OKASHI プレゼンテーション

防災 + 恋愛ゲーム【きみのもとへ】

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

代表　木下 朱

目次

目次・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p2

会社概要・企業理念・・・・・・・・・・・・・・・・p3
会社運営フロー・・・・・・・・・・・・・・・・・・p4
カラーチャート・・・・・・・・・・・・・・・・・・p5

ゲーム概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p6
ゲームシステム・・・・・・・・・・・・・・・・・・p7
ゲーム内攻略キャラクター問題出題例・・・・・p8
ゲーム画面デザイン・・・・・・・・・・・・・・・p9

損益分岐グラフ・・・・・・・・・・・・・・・・・・p10
五カ年計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p11
初年度(2013年度)支出内約・・・・・・・・・・・p12
次年度(2014年度)支出内約・・・・・・・・・・・p13
三年度(2015年度)支出内約・・・・・・・・・・・p14
アプリケーション内課金料金について・・・・・p15、16

kimimoto waterラベルデザイン・・・・・・・・・p17
WEB広告・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p18,19
広告料金　　広告展開について・・・・・・・・・p20
　　雑誌掲載について・・・・・・・・・p21
雑誌広告・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p22
企業広告バナー・・・・・・・・・・・・・・・・・・p23
フライヤー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p24、25

アトリビュートマトリックス・・・・・・・・・・p26、27
社会背景・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p28、29
プライバシーポリシー・・・・・・・・・・・・・・p30
利用規約(1)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p31
利用規約(2)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p32
利用規約(3)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p33
利用規約(4)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p34
利用規約(5)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・p35

会社概要・企業理念

OKASHI

会社名　　株式会社　OKASHI

代表取締役　木下　朱

会社所在地　〒543-0023 大阪市天王寺区味原町 14-5 上本町東ビル 3F

設立　　2013 年 4 月 1 日

資本金　　3500 万円

1. 経営理念（会社が存在する理由・目的）

災害・防災に関心の低い 10 代～ 30 代の若年層のユーザーに、ゲームを通じて防災に興味をもってもらい、本来はとっつきにくい「防災」への間口を大きく広げ、より多くの人に危機管理について考えてもらう機会を提供していきたいと考えています。

キャッチコピー

遊んで学べる恋愛シミュレーションゲーム

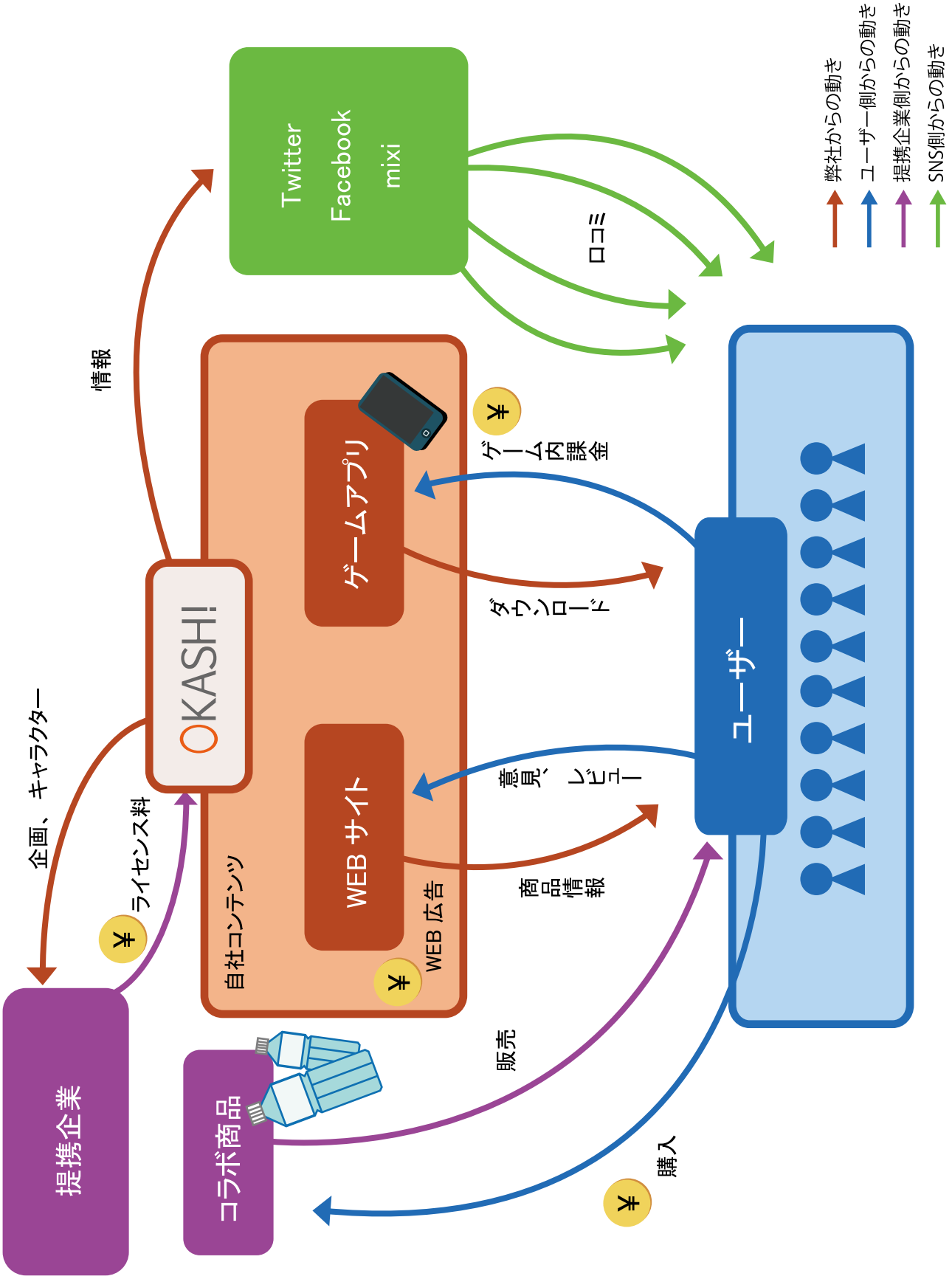
スローガン

学ぶ　　遊ぶ　　生かす

2. 経営方針（理念実現のため、どのように活動するか）

初年度は女性向けのシュミレーションゲームを開発、ユーザー数を伸ばし広報に力を入れる。
広報では若年層ユーザーの多い WEB、雑誌、フライヤーに展開し、コラボ商品の販売による話題性で更なるユーザー獲得を目指す。
３クールごとに新商品を開発、配信し、徐々に男性向けのジャンルも充実させる。
コラボ商品も多種類に渡り展開し、ブランドイメージの定着、信頼度の獲得を狙う。
４、５年目からは日本の恋愛ゲームカルチャーの盛んな国への海外進出も視野に入れておく。

会社運営フロー


弊社からの動き
ユーザー側からの動き
提携企業側からの動き
SNS側からの動き
Twitter
Facebook
mixi
口コミ
情報
OKASH!
ゲームアプリ
ゲーム内課金
ダウンロード
ユーザー
企画、キャラクター
ライセンス料
自社コンテンツ
WEB サイト
WEB 広告
意見、レビュー
商品情報
提携企業
コラボ商品
販売
購入

OKASH!

遊ぶ　学ぶ　生かす

OKASH!　OKASH!　OKASH!

OKASH!　OKASH!

ゲーム企画概要

タイトル：「きみのもとへ」
ジャンル：「女性向け恋愛アドベンチャー」+「防災学習」
プレイ人数：１人
対応ハード：スマートフォン（iOS、Android）
ターゲット：10 ～ 30 代の若い女性

●コンセプト

現在、人々の間で防災に対する意識が高まってきている傾向にあるが若い人達には
震災を身近な脅威だと感じていない人も少なくない。
そこで、若い女性に高い人気がある女性向け恋愛アドベンチャーに着目し、防災
のテーマをそこに盛り込むことによって楽しみながら、知らず知らずのうちに
防災の換気につなげようという考えから企画立案に至った。
また、プレーヤーに災害という危機的状況で大切な人に守られたい、守られたい、
または自分が生き残るにはどう行動すればよいのか、といった感情や考えを抱いてもらいたい。

●ゲームシステム

プレイ全体の流れは、プロローグ、日常パート、震災パート、エンディングの 4 つに分けられる。
ストーリーはテキストと選択肢で進行し、ミニゲームとして防災クイズ、
タイムリミット選択肢などが用意されている。
※次ページ参照

