



# TOKYO GAME SHOW VR 2022

出展・協賛プラン概要

2022年 4月

# はじめに

昨年“初”開催した東京ゲームショウのバーチャル開催について、  
今年も9月15日（木）から9月18日（日）までの4日間

## TOKYO GAME SHOW VR 2022

（略称：TGSVR2022）として開催致します。



昨年のTOKYO GAME SHOW VR 2021は

東京ゲームショウ史上初となる大規模なバーチャル会場として、多くのステークホルダーとの共創という形で無事に実現いたしました。  
初開催ではありましたが、延来場者数は約21万人、ユーザーあたりの平均滞在時間は約27分を達成し、  
アンケートによる満足度も高い結果が得られ、本年の開催に対して期待のコメントも頂きました。

2022年の開催にあたって、昨年得られたユーザーと出展皆様のご意見を反映させ、

さらに新しいVRによるTGSの体験の創出と、より多くの方にTGSコンテンツの提供を可能にする「VR会場出展、協賛プラン」をご用意いたしました。

こちらの出展プランにご参画いただくことで、VR特設会場に出展社独自ブース・コンテンツを設置、

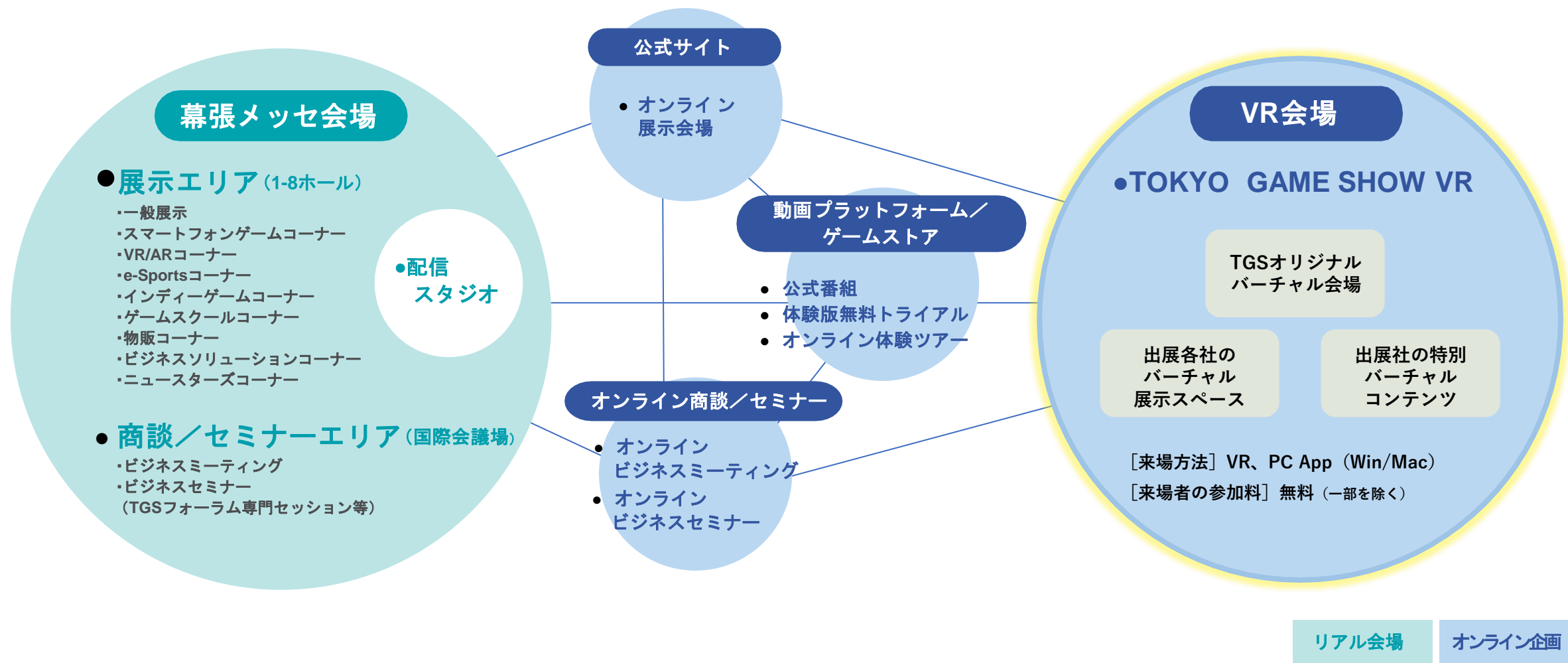
バーチャル空間でのブース出展や新しいコンテンツ体験、出展社商品と紐づけを行った関連商品の購入体験の導線をご用意いただけます。

今後の拡がり期待されるVR体験の提供を通して、出展社のプロモーション最大化に貢献できる内容となっておりますので、

是非ともご出展をご検討ください。

# TGS2022 全体構成イメージ

東京ゲームショウは、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、一昨年は完全オンライン、昨年はオンラインおよび、報道関係者・インフルエンサー向けにリアル会場を用意するハイブリッド開催となりました。TGS2022は、3年ぶりに、ビジネス関係者や一般ゲームファンが入場できるリアル会場を設置いたします。合わせてオンライン企画も実施される中、バーチャルならではの会場設定や特別感のある表現を活用して出展いただけるVR会場としてTOKYO GAME SHOW VRを昨年に引き続き開催させていただきます。

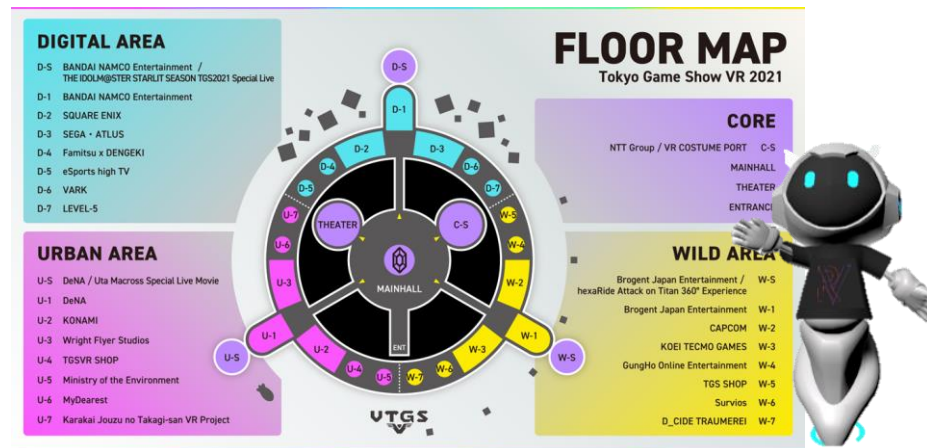


# TGSVR2021 実績



計20社にご出展頂き、20万人以上の延べ来場者数となりました。  
3人中2人はVRデバイスで来場し、滞在時間も想定より長い結果が得られました。

出展社数 **20社**



延べ来場者数

**210,566 人**

平均滞在時間

1,619.16秒  
= **約27分**

デバイス比率

**VR 66.7%**  
**PC 33.3%**

延動画視聴数（再生回数）

**445,161 回**

平均動画視聴時間（一人当たり）

266.53 秒  
= **約4.4分**

平均視聴数（一人当たり）

**13.55 回**

# TGSVR2021のメディア露出

合計広告価値換算で**8億円超**のメディア露出を獲得。

東京ゲームショウの歴史の中で「“初”のバーチャル会場」という形で露出され、ワールドの世界観や、迫力ある3Dオブジェクトが画像・映像で取り上げられました。

TV露出	web	YouTube投稿数
会期中 10番組以上	国内外計 650記事以上	国内外計 200本

# ユーザーの声（一部抜粋）

ゲームのキャラクターに会いたくてTGSVR体験してきた！

キャラクターと同じポーズして写真が撮れる！  
ブイアールTシャツ可愛い。

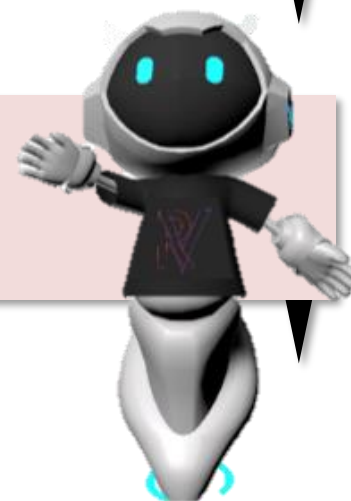
会場のテーマパーク感ワクワク感すごかった！

ゲーム内の主人公がいつも座っている場所で自撮り撮影！すごい

3Dモデル近くで見ると迫力がすごい...

