

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 <div style="text-align: right;">⑩</div>
応募者区分：(いずれかに○) 個人 ・ <u>法人</u> ・ 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変え、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らず、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らず、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（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、ほとほと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, Marketysers 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ことから、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と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、アプリストア（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ことの協業から、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 継続
- 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

(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
	運	事務消耗品	60	60	60
	転	業務 PC・ソフトウェア	52	312	378
	資	法務・知財・会計管理費	1,627	1,550	1,255
	金	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	プラットフォーム開発	8,820	8,600	8,600
	備	スタンドデザイン費	6,031		
	資	スタンド金型	5,000		
金					
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	38,910		
	（うち、今回調達希望分）	（ 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)

第22回 ベンチャー・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

シーズユニット株式会社
代表取締役 大高 淳
Nov. 21, 2023

会社紹介



シーズユニット株式会社 / 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（情報処理事業推進士 002397、ネットワークスペシャリスト他）

1996年3月 東北大学工学部 宇宙機械学研究室卒
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・学内LANの構築〜法人/個人向けISPの通信網構築・運用に従事
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 倫理的に個人が個々に育成可能なAIのためのプラットフォームが必要になると考え、
類似プログラムスマースタンドの試作、デザイン（特許取得）。
キャラクターAIアシスタントアプリの開発に着手。社内展示会に出席。
2023年1月 疫期的な機運が完了。キャラクター・AIプラットフォーム事業を創業

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）パズルは終わった」

（電子情報通信学会 2021.6.4日 VO.108 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 2022年6月29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



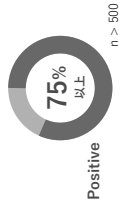
当社製品（ACUAH:アクア）



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

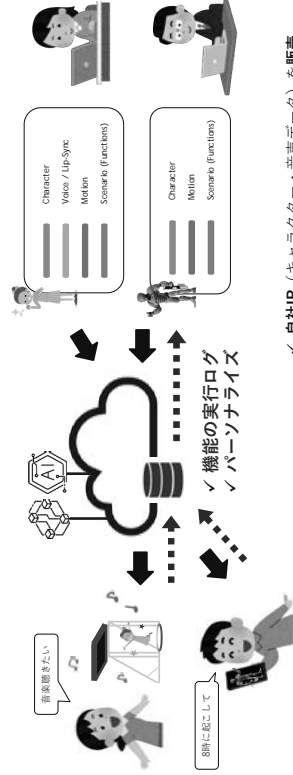
一人ひとりが自身に寄り添う「パーソナルアシスタント」を所有する世界

スマートフォンアプリ＋疑似ログラム



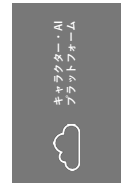
- このアプリ凄い！
- 毎日起動しています！
- 売っていないんですか？
- 売っている。
- 救われました！
- 汎用コンパニオンとして理想的。

キャラクター・AIプラットフォーム



- ✓ 好きなキャラクター・音楽に自由に切り替え
- ✓ 標準機能の他に、欲しい機能を自由に追加
- ✓ 自社IP（キャラクター・音声データ）を販売
- ✓ 自社の宣伝広告、情報配信
- ✓ キャラクター・音楽対応アプリ開発、販売
- ✓ AIアシスタント機能の開発 など

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
- 特販2023- 91216（システム全体及び各機能に関する特許）
- オプションで安価に楽しめる 裸眼立体視体験
- スマートフォン充電スタンド
- 特許 第7325757号

優位性



- キャラクターアシスタント
 - Gatebox
 - 露出レイ パーチャルフィギュア LVR-01
 - Looking Glass Lifeforms
- コミュニケーションロボット
 - Pepper
 - Romi
 - RoBoHoN
 - KIROBO
 - unibo
 - LAVOT
 - albo
 - pdq
- スマートスピーカー
 - Google Home / Nest
 - Amazon Echo
 - LINE CLOVAデバイス
- キャラクター・AIアシスタントアプリ
 - SELF
 - エアフレンド

