

MetaReal

**2022年2月期 第2四半期
業績説明資料
(2021年3月～2021年8月)**

株式会社メタリアル (東証マザーズ：6182)

**2021年9月1日付の持株会社体制への移行に伴い、社名を株式会社メタリアルに変更致しました。
(旧株式会社ロゼッタ)**

2021年11月30日



**MT事業のキャッシュカウ化は順調に進捗
GU事業は開発段階から販促開始ステージへ**

連結前年比：売上105.3%、営業利益112.2%、経常利益341.1%

MT事業前年比：売上106.1%、営業利益593.8%

GU事業（グローバルユビキタス）の先行投資が▲257百万円。

GU事業を除いた営業利益は344百万円。

* 上記は本日発表の決算修正後の数値です

2022年2月期 連結損益計算書

MetaReal

(単位：百万円)

	2021年2月期 第2四半期	2022年2月期 第2四半期	前年比	2022年2月期 第2四半期 (GU除く)	前年比
売上高	1,946	2,049	105.3%	2,049	105.3%
売上原価	646	711	110.0%	711	110.0%
売上総利益	1,299	1,338	102.9%	1,338	102.9%
販売費及び 一般管理費	1,222	1,251	102.3%	993	81.3%
営業利益	77	87	112.2%	344	442.9%
経常利益	31	108	341.1%	365	-%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	4	54	-%	246	-%

2022年2月期 販管費 前年同期比較

MetaReal

(単位：百万円)

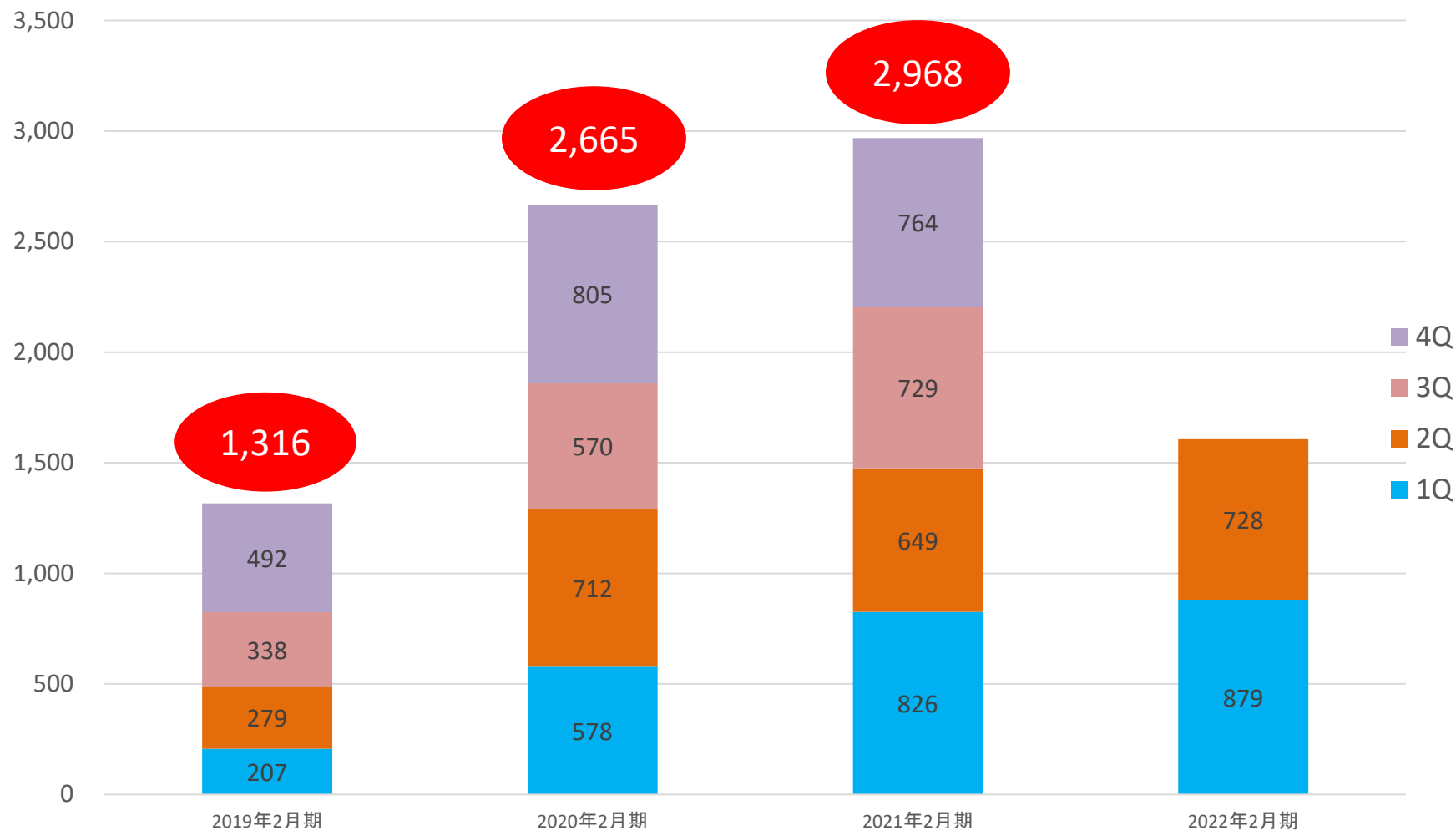
	2021年2月期 第2四半期	2022年2月期 第2四半期	前年差	前年比	2022年2月期 第2四半期 (GU除く)	前年差	前年比
販売費及び 一般管理費	1,222	1,251	+28	102.3%	993	▲228	81.3%
採用・人件費	674	694	+20	103.0%	598	▲75	88.7%
広告費	107	81	▲26	75.4%	79	▲28	73.8%
支払手数料	59	64	+5	109.2%	60	+1	102.1%
販売手数料	84	69	▲14	82.4%	69	▲14	82.4%
ネットワーク費	61	53	▲8	86.9%	46	▲15	74.6%
研究開発費	111	145	+33	130.2%	37	▲74	33.3%
業務委託料	3	22	+19	707.4%	7	+4	253.3%
その他	119	118	▲0	99.5%	94	▲25	78.9%

