

# 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5月14日(月)

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          | 05 |
| 3. コンテンツ事業            | 09 |
| 4. アセットマネージメント事業      | 13 |
| ■ 中期経営方針              | 14 |
| 1. 経営方針と M&A 戦略       | 14 |
| 2. M&A の戦略目的          | 15 |
| ■ 業績動向                | 16 |
| 1. ヒストリカルな収益動向        | 16 |
| 2. 2017 年 12 月期の業績動向  | 17 |
| 3. 2018 年 12 月期の業績見通し | 19 |
| ■ 株主還元策               | 20 |
| ● 配当方針                | 20 |
| ■ 情報セキュリティ            | 21 |

## ■ 要約

### 「A3!」の大ヒットと民泊参入で成長軌道へ

アエリア <3758> は、IT サービス事業を安定収益源に、コンテンツ事業、アセットマネジメント事業を子会社で展開している。IT サービス事業ではデータサービス事業やアフィリエイトプラットフォーム事業のほか、格安 SIM の MVNO「AIRSIM モバイル」サービスも展開している。コンテンツ事業ではスマートフォン向けゲームやオンラインゲームの開発・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。2017 年に開始したアセットマネジメント事業では不動産の賃貸・売買のほか民泊事業も展開している。

IT サービス事業では、データサービス事業の(株)エアネットが長く安定収益源として貢献してきたが、2015 年に買収した(株)ファーストペンギンによるアフィリエイトプラットフォーム事業も新たな安定収益源となっている。アフィリエイトプラットフォーム事業は、幅広い情報素材を扱うネット通販サイト「インフォトップ」に特化している。インフォトップは楽天市場に似たビジネスで高収益体質だが、流通に対する考え方と紹介者の存在に大きな違いがある。

コンテンツ事業の代表的な企業が(株)リベル・エンタテインメントである。リベル・エンタテインメントはソーシャルゲームの開発・運営サービスを行っており、恋愛リズムアドベンチャーゲーム「アイ★チュウ」が 2015 年にヒットし現在も人気である。2017 年には、イケメン役者育成ゲーム「A3! (エースリー)」が、サービス開始間もなく、「アイ★チュウ」を大きく上回るヒットとなった。「A3!」の好調は現在、リアル関連商品へと広がりを見せ、舞台化や中国展開も計画されている。今まさに伸び盛りのゲームタイトルということができる。

同社は 2017 年、不動産系の企業 4 社を矢継ぎ早に買収した。なかでも、民泊運営代行サービスを事業とする TWIST(合)は主に Airbnb の運用代行サービスを行い、投資利回りの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・管理まで、ワンストップの完全代行サービスが可能である。また、アジア最大のオンライン宿泊予約サイト Agoda への民泊掲載も開始した。不動産開発などを事業とする他の 3 社とのシナジー創出で、民泊ビジネスを拡大する意向である。

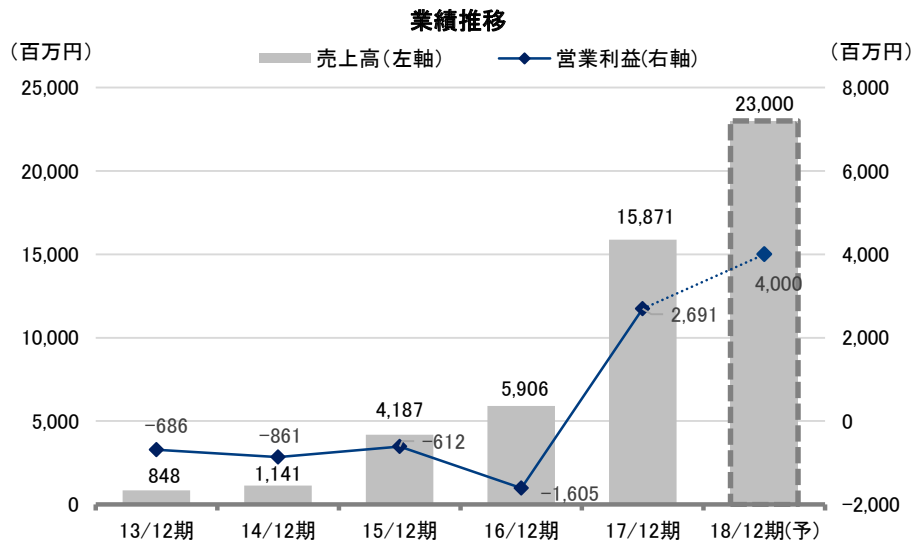
2017 年 12 月期の業績は、売上高 15,871 百万円(前期比 168.7% 増)、営業利益 2,691 百万円(4,296 百万円増益し黒字転換)と非常に好調だった。IT サービス事業は引き続き、エアネットとファーストペンギンが安定した収益を確保した。コンテンツ事業では、リベル・エンタテインメントの「A3!」の大ヒットがバネとなり、セグメントのみならず連結全体の収益も大きく押し上げた。アセットマネジメント事業はスタートしたばかりだが、既に売上貢献を始めている。

