

An aerial view of a tropical island with a lagoon, sandy beaches, and several sailboats. The scene is vibrant with green foliage, blue water, and white sand. The text is overlaid on this background.

# TOKYO GAME SHOW VR 2023

## -WORLD JOURNEY-

Exhibit and Sponsorship Plans

2023年2月

# TGSVR2023即将举行

东京电玩展虚拟会场

## TOKYO GAME SHOW VR 2023

（简称：TGSVR2023）今年将以更大的规模举行

在智能手机上也能获得  
原汁原味的沉浸式体验



电脑



电脑VR



独立式VR



智能手机

新

时间：9月21日（星期四）～10月1日（星期日）  
展会时间延长1周，为期11天

TGS 2023

9/21（星期四）

9/21（星期四）

9/24（星期日）

10/1（星期日）

TGSVR 2023

共同会展期

+1周

仅限TGSVR

作为东京电玩展的虚拟会场，我们在去年的东京电玩展VR 2022上与多方利益相关者携手创造并取得了成功。展会参观者总数达到约39万，每位参观者的平均滞留时间约为33分钟。调查显示，参观者对本次活动的满意度较高，对今年的活动也表示了期待。

2023的展会将推出“在智能手机上也能获得体验”及“展会时间延长1周，为期11天”这两项变革，努力缔造全新的TGS体验，提供一个让更多参观者接触到TGS内容的空间。

通过参展TGSVR，参展商可以在虚拟会场设置专属的展位和内容，在虚拟空间中展出，提供新内容体验及商品购买渠道等。展会将帮助参展商最大限度地提高宣传力度。我们诚邀您参展TGSVR。

※本文件是截至2023年2月（发布日）的提案资料，实际执行情况可能会有变化。我们无法承诺本资料中的措施将专门提供给贵公司，也无法承诺实施项目的具体内容等。

# 什么是东京电玩展VR?

东京电玩展VR是东京电玩展的虚拟会场。  
参展商可以结合幕张Messe的实体会场和在线项目，  
利用独特的虚拟空间，以特殊的表现方式进行宣传。





# TGS VR的吸引力

创造虚拟会场特有的参展内容和体验，最大限度地提高宣传力度



1

打造只能在虚拟空间中实现的  
原创展位和体验内容

2

接触无法来到会场的玩家，  
包括国内及海外的广大游戏爱好者

3

在社交网络和YouTube上发布图片/视频等，  
宣传推广参观者视角的体验。

4

可以期待媒体曝光带来的宣传效果  
(TGSVR 2022的广告总价值超过11亿日元)