(単位：百万円)

	2021年2月期 第2四半期	2022年2月期 第2四半期	前年比
売上高	1,365	1,448	106.1%
営業利益	45	270	593.8%

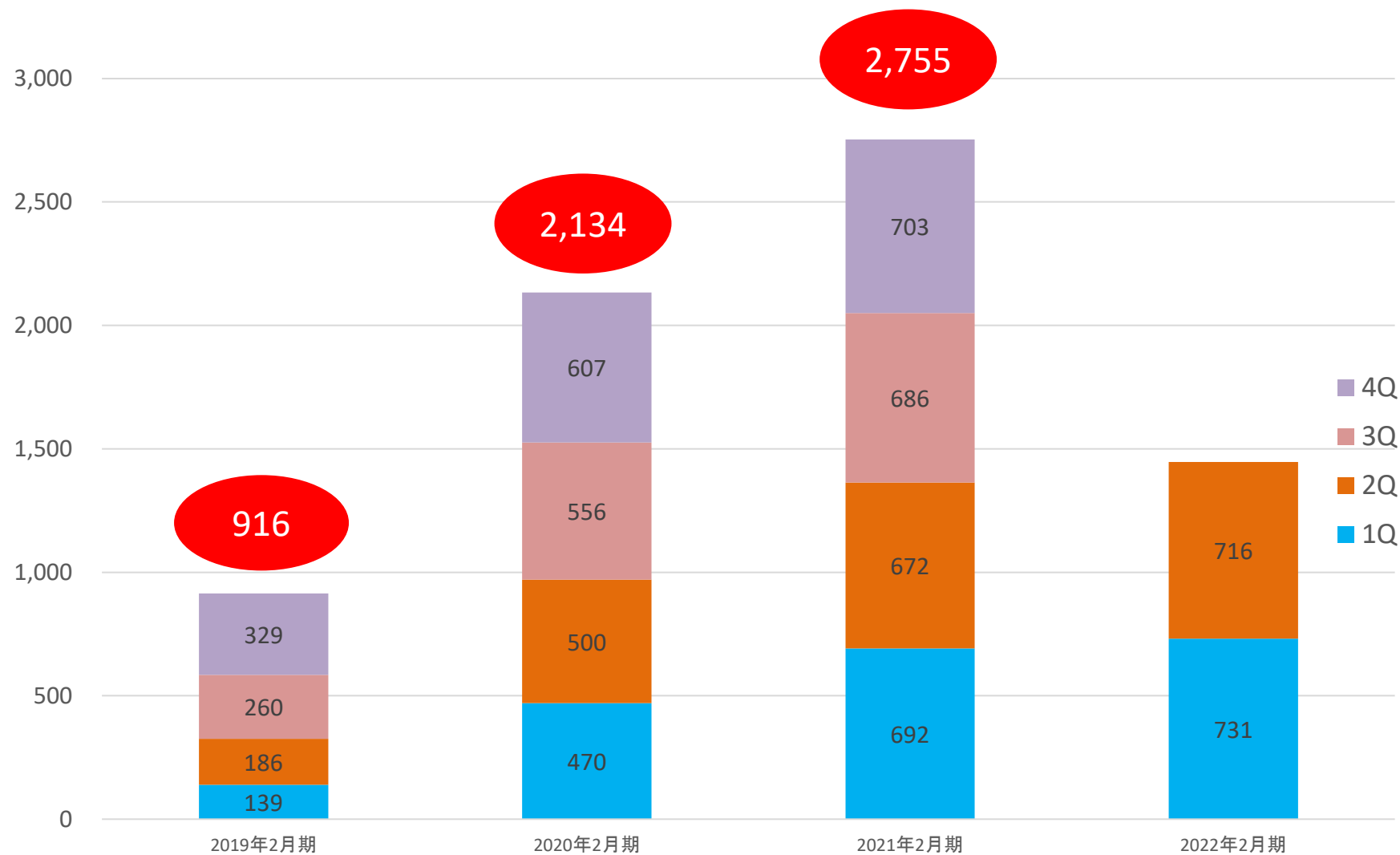
昨年第一四半期の売上高がコロナ禍前の高い数値（特に3月）となっており、今期の第二四半期の売上前年対比は106.1%となりましたが、通期見込計画に対し想定通り進行しています。

