

ZENQ

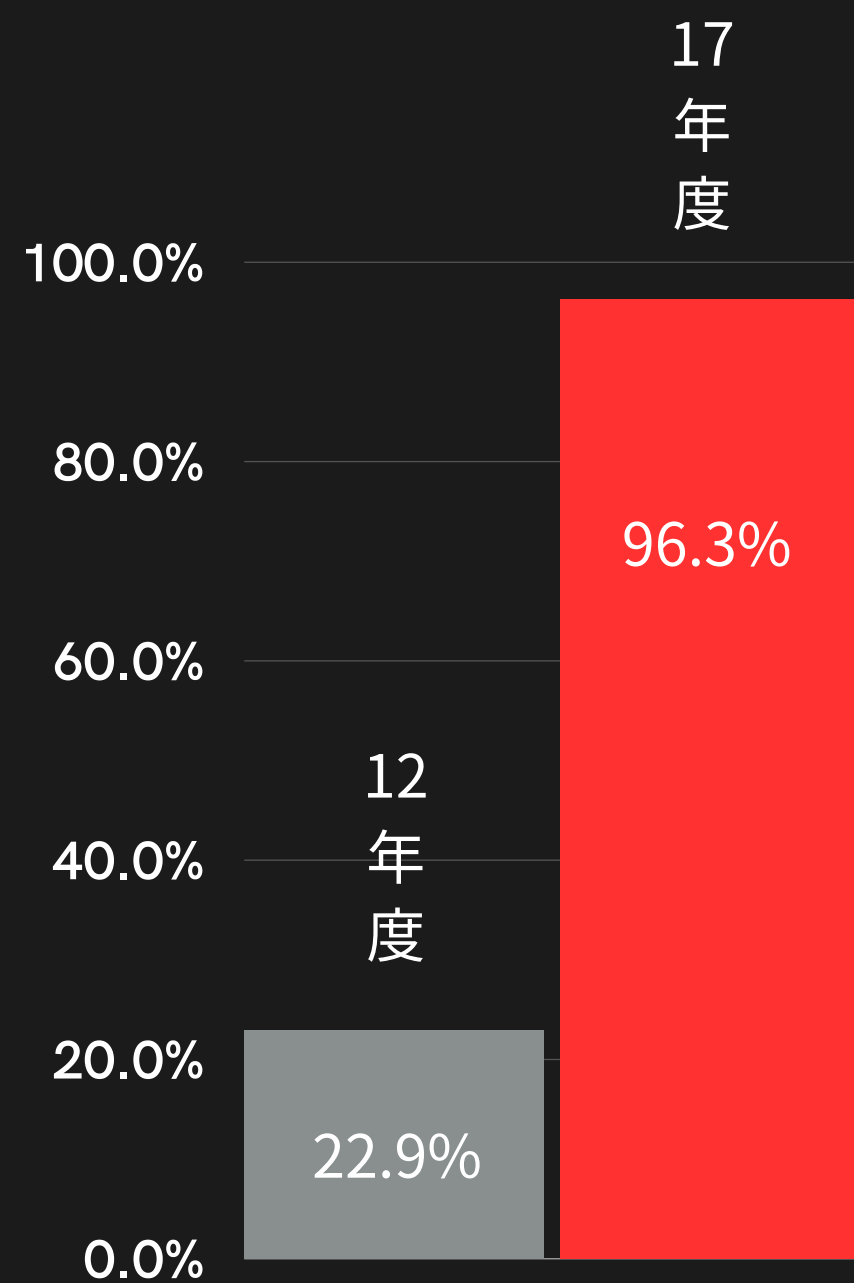
人間をデジタルから解放へ

Issue

”スマホ依存”が日本で深刻化

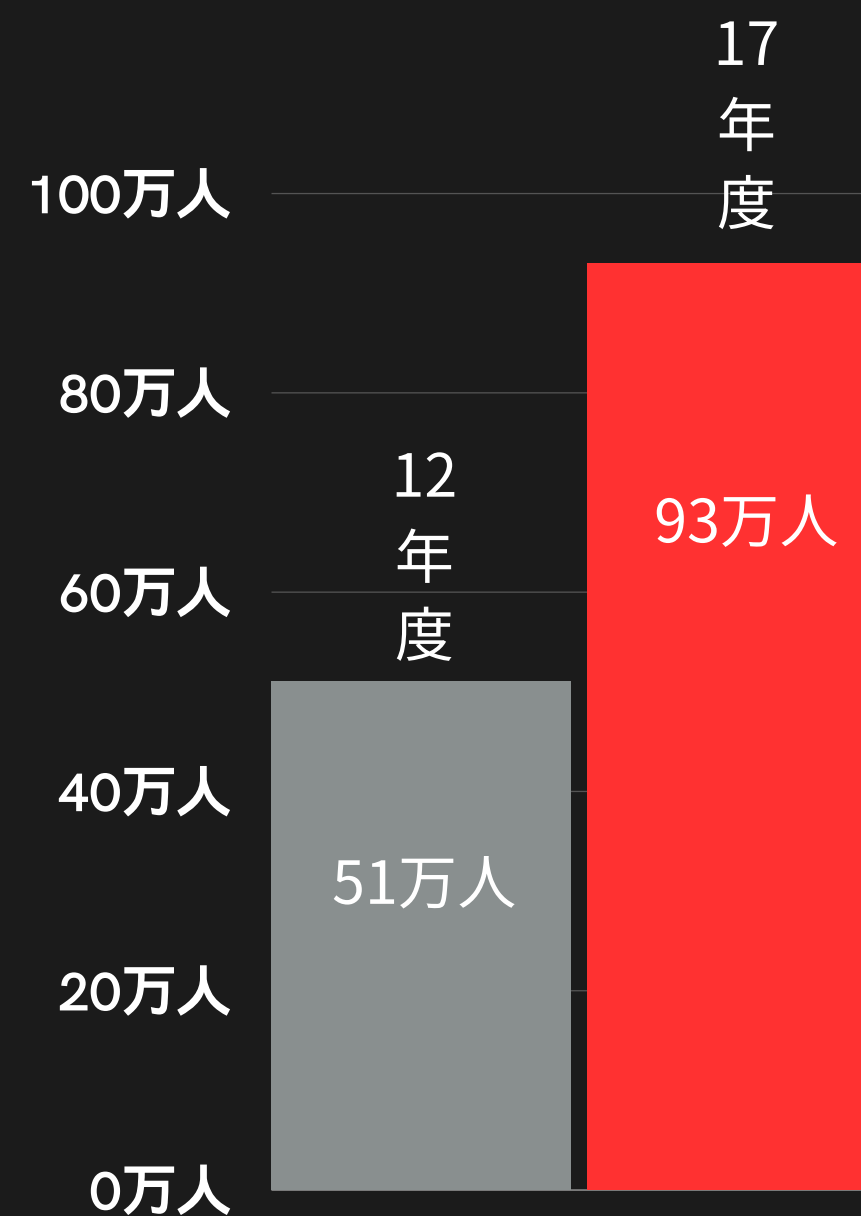
若者のスマホ依存の現状

01 日本国内でのスマホ保有率



