

第 252 回 MINERVA ビジネスプラン発表会

【 令和 5 年 11 月 14 日 (火) 開催 会場: YOXO BOX 】

1. 株式会社 PRESENCE 代表者 三戸 究允 氏 (<https://presence-care.com/>)

発表者 インソール事業部 部長 工藤 雄大 氏 (二部構成)

【住所】神奈川県横浜市金沢区六浦南 4-16-27 【設立】2014 年 3 月 【資本金】6,400 千円

【事業概要】当社は介護事業(主にデイサービス)を行っている企業です。設立の経緯として、高齢者は年齢を重ねていくことで社会との関りが減っていく現状があります。また、高齢化に伴い、様々な病気を患います。特に認知症は社会的問題となっていて、認知症や様々な病気を患う事で社会的役割が無くなり、社会から孤立してしまうことで、生きる意味や存在意義が不明確になっていきます。このような現状に直面しこのような社会課題を少しでも改善が出来ように貢献したいと思い、株式会社 PRESENCE を設立しました。介護事業を運営していく中で、高齢者の身体機能の低下は社会との繋がり大きく影響するため、予防の観点からオーダーメイドインソールを取り扱う e-lab 歩きの専門店を開業しました。高齢者がインソールを使用することで身体機能も使用前と大きく変化する商品です。また、高齢者だけでなく、子供から中年層に幅広く使用していただける商品となっています。現在は、先ずスポーツ業界を対象にマラソンランナーにモニターになっていただき効果測定を行っています。今後は、全ての年齢層を対象にした商品提供を行っていきたく考えています。

【コメント】身体の変りや筋肉のバランスが崩れたまま運動を続けると関節に過度な負担がかかります。その悪い癖の蓄積である『メカニカルストレス』に着目しました。具体的には子供の成長痛、アスリートのスポーツ障害、高齢者の筋肉低下などが挙げられます。今後のビジネスの可能性としては、学校、病院、スポーツジム、スポーツチーム、靴修理業者、ショップ等との接点を拡大していきたいので、ご紹介を希望されておられました。



2. アシオット株式会社 代表者 三上 楊平 氏 (<https://www.asiot.jp/>)

【住所】東京都町田市森野 1-36-2 セレステ町田 3F 【設立】2020 年 6 月 【資本金】10,000 千円

【事業概要】

<現在の事業内容・得色>

既設のインフラメーター(電気・ガス・水道)や工業計器(圧力計や温度計等)に対してデバイスを後付けしてデータを取得できる A Smart を提供。メーター・計器のデータ蓄積、集計、可視化はもちろん帳票出力や他サービス連携などをワンストップで提供しております。過去の使用量を基にしたエネルギー使用量分析、カーボンニュートラルを行うにあたってのエネルギーデータの収集などにご利用頂けます。

<今後の展開>

カメラや各種センサーといったデバイス上で AI を機能させる「エッジ AI」技術を、あらゆる産業へと実装し、これまで見ていなかったデータを可視化する。アシオットの AIoT プラットフォーム構築することで、これまでの役割から開放された働く人々がより一層「創造性」を発揮できる世界を実現していきます。

【コメント】日本のライフラインサービスのスマート化は発展途上です。電力については政府の方針によりスマート化が進行中ではありますが、ガスや水道については導入推進が期待されます。具体的な事例としてビルメンテナンス企業に導入したお話では時間・手間・コストが削減し、読み取りミスや転記ミスなどのヒューマンエラーを無くすことが出来たそうです。



3. 株式会社 D4 エンタープライズ 代表者 鈴木 直人 氏 (<http://www.d4e.co.jp/>)

【住所】東京都中央区銀座 5-14-1 銀座クイントビル 8 階 【設立】2004 年 3 月 【資本金】89,755 千円

【事業概要】レトロゲームは文化であり、後世に継承するために。当社事業 プロジェクト EGG にて、レトロゲームの新規獲得、プラットフォームは Switch や PlayStation などのゲーム機だけでなく VR などの世界市場への展開を目指します。そのための手段の一つとして、Web3 のブロックチェーンなどの技術を用いることで、遊ぶだけであったレトロゲーム IP に、著作権者の利益を守りつつ新たな価値を創出することができます。さらに、AI を利用した 2 次 3 次活用を促し、世界最大のレトロゲームコミュニティの形成を目指すことで、レトロゲームを文化として後世に残していくことを可能とします。

【コメント】同社の『プロジェクト EGG』事業とは、1980~1990 年代のゲームを復刻・保存するプロジェクトで、約 60 社のゲームメーカーが参加配信しております。その数は約 1000 タイトルにも上り、現在、7 万人登録しており、今後、海外展開も含めて 50 万人レベルのスケールアップを目指しているそうです。同社の重要な技術である『エミュレーター』とは、当時のハードウェアをソフトウェアで再現すること。世界で初めて合法的に『エミュレーター』を活用したゲームを供給することが出来るというのが同社の強みとなっています。



【感想】今回も会場には、多くの方々にお集まり頂き、盛んな情報交換が行われておりました。

どの発表企業も各々の分野でイノベーションを起こし、新しいマーケットを構築されようとしていて、今後の展開が楽しみです。

もし発表をご希望とされる方がおられましたら、お早目にお申し出を頂けますと幸いです。

☆☆☆☆ 今後の活動予定 ☆☆☆☆

第 253 回 MINERVA ビジネスプラン発表会

■日 時: 令和 5 年 12 月 12 日 (火) 13:30~15:30

■会 場: YOXO BOX (よくぞボックス)

NPO 法人ベンチャー支援機構 MINERVA
(株)TNP パートナース、(株)TNP オンザロード
(株)TNP スレッズオブライト
井 汲 美 樹