

すべてを  
突破する。

**TOPPANA!!!**

**TOPPAN**



# 印刷テクノロジーをメタバースで徹底活用 MiraVerse®が生み出す新たな世界

凸版印刷株式会社

情報コミュニケーション事業本部



# メタバースについて

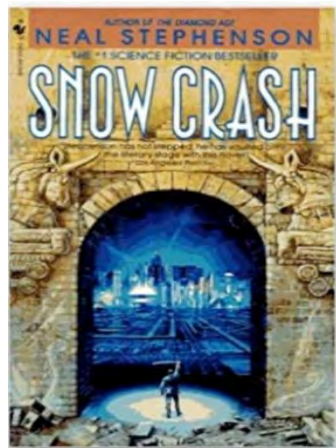
メタバース概念の登場 (Metaverse)

1992年

2000年代

2020年

2021年～



スノウ・クラッシュ



Second Life内の住人たち



あつまれ現象



5万人が集まった「バーチャル渋谷」



FORTNITE



Facebook「Meta」に改名

Before Internet



BI

After Internet



AI

Before Metaverse



BM

After Metaverse



AM

メタバースは  
なぜ  
注目されるのか？



ユーザーコミュニケーション、CX（顧客体験）は進化  
購買行動も多様化。さらに良い体験ができる・させる場として注目

## リアルワールド

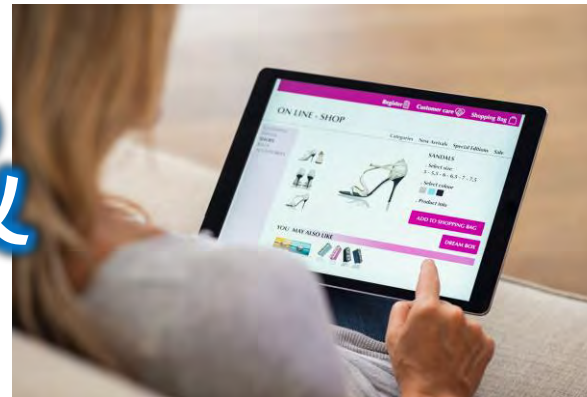
ひとり・家族・友達と店舗に行き  
接客を受けながら、購入

## オンラインワールド

基本ひとりでアクション  
SNS、WEBなどで調べ、ECで購入

 COVID-19

&



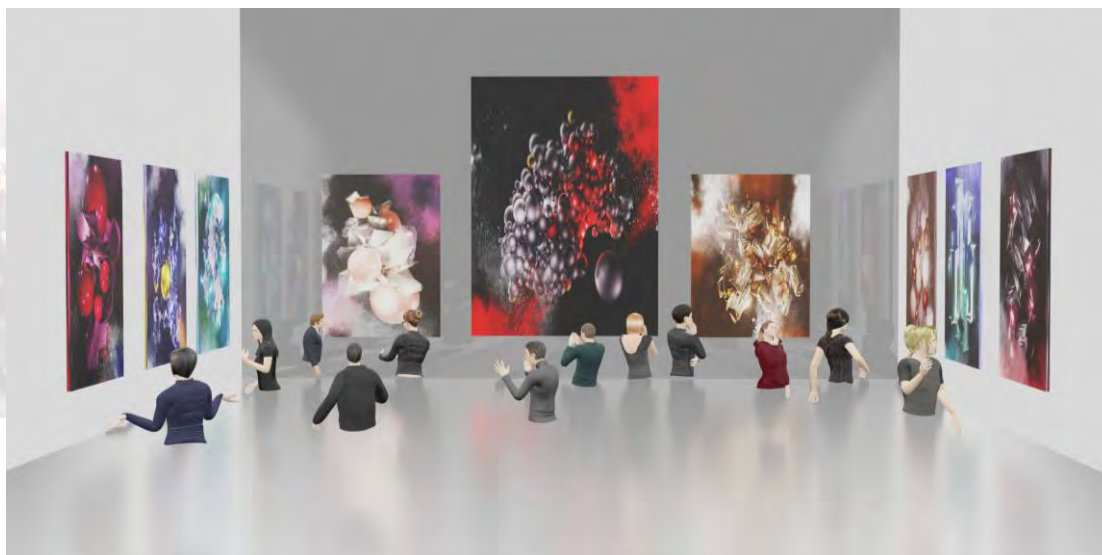
ユーザーコミュニケーション、CX（顧客体験）は進化  
購買行動も多様化。さらに良い体験ができる・させる場として注目

## メタバースワールド

リアルワールド オンラインワールド

ひとりだけで、みんなでいる気分。LINEなどSNSの avatars 動く版  
ひとり・家族・友達と空間と avatars でリアルとオンラインのメリットを体験

オンラインでリアルに近いコミュニケーションが楽しめる





# メタバースへの期待

ユーザー

- ・メタバースで新たなデジタル体験ができる

企業

- ・ビジネスチャンスが広がる
- ・メタバース経済圏の広がり  
→バーチャルならではのバリューが提供できる。アバターなどCGを販売など

フォートナイト  
スキン販売 年間5、500億円  
ウクライナ寄付 2週間177億円



# メタバースの世界観

Matthew Ball氏2020年ブログ  
※ <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>

## 1. 終わらない

オフラインやインターネットの世界みたいに、「オフボタン」はなく、常にあり続けること。

## 2. 常にライブで同期されている

今までの人生と同じく予定されたイベントなどは実在するが、メタバース自体がすべての人にとってリアルタイムで体験できるものとなる。

## 3. 誰でも参加できるアクセス人数は無制限

誰でもメタバースに参加でき、一緒にイベントや場所、アクティビティに参加しながら、個性を表現する場所でもあること。

## 4. メタバース経済圏を持つこと

個人や企業がメタバース上で物やサービスの開発、売買、投資、保有、そして作った物などについて報酬をもらえる経済ができること。

## 5. オフラインとオンラインやオープンとクローズドで体験を提供

## 6. データ、デジタルアセット、コンテンツなどで過去ないレベルの相互運用が可能に

他のゲームでのスキンが別のゲームでも使えるようになったり、Facebookで共有できるようになるのが重要になる。

## 7. さまざまな人々が作るコンテンツや体験があること(UGC)

個人、小さいグループや会社がコンテンツや体験を作れて提供できるようになる。

**現実世界に近い体験（コミュニケーション、経済活動など）がデジタル上で最大限にできる空間がメタバース**



# WEB3時代の技術を**包括**する3D空間＝メタバース

## 現実社会

お金

金融サービス

所有権

会社組織

## WEB3時代

仮想通貨/クリプト

DeFi(分散型金融)

NFT(非代替性トークン)

DAO(分散型自律組織)



メタバースは「インターネット上に作られたただの3Dの仮想空間」ではなく、「現実世界と同じように遊んだり、仕事や取引をしたり、何かを創って交流したりする仮想世界」となる

# Metaverse Roadmap

## メタバース生活圏

経済圏の確立

常時接続

5G→6G

グローバル



## オフィス、公共コミュニケーションバースの普及

オフィスのバーチャル化

XRミーティング



## 産業用マルチバース

産業用マルチバース整備

VR共創デザインツール



## Web3

NFT

DAO



VRゲーム・IP主導メタバース (Web2)

Web3の法準備

Web3グローバルメタバース

VRグラスの普及

常時接続メタバースの普及

開発ツールの普及

phase 1

phase 2

phase 3

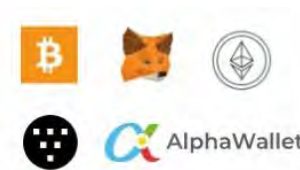
2024

2027

2030



# Web3.0とメタバース



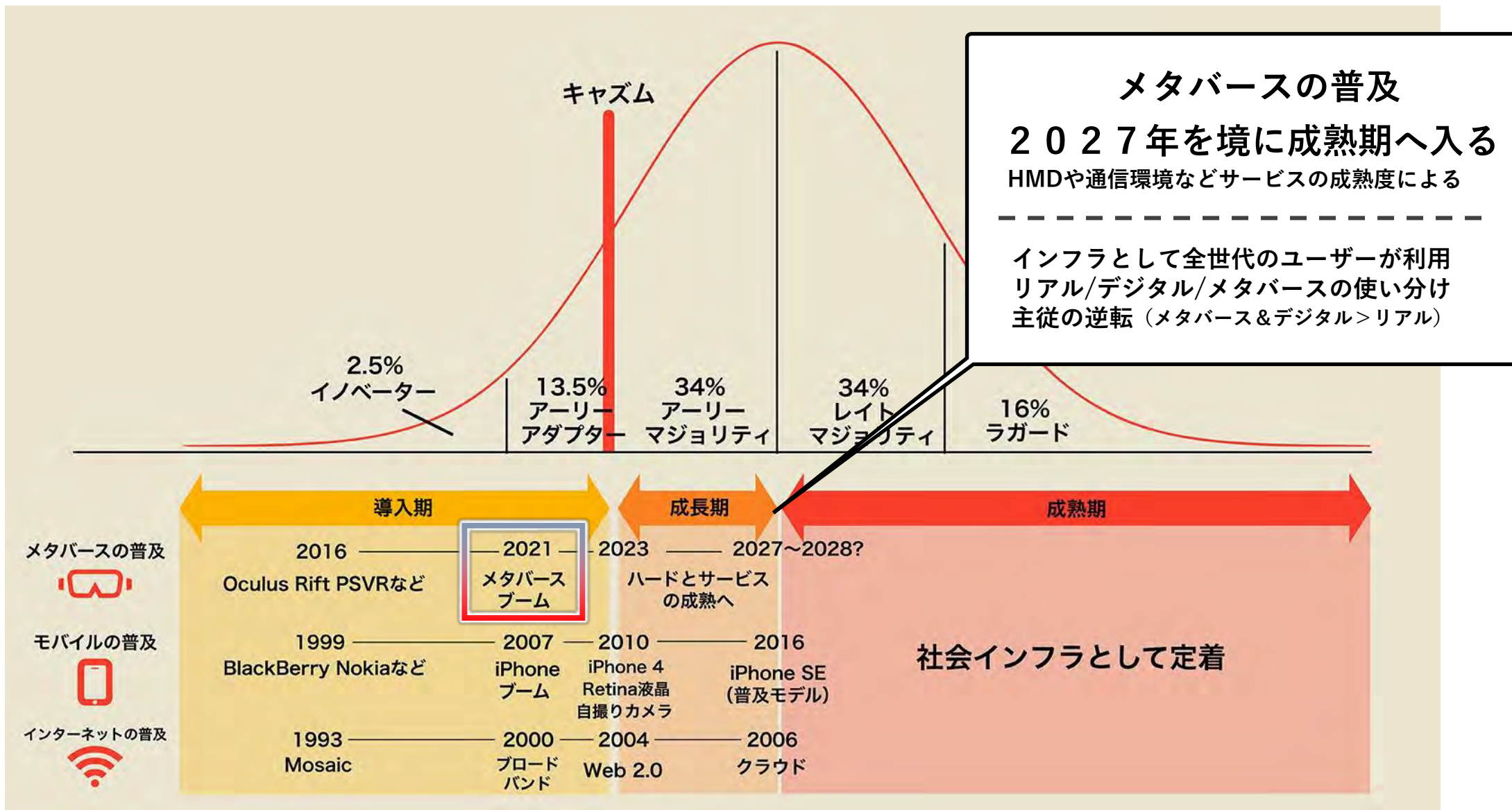
|           | Web1.0         | Web2.0         | Web3.0            |
|-----------|----------------|----------------|-------------------|
| タイプ       | 配信型            | ユーザー投稿型        | クリエイターエコノミー・DAO型  |
| 主な形態      | ポータルサイト (メディア) | SNS (プラットフォーム) | メタバース             |
| 基盤技術      | HTML、HTTP、URL  | ストレージ、API      | ブロックチェーン          |
| 流通対象      | デジタルコンテンツ      | デジタルコンテンツ+データ  | デジタルコンテンツ+データ+NFT |
| 年代        | 1990年～2004年    | 2005年～2021年?   | 2022年?～           |
| ユーザーの関わり方 | 閲覧者            | 発信者            | 主催者               |

