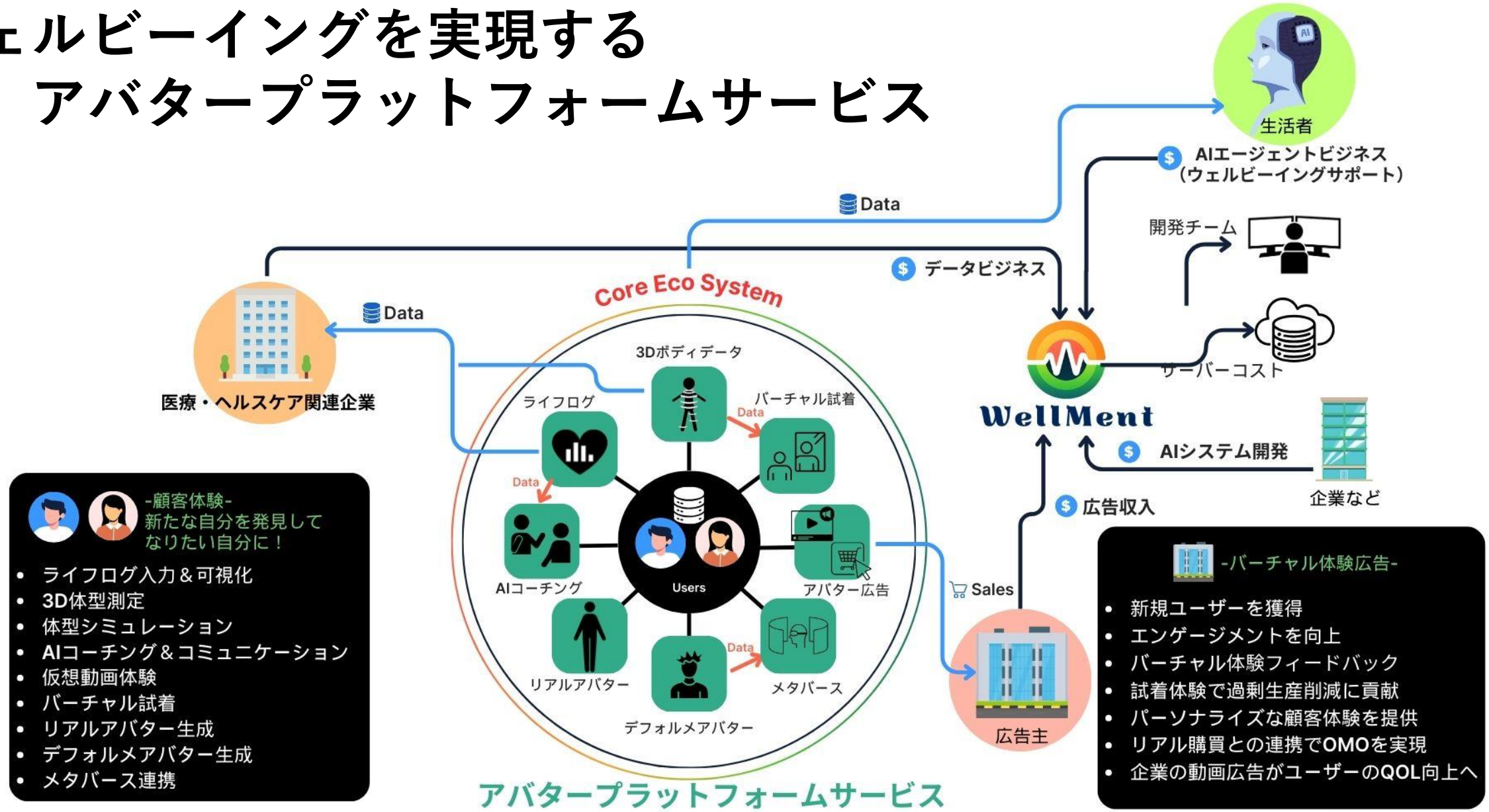
「ウェルビーイングを実現するアバタープラットフォームサービス」

WellMent

ウェルネスとエンターテインメント
で人々にウェルビーイングを

WellMent株式会社
代表取締役　村本　充

ウェルビーイングを実現する
アバタープラットフォームサービス



ユーザーの様々なパーソナルデータを蓄積して、AIエージェント提供へ

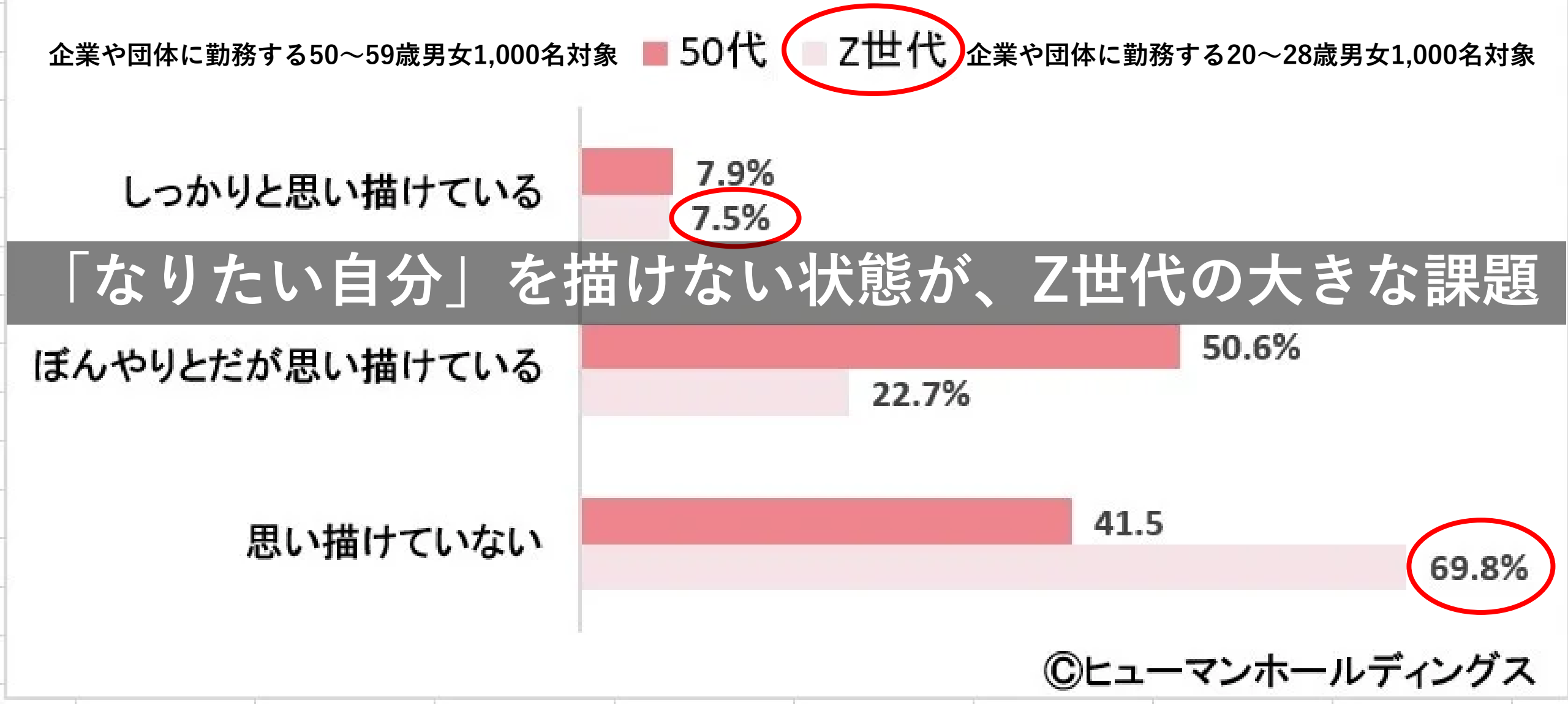
Wellbeing

身体的、精神的、社会的すべてにおいてバランスの良い状態

すべての人が心身ともに満たされた状態になることで、多くの社会課題が解決

