

2024年12月期 第3四半期決算説明資料

monoAI technology株式会社（証券コード：5240）
2024年11月14日

CONTENTS

- 01** FY2024 業績予想
- 02** FY2024 3Q 業績
- 03** トピックス
- 04** 会社概要
- 05** Appendix

01

FY2024 業績予想

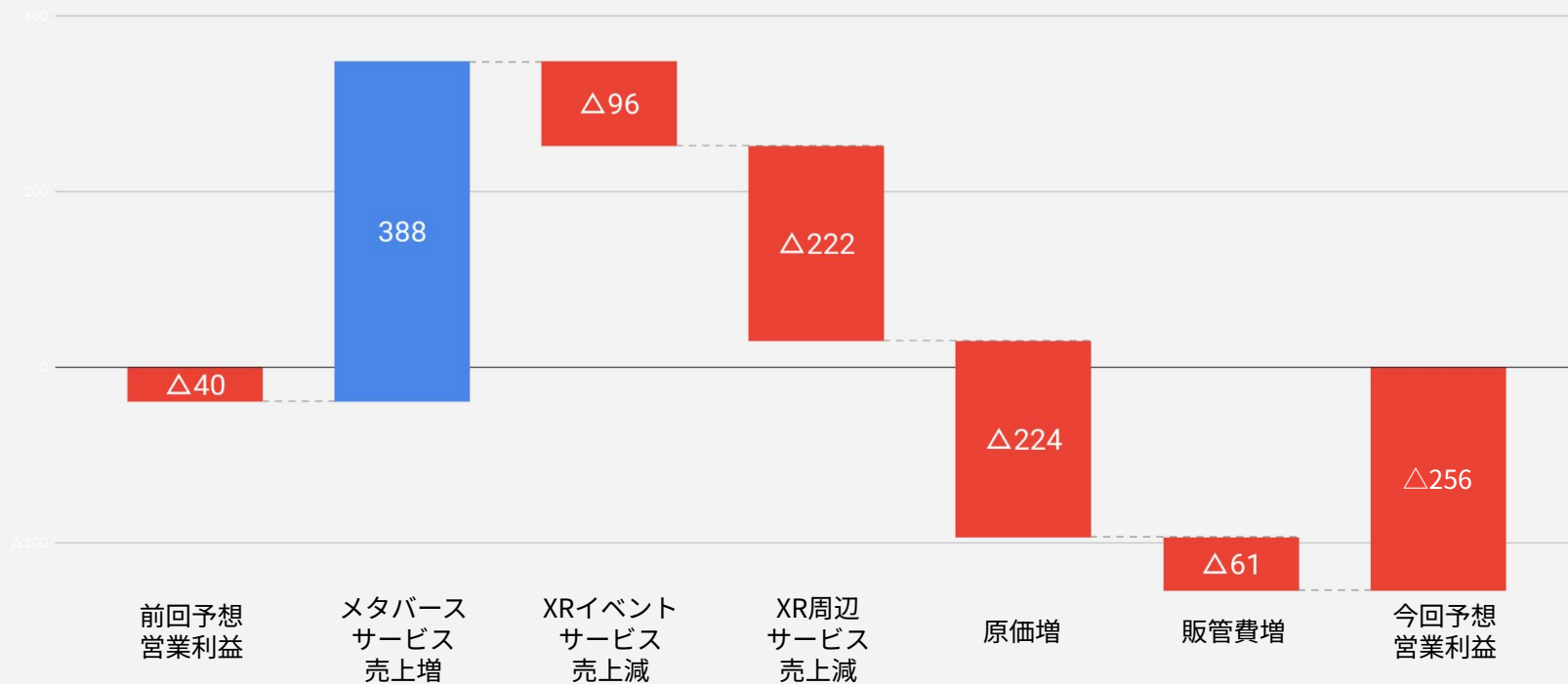
2024年12月期 通期業績予想の下方修正について

直近の業績動向を勘案し、2024年12月期通期業績予想を修正いたしました。

(単位:百万円)	前回予想 (8/14)	今回予想 (11/14)	増減額	増減率
売上高合計	1,636	1,706	69	4.3%
売上原価	993	1,217	224	22.6%
売上総利益	643	488	△154	△24.0%
販管費	683	745	61	9.0%
営業利益	△40	△256	△216	-%
当期純利益	△226	△559	△333	-%

