

2020 年 5 月 13 日

各 位

東京都新宿区西新宿八丁目 17 番 1 号
株 式 会 社 ア ド ウ ェ イ ズ
代 表 取 締 役 岡 村 陽 久
(コード番号：2489 東証マザーズ)
問い合わせ先：
上席執行役員 管理担当 田 中 庸 一
電 話 番 号 03 (5331) 6308

＜マザーズ＞投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

記

○開催状況

開催日時	2020 年 5 月 12 日 (火) 17:00～18:00
開催方法	オンラインによる実開催
開催場所	株式会社アドウェイズ 東京都新宿区西新宿 8-17-1
説明会資料	2020 年 3 月期 決算説明会

【添付資料】

投資説明会において使用した資料

以 上

ADWAYS FULL YEAR FY2019

PRESENTATION MATERIAL
MAY 12, 2020

東証マザーズ：2489

株式会社アドウェイズ

2020年5月12日

2020年3月期決算説明会

代表取締役社長

岡村 陽久

目次

1. 通期業績	...P.3
2. 第4四半期の業績	...P.14
3. 株主還元	...P.24
4. 事業概況	...P.26
5. 補足資料	...P.45

Chapter1 : **Full Year FY2019 results**

1.

通期
業績

2020年3月期業績予想と実績

[単位：百万円]

	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
業績予想	38,000	200	230	30
実績	37,304	197	406	164
増減率※	▲1.8%	▲1.4%	+76.9%	+449.1%

「業績予想」とは、2019年11月1日付けで発表した数値。

※小数点第2位を四捨五入

2021年3月期連結業績予想

[単位：百万円]

	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
2021年3月期 業績予想	41,662	402	418	137
2020年3月期 実績	37,304	197	406	164
増減率※	+11.7%	+104.4%	+2.8%	▲16.7%

※小数点第2位を四捨五入

当期の業績と前期比較

[単位：百万円]

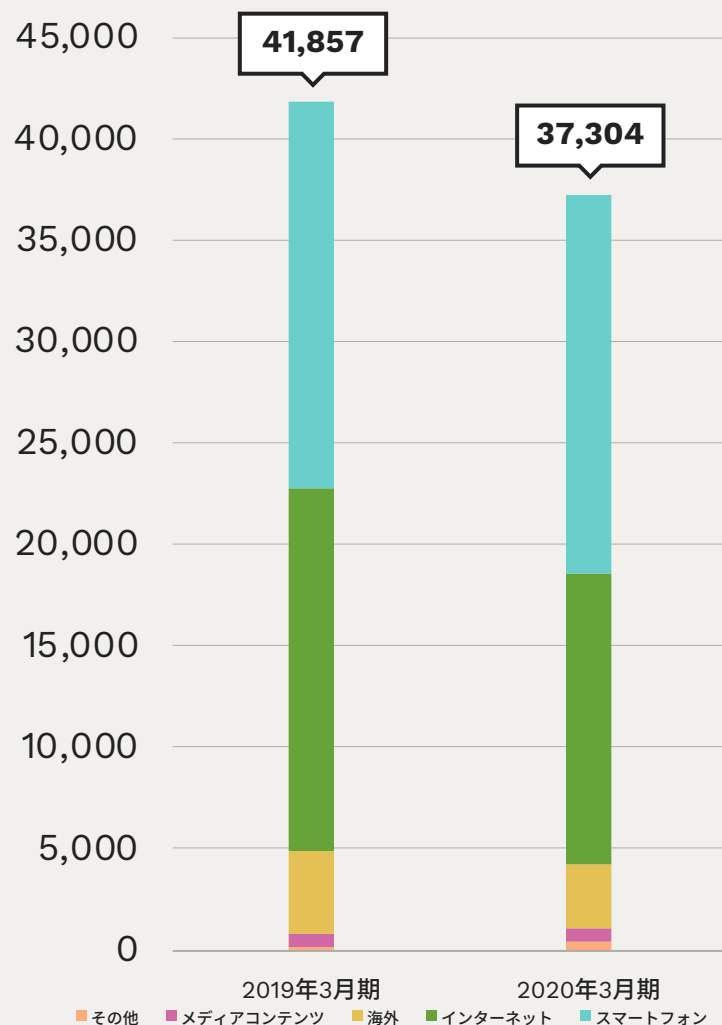
	2020年3月期 累計	前期比 2019年3月期累計		
		実績	増減額	増減率
売上高	37,304	41,857	▲4,552	▲10.9%
売上総利益	6,504	7,225	▲721	▲10.0%
販管費	6,307	6,503	▲195	▲3.0%
営業利益	197	722	▲525	▲72.7%
経常利益	406	903	▲496	▲55.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	164	738	▲574	▲77.7%

売上高 前期比 **45億52百万円の減少** (10.9%減)

営業利益 前期比 **5億25百万円の減少** (72.7%減)

売上高の前期比較

単位：百万円



Copyright © Adways Inc. All Rights Reserved.

