

2026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）
2026年8月14日

CONTENTS

- 01** FY2026 2Q 業績
- 02** FY2026 2Q トピックス
- 03** 新規事業（フィジカルAI）について
- 04** 会社概要
- 05** Appendix

01

FY2026 2Q 業績

- 前年同期比では大幅な減少となるものの、下期にウェイトを置いた事業計画に基づき、通期業績予想に対しては概ね想定の範囲内で推移。
- 子会社売却や不採算事業の整理等のポートフォリオ再編が主な売上高減少の要因。
- 将来成長を見据えた体制維持および先行投資を優先した結果、売上減少幅に対し費用圧縮が緩やかとなり、各段階利益は前年同期比で減少。
- 足元は、成長領域（産業AX等）への人材シフトおよび不採算事業の整理に伴う諸経費の精査を並行して推進。
- 再編の過渡期として将来の成長リソースを確保しつつ、組織のスリム化および業務プロセスの効率化を一段と加速させ、収益構造の適正化を図る。

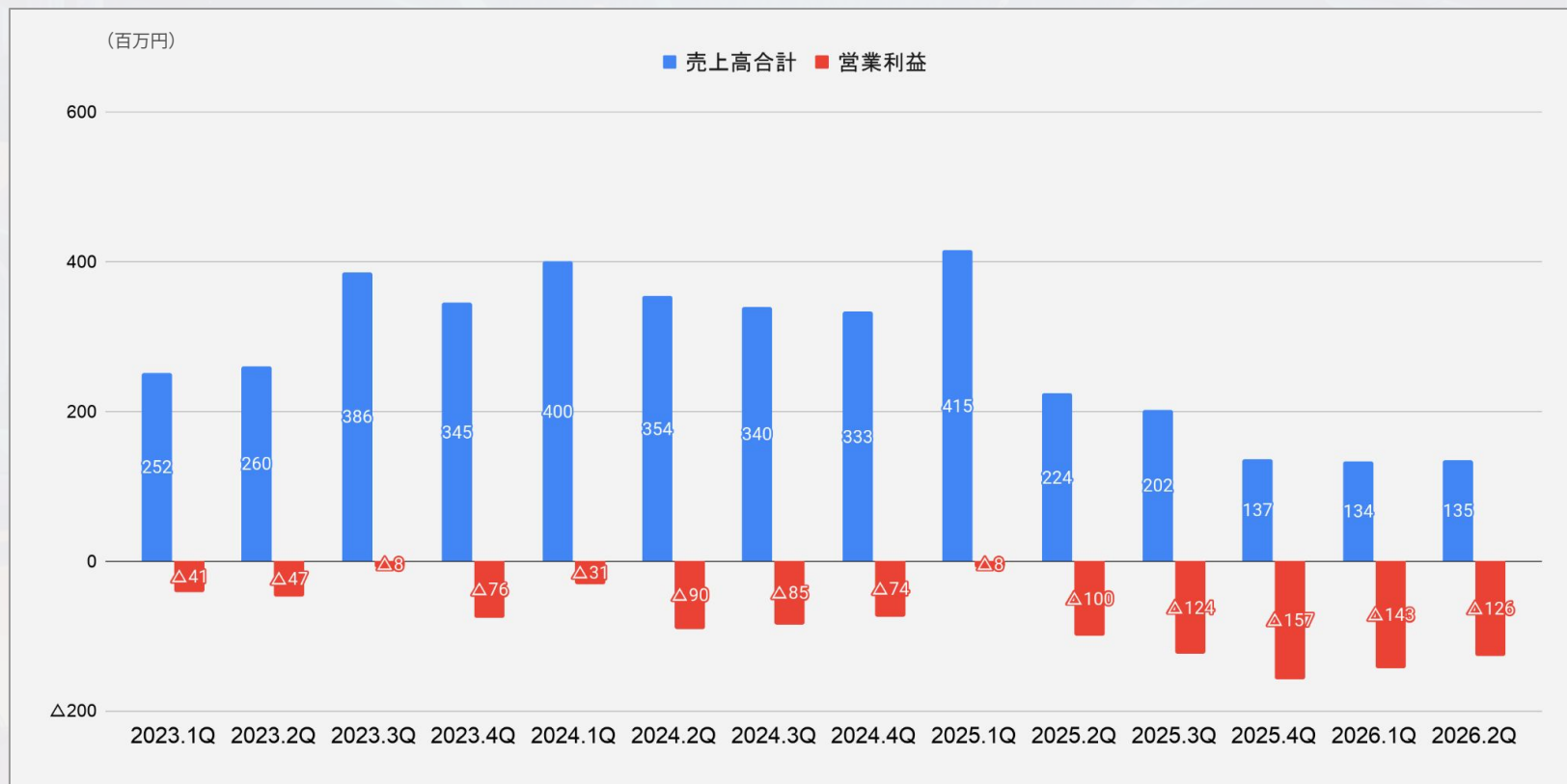
	FY2025 1Q~2Q	FY2026 1Q~2Q	
(単位:百万円)	実績	実績	増減率
売上高	639	268	△58.0%
売上原価	396	193	△51.2%
売上総利益	243	75	△69.1%
販管費	352	344	△2.3%
営業利益	△109	△269	△146.7%
経常利益	△105	△246	△133.2%
税前利益	△43	△253	△479.0%
純利益	△46	△255	△452.5%