プロローグ

共通ルート

日常パート

好感度システム

３人の攻略キャラと交流し、好感度を上げていく。このパラメーターが震災パートのシナリオ分岐に影響する。主にセリフ中の選択肢に関係。

防災クイズ

ストーリーの要所で防災に関するクイズが出題される。キャラごとに会話で得られる知識が違い、そのジャンルに関連した出題内容になる。

不知火　蓮・・・広い防災知識
キーナ・J・シュパイツァー・・・医療、応急処置
神崎　拓心・・・身近な防災知識、メンタルケア

攻略キャラの選択によって得られる知識が異なるため、プレイするたびに新しい知識を蓄えることができる。正答率は好感度に影響する。

災害発生

好感度によってストーリー分岐
攻略キャラと２人で行動する

震災パート

ストレスパラメーター

震災パートに入るとストレスの概念が登場する。プレイヤーの行動によって大きく左右される数値で、このパラメーターが後のエンディング分岐に影響する。災害時の健康の管理、緊急事態の対応、パートナーとの会話など被災時に考えられる問題をうまく回避しより良い選択をすればストレスを溜めずにゲームを進行することができる。

タイムリミット選択肢

震災パートには通常の選択肢とは別に、タイムリミットが設けられた選択肢が発生する。時間内に答えられなかった場合の選択肢も用意されており、災害時の危機感を感じさせるシステムになっている。

Ａルート
ＡエンドＢエンドＣエンド

Ｂルート
ＡエンドＢエンドＣエンド

Ｃルート
ＡエンドＢエンドＣエンド

マルチエンディング

好感度、ストレスによってエンディング分岐

ゲーム内攻略キャラクター問題出題例

【不知火　蓮】
職業：消防士
学べる知識：オールマイティな防災知識

具体的な問題例：
Q1. あなたが外にいる時、大地震が起きた場合、
一番安全な避難場所はどれか？
①コンビニ　②ガソリンスタンド　③交番

A1.②ガソリンスタンド
ガソリンスタンドは意外にも火にも地震にも強い。阪神大震災でも、実際に猛烈な火災がガソリンスタンドで止まったという例もある

【キーナ・J・シュヴァイツァー】
職業：医者
学べる知識：医療・救急救命
具体的な問題例：
Q2. 地震発生後、柱に足が挟まれて長時間身動きできずに
苦しんでいる人がいます。あなたが取るべき正しい行動は？
①柱を持ち上げ助け出す。　②そのままにして救助隊の到着を待つ。
③挟まれている足をマッサージする。
A2.②そのままにして救助隊の到着を待つ。
長時間、足や腕などが重い物の下敷きになっていると、体内に毒素が発生する。急に取り除くと毒素が血液をめぐり心臓停止などを引き起こすことがある。これがクラッシュシンドローム症状である。

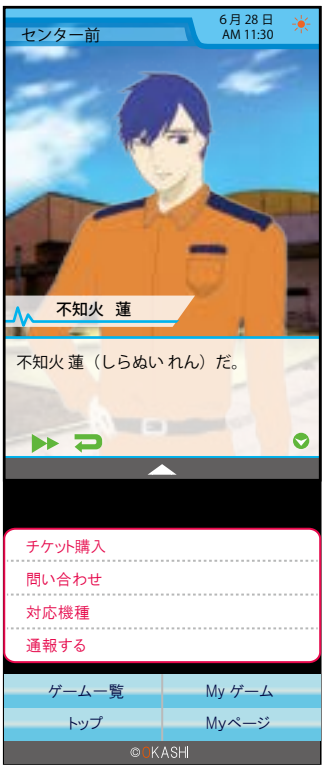
【神埼　拓心】
職業：学生
学べる知識：身近な防災、情報収集能力
具体的な問題例：
Q3. ビニール袋の正しい使い方は？
①ふくらませて防空頭巾の代わりに使う。
②水を入れ、火元に投げ火を消す。
③頭から被り、火災の煙を吸わないようにする。

A3.③頭から被り、火災の煙を吸わないようにする。
空気を入れてかぶると２～３分呼吸ができる。

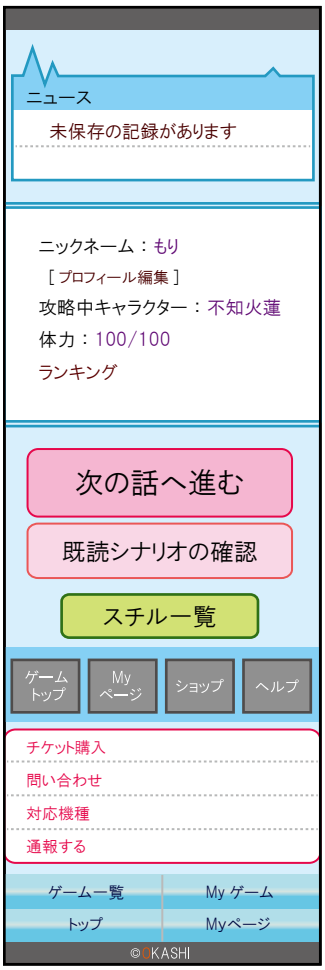
ゲーム画面デザイン

ゲーム画面　イメージ

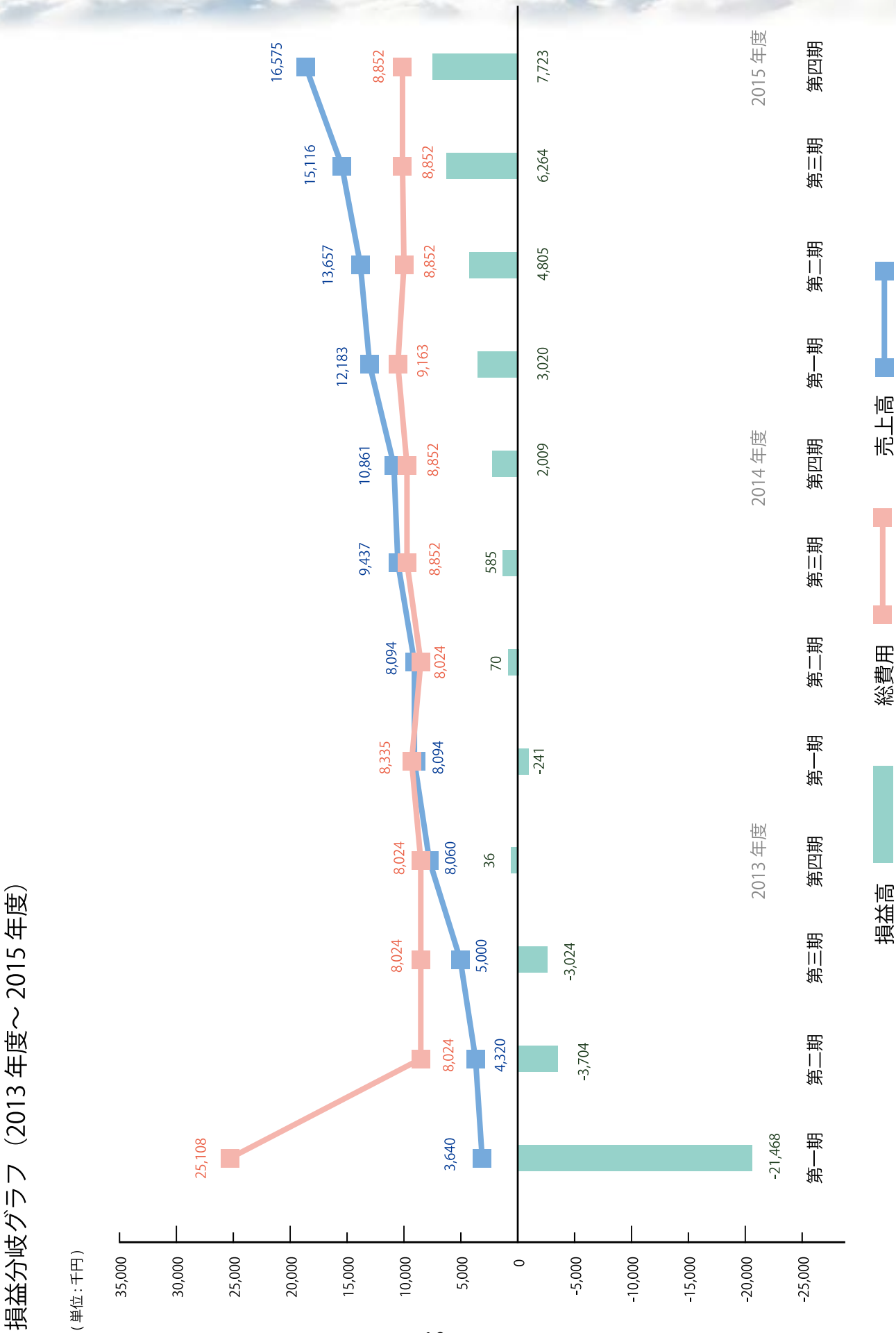
ゲーム画面全体　イメージ



My ページ画面　イメージ



損益分岐グラフ（2013 年度～ 2015 年度）



五カ年事業試算内訳

3 クール毎に新アプリの配信を行うこととします。

＜2013 年度＞
アプリダウンロード者数　66,300 人 / 年間　（うち、アプリ内課金者数　26,500 人）
アプリ内課金売上　18,020,000 円
Web 広告料　3,000,000 円
売上目標　21,020,000 円

＜2014 年度＞
アプリダウンロード者数　113,000 人 / 年間　（うち、アプリ内課金者数　45,200 人）
アプリ内課金売上　30,763,000 円
Web 広告料　3,000,000 円
コラボ商品売上ロイヤリティ　2,750,000 円
売上目標　36,513,000 円