同社は 2018 年 12 月期の業績を、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)と見込んでいる。「A3!」の好調継続とアセットマネジメント各社の貢献が収益を押し上げる予想である。しかし、「A3!」2 年目の利益オンと中国展開が織り込み切れていない可能性があり、2018 年 12 月期の業績予想は保守的という印象である。中期的には、「A3!」の好調継続、新たな技術やカテゴリーの取り込み、民泊事業の拡大により、成長軌道へ乗ることを期待したい。

要約

Key Points

- ・安定収益のITサービス事業に、成長期待のコンテンツ事業とアセットマネージメント事業を展開
- ・2017年12月期はイケメン役者育成ゲーム「A3!」の大ヒットにより黒字転換、大幅増益となった
- ・2018年12月期は2ケタ増益予想だがやや保守的な印象。「A3!」や民泊などにより中期成長期待



出所：決算短信よりフィスコ作成

## ■ 会社概要

### IT サービス事業を安定収益源に、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、連結子会社 13 社及び持分法適用関連会社 2 社を擁する持株会社で、IT サービス事業を安定収益源に、コンテンツ事業、アセットマネジメント事業を展開している。IT サービス事業は、情報商材を扱うネット通販サイトに特化したアフィリエイトプラットフォーム事業、マネージドホスティングなどのデータサービス事業のほか、システムの開発・管理、Web サイトの運営などを行っている。コンテンツ事業では、スマートフォン・タブレット向けゲームやオンラインゲームの開発・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展開している。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、民泊事業を行っている。

### IT サービス基盤に様々な事業にトライ

#### 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（株）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5月14日(月)  
 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(合)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)   |

出所: ホームページよりフィスコ作成

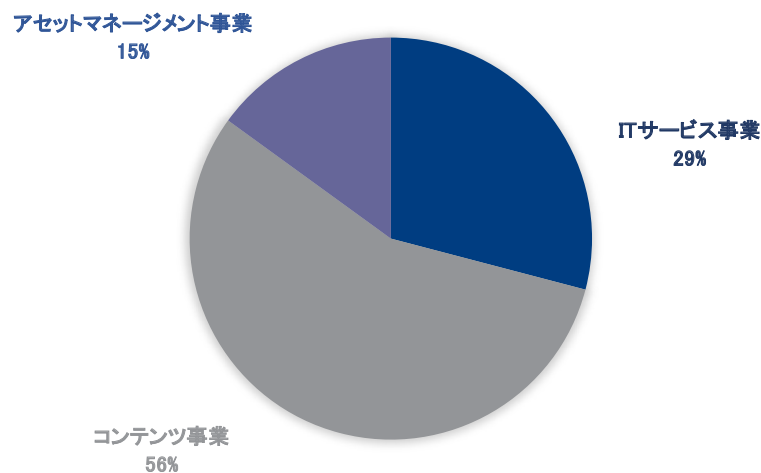
## ■ 事業概要

### 収益源は IT サービス事業、売上貢献はコンテンツ事業

#### 1. 事業内容

同社の2017年12月期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、特に2017年はスマホゲームの「A3!」が大ヒットした。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、TWISTを中心に民泊事業を推進している。

17/12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

### 安定収益源となっている IT サービス事業

#### 2. IT サービス事業

##### (1) エアネット

クラウド型メールソリューション「ALL in One 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サービスに分けられる。

事業概要

エアネットの業績推移 (参考)

(単位: 百万円)

|       | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 |
|-------|------|------|------|------|
| 売上高   | 659  | 709  | 692  | 681  |
| 経常利益  | 42   | 83   | 69   | 67   |
| 当期純利益 | 25   | 52   | 43   | 44   |
| 純資産額  | 491  | 544  | 587  | 610  |
| 総資産額  | 614  | 684  | 716  | 741  |

出所: 有価証券報告書等よりフィスコ作成

**a) ビジネスクラウド**

ビジネスクラウドでは、「ALL in One 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」をサーバ管理が不要な ASP サービスで提供する「サイボウズ ASP サービス」、300 以上のユーザーで利用する際に最適な「サイボウズ ガルーン」を専用サーバ環境で提供する「ガルーン運用サービス」、ユーザー属性に応じて One to One でオプトインメールが配信可能なメール配信サービス「メール配信 ASP サービス」を提供している。

**b) マネージドホスティング**

マネージド専用サーバは、設計・構築から運用・管理、障害対応までワンストップでサーバ環境を提供するサービスで、パフォーマンスや安定性に優れている。「WEBooth (ウェブース)」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共用ホスティングサービスで、セキュリティを重視する法人に最適なサービスである。ドメイン登録サービスでは、JP ドメインなどの新規登録や管理サービスを提供している。

**c) その他のサービス**

ISP (インターネットサービスプロバイダー) として、固定 IP 接続サービスや主に個人客向けインターネット接続サービスを行っている。ほかに、エアネットの子会社である (株) エア・コミュニケーションで、格安 SIM の MVNO 「AIRSIM モバイル」 サービスを提供している。なお、現在 (2018 年 2 月末)、「ゲームで遊ぶと月額料金 0 円」などキャンペーンを展開しているが、同社の孫会社らしいキャンペーンと言える。

**(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、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の「インフォトップ」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。

