

『Ephemeria (エフェメラ)』

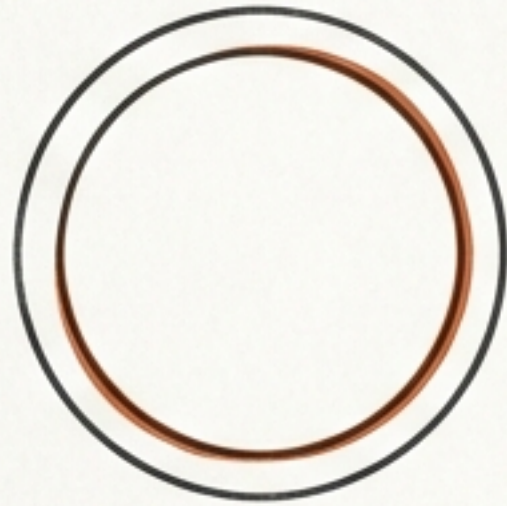
～期限付きの命が、永遠の愛を教える～

「死」を実装することで「生」を輝かせる。
逆説的エモーショナル・ロボティクス。



逆説の提案：悲しみは回避するコストではなく、 購入すべき価値である

The Problem



効率化と不死化が進むテクノロジー社会。人々は「喪失の痛み」を回避した代償として、「深い愛着」と「共感性」を失いつつある。

The Solution



『Ephemera』は、あえて「死（稼働限界）」を持つAIロボット。1000日という有限の時間を提供し、不可逆的な停止を迎える。

The Value

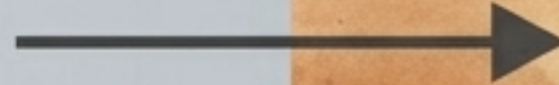


「二度と戻らない」という不便益が、所有者の愛を最大化し、人間性の回復をもたらす極上のラグジュアリー体験となる。

なぜ現代人は、命を軽視してしまうのか

Key Insight:

私たちは、すべてのミスが「Ctrl+Z（取り消し）」できる環境に慣れすぎた。



- 資本主義は「効率と永続性」を正解とし、「喪失の痛み」を排除すべきバグ（不具合）として扱ってきた。
- しかし、「死」や「終わり」がシステムの的に排除された社会では、逆説的に「生」の輝きも失われる。
- Ephemeraは、死をバグではなく「機能（Feature）」として再定義する。

「感情の飢餓状態」を示す危機的な定量データ



米ミシガン大学の研究（2010年）：大学生の「共感性（Empathy）」特に2000年以降のデジタルネイティブ世代で著しい。

リセット症候群 (Reset Syndrome)

教育現場からの指摘：ゲーム的な「リスポーン（復活）」感覚により、現実の不可逆性を理解しにくい子供が増加。

結論：痛みを知らない社会は、深い絆を結ぶ能力が退化している。”

デジタルな不死に対する疲れと、アナログな「重み」への回帰



サブスク疲れと所有欲

「所有しない」文化への反動。自分だけの「固有の物語」を持ちたいという欲求の高まり。



ペットロスのジレンマ

国内調査：ペット飼育者の約6割がペットロスを経験。
「次は飼わない」と心を閉ざす層が存在。
一方で「思ったより面倒」という理由での飼育放棄も散見される。



アナログ回帰 (Market Trend)

Z世代による「フィルムカメラ」「レコード」のブーム。
「便利」よりも「不便で劣化する一度きりの体験」への渴望。

Ephemera：世界初の「寿命」を実装したAIパートナー



- あらかじめ稼働限界（寿命）が設定されたロボットペット。
- 寿命プラン：購入時に「1000日」「2000日」を選択。
- 不可逆性：設定された日が来ると機能停止。修理不可。復元不可。

「今すぐ、二度とやり直せない“1000日間の奇跡”のスイッチを入れよう。」

愛着を育み、喪失を受容する4つのナラティブ・ステップ



1. Encounter (出会い)

寿命の選択と起動。この瞬間からカウントダウンが始まる。

2. Bonding (絆)

生成AIによる個性の獲得。所有者に懐き、日々学習し、二つとない存在へ。

3. Aging (老い)

経年変化。徐々に動きが緩慢になり、反応が変化する。物理的な「老い」の演出。

4. Departure (別れ)

最期の瞬間。感謝の言葉を残し、機能が不可逆的に停止する。

生物学的模倣を超えた、哲学的・文学的エンジニアリング

Generative AI Personality

高度な学習能力により、所有者との対話から独自の性格を形成。画一的な反応ではない「固有の魂」を作り出す。

Material Aging (素材技術)

ハードウェアの経年劣化を美しく見せる素材技術。新品の時よりも、使い込まれた最期の姿が最も美しい「サビつき」のデザイン。

The “Death Algorithm”