＜2015 年度＞
アプリダウンロード者数　169,000 人 / 年間　（うち、アプリ内課金者数　67,500 人）
アプリ内課金売上　45,885,000 円
Web 広告料　3,000,000 円
コラボ商品売上ロイヤリティ　8,646,000 円
売上目標　57,531,000 円

＜2016 年度＞
アプリダウンロード者数　225,000 人 / 年間　（うち、アプリ内課金者数　90,000 人）
アプリ内課金売上　61,200,000 円
Web 広告料　3,000,000 円
コラボ商品売上ロイヤリティ　8,800,000 円
売上目標　73,000,000 円

＜2017 年度＞
海外版アプリの配信を開始。
アプリダウンロード者数　300,000 人 / 年間　（うち、アプリ内課金者数　120,000 人）
アプリ内課金売上　81,600,000 円
Web 広告料　3,000,000 円
コラボ商品売上ロイヤリティ　9,075,000 円
売上目標　93,675,000 円

支出内訳

初年度（2013 年度） 支出内訳

■物件取得費　住所　大阪府大阪市天王寺区味原町 14-3　上本町東ビル 3 階
月額賃料　95,858 円
預託金　300,000 円
仲介料　なし
設備費　270,000 円

■サーバー構築費　1,500,000 円

■アプリ開発費　15,000,000 円

■広告宣伝費　2013 年 4 月、7 月、10 月、2014 年 1 月　1,306,000 円
2013 年 5 月、6 月、8 月、9 月、11 月、12 月、2014 年 2 月、3 月　200,000 円

三カ月ごとに女性向けゲーム雑誌２冊に広告掲載、フライヤーの配布を行い、毎月動画サイトへの広告バナーの掲載を行う。
また、twitter、facebook、mixi 等の SNS サイトで自社アカウントを作成し、口コミでの波及を狙う。

■人件費

役員報酬	月当たり	200,000 円 / 人
	年間総額	2,400,000 円 （200,000 円 ×12 カ月 ×1 人）
社員給与	月当たり	180,000 円 / 人
	年間総額	8,640,000 円（180,000 円 ×12 カ月 ×4 人）
アルバイト	月当たり	140,000 円 / 人
	年間総額	1,680,000 円（140,000 円 ×12 カ月 ×1 人）
法定福利費	人件費の 20%	
	月当たり	212,000 円
	年間総額	2,544,000 円

■その他費用
減価償却費　1,104,000 円 / 年（92,000 円 / 月）
通信費　1,200,000 円 / 年（100,000 円 / 月）
水道光熱費　360,000 円 / 年（30,000 円 / 月）
消耗品　600,000 円 / 年（50,000 円 / 月）
顧問料　1,200,000 円 / 年（100,000 円 / 月）
雑費　600,000 円 / 年（50,000 円 / 月）
旅費交通費　432,000 円 / 年（36,000 円 / 月）
アプリ開発委託費　3,360,000 円（280,000 円 / 月）
アプリ諸費用　14,000 円 / 年

次年度（2014 年度） 支出内訳

■物件取得費　引き続き大阪市天王寺の上本町東ビルを会社拠点とする。
月額賃料　96,000 円

■広告宣伝費　2014 年 4 月、7 月、10 月、2015 年 1 月　1,306,000 円
2014 年 5 月、6 月、8 月、9 月、11 月、12 月、2015 年 2 月、3 月　200,000 円
引き続き三カ月ごとに女性向けゲーム雑誌２冊に広告掲載、フライヤーの配布を行い、毎月動画サイトへの広告バナーの掲載を行う。
また、twitter、facebook、mixi 等の SNS サイトでの自社アカウントでの広告展開も引き続き行う。

■人件費

役員報酬　月当たり　200,000 円 / 人
年間総額　2,400,000 円 （200,000 円 ×12 カ月 ×1 人）

社員給与　月当たり　180,000 円 / 人
年間総額　8,640,000 円（180,000 円 ×12 カ月 ×4 人）

アルバイト　月当たり　140,000 円 / 人
年間総額　1,680,000 円（140,000 円 ×12 カ月 ×1 人）

法定福利費　人件費の 20%
月当たり　212,000 円
年間総額　2,544,000 円

■その他費用

減価償却費　1,104,000 円 / 年（92,000 円 / 月）
通信費　1,200,000 円 / 年（100,000 円 / 月）
水道光熱費　360,000 円 / 年（30,000 円 / 月）
消耗品　600,000 円 / 年（50,000 円 / 月）
顧問料　1,200,000 円 / 年（100,000 円 / 月）
雑費　600,000 円 / 年（50,000 円 / 月）
旅費交通費　432,000 円 / 年（36,000 円 / 月）
アプリ開発委託費　5,016,000 円（280,000 円 / 月 ×6 カ月＋556,000 円 ×6 カ月）
アプリ諸費用　11,000 円 / 年

第三年度（2015 年度） 支出内訳

■物件取得費　引き続き大阪市天王寺の上本町東ビルを会社拠点とする。
月額賃料　96,000 円

■広告宣伝費　2015 年 4 月、7 月、10 月、2016 年 1 月　1,306,000 円
2015 年 5 月、6 月、8 月、9 月、11 月、12 月、2016 年 2 月、3 月　200,000 円
引き続き三カ月ごとに女性向けゲーム雑誌２冊に広告掲載、フライヤーの配布を行い、毎月動画サイトへの広告バナーの掲載を行う。
また、twitter、facebook、mixi 等の SNS サイトでの自社アカウントでの広告展開も引き続き行う。

■人件費

役員報酬	月当たり	200,000 円 / 人
	年間総額	2,400,000 円 （200,000 円 ×12 カ月 ×1 人）
社員給与	月当たり	180,000 円 / 人
	年間総額	8,640,000 円（180,000 円 ×12 カ月 ×4 人）
アルバイト	月当たり	140,000 円 / 人
	年間総額	1,680,000 円（140,000 円 ×12 カ月 ×1 人）
法定福利費	人件費の 20%	
	月当たり	212,000 円
	年間総額	2,544,000 円

■その他費用
減価償却費　1,104,000 円 / 年（92,000 円 / 月）
通信費　1,200,000 円 / 年（100,000 円 / 月）
水道光熱費　360,000 円 / 年（30,000 円 / 月）
消耗品　600,000 円 / 年（50,000 円 / 月）
顧問料　1,200,000 円 / 年（100,000 円 / 月）
雑費　600,000 円 / 年（50,000 円 / 月）
旅費交通費　432,000 円 / 年（36,000 円 / 月）
アプリ開発委託費　6,672,000 円（556,000 円 / 月）
アプリ諸費用　11,000 円 / 年

アプリケーション内課金料金について

アプリケーションは基本ダウンロードが無料ですが、一日に進むことの出来る
ストーリーの長さは一定に定められています。
それ以上のゲームプレイを希望される場合は、チケットを購入して頂き、
ストーリーを進めて頂くかたちとなります。
料金設定は以下の通りです。

チケット 1 枚…200 円
チケット 5 枚綴り…400 円
チケット 10 枚綴り…800 円
チケット 15 枚綴り…1200 円

●アプリケーション内課金支払方法

iOS の場合

■クレジットカードでのお支払い

アカウント作成時にご登録頂いたクレジットカードからのお支払いとなります。
アカウントの管理画面より、ご登録になるクレジットカードを変更することも可能です。

■iTunes Card でのお支払い

iTunes Card は iTunes Store、App Store にて
音楽やアプリを購入するためのプリペイドカードです。
iTunes Card 裏にあるコードをアカウント管理画面にて入力することで、
アカウントにカード分の金額がチャージされます。
チャージされた金額 (及び残金額) は iTunes 上、また iPhone 上でご確認可能です。

アプリケーション内課金料金について

Android の場合

■グーグル課金（Google Wallet）

Android マーケットに配信しているアプリでお使い頂けます。
4 桁の番号を入力して電話料金と一緒にお支払い頂くか、
クレジットカードでお支払い頂く方法があります。

■ドコモ課金（SP モード決済）

ｄメニューに採用されているサービスでお使い頂けます。
4 桁の番号を入力して、電話料金と一緒にお支払い頂けます。

■KDDI 課金（au かんたん決済）

auoneMarket で配信されているサービスでお使い頂けます。
ID とパスワードをご入力後、電話料金と一緒にお支払い頂けます。
auoneMarket に未採用のサービスや KDDI 以外の端末ではお使いになれません。

■ソフトバンク課金（SoftBank まとめて支払い）

ソフトバンクのスマートフォンでお使い頂けます。
初回に MySoftBank での認証設定を行った後、
4 桁番号でお支払い頂けます（2 回目以降、4 桁番号を省略することも可能です）。

