

2024年12月期 第2四半期決算説明資料

monoAI technology株式会社（証券コード：5240）
2024年8月20日

CONTENTS

- 01** 市場環境と成長戦略
- 02** FY2024 2Q 業績
- 03** トピックス
- 04** 会社概要
- 05** Appendix

01

市場環境と成長戦略

国内メタバース市場は2021年度から2027年度(予測)までの年平均成長率71.3%で拡大し、2027年度に20,059億円規模になると予測。

単位：億円



出典：株式会社矢野経済研究所「メタバースの国内市場動向調査（2023年）」
(2023年8月30日発表)

注1:市場規模は、メタバースプラットフォーム、プラットフォーム以外（コンテンツ、インフラ等）メタバースサービスで利用されるXR(VR/AR/MR)機器の合算値。
プラットフォームとプラットフォーム以外は事業者売上高ベース、XR機器は販売価格ベースで算出している。

注2:エンタープライズ(法人向け)メタバースとコンシューマー向けメタバースを対象とし、ゲーム専門のメタバースサービスを対象外とする。

注3:2023年度は見込値、2024年度以降は予測値。

2024年初頭だけでも既に以下のような動きがあるなど、
メタバース・XRを取り巻く動きは加速を続けている。

1 / 8



CES2024の基調講演にて、シーメンス社CEOが産業用メタバースに関する講演を実施

1 / 25



「Teams」から使えるメタバース「Microsoft Mesh」が公開

2 / 2



「Apple Vision Pro」が販売開始

2 / 7



ディズニー社が「フォートナイト」のエピック社へ15億ドルの出資とメタバース構築を発表



メタバースはエンタメ分野などでの限定した活用ではなく、
インフラツールとして本格的にビジネスシーンにおいて活用され始めている。

メタバースをツールとして使用する
より実用的な取り組みの増加

教育分野



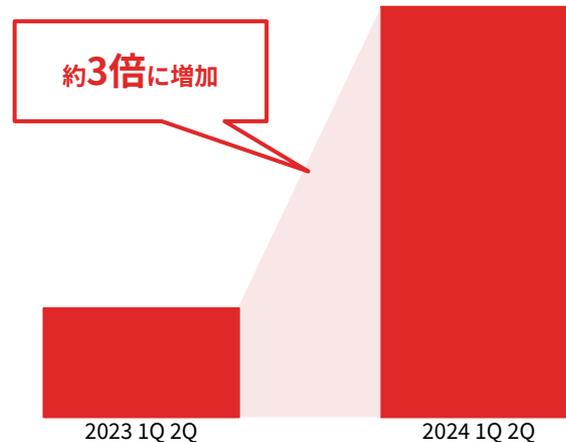
不動産分野



行政サービス分野



当社が手掛けるイベントの中でも
行政関連の新規イベント実施数は昨年同期比の3倍強に増加



これらのニーズを確実に捉えるため、大日本印刷株式会社（以下、DNP）と資本業務提携契約を締結。「XRコミュニケーション®」事業における価値共創の戦略的パートナーシップを強化。



販売・事業推進
に係る協業

DNPの営業力、コンテンツ制作体制とmonoAIの技術力を掛け合わせて、企業や自治体へ共同で提案していきます。

開発・制作
に係る協業

教育業界向けの対話型授業や、企業・自治体向けの窓口業務、住宅業界向けショールームなどをバーチャル空間で実現するDNPの既存サービスについて、機能強化のための開発を共同で推進します。

アセット提供・共有
人員交流

両社の開発人員の交流などを通じて、両社が保有するセキュリティ、AIなどの技術やノウハウを掛け合わせ、新しい事業・サービスを開発します。

事業拡大のため、約10億円の資本増強も同時に実施

教育業界向けの対話型授業や、企業・自治体向けの窓口業務、住宅業界向けショールームなどをバーチャル空間で実現するDNPのXRコミュニケーションについて、機能強化のための開発

教育



『バーチャル・ラーニング・プラットフォーム』
(共同開発)

行政



『メタバース役所』
(共同開発)

不動産



『DNPバーチャルエクスペリエンスVRプレゼンゲートウェイ』
(技術提供)

研究
開発



『リアル連動メタバース』
(共同開発)

不登校や日本語の指導が必要な児童・生徒を支援する 3Dメタバースを東京都の30自治体等に展開



1. GIGA端末のWebブラウザで動く3Dメタバース環境
2. 児童生徒一人ひとりの状況をふまえた学習コンテンツ
3. 安心・安全に利用できる環境
4. アバターを使い、より感情を豊かに表現することが可能

全国の自治体が共同で利用可能な「メタバース役所」の提供を開始

生活者が自治体の各種サービスをインターネット上の仮想空間・メタバースで利用できる「メタバース役所」の提供を2024年7月24日（水）に開始しました。

より多くの自治体が「メタバース役所」を活用できるように、複数の自治体で運用を分担してサービス利用料を抑える共同利用モデルとして提供します。

「メタバース役所」の提供を通じて自治体のデジタルトランスフォーメーション（DX）を推進し、生活者の利便性を高めて、「誰一人取り残されない、人に優しいデジタル化」の実現に貢献します。