優位性

※ 当社調べ（2023年7月）

	Gatebox	LVR-01	Looking Glass LibForms	ACUAH
初期費用（千円）	320	55	50（千円）	0
ランニング費(3年)（千円）	0	0	101（\$30/M）	0
本体動作 (PC/GPU必要は×)			×	△(スマホアプリ)
提供形態	ハードウェア	ハードウェア	ハードウェア	アプリケーション
接続方法	インターネット (Amazon)	インターネット (直販)	インターネット	インターネット (アプリストア)
キャラクター	選択 (55)	固定 (1:標準レイ)	選択 (3)	無題 (VRM形式)
音声	選択 (55)	固定 (1:標準レイ)	選択 音声合成	固定音声データ (MP3) (VOICEVOX, MS Azure)
多言語対応	7か国語	日本語のみ	○	OS次第で対応可能
開発環境提供	○ (キャラクター、音声、モーション、対話シナリオを差し替え可)	×	○	○ (キャラクター、音声、モーション、対話シナリオを差し替え可)
ChatGPT対応	◎ (開発中)	×	◎ (開発中)	○ (ユーザーAPI key)
サービス状況	開発中 (ChatGPT対応は開発中)	提供中	開発中 (まもなく販売開始)	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(3年)（千円）	0	0	0	0
本体動作 (PC/GPU必要は×)				△(スマホアプリ)
提供形態	ハードウェア	ハードウェア	ハードウェア	アプリケーション
接続方法	インターネット (直販)	インターネット (アプリストア)	－	インターネット (アプリストア)
キャラクター	－	－	固定	無題 (VRM形式)
音声	固定	選択 (2)	－	固定音声データ (MP3) (VOICEVOX, MS Azure)
多言語対応	○	○	4か国語	OS次第で対応可能
開発環境提供	アプリケーション	スキル	○ Clava Extensions Kit	○ (キャラクター、音声、モーション、対話シナリオを差し替え可)
ChatGPT対応	△ (他社開発)	△ (他社開発)	－	○ (ユーザーAPI key)
サービス状況	提供中	提供中	終了 2023/3	提供中

優位性

※ 当社調べ（2023年7月）

	Paper for Home	Romi	RoboHon (3G/LTE)	KIROBO mini	unibo	LAOT	albo	poia	ACUAH
初期費用（千円）	229	55	221	43	198	499	393	5	0
ランニング費(3年)（千円）	1,093	44	65	13	720	538	0	0	0
本体動作 (PC/GPU必要は×)									△(スマホアプリ)
提供形態	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	ハードウェア	ハードウェア	ハードウェア	アプリケーション
接続方法	直販	インターネット (アプリストア)	直販	－	直販 (パブリック)	インターネット (アプリストア)	インターネット (アプリストア)	インターネット (アプリストア)	インターネット (アプリストア)
キャラクター	固定	固定	固定	固定	固定	固定	固定	固定	無題 (VRM形式)
音声	音声合成	固定	固定	固定	固定	音声合成	固定	選択 (3)	固定音声データ (MP3) (VOICEVOX, MS Azure)
多言語対応	2か国語	日本語のみ	2か国語	日本語のみ	4か国語 (パブリック)	2か国語	－	日本語のみ	OS次第で対応可能
開発環境提供	× プログラミン グ限定版了	○ シナリオ エディター	RoboHon SDK	－	△ デベロッ パーモデ ル	×	○ ビジュアル プログラミング	×	○ (キャラクター、音声、モーション、対話シナリオを差し替え可)
ChatGPT対応	×	◎	(他社クラウド)	－	－	×	×	×	○ (ユーザーAPI key)
サービス状況	開発中	開発中	提供中	終了 2018/12	提供中	提供中	提供中	終了 2023/2	提供中

優位性

※ 当社調べ（2023年7月）

	Gatebox	LVR-01	Looking Glass LibForms	SELF	エアフレンド	おしゃべりAI 他	ACUAH
初期費用（千円）	120	55	50 ^{※1}	0	0	0	0
ランニング費(3年)（千円）	0	0	101（\$30/M）	9	72	11	0
プラットフォームOS	ハードウェア/GPT	ハードウェア	ハードウェア/C	iOS Android	iOS Android（予定）	iOS Android（予定）	Android iOS Windows（予定）
キャラクター変更	選択 (55)	固定 (1)	選択 (3)	選択 (7)	－	無題 (VRM形式)	無題 (VRM形式) (動画等も対応可能)
音声変更	選択 (55)	固定 (1)	選択 (3)	選択 (7)	－	音声合成	固定 (MP3) 音声合成
静的コンテンツ配信	×	×	×	×	×	×	×
ChatGPT	◎	×	◎	◎	×	○ (ユーザーAPI key)	○ (ユーザーAPI key)
他AIとの連携予定	×	×	×	×	×	×	◎
キャラクター・ パーソナリティ	○ (ChatGPT)	×	?	×	◎	○ (ChatGPT)	○ (ChatGPT) ○ (ChatGPT) → ○ (他AI)
おしゃべり	○ (ChatGPT)	×	○ (ChatGPT)	○ (ChatGPT)	◎	○ (ChatGPT)	○ (ChatGPT) → ○ (他AI)
その他機能	LINE CLOVA連携終了 ×7	△ 自覚なし （他社AIと連携 不可）	?	○ 予定機能 （他社AIと連携 不可）	×	?	○ (ユーザーAPI key) → ○ (他AI) （function calling）

優位性

VS

視聴立体視 (空間/透視) ディスプレイ

- Gatebox
- 震動レイバリーチャルフィギュア LVR-01
- Looking Glass (Lifeforms)
- ELF-SRL
- ASKA3D
- バリタイミラー
- JDI ライトフィールドディスプレイ開発キット
- NEXMEDIA
- SpatialLabs View
- Nubia Pad 3D (視聴立体視タブレット)
- 画像走査 (回転) 系ディスプレイ



