

TOKYO GAME SHOW 2026

30TH
ANNIVERSARY

공식 프로그램 가이드

Ver. 02 / 2026.02.13

① 도쿄 게임쇼 소개 - P03

② 도쿄 게임쇼 2026 - P05

- 개요 - P06
- 테마 - P07
- 구역 - P08

③ 세일즈 패키지 - P09

- 판매 메뉴 - P10
- 판매 메뉴 리스트 - P11
- 판매 슬롯 수 - P12
- 일반 슬롯 용도 - P13
- 슬롯 선정 방법 - P14

④ CM 슬롯 판매 - P15

⑤ 옵션 - P17 **NEW!!**

- 무대 제작 옵션 - P18
- 샘플링 옵션 - P19
- 기타 옵션 - P20

⑥ 스케줄·문의 - P21

⑦ 공식 프로그램 및 스테이지 제작 관련 주의사항 - P24

협찬 및 광고 규약 - P29

① 도쿄 게임쇼 소개

문의

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
공식 프로그램 문의
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

TGS

TOKYO GAME SHOW
2025 9.25 THU - 28 SUN

1996년부터 매년 9월 마쿠하리 멧세에서 개최되는 일본 최대 게임 이벤트입니다.

출품사 부스, 굿즈 판매, 신작 게임 체험부터 개발자 강연, 라이브 공연까지 게임의 모든 것을 망라하는 대규모 종합 전시회로, 전 세계 미디어의 큰 주목을 받고 있습니다.

② 도쿄 게임쇼 2026

문의

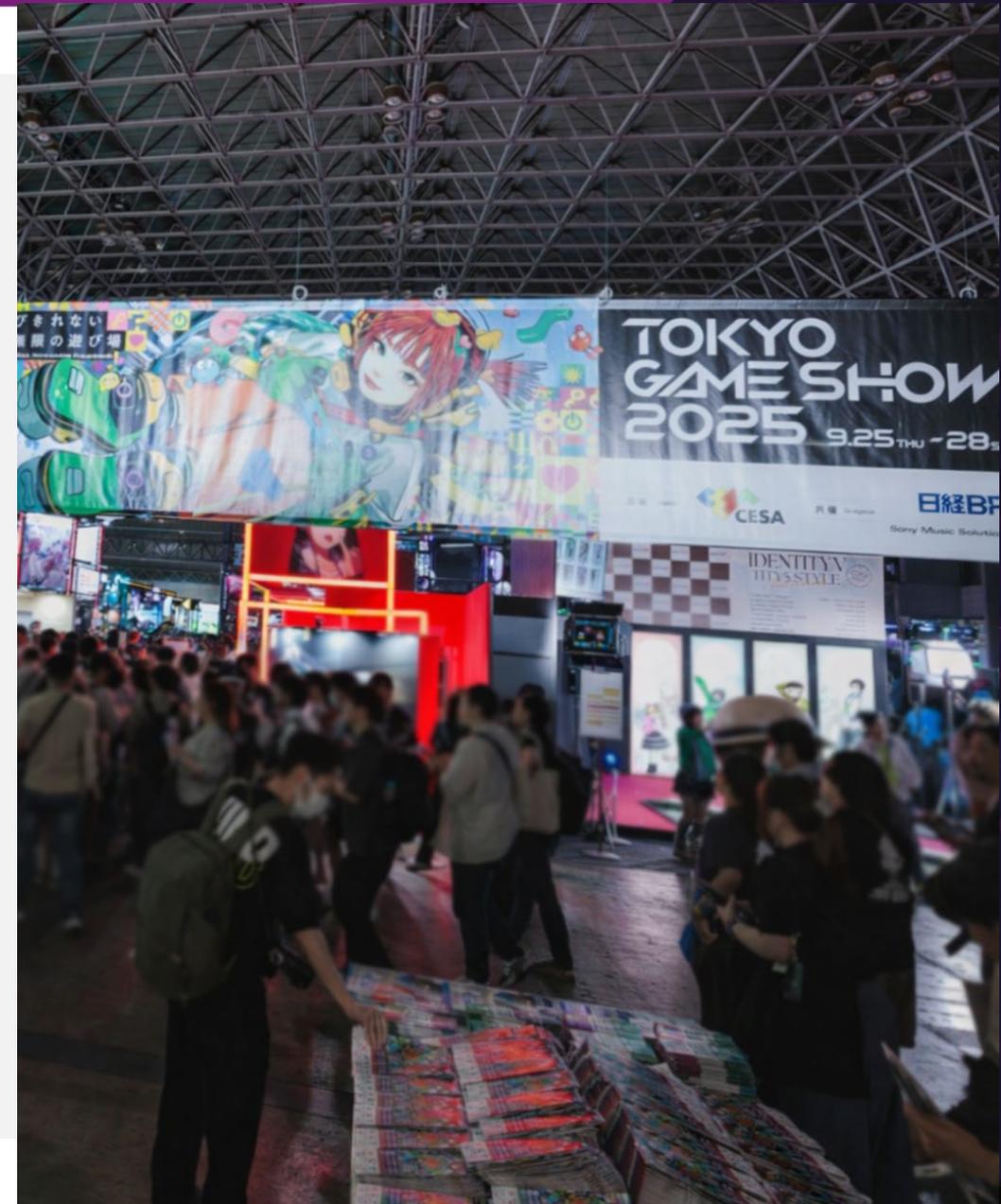
Sony Music Solutions Inc.(SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
공식 프로그램 담당
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

명칭	도쿄 게임쇼 2026
개최 장소	마쿠하리 멧세, 1-11홀 + 국제회의장 + TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀
일정	비즈니스 데이: 9월 17 일(목) 10:00~17:00 9월 18 일(금) 10:00~17:00 퍼블릭 데이: 9월 19 일(토) 9:30~17:00 9월 20 일(일) 9:30~17:00 9월 21 일(월/공휴일) 9:30~16:00
주최	컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
공동 주최	닛케이 비즈니스 퍼블리케이션즈, Sony Music Solutions Inc.
후원	미정



