

TOKYO GAME SHOW 2026

30TH
ANNIVERSARY

크리에이터 라운지 스폰서십 가이드

Ver. 01 / 2026.02.20



① 크리에이터 라운지 소개



인플루언서와 크리에이터를 위한 프리미엄 전용 공간

*사진은 참고용 이미지입니다.

크리에이터 라운지는 TGS 인플루언서 및 크리에이터를 위한 전용 공간입니다.

TGS 행사장 홍보를 위한 콘텐츠 제작 거점이자, 휴식·업무·충전·미팅이 가능한 쾌적한 공간을 제공합니다.

2025년 방문 실적

사전 등록 인플루언서: **1,093명** *동반인 포함

4일간 인플루언서 방문 수: **1,190** *누계

TGS 영향력 극대화를 위한 다양한 인플루언서 유치



인플루언서 모집 경로

3가지 유형

1 TGS BOOSTERZ

이벤트 홍보를 위해 공식 임명된 TGS BOOSTERZ.
다양한 TGS PR 활동에 참여.

일정

- 비즈니스 데이: 17일(목) & 18일(금)
- 일반 공개일: 19일(토), 20일(일), 21일(월)

5일간 입장 가능.

2 초청 인플루언서

출전사, 에이전시, MCNs로부터 초청.

3 일반 인플루언서

심사 절차를 거쳐 참가 승인.

심사/선정 기준

- ✓ 단일 계정 구독자/팔로워 3만 명 이상 또는 ✓ 여러 계정 합산 5만 명 이상

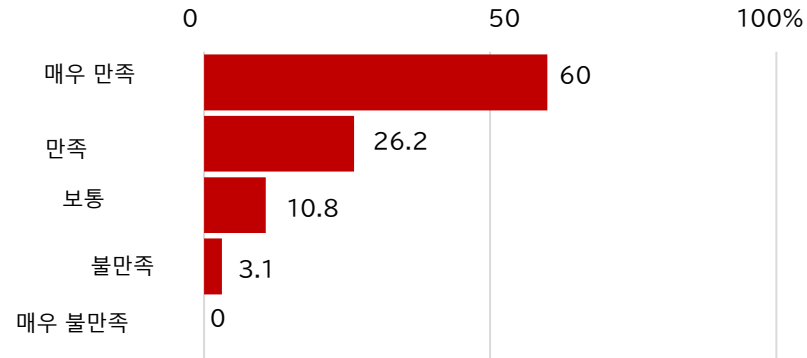
일정

- 비즈니스 데이: 18일(금)
- 일반 공개일: 19일(토), 20일(일), 21일(월)

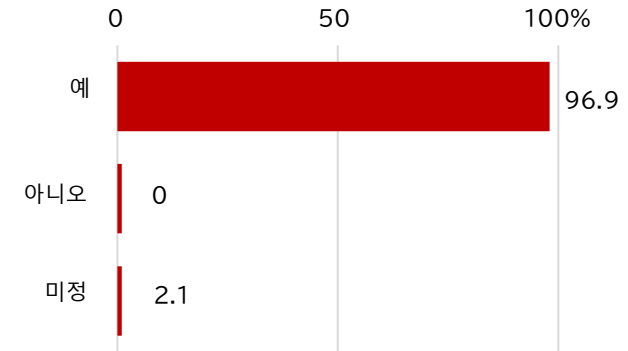
4일간 입장 가능.

