

第22回『ベンチャー・カップCHIBA』【ビジネスプラン部門】
応募申込書

応募要領を遵守し、以下のとおり、申し込みいたします。

1 応募者概要

記載日 2023年 11月 2日

(フリガナ)	シーズユナイト	(フリガナ)	オオタカ アツシ
会社名・ 学校名等※	シーズユナイト株式会社	応募者氏名 ※法人(グループ)の場合 は代表者役職・氏名	代表取締役 大高 淳 <small>(印)</small>
応募者区分：(いずれかに○) 個人 • 法人 • グループ			応募者年齢： 50 歳
法人所在地※： 〒 260-0013 千葉県千葉市中央区中央2丁目5-1 千葉中央ツインビル2号館 7階			
電話番号：090-9806-4388		FAX：043-386-1658	
E-mail：Atsushi.Ootaka@csunite.co.jp		URL： https://www.csunite.co.jp	
資本金※： 5,000 千円		従業員数※： 1 人 (うちパート： 人)	
創業（予定）※：		法人設立（予定）※： 2023年10月2日	
現在の事業内容※（概ね60字） • 3Dキャラクター・アシスタントアプリケーション開発・提供 • スマートフォン充電スタンド設計開発 • キャラクター・AI プラットフォーム開発			

※会社名・学校名等、法人所在地、資本金、従業員数、創業年月、法人設立年月、現在の事業内容は該当者のみ記載してください。

※内容の記載は、必要事項を埋めるだけでなく、具体的かつ簡潔に記述し、必要により図表等を交え、ポイントを解りやすく記載してください。

2 ビジネスプランについて

(1) ビジネスプラン名（概ね 40 字）

「ユーザーに寄り添う AI アシスタント開発で日本を世界に先行させたい」

キャラクター・AI プラットフォームで実現する「パーソナルアシスタント」

(2) ビジネスプランの概要

*実現しようとする製品、サービス等の内容（概ね 500 字）

「誰に対して」、「どのようなサービス・製品を」、「どのように」提供するのかを明確に記載してください。

<製品1> B2C

- 何を：

好きなキャラクターとコミュニケーションでき、様々な事を実行してくれる AI アシスタントのスマートフォンアプリケーション

- 誰に：

コミュニケーションロボットや、スマートスピーカーに興味があるものの、費用対効果、見た目が好みではない等の理由で購入に至らないスマートフォンユーザー

（国内 約 980 万人、世界 約 5 億人）

- どのように：

アプリストア（Google Play, Apple Store）を介してアプリケーションを無料で提供

<製品2> B2C

- 何を：

疑似ホログラムで裸眼立体視体験ができるスマートフォン充電スタンド

- 誰に：

XR や裸眼立体視デバイスに興味があるものの、高価なデバイスに見合うコンテンツ、体験が無いため試すことができないユーザー。スマートフォンユーザー/普段スマートフォン充電スタンドを利用しているユーザー（製品1のユーザーの 10%を想定）

- どのように：

インターネットや展示会等で販売

<製品3> B2B2C

- 何を：

キャラクター・AI プラットフォーム

- 誰に：

初期ハードウェア開発投資や、ユーザーとの対話設計にお悩みのコミュニケーションロボット開発者の方、および、自社の IP を多くのユーザーに提供・販売したい方で、裸眼立体視用ハード開発投資やアプリ開発投資を抑えたい、ローンチ前にユーザーテストを行い初期投資リスクを軽減したいとお悩みの方、その他、キャラクターとの音声対話アプリケーションを開発したい開発者の方など

- どのように：

AI アシスタント専用の開発ソフトウェア（又は Web サイト）及び、配信プラットフォームをご提供。その他データ製作代行、最適な音声対話設計サービス等を有償にて提供。

*この事業が必要とされる社会的背景

この事業を取り巻く環境（社会、経済、顧客ニーズ等）やこの事業で解決される社会的課題又は地域課題をどのように捉え、どのように対応していくのか」という観点から記載してください。

1. コミュニケーションロボット、スマートスピーカーの現状

Pepper や RoBoHoN、unibo、aibo 等様々なコミュニケーションロボット、Google Home や Amazon Echo 等のスマートスピーカーがリリースされましたが、各社想定より普及していません。これは、以下のような調査で報告されています。

- ・「ロボットのバブルは終わった」（電子情報通信学会誌 2021 年 4 月 No.4 「コミュニケーションロボットの商業的な動向」）

- ・「停滞する国内のスマートスピーカー市場」（株式会社イード 音声アシスタントとスマートスピーカーに関するアンケート調査 UX リサーチ事業部）

価格に見合う体験を提供できており、スマートフォンで十分ではないかという判断をされてしまった事、最適な音声対話設計がされており、飽きられてしまった事が主な原因として考えられています。

