

# 開催報告書



# TOKYO DIGICONX

TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド



東京ビッグサイト

2026年 1月 8日 THU・9日 FRI・10日 SAT

## 目次

P.2 「TOKYO DIGICONX」とは

P.3 開催概要

P.4 協賛企業・メディアパートナー

P.5 会場の様子

P.6 会場レイアウト

P.7 スケジュール

P.8 実施内容・実績

P.12 展示・商談会

P.13 出展者一覧

P.16 展示商談会 企画

↳実施内容・実績

P.19 ピッチイベント 企画

↳実施内容・実績

P.23 参加型体験 企画

↳参加型体験企画内容

↳実施内容・実績

P.27 セミナー/ステージイベント

↳全ステージプログラム

↳アンバサダー特別企画

↳ステージプログラム1日目

↳ステージプログラム2日目

↳ステージプログラム3日目

↳実施内容・実績

P.52 実施内容・実績（アンケート）

P.53 実施内容・実績（キャンペーン企画）

P.54 制作物（ロゴ・メインビジュアル）

P.55 制作物（広告動画）

P.56 制作物（出展者募集項、チラシ2種、パンフレット）

P.60 広報活動（出展者募集告知・来場者募集告知）

P.62 サイネージ

P.65 出展者アンケート

P.70 来場者アンケート

## TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス) とは



東京には、市場の成長が見込まれるXR・メタバース・AI・Web3・その他関連技術の事業者や、リッチなデジタル空間の創出に不可欠なコンテンツ関連の事業者が集積しています。

こうした強みを都内産業の成長につなげるため、関連する事業者やクリエイターの方々が一堂に会するTOKYO DIGICONX (第3回TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド) を開催し、それぞれの強みを活かした企業間連携の創出や、販路の拡大、情報の収集・交換など、参加される皆様方に、多様なビジネスチャンスを提供いたします。

TOKYO DIGICONXは、今年度で3回目を迎えるイベントです。皆様にとりまして一層魅力ある展示会となるように取り組んで参ります。

※「TOKYO DIGICONX」は本展示会の愛称です。



# EVENT OUTLINE

## 開催概要



**日程** (ビジネスデイ) 令和8年1月8日(木)・9日(金) 10:00~18:00  
(パブリックデイ) 令和8年1月10日(土) 10:00~17:00

**会場** 東京ビッグサイト 南3・4ホール

**主催** XR・メタバース等産業展実行委員会  
【構成】東京都、(一社)XRコンソーシアム、(一社)Metaverse Japan、東京商工会議所

- 企画／構成**
- XR・メタバース・AI・Web3やコンテンツ分野の事業者による「展示・商談会」
  - 出展事業者等による「ピッチイベント」
  - XR・メタバース等について学べる「セミナー」
  - 全ての来場者が参加可能な「参加型体験企画」他

**出展対象** 東京都を中心に国内外で事業を展開する中小企業や個人事業主(クリエイター等)、団体等  
＜対象分野＞  
XR、メタバース、Web3・ブロックチェーン、AI、IoT、その他技術(クラウド・ロボティクス等)、アニメ・映像、ゲーム、音楽、イベント企画・制作、その他関連する事業者

## 協賛企業

### <協賛：9社>

- 株式会社トランスファーデータ
- 一般社団法人日本DX地域創生応援団
- XPAND株式会社
- 株式会社SandBox
- 一般社団法人東京都情報産業協会
- プレゼンジャパン
- TOPPANトラベルサービス株式会社
- モンスターエナジー
- 法人名非公開1社



一般社団法人  
日本DX地域創生応援団



 TRANSFER DATA

 SandBox

**TOPPAN**

TOPPAN Travel Service Inc.

 PRESENJAPAN

 XPAND

## メディアパートナー

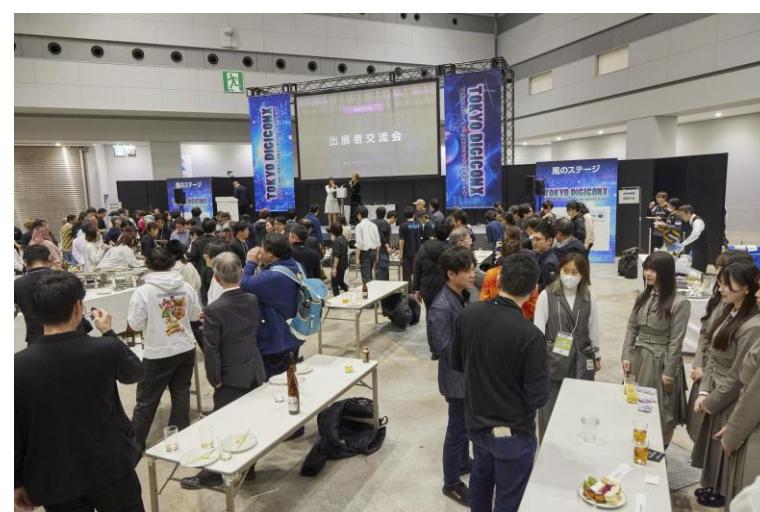
- 日経クロストrend

日経 **XTREND**  
クロストrend

# TOKYO DIGICONX

TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

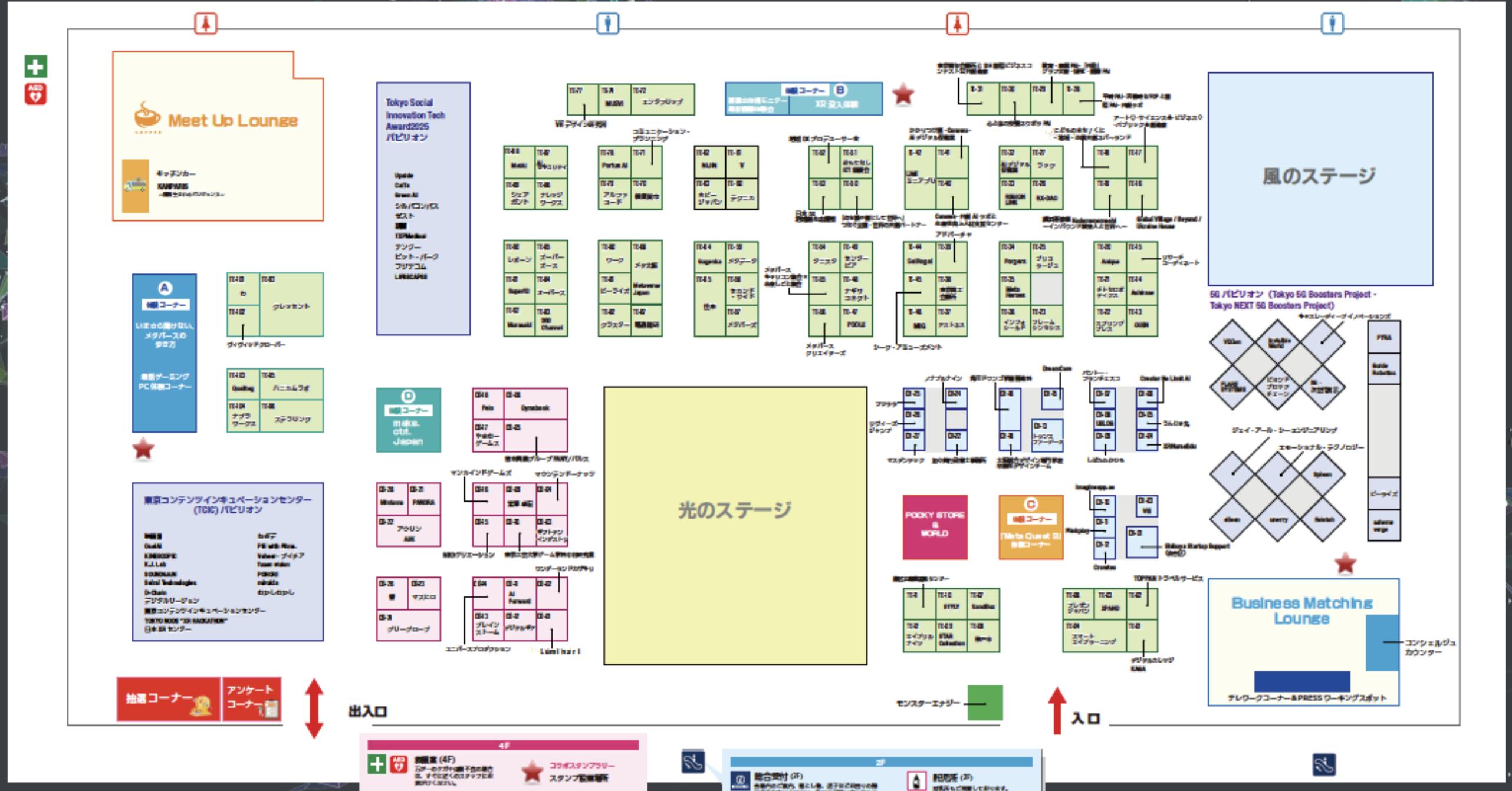
## 会場の様子



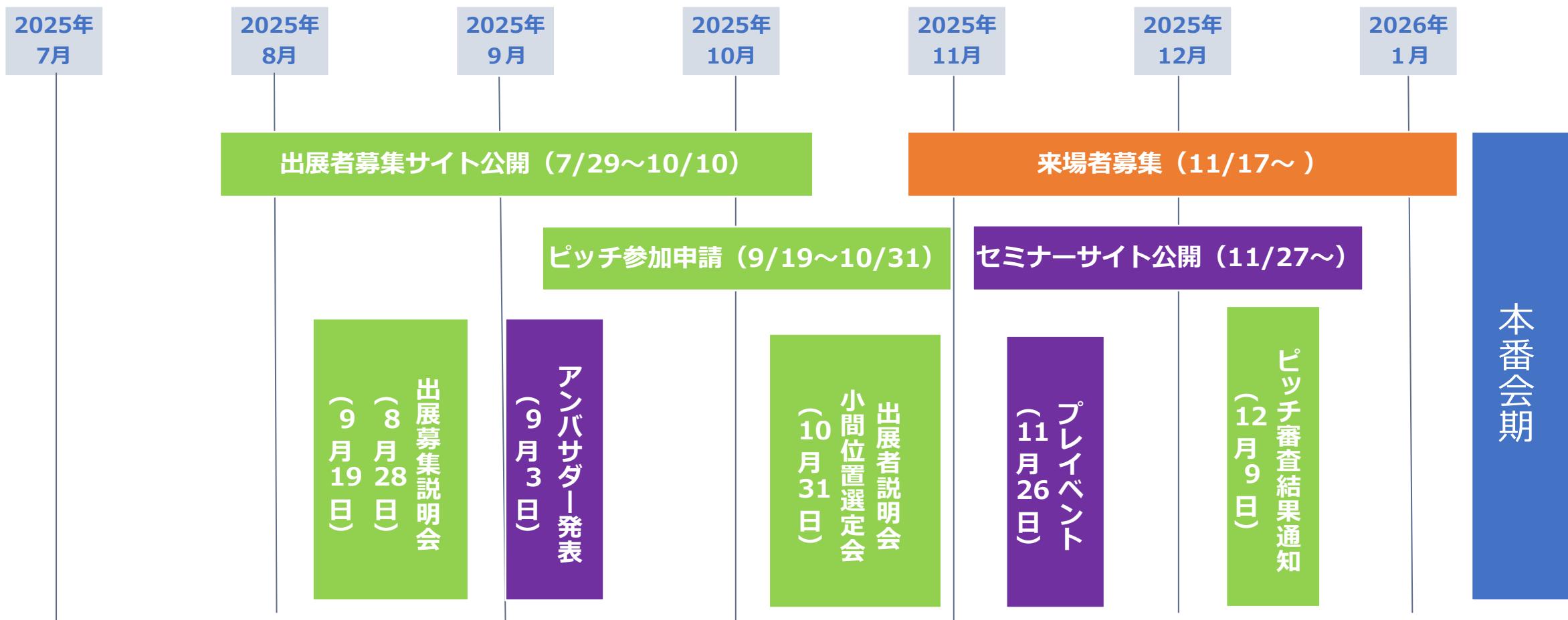
## 会場レイアウト

### TOKYO DIGICONX Floor MAP

東京ビッグサイト 南展示棟3・4ホール



## スケジュール

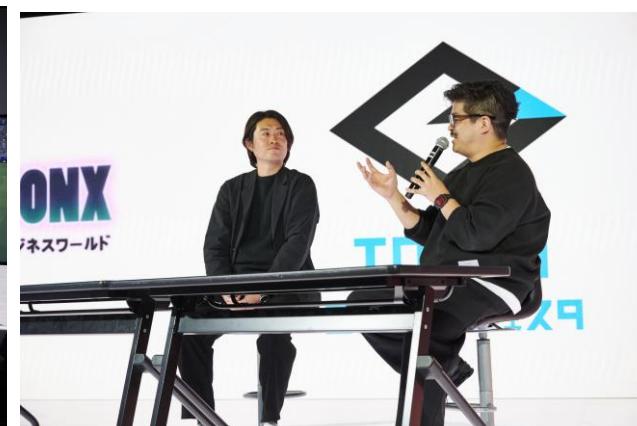


### プライベート

【日時】  
令和7年11月26日(水曜日)  
14時00分から17時00分まで

【会場】  
RED° TOKYO TOWER 5F  
(東京都港区芝公園4丁目2-8)

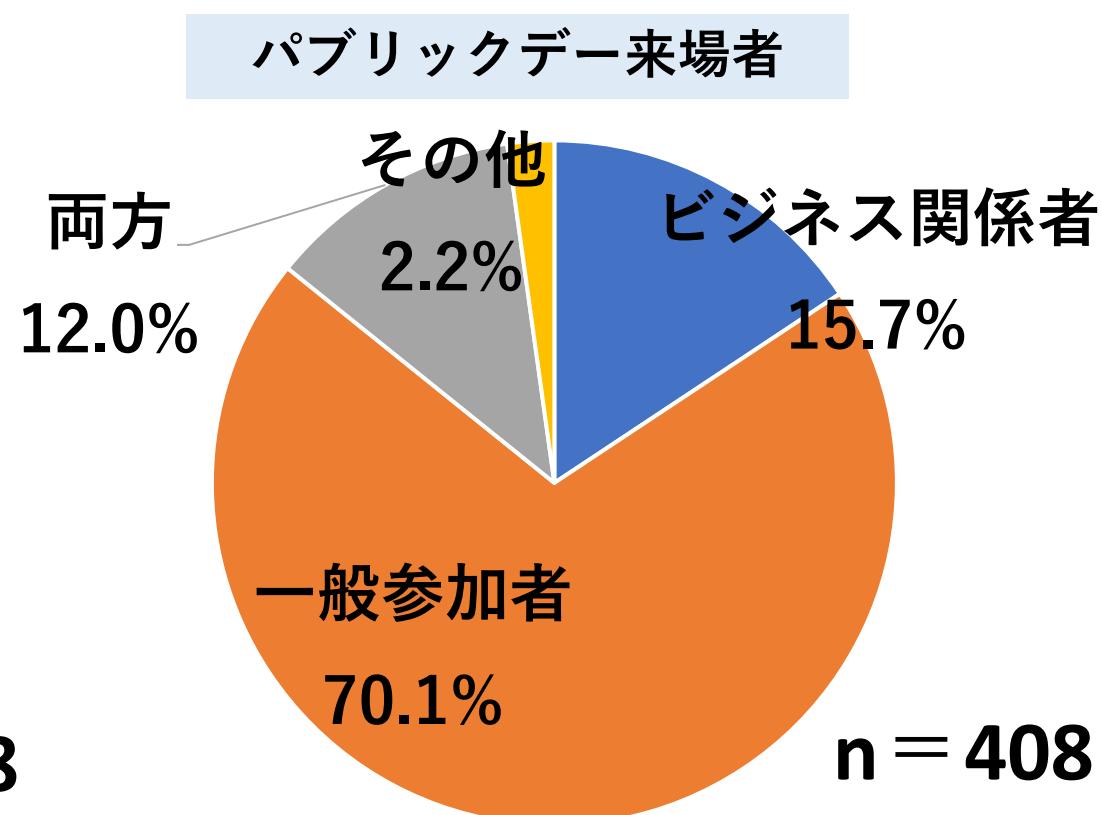
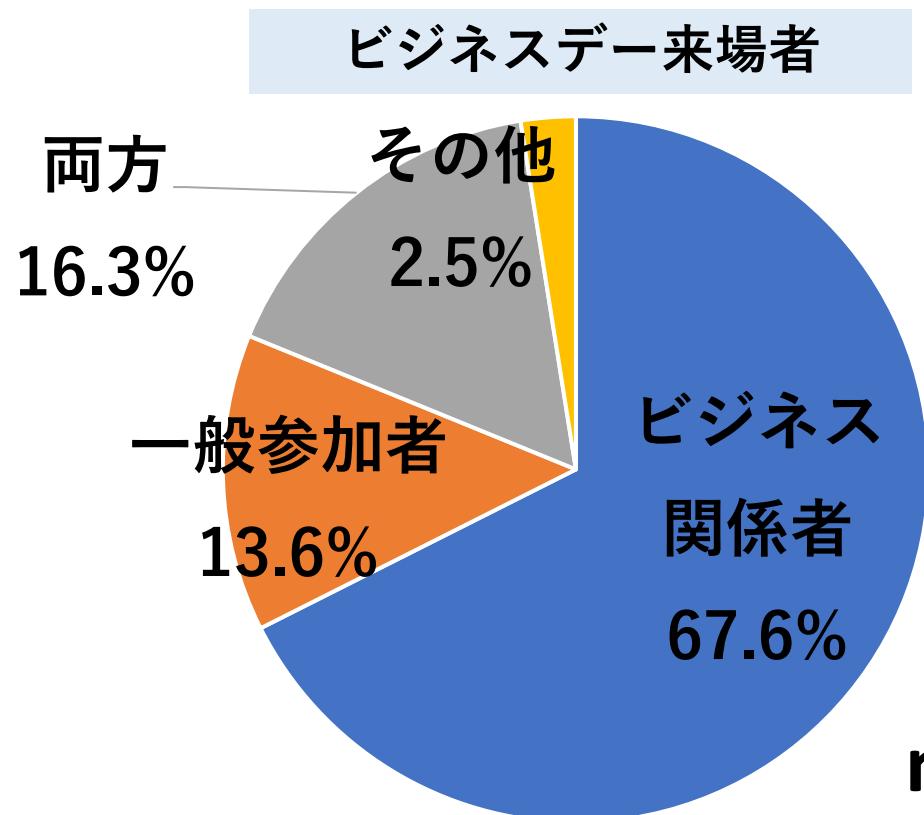
【構成】  
 <第1部> 合同アンバサダー発表会  
 <第2部> 業界動向セミナー  
 <第3部> 参加者交流会



● 来場者実績・・・3日間で延べ約8,100人が来場

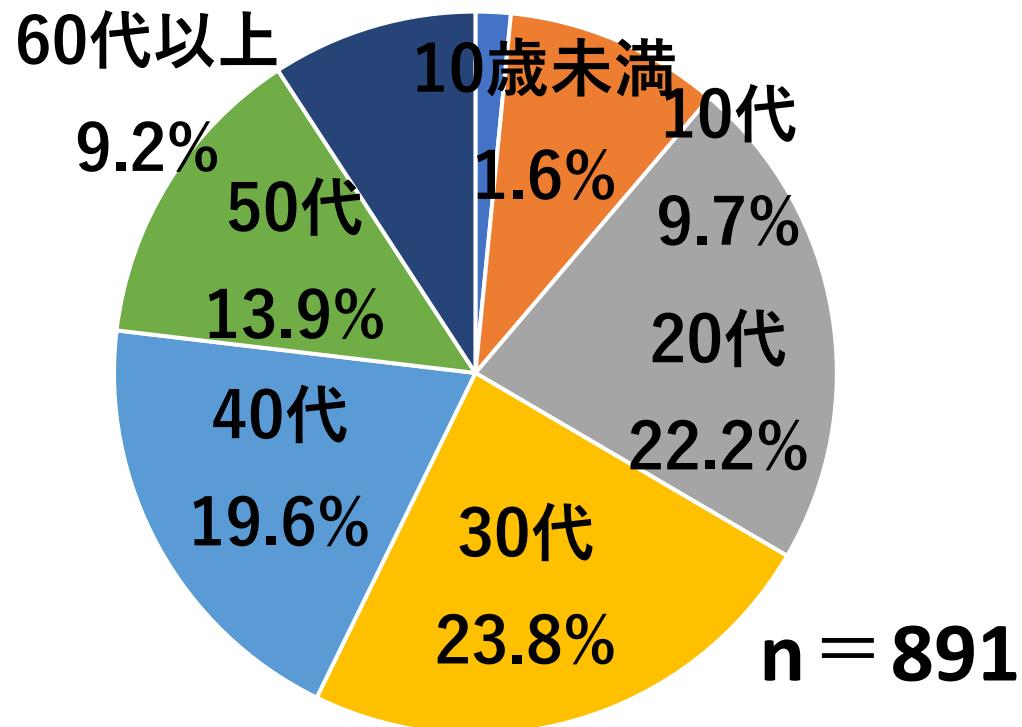
TOKYO DIGICONX	初日	2日目	3日目	合計
来場者数 (人)	824	1,217	1,021	3,062
延来場者数 (人)	2,330	3,103	2,662	8,095