国内広告業・・・330億47百万円

前期比：39億30百万円減（10.6%減）

スマートフォン・・・186億45百万円

（主にアプリ広告）

前期比：4億57百万円減（2.4%減）

UNICORNの売上、QRコード決済アプリなどのプロモーションが伸長したものの、一部のゲームアプリクライアントの広告予算が縮小し微減となった。

インターネット・・・144億2百万円

（PCWeb広告及びスマートフォンWeb広告）

前期比：34億73百万円減（19.4%減）

金融関連クライアントの広告予算の縮小があり減少。
前期に実施した法令厳守に伴う広告出稿の厳格化によるEC関連企業の広告出稿の減少が今期も続いた。

海外事業・・・・・・・・32億2百万円

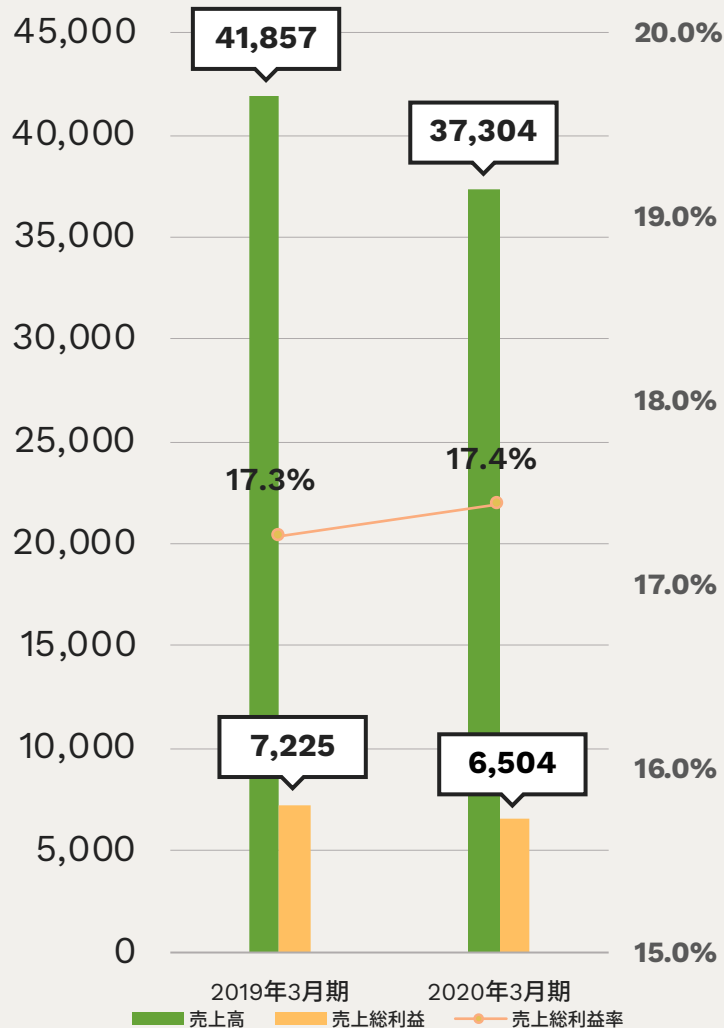
前期比：8億82百万円減（21.6%減）

売上は堅調に伸長したものの、一部の子会社でMBOが行われ連結の範囲から除外したため減少した。

※海外子会社（インド除く）の決算期は12月のため、当社グループにおける2020年3月期の連結決算対象期間は2019年1月～12月となります。

売上総利益の前期比較

単位：百万円



当期売上総利益

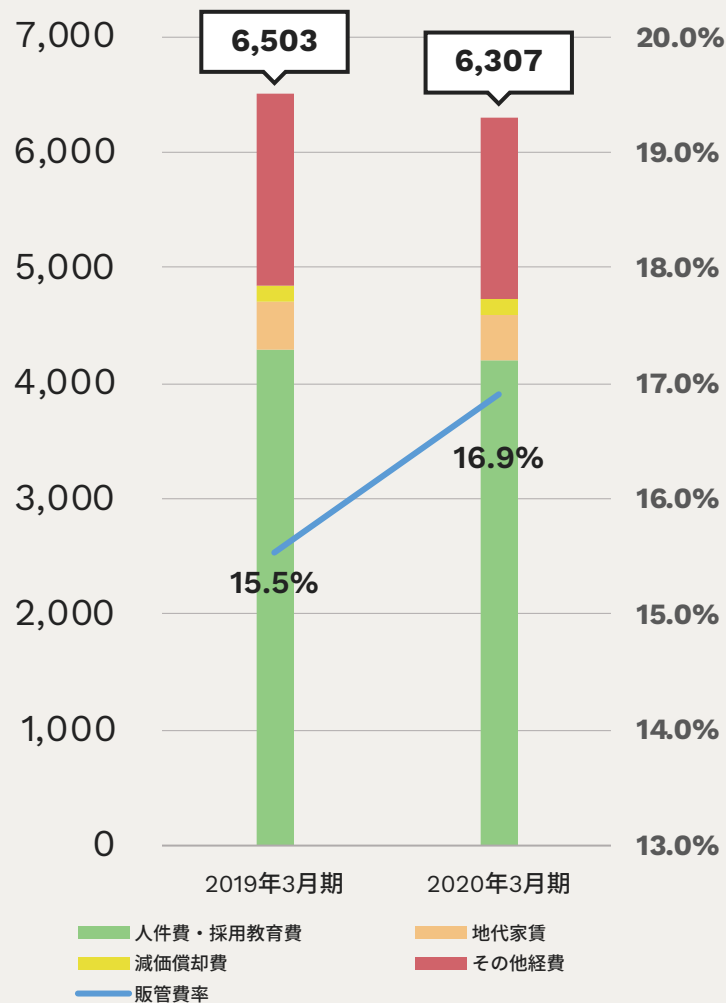
65億4百万円

前 期 比：7億21百万円減（10.0%減）

売上総利益率：17.4%（0.1ポイント増）

販管費の前期比較

単位：百万円



当期販管費

63億7百万円

前 期 比：1億95百万円減（3.0%減）

販管費率：16.9%（1.4ポイント増）

【主な増加要因】

