

2025年12月期 第2四半期決算説明資料

monoAI technology株式会社（証券コード：5240）
2025年8月29日

CONTENTS

- 01** FY2025 2Q 業績
- 02** FY2025 2Q トピックス
- 03** FY2025通期業績予想の修正
- 04** 新経営体制による業績回復への経営方針
- 05** 会社概要
- 06** Appendix

01

FY2025 2Q 業績

経営資源の選択と集中を推進した結果、売上高は減少したものの、コスト構造の改善が進展。
特に1Qでの収益性改善が大きく寄与し、1Q-2Q累計の営業損失は前年同期122百万円から109百万円への縮小を実現。
加えて、ノンコア事業であった子会社の売却益計上もあり、純損失は46百万円まで大幅な圧縮。

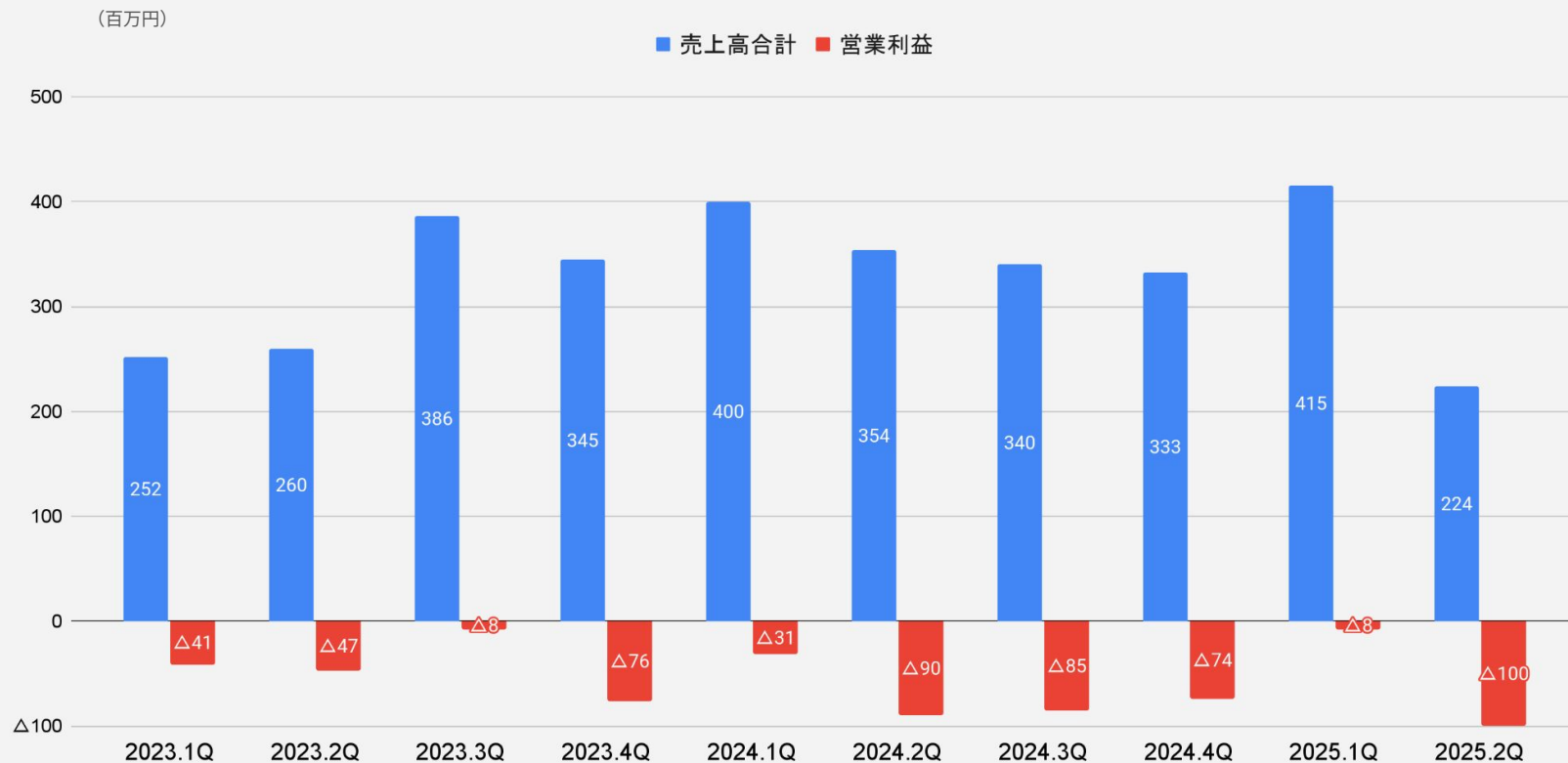
	FY2024 2Q単体	FY2025 2Q単体		FY2024 1Q~2Q	FY2025 1Q~2Q	
(単位:百万円)	実績	実績	増減率	実績	実績	増減率
売上高	354	224	△36.7%	755	639	△15.3%
売上原価	245	157	△35.8%	499	396	△20.6%
売上総利益	108	66	△38.8%	256	243	△5.0%
販管費	199	166	△16.2%	378	352	△6.8%
営業利益	△90	△100	-%	△122	△109	-%
経常利益	△96	△98	-%	△128	△105	-%
税前利益	△272	△23	-%	△303	△43	-%
四半期純利益	△280	△24	-%	△313	△46	-%