(単位：百万円)



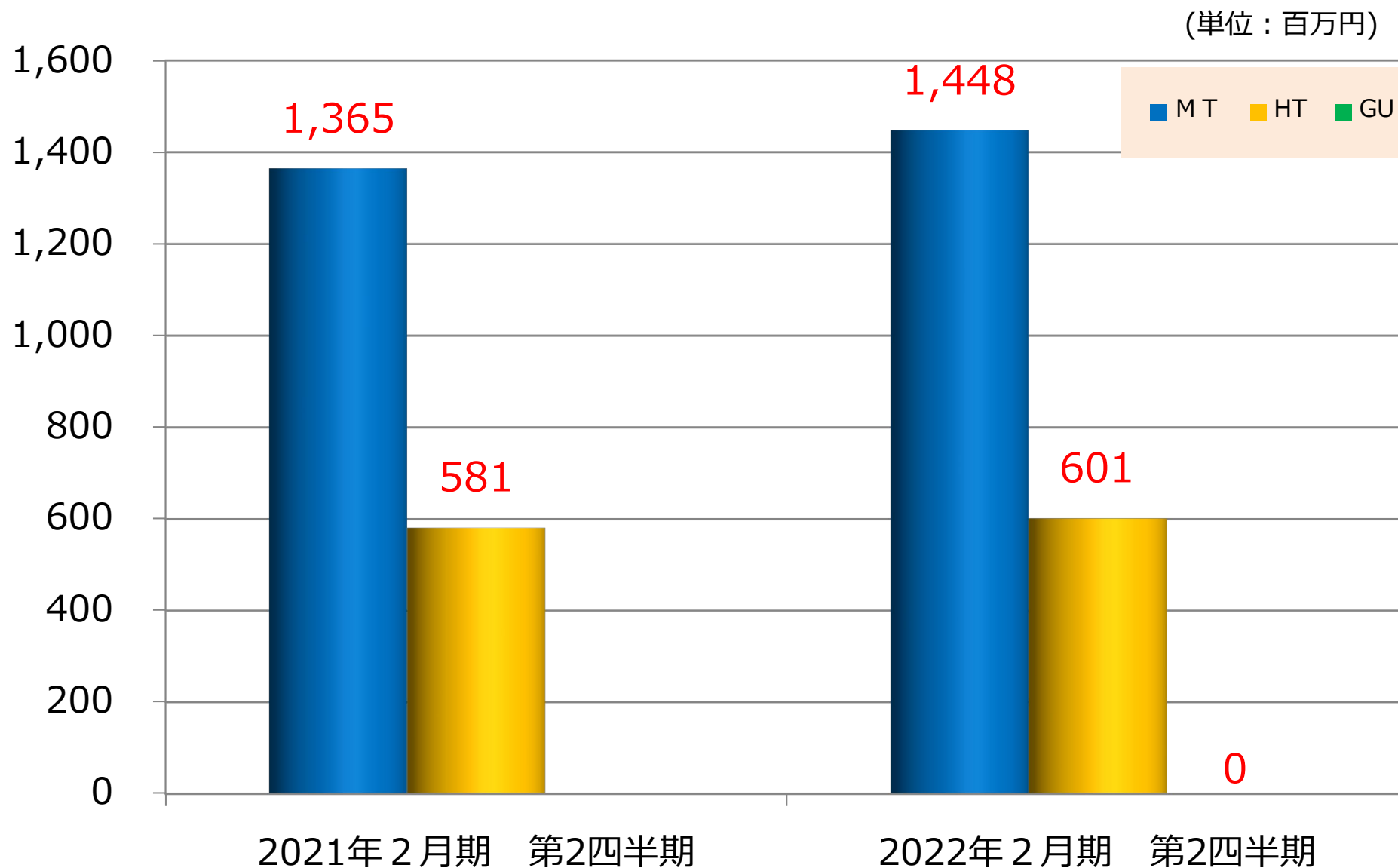
- ・ 受注ベースでの売上推移（財務諸表上の売上ではない）。
- ・ 外部への販売数値のみ（グループ内部取引による売上を除く）。

