2026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）
2026年11月13日

エグゼクティブサマリー

13年の技術の蓄積を、**AIとロボットの時代に活かす**

これまで　**蓄積**	いま　**転換**	これから　**成長**
多数を同時につなぐ技術を磨いてきた	**経営資源をXR・AIに集中した**	**仮想空間でロボットを試す**
• 2013年から通信技術を外販 • 多人数の同時接続を実現 • AIエージェントを自社開発	• 子会社売却などで事業を再編 • AIエージェントの外販を開始 • 全社員がAIを使う組織へ	• ロボットを仮想空間で試す • 産業AXで業務の自動化を支援 • 仮想空間と遠隔支援で学習を支援

メタバースで磨いた仮想空間の構築力を、ロボットのテスト基盤に転用する

はじめに：この資料に出てくる5つのキーワード

専門用語は少しだけ。**この5つが分かれば、資料の全体が読める**

キーワード	やさしく言うと	当社ではどこに出てくるか
フィジカルAI	AIがロボットの頭脳になり、現実の世界で 見て・判断して・体を動かす技術	フィジカルAI事業 （2026年8月開始）
XR・メタバース	現実と仮想を組み合わせる技術（ XR）と、 人がアバターで集まれる仮想空間	XR事業（XR CLOUD）
デジタルツイン	工場や店舗などの現場を、 仮想空間にそっくり再現したもの	空間キャプチャで 現場を3D化して構築
仮想テスト	ロボットを買って現場に入れる前に、 仮想空間で「動くか」を試すこと	フィジカルAI事業の 導入前シミュレーション
AIエージェント （産業AX）	人の代わりに調べ物や事務作業をこなす AI。 AXは、AIで仕事のやり方を変えること	AI事業の SuperCatなど

メタバースの「仮想空間」を、ロボットを試す場に使う

出典：当社 決算説明資料、適時開示（ 2026年8月14日）。用語の説明は当社による

CONTENTS

01 monoAIとは 5

02 成長戦略 15

03 FY2026 3Q トピックス 24

04 FY2026 3Q 業績 27

05 Appendix 35

01

monoAIとは

会社概要

企業理念

先進技術で
社会の未来を創造する。

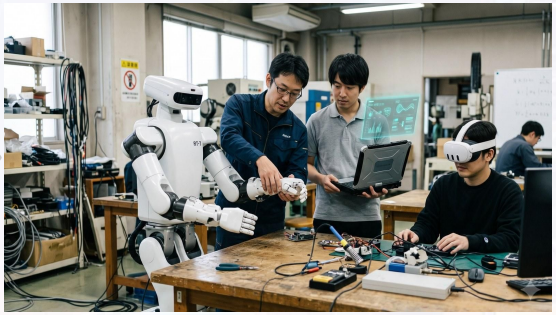
会社名	monoAI technology株式会社
代表	代表取締役社長　本城　嘉太郎
設立	2013年1月
上場	東京証券取引所グロース市場（証券コード：5240）
事業領域	XR・AIロボティクス
社員数	122名（2026年6月末時点）
本社	神戸本社・東京本社の二本社制
主な提携	大日本印刷株式会社（資本業務提携）
主な子会社	monoAI Robotics株式会社

出典：有価証券報告書、決算説明資料（ 2026年8月14日）、適時開示

monoAIとは：多数を遠くからリアルタイムにつなぐ

つなぐ対象は**ゲームのプレイヤー → アバター → ロボット**と広がってきた





2013～

オンラインゲーム

プレイヤー同士を
遅延なく同期する通信基盤

2016～

XR・メタバース

1空間に数万人規模の
アバターを同時接続

2026～

フィジカルAI

ロボットを仮想空間で
導入前にテストする

つなぐ対象が変わっても、技術の核は同じ

出典：当社 決算説明資料・事業計画及び成長可能性に関する説明資料。画像はイメージ

沿革：ゲームの通信から始まり、XR、AI、ロボットへ

13年の歩みは、**一つの技術を、新しい用途へ広げてきた**　歴史

ゲーム・通信		XR・メタバース		XR×AI・フィジカルAI	
2013	株式会社モノビット設立	2019	現在の商号に変更	2023	ロボット会社を子会社化
2013	モノビットエンジンを公開	2020	XR CLOUDを公開	2026	SuperCatの提供を開始
2016	XR事業を開始	2022	東証グロース市場に上場	2026	フィジカルAI事業を開始
2018	機械学習・強化学習に着手	2024	DNPと資本業務提携	2026	AIロボット協会に入会

事業の看板は変わっても、「つなぐ技術」は一貫して磨き続けてきた

出典：有価証券報告書（沿革）、適時開示、当社ニュース（ 2026年9月）

技術の地層：4つの層を、下から順に積み上げてきた

通信・3D・AI・実装の4層を**一社で持ち、新しい領域の立ち上げに活かす**

④ 現場への実装	**2020～**	XR CLOUDで行政・教育・医療などに導入
③ AI	**2018～**	機械学習からAIエージェントへ
② 3D・空間	**2016～**	XR・クラウド描画・3D化
① リアルタイム通信	**2013～**	内製の「モノビットエンジン」