ファーストペンギンの業績推移 (参考)

(単位: 百万円)

|       | 2013  | 2014  | 2015  | 2016  |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 売上高   | 1,830 | 1,992 | 2,323 | 3,227 |
| 経常利益  | 493   | 532   | 299   | 396   |
| 当期純利益 | 292   | 323   | 195   | 240   |
| 純資産額  | 815   | 1,120 | 59    | 291   |
| 総資産額  | 2,722 | 3,410 | 2,626 | 2,657 |

出所: 有価証券報告書等よりフィスコ作成



事業概要

a) アフィリエイトプラットフォーム事業

同事業は、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 モード、販売者と購入者の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、インフォトップは情報商材※1 という単カテゴリーを扱う EC モードで、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、ファーストペンギンが販売者・購入者・紹介者を仲介し、販売者と紹介者の間の売上げや報酬支払の管理、販売者と購入者の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における違いは大きい、最大の違いは、楽天市場にはいない紹介者（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。こうした点でインフォトップには、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。

- ※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、語学学習や資産運用、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って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）



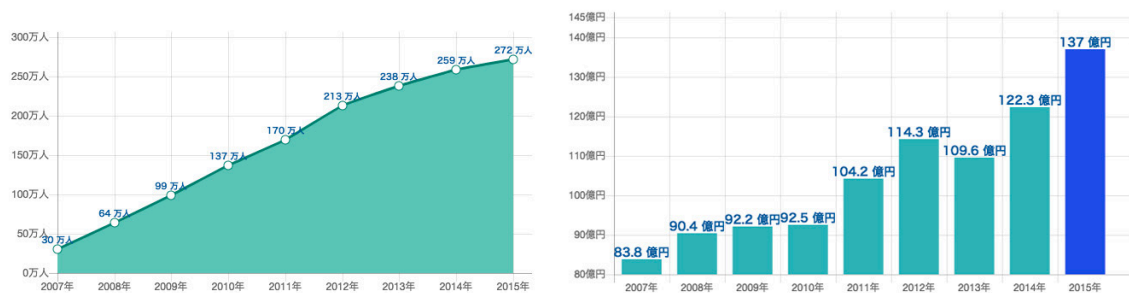
インフォトップは、個人・法人を問わず、誰でも情報商材などのデジタルコンテンツや商品を出品することができる。販売者にとっては自身の持つアイデアやノウハウを低コストで手間なく拡販することができ、購入者（来訪者）にとっては旬で質の高い情報が簡単に手に入り、紹介者にとっては高額な広告報酬が見込める、「WIN-WIN-WIN の関係」を構築しているポータルサイトと言える。特に販売者にとっては、初期費用ゼロの完全成果報酬型の上、紹介者やメルマガ・ブログによって興味を持つ潜在購入者にダイレクトに情報を届けられるため、費用対効果の高い販売チャネルである。

事業概要

情報商材の市場は右肩上がりに伸びており、そのなかでインフォトップは業界トップの座を誇っている。その理由は、サービス、セキュリティ、審査、そして使いやすさにある。インフォトップに登録している販売者・購入者・紹介者は累計200万人を越え、販売される商材も6万件を超える。ビジネスからマネー、エンターテインメント、語学、恋愛、美容に至るまで、生活に役立つあらゆるカテゴリーに及ぶなど、品ぞろえが格段に豊富である。さらに、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様な決済サービスを利用できる。また、ECモールとして数多くの個人情報を取り扱うため、ペリサインのSSLによる個人情報暗号化など万全のセキュリティ体制を構築、日本情報処理開発協会のプライバシーマークも取得している。

最も肝心なのが、中身のわからないデジタルコンテンツやインターネットの匿名性によるリスクを回避するため、厳格な審査を実施している点である。具体的には、販売する商材はもちろん、販売者自身の審査も専門スタッフが厳密に行い、事実と反したり長所を誇張したりしていないか、特定商取引法上の不備はないかなど、コンテンツの内容を厳しく確認している。一方、販売者が初めて商材を登録する際は、電話確認と覚書の取り交わしによって必ず所在を確認している。また、購入者にとっての使いやすさにもこだわっている。利用者からの意見や過去のサポート内容を精査し、マニュアルやFAQを日々更新する一方、コールセンターを設置して会員登録や購入方法などの問い合わせにも対応している。また、パソコン操作が苦手な購入者に対しては、電話注文サービスや遠隔操作サービスといったサポート体制も用意している。

インフォトップの会員数(左)と取扱高(右)の伸び



出所：ホームページより掲載

### b) その他の事業

広告事業では、通常のネット広告だけでなく、アフィリエイトプロモーションやデジタルマーケティングも提案、急速に変化するインターネット市場においてベストなソリューションを提供している。コンテンツ制作・販売では、語学習得や資産運用、自己啓発など価値あるテーマを発掘し、その分野の有識者とともに独自のオンラインスクールやセミナーをプロデュースしている。海外貿易事業では、アジアと北米を中心に日本ブランドにこだわった輸出入事業を行っている。国内就職支援事業では、中小企業の新卒獲得のための紹介サービスなどを行っている。

