

An aerial view of a tropical island with a village, a boat, and a lighthouse. The scene is rendered in a stylized, slightly blurred manner, typical of a VR environment. The text is overlaid on this scene.

# TOKYO GAME SHOW VR 2023

## -WORLD JOURNEY-

出展・協賛プラン概要

2023年 2月

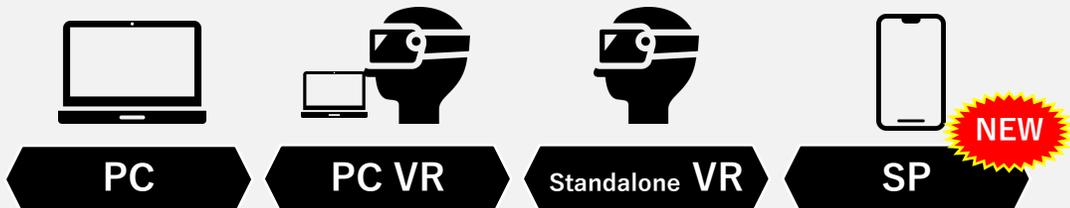
# TGSVR2023開催決定

東京ゲームショウのバーチャル会場

## TOKYO GAME SHOW VR 2023

(略称：TGSVR2023) が今年もさらにパワーアップして開催。

没入体験をそのままに  
スマートフォンでも体験可能に



開催期間：9月21日（木）～10月1日（日）  
会期を「+1週間」の11日間に延長



昨年のTOKYO GAME SHOW VR 2022は東京ゲームショウの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。延来場者数は約39万人、ユーザーあたりの平均滞在時間は約33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。

2023年の開催にあたって、「スマートフォン端末でも体験可能に」「会期を“+1週間”の11日間に延長」上記の変革をプラスし、新しい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空間を創り上めます。

TGS VRにご参画いただくことで、バーチャル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、商品購入の導線などをご用意いただけます。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。

# TOKYO GAME SHOW VR とは

TOKYO GAME SHOW VRは東京ゲームショウのバーチャル会場です。  
幕張メッセで開催されるリアル会場やオンライン企画に並んで  
バーチャル空間ならではの会場や特別感のある表現を活用して出展頂ける会場になります。



# TGS VRの魅力

バーチャル会場ならではの出展内容や体験創出で、プロモーション最大化に貢献します



1

バーチャル空間でしか実現しない  
オリジナルなブース制作や体験コンテンツの創出

2

リアル会場に来られないゲームファンも含む  
国内/海外の幅広いゲームファンにアプローチ可能

3

SNS・YouTubeへの画像/動画投稿など  
来場者目線の体験が拡散される

4

メディア露出によるPR効果も期待できる。  
(TGSVR2022 合計広告価値換算で11億円超)

# TGS VR開催の様子

TGSVR2022の開催内容は  
下記のTGS VR公式サイトからご確認ください。

## ▼TOKYO GAME SHOW VR 公式サイト▼

<https://tgsvr.com/>



TOKYO GAME SHOW VR 2022 -DANGEON- PLAY MOVIE



TOKYO GAME SHOW VR 2022 STORY/PHOTO

※イベントは終了しています。アーカイブ動画や会場画像などをご覧ください。

# TGSVR2022 実績

# TGSVR2022 来場実績

計22社にご出展・協賛頂き、39万人以上の延べ来場者数となりました。  
初開催の2021年よりもさらに多くの人に長い時間楽しんで頂きました。

出展社数 **22社**



延べ来場者数

**398,622** 人  
(TGSVR2021 210,566人)

平均滞在時間

**約33分**  
(TGSVR2021 約22分)

デバイス比率

**VR 58.5%**  
**PC 41.5%**

# ユーザーの声（一部抜粋）

非日常感を味わえた！  
今まで体験したことのない体験ができた。

ゲームのことが、より好きになった。  
知らなかった、魅力的な企業と出会えた。

普段はゲーム内などでしか見ることのできない3D  
モデルを目の前で見ることが出来た。

ゲーム内の主人公と自撮り撮影！すごい

3Dモデル近くで見ると迫力がすごい…

4人でTGS VRまわってきた！  
みんなで興奮しっぱなし



# TGSVR2022のメディア露出

合計広告価値換算で**11億円超**のメディア露出を獲得。

東京ゲームショウ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

会期中  
5番組以上

web

国内外計  
1,700記事以上

YouTube投稿数

国内外計  
150本以上

**TGSVR2023**

## TOKYO GAME SHOW VR 2023 -WORLD JOURNEY-

バーチャル空間でのブース出展や新しい体験を提供してきた  
TGS VRも今年で3回目の開催を迎えました。

2023年、TGS VRはさらに進化します。

VRテクノロジーを駆使した没入体験をそのままに、  
スマートフォンでも参加可能に。

体験も“ブース”から“ワールド”に進化。  
ゲームの世界に没入し、もっとゲームが好きになる。

※TGSVR2023のコンセプトや体験設計の詳細は追って共有とさせていただきます。  
※画像は仮のものになります。

# TGS VRの利用方法

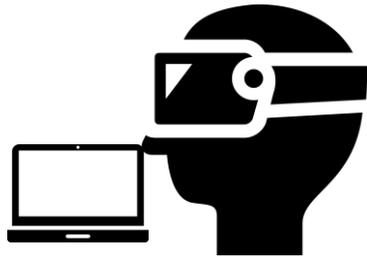
## TGSVR2023は入場無料

PCもしくはVR（ヘッドマウントディスプレイ）での体験に加えて新たにスマートフォンでも体験頂けます。



PC

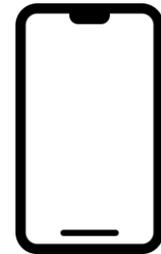
Windows



PC VR



Standalone VR



SP

NEW

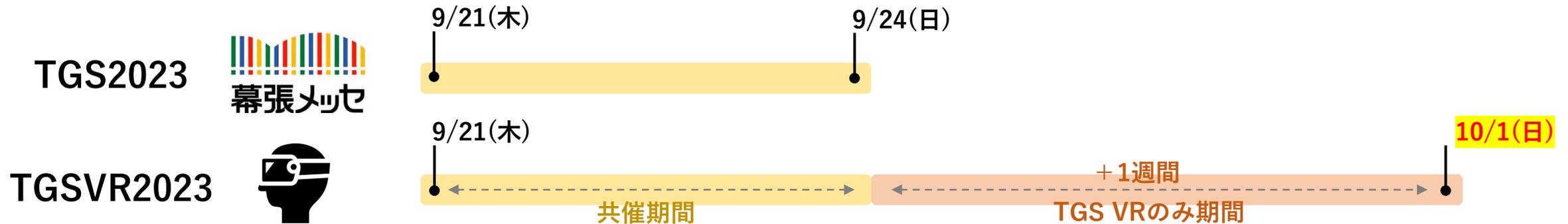
### 補足事項

- SPに対応し、原則PCと同一の体験ができることを前提にUI等を設計開発中。
- SPでの体験の詳細は追っての共有とさせていただきます。

# 開催期間

**開催期間：2023年 9月21日（木）～10月1日（日）**

TGSVR2022が4日間の開催で「体験できなかった」「知らない間に終わっていた」という声が多く、「TGSに参加していたためTGS VRまで参加できなかった」という意見もあったことから、TGS VRの会期をTGS終了後も延長することで、よりたくさんのユーザーの方に体験頂きやすくなりました。