また、ユーザーに寄り添う、ユーザーの個性を反映可能なアシスタントの開発には、ユーザー毎にデータを収集可能な AI アシスタントが必須となります。

この事業では、世界中の 60%以上のユーザーが所有するスマートフォンをデバイスとして（新規デバイス購入が不要）そこにアプリケーションを無料で提供する事で、ユーザーの利用に対する障壁をなくします。また一方で、キャラクター・AI プラットフォームをコミュニケーションロボット、スマートスピーカーの開発希望者、自社 IP を提供したい方々、音声対話アプリケーションを開発したい方々にご提供する事で、ユーザーに安価で気軽にキャラクター・AI アシスタントを展開できる仕組みを提供します。スマートフォンアプリをクライアント、キャラクター・AI プラットフォームをサーバーとする、キャラクター・AI アシスタントのサーバー/クライアントシステムを創造する事で、既存製品の課題を解決、新たな世界観を構築していきます。

2. 裸眼立体視（透明/空間）ディスプレイの現状

ソニー株式会社 ELF-SR1/2、Looking Glass 等、裸眼で立体に見える、或いは空間に浮いて見えるディスプレイ、光学デバイスが様々リリースされていますが、まだ普及に至っていません。これは、デバイスが高額であること及びその価格に見合うコンテンツが無い事が原因です。価格が高額であることから体験機会も、展示会等限定された場所に留まり、普及、認知が進まず開発に至らない更なる原因の一つとなっています。

この事業では、非常に安価に製作でき、ほどほどの裸眼立体視体験ができるスマートフォンスタンドをオプションで提供します。

このスマートフォン充電スタンドは、スマートフォンを利用したオプションデバイスで、かつ、スマートフォンアプリケーションを併せて提供することで、既存製品の課題を解決しています。

(3) 事業の優位性（製品・技術・サービス等）

既存製品に対する、提供予定製品の優位性は以下の通りです。

＜製品1＞ B2C

好きなキャラクターとコミュニケーションでき、様々な事を実行してくれる AI アシスタントのスマートフォンアプリケーション

比較対象の主な既存製品：

Gatebox、霧島レイバーチャルフィギュア LVR-01、Looking Glass Liteforms、Papper、Romi、RoBoHoN、KIROBO、unibo、LAVOT、aibo、poiq、Google Home/Nest、Amazon Echo、LINE CLOVA デバイス

優位性：

- ・無料（コンテンツにより一部有料も検討）
- ・ユーザーは専用ハードウェアの新規購入不要
- ・キャラクター、音声、モーションデータを自由に差し替え可能
- ・通信機能を使って、IoT 機器や Web サービスとの連携機能の追加が可能

＜製品2＞ B2C

疑似ホログラムで裸眼立体視体験ができるスマートフォン充電スタンド

比較対象の主な既存製品：

Gatebox、霧島レイバーチャルフィギュア LVR-01、Looking Glass Liteforms、ELF-SR1/2、ASKA3D、パリティミラー、JDI ライトフィールドディスプレイ、NEXMEDIA、SpatialLabs View、Nubia Pad 3D、画像走査（回転）系ディスプレイ

優位性：

- ・特許 第 7325757 号
- ・安価に製作、提供が可能
- ・高性能 GPU 搭載 PC 不要（スマートフォンとの組み合わせ）
- ・オプションデバイス（必須デバイスではない）
- ・輝度、解像度、立体感のコストパフォーマンス
- ・裸眼立体視 初期体験の手軽さ

＜製品3＞ B2B2C

キャラクター・AI プラットフォーム

比較対象の主な既存製品：

Gatebox、霧島レイバーチャルフィギュア LVR-01、Looking Glass Liteforms、SELF、エアフレンド、おしゃべり AI 他（ChatGPT/キャラクターアプリ）

優位性：

- ・プラットフォーム特許出願済み 特願 2023-91216
- ・キャラクター、音声データ、モーションを自由に差し替え可能
- ・おしゃべりだけでなく、対話から様々な機能を実行可能
- ・ユーザー毎の対話履歴データを収集可能
- ・対話シナリオを使った生成系 AI の他、特化型 AI との連携も視野

(4) 市場の状況

*ターゲットとする市場とその規模

<製品1>

好きなキャラクターとコミュニケーションでき、様々な事を実行してくれる AI アシスタントのスマートフォンアプリケーション

- ・スマートフォン所有者で、スマートスピーカーの購入意向があり、キャラクターが好きなユーザー 国内 約 980 万人、世界 約 5 億人がターゲットです。
- ・初期は国内 Android ユーザーのうち、キャラクターが好きなユーザー約 298 万人の 10% (30 万人) をターゲットとします。

