

monoAI technology 株式会社

# 決算説明資料

(2023年12月期 - 第3四半期)

証券コード：5240

2023.11.10

# 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

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第3四半期)

## ■ 業績予想の修正

直近の業績動向を勘案し、業績予想を修正するとともに、法人税等調整額を計上いたしました

主な数値については下記の通りです

単位：百万円	当初予想	修正後予想	増減額	増減率 (%)	(参考) FY2022	前年比 (%)
売上高	1,886	1,271	△614	△32.5	1,451	87.6
営業利益	100	△154	△255	—	70	—
当期純利益	98	△185	△284	—	71	—

注 詳細については、2023/10/20 に開示しました「業績予想の修正及び法人税等調整額の計上、並びに役員報酬の減額に関するお知らせ」をご参照ください

# 2023年12月期 業績予想の修正

## ■ サービス別売上

メタバースサービス	前回予想	1,349 百万円	→	651 百万円
XR イベントサービス	前回予想	350 百万円	→	312 百万円
XR 周辺サービス	前回予想	185 百万円	→	307 百万円

売上高は前回予想から 614 百万円引き下げ、1,271 百万円の見通しとなりました

単位：百万円	当初予想	修正後予想	増減額	増減率 (%)	(参考) FY2022	前年比 (%)
メタバースサービス	1,349	651	△698	△51.7	1,041	62.6
XR イベントサービス	350	312	△38	△10.8	217	143.7
XR 周辺サービス	185	307	122	65.6	191	160.2

# 2023年12月期 業績予想の修正

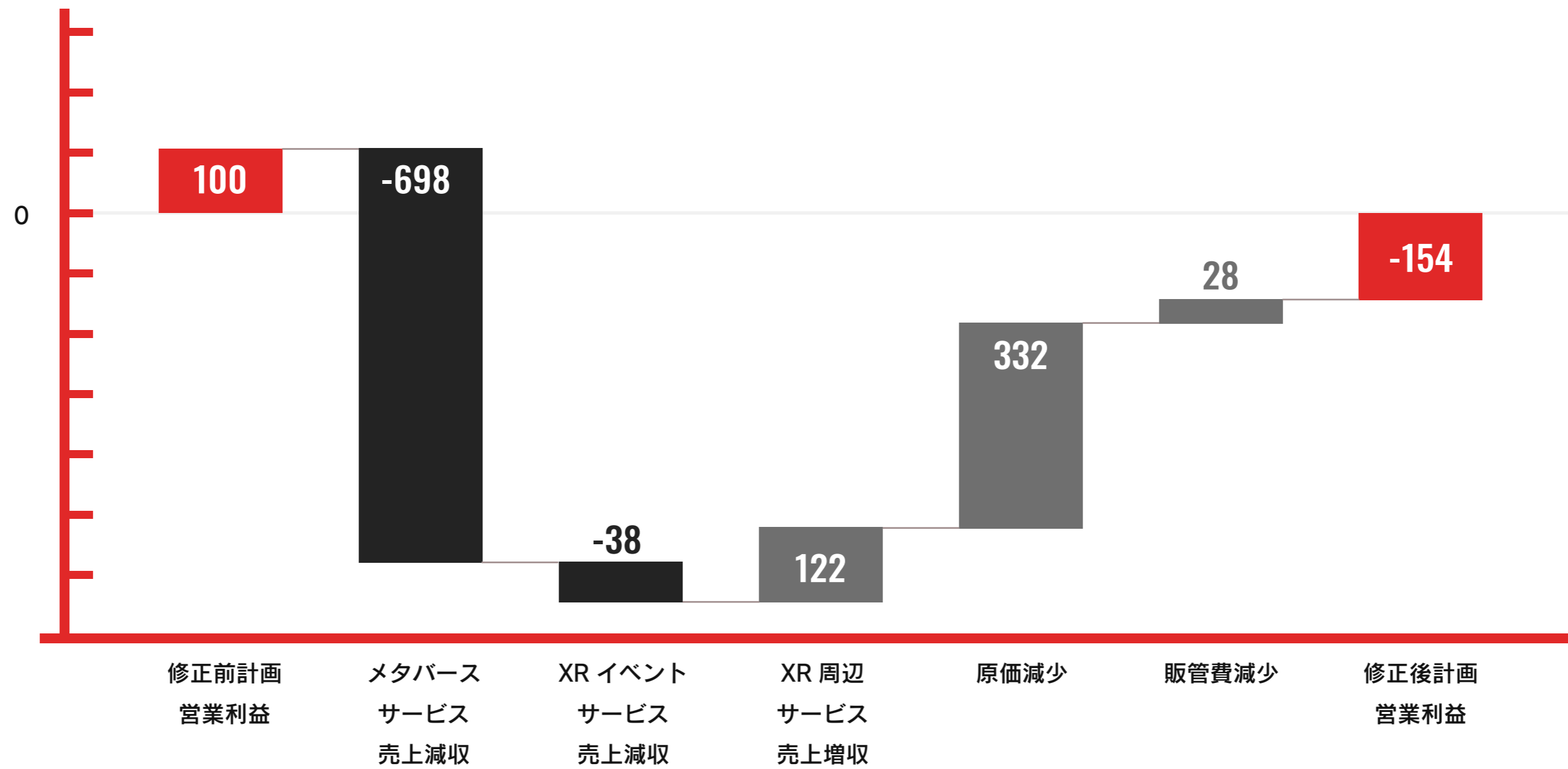
## ■ サービス別の修正要因と今後の施策

	メタバースサービス	イベントサービス	XR 周辺サービス
修正 要因	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 主要取引先案件の大幅な売上減少</li> <li>・ 新規パイプラインの受注規模が予想を下回る</li> <li>・ 当期中の更なるパイプラインの獲得が難化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前年比で大きく成長するも、全体の売上減のカバーには至らず</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 子会社 2 社の進捗率は概ね予想通り</li> <li>・ QA サービス（テストサービス）を再開</li> <li>・ ドローンや AI ロボティクス事業を手がけるロボアプリケーションズ株式会社を買収</li> </ul>
今後の 施策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 当社の技術力を活かした XR 業界全般のソリューション提供サービスを開始</li> <li>・ 中型・小型案件の獲得により特定顧客への売上依存度を減少</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今後も各領域・業種に特化したパッケージを開発し、受注率アップに繋げる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 先端技術を事業とする会社など今後も M&amp;A の実施を進める</li> <li>・ グループ間シナジー拡大に向けた社内リソースの見直し</li> </ul>

# 2023年12月期 業績予想の修正

## ■ 修正後通期予想

単位：百万円



■ フォートナイトに特化した法人向けメタバーズ空間制作サービス

人気キャラクターショップが集結するメタバーズ商業施設「そらのうえショッピングモール」を再現したメタバーズ空間を制作しました

2023年8月31日開示



- ベネリックデジタルエンターテインメント株式会社が運営する、キャラクターショップ、サブカルショップ、47都道府県ショップなど100店舗以上のお店が集積されたモール
- 仮想空間ならではの演出やサービスを提供し、買い物以外にもコミュニケーションやエンターテインメントをメタバーズで楽しめる



### ■ クラウドゲーミング用に GPU サーバデータセンターを自社で構築

GPU サーバデータセンターを阪急阪神ホールディングス株式会社と共同開発  
本データセンターを活用することにより、アプリインストール不要、かつ高クオリティな  
メタバースイベントが、より安価に実現可能となりました

2023年8月10日開示



- 高品質かつ低価格なブラウザ向けメタバースイベントを行えるようになる
- ▼
- 顕在層への効果的なアプローチにとどまらず、未開拓層への販路拡大が期待出来る



本開発を通じて、市場のニーズに応えると共に、さらなるメタバースイベントの実施拡大を目指します

## ■ ロボアプリケーションズ社買収について

9月29日付で株式会社ジークゲームズが手がけるロボット向けアプリケーション開発事業を分社化して設立されたロボアプリケーションズ社の株式を100%取得し、完全子会社化しました

2023年9月26日開示

### 事業内容

プロフェッショナル向けドローンを制御するアプリケーションの開発

多彩なセンサーとAI、ロボティクス技術を搭載したロボット制御アプリケーションの開発

感情豊かな表情を持ち、人との対話により知識を学ぶロボット制御アプリケーションの開発



本買収によって、当社XR事業とロボアプリケーションズ社のドローン、AIロボット事業を統合することにより、新たなビジネス機会を開拓し、顧客に対する価値を向上させることが期待されます

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第3四半期)

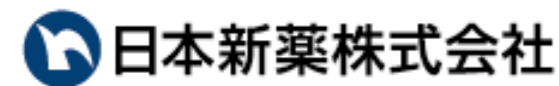
## ■ 事業実績 (※五十音順)



