

# Creative City Consortium

Book for the Future

## CONTENTS

<b>5年間の軌跡 2010-2014</b> .....	1
クリエイティブ・シティ・コンソーシアム 誕生からのあしあと	
<b>Message</b> .....	2
クリエイティブ・シティ・コンソーシアム 会長、副会長からのメッセージ	
<b>クリエイティブ・シティ・コンソーシアムの目指すこと</b> .....	4
<b>クリエイティブ・シティ実現のためのグランドデザイン</b> .....	6
Good Life / Opportunity / Diversity	
<b>Working Group / Project</b> .....	8
・フューチャーワークWG .....	9
・位置情報サービスWG .....	10
・スマートライフWG .....	12
・次世代環境WG .....	14
・タッチ・コミュニティWG .....	15
・キッズWG .....	16
・モバイルワレットWG .....	18
・ソーシャル・シェアリングWG .....	19
・QUOMO PJ .....	20
・感性分析 Lab PJ .....	22
・J-Creators PJ .....	24
・デジタル・シティ勉強会 .....	25
<b>Event</b> .....	33
・Creative City Summit .....	34
・Creative City Forum .....	38
・ブレスポ (Brain Sports) / オープンラボ (Open Lab) .....	40
・プラチナエッグ・ハンティング .....	44
<b>コンソーシアムの活動は2015年度から「第2フェーズ」へ</b> .....	48
<b>カタリスト BA</b> .....	50
クリエイティブ・シティ・コンソーシアムの活動拠点	
<b>会員一覧</b> .....	56



# Message



クリエイティブ・シティ・コンソーシアム 会長  
小宮山 宏

クリエイティブ・シティ・コンソーシアム 副会長  
松島 克守

クリエイティブ・シティ・コンソーシアムは、日本が抱える多種多様な課題に正面から向き合いながら、人々が創造性を発揮できる「舞台」としての都市＝クリエイティブ・シティを、二子玉川をモデル地区として整えようと 2010 年に設立されました。

持続可能な新しい社会システムの構築や、新しい技術の社会への実装のために、クリエイティブ・クラスといわれる多様な人々が集まり「Good Life／良い生活」「Opportunity／機会」「Diversity／多様性」という3つの柱を掲げ、その実現のために活動をしています。

2015 年、コンソーシアムは設立から 5 年目を迎えました。この間に多くのワーキンググループやプロジェクトが立ち上がり、その活動の中でさまざまな課題について考え、課題解決のアイデアを出し、実証実験を実施してきました。またイベントやワークショップの開催を通じて、地域住民や学術機関など多様な立場の方々とともに成果を共有しながら、積極的な意見交換も行っています。

こうした活動を通じて見えてきたのは、参加している多くの企業や人々が、現代の日本社会における課題をそれぞれの視点から明確に認識しており、そうした課題を企業や個人の枠を越えた協働を通じて解決したいという、強い意欲をもっているということです。鋭敏な時代感覚をもち、貪欲な知的挑戦を続ける多様な「才能」が、二子玉川という「舞台」で交流し互いに刺激を与え合うことで、課題解決に向けた「ストーリー」を描いていく。それはクリエイティブ・シティ実現のための大きな原動力といえるわけですが、そのための有効なプラットフォームがコンソーシアムであり、前向きに活動を続ける企業や人々をサポートするのが使命だと考えています。

コンソーシアムは、こうして企業や地域の人々とより密接な関係を築きながら、街へとその活動の範囲を広げてきています。これからの新しい都市の先進事例として、世界に誇れる社会システムやワーク／ライフスタイルを実現するために、街の中でさまざまなトライアルを繰り返していきたいと考えています。

今般、新たな出発の節目を迎えるにあたり、これまでの成果を皆さまにご紹介させていただきたく、本レポートを取りまとめました。

クリエイティブ・シティ・コンソーシアムは、社会課題の複雑化や人々の営みの変遷とともに、常に変化し進化していきます。活動範囲も二子玉川の枠を越えて、より広い範囲に広がっていきたいと考えております。その活動を持続的に意義あるものとするには、多くの企業や人々の参画が必要不可欠となります。これからもたくさんの方々との協力関係の中で多様性をもちながら、実践的な活動を展開していく所存です。

2015 年 3 月 31 日

クリエイティブ・シティ・コンソーシアム 会長

Handwritten signature of Hiroshi Onomiya in black ink.

クリエイティブ・シティ・コンソーシアム 副会長

Handwritten signature of Katsuhiko Matsuhashi in black ink.

# クリエイティブ・シティ・コンソーシアムの目指すこと

## 「クリエイティブ・シティ・コンソーシアム」の始まり

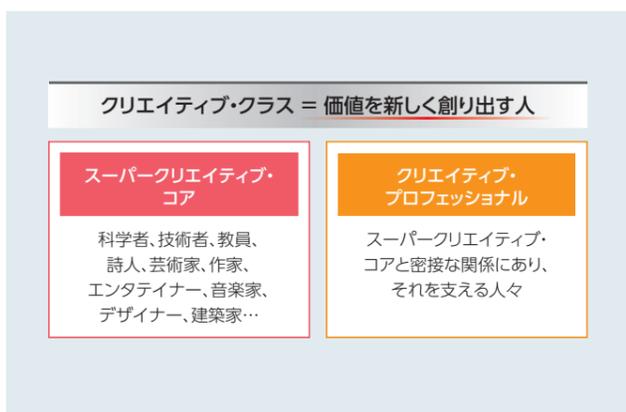
クリエイティブ・シティ・コンソーシアムは、日本にクリエイティブ・シティを実現しようという想いから始まりました。

それは、イノベーションを生み出す「クリエイティビティ」こそが、これからの日本の成長と発展の原動力であり、クリエイティブな人が集まり、クリエイティブな仕事をする場としての都市の果たす役割は重大であり、クリエイティブ・シティの実現がこれからの成長の鍵になると考えたからです。



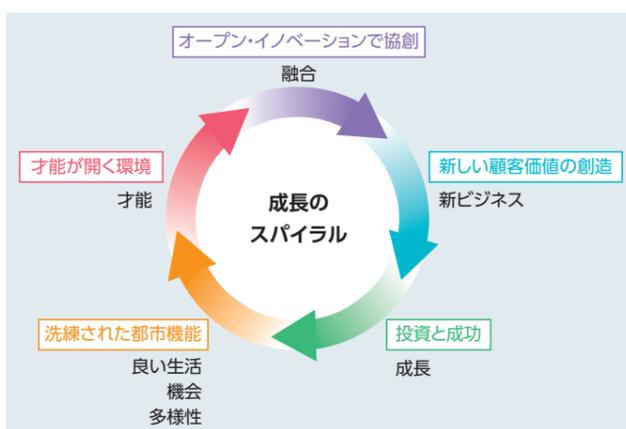
## 「クリエイティブ・クラス」の集積が成長の推進力

米国の経済学者リチャード・フロリダは、「クリエイティブ・クラス」が集積する都市が成長の推進力であると語っています。クリエイティブ・クラスは、科学者から、技術者、教員、詩人、芸術家、作家、エンタテイナー、音楽家、デザイナー、建築家など価値を新しく創り出す中核となるスーパークリエイティブ・コアと呼ばれる人々と、スーパークリエイティブ・コアと密接な関係にあり、それを支えるクリエイティブ・プロフェッショナルと呼ばれる人々を指しています。



## 「クリエイティブ・シティ」と成長のスパイラル

こうした人々にとって魅力的であり、クリエイティブ・クラスが集まる都市こそが、クリエイティブ・シティです。クリエイティブ・クラスが集まることで、その才能が融合し、新たなビジネスが創造され、次の成長が生み出されると考えています。成長は、新たなクリエイティブ・クラスを誘引し、次の融合とビジネスの創造につながります。こうした成長のスパイラルが生み出されます。こうしたモデルが、日本でも構築できるのではないかと、そのチャレンジの舞台が二子玉川なのです。



## クリエイティブ・クラスが集う都市「二子玉川」

二子玉川は、日本全国、ひいては世界に文化を発信する渋谷とも近い位置にありながら、多摩川という良好な自然環境にも恵まれ、快適な居住環境とゆとりあるライフスタイルが存在し、新しいことへの感度の高い人々が多く住む街です。国内でも、次世代のビジネス都市、クリエイティブ・シティとしての変貌が期待できる可能性を備えた街だと考えています。

さらに、渋谷、自由が丘、二子玉川を結ぶ地域を、私たちは「プラチナトライアングル」と呼んでいます。このエリアは、高学歴者(大学・大学院卒)の比率が30%以上(都内23区平均25%、全国平均17%)\*1、年収1,000万円以上の高所得者の比率が16%以上(都内23区平均10%、全国平均7%)\*2と、新しいイノベーションを生み出し、かつそれを受け入れることのできる巨大な消費市場が形成されています。また、このエリアでは、少子化の現代においても14歳以下

の人口の増加率が9%以上(23区平均5%、全国平均マイナス5%)\*3もあり、まさに日本の未来が育っているといえます。実際にこのエリアでは、スーパークリエイティブ・コア、クリエイティブ・プロフェッショナルの職業の方々が、それぞれ16%・12%(23区平均13%・11%、全国平均6%、5%)\*4おり、数多くのクリエイティブ・クラスが住んでいます。

プラチナトライアングルの要のひとつであり、クリエイティブ・クラスが集う都市のひとつが二子玉川です。東京でも数少ない、水と緑に恵まれた自然あふれるこの地に、世界に誇れるクリエイティブ・シティを創ろうという試みが、クリエイティブ・シティ・コンソーシアムの活動です。

※1 2010年 国勢調査より  
 ※2 2008年 総務省市町村課税状況の調査より加工  
 ※3 2014年 住民基本台帳より  
 ※4 2010年 国勢調査より

# クリエイティブ・シティ実現のためのグランドデザイン

クリエイティブ・クラスが集まる都市とは、どのような都市でしょうか？

私たちは、クリエイティブ・クラスにとって魅力的な都市をつくるための指針として、議論を重ねてグランドデザインを作成しました。グランドデザインでは、「Good Life / 良い生活」「Opportunity / 機会」「Diversity / 多様性」の3つの柱を掲げています。

私たちの描く未来の都市での生活は、個人の価値観やスタイルがより尊重されています。暮らし方や働き方は画一的なものではなく、今後さらに多様化していくことでしょう。クリエイティブ・クラスにとって生活の質は重要であり、それぞれのスタイルに合わせて職住環境を選択できることは、クリエイティブ・シティにとって重要な要素です。

そして、クリエイティブ・クラスにとって何より重要なのは、自らのアイデアがビジネスへとつながり、夢を実現できるチャンスがあるということ。また、新しい考えを試すことができる機会があり、技術や資金でアイデアを支援する人々が集まる場がある、ということです。

また、世界中のさまざまな文化や考え方を寛容に受け入れ、多様な人々が自由に交流するコミュニティを育むことも重要です。刺激的な出会いや未知の文化とのふれあいから、新しいアイデアにつながるインスピレーションを得ることができます。そのような多様性あるコミュニティは、クリエイティブ・クラスの活動にさらなる深みと活力をもたらすでしょう。

## Good Life

### ゆとりある暮らしをつくるコミュニティとインフラ

未来型の都市における「良い生活」とはどんなものなのでしょうか。現代の都市生活にはさまざまな課題が付きものです。人口過密に伴うエネルギー供給や交通インフラの問題、災害や犯罪に対する予防、高齢者介護や社会的孤立など、多くの社会問題が都市生活と密接にあることは明らかです。これからの新しい都市が備える機能やコミュニティは、そうした課題を解決したり、未然に防ぐことも期待されています。同時にストレスの少ない環境を提供することで、暮らしや仕事がより充実し、私たちはゆとりある毎日を過ごせるでしょう。それが「Good Life」というキーワードに込められた、私たちの大きなビジョンなのです。

例えば、ICT (Information and Communication Technology= 情報通信技術) は、すでに私たちの生活と切り離せないものとなっていますが、この技術革新によって個人の生活と都市機能がより密接に関わるようになると、地域内でのエネルギーコントロールや、健康や安全に関わる見守りサービスなど、都市生活の利便性や経済性の向上が期待できます。

また、テクノロジーを活用しながらも、人々の直接的なつながりを促す場やプログラムは、未来の都市生活にあっても不可欠なものです。コミュニティは、ICTを通じたコミュニケーションを補完する有機的なネットワークとして、都市における「Good Life」の基盤をつくることに重要な役割を果たします。

## Opportunity

### アイデア実現へとつなげる機会と仕組み

イノベーションが次々に生まれる都市の機能を考えてみましょう。新しいイノベーションを生むためには、ユニークなアイデアの発見、そして、それらを実現するための実効性の高い推進力が必要となります。アイデアの創出だけでなく、起業する人と支援する人の交流も欠かせません。志のある人が集える「場とコミュニティ」、そして、それをつなげていく「プログラムとコーディネーター」は、これからの都市が備える機能としてますます重要になるでしょう。

アイデア、情報、リソース、ビジョンなどが多様な人々の間で交換・共有されることによって、新しい結びつきから価値あるプロジェクトが生まれます。プロジェクトの検討がある程度進んだときに、都市の中で社会実験を行うことができれば、生活者である住民とともにその有用性を検証することができます。

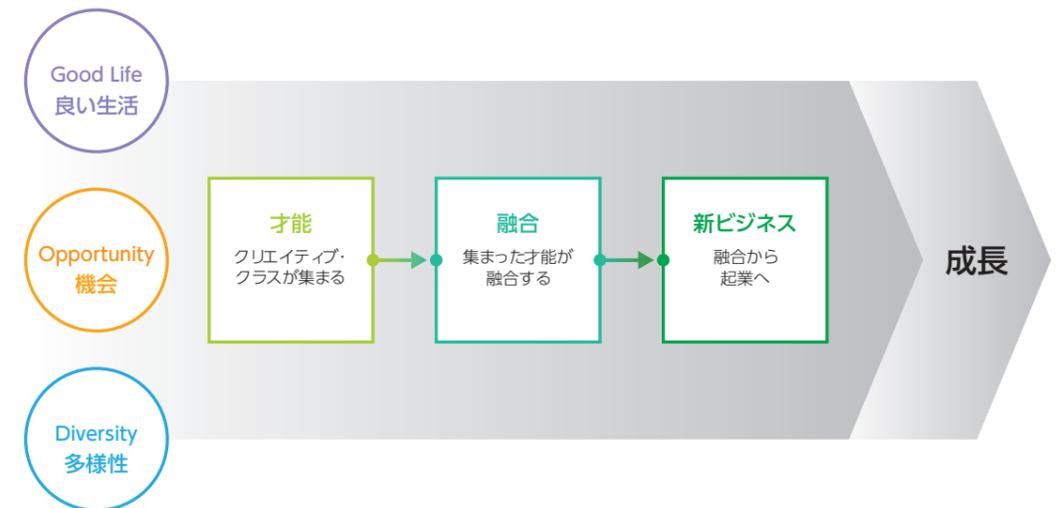
これからのイノベーションには、生活者としての視点や発想が必要といわれています。生活の中に仕事場があることで、イノベーションの種をたくさん発見できるでしょう。生活者視点での街づくりが行われ、さまざまな社会実験を受け入れることができる基盤を持った街から、新しいイノベーションが生まれています。

## Diversity

### 持続可能な都市を支える多様性

多様性を許容し促進することが、価値を生む時代になりました。複雑化する社会課題に対しては、多様な立場や職能、知識や技術をもつ人々が関わりながら、創造的な対話を通して新たなオプションをつくっていくことが解決の一步となります。こうした課題解決にあたって、多様性は広い視野で多くの可能性を示してくれますが、重要なのはそれを未来視点で収束させ実行に移すための仕組みを持っていることです。多様な人材が集まりやすい環境、そしてそれを生かすためのノウハウが、社会を変えるイノベーションへとつながっていきます。

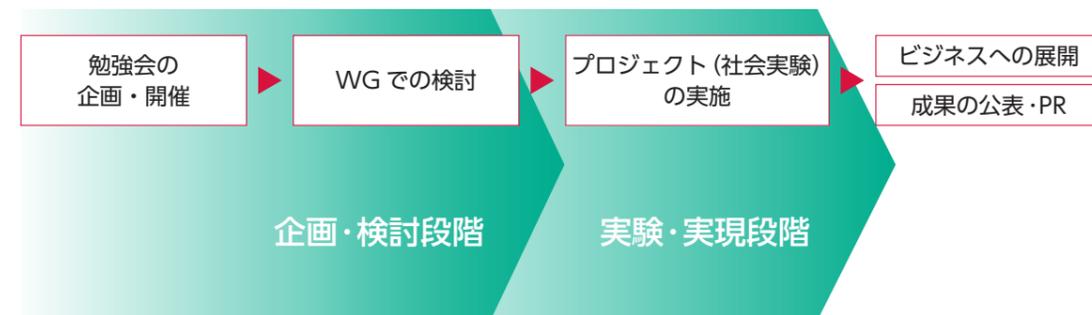
多様性の恩恵は人材のそれに限らず、環境という観点からも得られるでしょう。自然と都市が共存している職住環境は、都市環境として非常に魅力的です。日常の中にある多様性は豊かな感性を育み、創造性をかき立ててくれるものです。しなやかでクリエイティブな発想からは、新しいイノベーションのアイデアが生まれるでしょう。未来のクリエイティブ・シティを担う子どもたちにとっても、刺激に満ちたわくわくするような日々を約束してくれるに違いありません。