(百万円未満切捨て)

- 自己資本比率は引き続き高い水準を維持。
- 負債合計はポートフォリオ再編の進展に伴い前期末比で減少。
- 純資産は当期純損失の計上により減少したものの、引き続き財務基盤の安定性は確保。
- 現金及び預金は890百万円を確保し、将来の成長投資に向けた十分な流動性を維持。

	2025年12月末	2026年6月末	増減額
(単位:百万円)			
流動資産	1,347	1,043	△303
うち現金及び預金	1,188	890	△298
固定資産	67	62	△5
資産合計	1,415	1,105	△309
流動負債	154	129	△24
固定負債	36	8	△28
負債合計	191	137	△53
純資産合計	1,224	968	△255
負債純資産合計	1,415	1,105	△309
自己資本比率	86.5%	87.6%	-

(百万円未満切捨て)



(百万円未満切捨て)

- 昨年度2Qより掲げている「内製化による原価構造の改善」をさらに推進するため、成長領域への人員配置の最適化を継続。
- コスト構造改革を継続し、2Q累計の業務委託費は前年同期比で大幅に減少。外部に依存しない制作体制への転換が着実に進展。
- 原価合計は昨年同期比で大幅に抑制。
- 他勘定振替高は、主に将来の成長基盤となる技術開発プロジェクトに従事した人員の労務費を研究開発費として振り替えたもの。

(単位:百万円)	FY2025 1Q~2Q		FY2026 1Q~2Q		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
業務委託費	158	24.8%	8	3.0%	△94.9%
労務費	246	38.6%	212	78.9%	△14.1%
減価償却費	0	0.1%	0	0.2%	△50.7%
消耗品費	34	5.3%	41	15.3%	20.7%
その他原価	0	0.0%	0	0.2%	81.6%
他勘定振替高	44	6.9%	68	25.6%	55.6%
合計	396	62.0%	193	72.1%	△51.2%

(百万円未満切捨て)

- 昨年度2Qより継続している「販管費抑制」の方針を徹底。人件費や外注費を中心に、固定費の効率化を継続的に推進。
- 一方で、将来の成長基盤となる研究開発費は増強し、次期以降に向けた先行投資を着実に実行。
- 販管費合計は昨年同期比で減少したものの、売上高の減少に伴い対売上高比率は上昇。

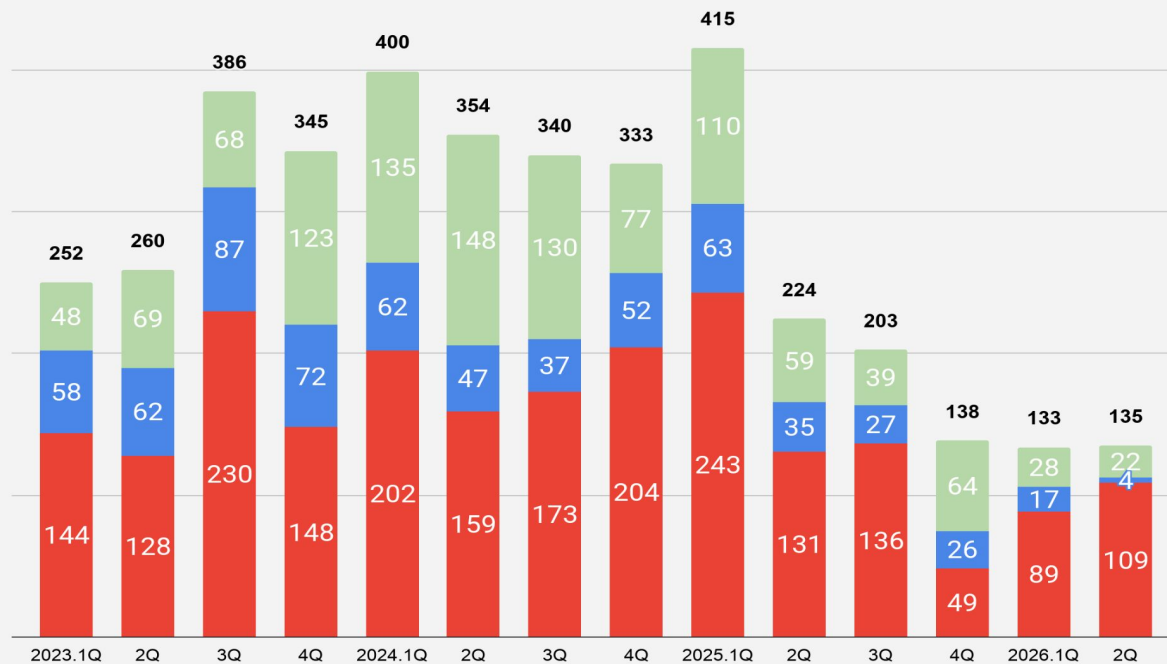
(単位:百万円)	FY2025 1Q~2Q		FY2026 1Q~2Q		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
人件費	166	26.1%	153	57.2%	△7.9%
採用費	5	0.8%	1	0.5%	△77.2%
広告宣伝費	6	1.0%	6	2.6%	11.0%
外注費	57	8.9%	32	12.2%	△42.9%
研究開発費	37	5.8%	62	23.3%	67.1%
減価償却費	0	0.1%	0	0.0%	△77.1%
地代家賃	24	3.9%	20	7.7%	△17.0%
その他	54	8.5%	66	24.8%	22.9%
合計	352	55.1%	344	128.1%	△2.3%

