

monoAI technology 株式会社

# 決算説明資料

(2023年12月期 - 第1四半期)

証券コード：5240

2023.5.12

# CONTENTS

- **01** トピックス (成長戦略の進捗)
- **02** 事業報告
- **03** 会社概要
- **04** Appendix

# 01

## トピックス (成長戦略の進捗)


# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ 事業実績 (※五十音順)

 intage  
株式会社インテージヘルスケア

 SMBC  
SMBCコンシューマーファイナンス

  
Challenging Tomorrow's Changes

 日本新薬株式会社

 日本デジタル空間経済連盟  
Japan Digital Space Economy Federation



阪急阪神ホールディングス



 Beyond テレワーク  
V-CUBE



など 31 社 (重複含む)

## イベント実施数・動員数

■ イベント実施数 **31** 件 +244.4% (前年比)

■ 動員数 **21,689** 人 累計動員数：233,185 人

### TOPICS

イベント実施数は 2022 年度通期実績の 50% を達成  
大規模イベントは実施しなかったものの、動員数も堅調

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## マーケティング戦略

### メタバース 相談室

オウンドメディア「メタバース相談室」を開設し  
メタバース関連の検索ワードランキングで上位を獲得 (2023年3月末時点)

メタバース開発需要のある当社ターゲット企業へ効率的にリーチできる体制を構築

- 月間 **10万PV** 達成
- 新規獲得リード **+87%**

#### 新規獲得リード

2022年度4Q **206** 件

2023年度1Q **386** 件

#### 業界特化のキーワード

- メタバース 建築 **2** 位
- メタバース アパレル **2** 位

#### 潜在層へのアプローチキーワード

- メタバース 企業 **1** 位
- メタバース 技術 **1** 位

#### 顕在層へのアプローチキーワード

- メタバース 可能性 **2** 位
- メタバース 開発 **3** 位

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ メタバーササービス実績

2023年1Q：事例紹介

INSPIX WORLD



ver2.0 へアップデート

HH cross EVENTS



KING OF PRISM  
オンライン応援上映会 & 声優トークショー

NEOKET



オンライン即売会「NEOKET4」

## ■ INSPIX WORLD



## プラットフォームリニューアル、機能追加多数

- 仮想空間プラットフォーム『INSPIX WORLD』のバージョン2.0アップデートを実施。多くの機能を刷新し、新機能も追加。ロビー、釣り機能やラグジュアリーガチャ、プロフィール画面、ゲームなどを大幅リニューアル。引き続きアップデートを継続予定。

アップデート：2023年2月27日(月)

## ■ KING OF PRISM オンライン応援上映会 & 声優トークショー



© T-ARTS / syn Sophia / キングオブプリズム製作委員会  
© T-ARTS / syn Sophia / エイベックス・ピクチャーズ / タツノコプロ / キングオブプリズム AS 製作委員会

## メタバースによる、エンターテインメントの新しい形

- メタバース参加アプリ「HH cross EVENTS」にて、大阪・梅田の街を再現した「JM 梅田」を舞台に「KING OF PRISM オンライン応援上映会 & 声優トークショー」を開催。  
イベントオリジナルアバターで参加し、ペンライトやバーチャル花火で、一体感を味わえるイベントとなった。  
限定企画の声優対談やトークテーマの事前投票を実施。  
メタバースの魅力を引き出す新しいエンターテインメント体験を提供。

イベント名：KING OF PRISM オンライン応援上映会 & 声優トークショー 開催日程：2023年3月18日（土）



## ■ NEOKET4



## メタバースで繋がる、未来の即売会体験

- ピクシブ株式会社様主催のオンライン即売会イベント『NEOKET』を実施。今回が4回目の開催。仮想空間に構築された即売会会場で、好みのアバターに身を包んだクリエイターとファンが交流。マーケットプレイス『BOOTH』と連携しており、メタバース内で商品の購入も可能。

イベント名：NEOKET4 開催日程：2023年3月25日（土）～4月2日（日）

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ XR イベントサービス実績

### 『Digital Space Conference 2023』

「デジタル空間に新しい経済を築けるか」をテーマとして、  
様々な企業や著名人が討論

主催者様より

**デジタル空間を推進する団体として、  
リアルと並行してメタバース空間でも開催していきたい**



- ブラウザに対応しており、来場者が簡単に参加可能
- 空間をカスタマイズでき、リアルと同じ空間の制作が可能
- 北尾理事をアバターとして再現し、リアルさながらに登壇

日本デジタル空間経済連盟様



# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ XR イベントサービス実績



奈良県宇陀市様

### 『メタバース移住フェア』

奈良県宇陀市様の「メタバース移住フェア」をメタバース空間で開催

主催者様より

- 地域の実際の風景画や動画を持ち込み、臨場感のある空間を作って説明することで、地域の特徴をより効果的に伝えられた
- 移住希望者とのコミュニケーションが図れた



SMBC コンシューマーファイナンス様

### 『【グローバルマネーウィーク】にメタバースを活用した“お金”のセミナー』

金融教育のノウハウを関心の高いメタバース上で学生に受講させる

主催者様より

- クイズやゲームへの参加で金融教育の新しい形の体験をしていただくことに成功
- 金融経済教育の体験価値を向上させられた

## ■ XR イベントサービス実績

インテージヘルスケア様

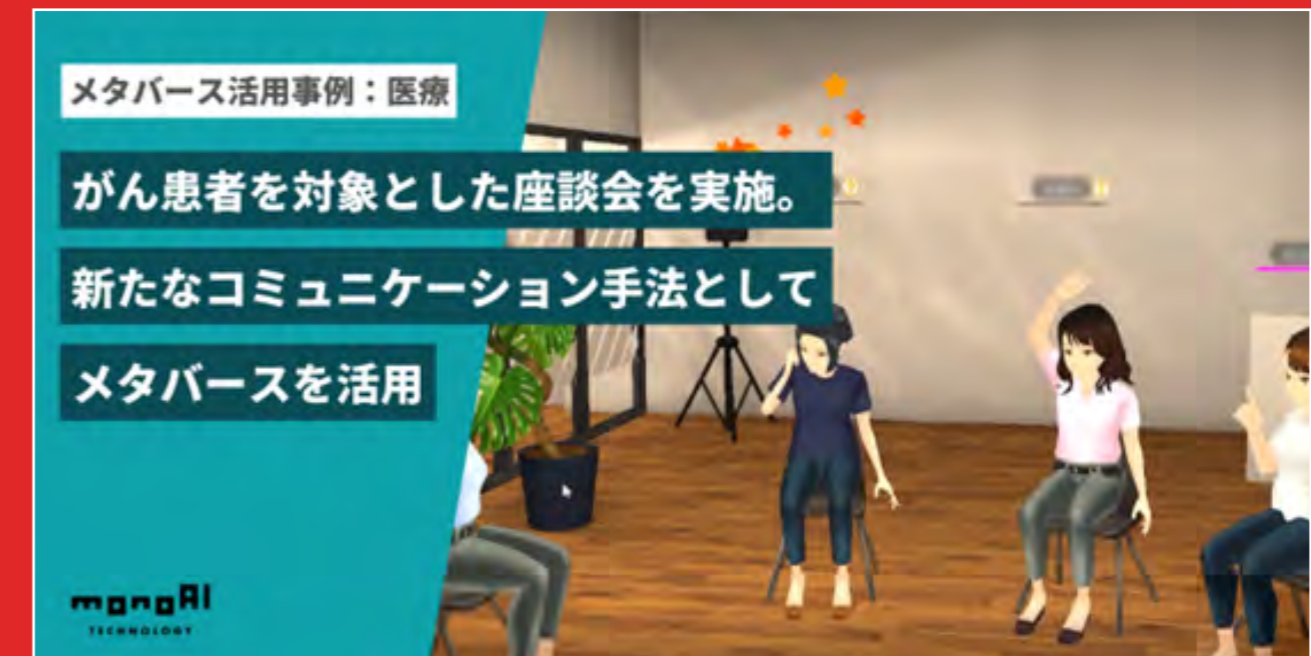
### 『がん患者さんの生活に関する座談会』

がん患者さんを対象とした座談会をメタバース上で実施

- 「自分の姿を他者に見せたくない」「プライベートな話題は話しにくい」のように、参加に対して心理的ハードルを感じる患者さんがいる
- そのような患者さんに対する新たなインタビュー手法を検討したい



- カメラ機能を使用不可にすることにより誤操作による参加者の顔出しを防ぐ工夫をした
- 「病気はかなりプライベートなこと。アバターを使って話せたので、安心して気持ちをさらけ出せた」  
「ほかの参加者がアバターでリアクションを示してくれたので、安心して話すことができた」といったコメントを得ることができた
- 課題であった心理的ハードルを下げることに成功



座談会の様子

## ■ XR イベントサービス実績

日本新薬株式会社様

### 『筋ジストロフィー患者向け 市民公開講座 & 交流会』

筋ジストロフィー患者さん向けのメンタルヘルスケアに  
関するセミナー及び参加者同士の交流

- 筋ジストロフィー患者さんの外出が病状により難しいケースがあり患者同士が交流する機会がない
  - 筋ジストロフィー患者さんのメンタルヘルスケアについての理解
- 
- 「アバターのリアクションで自分の気持ちを表現できた」  
「会場の一体感があり、とても有意義な時間だった」との声
  - 日本新薬株式会社様として医薬品の提供にとどまらないヘルスケア分野への貢献



# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ 株主総会実施

メタバーサ会場を用いたハイブリッド参加型バーチャル株主総会を実施



ハイブリッド参加型バーチャル株主総会を採用し、リアル会場および「XR CLOUD」を用いたメタバーサ会場にて、定時株主総会を実施致しました



## ■ 業界特化メタバーズ：メディカルバーズ

業界特化型メタバーズ  
**日本初** 医療機関向けメタバーズ 『**Medical Verse**』  
 これまで XR CLOUD 上で展開していたサービスの  
**専用アプリ化**