## 補足事項

- 開催や終了の時刻など、詳細は追っての共有とさせていただきます。

## WORLD JOURNEY

ゲームの世界に没入し、もっとゲームが好きになる。

# 出展・協賛プラン

# TGSVR2023 プラン一覧

ゲーム関連企業様、VRプラットフォーマー様限定

※下記の金額はカスタマイズ制作等含まないベーシック出展の金額になります。  
※カスタマイズやゲーム世界の体現は制作物に応じて別途制作費を頂戴します。  
※プランの詳細は次項以降をご確認ください。

## TGSVR2023 出展プラン

### 出展プラン

#### ゴールド

出展エリアの中央に大規模な自社スペースを制作。  
要望に応じたカスタマイズ制作や、ゲーム世界の体現も可能

2000万円～

#### シルバー

出展エリアに自社スペースを制作。  
要望に応じたカスタマイズ制作や、ゲーム世界の体現も可能

1000万円～

#### ブロンズ

出展エリアに自社スペースを制作。  
出展パターンをベースにバーチャルならではの体験を提供可能

600万円～

## TGSリアル会場 「AR/VRコーナー」 セット出展プラン

幕張メッセで開催される東京ゲームショウの「AR/VRコーナー」と  
「TGSVR2023」にセットで出展する場合、特別料金での出展が可能なプラン。  
※出展内容は上記「TGSVR2023 出展プラン」と原則同じ  
※リアル会場とTGS VRの両方に出席頂くことで相乗効果を得られる施策も検討中

「AR/VRコーナー」小間代  
TGSVR2023 ベーシック出展料金  
**それぞれ10%OFF**

一般企業様限定

※プランの詳細は次項以降をご確認ください。

## TGSVR2023 プロモーション協賛プラン

#### プレミアム

メタバースをフルに体験頂ける最上位プラン。  
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

5000万円～

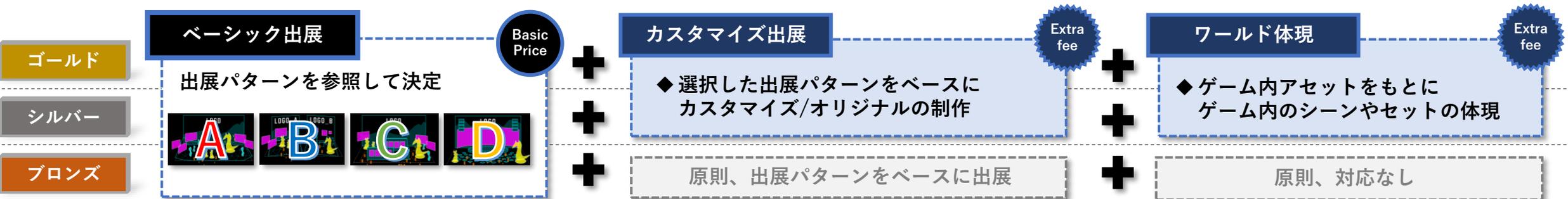
#### スタンダード

メタバースでの実績作りや導入に活用頂けるプラン。  
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

1500万円～

# TGSVR2023 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)

出展プランは「ゴールド」「シルバー」「ブロンズ」の3つ。  
 いずれのプランの場合も出展内容に応じて出展パターンを選択。ご要望に応じてカスタマイズの対応をさせていただきます。 ※制作内容に応じて別途制作費が発生  
 また自社のゲームアセットをご提供頂ける場合は、ゲーム内のシーンやセットなどのワールド体現もご検討可能です。 ※データの形式によって対応の可否は相談



出展プラン	内容案	ワールド体現	枠数	スペース			PR素材		その他設置物		料金案 ※Basic Price	備考
				配置場所	デザイン	面積	動画	ポスター画像	3Dモデル	WEB ECリンク		
ゴールド	ベーシック出展 + カスタマイズ出展	○ ※要相談	3社想定	出展エリア 中央	パターンベース + カスタマイズ	約 90m x 45m	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	○	2000万円～	カスタマイズ/ワールド体現は制作物に応じて金額決定
シルバー	ベーシック出展 + カスタマイズ出展	○ ※要相談	15社想定	出展エリア	パターンベース + カスタマイズ	約 30m x 30m	○ 10まで ※要相談	○ 8まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	○	1000万円～	カスタマイズ/ワールド体現は制作物に応じて金額決定
ブロンズ	ベーシック出展	原則対応不可	23社想定	出展エリア	パターンベース	約 12m x 12m	○ 5まで ※要相談	○ 5まで ※要相談	○ ※静的なもの	○	600万円	