● 来場者属性（来場者アンケート結果より）

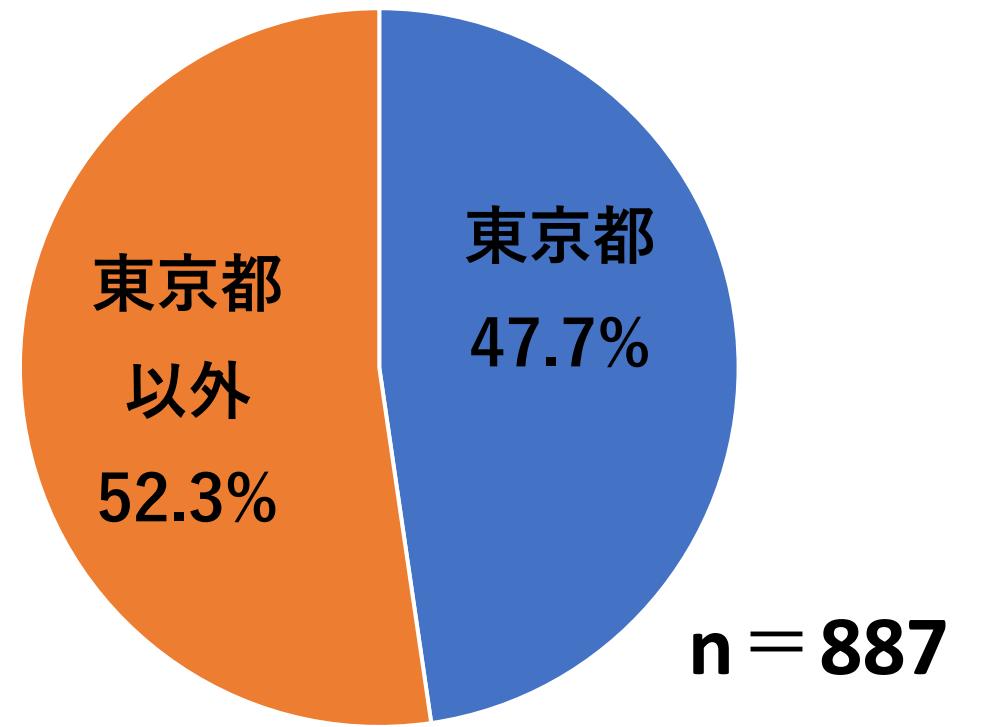


## 実施内容・実績

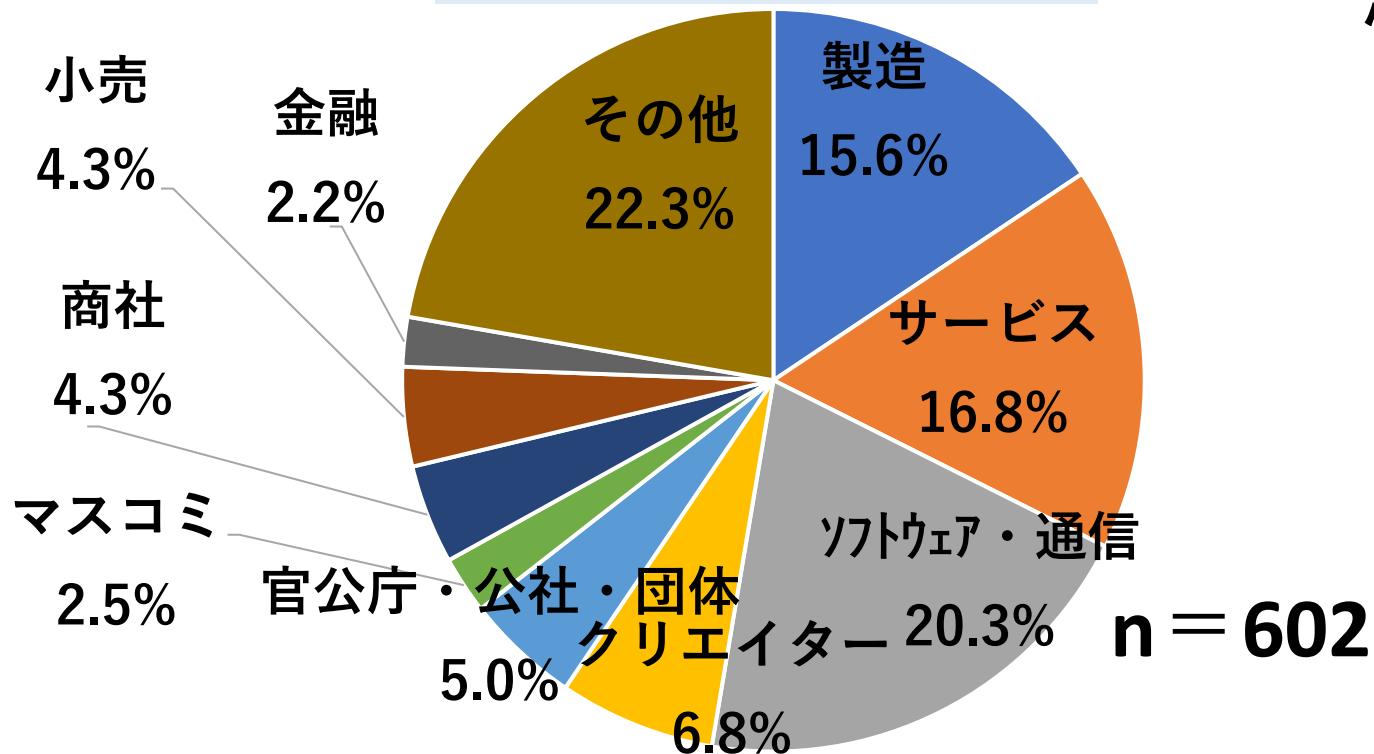
来場者年齢



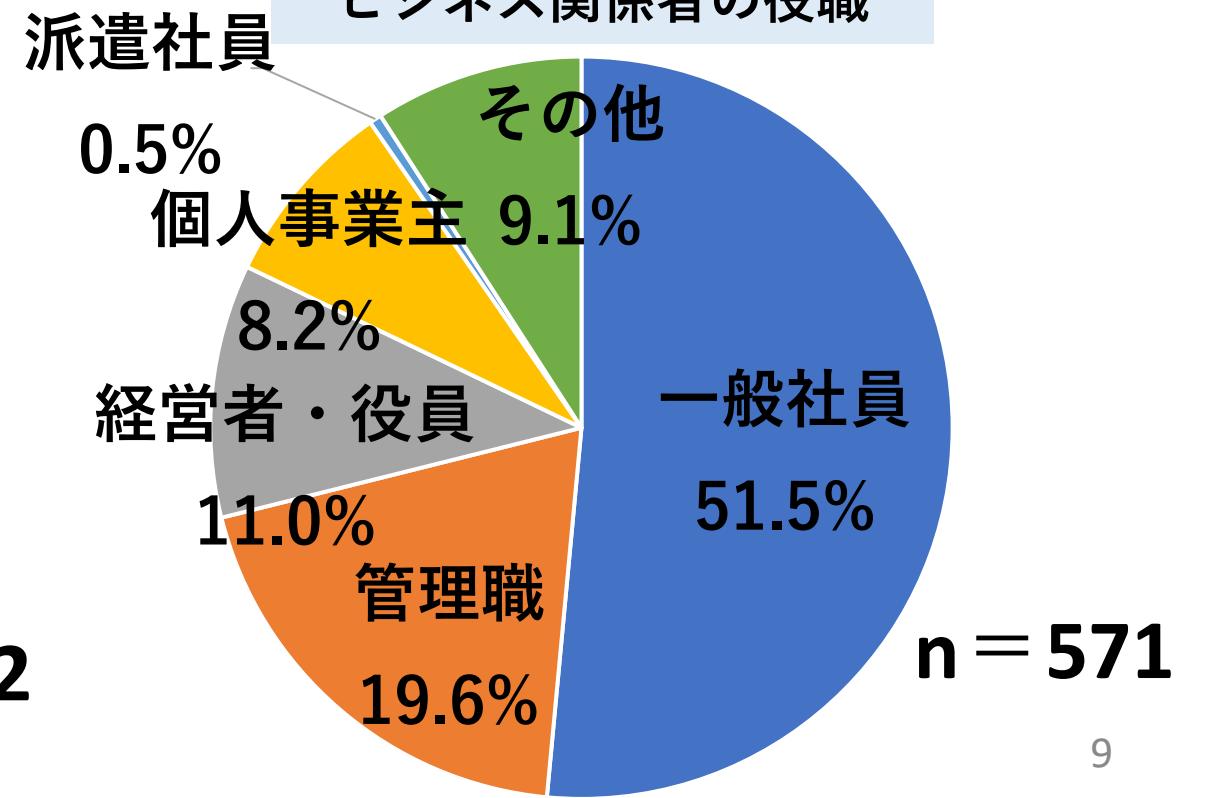
来場者居住地



ビジネス関係者の業種



ビジネス関係者の役職



●公式SNS総フォロワー数

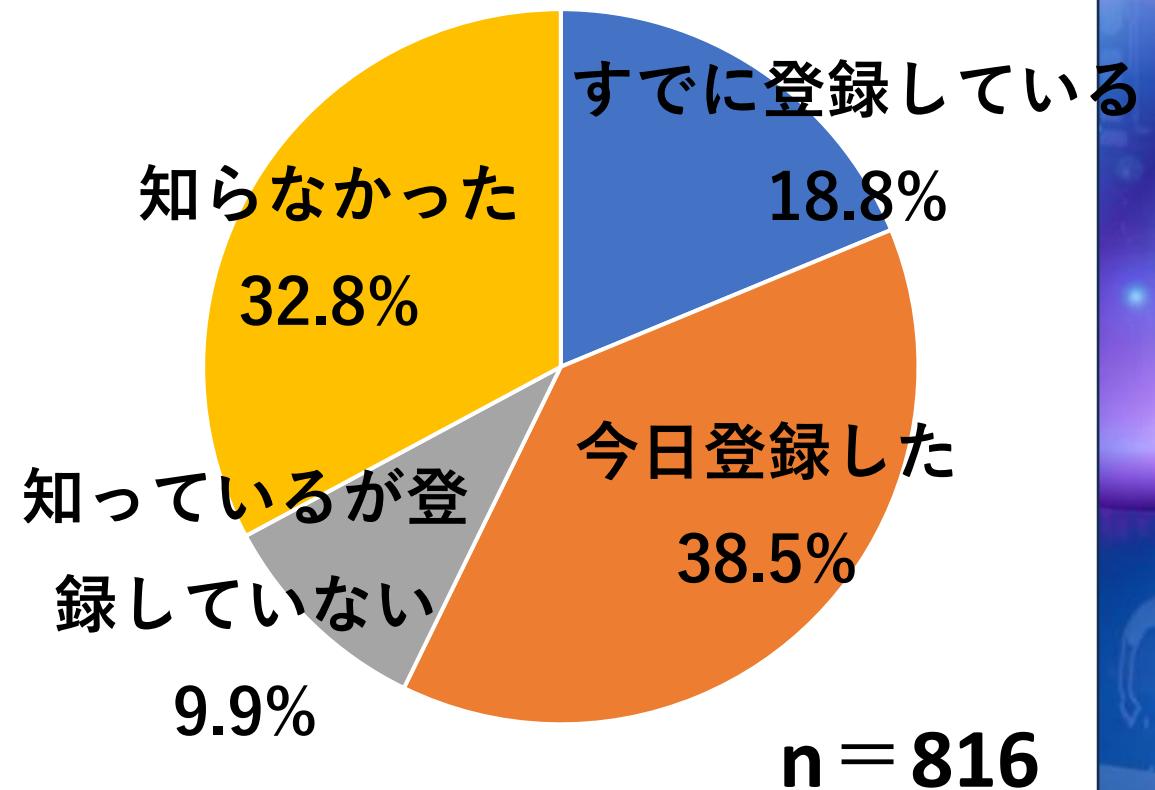
公式SNS	令和7年度（人）
X	15,289
Facebook	224
Instagram	237
合計	15,750

\*今年度実績は令和8年1月11日時点

【Meta広告ビジュアル】



公式SNS認知度（来場者）



## ● 出展者数

【R7年度出展者数：197事業者】

### <カテゴリー別>

XR：37者、メタバース：17者、Web3・ブロックチェーン：5者、AI：40者、  
アニメ/映像：10者、ゲーム：26者、音楽：1者、IoT：7者、  
イベント企画/制作：21者、その他技術：18者、その他：15者

### ※参考

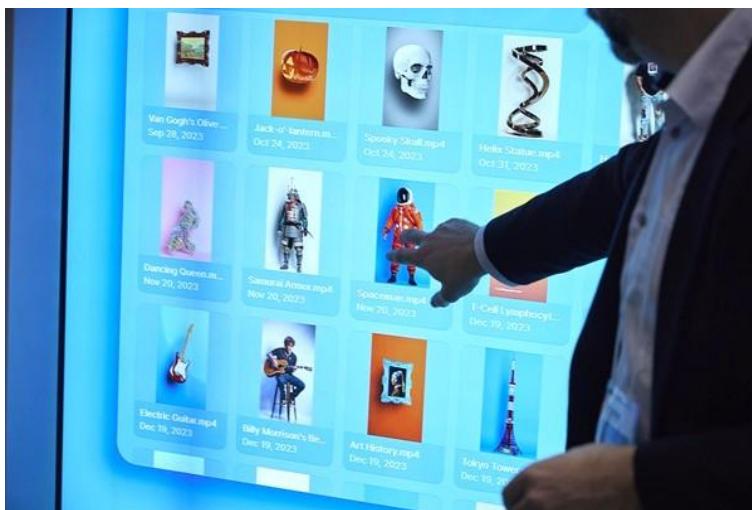
【R6年度出展者数：207事業者（うちハイブリッド出展199、オンライン出展のみ8）】



# TOKYO DIGICONX

TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

## 展示・商談会





## Exhibitor List (五十音順)

### コンテンツ関連・その他

C0-11	AI Forward
C0-22	アウリン
C0-22	ASK
C0-15	MKD クリエーション
C0-03	ギフトテンインダストリ
C0-24	グリーグローブ
C0-06	Dynabook
C0-12	デジタルギア
C0-10	東京工芸大学ゲーム学科中村研究室
C0-21	PANORA
C0-26	響
C0-18	Felo
C0-13	ブレインストーム
C0-04	マウンテンドーナッツ
C0-23	マスヒロ
C0-16	マンカインドゲームズ
C0-09	宮澤 卓宏
C0-28	Mintomo
C0-17	やまむーゲームス
C0-14	ユニバースプロダクション

C0-05	吉本興業グループ FANY / パルス
C0-01	Luminari
C0-02	ワンダーランドカザキリ

### クリエイター関連・その他

CR-08	USLOG
CR-10	Imagineapp.co
CR-03	VIE
CR-05	うんじゅ丸
CR-04	XRNurseEdu
CR-18	大阪総合デザイン専門学校 卒業生デザインチーム
CR-22	加々美行政書士事務所
CR-16	角川ドワンゴ学園普通科
CR-06	Creator No Limit AI
CR-12	Crowtec
CR-09	しばたたかひろ
CR-01	Shibuya Startup Support (渋谷区)
CR-13	トランスファーデータ
CR-15	DreamCore
CR-24	ノナプルナイン
CR-07	パントー・フランチェスコ

CR-25	フツララ
CR-11	Flickplay
CR-27	マスデンテック
CR-26	リヴィーズジャンプ

### テック関連・その他

TE-17	アート♡・サイエンス♣・ビジネス◇・パブリック♠創造家
TE-26	RX-DAO
TE-14	Ashirase
TE-37	アストネス
TE-39	アドバーチャ
TE-20	Anique
TE-79	アルファコード
TE-36	インフォシールド
TE-77	VR デザイン研究所
TE-102	ヴィヴィッドクローバー
TE-32	AI デジタル保健室
TE-12	エイプリルナイツ
TE-87	AI セキュリティ
TE-03	XPAND
TE-46	MIG

# 出展者一覧



TE-72	エンタフリップ
TE-65	往来
TE-13	OUEN
TE-84	オーバース
TE-51	おもてなし ICT 協議会
TE-41	かかりつけ医-Conowa-AI デジタル保健室
TE-29	教育・産業 PAI-[共助]グラフ文書 - 福祉・医療 PAI
TE-103	Qualiteg
TE-64	Gugenka
TE-82	クラスター
TE-93	クレッセント
TE-16	Global Village / Beyond / Ukraine House
TE-08	神戸市
TE-30	心と体の栄養ネウボラ PAI
TE-18	こどものまち / くに - 地域 - 企業共創ネバーランド
TE-40	Conowa- 共創 AI ラボと生産性向上人材支援センター
TE-71	コミュニケーション・プランニング
TE-07	SandBox
TE-83	360 Channel
TE-45	シーグ・アミューズメント
TE-89	シェアガント
TE-91	SuperIO

TE-85	ズーパースース
TE-09	STAR Collection
TE-10	STYLY
TE-96	ステラリンク
TE-22	スプリングプレス
TE-04	スマートエイプランニング
TE-44	SeiRogai
TE-58	セカンド・サイド
TE-49	センターピア
TE-54	タニスタ
TE-52	地域 DX プロデューサー★
TE-21	チトセロボティクス
TE-60	テクニカ
TE-01	デジタルカレッジ KAGA
TE-67	電通総研
TE-50	「点を線や面にして世界へ」つなぐ全国・世界の共創パートナー
TE-38	東京商工会議所
TE-31	東京青年会議所と SIH 国際ビジネスコンテスト公共創造家
TE-02	TOPPAN トラベルサービス
TE-48	ナギサコネクト
TE-104	ナブラワークス
TE-86	ナレッジワークス

TE-62	NIJIN
TE-53	日本 DX 地域創生応援団
TE-95	ハニカムラボ
TE-81	ビーライズ
TE-61	V
TE-34	Forgers
TE-47	PDOLE
TE-25	プリコラージュ
TE-23	フレームシンセシス
TE-06	プレゼンジャパン
TE-28	平時 PAI- 災害時 B/FCP と国際 PAI- 共創ラボ
TE-78	Portus AI
TE-63	ホビージャパン
TE-11	港区立産業振興センター
TE-74	MUSVI
TE-92	Murasaki
TE-68	メタ大阪
TE-59	メタデータ
TE-57	メタバース
TE-55	メタバースキャリアコン集会 × 未来しごと集会
TE-56	メタバースクリエイターズ
TE-68	Metaverse Japan

# 出展者一覧

TE-35	Meta Heroes
TE-88	MetAI
TE-70	横須賀市
TE-19	横浜春節祭 Kodomonomachi ~インパウンド渡来人と世界へ~
TE-42	LINE ミニアプリ
TE-27	ラック
TE-33	REGIONLINK
TE-15	リサーチコーディネート
TE-90	レボーン
TE-101	わ
TE-80	ワーク

東京コンテンツインキュベーションセンター (TCIC) パビリオン

映画畑  
OseiAI  
KINESCOPIC  
K.J. Lab  
SOUNDGAIN  
Seirai Technologies  
D-Chain

デジタルリージョン  
東京コンテンツインキュベーションセンター  
TOKYO NODE “XR HACKATHON”  
日本 XR センター  
ねぎデ  
PIE with Films.  
Vcheer- ブイチア  
fusen vision  
PONORI  
mirukia  
むかしむかし

Tokyo Social Innovation Tech Award2025 パビリオン

Upside  
CaITa  
Green AI  
シルバコンパス  
ゼスト  
想画  
TXPMedical  
テングー

ビット・パーク  
フジテコム  
LIFESCAPES

5G パビリオン  
(Tokyo 5G Boosters Project・Tokyo NEXT 5G Boosters Project)

Invisible World  
ViXion  
unerry  
eiicon  
エモーショナル・テクノロジーズ  
Guide Robotics  
キャスレーディーパイノベーションズ  
ジェイ・アール・シー エンジニアリング  
scheme verge  
Splean  
ビーライズ  
ビヨンドブロックチェーン  
FYRA  
FLARE SYSTEMS  
Holotch