見る

書く

?

# メタバースユーザー層の拡大



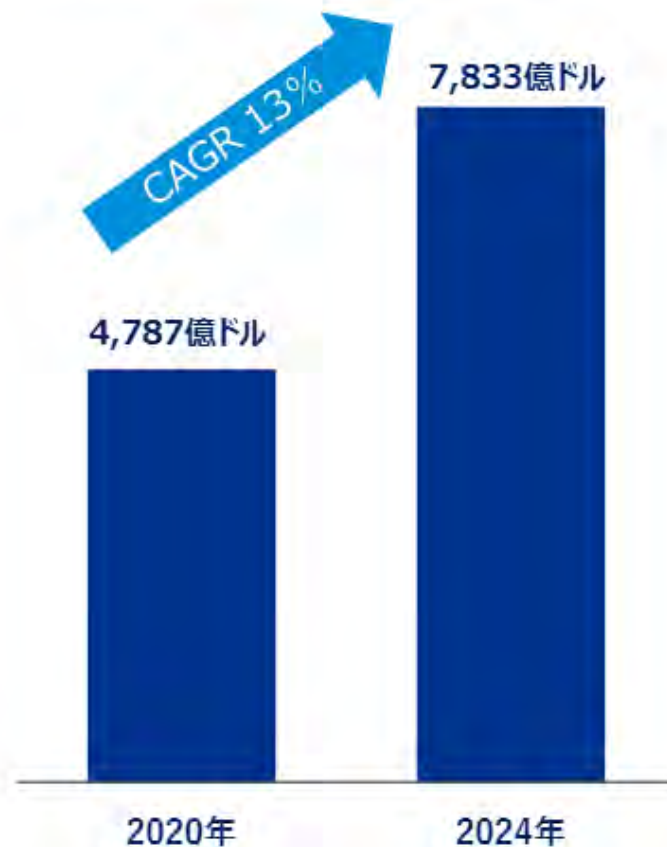
引用:根岸智幸のメタバースウォッチ



# 市場拡大は急成長を予想

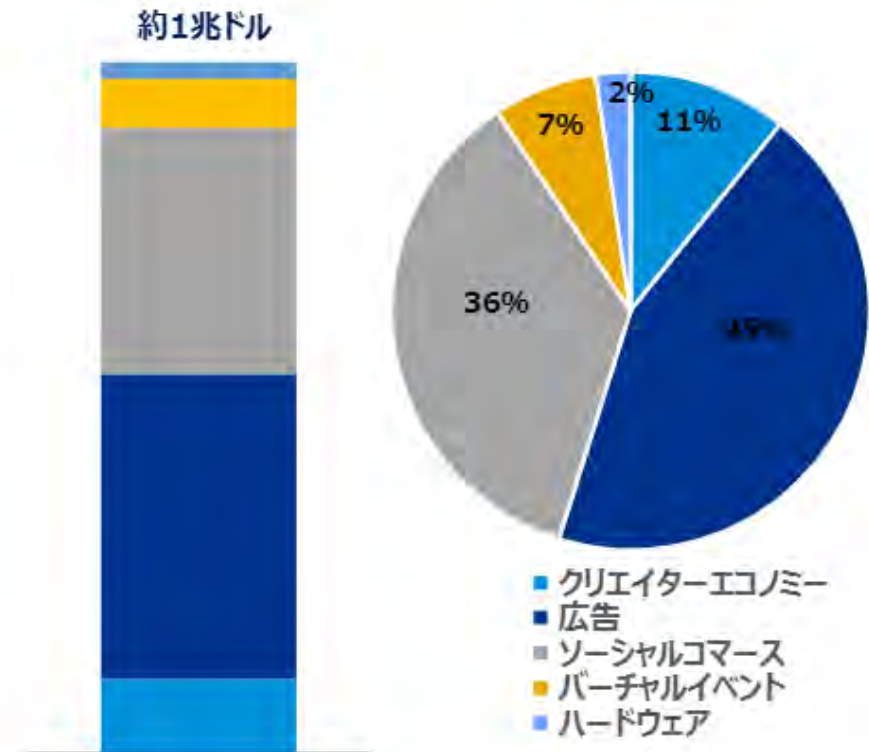
市場規模は2024年には7,833億ドル（90兆円）まで成長すると予想。

メタバースの市場規模（推計値）



出所：Bloomberg Intelligence

メタバースの潜在市場規模と構成割合（予測値）



出所：Global X, App Annie, Zenith, Grand View Research, BCG

# メタバースのルールメイキング

複数の**法令、権利、が変革・生成**され、**標準化団体**が乱立して、新たな事業機会にあふれた市場



日本デジタル空間経済連盟



メタバース推進協議会

一般社団法人日本メタバース協会



日本暗号資産ビジネス協会  
Japan Cryptoasset Business Association



Japan  
Contents Blockchain  
Initiative



所有権

デジタルコンテンツ  
≠有体物

著作権法

デジタル空間での流通  
≒著作物の利用許諾

景品表示法

特典としての  
デジタルコンテンツの利用

資金決済法

決済手段などの  
経済的機能としての利用

金融商品取引法

債権流動化時の  
裏付資産としての利用

賭博罪

コンパガチャや  
バーチャルギャンブル



もう  
メタバースは  
存在する？



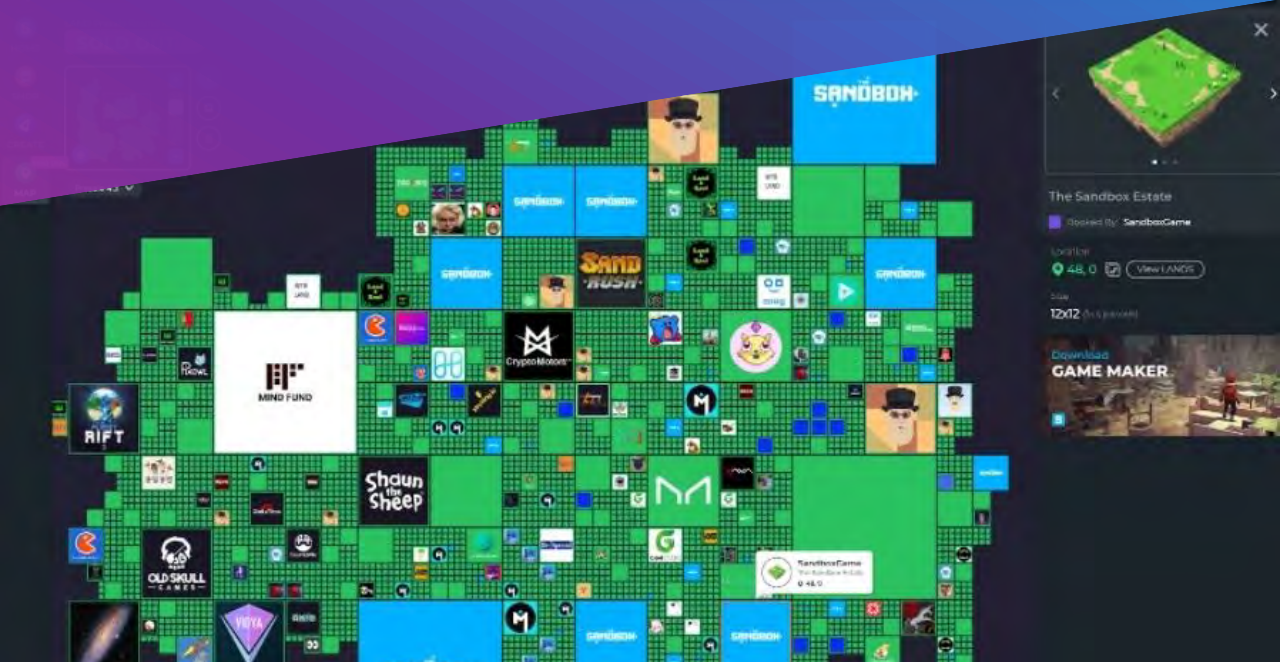
# スマホのみ、HMDが必要など プラットフォームで特徴がある







# NFTを使ったプラットフォームが拡大



# 企業の メタバース事例



# 企業のメタバース事例

## ブランドコミュニケーション



引用:GIZMODEメタバース時代に日産のショールーム「NISSAN CROSSING」がVRChatにオープン

## セールスコミュニケーション B2B



引用:MoguraVR 環境省が「バーチャル展示会」開催、地球環境への日本の取組発信

## インナーコミュニケーション



引用:PwC HP/PwC Japanグループ、デジタルと多様性を網羅したメタバース入社式を実施

## ステークホルダーコミュニケーション



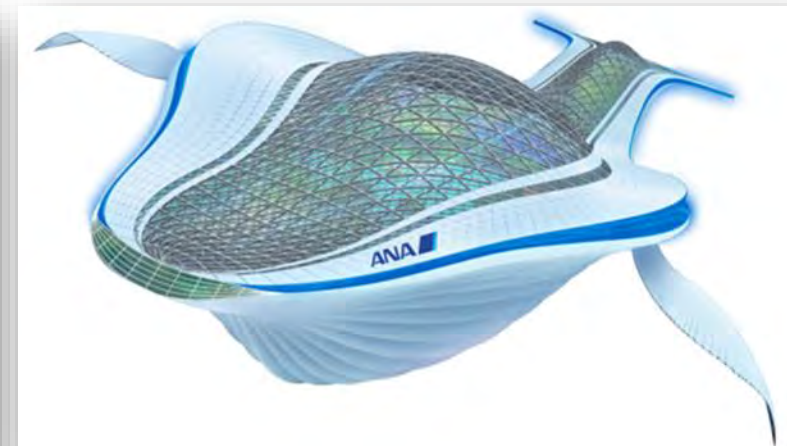
引用:Digital Shift Times 巨大IT企業参入で、加熱する中国メタバース最新事情・前編【中国デジタル企業最前線】

## エリアコミュニケーション



引用:バーチャル大阪HP

## 新事業開発



引用:ANA NEO HP



# メタバース(仮想空間)を活用する目的

3つの目的とした事業がメタバース上で行われていく(経産省資料より)

## 新規事業

リアルな事業をメタバースで新規事業として展開

参加料で収益化を目指す

バーチャルイベント/バーチャル観光など

マネタイズポイント

リアルでは提供できない体験価値提供

NFT連携

アバター、建築、美術品などデジタルアセット売買



## マーケティング

新規顧客へのアプローチ/エンゲージメント向上

リーチしやすいターゲット

リテラシーの高いミレニウム世代/Z世代  
仮想空間ならではの体験価値提供をリーチの場所へ

メリット

自動車や不動産などの高単価商材は成約率UP  
試乗や施設見学などメタバースで気軽に体験できる



## 生産性向上

円滑な社内コミュニケーション創出

メリット/コミュニケーション

リモートワークの質の向上

Horizon Workroomなど、MTGでアバター利用  
めざす世界感などを空間で演出し理解度UP

メリット/シミュレーション

工場の製造工程のリアルとの連動  
災害対策シミュレーションなど

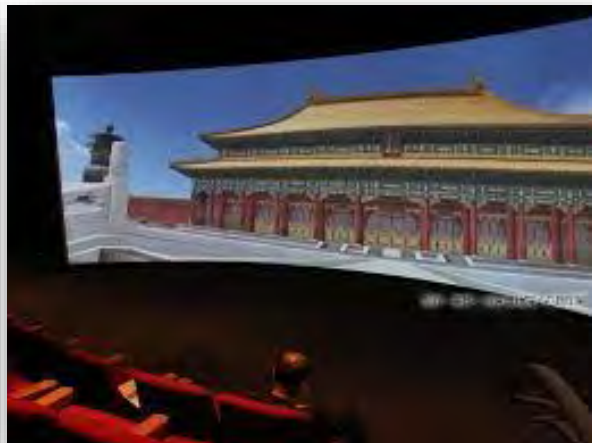




