

COMPANY RESEARCH AND ANALYSIS REPORT

|| 企業調査レポート ||

アエリア

3758 東証 JASDAQ

[企業情報はこちら >>>](#)

2018年7月27日(金)

執筆：客員アナリスト

宮田仁光

FISCO Ltd. Analyst **Kimiteru Miyata**



FISCO Ltd.

<http://www.fisco.co.jp>

目次

■ 要約	01
■ 会社概要	03
1. 会社概要	03
2. 沿革	03
■ 事業概要	05
1. 事業内容	05
2. IT サービス事業	06
3. コンテンツ事業	08
4. アセットマネージメント事業	13
■ 経営方針と M&A 戦略	14
1. 企業理念と経営方針	14
2. M&A の戦略目的	15
3. ヒストリカルな M&A 動向	15
4. 新たに期待する領域	17
■ 業績動向	18
1. 2018 年 12 月期第 1 四半期の業績動向	18
2. 2018 年 12 月期の業績見通し	19
■ 株主還元策	20
■ 情報セキュリティ	21

■ 要約

コミュニケーションをキーワードに、 ネット社会で空気のような存在になる

アエリア<3758>は、インターネットとモバイルの技術を駆使し、「コミュニケーション」をキーワードに、ネットワーク社会における「空気」(Air)のような必要不可欠な存在となることを目標に事業を展開してきた。現在、ITサービス事業、コンテンツ事業、アセットマネジメント事業の3事業を展開している。2017年12月期のセグメント別売上高構成比はITサービス事業29%、コンテンツ事業56%、アセットマネジメント事業15%で、業績は急拡大している。しかし現状に安住せず、自社の技術の応用や事業のシナジーによって、新たな領域や新たな付加価値を追求するなど、常に前向きに成長機会を求めている。

ITサービス事業は、情報商材を扱うネット通販サイト「infotop」を中心としたアフィリエイトプラットフォーム事業を行う(株)ファーストペンギンと、クラウド型メールソリューションなどデータサービス事業を行う(株)エアネットが主力2社で、安定収益源と言える。コンテンツ事業は、主に女性をターゲットにスマートフォン・ゲームの開発やキャラクターグッズの販売を行っている。その中の(株)リベル・エンタテインメントで、女性向け「イケメン育成ゲーム」の「A3!(エースリー)」が2017年に大ヒットした。ヒット作品の効果は3年続くと言われていたことから、今まさに伸び盛りの事業と言える。アセットマネジメント事業では、投資用不動産の販売や中古マンションのリノベーション、コンサルタントなどを事業としている。その中でTWIST(株)は、主にAirbnbの運用代行業者として、民泊の運営サービスを展開している。安定性と将来性を兼ね備えた事業と言える。

同社は、既存事業の技術やノウハウを利用し、新技術の取り込みや新たな領域への拡大、事業同士のコラボレーションによる新たな付加価値の創造などを目指している。シナジーの1つのあり方として、ゲームと民泊のコラボレーションを企画、2018年8月に第1弾のコンテンツコラボレーション民泊をオープンする予定で、2018年7月18日にはブロックチェーントレカサービスを開始している。改ざんがほぼ不可能なブロックチェーン技術を利用することで、トレーディングカードをデジタルアセットとして1枚単位で登録・発行・流通させる考えだ。これにより同社は、これまで単独で価値を持たせる事が難しかったデジタルアセットに対する価値創造と向上を目指す方針である。また、ディープラーニングを用いたAI技術を有する(株)データグリッドに出資し、これを弾みに、AIを利用してキャラクター画像を生成するプロジェクトに着手している。若干の顔の歪みなどは生じているが、既にAIによる画像生成は実現している。今後は画像生成の精度を更に向上させつつ、ユーザーの「好み」を認識して生成が可能なAIにまで開発を進展させる意向である。さらに、(株)サイバードを2018年6月28日に完全子会社化しており、サイバードの女性向け恋愛ゲームのノウハウや海外展開力などを、同社のゲーム開発に生かす方針である。

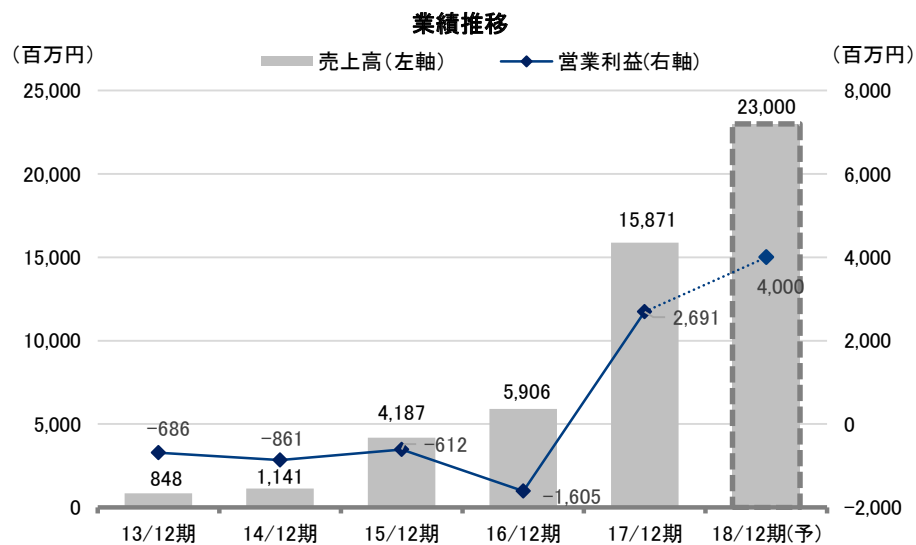
アエリア | 2018年7月27日(金)
 3758 東証 JASDAQ | <https://www.aeria.jp/ir/>

要約

2018年12月期第1四半期の業績は、売上高6,720百万円(前期比196.1%増)、営業利益807百万円(同84.9%増)となった。ITサービス事業は堅調、コンテンツ事業は「A3!」のヒットで大幅増益、スタートしたばかりのアセットマネジメント事業は、民泊は制度的な課題は残るが、旺盛な不動産投資需要から利益を確保した。2018年12月期の業績については、売上高23,000百万円(前期比44.9%増)、営業利益4,000百万円(同48.6%増)を見込んでいる。ITサービス事業は引き続き堅調、コンテンツ事業は既存タイトルの改良や新規コンテンツの開発により大幅増収増益、アセットマネジメント事業では不動産の売りに民泊サービスが少しずつ乗るイメージである。しかし、「A3!」の収益効果の継続と海外展開に加え、新作のリリースも相次いでいる。しかも、サイバーの連結は期初に予定されていなかったため、期中で売上高5,000百万円、営業利益200百万円が業績に上乘せられる見込みである。以上から、2018年12月期業績は、同社予想を上回って着地することが期待される。

Key Points

- ・ ITサービスをベースにゲーム開発や不動産売買を展開。業績急改善
- ・ 2018年12月期営業利益は「A3!」のヒットが依然寄与。民泊も本格化
- ・ 自身の技術やノウハウを生かし新技術や新領域、新たな付加価値を創出