### 目的

- 学会、講演会、医療業界関係者が参加可能なイベント開催を目的とし、より多くの人が集まれるイベントの開催を目的とする

### 強み

- XR CLOUD をベースに開発することにより、保守性に優れたプラットフォームを実現
- ブラウザのみで簡単にイベント参加可能
- アプリリリース直後から数千人参加可能なイベント実施、安定してイベント運用可能



# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ 研究開発

2023年1Qの研究開発についてご紹介します。

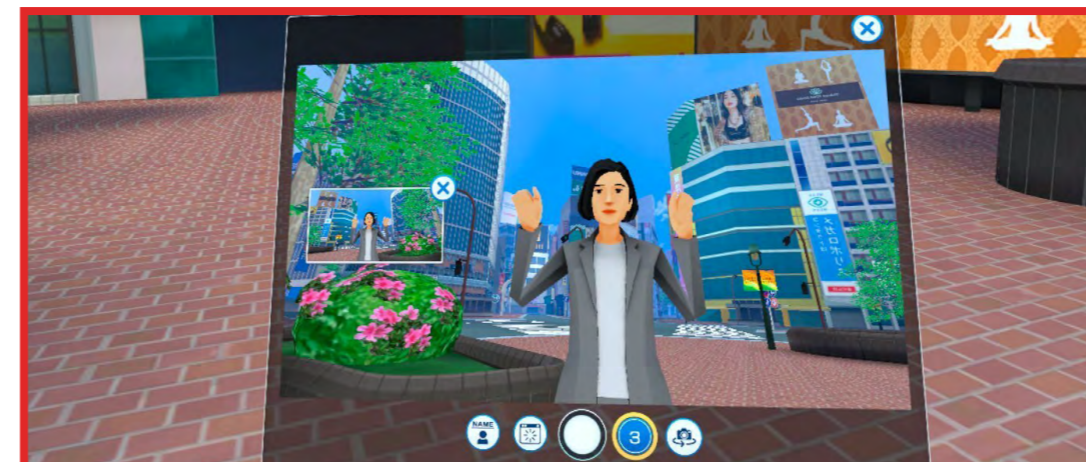
バーチャルヒューマン

WebGL 対応

MetaQuest2 対応

AR (拡張現実) 対応

ハイクオリティレンダリング対応





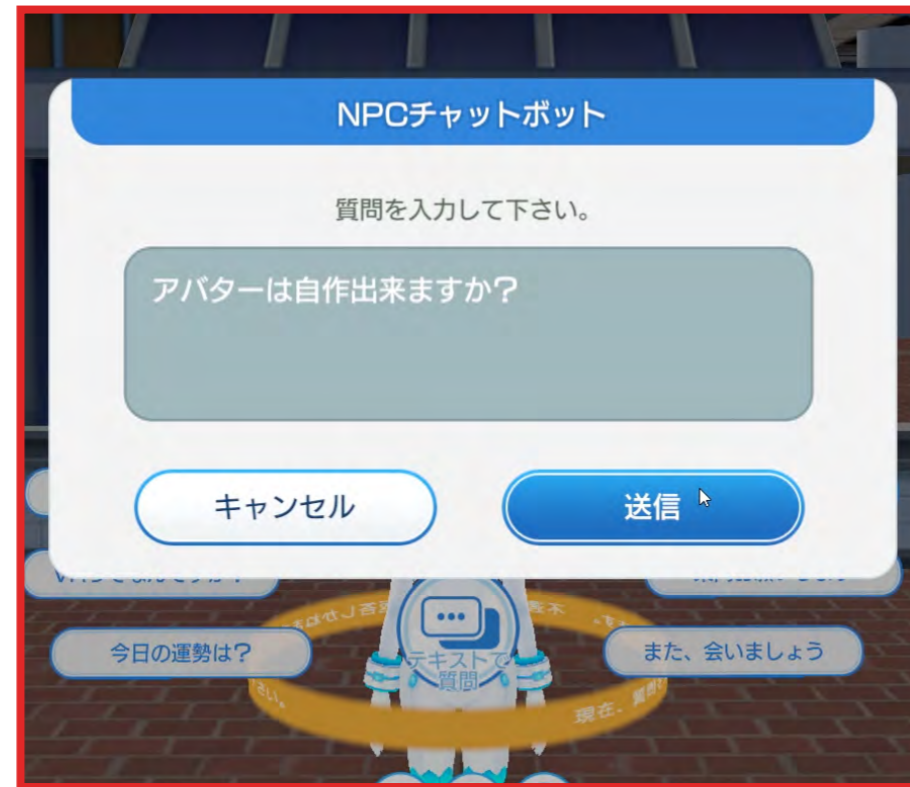
# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ バーチャルヒューマン機能

### AI x メタバースの力で未来のコミュニケーションを創造



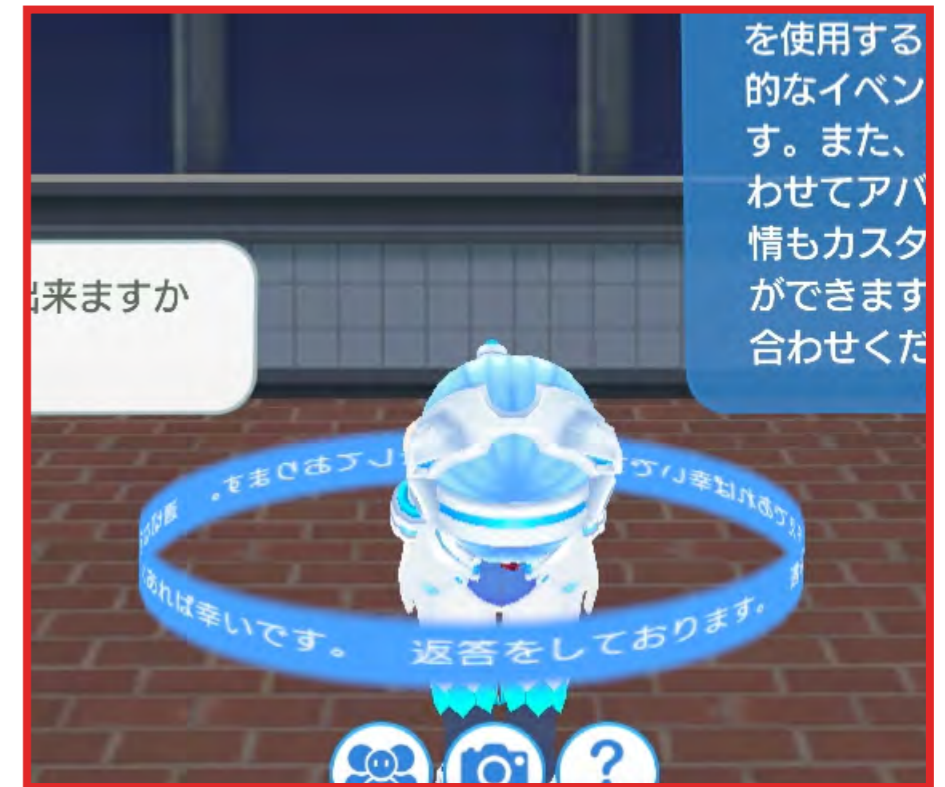
質問ボタンをクリック



テキスト or 音声入力



音声で回答



モーション

※開発中の画像です

### 特徴

イベント来場者向けに、高度な受け答えや案内ができる AI キャラクター機能を実装。  
AI 専業子会社のモリカトロン社が開発した自然対話エンジンを採用し、質疑応答や案内だけでなく、雑談にも対応可能。  
現在は対話エンジンを ChatGPT に載せ替えており、より柔軟な会話が可能に。

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ WebGL 対応

アプリインストール不要、ブラウザから入れるメタバース



WebGL での動画再生



スマートフォン対応 (横持ち)



エモート対応

※開発中の画像です

### 特徴

ブラウザ上でのレンダリング技術「WebGL」を利用した XR CLOUD クラウド。  
表示能力の制限はあるものの、クラウドレンダリングに比べてサーバコストを削減しながらブラウザ参加のイベントが開催可能に。  
鋭意開発中。

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ MetaQuest2 対応

VRで踏み入れる、新次元のメタバースイベント



アバター選択



多様なアバターでログイン



動画再生機能



VRに適したUIへ改修

※開発中の画像です

### 特徴

VR ヘッドセット『MetaQuest2』でメタバースイベントに参加できるようになります。ハンドトラッキングなどにも対応予定。『MetaQuest2』は2022年時点で世界で約1,500万台出荷されているとされ（※1）、盛り上がりを見せるVRデバイスでXR CLOUDに接続可能となります。鋭意開発中。