引用 NTTdocomo モバイル社会研究所
”2023年一般向けモバイル動向調査” 2023

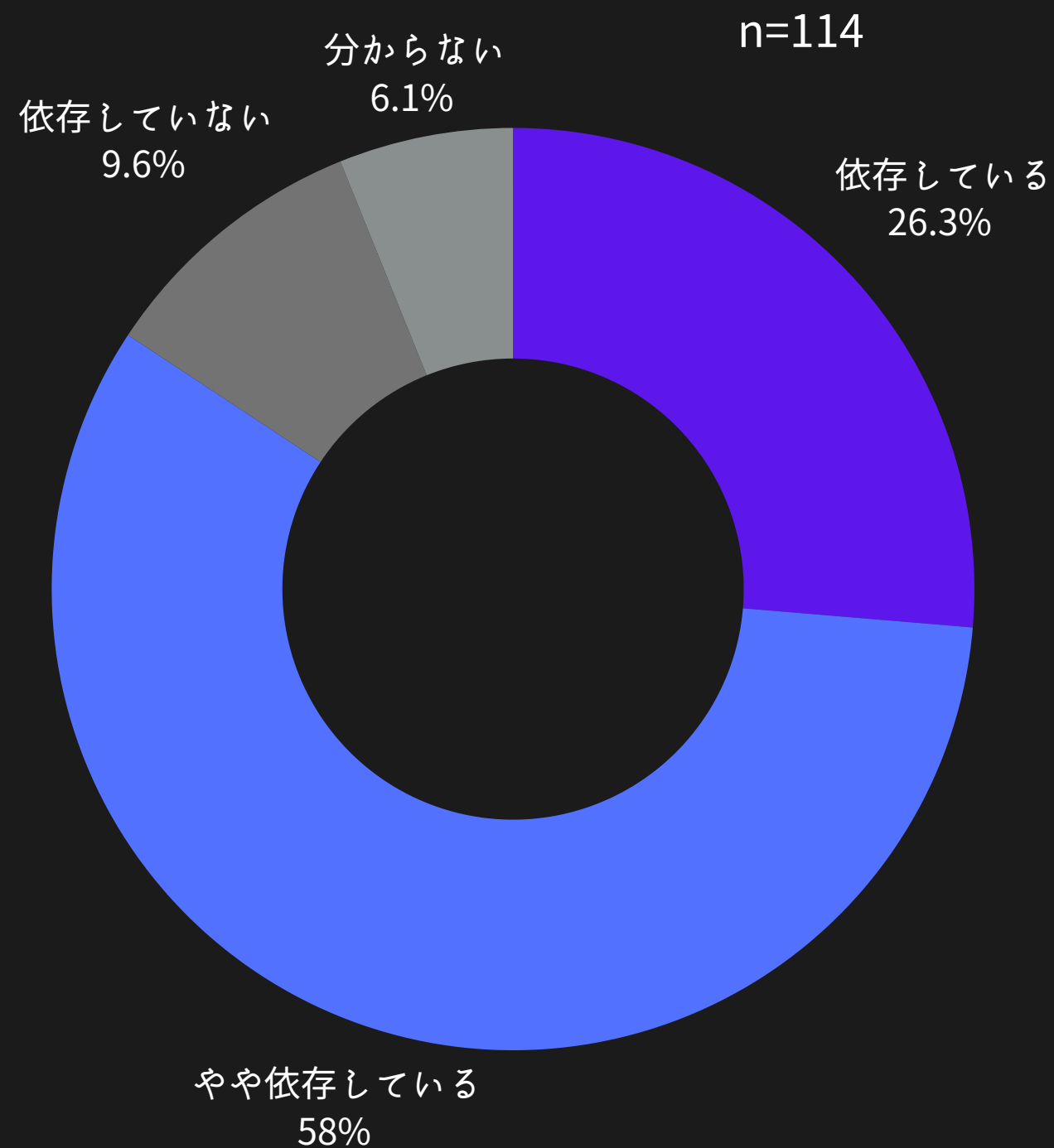
02 日本国内での
中高生のインターネット依存者数推移



引用 国立病院機構久里浜医療センター
”ゲーム障害について” 2018

若者のスマホ依存の現状