4人でTGSVRまわってきた！  
みんなで興奮しっぱなし

黄色のキャラクターが色々と教えてくれた



**TGSVR2022**



# TGSVR2022 開催に向けて



2021年、初のバーチャル開催となったTOKYO GAME SHOW VR。バーチャル空間でのブース出展や新しい体験を提供。

そして今年、TOKYO GAME SHOW VRはさらに進化する。

アバターで参加し、  
様々な出展企業のブースを周遊する体験に加えて

VRテクノロジーによる没入感をプラスした  
“ブース出展”から“コンテンツ体験”に。

TGSVR コンセプト 『TOKYO GAME SHOWが、ゲームになる。』

# VRならではの体験の進化

TGSVR2022はブースの設置にとどまらない  
コンテンツ体験が可能な、さらに進化したメタバース空間に。

## インタラクティブ EXPO体験

見るだけじゃない。  
バーチャルならではの会場で  
出展やコンテンツ体験は  
インタラクティブに進化。



## 同期型 コミュニケーション体験

バーチャルだから  
だれかに会える。  
時間と場所を共有できる  
つながりの場としてのTGSVR。



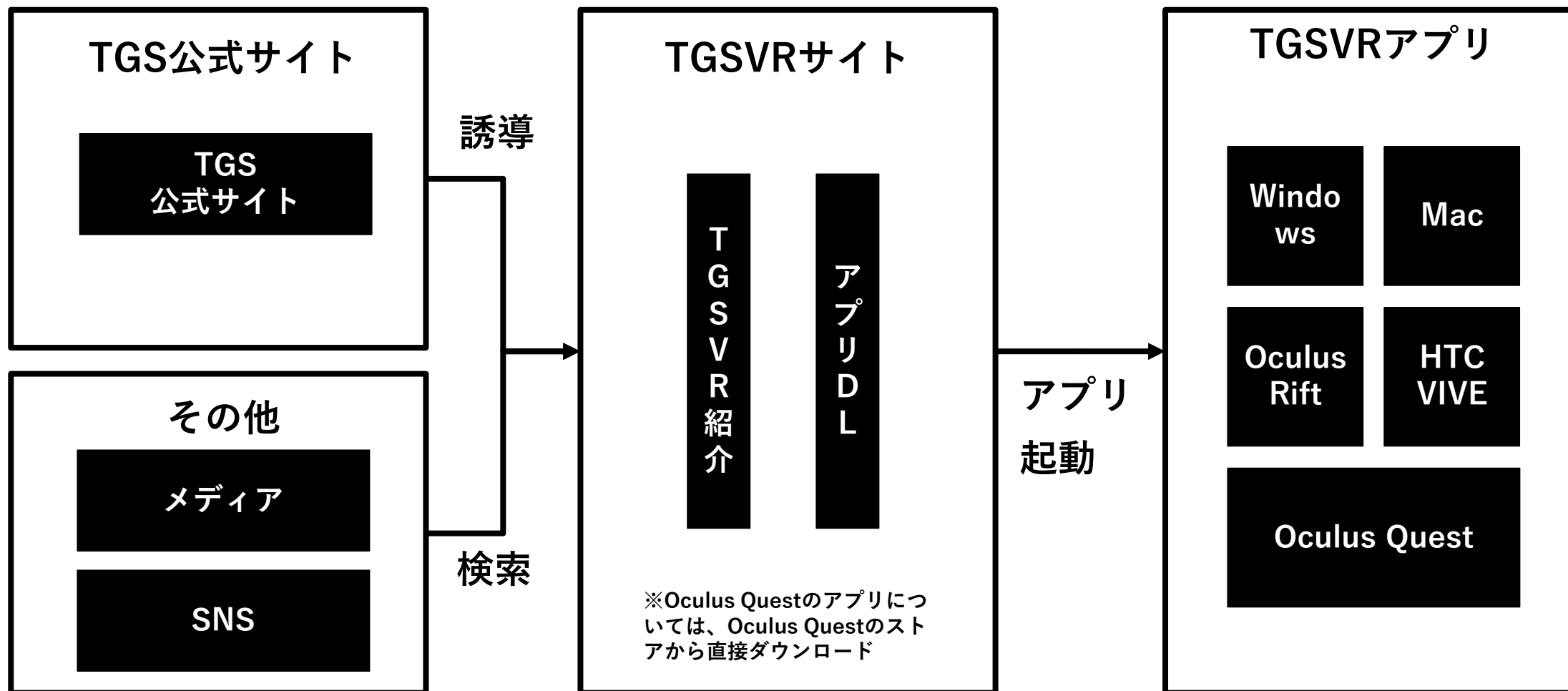
## 回遊・参加型 ゲーム体験

EXPOがゲームになる。  
ゲーム性を付加した  
新たなゲームショウで  
記憶に残る体験を。



# TGSVRの利用方法

TGSVR2022は **PCもしくはVR（ヘッドマウントディスプレイ）** で体験頂けます





# ダンジョン

未知の世界に潜り、冒険する

## Area 1

砂と古代文明の街

## Area 2

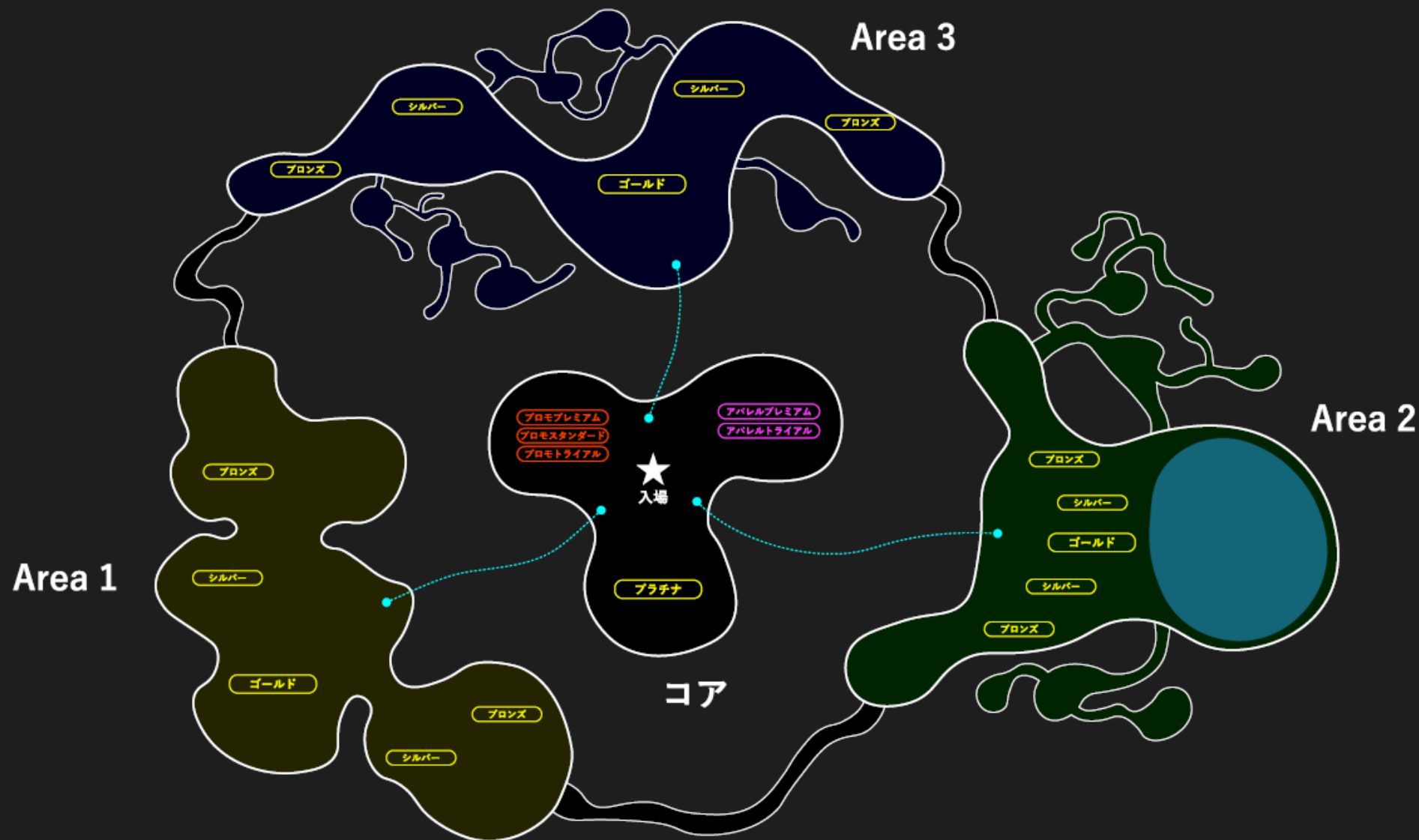
光と緑に満ちた湖畔

## Area 3

鉱石輝く地下渓谷

Dungeonの中でも異なる世界観で空間を演出。  
IPの世界観に合わせて出展をいただけます。





# 出展・協賛プラン

# TGSVR2022 プラン一覧

## ①TGSVR2022 出展プラン

ゲーム関連企業様、VRプラットフォーム様限定

## ②TGSVR2022 プロモーション協賛プラン

一般企業様限定

## ③TGSVR2022 アパレル協賛プラン

アパレル関連企業様限定

# TGSVR2022 プラン一覧

## ①TGSVR2022 出展プラン

ゲーム関連企業様、VRプラットフォーム様限定

## ②TGSVR2022 プロモーション協賛プラン

一般企業様限定

## ③TGSVR2022 アパレル協賛プラン

アパレル関連企業様限定

# TGSVR2022 出展プラン（ゲーム関連企業様、VRプラットフォーム様限定）

出展プラン	内容案	枠数	スペース			PRディスプレイ			その他設置物			料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※記載面積は TGSVR2021参考値 ※会場デザインに 合わせ今後検討	メイン ディスプレイ	動画	ポスター画像	3Dモデル	NPC	WEB ECリンク		
プラチナ	特別オリジナルワールド出展	数社限定	空間 中心部	オリジナル	約 100m x 80m	特大	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	※要相談	○	個別対応	SPコンテンツ 含む
ゴールド	オリジナルスペース 出展	3社限定	出展エリア 中央	オリジナル	約 90m x 45m	大	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	※要相談	○	5000万円	
シルバー	カスタマイズ出展	15社限定	出展エリア	カスタ マイズ	約 30m x 30m	中	○ 10まで ※要相談	○ 8まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	※要相談	○	2000万円	
ブロンズ	スタンダードブース 出展	23社限定	出展エリア	デフォルト	約 12m x 12m	小	○ 5まで ※要相談	○ 5まで ※要相談	○ ※静的なもの	※要相談	○	800万円	