注01 出典：<https://www.moguravr.com/meta-quest-2-15-million-units-idc-estimated/>

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ AR (拡張現実) 対応

現実と仮想が交差する、未来のイベント体験



バーチャル (CG) 空間とリアル (AR) 空間をシームレスに融合

### 特徴

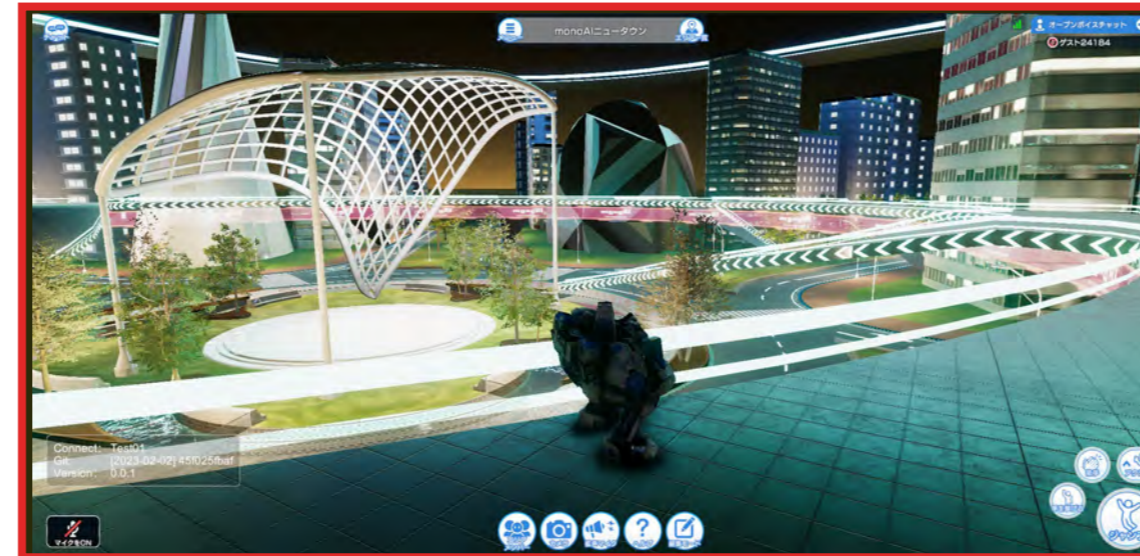
スマートフォンのカメラ映像上に XR CLOUD 上のキャラクターやオブジェクトを表示し、現実世界に XR CLOUD のキャラクターやオブジェクトを表示出来るモードです。これにより、リアルとバーチャルが融合したイベントを開催する事が可能となります。

開発完了 (リリース済み)

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第1四半期)

## ■ ハイクオリティレンダリング対応

最先端レンダリング、リアリティ映像体験



ライティングだけで昼・夜を表現

光や反射、影など、実写のような映像表現をリアルタイムでレンダリング

### 特徴

最先端のレンダリング技術に対応し、実写のようなハイクオリティな映像表現が利用可能となります。  
開発完了（リリース済み）

# 02

## 事業報告

# High Light ハイライト

## ■ 2023年12月期 - 第1四半期 ハイライト

### 1 売上高、段階利益

■ 売上高	<b>252</b> 百万円	前年同期比 -31.8%
■ 売上総利益	<b>108</b> 百万円	前年同期比 -22.0%
■ 営業損失	<b>-41</b> 百万円	前年同期比 -1%
■ 四半期純損失	<b>-29</b> 百万円	前年同期比 -1%

