

【DS メールニュース(DSMN) 2024年第10号】

日本ドキュメントサービス協同組合連合会（以下 DS 連）  
所属員、パートナーズ会員、DSLAb.関係、賛助会員各位

朝方の訪れが遅くなり、夕方の暗くなる時間が早くなりました。  
日照時間が短くなり、秋の空気が北から列島を南下するようになりました。  
いよいよ秋の訪れです。  
待ち遠しい季節となりました。

さて、9月末を持って DS 連の 23-24 年度は終了します。  
会長としての職責は果たせたのだろうか。  
そんなことをレビューする間もなく 24-25 年度事業が始まります。  
すでに理事会にて承認された新年度事業の活動を始めています。  
活動を始めするのは「人」です。  
当然ですが組織として重要なのも人です。  
もちろん会員企業様におかれましても人が基本です。  
DS 連の前の期を振り返ると確実に人が育っています。  
DSLAb.委員メンバーならびにご参加者の成長は目を見張るものがあります。  
それぞれの個性が愉しく面白くそして強く調和しています。  
その委員会に新たな人財が加わりました。  
24-25 年度事業が楽しみにしています。

また賛助会員様との関係をよりダイナミックにするという施策（GCP）の相棒は  
TeamTokyo です。  
在京の理事や委員の方々のご助力が DS 連を活力あるものにしてくれます。  
もちろん各理事長はじめ理事や委員の方々の傍観者意識は払しょくされつつあります。  
業界をリーディングする主体者としての意識と活動が萌芽しています。  
本メールニュース（MN）において各地の協同組合事業を掲載しています。  
内容が増えてきました。  
各理事長様はじめ各理事の皆様方のご尽力のおかげと存じます。

そして元より賛助会員様の厚いご支援があり、何よりも強力な事務局体制があります。  
来季のテーマは「事業を進めながら人を育てる」です。  
GPC という新規事業を 11 月より始めます。  
是非ともご参加ください。

私たちの DS 業界です。

みんなで人を育て DS 連を育てましょう。

10月号におきましても各地から各委員会から多くの投稿が寄せられています。

ぜひとも最後までお読みいただきたくお願いいたします。

<DS 連会長 楠本雅一>

#####

本年より「DS メールニュース (DSMN)」を配信しています。

なお DSMN は DS 連にご縁のある方々にお送りしております。

#####

= 今回お届けする内容 =====

★添付ファイル (24-25 年度新規事業 GCP の説明資料)

- 1 【会長動向 1】 DSLab.博多トークセッションの参加
- 2 【会長動向 2】  
特別賛助会員様への期末ご挨拶・  
ならびに 24-25 新規事業のご説明
- 3 【DS 連 24-25 年度新規事業】  
Game Changer Presentation Project (GCP)  
ゲームチェンジャーを見逃すな!
- 4 【DSLAb.委員会】 ぶっちゃけトークセッション in HAKATA  
「次のドキュメントサービスを考えよう!」
- 5 【DC プラン (401K)】 「金融リテラシーのブラッシュアップ」について
- 6 【東京 DS 協同組合】 協同組合情報をお届けいたします
- 7 【近畿 DS 協同組合】 協同組合情報をお届けいたします
- 8 【九州 DS 協同組合】 協同組合情報をお届けいたします
- 9 【DS 連事務局より 1】 中央省庁よりの周知情報 (経済産業省)
- 10 【DS 連事務局より 2】 中央省庁よりの周知情報 (厚生労働省)
- 11 【編集子より】

=====

~~~~~  
1 【会長動向 1】 DSLab.博多トークセッションの参加  
~~~~~

●DSLAb.博多トークセッション出席

2024 年 9 月 6 日

FBJ 福岡支社にて

DS.Lab 委員会イベントの概要

テーマ：ぶっちゃけトークセッション「次のドキュメントサービスを考えよう！」

日 時：2024 年 9 月 6 日（金）17：00～18：30

会 場：富士フィルムビジネスイノベーションジャパン株式会社 福岡支社

DS.Lab セミナー、初めての地方開催でした。

トークセッションでは青柳社長、塚本様@FBJ、徳門委員長、小川委員、さらには小川委員のご紹介で印刷業界の元気な若手経営者の徳永様にもご参加いただきました。

自由闊達な若い人たちの発想は大いなる刺激を与えてくれました。

また当地での人材交流や情報交換も目的としていました。

九州 DS から大分や熊本の次代を担う経営者の方々にもご参加いただきました。

徳門委員長の配慮で多くのご意見をいただきました。

トークセッション後には懇親会では盛り上がりました。

DSLab.委員会では来年度事業においても遠征を考えているようです。

さて、来年はどこに行くのか？

~~~~~  
2 【会長動向 2】 特別賛助会員様への期末ご挨拶・

24-25 新規事業のご説明  
~~~~~

●2024 年 9 月 26 日・27 日

・ CMJ 様訪問：岡崎事業部長、吉岡部長

・ RJ 様訪問：脇永専務訪問

・ FBJ 様訪問：旗生社長、渡辺部長、大森様、鈴木様（ノブさん）

各特別賛助会員様ご代表には一年の無事の運営の御礼を申し上げるとともに

11 月 22 日の総会懇親会（於：東京會館）のご出席のお願いをしました。

また 24-25 新規事業について説明をさせていただきました。

【Game Changer Presentation Project (GCP) /ゲームチェンジャーを見逃すな！】

添付ファイルによる事業概要を説明させていただき実施にあたってのご支援のお願いをしました。

またご挨拶に先立ちご担当者様（CMJ：吉岡部長、FBJ：大森様、鈴木様）との実施に向けての具体的な打ち合わせをしました。

<DS 連会長 楠本雅一>

~~~~~



### 3 【DS 連 24-25 年度新規事業】

#### Game Changer Presentation Project (GCP)

ゲームチェンジャーを見逃すな！

事業概要説明

※添付ファイルをご参照ください

~~~~~

#### ●賛助会員様への事業支援のお願い文書

賛助会員様へのお願い

平素は日本ドキュメントサービス協同組合連合会（DS 連）の運営に多大なるご支援を賜り心から御礼と感謝を申し上げます。

さて、ご周知のとおり DX 技術の浸透により様々な領域において「しごと（可視的・不可視的な働き）」が大きく変化してきました。まさしく DX 社会の到来です。私たちの DS 業界も否応なく DX 時代に適応せざるを得ない状況になりました。

社会や生活を劇的に変化させるものを「ゲームチェンジャー」（Game Changer：GC）と呼んでいます。GC は知らぬ間にやってきます。社会に周知された時には何かを大きく変化させています。そして長期にわたり私たちの生活や業務に影響を与え、不可逆的变化を定着させます。昨今そのような事例は身の回りに枚挙がありません。

GC は私たちにとって良い面もあり悪い面もあります。GC が一瞬にして社会状況を激変させるのであれば、DS 業界が明日も社会のお役に立つためには GC を早く知る必要があります。良い面は早く取り入れ、悪い面には早く対応する。そのために「GC になる前の『種』」情報をできるだけ収集しそれらを会員に提供する必要があります。

