

monoAI technology株式会社

決算説明資料

(2024年12月期 - 第1四半期)

証券コード：5240
2024.5.13

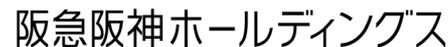
CONTENTS

- **01** トピックス
- **02** 事業報告
- **03** 会社概要
- **04** Appendix

01

トピックス

■ 取引実績 (※五十音順)



株式会社バンダイナムコフィルムワークス



株式会社ブシロード



マーケティング戦略

オウンドメディア「メタバース相談室」

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

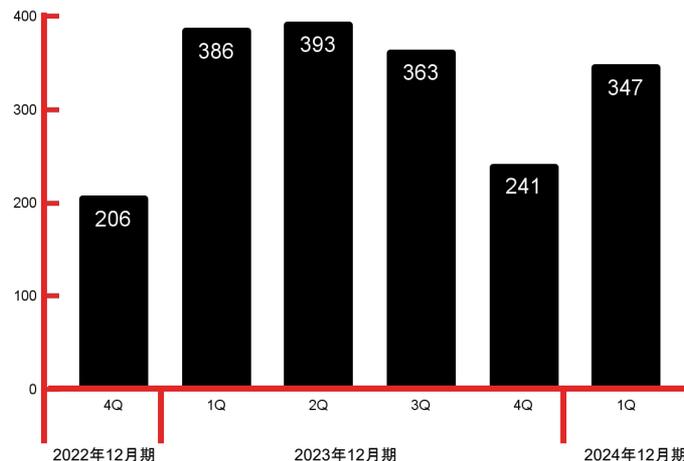
メタバース 相談室

■ 月間 **21万PV**

■ セミナー実施件数...**7**件

総申込み者数...**358**件

新規獲得リード



1位キーワード (総数58)

- メタバース プラットフォーム ランキング
- メタバース 入り方
- メタバース サービス
- メタバース エンタメ
- バーチャルイベント
- メタバース 資格
- VR 楽しみ方
- google メタバース

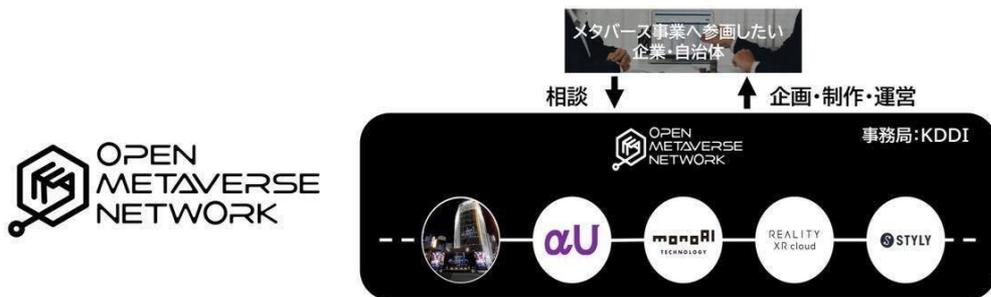
マーケティング戦略

■ 「オープンメタバースネットワーク」発足

KDDI株式会社、株式会社STYLY、monoAI technology株式会社、REALITY XR cloud株式会社で複数のメタバースプラットフォームが連携した日本最大級のメタバースアライアンスを発足

- メタバースの事業活用を検討する際に、単独メタバース利用に加え、複数のメタバースを繋ぐことや、リアル空間を取り入れた立体的な施策立案が可能
- コンサルティングからイベント企画や空間コンテンツ制作まで一気通貫のサポート体制を構築
- 将来的にお互いのプラットフォームにおける相互のデータ連携を実現するオープンメタバース構想を目指す

企業名	プラットフォーム名
KDDI株式会社	αU
株式会社STYLY	STYLY
monoAI technology株式会社	XR CLOUD
REALITY XR cloud株式会社	REALITY