そのような事業の中で、最近動きが大きくなっているのが、海外就職支援事業である。ファーストペンギンの「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。2017年12月にフォーバル<8275>と、カンボジア・ミャンマー・ベトナム・インドネシアを中心とした、東南アジア諸国への人材紹介事業において業務提携を締結した。今後の事業の発展が期待される。

事業概要

### (3) その他 IT サービス事業

(株) グレイセルズは、Web サイトやアプリケーションの企画・設計・開発・運用・保守からビジネス化サポートまでシステムソリューションや、開発チームのサポートを行うコンサルティングなどを事業としている。また、サイバー・ゼロ(株)では、ソーシャルアプリ開発やソーシャルメディア活用のサポート、Android/iPhone アプリの開発、携帯 Flash Lite の制作・開発、Web アプリケーション制作、Web サイトのスマートフォン最適化を行っている。

## A3! (エースリー) が大ヒットしたリベル

### 3. コンテンツ事業

#### (1) アスガルド

現在、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、「DYNAMIC CHORD」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 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「羊でおやすみシリーズ」、「蜜蜂出版」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。また、DYNAMIC CHORD はアニメ化もしている。

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

リベル・エンタテインメントは、ソーシャルゲームの開発・運営、コンシューマゲームの開発、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。スマホゲーム「アイ★チュウ」のヒットに続いて「A3!」が大ヒットした。ヒット作品の効果は 3 年続くと言われていることから、今まさに伸び盛りと言われている。

事業概要

リベル・エンタテインメントの業績推移 (参考)

(単位: 百万円)

|       | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 |
|-------|------|------|------|------|
| 売上高   | 250  | 824  | 277  | 837  |
| 経常利益  | -74  | 158  | -90  | 51   |
| 当期純利益 | -74  | 130  | -92  | 31   |
| 純資産額  | -69  | 60   | -32  | 25   |
| 総資産額  | 129  | 261  | 206  | 300  |

注: 2017年は「A3!」ヒットにより大幅増益が予想される。

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」のタイトルで舞台化され、2017年8月～9月に全12回の公演が行われた。

**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、2017年11月には450万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、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冊ほか既に多くの商品が売り出されている。2018年2月に第2部が始まったばかりで、6～11月には「MANKAI STAGE『A3!』～SPRING&SUMMER2018～」というタイトルで舞台化が予定され、8月には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。今後も人気は衰えそうにない。

「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

## 事業概要

**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」は 2017 年 9 月に基本プレイ無料 + アイテム課金でサービス開始したばかりで、事前登録は 10 万人とも言われる。そのほか、受託・開発協カタイトルとしては、「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 ROMANCE DAWN 冒険の夜明け」などがある。

**(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 -」。角川ゲームスの開発で 2016 年 12 月に基本プレイ無料 + アイテム課金でサービス開始、台湾・香港・マカオ・中国でも順次サービスを開始する予定である。(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、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「アストラステアウエイズ」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。「テンカウント」など女性向け人気 IP を活用したゲームのリリースを控え、注目される。(株)チームゼロは、VR リズムゲームシリーズ「FuluBeatVR」と「Symphony Line VR」を配信している。

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、(株)講談社と共同開発した「Hot-Dog PALACE」など多数の開発実績がある。(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、女性向け恋愛ゲーム「オトメイト」を有するアイディアファクトリー(株)と共同開発をした「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 MAJOR LTD. グループからゲーム事業部門を同社が買収した。さらに、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。

**アエリア** | 2018年5月14日(月)  
 3758 東証 JASDAQ | <https://www.aeria.jp/ir/>

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

## 民泊を狙って急速に事業化

### 4. アセットマネジメント事業

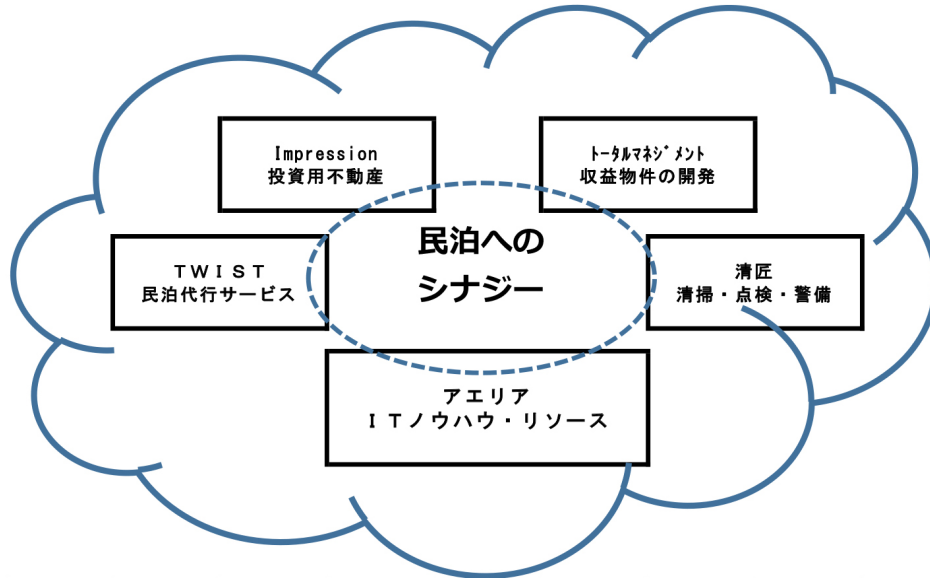
2017年の訪日外国人数は2,869万人と前年比19.3%増となった。観光立国を目指す政策もあり、東京オリンピック・パラリンピック開催へ向けて、さらにインバウンドの拡大が見込まれる。一方で、日本には宿泊施設が非常に不足している。その狭間を埋めると期待されているのが「民泊」である。民泊とは、一般個人の家に泊まることを指す。従来は、旅の途中の人を善意かつ無報酬で泊めることを指していた。しかし、民泊専門の宿泊サイトである Airbnb（エアビーアンドビー）のような民泊仲介ビジネスが海外で勃興したことを受け、空き家を含む個人の家や投資用マンションを有料で訪日外国人などに貸し出すことを指すようになった。法制度的には未整備の部分も多いが、急増する訪日外国人の受け入れ施設として、官民両サイドで市場拡大への期待が高まっている。