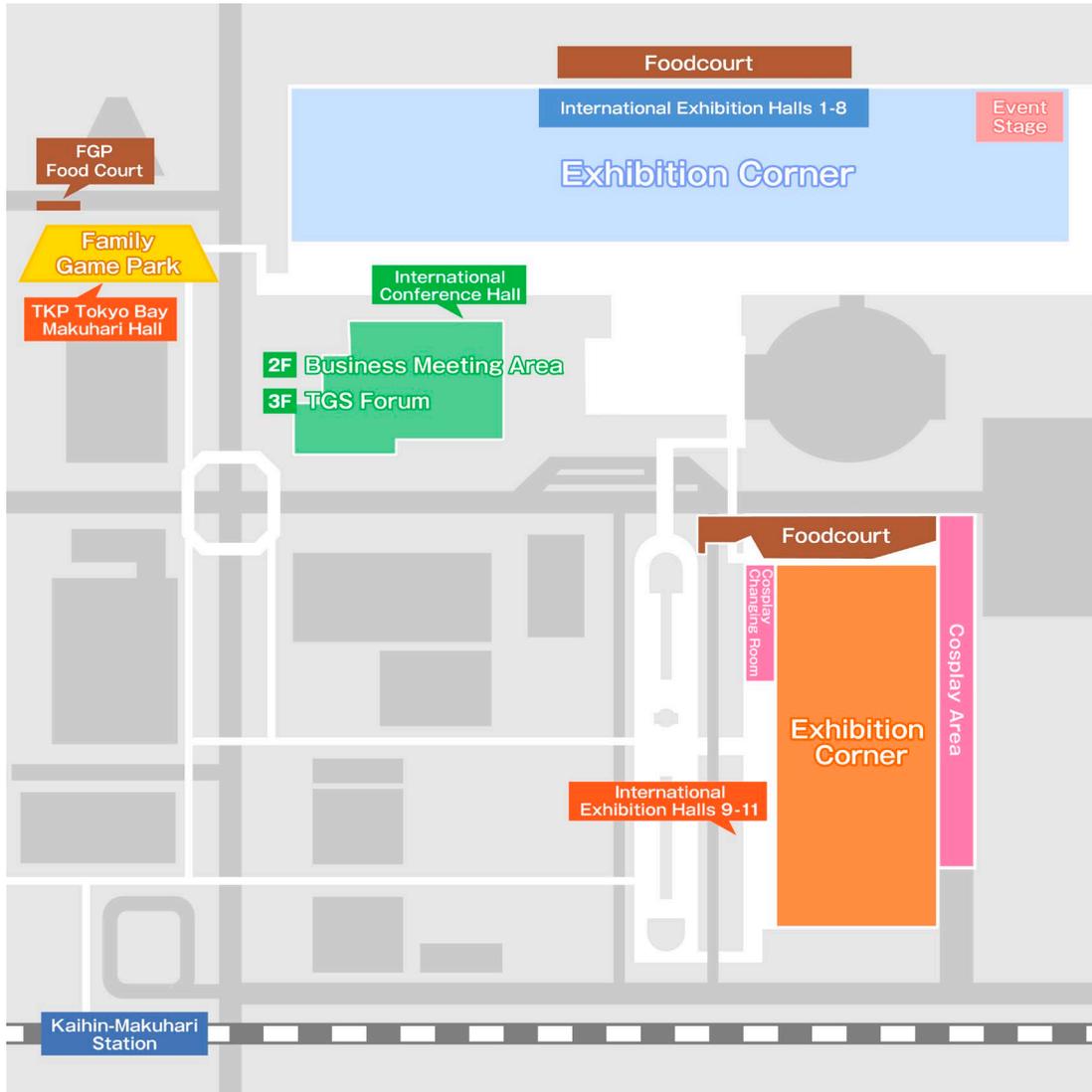
멈추지 않는 즐거움, 사상 최장 5일간의 게임 축제

올해 도쿄 게임쇼가 새로운 무대를 엽니다.

전 세계의 게임과 사람이 만나 나이와 국경을 넘어 플레이하고, 교류하며, 미래를 그리는 곳.

2026년, TGS 역사상 가장 긴 5일간의 대장정이 펼쳐집니다.

역대 최대 규모의 게임과 에너지로 가득 찬, 게임에 온전히 몰입할 수 있는 축제가 지금 시작됩니다.



도쿄 게임쇼 2026

비즈니스 데이

9월 17일(목) 10:00 - 17:00
 9월 18일(금) 10:00 - 17:00

퍼블릭 데이

9월 19일(토) 9:30 - 17:00
 9월 20일(일) 9:30 - 17:00
 9월 21일(월/공휴일) 9:30 - 16:00

- 마쿠하리 멧세 1-8홀
- 마쿠하리 멧세 9-11홀
- 국제회의장 *비즈니스 데이 한정

패밀리 게임 파크

퍼블릭 데이

9월 19일(토) 9:30 - 17:00
 9월 20일(일) 9:30 - 17:00
 9월 21일(월/공휴일) 9:30 - 16:00

- TKP 도쿄 베이 마쿠하리 홀

③ 세일즈 패키지

문의

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
공식 프로그램 문의
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

세일즈 패키지

TGS2026의 **일반 슬롯(TGS 개최 시간 내)**은 작년과 같이 공식 프로그램과 이벤트 스테이지의 세트 구매를 우선합니다. 제출된 기획은 사무국 심사 후 6월 하순에 결과를 통지하며, 출전 확정사는 7월 초 설명회에 참석해야 합니다.

공식 프로그램 + 이벤트 스테이지 세트 할인

CESA 회원 ¥3,410,000 (세금 포함) **¥200,000 할인**

일반 ¥4,125,000 (세금 포함) **¥250,000 할인**

세트 할인, 공식 프로그램 50분 슬롯, 우선 슬롯 선택권 포함.

신규 추가 옵션

프로그램 제작 / 라이브 스트리밍 옵션 ¥2,200,000~ (세금 포함)

무대 제작 옵션 ¥1,650,000~ (세금 포함)

*자세한 내용은 P16 이후를 참조하십시오.

*별도로 출전사 슬롯 구매가 필요합니다.

NEW

비즈니스 데이

9/17 (목) 9/18 (금)

오전 00:00

공식 프로그램

오전 01:00

오전 09:30

오프닝

오전 10:00

일반 슬롯

공식 프로그램
+
이벤트 스테이지

오후 04:30

오후 06:00

공식 프로그램

오전 00:00

퍼블릭 데이

9/19 (토) 9/20 (일) 9/21 (월)

공식 프로그램

일반 슬롯

공식 프로그램
+
이벤트 스테이지

엔딩

공식 프로그램

세일즈 패키지

TGS2026 판매 슬롯은 9:40~16:30입니다.

작년과 같이 마쿠하리 멧세 내 스트리밍 스튜디오는 제공되지 않으며, **출전사가 사전 제작한 콘텐츠 또는 별도 스튜디오/현장 무대 라이브 피드를 송출합니다.**

작년 공식 프로그램 참가사 대상 특별 할인도 제공됩니다.

출전료 (세금 포함) 50분 슬롯당 가격 *구매 시에는 별도로 오프라인 또는 온라인 출전 신청이 필요합니다.

	일반 슬롯(패키지 상품)	일반 슬롯(이벤트 스테이지 전용) *2차 모집부터 접수	일반 슬롯(공식 프로그램 전용) *2차 모집부터 접수	사전 슬롯(공식 프로그램 전용) *18:00~24:50 슬롯 대상	골든 타임 슬롯(공식 프로그램 전용)
CESA 회원	¥3,410,000	¥1,430,000	¥2,200,000	¥3,300,000	
일반	¥4,125,000	¥1,650,000	¥2,750,000	¥3,850,000	

공식 프로그램 출전료 특별 할인 안내

TGS2025 공식 프로그램에 출전한 기업은 출전료에서 **¥500,000이 할인됩니다.**

*이벤트 스테이지만 출전하는 경우는 할인 대상에서 제외됩니다.

