

2025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）
2025年11月14日

CONTENTS

- 01** FY2025 3Q 業績
- 02** FY2025 3Q トピックス
- 03** 会社概要
- 04** Appendix

01

FY2025 3Q 業績

2Qより推進している子会社売却や不採算事業の整理といったサービスポートフォリオの最適化に伴い、売上高は前年同期比で大幅減。この影響を受け、継続的なコスト削減を進めているものの、1Q-3Q累計の営業損失は234百万円と赤字幅は前年同期から拡大。

(単位:百万円)	FY2024 3Q単体	FY2025 3Q単体	増減率	FY2024 1Q~3Q	FY2025 1Q~3Q	増減率
	実績	実績		実績	実績	
売上高	340	202	△40.4%	1,095	842	△23.1%
売上原価	233	146	△37.2%	733	543	△25.9%
売上総利益	106	55	△47.5%	362	299	△17.5%
販管費	191	180	△5.8%	569	532	△6.5%
営業利益	△85	△124	-%	△207	△233	-%
経常利益	△84	△121	-%	△212	△226	-%
税前利益	△84	△128	-%	△388	△172	-%
四半期純利益	△85	△129	-%	△399	△176	-%

(百万円未満切捨て)

3Q単体の純損失計上により純資産は1,384百万円へ減少。自己資本比率は2Q末から低下したものの87.4%と高水準を維持。

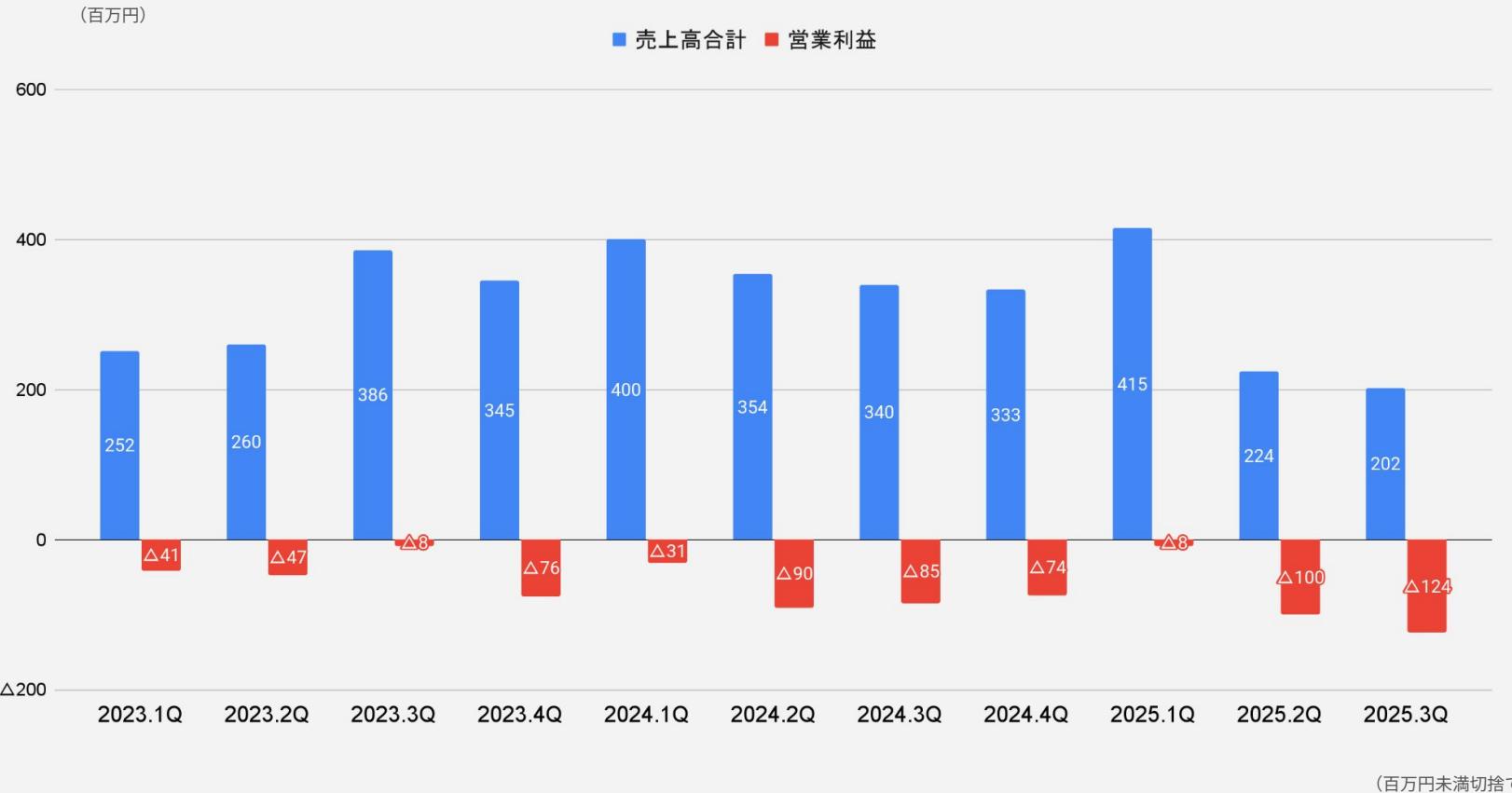
事業活動に伴うキャッシュアウトにより、現金及び預金は2Q末から160百万円減少。

