

TOKYO GAME SHOW 2026

전시회 참가 규정

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 전시물(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 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.

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 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 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, 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.

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 고충인 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