(百万円未満切捨て)

総資産は1,715百万円に減少したものの、現金及び預金は子会社売却等により220百万円増加。負債合計が113百万円減少する一方、純資産は1Q-2Q累計の純損失46百万円を計上した結果、同額の減少。この結果、自己資本比率は前期末から5.1ポイント上昇し88.3%となり、財務基盤の更なる安定化を実現。

(単位:百万円)	2024年12月末	2025年6月末	増減額
流動資産	1,799	1,651	△147
うち現金及び預金	1,301	1,522	220
固定資産	76	63	△12
資産合計	1,875	1,715	△160
流動負債	263	160	△103
固定負債	50	40	△10
負債合計	314	201	△113
純資産合計	1,560	1,514	△46
負債純資産合計	1,875	1,715	△160
自己資本比率	83.2%	88.3%	-

(百万円未満切捨て)



(百万円未満切捨て)

2Qは業務委託費を前年同期比で53.2%と大幅に削減したことを主因に、売上原価全体を157百万円まで圧縮。これにより、売上高に対する原価率は前年同期の61.3%から38.0%へと大幅に改善し、収益性向上に大きく寄与。

(単位:百万円)	FY2024 2Q単体		FY2025 2Q単体		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
業務委託費	116	29.2%	54	13.2%	△53.2%
労務費	114	28.5%	117	28.4%	3.3%
減価償却費	9	2.3%	0	0.1%	△97.0%
消耗品費	16	4.2%	16	4.0%	△1.1%
その他原価	0	0.0%	0	0.0%	66.5%
他勘定振替高	11	2.9%	31	7.6%	174.6%
合計	245	61.3%	157	38.0%	△35.8%

(百万円未満切捨て)

2Qの販管費は、研究開発費を前年同期比で倍増させる一方、人件費や採用費などその他経費の効率化を推進。この結果、販管費全体では166百万円と前年同期比16.2%の削減を達成し、売上高比率も49.7%から40.1%へと大幅な改善。

