

## <ビジネスステージプログラム詳細>

1/26(金) 11:00~11:45

<オープニングトーク>

↳ XR・メタバースの専門家たちによるトークセッション

【タイトル】

**XR・メタバースとは？2023年迄の業界動向と今後の展望**

【登壇概要】

XR・メタバースとは何か？現状、様々な定義で使われており、言葉が一人歩きしてしまっている。

そこで、いまいちどXRとメタバースの定義やビジネスでの位置づけなのかなど語りあう。

これまでの世の中の動向と併せて、その変遷を辿りながら、この先どのような未来が待っているのか、考えるきっかけとなるようなオープニングトークを実施します。

【登壇者】

- 一般社団法人Metaverse Japan共同代表理事／元 Facebook Japan(株)  
執行役員 馬淵 邦美 氏
- JICベンチャーグロース・インベストメンツ イノベーションストラテジスト  
小宮 昌人 氏
- VRアーティスト せきぐちあいみ 氏(アンバサダー)
- 株式会社STYLY 代表取締役 山口 征浩 氏
- 株式会社メタバーズ 代表取締役 島谷 直芳 氏

1/26(金) 12:05~12:35

<TCIC Showcase 2024>

【登壇概要】

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入居タイプの創業・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・デジタルツイン・WEB3.0からHRソリューションまで、コンテンツ系スタート・アップの経営者たちが取り組むビジネス最前線をご紹介します。

【登壇者】

- 株式会社アストネス 堀 広宣 氏
- 株式会社EG 柳澤 匠輝 氏
- 株式会社KINESCOPIIC 中村 仁彦 氏
- 株式会社D-Chain 堺 悠斗 氏
- 株式会社ねぎデ 石井 勇夫 氏
- 株式会社プロデジ 持田 悦生 氏
- ヘイデイ株式会社 小川 将司 氏
- 株式会社mirukia 西山 友幸 氏

- 東京コンテンツインキュベーションセンター インキュベーションマネージャー  
川野 正雄 氏(ファシリテーター)

1/26(金)15:00~15:45

<プラットフォーム者たちによるパネルディスカッション>

【タイトル】

XR・メタバースを通じて描く新たな経済圏

【登壇概要】

- ・メタバースプラットフォームが多数あるなかで、どういった思いで市場拡大を狙っているのか。
- ・XRデバイス(ARグラスやVRゴーグル)の発展などについてどのように考察するか。
- ・メタバースの中で構築される新しい経済圏について。今後の展開、未来への期待。

【登壇者】

- クラスター株式会社 エンタープライズ事業部マネージャー 亀谷 拓史 氏
- KDDI株式会社 事業創造本部 Web3推進部3グループ グループリーダー 矢島 葉介 氏
- 株式会社STYLY 代表取締役 山口 征浩 氏
- REALITY XR cloud株式会社 代表取締役社長 春山 一也 氏

1/26(金)16:00~17:00

<自治体×メタバース>

【タイトル】

自治体におけるメタバースの可能性

【登壇概要】

多様な機会の提供、格差の是正、外部人材の活用など自治体における課題は尽きないが、テクノロジーがこれらを解決していく可能性は十分にある。その一方で、テクノロジーを使いこなし新しい価値を生み出す人材の育成も急務である。Metaverse Japanの自治体ワーキンググループメンバーが、この新しい世界に向けて、メタバースがどの様に社会問題にアプローチ出来るか、具体的な事例を交えて議論する。

【登壇者】

- 一般社団法人渋谷未来デザイン理事・事務局長 / SOCIAL INNOVATION WEEK SHIBUYAエグゼクティブプロデューサー 長田 新子 氏
- 東京都教育庁総務部 情報企画担当課長 江川 徹 氏
- 新潟県三条市 副市長 / 元経済産業省コンテンツ課 課長補佐 上田 泰成 氏
- 沖縄市 経済文化部観光スポーツ振興課主幹 / 一般社団法人沖縄STEM教育センター代表理事、宮里大八国際交流基金代表 宮里 大八 氏