【根拠】

スマートフォン普及率 (世界) 60% (48 億)、(国内) 77.3% (9,300 万)

スマートフォン OS シェア

(世界) Android : iOS = 7 : 3、(国内) Android : iOS = 3 : 7

(国内) 「キャラクター好きな方である」 52.8%

【参考】

「世界 40 カ国、主要 OS・機種シェア状況」(アウンコンサルティング株式会社 2023 年 2 月 8 日)、

「キャラクターパワーリサーチ」(株式会社講談社 C-Station 2018 年 3 月)

<製品2> B2C

疑似ホログラムで裸眼立体視体験ができるスマートフォン充電スタンド

- ・製品1 のユーザーの内、10%のユーザーをターゲットとします。

【根拠】

- ・試作品の創作マーケット (BOOTH) での販売実績等から

＜製品3＞ B2B2C

キャラクター・AI プラットフォーム

・初期ハードウェア開発投資や、ユーザーとの対話設計にお悩みのコミュニケーションロボット開発者の方

・および、自社の IP（キャラクター、音声データ）を多くのユーザーに提供・販売したい方で、裸眼立体視用ハード開発投資やアプリ開発投資を抑えたい、ローンチ前にユーザーテストを行いリスクを軽減したいとお悩みの方

・その他、キャラクターとの音声対話アプリケーションを開発したい開発者の方

をターゲットとしますが、新規サービスのため需要は未知数です。

・世界の会話型人口知能（AI）市場規模は 2022 年に 86 億 7000 万ドルであり、予測期間中に 22.6% の CAGR を記録すると予想されています。

（「会話型人口知能市場」 2023/5、EMERGEN RESEARCH, MarketSers Global Consulting LLP.）

・世界の 3D ディスプレイの市場規模は、2028 年までに 3,559 億 7,000 万ドルと評価され、2021 年から 2028 年までの予測期間に 20.36% の複合年間成長率で成長する見込みです。

（「世界の 3D ディスプレイ市場」 2021/6, Data Bridge Market Research）

※この事業で提供する製品は、3D ディスプレイ市場で直接競争を行う製品ではないため、この市場規模は適切ではありませんが、3D ディスプレイ市場の活性化に貢献できると考えています。

*価格設定方針とその競争力

＜製品1＞ B2C

好きなキャラクターとコミュニケーションでき、様々な事を実行してくれる AI アシスタントのスマートフォンアプリケーション

・この事業全体で見たとき、この製品は無料（若しくは安価）で広く世界に配布するべきものなので、基本的に無料です。また、既存のアプリのような広告配信は行いません。

＜製品2＞ B2C

疑似ホログラムで裸眼立体視体験ができるスマートフォン充電スタンド

・既存製品に比べて安価に製作できること、この事業全体で見たときに、この製品単体で利益を出す必要のない事から、製品価格の 10% 程度の利益となるような価格設定をします。他社既存製品はコンテンツ込みで 5 万円以上が主流なところ、製品価格は 1 万円以下で設定します。（ディスプレイデバイスを製品に組み込む必要がないため）

＜製品3＞ B2B2C

キャラクター・AI プラットフォーム

・既存のコミュニケーションロボットや、スマートスピーカーの初期開発費（数千万円～数億円）、専用アプリケーションの開発費（100 万円～）と比較し、開発後の運用保守費も考慮し、手軽に試せる価格での提供を目指します。

・AI アシスタントをしっかり開発したい法人様向けには、初期費 100 万円+200 万円（お試し 2 か月プラン）、100 万円+350 万円（お試し 4 か月プラン）からご提供します。（AI アシスタント開発型）

・自社 IP の配信や、音声対話アプリケーションの配信をメインとしてプラットフォームを利用されたい方には、初期費 15 万円+12 万円（お試し 2 か月プラン）からのサービス提供を予定しています。（データ配信型）

専用のハードウェア開発が必要無く、お試しでユーザーに自社 IP、AI アシスタント、音声対話アプリケーションをスピーディーに展開でき、かつ、サービスリリース後の手離れが良いため競争力が高いです。開発した自社 IP データ、AI アシスタント、音声対話アプリケーションは本プラットフォーム上で販売いただける他、別途 QR コードを使って独自販売もしていただけます。

(5) 販売方法とPR方法

- ・スマートフォンアプリケーションは、アピリストア（Google Play, Apple Store）での無料配信
- ・スマートフォン充電スタンドは、インターネット販売、展示会等での販売を行います。
- ・キャラクター・AI プラットフォームは、体験会や展示会、DM での PR の他、音声対話 UI/UX デザイン会社（ネオマデザイン株式会社）様のデモアプリ開発協力やそとの協業から、コミュニケーションロボット開発希望会社様や、自社 IP の製品を開発している企業様、音声対話アプリケーションの開発を希望される会社様向けに提案を行っていきます。