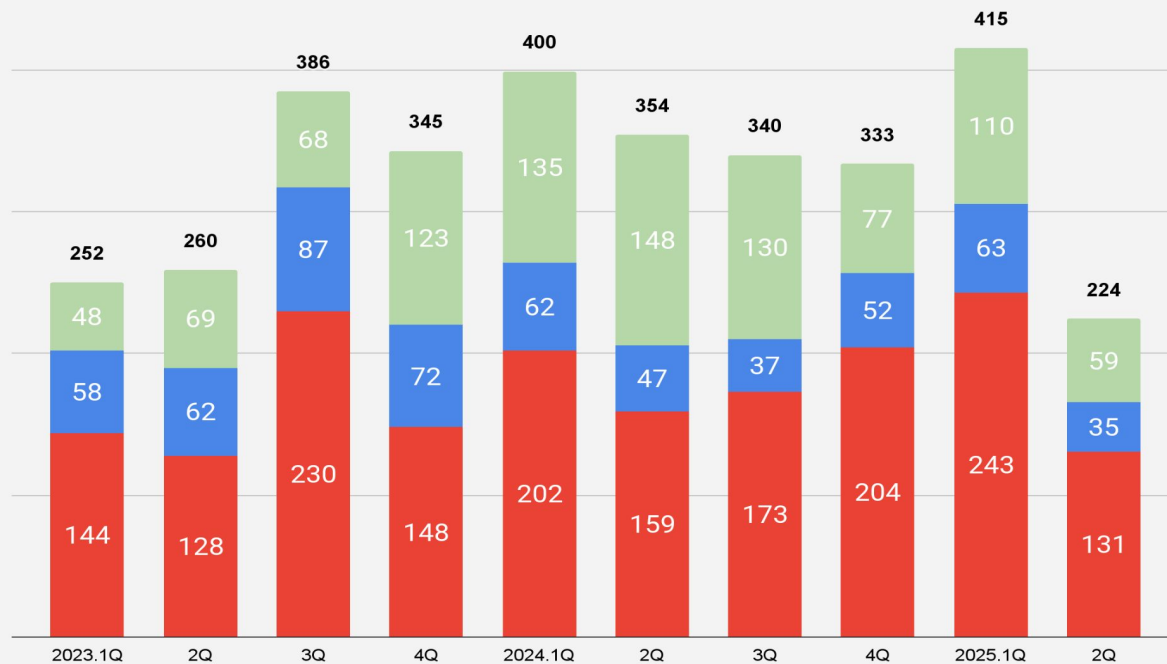
(単位:百万円)	FY2024 2Q単体		FY2025 2Q単体		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
人件費	95	23.8%	86	20.8%	△9.3%
採用費	8	2.1%	1	0.3%	△84.7%
広告宣伝費	4	1.2%	4	1.0%	△8.5%
外注費	19	4.9%	15	3.6%	△23.1%
研究開発費	11	3.0%	23	5.6%	95.6%
減価償却費	1	0.4%	0	0.0%	△98.0%
地代家賃	14	3.7%	11	2.9%	△19.4%
その他	42	10.6%	24	5.9%	△42.5%
合計	199	49.7%	166	40.1%	△16.2%

(百万円未満切捨て)