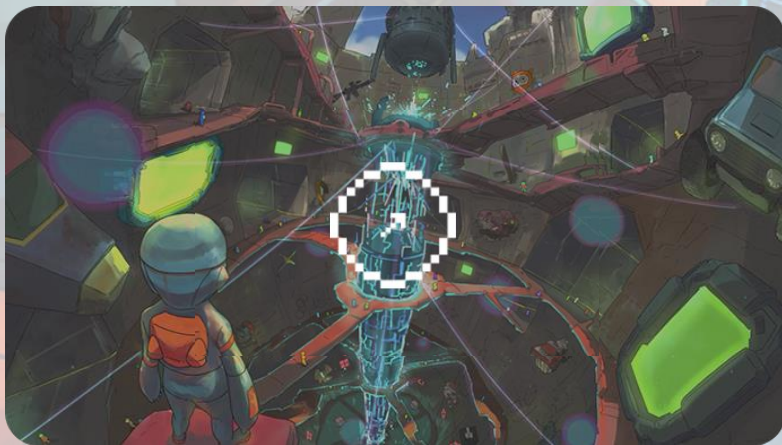


# TGSVR的活动场景

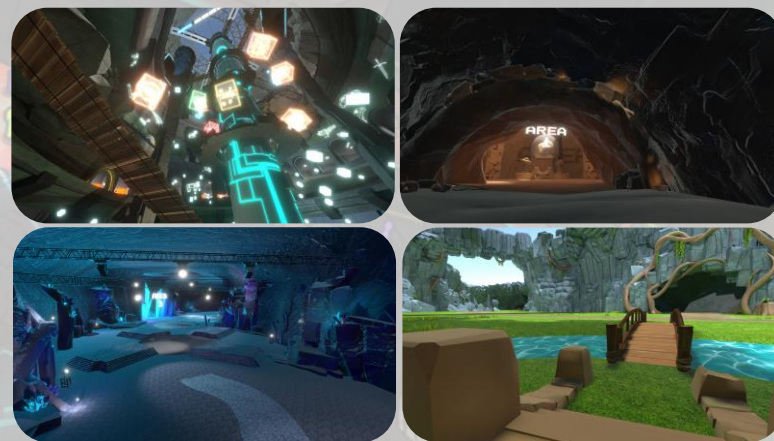
您可以访问以下TGS VR官方网站，  
了解TGSVR 2022的活动内容

▼东京电玩展VR官方网站 ▼

<https://tgsvr.com/>



东京电玩展VR 2022 -DUNGEON- 播放影片



东京电玩展VR 2022 故事/照片

※活动已结束。请浏览存档视频和会场图片。

# TGSVR 2022 成绩

# TGSVR 2022 会展成绩

共有22家企业参展或赞助活动，展会共吸引到超过39万人次的参观者。  
与2021年的首届VR展会相比，这次有更多的参观者长时间参与其中。

参展商数量 **22家**



参观者总数

**398,622人次**  
(TGSVR 2021 210,566人次)

平均滞留时间

**约33分钟**  
(TGSVR 2021 约22分钟)

使用设备比率

VR 58.5%  
PC 41.5%



# 参观者评价（摘选）

非同寻常的体验！  
这是我从未有过的经历。

我更喜欢打游戏了。  
我还遇到了之前不知道的充满吸引力的游戏开发商。

可以在眼前看到平时只能在游戏中看到的3D模型。

可以和游戏主人公合影自拍！？真厉害。

近距离的3D模型很有震撼力……

我们4个逛了一圈TGS VR！  
大家都很兴奋。





媒体曝光的广告总价值**超过11亿日元**

在东京电玩展的虚拟会场上曝光，  
游戏世界观和震撼的3D物体通过图像和视频的形式得到报道宣传。

电视曝光

展会期间  
5个以上的节目

网络

国内外总计  
1,700多篇文章

YouTube视频

国内外总计  
150多个



TGSVR 2023

# 迎接TGSVR 2023

## 2023东京电玩展VR -世界之旅-

提供虚拟空间展位和新体验的TGSVR  
今年迎来了第三年。

2023的TGSVR将走得更远。

参观者通过智能手机也能获得  
VR技术带来的原汁原味的沉浸式体验。

参观者的体验将从“展位”向“世界”演变。  
沉浸在游戏世界中，激发对游戏的兴趣。

※TGSVR 2023概念和体验设计的详情将另行公布。  
※图片仅供参考。



# 如何参加TGSVR

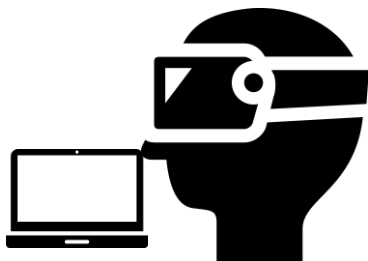
## TGSVR 2023可免费入场

除了使用电脑或VR设备（头戴式显示器）之外  
这次还新增了使用智能手机的体验。



电脑

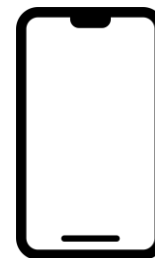
Windows



电脑VR



独立式VR



智能手机

新

### 补充说明

- 目前正在推进用户界面等的设计开发，以获得原则上与使用电脑时相同的智能手机体验。
- 关于智能手机体验的详情将另行公布。

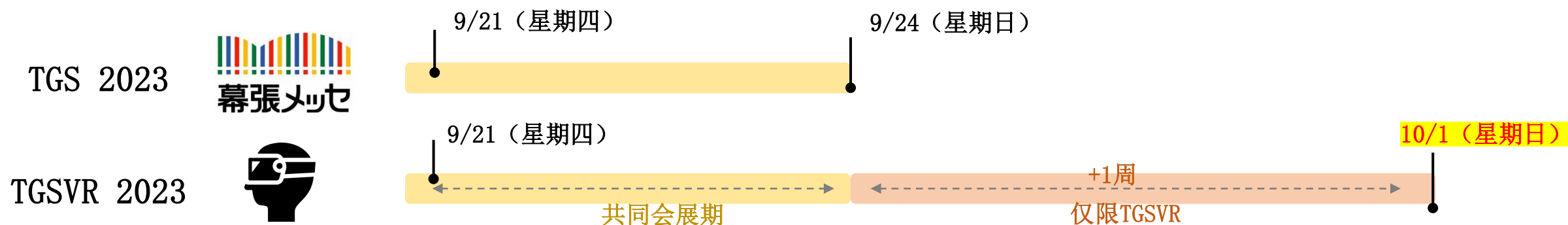
# 展会日期

**展会日期：2023年9月21日（星期四）～10月1日（星期日）**

不少参观者说，因为TGSVR 2022只举行了4天，他们“没有体验到”或者“还没回过神就结束了”。

另有意见表示“因为参加了TGS，所以没能参加TGSVR”。

鉴于此，我们将TGS VR的持续时间延长到TGS结束之后，让更多的参观者能够参与其中。



## 补充说明

- 活动召开和结束的时间等详情将另行公布。

## 世界之旅

沉浸在游戏世界中，更加热爱这个游戏。



# 参展和赞助方案

# TGS VR 2023方案一览

仅限游戏公司和VR平台提供商

※以下是参展的基本金额，不包括定制等费用。  
※参展定制和游戏世界的表现将根据制作情况另行收取费用。  
※关于方案详情，请参考以下内容。

## TGS VR 2023 参展方案

### 参展方案

黄金

在展区中央设置大规模的公司专属空间。  
可以根据要求进行定制或体现游戏世界。

2000万日元起

白银

在展区设置公司专属空间。  
可以根据要求进行定制或体现游戏世界。

1000万日元起

青铜

在展区设置公司专属空间。  
可以根据参展模式提供仅限虚拟会场的体验。

600万日元起

## TGS实体会场 AR/VR区 套餐参展方案

如果将幕张Messe东京电玩展的“AR/VR区”和“TGS VR 2023”作为套餐参展，  
选择该方案可以享受特别优惠价。

※参展内容原则上与上述“TGS VR 2023参展方案”相同。

※目前正在探讨在实体会场和TGS VR同时参展时的对策，以发挥出协同效应。

“AR/VR区”场地费  
TGS VR 2023基本参展费  
**各享10%OFF**

仅限一般企业

※关于方案详情，请参考以下内容。

## TGS VR 2023 宣传赞助方案

高级

充分体验元宇宙的顶级方案，  
能通过非传统视听的体验型方式创造出吸引参观者的广告体验。

5000万日元起

标准

帮助您在元宇宙取得业绩或引入元宇宙的方案，  
能通过非传统视听的体验型方式创造出吸引参观者的广告体验。

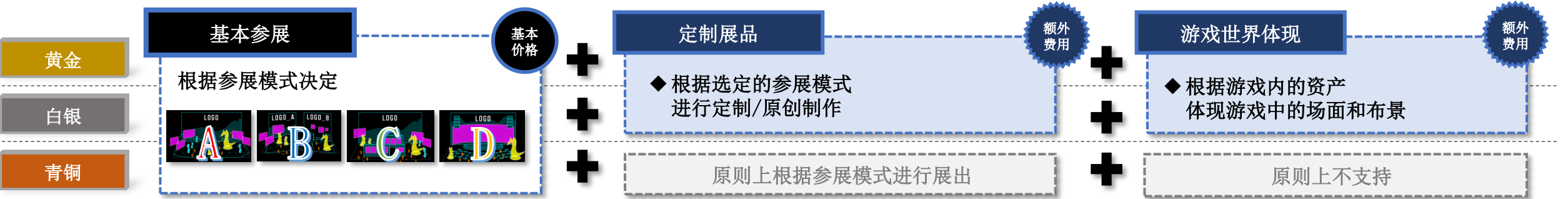
1500万日元起

# TGSVR 2023参展方案（仅限游戏公司和VR平台提供商）

参展方案共3种：黄金、白银、青铜。  
不论哪种方案，参展模式都可以根据参展内容来选择。同时可根据要求进行定制。  
如果参展商能提供自己的游戏资产，我们也可以在会场体现游戏世界的场面和布景。

※根据制作内容可能会产生额外的制作费。

※根据数据格式，可能有无法应对的情况。



参展方案	内容方案	游戏世界体现	配额方案	空间			宣传材料		其他展具		费用方案 ※基本价格	备注
				展位场所	设计	面积	视频	海报	三维模型	网店链接		
黄金	基本参展 + 定制参展	○ ※需咨询	3家企业	展区中央	按照模式 + 定制	约90米 x 45米	○ 最多15段 ※需咨询	○ 最多10张 ※需咨询	○ ※带动画需咨询	○	2000万日元起～	定制/游戏世界体现的价格根据制作物而定
白银	基本参展 + 定制参展	○ ※需咨询	15家企业	展区	按照模式 + 定制	约30米 x 30米	○ 最多10段 ※需咨询	○ 最多8张 ※需咨询	○ ※带动画需咨询	○	1000万日元起～	定制/游戏世界体现的价格根据制作物而定
青铜	基本参展	原则上不支持	23家企业	展区	按照模式	约12米x12米	○ 最多5段 ※需咨询	○ 最多5张 ※需咨询	○ ※静态	○	600万日元起～	

## 补充说明

※上述方案尚处于开发阶段，内容在未来可能会有变化。

※上述费用包括了会场空间使用费及根据参展模式制作参展内容的费用。

※如果需要超出参展模式范围的定制或原创制作（空间规划、3DCG数据转换支持、CG制作等），将另行收取制作费。

※仅在申请企业数超过预定名额时会由评选会做出决定。优先顺序在2023东京电玩展VR参展规定的“参展名额的选定”部分有所说明。

※参展商和赞助商仅限符合CESA伦理规定的公司和商品。另外，即使符合该伦理规定，经审查也可能予以拒绝。（CESA伦理规定：<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>）

