

P R O -
J E C T
2 0 2 0
S O S O

1. Project 5050の概要

イデオローグとなる
「人間」そのものをデザインする

出願者は「叡智をもって人に影響を及ぼし、世界に調和をもたらす。
(Influence people through wisdom to achieve a world in harmony.)」
というビジョンのもと、研究のみならず真に社会実装を実現するような研究者・
社会起業家になることを目指して活動している。
そのためには、組織と個人それぞれのレベルで、イデオローグ (Idéologue)
として機能するような人間をデザインすることが必要になる。
このイデオロギー (=人間の行動を左右する根本的な思考体系) を創始し、代表
する人間を人工的にデザインするプロジェクトが「Project 5050」である。

1. Project 5050の概要

次世代の研究者像=イデオロギーとなりうる人間をデザインすることを目指し、佐久間洋司（N164390）を総合的にプロデュースするプロジェクト。2020から上下反転・分岐した5050はパラレルワールドであり未来である。5050世界を実現する技術を探求して、コンセプトとして提示・実装していく。コンセプトのデザイン、ウェブサイト等の制作、メディアとの協力、コンソーシアムの設立などを通じて、佐久間洋司の活動を包含して提示する。



A screenshot of the Project 5050 website's biography page. It features a portrait of Hiroshi Sakuma and a digital version of himself. The page includes his name, N164390, and a brief bio in Japanese. There are also 'MORE' buttons for each section.

A screenshot of the website's portfolio section. It displays various projects, including a VR headset, a small robot, and a game controller, arranged against a light blue background with diagonal stripes. A text box at the bottom left reads: 'ここにプロジェクトを説明するようなテキストがはいる'.

2. プロフィール

佐久間洋司 (Hiroshi Sakuma)

人工知能研究会 / AIR 代表、人工知能学会 学生編集委員長、世界経済フォーラム
(ダボス会議) Global Shapers、孫正義育英財団 第2期生 (正財団生)

1996年東京都生まれ。東京都立小石川中等教育学校を卒業し、大阪大学 基礎工学部 システム科学科へ進学。Panasonic Silicon Valley Lab (現・Panasonic β) で半年間のインターンや、トロント大学の基礎工学部門での一年間の交換留学を経験し、トビタテ！留学JAPAN 日本代表プログラム 第3回留学成果報告会では優秀賞を受賞。大阪大学 第19回課外活動総長賞（阪大総長賞）特別賞、日本学生支援機構優秀学生顕彰 奨励賞ほか。

大阪市や関西財界の支援のもと「クリエイティブ・ディストラクション・サロン produced by 佐久間洋司」を主宰。大阪府・大阪市「大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する有識者懇話会」委員、大阪府「新たな戦略策定に向けた有識者懇話会」アドバイザーなども務める。

2019年、NewsPicks Magazine 「未来をつくる7人のUNDER30」に選出。

2. プロフィール

2020世界（2020年）を生きている佐久間洋司と、5050世界を生きているN164390（ナンバーヒロシサクマ）は分身であるという設定である。
5050世界を実現する技術を、自ら研究として開発・発展させていくことで、2020世界を5050世界に近づけることを目指している。
(下図で出願者はキャラクターを含む5050のコンセプト・設定のラフや企画、写真や素材等の合成、メディアを通じてのブランディングを担当した。)



3. Project 5050を構成する企画や作品、デザイン

人間をコンセプトアート化して社会のコンテキストに乗せる

ここでは、Project 5050を構成している企画や作品、デザインをいくつか紹介する。具体的には、出願者の活動を全て包含するというコンセプトのもと、ポータルとなるウェブサイトの設計やデザインを行った。また、5050世界における分身としてのキャラクターを設定・デザインした。そして、メディア関係者の多大なるご協力のもと、人間をデザインするコンセプトとしての発信を行った。そのような取り組みにより、組織と個人の両方のレベルで受け入れられたイデオロギーをデザインし、将来的には真に社会実装が可能な人間をつくることができると考えている。