健康や持続可能な社会、自己実現を強く求めていることに着目

今後の「なりたい自分」の姿を思い描けていますか



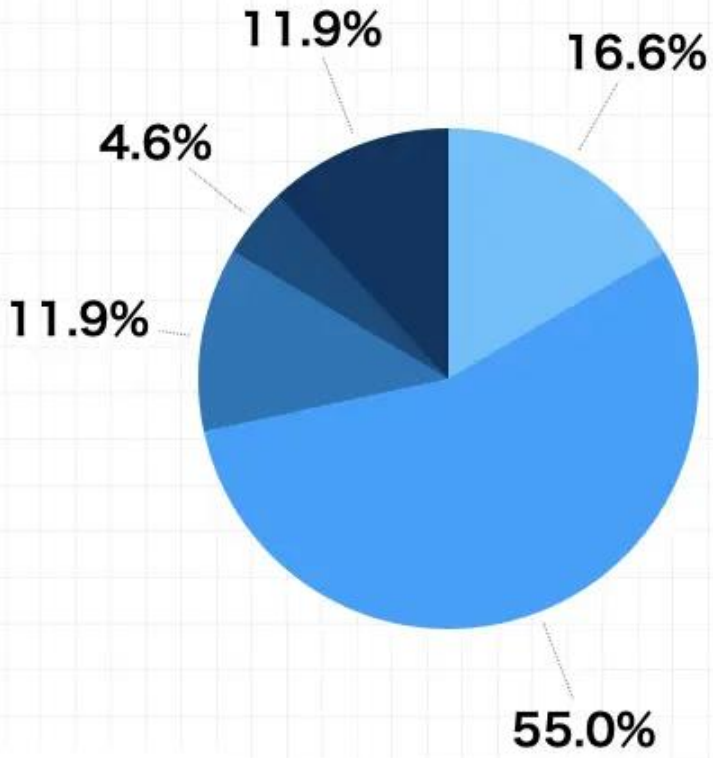
「なりたい自分」を描けない状態が、Z世代の大きな課題

©ヒューマンホールディングス

Q6

あなたがもし転職を考える場合、会社がウェルビーイング経営を取り入れていれば、転職先の決め手になると思いますか。

企業の存在意義（パーパス）までも重視



- 16.6% 非常にそう思う
- 55.0% ややそう思う
- 11.9% あまりそう思わない
- 4.6% 全くそう思わない
- 11.9% わからない/答えられない