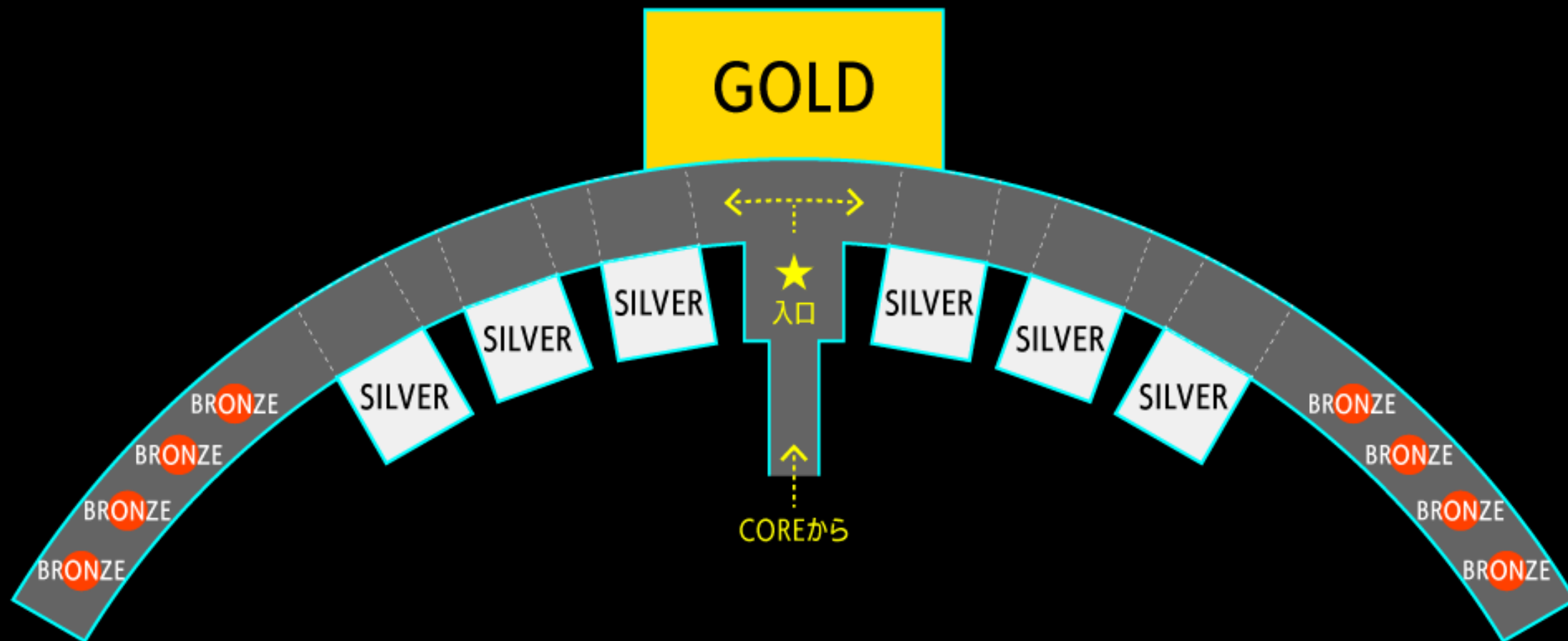
※参展2023东京电玩展VR的企业和组织将享有与《2023东京电玩展参展规章》的网络参展商相同的待遇。