(単位：百万円)



・ 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

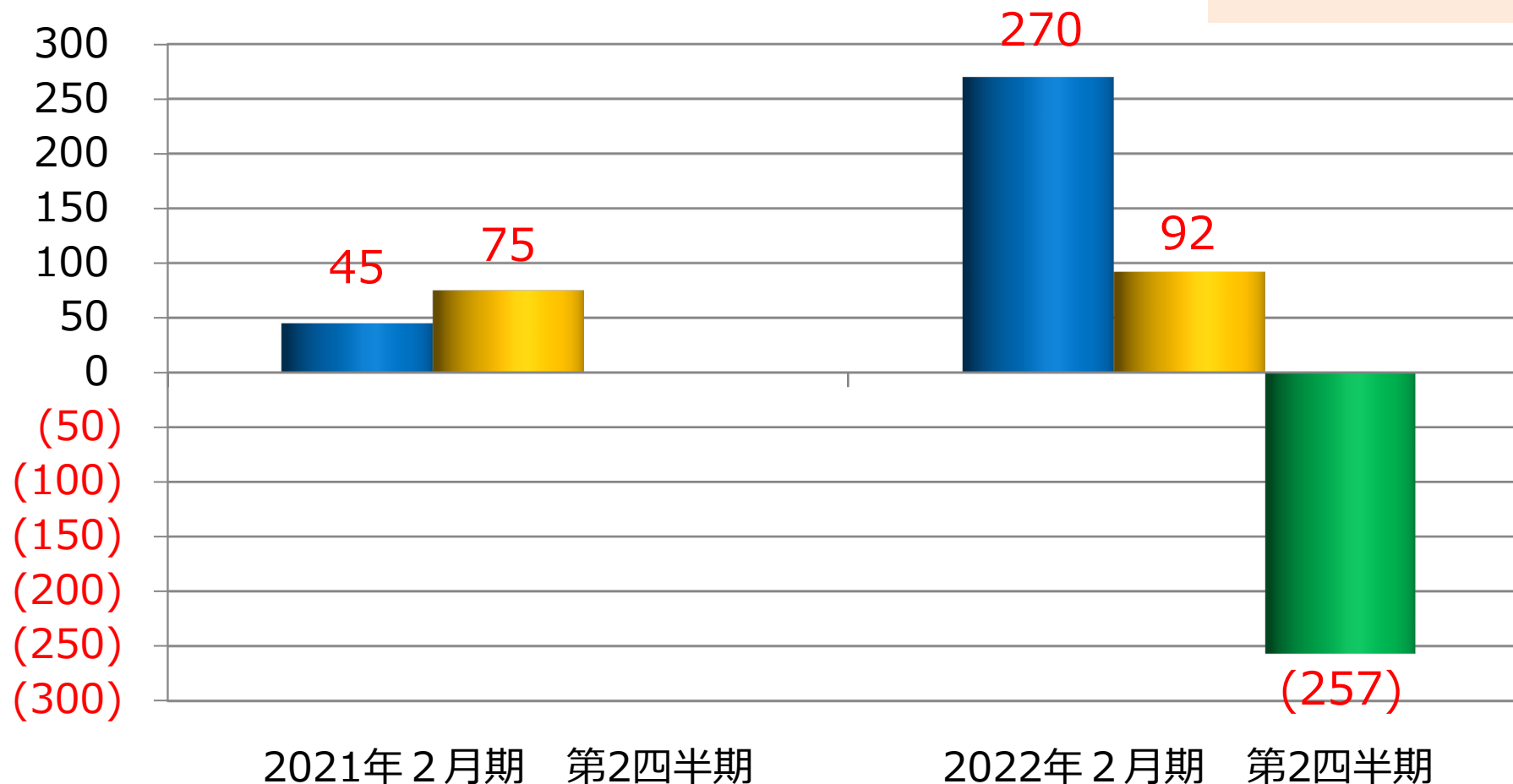


- ・2022年2月期第1四半期から「MT事業」「HT事業」「GU事業」の3区分に変更。（従来は「MT事業」「HT事業」「クラウドソーシング事業」「GU事業」の4区分）
- ・現在ではクラウドソーシングとHTとに明確な差異はなくなり、規模・成長性に鑑みても分離することの意味がなくなったため。

セグメント別営業利益 前年同期比較

(単位：百万円)

■ MT ■ HT ■ GU



- ・2022年2月期第1四半期から「MT事業」「HT事業」「GU事業」の3区分に変更。(従来は「MT事業」「HT事業」「クラウドソーシング事業」「GU事業」の4区分)
- ・現在ではクラウドソーシングとHTとに明確な差異はなくなり、規模・成長性に鑑みても分離することの意味がなくなったため。

MetaReal

成長戦略（GU事業）の進捗状況

開発段階から販促開始ステージへ

サービス名を「どこでもドア」に

MetaReal

「OASIS」から「どこでもドア」に名称変更。意味が分かりやすくなった



いつでも、どこでも、誰とでも

旅行

カラオケ

コンサート

セラピー



VRで毎日世界旅行



どこでも集まってカラオケ



VRセラピー

いつでも

