

令和5年度の事業を報告するものです。

令和5年4月12日、以下の趣意のもと、8者の共同発起人でデジタルシティ松本推進機構を設立しました。

松本市は、2021年に策定した総合計画に「DX・デジタル化」を重点戦略として位置付け、地域が持つポテンシャル（三ガク都）に最先端のテクノロジーが融合した「デジタルシティ松本」の実現に取り組むこととした。これを推進する具体的な方向性として、2022年2月に「DX・デジタル化推進に関する骨太の方針」を策定し、5つの「目指す姿」を掲げている。

- 快：デジタルでタイムリーに結ばれた便利で快適なまち
- 豊：デジタルで大都市並みに仕事ができ豊かに暮らせるまち
- 育：デジタルで好奇心をくすぐり未来を育むまち
- 安：デジタルで人と情報がまもられる心安らぐまち
- 挑：デジタルのフィールドで新しい自分に挑戦できるまち

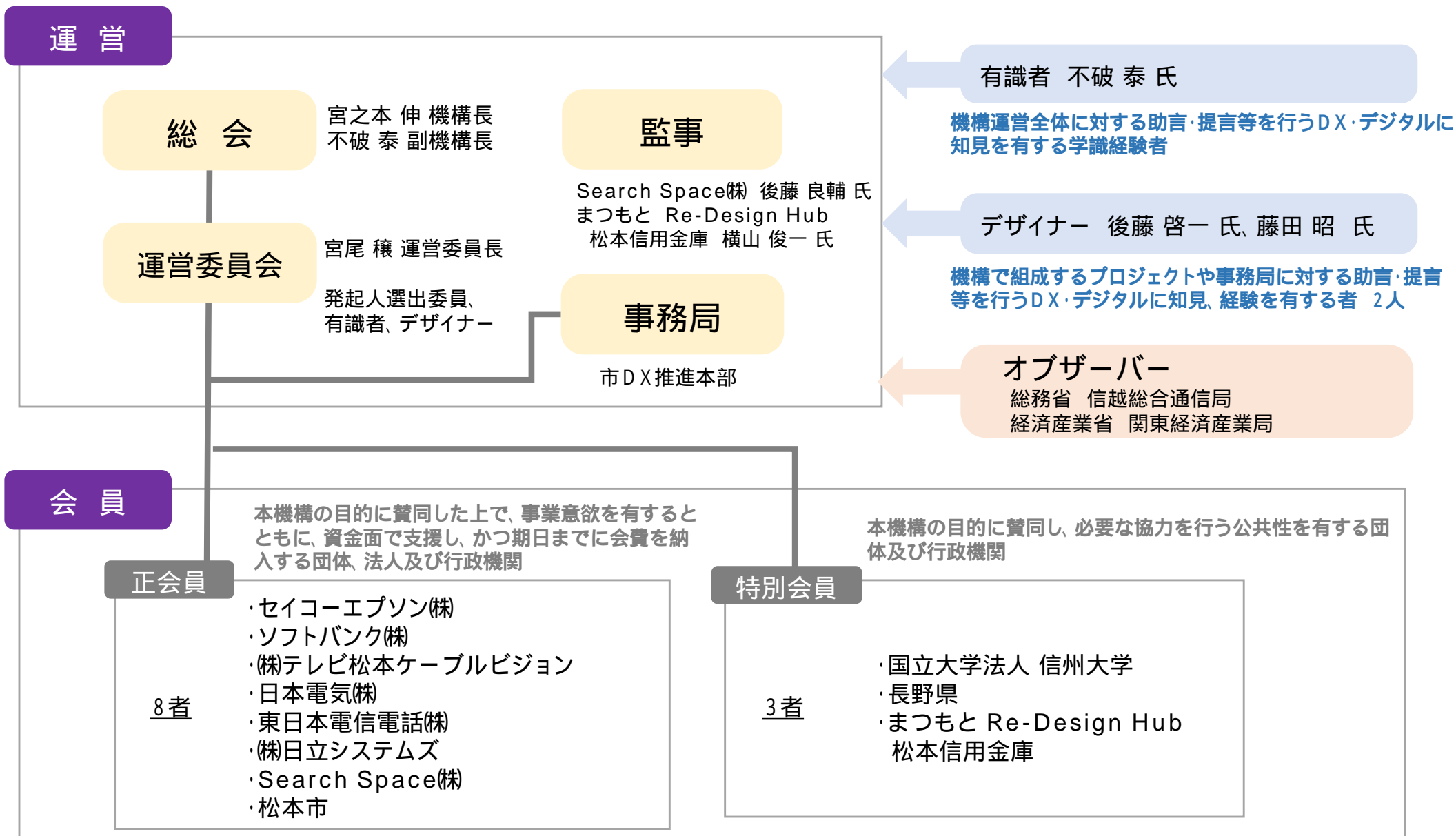
この「目指す姿」の実現に向けて、デジタルで地域の新たな価値を生み出せる人を育む「学び」の場を提供するとともに、地元企業のデジタル化を進め、デジタルの世界で活躍を希望する若者・女性の「仕事」の場を広げること、そして、松本市をフィールドに事業意欲と実行力を持つメンバーが連携して市民が恩恵を実感できるデジタルサービスを生み出すことで、松本市が抱える地域課題の解決と新たな価値を生み出し続けるイノベーション・エコシステムを形成する。

