

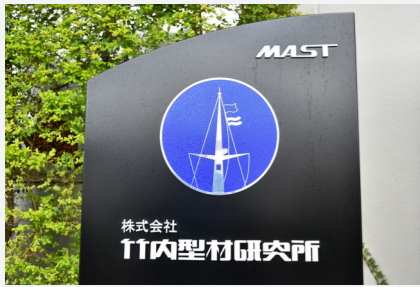
# 超平面、メタルマウスパッドでeスポーツ市場へ新規参入

精密金型部品製造で培った技術力を活かして、急拡大するeスポーツユーザー向けに金属製マウスパッド「NINJA RATMAT」を開発した。プロゲーマーのニーズを顕在化した商品はコアなファンを獲得しながら事業化が進んでいる。

事業者名:株式会社竹内型材研究所 事業年度:平成30年度

事業テーマ:世界中で急拡大するeスポーツ市場が熱望する超平面金属製メタルマウスパッドの試作開発

## 企業概要



当社は電子部品機器における精密金型部品メーカーである。電子部品等の精密用標準部品に特化し、独自の商品ラインナップで選ばれ続けている。薄板高硬度素材の平面加工、薄板・異形状・大型の平面研削加工、難加工材(非磁性)の平面研削加工、測定治具やユニット装置製造に強みを持つ。この強みを活かし、自社商品「NINJA RATMAT」を開発、高級高機能マウスパッド市場を開拓しコアなファンを獲得している。

株式会社竹内型材研究所

代表取締役 内山真司

1975年7月

〒259-1146  
伊勢原市鈴川  
6

23人

2,000万円

0463-93-7771

金属製品製造業

WEBサイト



R&D拠点「NINJA RATMAT R&D Lab」



左上/ラボには体験ブースが併設 左下/高い技術力が評価されている 右上/プロジェクトマネージャーの永廣さん(中央)、生産技術部の叶さん(右)、掛布さん(左) 右下/導入した真空熱処理炉

## 取材の現場から

下請け型の事業モデルにおいて自社製品開発を志向する企業は少なくない。当社はメイン事業(金型部品製造)に対してフォーカス事業を設定し、強みが活かせる領域や市場性を模索している。ミッションが浸透した組織、SNSマーケティング、ファン作り、購入体験価値の創出、ラボへの投資など新事業開発の取組みは多くの中小企業に示唆を与えている。

東京ゲームショウで試作品の展示を予告したところ、SNSで情報が拡散。スタッフが昼食も取れないほどブースは長蛇の列となり、大きな手応えを得ました。商品の販売は受注生産のみ、1枚6万円と高額ですが、ゲーマーにとって憧れの商品となっています。事業化を加速するためショールームを備えたR&D拠点「NINJA RATMAT R&D Lab」を開設しました。加工条件をさらに分析し、滑り・止め性能に変化を加えた新製品も販売予定です。極薄で研削の難しい高機能材の研究を進め、eスポーツのみならず最先端分野で社会貢献を目指していきます。

件設定が大きな課題でした。試行錯誤の連続でしたが導入した設備によって熱処理を内製化できたので微調整が可能となり、全面で平面度0.01mm以内で品質を維持できたことは大きな成果です。また、パッドの表面はマウスセンサーの乱反射を防ぐため、見た目の質感やデザイン性と機能性のバランスも工夫したポイントです。

## 予想を超える反響

## 補助事業のきっかけ

- ・自社の強みを活かした領域で自社製品開発へ挑戦したいと考えていた。
- ・社内でアイデアを出し、SNSでニーズ調査を行いeスポーツ分野にフォーカスした。
- ・コアゲーマーのニーズに合った高機能製品を新たに生み出し、多くのゲーマーに新たなデバイスとして認知してもらおうことを目指した。

## 事業計画の概要

- ・急拡大するeスポーツ市場では、ゲームも常に進化している。操作性において現存するマウスパッド(布・プラスチック・アルミ等)では瞬時の反応に対応することが困難になっている。そこで、操作性を追求するため、高硬度金属製で最適な滑り性と停止性を持つマウスパッドを製作するための試作開発を行なった。

## 事業化状況

- ・東京ゲームショウ2019へ新製品「NINJA RATMAT」を出展すると、事前のSNSマーケティングも奏功し千人を超えるブース来場を実現。同年、4種類のラインナップで発売を開始した。
- ・商品価格は60,000円以上で高価格帯ながら、2021年にオープンしたラボでは実際に商品を体感できるショールームも好評でブランド認知度向上と購入に繋がっている。ラボではマウスパッドの生産の他に高機能材の研削研究も進め、医療や半導体など最先端分野への進出も目指している。

当社は電子部品用精密金型部品の製造販売を行っており、薄板化熱処理による高硬度化、平面化に強みを持っています。「塑性技術による社会貢献」をミッションに掲げ、B to C向けの自社製品開発を熱望していました。そこで社内外の調査を進め、急拡大するeスポーツ市場で使われるマウスパッドに着目。SNSで多くのゲーマーと繋がり情報収集を行うと、激しいマウス操作で日常使いとは比較にならない過酷な使用環境にあることが分かりました。そこでコアゲーマー向けに高硬度金属製で「滑り・止め」性能に優れた高機能製品を生み出すことを目指しました。ゲーマーからは共創パートナーとして開発につながるヒントを提供してもらい、また新商品へ多くの期待も寄せられました。滑り性・止まり性は、一つの材質を熱処理と研削加工で平面度を出し、表面改質処理、コーティング加工によって機能を高めています。薄い金属は熱処理で反り返ってしまうため、反りを低減する条

## 自社商品開発への挑戦