# Working Group Project

ワーキング・グループ／プロジェクト

クリエイティブ・シティを構成する個別テーマについて、段階に応じて勉強会、ワーキンググループ (WG)、プロジェクト (PJ) の枠組みで、具体的な実現に向けた検討・実証・実験などを行っています。



- フューチャーワークWG
- 位置情報サービスWG
- スマートライフWG
- 次世代環境WG
- タッチ・コミュニティWG
- キッズWG
- モバイルワレットWG
- ソーシャル・シェアリングWG
- QUOMO PJ
- 感性分析 Lab PJ
- J- Creators PJ
- デジタル・シティ勉強会

オープンイノベーションの「場」を創出し、「リビングラボ」を実践研究

## フューチャーワークWG

フューチャーワークWGでは、未来のワークプレイスのプロトタイプとしてカタリストBAを開設し、4年間の運営をとおして検証してきました。今後さらに、さまざまなセクターを越えたオープンイノベーションの「場」として進化させていくために、「リビングラボ」二子玉川、世田谷版を検討しています。

「リビングラボ」はユーザ、市民・社会がイノベーションのプロセスに参加し、実際の利用環境下で、サービスなどの利用行動を観察・評価やフィードバックから共創を支える次世代の「場」としてグローバル企業や海外の都市でも注目されています。



### これまでの活動内容



#### カタリストBAの企画

次世代ワークプレイスとしてオープンイノベーションの場の企画および空間構築と仕組みづくりを行っています。



#### フューチャーワーク・シナリオ

次世代環境WGと協働し未来の働き方についてディスカッション、ブランドデザインへの反映を行いました。



#### 知的照明システム

未来の働き方をベースとした効果的・効率的な照明モードおよびインターフェイスのデザインと実証実験の支援をしています。



#### アイデア創発システム

遠隔地間や非同期でも多様なアイデアを出し合い練り上げていくデジタルツールの実験検証を行いました。

### Member's Voice



ココヨ ワークサイト・ラボ  
齋藤敦子 氏

「住まう街から、新しいイノベーションを誕生させたい」

#### 自社紹介・仕事紹介

ココヨは「働き方」と「学び方」を軸に、文具や家具などのプロダクトから、空間やワークスタイルなどのサービスや体験価値を提供する会社です。コンソーシアムには未来の働き方を研究しているワークサイト・ラボと、実際のオフィス構築や運営ビジネスを展開しているココヨファニチャーで参加しています。実践と研究を同時に行っていくのが弊社の特徴で、個人のクリエイターも含めて外部とのコラボレーションが重要であると考えています。

#### WG をスタートさせた理由、思い

ネット空間やクラウドも含めて

「働き方」と「働く場」はどんどん進化しています。その背景には企業やビジネス、そして個人の価値観の変化などがあります。カタリストBAは未来オフィスの実験場でもありますが、2011年のオープン以降、このような共創空間はどんどん増えています。作って終わりではなく実験検証と進化を繰り返していくためにはワーキングは欠かせないと思います。

#### WG 活動を通じて実現したい 二子玉川の未来のイメージ

二子玉川は渋谷から10分の近距離にありながら自然に触れられる稀有な場所です。人間が創造性を発揮させながら働き、学び、心豊かに暮らす都市として可能性を

感じています。また、実際にカタリストBAを運営してみると、沿線に住んでいる方の交流拠点としても機能し始めています。住まう街から新しいイノベーションが生まれる。これからはオフィスだけではなく街が共創の場になっていくでしょう。

#### その他ひと言コメント

今後5年先、ワークプレイスはさらに進化していくと予測できます。2014年はリビングラボの研究会を3回にわたって実施し、異なる角度から未来の働く場についてディスカッションを行いました。2015年からは、いくつかの実験もしかけていきたいと考えています。

ヒトやモノの位置情報を活用したイノベーションの創出

## 位置情報サービスWG

多様なヒトが集うクリエイティブ・シティにおいて、ヒトやモノの位置に合わせた適切な情報やサービスを提供すること、また、そのヒトやモノの位置の履歴を適切に収集し、街づくりに生かすことが、「良い生活 (Good Life)」を提供する機会になるのではないのでしょうか。位置情報サービス WG は、それらを実現するためにテクノロジーとソーシャルの観点でさまざまな活動を推進しています。

クリエイティブ・シティにおける多様なステークホルダーとの対話や実証実験によって、人が集う安心安全なクリエイティブ・シティを実現する位置情報サービスのあり方を社会に提案しています。



## 主な活動内容

## ロケーションクルーズプロジェクト

二子玉川を舞台に、屋内・屋外の位置情報を補足しながら、店舗情報やクーポンをゲットして街歩きするサービス実証実験を2011年11月から2012年3月まで経済産業省補助事業採択を受けて行いました。安全・安心で賑わいのある街づくりや地域活性化に寄与しています。



## IMES を利用したサービス開発

二子玉川ライズには、IMES (屋内 GPS) が約 100 基設置されており、屋内の位置を捕捉できます。位置情報サービス WG では、この IMES を利用したサービス開発などをとおして、屋内位置情報の便利で役に立つ利用方法について実証しました。



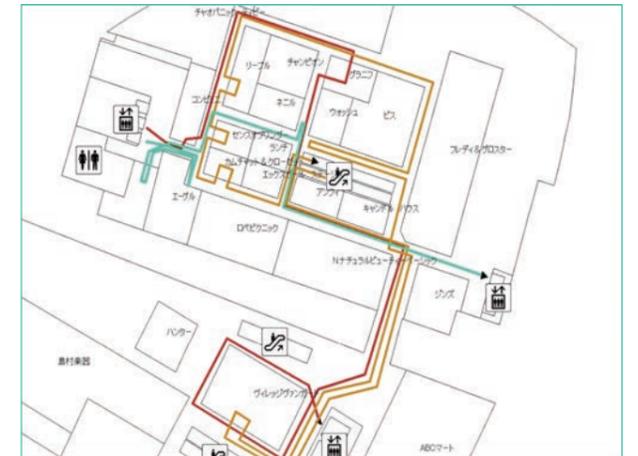
## Open Street Map によるインドアマッピング

「屋内」でのサービス展開に欠かせない「屋内地図」に焦点をあて、二子玉川ライズのインドアマッピング作成のワークショップも行いました。このワークショップでは、誰もが自由に参加し、自由に地図を編集できる Open Street Map を活用し、インドアマッピングを作成しました。位置情報サービスの世界を参加者全員が体感しました。



## シームレス位置情報サービスデザインプロジェクト

文部科学省研究事業の一環で、慶應義塾大学と東京大学の学生がチームを組み、二子玉川エリアでのフィールドワークやさまざまなステークホルダーへのインタビューを重ね、ベビーカー利用者を対象とした位置情報サービスのデザインを行い、その検証まで実施しました。



## Member's Voice

「街の変化にしなやかに対応して、ワクワク、ドキドキを生み出したい」

## 自社紹介・仕事紹介

慶應義塾大学  
神武直彦 氏

地球規模課題から地域課題まであらゆる社会課題を解決するための方法論を、システム思考とデザイン思考、マネジメント力をベースとし、教育、研究、事業に取り組んでいます。位置情報は、社会課題の規模によらず、地球規模の変化、地域の変化を把握するためにも重要な情報です。

## WG をスタートさせた理由、思い

二子玉川は、住む人、働く人、遊ぶ人、それぞれにとって魅力にあふれたコンパクトな街です。ヒトやモノの位置情報を活用することでさまざまな社会課題を解決することができるはずだという思いを持った方々、また、まだそのような技術が未成熟であった屋内位置情報サービスの実証を実際の街で行いたいと思った方々と、2011年当時、さまざまな議論を進めていました。その時に、クリエイティブ・シティ・コンソーシアムというユニークなコンソーシアムが誕生するとうかがいしたので、すぐにWGの創設を提案しました。

## 一番 PR したい WG 活動の成果

WG で議論し、実証した二子玉川エリアを対象とした知見や経験がベースとなって、日本各地、また、海外でもさまざまなクリエイティブなサービスが誕生しています。位置情報に関する専門家だけではなく、フューチャーワークや、スマートライフ、次世代環境などさまざまな分野の専門家の方々と交流できるクリエイティブ・シティ・コンソーシアムやカタリスト BA があつたからこそ、多様なアイデアの「種」が誕生したのだと感じています。

## WG 活動で一番感動したこと

さまざまな方々のご協力、ご支援のおかげで、日本発の屋内測位システムである IMES を世界で最初に二子玉川ライズに常設できることになりました。(目の前に見える夏の花火大会にも感動しました！)

## WG 活動でチャレンジしてみたいこと

WG 内での議論を深めつつ、さまざまなことにトライし、ほかのWGの皆さんと連携をし、クリエ

ティブ・シティ・コンソーシアムだからこそこのサービス、価値創りにチャレンジしたいです。

## WG 活動での心残り、課題

2011年の誕生以降、それぞれのWGがその立上げ、運用にリソースを割かなければならなかったからだと思いますが、複数のWGが有機的に連携をするということはそれほど多くなかったかなと思っています。これからは、それにチャレンジすることで、化学変化が起きるのではないかと期待しています。

## その他ひと言コメント

クリエイティブ・シティ・コンソーシアムメンバーの皆さんの雰囲気やカタリスト BA の居心地が、とても気持ちがよくて、二子玉川界隈に転居してしまったのは私だけではないと思います。二子玉川の街の変化にしなやかに対応し、ワクワク、ドキドキすることをクリエイティブ・シティ・コンソーシアムでさらにチャレンジしていきたいと思っています。

参加メンバー：慶應義塾大学/電通国際情報サービス/IMESコンソーシアム/アヴァンザ/インディゴ/宇宙航空研究開発機構/鹿島建設/国際航業/測位衛星技術/東急電鉄/パナソニック/表示灯/日本宇宙フォーラム/ライトハウステクノロジー・アンド・コンサルティング ほか

健康ポータルサービス「±U(プラスマイナスユー)」。家族みんなで楽しく、健康に！

# スマートライフWG

スマートライフWGは、個人の暮らしを「より便利に」「より安心安全に」「より楽しく」「いつまでも健康で快適な生活」をしていく仕組みづくりを行うWGとして、2010年のコンソーシアム設立時より活動してきました。

さまざまな検討の結果、「健康寿命」「未病」に対応するサービスの「継続するモデルとは何か？」を課題設定しました。2012年よりwebサービスを軸とした実証実験「±U」を開始し、東急線沿線をモデル地域として異業種合同でのサービス稼働の実証や、ユーザーにとって使いやすいインターフェースデザイン、機能の実証を2014年3月末まで行いました。

「健康寿命を増進する活動」は個人個人の活動がいかに継続するかがキーポイントです。そこでスマートライフWGでは、定期的な健康活動を、イベントごととして市民自らが主催、運営することを支援する仕組みづくりに注力。二子玉川、およびたまプラーザ地域を中心とした市民活動への参加をベースに、延べ500名の参加者に利用されました。

企業と市民が共同でつくるサービスモデルが実証され、住民活動は実証実験以降も継続されるという成果が見られました。今後はさらに、公民連携を意識した活動を検討していきます。



## 主な活動内容

### ポータルサイト「±U」

無料でモニター登録し、健康やスポーツをテーマにした各種イベント情報配信や、個人ごとの「マイカルテ」で体重などのライフログをグラフ計測管理できる仕組みを提供しました。



### からだデータ、運動データをグラフ管理

期間中、「±U」とタニタヘルスリンクが提供する健康管理サイト「ヘルスプラネット」を連携して、体重、体脂肪率や歩数などの機器測定データを簡単にグラフ表示する機能を提供しました。



### 生活情報サービスとして

たまプラーザ地区で実施されたイツコのタブレットサービスの実証実験にも「±U」を提供しました。実験は2015年3月末で終了しましたが、タブレットの本サービスでも、天気情報、交通情報、お得情報など、利便性の高い生活情報の配信と合わせてご活用いただけます。



### エクササイズコミュニティ

二子玉川やたまプラーザ地域を中心に、“住民主体”でのエクササイズの共同企画、運営を行っており、コミュニティベースで“楽しく続ける”ことを推進し、実証実験終了後も活動が継続しています。



## Member's Voice



東急電鉄  
佐藤雄飛 氏

「公民連携を具体的にを行い、新しい公共サービスを提供したい」

### WGをスタートさせた理由、思い

WGが立ち上がったころの健康に関する新規事業というと、電子カルテなど医療情報化の話がメインで、まだまだ“企業の論理”でモノをいかに売るか、という議論が多かったように思います。コンソーシアムが目指すのは街で実際に人に見えるサービスを作ることであって、その流れでの健康に関するサービスが作れないのか、という発想からWGをスタートさせました。

### PRしたいWG活動の成果

業界も規模もまったく違うさまざまな企業の方と2年間継続してサービスについて議論と実践の双方ができたことも成果ですが、実証実験の2年目(2013年度)には二子玉川、たまプラーザの各地域で実際に活動している市民の方とWGを通じて健康活動を立ち上げ、それが現在では両地域共に活動が進展しており、“組織と個人の交流”を果たせたことが一番の成果です。

### WG活動での心残り、課題

WG立上げ時点よりも現在の方がモバイルやウェアラブル端末の技術が劇的に進んでいます。より個人単位でのサービス利用を構築しやすくなってきたところで実証実験は一度終了してしまっており、今までに得た知見を基により使いやすいサービスを構築するところへはまだ進めていない点が心残りです。今後は公民連携を具体的にを行い、新しい公共サービスをやってみたいです。

二子玉川の自然資産が次世代まで持続可能となる環境都市づくり

## 次世代環境WG

次世代環境WGでは「二子玉川再開発エリアおよび公園・河川を含む自然資産価値が、次世代まで持続可能なものとなる環境都市モデルを考える」ことをテーマに、再開発に伴って変わっていく二子玉川が抱えるまちづくり諸問題を検討してきました。

2011年から2013年にかけて参画企業とともに、次世代の働き方、生物多様性エコムーヴ、次世代エネルギーシステム、パッシブエコデザインなどに分かれて勉強会などを実施。その他、クリエイティブ・シティ・コンソーシアムグランドデザイン2015委員会と連携。未来の都市環境への提言シナリオの作成、フューチャーワークWGと協同し、2期事業の完成に伴う労働人口の増加とコミュニティの多様化など、次世代の変化を想定して、新しい場のあり方についての検討を実施しました。

議論から出てきたアイデアは、2015年春に竣工を迎えた、二子玉川再開発第2期事業の設計思想の中に盛り込まれています。



### Member's Voice



日建設計  
内原英理子氏

### 「都市の持続可能性について、意見交換する場を創りたい」

#### 自社紹介・仕事紹介

日建設計は、社会環境デザインの先端を拓く専門家集団として、設計・監理・都市計画を中心に、建築と都市のライフサイクル全般にわたる調査・企画・コンサルティンク業務を行う世界でも最大級規模の総合設計事務所です。二子玉川では、再開発事業の都市計画および2期事業の設計・監理を担当しました。

#### WGをスタートさせた理由、思い

都市開発は、都市をよりよくするためのものではなく、街も細かくみると土地の所有者の権利や各々の考えや思いがあり、整備や劣化のスピードも違います。都市開発を仕事にしている私たちにとって、都市の持続可能性を考え模索し続けること自体が、仕事といっても過言ではないものです。二子玉川の開発に携わることになり、東京という巨大都市に在って、生活文化や自然環境に恵まれているこの街はどういう可能性があるのか模索していた時にクリエイティブ・シティ・コンソーシアムが誕生しました。これまで関わることのなかった方々と、都市の持続可能性について意見交

換する機会と考えるとWGを立ち上げました。

#### WG活動での心残り、課題

WG活動の中で主体的な活動を誘発していくのは難しいですし、テーマの切り口の設定も難しいと感じていました。議論したアイデアを第2期事業の中で盛り込めるものは盛り込みたいという思いもあり、議論を収束させること、具現化することを考えて四苦八苦してしまいましたが、アイデアベースで発想を膨らませることとアイデアの具現化にはタイムスパンの違いがあることを痛感するに至りました。目標とするものが「次世代環境」という柔らかいものであるからこそ、議論の方向性が定まりづらい部分もあったと思います。

#### WG活動を通じての自己成長

日建設計としては、再開発事業の都市計画および第2期事業設計を担当することから二子玉川との関わりがスタートしました。会社としての「業務」の範囲内からのスタートでしたが、クリエイティブ・シティ・コンソーシアムの誕生とともに単なる業務を越えた関わりが始まりま

した。さまざまな企業の方々とざくばらんに議論する機会は「業務」内ではほぼあり得るものではなかったため、どう議論するのか…、議論は収束するのか…、いや収束させるべきなのか…、迷いながら進んできたように思います。仕事をしてこれまでもさまざまなまちづくりに触れてきましたが、関わり方の角度が多様で、しかも人の温かみを感じながら関わることができるのは初めての経験です。業務や事業としての再開発では関わることのできない未来のまちづくりの考え方や関わり方を模索することにつながっています。

#### その他ひと言コメント

2015年春に、二子玉川再開発第2期事業がついに竣工しました。次世代環境WGのリーダーとして、また第2期事業設計統括として全てを強く牽引してきた日建設計設計部長朝田志郎が2014年5月に急逝しました。WGとして多くの課題を残していますが、遺志を引き継ぎ「次世代まで持続可能な環境都市モデルを考える」場として、今後も活動していきたいと考えています。

