

2025 年 6 月 25 日

各 位

会 社 名 株式会社ジャパンインベストメントアドバイザー
 代表者名 代 表 取 締 役 白 岩 直 人
 (東証 プライム市場・コード:7172)
 問合せ先 取締役 管理本部長 杉 本 健
 (TEL. 03-6550-9307)

新たな資本業務提携合意のお知らせ ~Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.~

当社は、この度、シンガポールを拠点にグローバルで社会課題解決型ゲームプラットフォーム事業を展開する Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.(以下「DEA」)の持株会社と、10 億円までの資本出資契約、及び戦略的パートナーシップによる業務提携契約の締結に向けて合意したことをお知らせいたします。

本提携を通じて、当社と DEA は「ゲーム×金融」による異業種連携で社会的価値と経済的価値の両立を目指し、革新的なソリューション創出に挑戦してまいります。

記

1. 資本業務提携の目的

DEA は 2018 年にシンガポールで創業し、Play-to-Earn(P2E)[*1]ゲームプラットフォーム「PlayMining」[*2]や NFT マーケットプレイスを運営し、独自暗号資産 DEAPcoin(DEP)を発行しています。これまでに、電力会社と連携し、社会貢献型ゲーム「PicTrée(ピクトレ)」により、ゲーミフィケーション[*3]を活用した社会課題解決に実績を上げています。

当社は、DEA が、ブロックチェーン技術を活用したデジタル経済圏をすでに構築しており、情報分野・サービス分野など様々な事業領域において、大きな市場開拓の可能性が見込まれると考え、戦略的パートナーとして、資本業務提携を行うことといたしました。

主に、以下の領域において資本業務提携の効果を発揮してまいります。

(1) ゲーミフィケーション[*3]を活用した、課題解決ソリューションを共同で開発し、大企業から中小企業まで幅広い事業者に対する共同セールス
(2) ゲームユーザーの行動履歴をはじめとする様々なデータをブロックチェーン上で管理し、データ利活用ビジネスを創出する新たなビジネスモデルを共同で構築

これにより、当社事業に限らず、当社のプライベートエクイティ(PE)投資先企業を含めた収益機会の拡大を図ってまいります。

【PE 投資先企業との協業 第 1 弾】

当社がマジョリティシェアを持つ PE 投資先であり、米国発祥の高精度脳波テクノロジーを有するバイオインテリジェンス企業、株式会社 Bio Search(<https://biosearch.co.jp/>)がヘルステック領域のゲームとして開発・販売する「Focus Pocus(<https://adhd-support.site/>)」[*4]を人材開発および能力開発領域のゲームとして事業拡大すべく協業を行ってまいります。

(*用語説明)

【*1】 Play-to-Earn (P2E)	ゲームをプレイすることで暗号資産や NFT(非代替性トークン)を報酬として獲得できるビジネスモデル。プレイヤーはゲーム内でミッションをクリアしてポイントを得たり、バッジやアイテム等の景品を集めたりすることで報酬を獲得することができる。 【例】・ ポイント→ユーザーが特定の行動を取ることでポイントを獲得。 ・ レベル→ポイントを集めることでレベルアップ。 ・ バッジ→特定の達成を示すバッジの獲得。 ・ ランキング→他のユーザーと競い合うランキングシステム。
【*2】 ゲームプラットフォーム PlayMining	DEA が運営するゲーミフィケーションプラットフォームで、ユーザーがゲームをプレイすることで暗号資産や NFT(非代替性トークン)を獲得できる仕組みを提供。 【例】「JobTribes」や「Cookin' Burger」など、さまざまなジャンルのゲームが提供されている。ゲーム内で獲得した NFT やトークン (DEP:ディープコイン)は、現金や他のデジタル資産と交換可能。
【*3】 ゲーミフィケーション	ゲームのデザイン要素や原則を本来のゲーム以外の分野に応用すること。これにより、ユーザーは楽しみながらモチベーションの向上、行動促進が実現し、目標達成効果を受けやすくなる。 【例】教育アプリでの学習進捗の可視化や、競争原理の導入により、受動的であった学習体験を、能動的でやる気を引き出す魅力的な体験に誘導する。その結果、学習意欲を高め、習得効果を向上させることが可能。
【*4】 Focus Pocus (フォーカス・ポーカス)	「脳波計」と「ゲームアプリ(タブレット等)」を使用し、楽しみながら、プレイ中の脳波を解析し、脳活動や脳機能をリアルタイムで本人にフィードバックすることにより、自ら脳機能を調節できるように誘導するゲーム。 脳波計で計測した脳機能(集中・リラックス・記憶処理の状態)の変化がゲーム画面で視覚的にフィードバックされるため、集中やリラックスのコントロールをトレーニングすることが可能となる。その結果、自身で ADHD の症状の抑制することの習慣化を促し、行動変化をもたらすことを可能にするトレーニングシステム。 https://adhd-support.site/