こうした事態を受け、同社は2017年半ばを過ぎて、7月 TWIST、8月(株) Impression、11月(株) トータルマネジメント、2018年2月には清匠(株)と、矢継ぎ早に不動産関連の企業を買収した。なかでも TWIST は、主に Airbnb の運用代行サービスなど、既に民泊運営代行サービスを展開している。東京都を中心に高収入物件を専門に、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・管理まで、ワンストップの完全代行サービスが可能である。加えて、より集客力を高めるため、アジア最大のグローバルオンライン宿泊予約サイト Agoda への民泊掲載も開始した。

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、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、現在各種清掃業から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。特に現在業務を拡大しているのは、印刷機械の洗浄請負である。その他、オーダーメイドで洗浄機械の製造販売をするなど今後の伸びが期待できる。Impression の投資用不動産の取扱いに加え、トータルマネジメントの戸建分譲や収益物件の開発、清匠の清掃や保守点検、警備などにより、総合的なアセットマネジメント事業へ取り組みが可能となる。加えて、TWIST と連携することで、保有する不動産の一部は民泊用施設として利用することもできるようになる。さらには、アセットマネジメント事業と同社の IT テクノロジーを掛け合わせれば、不動産テックといわれる利便性の高いサービスを行うこともでき、更なる成長への期待が高まる。

事業概要

アセットマネジメント事業のシナジー



出所：ホームページよりフィスコ作成

## ■ 中期経営方針

### M&A を駆使して成長を目指す

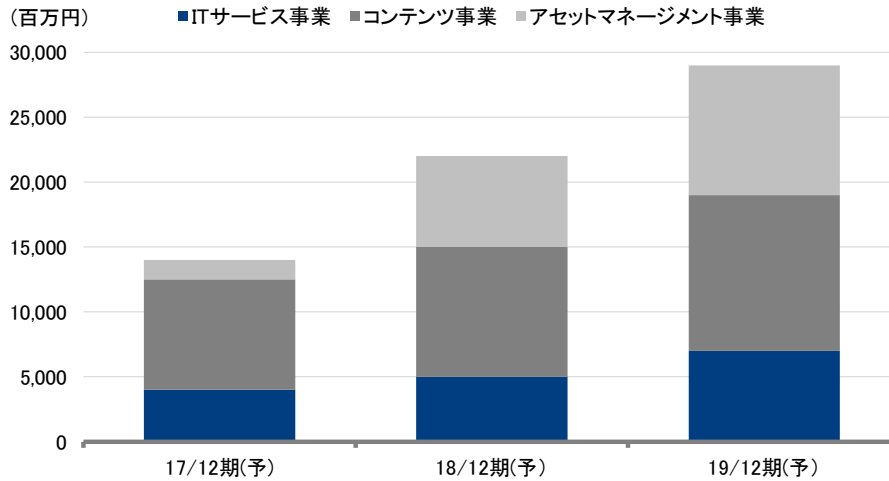
#### 1. 経営方針と M&A 戦略

同社は創業以来、ネットワーク社会の進展に合わせ、M&A を織り交ぜながら多くの事業に挑戦してきた。今、急速に進化する IoT や VR/AR などのテクノロジーを見据え、「成長の早い領域へ積極的な事業展開」を行うため M&A を加速させている。こうした M&A を背景に、中期的に同社は、各事業の連携とシナジー創出によりリスク分散を図りつつ強固な収益基盤を確立し、国内外で事業規模の拡大を目指す考えである。さらに、IT サービス事業では、既存顧客との取引関係を強化する一方、新規顧客の獲得を進めて安定収益化を図り、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、インバウンド拡大を見据えた民泊サービスの拡大に加え、アセットマネジメント事業と、同社グループの IT ノウハウやコンテンツの融合を目指す。