構造改革の過渡期にあって財務指標は短期的に変動しているものの、引き続き健全な財務基盤は確保。

(単位:百万円)	2024年12月末	2025年9月末	増減額
流動資産	1,799	1,515	△283
うち現金及び預金	1,301	1,362	60
固定資産	76	68	△8
資産合計	1,875	1,584	△291
流動負債	263	161	△102
固定負債	50	38	△12
負債合計	314	199	△115
純資産合計	1,560	1,384	△175
負債純資産合計	1,875	1,584	△291
自己資本比率	83.2%	87.4%	-

(百万円未満切捨て)

四半期推移



2Qに掲げた「内製化による原価率改善」を推進し、コスト構造改革を継続中。

とくに業務委託費の対売上高比率は前年同期30.4%から27.9%へと改善。

この改善寄与もあり、原価総額を233百万円から146百万円へと圧縮し、内製化を中心とした制作体制への転換が進展。

(単位:百万円)	FY2024 3Q単体		FY2025 3Q単体		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
業務委託費	103	30.4%	56	27.9%	△45.4%
労務費	118	34.9%	115	57.1%	△2.7%
減価償却費	9	2.9%	0	0.1%	△97.3%
消耗品費	13	4.0%	15	7.9%	17.0%
その他原価	0	0.0%	0	0.0%	197.4%
他勘定振替高	12	3.6%	41	20.5%	243.9%
合計	233	68.7%	146	72.4%	△37.2%

(百万円未満切捨て)

