

2025年12月期 第1四半期決算説明資料

monoAI technology株式会社（証券コード：5240）
2025年5月15日

CONTENTS

- 01** FY2025 1Q 業績
- 02** FY2025 1Q トピックス
- 03** 会社概要
- 04** Appendix

01

FY2025 1Q 業績

売上高は前年同期比+3.7%で堅調に推移。売上原価の抑制により売上総利益は同+20.0%と大幅に増加。この増益効果が販管費増を吸収し、営業損失は前期31百万円の損失から8百万円の損失へと赤字幅縮小。一方、固定資産等の減損を特別損失に計上した影響で、純損失は21百万円を計上。

(単位:百万円)	FY2024 1Q単体	FY2025 1Q単体	増減率
	実績	実績	
売上高	400	415	3.7%
売上原価	253	238	△5.8%
売上総利益	147	176	20.0%
販管費	178	185	3.7%
営業利益	△31	△8	-%
経常利益	△31	△6	-%
税前利益	△31	△20	-%
四半期純利益	△33	△21	-%

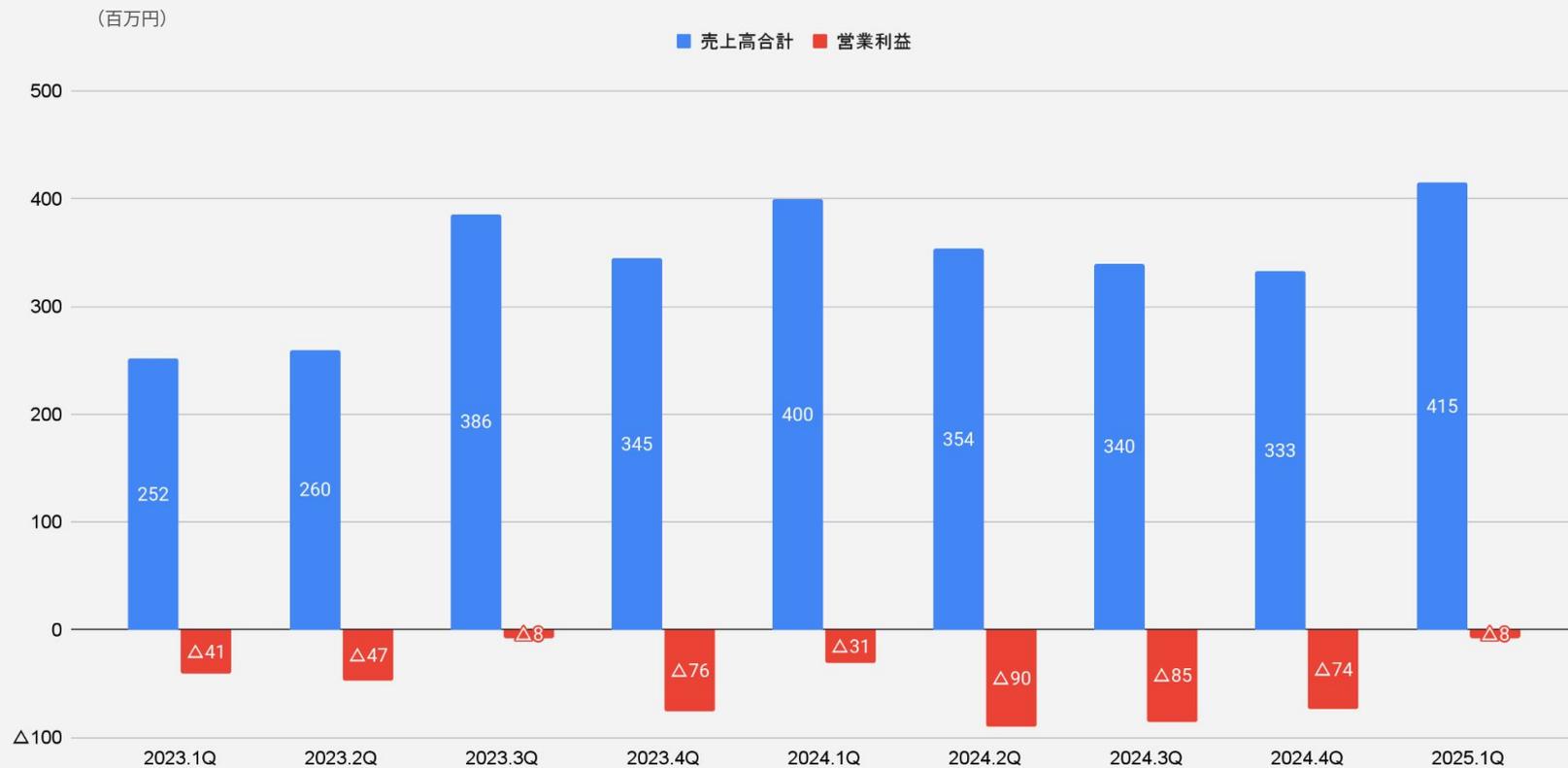
当社のソフトウェア資産や有形固定資産等の減損損失13百万円を特別損失として計上したことが影響。