参加メンバー：日建設計／東急電鉄／コクヨファニチャー／岡村製作所／LIXIL／FIGLA／東急セキュリティ／測位衛星技術／東急グリーンシステム／ランドスケーププラス ほか

「タッチ！」から始まる地域コミュニティづくり

## タッチ・コミュニティWG

「気軽」に、「手軽」に、お手持ちの交通系ICカードなどを「今、ここで、タッチする」ことで、ネット空間だけでは体験できない「ありがとう!」「面白い!」「ラッキー!」などの共感を街全体で共有できるコミュニティの創出に取り組みました。

### 主な活動内容

#### 2011年4月～2013年6月

カタリストBA開業に合わせハニタッチサイネージを稼働、ICカードタッチとサイネージ画面表示・メール・SNS発信・地元店舗クーポン発券サービスを開発・試行しました。



#### 2011年8月～2013年6月

サイネージの2択質問機能を追加した「エラビスト」では、二子玉川の地元紙「フタコノオト」の紙面と連携しました。

#### 2013年4月29日・11月3日

二子玉川商店街主催のイベント「青空アート&マーケット」でタッチラリー企画を実施。地元デザイン会社が開発した「リュックとチッチリー」というキャラクタータイアップによるサイネージも取り入れたタッチラリーで、商店街の店舗に加え、二子玉川ライズ、玉川高島屋、さらには二子玉川駅をつなぐラリーを展開しました。



#### 2013年2月3日

二子玉川100年懇話会共催「第一回二子玉川街情報プロジェクト・ワークショップ『ITでできること。人でツナグこと。』」を開催しました。実際の地域活動と、企業などの先進技術・知見の交わりから、「街」の課題解決の可能性を模索した初めての画期的コラボレーション企画です。



#### 2013年7月～2014年4月

ハニタッチサイネージを「街カレンダー」として刷新。二子玉川100年懇話会「街情報プロジェクト」と協業し、町会の掲示板リデザインと連動させた情報発信機能を展開。街のイベント情報を発信する情報端末としての試行展開を進めました。



### Member's Voice



シナジーメディア  
佐藤正一氏

### 「タッチだけで参加できる仕組みで、みんなのありがとうが繋がっていくコミュニティを実現したい」

#### 自社紹介・仕事紹介

シナジーメディア株式会社は、交通系ICカードをはじめお手持ちのカードを、手軽に、気軽に、コミュニティ活動やマーケティング活動に活用するためのソリューションを提供する会社です。

#### WGをスタートさせた理由、思い

他地域のコミュニティ活動などに採用いただく中で、今まで自分が生活している二子玉川地域では積極的には提案をしていなかったのですが、これを機会にタッチ・コミュニティの先進事例に参加各社と二子玉川で実現したかったからです。

#### WG活動を通じて実現したい二子玉川の未来のイメージ

老若男女、たとえば少年サッカーの子供たちが公園の清掃活動をした後にカードをタッチすると「ありがとうポイント」がもらえ、それで沿線の試合会場まで電車に乗れるとか、ボランティア活動の皆さんが街の活動に参加した時、お礼に「ありがとうポイント」を渡し、それを地域の名所旧跡の保護に活用するなど、地域の活動に、少なくともタッチするだけで参加できる仕組みとして使う。そうした活動のみんなのありがとうが繋がっていくコミュニティのイメージです。

#### WG活動を通じての自己成長

地域の方々と交流を通じ、地域の人と一緒に取り組んでいるという実感を感じ、地域コミュニティへの関わり方を学び、思いを知りました。だからこそ、そこで成功させることへの覚悟を持つことができました。

#### その他ひと言コメント

二子玉川がこれから本当にクリエイティブシティになるのか？ここまでは助走で、これからが本当の実践だと思っています。

参加メンバー：シナジーメディア／東急電鉄／富士フィルムイメージングシステムズ／インディゴ／東急エージェンシー／PFU／ビットメディア／三菱総合研究所

## 二子玉川しあさってプロジェクト

## キッズWG

二子玉川しあさってプロジェクトでは、次世代のまちづくりを担う子どもたちを心豊かに育成し、子どもを通じた地域コミュニティの活性化を図りました。子どもとの関わりを通じた地域コミュニティのさらなる活性化や多様性の追求、新しいアイデアの創出や実現。さらにはクリエイティブ・シティ推進の担い手となる地域発のクリエイティブ人材の活用をもって「地域ぐるみの子供教育力向上」を図ることを目的に活動しました。

二子玉川しあさってプロジェクト URL <http://shiasatte.creative-city.jp/>



## 主な活動内容



## しあさって委員会

二子玉川における「子どもとまち」の活動実践者と企業との連携を図りながら、子どもたちの未来を育むまちづくりを実践するためのビジョンとネットワークづくりに関する実践的な勉強会「しあさって委員会」を4回実施しました。

## 街でツクル

(二子玉川商店街 青空アート&マート)

二子玉川商店街振興組合の主催する「二子玉川商店街 青空アート&マート」に参加。アート&マート恒例の路上ラクガキ企画と連携し、子どもたちの夢を描く「こどものいえ」を展開しました。



## ミテキイテ

「ミテキイテ」は、記者となった子どもが街を取材し記事をつくって発信するワークショップシリーズです。大人が日常の中で見落としてしまっている「街のこれから」につながるタネを、取材記者となった子どもたちが街を巡って発見し、子どもならではのヒラメキいっぱいの記事にして発信しました。



## こどものまち

“街が子どもたちの「未来」を育み、子どもたちが街の「未来」を育む”という想いで、未来のまちを考えるワークショップを二子玉川ライズのギャラリーにて開催。二子玉川が「こどものまち」になりました。



## FUTAKOTAMAGAWA GATHERING

子どもと街の未来を育むため、さまざまなジャンルのプレーヤーが集まって、大人も子どもと一緒に楽しめるワークショップを二子玉川ライズのギャラリーにて展開。二子玉川がみんなで楽しめる「あそび場」になりました。



## Member's Voice



東急電鉄  
福島啓吾 氏

## 「子どもならではの視点を織り交ぜた、イノベーションを起こすきっかけづくり」

## WGをスタートさせた理由、思い

2011年2月に開催したクリエイティブ・シティ・フォーラム2011で、CANVAS 理事長の石戸奈々子さんが登壇され、子どもの創造性教育をテーマにしたまちづくりの可能性を提起されたことがひとつのきっかけです。次世代の街について、大人ばかりが集まり検討するのではなく、子どもならではの柔軟な視点を織り交ぜて考える素地をつくることで、前例に捉われない新しいイノベーションを起こすきっかけづくりができるのではないかと思います。

## WG 活動で一番感動したこと

社会には未来に向けた創造性を阻む「ルール」があふれています。普段はなかなか突破できないそれらのルール。しかし「子どもたちの未来のため」ならば、おカタい企業や団体の大人も、結構がんばれる。融通を利かせてくれる。WG 活動を進める中、そんな「大人のやんちゃながんばり」と、それによる「子どもたちの躍動」の場面に、たくさん立ち会うことができました。それら場面の中に、未来につながっていくまちのクリエイティビティを実感できる感動がありました。

## WG 活動での心残り、課題

いま、子ども向けのイベントやワークショップが、さまざまなところで手軽に開催されるようになりました。子どもがさまざまな体験の機会を得ることは素晴らしいことで、WG 活動でもそれらの実践を進めました。次のステップは、それらの体験をその日だけのことにせず、「毎日のこと」「暮らしの中のこと」として継続性を持ってつなげていけるか、が重要です。単発で終わらない、未来のまちづくりにつながるイベントやワークショップにどのように取り組んでいけるか、が大きな課題だと思っています。

## 参加メンバー

プロジェクトメンバー：NPO法人せたがやっこ参画推進パートナーズ/親子倶楽部/鹿島建設/きぬたま遊び村(せたがや水辺の楽校)/グラディエ/ココヨ/シナジーメディア/ジャパンライフデザインシステムズ/大日本印刷/日建設計/二子玉川商店街振興組合/ランドスケーププラス

事務局：NPO法人 CANVAS/東急電鉄

協力メンバー：こどもみらい探求社/asobi 基地/玉川ボランティアビューロー/東京都市大学/深沢アート研究所/二子玉川公園/二子玉川100年懇話会/渡部屋

## 2020年に向けた“つながる”ライフスタイルを創出 モバイルワレットWG

モバイルワレットWGでは、2020年の社会環境をふまえ、モバイルワレットなどを用いた便利で、楽しいライフスタイルのあり方を、最新のライフスタイル創出モデルであるバックキャストिंग手法により導出し、それを実現することで新しいエリア価値を創造するモデルを探索してきました。

所属する業界、経歴、年代も異なるメンバーにより二子玉川での心豊かなライフスタイルについて討議が進められ、ライフスタイル素案(63編)や2020年に実現したいブラッシュアップされた5編のライフスタイルが描出されました。



### 主な活動内容

#### ワークショップ

ほぼ半月に1回のペースで、参加メンバーが事前に準備した課題をもとに検討を重ねるワークショップを4回実施しました。所属する業界、経歴、年代が異なるメンバーによる討議は、活発に進められ、新たな気づきが得られました。



#### ビジネス機会探索

ライフスタイル素案(63編)から5編のライフスタイルを絞り込み、そのライフスタイルの中から抽出したプレイヤーと場とモノの関係を図示。ワークショップでの討議をとおし、プレイヤー間の新たな関係やビジネス機会を浮かび上げさせました。



#### Member's Voice

### 「日本発の、新しくスマートな購買スタイルを二子玉川から提起したい」



大日本印刷  
山田浩之氏

#### WGをスタートさせた理由、思い

つねづね、西海岸から新しく、魅力的なコンセプトにあふれたサービスが出てくるのを、羨んでいました。一方で、便利なスマホアプリが続々と開発されてはいますが、それがかつてのカードで膨らんだ財布のごとく、決済時に都度アプリを探し回るというスマートとはほど遠い状況となっています。小宮山先生の「二子玉川というエッジシティからイノベーションがおこる」という話から、日本発の新しい

スマートな購買スタイルをこの二子玉川で提起したく、起案しました。

#### WG活動で一番感動したこと

諸般の都合で、本WGは高負荷なワークショップが主体で、過密なスケジュールでの運営となりましたが、知力・体力を相当に割いてくださったメンバーの方々に、助けられました。参加に当たっては、プロボノの域を超え、公私共に影響があったと思いますが、積

極にご参加いただき、本当に感謝しております。特に「1人10本新規ライフスタイル出し」との宿題に際し、全員が、手抜きのない60本超の選りすぐりアイデアを持ち寄っていただいた時は、心から感動しました。

このWGで、イノベティブで熱いハートを持った方々と協働できたことは、かけがえのない財産となりました。

## “モノ”と一緒に“好意”が循環する、二子玉川らしいライフスタイルを創出 ソーシャル・シェアリングWG

生活者の意識変化×環境変化に伴い、今後身近になる共有型経済(シェアリング・エコノミー)に対して二子玉川らしいライフスタイル(スマートな価値観×サステイナブルな暮らし)の創出を目指すプロジェクトです。

地域住民を中心にコミュニティを形成することにより、ヒトとヒトが“共感”でつながる安心できるプラットフォーム。そこで提供される「各個人が持っている余剰資産(モノ・スキルなど)を循環させるエコな環境づくり」は地域コミュニケーションを活発化させるツールのひとつと考え、実現を目指します。



### 主な活動内容

#### ソーシャル・シェアリングサービスの調査・研究

海外では自分が使用していない製品や空きスペース、あるいは自分にできるスキル・サービスを他者に提供することで少額の利益を生み出すビジネスが広がっています。

信頼されるコミュニティをベースにしたシェアリングサービスについて調査・研究をしています。



#### 実証実験 ママ向け子育て&働き方をサポートするサービス構築

二子玉川近郊に住んでいるママの子育てや働き方などのライフスタイルをサポートするためのプラットフォームとして、ソーシャルシェアリングの視点を取り入れます。お互いに情報交換をしたりサポートし合う相互扶助の仕組み(シェア)をサービスに取り入れ、顔の見えるリアルと情報伝達に優れているネットの両面からサポートします。適度な距離感



を持ったコミュニケーションを街に発生させることで、子育てや女性の働き方に対してお互いをサポートし合い、好意も循環する仕組みを目指します。

#### 生活者も参加したワークショップ



WGメンバー、シェアに興味のある方たち、二子玉川に住んでいる生活者の方などに参加していただき、二子玉川でシェアリングサービスを実施した場合のその影響やサービスイメージを共有するワークショップを開催しました。

#### Member's Voice



大日本印刷  
大湯慶子氏

### 「『地域×コミュニティ×ソーシャル』で、女性が元気になる仕組みを作りたい」

#### 自社紹介・自分の仕事の紹介

大日本印刷の新事業・ビジネス開発を行う部門で“生活者と未来のあたりまえを作る”という視点から今後成長が見込まれる新しい事業を企画する仕事をしています。

#### WGをスタートさせた理由、思い

私が働き始めた20年前に比べて女性のライフスタイルは多様化しています。男性に比べて選択肢が多い女性にとって、均一化された家族やライフスタイルを前提としている現在の状況は、仕事も子育ても大変!と感じたことが影響しています。クリエイティブ・シティ・コンソーシ

アムに参加した当初はモバイルワレットWGで活動をしていましたが、その活動をおして私の中で芽生えた「地域×コミュニティ×ソーシャル」で地域の女性たちが元気になるような仕組みを作りたいと思ったこと、そしてそのサービスが「二子玉川らしいよね!」って言われるような何かと一緒に創りたいと思ったことが、スタートさせたきっかけです。

#### WG活動で一番感動したこと

地域のママ達の元気の良い点と、情報収集能力・分析力の高さですね。WG活動のひとつとしてワークショップを開催した時に、二子玉川地域の子育ての課題や解決策につい

て積極的に発言していた姿に驚きました。その時に、企業としてサービス提供者として、「ダメ!ダメ!」って判断されないようなサービスを考えることが重要だと思いました。

#### その他ひと言コメント

企業組織の中で育ってきた私にとって、WG活動をおして出会う人たちは自分の目標に向かって積極的に突き進んでいる魅力的な方々が多く、この出会いはとても貴重な体験です。新しいことを実現するのは、楽しいけど困難なことが多いと思います。そんな時に勇気と知恵と刺激をもらえる“場”として、活用したいと思います。

新しい移動体験で、人とのつながりと街の再発見

# QUOMO PJ

QUOMO PJ (旧 スマートモビリティWG) では、2012年10月に地域モビリティ検討コミュニティ「QUOMO」(クオモ)を設立し、パーソナルモビリティの社会実装を生活者目線で検討しています。セグウェイ体験会やワークショップを開催したほか、パーソナルモビリティとまちづくりに関連した情報を発信するウェブサイトやフェイスブックを立ち上げました。街中での走行を目指して各種活動を進めています。

そのほか、さまざまな体験会を実施し、今後の社会実装に向けたトライアルを進めています。

<http://quomo.jp/>



## 主な活動内容

### セグウェイ体験会

2013年より計11回(2014年11月時点)のセグウェイ体験会を開催し、約600名の方々に体験していただきました。体験者からは「楽しい」「あいさつが生まれやすい」「街が未来的な印象になる」など今後の活動につながる意見をいただきました。



### ワークショップ、商店街イベント「青空アート&マート」

2013年、「街×モビリティ～スローモビリティによる街づくりとは～」をテーマにワークショップを開催しました。モビリティの社会実装の先事例を共有し、二子玉川地区の方々とともにモビリティ活用による新しい街づくりを検討しました。また、二子玉川商店街が主催するイベント「青空アート&マート」にて、セグウェイを移動型インフォメーションとして活用。多くの来街者とあいさつや触れ合いが生まれるなど、場の華やぎに役買いました。



### 2020年 渋谷 超福祉の日常を体験しよう展

2014年、NPO法人ピープルデザイン研究所が主催する「2020年、渋谷。超福祉の日常を体験しよう展」にて、渋谷ヒカリエ館内でのデモンストレーションを実施しました。



### 兵庫島いちにち商店街

2014年、世田谷区商店街連合会玉川地区会主催「兵庫島いちにち商店街」にて、多摩川河川敷でのミニツアー体験会を実施しました。



### QUOMO 版コミュニケーションチャーム

パーソナルモビリティと街づくりに関するトップランナーのインタビューやコラム、そしてセグウェイを体験した方々の意見などをウェブサイトやフェイスブックで公開しています。また、活動の一周年を記念した「コンセプトムービー」や、街なかでの優しい移動について認知促進を図るグッズとして「QUOMO 版コミュニケーションチャーム」などを制作しました。



### Member's Voice



グラディエ  
磯村歩 氏

### 「パーソナルモビリティによる新しいカルチャーを二子玉川から発信したい」

#### 自己紹介・仕事紹介

パーソナルモビリティのデザインと導入支援を行っています。パーソナルモビリティのような新しいツールを安心安全に運用していくためには、ハードウェアの開発のみならず、それを使うユーザーや使用環境における住民の理解が必要です。また単なる移動手段としてではなく、それによって生まれる新しい価値にも目を向けていくことが必要でしょう。現在、さまざまな企業や自治体と共に全国各地でパーソナルモビリティの導入を進めています。

#### PJ 活動を通じて実現したい二子玉川の未来のイメージ

セグウェイ体験会の運営を通じて感じたのが、これは単なる移動“行為”ではなく、移動“体験”によるコミュニケーションの誘発に効果があるということでした。この移動体験をしっかりと広げていけば、人と人とのつながりが生まれ、より良い街になっていくでしょう。