공식 프로그램 스트리밍 플랫폼

YouTube / X / 니코니코 / 트위치 / 틱톡 / 도우위 / 빌리빌리 / 더우인

*영상 플랫폼은 변경될 수 있습니다. / *프로그램 내용에 따라 중국 영상 플랫폼으로의 송출이 불가능할 수 있습니다. 양해 바랍니다.

/ *스트리밍 및 아카이빙 조건은 플랫폼에 따라 다를 수 있습니다.

신청하기



판매 슬롯

	전야일	비즈니스 데이		퍼블릭 데이		
	9월 16일(수)	9월 17일(목)	9월 18일(금)	9월 19일(토)	9월 20일(일)	9월 21일(월)
		일반 슬롯				
오전 10:00		오프닝		9:40am-10:30am	9:40am-10:30am	9:40am-10:30am
11:00am						
12:00pm		기조 강연	11:00am-11:50am	11:40am-12:30pm	11:40am-12:30pm	11:40am-12:30pm
1:00pm						
2:00pm		1:00pm-1:50pm	1:00pm-1:50pm	1:30pm-2:20pm	일본 게임 대상	1:30pm-2:20pm
3:00pm						
4:00pm		3:00pm-3:50pm	3:00pm-3:50pm	3:40pm-4:30pm	3:40pm-4:30pm	엔딩
5:00pm						
		골든 타임 슬롯				
6:00pm	사전 슬롯	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm	6:00pm-6:50pm
7:00pm	6:00pm-6:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm	7:00pm-7:50pm
8:00pm	7:00pm-7:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm	8:00pm-8:50pm
9:00pm	8:00pm-8:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm	9:00pm-9:50pm
10:00pm	9:00pm-9:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm	10:00pm-10:50pm
11:00pm	10:00pm-10:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm	11:00pm-11:50pm
오전 00:00	11:00pm-11:50pm	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am	00:00am-00:50am

판매 슬롯 수

· 공식 프로그램, 총 50개 슬롯 판매

*일반 슬롯은 스테이지 슬롯과 세트로 판매됩니다.

· 연속 2개 슬롯 예약 가능. (가격은 2배)

*일반 슬롯 연속 2개 예약은 사무국으로 문의 바랍니다.

사전 슬롯 6:00pm - 00:50am

7개 슬롯

골든 타임 슬롯 6:00pm - 00:50am

28개 슬롯

일반 슬롯 9:40am - 4:30pm

15개 슬롯^{*1}

*이벤트 스테이지 슬롯과 세트 판매

스트리밍 전용 10:00am - 4:35pm

2차 모집 시 발표

스테이지 전용 10:00am - 4:35pm

2차 모집 시 발표

*1 주최/협찬사 스테이지는 추첨 전 편성될 수 있습니다.
*이벤트 스테이지: 패키지 미판매 시 1차 모집 후 추가 판매될 수 있습니다.
*슬롯 시간 및 판매 여부는 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

공식 프로그램 & 이벤트 스테이지 | 일반 슬롯 활용 예시

2개 슬롯을 연속 사용 시 최대 150분간 이용 가능합니다. ※2부스 분의 출전료가 필요합니다.

이벤트 스테이지 슬롯은 본편 전 준비 30분, 본편 후 철수 20분이 포함됩니다.

준비 및 철수 시간은 엄수해 주시기 바랍니다.

※골든 타임 슬롯, 사전 슬롯을 2개 연속으로 사용하실 경우 최대 110분까지 이용 가능합니다.



세일즈 슬롯 선정 절차

공식 프로그램 슬롯 선정 회의

공식 프로그램 슬롯은 '슬롯 선정 회의'에서 출판사의 우선순위에 따라 결정됩니다.
신청이 많을 경우 조기 마감될 수 있으며,
선택 가능한 슬롯이 없을 때만 무료 취소가 가능하니 유의하시기 바랍니다.

공식 프로그램 선정 회의는 7월 8일(수) 출판사 설명회 종료 후, 행사장에서 개최됩니다.

스테이지 슬롯 선정 우선순위

- 우선순위 ①: 패키지 상품 신청 순서
- 우선순위 ②: 가정용 게임기 플랫폼 홀더
- 우선순위 ③: TGS 2025 공식 프로그램 출품 이력이 있는 출판사
- 우선순위 ④: TGS 2026 일반 출품사
- 우선순위 ⑤: 기타 출판사
- 우선순위 ⑥: TGS 시스템 신청 순서 ※위 ①~⑤ 조건이 모두 동일한 경우

※동일 조건 시

*우선순위 ①~③ 동순위 결정: 2025년 이벤트 스테이지 슬롯 수, 2026년 부스 수, 기한 준수, CESA 회원 순. 이후 추첨.

*우선순위 ④~⑤ 동순위 결정: 2026년 부스 수, 기한 준수, CESA 회원 순. 이후 신청 시간순(선착순).

*1사당 1슬롯(50분 또는 110분). 단, 선정 회의 시 빈 슬롯이 있을 경우 50분 슬롯 추가 신청 가능.

*주최자 및 후원사 슬롯은 우선 배정될 수 있습니다.

③ CM 슬롯 판매 안내

문의

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국 공식 프로그램 문의 tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

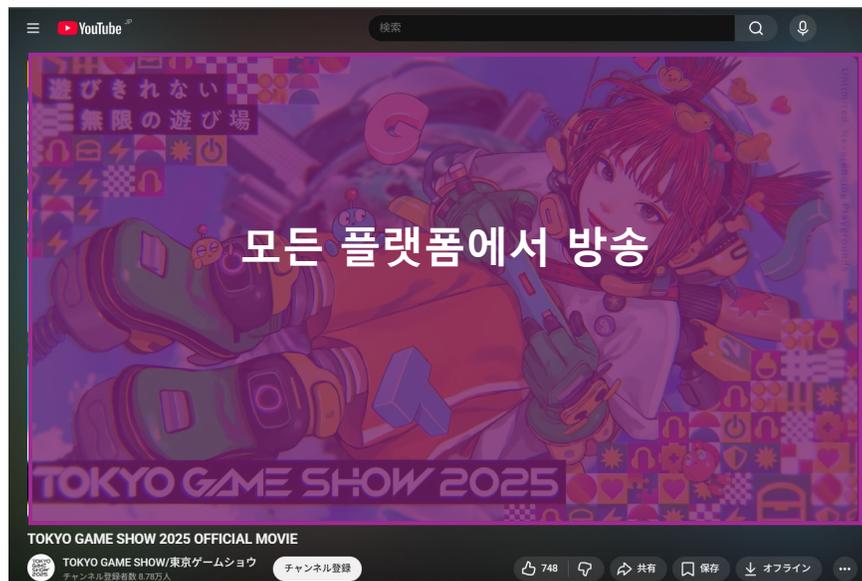
*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

CM 슬롯 판매

공식 프로그램 및 이벤트 스테이지 프리롤 CM 슬롯 판매

행사 기간 중 각 공식 프로그램 및 이벤트 스테이지 시작 전에 방송됩니다.