(百万円未満切捨て)

2024年12月期 通期業績予想の下方修正について



(百万円未満切捨て)

2024年12月期 通期業績予想の下方修正について

売上総利益の予算比減が主な理由であり、売上原価率の上昇と売上高予算の未達に起因。要因と今後の施策は下表のとおり。

		要因	今後の施策
売上原価率の上昇	メタバースサービス	<ul style="list-style-type: none">売上高は順調に獲得したものの、外注が必要となる案件割合が増加	<ul style="list-style-type: none">外注業務を見直し必要に応じた内製化を推進社内リソースの最適化
売上高予算の未達	XRイベントサービス	<ul style="list-style-type: none">既存取引先からの受注減、新規取引先開拓の計画遅延に伴う売上高予算の未達	<ul style="list-style-type: none">DNPと協調し、足元で引き合いのある自治体等を引き続き開拓営業プロセスの改善やターゲット市場の再評価による受注率アップ
	XR周辺サービス	<ul style="list-style-type: none">既存取引先からの受注減、新規取引先開拓の計画遅延、新設部署の立ち上がり遅延に伴う売上高予算の未達	<ul style="list-style-type: none">営業プロセスの改善やターゲット市場の再評価による受注率アップ

※上記の他、第4四半期連結会計期間において、固定資産の減損損失として約110百万円を特別損失に計上見込み

02

FY2024 3Q 業績

売上高は前年同期比+23.7%で成長。

一方で、売上高の伸びを上回るペースで売上原価と販管費が増加したため、各段階利益は前年同期比で減益。

(単位:百万円)	FY2024 3Q単体	FY2023 3Q単体	増減率	FY2024 1Q~3Q累計	FY2023 1Q~3Q累計	増減率
	実績	実績		実績	実績	
売上高	477	386	23.7%	1,233	899	37.2%
売上原価	371	242	53.4%	870	540	61.3%
売上総利益	106	144	△26.2%	362	359	0.9%
販管費	191	152	25.3%	569	456	24.6%
営業利益	△85	△8	-%	△207	△97	-%
経常利益	△84	△3	-%	△212	△91	-%
税前利益	△84	△3	-%	△388	△91	-%
四半期純利益	△85	△62	-%	△399	△124	-%

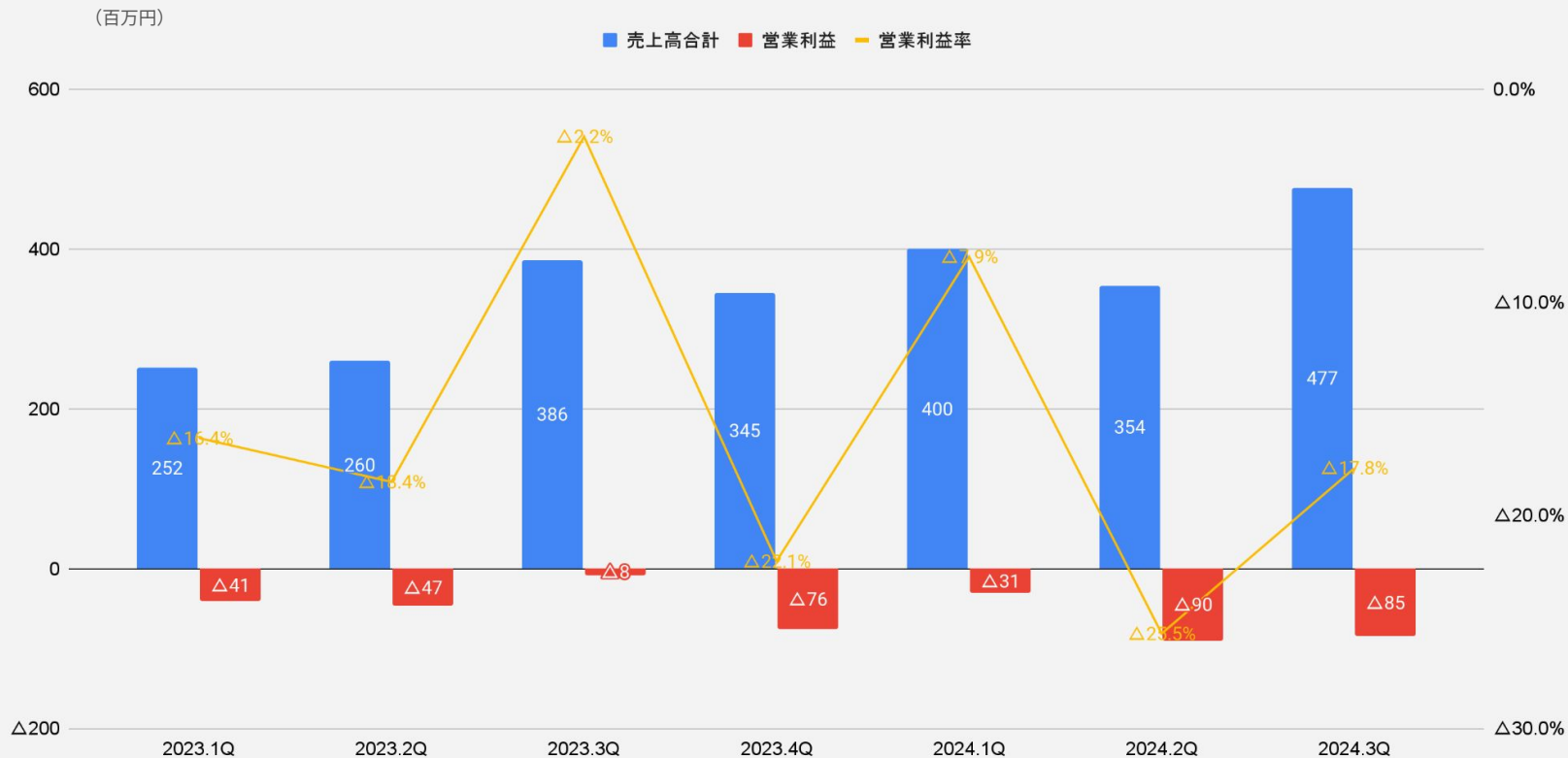
(百万円未満切捨て)