しかし DS 業界の情報収集力だけでは不可能です。そこで日頃から最先端技術や製品やサービスに関わっていらっしゃる賛助会員様の力をお借りしたいと存じます。そのうえで提供いただいた最新情報を会員に啓発するため「GC の種を探せ」事業（名称：GCP 事業）を企画しました。賛助会員様の御支援なくして成立しない事業です。

また本事業を通じて賛助会員様との新しい関係を構築したいと考えています。静的な関係から動的な関係へ。DX 社会がさらに進展するなか、相互の Benefit と Profit を追求する Win-Win の関係を構築したいと存じます。

本紙において事業の概要を説明しています。ご一読のうえ、ご理解ご支援賜りますれば幸甚に存じます。

2024 年 10 月

日本ドキュメントサービス協同組合連合会

会長 楠本雅一

各社様のご支援に基づいて GCP 事業を開始します。

Zoom によるセミナー形式で行います。



セミナーの申し込みや進め方は事業計画書を参照してください。  
またお読みいただき問題があれば御指摘ください。

セミナーで取り上げる題材（テーマ）はモノもあればコトもあります。  
その時々で委員会で選択をしますが共通しているコンセプトは「DS 業界への影響」です。  
GC は広範に考えれば私たちの生活に影響を与えますので DS 業界に影響を与えます。  
その中からできるだけ直接的影響を与える可能性のある題材を選択したいと思います。  
しかし時には「Document」の本質的意味から少し枠を広げるような題材も取り上げる場合があります。

所管委員会は賛助会員委員会（TeamTokyo：梶副会長、森下委員、楠本、小野事務局長）です。  
賛助会員様が提案したいモノやコトの GC の種情報を TeamTokyo メンバーにて精査します。  
承認されると初回のご案内は DS 連にて行い、セミナー参加受付および実施は賛助会員様にて実施していただきます。（事業推進スキームは添付資料に記載しています）

第 1 回目の実施が決定しました！

●11 月 15 日（金）16：00～17：30 に第 1 回セミナーを実施いたします。  
テーマは「インクジェットプリンターの普及に伴う DS 業界への影響（仮）」です。  
キヤノンマーケティングジャパン様（CMJ）のご協力によります。  
今後インクジェットプリンターの進化（ダウンサイジング、ダウンプライス、イージーオペレーション、マルチマテリアルなど）に伴い印刷業界に普及すると、POD の中心的プレイヤーであった DS 業界に少なからず脅威となります。  
一方、私たちにも新しい高精細マシンが入手できます。  
そこからどのようなサービス事業が展開できるのか。  
私たちに関わるゲームチェンジャーには良い面、悪い面の両面があります。  
それを CMJ 様に解説していただきます。  
ご参加者の募集など詳細な情報は、あらためて DS 連会員様や DS.Lab セミナーに参加された方々にメールにてご案内をいたします。  
是非ともご参加ください。

●今後の予定

2024 年 12 月：生成 AI の進化によるデザイン業務の革新と DS 業界への影響（仮）→FBJ 様ご協力  
詳しくは次号にてご案内いたします。

私たちのデザイン現場、お客様のデザイン現場、二つの現場において新しいムーブメントが起こります。

その実態を学習し自社の備えを検証したいものです。

このように「ゲームチェンジャーの種を探せ」“Game Changer Presentation Project (GCP)”は特別賛助会員様との調整は順調に進んでいます。

ドキュメントサービスは時代を敏感に映す事業です。

そのプレイヤーである我々はゲームチェンジを起こす可能性のある最新情報に関心を持たざるを得ません。

新しい時代に、まず一步踏み出す。

行動に移せば何が起こってもそこから得るものはあります。

そしてそのプロセスこそ、各会員様の内からの“Game Change”を目指さず姿そのものです。

No Try No Success !

まずはDS連の仲間たちとやってみよう。

“No Try No Success”の精神で挑戦します。

是非ともご参加いただきたくお願いいたします。

※より具体的な情報は改めてお知らせをいたします。

※事業企画書はDS連ホームページにも掲載の予定です。

<DS連会長 楠本雅一>

~~~~~

#### 4 【DSLAb.委員会】

DSLAb シーズン3の全日程(全5回セミナー)を終了!

~~~~~

去る9月6日(金)福岡市にある富士フィルムビジネスイノベーションジャパン株式会社福岡支社2階セミナールームにおきまして、「ぶっちゃけトークセッション『次のドキュメントサービスを考えよう!』」と題しまして、ハイブリッドセミナーを開催しました。

今回のコンセプトは、若手のメンバーを中心に普段感じている「仕事の問題点」などを「ぶっちゃけて」もらうことでした。

前回、ハイブリッドセミナーを開催したのは大阪でしたが今回は九州の博多で開催をしました。

地元の会員様との交流を図る目的で開催しました。

現地にお越しいただけた方は少なかったのですが、それでもリモート参加者も多く内容の濃い交流を図る事ができたのは業界のお仲間たちのおかげです。

シーズン3は多くの参加者をいただきました。

皆様方のおかげにより全日程は無事に終了いたしました。

これからシーズン4が始まります！

シーズン4も新しいトレンドを中心にセミナーを計画しています。

引き続き DS.Lab 活動にご協力して頂きますよう、何卒よろしくお願い申し上げます。

※シーズン4につきましてはあらためてお知らせをいたします。

<DS 連 DS.Lab 委員会 徳門聡佳委員長>

~~~~~

## 5 【DC プラン (401K)】

「金融リテラシーのブラッシュアップ」について

~~~~~

### ●はじめに

今回より数回に分けて DC プラン業務管理室からの情報提供として、生活スキルとして最低限身に付けるべき金融リテラシーについて解説します。

### ●金融リテラシーとは

お金についての正しい情報を収集し、理解し、自分にとって適切な金融商品 やサービスを判断する「チカラ (知識)」のことです。具体的には、主に「家計管理」「生活設計」「金融と経済の基礎知識、金融商品に関するスキル」が、これから育みたい「チカラ (知識)」といえます。

### ●自分の金融リテラシーを確認する

金融広報中央委員会 (政府・日銀・地方公共団体等が協力して、中立・公正な立場から金融に関する広報活動を実施) の<知るぽると>による「金融リテラシークイズ」で、いまの自分の金融リテラシーを確認してみましよう！”質問は5問です”

Q1 家計の行動に関する次の記述のうち、適切でないものはどれでしょうか？

- ① 家計簿などで、収支を管理する
- ② 本当に必要か、収入はあるかなどを考えたうえで、支出をするかどうかを判断する
- ③ 収入のうち、一定額を天引きにするなどの方法により、貯蓄を行う
- ④ 支払いを遅らせるため、クレジットカードの分割払いを多用する

