



2023年3月期

第2四半期決算説明資料

株式会社 コンフィデンス
証券コード：7374

永井晃司(以下、永井):

みなさま、こんにちは。
株式会社コンフィデンス取締役 管理本部長の永井でございます。
本日はご視聴いただきまして誠にありがとうございます。

それでは、株式会社コンフィデンス 2023年3月期 第2四半期 決算説明会を開催いたします。

宜しくお願い致します。

INDEX

目次

01

P.3

エグゼクティブサマリー

Executive Summary

02

P.7

当社の概要

Company Overview

03

P.10

連結及びセグメント業績

Consolidated Financial Results and Segment Results

04

P.20

成長戦略の進捗 ／事業トピック

Progress of Growth Strategies
／Business Topic

05

P.24

株主還元

Dividend Distribution

Appendix.

P.26

2022年6月23日公表 事業計画及び成長可能性に関する事項

Business Plan and Growth Potential
Announced on June 23, 2022

2

永井:

本日当社よりご説明させていただく内容はこちらとなります。

まず、当資料のサマリー情報について説明させて頂き、その後、当社の概要、連結及びセグメント業績、成長戦略の進捗／事業トピック、株主還元について説明致します。

また、添付として2022年6月23日に公表した事業計画及び成長可能性に関する事項を添付しております。

それでは説明の方に入らせていただきます。

01

エグゼクティブサマリー

Executive Summary

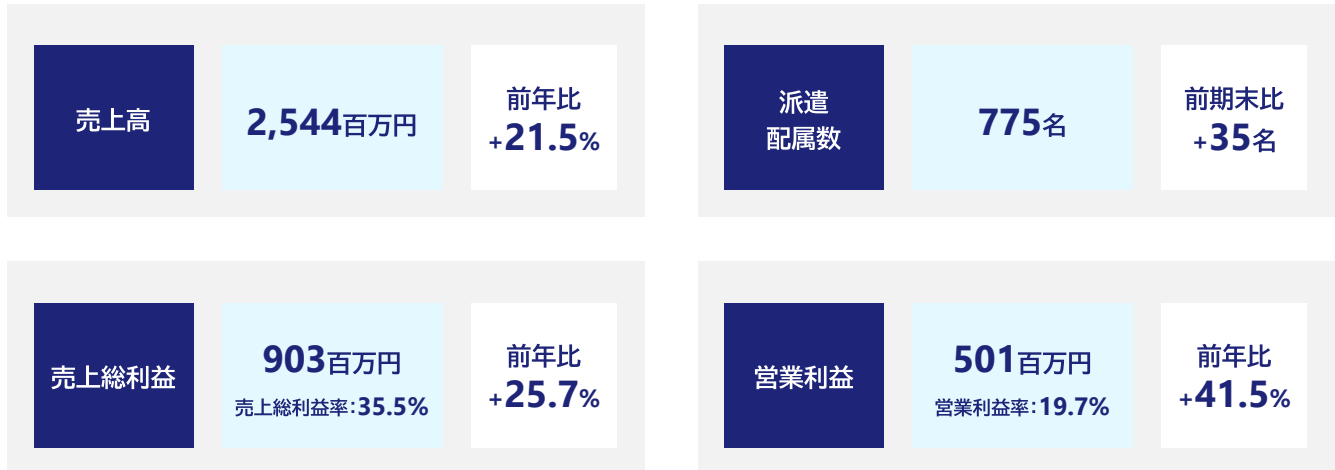
永井:

まずは当資料のサマリー情報からご説明致します。

2023年3月期 第2四半期 決算ハイライト

- クリエイター派遣配属数は前期末比+35名増加し、売上高は前年同期比で+21.5%の成長
- 営業利益について、生産性の向上も踏まえ、前年比+41.5%の増加。営業利益率も目標の15%を上回って進捗

2Q 実績



永井:

最初に、2023年3月期第2四半期の決算ハイライト情報をご説明致します。

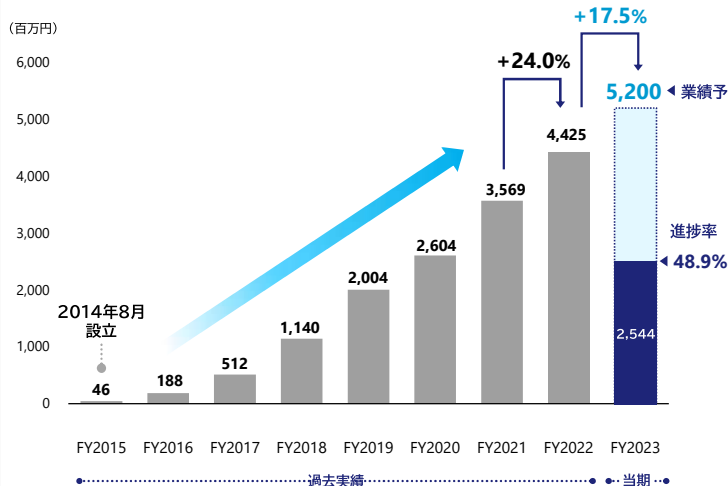
当社の業績の先行指標となる派遣配属数は775名と前年比で+35名の増加となっており、当期の売上高は前年比で+21.5%の増加、売上総利益は前年比で25.7%の増加、営業利益が前年比で+41.5%の増加といずれも高い水準の成長率となっております。

次のスライドでは、業績推移及び2023年3月期の業績予想に対する進捗率についてご説明致します。

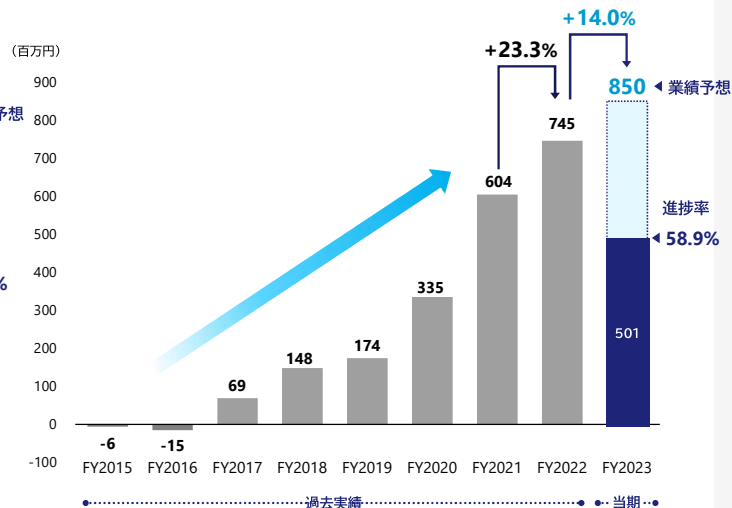
2023年3月期 第2四半期 業績推移

- 2023年3月期:売上高**52億円**、営業利益**8.5億円**を目標として、2022年5月12日「2022年3月期 決算短信」にて公表
- 当第2四半期においても堅調に進捗 → [進捗率] 売上高:**48.9%**(前年同期 47.8%) | 営業利益:**58.9%**(前年同期 49.2%)

売上高



営業利益



永井:

当第2四半期は、先ほど説明した通り、売上高・営業利益ともに順調に推移し、売上高25.4億円、営業利益5億円を着地しました。

売上高の通期に対する進捗率は48.9%となっており、前年同期と比較して順調に推移しております。

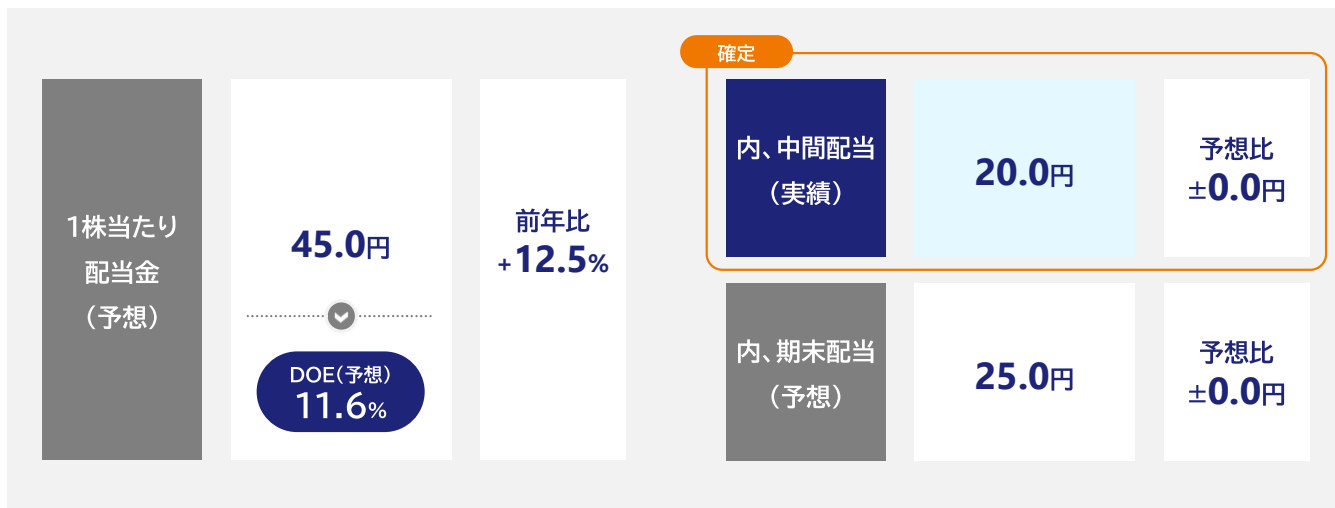
一方、営業利益については通期に対する進捗率が58.9%となっており、想定よりも高い営業利益率で推移しておりますので、下期において来期に向けた投資をより積極的に行っていく予定であります。

したがって、営業利益の進捗率が高い水準にあるものの現時点では期末の業績予想に変更は行っておりません。

2023年3月期 第2四半期 株主還元サマリー

- 2022年5月12日「2022年3月期 決算短信」にて公表した通り、2023年3月期中間配当金については、1株当たり**20.0円**で確定
- 通期予想:合計1株当たり**45.0円**については、直近公表の配当予想から修正なし → 年間におけるDOE(予想)は、**11.6%**と高水準

2023年3月期:中間実績 | 期末予想



永井:

続いて、株主還元についてご説明致します。

2023年3月期の中間配当につきましては、期初に配当予想として公表しました通り、1株当たり中間配当金20円の剰余金の配当を行います。

また、2023年3月期の期末配当予想につきましても現状変更ございませんので、目標として掲げている配当性向及びDOEの目標値をいずれも上回る見込みでございます。

02

当社の概要

Company Overview

永井:

当社の概要については、スライドの8ページから9ページに記載しております。
詳細のご説明は割愛させていただきます。

会社概要

Vision

クリエイティブの最前線で 共に未来を描く

クリエイターが
キャリアアップにより自らの夢を実現し、
携わった作品が評価され、
所属する組織、業界、社会が発展する未来を
共に創りあげていく



会社名	株式会社 コンフィデンス		
代表者	代表取締役社長 澤岷 宣之 1996年㈱スタッフサービス(現 ㈱スタッフサービス・ホールディングス)入社 営業マネージャー、人事部採用責任者を経て、㈱スタッフサービス・セールス マーケティング(現 ㈱リンクエージェント)入社、取締役営業本部長として派遣・ 紹介・アウトソーシング等の各事業部の成長を牽引。 2015年より当社代表取締役に就任、現在に至る		
設立	2014年8月		
本社所在地	東京都新宿区新宿2丁目19番1号 ビッグス新宿ビル10階		
連結子会社	株式会社 Dolphin		
役員	代表取締役社長 澤岷 宣之	社外取締役 三木 寛文	
	専務取締役 吉川 拓朗	社外取締役 青木 利則	
	取締役 永井 晃司	社外監査役 谷地 孝	
	社外取締役 雨宮 玲於奈	社外監査役 安國 忠彦	
	社外取締役 水谷 翠	社外監査役 藤森 健也	
資本金	4億9,873万円(2022年9月末時点)		
事業内容	ゲーム・エンタメ業界向け人材派遣・人材紹介・業務受託 メディア運営		
従業員数	903名(2022年9月末時点)		

事業の概要

1. 人材事業

人材派遣事業 | 人材紹介事業

各フェーズ/部門のニーズに対応



アウトソーシング事業

開発～運営フェーズまでアウトソーシング対応



2. メディア事業

メディアサイト運営

Lovely
女性向けメディア



Plush
占いメディア



GAMEMO
Web3関連のインタビューメディア



Webマーケティング事業

メディアサイトの運営ノウハウを基に
SNS運用代行等、プロモーション支援を実施
ゲーム業界のみならず、幅広い業種に対応



03

連結及びセグメント業績

Consolidated Financial Results and Segment Results

永井:

次に、連結及びセグメント業績についてご説明致します。

[全社連結 | 2Q]2023年3月期 決算ハイライト

- 売上高及び各段階損益について、前年対比で順調に成長して推移
- 2023年3月期業績予想(通期)に対する進捗について、特に営業利益以下の段階損益について予想を上回って進捗

2Q 実績

(百万円)	2022年3月期 (2Q)	2023年3月期 (2Q)	前年同期比	通期業績予想 (2022/5/12公表)	進捗率	2022年3月期 (通期)
売上高*	2,094	2,544	+21.5%	5,200	48.9%	4,425
売上総利益	718	903	+25.7%	1,787	50.5%	1,528
売上総利益率	34.3%	35.5%	+1.2pt	34.4%	-	34.5%
営業利益	354	501	+41.5%	850	58.9%	745
営業利益率	16.9%	19.7%	+2.8pt	16.3%	-	16.8%
経常利益	347	500	+44.1%	848	59.0%	737
当期純利益	233	339	+45.2%	585	57.9%	530

* 連結相殺消去後の数値を記載

永井:

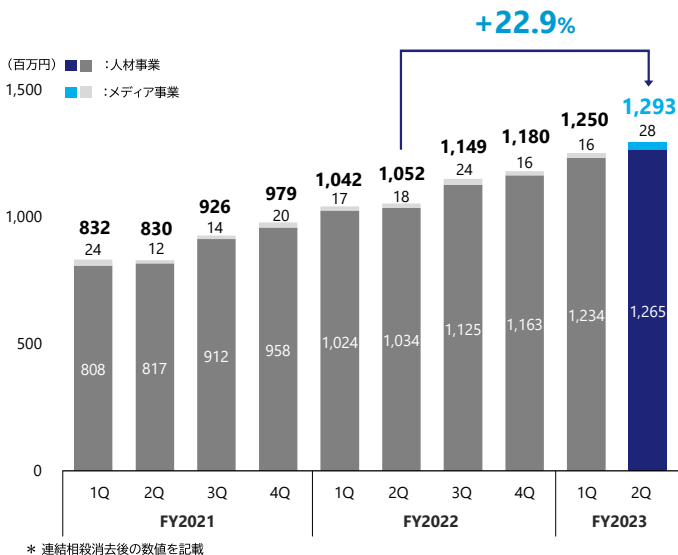
2023年3月期第2四半期の決算ハイライト情報をご説明致します。

エグザクティブサマリーでもご説明しましたように、
当期においても売上高及び各段階損益について業績予想を上回り、過去最高の業績を達成しております。

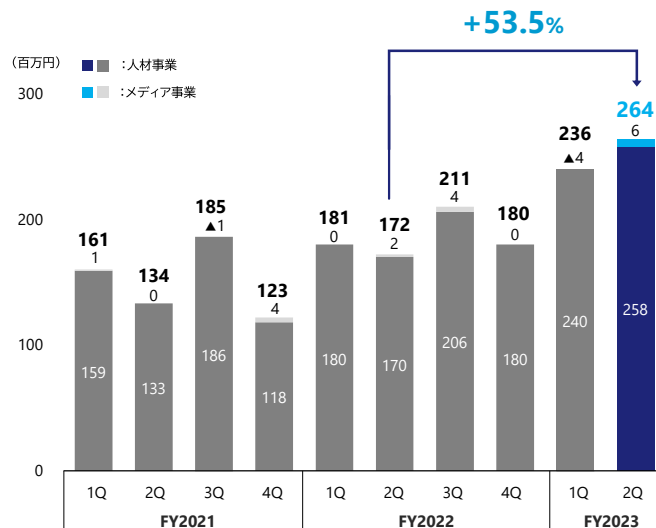
[全社連結 | 四半期] 事業別業績推移

- 主軸の人材事業が堅調に推移し、当第2四半期の売上高は、**過去最高の業績**を更新し、順調に右肩上がりで推移
- 営業利益について、本社移転の影響等が1Qで終了したこと等も踏まえ、営業利益額は増加傾向に

■ 売上高(四半期推移)



■ 営業利益(四半期推移)



永井:

事業別の四半期毎の業績推移についてご説明致します。

人材事業については、売上高は毎四半期、成長を続けている一方で

メディア事業につきましては当四半期においてショットの案件によって売上高が前年同期と比較して増加しておりますが、連結業績に影響を与えるものではありません。

営業利益につきましては、四半期毎でみると前期4Qの業績賞与の影響や前期4Qから当期1Qの本社移転による影響により増減しておりますが、前年同期と比較すると営業利益は53.5%の増加となっております。

この要因は、主に人材事業における売上総利益の増加によるものであります。

通常、2Qでは稼働日数が少ないことから1Qと比較して営業利益が減少する傾向にありますが、当期は1Qに本社移転の影響がありましたので、1Qよりも営業利益が増加しております。

[人材事業 | 2Q] 2023年3月期 決算ハイライト

- 高水準の利益率を維持しながら、堅調に右肩上がりでの進捗

■ 2Q 実績

(百万円)	2022年3月期 (2Q)	2023年3月期 (2Q)	前年同期比	通期業績予想 (2022/5/12公表)	進捗率	2022年3月期 (通期)
売上高*	2,059	2,510	+21.9%	5,078	49.4%	4,353
売上総利益	693	883	+27.3%	-	-	1,481
売上総利益率	33.7%	35.2%	+1.5pt	-	-	34.0%
セグメント利益	538	730	+35.6%	-	-	1,166
セグメント利益率	26.2%	29.1%	+2.9pt	-	-	26.8%

* 連結相殺消去前の数値を記載

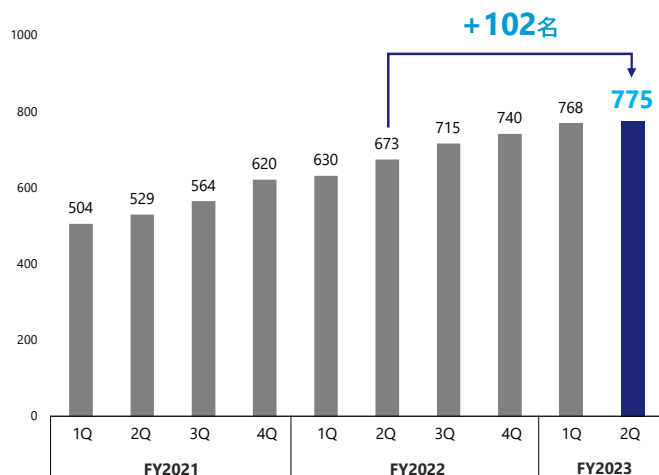
永井:

人材事業の前年同期比においては、売上高が21.9%、セグメント利益では35.6%成長となっており、売上総利益率及びセグメント利益率ともに高い水準を維持しております。

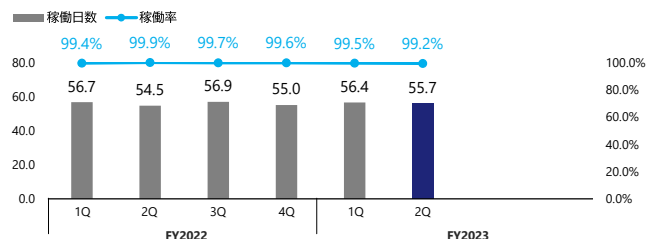
[人材事業]主要なKPIの推移

- ストック型収益モデルの基礎となるクリエイター派遣配属数を着実に増加させ、**775名**で着地(前年同期から**+102名**の増加)
- 稼働率について、昨年から継続し、高い水準を維持

