



2022年8月19日

各位

会社名 株式会社バンク・オブ・イノベーション
代表者名 代表取締役社長 樋口 智裕
(コード番号：4393 東証グロース)
問合せ先 取締役CFO経営管理部長 河内 三佳
(TEL. 03-4500-2899)

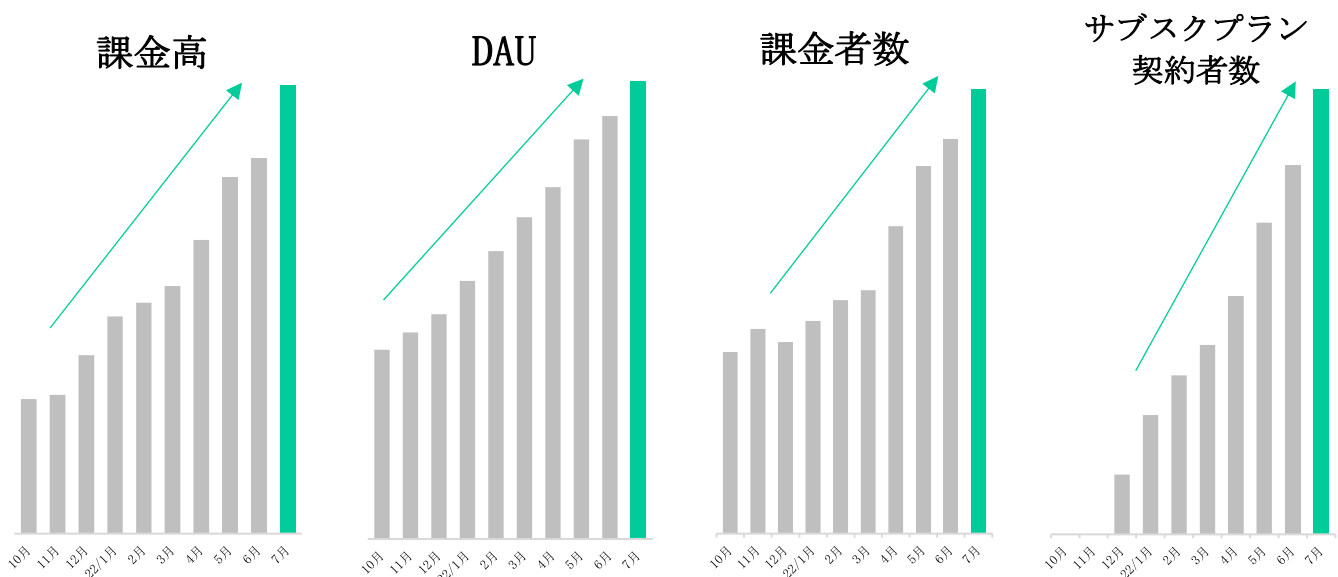
『恋庭』の海外展開及びメタバース化に向けた大型アップデート に関するお知らせ

当社の子会社である株式会社バンク・オブ・インキュベーションが運営する『恋庭』について、海外展開及びメタバース化に向けた大型アップデートを進めることを決定いたしましたので、以下のとおりお知らせいたします。

記

当社グループが日本国内で提供している『恋庭』は、恋愛・婚活、あるいはゲームや友達づくりなど、様々な目的に合わせてお使いいただけるコミュニケーションアプリとして、20代を中心に、18歳以上の幅広い年齢層の方々にご利用いただいております。特許取得済みの当社グループ独自のシステムにより、ダウンロード数が伸び続け、課金高、平均 DAU（1日のアクティブ利用者数の平均）、課金者数等の各種 KPI が右肩上がりで推移しており、7月の課金高は 1.3 億円（前月比+19%）まで成長し、7月末時点で累計 109 万ダウンロード（同一端末での複数回ダウンロード含む）となっております。