(百万円未満切捨て)

自己資本比率は84.3%へ上昇し高水準を維持。現預金増加に加え、負債合計も△28百万円と大幅に減少。
純資産は減損影響を含む当期純損失の影響を受け21百万円減少したが、財務基盤の安定性は確保。

(単位:百万円)	2024年12月末	2025年3月末	増減額
流動資産	1,799	1,755	△43
うち現金及び預金	1,301	1,388	86
固定資産	76	68	△7
資産合計	1,875	1,824	△50
流動負債	263	238	△25
固定負債	50	47	△3
負債合計	314	286	△28
純資産合計	1,560	1,538	△21
負債純資産合計	1,875	1,824	△50
自己資本比率	83.2%	84.3%	-

(百万円未満切捨て)



(百万円未満切捨て)

売上原価は、業務委託費の削減などが進み、前年同期比△5.8%の238百万円へ減少。
売上高に対する原価率も前期の63.2%から57.4%へと改善し、利益率の向上に貢献。

(単位:百万円)	FY2024 1Q単体		FY2025 1Q単体		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
業務委託費	114	28.6%	103	25.0%	△9.4%
労務費	117	29.3%	128	31.0%	9.6%
減価償却費	8	2.0%	0	0.1%	△93.0%
消耗品費	16	4.1%	17	4.2%	6.2%
その他原価	0	0.2%	0	0.1%	△66.1%
他勘定振替高	4	1.1%	12	3.0%	196.3%
合計	253	63.2%	238	57.4%	△5.8%

(百万円未満切捨て)

販売費及び一般管理費

販管費は、外注費増や研究開発投資があったものの、前年同期比+3.7%の185百万円と微増に留まる。
売上高に対する販管費率は前期の44.6%から44.7%へとほぼ横ばいで推移。

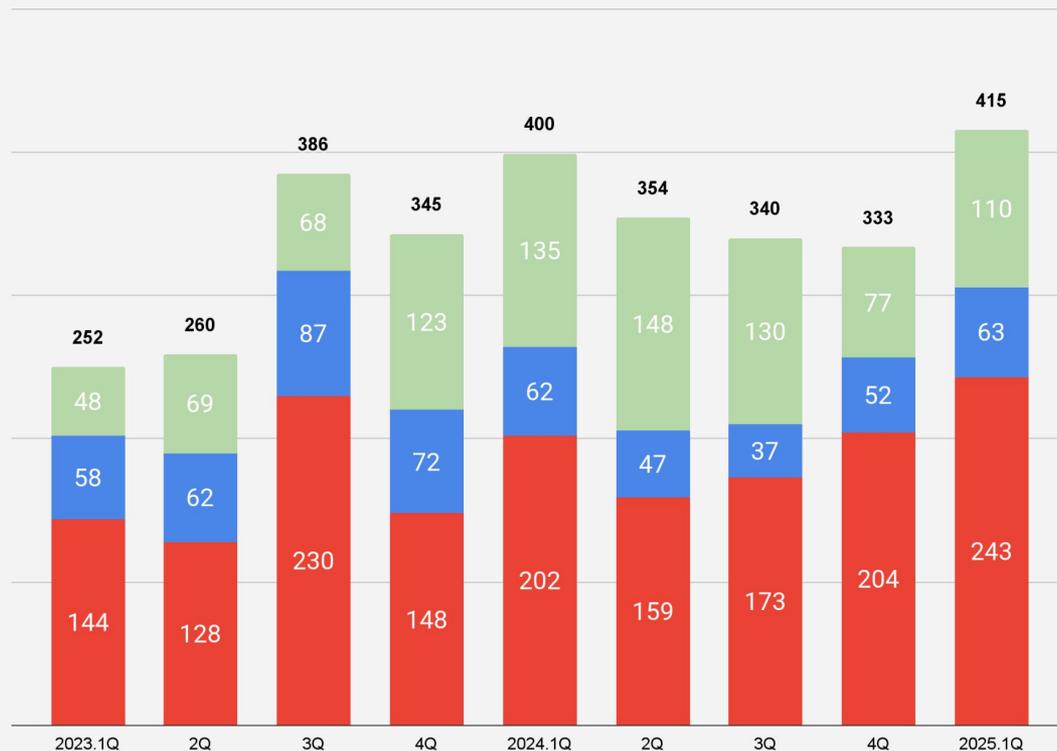
(単位:百万円)	FY2024 1Q単体		FY2025 1Q単体		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
人件費	88	22.1%	80	19.3%	△9.6%
採用費	3	0.8%	4	1.0%	25.7%
広告宣伝費	3	0.9%	1	0.5%	△48.6%
外注費	21	5.3%	42	10.1%	99.5%
研究開発費	9	2.4%	14	3.4%	45.7%
減価償却費	1	0.3%	0	0.1%	△58.5%
地代家賃	10	2.5%	12	3.1%	28.1%
その他	41	10.3%	29	7.1%	△28.2%
合計	178	44.6%	185	44.7%	3.7%