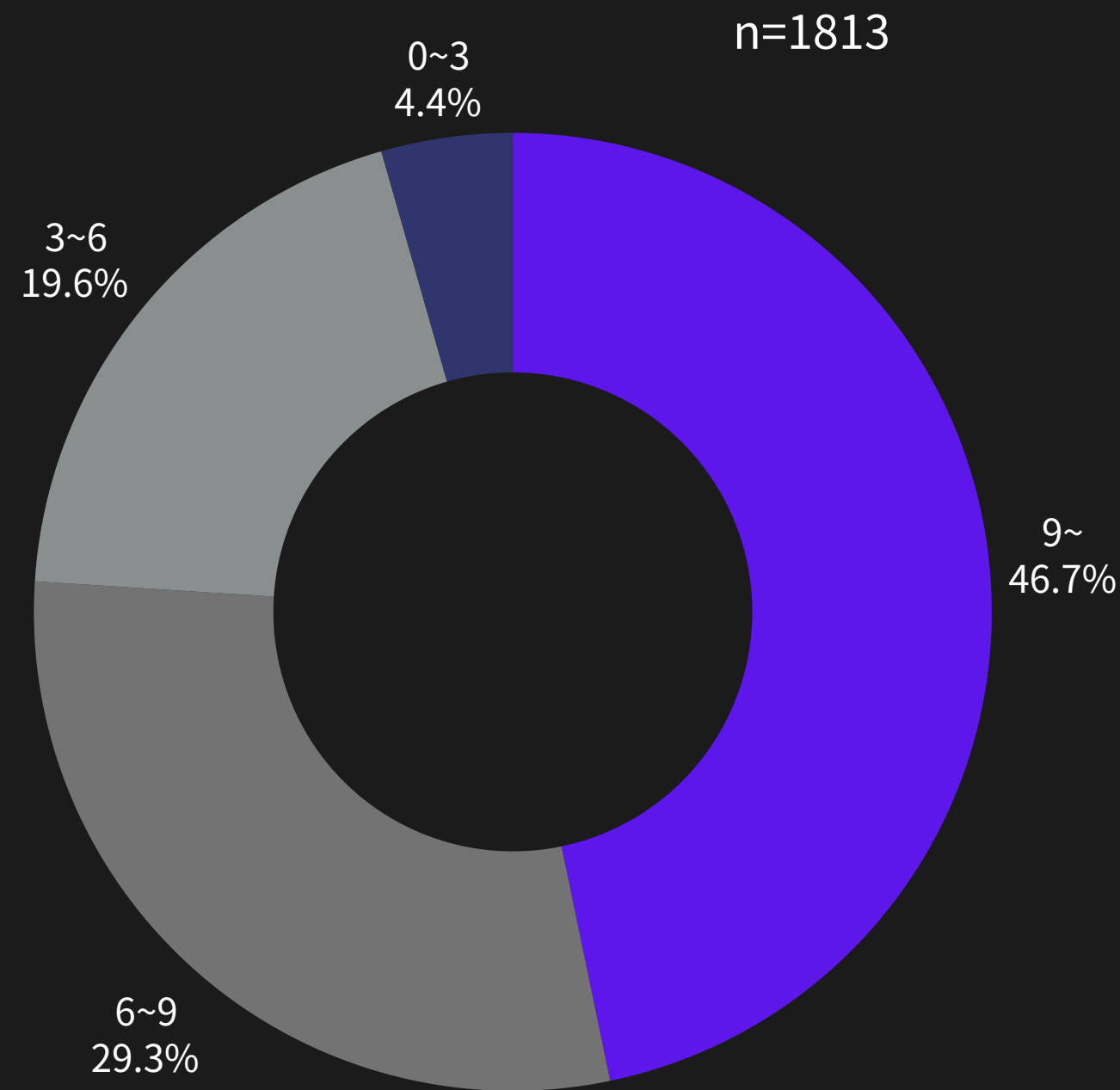
03 10代のスマホ依存傾向の自覚ある人の割合



実際には
10代の約 **8** 割がスマホ依存の
自覚がある

若者のスマホ依存の現状

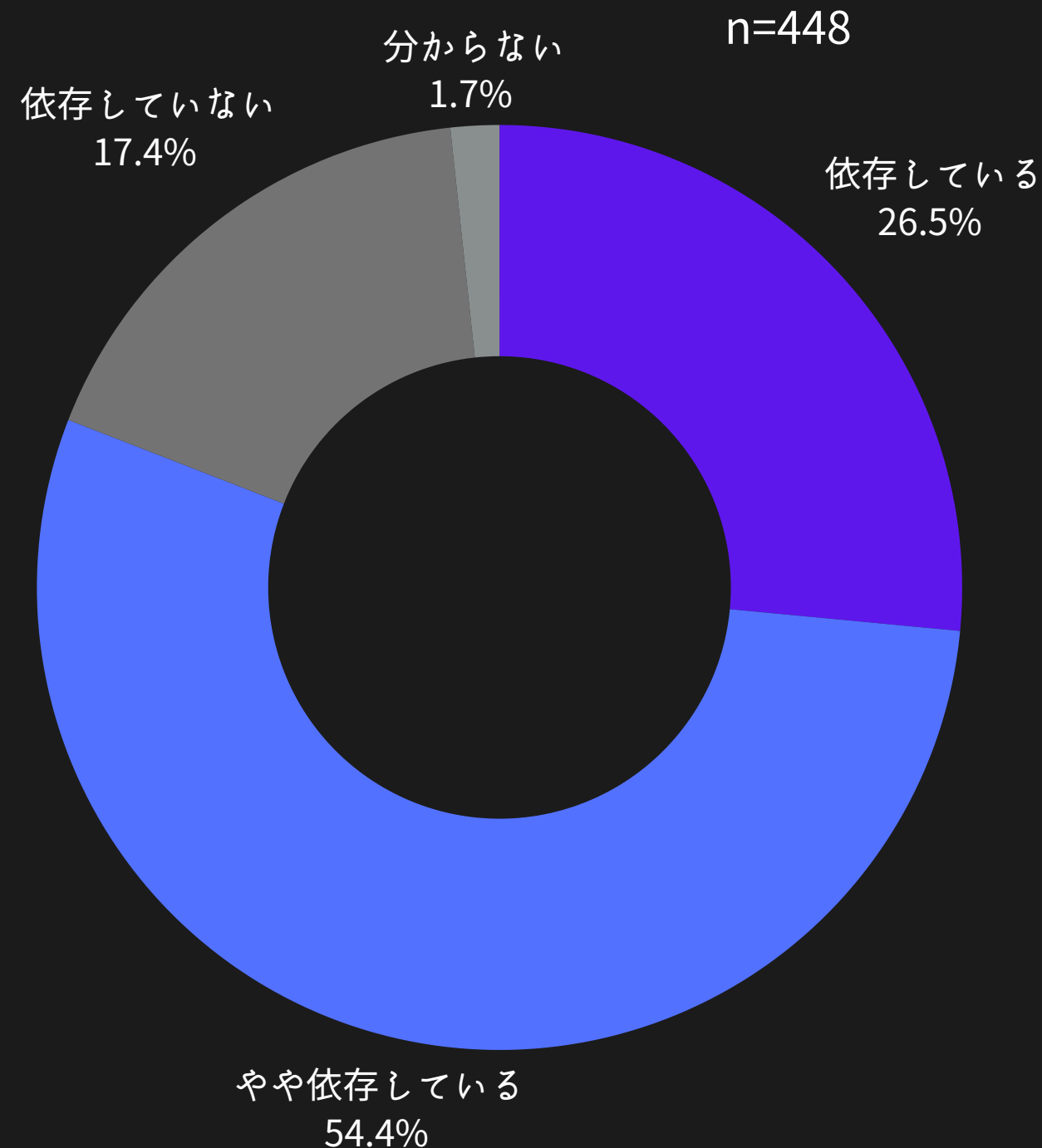
04 慶應生のスマホ利用時間(h)



