

プレスリリース

報道関係者各位

2020年8月5日

monoAI technology株式会社

「QA Tech Night ゲームAI活用最新事例と、未来の品質管理」

オンラインセミナーを2020年8月19日（水）に開催

～ゲームAI技術のスペシャリストの三宅 陽一郎氏、森川 幸人によるパネルディスカッション～

The banner features a grey background with a pattern of small, colorful squares (red, blue, white). At the top, the title 「ゲームAI活用最新事例と、未来の品質管理」 is written in a bold, white, sans-serif font. Below the title, the event name 「QA Tech Night」 is displayed in a large, stylized font where the letters are filled with various colors. The monoAI TECHNOLOGY logo is centered below the event name. On the right side, there are two circular headshots of the speakers. Below each headshot is their name and affiliation in Japanese. At the bottom left, there is a red 'LIVE' icon followed by the date and time: 「8月19日(水) 19時30分～ オンライン開催」.

ゲームAI活用最新事例と、未来の品質管理

QA Tech Night

monoAI
TECHNOLOGY

日本デジタルゲーム学会理事
三宅 陽一郎

モリカトン株式会社
AI研究所所長
森川 幸人

LIVE 8月19日(水) 19時30分～ オンライン開催

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）は、2020年8月19日（水）にゲーム開発に携わっている方、品質管理に携わっている方を対象にしたオンラインセミナーイベント「QA Tech Night ゲームAI活用最新事例と、未来の品質管理」を開催いたします。

「QA Tech Night」はmonoAI technologyの品質管理部門AIQA事業部が主催する、品質管理をテーマにしたセミナーイベントです。

品質管理の最新トレンドのほか、ゲーム業界の最新技術などを紹介することで業界全体の発展に繋がりたいと考えています。

今回は、日本デジタルゲーム学会理事で「ゲーム情報学概論」、「人工知能のための哲学塾」、「ゲームAI技術入門」、「絵でわかる人工知能」（森川 幸人と共著）、等の著者である三宅 陽一郎氏をゲストに迎え、

monoAI technologyのグループ会社の日本初のゲームAI専門会社 株式会社モリカトロン AI研究所 所長の森川 幸人と一緒にパネルディスカッションを行います。

また、モデレーターはmonoAI technology代表取締役社長の本城 嘉太郎と、同社AIQA事業部のセールス・マーケティング部 部長の桑野 範久が務めます。

■セミナー概要

日程：2020年8月19日（水）19時30分～21時15分（予定）

形式：オンライン生配信（事前申し込み制）

※配信URLはお申し込みいただいた方にお送りいたします

※配信はビデオ会議ツールZoomを使用いたします

費用：無料

対象：ゲーム開発に携わっている方

品質管理業務に携わっている方

<イベント内容>

「ゲームAI活用最新事例と、未来の品質管理」というテーマで、三宅 陽一郎氏、森川 幸人によるパネルディスカッションを行います。

・トークテーマ（予定）

1. ゲーム業界外に広がるゲーム技術活用事例
2. イチオシの最新AI技術や周辺技術
3. 品質管理とAIの未来

<申し込みページ>

<https://connpass.com/event/183869/>

<登壇者プロフィール>

・三宅 陽一郎

日本デジタルゲーム学会 理事

ゲームAI開発者



デジタルゲームにおける人工知能を専門に研究、開発を行う。

著作に「ゲーム情報学概論」、「人工知能のための哲学塾」、「ゲームAI技術入門」、「絵でわかる人工知能」（森川 幸人と共著）、等多数。

立教大学特任教授、九州大学客員教授、東京大学客員研究員。IGDA日本ゲームAI専門部会設立（チェア）、DiGRA JAPAN 理事、芸術科学会理事、人工知能学会理事・シニア編集委員などの活動を行う。