## ■シルバープラン以上出展社様限定追加オプション

スペシャル コンテンツ	スペシャルコンテン ツルームで、 来場者がゲームの世界観を体験できるよ うなスペシャルコン テンツを開発・展開。	4社限定	出展エリア 中央から遷移	オリジナル	約 90m x 90m	特大	○ 個別対応	○ 個別対応	○ 個別対応	○	○	3000万円	シルバー以上の出 展が条件
----------------	--	------	-----------------	-------	-------------	----	-----------	-----------	-----------	---	---	--------	------------------

## ■その他追加オプション

ユーザー行 動取得	自社スペースにおけ るユーザー行動の詳 細分析。 広告効果の検証とナ レッジ共有。	10社限定	-									500万円	
--------------	---	-------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--

## 補足事項

- ※上記メニューは開発段階のものです。今後内容は変更になる可能性がございます。
- ※上記の料金には会場スペース利用料に加えて、出展コンテンツ制作費（スペース企画/3DCGデータコンバート対応/CG造作制作/コーディング/テスト・QA検証/制作進行 等）を含んでおります
- ※プランの内容に関しては詳細を設計中です。プラン内容以上の制作作業が発生した場合は別途制作費を頂戴します。
- ※申込枠数を超えて申し込みがあった場合のみ選定会にて決定します。なお優先順はTOKYO GAME SHOW VR 2022 出展規定の「出展枠の選定」に記載しております。
- ※出展・協賛はCESAの倫理規定に準じた企業・商品に限らせていただき、また規定に準じていた場合でも審査により出展をお断りする場合がございます。（CESA 倫理規定：<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>）
- ※“TOKYO GAME SHOW VR 2022”に出展される事業体・団体は、「東京ゲームショウ2022 展示会出展規約」に基づき、“東京ゲームショウ2022”の出展社とさせていただきます。

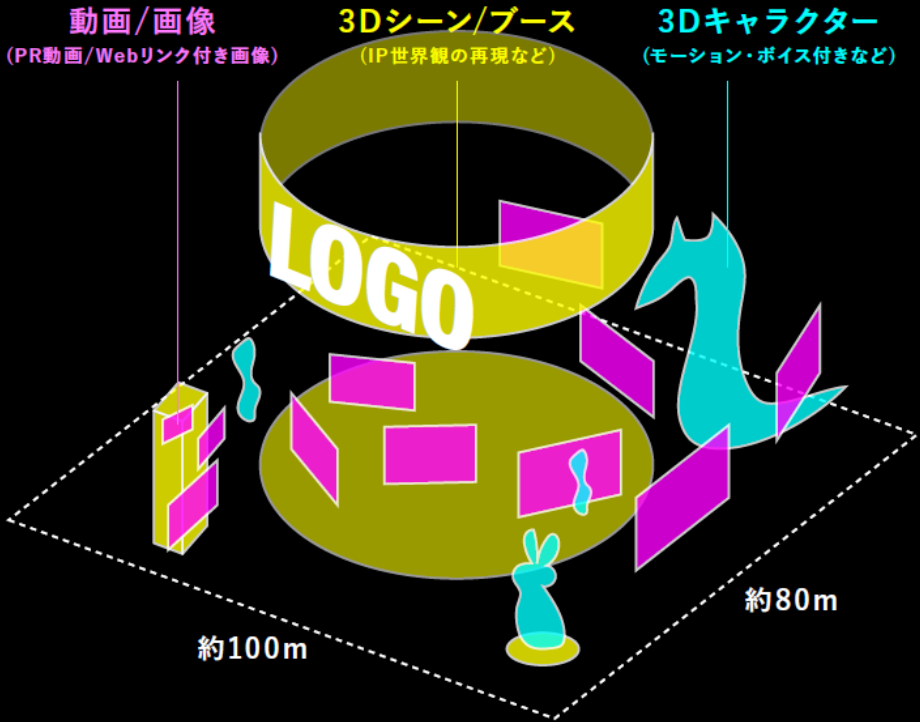


# プラチナ イメージ



## PLATINUM

中央エリア(コア)正面の最大スペースを自由にお使いいただけます。  
オリジナルの3Dシーン/ブース、3Dキャラクター、動画/画像を配置できます。



※下記は空間の参考用に制作したイメージです。  
※新たにプランニングし、空間を設計させていただきます。

プラチナスペース  
(特大サイズ)

特別オリジナル  
ワールド

配置場所  
空間中心部

面積  
約 100m x 80m  
※TGSVR2021参考値  
※会場デザインに合わせ調整

スペシャル  
コンテンツ含む

出展 プラン	内容案	枠数	スペース			PRディスプレイ			その他設置物			料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※記載面積は TGSVR2021参考値 ※会場デザインに 合わせ今後検討	メイン ディスプレイ	動画	ポスター画像	3Dモデル	NPC	WEB ECリンク		
プラチナ	特別オリジナルワールド出展	数社限定	空間 中心部	オリジナル	約 100m x 80m	特大	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相 談	※要相談	○	個別対応	SPコンテンツ 含む

# プラチナ イメージ

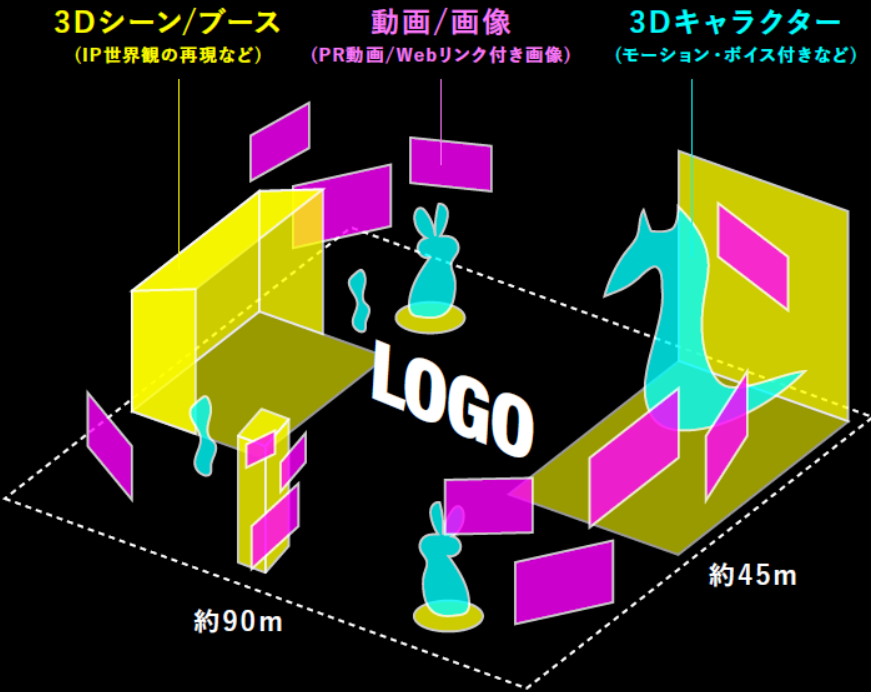


# ゴールド イメージ



## GOLD

企業エリア入り口正面の大規模スペースを自由にお使いいただけます。  
オリジナルの3Dシーン/ブース、3Dキャラクター、動画/画像を配置できます。



ゴールドスペース  
(大サイズ)

オリジナルスペース

配置場所  
出展エリア中央

面積  
約 90m x 45m  
※TGSVR2021参考値  
※会場デザインに合わせ調整

出展 プラン	内容案	枠数	スペース			PRディスプレイ			その他設置物			料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※記載面積は TGSVR2021参考値 ※会場デザインに 合わせ今後検討	メイン ディスプレイ	動画	ポスター画像	3Dモデル	NPC	WEB ECリンク		
ゴールド	オリジナルスペース 出展	3社限定	出展エリア 中央	オリジナル	約 90m x 45m	大	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相 談	※要相談	○	5000万円	



# ゴールド イメージ

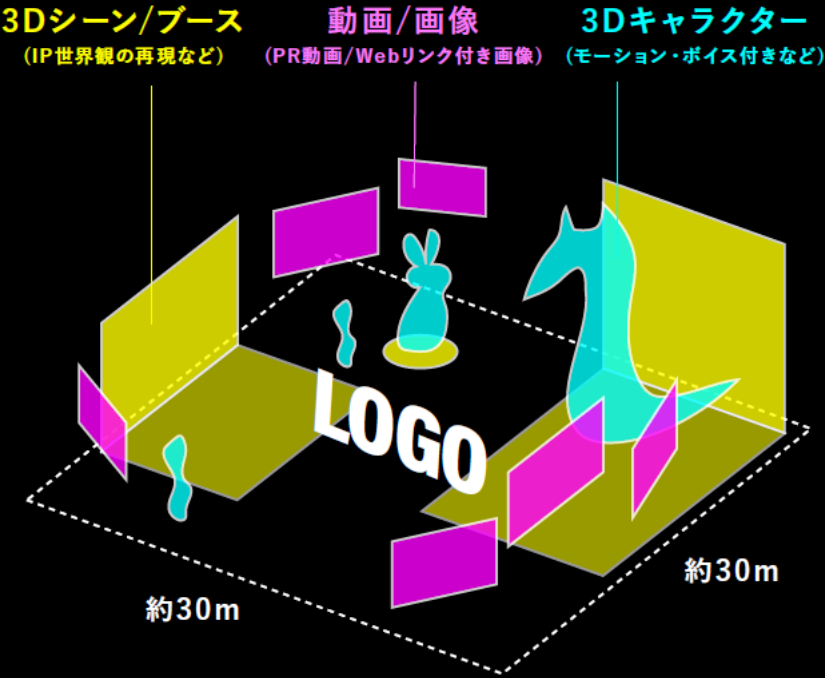


# シルバー イメージ



## SILVER

企業エリアの中規模スペース内を自由にお使いいただけます。  
オリジナルの3Dシーン/ブース、3Dキャラクター、動画/画像を配置できます。



シルバースペース  
(中サイズ)

