



2022年 4月15日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ピ ア ズ
代 表 者 名 代表取締役社長 桑野 隆司
(コード番号：7066 東証グロース)
問 合 せ 先 取締役管理本部長 栗田 智代
(TEL. 03-6811-2211)

新たな事業に関するお知らせ

当社は 2022 年 4 月 15 日開催の臨時取締役会において、新たな事業としてメタバース内でのライブ&コマース事業（以下「新事業」といいます。）に参入することについて決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 事業開始の趣旨

当社は、近年成長が著しい「メタバース」（広義であるため Web3.0 領域のメタバースと定義）にかねてより注目しており、様々なビジネス領域において企業とユーザー、コミュニティの在り方に大きな変化をもたらすと考えております。「Web3.0」の世界観は自律分散型の組織構成という考え方を基軸にしており、社名の由来にもある「Peer to Peer」という理念のもとビジネスを展開してきた当社にとって、大きなビジネスチャンスであると捉え、新事業への進出を決定いたしました。

当社は、創業期より携帯電話販売の現場でお客様の声を販売手法や店舗コンサルティングに反映・体系化する独自のノウハウをもとに、販売店の収益性や生産性を向上させるビジネスを展開してきました。具体的には一方的に製品やサービスの良さを伝えるのではなく、「お客さまのニーズ」をコミュニケーションのなかで引き出し、それを踏まえて商品を提案することを徹底したことによって築かれた独自のノウハウが現在の当社競争優位の源泉となっていると考えております。

当社は現在「中期経営計画」や「成長可能性に関する説明資料」でも開示しているとおおり、2025 年 9 月期に連結売上高 100 億円、営業利益 8 億円という業績目標を掲げており、これまでの築いたノウハウを活かして、新たなビジネス領域への進出を積極的に行っております。

これまで多くの企業や実務家、エンジニア等と情報交換、情報収集・研究を進めていく中で、エンターテインメントやプロモーション領域を中心に世界各国の企業が Web3.0 領域、特に「メタバース」「NFT」に進出していることを知りました。「メタバース」市場は、米 Bloomberg の推計によると、ソーシャルメディアやライブなどの周辺業界も含めた市場規模は 4,787 億ドル（日本円で約 60 兆円）、2024 年には 7,833 億ドル（日本円で約 98 兆円）を突破すると言われております。

このように多くの企業から注目される事業領域である一方で、本来ユーザー参加型の概念たる Web3.0 領域において、①商品・サービスに対するユーザー意見の聴取・反映方法が確立されていないこと②ユーザーコミュニティの運営が十分になされていないことに起因してユーザー（消費者）の参加が企業や運営側（生産者）に比べて進んでいないと当社は捉えております。

この点は当社が携わってきた携帯電話販売の黎明期に消費者と販売店で生じていたものに近似していると考えており、当社独自のノウハウを活用し、消費者への浸透を促すことで新たなビジネスチャンスとなると判断いたしました。

そのような判断のもと、「メタバース」「NFT」は著しい成長が見込まれているものの、現時点において市場として流動的な段階であることから、当社は同領域への進出が比較的進んでおり、かつ、消費者ニーズへの対応が重要視されるエンターテインメントやプロモーション事業において、「メタバース」「NFT」領域を見据えた事業展開をすることが、初期段階において合理的であり、当社が取り組むべき事業領域であると判断いたしました。具体的に当社は、ライブエンターテインメント（興行事業）、ファンコミュニティ（会員事業）、グッズコマース（物販事業）の3つの事業を立ち上げ、自社 IP（タレント、Youtuber、V-tuber、キャラクター等の総称）の作成とともに当社ノウハウを活用した、ユーザー（消費者）ニーズの運営（生産者）への反映による満足度・収益性向上を図ってまいります。同時に「メタバース」「NFT」他社 IP との協業・連携やコンサルティング、技術的な側面を持つ様々な企業等とパートナーシップを組むことを検討してまいります。

2. 新たな事業の内容

当社は自社及び他社の IP を活用し、下記3つの事業を展開する予定です。また、各事業において「メタバース」「Web3.0」における技術的な側面やノウハウを持つ企業等と積極的なパートナーシップを組むことを目指してまいります。

(1) ライブエンターテインメント（興行事業）

メタバース上での IP のライブイベント、イベント興行、スポーツイベント、アミューズメントの企画・制作・運営及び運営受託を行う予定です。

(2) ファンコミュニティ（会員事業）

IP ファンクラブの企画・制作・運営、Web・モバイルサイトおよびファンサイトの企画・制作他社 IP のファンクラブ運営受託を行う予定です。

(3) グッズコマース（物販事業）

IP の NFT によるデジタルグッズ及びフィジカル（物理的）なグッズの企画・制作・販売を行う予定です。

また、上記事業内において、現在、一般的に利用されている決済手段や特典付与、ポイント還元、会員特典等を将来的に暗号資産で代替できるよう、外部パートナーとの連携を図っていきたいと考えております。