またセグウェイのようにゆっくりと移動する“体験”は、普段は見落としがちな街の魅力の再発見にもなっていると思っています。私たちは、こうした移動体験をスローモビリティと呼んでいますが、パーソナルモビ

リティによる新しいカルチャーを二子玉川から発信していきたいですね。

#### PJ 活動でこれからチャレンジしてみたいこと

こうしたプロジェクトを地域に根付かせていくために、地域とともに運営する体制づくりをしていきたいですね。そうすることで地域との結びつきも強くなり、サステナブルな活動になっていくでしょう。それは、やがて地域の誇りにもなっていくかもしれません。私自身も、この二子玉川地区で暮らす住民として、自分ごととして息の長い取り組みをしていきたいと思っています。

参加メンバー：磯村歩(グラディエ)/東急電鉄/セグウェイジャパン

「感性分析」による新たなリサーチシステムの可能性を探る！

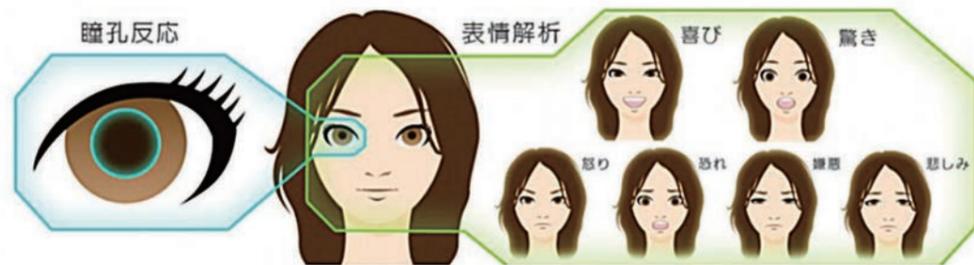
# 感性分析 lab PJ

感性分析 Lab PJ (旧 Futako Emotion Ranking PJ) は、感性分析に関わるステークホルダーによる研究・テスト・情報交換のプラットフォーム (Laboratory) の立ち上げを目的としたプロジェクトです。近年注目される感性分析手法の認知を高め、日本発の新しい技術がステークホルダーの間で広く活用される環境作りを目的として、活動しています。

感性分析とは、人間の身体的な反応 (視線、瞳孔、発汗、脈拍、脳波) を手がかりに、普段意識していない無意識下の反応や感情を科学的に明らかにするものです。感性分析を活用することは、これまでに明らかにならなかったさまざまな事象をより深く理解することに役立ちます。つまり、感性分析は日常の生活をより便利で豊かなものへと高めていくための非常に重要なアプローチといえます。ぜひ、感性分析 lab を通じて、感性分析を多くの方に知っていただきたいと思えます。



## 主な活動内容

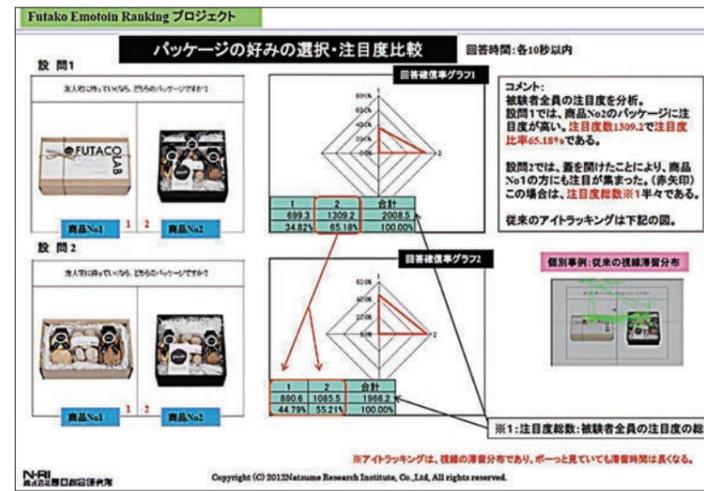


感性分析 lab の活動はビジネスとしての活動につながることを大前提とした実践的なものです。2014 年度は、①開発・提供企業各社による感性分析ツールのデモやテスト利用、②マーケティング分析や商品適用の情報交換、③感性分析に関する外部への情報発信を主たる活動内容にしています。

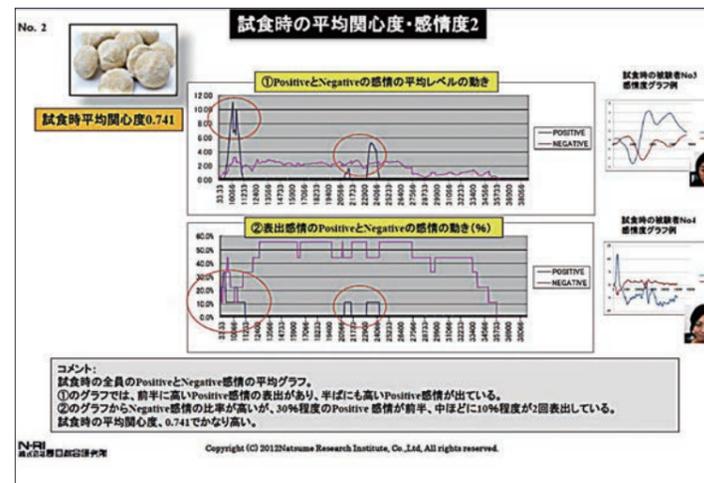
今後はこのような実績をさらに増やし、感性分析技術を持つ企業やそれを利用する企業が集う感性分析技術発展の中心的存在となり、さまざまな活動の結果として新たなビジネスが生まれていくことを目指しています。



2013 年に行った実証実験では、二子玉川のエリアに在住するマダムの感性 (ブランドイメージ) をリサーチすることで、新たな知見を獲得。その知見を新たなサービスや商品開発に生かすためのスキーム構築も進めました。



実証実験では「地元で製造されたお菓子の評価」を実施。商品パッケージの好みの分析も行われました



同じく、実証実験では、食材の試食による好み (味覚) の分析も実施

2014年12月7・8日には、「脳波と情感解析のコラボ実験」をテーマにした実証実験を実施。夏目総合研究所、脳機能研究所 (外部協力会社)、GMOリサーチが中心となり、リラックスや喜びを促す映像を見たときの脳の反応や表情反応、瞳孔反応を計測し、解析を行いました。12月12日には、感性分析セミナーを開催。東京大学名誉教授である原島博先生を講師としてお招きし、「感性研究の過去・現在・未来～個人の感性が生かされる時代へ～」をテーマに講演していただいたほか、感性分析の解析手法や企業での活用事例の紹介も行いました。

## Member's Voice



GMOリサーチ  
工藤久久 氏

「多くの方が感性分析の存在を知り、活用するきっかけとなる場を作りたい」

### PJ をスタートさせた理由、思い

マーケティングリサーチ会社として調査を数多く実施してきましたが、これまでの調査手法は消費者の記憶に頼った情報が主である点で限界があるため、新しいアプローチを検討してきました。感性分析はこれまでの調査手法とは違い、人のありのままの反応を分析することができるとても魅力的な手法です。マーケティングリサーチに限らず、より多くの方が感性分析の存在を知り、活用するた

め、のきっかけとなる場を作りたいという個人的な思いが、立ち上げのきっかけのひとつとなっています。

### PR したい PJ 活動の成果

感性分析の第一人者である東京大学名誉教授の原島先生にご講演いただいたセミナー開催や、表情解析と脳波解析を組み合わせた実験など、実践と発信という点で有意義な活動ができたことが大きな成果です。今後も実践と発信をさらに充実させたいと思います。

### PJ 活動での心残り、課題

感性分析はさまざまな分野に応用可能だと思っています。このプロジェクトに興味を持ち、参加していただける方々と協力し、感性分析をどのように実践的に活用できるのか、せっかくのチャレンジの場ですから、ほかではできない新しい取り組みをどんどん仕掛けていきますので、このプロジェクトの活動にぜひ注目していただきたいです。

参加メンバー：GMOリサーチ / 夏目総合研究所 / 三菱総合研究所

# J-Creators PJ

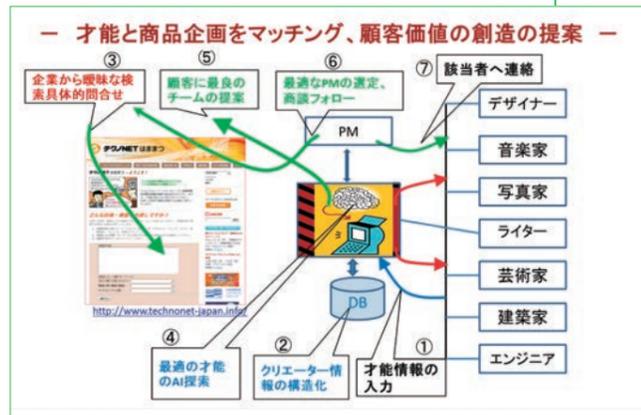
J-Creators PJの目的は、クリエイティブ・クラス即ち、創造的な価値を生み出すクリエイターを支援・育成し、クリエイティブ・シティの実現を推進することです。

プロジェクトでは、クリエイターの登録サイトを創り、各クリエイターは自身の才能や実績、作品などをデータベースに登録します。

外部の新鮮なアイデアや自社にない才能を必要とする企業は、商品企画の初期段階でアイデアなどを募集し、応募してくれたクリエイターの一次的な提案を受け、検討します。さらに詳細な提案を求める際には、サイトの管理者を通じて本格的な問い合わせをしてビジネスが始まります。

システムは、企業の曖昧な問い合わせを自然言語処理で受け、人工知能によるマッチングアルゴリズムで、データベースから最適な才能を複数抽出して、事務局 (PM) に提示します。事務局は最適なPMを選考してプロデュースを依頼します。PMは抽出された才能と打ち合わせて、短時間に、問い合わせ企業に一次提案をします。その後のフォローで本格的な打ち合わせ、プロジェクト提案と契約処理をします。

<http://www.j-creators.com/>



### Member's Voice



府政工学研究所  
松島克守 氏

## 「協創できる人たちと、クリエイティブ産業が集積する街を作りたい」

### PJをスタートさせた理由、思い

快適な都市環境にクリエイティブ・クラスが集積し、新たな価値創造を通じて都市に繁栄をもたらすモデルを二子玉川で実証実験したいと思い、スタートしました。

若き才能あるクリエイターの育成をするには良い仕事との出会いの場を提供すること大事だと考えました。人のつながりが基本ですが、今までなかった協創を作り出すためには広く才能との遭遇が必要です。そのために多くのクリエイターに登録してもらい、人工知能を応用したエンジンで偏りのないマッチングを実現します。

### WG活動を通じて実現したい二子玉川の未来のイメージ

クリエイティブ・クラスが快適で安全な家族との生活の場として、そして創造的な仕事をする街として二子玉川を選び、集まり、街の中で協創できる人たちと濃密なネットワークを作る。その結果クリエイティブ産業が集積する街が形成され、二子玉川が日本と世界で注目されるクリエイティブ・シティになれば、と考えてます。

### WG活動での心残り、課題

サイトは完成しましたが、力不

足でサイトにクリエイターを集めるに至りませんでした。現在は、まずエンジニアを中心に100人が登録をしています。

### その他ひと言コメント

このサイトは、新規事業の立ち上げや、プロジェクトに必要な社内の才能を発掘する、企業内システムとして利用できます。企業も一定程度の規模を超すと、プロジェクトと才能のマッチングができずに成功を逃すこととなります。ご興味のある方は下記までご連絡ください。

matsushima@fukan.jp

# デジタル・シティ勉強会

世界で最も便利で先進的な都市を実現し、生活者や事業者にとってベネフィットの高い都市づくりを行うべく、ワーキンググループの設立を目指しています。

2014年1月22日に、当ワーキンググループの趣旨を提案するための第1回勉強会を行った後、同年4月29日に二子玉川商店街でWi-Fiによる実証実験を実施。また、10月1日・12月10日にそれぞれ第2回・第3回勉強会を行いました。

これらの活動を通じ、各方面の関係者との二子玉川の利便性を高めるための意見交換ができたと思います。2015年度中のワーキンググループの設立を目指し、より一層活動範囲を広げていきたいと考えています。

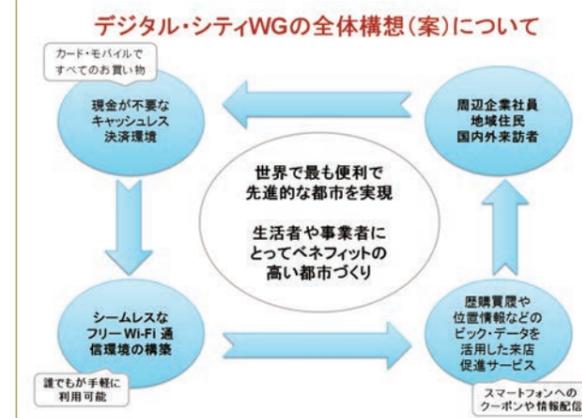
## 主な活動内容

### 第1回勉強会 (2014年1月22日)

第1回勉強会においては、デジタルシティWGの全体構想について提案しました。キャッシュレス決済環境やフリーWi-Fiを組み合わせて、ビッグデータを活用し、ベネフィットの高い都市づくりを進める全体構想を提案しました。

### Wi-Fiの実証実験 (2014年4月29日)

地域に密着し生活者の利便性を高めるシームレスなフリーWi-Fi通信環境を構築すべく、二子玉川商店街振興組合さまの協力を得て、二子玉川商店街においてWi-Fi環境の実証実験を行いました。



### 第2回勉強会 (2014年10月1日)

利用者の購買履歴や位置情報を生かし、利用者と事業者にとって相互に利便性を向上させる技術である、AR(Augmented Reality = 拡張現実)の活用事例紹介と、楽天市場におけるビッグデータの利活用状況について発表しました。

### 第3回勉強会 (2014年12月10日)

ポイントを活用してユーザーの利便性・満足感を向上させ、二子玉川地域の活性化にもつながるビジネス戦略、アイデア、およびその展開の手法を発表しました。

### Member's Voice



楽天Edy  
宮沢和正 氏

## 「効果的なマーケティング分析を行い、店舗へのお客さまの誘導を促進したい」

### 自社紹介・仕事紹介

楽天Edy株式会社は、2001年に日本の電子マネー事業の草分けとして設立され、「楽天Edy」の普及を推進してきました。当社のビジョン・目標は「先進的で利便性の高い決済手段をお客さまや加盟店さまに提供し、経済活動を活性化して豊かな社会を構築してゆくこと」です。

2014年12月時点での、電子マネーカード、および携帯電話・スマートフォン上のアプリケーションの累計発行数は8,500万件であり、全国35万店舗での利用が可能です。

私は、大学院卒業と同時にソニー株式会社に入社し、Audio、Video、VAIOなどのさまざまな商品を担当しましたが、シリコンバレーの赴任時に「これからは、商品の販売だけでなくサービスの提供により収益

をあげるビジネスモデルが必要になる」と強く感じる事件があり、2001年にソニーが開発した非接触型ICカード[FeliCa]を活用して「楽天Edy」の事業を起業しました。電子マネービジネスを通じて、それまでの電気製品の企画・製造の業務では経験できなかったさまざまな業界の方々と協業し、またご支援をいただいで事業を拡大する貴重な経験をしました。

### 勉強会をスタートさせた理由、思い

電子マネー事業では、全国の加盟店さまの端末から電子マネーの利用状況の膨大なデータが送られてきます。我々は、このビッグデータを活用して許諾をいただいた上でマーケティング活動に活用できないかと考えていました。

今回、クリエイティブ・シティ・コンソーシアムに参加しさまざまな事業者と連携して、電子マネーの利用動向だけではなくさまざまな決済手段の利用状況や位置情報などを活用することにより、お客さまの行動を分析し、店舗さまへのお客さまの誘導を促進することで売上拡大のお手伝いができると考えています。

楽天グループは、本年夏頃に約1万人の社員が二子玉川地区に移転し、日々仕事を行い、生活することになります。職住接近の利点を生かして、よりクリエイティブな活動に注力し、世界にイノベーションを発信していきたいと考えています。

二子玉川が、先進的なデジタルシティとしてお手本を示し、世界から注目され、世界中からさまざまな人々が集まる都市になることを目指し、我々の活動がその一助になれば幸いです。

## クリエイティブ・シティ・コンソーシアム設立から5年目を迎えて

2010年8月の設立から5年目を迎えたクリエイティブ・シティ・コンソーシアム。その事務局運営について、設立当初から事務局長を務めた三菱総合研究所の福田次郎さんにお話をうかがいました。

クリエイティブ・シティ・コンソーシアム事務局長  
(株)三菱総合研究所主任研究員 福田次郎 氏



コンソーシアムには、どのくらいの企業が参加されていますか。

「日本の未来のためにクリエイティブ・シティを創造したい」という理想を掲げ、同じ思いを持つ企業に声をかけ、約30社からスタートしました。その後、多くの企業やメンバーのご賛同をいただき、大企業からベンチャーまで、80社近くになりました。

コンソーシアムの活動意義などについて、どのように感じられていますか。

「コンソーシアムは、ワーキングによる検討、実証実験の実施、イベント開催など、多くの活動をしてきました。それらを通じて感じたのは、みんなが、単に会社の利益のために新規事業を考えているのではなく、一人ひとりがさまざまな社会の問題・課題を認識し、それを解決する新しいサービスを創造したいと考えていることです。その想いを上手くまとめ、後押しをすることができれば、多くの問題・課題が解決できると思います。」

