



# とれたたてマート

## ビジネスモデル

たった5分でとれたたて出品、スマートフォンのみでショップ開業

とれたたて農産物をご家庭、店舗へ直接販売してみませんか？

**無料で出店  
決済手数料は10%**

出店料、月額費用は無料。

手数料は売買成立時のみ。

※出店には申込書類による  
審査があります。

**簡単出品**

出品はスマートフォンの  
ムービー録画で。

テキスト入力是最小限で  
商品の説明や想いを  
伝えることができます。

**ゲーミフィケーション**

ゲームの技術を農業へ。

ユーザーアイテムで  
木や苗木を育てる  
リアル育成支援システムで  
農家をさらに応援します。

# 農家×スマートフォン

現在日本人の4人に1人はスマートフォンを持ち、10人中8人がスマートフォンを毎日利用しています。また10人に8人は、商品やサービスについて調べる際に携帯端末を利用し、来店や購入、予約といった何らかの行動をとっています。

スマートフォンでムービーを撮影し、商品の説明と想いを自分の声で伝えることで時間の掛かるテキスト入力を最小限にするとともに、消費者は映像を通して直接見ることが出来るので安心して購入することが出来ます。

また消費者にはムービー自体を見る楽しみも生まれるでしょう。

農家と消費者をスマートフォンで直接繋ぐそれが『とれたてマート』です。



# 農家が消費者に直接販売

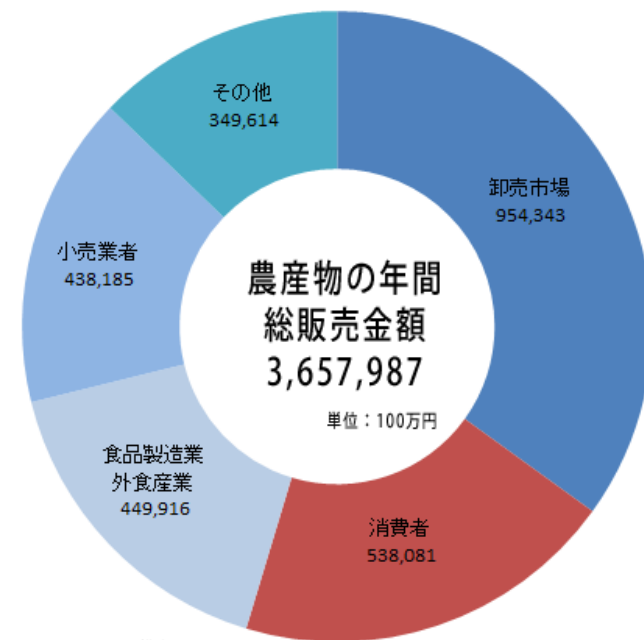
昨今、農業者が農産物を消費者に直接販売することが増加しています。

販売先別年間総販売金額で見ても消費者への販売額が小売業者への販売額を上回る結果となっております。

これは農業者が生産(1次産業)のみならず加工(2次産業)や直接販売・外食(3次産業)などを手掛けることや農業と2次・3次産業との連携などにより、新たな付加価値を生み出す地域ビジネスや新事業の創出を推進する「6次産業化」が加速しているといえます。