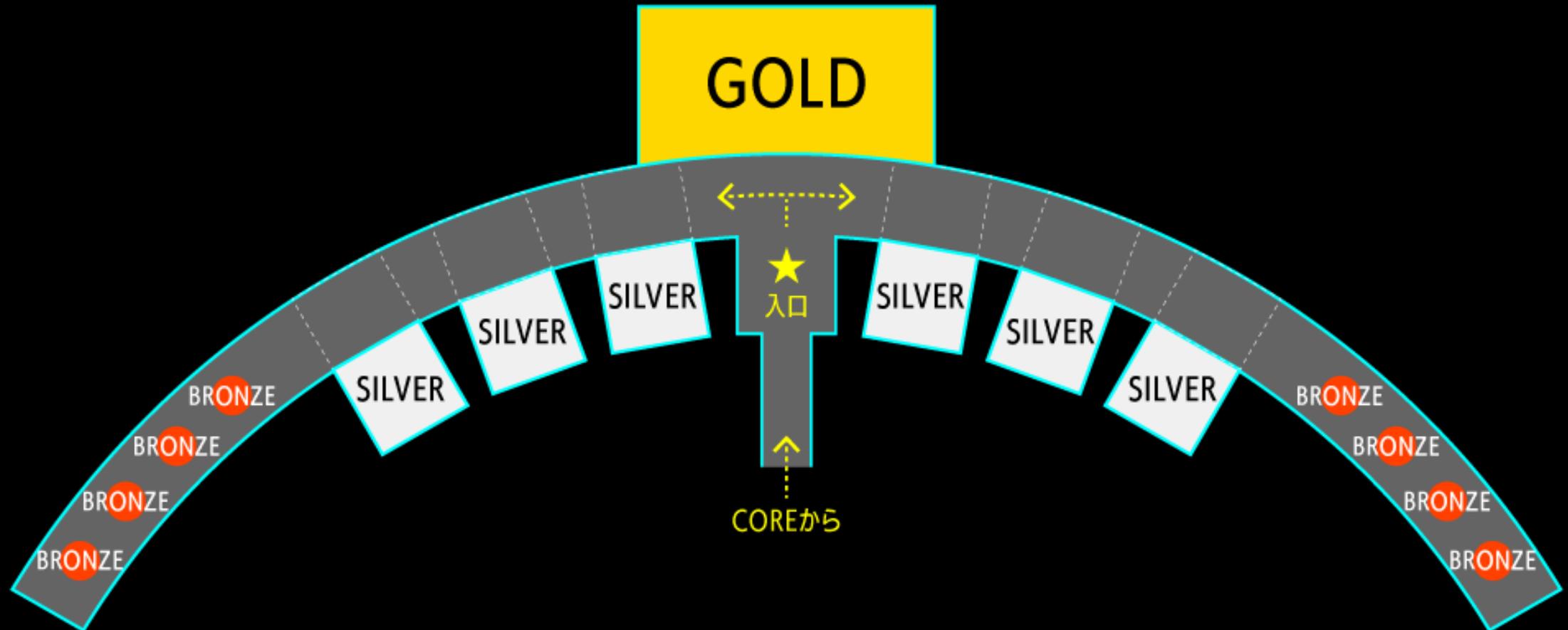
## 補足事項

- ※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。
- ※上記の料金には会場スペース利用料に加えて、出展パターンをベースにした出展コンテンツ制作費を含んでおります。
- ※出展パターンベース以上のカスタマイズやオリジナルの制作作業が発生した場合（スペース企画/3DCGデータコンバート対応/CG造作制作等）は別途制作費を頂戴します。
- ※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TOKYO GAME SHOW VR 2023 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 2023”に出展される事業者・団体は、「東京ゲームショウ2023 展示会出展規約」におけるオンライン出展社と同等の扱いとします。

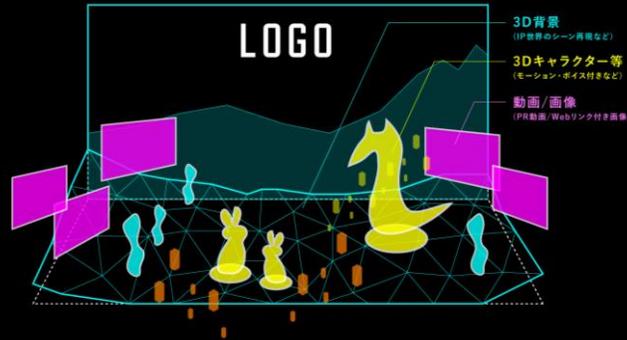
# プラン別イメージ

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。

上位プランであるほど、出展エリアの中央により大きなスペースを制作可能です。

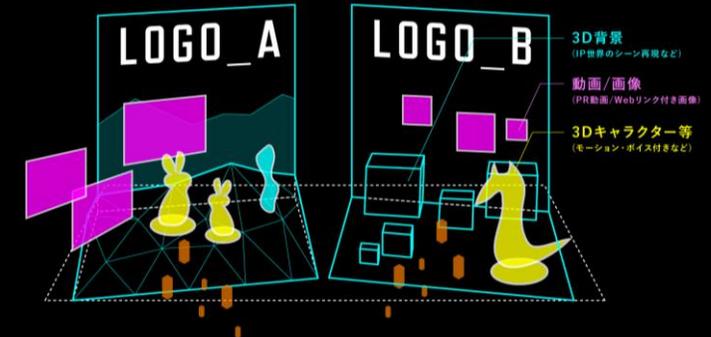


## A: ワンタイトル



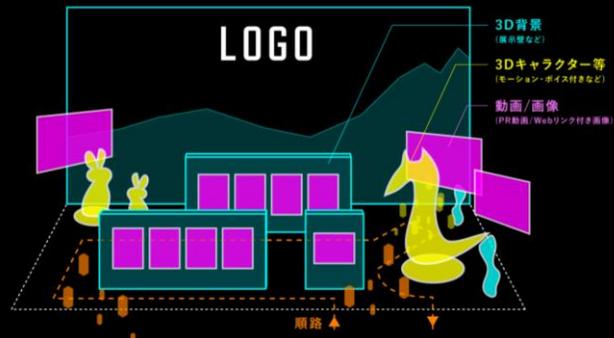
訴求内容や訴求タイトルが  
1つの場合に適したスペース

## B: マルチメッセージ



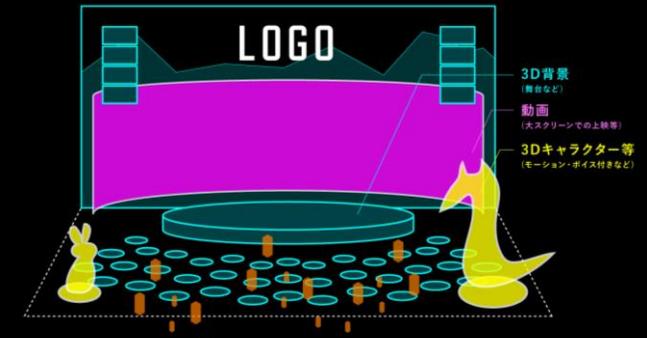
訴求内容や訴求タイトルが複数で  
スペース内のゾーニングをわける場合に適したスペース