#### TOPICS

1Q から 2Q へのメタバース案件の期ずれによる売上減、利益減であり  
通期計画に織り込み済み

### 2 イベント実施数・動員数

■ イベント実施数	<b>31</b> 件	+244.4% (前年比)
■ 動員数	<b>21,689</b> 人	累計動員数：233,185 人

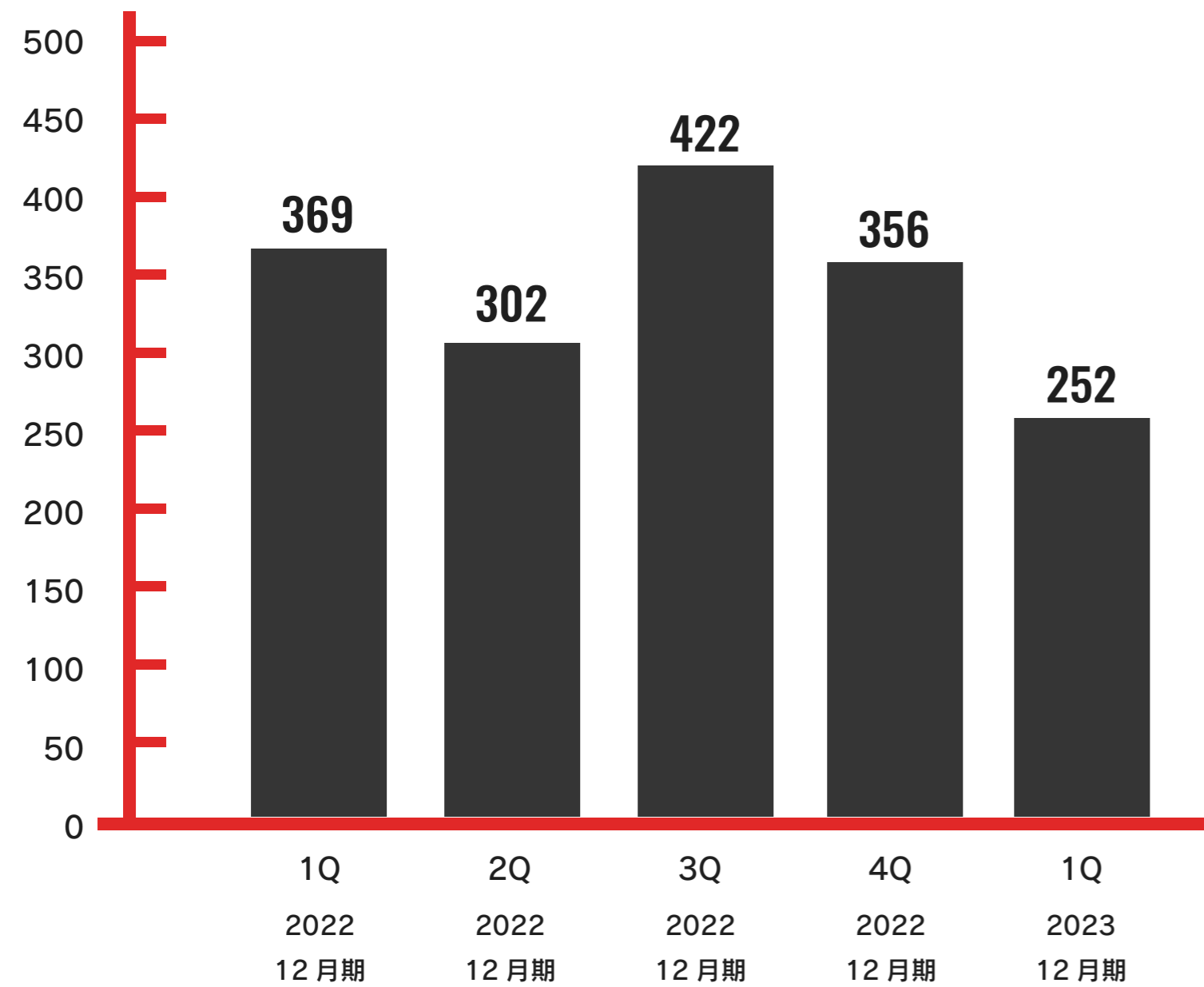
#### TOPICS

イベント実施数は 2022 年度通期実績の 50% を達成  
大規模イベントは実施しなかったものの、動員数も堅調

# Quarterly Trends 四半期推移

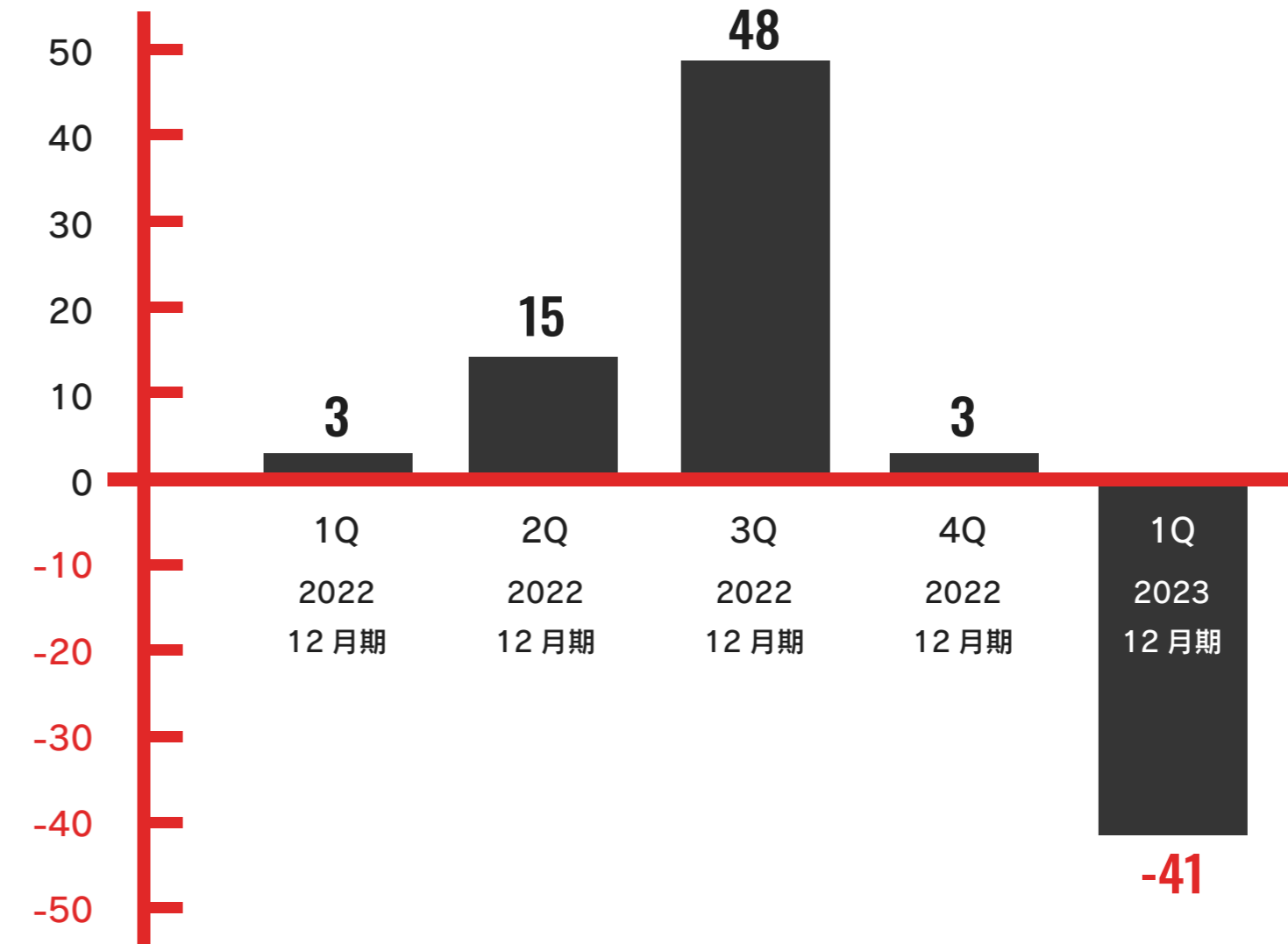
## 売上高

単位：百万円



## 営業利益

単位：百万円



## TOPICS

売上高はメタバース案件の開発時期のズレにより前年同期比マイナス  
営業利益も売上減に伴いマイナスだが機能開発に注力

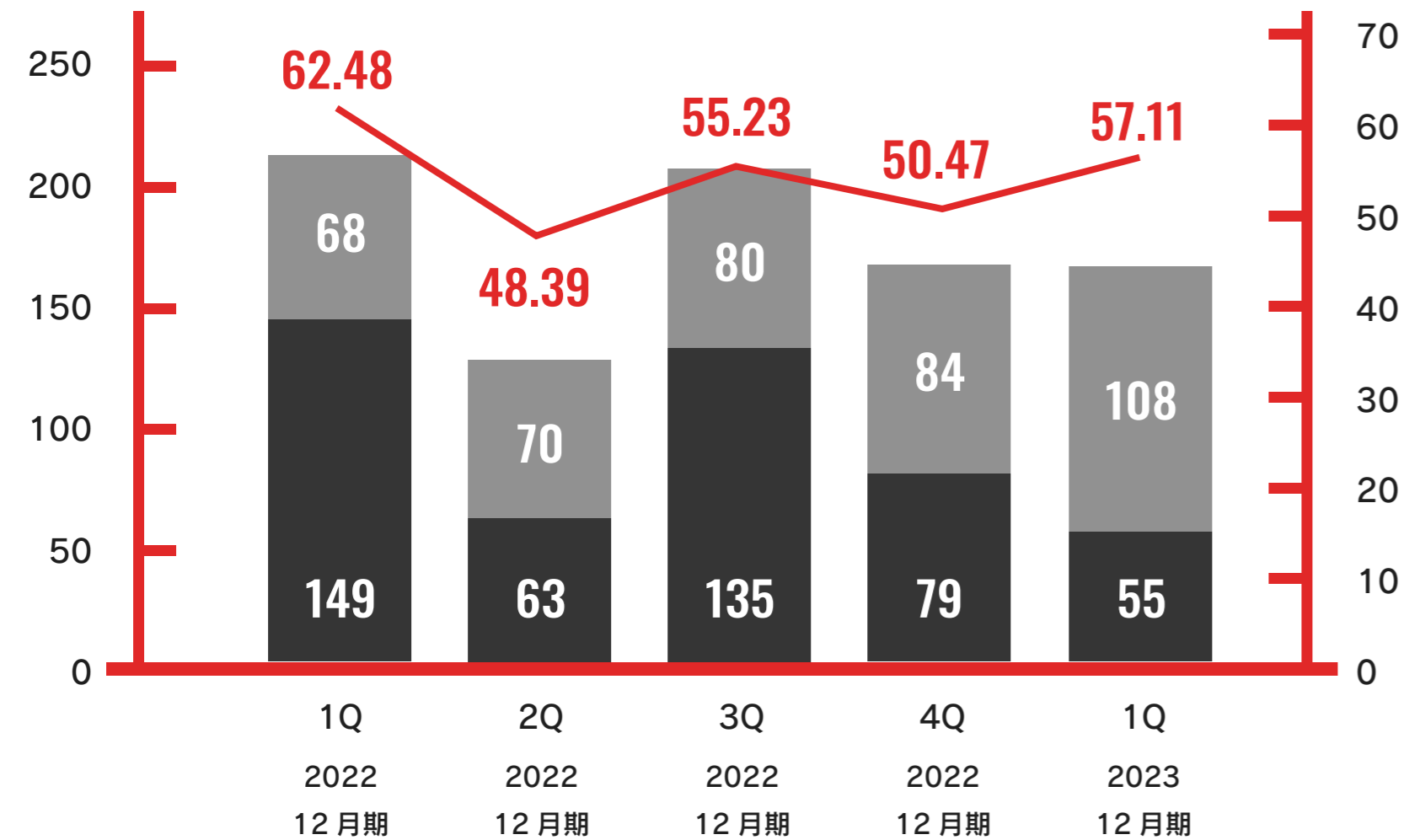


# Quarterly Trends 四半期推移

## 売上原価

単位：百万円

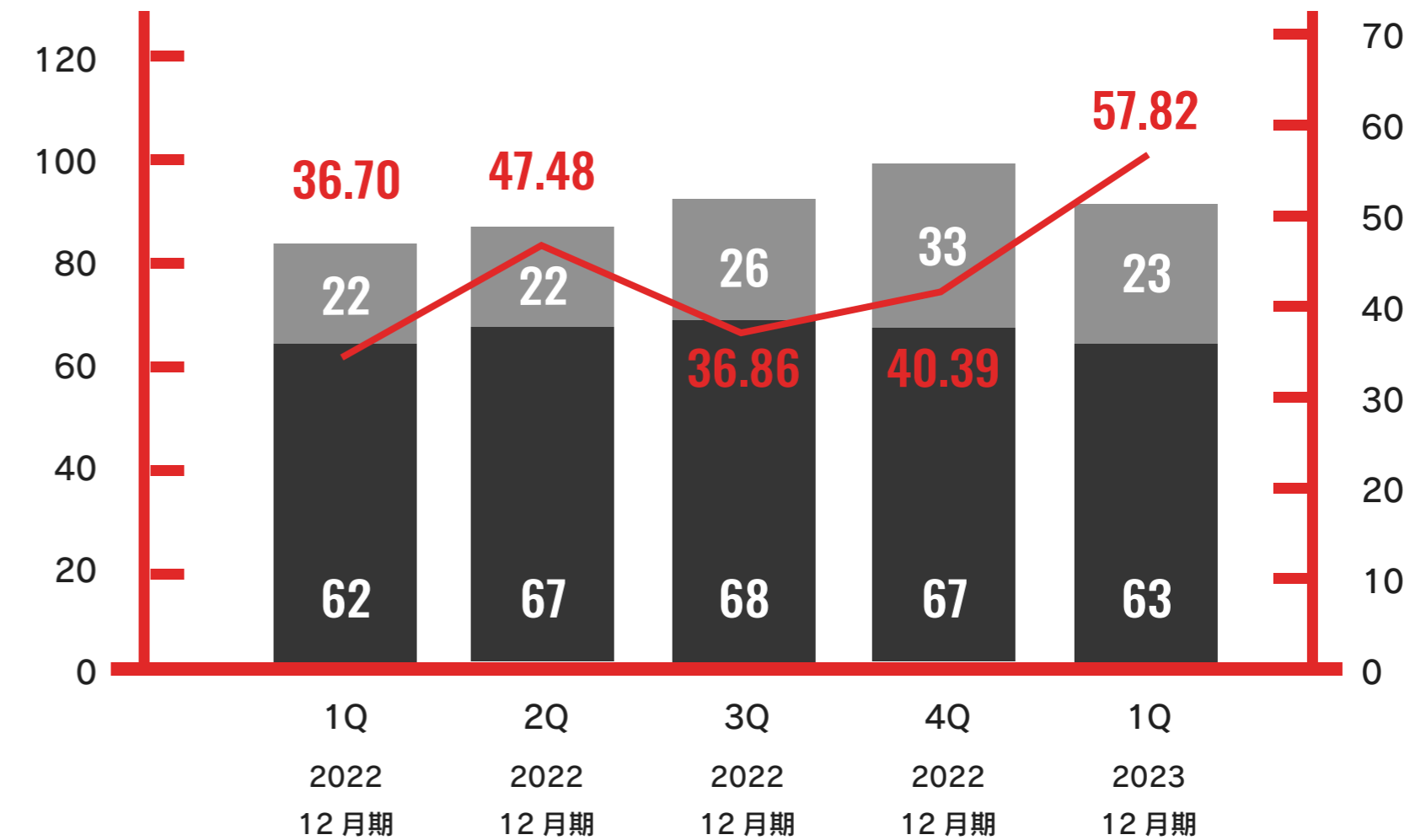
- 労務費
- 外注費等
- 売上原価率



## 販売管理費

単位：百万円

- 研究開発費
- 人件費
- 販管費率



## TOPICS

昨年度に比べ大規模イベントを実施しなかったことにより外注費は減少  
社内リソースを機能拡充に注力したことにより人件費増加

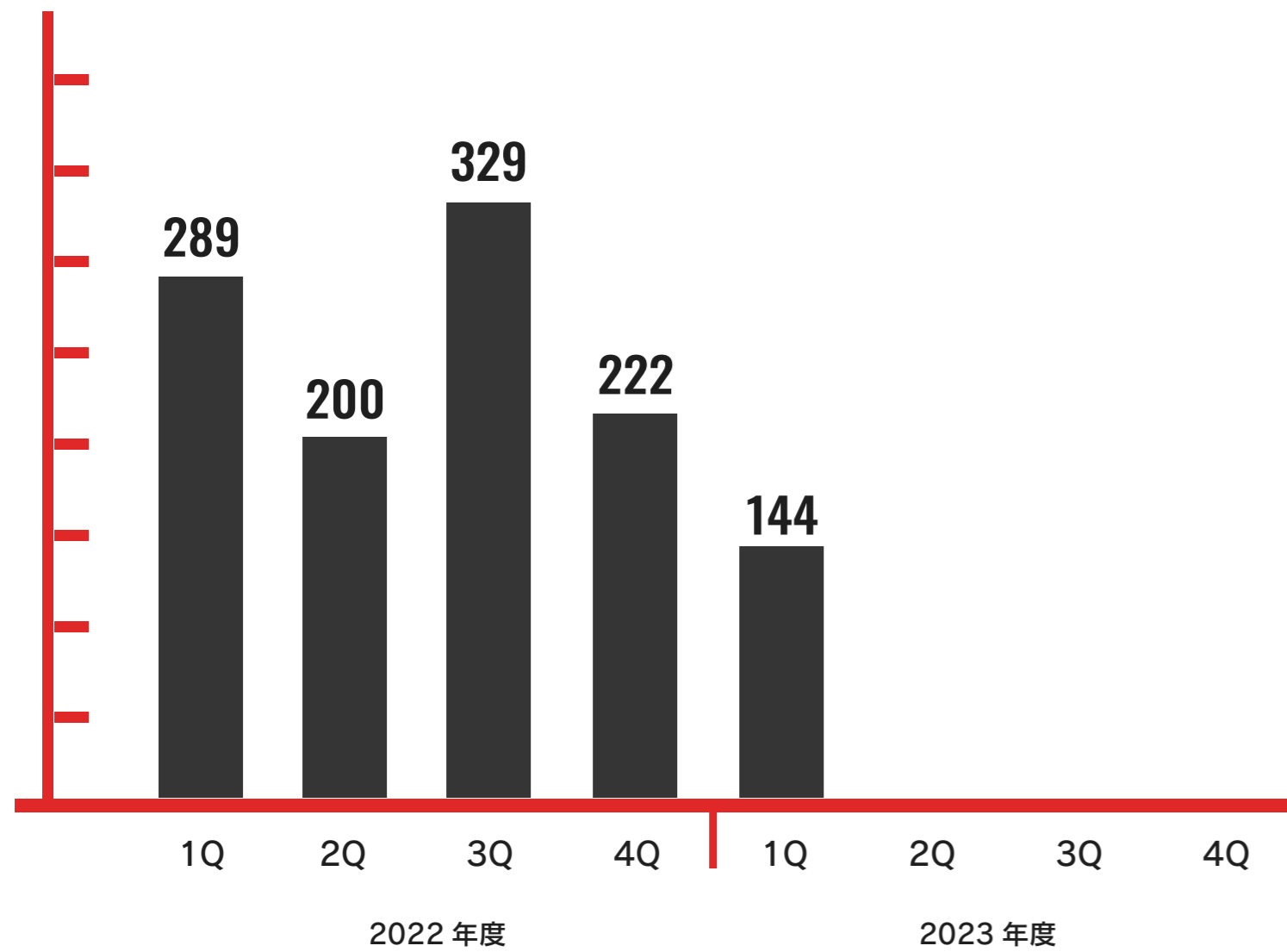
## TOPICS

人件費は横ばい、研究開発費は減少  
販売管理費率は売上高の減少により増加

# Sales By Service サービス別売上高

## メタバースサービス

単位：百万円

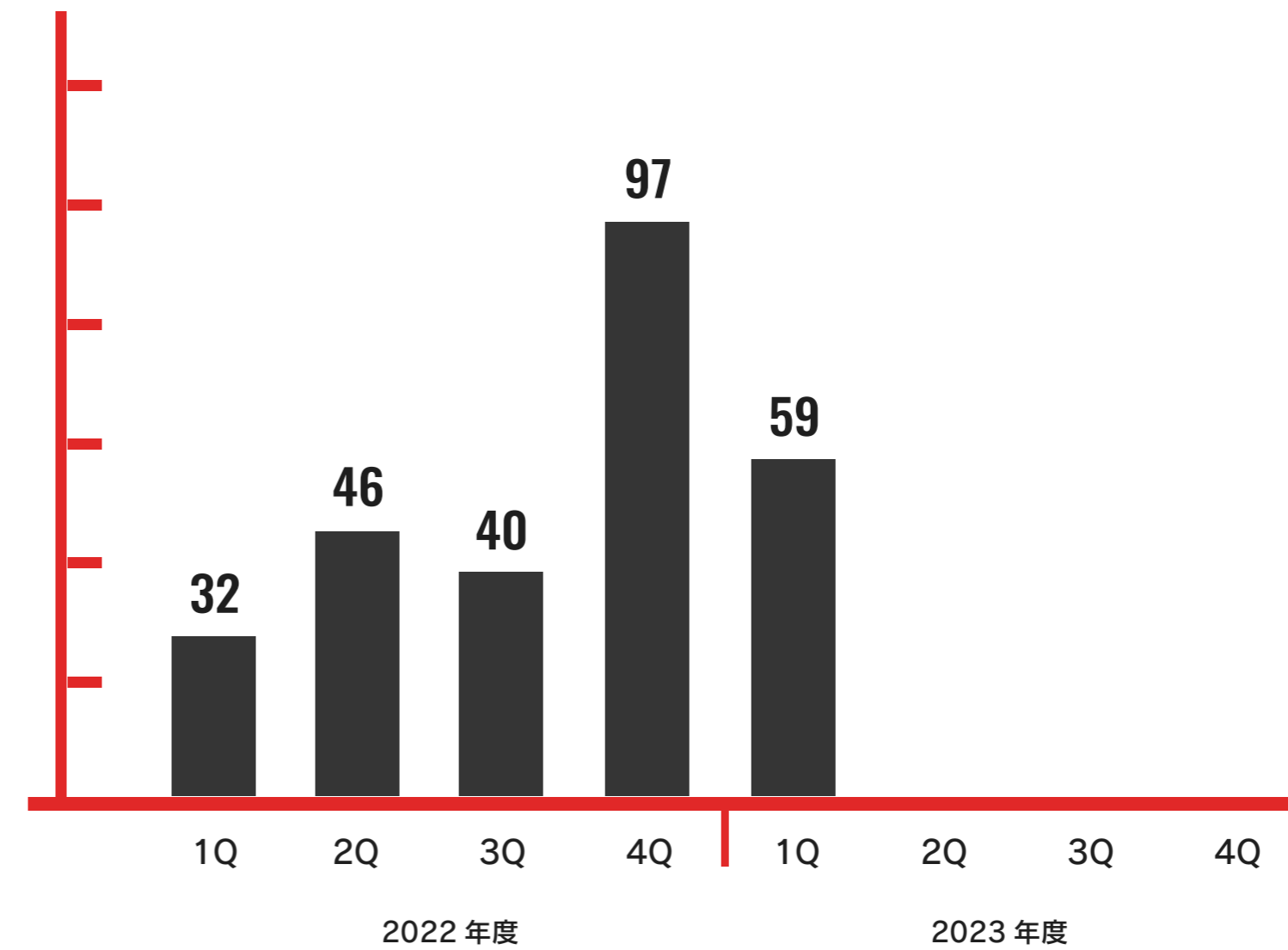


### TOPICS

2022年度12月期1Q、3Qは大規模イベントを実施  
2023年度1Qはメタバース案件の期ずれにより売上は縮小

## イベントサービス

単位：百万円

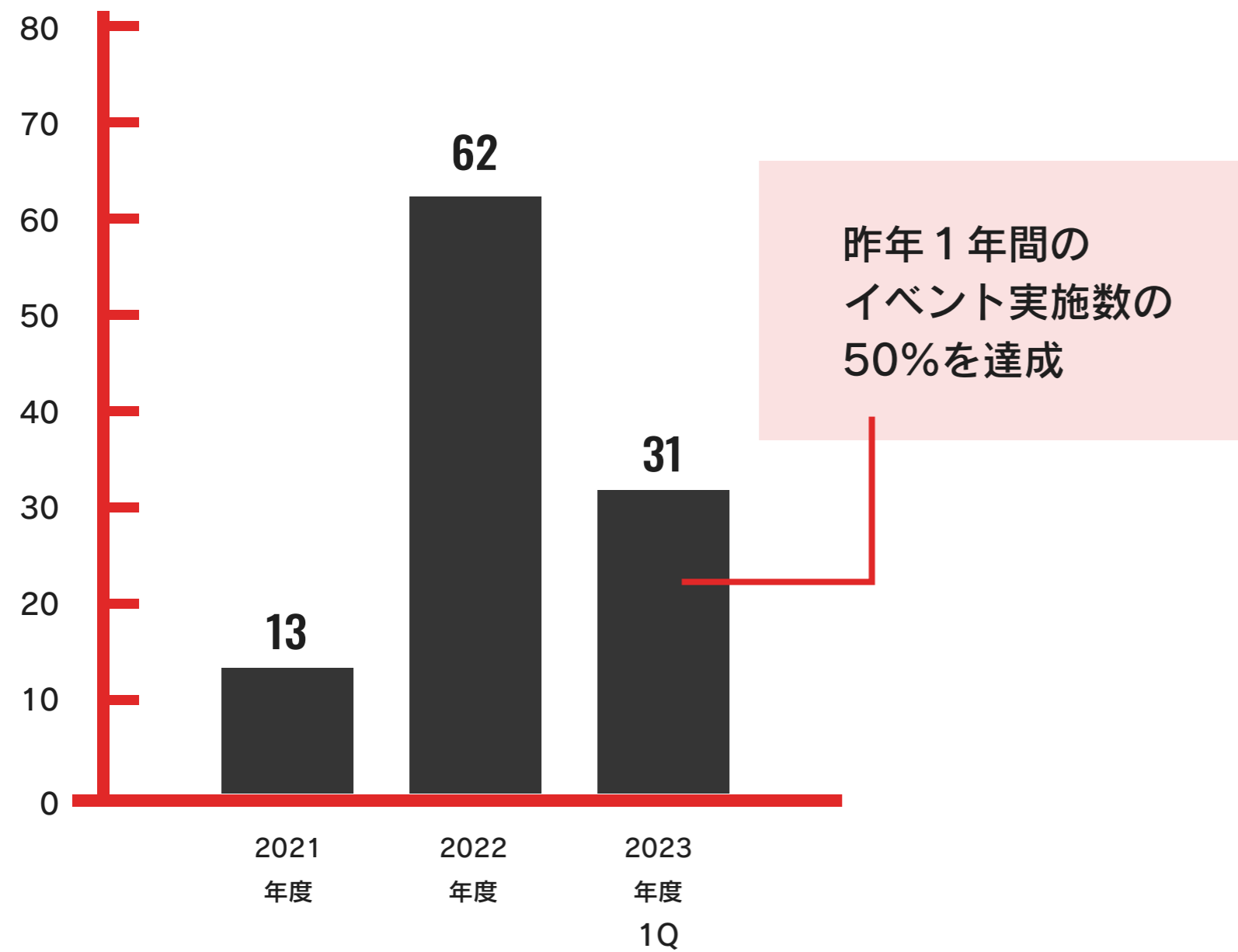


### TOPICS

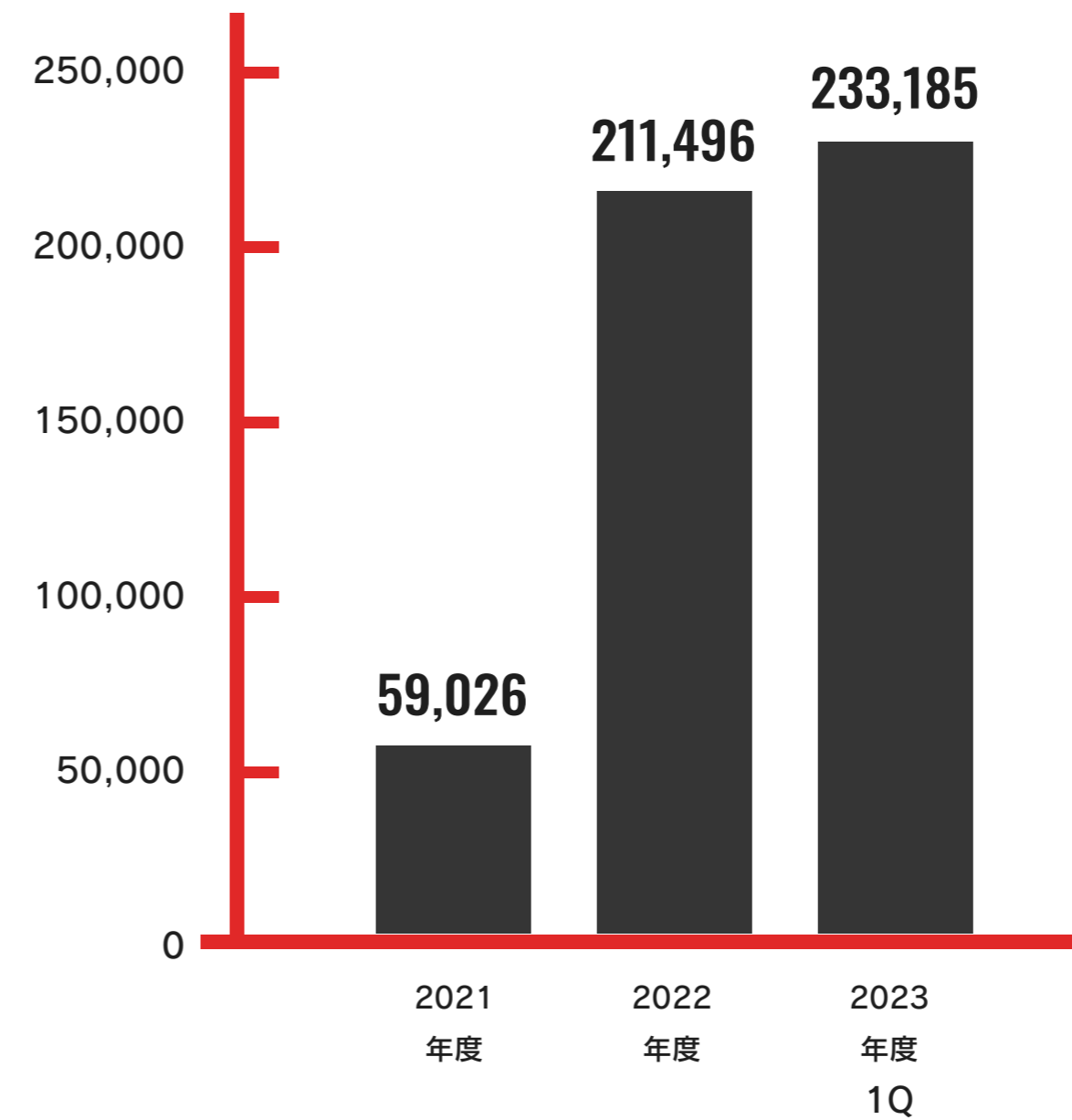
順調に拡大傾向  
イベント実施数も増加