1/26(金)17:10~17:55

<分散型金融・ブロックチェーンの専門家たちによるトークセッション>

#### 【タイトル】

XR・メタバースが普遍化した未来はどのような経済活動が行われるか

#### 【登壇概要】

仮想通貨に対する投機的価値の話題ではなく、XR・メタバースが普遍化した社会の中で行われる経済活動では、ブロックチェーンシステムとどのように結びついていくのか。

web3に目覚めた若手起業家が運営するブロックチェーンメディアConiPostの各務氏を迎え、XR・メタバースが普遍化した次世代インターネットの社会におけるブロックチェーンの可能性について語り合う。

#### 【登壇者】

- 一般社団法人テクニカルディレクターズアソシエーション  
テクニカルディレクター 森岡 東洋志 氏(モデレーター)
  - 株式会社Coin Post 代表取締役 各務 貴仁 氏
  - 合同会社暗号屋 代表社員 紫竹 佑騎 氏
- 

1/27(土)11:00~11:40

#### 【タイトル】

日本発のメタバースプラットフォーム「cluster体験会」についてご案内

【登壇概要】日本発のメタバースプラットフォームclusterについて紹介。本イベントの体験ブースではclusterを体験できる限定のアスレチックワールドが用意されており、ジャンプ台に乗ったり、車に乗ったりと、アクションゲームを楽しむことが可能。

#### 【登壇者】

- クラスタ株式会社 エンタープライズ事業部 ディレクター 岡崎 克也 氏

1/27(土)13:00~13:45

<NFTビジネス展開する若手起業家のトークセッション>

#### 【タイトル】

デジタルコンテンツ業界で必要とされるNFTの可能性

#### 【登壇概要】

・文化や芸術の次世代展開を目指してアートへのテクノロジー活用を進める株式会社HARTiと、Web3を活用しながらコミュニティ形成を行うVeryLongAnimalsによるNFTの活用事例をもとに、様々な視点での考察を行う。

・テクニカルディレクションを行うエンジニア等のコミュニティである一般社団法人テクニカルディレクターズアソシエーションをモデレーターに迎え、NFTの可能性について語る。

#### 【登壇者】

- 一般社団法人テクニカルディレクターズアソシエーション  
テクニカルディレクター 森岡 東洋志 氏(モデレーター)
- 株式会社HARTi 代表取締役社長CEO 吉田 勇也 氏

- VeryLongAnimals 運営 / DAIJOBU株式会社 代表取締役 山中 裕貴 氏

1/27(土)14:00~14:30

**【タイトル】**

**XRで進化する都市の魅力とコンテンツのミライ**

**【登壇概要】**

テクノロジーの進化は、表現領域を2次元から3次元へと拡張し、インタラクションやMRなど、コンテンツの新たな楽しみ方をも提示してくれます。テレビ朝日では、都市連動型XRコンテンツや、メタバースとテレビをかけた異次元のエンターテインメントコンテンツを多数制作してきました。本セッションでは、コンテンツ制作の第一線で活躍中の作り手たちが、都市とコンテンツの新たな関係性をテーマにトークを展開します。

**【登壇者】**

- テレビ朝日コンテンツ編成局メタバース部長 船引貴史 氏
- テレビ朝日技術局コーポレートデザインセンター  
新領域・先端デザイン担当部長 横井勝 氏
- モデレーター:ビジネスプロデュース局  
ビジネス推進部兼コンテンツ編成局メタバース部 織田笑里 氏

1/27(土)15:00~15:45

＜教育関係者によるセミナー＞

**【タイトル】**

大学におけるバーチャルプロダクションの教育と実践。産学連携の事例

**【登壇概要】**

近年急速に需要が高まっているバーチャルプロダクションを大学という教育機関がどのように捉えているのか。実際の学内研究や産学連携をしている事例を通じて必要なスキルや人材育成について、事例を通じて解説する。

**【登壇者】**

- 東京国際工科専門職大学 デジタルエンタテインメント学科教授 渡部 健司 氏

1/27(土)16:20~17:00

＜XRの産業活用に関するセミナー＞

**【タイトル】**

医療×VRで命を救う可能性を広げる

**【登壇概要】**

XRはエンタメ業界だけでなく、産業活用も進んでいるところであるが、その中でも「人の命を救う可能性を広げる」技術である。VR元年と言われた2016年にいち早く医療業界にXR技術を提供したHoloeyes株式会社を招