最先端技術をテーマに約200社が集結し、展示商談会を開催。

### <Business Matching Lounge>

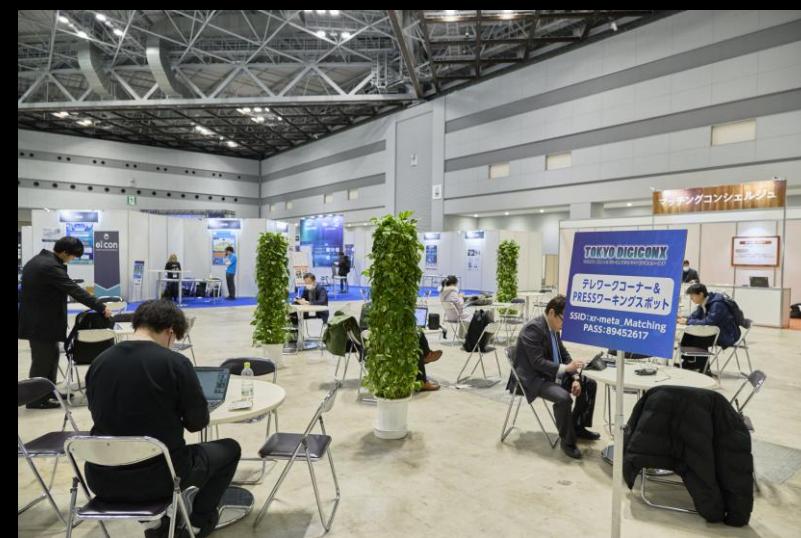
会場内に商談の場として、Business Matching Loungeを設置。ラウンジ内には、商談相手となりうる出展者とのマッチングを支援する『マッチングコンシェルジュ』や『テレワーク&PRESSワーキングスポット』を用意し、来場者支援を実施。

### <Meet Up Lounge>

商談や仕事に使っていただけるCaféスペースを設け、軽食や飲み物を提供するキッチンカーを配置。出展者には、商談用のドリンクチケットを配付し、商談の促進を支援。

### <商談の加速化>

商談活性化のため、経営支援NPOクラブを新たに活用。経営支援NPOクラブ協力のもと、出展者とマッチング率の高いバイヤーを誘致して展示会会期中に特別商談を設定。また、マッチングコンシェルジュの運営も担当。



## ● 特別商談の実施状況

経営者支援NPOクラブが、出展者とマッチング率の高いバイヤーを誘致して展示会中に商談を設定。また、展示会当日はマッチングコンシェルジュとして、来場者のフォローを行った。

実施日程：令和8年1月8日（木）～1月10（土）3日間

実施形式：リアル商談会（ブース訪問での商談）

参加バイヤー：26名、商談155件

相談者受付数：59件



## ● 出展者商談実績（出展社アンケートより）

項目	R 7 実績
ブース訪問数	97.2(n=106)
名刺交換数	59.9(n=114)
商談事業者数	12.6(n=100)
商談継続・成立	3.1(n=81)



## ● ネットワーキングイベントの実施

会期中日には、会期時間終了後に、出展者同時の交流を図る  
ネットワーキングイベントを実施。参加者同士の積極的な交流が行われた。

### <日時>

令和8年1月9日（金）18:10～19:10

### <内容>

ステージMCとアンバサダーせきぐちあいみさん司会にて実施。  
希望者は抽選でステージ上にて自己紹介ピッチを実施。

### <参加>

203名（昨年度：約200名）

### <プログラム>

#### 【1分間PRスピーチ】

事前に回収した名刺ボックスから、せきぐちあいみさんにくじ引き  
をしてもらい、登壇者を決定。ステージ上で出展の取組など事業PR  
を発表する時間を設け、出展者同士の理解を深める場を提供した。

#### 【名刺交換会】

歓談の間に名刺交換会を実施。また、軽食を用意し、参加者の  
交流を促進した。



# TOKYO DIGICONX

TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

# ピッチイベント



## <ピッチイベント>

【光のステージ】 1月9日（金曜日） 12:15～14:35

「DIGICONX THE PITCH（デジコンクス ザ ピッチ）」と題した、本展示会出展事業者によるピッチイベントを企画。参加希望があった出展者の中から、最終選考を通過した12社が革新的で将来性のある製品、技術・サービスを1社3分間で、DIGICONXメインステージにてPR

## DIGICONX THE PITCH

参加希望者から最終選考を通過した12社によるプレゼンテーションイベント

1月9日（金） 12:15～14:35

### Time Schedule

12:15 - 12:17	開会
12:17 - 12:19	審査員紹介
12:19 - 12:26	インフォシールド合同会社
12:26 - 12:33	株式会社エモーショナル・テクノロジーズ
12:33 - 12:40	OUEN 株式会社
12:40 - 12:47	株式会社 SandBox
12:47 - 12:54	合同会社スーパーブース
12:54 - 13:00	スマートエイプランニング
13:00 - 13:09	休憩
13:09 - 13:16	株式会社テック
13:16 - 13:23	DreamCore
13:23 - 13:30	株式会社ナギサコネクト
13:30 - 13:37	株式会社パノラプロ
13:37 - 13:44	株式会社メタバースクリエイターズ
13:44 - 13:50	株式会社 LIFESCAPES
13:50 - 14:05	審査 / 休憩
14:05 - 14:30	表彰式
14:30 - 14:35	審査員講評
14:35	閉会



## ●ピッチイベントについて

### 【スケジュール】

- ・エントリー期間 : 令和7年 9月19日 (金曜日) ~10月31日 (金曜日)
- ・一次審査期間 : 令和7年11月 4日 (火曜日) ~11月28日 (金曜日)
- ・本審査 : 令和8年 1月 9日 (金曜日)  
12:15~14:35 @光のステージ

【募集テーマ】 デジタルコンテンツが切り拓く新しいサービス・作品

【エントリー】 41件

### 【一次審査員】

- ・杉山 俊幸 日経BP 総合研究所 チーフコンサルタント 主席研究員
- ・林 哲史 日経BP 総合研究所 フェロー
- ・丸尾 弘志 日経BP 総合研究所 上席研究員

### 【本審査員】

- ・石毛 宏明 (松竹ベンチャーズ株式会社 取締役・専務執行役員)
- ・せきぐち あいみ (XRアーティスト)
- ・杉山 俊幸 (日経BP 総合研究所 チーフコンサルタント 主席研究員)



●ピッチイベント受賞企業一覧

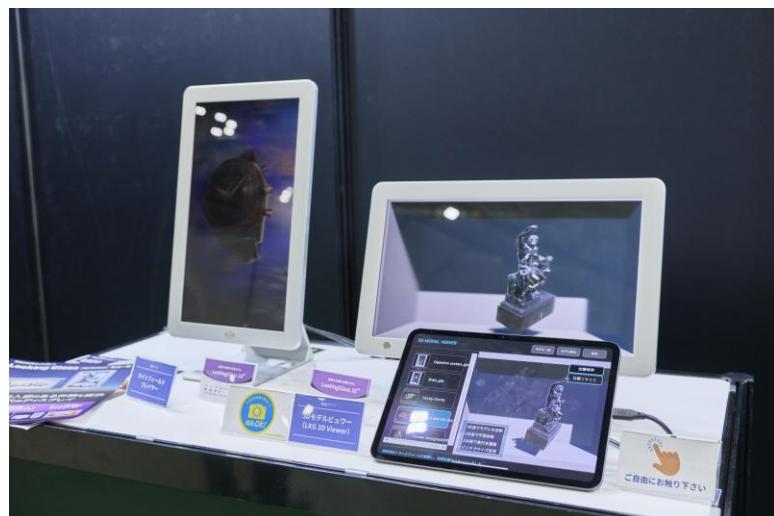
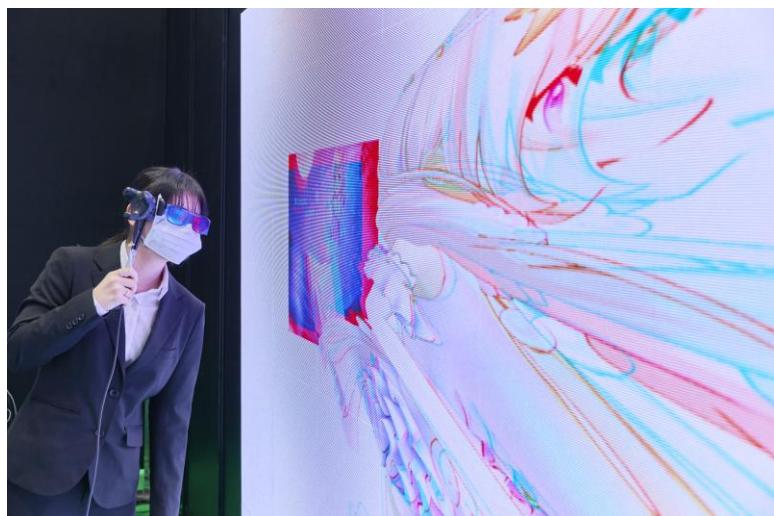


賞名	企業名	テーマ
グランプリ	OUEN 株式会社	導入工数99%削減。学習ゼロで動き出す「次世代外観検査AI」が、多品種少量生産の検査工程を劇的に変える。
準グランプリ (テック賞)	株式会社LIFESCAPES	『治ることを諦めないBrain-Machine Interface (BMI) 技術』
準グランプリ (事業創出賞)	株式会社 テンクー	ゲノム医療 x AIによる疾患の適切な理解と最適な治療に繋げるソリューションChrovis (クロビス)
準グランプリ (コンテンツ賞) 特別賞 (クリエイター奨励賞)	株式会社NEIGHBOR	国産プラットフォームを生み出す時代がきた
特別賞 (クリエイティブ賞)	合同会社スーパーズース	アニメ制作に新しい作り方が誕生！AIアニメ撮影スタジオ
特別賞 (マーケット賞)	株式会社エモーショナル・テクノロジーズ	マルチモーダル感情AIによる感情センシング新時代へ
特別賞 (ディベロップメント賞)	株式会社メタバースクリエイターズ	「クリエイター×AIの力で日本から世界的IPを創出する、メタバースクリエイター共創プロダクション」
特別賞 (スタートアップ奨励賞)	株式会社 ナギサコネクト	8か月で100万人が来場、新型交流ワールドが見せた可能性と独自広告モデル

# TOKYO DIGICONX

TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

## 参加型体験企画



XR・メタバース等の最新技術を体感できる企画を実施。

## <「Meta Quest 3」体験>

最先端XRコンテンツ体感企画。  
Meta Quest 3、Meta Quest 3S等  
Meta社のXRゴーグルで遊べる、  
豊富なコンテンツを展示。



## <ASUS最新ゲーミングPCコーナー>

10月に発売したポータブルゲーム機「ROG Xbox Ally」を展示し、ゲームタイトルの試遊が可能で、フルHD画質と快適性を体験できるコーナーを設置。



## <“いまさら言えない”メタバース勉強会>

Meta Quest 3、Meta FORTNITEやRobloxなどのプラットフォームの操作方法からちょっとしたルールまで、初心者にやさしく解説する体験ブースを設置。



### FORTNITE 教室 (受講時間 5分～10分)

- 初級 大分県・府内城 / 探検ツアー (Fortniteの歩き方を学べます)
- 中級 埼玉県・さいたまスーパーアリーナ / 射的ゲーム (五輪eスポーツ形式で射撃の方法を学べます)
- 上級 ①新潟県・信濃川 / 建築バトル (建築物を作る技術を学べます)  
②大阪府・夢舞大橋 / レースゲーム (乗り物をうまく操縦する技術を学べます)



### ROBLOX 教室 (受講時間 5分～10分)

- 初級 note の街 (noteのブログを見ることができる街を歩きます)
- 中級 たこ焼き (たこ焼きを作る工程を学べる「たこ焼き屋運営」ゲームです)
- 上級 Eat Humans (12月に配信予定の新しいジャンルのゲーム体験ができます)

## < XR没入体験コーナー >

大型LEDディスプレイを使ってゴーグルを装着せずにXRの世界を体験できる没入体験コーナーを設置。



## < 裸眼立体視モニター体験会 >

裸眼立体ディスプレイを展示し、最新のテクノロジーを来場者が体験できるブースを設置。



## < ゲームコントローラーの新世界を体験 >

新しいゲームコントローラーの可能性を探る目的で立ち上げた「make ctrl Japan」の体験会を開催。



● 参加型体験企画

企画名	企画内容	体験の様子
いまさら聞けない、 メタバースの歩き方	最新ゲーミングPC を使いながら、メタバースの種類から操作方法、面白さなど、いまさら人には聞けない“メタバースの楽しみ方” を伝授	
ASUS最新 ゲーミングPCコーナー	昨年10月に発売したポータブルゲーム機「ROG Xbox Ally」を展示し、ゲームタイトルの試遊が可能で、フルHD画質と快適性を体験可能	
「Meta Quest 3」 体験コーナー	最新のVRヘッドセット「Meta Quest 3/3S」で、最新VR ゲームやVR コンテンツを楽しむことが可能	
XR没入体験コーナー	Portalgraph製のXRシステムを使い、大型LED ディスプレイにVTuber による実演コンテンツやゲームエンジンを使ったデモを表示し、ゴーグルをつけずにXR 没入体験	
裸眼立体視モニター 最新機器体験会	Looking Glassの裸眼立体視ディスプレイにより、オブジェクトを立体的に認識、複数人が同じモニターでもそれぞれ立体視を体験可能	
make.ctrl.Japan 変わったコントローラーのイベント × TOKYO DIGICONX	新しいゲームコントローラーの可能性を探ることを目的として、東京工芸大学・中村研究室等から約10のインディーズゲームが出展	





## 1月8日 (木)

	光のステージ	風のステージ
10:00	10:30-11:00 TOKYO DIGICONX 開会式	
11:00	11:15-12:00 Tokyo Social Innovation Tech Award 2025 表彰式	11:00-11:45 3rd ThumbsUp : 自治体 × スタートアップ 共創の「循環」論
12:00		
13:00	12:45-13:30 TCIC Showcase 2026	13:00-13:45 ステーブルコイン革命前夜 ～ビジネスはどう変わるのか～
14:00	14:00-15:30 「AI 映画」最前線 ～実践者に聞く クリエイティブ AI の 新時代	14:15-15:00 Oshi Economy from Japan —世界を動かす 20 兆円コンテンツ産業の未来
15:00		
16:00	16:00-17:15 音楽家の AI との付き合い 方、今そしてこれから (ビジネスデイ編)	15:30-16:45 「AI Hacked Marketing」 —AI が切り拓く 次世代マーケティング—
17:00		

## 1月9日 (金)

	光のステージ	風のステージ
10:00		10:30-11:15 実装型探究が創る先の教育 若者 × 自治体 × 地域の新しい関係
11:00	11:00-11:45 Metaverse Whitepaper 2.0/ 新 Roadmap 社会実装の NEXT アクション	
12:00		
13:00	12:15-14:35 デジコンクスザピッチ 参加希望があった出展者の中から、最終選考を通過した 12 社が革新的で将来性のある製品、技術・サービスを 1 社 3 分間で紹介します。	
14:00		
15:00	15:00-15:45 次世代通信技術 × リアル行動データによる都市の QOL 向上	15:30-16:15 TCIC VR NOW 2026
16:00	16:00-16:45 メタバース活用から 5 年 N 高グループが実践する 「新しい学び」の効果と今後の展望	
17:00	17:00-17:45 ラジオ番組 「WHITE SCORPION のトーク & トークン」 公開録音 ～メタバース × AI × デジコンクス 近未来のエンタメビジネスを想像～	

## 1月10日 (土)

	光のステージ	風のステージ
10:00		10:00-12:00 日本 DX 地域創生応援団 【新年会】 2026 年 年頭のピッチ
11:00		
12:00	11:45-13:00 音楽家の AI との付き合い 方、今そしてこれから (パブリックデイ編)	
13:00		13:00-13:45 「ネタ」を「世界 IP」へ。 吉本興業グループ FANY が描く、 AI とクリエイター (芸人) の共存と拡張
14:00	13:30-15:05 ポッキー・ゲーム実況 ステージ on DIGICONX	
15:00		
16:00	15:30-16:15 XR 新時代の都市構想戦略 とこども万博の挑戦	



## <アンバサダー企画>

会期中に公式アンバサダーによるステージイベントを開催。

また、会場内には「ポッキー」さんのグッズを販売する特設ブースを設置した。

1月8日（木曜日）：「せきぐちあいみ」さんによるXRパフォーマンス（開会式）

1月10日（土曜日）：「ポッキー」さんによるゲーム実況等のパフォーマンス



せきぐちあいみ



ポッキー



アンバサダー発表イベントより

### <開会式>

【光のステージ】1月8日（木曜日）10:30~11:00

TOKYO DIGICONX3日間のイベント開催に先立って、オープニングイベントを開催。オープニングコメント東京都知事・小池百合子氏がビデオメッセージを寄せ、実行委員会委員である（一社）Metaverse Japan 共同代表理事の馬淵氏による開会の挨拶を行った。また、公式アンバサダーのXRアーティストのせきぐちあいみ氏によるオープニングパフォーマンスで会場を盛り上げた。



## ● オープニング開会式について

### 【概要】

- ・ 1月8日（木曜日） 10:30～11:00 @光のステージ
- ・ 主催者挨拶 小池百合子（東京都知事）※ビデオメッセージ
- ・ 委員 馬淵邦美（一般社団法人Metaverse Japan共同代表理事）
- ・ アンバサダー挨拶
- ・ オープニングパフォーマンス
- ・ イベントプログラムの紹介



【風のステージ】 1月8日（木曜日） 11:00~11:45

## 3rd ThumbsUp : 自治体×スタートアップ 共創の「循環」論

テーマは「地域との循環型連携」。スタートアップが支援を糧に成長し、地域課題を解決する「還元のサイクル」に注目。港区・渋谷区・神戸市の担当者とパートナー企業が登壇し、地域を良くするパートナーとして互いにどう支え合っているのか、事例から関係性を紐解いた。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**11:00 Start**

風のステージ

**3rd ThumbsUp : 自治体×スタートアップ 共創の「循環」論**



渋谷区 産業観光文化局  
グローバル拠点都市推進課 課長  
**比嘉 明日佳**



港区立産業振興センター  
クリエイティブコーディネーター  
**小野寺 仰**



神戸市 経済観光局  
新産業創出課 イノベーション専門官  
**高見 直矢**



MC / ファシリテーター  
**比嘉 明日佳**



VIE COO  
**比嘉 明日佳**



STYLY 地域共創プロデューサー  
**比嘉 明日佳**



STAR Collection CEO  
**比嘉 明日佳**

## <TSITA2025 表彰式>

【光のステージ】1月8日（木曜日）11:15~12:00

Tokyo Social Innovation Tech Award 2025（先端技術を活用した社会課題解決促進事業）の表彰式を開催。都内中小企業等のXR、メタバース、AIなどの先端技術を活用した社会課題解決に資する優れたソリューション等が表彰された。





## <TCIC Showcase 2026>

**【光のステージ】1月8日（木曜日）12:45～13:30**

コンテンツ・クリエイティブ関連産業に特化した東京都直営の創業・起業支援施設「東京コンテンツインキュベーションセンター（TCIC）」がお届けするXR・メタバース・AI・映像・音楽・Vtuber・Web3からマーケティングまで、コンテンツ・スタートアップの経営者たちが取り組むビジネス最前線を紹介。





**【風のステージ】 1月8日（木曜日） 13:00～13:45**  
**ステーブルコイン革命前夜～ビジネスはどう変わるのか～**

日本初のステーブルコインの認証を契機に、ビジネスがどのように変化し、社会にどのような影響を与えていくのかについて、最新の動向を交えながら議論した。



TOKYO DIGICONX  
TOKYO XR・メタバーズ&コンテンツビジネスワールド

13:00 Start

風のステージ

**ステーブルコイン革命前夜  
～ビジネスはどう変わるのか～**

各務 貴仁  
CoinPost 代表取締役

岡部 典孝  
JPYC 代表取締役



## <「AI映画」最前線～実践者に聞くクリエイティブAI最前線>

【光のステージ】1月8日（木曜日）14:00～15:30

生成AIが映像表現の可能性を広げつつあります。日本酒の味をAIで表現する「Taste of Water」を制作中の中島良監督、AI映画『グランマレビット』で8月に劇場公開した山口ヒロキ監督、日本初の本格AIアニメ「ツインズひなひま」の制作に携わった飯塚直道氏、黒澤典弘氏がAI映画の最前線の世界を明らかにした。





【風のステージ】 1月8日（木曜日） 14:15～15:00

## Oshi Economy from Japan

### — 世界を動かす20兆円コンテンツ産業の未来

日本発の“押し活”が次世代産業として注目を集める中、HARTiの吉田勇也氏とOshicocoの多田夏帆氏が登壇。ファンエコノミーが生み出す新たな文化価値と、20兆円規模へ拡大するコンテンツ産業の未来について語りあった。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

14:15 Start

風のステージ

## Oshi Economy from Japan

### — 世界を動かす20兆円コンテンツ産業の未来

.....