# Changes In Major KPIs 主要 KPI の推移

## イベント実施数



## 累計動員数 (参考)



## TOPICS

2022 年度通期のイベント実施数の 50%に到達  
大きなイベントの実施はないものの、動員数も順調に増加

# 03

## 会社概要

# Mission 先進技術で、エンタメと社会の未来を創造する

当社は、ゲーム開発などで培った通信技術と AI 技術をコアとして、メタバースプラットフォーム『**XR CLOUD**』を展開しています。

**メタバースは、**人々を住んでいる場所の制約から解放するテクノロジーであり

**19 世紀に** 産業革命を起こした鉄道や、

**20 世紀に** 情報革命を起こしたインターネットに続いて、

**21 世紀に** 新しい革命を起こす

**次世代の社会インフラとして期待されています。**

**当社は、メタバース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ています。**

# Company 会社概要

## ■ 会社概要

<b>会社名</b>	monoAI technology 株式会社（モノアイテクノロジー）		<b>従業員</b>	120名（2023年3月現在）																										
<b>所在地</b>	<p>神戸本社：兵庫県神戸市中央区三宮町 1-8-1 さんプラザ 3階 300-1 号室</p> <p>東京支社：東京都新宿区新宿 1-9-2 ナリコマ HD 新宿ビル 4階</p> <p>高知支社：高知県高知市帯屋町 1-14-9 糸り忠ビル 3階</p>																													
<b>設立</b>	2013年1月		<b>事業概要</b>	XR 事業																										
<b>資本金</b>	514,064 千円（2023年3月現在）		<b>グループ会社</b>	<p>モリカترون株式会社</p> <p>モノビットエンジン株式会社</p> <p>AIQVE ONE 株式会社</p>																										
<b>ボードメンバー</b>	<table border="0"> <tr><td>本城 嘉太郎</td><td>代表取締役社長</td></tr> <tr><td>山下 真輝</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>山村 太巳</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>安田 