下の層が、上の層を支える土台になっている

出典：有価証券報告書（沿革）、決算説明資料。層の整理は当社による

コア技術①：通信エンジン「モノビットエンジン」

ゲーム開発で鍛えた通信技術を、**2013年から自社で開発し続けてきた**

モノビットengine

1,000人

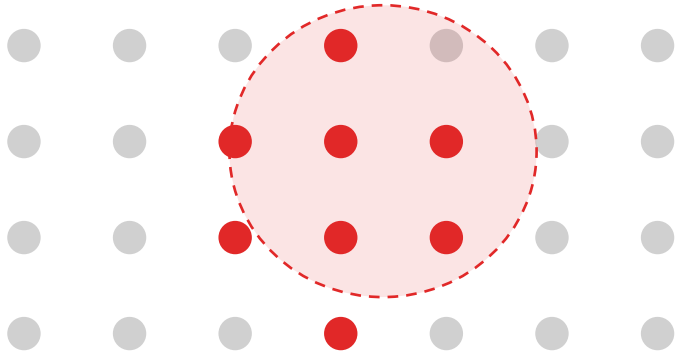
1エリアでの
同時接続

数万人規模

空間全体での
同時接続

自分の周囲だけと通信する専用設計で、
多人数でも通信量を抑える

しくみ（イメージ）



近くの相手とだけ同期し、遠くは間引く

次の用途： 仮想空間で多数のロボットと人を同時に動かすテストに活かす

出典：事業計画及び成長可能性に関する説明資料（ 2022年12月、2025年2月）、適時開示（2026年8月14日）

コア技術②：現実を高精度に写す3D・空間の技術

誰でもどこでも参加できる仮想空間と、**現実の空間を 3Dで写し取る技術**



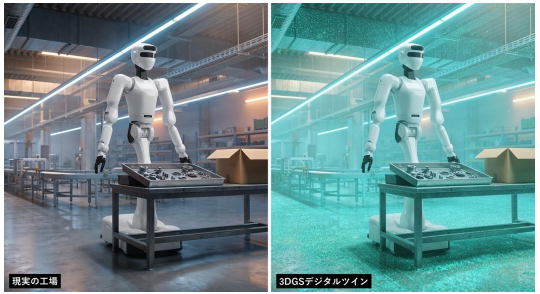
XR CLOUD

- スマホ・PC・XR機器で動作
- OEMで独自の空間を短期構築



クラウド描画

- 自社開発のサーバで描画
- アプリ不要・低負荷で高品質



空間キャプチャ

- 工場や店舗を3Dで再現
- デジタルツインを構築

次の用途： 現場を高精度に写した仮想空間で、ロボットが「動くか」を確かめる

出典：事業計画及び成長可能性に関する説明資料、決算説明資料（ 2026年8月14日）。画像はイメージ

コア技術③：AI

機械学習・強化学習の取り組みが、**自社開発の AIエージェント** に結実した

2018～

機械学習

機械学習・強化学習を
ゲームデバッグ向け
ソリューションに活用

2026.2～

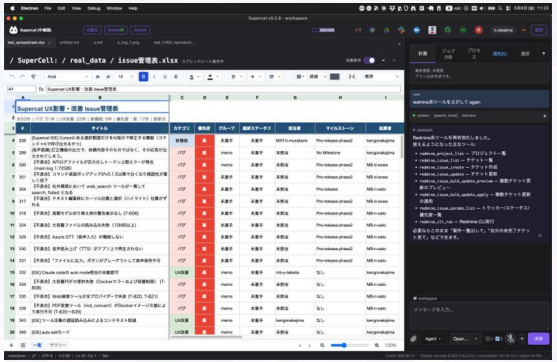
SuperCat

ビジネス向けAI
エージェント第1弾
1Qから外販を開始

2026～

AIゲートウェイ

10以上の事業者・
100以上のモデルを
一つの窓口で運用



SuperCatの画面

monoAI Agent（自社開発のAIエージェント基盤）

社員のPC上で動き、企業データを安全に探索・分析する
マルチエージェントの仕組み

次の用途： 仮想空間でロボットのAIを学習させ、評価する

出典：決算説明資料（2026年5月15日、8月14日）、有価証券報告書

実装実績：行政・教育・医療・産業の現場で使われてきた

公共・大手との実装経験が、**産業XRとロボット検証の営業基盤** になる

行政

- DNPと「メタバース役所」
- 埼玉県・阿見町の公式空間

教育

- 高校のメタバース校舎
- DNP「居場所づくり」基盤