Q2 一般に「人生の3大費用」といえば、何を指すでしょうか？

- ① 一生涯の生活費、子の教育費、医療費



- ② 子の教育費、住宅購入費、老後の生活費
- ③ 住宅購入費、医療費、親の介護費
- ④ わからない

Q3 金利が上がっていく時に、資金の運用（預金等）、借入れについて適切な対応は？

- ① 運用は固定金利、借入れは固定金利にする
- ② 運用は固定金利、借入れは変動金利にする
- ③ 運用は変動金利、借入れは固定金利にする
- ④ 運用は変動金利、借入れは変動金利にする

Q4 10万円を年18%で借入れ、返済しないで放置すると、何年で借入れは2倍になるでしょうか？

- ① 2年未満
- ② 2年以上5年未満
- ③ 5年以上10年未満
- ④ 10年以上

Q5 金融商品の契約でトラブルが発生した際に利用する相談窓口で適切でないものはどれでしょう？

- ① 消費生活センター
- ② 金融ADR（裁判外紛争解決手続）制度
- ③ 格付会社
- ④ 弁護士

【正解と解説は次回！】

<DS連DCプラン業務管理室/佐々木信司>

~~~~~

## 6【東京DS協同組合】

協同組合情報をお届けいたします

~~~~~

### ●TDS協同組合 9月定例理事会

日時：2024年9月24日火曜日 18:00~21:00

場所：四谷保健センター 集会室

参加者：梶理事長・石井副理事長・亀田専務理事・森下理事・木場理事・榎本事務局

議事1：(株)ニチゲン印刷工場見学会報告

議事 2：賛助会員コニカミノルタジャパン(株)の退会の件

議事 3：事務局パソコンの購入について

議事 4：組合行事の策定について

●その他報告事項

- ・富士フイルム B I J (株) セミナーイベント参加報告
- ・桂川電機(株)製品見学について

●DS 連からの情報発信

- ・DSL Lab. 23-24 シーズンセミナー (Season3) について
- ・DS 連 通常総会について
- ・24-25 新規事業について

<Game Changer Presentation Project (GCP) ゲームチェンジャーを見逃すな！>

\*\*\*\*\*

桂川電機株式会社製品見学会 開催予定

\*\*\*\*\*

桂川電機(株)さんより製品見学会のご提案です。

製品見学会のご案内が届きましたらお知らせいたします。

ご参加よろしくお願ひ致します。

\*\*\*\*\*

組合行事について

\*\*\*\*\*

今年度は「リクレーションと忘年会の合同企画」で行う予定です。

詳細が決まりましたらお知らせいたします。

ご参加よろしくお願ひ致します。

<東京ドキュメントサービス協同組合 事務局 榎本有紀子>

~~~~~

7 【近畿 DS 協同組合】

協同組合情報をお届けいたします

~~~~~

近畿ドキュメントサービス協同組合 9 月開催事業についてお知らせいたします。

\*\*\*\*\*

9月行事について

\*\*\*\*\*

●9月21日(土)

心斎橋ボウルにて親睦ボウリング大会開催

参加者 100 名にて盛大に開催いたしました。

個人優勝者は連覇を果たした(株)六甲商会露原様

団体優勝は(株)田村コピー様でした。

<この模様は KDSNEWSNo.317 号に掲載いたします>

●9月21日(土)

フォトコンテスト 2024 夏応募締め切りしました。

32 名 71 点の応募がありました。

<役員全員により審査の上、KDSNEWSNo.318 号にて結果発表します>

●9月24日(火) 第703回理事会開催

1. 報告事項

1-1. 第702回理事会議事録承認報告

1-2. 富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社販売キャンペーン結果報告の件

2. 各事業委員会より(報告及び協議事項)

2-1. 福利厚生事業委員会

・ボウリング大会開催報告の件

・次年度は2025年9月20日(土)開催予定

・12/7 懇親ゴルフ大会開催案内状の件

2-2. 次世代事業委員会

・10/4 事業について 参加申込情報等

2-3. 広報委員会

・2024年夏フォトコンテスト応募状況について

・32名71点の応募。

2-4. 共同購買事業委員会

・硬質ビニル表紙価格改定の件

・キヤノン製品のご案内チラシの件

2-5. 富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社

・Zoom アカウント料価格改定の件

・契約更新について承認された。

3. 会計報告



・8月分について

4. その他

・定款変更の件 他

5. 次回三役会・理事会等日程

<できるだけ出席をお願いいたします>

\*\*\*\*\*

10月事業予定

\*\*\*\*\*

●10月4日（金）次世代事業委員会による情報交換会

第一部：SNS マーケティングの進め方 18：00～19：00

・Dxpower 代表辻野一郎氏を講師にお迎えしセミナーを開催

第二部：情報交換会懇親会 19：30～21：00

・チェリーナ邸：石窯イタリア酒場料理 北浜淀屋橋店にて懇親会を開催

●近畿ドキュメントサービス協同組合機関誌 KDSNEWS No.317号発行

・親睦ボウリング大会の様態を掲載致します

●キャノンシステムアンドサポート株式会社「IT Solution Forum 2024 in 近畿」出席予定。

・日時：2024年10月9日（水） 10:00～16:30

・会場：中之島フェスティバルタワー・ウエスト 23階

（キャノンマーケティングジャパン ビジネスソリューションプレゼンテーションルーム）

・住所：大阪市北区中之島3-2-4

・会場 URL：<https://corporate.canon.jp/corporate/profile/about/location/osaka>

●大阪府中小企業団体中央会

・第76回中小企業団体中央会福井大会参加予定

・日時令和6年10月24日(木) 13：40～16：30

・会場：フェニックス・プラザ エルビス大ホール

●第704回理事会開催

<近畿ドキュメントサービス協同組合 事務局長小野恵美子>

~~~~~

8【九州 DS 協同組合】

協同組合情報をお届けいたします

~~~~~

九州ドキュメントサービス協同組合 9月開催事業についてお知らせいたします。

### 【9月度例会・懇親会の実施】

2024年9月13日(金)午後5時より福岡市博多区の八仙閣にて実施しました。

ご参加者28名で九州リコー線技会会員(会長 徳門聡佳氏)の12名もご参加されました。

(九州ドキュメントサービス協同組合の組合員と九州リコー線技会会員の重複会員もおられます)

#### ●例会次第

- 1.九州ドキュメントサービス協同組合：長柄理事長挨拶
- 2.新規組合員となられた株式会社星光社 代表取締役社長 福味俊一氏ご挨拶
- 3.賛助会員ご挨拶：リコージャパン(株) 唐仁原知弘氏
- 4.事務局よりご案内：12月予定の忘年会開催場所(店)の変更についてお知らせ  
(ご参加可否の速やかなご回答をLINEにて試行のお知らせ)

#### ●懇親会次第

- 1.九州リコー線技会：徳門聡佳新会長ご挨拶
- 2.賛助会員代表ご挨拶：リコージャパン(株)九州パートナー統括営業部 部長 黒田城司氏
- 3.乾杯のご発声：キャノンマーケティングジャパン(株)PP企画本部 主席 東浦伸二氏
- 4.ご歓談