これらの推進組織として、産学官が集結し、「デジタルシティ松本のシンカ」の共創を目指す「デジタルシティ松本推進機構」を設立する。

発起人

セイコーエプソン株式会社	執行役員	吉野 泰徳
ソフトバンク株式会社	公共事業推進本部長	柏木 陸照
株式会社テレビ松本ケーブルビジョン	代表取締役会長	佐藤 浩市
日本電気株式会社	長野支店長	寺島 重則
東日本電信電話株式会社	長野支店長	茂谷 浩子
株式会社日立システムズ	関東甲信越支社長	高森 浩信
Search Space株式会社	代表取締役CEO	後藤 良輔
松本市長		臥雲 義尚

令和6年3月31日現在の組織体制



令和5年度 総会

1 設立総会

提出日	議決日	議案	件名
5.4.12	5.4.12	第1号	デジタルシティ松本推進機構規約
		第2号	機構長の選任
		第3号	有識者及びデザイナーの選任
		第4号	役員の選任等
		第5条	デジタルシティ松本推進機構会員規則
		第6号	デジタルシティ松本推進機構運営委員会規則
		第7号	令和5年度事業計画
		第8号	令和5年度当初予算

2 臨時総会（書面）

提出日	議決日	議案	件名
6.3.14	6.3.22	第1号	新規会員の入会制度
		第2号	デジタルシティ松本推進機構規約の一部改正
		第3号	デジタルシティ松本推進機構会員規則の一部改正
		第4号	デジタルシティ松本推進機構運営委員会規則の一部改正

令和5年度 運営委員会(1/2)

運営委員会	開催日	議事等
第1回	5.4.28	正副委員長の選任 プロジェクト組成に向けた今後の進め方(北極星等) デジタルシティ松本推進機構事務処理に関する規定 サザンガクコワーキングスペースの利用
第2回	5.5.19	松本市の現状について 今後の進め方
第3号	5.6.9	SWOT分析の意見交換、プロジェクト募集の要件等 プロジェクトの審査方法等 デジタルシティ松本推進機構の愛称
第4回	5.6.23	募集するプロジェクトの位置付け プロジェクトの募集条件等 プロジェクトの選定方法等
第5回	5.7.12	デジタルシティ松本推進機構プロジェクト募集要項 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト審査委員会設置要領 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト審査基準 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト補助金交付要綱
第6回	5.8.25	プロジェクト提案審査への参加表明の状況 デジタルシティ松本フォーラム2023 令和5年度下半期の運営委員会の進め方 デジタルシティ松本推進機構の愛称

令和5年度 運営委員会(2/2)

運営委員会	開催日	議事等
第7回	5.9.25	プロジェクト審査委員会の結果 採択プロジェクトの概要 デジタル人材の育成
第8回	5.11.27	デジタルシティ松本フォーラム2023の開催結果 プロジェクトの活動状況 新規会員の入会スキーム デジタル人材の育成
第9号	5.12.22	プロジェクトの活動状況 デジタル人材の育成 プロジェクトの継続支援
第10回	6.1.22	プロジェクトの活動状況(各PJ企業から) 松本市の予算要求(DigiMAT関連経費) 令和6年度実証プロジェクトの支援及び審査 新規会員の入会スキーム
第11回	6.2.26	プロジェクトの活動状況(各PJ企業から) 令和5年度 調査研究結果報告書の様式 令和6年度 実証プロジェクトの審査方法 新規会員の入会スキーム デジタル人材の育成
第12回	6.3.15	プロジェクト調査研究結果の概要報告 令和6年度調査研究プロジェクトの募集 令和6年度総会提出議案等

本機構規約第3条(事業) 地域課題の解決や新しい価値の創造に資するデジタルサービス創出支援

<p>1 趣旨</p>	<p>松本市「DX・デジタル化推進に関する骨太の方針」に示すビジョンの実現に向け、デジタル人材が育まれ、デジタルを駆使して働くことができ、便利さを実感できるデジタルサービスが生まれるイノベーション・エコシステムを産学官で共創するため、将来的なサービス実装を目指すプロジェクト(PJ組成・計画)の支援を行ったもの。</p>
<p>2 支援の概要</p>	<p>金銭的支援 プロジェクト推進補助金を交付 1プロジェクト当たり、100万円を上限(補助率:10/10) その他支援 庁内外との連携促進、デザイナーの助言を受ける機会の設定、イベント登壇機会の設定、周知広報 等</p>
<p>3 プロジェクト募集の概要</p>	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>プロジェクトの軸</p> <ul style="list-style-type: none"> ア 地域の活力や多様性の維持向上に資するプロジェクト イ 他地域とのつながりの強化や松本のファン獲得に向けた魅力向上に資するプロジェクト ウ 独自の価値向上、創出に資するプロジェクト <p>プロジェクトの前提</p> <ul style="list-style-type: none"> ア 3か年の取組みの開始年度に位置付けた調査研究事業を行い、令和5年度のプロジェクト終了時点でサービスデザインを完了する。 イ 行政の継続的な資金援助を必要としないビジネスモデルを志向 ウ 地元企業をプロジェクト実施体制に加え、共創する座組とする。 エ 推進に住民を参画させ、地域人材を育む仕組みとする。 <p>プロジェクト提案の主な要件</p> <ul style="list-style-type: none"> ア 正会員であること イ 1者につき2件が提案上限。2件提案する場合、1件は必ず共同提案とすること <p>募集期間 令和5年7月14日～9月11日(参加表明期間含む)</p> </div> <div style="flex: 1;"> </div> </div>
<p>4 審査、採択</p>	<p>日時 令和5年9月21日(木) 午前10時～午後5時 審査委員 機構長、有識者、デザイナー、特別会員選出委員(長野県、信州大学、松本信用金庫)、松本市選出委員の計8人 提案社数・プロジェクト件数 6社・5件(単独提案3件、共同提案2件) 結果 次ページ以降の3件のプロジェクトを採択</p>