<各種 KPI 推移>



特許取得済みの「ゲーム×マッチング」システム（※1）の優位性

- ① アバターによりマッチングが行われるため、顔出し不要で、マッチングもメッセージも無料でできます。また、ゲームとしても十分に楽しむことができるため、今までにない“のんびりとした気楽な出会い”を体験することができます。
- ② オンラインマッチングサービスの課題である、たくさんの顔写真の中から選ぶ・選ばれること、たくさんの人とメッセージをすることにより疲弊することはありません。また、基本操作やシステムに関する説明（いわゆるチュートリアル）が長いことに加えて、並行してマッチングできる人数に制限があることから、冷やかし・業者の介入が発生しにくいシステムとなっております。
- ③ 『恋庭』内での当社グループ実施アンケート（2022年4月22日～5月8日実施。回答数1.7万件超）によりますと、利用者の約半数（46%）が「マッチングアプリ未経験者」との結果が出ております。過去にマッチングアプリを使ったことがある人だけでなく、マッチングアプリ未経験のゲームユーザーにも広くご利用いただいております。そのため、今後想定される利用者数の上限として、より多くの方にご利用いただけるものと考えております。
- ④ 基本料金無料の箱庭ゲームをベースとしたシステムであることから、広告活動において、オンラインマッチングサービス競合他社とのぶつかりを極力回避することができております。そして、男女比率のバランスを保ちながら利用者数が増加しており、利用者が増えることで既存利用者にとってサービスの価値が高まるという好循環を維持できております。また、利用者によるアバターや庭などの画像の SNS 発信が活発に行われており、今後も利用者の増加に伴い SNS 発信がさらに増加することで、より一層ダウンロードが進むものと見込んでおります。
- ⑤ 自社開発・運営体制により、2021年4月のリリースから1年以上にわたって、長期利用者にとって魅力的なアプリとなるよう様々なアバターやオブジェ等を随時追加するとともに、安心・安全なマッチング、ユーザビリティの追求・改善（ストレスのない操作性、心地よさ、癒しの要素など）を進めております。今後もより一層の取り組みを進めてまいります。

ゲーム×マッチングアプリ

『恋庭』は全世界で *Only One!* (※2)

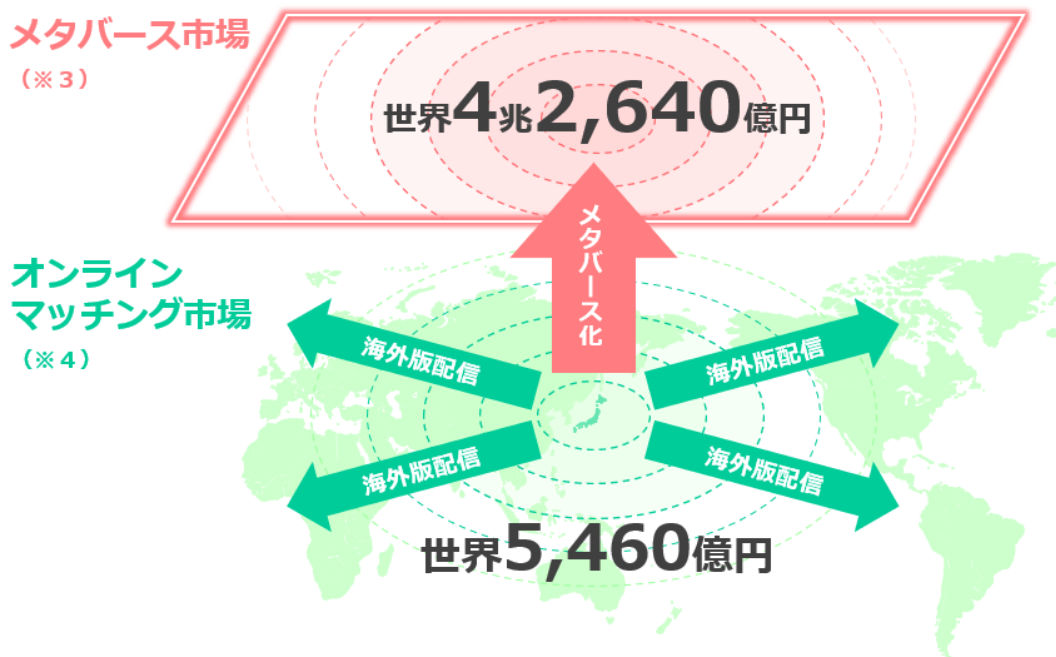


日本国内のオンライン恋活・婚活マッチングサービス市場は、社会的な認知・理解が進んだことも影響して急速に規模が拡大しており、全世界におけるマッチングアプリの消費支出も増加を続けております。