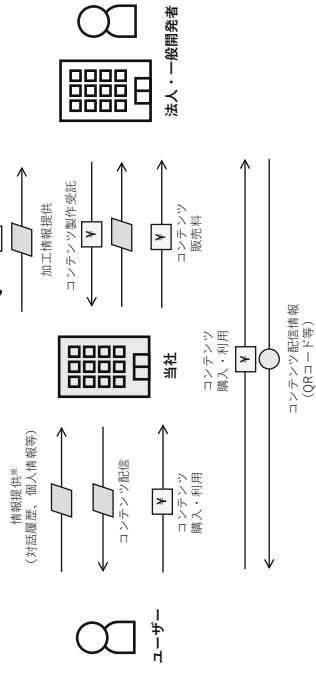
優位性

	Gatebox	LVR-01	Looking Glass Lifeforms	ELF-SRL	ASKA 3D	JDI ライトフィールド	NEX MEDIA	Spatial Labs View	Nubia Pad 3D	画像走査 (回転) 系	AGUAH
初期費用 (千円)	120	55	50 (千円)	310	50 (千円)	100	100	300	50 (千円)	27~	7
ランニング費 (千円/年)	0	0	0 (\$20/M)	0	0	0	0	0	0	0~	0
動作動作 (PC/GPU必要は×)	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
コンテンツ開発	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
方式	リアプロジェクション	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ	透過型ディスプレイ
立体感	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
画質	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
解像度	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
明るさ/電源/設置	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※当該国へ (2023年7月) 他、「△」は「○」より劣る。『優位性』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。

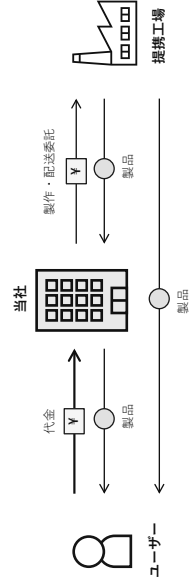
ビジネスモデル

キャラクター・AI
プラットフォーム



ビジネスモデル

異次元ロケット
プラットフォーム
充電スタンド



販売戦略

ユーザーとの情報共有

- ・技術面の課題
- ・倫理
- ・法令
- ・ガイドライン
- ・将来像

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

- ・無料
- ・4年後30万ユーザー
- ・機能の追加、配信
- ・新たなコンテンツの配信

- ✓ セミナー、デモ、展示会等でご説明・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
初期費用＋お試し期間 3,000千円～
継続は月額 500千円
- ・データ配信型
初期費用＋お試し期間 270千円～
継続は月額 30千円
- ・プラットフォーム上でのデータ販売代行

- ・7千円予定
- ・アプリユーザーの10%割定

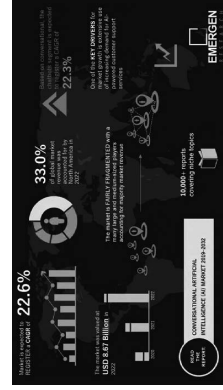
- ✓ プロダクトデザインでより魅力的な製品に
- ✓ 物理的なモノとの組み合わせ
エンターテインメントでの使い方を提案

市場規模

国内 980万
世界 5億

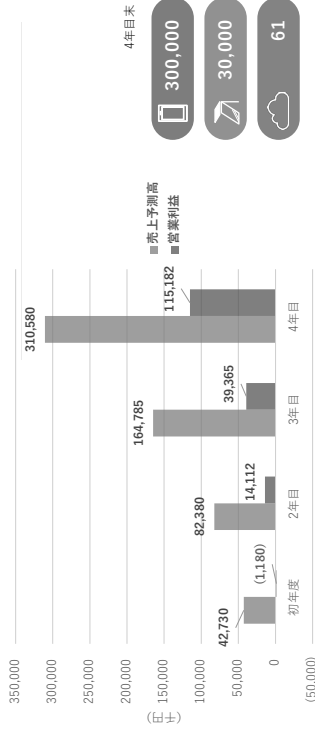
国内 12万社※1
年間売上予測
55億円以上

世界の会話型人工知能 (AI)
2022年 86億7000万ドル
予測期間中に22.6%の収益CAGR予想※2

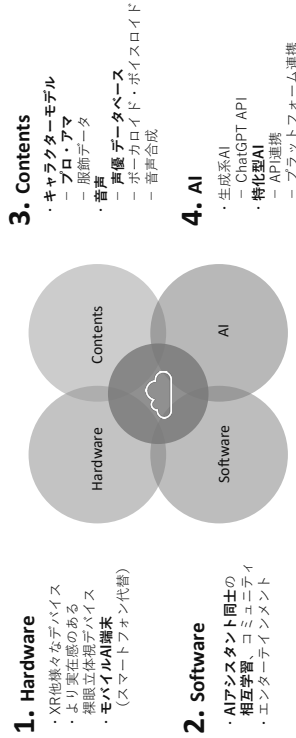


※1
2021年度国内企業の産業別数から
データプラットフォーム関連の
2021年産業界別数、興行収入計算
（「会話型人工知能市場」 May 2023,
EMERGEEN RESEARCH, Marketysers Global Consulting LLP）

事業計画



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