Challenging Tomorrow's Changes



株式会社インテージヘルスケア



阪急阪神ホールディングス

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



など (重複含む)

## イベント実施数・動員数

■ イベント実施数 (累計) **74** 件 **+211.4%** (前年比)

■ 動員数 **239,777** 人 **累計動員数: 491,173** 人

### TOPICS

イベント実施数は9月実施数が14件と単月において過去最高を樹立  
動員数は大型イベントの実施により1件で21.6万人を達成

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第3四半期)

## 新規パイプラインを1本リリース (名称非公開)

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

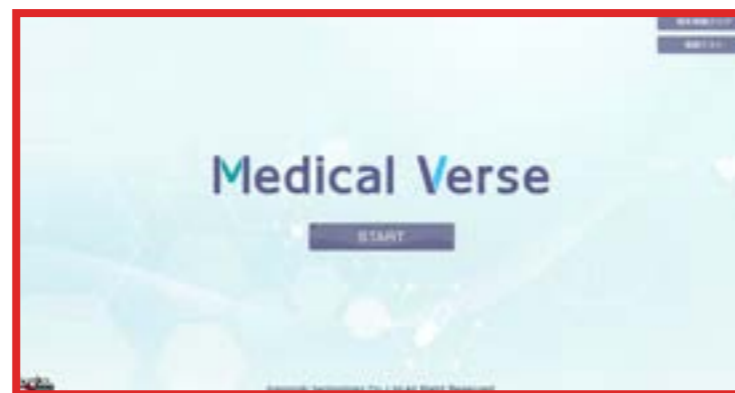
- 同人誌などの即売会に特化したメタバース
- 協業先：ピクシブ様  
2021年1月30日リリース  
リリース済み



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

# Topics トピックス (2023年12月期 - 第3四半期)

## ■ XR イベントサービス実績

### 『生産技術展示会』

社内における技術の共有を目的とした技術展示会を開催

主催者様より

より多くの社内の方に来場していただき、  
技術を共有できるオンライン施策を打ちたい



- 訪問者の制御、参加ハードルを下げるためホンダ様の社内システムと連携
- 新技術を 3D モデルやアニメーションを用いて表現

本田技研工業株式会社様



# Topics トピックス (2023年12月期 - 第3四半期)

## ■ XR イベントサービス実績

### 『北海道美唄市バーチャル就職フェア』

北海道初！メタバースを活用した就職説明会を開催

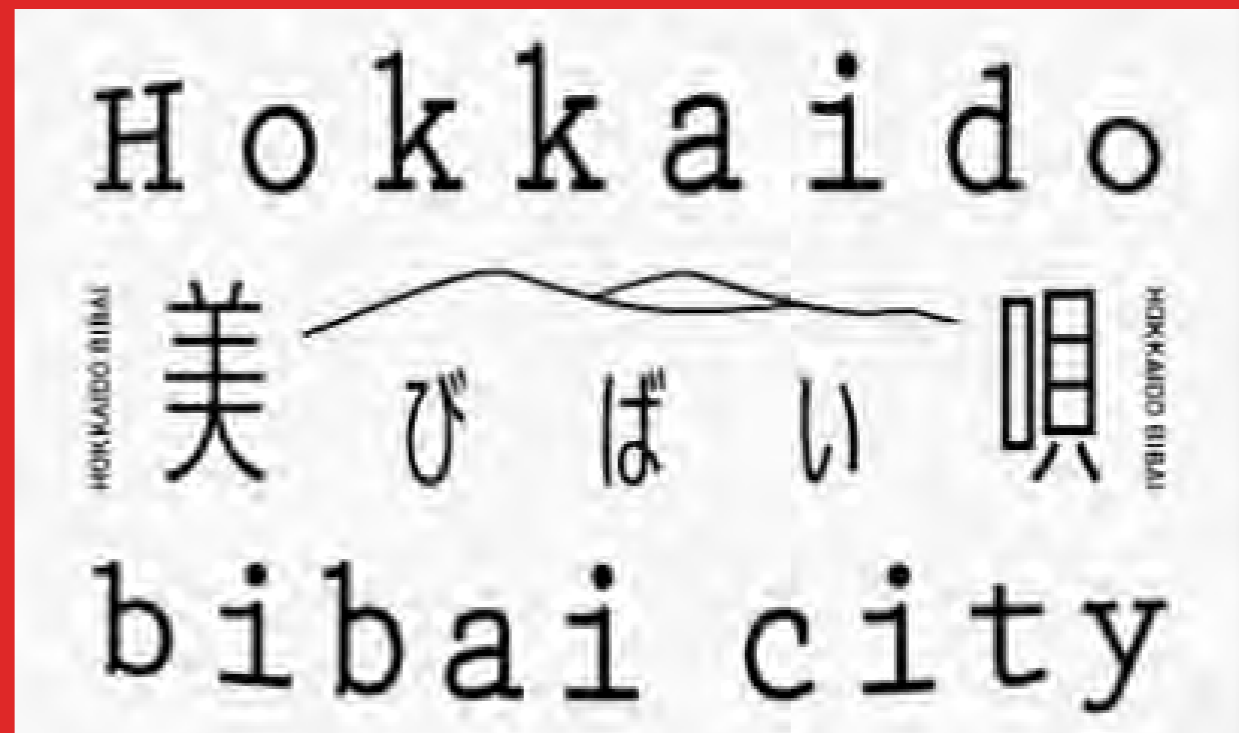
主催者様より

人口減や高齢化による市内の企業の人手不足を解消するため、メタバースを利用することで市外や道外からも多くアクセスしていただきたい



- 氏名など個人情報の入力が必要がなく、来場者が簡単に参加可能
- 市外や道外の方でも遠隔で参加でき、リアルさながらの交流が可能
- 画面共有や資料、動画を用いて魅力を発信

共同通信デジタル様



■ 業界特化メタバース：メディカルバーズ

ID連携実装

業界特化型メタバース

日本初 医療機関向けメタバース『Medical Verse』

集客メディアとのパラメーター連携をサポートする仕組みを実現させました

背景

- XRCLLOUD のアカウントを持たずにメタバースイベントに参加することができ、かつ医療従事者用のどのオウンドメディアから集客できたかをサーバーログに記録することが求められた
- 特定のドメインからのみアクセスできるように、それ以外からのアクセスをブロックすることで参加ページ URL が意図しない参加者へ渡ったとしてもアクセスできないようにした



マーケティング実績

メタバース 相談室

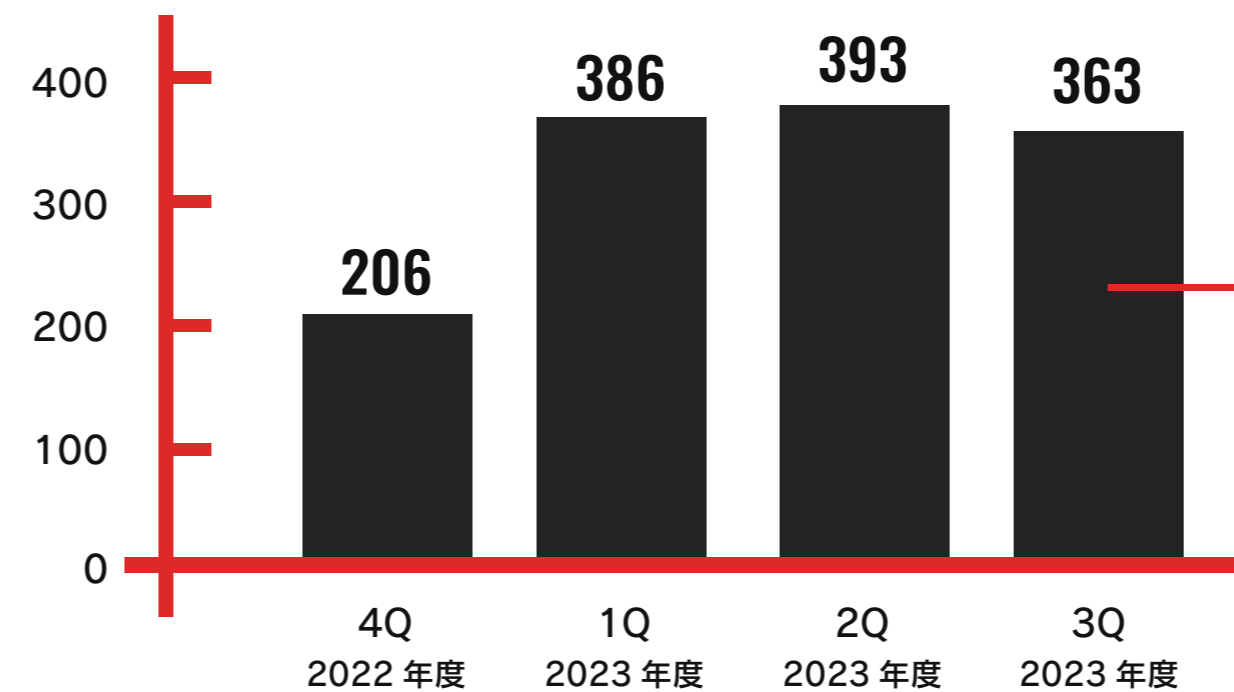
オウンドメディア「メタバース相談室」を開設し  
メタバース関連の検索ワードランキングで上位を獲得