組合員の皆様、賛助会員の皆様から事業領域について情報交換などの会話から、組合員各社の活動の参考や自社革新のヒントなどのメリットを会得いただきました。

#### 5.お楽しみ抽選会

ご参加者の席札(番号)にて1等から3等まで空クジなしで実施しました

長柄理事長と青柳副理事長より交互にクジを引かれ、2等や1等でのクジ引きでの盛り上がりは最高潮に達しました。

尚、最後の1等は急遽仕事の為ご欠席されたホリゾン・ジャパン(株)橘氏にお渡ししました。

(当日、事務局が1等となったので事務局で話し合いました)

- 6.中締め：富士フイルムビジネスイノベーションジャパン(株) 営業四部西日本エリア 櫻井真琴氏

ご挨拶とともに2024年10月に異動の内示があった旨の報告が有りましたが12月の忘年会には是非とも参加させて頂きますと宣言され手締めをされました。

●追記：九州ドキュメントサービス協同組合では、長柄理事長、青柳副理事長、坂本専務理事のご支援を受けながら新規組合員募集のチラシを作成しております。

「新しいドキュメントのあり方を創造」を見出しとして、青柳副理事長(アオヤギ株式会社)にて作成いただきました。

<九州ドキュメントサービス協同組合 事務局 島村祐志>

~~~~~

## 9 【DS 連事務局より 1】

### 1. 中央省庁よりの周知情報（経済産業省）

※本情報は DS 連よりすでに配信をしています

~~~~~

平素より大変お世話になっております。

経済産業省 文化創造産業課の石原島と申します。

日頃より防災対応の取組に関するご理解、ご協力等を賜り、ありがとうございます。

令和6年8月8日に発生した日向灘の地震においては、南海トラフ沿いで続いて発生する地震、いわゆる「後発地震」への注意を促す情報として、運用開始以降初めて「南海トラフ地震臨時情報（巨大地震注意）」を内閣府及び気象庁から発表させていただきました。

南海トラフ地震防災対策推進地域に指定されている市町村の住民や企業等の皆様に、政府としての「特別な注意の呼びかけ」を行ったところですが、情報発表時に適切な防災対応をとっていただけるよう、情報の概要やとるべき防災対応等について更なる周知が必要と考えております。

つきましては、会員企業等へ下記資料及び協力依頼の周知について、ご協力いただきますようお願いいたします。

また、日本海溝・千島海溝沿いにおける「後発地震」への注意を促す情報として、令和4年12月から「北海道・三陸沖後発地震注意情報」の運用を開始しております。

この機会に、改めて当該情報につきましても、下記資料及び協力依頼の周知について、ご協力いただきますようお願いいたします。

#### (1) リーフレット「南海トラフ地震 –その時の備え–」

<https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/leaflet.pdf>

#### (2) マンガ冊子「南海トラフ地震 その日が来たら…」

東側編（閲覧用） [https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga\\_east\\_01.pdf](https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga_east_01.pdf)

東側編（製本用） [https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga\\_east\\_02.pdf](https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga_east_02.pdf)

西側編（閲覧用） [https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga\\_west\\_01.pdf](https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga_west_01.pdf)

西側編（製本用） [https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga\\_west\\_02.pdf](https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/manga_west_02.pdf)





会員各位

いつもお世話になっております。

この度、厚生労働省人材開発統括官付参事官付政策企画室より、本会会長に対し下記の通り会員様への周知の依頼がありました。

【DS 連周知情報】

厚生労働省では、治療と仕事の両立支援の促進を図るため、「治療と仕事の両立支援シンポジウム」を開催することといたしました。

つきましては、傘下の会員組合・組合員企業等に対して、下記 URL 等を用いて、周知にご協力いただきますようお願い申し上げます。

治療と仕事の両立支援に関わられている方だけでなく、まだ取り組まれていない企業や団体、自分の職場では取り組みが困難と悩まれている方もぜひご参加ください。

●全体テーマ：すべての働く方、会社が「自分事・自分たち事」として取り組む両立支援シンポジウム：治療と仕事の両立支援とは？動き始めるのは会社自身、そして、労働者自身。

日 時：2024 年 11 月 19 日（火）13:30—16:00

場 所：東京商工会議所 5 階 カンファレンスルーム

住 所：東京都千代田区丸の内 3-2-2（丸の内二重橋ビル）

開催方法：現地&オンライン配信/終了後はアーカイブ配信予定

定 員：250 名(定員になり次第締切)

ポータルサイト：令和 6 年度 両立支援シンポジウム／セミナー | 治療と仕事の両立支援ナビ (mhlw.go.jp)

●参加方法

参加を希望される方は、申込フォームでお申し込みください。

申込フォーム URL： <https://forms.office.com/r/bc570UrbPv>

配信に関するお問い合わせは以下のメールアドレスまでお願いいたします。

=====

全国中小企業団体中央会

労働政策部 岡部

TEL：03-3523-4903

E-mail：roudo-seisaku@mail.chuokai.or.jp

=====

以上 ご周知のほど 宜しくお願い致します。

<日本ドキュメントサービス協同組合連合会事務局長 小野恵美子>

~~~~~

1 1 【編集子より】

~~~~~

最後までお読みくださりありがとうございました。

また毎号寄稿くださっている各協同組合事務局の皆様、お忙しいなか誠にありがとうございます。

各 DS 協同組合事務局様におかれましては毎号の情報提供本当にありがとうございます。

これからもさらに各地域情報を充実させたいと考えています。

仲間達が何をしているのか、それを知ることから組織としての一体感が醸成されます。

それぞれの活動の足跡を全国の会員様・賛助会員様に発信し共有したいと考えています。

組合運営にお悩みのこともあろうかと存じます。

それらを語り合う「DS 連事務局会議」を来期には開催します。

会員様、賛助会員様、そして事務局様の支援があつての DS 協同組合であり DS 連です。

引き続きのご支援をよろしくお願いいたします。

また第 11 号をお楽しみください。

<DS 連会長 楠本雅一>

◆DS 連メールニュースのお問い合わせは下記までお願いします◆

◆配信停止は下記までご連絡をお願いいたします◆

////////////////////////////////////-////////////////////////////////////

日本ドキュメントサービス協同組合連合会 本部事務局

〒541-0043：大阪府大阪市中央区高麗橋 1-5-6 東洋ビル

近畿ドキュメントサービス協同組合内

TEL：06-6222-8722

Mail：dsren@j-ds.or.jp

-----

日本ドキュメントサービス協同組合連合会 東京連絡事務所

〒160-0004 東京都新宿区四谷 3-3-6 アイエス共同ビル

東京ドキュメントサービス協同組合事務局内

TEL：03-3356-5445

Mail：tds-kumiai@nifty.com

////////////////////////////////////







# 2024-2025 Strategy & Tactics

## Part2 : Game Changer Presentation Project

### 新規事業のご案内

日本ドキュメントサービス協同組合連合会

#### 参考資料

- Part1 : 第40期第4回理事会検討資料 (20240426)
- Part2 : 第40期第5回理事会検討資料 (20240821)
- Part2 : 賛助会員様事業概要説明資料 (20240918 改訂)
- Part2 : DSMN10月号新規事業概要説明資料 (20241001 改訂)