(百万円未満切捨て)

サービス別売上高

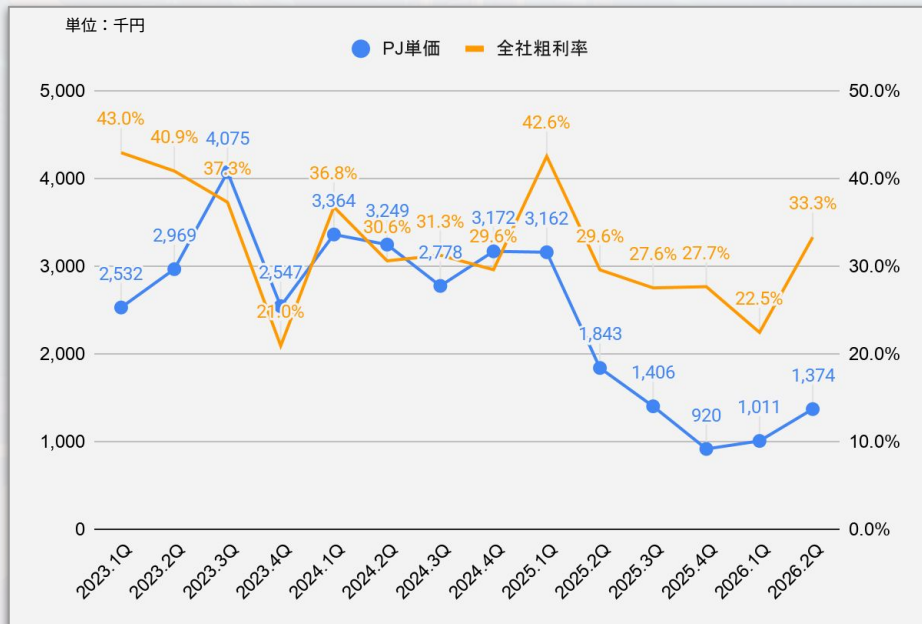
単位：百万円

■ XR周辺サービス ■ XRイベントサービス ■ メタバースサービス

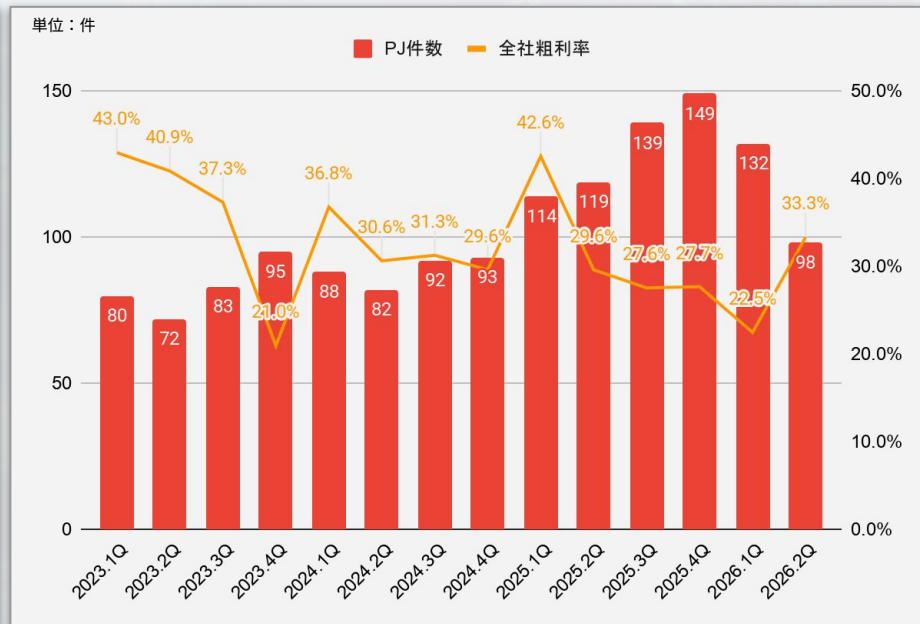


(百万円未満切捨て)