事務局長として、一番の思い出は何でしょう。

「アイデアを単なる思いつきから、ビジネスに変えるには、スキルや能力が必要です。『プラチナエッグ・ハンティング』は、そうした能力を開発する場として企画しました。慶應義塾大学および東北大学、創造先端を走るビジネス人の支援を得て、多くの方にご参加いただき、喜んでいただいたのが一番の思い出です。」

福田さんの将来の夢についてお聞かせください。

「活動を通じて、全国各地に新しいビジネス創造にチャレンジする多くのコンソーシアム団体があることを知りました。将来、全国の団体とも連携し、日本全国のネットワークを創るのが夢です。」

2015年度からは、コンソーシアムは体制を一新し、よりリアルなビジネス創造の場を目指します。二子玉川だけでなく、渋谷、自由が丘を囲むプラチナトライアングルにおけるクリエイティブ・シティの創造、そこに集う人々の理想の実現に向けて、コンソーシアムがそのネットワークの中心になることを願っています。

競争から共創へ ——「心の豊かさを実感できる社会」を目指して  
三菱総合研究所は新たな事業創造をサポートします。

### ビジネスアイデアの創出

植物工場などの一次産業から、最先端技術を活用する二次産業、ITから医療・教育サービスを含む三次産業まで、あらゆる業界における知見や展望、視点を元に、新たな事業創造のアイデア創発からビジネスモデルの検討まで、ビジネスアイデアの創出を支援します。

### 企業グループの形成

求められる新たなビジネスでは、1社で全ての経験、ノウハウ、リソースを網羅することが難しいことが少なくありません。新たなビジネスに向けて、相互に補完し、パートナーとなる企業・団体・技術・サービスのマッチングのご提案・具体的な企業のご紹介を行い、プロジェクトグループの形成を支援します。

### プロジェクトの推進

プロジェクトのスタートに当たり、国の研究開発支援事業などの活用も有効な手段です。そうした、複数の企業・部署が関わるプロジェクトでは、第三者の立場から調整を行う機能が必要です。国プロジェクトへの提案・支援から、実際のプロジェクトでの事務局・調整機能など、プロジェクトの推進を支援します。

### ■事例

#### Creative City Consortium

クリエイティブ・シティ・コンソーシアム

#### クリエイティブ・シティ・コンソーシアム

二子玉川をモデルにクリエイティブな産業が集まる都市環境の創出に向けて、さまざまな企業・団体が異業種交流や新ビジネス創造に向けた活動を行うコンソーシアム組織です。 <http://creative-city.jp/>



#### スマートヘルスケア・シティ・コンソーシアム

自治医科大学をリーダーに、スマートフォンを使って医療情報と生活情報を蓄積する地域医療データバンクの構築と、それを活用した医療・介護・保健・救急を横断する新しい地域包括ケアシステムの事業化をめざすコンソーシアム組織です。 <http://www.smarthealthcarecity.net/>



#### 日本データセンター協会

データセンターの強靱性や環境性能を表すガイドラインの標準化、データセンターの省エネ化やデータセンターを活用したITの省エネ化を推進し、日本におけるデータセンターの強化、発展を推進しているデータセンター事業者の業界団体です。 <http://www.jdcc.or.jp/>

### ■お問い合わせ先

## 株式会社三菱総合研究所

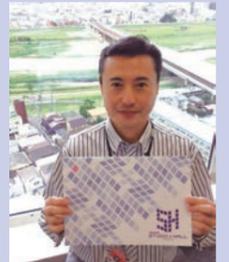
情報通信政策研究本部 中村秀治  
<http://www.mri.co.jp/>  
TEL 03-6705-6016 icu-req@mri.co.jp



## iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズが4月24日オープン ご利用予約、好評受付中!

2015年春に竣工した「二子玉川ライズ・ショッピングセンター・テラスマーケット」の中心地区に開設された、「iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズ」について、イツ・コミュニケーションズ(株)ソリューション本部メディア事業部 企画広告チームの鈴木良一さんにお話をうかがいました。

イツ・コミュニケーションズ(株) 鈴木良一 氏



「二子玉川ライズ」は、二子玉川再開発事業の第2期事業の竣工により、ランドオープンいたしました。第2期事業では、映画館、フィットネススタジオ、ホテル、文化・エンターテインメント施設などが開業し、多摩川までつながる「リボンストリート」も開通するなど、有機的な広がりを持った空間となっています。

「その二子玉川で、多様なコンテンツを創出し、地域活動を外部へ情報発信する役割を担う施設が「iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズ」です。「iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズ」は、テレビ放送とインターネット配信機能を持つ「放送スタジオ」と、街と一体となったイベントが行える「多目的ホール」の機能を併せ持ち、幅約8m、高さ約5mの開閉式大開口部を通じて中央広場との一体利用も可能です。

イツ・コミュニケーションズ(株)では、自社でメインスタジオを含む3つのスタジオを保有し、ホール運営でも実績がありますね。

「iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズ」では、当社のこれまでの実績や経験を生かし、開催されるイベントの映像コンテンツ化やテレビ、インターネット、モバイルなどを組み合わせたバーチャル・ショッピングの展開をはじめ、新しいビジネスや文化のスタイルも生み出していきます。ぜひご期待ください。

詳細は、「iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズ」ホームページをご覧ください。  
<http://www.studio-hall.jp>

コンセプトは、「発信する、ショッピングTV(+)」  
iTSCOM STUDIO & HALL 二子玉川ライズ



### 放送設備完備(4K対応のカメラ・プロジェクターを完備)

ライブ放送、公開収録など、テレビ、インターネット、ラジオといったさまざまな放送の形に対応。イツコムならではのネットワークも活用し、全国・世界への配信も行うことが可能です。

### 多目的ホールとしての機能

ファッションショー、音楽ライブ、各種展示会、観光・物産展、新商品発表会、記者発表、会議・セミナー、パーティーなど、多種多様なニーズ・目的に対応可能な大規模スペース。

### ショッピング機能(リアル&バーチャル)

テレビ公開収録や各種イベント時のリアルショッピングと、バーチャル\*との連携を構築。 \*テレビ放送のほかWEB放送+ECサイトも含む

### 東急グループメディアと連動したイベント展開

テレビ、ラジオ、紙、デジタルサイネージ、交通広告などのイツコム媒体および東急グループ媒体を、イベント告知や商品PRで活用可能。

### 中央広場との一体利用(大開口部)

幅約8m、高さ約5mの開閉式大開口部があり、中央広場との一体利用が可能。本施設と中央広場を合わせると、約1,400㎡の広さを有する大規模なイベントスペースとなり、二子玉川ライズの「街」全体がイベントの舞台に。



■施設概要 床面積 440㎡(ガラス面まで)、天井高 7.5m  
■付帯施設 備品庫 117㎡、副調整室 53㎡、スタッフ控え室 12㎡、パントリー 12㎡、楽屋 25㎡×1室(2部屋にセパレート可) 15㎡×1室

ま ち に 映 画 を。 

田園都市線・大井町線「二子玉川」駅に、シネマコンプレックス誕生!

**109 CINEMAS** **IMAX**<sup>®</sup>  
FUTAKO TAMAGAWA

FUTAKO TAMAGAWA  
2015年春 **rise** にOPEN!



**IMAX**<sup>®</sup>  
それは、ファーストクラスの映像体験。

映画を構成する映像、音響、空間、3D、そして作品。IMAX デジタルシアターは、これら5つの要素すべてを最高の水準にまで高めた上映システム。まるで映画の中に入ってしまったようなリアルな臨場感があなたを包み込みます。

<p><b>明るく鮮明、驚くほどの高品質映像</b></p> <p>独自のテクノロジーで驚くほど明るく鮮明な映像を実現。2D作品も3D作品も、これまでにない美しさと臨場感で迫ってきます。</p>	<p><b>理想のクリアサウンドをすべての座席で</b></p> <p>精密で高度なサウンド調整を実施。シアター内のどのシートに座っても、理想的にコントロールされたクリアなサウンドが満喫できます。</p>	<p><b>IMAX<sup>®</sup>3Dの視野</b></p> <p>一般的な3Dの視野</p>
<p><b>空間全体で生み出す映画との一体感</b></p> <p>巨大スクリーンの採用をはじめ、シアターの空間全体をIMAX仕様カスタマイズ。これまでにない映画との一体感をもたらします。</p>	<p><b>最新作もIMAXバージョンで続々登場</b></p> <p>独自の技術で様々な映像作品をIMAXバージョンに変換。さらにIMAX専用カメラで撮影した作品など、注目の最新作が続々登場します。</p>	<p><b>WHAT'S IMAX 3D</b></p> <p>明るく鮮明な映像が視野いっぱい広がるIMAX デジタルシアター。その優れた臨場力は、まるでスクリーンを飛び出した被写体が目の上まで迫って来るような驚きの映像感覚。他の3D方式では決して味わえないこの衝撃をぜひ体感してください。</p>

109シネマズ二子玉川

検索 

 株式会社 東急レクリエーション  
※画像はイメージです。 ©IMAX、IMAX<sup>®</sup>3D は、IMAX CORPORATION の登録商標です。

Office is a jungle!  
期待する早起きのひらめきに  
いろいろなものをつなげてみる  
良いinputがあるから良いoutputがある  
議論は多くハンコは少なく  
子供心がくすぐられる  
迷ったら楽しいほうを選ぶ!  
おいしいもので仲間を集めてみる

**「同じ釜の飯を食う」ならおいしい方がいいよね。**

さまざまな人と情報が絡み合う。おいしい「場」をコクヨは提案します。

**KOKUYO**

コクヨファニチャー株式会社 [www.kokuyo-furniture.co.jp](http://www.kokuyo-furniture.co.jp) お客様相談室 TEL.0120-201594 [コクヨの移転](#) [検索](#)

# 未来のあたりまえを作る。

たとえば、スマートフォン。

たとえば、ペットボトル。

DNPがその一翼を担っているそれらの製品も、  
30年ほど前までは思いもよらないものでした。

いまはまだ実現不可能に見えても、

未来にとっては、あたりまえ。

DNPは、そんな未来のあたりまえを作りつづけます。



DNPenguin

# DNP

大日本印刷株式会社

東京都新宿区市谷加賀町1-1-1

[www.dnp.co.jp](http://www.dnp.co.jp)



*more than creative*

[nikken.jp](http://nikken.jp)

日建設計

日建設計は、社会環境デザインの先端を拓く専門家集団として、設計・監理・都市計画を中心に、建築と都市のライフサイクル全般にわたる調査・企画・コンサルティング業務を行う世界でも最大級規模の総合設計事務所です。

1900年の創業以来、設計事務所としてもっとも大切な独立性をかたく守りながら、常に時代の先端をいく新しい技術の開発を進めると同時に、組織の整備・充実を図り、皆様のパートナーとして総合的で価値の高いサービスの提供に努めてまいりました。

これまでに手がけたプロジェクトは2万件を超え、国内はもとより広く海外50数カ国に分布し、行政、産業、教育文化、医療福祉、住宅などあらゆる分野に及んでいます。

<http://www.nikken.jp>



## 二子玉川ライズ

シネマコンプレックスからホテルまで

# 2015 GRAND OPEN

- 4月24日(金) 第1弾「二子玉川ライズ S.C. テラスマーケット」オープン  
(109シネマズ二子玉川を含む、ショップ&レストラン)  
「ITSCOM STUDIO&HALL 二子玉川ライズ」オープン
- 5月 3日(日) 第2弾「二子玉川ライズ S.C. テラスマーケット」オープン  
(二子玉川 蔦屋家電)
- 7月17日(金) 「二子玉川 エクセルホテル東急」開業

アトリオドワーエニ子玉川  
イメージ

テラスマーケット  
イメージ

109シネマズ二子玉川  
イメージ

二子玉川 エクセルホテル東急  
イメージ

ITCOM STUDIO&HALL 二子玉川ライズ  
イメージ

二子玉川ライズ完成に向け、2015年4月24日(金)、  
二子玉川ライズ・ショッピングセンター・テラスマーケットが開業。  
新しいコンセプトのショップ&レストランから、多彩な広場、さらには、ホテル、オフィス、  
スタジオ・ホール、レジデンスが加わり、ますます魅力的な街へと生まれ変わります。  
住むひと、働くひと、訪れるひと、そこに集う様々な人が行き交い、ふれあうことで、  
有機的に広がる新たな関係性と開かれたコミュニティの場が実現します。

FUTAKO TAMAGAWA  
**rise**  
東急グループ

# Event

## イベント

クリエイティブ・シティ・コンソーシアムでは、人と人とが出会い、アイデアと情熱を交わし、相互に刺激し合うことで、新しいイノベーションが生まれると考え、多様な人が集うさまざまなイベントの実施に取り組んでいます。

各イベントでは、次世代の街につながるあらゆるテーマを取り扱っています。テーマごとのトップランナーを迎えつつ、ときには全くの異分野・異業種の人材や、地域の生活者とも交流をしながら、自由にアイデアを出し合い刺激を与え合うプログラムとして進めています。

- クリエイティブ・シティのイノベーションが、世界の未来を変える  
Creative City Summit
- 二子玉川の可能性を考える  
Creative City Forum
- オープンイノベーションのための共創プログラム  
ブレスポ (Brain Sports) / オープンラボ (Open Lab)
- 未来の商品・サービスにつながるシーズ・ニーズ・アイデアを見つけよう  
プラチナエッグ・ハンティング

※役職等は開催当時のものです。

クリエイティブ・シティのイノベーションが、世界の未来を変える

# Creative City Summit

「クリエイティブ・シティ」の価値や、これからの社会における必要性を、広く世に問うことを目的としたシンポジウムを、2012年、2014年に開催しています。コンソーシアムの活動方針やそれまでの成果を紹介しながら、さまざまな分野の次世代リーダーによるプレゼンテーションやトークセッションを実施し、より多くの団体・個人が、来るべき次世代に向けた都市づくりに興味関心を持つよう、メッセージ発信を行っています。

## Creative City Summit 2014

### Opportunity — アイデアからビジネスへ —

2014年12月6日(土) 渋谷ヒカリエ ヒカリエホールA

コンソーシアムが掲げるクリエイティブ・シティに必要な3つの要素、「Good Life (良い生活)」「Opportunity (機会)」「Diversity (多様性)」のうち、「Opportunity (機会)」をテーマに、「Creative City Summit 2014」を開催しました。社会の先端で活躍するイノベーション実践者を招いたプレゼンテーションとトークセッション、後半にはカルチャ・コンビニエンス・クラブ(株)の増田宗昭氏を招き、「東京はクリエイティブ・シティになる」と題した講演をしていただきました。



主催者  
プレゼンテーション



### 二子玉川で起きているイノベーション

松島克守氏

コンソーシアム 副会長

まず私からは、「二子玉川で起きているイノベーション」と題して、二子玉川という都市の可能性とコンソーシアムの取り組みについてご報告をいたします。

コンソーシアムの活動を始めて4年間が経ちましたが、その間に感じたのは、二子玉川という都市が、いかにイノベーションを起こすポテンシャルにあふれているか、ということです。クリエイティブな人が集まる場所をつくり、クリエイティブな人たちが融合することで、新しいビジネスが生まれ、それが成長につながります。コンソーシアムでは、こういったモデルを日本で作ってみようという活動を進めてきていますが、二子玉川こそ、その地に相応しい都市であると考えています。

現在コンソーシアムでは、さまざまな分野の活動が進められています。ぜひ、来場の皆さまも、積極的に参加してみてください。

プレゼンテーション & トーク

ゲストプレゼンテーションでは、社会の中で活躍するイノベーションの実践者として、(社)Japan Innovation Network 西口尚宏氏、(株)グローパス 仁禮(にれい) 彩香氏、Twitter Japan (株)・(株)WESYM 笹本裕氏の3名をお招きし、自身の活動やイノベーション・事業創造についてのプレゼンテーションをしていただきました。

プレゼンテーション 1

### 大企業でもイノベーションは興せる!

西口尚宏氏

(一社)Japan Innovation Network 専務理事

大企業からイノベーションを継続的に興すための「加速支援」という仕事をしています。イノベーション=ベンチャーと思われがちですが、決してそうではありません。

「ベンチャー企業が次々に興ること」「ベンチャーと大企業が連携すること」「大企業からイノベーションを興し続けること」。この3つが継続的に循環することで、はじめて日本は元気になっていきます。その中で、今、一番課題になっているのは、「大企業からイノベーションを興し続けること」ではないでしょうか。

大企業の中からイノベーションを興すことは確かに容易なことではありません。しかし、イノベーションを興すための「エコシステム」を構築することが、今の日本の社会においては、とても重要なことではないかと感じています。



プレゼンテーション 2

### 高校生 CEO ~世界が舞台~

仁禮彩香氏

(株)グローパス CEO

私は、高校2年生の学生であるとともに、(株)グローパスという会社のCEOをしています。これから大人になり次の社会の発展を担うリーダーとなっていく子どもたちは、「未来そのもの」であると思います。やりたいことのアイディアは豊富にあるが、それらをどうやって形にしたらいかが分からない子どもたちのために、それを形にするためのチャンスを提供できる場をつくりたいという思いから(株)グローパスを立ち上げました。

(株)グローパスではさまざまな事業に取り組んでいますが、新しいものを生み出すためには、「客」の心ではなく、自分がやりたいからやるという「主」の心で世の中を見つめていくことが重要ではないか、といつも思っています。