医療・看護

- メディカルバースの提供
- 医療業界向けVR研修

産業・研修

- 送電操作の体験VR
- 電気工事会社の研修用

建設・不動産

- 竹中工務店のビルOS連携
- 阪急阪神HDのイベント空間

エンタメ

- NEXSTのVRライブアプリ
- ピクシブ「NEOKET」

現場を3Dで再現してきた経験を、ロボット導入前の検証に活かす

出典：決算説明資料（2025年2月、2026年5月・8月）。会社名は公表済みの取引・協業先

monoAIの強みは、使える仮想空間をつくる総合力

空間構築・シミュレーション・通信・コンテンツを一体で提供できる技術基盤

01　多様な空間を再現



建築現場・街・施設

現場を精緻に再現し、
用途に合う仮想空間を構築

02　学び、試せる環境



訓練・シミュレーション

安全に反復練習し、
実作業に向けて習熟

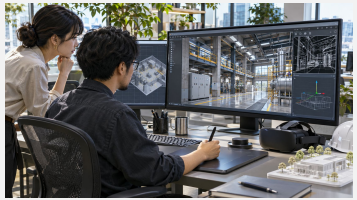
03　大規模・低遅延通信



1空間に1,000人が接続

多人数参加と、
リアルタイム操作を支える

04　ゲーム由来の制作力



体験をつくる開発力

操作・反応を組み込み、
目的に合う学習体験を制作

空間を再現し、その中で学び、試し、動かせる

図版はAI生成の活用イメージ。1空間1,000人同時接続はXR CLOUDの基盤となるモノビットエンジンの実績。

02
成長戦略

仮想空間で培った技術を、現実の産業へ

XR・デジタルツインで培った空間構築と訓練環境を、新たな産業用途へ

XR・デジタルツインの蓄積



仮想空間の構築と、体験・トレーニング環境の制作を蓄積。

XR・メタバースの開発・運用を継続。

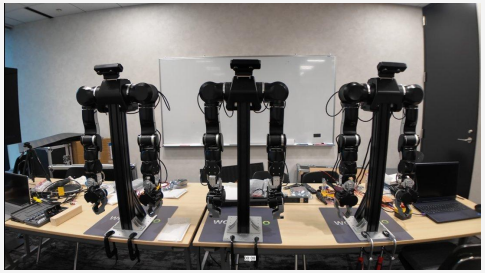
仮想空間で訓練・検証



都市や現場をデジタルツイン化。

実際の作業に入る前に、手順や操作を仮想空間で学び、試す。

応用先の一つがフィジカルAI



仮想空間でテレオペレーションのパイロットを訓練。

習熟後の実機操作へつなげる。

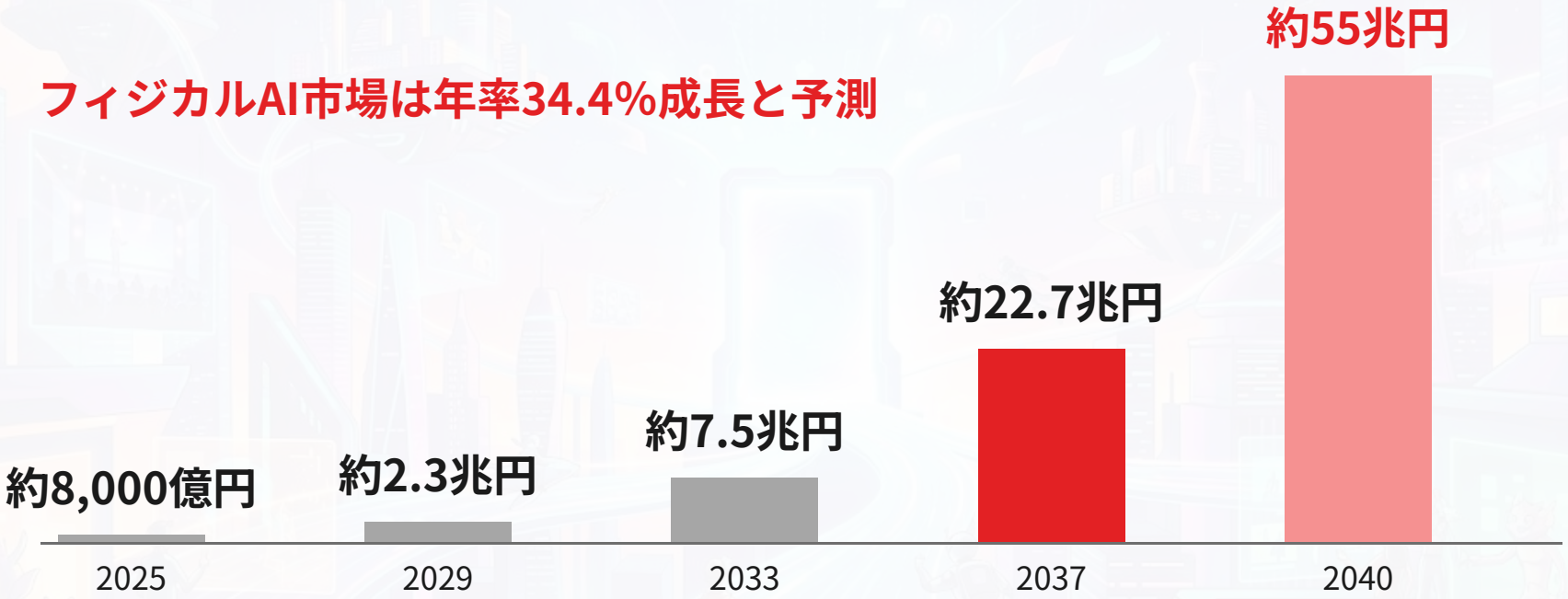
仮想空間の技術を起点に、現実の産業へ

中央の図版はAI生成による活用イメージ。フィジカルAIへの応用は開発・事業化の方向性を含む。

拡大するフィジカルAIの世界市場

ロボット等を通じて現実世界で働くAI｜世界市場・自動運転を除く

フィジカルAI市場は年率34.4%成長と予測



成長するフィジカルAI市場に、仮想空間と通信技術を展開

出典：内閣府・経済産業省「第1回AI・半導体WG 事務局説明資料」（2026/2/12）p14
2040年は資料掲載値、それ以外は掲載グラフから読み取った概算（0.1兆円単位に丸め）