令和5年度の取組報告

松本市における観光メタバース
および3DCGの産業育成に向けた施策

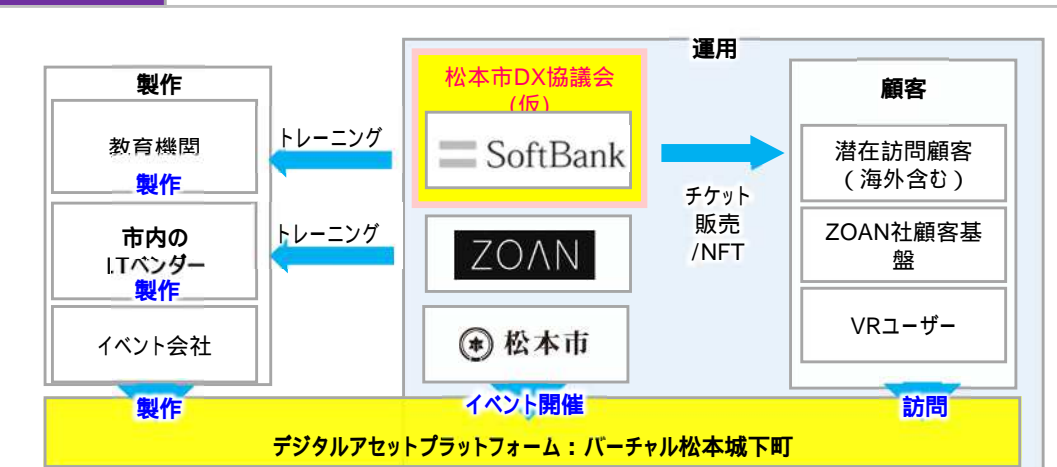
ソフトバンク(株)

プロジェクト名称	松本市における観光メタバースおよび3DCGの産業育成に向けた施策	事業費 3年間の事業費 118,938千円 （ R 5年度：938千円 R 6年度：10,000千円 R 7年度：108,000千円）
目的、将来像	目的： 松本市の歴史的資産をデジタルコンテンツ化し、デジタルアセットとして国内外に松本市の魅力を発信。来訪を促す。 作成過程において制作技術を地場の関係機関、産学へ移植し、松本市の3DCG製作産業の発展に貢献する。 将来像： 需要の高まる3DCG製作の一大拠点として松本市を位置づけ、リモートワーカーを含めた移住者を積極的に受け入れる。 デジタルアセットとなる旧松本城下町で定期的に行うイベントを開催し、海外に松本市の魅力を発信・来訪や移住を促す。	現状、課題 1) ITスキルの不足による人材の枯渇 2) 人材流出による若手労働力の不足 3) 地域における新しい技術の導入やデジタルトランスフォーメーション化のインセンティブ不足 4) IT化に向けた人材育成などの長期戦略の明確化 5) 半導体や電子部品中心の産業構造からソフトウェア開発など上位レイヤ産業の育成 6) オーバーツーリズムの懸念

サービス

サービス：トレーニングサービス 最も需要の見込まれるBlenderを使いこなすためのトレーニングサービス（ワークショップ開催）
 : コンサートを実施するためのVRプラットフォーム
 : LINEと連携したNFTチケットサービス

なおZOAN社については事業ドメイン拡大に伴う社名変更により現8EX株式会社となります。



調査研究活動の概要

目的	松本市の産業特性などを明らかにすることで今後の3DCG産業の育成にむけてのポテンシャルや優位性、課題などについて指針を明示化する		
プロジェクト 推進体制	機構メンバー	松本市	方針決定、各省庁との調整、旧市街データの提供
		ソフトバンク株式会社	事業企画および設計、バーチャル松本城下町の開発PM
	外部メンバー	ZOANジャパン（現8EX）	バーチャル松本城下町の開発、blenderトレーニング

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
3DCGトレーニング参加者数	人	20名	21名	概ね想定通り	今後は県外からの参加も積極的に進めたい
受講者の満足度スコア	%	80%	71.6%	後半の難易度の高さ	満足度は未達であったが、関心度は90%強となった

