



**2023年2月期 業績説明資料**  
**(2022年3月～2022年8月)**

**株式会社メタリアル (東証グロース：6182)**



2022年10月14日

**既存事業の営業利益は順調に進捗  
メタバーズ事業は「メタバーサー構想」開始**

**連結前年比：売上105.4% 営業利益277.2%**

**MT事業前年比：売上101.5% 営業利益119.8%**

**メタバーズ事業への当期投資：225百万円**

**メタバーズ事業を除いた営業利益：467百万円**

# 2023年2月期第2四半期 連結損益計算書

(単位：百万円)

	2022年2月期 第2四半期	2023年2月期 第2四半期	前期増減率	2022年2月期 第2四半期 (メタバース 事業除く)	2023年2月期 第2四半期 (メタバース 事業除く)	前期増減率
<b>売上高</b>	2,049	<b>2,161</b>	105.4%	2,049	<b>2,157</b>	105.2%
売上原価	711	782	110.0%	711	782	110.0%
売上総利益	1,338	1,378	103.0%	1,338	1,374	102.7%
販売費及び 一般管理費	1,251	1,137	90.9%	993	906	91.3%
<b>営業利益</b>	87	<b>241</b>	277.2%	344	<b>467</b>	135.8%
<b>経常損益</b>	108	<b>270</b>	250.1%			
親会社株主に 帰属する当期 純利益	54	<b>109</b>	200.2%			

## 2023年2月期第2四半期 販管費 前年同期比較

(単位：百万円)

	2022年2月期 第2四半期	2023年2月期 第2四半期	増減率	2022年2月期 第2四半期 (メタバース 事業除く)	2023年2月期 第2四半期 (メタバース 事業除く)	増減率
<b>販売費及び 一般管理費</b>	1,251	<b>1,137</b>	90.9%	993	<b>906</b>	91.3%
採用・人件費	694	<b>589</b>	85.3%	620	<b>531</b>	85.7%
広告費	81	<b>106</b>	129.9%	79	<b>86</b>	108.0%
支払手数料	64	<b>64</b>	87.0%	60	<b>61</b>	101.6%
販売手数料	69	<b>58</b>	83.2%	69	<b>58</b>	83.5%
ネットワーク費	53	<b>58</b>	100.2%	46	<b>56</b>	122.7%
研究開発費	145	<b>129</b>	62.0%	37	<b>41</b>	110.9%
業務委託料	22	<b>66</b>	256.2%	16	<b>22</b>	135.3%
その他	119	<b>62</b>	49.4%	63	<b>49</b>	77.4%

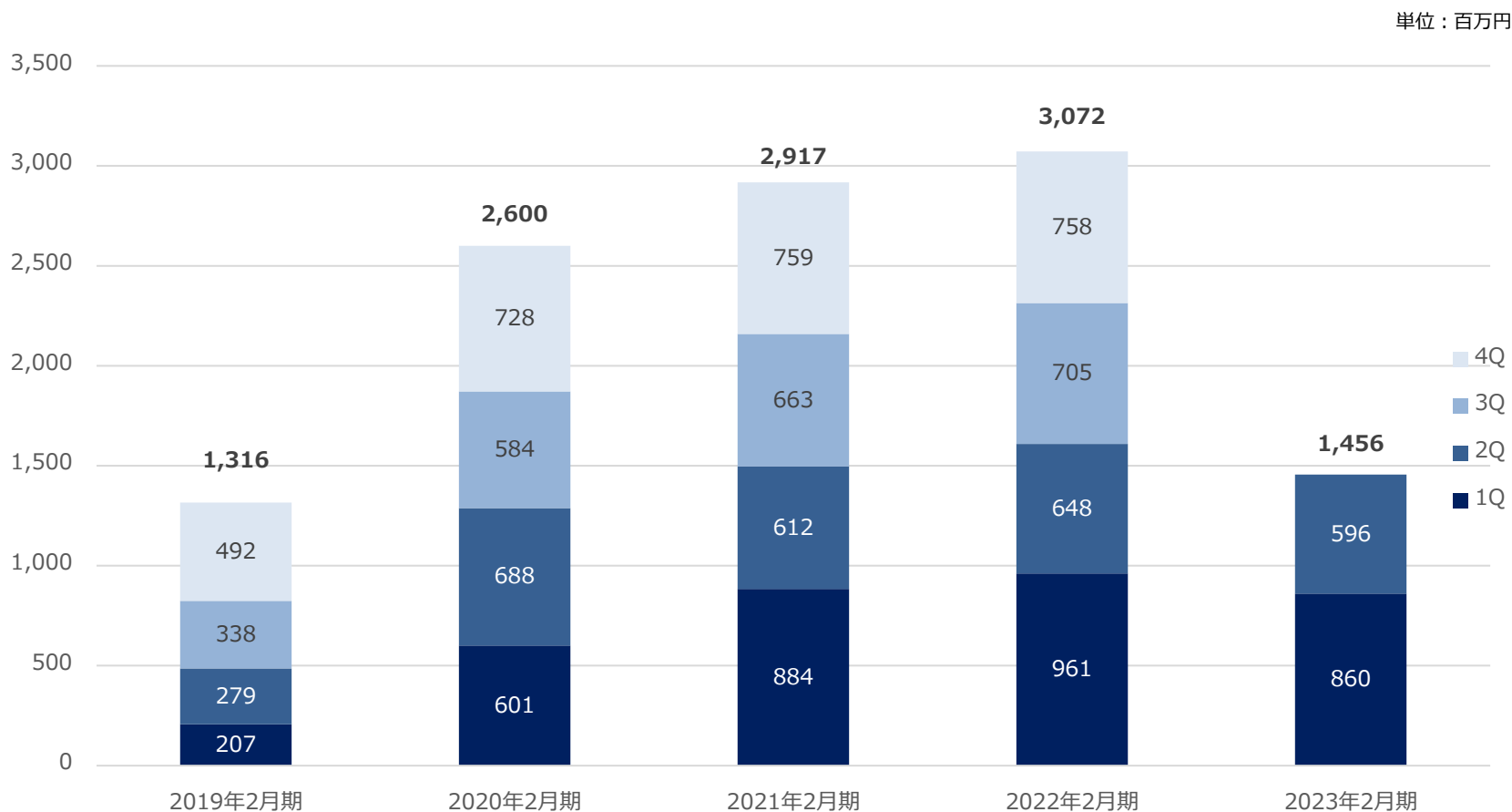
# 2023年2月期第2四半期 MT事業 前年同期比較

(単位：百万円)