ロボット普及の壁：「練習データ」の不足

仮想空間での訓練と、遠隔操作による現場作業の両方で学習データを蓄積

課題　練習データが足りない

生成AIが学んだデータ　**約10万年分**



ロボットの練習データ



ごくわずか

物をつかむ力加減や滑りやすさは、
実際に体を動かさないと得られない

生成AIに比べロボットの学習データは
圧倒的に足りず、まだまだ大量の
データ収集が必要になっている

当社の方針　働きながらデータをつくる

パイロットがロボットを遠隔操作

仮想空間で操作を練習し、実機で作業

現場の仕事をこなしながら、操作・映像・
機体状態などの学習データを収集

**現場作業と学習データの蓄積を両立し、
ロボットのAIを育てる**

遠隔操作で現場の仕事をこなしながら、学習データを蓄積

出典：野村証券等より当社作成。遠隔操作による作業・データ収集は当社の開発方針

仕組み（構想）：遠隔操作で働きながらAIを育てる

遠隔操作を前提に、現場作業と学習データの収集を同時に進める



最初から遠隔操作を活用

- 仮想空間でパイロットが操作を習得
- 習熟後は遠隔操作で実際の現場作業へ
- 作業と同時にロボットの学習データを収集

現場の経験を次の学習へ

- 操作・映像・機体状態のデータを蓄積
- 仮想空間で再現し、訓練・検証に活用
- 現場の経験をAIの学習と改善につなげる

遠隔操作で導入直後から働き、使うほど学習データが蓄積

出典：適時開示（2026年8月14日）。循環図は当社の整理による構想

なぜ、いま遠隔操作に取り組むのか

完全自律化までの現場需要と、AIを育てるデータの両方を捉える

現場の需要



完全自律化には数年〜10年程度かかる可能性があると当社は想定。
その間の遠隔操作・介入需要に対応。

学習データ



人の操作を、ロボットに作業を教える実演データとして収集。
現場の運用と将来の自律化をつなぐ。

強みの通信技術が生きる



映像・機体状態収集、リアルタイムに接続するための低遅延通信技術をすでに保有

遠隔操作 → **データ蓄積** → **学習・評価** → **自律化**

いまの遠隔操作が、現場と将来の自律化を支える

完全自律化の期間・需要見通しは当社見解。画像は活用イメージ（通信技術はAI生成）。技術参考：NVIDIA Isaac Capture。

デジタルツインで訓練し、実機操作へつなぐ

現場を再現した仮想空間で、ロボットのパイロットを育成



01　現場をデジタルツイン化

設備・動線・対象物を再現し、現場に即した訓練環境を構築

02　仮想空間で反復トレーニング

操作手順や危険箇所を学び、実機を動かす前にパイロットが習熟

03　習熟を確認して実機操作へ

いきなり実機を操作するリスクを抑え、低遅延通信で遠隔作業につなぐ

現場を再現 → **仮想空間で訓練** → **習熟を確認** → **実機を操作**

現場で動かす前に、仮想空間で学び、慣れる

図版はAI生成による活用イメージ。現場再現・訓練・実機接続は、開発・事業化に向けた方向性。

即ロボ｜仮想空間・通信技術を、現場のロボットへ

デジタルツインと通信の知見を、導入準備から運用・改善まで活用

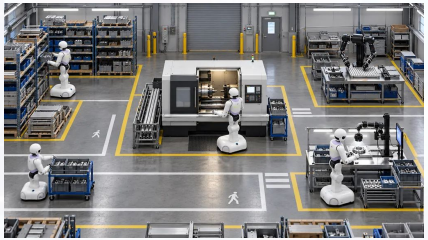


遠隔操作により、導入後すぐに
現場で活躍・稼働できるロボット

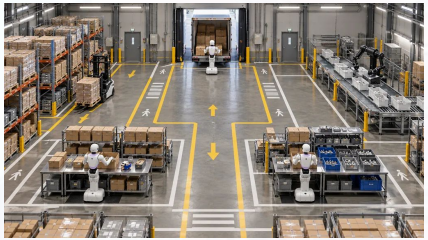
サービス提供対象となる主な4つの業界



小売



製造



物流



介護

モニター企業の募集を開始

画像：monoAI Robotics HP下書き。活用イメージ。対象作業・安全性・通信条件などは導入前に確認。