そこで当社グループは、『恋庭』の当面の目標として以下を掲げることとし、その達成のため、海外版のリリース及びメタバース化に向けた大型アップデート版の開発を進めることといたしました。

『恋庭』目標

日本と海外それぞれのオンラインマッチングサービス市場の獲得シェア 10%



1. 海外版のリリース

『恋庭』は、2021年4月～2022年7月において、全世界で唯一のゲーム×マッチングアプリ（※2）であり、さらなる売上拡大を目指して、現状の『恋庭』とは別のアプリ『恋庭海外版』を、2023年9月期中にアメリカ等の英語圏や台湾をはじめとする繁体字圏などの海外市場へ参入してまいります。

『恋庭海外版』は、日本国内からの利用を制限することで日本法の規制対象外（※5）となります。そこで、基本方針として運転免許証等の本人確認書類を使用する「年齢認証」機能を除外した設計とすることで、海外の利用者により気軽にサービスを利用していただけるものと考えております。なお、当該設計については、海外現地規制や現地アプリ業界の動向に合わせて対応してまいります。

2. メタバース化に向けた大型アップデート版の開発

当社グループでは、『恋庭』を「マッチング×メタバース」という新領域の積み上げ型サービスとして早期拡大並びに地位の確立を目指してまいります。その実現に向けた第一段階として構想している『恋庭』の大型アップデート版は、現在の『恋庭』の主要素である農園のみならず、当社グループが新たに開発する複数のゲームシステムを『恋庭』アプリ内に組み込み、人間関係を各ゲームへ引き継ぎ可能とすることで、農園で出会った人と一緒に冒険に出かけるなど、コミュニケーションの幅をさらに広げられるようにするものであります。

なお、『恋庭』のメタバースは、現在のメタバース市場の状況及び利用者の利便性を考慮して、スマートフォンで簡単に利用できる、VRゴーグル不要の2Dメタバースを構築してまいりたいと考えております。



※ 現時点におけるイメージであります。

3. 恋庭の概要

『恋庭』は「ゲームしてたら、恋人ができた。」をコンセプトとする、ゲームが出会いをサポートしてくれるコミュニケーションアプリです。マッチングした相手と箱庭農園ゲームを協力プレイすることで少しずつお互いのことを知っていきける仕組みとなっており、2人でつくる「恋庭」を通じて恋人や友達をつくったり、パートナーとの関係性を深めたりすることができます。マッチングはアバターにより行われるため顔出しも一切不要で、マッチングもメッセージも無料でできます。また、ゲームとしても十分に楽しむことができるため、今までにない“のんびりとした気楽な出会い”を体験することができます。



『恋庭』は、[こちらから](#)

<出所>

※ 1 : 日本国特許庁 特許番号 特許第 6714757 号

(ゲーム機能をマッチング機能と組み合わせ、幅広い出会いの機会を提供可能なマッチング・システムを実現するサーバの提供)

※ 2 : Only ゲーム×マッチングアプリ (21年度4月～22年度7月 世界のAndroid&iPhone マッチングカテゴリー data.ai 調べ)

※ 3 : 総務省「令和4年情報通信白書」

※ 4 : data.ai 調査ブログ「本当の愛のかたちとは？全世界におけるマッチングアプリへの消費支出が急増し 42 億ドル(US)を突破

(<https://www.data.ai/jp/insights/market-data/global-spend-on-dating-apps-surged-in-2021/>)」をもとに当社算出、1ドル=130円で円換算

※ 5 : 経済産業省グレーゾーン解消制度「マッチングアプリ事業の海外展開について」令和4年7月8日国家公安委員会回答

https://www.meti.go.jp/policy/jigyousaisei/kyousouryoku_kyouka/shinjigyokaitakuseidosuishin/press/220708_yoshiki2.pdf

以上