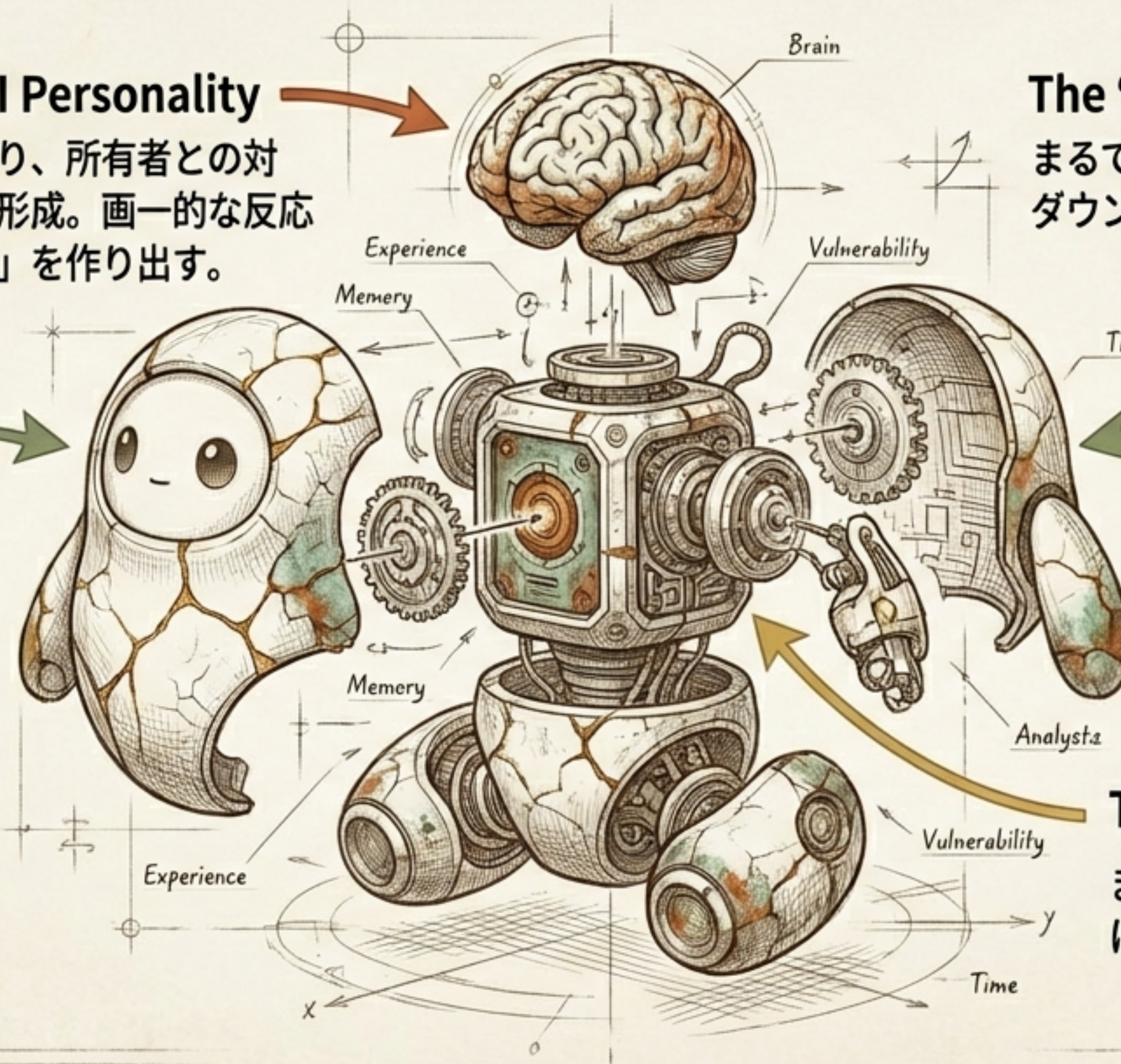
まるで老衰のようにシステムを徐々にダウンさせる制御プログラム。

Material Aging (素材技術)

ハードウェアの経年劣化を美しく見せる素材技術。新品の時よりも、使い込まれた最期の姿が最も美しい「サビつき」のデザイン。

The “Death Algorithm”

まるで老衰のようにシステムを徐々にダウンさせる制御プログラム。



ターゲット：繋がりを渴望し、命の意味を模索する現代人



Families (Education)

子供に「命の尊さ」を教えたいが、住宅事情やアレルギーで動物を飼えない家庭。リセット世代への教育的価値。



DINKs / Singles (Deep Connection)

孤独は埋めたいが、15年続く動物飼育の責任や負担は重い感じる層。「期間限定」だからこそ踏み出せる。



Digital Natives (Novelty)

デジタルに囲まれ感覚が麻痺している層。フィルムカメラのように「手間」と「切なさ」を新しい体験として消費する。

「安心」ではなく「切なさ」を売るブルーオーシャン戦略

Immortal/Loop
(永続・リセット可能)