住宅用プレゼンテーションソフトのデータを最短15秒^(※1)で高精細なVRに変換。
新築・リフォーム後の内装をメタバースでウォークスルー可能に。

※1:DNP環境における試験による実測値。



- ・最短15秒！^(※1) 圧倒的な変換スピード
- ・専門知識不要！簡単な操作
- ・高精細な3DCG表現

リアルタイム3DCG技術、クラウドレンダリング技術を技術提供

02

FY2024 2Q 業績

連結子会社であるロボアプリケーションズ株式会社ののれんの減損損失による特別損失を計上。

特別損失計上の背景	<ul style="list-style-type: none">✓ 大手顧客において、当社側が予測できなかった事業構造の変革が発生し、当該顧客との受注金額が大幅に減少する見込み。✓ 買収当初、ロボアプリケーションズ社ののれん評価は当該顧客との将来取引に起因するもので、今後の受注金額の減少を鑑み、本件ののれんの減損処理の実施を決定。
24/12期2Q業績ならびに通期業績への影響	<ul style="list-style-type: none">✓ 24/12期2Qにのれんの減損損失を175百万円計上。✓ 売上高については、収益減少部分を新たな顧客からの収益獲得も見込まれることから、修正なく現状維持を予想。✓ 当初予算ではのれん償却を販売費及び一般管理費の中で計上を行っていたが、特別損失にて一括で減損損失を計上したため、下期においては、営業費用減少の効果があり、営業利益、経常利益の各段階では増加見込み。

売上高は前年同期比+47%成長。営業利益と経常利益に関しては概ね業績予想通りの進捗。
特別損失を計上したため、純利益段階では減益。

単位：百万円	2023年 2Q累計	2024年 2Q累計	増減額	前年同期比
売上高	512	755	+243	147.3%
営業利益	-89	-122	-33	-
経常利益	-88	-128	-40	-
四半期純利益	-62	-313	-251	-

(百万円未満切捨て)

DNPからの出資もあり、自己資本比率は引き続き高水準。財務基盤の安定性を確保。

単位：百万円	2023年12月末	2024年6月末	増減額
流動資産	1,140	2,040	+900
うち現金及び預金	941	1,830	+889
固定資産	346	208	-138
資産合計	1,487	2,249	+762
流動負債	266	354	+88
固定負債	74	62	-12
純資産	1,145	1,831	+686
負債・純資産合計	1,487	2,249	+762
自己資本比率	77.0%	81.4%	-

(百万円未満切捨て)

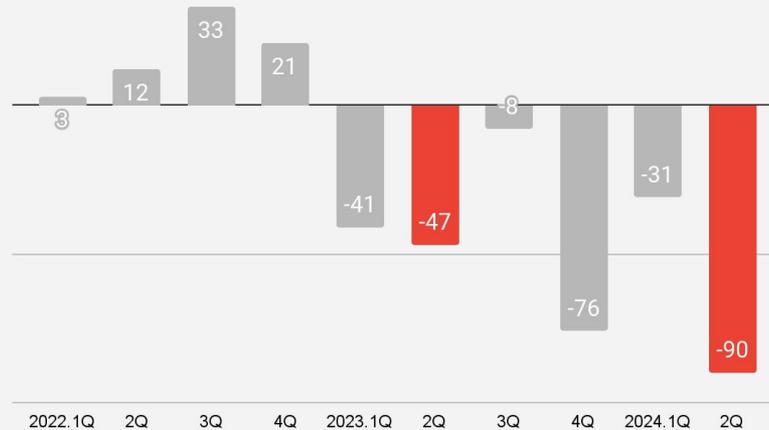
売上高

単位：百万円



営業利益

単位：百万円



(百万円未満切捨て)