■ クリエイター派遣配属数

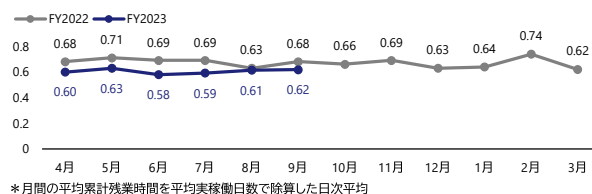


■ 稼働日数*1 / 稼働率*2



*1 月次での各人の勤務日数合計から月末時点での稼働人員数で除した日数の四半期合計
 *2 月末時点での非稼働人員を月末時点での派遣配属数合計で除した割合

■ 日次平均残業時間*の推移



* 月間の平均累計残業時間を平均実稼働日数で除算した日次平均

永井:

次に、人材事業におけるクリエイター配属数・稼働率・日次平均残業時間についてご説明いたします。

クリエイター配属数は2022年9月末に775名となり、前年同期から102名増加、前期末からは35名の増加となっております。1Qから2Qにおいてクリエイター配属数が伸び悩んでおりますが、例年、3Q及び4Qは伸びる傾向にあり、足元ではクリエイター配属数は増加傾向にあります。

稼働率は、当第2四半期に関しても99.2%となっており、引き続き高水準で推移しております。

また、日次平均残業時間は、前年と比較して若干減少しております。

[メディア事業 | 2Q] 2023年3月期 決算ハイライト

- メディア事業の全社に占める割合は少なく、全社連結への影響は限定的ではあるものの、2Q末時点での進捗率は34.2%と予想を下回る結果に
- 当第1四半期ではセグメント損失を計上した一方で、当第2四半期においては黒字転換へ

2Q 実績

(百万円)	2022年3月期 (2Q)	2023年3月期 (2Q)	前年同期比	通期業績予想 (2022/5/12公表)	進捗率	2022年3月期 (通期)
売上高*	35	44	+24.1%	130	34.2%	77
売上総利益	25	20	△19.4%	-	-	46
売上総利益率	69.9%	45.4%	△24.5pt	-	-	60.4%
セグメント利益	7	6	△12.3%	-	-	13
セグメント利益率	20.4%	14.4%	△6.0pt	-	-	17.5%

* 連結相殺消去前の数値を記載

永井:

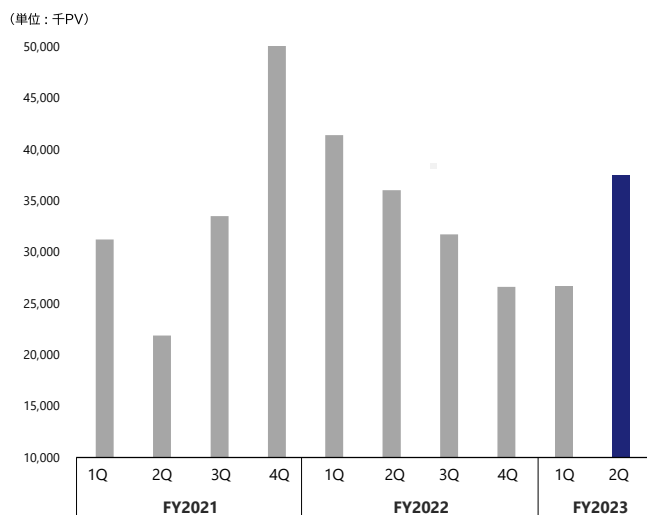
メディア事業については、前年対比で+24.1%の増加となっておりますが、期初予想対比で見ますと、進捗率34.2%となっております。

こちらについては、当社グループ業績に寄与するようにSNS運用代行やプロモーションサービスの拡充を目指すべく施策を講じておりますが、現在のところ、その成果が表れるところまで至っていないという状況であります。

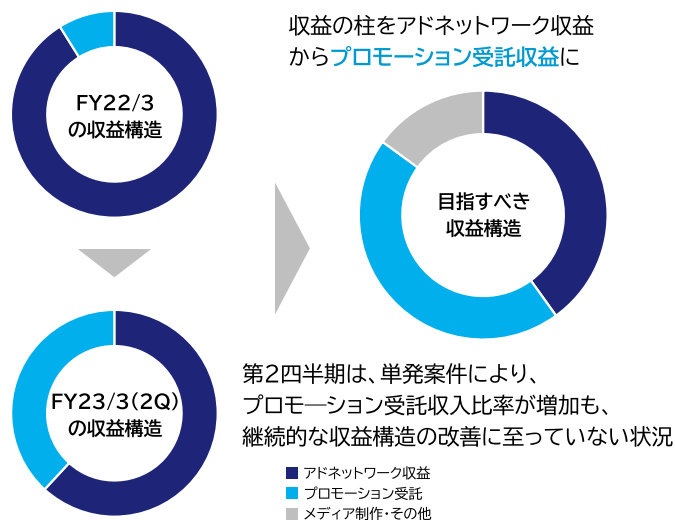
[メディア事業]主要なKPIの推移および目指すべき姿

- PV数については、多少の改善が見られ、前年同会計期間と同等の水準で推移
- 当2Qは、単発案件によりプロモーション受託収益に関する比率が高まるも、収益構造の転換については引き続き継続検討課題

■ PV数の推移



■ 現状の収益構造の改善状況 | 目指すべき姿



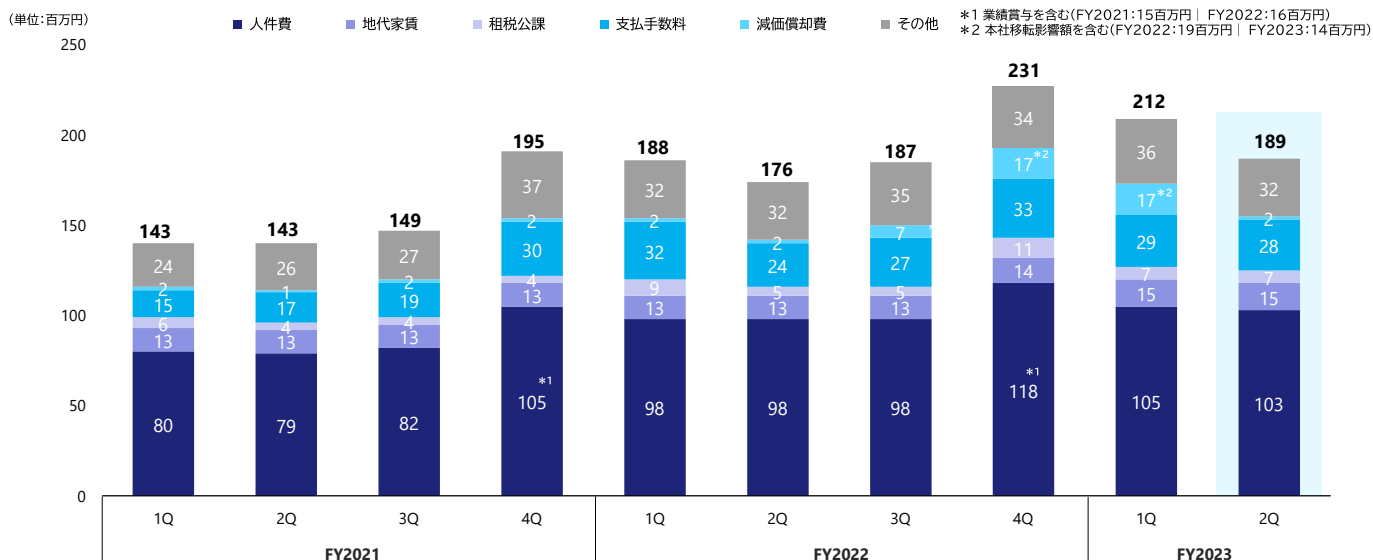
永井：

PV数の推移は、当第1四半期と比較しますと回復基調にありますが、前年と同水準の傾向にあり、収益構造の転換を図るべくアドネットワーク収益中心の収益構造からプロモーション受託の収益中心の構造に変化を図っております。

[全社連結 | 四半期]販売費及び一般管理費の推移

- 第2四半期においては、本社移転に伴う減価償却費の増加の影響はなくなり、当1Q対比では減少傾向 → 適切なコストコントロールを実施
- 他方、将来の成長に向けて、当下期においては積極的に投資実行の上、引き続き高い成長率を目指す方針

■ 四半期推移



永井:

販売費および一般管理費の四半期推移でございますが、

第1四半期と比較して、科目ごとにみますと減価償却費が減少しております。

こちらは、1Qに本社移転に伴う加速償却分が終了したことにより、通常通りの水準に戻ったことが主な要因となります。

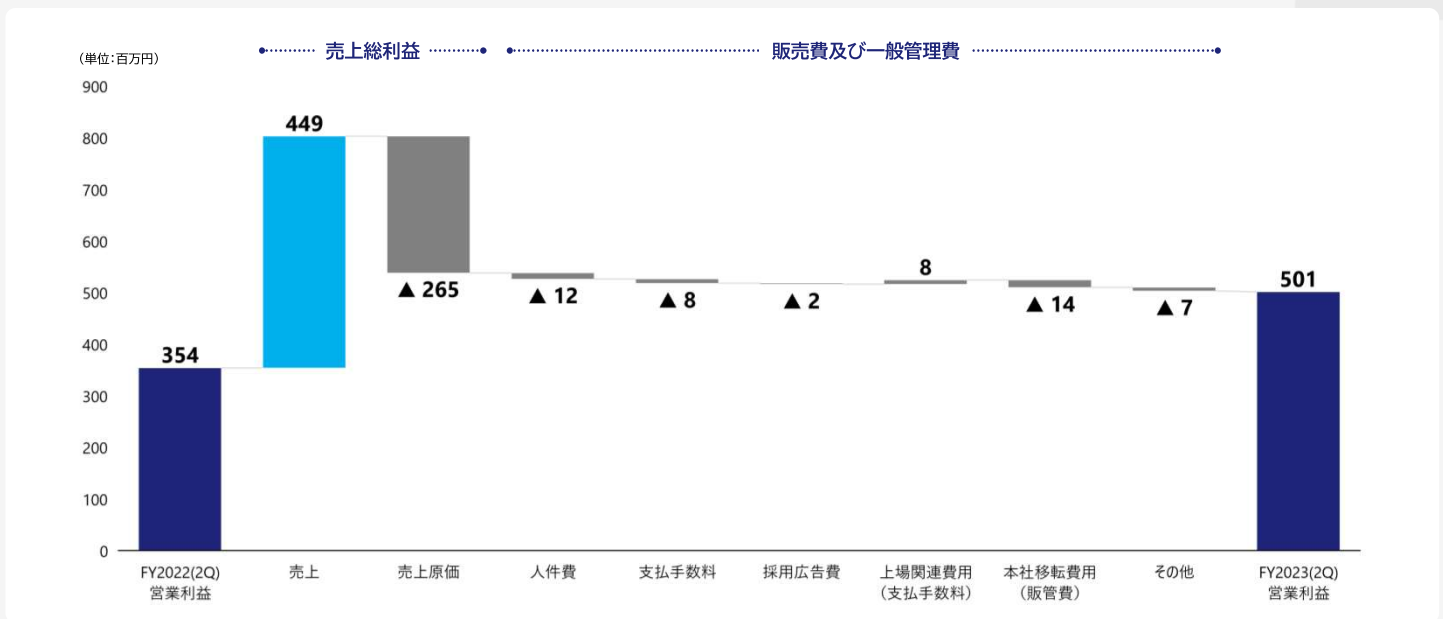
その他は大きな増減はなく、適切にコスト管理を行っておりますが、計画で想定していたよりも

