OSIRO™

OSIRO
MEDIA KIT

VERSION 1.2

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

もくじ

3 OSIROとは？ OSIRO

4 OSIROが提供する価値 VALUE

5 システムの3つの特徴 SYSTEM

6 数字で見るOSIRO NUMBER

7 事例のご紹介 CASES
- 食品小売業
- 個人クリエイター

9 コミュニティの必要性 NEEDS

10 コミュニティの意義 MEANING

11 ミッション MISSION

12 ビジョン VISION

13 私たちの歩み HISTORY

14 取扱高推移で見るオシロ GRAPH

15 メッセージ MESSAGE

16 創業者 FOUDNER

17 投資家紹介 INVESTOR

18 経営陣/顧問・アドバイザー MANAGEMENT TEAM/ADVISOR

19 オフィス紹介 OUR OFFICE

20 独自のカルチャー CULTURE

21 メディア MEDIA

22 会社概要 COMPANY

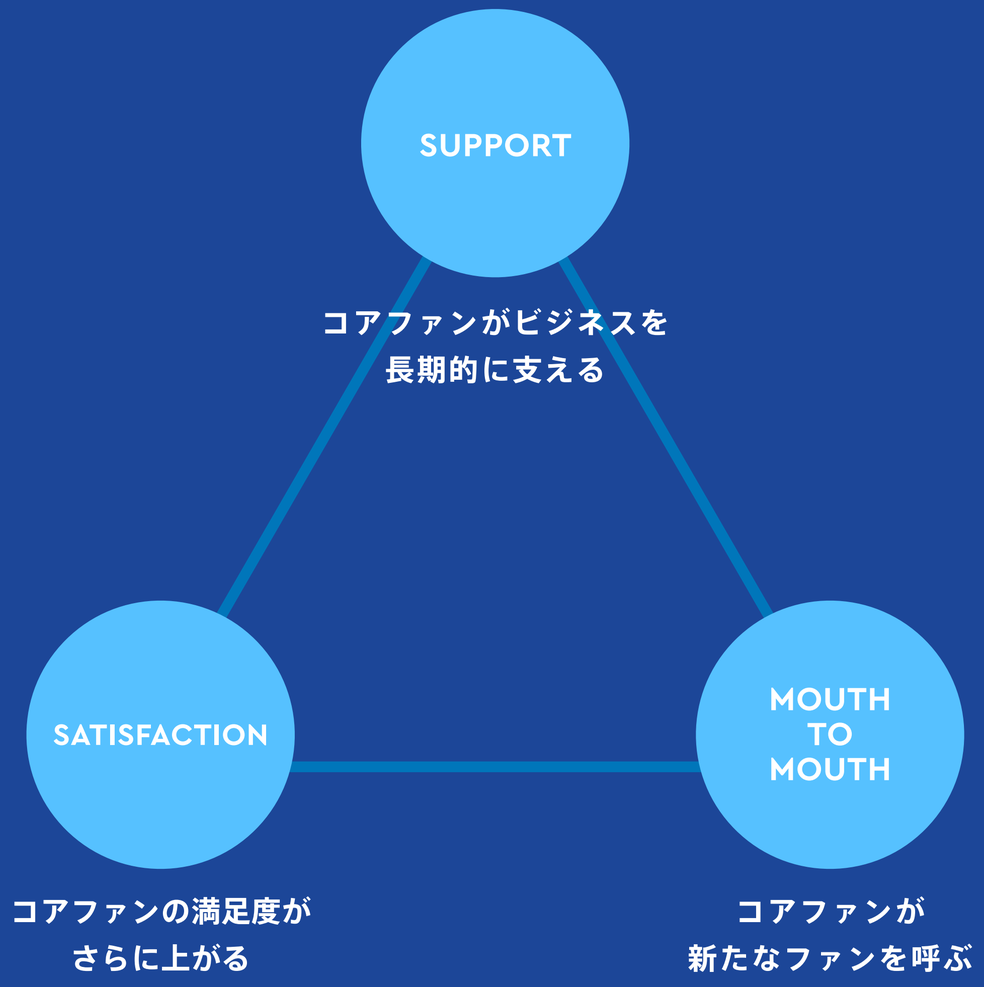
23 コンタクト CONTACT

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

OSIROとは

コミュニティ専用
オウンドプラットフォームです

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.



Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

OSIROが提供する価値

コアファンという最高の資産を最大化

「OSIRO」は、コミュニティ専用のオウンドプラットフォームです。
「日本を芸術文化大国にする」というミッションを実現するために、作家・アーティスト、クリエイティブ産業の方々が創作活動を続けられる仕組みを開発し、2015年にβ版の提供を開始しました。
最大の強みは「世界観の表現」と「コミュニティの活性化」そして「コミュニティマネージャーAI化」です。世界観にこだわれるプラットフォーム上でメンバー同士のコミュニケーションが活性化することを得意としています。
現在は個人クリエイターのみならずブランド・企業向けに、コミュニティが活性化することを目的として、会員管理、月額・スポット課金、コンテンツ配信、グループ、チャット、ポイント、イベント、さらにはカートレスECまで、コミュニティ運営に必要な全ての機能が一つに集約したシステム・サービスを開発・提供しております。

こうした機能を通じてわたしたち「OSIRO」は、ブランド・企業へ熱量の高いコアファンのみが集う「ファンをもてなす場」を提供します。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

システムの3つの特徴

世界観を起点にコミュニティを活性化し、運営を楽にする

世界観を表現

ブランド/企業の
こだわりの世界観を表現し、
コアファンの没入感を高める

コアファンの熱量アップ

コアファンが発信できる機能や、
コアファン同士がつながる仕組みが
豊富に搭載

コミュニティ運営自動化

誰もが不安なく円滑に楽しく
コミュニティ運営を続けられるような
サポート機能を自動化

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

数字でみるOSIRO

熱量の高いコミュニティを生み出す驚異的な数値

DAU/MAU率 ※1

1ヶ月の内
1日1回以上ログインする比率

40%超

1日に4割のユーザーがアクティブ

メンバーアクション率

1コミュニティあたりの
コメント・ブログ投稿、イベント開催
などを行うメンバーの割合

	発信する人	リアクションする人	見る人
60%	10	50	40

一般的なオンラインコミュニティのメンバーアクション率

10%	1	9	90

メンバー交流比率

1N：NN（メンバー同士の交流）

74.5%

世代を超えて仲良くなる

20歳以上の年齢差を飛び越えて
10回以上の相互メッセージをしているメンバー

20歳以上年齢差 42%

※1 DAU / MAU 比率はユーザー・エンゲージメントをモニターする一般的な指標の1つで、月間のアクティブユーザーに対する1日のアクティブユーザーの比率を表しています。
一般的にDAU / MAU 比率が平均して20%を超えるサービスは優秀と言われ、50%を超えると世界レベルで優秀なサービスと言われております。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

DEAN & DELUCA

CASES 1 食品小売業（株式会社ウェルカムさま｜DEAN & DELUCA）

ファンとスタッフが垣根を超えて交流
食をたのしみ、学ぶ場をオンライン上に創出

来店回数 3倍

購入金額 3倍

目的

- コミュニティを通して、ブランドの本質に近い部分を理解していただき『顧客のロイヤルカスタマー転換』を目指す
- 熱量の高いファンと顔が見える関係を構築し、求められているものや、喜んでいただけるものを自社の資産として蓄積していくこと

コンテンツ概要

ジャンルを問わず様々な食のたのしみ方をシェフやバイヤーなどDEAN & DELUCAのプロから学ぶことができる講座型オンラインコミュニティ。コース修了後も認定アンバサダーとしてDEAN & DELUCAの限定情報をたのしむことができる。

活動内容

- DEAN & DELUCAのシェフやバリスタ、ソムリエによるオンライン講座（月1回）
- 限定体験イベントへの参加
- コミュニティ内での情報発信、メンバー同士の交流

会費

44,000円/6ヶ月

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

CASES 2 個人クリエイター（都築理沙氏）

ファンとオーナーが交流を楽しみ
アットホームなつながりを作る場を創出

1期生募集　1日で締め切り

2期生募集　1時間半で締め切り

目的

料理に自信がなくても、コミュニティを通じて料理が楽しくなる、アットホームに心地よく学んでいけると思える場所を作ること。料理のみならずファッション、美容、子育てなど、日常がもっと楽しくなるような濃い情報をより近い関係で伝えること。

コンテンツ概要

料理家でありYouTuberの都築理沙氏主宰のコミュニティ。
オリジナルレシピの配信を軸に、パリの生活、ファッション、ビューティといった都築さまのスタイルを楽しめるコミュニティ。