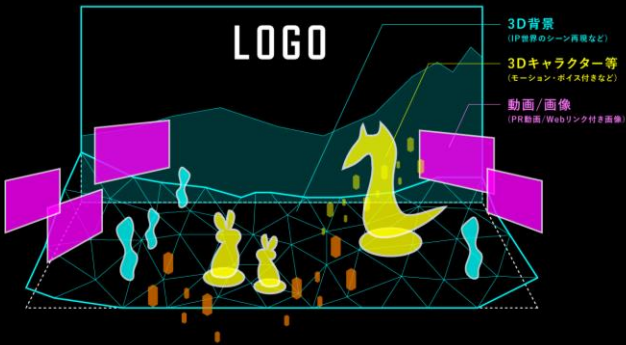
# 各方案参考图

※以下图片仅供空间制作的参考。

方案等级越高，可以在展区中央设置的空间越大。

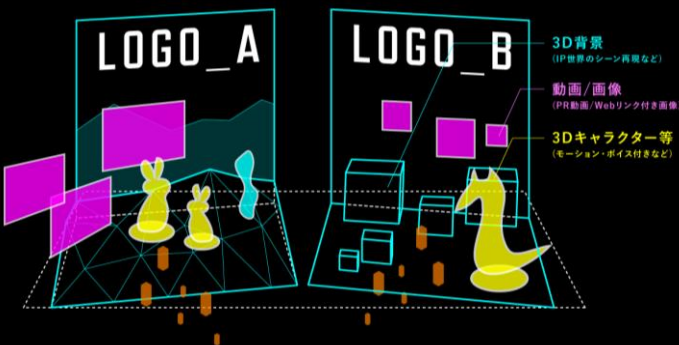


## A：单个标题



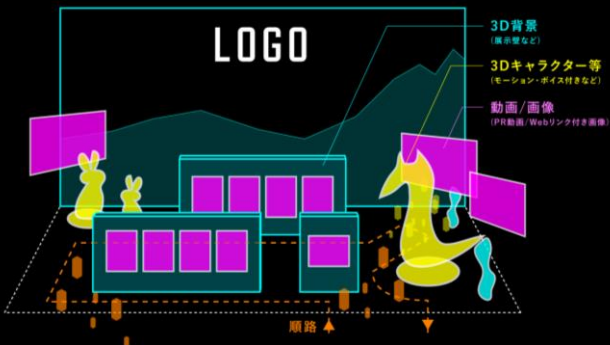
适合宣传内容和宣传标题相同的情况

## B：多元信息



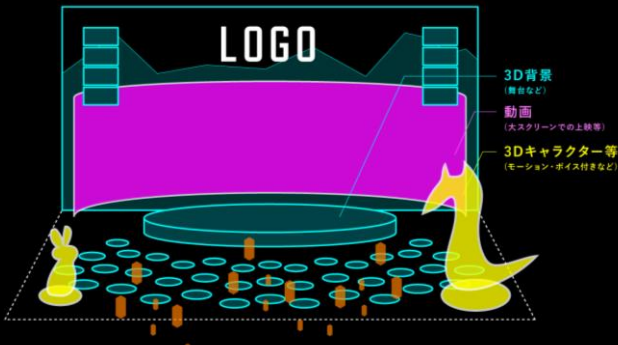
适合拥有多个不同的宣传内容和宣传标题，  
需要在空间内进行单独分区的情况

## C：故事



意识到参观者的动线，  
按走动顺序展示宣传内容

## D：剧院



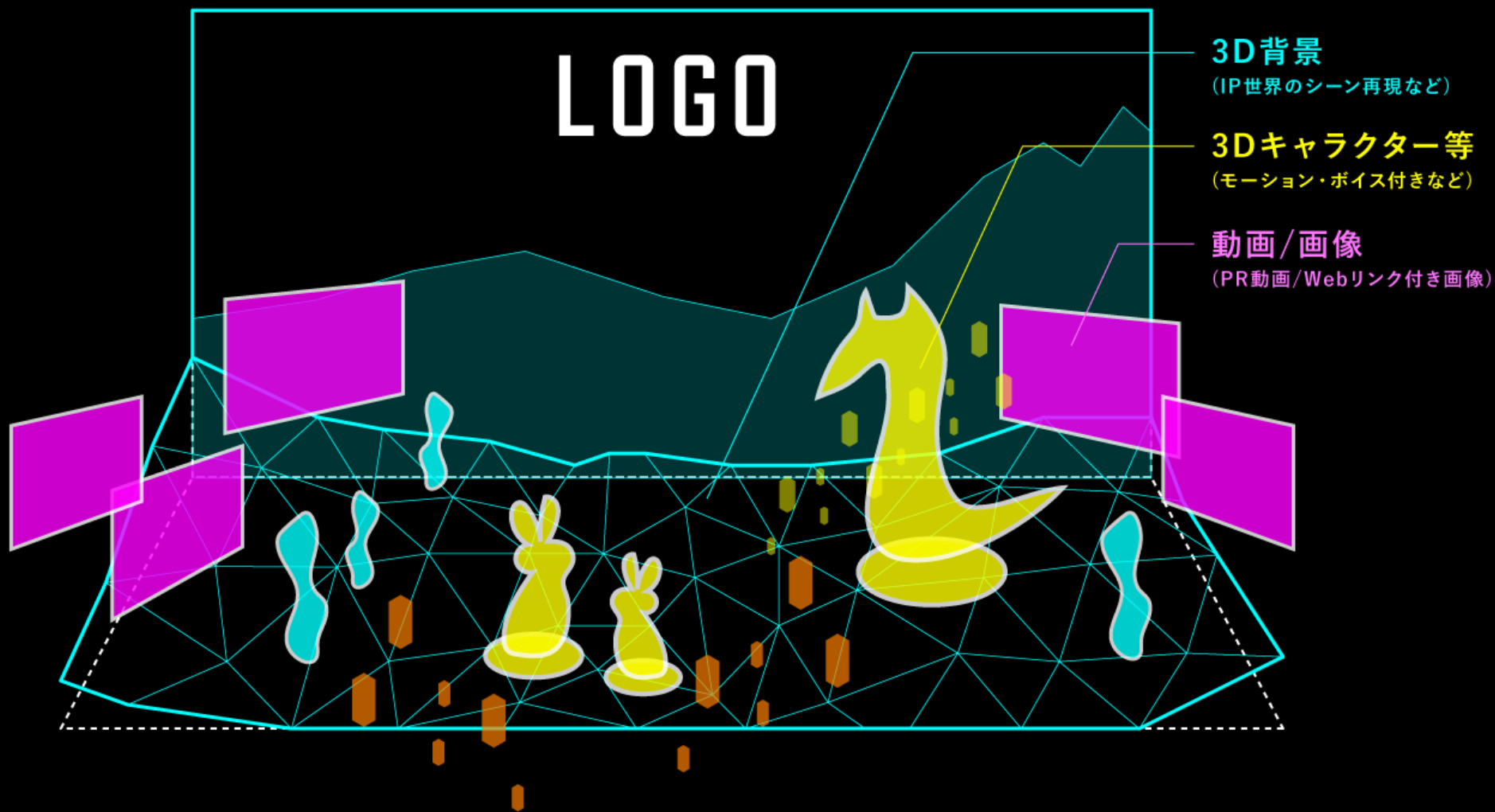
适合以观看视频为主的情况，  
也可以设置播放视频的主荧幕

# A：单个标题

※以下图片仅供空间制作的参考。

※以下图片相当于白银方案。

适合宣传内容和宣传标题相同的情况。  
可以利用广泛空间来创造游戏的世界观。



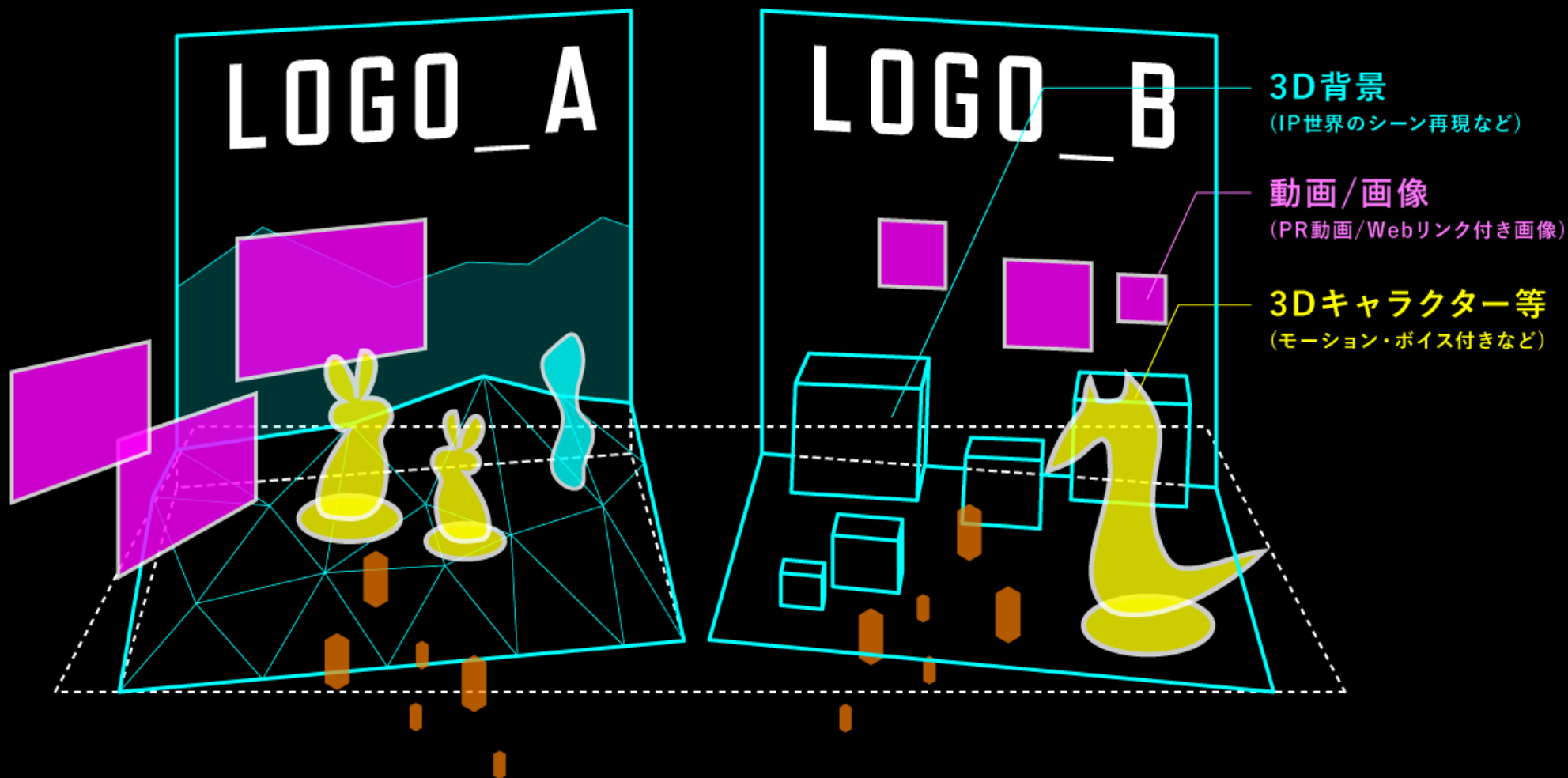


## B: 多元信息

※以下图片仅供空间制作的参考。

※以下图片相当于白银方案。

适合拥有多个不同的宣传内容和宣传标题，需要在空间内进行单独分区的情况。展区内的空间分配和安排等可以自由设计。

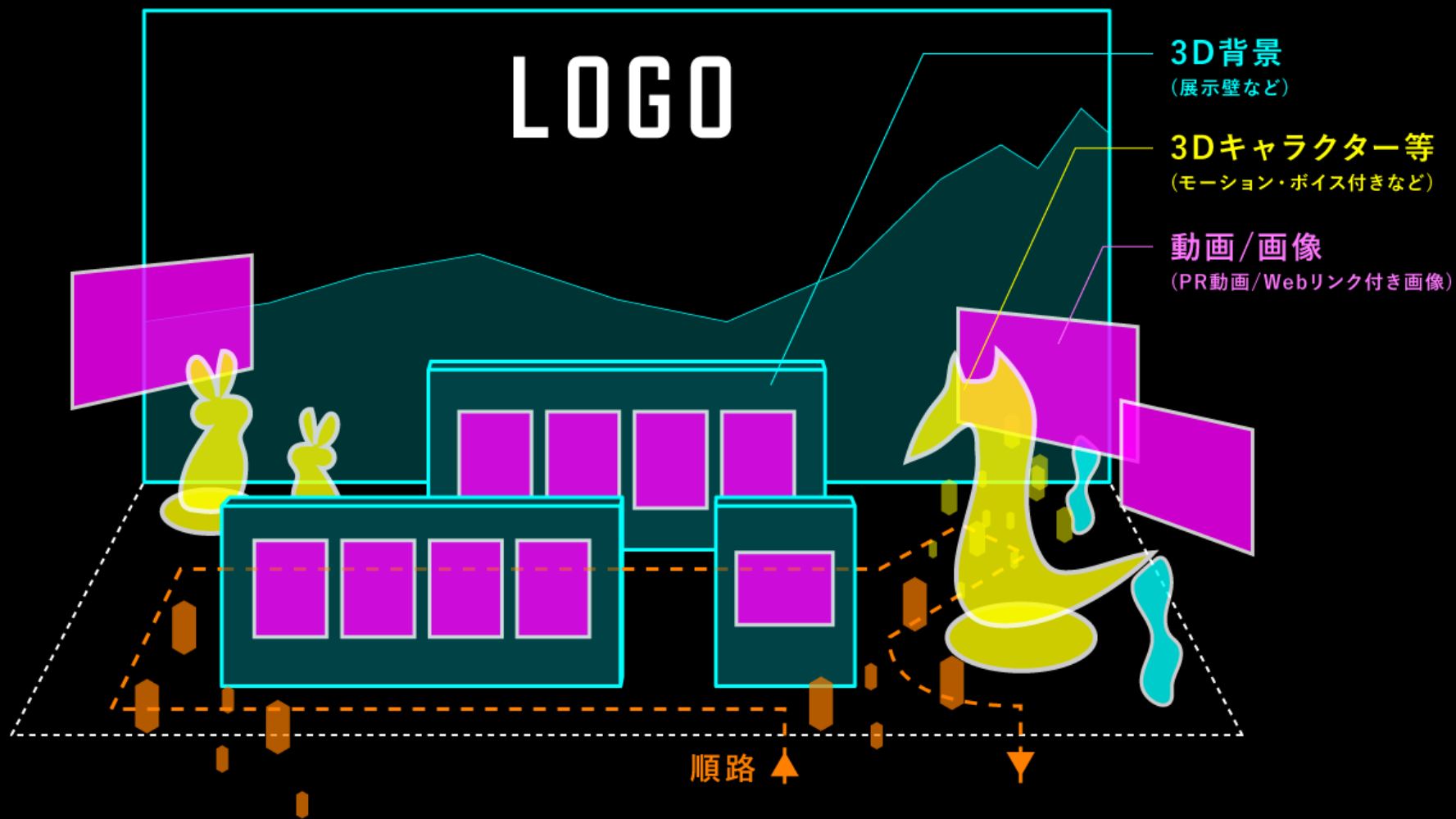


## C: 故事

※以下图片仅供空间制作的参考。

※以下图片相当于白银方案。

该空间意识到参观者的动线，按走动顺序展示宣传内容。  
最适合有大量图像和视频的场合。