コストセーブしていたところがあるので、下期は来期に向けた投資をより積極的に行っていくことを予定しております。

そのため、冒頭でも申し上げましたとおり、通期の業績予想を現時点では変更しておりません。

[全社連結] 営業利益の増減要因分析(対前年同期比)

- 業容拡大に伴い、売上総利益は順調に増加し、営業利益拡大に貢献



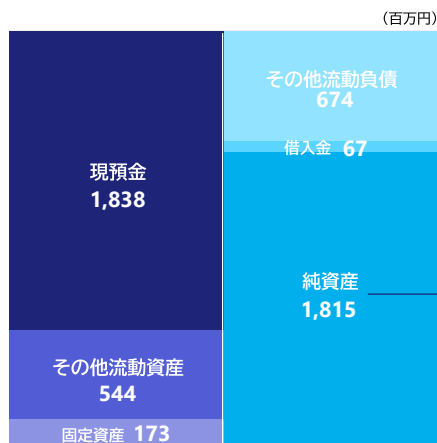
永井:

こちらは、営業利益の増減要因を前年同期と比較したものでございますので、ご参照頂ければと存じます。

[全社連結]貸借対照表・キャッシュフロー計算書

■ 財務安全性についての懸念はなし(ネットキャッシュ:17.7億円 | 自己資本比率:70.7%)

FY2023 2Q末 B/S



資本金 498百万円
 資本剰余金 390百万円
 利益剰余金 917百万円
 新株予約権 8百万円

FY2023 2Q C/F

(百万円)

2022年3月末現預金残高	1,724
営業CF *	+371
投資CF	▲31
財務CF **	▲225
現預金増減額	+114
2022年9月末現預金残高	1,838

* 営業CF小計+485百万円、法人税等の支払い▲105百万円、その他▲8百万円
 ** 配当金の支払額▲183百万円、借入金返済▲45百万円、その他+2百万円

財務指標	
ネットキャッシュ	17.7億円
自己資本比率	70.7%

永井:

貸借対照表及びキャッシュフロー計算書についてご説明致します。

貸借対照表については、前四半期末に続いて、潤沢に現預金を保有しており、自己資本比率も70.7%と高い水準を維持しておりますので、安全性に問題はございません。

キャッシュフローについては、収益獲得に伴う営業CFはプラス、投資CFは本社移転に伴う建物附属設備、および器具備品の購入によるものが主な内容となります。

財務キャッシュフローについては、配当金の支払いによるものが主な内容となります。

04

成長戦略の進捗／事業トピック

Progress of Growth Strategies／Business Topics

20

永井：

次に、成長戦略の進捗並びに事業トピックについて、ご説明致します。

成長戦略(全体)

中期成長戦略

顧客深耕とエコシステムの確立



顧客深耕による派遣事業の
圧倒的シェア獲得

派遣



クロスセル強化による
取引機会の最大化

派遣 × 紹介 × 受託



エコシステムの確立による
経営効率向上

人材事業 × メディア事業

長期成長戦略

対象市場及び受託事業拡大で得られた 知見から新市場へ



人材サービスの業容拡大
業界 | エリア | 契約形態

エンタメ業界 地方拠点 フリーランス



受託事業の拡大による
規模拡大と知見蓄積

プロモーション関係 ゲーム関係受託



マッチングソリューションの拡大
新領域への展開について

Web3.0 メタバース 他領域

永井:

こちらの6つの成長戦略については、2022年6月に公表をいたしました、事業計画及び成長可能性に関する事項に記載の内容の再掲となります。

成長戦略：人材サービスの業容拡大

2022年9月15日プレスリリース



人材サービスの業容拡大

業界 | エリア | 契約形態

エンタメ業界

地方拠点

フリーランス

- ・エリア拡大による

事業規模拡大と知名度向上

支店名	株式会社コンフィデンス大阪支店
所在地	〒530-0012 大阪府大阪市北区芝田 1 丁目 12 番 7 号 大栄ビル新館 9 階
支店設立日	2022年10月1日
営業開始日	2022年12月1日(予定)

- ・従前からの首都圏のゲーム会社との深耕に加え、国内第2位の規模を誇る

関西圏に所在するゲーム会社の開拓を目指す

- ・財務影響については、人材事業の特性を活かし、最小限の出店コストを出発点として、

高い利益率を維持した状態で、

売上高の拡大を目指す



Confidence

22

永井：

2022年9月15日にプレスを行いました。2022年12月1日から大阪支店で営業を開始し、成長戦略にあるエリア拡大を行います。関西圏では、首都圏に次いでゲームの開発拠点多く存在するため、これらの拠点に対して人材サービスを提供することで事業規模を拡大するとともに、業界における一層の知名度向上を目的としております。

財務に対する影響としては、支店の設置コストを最小にしながら出店しております。

関西圏における人材ニーズを掘り起こし、クリエイター配属数を早期に積み上げ、売上高の拡大を目指すことで連結業績に寄与するよういたします。

成長戦略：エコシステムの確立による経営効率向上

2022年9月5日プレスリリース



エコシステムの確立による
経営効率向上

人材事業

×

メディア事業

- メディア事業運営による知見



Lovely
女性向けメディア



Plush
占いメディア

コンテンツ制作

マーケティング
スキル

SNS運用

SEO対策

フォロワー数
3.6 万人

月間PV
1,000 万

- 当社運営メディア「GAMEMO」を
エンタメ領域における**Web3・メタバース関連企業の
インタビューメディア**に



- 昨今の市場動向を踏まえ、今後の新たな市場の
形成に備えた、ビジネスチャンス獲得の第一歩とする

Confidence

23

永井：

続いて、エコシステムの確立に関する取り組みについてご説明いたします。

メディア事業を運営したことにより、SEOの知見やメディア事業の運営ノウハウを獲得してきました。

成長戦略として、新領域への展開を掲げておりますが、当社が運営していたメディアである「GAMEMO」をWeb3.0・メタバース関連企業のインタビューメディアとすることで、新たな領域の窓口として機能させ、将来広がるであろう市場でのビジネスチャンスを獲得するための一助としています。

「GAMEMO」のメディア運営により、Web3.0・メタバース関連企業の接点が多くなってきており、新たな領域への展開の第一歩として位置付けております。

05

株主還元

Dividend Distribution

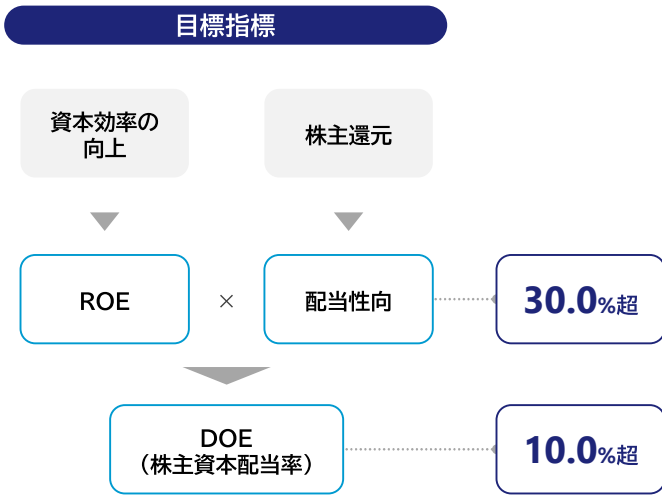
永井:

最後に株主還元についてご説明いたします。

2023年3月期 第2四半期 株主還元方針および状況

- 23/3月期については、前期1株当たり40.0円から増配を予定し、通期において1株当たり**45.0円**を予定
- 内、中間配当については、1株当たり**20.0円**で確定

■ 配当還元方針



■ 2023年3月期:中間実績 | 期末予想

1株当たり 配当金 (予想)	45.0円	前年比 +12.5%
確定		
内、中間配当 (実績)	20.0円	予想比 ±0.0円
内、期末配当 (予想)	25.0円	予想比 ±0.0円

* 2022年11月10日時点において、期末配当予想に変更なし

永井:

2022年3月期につきましては、1株当たり期末配当金40円を実施いたしましたが、今年度より中間配当を開始しております。

中間配当につきましては、期初予想通り、2023年3月期中間配当を1株当たり20円とすることを決議致しましたので、2022年12月5日より支払予定でございます。

また、2023年3月期の期末配当予想につきましては、現状では当初予想からの修正は予定しておりませんが、通期合計において、1株当たり配当金を45円と前年対比で増配予定でございますし、目標指標としている、配当性向及びDOEの目標水準を上回る見込みでございます。

Appendix

2022年6月23日公表

事業計画及び成長可能性に関する事項

Business Plan and Growth Potential
Announced on June 23, 2022

26

永井:

以降のページにつきましては、
2022年6月23日に公表いたしました事業計画及び成長可能性に関する事項の再掲となりますので、
説明は割愛させていただきます。

以上をもちまして、当社からのプレゼンテーションを終わりたいと思います。

ご清聴ありがとうございました。



ビジネスモデル・競争力の源泉・市場環境

Business model, Source of competitiveness and Market environment

当社の競争優位性と強み

事業戦略

求職者数最大化と求人数最大化により
マッチング総量の最大化を実現

当社の強み



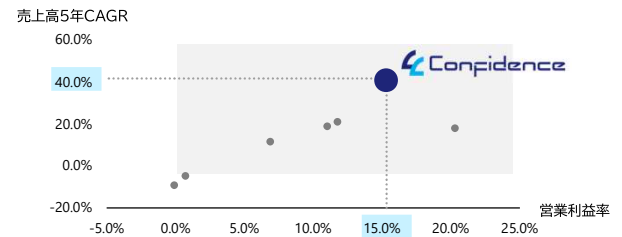
- 人気業界における能動的なエントリーによる集客
→ 応募者数：約1万人/年
- 特定の顧客に依存しない企業開拓力
→ 取引社数(延べ)：200社超
- 高精度のマッチングにより高水準の稼働率を維持
→ 平均稼働率：99.7%

※ 2022年3月期までの実績データを基に集計

効率的な組織運営

分業化、標準化に基づき組織設計し、
オペレーションは極力簡易化

競合他社比較：成長率×利益率



※ 同事業を展開している他社の公表情報をもとに当社にて作成
※ 売上高5年CAGRは、各社直近進行年度予測値を基に算定(当社はFY22.3月期実績を使用)

2014年8月設立以降、後発参入にもかかわらず
高い事業成長率、収益率を実現

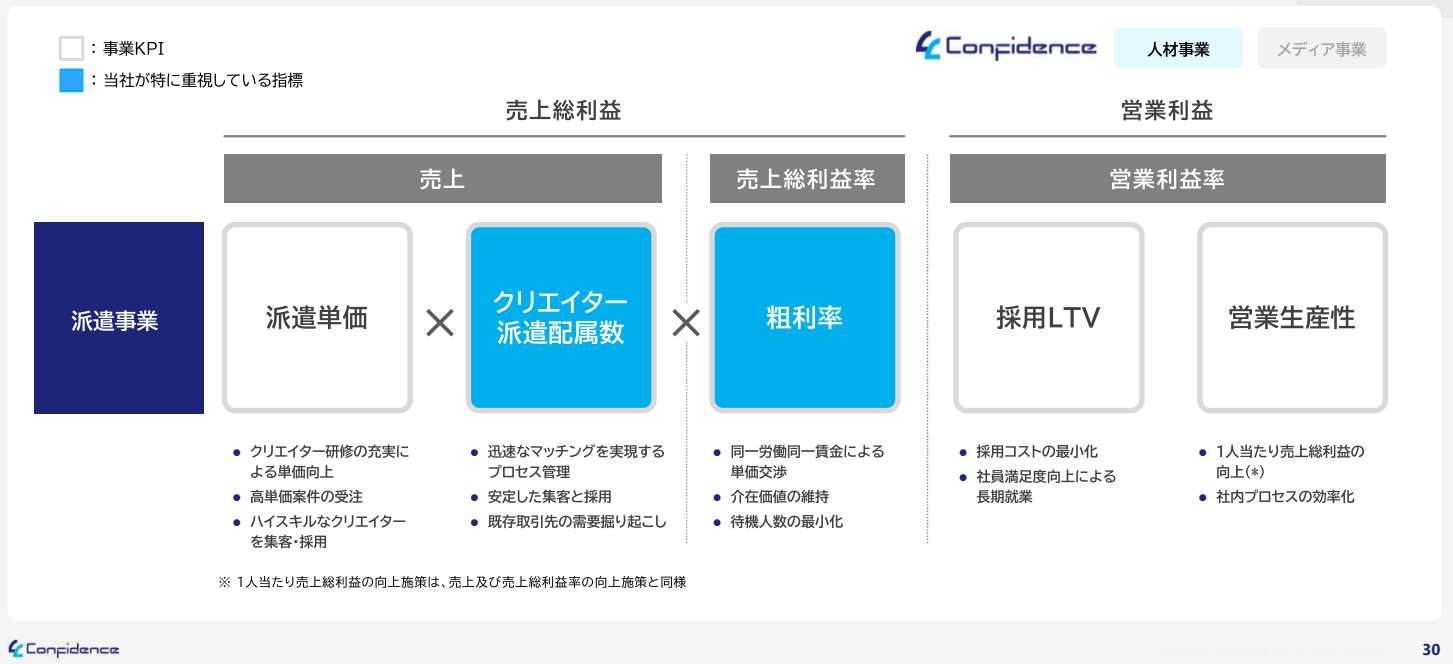
事業系統図

- クリエイターを募集・採用し、ゲーム業界向けの派遣・紹介・受託業務サービスを提供
- 自社メディアの運用により広告収入を得るほか、メディア運営支援のサービスを提供



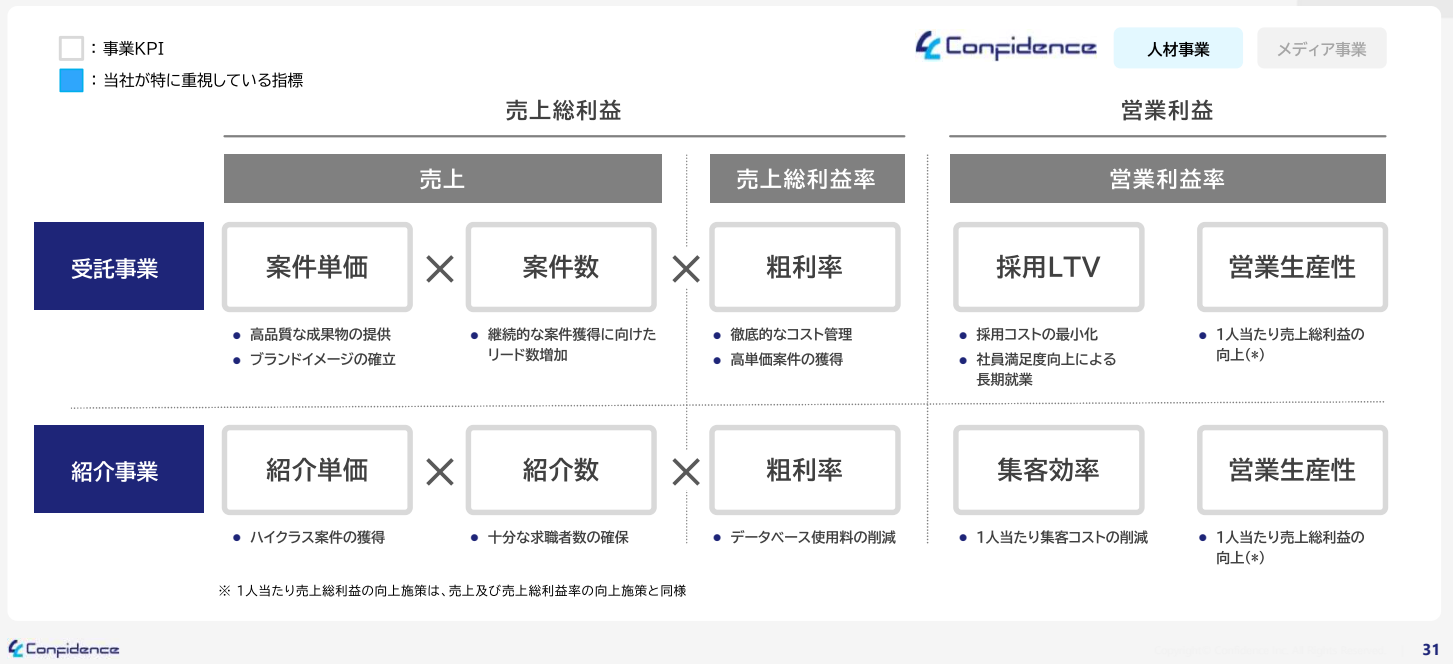
当社の主な収益構造とKPI -人材事業- (1/2)

- 当社の売上高の大半を占める、人材事業-派遣事業-の収益構造およびKPIは以下の通り
- 分解した項目の内、クリエイター配属数を特に重視した上で、グループ全体で、売上総利益率:30%、営業利益率:15%超を目標とする



当社の主な収益構造とKPI -人材事業- (2/2)