참관객 설문조사

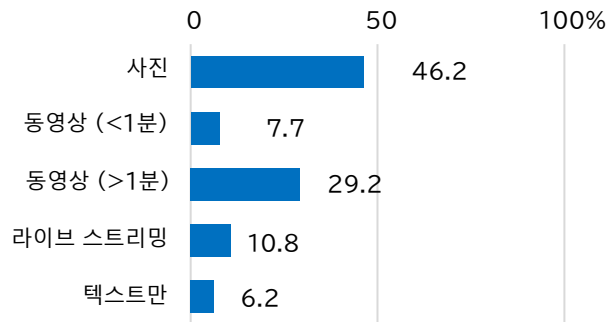
참관객 만족도



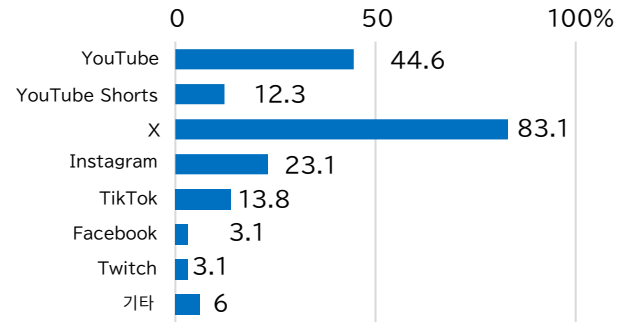
차년도 참가 의향



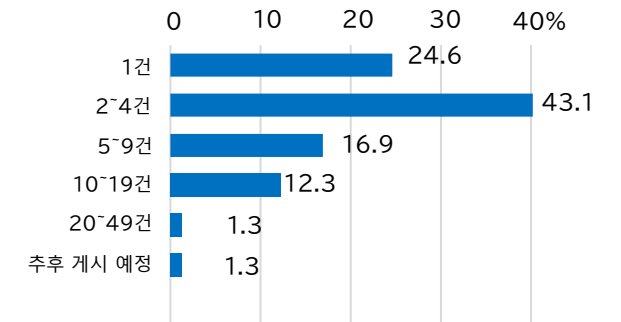
게시물 형식



게시 플랫폼



게시물 수



*인플루언서 대상 행사 후 설문조사. 응답 수: 77. TGS2025 실적.

개방형 특별 공간에서 인플루언서에게 제공하는 특별한 경험.

크리에이터 라운지, 전시장 구역으로 복귀

: 전시 부스 방문 편의성 향상
및 혼잡을 피한 휴식 공간 제공.

모든 관람객에게 노출되는 '특별 공간'으로 브랜딩

: 2026년 이벤트 스테이지 근처에 위치,
기존 폐쇄형과 달리 완전 개방형으로 설계.

크리에이터 라운지 위치: 제1전
시장 내부





② 크리에이터 라운지 스폰서십 메뉴

크리에이터 라운지 스폰서십 플랜

크리에이터 라운지는 인플루언서 및 크리에이터를 위한 전용 공간입니다.
본 공간에 스폰서로 참여하시면 라운지를 이용하는 인플루언서 및 영상 크리에이터에게 홍보할 수 있습니다.

스폰서십 카테고리		전체 공간 스폰서십	체험 게임 타이틀 출전	게이밍 스폰서십	비게이밍 스폰서십
모집 수		1개사	12개사	3개사	3개사
가격(세금 포함)		JPY 33,000,000부터	JPY 1,100,000	JPY 2,200,000	JPY 3,300,000
전체 공간 제공 내용	① 전체 공간 랩핑/전시	●			
로고 및 정보 게재	② 공식 웹사이트 TOP 페이지	●		●	●
	③ 공식 가이드맵 로고	●		●	●
게임 체험 부스	④ 게임 체험 부스		●		
현장 브랜딩	⑤ 라운지 내 전시 공간	●		●	●
이메일 발송	⑥ 등록 인플루언서 대상 홍보	●	●	●	●

*커스텀 플랜에 대해서는 별도 문의 바랍니다. 유연하게 대응해 드립니다.

*체험 게임 타이틀 출전에는 경쟁사 배제 조항이 적용되지 않습니다.

*게이밍/비게이밍 스폰서십의 경쟁사 배제는 실적 및 신청 순서를 우선으로 합니다.

*게이밍 스폰서십은 게임 관련 기업을 대상으로 합니다.

[게임 관련 기업] 게임 개발, 판매, 유통, 주변기기 등 게임 경험과 직접 관련된 제품/서비스를 제공하는 기업.

*비게이밍 스폰서십은 비게임 관련 기업을 대상으로 합니다.

[비게임 관련 기업] 게이머층에 접근하여 브랜드 인지도를 높이고자 하는 비게임 사업 주력 기업(예: 소비재, 식품, 음료 등).