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

- 月間平均 **27万PV**
- 総PV **200**万突破
- 総UU **150**万突破
- セミナー実施件数 **9**件

メタバースビジネス活用セミナー  
フォートナイトセミナー  
QA セミナー など  
総申込み数…379件

新規獲得リード



引き続き  
高水準を維持

潜在層へのアプローチキーワード

- オープンメタバース **1**位
- 仮想空間 ビジネス **1**位
- Unity メタバース **1**位

顕在層へのアプローチキーワード

- メタバース サービス **1**位
- メタバース 入社式 **1**位
- メタバース pc スペック **1**位



# 02

## 事業報告

# High Light ハイライト

## ■ 2023年12月期 - 第3四半期 ハイライト

### 1 売上高・段階利益

■ 売上高	<b>899</b> 百万円	前年同期比 -17.9%
■ 売上総利益	<b>359</b> 百万円	前年同期比 -25.8%
■ 営業損失	<b>-97</b> 百万円	前年同期比 -1%
■ 四半期純損失	<b>-124</b> 百万円	前年同期比 -1%

#### TOPICS

大型イベントの実施、イベント実施数の堅調な伸びなどにより、3Q単体での売上は1Q、2Qを上回ったものの、2Qまでの赤字をカバーするまでには至らなかった

### 2 イベント実施数・動員数

■ イベント実施数	<b>74</b> 件	+211.4% (前年比)
■ 動員数	<b>239,777</b> 人	累計動員数：491,173 人

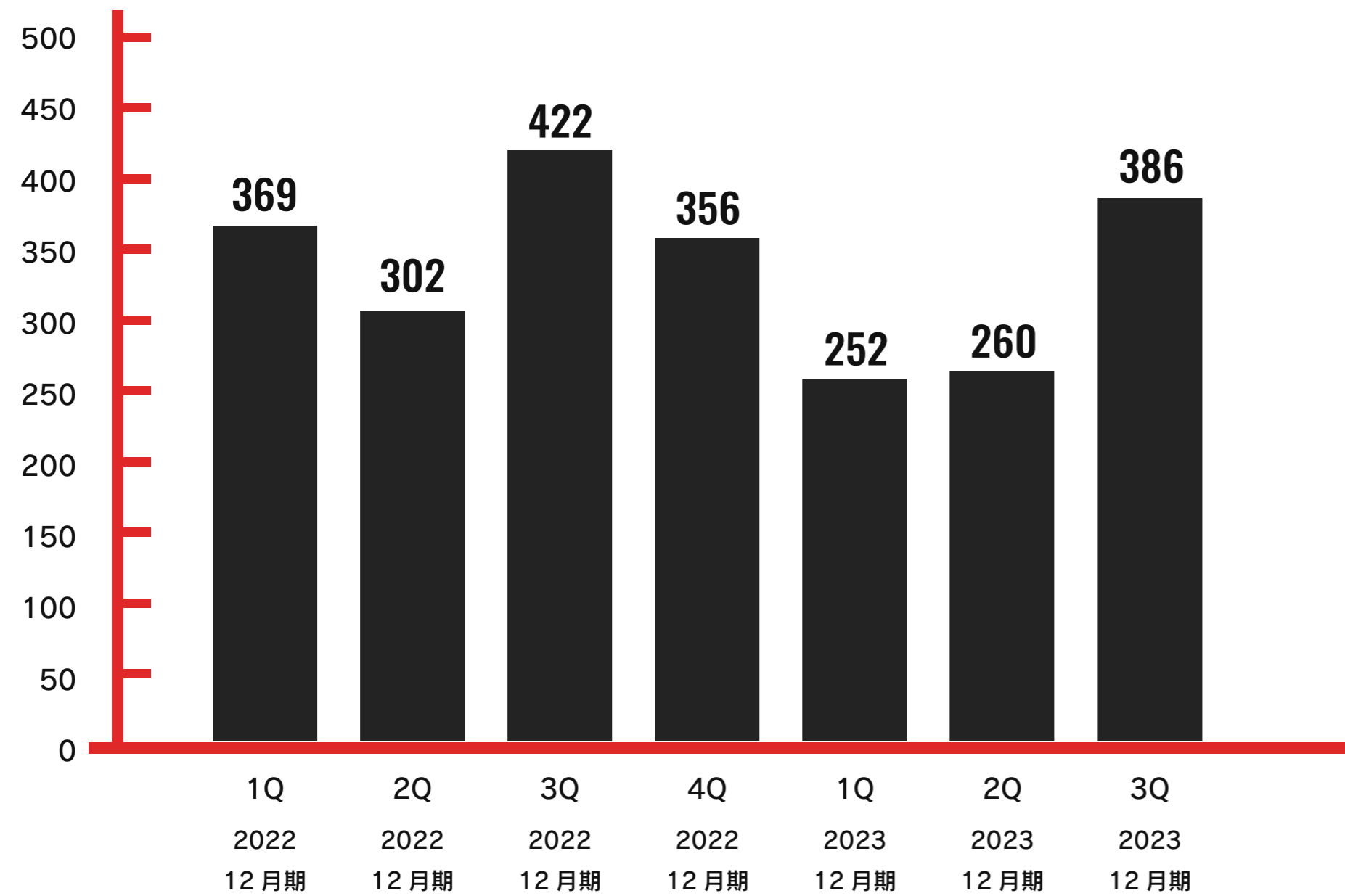
#### TOPICS

イベント実施数は9月実施数が14件と単月において過去最高を樹立  
動員数は大型イベントの実施により1件で21.6万人を達成

# Quarterly Trends 四半期推移

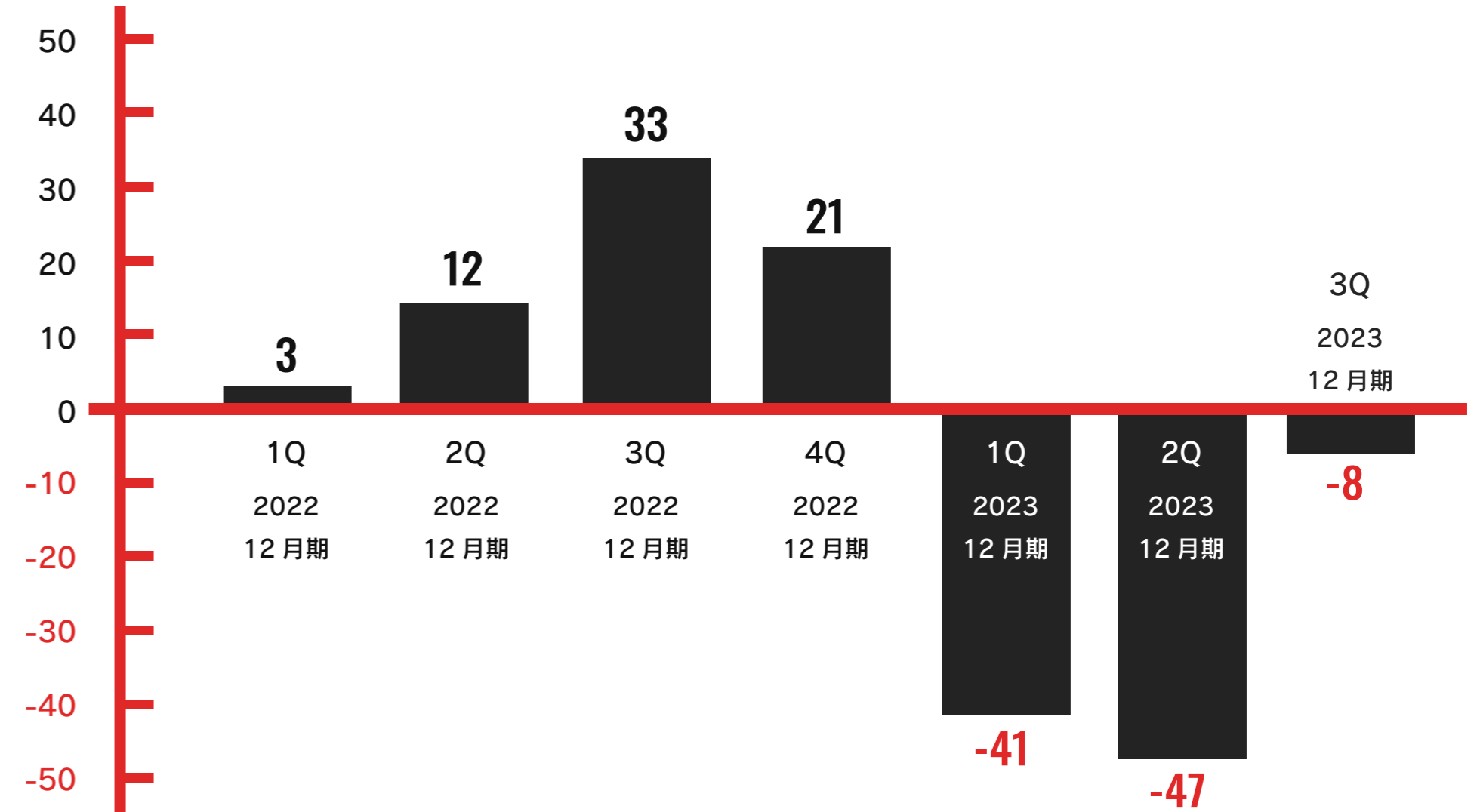
## 売上高

単位：百万円



