



2025年8月26日

各 位

社 名 日本アジア投資株式会社
代 表 取 締 役
代表者の役職名 社長執行役員 CEO 兼CIO
丸 山 俊
(コード番号 8518 東証スタンダード市場)
問 い 合 せ 先 取締役常務執行役員 CFO
岸 本 謙 司
T E L 0 3 (3 2 2 1) 8 5 1 8

当社連結子会社によるブロックチェーンゲームを活用した 障がい者の方の就労支援事業に関する概念実証(PoC)開始のお知らせ

この度、当社連結子会社であるJaicオルタナティブインベストメンツ株式会社(以下「AI社」)は、社会課題解決ゲームの運営を行うDigital Entertainment Asset Pte. Ltd.(本社:シンガポール、Founder & CEO:吉田 直人、Founder & Co-CEO:山田 耕三、以下「DEA」)との協業により、ブロックチェーンゲームを活用して完全リモートワーク型の就労機会(以下「バーチャル就労」)を障がい者の方に提供するサービスの概念実証(以下「PoC(Ploof of Concept)」)を開始しましたので、お知らせいたします。今後、4ヶ月を目途にPoCを継続した後、障がい者の方を対象とした就労支援事業としての本格的な立上げを検討する方針です。

記

1. 障がい者就労支援ニーズ急増の背景

内閣府の令和7年版障害者白書によると、日本国内の身体、知的、精神の障がいを持つ方の概数は合計1,152.8万人であり、国民のおよそ9.3%が何らかの障がいを持っています。また、保護者の高齢化に伴い、障がいを持つ方が自立的に暮らすことのできる環境の整備が求められています。

これに伴い、障がい者の方への就労支援制度も整備されつつあります。一例として「障害者の雇用の促進等に関する法律(障害者雇用促進法)」が改正され、2024年4月以降は、民間企業の法定雇用率が段階的に引き上げられました。そのため、近年では、民間企業における障がい者の方の雇用ニーズと障がい者の方の就労支援に対するニーズの双方が、急速に増加しています。

2. 「バーチャル就労」とは

「バーチャル就労」は、DEAが提供する、民間企業向けのデジタルツールです。ブロックチェーンゲームを活用した完全リモートワーク型の就労機会を、対面での就労や通勤の難しい障がい者の方々に対して提供することができます。また、ツールを導入した民間企業に対しては、体調や業務の管理・レポーティング機能により、労務管理の負担を軽減します。

3. 当社グループの障がい者支援への取り組み

当社は、「日本とアジアをつなぐ投資会社として少子高齢化が進む社会に安心・安全で質と生産性の高い未来を創る」を経営理念として、投資活動を通じてサステナビリティの課題に取り組んでいます。ヘルスケア分野では、包摂的かつ安全でより住みやすい社会の実現に向けて、2019年より障がい者グループホームの建設・運営プロジェクトに積極的に取り組んでおり、現在(2025年6月末)までに累計35棟に投資をしました。また、ヘルスケア分野への投資の強化およびサービス領域の拡大を目的に、2025年5月にAI社(旧 ブルームデベロップメント株式会社)を買収により取得しました。

今回のPoCには、当社グループが携わる障がい者グループホームの入居者の方々に就労機会を提供することを目指して参加し、AI社がバーチャル就労事業の全体を統括しています。

[AI社概要]

(1) 名 称	Jaic オルタナティブインベストメンツ株式会社		
(2) 所 在 地	東京都千代田区九段北三丁目 2 番 4 号		
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 天野 晃		
(4) 事 業 内 容	ヘルスケア分野におけるオルタナティブ投資に特化した ①アセットマネジメント事業 ②インベストメント事業 ③アドバイザリー事業		
(5) 資 本 金	30 百万円 (資本準備金と合計で 50 百万円)		
(6) 大株主及び持株比率	当社 100%		
(7) 上場会社と当該会社との間の関係	資 本 関 係	当社 100%出資の子会社となります。	
	人 的 関 係	当社従業員 1 名が兼務しております。	
	取 引 関 係	該当事項はありません。	

4. 協業先 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	課題解決ゲームプラットフォーム
(5) 主 な サ ー ビ ス	✓ 課題解決ゲームプラットフォーム「PlayMining」 ✓ NFT マーケットプレイス「PlayMining NFT」 ✓ 自社発行の暗号資産「DEAPcoin(DEP)」 ✓ 電柱撮影ゲーム「PicTrée(ピクトレ)」
(6) 設 立 年 月	2018 年 8 月

5. PoC の概要

(1) 期 間	2025 年 9 月～2025 年 12 月(予定)
(2) 対 象 企 業 数	40 社(目標)
(3) 対 象 就 労 者 数	120 人(目標)

6. 今後の見通し

今後、4ヶ月を目途にPoCを継続した後、就労支援事業としての本格的な立上げを検討し、2027年7月までに1000名の雇用を目指す方針です。PoCが当社業績に与える影響は軽微となる見込みですが、今後本格的な事業の立上げにより業績に与える影響が生じた場合には、詳細が確定次第、速やかに開示いたします。

以 上