

# 日本文化とIT技術を活用したサービスで問題解決を目指す

## 1. テーマの絞り込み

- 目標** 組織の課題に対し協働で問題解決を目指す  
課題のソリューションとなるサービスを実施
- 活動** 2022年4月5月：テーマ検討  
2022年6月～：テーマ絞り込み⇒日本文化(アニメ・漫画、美術工芸品)とIT技術

## 2. 2種類の研究テーマ

### 2-1. アニメ★ツーリズム

#### アニメとツーリズムで地域活性化を目指す!

活動

- 仮説の具体化 (旅行者投稿webサイト構築)**  
 投稿者(旅行者)自らが生産者となるプロシューマーとしての活躍の場を提供  
 1. 仮説の具体化(プロシューマーが活躍出来るイメージ)  
 (1) 旅行者が旅先での体験・感動・発見等を投稿(アニメの舞台等)  
 (2) 投稿を活用し  
 ① 旅行プランの提供: 次の旅行者を生み出す  
 ② 名産品等の紹介と販売で、地域をアピール  
 ③ プロシューマーのプランと地域を結びつけるコンサルディング
- ビジネスモデル (3つの事業)**  
 投稿記事の情報元を、3つの基本戦略を立案  
 事業計画  
 目標: ツーリズムによる地域活性化  
 ● 基本戦略  
 ● 新規webサイト(アニメ★ツーリズム)の提供によるアニメと地域情報の収集 (状況に応じてアニメ以外もターゲット)  
 ● 観光ECサイトへの出品による地域産物、アニメキャラクター商品販売  
 ● Webサイトの多言語化対応  
 ● アニメと地域を結び付け地域資源を活かした旅行イベント企画のコンサルディング  
 ● webサイトでの投稿情報を元に、旅行・イベント等の企画を地域事業者との連携、ボランティア、NPO法人、自治体、観光協会等へ提案
- 事業化(数値化)**  
 4カ年数値計画を立て事業化を促進  
 事業計画  
 数値計画 (百万円)  
 経年別(商品提供開始から4年未満まで)
 

項目	1年目	2年目	3年目	4年目
売上	4.2	4.4	11.1	14.2
売上総利益	3.2	3.1	8.8	11.1
営業利益	1.8	1.7	5.5	7.2
経常利益	1.8	1.7	5.5	7.2
純利益	1.8	1.7	5.5	7.2
営業活動による現金	1.8	1.7	5.5	7.2
投資活動による現金	0.0	0.0	0.0	0.0
財務活動による現金	0.0	0.0	0.0	0.0
現金当座	1.8	1.7	5.5	7.2
固定資産	0.0	0.0	0.0	0.0
総資産	1.8	1.7	5.5	7.2

評価

**TOKYO創業ステーション(丸の内・多摩)での外部評価**  
外部評価機関による事業相談

**webサイト実証実験とアンケート実施**  
アンケート(ユーザ登録者)による評価

### 2-2. ADPラボ

#### NFTアートで新市場開拓を目指す!

- 新市場開拓に課題を持つ美術業界の2組織と協働
- NFTアート市場に関する調査を行い、報告と提言を実施
- 仏像を3DのNFTアート化し、販売活動を行い提言を実施

調査

- 活動
- ・ 業務提携契約を締結
  - ・ NFTアート市場に関する調査を実施
  - ・ 調査報告と実施し、NFTアート事業に提言

#### ジャズフィルム様

**業務提携契約書**

**調査報告書 x 4 (抜粋)**

乙 (ADPラボ) はこの業務提携の成果を乙の大学院の研究に活用する事ができる。この業務提携は、将来必要であれば、**合弁会社を設立することも視野に入れるものとする。**

**結果**

映画俳優等が作成したNFTアートの販売決定

販売

- 活動
- ・ 業務委託契約を締結
  - ・ 木彫りの仏像を3D NFTアート化して海外のNFTマケプレに出品・販売
  - ・ 成果物を引き渡し、今後の活動を提言

#### 仏師 榎本宜道様

**業務委託契約書**

**Webサイト**

**Youtube**

**Twitter**

**OpenSea**

**3D NFT**

美術工芸品とこれに関連する商品の企画販売に関する業務(以下「本件業務」という)を委託し、乙はこれを受託する。

**結果**

仏像の3DNFTを国内市場販売する事を提言

計画

**将来の事業計画書**

V. SWOT分析

VII. 資本政策

評価

**2つの協働先からの評価 (抜粋)**

**TOKYO創業ステーション(丸の内)での外部評価**

## 3. 活動での挑戦と学び

### 技術的な挑戦

- ・ 3DのNFTアート作成  
作品の魅力を表現するため50以上のバージョンを製作
- ・ 未経験のWebサイト設計/構築  
(テーマ、プラグイン選定等)

### コンピテンシー獲得

- ・ 総合的企画力、シナリオ構築力  
(仮説⇒基盤構築⇒事業計画)
- ・ 新結合力  
(日本の美術+NFT、アニメ+プロシューマー)
- ・ ネットワーク構築力 (外部組織+ADPラボ)
- ・ 中長期的な計画力  
(行き詰まりを克服し発見へ)
- ・ 多様性理解と技術倫理  
(アニメ領域、各種手続対応)