HARTi 代表取締役社長CEO  
吉田 勇也

Oshicoco 代表取締役  
多田 夏帆



【風のステージ】 1月8日（木曜日） 15:30～16:45

「AI Hacked Marketing」

——AIが切り拓く次世代マーケティング——

対話型AIの普及やマルチエージェント時代の到来によって進化する、マーケティングの最前線。AIMXサービスによる業務変革と価値創出のヒントを分かりやすくご紹介。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**15:30 Start**

風のステージ

「AI Hacked Marketing」  
——AIが切り拓く次世代マーケティング——

日経BP 総合研究所 フェロー  
**林 哲史**  
(モデレーター)

電通デジタル 執行役員  
**杉本 晃一**

電通デジタル データ&AIソリューションセンター部門 専任  
兼 統合プロダクトマネジメント部 専任  
兼 データリユース&AI戦略推進部 専任  
**毛利 光太郎**



## <音楽家とAIとの付き合い方、今そしてこれから（ビジネスデイ編）>

【光のステージ】1月8日（木曜日）16:00～17:15

生成AIによってわずか週十秒で作られられた楽曲が新曲として世の中で出回る今、音楽制作においても必須ともなっているAI技術の今そしてこれらにつて、業界のご意見番と誰もが認めるベテラン、近田春夫と業界きっての批評家・論客でもある菊地成孔がじっくりと語り合う二人会。





【風のステージ】 1月9日（金曜日） 10:30～11:15

## 実装型探究が創る先の教育 若者×自治体×地域の新しい関係

若者が地域課題を事業化する「REGIONLINK」の実践を通じ、新しい学び「実装型探究」の最前線を紹介。第1部では輪島や熊本で活動した学生が課題発見から事業化へのプロセスを報告。第2部では自治体・民間ゲストと共に、教育と社会の接続や若者と地域が共創する未来の教育モデルを議論しました。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**10:30 start**

風のステージ

### 実装型探究が創る先の教育 若者×自治体×地域の新しい関係

 地方WEB3連携協会 代表理事 REGIONLINK 主催 DAO Co-Founder, ガバナー <b>上田 敏孝</b> (モデレーター)	 青森学園高等学校 RegionLink #002/TIS賞 受賞者	 青森県高等学校 北山 愛華 RegionLink #002/グランプリ受賞者	 青森県高等学校 大瀬戸 遼 RegionLink #002/グランプリ受賞者	 開成未来高等学校 佐間田 源 REGIONLINK #002/RX-DAO賞 受賞チームメンバー
 開成未来高等学校 横山 真希 REGIONLINK #002/RX-DAO賞 受賞チームメンバー	 開成未来高等学校 今井 優衣 REGIONLINK #002/RX-DAO賞 受賞チームメンバー	 青森県高等学校 学芸員 藤原 照哉	 輪島市門前総合支所 地域課長 課長 野中 淳也	



【光のステージ】 1月9日（金曜日） 11:00～11:45

## Metaverse Whitepaper2.0/

## 新Roadmap社会実装のNEXTアクション

メタバースに関する2023年初版提言「Metaverse Whitepaper 1.0」から2025年版に大きくアップデートし、最新の調査結果や実証事例を追加した「Metaverse Whitepaper2.0」と新ロードマップを題材に、MVJ共同代表理事 馬淵邦美と、MVJラボの櫻井佑介、小宮 昌人、湯浅 知英、仲上 祐斗が、Beyondメタバースを熱く議論した。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**11:00 Start**

光のステージ

## Metaverse Whitepaper2.0/ 新Roadmap社会実装のNEXTアクション

馬淵 邦美  
Metaverse Japan 代表理事  
EVP of AI & PR/CEO

櫻井 佑介  
FIELD MANAGEMENT STRATEGY  
FOM/PLS

小宮 昌人  
i-strategy, Inc. 代表取締役 CEO  
Third Strategy, Inc. 代表取締役  
東京大学データサイエンス専攻  
専攻長

湯浅 知英  
COMMONGROUND 代表取締役

仲上 祐斗  
SenseDrive 代表取締役  
東京大学大学院工学系研究科  
SPACE BUSINESS 専攻  
専攻長



【光のステージ】 1月9日（金曜日） 15:00～15:45

## 次世代通信技術×リアル行動データによる都市

unerryは、東京都の「次世代通信技術活用型スタートアップ支援事業」において、次世代通信技術とリアル行動データを活用し、都市のQOL向上に向けたサービス実装を推進するプロモーターとして活動している。本講演では、その協業事例として、科学技術を用いたゴミ・環境問題の解決を目指すピリカとの取組みを紹介した。





【風のステージ】 1月9日（金曜日） 15:30～16:15

## TCIC VR NOW 2026

VR業界が実装フェーズへと進む中で広がる産業活用と、バーチャル空間におけるコミュニケーションの進化をテーマに、東京コンテンツインキュベーションセンター（TCIC）を代表するスタートアップ2社が登壇し、それぞれの視点から業界の最新動向と独自のサービスを紹介。前半は、製造・医療・接客など幅広い現場で“実装段階”に入っているVRトレーニングの最新事例を取り上げ、導入のリアルと成果を深掘り。後半では、VRChatを中心としたバーチャル空間ビジネスの広がりについてフォーカスし、ユーザー発の文化や新しい収益モデル、企業コラボの最新の動きまでを紹介した。「現場で何が起きているのか？」を一気にキャッチアップできるセッションでした。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**15:30 start**

風のステージ

# TCIC VR NOW 2026



デジタルリージョン 代表取締役  
**石田 精一郎**



日本XRセンター プロジェクトマネージャー  
**小島 将**



【光のステージ】 1月9日（金曜日） 16:00～16:45  
**メタバース活用から5年  
N高グループが実践する「新しい学び」の効果と今後の展望**

高グループがメタバースやVRを活用する新しい学び方「普通科」の提供を始めて、まもなく5年を迎えます。メタバースブームの隆盛、コロナ禍からポストコロナへ、生成AIの登場といった環境変化の中で、テクノロジーを活用した最先端の学びはどう進化してきたのかについて紹介。また、後半は日経BP 総合研究所杉山氏と共に教育×メタバースの課題や未来について対談を行いました。





**【光のステージ】 1月9日（金曜日） 17:00～17:45**

**ラジオ番組『WHITE SCORPIONのトーク&トークン』 公開録音**

**～ #ホワスピ×#NIDT×#デジコンクス 近未来のエンタメビジネスを想像～**



秋元康総合プロデュース。国内発の暗号資産「NIDT（Nippon Idol Token）」を用いた資金調達によって生まれた次世代型アイドルグループ「WHITE SCORPION」。

ALLY・CHOCO・MOMO・NATSUが週替わりでパーソナリティを務めるラジオ番組『WHITE SCORPIONのトーク&トークン』。ラジオ大阪で毎週日曜・24時～24時30分放送中！番組では日本や世界のリアルなエンターテインメントを紹介し、暗号資産やトークンなどのWeb3の話題に。

次世代型アイドル「WHITE SCORPION」が「TOKYO DIGICONX」セミナー・ステージイベントに初出演！気になる「デジコンクス出展者」とマッチング！ゲストにお迎えしアイドル視点も交え、仮設のラジオブースからトーク。心が“トークン”と動けば“人生”や“ビジネス”が変わるかも！？

※ALLY、MOMO、NATSU、「CHOCO」の代演としてNICOの4名が登場しました。





【風のステージ】1月10日（土曜日）10:00～12:00

## 日本DX地域創生応援団【新年会】2026年年頭のピッチ

日本DX地域創生応援団が贈る、新年の幕開けを飾る特別ステージです。企業や団体が登壇し、DXによる地域活性化の最前線をピッチ形式で発表。今回は賀詞交換会も同時開催。新年の挨拶と共に、官民の垣根を超えた共創が生まれる、熱気あふれる交流の場をお届けしました。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタパース&コンテンツビジネスワールド

10:00 Start

風のステージ

日本DX地域創生応援団  
【新年会】2026年年頭のピッチ

---

一般社団法人  
日本DX地域創生応援団







**【光のステージ】 1月10日（土曜日） 11:45~13:00**  
**音楽家のAIとの付き合い方、今そしてこれから**  
(パブリックデイ編)

現在も最前線で活躍する多様な音楽ジャンルを跨いだアーティスト達によるAIと音楽の今、そしてこれからの語り合うカンファレンス。音楽制作においても必須ともなっているAI技術、生成AIによる音楽制作含めアーティスト達が今、どのようにAIと向き合い、どのような点を危惧しているのか？じっくり語り合いました。



11:45 start

光のステージ

**音楽家のAIとの付き合い方、今そしてこれから**  
(パブリックデイ編)



JDDA 理事、DJ, MC,  
メディア・プロデューサー  
**Naz Chris**



HIPHOP ACTIVIST,  
RAPPER, DJ, PRODUCER  
WREP 局長、渋谷区観光大使、JDDA 理事  
**Zebra**



DJ, 音楽プロデューサー  
☆ **Taku Takahashi**  
(m-flo, block.fm)



音楽家  
**渡谷 慶一郎**



**DJ WATARAI**



JDDA 代表理事,  
COLD FEET アルンダー /  
プログラマー / ベーシスト  
**Watusi**



【風のステージ】1月10日（土曜日）13:00～13:45

「ネタ」を「世界IP」へ。

吉本興業グループFANYが描く、AIとクリエイター（芸人）の共存と拡張

人口減少時代、エンタメはどう進化すべきか。吉本興業FANYがAIによるIP創出戦略を公開。タレントのデジタルツイン活用や独自のお笑い翻訳技術による海外展開の現在地、そして「ネタ」をアニメ化する最新のデモを初公開します。生成AIがクリエイターと共存し才能を最大化する、新たなバリューチェーンの未来を展望します。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**13:00 Start**

風のステージ

**「ネタ」を「世界IP」へ。**  
吉本興業グループFANYが描く、  
AIとクリエイター（芸人）の共存と拡張



日経BP 総合研究所 所長  
**河井 保博**  
(モデレーター)



吉本興業ホールディングス  
FANY 代表取締役社長  
**梁 弘一**



### 【光のステージ】1月10日（土曜日）15:30~16:15 ポッキー・ゲーム実況ステージ on DIGICONX

公式アンバサダー・ポッキーが、DIGICONXのメインステージに登場！VRゲームやPCゲームの実況プレイのほかに、観客が調査員として会場内を探索して答えを探す参加型クイズステージを実施し大いに会場を盛り上げました。





【光のステージ】 1月10日（土曜日） 15:30~16:15

## XR新時代の都市構想戦略とこども万博の挑戦

大阪・関西万博のメインステージでイベントを行うなど、関西を中心に数々の先端テクノロジーとの掛け算を繰り返してきたMeta Osakaがテーマにパートナー企業と都市構想を計画。そして、次世代を担う子どもに対して、我々大人ができることは何か？XRを通して実現できるオンライン・オフラインイベントを共有しました。



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

15:30 start

光のステージ

### XR新時代の都市構想戦略とこども万博の挑戦



Metaverse Japan 代表理事  
渋谷未来デザイン 理事・事務局長  
長田 新子



Meta Osaka  
代表取締役  
毛利 英昭



Meta Osaka  
こども万博実行委員長  
手塚 麻里

## ●セミナー/ステージイベント全19件

日付	テーマ
1/8 (木曜日)	3rd ThumbsUp : 自治体×スタートアップ 共創の「循環」論
	Tokyo Social Innovation Tech Award 2025表彰式
	TCIC Showcase 2026
	ステーブルコイン革命前夜～ビジネスはどう変わるのか～
	「AI映画」最前線 ～実践者に聞くクリエイティブAIの新時代
	Oshi Economy from Japan ― 世界を動かす20兆円コンテンツ産業の未来
	「AI Hacked Marketing」 ― AIが切り拓く次世代マーケティング―
1/9 (金曜日)	音楽家のAIとの付き合い方、今そしてこれから (ビジネスデイ編)
	実装型探究が創る先の教育 若者×自治体×地域の新しい関係
	Metaverse Whitepaper2.0/新Roadmap社会実装のNEXTアクション
	次世代通信技術×リアル行動データによる都市のQOL向上
	TCIC VR NOW 2026
	メタバース活用から5年 N高グループが実践する「新しい学び」の効果と今後の展望
1/10 (土曜日)	ラジオ番組『WHITE SCORPIONのトーク&トークン』公開録音 ～ #ホワスピ×#NIDT×#デジコンクス 近未来のエンタメビジネスを想像～
	日本DX地域創生応援団【新年会】2026年年頭のピッチ
	音楽家のAIとの付き合い方、今そしてこれから (パブリックデイ編)
	「ネタ」を「世界IP」へ。吉本興業グループFANYが描く、AIとクリエイター（芸人）の共存と拡張
	ポッキー・ゲーム実況ステージ on DIGICONX
XR新時代の都市構想戦略とこども万博の挑戦	

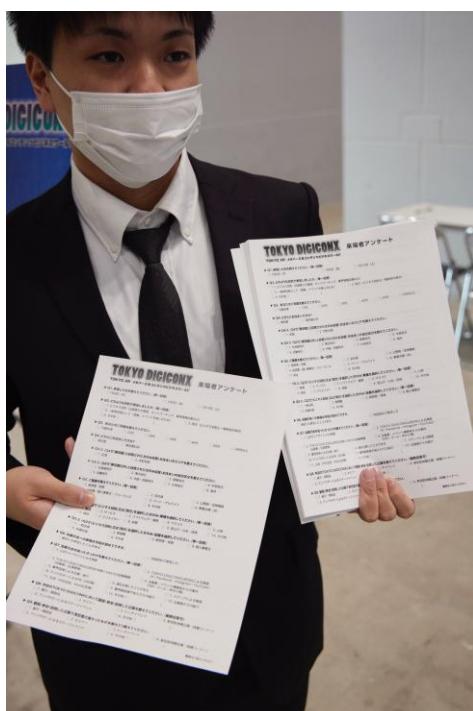
※表彰式及びピッチイベントを除く



## ●アンケートについて

### <出展者アンケート>

**【実施期間】** 1月8(木)～1月10(土)  
**【参加社数】** 136社(昨年度:79社)  
**【出展者満足度】** 平均スコア3.5点/5点



### <来場者アンケート>

**【実施期間】** 1月8(木)～1月10(土)  
**【参加人数】** 899名(昨年度:524名)  
**【来場者満足度】** 平均スコア4.0点/5点

●キャンペーン企画

＜スタンプラリー＞

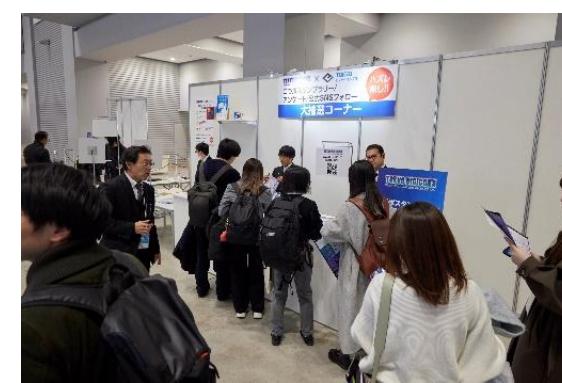
【実施期間】 1月8日（木曜日）～ 1月10日（土曜日）

【参加方法】 会場内のスタンプを回遊して収集

【賞品】

- ・ Nintendo Switch 2
- ・ Amazonギフトカード
- ・ ディズニーペアチケット
- ・ 東京都関連グッズ等

【ガラガラ抽選回数】 2,329回





<ロゴ>

**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタース&コンテンツビジネスワールド

<メインビジュアル>



<広告動画>



## <出展者募集要項 (全21ページ)>

### TOKYO DIGICONX

(第3回 TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド)

## 出展募集要項

第一版

◆ 出展のご案内

主催	XR・メタバース等産業展実行委員会 【構成】東京都、(一社)XRコンソーシアム、(一社)Metaverse Japan、東京商工会議所
展示会名称	TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス) (正式名称：第3回 TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド)
会期・会場	【会期】令和8年1月8日(木)・9日(金)・10日(土) 【会場】東京ビッグサイト 南3・4ホール
出展申請	令和7年7月29日(火)～10月10日(金) 17:00まで
申請方法	公式WEBサイトから申し込みフォームにアクセスし、必要事項をご入力ください 公式WEBサイトURL： <a href="https://xr-meta-biz.tokyo">https://xr-meta-biz.tokyo</a> 
事務局(問合せ先)	本事業は、運営を株式会社日経BPIに委託し実施いたします。 TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス) 運営事務局 電話番号：03-5510-4515 (平日10時～17時) メールアドレス：tokyo.digiconx@event-reg.jp
その他	申請に係る経費は申請者の負担となります。



東京ビッグサイト  
2026年1月8日(木)・9日(金)・10日(土)

1

### TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス) とは

東京都などが主催するXR・メタバース・AI・コンテンツ等の事業者が一堂に会す展示商談会です。

出展者の皆様の強みを都内産業の成長につなげるため、関連する事業者やクリエイターの方々が一堂に会す展示会を開催し、様々なビジネスマッチングの仕掛けを通じて、来場者を含めた事業間連携、販路の拡大、情報の収集・交換など、多様なビジネスチャンスの場を創出いたします。

#### ■ 出展のメリット

【ビジネスマッチングの仕掛け】

大企業を中心とした「バイヤー」などを展示会に招致し、ブース来場を促して商談促進を図ります。会場にはマッチングコンシェルジュを配置し、出展者と来場者のビジネスマッチングを支援。さらに、出展者同士をつなぐ「出展者交流会」も会期中に実施します。



【参加しやすい出展料】

参加しやすい価格設定で、多くの事業者の出展をサポートします。クリエイターによる個人出展も受け付けており、展示が初めての方もぜひご検討ください。出展に不慣れな方に向けたサポート体制もご用意しています。



【ピッチイベントの開催】

会期中、出展者（中小企業・小規模事業者・個人）を対象としたピッチイベントを開催します。  
賞金：グランプリ100万円／準グランプリ50万円／特別賞10万円。受賞結果は本展示会公式広報で大きく取り上げます。事業紹介・プレゼンテーション・PRの場としてご活用ください。




2

## <出展者募集チラシA4表/裏>

**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス)とは**

XR・メタバース・AI・Web3・その他関連技術の事業者やコンテンツ関連の事業者それぞれが持つ強みを結び付け、新たなビジネスの創出や販路の拡大などにつながる展示会です。

**2026.1.8(木)~10(土)**

**会場** 東京ビッグサイト 南3・4ホール

**事業者 クリエイター の 出展募集中**

締切 **2025.10.10(金) 17:00**

**出展のメリット** MERIT

**MERIT 01**

**ビジネスマッチングの仕掛け**

大企業を中心とした「バイヤー」などを展示会に招致し、ブース来場を促して商談促進を図ります。会場にはマッチングコンシェルジュを配置し、出展者と来場者のビジネスマッチングを支援。さらに、出展者同士をつなぐ「出展者交流会」も会期中に実施します。

**MERIT 02**

**参加しやすい出展料**

参加しやすい価格設定で、多くの事業者の出展をサポートします。クリエイターによる個人出展も受け付けており、展示が初めての方もぜひご検討ください。出展に慣れない方に向けたサポート体制もご用意しています。

**MERIT 03**

**ピッチイベントの開催**

会期中、出展者(中小企業・小規模事業者・個人)を対象としたピッチイベントを開催します。賞金は、グランプリ100万円/準グランプリ50万円/特別賞10万円。受賞結果は本展示会公式広報で大きく取り上げます。事業PRの場としてご活用ください。

**公式アンバサダー**

**せきぐちあいみ [XRアーティスト]**

2016年からVR空間で3Dアート制作の活動を開始。世界13カ国で活動し、NFT作品は約1,300万円で落札。ウェネチア国際映画祭選出や2021年「Forbes Japan 100」入り、ドバイ政府認定アーティストでもある。

**ポッキー [ゲーム実況者]**

ゲーム実況者として活動し、特にインディーゲーム好きとして知られる。ホラーからコメディまで幅広いジャンルのゲームを実況。YouTube活動は今年で12周年を迎え、チャンネル登録者数は370万人を突破。

【主催】XR・メタバース等産業展実行委員会 [東京都、(一社)XRコンソーシアム、(一社)Metaverse Japan、東京商工会議所]

### 出展カテゴリー詳細

東京都を中心に国内外で事業を展開する中小企業や個人事業主(クリエイター等)、団体等

CATEGORY

**Web3・ブロックチェーン**

NFT/アーティスト、コミュニティ、実業家監修/DeFi(分散型金融)/DAO(分散型自治組織)/トレーサビリティ/海運業界・イベント/仮想通貨

**XR**

AR・VR・MR等の制作(娯楽、店舗誘導、医療トレーニング、防災訓練、観光体験、ゲーム等)/教育ビジネス向けAR・VR・MR等活用事業者/デジタル広告/ナビゲーションシステム/異業連携/デバイス・システム

**メタバース**

メタバースプラットフォーム/メタバース空間構築/対応デバイス/バーチャル会議/バーチャルイベント/メタバース内での活動者/メタバース広告/異業連携/デバイス・システム

**AI**

画像生成/機械学習/音声認識/自動生成/品質管理/コンテンツ生成(文章・画像・音声・動画等)

**IoT**

スマートホーム/スマート工場/スマートビル/スマート農業/自動運転/ウェアラブルデバイス/スマートロジスティクス/交通管理

**その他技術**

5G/6G/ロボティクス/サイバーセキュリティ/ビッグデータ/クラウド/遠隔医療/自動翻訳/VR/コミュニケーションツール/マーケティングオートメーション/3Dモデリング/ソフトウェア開発

**アニメ・映像**

アニメ制作/アニメクリエイター/キャラクターデザイン/アニメ企画/アニメーション制作/VR/AR/VRアセット・空間制作

**ゲーム**

ゲーム開発/ゲームクリエイター/アプリ開発/ゲームパッド/その他ゲーム関連

**音楽**

音楽制作/音楽クリエイター/BD等のアーティスト/DTM/その他B2B

**イベント企画・制作**

イベント企画/イベント制作/舞台設計/舞台施工

	都内企業	都外企業
小規模事業者	55,000円/小間	165,000円/小間
中小企業・団体等	77,000円/小間	165,000円/小間
大企業	165,000円/小間	165,000円/小間
個人事業主(クリエイター等)	16,500円/小間	33,000円/小間

※「都内企業」とは都内に本店または支店等の活動拠点があること、個人事業主の場合は都内で実質的に営業していることを指します。

### 過去の様子

過去平均 出展者数: 約 **180** 事業者  
来場者数: 約 **8,000** 人

募集要項・出展のお申し込みは公式WEBサイトで

早期申し込み特典あり

検索 **https://xr-meta-biz.tokyo**

公式SNSで最新情報も発信しています

【お問い合わせ先】 TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス) 運営事務局

03-5510-4515 (平日10時~17時) | tokyo.digiconx@event-reg.jp

## <来場者登録募集チラシA4表/裏>



**TOKYO DIGICONX**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド

**TOKYO DIGICONX** (トウキョウ デジコンクス) とは  
XR・メタバース・AI・Web3・その他関連技術の事業者やコンテンツ関連の事業者それぞれが持つ強みを結び付け、新たなビジネスの創出や販路の拡大などにつなげる展示会です。

XR

メタバース

Web3・  
ブロックチェーン

AI

IoT

その他技術

アニメ・映像

ゲーム

音楽

イベント企画・制作

最新のデジタルコンテンツを擁する多種多様な企業・クリエイターが集結!