■ XRイベントサービス実績

『サステナビリティウィーク』

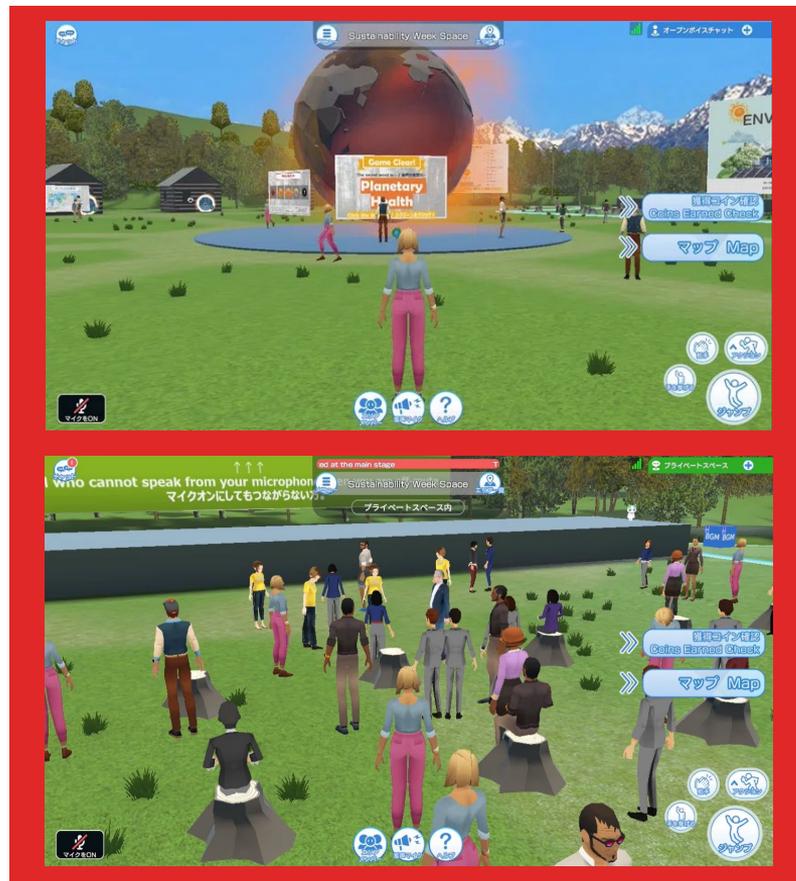
持続可能な社会の実現に向け、グローバル全社員が一体となって集中的にサステナビリティについて学ぶイベント

主催者様より

- 全社員がサステナビリティについて学び、自社の取り組みを知ることで、共通認識を持つ機会をつくりたい
- グローバルにインタラクティブな交流・学びの場をつくりたい



- 欧州、北南米、アジアを含む世界各国の社員が対象。来場者が増えると青い地球に蘇るというギミックを導入し、参加と学習を促進
- 各拠点の取り組み内容をまとめた資料や各拠点のリーダーのメッセージを空間の各地に展示



■ XRイベントサービス実績

『三井でみつけてパーク』 『グッドデザインタウン』

三井不動産グループのマンションをメタバースで見学

コンテンツ

- メタバース内でグッドデザインタウン賞を受賞したマンション（三井不動産レジデンシャルの分譲マンション等）の内見が可能



- お客様はメタバースを通じて自由にマンションの**外観の見学**や**内見**などが可能に
- 三井でみつけてパークでは今後さまざまな**イベント**や**セミナー**を開催予定



■ XRイベントサービス実績

『三重県桑名市 メタバーズ役所実証事業』

メタバーズ上に市役所を再現

主催者様より

- 外出が難しい市民の方も気軽に相談できる場として、好反応を頂けた
- サークル活動など、より市民の交流が活性化できるような場として使ってみたいというリアルなお声も頂けた



- 電子申請手続きの導線や市民の交流空間を作ることで、**利便性と手軽さを兼ねた公共空間を作成出来た**



KDDI株式会社様

■ XRイベントサービス実績

『Sakura Virtual Fes 2024』

マルチプラットフォームでのショーケースイベント

主催者様より

- 学生や新社会人など新生活を始める人々を応援する空間を演出したい
- マルチプラットフォーム間を自由に行き来できるようにしたい



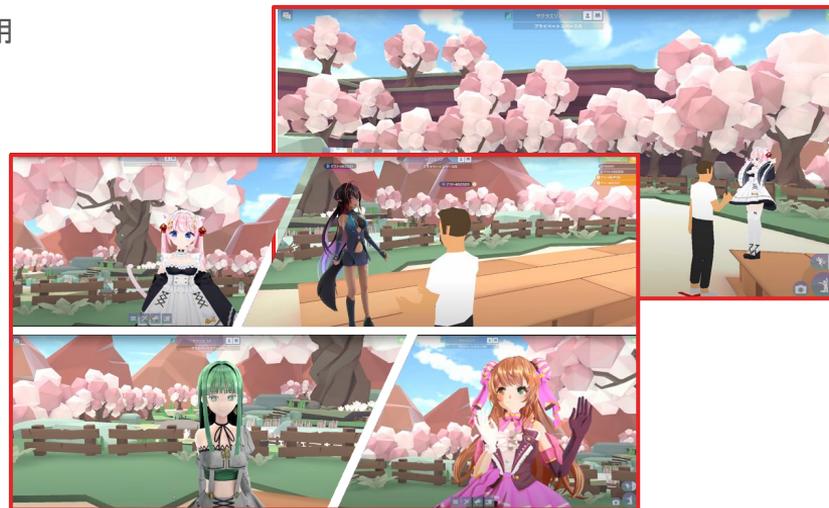
- “満開の桜”をコンセプトに春をイメージした空間を制作
- プラットフォームの垣根を超え、マルチプラットフォームへのアクセスが可能な入口を設置