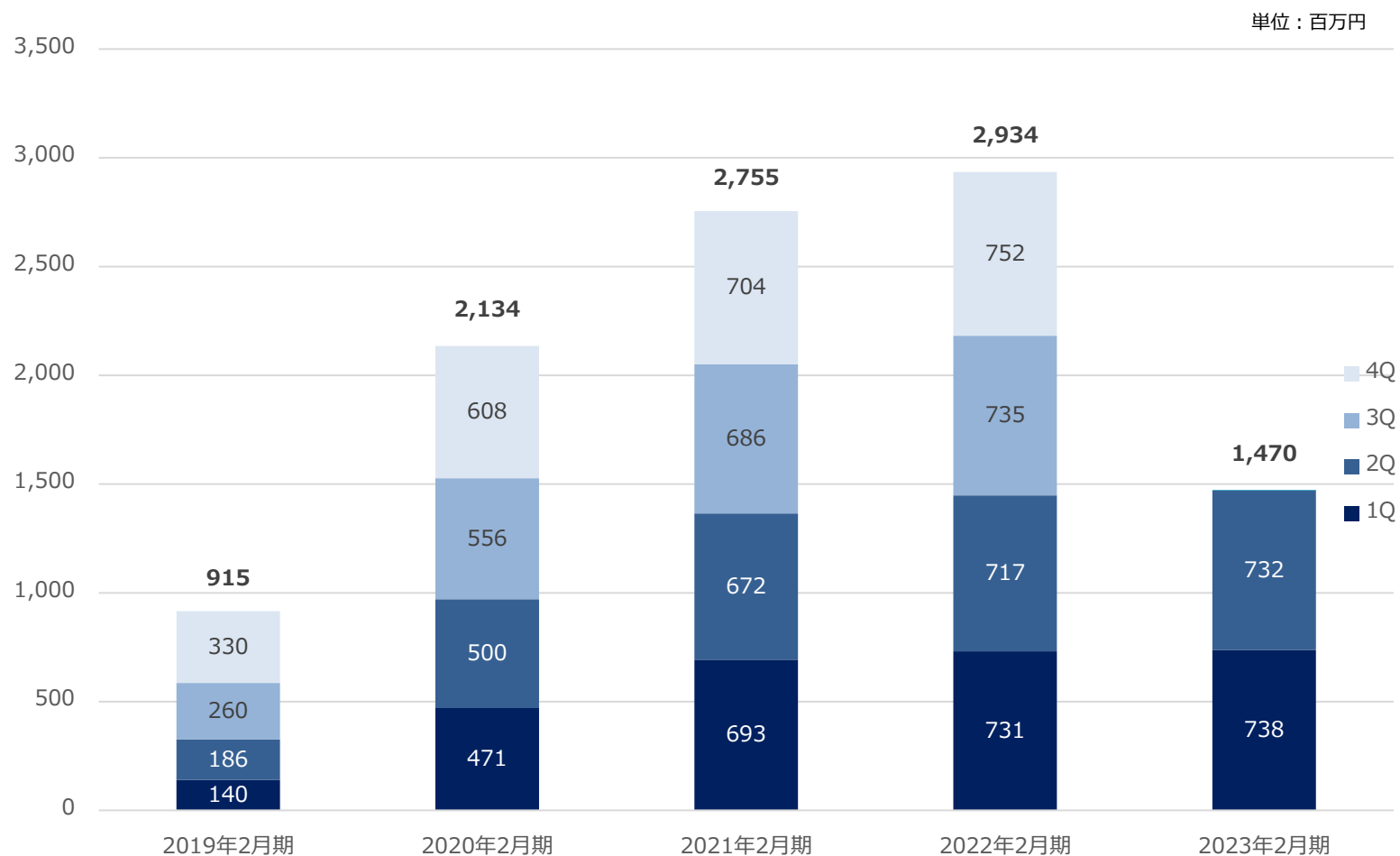
	2022年2月期 第2四半期	2023年2月期 第2四半期	前期増減率
売上高	1,448	<b>1,470</b>	101.5%
営業利益	270	<b>324</b>	119.8%