カスタマイズ  
スペース

配置場所  
出展エリア

面積  
約 30m x 30m  
※TGSVR2021参考値  
※会場デザインに合わせ調整

出展 プラン	内容案	枠数	スペース			PRディスプレイ			その他設置物			料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※記載面積は TGSVR2021参考値 ※会場デザインに 合わせ今後検討	メイン ディスプレイ	動画	ポスター画像	3Dモデル	NPC	WEB ECリンク		
シルバー	カスタマイズ出展	15社限定	出展エリア	カスタ マイズ	約 30m x 30m	中	○ 10まで ※要相談	○ 8まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相 談	※要相談	○	2000万円	



# シルバー イメージ

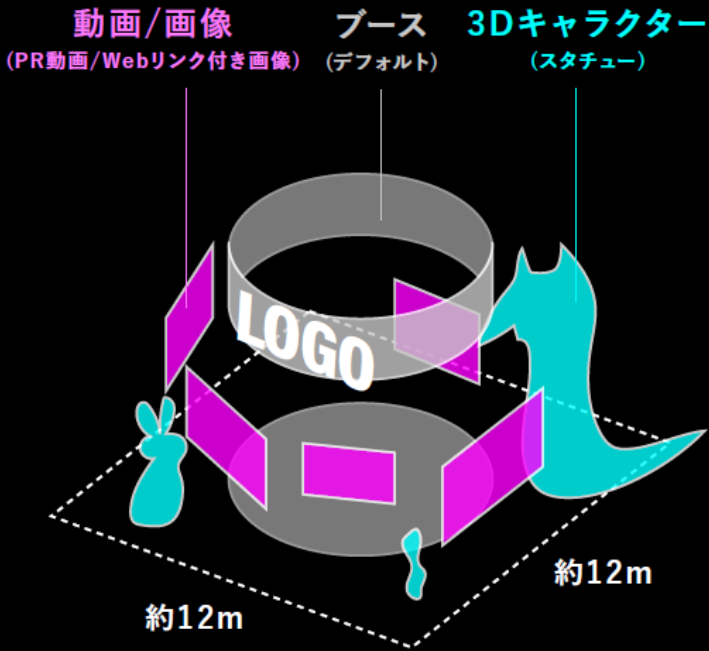


# ブロンズ イメージ



## BRONZE

企業エリアにブースを出展できます。  
オリジナルの3Dキャラクター/オブジェクト、動画/画像を配置できます。



ブロンズスペース  
(小サイズ)

スタンダード  
スペース

配置場所  
出展エリア

面積  
約 12m x 12m  
※TGSVR2021参考値  
※会場デザインに合わせ調整

出展 プラン	内容案	枠数	スペース			PRディスプレイ			その他設置物			料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※記載面積は TGSVR2021参考値 ※会場デザインに 合わせ今後検討	メイン ディスプレイ	動画	ポスター画像	3Dモデル	NPC	WEB ECリンク		
ブロンズ	スタンダードブース 出展	23社限定	出展エリア	デフォルト	約 12m x 12m	小	○ 5まで ※要相談	○ 5まで ※要相談	○ ※静的なもの	※要相談	○	800万円	

# ブロンズ イメージ





# スペシャルコンテンツ イメージ

特別オリジナル  
ワールド

出展IPに合わせた  
コンテンツの制作

ご出展の際は体験内容を協議の上で  
制作させていただきます

内容案		枠数	スペース			料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※記載面積はTGSVR2021参考値 ※会場デザインに合わせ今後検討		
スペシャルコンテンツルームで、 来場者がゲームの世界観を体験できるよ うなスペシャルコンテンツを開発・展開。		4社限定	出展エリア 中央から遷移	オリジナル	約 90m x 90m		
PRディスプレイ			その他設置物			料金案	備考
メイン ディスプレ イ	動画	ポスター画 像	3Dモデル	NPC	WEB ECリンク		
特大	○ 個別対応	○ 個別対応	○ 個別対応	○	○	3000万円	シルバー以上の 出展が条件



# ユーザー行動取得    オプションデータ

## 概要

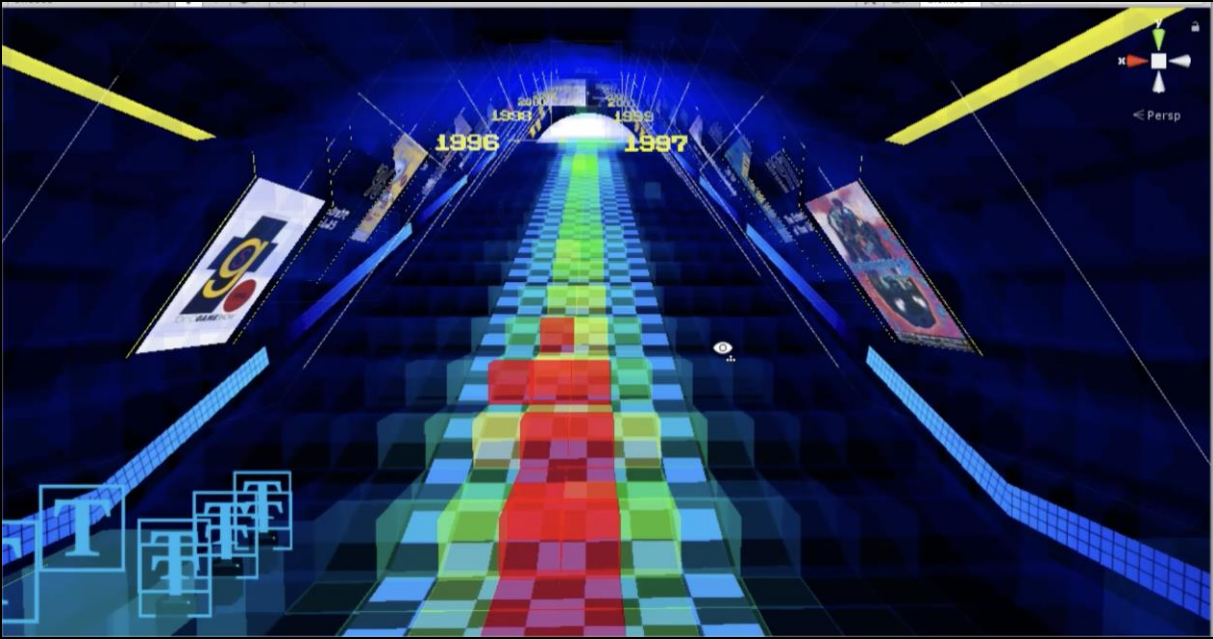
自社スペースにおける  
通常出展時に提供させていただくデータに加えて、  
ユーザー行動に関するより詳細なデータの共有と分  
析の提供により出展効果や広告効果の検証が可能。