(百万円未満切捨て)

サービス別売上高

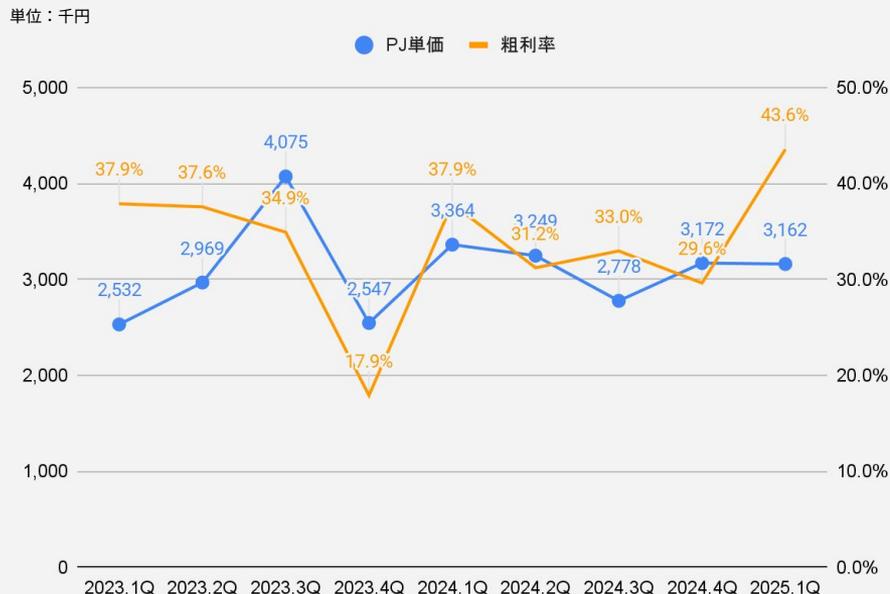
単位：百万円

■ 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



(百万円未満切捨て)

プロジェクト平均単価



プロジェクト件数



※1 これまで「イベント実施数」及び「累計動員数」を主要KPIとして開示しておりましたが、これらはXRイベントサービス部門の活動を主として反映するものでした。近年の事業領域の拡大を踏まえ、全社的な事業実態と売上高との相関性をより的確に示すため、開示する主要KPIを見直し、新たに「PJ件数」及び「PJ平均単価」を採用いたしました。

※2 PJ件数及びPJ平均単価は単体ベースで算出しています。算出にあたり、セミナー講演料や書籍売上など当社の主要な事業活動と関連性が低い一部の取引は対象から除外しています。PJ件数は、売上計上のあったプロジェクト数を月次で集計し、四半期毎の合計値を表示しています（同一プロジェクトでも売上計上月が異なれば複数カウントとなります）。PJ平均単価は算出対象となる売上高合計をPJ件数で除して算出しています。

02

FY2025 1Q トピックス

当社のメタバース技術を活用し、1Qにおいてはとくに「メタバース役所」における取り組みを推進



メタバース役所におけるAI相談 (実証事業)