▼ 이벤트 스테이지 막간 CM 구성



무대 위 LED에서도
방송

길이	사양	가격
1슬롯: 15초	코덱 : mov 파일(ProRes 422) 또는 mp4 파일(H.264) mp4 파일: 비디오 비트레이트 15Mbps 이상 해상도: 1,920x1,080px 프레임 레이트: 59.94fps 오디오 : 2ch(L,R) (MP4 파일: 스테레오) 인터레이스 방식	¥550,000(세금 포함)

- CM은 각 스테이지 시작 전에 방송됩니다. ※일반 슬롯 CM은 이벤트 스테이지 스크린에서도 방송됩니다.
 - 방송 시간 및 순서는 사무국에서 결정합니다.
 - 신청은 선착순으로 마감됩니다.
 - 구매 수량에 제한은 없습니다.
- ※모든 콘텐츠는 사무국의 심사를 거칩니다.

데이터 제출 마감 2026년 9월 4일(금) 18:00

④ 옵션 서비스

문의

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
공식 프로그램 문의
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

프로그램 제작 / 라이브 스트리밍 옵션

NEW

프로그램 제작을 종합적으로 지원합니다.

대본, 슬라이드 사전 제작부터 스튜디오 준비까지 원스톱 서비스를 제공하며, 사전 녹화(편집 포함) 및 라이브 스트리밍 모두 가능합니다.

필요에 맞게 커스터마이징이 가능하오니 상담 및 견적은 별도 문의 바랍니다.

▼ 견적 예시: 사전 녹화 프로그램 ▼

출품사 제공 사항

출품사 제공 사항

- 기획 개요
- 출연자
- 소재(이미지, 영상 데이터 등)
- 게임기, 소프트웨어
- IP 관련 필수 텍스트

사무국 준비 및 운영 대행

- 대본 제작
- 슬라이드 제작
- 화면 그래픽 제작
- 스튜디오 준비
- 녹화 / 스트리밍
- 메이크업 아티스트 섭외
- 편집
- 다국어 지원

가격 예시 *비용은 프로그램 내용에 따라 달라집니다.

[프로그램 개요]

출연자 4명(MC 1명, 게스트 3명)
50분 프로그램
토크 & 게임 플레이 시연
영어 자막 포함

[제작 내역]

대본 제작(약 15p) ¥165,000~
화면 그래픽 등(프로그램 내) ¥165,000~
스튜디오 대여(1일) ¥550,000~
녹화 기술 스태프 ¥440,000~
편집 ¥550,000~
다국어 지원(영어 자막) ¥330,000~
*모든 가격은 세금 포함입니다.

합계 ¥2,200,000~ (세금 포함)

*가격은 참고용입니다.

*별도의 스트리밍 슬롯 구매가 필요합니다.

*대본에 필요한 IP 관련 텍스트는 출품사에서 제공해야 합니다.

*정식 견적은 프로그램 내용을 바탕으로 제공됩니다.

무대 제작 옵션

NEW

무대 제작을 종합적으로 지원합니다.
대본, 슬라이드, 송출용 그래픽 제작 등 전 과정을 서포트합니다.

당일 무대 진행, 기술 협력, 송출 지원도 가능합니다.
필요에 맞춘 커스터마이징이 가능하오니 상담 및 견적은 별도 문의 바랍니다.



▼ 견적 예시: 무대 제작 운영 ▼

출품사 제공 사항

출품사 제공 사항

- 기획 개요
- 출연자
- 소재(이미지, 영상 데이터 등)
- 게임기, 소프트웨어
- IP 관련 필수 텍스트

사무국 준비 및 운영 대행

- 대본 제작
- 슬라이드 제작
- 스크린 그래픽 제작
- 스튜디오 준비
- 기술 협력
- 송출 지원
- 메이크업 아티스트 섭외
- 편집
- 다국어 지원

가격 예시

*비용은 프로그램 내용에 따라 달라집니다.

[프로그램 개요]

출연자 4명 (MC 1명, 게스트 3명)
50분 무대 (공식 프로그램에서 송출)
토크 & 게임 플레이 시연
중국어 송출 포함

[제작 내역]

대본 제작(약 15p)	¥165,000~
스크린 그래픽(송출/모니터용)	¥165,000~
무대 진행	¥330,000~
디렉터 비용(음향, 조명, 영상, 송출)	¥220,000~
메이크업 아티스트(출연자 전속 제외).....	¥110,000~
다국어 지원(중국어 동시 송출)	¥330,000~
제작 비품(현장용)	¥110,000~
제작 관리비(사전 미팅 포함)	¥220,000~

*모든 가격은 세금 포함입니다.

합계 ¥1,650,000~ (세금 포함)

*가격은 참고용입니다.

*별도의 일반 슬롯 구매가 필요합니다.

*대본에 필요한 IP 관련 텍스트는 모두 출품사에서 제공해야 합니다.

*정식 견적은 프로그램 내용을 바탕으로 제시됩니다.

기타 옵션 서비스

공식 프로그램 및 이벤트 스테이지를 위한 다양한 옵션 서비스가 준비되어 있습니다.

통역사를 통한 다국어 방송, 자체 플랫폼과 TGS 공식 채널 간 송출 연계 등으로 도달 범위를 확장할 수 있습니다.

자세한 내용은 7월 8일 이후 공개되는 '공식 프로그램 및 이벤트 스테이지 개요'에서 확인하실 수 있습니다.

▼ 주요 옵션 서비스 ▼

다국어 옵션

•통역 서비스

건적은 희망 언어와 내용에 따라 달라집니다.

YouTube, 트위치, X 3개 플랫폼에서는 무료 영어 통역이 제공됩니다.

본 서비스 이용 시, 행사 10일 전까지 대본(최종 원고)과 용어집(고유 게임 용어 등)을 공유해야 합니다.

*최종 원고는 약 90% 완성된 상태를 기준으로 합니다.

스트리밍 옵션 *모든 가격은 세금 포함입니다.

•공식 프로그램 추가 동시 송출 *¥275,000~/스트림

TGS 공식 채널 또는 출판사 자체 계정으로 동시 송출이 가능합니다.

최대 2개 플랫폼까지 지원되며,

송출 형식은 별도 협의 후 결정됩니다.

+ 원격 전송 (수신) 옵션 *+¥165,000~/스트림

공식 스테이지 외 장소에서 동시 송출 시 추가 비용이 발생합니다.

주최사 지정 장소에서 전송되는 영상 수신 및 현지 기술 스태프와의 협력 비용이 포함됩니다.

+ 원격 전송 (송신) 옵션 *+¥220,000~/스트림

공식 스테이지 외 장소에서 동시 송출 시 추가 비용이 발생합니다. TGS 공식 채널 기술 스태프가 주최사 지정 장소로 파견되어 영상을 송출하며, 현지 기술 스태프와의 협력 비용이 포함됩니다.

•X 스트림 부스트 플랜 *¥550,000~/스트림

X 스트림 송출 시 플랫폼과의 협력을 통해 시청자 도달 범위를 확대하는 옵션입니다. *¥500,000 플랜의 경우 160만~200만 노출이 예상됩니다.

