025에서는 해마다 높아지는 상담 수요, 게임 산업의 글로벌화를 뒷받침하기 위해 모든 출품사가 무료로 이용할 수 있는 비즈니스 매칭 시스템을 가동합니다. 본 시스템은 TGS 기간 중 상담 의뢰부터 미팅까지 모든 것을 원스톱으로 실현할 수 있는 시스템입니다. 출품사 외에도 비즈니스 방문객도 등록되기 때문에 본 시스템에서 출품사끼리뿐만 아니라 출품사와 비즈니스 방문객의 상담도 가능합니다. 실물 행사장에서의 상담과 온라인 상담을 모두 예약할 수 있는 하이브리드 시스템입니다. 또한 이 시스템은 해외에서 많은 출품사/참관자도 많이 이용하고 있으며 많은 거래가 성사되고 있습니다. 비즈니스 매칭 시스템은 8월 8일(금)부터 가동될 예정이며 상담일로 설정할 수 있는 날짜는 9월 25일(목)~9월 28일(일)입니다.



# TGS 포럼 스폰서십 세션 안내

도쿄 게임쇼에서는 비즈니스 데이에 게임 산업의 최신 동향과 비즈니스 동향에 초점을 맞춘 세미나 프로그램 'TGS 포럼'을 실시하고, 참가 기업들이 업계 관계자를 대상으로 자사의 제품·서비스와 기술에 대해 발표할 수 있는 '스폰서십 세션'을 2일간 마련합니다. 실제 행사장에서의 TGS 포럼 모습은 라이브로 중계하는 동시에 기간 한정으로 아카이브 방송도 실시합니다.

■ 세션 칸은 좌석 수와 강연 시간이 다른 두 가지 유형으로 준비되어 있습니다.

|   |  |
|---|--|
| <b>정규 세션<br/>&lt; R &gt;</b><br>※최대 5명 모집<br>※TGS2025 리얼 전시업체 한정  | ■ 강연 시간 : 60 분 <span style="font-size: small;">※별도 생중계, 아카이브 방송 (9월 27일~10월 10일) 실시</span><br>■ 회장 규모 : 120석 정도<br>■ 협찬 요금 : 1,320,000엔(세금 포함) |
| <b>짧은 세션<br/>&lt; S &gt;</b><br>※최대 14명 모집<br>※TGS2025 리얼 전시업체 한정 | ■ 강연 시간 : 30분 <span style="font-size: small;">※별도 생중계, 아카이브 방송 (9월 27일~10월 10일) 실시</span><br>■ 회장 규모 : 60 석 정도<br>■ 협찬 요금 : 880,000 엔(세금 포함)   |

(Note) 스폰서십 세션은 TGS2025의 실제 전시업체 한정 협찬 메뉴입니다. 부스 전시나 비즈니스 미팅 구역에 별도로 참가해야 합니다. TGS 포럼의 실제 행사장, 라이브 방송, 아카이브 방송 청강은 비즈니스 데이 방문 등록자에게만 제한됩니다.

## ■ 강연 일정(예정)

<R>은 레귤러 세션, <S>는 쇼트 세션, <A>는 동영상 광고입니다. 각 세션의 시작 시간은 변경될 수 있습니다.

|                  | 9월 25일 (목) | 10시        | 11시 | 12시 | 13시 | 14시 | 15시 | 16시 |            |     |   |     |   |     |
|------------------|------------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------|-----|---|-----|---|-----|
| 정규 세션<br>120석 정도 | A          | TGS 주최자 세션 |     | A   | R1  | A   | R2  | A   | TGS 주최자 세션 |     |   |     |   |     |
| 짧은 세션<br>60 석 정도 | A          | S1         | A   | S2  | A   | S3  | A   | S4  | A          | S5  | A | S6  | A | S7  |
|                  | 9월 26일(금)  | 10時        | 11時 | 12時 | 13時 | 14時 | 15時 | 16時 |            |     |   |     |   |     |
| 정규 세션<br>120석 정도 | A          | TGS 주최자 세션 |     | A   | R3  | A   | R4  | A   | R5         |     |   |     |   |     |
| 짧은 세션<br>60 석 정도 | A          | S8         | A   | S9  | A   | S10 | A   | S11 | A          | S12 | A | S13 | A | S14 |

자세한 내용은 별지 'TGS 포럼 스폰서십 세션 협찬 플랜 안내'를 참조하십시오.