京人</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>美濃 裕司</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>森川 幸人</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>成澤 理恵</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>谷間 真</td><td>社外取締役</td></tr> <tr><td>植田 修平</td><td>社外取締役</td></tr> <tr><td>谷川 健一</td><td>監査役</td></tr> <tr><td>高橋 正樹</td><td>社外監査役</td></tr> <tr><td>川口 洋司</td><td>社外監査役</td></tr> <tr><td>中島 謙互</td><td>執行役員 CTO</td></tr> </table>				本城 嘉太郎	代表取締役社長	山下 真輝	取締役	山村 太巳	取締役	安田 京人	取締役	美濃 裕司	取締役	森川 幸人	取締役	成澤 理恵	取締役	谷間 真	社外取締役	植田 修平	社外取締役	谷川 健一	監査役	高橋 正樹	社外監査役	川口 洋司	社外監査役	中島 謙互	執行役員 CTO
本城 嘉太郎	代表取締役社長																													
山下 真輝	取締役																													
山村 太巳	取締役																													
安田 京人	取締役																													
美濃 裕司	取締役																													
森川 幸人	取締役																													
成澤 理恵	取締役																													
谷間 真	社外取締役																													
植田 修平	社外取締役																													
谷川 健一	監査役																													
高橋 正樹	社外監査役																													
川口 洋司	社外監査役																													
中島 謙互	執行役員 CTO																													