## C: ストーリー



ユーザー動線を意識して  
訴求内容を順序立てて見せられるスペース

## D: シアター

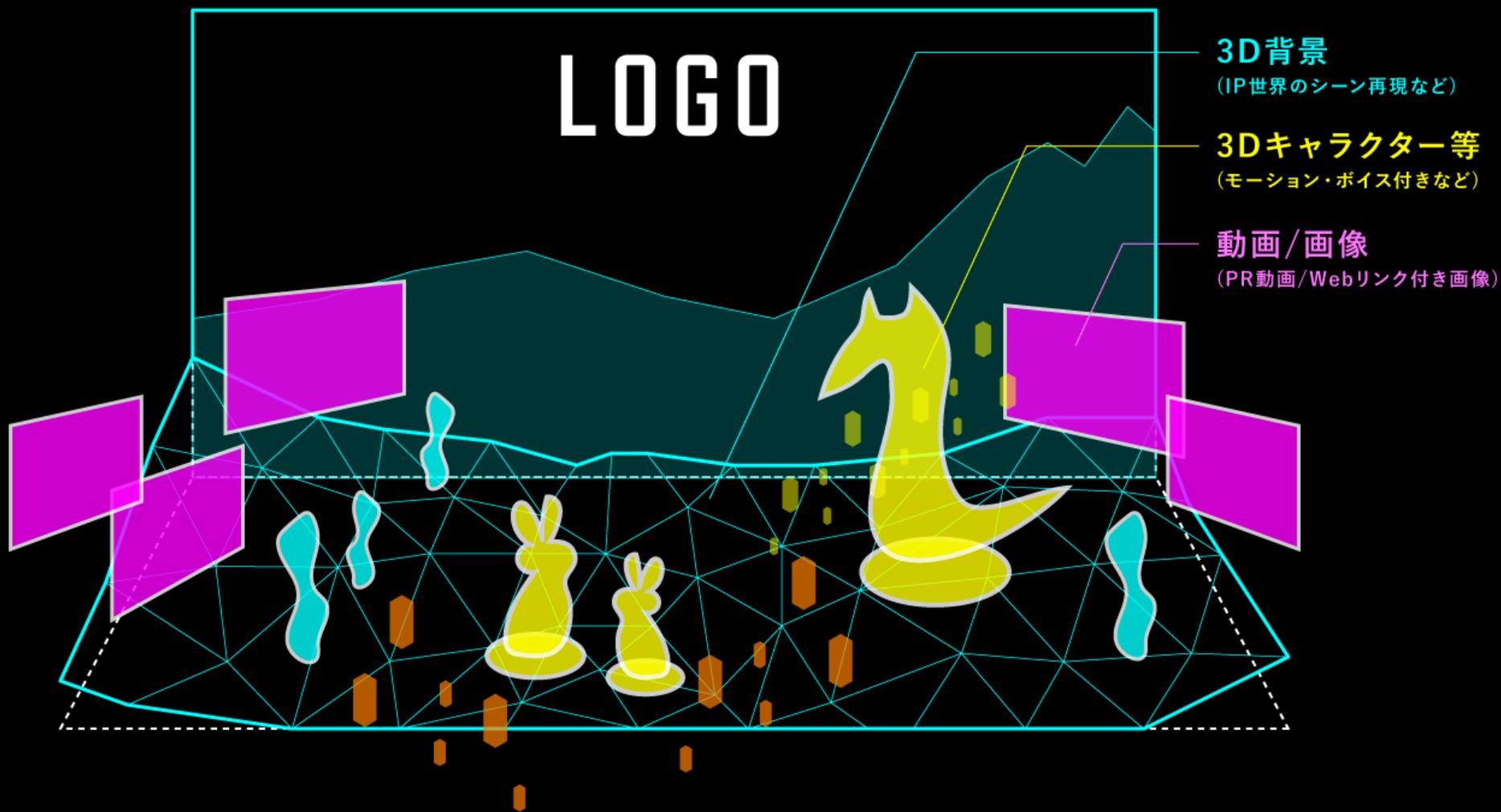


動画の視聴をメインにするのに適したスペース。  
メインの動画ビジョンを構えるなども可。

# A：ワンタイトル

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。  
※下記のイメージはシルバープラン相当をイメージしております。

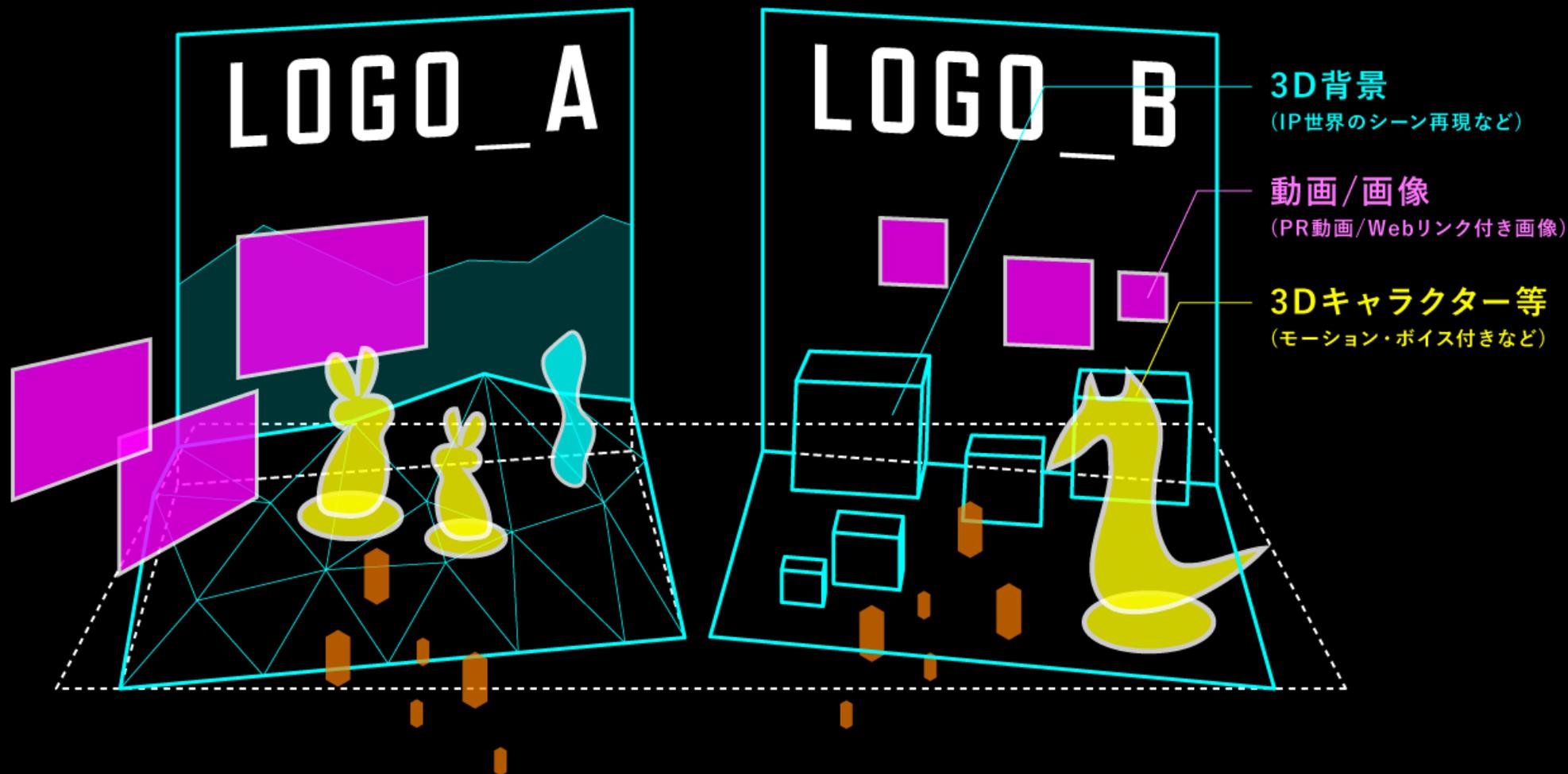
訴求内容や訴求タイトルが1つの場合に適した出展パターン。  
空間を広く使って世界観を制作することが可能。