발효일: 2025년 6월 20일(금)

## 광고 메뉴

### ◆ 동영상 광고

주최자 세션 및 스폰서 세션 시작 전에 동영상 광고를 송출할 수 있습니다(최대 22개).

#### < 송신 대상 >

실시간 현장 및 온라인 중계 세션 시청

#### < 동영상 데이터 >

30초 이내/MP4 포맷

발효: 9월 12일(금)


### ■ 광고료 : 330,000엔 (세금 포함)

※모집 회사 수: 4개 회사 한정

## 그 외 예정하고 있는 주최자 기획, 출전 및 협찬 플랜①


### ●특별후원

전시 구역의 출전 부스, 이벤트 스테이지 공간, 공식 가이드 MAP 광고 공간, 공식 사이트 배너 등을 비롯하여 플래티넘, 골드, 실버, 브론즈의 4단계로 충실한 메뉴를 준비하고 있습니다. 기본 메뉴 플랜에 없는 방안도 요청에 부응하면서 다양한 제안을 해드리니 꼭 검토하신 후 문의해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 '특별 협찬 안내'를 참조하십시오.


### ●크리에이터 라운지 협찬

일본뿐만 아니라 해외에서도 인기 있는 인플루언서들이 올해도 도쿄 게임쇼에 집결. 비즈니스 데이부터 인플루언서들이 입장하여 방송과 SNS 등으로 정보 발신을 합니다. 그 거점이 되는 크리에이터 라운지에서는 게임 퍼블리셔는 물론, 비게임 관련 기업까지 폭넓게 크리에이터용 상품, 기자재, 서비스의 어필, 프로모션이 가능한 협찬 플랜을 준비하고 있습니다.

 ※자세한 내용은 '크리에이터 라운지 협찬 안내'를 참조하십시오.

### ●인디 게임 개발자 지원 기획 'SELECTED INDIE 80'

인디 개발자가 활동할 수 있는 플랫폼을 제공하고 글로벌 게임 산업의 성장에 기여하는 것을 목적으로 인디 게임 개발자가 무료로 출품할 수 있는 'SELECTED INDIE 80' 부문을 올해도 마련했습니다. 이 기획은 협찬 기업의 지원으로 실현되는 것입니다. 스폰서 기업에는 로고 제출, 전시 공간 제공, 미팅 테이블 활용 등 다양한 특전이 준비되어 있습니다. 자세한 내용은 별지 '인디 게임 기획 협찬 플랜' 안내를 참조하십시오.

 ※자세한 내용은 별지 '인디 게임 기획 협찬 플랜/옵션 메뉴 안내'를 참조하십시오.

### ●인터네셔널 파티

TGS2025에서는 비즈니스 데이 둘째 날(9월 26일) 저녁(예정)부터 국내외 전시업체, 보도관계자, 비즈니스 데이 골드 패스 보유자를 대상으로 비즈니스 교류를 목적으로 한 네트워킹 파티를 개최합니다.

### ●PC용 게임 유통 플랫폼 '스팀'에 TGS 특설 페이지 개설

PC 게임 유통 플랫폼 '스팀'에 TGS2025 전용 특설 페이지를 개설합니다. 스팀에서 유통 중인 TGS 출전사 타이틀을 '게임 장르' 등의 카테고리별로 표시하여 판매 페이지로 유도합니다.

※자세한 내용은 출전사 설명회에서 배포하는 출전 요강을 참조하십시오.

## 그 외 예정하고 있는 주최자 기획, 출전 및 협찬 플랜②

### ●AD 메뉴

행사장 안팎의 실제 동선상의 사인 광고, 배너 광고 플랜을 준비하고 있습니다. 또한 게임 관련 이외의 일반 기업이 TGS2025에서 프로모션을 할 수 있는 메뉴도 있습니다. 출품과 함께 이용을 검토해 주십시오.