『とれたてマート』を利用して6次産業化を大きく前進させましょう。

直接販売による農産物の年間総販売金額



資料：農林水産省「6次産業化総合調査」

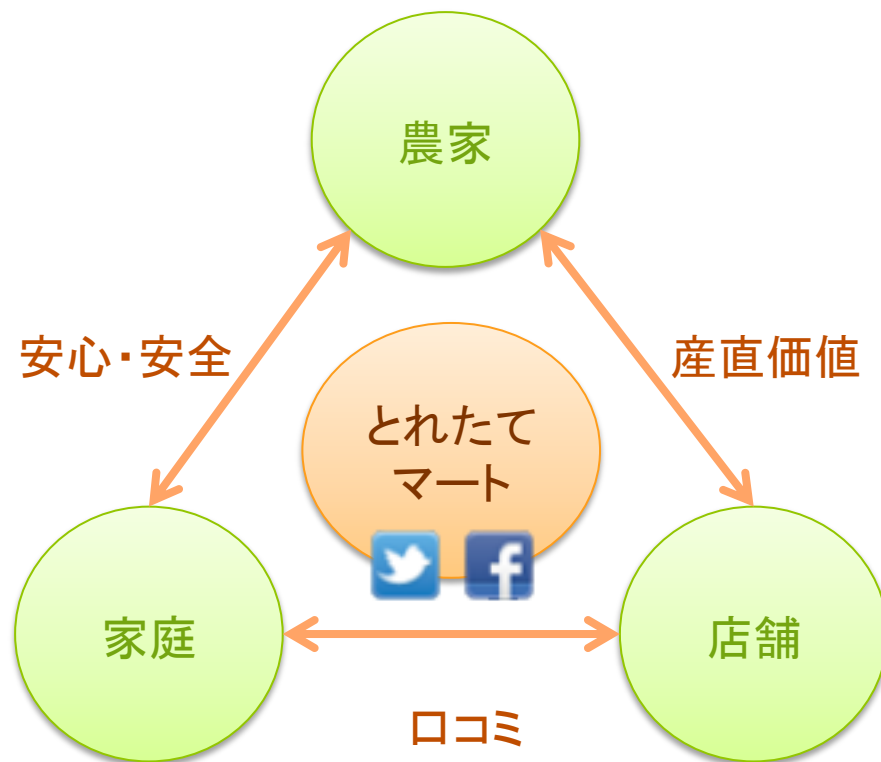
# 農家から家庭や店舗へ

農家から農産物を家庭や店舗へ直接届けることは難しくありません。  
配送業者による農業生産者向けサービスや産地直送商品向けソリューションなどが  
充実しており、販売目的の他、親戚への定期差し入れのために  
既に取り入れている農家が多いためです。

『とれたてマーケット』を利用すると  
農家を親戚に持つ人のように旬の野菜や  
果物で季節を感じ、味わうことができます。

小さいお子様がいるご家庭では  
安心・安全とともに食育にも繋がります。

店舗では産直価値を得ることが出来、  
美味しさは農家の広告にも繋がります。  
またSNSで人気ランキングとも連動しますので  
『とれたてマーケット』を利用する家庭からの  
口コミを得ることも出来るでしょう。



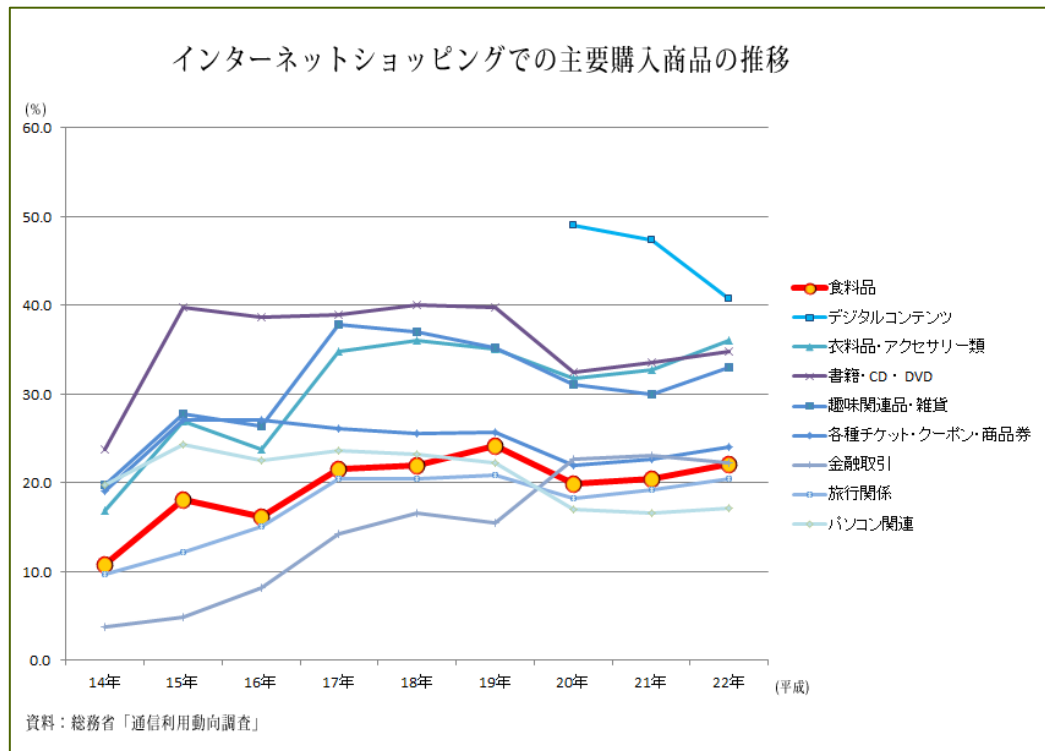
# 利用ユーザー数(消費者)

情報通信白書によると、インターネット利用者におけるインターネットショッピングの利用者は、平成14年の33.2%から平成22年の46.1%と12.9ポイント増加しており、これは全人口と比較した場合、約3分の1以上の国民(15歳以上)が何らかのものをインターネットショッピングで購入していることになります。