株式会社ラフール
「Z世代のウェルビーイング」に対する意識調査
(n=109)

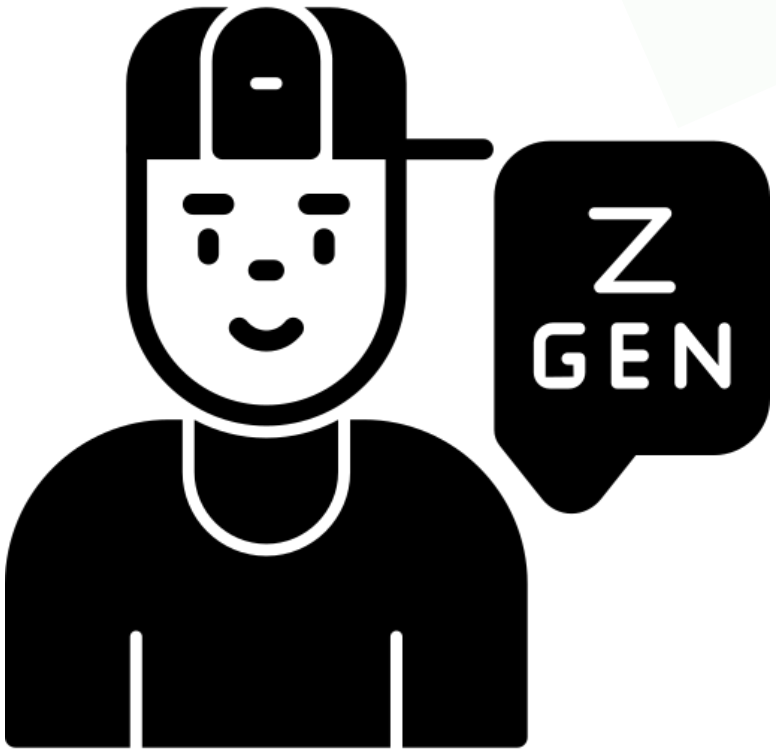
LAFOOL

SDGsからSWGsへ

企業としてはこのテーマを無視できない状況

具体的にどうZ世代へ届ければいいかが課題

「なりたい自分」を
見つけられない
Z世代

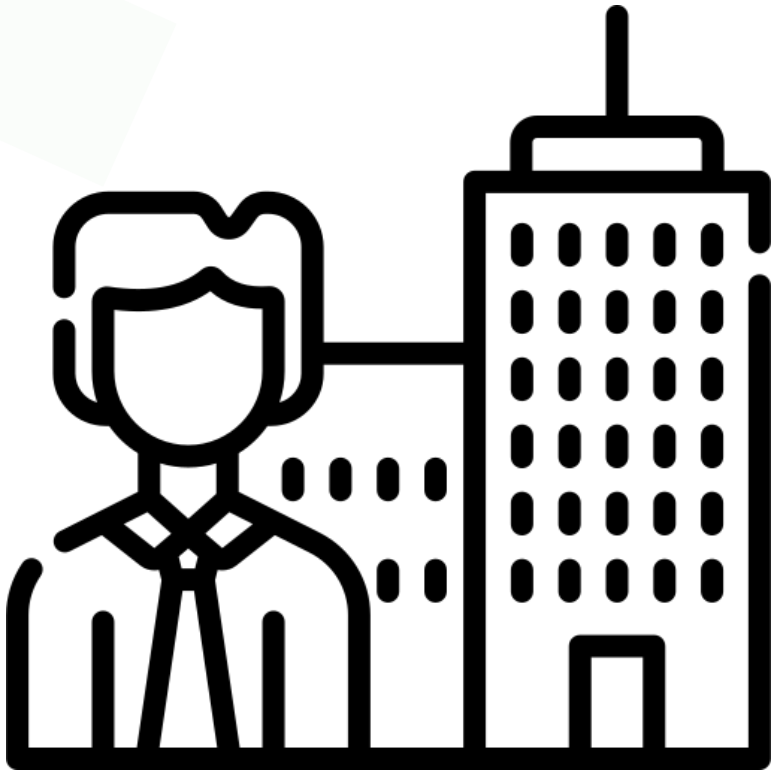


ウェルビーイング実現

WellMent

ウェルビーイングを体現
するプラットフォーム

「Z世代に届くアプローチ」
がわからない
企業



パーパス表明

ここ10年で3つの新たな自分発見

SUPレース

アクアポニックス

