

2018年9月期 第3四半期  
決算説明資料

株式会社リアルワールド  
東証マザーズ 3691



2018年8月14日

# Contents

1	エグゼクティブ・サマリー	3
2	FY2018 3Q決算概要	6
3	2018年3Qの取り組み	9
4	2018年4Q以降の取り組み	13
5	Appendix	20

# 01 エグゼクティブ・サマリー

# 2018年9月期3Q 四半期業績比較

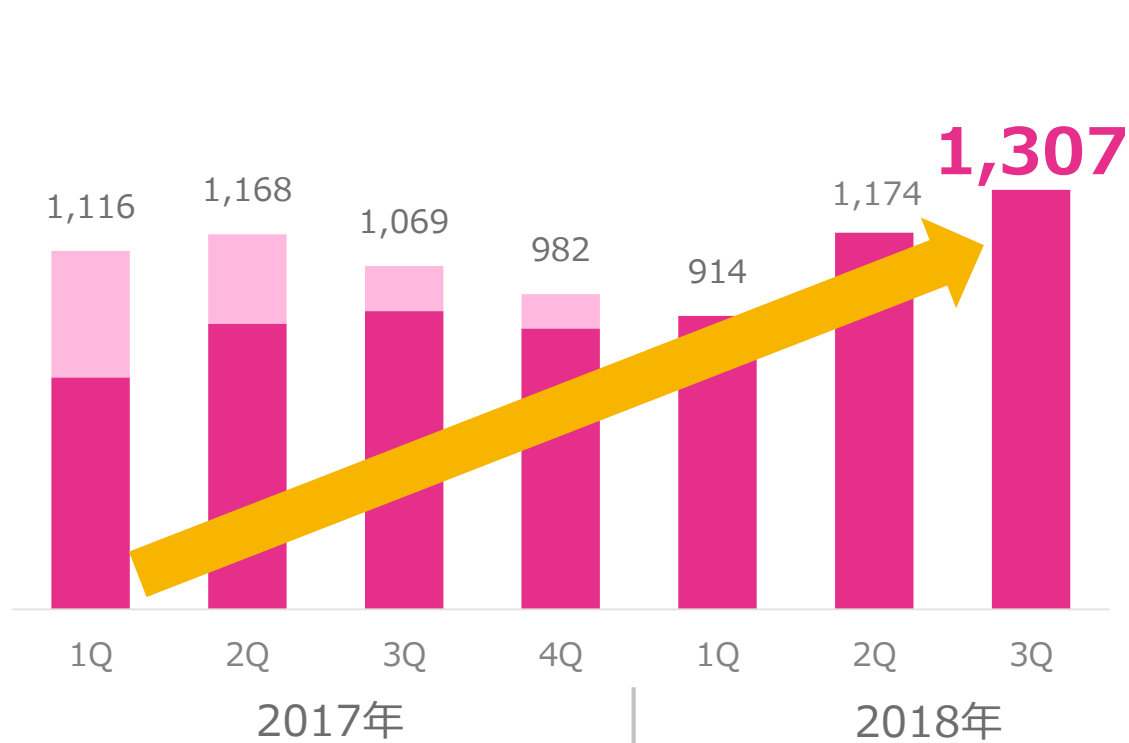
(単位：百万円)	前四半期(2Q)	今四半期(3Q)	増減	比較
売上高	1,173	<b>1,307</b>	<b>+134</b>	<b>111.4%</b>
営業利益	▲54	<b>▲29</b>	<b>+25</b>	- %
経常利益	▲48	<b>▲32</b>	<b>+16</b>	- %