サービス別売上高

単位：百万円

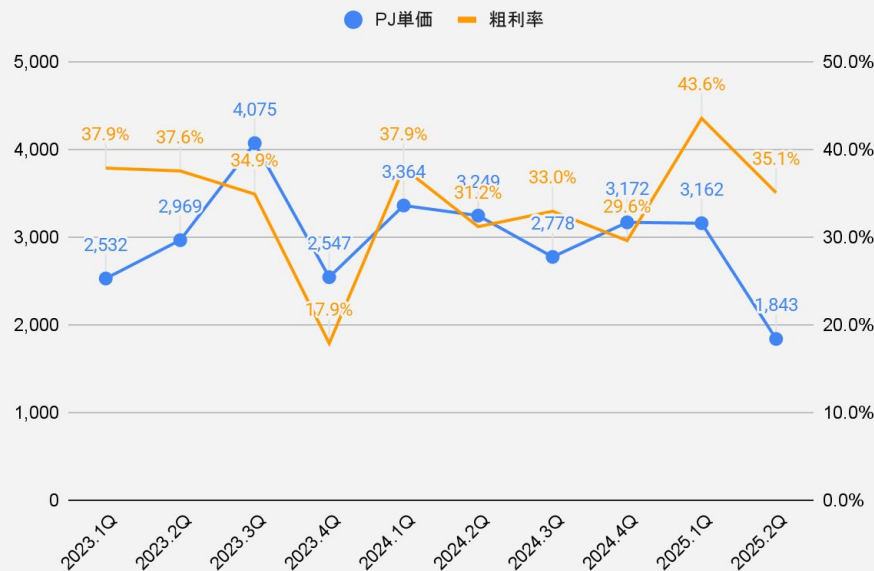
■ XR周辺サービス ■ XRイベントサービス ■ メタパースサービス



(百万円未満切捨て)

プロジェクト平均単価

単位：千円



プロジェクト件数

単位：件



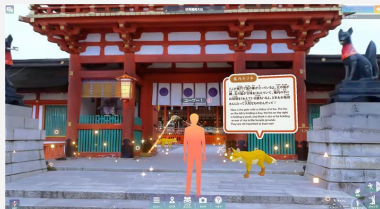
※1 これまで「イベント実施数」及び「累計動員数」を主要KPIとして開示しておりましたが、これらはXRイベントサービス部門の活動を主として反映するものでした。近年の事業領域の拡大を踏まえ、全社的な事業実態と売上高との相関性をより的確に示すため、開示する主要KPIを見直し、新たに「PJ件数」及び「PJ平均単価」を採用いたしました。

※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 2Q トピックス

DNPとの取り組み



京都・伏見稲荷大社の境内を「3Dガウシアンスブラッキング」でメタバース空間内に再現

高精細な3D空間の再現技術「3Dガウシアンスブラッキング(3DGS)」を活用したメタバースで、京都・伏見稲荷大社の楼門、本殿、千本鳥居等の境内を構築しました。3DGSによって低コスト・短期間でのメタバース構築を実現しています。このメタバースをDNPが開催したイベントの一つとして公開しました。



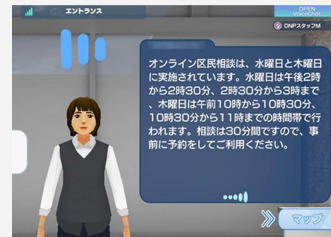
未来づくりMTG

昨年に引き続き、DNP全社イベント、「未来づくりミーティング2025」の開催を支援しました。今年度は、社員IDと連携可能な専用OEMメタバースアプリ「PARALLEL SITE®」をリリース。シングルサインオン対応で、空間への容易なアクセスを実現しました。メタバース空間内は、AIアバターによる製品・サービスの展示説明など、様々な企画イベントを通じ、150周年に向けた対話と共創で挑戦する風土作りに寄与しました。



「メタバース空間を利用したラーニングシステム」に3Dならではの機能を搭載

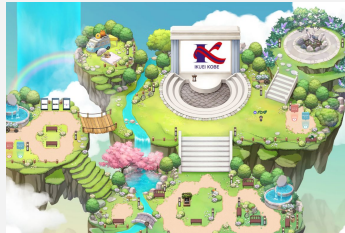
「メタバース空間を利用したラーニングシステム」は現在都内28の自治体と静岡県に導入されており、その実績をもとに今回、3D空間ならではの機能を開発しました。児童・生徒の多様なアイデンティティを表現できる「3Dアバター」の種類を倍以上の38種類にしたほか、コミュニケーションを促進する「ホワイトボード機能」「ライブカメラ／画面共有機能」、なりすましを防いで安全性を高める「アカウントID表示切替機能」を追加します。