技術の産業活用を広げる、産官学との連携

仮想空間・AI・通信の知見を持ち寄り、産業での活用を広げる

AIRoA

AIロボット協会（AIRoA）

育成会員として加入

国産ロボット基盤の研究開発

AIRoAは総額約200億円のNEDO事業に採択され、2029年8月までロボット基盤モデルのデータ収集・開発・実証を推進します。

monoAI roboticsは育成会員として加入。仮想空間・シミュレーション・低遅延通信の知見を活かし、日本のロボット企業と連携。国産基盤づくりへの貢献と、自社のロボット基盤開発への活用を目指します。

Microsoft

AI Co-Innovation Lab KOBE

2026年9月1日付で賛助会員として参画

AI Co-Innovation Labs KOBE活用推進協議会

日本の企業に対し、マイクロソフト本社のエンジニアと共同で、約2か月の短期PoCプログラムを継続的に提供。

当社代表の本城はラボ設立当初からアドバイザーに就任。
2026年9月1日付で推進協議会の賛助会員としても参加。
XR・AI・通信の知見を活かし、ラボの運営推進や企業相談への技術支援に取り組みます。

蓄積した技術を、パートナーと産業活用へ

出典：AIRoA 2025/9/26（事業総額205億円）・会員一覧／Microsoft公式サイト／当社2026/9/3発表。本城の役職は当社説明。

03
FY2026 3Q トピックス

メタバース環境の構築・機能開発と、企業のAI活用支援を推進





不登校支援向けメタバース構築

大阪市教育委員会

サクシード社と共同でメタバース教育支援を受託。

当社は全体統括・環境構築・運営管理を担当。

2026年9月30日公表

NEXST関連開発

PhotoEX アプリ、コレクション・トレード

カードのコレクション表示、トレード、パック開封のUI・演出を開発。

課金・認証などの基盤にも対応。

Q3：開発・検証を推進

AI企業研修・AIソリューション

企業でのAI活用を支援

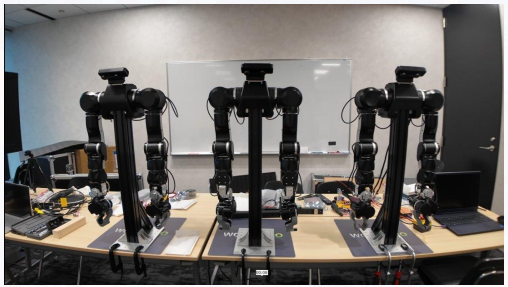
複数の上場企業様向けにAI活用研修を実施。

関連開発でも製造業向けAIソリューションを開発（実績開示交渉中）

XR・AIの環境開発と研修で、顧客の事業を支える

フィジカルAI事業を開始

現在取り扱い中の機材



OpenArm 3台



Astribot T1 1台



Unitree G1

monoAI robotics株式会社 始動

戦略子会社 monoAI robotics株式会社

実機を使った研究開発開始

機体ごとの制御、遠隔操作、学習データ収集に取り組みます。

通信技術とAI技術を活用

リアルタイム通信とAIを組み合わせ、ロボットの現場活用を支援。

導入・運用へつなぐ

実機での検証を重ね、現場で働くロボットの事業化を推進。

仮想空間・通信・AIの技術を、現場で働くロボット開発に活用

機体配置は発表時点。Astribotは製品画像、OpenArm・G1は社内写真。G1は借用機を含む。

04
FY2026 3Q 業績

PLサマリー

売上高は428百万円（前年同期比49.1%減）。子会社売却や不採算事業の整理など、事業ポートフォリオ再編の影響により減収となりました。

販管費は前年同期比4.3%減、研究開発費は同33.7%増。売上が減少する中、次の成長事業の体制整備に向けた研究開発を積極的に行い、純損失は364百万円へ拡大しました。

現状は、仮想空間・通信・AI技術の活用領域を広げる研究開発投資が先行しています。2027年以降は事業化の進展に伴う売上・利益へのプラスの寄与を見込み、収益改善につなげてまいります。