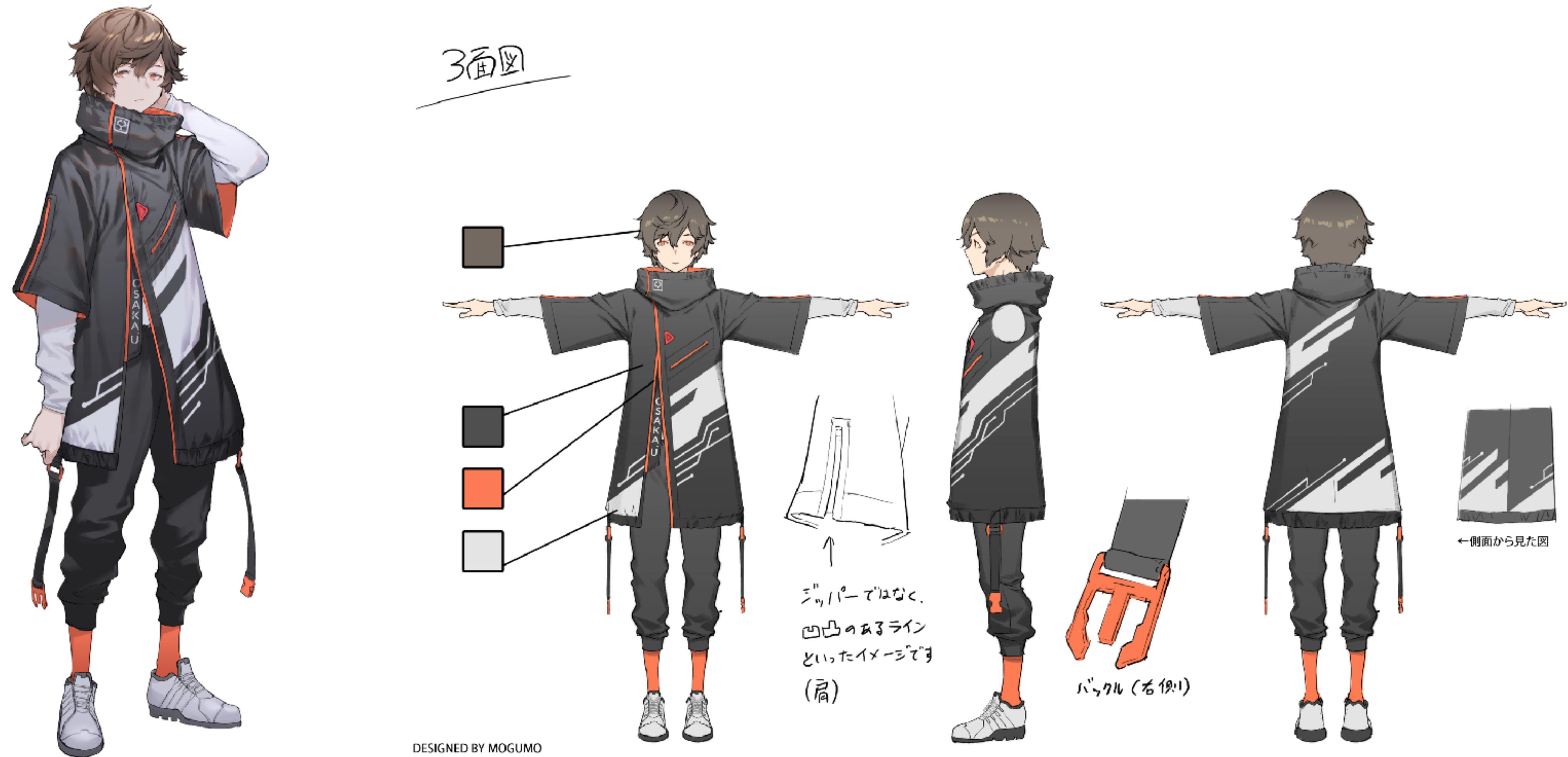
3-1. Project 5050のウェブサイト・スマートフォンサイト

2019年より株式会社AID-DCCと協同で、Project 5050のポータルとなるウェブサイト・スマートフォンサイトの制作を行っている。2020年9月公開予定である。イラストレーターにはmacoto氏（JOHN SMITH）が参加し、2020世界に訪れたN164390と5050世界に訪れた佐久間洋司を対になるデザインで表現した。出願者は全体のコンセプト設計、デザインの指定、Instagram調のUIやページ動線の設計、テーマカラーの選定などを担当した。



3-2. キャラクター「N164390」の設計とデザイン

2019年、株式会社MUGENUP、イラストレーターのモグモ氏とともに佐久間洋司の分身であるキャラクター「N164390」を制作した。詳細は前述の通りで現代の若者には馴染みの深い「もう一つの世界を生きる分身」という文脈に設定を乗せた。出願者はコンセプトの設計、キャラクターデザインの要件定義、ラフ修正などを担当した。



3-3. メディアを通じた〈佐久間洋司〉のイメージ形成

多くのメディア関係者の協力のもと、コンテキストを求める社会の中で佐久間洋司という人間をデザインするため、原体験や性格から現在の活動までコンセプトとして取りまとめて提示し続けてきた。具体的には、取材や執筆段階から記者や編集者と緊密に連携させていただきながら、取材中の発言は十分に注意して行い、全ての取材において事前の校正か確認を依頼している。また、写真についても可能な限りこちらからの提供を行っている。



4. Project 5050が内包する多様なプロジェクト

産学官それぞれの分野で Project 5050の実現を意識する

出願者の活動は産学官で多岐にわたり、それらは全てProject 5050（5050年）の実現に寄与するものであると考える。ここでは2019年以降の主なプロジェクトを紹介する。

[学] 研究においては、バーチャルYouTuberのタイアップ動画を取り巻く説得力の研究や、バーチャルリアリティ上での身体感覚転移の研究を行ってきた。

[産] さらにビジネスにおいては、パナソニック株式会社の採用ブランディング動画を企画して自らアバターで出演したり、一般社団法人ナレッジキャピタルとバーチャルタレント養成所などのプログラムを企画・開催している。

[官] 国や自治体とは、大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する有識者懇話会の委員として提案を行い、バーチャル大阪館の採用を実現した。大阪市と開催する、クリエイティブ・ディストラクション・サロン produced by 佐久間洋司や、うめきた2期に建設されるネクストイノベーションミュージアムのバーチャルスタジオの設計など、多数のプロジェクトも実施した。

4-1. バーチャルYouTuberと人間のタイアップ動画における説得力

2019年、バーチャルYouTuberと生身のYouTuber（人間の実写）がそれぞれゲーム実況やタピオカの試飲を行う動画を撮影した。どのようなコンテンツをどのような文脈で与えたとき、視聴者は動画の話者に説得を感じるのだろうか？Activ8株式会社の協力のもと、プロフェッショナルのクオリティの動画を作成し関西学院大学と共同研究を行っている。出願者は動画の企画、研究計画、動画への出演、全体の統括など幅広く作業を担当した。