- 当社のコア事業である人材派遣事業と関連する人材事業-受託事業-、人材事業-紹介事業-に係る収益構造およびKPIは以下の通り



当社の主な収益構造とKPI -メディア事業-

- メディア事業における収益構造およびKPIは以下の通り
- 既存のメディアサイト運営事業から、Webプロモーション事業を中心とした収益構造の転換を目指す

- : 事業KPI
- : 当社が特に重視している指標

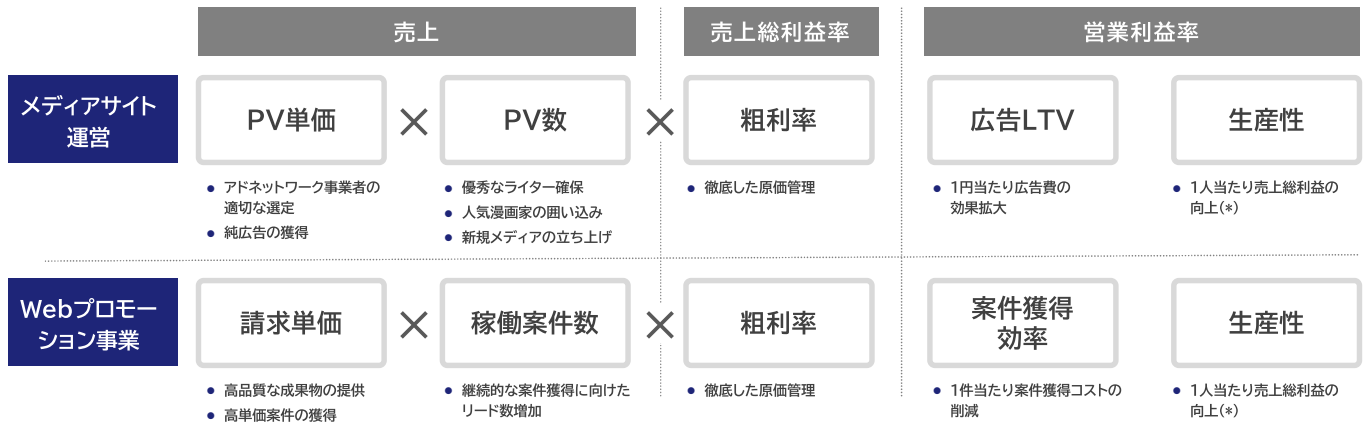


人材事業

メディア事業

売上総利益

営業利益

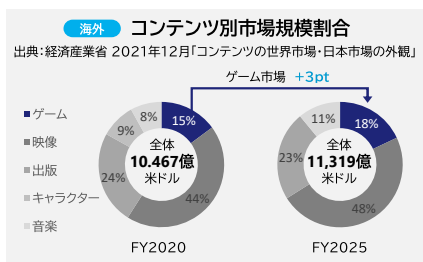
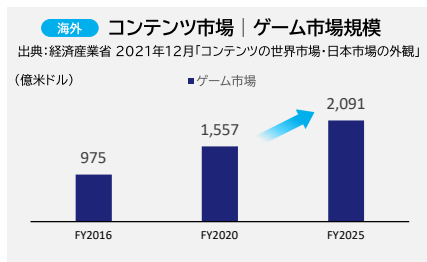
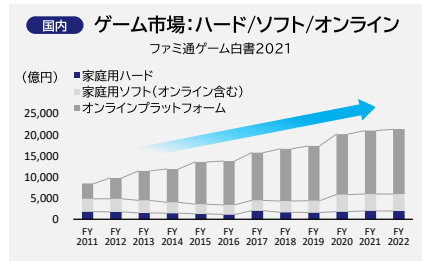
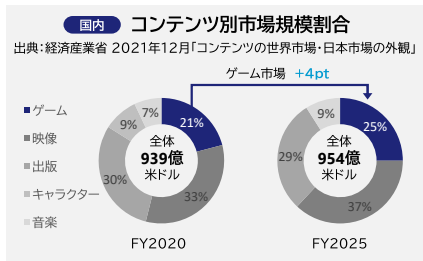
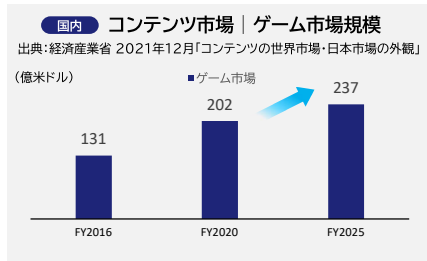


※ 1人当たり売上総利益の向上施策は、売上及び売上総利益率の向上施策と同様

[既存領域]コンテンツ市場 | ゲーム市場の動向

- コンテンツ市場の内、**ゲーム市場**においては、**国内・海外ともに市場規模拡大の傾向**が続くと予測される
- 結果、ゲーム会社に対する人材需要は継続して、高まっていくことを想定

■ ゲーム市場動向



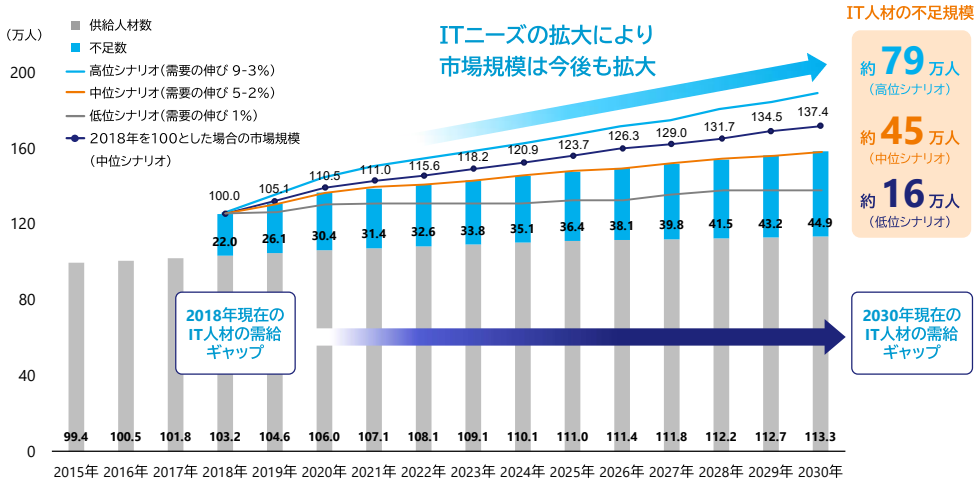
世界・国内市場ともにコンテンツ市場全体の伸びは、緩やかである一方で、ゲーム市場の存在感は、年々顕著に増加

ゲーム会社に対する人材需要は、継続して高まっていく傾向を想定

[既存領域] IT人材需給の状況

- 経済産業省の調査結果によると、ITニーズの拡大に対してIT人材の不足数が年々拡大傾向
- ゲーム業界も同様の傾向が続くことが想定 → 持続的成長に対して人材採用はますます困難に

IT人材需給に関する試算結果

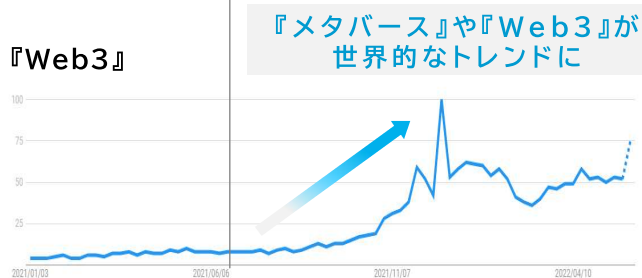


- ITニーズ拡大による市場規模拡大
- IT人材不足の深刻化
- ゲーム・エンタメ業界も同様の傾向が想定
- 人材採用はますます困難に

出所: 2019年3月 みずほ情報総研株式会社(経済産業省委託事業)-IT人材需給に関する調査- 調査報告書より抜粋

[新領域]昨今の業界トレンドの変化

■ 2021年6月公表時点から直近までの業界トレンドの変化



出典:Googleトレンド ▶ 検索対象:すべての国 | 2021/1/1~2022/5/31

■ ゲーム業界および他業界における各社の状況(例示)

海外

Facebook

- ・ 社名をMetaへ変更 | メタバース初期構想「Horizon Home」の発表

NVIDIA

- ・ メタバース制作プラットフォーム「Omniverse」を発表

Microsoft

- ・ 複合現実プラットフォーム「Microsoft Mesh」発表 | Activision Blizzard(ゲーム会社)買収*
*買収総額約687億ドルで同社最大の買収案件(2022年6月時点)

国内

ソニー

- ・ 成長が期待される「メタバース」領域において、新しいライブエンターテインメント体験の創出のための取り組みを強化

バンダイナムコ

- ・ IP軸戦略としての「IPメタバース」構築 | 国内外のVR/AR/xR、Web3やメタバース関連企業等のスタートアップ企業に投資するファンド設立

サイバーエージェント

- ・ GameFi事業への参入として、ブロックチェーンゲーム子会社を設立

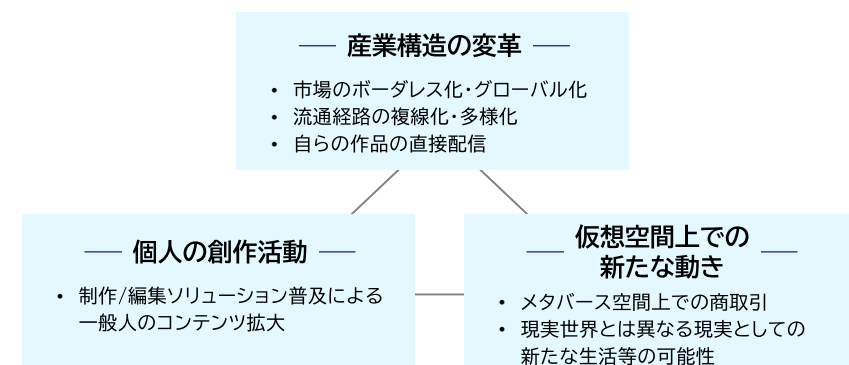
KDDI

- ・ 「渋谷5Gエンターテインメントプロジェクト」として、仮想の「バーチャル渋谷」をオープン

出典:各社HPおよびニュースリリースを基に当社にて作成

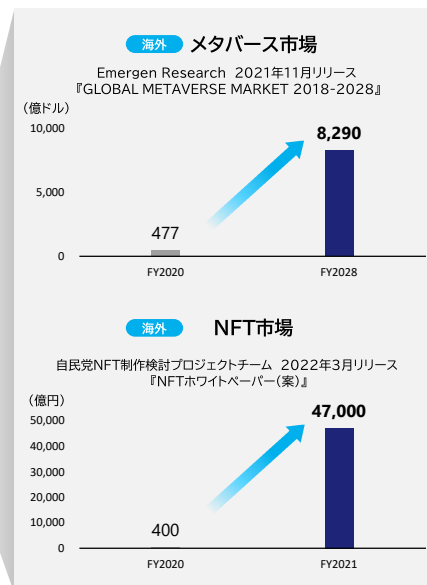
[新領域]ゲーム市場および今後のターゲット市場

■ デジタル化がもたらすコンテンツの創作・流通・利用の変化



- ゲームにおける3DCG空間やコミュニティがメタバースの概念に近いため、メタバース関連事業への足掛かりとして、ゲーム事業への積極的な投資を実施

• **新たな労働市場の形成の可能性** → 当社の注力領域との親和性が高い領域



出典: 内閣府 知的財産戦略推進事務局 2022年1月リリース『デジタル時代のコンテンツ戦略について』より抜粋の上、当社にて作成



成長戦略・M&A戦略

Growth strategy and strategy of M&A

将来の成長イメージ

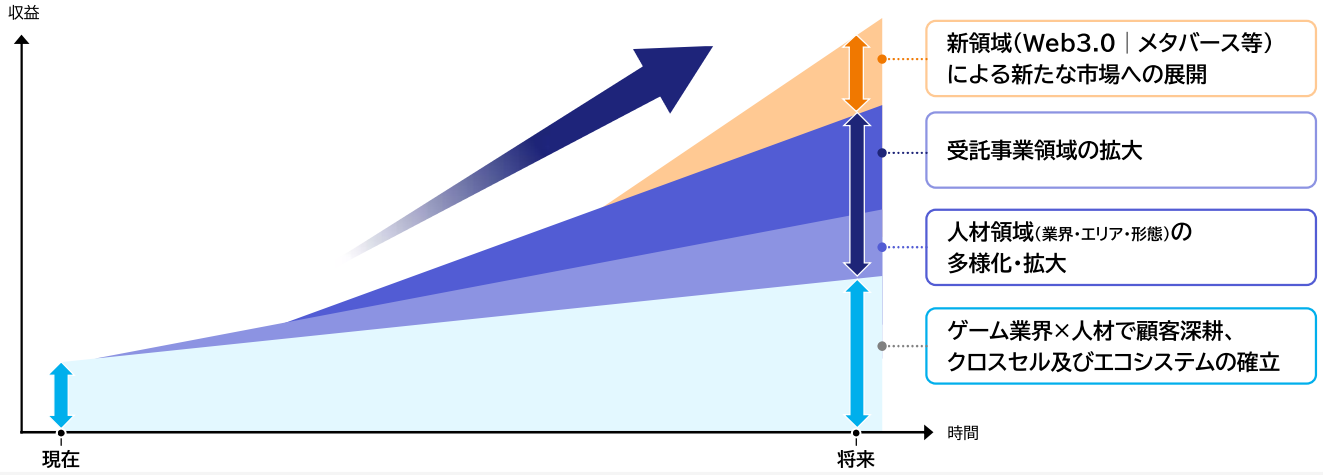
- 既存領域である”ゲーム×人材”領域を堅実に成長させ、周辺領域と受託領域に進出
- また、外部環境の変化に応じて、新領域(Web3.0 | メタバース等)による新たな市場への展開を視野に