- ・売上高は対前年同期比で+1.5%とほぼ横ばいになった。
- ・営業利益については費用最適化が継続しており+19.8%となった。

# MT事業 受注高推移

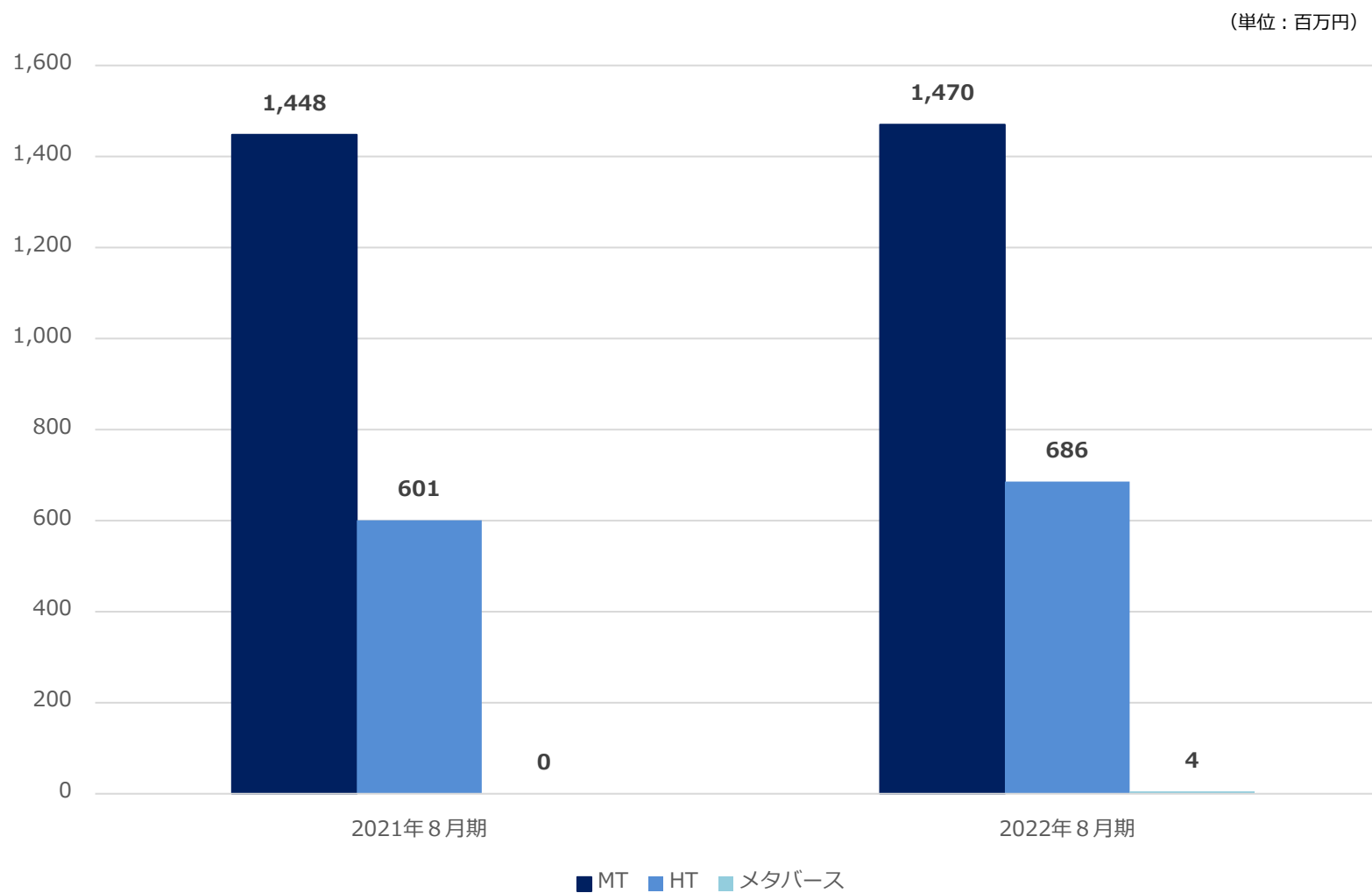


- ・ 受注ベースでの売上推移（財務諸表上の売上ではない）。
- ・ 外部への販売数値のみ（グループ内部取引による売上を除く）。



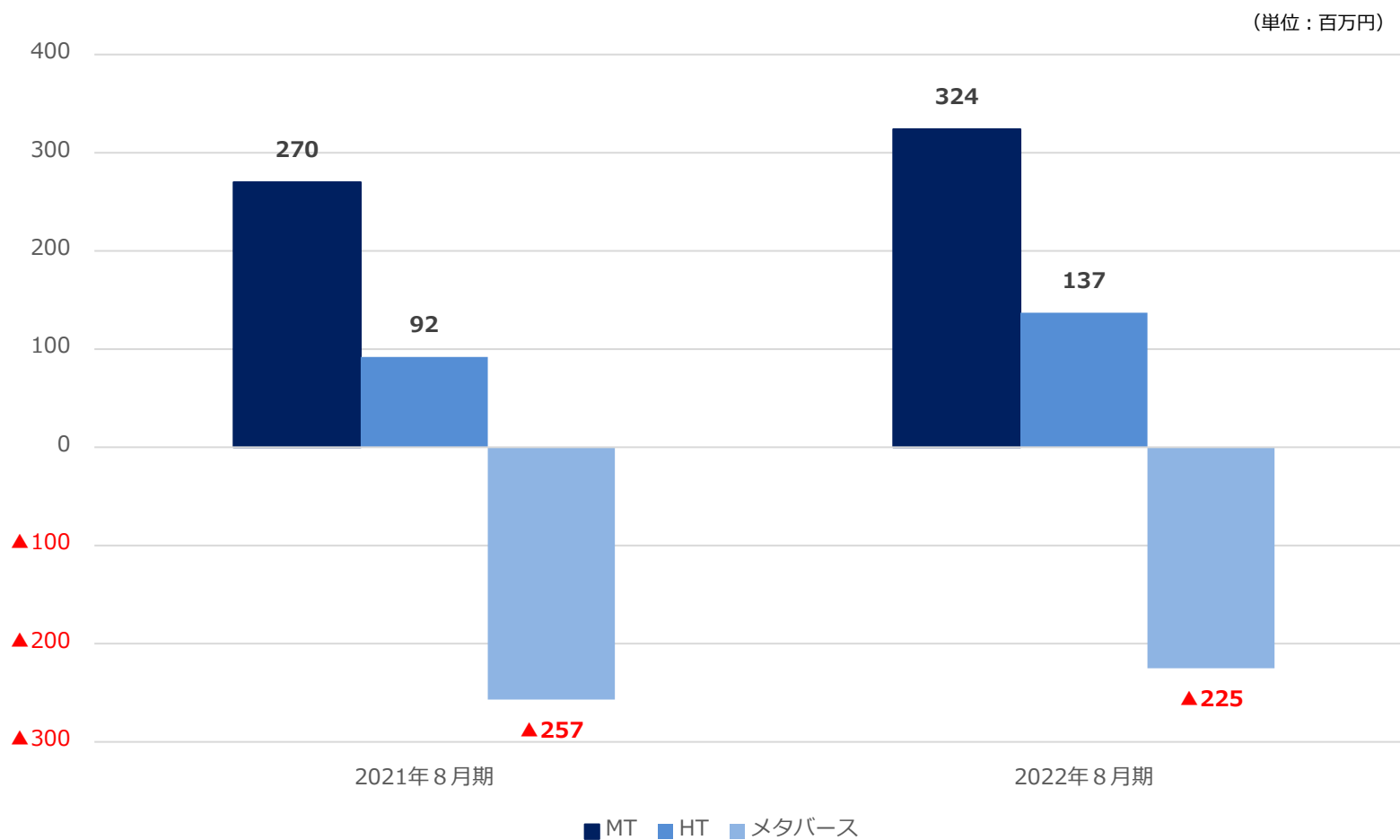
・ 外部への販売数値のみ（グループ内部取引による売上を除く）。

## セグメント別売上高 前年同期比較





# セグメント別営業利益 前年同期比較





## 成長戦略（メタバース事業）



## 当社のポジション

## 【リアリティ・メタバース】

世間一般のメタバースがアンリアル  
(ゲーム・CG・アニメ) が中心であるのに対して  
当社はリアル (実生活・実写) を  
コンセプトとしてポジショニングしている