飲料水メーカーコラボレーショングッズについて

Kimimoto Water ラベルデザイン

（イメージ）　　賞味期限:二年間

ペットボトルキャップ部分に添付してある、
シリアルコードをアプリ内で入力いただくと
アバターのアイテムを無料ダウンロードをして頂く
ことができます。

●連携想定企業

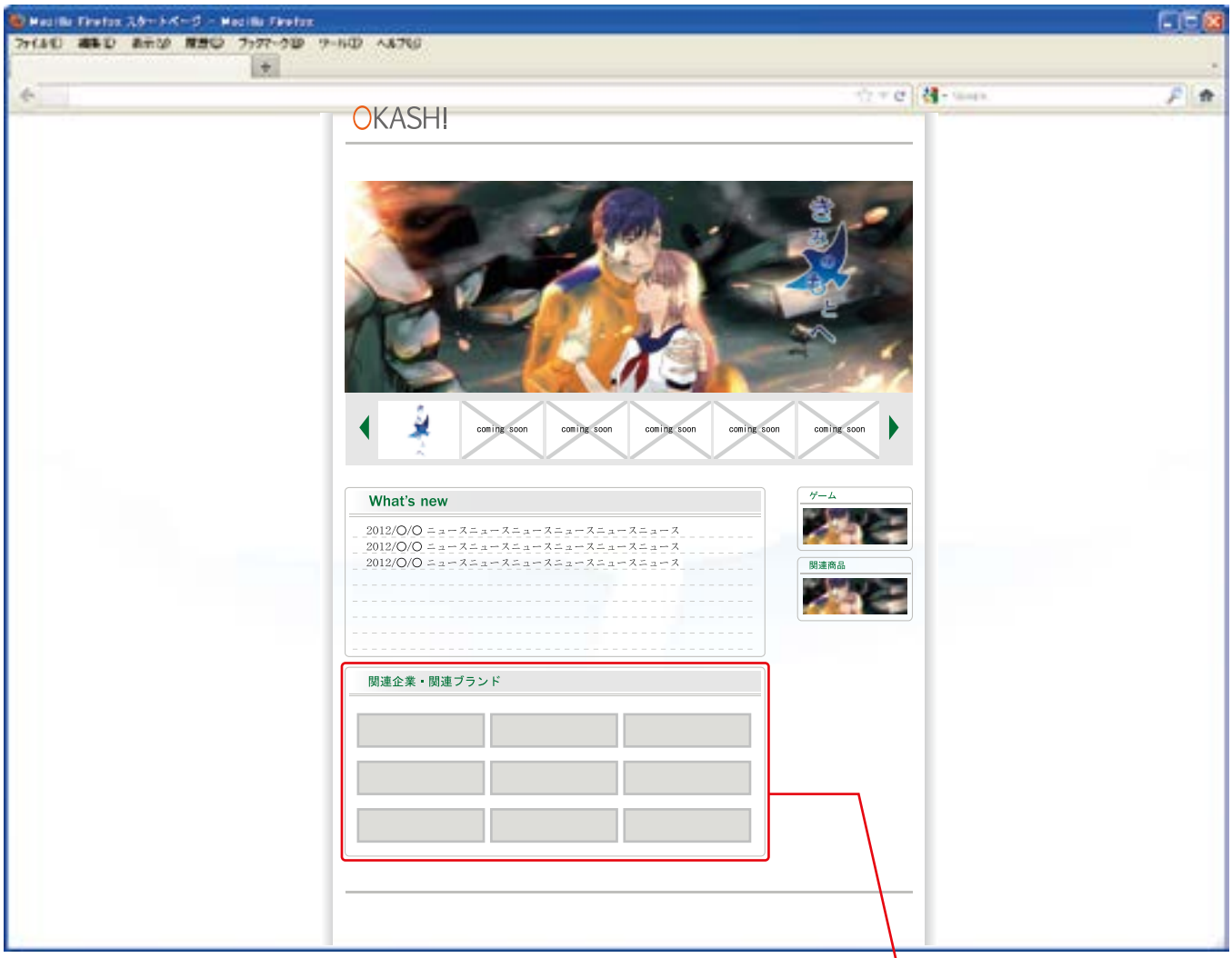
サントリーホールディングス株式会社

●その他連携想定企業

UCCホールディングス株式会社、株式会社明治、
サッポロホールディングス株式会社、
アサヒ飲料株式会社

なお売上の５％をロイヤリティー料とします。

WEB 広告収入



（OKASHI サイトイメージ）

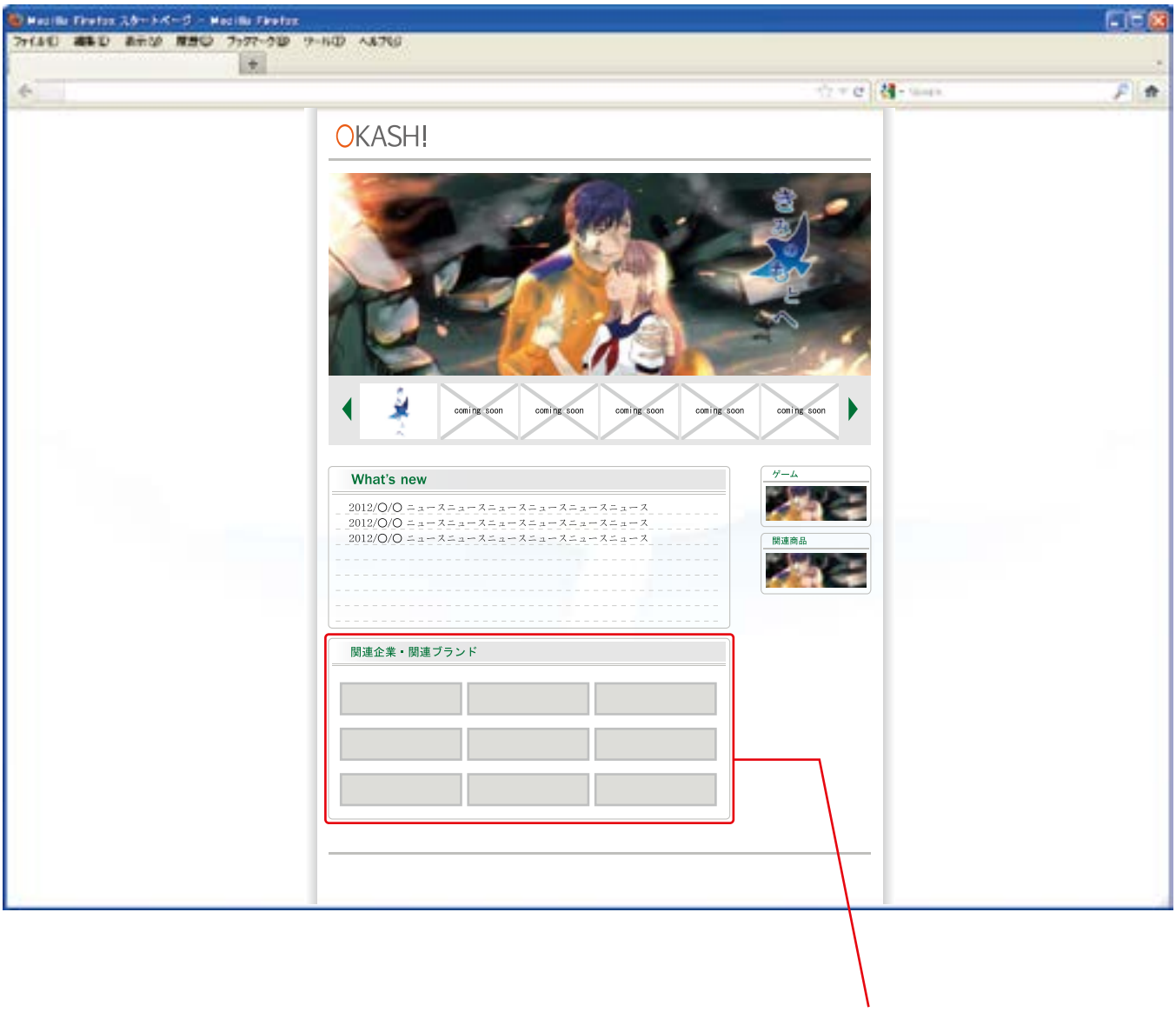
●協賛企業・関連ブランド広告挿入位置

●WEB 広告料について

当社 WEB サイトページ上にて、関連企業、関連ブランドの広告バナー掲載のスペースを提供致します。

●料金設定

広告スペース上段一列目…30,000 円 / 月
広告スペース中段中央…28,500 円 / 月
広告スペース中段左右…28,000 円 / 月
広告スペース下段中央…25,500 円 / 月
広告スペース下段左右…25,000 円 / 円



●協賛企業・関連ブランド広告挿入位置

234×60
Half Banner（ハーフバナー）

（目安）

広告料金

OKASH!