### ●방문자 모집 사이트: 온라인

7월 공개되는 공식 사이트(방문객 모집 사이트)는 일반 방문객이 원하는 도쿄 게임쇼의 모든 정보가 담긴 정보 발신 기지가 됩니다. 게임 팬 다이렉트에 어필할 수 있으며, 기사 제휴, 각종 배너 광고 게재 등 프로모션 플랜을 준비했습니다. 게임 관련 이외의 일반 기업에도 널리 안내하는 협찬 기획입니다.



※자세한 내용은 첨부된 "온라인 광고 가이드"를 참조하십시오.

### ●공식 프로그램

TGS2025에서는 각 출품사가 신작 타이틀 등을 홍보하는 장으로 모든 이벤트 스테이지는 공식 프로그램과 연동하여 방송됩니다. 또한 글로벌 관점에서 각국 방송 플랫폼을 활용하여 공식 프로그램은 24시간 동안 방송할 수 있도록 준비하겠습니다.



※자세한 내용은 '공식 프로그램 안내'를 참조하십시오.

### ●이벤트 스테이

TGS2025에서는 작년에 이어 1홀에서 이벤트 스테이지를 진행합니다. 기조 강연과 일본 게임 대상 시상식을 비롯해 다채로운 주최자 기획과 탤런트 기용 이벤트, 기업 협찬 스테이지 등으로 4일간의 프로그램을 풍성하게 꾸며 나갈 것입니다. 공식 프로그램과의 세트 패키지 등 효과적인 협찬 플랜도 준비되어 있으니 꼭 검토해 주시기 바랍니다.



※자세한 내용은 '이벤트 스테이지 안내'를 참조하십시오.

### ●푸드코트 협찬

4, 5, 6홀 남쪽 지역, 9홀 남쪽 지역, 패밀리 게임 파크 내 총 3곳에 푸드코트를 설치.올해는 게임 퍼블리셔와의 콜라보 푸드 기획과 PR도 예정하고 있으며, 많은 고객들이 찾아오실 수 있는 방안을 많이 검토하고 있습니다. 이 푸드코트 내에서도 다양한 프로모션이 가능한 협찬 플랜이 있습니다. 꼭 검토해 주시기 바랍니다.

### ●코스프레 에어리어 협찬

매년 회장을 장식하는 많은 코스튬 플레이어가 모이는 도쿄 게임쇼에서 올해도 9홀의 동쪽 지역, 서쪽 지역의 2곳이 코스프레 지역으로 개방됩니다. 2,000명 이상의 코스튬 플레이어와 많은 참가자가 모이는 동쪽 지역에서는 현장 내 홍보와 함께 SNS와의 높은 친화성을 활용한 프로모션 전개 등 첫 번째 협찬 기획을 안내합니다.

## 그 외 예정하고 있는 주최자 기획, 출전 및 협찬 플랜③

### ●가이드맵 광고

도쿄 게임쇼의 가이드맵이 부활합니다. 그리고 일본어와 영어로 된 2개 언어 별쇄로 총 22만 부를 준비했습니다.방문객 대부분이 집어드는 가이드맵은 부스 위치 정보뿐만 아니라 이벤트 스테이지 정보, 푸드코트 정보 등 TGS 콘텐츠 영역도 다루고 있어, 회기 중 가장 많이 접하는 도구가 될 것입니다.이 가이드맵 내 광고 공간을 수량 한정으로 안내해 드리오니, 꼭 검토해 주시기 바랍니다.



※자세한 내용은 '가이드맵 광고 안내'를 참조하십시오.

이 외에도 다양한 기획을 검토 중입니다. 결정되는 대로 사이트나 메일을 통해 안내해 드리겠습니다.

## 참가사 대상 홍보 서비스

### ●미디어 파트너 제도

TGS2025에서는 미디어 파트너 제도를 도입하고 있습니다. 사무국이 심사한 각국 및 지역의 유력 게임 매체 외에 올해부터는 일반 미디어, 비즈니스 미디어(웹 매체, 동영상 매체, 잡지 매체)를 추가하여 다양한 사용자층에 TGS 및 전시업체에 관한 양질의 뉴스, 기사를 발신해 나갈 것입니다.