## 来場者登録受付中!

**入場無料**

ビジネスデイ	パブリックデイ
2026 <b>1/8(木), 9(金)</b>	2026 <b>1/10(土)</b>

**会場 東京ビッグサイト 南3・4ホール**

■詳細・来場登録はWEBから

<https://xr-meta-biz.tokyo>

公式アンパサダー

**せきぐちあいみ [XRアーティスト]**

2016年からVR空間で3Dアート制作の活動を開始。世界13カ国で活動し、NFT作品は約1,300万円で売却。ヴェネチア国際映画祭選出や2021年「Forbes Japan 100」入り、トイロ政府認定アーティストでもある。

**ポッキー [ゲーム実況者]**

ゲーム実況者として活動し、特にインディーゲーム好きとして知られる。ホラーからコメディまで幅広いジャンルのゲームを実況。YouTube活動は今年で12周年を迎え、チャンネル登録者数は370万人を突破。

企画も盛り沢山

産業展示会	セミナー・ステージ	ピッチイベント	体験企画
約180者が出展	著名人やアンパサダーによるセミナーやステージイベントを毎日開催	出展者による革新的なプロダクトやサービスのピッチイベントを開催	XR・メタバースをその場で体験できるコンテンツが大集合(お子様連れにもオススメ)

ビジネス マッチング

Business Matching Lounge 内に、経験豊富なコンシェルジュが、あなたのニーズをお聞きして、お困りのカテゴリーや、依頼相手となりうる出展者までご紹介いたします。

ラウンジ内では無料 Wi-Fi サービスの提供や、カフェ併用も設けていますので、ぜひご活用・お立ち寄りください。

スタンプラリー × アンケートで豪華景品が当たる!

**1等 Nintendo Switch 2** (※本場在庫あり)

2等 ディズニーペアチケット

3等 たまごっちパラダイス

4等 Anker モバイルバッテリー

5等 ギフト券 500円分

その他、豪華景品のオリジナルグッズなど

体験企画

XR・メタバース初心者の方でも楽しんでいただける体験型コンテンツが大集合!

ご賞品運れにも!

コーナー名	
1	いまさら聞けない、メタバースの歩き方
2	ASUSの最新ゲーミングPCコーナー
3	「Meta Quest 3」体験コーナー
4	XR没入体験コーナー
5	裸眼立体視モニター 最新機器体験会

公式SNSで最新情報を発信しています

【お問い合わせ先】 TOKYO DIGICONX (トウキョウ デジコンクス) 運営事務局

[tokyo.digiconx\\_entry@event-reg.jp](mailto:tokyo.digiconx_entry@event-reg.jp)

【主催】 XR・メタバース等産業実行委員会 [東京都、(一社)XRコンソーシアム、(一社)Metaverse Japan、東京商工会議所]

せきぐちあいみさんによる  
XR パフォーマンス

1月8日(木) 開会式 10:30~



DIGICONX  
THE PITCH

(デジコンクス ザ ピッチ)

1月9日(金) 12:15~

参加希望があった出展者の中から、最終選考を通過した12社によるピッチイベントを開催!

革新的で将来性のある製品、技術・サービスを1社3分間で紹介します。

ポッキーさんによる  
ゲーム実況パフォーマンス

1月10日(土) 13:30~



実況プレイの他に、観客が観客員として会場内を探索して答えを算出参加型タイズステージも実施します。

この他にも様々なセミナーの実演を予定しています。内容は変更となる可能性があります。

セミナー・ステージイベント(一部)のご紹介

1/8(木)

11:15 ~ 12:00

Tokyo Social Innovation Tech Award 2025 表彰式

「Tokyo Social Innovation Tech Award 2025」の受賞企業の発表と贈賞を執り行う表彰式を開催いたします。表彰式の中では、受賞と優秀賞を受賞した企業からのプレゼンもあわせて行います!

14:00 ~ 15:30

「AI映画」最前線 - 実践者に聞くクリエイティブ AI の新時代

新橋主 (デジタルハリウッド大学大学院 教授) / 中島良 (合同会社ズーパース 代表) / 山口ヒロキ (「アマガビタス株式会社 代表取締役」) / 飯塚 隆道 (株式会社 KiiKiiCreation CEO) / 島藤典弘 (株式会社フロンティアワークス 映画事業部長)

1/9(金)

11:00 ~ 11:45

Metaverse Whitepaper 2.0 / 新 Roadmap 社会実装の NEXT アクション

高岡伸典 (一社) Metaverse Japan 代表取締役 / Xincel AI 株式会社 共同 CEO) ほか

16:00 ~ 16:45

メタバース活用から5年 N 高グループが実践する「新しい学び」の効果と今後の展望

牧野 博大 (早稲田大学 NII/Fランゴ学院 特選科准教授)

1/10(土)

11:45 ~ 13:00

音楽家の AI との付き合い方、今そしてこれから (パブリックデイ編)

Zebers / 空太 隆 (Zebers) / 宮本 謙一 (DJ WATARAI) / Wazuki / Naz Chris

15:30 ~ 16:15

XR 新時代の都市構想戦略と子ども万博の挑戦

平塚 真司 (株式会社 Meta Osaka 子ども万博実行委員会) / 船橋 真司 (株式会社 Meta Osaka 代表取締役) / 高橋 聖子 (一社) Metaverse Japan 代表取締役)

## <パンフレット>

**TOKYO DIGICONX 第3回**  
TOKYO XR・メタバース&コンテンツビジネスワールド  
2025年1月8日(木)・9日(金)・10日(土)  
会場 東京ビッグサイト南展示棟3・4ホール

**STAGE PROGRAM**

**1月8日(木)**

- 11:00-11:30 TOKYO DIGICONX 開会式
- 11:30-12:00 TOKYO Social Innovation Tech Award 2025 授賞式
- 12:00-12:30 Meet Up Lounge
- 13:00-13:30 [Meta Quest 3] 体験コーナー
- 13:30-14:00 [ROBLOX] 体験
- 14:00-14:30 [Fortnite] 体験
- 14:30-15:00 [Pokky Store & Pokky World]
- 15:00-15:30 XR 投入体験コーナー

**1月9日(金)**

- 10:00-10:30 Business Matching Lounge
- 10:30-11:00 [Meta Quest 3] 体験コーナー
- 11:00-11:30 [ROBLOX] 体験
- 11:30-12:00 [Fortnite] 体験
- 12:00-12:30 [Pokky Store & Pokky World]
- 12:30-13:00 XR 投入体験コーナー
- 13:00-13:30 [Meta Quest 3] 体験コーナー
- 13:30-14:00 [ROBLOX] 体験
- 14:00-14:30 [Fortnite] 体験
- 14:30-15:00 [Pokky Store & Pokky World]
- 15:00-15:30 XR 投入体験コーナー

**1月10日(土)**

- 10:00-10:30 Business Matching Lounge
- 10:30-11:00 [Meta Quest 3] 体験コーナー
- 11:00-11:30 [ROBLOX] 体験
- 11:30-12:00 [Fortnite] 体験
- 12:00-12:30 [Pokky Store & Pokky World]
- 12:30-13:00 XR 投入体験コーナー
- 13:00-13:30 [Meta Quest 3] 体験コーナー
- 13:30-14:00 [ROBLOX] 体験
- 14:00-14:30 [Fortnite] 体験
- 14:30-15:00 [Pokky Store & Pokky World]
- 15:00-15:30 XR 投入体験コーナー

**DIGICONX THE PITCH**  
1月9日(金) 12:15-14:30

**EXHIBITOR LIST**

**TOKYO DIGICONX Floor MAP**

東京ビッグサイト 南展示棟3・4ホール

このフロアマップは、展示場内の各ブースの位置、ステージの配置、および主要なエリアを示しています。

- 風のステージ** (Wind Stage)
- 光のステージ** (Light Stage)
- Meet Up Lounge**
- Business Matching Lounge**
- Pokky Store & Pokky World**
- XR 投入体験コーナー**
- Meta Quest 3 体験コーナー**
- ROBLOX 体験**
- Fortnite 体験**

各ブースには、参加者への案内やイベントのスケジュールが記載されています。

**Exhibitor List**

Booth No.	Company Name	Contact Info
101	株式会社 A	03-XXXX-XXXX
102	株式会社 B	03-XXXX-XXXX
103	株式会社 C	03-XXXX-XXXX
104	株式会社 D	03-XXXX-XXXX
105	株式会社 E	03-XXXX-XXXX
106	株式会社 F	03-XXXX-XXXX
107	株式会社 G	03-XXXX-XXXX
108	株式会社 H	03-XXXX-XXXX
109	株式会社 I	03-XXXX-XXXX
110	株式会社 J	03-XXXX-XXXX

## <出展者募集告知>

- (1) 日経IDのターゲティングメールを配信  
地域や企業規模、業種、役職、記事閲覧履歴などからターゲットしてメール配信
- (2) ダイレクトメール・営業
  - ・過去出展者へ向けて出展を促すメールマガジンを事務局より配信
  - ・類似展示会への営業
  - ・過去出展者へダイレクト電話（リスト1,000件）
- (3) メール広告  
日経クロステック IT注目記事メールヘッダー掲載
- (4) 「出展のご案内」チラシ  
過去の出展者、商工会議所等へDM発送：約21,000部
- (5) Web広告  
Google、Yahoo!、ADMATRIXにバナー広告、テキスト広告を掲載
- (6) SNS運用・広告  
X（旧Twitter）、Facebook、Instagram、YouTubeで公式アカウントから情報配信
- (7) メディア掲載  
日経クロストrend ※インスタント・ネイティブ記事  
日経クロステック ※バナー：トップページや記事ページへのバナー掲載  
東京ゲームショウ ビジネスデイ/インディーゲームコーナー向け冊子 ※それぞれカラー1ページで掲載
- (8) 公式サイトにて過去出展者の動画掲載  
YouTubeチャンネル 前回出展者体験動画（ショート）配信
- (9) プレスリリース配信  
募集開始プレスリリースを7月29日に配信





## <来場者募集告知>

- (1) 日経IDのターゲティングメール  
地域や企業規模、業種、役職、記事閲覧履歴などからターゲットしてメール配信
- (2) 運営事務局よりメールマガジンの配信  
過去来場者に向けて出展を促すメールマガジンを配信
- (3) 「来場のご案内」チラシ  
公益財団法人東京都中小企業振興公社公社が発行するBizBeatへの封入（9月号：約18,000部）
- (4) WEB広告  
日経クロストrendバナー（メディアパートナー）  
Googleリスティング
- (5) SNS運用・広告
  - ・ X（旧Twitter）、Facebook、Instagram、YouTubeで公式アカウントから情報配信
  - ・ アンバサダー、出展者、登壇者と連携した拡散
  - ・ メタ広告動画：スライド+アンバサダー動画（20～40秒）を4本作成
- (6) 交通広告
  - ・ 新宿西口や西新宿エリアにおけるデジタルサイネージの活用
  - ・ 渋谷楽天ビジョンへの掲載
- (7) プレスリリース配信  
プレス向け専用リリースの作成、PRTIMESおよび共同PRワイヤーでの告知  
①開催告知7/19、②アンバサダー就任告知9/3、③プレイベント告知11/18、④企画詳細告知11/28、  
⑤開催直前プレス向けリリース1/5 全5回配信
- (8) その他広報協力（メルマガ、ホームページへの掲載、情報誌への掲載、メルマガ等の配信）