自己資本比率は引き続き高水準。財務基盤の安定性を確保。

単位：百万円	2023年12月末	2024年9月末	増減額
流動資産	1,140	1,911	+770
うち現金及び預金	941	1,551	+609
固定資産	346	208	△137
資産合計	1,487	2,119	+632
流動負債	266	315	+48
固定負債	74	58	△16
純資産	1,145	1,746	+600
負債・純資産合計	1,487	2,119	+632
自己資本比率	77.0%	82.4%	-

(百万円未満切捨て)

四半期推移



(百万円未満切捨て)

売上原価は、売上高の伸びとともに前年同期比で増加。売上高は順調に推移したものの、収益性の高いXRイベントサービスの収益獲得が見込み通りとならず、また、全体として外注比率が高まった結果、売上原価率が上昇。

(単位:百万円)	FY2024 3Q単体		FY2023 3Q単体		増減率	FY2024 1Q~3Q累計		FY2023 1Q~3Q累計		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高		実績	対売上高	実績	対売上高	
業務委託費	241	50.5%	62	16.3%	283.0%	472	38.3%	148	16.5%	218.5%
労務費	118	24.9%	138	35.9%	△14.4%	350	28.4%	378	42.1%	△7.3%
減価償却費	9	2.1%	7	1.9%	34.0%	27	2.2%	18	2.0%	51.4%
消耗品費	13	2.9%	25	6.6%	△46.5%	46	3.8%	71	7.9%	△34.1%
その他原価	0	0.0%	0	0.2%	△98.1%	0	0.1%	1	0.1%	△47.3%
他勘定振替高	12	2.5%	△6	△1.8%	-%	27	2.3%	77	8.6%	△64.0%
合計	371	77.7%	242	62.7%	53.4%	870	70.6%	540	60.1%	61.3%

(百万円未満切捨て)