# B：マルチメッセージ

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。  
※下記のイメージはシルバープラン相当をイメージしております。

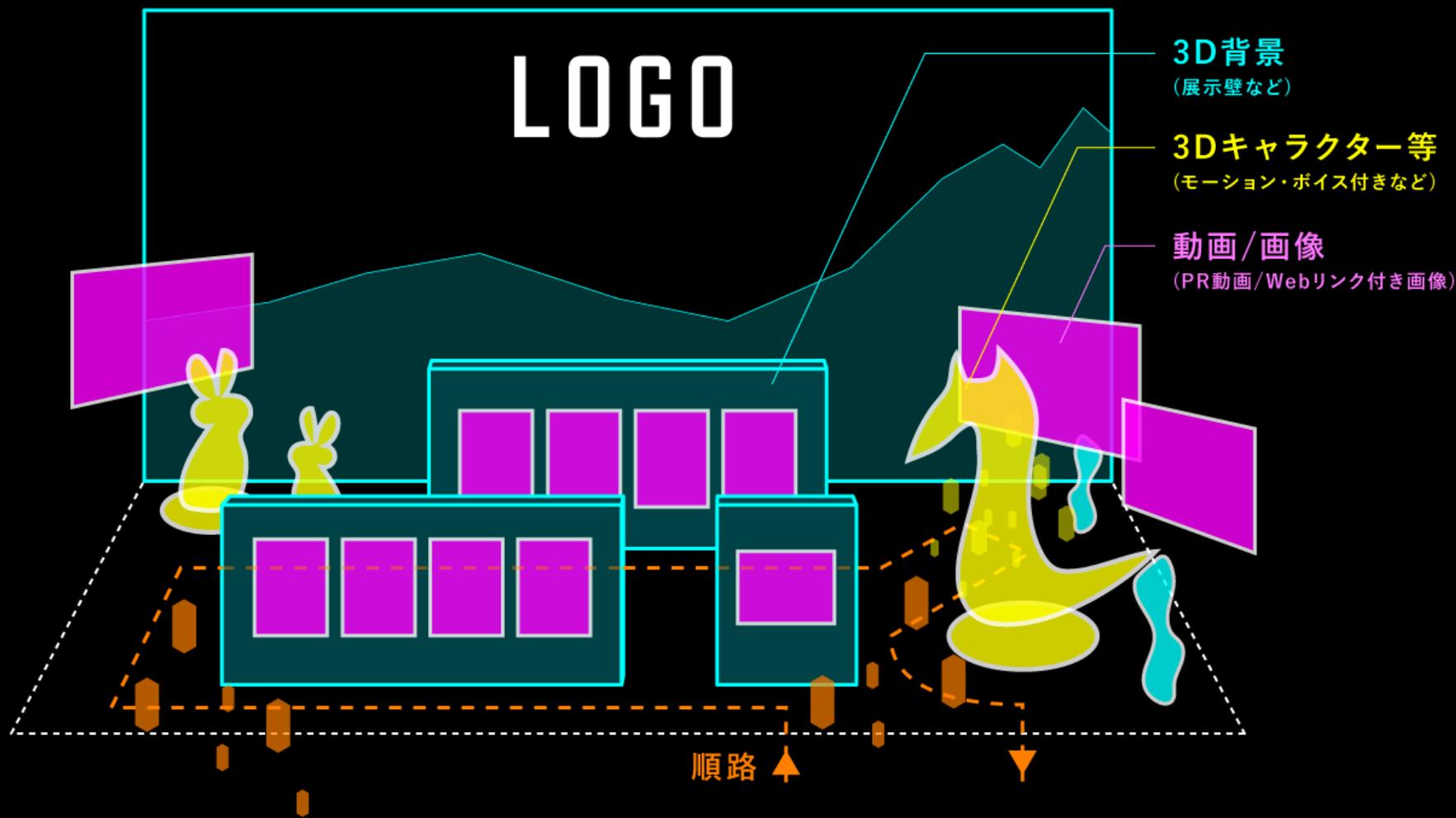
訴求内容や訴求タイトルが複数でスペース内のゾーニングをわける場合に適したスペース。  
空間内のスペースの割り振りや配置などは自由に設計も可能。



# C:ストーリー

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。  
※下記のイメージはシルバープラン相当をイメージしております。