# Business Model 当社の事業展開

■ 当社グループは『XR CLOUD』を利用した XR 事業において、**3つのサービス**を展開しております

売上比率：72%

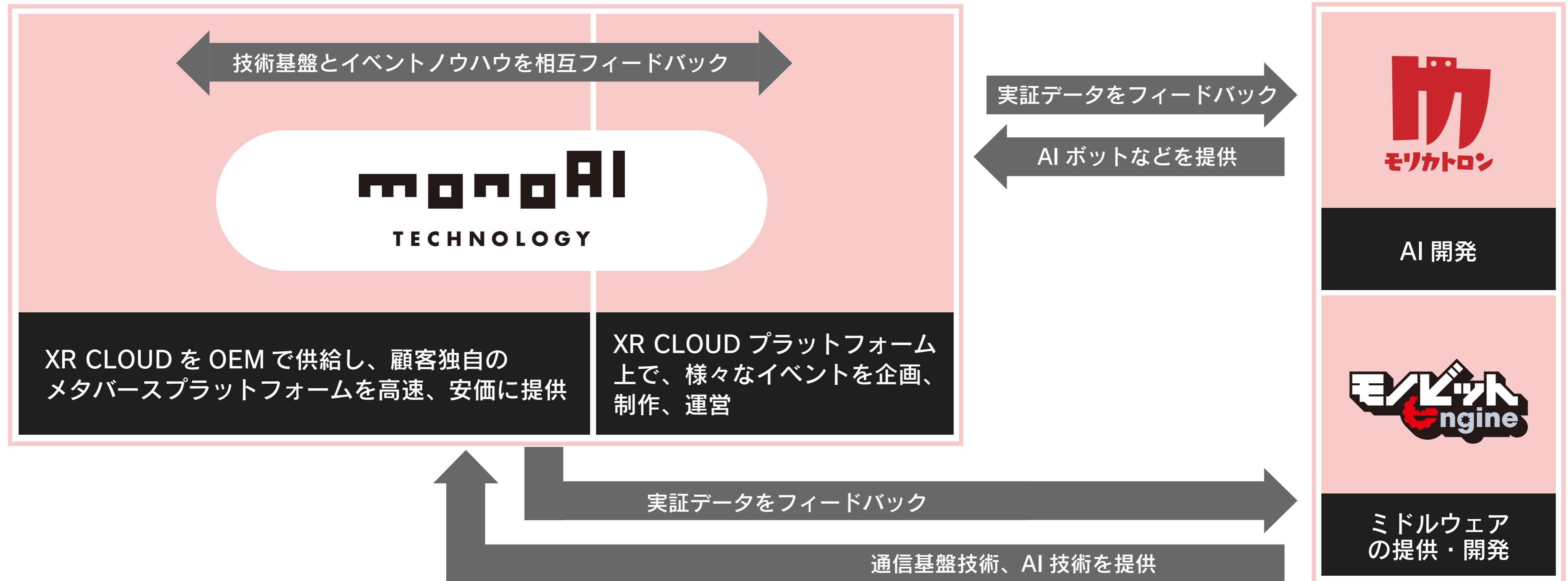
売上比率：15%

売上比率：13%

メタバースサービス

XR イベントサービス

XR 周辺サービス



※売上比率は 2022 年 12 月通期末時点

# Advantage 自社メタバースプラットフォーム『XR CLOUD』の特長

## 01 多人数同時接続

- 内製通信ミドルウェア「モノビットエンジン」を活かし、**高速かつ安定した数万人規模の同時接続が可能**
- **1 エリア 1,000 人同時接続が可能**



## 02 OEM 提供による高い拡張性

- イベント会場やアバターだけではなく、**様々な機能を追加できる高い拡張性**
- OEM により低コスト短納期で**独自メタバースの構築が可能**



## 03 幅広いデバイスに対応

- PC やスマホのアプリだけでなく、**ブラウザから先端 XR 機器まで動作が可能**



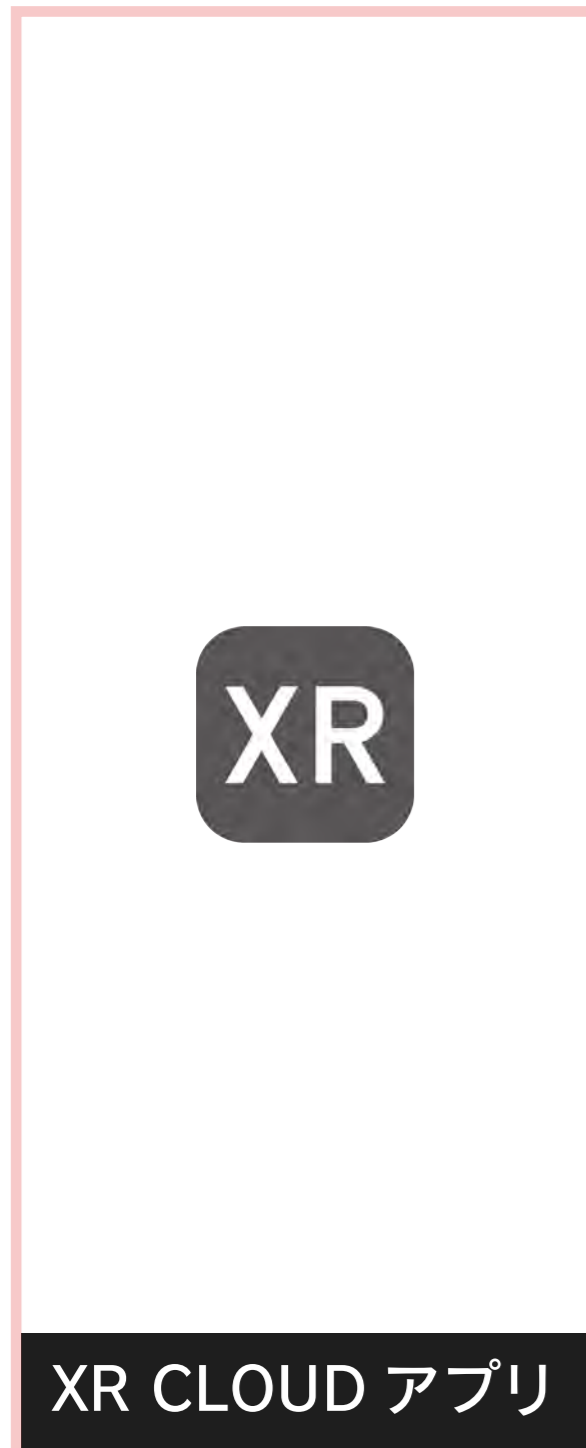
XR



# Business Model メタバーサーサービスについて

- XR CLOUD を OEM で提供することで、メタバーサーをゼロから開発することなく、**迅速かつ安価に**独自メタバーサーを構築できるサービスです

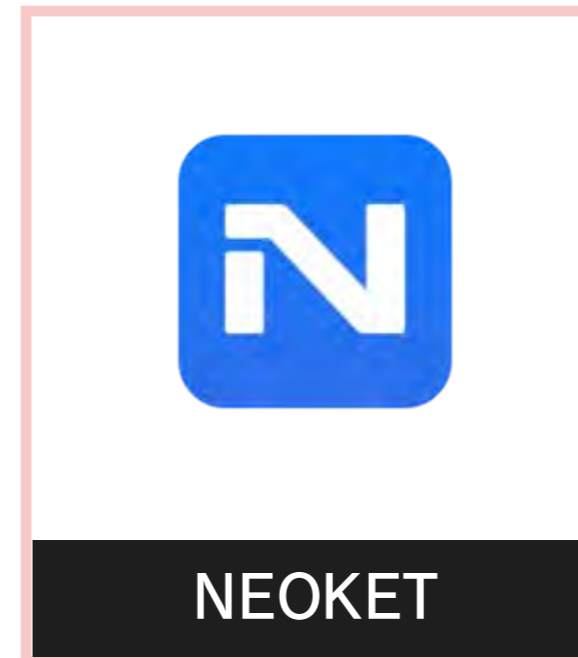
メタバーサーを OEM で提供



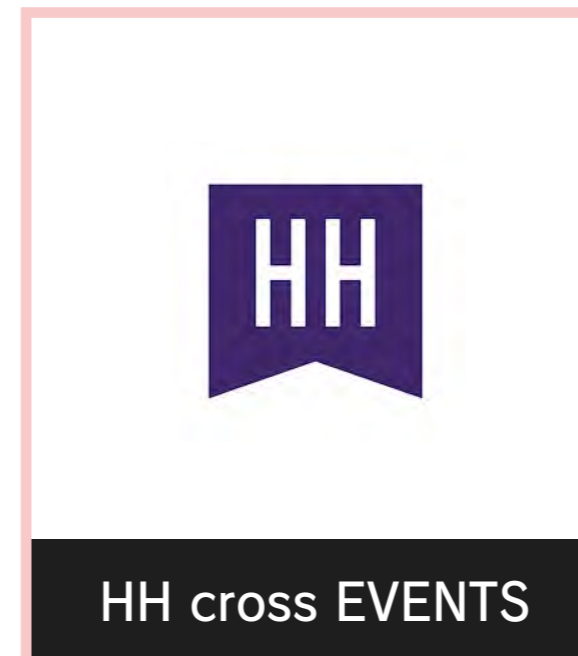
独自機能を追加開発



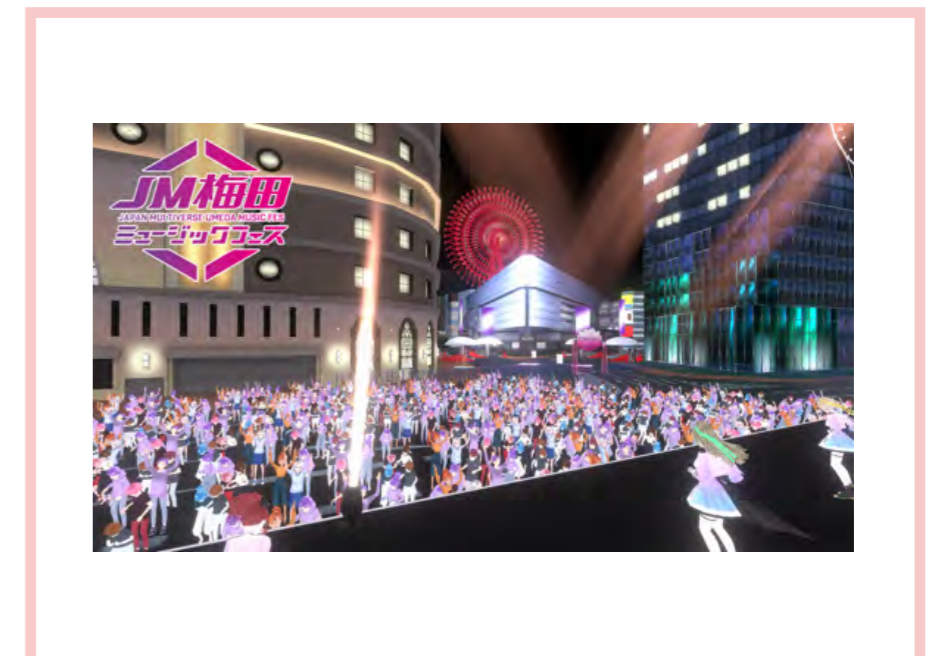
専用アプリ化



即売会に特化したメタバーサーが完成



企業独自のメタバーサーを構築



# Business Model メタバースサービスのビジネスモデル



# Business Model XR イベントサービスについて

- XR CLOUD プラットフォーム上でさまざまなメタバースイベントを一括して企画、制作、運営するサービスです。

ペイン  
ポイント  
と当社の  
強み

- 01** ペインポイント：そのつどイベントをゼロから制作すると、時間がかかりコストも高い  
→さまざまな種類のイベントをパッケージ化し、低コスト、短納期化を実現
- 02** ペインポイント：100人以上が同一空間に参加するイベントを開催したいが、システムが対応していない  
→同一エリアに1,000人同時接続可能な自社プラットフォームで、大規模イベントも開催可能
- 03** ペインポイント：ビジネスイベントを開催したいが、ビジネス向け機能がない、もしくは使いづらい  
→画面共有機能、カメラ映像のワイプ表示、PDF アップロード、質問者へマイクを渡すなど、ビジネス機能が充実