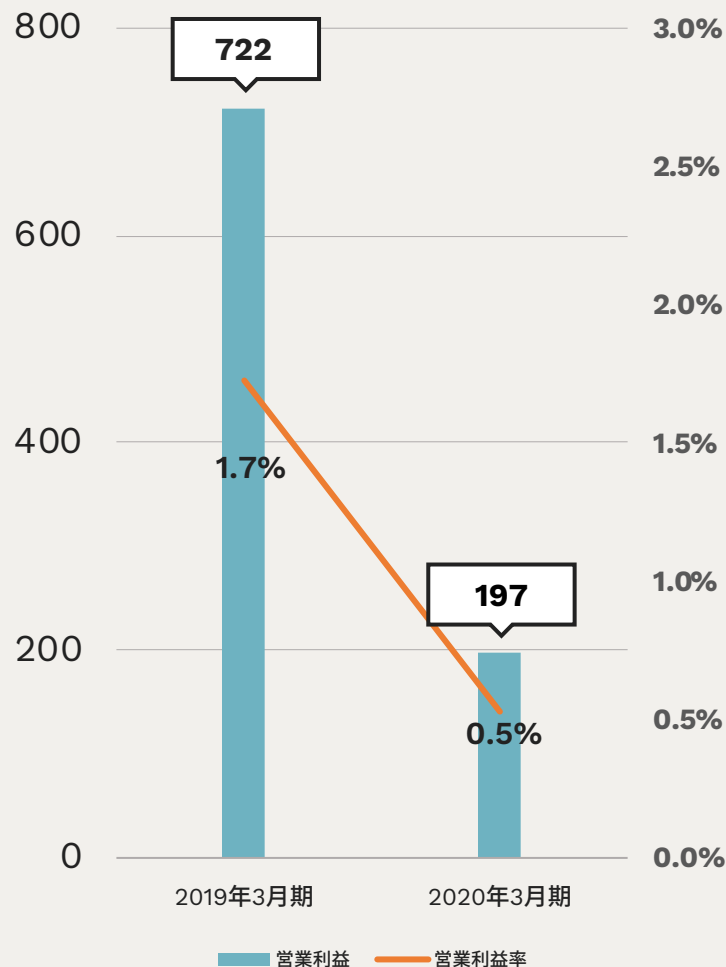
- ・ 支払手数料：約1億14百万円増

【主な減少要因】

- ・ 人件費：約1億9百万円減
- ・ 貸倒引当金繰入：約80百万円減
- ・ 研究開発費：約56百万円減

営業利益の前期比較

単位：百万円



当期営業利益

1億97百万円

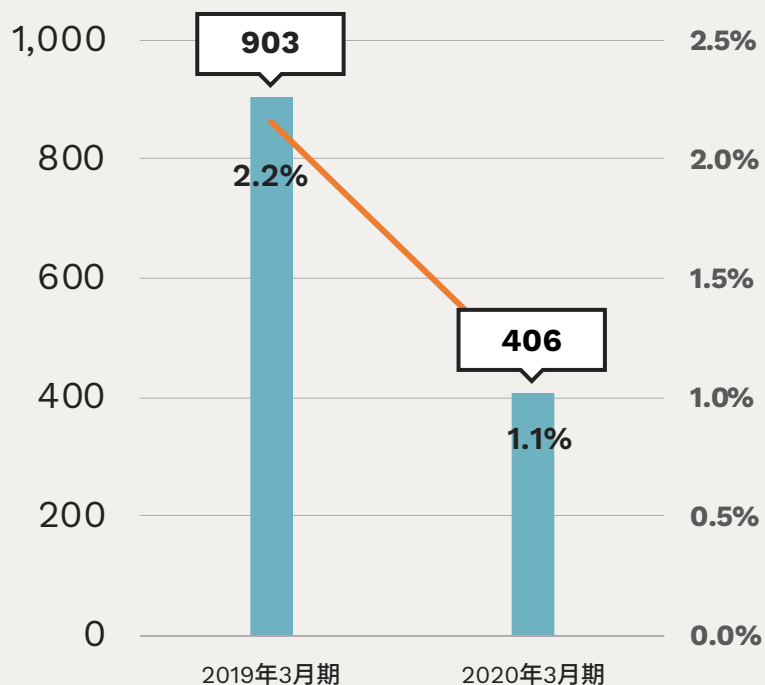
前 期 比：5億25百万円減（72.7%減）

営業利益率：0.5%（1.2ポイント減）

・売上高の減少及び販管費率の増加により営業利益が減少

経常利益の 前期比較

単位：百万円

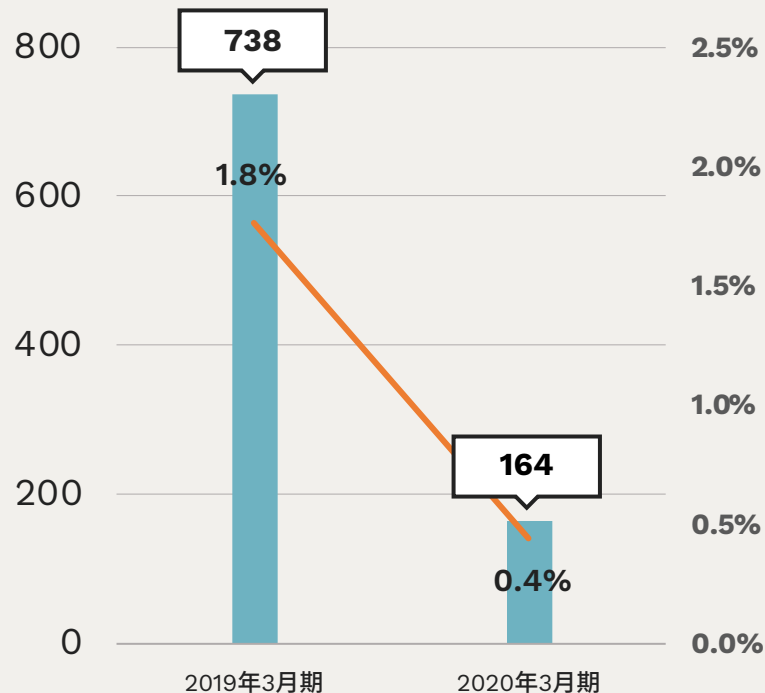


当期経常利益 4億6百万円

前期比：4億96百万円減（55.0%減）
経常利益率：1.1%（1.1ポイント減）

親会社株主に帰属する 当期純利益の 前期比較

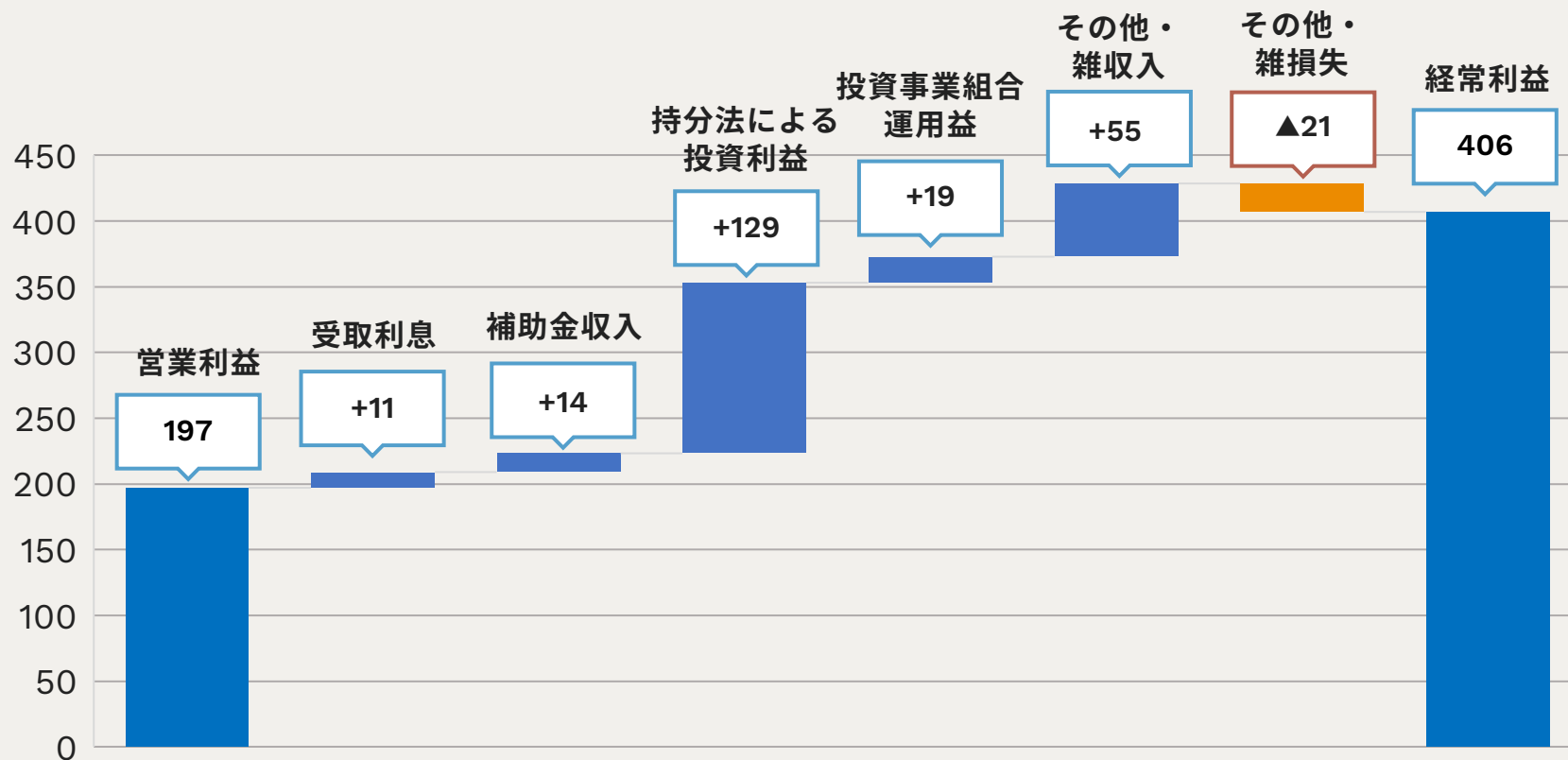
単位：百万円



親会社に帰属する当期純利益 1億64百万円

前期比：574百万円減（77.7%減）
当期純利益率：0.4%（1.4ポイント減）

経常利益の推移



単位：百万円

受取利息 . . . 11百万円

補助金収入 . . . 14百万円

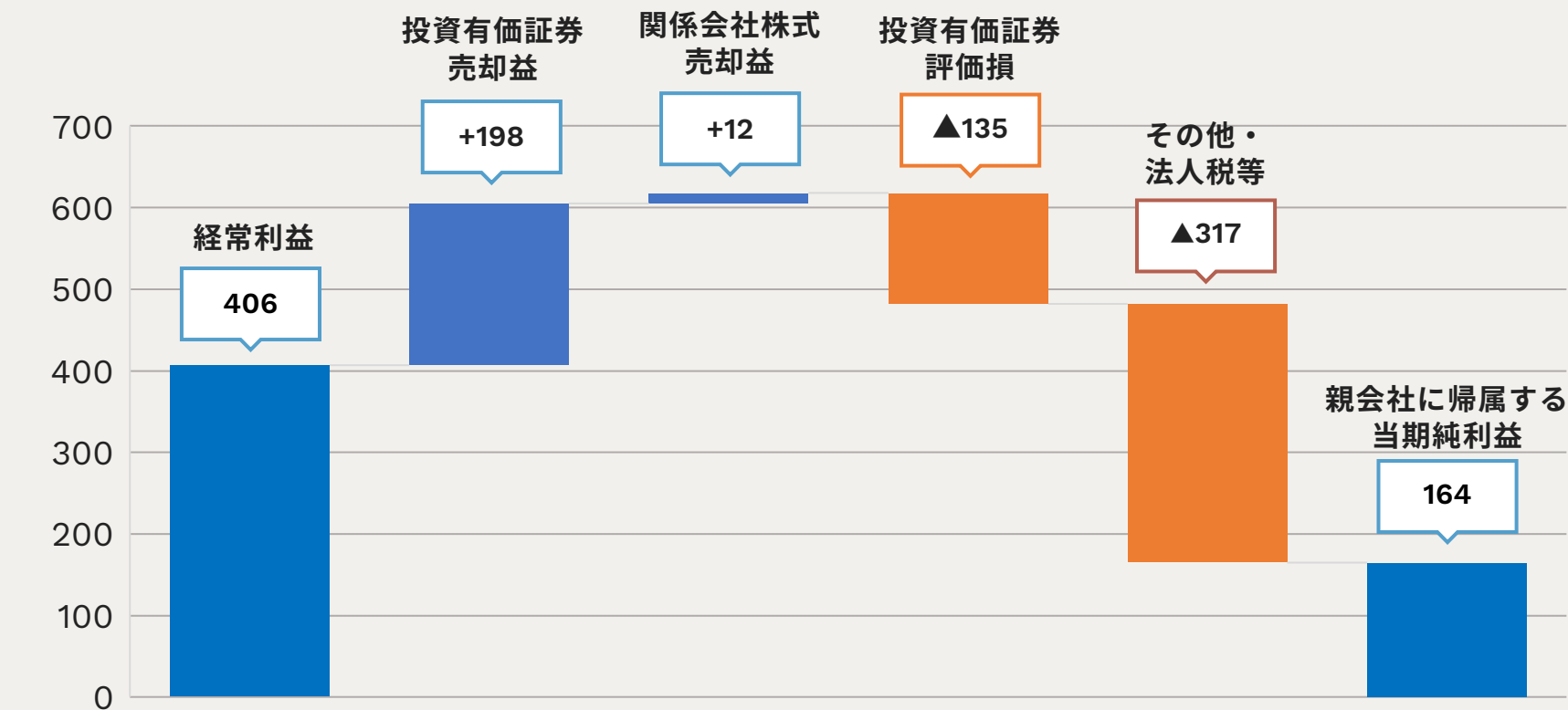
持分法による投資利益 . . . 129百万円

投資事業組合運用益 . . . 19百万円

その他・雑収入 . . . 55百万円

その他・雑損失 . . . ▲21百万円

親会社株主に帰属する 当期純利益の推移