(6) 事業実施上の問題点と解決策

(千葉市及び産業振興財団への要望、求める支援策等を含む)

- ・資金調達
- ・販路拡大・事業提携先
- ・経営パートナー
- ・弁護士によるサポート

が不足しています。

他、事業実施上 AI サービスとなるため、各国ガイドライン、AI に対する規制を注視する必要があります。新たな指針、法律の施行があった場合には、サービスの継続検討、価格の検討も適宜行っていく必要があります。

情報セキュリティ上のリスクもサービス運用上伴うため、将来雇用する従業員には情報処理安全確保支援士の登録を必須とする事を検討しています。

(7) スケジュール

*現在の進捗状況

- ・スマートフォンアプリ”ACUAH”リリース（2020/4/19～）
- ・アプリケーションの追加機能開発（研究開発段階）
- ・操作マニュアル/Web ページ作製公開
- ・疑似ホログラムスマートフォン充電スタンド 試作品販売
- ・イベント、展示会出展（横浜未来機構 YOXO フェスティバル 2023）
- ・疑似ホログラムスマートフォン充電スタンド特許取得
- ・3D キャラクター・AI プラットフォーム システム特許出願
- ・法人化（株式会社）（2023/10）

*今後の予定

- ・音声対話 UI/UX デザイン会社様（ネオマデザイン株式会社様）デモアプリ開発協力
- ・開発資金確保
- ・アプリケーション開発、バージョンアップ、保守運用 繼続
- ・届出電気通信事業者登録（2024/1）
- ・販売促進、広告検討、Web ページ見直し（2023/12）
- ・サーバー周り開発 2024/3 プロトタイプ開発終了 2024/3 販売開始
- ・製品デモ、体験会開催（2023/11～）
- ・各種展示会への出展検討 2024/1～

(8) 千葉市にもたらす社会的、経済的效果

本ビジネスプランが千葉市にどのような社会的、経済的な効果をもたらすか記載ください。

- ・千葉市で事業を行う（法人税収増）
- ・千葉市の雇用が増える
- ・千葉市に本事業に関心を持つ方が集まる事による新しいビジネスの創出
- ・千葉市既存事業者とのコラボレーション

(9) 千葉市における事業展開

*千葉市内で事業を行う目的と計画

- ・千葉市で法人（株式会社）設立

*進出の形態及び時期

- ・2023年10月に本社事業所を千葉市に設置

【ビジネスプラン部門】

(10) 今後3年間（営業年度）の売上計画

(単位：千円)

	2024年9月期	2025年9月期	2026年9月期
<1>売上高 (うち、今回応募事業分)	42,730 (42,730)	82,380 (82,380)	164,785 (164,785)
<2>売上原価 (うち、今回応募事業分)	28,271 (28,271)	25,393 (25,393)	61,469 (61,469)
<3>粗利益 [<1>-<2>]	14,459	56,987	103,316
<4>販売費、一般管理費	15,639	42,875	63,951
<5>営業利益 [<3>-<4>]	-1,180	14,112	39,365
<6>営業外利益	0	0	0
<7>営業外費用	0	0	0
<8>経常利益 [<5>+<6>-<7>]	-1,180	14,112	39,365

(11) 今後3年間（営業年度）の資金計画

(単位：千円)

	資金内訳	2024年9月期	2025年9月期	2026年9月期
資金需要	CHIBA-LABO	120	120	120
	オフィス賃貸	0	1,800	1,800
	水道・光熱費	285	600	600
	通信回線費	238	300	300
	人件費・交通費	5,480	28,732	50,037
	事務消耗品	60	60	60
	業務PC・ソフトウェア	52	312	378
	法務・知財・会計管理費	1,627	1,550	1,255
	広告宣伝費	6,500	8,800	8,800
	備品・その他経費	1,277	600	600
	開発機材・ソフトウェア	943	1,687	3,383
	サーバー	977	7,107	9,987
	キャラクター開発委託	1,500	3,000	4,500
	スタンド製造委託	5,000	5,000	35,000
設備資金	プラットフォーム開発	8,820	8,600	8,600
	スタンドデザイン費	6,031		
	スタンド金型	5,000		
計		43,910	68,268	125,420

【ビジネスプラン部門】

資金調達	自己資金	5,000		
	借入金 (うち、今回調達希望分)	38,910 (12,000)	()	()
	投資 (うち、今回調達希望分)	()	()	()
	その他 ()			
	計	43,910	68,269	125,421