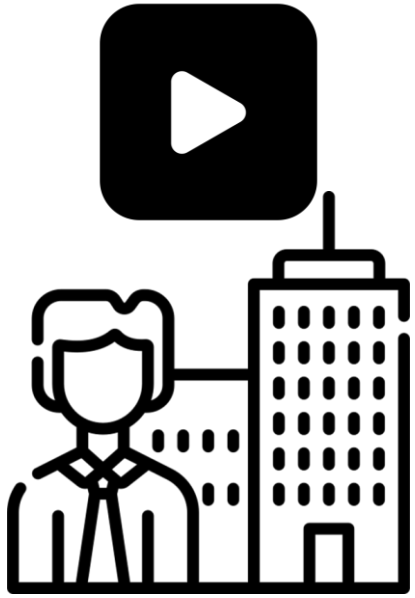
映画からの影響

私は単純な人間なので映像に影響
されてすぐに行動出来ましたが、

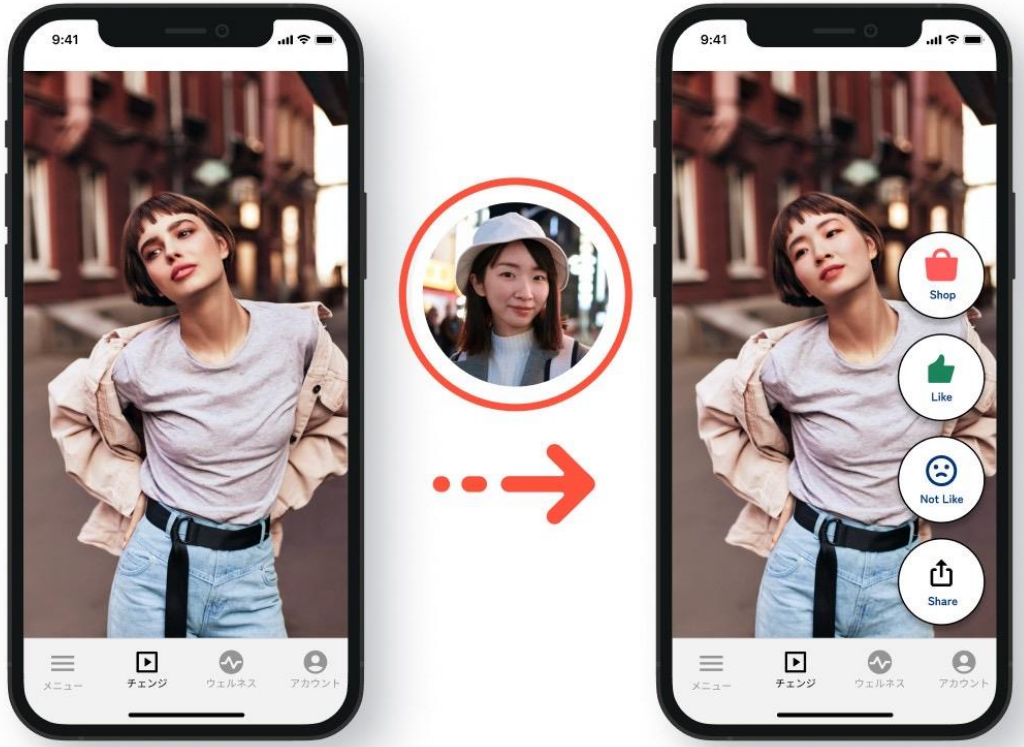
映像からもたらす行動変容の力を
もっと多くに人へ届けたく

AI技術で登場人物を本人に入替える手法

AIバーチャル体験広告システム（特許出願済）



プロモーション映像
（企業）



なりたい自分
（Z世代）

映像の主人公が自分自身になることで想像以上に
“自分ごと化”が進み行動のハードルが下がり
「やってみたい」「使ってみたい」
気持ちが自然に湧き上がり、Z世代が抱える
『なりたい自分』のイメージ形成を強力にサポート