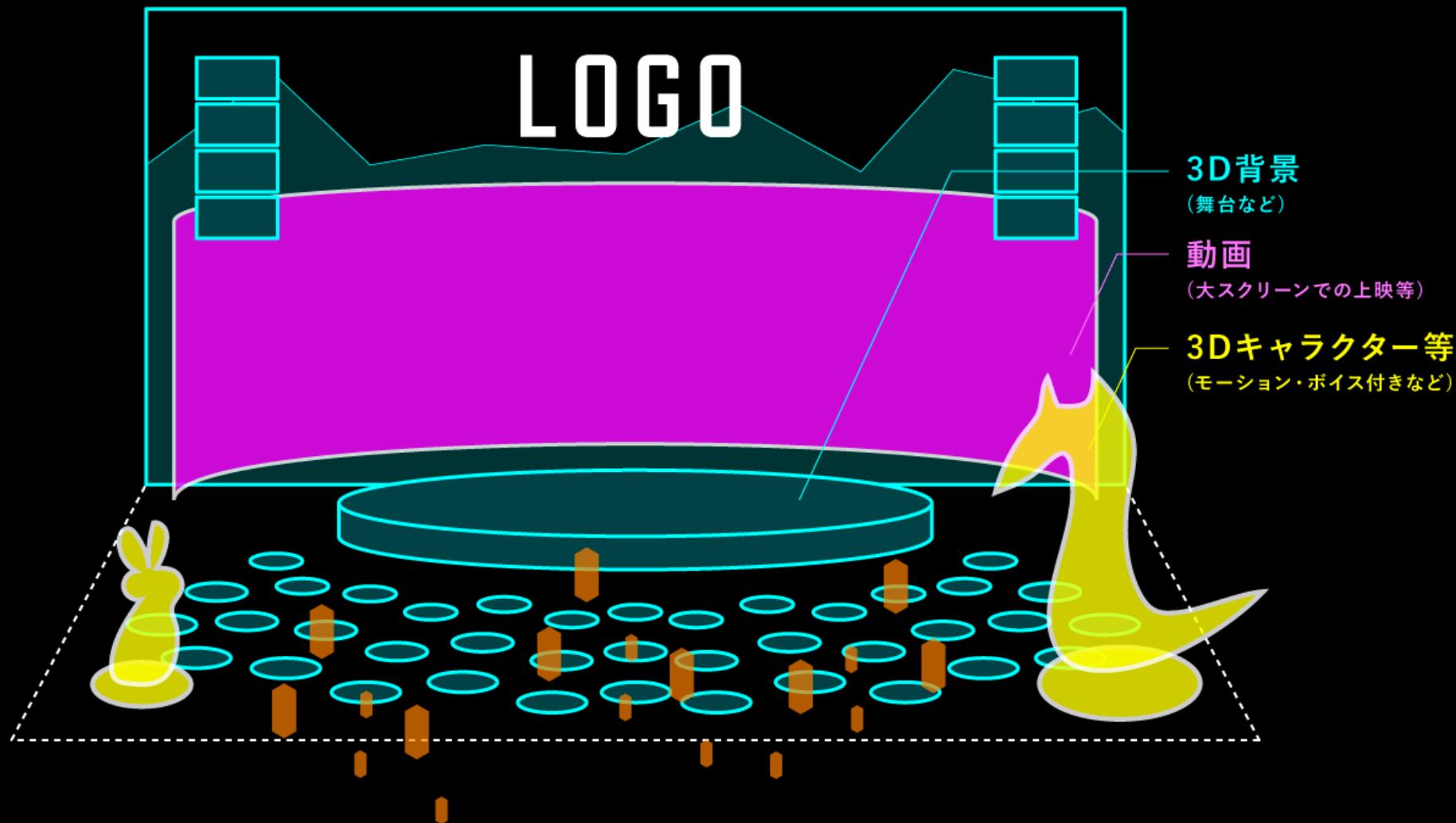
ユーザー動線を意識して訴求内容を順序立てて見せられるスペース。  
画像や動画の点数が多い場合に最適。



# D：シアター

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。  
※下記のイメージはシルバープラン相当をイメージしております。

動画の視聴をメインにするのに適したスペース。  
メインの動画ビジョンを構えるなども可。



# 東京ゲームショー「AR/VRコーナー」セット出展プラン

幕張メッセで開催される東京ゲームショーの「AR/VRコーナー」と「TGSVR2023」にセットで出展頂くことで、

**東京ゲームショー出展の小間代 10%OFF、TGS VR ベーシック出展料金 10%OFF に**

さらに東京ゲームショーとTGS VRの両方に出席頂くことで相乗効果を得られる施策も検討中です。

- 幕張メッセ会場で配布したコードをTGS VRで入力すると特典GET
- TGS VR空間内での幕張会場AR/VRコーナーの紹介
- 幕張メッセのTGS VR体験コーナーにおいて、AR/VRコーナーの出展社スペースに体験誘導

出展プラン	内容案	ワールド体現	枠数	スペース			PR素材		その他設置物		料金案 ※Basic Price	備考
				配置場所	デザイン	面積	動画	ポスター画像	3Dモデル	WEB ECリンク		
ゴールド	ベーシック出展 + カスタマイズ出展	○ ※要相談	3社想定	出展エリア 中央	パターンベース + カスタマイズ	約 90m x 45m	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	○	2000万円～ 1800万円～	カスタマイズ/ワールド体現は制作物に応じて金額決定
シルバー	ベーシック出展 + カスタマイズ出展	○ ※要相談	15社想定	出展エリア	パターンベース + カスタマイズ	約 30m x 30m	○ 10まで ※要相談	○ 8まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	○	1000万円～ 900万円～	カスタマイズ/ワールド体現は制作物に応じて金額決定
ブロンズ	ベーシック出展	原則対応不可	23社想定	出展エリア	パターンベース	約 12m x 12m	○ 5まで ※要相談	○ 5まで ※要相談	○ ※静的なもの	○	600万円 540万円	

## 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。

※上記の料金には会場スペース利用料に加えて、出展パターンをベースにした出展コンテンツ制作費を含んでおります。

※出展パターンベース以上のカスタマイズやオリジナルの制作作業が発生した場合（スペース企画/3DCGデータコンバート対応/CG造作制作等）は別途制作費を頂戴します。

※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TOKYO GAME SHOW VR 2023 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 2023」に出展される事業者・団体は、「東京ゲームショー2023 展示会出展規約」におけるオンライン出展社と同等の扱いとします。

# TGSVR2023 プロモーション協賛プラン（一般企業様限定）

協賛プランは「プレミアム」「スタンダード」の2つ。  
 いずれのプランの場合もTGS VR空間内に自社スペースを設置し、ブランド訴求やPRが可能。

出展プラン	内容案	枠数	スペース			PR素材		その他設置物		料金案	備考
			配置場所	デザイン	面積 ※イメージ	動画	ポスター画像	3Dモデル	WEB ECリンク		
プレミアム	ワールド内の中央エリアにて 企業やブランドの訴求	数社想定	ワールド 中央付近	フルカスタマイズ	約 90m x 45m	○ 15まで ※要相談	○ 10まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	○	5000万円～	制作物に応じて 金額決定
スタンダード	ワールド内にて 企業やブランドの訴求	10社想定	ワールド内	カスタマイズ	約 12m x 12m	○ 10まで ※要相談	○ 8まで ※要相談	○ ※アニメ付き要相談	○	1500万円～	制作物に応じて 金額決定

