

TOKYO GAME SHOW 2026

참가 안내



개최 개요 <https://events.nikkeibp.co.jp/tgs/2026/kr/exhibitor/>

【명칭】 도쿄 게임쇼 2026

【기간】 2026년 9월 17일(목) ~ 9월 21일(월)

비즈니스 데이: 9월 17일(목) 10:00 am - 5:00 pm

9월 18일(금) 10:00 am - 5:00 pm

퍼블릭 데이: 9월 19일(토) 9:30 am - 5:00 pm

9월 20일(일) 9:30 am - 5:00 pm

9월 21일(월) 9:30 am - 4:00 pm

※비즈니스 데이(9월 17일 및 18일)와 퍼블릭 데이(9월 19일, 20일 및 21일)의 운영 시간이 다릅니다.

※퍼블릭 데이에는 상황에 따라 개장 시간이 30분 앞당겨질 수 있습니다.

【장소】 마쿠하리 멧세 전시장 1~11홀, 국제 컨퍼런스 홀, TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀

※일부 전시물과 프로젝트는 온라인을 통해서만 이용 가능합니다.

【주최】 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)

【공동 주최】 닛케이 BP사 (Nikkei Business Publications, Inc.),
소니 뮤직 솔루션즈 (SONY Music Solutions, Inc.)

2026년 2월 24일

목차

● 개최 취지	3
● TGS2026의 테마	4
● 행사 개요	5
● TGS2026의 3가지 포인트	6
● 전시 구역별 참가 안내	7
● 전시 구역 (실물 전시)	8
● 실물 전시(마쿠하리 멧세) 안내	11
● 온라인 참가 안내	13

● 비즈니스 매칭 시스템의 개요	14
● TGS 포럼 스폰서십 세션 안내	15
● 기타 기획, 출전 및 협찬 플랜	16
● 전시업체를 위한 보도 서비스	17
● 전시회 참가 규정	18
● 출품에 관한 일정	23
● 패밀리 게임 파크 일정	24
● 문의처	25

도쿄 게임쇼는 비즈니스 데이 (Business Day)와 일반 공개일(Public Day) 모두 많은 방문객의 주목을 받고 있는 행사입니다.

모든 방문객이 만족할 수 있는 행사를 만들기 위하여, TGS는 '방문객이 게임을 체험할 수 있는 기회'에 집중합니다.

비즈니스 데이 방문객 수는 매해 증가하고 있으며, 퍼블릭 데이에는 하루 약 10만명의 인파가 몰리기도 합니다.

현대 게임 산업 마케팅에서 신작 타이틀의 현장 체험은, 향후 판매 예측과 개발 계획 수립에 있어 중요한 역할을 하고 있습니다.

이에 '도쿄게임쇼 2026'은 퍼블릭 데이를 기존 4일에서 5일로 확대하여 개최 예정에 있습니다.

혼잡도 완화는 물론, 보다 많은 방문객이 도쿄게임쇼를 즐길 수 있는 일정을 목표로 합니다.

관람객 서비스 개선을 통해, 팬과 업계 관계자 모두에게 더욱 만족스러운 행사로 거듭나기 위해 노력하고 있습니다.

올해 약 30만명의 방문이 예상되는 가운데, 도쿄게임쇼의 근본적 성격은 바로 '플랫폼'이 되는 행사입니다.

플랫폼을 채우는 주인공인 콘텐츠는 부스 참가업체에 의해 형성되는 만큼,

귀사의 뛰어난 게임 타이틀과 서비스를 마음껏 선보이시기 바랍니다.

도쿄게임쇼는 올해도 일본과 해외를 모두 아우르는 다양한 홍보 활동을 지속할 예정입니다.

전 세계의 다양한 콘텐츠를 여러 팬들에게 전달하기 위해 한 마음으로 노력하겠습니다.

많은 참가를 부탁드립니다.

2026년 2월

사상 최장, 게임으로 가득한 5일간

史上最長、遊びづくしの5DAYS

The Longest Five Days of Nonstop Play

史上最長，尽情暢玩的5天

史上最長，盡情暢玩的5天

도쿄 게임쇼는 올해 새로운 단계로 나아갑니다.

전 세계의 게임과 사람들이 모여

나이와 국경을 넘어 즐기고, 연결되고, 미래를 그려온 TGS.

2026년, 무대는 사상 최장인 5일간으로.

즐거움의 양도, 열기도 스케일 업하여

게임을 마음껏 즐기는 쇼가 시작됩니다.

TGS2026 Outline

명칭 : 도쿄 게임쇼 2026 (TOKYO GAME SHOW 2026)

주최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회 (CESA)

공동 주최 : 닛케이 BP사 (Nikkei Business Publications, Inc.), 소니 뮤직 솔루션즈 (SONY Music Solutions, Inc.)

기간 : 9월 17일(목) 비즈니스 데이 10:00 am - 5:00 pm

9월 18일(금) 비즈니스 데이 10:00 am - 5:00 pm

9월 19일(토) 퍼블릭 데이 9:30 am - 5:00 pm

9월 20일(일) 퍼블릭 데이 9:30 am - 5:00 pm

9월 21일(월) 퍼블릭 데이 9:30 am - 4:00 pm

※비즈니스 데이(9월 17일 및 18일)과 퍼블릭 데이(9월 19일, 20일 및 21일)의 운영 시간이 다릅니다.

※퍼블릭 데이에는 상황에 따라 개장 시간이 30분 앞당겨질 수 있습니다.

장소 : 마쿠하리 멧세 전시장 1-11홀, 국제 컨퍼런스 홀, TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀

예상 방문객 : 300,000명

예상 부스 : 3,500부스(예정)

TGS2026의 3가지 포인트

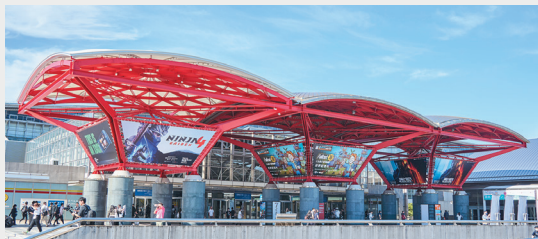
1

역대 최초 5일간의 행사

올해 도쿄게임쇼는 최초로 5일간 일정으로 개최됩니다.

퍼블릭 데이에는 늘 많은 인파가 몰리지만, 1인당 체험 가능한 실질적인 타이틀 수는 제한적이었습니다.

올해는 퍼블릭 데이가 하루 추가됨으로써, 방문객 혼잡도 완화는 물론 그 어느 때보다 쾌적하게 도쿄게임쇼를 즐길 수 있는 환경이 조성됩니다.



2

방문객 만족도 향상을 위한 새로운 티켓

2026년부터 비즈니스 데이 및 퍼블릭 데이 모두에 대한 새로운 티켓 옵션이 도입됩니다.

방문객 만족도를 극대화하기 위한 다양한 서비스가 포함된 새로운 티켓을 제공해, 도쿄게임쇼의 가치가 더욱 높아집니다.



3

보다 글로벌해진 행사

도쿄게임쇼는 오랜 기간 해외 참가사와 관람객을 적극 유치해 온 바 있습니다.

2026년, 해외 참가사 설명회의 개최 도시 확대, 각종 해외 엔터테인먼트 행사 참여, 새로운 홍보 캠페인 개최 등의 노력을 통하여 글로벌 홍보를 강화했습니다. 아시아를 기반으로, 글로벌 게임 행사로서의 입지를 공고히 해 나가는 도쿄게임쇼가 될 것입니다.



전시 구역별 참가 안내

전시 구역

도쿄 게임쇼의 실물 전시는 비즈니스 데이(9월 17일[목], 18일[금]) 이틀간만 부스 출전(*1) 또는 퍼블릭 데이(9월 19일[토], 20일[일], 21일[월]) 사흘간만 부스 출전(*1), 또는 전 일정(5일간) 부스 출전(*1)이 있습니다. 전시 구역, 내용에 따라 선택할 수 있는 일정과 금액 등 옵션이 다르므로 유의해 주시기 바랍니다.

전시장은 마쿠하리 멧세 전관(1~11홀, 국제 컨퍼런스 홀), TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀 을 예정하고 있으나, 참가 신청 상황에 따라 전시 구역별 배치 및 홀이 변경될 수 있습니다. 실제 레이아웃은 7월 8일[수]에 실시하는 참가사 사전설명회에서 발표됩니다.