이 외에도 다양한 옵션 서비스가 준비되어 있습니다. 자세한 내용은 7월 8일 이후 공개되는 '공식 프로그램 및 이벤트 스테이지 개요'에서 확인하실 수 있습니다.

⑤ 일정 및 문의처

문의

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
공식 프로그램 문의
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

참가 신청 일정



※1 신청서 접수 및 확인 후, 등록된 이메일 주소로 '신청 수락 통지서'를 보내드립니다. 이 통지서 수령 시 출전 계약이 성립됩니다.

※2 1차 모집 마감까지 슬롯 경합이 없을 경우, 신청 내용대로 슬롯이 확정됩니다.

신청 기간

1차 모집: 2월 10일(화) – 5월 29일(금) 23:59

2차 모집: 7월 9일(목)부터

신청

TGS 시스템 (공식 프로그램 및 이벤트 스테이지 출품사 신청 사이트)

<https://tgs-system.com/2026/>

※신청 시 '도쿄 게임쇼 2026 협찬, 광고 및 패밀리 게임 파크 출전 규약'을 반드시 확인 및 동의해야 합니다.

※신청 접수 후 3영업일 내에 연락드리며,

답변이 늦어질 수 있습니다.

※신청 내용 심사 후 TGS 사무국에서 등록된 메일로 '신청 접수 통지'를 발송합니다.

해당 통지 수신 시 출품 계약이 체결됩니다.

문의처

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국 공식 프로그램 문의 담당

tgs-program@sms-office.jp

※문의는 3영업일 내에 회신드립니다.

※문의 내용에 따라 답변이 늦어질 수 있습니다.

※SMS TGS 사무국 메일이 수신되지 않을 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일을 수신하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주십시오.

⑥ 공식 프로그램 및 스테이지 제작 관련 주의사항

문의

Sony Music Solutions Inc.(SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
공식 프로그램 담당
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다.

문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

권리 처리

출품사는 영상, 발표 자료, 음악 등에 대해 필요한 모든 허가를 받고 권리를 처리하여 제3자의 저작권 및 기타 권리를 침해하지 않도록 해야 합니다. 제3자의 권리 침해로 인해 발생하는 모든 문제 및 손해에 대해서는 출품사가 전적으로 책임을 부담합니다.

주최측 홍보

- 이벤트 스테이지 및 공식 프로그램의 영상 콘텐츠는 향후 TGS 홍보를 위해 TGS 공식 웹사이트, SNS 및 기타 플랫폼에서 사용될 수 있습니다.
- 행사 기간 중 도쿄 게임쇼 사무국이 촬영한 콘텐츠(자료, 인터뷰, 사진, 녹화물 포함) 및 초상은 TGS 홍보를 위해 TGS 공식 웹사이트, SNS 및 기타 플랫폼에서 사용될 수 있습니다.

CERO 'Z' 등급 타이틀 소개 시 주의사항

이벤트 스테이지 또는 공식 프로그램에서 CERO 'Z' 등급 타이틀을 소개할 경우, CESA의 '가정용 게임 소프트웨어 18세 이상 이용가 광고 가이드라인'을 준수해야 합니다.

<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

무대 발표에 CERO 'Z' 등급 타이틀이 포함된 경우, CERO가 'Z(18세 이상 이용가)'로 규정한 표현(예: 신체 절단, 성적 표현)의 사용을 삼가 주십시오.

CERO 'Z' 등급 타이틀을 소개하는 경우, **8월 28일(금)**까지 발표의 해당 부분 영상 자료를 TGS 사무국에 제출하여 심사를 받아야 합니다.

제출된 게임 영상을 사전에 심사하며, 내용에 따라 무대 발표의 수정을 요청할 수 있습니다. 수정이 불가능할 경우 이벤트 스테이지 발표가 허용되지 않을 수 있으니 양해 바랍니다.

또한 CERO 'Z' 등급 타이틀이 포함된 경우, 발표 시작 시 또는 해당 타이틀 소개 전에 CERO Z 마크와 '18세 이상 이용가' 안내를 반드시 표시해야 합니다.

※'Z' 등급 규정에 대한 자세한 내용은 TGS 사무국으로 문의 바랍니다.

TGS 공식 채널의 공식 프로그램 아카이빙

이벤트 스테이지 콘텐츠는 행사 종료 후 TGS 공식 채널에 공식 프로그램으로 아카이빙됩니다.
출품사는 아카이빙을 위해 영상, 음악, 출연자 등에 대한 모든 권리를 사전에 확보해야 합니다.
※아카이빙이 금지된 경우는 제외됩니다.

TGS 사무국은 제출된 모든 완전 납품 데이터를 사전에 심사합니다.

사무국은 '공식 프로그램'으로 납품된 데이터에 문제가 있다고 판단 시, 수정을 요청하거나 라이브 스트리밍의 중단 또는 취소를 요청할 수 있습니다.

기타 정보

- 2차 모집 슬롯은 선착순 마감입니다.
- 모든 프로그램은 공식 동영상 플랫폼에 아카이빙됩니다. 비공개를 원하시면 사전에 알려주십시오.
- 출품사 부스 또는 마쿠하리 멧세 내 스튜디오에서 스트리밍 시 별도 전송 비용이 발생합니다.
- 주최 측의 사전 녹화 및 편집은 유료 옵션으로 제공되며, 일정은 협의 후 결정됩니다.

영어 동시통역 스트리밍

- 글로벌 홍보 강화를 위해 주최 측이 영어 동시통역 스트리밍을 함께 송출합니다. (출전료에 포함)
- 주최 측에서 영어 동시통역사를 제공하며, 타 언어 통역은 유료 옵션입니다.
- 전문 용어는 사전에 용어집을 제출해 주십시오.
미제출 시 TGS 사무국에서 통역을 진행합니다.

도쿄 게임쇼 2026 스폰서십, 광고 및 패밀리 게임 파크 전시 이용 약관

문의

Sony Music Solutions Inc. (SMS) 도쿄 게임쇼 사무국 공식 프로그램 문의
tgs-program@sms-office.jp

*3영업일 이내에 회신 드립니다. 문의 내용에 따라 답변에 시간이 더 소요될 수 있습니다.

*만약 회신이 오지 않는 경우, tgs-program@sms-office.jp 메일 수신이 가능하도록 설정 변경 후 다시 문의해 주시기 바랍니다.

도쿄 게임 쇼 2026 스폰서십, 광고 및 가족 게임 파크 전시 약관

신청자는 희망하는 참여 유형에 해당하는 약관에 동의한 후 신청서를 제출해야 합니다.

• 스폰서십 및/또는 광고 게재 신청을 원하는 신청자:

(i) 도쿄 게임 쇼 2026 스폰서십 및 광고 약관

• 패밀리 게임 파크에 전시를 희망하는 신청자:

(ii) 도쿄 게임 쇼 2026 패밀리 게임 파크 전시 약관

아래의 "개인정보 보호정책", "정의", "다국어 버전에 관한 면책 조항" 항목은 상기 모든 약관에 공통으로 적용됩니다.