プライベートメタバースサービス事業部

進捗状況 PICK UP

- メタバース空間を使った謎解きの開発と運用
- Vtuberを起用したファンミーティングアプリの開発
- リアル連動メタバースの開発と運用
- メタバースを活用した児童・生徒支援システムの開発と運用
- アバターのモーションをリニューアル



株式会社ABAL様

■ プライベートメタバースサービス実績

『Chronos』の開発 およびVR・モーションキャプチャーの対応

4名のVTuberを起用したファンミーティングをタイの会場にて実施
2/2~2/4の3日間に渡り、現地会場に訪れた人とモニター越しに交流

新規性のある開発要件

- VTuberがMeta Quest Proおよびmocopi (モーションキャプチャー) を装着することで、手足や頭の動き、眼球、会話時の口元の動きなど、**リアルな動きを実現**
- 会場に訪れた人の満足度も高く、有料でもぜひまた来たいとの回答が多数を占める結果



新規事業開発事業部

進捗状況 PICK UP

- 「フォートナイト」にてPR目的のマップを制作
ex) 有馬温泉・金の湯マップ
- 「Spatial」「VRChat」のワールド制作も可能に
ex) monoAIワールドを公開
- 小・中学生向けにフォートナイトのマップ制作ワークショップ「UEFN*体験講座」を開催し、ICT教育にもチャレンジ
*Unreal Editor for Fortnite

XRソリューション開発事業部

進捗状況 PICK UP

- coming soon...

※協業先の希望により、現段階では詳細な内容について公表いたしかねます



4. セミナーの内容について、自由な感想・ご意見をご記入ください。
とても説明がよかったです。すぐ頭の中に入っていました。本日は、とても貴重な機会であり、ありがとうございました。

4. セミナーの内容について、自由な感想・ご意見をご記入ください。
教員さん、いつも先生がこれだけのことを

■ 研究開発

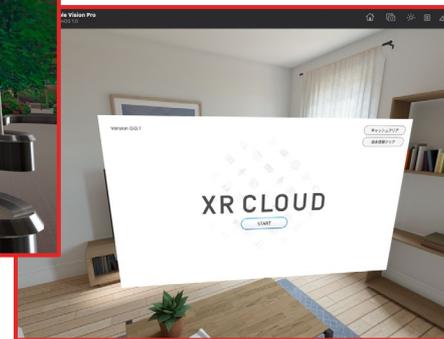
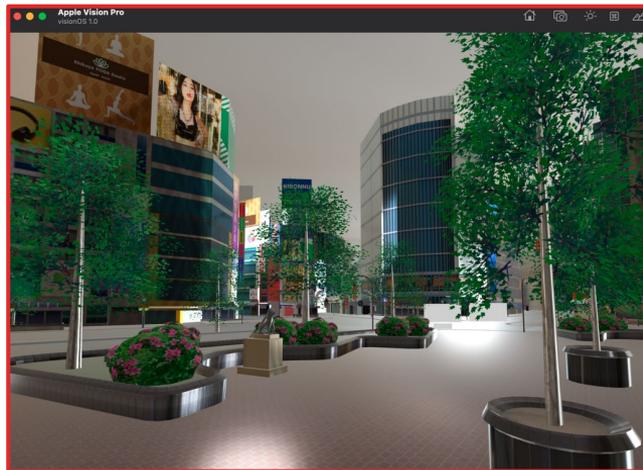
2024年1Qの研究開発についてご紹介します。

■ VisionPro版 XR CLOUD対応

VisionPro版のXR CLOUDアプリの作成対応

- Apple VisionProで動作するVR版のXR CLOUDの作成対応を行っています

- 近日リリース予定



02

事業報告

■ 2024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	400	百万円	前年同期比+59.0%
■ 売上総利益	147	百万円	前年同期比+36.1%
■ 営業損失	-31	百万円	前年同期は-41百万円
■ 四半期純損失	-33	百万円	前年同期比－%

TOPICS

売上高は前年同期比+59.0%と高成長をし、売上総利益以下に関しては概ね業績予想通りの進捗

2 イベント実施数・動員数

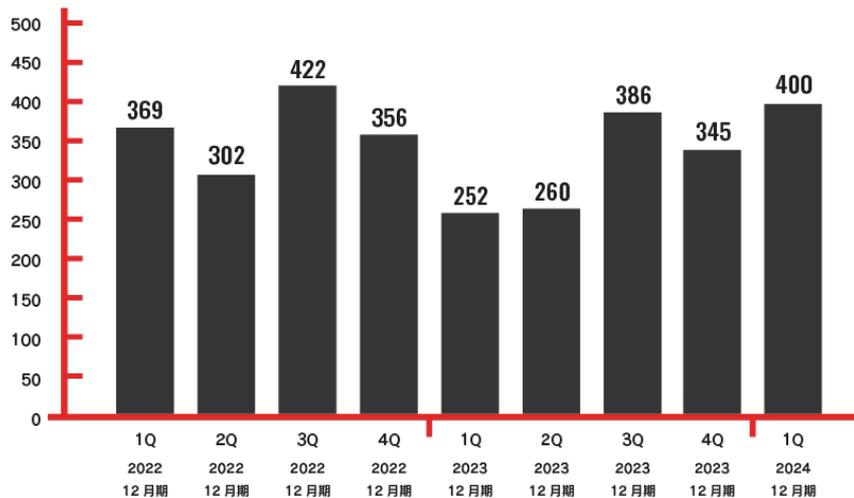
■ イベント数	17	件	-45.16% (前年比)
■ 動員数	18,640	人	累計動員数：526,217人