慶應生の**46%**が
一日9時間以上スマホを
触っている、、

成人のスマホ依存の現状

05 成人（20代～50代）のスマホ依存傾向の自覚ある人の割合



成人の約 **8** 割がスマホ依存の自覚がある

Issue

頭痛

摂食不良

集中力低下

共感力の欠如

記憶力低下

ストレス耐性の低下

不静脈

睡眠障害

スマホ依存による弊害

自信喪失

うつ病発症

不登校

コミュニケーション力

猫背・ストレートネック

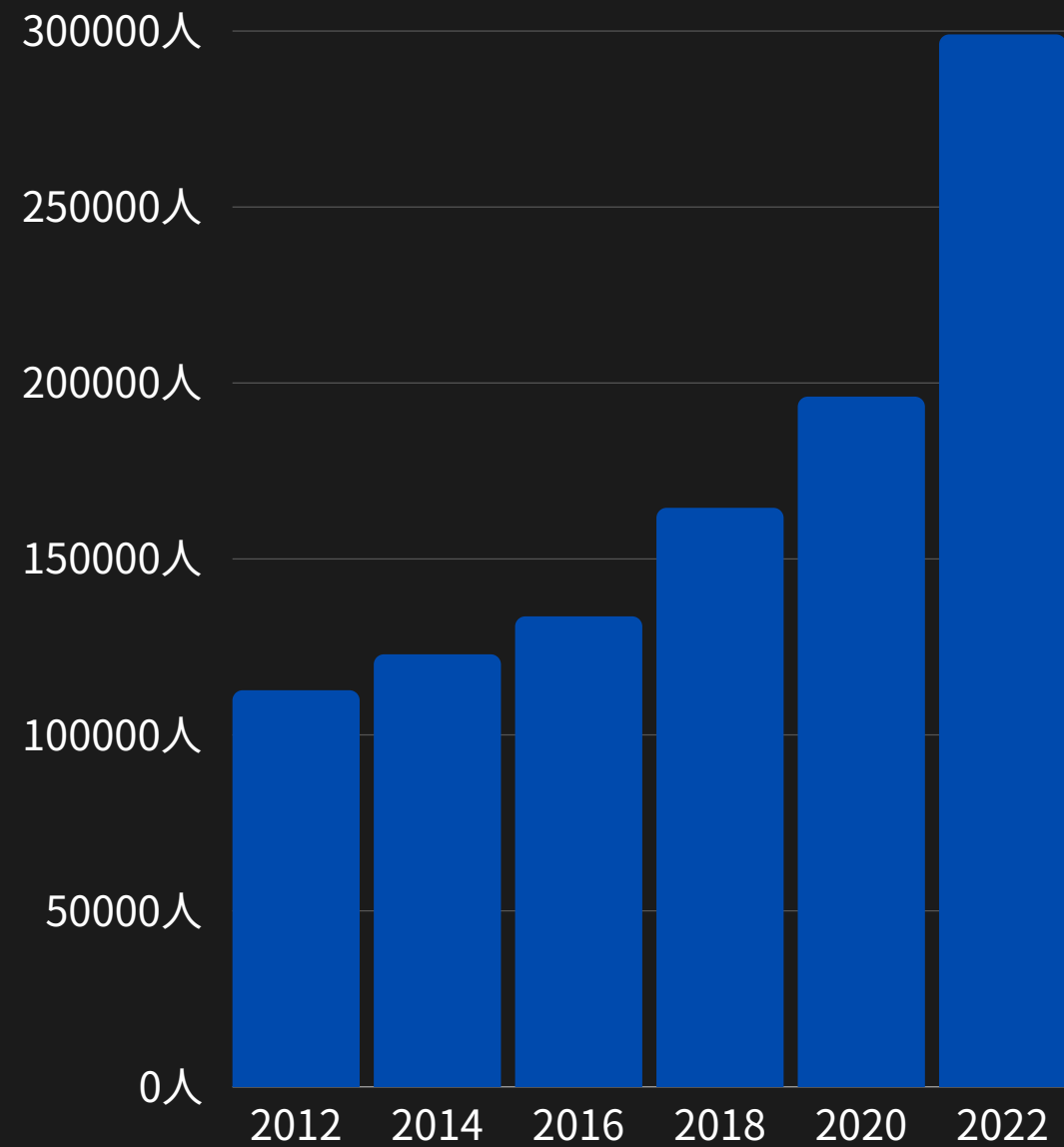
自律神経失調

視力低下

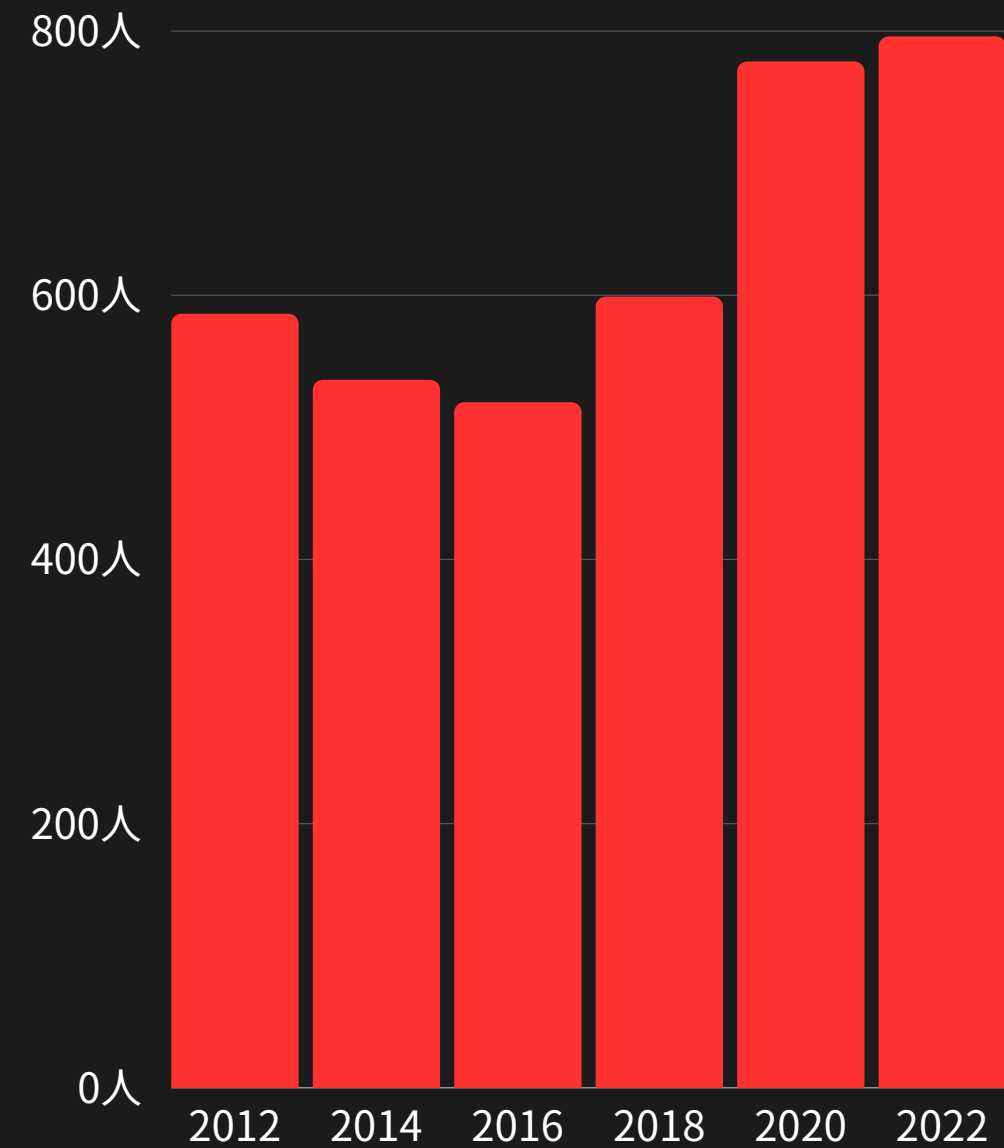
起立性調節障害

若者の不登校・自殺率の推移

06 日本国内での不登校者数推移



07 日本国内での10～19歳の自殺数推移



引用 文部科学省初等中等教育局児童生徒課