単位：百万円

投資有価証券売却益 . . . 198百万円 (6銘柄) 投資有価証券評価損 . . . ▲135百万円 (13銘柄)
関係会社株式売却益 . . . 12百万円 その他・法人税等 . . . ▲317百万円

Chapter2 : **Fourth quarter results**

2 .

第4
四半期
の業績

当四半期の業績と 前年同四半期・前四半期比較

[単位：百万円]

	2020年3月期 第4四半期	前年同四半期比 2019年3月期第4四半期			前四半期比 2020年3月期第3四半期		
		実績	増減額	増減率	実績	増減額	増減率
売上高	10,155	9,330	+824	+8.8%	9,125	+1,029	+11.3%
売上総利益	1,854	1,672	+182	+10.9%	1,680	+174	+10.4%
販管費	1,656	1,637	+19	+1.2%	1,576	+80	+5.1%
営業利益	198	34	+163	+472.6%	103	+94	+90.7%
経常利益	264	228	+35	+15.7%	163	+101	+62.3%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	309	346	▲37	▲10.8%	83	+225	+271.4%

売上高 前年同四半期比 **8億24百万円の増加** (8.8%増)
前四半期比 **10億29百万円の増加** (11.3%増)

営業利益 前年同四半期比 **1億63百万円の増加** (472.6%増)
前四半期比 **94百万円の増加** (90.7%増)