既存事業の深化・拡大

主力事業である
ゲーム領域での人材派遣を中心に

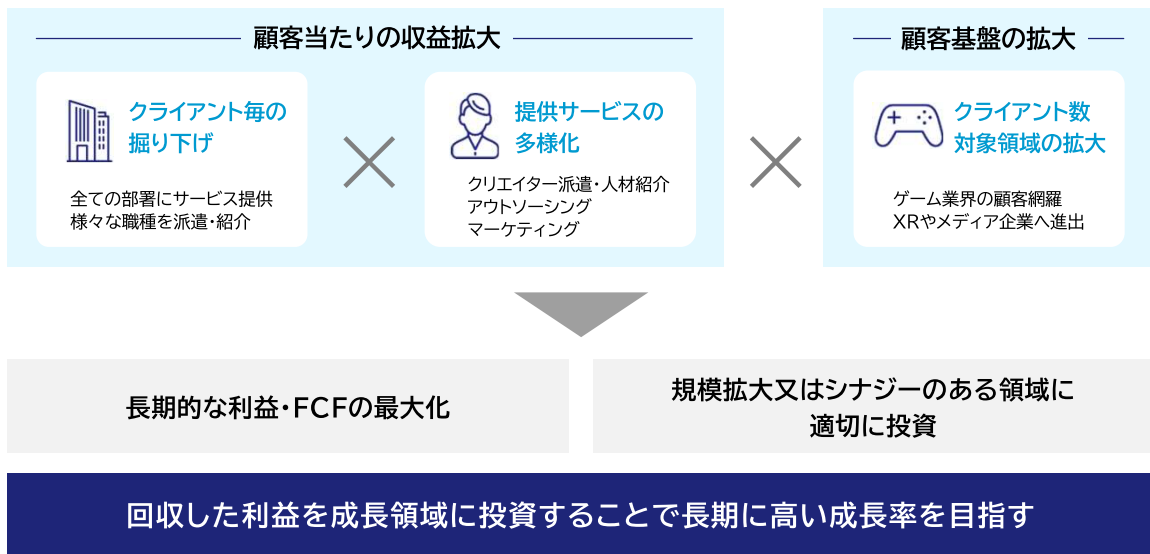
新領域への推進

注力事業と位置付ける
Webプロモーション領域および新領域への展開



将来の成長イメージに対する基本戦略と投資の考え方

- 当社の成長に関する基本的な戦略と投資として、顧客当たりの収益と顧客基盤を最大化し、回収した利益を成長性の高い新領域へ積極投資



成長戦略(全体)

- 中期：顧客深耕及び事業連携の好循環(エコシステム)確立による事業拡大
- 長期：対象市場の拡大とマッチングソリューションによる新領域(Web3.0 | メタバース等)における新たな市場への展開

中期成長戦略

顧客深耕とエコシステムの確立



顧客深耕による 派遣事業の圧倒的 シェア獲得

顧客当たり派遣人数
の最大化



クロスセル強化 による取引機会の 最大化

提供サービス多様化
による一顧客当たり
収益の増大



エコシステムの 確立による 経営効率向上

人材事業とメディア事
業連携によるサービス
循環の確立

長期成長戦略

対象市場及び受託事業の拡大で知見を蓄積し、 新領域(Web3.0 | メタバース等)における新市場への展開



人材サービスの 業容拡大

業界/エリア/契約
形態の多様化



受託事業の拡大 による規模拡大と 知見蓄積

サービス範囲を拡大し、
知見の蓄積と多様な
人材をプール



マッチング ソリューションの 拡大

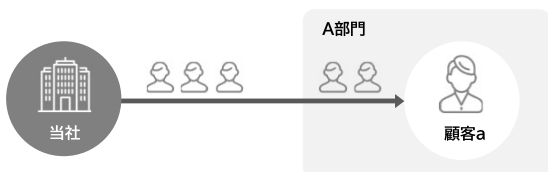
新領域(Web3.0 | メタ
バース等)における
新たな市場への展開

[中期成長戦略①]：顧客深耕による派遣事業拡大

- 一層の顧客深耕によりゲーム業界における派遣事業者として圧倒的No.1を目指す

顧客深耕前

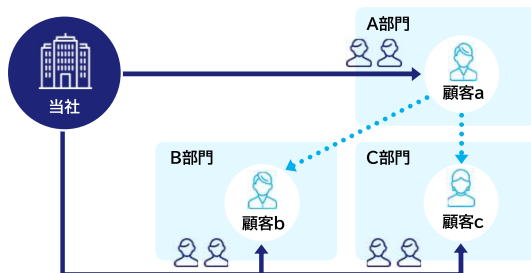
特定部署の人材ニーズが満たされると、人材が飽和状態になり、クリエイターの就業機会が限られる



顧客深耕後

- ・ 開発スケジュールのヒアリングによる将来ニーズの把握
- ・ 他部門の紹介により新たな人材ニーズの発掘
- ▶ クリエイターの新たな就業機会を獲得

顧客当たりの派遣人数の最大化

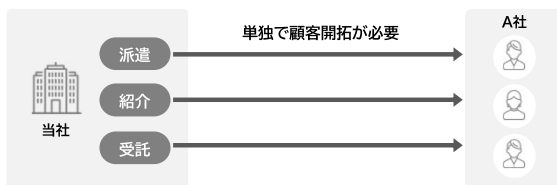


[中期成長戦略②]：既存顧客に対するクロスセル

- 派遣事業で構築したネットワークを活かし、人材紹介・受託業務のクロスセルにより収益を増大

クロスセル前

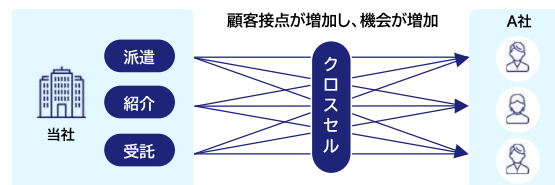
人材紹介部門と受託事業部門が独自で部署開拓を実施
▶ 顧客ニーズを識別できず、潜在的な機会ロスの発生



クロスセル後

- 人材紹介：接点増加により魅力的な求人獲得が可能
- 受託業務：開発スケジュールを認識することで、ニーズの正確な把握や適切なタイミングでのサービス提供が可能
- ▶ 顧客との接点が増加し、サービス提供が効率化

顧客へのサービス提供の多様化により、
顧客当たりの収益の増大



[中期成長戦略③]：エコシステムの確立・拡大

- 派遣・紹介・受託・メディアによるエコシステムを確立・拡大し、経営効率を高め、ゲーム業界へのサービス提供機会を増大

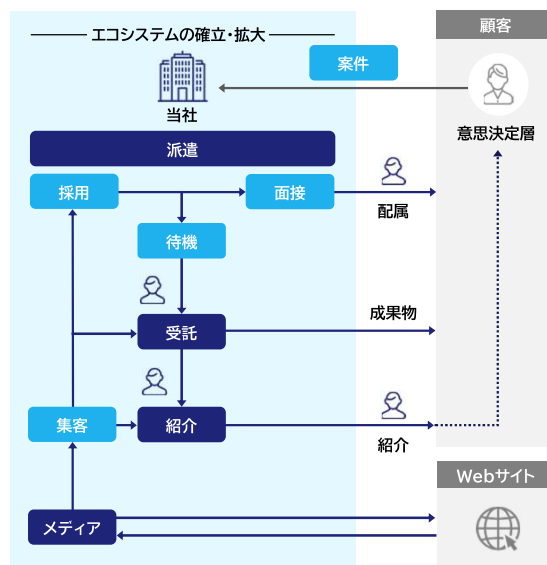
エコシステムの確立

- メディアの集客ノウハウを利用して派遣・紹介の集客増大
- 未就業のクリエイターの受託案件での就業
- 受託案件のOJTによりクリエイターのスキルアップ
- 高スキルのクリエイターの就業により請求単価アップ
または、紹介によりゲーム会社への転職を支援

エコシステムの拡大

- 派遣で構築したネットワークにより、受託案件の増加、紹介実績の増加
- 受託案件の増加や紹介によるキーマンが派遣先にいることで派遣機会が増加
- メディア事業の集客ノウハウでゲーム会社のプロモーション支援を実施

各事業が循環性をもつことで、
会社運営の効率UP

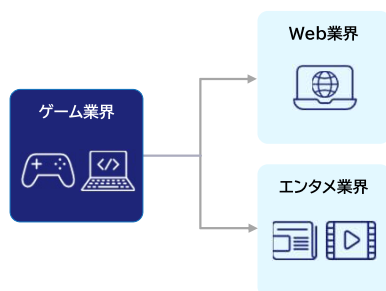


[長期成長戦略①]：人材領域(業界・エリア・形態)の多様化・拡大

- 業界・エリア・形態(フリーランス)の多様化・拡大を図り、ゲーム業界特化からWeb、エンターテインメント領域へ進出

業界の多様化

- ゲーム業界の周辺領域であるエンタメ・Web業界での人材ビジネスを展開
- エンタメ・Web業界の知見を蓄積



エリアの拡大

- 福岡・大阪に拠点を設置
- エリア拡大による知名度向上と事業規模の拡大

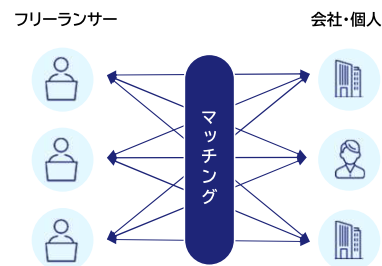
福岡・大阪に進出予定

将来的には海外展開も視野



形態の多様化(フリーランス)