TOPICS

新規イベント実施数は前年同期比-45.16%と半減近くなったものの、継続開催中の常設イベント案件などにより売上は微増
大規模イベントの実施はなく、動員数は昨年度平均を維持

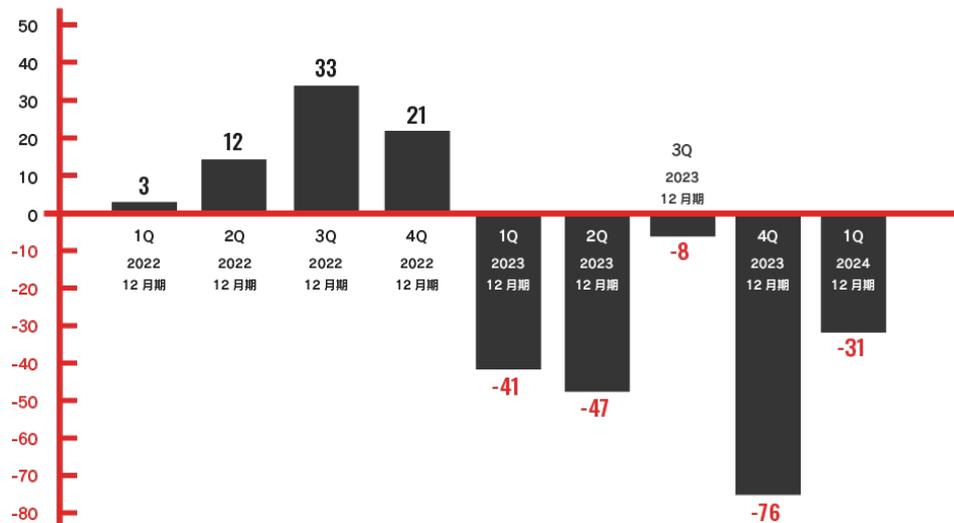
売上高

単位：百万円



営業利益

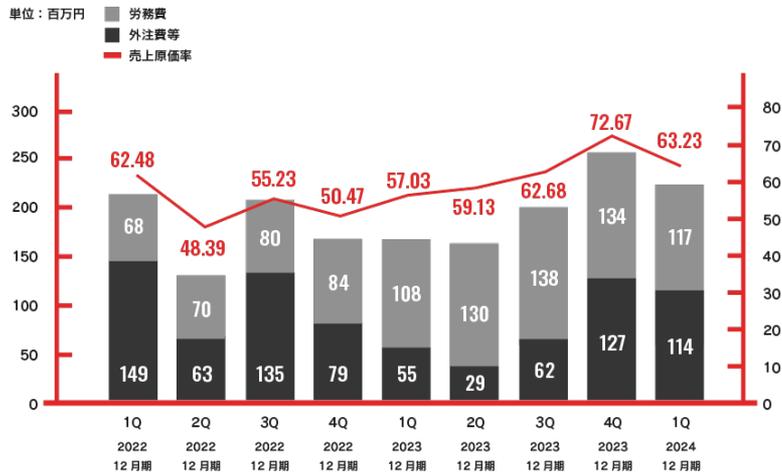
単位：百万円



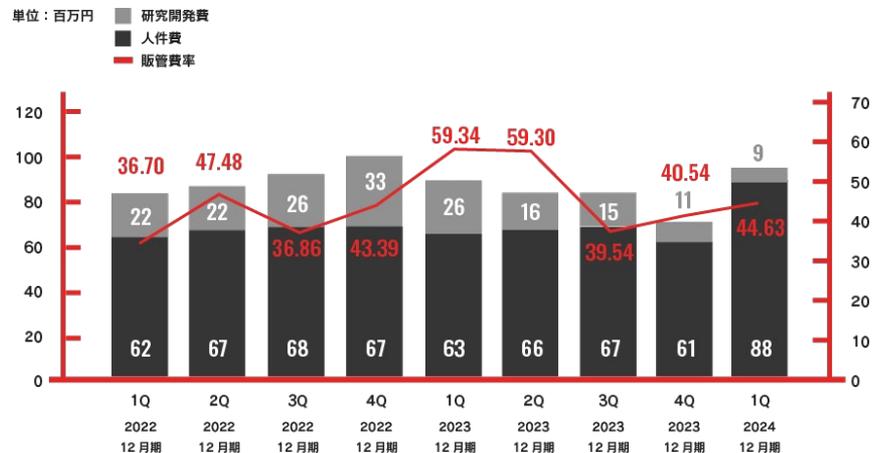
TOPICS

売上高は前年同期比+59.0%と高成長したが、組織改編に係る人件費の先行投資等により、売上総利益以下は概ね業績予想通りの進捗

売上原価

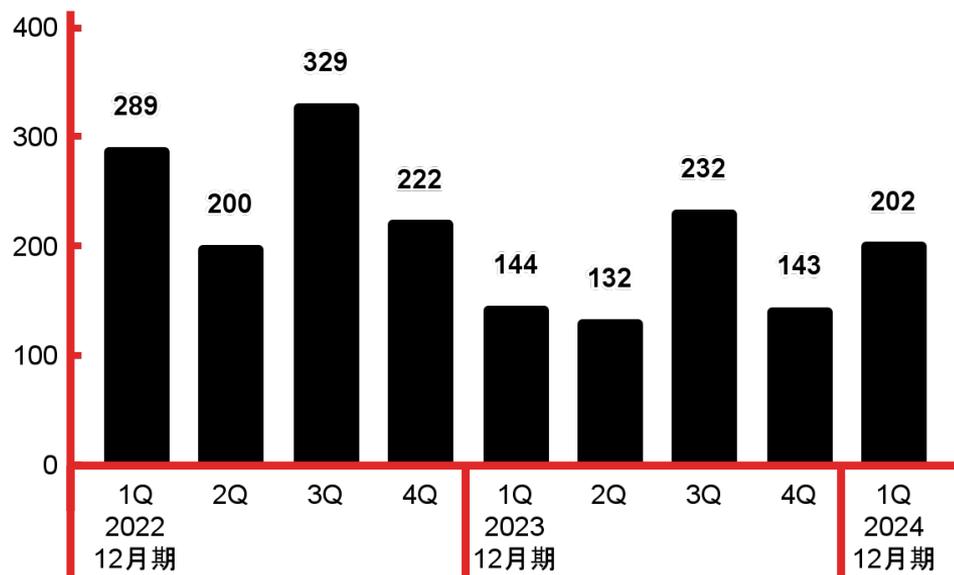