## 営業利益

単位：百万円

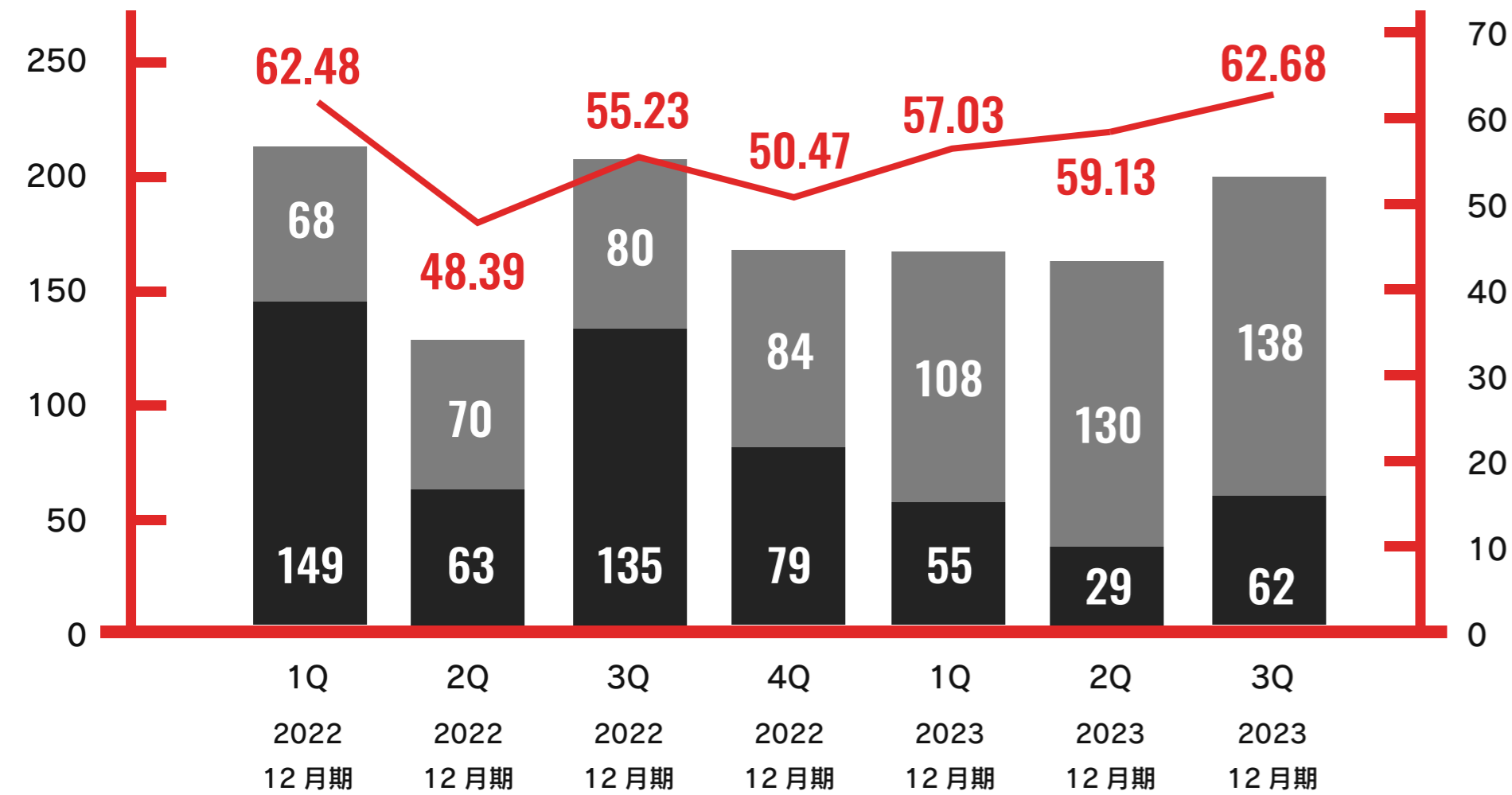


# Quarterly Trends 四半期推移

## 売上原価

単位：百万円

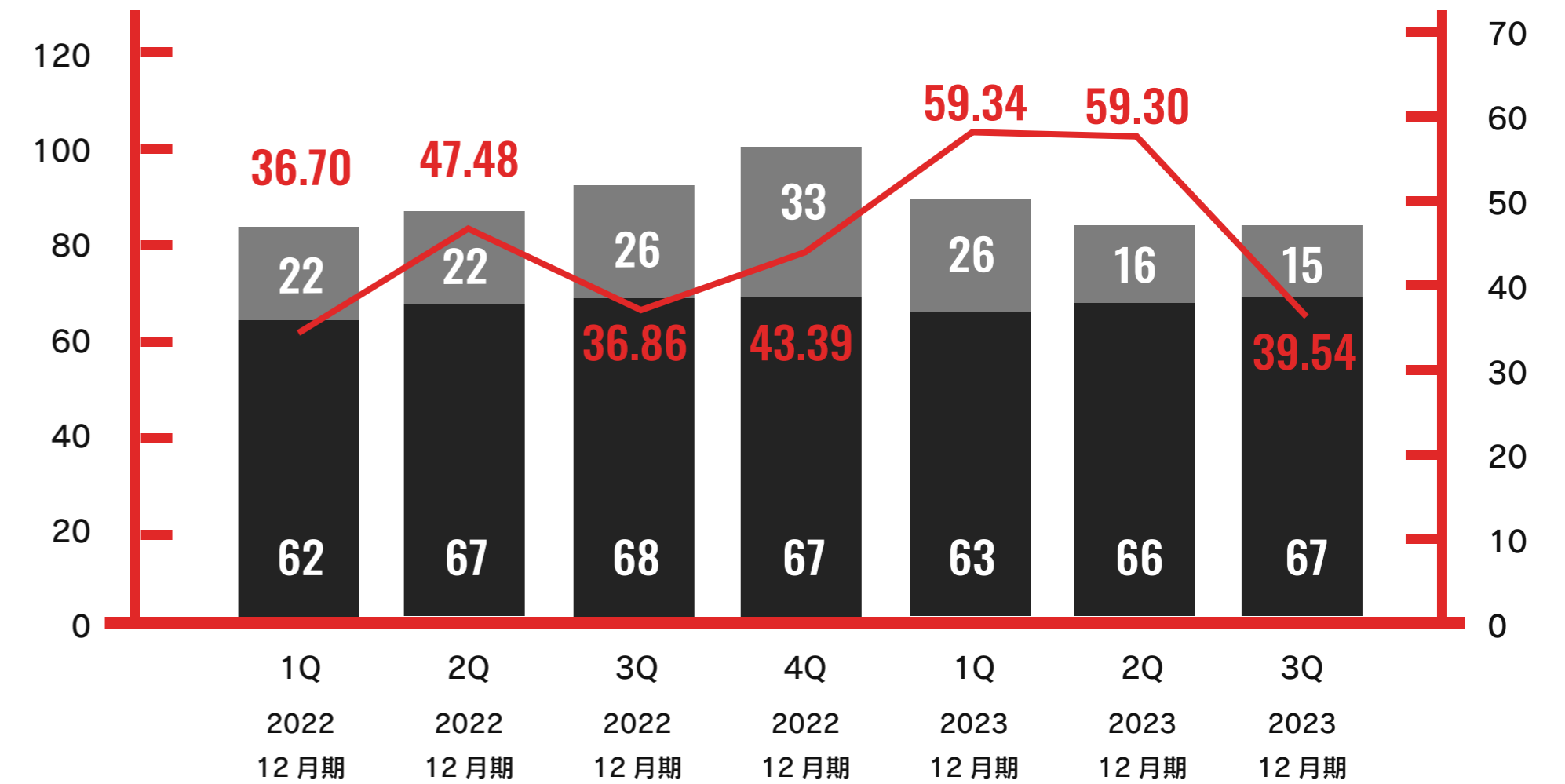
- 労務費
- 外注費等
- 売上原価率



## 販売管理費

単位：百万円

- 研究開発費
- 人件費
- 販管费率



## TOPICS

大型イベントの実施に伴い外注費・売上原価率ともに増加  
引き続き社内リソースを活用した案件増加に伴い、人件費は横ばい

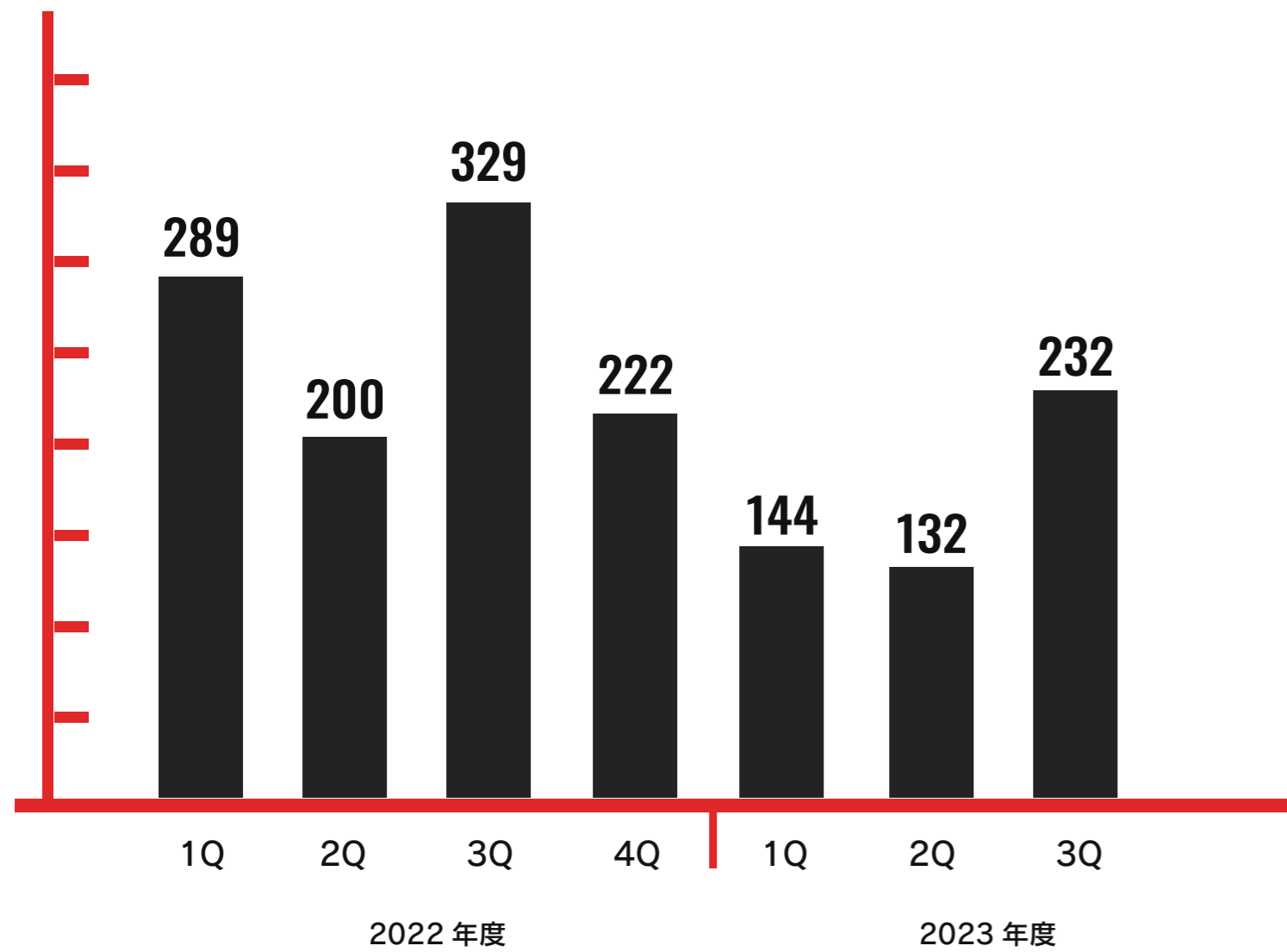
## TOPICS

人件費・研究開発費ともに減少  
販売管理费率は売上の増加に伴い、減少

# Sales By Service サービス別売上高

## メタバースサービス

単位：百万円

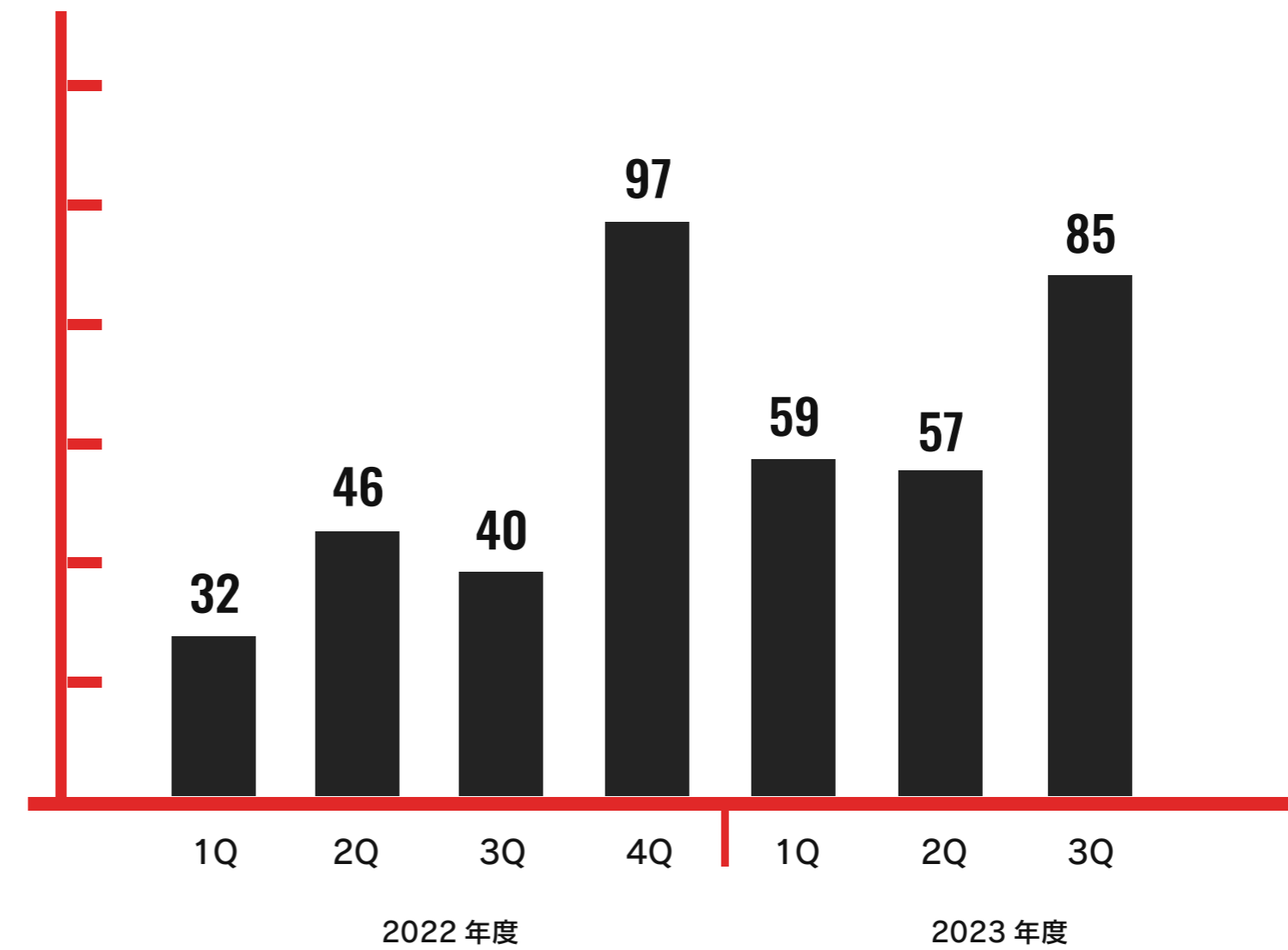