1. 広告展開について

Web、雑誌などの紙媒体の広告を活用し、自社知名度の向上を狙います。

2. 広告料金について

●無料広告

Twitter、Facebook、mixi といった、SNS サイトで自社アカウントを作成し、
口コミによる、波及効果を狙います。

●Web バナー広告

http://www.nicovideo.jp/
SMILEVIDEO バナー：4 週間　200,000 円

●フライヤー

A4 サイズ　コート紙　　両面カラー印刷 :1000 枚　6000 円
設置する場所：アニメイト
まんだらけ
とらのあな
K-BOOKS
らしんばん

広告料金

●雑誌掲載

・Girl’s Style

http://g-style.dengeki.com/

掲載料金

表 3 257×210mm:600,000 円

・シルフ

http://sylph.dengeki.com/

掲載料金

表 3 257×179mm:500,000 円

257×179mm

車内の「携帯電話のご利用マナー」にご協力下さい。
OKASH! 株式会社
TEL06-6713-4466
大阪市天王寺区味原町 14-5
kimimoto2012@gmail.com
上本町東ビル 3F
http://www.kimimoto.com
検索
きみのもとへ
スマートフォンで遊んで学んで活かせる恋愛ゲーム！

企業広告バナー

バナー設置例

（サイト例　ニコニコ大百科）

フライヤー

A4 サイズ　　（オモテ）

フライヤー

OKASH!

A4 サイズ　　（ウラ）

もういちど、あなたのもとへ―。私は絶対に生き抜く―。

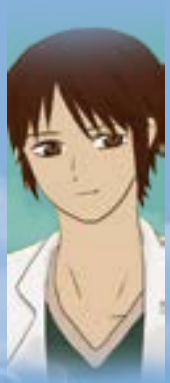
Story

緒賀市に住む高校２年生の「篠原　恵」は学校の社会科見学で
新しく建設された防災訓練施設「緒賀市民防災センター」に行くことになり、
その施設である男と出会うところから物語は始まる。
この物語はその出来事から３週間後に起きる大震災までとその後のお話である。
物語に大きく関わる登場人物は３人。消防士の「不知火　蓮」、
医大の准教授「キーナ・J・シュバイツァー」、クラスメイトの「神崎　拓心」
３人と交流を深めるうちに彼らは主人公にとって大切な存在であることを
気付かされる。そして彼女はこの３人のいずれかと３週間後の大震災を
共にすることになる。
襲いかかる脅威に彼女たちは無事に生き延びることができるのだろうか。

Charcter

不知火　蓮

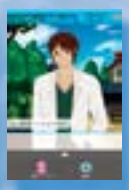
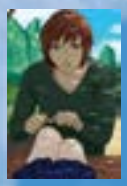
キーナ・J・シュヴァイツァー



神崎　拓心

篠原　恵

Game Image

きみのもとへ　検索

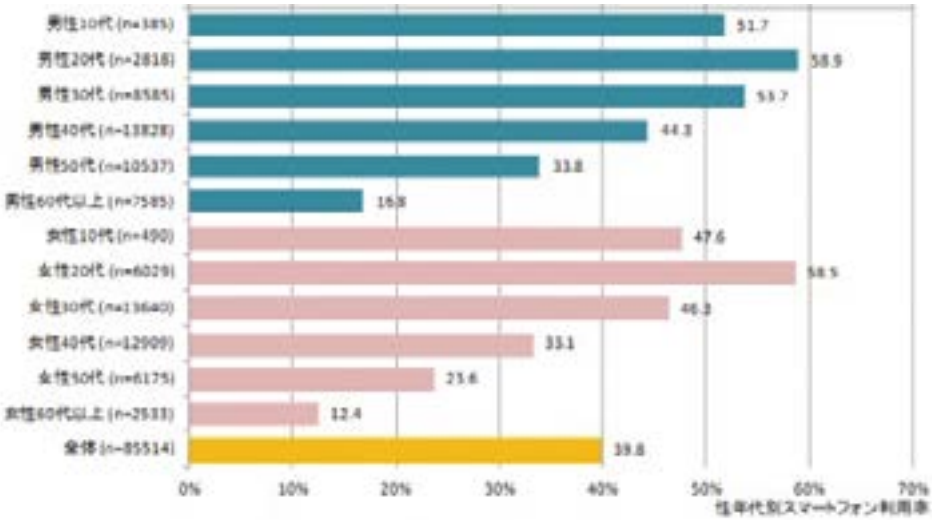
きみのもとへオフィシャルホームページ
http://kimimoto.com

OKASH!
ジャンル　：恋愛アドベンチャー＋防災学習
プレイ人数　：1 人
対応ハード　：スマートフォン (iOS,Android)

商品に関するお問い合わせ
大阪市天王寺区味原町 14-5 上本町東ビル 3F
ユーザーサポート 06-6713-4466
受付時間 月～金 祝日を除く 13:00 ～ 17:00

●スマートフォンユーザー数の増加

昨年、2012 年 11 月 22 日に発行された『スマートフォン / ケータイ利用動向調査』によると現在、スマートフォンの利用率は、個人が 39.9%、企業が 41.7%となっており、一年前の2011 年の調査と比較し、ほぼ倍増しているという結果がでた。最も多いスマートフォン利用率を年代別に見てみると、男女とも 20 代がトップで、20 代男性ユーザーが 58.9%、20 代女性ユーザーが 58.5%と、20 代の半数以上が現在スマートフォンを利用しているという結果が出た。



参考 :http://blogos.com/article/50893/

●携帯における女性向け恋愛シミュレーションの利用実態について

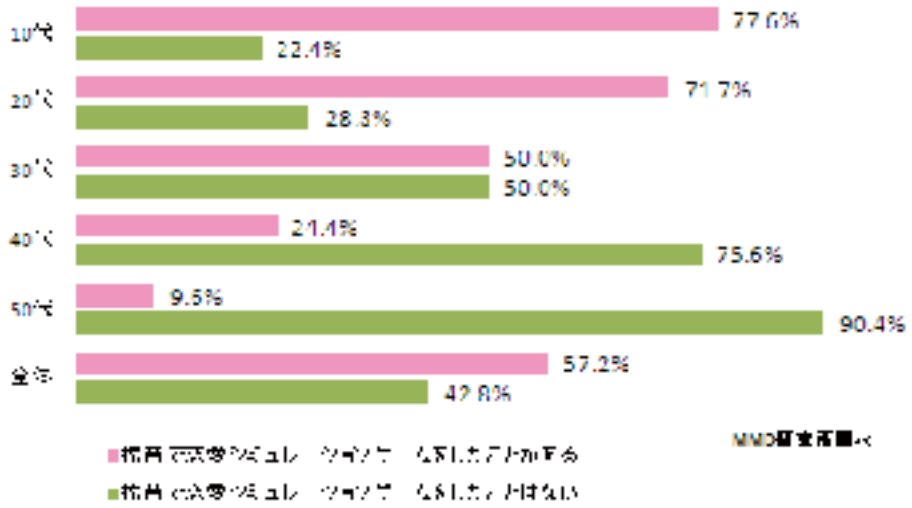
2011 年 4 月 28 日から 5 月 8 日の 11 日間に、MMD 研究所（モバイルマーケティングデータ研究所）が『かれぺっと』を運営する株式会社アリスマティックと共同で「女性携帯ユーザーの携帯恋愛シミュレーションゲームの課金に対する実態調査」のリサーチを実地した。この調査は 10 代から 40 代の女性を対象に行われた。
モバイル・インターネット WEB でのオンライン調査にて女性携帯ユーザー 1,094 人を対象に、携帯恋愛シミュレーションゲームについて調査したところ、利用したことがあると回答した女性携帯ユーザーは 57.2%という結果となった。年代別に見ると、10 代の利用経験率が 77.6%と最も高い結果となっている。

また、利用経験者を対象に、恋愛シミュレーションゲームで課金したことがあるかを調査したところ、全体で 35.5%が課金経験があると回答している。この結果を年代別で見たところ、20 代が 40.6%、30 代が 47.9%、40 代が 49.0%と年代が上がるにつれて課金率が高い傾向にあることが伺えた。

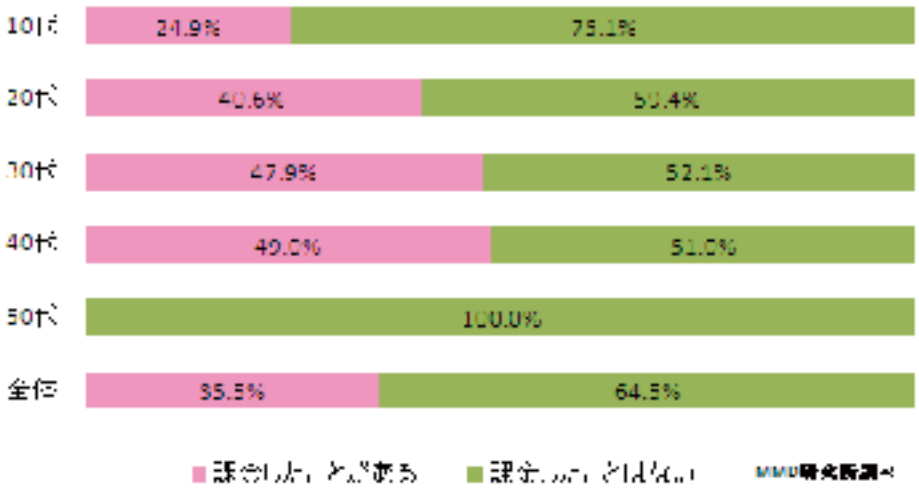
社会背景

次に、課金額について調査したところ、約 7 割の女性携帯ユーザーが
1,000 円未満を恋愛シミュレーションゲームで課金していることがわかった。
「300 円～ 499 円」と回答したユーザーが 33.3%と最も結果となった。
課金した理由について調査したところ、「レアアイテム・コラボアイテム・特典アイテム」と
回答したユーザーが 43.7%と最も多く、次いで「キャラクターやデザインが気にったから」と
回答したユーザーが 35.1%、「利用時間を短縮したいから」と回答したユーザーが
31.5%という結果となった。
また、携帯恋愛シミュレーションゲームを利用したきっかけについて調査したところ、
「携帯サイトのバナー広告で知った」と回答したユーザーが 50.2%と最も多く、
次いで「ゲームアプリのカテゴリから探した」と回答したユーザーが 39.6%、
「友人などの利用者から招待されて知った」と回答したユーザーが 20.0%という結果となった。

● 携帯恋愛シミュレーションゲーム利用率



● 恋愛シミュレーションゲーム課金率



参考 :http://mmd.up-date.ne.jp/news/detail.php?news_id=808

プライバシーポリシー

OKASH!