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	分析・調査活動 （机上調査）	国勢調査・松本市工業ビジョンなどの資料をもとに机上調査を実施。	松本市の以下特性について机上調査を実施。 人口実勢 産業特性 地理的・歴史的特性
	分析・調査活動 （フィールドワーク）	松本城や松本市博物館へのヒアリングをもとに松本市の歴史や再現可能な範囲を精査。	再現ポイントとしては松本城内の敷地に限定することとする。
	商工会議所へのヒアリング	ワークショップ開催にむけて法人名義での参加需要の調査。	商工会議所の役割などについて実状をヒアリング。情報産業に参入するための運転資金の融資制度などの必要性が判明。
	3DCG制作会社へのアプローチ	都内大手の映像制作会社へのヒアリングを実施。UnrealEngineでの制作需要について確認。	UnrealEngineの高い制作需要を確認。特に国内では同Engineの技術者が少ないため、アウトソーシングで賄っている状況。また市街地の再現アセットについては権利関係が厳しいことから高い需要があることが判明。
	ワークショップ開催とアンケート収集	市内の大学や教育機関向けにワークショップの開催を案内。	アンケートから3DCG産業への高い関心がうかがえた。また、情報産業においては参加地域に関係なく就労環境が良好であれば、移住インセンティブが高く働くことが判明した。

3 調査研究を踏まえて再定義したプロジェクト（ソフトバンク株）**DigitMAT**

<p>プロジェクト名称</p>	<p>松本市における観光メタバースおよび3DCGの産業育成に向けた施策</p>	
<p>目的、将来像</p>	<p>目的： 松本市の歴史的資産をデジタルコンテンツ化し、デジタルアセットとして国内外に松本市の魅力を発信。来訪を促す。 製作スキルを地場の関係機関、産学へ移植し、松本市の3DCG製作産業の発展に貢献する。 将来像： 需要の高まる3DCG製作の一大拠点として松本市を位置づけ、リモートワーカーを含めた移住者を積極的に受け入れる。デジタルアセットとなる旧松本城下町で定期的に行うイベントを開催し、海外に松本市の魅力を発信・来訪や移住を促す。</p>	<p>現状、課題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 松本市内における制作人材の確保 2) イベント開催にむけた集客手段 3) 商工会議所との連携（IT事業向け融資制度など） 4) 行政と連携した関連産業の誘致
<p>サービス</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>想定される制作需要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自動車メーカー向け：各モデルのプロモーション用モデリング制作。 ・不動産事業者向け：都市再開発時の構想イメージ用のデジタルツインマップや、プロモーション用の都市イメージ画像。 </div> <div style="width: 30%; text-align: center;"> <p>イベント開催による国内外へのアピールと観光誘客</p> <p>バーチャルコンサートイベントなどの開催による国内外へのアピールおよび観光誘客を展開する。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>3DCG制作の産業育成や事業誘致</p> <p>3DCG産業に関わる制作リソースを育成しつつ生産拠点としての位置づけを強化。また市内の事業者の参入を促進。</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>産業エコシステムの構築</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>想定される制作需要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自動車メーカー向け：各モデルのプロモーション用モデリング制作。 ・不動産事業者向け：都市再開発時の構想イメージ用のデジタルツインマップや、プロモーション用の都市イメージ画像。 </div> <div style="width: 30%;"> <p>映像制作案件の受託活動</p> <p>映像制作案件の獲得のため大手プロダクションなどとの提携を推進する。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>市内教育機関やベンダーとの協業・トレーニング</p> <p>市内ベンダーとの提携をすすめるとともにフリーランスとの提携をすすめトレーニングプログラムを充実させる。</p> </div> </div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>以下の技術を重点的にトレーニング ・3Dモデリング：元となる素材制作 テクスチャリング：3Dモデルの質感設定 ライティング：3D空間内の光源設定</p> </div>	
<p>ビジネスモデルイメージ</p>	<p>The diagram illustrates the business model flow: Matsuyama City (Digital City Promotion) leads to the Matsuyama Digital Asset Platform (operated by SoftBank/ZOAN). This platform supports event participation (concerts) for tourists (including overseas) and event operation support for local education institutions, IT vendors, CG design companies, and freelancers. It also facilitates training and content creation support for the industry ecosystem. The ecosystem includes production commissions to production companies and studios, contributing to the construction of a 3DCG production ecosystem.</p>	

令和5年度の取組報告

若者世代の松本定住率を向上させる
マルチライフサポート基盤の構築と実装

日本電気(株)