## 20年以上の間、様々な領域でXR (VR/AR/MR) を 活用した技術や制作・運用ノウハウを蓄積

国内・国外合わせて  
100史跡以上の**文化観光VR**

現場での**事故体験VR**  
津波や火災等の**防災訓練VR**



遠く離れた場所とリアルタイム対話  
**IoA遠隔テレポーテーション**



# 我々は、「お客様の情報」を正しく記録し、魅力的に再現する情報加工企業です。

## 《デジタルアーカイブを活用する意義》

市場のグローバル化や多様化がめまぐるしく進むなか、  
事業環境の変化に対応できる、企業体質への変革が急務です。  
過去の「知」に、未来に向けた「変革」へのヒントが眠っています。



## 《可視化の基礎技術》





B2B  
Metaverse

# ミラバース事業開始

メタバースを構成する二つの要素、「アバター」と「デジタル空間」を  
セキュリティ認証技術と高精細3DCG技術を発展させプラットフォーム化



# トッパンの目指すメタバース事業

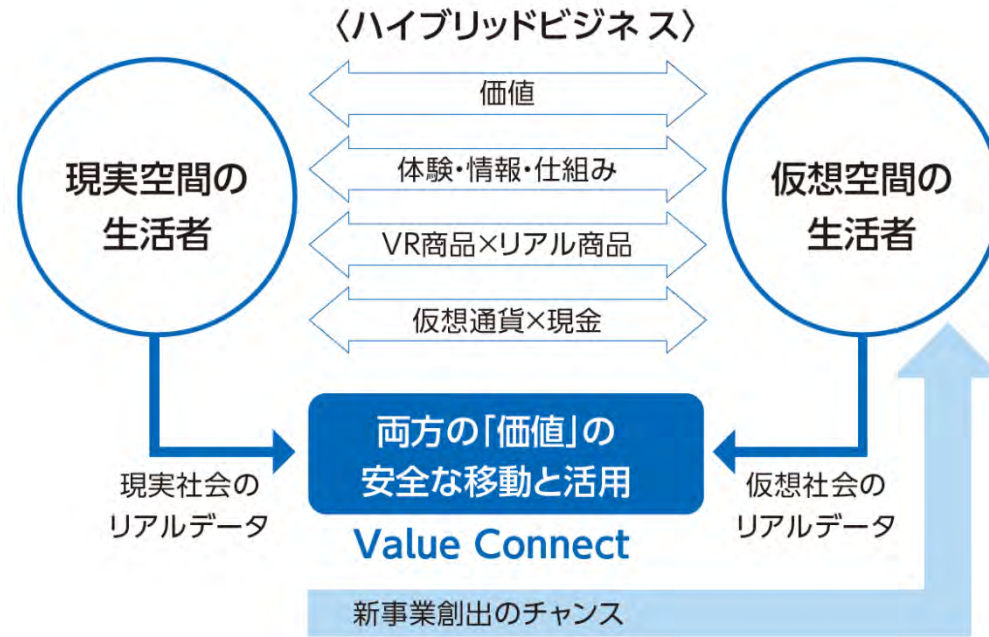
事業コンセプト

## “Value Connect”

モノやサービスの現実の価値にとどまらず、仮想空間における情報や体験、デジタルコンテンツの価値は現実社会でも認定される時代に入

社会のデジタル化が加速度的に進展する中、メタバースは生活やビジネスを変革する原動力になると注目が集まっています。

トッパンは、現実のビジネスの延長に仮想空間ビジネスがシームレスに広がる社会拡張時代が来ると予測し、現実空間と仮想空間双方で「価値」の交換が行われるハイブリッドビジネスのサービス基盤を提供いたします。





# 価値創出の方向性

「仮想空間」を彩り、その新しい世界においても情報と文化の担い手であり  
続けふれあい豊かなくらしに貢献する

人と人、人と企業、企業と企業をつなぎ、コミュニケーションを活性化する

空間

縦・横・高さ・重さ あらゆる制約から自由な空間

体験

今までにできなかった体験が出来るようになる

コミュニ  
ケーション

誰とでも、どんな人とでも、いつでも、どこでも国境も、  
人種も、性別も関係なくさまざまな制約から自由であり、  
つながりあえる  
そこでは、さまざまな価値の交換が可能となる

ビジネス

売り方を変える、売り先を変える、売るモノを変える

# トッパンが解決を目指す課題

## 社会課題

スマートシティの実現

マイナンバーカード活用

地域コミュニティの円滑化

スポーツ人口の拡大

教育指導者不足解消

健康寿命の延伸

都市の防災・減災

不正アクセス対策

## ビジネス課題

観光資源の創出

バーチャル商店街による活性化

過疎化・高齢化・限界集落対策

職業訓練・安全教育

新たな雇用の創出

働き方改革

製品開発効率の向上

現実で見せることが困難な  
商品プロモーション



# トッパンのメタバース事業の全体像

様々なワールドに応じた、円滑で安心・安全な  
コミュニケーションの場を提供します



※MiraVerse、Metaclone、AVATECTは凸版印刷の登録商標です。



メタバースでのアイデンティティとなるアバター生成

**metaC1one**<sup>TM</sup>



**アバター**

アバターの認証、管理の統合環境  
アバター管理プラットフォーム

**AATECT**<sup>TM</sup>

**相互連携**

スマホから入れる気軽なメタバース  
ショッピングプラットフォーム



**Metapa**

**ワールド**

圧倒的なリアリティと信頼性を有する  
コミュニケーション空間  
メタバースサービスプラットフォーム

**MiraVerse**<sup>®</sup>

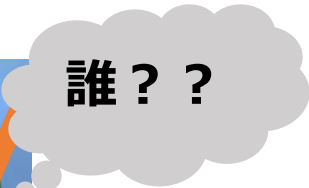
「ミラバース事業」として、「安全性・リアリティ・信頼性」を備えたプラットフォームの提供  
誰しものが能力を発揮できる、格差なきスマート社会における新しい暮らしとビジネスの創出