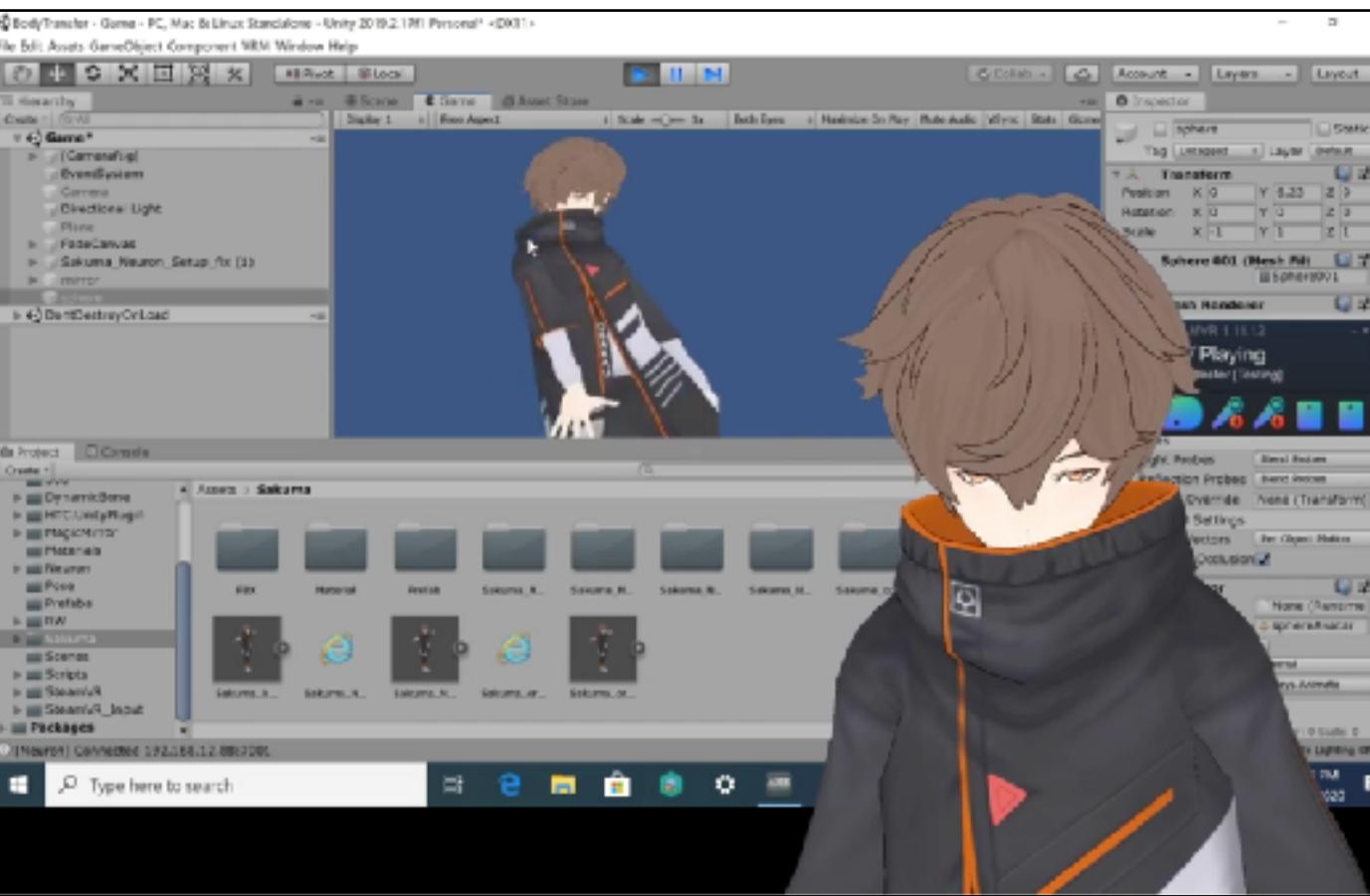
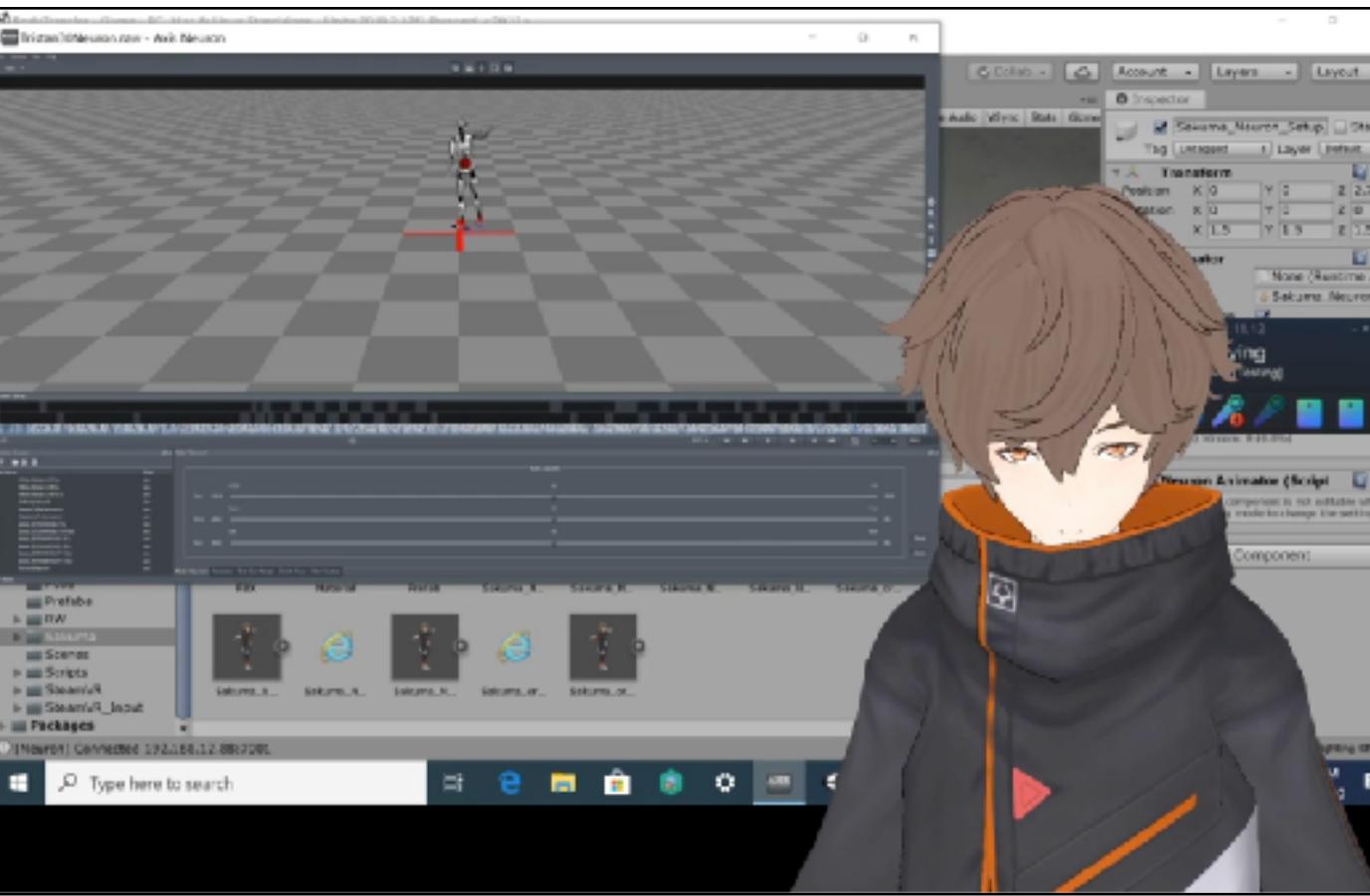
4－2．パナソニック株式会社の採用ブランディング動画