TGS 홍보사무국에 전시업체에 대한 개별 취재 문의가 들어올 수 있으므로, 개별 취재 신청에 대응해 주실 홍보 담당자, 연락처에 대한 정보 제공에 꼭 협조해 주시기 바랍니다. 미디어 파트너 및 기타 언론 관계자로부터 전시업체에 대한 취재 요청이 있을 경우, 등록하신 담당자의 연락처를 알려드립니다.

※선착순입니다. 해외 언론에 배포를 희망하는 경우 영어 자료를 준비해 주십시오.

### ●보도자료 전송 서비스(무료)

TGS에 등록된 국내 약 2,500개, 해외 약 1,600개 언론사를 대상으로 전시업체의 자체 보도자료와 취재 안내장 등을 무료로 대행 배포합니다. 취재 유치와 사전 홍보 발신에 활용해 주십시오. 1일 2개사 한정 서비스입니다.

※선착순입니다.

※프레스 등록을 한 미디어에 메일로 전송되므로 제목과 본문을 완성된 형태로 제공해 주십시오.

※해외로 전송을 희망하는 경우, 영어로 된 제목과 본문을 완성된 형태로 제공해 주십시오.

# 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, 계약해지, 콘텐츠 전시·게재·전송의 중지·변경 지시를 각각 할 수 있으며, 참가업체는 이에 동의하는 것으로 합니다. 이때, 출품업체가 사전에 지불한 출품료 및 비용의 반환, 및 계약의 해제, 전시 및 콘텐츠의 게재 및 송출의 중지 및 변경으로 인해 발생한 출품업체 및 관계자의 손해에 대해 주최자 및 사무국은 일절 보상하지 않으며, 주최자 또는 사무국에 손해가 발생한 경우에는 출품업체가 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 적합하지 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.
  - ※ 가족용 게임 패키지에서의 소프트웨어 및 관련 제품의 판매는 CERO 등급 'B' 이하 또는 '교육·데이터베이스'로 제한됩니다. CERO 등급 체계에 대해서는 홈페이지(<https://www.cero.gr.jp/>)를 참조해 주시기 바랍니다.
- ③ 출품사가 취급하는 상품 이외의 전시회장 내 및 온라인에서의 출품 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 소프트 판매가 가능합니다.
  - ※ 또한 9홀, 10홀, 11홀의 전시업체(스마트폰 게임, AR/VR, e스포츠, 게이밍 하드웨어, 게이밍 라이프스타일, 인디※선발 출품은 제외) 및 패밀리 게임 패키지의 일반 소규모 부스 전시업체는 전시품에 한해 물품 판매 코너와 마찬가지로 부스 내에서 판매가 가능합니다.
- 던키 부스에서 출품하는 경우, 부스 내에서 이벤트 실시(토크쇼, 촬영회 등)는 불가능합니다.
- 패밀리 게임 패키지 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)

- ① 부스의 장식· 구조 방법, 음량, 전시 내용· 방법, 연출· 운영 방법 등은 사무국이 제공하는 '출전 요강'에 규정되어 있으며, 출전사는 이를 준수해야 합니다.
- ② 부스 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.
- ④ 출품사는 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.
- ⑤ 사무국의 지시에 따라 발생한 장식, 구조 방법, 음량, 전시 내용 및 방법, 연출 방법 등의 변경, 중지에 따른 비용은 전시업체가 전액 부담하며, 해당 변경 및 중지로 인해 손해가 발생한 경우에도 전시업체는 사무국을 면책하는 것으로 한다.
- ⑥ 전시업체는 사무국이 전시 요강에 정하는 전시회 준비 기간 동안 부스 장식을 하고, 전시회 개최 시간 전까지 모든 부스 장식을 완료해야 한다.
- ⑦ 모든 전시품 및 장식물은 사무국이 전시 요강에 정하는 철거 시간대에 당일 철거하는 것으로 합니다.
- ⑧ 전시품의 일부 또는 전부를 개최 기간 중에 철거하는 것은 엄격히 금지합니다.
- ⑨ 전시업체는 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.