活動内容

コミュニティ内での限定情報配信、限定ライブ配信、メンバー同士での交流・情報交換、リアルイベントの開催

会費

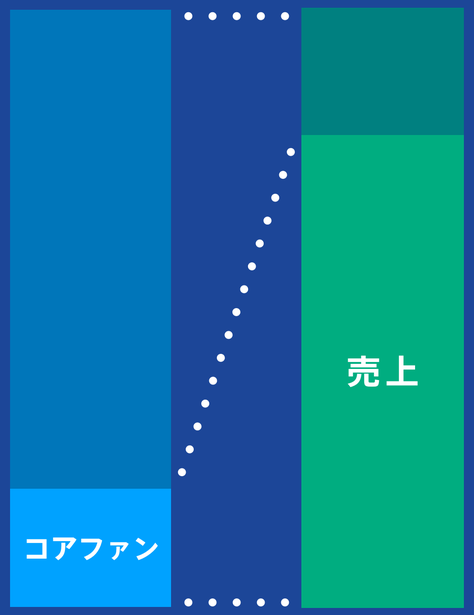
5,000円/月

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

コミュニティの必要性

コアファン同士の豊かなコミュニティを醸成することが鍵

コアファンが
ビジネスを長期的に支える

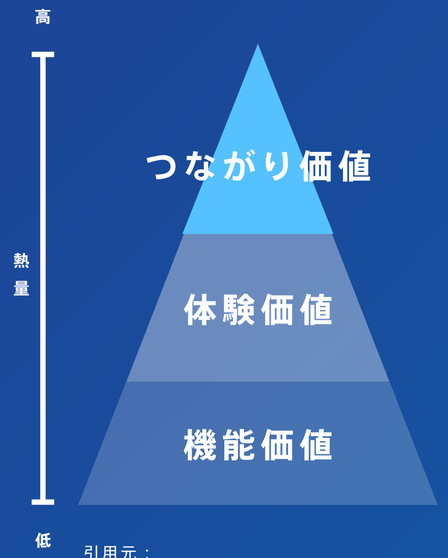


『2割のファンが8割の売上を支える』と言われています。

売上を大きく支えるコアファンに、コアファン専用の居場所を提供してコアファンを大切にすることで、コアファンが長期的にビジネスを支える存在になります。

引用元：
パレートの法則

コアファンは
横のつながりを求めている



引用元：
DIAMOND ハーバード・ビジネス・レビュー 2017年3月号 - 論文『顧客がほしいと思う30の「価値要素」

- 製品やサービスの価値は「人生」「感情」「人生への変化」「社会への影響」の4つに分類される。
- つながりの提供（感情）や帰属（人生への変化）は、機能価値や一時的な体験価値よりも価値を高く感じやすい

熱量の高いファン同士とつながり帰属場所ができることは人生への変化をもたらすほどの価値を秘めている。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

コミュニティの意義

世界中から集めたエビデンス

孤独が及ぼす影響

孤独は、心身の健康を損ないパフォーマンスを低下させる

- 孤独は心疾患、認知症、鬱病、不安神経症のリスクを高め、人々の創造力を狭め、推論や意思決定といった職務遂行機能を損ない、仕事のパフォーマンスを低下させる。
- 孤独によるパフォーマンスの低下からクリエイティビティが落ち、意思決定力を損なう。
- 孤独は、タバコを1日に15本吸う人と同じぐらいに寿命を縮める。

出典：DIAMONDハーバード・ビジネス・レビュー「「職場の孤独」関連論文」 https://www.dhbr.net/articles/-/5332

コミュニティの効能

幸福・健康・長寿における
最大のカギを握っているのは「よい人間関係」

「よい人生」のための最高の投資先は「よい人間関係」であり、中でも重要なのは人間関係の「質」。心の通う人間関係のなかで生きることが大切。ポジティブな人間関係は人間のウェルビーイングに不可欠であり、人間関係が良好な人ほど、年齢に関係なく死亡リスクは低くなる。

出典：グッド・ライフ　幸せになるのに、遅すぎることはない　著者：ロバート・ウォールディンガー、マーク・シュルツ

社会の課題

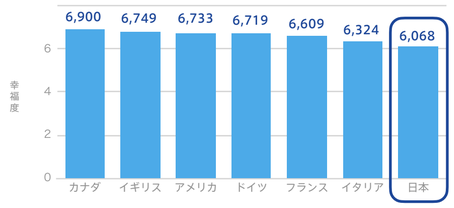
日本は幸福度ランキングが世界51位G7の中では最下位

幸福度ランキングの上位を締めている北欧の人々はコミュニティへの所属数が、**平均4.5コ、日本は2.5コ。**
『人とのつながりが薄い』と感じている割合が、他国と比べて圧倒的に多いため、日本人の幸福度が低い。

2019 Rank	Country	Safety and Security	Personal Freedom	Governance	Social Capital
1	Denmark	5	2	3	2
2	Norway	2	1	1	1
3	Switzerland	1	12	7	8
4	Sweden	11	4	6	9
5	Finland	17	3	2	4
⋮					
19	**Japan**	**10**	**31**	**18**	**132**

社会関係資本（社会的なつながり）が
圧倒的に低いことで日本の幸福度が下がっている

出典：世界幸福度調査World Happiness Report2020の概要と関連質問紙提供について
http://riomh.umin.jp/happy.html