プロジェクト平均単価



プロジェクト件数

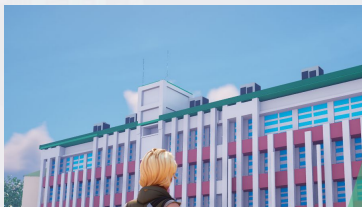


- PJ件数及びPJ平均単価は単体ベースで算出しています。
- 算出にあたり、セミナー講演料や書籍売上など当社の主要な事業活動と関連性が低い一部の取引は対象から除外しています。
- PJ件数は、売上計上のあったプロジェクト数を月次で集計し、四半期毎の合計値を表示しています（同一プロジェクトでも売上計上月が異なれば複数カウントとなります）。
- PJ平均単価は算出対象となる売上高合計をPJ件数で除して算出しています。
- 従来は集計対象プロジェクトの粗利率を表示しておりましたが、現在は全社的な収益実態を反映するため、全社粗利率を表示する運用に変更しております。あわせて、過去の数値についても新基準にて遡及修正を行っております。

02

FY2026 2Q トピックス

メタバース、AR、VR、AI開発、AI研修開始など、さまざまなサービス提供を行いました。



メタバース校舎をFortniteに公開

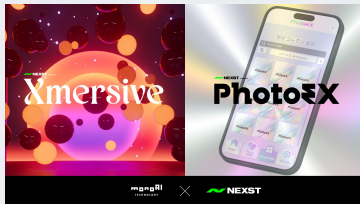
学校法人武井育英会 育英高等学校 様

文部科学省「高等学校DX加速化推進事業（DXハイスクール）」の採択校である育英高等学校で、1年間のXR制作授業を実施しました。

生徒が3DCGソフト「Maya」で実際の校舎を3Dモデル化し、メタバース開発支援サービス「monoNITE」の技術でFortnite上にメタバース校舎として公開。ゲーミングPCの導入支援から講師派遣、カリキュラム運営までを一貫して支援しました。

世界中からアクセスできる「バーチャルオープンキャンパス」として学校広報にも活用できる、高度教育モデルを確立しました。

（2026年4月17日公表）



VRライブ視聴アプリ「Xmersive」 フォトカードアプリ「PhotoEX」開発

NEXST株式会社 様

VRライブ体験において単なるライブ視聴にとどまらない没入体験の実現が求められていました。

180度の高解像度VR映像で臨場感を実現する「Xmersive」（Meta Quest/iOS/Android対応）と、デジタルフォトカードを配布・管理する「PhotoEX」を開発しました。

システム基盤からアプリケーションレイヤーに至るまで一貫して開発を担い、高品質なVR体験を実現しました。

（2026年5月13日公表）



企業向けAI人材育成研修 「AIブートキャンプ」の本格展開を開始

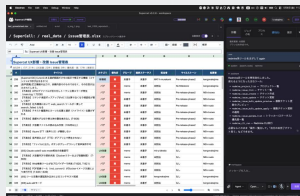
新規AI研修サービススタート

生成AIの導入は拡大する一方、活用はメール文の作成やリサーチにとどまり、実務の自動化には至っていませんでした。

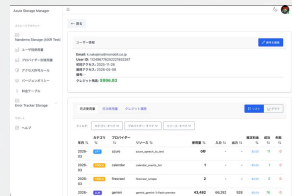
そこで、AI受託開発と自律型AIエージェントの知見を活かした2日間の短期集中型研修を開発し、提供を開始しました。Copilot、ChatGPT、Gemini、Claudeなど主要ツールに対応します。

（2026年6月26日公表）

AIエージェント基盤を外部サービスと連携させ、より便利に利用可能になる拡張を行いました。



AIエージェント基盤「SuperCat」



モデル運用基盤（AIゲートウェイ）



電話対応AI

社内専用から一般サービスへ

- ・安全性と品質を担保する体制を構築し、社内専用アプリから一般サービスへ移行
- ・トークン追加の決済に対応。メール登録・自動アップデート・macOS版を提供開始
- ・企業テナント向けの管理画面と組織管理サイトを整備。エクセル・ブラウザを内蔵

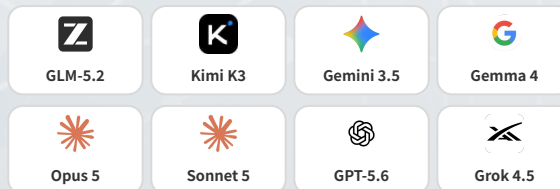
連携が完了した主要サービス



あらゆるAIモデルをワンストップで提供可能に

- ・10以上の事業者・100以上のモデルを設定不要で全社員が即時利用できる基盤を構築・運用開始
- ・消費量・用途別の管理機能でコストと利用実態を可視化
- ・最新のOSSモデルを国内・北米ホスティングに限定し、高セキュリティ・低料金で利用可能に
- ・今後製品化し社外にも販売予定