売上原価

単位：百万円

■ 売上原価率 ■ 外注費等 ■ 劣務費

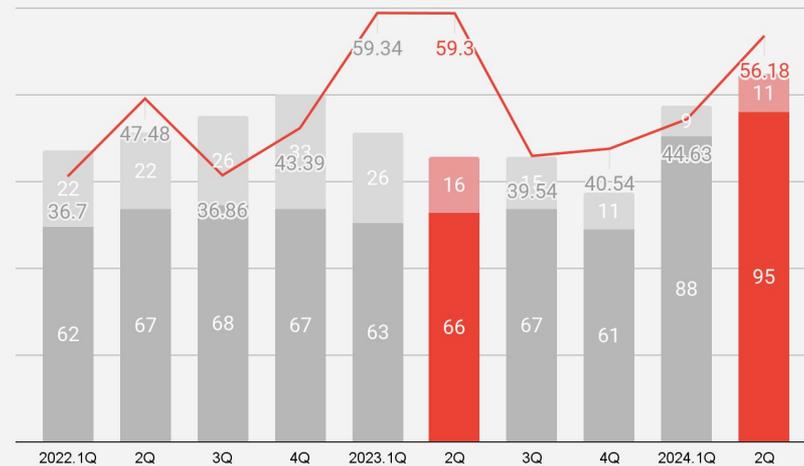


売上原価は、前年同期比で売上高とともに増加。
前四半期比では横ばいとなったが、第2四半期売上高が前四半期比にて減収したこともあり、対売上高比率は上昇。

販管費

単位：百万円

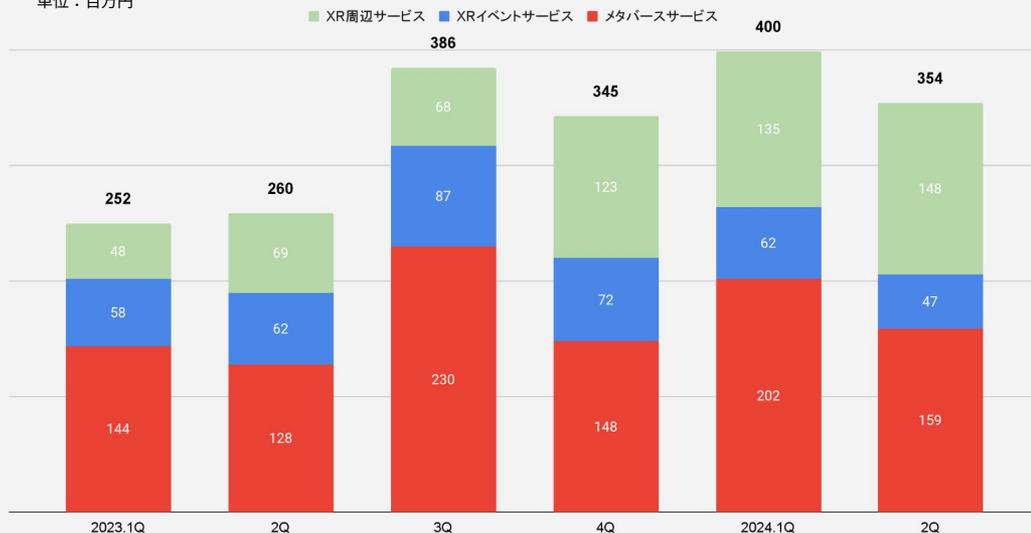
■ 販管费率 ■ 研究開発費 ■ 人件費



販管費は、人件費・採用費の増加に伴い、前年同期比で増加。

(百万円未満切捨て)

単位：百万円



ロボアプリケーションズ社
買収によりXR周辺サービスの
売上が伸長

メタバースサービス

- 1Q比で売上高が減少するも想定通り。昨年同期比では増加。
- 既存案件の継続的な開発に加え、DNPとの共同開発案件も動き出し、今後の受注見込みも多い。

XRイベントサービス

- DNP経由での受注が増えつつあるが、1Q比ではやや苦戦。
- 引き続きDNPとの交流を深めつつ、大型案件をしっかりとクローリングする等その他の新規案件の受注獲得も目指す。

XR周辺サービス

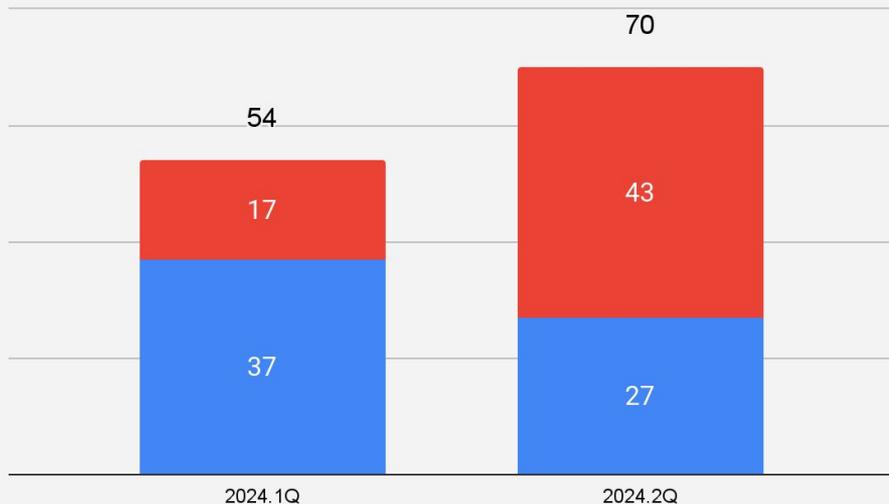
- 子会社が安定的な売上高を獲得している他、1Qより設立したXRソリューション開発事業部においても売上高が増加中。
- これらに加え、QA事業部や新規事業開発事業部など、各事業部の更なる拡大を目指していく。