プレゼンテーション 3

### クラウドファンディング×ソーシャルメディア×事業創造

笹本裕氏

Twitter Japan(株) 代表取締役、(株)WESYM 取締役会長

クラウドファンディングとソーシャルメディアの2つの会社を経営しています。クラウドファンディングはまだ課題もありますが、その課題はソーシャルメディアと組み合わせる形で解決できるのではないかと考えています。

クラウドファンディングの原型はリアルなマーケットです。アイデアを自分たちでつくり、販売する場です。このリアルな場の取り組みをインターネットに乗せることで、ひとつのアイデアに世界中から応援が来る「共感のマーケットプレイス」になります。もちろん、実際の購買も可能です。

海外では、すでにさまざまな分野でクラウドファンディングが活用されています。日本でも、拡散し、伝搬するメディアとしてのTwitterと、クラウドファンディングとの連携を進めることで、さまざまな新しい取り組みができるのではないかと考えています。



## トークセッション



プレゼンテーションを行った3名の講演者に、NPO 法人 CANVAS 理事長、(株) デジタルえほん 代表取締役の石戸奈々子氏を交え、「Opportunity (機会)」をテーマにしたトークセッションが行われました。

無限にある機会を実際に獲得できるかどうかは、本人が気付くかどうか、機会を獲得するためにひたすらに工夫をする行動力や勇気があるかどうか、が重要です。また一方で、獲得した機会を実際に進めていくためには、たくさんの周りの支えも必要となります。

獲得した機会をうまく生かすためにいろいろなアイデア練って、それらの実践を進め、未来の世代がチャレンジできる「機会」を残していきたいですね。

## 特別講演



## 東京はクリエイティブ・シティになる

## 増田宗昭氏

カルチュア・コンビニエンス・クラブ (株) 代表取締役社長兼 CEO

カルチュア・コンビニエンス・クラブ (株) 代表取締役社長兼 CEO の増田宗昭氏から、「東京はクリエイティブ・シティになる」と題して、イノベーションの具体的な事例や、同社が考える時代認識、2020 年に向けての展望などについて語っていただきました。

講演では、本や音楽だけでなく家電も含めたライフスタイル提案を行う二子玉川での新店舗構想や、代官山 T-SITE での居心地のよい空間づくりに込められた増田氏のイノベーションに対する考え方などが語られました。加えて、東京は、世界に名だたるクリエイティブ・シティとなる可能性を十分に持っている、との熱い主張が発表されました。

City Summit 2012  
～次世代に繋ぐ未来の都市づくり～

2012年10月12日(金) 渋谷ヒカリエ ヒカリエホール A

「次世代に繋ぐ未来の都市づくり」をテーマに、「City Summit 2012」を開催しています。基調講演では、建築家の安藤忠雄氏を招き「魅力ある都市」をテーマに講演をしていただき、続くプレゼンテーション&トークセッションでは、富山市・横浜市・石巻市の国内3市からそれぞれの都市戦略を紹介していただき、「次世代都市と官民連携のありかた」をテーマにセッションを行いました。



## 基調講演



## 魅力ある都市

安藤忠雄氏 建築家、東京大学 名誉教授

人口減少、高齢化、財政悪化…変わっていくことを求められている日本の中で、企業や市民はどのように都市づくり、地域づくりに関わっていけばよいのか。安藤氏は、戦後の奇跡の復興を遂げた日本人の想像力と技術力にふれ、我々は今ここでもう一度、強い目標を見出し、次の世代のためにそれぞれの仕事の中で何が出来るかを真剣に考えることが大切だ、とのメッセージを語りました。

## プレゼンテーション&amp;トークセッション



## プレゼンテーション

1. 二子玉川に創る、クリエイティブ・シティ 松島克守氏 コンソーシアム 副会長
  2. コンパクトシティ戦略による富山型都市経営の構築 森雅志氏 富山市長
  3. 横浜市が実現する環境未来都市とスマートシティ 浜野四郎氏 横浜市 温暖化対策統括本部長
  4. 石巻市の挑戦「世界の復興モデル都市」を目指して 亀山紘氏 石巻市長
- ナビゲーター：村木美貴氏 千葉大学大学院工学研究科建築・都市科学専攻 准教授

## トークセッション

## 次世代都市と官民連携のあり方

各都市におけるビジョン策定や具体的な展開施策にも触れながら、次世代の都市づくりにおける官公庁と民間企業・団体の関わり方について、セッションが進められました。

セッションのまとめとして「クリエイティブ・シティとなるためには、明確なビジョンを策定し、計画からふれずに継続的に実行していくこと。その中で成功体験を積み重ねていき、家族が安心して住める街をつくりあげていくことが、重要ではないか」との発信がされました。

二子玉川の可能性を考える

## Creative City Forum

実際に街で暮らし、働き、遊ぶ生活者やワーカーなどの方々と一緒に、クリエイティブ・シティについて理解を深めていくフォーラムを、2011年から2014年に計3回開催しています。コンソーシアムが活動を進める二子玉川の会場から、講演やセッションを通じて、未来の新しいライフスタイルやワークスタイルを提案しています。

## Creative City Forum 2014

## 「Good Life (良い生活)」のあり方

2014年2月15日(土) カタリストBA



コンソーシアムが掲げるクリエイティブ・シティに必要な3つの要素、「Good Life (良い生活)」、「Opportunity (機会)」、「Diversity (多様性)」のうち、「Good Life (良い生活)」をテーマに、「Creative City Forum 2014」を開催しています。先駆的で示唆に富む研究者・実践者からのトークを受けながら、これからの時代における暮らしの豊かさとは何か?について議論を進めました。また同時に、コンソーシアム会員企業が取り組む各ワーキング活動についてのパネル展示や、デモンストレーション、体験展示も行いました。



## オープニング

## 二子玉川に創る、クリエイティブ・シティ

## 松島克守氏

コンソーシアム 副会長

クリエイティブ・シティ創造に向けて、コンソーシアムではさまざまな分野の取り組みを進めています。クリエイティブ・シティとしての二子玉川が持つ大きなポテンシャルを生かしていきたいと思っています。



## トーク1

## 幸福途上国ニッポン?

## 目崎雅昭氏

国際文化アナリスト、幸福研究家、日本メガソーラー整備事業(株) 代表取締役社長

金融トレーダーとしての生活に疑問を持ち、自らの世界観を変えるために世界中を旅しました。世界にはさまざまな「幸福」のかたちがあります。日々の生活を振り返って、日本における本当の幸福について、もう一度考えてみませんか。



## トーク2

## 世田谷から実践する里山資本主義

## 東大史氏

(一社) 上山集楽監事 元・美作市地域おこし協力隊、村楽 LLP 地域おこし協力隊全国ネットワーク 参謀 / 事業プロデューサー

岡山県美作市で、里山の資源を活用した地域活性化の取り組みを進めています。世田谷区も素晴らしい地域資源を持っており、それらを活用した活性化に大きな可能性があると感じます。



## トーク3

## 鯖がつなぐ食のコミュニケーション

## 小林崇亮氏

サバニスト、全日本さば連合会 会長、ふむふむオフィス 代表

## 池田陽子氏

サバジェンヌ、全日本さば連合会 外交担当、薬膳アテンダント

全日本さば連合会は、鯖(サバ)を愛する消費者の集まりです。連合会では、さまざまな取り組みを行って来ていますが、食を通じたコミュニケーションに、とても大きな可能性を感じています。



## トーク4

## GOOD LIFE ~代官山 T-SITE の先にあるもの~

## 増田宗昭氏

カルチャー・コンビニエンス・クラブ(株) 代表取締役社長兼 CEO

代官山 T-SITE 開設の背景には、さまざまな思いがありました。そこにはカルチャー・コンビニエンス・クラブのマーケティング戦略が込められています。



## Creative City Forum 2011

## 創造経済の時代~変化する都市・ワーク・ライフと二子玉川の可能性

2011年1月26日(水) 玉川高島屋 S.C. アレーナホール

「創造経済の時代~変化する都市・ワーク・ライフと二子玉川の可能性」のテーマのもと、会員企業と地域住民が1つの会場に集まり、未来の街のあり方や、これからのワークスタイル・ライフスタイルについて、さまざまな議論を交わしました。

## 基調講演

## 創造社会の到来と都市の未来

## 金正勲氏

慶應義塾大学政策・メディア研究科 特任准教授

## パネルディスカッション

## 松島克守氏

コンソーシアム 副会長、東京大学 名誉教授

## 石戸奈々子氏

NPO 法人 CANVAS 副理事長

## 金正勲氏

慶應義塾大学政策・メディア研究科 特任准教授

## 向谷実氏

ミュージシャン、(株)音楽館 代表取締役



## Creative City Forum 2012

## オープンイノベーションが人・街・ビジネス・社会を変えていく

2012年2月22日(水) 玉川高島屋 S.C. アレーナホール

「オープンイノベーションが人・街・ビジネス・社会を変えていく」をテーマに、各ワーキンググループの活動成果を報告しつつ、ワークスタイル・環境・ICTの3つの分野のセッションを実施しました。

## クリエイティブ・セッション

## 1. エッジシティにおけるクリエイティブ・ワークスタイル

## 齋藤敦子氏

フューチャーワーク WG リーダー、ココヨ(株)

## 紺野登氏

多摩大学大学院経営情報学科

## 田中陽明氏

春蔭プロジェクト(株)

## 野村浩子氏

日本経済新聞社

## 2. 都市における生物多様性とは?

## 朝田志郎氏

次世代環境 WG リーダー、(株)日建設計

## 流澤寿一氏

農山村支援センター

## 指出一正氏

(株)トド・プレス

## 平賀達也氏

(株)ランドスケープ・プラス

## 3. 位置情報サービスが暮らしを変える

## 神武直彦氏

位置情報サービス WG リーダー、慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科

## 石井真氏

測位衛星技術(株)

## 佐藤正一氏

タッチコミュニティ WG リーダー、シナジーメディア(株)

## 中澤圭介氏

(株)宣伝会議



## オープンイノベーションのための共創プログラム

## ブレスポ (Brain Sports) / オープンラボ (Open Lab)

ブレスポ (Brain Sports) / オープンラボ (Open Lab) は、社会の中で旬なテーマを設定し、それぞれの分野におけるトップランナーの講演、関連する会員企業からのプレゼンテーションなどを行い、その内容をもとに新しいビジネスイノベーション・ソーシャルイノベーションを生み出すセッションやアイデアワークショップを行う企画として、コンソーシアム設立時から定期的に開催をしてきています。2013年からはブレスポ (Brain Sports) のタイトルでシリーズ企画化し、オープンイノベーションを身近に体験できる場として継続しています。



## 第1回 書を持って、街へ出よう ～電子書籍の広がり

2013年7月27日(土)

出版・書籍のデジタル化をテーマに、電子出版に関わる実務者をゲストとして迎え、書籍のデジタル化とその周辺におけるビジネスチャンスに関するアイデアワークショップを実施しました。

アイデアワークショップでは、消費者参加型の電子出版サービスや、生活者にフォーカスしてSNS的な要素を取り入れた電子書籍サービスなどの、新しいアイデアが検討され、その場でサービス紹介映像をつくるグループや、参加クリエイターのイラスト付きで発表をするグループなど、趣向を凝らした発表が進められました。

## ゲストトーク



## 出版(本)を取り巻く環境

池田敬二氏  
電子出版制作・流通協議会



## 電子書籍サービスのいま

加藤嘉則氏  
(株)トゥ・ディファクト 代表取締役社長

## アイデアワークショップ



## 第2回 スポーツ・文化・豊かな暮らしを目指して

2013年12月1日(日)

2020年オリンピック・パラリンピックの東京開催が決定して盛り上がる中、豊かな生活や社会のために、スポーツを持続的に発展させる仕組みや方法をビジネスベースで考えるアイデアワークショップを実施しました。

現代のスポーツは、経済・政治・メディア・教育など、社会との結びつきが非常に強く、地域活性化などにもつながる重要なテーマとなっています。ワークショップでは、4つのマイナースポーツをテーマに、各スポーツの活性化のアイデアを検討しました。プレーヤーや観戦者を巻き込んだブランディングアイデアや、競技を支援する企業に向けたアイデア、競技ルールまで踏み込んだ意欲的なアイデアまで、さまざまなアイデアが議論されました。

## ゲストトーク

## 2020年を考える

平田竹男氏  
早稲田大学大学院  
スポーツ科学研究科 教授



## スポーツ文化の意識づくり

辻秀一氏  
スポーツドクター、  
プロバスケットボールチーム  
[東京エクセレンス] GM



## マイナースポーツ ミニプレゼン

クリケット  
今村圭氏  
NPO 法人日本クリケット協会 理事長

オリエンテーリング  
大里真理子氏  
(公社) 日本オリエンテーリング協会  
理事

ダブルダッチ  
林月子氏  
美しが丘ダブルダッチクラブ

スポーツ鬼ごっこ  
羽崎貴雄氏  
(一社) 鬼ごっこ協会 理事

## スペシャルインタビュー

松井一晃氏  
[Number] 第11代編集長



## 第3回 R65 あなたは65歳でRetireか、それとも65歳からRecruitか? -ミドル世代から考えるセカンドライフ-

2014年5月24日(土)

現在、65歳以上の高齢者が日本の総人口に占める割合は24%以上\*。アクティブシニアと呼ばれる層の精力的な社会参加は日本の大きな課題となっています。

アイデアワークショップでは、地域社会の課題の抽出・絞り込みを行い、その対策を「ビジネスポスター」を作成し、ビジネス目線での解決策として提案する形式で進められました。R65世代には、「引退」以外に、起業・再就職・地域活動参加など、さまざまな可能性があることが熱く論じられました。

\*2012年10月 総務省推計より

## ゲストトーク

## 団塊世代を中心としたアクティブシニアの全般的な動向

辻中俊樹氏  
(株)東京辻中経営研究所  
代表取締役



## 経験を活かしてスムーズな起業を実現しよう

片桐実央氏  
銀座セカンドライフ(株)  
代表取締役



## 加速支援者という生き方

西口尚宏氏  
(一社) Japan Innovation Network 専務理事



## 第4回 空き家から始まるまちおこしー地域交流、そしてビジネスへー 2014年9月27日(土)

「空き家」の数は2013年10月現在で820万戸、空き家率は13.5%\*に達し、今も増加傾向にあります。「空き家」の増加は、治安の低下や地域社会の活力低下を招き、街の資産価値にも大きな影響を与える問題です。今回は、その解決アイデアを考えるワークショップが進められました。

アイデアワークショップでは、「空き家」をまちの「資産」と捉え、地域交流の拠点をつくるアイデア、そこから地域のまちづくりに発展させていくアイデア、また、空き家に関わる情報や人材をつなげ、活用可能性を広げるアイデアなど、さまざまなアイデアが考案されました。

\*総務省統計局「住宅・土地統計調査」より

### ゲストトーク

#### 空き家を宝に変える3つの視点

池本洋一氏  
(株)リクルート住まいカンパニー SUUMO  
編集長



#### 地域資源を掘り起し活かす

浅海義治氏  
(一財)世田谷トラストまちづくりトラスト  
まちづくり課長



#### 「つづく世界」を目指して

寺井元一氏  
(株)まちづくりエイティブ 代表取締役



## 第5回 「移動のシェア」ー社会に許容される仕組み・デザインとはー 2015年3月22日(日)

モノに対する価値観が「所有」から「利用」へと変遷するにしたがい、世の中には多くのシェアサービスが供給されています。その中で、カーシェアやサイクルシェアなど、移動に関するシェアをテーマに、第5回のプレスポを開催しました。

徐々に普及をしてきているものの、依然として社会システムにはなりきれていない移動のシェアについて、SNSを使ったシェアユースコミュニティづくりや、規制緩和を通じたライクワンマイルビジネス特区構想、経路案内サービスとの連動や、シェアサービスへの参加に促すポイント付与アイデアなど、幅広い視野での多彩なアイデアが発表されました。

### ゲストトーク

#### 移動のシェアについて

中村文彦氏  
横浜国立大学大学院都市イノベーション研究  
院 研究院長 教授 工学博士



#### クルマのシェアその未来

村上茂泰氏  
メルセデス・ベンツ日本(株) 技術コンプライ  
アンス部コンセプト製品課 マネージャー



#### 古くて新しいイノベーション、シェアサイクル COGICOGIへようこそ

中島幹彰氏  
コギコギ(株) CEO



## オープンラボ

(Open Lab)

2010年から2012年までは、「オープンラボ (Open Lab)」と題して、コンソーシアム会員を中心としたテーマ交流会を行いました。全18回の会の中では、さまざまなテーマが掲げられ、多様な人材が集い、交流してきました。