### 通常出展時共有データ

- 来場人数
- 動画視聴数
- サイト誘引数

### オプション ユーザー行動取得

- 滞在時間
- ユーザーの視点
- ヒートマップ



出展 プラン	内容案	枠数	料金案
ユーザー行動取得	自社スペースにおけるユーザー行動の詳細分析。 広告効果の検証とナレッジ共有。	10社限定	500万円

※上記はヒートマップデータのイメージです。



# TGSVR2022 プラン一覧

## ①TGSVR2022 出展プラン

ゲーム関連企業様、VRプラットフォーム様限定

## ②TGSVR2022 プロモーション協賛プラン

一般企業様限定

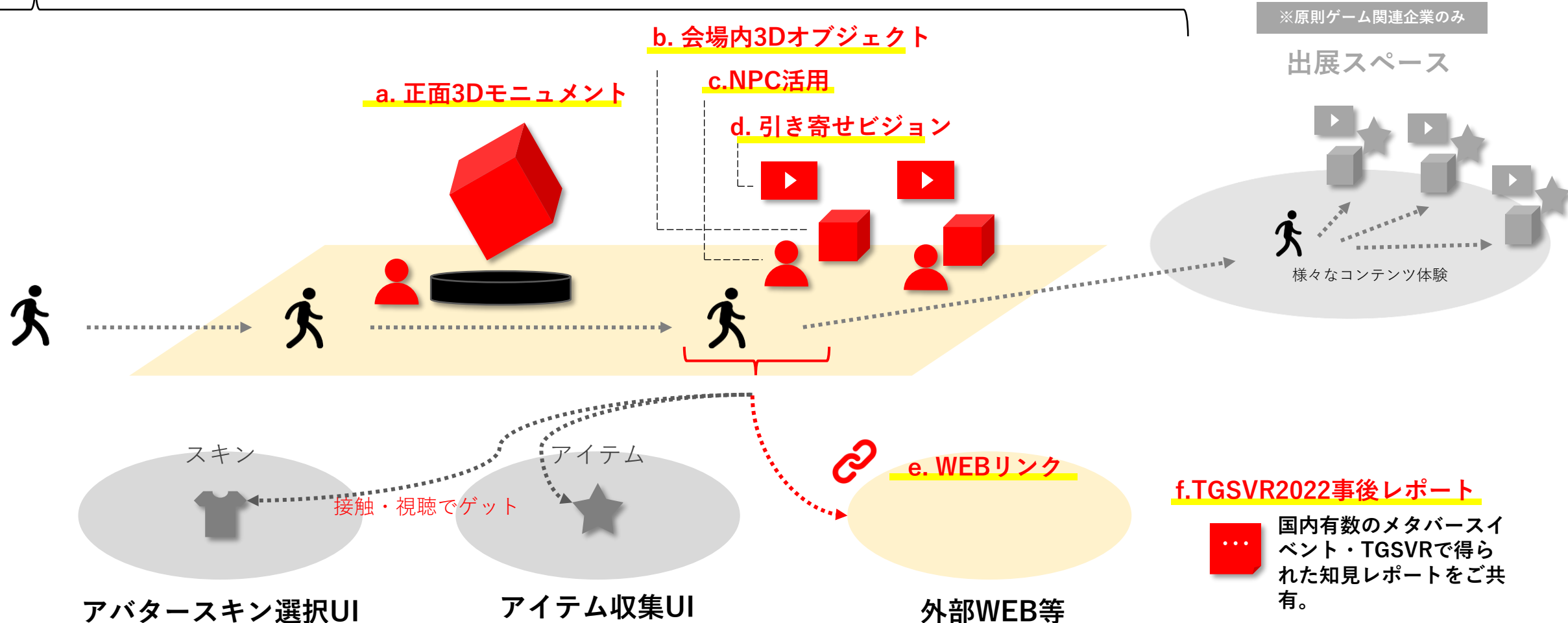
## ③TGSVR2022 アパレル協賛プラン

アパレル関連企業様限定

# TGSVR2022 プロモーション協賛プラン内容

出展スペースを除くTGSVR会場内にて

**a.～f.**の各要素を組み合わせたプランを用意しております。



# TGSVR2022 プロモーション協賛プラン（一般企業様限定）

メニュー案	内容案	枠数	a. 正面3D モニュメント	b. 会場内3D オブジェクト	c. NPC活用	d. 引き寄せ ビジョン	e. WEBリンク	f. TGSVR2022 事後レポート	出展スペース	金額	備考
プレミアムプラン	TGSVR会場入り口に3Dオブジェクトを設置	限定1社	○	1個	○	○	○	○	×	5000万円	
スタンダードプラン	3Dオブジェクトコンテンツ制作・配置 NPCやビジョンと組み合わせてアイテム化	限定10社	×	1個	○	○	○	○	×	1500万円	
トライアルプラン	NPCやビジョン活用	限定20社	×	×	○	○	○	○	×	200万円	

## 補足事項

※上記メニューは開発段階のものです。今後内容は変更になる可能性があります。

※プランの内容に関しては詳細を設計中です。プラン内容以上の制作作業が発生した場合は別途制作費を頂戴します。

※申込受付は先着順です。お申し込みの前に事務局まで空枠の状況をご確認ください。

※一般企業は、飲料・車・ファッション・金融・保険などの業種企業を想定しております。

※出展・協賛はCESAの倫理規定に準じた企業・商品に限らせていただき、また規定に準じていた場合でも審査により出展をお断りする場合がございます。（CESA 倫理規定：<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>）

# プロモーション協賛 プレミアムプラン

## メタバースをフルに体験頂ける最上位プラン

- 世界規模のゲーム・メタバースイベントでのゲーマー層・アーリーアダプター層・Z世代の認知獲得から、インタラクティブな3Dオブジェクトやデジタルアイテムといったメタバースコンテンツの制作、来場者のエンゲージメント獲得までフルにご活用可能な最上級プラン
- 単に広告を掲載するだけではなく、メタバースならではの無限大の創造性・スケールで、「視聴ではなく体験型で」「ユーザーに楽しんでもらう」広告体験を創造することができる。

### a. 来場者への訴求抜群の 会場正面の巨大モニュメント

- TGSVR2022の会場正面に、メタバースならではの巨大3Dオブジェクトを設置。
- 来場者視認率100%が見込まれ（他社事例）、来場者認知獲得に最適。

### b. 会場内3Dオブジェクト

### c. NPC活用

### d. 引き寄せビジョン

- 貴社にまつわるインタラクティブな3Dオブジェクトを、企画・設置。
- メタバースでの御社やブランドのあり方やユーザーへの提供価値を探索・実証。
- NPCや引き寄せビジョン、そこからのWEBリンクを活用し、御社の情報を来場者に訴求可能。

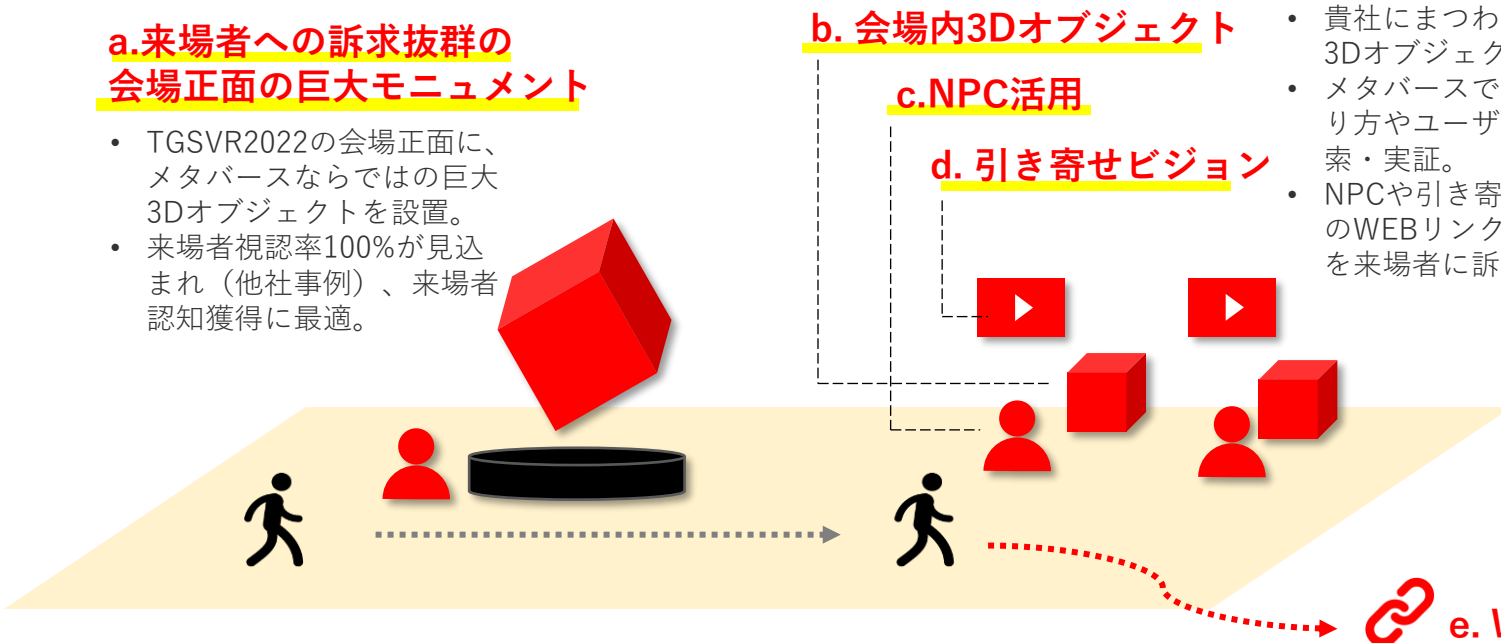
### g. TGSVR2022事後レポート



国内有数のメタバースイベント・TGSVRで得られた知見レポートをご共有。



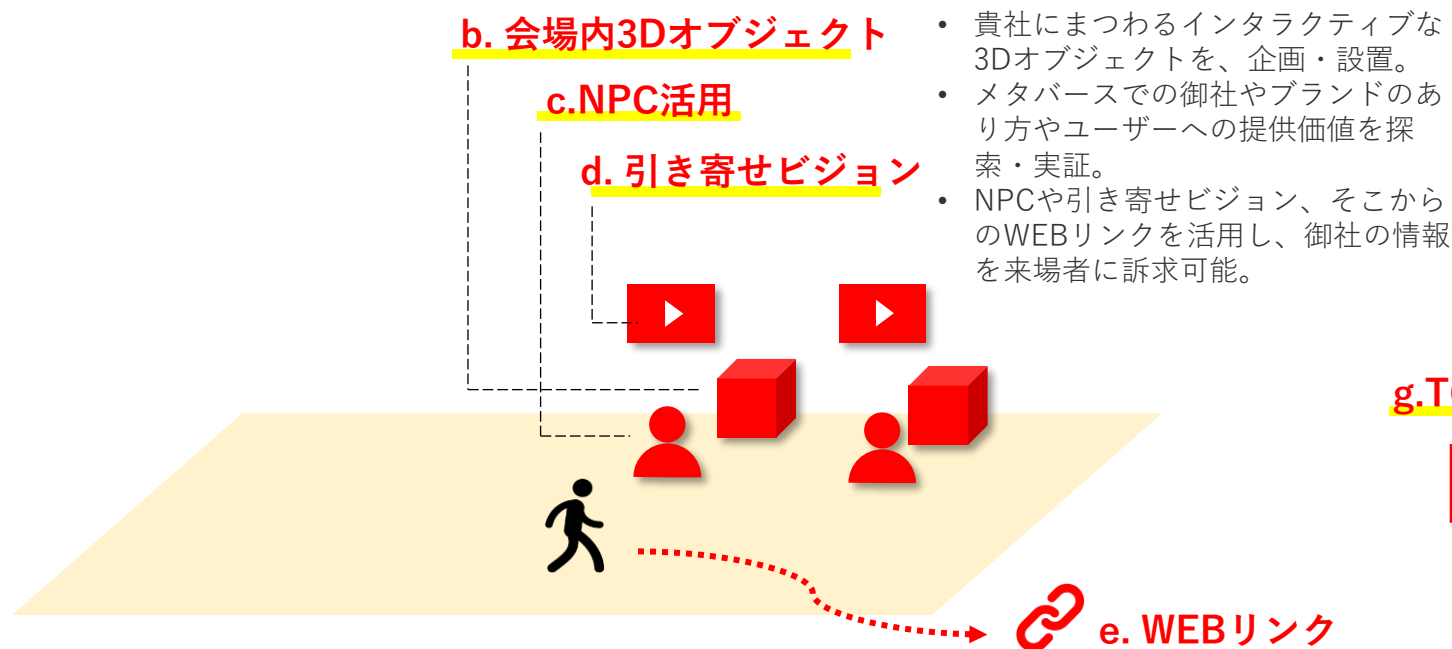
### e. WEBリンク



# プロモーション協賛 スタンダードプラン

## メタバーズでの実績作りや導入に活用頂けるプラン

- インタラクティブな3Dオブジェクトやデジタルアイテムといったコンテンツによるメタバーズの体験、来場者のエンゲージメント獲得までご活用可能なスタンダードプラン
- 単に広告を掲載するだけではなく、メタバーズならではの無限大の創造性・スケールで、「視聴ではなく体験型で」「ユーザーに楽しんでもらう」広告体験を創造することができる。