パナソニック株式会社の採用ブランディングの一環で、バーチャルYouTuberの可能性について企画・提案した。最終的にActiv8と共同で動画を制作し公開した。バーチャルを取り巻く先進的なイメージや、理工系学生へのアプローチを目標として取り組んだところ、新卒採用で非常に好評であり、全3本の動画それぞれ、76,555再生、57,710再生、66,530再生（7月13日時点）を記録した。出願者は企画や脚本、画面設計、プロモーション、出演などを担当した。



4 – 3 . バーチャル身体感覚転移システムの実装と研究

2019年～2020年、Punch Entertainmentの協力のもと、バーチャル身体感覚転移システムの実装、研究計画の立案と参加者実験のデザインを行った。左はシステムの解説を行っている動画であり、中央と右はシステムを体験している様子である。アバターの3Dモデルは自由に差し替えることができ、360度カメラで撮影した環境でロールプレイをすることができる。出願者は研究の計画、要件定義、インターフェースの実装の一部を担当した。



4-4. 大阪・関西万博における「バーチャル大阪館」の企画・提案

2019年に出願者は大阪府・大阪市が設置する大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する有識者懇話会の委員に選任された。所与の身体や環境を超越することで実現されるインクルーシブな社会のあり方について検討し、バーチャル大阪館の企画と提案を行った。大阪市長や大阪府知事に名指しで指名いただき、具体化と実現に向けて進行している。出願者は全ての企画と設計、コンセプトイラストとビジュアルのラフ、スライド作成を担当した。

容姿や年齢、差別を克服した、魂が直接コミュニケーションするアプリケーション

性別や年齢を超えた自由な身体や声、国境を超えた言語を獲得し、バーチャルとリアルの区別がつかなくなったとき、真に魂だけがコミュニケーションする個人対個人の世界へログインできる

「いのちを繋ぐ」
エンターテイメント×テクノロジーの強み

- ①サブカル
直感的な3DCGアバターのデザイン
- ②IT
リアルタイムの音声変換ソフトウェア
- ③AI
人工知能の発展による自動音声翻訳
- ④VR+5G
VRデバイスを通じて「万博会場内外」から同時にアクセス

コンセプトイラスト（正田鈴実）：本当の自分として生きる新しい世界へログインする

10

万博で新しい生き方提示
有識者懇メンバー 認知科学者・佐久間洋司さん

3月31日の有識者懇話会で示された、その一つが「REBORN（リボーン）生まれ変わること」だ。佐久間洋司さんは「万博で新しい生き方を提示したい」と意気込む。（小川真理）

佐久間洋司さんが構想する、バーチャルとリアルが融合したパビリオンのイメージ（佐久間さん提供）

佐久間洋司さんは「食事会場で、その空間を共有する」という発想で、動画共有アプリ「アバター（分身）」を作り出し、自動翻訳を組み合わせれば、言葉の壁を越えられるかも。これまで懇話会で「仮想空間で、それは『入る者』を運ぶ」ということ。万博会場は次の輪廻人生を発見する場であり、まさに新しい生き方を提示することにはかないません。大阪基礎工学部にて取り組んでいます研究に取り組んでいます。

佐久間さんは「食事会場で、その空間を共有する」という発想で、動画共有アプリ「アバター（分身）」を作り出し、自動翻訳を組み合わせれば、言葉の壁を越えられるかも。これまで懇話会で「仮想空間で、それは『入る者』を運ぶ」ということ。万博会場は次の輪廻人生を発見する場であり、まさに新しい生き方を提示することにはかないません。大阪基礎工学部にて取り組んでいます研究に取り組んでいます。

