



2023年5月26日

各位

会社名 monoAI technology 株式会社
(東証グロース・コード 5240)
代表者名 代表取締役社長 本城 嘉太郎
問合せ先 取締役 コーポレート部長 美濃 裕司
電話番号 03-6273-2753 (代表)

フォートナイトに特化した法人向けメタバース空間制作サービスを開始

monoAI technology 株式会社（本社：兵庫県神戸市、代表取締役社長：本城 嘉太郎、以下「当社」）は、以下のとおり、Epic Games 社が配信しているオンラインゲーム「フォートナイト」に特化した企業独自のメタバース空間制作サービスを開始することをお知らせします。

記

1. 取り組みの背景

当社は「先進技術で、エンタメと社会の未来を創造する」ことをミッションとし、オンラインゲーム開発で培った通信技術と AI 技術をコアとする XR 技術をあらゆる産業に展開してまいりました。

当社の主要な事業領域であるメタバース市場は、2023 年度の市場規模は 3,255 億円と予測されており、2026 年度まで年平均成長率 68.3%（10,042 億円）での成長が予測されています。

このような予測について、足元はテレワークの急速な広がりに伴いバーチャルイベントやバーチャル展示会に加え、バーチャルオフィスやバーチャル会議が浸透するなど、現実的なものとなっております。

今後も高速大容量通信や低遅延通信を実現する 5G の普及もあいまって、継続的に市場拡大していくことが予測されます。

こうした事業環境の中、オンラインゲーム開発で培ってきた技術を幅広い業界における様々なシーンで利用可能としていくことが必要であると考えております。

その一環として、現在メタバースプラットフォームとして月間アクティブユーザー数7,000万人を誇る「フォートナイト」に特化した企業独自のメタバース空間制作サービスを開始することを決定いたしました。

2. 今後の展開

フォートナイトは、Epic Games社が配信しているオンラインゲームで、総プレイヤー数5億人以上、月間アクティブユーザー数7,000万人のユーザー数を誇るメタバースプラットフォームとして提供されています。

フォートナイトのユーザーは、オンラインで対戦するバトルモードと、ユーザーがフォートナイト上に独自のメタバース空間およびオリジナルゲームを制作することができる「クリエイティブモード」で自由に遊んでいます。

海外では「クリエイティブモード」で制作した独自のメタバース空間を利用し、有名アーティストによる音楽ライブの実施、大手菓子メーカーはブランドの世界観をゲーム内に反映させ、遊びながら自社製品を認知してもらえ環境作りを行うなど、新たなコミュニケーション手法として利用が増えています。

精巧なグラフィックに長けた「UEFN※1」では、物体の質感、光、影など再現性の高いメタバース空間を構築できるほか、フォートナイトならではのゲーミフィケーション(※2)を組み合わせることにより、高いロイヤリティが見込めます。

※1 UEFN

Unreal Editor for Fortnite (UEFN) は、ゲームや体験を設計、開発し、フォートナイトに直接公開するための新しいPCアプリケーションです。

(引用：<https://store.epicgames.com/ja/p/fortnite--uefn>)

※2 ゲーミフィケーション

ゲーミフィケーション (Gamification) とは、ゲームの要素やデザインを非ゲームの環境や活動に取り入れることで、参加者のモチベーションや参加度を向上させる手法です。

3. 今後の見通し

2023年12月期の業績に与える影響は軽微であり、今後開示すべき事項が生じた場合は速やかにお知らせいたします。

以上