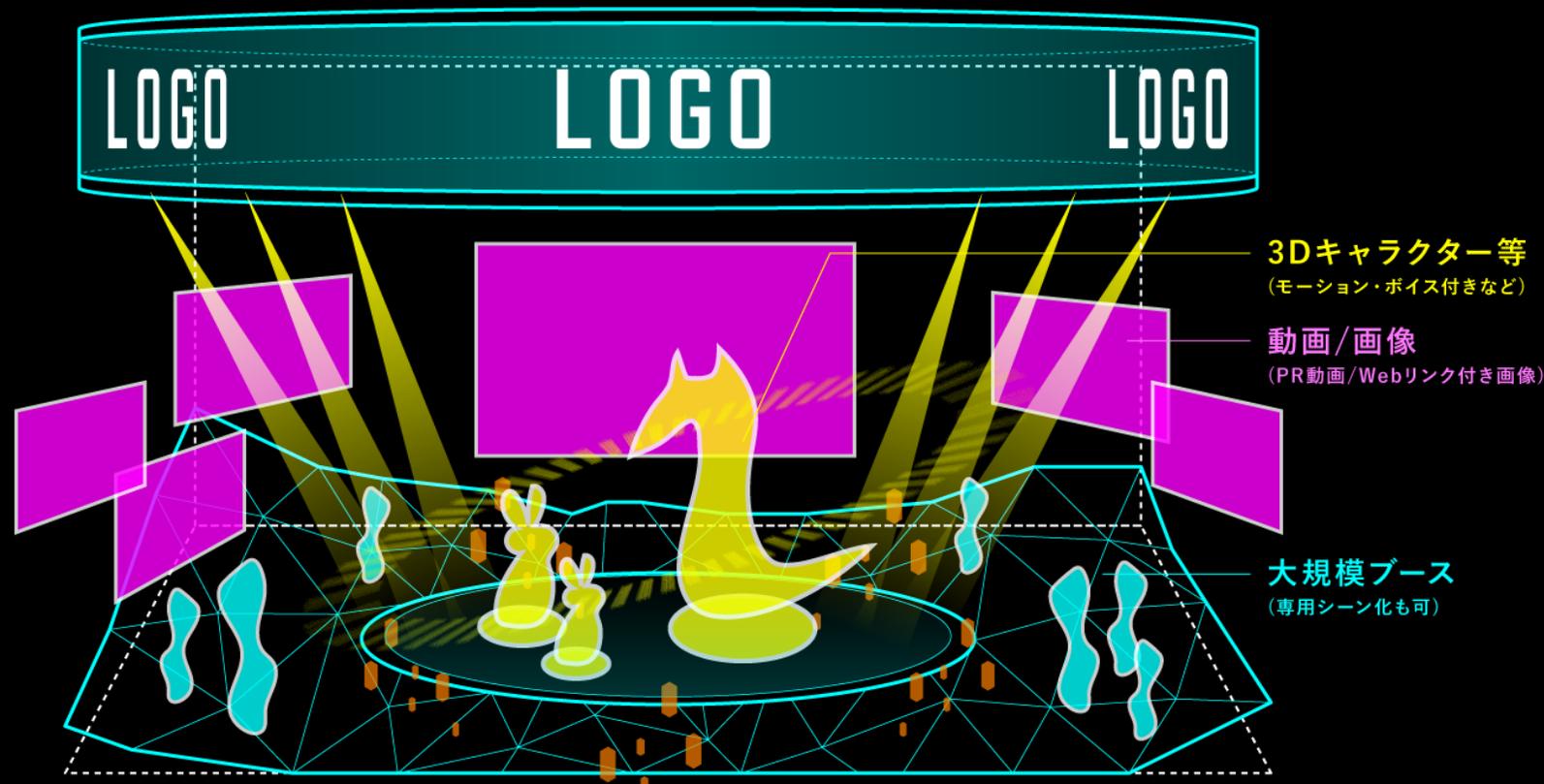
## 補足事項

- ※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。
- ※上記の料金には会場スペース利用料に加えて、コンテンツ制作費を含んでおります。
- ※想定以上のカスタマイズやオリジナルの制作作業が発生した場合（スペース企画/3DCGデータコンバート対応/CG造作制作等）は別途制作費を頂戴します。
- ※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