3. 新たな事業を担当する部門

新事業は、2022年4月12日付「株式会社イーフロンティアの株式の取得（子会社化）に関するお知らせ」にて公表しました株式会社イーフロンティアにて株式譲渡実行後、担当いたします。

なお、株式会社イーフロンティアは株式譲渡実行後に商号を「株式会社メタライブ」に変更し、当社から役員派遣を実施し、事業運営を行っていく予定です。商号を変更することを決議しましたら、速やかにお知らせいたします。

4. 新たな事業の開始のために特別に支出する金額及び内容

現時点において2022年9月期末までに見込んでいる費用は50百万円と見込んでおります。主な内訳はパートナー組成費、業務委託費、広告宣伝費等になります。今後公表すべき事項が生じた場合には、速やかにお知らせいたします。

5. 日程

(1) 取締役会決議日	2022年4月15日
(2) 事業開始日	2022年5月1日(予定)

6. 今後の見通し

本件による2022年9月期の当社連結業績への影響は軽微であると見込んでおりますが、今後、公表すべき事項が生じた場合には、速やかにお知らせいたします。

7. 参考資料

新事業に関する詳細の情報につきましては、別添の「新規事業に関する説明資料」をご参照ください。

以上

(参考) 当期連結業績予想(2021年11月12日公表分)及び前期連結実績

単位：百万円

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益
当期連結業績予想 (2022年9月期)	3,490	△213	△204	△287
前期連結実績 (2021年9月期)	3,130	101	137	52



Metaverse

新規事業に関する説明資料

株式会社ピアズ
株式会社イーフロンティア
* (株式会社メタライブ)

*「株式会社イーフロンティア」は「株式会社メタライブ」へ商号変更を予定しています

“Web3.0”

これまで運営側だけで行っていた商品やサービスの運営方針等の意思決定に一般ユーザー(顧客やファン)も参加してもらい、成長過程や得られる利益を参加者全てで共有しようとするインターネット上の考え方

Web3.0の世界では従来の株主の様な意思決定に参加する権利や先行者利益を得る権利を、ワンタイムパスワード等にも使われる《トークン》と呼ばれる認証技術を利用する事で、様々な場面で安全に付与する事ができます

《トークン》



トークンを持っている人たちの意思を商品やサービスへ反映

全員での意思決定

応援しているものに自分の意思を反映

ユーザー

ユーザーが本当に欲しいものを提供

運営

全員での利益共有

ユーザーと運営側のみんな利益を共有する

中央集権から自律分散的な *Peer to Peer* の世界へと変わっていく

Web3.0領域の『メタバース』『NFT』への参入

日本には世界に誇れるIP(知的財産)として、アニメ・ゲーム・アイドル等が数多くあり、これらをWeb3.0の代表格である『メタバース』『NFT』に活用することで、国際的に大きなビジネスチャンスとなり得ます。