# 2024-2025 Strategy & Tactics

---

## Part 1 Merit & Demerit Report

Part 1 は  
本紙においては  
省略しています

- 1 Reportの作成
- 2 審議の前に、MeritとDemeritの定義を整理する
- 3 一般論としての組織のMeritとは
- 4 一般論としての組織のDemeritとは
- 5 公的法人としての協同組合連合会のMeritとは
- 6 公的法人としての協同組合連合会のDemeritとは
- 7 協同組合連合会のMeritとDemeritを定義する
- 8 DS連のMerit
- 9 DS連のDemeritと課題
- 10 Demerit回答に対しての会長見解
- 11 DS連のMerit、DS連のDemeritとは、その関係は
- 12 あらゆる組織にはMerit & Demeritゆえに負荷がかかる
- 13 正統性 <legitimacy>
- 14 DS連課題にフォーカス
- 15 DS連課題解決へのアクション
- 16 次代の人たちのために

---

## Part 2 Game Changer Presentation Project

- 17 賛助会員様との新しい関係
- 18 施策へ 01 (おぼろげに・・・)
- 19 施策へ 02 (具体的発想)
- 20 施策へ 03 (具体的提案)
- 21 2024 Strategy & Tactics
- 22 Strategy (変革の時代に克つ)
- 23 Tactics 01 (GCP配信スキーム)
- 24 Tactics 02 (DSLAb × GCP)
- 25 今後の計画・課題・対応策
- 26 Game Changer 01
- 27 Game Changer 02
- 28 Game Changer 03
- 29 Game Changer 04
- 30 Game Changer 05



2024-2025  
Strategy & Tactics

# Part 2

## Game Changer Presentation Project

ゲームチェンジャー(GC)の種を探せ！

## 賛助会員様へのお願い

平素は日本ドキュメントサービス協同組合連合会（DS連）の運営に多大なるご支援を賜り心から御礼と感謝を申し上げます。

さて、ご周知のとおりDX技術の浸透により様々な領域において「しごと（可視的・不可視的な働き）」が大きく変化してきました。まさしくDX社会の到来です。私たちのDS業界も否応なくDX時代に適応せざるを得ない状況になりました。

社会や生活を劇的に変化させるものは「ゲームチェンジャー」（Game Changer：GC）と呼ばれています。GCは知らぬ間にやってきて、社会に周知された時には何かを大きく変化させています。そして長年にわたり私たちの生活や経営に影響を与え、不可逆的变化を定着させます。昨今そのような事例は身の回りに枚挙がありません。

GCは私たちにとって良い面もあり悪い面もあります。GCは一瞬にして社会状況を変化させます。そうであれば、DS業界が明日も社会の役に立つためにはGCを早く知る必要があります。良い面は早く取り入れ、悪い面には早く対応する。そのために「GCになる前の『種』」情報を収集しそれらを会員様に提供する必要があります。

しかしDS業界の情報収集力だけでは不可能です。そこで日頃から最先端技術や製品やサービスに関わっていらっしゃる賛助会員様の力をお借りしたい。そのうえで提供いただいた最新情報を会員様に配信するために「GCの種を探せ」事業（名称：GCP事業）を企画しました。賛助会員様の御支援なくして成立しない事業です。

また本事業を通じて賛助会員様との新しい関係を構築したいと考えています。静的な関係から動的な関係へ。DX社会がさらに進展するなか、相互のBenefitとProfitを追求するWin-Winの関係を構築し、共に協力し合って私たちのお客様により良いドキュメントサービスを提供したいと存じます。

本紙において事業の概要を説明しています。ご一読のうえ、ご理解ご支援賜りますれば幸甚に存じます。

2024年10月



日本ドキュメントサービス協同組合連合会  
会長 楠本雅一

### 賛助会員様は業界発展に欠かせぬ存在

業界の歴史を振り返ると

- ◆ 賛助会員様の生産財（ハード）の革新によって私たちは成長してきた  
20世紀はハード主導で賛助会員様と共に発展してきた
- ◆ しかしデジタル時代を迎えハードとソフトの関係にコペルニクスの転換  
20世紀：ハードウェアのためにソフトウェアがあり  
21世紀：ソフトウェアのためにハードウェアがある
- ◆ 経営環境の激変、未経験の経営環境が想定される  
しかし、恐れることはない  
決して悪いことばかりではない！

#### 仲間の聲

経験値を生かしにくい不透明な時代  
仲間との情報の  
交換・共有・活用が生命線である  
その実現の場がDS連

### 21世紀型DS業界×DXシフト賛助会員様とのWin-Win戦略の構築が重要

- ◆ 経営に影響を与える可能性のある **ソフトとハードの情報提供と導入支援**

静的な支援から動的な連携へ相互利益を追求するダイナミックな場の構築

賛助会員様の“Benefit & Profit”を考慮

DS連と賛助会員様の共創事業の推進

DS連と賛助会員様と新しい動的連携の構築



### 1. 施策の背景

- ◆ 賛助会員様～DS連→会員への**情報受発信をより積極的にしたい**という要望  
＜商品やサービスの情報提供と会員の声の収集→販売促進＞
- ◆ DS連～賛助会員様→**会員の時代適応支援のため能動的な関係**を作りたい  
＜しかし、新規事業にかかる事務等の負荷は最小限にしたい＞

### 2. 実現可能な仮説

- ◆ 賛助会員様×DS連→双方のニーズとシーズの**結節点を探る**
- ◆ 仮説1 → 賛助会員様はDS連会員に**最新のモノやコトのリモートセミナー方式**による紹介をする
- ◆ 仮説2 → DS連と賛助会員様との協業を通じての新しい**能動的連携の構築**

### 3. ただし留意点としては

- ◆ DS連→通常のセミナーであれば地域販社対応→**DS業界に関連する内容**
- ◆ 「業界マター！」を軸に**賛助会員様からDS連会員に情報を提供**する
- ◆ 「業界マター！」を軸に**DS連より賛助会員様に必要な情報を提供**する

おぼろげに“ Game Changer ”を想う



#### 4. 具体案発想の背景

コトやモノのさらなる進化と定着、経営への影響！ 私たちは経営革新を余儀なくされる

- ◆DS.Labセミナー（シーズン3第3回セミナー）において、Adobe AI活用による**デザインイノベーション出現**による経営への影響を感じた（職人型デザイナーの退場）
- ◆Canvaに（シーズン3第4回セミナー）よるデザインから印刷までの新たな**一気通貫型ドキュメント作成ワークフロー出現**による経営への影響を感じた（私たちも使うが、顧客も使う）
- ◆**インクジェットプリンター**の低価格・高性能・多機能への進化にともなうDS業界への影響（良い面も悪い面もある）