自治体への問い合わせ対応を効率化する「DNP AI職員提供サービス」開始

メタバース役所や自治体のWebサイトで住民の問い合わせ等に対応する「DNP AI職員提供サービス」を開始しました。「DNPドキュメント構造化AIサービス」を活用し、自治体が保有・公開する各種情報を問合せAI向けに最適化された情報に加工することで、サービス利用者による問合せAI向けデータ制作業務負担を抑えることができます。これまで自治体職員が対応していた問い合わせ業務の一部を代替し、受付時間を問わない迅速な住民サービスと自治体職員の業務負荷軽減の両立を実現します。

XR周辺サービス



教育機関が取り組むICT教育の高度化を支援

学校法人 武井育英会 育英高等学校 様

ICT教育のさらなる強化と質的向上を目指す取り組みの一環として、メタバースを活用した教育支援を実施しました。同校は、探究的な学びを通じて生徒の創造性を育む新たなテーマとしてメタバースに着目。単なる利用に留まらず「創る側」の視点を養うことを重視されており、当社は、空間制作から教材監修、授業運営まで一貫した支援を行いました。育英高等学校専用のメタバースは『ZEP』を活用し、「未来を育む、心を育てる。」という同校の理念を反映した「のびのび過ごせる暖かい空間」をコンセプトに設計しています。

メタバースサービス



メタバース内にLLMを活用したリアルタイム通訳機能を開発

阪急阪神ホールディングス株式会社 様

阪急阪神ホールディングス株式会社が提供するメタバースアプリ「HH cross EVENTS」において、LLMを用いたリアルタイム音声通訳機能を開発しました。本機能では、ユーザーの発話をAzure Speech to Textで瞬時に音声認識し、GPT-4oモデルによる高精度な翻訳処理をリアルタイムで実行します。音声認識と翻訳を同時に行うことで、アバター同士のスムーズなコミュニケーションを実現し、あたかも同じ言語で会話しているかのような高い没入感を提供します。

コモングラウンド



コモングラウンド技術を使用した 大阪万博向けコンテンツ開発

2025年の大阪・関西万博に向けて、竹中工務店様のセンシング技術を活用した新しい体験コンテンツを開発します。このコンテンツでは、万博会場と遠隔地にいる体験者の骨格情報がリアルタイムで仮想空間のAvatarに反映され、物理的に離れた人々の行動が重なり合う「行為空間重畳」という体験を実現します。内容は、旗が見えない「行動者」と、口頭で位置を伝える「指示者」に分かれて協力するチーム対抗の旗取りゲームです。二人のコミュニケーションが勝利の鍵となり、参加者は空間の隔たりを超えた未来のコミュニケーションを楽しみながら体験できます。

AR基礎技術



ARグラスによる作業支援システム

前期のARグラス研究開発において、画像・音声・テキストを認識し、その内容をAIが判断して質問に回答するシステムを開発しました。今後は、顔認識の精度向上をはじめとする、さらなる課題の解決に取り組んでまいります

AIによるエージェントや業務の効率化・自動化

AIエージェントの構築

業務で利用しているコミュニケーションツール「Slack」から呼び出せるAIエージェント基盤を構築しています。また、このAIエージェントに業務データを扱わせることで、単なる業務効率化に留まらず、汎用的なAIエージェント基盤として、将来的なサービス展開も視野に入れて開発を進めています。



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を構築するため、屋内の人物位置を特定する技術などの検証を行っています。スマートフォンのWi-Fi波強度などを利用して使用者の位置を特定し、目的地へ誘導する技術の導入検証を行いました。引き続き精度の向上やプロダクトへの適用検証を行ってまいります。