第4四半期における売上・営業利益の増減要因

[売上高 前四半期比(事業別)]

	当四半期 2020/4Q	前四半期 2020/3Q	増減額
スマートフォン	4,957	4,765	+191
インターネット	3,784	3,379	+405
海 外	1,167	704	+463
合 計	9,909	8,849	+1,059

[営業利益 前四半期比(事業別)]

	当四半期 2020/4Q	前四半期 2020/3Q	増減額
スマートフォン	699	605	+94
インターネット			
海 外	▲50	▲79	+28
合 計	649	525	+123

[単位：百万円]

[主な増減要因]

スマートフォン [売上高：1億91百万円の増加]

1月、2月にゲームアプリの広告出稿が落ち込んだものの3月は増加。新型コロナウイルスの影響で可処分時間が増えた事によりマンガアプリの広告が増加、QRコード決済アプリの広告も堅調に推移した。

インターネット [売上高：4億5百万円の増加]

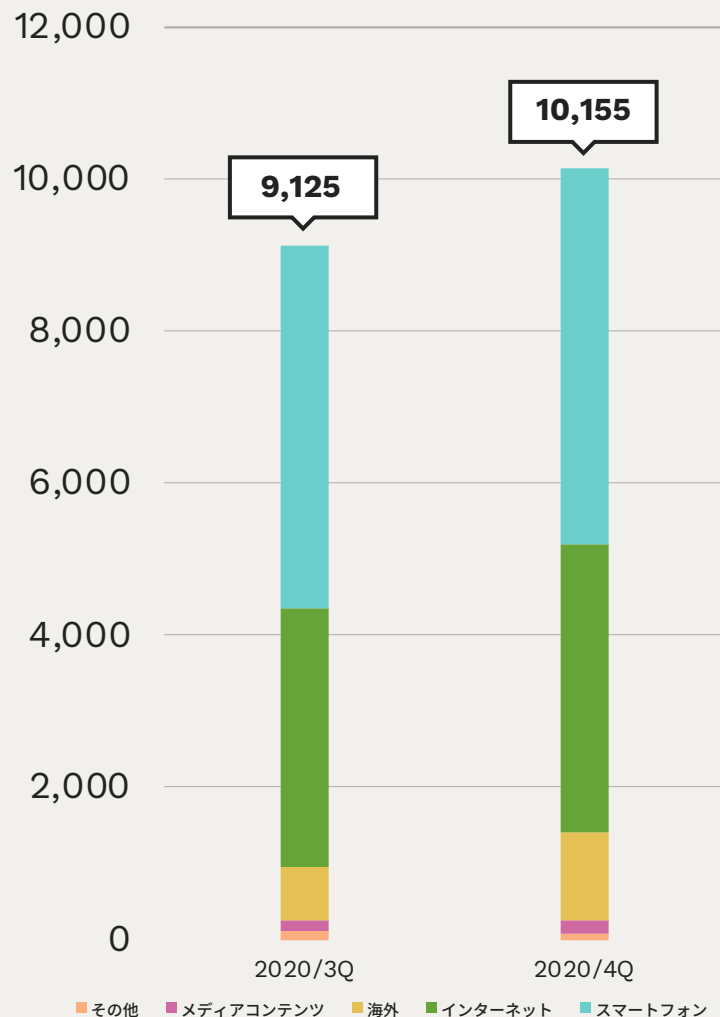
大手消費者金融の広告が増加、クレジットカードの広告についても期末のため、予算が増加。可処分時間が増えた事によりVOD（ビデオ オン デマンド）の広告予算が増加した。

海 外 [売上高：4億63百万円の増加]

中国の大型ゲームクライアントからの広告受注、台湾のブランド広告が伸長した事で増加した。

売上高の前四半期比較

単位：百万円



国内広告業・・・87億42百万円

前四半期比：5億96百万円増（7.3%増）

スマートフォン・・・49億57百万円

（主にアプリ広告）

前四半期比：1億91百万円増（4.0%増）

1月、2月にゲームアプリの広告出稿が落ち込んだものの3月は増加。新型コロナウイルスの影響で可処分時間が増えた事によりマンガアプリの広告が増加、QRコード決済アプリの広告も堅調に推移した。