※資金需要欄の計及び資金調達の計のそれぞれの額が必ず一致するように記載してください。

3 財務状況 (既に起業している場合、直近3年間の財務状況を記載) (単位:千円)

	年 月期	年 月期	年 月期
売 上 高			
営 業 利 益			
経 常 利 益			

4 応募者のプロフィール

(社会・地域貢献に対する考え方があれば記載してください)

「ユーザーに寄り添う AI アシスタント開発で日本を世界に先行させたい」

大高 淳 (1973年3月生まれ、50歳)

- ・主な資格：ネットワークスペシャリスト、情報処理安全確保支援士（登録 002397）、
- ・経歴：
- 東北大学工学部 機械・知能系 航空宇宙工学科卒業
- 日立電線株式会社[3]～ソニー株式会社[20]～シーズユナイト株式会社を起業
- ・実績：
- インターネット/LAN 配線設計 SE～個人/法人向け ISP 事業 (NURO/bit-drive)
- ネットワーク設計・構築、運用管理
- 事業部門情報セキュリティ管理、法務コンプライアンス部兼務
- ソニーグループ AI 倫理委員会立ち上げに参画

5 今回の応募動機（あてはまるものに○をつけてください。）

- (1) 資金調達 (2) 販路拡大・事業提携先獲得 (3) 経営パートナーの獲得
 (4) その他（具体的に）

6 今回の応募についてどちらでお知りになりましたか。

- (1) 市政だより、市役所ホームページ (2) 財団ホームページ
 (3) 支援機関等ホームページ (4) ポスター、チラシ (5) Facebook
 (6) 新聞、インターネット等のメディア（名称）
 (7) その他（具体的に）

会社紹介

第22回 ベンチャーランチ・カップCHIBA
ビジネスプラン部門

「キャラクター・AIプラットフォームで実現する
「パーソナルアシスタント」

2023



シーズュナイト株式会社
代表取締役 大高 淳
Nov. 21, 2023



シーズュナイト株式会社 / CsUnite Corporation

Mission

AIを民主化し、世界中の人々に届けること

大高 淳：代表取締役（情報処理安全確保支援士 002397、ネットワークスペシャリスト他）

1996年3月 東北大工学部 宇宙機械学研究室 畢業

卒業後、日立電線株式会社 [3] ～ソニー株式会社 [20] ～独立（2022年10月）
企業・学部AVの構築～法人向けSPの画像検索・運用に携事
情報セキュリティ 管理や法務、コンプライアンス、AI倫理活動も兼務。

2018年 倫理的個人が個々に使用可能なAIのためのプラットフォームが必要になると考へ、
疑似AIロボット「スマートオーバースタンド」の試作（元「特許出願」）。
キャラクターAIシステムアーキテクチャの開発に着手。社内展示会に登場。
2023年7月 技術的な検証が完了した。キャラクター・AIプラットフォーム事業を創設

課題

現実的な課題（人口減少や超高齢者社会） 解決のため
SF世界の実現のため

- コミュニケーションロボット
- キャラクターAIアプリケーション
- 裸眼立体視（空間透明）ディスプレイ



。。。。。。
広く一般普及するには至らず

コミュニケーションロボットの課題

- ✓ 価格に見合った体験ができない
- ✓ スマートフォンで充分
- ✓ 高額な初期開発費
- ✓ ユーザーが少なくAI開発に必要なデータが集めにくい

「（ロボットの）バブルは終わった」
(電子情報通信学会誌 2023年4月 Vol.100 No.4
「コミュニケーションロボットの実現的動向」)

「停滞する国内のスマートスピーカー市場」
(株式会社イード
「最新アーティストカードとスマートスピーカーに関するアンケート調査
UXリサーチ事務室 2023年6月28日）