■개인정보 보호 정책

도쿄 게임 쇼 2026 관련 전시 신청, 스폰서십 신청 및 기타 절차와 관련해 제공되거나 전송된 개인정보는 다음 세 기관이 공동으로 신청 법인 또는 단체로부터 수집하며, 각 기관의 개인정보 처리방침에 따라 사용됩니다:

• 소니 뮤직 솔루션즈 주식회사(SMS)

https://www.sonymusicolutions.co.jp/s/sms/page/company_privacy

• 컴퓨터 엔터테인먼트 공급자 협회(CESA)

<https://www.cesa.or.jp/privacy-policy/>

• 니케이 비즈니스 퍼블리케이션스 주식회사(Nikkei BP)

<http://nikkeibp.co.jp/atcl/corporate/privacy/>

■정의

본 약관 각 조항에서:

- ”전시회”란 도쿄 게임 쇼 2026을 의미합니다.
- ”주최자”란 컴퓨터 엔터테인먼트 공급자 협회를 의미합니다.
- ”공동주최사”는 니케이 비즈니스 퍼블리케이션스 주식회사 및 소니 뮤직 솔루션즈 주식회사를 의미합니다.
- ”사무국”이란 주최사와 공동주최사가 공동으로 운영하는 전시회 운영 사무실을 의미합니다.

■다국어 버전 관련 면책 조항

본 약관은 일본어 버전을 참고하여 번역한 것입니다.

일본어 버전과 다국어 버전 간에 불일치 또는 상충이 있을 경우, 일본어 버전이 우선합니다.

(i) 도쿄 게임 쇼 2026 스폰서십 및 광고 약관

스폰서십 및/또는 광고 게재 신청을 원하는 법인 또는 단체는 다음의 도쿄 게임 쇼 2026 스폰서십 및 광고 약관(이하 "약관 ①"이라 함)에 동의한 후 전시회에 대한 스폰서십 및/또는 광고를 신청해야 합니다.

별도로 규정된 경우를 제외하고, 약관 ①은 주최자 및/또는 공동 주최자가 별도로 제정하는 지침, 공지, 규정 및 지시에 공통적으로 적용됩니다. 여기에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않습니다:

- "특별 스폰서십 가이드"
- "공식 프로그램 가이드"
- "이벤트 스테이지 가이드"
- "크리에이터 라운지 스폰서십 가이드"
- "가족 게임 파크 전시 및 후원 가이드"
- "방문객 모집 사이트: 온라인 광고 가이드"
- "공식 지도 광고 가이드"
- "코스프레 구역 스폰서십 및 광고 가이드"
- "푸드 코트 스폰서십 및 광고 가이드"
- "공식 운영 스태프 티셔츠 스폰서십 가이드."

■계약 체결

후원 및/또는 광고 신청서를 접수한 사무국은 신청서를 검토한 후 후원 및 광고 신청 접수 통지서를 발급합니다.

신청자는 해당 통지서 발급 시, 사무국과 신청자(이하 "스폰서/광고주"라 함) 간에 스폰서십 및 광고 계약이 정식으로 체결된 것으로 간주됨에 동의합니다.

■후원 및 광고 가이드라인

약관 ①에서 사용하는 "후원 및 광고 가이드라인"이란 사무국이 별도로 발행하는 정보 자료를 의미하며, 상기 열거된 자료에 국한되지 않는다.

■스폰서십 및 광고의 범위와 내용

스폰서십 및 광고 메뉴(이벤트 및 스트리밍 콘텐츠 포함)의 세부 사항과 스폰서십 등급(예: 플래티넘, 골드, 실버, 브론즈)은 스폰서십 및 광고 가이드라인에 명시됩니다.

원칙적으로 스폰서십 및 광고는 금전 형태로 제공됩니다. 다만, 주최측의 승인을 조건으로 상품 또는 서비스 형태로 제공될 수 있습니다.

제품, 서비스, 로고 및 스폰서십 혜택(광고 배치, 무대 출연, 스트리밍 중 소개 포함)의 노출 방법 및 범위는 스폰서십 및 광고 가이드라인에 명시되어야 합니다.

■약관 준수

스폰서/광고주는 약관 ①의 모든 조항과 사무국이 제시하는 모든 규정, 지침, 정책 및 지시를 준수해야 합니다.

스폰서/광고주가 본 규정을 위반하거나 제3자에게 피해를 주는 행위, 공공질서 또는 선량한 풍속에 반하는 행위를 할 경우, 주최자 및/또는 사무국은 재량에 따라 신청을 거부하거나 계약을 해지할 수 있으며, 전시·게재·배포의 중단·변경·취소를 지시할 수 있습니다. 스폰서/광고주는 이에 동의합니다.

이 경우 이미 지급된 후원금 또는 광고비는 환불되지 않으며, 주최측 및 사무국은 후원사/광고주 또는 관련 당사자가 입은 손해에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 주최측 또는 사무국이 손해를 입은 경우, 후원사/광고주는 해당 손해를 전액 배상해야 합니다.

■후원 및 광고 자격

후원사/광고사는 게임 관련 기업에 한정되지 않습니다. 다만, 주최사가 부적절하다고 판단하는 업종(예: 성인 관련 또는 도박 관련 사업 등)을 포함한 공공질서 및 선량한 풍속을 해치는 사업에 종사하는 단체의 후원 및 광고는 허용되지 않습니다.

주최측은 전시회 브랜드 이미지와 부합하지 않는다고 판단되는 스폰서십 및 광고를 거부할 권리를 보유합니다.

■진술 및 보증

스폰서/광고주는 제공하는 제품 및 서비스가 제3자의 권리를 침해하지 않으며, 모든 관련 법률 및 공공 질서와 선량한 풍속에 부합함을 진술하고 보증합니다. 스폰서십 메뉴 이행과 관련하여 제3자로부터 어떠한 청구, 법 위반 주장 또는 침해 주장이 제기될 경우, 스폰서/광고주는 해당 청구를 자체 비용과 책임으로 해결해야 합니다.

■양도 금지

스폰서/광고주는 사무국의 사전 서면 동의 없이 제1항에 따른 계약상 지위 또는 권리를 제3자에게 양도, 이전 또는 처분할 수 없습니다.

■채용 목적의 전시 및 광고 금지

채용 또는 취업 알선을 주된 목적으로 하는 전시, 발표 또는 광고는 엄격히 금지됩니다.

■전시 타이틀 제출

게임 타이틀을 전시할 경우, 스폰서/광고주는 모든 전시 타이틀을 사무국에 제출해야 합니다.

제출하지 않을 경우 해당 타이틀의 전시가 금지됩니다.

전시 취소 외에도 2027년 이후 도쿄 게임 쇼 행사 참가에 관한 제재가 부과될 수 있습니다. 자세한 사항은 2026년 7월 예정된 참가사 브리핑에서 배포될 "전시 가이드라인"에 명시됩니다.

■스폰서십 신청 및 납부 마감일

1. 스폰서십 및 광고 계약이 체결된 날짜를 계약일로 간주합니다.
2. 계약일 이후 사무국이 청구서를 발행합니다. 스폰서/광고주는 지정된 기한까지 지정된 계좌로 청구 금액을 송금해야 하며, 송금 수수료는 본인 부담입니다. 기한까지 입금이 확인되지 않을 경우 계약이 해지될 수 있습니다.