<p>プロジェクト名称</p>	<p>若者世代の松本定住率を向上させる マルチライフサポート基盤の構築と実装</p>	<p>事業費</p>	<p>3年間の事業費(税込み) 22,110千円 (R 5 年度：4,180千円 R 6 年度：10,890千円 R 7 年度：7,040千円)</p>
<p>目的、将来像</p>	<p>10年先を見据えた生産労働人口の維持ができること。(その魅力がある街) 人口減少は避けられないが、県内で高い若者人口率を維持し、暮らしやすい街を目指す。</p>	<p>現状、課題</p>	<p>森記念財団の報告にもある通り、松本市のブランドイメージは広く浸透しており、住民満足度も高い。人口の社会増は県内最多(742人・R4年) 若者人口比率は県内でもっとも高い。また信大生の75%は県外からくる。 若く多様性のある人々が存在。 一方、松本市からの転出は20~3歳が最も多い。 大学卒業後転出が多い&転勤と推測。 統計的に、出生率と婚姻率は相関。都心部への若者集中は働き口と安定収入を求めるから。(東洋経済)</p>
<p>サービス</p>	<p>現在約800名が登録する県内学生向け情報メディア「シンダイガイド」のLINE公式アカウントにNECのマルチライフサポート基盤(FORESTIS)を連携し、情報交換や就活支援をおこなえるコミュニティを形成、同世代の共感をさらに醸成し、課題感やニーズの見える化を図る。また若者世代にターゲットにしたサービスの創出、起業支援などの相乗効果を生み出す。さらに若者世代の行動を把握。またデータ分析(属性情報のタッチポイントの相関分析)によりターゲットした情報配信を行う。</p>		
<p>ビジネスモデルイメージ</p>	<p>ユーザのタッチポイントはLINEアプリの友だち登録。ユーザは自分の嗜好(属性)や、自身の今いるエリアにあった情報や得られたり、同じ趣味や目的をもった人どうしてコミュニティも形成できる。マルチライフサポート基盤をつかってサービス提供を行う企業はユニークに属性情報を取ることが可能。よりターゲットした情報を提供できると同時に、アンケート収集及びデータ分析でフィードバックも得られる。LINEアプリへの誘導はシンダイガイドをはじめ、学生が目にするWebへのリンク掲載などを実施。</p>		

調査研究活動の概要

目的	信州大学銀嶺祭における調査事業実施と結果分析（ポイントゲーム（謎解き）、アンケート等）を行い、マルチライフサポート基盤の有用性を確認しつつ、R6年度以降のサービス実装の際の連携企業等の発掘に利用する。
プロジェクト推進体制	プロジェクト総括：日本電気株式会社 調査事業用デジタルサービス構築・その他支援：プルグラデザイン イベント建付け、当日広報支援：銀嶺祭実行委員会（信州大学生） 銀嶺祭アンケート作成・結果分析：信州大学ストラテジー＆リサーチ・リテラシーゼミ

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
銀嶺祭における登録者数 シンダイガイドユーザ含まず	人	300人	511人	<ul style="list-style-type: none"> ・LINEという日常利用のツールのため利用ハードルが低いこと ・デザイナー（プルグラ社）の参加により優れたUIであったこと ・学生参加し、学生目線のデザインも取り入れたこと 	「シンダイガイド」がすでに信州大生の情報サイトということが認知されていた。リッチメニューの作り方も良かったか。

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	銀嶺祭での調査事業に向けたFORESTIS・シンダイガイド連携	弊社デジタルサービス(LINE拡張機能)とシンダイガイドの連携構築。銀嶺祭に関しては、特別メニューを構築	約3週間での構築作業であったが、調査に耐えうるものとなった。しかし画面連携が不足等あったか。
	本プロジェクトのプレス発表	11月1日にNECとして採択プロジェクト概要をプレス発表	新聞社2社、Webメディア8社が当社プレスを記事化。
	銀嶺祭におけるアトラクション企画・実装	学生中心に謎解き回遊イベントを企画・実装。	109ユーザがイベント参加
	銀嶺祭における満足度調査アンケート作成・結果分析	信州大学にて銀嶺祭満足度を向上させるためのアンケート項目と回答方法を学生が立案。また分析、得られた知見の整理。	アンケート回答者数159ユーザ。(シンダイガイド新規登録者511ユーザ)ストラテジー・リサーチリテラシー講座にてデータ分析実施。
	市場ニーズ調査・分析	学生の生活満足度、欲している情報や機能に関してアンケート実施。分析は因果分析AIを活用。	アンケート回答数145ユーザ(回答率約10%)
	関係企業への連携アプローチ	地元大手新聞社へ事業主体としての参画を促す。また地元Sierへも連携を打診	地元大手新聞社と交渉するも、採択に至らず。
	事業(社会実装)モデル検討	若者向けイベント組成、就活サービスなどの建付けと収益に関して検討	事業化のためには利用料金体系含め見直しが必要。また登録者をさらに増やす工夫が必要。