크리에이터 라운지 전체를 활용하는 스폰서십 패키지. 단 1개사 한정 플랜으로 브랜드 경험을 극대화하는 특별 플랜입니다.



*컨셉 이미지입니다.

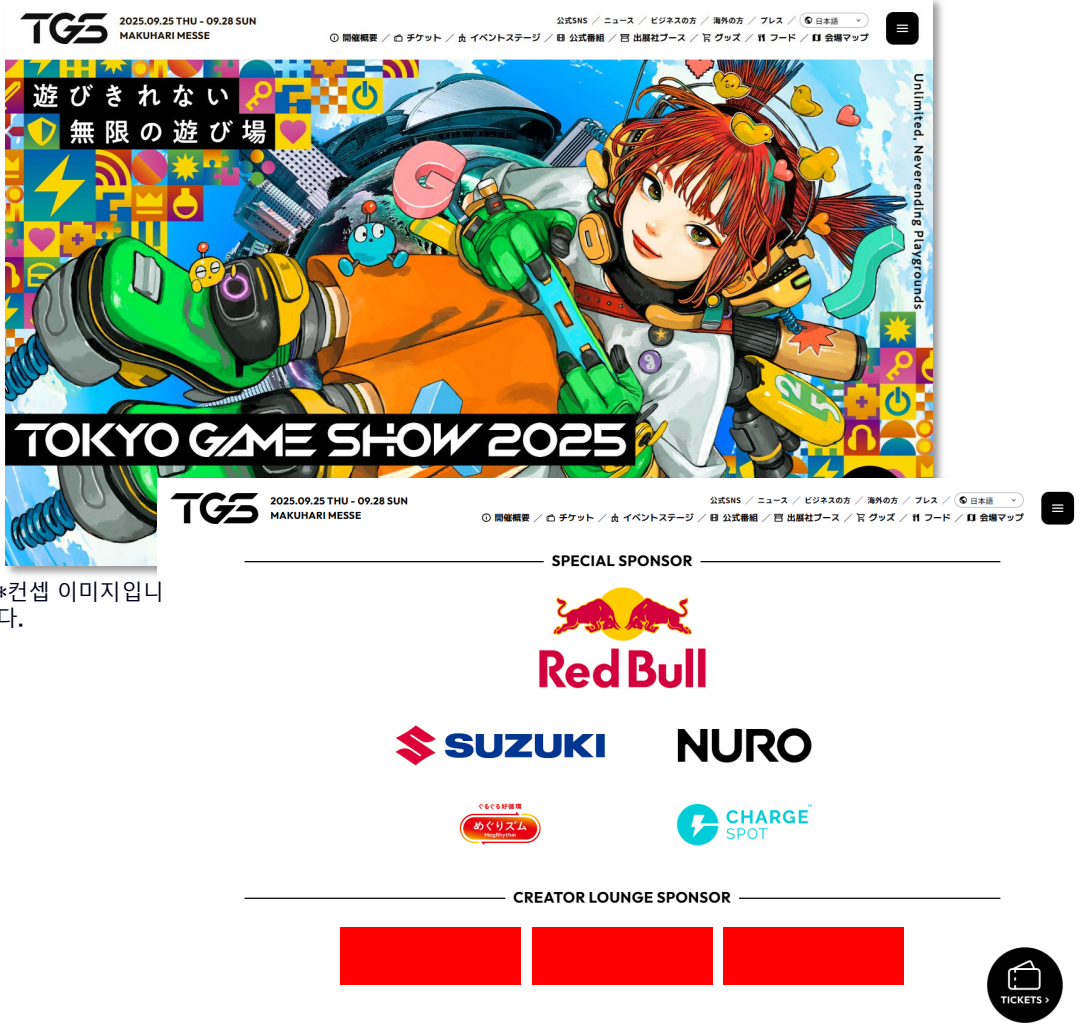
제공 내용(안)

- 구역 명명권
- 구역 전체 랩핑 광고
- 구역 내 이벤트 실시
- 구역 내 VIP 공간

세부 내용은 스폰서와 협의하여 결정합니다.

JPY 33,000,000부터 (세금 포함)

2 공식 웹사이트: 톱 페이지 게재



*컨셉 이미지입니다.