利用できる主要AIモデル（最新モデルへ即日追随）



音声通話ができるAI製品として進化中

- ・音声会話中のリアルタイム検索を実装。ツール圧縮、フィルター、割り込みへの対応が改善
- ・E2Eレイテンシ評価機構により品質を数値で管理
- ・自己改善機能、多品種のQ&A対応、会話評価システムを追加（5月）
- ・自治体や企業などの電話対応AIとして販促中

全社員へAI研修を実施し、AIの習熟度を評価制度に直結。全社員がAIを使いこなす体制へ移行しています。

100名以上

全社員が参加（エンジニア・デザイナー・営業・管理・経営）

全社AIブートキャンプ

全30日間

2026年3～4月に実施したAIブートキャンプ

成果物の資産化

100超

生まれたプロンプト・スキル・ワークフロー

開発ツールの運用

評価制度に直結させて全社へ展開

- ・3月2日の全社説明会で、AIの習熟度・使いこなし度を給与・昇給の評価に直結させる方針を全社員へ通達
- ・3～4月に全30日間の研修を実施。前半でSupercatの基本操作とスキル作成、後半で業務自動化ワークフローの設計・実装
- ・4月からは第2弾としてエンジニア・技術職向けにClaude Codeの集中研修を実施

個人の成果を会社の資産へ

- ・100を超えるプロンプト・スキル・ワークフローを『Bootcamp Library』として全社共有
- ・非エンジニアが自分で業務システムを構築（人事：面談対策エージェント／経理：請求証跡の監査ツール）
- ・管理部が組織図の社員数集計や採用応募者データのPDF→Excel化を内製化

固定せず、毎月見極めて切り替える

- ・Claude系とCodex系の両方を契約し、月末に全エンジニアへアンケートを取って最適な方へまとめて切り替える運用
- ・4月以降はCodexが急速に台頭し、半数がCodex系へ移行
- ・モデルの優劣は数か月で入れ替わるため、固定観念を持たず走りながら見極める方針

ブートキャンプで生まれた成果物により、全社員の日常業務がAI徹底活用前提になりました。

業務	導入前	導入後
経理：請求書処理	毎月メールから取得し費目を手で判定	取得～費目判定まで実作業100%自動化（月3.5h→0.3h）
給与：住民税の納付集計	自治体ごとに手作業で集計	全71自治体を1工程で集計、印刷書式まで自動（月2h→30分）
コーポレート：健診通知	予約表を見て一人ずつDMを送る	73名分のSlack DMを自動送信・重複防止（月6～10h削減）
CTO：毎朝の情報整理	Slackとメールを全件目で追う	Slack166件・メール8スレッドを読み要対応1件まで自動抽出
PR動画・説明動画の制作	素材制作から編集まで外部に委託	字コンテから画像生成・動画化・編集までを内製
採用：技術評価レポート	応募者の提出物を人が読み込んで評価	コードー式から9章立て・10～15頁の評価レポートを自動生成
公式Webサイトの全面改修	制作会社へ外注／3～6か月・300万円以上	社内デザイナー1名がAI支援で3週間で公開
AIエージェントへ独自表計算アプリを導入	外部の表計算アプリをAIが遠隔操作	表計算アプリを内蔵し、AIが高速・正確に表計算を操作

日報の自動生成
（平日18時に自動実行）

朝の業務スタートメモ
（緊急度を自動判定）

開発メンバーの選出
・選定理由の言語化

面接議事録の自動作成
（Zoom文字起こしから）

週次の技術トレンド
収集・Slack送信

提案スライドの自動作成
（過去の成功例を学習）

会議準備メモ（顧客要望と
社内進捗の突合）

チケットの経緯記録
（Redmineへ自動転記）

ガントチャートの
自動作成（Excel）

議事録・チャットから
Wikiを自動作成

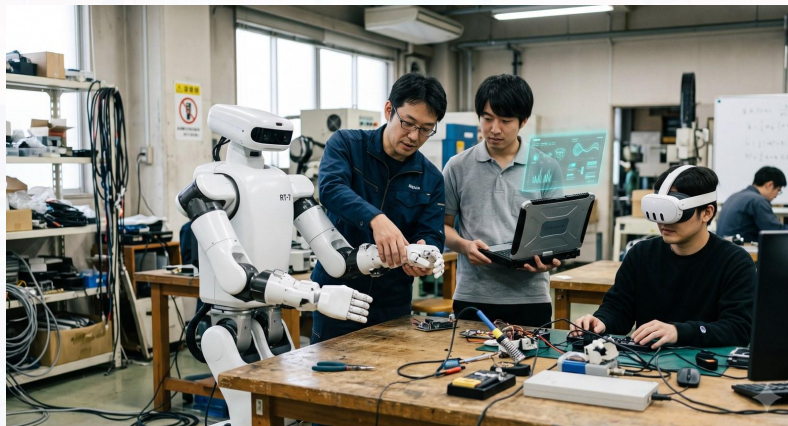
次は、人が都度指示して動かす自動化から、AIエージェントが定常的に業務を遂行する段階へ。
管理部門の問い合わせ対応から、議事録に基づく経営判断の助言まで、自律化を進めます。