G7の中で日本は最下位に位置する

出典：World Happiness Report 2024
https://worldhappiness.report/

順位	国名	スコア
1	フィンランド	7,741
2	デンマーク	7,583
3	アイスランド	7,525
4	スウェーデン	7,344
5	イスラエル	7,341
⋮		
51	**日本**	**6.068**

先進国の中で毎年下位に位置する

出典：World Happiness Report 2024
https://worldhappiness.report/

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

ミッション

日本を芸術文化大国にする

高度経済成長の波に乗り経済大国として走り続けてきた日本、しかしその勢いは刻々と過去のものになりつつあります。そんな日本がこれから進むべき道は、かつてヨーロッパも辿ったクリエイティブ産業へのシフトだと考えます。

SNSが発達し、マスマーケティングでは届けたいファンにメッセージを届け難くなった今、コンテンツホルダーの活動を**ファン同士のコミュニティ**を中心に設計し、**コンテンツの価値を最大化させていく**という考え方が必要です。
オシロは、そうした**ファンの共感を熱量に変える**コミットメントの高いユーザーのためのコミュニティ構築に最適化されたオウンドプラットフォーム「OSIRO」を提供しています。

日本をより創造性あふれる、好きを追求できる、クリエイティブな芸術文化大国にするため、私たちオシロは、**コミュニティを通してクリエイティブ産業が盛り上がる環境づくり**に取り組んでいます。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

ビジョン

クリエイターが活きていける世界を実現する

日本を芸術文化大国にするというミッションを実現するためには作家やアーティストのような表現者（企業や団体を含む）が活動を続けていける世界が必要です。
しかし、今の日本は表現者にとってまだまだ過酷な環境だと感じます。
“誰に応援されているかわからず**孤独感**を抱きながら創作を続ける人” “明日の生活費を考えながら活動する人”
そんな表現者にとって活動を続けるために必要なものは**ファンからの「エール」と「毎月のお金」**だと考えます。オシロでは**「エール」と「毎月のお金」の両方を叶える**ためにサービスや取り組みを通して表現者をサポートし、活動を続けていける世界を目指します。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