”令和4年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果について” 2023

引用 厚生労働省自殺対策推進室 警察庁生活安全局生活安全企画課

”令和4年中における自殺の状況” 2023

依存性の強い **ドラッグ** が普及しているのと同じ、
もしくはそれよりひどい現状である

そして実際には
多くがスマホ依存から**抜け出したい**
と考えているが、難しいのが現状である

私たちは

本気でスマホ依存から抜け出したい人の
救世主となりたい

ターゲット

スマホ依存に悩む受験生

仕事以外の時間をスマホに費やす社会人

スマホ依存に悩む受験生

課題

スマホを手放すことができず、勉強時間が足りない、集中が続かないなどの問題を抱える

仕事以外の時間をスマホに費やす社会人

課題

仕事以外の時間を、完全にスマホに支配されている。

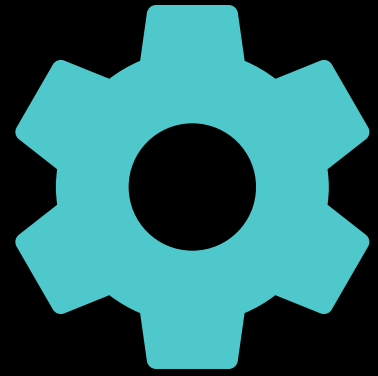
自分の時間を活用できていない。

Solution

ZENQ

頑張りを可視化できる
スマホ専用
タイムロッキングコンテナ





タイムロッキングコンテナとは

ユーザーがスマホをしまおうとロックがかかり、指定した時間まで開けることができなくなる。



完全にスマホを隔離できるため
スマホ依存脱却のアイテムとして知られている。



ZENQの機能

既存のタイムロッキングコンテナ

①スタイリッシュなデザイン

男女問わずらくらく持ち運べるデザイン設計。
スマホ専用だからコンパクト。Apple Payの交通系にも対応



②ZENQアプリと連動

オリジナルアプリにて、コンテナの利用状況を可視化できる。

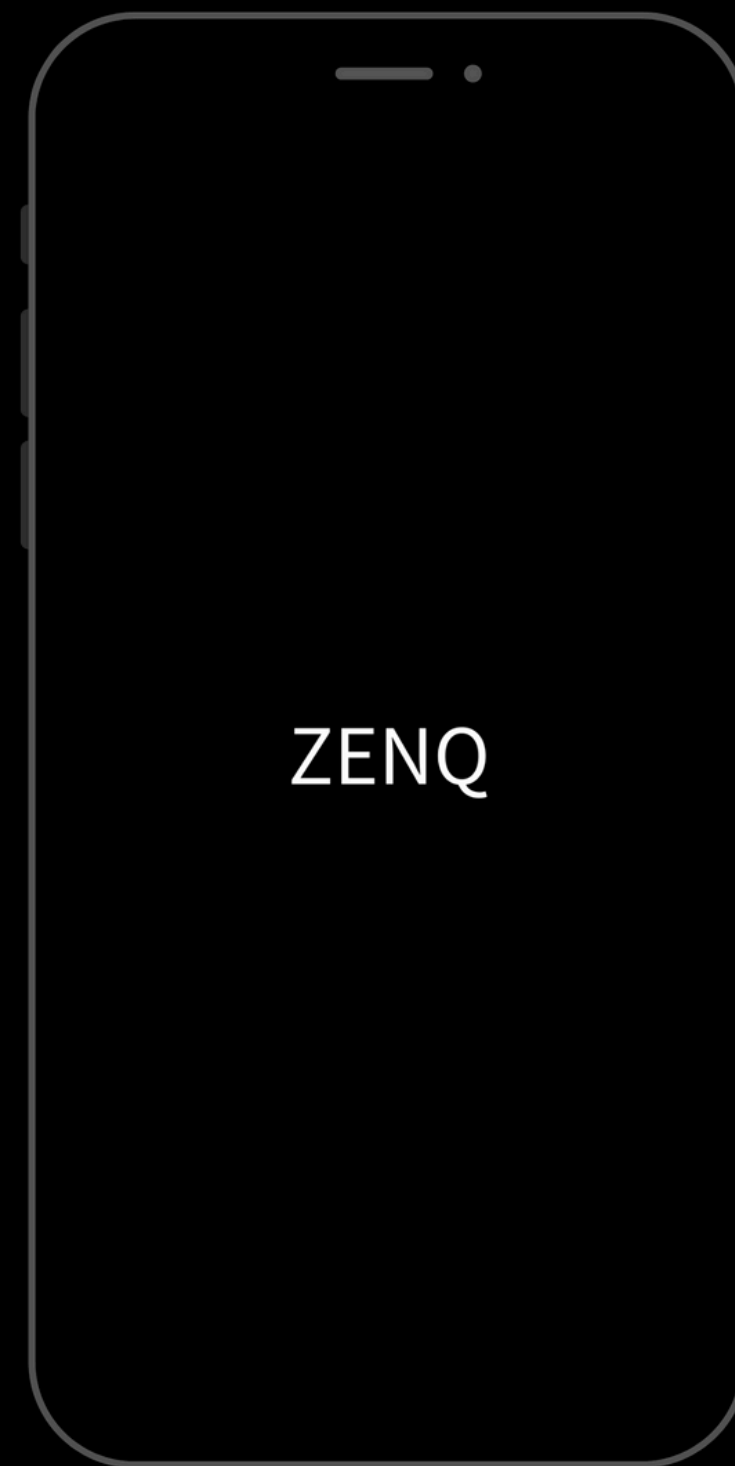
ZENQのイメージ画像