キャラクターAIアプリケーションの課題

- ✓ キャラクターが固定又はプリセットから選択
- ✓ キャラクターの好みがユーザー数に影響
- ✓ キャラクター商品を一から開発・運用

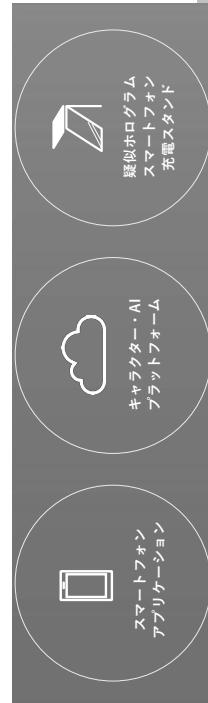


裸眼立体視（空間/透明）ディスプレイの課題

- ✓ 高性能GPU搭載PCが別途必要
- ✓ 価格に見合うコンテンツが無い
- ✓ 体験提供の機会が限られ価値が伝わらない



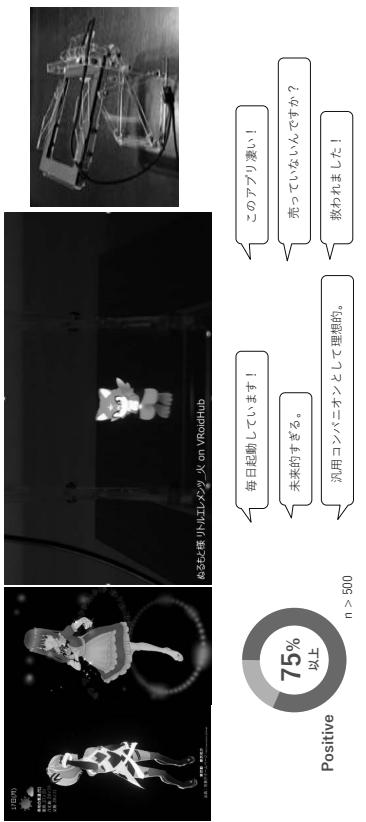
当社製品 (ACUAH:アクア)



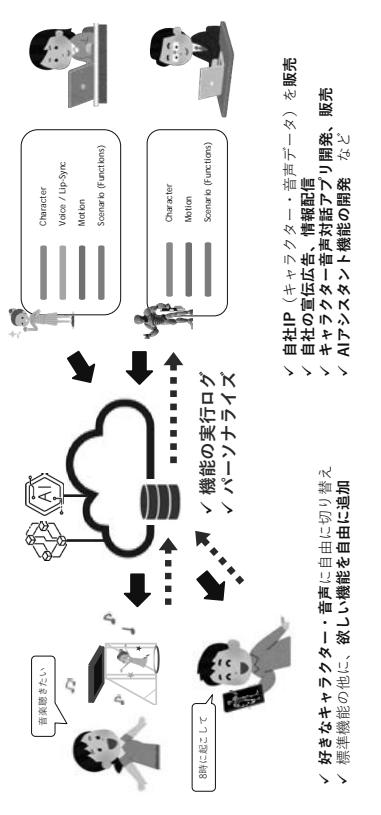
製品価格とユーザー体験を一致させ、ユーザーと一緒に製品を育てる

一人ひとりが自身に寄り添う「バーチナルアシスタント」を所有する世界

スマートフォンアプリ+疑似ホログラム



キャラクター・AIプラットフォーム



優位性

- 無料アプリ
- 自由に差し替えてできるキャラクター、音声、モーションデータ
- 通信機能を使って、IoT機器やWebサービスとの連携
- プラットフォームで初期開発 運用コストを大幅に削減
- ユーザー毎に必要なデータ（機能実行履歴）収集が可能
- 対話シナリオ+AIハイブリッド、配信も可能
- 自社IP (キャラクター、音声) や宣伝広告、情報などを配信
- 特願2023-91216 (システム全体及び各機能に関する特許)

優位性

- | |
|--|
| <p>キャラクターアシスタント</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gatebox • 露島レイバーチャルフィギュア LVR-01 • Looking Glass Lifelights <p>コミュニケーションロボット</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remi • RoboHon • KIROBO • unibot • LAVOT • albo • piqi <p>スマートスピーカー</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Home / Nest • Amazon Echo • LINE CLOVAデバイス <p>キャラクター・AIアシスタントアプリ</p> <ul style="list-style-type: none"> • SELF • エアフレンド |
|--|

81

優位性

※当社調べ（2023年7月）

	Gatebox	LVR-01	Looking Glass LiteForms	ACUAH
初期費用（千円）	120	55	50（予想）	0
ランニング費（年3年）（千円）	0	0	101（予想/M）	0
操作動作（PC/GPU）必要は×	○	×	△（スマホアリ）	△（スマホアリ）
接続形態	ハードウェア	ハードウェア	アフターネット	アフターネット
既読方法	インターネット（Amazon）	インターネット（Amazon）	インターネット（アマゾン）	インターネット（アマゾン）
キャラクター	選択（55）	選択（11種類レート）	選択（3）	選択（3）
音声	選択（55） (音声合成MS Azure)	選択（11種類レイヤー）	日本語のみ 音声合成	日本語のみ 音声合成
多言語対応	7か国語	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ
専用端末提供	○（キャラクター、料金別途算入）	×	○ ※マーシャルアーティスト、音楽、書籍等	○ ※マーシャルアーティスト、音楽、書籍等
ChatGPTAPI	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）
サービス状況	ChatGPTが公開済中	提供中	開発中 (まだなく実装開始)	提供中