전시 구역	전시 품목	전시 일정	부스 타입		굿즈 및 물품 판매	전시장	비고 (실물 전시)
			일반	턴키 부스			
● 일반 전시 구역	게임 소프트웨어, 하드웨어, 서비스 전반	5일간 출전	●	—	×	1-8홀	
● 스마트폰 게임 구역	스마트폰, 태블릿용 게임 소프트웨어, 소셜 게임, 스마트 기기	5일간 출전	●	—	▲*3	9-11홀	
● 게이밍 하드웨어 구역	게이밍 PC, 헤드폰, 컨트롤러, 게임패드, 키보드, 조이스틱, 컨트롤러, 기타 장치 등	5일간 출전	●	—	▲*3	9-11홀	
● 게이밍 라이프스타일 구역	게임 라이프스타일에 특화된 제품, 쾌적한 게임 라이프를 제안하는 제품 및 서비스 등	5일간 출전	●	—	▲*3	9-11홀	
● AR/VR 구역	AR/VR/MR 관련 하드웨어, 관련 게임 소프트웨어, 개발 환경, 관련 서비스 등	5일간 출전	●	—	▲*3	9-11홀	
● e-스포츠 구역	e스포츠 대상 게임 소프트웨어, 게이밍 PC, 게임 기기, 관련 서비스 등	5일간 출전	●	—	▲*3	9-11홀	
● 게임 아카데미 구역	고등학교, 고등 전문학교, 전문대학, 대학, 대학원, 연구소, 통신 교육 등	5일간 출전	●	●	×	9-11홀	
● All Accessibility Area	접근성 게임 플랫폼, 적응형 게임 컨트롤러, 시선 추적 및 음성 제어 장치 적응형 게임 컨트롤러, 적응형 조이스틱, 포괄적 게임, 관련 제품 및 서비스 등	5일간 출전	●	●	▲	9-11홀	
● 인디 게임 구역	인디 게임 ※전시 품목에 대한 자세한 내용은 별도 페이지의 인디 게임 구역 안내정보를 참조하십시오.	5일간 출전	●	●	▲*3	1-8홀	
● 머천다이즈 세일즈 구역	게임 관련 상품, 게임 소프트	5일간 출전	●	—	●*3	9-11홀	
● 비즈니스 솔루션 구역	개발 툴/미들웨어, 수탁 개발, 로컬라이제이션, 마케팅, 네트워크 서비스 등	5일간 전시 또는 2일간 비즈니스 데이 전시 선택	●	●	×	9-11홀	※턴키부스 및 '인공지능 기술 패밀리룸은 비즈니스 데이 2일간만 전시
● 비즈니스 미팅 구역	상담을 희망하는 모든 기업	비즈니스 데이 2일간만 전시	※	※	×	국제회의장	※부스 형태, 장소 등은 별도 페이지의 비즈니스 미팅 구역 안내 부분 참조
● 패밀리 게임 파크	중학생 이하를 대상으로 한 게임 소프트웨어, 장난감 및 관련 제품	퍼블릭 데이 3일간 출품만	※	※	●	TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀	※패키지 부스가 더 코너와 다르므로, 패밀리 게임 파크 안내정보를 참조해 주시기 바랍니다.

*1 부스 전시(일반 소형 부스, 턴키 부스)에는 온라인 전시가 포함되어 있습니다.

*2 신문 및 서적 판매는 패밀리 게임 파크의 "플레이 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

2026년부터 더 많은 지역에서 턴키 부스 옵션을 제공하지 않게 됩니다.

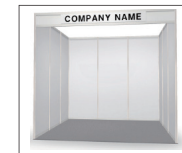
전시 부스에는 일반 부스와 턴키 부스 두 가지 유형이 있습니다. 일반 부스(3m x 3m)로 전시를 선택할 경우, 전시 비용에는 공간만 포함됩니다.

일반 부스를 선택할 경우, 부스 가구 및 비품을 직접 준비하거나 TGS 관리 사무소에서 제공하는 패키지(셸 스킴) 부스를 사용해야 합니다(추가 비용 발생).

턴키 부스에 참가할 경우, TGS 관리 사무소에서 준비한 기본 장식(부스비에 포함)이 포함된 부스를 사용해야 합니다.

부스의 크기와 형태에는 제한 사항이 있으니, TGS 전시 규정을 참고하시기 바랍니다.

※자세한 내용은 '패키지 부스 안내'를 참조하십시오.



일반 소형 패키지 부스 이미지
(1.5m x 3m)



턴키 부스
(1부스 2m x 2m, 코너에 따라 사양이 다릅니다)

전시 구역(실물 전시)



- 전시 기간이 4일에서 5일로 연장되었습니다.
- 전시회 참가비가 개정되었습니다.
- 다음 구역은 표준 부스 단위(3m X 3m)로만 이용 가능합니다.

일반 전시 구역

5 days

1-8홀

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

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

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) :

부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다.
자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.



스마트폰 게임 구역

5 days

9-11홀

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 품목】 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 x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) :

부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다.
자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.



게임 하드웨어 구역

5 days

9-11홀

PC 게임 유저에게 하드웨어와 게이밍 기기를 널리 알리기 위한 공간입니다.

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

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) :

부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다.
자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.



게이밍 라이프스타일 구역

5 days

9-11홀

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

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

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) :

부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다.
자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.



AR/VR 구역

5 days

9-11홀

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

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

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) :

부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다.
자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.



※오락 전용 VR 기기 출전에 대해

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

e스포츠 구역

5 days

9-11홀

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

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

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) :

부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다.
자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.



전시 구역 (실물 전시)



- 전시 기간이 4일에서 5일로 연장되었습니다.
- 전시회 참가비가 개정되었습니다.

1-8홀

게임 아카데미 구역

5 days

게임 인재를 육성, 배출하는 교육 기관, 연구기관을 소개하는 영역입니다.

【전시 품목】 고등학교, 고등 전문학교, 전문대학, 대학, 대학원, 연구 기관, 통신 교육

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) : 부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다. 자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.

● 턴키 부스 (가로 2m x 세로 2m)

임차비 : 1부스 330,000엔 (부가세 포함)

※1개사당 최대 3부스까지 신청할 수 있습니다.

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



9-11홀

All Accessibility Area

5 days

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

【전시 품목】 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 매뉴의 자세한 내용은 별지 '모두를 위한 접근성 구역 전시회 안내'를 참조하십시오.

● 일반 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) : 부스당 605,000엔 (세금 포함)

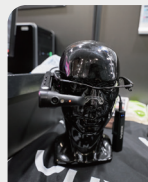
※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다. 자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.

● 턴키 부스 (가로 2m x 세로 2m)

임차비 : 1부스 330,000엔 (부가세 포함)

※1개사당 최대 3부스까지 신청할 수 있습니다.

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



인디 게임 구역

9-11홀

5 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 440,000엔 (부가세 포함)

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

패키지 부스(셀 스킵) : 부스당 605,000엔 (세금 포함)

※상기 셀 스킵 요금은 셀 스킵 B 플랜 기준입니다. 자세한 사항은 "패키지 부스 안내서"를 참조하십시오.

● 턴키 부스 (가로 2m x 세로 2m)

임차비 : 1부스 330,000엔 (부가세 포함)

※1개사당 최대 3부스까지 신청할 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) **전행 있음**

*SELECTED INDIE80은 응모 신청 후 심사를 거쳐 채택된 개인 및 법인이 출품할 수 있습니다. 심사 결과는 5월 하순경에 발표될 예정입니다. 자세한 내용은 '발행' *SELECTED INDIE 80 참가 안내'를 참조하십시오.



SENSE OF WONDER NIGHT 2026

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

SOWN2026에서는 기존의 SELECTED INDIE 80에 선정된 출품사 외에도 인디 게임 코너에 유료로 출품하는 기업도 신청할 수 있게 되었습니다(온라인 출품사 제외). *선발, 신청 방법, 신청 기간이 다릅니다. 자세한 내용은 '센스 오브 WONDER NIGHT 2026 안내'를 참조하십시오.

프래젠테이션은 2일째인 9월 26일(금) 마쿠하리 넷츠(幕張メッセ) 행사장에서 진행되며 TGS 공식 프로그램으로 방송될 예정입니다. 당일에는 심사를 거쳐 '관객상 그랑프리', '관객상 존그랑프리', '최고의 기술상', '최고의 예술상', '최고의 실험상', '최고의 게임 디자인상', '최고의 프래젠테이션상'을 수여합니다.