タイムロッキングコンテナと連動した アプリ

スマホをボックスに格納していた時間をアプリで可視化。
ユーザーのデジタルデトックスの継続をサポート。



アプリ仕様

レポート機能

標準機能として

自分がスマホをボックスにしまっていた時間や、時間帯などをレポートで可視化。



アプリ仕様

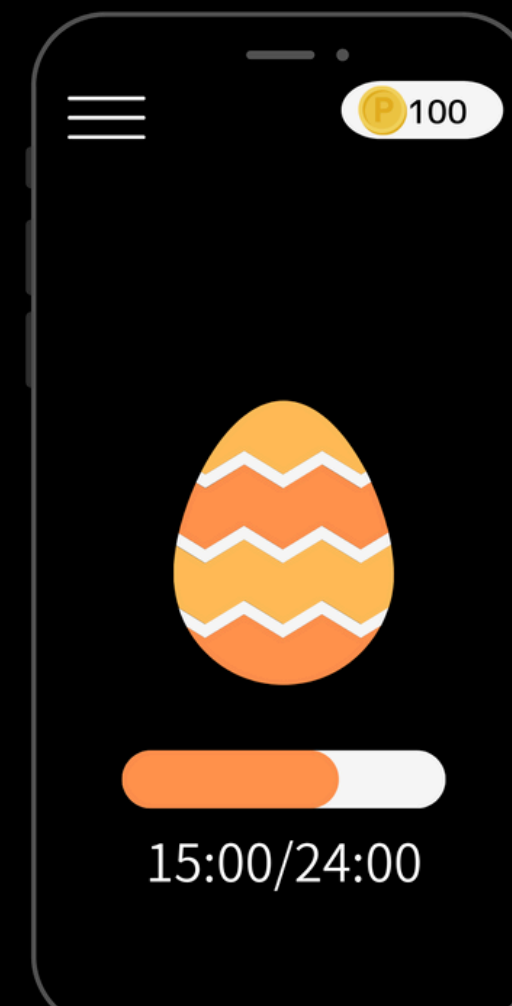
ゲーム機能

課金機能として

コンテナの使用時間に応じて、キャラクターを
ゲットできるシステムを導入。

数値以外でスマホ脱却の成果を可視化すること
が可能。

また、コレクションによる達成感や楽しさで、
さらにデジタルデトックスが継続する。



アプリ仕様

マップ機能（順次公開）

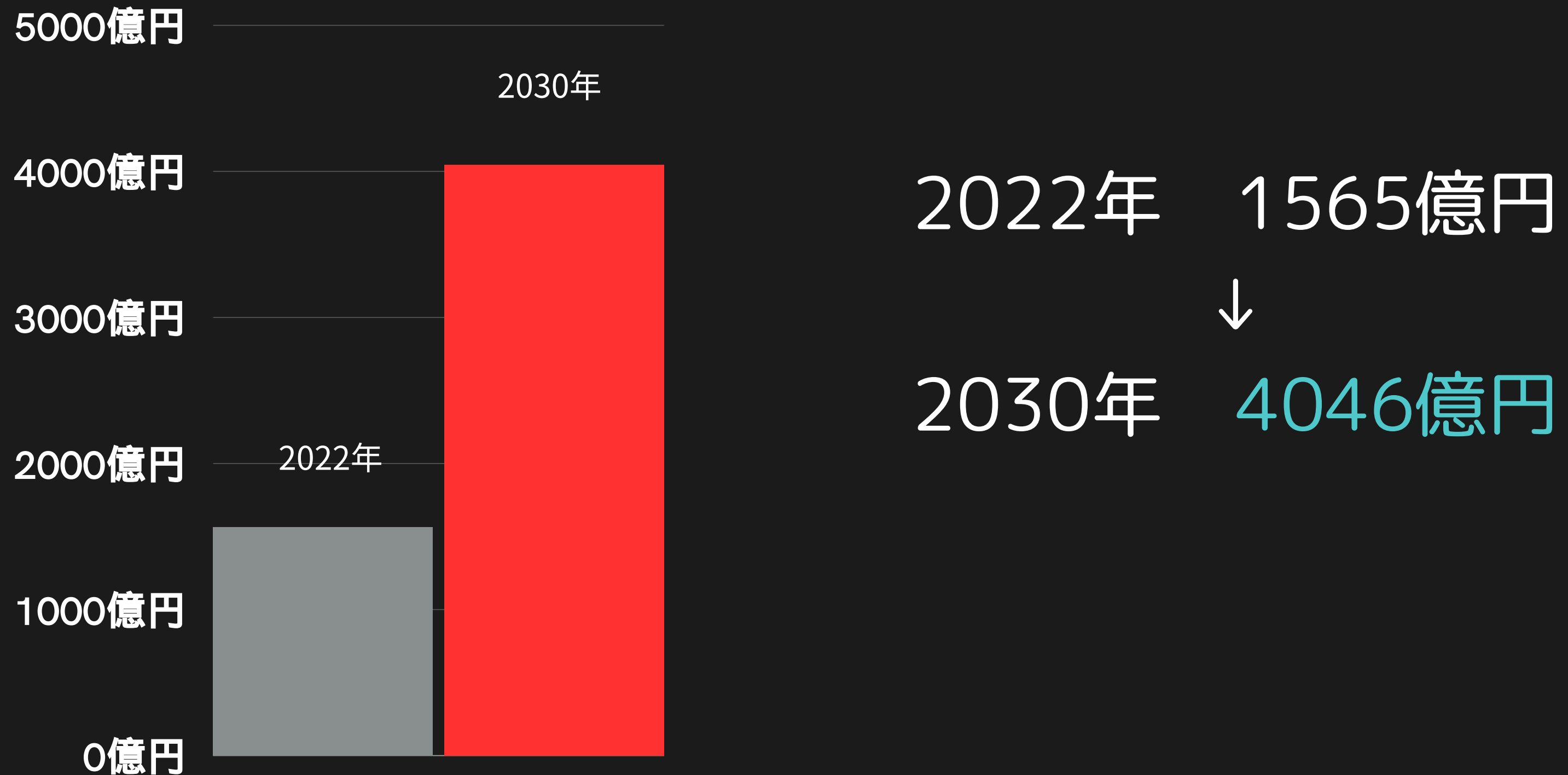
デジタルデトックスに共感してくれるホテルやカフェ、図書館などと提携し、ショップマップを公開。