優位性

※当社調べ（2023年7月）

	Google Home Nest	Amazon Echo	LINE CLOVA	ACUAH
初期費用（千円）	4	4	9	0
ランニング費（年3年）（千円）	0	0	0	0
操作動作（PC/GPU）必要は×	○	○	△（スマホアリ）	△（スマホアリ）
接続形態	ハードウェア	ハードウェア	アフターネット	アフターネット
既読方法	インターネット（店頭）	インターネット（店頭）	アフターネット	アフターネット
キャラクター	-	選択（2）	選択（3）	選択（3）
音声	固定	-	4か国語	日本語のみ
多言語対応	○ ※接続等に対応	○ ※接続等に対応	○ ※接続等に対応	○ ※接続等に対応
専用端末提供	△（他社開発）	△（他社開発）	△（他社開発）	△（他社開発）
ChatGPTAPI	-	-	○（契約中）	○（契約中）
サービス状況	提供中	提供中	開発中 (まだなく実装開始)	提供中

優位性

※当社調べ（2023年7月）

	Power for Home	Romi	Re:GAN (SG, LTE)	HRDOD mini	"who" おどりクリエイター	UVOT	sho & shi	polq	ACUAH
初期費用（千円）	229	55	221	43	198	499	393	5	0
ランニング費（年3年）（千円）	1,053	44	65	13	720	538	0	0	0
操作動作（PC/GPU）必要は×	○	○	○	○	○	○	○	○	△（スマホアリ）
接続形態	ハードウェア	ハードウェア	アフターネット	ハードウェア	ハードウェア	ハードウェア	ハードウェア	ハードウェア	アフターネット
既読方法	インターネット	インターネット	インターネット	インターネット	インターネット	インターネット	インターネット	インターネット	インターネット
キャラクター	選択（55）	選択（11種類レート）	選択（3）						
音声	音声合成	音声合成	日本語のみ 音声合成						
多言語対応	2か国語	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ	日本語のみ
専用端末提供	○（キャラクター、料金別途算入）	○	○ ※マーシャルアーティスト、音楽、書籍等						
ChatGPTAPI	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）	○（契約中）
サービス状況	ChatGPTが公開済中	提供中	開発中 (まだなく実装開始)	提供中	開発中	2023/7	提供中	提供中	2023/2

優位性

	Gatebox	LVR-01	Looking Glass LiteForms	SELF	エアフレンド	おしゃべりAI	おしゃべりAI	ACUAH
初期費用（千円）	120	55	50（予想）	0	0	0	0	0
ランニング費（年3年）（千円）	0	0	101（予想/M）	9	9	72	11	11
操作動作（PC/GPU）必要は×	○	○	ハードウェア/CPU	ハードウェア/CPU	Android/iPad	iOS	Android/iPad	Android/iPad
接続形態	プロトコル&OS	プロトコル&OS	プロトコル&OS	プロトコル&OS	Android/iPad	iOS	Android/iPad	Android/iPad
既読方法	キャラクター変更	キャラクター変更	選択（55）	選択（1）	選択（3）	選択（7）	選択（7）	選択（7）
音声	音声認識	音声認識	日本語のみ 音声合成	日本語のみ 音声合成	日本語のみ 音声合成	日本語のみ 音声合成	日本語のみ 音声合成	日本語のみ 音声合成
多言語対応	静的コンテンツ配信	静的コンテンツ配信	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）
専用端末提供	ChatGPT	ChatGPT	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）
ChatGPTAPI	○（契約中）	○（契約中）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）
サービス状況	提供中	提供中	開発中 (まだなく実装開始)	提供中	提供中	？	？	（function calling）

優位性

	Google Home Nest	Amazon Echo	LINE CLOVA	ACUAH
初期費用（千円）	4	4	9	0
ランニング費（年3年）（千円）	0	0	0	0
操作動作（PC/GPU）必要は×	○	○	△（スマホアリ）	△（スマホアリ）
接続形態	ハードウェア	ハードウェア	アフターネット	アフターネット
既読方法	インターネット（店頭）	インターネット（店頭）	アフターネット	アフターネット
キャラクター	-	選択（2）	選択（3）	選択（3）
音声	固定	-	4か国語	日本語のみ
多言語対応	○ ※接続等に対応	○ ※接続等に対応	○ ※接続等に対応	○ ※接続等に対応
専用端末提供	△（他社開発）	△（他社開発）	△（他社開発）	△（他社開発）
ChatGPTAPI	-	-	○（スマホアリ）	○（スマホアリ）
サービス状況	提供中	提供中	開発中 (まだなく実装開始)	提供中