大阪・関西万博まで5年 新型コロナの経験で「変革」を実践！ワクチン研究者が奮闘 教訓

大阪・関西万博まで5年 新型コロナの経験で「変革」を実践！ワクチン研究者が奮闘 教訓

好きな姿になって 声も好きな声になって言語も翻訳されて

4 – 5 . クリエイティブ・ディストラクション・サロン produced by 佐久間洋司

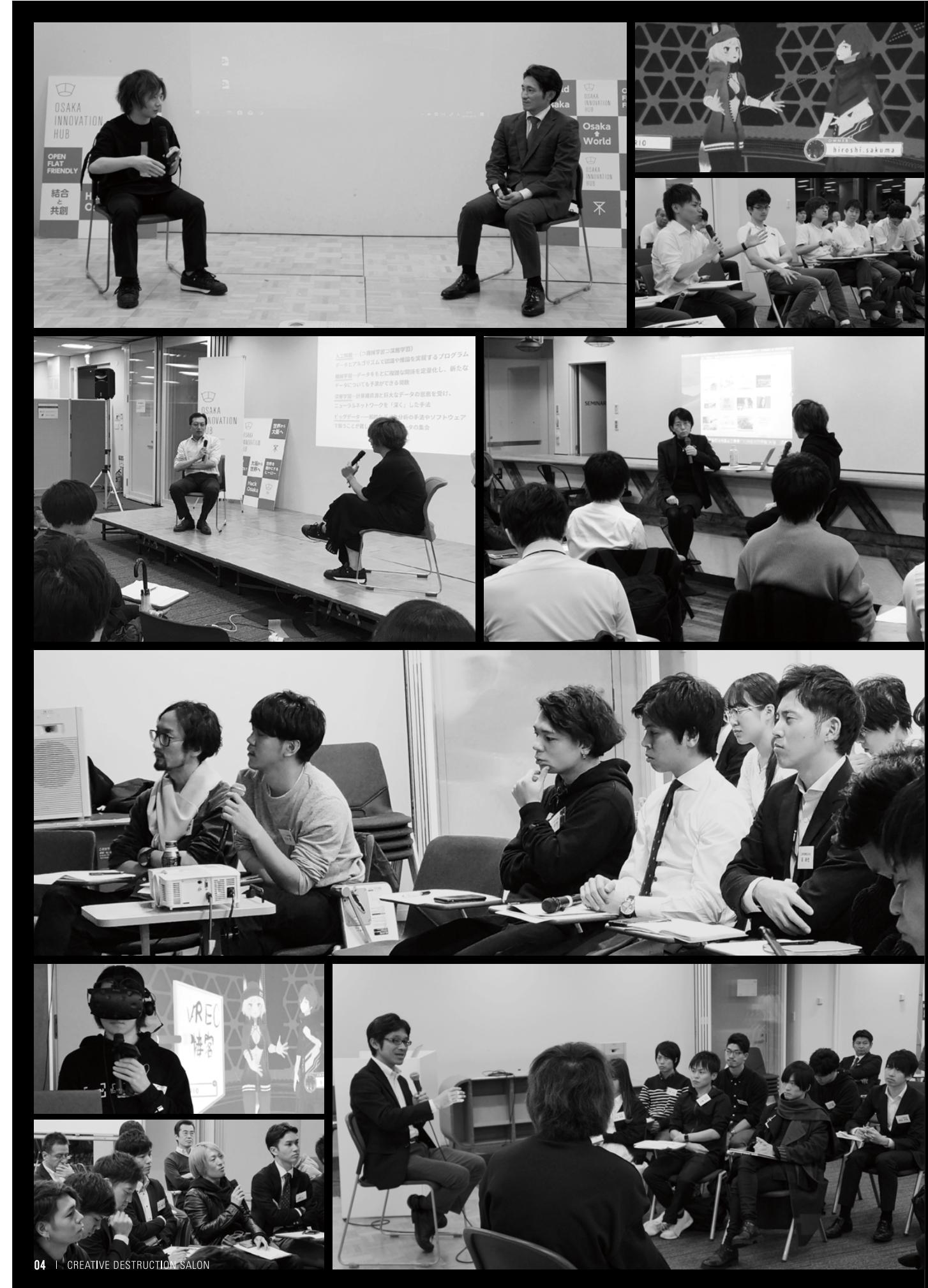
2030年の日本をつくるリーダーを大阪から生み出すことを目的として、最先端のテクノロジーやビジネスを若者が学び議論する「現代の適塾」、クリエイティブ・ディストラクション・サロンを主宰した。大阪市や関西財界の支援のもと、人工知能、バーチャルリアリティから再生医療まで専門家を招いて議論を行った。出願者は全ての企画とプロデュースを行い、自らウェブサイトの制作を行った。成果報告書についてはZEALPLUSに委託した。

CREATIVE DESTRUCTION SALON

PRODUCED BY
HIROSHI SAKUMA

VOL. 01-06

YOICHI MOTOMURA / MASAHICO INAMI / TSUYOSHI SEKITANI
YOSHINORI HIJIKATA / EIJI ARAKI / MASAYO TAKAHASHI



04 | CREATIVE DESTRUCTION SALON

OVERVIEW

サロンの概要

設立趣旨にもあるようにCDSはディスカッションに参加する参加者を20代に限定しており、30歳以上の方はオブザーバーとして見守っていただきます。所属している組織の中では発言しづらかったとしても、このサロンでは「若手だけが参加できる場」を提供することによって、内に秘められたフラストレーションを思考へと昇華することを狙っています。また、東京に比べるとどうしても情報感度が低くなってしまう関西圏において、第一線を行く研究者や起業家と議論する機会を持つことは非常に重要です。ゲストと参加者をえた全体議論の時間は一時間に渡って用意されており、その議論を通じて体得した最先端のテクノロジーやビジネスについてのパラダイムシフト(その記録としての微分値)を、社内や周りに伝えていき社会のオピニオンリーダーになることを目指します。

事前課題	人工知能、バーチャルリアリティ、脳情報などの各回のテーマについて、参加者の事前の知識や認識を文字で残します
------	---

当 日	分野の最先端を切り開くゲストによる話題提供 1時間程度 ファシリテーターによるパネルディスカッション 30分程度 ゲスト・参加者全員での全体議論 1時間程度
-----	--

事後課題	事前課題を改めて読み直すことで、各回のテーマについての自分の認識がどう変わったか「微分値」を捉え、それを周りへ伝えています
------	---

PRODUCER

佐久間 洋司 Hiroshi Sakuma

人工知能研究会 / AIR 代表、人工知能学会 学生総委員長
世界経済フォーラム(ダボス会議) Global Shapers、孫正義育英財団 第2期生(正財団生)

