

日本発メタバースが世界市場をリードする：日本が誇るキャラクターコンテンツをグローバル展開、外貨獲得やコンテンツ産業との相乗効果による拡大を通じて、日本経済の成長を牽引する

長期成長ビジョン（目指す姿・ビジネスモデル）

“エンタメ特化”メタバース【INSPIX WORLD】開発、グローバル展開によって世界最大シェアのデジタルプラットフォームに成長させる

日本からグローバルで成長するメタバースプラットフォームを生み出すためには、日本が国際競争力を持つアニメ・ゲーム等のコンテンツ開発技術との融合が鍵であると考えている。“エンタメ特化”のメタバースはまだ前例がなく、実現のためにはコンテンツ企業らとの連携が不可欠である。これは、集英社・講談社・バンダイナムコフィルムワークス等の日本を代表するコンテンツ企業から出資を受け、強力な連携体制を持つパルスだからこそ実現可能な戦略である。

本補助事業によって開発を加速させ、2026年に正式リリース＋運用開始、2030年までにユーザー数7400万人、国内最大級のメタバース事業者となることを目指す。

会社全体の売上成長目標（～2030年）

- ・ 売上高成長率 6,383%
- ・ 売上高増加額 1,055億円

会社全体の賃上げ目標

- ・ 4.5%（直近事業年度～基準年度）
- ・ 7.0%（基準年度～事業化報告3年目）

外発的動機

○海外におけるメタバースの進展
米国においては、特に、MetaやMicrosoftなどの大手が大規模な投資を行っており、仮想空間での新しいビジネスモデルの構築等に注力。82%のビジネスリーダーが3年以内にメタバースの利活用計画がビジネス活動の一部となることを期待（PwC米国）

○日本におけるメタバースの整備
日本においては、メタバースの市場規模は2024年2,750億円(対前年135.3%、矢野研)と見込まれており、急速な成長が予測されている。法規制の面でも、米国の動向に併せ整備されつつある。


内発的動機

パルスとその親会社であるイグニス「次のあたりまえを創る。何度でも」をミッションとして掲げ、創業から15年間で数多の新事業を創出している。中でもマッチングアプリ[with]は現在月商10~12億円、会員数100万人を超えるサービスへと成長を遂げるなど、テクノロジー領域・インターネットプロダクト開発分野にて多くの実績を持つ。

自らを“事業創造企業”と謳う私たちが100億円事業の次に目指すものは1兆円事業の創出である。

インターネットプロダクト開発のノウハウと、世界トップレベルの日本のコンテンツ産業との連携・融合によって、日本初のテクノロジー領域におけるグローバル企業を誕生させたいという、強い動機がパルスにはある。

“エンタメ特化“メタバース【INSPIX WORLD】の正式リリースに向けた
開発体制強化と大規模プロモーション

補助事業の 背景・目的	INSPIX WORLDをグローバルサービスに成長させるための必須要件として ①3D仮想空間としてのクオリティを世界水準に引き上げること ②大規模プロモーションによりユーザーを大量投入すること	事業費 (補助額)	13億円 (3.9億円)																														
設備投資の 内容	<div>①高レベルな開発人材の確保・開発組織の拡大【ソフトウェア費】 世界トップ水準の3D仮想空間, コンテンツの開発技術をもつ人材の確保により、開発組織を拡大。少数精鋭体制によりソフトウェア開発の効率化を実現。外部開発会社やフリーランス技術者を中心に基盤となるメタバースプラットフォームと各種機能の開発を実施。</div> <div>②大規模プロモーションによる効率的なユーザー獲得【外注費】 デジタル広告を中心とした大規模プロモーションを実施。ネットワーク効果※で効率的にユーザー数を増加させる。</div> <div>※大規模プロモーションによるネットワーク効果（利用者が増加するほど製品の価値が上がる現象）は類似サービスにて確かな実績がある。オンラインゲームや仮想空間サービスはユーザーの数が直接的に製品の価値に繋がりやすいため、大規模プロモーションが特に効果を発揮しやすいと考えられる。</div>	<div>正式リリース版INSPIX WORLDのイメージ</div> 																															
目標値	<table><tr><th rowspan="2">項目</th><th colspan="2">幹事企業（パルス株式会社）</th><th colspan="2">共同申請者（株式会社オッドナンバー）</th></tr><tr><th>2027年度 (基準年度)</th><th>2030年度 (基準年度+3年後)</th><th>2027年度 (基準年度)</th><th>2030年度 (基準年度+3年後)</th></tr><tr><td>労働生産性 (単位：万円/人)</td><td>1,723</td><td>45,508 (年平均上昇率+197.8%)</td><td>832</td><td>322,004 (年平均上昇率+628.7%)</td></tr><tr><td>従業員1人あたり給与支給総額 (単位：万円/人)</td><td>493</td><td>604 (年平均上昇率+7.0%)</td><td>564</td><td>691 (年平均上昇率+7.0%)</td></tr><tr><td>役員1人あたり給与支給総額 (単位：万円/人)</td><td>-</td><td>- (年平均上昇率95.7%)</td><td>-</td><td>- (年平均上昇率10.0%)</td></tr><tr><td>補助事業に係る従業員数 (単位：人)</td><td>130</td><td>130</td><td>3</td><td>3</td></tr></table>				項目	幹事企業（パルス株式会社）		共同申請者（株式会社オッドナンバー）		2027年度 (基準年度)	2030年度 (基準年度+3年後)	2027年度 (基準年度)	2030年度 (基準年度+3年後)	労働生産性 (単位：万円/人)	1,723	45,508 (年平均上昇率+197.8%)	832	322,004 (年平均上昇率+628.7%)	従業員1人あたり給与支給総額 (単位：万円/人)	493	604 (年平均上昇率+7.0%)	564	691 (年平均上昇率+7.0%)	役員1人あたり給与支給総額 (単位：万円/人)	-	- (年平均上昇率95.7%)	-	- (年平均上昇率10.0%)	補助事業に係る従業員数 (単位：人)	130	130	3	3
項目	幹事企業（パルス株式会社）		共同申請者（株式会社オッドナンバー）																														
	2027年度 (基準年度)	2030年度 (基準年度+3年後)	2027年度 (基準年度)	2030年度 (基準年度+3年後)																													
労働生産性 (単位：万円/人)	1,723	45,508 (年平均上昇率+197.8%)	832	322,004 (年平均上昇率+628.7%)																													
従業員1人あたり給与支給総額 (単位：万円/人)	493	604 (年平均上昇率+7.0%)	564	691 (年平均上昇率+7.0%)																													
役員1人あたり給与支給総額 (単位：万円/人)	-	- (年平均上昇率95.7%)	-	- (年平均上昇率10.0%)																													
補助事業に係る従業員数 (単位：人)	130	130	3	3																													