



FROM JAPAN TO THE WORLD

太秦 NINJA PITCH

2023.11.25 15:00-18:00

太秦が、
新たな歴史を
創り出す。

太秦フェスティバル実行委員会

コンテンツ企業・DX企業・異業種のオープンイノベーションによる新産業創出を目指す「Media-Park」。この間、メタバース・Web3分野では、そうした共創によるプロジェクトが多く立ち上がってきました（「拡別メタバース」）。さらに、様々な分野においても、コンテンツ企業・DX企業・異業種のオープンイノベーションを加速させるため、今回、スタートアップ企業から提案をいただくべく「太秦 NINJA PITCH」を開催いたします。

開催日時

2023年11月25日（土）

15:00-18:00

会場

東映京都撮影所

京都府京都市右京区太秦西蜂岡町9

当日スケジュール

● OPENING VISION TALK
メディアパーク構想プレゼン

● EXHIBITION PITCH
「FROM JAPAN TO THE WORLD」

● NINJA PITCH
6組 5分間のプレゼンテーション、
5分間の質疑応答

参加者、ゲストによる懇親会



お申込み・
詳細はこちら

<https://uzumasa-ninja.jp/>

登壇者募集

1

2023年、京都太秦から始まる新たなピッチイベント「太秦NINJA PITCH」への登壇者を募集致します。

2

優秀者には、太秦メディアパーク構想に則った、京都府バックアップによる産学連携したサポートを提供。

3

世界が注目する日本の都、歴史と伝統ある京都から世界へインパクトをもたらす、革新的なスタートアップのお申し込みをお待ちしております！



松竹賞

賞金30万円
松竹グループとの協業権

東映賞

賞金30万円
東映京都撮影所内でのコワーキング利用権1年分

応募条件

1

カテゴリーを問わず、コンテンツ産業における新たな価値の創造を目指すすべてのスタートアップであること（新事業創出、経営革新、海外展開など）

2

太秦メディアパーク構想に沿って継続的に協業可能なスタートアップであること

3

11/10（金） 京都 太秦で行われる事前ワークショップに参加可能であること
＊ピッチトレーニング、太秦メディアパーク構想について理解を深めて頂きます。

スケジュール

10.31

応募締め切り

11.1

書類結果発表

11.2～11.4

2次面談（オンライン）

11.5

登壇者決定

11.10

事前ワークショップ
13:00～17:00（予定）

11.25

ピッチ本番
15:00-18:00

太秦メディアパーク構想

映画、アニメ、ゲーム等のコンテンツ関係企業、DX・ICT関連企業が集積し、
教育、ものづくり、医療、観光等との異分野融合によって、
世界をリードするオープンイノベーション拠点



教育、ものづくり、医療、観光など
大きく拡大する市場における新産業創出



METVERSE
Trust Statement Kyoto

Metaverse Trust Statement Kyoto

メタバース・トラスト・ ステートメント京都宣言

京都府と一般社団法人CIP協議会では、メタバースの制作や
活用に関わる方々が、セキュアで信頼できる
メタバース空間づくりを自主宣言する指針として、
「メタバース・トラスト・ステートメント京都宣言」を策定しました。

