

キルギスIT企業ピッチイベント

(2023年10月12日)

展示会「Japan IT Week」への出展に先立ち「キルギスIT企業ピッチイベント」を10月12日にオンラインで実施した。冒頭、オソエフ・キルギス共和国駐日特命全権大使が挨拶を行い、「キルギスのITセクターは大きな潜在力を有しており、この分野で日本と協力することは双方に大きな恩恵をもたらすと思料する」と述べた。

ピッチセッションでは5分前後のピッチ動画をそれぞれ上映した。各動画上映後にはそれぞれQ&Aの時間が設けられた。討論者として、サンクトペテルブルグにて起業し現在は島根県に拠点を移したIT企業のSAMI Japan社の牧野寛CEOが、各企業に対し質問を行った。

1 社目のDiGiは同社が開発した緊急地震速報システム「エコアスクエーク」のデモンストラーションを行った。このシステムは、地震観測点が地震動を感知すると直ちにクラウドサーバーを経由して救急隊や重要インフラな

どの施設に情報を伝達する。到達の早いP波を感知することで揺れが到達する20秒前という、他の類似製品と比較して早期の速報発出を行うことが製品の強みとしてアピールされた。また、スマホ、ラジオ、テレビなどを通じて一般人にも情報を伝達することも可能である。この製品にはAIのディープラーニングや機械学習の手法が活用されている。

Q&Aでは牧野CEOより、キルギスにおいて地震速報システムが開発された背景およびDiGi社が提供するソリューションのキルギス国内外での活用状況について質問があった。これに対しDiGi社側からは、キルギスでも地震は発生しており、予知や速報発出は重要な問題になっていること、キルギス緊急事態省にプレゼンを行い導入へ向けて働きかけを行っていることについて説明があった。

「キルギス IT 企業ピッチイベント」プログラム

時間(JST)	プログラム
16:00-16:05	◆ 開会挨拶・議事説明 中居孝文 (一社)ロシア NIS 貿易会 ロシア NIS 経済研究所 所長
16:05-16:15	◆ 来賓あいさつ: エルキンベック・オソエフ駐日キルギス共和国特命全権大使
16:15-16:25	◆ ピッチ 1: DiGi 社 ピッチ映像(録画、5分)+Q&A(ライブ、5分)
16:25-16:35	◆ ピッチ 2: PetaByte 社 ピッチ映像(録画、5分)+Q&A(ライブ、5分)
16:35-16:45	◆ ピッチ 3: Ant Tech 社 ピッチ映像(録画、5分)+Q&A(ライブ、5分)
16:45-16:55	◆ ピッチ 4: 4Tale 社 ピッチ映像(録画、5分)+Q&A(ライブ、5分)
16:55-17:00	◆ 閉会挨拶 中居孝文 (一社)ロシア NIS 貿易会 ロシア NIS 経済研究所 所長

2社目のPetaByteはピッチ動画にて、医療、教育、製造業、金融、農業、税関業務など多岐にわたる分野において自社製品が活用されていることを強調した。具体的な製品として、システムの統合による行政機関向けの業務効率向上ソフトや、蓄積されたデータの解析により税関申告書の正確な分析を行う税関データ解析ソフト、顔認証と指紋認証を組み合わせた生体認証システムなどを紹介した。

続くQ&Aで牧野CEOは、公共部門向けの製品が多いが、日本に参入する際にはどのような顧客を想定するか、と質問した。これに対しPetaByte社は、今度の訪日プログラムを通じて日本において橋渡し役となるようなビジネスパートナーを見つけたい、サービスを提供するだけではなく、カザフスタンやウズベキスタン、ロシアなどで大きなプロジェクトを実施するための良いアイデアをいただければと考えている、と回答した。

3社目のAnt Techは動画にて、アウトソーシング及びアウトスタッフィングといった自社のサービスについて説明し、具体的な手法としてクラウドサービスの活用や、テラフォームなどを用いてIaC（コードを用いたサーバなどのインフラ構築）を実現することなどについて説明を行った。また、所属スタッフはテラフォームやマイクロソフト、クバネテスなどから認証を受けていること、欧州や米国でのビジネスプロジェクトにおいて豊富な経験を有し高い英語力を備えていること、などが同社の強みとして強調された。

Q&Aでは牧野CEOより、DevOpsに特化したアウトソーシングサービスというユニークなサービスを提供するに至った経緯について質

問があった。これに対しAnt Tech社からは、創業がパンデミックやDevOpsのクラウドへの移行に重なったことが背景としてあった、との回答があった

最後の4taleは動画にて、PvPveゲーム（プレイヤー同士が戦うリアルタイムの戦闘ゲーム）の「HAWKED」、MOBA（2チームに分かれて敵チームを撃破するゲーム）の「H1」、メタバースゲームの「Meta」、FPS（1人称でプレイするシューティングゲーム）の「WARCOSII」（開発中）といった自社製品を、画像や動画を交えながら紹介した。ピッチ動画では自社のデザイン力の高さを繰り返し強調するとともに、さまざまなプラットフォーム向けにゲーム開発を行うことができること、3Dアート、デザインあるいはコードなど部分的な開発にも対応できることをアピールした。

Q&Aでは、4tale社の体制および今回日本への進出に関心をもったきっかけについて質問があった。4tale側は、ゲーム開発とパブリッシング（企画、販売）の双方の部門が社内であり、パブリッシャーと組んでビジュアルのみや、アニメーションの制作の受注も行っている、と回答した。また、今回の事業に参加した理由については、日本のゲーム市場、ゲーム産業に、キルギスのゲーム産業について知ってもらうことが目的であると述べ、日本のゲーム企業と契約を締結することに強い意欲を示した。

イベント終了後、参加した日本企業からは「キルギスに対してはITのイメージが薄かったので目からうろこが落ちる思いだった」「もう少し質疑を聞きたかった」といった意見が寄せられた。