出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 会社概要

IT サービス事業、コンテンツ事業、 アセットマネジメント事業を展開

1. 会社概要

同社は、インターネットとモバイルの技術を駆使し、「コミュニケーション」をキーワードに、ネットワーク社会における「空気」(Air) のような必要不可欠な存在となることを目標に事業を展開してきた。IT サービス事業を安定収益源に、コンテンツ事業やアセットマネジメント事業などへと領域を拡大、現在、連結子会社 26 社と持分法適用関連会社 1 社を擁する持株会社である。IT サービス事業は、情報商材を扱うネット通販サイト「infotop」に特化したアフィリエイトプラットフォーム事業のほか、データサービス事業やシステム開発事業などを展開している。コンテンツ事業では、スマートフォンやタブレット向けゲームの開発・配信・運営、ドラマ CD やボイス CD、キャラクターグッズ販売などを行っている。アセットマネジメント事業では、不動産の賃貸・売買や国内外の企業などへの投資を行っており、民泊事業も開始した。

IT サービスを基盤に様々な事業に拡張

2. 沿革

現在の代表取締役会長である長嶋貴之（ながしまたかゆき）氏と代表取締役社長である小林祐介（こばやしゆうすけ）氏が、1998 年に千葉県に同社の前身となる、インターネット関連の情報提供サービス事業などを行う有限会社コミュニケーションオンラインを創業した。2001 年に（株）ゲームポット（現在 GMO グループ）を子会社化しゲーム業界（オンラインゲーム）に参入、2002 年に株式会社アエリア設立、2004 年には大証ヘラクレス市場（現東証 JASDAQ 市場）に上場した。その後は 2005 年に取得した IT サービス事業のエアネットを基盤に、スマートフォンゲームやネット通販サイトなどへと事業を拡大、2017 年には民泊需要の拡大を念頭に、アセットマネジメント事業を開始した。

アエリア | 2018年7月27日(金)
 3758 東証 JASDAQ | <https://www.aeria.jp/ir/>

会社概要

沿革

年月	内容
1998年 5月	(有)コミュニケーションオンライン設立
1999年 9月	インターネットコム(株)設立(米 Jupitermedia 社との合併、資本金 20,000 千円)
2001年 5月	(株)ゲームポット設立(韓ガガメルドットコム社との合併、資本金 20,000 千円)
2002年10月	(株)アエリアを設立(会社分割による)
2004年12月	大証ヘラクレス(証券コード: 3758)に上場
2005年11月	(株)エアネットの株式 100% を取得し、完全子会社化
2005年12月	(株)ゲームポット札幌アンビシャス上場
2005年12月	投資事業を主に行う(株)アエリアファイナンスを設立(出資比率 100%)
2006年 4月	豊商事(株)を持分法適用関連会社化(出資比率 20%)
2006年 8月	(株)アクワイアの株式を 50.1% 取得し、子会社化
2006年 8月	Aeria Games & Entertainment, Inc. を設立
2006年10月	版權管理を目的とした(株)アエリア IPM を設立(出資比率 100%)
2007年 6月	(株)クレゾーの株式 100% を取得し、完全子会社化
2007年 6月	黒川木徳証券などを有する大洗ホールディングス(株)の株式 41.3% を取得し、子会社化
2008年 1月	(株)エアネットより「メール配信 ASP サービス」の提供開始
2008年 3月	(株)エアネットよりネットワーク脆弱性検査ツール「Retina」を標準導入
2008年 4月	ソネットエンタテインメント(株)へ同社連結子会社である(株)ゲームポットの全株式を譲渡
2008年 7月	ダイトエムイー(株)を完全子会社化(株式交換)
2008年 7月	(株)エアネットより顧客企業のカーボンオフセット化支援プログラムを開始
2008年 8月	米子会社 Aeria Games & Entertainment, Inc. による欧州孫会社設立
2008年 9月	(株)アプレシオと業務提携
2009年 3月	(株)エアネットによるグループウェア「サイボウズ Office8」の ASP 提供開始
2010年 7月	(株)エアネットによるメール誤送信防止機能をクラウド型サービスとして提供開始
2012年12月	中間持株会社 AGGP Holdings, Inc. 設立により Aeria Games & Entertainment, Inc. を子会社から除外
2014年12月	(株)ガマニアデジタルエンターテインメントを株式交換により完全子会社化
2015年 4月	(株)インフォトップキャピタルを株式交換により完全子会社化および(株)インフォトップ孫会社化
2015年 6月	(株)リベル・エンタテインメントを株式交換により完全子会社化
2015年10月	(株)アスガルドを株式交換により完全子会社化
2015年12月	(株)GESI を株式交換により完全子会社化
2017年 6月	簡易株式交換による(株)アリスマティックの完全子会社化完了
2017年 7月	簡易株式交換による(株)グッドビジョンの完全子会社化完了
2017年 7月	TWIST(株)の子会社化※
2017年 8月	簡易株式交換による(株)Impression の完全子会社化完了
2017年 8月	簡易株式交換による(株)サクラゲートの完全子会社化完了
2017年 9月	簡易株式交換による(株)ゼノバースの完全子会社化完了
2017年10月	簡易株式交換による(株)GG7 の完全子会社化完了
2017年10月	簡易株式交換による(株)エイタロウソフトの完全子会社化完了
2017年10月	(株)エディアとの合併会社設立
2017年11月	(株)トータルマネージメントの子会社化完了
2018年 1月	網銀国際股份有限公司との合併会社設立に関する基本協定締結
2018年 2月	清匠(株)の株式の取得(子会社化)
2018年 6月	(株)サイバードの完全子会社化完了

※ TWIST 社について、買収時は合同会社だったが、現在は株式会社へと組織変更をしている。

出所：ホームページよりフィスコ作成

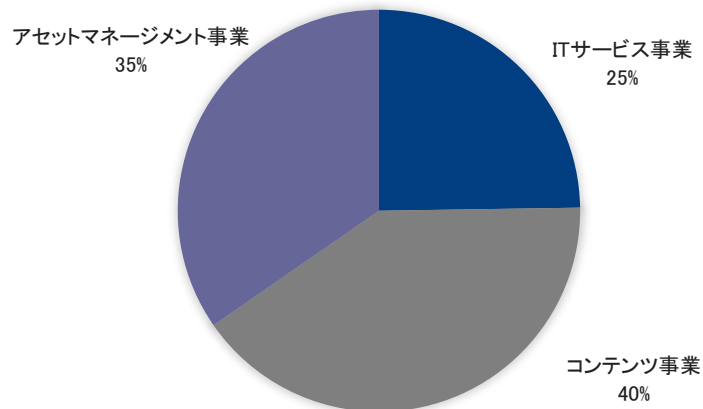
■ 事業概要

3 事業とも収益順調

1. 事業内容

同社の2018年12月期第1四半期セグメント別売上高構成比は、ITサービス事業 25%、コンテンツ事業 40%、アセットマネジメント事業 35% である。ITサービス事業は、ファーストペンギンとエアネットがともに安定収益を続けている。コンテンツ事業は、ターゲットを女性にフォーカスした(株)リベル・エンタテインメントと(株)アスガルドのゲームや物販が好調に推移した。特に2017年はスマートフォン・ゲームの「A3!」が大ヒット、2018年も引き続き人気となっている。アセットマネジメント事業は2017年にスタートしたばかりだが、民泊が楽しみな一方、投資用不動産の動きが活発である。