販売管理費



メタバースサービス

単位：百万円

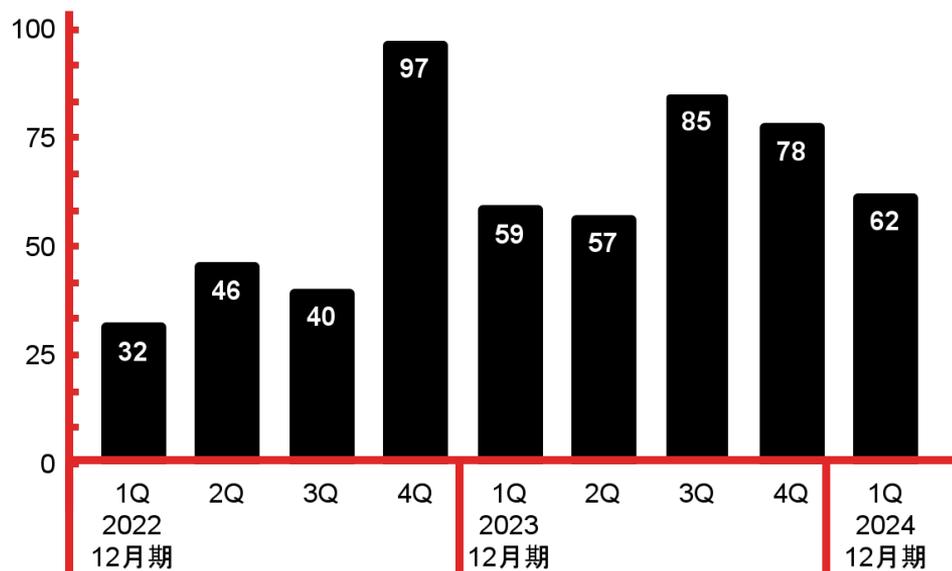


TOPICS

リアル連動メタバース、メタバース上での謎解き等、プライベートメタバースサービス事業部での売上により、売上高増加

イベントサービス

単位：百万円

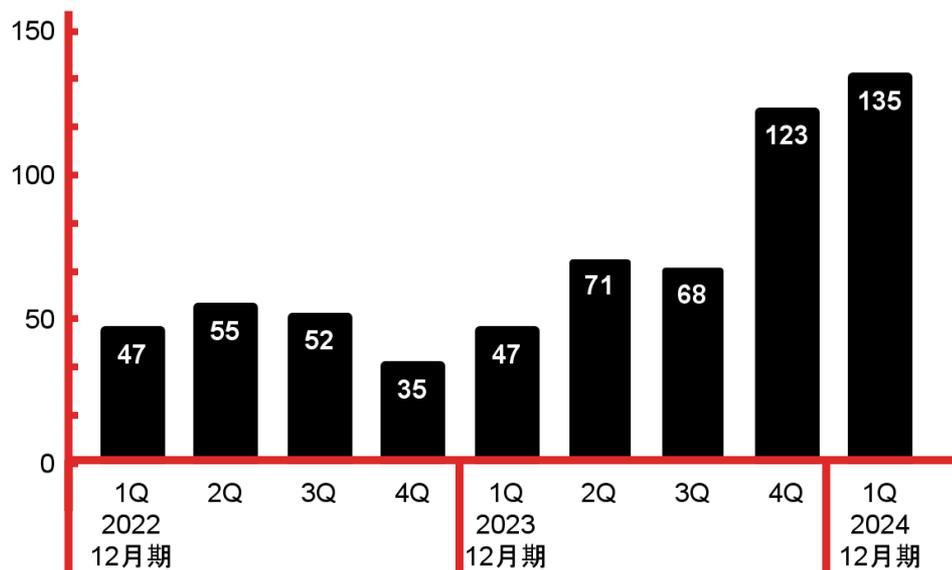


TOPICS

新設事業部への人員の配置転換により、一時的に売上が減少

XR周辺サービス

単位：百万円

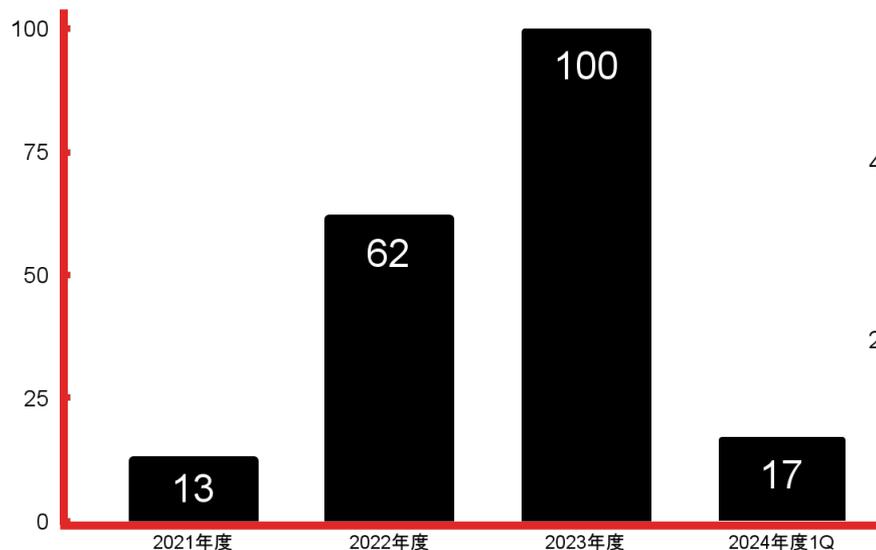


TOPICS

23年4月からのQA事業の再開、同9月のロボアプリケーションズの買収により大幅に売上が増加