## g.TGSVR2022事後レポート

国内有数のメタバーズイベント・TGSVRで得られた知見レポートをご共有。

# プロモーション協賛 トライアルプラン

## メタバースの体験としてご活用頂ける導入プラン

- メタバース空間における、NPCを活用した非広告的コミュニケーション、デジタルアイテム獲得と合わせた引き寄せビジョンによる訴求などを体験できるトライアルプラン
- 国内有数のメタバースイベント・TGSVRのレポートも事後共有し、メタバースの知見獲得にも。





# TGSVR2022 プラン一覧

## ①TGSVR2022 出展プラン

ゲーム関連企業様、VRプラットフォーム様限定

## ②TGSVR2022 プロモーション協賛プラン

一般企業様限定

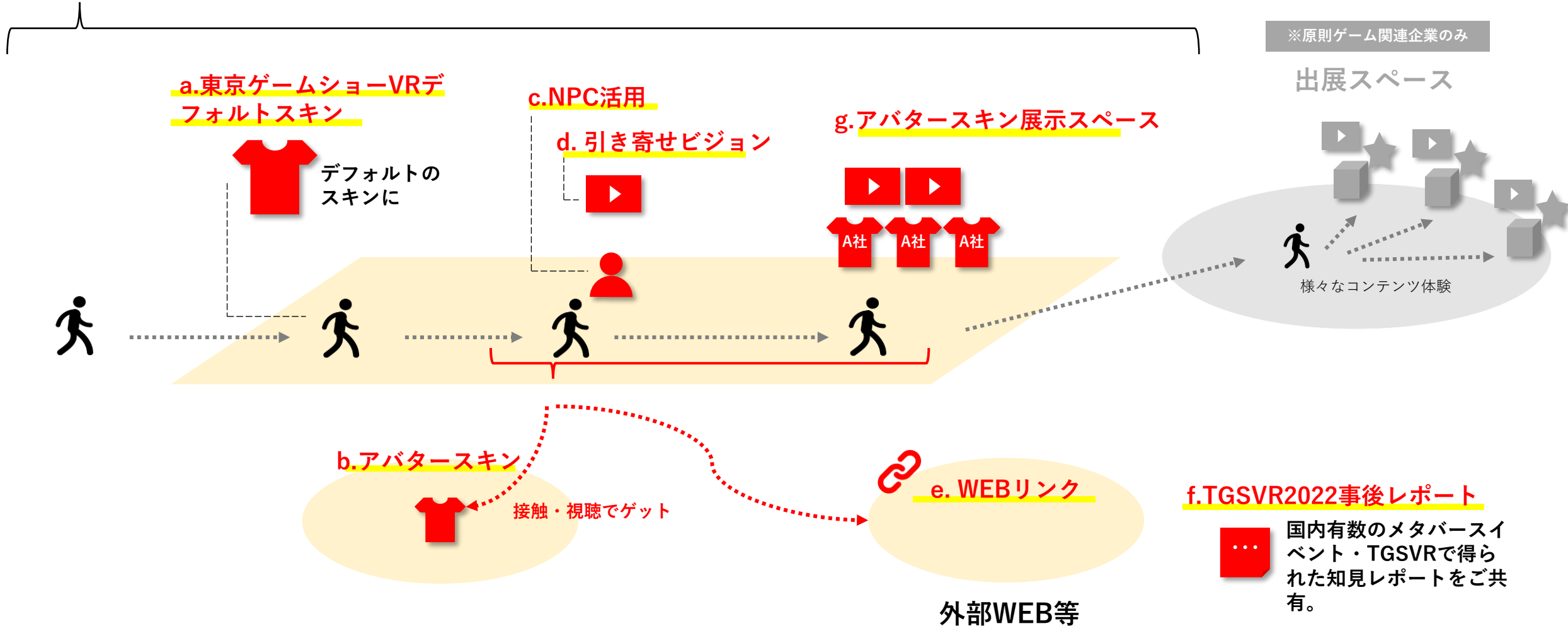
## ③TGSVR2022 アパレル協賛プラン

アパレル関連企業様限定

# TGSVR2022 アパレル協賛プラン内容

出展スペースを除くTGSVR会場内にて

a.～g.の各要素を組み合わせたプランを用意しております。



# TGSVR2022 アパレル協賛プラン（アパレル関連企業向様限定）

メニュー案	内容案	枠数	a. TGSVR公式アパレル 制作/販売権	b. アバタースキン	c. NPC活用	d. 引き寄せ ビジョン	e. WEBリンク	f. TGSVR2022 事後レポート	g. ショップ出展	金額	備考
プレミアムプラン	デフォルトスキンX種制作（要相談）	限定1社	○	デフォルト	○	○	○	○	個別ショップ	8000万円	
トライアルプラン	スキンの制作 NPC・ビジョン視聴による追加獲得スキンX種（要相談）	限定5社	×	追加獲得	○	○	○	○	セレクトショップ	1500万円	

※プレミアムプランの“TGSVR公式”アパレル制作（リアルアイテムの制作/販売）には別途ロイヤリティが発生します。

## 補足事項

※上記メニューは開発段階のものです。今後内容は変更になる可能性があります。

※プランの内容に関しては詳細を設計中です。プラン内容以上の制作作業が発生した場合は別途制作費を頂戴します。

※申込受付は先着順です。お申し込みの前に事務局まで空枠の状況をご確認ください

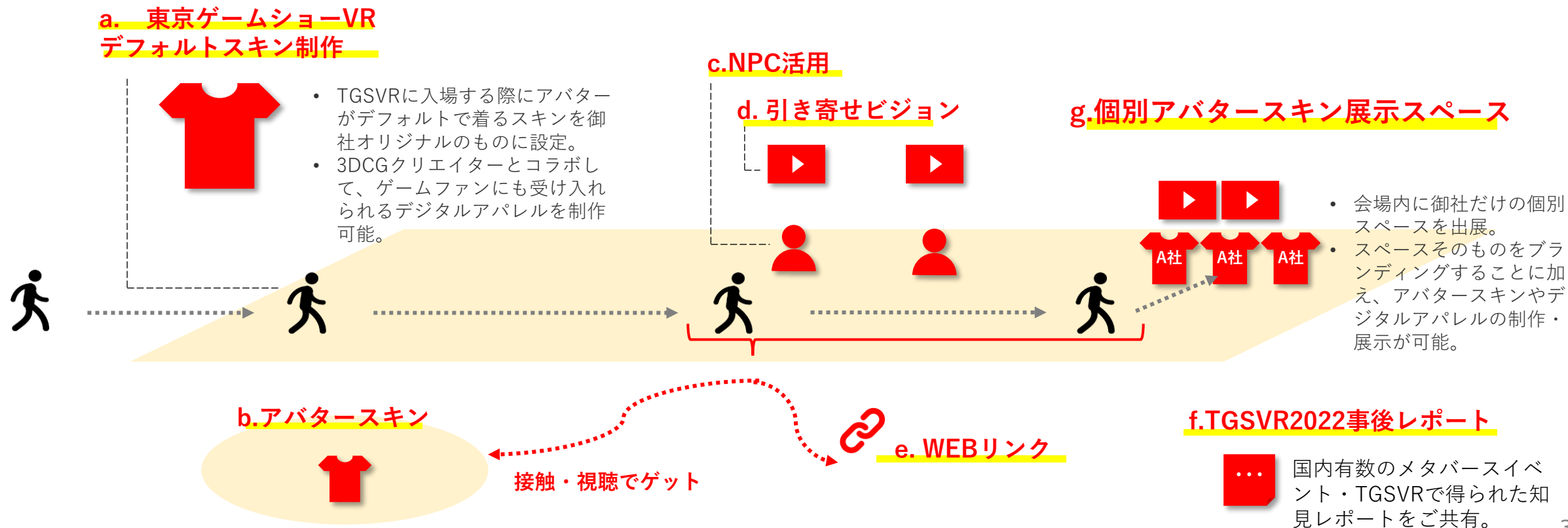
※アパレル関連の企業様を想定したメニューとなります。

※出展・協賛はCESAの倫理規定に準じた企業・商品に限らせていただき、また規定に準じていた場合でも審査により出展をお断りする場合がございます。（CESA 倫理規定：<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>）