2Q比較で売上高、営業利益、経常利益ともに改善

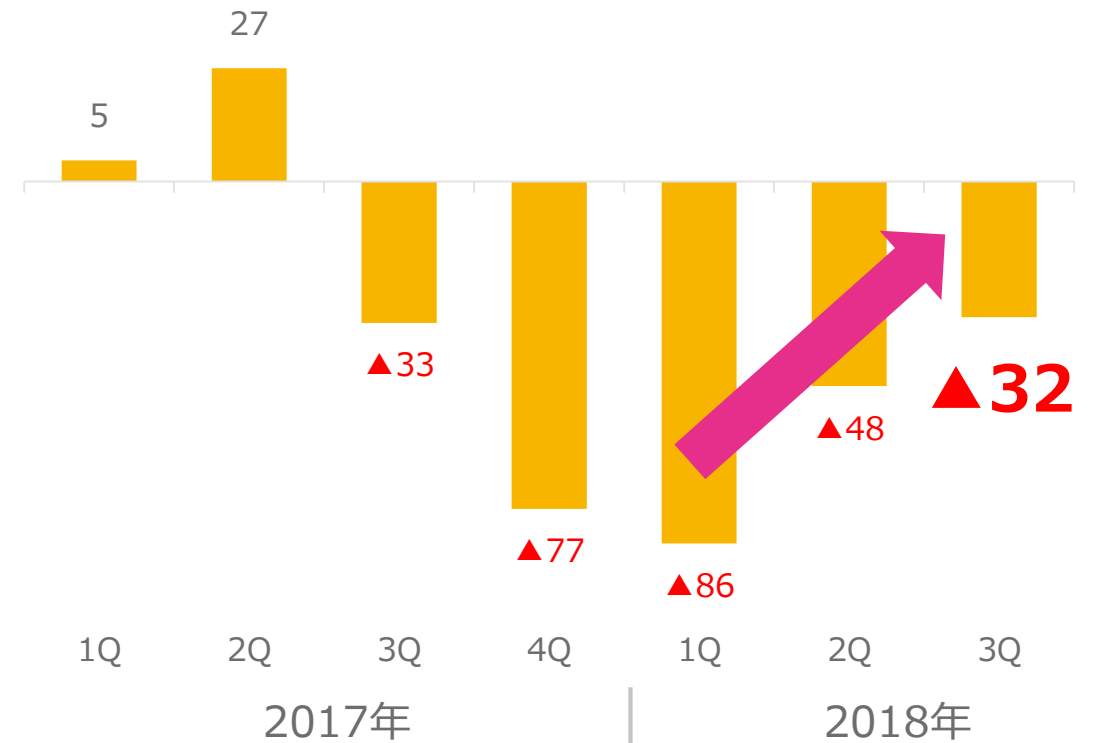
# 直前6四半期の比較

## 売上高

■ アドネットワーク売上高 ■ その他の売上高



## 経常利益



## 02 FY2018 3Q決算概要

# 連結損益計算書 (P/L)

単位：百万円	2018年9月期3Q累計 (2017年10月～2018年6月)	2017年9月期3Q累計 (2016年10月～2017年6月)	前年同期比
売上高	<b>3,394</b>	3,354	101%
売上総利益	<b>1,120</b>	1,426	79%
(売上総利益率)	<b>33%</b>	43%	▲9pt
販売管理費	<b>1,294</b>	1,443	90%
営業利益	<b>▲173</b>	▲16	-%
(営業利益率)	<b>-%</b>	-%	-pt
経常利益	<b>▲166</b>	▲1	-%
当期純利益	<b>▲204</b>	▲66	-%

# 連結貸借対照表 (B/S)

単位：百万円	2018年9月期3Q (2018年6月30日時点)	2017年9月期 (2017年9月30日時点)	前期末比
流動資産	2,729	2,452	111%
うち現金および預金	1,355	1,308	104%
固定資産	1,356	976	139%
総資産	4,091	3,432	119%
流動負債	1,937	1,850	105%
うちポイント引当金	373	335	112%
固定負債	517	672	77%
純資産	1,636	908	180%
負債及び純資産	4,091	3,432	119%



## 03 2018年3Qの取り組み

- VJAグループが運営するワールドプレゼントと  
ポイントの相互交換開始 (2018年4月)



- セブン銀行ATMとセブン-イレブンで報酬受取が可能に (2018年5月)



- ノーザンライツ株式会社が人手不足対策展2018に出展を決定  
(2018年6月)

- ノーザンライツ株式会社が静岡県  
焼津市・川根本町と連携協定  
(2018年6月)



# 「貯める」から「使う」まで～ポイントの価値を高める～

## 働いて貯める

(クラウドソーシング/人材)

チェック



写真撮影



データ入力

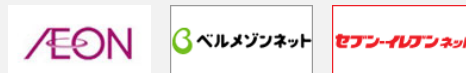


総会員数  
**1,046**万人

流通総額  
**149**億円

## 暮らして貯める

(クラウドメディア/広告)



## 増える・使う

(フィンテック/金融)



ポイント利息  
(年利1%相当)