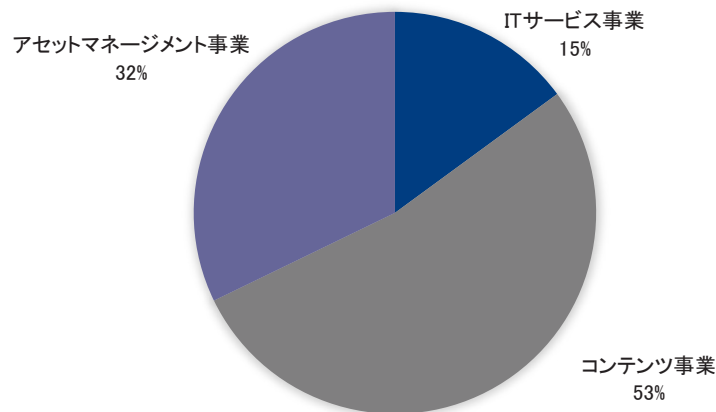
2018年12月期第1四半期セグメント別売上高構成比



出所：決算短信よりフィスコ作成

事業概要

2018年12月期第1四半期セグメント別営業利益構成比



出所：決算短信よりフィスコ作成

安定収益源だが、ファーストペンギンに積極的な動き

2. IT サービス事業

IT サービス事業では、データサービス事業のエアネットとアフィリエイトプラットフォーム事業のファーストペンギンが主力の2社ということになる。そのほか、システムソリューションやコンサルティングを行う（株）グレイセルズ、ソーシャルアプリの開発やソーシャルメディアの支援をするサイバー・ゼロ（株）などがある。

(1) エアネット

クラウド型メールソリューション「ALLinOne メール」や飲食店向けクラウド型予約管理システム「リザーブキーパー」などを法人向けに提供している。データセンターを中心とした事業のため、安定した収益を確保することができる。サービスは大きくビジネスクラウド、マネージドホスティング、ISP（インターネットサービスプロバイダー）サービスに分けられる。ビジネスクラウドでは、「ALLinOne メール」、「リザーブキーパー」のほか、No.1 グループウェアと言われる「サイボウズ Office」などを扱っており、マネージドホスティングでは、エアネット独自のオンラインストレージサービスを搭載した「WEBooth（ウェブース）」を提供している。そのほか ISP サービスではドメイン登録サービスなどを提供している。

(2) ファーストペンギン

アフィリエイトプラットフォーム事業や広告事業、コンテンツ制作・販売、メディア運営、海外貿易事業、海外就職支援事業、国内就職支援事業などを多角的に行っている。なかでも、情報商材（情報教材）を販売するポータルサイト「infotop」を運営する、アフィリエイトプラットフォーム事業が主力である。なお、業績は高収益かつ安定している。

アエリア | 2018年7月27日(金)
3758 東証 JASDAQ | https://www.aeria.jp/ir/

事業概要

アフィリエイトプラットフォーム事業は、楽天市場に似たビジネスモデルになっている。楽天市場は非常に多くのカテゴリーを扱う EC モールで、販売者と購入者間の情報を楽天市場が囲い込む一方、物流や商流（決済）は売買の当事者任せである。これに対し「infotop」は、情報商材※1という単一カテゴリーを扱う EC モールで、情報（デジタル）のみならず物流も商流（決済）もすべてを囲い込んでいる。つまり、ファーストベンギンが販売者・購入者・紹介者を仲介し、販売者と紹介者間の売上げや報酬支払の管理、販売者と購入者間の決済や商品引渡し代行などを担っているのである。このように流通のあり方の違いは大きい、最大の違いは、楽天市場にはない紹介者（アフィリエイト※2パートナー）の存在である。紹介者が介在することによって、非常にロングテールの情報商材も検索性が高まる。こうした点で「infotop」には、かつてロングテールを推していた頃の楽天市場のような、混沌とした楽しさがある。このため、「infotop」に登録している販売者・購入者・紹介者は累計 200 万人以上、販売される商材も 6 万件を超え、生活に役立つあらゆるカテゴリーを網羅し人気になっている。また、銀行振り込み、クレジットカード、Bitcash（電子マネー）、コンビニ払いなど、多彩な決済サービスを利用できることも特徴の 1 つである。

- ※1 情報商材：主にインターネットなどを介して売買される情報のこと。情報の中身自体が、語学習得や資産運用、自己啓発などの商品となっている。まれにねずみ講まがい、詐欺まがいのものがあると言われるが、同社の場合、厳格な審査をしているため、そうした販売者が紛れ込む余地は非常に小さいと言える。
- ※2 アフィリエイト：ブログやメルマガなどで商品を紹介し、そこから購入に至ると、販売者から報酬がもらえる広告手法のこと。アフィリエイトパートナーは一般のアフィリエイターと異なり、ビジネスに組み込まれている。

インフォトップのトップページ（左）とビジネスモデル（右）

出所：ホームページより掲載

事業概要

2018年5月、ファーストペンギンは、グローバルスタンダードの決済代行サービス「AquaGates（アクアゲイツ）」を本格稼働させた。12年以上の長い間、「infotop」で個人や法人に対して決済手段を提供してきたため、越境 EC や CtoC、既存にないサービスなど、従来では判断が難しかった商材に対する独自で柔軟な審査基準を有している。こうしたノウハウを生かし、既存の事業者では難しかった法人から個人の副業までの決済をカバー、特に副業や兼業、フリーランスといった与信を受けるのが難しいユーザーに対応することで、2018年中に200社への導入を予定している。決済手段はクレジットカードや電子マネー、携帯キャリアなど幅広いラインナップをそろえているが、足元でプリペイド型電子マネー「ビットキャッシュ」や Aurfy Japan が提供する「nihao pay（ニーハオペイ）」、決済 URL を即時発行し、すぐ使える決済サービス「SWIFT PASS（スイフトパス）」の導入を決定するなど、新たな決済手段を積極的に導入しており、将来的には仮想通貨や外貨などにも対応していく考えである。また、こうした利便性が評価されたためと思われるが、「AquaGates」の最初の1ヶ月の導入契約件数が50件と、当初計画の3倍という好スタートとなった。

このほか、最近動きが目立っているのが海外就職支援事業である。主力サービスである「CoCoCarat（ココカラット）」は東南アジアに特化した就職支援サービスで、東南アジア主要7ヶ国の人材紹介会社とパートナーシップを締結し、現地の紹介会社への求職者登録を代行している。2018年2月、同サービスの顧客向けに、新たにオンライン英会話サービス「ココカラット英会話」の提供を開始した。グローバル企業であるコニカミノルタ<4902>の「KONICA MINOLTA オンライン英会話」と同じ内容で、コニカミノルタが長年培ったグローバルコミュニケーションのノウハウを生かしており、実践的なビジネス英会話レッスンになっている。

「A3!」大ヒット、新作のリリースも相次ぐ

3. コンテンツ事業

コンテンツ事業は、時代時代のプラットフォームに合わせ、各種ゲームを市場に投入してきた。現在、女性にターゲットを絞ったゲーム開発やグッズの販売が人気となっている。

(1) アスガルド

女性をターゲットにした CD/PC ソフトの製造販売、スタジオ収録、コンシューマゲームソフトの製造販売を行い、2レーベル（実稼働ベース）、1スタジオを展開している。主力レーベルの「honeybee」では、一般女性向けに企画 CD を作成、「DYNAMICCHORD」ほか様々なシリーズをプロデュース、他社の女性向け有名タイトルとのコラボも実現し、毎月コンスタントに2～3枚の CD をリリースしている。シリーズはほかに「Starry ☆ Sky」や「死神彼氏」、「Blackish House」などがある。商品はアスガルドの運営するオフィシャル通販サイト「はにーしょっぷ」などで販売されている。また、アスガルドスタジオには大小2つのスタジオがあり、ゲームやナレーション、ドラマ、音楽などあらゆる収録が可能となっている。なお、「DYNAMICCHORD」はアニメ化されており、2018年夏にはアプリゲーム化も予定されている。アプリゲームは7月24日時点で事前登録者数40万人を突破しており、配信開始を前に盛り上がりを見せている。