■스폰서십 신청 취소

1. 계약일 이후의 전부 또는 일부 취소는 서면(이메일 등 전자적 수단 포함)으로 사무국에 통지해야 합니다.
2. 취소 수수료(소비세 별도)는 아래와 같이 적용되며, 관련 청구서 수령일로부터 30일 이내에 납부해야 합니다.

(특별 스폰서십)

- 2026년 5월 29일(금)부터 2026년 7월 7일(화)까지: 후원금의 50%
- 2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

(공식 프로그램)

- 2026년 5월 29일(금)부터 2026년 7월 7일(화)까지: 구매한 슬롯 요금의 50%
- 2026년 7월 8일(수) 이후: 구매한 슬롯 요금의 100%

(이벤트 스테이지)

- 2026년 5월 29일(금)부터 2026년 7월 7일(화)까지: 구매한 슬롯 요금의 50%
- 2026년 7월 8일(수) 이후: 구매한 슬롯 요금의 100%

(크리에이터 라운지 스폰서십)

- 2026년 5월 29일(금)부터 2026년 7월 7일(화)까지: 후원금의 50%
- 2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

(패밀리 게임 파크 스폰서십)

- 2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

도쿄 게임쇼 2026 스폰서십, 광고 및 패밀리 게임 파크 전시 이용 약관

(관람객 모집 웹사이트 / 온라인 광고)

·2026년 7월 8일(수) 이후: 스폰서십 비용의 100%

(공식 지도 광고)

·2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

(코스프레 구역 스폰서십 및 광고)

·2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

(푸드코트 스폰서십 및 광고)

·2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

(공식 운영 스태프 티셔츠 스폰서십)

·2026년 7월 8일(수) 이후: 후원금의 100%

■손해 배상 책임

1. 주최자 및 사무국은 스폰서/광고주 또는 관련 당사자의 과실로 발생한 사고, 손해 또는 손실에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.
2. 전시 또는 배포되는 콘텐츠의 권리 확보는 후원사/광고주의 비용과 책임 하에 진행되어야 합니다.
3. 주최측 및 사무국은 불가항력적 사건으로 인한 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.
4. 전시 시설 또는 장비에 발생한 손상에 대해서는 후원사/광고주가 즉시 배상하여야 합니다.
5. 공식 웹사이트 또는 홍보물에 기재된 오탈자나 누락에 대해 주최측 및 사무국은 책임을 지지 않습니다.
6. 감염병 대책 또는 관련 법적 조치로 인한 중단, 연기 또는 변경 시 환불되지 않습니다.
7. 예상 방문객 수는 추정치일 뿐이며 보장되지 않습니다.

■통계 정보

주최측 및 사무국은 온라인 전시 플랫폼 관련 접속 정보(IP 주소 포함)를 수집·활용할 수 있습니다. 해당 정보는 참가업체에 제공되지 않습니다.

■전시회 연기, 변경 또는 취소

사무국 귀책사유로 전시회가 연기, 변경 또는 취소될 경우 잔여 전시 일수에 비례하여 환불 금액을 산정합니다. 사무국의 책임은 해당 환불에 한합니다.

■불가항력

주최측 및 사무국은 다음의 경우를 포함하되 이에 국한되지 않는 불가항력 상황 발생 시 전시회를 연기, 변경 또는 취소할 수 있습니다:

1. 긴급 시스템 점검
2. 컴퓨터 또는 통신 장애
3. 자연 재해
4. 사회적 불안 또는 분쟁
5. 정부 조치
6. 전염병 또는 팬데믹
7. 공공시설 또는 자원 부족
8. 노동 분쟁
9. 주요 계약업체의 채무 불이행
10. 주최자 또는 사무국에 귀책사유가 없는 기타 사건

이러한 경우 환불이 이루어지지 않으며, 후원사/광고주는 미납된 모든 비용에 대한 책임을 계속 부담합니다.

(ii) 도쿄 게임 쇼 2026 패밀리 게임 파크 전시 약관

가족 게임 파크에 전시를 희망하는 단체 또는 기관은 다음의 도쿄 게임 쇼 2026 가족 게임 파크 전시 약관(이하 "약관 ②"라 함)에 동의한 후 전시 신청서를 제출해야 합니다.

약관 ②는 전시회 내 가족 게임 파크에서의 전시회에 적용되며, 별도로 규정된 경우를 제외하고 주최자 및/또는 공동 주최자가 별도로 제정하는 공지, 규정, 지침 및 안내(이에 국한되지 않음)에 공통으로 적용됩니다:

- "특별 스폰서십 가이드"
- "공식 프로그램 가이드"
- "이벤트 스테이지 가이드"
- "크리에이터 라운지 스폰서십 가이드"
- "가족 게임 파크 전시 및 후원 가이드"
- "방문객 모집 사이트: 온라인 광고 가이드"
- "공식 지도 광고 가이드"
- "코스프레 구역 스폰서십 및 광고 가이드"
- "푸드 코트 스폰서십 및 광고 가이드"
- "공식 운영 스태프 티셔츠 스폰서십 가이드."

■ 계약 체결

가족 게임 파크 전시 신청서를 접수한 사무국은 신청서를 심사한 후 전시 신청 승인 통지서를 발급합니다.

신청자는 해당 통지서 발급 시, 사무국과 신청자(이하 "출품자"라 함) 간에 전시 계약이 정식으로 체결된 것으로 간주됨에 동의합니다.

■약관 준수

참가사는 약관 ②에 명시된 모든 조항과 사무국이 제시하는 모든 규정, 지침, 정책 및 지시를 준수해야 합니다.

참가자가 본 규정을 위반하거나 제3자에게 피해를 주는 행위를 하거나, 공공질서 또는 선량한 풍속에 반하는 행위를 하는 경우, 주최자 및/또는 사무국은 재량에 따라 참가 신청을 거부하거나 계약을 해지하거나 전시 또는 콘텐츠 배포의 중단 또는 변경을 지시할 수 있습니다. 참가자는 이에 동의합니다.

이 경우 이미 납부된 전시료 및 비용은 환불되지 않으며, 주최측 및 사무국은 전시자 또는 관련 당사자가 입은 손해에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 주최측 또는 사무국이 손해를 입은 경우, 전시자는 해당 손해를 전액 배상해야 합니다.

■전시 자격

전시자는 본 전시회의 취지에 부합하는 게임 소프트웨어, 게임 관련 제품 및 서비스를 제공하는 법인 또는 단체로 한정한다.

■진술 및 보증

참가사는 주최사에 대해 참가사가 제공하는 제품 및 서비스가 제3자의 권리를 침해하지 않으며, 모든 관련 법령 및 공공질서와 선량한 풍속에 부합함을 진술하고 보증합니다.

■양도 금지

참가사는 사무국의 사전 서면 동의 없이 본 약관 ②항에 따른 계약상 지위 또는 권리를 제3자에게 양도, 이전 또는 처분할 수 없습니다.