03

FY2025通期業績予想の修正

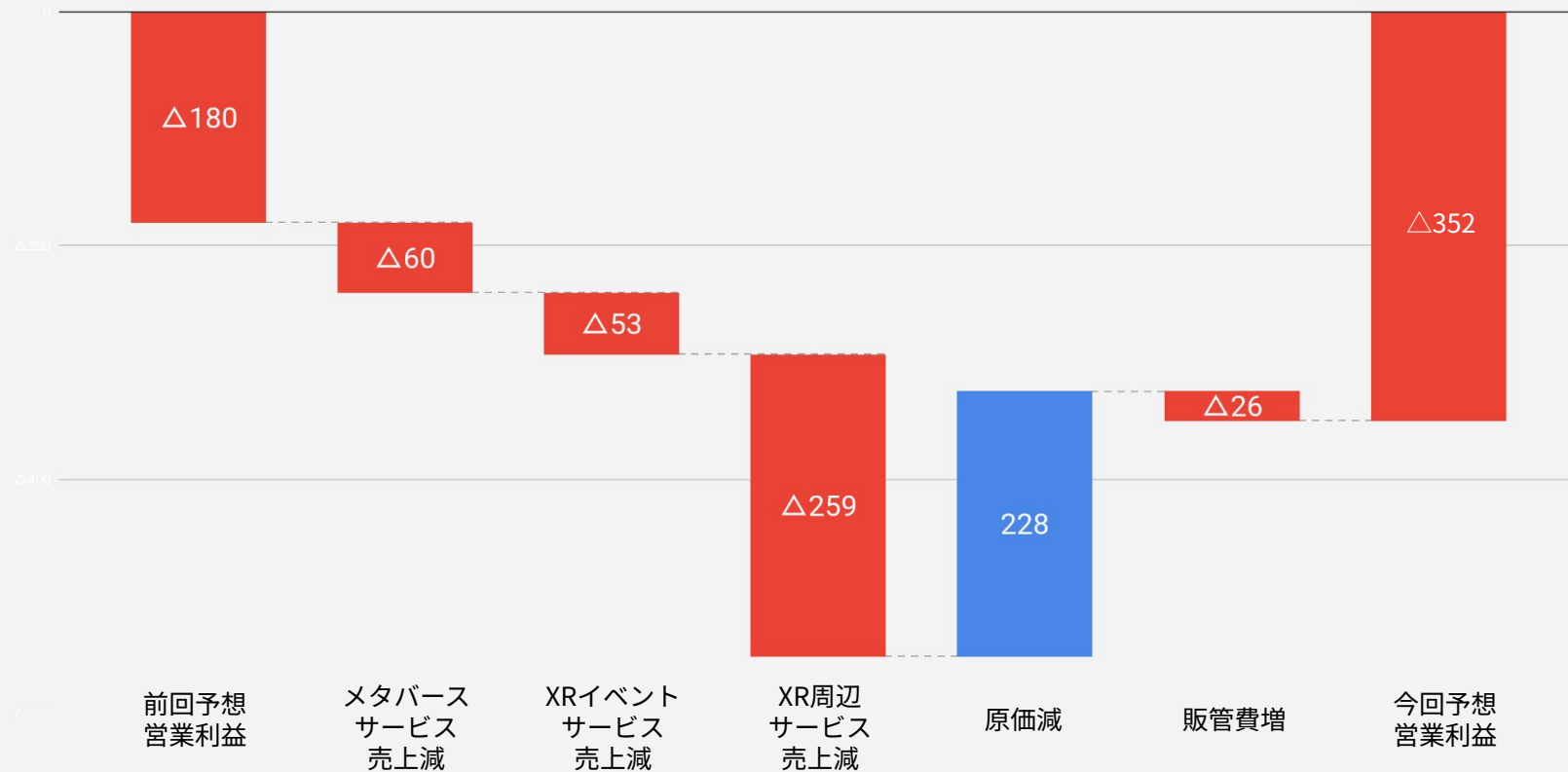
2025年12月期 通期業績予想の修正

2025年8月14日に公表しました通り、通期連結業績予想を以下の通り修正いたします。

(単位:百万円)	前回予想 (2/14)	今回予想 (8/14)	増減額	増減率
売上高合計	1,436	1,062	△373	△26.0%
売上原価	890	662	△228	△25.6%
売上総利益	545	399	△145	△26.7%
販管費	726	752	26	3.7%
営業利益	△180	△352	△171	-%
経常利益	△177	△344	△166	-%
当期純利益	△183	△304	△120	-%