TGS 공식 웹사이트는 방문객의 핵심 정보 소스입니다. 매년 높은 트래픽을 기록하는 톱 페이지에 스폰서 로고를 게재합니다.

액세스 데이터

페이지 뷰

1,000만+ PV

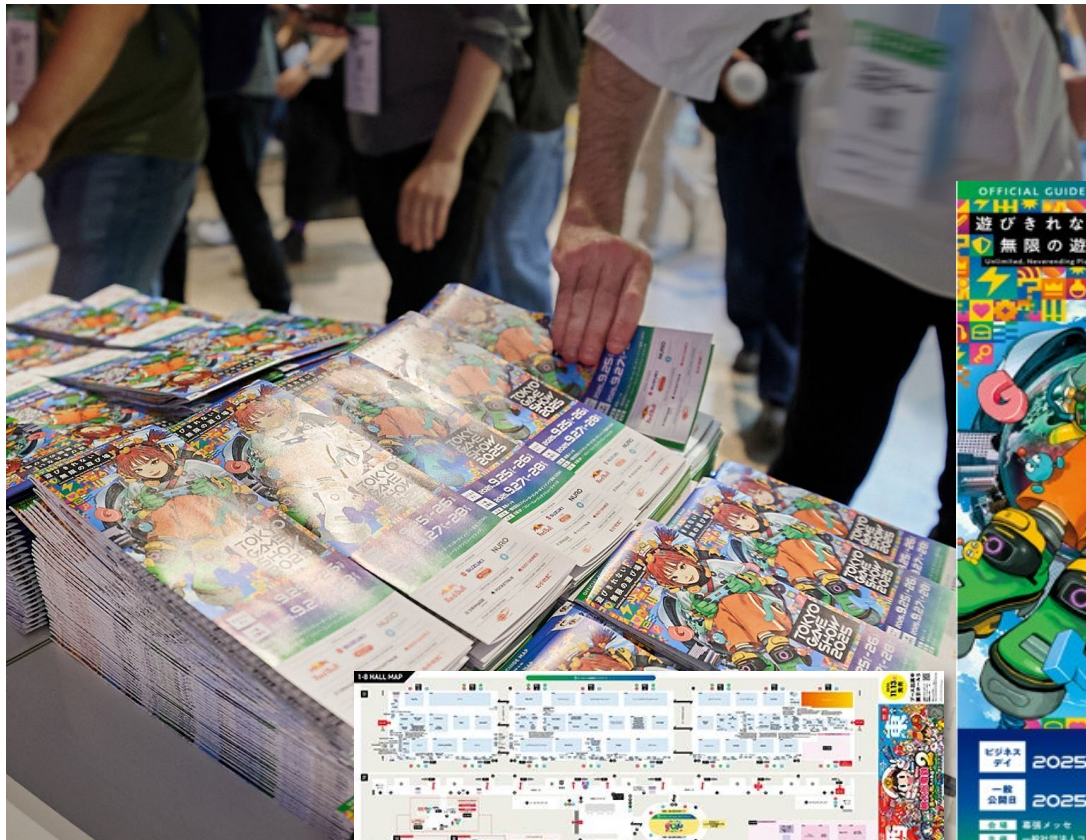
전년도 사이트 PV 실적 기준

웹사이트 콘텐츠

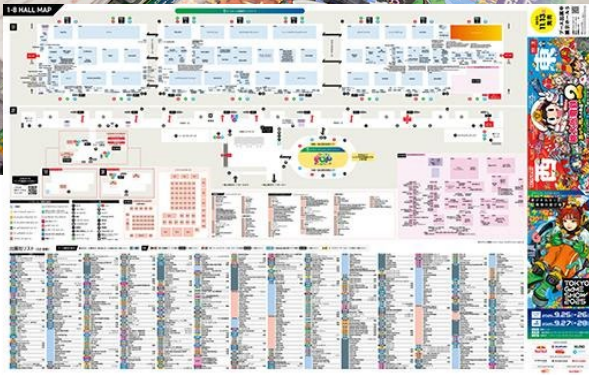
개요	티켓	참가사	오시는 길
뉴스	스테이지	공식 방송	주최측 기획

게재 기간: 사이트 오픈 시부터 (종료일 미정)
 게재 위치: 상단 이미지 참조
 보증 형태: 기간 보증
 게재 순서: 일본어 가나다순

3 공식 가이드맵: 로고 게재



*컨셉 이미지입니다.