9-11홀

머천다이즈 세일즈 구역

5 days

게임 관련 굿즈를 판매하는 전용 구역입니다.

【전시 품목】 음악 CD, 영상 패키지, 게임 관련 상품 및 서적, 잡지, 신문 등의 판매
※다른 코너에 출품한 퍼블리셔에 한하여 게임 소프트 판매 가능

● 패키지 부스 (가로 3m x 세로 3m)

임차비 : 1개 부스 495,000엔 (부가세 포함)

※본 요금은 부스 공간 임차만을 위한 비용입니다. 기본 부스, 집기, 전기 공사 등은 포함되어 있지 않습니다.

※머천다이즈 세일즈 구역에는 턴키 부스로 참가하실 수 없습니다.

※게임 소프트웨어 관련 홍보 활동 및 부스 이벤트는 허용되지 않습니다.

※게임 소프트웨어 판매는 타 전시 구역에 부스를 보유한 참가사에 한해 허용됩니다.

※머천다이즈 세일즈 구역은 매우 혼잡할 것으로 예상되므로, 부스 내 방문객 대기 공간을 사전에 충분히 고려해 주시기 바랍니다.

주의: 머천다이즈 세일즈 구역의 부스 내에서는 판매 이외에 전시, 홍보, 이벤트 진행 등이 제한되는 부분 양지해 주시기 바랍니다. 자세한 내용은 별도 문서인 "머천다이즈 세일즈 구역 전시 가이드라인" 자료를 참고하시기 바랍니다.



전시 구역 (실물 전시)



- 전시 기간이 4일에서 5일로 연장되었습니다.
- 전시회 참가비가 개정되었습니다.

BtoB PROGRAM **비즈니스** 9-11월

비즈니스 솔루션 구역 2 days 5 days

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

【전시 품목】 개발 툴/미들웨어, 수탁 개발, 로컬라이제이션, 마케팅 지원, 결제 서비스, 보안, 클라우드/데이터 센터, 인재 서비스 등 비즈니스 솔루션 전반
일반 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 5 days
입차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

- ※장소 임차만 포함된 금액입니다. 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 장치로 출전하는 경우 특히 주의하시기 바랍니다.
- ※기초 패널, 전원 등이 포함된 패키지 부스도 준비되어 있습니다. 자세한 내용은 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.

● **턴키 부스 (가로 2m × 세로 2m)** 2 days
전시 기간: 9월 17일(목)~18일(금)

입차비 : 1부스 330,000엔 (부가세 포함)

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



BtoB PROGRAM **비즈니스** 9-11월

AI 테크놀로지 파빌리온 2 days

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

【전시 품목】 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 17일(목)~18일(금)
입차비 : 1개 부스 440,000엔 (부가세 포함)

- ※장소 임차만 포함된 금액입니다. 부스 장치, 전기 공사비 등은 포함되지 않습니다.
- ※반출 시간은 비즈니스데이 기간 종료 후 2시간 정도입니다. 또한 반출 시에는 차량의 관내 진입이 불가능합니다. 자체 장치로 출전하는 경우 특히 주의하시기 바랍니다.
- ※기초 패널, 전원 등이 포함된 패키지 부스도 준비되어 있습니다. 자세한 내용은 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.

● **턴키 부스 (가로 2m × 세로 2m)** 2 days
전시 기간: 9월 17일(목)~18일(금)

입차비 : 1부스 330,000엔 (부가세 포함)

- ※턴키 부스는 전시업체당 최대 3개 부스까지 연결 가능합니다.
- ※턴키 부스의 경우 기본 인터리어가 전시 참가비에 포함됩니다. 기본 인터리어 세부 사항은 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



BtoB PROGRAM **비즈니스** 국제회의장

비즈니스 미팅 구역 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 플렌드 있습니다.

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

● **회의실 부스** (폐쇄형 미팅룸 공간을 단독으로 사용할 수 있습니다.)
입차비 : 1부스 715,000엔 (부가세 포함)
타 전시구역에 참가하고 있는 경우
입차비 : 1부스 605,000엔 (부가세 포함)

- ※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.)
입차비 : 1부스 220,000엔 (부가세 포함)

- ※4부스 이상 신청은 사무국에 문의하십시오.
- ※기본 장식 내용에 대해서는 '패키지 부스 안내(별지)'를 참조하십시오.



BtoB PROGRAM **퍼블릭 데이** TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀

가족 게임 공원 3 days

「배움」과 「놀이」 두 가지 측면에서 게임의 세계를 즐길 수 있는 무료 입장 구역입니다. 가족이 함께 안심하고 즐길 수 있는 게임 소프트와 관련 제품을 전시할 수 있습니다.

【출품 대상】 중학생 이하를 대상으로 한 게임 소프트웨어(CERO 등급 B 이하), 가족용 게임 소프트웨어, 장난감, 카드 등의 게임 관련 제품, 교육용 콘텐츠 제품 등※패밀리 게임 파크에 입장할 수 있는 대상은 중학생 이하와 그 동반 보호자입니다. 입장 무료.

● **「아소비바!」 게임 체험 구역** (가로 2.5m × 세로 2.5m)
일반 요금 : 1시간 275,000엔

- ※게임 체험 구역 전용 부스는 출품료에 기본 장식, 전기 공사가 포함됩니다. 기본 장식 내용에 대해서는 「패밀리 게임 파크 출품 안내」(별지)를 참조하십시오.
- ※일반 부스(가로 3m×길이 3m)로 출품을 희망하시는 경우 사무국으로 문의해 주십시오.
- ※인터넷 회선 및 모니터·체형대·플랫톱은 제공되지 않습니다. 별도 유료로 준비 가능합니다.
- ※다른 코너에 42개 부스 이상 출전 시, 최대 2개 부스(체형대 최대 4대 분량)의 공간을 무료로 제공합니다.
- ※출전 시 혜택으로 키즈 스티이지를 무료로 이용하실 수 있습니다.

● **「마나비바!」 직업 체험 구역** (가로 3m × 세로 3m)
일반 요금 : 1시간 385,000엔

- ※공간 대료만 해당됩니다. 기본 부스, 전기 공사 등은 포함되지 않습니다.
- ※사무국에서 패키지 부스(유료)를 준비하고 있습니다. 자세한 사항은 「패밀리 게임 파크 출품·협찬 안내」(별지)를 참조하십시오.
- ※출품 타이틀 콘텐트에 한해 부스 내에서 게임 소프트 및 관련 제품을 판매할 수 있습니다. (단, 사무국에서 허가한 상품에 한함.)
- ※출품 시 혜택으로 키즈 스티이지를 무료로 이용할 수 있습니다.
- ※각 메뉴 상세 내용 및 패밀리 게임파크 출품 규정은 별지 「패밀리 게임파크 출품·협찬 안내」를 참조하십시오.



문의처·사무국 : 소니 뮤직 솔루션즈

※금액은 모두 세금 포함입니다.

실물 전시(마쿠하리 멧세) 안내①

전시 규약에 대해

출품을 희망하는 사업체 및 단체는 '도쿄 게임쇼 2026 전시회 출품 규정'(P.18)을 확인하고 동의한 후 신청해 주십시오.

본 규약은 별도의 규정이 없는 한 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA) 및 Nikkei Business Publications, Inc./Sony Music Solutions Inc.(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 TGS2026 전시회 출전 계약 체결이 완료됩니다.

CESA 회원 특전

- ① 회원 요금 적용: 주요 전시회 플랜에 CESA 회원 대상 특별 요금을 설정하고 있습니다.
 - ② 첫 참가 할인 적용: 2025년까지 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 배치' 및 '초대권' 배포 수량 증가: 비회원 대비, 보다 많은 무료 초대권이 제공됩니다.
- 자세한 내용은 별지 'CESA 회원 한정 특전 안내'를 참조하십시오. CESA 회원에 관한 문의 및 가입 신청은 admission@cesa.or.jp 로 부탁드립니다.
TGS 2026에서 CESA 회원 혜택을 받으시려면 2026년 3월 31일(화)까지 반드시 CESA 회원 가입을 신청해 주시기 바랍니다..