(百万円未満切捨て)

2025年12月期 通期業績予想の修正



(百万円未満切捨て)

今回、通期業績予想を修正するに至った背景には、
「①市場環境の変化」「②事業構造」「③収益構造」という3つの課題があります。

	市場環境の変化	事業構造	収益構造
具体的な内容	● コロナ禍後、メタバースイベント市場が縮小 ● ゲーム業界の停滞を受け、XR周辺サービス内QAサービスの需要が大幅に減少 ● 一方、同サービス内のXRソリューション開発は前年同期比で大幅に成長しているものの、QAサービスを始めとする他分野の落ち込みを補うには至らず	● サービスの選択と集中に伴う子会社（モリカترون）の全株式売却 ● 一部主要取引先との取引見直しが発生。高い依存体質が業績への直接的なリスクとして顕在化	● 固定費が比較的重いコスト構造下において、売上総利益が大幅に減少したことで、営業利益に大きく影響 ● このような状況下で、将来成長に向けたガバナンス、知財戦略強化に伴う外部専門家の活用等にかかる費用(+34百万円)が発生
業績予想への影響	● [XRイベント] 売上減見込み(△53百万円) ● [XR周辺] 売上減見込み(△137百万円)	● [XR周辺] モリカترون社の連結除外(△112百万円) ● [メタバース] 取引見直しに伴う受注見込減(△72百万円)	● 売上総利益の大幅な減少(△145百万円) ● 他経費の効率化を進めたものの、販管費全体は増加(26百万円)

04

新経営体制による業績回復への経営方針

2025年3月28日開催の株主総会および取締役会での決議に基づき、
当社の経営体制を刷新し、第2四半期より新体制での事業運営を開始いたしました。



代表取締役会長
本城 嘉太郎

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。

主な役割

長期的な戦略ビジョンの強化



代表取締役社長 / XR事業本部 本部長
山下 真輝

広告代理業、店舗ビジネスなど複数事業を立ち上げ年商15億まで拡大させたのち売却。その後、SBI証券にて資金調達業務などを行い、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、2020年当社に参画。

主な役割

**日常業務執行の効率化
による実行力の向上**

新経営体制の下、前述の課題を乗り越え、当社が再び成長軌道に乗るための経営方針を断行いたします。



これまで当社のXR周辺サービスの一分野であったXRソリューション開発は、特に産業分野で著しい成長を遂げています。これを当社の新たな成長の柱と位置付け、経営資源を集中投下します。

① 新たな成長の柱：産業分野（製造・物流）へのソリューション提供

「産業メタバース」を入口に顧客課題の解像度を高め、XR技術を核とした高付加価値ソリューション（遠隔支援、AI搭載VRトレーニング等）へ展開

② 既存サービスの最適化：メタバース・XRイベント関連サービス

教育・自治体等の特定領域に特化し、パートナーシップ（DNP様等）も活用して安定収益を確保



- 営業組織：産業分野に特化した専門家集団へ再編し、提案力を向上
- コスト構造：継続的な費用最適化（内製化による原価率改善、販管費抑制）を実行し、強固な収益体質を構築

新たな成長の柱「産業分野へのソリューション提供」への注力と、収益基盤を支える「既存サービス」の最適化

	新たな成長の柱	既存サービスの最適化
事業領域	産業分野へのソリューション提供	メタバース・XRイベント関連サービス
ターゲット業界	製造・物流業	教育・自治体
主な取り組みと提供価値	- DXコンサルティングを通じ、顧客課題を深く理解。入口戦略として「産業メタバース（デジタルツイン）」を提案し、製造ラインや倉庫の動線シミュレーション等を通じて、現場課題に関する顧客インサイトを引き出す - 高付加価値ソリューションとして、XR技術とAI技術を活用した「遠隔作業支援」や、「実践的VRトレーニング」などを展開 - これらを新たな成長の柱とし、揺るぎない収益基盤の確立・強化を目指す	- DNP様との連携を軸に、教育・自治体領域に特化。「メタバース役所」や「バーチャル・ラーニング・プラットフォーム」といった成功モデルを基盤に、同領域での事業拡大を加速 - ZEP等の他社PFも活用し、ゲーム感覚で学習効果を最大化するコンテンツなどを効率的に提供 - これらのサービスを最適化し、安定した収益基盤として事業を継続