ポイント投資

### 現金交換・銀行振込



### ポイント・ギフトコード



### 仮想通貨・電子マネー



# EPARKとの業務提携概要



クラウドメディア事業、クラウドソーシング事業、フィンテック事業を運営



飲食店、美容室、エステ、病院、歯科などの予約・順番受付サイトを運営



双方のリソース・ノウハウを生かし、収益最大化を図る

## 04 2018年4Q以降の取り組み

# 稼ぎ<sup>”</sup>方革命

Technology×Crowdsourcing

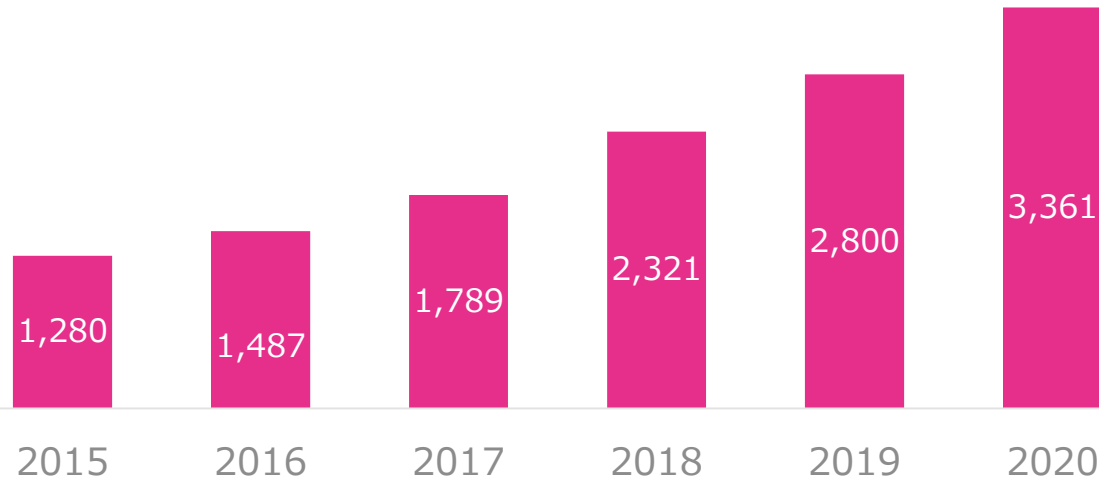
第一弾・動画事業「株式会社力チコ」設立

# 市場概要

## デジタルサイネージ市場

(億円)

2020年  
約**3,361**億円



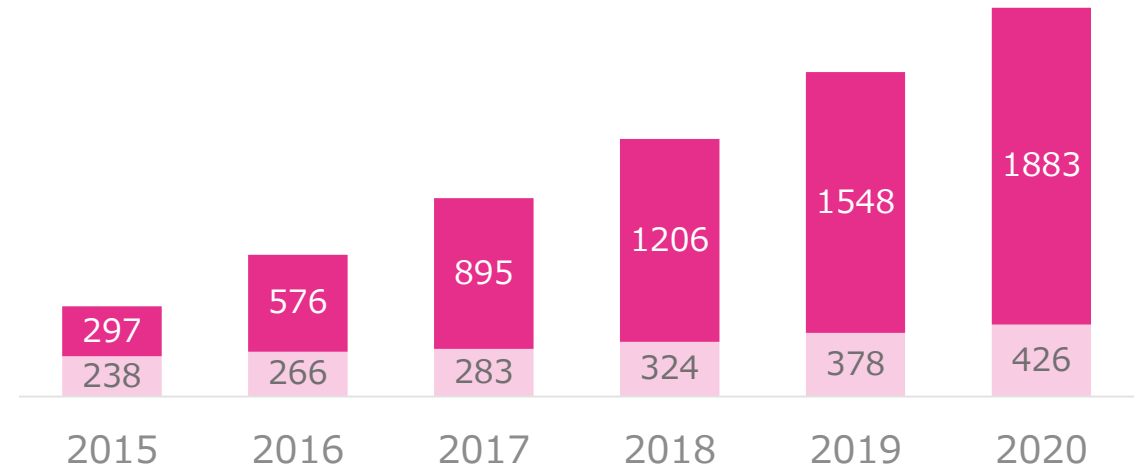
出典：デジタルサイネージ市場に関する調査を実施（2017年）、サイバーエージェント、2017年国内動画広告の市場調査

## 動画広告市場

(億円)