メタバース = アンリアル  
AR = リアル

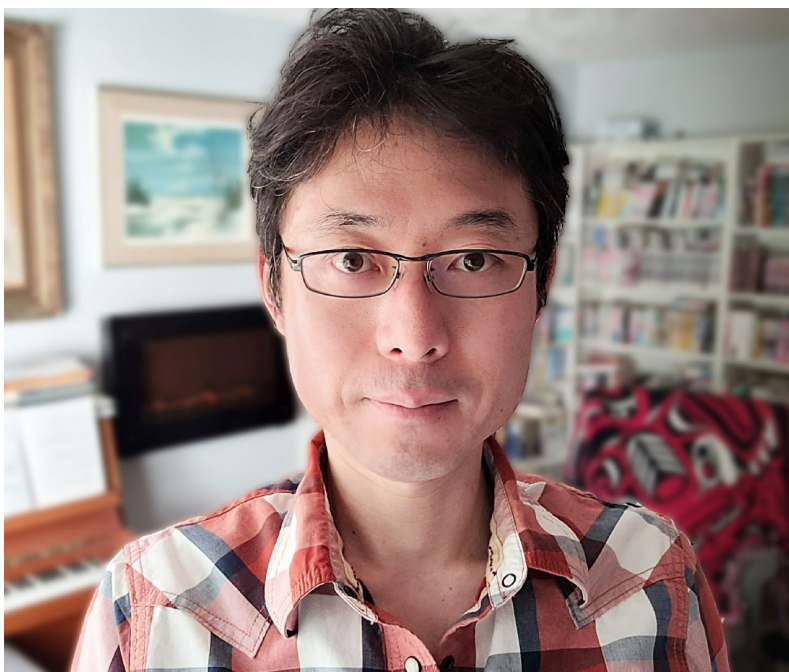
当社はメタバースでリアル



**メタバース事業 新経営陣**

## CTO 米倉豪志

元オルツ 副社長 / デジタルクローン開発者



当社の企業理念である「国境も、言語も、容姿も、身体も、知識も、あらゆるハンディキャップが存在しない、旧現実にある格差・差別を消滅させる」ことを実現するためには、これまで当社が取り組んできたメタバース関連技術に加えて、人工知能関連技術及び、Web3関連技術の統合が必須であると考えています。

人工知能、ブロックチェーン技術に深い知見があり、国内外に広範な人脈を持つ米倉豪志氏の参画は、当社のビジョンを実現し、ひいては、メタバースの地平を切り拓く大きな力となると確信しています。

### Comment

かねてより、同じテクノロジー冒険野郎として強いシンパシーを感じていた、MATRIX代表の五石氏の事業に参画できることを嬉しく思っています。この度、MATRIXで研究開発を担当することとなり、私がこれまで培ってきた技術と、今も頭の中に溢れかえる膨大なアイデアをメタバース上に結実させる場を得たことは、私自身にとって、新たな、そして、より広大なフロンティアを得たことを意味します。この情熱を、MATRIXの冒険を推進するエンジンの一つとして、燃烧したいと思えます。

# CMO 木下洋一

元日本マクドナルド コミュニケーション本部長



当社がこれまで育んできたリアリティ指向のメタバース『どこでもドア』が、キャズムを超えこれまでのアーリアダプターからより広範なマジョリティに浸透させるためには、精度の高いデータドリブンなユーザーコミュニケーションを必要としています。

この度、CMOに就任する木下洋一氏は、日本マクドナルド執行役員コミュニケーション本部長を始め、数多くの著名企業の顧客リレーションとブランド構築に大きな成果を達成してきた、マーケティングスペシャリストです。

グローバルで大規模な顧客コミュニケーションから、スタートアップのゼロイチベースのマーケティング体制構築まで、広範な知見を有する木下洋一氏の参画は、当社のビジョンを実現し、ひいては、メタバースの地平を切り拓く大きな力となると確信しています。



## 【テーマ1】ワールド（仮想空間）作成機能 ～誰でも簡単につくれるようにする～

【ワールド】  
メタバース上の仮想空間のこと



# Step1 ワールド（仮想空間）作成ツール

## ワールド（仮想空間）を作成できる機能

- 手持ちの映像ファイルをアップロードするだけで簡単にオリジナルワールドを作成
- 既存のワールド・ライブラリ（約100カ国1000スポット）を使うこともできる



プレスリリース : [https://www.matrix.inc/files/ugd/5acd24\\_eb05851ee52440b694c407caf45d3cfb.pdf](https://www.matrix.inc/files/ugd/5acd24_eb05851ee52440b694c407caf45d3cfb.pdf)