(単位:百万円)	FY2025 1Q~3Q 実績	FY2026 1Q~3Q 実績	増減率
売上高	842	428	△49.1%
売上原価	543	296	△45.4%
売上総利益	299	131	△56.0%
販管費	532	509	△4.3%
営業利益	△233	△377	△61.8%
経常利益	△226	△353	△55.6%
税前利益	△172	△361	△109.5%
純利益	△176	△364	△107.1%

（百万円未満切捨て）

BSサマリー

自己資本比率は86.8%。負債合計は、賞与引当金の取崩しや長期借入金の返済などにより、前期末比60百万円減少しました。

四半期純損失の計上により、純資産は859百万円へ減少。現金及び預金は672百万円となりました。

資金の使用状況を管理しながら、既存事業の効率化と、デジタルツインの産業活用やフィジカルAIの事業化に向け、段階的な投資を進めてまいります。

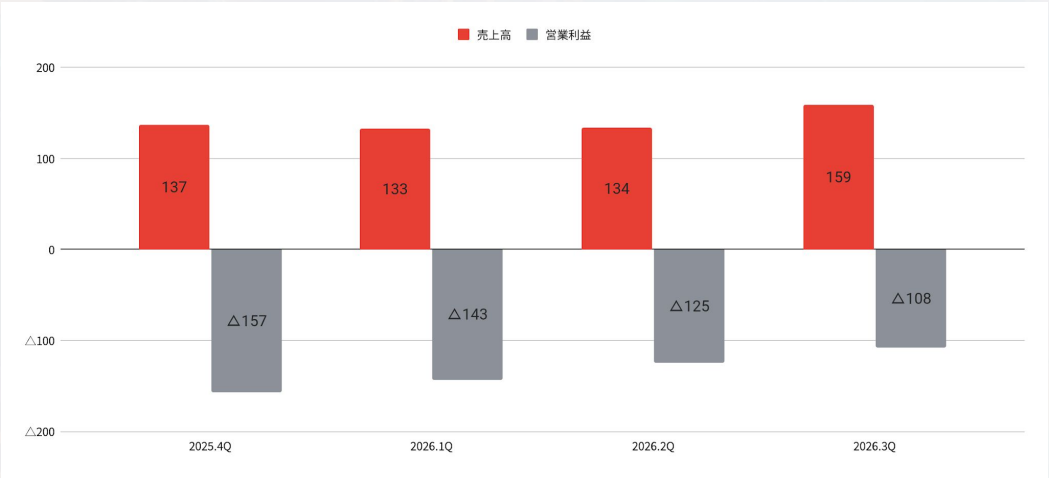
(単位:百万円)	2025年12月末	2026年9月末	増減額
流動資産	1,347	928	△418
うち現金及び預金	1,188	672	△515
固定資産	67	61	△5
資産合計	1,415	990	△424
流動負債	154	125	△28
固定負債	36	5	△31
負債合計	191	131	△60
純資産合計	1,224	859	△364
負債純資産合計	1,415	990	△424
自己資本比率	86.5%	86.8%	-

（百万円未満切捨て）

四半期推移・通期業績予想

直近4四半期の業績推移

（百万円）



3Q売上高 159百万円 ／ 営業損失 108百万円

2026年12月期 通期予想の修正

単位：百万円	前回	今回
売上高	858	600
営業利益	△267	△476
経常利益	△263	△451
当期純利益	△291	△469

（百万円未満切捨て）

AI関連の受注・売上が計画を下回り、粗利益の減少と研究開発投資の先行で通期予想を修正。
構造改革を進める中、3Qは前四半期比で増収となり、営業赤字幅も縮小しています。

売上原価

内製化と人員配置の見直しを継続し、3Q累計の業務委託費は前年同期比92.7%減、売上原価は同45.4%減となりました。

一方、売上原価率は69.3%となり、売上規模に合った原価構造への改革に引き続き取り組んでまいります。

他勘定振替高は、主に技術開発プロジェクトに従事した人員の労務費を研究開発費へ振り替えたものです。原価削減と研究開発への配分を区別して管理します。

(単位:百万円)	FY2025 1Q~3Q		FY2026 1Q~3Q		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
業務委託費	215	25.5%	15	3.6%	△92.7%
労務費	362	43.0%	314	73.4%	△13.2%
減価償却費	1	0.1%	0	0.1%	△56.2%
消耗品費	50	5.9%	63	14.8%	26.5%
その他原価	0	0.0%	0	0.1%	70.6%
他勘定振替高	85	10.2%	97	22.8%	13.8%
合計	543	64.5%	296	69.3%	△45.4%