インターネットショッピングでの主要購入商品の推移を見てみると食料品は20%程度を占めており、この10年で大きく伸びています。

スマートフォンの高い普及率もあり今後も上昇していくであろう市場で展開する『とれたてマーケット』

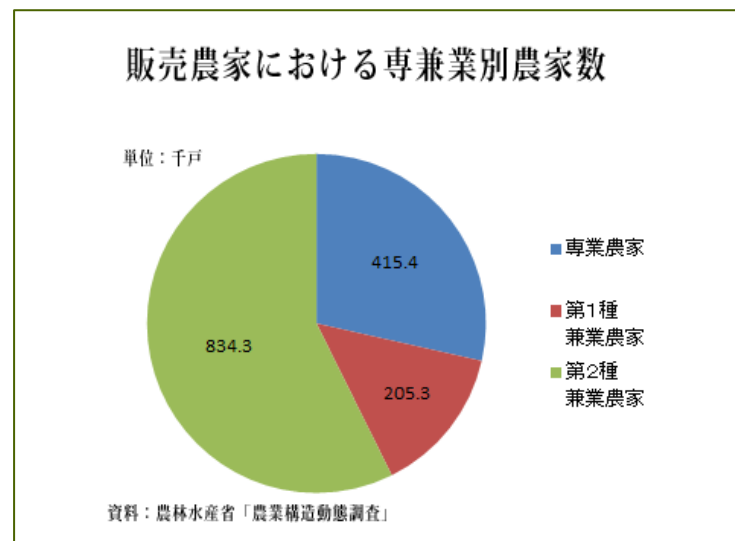
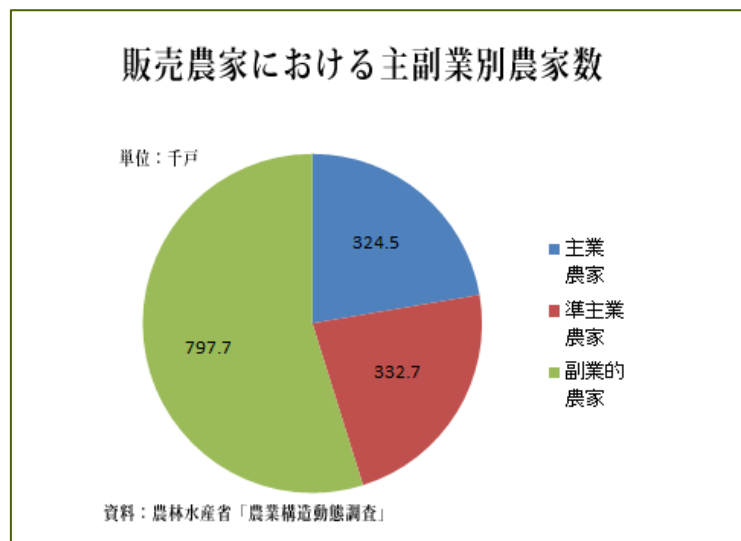
消費者としての利用ユーザー数は大きく見込めます。



# 利用ユーザー数(農業者)

日本政策金融公庫の平成22年調査によると、農業の担い手の約半数が6次産業化にチャレンジしており、平成23年調査では6次産業化で農業経営の7割強が所得向上を実感し、今後の事業拡大に意欲的であるとの報告がありました。

『とれたてマート』は初期費用、月額利用料が無料で、売買成立時のみ決済手数料10%という参入リスクの非常に少ないコンテンツで、専業農家の方はもちろんのこと、兼業農家の方にも広くご参加頂けるものと考えております。





# 開発者の願い

ゲームクリエイターである私達がなぜ農業サービスなのか？

食の未来を心配するゲームクリエイターと農家生まれのゲームクリエイターのとある食事会からこのプロジェクトは始まりました。

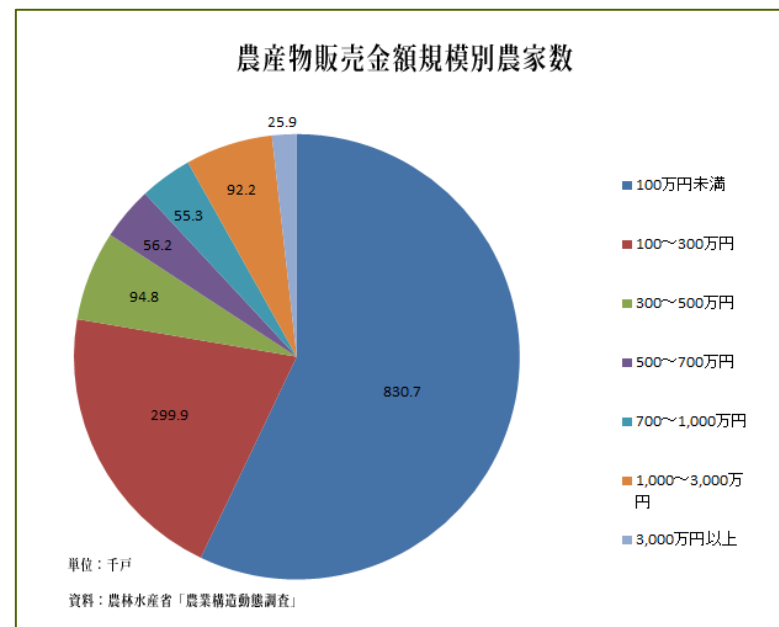
一方は連日のTPP報道と子供達の食の安全を危惧し、一方は農家が減っていく現状を憂っていました。