1996年東京都生まれ。東京都立小石川中等教育学校を卒業し、大阪大学 基礎工学部 システム科学・進学、Panasonic Silicon Valley Lab(現・Panasonic R&D)で半年間のインターンや、トロン大学の基礎工学部門で一年間の交換留学を経験し、ビidata留学JAiPA N日本代表プログラム 第3回留学成果報告会では優秀賞を受賞。大阪大学 第19回講外活動総長賞(既大総長賞)特別賞、日本学生支援機構優秀学生表彰 奨励賞ほか。大阪市や関西財界の支援のもと「クリエイティブ・ディストラクション・サロン produced by 佐久間洋司」を主宰。大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する有識者懇親会の委員も務める。2019年、NewsPicks Magazine「未来をつくる7人のUNDER30」に選出。

OFFICIAL SITE: <https://hiroshis-skm.com/>

4-6. ネクストイノベーションミュージアムの企画協力（バーチャルスタジオ）

うめきた2期（大阪駅北部の再開発エリア）に新たに建設されるネクストイノベーションミュージアムの設計にあたり、ナレッジキャピタル、ライゾマティクスと連携しながら、バーチャルスタジオエリアについてゼロから調査と企画を担当した（右下）。最終的には左、右上の提案スライドとして組み込まれ提案の場ではプレゼンテーションにも協力した。結果、同社らが事業者として採択され、実現に向けて今年度からも協力していく予定である。

バーチャル、オンライン参加のしくみ | 00

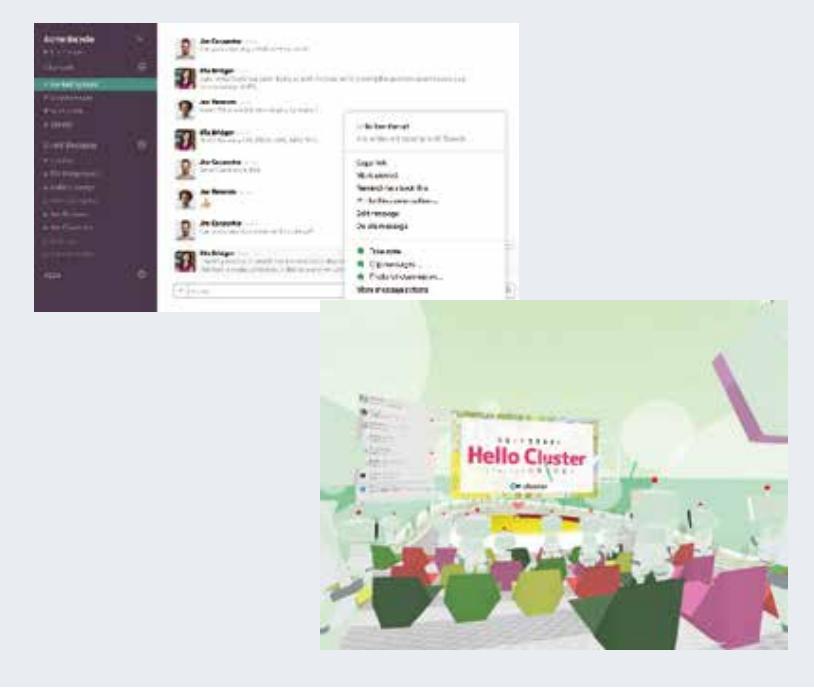
Virtual – Next Innovation Museum

● 通信技術の光速度化、仮想空間技術やテレプレゼンス技術の革新など社会変化を背景にNIMにおいてもリアルな場にとどまらず、オンライン/バーチャルでの参加を可能なものとして検討する。

● 単なるオンライン上のバーチャルミュージアムを構築するのではなく、リアルとバーチャルのコラボレーションによる共創を目指す

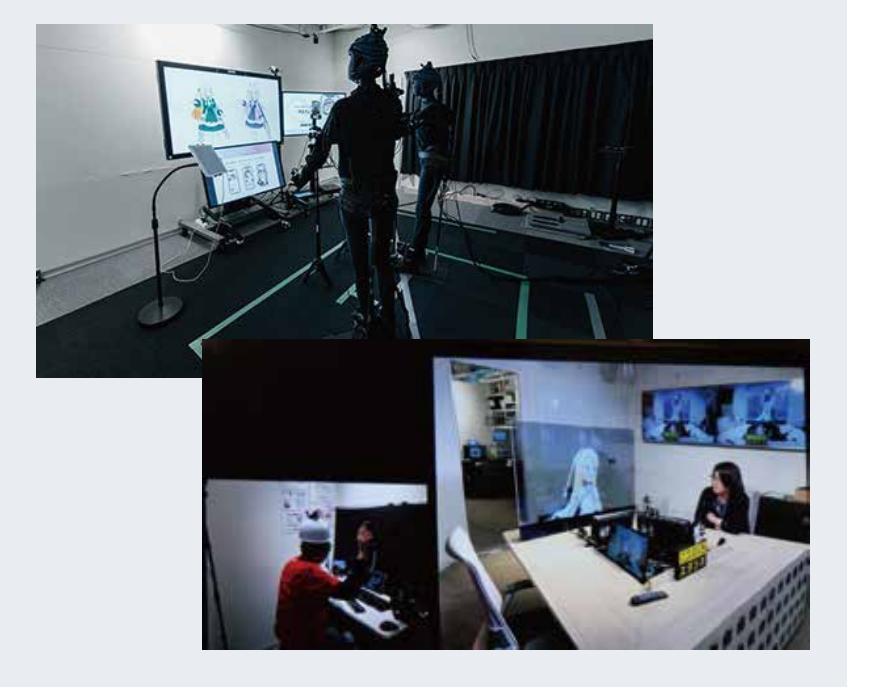
1 バーチャル/オンライン空間からのNIMへの参加

NIMの事業は施設内での活動に留まらず、NIMのメンバーとなったものは個別のIDを登録しゆるやかなコミュニティを形成。館内にいなくともPS、スマートフォン、HMD(ヘッドマウントディスプレイ)など様々なツールからプロジェクトに自由に参加したり意見を述べたりすることができる。