## <入場パスホルダー>



## <来場者受付>



## <登壇者/出展者対応デスク>

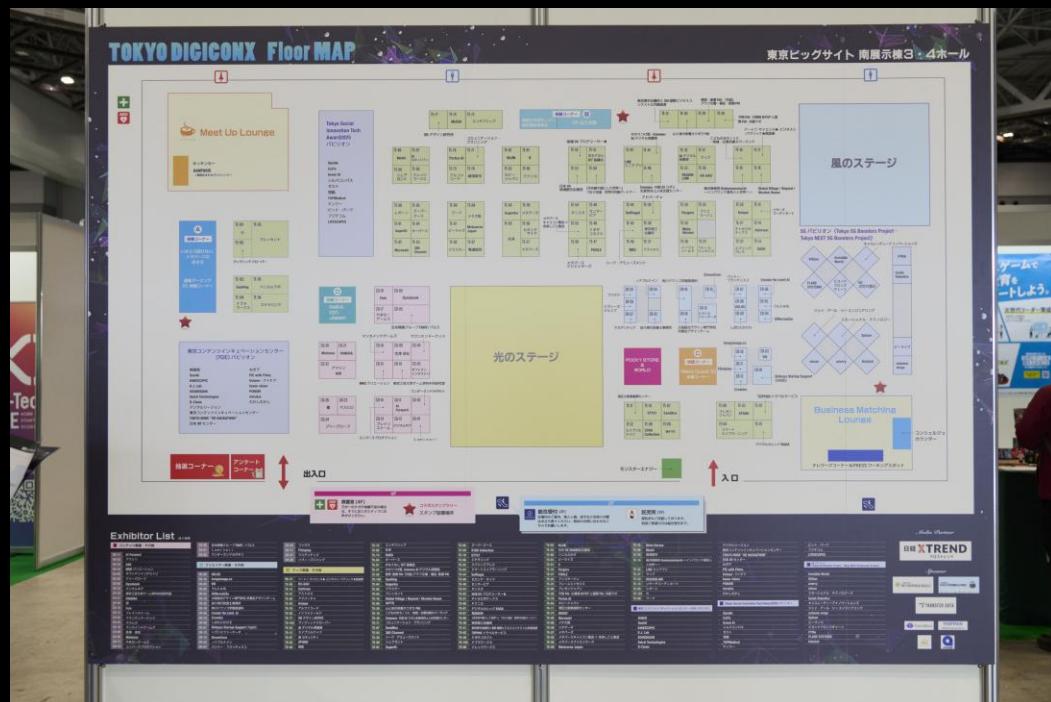




## <光ステージ>

## <風ステージ>





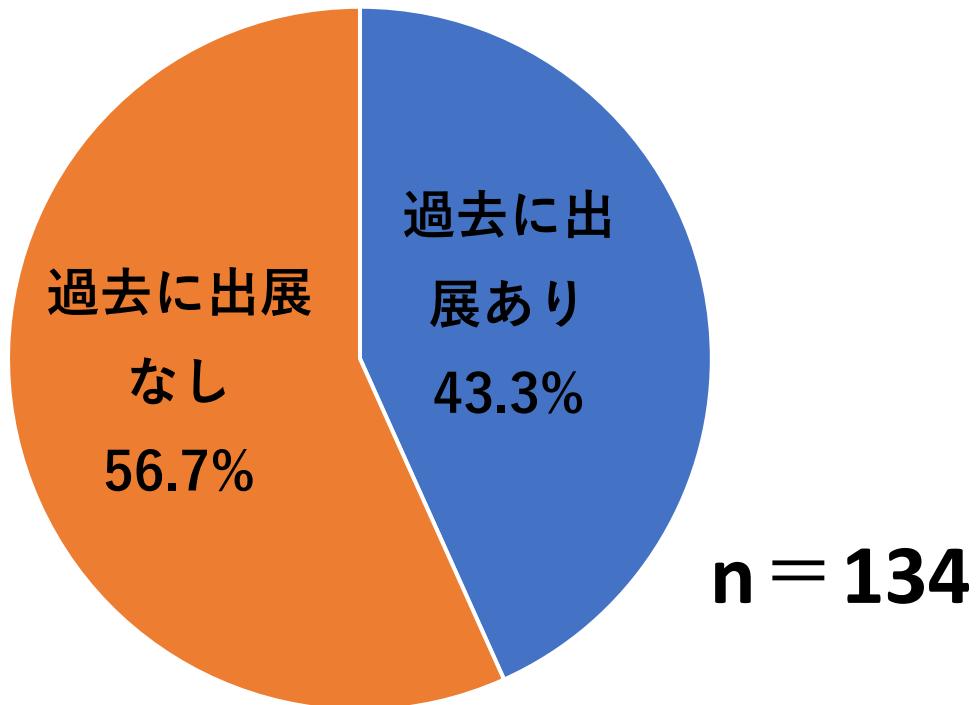
<会場マップ看板>



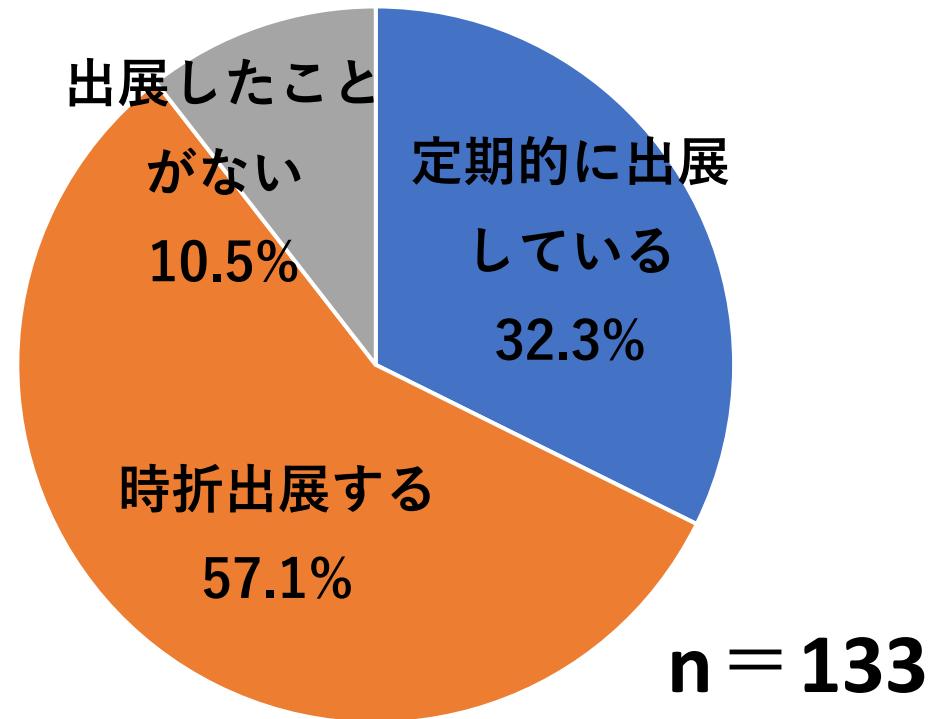
<入口>

## 出展者アンケート

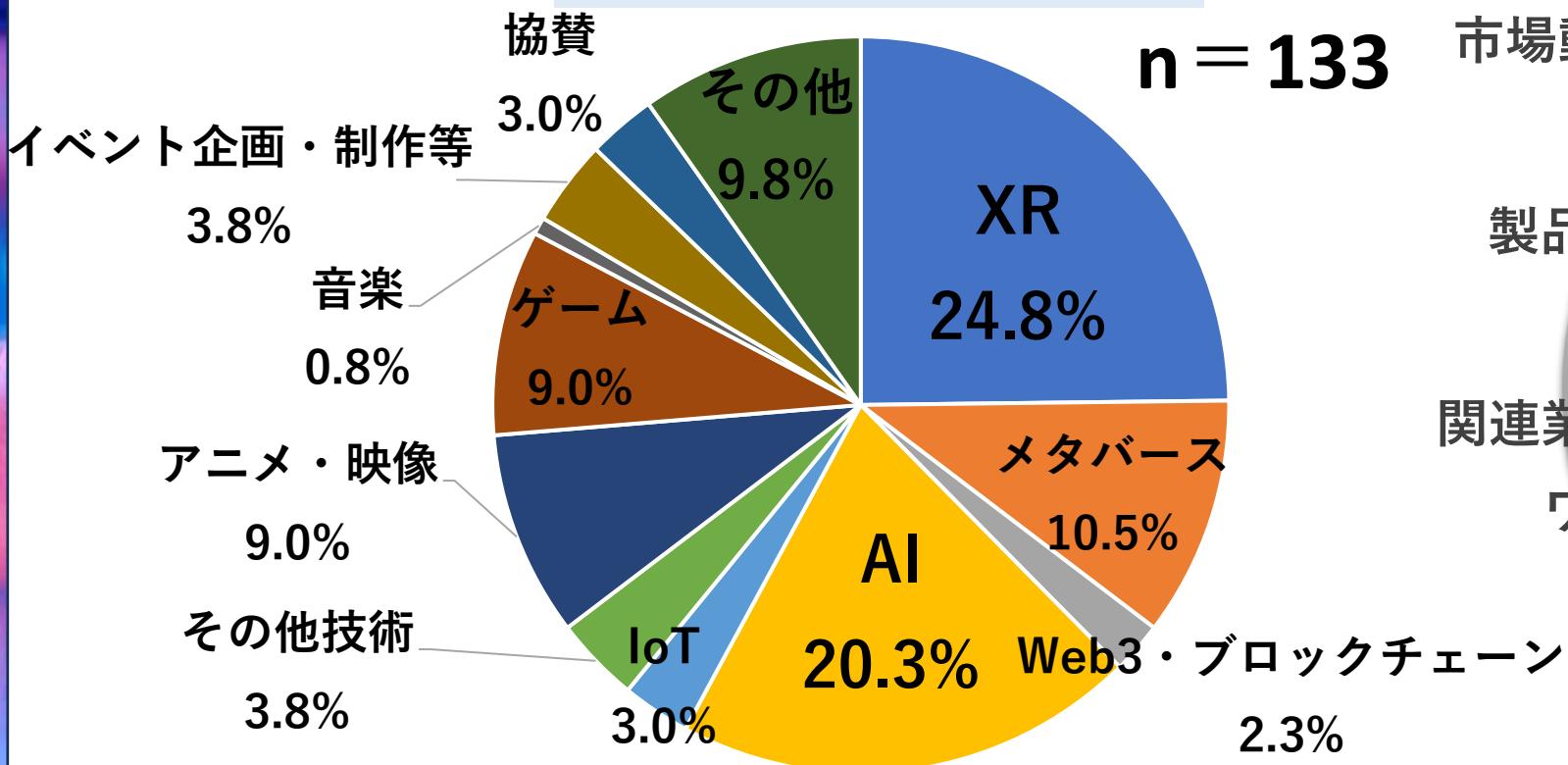
### DIGICONXへの過去の出展



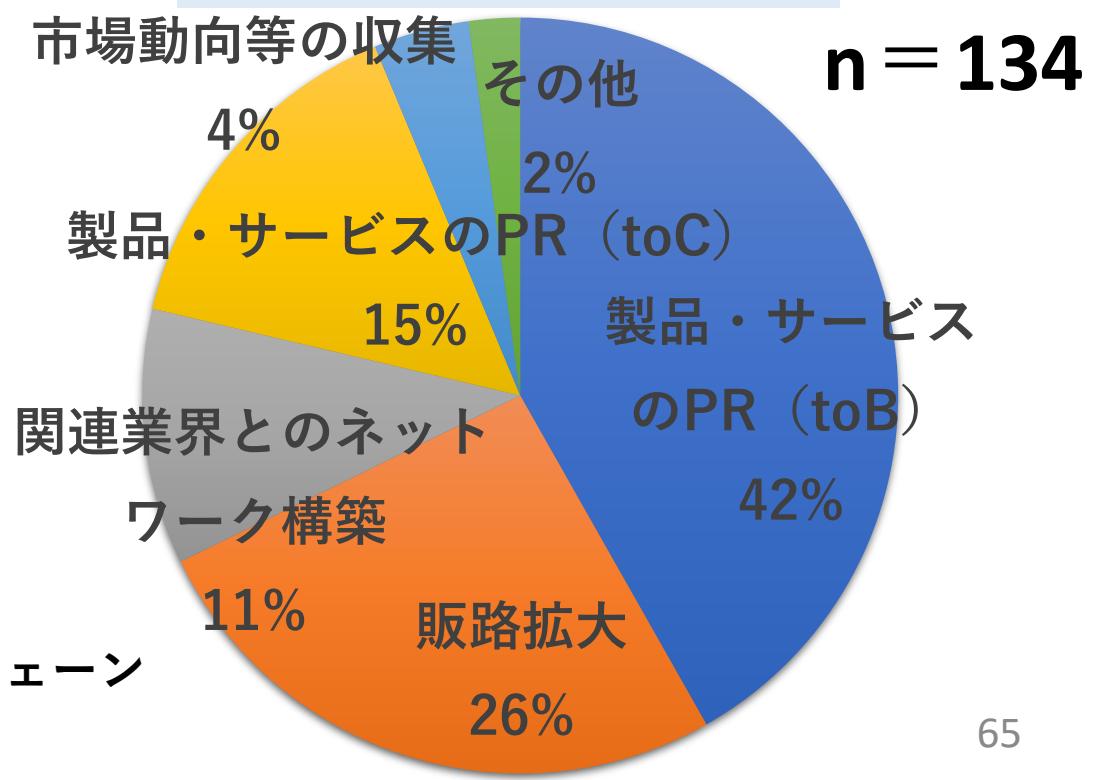
### 他展示会への出展経験



### 出展者のカテゴリー

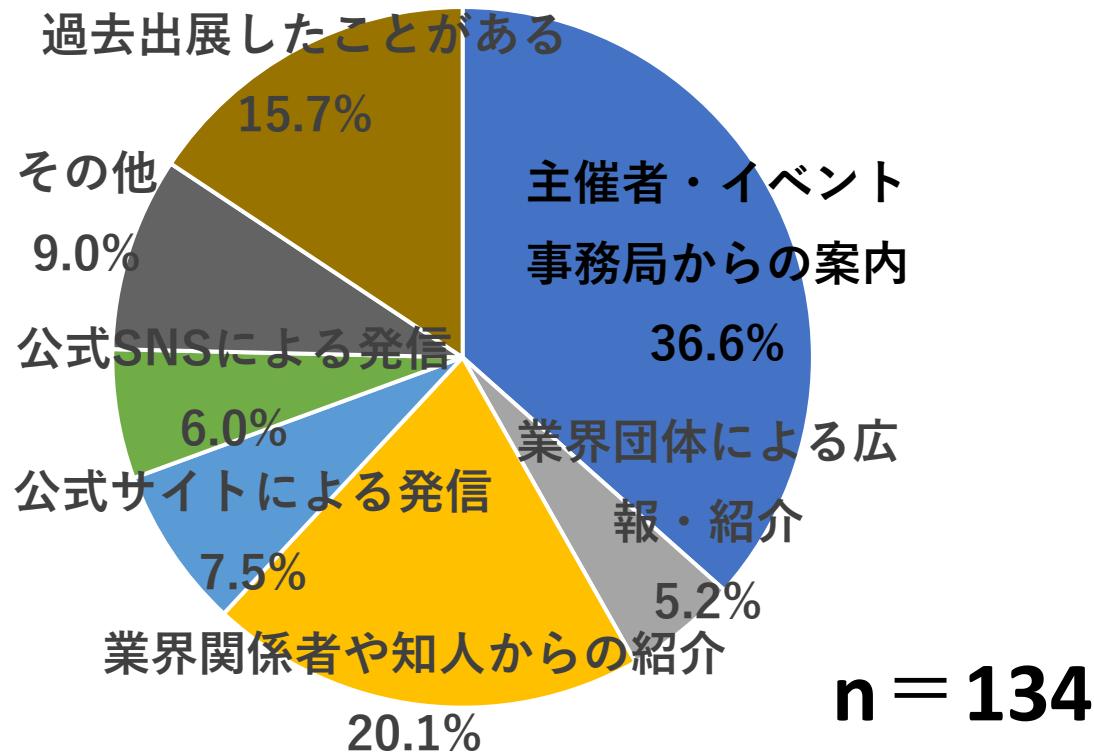


### DIGICONXへの出展目的

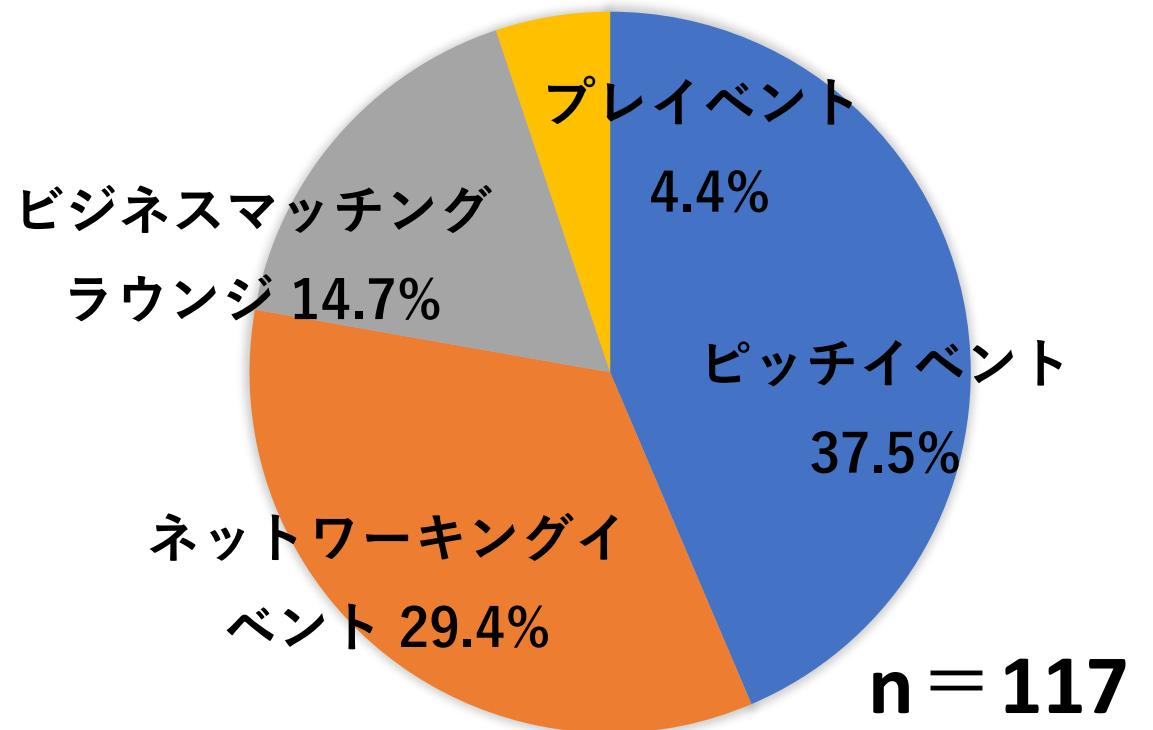


## 出展者アンケート

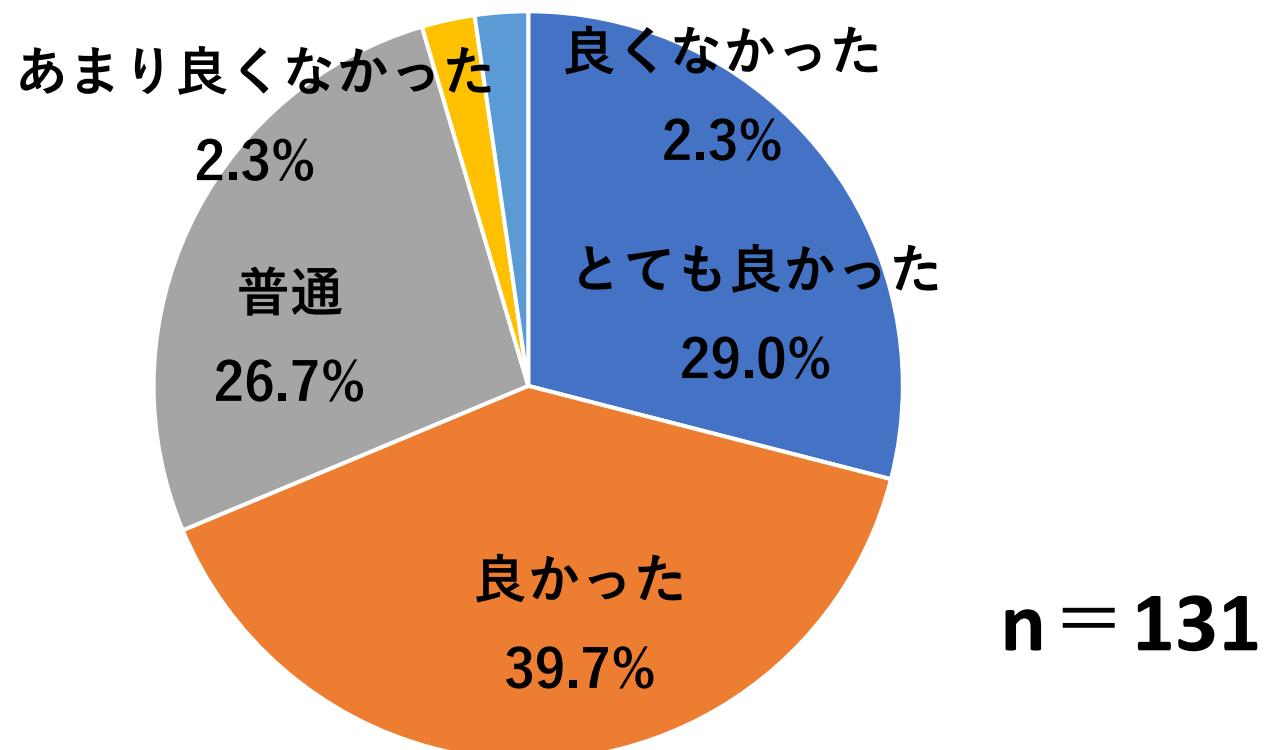
### DIGICONXへの出展のきっかけ



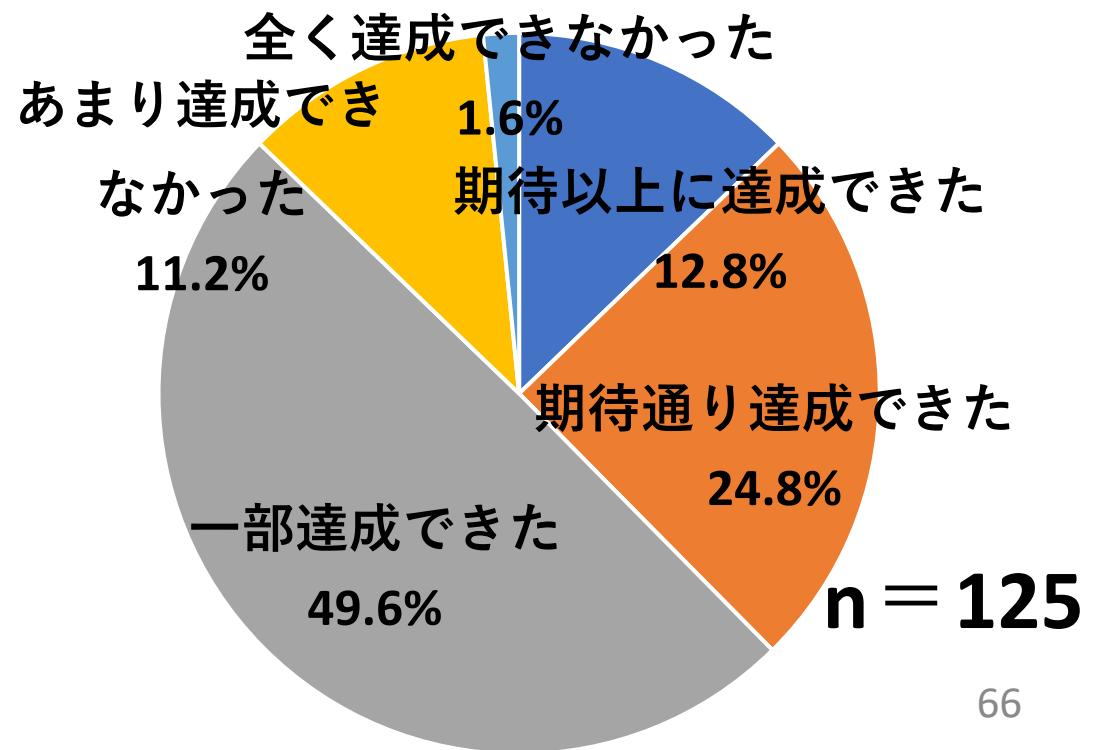
### 魅力的に感じた主催者支援策



### 事務局対応満足度

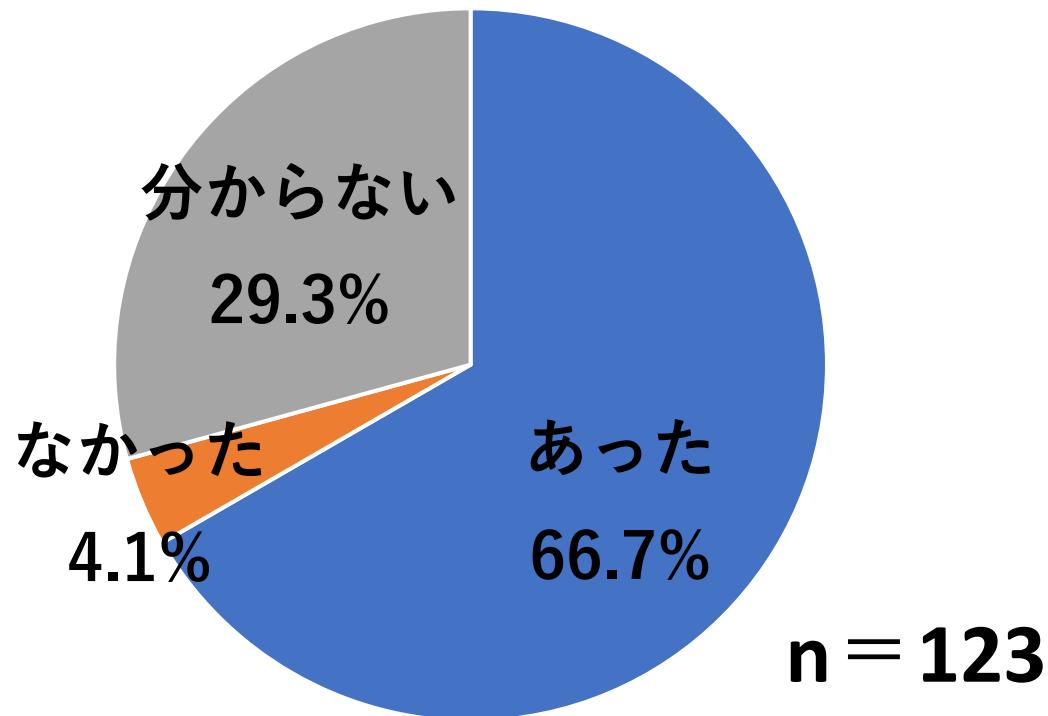


### 出展した目的の達成度

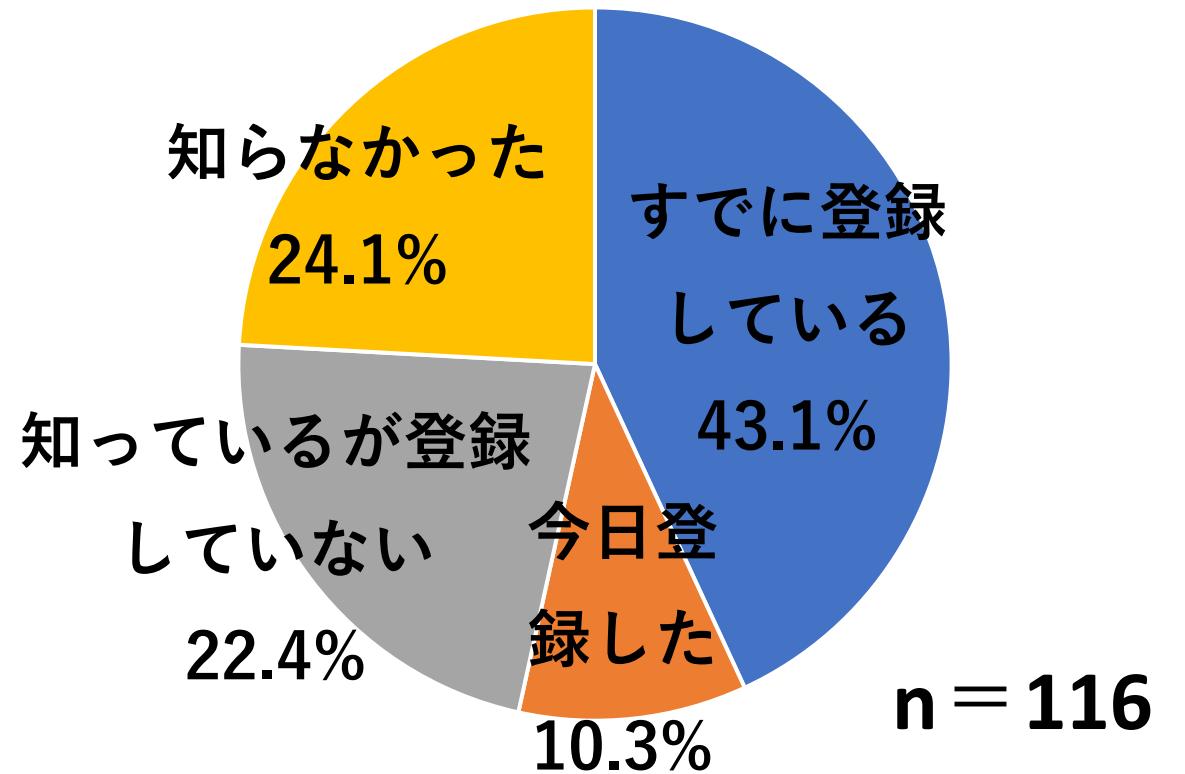


## 出展者アンケート

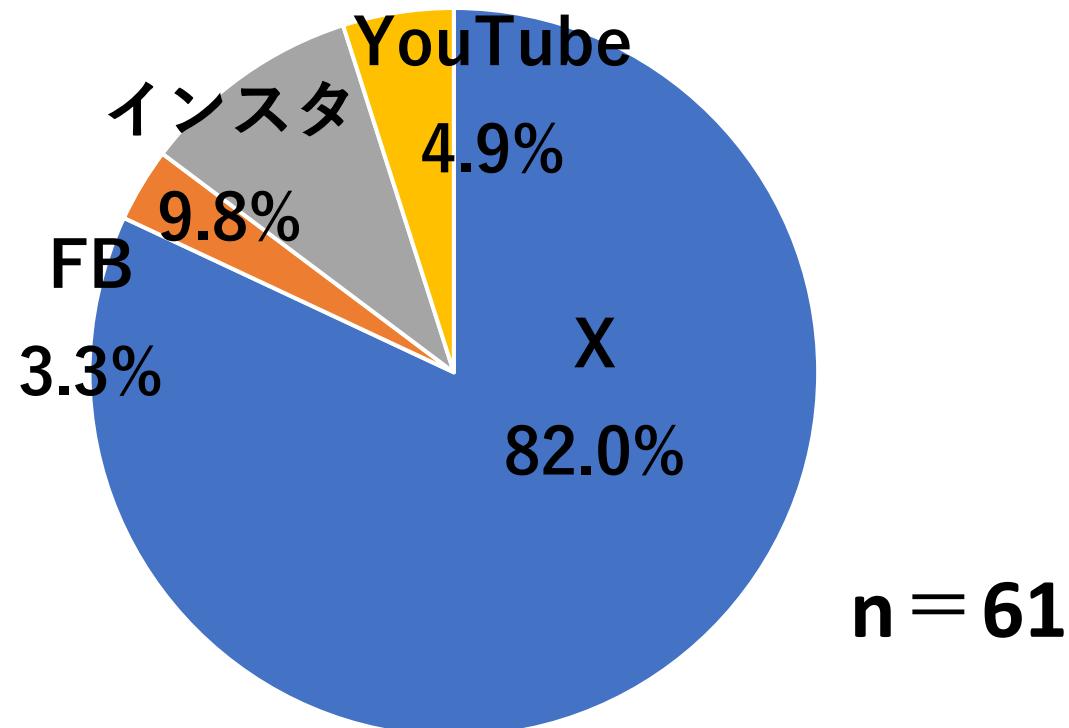
### 出展の成果



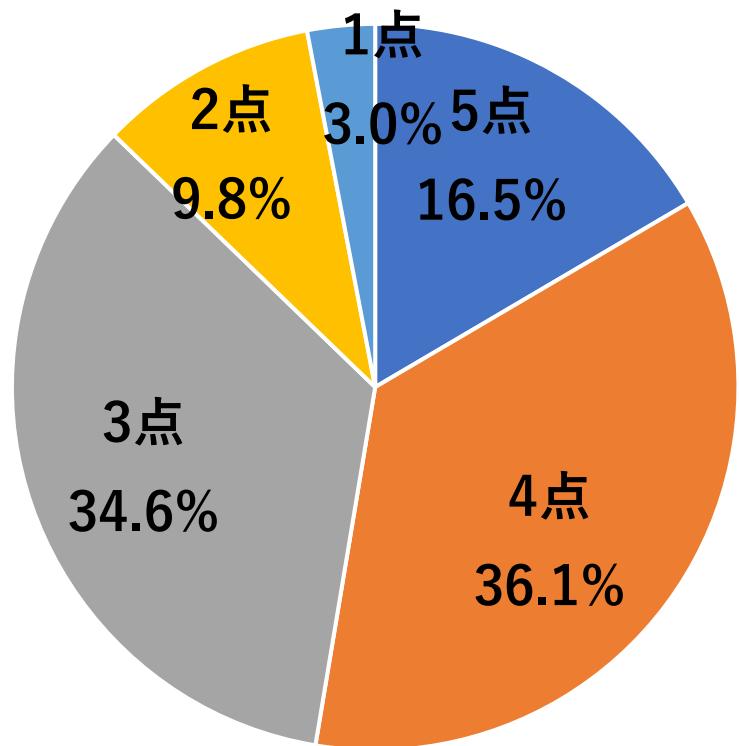
### 公式SNS認知度



### 登録しているSNS（上記、既登録者）



### DIGICONX出展満足度



n = 133

項目	K P I	R 7 実績	R 6 実績
出展者満足度	3.5点	3.5点	3.5点