참가업체에 제공하는 내용

실제 전시업체에게는 아래의 내용, 서비스, 기능 등을 제공합니다. ※참가사 소개 페이지 예시는 '온라인 참가 안내(P.13)'를 참조

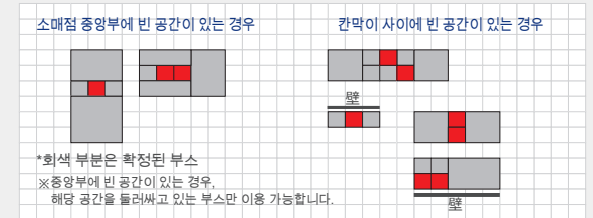
- 참가사명이 '참가사 소개(온라인 참가)' 페이지에 게재됩니다. 또한 각 참가사 소개 페이지에, 홈페이지 링크가 업로드 됩니다.
- 참가사 소개 페이지는 일어 및 영문 페이지가 각각 제공됩니다.(각사에서 준비하는 일본어, 영어 정보를 각각 게재).
- TGS가 제공하는 비즈니스 매칭 시스템을 무료로 이용할 수 있으며, 다른 참가사 및 비즈니스 목적의방문객(별도 이용권을 구매한 참가자에 한함)와의 약속부터 상담까지 원스톱으로 가능합니다(현장, 온라인 미팅 모두 지원).

작년 대비 변동사항 안내

- 신청 마감일은 출품 예정 부스 수에 따라 상이함을 유의하시기 바랍니다.
 - 부스 위치 선정 회의는 세 차례에 걸쳐 진행됩니다. 신청 부스 수에 따라 일정이 달라짐을 유의하시기 바랍니다.
 - 남부 마감일: 2026년 7월 17일(금요일).
 - 독립 부스는 42개 이상입니다. 이에 따라 부스 공간 형식에서 48개 부스가 폐지되었습니다.42개 부스 이상은 7개 부스 깊이로 구성되므로, 부스 번호는 7개 부스 단위로 신청해 주십시오.
 - 부스 위치 선정 시 동일한 조건의 다수 참가자가 있을 경우, 신청 접수 순서에 따라 선정 순위가 결정됩니다.
 - 선정 후 잔여 공간(빈 부스 또는 부스 중앙 부분)은 참고 공간으로 판매될 수 있습니다
 - 신청 마감일은 신청 현황에 따라 인해 달라질 수 있음을 유의하시기 바랍니다.
 - 취업 알선 서비스나 채용 목적으로 참가할 수 없으며, 탁상용 카드 게임이나 기타 보드게임을 전시할 수 없습니다.
- TGS 운영 사무국에서 전시 내용을 검토합니다. 전시 성격에 따라 참가가 거절될 수 있음을 양해해 주시기 바랍니다.
- 차량 제한은 길이 40피트(약 12m)를 초과하는 트럭에 적용됩니다.
 - 전시 참가사명은 차후 기간내에 필수 입력되어야 합니다. 공간으로 남길 경우 전시가 불가능함을 유의하시기 바랍니다.

- ※ 신청 건수가 예상 부스 수를 초과할 경우 신청이 거절되거나 부스 수 조정을 요청할 수 있습니다.
- ※일정은 신청 부스 수에 따라 변경될 수 있습니다. 23페이지 일정을 확인해 주십시오.
- CESA 회원은 16부스 이상 신청 시, 부스 위치 선정 회의 및 프로그램 슬롯 배정 시 우선권을 갖습니다. 또한 비회원 대비 더 많은 무료 티켓이 제공됩니다.
- 2026년 이전에 도쿄 게임 쇼에 참가한 적이 없는 경우, 표준 전시 요금의 10% 할인을 받게 됩니다.admission@cesa.or.jp.
- ※개인 타이틀이 없는 참가업체도 해당 사실을 명시한 신청서를 제출해야 합니다.
- ※ 자세한 사항은 참가업체 설명회에서 배포된 전시 가이드라인을 참조하십시오.

데드 스페이스의 예



실물 전시(마쿠하리 멧세) 안내②

공동 참가사 규정

- 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, 향후 해당 참가기업을 컨택 포인트로 간주합니다. 대표 기업에 포탈 시스템의 로그인 정보가 제공되며, 해당 계정을 이용하여 '공동 출전 신청'에서 공동 출전 기업의 상세내용을 기입하여 신청합니다.
- 모든 비용은 대표 기업에게 청구됩니다.
- 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 참가사 설명회에서 배포되는 출품 가이드를 참조하십시오.

부스 위치 선정 우선순위

부스 위치는 전시 구역별로 실시하는 부스 위치 선정회에서 결정합니다. 부스 위치 선정회의는 6월 9일(42부스 이상 전시업체), 6월 22일(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
- ②42 부스 미만 16부스 이상의(인접 부스가 있는 형태)
- 1. 지난번(도쿄 게임쇼 2025)에 출전 경험이 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사 (출전 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
- 2. 지난번 출전 경험이 없고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사
- 3. 지난번 출전 경험이 있고, 출전 신청 마감일을 지나서 신청한 출전사
- 4. 지난 전시회 참가 실적 없고, 참가 신청 마감일을 지나 신청한 전시업체
- ※상기 조건이 동일한 출전사가 여러 개 있는 경우 CESA 회원을 우선하며, 더 이상 동일한 조건이 되는 경우 추첨을 통해 선택 순위를 결정합니다.

- ③ 16부스 미만 전시업체의 경우
- 1. 지난번(도쿄 게임쇼 2025)에 출전 경험이 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사 (출전 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
- 2. 지난번 출전 경험이 없고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사
- 3. 지난번 출전 경험이 있고, 출전 신청 마감일을 지나서 신청한 출전사
- 4. 지난번 출전 경험이 없고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전사
- ※상기 조건이 동일한 출전사가 여러 개 있는 경우 CESA 회원을 우선하며, 더 이상 조건이 같을 경우에는 신청서 도착 순서에 따라 선택 순위를 결정합니다. (16개 미만 전시업체는 추첨을 실시하지 않습니다.)

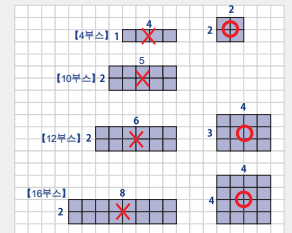
- ※42부스 이상의 부스는 아일랜드 부스(인접한 부스가 없는 형태)입니다.
- ※부스 위치 선정 회의 시 부스 수 및 부스 형태 변경은 불가능합니다.
- ※부스 위치 선정 회의 시 수용할 수 없는 경우 사무국과 협의하여 부스 수를 조정하거나 부스 형태를 신청 부스 수와 같은 면적으로 환산하여 가로 세로 비율을 변경할 수 있습니다.
- ※혼잡 완화를 위해 1구역(1-3홀, 4-6홀, 7-8홀, 9-11홀)마다 42부스 이상의 부스 배치를 제한하는 경우가 있습니다. 자세한 규칙에 대해서는 부스 위치 선정 회의 시에 공유하겠습니다.
- ※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 이내입니다. 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 사전상 배치하기 어려운 부스 형태는 변경될 수 있습니다.
- ※패밀리 게임 파크에 대한 선정 방법은 '패밀리 게임 파크 안내'를 참조하십시오.
- ※패밀리 게임 파크 선정 절차에 대한 자세한 내용은 「패밀리 게임 파크 안내서」를 참조하십시오.

출품 부스 수(보통 부스)의 출품 형태에 대해

		가로 길이							
		1부스	2부스	3부스	4부스	5부스	6부스	7부스	8부스
세로 길이	1부스	1부스	2부스	3부스	X	X	X	X	X
	2부스	2부스	4부스	6부스	8부스	X	X	X	X
	3부스	3부스	6부스	9부스	12부스	X	X	X	X
	4부스	X	8부스	12부스	16부스	20부스	24부스	28부스	X
	5부스	X	X	X	20부스	25부스	30부스	35부스	X
	6부스	X	X	X	24부스	30부스	36부스	42부스	X
	7부스	X	X	X	28부스	35부스	42부스	49부스	56부스

※길이는 최대 7칸(21m)

보통 소형 모양의 예



온라인 참가 안내

※2026년 7월 공개 예정인 방문자 모집 사이트에 게재되는 콘텐츠입니다

TGS2026에서는 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
- 게이밍 하드웨어 구역
- 게이밍 라이프스타일 구역
- AR/VR 구역
- e-스포츠 구역
- 인디 게임 구역
- All Accessibility Area
- 게임 아카데미 구역
- 머천다이즈 세일즈 구역
- 비즈니스 솔루션 구역
- 인공지능 기술 파빌리온(비즈니스 솔루션 코너 내)
- 비즈니스 미팅 구역
- 패밀리 게임 파크

※TGS2026에서는 방문객들이 각 기업에 쉽게 접근할 수 있도록 온라인 전시 페이지 상에도 전시 구역이 표출됩니다. 신청시 전시 구역을 선택해 주시기 바랍니다.
 온라인 전시의 경우, 전시구역별 선택가능한 옵션의 차이는 없습니다.
 ※ 온라인 출품의 경우 복수 업체의 공동 출품은 불가능합니다.
 ※CERO 'Z'등급 이상에 해당하는 해당 타이틀을 소개하는 경우 CESA의 '18세 이상 대상' 가정용 게임 소프트웨어 광고 등 가이드라인을 참조하십시오.
<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

전시 규약

출품을 희망하는 사업체 및 단체는 '도쿄 게임쇼 2026 전시회 출품 규약'(P.18)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.