# Step2以降 ワールド（仮想空間）作成ツール

**Step2** ワールド作成者がWeb上でワールドを簡単に編集できる

**Step3** 参加者がワールド内にエフェクトを簡単に追加できる

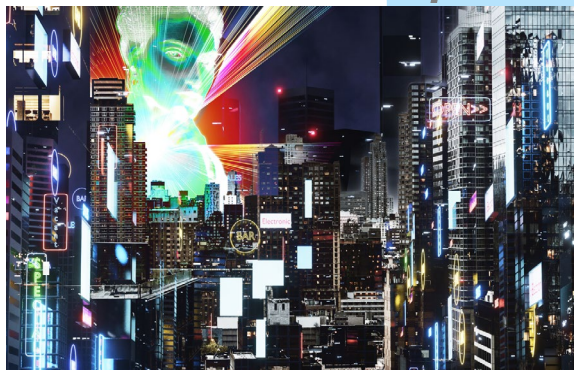
**Step4** 言葉で記述したら、AIがワールドを自動生成できる

Step2



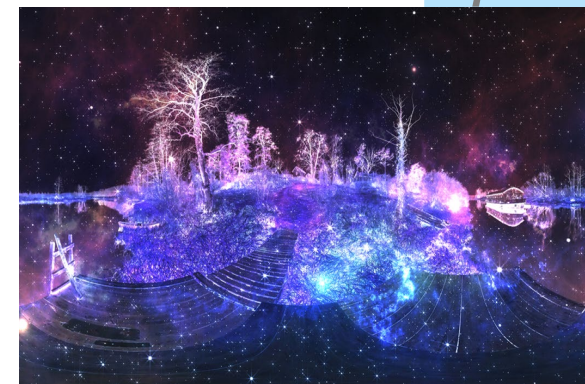
2023年春予定

Step3



2023年夏予定

Step4



2023年秋予定



## 【テーマ2】自律駆動の仕掛け ～メタバーサーの収益とエコシステム～

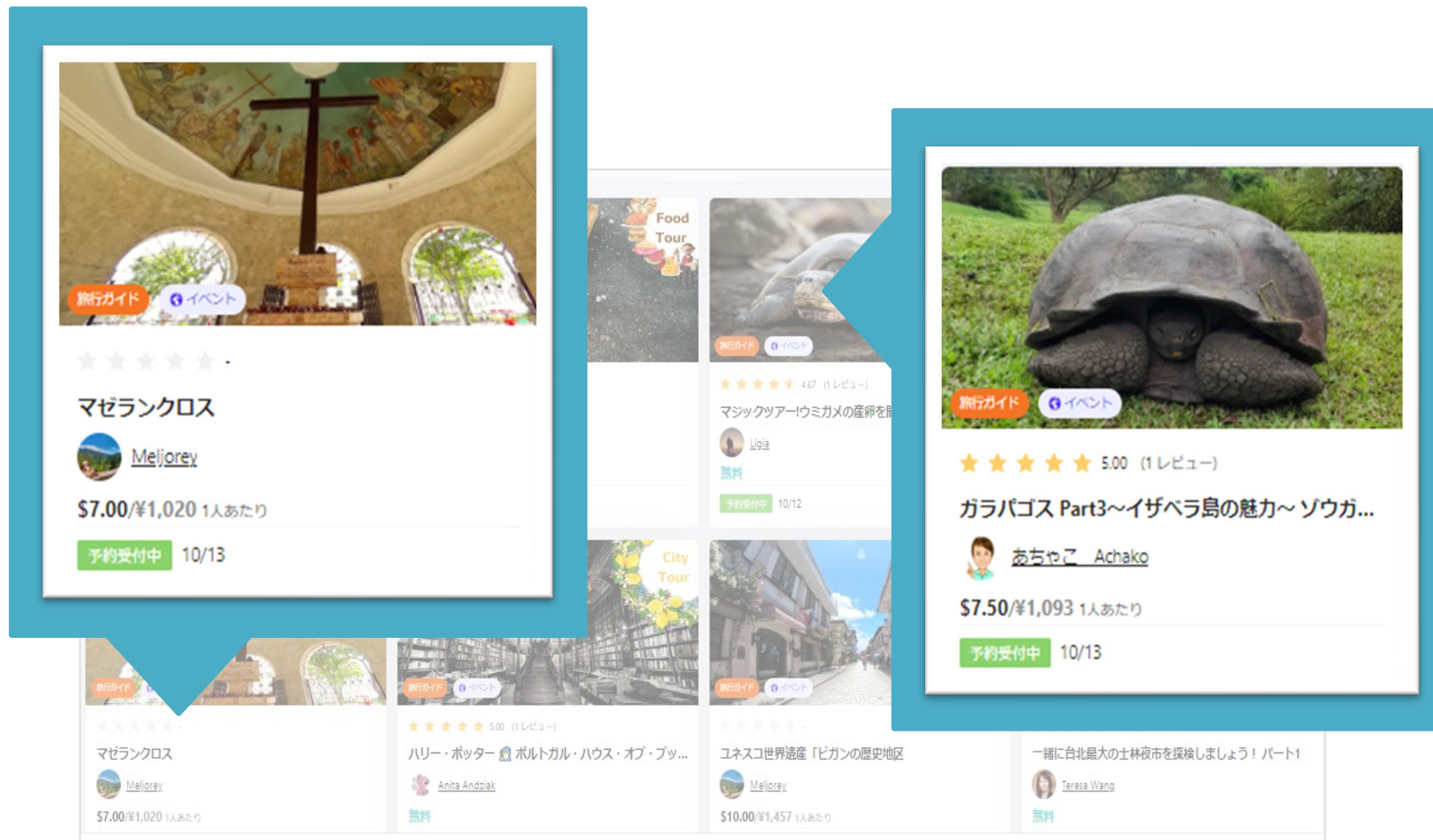
### 【メタバーサー】

メタバース上で自身のワールドを作成したり  
イベントを開いたりする人々。  
メタバース時代のYoutuberに相当する

# Step1 ワールド・イベントへの直接課金

リリース済

ワールドやイベントの参加者に対して都度課金ができます。

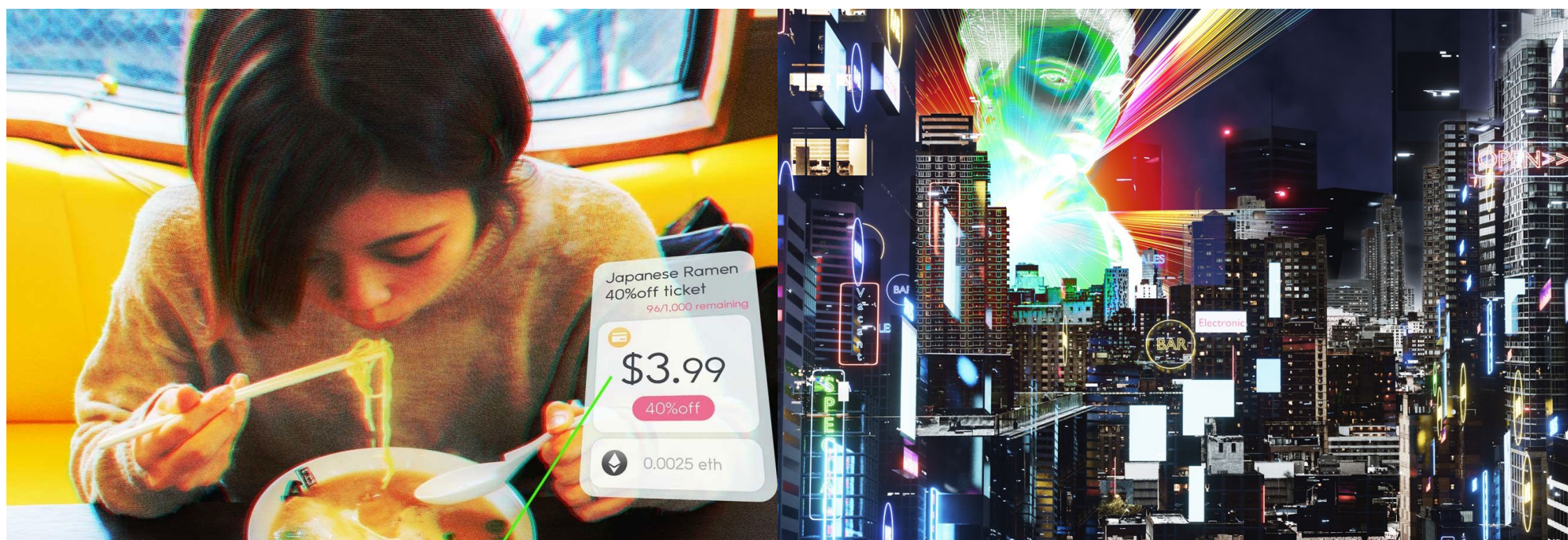