(百万円未満切捨て)

イベント実施数

単位：件

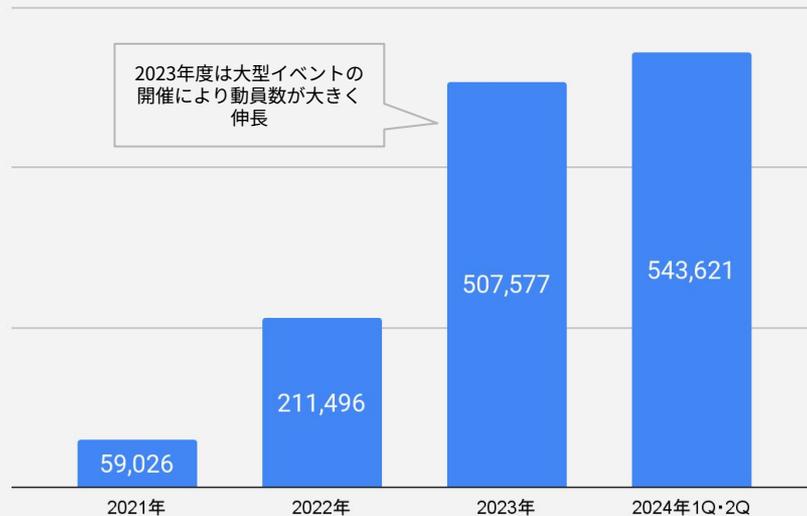
■ 新規イベント件数 ■ 継続イベント件数



注1:メタバースサービス、XR イベントサービスで実施したイベント数の合計
注2:期をまたいで開催される常設型イベントなどが増えてきたため、イベント実施数については、新規イベント件数だけでなく、継続イベント件数も開示することと致しました。

累計動員数

単位：人



注1:メタバースサービス、XR イベントサービスで実施したイベントの累計動員数
注2:ライセンス料などの収益に影響

03

トピックス

大日本印刷株式会社 様

リアル連動メタバース

リアルとバーチャルの空間を連動させて新しい体験を創出

DNPの本社（市谷）での社内向けイベント未来づくりミーティングで リアル連動の体験を提供

- リアルとバーチャルのデジタルツイン空間に、HMD、Mobile、PC、センシング^(※1)のマルチデバイスでユーザーが参加して、共同作業とコミュニケーションを行う。

※1:センシングで参加するユーザーは、リアル空間でデバイスを何も持たない人が、システムのセンシングによってデジタルツイン空間上にアバターとして表示される。



PCユーザー

Mobileユーザー

HMDユーザー

センシングユーザー

現実空間とバーチャル空間を同期し、
現地の参加者、遠隔の参加者が
リアルタイムにコミュニケーションする。

リアルとバーチャル空間を連動させたイベント、サービスに應用予定

大日本印刷株式会社様

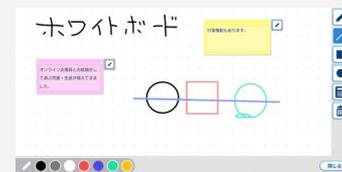
「バーチャル・ラーニングプラット・フォーム (VLP)」 東京都教育委員会

メタバース空間の新たな学びの場

不登校の子供や日本語指導が必要な子供たちの居場所・学びの場として、メタバース空間を提供



- 東京都VLPは、不登校や日本語の指導が必要な児童・生徒に、インターネット上の仮想空間を活用して居場所や学びの場を提供するプラットフォームであり、PCやタブレットなどGIGA端末を通してアバターを操作し、コミュニケーションをとることができる。
- 令和5年度の東京都8自治体提供から、令和6年度は東京都30の自治体や団体へ拡大し提供。
- 遠隔地にいる子供たちがコミュニケーションできるホワイトボード機能など新機能を実装。



全国の小中学校、大学に展開を計画

株式会社竹中工務店 様

ビルコミ® × メタバース

竹中工務店が手掛けるビルOS「ビルコミ®」をメタバースで拡張

メタバース空間に居ながらリアル空間の空調機器の設定が可能

- ビルコミ®から定期的に空調の情報を取得し、メタバース空間内の空調オブジェクトに反映
リアル空間の空調に設定されている温度や風量の状態をメタバース内で視覚的に確認することが可能
- ビルコミ®から受け取った情報を元に、メタバース空間上に設置された空調設備から温度や空調の状態に合わせたアニメーションを再生