# metaCione™







3Dアバター作成結果

# ビジネスシーンのリアルな表情が必要シーンには必要なアバター

外的な特徴と内面的な情報を再現し、メタバース上でもうひとりの自分を再現する。第一弾は3Dアバター自動生成、今後は「メタクローン™アバター」に本人の肉声や表情、人格を再現するサービスを追加し、「メタクローン™プラットフォーム」を拡大させていく。

唯一性証明基盤  
本人確認基盤  
プライバシー・バイ・デザイン

TOPPAN

メタクローン™プロジェクトについて  
メタクローン™プラットフォーム図

新しい世界の主人公。それは、もうひとりのMe。

メタクローン™

外的な特徴と内面的な情報を再現し、メタバース上でもうひとりの自分を再現する。第一弾は3Dアバター自動生成、今後は「メタクローン™アバター」に本人の肉声や表情、人格を再現するサービスを追加し、「メタクローン™プラットフォーム」を拡大させていく。

er 2022-01-27 19:59:47



# メタクローン™アバターのご紹介

## メタクローン™アバターの特長

メタバース上でサービスを開発・運用する企業向けにフォトリアルな3Dアバターを簡単に自動生成できるサービス



一枚の写真から  
簡単に自動生成  
が可能



多様な写真でも  
生成可能



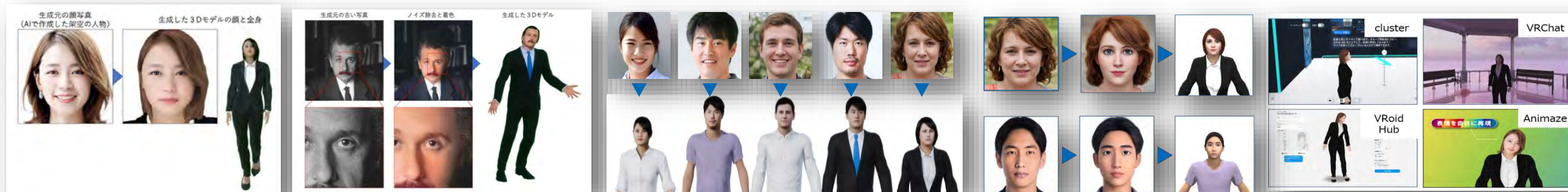
架空の人物の  
3Dアバターを  
生成可能



デフォルメされた  
3Dアバターを  
生成可能



様々な  
プラットフォームで  
利用可能



**簡単に自身の分身となる3Dアバターが生成可能、新たなメタバース体験の創出を目指します。**





# ビジネスシーンや信頼関係を必要とする シーンで活躍するフォトリアルなアバター







引用:日本テレビ「スッキリ」放送日 2021/12/9



引用:TBS「サンデージャポン」放送日 2022/1/30



引用:読売テレビ「さいしよの人はスゴかった!!」放送日 2/27



2022年7月25日  
浦和レッドダイヤモンズ株式会社  
凸版印刷株式会社

**浦和レッズと凸版印刷、メタバース上で浦和レッズファンワールド開設**  
浦和レッズ設立30周年を記念したファンのためのバーチャル空間を構築、  
選手やトロフィーなどの3DCG展示、ファンイベントを開催

浦和レッドダイヤモンズ株式会社(本社:埼玉県さいたま市、代表取締役社長 立花 洋一、以下 浦和レッズ)と、浦和レッズの2022シーズントップパートナーである凸版印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:鹿 秀晴、以下 凸版印刷)は、浦和レッズのクラブ設立30周年を記念して2022年7月29日(金)より「REDS 030th VIRTUAL FAN WORLD by TOPPAN」(以下、本ファンワールド)を開設します。

本ファンワールドでは凸版印刷がプロデュースしたメタバース空間に、浦和レッズの歴代ユニフォームやトロフィーの3DCG、また30年間の浦和レッズの歴史を振り返ることができる写真展や軌跡映像などの展示が体験できます。ファンワールド内では浦和レッズのユニフォームを着た3Dアバターを介してファン同士の交流も可能です。また、浦和レッズの選手を凸版印刷が提供する「MetaClone®アバター(※1)」で再現。今後はファンと一緒に楽しめるメタバースイベントを開催予定です。

なお、本ファンワールドはメタバースプラットフォーム「cluster(クラスター)」(※2)内で提供します。

浦和レッズと凸版印刷は本ファンワールドを通じて、コロナ禍におけるスポーツの楽しみ方やファンコミュニティの場を提供し、スポーツエンタテインメント分野における新たなスポーツ体験の実現を推進していきます。



「REDS 030th VIRTUAL FAN WORLD by TOPPAN」のイメージ © URAWA RED DIAMONDS

**■ 背景**

新型コロナウイルス感染拡大の影響で、リアルでのスポーツ観戦機会が減少するなど、スポーツチームにとってはファンとのエンゲージメントをどのように確保するかが課題となっています。凸版印刷は、メタバース事業を通じて「誰一人取り残されない」デジタル社会の実現を目指すとともに、これまでデジタル空間やリアルとデジタル空間を掛け合わせた様々なイベントの企画・運営に携わってきました。凸版印刷の持つこれらのノウハウと浦和レッズの持つ写真や映像、記念グッズなど様々なコンテンツを掛け合わせ、時勢や時間、場所に左右されず新たなスポーツの楽しみ方を提供するメタバース空間を構築。浦和レッズと凸版印刷は共同で「REDS 030th VIRTUAL FAN WORLD by TOPPAN」を開設します。今後は、現実空間と連携しメタバース空間を活用したイベントなどの実施を予定。クラブとファン・サポーターとのエンゲージメントの向上を目指します。

**■ 「REDS 030th VIRTUAL FAN WORLD by TOPPAN」の特長**  
メタバース上だからこそ実現できる様々な展示や交流の場を提供します。

**① 浦和レッズクラブ設立30年の歴史を体験することが可能**

浦和レッズが過去の大会で獲得したトロフィーや歴代ユニフォームなどを3Dで再現し、オンライン上でこれらのオブジェクトを間近で見ることができます。メタバース上のファンワールドのため、時間や場所の制約なく浦和レッズ30年分の歴史を堪能することができます。また、展示されている選手のアバターの生成には、凸版印刷が提供する1枚の写真からフォトリアルな3Dアバターを自動生成できるサービス「MetaClone®アバター」を使用。さらに着用ユニフォームも忠実にCGで再現し、コート上の選手を普段見ることのできない等身大で体験することができます。



© URAWA RED DIAMONDS

**② 浦和レッズの現役選手が3Dアバターで登場**

浦和レッズの現役選手が3Dアバターを介してメタバース空間内に登場し、参加者は選手やチームを身近に感じることができます。今後は、音声によるアバターコミュニケーションを楽しめるイベントなどを予定しており、メタバース空間ならではの貴重な体験を提供していきます。



© URAWA RED DIAMONDS

**③ 浦和レッズのユニフォームを着たアバターでファン同士のコミュニケーションが可能**

参加者へ浦和レッズのユニフォームをアバターアイテムとして用意し、それを着用メタバース空間内に入ることができます。同じ空間内にいるファン同士でコミュニケーションをとることができ、遠く離れた所に住むファン同士も、クラブに対する熱量を隣で共有し合うことができます。



© URAWA RED DIAMONDS

**■ 「REDS 030th VIRTUAL FAN WORLD by TOPPAN」の概要**

- ・提供方法: クラスター株式会社が提供するメタバースプラットフォーム「cluster」内に提供。  
(利用デバイス: 「cluster」アプリのインストール、無料アカウントの作成が必要です)
- ・提供期間: 2022年7月29日(金) ~ ※終了期間未定
- ・参加方法: 7/29(金)0時より、下記URLへのアクセスとワールド検索が可能となります。  
<https://cluster.mu/w/137a101f-3458-4281-95aa-4652a8d16741>  
または、「cluster」にログインしワールド検索で「REDS 030th」と入力し、参加ください。  
VRデバイス、スマートフォン、PCから参加が可能です。
- ・主催: 浦和レッドダイヤモンズ株式会社、凸版印刷株式会社
- ・参加費: 無料
- ・cluster アカウント作成 URL: <https://cluster.mu/>
- ・cluster アプリダウンロード URL: <https://cluster.mu/downloads>

**■ 今後の目標**

浦和レッズは、長きにわたり情報文化の担い手として活躍されている凸版印刷とともに、より多くの感動・喜びをファン・サポーターのみならず提供し続けてまいります。

凸版印刷は、今後もスポーツや文化・芸術領域におけるメタバース空間のプロデュースおよび現実空間と連携したイベントの実施などを行い、新たな楽しみ方や体験価値を提供していきます。また、現実空間とメタバースのシームレスな連携による新しいコミュニケーションの場の提供を通じ、誰もが参加しやすく安全