性位優



- 課題用立体表示
- 空間・透明度
- ディスプレイ
- Gatebox
- 島崎レイバーチャルファイギュアLVR
- Looking Glass (Lifeforms)
- ELF-SR
- ASK3D
- パリティミラー
- JOIライトイールディスプレイ開発
- NEXMEDIA
- Spatial Labs View
- 画面表示 (回転)
- ディスプレイ

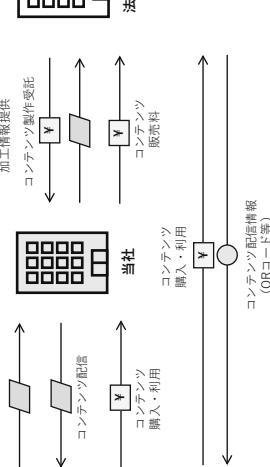
優位性

※当社調べ（2023年7月）「解像度」は統一した数値測定が困難なため当社判断（「？」以外は現物確認）によるものです。

ビジネスモデル



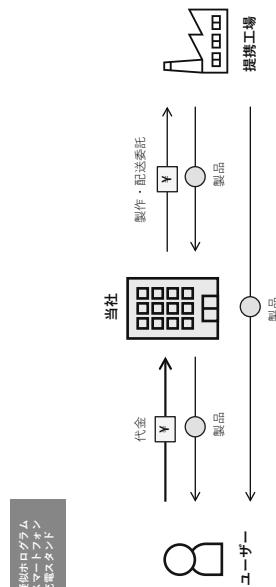
情報提供※
活動履歴、個人情報等)



ビジネスモデル



1



販売戦略

- ・ ユーザーとの情報共有
- ・ 技術面の課題
- ・ 備蓄
- ・ 法令、ガイドライン
- ・ 将来像

✓ セミナー、デモ、展示会等での説明・ご提案
✓ 音声対話UI/UXデザイン会社と協力

- ・ AIアシスタント開発型
初回費用 +お試し期間 3,000千円～
維続は月額 500千円
- ・ データ配信型
初回費用 +お試し期間 270千円～
維続は月額 30千円
- ・ フラットフォーム上でデータ販売代理行

✓ アプリリストアで配信
✓ 隨時アップデートし品質向上
✓ 新たなユーザー体験提供

✓ 無料
・機能の追加、配信
・新たなコンテンツの配信

・アプリユーザーの10%想定

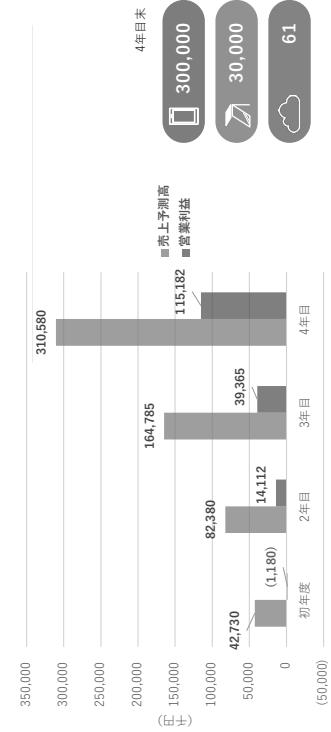
✓ プロダクトデザインでより魅力的な製品に
✓ 物語がモノとの組み合わせ
✓ エンターテイメントでの使い方提案

✓ キャラクターAI
フラットフォーム

✓ 複数のログイン
スマートフォン
充電スティック

✓ スマートフォン
アラート機能

事業計画



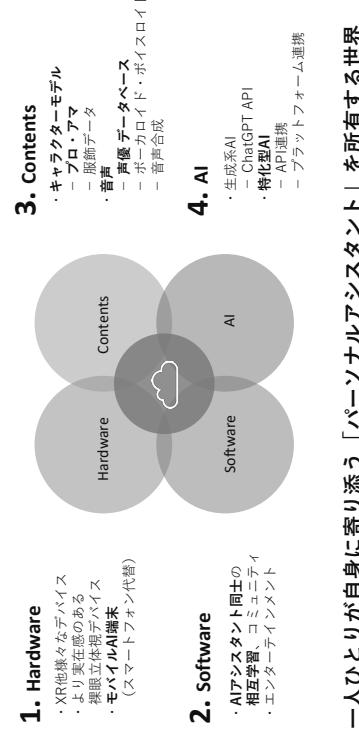
市場規模

国内 980万
世界 5億
年内 12万社
年間売上予測
55億円以上



※1 2021年度国内企業の産業別数から
データート産業別、年間5%成長
※2 1会話型人工知能市場、May 2023,
EMERGEN RESEARCH, Marketers Global Consulting LLP.

成長戦略：目指す世界観



一人ひとりが自身に寄り添う「パーソナルアシスタント」を所有する世界