販管費は、事業開発などの将来投資や東京本社の移転により、前年同期比で増加。

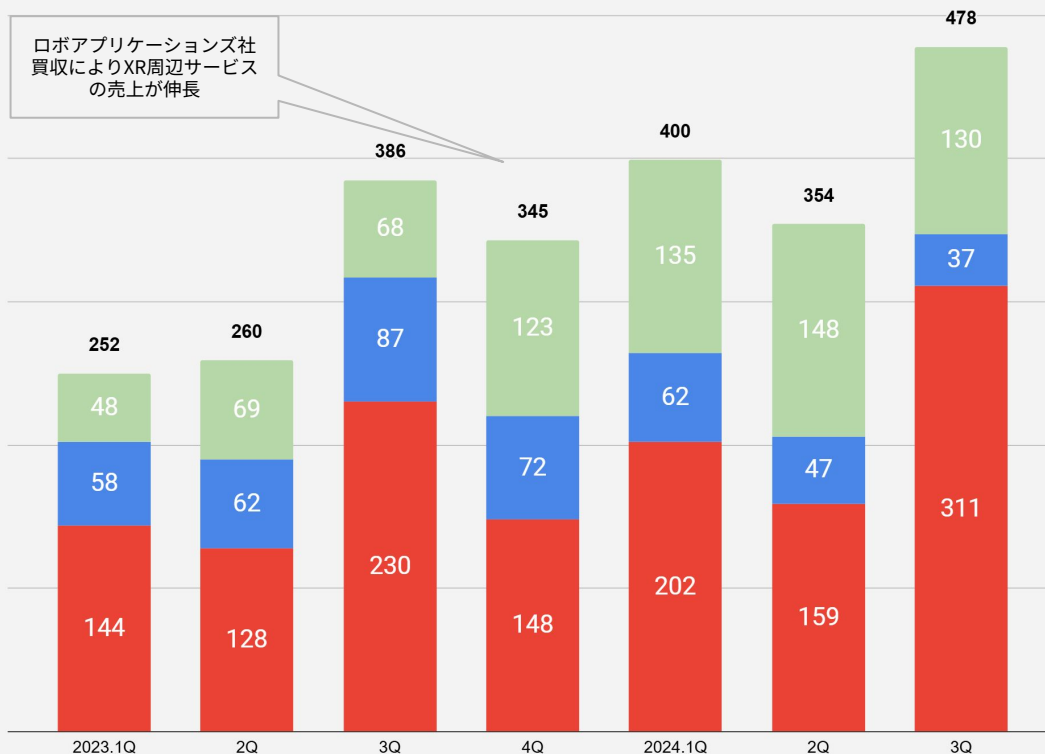
(単位:百万円)	FY2024 3Q単体		FY2023 3Q単体		増減率	FY2024 1Q~3Q累計		FY2023 1Q~3Q累計		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高		実績	対売上高	実績	対売上高	
人件費	95	20.0%	67	17.5%	41.1%	279	22.7%	197	22.0%	41.4%
採用費	6	1.3%	5	1.4%	9.1%	17	1.4%	9	1.0%	89.3%
広告宣伝費	5	1.1%	4	1.1%	27.6%	13	1.1%	13	1.6%	△1.8%
外注費	24	5.1%	18	4.7%	32.8%	64	5.3%	62	6.9%	4.4%
研究開発費	9	2.0%	15	3.9%	△37.5%	31	2.5%	58	6.5%	△47.0%
減価償却費	2	0.6%	2	0.6%	21.3%	5	0.5%	6	0.8%	△16.6%
地代家賃	13	2.7%	8	2.3%	50.3%	38	3.1%	24	2.8%	53.6%
その他	34	7.3%	30	8.0%	12.8%	118	9.6%	83	9.3%	42.3%
合計	191	40.0%	152	39.5%	25.3%	569	46.2%	456	50.8%	24.6%

(百万円未満切捨て)

サービス別売上高

単位：百万円

■ XR周辺サービス ■ XRイベントサービス ■ メタバースサービス



メタバースサービス

- 既存案件の継続的な開発に加え、DNPとの取組みが本格化したことにより、売上高が増加
- XR CLOUDをベースに引き続き幅広い要望・案件に応えられるよう人材育成などに注力しチームを強化していく

XRイベントサービス

- DNP経由での受注が増えつつあるものの、既存取引先からの受注減、新規取引先開拓の計画遅延等が発生
- 足元では新規取引先の開拓も進んでおり、引き続きDNPとの交流を深めつつ、積極的な営業活動を展開していく