03

新規事業（フィジカルAI）について

フィジカルAI領域へ本格参入 戦略子会社『monoAI Robotics』運営開始

連結子会社「ロボアプリケーションズ株式会社」の商号を「monoAI Robotics株式会社」へ変更し、
フィジカルAI事業を本格展開します（2026年8月14日付）。



なぜmonoAIがフィジカルAIに参入するのか

フィジカルAIは、当社が15年積み上げてきたXR・メタバース・通信・AIの技術と**親和性が極めて高い**



① ロボットは仮想空間で育てる

XR・メタバース技術がそのまま使える

- ・ロボットのAIは、実機の前に仮想空間で膨大な試行を重ねて育てる領域
- ・その仮想空間はメタバース／XRの技術そのもの。当社の3D空間・空間キャプチャの資産をそのまま転用
- ・デジタルツインで現場を仮想空間に再現し、実機を買う前に「動くか」を検証



② 生成AIだけでは動かない

複数のAIモデルを組み合わせで動かす技術が活きる

- ・ロボットは単一のAIモデルでは動かない。判断するVLM、計画するLLM、動作を生成するVLA、空間を捉える3次元表現モデルを積み重ねる
- ・当社は2018年からAIモデルの機械学習・強化学習を行っており、AIモデルの開発・運用体制を保有
- ・仮想空間を交えることで、モデル群の学習と検証を高速に回せる
- ・ゲーム開発のNPC制御はロボットの行動判断システムそのもの。メタAIなど空間認識技術をロボットのAIへ転用可能