販売費及び一般管理費

2Qに掲げた「販管費抑制」の方針を継続し、人件費は前年同期比11.6%減、採用費は同90.9%減と効率化を徹底。

一方で、将来の成長に向けた研究開発費は32百万円へと増強。

この積極的な先行投資を実施しながらも、販管費総額は前年同期比5.8%減となる180百万円まで抑制し、削減を達成。

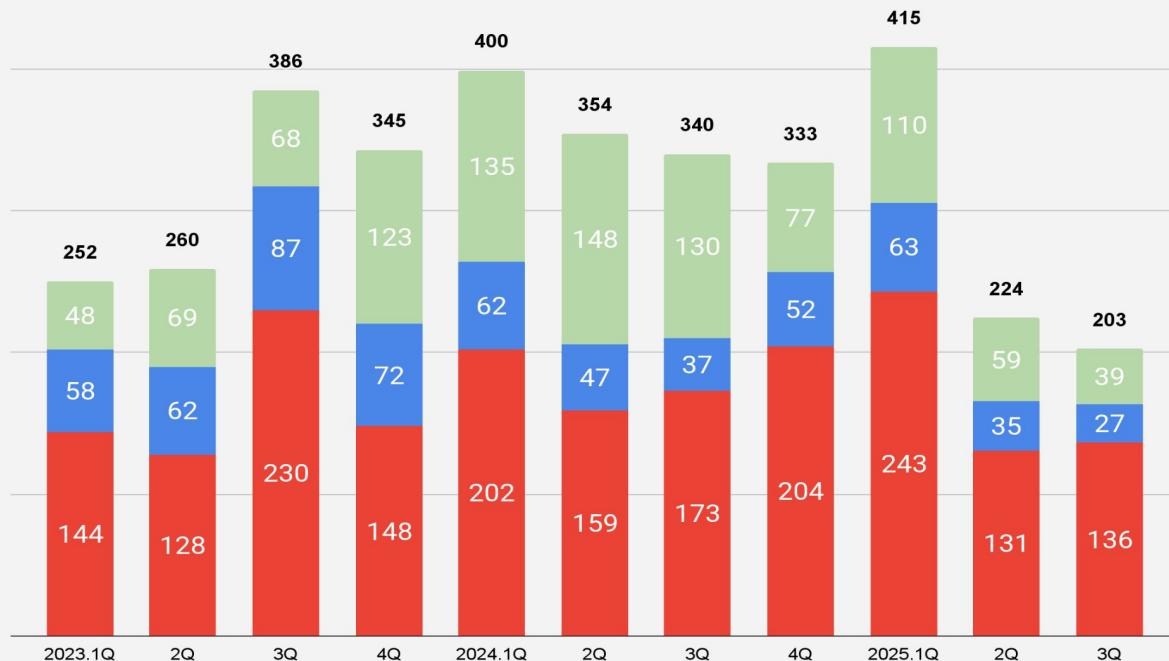
(単位:百万円)	FY2024 3Q単体		FY2025 3Q単体		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
人件費	95	28.0%	84	41.6%	△11.6%
採用費	6	1.8%	0	0.3%	△90.9%
広告宣伝費	5	1.6%	7	3.7%	41.5%
外注費	24	7.2%	17	8.6%	△28.8%
研究開発費	9	2.8%	32	16.2%	246.7%
減価償却費	2	0.9%	0	0.0%	△99.8%
地代家賃	13	3.9%	11	5.5%	△15.5%
その他	34	10.2%	26	13.1%	△23.5%
合計	191	56.3%	180	88.9%	△5.8%

(百万円未満切捨て)