AIバーチャル体験

やりたかったコト

元動画

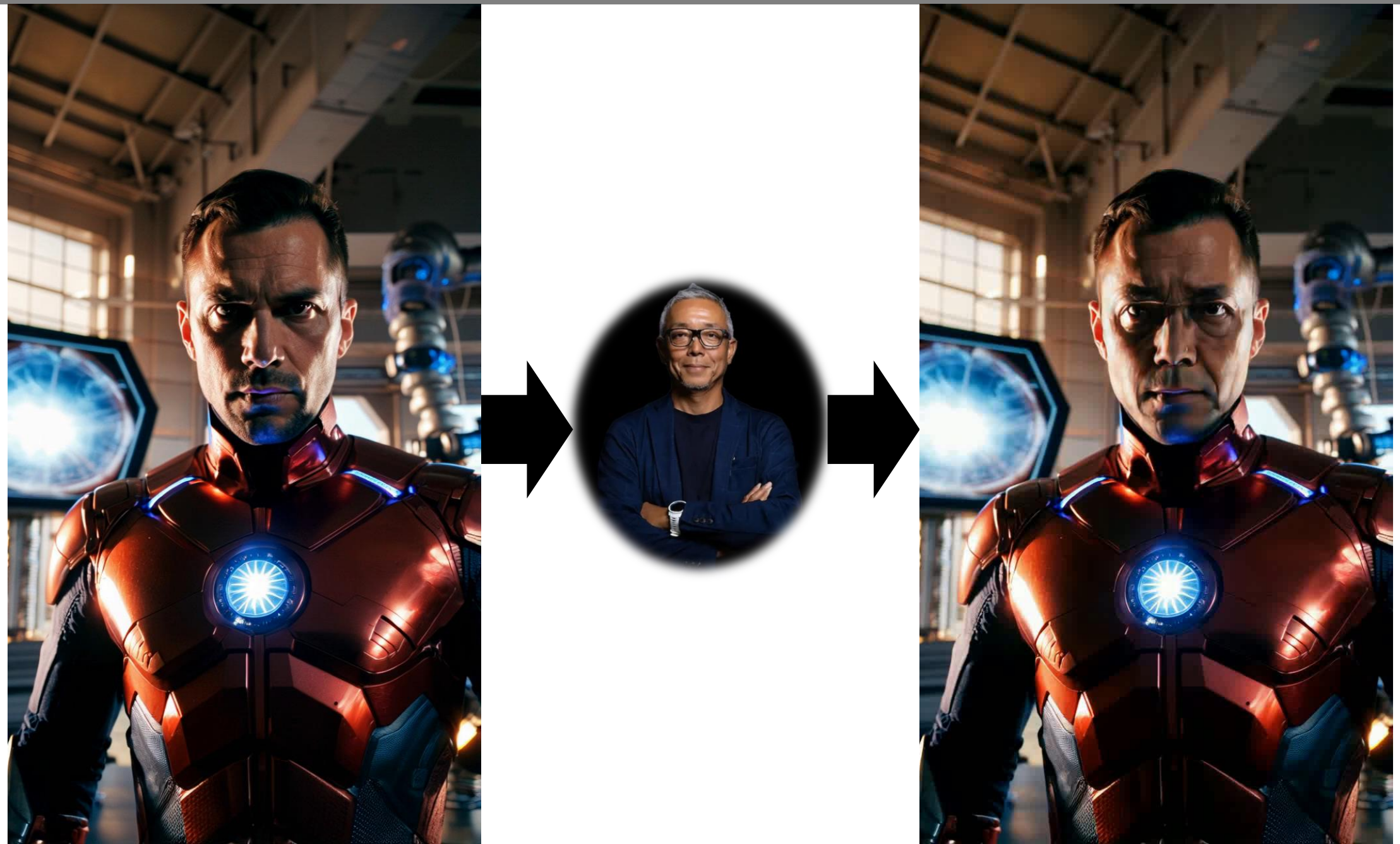
AI生成

なりたかった自分

AIバーチャル体験広告イメージ（ファッションモデル編）

AIバーチャル体験広告イメージ（新婦編）

AIバーチャル体験広告イメージ（ヒーロー編）



WELLMENT | AIバーチャル体験

app.wellment.co.jp/demo-event

WellMent

AIバーチャル体験広告

自分の顔写真を撮りましょう。
正面を向き、顔全体を撮影してください。
眼鏡を取った方がより良い結果がえられます。

デモ顔写真を使用する

このサイトはイベント用のデモ版となります
Wellmentの事業紹介は[こちら](#)へ

WELLMENT | AIバーチャル体験

Wellment | Admin

app.wellment.co.jp/wm-admin-dashbaord?view=brand

WellMent

Muramoto