2020年  
約**2,700**億円

■ SP ■ PC



2019年にも5Gでの通信環境が構築され動画市場の更なる拡大が予測される

**1** 動画事業の「株式会社カチコ」を設立

**2** 5Gにより通信高速化、市場規模約**6,000億**<sup>(※1)</sup>に挑む

**3** 約1,000万人のワーカーを活用した

**大量動画制作および動画メディア事業**

※1 2020年の市場規模

矢野経済研究所「デジタルサイネージ市場に関する調査」<https://www.yano.co.jp/press/press.php/001698>

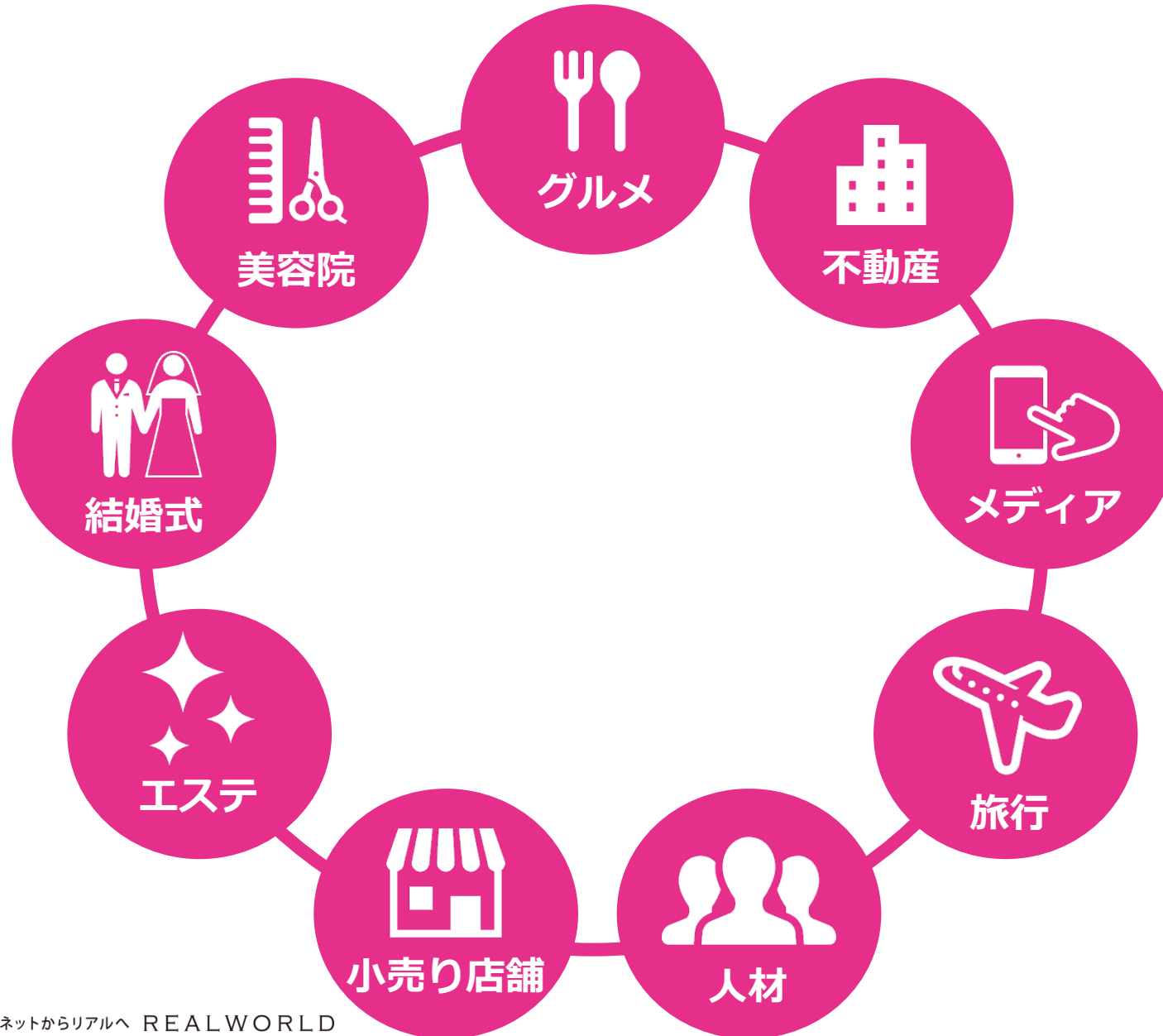
サイバーエージェント「2017年国内動画広告の市場調査」<https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=20966>





会社名	株式会社カチコ
設立	2018年8月1日
代表者	菊池 誠晃
株主	株式会社リアルワールド
所在地	東京都港区六本木1-6-1
資本金	5,000万円
従業員数	6名（2018年8月1日時点）
事業概要	動画制作、デジタルサイネージ メディア運営