き、医師としての視点やXRの産業活用可能性について語っていただく。

**【登壇者】**

- Holoeyes株式会社 エバンジェリスト/脊椎脊髄外科医 医学博士 成田 渉 氏
- 

1/28(日)10:15~10:55

<アニメ製作とゲーム制作の専門家によるトークセッション>

**【タイトル】**

技術進歩によるアニメ業界とゲーム業界のコラボレーション

**【登壇概要】**

アニメ業界とゲーム業界を結んだと言われている「アンリアルエンジン」について、語り合うトークセッション。アンリアルエンジンはフォートナイトで有名なエピックゲームスが開発しているゲームエンジン(ゲーム制作・開発ソフトウェア)で、近年はアニメ製作にもしばしば活用されている。

技術の進化に伴い、家庭用ゲーム機器やPCスペックが上がったことや通信環境の進化により、ゲームの表現がよりリアルになり、映像制作とリンクするようになった背景もある。

バーチャル技術とコンテンツ業界の未来について語り合う。

**【登壇者】**

- 株式会社ヒストリア 代表取締役 プロデューサー ディレクター 佐々木 瞬 氏
- 株式会社グラフィニカ 技術開発プロジェクト 本部長 RTR開発室 室長  
京都スタジオ 代表 小宮 彬広 氏

1/28(日)11:15~11:45

**【タイトル】**

なぜ老舗百貨店がメタバースに注力？大丸松坂屋百貨店の“DX仕掛け人”が感じたメタバースの可能性

**【登壇概要】**

2020年にメタバース領域に足を踏み入れた大丸松坂屋百貨店。世界最大規模のVRイベント「バーチャルマーケット」での出展経験を活かし、2023年10月に百貨店業界初となるメタバース空間で活用する「3Dアバター」販売を開始しました。さらに、メタバースプラットフォーマーとのパートナーシップを締結し、現在は、企業のメタバース進出を支援するB2B事業も展開しています。リアル店舗中心の老舗百貨店が、なぜ今「メタバース」に目を向けたのか。アバター販売に乗り出した経緯や、クリエイターエコノミーへの思い、メタバースに感じる可能性について語ります。

**【登壇者】**

- J.フロントリテイリング株式会社 執行役常務 グループデジタル統括部長  
一般社団法人Metaverse Japan アドバイザー 林 直孝 氏
- 株式会社大丸松坂屋百貨店 経営戦略統括本部 DX推進部 専任部長 岡崎 路易 氏

1/28(日)13:00～13:30

<専門家によるセミナー>

【タイトル】

**Cyber空間とPhysical空間が融合する社会に向けたAIによる取り組み**

【登壇概要】

社会において、AIのような先端技術はCyber空間とPhysical空間をどのように融合させてゆくのか、「愛されるAI」を目指して研究・活動する感性AI株式会社取締役COO 坂本 真樹氏を招き、セミナーを行います。

【登壇者】

- 感性AI株式会社取締役COO  
電気通信大学副学長(広報担当)電気通信大学大学院情報理工学研究科／人工知能先端研究センター教授 坂本 真樹 教授

1月28日(日)13:50～14:20

【タイトル】

日本動画協会公認オープンポストが推進するアニメコンテンツのNFT次世代展開  
～アニメコンテンツの価値を高めるNFTの可能性～

【登壇概要】

2023年オープンポストは日本動画協会公認のNFTプラットフォームとして、アニメコンテンツをNFT化して取引可能なアイテムとして管理する取り組みを開始しました。  
“デジタルコンテンツが唯一無二の真作であること”  
“デジタルコンテンツが原本であることを保証して、  
“N次取引で著作権者に収益を分配する”機能を実装しています。  
Web3ならではのNFTのユーティリティを創出してXR・メタバースなどの新領域で、アニメコンテンツの次世代展開にチャレンジしています。

【登壇者】

- オープンポスト合同会社 代表 小泉 満 氏

1月28日(日)14:40～15:00

【タイトル】

メタバース大本命プラットフォーム「Fortnite」(仮)

【登壇者】

- 株式会社Meta Heroes 代表取締役社長 松石 和俊 氏