動画

タイトル

Man Demo 1

デモ使用

ファッション　スポーツ　キャンプ　車

男性

Upload Video

3. スワップ対象とデータ

Landmark Data:
46,49:76,47:62,67:47,76

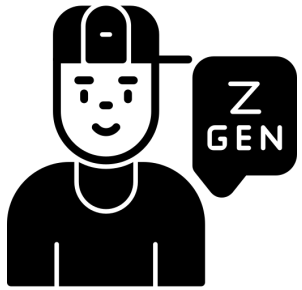
スワップの準備が完了しました。

やり直し

スワップテスト

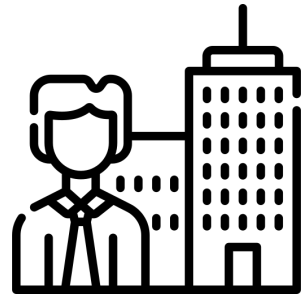
未実装

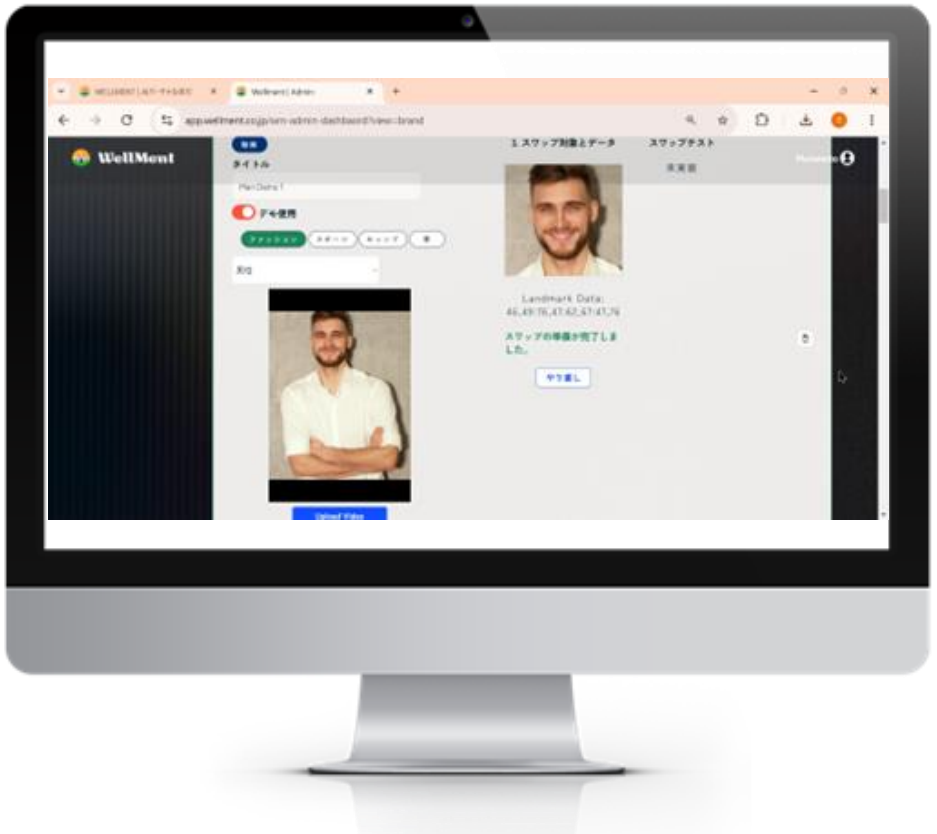
ユーザー


Z
GEN

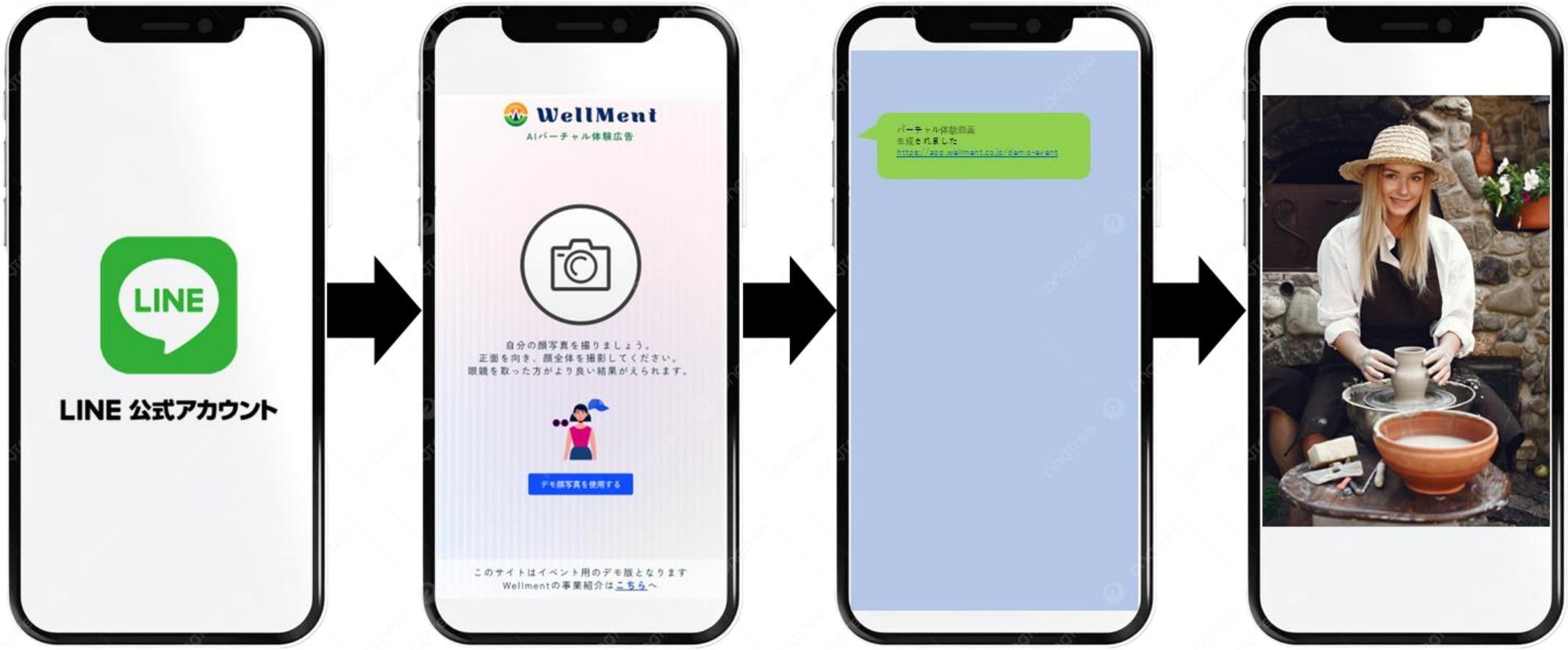
WellMent
AIバーチャル体験広告
自分の顔写真を撮りましょう。
正面を向き、顔全体を撮影してください。
眼鏡を取った方がより良い結果がえられます。
デモ顔写真を使用する
このサイトはイベント用のデモ版となります
Wellmentの事業紹介はこちらへ