# 主要な提供業界



## ▶ 動画制作

高品質な大量の動画を1,980円から提供  
5G（高速通信）の普及を見据え、  
画像から動画への切り替えを促進

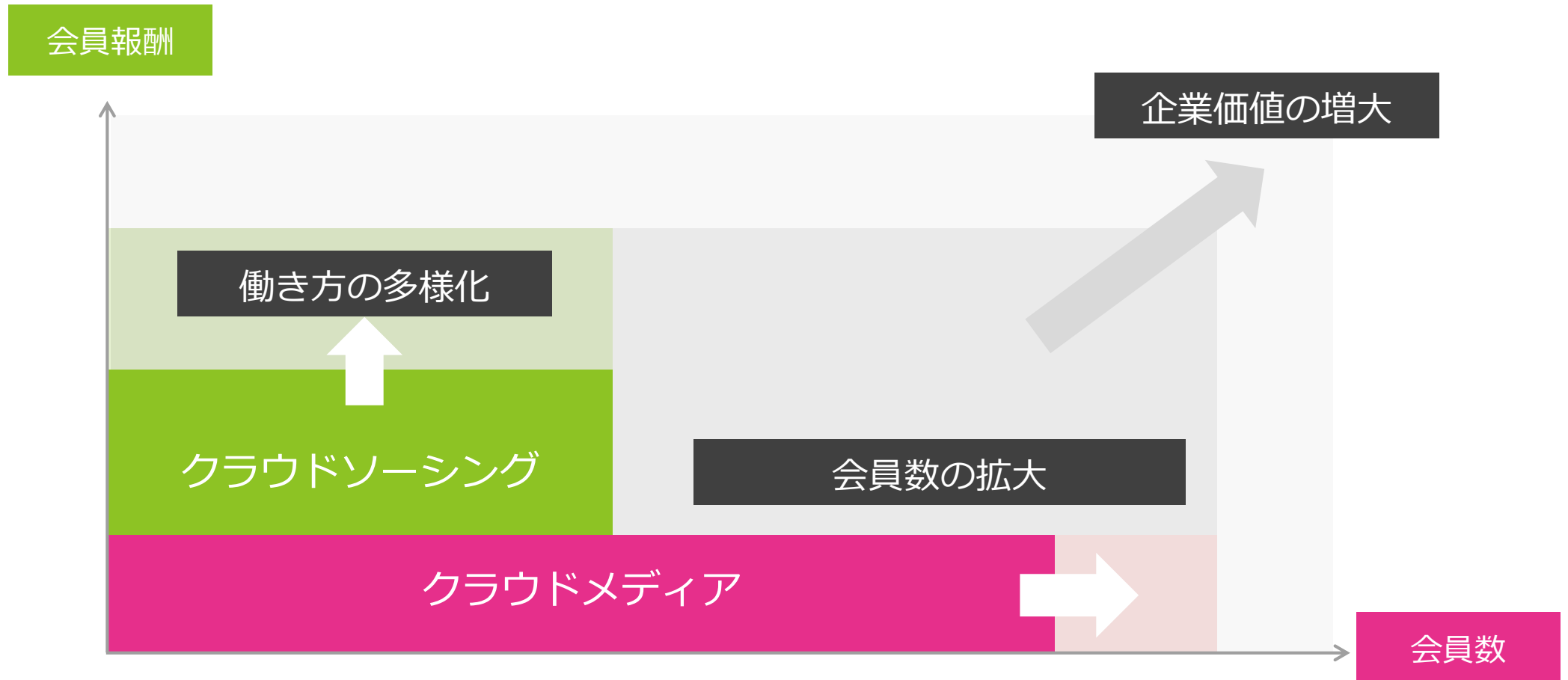
## ▶ デジタルサイネージ

店舗での商品紹介などの販売促進施策  
月額制でディスプレイ、データ通信、  
動画制作のパッケージを提供

## ▶ 動画メディア

月額課金制などのニーズに対応した  
動画メディアの運営

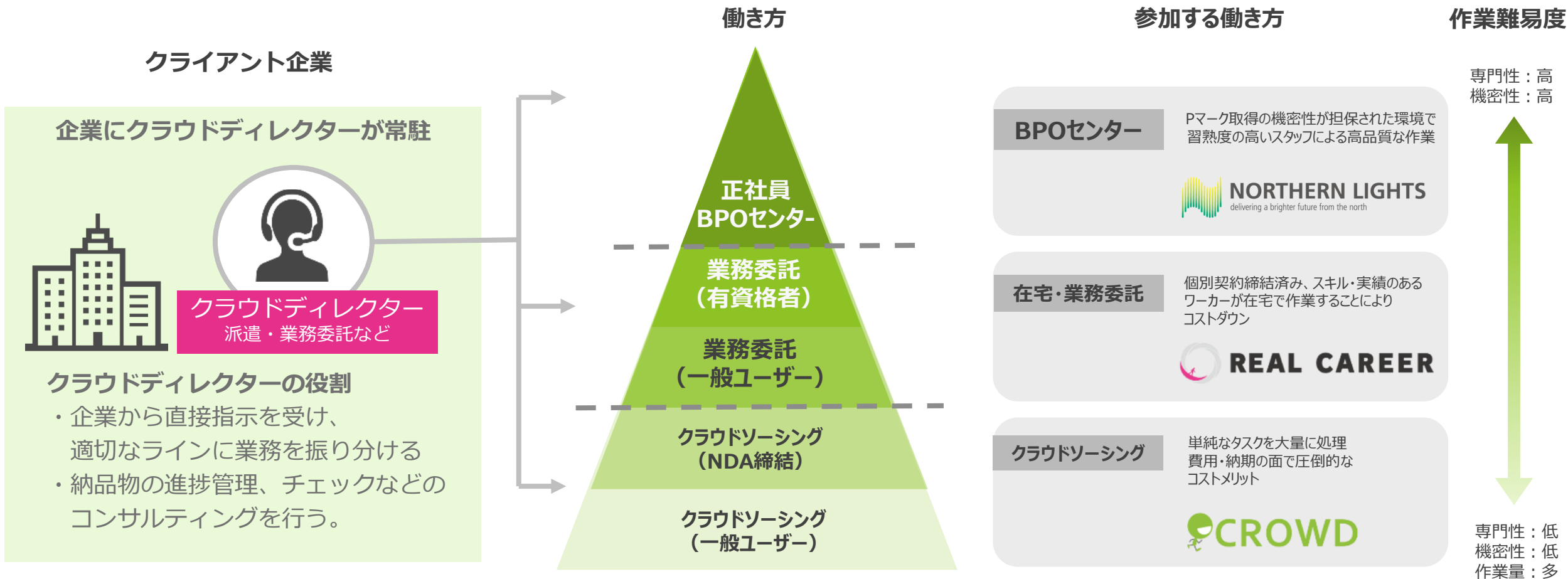
# 中長期的な成長戦略の軸



クラウドメディアで接触会員数の最大化を図り、  
クラウドソーシングで働き方を多様化し、一人あたりの報酬の最大化を図る

# Appendix

# リアルワールドの考える働き方改革



提供企業に対し包括的な業務支援が実施可能に。会員には多様な働き方を提供

# 多様な働き方の一本化～ワークエコシステム～

同一の雇用契約でライフスタイルに合わせた多様な雇用形態の提供を目指す



**NORTHERN LIGHTS**

delivering a brighter future from the north

就職・再就職

(派遣・契約・正社員)



**REAL CAREER**

在宅ワーク

(契約社員・業務委託)