アエリア | 2018年7月27日(金)
 3758 東証 JASDAQ | <https://www.aeria.jp/ir/>

事業概要

アスガルドの人気シリーズ「DYNAMIC CHORD」(左) とブランドサイト「honeybee」(右)



出所：決算説明資料より掲載

(2) リベル・エンタテインメント

ソーシャルゲームの開発・運営、コンシューマーゲームの開発、ゲーム事業に関するコンサルティング業務を事業としている。女性をターゲットにした「イケメン育成ゲーム」に絞り込んで開発したのが奏功し、2015年にスマートフォン・ゲーム「アイ★チュウ」がヒット、続けて2017年に「A3!」が大ヒットした。このため2017年12月期の同社収益は大幅に増加したが、ヒット作品の効果は3年続くと言われていることから、今まさに伸び盛りの会社とすることができるだろう。

リベル・エンタテインメントの業績推移 (参考)

	(年度、百万円)				
	2013	2014	2015	2016	2017
売上高	250	824	277	837	6,848
経常利益	-74	158	-90	51	2,893
当期純利益	-74	130	-92	31	1,982
純資産額	-69	60	-32	25	2,060
総資産額	129	261	206	301	3,777

出所：有価証券報告書よりフィスコ作成

a) アイ★チュウ

プレイヤーが教師兼プロデューサーとなって、アイドルの卵「アイチュウ」を一人前のアイドルに育成する、恋愛リズムアドベンチャーゲーム。2015年6月に正式サービスを開始、基本プレイ無料+アイテム課金で、2017年1月には100万ダウンロードを記録するヒットとなった。このため、リアルに関連商品も盛り上がり、音楽CD9枚(シングル5枚、アルバム4枚)、コミックアンソロジー2冊、小説3冊、ファンブックなどを世に送り出した。さらに、「アイ★チュウザ・ステージ」のタイトルで2.5次元*化され、2017年8月～9月に全12回の公演が行われた。

* 2.5次元：2次元のアニメやゲームなどを原作・原案とした、ミュージカルなど3次元の舞台コンテンツ。

アエリア | 2018年7月27日(金)
 3758 東証 JASDAQ | <https://www.aeria.jp/ir/>

事業概要

b) A3! (エースリー)

つぶれかけのボロ劇団の総監督になったプレイヤーが、新米イケメン劇団員たちを稽古で育て公演成功に導く、イケメン役者育成ゲーム。全編フルボイスで、資金稼ぎのためのミニゲームも収録されている。2017年1月に基本プレイ無料+アイテム課金でサービスを開始、「アイ★チュウ」の成功体験を生かすことで、2018年7月には550万ダウンロードを記録する大ヒットとなった。リアル関連商品としては既に、CD9枚(シングル1枚、ミニアルバム8枚)、コミックアンソロジー2冊ほか多くの商品が売り出されている。また、2018年6月～11月には「MANKAISTAGE『A3!』～SPRING&SUMMER2018～」というタイトルで2.5次元化が東京と大阪の2都市で行われ、ライブビューイングも実施されている。また、2019年1月～3月には、東京・山口・大阪の3都市で、新作公演の「MANKAI STAGE『A3!』～AUTUMN & WINTER 2019～」の上演が既に決定している。そして、2018年夏にはbilibiliによって中国で配信サービスがスタートする予定である。中国以外にも7月から繁体字版(配信地域:台湾、香港、マカオ)のクローズドβテストを小萌科技有限会社と実施したり、世界配信に向けた英語版のライセンス契約をサイバードと締結したりと、矢継ぎ早に海外展開を推し進めている。2018年2月に第2部が始まったばかりでこの状況ということは、「A3!」はさらに大きく育つ可能性があり、人気は当面衰えそうにない。

「A3!」(左)と「アイ★チュウ」(右)のイメージカット



出所:決算説明資料より掲載

c) リベル・エンタテインメントのその他の作品

プレイヤーが蒼焔の艦隊の総司令官になり、謎の敵-影の艦隊-と戦う本格海戦ゲーム「蒼焔の艦隊」が2017年9月に基本プレイ無料+アイテム課金でサービスを開始した。事前登録は10万人とも言われ、足もとても人気が続いているもようである。そのほか、受託・開発協力タイトルとしては、「乖離性ミリオンアーサー」、「大乱走ダッシュ or 奪取!!」、「ワンピース ROMANCEDAWN 冒険の夜明け」などがある。

事業概要

(3) コンテンツ事業のその他子会社

その他にもソーシャルゲームの開発などを行っている子会社は多い。(株)アエリアゲームズはスマートフォン向けゲームの企画・開発・運営を行っている。主なタイトルは次世代育成シミュレーションゲーム「スターリーガールズ-星娘-」。(株)エイジはPCオンラインゲームからスマートフォン向けゲームへ移行中で、受託開発の拡大による収益安定化が進んできた。主なタイトルは正統派ロールプレイングゲーム「アストラルスティアウエイズ」と動物育成シミュレーションゲーム「てのひらワンコ」「てのひらニャンコ」。(株)アリスマティックはソーシャルゲームの開発・運営、ゲームエンジン・プラットフォームの開発・運営を行っており、YouTuberとの恋愛シミュレーションゲーム「Youと恋する90日間」というタイトルを持っている。2018年3月には恋愛アプリゲーム「WolfToxic-オオカミ男に気をつける-」と発行部数累計150万部をこえる人気BL漫画『テンカウント』のAmeba版ブラウザゲームをリリースしている。さらに「テンカウント」のAndroid/iPhone版アプリゲームと「干支かれ〜十二支に猫が漏れた理由〜」のリリースも年内に予定されている。(株)チームゼロは、VRリズムゲームシリーズ「FuluBeatVR」と「SymphonyLineVR」を配信、2018年3月にはパズルアドベンチャー「15少年漂流島」をリリースした。今後は、VRリズムゲームシリーズで開発した技術やシステムをキャラクターIP等とコラボレーション企画を実施可能な民泊施設で活用したり、同社が保有するキャラクターIPをVR空間に登場させたりなど、他の事業と組み合わせた展開も予定している。

2017年に新たに子会社化したゲーム開発会社も多い。(株)サクラゲートはオンラインカジノ/ランドカジノ向けスロットゲームの企画・開発、ゲーミングに関するコンサルティング業務、ソーシャルゲームの企画・開発・運営を行っている。(株)グッドビジョンはソーシャルアプリゲームの企画・開発・運用をしており、講談社と共同開発した「Hot-DogPALACE」など多数の実績がある。(株)エイタロウソフトは(株)タツノコプロよりライセンスを受けた「タイムボカン24ボカンメカバトル!」を配信している。また、オトメイトと共同開発、2018年3月にリリースした「ダンストリップス」も注目だ。(株)ゼノパースは北米中心にモバイルゲームを配信するMAJORLTD.グループからゲーム事業部門を同社が買収した。キャラクターコンテンツの製作・販売ノウハウを持つ(株)GG7もグループ入りした。なお、2017年5月に基本プレイ無料+アイテム課金でサービスを開始した(株)GESIの「秘密の宿屋」は、2018年3月に早くもサービスを終了する予定となった。一般に、ヒットせず早期にサービスを終了するタイトルは多いが、見切りが速いのも同社の特徴と言えるかもしれない。