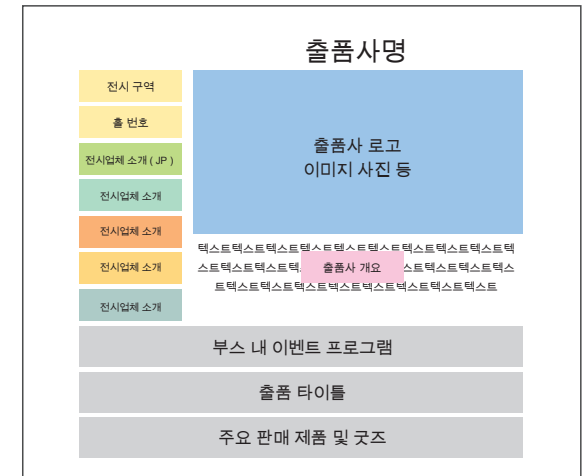
참가업체에 제공하는 내용

온라인 전시자에게는 다음과 같은 콘텐츠, 서비스 및 기능이 제공됩니다.

- 참가사의 이름은 TGS 공식 웹사이트의 "참가사 목록 (온라인 전시회장)" 페이지에 게시되며, "참가사 목록 (온라인 전시회장)" 상 참가사 명을 클릭하면 개별 소개 페이지로 연결됩니다.
- 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 방문객 (별도 이용권을 구매한 참가자에 한함)과 약속을 잡고 비즈니스 미팅을 원스톱 서비스로 진행할 수 있습니다.

참가비(세금 포함) 275,000 엔 (부가세 포함)

TGS 공식 사이트
참가사 소개 페이지 이미지



출품사 소개 페이지의 주요 게재 정보 및 기능(예정)

※ 출품사 소개 페이지 이미지의 내용은 어디까지나 예시입니다. 페이지 구성이나 게재 내용에는 변경이 없으나, 실제 사이트 디자인에 맞춰 디자인이 변경될 수 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

- 출품사 로고 또는 게임 등의 이미지 게재
- 소개 텍스트 게재
- 전시 구역 태그 설정
- 관련 사이트 링크 (동영상 사이트, 특설 사이트, EC 사이트)

비즈니스 매칭 시스템의 개요

2026년 8월 7일(금) 활성화 개시 예정

TGS2026에서는 해마다 높아지는 상담 수요, 게임 산업의 글로벌화를 뒷받침하기 위해 모든 출품사가 무료로 이용할 수 있는 비즈니스 매칭 시스템을 제공합니다. 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 7일(금)부터 활성화될 예정이며 상담일로 설정할 수 있는 날짜는 9월 17일(목)~9월 21일(월)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. TGS 포럼은 현장 라이브 중계되며, 한정된 기간 다시보기가 제공됩니다.

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

정규 세션 <SR> ※최대 5명 모집 ※TGS2026 실물 전시업체 한정	■강연 시간 : 60 분 ■회장 규모 : 120석 정도 ■협찬 요금 : 1,320,000엔 (부가세 포함)	※별도 생중계, 다시보기 (9월 19일~10월 2일) 실시 ※100개 무료 비즈니스 데이 사전 등록 코드
단축 세션 <SS> ※최대 14명 모집 ※TGS2026 실물 전시업체 한정	■강연 시간 : 30분 ■회장 규모 : 60 석 정도 ■협찬 요금 : 880,000 엔 (부가세 포함)	※별도 생중계, 다시보기 (9월 19일~10월 2일) 실시 ※50개 무료 비즈니스 데이 사전 등록 코드

(주석) 스폰서십 세션은 TGS2026의 실물 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)

<SR>: 정규 세션 (60분.) <SS>: 단기 세션 (30분.)、<A>: 상업용 영상 각 세션의 시작 시간은 변경될 수 있습니다.

9월 17일 (목)	10시	11시	12시	13시	14시	15시	16시							
정규 세션 120석 정도	A	TGS 주최자 세션		A	SR-12	A	SR-14							
단축 세션 60 석 정도	A	SS-10	A	SS-11	A	SS-12	A	SS-13	A	SS-14	A	SS-15	A	SS-16
9월 18일 (금)	10시	11시	12시	13시	14시	15시	16시							
정규 세션 120석 정도	A	TGS 주최자 세션		A	SR-22	A	SR-24	A	SR-25					
단축 세션 60 석 정도	A	SS-20	A	SS-21	A	SS-22	A	SS-23	A	SS-24	A	SS-25	A	SS-26



자세한 내용은 별지 TGS 포럼 스폰서십 세션 협찬 플랜 안내를 참조하십시오.

발효일: 2026년 6월 12일(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


자료 제출 마감일: 9월 4일(금)

■광고료 : 330,000엔 (부가세 포함)

※모집 회사 수: 4개 회사 한정

●특별 협찬


전시 부스, 이벤트 스테이지 공간, 공식 지도 광고 공간, 공식 사이트 배너 등을 비롯해 플래티넘·골드·실버·브론즈 4단계로 구성된 풍부한 메뉴를 마련해 두었습니다. 기본 메뉴 플랜에 없는 방안도 요청에 따라 다양한 제안을 드리니, 꼭 검토하신 후 문의해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「특별 협찬 안내」를 참조해 주십시오.

●패밀리 게임 파크 협찬


중학생 이하의 어린이와 동반 보호자만 입장 가능한 패밀리 게임 파크는 TGS 일반 공개일에 맞춰 3일간 개최됩니다. 체험 코너, 직업 체험 코너를 비롯해 부모와 자녀가 함께 참여할 수 있는 다양한 프로그램을 준비했습니다.

가족 타깃 홍보가 가능한 협찬 플랜을 마련했으니, 꼭 검토해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「패밀리 게임 파크 출전·협찬 안내」를 참조해 주십시오.


●크리에이터 라운지 협찬

올해도 국내외에서 다수의 인플루언서가 도쿄 게임쇼에 집결합니다. 비즈니스 데이, 일반 공개일 내내 인플루언서는 생방송이나 SNS 등을 통해 정보를 발신합니다. 그 거점이 되는 크리에이터 라운지에서는 게임 퍼블리셔는 물론, 비게임 관련 기업까지 폭넓게 크리에이터를 대상으로 한 어필이 가능한 협찬 플랜을 마련해 두고 있습니다.

 ※자세한 내용은 「크리에이터 라운지 협찬 안내」를 참조해 주십시오.

●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 노출, 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.

●인터내셔널 파티

두 번째 비즈니스 데이(9월 18일) 저녁, TGS2026은 국내외 전기업체, 언론 관계자, 비즈니스 데이 골드 패스 소지자 및 비즈니스 데이 블랙 패스 소지자를 대상으로 비즈니스 아이디어를 교류할 네트워킹 파티를 개최합니다.

(장소: 추후 공지)


●PC용 게임 유통 플랫폼 '스팀'에 TGS

특설 페이지 개설

PC 게임 유통 플랫폼 '스팀'에 TGS2026 전용 특설 페이지를 개설합니다. 스팀에서 유통 중인 TGS 출전자 타이틀을 '게임 장르' 등의 카테고리별로 분류하여 노출하며, 클릭 시 구매 페이지로 연결됩니다.


●광고 메뉴/특별 스폰서십 (유료)

행사장 내부와 외부 동선상에 사이니지 광고, 배너 광고 플랜이 마련되어 있습니다. 게임 관련 기업 뿐만 아니라 일반기업들이 프로모션할 수 있는 옵션도 다양하게 마련되어 있습니다. 전시참가와 함께 시너지 효과를 노려보시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 첨부된 "TGS2026 광고 및 스폰서십 가이드"를 참조해 주십시오.