私たちの歩み

これまでのオシロ物語

2014

11月 代表杉山が日本を芸術文化大国にするという天命を受ける

2015

12月 システムβ版リリース

2016

11月 オフィス移転1（間借り）（コルク渋谷区神宮前へ）

2017

1月 創業（法人化）オシロ株式会社誕生

8月 資金調達（エンジェルラウンド）

2018

5月 オフィス移転2（渋谷区猿楽町へ）

2019

1月 iOSアプリリリース

8月 楽天大学学長 仲山進也氏 ジョイン

12月 資金調達（シリーズプレA）

2018

8月 東洋経済「すごいベンチャー100」に選出

11月 オフィス移転3（渋谷区代官山町へ）

2021

5月 OSIROシステム特許取得（特許第6886742号）

2022

1月 コミュニティマネジャーAI機能リリース

8月 凸版印刷株式会社(現TOPPAN株式会社)と資本業務提携を締結

9月 オウンドアプリ・マルチプル・サービス開始

12月 Forbes JAPAN「40人のNo.1」コミュニティについて代表杉山が選出

2023

2月 資金調達（シリーズA）

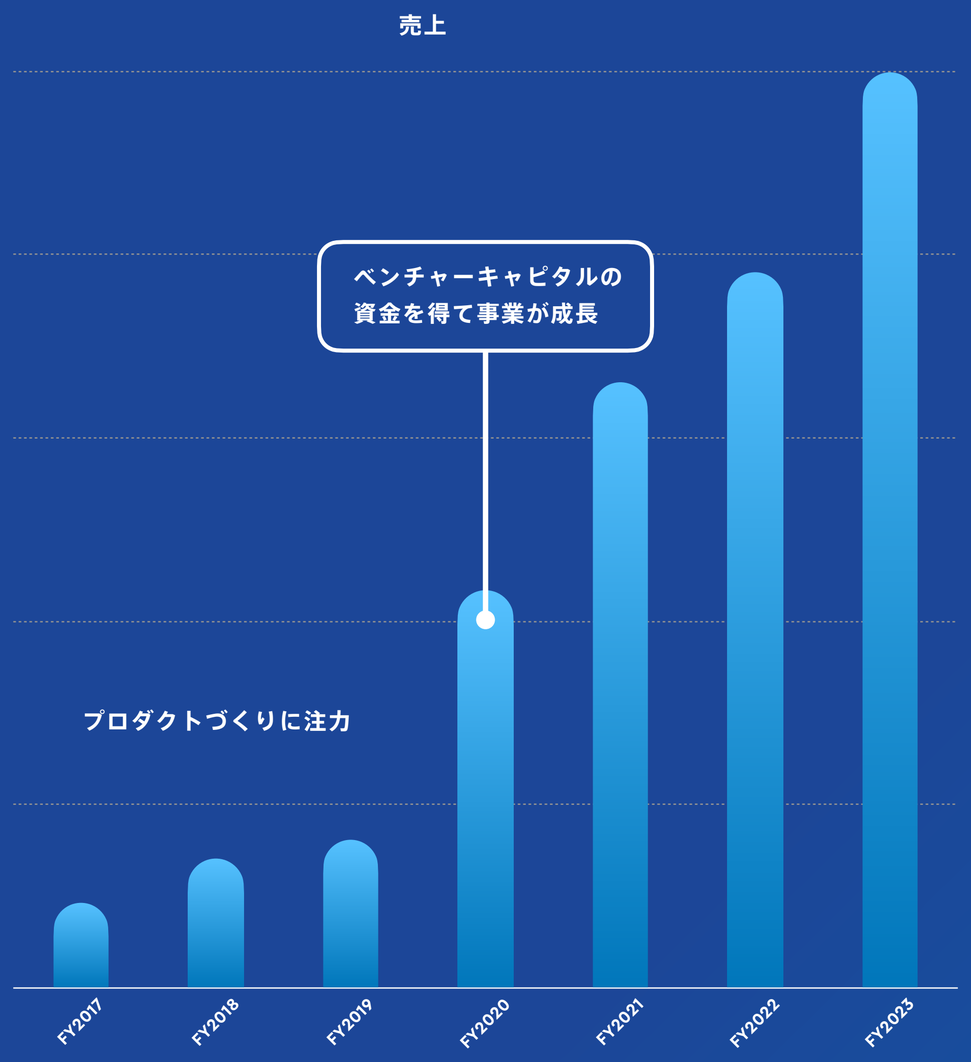
8月 オフィス移転4（渋谷区渋谷へ）

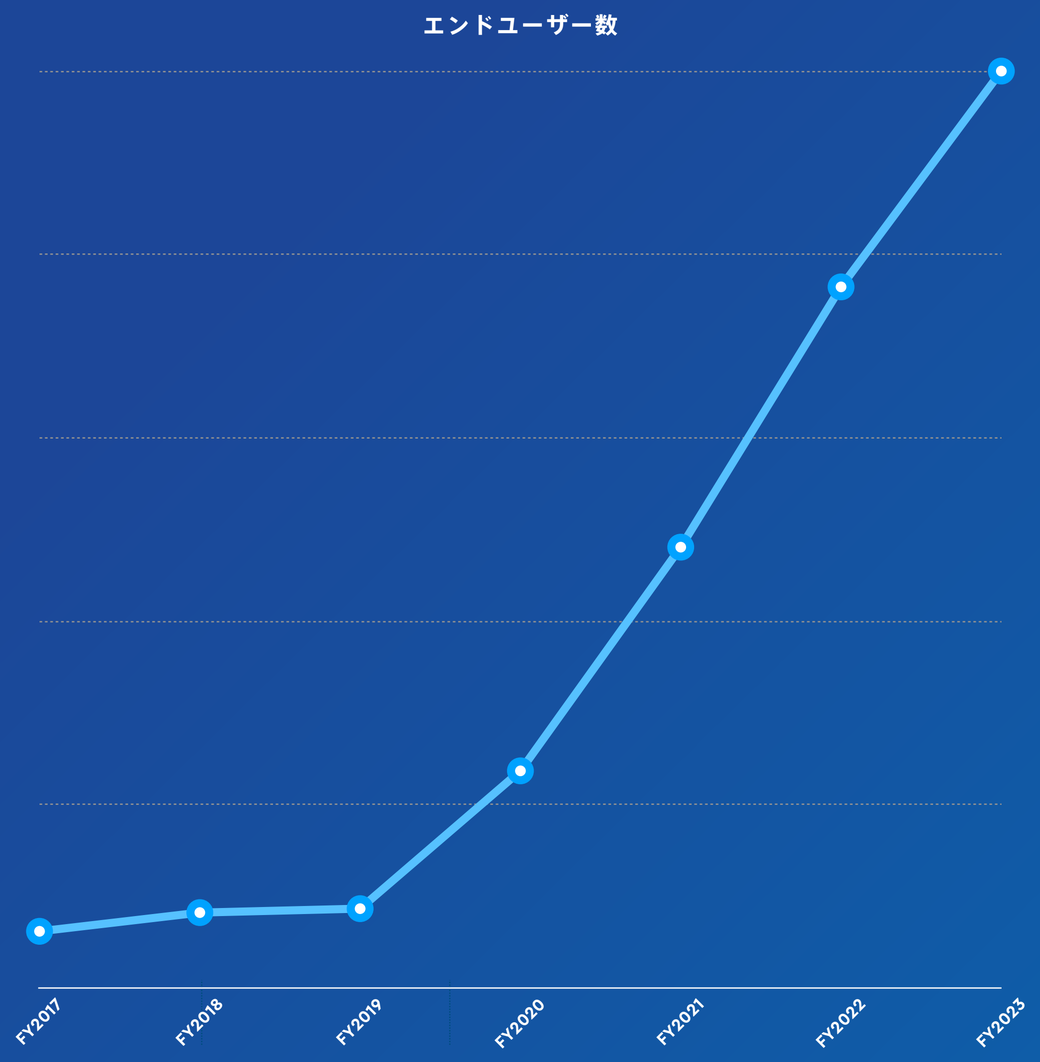
8月 ISMSの国際規格ISO/IEC 27001:2013取得

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

グラフで見るオシロ

創業以来着実に成長





Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

オシロ代表取締役社長　杉山博一

元アーティスト＆デザイナー。世界一周後、アーティスト活動開始、30才を機に終止符。金融サービス共同創業。ニュージーランドと東京の二拠点居住&外資系IT企業代表を経て、現在は東京に定住し「日本を芸術文化大国にする」という志を持ち、コミュニティプラットフォームを開発・提供している。

アーティスト活動に終止符を打った原体験

メッセージ