日本加除出版株式会社と株式会社Hexabase（ヘキサベース）が提供する法律支援サービス「離（り）コンパス」の“AI相談サービス”をDNPの「メタバース役所」に実装し、離婚等に関する法律等の専門知識を持つAIを搭載したアバターが相談員（AI相談員）となり、「メタバース役所」で家庭や離婚にまつわる生活者の悩みに応える実証事業を実施しました。

本実証では、行政サービスのデジタルトランスフォーメーション（DX）を目的とし、全国の複数の自治体の協力のもと、専門知識を持ち、内容に応じて表情等を変えるAI相談員が、生活者に寄り添って相談することで心理的抵抗を減らし、悩みを整理できるかなどを検証しました。



港区メタバース総合支所

「港区メタバース総合支所」のサービス提供が開始されました。本取り組みでは、「メタバース役所」を通じて、自治体の行政のDXを促進し、区民の来庁負担の軽減、自治体の業務負荷軽減など、さまざまな課題解決を目指しています。

港区は、誰一人取り残されない快適な区民生活を実現するため、利用者である区民の目線に立って、人にやさしいデジタル化を進め、各種サービスの向上や業務効率化などを行っています。

今回、こうした港区の目的や取り組みから、安全・安心に利用できるメタバース空間として「メタバース役所」が導入されました。



そらまめパーク (マイナビランド)

マイナビ様

メタバースサービス

マイナビが学びと出会いを通じて未来の可能性を広げるメタバースプラットフォーム「マイナビランド (MYNAVI LAND)」をリリース。その第一弾となる、小学生向けの学習コンテンツを提供する「そらまめパーク」のワールド制作を弊社が行いました。そらまめパークは経済的・時間的な制約を受けずに多様な体験学習を提供することを目指しており「ゲーム×学び」のコンテンツを提供します。今後様々なオンラインイベントを開催する予定です。



たてものめがね まちめがね展

竹中工務店様

メタバースサービス

竹中工務店が主催する建築展「たてものめがね まちめがね展」において、展示空間の一部におけるメタバース技術の提供・構築支援を実施。「たてものづくり・まちづくりのおもしろい！」を多様な視点と縮尺で体験できることを目的とした、全く新しい形の建築展で、会場である「VS. (グラングリーン大阪内)」は、技術と文化の交差点として位置づけられており、monoAIは本プロジェクトにおいて、空間演出やインタラクティブ体験の実装支援を通じて、来場者の没入体験向上に貢献した。

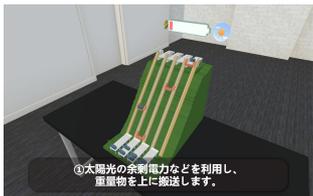


サステナビリティウィーク

第一三共様

XRイベントサービス

第一三共株式会社様主催の「サステナビリティウィーク」イベントにて当社のメディカルバースをご活用いただきました。本イベントは、環境・経済・社会に配慮して持続可能な社会を目指す考え方を全社的に学ぼうという趣旨で、第一三共様の社員に向けて開催されたものです。前回と同様にDSグループのサステナビリティに関する取り組み紹介や経営陣と世界各地の社員とのパネルディスカッションを実施したほか、新エリアや経営陣のリアルアバターの追加、CO2モニターを退治するミニゲームを実装しました。



展示会向けARアプリ開発

株式会社TMEIC 様

XR周辺サービス

現在開発中の重力蓄電システムについて、動作のイメージを概要とともに立体的に伝え、開発に向けた取り組みやシステムそのものを広くアピールするためにARアプリを開発しました。AndroidタブレットでQRコードを読み取ると、システムの3Dモデルが画面上に表示されます。これにより、システムの原理を視覚的に理解しやすくしています。



VRアプリ開発

東光電気工事 様

XR周辺サービス

作業現場の安全性を高めるために脚立転倒災害を疑似体験できるVRアプリを開発しました。Meta Quest 3を装着し、一人称視点でのリアルな災害体験と三人称視点での全体状況の把握が可能で、さらに、指差呼称のステップを取り入れることで、作業前の安全確認を徹底しています。