中期経営方針

セグメント別中期目標



※ 2017年11月の同社予想に基づく。17/12期(実)は同社予想を上回った。  
出所:「経営方針及び M&A 戦略について」よりフィスコ作成

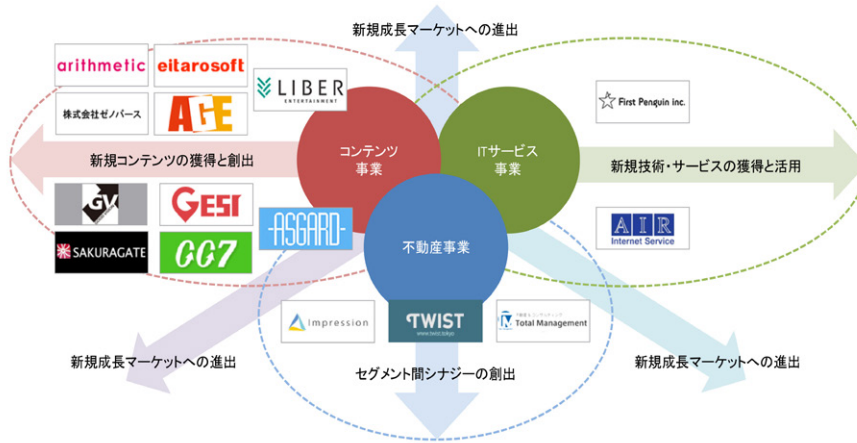
## シナジー追求を考慮した M&A

### 2. M&A の戦略目的

M&A の戦略目的は、経営人材・チームの獲得とモチベーションの向上、及びグループシナジーを創出する事業資産の獲得の 2 つである。この 2 つを同時に満たすため、同社は M&A の手法としてキャッシュではなく株式交換にこだわる。グループ入り後も、各社経営陣が各社の業績と同社グループ全体業績にコミットしやすくなるからである。また、シナジー創出が可能な事業資産を獲得できれば、各セグメントの基盤拡大や新規成長マーケットへの進出が可能となる。その際、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生かすことでシナジーを創出しやすくなる。アセットマネージメント事業では、同社の有する IT ノウハウを使って、舞台・ライブイベントやイベントグッズの販売など新たな観光体験というコンテンツを民泊サービスに付加していく考えである。

中期経営方針

セグメント間シナジーを創出する M&A



出所：「経営方針及び M&A 戦略について」より掲載

## 業績動向

### 長い波乱を乗り越え、2017 年はピーク利益を突き抜けた

#### 1. ヒストリカルな収益動向

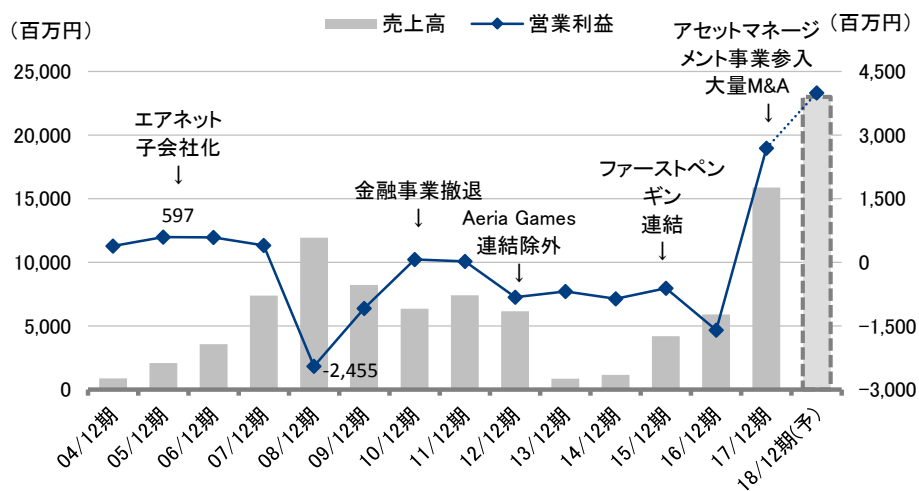
創業以来営業利益は堅調に推移していたが、2008年12月期にリーマンショックなどによる金融事業（当時）の苦戦で大幅赤字に転落した。2010年12月期には金融事業から撤退しオンライン事業（PCゲーム）に注力したことで業績が急回復したものの、今度は2012年12月期以降、スマートフォンゲームの競争激化と開発費の回収遅れにより営業赤字が常態化した。黒字化は2017年12月期の「A3!」の大ヒットまで待つことになったが、「A3!」によって営業利益はピーク利益を突き抜け黒字を回復、2018年12月期はさらに伸びる予想になっている。

波乱の多い業績であったが、これまでに言えることは、堅調なITサービス事業と浮き沈みの多いコンテンツ事業ということだろう。当初、エアネットによるITサービス事業は比較的安定、オンライン事業（PCゲーム）も利益を稼ぎ出してくれた。しかし、リーマンショックの裏で2008年にiPhone、2009年にAndroidフォンが登場、ゲームのプラットフォームがコンソールやPCからスマートフォンへと劇的に変化すると、環境は様変わりした。黎明期のスマートフォンゲーム市場は新興企業の独壇場だったが、市場が十分大きくなるのを見計らって、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2012年頃から続々参入、競争が激化したのである。本来開発力に優れる中小ゲームメーカーの中には、戦線を縮小するところも少なくなかった。