공식 가이드맵은 참관객의 필수 아이템입니다.
스폰서 로고는 풀 컬러로 게재됩니다.

예정 발행 부수

일본어판 **260,000부**

영어판 **40,000부**

| 게재 위치: 공식 가이드맵 내 스폰서 로고란
| 배포 장소: TGS 행사장
| 배포 기간: 행사 기간 중

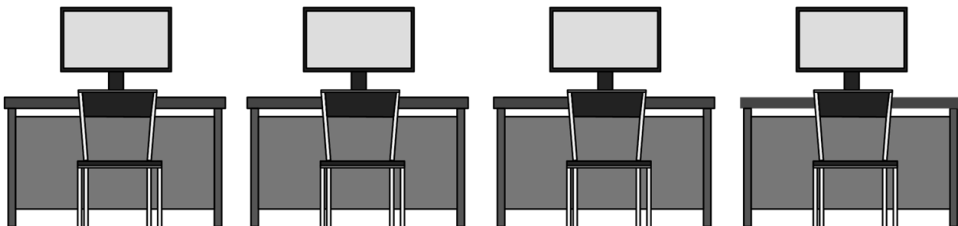
*스폰서 로고 게재 위치는 가이드맵 레이아웃에 따라 정해지며 추후 확정됩니다.

4 게임 체험 부스



라운지 내에 설치될 게임 체험 부스

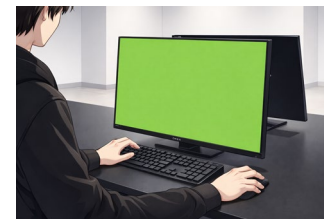
*컨셉 이미지입니다.



전시장에서 벗어나 휴식을 취하는 인플루언서 및 크리에이터에게 게임 체험 기회를 제공합니다.

- | 기간: 이벤트 기간 중(9월 17일~21일)
- | 장소: 크리에이터 라운지 내
- | 수량: 12개 (예정)

*책상과 모니터는 제공됩니다.
게임 기기 및 컨트롤러는 직접 준비해 주십시오.



5 라운지 내 전시 공간

제품 전시, 샘플링, 대형 조형물 설치가 가능한 전시 공간을 제공합니다.

| 전시 기간: 이벤트 기간 중 (9월 17일~21일)
| 장소: 크리에이터 라운지
| 모집 수: 3개 (예정)

*기본 공간은 1m x 1m입니다. 상세 요건은 별도 협의가 필요합니다.

제품 시연



샘플 배포



맞춤형 전시



6 이메일 발송(사전 등록 인플루언서 대상)

사전 등록된 인플루언서를 대상으로 정보 안내 및 PR 목적의 이메일을 발송합니다.

| 실시 기간: 협의 가능
| 횟수: 최대 2회



활용 예시

신작 타이틀/정보 안내

신작 타이틀 사전 고지, 프로모션 코드 배포 등

촬영 관련 안내

행사장 내 촬영 스팟 및 촬영 가능 콘텐츠 안내

소재 제공

콘텐츠 제작용 로고 및 기타 소재 제공

크리에이터 라운지 스폰서십 메뉴 신청 사이트



본 자료는 기본적인 스폰서십 패키지에 대한 안내입니다.

개별 플랜이나 광고 메뉴의 커스터마이징을 원하시면 tgs-sponsor@sms-office.jp
로 문의해 주시기 바랍니다.

귀사의 니즈에 맞춰 유연하게 제안해 드리겠습니다.

※신청 시에는 '도쿄 게임쇼 2026 스폰서십, 광고, 패밀리 게임파크 출전 규약'을 반드시 확인하고 동의하셔야 합니다.

※신청은 선착순으로 접수됩니다.

※신청 접수 후 3영업일 이내에 연락드리겠습니다.