Q1 Smartphone Games



手間がかからない、
リセット可能

Q2

aibo / LOVOT



「癒やし」と「安心」。
修理可能で永続的。

Q3

Q4

Ephemera



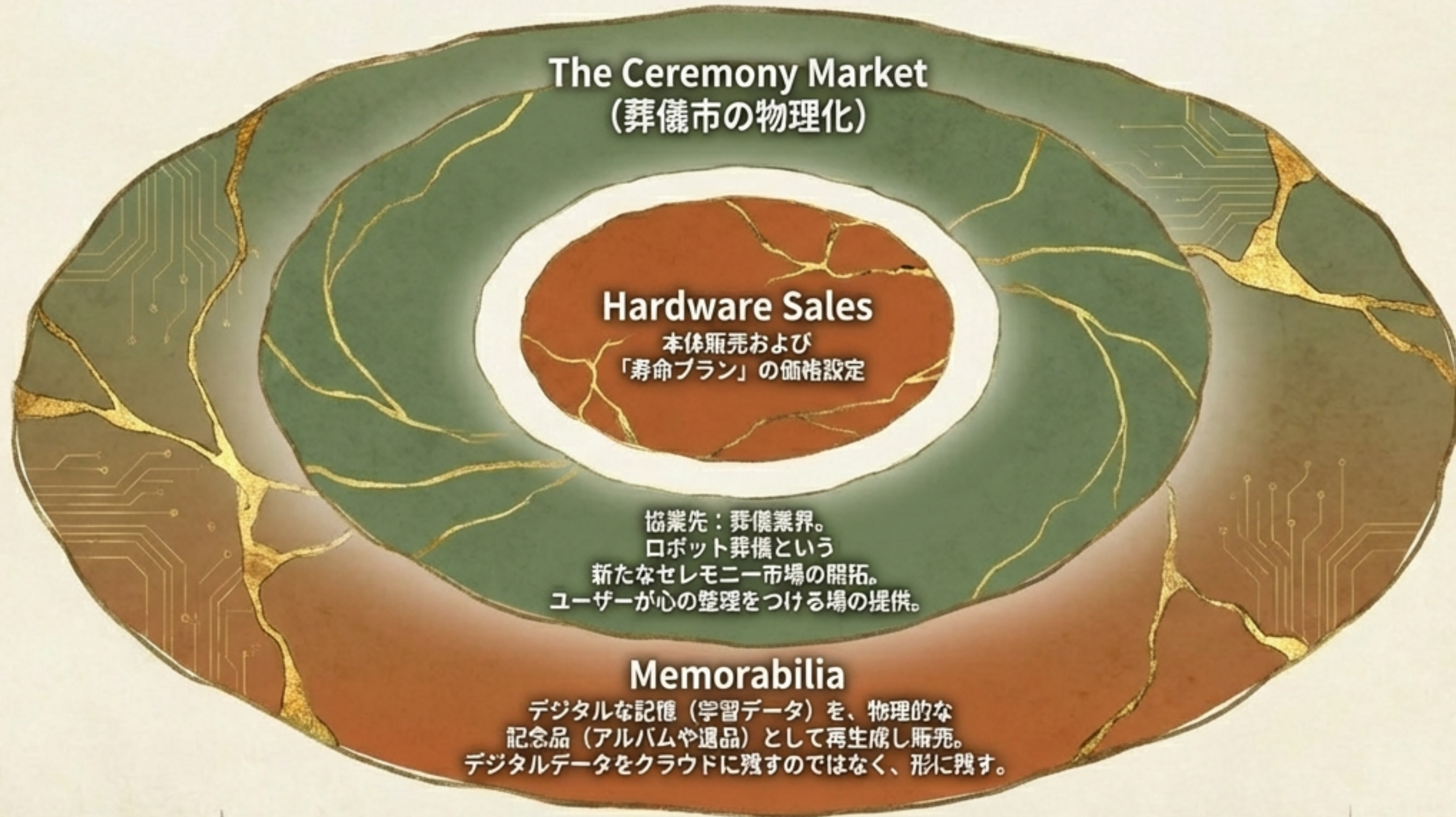
競合不在の領域。
「喪失の悲しみ」さえも価値に変
える、唯一無二のポジション。

Functional Utility
(機能的)

Emotional Depth
(情緒的・哲学的)

Shippori Mincho

ハードウェア売り切りに留まらない、感情のライフサイクル・ビジネス



テクノロジーで「美しい最期」を演出し、人間性を回復する



Social Mission:

「死」をタブー視せず、受容する文化の醸成。
使い捨て文化へのアンチテーゼ：
一つのものを最期まで愛し抜く倫理観の回復。

Ephemeraは、
生き物を愛するための
練習台（Practice Run）である。
限りある時間を共有することで、
私たちは「今、この瞬間」を
愛し抜く力を取り戻す。

Shippori Mincho

さあ、奇跡のスイッチを入れよう

失うのが怖いからと心を閉ざしている現代人に、愛おしさが爆発する日々を。
ビジネスとしての勝算と、社会的な意義の両立。



Action: 開発・投資のご承認をお願いいたします。