# アパレル協賛 プレミアムプラン

## ユーザーの体験に深く入り込む最上位プラン

- ・ メタバースでのイベントに御社の広告を出稿、来場者へ御社自身や製品やサービス、ブランドの訴求を行う。
- ・ 単に広告を掲載するだけではなく、メタバースならではの無限大の創造性・スケールで、「視聴ではなく体験型で」「ユーザーに楽しんでもらう」広告体験を創造することができる。

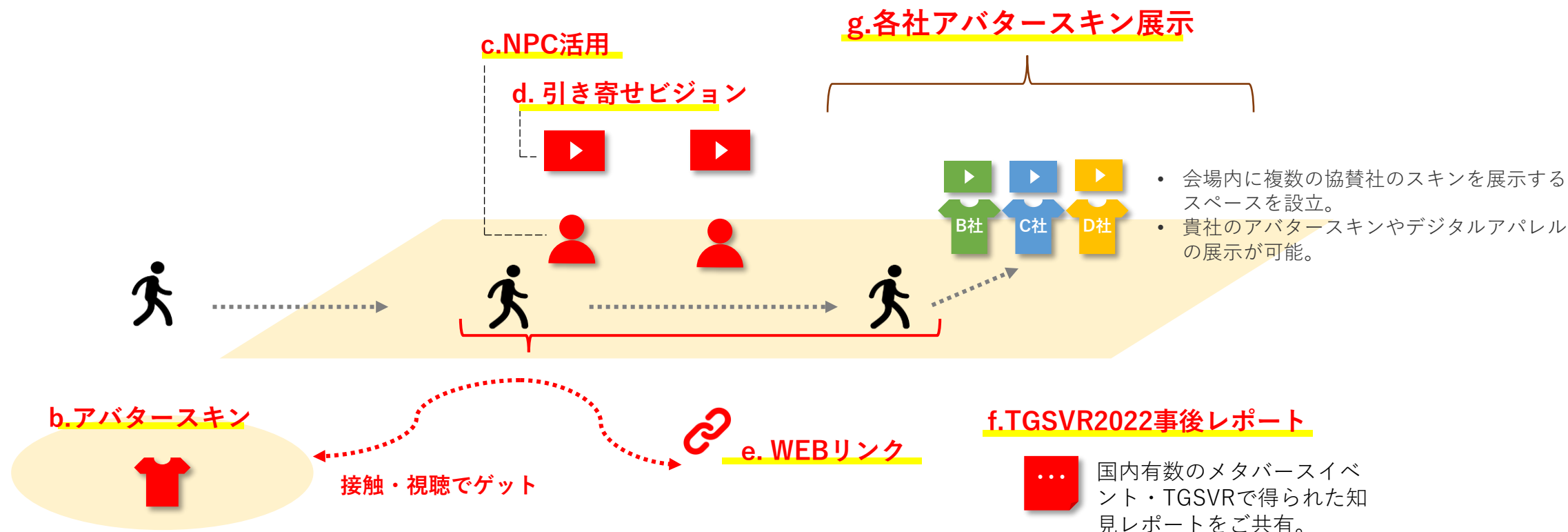




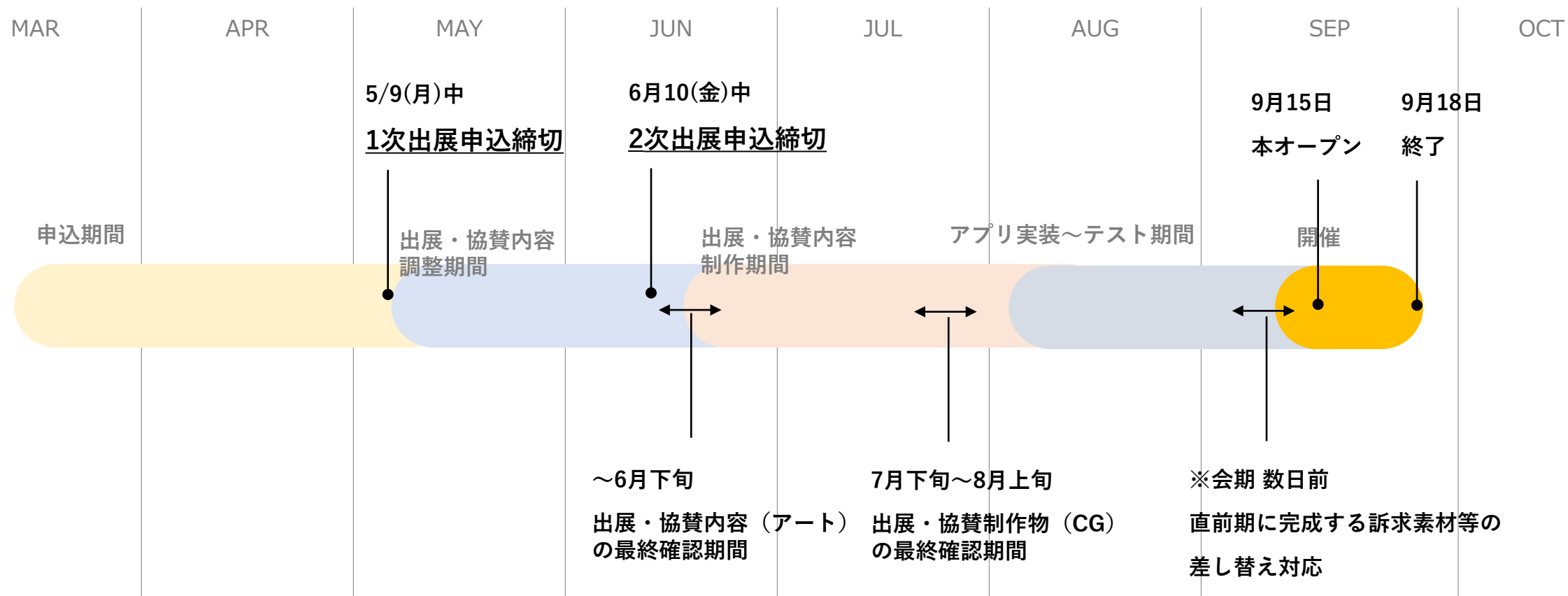
# アパレル協賛 トライアルプラン

## ユーザーの体験に入り込むプラン

- ・ メタバースでのイベントに御社の広告を出稿、来場者へ御社自身や製品やサービス、ブランドの訴求を行う。
- ・ 単に広告を掲載するだけではなく、メタバースならではの無限大の創造性・スケールで、「視聴ではなく体験型で」「ユーザーに楽しんでもらう」広告体験を創造することができる。



# TGS2022 VR申込・実施スケジュール



1次出展の申し込み・決定を経て、出展枠数・協賛枠数に空きがある場合は、残りの枠数に合わせて2次出展申し込み期間を設けさせていただきます。

# 出展規約

出展を希望する事業体・団体は、以下の「東京ゲームショウ2022 展示会出展規約」（以下「本規約」という）並びに、「TOKYO GAME SHOW VR 2022 規定」に基づき、展示会出展を申し込みます。本規約は、別途の定めがない限り、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（以下「主催者」という）、並びに株式会社日経BP/株式会社電通（以下2社を併せて「共催者」という）が別途定める「出展要項」、各種規定・ガイドライン・指示などにも共通に適用されるものとします。事務局（以下「事務局」に定義）は、この出展申込を受け、申込内容を確認した後、「出展申込受理通知」を発行します。出展社は、これをもって、展示会出展契約の締結が完了することに同意します。

## 東京ゲームショウ2022 展示会出展規約

[>>>東京ゲームショウ2022 展示会出展規約はこちら](#)

## TOKYO GAME SHOW VR 2022 出展規定①

### ■出展の申込期間と契約期間

1. 出展を希望する企業、団体等（以下、出展希望者）は、本イベントの目的を理解し、本規約の内容を承諾した上で、出展申込みを行ない、事務局が当該申込みを承諾することによって、事務局との間で出展契約が成立するものとします（以下、出展契約が成立した企業、団体等を「出展社」といいます）。
2. 出展希望者は、事務局が申込の受理の可否を判断するために調査が必要と判断した場合には、事務局の指示に従い資料の提示や調査等に協力するものとします。
3. 出展申込書提出の最終締切日は2022年6月17日（金）とします。ただし、最終締切日前であっても、定員に達した場合には、申込を締切るものとします。なお、各プランの最終締切日以降、出展枠に空きがある場合には申込を受ける場合があります。
4. 事務局は、出展社の決定についてその理由を一切公表しません。
5. 契約期間は、事務局が出展申込みを承諾した日から本出展プラン実施内容終了日までとします。
6. 事務局は、本イベントの運営上必要であると認めた場合は、契約期間を変更することができるものとします。この場合、出展社は、その指示に従わなければならないものとします。

### ■出展枠の選定

本イベントにおける出展枠は、申込枠数を超過して申し込みがあった場合のみ選定会にて決定します。なお優先順は以下の通りです。

- ・優先順①：TGSVR2021への出展実績がある出展社
- ・優先順②：TGSオンライン2021への出展実績がある出展社
- ・優先順③：その他の出展社

同条件の場合は「2022年にリアル出展があり、かつ小間数の多い順」「申込締切に間に合った出展社」「CESAの会員企業」の順に優先。それでも同条件の場合は「抽選」。