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

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

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

### · 선정 방법

#### ① 42부스 이상의 출품사

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

#### ② 42부스 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.

#### ③ 16개 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 선택 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.)

※42부스 이상의 부스는 섹스(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 4부스 × 가로 8부스는 출품할 수 있습니다.

### ●42부스 이상의 경우

세로로 7평방미터로 합니다.

- 42부스 이상의 경우 7의 배수로 신청해 주십시오. 그 때는 반드시 세로를 7평방미터로 해 주십시오. (48부스(세로 6부스 × 가로 8부스)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.

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.

## ■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.
- ②신청서를 접수하면, 해외 참가업체의 연락처인 해외 관리 사무소(OMO)가 전시회 참가비를 청구하는 인보이스를 발행합니다.
- ③전시회 참가비에는 행정 절차로 취급 수수료(3,000엔)가 추가됩니다.
- ④ 전시회 참가비는 인보이스 발행 후 3주 이내에 전액 지불하여야 합니다.
- ⑤기한 내에 참가비를 지불하지 않으면 신청이 강제 취소되며, 취소 정책에 따라 취소 수수료가 부과됩니다.
- ⑥전시회 참가비는 주최자가 참가비 지불을 확인한 후에만 TGS에 참가할 수 있습니다.

#### ■참가신청의 해제

- ①참가업체가 참가계약일 이후에 참가계약의 전부 또는 일부를 해제하는 경우에는 반드시 문서로 사무국에 통지하여야 한다.
- ②참가업체가 계약을 해지할 경우 부과되는 취소 수수료(소비세 제외)는 다음과 같으며, 참가업체는 OMO로부터 취소 수수료 청구서를 받은 날로부터 30일 이내에 취소 수수료를 지불해야 합니다.

##### 【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.
- ② 본 전시회에서 실물 전시, 웹 게재, 송출하는 콘텐츠 등의 권리 처리는 출품사 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. 출품물의 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.
- ⑥ 각종 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.
- ⑦ 사무국은 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 유지에 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.

Nikkei BP's privacy policy and personal information data acquisition  
<https://www.nikkeibp.co.jp/english/privacy/index.html>

CESA's privacy policy  
<https://www.cesa.or.jp/privacy-policy/index-en.ht>

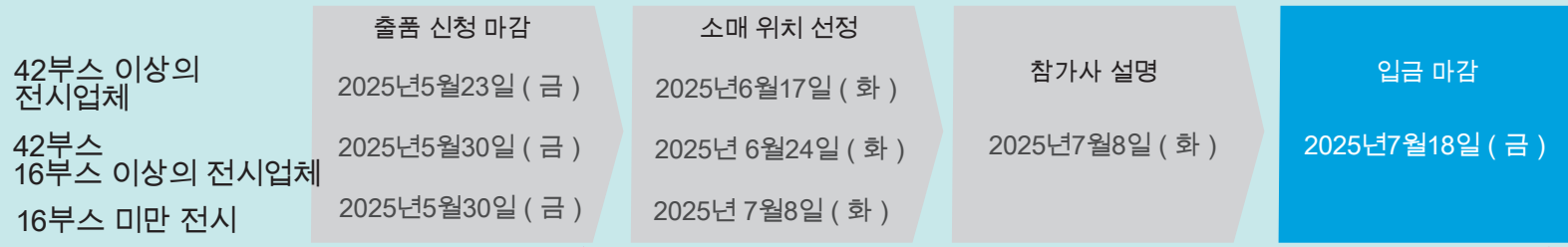
Sony Music Solutions's explanation of personal data acquisition  
[https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/smsen/page/company\\_privacy](https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/smsen/page/company_privacy)

# 출품에 관한 일정

## ● 전시 신청서



### ● 【리얼 출전(마쿠하리 멧세)】 신청· 부스위치 선정회의· 입금 마감 일정



참가신청 마감 후 취소 수수료:  
참가비의 50%(취소 수수료 발생일 5월 31일~6월 16일)

참가신청 마감 후 취소 수수료:  
참가비의 100%(취소 수수료 발생일 6월 17일~)

### 부스 위치 선정의 우선 순위

#### ① 42평방미터 이상의 전시업체

사무국에서 미리 준비한 대략적인 선택 가능 구역 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망하는 부스 위치를 선정합니다.