XR周辺サービス

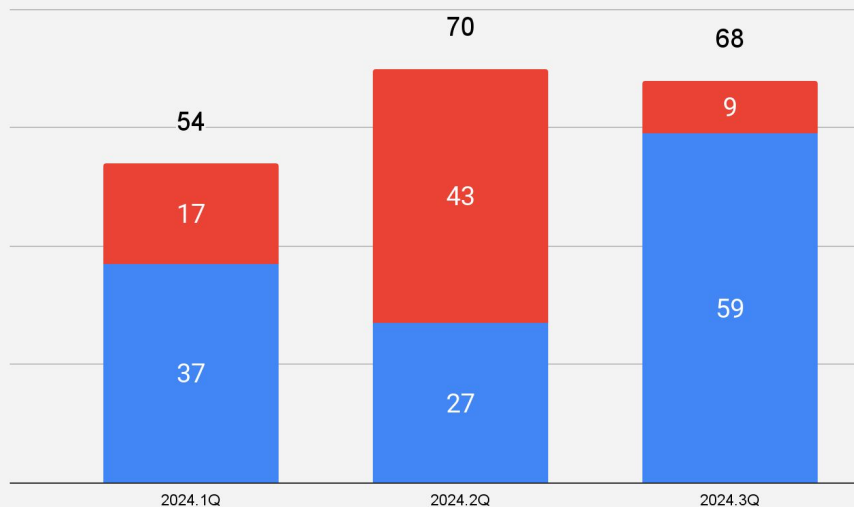
- 既存取引先からの受注減、新規取引先開拓の計画遅延、新設部署の立ち上がり遅延等が発生
- XRソリューション開発など売上が立ち始めた事業を引き続き伸ばしていくとともに、子会社においても新たな取引先開拓を進めていく

(百万円未満切捨て)

イベント実施数

単位：件

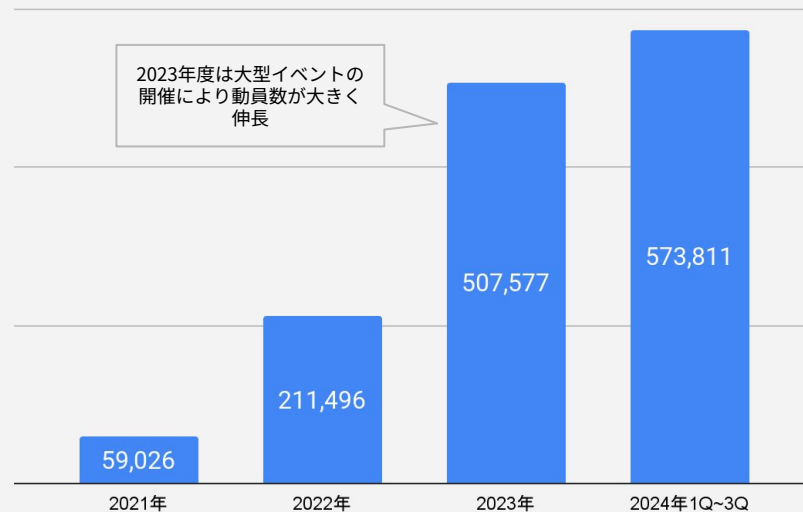
■ 新規イベント数 ■ 既存イベント数



注1:メタバースサービス、XR イベントサービスで実施したイベント数の合計
注2:期をまたいで開催される常設型イベントなどが増えてきたため、イベント実施数については、新規イベント件数だけでなく、継続イベント件数も開示すること致しました。

累計動員数

単位：人



注1:メタバースサービス、XR イベントサービスで実施したイベントの累計動員数
注2:ライセンス料などの収益に影響

03

トピックス

メタバース空間を利用したラーニングシステム

メタバースサービス



しずおかバーチャルスクール

静岡県の「令和6年度バーチャルスクール構築等業務委託」に採択されました。静岡県の全35自治体の約800校を対象として、不登校の児童・生徒に3次元(3D) メタバースを活用した居場所と学びの場の提供します。

一般社団法人Metaverse Japanが主催する「JAPAN Metaverse Awards 2024」のメタバースジャパン特別賞を受賞しました。



メタバース役所

XRイベントサービス



より多くの自治体が「メタバース役所」を活用できるように、複数の自治体で運用を分担してサービス利用料を抑える共同利用モデルの提供を開始しました。

桑名市と三條市が2024年8月に開始する自治体のデジタルトランスフォーメーション(DX)に関する共同実証事業に、「メタバース役所」を提供しました。両市は「メタバース役所」を共同で利用し、相互連携を通じて住民サービスの向上につなげます。また、「メタバース役所」の運用負荷や経費等を抑えながら、災害時等の事業継続計画(BCP)としての有効性を検証します。