## TOPICS

2Qで追加された新たなパイプラインにおける大型イベント実施に伴う売上が好材料となり、1Q・2Qの売上を大きく上回った

## イベントサービス

単位：百万円

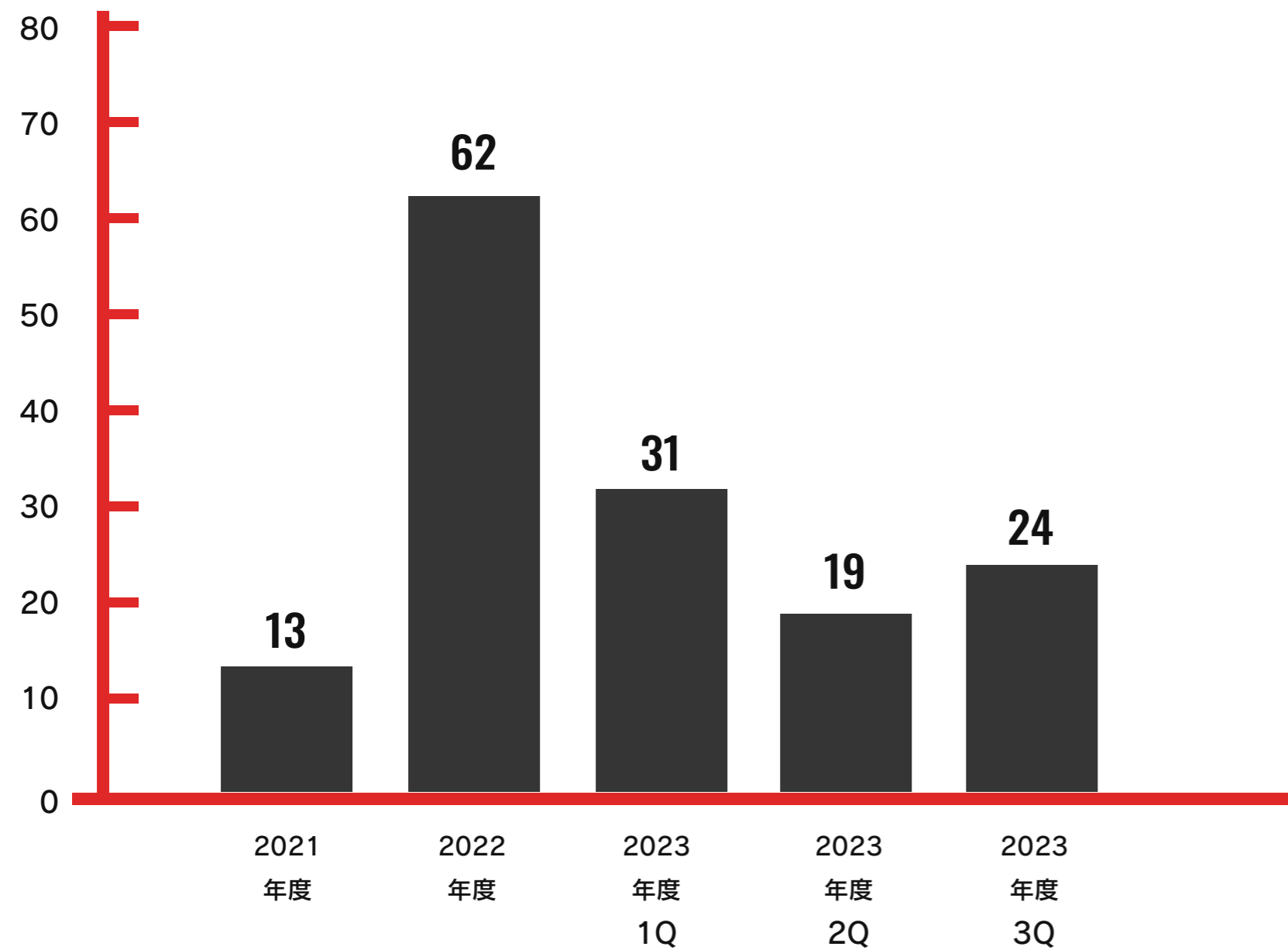


## TOPICS

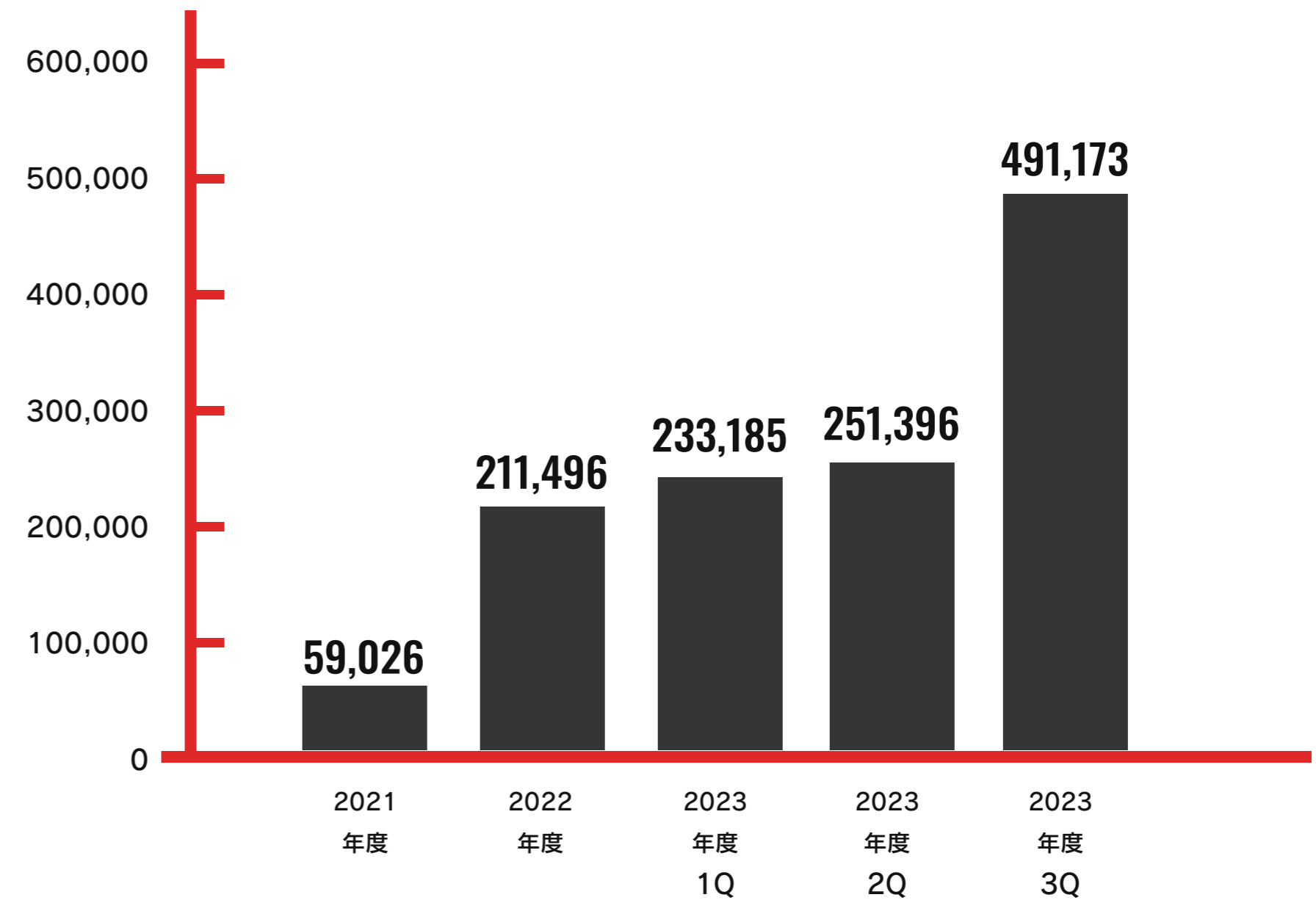
イベント実施件数・売上ともに増加し、累計期間で前年度に比べ大幅に増収増益

# Changes In Major KPIs 主要 KPI の推移

## イベント実施数



## 累計動員数 (参考)



## TOPICS

イベント実施数は9月実施数が14件と単月において過去最高を樹立  
 動員数は大型イベントの実施により1件で21.6万人を達成

# 03

## 会社概要

# Mission 先進技術で、エンタメと社会の未来を創造する

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、メタバースでエンタメと社会の未来を創造することをミッションとしています。**