<p>プロジェクト名称</p>	<p>若者世代の松本定住率を向上させるマルチライフサポート基盤の構築と実装</p>	
<p>目的、将来像</p>	<p>10年先を見据えた生産労働人口の維持ができること。（その魅力がある街）人口減少は避けられないが、県内で高い若者人口率を維持し、暮らしやすい街を目指す。</p>	<p>現状、課題</p> <p>若く多様性のある人々が存在する一方、松本市からの転出は20～34歳が最も多い。 大学卒業後転出が多い＆転勤と推測。 若者が松本に愛着も持ち、定住ならずとも、一度出ていった人も戻ってきたいと思うホスピタリティが必要。</p>
<p>サービス</p>	<p>今回の調査事業で得られた1500名強のユーザに対して、情報交換や就活支援をおこなえるコミュニティを形成、同世代の共感をさらに醸成し、具体的なサービスを実装していく。各種アンケートによって、課題感やニーズの見える化を図る。また、社会貢献への感度が高い現在の若者に向けた、社会参加型のイベントを形成し、事業参加をする企業（サービス提供者）に対しても、メリットがある事業を組み立てていく。</p> <p>以下の内容をマルチライフサポート基盤にて実施検討中（カッコ内はまだ未交渉）</p> <ul style="list-style-type: none"> 学生が主体となるイベントでの利用（銀嶺祭、他キャンパスの学園祭） 松本で実施されるイベントとの協業（OMF、ぼんぼん） 商店街とのタイアップイベント（場所未定） 新聞社、交通事業者など主体的事業者となりうる企業との連携交渉継続 「ばーちやるまつもと」との連携 	
<p>ビジネスモデルイメージ</p>	<p>事業としては上図のように、マルチライフサポート基盤（FORESTIS）上にLINEのリッチメニューの形で各種サービスが建て付けられるような形で行う。事業運営（元締め）となる企業は基盤利用料が発生するが、その基盤上で各種有償サービスを組み立てていくことで他社（サービス提供者）と連携して、マネタイズを図っていく。スポット的なイベント利用に加えて、定常的な街の情報発信で料金メニューを変える事も必要（現時点では未検討）</p> <p>この形をとることで、事業運営者は必ずしもコンテンツを豊富に持つ事業者でなくても、サービス提供者と新たなチャネル作りをしたい企業であれば、事業の可能性が広がる。</p> <p>また、登録ユーザ数が増えれば、企業の商品モニターのとしての利用や若者世代へのアンケート基盤としての価値も高まり、有償での基盤利用も訴求できるものと思われる。</p>	

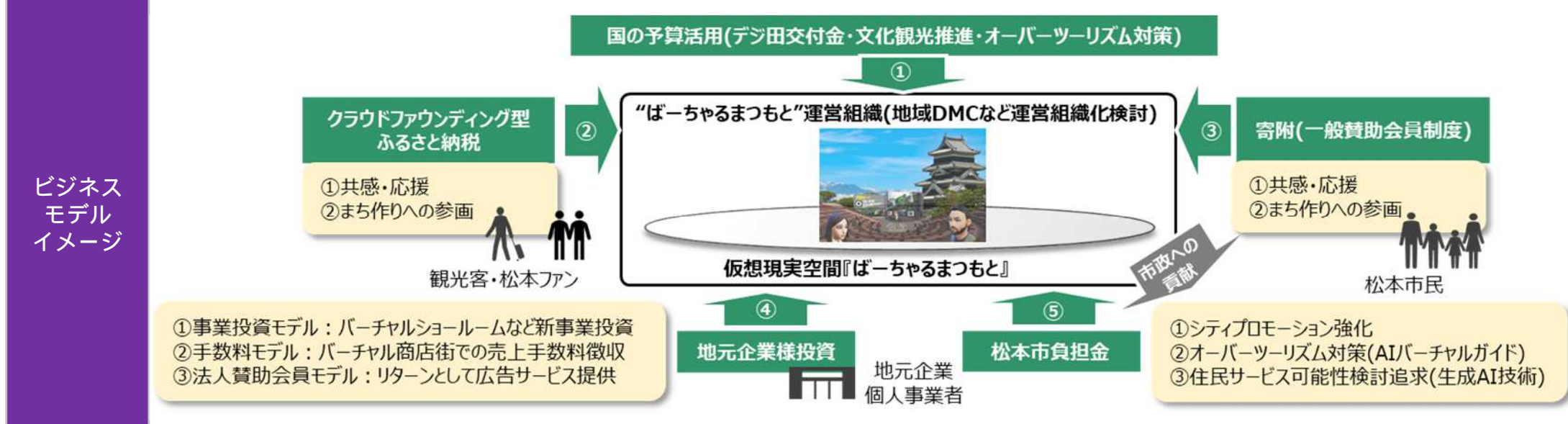


令和5年度の取組報告

“ ばーちやるまつもと ” による 市民主体のシティプロモーション

(株)日立システムズ
セイコーエプソン(株)、(株)テレビ松本ケーブルビジョン

<p>プロジェクト 名称</p>	<p>“ばーちやるまつもと”による市民主体の シティプロモーション</p>	<p>事業費</p>	<p>3年間の事業費 220,000千円 (R 5年度：1,000千円 R 6年度：100,000千円 R 7年度：119,000千円)</p>
<p>目的、 将来像</p>	<p>【目的】 1. 残すべき松本の歴史・自然・芸術・文化を伝承 2. 日本中および世界中の松本ファンをつなぐ 3. 新たなビジネス機会を生み出す 【将来像】 産官学民連携で新たなエコシステムを形成する</p>	<p>現状、 課題</p>	<p>1. 松本の魅力が分かりやすく発信されていない 2. 松本の魅力が松本市民にも浸透されていない 3. 観光現場ではオーバーツーリズムが顕著である(上高地、松本城) 4. 地元企業のDX活用が積極的に進められていない</p>
<p>サービス</p>	<p>1. メタバースプラットフォーム(ガイアリンク社「FRAME」) ブラウザ対応プラットフォーム 利用者はアバターとなりメタバース空間内を自由に探索、 自由にコミュニケーションが可能(47か国多言語翻訳) 2. AIバーチャルガイド(日立システムズ) AIチャットポッド技術(PKSHA社) ・Q&Aを学習し想定したシナリオに基づき問合せ対応実施 生成AI技術(ChatGPTなど)の活用 3. デジタルマーケティングプラットフォーム(日立システムズ) “ばーちやるまつもと”利用者のメタバース空間内の行動 履歴を管理する。 “ばーちやるまつもと”内で活用できるポイントシステム の導入検討を進め、リアル松本への誘客促進策など参入企業 の価値に繋がる施策を検討する。</p>	<p>【サービスイメージ】</p>	