空調の下にアバターを移動させると、
風を受けたアバターが専用モーションをとる



- リアル空間のカメラで撮影した人の骨格情報と位置情報を通信モジュールを介してバーチャル空間のアバターに反映する実証実験を行っている

リアル不動産の付加価値を高めるメタバースとして不動産業界に展開

大日本印刷株式会社 様

未来づくりミーティング

全国から社員が集い、新たな価値を生み出す共創の場



DNPの本社（市谷）をバーチャル空間化して、多くのイベントエリアを用意

- 社内のコラボレーションエリアやショールームを再現して、展示テーマ約50点を紹介。
- バーチャル空間内に、DNPの取り組みや商材について教えてくれるAIバーチャルヒューマンを設置。
- 「オールDNPの総合力」を成長させるために、挑戦する風土づくりに貢献

AIバーチャルヒューマンを正式実装



DNP全拠点を対象とした巨大メタバース社内イベント

江戸川区 様
東京情報デザイン専門職大学 様

メタバース区役所プロジェクト

メタバース上で式典を開催



発足式には江戸川区長がリアルアバターでご出席

メタバース空間でコミュニケーションを取りながら申請手続きのサポートや相談が可能に

- 「来庁不要の区役所」を目指し、メタバースで相談や交流を促進するプロジェクト
- DNPの「メタバース役所」の一環として、ホテルの会議場を模した弊社のプリセットエリアを今回の発足式向けにアレンジ

今後も参加自治体を増やし、行政メタバースのスタンダードを目指す

有馬温泉・金の湯マップ



異変に気付くことができれば、金の湯の時計が進みます

フォートナイト上に有馬温泉・金の湯マップを公開。
神戸市の魅力を、没入感のある「体験」に落とし込むことで、知名度向上を図り、
新たな訪日観光客の誘致に貢献。

八廻-有馬の怪-では、有馬温泉観光協会青年部監修のもと、新たにウォーキングシミュレーション「8番ライク^(※1)」のゲーム要素を追加し、楽しくプレイしながら有馬温泉の魅力を知ることができます。

これまでは、有馬温泉を忠実に再現したマップ内を、観光の疑似体験としてプレイすることができ、全国のユーザー様から好評をいただきました。

第二弾として、ウォーキングシミュレーション「8番ライク」のゲーム要素を追加し、楽しみながら有馬温泉の魅力を体験することができます。当社は、今後もメタバースやXRなどの先進技術を通じて、新たな観光PRに取り組んでまいります。

※1:2023年11月にリリースされた大人気ゲーム「8番出口」からインスピレーションを受けたゲームジャンル。プレイヤーが特定の場所を探索し、隠された異変を見つけながらゴールを目指すシンプルなルール設定で、異変に気付けなければゲームオーバーとなり、スタート地点に戻されるなどの特徴がある。

フォートナイトのおすすめに掲載され、他の自治体からの問い合わせも増加中

オウンドメディア「メタバース相談室」
メタバース開発需要のある当社ターゲット企業へ効率的にリーチできる体制を構築

メタバース 相談室

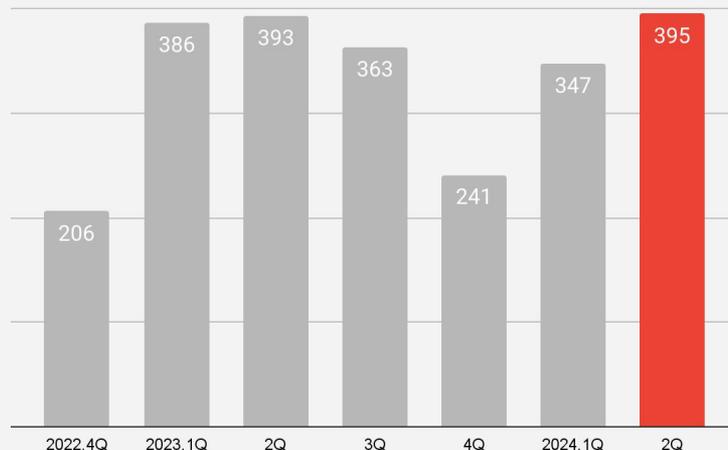
セミナー実施件数 **8件**
月間 **20万PV**
総申込者数 **412件**