日本の農家の殆どは、初期費用やラーニングコストの掛かるECでは参入できない小規模農家です。

そこで『とれたてマーケット』では農家自身が簡単に取り組める部分は農家自身にお任せして利用にかかるコストを最大限抑えました。

ゲーム事業で培った技術が私達にはあります。

小さなリスクで『とれたてマーケット』を利用し大きな一歩を踏み出してください。



# リアル育成支援システムへの発展

野菜や果物、家畜などを育てる「農園ゲーム」というジャンルがあります。  
肥料などの農業アイテムを使用して、農産物を育て、収穫できるというものです。

このゲームシステムを応用し、ユーザーが提携農家へ農園育成のためのアイテムを支援し、  
支援状況に応じて収穫物の一部を配布、もしくは割引購入することが可能な  
リアル育成支援システム『みんなで農家』を展開していきます。（来年度スタート予定）

とれたてマートとともに、このシステムでさらに農家を支援して参ります。





# 事業者紹介(プロデュース)

代表取締役	丹代 美咲(ゲームクリエイター)
会社名	株式会社リッターズ
設立	2013年3月
URL	<a href="http://ritterz.com/">http://ritterz.com/</a>
紹介	青森県のりんご農家生まれ。ゲームクリエイター、ボーカル・作詞家の活動を経て株式会社リッターズを設立。
メッセージ	実家に帰省する度に近隣の農家が担い手不足や収入不安で田畑を手放していくことに心を痛めておりました。 長年農地を守り続けてきた日本の農家の主は65歳以上です。 45歳以下の就業人口は他の先進国に比べても圧倒的に少なく、このままでは日本の農業は大きく失われてしまいます。 また農業だけで安定した収入を得ている農家はほんの一握りです。 農協や市場などが流通の重要な役割を担っていることは間違いないのですが、この事業をきっかけに農家自身がもうひとつ収入を得る手段を持つことで変わる未来があると期待しております。

# 事業者紹介(アドバイス)

代表取締役	南雲 玲生
会社名	株式会社ユードー
設立	2003年3月
URL	<a href="http://www.yudo.jp/">http://www.yudo.jp/</a>
紹介	DS「健康検定」や吃音者向けスマートフォンアプリ「DAF&FAF」等のヘルスケアアプリを開発するほか、ダウンロード総数1000万を誇る「PianoMan」など、数々のアプリやサービスを制作・運営。
メッセージ	昨今、TPPが社会問題となり、食の安全に関する意識が高まりました。市場原理、経済合理性のために、安価になることが、人々のQOLを向上できるのか？ そこで、懸命に自信を持って育てた野菜や果物を、農家の方が、難しい操作なしで自分の言葉でビデオで気軽に紹介して販売できる。日本中の風土を感じる、多くの産地の方々の映像を、沢山の消費者や飲食店などの大口顧客とマッチングするサービスを構築することで、私たちは社会を豊かにできないのか。その思いで、この事業をすすめております。

# 事業者紹介(管理栄養士)

代表取締役	望月 理恵子(管理栄養士)
会社名	株式会社HBR
設立	2009年12月
紹介	調剤薬局で栄養指導、機能性食品販売など携わり、その後サプリメント会社で学術業務に従事した後、株式会社HBRを設立。
メッセージ	食べ物も人間と同じように命があるもの。 食べ物大切さを理解して、愛情を持って食べて貰うためにも、 食べ物の育ての親である生産者さんと消費者を繋げたい と考えています。

# 問い合わせ

ご興味をお持ちになられた方は、公式サイト([toretatemart.com](http://toretatemart.com))よりお気軽にお問い合わせください。

- ・取材、その他お問い合わせがある皆様  
「各種メディアの皆様へ」にあります「お問い合わせ窓口」からお願いします。
- ・出店をお考えでお問い合わせがある皆様  
「お店を開きたい皆様へ」にあります「お問い合わせ窓口」からお願いします。  
※出店申込は受付開始までもうしばらくお待ちください

ritterz