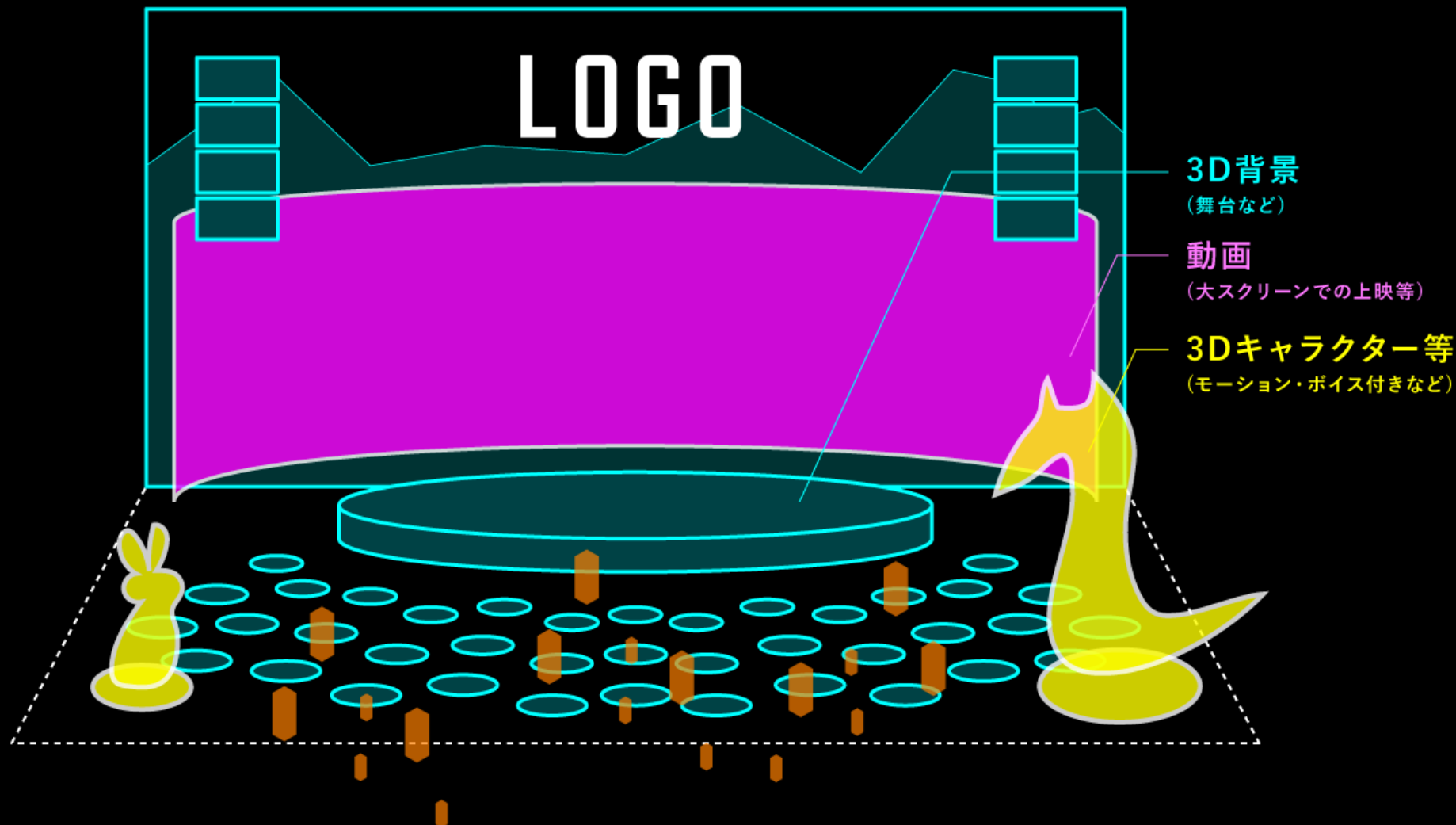


## D: 剧院

※以下图片仅供空间制作的参考。

※以下图片相当于白银方案。

适合以观看视频为主的情况，也可以设置播放视频的主荧幕。





# 东京电玩展“AR/VR区”套餐参展方案

如果将幕张Messe东京电玩展的“AR/VR区”和“TGS VR 2023”作为套餐参展

东京电玩展的参展场地费和TGS VR基本参展费各享10%OFF

目前正在探讨在东京电玩展实体会场和TGS VR同时参展时的对策，以发挥出协同效应。

- ❑ 在TGS VR输入幕张Messe会场分发的代码，即可获得特典

❑ 在TGS VR空间介绍幕张Messe会场的AR/VR区

❑ 在幕张Messe的TGS VR体验区引导参观者前往AR/VR区的参展商空间

参展方案	内容方案	游戏世界体现	配额方案	空间			宣传材料		其他展品		费用方案基本价格	备注
				展位场所	设计	面积	视频	海报	三维模型	网店链接		
黄金	基本参展 + 定制参展	○ ※需咨询	3家企业	展区中央	按照模式 + 定制	约90米 x 45米	○ 最多15段 ※需咨询	○ 最多10张 ※需咨询	○ ※带动画需咨询	○	2000万日元起 1800万日元起	定制/游戏世界体现的价格根据制作物而定
白银	基本参展 + 定制参展	○ ※需咨询	15家企业	展区	按照模式 + 定制	约30米 x 30米	○ 最多10段 ※需咨询	○ 最多8张 ※需咨询	○ ※带动画需咨询	○	1000万日元起 900万日元起	定制/游戏世界体现的价格根据制作物而定
青铜	基本参展	原则上不支持	23家企业	展区	按照模式	约12米x12米	○ 最多5段 ※需咨询	○ 最多5张 ※需咨询	○ ※静态	○	600万日元起 540万日元起	