業績動向

同社も2013年にスマートフォンゲームを発売したが、前述のとおりコスト負担をカバーするに至らなかった(オンラインPCゲームは2015年まで続いた)。このように、2000年代～2010年代のゲーム業界は大きく波打っていたが、同社は、ITサービス事業という安定収益源があったため、秀逸な作品を市場に投入していくことができた。そして、我慢の甲斐あってようやく日の目を見たのが、2017年1月に発売した「A3!」の大ヒットである。「A3!」の効果は今後もしばらく続くと思われるが、一方で同社は2017年に民泊を念頭にアセットマネジメント事業に参入した。リスク分散の意図が大きいと思われる。

長期収益動向



出所：有価証券報告書よりフィスコ作成

## 2017年 iOS セールスランキング最高2位となった「A3!」

### 2. 2017年12月期の業績動向

2017年12月期の業績は、売上高15,871百万円(前期比168.7%増)、営業利益2,691百万円(4,296百万円増益し黒字転換)、経常利益2,760百万円(4,189百万円増益し黒字転換)、親会社株主に帰属する当期純利益2,080百万円(4,228百万円増益し黒字転換)となった。2017年は、インターネット市場は引き続き堅調に成長、モバイルコンテンツ市場も成長を続けている。しかし、企業間におけるユーザー獲得競争がますます激化していることから、差別化できる魅力的なコンテンツやアプリケーションを確保するため、サービス内容が複雑化・高度化し、各社とも開発費用や人件費などコスト負担が増しているような状況である。なお、同社が重視するEBITDAは3,431百万円(前期比584.0%増)と大幅に増加した。

業績動向

2017年12月期業績

|                     | 16/12期<br>(百万円) | 売上比<br>(%) | 17/12期<br>(百万円) | 売上比<br>(%) | 増減率<br>(%) |
|---------------------|-----------------|------------|-----------------|------------|------------|
| 売上高                 | 5,906           | 100.0      | 15,871          | 100.0      | 168.7      |
| 売上総利益               | 2,254           | 38.2       | 8,155           | 51.4       | 261.7      |
| 販管費                 | 3,859           | 65.3       | 5,463           | 34.4       | 41.2       |
| 営業利益                | -1,605          | -27.2      | 2,691           | 17.0       | 黒転         |
| 経常利益                | -1,428          | -24.2      | 2,760           | 17.4       | 黒転         |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | -2,147          | -36.4      | 2,080           | 13.1       | 黒転         |

出所：決算短信よりフィスコ作成

ITサービス事業は売上高が4,616百万円(前期比19.1%増)、営業利益が440百万円(前期比39.2%増)となった。ファーストペンギンは引き続き、インフォトップを中心に安定して収益を確保する一方、売上拡大を目指して事業の多角化も進めた。エアネットもデータセンターを中心に引き続き安定した収益を確保することができた。ちなみに、MVNO事業の「AIRSIM モバイル」は格安SIMが評判のようである。

コンテンツ事業は、売上高が8,874百万円(前期比336.8%増加)、営業利益が2,420百万円(前期比4,321百万円増益で黒転)となった。大幅増益の最大の理由は、前述のとおり、イケメン役者育成ゲーム「A3!」の大ヒットである。2017年8月には早くも400万ダウンロードを突破、iOSセールスランキング最高2位、Google Playでは「ベストオブ2017」ユーザー投票部門TOP20にノミネートされた。また、主題歌CD「MANKAI ☆開花宣言」がオリコンデイリーアルバムランキング1位を獲得、キャラクターグッズの販売も好調と、既にリアルの周辺関連商材に波及している。また、2015年にリリースされた「アイ★チュウ」も人気が続いており、2017年には「A3!」に一足早く舞台化されるなど収益貢献が続いている。

アセットマネジメント事業は、スタートしたばかりだが、売上高2,380百万円、営業損失は94百万円となった。

中間決算時の同社予想との比較では、売上高が1,871百万円過達、営業利益が808百万円未達となった。売上高の過達は、「A3!」の好調とM&Aによる連結子会社の増加が要因で、営業利益の未達は、コンテンツ事業の売上高増加に伴う回収代行手数料と広告費の増加が想定を上回ったためである。ただし、広告費については2018年以降につながる先行費用と解釈できる。また、売上総利益率の悪化はM&Aにより収益構造の異なる連結子会社が増加したこと、販管費率の改善はコンテンツ事業におけるコスト増以上に売上高が伸びたことが背景にあると思われる。なお、特別損失として減損損失32百万円、特別退職金12百万円、債権放棄損50百万円が計上された。