特定のショップを訪れると、アプリ内で使えるアイテムをゲットできる。



Market Size

世界のペアレンタルコントロール市場成長予測



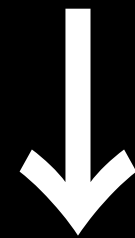
引用 FOTUNE BUSINESS INSIGHTS

”世界のペアレンタルコントロールソフトウェア市場規模” 2022

スクリーンタイム制限アプリの需要

スマホ使用時間が短いほど、木が成長するアプリ
「Forest」

世界136か国で仕事効率化部門で1位を獲得



デジタル脱却欲求を多くの人々が持ち合わせており
そこには**巨大**なマーケットが存在する。

しかしタイムロッキングコンテナはデザインや
機能も最適化されていないため、
世界的にまだ普及していない



ブルーオーシャン

Monetization

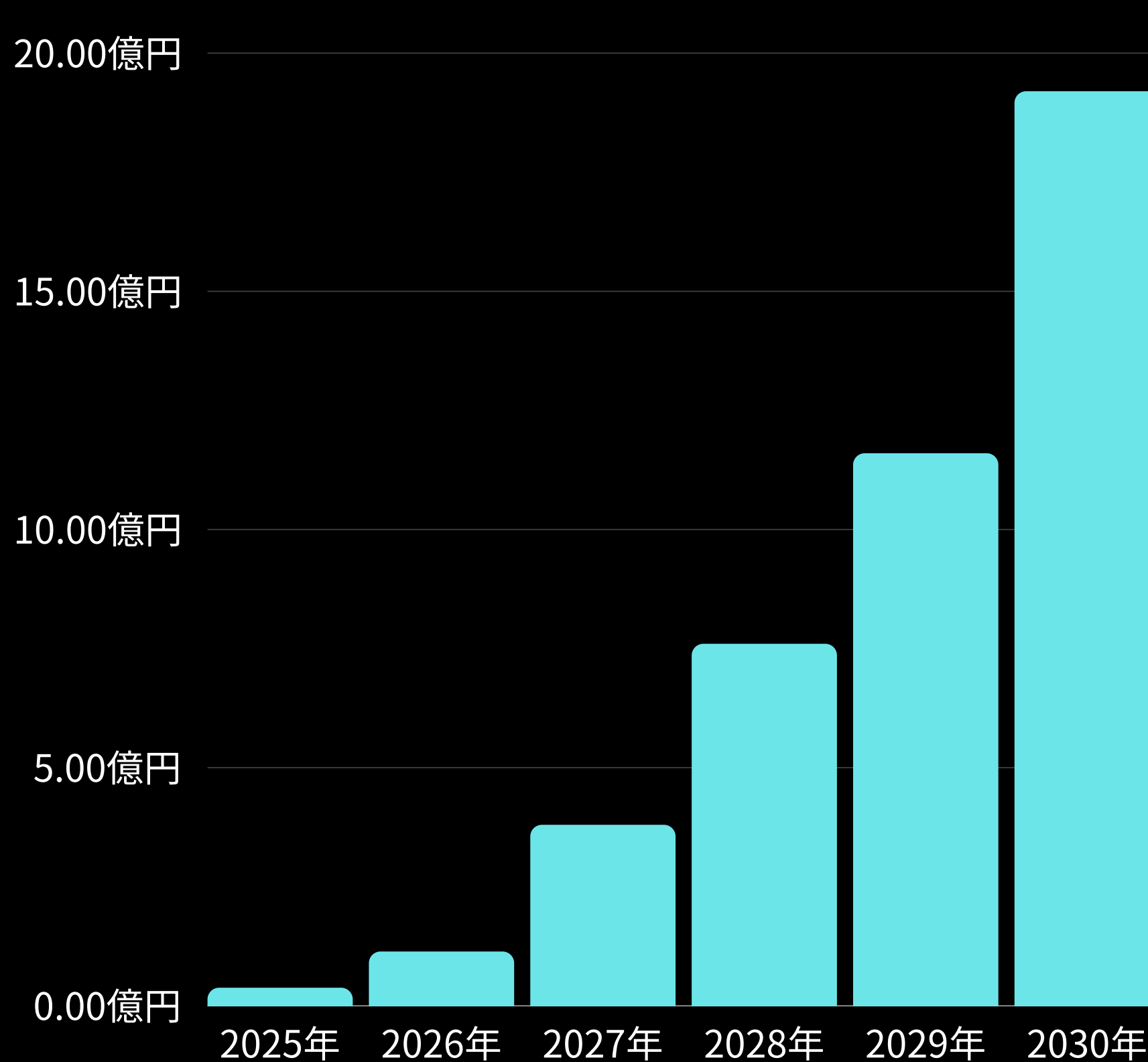
ビジネスモデル

ハードウェア売り上げ利益 2000円/台
(価格は8000円程度だと仮定)

+

アプリサブスク 月500円

売り上げ予想



2025年 約3800万円
(1万人想定・サブスク加入率は30%と設定)

内訳
全国の受験者数が約100万人であるためその0.5%約5000人
+
スマホ依存と予測される成人421万人の0.001%
約5000人



2030年 約20億円
(50万人想定)

内訳
全国の受験者数の5%約50000人
+
スマホ依存と予測される成人421万人の0.01%
約300000人
+
海外展開

competitive advantage

ゲーム性がある

ZENQ



ゲーム要素を持つ
スマホ制限アプリ

強制力が低い

強制力が高い



既存の
タイムロッキングコンテナ

ゲーム性がない

既存のタイムロッキングコンテナの課題

自分の頑張りを可視化することができない。

また、デザインも無機質なため、デジタルデトックス

に強い意志がある人しか向かない

ゲーム要素を持つスマホ制限アプリの課題

抜け穴が複数存在するため、スマホ依存の傾向が強い人には向かない。

また、スマホが目に入るため、意識を完全にスマホからそらすことができない。

ハードウェアでのスマホの隔離と
ソフトウェアでのゲーム要素を組み合わせた

ZENQは

唯一無二の立ち位置を

確立できる

Why Me

不登校支援サービスを提供している企業でのインターン経験で、
デジタルデトックスによって、“子供の不登校が解決する”
だけではなく、その後の人生が明るくなることを知った。



デジタルデトックスを世界中で実現させたいと決心

GOAL

全世界でソーシャルメディアやインターネット依存に苦しむ人の数は **21** 億人と言われている

ZENQを世界中で広げ、
全ての人間が
素敵な人生を歩める社会へ

ZENQ

人間をデジタルから解放へ