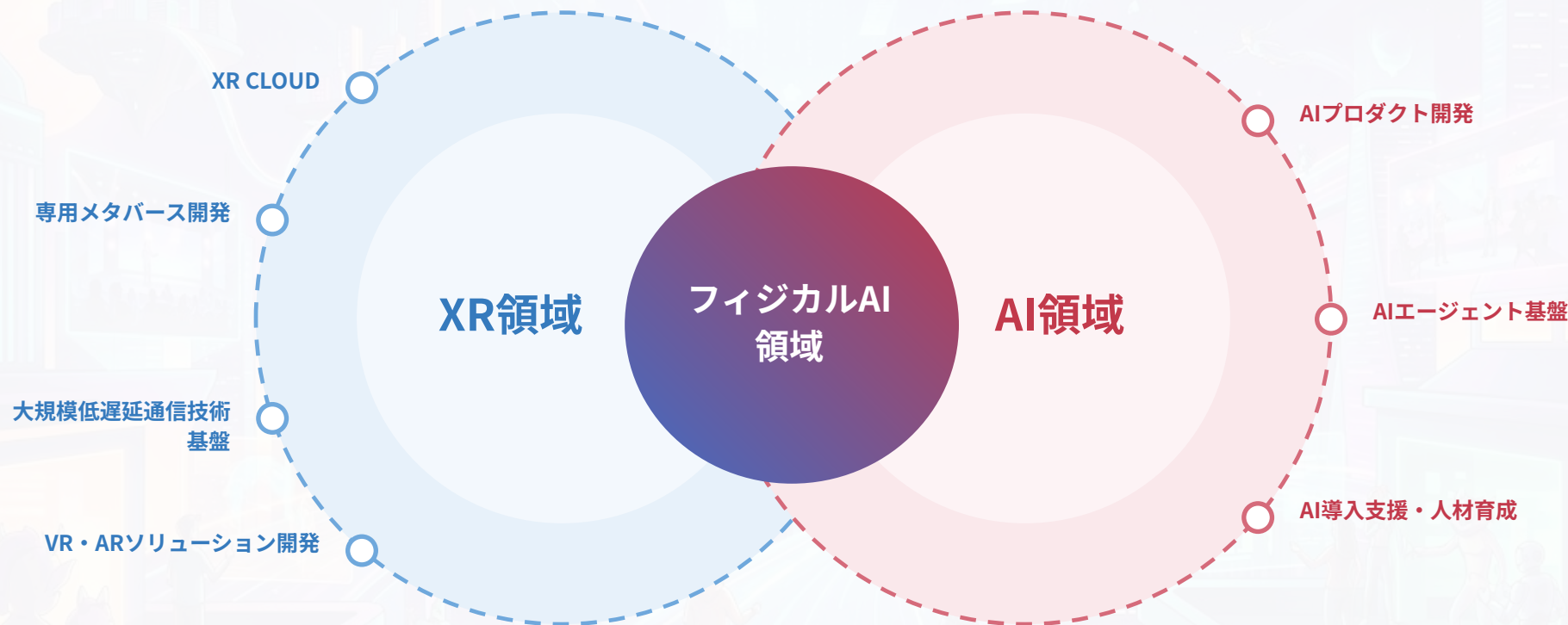
③ ロボットを遠隔操縦する仕事が生まれる

大規模・低遅延通信のノウハウが活きる

- ・あらゆる作業を完全自律でこなすAIの登場までには、完全自動運転と同様に、まだまだ時間がかかる
- ・99%を自律で動かせても、残る1%のために人がロボットを見張り、必要であれば遠隔操縦（テレオペレーション）する仕事新しく発生（コールセンターのAI化と同じ構図）
- ・通信環境の異なる多拠点のロボットを、1箇所から遠隔操縦するのに必要な技術（回線状況が不安定でも破綻しない大規模・低遅延通信技術）は、当社がゲーム等で15年培ってきた技術そのもの

これまで積み上げてきたノウハウが、そのまま生きる領域
ロボットの導入、AIモデル開発、導入後の運用保守までトータルで対応可能に

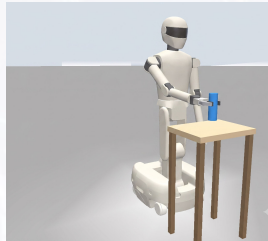
XRとAIを掛け合わせた価値提供の全体像



シミュレーション (XR) とモデル開発 (AI) の両方を持っている
だからこそ、フィジカルAIはmonoAIが有利で、強い。

現場に入り込み、ロボットの導入前の検証から導入後の運用までを担います。

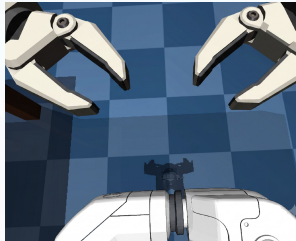
① 導入前シミュレーションサービス



実機を買う前に「動くか」を見極める

- 工場・店舗を空間キャプチャで仮想空間に再現（デジタルツイン）
- 対象タスクが成立するか、既存のワークフローに問題なく投入できるかをシミュレーションで判断
- ロボット導入を伴わない、シミュレーション単独のサービスとしても提供

② 汎用テレオペレーション基盤



遠隔操縦と学習データ収集を一体で

- モノビットエンジンの技術に応用し、回線品質の悪い状況でもスムーズなテレオペを実現
- 完全自律が実用化するまでの期間、人による遠隔操縦の需要に対応
- 操縦データはそのままAIのお手本データとして蓄積し、VLA開発へフィードバック

③ ロボット導入・運用サービス



現場へのロボット導入を完全サポート

- 人手不足や業務自動化のニーズを持つお客様に対し、現場の確認から運用までを一括で担当
- 現場確認→シミュレーションによるROI検証→最適なロボットの選定→VLAモデルの開発→テレオペレーションと、運用環境の構築→現場導入の伴走→保守運用・遠隔管理
- これらをワンストップで提供

04

会社概要



会社名	monoAI technology株式会社			
設立	2013年1月			
資本金	50百万円（2026年6月末時点）			
事業内容	XR事業			
社員数	122名（2026年6月末時点）			
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 [東京本社] 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			
経営陣	代表取締役社長	本城 嘉太郎	社外取締役	谷間 真
	取締役	安田 京人	社外取締役	植田 修一
	取締役	松岡 壮	社外取締役	筒井 俊光
	取締役	中嶋 謙互	社外取締役	辰己 光平
			社外監査役(常勤)	谷川 健一
			社外監査役	丸山 一郎
			社外監査役	川口 洋司

メタバースサービス

売上高構成比 **66.2%**

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



monoAI
TECHNOLOGY

XRイベントサービス

売上高構成比 **12.9%**

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 **20.9%**

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

(売上高構成比は2026年1Q実績)

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 インストール不要でハイクオリティ

- ・自社開発のクラウドゲーミングサーバにより、アプリインストール不要
- ・低スペック端末でもハイクオリティな空間を演出

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 / ZEPETO / 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

AXソリューション提供



XRによる「空間のデジタル化」と、自律的に実務を完遂するAI基盤を融合。

汎用型AIエージェント『SuperCat』をフラッグシップとして、管理部門から経営判断支援まで、広範なビジネス領域の課題を解決する「実務特化型ソリューション」を順次展開予定。

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

AIロボット事業

RoboApplications

ロボアプリケーションズ株式会社

05

Appendix

ABAL

CTC
Challenging Tomorrow's Changes

intage
株式会社インテージヘルスケア

Aiming

SMBC SMBCコンシューマーファイナンス

KYODO NEWS
DIGITAL

GungHo
Online Entertainment, Inc.