リアルでは飛行機、宿泊の手配等予め準備が必要だが、どこでもドアなら思いついた時にテレポートのように一日何カ国にでも行ける

どこでも

距離の問題、費用の問題、時間の問題、安全の問題など、リアルではなかなか行きにくい、世界中のどこにでも、一瞬で行ける

誰とでも

遠距離の友達、離れて暮らす家族、田舎の両親、誰とでも一緒に集まって行ける。さらに言語フリーで、世界中の誰とでも会話できる



当社が目指すのは

リアル&ソーシャルVR

リアル=非ゲームのリアルな生活娯楽に集中
ソーシャル=人の新たな交流の場としてのVR



一緒に世界を旅行しながら
出会い交流をする「ソーシャルVR」
という新しい提案

9月21日リリース

VRでもPCでも
端末フリーで参加

言語フリーで
世界中の人と交流

【GuideMeetup】コース
現地ガイド付の都度課金ツアー
【SelfHost】コース
友達と自由に旅行できるサブスク

Alex : 今、私たちは北極圏を越えようとしています。

hideshima : うん。

jun : 今北極北極行ったんだ。

Alex : そして、とても寒いのがわかります。

HP : <https://www.traveldx.jp> コミュニティ: <https://www.facebook.com/groups/1519656848379544/>
公式YouTube: https://www.youtube.com/channel/UC8PAu_wrirwdAcbuLbPwN8Q

どこでもドア Party (いつでもどこからでも集まってカラオケ)