●참가자 모집 사이트: 온라인 광고

7월 공개 예정인 공식 사이트(참가자 모집 사이트)는 일반 참가자가 원하는 도쿄 게임쇼의 모든 정보가 담긴 정보 발신 기지가 될 것입니다. 게임 팬에게 직접 어필할 수 있으며, 기사 협찬, 각종 배너 광고 게재 등 프로모션 계획을 마련해 두었으니 꼭 검토해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「참가 모집 사이트: 온라인 광고 안내」를 참조하십시오.

●공식 프로그램

각 출판사께서 신작 타이틀 등을 홍보하는 장으로, 행사 기간 중 이벤트 스테이지를 공식 프로그램과 연동하여 방송하는 것은 물론, 행사 전날 18시부터의 시간대도 마련해 두었습니다. 글로벌 대응을 실시하여 YouTube, X, Twitch 등 총 8개의 방송 플랫폼에서 방송을 진행합니다.


 ※자세한 내용은 「공식 프로그램 안내」를 참조하십시오.

기타 기획, 출전 및 협찬 플랜②

●이벤트 스테이지

지난해에 이어 1홀에서 이벤트 스테이지를 진행합니다. 기조 강연과 일본 게임 대상 퓨처 부문 발표 시상식을 비롯해 다채로운 주최자 기획 및 밸런스 출연 이벤트, 기업 협찬 스테이지 등으로 5일간의 프로그램을 풍성하게 꾸려 나갈 예정입니다.


공식 프로그램과의 세트 패키지 외에도 다양한 옵션 플랜을 마련해 두었으니, 꼭 검토해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「이벤트 스테이지 안내」를 참조하십시오.

●공식 지도 광고

회장에서 배포하는 공식 가이드 지도는 일본어·영어 양국어 별도 인쇄로 총 30만 부(예정)를 준비합니다. 방문객 다수가 손에 쥐게 될 공식 가이드맵에는 출품사 부스 외에도 이벤트 스테이지, 푸드코트 등 TGS의 콘텐츠 정보도 게재되어 행사 기간 중 가장 많이 접하게 될 도구입니다.


또한 공식 사이트(방문객 모집 사이트)에 구현될 디지털 맵 내 광고 메뉴를 신설합니다. 모두 한정된 수량으로 안내드리오니 꼭 검토해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「공식 지도 광고 안내」를 참조하십시오.

●푸드코트 협찬·광고

4~6홀 남쪽 야외 구역, 9홀 남쪽 야외 구역, 패밀리 게임 파크 회장의 총 3곳에 푸드코트를 설치합니다.


5만 식 이상 판매되는 푸드코트 구역을 활용한 다양한 협찬·광고 플랜을 마련해 두었으니 꼭 검토해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「푸드코트 협찬·광고 안내」를 참조하십시오.

●공식 운영 스태프 티셔츠 협찬


TGS2026에서 회장 내 안내 등을 수행하는 「공식 운영 스태프」에 대한 스폰서를 모집합니다.

참가하는 모든 방문객을 대상으로, 협찬해 주시는 귀사의 기업 이미지를 보다 넓고 강력하게 어필할 수 있는 도구로 활용해 주십시오.

 ※자세한 내용은 「공식 운영 스태프 티셔츠 협찬 안내」를 참조하십시오.

●코스프레 구역 협찬·광고

많은 코스플레이어가 모이는 도쿄 게임쇼에서 9-10홀 동쪽 구역과 서쪽 구역 두 곳을 코스프레 구역으로 개방합니다. 하루 1,000명 이상의 코스플레이어와 다수의 참가자가 모이는 해당 구역을 활용한 프로모션 전개 등의 협찬 기획 및 구역 내 광고 공간을 마련해 두었으니 검토해 주시기 바랍니다.

 ※자세한 내용은 「코스프레 구역 협찬·광고 안내」를 참조하십시오.

이 외에도 다양한 기획을 준비하고 있습니다.
상세 내용은 확정되는 대로 공식 웹사이트를 통해 안내해 드리겠습니다

전시업체 대상 홍보 서비스

●미디어 파트너 제도

도쿄 게임 쇼에서는 미디어 파트너 제도를 도입하고 있습니다. 사무국이 심사한 각국·지역의 유력 게임 매체 외에도 일반 미디어, 비즈니스 계열 미디어(웹 매체, 동영상 매체, 잡지 매체)를 포함하여 다양한 사용자층에게 TGS 및 출품사에 관한 뉴스와 기사를 발신하고 있습니다.

미디어 파트너에게는 공식 릴리스의 선행 배포, 회장 내 전용 프레스룸 마련 등을 통해 TGS 정보를 적극적으로 발신해 주시고 있습니다.

●보도자료 배포 서비스

TGS에 등록된 국내 약 2,500개, 해외 약 1,600개 언론사를 대상으로 출품사 독자적인 보도자료 및 취재 안내문 등을 무료로 대량 배포합니다. 취재 유치 및 사전 정보 발신으로 활용해 주십시오.

※1일 2개사 한정·선착순입니다.

※해외 미디어 배포를 원하시는 경우 영어 자료를 준비해 주십시오. 영어 제목·본문을 완제품 형태로 제공해 주십시오.

※프레스 등록을 한 미디어에 이메일 배포되므로, 제목·본문을 완제품 형태로 제공해 주십시오.

●미디어 취재 접수 대응

TGS 홍보 사무국에 출전사 여러분께 개별 취재 요청이 들어올 수 있으므로, 문의 대응을 담당하실 창구 담당자 등 연락처 관련 정보 제공에 꼭 협조해 주시기 바랍니다. 미디어 파트너 및 기타 보도 관계자로부터 출전사에 대한 취재 희망이 있을 경우, 등록해 주신 담당자님께 연결해 드리겠습니다.

전시회 참가 규정

전시회 참가를 희망하는 사업체 및 단체는 아래의 「도쿄 게임쇼 2026 전시회 참가 규정」(이하 「본 규정」)에 따라 전시회 참가를 신청합니다. 본 규약은 별도의 규정이 없는 한 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(이하 '주최자') Nikkei Business Publications, Inc./Sony Music Solutions Inc.(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 2026 전시회 참가 규약

■ 사무국

본 규약에서 '사무국'이란 '도쿄 게임쇼 2026'(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, 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 합니다..

■ 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.

■ 실물 전시회장 내 및 온라인 전시품 및 판매품의 제한

- ① 실물 전시회장 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 「A(전연령 대상)」, 「교육·데이터베이스」를 취득한 소프트 및 관련 제품으로 한정합니다. 등급 제도 관련 사항은 홈페이지(<https://www.cero.gr.jp/>)를 참조하십시오.
- 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 구역 또는 그에 준하는 구역에 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※인디80 구역 및 비즈니스 솔루션 구역은 제외) 및 패밀리 게임 파크의 일반 소규모 부스 전시업체는 전시품에 한해 물품 판매 코너와 마찬가지로 부스 내에서 판매가 가능합니다.
- 단기 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.

■실물 전시회장 내 출전 규정(마쿠하리 멧세, TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀)

- 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 합니다.
- ⑥ 전시업체는 사무국이 전시 요강에 정하는 전시회 준비 기간 동안 부스 장식을 하고, 전시회 개최 시간 전까지 모든 부스 장식을 완료해야 합니다.
- 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 실물 전시회 광고나 TGS 공식 웹 사이트 등에 게재하는 것을 승인합니다. 참가사는 참가 신청 시 웹 등록 양식에 반드시 전시회에서 게시할 참가사명을 입력해야 합니다.

■실물 전시 부스 위치 결정(패밀리 게임 파크 제외)

· 전시 부스 위치는 출전 코너별로 실시하는 부스 위치 선정 회의에서 결정합니다. 부스 위치 선정 회의는 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 각각 대상으로 3회에 걸쳐 실시합니다.