**知らない間に我々のビジネスを変える仕組みが出現しつつある**

- ◆社会に定着する前に業界に啓発・学習・支援が重要（啓発・導入・活用）
- ◆取り上げるすべてが世の中を変化させない、その可能性のあるもの（種）を取り上げる

**これらの既存のビジネスを根本的に変えるモノやコト(ヒト)をゲームチェンジャー(GC)と呼ぶ**

他業界・顧客の活用による脅威、不可逆的变化による既存業務の急激衰退、業界格差の現出・・・

コトとモノの革新が高次の相互スパイラルアップを現出し

**私たちはDX/AI時代へ、少しでも正しい適応を迫られる**

“Game Changer Presentation Project(GCP)”

ゲームチェンジャー(GC)の種(コトやモノ)情報を収集し会員に提供する事業を企画した

### 5. 実現するための戦略と戦術

- ◆ **Why & What** → 変革の時代に克つ (ために) 「ゲームチェンジャーの種を見逃すな！」を提案  
DS業界と賛助会員様が想定する「ゲームチェンジャー (GC) の種」を仮説として会員に提示
- ◆ **How to** → 賛助会員様主導によるリモートセミナー形式GCPの実行  
DS連会員様への最新GC情報シンプル配信システムの構築  
DS連の事務負荷 (役員・事務局) を最小にする
- ◆ DS連は最初の案内と御礼メールを担当する
- ◆ 案内メール < 基本メール (事前準備・定型) + 都度メール (賛助会員様より情報提供を受ける) > は基本的には会長が作成する

### 6. 賛助会員委員会 (Team Tokyo) の実務

(GC情報プレゼン配信スキームを参照)

- ◆ 賛助会員様に距離的に近い「賛助会員委員会 (Team Tokyo)」がリードする
- ◆ リモートによる事業の承認とレビュー そしてGCの種の発案 (全理事役員)
- ◆ 本事業を通じて在京の賛助会員様や諸官庁との関係を強化する

“Game Changer Presentation Project (GCP)” は2024-2025年事業として実施する



24-25  
Strategy

## 変革の時代に克つ ゲームチェンジャーの種を見逃すな！

「ゲームチェンジャー (game changer)」とは、既存の状況やルール、方法を大きく変える影響を持つものや人物を指します。この用語は、ビジネス、スポーツ、テクノロジー、エンターテインメントなど、さまざまな分野で使われます。ゲームチェンジャーは新しい視点や革新をもたらし、その結果として市場や業界、文化に大きな変革を引き起こすことがあります。

新しい技術や製品、サービスが市場に投入されることで、従来の方法や競争状況が一変する場合に「ゲームチェンジャー」と呼ばれます。「ゲームチェンジャー」は秘かに忍び寄ってきます。気付いた時には状況が一変している可能性があります。ゲームチェンジャーを見逃すな！

## DS業界のゲームチェンジャー(GC)とは？

24-25  
Tactics

## 賛助会員様主導による会員様への 最新GC情報シンプル配信システムの構築

賛助会員様との調整

➡ プレゼン案件検討と実施計画について

DS連より会員様にセミナー概要の案内メール

➡ 実施概要を対象会員に配信する (賛助会員様主導と明記)

賛助会員様より案内と募集と運営

➡ 賛助会員様により募集から実施まで

賛助会員様により実施

➡ 賛助会員様の人財と施設と設備で実施

賛助会員によりアンケートの回収

➡ 賛助会員様とプレゼン資料・アンケート・参加者リストなどをDS連と共有

24-25  
Strategy

変革の時代に克つ  
ゲームチェンジャー(GC)の種を見逃すな！  
— Game Changer Presentation Project (GCP) —

私はDSLab.セミナー(Adobe)を視聴していて衝撃を受けた—“Game Changer”は秘かにやってくる！

ゲームチェンジャー (Game Changer : 以下GCと略する) とは、既存の状況やルールや方法を大きく変える影響を持つモノやコトやヒトを指します。

DSLab.セミナー (シーズン3 第3回Adobeセミナー) は“Game Changer”出現の予感をさせました。あらためてこのテーマを取り上げた「DSLab.チーム」に敬意を表します。変化に敏感な会員諸氏におかれてはAdobeの新しい潮流は既にご存じのことかもしれません。しかし様々な領域で今後、私たちが知らない間に経営に影響を与える革新的なモノやコトは益々発生するでしょう。最も恐ろしいのはお客様のなかで秘かに進む業務プロセスをはじめとする社内革新 (ゲームチェンジ) です。

そして私たちの役割が終わる・・・

このような私たちの**経営に脅威となる根源的变化を起こすモノやコトの兆しを「ゲームチェンジャーの種」と名付けました。**ただしGCは悪いことばかりではありません。この“種”の情報を賛助会員様の力を借りてDS業界に伝える。少しでも早く知り自社に当てはめて準備をすれば不透明な時代、激しい変化の時代を克服することができます。

変革の時代に克つ！  
そのために“Game Changer Presentation Project (GCP)”を構想した

DS連事業として“GCの種”情報の提供スキームを構築します

- “DSLab.セミナー”では従来通り「年間コンセプトと計画」に従って「より深い知」をリモート形式で提供します。
- “GCP(仮称)”では賛助会員様の「モノからコトの最新情報(GCの種)」を「その都度」リモート形式で提供します。
- “DSLab.セミナー”を経糸に「GCP」を緯糸にして相乗効果を狙い、DX時代に克つGC情報提供事業(GCP)を展開します。