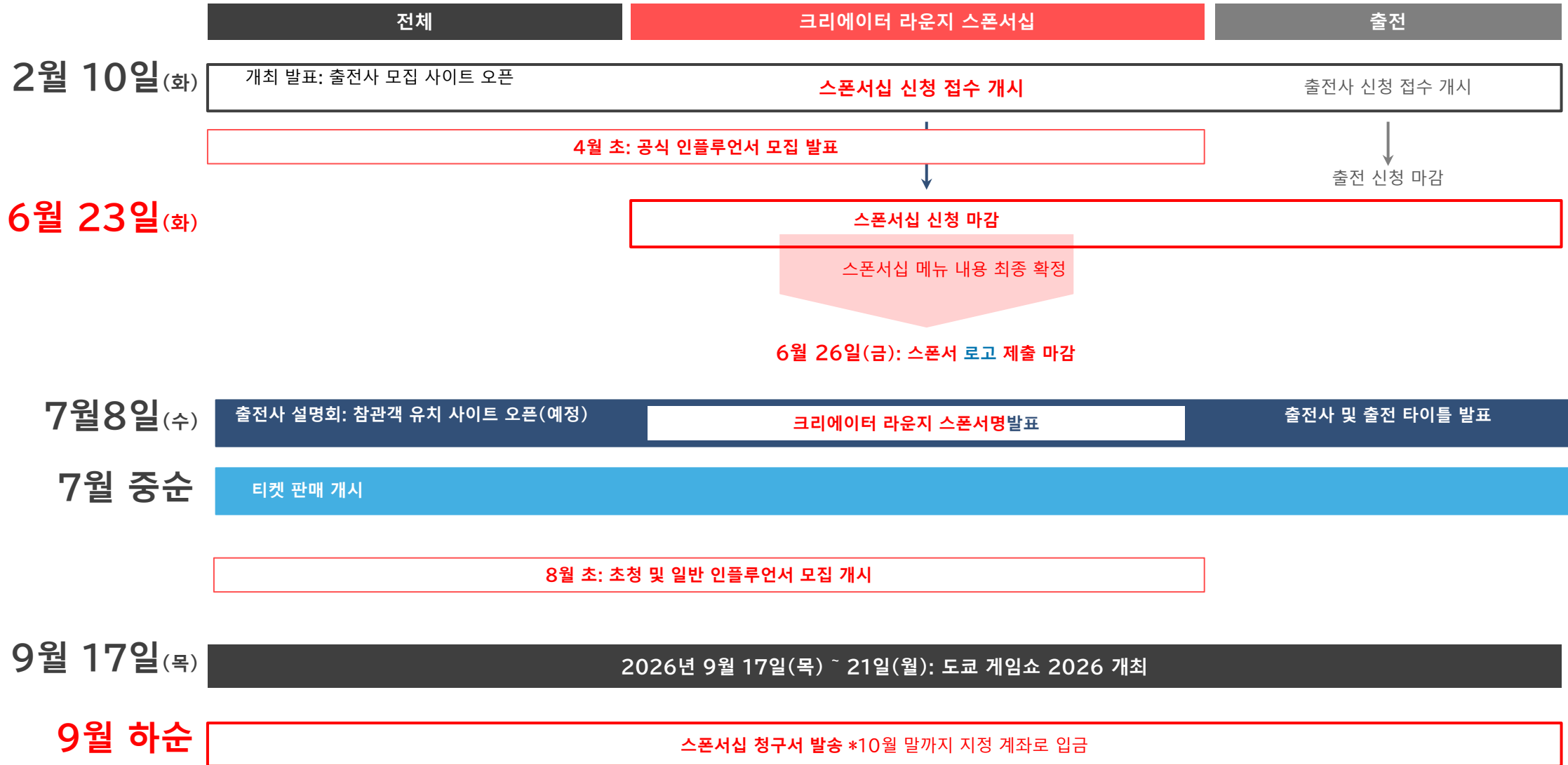
회신이 다소 늦어질 수 있는 점 양해 바랍니다.

※신청 내용 검토 후, 사무국에서 등록된 주소로 '신청 접수 통지' 메일을 보내드립니다.

본 통지 메일 수신으로 스폰서십 계약이 성립됩니다.