すまいの先輩との座談会イベント (三井でみつけてパーク)

三井不動産 様

XRイベントサービス

三井でみつけてパークにて、三井ホーム注文住宅のオーナー様との座談会オンラインイベントが開催されました。三井ホームで注文住宅を建てたオーナー様を招き、設計のこだわりポイントや、ご入居後のお気に入りスポットを実際の写真とともにお話しいただくイベントです。



採用イベント

朝日生命 様 / スタジアム 様

XRイベントサービス

学生が気軽に朝日生命について情報収集が可能な機会を作りたいと、メタバースを活用した採用イベントが開催されました。「顔出し無し、かつ匿名（ニックネーム）で、全国どこからでも参加可能」というメタバースの特性が活かされ、リクルーターとの質疑応答も活発なものとなり、全国から参加された学生の満足度が高いイベントとなりました。



小児がん患者等のメタバース交流イベント

横浜市 様

XR周辺サービス

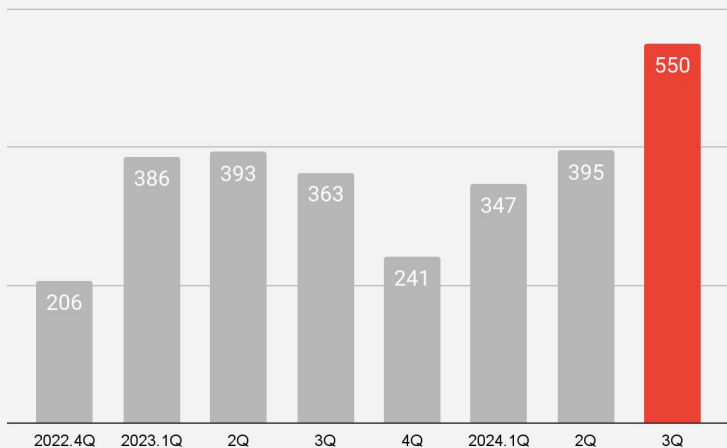
小児がん患者等のニーズや悩みに対応するために、2Dメタバース「ZEP」を活用したイベント空間制作を行いました。小児がん患者等の病気のお子さんとそのきょうだいがアバターを通じて、外見を気にせずに交流できる場を提供しました。当社のメタバース空間制作の専門性と、患者に寄り添った企画力が評価され、本プロジェクトの実施パートナーとして選定されました。

メタバース 相談室

月間約 **21万PV**

セミナー実施件数 **6件**

総申込者数 **294件**



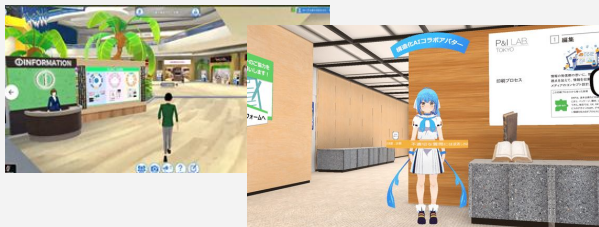
新規獲得リード数

XR技術に関する書籍
「図解まるわかりVR・AR・MRのしくみ」
を刊行しました。



重版決定!!

XR（クロスリアリティ）の基礎概念から応用例まで包括的に解説し、
これからのXR技術の発展やビジネス活用の可能性について
深く掘り下げた一冊となっています。



AIバーチャルヒューマンの拡張機能実装

- AIバーチャルヒューマンに以下の拡張機能を実装
 - 案件に特化した外部データから、AIが返答できるRAG機能を実装
 - Azure OpenAI GPT-4oのつなぎ込み・実装
- 多様な案件要望に対応する為、他社のAIプロダクトとのつなぎ込みを検証・対応中



ローカルLLMの環境構築・導入・動作検証

- 今後の多様なニーズに対応する為、ローカルLLMの環境構築・導入検証と各種ローカルLLMの動作検証を実施
- 様々な案件規模への対応を想定して、少ないGPUメモリでも動作するCommandR、StableLMなどのローカルLLMでの検証を実施。さらに、より性能の高いローカルLLMの導入・動作検証の実施を予定