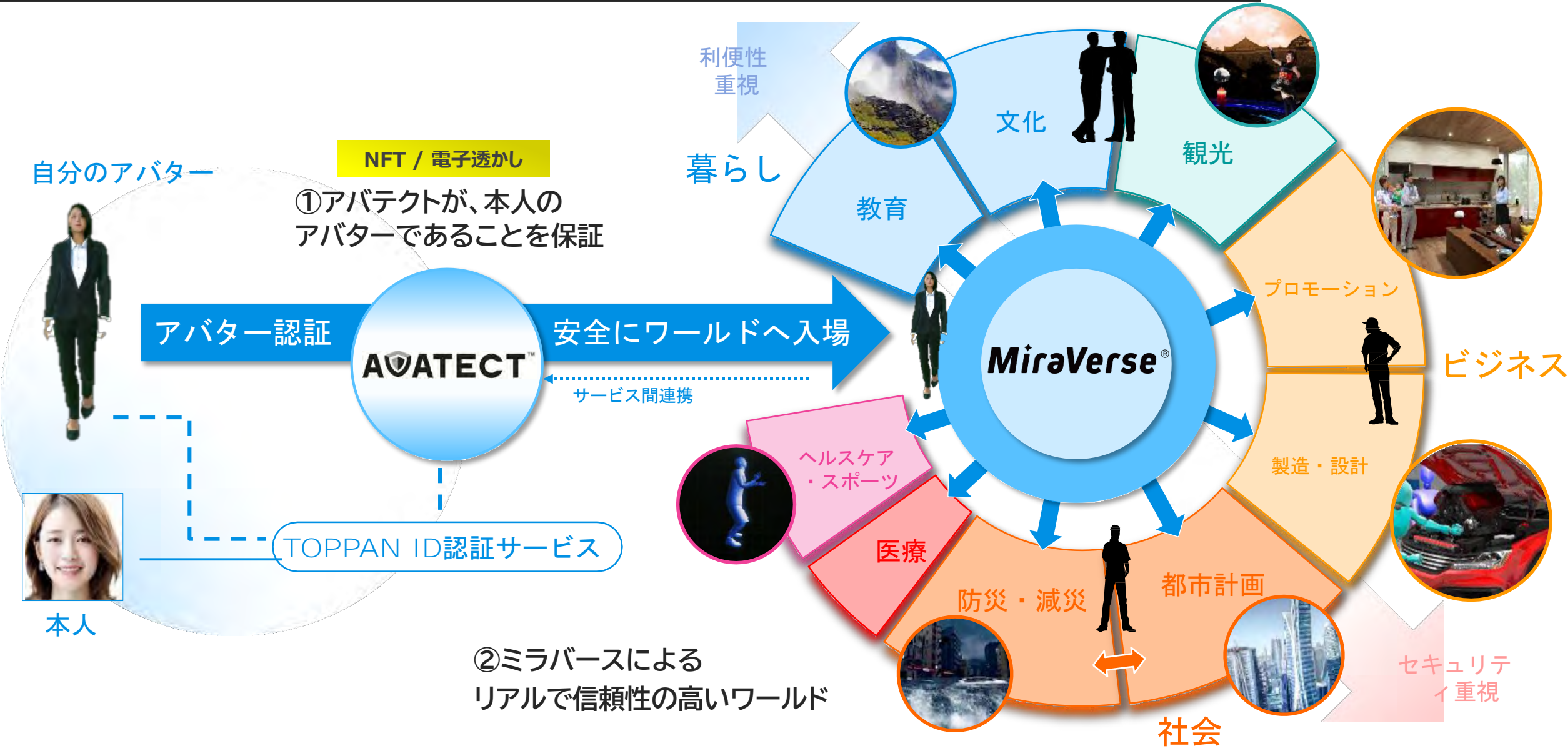




cluster



# 『アバテクト』と『ミラバース』による新しいビジネスの創出

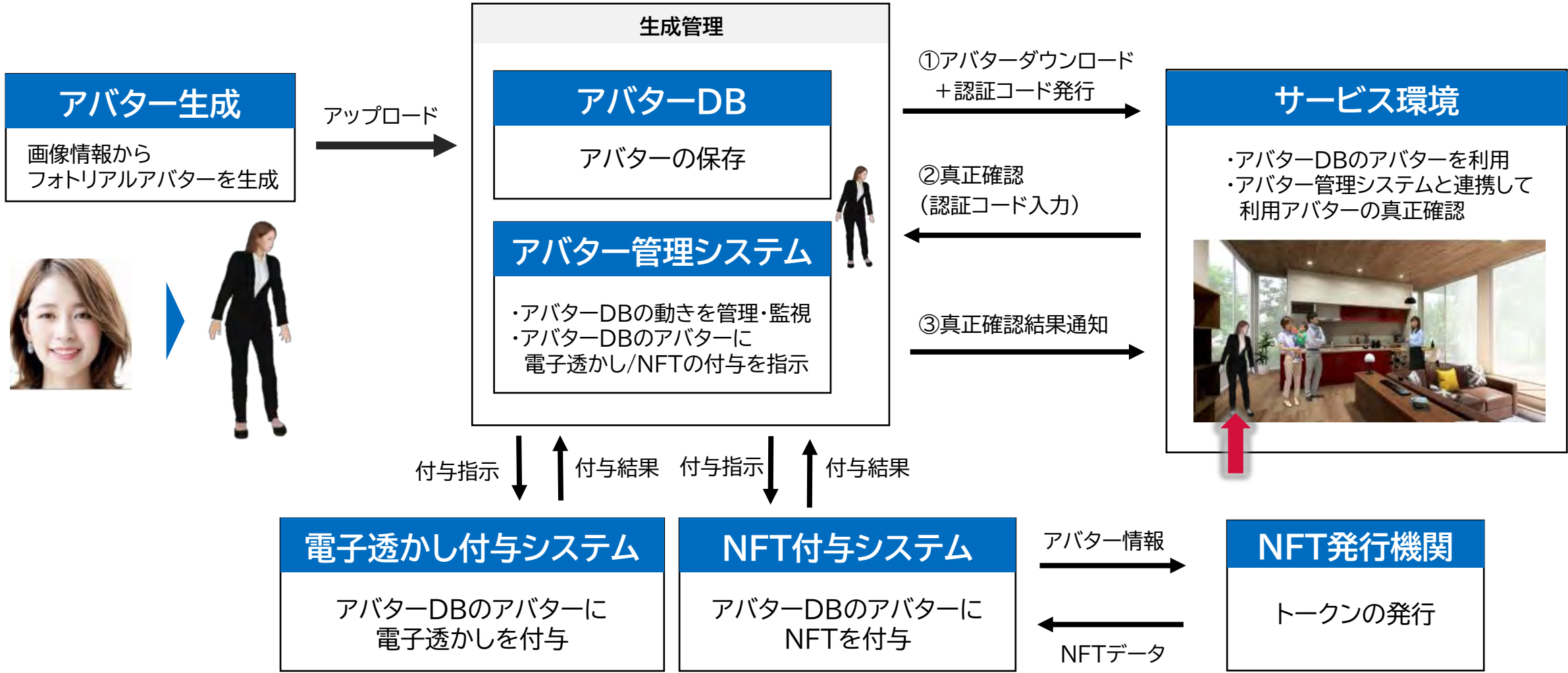


②ミラバースによるリアルで信頼性の高いワールド



# アバター生成管理基盤 **AATECT**<sup>TM</sup> 全体像

生成したアバターに真正性確認要素を付与し、真正証明システムを構築する

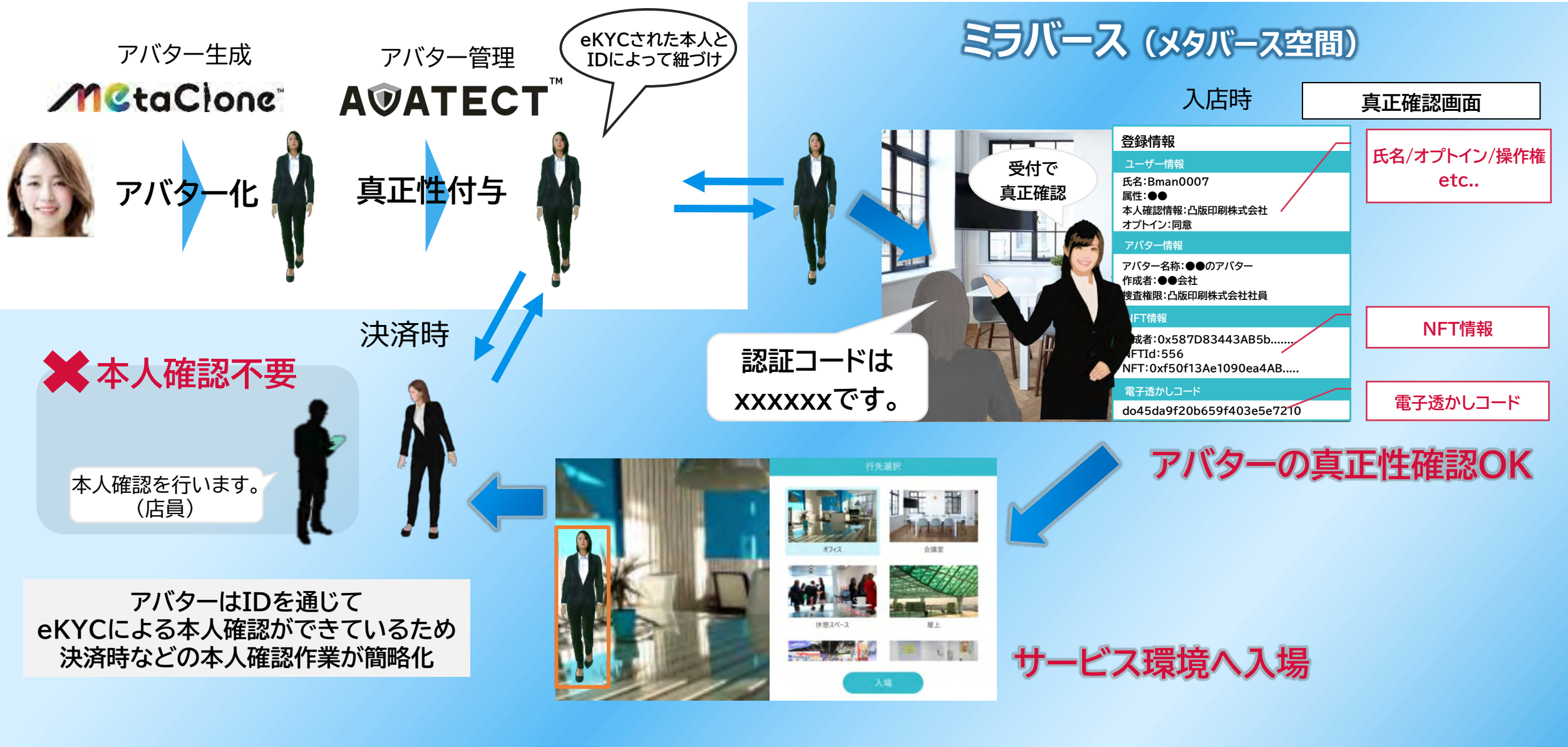


**真正性**

**唯一性**

**特許出願済み**

# アバター管理とミラバースの関係（バーチャルショールームにおける具体例）





メタバースでのアイデンティティとなるアバター生成

MetaCione™



アバター

アバターの認証、管理の統合環境  