<p>自由でオープン 01</p> <p>世界中の誰もが自由にオープン参加可能なメタバース空間の提供と素晴らしいイノベーションの創出を目指します。</p>	<p>伝統、地域 02</p> <p>日本の長い歴史や伝統に基盤とした文化の豊饒性や多様性を発揚するとともに、地域固有の価値を互いに認め合う「場」として進化します。</p>	<p>海外 03</p> <p>国内外の人々と、国籍、時間、費用、言語の制約なく価値を共有できるコンテンツづくりを進めます。</p>	<p>若者、こども 04</p> <p>魅力的な表現や学習ツール、社会的分業化等の負の影響に対する十分な配慮により、安全・安心なメタバース空間を実現します。</p>	<p>高齢者、障がい者 05</p> <p>一人ひとりのライフスタイルやニーズに合ったサービスを提供することができ、多様な価値が実現できる人に優しいメタバース空間の実現を目指します。</p>
<p>技術、研究 06</p> <p>データをオープンな形でシェアすることで、時間と空間を超えたオープンイノベーションによるテクノロジーの進歩と開発を進めます。</p>	<p>トライ&エラー 07</p> <p>「リアル」と「バーチャル」の間から、メタバース空間における最適な技術の普及促進に向けた実証を推進します。</p>	<p>セキュア&トラスト 08</p> <p>メタバース空間の価値を最大化するために必要な、プライバシーやサイバーセキュリティ等への適切な対応により信頼の維持・構築に努めます。</p>	<p>モラル 09</p> <p>データの真正性や正確性に責任を持ち、継続的な相互調整を担い、公正なメタバース社会の実現を目指します。</p>	<p>未来 10</p> <p>全ての人とモノが関わり合えて、知識や情報が共有され、新たな価値を生み出すことが可能なメタバース空間の未来を創出します。</p>



METVERSE
FOR AUGMENTED SOCIETY
AND ANOTHER WORLD
KYOTO

拡張社会と別世界をつくるプロジェクト

拡別メタバース

Media-park/京都府ものづくり振興課

01 バーチャルプロダクション

- メンバー 東映、松竹、シュールド設計、キルアフィルム、京都府（補助金活用、けいはんなロボット技術センターでの実証等）
- 連携 NHK（実証協力等）
- 取組
 - ・映画等の撮影で使用する建物等を3Dスキャンし、デジタルアセットをUnrealEngineを用いて制作。制作したアセットを活用し、リアルタイム合成の実証
 - ・映画制作現場でのデジタルアセット運用が容易となるアプリケーションの開発
- 成果 東映作品でデジタルアセット活用
NHK大河ドラマでのバーチャルプロダクション活用の契機に



03 アバター活用科学捜査

- メンバー 府内映像企業、京都府（けいはんなロボット技術センターでの実証等）
- 取組 被疑者や被害者等をアバターに置き換え、被疑者の身長・体格等の割り出しや、犯行凶器の長さ等の算出
- 成果 現場検証での活用の可能性を検証中
- 今後 発生した事案に対し、現場の証拠保全が難しい場合に、空間をまるごとスキャンし、スキャンしたデータを現場を再現し、検証や鑑識作業の補助資料へ



▼ 空想の映像化

07 VRボードゲーム

- メンバー RedefineArts、京都府（補助金活用等）
- 取組 TRPG（テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）をVRで表現した「Xpraize」を制作。プレイヤーはアバターとなり、ボードゲームの世界へ没入して遊ぶことができる。
- 成果 STEAMにてβ販売開始 ※近日正式販売予定



▼ メタバースとカメラの連動

08 カメラでのメタバース空間潜入

- メンバー NHK、キルアフィルム、京都府（けいはんなロボット技術センター実証等）
- 取組 上記センターにStarTracker（リアルタイムカメラトラックキングシステム）を導入。天井にカメラ位置を把握する300個のマーカと4面グリーンバックを備えて撮影。VRゴーグルを装着した演者が、カメラの画面では、リアルタイムでメタバース空間に入る。



▼ メタバースとロボットの連動

10 メタバース空間からロボット操作

- メンバー Halle game lab、京都府（補助金活用、けいはんなロボット技術センター実証等）
- 取組 メタバース空間にいながら、現実世界にあるロボットを操作できる未来社会づくり
 - ・VRゴーグルを付けたまま、コントローラーでメタバース空間（アバター目線）と実写映像（ロボット目線）を切替
 - ・VRコントローラーで、リアルロボットを操作
- 成果 2月に実証済、けいはんな万博での披露を目指す



▼ 映画づくりへの展開

▼ 警察捜査への展開