신청 마감 | 2026년 6월 23일 (화)

신청 시기에 따라 일부 스폰서십 패키지가 마감되었거나 내용 조정이 필요할 수 있습니다.



제출 방법

스폰서 로고 및 기타 데이터는 아래 신청 사이트에서 업로드해 주십시오.

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

*데이터에 문제가 있을 경우 사무국에서 연락드립니다.

*제출 형식에 관한 문의는 문의 양식을 통해 SMS 사무국으로 연락 주십시오.

색상 교정

색상 교정 제출은 '**1회**'로 한정됩니다.

*추가 교정은 유료로 진행됩니다.

*제출일에 따라 색상 교정이 불가능할 수 있습니다.

축소 버전(*1)과 실물 크기 부분 인쇄(*2), **총 2종**의 색상 교정본을 실제 소재에 제공합니다.

*추가 교정은 유료로 진행됩니다.

*제출일에 따라 색상 교정이 불가능할 수 있습니다.

*실물 크기 교정본의 인쇄 영역 지정이 필요한 경우, 제출 시 해당 부분을 명시한 자료를 첨부해 주십시오.

*1: 가이드맵 이외의 스폰서십 항목에 적용됩니다. 가이드맵은 실물 크기 부분 인쇄로 교정됩니다.

*2: 1m를 초과하는 스폰서십 항목은 실물 크기 부분 인쇄로 제공됩니다.

인쇄물 제출

- 크리에이티브 콘텐츠는 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 윤리 강령(www.cesa.or.jp/action/forstakeholders/ethical-code/)을 준수하여 제작하십시오.
- 링크 대상 사이트(랜딩 페이지)를 반드시 포함하십시오.
- 제출용 디자인 데이터는 완전한 데이터여야 합니다. (사무국 수정/편집 불가)
- Illustrator 데이터 제출 시, Ver.CC2020 이상 버전으로 제작하십시오.
- 각 사이즈에 맞춰 재단선을 포함하여 데이터를 제작하십시오.
(대형 사이즈의 경우 1/10 축소 제작 가능)
- 모든 텍스트는 아웃라인 처리하십시오.
- 데이터 해상도는 실제 사용 사이즈 기준으로 제작하십시오.
[가이드맵] 300-350dpi
[가이드맵 외] 200dpi
- 제출 시, 제출용 데이터와 함께 완성 사이즈의 PDF를 첨부하십시오.
- Illustrator로 제출 시, 이미지는 포함(embed)하지 말고 링크 파일과 함께 제출하십시오.
- 사양은 스폰서십 메뉴에 따라 다릅니다.
제출 데이터 포맷이 지정된 경우, 해당 포맷에 맞춰 제작하십시오.

웹 배너 제출

- 지원 파일 형식: gif, jpg, png
- 파일 크기: 150KB 이하. 해상도: 75dpi(실제 크기 기준).
- 특별한 디자인 규정은 없으나, 모든 제출물은 스폰서십 가이드라인을 준수해야 합니다.
- 모든 웹 배너에는 'PR' 문구가 명기됩니다.
- 게재된 배너는 오탈자 수정 외에는 교체할 수 없습니다.
- 웹 배너는 도쿄 게임쇼 2026이 정한 공식 게재일에 일괄 공개됩니다.
단, 엠바고 정보가 포함된 배너나 제출이 늦어진 경우는 개별적으로 대응합니다.
*이 경우, 특정 게재 시간을 지정할 수 없으니 양해 바랍니다.
- 배너 파일과 함께 연결될 URL을 제출해 주십시오.
- 행사 종료 후 노출수 및 클릭수 리포트를 제공합니다.

문의

**(주)소니 뮤직 솔루션즈(SMS) 도쿄 게임쇼 사무국
크리에이터 라운지 스폰서십 문의**

tgs-sponsor@sms-office.jp

※문의 접수 후 3영업일 이내에 회신 드립니다.

단, 내용에 따라 시간이 더 소요될 수 있습니다.

※답변 메일을 받지 못하신 경우, tgs-sponsor@sms-office.jp 수신 설정을 확인하신 후 다시 문의해 주십시오.



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

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.

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

■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.

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

■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.