事業概要

これまでの主なタイトルとパイプライン

年月	制作 / 発行会社	内容	プラットフォーム
2003年 5月	ゲームポット	KDDI 株式会社 BREW 携帯電話端末向けゲームコンテンツの配信を開始	
2004年 8月	ゲームポット	オンラインゴルフゲーム「スカット&ゴルフ パンヤ」の配信を開始	PC
2006年 3月	ゲームポット	MMORPG「君主」の配信を開始	PC
2006年12月	ゲームポット	MMORPG「ファンタジーアース ゼロ」の配信を開始	PC
2007年 2月	Aeria Games	米国及びカナダにて MMORPG「Last Chaos」の配信を開始	PC
2008年 4月	アクワイア	「剣と魔法と学園モノ。」公式サイトオープン	PS/PSP/3DS
2008年 7月		<日本に iPhone 登場 (ソフトバンクモバイル) >	
2009年 1月	Aeria Games	MMORPG「真・女神転生 IMAGINE」の配信を開始	PC
2009年 5月	Aeria Games	MMORPG「真・女神転生 IMAGINE」ドイツでの正式サービス開始	PC
2009年 5月	アエリアゲームズ	MMORPG「Grand Fantasia- 精霊物語 -」正式サービス開始	PC
2009年 6月	Aeria Games	MMORPG「真・女神転生 IMAGINE」フランスでの正式サービス開始	PC
2009年 7月		<日本に Android 搭載スマートフォン登場 (NTT ドコモ) >	
2009年 9月	アエリアゲームズ	「MisticStone - Runes of Magic-」正式サービス開始	PC
2009年11月	アエリアゲームズ	MMORPG「Grand Fantasia- 精霊物語 -」ハンゲームでのサービス開始	PC
2010年 1月	アエリアゲームズ	MMORPG「Grand Fantasia- 精霊物語 -」ガンホーゲームズでのサービス開始	PC
2010年 1月	アエリアゲームズ	「MisticStone - Runes of Magic-」ハンゲームでのサービス開始	PC
2010年 2月	アエリアゲームズ	「Grand Fantasia- 精霊物語 -」サイバーフロントにてパッケージソフト販売開始	PC
2010年 2月	アエリアゲームズ	「MisticStone - Runes of Magic-」サイバーフロントにてパッケージソフト販売開始	PC
2010年 2月	アエリアゲームズ	「MisticStone - Runes of Magic-」ハンゲームとのチャネリングサービス開始	PC
2010年 4月	アエリアゲームズ	中国寧波成功多媒体通信社による MMORPG「真・女神転生 IMAGINE」の正式サービス開始	PC
2010年 6月	アエリアゲームズ	中国寧波成功多媒体通信社による MMORPG「Rappelz」の正式サービス開始	PC
2010年 9月	アエリアゲームズ	自社オリジナルタイトル「ギロチンハウス」正式サービス開始	ブラウザ
2010年10月	アエリアゲームズ	「Nine TailOnline- 精霊物語外伝 -」正式サービス開始	PC
2010年10月	アエリアゲームズ	「つくろう！にゃんこの街2」GREE Platform に提供開始	
2013年 6月	アエリアゲームズ	超大作 MMORPG「Dragon's Prophet」の正式サービス開始	PC
2013年 7月	アエリアゲームズ	本格バトルの対戦格闘ゲーム「ガンガン！！バトル RUSH !!」の正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2013年11月	アエリアゲームズ	本格ものづくり RPG「鍛冶屋とドラゴン」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2013年12月	アエリアゲームズ	新感覚リズム RPG「ヴァリアスモンスターズ」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2014年 4月	アエリアゲームズ	本格派オンライン RPG「Klee (クレイ) ～月ノ雫舞う街より～」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2015年 6月	リベル	恋愛リズムアドベンチャー「アイ★チュウ」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2016年12月	アエリアゲームズ	次世代育成シミュレーションゲーム「STARLY GIRLS - 星娘 -」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2017年 1月	リベル	イケメン役者育成ゲーム「A3! (エースリー)」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2017年 5月	GESI	ヒーローと暮らすほのぼの RPG「秘密の宿屋」配信開始	iPhone/ アンドロイド
2017年 7月	チームゼロ	VR リズムゲーム「FuluBeatVR」VR リズムゲームシリーズ第一弾リリース	iPhone/ アンドロイド
2017年 9月	リベル	本格海戦ゲーム「蒼焔の艦隊」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2017年12月	AGE	みんなで遊ぶソーシャルカジノ「みんなでカジノ」正式サービス開始	iPhone/ アンドロイド
2018年 1月	チームゼロ	VR リズムゲームシリーズ第二弾「Symphony Line VR」正式リリース	iPhone/ アンドロイド
未定	エイタロウソフト	事前登録受付中「ダンストリップス」が東京ゲームショー 2017 へ出展	
未定	エイタロウソフト	魔法パズルアドベンチャーゲーム「マジカルデイズ」が東京ゲームショー 2017 へ出展	
未定	アリスマティック	BL ゲーム「テンカウント」事前登録開始	
未定	アスガルド	新作タイトル「DYNAMIC CHORD JAM&JOIN!!!!」事前登録開始&プレゼントキャンペーン	
未定	エイタロウソフト	「ダンストリップス」サービス開始延期のお知らせ	
未定	アスガルド	新作タイトル「DYNAMIC CHORD JAM&JOIN!!!!」プレゼントキャンペーン第 2 弾を実施	
未定	アリスマティック	「千支かれ～十二支に猫が漏れた理由～」事前登録キャンペーン開始	
未定	エイタロウソフト	人気 TV アニメ「幽☆遊☆白書」の新作ゲームを株式会社モブキャストと共同開発中	
未定	リベル	美少女育成ゲーム (タイトル未定) 開発中、男性向け A3!	

出所：ホームページよりフィスコ作成

※ 2018年2月末現在

2017年事業化で早くもコラボレーション

4. アセットマネジメント事業

同社は2017年半ばを過ぎて、7月 TWIST(株)、8月(株) Impression、11月(株) トータルマネジメント、2018年2月に清匠(株)と、矢継ぎ早に不動産関連の企業を買収、事業化した。Impressionは投資用不動産の販売を強みに投資用マンション開発や住居用不動産販売、リノベーション事業などを展開している。トータルマネジメントは戸建分譲や収益物件の開発に強みを持ち、中古マンションリノベーションや不動産売買、コンサルタントなどを事業としている。相続などによる物件取得が多く、意外とリスクの低いことが特徴である。パチンコ店専門清掃業として設立された清匠は、各種清掃業のほか電気や消防など設備保守点検業務、環境衛生管理業務、警備業などを請け負っている。現在、印刷機械の洗浄請負が伸びており、洗浄機械の製造販売もを行っている。アセットマネジメント事業の各社は、比較的固く収益を上げている会社が多く、2017年12月期にセグメントされたため急仕立てのイメージが強かったが、事業として既に収益貢献を開始している。