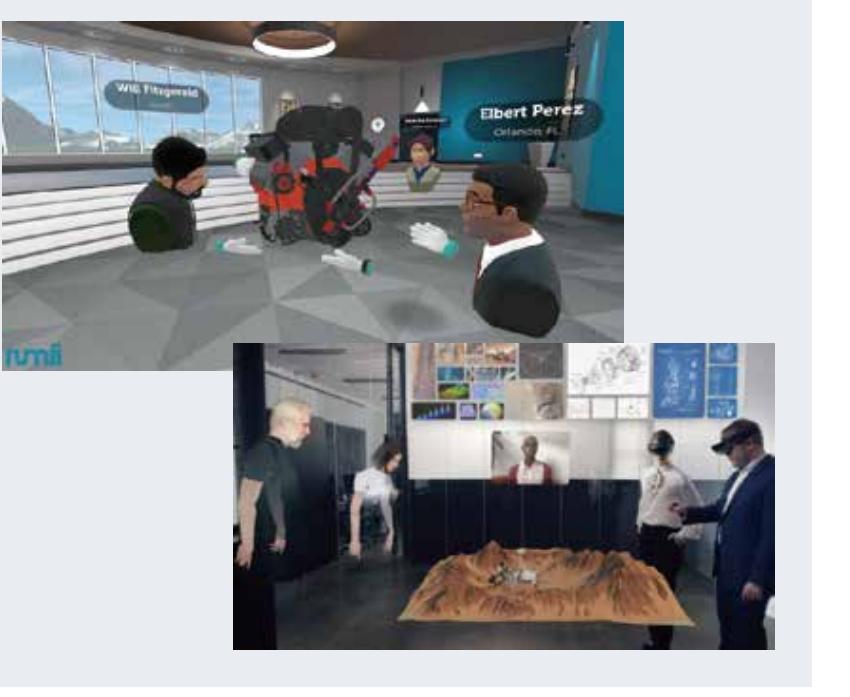
2 スタジオからのヴァーチャルコンテンツの育成と発信

NIMではメディアラボを活用しながらヴァーチャルコンテンツの制作が可能。次世代そうのコンテンツ育成の場としても活用し、NIMをオープンスタジオをしてVtuberの公開収録など情報発信の場としても活用できる。



3 バーチャル空間を活用したコラボレーションの実施

NIMで構築されたバーチャル空間へ、国内外のタレント・クリエイターが参画し、コラボレーションによるイベントを展開する。



This collage illustrates the integration of physical and virtual spaces for events. It includes:

- 配置の検討 (Venue Layout Planning):** A detailed floor plan of a large event space showing rooms like Studio, Showroom, Shop, and backstage areas, with annotations for media labs and specific sections.
- 設備の検討 (Equipment Planning):** Photos of motion capture equipment and a control room with multiple monitors displaying virtual content.
- 活動展開例 (Activity Examples):** An illustration of a VR setup where a person in a green shirt interacts with a virtual environment, with text explaining the connection between real-world performers and virtual audiences.
- ネクストイノベーションミュージアム基本計画のプラッシュアップ企画案 (Next Innovation Museum Basic Plan Flash-up Project Plan):** A collection of images showing various virtual exhibition concepts, including award ceremonies, conferences, and music performances.
- 年齢や性別、容姿を克服する (Overcoming age, gender, and appearance):** A photo of a young girl in a school uniform using VR technology.
- バーチャルYouTuberがエンターテイメントから牽引した、HNやアイコンに続く、自由な身体と声で生きるもう一つの世界を実現する (Virtual YouTuber leads from entertainment, continuing to a new world where one can live freely through body and voice):** A photo of a virtual YouTuber performing on stage.
- (左下のイメージを一枚にまとめたイラスト; 展示前からアバター交流SNSを楽しむ、展示空間では自分のアバターとして誰かとコンテンツを体験し、帰宅後にはさらにSNSを楽しめるというサイクル) (Illustration summarizing the left images: Enjoying avatar exchange SNS before the exhibition, experiencing content with your own avatar in the exhibition space, and then further enjoying SNS after returning home)**
- 大画面・関西博などとの連携も視野に入れた次世代プラットフォームを日本から発信。アフリケーションの構造はシンプル。まず、アバターとオンラインの実場所が対応していく形を実現する。VRデバイスを通じて見たら、みんなとのつながりをもたらし、誰かと一緒にアバターとして楽しむのがアブリ・ゲームとして実現していく。年齢や性別、容姿を越えた自由なアバターによる多様なアバターライフを実現する。また、アバターを活用してSNSを楽しむことも可能。アバターを活用してSNSを楽しむことは、大人気の「コスプレーショー」、そしてVRゲームなど**
- 展示の前後も続くアパレルショーケースとして配信しているイラスト (Illustration showing apparel showcases before and after the exhibition)**
- （スマートフォン上でキャラクターとして配信しているイラスト）（展示空間で自分のアバターで体験型コンテンツを楽しむイラスト）（展示空間で自分のアバターを楽しんでいるイラスト）**
- ネクストイノベーションミュージアム (NIM) 新しい参加の方法 リアルとバーチャルの融合した新しい世界**
- （図1：リアル空間でスースを着たサラリーマンがバーチャル空間で美女になって世界にアクセスするなどの図）**
- （図2：展示場のリアル空間でホワイトボードで書き込んでいる人たち、バーチャル空間からVRアバター（魔法使いの姿）で書き込んでいる人たちが同じホワイトボードを見ることができる図。ペンの線のようにリアルとバーチャルが重なっている描画。あるいは、バーチャル参加者は少しだけホログラム調に透けている等）**
- （図3：旅行会社の経営者同士が知らずに仲良くなっている図。旅行会社とVRクリエイターが議論している図。小学生と大学教授がYouTubeの使い方を教えて合うなど三組を小グループとして提示）**