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。

メタバースをフルに体験頂ける最上位プラン

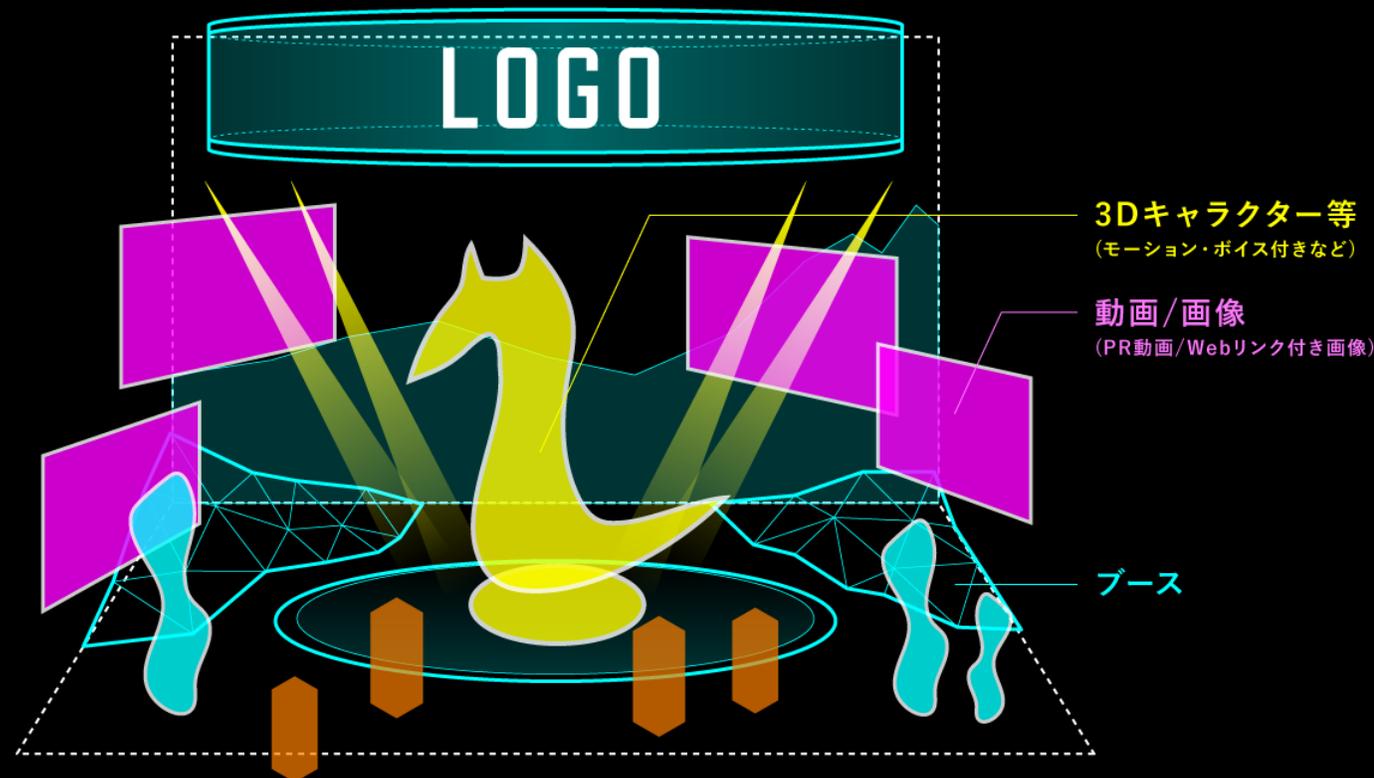


- 世界規模のゲーム・メタバースイベントでのゲーマー層・アーリーアダプター層・Z世代の認知獲得から、インタラクティブな3Dオブジェクトやデジタルアイテムといったメタバースコンテンツの制作、来場者のエンゲージメント獲得までフルにご活用可能な最上級プラン
- 単に広告を掲載するだけではなく、メタバースならではの無限大の創造性・スケールで、「視聴ではなく体験型で」「ユーザーに楽しんでもらう」広告体験を創造することができる。

# プロモーション協賛 スタンドプラン

※下記は空間の参考用に制作したイメージです。

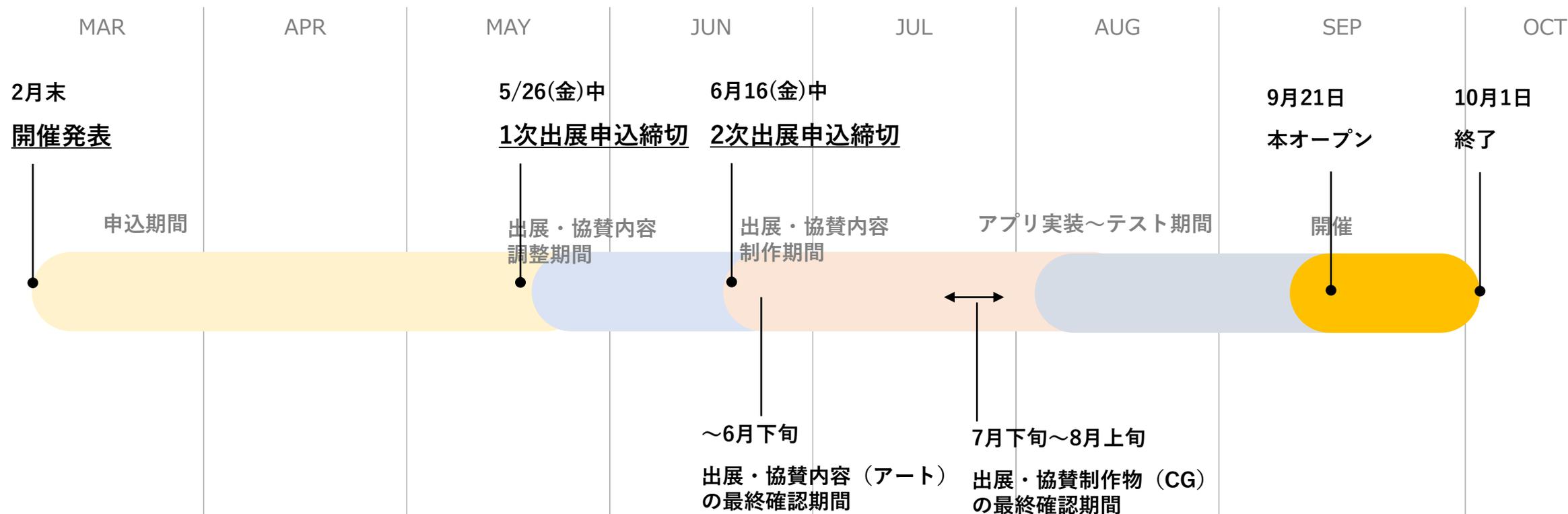
メタバースでの実績作りや導入に活用頂けるプラン



- 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スの体験、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ドプラン
- 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。

# TGSVR2023 申込・実施スケジュール

※今後変更の可能性あります。



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。

\*上記のスケジュールは予定です。

# 出展規約

出展を希望する事業者・団体は、以下の「東京ゲームショウ2023 展示会出展規約」（以下「本規約」という）並びに、「TOKYO GAME SHOW VR 2023 出展規定」（以下「本規定」という）に基づき、展示会出展を申し込みます。本規約・本規定は、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2023 展示会出展規約

[>>>東京ゲームショウ2023 展示会出展規約はこちら](#)

## TOKYO GAME SHOW VR 2023 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2023年6月16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：TGSVR2022への出展実績がある出展社
- ・優先順②：TGSVR2021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「2023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：2023年5月30日（火）
- ・2次申込：2023年6月19日（月）

# 出展規約

## TOKYO GAME SHOW VR 2023 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、
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、
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、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、
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、
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。

### ■出展プランの仕様と料金

それぞれの出展プランの仕様は必要に応じて事務局が追加、変更できるものとし、

またそれぞれの出展プランに関するベーシック料金、並びにカスタマイズ制作等で発生する料金については、出展内容から換算した金額を事務局が定めるものとし、

### ■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、
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、

### ■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、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 2023年6月16日（金）まで・・・出展料金の50%
- ・申込〆切 2023年6月16日（金）以降・・・出展料金の100%

# 出展規約

## TOKYO GAME SHOW VR 2023 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・会期変更・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・会期変更・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、各種ウイルス等を含む）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 2023 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展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 2023 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、本規定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。

お問い合わせ

## 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**