XR CLOUD内で動作する超低遅延動画配信環境の構築・実装

- 従来の動画配信サービスは数秒から数十秒の遅延があったが、あらゆる環境で2秒以下の遅延で配信が可能になる超低遅延動画配信サーバの構築・実装を行い、XR CLOUDにて検証完了。近日リリース予定



自社クラウドゲーミング基盤 Ver.2の設計・実装対応

- XR CLOUD等で使用している自社クラウドゲーミング基盤のさらなる性能向上の為、オートスケールなどの機能を追加するVer.2版の設計を行い、実装対応を進行中

04

会社概要



先進技術で

社会の未来を創造する。

ゲーム開発などで培った大規模通信技術とAI技術をコアとして、メタバースプラットフォーム『XR CLOUD』を提供します。

会社名	monoAI technology株式会社			
設立	2013年1月			
資本金	1,057,831千円 (2024年9月末時点)			
社員数	149名 (2024年9月末時点)			
所在地	神戸本社：兵庫県神戸市中央区三宮町一丁目8番1号 さんプラザ3階34号室 東京本社：東京都渋谷区桜丘町1番2号 渋谷サクラステージ セントラルビル15階			
事業内容	XR事業			
経営陣	代表取締役社長	本城 嘉太郎	監査役	谷川 健一
	取締役	山下 真輝	社外監査役	高橋 正樹
	取締役	成沢 理恵	社外監査役	川口 洋司
	社外取締役	谷間 真	執行役員/CTO	中嶋 謙互
	社外取締役	植田 修平		

メタバースサービス

売上高構成比 **65.0%**

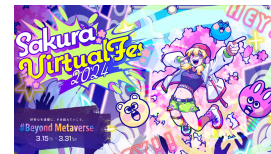
XR CLOUDをOEM 提供し、
顧客独自のメタバースプラットフォームを
高速・安価に提供



XRイベントサービス

売上高構成比 **7.7%**

XR CLOUD上で、クライアントの要望に
沿った様々なイベントを企画・制作・運営



XR周辺サービス

売上高構成比 **27.3%**

メタバースに限らず
XR全体の幅広いニーズに応える

※連結子会社の売上高を含む

monoAI
TECHNOLOGY

XR CLOUDをOEM提供することで、クライアントは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スを構築可能

XR CLOUDをOEM提供

XR XR CLOUD

1 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



2 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

3 自社クラウドゲーミングで対応可能

- ・アプラインストール不要、安価で使用が可能のため、競争力が高い

クライアント独自のメタバースを構築

独自機能を追加開発

- ・アバター作成機能
- ・立ち読み機能
- ・ECサイト連携

専用アプリ化



- ・アバター販売機能
- ・有料チケット機能
- ・独自会員システム連携



カスタマイズ開発による初期収益に加え、ライセンス料および運営費等による安定したリカーリング収益

XR CLOUD上で、クライアントの要望に沿った様々なイベントを企画・制作・運営

企画立案

制作

集客・
マーケティング

運営業務

XR CLOUD上で様々なイベントをパッケージ化
低コスト、短納期化を実現。要望に合わせたカスタマイズも可能



パーティー
懇親会、内定式、入社
式などの集合イベント



講演会
講演会やセミナーなど
の大人数向けイベント



展示会
ショッピングもできる
大規模展示会イベント



ファンミーティング
トークイベント、
ファン同士の交流など



バーチャルツアー
工場見学や研修を
バーチャル空間で実施



ショッピングモール
売り手/買い手のコミュ
ニケーションが可能

Webブラウザ対応

パソコン、スマートフォンでどこからでも手軽に参加可能

大規模イベントも開催可能

XR CLOUDは同一エリアに1,000人同時接続可能

ビジネス機能が充実

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機能など

粗利率の高い収益モデル

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

XR CLOUDに限らずXR全体の幅広いニーズに応える

他社プラットフォームを活用した空間制作

様々なメタバースプラットフォームを駆使し、クライアントのニーズに沿ったプランを制作。



対応プラットフォーム
ROBLOX / ZEPET / ZEP
VR Chat / FORTNITE / Spatial

monoXR

VR・ARソリューション開発

XR CLOUDでの実績をベースに、AR・MR・VRのXR全般で企業の課題解決に取り組む



monoAI
TECHNOLOGY

品質保証業務受託

ゲームを中心としたテスト業務委託

テストの自動化、AI活用も可能なQAサービス



- ①テストの自動化
- ②テスト分析による効率化
- ③開発と一体化した品質管理

monoQA

ミドルウェア提供・開発



モノビットエンジン
XR CLOUDの基盤として採用し、
完全内製技術で1空間1,000人
同時接続を達成

ドローン/AIロボット事業

RoboApplications

ロボアプリケーションズ
株式会社

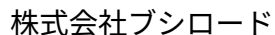
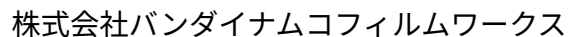
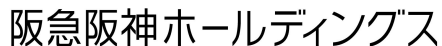
AIシステム設計 /開発事業