（百万円未満切捨て）

販売費及び一般管理費

人件費は前年同期比8.6%減、外注費は同35.2%減となり、固定費の効率化を継続しています。

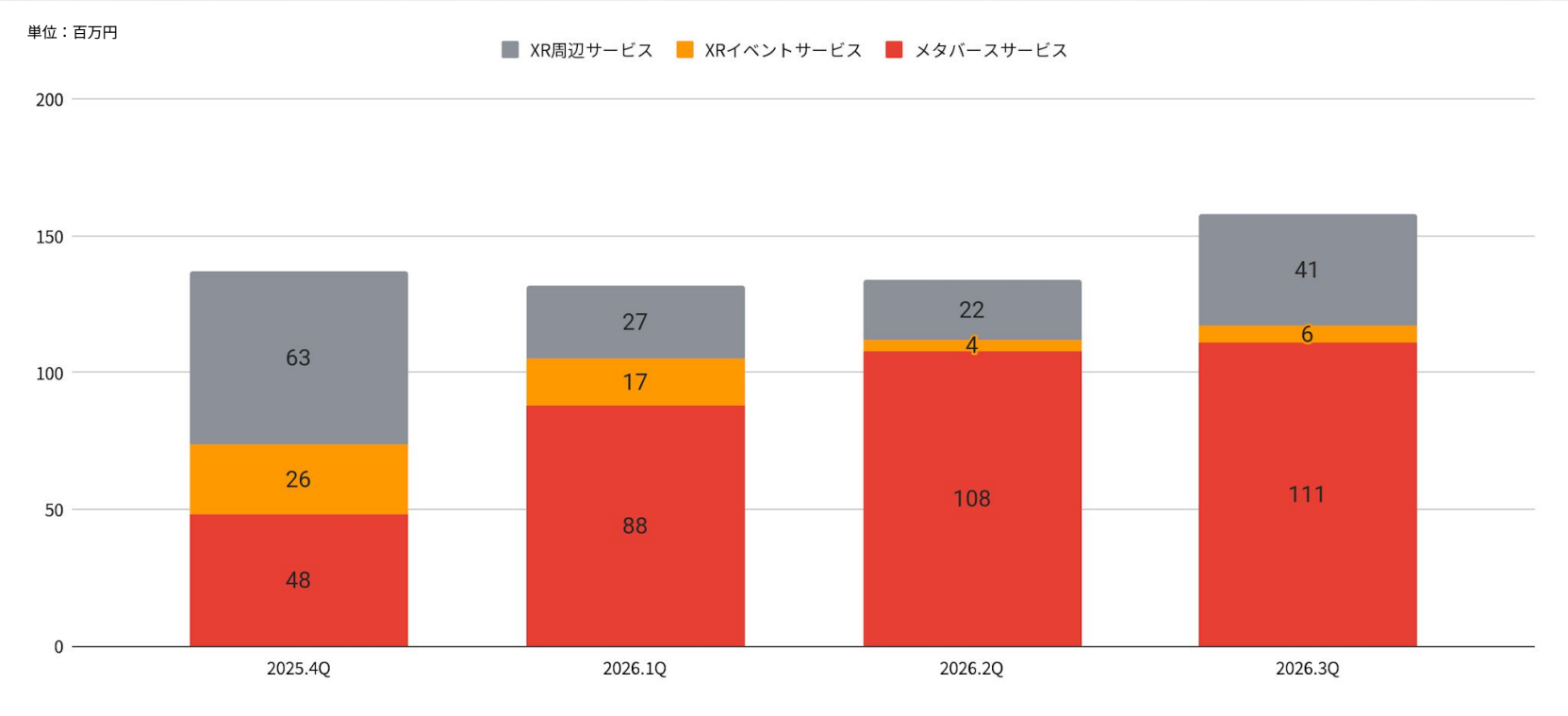
研究開発費は93百万円（同33.7%増）。仮想空間・AI・通信・3D技術などの研究開発を継続。蓄積した技術を、デジタルツインの産業活用やフィジカルAIの事業化につなげます。

販管費合計は同4.3%減となったものの、売上高に対する比率は118.8%。費用管理を徹底し、事業化の進捗に応じて投資を段階的に判断します。

(単位:百万円)	FY2025 1Q~3Q		FY2026 1Q~3Q		増減率
	実績	対売上高	実績	対売上高	
人件費	251	29.8%	229	53.5%	△8.6%
採用費	5	0.7%	1	0.4%	△73.3%
広告宣伝費	13	1.6%	8	1.9%	△40.8%
外注費	74	8.8%	48	11.3%	△35.2%
研究開発費	70	8.3%	93	21.9%	33.7%
減価償却費	0	0.1%	0	0.0%	△77.5%
地代家賃	35	4.3%	30	7.2%	△14.5%
その他	80	9.6%	97	22.7%	20.4%
合計	532	63.2%	509	118.8%	△4.3%