## 补充说明

- ※上述方案尚处于开发阶段，内容在未来可能会有变化。
- ※上述费用包括了会场空间使用费及根据参展模式制作参展内容的费用。
- ※如果需要超出参展模式范围的定制或原创制作（空间规划、3DCG数据转换支持、CG制作等），将另行收取制作费。
- ※仅在申请企业数超过预定名额时会由评选会做出决定。优先顺序在2023东京电玩展VR参展规定的“参展名额的选定”部分有所说明。
- ※参展商和赞助商仅限符合CESA伦理规定的公司和商品。另外，即使符合该伦理规定，经审查也可能予以拒绝。（CESA伦理规定：<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>）
- ※参展2023东京电玩展VR的企业和组织将享有与《2023东京电玩展参展规章》的网络参展商相同的待遇。

# TGS VR 2023宣传赞助方案（仅限一般企业）

赞助方案有两个：“高级”和“标准”。  
不管是哪个方案，企业都可以在TGS VR空间内设置专属展区以宣传品牌。

参展方案	内容方案	配额方案	空间			宣传材料		其他展具		费用方案	备注
			展位场所	设计	面积 ※仅供参考	视频	海报	三维模型	网店链接		
高级	在展区世界的中央区域 宣传企业和品牌	数家企业	展区世界 中央附近	完全定制	约90米 x 45米	○ 最多15段 ※需咨询	○ 最多10张 ※需咨询	○ ※带动画需咨询	○	5000万日元起	价格根据制作物而定
标准	在展区世界内 宣传企业和品牌	10家企业	展区世界内	定制	约12米 x 12米	○ 最多10段 ※需咨询	○ 最多8张 ※需咨询	○ ※带动画需咨询	○	1500万日元起	价格根据制作物而定

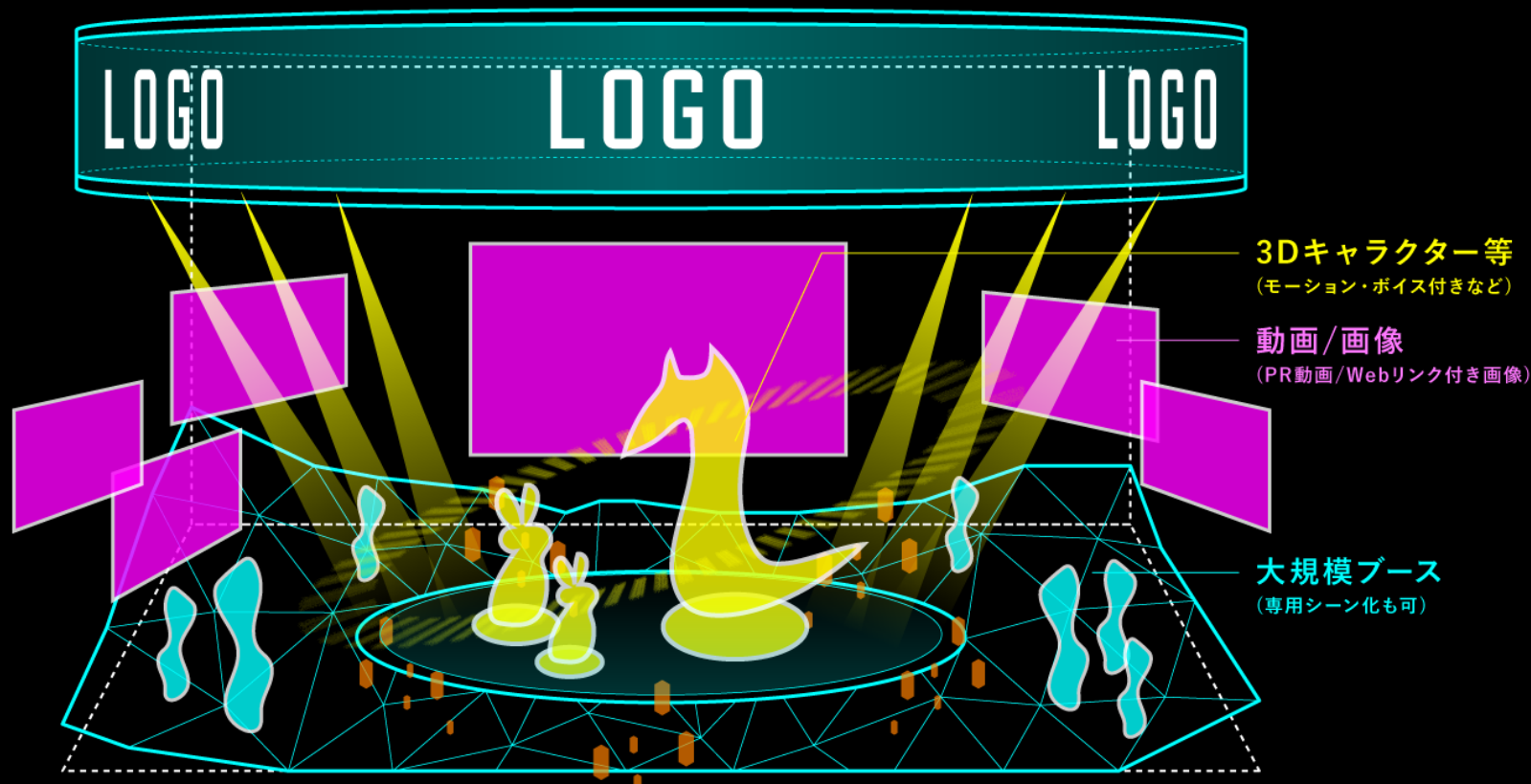
## 补充说明

- ※上述方案尚处于开发阶段，内容在未来可能会有变化。
- ※上述费用包括了会场空间使用费及内容制作费。
- ※如果需要超出预期的定制或原创制作（空间规划、3DCG数据转换支持、CG制作等），将另行收取制作费。
- ※参展商和赞助商仅限符合CESA伦理规定的公司和商品。另外，即使符合该伦理规定，经审查也可能予以拒绝。（CESA伦理规定：<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>）

# 宣传赞助高级方案

※以下图片仅供空间制作的参考。

## 充分体验元宇宙的顶级方案



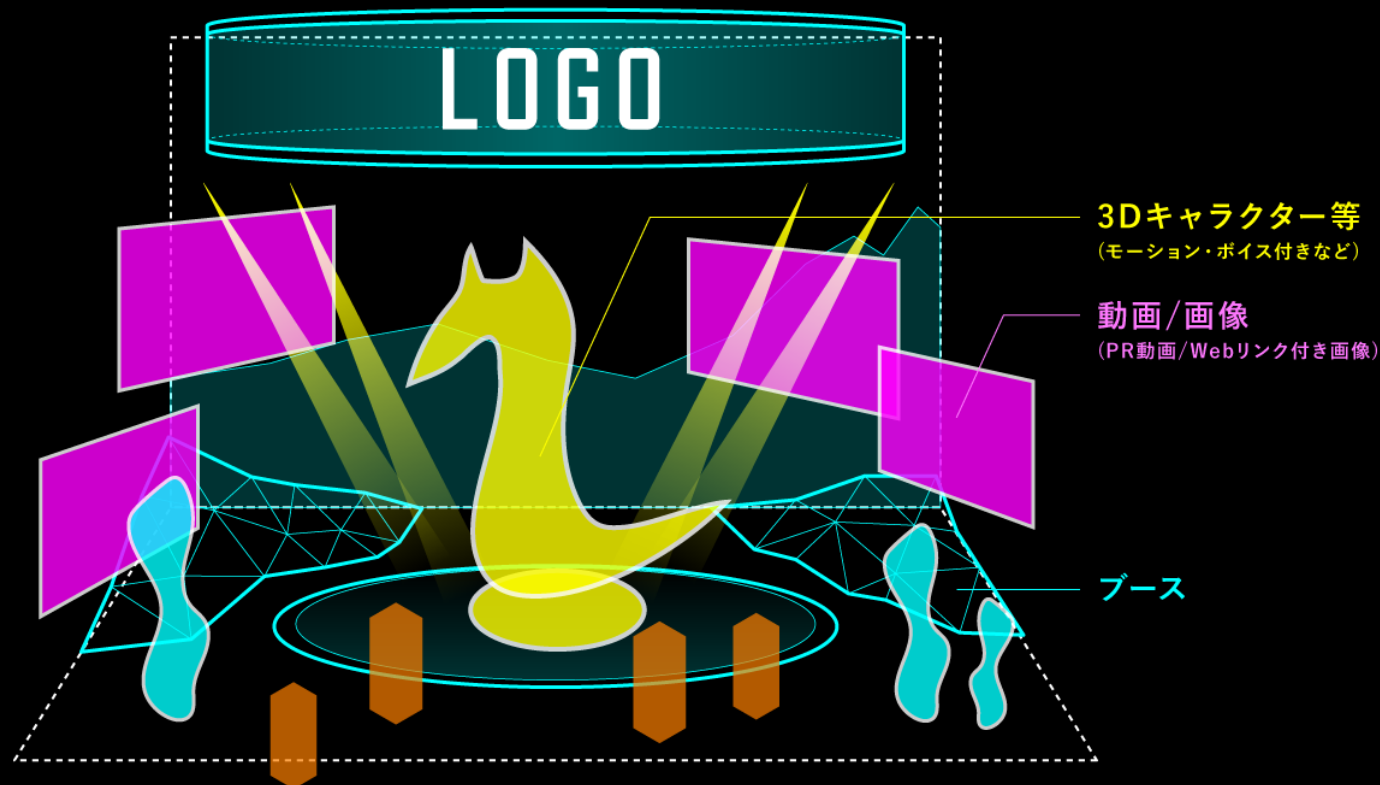
- 充分发挥元宇宙优势的顶级方案，可以在全球规模的游戏元宇宙活动中扩大玩家、早期尝试者及Z世代的认知，创造互动3D物体、数字物品等元宇宙内容，并得到访客的参与。
- 不仅是投放广告，而是以元宇宙独有的无限创意和规模，通过“非传统视听的体验型方式”创造出“吸引参观者”的广告体验。