私は24才で世界一周から帰国後、**アーティストとして活動を開始**し、30才で終止符を打ちました。今この瞬間も、活動を続けたいのに諦めてしまっているアーティストが世の中にはたくさんいます。そうなんです。日本ではアーティストが食べていけないのです。今食べていけているアーティストもこの先も食べていける保証はありません。日本が芸術文化大国になるためには、アーティストやクリエイティブ産業の方々が活動を続けていくことが必要不可欠です。そのためには、お金だけでもだめ、エールだけでもだめ、**「お金」と「エール」の2つが必要**です。アーティストの価値観に共感し、集まった人たちが仲良くなることで、**新しい価値を共に創る場**へと変化していきます。このコミュニティの力を持って、想いのある方々の活動を**「クリエイティブ・コミュニティ」**でエンパワーすることができたら、どれだけすばらしいことでしょうか。

オシロ代表取締役社長 杉山博一より

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

創業者

クリエイティブ産業の出身者が創業した会社

杉山 博一

代表取締役社長

元アーティスト＆デザイナー。世界一周後、アーティスト活動開始、30才を機に終止符。2006年日本初の金融サービスを共同創業。外資系IT企業日本法人代表を経て、「日本を芸術文化大国にする」という天命を授かり、2015年システム開発着手、同年ベータ版リリース、2017年1月にオシロ株式会社を創業。

四角 大輔

共同創業者

アーティストインキュベーター。ソニー、ワーナーミュージックに15年勤め、絢香、Superfly、CHEMISTRY、平井堅らをプロデュースし、ミリオン7度、オリコン1位20回を記録。2010年、独立しニュージーランドに移住。以降、アーティストや起業家の育成に従事しながら、親友の杉山と共に、2017年1月オシロ株式会社を共同創業。

佐渡島 庸平

取締役

東京大学文学部卒。講談社を経て、作家エージェント会社コルク設立。作家の価値を最大化するためにファンコミュニティの可能性を感じ、2017年1月オシロ株式会社を創業。コルクと資本業務提携。オフィスや人的リソースも投下し共同開発。著書に、「ぼくらの仮説が世界をつくる」、「WE ARE LONELY, BUT NOT ALONE.」、「観察力の鍛え方」などがある。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