モリカトロン株式会社

05

Appendix



2024年5月13日付で大日本印刷株式会社（以下、DNP）と資本業務提携契約を締結。
「XRコミュニケーション®」事業における価値共創の戦略的パートナーシップを強化。



販売・事業推進
に係る協業

DNPの営業力、コンテンツ制作体制とmonoAIの技術力を掛け合わせて、企業や自治体へ共同で提案していきます。

開発・制作
に係る協業

教育業界向けの対話型授業や、企業・自治体向けの窓口業務、住宅業界向けショールームなどをバーチャル空間で実現するDNPの既存サービスについて、機能強化のための開発を共同で推進します。

アセット提供・共有
人員交流

両社の開発人員の交流などを通じて、両社が保有するセキュリティ、AIなどの技術やノウハウを掛け合わせ、新しい事業・サービスを開発します。

事業拡大のため、約10億円の資本増強も同時に実施

教育業界向けの対話型授業や、企業・自治体向けの窓口業務、住宅業界向けショールームなどをバーチャル空間で実現するDNPのXRコミュニケーションについて、機能強化のための開発

教育



『バーチャル・ラーニング・プラットフォーム』
(共同開発)

行政



『メタバース役所』
(共同開発)

不動産



『DNPバーチャルエクスペリエンスVRプレゼンゲートウェイ』
(技術提供)

研究
開発



『リアル連動メタバース』
(共同開発)

不登校や日本語の指導が必要な児童・生徒を支援する 3Dメタバースを東京都の30自治体等に展開



1. GIGA端末のWebブラウザで動く3Dメタバース環境
2. 児童生徒一人ひとりの状況をふまえた学習コンテンツ
3. 安心・安全に利用できる環境
4. アバターを使い、より感情を豊かに表現することが可能

全国の自治体が共同で利用可能な「メタバース役所」の提供を開始

生活者が自治体の各種サービスをインターネット上の仮想空間・メタバースで利用できる「メタバース役所」の提供を2024年7月24日（水）に開始しました。

より多くの自治体が「メタバース役所」を活用できるように、複数の自治体で運用を分担してサービス利用料を抑える共同利用モデルとして提供します。

「メタバース役所」の提供を通じて自治体のデジタルトランスフォーメーション（DX）を推進し、生活者の利便性を高めて、「誰一人取り残されない、人に優しいデジタル化」の実現に貢献します。



住宅用プレゼンテーションソフトのデータを最短15秒^(※1)で高精細なVRに変換。
新築・リフォーム後の内装をメタバースでウォークスルー可能に。

※1:DNP環境における試験による実測値。



- ・最短15秒！^(※1) 圧倒的な変換スピード
- ・専門知識不要！簡単な操作
- ・高精細な3DCG表現

リアルタイム3DCG技術、クラウドレンダリング技術を技術提供

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

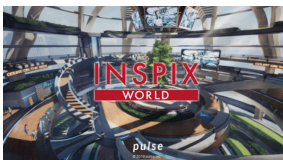


INSPIX WORLD

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



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



Chronos

メタバース空間を構築するための様々な
機能を備えたソリューションサービス

協業先：ABAL様

2024年4月リリース



ビルコミ®×メタバース

竹中工務店が手掛けるビルOS「ビルコミ®」
をメタバースで拡張

協業先：竹中工務店様

2025年度リリース予定



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：阪急阪神ホールディングス様

2021年3月10日リリース



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



バーチャル・ラーニング・ プラットフォーム

不登校や日本語指導が必要な子供の学びの場

協業先：DNP様

2023年9月リリース



メタバース役所

いつでも・どこからでも
行政サービスを利用できるメタバース

協業先：DNP様

2024年7月リリース



注1: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2:主要なものを記載しております。



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事業本部 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
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。