アバター管理プラットフォーム

AATECT™

相互連携

スマホから入れる気軽なメタバース  
ショッピングプラットフォーム



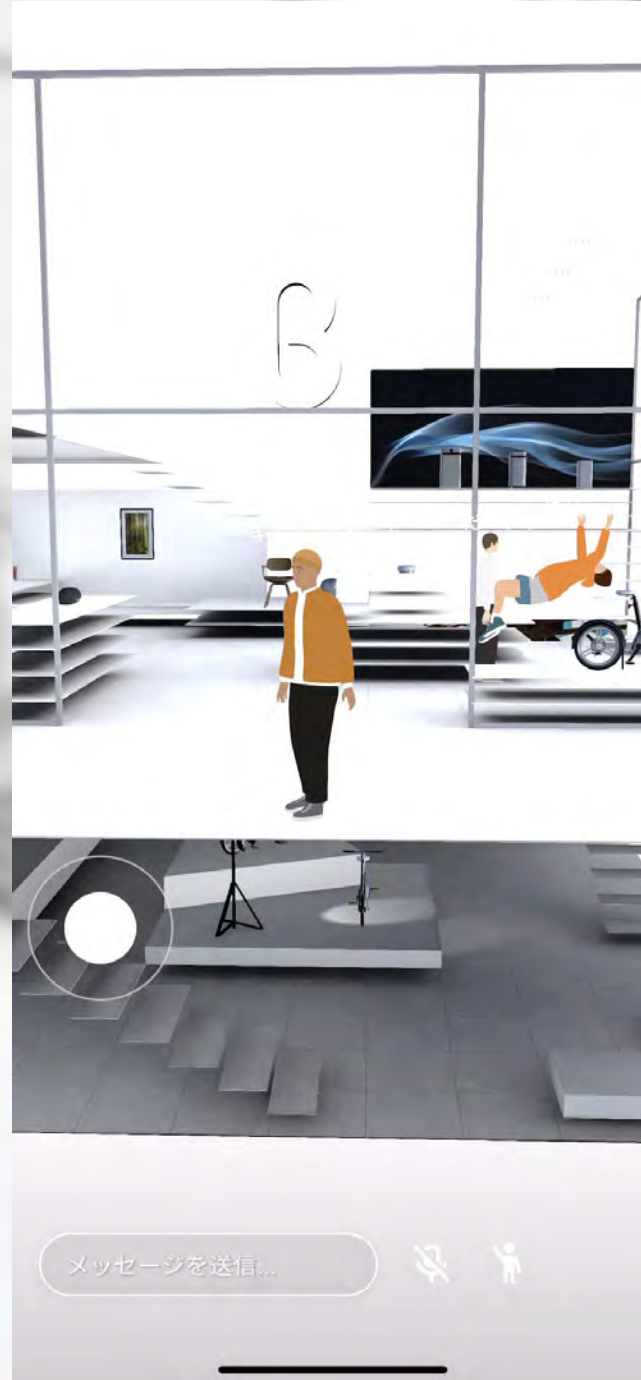
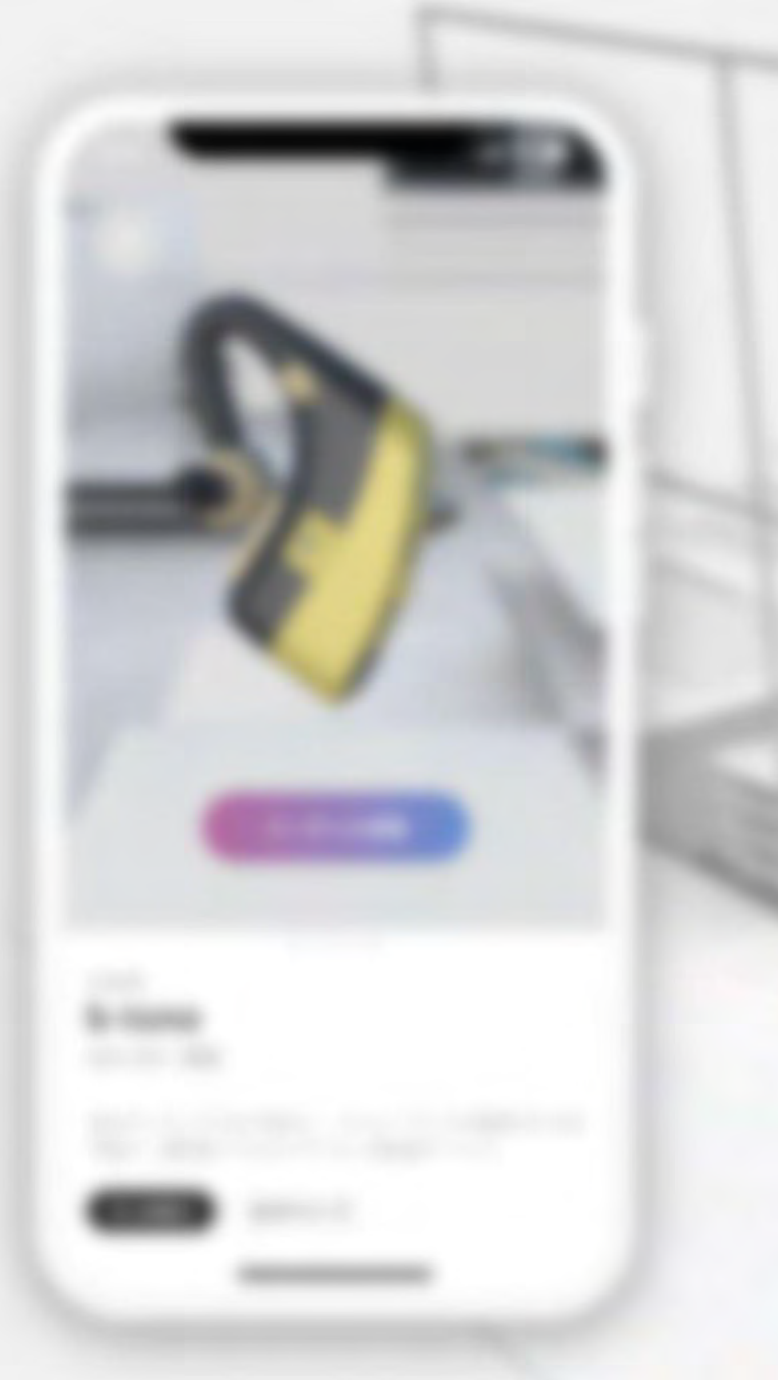
Metapa

ワールド

圧倒的なリアリティと信頼性を有する  
コミュニケーション空間  
メタバースサービスプラットフォーム

MiraVerse®

「ミラバース事業」として、「安全性・リアリティ・信頼性」を備えたプラットフォームの提供  
誰しものが能力を発揮できる、格差なきスマート社会における新しい暮らしとビジネスの創出



ダウンロードはこちらから

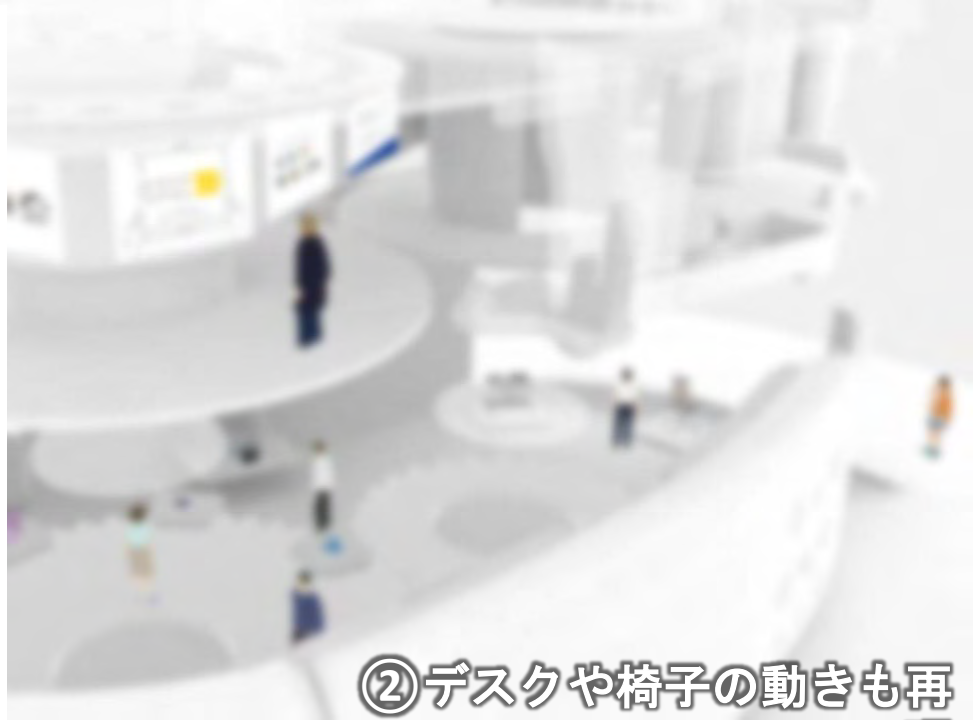
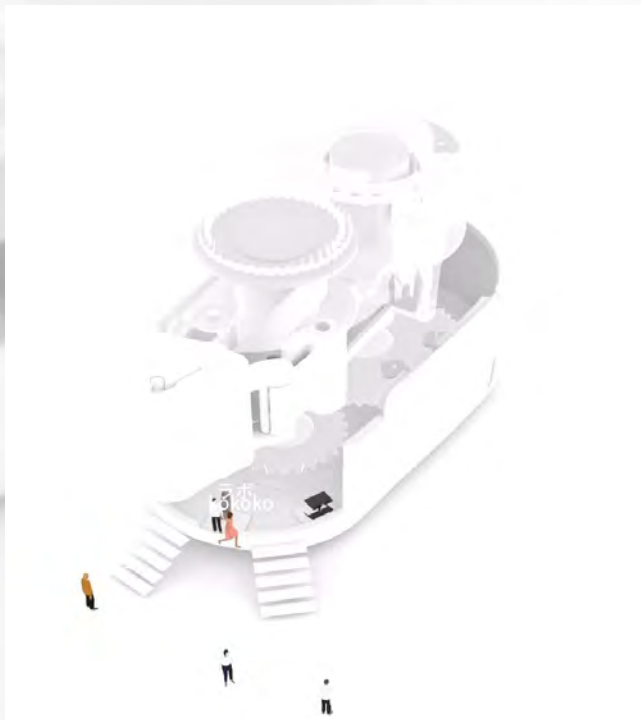