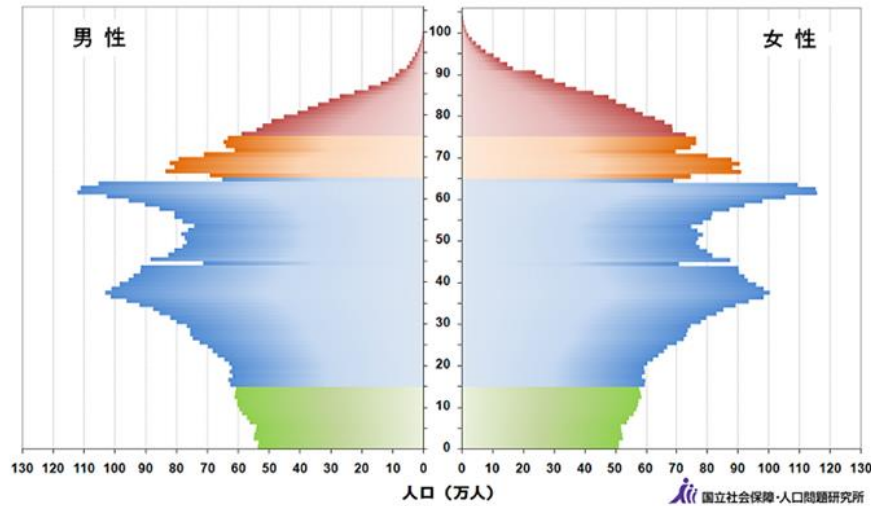
**CROWD**

クラウドソーシング

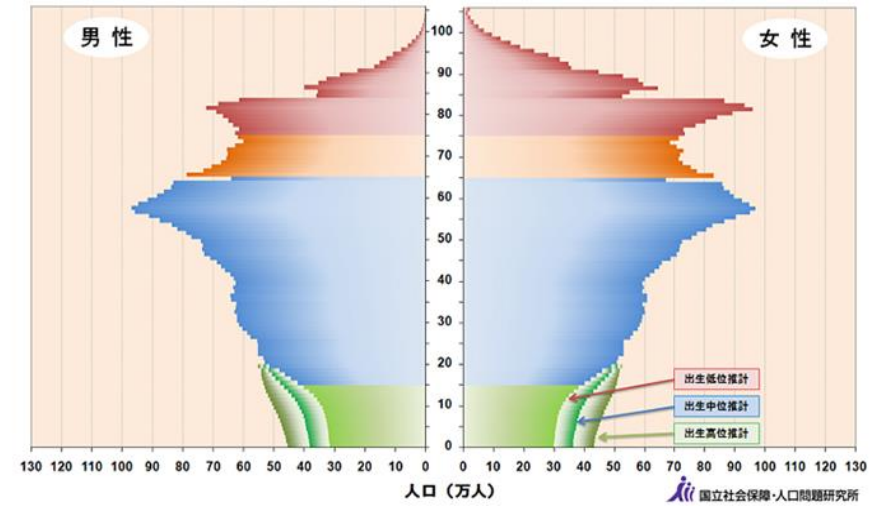
(準委任契約)

# 日本の労働人口の減少

日本は深刻な労働力不足に直面する



資料:1920~2010年:国税調査、推計人口、2011年以降:「日本の将来推計人口(平成24年1月推計)」



資料:1920~2010年:国税調査、推計人口、2011年以降:「日本の将来推計人口(平成24年1月推計)」

(国立社会保障・人口問題研究所の推計による。)

2010年  
8,000万人

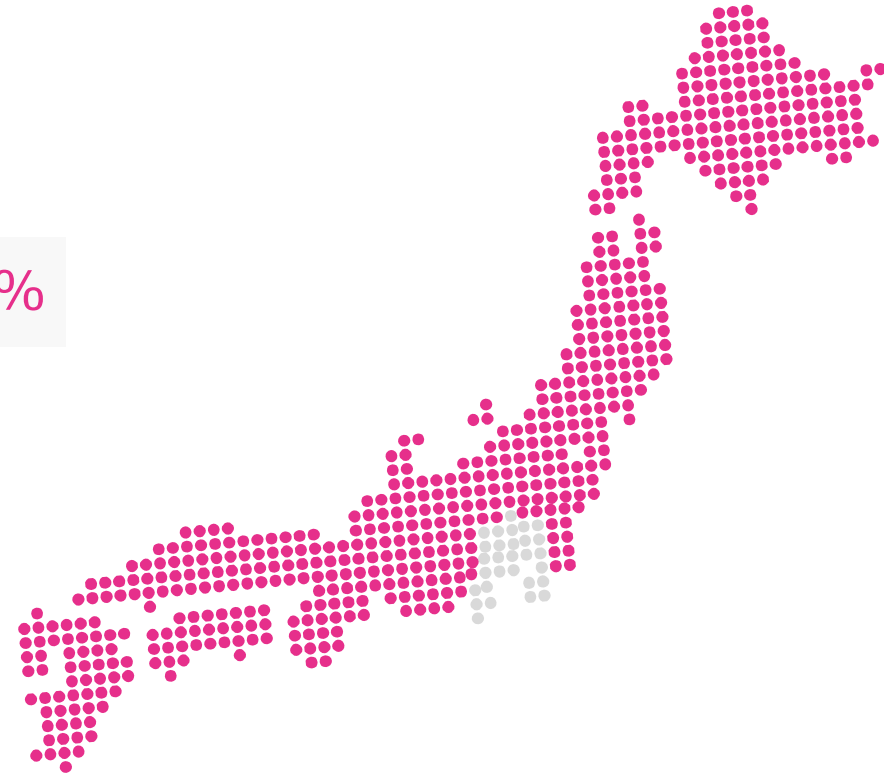
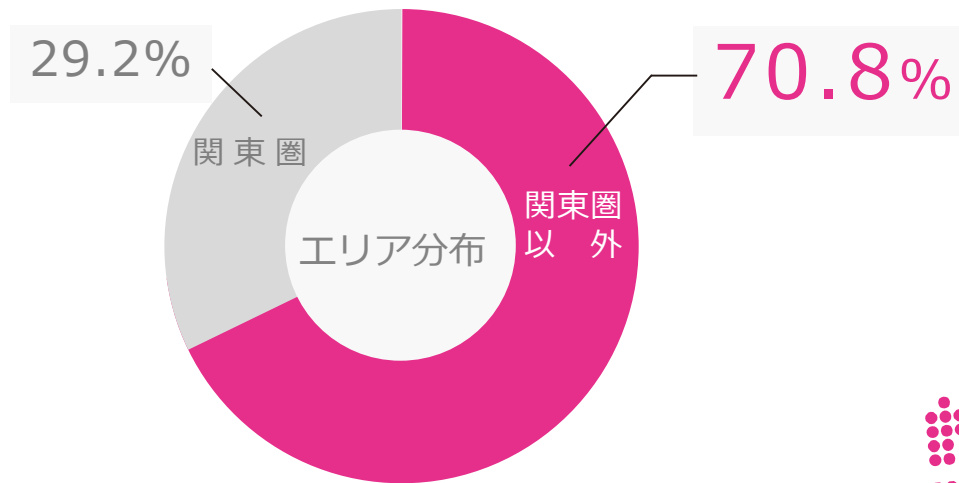
労働人口  
16%減