EuLa通信制中部部 メタバース校

アットマーク・ラーニング 様

XR周辺サービス

アットマーク・ラーニング社の「EuLa通信制中部部」に、2Dメタバース「ZEP」を活用したメタバース校を開発・提供しました。EuLa通信制中部部 メタバース校は、対面での学校生活に困難を感じる生徒が、安心して学び続けることができる新しい学習環境です。対面での学校生活が難しい生徒でも、仮想空間を活用することで、学習の継続や他者との交流を可能にし、どこにいても安定した教育機会を提供します。



2Dメタバースを活用した学習プラットフォーム

姫路市 様

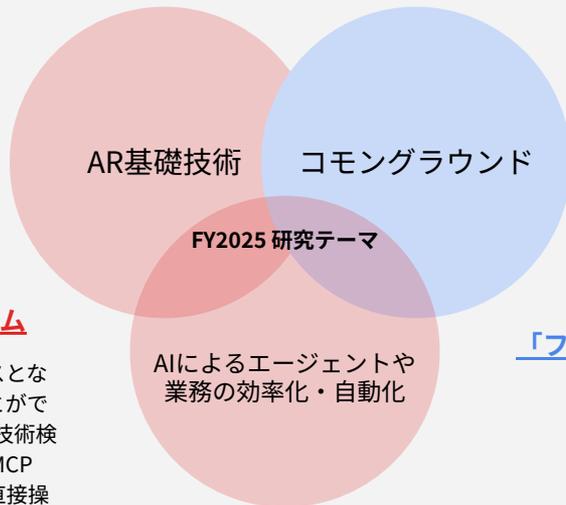
XR周辺サービス

当社は、兵庫県姫路市が推進するスマートシティ事業の一環として、2Dメタバース「ZEP」を活用した新たな教育機会の提供を開始いたしました。姫路市立中学の生徒を対象に、メタバース空間を活用した新しいオンライン学習環境を構築するもので、生徒一人ひとりの学習意欲と基礎学力の向上、さらに不登校生徒を含むすべての生徒に対して教育機会の均等化を図ることを目的としています。2025年1月より市内の中学校5校にて運用を開始しており、姫路市立中学の生徒を対象にオンライン学習環境を整備し、今後は対象校を順次拡大していく予定です。



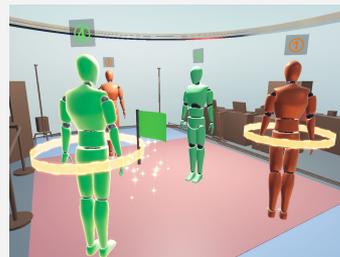
施設や現場全体の AI管理・判断支援システム

- 現場全体を管理把握できるAIを構築する為のベースとなる各システムや各デバイス・機能とAIをつなぐことができる技術であるMCP(Model Context Protocol) の技術検証を行うため、Anthropic Claude for desktop と MCP サーバーを用い、様々な外部サービスをLLMから直接操作できるAIエージェントの検証を実施
- 現場全体を管理把握できるAIを構築するために必要となる、屋内のどこに誰がいるかを特定できる屋内ビーコンソリューションの導入調査・実装検証として、スマホを利用してWi-Fiの電波の強弱などで使用者の位置を特定し、特定の場所へ誘導してくれるソリューションの調査・導入検証を実施



ARグラスによる作業支援システム

- Difyを使用して特定業務の知識をRAGデータとして構築し、ウェアブルデバイス音声デバイスから音声で質問した内容を、Dify経由でAIへ送り、AIからの返答をTTSで音声化してウェアブルデバイス音声デバイスで再生するプロトタイプアプリの基礎技術検証と仕様作成を実施
- ウェアラブルデバイスカメラデバイスで特定人物の顔映像を学習させ、カメラで撮られた人物の顔からその人物名を特定し表示するプロトタイプアプリの基礎技術検証と仕様作成を実施



2025年日本国際博覧会 「フューチャーライフ万博・フューチャーライフエクスペリエンス」の期間展示

- 東京大学豊田啓介研究室と共同研究契約を締結し参加している「コモングラウンド・リビングラボ運営委員会」が、2025年日本国際博覧会で「フューチャーライフ万博・フューチャーライフエクスペリエンス」への期間展示を実施予定
- フューチャーライフエクスペリエンスと会場外をつなぎ、距離と空間を超えて、リアルタイムに双方向に触れ合える未来のコミュニケーションのあり方の体験価値を提供するブース展示コンテンツの企画提案、仕様作成、システム・アプリのプロトタイプ制作と実装検証を実施