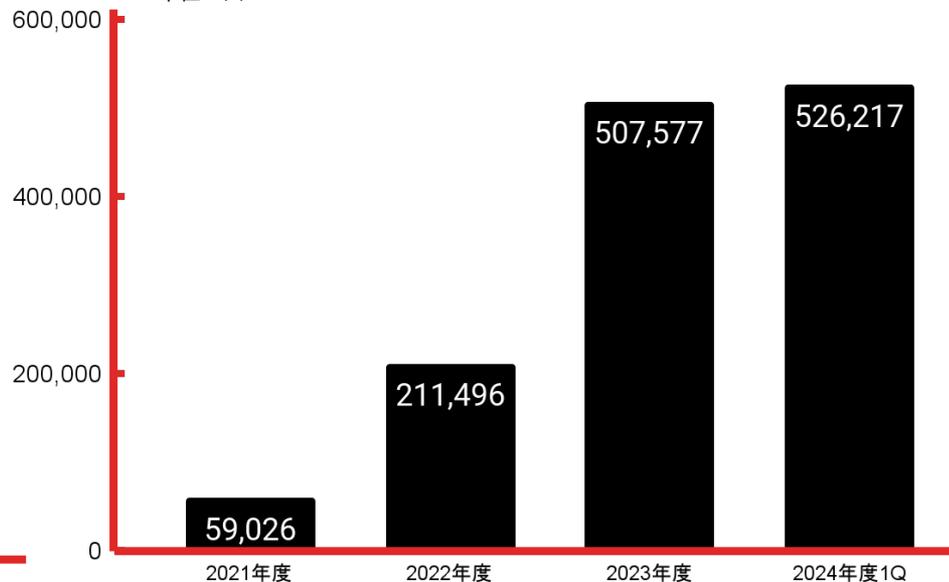
イベント実施数

単位：件



累計動員数 (参考)

単位：人



注01 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02 継続開催中のイベントは初回実施日を「1」としてカウント

注01 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02 ライセンス料などの収益に影響

03

会社概要

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、メタバースで社会の未来を創造することをミッションとしています。