42부스 이상(인접 부스가 없는 형태)의 전시업체: 2026년 6월 9일(화)

42부스 미만~16부스 이상(인접 부스가 있는 형태)의 전시업체: 2026년 6월 22일(화)

16부스 미만(인접 부스가 있는 형태)의 전시업체: 2026년 7월 8일(수)

· 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 2025) 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전사(출전 신청 마감일까지 신청 양식이 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
2. 지난 전시회 참가 실적이 없고, 참가 신청 마감일까지 신청한 전시업체
3. 지난번 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전사
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 2025)에 출품한 경험이 있고, 출품 신청 마감일까지 신청한 출품업체(출품 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출품업체를 의미합니다.)
2. 지난 전시회 참가 경험이 없고, 참가 신청 마감일까지 신청한 전시업체
3. 지난 전시회 참가 경험이 있고, 참가 신청 마감일을 지나 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 아일랜드 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 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 이상의 경우

전시업체의 부스 공간은 깊이가 7개 부스 미만인 경우 최대 8개 부스 너비까지, 깊이가 7개 부스 미만인 경우 최대 7개 부스 깊이까지 가능합니다.

- 42개 이상의 부스를 신청하시는 경우, 7의 배수로 신청해 주십시오. 이 경우, 깊이가 7개 부스 단위가 되도록 해 주십시오.
- 회장 레이아웃의 사정상 배치하기 어려운 부스 모양은 변경될 수 있습니다.

■패밀리 게임 파크 부스 위치 결정

- 전시 부스 위치는 전시 코너별로 실시하는 부스 위치 선정 회의에서 결정합니다.

패밀리 게임 파크의 전시업체: 2025년 7월 8일(화)

- 선정 방법

<게임 체험 구역 전시 부스>

① 유료 참가 업체

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 출전자수가 여러 개 있는 경우의 선정 순위는 다음과 같습니다.

1. 지난번(패밀리 게임 파크 2024) 출전 실적 있고, 출전 신청 마감일까지 신청한 출전자(출전 신청 마감일까지 신청서가 사무국에 도착한 출전사를 의미합니다.)
2. 지난번 출전 실적이 있고, 출전 신청 마감일을 지나 신청한 출전자
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.

※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.

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

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

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

■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, 대여로 등의 유무에 관계없이)할 수 없습니다.

■채용 목적의 전시, 발표 및 광고 금지

취업 알선 서비스 또는 채용 목적을 위한 전시, 발표 및 광고는 금지됩니다.

■전시 타이틀 미제출 시

게임 타이틀을 전시할 경우 반드시 전시 타이틀을 조직위원회에 제출해야 합니다. 전시 타이틀 미제출이 확인될 경우 해당 타이틀은 전시할 수 없음을 유의하시기 바랍니다.

해당 타이틀의 전시 철회 외에도, 2027년 이후 도쿄 게임 쇼(TOKYO GAME SHOW) 참가 제한이 적용될 수 있습니다.

자세한 사항은 7월 참가사 설명회에서 배포 예정인 「전시 가이드라인」을 참조해 주시기 바랍니다.

■신청 및 납부 기한

① 전시 계약일은 전시 계약서 작성 완료일을 기준으로 합니다.

② 전시계약일 이후 관리사무소는 전시자에게 청구서를 발행하며, 전시자는 청구서에 기재된 납부기한까지 관리사무소가 지정하는 은행계좌로 전시료를 송금하여야 합니다. 이 거래에 따른 송금 수수료는 전시자가 부담합니다. 납부기한까지 입금이 확인되지 않을 경우 관리사무소는 전시계약을 취소할 수 있습니다.

■참가 신청 및 요금 납부 기한

① TGS 공식 웹사이트에서 신청해 주십시오.

② 신청서를 접수하면, 해외 참가업체의 연락처인 해외 관리 사무소(OMO)가 전시회 참가비를 청구하는 인보이스를 발행합니다.

③ 전시회 참가비에는 행정 절차로 취급 수수료(3,000엔)가 추가됩니다.

④ 전시회 참가비는 인보이스 발행 후 3주 이내에 전액 지불하여야 합니다.

⑤ 기한 내에 참가비를 지불하지 않으면 신청이 강제 취소되며, 취소 정책에 따라 취소 수수료가 부과됩니다.

⑥ 주최자가 전시회 참가비 지불을 확인한 후에만 TGS에 참가할 수 있습니다.

■참가신청의 해제

① 참가업체가 참가계약일 이후에 참가계약의 전부 또는 일부를 해제하는 경우에는 반드시 문서로 사무국에 통지하여야 합니다.

② 참가업체가 계약을 해제할 경우 부과되는 취소 수수료(소비세 제외)는 다음과 같으며, 참가업체는 OMO로부터 취소 수수료 청구서를 받은 날로부터 30일 이내에 취소 수수료를 지불해야 합니다.

【실물 전시의 해제료】

· 2026년 5월 23일(토)~ 6월 8일(월) 참가비의 50%

· 2026년 6월 9일(월) 이후: 참가비의 100%

【온라인 참가 취소료】

· 2026년 5월 23일(토)~7월 8일(수) 참가비의 50%

· 2026년 7월 9일(목) 이후: 참가비의 100%

■손해배상책임

① 참가사(종업원 등, 위탁자 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.

③ 사무국의 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.

④ 전시업체는 고용인 또는 관계자의 부주의로 인해 발생한 본 전시회의 건축물 또는 설비의 일체의 손해에 대해 즉시 배상하여야 합니다.

⑤ 사무국은 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 특별조치법에 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 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 실시합니다.본 조항에 따른 사무국의 전시업체에 대한 책임은 해당 일할 계산한 요금의 환불에 한정됩니다.

■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 Sony Music Solutions Inc.에 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.html>

Sony Music Solutions's explanation of personal data acquisition

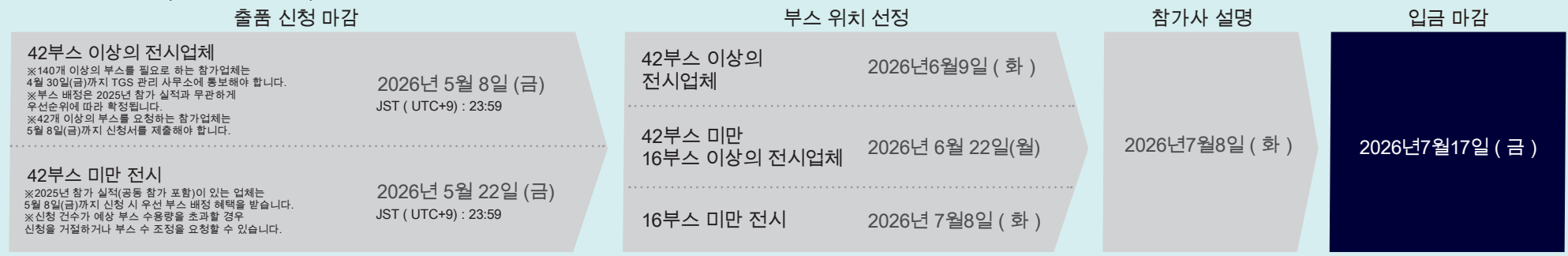
https://www.sonymusicsolutions.co.jp/s/smsen/page/company_privacy

전시 관련 일정

참가 신청 절차



• 【실물 전시 참가(마쿠하리 멧세)】 신청· 부스위치 선정회의· 입금 마감 일정



참가신청 마감 후 취소 수수료: 참가비의 50%(취소 수수료 발생일 5월 23일~6월 9일)

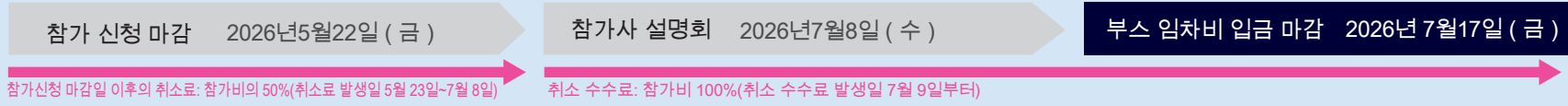
참가신청 마감 후 취소 수수료: 참가비의 100%(취소 수수료 발생일 6월 9일~)

부스 위치 선정의 우선 순위

- ① 42부스 이상의 전시업체
사무국에서 미리 준비한 대략적인 선택 가능 구역 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망하는 부스 위치를 선정합니다.
- ② 42부스 16부스 이상의 전시업체
부스 수에 따라 사무국에서 미리 준비한 선택 대상 부스 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.
- ③ 16부스 미만 전시
부스 수에 따라 사무국에서 미리 준비한 선택 대상 부스 중에서 전시 부스 수가 많은 순서대로 희망 부스 위치를 선정합니다.