サービス別売上高

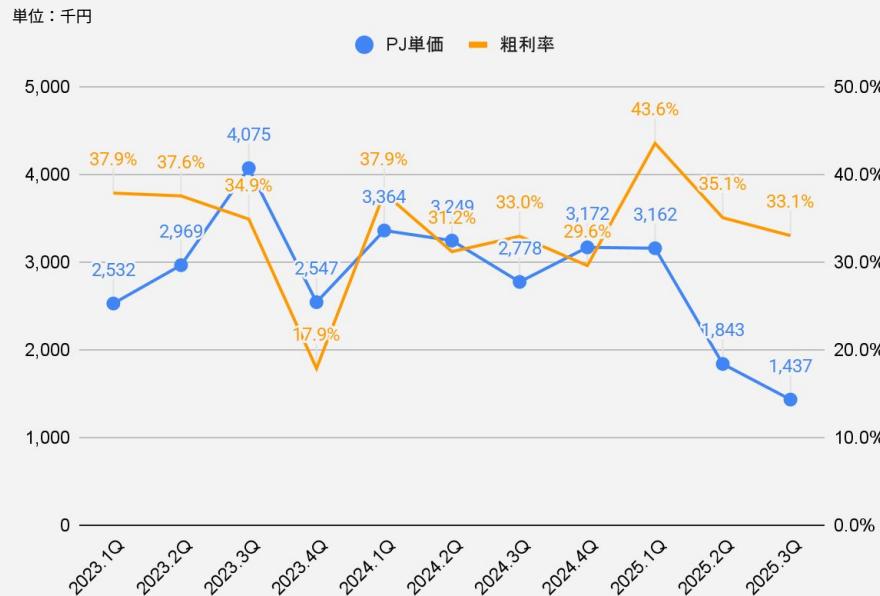
単位：百万円

■ 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る場合は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 3Q トピックス

メタバースサービス



ジョブドラフト

ジンジブ 様

高校生の就職活動支援を手掛けるジンジブ社と協働で、メタバース開発プロジェクトを推進しています。このメタバースは、時間や場所の制約なく就職活動や企業情報を提供し、高校生と企業の最適なマッチングを実現することを目的としています。1Qに実施したデモ体験会を経て、メタバース上で「ジョブドラフトFes」を開催中です。空間内には就職活動の疑問に答えるAIアバターや職業診断、地域ごとの企業紹介ブースなどを実装しました。



埼玉フェア（バーチャル埼玉）

埼玉県 様

常設メタバース「バーチャル埼玉」にて、"埼玉のデイキャンプ"の魅力を伝えるアウトドア情報動画を公開しました。公開初日には、イオンレイクタウンで開催された「第12回埼玉フェア」の会場で、動画出演者による記念イベントを実施。その様子は「バーチャル埼玉」でも生配信いたしました。この取り組みにより、会場に足を運べない方々もメタバースを通じてイベントに参加し、一体感を楽しんでいただくことができました。

※クライアントの希望により取り組みが公表できない案件があるため、一部抜粋となります。

XR周辺サービス



メタバースと宇宙教育を融合した体験型ワークショップを支援 ～「宇宙」をテーマにした「学び」と「つながり」を育むメタバース交流イベントを実施～

横浜市が実施する「小児がん患者等のメタバース構築・運営事業委託」において、2024年度に引き続き、メタバース交流イベントの開催を支援しました。本イベントでは、横浜市が国立研究開発法人宇宙航空研究開発機構 宇宙教育センター（以下「JAXA宇宙教育センター」）との共催により、「宇宙」をテーマにした体験型のワークショップを通じて、外見や体調などさまざまな事情から対面での交流に不安を抱える子どもたちに、安心して学び、創造し、つながることができる新たな機会を提供します。今回の取り組みでは、当社が構築した2Dメタバース「ZEP」内のワールドと、JAXA宇宙教育センターが制作した「Minecraft」内のワールド『LUNARCRAFT』を連携させることで、デジタル空間ならではの子どもたちの学びと創造、そして対話が自然に生まれる体験型ワークショップを実施しました。



観光・イベント事業者向け「字幕表示スマートグラス」のサービス展開を開始

観光・イベント事業者が直面する「聴覚障がい者への合理的な配慮」と「訪日観光客対応の人材不足」といった課題に対応するため、字幕表示および同時翻訳機能を備えたスマートグラスを活用した実証を複数の施設にて開始しました。本取り組みは、東京都の「令和7年度スマートサービス展開支援事業」の一環として実施するものです。本実証実験では、スマートグラス「XREAL air2 ultra」、指向性マイク「Mobile Voice WT01」、専用のスマートフォンアプリケーション（Android）を組み合わせ、会話内容をリアルタイムに文字化して利用者の視界に表示します。本年度は、サービスの本格展開を見据え、機能の強化と実証実験を進めてまいります。