■ 会社概要

会社名

monoAI technology株式会社（モノアイテクノロジー）

所在地

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34号室
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

設立

2013年1月

従業員

141名（2024年3月現在）

資本金

557,750千円（2024年3月現在）

事業概要

XR事業

ボードメンバー

本城 嘉太郎	代表取締役社長
山下 真輝	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
中嶋 謙互	執行役員CTO

グループ会社

モリカترون株式会社
モノビットエンジン株式会社
ロボアプリケーションズ株式会社

- 当社グループは『XR CLOUD』やその他プラットフォームを利用した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：52%

メタバースサービス

- 『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

売上比率：23%

XRイベントサービス

- 『XR CLOUD』を使い、顧客の要望に沿った様々なイベントを企画・制作・運営



売上比率：25%
(※子会社含む)

XR周辺サービス

- 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提供
- AR・MR・VRのXR全般で企業の課題解決を支援
- 品質保証業務受託

XR周辺サービス



AI開発



ミドルウェア提供・開発

RoboApplications

ドローン・AIロボット制御
アプリケーションの開発

※売上比率は2023年12月通期末時点

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 自社クラウドゲーミングで対応可能

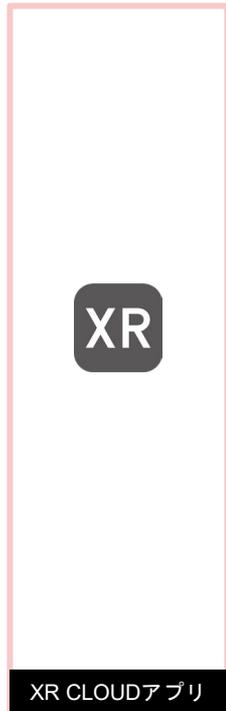
- アプリインストール不要、**安価で使用が可能**のため、**競争力が高い**



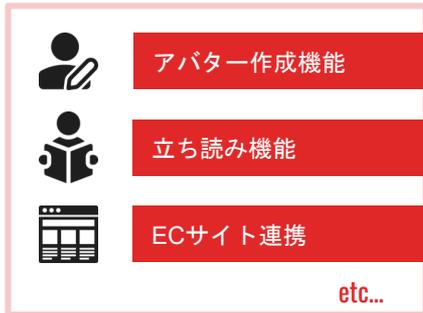
XR

- XR CLOUD をOEM で提供することで、メタバース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スを構築できるサービスです