	開催日	テーマ	ゲスト
第1回	2010年11月12日	Creativityを発揮できる環境	前野康夫氏 講談社 有賀基之氏 イトーキ 高野雅晴氏 ビットメディア 間下浩之氏 V-CUBE
第2回	2010年12月8日	Creative Cityってどんな街?	有島政彦氏 PREMA9 石井真氏 測位衛星技術
第3回	2011年7月5日	孫正義を語る	三木雄信氏 ジャパン・フラッグシップ・プロジェクト
第4回	2011年8月3日	ランドスケープアーキテクトが語る生物多様性エコムーゼ	平賀達也氏 ランドスケーププラス
第5回	2011年8月22日	日本再生に向けた若者挑戦	遠藤洋路氏 青山社中
第6回	2011年9月28日	テクノロジーで途上国の社会問題を解決	中村俊裕氏 コパルニク
第7回	2011年10月6日	複数の仕事を成立させるノマドワークスタイル	小日向素子氏 ココロウタブックラウンジ
第8回	2011年10月27日	映画「ふるさとがえり」上映会+対話	鎌田慎吾氏 恵那川上屋 小坂潤治氏 えな「心の合併」プロジェクト ほか
第9回	2011年11月16日	SOcial LAB Kitchen(そらキッチン)活動紹介	野村恭彦氏 GLOCOM/富士ゼロックス KDI 服部篤子氏 社会起業家研究ネットワーク ほか
第10回	2011年12月13日	まち YouMe セッション&まちライブラリー	友成真一氏 早稲田大学/まち塾実行委員会 磯井純充氏 森ビル/まち塾 ほか
第11回	2011年12月19日	アイデア創発ナイト	國藤進氏 北陸先端科学技術大学院大学 石井力重氏 アイデアプラント
第12回	2012年1月23日	これからのモノづくりのカタチ	齋藤精一氏 ライゾマティクス 山本加奈氏 wite-screen.jp
第13回	2012年2月9日	アイデア閉塞を打破!“シーズ/ニーズの最適マッチングとは”	大槻悦理氏 IPエレクトロニクス 山川隆氏 ダイアゴナル ほか
第14回	2012年3月22日	成長に代わるイノベーションのあて先を探る	高内章氏 ストラテジック・ビジネス・インサイツ Inc
第15回	2012年6月5日	いま私が節電するということは、どういことなのか? ~一人ひとりが発電所~	友成真一氏 早稲田大学
第16回	2012年7月27日	「リンクドオープンデータ」と「クラウドファンディング」	高橋陽一氏 インディゴ 笹本裕氏 ドリーム・フォー
第17回	2012年9月27日	タニタのヘルスケアビジネス & スマートライフWG	坂井康展氏 タニタヘルスリンク 鎌田健嗣氏 富士通
第18回	2012年11月29日	ここまでできた!心の奥底を測る表情・視線分析技術	工藤公久氏 GMO ジャパンマーケットインテリジェンス 菊池光一氏 夏目総合研究所

未来の商品・サービスにつながるシーズ・ニーズ・アイデアを見つけよう

# プラチナエッグ・ハンティング

「プラチナエッグ・ハンティング」とは、イースターに行う卵探しゲーム(エッグハンティング)になぞらえ、企業にのみメリットのある「金の卵」ではなく、企業・働く人・消費者・社会の全体にメリットのある「プラチナの卵」を探す活動です。2013年2月21日に「世界から観える心豊かな暮らしのかたち」をテーマとしたイベントを実施。同年3月22日にも「2030年のライフスタイルデザインから新ビジネスを考える」をテーマにしたイベントを開催しました。その後、特別講座「プラチナエッグ・ハンティング・セミナー」(全4回)を2013年9月から開講し、アイデアの発想法からプレゼンテーションまでを学びました。



## 第1回 クリエイティブの現場

2013年9月12日(木)

よりよいアイデアはどうすれば発想できるのでしょうか? 第1回は「クリエイティブの現場」をテーマに、世界中の注目を集めるデザインファームIDEOで、数多くの革新的な製品を開発してきたプロダクトデザイナーの石黒猛氏を講師としてお招きし、アイデアの発想法および事例の紹介、その後受講者によるアイデア発想法の有効性を体験していただきました。

セミナー



セミナーでは、石黒氏にアイデアの発想法や米IDEO時代の事例についてお話しいただきました。デザインの思考に当たっては、「よく観察して本質をつかむこと」、「鳥目線と虫目線(俯瞰と詳細)で見ること」、「絵や形で表現すること」が重要なキーワードであることや、Observation、Brainstorming、Rapid Prototypingといったデザインプロセスについてご説明いただきました。



アイデア発想体験では「15年後のガムの形を開発する」というユニークな課題に取り組み、グループごとにプレゼンテーションを行いました。各グループで製作した作品の背景やコンセプトを共有することにより、将来の生活のかたち、「ガムのかたち」について、さまざまなインスピレーションを得ることができました。

## 第2回 アイデアを発想する。システム×デザイン思考での発想法

2013年10月4日(金)

第2回では「アイデアを発想する。システム×デザイン思考での発想法」をテーマに、講師として慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科委員長の前野隆司氏をお招きし、確実な社会のニーズの理解から斬新な発想やアイデアを生み出すデザイン思考の発想法について、ブレインストーミングについての講義とワークショップを行っていただきました。

セミナー



前野氏からは、システム×デザイン思考をテーマに、イノベーションを創り出すデザイン思考とは何か、またそれを日本人が効果的に用いるにはどうすべきか、についてお話しいただきました。

今回はブレインストーミングに着目して、よりよいアイデアを引き出すための思考メソッドについて、ワークショップによる実践を交えつつ解説していただきました。テーマは「15年後の幸せな社会」。自分たちの出したアイデアに違う属性を持たせることで、それまで考えもつかなかったような面白いアイデアがたくさん出てきました。最後に各グループで発表を行い、それぞれのグループで出たユニークなアイデアを共有しました。



## 第3回 アイデアを磨く。システム思考での創造法

2013年10月23日(水)

第3回では「アイデアを磨く。システム思考での創造法」をテーマに、慶應義塾大学システムデザイン・マネジメント研究科准教授 神武直彦氏より、生み出したアイデアのシーズの比較法について学びました。さらに、春時プロジェクト(株)代表取締役 田中陽明氏、コクヨ(株)RDIセンター主幹研究員 齋藤敦子氏をお招きして、苦難を乗り越えてアイデアを実現する秘訣について語っていただきました。

セミナー



今回のテーマは「日本に初めて来た海外の方に都内から日帰り滞在を楽しんでいただく方法」。まずはそれぞれのチームでブレインストーミングにより、ツアーのアイデアを考えます。次に、出てきたアイデアから3つ選んで、それをPughセレクションで、さまざまな項目で比較。比較は「S(Same)」「+」「-」で行い、表にして発表しました。この方法を用いて、自分たちの出したアイデアについて比較ができたほか、重要な比較指標について気付くことができました。

アイデアからビジネス化の間にある「死の谷」「ダーウィンの海」をどのように乗り越えるかをテーマに、田中氏、齋藤氏に語っていただきました。

田中氏にはco-labの立ち上げまでの経緯とその苦勞を語っていただきました。「課題を見つけ出す習慣をつける」「共感者を増やすことで存在を示す」などの経験をお話しいただきました。

齋藤氏には、消しゴム「カドケシ」や針なしステープラー「ハリナックス」などの新商品開発、渋谷ヒカリエに誕生したコワーキング・スペース「Creative Lounge MOV(モヴ)」の立ち上げを例に、「KPIの設定」「既成概念にとらわれず、まずやってみる」「信念と同志」の重要性を教えていただきました。



## 第4回 アイデアを現実のものにするビジネスモデルとプレゼンテーション

2013年11月14日(木)

第4回では、「ビジネスモデル・ジェネレーション」の翻訳を手がけ、この分野における第一人者として信頼を集めるビジネスコンサルタントで(株)ブルームコンセプト代表取締役の小山龍介氏が登壇。「アイデアを現実のものにするビジネスモデルとプレゼンテーション」をテーマに、ビジネスキャンパスを用いたビジネスモデルの構築法について学びました。

セミナー



講義では、コマツを例にしたビジネスモデルイノベーションの必要性から始まり、ビジネスモデル構造を把握するための共通言語として、ビジネスモデルキャンパスについて解説していただきました。さらに、コンビニエンスストアでの宅配サービス、100円ショップ、イートインスペースを例に、ビジネスモデルキャンパスの使い方について学んだ後、宅配ビジネスをテーマに、各グループでビジネスモデルキャンパスを作成。そこから読み取れる、ヤマト運輸の成功要因について解説していただき、議論しました。

プラチナエッグ・ハンティングセミナーの参加者には、未来の商品・サービスにつながるシーズ・ニーズ・アイデア(プラチナエッグ)を見つける「プラチナエッグ・ハンター」として、ライセンスが授与されました。また、全4回の出席者には、プラチナエッグ・ハンター・マイスターとしてバッジが授与されました。

全ての回の出席者に授与された「プラチナエッグ・ハンター・マイスター」バッジ



プラチナ色に輝く「プラチナエッグ・ハンター」ライセンスカード

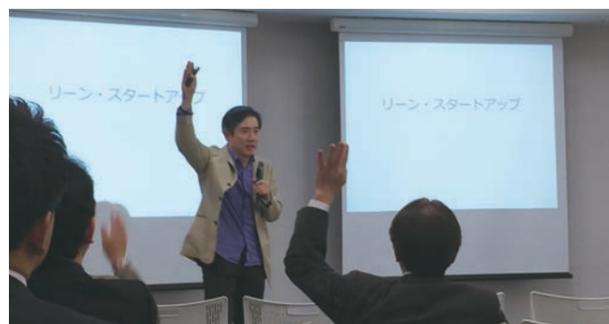
## リーン・スタートアップ勉強会

2015年2月3日(火)

第5回では、蒲地輝尚氏を講師に迎え「リーン・スタートアップ」の考え方について学びました。ビジネスやプロジェクトを遂行する手法としては、事前に立てた詳細な計画に沿って順次進めていく「ウォーターフォール型」と呼ばれる手法が一般的です。これに対し、前例のない事業を立ち上げるなど革新を起こそうという場合には、小さく始めて徹底的に無駄を省いて継続的に成功を模索するイノベーション実現の手法である「リーン・スタートアップ」の考え方の有効性が、注目されています。

セミナーではリーン・スタートアップを実施する手順や考え方の筋道を、実際のネットサービスなどの事例を交えながら解説しました。ネットサービスの業界で成功した方式を体系的にまとめた手法ですが、社内プロジェクトや地域活動などにも幅広く応用することができます。

参加者からは「従来の文化に満足している人に理解してもらうには?」「リーン・スタートアップに向いているもの、向いていないものは?」といった質問が寄せられ、現状感じている課題を解決しようとする意欲が感じられました。



## 新ビジネス開発・組織活性のためのパターン・ランゲージ

3.0 2015年2月13日(金)

新規事業の探索、組織活性のためのナレッジマネジメントなど企業が抱える課題へのアプローチとして注目されている「パターン・ランゲージ 3.0」。その研究の第一人者である井庭崇准教授(慶應義塾大学総合政策学部)を招いてのオープンセミナーが、昨年に引き続き開催されました。当日は約40名の社会人が状況・問題・解決という単位に言語化するパターン・ランゲージを体験しました。またセミナー終了後にはパターン・ランゲージを学ぶ現役学生を交えた懇親会も行われました。



クリエイティブ・シティ・コンソーシアムでは「プラチナエッグ・ハンティング・セミナー 2015」として「パターン・ランゲージ 3.0 研究会」を2015年3月27日より42社54名で開始しています。研究会では「ワクワクする素敵な暮らし方や働き方」をテーマに企業横断でパターン化し、マーケティングや研修・組織開発に生かすことを目指しています。「パターン・ランゲージ 3.0」にご興味のある会員企業さまはぜひご参加ください。

【参考】パターン・ランゲージの考え方については、下記サイトをご覧ください。

<http://collabpatterns.sfc.keio.ac.jp/patternlanguage.html>

コンソーシアムでは、そのほかにも社会のトピックに応じて、さまざまなイベントを展開しています。

## コンソーシアム会員交流会

2012年8月18日、2013年8月17日、  
2014年8月23日

毎年、多摩川の花火大会にあわせて、カタリストBAで会員交流会を開催しています。社会で関心の高いテーマでの講演者を招いた講演会を行うほか、新規入会会員の紹介なども行います。花火大会が始まる時間には、会員家族も参加可能な懇親会を開催し、カタリストBAから見える多摩川の花火を楽しみながら交流を深めます。



## 節電縁日 2012

2012年8月1日～5日

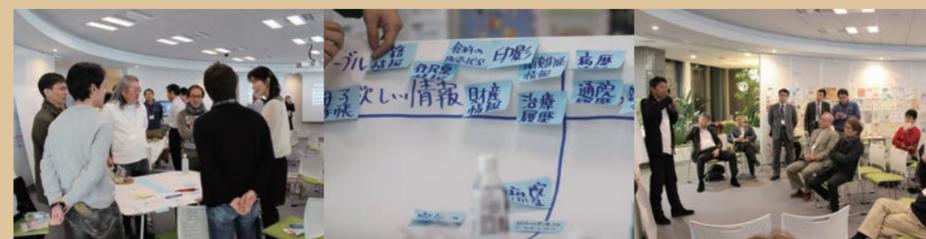
二子玉川で楽しく集まれる「クールシェアスポット」を生み出すことを目的に、「節電縁日 2012」を開催しました。一人ひとりが「自分ごと」として「楽しみながら節電すること」を目指して、家族で楽しめるワークショップや縁日屋台、コンサートなどが行われました。また縁日に先立って行われた「節電井戸端会議」では、地域の人々が集まって節電アクションについてのさまざまなアイデアを出し合いました。



## 二子玉川街情報プロジェクト・ワークショップ

2013年2月3日

玉川町会をはじめとした地域に関する団体がまちづくりについての情報交換を行う「二子玉川100年懇話会」との共催で、災害時に備えるコミュニティづくりの支援をする地域の情報基盤のあり方について考える「二子玉川街情報プロジェクト・ワークショップ」を開催しました。約60名が参加し、地域の方々や会員企業が交じり合い、ディスカッションとアイデアの発表が行われました。



# コンソーシアムの活動は 2015年度から「第2フェーズ」へ

## 2015年度以降の活動方針

### 1. 「シーズ(着想)」創出にむけて

第2フェーズでは、さらに多くのWG活動の設立とその活性化を企図して、より多くの「シーズ(着想)」を創出する事に力点を置きます。

### 2. ターゲットエリア「プラチナトライアングル」

モデル地区二子玉川での実績をふまえ、今後は、二子玉川に渋谷、自由が丘を加え、これらの街を結ぶエリア「プラチナトライアングル」をターゲットに、活動を展開していきます。

### 3. 代表幹事制とアドバイザリーボード

会員企業による「自主運営」を推進するため、幹事会員から新たに代表幹事などを選出。また現コンソーシアム役員のほか、各種専門分野に通暁する方々で構成される「アドバイザリーボード」を新設します。

## 1 「シーズ(着想)」創出にむけての新たな取り組み

### 円卓会議

アドバイザリーボード・メンバーと、幹事会員のトップマネジメントが年に一度、一堂に会し、課題先進国日本が今後取り組むべきテーマなどについて意見を出し合います。「円卓会議」で出された意見は、今後のコンソーシアム活動への提言として、会員に周知されます。

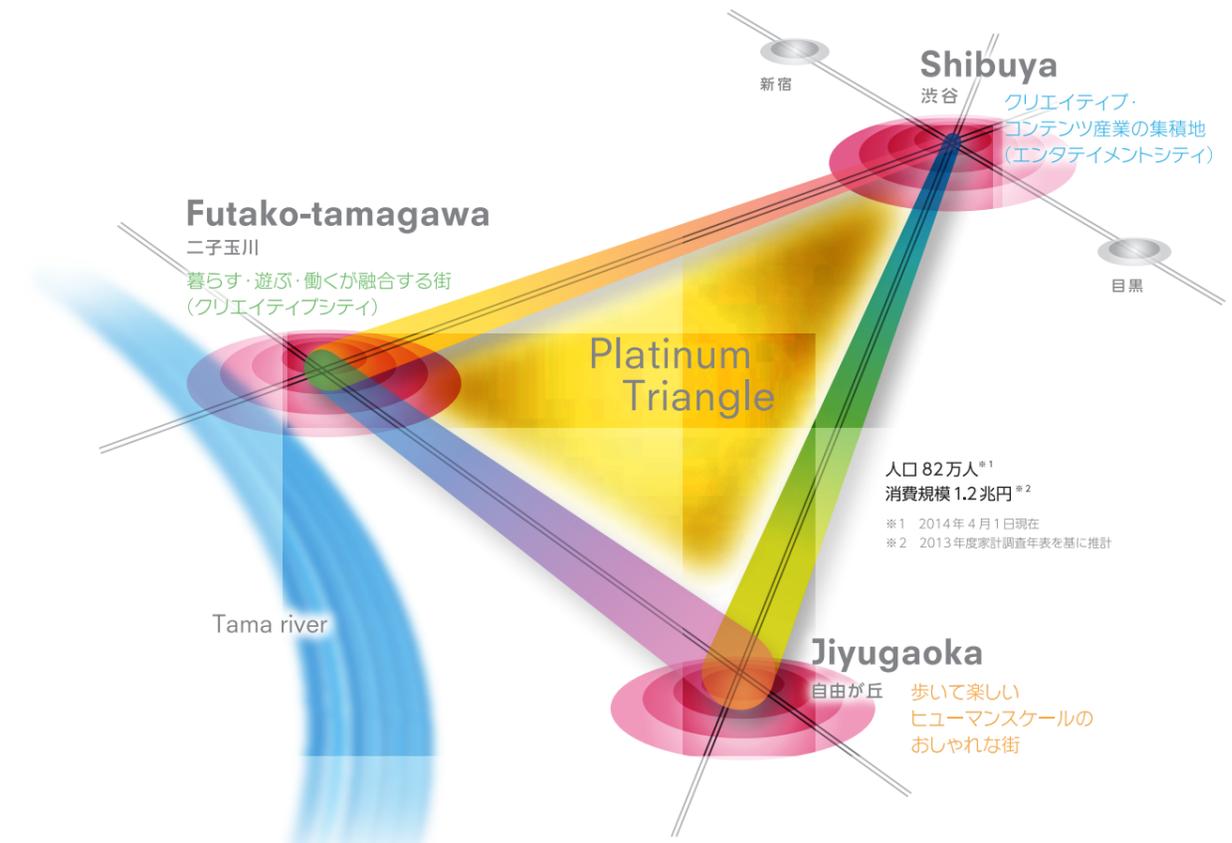
### クリエイティブ・ミーティング

アドバイザリーボード・メンバーから講師を招へいし、最先端の知見や専門的知識を深めるための定期講演会「クリエイティブ・ミーティング」を実施します。

### 勉強会

会員が得た「シーズ(着想)」を多様なメンバーの知恵により磨き上げる場としての「勉強会」組成をクリエイティブ・シティ・コンソーシアム事務局がサポートします。「勉強会」をスタートとして、「シーズ(着想)」の具体化の段階に応じてWGやPJの組成へと展開し、ひいては事業の創出へとつなげることを目指します。