# 宣传赞助标准方案

※以下图片仅供空间制作的参考。

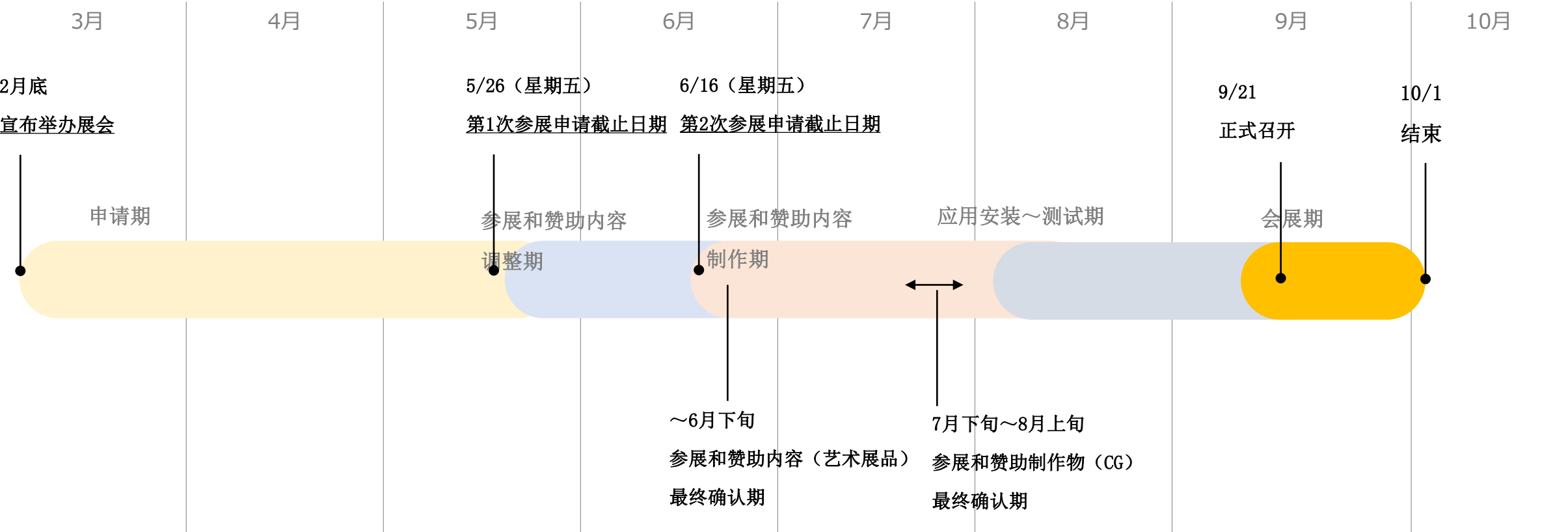
帮助您在元宇宙取得业绩或引入元宇宙的方案



- 元宇宙标准方案，通过互动3D物体、数字物品等元宇宙内容提供元宇宙体验，并得到访客的参与。
- 不仅是投放广告，而是以元宇宙独有的无限创意和规模，通过“非传统视听的体验型方式”创造出“吸引参观者”的广告体验。

# TGSVR 2023申请和举办日程表

※今后可能会有变化。



如果在第1次申请和决定后，参展和赞助名额仍有剩余，则会根据剩余名额安排第2次申请。

※上述日程表为暂定内容。

# 参展规定

希望参展的企业或组织应根据以下《2023东京电玩展参展规章》（以下称“本规章”）及《2023东京电玩展VR参展规定》（以下称“本规定”）申请参展。除非另有规定，本规章和本规定也适用于一般社团法人Computer Entertainmen协会（以下称“主办方”）及株式会社日经BP/株式会社电通（以下两家公司并称“协办方”）另行规定的《出展须知》、各项规定、准则和指示等。事务局（定义见之后的“事务局”）在收到参展申请后将确认申请内容并发出《参展申请受理通知》。申请人收到该通知即表示同意签订参展协议。

## 2023东京电玩展参展规章

[>> >> 由此浏览2023东京电玩展参展规章](#)

## 2023东京电玩展VR参展规定①

### ■ 参展的申请和协议有效期

1. 希望参展的公司或组织（以下称“参展申请人”）理解本活动目的，接受本规章的内容并提交参展申请。事务局接受该申请即表示参展申请人与事务局之间的参展协议成立（以下将参展协议成立后的企业或组织等称为“参展商”）。
2. 如果事务局认为有必要进行调查以判断是否受理申请，参展申请人应根据事务局的指示提供资料并配合调查等。
3. 提交申请的最后日期是2023年6月16日（星期五）。但是，如果参展商的数量已达到配额，即使在截止日期之前也将停止接受申请。另外，在各方案的截止日期之后，如果仍有名额，则可能继续接受申请。
4. 事务局不会透露其决定参展商资格的原因。
5. 协议有效期从事务局受理参展申请之日起到本参展方案的实施内容结束之日为止。
6. 如果事务局认为对本活动的运营有必要，可以更改协议有效期。此时，参展商必须遵守事务局的指示。

### ■ 参展名额的选定

本活动的参展名额仅在申请数超过预定名额时由评选会做出决定。优先顺序如下。

- 优先顺序①：参展TGSVR 2022的参展商
- 优先顺序②：参展TGSVR 2021的参展商
- 优先顺序③：其他参展商

如果条件相同，则按“参展2023年实体展会、小间数从多到少”、“在截止日期前提交申请的参展商”及“CESA会员企业”的顺序决定。如果条件仍然相同，则采用抽签方式决定。