検索トップキーワード（総数62）

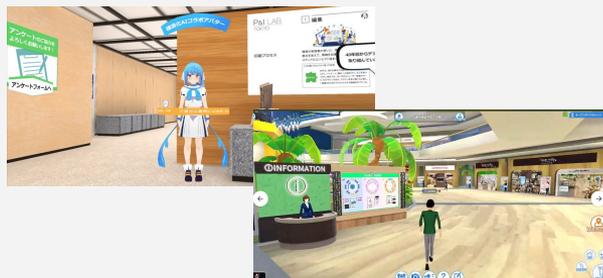
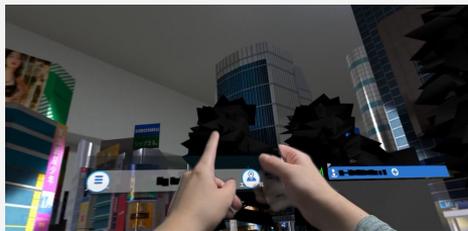
『メタバース 入り方』 『メタバース サービス』 『vr 何ができる』
『vr作成』 『vr導入』 『ar 導入』 etc...

新規獲得リード数



自社メディアからのリード獲得が引き続き好調
セミナーも積極開催中

サービス拡充による差別化、売上アップのため、 生成AIと最新XRデバイスを中心に、研究開発にも積極投資



最新AIフォトグラメトリ技術によるXR CLOUDのエリアデータ自動生成検証

- 複数の写真から高精度でリアリティのある3Dモデルデータを自動生成できるAI技術を利用し、フォトリアリスティックなエリアデータを自動生成する検証を実施。
- 同機能をXR CLOUDに搭載し、商用利用できるクオリティのメタバース用エリアデータを写真から生成可能に。

VisionPro版のXR CLOUDアプリ作成・TestFlight公開対応、営業用デモアプリ制作

- XR CLOUDアプリをベースにVision Proで動作するメタバースアプリの実装検証を行い、プロトタイプ版をTestFlightで公開し、Vision Pro実機での動作検証を実施。
- 既存のQuest2向けVRデモアプリをVision Proに移植し、空間コンピューティングの業務利用を想定したアプリを制作中。

AIバーチャルヒューマンの案件活用と更なる拡張機能実装

- XR CLOUDのAIバーチャルヒューマン機能について、下記メタバースイベントで正式採用。
 - ・ DNP様「未来づくりミーティング2024」
 - ・ ベネリックデジタルエンターテインメント様「そらのうえショッピングモール」
- さらなる性能拡充を目指して、以下の検証・対応を実施中。
 - ・ 案件に特化した外部データから、AIが返答できるRAG機能の導入検証
 - ・ GPT4oなどの最新のLLMモデルの導入検証

04

会社概要



先進技術で

社会の未来を創造する。

ゲーム開発などで培った大規模通信技術とAI技術をコアとして、メタバースプラットフォーム『XR CLOUD』を提供します。

会社名	monoAI technology株式会社			
設立	2013年1月			
資本金	1,057,746千円			
社員数	152名			
所在地	神戸本社：兵庫県神戸市中央区三宮町一丁目8番1号 さんプラザ3階34号室 東京支社：東京都渋谷区桜丘町1番2号 渋谷サクラステージ セントラルビル15階			
事業内容	XR事業			
経営陣	代表取締役社長	本城 嘉太郎	監査役	谷川 健一
	取締役	山下 真輝	社外監査役	高橋 正樹
	取締役	成沢 理恵	社外監査役	川口 洋司
	社外取締役	谷間 真	執行役員/CTO	中嶋 謙互
	社外取締役	植田 修平		