## 2 「プラチナトライアングル」のポテンシャル



## 3 アドバイザリーボード・メンバーのご紹介



**石戸 奈々子 氏**  
NPO 法人 CANVAS 理事長  
(株) デジタルえほん 代表取締役  
慶應義塾大学大学院 メディアデザイン  
研究科 准教授



**夏野 剛 氏**  
(株) KADOKAWA DWANGO  
取締役  
慶應義塾大学大学院 政策メディア  
研究科 特別招聘教授



**丸 幸弘 氏**  
(株) リバネス 代表取締役 CEO



**楠木 建 氏**  
一橋大学大学院 国際企業戦略研究科 教授



**西口 尚宏 氏**  
(社) Japan Innovation Network  
専務理事



**三木 千壽 氏**  
東京都立大学 学長



**小宮山 宏 氏**  
三菱総合研究所 理事長  
東京大学 総長顧問  
プラチナ構想ネットワーク 会長



**前野 隆司 氏**  
慶應義塾大学大学院 システムデザイン・  
マネジメント研究科 委員長、教授



**村木 美貴 氏**  
千葉大学大学院 工学研究科 建築・  
都市科学専攻 教授



**紺野 登 氏**  
多摩大学・知識リーダーシップ総合研究所 教授  
(社) Japan Innovation Network 代表  
理事  
KIRO(株) 代表



**松島 克守 氏**  
(社) 俯職工学研究所 代表理事

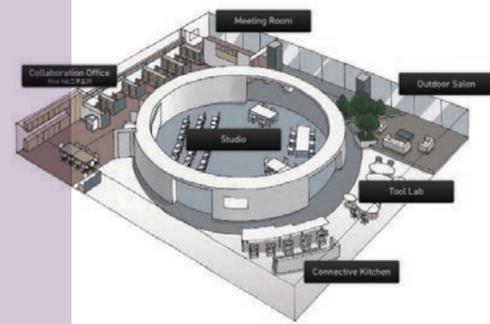
(50 音順)

# カタリストBA Catalyst BA

「カタリストBA」は、オープンイノベーションにより都市が抱えるさまざまな課題を解決することを目的に、クリエイティブ・シティ・コンソーシアムの活動拠点として、2011年4月、二子玉川ライズ・オフィス8階に生まれました。

中心には開かれた円形スタジオがあり、異なるバックグラウンドを持つ方々によるさまざまなイベントやワークショップなどが年間110以上も開催されており、2014年度は延べ約4,200人の方々にご参加いただきました。また、同フロアにクリエイティブワーカー向けシェアオフィス「co-lab 二子玉川」を併設し、組織を超えて人と人が刺激し合い、さまざまな共創が生まれています。

<http://catalyst-ba.com/>



円形スタジオ



co-lab 二子玉川

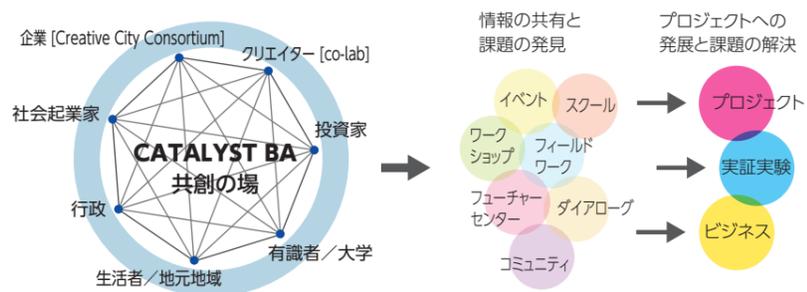
## イベント・ワークショップの様子



## 活動の指針 Base of Activity

### オープンイノベーションのための「共創の場」

多様な人々のアイデアからイノベーションを生み出していくためには、フラットでオープンな場が必要です。カタリストBAは、異分野・異文化の人たちが新しい働き方、暮らし方を切り口にしたテーマで集まり、二子玉川というリアルな街と連携しながらアイデアを具体的なソリューションへと発展させていきます。



## オフィスの進化が、ワーカーの真価を引き出す。進化、真価、SYNQA。

日本のビジネスを変えるためには、企業を変えなければならない。  
 企業を変えるには、組織で働くオフィスワーカーを変えなければならない。  
 オフィスワーカーを変えるには、オフィスを取り巻く環境を変えなければならない。  
 世界で戦える日本のビジネスを産み出すために。オフィス家具はここまで進化した。  
 日本人が持つ組織力と、個人のパフォーマンスを最大限発揮出来るオフィス環境への進化。  
 いまこそ、日本のビジネスマンの真価を発揮する時。

オフィス、ワーカーの SYNQA がここにある。

株式会社イトキ 〒104-0042 東京都中央区入船3-2-10 お客様相談センター ☎0120-164177 URL <http://www.itoki.jp/>



okamura

## デスクの高さは、時間で変える。作業で変える。

ボタンひとつで天板をスムーズに上げ下げ。多様なワークスタイルに応えるデスク、できました。

今日の資料を準備して

ひらめきは自由な姿勢から

手作業は、しやすい高さで

企画のまとめは集中して

# Swift

上下昇降デスク【スイフト】  
 本体価格:166,200円(税抜き)~

よい品は結局おトクです  
**大カムラ**  
 株式会社 岡村製作所  
<http://www.okamura.co.jp/>

Swiftの動画をWEBで公開中!  
[http://www.okamura.co.jp/product/desk\\_table/swift/](http://www.okamura.co.jp/product/desk_table/swift/)

想像を、チカラに。



人が想像できることは、必ず人が実現できる。鹿島の都市づくりは、100年先を見つめています。

100年をつくる会社  
鹿島

信頼される安心を、社会へ。  
SECOM

セコム、していますか？

いつも、あらゆる人の「安全・安心」のそばにいたい。私たちセコムには、そのような強い想いがあります。「セコム・ホームセキュリティ G-カスタム」は、災害から、かけがえのない財産を守るために。「セコム・マイドクタープラス」は、シニアの方により快適な毎日をお届けするために生まれました。私たちセコムは、これからも革新のサービスを創造し、提供していきます。

ご契約家庭100万軒を超えて、なお。すべての人に、あしたの「安全・安心」を。



SECOM セコム・ホームセキュリティ

サービスについて詳しくは   ☎ 0120-025756 (24時間・年中無休) セコム株式会社

Electrics

蔦屋家電

TSUTAYA ELECTRICS

2015年5月OPEN

www.tokyu-agc.co.jp

Inspiring  
Idea

驚きと発見の  
マーケティングソリューションを  
つくります。

Tokyu Agency Inc.

美しい時代へ——東急グループ

# Town Value-up Management

タウン バリュースアップ マネジメント

街の新たな価値創造をめざして

街並の美観向上

定住人口の増加

Town Value-up Management

来街者の増加

資産価値の向上

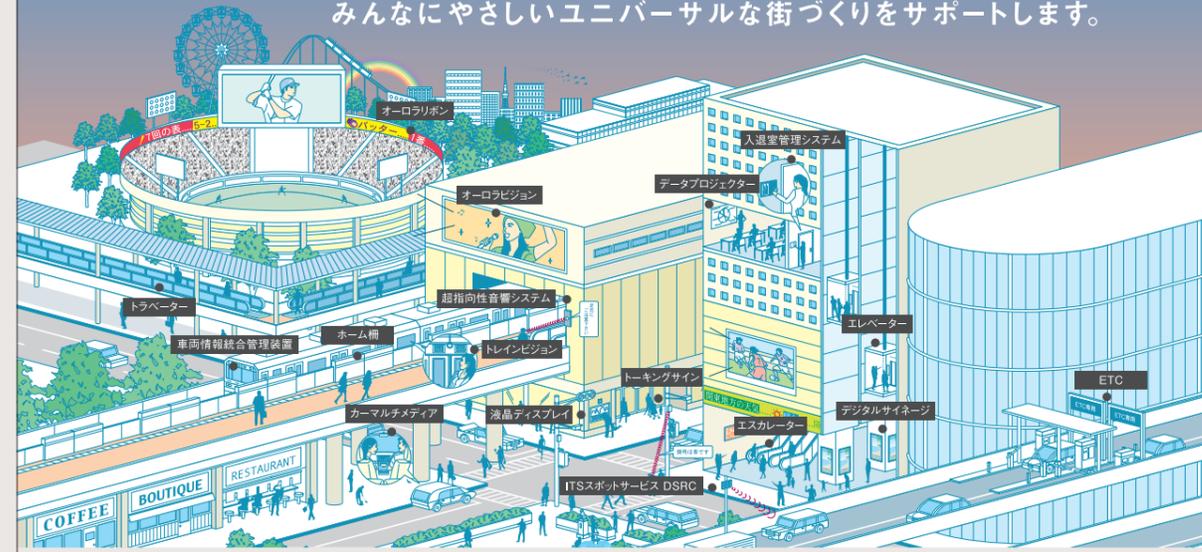


東急建設株式会社  
<http://www.tokyu-cnst.co.jp/>

MITSUBISHI ELECTRIC  
Changes for the Better

家庭から宇宙まで、エコチェンジ。eco Changes

だれもが生き生きと過ごせる  
みんなにやさしいユニバーサルな街づくりをサポートします。



街を円滑に移動する



街で映像情報を観る



ビルで快適・安心に過ごす



街づくり よりよい明日へチャレンジ。

この広告についてのお問い合わせは、  
adv.webmaster@ri.MitsubishiElectric.co.jpまたはFAX.03-3218-2321 (宣伝担当)まで。

三菱電機株式会社

Panasonic



## 泡で受けとめて トビハネヨゴレ おさえるトイレ!

泡がクッションに!  
便座を上げるだけで水位が  
下がり、泡が出て、トビハネ  
ヨゴレをおさえます。



※画像はイメージです。効果は状況によって異なります。

新型 全自動おそうじトイレ  
**アラウーノ**  
A-La-Uno

Panasonic リフォーム

お問い合わせ先…パナソニック株式会社 エコソリューションズ社 マーケティング本部  
〒105-8301 東京都港区東新橋1丁目5番1号 TEL.03-6218-1131 (代表)

アラウーノ | 検索

Wonders!  
by Panasonic

LIXIL  
Link to Good Living



株式会社 LIXIL ビル統括部 〒160-6111 東京都新宿区西新宿8-17-1 新宿グランドタワー 11F TEL 03-4332-6006 FAX 03-4332-6041

私たちは、優れた製品とサービスを通じて、豊かで快適な住生活の未来を創造する住まいと暮らしの「総合住生活企業」です。

# コンソーシアムの活動は 2015年度から「第2フェーズ」へ

## 会員一覧 (2015年3月31日現在)

会長:小宮山 宏  
副会長:松島 克守

### 法人会員・幹事会員 (75社) ※幹事会員=太字

株式会社 朝日新聞社  
株式会社アール・アイ・エー  
イツ・コミュニケーションズ株式会社  
株式会社イトーキ  
インディゴ株式会社  
株式会社WESYM  
株式会社樫出版社  
株式会社岡村製作所  
鹿島建設株式会社  
**カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社**  
株式会社きんでん  
株式会社クロス・コミュニケーション  
株式会社グローパス  
コゴゴ株式会社  
国際航業株式会社  
**コクヨファニチャー株式会社**  
GMOリサーチ株式会社  
シナジーメディア株式会社  
株式会社ジェーシービー  
株式会社ジャイアント  
株式会社ジャパンライフデザインシステムズ  
セイコーエプソン株式会社  
セグウェイジャパン株式会社  
セコム株式会社  
測位衛星技術株式会社  
株式会社ソリトンシステムズ  
株式会社タナヘルスリンク  
**大日本印刷株式会社**  
株式会社ディー・エヌ・エー  
株式会社電通  
株式会社電通国際情報サービス  
株式会社東急エージェンシー  
東急グリーンシステム株式会社  
東急建設株式会社  
東急スポーツシステム株式会社  
株式会社東急設計コンサルタント  
東急セキュリティ株式会社  
東急不動産株式会社  
株式会社東急レクリエーション  
東京エレクトロニクスシステムズ株式会社  
東京ガス株式会社  
**東京急行電鉄株式会社**

株式会社東芝  
東神開発株式会社  
戸田建商株式会社  
トヨタ自動車株式会社  
株式会社夏目総合研究所  
株式会社日建設計  
株式会社日建設計総合研究所  
日本デジタル配信株式会社  
株式会社日本テレビサービス  
日本電気株式会社  
芳賀建材株式会社  
株式会社博報堂  
箱根植木株式会社  
パナソニック株式会社  
株式会社PFU  
株式会社ビットメディア  
表示灯株式会社  
フィグラ株式会社  
株式会社アイキューブ  
不二サッシ株式会社  
**富士通株式会社**  
富士フィルムイメージングシステムズ株式会社  
非営利型株式会社Polaris  
株式会社ミサワホーム総合研究所  
三菱重工業株式会社  
**株式会社三菱総合研究所**  
三菱電機株式会社  
株式会社ライゾマティクス  
**楽天株式会社**  
株式会社ランドスケープ・プラス  
菱洋エレクトロ株式会社  
株式会社LIXIL  
株式会社リコー

### 個人会員 (8名)

安達 隆男 産業能率大学総合研究所経営管理研究所 主幹研究員  
石渡 義彦 ICTエバンジェリスト  
磯村 歩 プロダクトデザイナー  
小池 聡 アントレプレナー/ベンチャーキャピタリスト  
野本 郁彦 デジタルライフコンシェルジュ  
水口 泰宏 医師  
桃田 健史 モータージャーナリスト  
山名 清隆 ミズベリング・プロジェクト事務局プロデューサー

### 学術会員 (21名)

相原 健郎 国立情報学研究所 コンテンツ科学研究系准教授  
石田 秀輝 東北大学名誉教授 合同会社地球村研究室代表社員

稲見 昌彦 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授  
井庭 崇 慶應義塾大学総合政策学部准教授  
笥 康明 慶應義塾大学 環境情報学部准教授  
上平 崇仁 専修大学ネットワーク情報学部教授  
國藤 進 北陸先端科学技術大学院大学名誉教授 客員教授  
神武 直彦 慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科准教授  
紺野 登 多摩大学大学院経営情報学研究所教授  
佐藤 一彦 立教大学現代心理学部教授  
柴崎 亮介 東京大学空間情報科学研究センター センター長  
武田 健二 早稲田大学大学院客員教授  
田中 章 東京都立大学環境学部教授  
谷口 正和 立命館大学大学院経営管理研究科講師  
平本 一雄 東京都立大学都市生活学部教授  
藤井 哲郎 東京都立大学大学院環境情報学研究所長  
古川 柳蔵 東北大学大学院環境科学研究科准教授  
堀井 秀之 東京大学大学院工学系研究科社会基盤学専攻教授  
前野 隆司 慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科委員長・教授  
三木 光範 同志社大学理工学部教授  
涌井 雅之 東京都立大学環境情報学部教授

### 研究会員 (2名)

赤池 学 ユニバーサルデザイン総合研究所所長  
本田 広昭 株式会社オフィスビルディング研究所代表取締役

### 後援会員 (友好団体) (22団体)

IMESコンソーシアム  
宇宙航空研究開発機構(JAXA)  
一般社団法人オープンストリートマップファウンデーションジャパン  
NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構  
NPO法人CANVAS  
Keio Innovative Design School  
一般社団法人Think the Earth  
公益財団法人世田谷区産業振興公社  
一般財団法人世田谷トラストまちづくり  
玉川町会  
公益社団法人玉川法人会  
デジタルサイネージコンソーシアム  
公益財団法人とうきゅう環境財団  
東京商工会議所世田谷支部  
東京大学 i.school  
一般財団法人日本宇宙フォーラム  
一般財団法人日本情報経済社会推進協会  
農山村支援センター  
HAKUHODO UNIV. 次世代電動生活@ラボ  
一般社団法人俯瞰工学研究所  
二子玉川商店街振興組合  
プラチナ構想ネットワーク

クリエイティブ・シティ・コンソーシアム

# Creative City Consortium



クリエイティブ・シティ・コンソーシアム

[info@creative-city.jp](mailto:info@creative-city.jp)

<http://creative-city.jp/>

活動拠点 カタリスト BA

<http://catalyst-ba.com/>

〒158-0094 東京都世田谷区玉川 2-21-1 二子玉川ライズ・オフィス 8F

本誌は電子版の配信も行っています。web サイトでご確認ください。

2015年5月27日発行