・森川 幸人

モリカトロン株式会社 AI研究所 所長

株式会社ムームー 代表取締役

グラフィック・クリエイター／AI研究者



CG制作、ゲームソフト、スマホアプリ開発、ゲームAI開発などを行う。

2004年「くまうた」で文化庁メディア芸術祭 審査員推薦賞、2011年「ヌカカの結婚」で第一回ダ・ヴィンチ電子書籍大賞大賞受賞。

代表作は、

「アインシュタイン」「ウゴウゴ・ルーガ」（テレビ番組CG）

「ジャンピング・フラッシュ」「アストロノーカ」「くまうた」（ゲームソフト）

「マッチ箱の脳」「テロメアの帽子」「ヌカカの結婚」「絵でわかる人工知能」（書籍）

「ヌカカの結婚」「アニマル・レスキュー」「ねこがきた」など（iPhone,androidアプリ）

<モデレータープロフィール>

・本城 嘉太郎

monoAI technology株式会社 代表取締役



1978年神戸生まれ。ゲーマーだった19歳の時、世界初の本格MMORPG「ウルティマオンライン」に出会い強い衝撃を受け、ネットワークゲームを作ることを決意。

サーバエンジニア、大手コンシューマゲーム開発会社を経て、2005年にmonoAI technologyの前身となる会社を創業。

まだ日本でネットワークゲームを作る文化がなかった頃からネットワークゲームの研究開発に着手し、リアルタイム通信ミドルウェア『モノビットエンジン』を開発。

2019年11月に「monoAI technology(モノアイテクノロジー)株式会社」へ社名変更。

ゲーム制作、AR/VR等のXR開発、AIを使った品質管理事業を行う。

・桑野 範久

monoAI technology株式会社 AIQA本部 セールス・マーケティング部 部長



様々なテスト会社にてセールスを経験後、2018年にモリカトロン株式会社（事業継承され、現在はmonoAI technology株式会社）AIQA本部の立ち上げを行う。

■ monoAI technology 品質管理部門AIQA本部について

monoAI technology株式会社 AIQA本部は「品質管理に、革命を。」をビジョンとして掲げ、ソフトウェアテスト手法やAIを取り入れた新しい形のテストを行っている品質管理部門です。

2019年3月の設立以降、東京・神戸・京都・高知と全国に拠点を増やし、現在は社員テスター125名、登録アルバイト300名を超えるメンバーが在籍しています。

ゲームを中心に、アプリ、WEBサイト、xRなど分野問わずお取り組みをしており、お取引先は30社を超えております。

ユーザーに寄り添った品質管理を目指し、プロダクト品質でのテストアプローチなどの改善提案や、開発フローや担当者の弱点の可視化を行い、開発チームと一緒に日々課題解決に取り組んでおります。

monoAI technology AIQA本部では、かつてない攻めのテストサービスを目指し、お客様が楽しく安心して快適に使用していただけるよう、高品質な品質管理サービスの提供を目指しています。

■ monoAI technology株式会社について

monoAI technology株式会社は、『ゲームで培った通信技術とAI技術で、あらゆる産業を革新する。』をビジョンに掲げ、ゲームの技術をベースにエンターテインメントからソリューションまで、幅広くコンテンツ制作を

行っているテクノロジーカンパニーです。大規模なゲームを支える通信技術をバーチャルライブの基盤に応用するなど、通信技術とAI技術をコアとして、ゲーム産業で培った最新技術をあらゆる産業に展開し、新しいプロダクトを様々なパートナー企業と共に開発していきます。

本社住所 : 兵庫県神戸市中央区京町78番地 三宮京町ビル 3階 A号室

設立 : 2013年1月

資本金 : 257,500,160円

代表取締役社長 : 本城嘉太郎

monoAI technology (旧モノビット) 公式ホームページ : <http://monoai.co.jp/>

monoAI technology AIQA事業公式ホームページ : <https://aiqa.monoai.co.jp/>

本件に対するお問い合わせ

monoAI technology 広報担当

info-qa@monoai.co.jp