05

会社概要



会社名	monoAI technology株式会社			
設立	2013年1月			
資本金	50百万円（2025年6月末時点）			
事業内容	XR事業			
社員数	136名（2025年6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			
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
	社外取締役	植田 修平		
	社外取締役	辰己 光平		

メタバースサービス

売上高構成比 **58.4%**

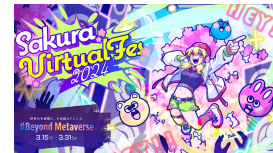
XR CLOUDをOEM 提供し、
顧客独自のメタバースプラットフォームを
高速・安価に提供



XRイベントサービス

売上高構成比 **15.2%**

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 **26.4%**

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

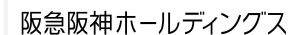
ドローン/AIロボット事業

RoboApplications

ロボアプリケーションズ株式会社

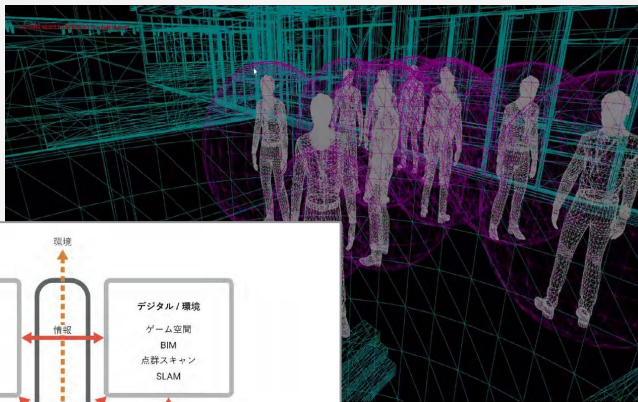
06

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。

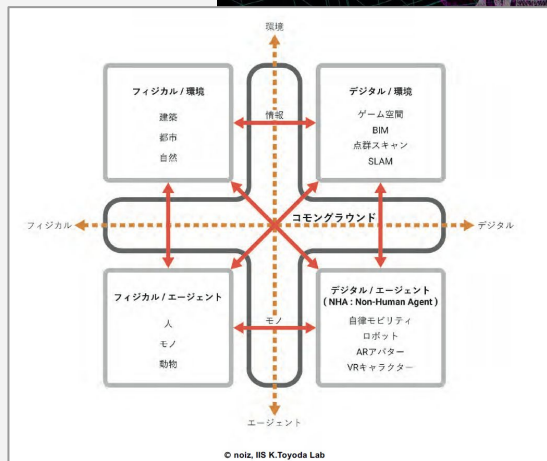
最初は、京都大学の西田豊明教授が提唱した人工知能分野での「コモングラウンド」を、建築デザイン事務所noizおよび株式会社gluon共同パートナー兼、建築家である豊田啓介氏が「**モノ（フィジカル）と情報（デジタル）が重なる共通基盤**」と再定義し、その価値の重要性を説いています。

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るのです。

自社メディア「メタパス相談室」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。
約10億円の資本増強を同時に実施。



販売・事業推進
に係る協業

開発・制作
に係る協業

アセット提供・共有
人員交流

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。

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。

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。

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

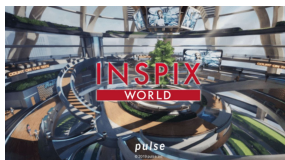


INSPIX WORLD

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



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。