2. DEA の概要

(1) 名称	Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.
(2) 所在地	20 ANSON ROAD #11-01 TWENTY ANSON SINGAPORE 079912
(3) 代表者の役職 氏名	Founder&CEO 吉田直人 Founder&Co-CEO 山田耕三
(4) 事業内容	ゲーミフィケーションプラットフォーム事業
(5) 設立	2018 年8月
(6) URL	https://dea.sg/jp/

3. 今後の業績に与える影響

現時点において、本件による業績に与える影響は軽微です。

本件に関する問合せ先
広報・IR室
TEL:03-6550-9307

以 上

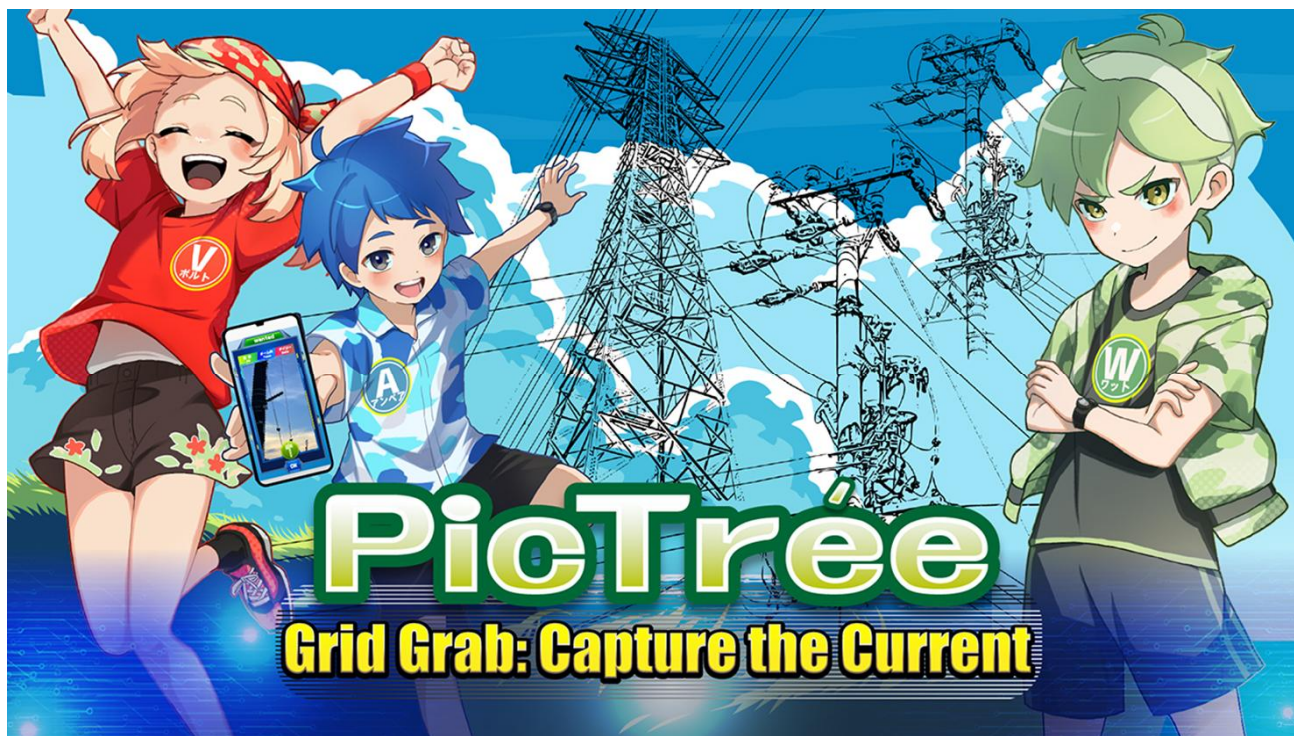
【参考】DEAの 代表的な事業紹介

(1)参加型社会貢献ゲーム「PicTrée(ピクトレ)～ぼくとわたしの電柱合戦～」

【公式サイト】 <https://pictree.greenwaygrid.global/>

【プレスリリース】<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000240.000047612.html>

2025年4月2日 PR Times 引用



① ピクトレとは

ピクトレは、スマートフォンで電柱やマンホールなどのインフラ設備を撮影し、チームでその数や距離を競う無料のゲームです。ゲーミフィケーションを通じてインフラ保全と地域観光に参加できる仕組みとして、インフラ事業者や自治体など多くのステークホルダーから賛同を得てきました。

2024年4月のサービス提供開始から1年間で、アプリは累計2万ダウンロード、参加ユーザー数は2,000人を超え、累計撮影枚数は150万枚に達しました。

② ゲーム概要

ピクトレはチームに分かれて、電柱やマンホールなど皆さまの身近にある電力アセットの撮影を行い、撮影した電力アセットの量や距離を競う「チームバトルゲーム」です。