부스 수가 동일한 전시자가 여러 명인 경우, 선정 순서는 다음과 같습니다.
 1. 신청 마감일까지 신청하고 이진 행사(TOKYO GAME SHOW 2025)에 참가한 전시자 (신청 마감일까지 신청서를 통해 신청을 완료한 전시자를 의미합니다)
 2. 신청 마감일까지 신청하고 이진 참가 이력이 없는 전시자
 3. 신청 마감일 이후 신청한 업체 중 참가 경향이 있는 업체
 4. 신청 마감일 이후 신청한 업체 중 참가 경향이 없는 업체
 ※상기 조건이 동일한 업체가 다수일 경우, CESA 회원사에 우선권을 부여하며, 동일 조건 업체가 여전히 존재할 경우 ① 부스 42개 이상, ② 부스 42개 미만 부스 미만 16개 이상 부스 신청업체, ③ 16개 미만 부스 신청업체 순으로 선정합니다. (16개 이하 부스 신청업체는 추정 없음)
 위와 동일한 조건의 참가업체가 다수일 경우, 선정 순서 결정 방법은 신청 부스 수에 따라 달라집니다. CESA 회원사에게 우선권이 부여되며, 동일한 조건의 참가업체가 다수일 경우 ① 42개 이상 부스를 신청한 업체, ② 42개 미만이지만 16개 이상 부스를 신청한 업체는 추첨을 통해 선정되며, ③ 16개 미만 부스 신청업체는 신청 접수 순으로 선정합니다.(16개 이하 부스 업체는 추정 없음).
 ※42개 이상 부스는 아일랜드형 부스(에: 입점 부스 없음)로 배정됩니다.
 ※부스 위치 선정 회의에서 부스 수 및 형태 변경 불가.
 ※부위 선정 회의에서 부위 수를 수용할 수 없는 경우, 사무국과 협의 후 부위 수를 조정하거나 신청한 부위 수를 동일 면적으로 전환하고 길이 대비 비율을 변경하여 부위 형태를 변경할 수 있습니다.
 ※혼잡 완화를 위해 부위 배치를 제한할 수 있으며, 구역별(1-3, 4-6, 7-8, 9-11) 최대 42개 부위까지로 제한될 수 있습니다.
 ※혼잡 완화를 위해 부스 배치는 구역별(1-3, 4-6, 7-8, 9-11) 최대 42개 부스로 제한될 수 있습니다. 세부 규정은 부스 위치 선정 회의에서 공유됩니다.
 ※부스 위치 선정 회의 후에는 부스 위치를 변경할 수 없습니다. 다만, 다른 참가업체의 취소나 부스 수 증가 시에는 관리사무소와 협의 후 부스 위치를 변경할 수 있습니다.
 ※신청 상황에 따라 선정 방식이 사전 변경될 수 있습니다. 이 경우 사무국은 부스 위치 선정 회의 전에 연락드리겠습니다.
 ※부스 배치는 부스 위치 선정 회의에서 최초로 공개됩니다.
 ※사전에 공개되지 않습니다. ※42개 미만의 부스를 신청하는 경우, 수직·수평 방향 모두 최대 7개 부스이며 가로세로 비율은 7:3 이내여야 합니다.
 ※42개 미만의 부스를 신청하는 경우, 세로 및 가로 방향 모두 최대 부스 수는 7개이며, 가로세로 비율은 1:2 이내여야 합니다. 단, 세로 방향 1개 부스 x 가로 방향 3개 부스 및 세로 방향 2개 부스 x 가로 방향 3개 부스도 허용됩니다.
 ※42개 이상의 부스를 신청하는 경우, 7의 배수로 신청해 주십시오. 이 경우 길이가 7개 부스(가로 6개 부스 x 세로 8개 부스인 48개 부스 신청 불가)가 되도록 해 주십시오.
 ※장소 배치상 배치가 어려운 부스의 형태는 변경될 수 있습니다.

• 【온라인 전시 참가】 신청· 입금 마감 스케줄

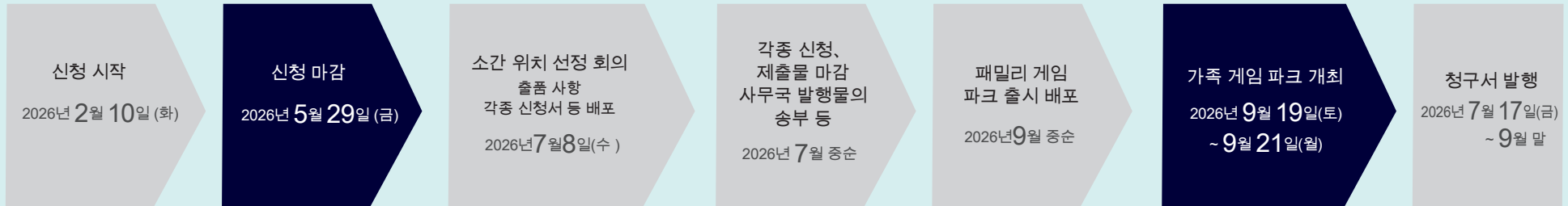


패밀리 게임 파크 참가 관련 일정

출품 신청 절차



실제 출품 일정 (TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀)



※예상 부스 수를 초과하는 경우, 신청을 거절하거나 부스 수 조정을 요청할 수 있습니다.

소간 위치 선정의 우선순위

■놀이터!· 배움터!

사무국에서 미리 준비한 대상 부스 중에서 아래 우선순위에 따라 희망하는 부스 위치를 선정합니다.

- ① 유료 출전 업체
- ② 출전 부스 수가 많은 업체
- ③ 지난 행사(패밀리 게임 파크 2025) 출전 실적이 있는 업체
- ④ 출전 신청 마감일까지 신청을 완료한 업체
- ⑤ CESA 회원사
- ⑥ 신청 순서

※위 ①~⑥의 순서에 따라 우선적으로 선정합니다.

※ 부스 수가 동일한 출전사가 여러 곳인 경우, 위 우선순위에 따라 선정 순위를 결정합니다.

※ 모든 조건이 동일한 경우, 추첨을 통해 선정 순위를 결정합니다.

※ 부스 위치 선정 후 변경은 불가능합니다. 다만, 타 참가사의 취소나 부스 수 추가 등이 발생한 경우, 사무국과의 협의 후 변경할 수 있습니다.

※ 신청 상황에 따라 선정 방법을 변경할 수 있습니다. 이 경우 부스 위치 선정회 이전에 사무국에서 연락드립니다.

※ 부스 배치도는 선정회 시 처음 공개되며, 사전 공유는 진행하지 않습니다.

■키즈 스테이지

사무국에서 미리 준비한 시간대 중에서 아래 우선순위에 따라 희망 시간대를 선정합니다.

- ① 유료 출전 업체
- ② 패밀리 게임 파크 협찬사
- ③ 마나비바! 구역 출전 업체
- ④ 아소비바! 구역 출전 업체
- ⑤ 키즈 스테이지만 출전 업체
- ⑥ 신청 순서

※상기 ①~⑥의 순서에 따라 우선적으로 선정합니다.

※동순위 또는 출전 가능 횟수가 많은 출전사를 우선합니다.

※동일 조건의 출전사가 복수일 경우, 지난 출전 실적, 신청 시기 등을 고려하여 사무국이 선정 순위를 결정합니다.

※키즈 스테이지만 출전하는 출전사로서 4회 이상 스테이지 출전을 하는 경우, 선정 순위를 앞당깁니다.

문의처

TGS Overseas Management Office (TGS 해외사무국)

【E-mail】 tgs@congre.co.jp

한국 내 문의처:

신경민 본부장

(Ms. Kay Shin)

Phone: +82-2-6204-6204

Email: kay@messeplus.kr

소니 뮤직 솔루션즈 도쿄 게임쇼 사무국

실물 전시: tgs-fgp@sms-office.jp

· 패밀리 게임 파크 참가 · 패밀리 게임 파크 협찬

【기타 기획】

●특별협찬 ●크리에이터 라운지 협찬 ●푸드코트 협찬·광고 ●코스프레 구역 협찬·광고 ●공식 프로그램 ●이벤트 스테이지

온라인 광고(방문객 모집 사이트) ●공식 지도 광고 ●공식 운영 스태프 티셔츠 협찬

※연락처가 다르므로, 자세한 사항은 각 자료를 참조해 주십시오..

<https://events.nikkeibp.co.jp/tgs/2026/kr/exhibitor/>

전시 신청은 TGS2026 공식 웹사이트 내 [지원하기](#) 버튼을 클릭하십시오.