メタバースサービス

売上高構成比 **47.8%**

XR CLOUDをOEM 提供し、
顧客独自のメタバースプラットフォームを
高速・安価に提供



XRイベントサービス

売上高構成比 **14.4%**

XR CLOUD上で、クライアントの要望に
沿った様々なイベントを企画・制作・運営



XR周辺サービス

売上高構成比 **37.7%**

メタバースに限らず
XR全体の幅広いニーズに応える

※連結子会社の売上高を含む

monoAI
TECHNOLOGY

XR CLOUDをOEM提供することで、クライアントはゼロから開発することなく、迅速かつ安価に独自メタバースを構築可能

XR CLOUDをOEM提供

XR XR CLOUD

1 多人数同時接続

- ・内製通信ミドルウェア『モノビットエンジン』を活かし、高速かつ安定した数万人規模の同時接続が可能
- ・1エリア 1,000人同時接続が可能



2 OEM提供による高い拡張性

- ・イベント会場やアバターだけではなく、様々な機能を追加できる高い拡張性
- ・OEMにより低コスト短納期で独自メタバースの構築が可能

3 自社クラウドゲーミングで対応可能

- ・アプラインストール不要、安価で使用が可能なため、競争力が高い

クライアント独自のメタバースを構築

独自機能を追加開発

- ・アバター作成機能
- ・立ち読み機能
- ・ECサイト連携

専用アプリ化



- ・アバター販売機能
- ・有料チケット機能
- ・独自会員システム連携



カスタマイズ開発による初期収益に加え、ライセンス料および運営費等による安定したリカーリング収益

XR CLOUD上で、クライアントの要望に沿った様々なイベントを企画・制作・運営

企画立案

制作

集客・
マーケティング

運営業務

XR CLOUD上で様々なイベントをパッケージ化
低コスト、短納期化を実現。要望に合わせたカスタマイズも可能



パーティー
懇親会、内定式、入社式などの集合イベント



講演会
講演会やセミナーなどの大人数向けイベント



展示会
ショッピングもできる大規模展示会イベント



ファンミーティング
トークイベント、ファン同士の交流など



バーチャルツアー
工場見学や研修をバーチャル空間で実施



ショッピングモール
売り手/買い手のコミュニケーションが可能

Webブラウザ対応

パソコン、スマートフォンでどこからでも手軽に参加可能

大規模イベントも開催可能

XR CLOUDは同一エリアに1,000人同時接続可能

ビジネス機能が充実

画面共有機能、カメラ映像のワイプ表示、PDFアップロード、質問者へマイクを渡す機能など

粗利率の高い収益モデル

- ・パッケージ化による製造原価の圧縮
- ・ライセンス料による収益
- ・ワンストップ提供による売上機会の最大化

XR CLOUDに限らずXR全体の幅広いニーズに応える

他社プラットフォームを活用した空間制作

様々なメタバースプラットフォームを駆使し、クライアントのニーズに沿ったプランを制作。



対応プラットフォーム
ROBLOX / ZEPET / ZEP
VR Chat / FORTNITE / Spatial

monoXR

VR・ARソリューション開発

XR CLOUDでの実績をベースに、AR・MR・VRのXR全般で企業の課題解決に取り組む



monoAI
TECHNOLOGY

品質保証業務受託

ゲームを中心としたテスト業務委託

テストの自動化、AI活用も可能なQAサービス



- ①テストの自動化
- ②テスト分析による効率化
- ③開発と一体化した品質管理

monoQA

ミドルウェア提供・開発



モノビットエンジン
XR CLOUDの基盤として採用し、
完全内製技術で1空間1,000人
同時接続を達成

ドローン/AIロボット事業

RoboApplications

ロボアプリケーションズ
株式会社

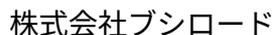
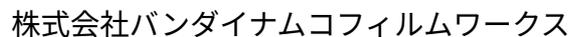
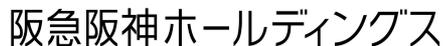
AIシステム設計 /開発事業



モリカトロン株式会社

05

Appendix



XR CLOUD

自社メタバースプラットフォーム

2020年12月3日リリース



INSPIX WORLD

ディープコミュニケーション

SNSメタバース

協業先：パルス様

2021年4月6日リリース



Medical Verse

日本初の医療機関向け
メタバースプラットフォーム

2022年5月1日リリース



Chronos

メタバース空間を構築するための様々な
機能を備えたソリューションサービス

協業先：ABAL様

2024年4月リリース



ビルコミ®×メタバース

竹中工務店が手掛けるビルOS「ビルコミ®」
をメタバースで拡張

協業先：竹中工務店様

2025年度リリース予定



HH cross EVENTS

阪急阪神グループが提供する展示会や
ライブに参加できるメタバース

協業先：阪急阪神ホールディングス様

2021年3月10日リリース



NEOKET

同人誌などの即売会に特化したメタバース

協業先：ピクシブ様

2021年1月30日リリース



バーチャル・ラーニング・
プラットフォーム

不登校や日本語指導が必要な子供の学びの場

協業先：DNP様

2023年9月リリース



メタバース役所

いつでも・どこからでも

行政サービスを利用できるメタバース

協業先：DNP様

2024年7月リリース



注1:他企業様との取り組みに関しましては、協業先の希望により、メタバース名や詳細な内容説明が公表できない場合があります。

注2:主要なものを記載しております。

「オープンメタバースネットワーク」発足

日本を代表するメタバースサービスを展開する4社が連携し、日本最大級のメタバースアライアンスを発足



- ① メタバースの事業活用を検討する際に、単独メタバース利用に加え、複数のメタバースを繋ぐことや、リアル空間を取り入れた立体的な施策立案が可能
- ② コンサルティングからイベント企画や空間コンテンツ制作まで一貫通貫のサポート体制を構築
- ③ 将来的にお互いのプラットフォームにおける相互のデータ連携を実現するオープンメタバース構想を目指す