株式会社オカシ（以下、弊社）は、お客様にご提供頂く個人情報の重要性を認識し、その適正な収集、利用および保護をはかるとともに安産管理を行うため、プライバシーポリシーを定め、運用します。

■弊社は、個人情報に関する法令およびその他の規範を遵守し、お客さまの大切な個人情報の保護に万全を尽くします。

(1)個人情報の収集について

・個人情報については、あらかじめ利用目的を明示した上で、適法かつ公正な手段を用い、本人の同意がある場合に収集します。また収集は該当目的を達成するために必要な範囲内とします。

(2)個人情報の利用について

個人情報については、下記の利用目的の範囲内で適正に取り扱いさせていただきます。

1.サイト会員情報の登録・管理
2.ご利用料金の請求、および利用料金・ご利用サービス提供条件の変更、ご利用サービスの停止・中止・契約解除の通知、商品の発送、並びにその他サービスの提供に係わること
2.ご意見、ご感想に対する返答
3.サービス向上、改善のためのアンケートによる各種情報の収集

なお、その他個別の利用目的がある場合には、その都度明示します。

(3)個人情報の安全管理について

弊社はお客様の個人情報の漏洩、改ざん、滅失および目的外の利用を防止するため、社内規程および社内管理体制の整備、従業員の教育など、個人情報の安全管理のために必要かつ適切な措置を講じます。

(4)情報の共有・開示について

・弊社は、収集した個人情報を外部委託先に提供し、共有することがあります。利用目的の達成に必要な範囲を超えた情報を共有することはありません。
外部委託先に提供した情報は、外部委託先の取り扱い基準に従う事としますが、弊社は該当取引先に対して管理責任を負います。
・法令等に基づき裁判所・警察機関などの公的機関から開示の要請があった場合については、当該公的機関に情報を提供することがあります。

(5)プライバシーポリシーの変更

本ポリシーは、個人情報の保護のために必要な措置を継続的に見直し、その改善に努めます。

当サイトの利用については、利用規約に必ず同意頂き、ご利用ください（利用規約については、事前の通知なく変更できるものとします。将来変更された場合、利用者が変更後に利用する際には変更が適用されるものとし、利用者は変更に同意したものとみなされます。）

第１条　利用規約について

1. 株式会社オカシ（以下、「弊社」）について、本サービスを利用する者（以下、「ユーザー」といいます）は、本利用規約に必ず同意頂き、ご利用ください。ユーザーには、弊社が当該ユーザーの利用登録を承認した時点で、弊社が提供する本サービスを利用する資格（以下、「ユーザー資格」といいます）が与えられます。

2. ユーザーは、本利用規約の他、弊社が定める各種の規約（以下、「個別規程」といいます）に同意頂き、本サービスをご利用ください。なお、本利用規約と個別規程の定めが異なる場合には、個別規程の定めが優先するものとします。

3. 本利用規約および個別規程（以下、併せて「本利用規約等」といいます）については、ユーザーに対する事前の通知なく、弊社が変更できるものとします。本利用規約等が変更された場合、当該変更後のユーザーによる本サービスの利用には変更後の本利用規約等が適用されるものとし、当該利用により、ユーザーは当該変更に同意したものとみなされます。

4. 本利用規約等の他、本サービスからリンクされた他のサイトについては、そのサイトの利用規約に同意したうえでご利用ください。

第２条　利用上の注意

1. ユーザーは、利用に際して登録した情報（以下、「登録情報」といいます。メールアドレスやパスワード等を含みます）について、自己の責任の下、任意に登録、管理するものとします。

2. ユーザーは、第三者にパスワードを使用されることのないよう、以下の事項を守らなければなりません。

a. 容易に第三者に推測されないパスワードとすること
b. 第三者に自己のパスワードを公開しないこと
c. 複数の人間が使用するコンピュータならびに携帯電話上で本サービスを利用する場合は、本サービスの利用を終えるときに必ずログアウトしウェブブラウザを終了させること
d. 複数の人間が使用する携帯電話上で本サービスを利用する場合は、かんたんログイン（ログイン時のメールアドレスとパスワードの入力を省略できる機能）の登録解除を行っておくこと

3. 弊社は、登録されたパスワードによって本サービスの利用があった場合、利用登録をおこなった本人が利用したものと扱うことができ、当該利用によって生じた結果ならびにそれに伴う一切の責任については、利用登録を行った本人に帰属するものとします。

4. ユーザーは、パスワードの不正使用によって弊社または第三者に損害が生じた場合、弊および第三者に対して、当該損害を賠償するものとします。

5. 登録情報の管理は、ユーザーが自己の責任の下で行うものと、登録情報が不正確または虚偽であったためにユーザーが被った一切の不利益および損害に関して、弊社は責任を負わないものとします。

6. 弊社は本サービス内の全てのユーザーコンテンツを運営上の必要に応じて閲覧することができ、本利用規約等に抵触すると判断した場合には、ユーザーへの事前の通知なしに、当該ユーザーコンテンツの全部または一部を非公開とする、または削除をすることができるものとします。また、弊社の権利・財産やサービス等の保護、または第三者の生命、身体または財産の保護等の目的から必要があると弊社が判断した場合には、必要な範囲内でユーザーコンテンツを裁判所や警察等の公的機関に開示・提供することができるものとします。

7. ユーザーは、本サービスを、年齢や利用環境等の条件に応じて弊社の定める範囲内で利用できるものとします。

8. 本サービスは、一部のサービスおよびコンテンツを除き、無料でご利用いただけます。ただし、本サービス利用にともなう通信料金は、ユーザーのご負担となります。

第３条　個人情報について

1. 個人情報は、弊社が別途定めるプライバシーポリシーに則り、適正に取り扱うこととします。

2. ユーザーの同意なく、機密保持契約を結んだ協力企業以外にユーザーの個人情報を開示することはありません。ただし、以下の場合に、個人情報を開示することがあります。

a. 法令に基づいて、開示が必要であると弊社が合理的に判断した場合

b. 人の生命、身体または財産の保護のために必要がある場合であって、本人の同意を得ることが困難であると判断した場合

c. 公衆衛生の向上または児童の健全な育成の推進のために特に必要がある場合であって、本人の同意を得ることが困難であると判断した場合

d. 国の機関もしくは地方公共団体またはその委託を受けた者が法令の定める事務を遂行することに対して協力する必要がある場合であって、本人の同意を得ることにより当該事務の遂行に支障を及ぼすおそれがあると判断した場合

e. 合併その他の事由によりサービスの主体が変更され、サービスの継続のため個人情報を移管する必要があると判断した場合

第４条　著作権について

1. ユーザーは、自ら著作権等の必要な知的財産権を有するか、または必要な権利者の許諾を得た文章、画像や映像（動画）等の情報のみ、本サービスを利用し、投稿または編集することができるものとします。

2. ユーザーが本サービスを利用して投稿・編集した文章、画像、映像（動画）等の著作権については、当該ユーザーその他既存の権利者に留保されるものとします。ただし、本サービスを利用して投稿・編集された文章、画像、映像（動画）等については、弊社および弊社と提携するサイトまたはその他の媒体・サービスにおいて、弊社が必要と判断する処置を行った上で、弊社が利用できるものとします。ユーザーは、本項に基づく弊社による著作物の利用について、著作者人格権を行使しないものとします。

3. 前項に定めるユーザーが本サービスを利用して投稿・編集した文章、画像、映像（動画）等についての著作権を除き、本サービスおよび本サービスに関連する一切の情報についての著作権およびその他知的財産権はすべて弊社または弊社にその利用を許諾した権利者に帰属し、ユーザーは無断で複製、譲渡、貸与、翻訳、改変、転載、公衆送信（送信可能化を含みます）、伝送、配布、出版、営業使用等をしてはならないものとします。