自由な店舗設計

① 巨大なドットライナー型店舗



② デスクや椅子の動きも再現



③ 学ぶ・働く・暮らすの情報発信拠点



# メタパーク・ビジネスワールドを簡易に



# メタパークへ







暮らしを豊かに

地域活性化



本人

NFT / 電子透かし

① アバテクトが、本人の  
アバターであることを保証

TOPPAN ID認証サービス



アバター

MetaClone®

アバター認証

A@ATECT®

安全にワールドへ入場

MiraVerse®

プロモーション

製造設計

都市計画

防災減災

ヘルスケア  
医療

スポーツ

教育

文化

観光

社会課題解決

ビジネス展開

② ミラバースによる  
リアルで信頼性の高いワールド



# MiraVerse<sup>®</sup> Showroom

仮想空間でのリアル商談に

トップクオリティで忠実に再現いたします

- こだわりの商品を高精細な「色彩・質感」を再現
- 大型製品、特注商品**など現実には見せる機会が少ない  
**色・パーツなどのバリエーション**や見えなかった部分を再現  
→**エンジンなど見せにくかった部分**も公開可能

大型機械

住宅・設備

車両・バイク

船舶

小型精密機械

ファッション

**MiraVerse**

住宅展示場

TOPPAN HOUSING PARK

TOPPAN  
HOUSING  
PARK



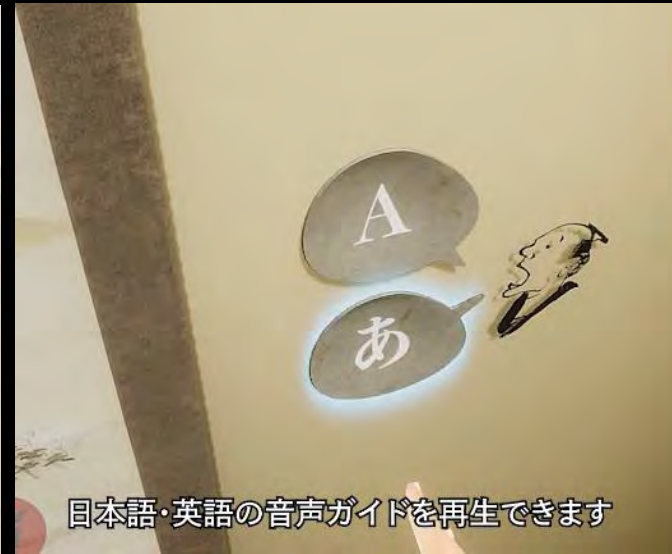
# MiraVerse® ワールド展開

トッパンオリジナルの住宅展示場・デザイナー・ショールーム



## 高精細バーチャル美術館「ミラバース®ミュージアム」始動

リアリティを徹底追及した新しい鑑賞体験を提供。作品のNFT化によりグッズ販売など新サービスモデルを開発。





# MiraVerse<sup>®</sup> Museum

高精細で国宝や重要文化財なども表現  
浮世絵・安藤広重の作品事例を紹介

## 東海道五十三次



●第十三「原」宿



(裏) ※裏面の刷りの状態も確認  
(VRならではの鑑賞方法)

ご協力：広重美術館（山形県天童市）



5

武陽金澤八勝夜景

Eight Views of Kanazawa  
in the Musashi Province



## 歴史VRで地域おこしを活性化



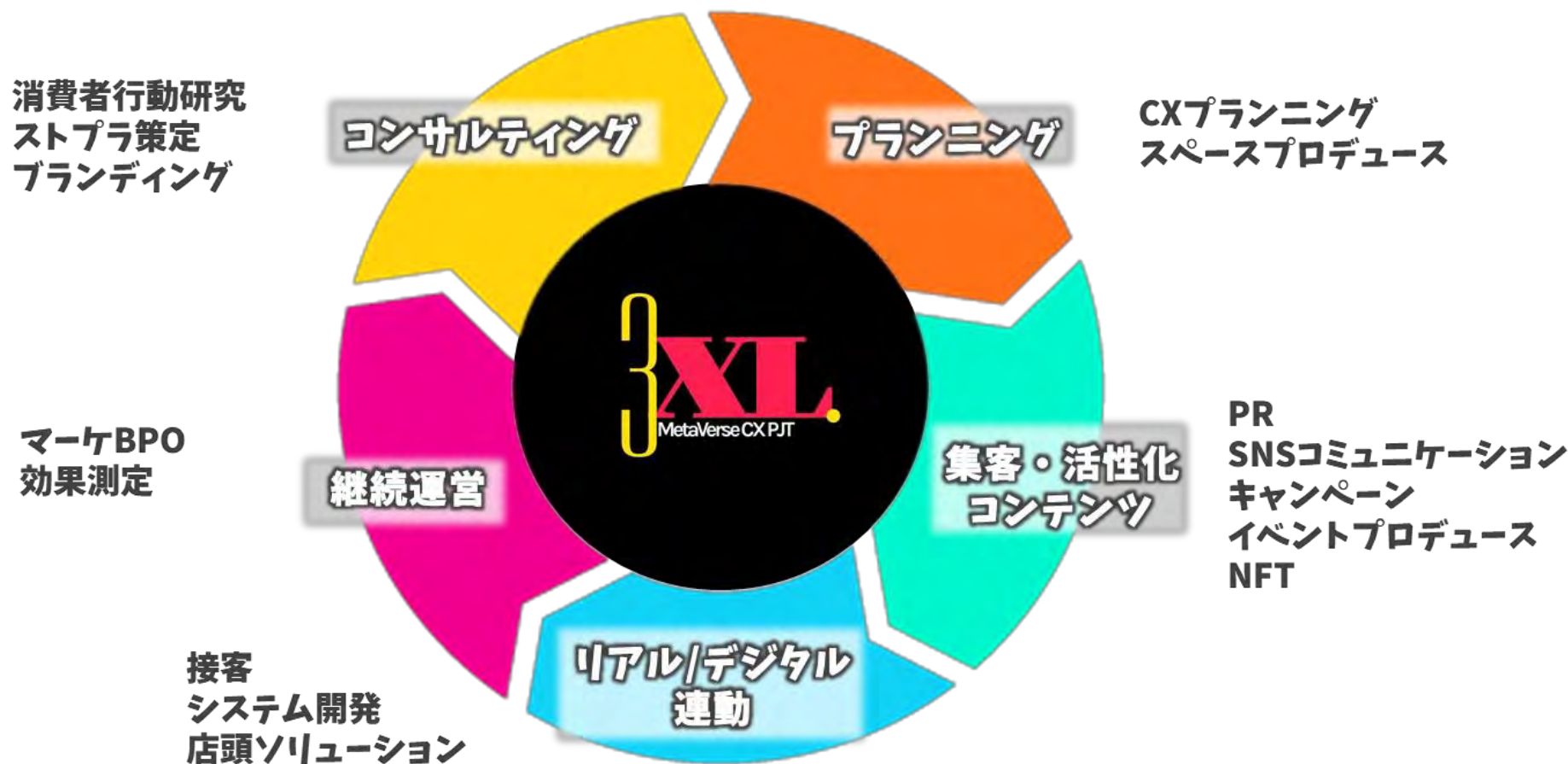
安土城





# メタバースでのCX（顧客体験）作りもサポート

コンサルティングからCXプランニング、実施・運営まで、メタバースにおけるCX設計をプロデュース



リアル／デジタル／メタバースをつなぐCXデザインで、新たなユーザーとのエンゲージメント構築をサポート



展示会やポップアップショップ、セミナー、ライブ、トークショー、ファンミーティングなど  
ビジネスの用途に合わせたプランをプロデュース致します。

## メタバース展示会

エキスポ、ポップショップ、アート展など  
展示物を自由に見てもらいたいイベント

メタバース空間 / 展示用画像作成  
キービジュアル・LP作成 / 効果測定  
キャストイング / 集客プロモーション

## メタバースセミナー

セミナー、シンポジウム、発表会、記者会見など  
多くの人へ情報発信したいイベント

メタバース空間 / オリジナルアバター  
進行台本・スライド / 空間内スタッフ  
キービジュアル・LP作成 / 効果測定  
キャストイング / メディアプロモート

## メタバースライブ

コンサート、トークショー、ファンミーティングなど  
大人数の視聴者に届けたいイベント

メタバース空間 / オリジナルアバター  
進行台本・スライド / 空間内スタッフ  
キービジュアル・LP作成 / 効果測定  
キャストイング / 集客プロモーション

## メタバース交流会

商談会、マッチングイベント、ワークショップなど  
参加者同士にコラボレーションしてほしいイベント

メタバース空間 / ファシリテート  
キービジュアル作成 / 効果測定  
キャストイング / 集客プロモーション

# WEB 3.0



SEMANTIC  
WEB



METaverse



3D  
GRAPHICS



CONNECTIVITY  
(UBIQUITY)