MetaReal

いつでもどこでも集まって、カラオケ、
宴会、スポーツ観戦、音楽鑑賞など、
多目的に使えるパーティールーム。
言語フリーで世界中から参加

9月21日リリース



VRカラオケパーティー

CM: https://youtu.be/_qDZDSbK6EA

HP: <https://www.matrix.inc/vrparty-lp01>

VRカラオケにペンライトをつけた結果: <https://youtu.be/0BdY-2MmUr0>

9月28日リリース

アーティストと同じ部屋で
プライベート・コンサート

アーティストと観客との
間で会話もできる

ファンとアーティストで
創りあげる
新しい音楽の形

VR Music
ホームコンサート

HP: https://peraichi.com/landing_pages/view/wthvx/

NICE73 VRライブ the first モーメント: <https://youtu.be/qnlhvH0IDb0>

【音も360度VRだ!】NICE73(ナイス・ナナサン)VRライブリハーサル風景公開!: <https://youtu.be/yHwEBiDFgbc>

9月21日リリース

世界各地の絶景に入り込む

“極上のリラクゼーション”
「VRセラピー」

1,500名以上のクライアントを持つ
心理カウンセラーが完全監修！

HP: <https://happy-hypno.jp/info/vrtherapy/>

極上のリラクゼーション「VRセラピー」サービス概要: <https://www.youtube.com/watch?v=ZwuF6VfiViM>

実際に体験すれば凄さがわかるが
体験してもらうまでのハードルが高い

対策

- VRゴーグルのレンタル
- 手取り足取りのVR案内サービス
- 集客力のある実店舗との提携による体験

VRの操作が複雑で分かりづらい

対策

- テレビレベルに単純で分かりやすい専用機をOEMで準備する

VRゴーグルが重くてしんどい
快適さが通信環境に依存する

対策

- ゴーグルが軽く高性能に（理想はサングラスのようなVRグラス）なれば解決
 - 5Gの普及等、世界の通信環境が進化していけば解決
- ⇒ 時間の問題

すべて自力でマーケティングするよりは
集客力を持つ企業との提携が良い

対
策

- 商品力と顧客ロイヤルティは極めて高いので、当社が持たない集客力を持つ企業との提携が良い
- 「どこでもドア」は世界展開ができるので、スコープは世界まで広げて提携先を探す

「どこでもドア」が革新的すぎて
世の中での認知度がほとんど何もない

対策

- 日経Trendy 「2022年ヒット予測100」で16位
- 関西テレビ「報道ランナー」／ TBS
「ラヴィット」など、兆候は出始めている
⇒ 火がつけば一気にステージが変わる

12月から法人向け販促開始



法人向けにセキュリティ対応を完了させ
12月より積極的な販売活動を開始

MTG



Michael こんにちは。

Michael アメリカ出身のマイケルです。

メッセージを送信...



Youconnect



音声 ON



カメラ ON



画面共有

OFF



議事録



退出する

言語

日本語



一旦中止

お客様側の画面

メインターゲットになっていた中国による
Great Fire Wall 強化の為
プロジェクトを一旦中止

Samantha : OKです。
Samantha : ああ、それはいいね。

MetaReal

2022年2月期 業績予想

(単位：百万円)

MT事業 損益計算書	2021年2月期	2022年2月期	前年比
売上高	2,755	3,480	126.3%
売上原価	800	1,039	129.8%
売上総利益	1,955	2,440	124.8%
販売費及び一般管理費	1,838	1,720	93.5%
営業利益	117	720	610.3%

年二桁%の低成長にあわせた費用調整は終了
 既に前期でキャッシュカウ化が完了
 当期はMT事業7.2億の営業利益見込

2022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		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年2月期	4,910	22.6	610	704.5	450	782.8		

◆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		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年2月期								
MT事業	3,480	26.3	720	510.7				
HT事業	1,430	14.5	260	36.4				
GU事業	-	-	△350	-				
その他本社費等	-	-	△20	-				

※GU事業については、業績予想ではなく仮置き数値。上方にも下方にも大きく変わる可能性を留保。

※2022年2月期より、旧HTセグメントと旧クラウドソーシングセグメントは統合し、HTセグメントとして開示。

- 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ございます。
- 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、2021年11月30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