気付いたら世の中が変わっていた、そんなことがないようにDS連は“GCの種”情報をDS連会員に届けます

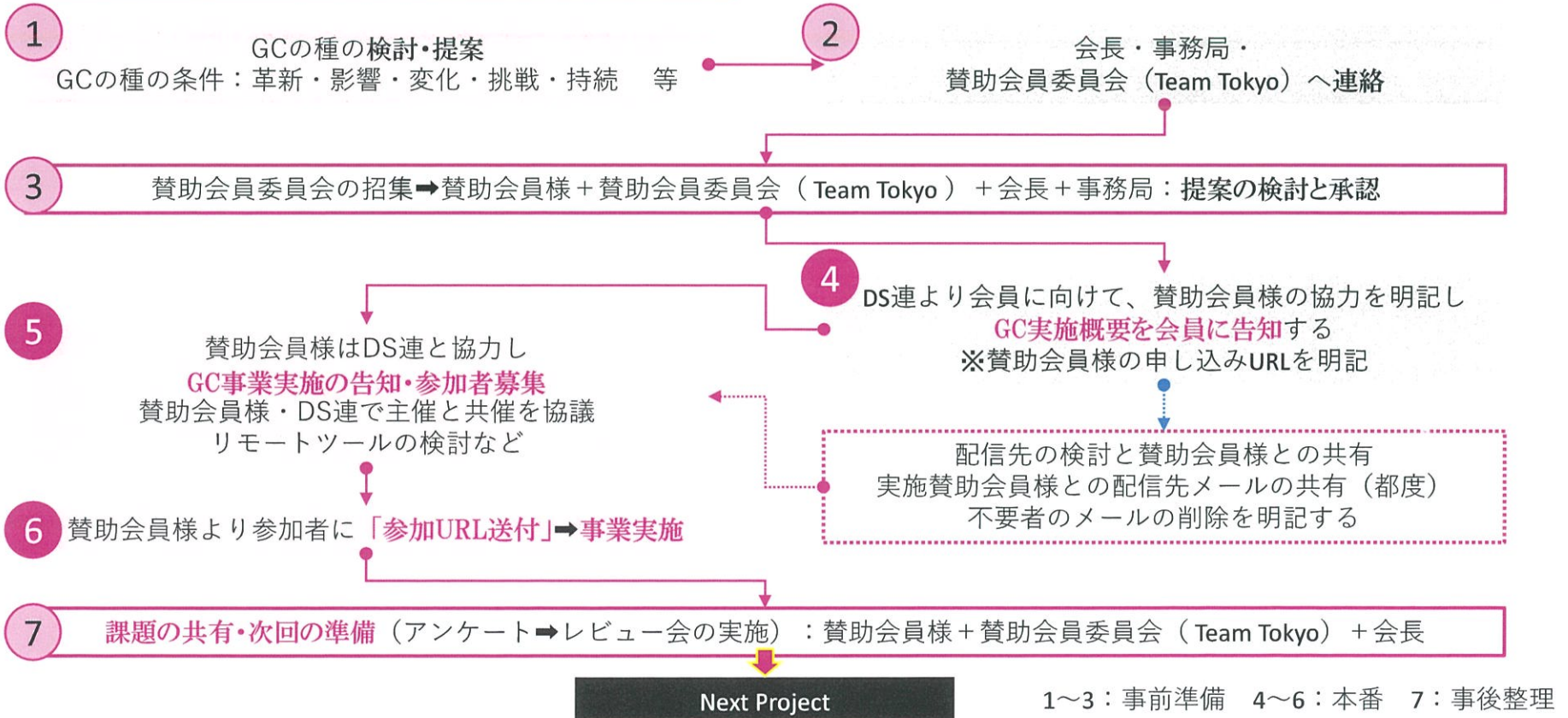


24-25  
Tactics

## 賛助会員様との協業(支援)による会員様への “Game Changer Presentation Project (GCP)”の実施 — GC情報プレゼン配信スキーム —

賛助会員様

DS連



項目	DS Lab.	GCP
目的	全国の人財を結集し、業界に必要な知を育み共有する場を企画運営する	ゲームチェンジャーの種を収集し、変革の時代に克つために会員に配信
実施時期	年間コンセプトのもと計画実施	随時実施
事業内容	ドキュメントサービス関係のリモートセミナー 参加者の関心の高いテーマを選択 業務・経営・営業に係るコトなどの情報提供 技術や活用法を研究する	ゲームチェンジの可能性のあるテーマ（種）のリモートセミナー 賛助会員様の提案や希望のテーマ 経営全般に影響を与えるコトやモノなどを啓発・情報提供する
運営	DS Lab.委員会 + 賛助会員様支援	賛助会員委員会 × 賛助会員様協業体制によって運営
特徴	すでに3年間実施している 開催毎に参加者は増えている 次世代中心の運営 旧複写連会員にも門戸開放	業界を根底からひっくり返すようなモノやコトを早期に会員に周知する まずはやってみる！ 旧複写連会員にも門戸開放

DS.Labを経糸に、GCPを緯糸に、賛助会員様の支援のもと相互連携と相乗効果を狙う

## 計画

まずは2024-2025年事業として実施

11月:CMJ

12月:FBJ

2025年1月～9月:賛助会員様とDS連の共同作業による選定

※賛助会員様各社との連携強化のうえ情報を収集する

## 課題

GCの種の発掘 あったとして講師の選定

会員の関心とのギャップ

継続性 集客など 様々あるだろう

## 対応策

モノとコトの最適な選定 DSMNなどを通じて「種」の収集

「GCの種」情報の提供 他社セミナー参加による情報収集 役員全員参加の体制構築など

No Try No Success !!



### ゲームチェンジャーの事例 (ChatGPT)

ゲームチェンジャー (game changer) は、ある分野や市場での既存のルールや慣習を大きく変えることのできる革新的な要素や出来事を指します。以下に、いくつかのゲームチェンジャーの具体例を紹介します。

#### ●スマートフォン

2007年にAppleがiPhoneを発売したことは、携帯電話業界だけでなく、インターネットやアプリケーションの利用方法にも大きな変革をもたらしました。スマートフォンは、電話、カメラ、インターネットアクセス、GPSナビゲーションなど、多くの機能を一つのデバイスに統合し、人々の生活を一変させました。

#### ●クラウドコンピューティング

Amazon Web Services (AWS) が2006年にクラウドサービスを開始したことで、企業はインフラストラクチャを持たずに大量のデータを処理し、アプリケーションを運用することが可能になりました。これにより、スタートアップ企業も低コストでスケラブルなビジネスを展開できるようになり、IT業界全体に大きな影響を与えました。

#### ●Netflix

ストリーミングサービスとしてのNetflixの登場は、映画やテレビ番組の視聴方法を大きく変えました。従来のテレビ放送やDVDレンタルから、オンデマンドで好きな時にコンテンツを視聴できるモデルに移行したことで、エンターテインメント業界全体が大きく変革されました。

#### ●シェアリングエコノミー

UberやAirbnbのようなプラットフォームは、従来のタクシー業界やホテル業界に対する新しい競争相手となり、資産の共有という新しいビジネスモデルを確立しました。これにより、個人が自分の所有する車や住宅を活用して収入を得ることができるようになり、既存の市場構造が大きく変わりました。

#### ●再生可能エネルギー

太陽光発電や風力発電の技術の進歩とコストの低下により、再生可能エネルギーの利用が急速に拡大しました。これにより、化石燃料に依存するエネルギー産業が変革され、持続可能なエネルギーへの移行が加速しました。

これらの例は、特定の分野や業界において既存の枠組みを大きく変える力を持つゲームチェンジャーです。これらの革新は、社会や経済に深い影響を及ぼし、新しい機会や課題を生み出しています。



**●ゲノム編集技術（CRISPR）**

CRISPR-Cas9技術は、特定のDNA配列を正確に編集することを可能にし、遺伝病の治療や農業分野での作物改良に大きな可能性を開きました。この技術は医療研究やバイオテクノロジーに革命をもたらしています。