サービス内容

**01** 企画立案

**02** 制作

**03** 集客・マーケティング

**04** 運営業務

イベントパッケージの種類

BtoC

BtoB



LIVE



EC



即売会



ミュージアム



ファン  
ミーティング



会社説明会



展示会



社内懇親会



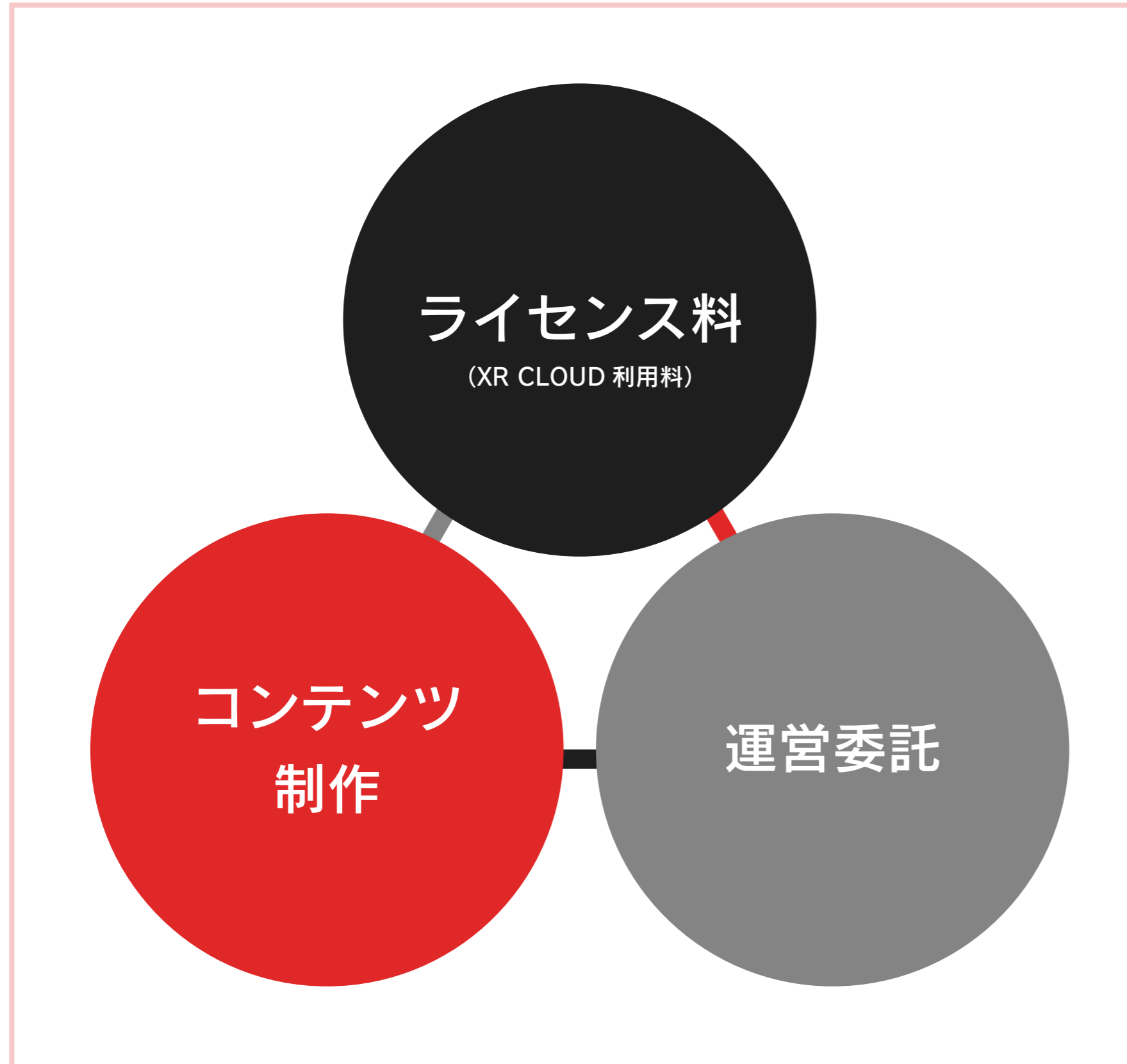
授業



カンファレンス

# Business Model XR イベントサービスのビジネスモデル

## ■ XR イベントサービス



### 強み

- 01 パッケージ化による製造原価の圧縮
- 02 ライセンス料による収益
- 03 ワンストップ提供による売上機会の最大化

**粗利率の高い収益モデル**

# Business Model XR 周辺サービスについて

- メタバーブ開発の核となる通信技術基盤として「モノビットエンジン」を2013年から開発、提供。

## モノビットエンジンの特徴



- 01 超高速通信 & 低レイテンシー
- 02 大規模接続可能
- 03 スマホゲームからXRソリューション、メタバーブまで、豊富な採用実績



『XR CLOUD』の基盤として採用し、  
完全内製の技術で1空間1,000人同時接続を達成。

## メタバーブでの採用実績

株式会社  
三越伊勢丹



スマートフォン向け仮想都市空間プラットフォーム「REV WORLDS」に採用

株式会社  
ミルボン



美容師が「ヘアデザイン技術を学ぶ場」として、  
バーチャルイベントスペース『ミルボン デジタルアリーナ』に採用

# Performance Highlights パイプライン

## リリース済み（運営開発中）のメタバース

XR

### XR CLOUD

- 自社メタバースプラットフォーム
- 2020年12月3日リリース



HH

### HH cross EVENTS

- 阪急阪神グループが提供する展示会やライブに参加できるメタバース
- 協業先：阪急阪神 HD 様  
2021年3月10日リリース



INSPIX  
WORLD

### INSPIX WORLD

- ディープコミュニケーション SNS メタバース
- 協業先：パルス様  
2021年4月6日リリース



N

### NEOKET

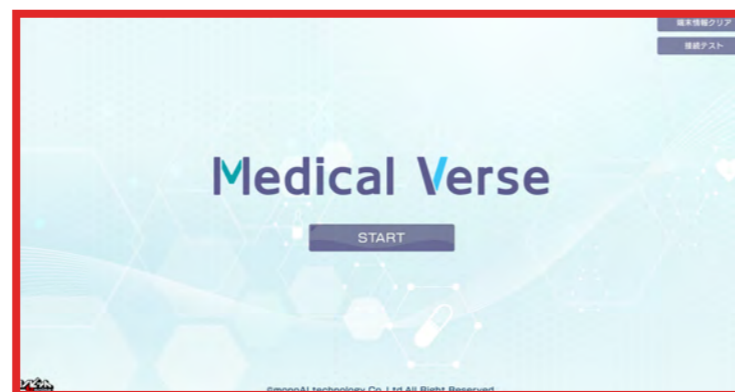
- 同人誌などの即売会に特化したメタバース
- 協業先：ピクシブ様  
2021年1月30日リリース



MV

### Medical Verse

- 日本初の医療機関向けメタバースプラットフォーム
- 2022年5月1日リリース



注01 他企業様との取り組みに関しましては、協業先の希望により、メタバース名や詳細な内容説明が公表できない場合があります

注02 主要なものを記載しております

注03 リリース済み（運営開発中）は過去にリリースし、直近1年間で運用実績がある案件を記載しております

# 04

## Appendix

# Management 経営体制



**本城嘉太郎**

代表取締役社長

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」に出会って強い衝撃を受け、将来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 DropWave を創業。ゲームの受託開発を行いつつ、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開発の研究開発に着手。その成果を元に、2013 年当社を設立。



**山下真輝**

取締役 (COO) / XR CLOUD 事業本部長

株式会社メタップスの立ち上げに参画。アプリリワードサービス『metaps』など同社の複数サービスの立ち上げを牽引し、同社上場に貢献。その後、シリアルアントレプレナーとして数々のビジネスを立ち上げ上場企業へ売却後、弊社に参画。



**中嶋謙互**

執行役員 (CTO)

96 年世界初の Java アプレットを用い MMORPG を制作、複数の MMORPG を成功させる。シンラ・テクノロジー社ではクラウドゲーム用 SDK の開発を主導。2016 年当社 CTO に就任し開発の総指揮を執る。



**森川幸人**

取締役 / モリカトロン代表取締役

国内における AI 研究者の第 1 人者であり、かつグラフィック・クリエイター、筑波大学非常勤講師と多方面で活躍。モリカトロンでは AI を使ったゲーム開発支援に取り組んでいる。



**谷間真**

社外取締役

京都大学在学中、1992 年に公認会計士試験に合格し、現 EY 新日本有限責任監査法人大阪事務所に入所。多くのベンチャーの役員、アドバイザーとして経営に参画し、複数社を IPO に導く。現在も上場企業の取締役及び未上場企業の取締役、監査役、アドバイザーを務める。



**植田修平**

社外取締役

2001 年株式会社ゲームポットを創業。数多くのオンラインゲームをプロデュース。2005 年には株式上場を果たす。2007 年より一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (通称、JOGA) の共同代表理事を務める。



# 本資料の取り扱いについて

- 本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。

これら将来の見通しに関する記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されています。

これらの記述は、将来の結果や業績を保証するものではありません。

- 上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済状況の変化や、当社が事業を展開する業界の動向などが含まれますが、これらに限られるものではありません。