調査研究活動の概要

目的	1. ワークショップ(以下「WS」と記載)を通じ地元企業や市民(松本ファン=関係市民)に提供できる価値を検証する。 2. 実現可能な事業計画を立案できるかを検証する。
プロジェクト推進体制	【代表提案者】 : 株式会社日立システムズ(役割: 全体推進、とりまとめ) 【共同提案者】 : セイコーエプソン株式会社(役割: 松本をフィールドとしたバーチャル×リアルイベント検討) 【共同提案者】 : 株式会社テレビ松本ケーブルビジョン(役割: 市民生活に有用なコンテンツ連携)

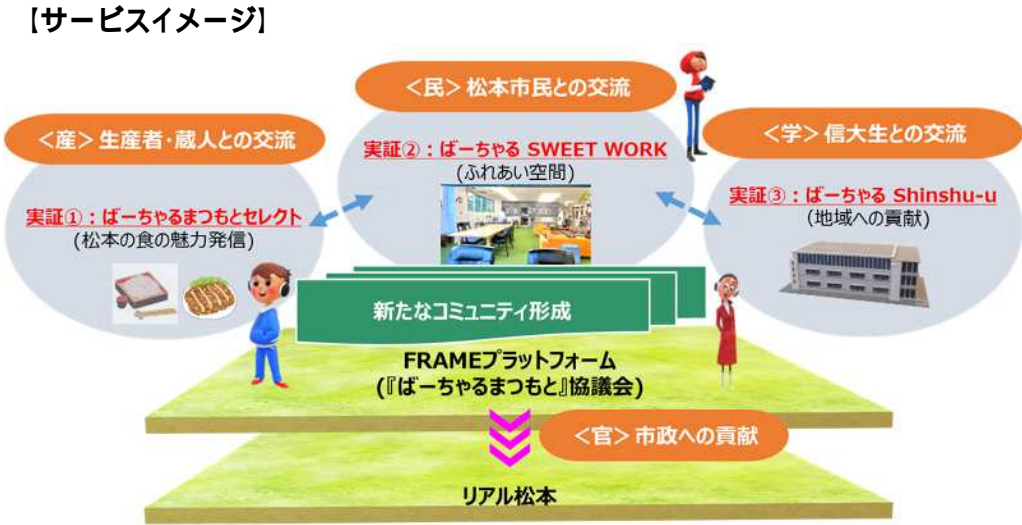
KPIの達成状況

KPI	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
地元企業・市民参加型WS開催 参加回数と参加人数	実施回数 延べ実加人数	実施回数: 10回 延べ参加人数: 100人	実施回数: 23回 延べ参加人数: 120名	企業や市民ともに想定以上に 関心を持って頂いた	実施回数、延べ参加人数ともに過達
収支バランス検証: 令和8年～ 令和10年の累積事業収支	事業収益率	10%	10%	想定通り	R6年度の実証結果次第ではあるが 充分実現可能な目標であると評価

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	市民参加型WS開催	<ul style="list-style-type: none"> 市民への出席依頼 ファシリテーション設計 WS実施(5回開催) 	<ul style="list-style-type: none"> WS5回実施、延べ62名参加(目標45名) 想定以上のポジティブシディア獲得<49アイデア> R6年度の方向性合意(ふれあい空間、産官学民連携) 不登校児童対策の可能性判明 気づき
	企業コラボ型WS開催	<ul style="list-style-type: none"> 個別WS実施 「ばーちゃるまつもとセレクト」集中WS実施 	<ul style="list-style-type: none"> WS18回実施、延べ58名参加(目標55名) 食の魅力発信「ばーちゃるまつもとセレクト」集中WS
	信州大学様コラボレーション 【当初想定していない活動】	<ul style="list-style-type: none"> グローバル化推進センター様協創 “信州大学×地域連携”活用施策検討 	<ul style="list-style-type: none"> 授業でのメタバース活用ニーズが高いこと判明 気づき “信州大学×地域連携”に関する施策創出<3施策>
	観光庁ほか公募事業調査	<ul style="list-style-type: none"> 国、県の取り組みなど幅広く可能性を検討 移住推進課や金融機関のヒアリング実施 	<ul style="list-style-type: none"> AIバーチャルガイドでの申請を関係事業者と継続検討中 R7年以降、国補助金や県事業活用、ふるさと納税活用を検討
	事業計画策定	<ul style="list-style-type: none"> R6年度実証計画策定 マネタイズ設計、収支計画、ガイドライン検討 	<ul style="list-style-type: none"> 市民自らが空間を創造する仕組み作りを検討 マネタイズ設計、令和8年～令和10年の収支バランスを検証
	学生・若手クリエイター発掘 【当初想定していない活動】	<ul style="list-style-type: none"> 3Dモデリングなどスキル調査実施 	<ul style="list-style-type: none"> スキルを持つ学生・クリエイターを多く発掘 気づき (地元高校、大学、専門学校、個人)
	メタバース最新動向調査 【当初想定していない活動】	<ul style="list-style-type: none"> WS参加市民に理解を深めて頂くことを目的に実施 	<ul style="list-style-type: none"> 全国の自治体におけるメタバース導入事例を調査。コミュニケーション目的の事例が増えていることが判明 気づき