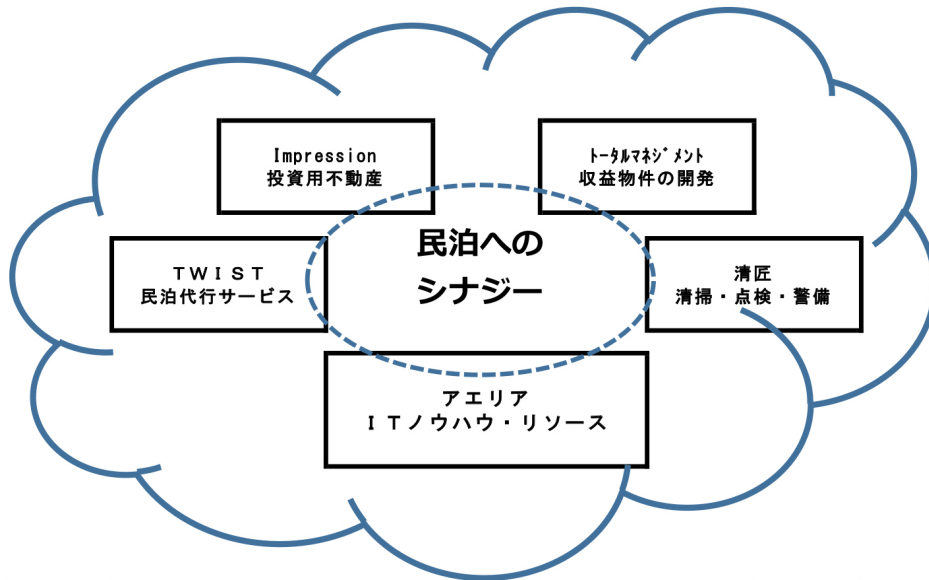
その中で TWIST は、個人などに向けて民泊運営代行サービスを展開している。投資利回りが期待できる民泊物件の選定から、プロデザイナーの内装デザインなどによる民泊物件化、24時間多言語対応サポート、物件の清掃・管理、そして Airbnb やアジア最大のグローバルオンライン宿泊予約サイト Agoda への掲載代行まで、東京と京都を中心に高収入物件専門に、ワンストップの完全代行サービスを行っている。

ところで、2017年の訪日外国人数は2,869万人と前年比19.3%増となった。観光立国を目指す国家施策もあり、東京オリンピック・パラリンピック開催へ向けて、訪日外国人数の更なる拡大が見込まれる。一方で、日本には宿泊施設が非常に不足している。その狭間を埋めると期待されているのが「民泊」である。その民泊を本格的に解禁する住宅宿泊事業法(民泊新法)が2018年6月に施行された。新法の狙いは民泊の育成だが、営業日数を年180日までに制限し、届け出と宿泊者の本人確認を義務化する規制を設けている。騒音やゴミ出しなどのマナー違反や犯罪利用など、近隣住民の不安に配慮して規制を強める自治体も増えている。このため、一時的に規制色が強まり、無許可の事業者が大きく減る見込みである。しかし、その代わりに登録された正規の事業者が増えるなど、事業者の中身が入れ替わっていくことが予想される。これは、中長期的に見て民泊を健全な事業に育成するために不可欠な処置だと考える。

TWISTは、そういう意味で、これからの会社である。しかし、同社グループ全般との親和性が高く、既に様々なシナジーやコラボレーションの実現が見込まれている。TWISTと連携すれば、アセットマネジメント事業の他社は保有不動産を民泊用施設として利用することができる。ITサービス事業のテクノロジーを掛け合わせれば、不動産テックと言われる利便性の高いサービスを行うことができる。もちろん、コンテンツ事業のIP(Intellectual Property)を利用したアイデアは豊富にある(8月に第1弾コラボレーションを計画中)。TWISTをテコにした、同社全体の高付加価値化や成長促進が期待される。

事業概要

民泊へのシナジー



出所：ホームページよりフィスコ作成

■ 経営方針と M&A 戦略

必要不可欠な存在であり続けるために

1. 企業理念と経営方針

同社は創業以来、「ネットワーク社会における、空気のように必要不可欠な存在に。」という企業理念を掲げ、「成長の早い領域へ積極的な事業展開」を行うことで、世の中で必要不可欠な存在であり続けることを追求してきた。そして、ネットワーク社会の発展に合わせ、M&A を織り交ぜながら多くの事業に挑戦している。そのような同社が今見据えているのは、急速に進化する AI や VR/AR、ブロックチェーンなどのテクノロジーと、ローテクながら成長を続ける市場である。

IT サービス、コンテンツ、アセットマネジメントといった既存の事業の連携対象として、ブロックチェーンや AI、VR/AR など新たな技術と、増え続ける訪日外国人旅行者を両にらみしながら、中長期的に新たな事業を展開していく方針である。そのため、安定収益を生み出す事業資産の獲得→成長マーケットへの積極投資→成長マーケットにおける基盤強化——というサイクルを、M&A によって回すことになる。同社はもとよりこうした考え方で事業を展開してきたと認識しており、ターゲットがブロックチェーンなどになっただけで、特に大それたことを考えているわけではない。

リスク分散とシナジーが M&A の目的

2. M&A の戦略目的

同社は M&A によって、事業連携とシナジー創出を深め、リスク分散を図りつつ強固な収益基盤を構築し、国内外で事業規模の拡大を目指す考えである。既存の IT サービス事業では、既存顧客との取引を強化して安定収益化を進める一方、新たな技術の導入を図り、コンテンツ事業では、女性をターゲットにしたマーケットでの影響力をさらに強化するとともに、海外やオンラインカジノなど新たなマーケットの開拓を進め、アセットマネジメント事業では、既存事業を強化するとともに、民泊サービスの拡大や IT サービスやコンテンツの融合を目指しているのである。

M&A の戦略目的は、経営人材・チームの獲得と彼らのモチベーション向上、シナジーを創出できる事業資産の獲得の 2 つである。シナジー創出が可能な事業資産を獲得できれば、各事業の基盤拡大や新規成長マーケットへの進出が容易となるからで、コンテンツ事業では各社が立脚しているジャンルや技術の強みを相互に生かし、アセットマネジメント事業では IT ノウハウやコンテンツを使ってライブイベントやグッズの販売など新たな体験というコンテンツを民泊サービスなどに付加することができる。

安定と成長を使い分ける M&A

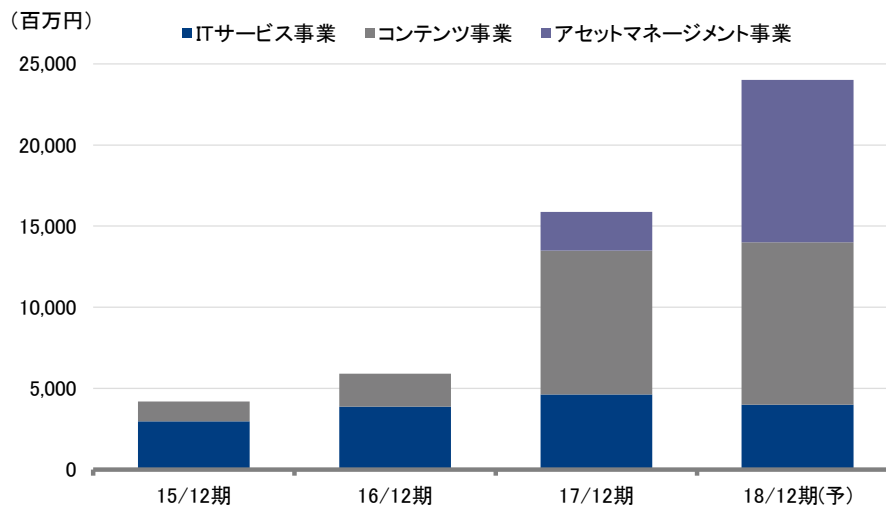
3. ヒストリカルな M&A 動向

創業以来営業利益は堅調に推移してきたが、2008 年 12 月期にリーマンショックによる金融事業（当時）の苦戦で大幅赤字に転落した。2010 年 12 月期には、金融事業から撤退しオンライン事業（PC ゲーム）に注力したことで業績が急回復したものの、今度は 2012 年 12 月期以降、スマートフォン・ゲームへの急激なシフトと競争激化、開発費の回収遅れにより営業赤字が常態化した。さらに、大手ゲームメーカーが資金力と強力なキャラクターを背景にスマートフォン・ゲームに続々参入、身売りや廃業する優秀な中小ゲーム会社も多かった。しかし同社は、IT サービス事業という安定収益源があったため、その後も秀逸な作品を市場に投入していくことができた。