実現できる世界観

場所や時間にとらわれずコミュニケーションをとれる

見た目や性別、人種に縛られないもう一人の自分を作れる

現実にはできないものやコトを作ることが出来る



実現できる世界観

偽物のデジタルデータが存在しない

誰でも価値のあるデジタルデータを作ることができる

世界中の人と安心して交換や売買ができる

現状は実需より仮需の比率が大きくなってしまっており、このままでは大きなチャンス逃してしまう可能性があります。

IP/クリエイター

利用者が求められるものより
供給側が求めるものになっている

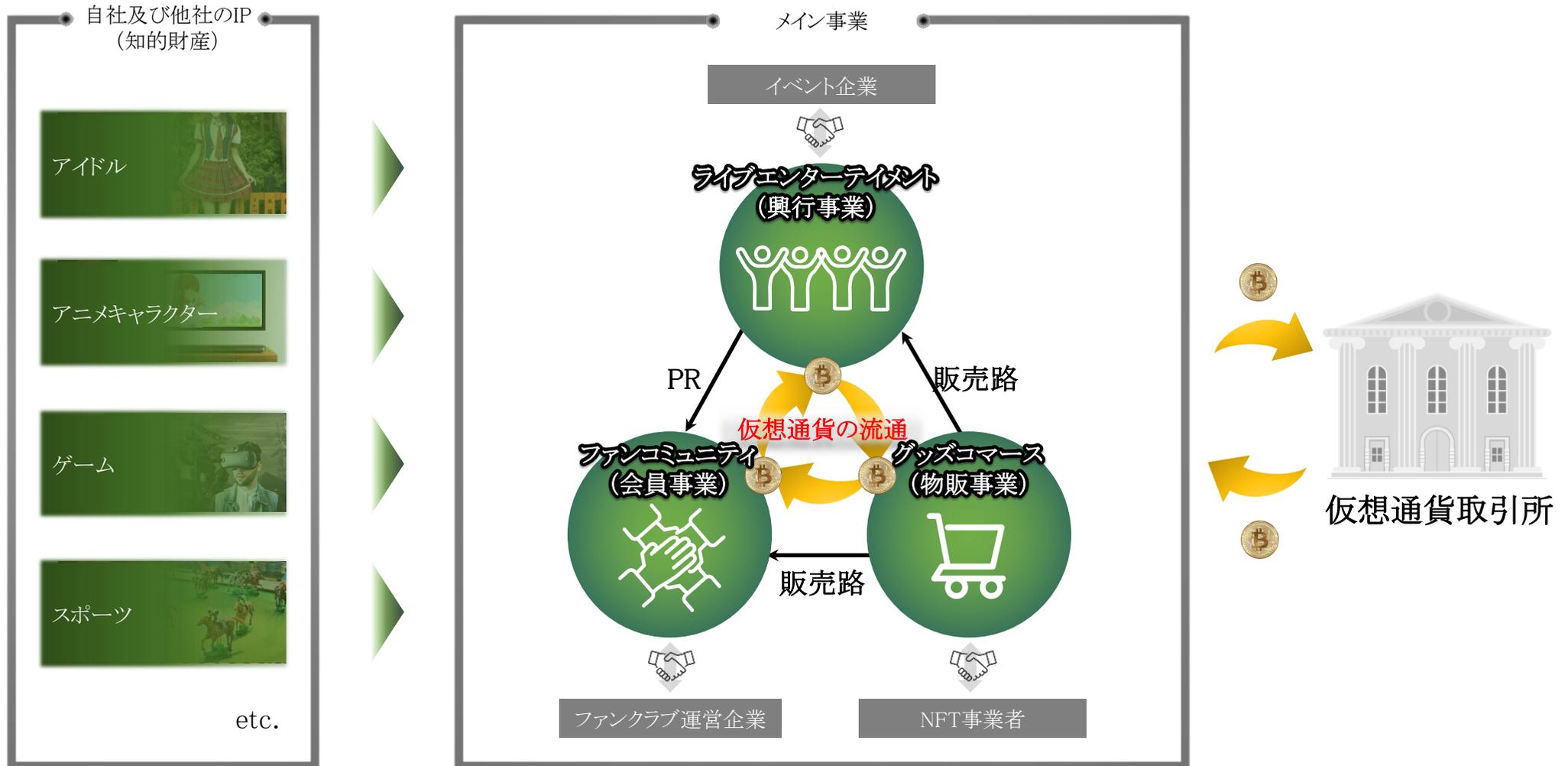
ファン/利用者

管理者不在で自由度が高い反面
懐疑的な意見が多数



日本のIPを活用して、『メタバース』と『NFT』共に、
実需を増やしていくことが我々のミッションと捉える

ビジネスモデルについて



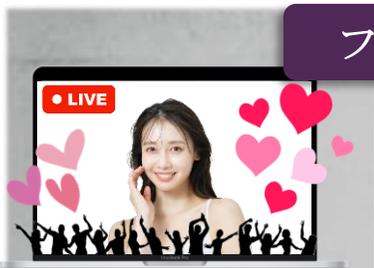
それぞれの分野において、アライアンス及びM&Aを行いながら、
事業の実現と拡大を推進していく



ライブエンターテインメント（興行事業）

メタバース上でのIPのライブイベント、イベント興行、スポーツイベント、アミューズメントの企画・制作・運営及び運営受託を行う予定です

- ・ ライブ公演
- ・ ファンサービスイベント
- ・ スポーツイベント
- ・ アミューズメント etc.



ファンコミュニティ(会員事業)

IPファンクラブの企画・制作・運営、Web・モバイルサイト及びファンサイトの企画・制作他社IPのファンクラブ運営受託を行う予定です

- ・ ファンクラブ企画/制作/運営
- ・ 左記運営受託 etc.



グッズコマース(物販事業)

IP(デジタルコンテンツ)のNFTによるデジタルグッズ及びリアル(物理的)なグッズの企画・製作・販売を行う予定です

- ・ 実物(リアル)商品
- ・ デジタル商品(NFT) etc.



仮想通貨(コイン流通/取引)

上記の事業の商流で使うことのできる暗号資産(仮想通貨)の流通を、取引所と連携して行います。多くの仮想通貨との連携を行う予定です

今後の展望

前述したビジネスモデルの実現に向けて、以下のような戦略を描いています。