インターネット・・・37億84百万円

（PCWeb広告及びスマートフォンweb広告）

前四半期比：4億5百万円増（12.0%増）

大手消費者金融の広告が増加、クレジットカードの広告についても期末のため、予算が増加。可処分時間が増えた事によりVOD（ビデオオンデマンド）の広告予算が増加した。

海外事業・・・・・・11億67百万円

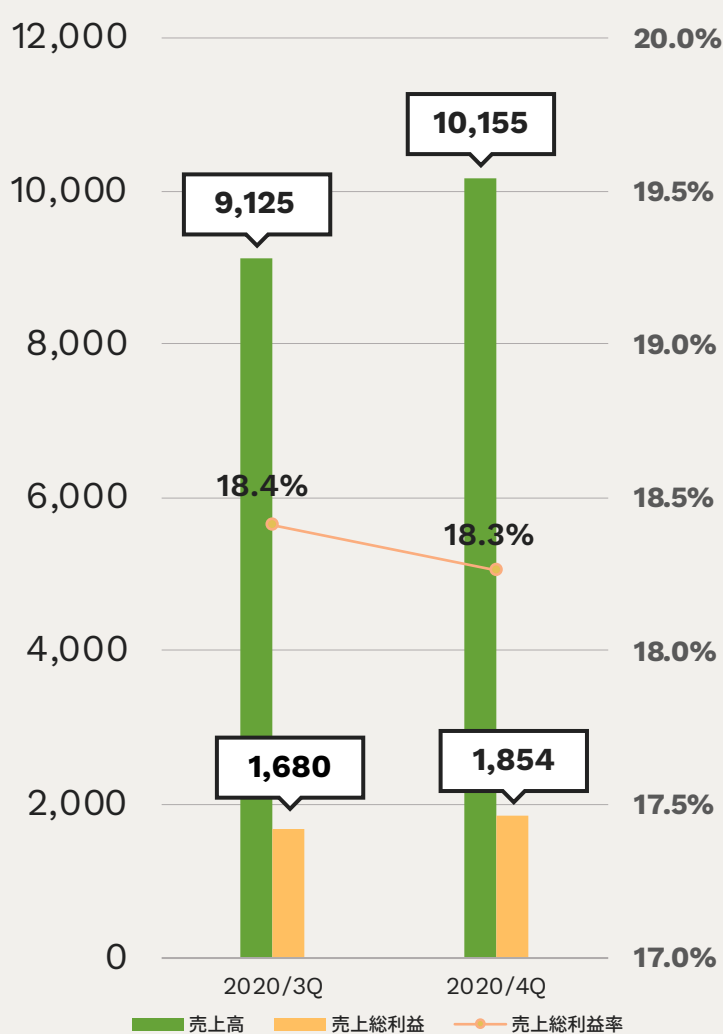
前四半期比：4億63百万円増（65.7%増）

中国の大型ゲームクライアントからの広告受注、台湾のブランド広告が伸長した事で増加した。

※海外子会社（インド除く）の決算期は12月のため、当社グループにおける2020年3月期第4四半期会計期間の連結決算対象期間は2019年10月～12月となります。

売上総利益の前四半期比較

単位：百万円



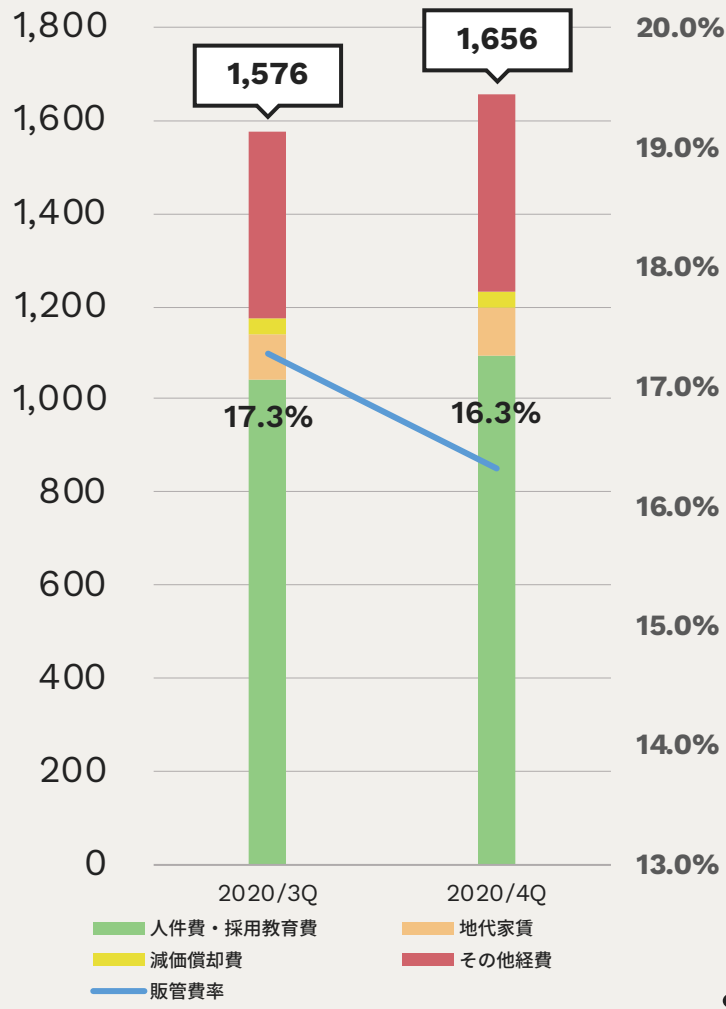
当四半期売上総利益 18億54百万円

前四半期比：1億74百万円増（10.4%増）

売上総利益率：18.3%（0.1ポイント減）

販管費の前四半期比較

単位：百万円



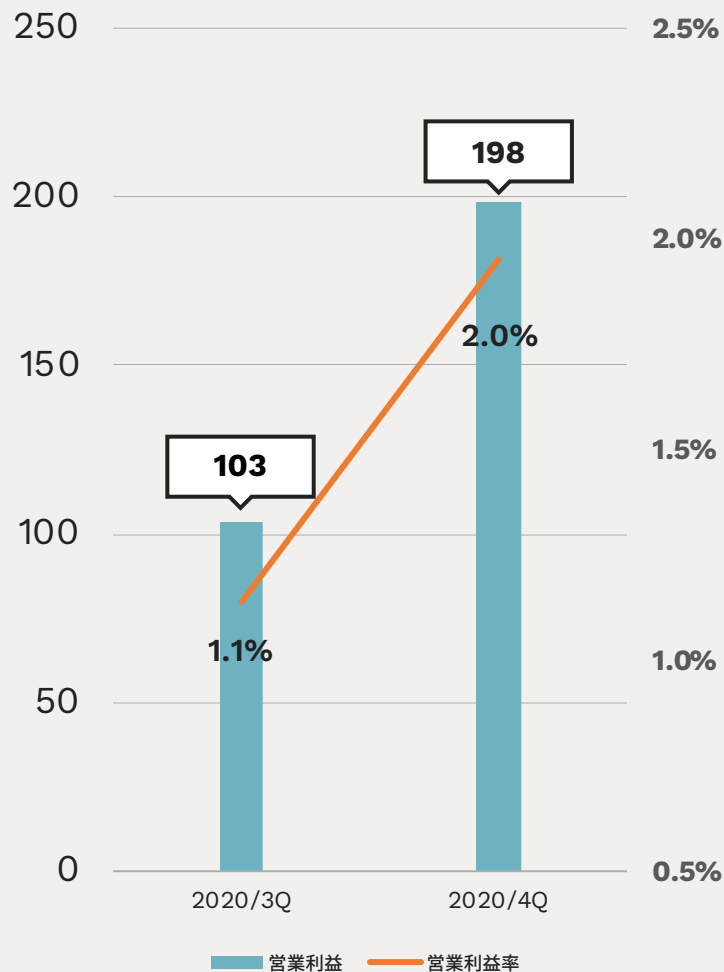
当四半期販管費 16億56百万円

前四半期比：80百万円増（5.1%増）

販管費率：16.3%（1.0ポイント減）

営業利益の前四半期比較

単位：百万円



当四半期営業利益 1億98百万円

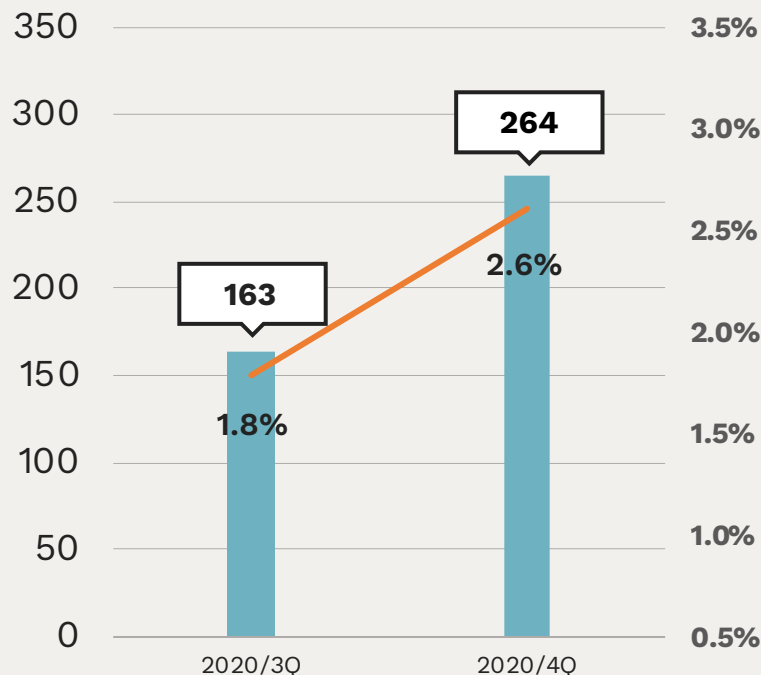
前四半期比：94百万円増（90.7%増）

営業利益率：2.0%（0.9ポイント増）

・売上総利益の増加により増加

経常利益の 前四半期比較

単位：百万円