03

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	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			
設立	2013年1月					
資本金	1,057,836千円 (2025年3月末時点)	経営陣	代表取締役会長	本城 嘉太郎	常勤監査役	谷川 健一
			代表取締役社長	山下 真輝	社外監査役	高橋 正樹
			社外取締役	谷間 真	社外監査役	川口 洋司
事業内容	XR事業		社外取締役	植田 修平	執行役員/CTO	中嶋 謙互
			社外取締役	辰己 光平		
社員数	144名 (2025年3月末時点)					



本城 嘉太郎
代表取締役会長

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
代表取締役社長 / 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。

メタバースサービス

売上高構成比 **51.7%**

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 **13.9%**

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 **34.4%**

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 インストール不要でハイクオリティ

- ・自社開発のクラウドゲーミングサーバにより、アプリインストール不要
- ・低スペック端末でもハイクオリティな空間を演出

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 / ZEPETO / 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

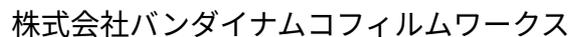
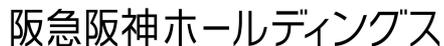
AIシステム設計 /開発事業



モリカトロン株式会社

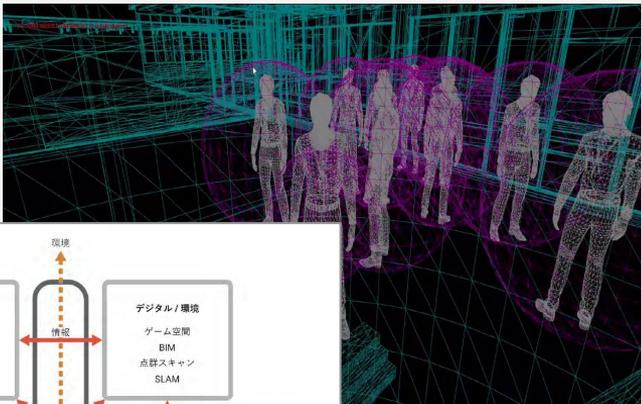
04

Appendix



コモングラウンドは、Society 5.0の実現に貢献する、次世代型スマートシティの汎用的な空間情報プラットフォームです。

Society 5.0:サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会



コモングラウンドとは、現実世界に存在する都市や建築空間をデジタル化し、現実と同じ環境を仮想空間上に再現したものを指し、現実世界と仮想空間をシームレスにつなぐことで、人とロボットの共存を実現するためのものです。

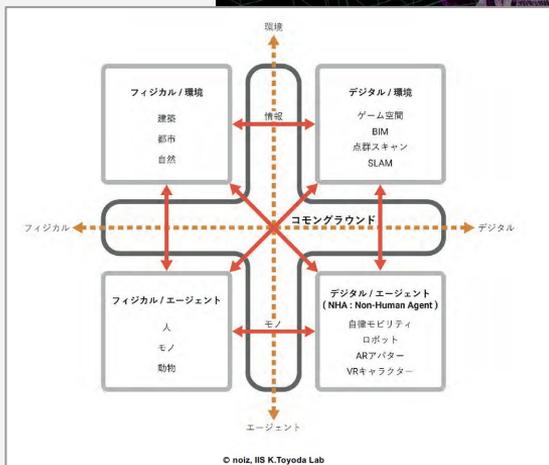
最初は、京都大学の西田豊明教授が提唱した人工知能分野での「コモングラウンド」を、建築デザイン事務所noizおよび株式会社gluon共同パートナー兼、建築家である豊田啓介氏が「**モノ（フィジカル）と情報（デジタル）が重なる共通基盤**」と再定義し、その価値の重要性を説いています。

コモングラウンドでは、人間が認知できる物理的な世界のあらゆる情報を、一つの大きなデジタルデータとして集め、それをAIによって分析可能にします。

デジタルツインを活用して、デジタルの世界に現実世界の3Dコピーを作成し、AIがデジタル世界の動向をリアルタイムに予測や分析を行います。

そこで得た情報を現実世界に活かすことができます。

自社メディア「メタバース相談室」より引用



2024年5月13日付で大日本印刷株式会社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)

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 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



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



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



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



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



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



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



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



そらまめパーク

「マイナビランド」の第一弾として発表
された、小学生向けの体験学習ワールド

協業先：マイナビ様
2025年3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。