#### ② 42평 미만 16평 이상의 전시업체

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

#### ③ 16평 미만 전시

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

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

1. 지난번(도로 게임쇼 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. 지난번 출전 실적이 없고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전
4. 지난 전시회 참가 실적이 없고, 참가 신청 마감일을 지나 신청한 전시업체

※ 위 조건이 동일한 전시업체가 여러 개 있는 경우 신청 부스 수에 따라 선정 순위가 결정되는 방법이 달라집니다. CESA 회원 우선, 그리고 동일한 조건인 경우,

① 42부스 이상 전시업체와 ② 42부스 미만 16부스 이상 전시업체는 추첨으로

③ 16부스 미만 전시업체는 신청 도착 순서에 따라 선정 순위를 결정합니다(16부스 미만 전시업체는 추첨을 실시하지 않습니다).

※ 42부스 이상은 독립 부스(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 동일한 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 회의 시에 공유해 드리겠습니다.

※ 부스 위치 선정 후 위치 변경은 불가능합니다. 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 변경하는 경우가 있습니다. 이 경우, 부스 위치 선정 회의 이전에 사무국에서 연락을 드립니다.

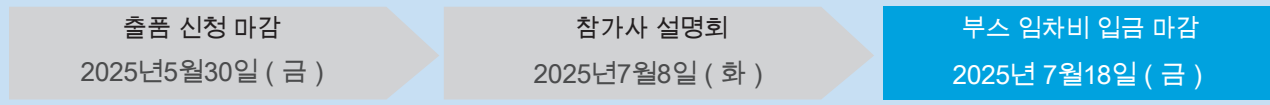
※ 부스 도면은 선정 회의 시에 최초로 공개됩니다. 사전에 공유되지 않으므로 양해 바랍니다.

※ 42부스 미만인 경우, 세로와 가로 모두 최대 7부스로 하며, 세로와 가로 비율은 1:2 이내로 합니다. 단, 세로 1부스 × 가로 3부스, 세로 4부스 × 가로 8부스는 출품 가능합니다.

※ 42칸 이상인 경우 7의 배수로 신청해 주십시오. 이때는 반드시 세로로 7칸으로 해 주십시오(48칸(세로 6칸 × 가로 8칸)의 신청은 불가능합니다).

※ 장소 배치의 사정상 배치하기 어려운 부스 형태는 변경될 수 있습니다.

### ● 【온라인출품】 신청· 입금 마감 스케줄



참가신청 마감일 이후의 취소료:  
참가비의 50%(취소로 발생일 5월 31일~7월 8일)

취소 수수료: 참가비 100%  
(취소 수수료 발생일 7월 9일부터)

## 문의처

### TGS Overseas Management Office (TGS 해외사무국)

【E-mail】 tgs@congre.co.jp

한국 내 문의처:

신경민 (Kay Shin)

본부장 (Managing Director)

Phone: +82-2-6204-6204

Email: kay@messeplus.kr

### Sony Music Solutions (SMS) Tokyo Game Show Secretariat

실제 전시 이메일: tgs-fgp@sms-office.jp

·가족 게임 공원 ·가족 게임 공원 후원

【기타 프로그램】

·특별 후원 ·크리에이터 라운지 후원 ·푸드코트 후원 ·코스프레 지역 후원 ·공식 프로그램 ·이벤트 스테이지 ·온라인\_광고 ·가이드맵\_광고

\*위 프로그램의 연락처가 다르므로 각 프로그램에 대한 자세한 내용은 문서를 확인해 주세요.

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

전시 신청은 TGS2025 공식 웹사이트 내 [To Apply](#) 버튼을 클릭하십시오.