Tomorrow, Together
KDDI

DNP
大日本印刷

想いをかたちに 未来へつなぐ
TAKENAKA

CHUKYO TV

TMEIC
We drive industry

東光電気工事

日本新薬株式会社

日本デジタル空間経済連盟
Japan Digital Space Economy Federation

阪急阪神ホールディングス

pixiv

Beyond テレワーク
V-CUBE

Headwaters

BENELIC
Digital Entertainment
ベネリックデジタルエンターテインメント株式会社

VERISERVE

HONDA

MIXI

三井不動産
MITSUI FUDOSAN

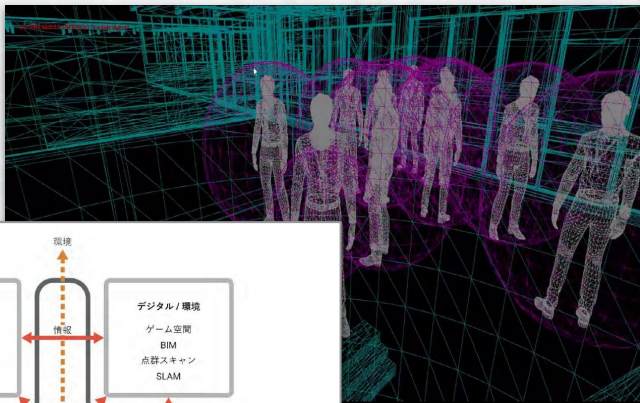
MUFG
三菱UFJ信託銀行

mediba

Mogura

コモングラウンドは、Society 5.0の実現に貢献する、次世代型スマートシティの汎用的な空間情報プラットフォームです。

Society 5.0: サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会



コモングラウンドとは、現実世界に存在する都市や建築空間をデジタル化し、現実と同じ環境を仮想空間上に再現したものを指し、現実世界と仮想空間をシームレスにつなぐことで、人とロボットの共存を実現するためのものです。

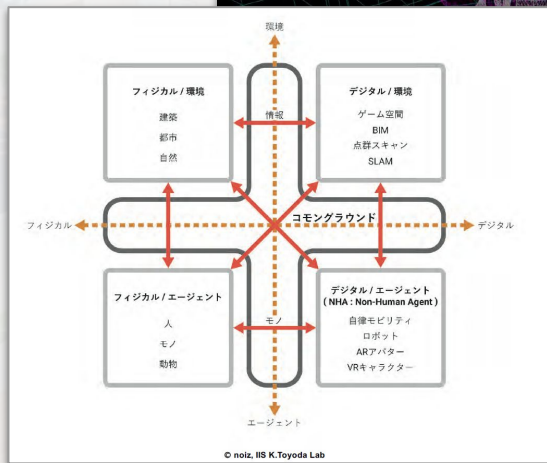
最初は、京都大学の西田豊明教授が提唱した人工知能分野での「コモングラウンド」を、建築デザイン事務所noizおよび株式会社gluon共同パートナー兼、建築家である豊田啓介氏が「**モノ（フィジカル）と情報（デジタル）が重なる共通基盤**」と再定義し、その価値の重要性を説いています。

コモングラウンドでは、人間が認知できる物理的な世界のあらゆる情報を、一つの大きなデジタルデータとして集め、それをAIによって分析可能にします。

デジタルツインを活用して、デジタルの世界に現実世界の3Dコピーを作成し、AIがデジタル世界の動向をリアルタイムに予測や分析を行います。

そこで得た情報を現実世界に活かすことができるのです。

自社メディア「メタパス相談室」より引用



2024年5月13日付で大日本印刷株式会社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。
約10億円の資本増強を同時に実施。

monoAI
TECHNOLOGY



DNP
大日本印刷

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。

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、住宅販売営業の提案業務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



『DNP居場所づくりプラットフォーム』
(技術提供)

行政



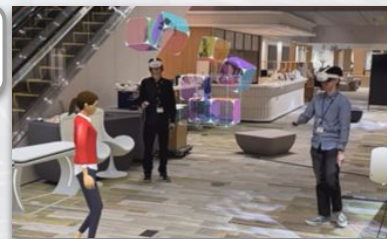
『メタバース役所』
(技術提供)

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)

XR CLOUD

自社メタバースプラットフォーム

2024年12月リリース



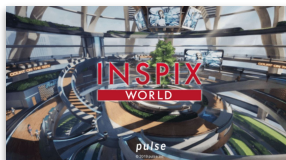
HH cross EVENTS

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：エスパータ様
2021年4月 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4月リリース



DNP居場所づくり 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



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



メタバース役所

いつでもどこからでも利用できる、
新しい行政DXサービス
協業先：DNP様
2024年6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
2023年12月より実証実験



そらまめパーク

「マイナビランド」の第一弾として発表
された、小学生向けの体験学習ワールド
協業先：マイナビ様
2025年3月リリース