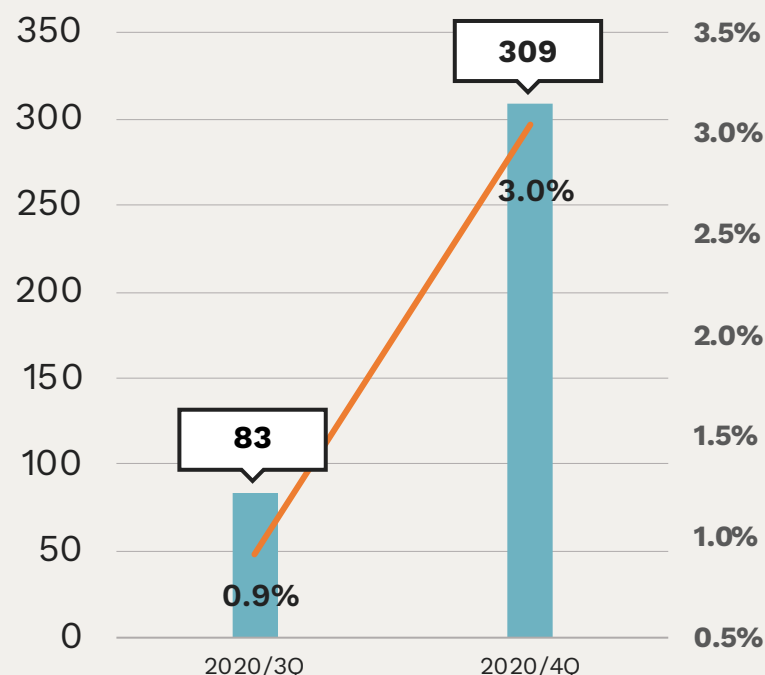


当期経常利益 2億64百万円

前四半期比：1億1百万円増（62.3%増）
経常利益率：2.6%（0.8ポイント増）

親会社株主に帰属する 四半期純利益の 前四半期比較

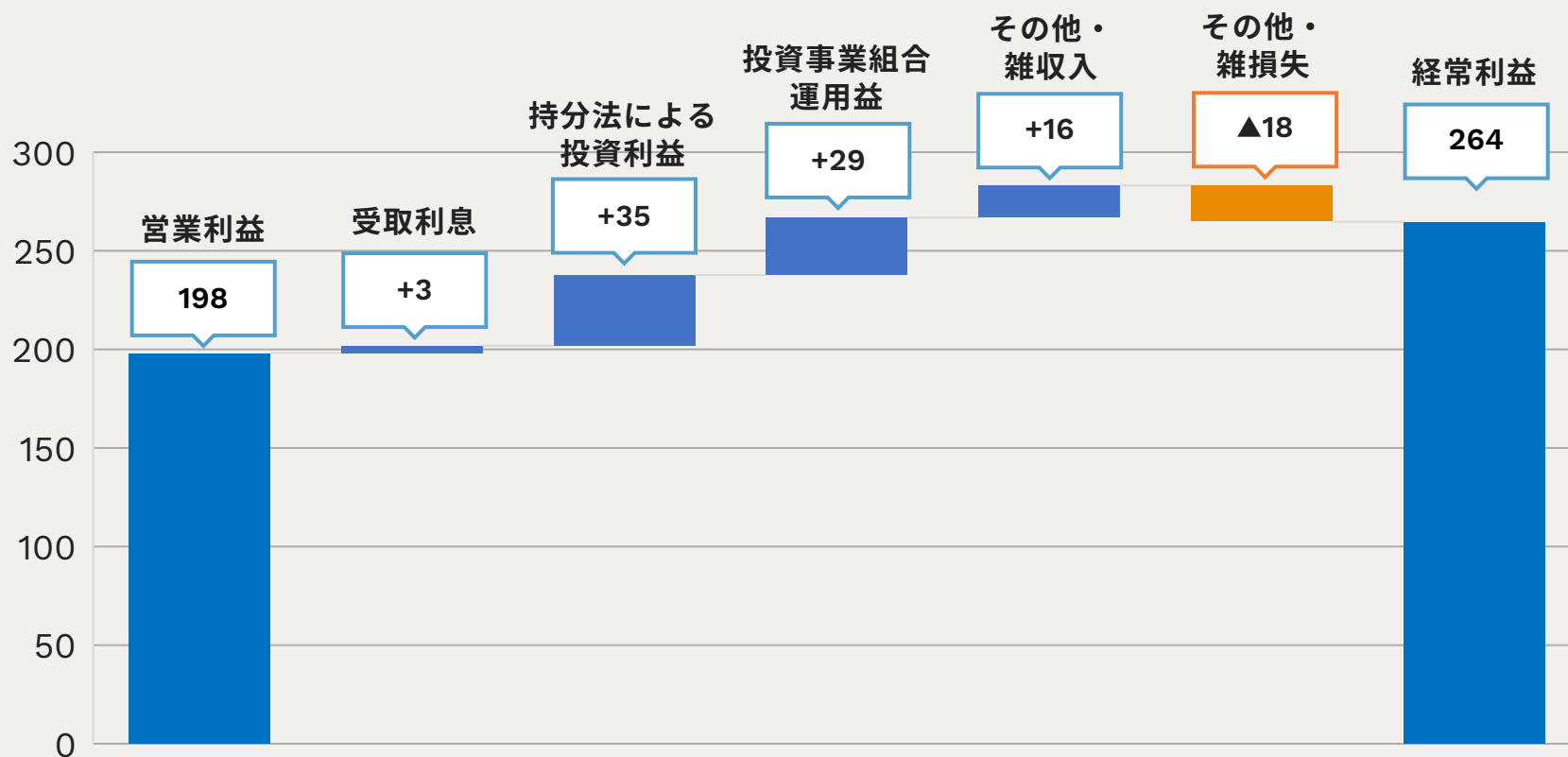
単位：百万円



**親会社に帰属する
当四半期純利益 3億9百万円**

前期比：2億25百万円増（271.4%増）
四半期純利益率：3.0%（2.1ポイント増）

経常利益の推移



単位：百万円

受取利息 . . . 3百万円

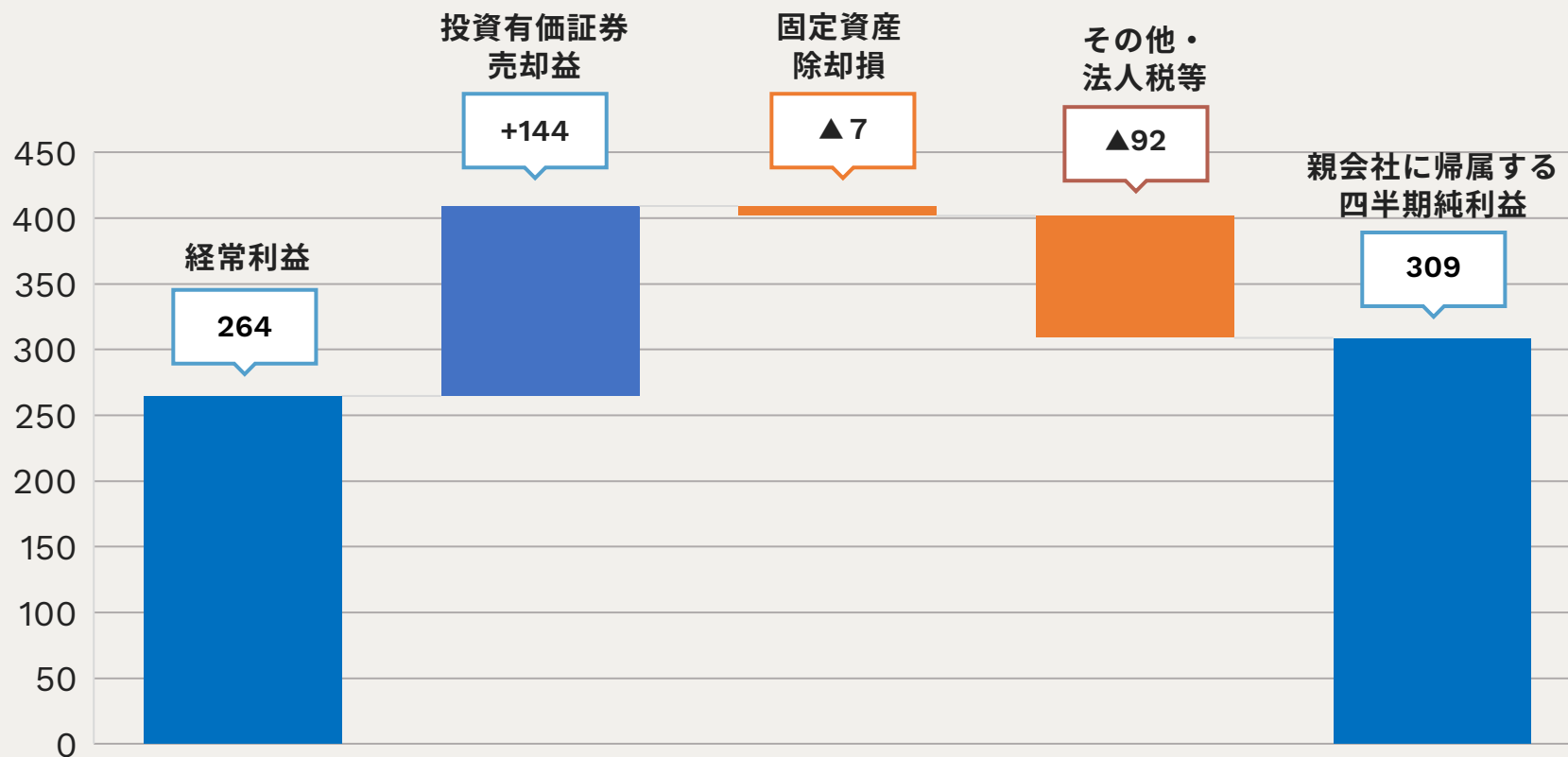
その他・雑収入 . . . 16百万円

持分法による投資利益 . . . 35百万円

その他・雑損失 . . . ▲18百万円

投資事業組合運用益 . . . 29百万円

親会社株主に帰属する四半期純利益の推移



単位：百万円

投資有価証券売却益 . . . 144百万円(2銘柄) 固定資産除却価損 . . . ▲7百万円
その他・法人税等 . . . ▲92百万円

3.

Chapter 3 : Shareholder returns

株主還元

株主還元

2020年3月期 期末配当

1株当たり2円50銭

配当方針

2019年3月期からの3ヶ年（2019年3月期～2021期3月期）の配当につきましては、第1期を除く当社事業年度を基準とした配当性向（当期は第20期である為19%）より算出される1株当たりの金額、もしくは1株当たり配当金2円40銭を基準に每期10銭を増配した1株当たり配当金のどちらか高い方を目途といたします。上記の方針から、第20期の配当は1株あたり2円50銭といたします。

3ヶ年（2019年3月期～2021年3月期）の配当方針