プレイヤーはゲーム内で3つのチームから所属したい1チームを選択し、そのチームの一員としてゲームに参加します。ゲームでは電柱などの電力アセットに「チェックイン」や「撮影」というアクションを行い、さらに撮影した電柱同士を「コネクト(繋ぐ)」することによってポイントを獲得することができ、所属するチームの合計点によって3チームのランキングが決まります。

プレイヤーはゲーム内での活躍に応じて、Amazonギフト券やDEAPcoin(DEP)などの報酬が獲得できる他、一定期間行われる各シーズンの終了時にはチームランキングに基づくチーム報酬の獲得チャンスもあります。

③ 社会に与えたインパクト

インフラ点検への 貢献	ピクトレでは、プレイヤーによって撮影されたインフラ設備の写真が、点検業務の補助として活用されています。これにより、電柱への樹木の接触や鳥の営巣といった異常の早期発見につながりました。 さらに、1 日数十件発生する都市部のトラブルにも対応するため、「緊急ミッション」機能の実証試験も実施。指定時間内の撮影で 90%以上のミッションが達成されたことで、実際のトラブル時の対応にも役立てられる可能性が高まりました。 ※ 累計撮影枚数:150 万枚（※2025 年 3 月末現在）
観光・地域活性化への 寄与	ピクトレの参加を目的に、各地を訪れるプレイヤーが地元の飲食店などを利用することで、地域経済への波及効果も生まれています。観光スポットをミッションに取り入れることで、地域の魅力を再発見するきっかけにもなりました。
ユーザーコミュニティ の自走	DEA がこれまで育成してきた GameFi コミュニティがベースとなり、ピクトレでは複数の自律的なプレイヤーコミュニティが誕生。オープンチャットでの情報交換や、現地遠征・イベントの自発的な企画が行われるなど、ユーザー主導での広がりを見せています。 ➤ プレイヤー主導による複数の自律型コミュニティが形成 ➤ オープンチャットでの交流や、プレイヤーによる遠征・現地イベントも活性化 ➤ 地域に密着した新規ユーザーの誘導にも貢献

以 上