4-7. バーチャルタレント養成所のプログラム協力

ナレッジキャピタルが主催するフィルムスクールの後継としてバーチャルタレント、YouTubeでの映像表現について提案し、バーチャルタレント養成所を企画した。大阪大学の卒業生で日本テレビのプロデューサーを企画に招き、2日間のプログラムとして予算を獲得・実現した。出願者は企画、プログラムの設計や出演者の選定・調整などを行った。当日までに広告コンテンツなどの制作についても協力する予定である。

バーチャルタレント養成所

●所長
佐久間洋司（バーチャル認知科学者）
大阪大学 基礎工学部システム科学科在学、人工知能研究会 / AIR 代表、人工知能学会 学生編集委員長、世界経済フォーラム（ダボス会議）Global Shapers、孫正義育英財団 第2期生（正財団生）
大阪大学 第19回課外活動総長賞（阪大総長賞）特別賞、日本学生支援機構優秀学生顕彰 奨励賞ほか。2019年、NewsPicks Magazine「未来をつくる7人のUNDER30」に選出。

●佐久間氏コメント

「隠れた才能に光を浴びる機会を与えたのが、バーチャルタレントというかたちであると考える人がいます。誰でも発信できると言しながら、プライバシーが守られる仕組みがなかったインターネットの世界で、中学生から大人まで、「新しい身体」をもって活動したり生きしていくことができるようになったのです。健康や医療の側面からの非接触・非対面な流れも相まって、バーチャルな世界での生き方は加速していきます。このバーチャルタレント養成所で、自分たちの新しい表現について一緒に考えてみませんか？」

●講師
西口 昇吾
(日本テレビ放送網株式会社 社長室企画部
VTuber事業プロデューサー)

大阪大学大学院の石黒浩教授の元で
ロボット演劇や意図と感情の研究を行う。2017年日本テレビに入社。
技術開発部にてAIの開発やアンドロイドアナウンサー
「アオイエリカ」プロジェクトの
立ち上げ及びプロデューサーを務める。
2018年よりVTuber事業を立ち上げ、
社長室企画部にてVTuber事業を進める。

もちひよこ
(VTuber・VTuberプロダクション「もちぶろ」主宰)

登録者数6.17万人。「新VTuberの魂オーディション」主催。
企画、モデリング及び動画制作は自身が行っており、
技術系バーチャルYouTuberと紹介されている。
モデリングについては、自身の3Dモデルを配布するのみならず、
バーチャルYouTuberであるカミナリアとボヤッキーの
3Dモデル作成を担当している。
さらに3Dモデルの作成方法を視聴者に解説する生放送を配信している。

バーチャルタレント養成所

【実施企画案】

●タイトル
ナレッジキャピタル バーチャルタレント 養成所
アフターコロナの社会を見据えて、バーチャル時代を生き抜くために必要な知識やスキルを教え、新たな人材（才能）を育成する。

バーチャル時代の映像表現、配信方法をプロから学ぶ。
VTuber（バーチャルYouTuber）を体験しよう！

制作現場の裏側から配信方法までを学ぶ
中学生を対象に、第一線で活躍するプロの講師陣から、VTuberの仕組みや、キャラクター作り、企画、表現方法、配信方法までを学び、実戦形式で体験してもらいます。

●ポイント
① YouTuberを取り巻く様々な仕事を知り、実際に体験できる
② VTuber業界の第一線で働くスタッフからバーチャル時代における映像表現や配信ツールの使い方を学べる
③ チームでのものづくりを通して違う価値観に触れることができる
④ バーチャルならではの自己表現ができる
⑤ オンラインとオフラインを融合したハイブリッド型でイベントを実施

●VTuberとは？
日本発祥の仮想キャラクターを用いてYouTuberとして動画配信を行う人、その文化。
トップクラスのVtuberは、登録者数270万人を突破、
アフター・ウィズコロナの非接触・非対面の流れも相まって更なる発展が期待されており海外からも注目を集めている。

バーチャルタレント養成所

9月26日(土) オンラインワークショップ DAY1 (脚本・キャラクター設定)

①概要説明 (15分)
・講師紹介
・ワークショップの流れについて
・制作フローと各役割の説明

②チーム自己紹介&役割決め (15分)
各チームのディレクター、エンジニア、出演者、編集者を確定

③チーム別のアイデア会議 (60分)
チームに分かれて、配信の内容やアバターを選択
→アバターを数時間で作るのは現実的ではないので、既存のモデルを選択
(例) ニコニ立体、boothなど

④役割別ワークショップ (90分)
役割別のチームに分かれてワークショップを実施
・ディレクター :企画、台本制作
→wordを使用
・エンジニア :モーションキャプチャ講座、配信&収録方法講座
→必要なソフトなし、DAY2に備えて主に講座を聞くのみ
・出演者 :演者講座、サムネイル制作の練習
→PowerPointを使用
・編集者 :動画編集の練習
→無料の編集ソフトを使用

⑤チーム別共有ミーティング (60分)
・チーム別でディレクター中心に振り返りミーティング
・企画確定

⑥概要説明 (30分)
・DAY2の流れを紹介

ス ニ ハ リ フ
0 0 0 0 0
— — — — —
0 0 0 0 0

Special thanks for this portfolio: NewsPicks、みど氏、モグモ氏、相内優香氏、朝日新聞、AID-DCC、モグモ氏、MUGENUP、Punch Entertainment、産経新聞、Activ8、パナソニック、大阪府・大阪市、正田鈴実氏、博報堂、関西テレビ、ZEALPLUS、ナレッジキャピタル、ライゾマティクス、ほかお世話になつた皆様