**●mRNAワクチン**

新型コロナウイルス（COVID-19）のパンデミックに対して、Pfizer-BioNTechやModernaが開発したmRNAワクチンは、従来のワクチン開発プロセスを大幅に短縮し、迅速な対応を可能にしました。これは将来的に他の感染症や病気の治療法にも応用される可能性があります。

**●電気自動車（EV）**

Teslaをはじめとする電気自動車の普及は、自動車業界に大きな変革をもたらしました。EVは環境に優しく、また自動運転技術の発展と組み合わせることで、交通システム全体に新しい可能性を提供しています。

**●自動運転技術**

GoogleのWaymoやTeslaのAutopilotなどの自動運転技術は、交通の安全性向上や効率化、そして個人の移動のあり方に大きな変化をもたらす可能性があります。

**●ブロックチェーンと暗号通貨**

BitcoinやEthereumなどの暗号通貨と、その基盤技術であるブロックチェーンは、金融取引の透明性とセキュリティを向上させ、従来の銀行業務や金融システムに対する新しいアプローチを提供しました。

**●フィンテック（金融テクノロジー）**

モバイル決済アプリ（PayPal、Square、Venmoなど）やロボアドバイザー（Betterment、Wealthfrontなど）は、金融サービスの提供方法を変え、よりアクセスしやすく、低コストで効率的なサービスを提供しています。

**●オンライン学習プラットフォーム**

Coursera、edX、Khan Academyなどのオンライン学習プラットフォームは、世界中の人々が高品質の教育を受けられる機会を提供し、教育のあり方を根本的に変えました。これにより、物理的な教室の制約を超えて、誰でもどこからでも学習できる環境が整いました。

**●Eコマース**

AmazonやAlibabaなどのEコマースプラットフォームは、小売業界全体に大きな変革をもたらしました。消費者は物理的な店舗に行かずにオンラインで商品を購入できるようになり、物流やサプライチェーンの効率化も進んでいます。

これらの例も、各分野における既存のルールや慣習を変える力を持つゲームチェンジャーであり、社会や経済に大きな影響を与え続けています。

## 音楽配信

### ●iTunesと音楽ダウンロード

2001年にAppleがiTunesを発表し、2003年にはiTunes Storeで音楽をダウンロード購入できるようになりました。これにより、CDの販売が減少し、音楽の購入・所有方法が大きく変わりました。

### ●ストリーミングサービス

Spotify、Apple Music、Amazon Music、YouTube Musicなどのストリーミングサービスは、音楽業界に革命をもたらしました。これらのサービスは定額制で無制限に音楽を聴くことができるため、物理メディアやデジタルダウンロードに頼らない新しい消費モデルを確立しました。

### ◆影響と変化－収益モデルの変化

従来のアルバム販売やシングル販売から、アーティストやレコード会社はストリーミングによる再生回数に基づく収益を得るモデルに移行しました。これにより、音楽の消費方法とアーティストの収益構造が大きく変わりました。

### ◆アクセスの容易さ

ストリーミングサービスは、インターネット接続さえあればどこでも利用できるため、音楽へのアクセスが非常に容易になりました。これにより、ユーザーは新しいアーティストやジャンルを簡単に発見できるようになり、音楽の多様性が広がりました。

### ◆プレイリストと個人化

ストリーミングプラットフォームは、ユーザーの好みに基づいたプレイリストやレコメンデーション機能を提供することで、個々のユーザーにパーソナライズされた音楽体験を提供しています。これにより、ユーザーは自身の音楽ライブラリを管理する手間を省くことができ、より多くの新しい音楽を楽しむことができます。

### ◆インディペンデントアーティストの台頭

ストリーミングプラットフォームは、インディペンデントアーティストが自らの音楽を世界中に配信するための手段を提供しました。これにより、大手レコード会社に依存せずに成功するアーティストが増え、音楽業界の構造が多様化しました。音楽配信は、消費者の音楽の楽しみ方、アーティストの収益モデル、そして音楽業界全体のダイナミクスを大きく変えるゲームチェンジャーであると言えます。



### Game Changer、その本質(1)

既存のルールや慣習を根本的に変革し、新しい基準や可能性を提示することにあります。

例えば、少し時代を遡ればゼログラフィー方式は印刷プロセスを変革しました。今もその潮流は続いています。

インターネットの登場、スマートフォンの普及、再生可能エネルギー、画像診断の技術革新などが、現代のゲームチェンジャーの典型例です。これらはそれぞれの分野で根本的な変化をもたらし、新しい可能性と基準を生み出しました。

具体的には以下のような特徴があります。

●**革新性**→ゲームチェンジャーは通常、革新的なアイデアや技術、戦略を持っています。この革新性が、従来の方法では達成できなかった結果をもたらします。

#### iPhone

2007年にAppleが初めてiPhoneを発表しました。このデバイスは、携帯電話、音楽プレーヤー、インターネットブラウザを一つにまとめ、タッチスクリーン技術を主流にしました。

**革新性の具体例:** タッチスクリーンインターフェースの普及、アプリエコシステムの確立、デザインとユーザー体験の革新。

●**影響力**→その影響力は広範囲に及び、多くの人々や業界に大きな影響を与えます。例えば、新しい技術が登場して市場全体を変えるようなケースです。

#### Amazon

オンラインショッピングの分野で大きな影響力を持つ企業です。特に、Amazon Primeやクラウドサービス（AWS）を通じて、消費者の購買行動や企業のITインフラを大きく変えました。

**影響力の具体例:** リテール業界全体への影響、配送と物流の革新、クラウドコンピューティングの普及。

## Game Changer、その本質(2)

●**変化の促進**→ゲームチェンジャーは変化を促進します。彼らの登場によって、他の人々や組織も新しい方法や戦略を採用するようになります。

### Tesla

電気自動車（EV）の分野で先駆的な存在です。高性能なEVを市場に投入し、従来の自動車メーカーにも影響を与えました。

**変化の具体例:**自動車産業の電動化推進、再生可能エネルギーの利用促進、自動運転技術の普及。

●**挑戦とリスク**→ゲームチェンジャーはしばしば現状に挑戦しリスクを取ります。これは、成功するかどうか不確実であるためです。

### SpaceX

商業宇宙旅行とロケット再利用の分野で革新的なアプローチを取りました。特に、ロケットの再利用技術はコスト削減とミッションの頻度増加に寄与しました。

**挑戦とリスクの具体例:**民間企業としての宇宙探索、ロケット再利用の技術開発、数々の失敗と成功を通じた進歩。

●**持続可能性**→真のゲームチェンジャーは、一時的な変化ではなく、持続的な影響を与えます。その効果は長期にわたって続くことが多いです。

### Wikipedia

オープンソースのオンライン百科事典であり、誰でも編集に参加できる仕組みを持っています。2001年の設立以来、情報の民主化と知識共有を推進してきました。

**持続可能性の具体例:**世界中の人々による情報提供と検証、広告なしの運営モデル、教育と研究における広範な利用。

それぞれの分野で **Game Changer** として認識され  
長期的・不可逆的な影響を与えている