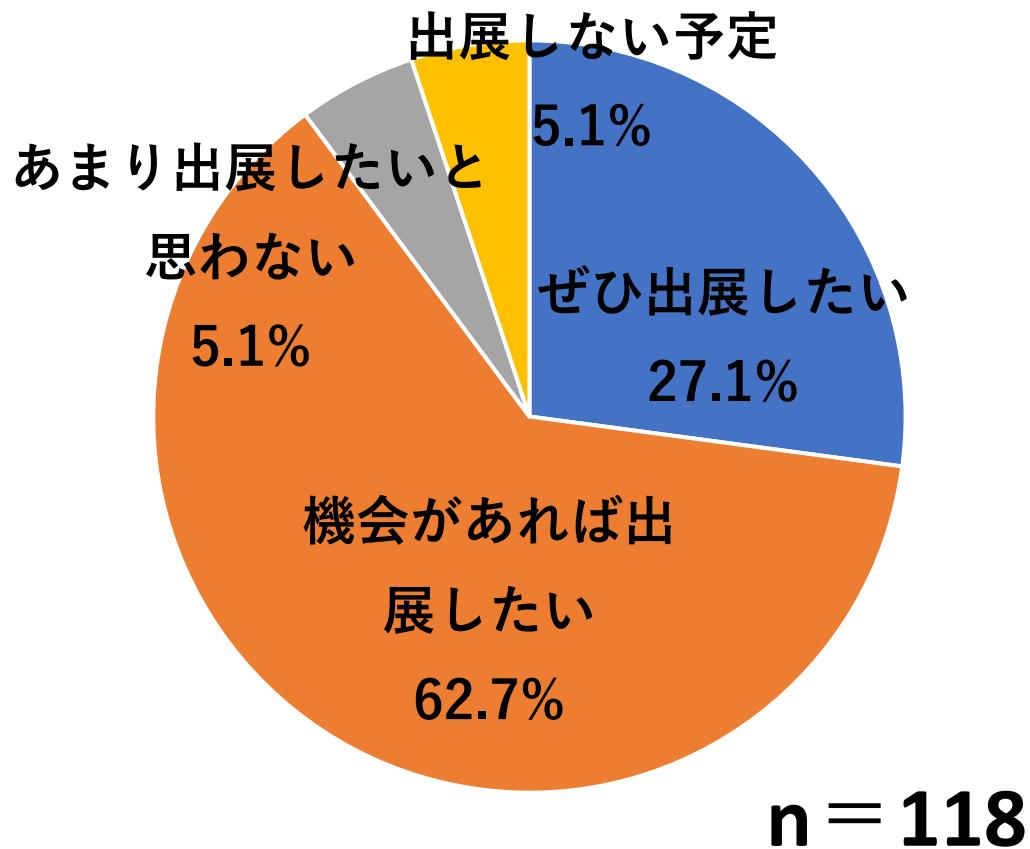
### 良かった点

- ・ 来場される方も目的意識が高く商談につながる可能性を高く感じた
- ・ クリエイターズブース、とてもゆったりと展示でき、お客様にゆったり聞いてもらえました
- ・ たくさんのリードと情報を得れる
- ・ 良いネットワーク構築ができた
- ・ ピッチによる宣伝効果があったから
- ・ ステージイベントが思った以上にボリュームがあり面白く観れました

### 悪かった点

- ・ 来場者が少ない
- ・ 空のブースが多くあったため
- ・ 土曜はtoB向け企業にとってあまり意味がない
- ・ 客層と製品は必ずしもマッチしていなかった
- ・ 他出展の熱量に差を感じるため
- ・ 年始はいそがしいので他の時期にしてほしい

### 来年度DIGICONXへの出展意向



### 回答理由

#### <出展したい理由>

- ・コスパの良い展示会だと思います。
- ・1人1人に対応できたので、サービスについて説明する時間がとれた
- ・比較的安価でネットワークが構築できる
- ・支援があつい／ピッチ等に参加したい

#### <参加したくない理由>

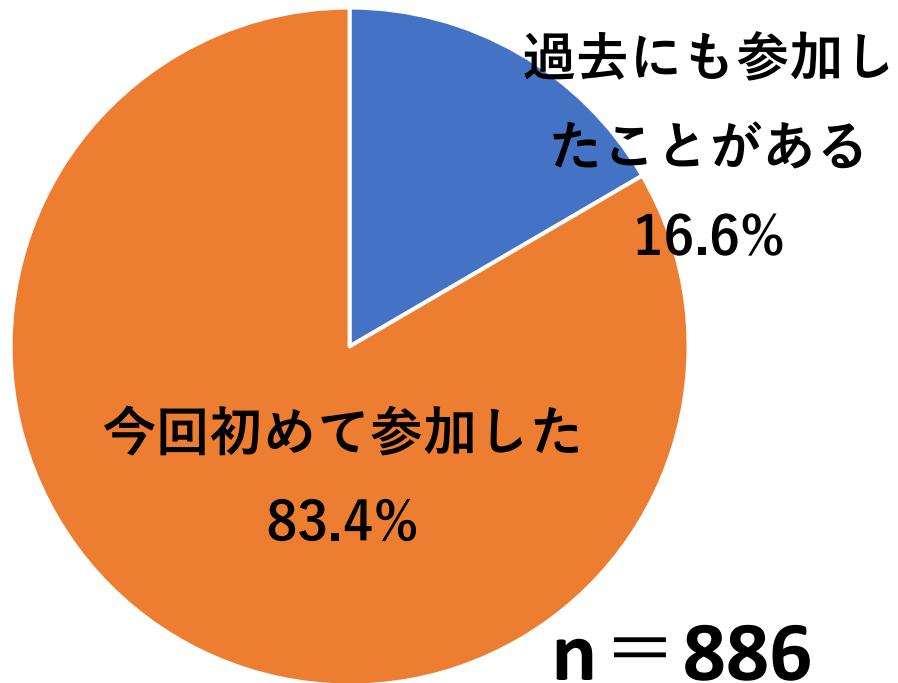
- ・来場者が少ない
- ・ターゲットが違った
- ・時期が早い（年明け）

### 良かった点／要望・改善点

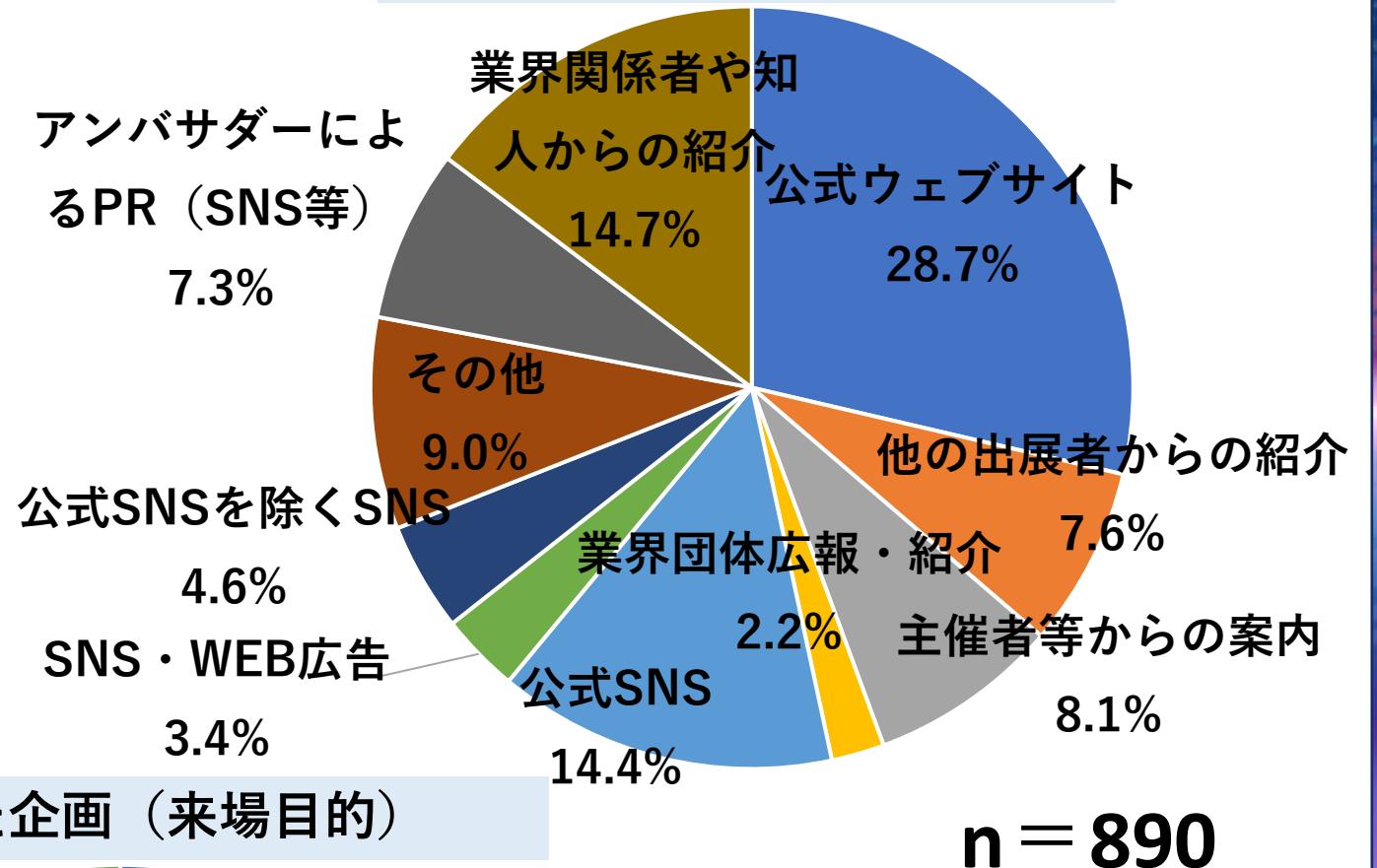
- ネットワーキングイベント良いですね!
- コーヒーがいただけで良かった。もう少しフードコートを充実させてほしい
- 来客数を増やして欲しい
- もっと人が集まるような告知を考えてほしい
- 壁側の立地でしたが、壁側に設置して全体が見れる動線でも良かったのかも
- イベント構成(土曜の出展有無は選べるなど)

## 来場者アンケート

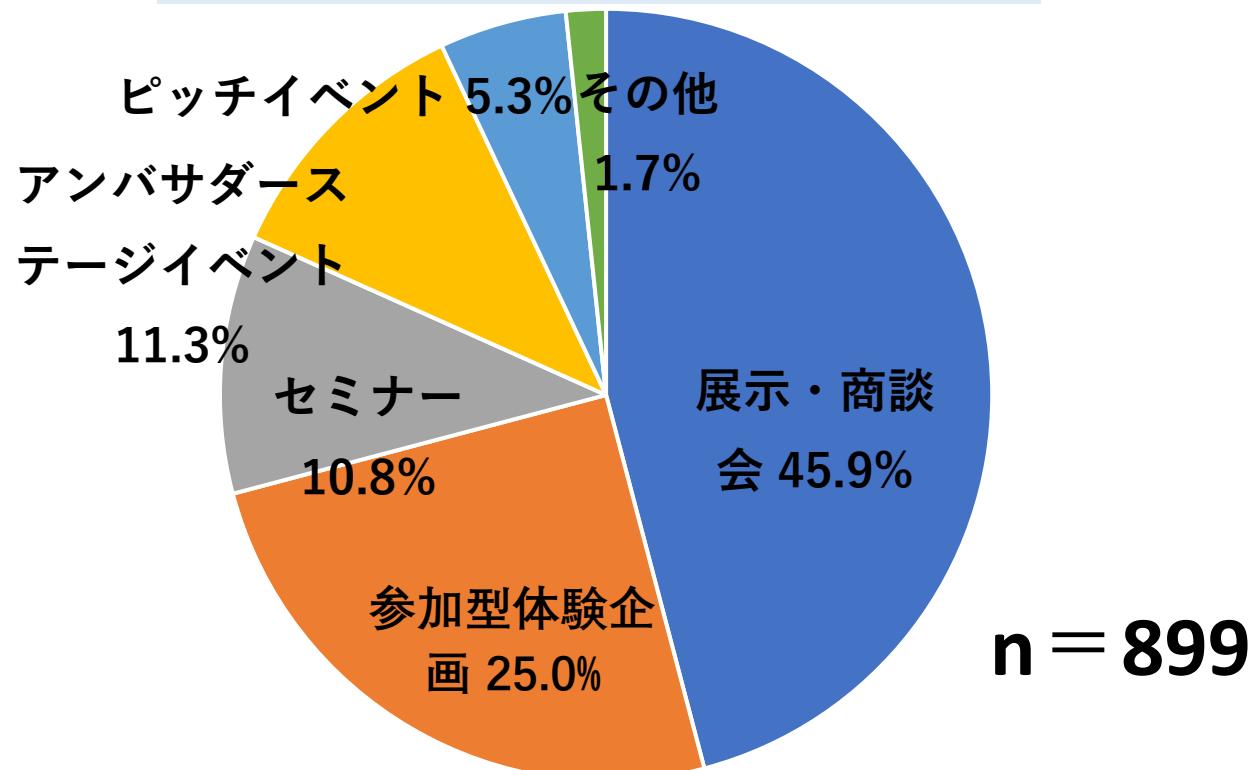
過去の来場



DIGICONXを知ったきっかけ

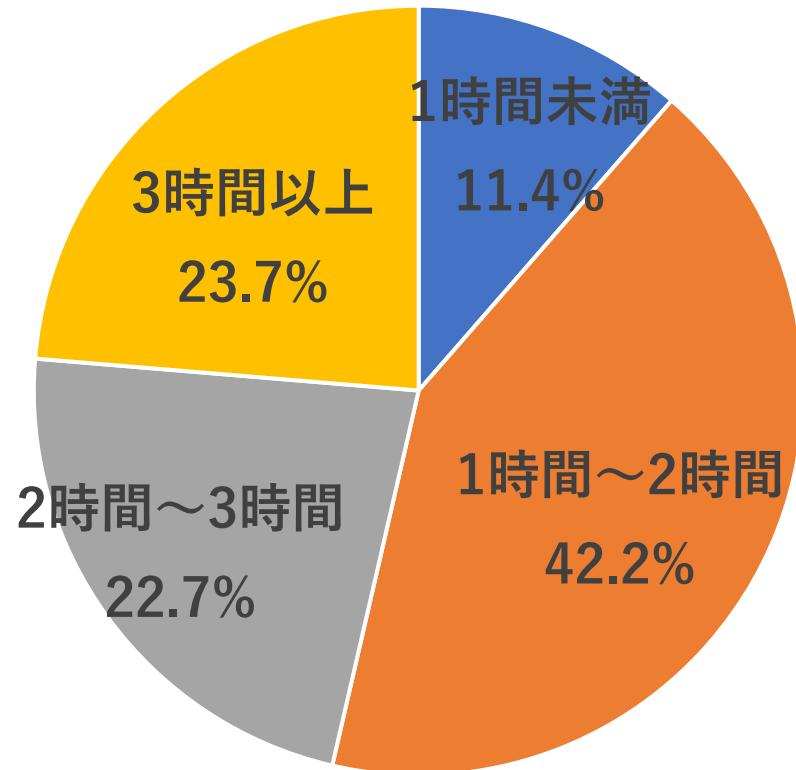


参加した企画 (来場目的)