# Company 会社概要

## ■ 会社概要

<b>会社名</b>	monoAI technology 株式会社（モノアイテクノロジー）		<b>従業員</b>	144 名（2023 年 9 月現在）																										
<b>所在地</b>	<p>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 300-1 号室</p> <p>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</p> <p>高知支社：高知県高知市帯屋町 1-14-9 糸り忠ビル 3 階</p>																													
<b>設立</b>	2013 年 1 月		<b>事業概要</b>	XR 事業																										
<b>資本金</b>	557,650 千円（2023 年 9 月現在）		<b>グループ会社</b>	<p>モリカترون株式会社</p> <p>モノビットエンジン株式会社</p> <p>ロボアプリケーションズ株式会社</p>																										
<b>ボードメンバー</b>	<table border="0"> <tr><td>本城 嘉太郎</td><td>代表取締役社長</td></tr> <tr><td>山下 真輝</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>山村 太巳</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>安田 京人</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>美濃 裕司</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>森川 幸人</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>成澤 理恵</td><td>取締役</td></tr> <tr><td>谷間 真</td><td>社外取締役</td></tr> <tr><td>植田 修平</td><td>社外取締役</td></tr> <tr><td>谷川 健一</td><td>監査役</td></tr> <tr><td>高橋 正樹</td><td>社外監査役</td></tr> <tr><td>川口 洋司</td><td>社外監査役</td></tr> <tr><td>中嶋 謙互</td><td>執行役員 CTO</td></tr> </table>				本城 嘉太郎	代表取締役社長	山下 真輝	取締役	山村 太巳	取締役	安田 京人	取締役	美濃 裕司	取締役	森川 幸人	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
本城 嘉太郎	代表取締役社長																													
山下 真輝	取締役																													
山村 太巳	取締役																													
安田 京人	取締役																													
美濃 裕司	取締役																													
森川 幸人	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																													

# Business Model 当社の事業展開

■ 当社グループは『XR CLOUD』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：72%

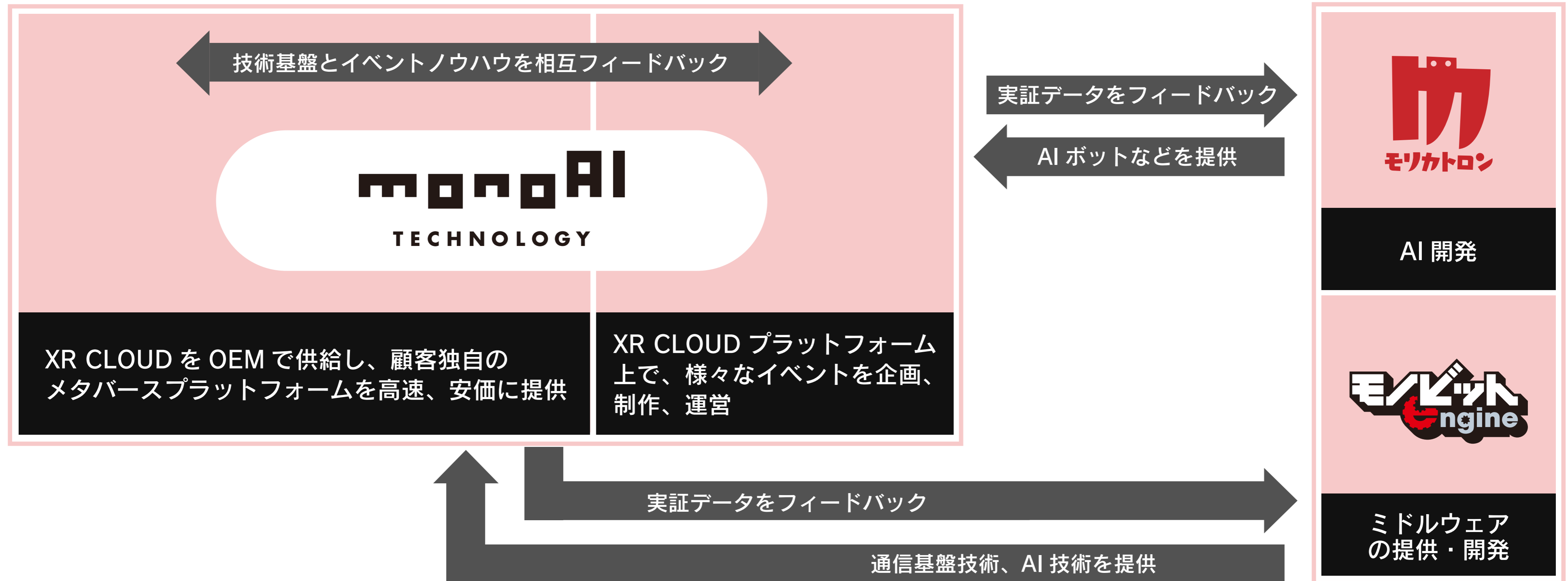
売上比率：15%

売上比率：13%

メタバースサービス

XR イベントサービス

XR 周辺サービス



※売上比率は 2022 年 12 月通期末時点

# Advantage 自社メタバースプラットフォーム『XR CLOUD』の特長

## 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 幅広いデバイスに対応

- PC やスマホのアプリだけでなく、**ブラウザから先端 XR 機器まで動作が可能**



XR

# Business Model メタバースサービスについて

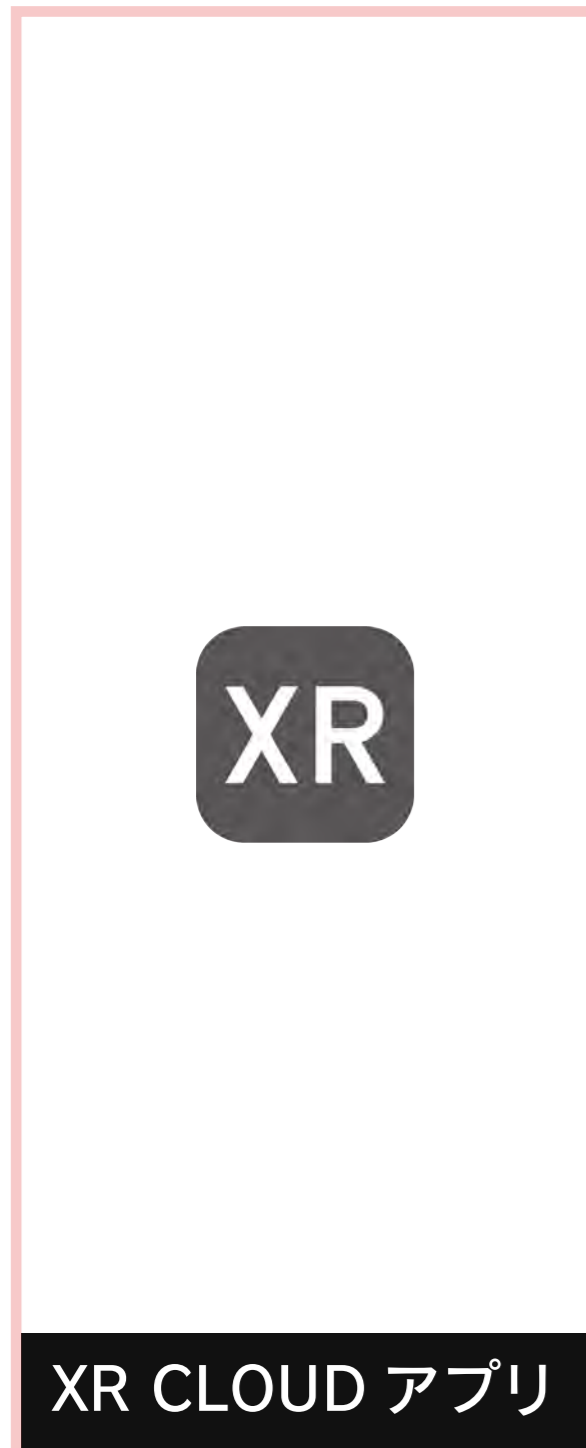
- XR CLOUD を OEM で提供することで、メタバースをゼロから開発することなく、**迅速かつ安価に**独自メタバースを構築できるサービスです

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



アバター作成機能



立ち読み機能



EC サイト連携

etc...



NEOKET



企業独自のメタバースを構築



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

etc...