投資家のご紹介

錚々たる方々に応援していただいております

個人

谷家 衛氏
投資家/Campfire特別顧問

小泉 文明氏
メルカリ会長

中川 綾太郎氏
メリー創業者

遠山 正道氏
株式会社スマイルズ創業者

森住 理海氏
元株式会社スマイルズ
現カヤック

田川 欣哉氏
株式会社Takram代表取締役

渡邉 康太郎氏
株式会社Takram取締役

嶽澤 奏子氏
株式会社Takram取締役

角川 素久氏
Sansan創業者

高野 秀敏氏
キープレイヤーズ代表

中村 洋基氏
PARTY創業者

法人

株式会社コルク
2017年4月～

株式会社スマイルズ
2017年8月～

株式会社Takram
2017年8月～

株式会社RIDE
2017年8月～

株式会社グロービズ・キャピタルパートナーズ
2019年12月～

凸版印刷株式会社（現TOPPAN株式会社）
2022年8月～

ユナイテッド株式会社
2022年11月～

株式会社コンボ
2022年11月～

ABCドリームベンチャーズ株式会社
2022年12月～

株式会社NASU
2022年12月～

SMBCベンチャーキャピタル株式会社
2022年12月～

株式会社サザビーリーグ
2023年2月～

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

経営陣・顧問・アドバイザー

業界トップで活躍する経営陣・アドバイザー

経営陣

杉山 博一　代表取締役社長

1973年生まれ。元アーティスト＆デザイナー。世界一周後、アーティスト活動開始、30才を機に終止符。2006年日本初の金融サービスを共同創業。ニュージーランドIT企業日本法人代表を経て、現在「日本を芸術文化大国にする」という天命を持ち、2015年からシステムを開発着手、2017年1月にオシロ株式会社を創業。

佐渡島 庸平　取締役

1979年生まれ。東京大学文学部卒。講談社を経て、作家エージェント会社コルク設立。作家の価値を最大化するためにファンコミュニティの可能性を感じ、コルクからオシロに出資し、2016年4月に資本業務提携を締結。オフィスや人的リソースも投下し共同開発。著書に、「ぼくらの仮説が世界をつくる」、「WE ARE LONELY, BUT NOT ALONE.」などがある。

野本 遼平　取締役

1986年生まれ。慶応義塾大学法学部卒、東京大学法科大学院修了。弁護士として、スタートアップのビジネススキーム策定・提携交渉・資金調達等の支援に携わったのち、KDDIグループのSupershipホールディングス経営戦略室長・子会社役員として、BizDev、戦略提携、M&A、政策企画について、戦略立案から実行・PMIまでを統括。グロービス・キャピタル・パートナーズ入社。著書に「成功するアライアンス 戦略と実務」（日本実業出版社）など。

内田 多　取締役

1988年生まれ。明治大学法学部卒、早稲田大学ビジネススクール修了。凸版印刷（現TOPPAN）に入社後、法務担当として著作権や電子書籍のグループ会社の資金調達・M&Aを支援。マピオンへの出向も経験。デジタルコンテンツ関連サービスの企画開発を経て、2016年よりCVC部門へ。以降、新事業創出を目的としたベンチャー投資を実行。2020年より早稲田大学のベンチャーファイナンス研究機関の招聘研究員。兼業で、アスリートのキャリア支援にも従事。

顧問・アドバイザー

増井 雄一郎　技術顧問

1976年生まれ。大学時代に起業。Ajax、Ruby on Railsなどを使ったWEBアプリ開発や執筆を行なう。2008年渡米、中島聡氏らとともにアプリ開発会社を立ち上げ。帰国後は、Appceleratorのテクニカルエバンジェリストとして活動。トレタ創業CTOを経て、現在フリーランスエンジニアに。

仲山 進也　OSIRO大学学長

1973年生まれ。慶應義塾大学法学部卒。シャープを経て、1999年に社員約20名の楽天株式会社へ。「楽天大学」を設立、Eコマースのみならず、チームづくりや理念づくりまで幅広く、楽天市場出店者42,000社の成長パートナーとして活動中。楽天の組織成長の経験をもとに人・チーム・企業の成長法則を体系化、社内外で「自走型人材」の成長を支援している。著書多数。

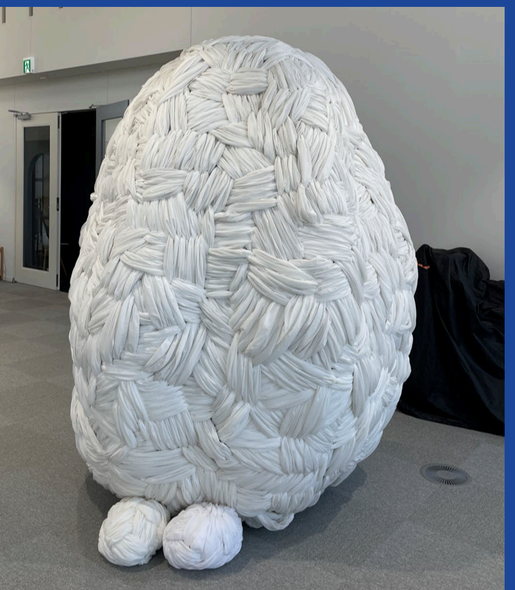
角川 素久　株主&アドバイザー

1976年生まれ。慶應義塾大学卒。三井物産系列の大手コールセンターで、営業、経営企画を経て、2007年Sansan株式会社を5人で創業。管理、広報、人事部門を歴任。2013年CWOに就任。2016年6月Sansan半分卒業。

四角 大輔　共同創業者

1970年生まれ。アーティストインキュベーター。ソニー、ワーナーミュージックに15年勤め、絢香、Superfly、CHEMISTRY、平井堅らをプロデュースし、ミリオン7度、オリコン1位20回を記録。2010年、独立してNZに移住。以降、アーティストや起業家の育成に従事しながら、クリエイティブパートナーで親友の杉山と共に、様々なPJTをプロデュース。著書多数。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.