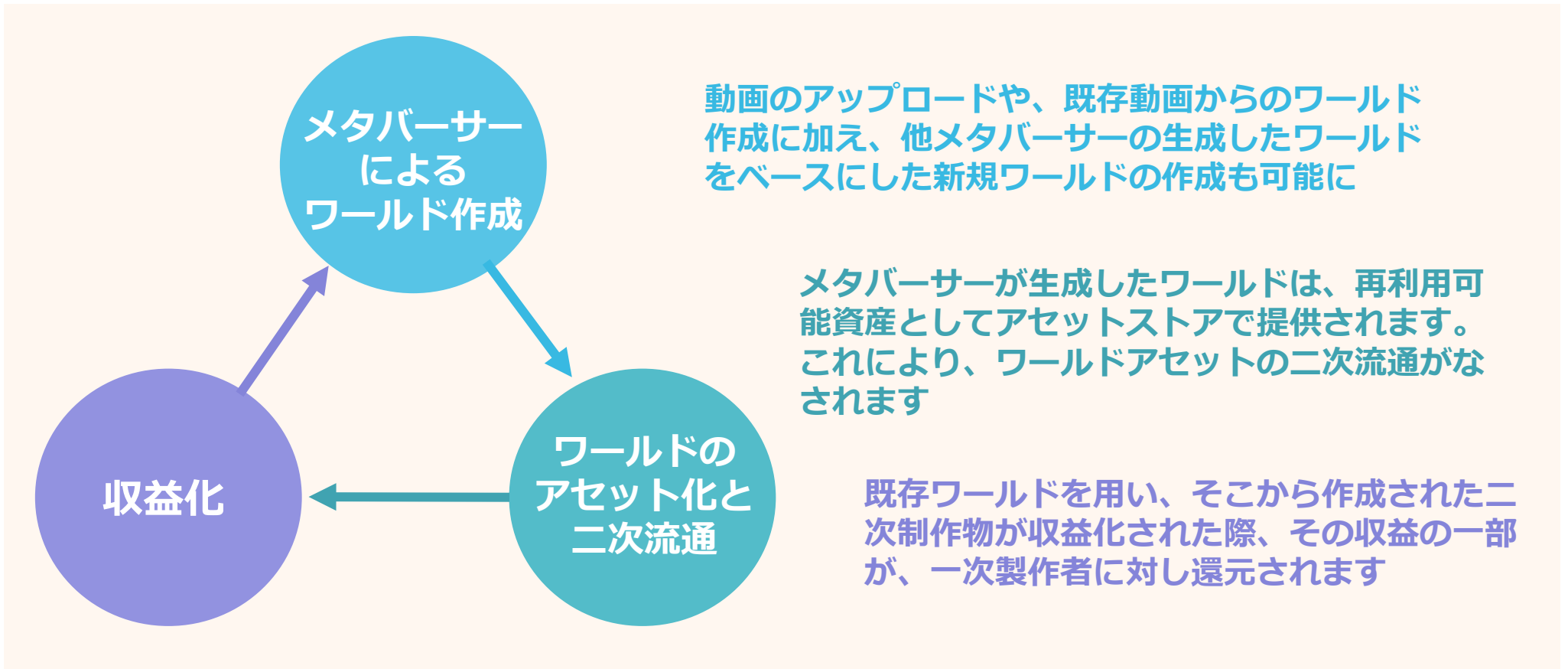
# Step2-3 メタバース内コマースとメタバース内広告



さらなるメタバースの収益手段として、メタバース内コマースとメタバース内広告システム開発を進めています。

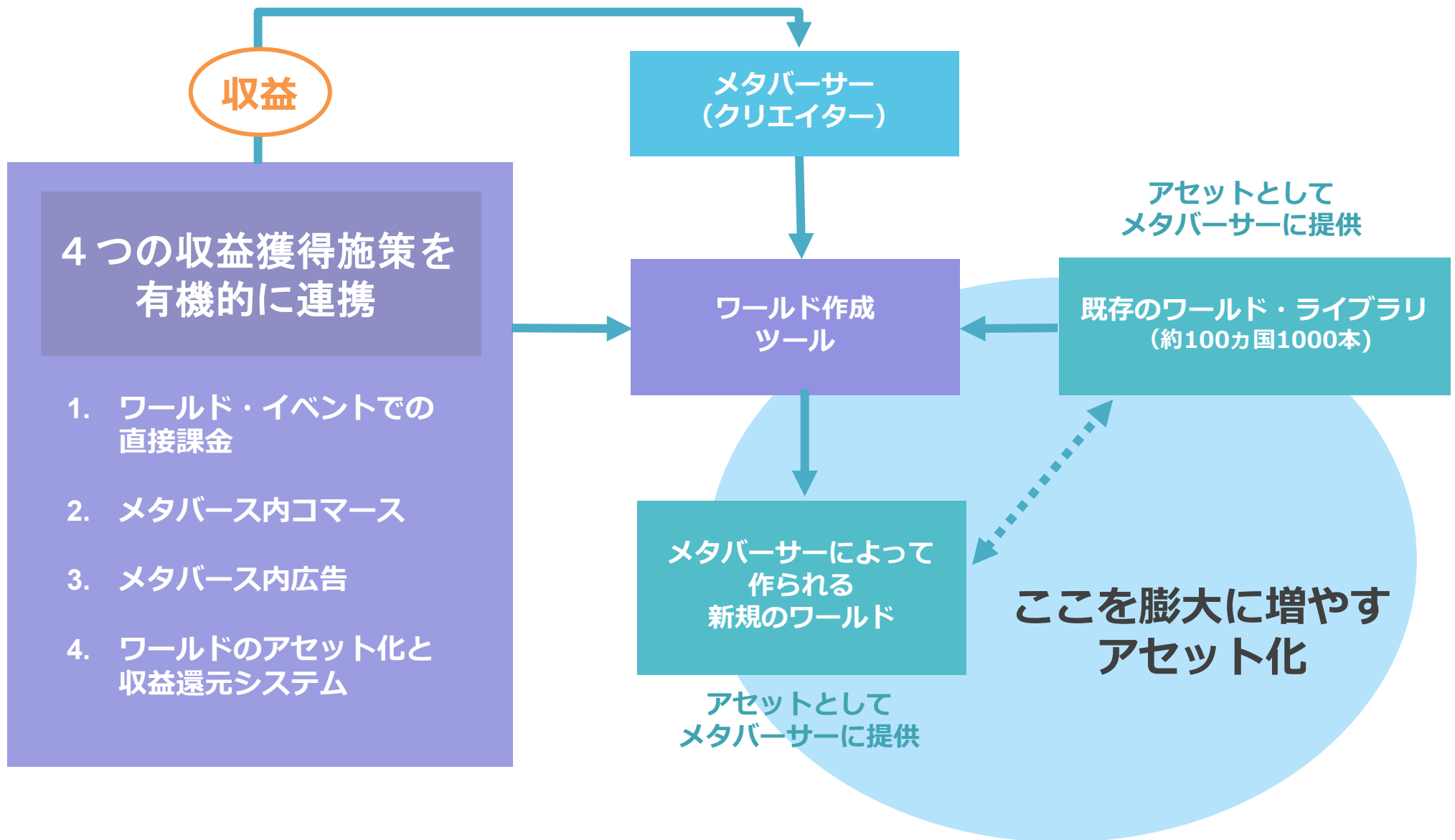
これらは単なる収益手段を超え「リアリティ指向のメタバース」のプラットフォームとしての知見を集約することで、メタバース者たちのクリエイティビティを刺激します。





ワールドアセットの再利用機能とその収益還元システムをプラットフォームが提供することにより、メタバーサー（クリエイター）たちのエコシステムを構築。

メッシュネットワーク化されたメタバースワールド制作の自律的な拡大を推進します。



## ワールド作成機能

1. ワールド・ライブラリ (済)
2. オリジナル素材アップロード (済)
3. WEB上で編集 (2023年春)
4. エフェクト加工 (2023年夏)
5. AIワールド自動生成 (2023年秋)

## メタバース収益とエコシステム

1. ワールド・イベント課金 (済)
2. E-Commerce決済 (2023年秋)
3. VR内広告システム (2024年)