- 人材派遣・人材紹介と契約形態の異なるフリーランス領域に参入
- フリーランスとのネットワーク形成による高スキル人材のチーム組成と多様なサービス展開

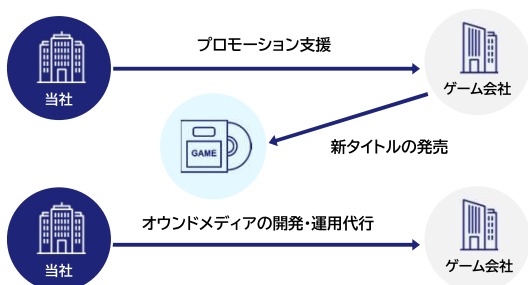


[長期成長戦略②]：受託事業領域の拡大

- メディア関連の受託サービスを拡大し、人材プールの規模・多様性の拡大により、多様な人材サービスを提供

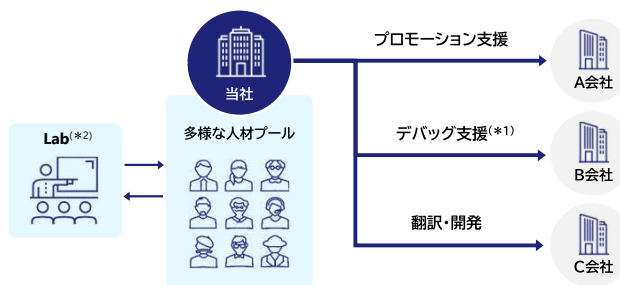
メディア関連の受託サービス

- ゲーム会社の新タイトルを発売する際のプロモーション支援 (SNSによる集客、インフルエンサーによる集客)
- ゲーム会社またはゲームタイトルを対象にオウンドメディアを開発し、運用代行を実施



人材プールの規模・多様性の拡大

- プロモーション支援、デバッグ支援のほか、翻訳、開発など様々な受託業務をこなすことで、多様な人材プールを確保
- 多様な人材プールを確保することで、社員相互に新たなスキルを身につける機会を得られるようLabを設置
- Labで得たスキルを使って新たなサービスを提供



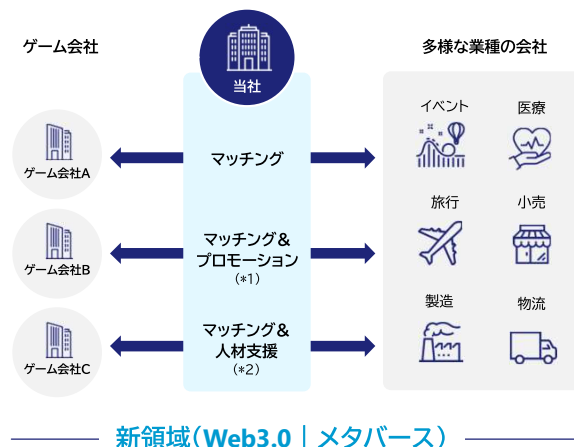
(*1)デバッグとは、コンピュータプログラムのバグ・欠陥を発見および修正し、動作を仕様通りのものとするための作業のこと
(*2)laboratoryの略

[長期成長戦略③]：新領域(Web3.0 | メタバース等)への展開について

- ゲーム会社とのネットワークを利用して、ゲーム業界の持つ技術と様々な業種の企業をマッチングするとともに、派遣・受託事業で蓄積したノウハウによりマッチング後の企業に対して知見を持った人材が支援
- 結果、様々な企業を対象にした新領域(Web3.0 | メタバース等)による新たな市場への参入を目標として事業活動を展開

ゲーム会社の技術と多様な業種をマッチング

- 多様な業種の会社に対してゲーム会社が持つ技術を利用できるように当社が窓口となってビジネスマッチングを実施
- マッチングのみならず、プロモーションや人材支援も併せて実施
- ゲーム会社の各部門・部署とのネットワーク

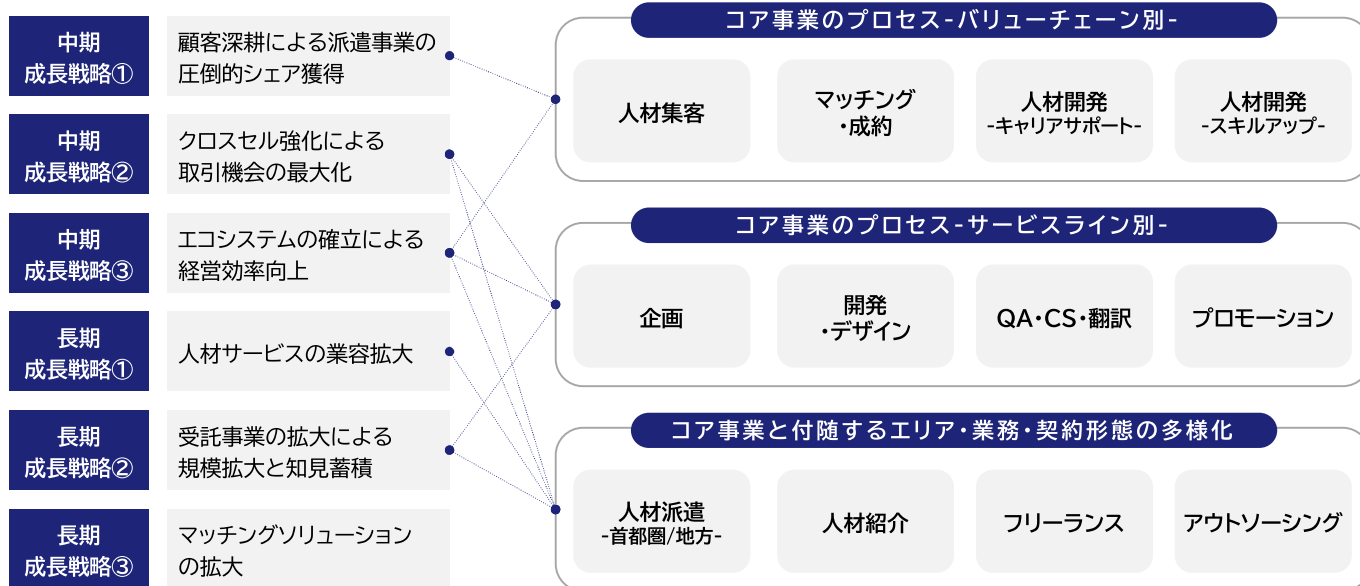


(※1) ゲーム関連技術に興味のある多様な業種の会社に対してゲーム会社との窓口になり、提供できるサービスを選定・助言を行うことでマッチングを成立させることを想定

(※2) 多様な業種の会社に対してゲーム関連技術を通じてエンターテインメント性を具備したプロモーションを行うサービスを展開する等、新領域(Web3.0 | メタバース等)による新たな市場への参入を視野に

[M&A戦略]：成長戦略を踏まえた事業展開の考え方

■ 事業展開の考え方：コア事業(派遣)を軸に、注力領域を分解の上、各パーツを自力/他力(M&A)にて、新設・深堀・拡大



[M&A戦略]：M&A方針 | 財務規律 | ガバナンス

- 外部環境の流れを的確に捉え、将来の成長に必要な不可欠な部分について、時間軸を考慮の上で積極的にM&Aを活用する方向
- 当該M&A実施にあたっての規律を設定

M&A候補先 ターゲット

- 中長期成長戦略で掲げた対象業務および領域との整合性を重視
(前ページ参照)

M&A実施の 財務規律

- 当社が目標とする営業利益率を意識し、原則、のれん負けをせず、利益貢献を見込むことができること
- 購入価格が割高でないこと(EBITDA倍率を意識した上で検討)

M&A実施後の ガバナンス

- 原則、当社人員による役員の派遣
- スケールメリット追及のためのバックオフィスの統合
- 投資実施後の定期的なモニタリング(当社にて展開する事業と同等のレベル)

既存事業の
オーガニックな成長



M&Aでの更なる
成長の加速



リスク情報



Risk Information

主な事業環境に係るリスクについて

- 有価証券報告書(2022年6月30日提出)の事業等のリスクに記載した内容のうち、主なリスクは以下の通り

ビジネスリスク	リスク概要	発生可能性	影響度	当社の対応方針
人材 人材の確保	需要の増加による人材不足により、顧客企業からのニーズに対応できない恐れ	中	中	当社においては安定的な即戦力人材の確保に向けて、福利厚生、研修制度、社員交流制度等を充実させる対策を講じております
人材 競争の参入	市場拡大が招く競争の参入による派遣料金の低下	中	中	業界大手企業との強固なネットワーク、人材採用における優れたノウハウの蓄積、採用部門と営業部門における強固な連携体制により、顕在的・潜在的な競合他社に対して優位性を有しております
人材 特定業種(ゲーム業界)への依存	ゲーム市場の冷え込みによる市場の縮小	低	中	ゲーム業界の隣接分野であるIT・Web事業、動画配信事業、ライブ配信事業、AR・VR事業などに人材事業の裾野を拡大することで対応いたします
人材 法令違反	労働関連法令への抵触による認可の取消等	中	大	コンプライアンス研修の実施によって各種法令の遵守を徹底し、リスク管理委員会の開催により体制を強化するとともに、継続的に内部監査を実施することで法令違反を未然に防ぐよう努めております
メディア 検索エンジンのアップデート	検索順位の表示順序や報酬単価の低下	中	小	閲覧数・滞在時間等の各種指標を常に監視し、記事投稿数の増加や記事品質の向上等の施策を常に行っております



クリエイティブの最前線で共に未来を描く

本資料のお問い合わせ先: 管理本部 (ir@confidence-inc.jp)

本資料の取り扱いについて

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済情勢や当社の関連する業界動向等が含まれますが、これらに限られるものではありません。

また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。