企業




WellMent

2025年度（4月～）LINE内で提供（PoV・PoC）



公式アカウント開設　顔画像アップロード　バーチャル体験リンク通知　バーチャル体験

2026年度（4月～）ウェルビーインアプリ

バーチャル体験機能

ウェルネス機能

AI多言語翻訳サービス（千葉市トライアル発注認定事業に認定）

日本語のPR動画をリップシンク（口の動き）と本人の声を多言語に変換

元動画（日本語）

翻訳動画（英語）

30ヶ国語
40言語対応

AI多言語翻訳サービス

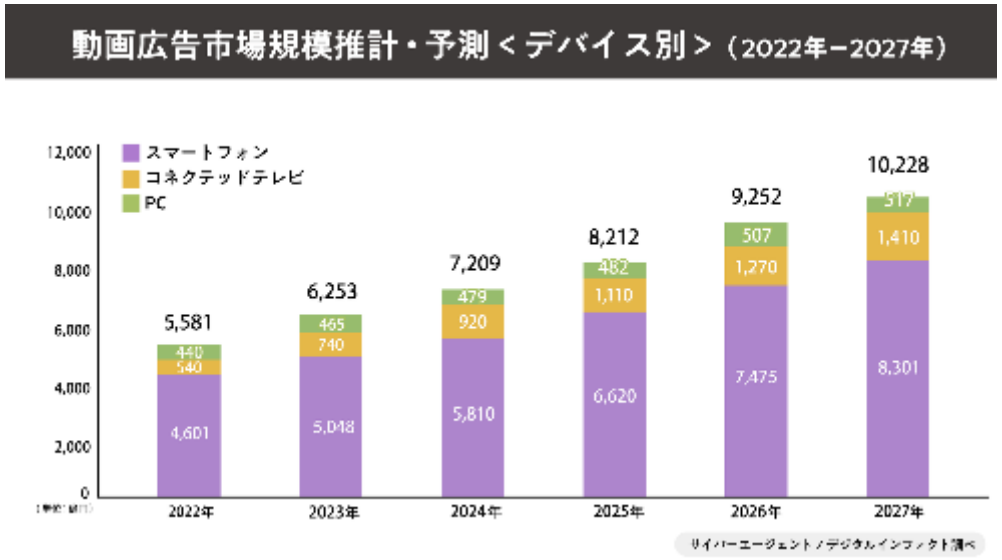
日本語のPR動画をリップシンク（口の動き）と本人の声を多言語に変換

元動画（日本語）

翻訳動画（英語）

※千葉市元気企業動画より株式会社オーエックスエンジニアリング様ご協力

市場性とマネタイズ

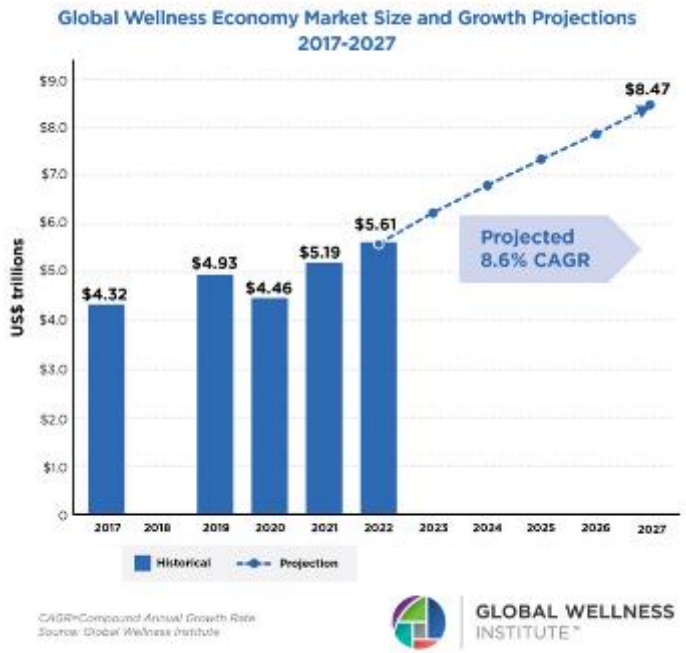


（動画広告国内市場）

2027年には1兆228億円に達する見込み

→市場の１％の100億円超えを目指す

→ユーザーにスワップされた動画再生数を
CPV(Cost Per View)@5円
としてマネタイズします。



（ウェルビーイング世界市場）

2027年で1,200兆円超え

AI×パーソナライズ×ウェルビーイング
新たな付加価値提供

メンバー

CEO

村本充

（経歴）
国内航空会社IT部門
IT商社取締役営業部長
株式会社ジィ・シィ企画
新規事業開発責任者
経済産業省出向起業制から
WellMent株式会社を創業

（プロジェクト）
ヘルスケアアプリ開発
プロダクトマネージャー
特許取得

CTO

伊藤嘉晃

早稲田大学　社会科学部卒
ローレンス大学　交換留学

（専門分野）
Javascript、Solidity、HTML/CSS、
Python、プロダクトマネージャー
Blockchain、生成AIWeb開発、
アプリ開発、3Dデザイン、Web3、
DAO、Crypt、メタバース