経営方針と M&A 戦略

そのような状況のなかでリスクテイクしたと思われたのが、2015年の4社のM&Aである。安定収益を考慮してファーストペンギン、スマートフォン・ゲームという成長マーケットに向けてリベル・エンタテインメントとアスガルド、GESIという4社である。ただし、翌2016年12月期は、アスガルドとGESIが当初想定していた売上げに至らず、(株)リベルは新規タイトルの開発費や広告費など支出が重なり、またそうした苦戦によるのれん償却や減損損失の計上もあり、1,605百万円の営業赤字となった(ただしEBITDAは501百万円の黒字)。しかし、2017年1月にリベル・エンタテインメントがリリースした「A3!」が大ヒット、2017年12月期の営業利益は2,691百万円と大きく黒字転換した。これを弾みにM&Aが加速することになり、さすがに大赤字の翌2016年12月期にM&Aはなかったが、2017年12月期に9社、2018年12月期は7月で既に2社をM&Aした。さらに、同社は現在、ブロックチェーンやAI、VR/ARなど新たな技術と、増え続ける訪日外国人旅行者に関連するM&Aを狙っているものと思われる。いずれも、生活基盤やプラットフォームといった社会構造を変えてしまうほどのポテンシャルを有している可能性があると考えられる。

セグメント別売上高の推移



注：18/12期(予)はフィスコによる会社計画売上高のセグメンテーション。
 出所：有価証券報告書等よりフィスコ作成

最近の M&A

	15/12期	16/12期	17/12期	18/12期
安定収益を生み出す事業資産の獲得	ファーストペンギン		impression TotalManagement TWIST	清匠
成長マーケットにおける基盤強化			arithmetic、GG7、 SAKURAGATE、 eitarosoft、GV、 ゼノバース	サイバード
新規成長マーケットへの進出	リベル アスガルド GESI			(コンテンツ事業の海外展開) (民泊事業の展開) (ブロックチェーン事業の展開) (AI事業の展開)

出所：有価証券報告書等よりフィスコ作成

急速に進化する技術と、ローテクながら成長を続ける市場を取り込む

4. 新たに期待する領域

(1) コラボレーション民泊サービス

民泊については前述したとおりだが、同社のシナジーのあり方の 1 つとして、ゲームと民泊のコラボレーションを企画している。トータルマネジメントは、キャラクター IP とのコラボレーション企画が実施できる民泊施設を、2018 年 8 月に期間限定で東京・下北沢にオープンする予定である。運営代行は、民泊の運営に実績のある TWIST が請け負う。第 1 弾となるコラボレーション企画は、アスガルドとコラボレーションした施設で、2018 年夏サービス開始予定のバンドマン応援ゲーム『DYNAMIC CHORD JAM&JOIN!!!!』のキャラクターの限定グッズの販売や限定ノベルティのプレゼントなどを行う計画である。さらに、2.5 次元市場の拡大を受け、イベントなども検討中の模様である。当面は、ユーザーの満足度を上げ、稼働率や宿泊単価の向上につなげる考えだが、新たな不動産活用やコンテンツプロモーションへと広がる可能性もある。また、同社グループの IP ばかりでなく、他社の IP を利用することも考えていく方針である。

(2) ブロックチェーントレカサービス

2018 年 7 月 18 日にブロックチェーントレカサービスの販売を開始している。(6 月にテックビューロ(株)の「mijin」で実証実験。)トレーディングカードを、ゲーム運営会社のサーバー上で管理するのではなく、改ざんがほぼ不可能なブロックチェーン技術を利用することで、デジタルアセットとして 1 枚単位で登録・発行・流通させるサービスである。これにより、これまで単独で価値を持たせる事が難しかったデジタルアセットに対する価値創造と向上を目指している。同社が IP ホルダーから画像を提供してもらったキャラクターのファンを最初のターゲットとして販売し、購入したトレーディングカードでバトルゲームを楽しむことができるという仕組みである。ユーザーはカードゲームをプレイし、勝利した際に得られるポイントに応じてトレカをコレクションする楽しみもある。

(3) クリエイティブ AI 研究開発

ディープラーニングを用いた AI 技術を有するデータグリッドに出資した。AI を利用して「ユーザーが自分好みにゲームをカスタマイズできる」サービスを開発する意向である。人が教育・監修することで、AI にキャラクター画像やシナリオ、音声の自動生成、自然言語処理などを任せることで、世界に 1 つだけのカスタマイズされたゲームを提供する考えである。例えば、既に開発に着手しているキャラクターの自動生成だけでも、1 つのコアアイデアとしてゲーム展開できる可能性があり、面白いだけでなく非常に幅広い取り組みである。AI は、ゲーム以外にも、民泊の予約やカギの受渡しや宿泊権利のやり取り、ブロックチェーンなどへも応用可能と思われる。

(4) サイバード

サイバードを2018年6月28日に完全子会社化している。サイバードは現在「イケメンシリーズ」に事業をフォーカスしている女性向け恋愛ゲームの老舗で、モバイルゲーム市場で女性から強い支持を受けている。同社子会社のリベル・エンタテインメントの「A3！」が単体で550万ダウンロードを突破したのに対し、サイバードが提供する「イケメンシリーズ」はシリーズ累計で1,700万以上のダウンロードを誇る。連結後は、同社の女性向けゲーム市場における大きな収益基盤となる上、サイバードが特に海外展開や自社キャラクターのIPマネジメントに定評があることから、同社のゲームやキャラクターの海外展開、コンテンツプロモーションなどでのシナジーが期待できる。なお、サイバードの業績は、2018年3月期売上高9,500百万円、EBITDA6億円と順調である。

このほか、アプリが重くなり過ぎたことによるブラウザゲームの復権や仮想通貨、拡張現実など、既存事業の先に新たな技術や成長の領域がまだ多く存在している可能性がある。それらを当社がどう取り込むかにも興味がある。

業績動向

2018年12月期第1四半期の業績は順調

1. 2018年12月期第1四半期の業績動向

2018年12月期第1四半期の業績は、売上高6,720百万円(前期比196.1%増)、営業利益807百万円(同84.9%増)、経常利益692百万円(同61.8%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益548百万円(同138.8%増)となった。また、EBITDA(営業利益+減価償却費+のれん償却額)は1,076百万円、のれん償却前四半期純利益(親会社株主に帰属する四半期純利益+のれん償却額)は696百万円であった。各子会社間のシナジーが想定どおり着実に広がっており、業績もおおむね計画線の進捗と思われる。

2018年12月期第1四半期の業績

(単位：百万円)

	17/12期1Q	売上比	18/12期1Q	売上比	増減率
売上高	2,269	100.0%	6,720	100.0%	196.1%
売上総利益	1,304	57.5%	2,744	40.8%	110.4%
販管費	868	38.3%	1,937	28.8%	123.2%
営業利益	436	19.2%	807	12.0%	84.9%
経常利益	427	18.8%	692	10.3%	61.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	229	10.1%	548	8.2%	138.8%

出所：決算短信よりフィスコ作成

業績動向

IT サービス事業は、ファーストペンギンとエアネットが安定した収益を確保しており、売上高 1,667 百万円（前期比 77.3% 増）、営業利益 122 百万円（同 20.3% 増加）となった。コンテンツ事業は、女性向けスマートフォン・ゲーム「A3!」の好調が継続していることから、売上高 2,738 百万円（同 102.1% 増）、営業利益 432 百万円（同 26.5% 増）となった。アセットマネージメント事業は、民泊が本格スタートしたばかりだが、旺盛な不動産投資需要から、売上高 2,327 百万円、営業利益は 263 百万円となった。