BLOCKCHAIN



DIGITAL  
IDENTITIES



MICROPAYMENTS

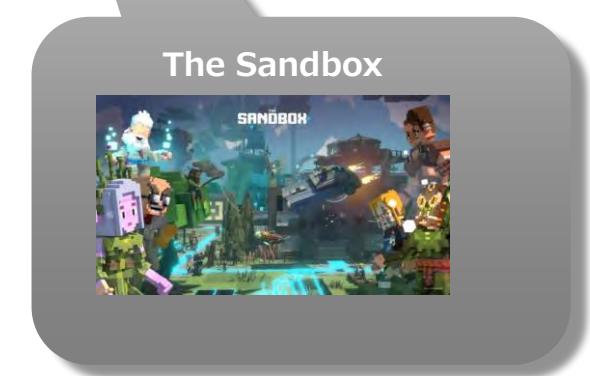
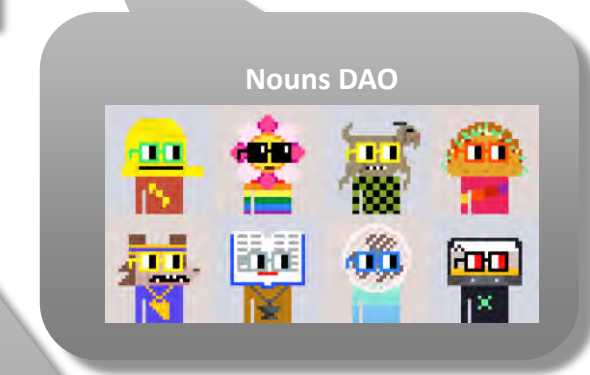
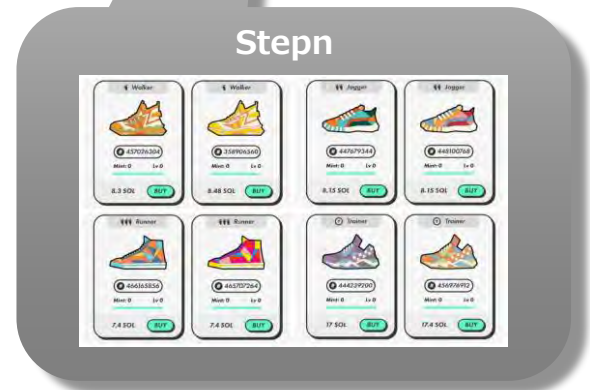
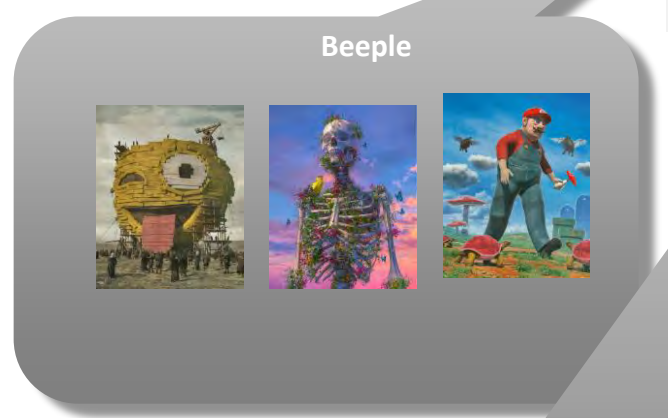
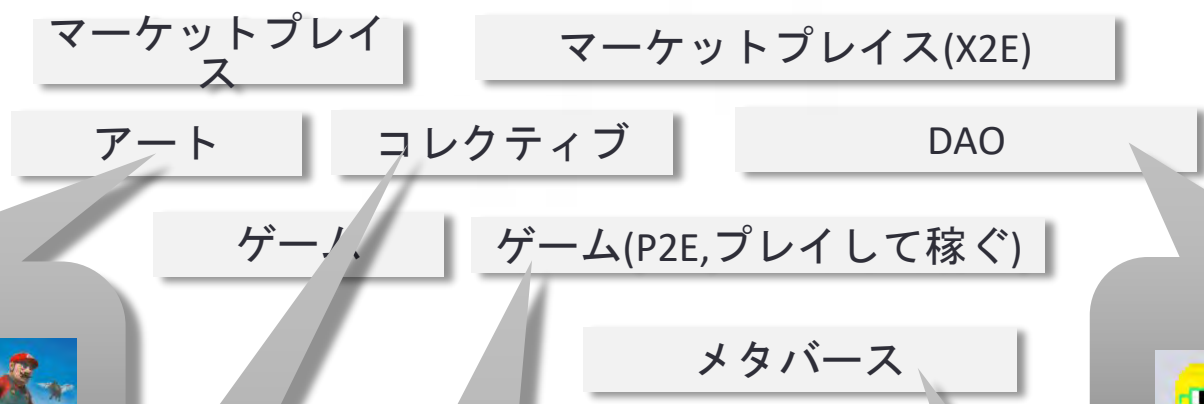


AI &  
BIG DATA



DECENTRALIZATION





# 凸版印刷が「Adam byGMO」の 認定代理店に



- ①日本語・英語に対応。海外からのNFT購入・出品もスムーズに！
- ②イーサリアムのほか、日本円にも対応。多様な手段で決済が簡単に！
- ③購入したNFTの二次販売も可能！ クリエイターにロイヤリティを還元。
- ④NFT保有者限定コンテンツも提供。
- ⑤スマホアプリ(iOS／Android)で気軽にNFTのチェック・閲覧・シェアが可能！



# 撮影からレタッチなど制作支援から、出品手配まですべてをサポート NFTを活用した新しい集客施策もプロデュース

NFT商品化  
キャンペーンノベルティ  
コレクティブアイテム  
クリエイターエコノミー etc.

Adam byGMO | イラスト | BREAK BACK (秋田書店) | 大城零002



Contract Address 0xb30fc2d754e88c451275b743b6f530f19f643683  
Token ID 0x000000004a9c000004b7000000112e01

BREAK BACK (秋田書店) 16 0 シェア

大城零002 #108/5000

再販中

¥500

#108/5000 シリアルナンバーを選択

アイテム詳細 過去の取引履歴

本格高校テニス巨編!!  
BREAK BACK×ジャパンオープンジュニアテニス選手権大会2022 記念NFT大城零Ver!!  
月刊少年チャンピオンTwitterや漫画家KASAのSNS (Twitter, Facebook, Instagram) から  
入手できるぞ!! 限定品002!!

著作権に関する注意事項

翻訳(AI)を表示

本アイテムの保有者は、以下のことが可能です。  
・アイテムの画像をSNSに投稿する  
・アイテムの画像を印刷して部屋に飾る

保有者限定コンテンツ  
このアイテムには保有者のみが確認できるコンテンツがあります

コンテンツの詳細

¥500

購入可能な通貨: 日本円

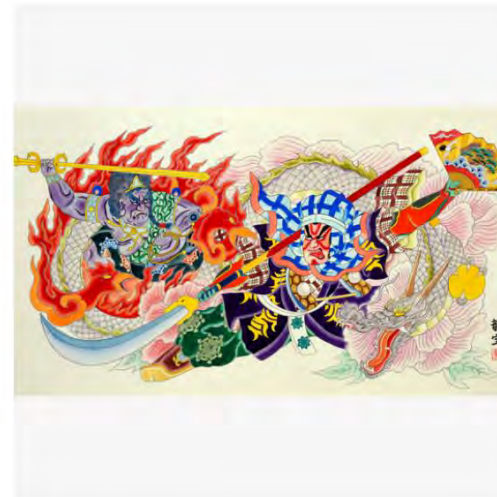
ロイヤリティ: 0% ①

著作権等に関する注意事項

保有者: りゅうが

今すぐ購入する

オフアーする



Contract Address 0xb30fc2d754e88c451275b743b6f530f19f643683  
Token ID 0x000000004a9c000003ff00000005dfb6

青森ねぶた祭り NFTストア

2 0 シェア

2021年度作品『市川團十郎白猿 (いちかわだんじゅうろうはくえん) 不動の睨み(ふどうのにらみ)』原画/作:立田 龍宝 #4554/10000

#4554/10000 シリアルナンバーを選択

アイテム詳細 過去の取引履歴

2021年度大型ねぶたとして、ねぶた師の立田 龍宝氏が制作した作品『市川團十郎白猿 (いちかわだんじゅうろうはくえん) 不動の睨み(ふどうのにらみ)』の原画データです。

《作品介绍》

歌舞伎役者「市川團十郎」は市川宗家の中でも最高峰の大名跡である

市川宗家の 初代團十郎は成田山新勝寺に近い桶谷の出身の縁で「成田屋」の屋号が用いられている また成田山新勝寺の不動明王を深く信仰しており 成田不動に願をかけ 二代目をもうけたという程 因縁浅からぬ両者である

十一代目市川海老蔵は 十三代目市川團十郎白猿を襲名するが 初代から三六〇年の伝統と新たな文化を受け継いでいく 成田屋が生み出した「歌舞伎十八番」のお家芸は「荒事」を中心に引き継がれ 途絶えた演目もあらゆる手法で復活上演もされてきた



# 従来のリアル/VR展示とグッズ販売に、 メタバース上でのデジタル展示とNFT販売を統合





# 単体のメタバース提供ではなく、PoCを活かし、トータルでメタバース活用をサポート

## ①メタバースの空間制作

デジタルツインから仮想空間まで  
要望に合わせたPF選択と制作



## ②メタバースで使用するアバター制作

フォトリアルからLIVE 2Dまで



## ③メタバースの活用コンテンツ プランニング

メタバース内イベント  
YouTube配信などとの連携・配信ディレクション  
NFTなどの新しい売り物やコミュニティ構築



すべてを突破する。  
**TOPPA!!!**  
**TOPPAN**