（プロジェクト）
中国上海でPM,エンジニア10年

MLエンジニア

田本晴輝

京都大学　理学部B3

（専門分野）
web開発、機械学習
深層学習, 計算論的神経科学,
コンピュータビジョン

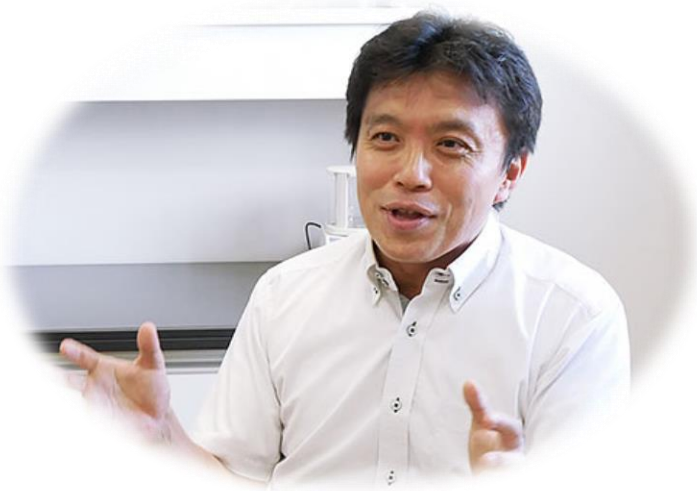
（プロジェクト）
FaceFusionの開発メンバー
LINE MINIアプリ「chu-chu」
2日で1万人登録
AI自撮り加工ｱﾌﾟﾘ

千葉大学
CHIBA UNIVERSITY

×

共同研究

WellMent



小泉佳右

千葉大学
大学院国際学術研究員
准教授・博士(教育学)
兼務:千葉大学全学教育センター 副センター長 千葉県体育学会 理事長
専門分野:運動生理学、スポーツ科学、ライフサイエンス

バーチャル体験が行動変容やウェルビーイングにどのような影響を与えるのかを学術的に検証

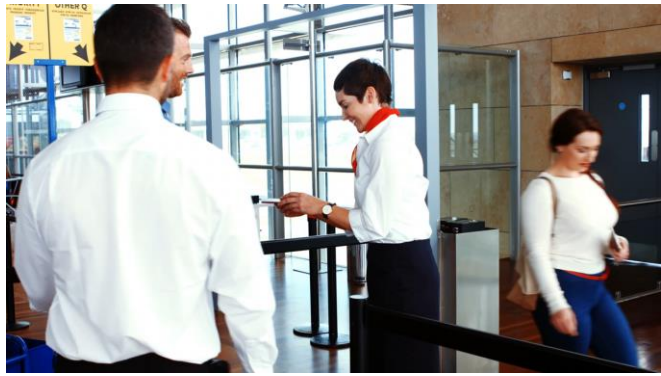
学生約200名を対象に価値検証実施

千葉の全ての企業様からの動画提供を募集します

（2026年度動画無料掲載予定）

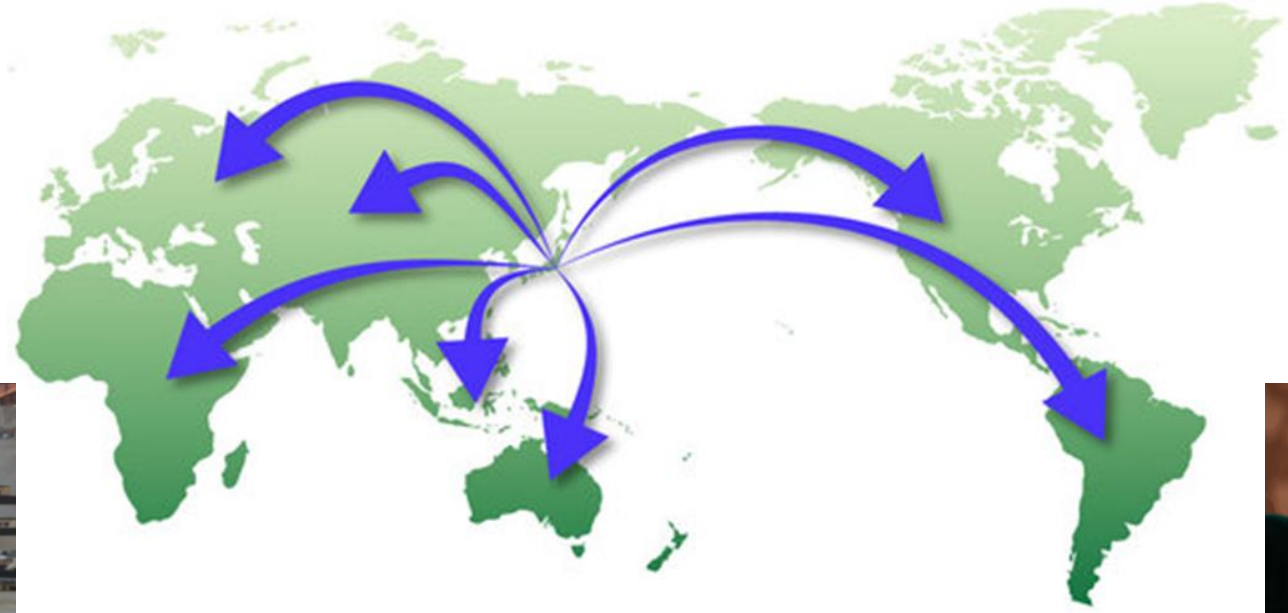
企業

県民



ウェルビーイング千葉モデル

商品・サービス体験



お仕事体験で
自分発見

千葉→全国→世界へ

生成AI技術の目まぐるしい成長

ご清聴ありがとうございました

WellMent

ウェルネスとエンターテインメント
で人々にウェルビーイングを