■채용 목적의 전시·발표·광고 금지

채용 또는 취업 알선을 주된 목적으로 하는 전시, 발표 또는 광고는 엄격히 금지됩니다.

■ 전시 타이틀 제출

게임 타이틀을 전시할 경우, 전시자는 모든 전시 타이틀을 사무국에 제출해야 합니다.

전시 타이틀이 제출되지 않은 것으로 확인될 경우, 해당 타이틀의 전시는 허용되지 않습니다.

전시 취소 외에도 2027년 이후 도쿄 게임 쇼 행사 참가에 관한 제재가 부과될 수 있습니다. 자세한 사항은 2026년 7월 예정된 참가사 브리핑에서 배포될 「전시 가이드라인」에 명시됩니다.

■ 전시 신청 및 납부 마감일

1. 전시 계약이 체결된 날짜를 계약일로 한다.
2. 계약일 이후 사무국에서 청구서를 발행합니다. 참가사는 청구서에 명시된 납부 기한까지 지정된 계좌로 참가비를 송금해야 하며, 송금 수수료는 참가사 부담입니다. 기한 내 입금 확인이 되지 않을 경우 계약이 해지될 수 있습니다.

■ 전시 신청 취소

1. 계약일 이후의 전부 또는 일부 취소는 사무국에 서면(이메일 등 전자적 수단 포함)으로 통보하여야 한다.
2. 취소 수수료(부가세 별도)는 아래와 같이 적용되며, 관련 청구서 수령일로부터 30일 이내에 납부해야 합니다:

• 2026년 6월 24일 ~ 2026년 7월 7일: 전시 참가비 50%

• 2026년 7월 8일 이후: 전시료의 100%

■ 전시품 및 상품에 관한 제한 사항

모든 전시물, 영상, 디스플레이, 배포 자료 및 상품은 주최측이 정한 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 윤리 규정(CESA 윤리 규정)을 준수해야 합니다.

CERO 등급 'B' 이하 또는 '교육용/데이터베이스'로 분류된 소프트웨어 및 관련 제품만 허용됩니다.

연령 등급 표시가 필요한 경우, 전시자는 방문객이 쉽게 이해할 수 있도록 해당 정보를 명확히 표시해야 하며 사무국의 지시에 따라야 합니다.

출품사는 자사가 취급하는 제품 이외의 제품을 전시하거나 판매해서는 안 됩니다.

■ 전시 카테고리별 제한 사항

1. 상품 판매(신문 및 도서 제외)는 상품 판매 구역 및 주최측이 지정한 프로그램 내에서만 허용됩니다.
2. 일반 전시구역 또는 이에 준하는 구역에 참가하는 출판사만 상품 판매 구역에서 게임 소프트웨어를 판매할 수 있습니다.
3. 표준 패밀리 게임 파크 부스를 사용하는 전시자는 부스 내에서 전시품을 판매할 수 있습니다.
4. 턴키 부스의 경우, 부스 내 이벤트(토크쇼, 포토세션 등)는 허용되지 않습니다.
5. 전시 부류와 관계없이 게임 체험관 "ASOVIVA!" 및 직업 체험관 "MANAVIVA!" 내에서는 이벤트(토크쇼, 포토세션 포함)를 진행할 수 없습니다.
6. 동일 구역 내 복수 부스 운영을 희망하는 참가업체는 사전에 사무국과 협의해야 합니다.

■실물 전시 부스 규정

1. 부스 장식, 구조, 음량, 전시 내용 및 방법, 운영 방식은 사무국이 정한 「전시 가이드라인」을 준수해야 합니다.
2. 성적 표현, 차별적 표현 등 공공질서 및 선량한 풍속에 반하는 과도한 표현은 금지됩니다.
3. 사무국이 전시 내용의 변경 또는 중단이 필요하다고 판단할 경우, 전시자는 전시회 전 또는 전시회 기간 중 언제든지 해당 지시에 따라야 합니다.
4. 참가업체는 인접 참가업체의 전시 활동에 방해가 되는 행위를 해서는 안 된다.
5. 사무국의 변경 또는 중단 지시로 인해 발생하는 모든 비용은 전시자가 부담한다.
6. 부스 설치는 지정된 기간 내에 완료해야 하며, 전시회 종료 후 즉시 전시물을 철거해야 합니다.
7. 전시회 기간 중 전시물 반출은 금지됩니다.
8. 모든 관련 소방 및 안전 법규를 준수하여야 한다.

■장비 및 인프라

전시회에 필요한 장비, 통신 회선 및 정보 시스템의 준비, 유지 관리 및 보안 조치는 참가업체의 비용과 책임 하에 수행되어야 합니다.

■손해 배상 책임

1. 주최자 및 사무국은 참가사 또는 관련 당사자의 과실로 발생한 사고, 손해 또는 손실에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.
2. 전시 또는 배포되는 콘텐츠의 권리 청산은 전시업체의 비용과 책임 하에 수행되어야 합니다.
3. 사무국은 도난, 분실, 화재, 손상 등 불가항력적 사건으로 인한 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.
4. 전시자 또는 관련자의 과실로 인해 전시 시설이나 장비에 발생한 손상은 전시자가 즉시 배상하여야 합니다.
5. 주최측 및 사무국은 공식 웹사이트나 홍보 자료의 오탈자 또는 누락에 대해 책임을 지지 않습니다.
6. 감염병 대책 또는 관련 법적 조치로 인한 중단, 연기 또는 변경 시에는 환불되지 않습니다.
7. 예상 방문객 수는 추정치일 뿐이며 보장되지 않습니다.

■통계 정보

주최측 및 사무국은 온라인 전시 플랫폼 관련 접속 정보(IP 주소 포함)를 수집·활용할 수 있습니다. 해당 정보는 참가업체에 제공되지 않습니다.

■전시회 연기, 변경 또는 취소

사무국 귀책사유로 전시회가 연기, 변경 또는 취소될 경우 잔여 전시 일수에 비례하여 환불 금액을 산정합니다. 사무국의 책임은 해당 환불에 한합니다.

■불가항력

주최측 및 사무국은 다음을 포함하되 이에 국한되지 않는 불가항력적 사유로 인해 전시회 개최가 어렵거나 불가능하다고 판단될 경우 전시회를 연기, 변경 또는 취소할 수 있습니다:

1. 긴급 시스템 점검
2. 컴퓨터 또는 통신 장애
3. 자연 재해
4. 사회 불안 또는 분쟁
5. 정부 조치
6. 전염병 또는 팬데믹
7. 공공 서비스 또는 자원 부족
8. 노동 분쟁
9. 주요 계약업체의 채무 불이행
10. 주최자 또는 사무국에 귀책사유가 없는 기타 사건

이러한 경우, 어떠한 환불도 이루어지지 않으며, 전시업체는 미납된 전시 비용 전액에 대한 책임을 계속 부담합니다. 주최측 및 사무국은 전시업체가 입은 손해에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

■참가사명 공개

참가사는 웹 등록 양식에 기재된 참가사명이 사무국에 의해 홍보 자료 및 전시회 공식 웹사이트에 게재될 수 있음에 동의합니다.