4. ワールドのアセット化と収益還元システム (2024年)

## ネイティブアプリ

VR : Meta Quest  
(2023年夏)

非VR :  
iOS (2023年冬)  
Android (2023年冬)

全体の開発内容は3分野に大別されます。

(1) ワールド作成機能

(2) 自律駆動の仕掛け

(3) アウトプット先となる各種デバイスへの対応

これら3分野を完成させることで、メタバースによるワールド生成と、その自律的なエコシステムを駆動させていきます。





## 【テーマ3】メタバースのプロモーション

## 個人メタバーサーに対する タレント的プロモーション

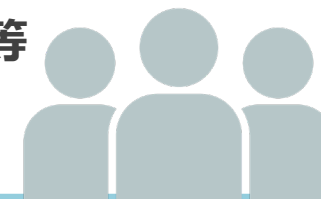
ワールドを生成しイベントを  
開催するメタバーサーの才能に  
焦点をあてる

(対個人)



## 法人のメタバース進出向け ジャンル別支援パッケージ

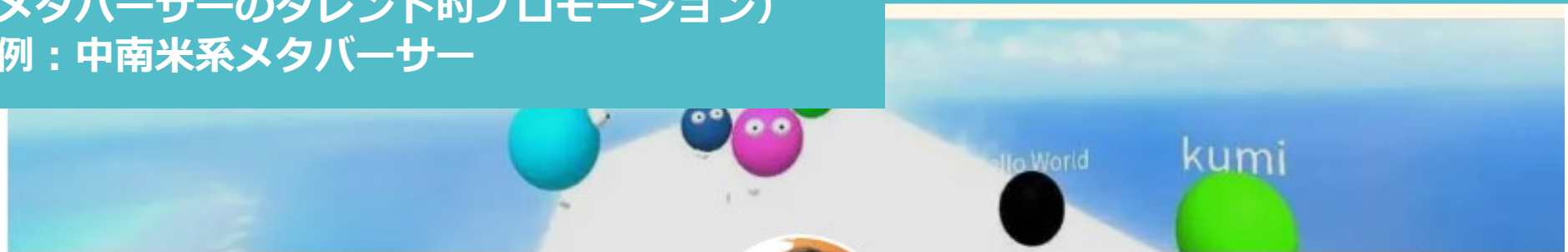
- ・エンターテインメント
  - ・記念撮影・結婚式等の記録
  - ・旅行・留学・語学
  - ・不動産
  - ・ジャーナリズム等
- (対法人)