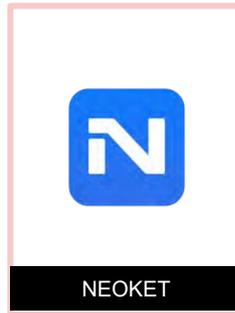
メタバースをOEMで提供



独自機能を追加開発



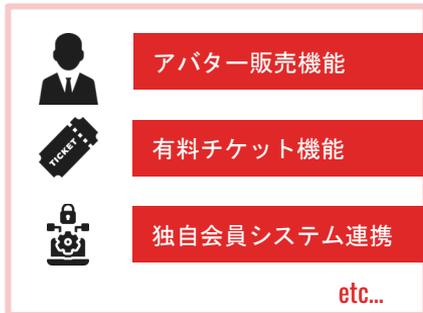
専用アプリ化



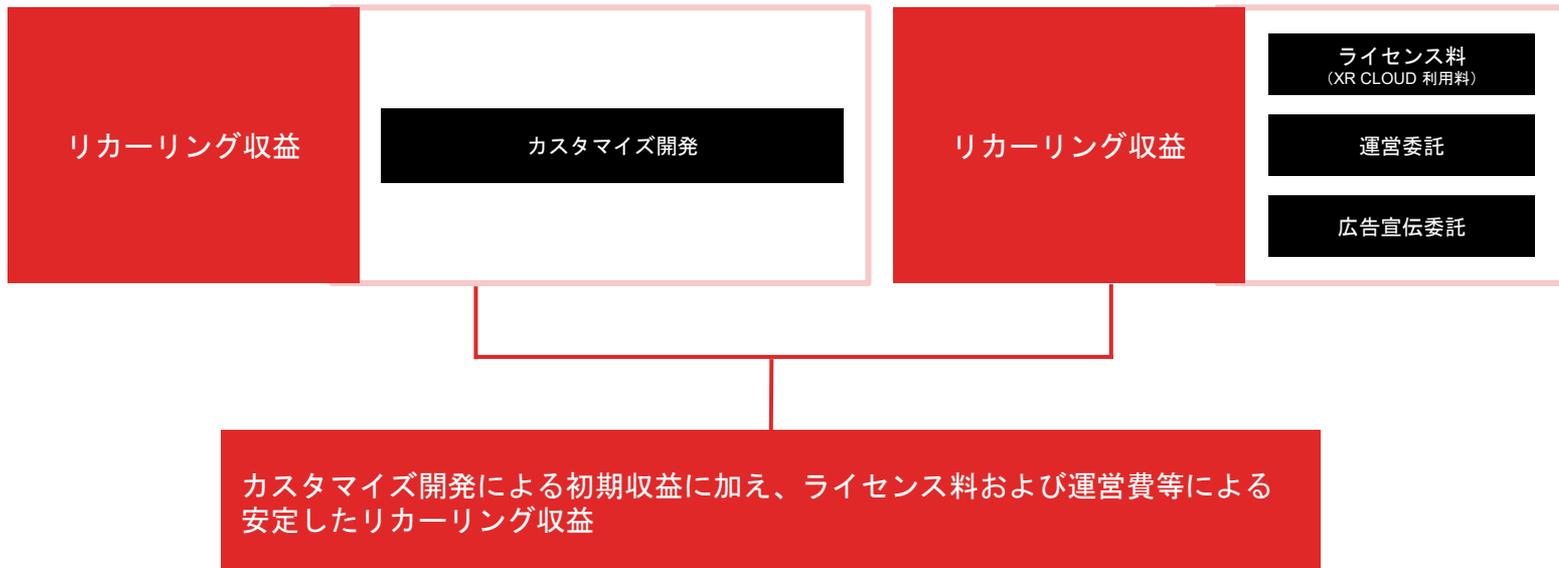
即売会に特化したメタバースが完成



企業独自のメタバースを構築



メタバースサービス



■ 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 運營業務

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

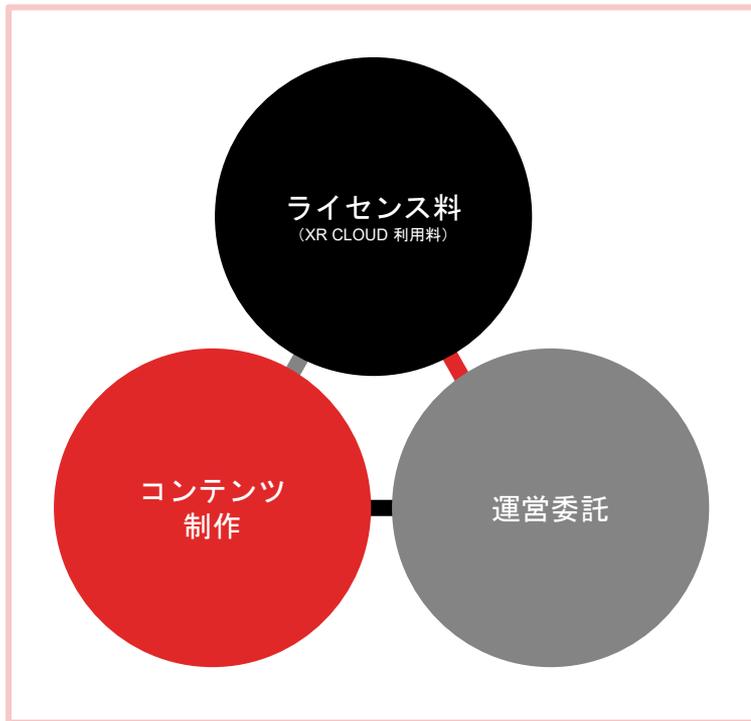


授業



カンファレンス

■ 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

モノビットエンジン

- メタバース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。

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、メタバースまで、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。

メタバースでの採用実績

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

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
- リリース済み



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
- リリース済み



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
- リリース済み



N

NEOKET

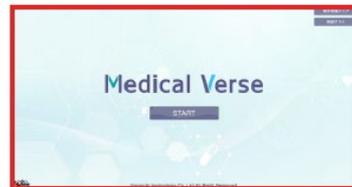
- 同人誌などの即売会に特化したメタバース
 - 協業先：ピクシブ様
2021年1月30日リリース
- リリース済み



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
- リリース済み



非公開

新規メタバース（名称非公開）

- 協業先：非公開
2023年2Qリリース
- リリース済み

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



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りたいことを決意。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、同社上場へ貢献。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ترون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ترون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。

Q. XRイベントサービスはどのような物が多いか

A. 現状は懇親会、カンファレンス、採用関係のものが多いです。

Q. Apple Vision Proに関連する開発や計画、引き合いはあるか

A. Apple Vision Proは当社サービスにとって好材料であると捉えており、当社のプラットフォーム『XR CLOUD』も、Apple Vision Proへの対応を可能にすべく積極的に研究開発を進めております。

Q. 季節性はあるか

A. 夏・冬に大規模なイベントが実施される傾向にあり、そちらに影響を受けます。

Q. 中期経営計画についてはどうか

A. 業界が黎明期であり、不確実性が高いため開示はしておりません。

Q. 新型コロナウイルス感染症の収束は業績に影響するか

A. メタバースの利点を認識してご利用いただいている顧客が多く、リードはむしろ増加傾向にあります。影響はあまりありません。

- 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同行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。