2030年  
6,700万人

日本全体として生産性を高める技術革新と人材の確保が急務

# 地方の労働力の活用

## 報酬を獲得した会員の分布



※2014年11月～2015年3月までにCROWDでトップ100位にランクインしたことがあるユーザの年代/居住地域についての調査

約7割が関東圏以外に居住しており、地方の活性化にも大きく寄与



# リアルワールドグループの事業領域

事業領域	会社名	事業内容	提供サービス
クラウドソーシング (人材)	 <b>カチコ</b>  株式会社カチコ 2018年8月設立	動画制作事業、動画メディア事業 デジタルサイネージ事業	
	 <b>Mark-i</b> your brand partner®           株式会社マークアイ 2014年12月グループ入り	商標管理BPO事業 ブランド開発事業	 <b>TMODS®</b>
	 <b>NORTHERN LIGHTS</b> delivering a brighter future from the north           ノーザンライツ株式会社 2017年7月グループ入り	インターネットBPO事業 マイクロタスク型クラウドソーシング事業	 <b>CROWD</b>
	 <b>REAL CAREER</b> 株式会社リアルキャリア 2016年2月設立	在宅ワーク事業 派遣事業	 <b>ecorista</b>
クラウドメディア (広告)	<b>REALX</b> 株式会社リアルX 2018年3月設立	ポイントメディア事業 広告事業	Gendama
	<b>LifeTech</b> 株式会社LifeTech 2013年9月設立	アドネットワークマネタイズ事業	
フィンテック (金融)	<b>REAL FINTECH</b> 株式会社REAL FINTECH 2016年4月設立	仮想通貨事業 ポイント交換事業	 <b>PointExchange</b>

# 会社概要

会社名	株式会社リアルワールド
代表者	代表取締役社長 菊池 誠晃
設立年月日	2005年7月29日
所在地	東京都港区六本木1-6-1 泉ガーデンタワー33F
資本金	8億7,850万円（2018年3月末現在）
上場日	2014年9月18日（東証マザーズ：3691）
従業員数	約160名（2018年3月末現在／正社員のみ）
事業内容	クラウドメディア事業、クラウドソーシング事業、フィンテック事業

# 会社沿革

年月	概要
2005年7月	株式会社リアルワールド設立、「Gendama」のサービス開始
2005年8月	「ポイントバンク(現 PointExchange)」のサービス開始
2008年12月	「CROWD」のサービス開始
2013年9月	株式会社READO (現 株式会社LifeTech) をグループ会社として設立
2014年9月	東京証券取引所マザーズ市場に上場
2014年12月	株式会社マークアイをグループ会社化
2016年2月	株式会社リアルキャリアをグループ会社として設立
2016年4月	株式会社REAL FINTECHをグループ会社として設立
2017年7月	ノーザンライツ株式会社をグループ会社化
2018年4月	株式会社リアルXを子会社として設立
2018年8月	株式会社カチコを子会社として設立



ネットがリアルを食ってはいけない。  
ネットが人を孤独にしてはいけない。  
ネットがコミュニケーションを断ち切ってはいけない。

人に役立つはずのネットが  
人を消耗させてはいけない。

食べること、笑うこと、話すこと、  
動くこと、お金を得ること。  
人が生きていくためのライフラインになれないなら、  
ネットなんて必要ない。

新しい時代の、  
新しいリアリティを創っていこう。

それがリアルワールドの  
自分たちへの、そして社会への責任。

ネットからリアルへ。

暮らすこと、働くこと、新しいこと

ネットを通じて社会の基盤をつくる

ネットからリアルへ。

REALWORLD



## 将来見通しに関する注意事項

本発表において提供される資料ならびに情報は、いわゆる「見通し情報」（forward-looking statements）を含みます。

これらは、現在における見込み、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。