オフィス紹介

ユニークで
クリエイティブなオフィス

当社では、一箇所に集まってプロダクトを開発しサービスをつくる出社型チームワークスタイルを重んじています。出社型の利点を活かして、よりクリエイティブでありたいと思っています。

1. 天高5メートルの空間

オフィスの天井の高さは約5メートル。高い天井でクリエイティビティを発揮。一般的なオフィスビルの天井高が約2.5メートルなので、2フロア分の高さがあります。天井の高い空間はクリエイティビティを発揮しやすいという研究結果があり、「カテドラル効果」といわれています。天井の高い空間にオフィスを構えることで、より一層創造性あふれる組織になると考えました。

2. タイニーハウスを会議室に

高い天井の利点を活かし、オフィスのフロアにタイニーハウスを6つ建設しました。会議室として使うタイニーハウスのコンセプトは「小さなお城」。狭い空間は決断するのに適していると言われていることから、使用用途に合わせて不快にならない最小の面積を追求しました。会議を最短で行えたらそれは発明になるかもしれません。出入り口は「茶室」をイメージし、狭く低くしてあります。軽く礼をして入る高さにすることで、メンバー同士を自然とリスペクトし合える設計にしています。どんな方であろうと頭を下げて入る茶室のコンセプトと、当社の「クリエイターリスペクト」というコアバリューを体現しています。

3. アートを身近に感じる空間

オフィス内には入り口付近や会議室、カウンターなどに絵やオブジェ、小さな置物など全部で20点ほどの作品が点在しています。アートは心の栄養。いつでも近くにアートを感じられる空間でアーティストへのリスペクトを持ち、芸術文化に触れることを常に大事にしながら日々業務に取り組んでいます。

独自のカルチャー

クリエイティブな制度やカルチャー

芸術給

社員に愛されている制度 No.1

アーティスト支援および社員が心の栄養を摂ることを目的とし、芸術文化に触れるための費用を月3万円まで会社が負担する制度です。「日本を芸術文化大国にする」というオシロのミッション達成に向けて社員を鼓舞する大切な制度です。

野菜給

毎週月曜日は 無農薬野菜の配給日!?

健康に気を遣いパフォーマンスの向上につなげてほしいという想いから生まれた週に一回旬の無農薬野菜が配布される制度です。社員は家族であり、家族には健康でいてほしいという代表の想いが込められています。

ダイアログベース

お互いの理解を加速する “対話” を重視

お互いの価値観を理解し尊重し合うためにオシロは対話の時間を大切にしています。毎週月曜日の朝と金曜日の夕方にダイアローグタイムを設けたり、新メンバーをウェルカムするランチ制度を設けるなどして、お互いの理解を深め合っています。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

メディア

コミュニティ文脈で注目されるスタートアップとして

2020年08月　東洋経済紙

すごいベンチャー100

オシロが選出

2021年05月　Forbes JAPAN

CEO’S LIFE ー 発想力の源を探る

代表杉山が掲載

2021年03月　Mac Fan

Thanks different～常識破りが“イノベーション”を起こす！

代表杉山が掲載

2022年12月　Forbes JAPAN

「40人のNo.1」コミュニティについて

代表杉山が選出

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

会社概要

会社名	オシロ株式会社
設立日	2017年1月23日
資本金	5億2,440万円（資本剰余金含む）
代表	杉 山 博 一
所在地	〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-3-3 ヒューリック青山第二ビル 8階
事業内容	オウンドプラットフォーム「OSIRO」の開発 「OSIRO」を利用したコミュニティサイトの企画、 制作、運用、管理

G-CERTi SYSTEM SERVICE
GIJP-1131-IC
ISO/IEC 27001:2022

当社は、GCERTIにて情報セキュリティマネジメントシステム（ISMS）の国際規格（ISO/IEC 27001:2022）の認定を受けています。

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.

コンタクト

お問い合わせはこちら

連絡先

広報担当者	藤島　和
メールアドレス	pr@osiro.it

SNS

X（旧twitter）	@osiroit
Instagram	@osiro.it
Facebook	osiro.it
YouTube	@osiroit

会社サイト

https://osiro.it

Copyright © OSIRO,Ltd. All Rights Reserved.