（百万円未満切捨て）

サービス別売上高

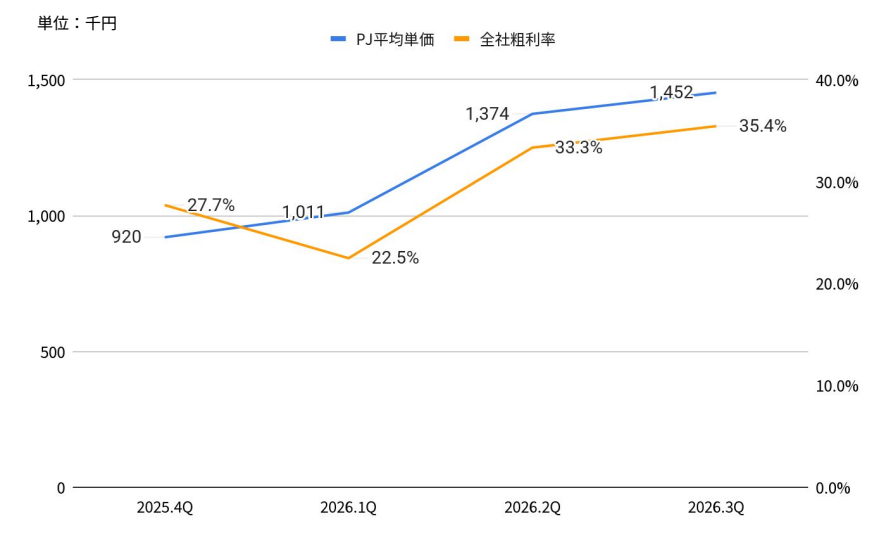


事業ポートフォリオの見直しを進め、3Qの売上高は前四半期比で増加

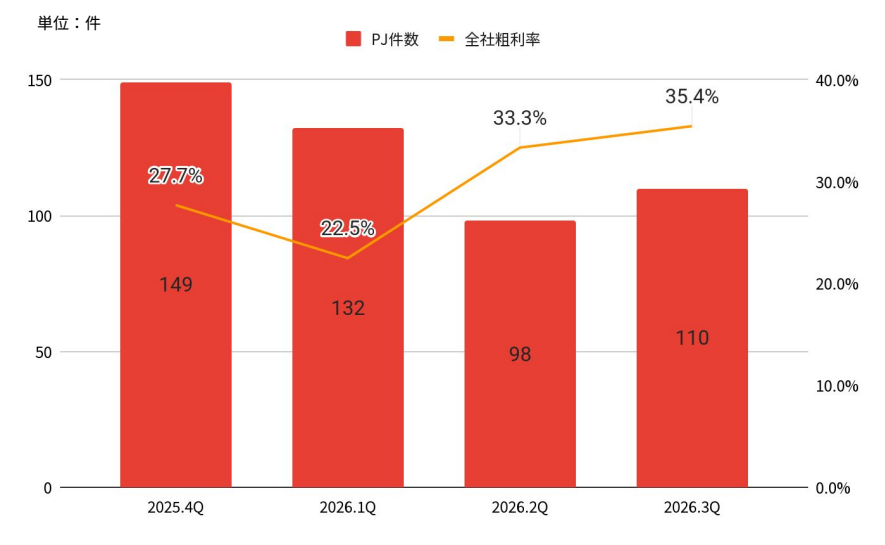
（百万円未満切捨て）

主要KPI推移

プロジェクト平均単価



プロジェクト件数



PJ平均単価は3四半期連続で上昇
全社粗利率も2四半期連続で改善

2Qに低採算案件を整理し、収益性を重視
3Qはプロジェクト件数も回復基調

PJ件数・PJ平均単価は単体ベース。セミナー講演料・書籍売上など、主要な事業活動と関連性が低い一部の取引を除いて算出。
PJ件数は売上計上のあったPJの月次数を四半期合計（同一PJでも計上月が異なれば複数計上）。PJ平均単価は対象売上高÷PJ件数。
粗利率は、従来の対象PJ粗利率から全社粗利率へ変更し、過去の数値も新基準で遡及修正。

05
Appendix

取引実績


ABAL
CTC
Challenging Tomorrow's Changes
intage
株式会社インテージヘルスケア
Aiming
SMBC
SMBCコンシューマーファイナンス
KYODO NEWS
DIGITAL
GungHo
Online Entertainment, Inc.
Tomorrow, Together
KDDI
DNP
大日本印刷
想いをかたちに 未来へつなぐ
TAKENAKA
CHUKYO TV
TMEIC
We drive industry
東光電気工事
日本新薬株式会社
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
pixiv
Beyond テレワーク
V-CUBE
Headwaters
BENELIC
Digital Entertainment
ベネリックデジタルエンターテインメント株式会社
VERISERVE
HONDA
MIXI
三井不動産
MITSUI FUDOSAN
MUFG
三菱UFJ信託銀行
mediba
Mogura

DNPとの提携

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、AIをはじめとする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。

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

2024年12月リリース



INSPIX WORLD

ディープコミュニケーション
SNS メタバース
協業先：エスパーダ様
2021年 4月 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4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



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
2023年 12月より実証実験



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月リリース



DNP居場所づくり 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利用できる、
新しい行政DXサービス
協業先：DNP様
2024年6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。