会社名	プラットフォーム名	各プラットフォームの特徴	各社の役割
KDDI	αU	ミーティングやパブリックビューイングなどに最適な渋谷と大阪の街を再現したメタバースや、実店舗を空間再現するデジタルツインショッピング、360度自由視点音楽ライブなどを提供。	事務局（総合窓口）、コンサルティング、メタバース/デジタルツインの制作
STYLY	STYLY	スマートフォンを現実の都市空間にかざすだけで、”まるで現実でおきているかのような”迫力あるXRコンテンツをリアル空間に重なって投影できるサービスを提供。	事務局（総合窓口）、コンサルティング、メタバース/デジタルツインの制作
monoAI technology	XR CLOUD	ウェブブラウザからシームレスに参加可能なメタバース。PC/スマートフォン/タブレットなどマルチデバイスに対応し、ブラウザベースでも、品質の高い空間の制作、大人数の同時接続が可能なサービスを提供。	ウェブメタバースの空間制作
REALITY	REALITY XR cloud	配信者（ライバー）を中心に人が集まるメタバース。個性あふれるアバターを利用できるほか、SNSとして楽しむことができ、ユーザー配信を視聴しながら応援も出来るサービスを提供。	メタバースイベント空間制作、ユーザー連動キャンペーン制作

MetaBuzz × monoAI technology

日韓におけるメタバースマーケティング事業拡大に向けた協業パートナーシップを締結

業務提携の内容

- ①日本・韓国市場におけるローカライゼーション支援
- ②拡販に伴うオンボーディング支援



当社はこれまで、XR事業において、大規模同時接続を強みとしたメタバースプラットフォーム『XR CLOUD』を開発し、物理的な距離や移動時間などの制約を解放することで、一人でも多くの人々が交流できる空間を提供してまいりました。

一方MetaBuzzは、サムスンや新世界、ロッテ、LG生活健康、AMOREPACIFICなど、180以上の韓国企業や官公庁の幅広い業界のメタバースを企画・構築し、本年10月には、韓国情報通信産業振興院のK-Metaverseパビリオンに選出され、2023 XR Fair Tokyoに参加し、その圧倒的な実績と優れた技術力でメタバースマーケティングへの関心が高まっている日本企業から注目を集めています。

このたびの提携により、MetaBuzz独自が保有する実績に基づいたメタバースデータマーケティングと、当社が運営する「XR CLOUD」を掛け合わせ、両社が共同で提案する新たなメタバース体験を創造し続けるとともに、日韓における価値提供の領域拡大を推進してまいります。



本城 嘉太郎
代表取締役社長

ゲーマーだった19歳の時、世界初の本格MMORPG「ウルティマオンライン」に出会って強い衝撃を受け、将来ネットワークゲームを作ることを決意。サーバエンジニア、大手コンシューマゲーム開発会社を経て、2005年にDropWaveを創業。ゲームの受託開発を行いつつ、まだ日本でネットワークゲームを作る文化がなかった頃からネットワークゲーム開発の研究開発に着手。その成果を元に、2013年当社を設立。



山下 真輝
取締役 COO / XR事業本部 本部長

株式会社メタップスの立ち上げに参画。アプリリワードサービス『metaps』など同社の複数サービスの立ち上げを牽引し、同社上場に貢献。その後、シリアルアントレプレナーとして数々のビジネスを立ち上げ上場企業へ売却後、弊社に参画。



中嶋 謙互
執行役員CTO

96年世界初のJava アプレットを用いMMORPGを制作、複数のMMORPGを成功させる。シンラ・テクノロジー社ではクラウドゲーム用SDKの開発を主導。2016年当社CTOに就任し開発の総指揮を執る。



森川 幸人
モリカトロン代表取締役

国内におけるAI研究者の第1人者であり、かつグラフィック・クリエイター、筑波大学非常勤講師と多方面で活躍。モリカトロンではAIを使ったゲーム開発支援に取り組んでいる。



谷間 真
社外取締役

京都大学在学中、1992年に公認会計士試験に合格し、現EY新日本有限責任監査法人大阪事務所に入所。多くのベンチャーの役員、アドバイザーとして経営に参画し、複数社をIPOに導く。現在も上場企業の取締役及び未上場企業の取締役、監査役、アドバイザーを務める。



植田 修平
社外取締役

2001年株式会社ゲームポットを創業。数多くのオンラインゲームをプロデュース。2005年には株式上場を果たす。2007年より一般社団法人日本オンラインゲーム協会（通称、JOGA）の共同代表理事を務める。

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。

これら将来の見通しに関する記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されています。

これらの記述は、将来の結果や業績を保証するものではありません。

上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済状況の変化や、当社が事業を展開する業界の動向などが含まれますが、これらに限られるものではありません。