選定会の日時は下記を予定しております。

- ・1次申込：2022年5月10日（火）
- ・2次申込：2022年6月13日（月）

# 出展規約

## TOKYO GAME SHOW VR 2022 出展規定②

### ■出展社の責任

1. 出展社は、出展社自身の責任において本イベントに出展するものとし、本イベントに関して出展社が行った行為及びその結果について一切の責任を負うものとしします。
2. 出展社は、出展社素材について、自らが権利を有しており、第三者の権利を侵害していないことを主催者及び事務局に対し表明し保証するものとしします。
3. 出展社は、出展社素材の内容又は掲載・配信等に関してユーザーその他第三者とトラブル等が生じた場合、自らの責任と費用において、これを解決するものとし、主催者及び事務局は一切の責任を負いません。
4. 出展社は、ユーザーその他第三者による出展社素材の不正利用その他出展素材に対する権利侵害等が生じた場合、自らの責任と費用において、これを解決するものとし、主催者及び事務局は一切の責任を負いません。
5. 本イベントへの出展のために必要な、コンピュータ、ソフトウェア、その他の機器、通信回線、その他の通信環境等の準備及び維持は、出展社の費用と責任において行うものとしします。出展社は、自己の利用環境に応じて、コンピュータウイルスの感染の防止、不正アクセス及び情報漏洩の防止等のセキュリティ対策を自らの費用と責任において講じるものとしします。
6. 出展社は、出展契約に関連して開示を受けた本イベント、主催者又は事務局に関する秘密情報について、善良なる管理者の注意をもって管理し、秘密情報を出展契約の履行以外の目的で使用したり、第三者に漏洩・開示してはならないものとしします。
7. 出展社は事務局の事前の書面による承諾なく、本規約ないし出展契約から生じる契約上の地位及び権利を第三者へ譲渡又は貸与等（譲渡料、貸与料等の有無を問いません）することはできません。

### ■出展種別と料金

出展種別と料金については、出展内容から換算した金額を照会し事務局が定めます。事務局は、規定する出展項目以外にも、必要に応じて出展特典を追加、変更できるものとしします。

### ■出展金の支払い

1. 出展社は、事務局が発行する請求書を受領後、請求書に記載された支払期限（原則として申込日より1ヶ月後とします）までに、請求書記載の出展料金を一括で、事務局の指定金融機関口座に現金で振り込まなくてはなりません。
2. 出展社が前項に規定する出展料金の支払いを遅延した場合は、年14.6%（365日の日割計算）の遅延損害を事務局に支払うものとしします。
3. 支払期限については、事務局と出展社の協議により変更できるものとしします。

### ■申込解約及び取消料

出展社が本イベントの出展契約の解約を希望する場合、出展社の名称、代表者の署名又は記名及び捺印、担当者の氏名・連絡先、解約申込日時と解約理由を記載した書面による解約通知を送付するものとし、当該解約通知が事務局に到達することにより本契約を解約することができるものとしします。なお、各解約日による取消料は以下の通りとなります。

#### 【取消料】

- ・お申込み後から申し込み〆切 2022年6月17日（金）まで・・・出展料金の50%
- ・申込〆切 2022年6月17日（金）以降・・・出展料金の100%



# 出展規約

## TOKYO GAME SHOW VR 2022 出展規定③

### ■出展契約の解除等

1. 事務局は、出展社が次のいずれかに該当する場合は、何ら催告をすることなく出展契約を解除することができるものとします。
  - (1) 支払い期限を徒過しても出展金の全部又は一部を支払わない場合
  - (2) 本規約に違反した場合
  - (3) 本イベント、主催者又は事務局の信用を失墜する行為を行った場合
  - (4) 主催者又は事務局の指示に従わない場合
  - (5) その他事務局と出展社の信頼関係が著しく破壊されたと事務局が判断する場合
2. 前項により出展契約が解除された場合、出展社は、既に支払い済みの出展金の返還を受けることができず、また、主催者及び事務局に対して損害賠償を一切請求できないものとします。
3. 出展社は、本規約に違反し、又は出展社の本イベントにおける行為に起因して、主催者又は事務局が直接的又は間接的に何らかの損害（弁護士費用の負担を含みます）を被った場合には、直ちにこれを賠償しなければなりません

### ■不可抗力等による本イベントの延期・中止

下記に定める事由により、本イベントの開催が困難と判断された場合、主催者及び事務局は本イベントの延期・中止を決定することができるものとします。中止の場合、出展金はキャンセル料に加え、中止決定時までの制作に関わった費用など必要経費を差し引いたうえで、出展社に返金することとします。出展社が下記の各事由に基づく本イベントの延期、会期変更又は中止によって損害を被った場合でも、主催者及び事務局は出展社に対し、上記出展金の返金以外には何ら責任を負わないものとします。

- (1) 本イベントに係るコンピュータ・システムの点検を緊急に行う必要がある場合
- (2) コンピュータ、通信回線等が事故により停止した場合
- (3) 天災地変（地震、台風、暴風雨、津波、洪水、地すべり、落雷、爆発、火災等を含む）
- (4) 社会的混乱（戦争、テロ、敵対行為、内乱、暴動、市民騒擾等を含む）
- (5) 公権力による行為（法令・規則の制定改廃、政府機関の介入、行政命令、通商禁止等を含む）
- (6) 感染症・伝染病（各種細菌、各種ウィルス等を含む）の蔓延
- (7) 資材・資源不足（電気・ガス・水道の供給停止、石油の不足、原材料・資材の不足等を含む）
- (8) 労働争議（ストライキ、サボタージュ、ロックアウト等を含む）
- (9) 重要取引先の債務不履行（運営会社の破産・破綻等を含む）
- (10) 前各号の他、主催者及び事務局の責に帰すことのできない事由

# 出展規約

## TOKYO GAME SHOW VR 2022 出展規定④

### ■禁止事項

1. 出展社は、本イベントに関して、以下の行為を行ってはなりません。
  - (1) 法令に違反する行為又は犯罪行為に関連する行為
  - (2) 主催者、事務局、本イベントの他の出展社、本イベントの参加ユーザー又はその他の第三者の知的財産権、肖像権、プライバシーの権利、名誉、その他の権利又は利益を侵害する行為（逆アSEMBル、逆コンパイル、リバースエンジニアリングのほか、かかる侵害行為を直接又は間接に惹起する行為を含みます。）
  - (3) 公序良俗に反する行為
  - (4) 以下に該当し、又は該当すると主催者又は事務局が判断する情報を送信すること
    - ・コンピューター・ウィルスその他の有害なコンピューター・プログラムを含む情報
    - ・過度に暴力的又は残虐な表現を含む情報
    - ・過度にわいせつな表現を含む情報
    - ・差別を助長する表現を含む情報
    - ・自殺、自傷行為を助長する表現を含む情報
    - ・薬物の不適切な利用を助長する表現を含む情報
    - ・反社会的な表現を含む情報
    - ・他人に不快感を与える表現を含む情報
  - (5) 主催者又は事務局の通信設備、コンピューター、その他の機器及びソフトウェアに不正にアクセスし、又は、その利用若しくは運用に支障を与える行為又は与える恐れのある行為、その他本イベントの運営を妨害するおそれのある行為
  - (6) その他、主催者又は事務局が不適切と判断する行為
2. 出展社が前項の行為を行い、またはそのおそれがあると主催者又は事務局が判断した場合、事務局は、出展社に対して出展社 素材の掲載・配信の中止・変更等の指示をすることができ、出展社は自らの責任と費用において、これに従うものとします。この場合も、出展社から支払われた出展金・費用の返還は行わず、また、これによって生じた損害について主催者及び事務局は一切責任を負わないものとします。

### ■免責

1. 主催者及び事務局は、主催者又は事務局の債務不履行又は不法行為により出展社又は出展希望者に損害が生じた場合も、当該 出展社又は出展希望者から主催者又は事務局に支払われた出展金の額を超えて賠償する責任を負わず、また、付随的損害、間接 損害、特別損害、将来の損害及び逸失利益にかかる損害については賠償する責任を負わないものとします
2. 前項の定めにかかわらず、本規約の他の条項において主催者及び事務局の免責が定められている場合は、故意又は重過失が認められる場合除き、主催者及び事務局は出展社または出店希望者に生じた損害を賠償する義務を負わないものとします。

# 出展規約

## TOKYO GAME SHOW VR 2022 出展規定⑤

### ■個人情報の取扱

1. 出展社は、本イベントを通じて「個人情報」を取得する場合、個人情報保護法及び関連法令を遵守するものとします。特に「個人情報」の第三者提供を行う場合は、必ず当該「個人情報」の本人からの同意を得るものとします。本イベントを通じて「個人情報」の該当者（本人）との間で紛争などが生じた場合は、出展社の責任と費用において、これを解決するものとし、主催者及び事務局は一切の責任を負わないものとします。
2. 事務局は、出展社の個人情報を利用し、本イベントの開催、運営にあたって必要な情報のやり取りができるものとします。事務局における個人情報の取扱いについては、ホームページ（[https://www.dentsu.co.jp/terms/privacy\\_policy.html](https://www.dentsu.co.jp/terms/privacy_policy.html)）をご参照ください。

### ■本規定の変更・追加等

本規定に定めのない事項及びその解釈に疑義が生じた事項については、主催者・事務局、出展社双方とも誠意を持って解決を図ることとします。両者間の協議にも関わらず解決しない場合には、出展社は最終的に主催者及び事務局の決定に従うものとします。主催者及び事務局は必要があると判断した場合は、出展社に通知の上、本規約を改訂又は追補することができます。主催者及び事務局は、本イベントの運営を円滑に実行するために、各種規定等の制定、修正を行うことができるものとします。

お問合せ



## 電通 東京ゲームショウ 事務局

E-mail: [tgsvr@dentsu-eo.co.jp](mailto:tgsvr@dentsu-eo.co.jp)

### 補足事項

- 出展申込の際は別途、**申込書**にご記入を頂きます。



**END**