業績動向

2017年12月期セグメント別業績

| セグメント別売上高     | 16/12期<br>(百万円) | 売上比<br>(%) | 17/12期<br>(百万円) | 売上比<br>(%) | 増減率<br>(%) |
|---------------|-----------------|------------|-----------------|------------|------------|
| ITサービス事業      | 3,874           | 65.6       | 4,616           | 29.1       | 19.1       |
| コンテンツ事業       | 2,031           | 34.4       | 8,874           | 55.9       | 336.8      |
| アセットマネージメント事業 | -               | -          | 2,380           | 15.0       | -          |

| セグメント別営業利益    | 16/12期<br>(百万円) | 利益率<br>(%) | 17/12期<br>(百万円) | 利益率<br>(%) | 増減率<br>(%) |
|---------------|-----------------|------------|-----------------|------------|------------|
| ITサービス事業      | 316             | 8.1        | 440             | 9.5        | 39.2       |
| コンテンツ事業       | -1,900          | -91.4      | 2,420           | 27.1       | 黒転         |
| アセットマネージメント事業 | -13             | -          | -94             | -4.0       | -          |
| 調整額           | -6              | -          | -74             | -          | -          |

出所：決算短信よりフィスコ作成

## 2年目も「A3!」に期待だが、2018年12月期予想は保守的な印象

### 3. 2018年12月期の業績見通し

同社は、2018年12月期の業績を、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)と見込んでいる。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、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、アセットマネージメント事業では不動産の賃貸・売買、民泊サービスなどを本格的に推進するもようである。

2018年12月期業績予想

|       | 17/12期<br>(百万円) | 売上比<br>(%) | 18/12期予<br>(百万円) | 売上比<br>(%) | 増減率<br>(%) |
|-------|-----------------|------------|------------------|------------|------------|
| 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       |
| 当期利益  | 2,080           | 13.1       | 3,000            | 13.0       | 44.2       |

出所：決算短信よりフィスコ作成

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る。リベル・エンタテインメント、アスガルドの女性向け人気タイトルによって女性をターゲットにしたニッチ市場を強化、さらにアリスマティックのプラットフォームや海外展開ノウハウを生かすことで、国内外の市場でニッチトップを目指す。コンテンツの展開では、リアル関連商材や舞台化など「A3!」の本格展開と利益獲得の加速が見込まれる。加えて、中国で「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ことが予想される。

#### 業績動向

2017 年に新たに子会社になった企業のタイトルも期待されるが、それ以上に近い将来の新たな技術への対応がより一層興味深い。スマートフォン向けゲームの企画・開発・運営を行うエイタロソフトは、「タイムボカン 24 ボカンメカバトル!」を配信中だが、一方で 3D オンライン技術の研究開発に注力しているところである。グッドビジョンはバーチャルリアリティー (VR) 事業への投資により事業を拡大する計画である。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・開発などを行うサクラゲートは、「エヴァンゲリオンスロット」などを主にヨーロッパ市場に向けて展開するとともに、世界最大級のライブポーカーブランド「PokerStars」と日本国内における PR 契約を締結し、国産カジノ開設に備えてポーカーのブランディング活動を実施中である。

さらに民泊事業の本格化など、中期的に楽しみな取り組みも多くなってきた。しかしながら、それ以前に 2018 年 12 月期の業績予想が保守的に過ぎるという印象である。というのも、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・イベントでの収益も乗ってくるとされる上、「A3!」の場合、中国での展開が予定されている。一方、2017 年 12 月期第 2 四半期の決算説明会資料などによると、2018 年 12 月期の業績予想にはアセットマネジメント事業による増収増益への貢献は織り込まれているものの、「A3!」の付加的材料が織り込まれていないように思われるからだ。いずれにしろ、2018 年 12 月期は同社予想を上回る業績の達成を期待したい。

## ■ 株主還元策

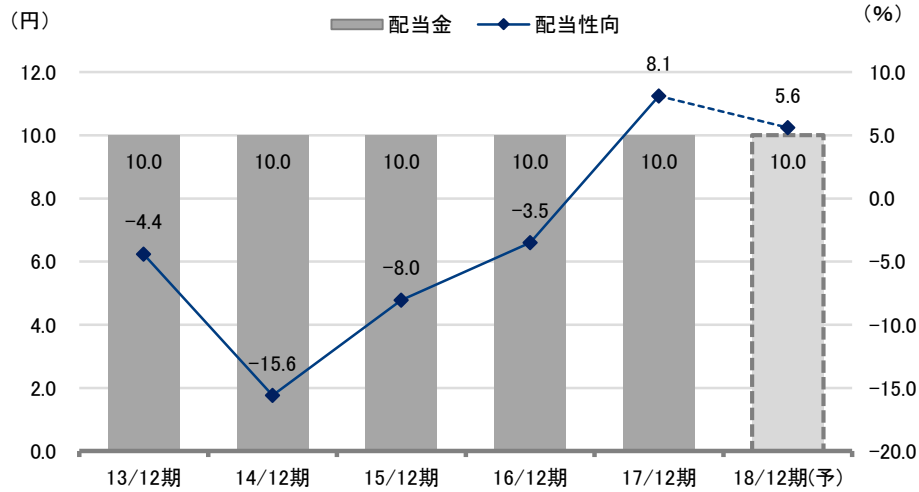
### 年間 10 円の安定配当を継続中

#### ● 配当方針

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、2018 年 12 月期も 1 株当たり配当金 10 円 (中間配当なし) を予定している。なお、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する予定になっている。

株主還元策

## 配当金と配当性向の推移



出店：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、App Store または Google Play を通じて販売される同社スマートフォンゲームに関しては、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