第5条　免責事項

当社は、コンテンツ、その他本ウェブサイトで提供される情報等（以下、総称して「コンテンツ等」といいます）の内容について、その正確性、有用性、確実性その他の保証をするものではありません。コンテンツ等のご利用等により万一何らかの損害が発生したとしても、当社は一切責任を負いません。

第６条　会員登録

会員

会員とは、本規約の全ての条件に同意の上、本サービスへの入会を申し込み、運営者より入会を承諾された者とします。

入会

利用登録に以下の事由があると弊社が判断した場合、弊社は利用登録を承認しないことがあります。

1. 本利用規約等に違反したことがある者からの利用登録である場合
2. 本利用規約等に違反したことがある者からの招待による利用登録である場合
3. 登録情報が弊社または第三者になりすますことを目的としている場合
4. 登録情報が第三者に嫌悪感を与えるまたは公序良俗に反する表現を含んでいる場合
5. 前各号以外で、弊社が不適切な利用登録であると判断する場合

退会

1. ユーザーが本サービスの利用を終了し、自己のユーザー資格を放棄することを希望する場合は、ユーザー本人が、弊社の定める方法に従い弊社に対して退会申請をすることをもって退会とみなします。

2. 弊社は、退会したユーザーの個人情報やユーザーコンテンツの一切のデータ等ユーザーに関係する一切の情報を引き続き保有する義務はないものとします。

3. ユーザーが死亡した時点でユーザーは本サービスを退会したものとし、生存中ユーザーが有していた弊社に対する権利および義務は当該ユーザーに一身専属に帰属し、相続されないものとします。

第 7 条

本サービスの利用について、ユーザーの故意・過失を問わず以下の各項に該当すると弊社が判断する行為を禁止します。禁止行為を行った場合は、事前の告知なく該当箇所の削除や本サービスの利用停止、ユーザー資格の剥奪を行う場合があります。その場合、削除結果および利用停止措置に関する質問・苦情は一切受け付けておりません。なお、ユーザーのご事情により弊社からのメールを確認できなかった場合も、本利用規約等に則った対応をさせていただきますのであらかじめご了承ください。、

1. 反社会的行為

a. 法令または公序良俗に違反する行為
b. 犯罪行為またはこれを予告、関与、助長する行為
c. 虚偽または誤解を招くような内容を含む情報等を掲載、登録する等の行為
d. 通常利用の範囲を超えてサーバーに負担をかける行為、およびそれを助長するような行為、その他本サービスの運営・提供または他のユーザーによる本サービスの利用を妨害し、またはそれらに支障をきたす行為
e. 第三者の産業財産権（特許権、商標権等）、著作権、企業秘密等の知的財産権を侵害する行為
f. 第三者の信用もしくは名誉を侵害し、または第三者のプライバシー権、肖像権その他一切の権利を侵害する行為 。この際、第三者については個人・法人／私人・公人の別を問わず、第三者の特定についてはユーザー ID、ニックネーム、本名、ユーザーへのリンク等の記載形態、手段を問わない。
g. 自殺、自傷行為、薬物乱用等を美化・誘発・助長する恐れのある言葉、その他の表現の掲載行為　h. ストーキング行為を行う等、方法のいかんを問わず、第三者に対する嫌がらせ行為
i. 民族・人種・性別・年齢等による差別につながる表現の掲載行為

2. わいせつ・暴力的表現・出会い目的行為

a. モザイク、ぼかしの有無、美術性に係わらず、下着姿を含む露出度の高いヌード、胸や臀部等のアップや性器が露出した写真等、その他卑猥と判断される画像・映像（動画）・イラスト・絵画の掲載、および性行為や性器に該当する言葉、その他猥褻的な表現の掲載行為
b. 暴力的、グロテスクな写真、およびその他一般ユーザーが不快に感じる画像、言葉など、その他の表現の掲載行為
c. サービス内での性行為表現、またはそれを意図した表現の掲載行為
d. リンクを張る等して、アダルトサイトに誘導する行為
e. 児童買春・ポルノ、無修正ビデオ映像のダウンロードサイト等へのリンク掲載行為
f. レビューや日記、その他本サービスを使ってアダルト関係の商品について紹介する行為
g. 異性との出会い等を希望、または誘導することが主目的であると弊社が判断する一切の行為
h.その他、未成年者の人格形成に等に悪影響を与えると判断される行為（刺青・未成年者の飲酒、喫煙）

3. 商業行為

a. 営利・非営利目的を問わず、物やサービスの売買・交換（それらの宣伝・告知・勧誘を含む）を目的とする情報の掲載または、メールの送信行為（ただし弊社が許可したものを除く）※無料セミナー等の情報であっても、当該セミナー等で物品を販売したり、契約を締結させるような内容のセミナーであれば本号で掲載が禁止される情報に該当するものとみなします。
b. ユーザーが、弊社の提供する本サービスについて、その全部あるいは一部を問わず、商業目的で利用（使用、再生、複製、複写、販売、再販売等、形態のいかんを問いません）する行為（ただし、弊社が許可したものを除く）

c. ユーザーが、本サービスを通じて入手した全ての情報について、複製、販売、出版、公開その他の方法において、個人としての私的使用以外の使用をする行為、また、他のユーザー、ユーザー以外の第三者をして同様の行為をさせる行為
d. 次に掲げる内容の情報を、掲載または送信する行為
e. ねずみ講、チェーンメール、MLM（マルチレベルマーケティング）、リードメール等の第三者を勧誘する内容の情報
f. アフィリエイトや招待することでポイント等の利益が発生するサイトへ誘導する情報（ただし、弊社が認めるものを除く）
g. 情報商材を含む情報
h. 営利・非営利を問わず、全ての医療及び医療類似行為（その形態において薬剤の利用、スピリチュアル、パワーストーン、カウンセリング、占い行為、等を問わない）（ただし、弊社が許可したものを除く）。
i. 他のユーザーの個人情報を収集、蓄積する行為、またはこれらの行為をしようとすること

4. 個人情報掲載行為

a. 本人、第三者の如何を問わず個人のメールアドレス、電話番号、ナンバープレート、金融機関口座番号、住所など個人と特定しうる情報の掲載行為　※なりすまし晒し目的投稿や、出会い系サイト類似利用を防止する為、ご協力をお願いします。
b. 虚偽の情報（名前、誕生日、メールアドレス、住所などの個人情報を含む）を掲載、登録することで第三者になりすます行為、また、ユーザー本人に許可を受けた場合であっても、ユーザー本人以外が登録情報（メールアドレスやパスワード等）を利用して本サービスを利用する行為

5. その他

a. 政治活動、宗教活動行為（ただし、弊社が許可したものを除く）
b. 違反行為により利用停止されたユーザーが再度サービスに登録する行為
c. 違反行為により利用停止されたユーザーを故意または過失により招待する行為
d. 面識の無い方へ招待状を送る行為。特に、他のブログや掲示板等を介しての招待状の譲り受け行為
e. 招待状を第三者へ譲渡する行為、またユーザー資格を第三者に利用させるまたは譲渡する行為
f. 1つのユーザー資格を複数人で利用する行為
g. 1人で複数のユーザー資格を保有する行為
h. サービスの一部の利用権を弊社が定めた方法以外の方法で譲渡する行為
i. サービスの一部の利用権をもって、現金その他の財物、財産上の利益との交換取引をすること、または交換取引をすることの宣伝・告知・勧誘する行為
i. アクセス誘導等を目的として、無差別かつ大量にアクセス履歴を残す行為
j. その他、弊社が、合理的な理由に基づき不適切と判断する行為

第7条

ユーザーは、以下弊社への免責事項およびユーザーの責任・負担についての内容を了解の上、本サービスを利用することとします。

1. 弊社が必要と判断した場合には、ユーザーに通知することなくいつでも本サービスを変更、停止または中止することができるものとします。弊社が本サービスを変更、停止または中止した場合や、事件・事故等によりやむを得ずサービスを変更、停止または中止せざるを得なかった場合にも、弊社はユーザーに対して一切責任を負わないものとします。サービ　　スの一部のうち、期限を定めてリリースしたものについては、定められた期限の経過をもってその一部は停止され、この際の弊社のユーザーに対する責任についても同様とします。

2. ユーザーは、（１）本サービスを利用したこと、または利用ができなかったこと、（２）不正アクセスや不正な改変がなされたこと、（３）本サービス中の他の ユーザーによる発言、送信（発信）行為、（４）その他の行為、第三者のなりすまし行為、（５）その他本サービスに関連する事項に起因または関連して損害が生じた場合について、弊社の責に帰すべき事由がある場合に限り、弊社に対し損害賠償を請求できるものとします。また、ユーザーは、弊社に故意または重過失がある場合を除き、いかなる場合においても、(i) かかる損害賠償の対象となる損害が、弊社の責に帰すべき事由に起因して現実に発生した、直接かつ通常の範囲の損害に限定されること、および (ii) 弊社がユーザーに対して賠償する損害の累積額は、弊社が本サービスに関連してユーザーから支払を受けた金銭の合計額を上限とすることに同意します。