HH cross EVENTS



# Business Model メタバースサービスのビジネスモデル



# Business Model XR イベントサービスについて

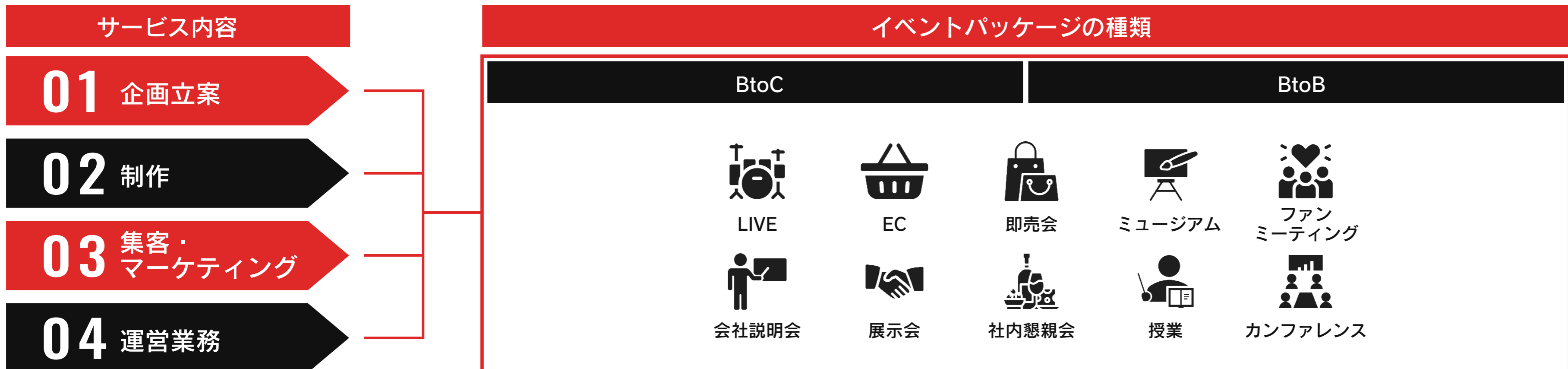
- XR CLOUD プラットフォーム上でさまざまなメタバースイベントを一括して企画、制作、運営するサービスです。

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**

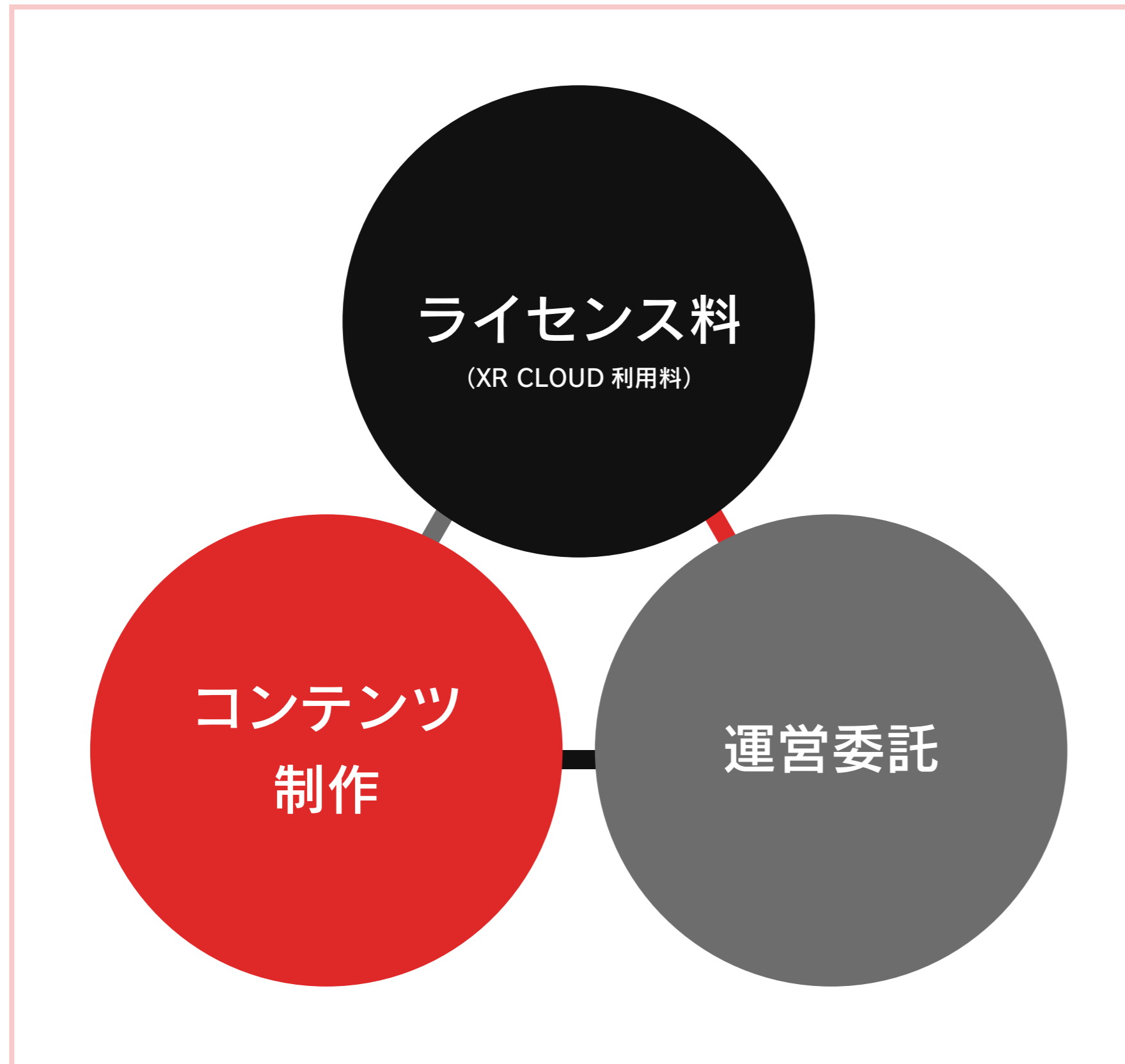
**02** ペインポイント：100人以上が同一空間に参加するイベントを開催したいが、システムが対応していない  
**→同一エリアに1,000人同時接続可能な自社プラットフォームで、大規模イベントも開催可能**

**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**



# Business Model XR イベントサービスのビジネスモデル

## ■ 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**

# Business Model XR 周辺サービスについて

- メタバーブ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。

## モノビットエンジンの特徴



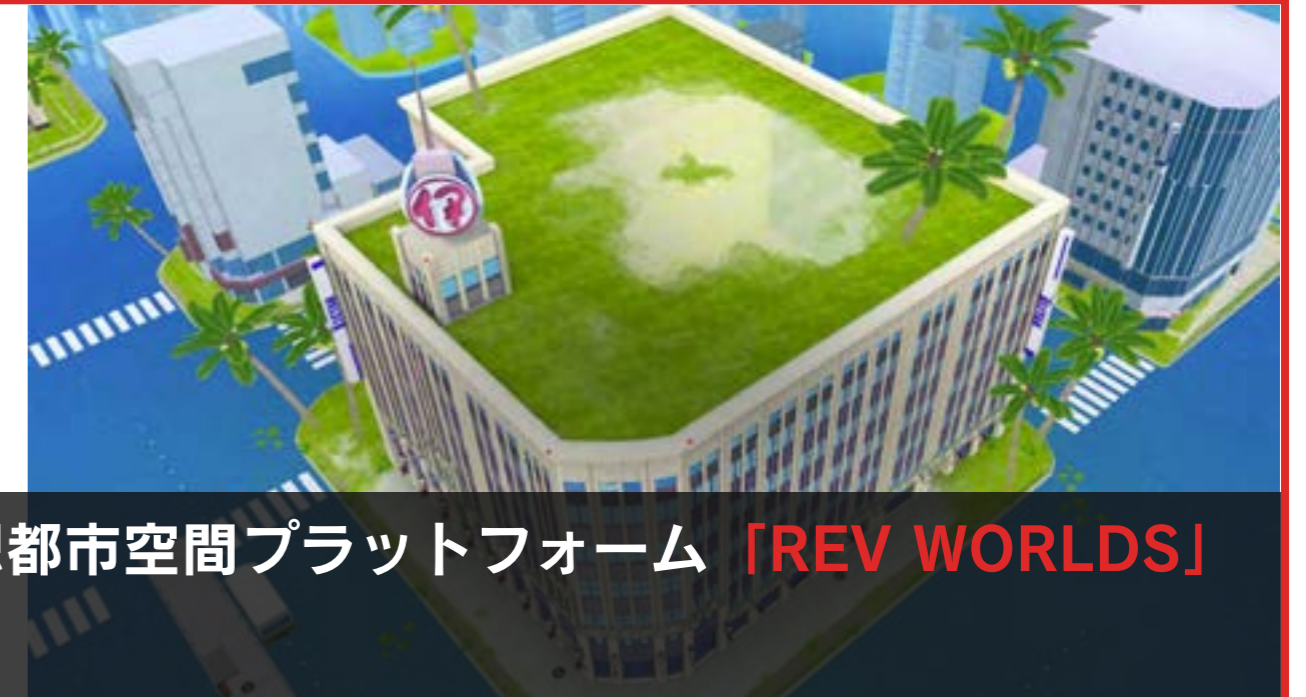
- 01 超高速通信 & 低レイテンシー
- 02 大規模接続可能
- 03 スマホゲームからXRソリューション、メタバーブまで、豊富な採用実績



『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。

## メタバーブでの採用実績

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



# 04

## Appendix

# Management 経営体制



**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 CLOUD 事業本部長

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**

取締役 / 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。

# 本資料の取り扱いについて

- 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。