2018年12月期第1四半期セグメント別業績

(単位：百万円)

売上高	17/12 期 1Q	売上比	18/12 期 1Q	売上比	増減率
IT サービス事業	931	41.0%	1,667	24.8%	77.3%
コンテンツ事業	1,337	59.0%	2,728	40.6%	102.1%
アセットマネージメント事業	-	-	2,327	34.6%	-
調整前営業利益	17/12 期 1Q	利益率	18/12 期 1Q	利益率	増減率
IT サービス事業	101	10.9%	122	7.3%	20.3%
コンテンツ事業	341	25.5%	432	15.8%	26.5%
アセットマネージメント事業	-	-	263	11.3%	-

出所：決算短信よりフィスコ作成

2018年12月期も大幅増益予想だが、やや保守的な印象

2. 2018年12月期の業績見通し

2018年12月期の業績見通しについて、同社は売上高 23,000 百万円（前期比 44.9% 増）、営業利益 4,000 百万円（同 48.6% 増）、経常利益 4,000 百万円（同 44.9% 増）、親会社株主に帰属する当期純利益 3,000 百万円（同 44.2% 増）を見込んでいる。IT サービス事業では引き続き既存顧客との取引関係の強化と新たな顧客の獲得を進め、コンテンツ事業ではプラットフォームの多様化に対応するとともに既存タイトルの改良や新規コンテンツの開発を行い、アセットマネージメント事業では不動産の賃貸・売買に加え、民泊サービスを本格展開する計画である。

2018年12月期業績予想

(単位：百万円)

	17/12 期	売上比	18/12 期 予	売上比	増減率
売上高	15,871	100.0	23,000	100.0	44.9
売上総利益	8,155	51.4	-	-	-
販管費	5,463	34.4	-	-	-
営業利益	2,691	17.0	4,000	17.4	48.6
経常利益	2,760	17.4	4,000	17.4	44.9
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,080	13.1	3,000	13.0	44.2

出所：決算短信よりフィスコ作成

業績動向

民泊や AI、ブロックチェーンといった新規事業の本格化など、中期的に楽しみな取り組みも多くなってきたが、2018年12月期の業績をけん引するのはコンテンツ事業と考えている。国内外の市場でニッチトップを目指す流れは変わらないが、その中で、大型ヒットとなった「A3!」の、リアル関連商材や舞台化など2.5次元化の本格展開や利益貢献の加速が見込まれるためである。しかも、一般にスマートフォン・ゲームのヒット作は3年ほど人気が続き、2年目以降はリアルにおける関連商品や舞台・イベントの収益も乗ってくると言われている。加えて、中国では、「A3!」を配信する予定の bilibili は既に「アイ★チュウ」中国版ほか日本のヒットタイトルを多数運営するなど日本のゲーム運営を熟知しており、しかも、中国において恋愛シュミレーションゲームが人気になりつつある。このため、「A3!」は中国でもヒットする可能性が高いと思われる。加えて、子会社各社のタイトルが出そろってきた上、サイバードなど新たな M&A 企業とのシナジーも期待できる。サイバードについても、第3四半期から連結化されるため、期初予想の前提になかった売上高で5,000百万円、営業利益で200百万円の上乗せが新たに見込まれている。こうしたコンテンツ事業の状況を考慮すると、2018年12月期の業績予想は保守的に過ぎるという印象である。

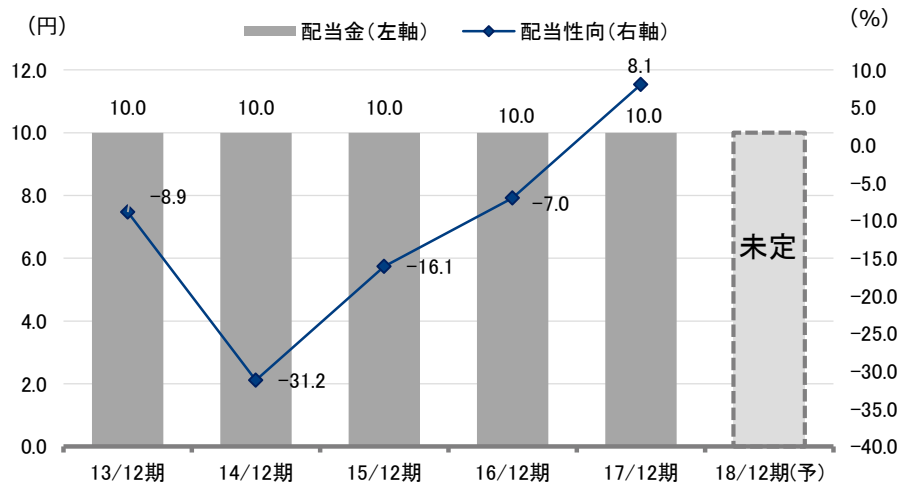
■ 株主還元策

年間10円の安定配当を継続中だが、2018年12月期は現在未定

同社は、株主に対する利益還元を経営の重要課題の1つとして認識しているが、企業体質の改善・強化と今後の事業展開を勘案して内部留保の充実を図る考えである。また、内部留保資金の用途については、M&A を始めとする資本提携や、研究開発、新規事業計画を中心とした投資に使用していく方針である。剰余金の配当については、継続的な安定配当の基本方針のもと、2017年12月期の1株当たり配当金を10円（中間配当なし）とし、加えて株主優待として、アスガルドの人気タイトル「DYNAMIC CHORD JAM&JOIN!!!!」のQUOカードを、株式保有状況に合わせ贈呈した。なお、2018年12月期については、業績動向から配当を期待したいが、現状、未定である。

株主還元策

配当金と配当性向の推移



注：2017年7月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割
 出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 情報セキュリティ

同社グループでは、Web サイト上で一部サービスを利用するに当たり、氏名、住所、電話番号、メールアドレスなどの個人情報の登録が必要となる。また、クライアント企業が独自に収集した個人情報を、その個人情報提供者の了解のもとで、一時的に保有することがある。こうした情報は、同社グループにおいて守秘義務があり、個人情報の取扱いについては、データへのアクセス制限を定めるほか、外部からの侵入防止措置などの対策を施している。なお、AppStore または GooglePlay を通じて販売される、同社スマートフォンゲームなどについては、同社として個人情報を持たない。

重要事項（ディスクレーマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。“JASDAQ INDEX”の指数値及び商標は、株式会社東京証券取引所の知的財産であり一切の権利は同社に帰属します。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したものです。その内容及び情報の正確性、完全性、適時性や、本レポートに記載された企業の発行する有価証券の価値を保証または承認するものではありません。本レポートは目的のいかんを問わず、投資者の判断と責任において使用されるようお願い致します。本レポートを使用した結果について、フィスコはいかなる責任を負うものではありません。また、本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行動を勧誘するものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業との電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、資料作成時点におけるものであり、予告なく変更する場合があります。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、事前にフィスコへの書面による承諾を得ることなく本資料およびその複製物に修正・加工することは堅く禁じられています。また、本資料およびその複製物を送信、複製および配布・譲渡することは堅く禁じられています。

投資対象および銘柄の選択、売買価格などの投資にかかる最終決定は、お客様ご自身の判断でなさるようお願いいたします。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

株式会社フィスコ