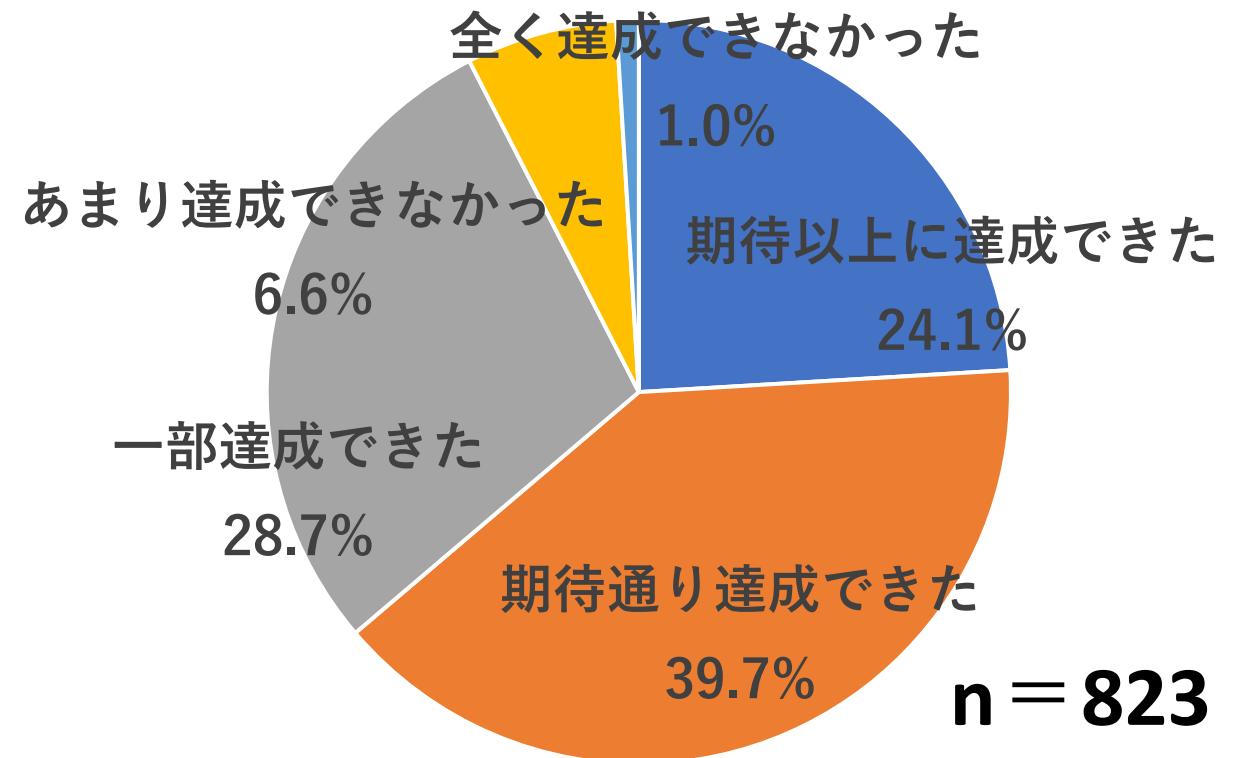


## 来場者アンケート

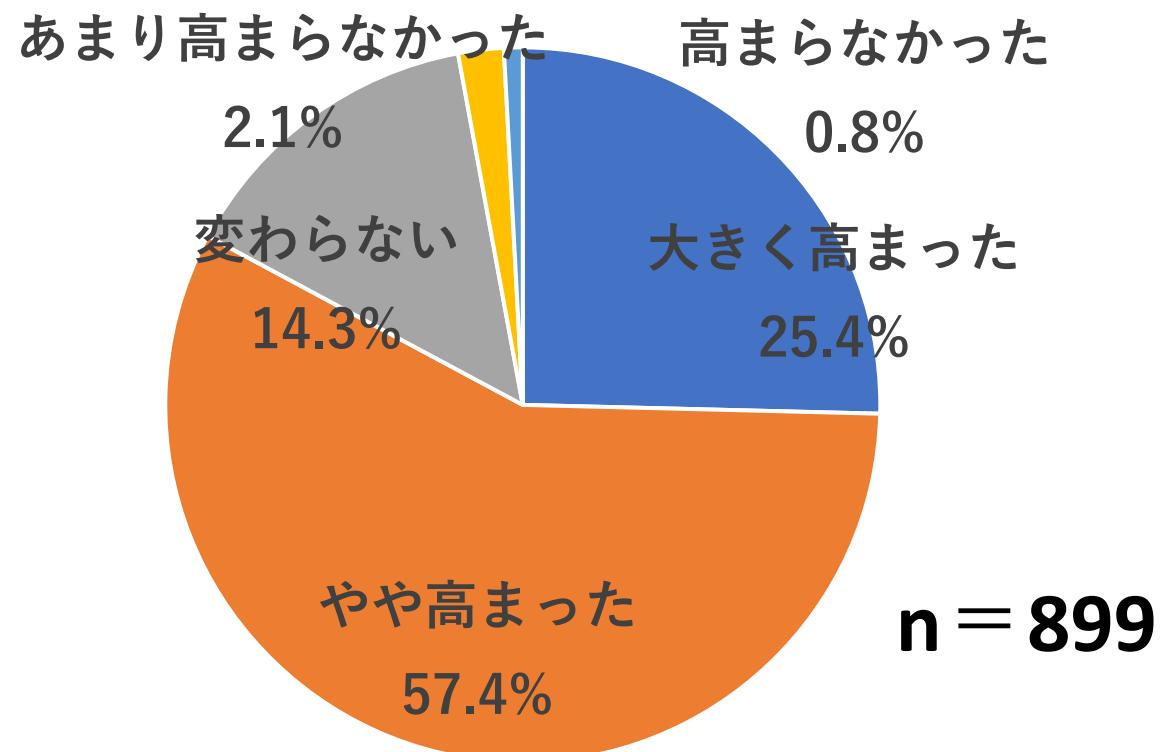
### 会場滞在時間



### 来場目的の達成度

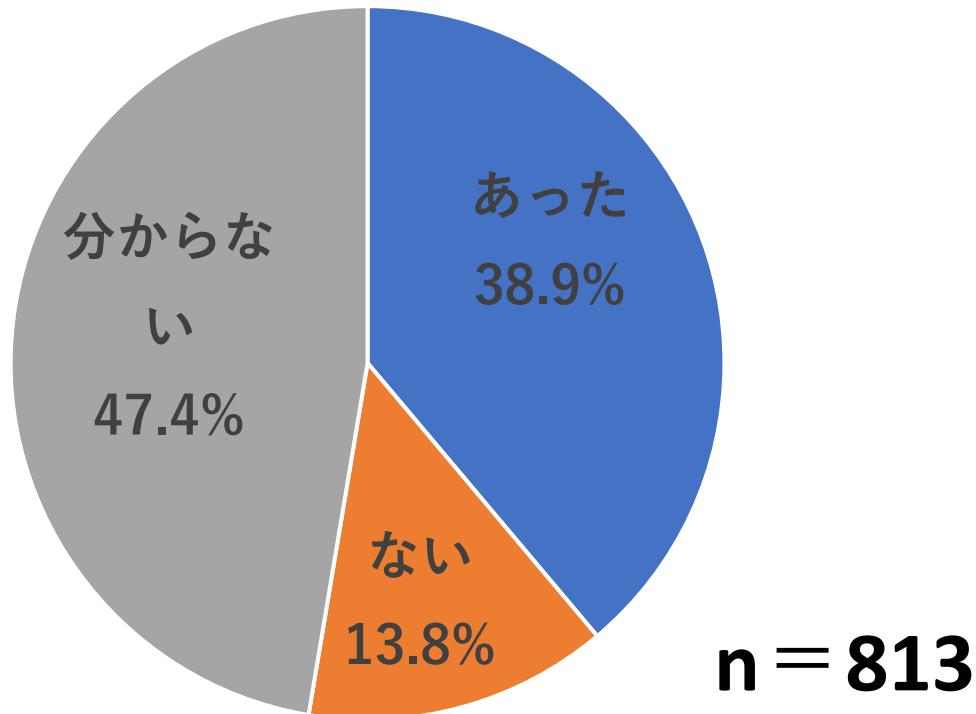


### 関連企業・サービスへの関心度

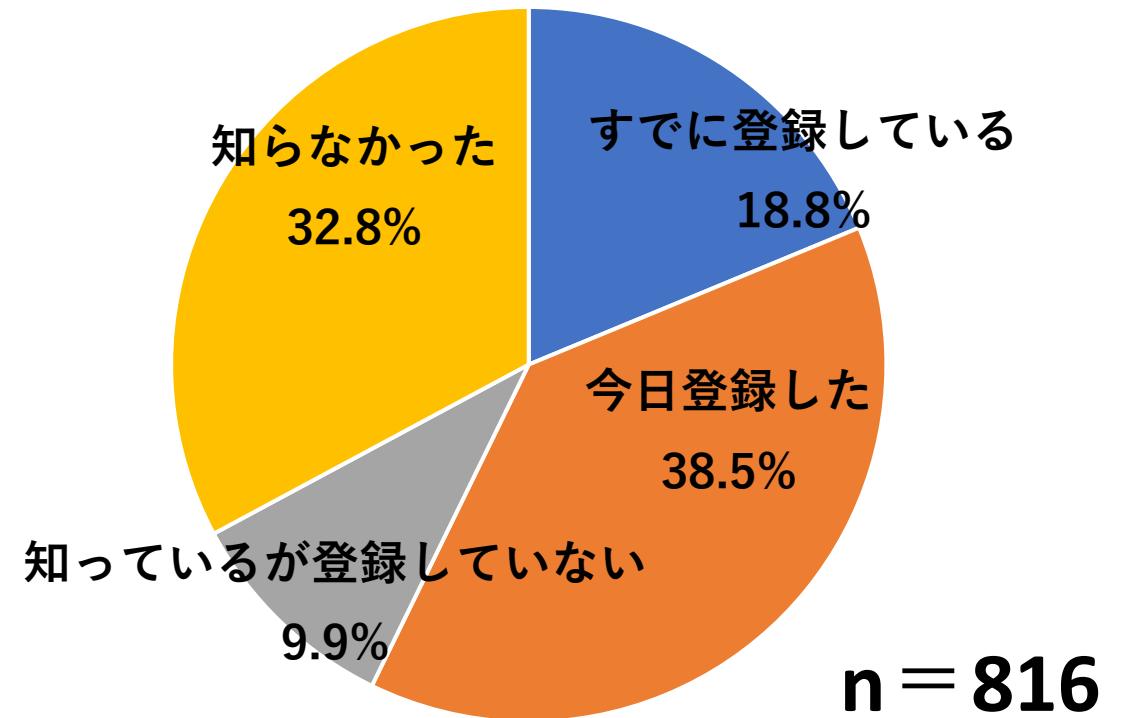


## 来場者アンケート

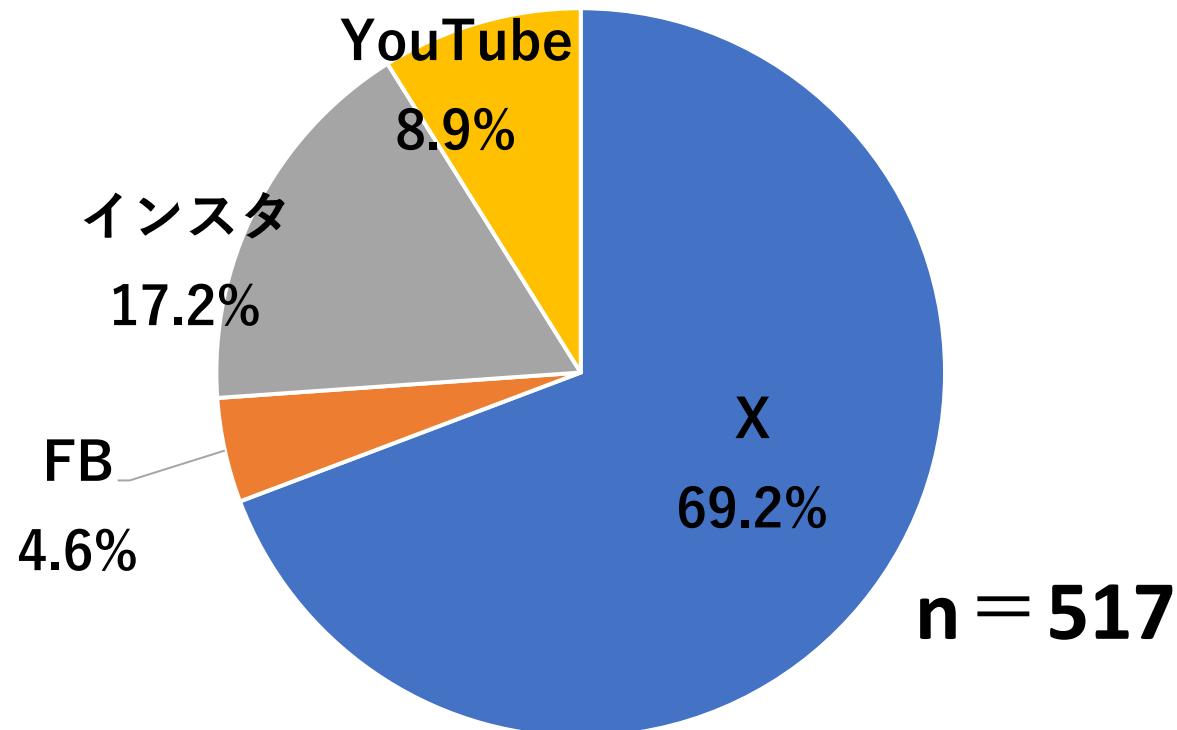
### 購入したい製品やサービスの存在



### 公式SNS認知度

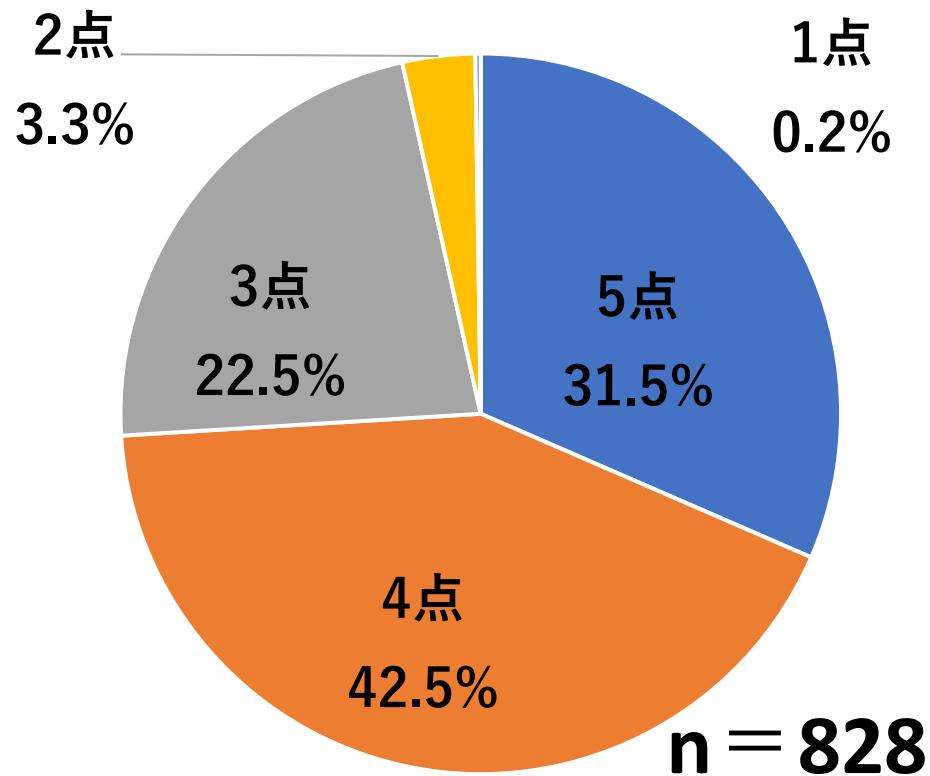


### 登録しているSNS（上記、既登録者）



## 来場者アンケート

### DIGICONX来場満足度



### 良かった点

#### (ビジネスデー)

- ・ 出展企業が多種多様なので多面的に業界を知ることができる
- ・ すてきな会社さんや面白いことをしてる個人クリエイターと出会えた
- ・ 聞きたかった登壇者の話が聞けたので満足です!
- ・ 目的の情報収集が思ったよりもできた。

#### (パブリックデー)

- ・ ステージイベントが思った以上にボリュームがあり面白く観れました
- ・ 体験ブースなどが充実していたため。

### 悪かった点

#### (ビジネスデー)

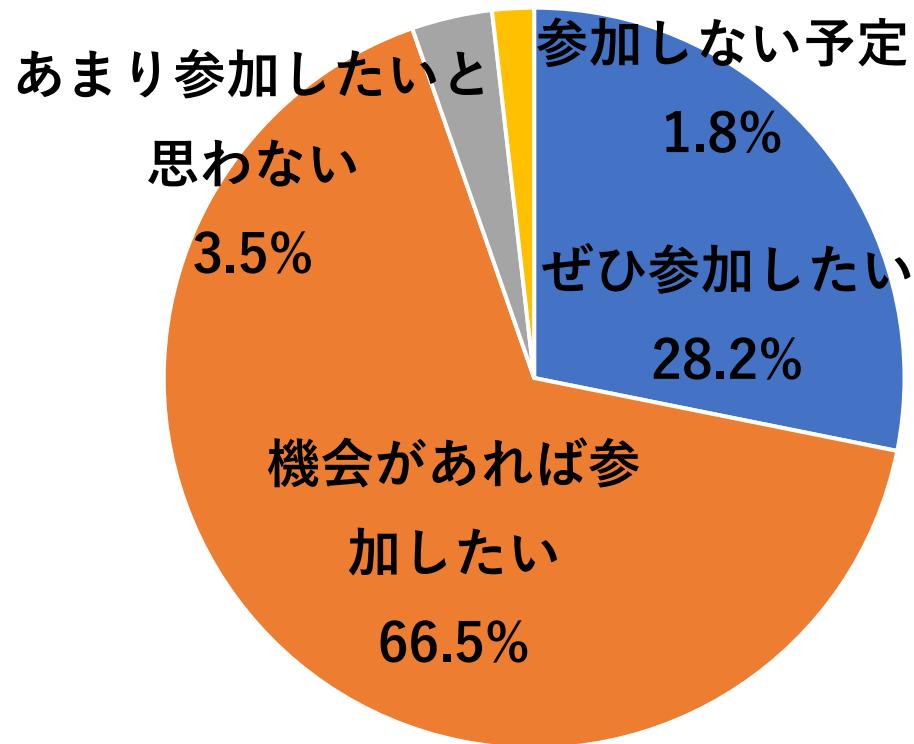
- ・ 規模に対して出展社が少なく、各ブースのコンテンツ量にも不満がある
- ・ 無人ブースが多い。ブースに人がいない等あった

#### (パブリックデー)

- ・ イベントにしては静かだなと...
- ・ 誰もいないブースが多く肩すかしだった(パブリックDayだから?)

項目	KPI	R7実績	R6実績
来場者満足度	3.5点	4.0点	3.9点

## 来年度DIGICONXへの参加意向



n = 824

## 回答理由

### <参加したい理由>

- ・毎年最新の業界情報を知ることかできるため
- ・来年度は、より時間を取って、多くの企業様のお話を聞きたいと感じたため
- ・最新技術を体験できる

### <参加したくない理由>

- ・出展数が少ない
- ・コンセプトをはっきりしてほしい
- ・特に魅力を感じなかったから。

## 魅力的なイベントへの要望・改善点

- ・全体の雰囲気会場大きさに比べて合っていない気がしました。
- ・出展社/者を増やしてほしい。
- ・体験可能な展示が更に多くなること
- ・魅力的な企画/出展者/セミナー/インフルエンサー等
- ・展示ブースのグルーピングをより細かくしてほしい。
- ・キッチンカーをもう1台位増やしてもらいたい。