评选会的预定时间安排如下。

- 第1次申请：2023年5月30日（星期二）
- 第2次申请：2023年6月19日（星期一）



## 2023东京电玩展VR参展规定②

### ■参展商的责任

1. 参展商应自行承担风险参与本活动，并对其采取的与本活动相关的所有行为及其后果承担全部责任。
2. 参展商向主办方及事务局陈述及保证，其拥有对参展商素材的权利且没有侵犯到任何第三方的权利。
3. 如果参展商与用户或其他第三方之间因参展商素材的内容、出版或发布而产生任何纠纷，参展商应自行负责解决并承担费用，主办方和事务局不承担任何责任。
4. 如果用户或其他第三方未经授权使用参展商的素材或构成其他侵犯参展商素材权利的行为等，参展商应自行负责解决并承担费用，主办方和事务局不承担任何责任。
5. 参与本活动所需的电脑、软件、其他设备、通讯线路及其他通讯环境的准备和维护应由参展商自行负责解决并承担费用。参展商应根据自身的作业环境，自行采取安全措施并承担费用，以防止电脑病毒感染、未经授权的访问和信息泄露等。
6. 参展商应尽到善良管理者的义务，妥善管理基于参展协议而披露的本活动、主办方及事务局的机密信息，不得将机密信息用于履行参展协议之外的目的，也不得向第三方泄露或公开机密信息。
7. 未经事务局事先书面同意，参展商不得将本规章或参展协议产生的协议项下的地位及权利转让或租赁给第三方等（无论是否收取转让费或租赁费）。

### ■参展方案的规格和费用

事务局可以根据需要对各参展方案的规格进行补充或更改。  
各参展方案的基本费用和定制费用等将由事务局根据参展内容进行折算。

### ■参展费的支付

1. 在收到事务局开出的发票后，参展商必须在发票上注明的付款期限之前（原则上为申请日起算的1个月）将发票上注明的全部参展费用以现金方式转账到事务局指定的银行账户。
2. 如果参展商未能根据前项规定按时支付参展费用，应向事务局支付年率14.6%的滞纳金（根据365天中的实际天数计算）。
3. 事务局和参展商通过协议可以更改付款的最后期限。

### ■取消申请及取消费

如果参展商希望取消参展协议，必须以书面形式向事务局发出取消通知。通知应注明参展商的名称、法人代表签名和印章、负责人的姓名和联系方式、要求取消协议的日期以及取消的原因。取消通知送达事务局后，协议即可取消。取消费因解约日期而定，具体如下：

#### 【取消费用】

- 从申请日起到申请截止日期2023年6月16日（星期五）：参展费用的50%
- 申请截止日期2023年6月16日（星期五）之后：参展费用的100%

## 2023东京电玩展VR参展规定③

### ■参展协议的解除等

1. 如果出现以下任何一种情况，事务局有权在不通知对方的情况下终止参展协议。
  - (1) 参展商在付款期限到期后仍未支付全部或部分参展费用
  - (2) 参展商违反了本规章的内容
  - (3) 参展商的行为使本活动、主办方或事务局的信誉受到了损害
  - (4) 参展商不遵守主办方或事务局的指示
  - (5) 其他事务局认为严重损害其与参展商之间的信任关系的情况
2. 如果按照前项规定取消参展协议，参展商将无法得到已支付的出展费用的退款，也不得向主办方或事务局提出任何损害赔偿。
3. 如果参展商因违反本规章或因参展商在本活动中的行为对主办方或事务局造成任何直接或间接的损失（包括律师费用），应立即赔偿该损失。

### ■因不可抗力等原因导致本活动的推迟、展期更改或取消

如果由于以下原因判断活动难以进行，主办方和事务局可以推迟、更改展期或取消本活动。如果活动被取消，参展费将在扣除取消费、决定取消之前的制作相关费用等必要经费后退还给参展商。如果参展商因以下任何原因导致的活动推迟、更改展期或取消而蒙受损失，主办方和事务局除了向参展商退还上述参展费用外将不承担任何责任。

- (1) 有必要对本活动相关的电脑和系统进行紧急检查
- (2) 本活动因电脑、通信线路等事故而停止
- (3) 天灾（包括地震、台风、暴风雨、海啸、洪水、山体滑坡、闪电、爆炸、火灾等）
- (4) 社会动乱（包括战争、恐怖袭击、敌对行为、内乱、暴动、市民骚乱等）
- (5) 公权行为（包括法律法规的制定、修改或废除；政府机构的干预；行政命令；贸易禁令等）
- (6) 传染性或感染性疾病（包括各种细菌、病毒等）的传播
- (7) 材料或资源不足（包括水电煤的停止供应、石油短缺、原料资材的不足等）
- (8) 劳资纠纷（包括罢工、破坏行为、停工等）
- (9) 重要业务伙伴的债务违约（包括运营公司的破产或资不抵债等）
- (10) 除前述各项外，无法归咎于主办方或事务局的其他原因

## 2023东京电玩展VR参展规定④

### ■禁止事项

1. 参展商不得对于本活动实施任何以下行为。
  - (1) 违法行为或与犯罪行为有关联的行为
  - (2) 侵犯主办方、事务局、本活动其他参展商、参加本活动的用户或其他第三方的知识产权、肖像权、隐私权、名誉或其他权利或利益的行为（包括反汇编、反编译、反向工程以及其他任何直接或间接导致此类侵权的行为）
  - (3) 违反公共秩序和道德的行为
  - (4) 传播属于任何以下情况或主办方或事务局认为属于任何以下情况的信息
    - 含电脑病毒或其他有害电脑程序的信息
    - 含过度暴力或残忍表达的信息
    - 含过度淫秽表达的信息
    - 含宣扬歧视表达的信息
    - 含宣扬自杀或自残表达的信息
    - 含宣扬滥用毒品表达的信息
    - 含反社会表达的信息
    - 含引起他人不适的表达的信息
  - (5) 未经授权进入主办方或事务局的通讯设备、电脑、其他设备及软件的行为，干扰或可能干扰到其使用或运作的行为及其他可能干扰本活动运营的行为
  - (6) 其他主办方或事务局认为不当的行为
2. 如果发生前项所述行为或主办方或事务局认为参展商有涉及此类行为的嫌疑，事务局可以指示参展商停止或调整参展商素材的出版或发布。参展商应自行负责遵守该指示并承担费用。在此情况下，参展商已支付的参展费用将不予退还，主办方和事务局对由此造成的损失不承担任何责任。

### ■免责

1. 如果参展商或参展申请人因主办方或事务局的债务违约或违法行为而蒙受了损失，主办方或事务局不承担超出参展商或参展申请人向主办方或事务局支付的参展费金额的赔偿责任，也不承担附随损失、间接损失、特别损失、未来损失或利润损失的赔偿责任。
2. 尽管有前项规定，如果本规章的其他条款规定主办方或事务局可以免责，除非认定损失是因故意或严重疏忽引起的，否则主办方和事务局没有义务对参展商或参展申请人就其蒙受的损失进行赔偿。

## 2023东京电玩展VR参展规定⑤

### ■个人信息处理

1. 参展商如果通过本活动获取了“个人信息”，应遵守《个人信息保护法》及相关法律法规。尤其是参展商在向第三方提供“个人信息”时必须取得该“个人信息”拥有者的同意。如果参展商与通过本活动获得的“个人信息”的拥有者之间发生争议，参展商应自行负责解决并承担费用，主办方和事务局不承担任何责任。
2. 事务局可以使用参展商的个人信息，在举办和运营本活动的过程中对必要信息进行处理。关于事务局处理个人信息的更多信息，请参考网站（[https://www.dentsu.co.jp/terms/privacy\\_policy.html](https://www.dentsu.co.jp/terms/privacy_policy.html)）。

### ■对本规定的修改或补充等

关于本规定未涉及的事项或对其解释所产生的疑问，主办方/事务局与参展商应带着诚意予以解决。如果双方在协商后仍无法解决，参展商最终应遵守主办方和事务局的决定。主办方和事务局如果判断有必要，可以在通知参展商后对本规定进行修改或补充。为确保本活动的顺利进行，主办方和事务局可以制定或修改各种规定等。



咨询

## 电通 东京电玩展 事務局

电子邮件: [tgsvr@dentsu-eo.co.jp](mailto:tgsvr@dentsu-eo.co.jp)

### 补充说明

- 申请参展时需要另行填写**申请表格**。

结束