<p>プロジェクト名称</p>	<p>“ばーちやるまつもと”による市民主体のシティプロモーション</p>	
<p>目的、将来像</p>	<p>【目的】 1. 残すべき松本の歴史・自然・芸術・文化を伝承 2. 日本中および世界中の松本ファンをつなぐ 3. 新たなビジネス機会を生み出す</p> <p>【将来像】産官学民連携で新たなエコシステムを形成する</p>	<p>現状、課題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 松本の魅力が分かりやすく発信されていない 2. 松本の魅力が松本市民にも浸透されていない 3. 観光現場ではオーバーツーリズムが顕著である(上高地、松本城) 4. 地元企業のDX活用が積極的に進められていない
<p>サービス</p>	<p>1. メタバースプラットフォーム(ガイアリンク社「FRAME」) ブラウザ対応プラットフォーム 利用者はアバターとなりメタバース空間内を自由に探索、自由にコミュニケーションが可能(47か国多言語翻訳) 「Blender」「Ready Player Me」「3DLider」「GoogleStreetView」など汎用ツールとのAPI装備</p> <p>2. AIバーチャルガイド(日立システムズ) 観光庁公募活用前提 AIチャットポッド技術活用 ・Q&Aを学習し想定したシナリオに基づき問合せ対応実施 生成AI技術(ChatGPTなど)活用</p> <p>3. デジタルマーケティングプラットフォーム(日立システムズ) “ばーちやるまつもと”利用者のメタバース空間内の行動履歴を管理する。 “ばーちやるまつもと”内で活用できるポイントシステムの導入検討を進め、リアル松本への誘客促進策など参入企業の価値に繋がる施策を検討する。 本番環境で実装検討</p>	



<p>(6) ビジネスモデルイメージ</p> <p>R6年度の課題 地元企業様と協議の上 法人化を計画</p>	<p>【産官学民連携の新たなエコシステム】</p> <p>「ばーちやるまつもと協議会」</p> <p>間接的受益者 会費(賛助会員) ・飲食店様 ・観光・宿泊事業者 ・地元企業・銀行 ・市民(市外松本ファン含む) → 宣伝効果に対する対価</p> <p>直接的受益者(ビジネスオーナー) 会費(正会員) 売上手数料 ・名産品メーカー ・小売店 ・信州大学様 ・行政 → 売上に対する対価 → 授業環境向上に対する対価 → 市政実現への貢献に対する対価</p> <p>R6年度の課題 構想に賛同頂ける 会員勧誘</p> <p>ばーちやるまつもと協議会 委託 → 日立システムズ、セイコーエプソン、テレビ松本ケーブルビジョン</p>	<p>【運営資金繰りイメージ】</p> <p>「ばーちやるまつもと」のアーキテクチャ</p> <p>ビジネスオーナー 松本市民、松本市内事業者、大学、行政</p> <p>アセット(空間) 空間1: ばーちやるまつもとセレクト、空間2: ばーちやる SWEET WORK、空間3: ばーちやる Shinshu-u</p> <p>Frameプラットフォーム (空間数×同時ユーザ数) 運営に関わる人件費、サービス費用を含む</p> <p>ニーズ確認 ばーちやるまつもと協議会 マネジメント 【R6年度の課題】 会員企業・市民と協議し推進 ※ビジネスオーナーと相談して個別に資金調達 ・自己資金 ・寄附 ・公募など 調達範囲内で空間造成</p> <p>※3(2)②のスキームで調達→P14参照 ビジネスオーナーと相談し空間数と同時ユーザ数をマネジメント</p>
---	---	--

デジタルシティ松本フォーラム2023（主催：松本市）の開催結果を報告します。

参加者：60人
（オンライン含む）

概要

目的	・地元企業のデジタルマインド形成 ・社会のデジタル化の推進
日時	令和5年10月20日（金） 13:00～16:30
場所	・会場 情報創造館5Fマルチメディアホール ・オンライン メタバース空間
対象	地元中小企業、地元IT関連企業

基調講演

(株)セールスフォースジャパン 常務執行役員 伊藤 靖 氏

デジタルシティ松本推進機構(DigiMAT)の取組発表



ソフトバンク(株) 堀井氏



日本電気(株) 榎本 氏



(株)日立システムズ 渋谷氏

主な内容

デジタルシティ松本推進企業の発表、
優良企業の表彰

トークセッション『地元企業の課題解決』

- ・信州大学 理事・副学長 不破 泰 氏
- ・セイコーエプソン(株) 執行役員 吉野 泰徳 氏
- ・(株)セールスフォースジャパン 常務執行役員 伊藤 靖 氏
- ・宮之本副市長



最優秀賞	(株)ヤマサ
まつもと Re-Design Hub 特別賞	(株)ステッチ 長野支社 丸善土木(株)
デジベース松本奨励賞	(株)今井恵の里

アーカイブ
YouTube