3. ユーザー間で紛争が起こった場合、紛争の当事者である当該ユーザーは自己の責任で解決するものとし、弊社、他のユーザー、ユーザー以外の第三者が損害を被った場合は、当該ユーザーはこれを賠償するものとします。

4. ユーザー以外の第三者とユーザーの間で紛争が起こった場合、紛争の当事者である当該ユーザーは自己の責任で解決するものとし、弊社、他のユーザー、ユーザー以外の第三者が損害を被った場合は、当該ユーザーはこれを賠償するものとします。

5. 前二項のほか、ユーザーが本サービスにおいて投稿・編集した文章、画像、映像（動画）等、ユーザーの本サービスへの接続、ユーザーの本利用規約等への違反もしくはユーザーによる第三者の権利侵害に起因または関連して生じたすべてのクレームや請求については、ユーザーの責任と費用負担の下で解決するものとします。

6. ユーザーにより第三者の権利の侵害があったときに、第三者からのクレームや請求への対応に関連して弊社に賠償金、その他の費用が発生した場合、紛争の当事者である当該ユーザーは当該賠償金その他の費用等（弊社が支払った弁護士費用を含みます）を負担するものとします。

7. ユーザーにより第三者の権利の侵害があったときに、第三者からのクレームや請求への対応に関連して弊社に賠償金、その他の費用が発生した場合、紛争の当事者である当該ユーザーは当該賠償金その他の費用等（弊社が支払った弁護士費用を含みます）を負担するものとします。

2. わいせつ・暴力的表現・出会い目的行為

a. モザイク、ぼかしの有無、美術性に係わらず、下着姿を含む露出度の高いヌード、胸や臀部等のアップや性器が露出した写真等、その他卑猥と判断される画像・映像（動画）・イラスト・絵画の掲載、および性行為や性器に該当する言葉、その他猥褻的な表現の掲載行為
b. 暴力的、グロテスクな写真、およびその他一般ユーザーが不快に感じる画像、言葉など、その他の表現の掲載行為
c. サービス内での性行為表現、またはそれを意図した表現の掲載行為
d. リンクを張る等して、アダルトサイトに誘導する行為
e. 児童買春・ポルノ、無修正ビデオ映像のダウンロードサイト等へのリンク掲載行為
f. レビューや日記、その他本サービスを使ってアダルト関係の商品について紹介する行為
g. 異性との出会い等を希望、または誘導することが主目的であると弊社が判断する一切の行為
h. その他、未成年者の人格形成等に悪影響を与えると判断される行為（刺青・未成年者の飲酒、喫煙等）

3. 商業行為

a. 営利・非営利目的を問わず、物やサービスの売買・交換（それらの宣伝・告知・勧誘を含む）を目的とする情報の掲載または、メールの送信行為（ただし弊社が許可したものを除く）※無料セミナー等の情報であっても、当該セミナー等で物品を販売したり、契約を締結させるような内容のセミナーであれば本号で掲載が禁止される情報に該当するものとみなします。
b. ユーザーが、弊社の提供する本サービスについて、その全部あるいは一部を問わず、商業目的で利用（使用、再生、複製、複写、販売、再販売等、形態のいかんを問いません）する行為（ただし、弊社が許可したものを除く）
c. ユーザーが、本サービスを通じて入手した全ての情報について、複製、販売、出版、公開その他の方法において、個人としての私的使用以外の使用をする行為、また、他のユーザー、ユーザー以外の第三者をして同様の行為をさせる行為
d. 次に掲げる内容の情報を、掲載または送信する行為
e. ねずみ講、チェーンメール、MLM（マルチレベルマーケティング）、リードメール等の第三者を勧誘する内容の情報
f. アフィリエイトや招待することでポイント等の利益が発生するサイトへ誘導する情報（ただし、弊社が認めるものを除く）
g. 情報商材を含む情報
h. 営利・非営利を問わず、全ての医療及び医療類似行為（その形態において薬剤の利用、スピリチュアル、パワーストーン、カウンセリング、占い行為、等を問わない）（ただし、弊社が許可したものを除く）。
i. 他のユーザーの個人情報を収集、蓄積する行為、またはこれらの行為をしようとすること

4. 個人情報掲載行為

a. 本人、第三者の如何を問わず個人のメールアドレス、電話番号、ナンバープレート、金融機関口座番号、住所など個人と特定しうる情報の掲載行為　※なりすまし晒し目的投稿や、出会い系サイト類似利用を防止する為、ご協力をお願いします。

b. 虚偽の情報（名前、誕生日、メールアドレス、住所などの個人情報を含む）を掲載、登録することで第三者になりすます行為、また、ユーザー本人に許可を受けた場合であっても、ユーザー本人以外が登録情報（メールアドレスやパスワード等）を利用して本サービスを利用する行為

5. その他

a. 政治活動、宗教活動行為（ただし、弊社が許可したものを除く）

b. 違反行為により利用停止されたユーザーが再度サービスに登録する行為

c. 違反行為により利用停止されたユーザーを故意または過失により招待する行為

d. 面識の無い方へ招待状を送る行為。特に、他のブログや掲示板等を介しての招待状の譲り受け行為

e. 招待状を第三者へ譲渡する行為、またユーザー資格を第三者に利用させるまたは譲渡する行為

f. 1 つのユーザー資格を複数人で利用する行為

g. 1 人で複数のユーザー資格を保有する行為

h. サービスの一部の利用権を弊社が定めた方法以外の方法で譲渡する行為

i. サービスの一部の利用権をもって、現金その他の財物、財産上の利益との交換取引をすること、または交換取引をすることの宣伝・告知・勧誘する行為

i. アクセス誘導等を目的として、無差別かつ大量にアクセス履歴を残す行為

j. その他、弊社が、合理的な理由に基づき不適切と判断する行為

第４条　著作権について

ユーザーは、以下弊社への免責事項およびユーザーの責任・負担についての内容を了解の上、本サービスを利用することとします。

1. 弊社が必要と判断した場合には、ユーザーに通知することなくいつでも本サービスを変更、停止または中止することができるものとします。弊社が本サービスを変更、停止または中止した場合や、事件・事故等によりやむを得ずサービスを変更、停止または中止せざるを得なかった場合にも、弊社はユーザーに対して一切責任を負わないものとします。サービスの一部のうち、期限を定めてリリースしたものについては、定められた期限の経過をもってその一部は停止され、この際の弊社のユーザーに対する責任についても同様とします。

2. ユーザーは、（１）本サービスを利用したこと、または利用ができなかったこと、（２）不正アクセスや不正な改変がなされたこと、（３）本サービス中の他の ユーザーによる発言、送信（発信）行為、（４）その他の行為、第三者のなりすまし行為、（５）その他本サービスに関連する事項に起因または関連して損害が生じた場合について、弊社の責に帰すべき事由がある場合に限り、弊社に対し損害賠償を請求できるものとします。また、ユーザーは、弊社に故意または重過失がある場合を除き、いかなる場合においても、(i) かかる損害賠償の対象となる損害が、弊社の責に帰すべき事由に起因して現実に発生した、直接かつ通常の範囲の損害に限定されること、および（ii）弊社がユーザーに対して賠償する損害の累積額は、弊社が本サービスに関連してユーザーから支払を受けた金銭の合計額を上限とすることに同意します。

3. ユーザーに対して提供されるサービスのうち、「ゲットする」「買う」「購入する」等の表示がなされている場合でも、ユーザーはサービス内で定められた範囲の利用権を有するのみであって、所有権、知的財産権等の権利を取得するものではありません。

4. ユーザー間で紛争が起こった場合、紛争の当事者である当該ユーザーは自己の責任で解決するものとし、弊社、他のユーザー、ユーザー以外の第三者が損害を被った場合は、当該ユーザーはこれを賠償するものとします。
5. ユーザー以外の第三者とユーザーの間で紛争が起こった場合、紛争の当事者である当該ユーザーは自己の責任で解決するものとし、弊社、他のユーザー、ユーザー以外の第三者が損害を被った場合は、当該ユーザーはこれを賠償するものとします。
6. 前二項のほか、ユーザーが本サービスにおいて投稿・編集した文章、画像、映像（動画）等、ユーザーの本サービスへの接続、ユーザーの本利用規約等への違反もしくはユーザーによる第三者の権利侵害に起因または関連して生じたすべてのクレームや請求については、ユーザーの責任と費用負担の下で解決するものとします。
7. ユーザーにより第三者の権利の侵害があったときに、第三者からのクレームや請求への対応に関連して弊社に賠償金、その他の費用が発生した場合、紛争の当事者である当該ユーザーは当該賠償金その他の費用等（弊社が支払った弁護士費用を含みます）を負担するものとします。

7. ユーザーにより第三者の権利の侵害があったときに、第三者からのクレームや請求への対応に関連して弊社に賠償金、その他の費用が発生した場合、紛争の当事者である当該ユーザーは当該賠償金その他の費用等（弊社が支払った弁護士費用を含みます）を負担するものとします。