メタバーサー誘致施策を、「個人メタバーサーに対するタレント的プロモーション」と、「法人のメタバース進出への支援パッケージ」の2方向から行う。

- ワールドを生成しイベントを開催するメタバーサーの才能に焦点をあてたプロモーションを展開。メタバーサー誘致のマーケティング施策とする。
- 当社のリアリティ指向メタバースに親和性のある業界からのメタバース進出を誘致するために、ワールド作成、イベント開催、販促ツールのテンプレートまでをパッケージ化して提供する。

(メタバーサーのタレント的プロモーション)  
例：中南米系メタバーサー



あちゃこのメタバース旅行

#1 ガラパゴス諸島に行こう!

▶ 07:29 10月4日

🔊 86回 ▶ 3時間



▶ 01:48

1. はじめまして!メタバーサーとは?(更新版)

▶ 04:39

2. ガラパゴス諸島に行こう! パート1 ~アシカとの付き合い方~

## (メタバース進出支援パッケージ) 例：記念撮影関連業向け

思い出を空間まるごと

タイムカプセルに



### 貴社によるメタバース事業進出案

MMATRIX

貴社の写真館事業をベースに、無理のない、それでいて、オンリーワンの尖ったメタバース事業を考えてみました。



思い出を空間まるごと  
タイムカプセルに

- 写真を通して、人々の美顔を保存する貴社事業に、その喜びの空間を丸ごと記録するメタバース事業を追加しませんか？
- 単に記録して納品するだけでなく、そのデータを長期お預かりし、10年、20年後にお届けする、「VRタイムカプセル」サービスを提案します。
- お子様が生まれた瞬間や、家族の思い出を空間まるごと保存して、成人の日に母や父の視線でタイムスリップする。そんなこれまでにはなかった素晴らしい感動体験をぜひ貴社事業にお加えください。

### 事業の開始をしっかりサポートいたします

MMATRIX

VR撮影の専門家集団が貴社のメタバースサービス進出をしっかりサポートいたします。

メリット

1

#### すぐに始められます

技術的な準備は不要です。御社のメニューに加えていただければ**すぐにもサービス開始**できます。

メリット

2

#### 最新技術で貴社のアップセルに貢献します

リーズナブルな当社サポート価格をご提案。**貴社売上に貢献いたします。**

メリット

3

#### 1,000本を超える実績で安心のクオリティ

国内外100を超える撮影陣、1,000本を超えるVR撮影/編集実績あり。  
**当社サイト上でそのクオリティをご確認いただけます。**



## 2023年2月期 業績予想

# 2023年2月期連結業績予想

## ◆連結業績予想

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益	
	百万円	%	百万円	%
2023年2月期	4,299~5,380	3.4~29.4	306~803	233.7~773.9

## ◆セグメントごとの連結業績予想

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益	
	百万円	%	百万円	%
2023年2月期				
MT事業	3,074~3,674	4.8~25.2	503~913	32.3~140.0
HT事業	1,191~1,550	▲2.4~27.1	158~351	▲12.8~92.9
メタバース事業	33~154	639.9~-	▲421~▲315	-
その他本社費等	-	-	▲39	-

当社では2018年2月期以降の売上高の急成長に伴い、業績に急激な変化が生じていたことから2019年2月期以降を対象とした業績予想開示を行っておりませんでした。売上成長率50%（1.5倍成長）を下回った際には会社予想開示を再開するという当初方針に則り2022年2月期は業績予想開示を行いました。結果として期中業績修正が必要になるなど、大きく業績の下振れが発生いたしました。

現状においても、業績予想を定点で精緻に予測することが困難な段階であると判断し、2023年2月期においては複数のシナリオを想定したレンジ形式による業績予想開示を行うこととしております。

具体的に、MT事業について、従前から主力製品となっているドキュメントAI翻訳では一定の予測が可能な一方、昨年より本格営業を開始した音声AI翻訳は新規性が高く、市場規模及び成長度合いを予測することが困難であるため、音声AI翻訳の成長度合いが高ければレンジの上限、低ければ下限となります。

HT事業は特に新型コロナウイルス感染症の収束状況による影響を受け、コロナが早期に収束するならばレンジの上限、今期中も収束しないならば下限となります。

メタバース事業では、メタバース領域における技術的環境（ハード及び通信）についての世界的な進歩の潮流がどの程度加速するかにより強く相関しております。進歩の加速が速いほどレンジの上限、遅いほど下限となります。

## ご留意事項

- 本資料は、株式会社メタリアルルの業界動向及び事業内容について、株式会社メタリアルルによる現時点における予定、推定、見込み又は予想に基づいた将来展望についても言及しております。
- これらの将来展望に関する表明の中には、様々なリスクや不確実性が内在します。既に知られたもしくは未だに知られていないリスク、不確実性その他の要因が、将来の展望に関する表明に含まれる内容と異なる結果を引き起こす可能性があります。
- 株式会社メタリアルルの実際の将来における事業内容や業績等は、本資料に記載されている将来展望と異なる場合がございます。
- 本資料における将来展望に関する表明は、2022年10月14日現在において利用可能な情報に基づいて株式会社メタリアルルによりなされたものであり、将来の出来事や状況を反映して将来展望に関するいかなる表明の記載も更新し、変更するものではありません。

本資料のお問合せ先  
株式会社メタリアルル  
グループ管理本部  
メールでのお問合せ： [ir@metareal.jp](mailto:ir@metareal.jp)