※クライアントの希望により取り組みが公表できない案件があるため、一部抜粋となります。

AIによるエージェントや業務の効率化・自動化



展示案内・面談支援などの対話体験

来訪者とAIアバターが自然に会話しながら案内や学習体験を進められるよう、対話体験の高度化に取り組んでおります。会話の割込みに対応する双方向性や、返答に感情表現を付与してエモートと連携する仕組みを研究しております。ネイティブ実装に加え、Webアプリ化も進め、ロールプレイング型の学習・訓練用途への展開も視野に入れております。

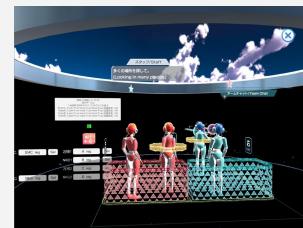
Slackエージェントの構築

コミュニケーションツール「Slack」と連携するAIエージェントを構築しております。今後はAzure、DB、Git等の業務システムとMCPで接続し、情報の集約・自動化を推進してまいります。社内での実運用を通じ、有効性を検証したうえで将来的なサービス展開を視野に入れております。



屋内ナビゲーション（位置情報）

現場全体の管理・判断支援に向け、Wi-Fi電波強度等を用いて使用者の位置を推定し、目的地へ誘導するソリューションの導入検証を進めております。AR FoundationやSLAM（VPS）の活用可否も調査しており、今後はWebアプリ化も予定しております。



コモングラウンド

コモングラウンド技術を活用した体験開発

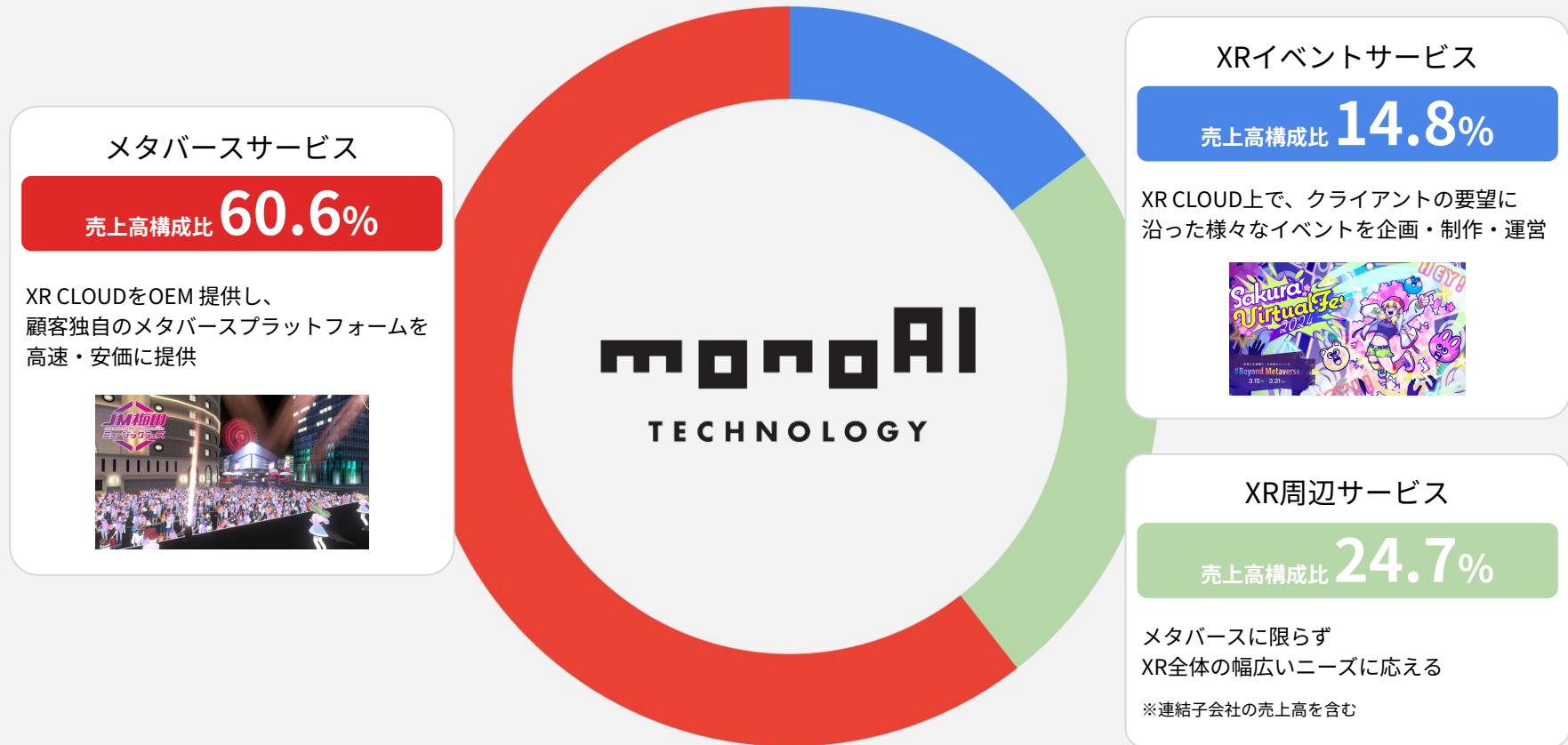
遠隔地と会場の身体動作を仮想空間で重畳させる体験の開発を推進。コミュニケーション性の高いコンテンツとして、参加者同士が協力し合うインタラクションの設計・実装を完了しました。この成果として、4Qの10/1~10/6に開催された万博会場の展示において、HMDを装着した体験者の骨格情報をリアルタイムにアバターへ反映し、AR/MR空間でのチーム体験ができる展示を協業で実施しました。

03

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9月末時点)			
事業内容	XR事業			
社員数	128名 (2025年9月末時点)			
所在地	<p>[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</p> <p>[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</p>			
経営陣	代表取締役会長 社外取締役 社外取締役 社外取締役	本城 嘉太郎 谷間 真 植田 修平 辰巳 光平	代表取締役社長 常勤監査役 社外監査役 社外監査役	山下 真輝 谷川 健一 高橋 正樹 川口 洋司



(売上高構成比は2025年1Q-3Q累計実績)

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



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



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



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

mono VR

mono AR

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

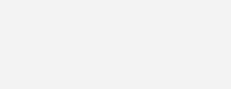
RoboApplications

ロボアプリケーションズ株式会社

04

Appendix

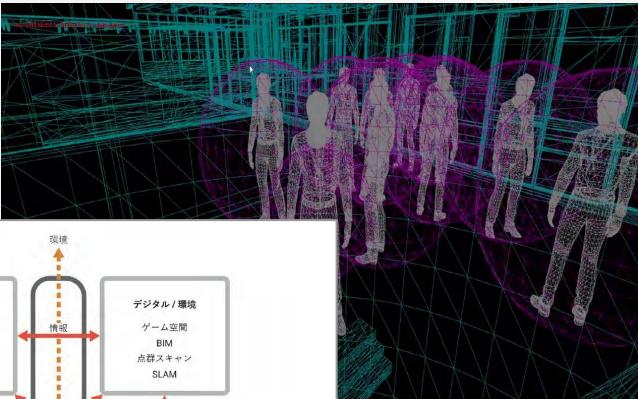
取引実績

 ABAL	 <i>Challenging Tomorrow's Changes</i>	 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	
 GungHo Online Entertainment, Inc.	 <i>Tomorrow, Together</i>	 大日本印刷	 想いをかたちに 未来へつなぐ TAKENAKA		 TMEIC <i>We drive industry</i>
 東光電気工事		 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	
 V-CUBE Beyond テレワーク		 ベネリックデジタルエンターテインメント株式会社			
 mitsui fudosan	 三菱UFJ信託銀行				

コモングラウンドとは

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。
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

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。

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



『リアル運動メタバース』
(共同開発)

構築メタバース一覧

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。