第19期

2019年3月期

配当性向18%

もしくは

1株当たり2円40銭

の高い方

第20期

2020年3月期

配当性向19%

もしくは

1株当たり2円50銭

の高い方

第21期

2021年3月期

配当性向20%

もしくは

1株当たり2円60銭

の高い方

※ただし、大きな業績の変動や大規模なM & A等の経営環境等の変化によって、配当方針を変更する可能性があることにご留意ください。

4.

Chapter 4 : business overview

事業概況

新型コロナウイルス(COVID-19) の影響について

当社の事業領域がオンライン中心のため、2020年度3月期については、業績に対する大きな影響はありませんでした。

マンガアプリ

事業規模：大 影響：プラス

各出版社が無料配信を行ったことでインストールが増加。外出自粛の継続により広告予算も増加傾向。



VOD（ビデオ オン デマンド）

事業規模：中 影響：プラス

可処分時間の増加に伴い新規申込数が増加。外出自粛の継続により広告予算も増加傾向。



コマース

事業規模：小 影響：多少プラス

オンラインでの消費行動の増加に伴い販売が順調に推移。商品の生産停止などにより減少の可能性有り。



ゲームアプリ

事業規模：大 影響：多少マイナス

可処分時間の増加に伴い需要は増加。開発社の状況から新規リリースが遅れる事によって、広告配信に影響がでる可能性有り。



新型コロナウイルス(COVID-19)の影響について

当社の事業領域がオンライン中心のため、2020年度3月期については、業績に対する大きな影響はありませんでした。

金融

事業規模：大 影響：多少マイナス

広告主で一部業務の縮小あり。新規顧客獲得を抑制する方針に伴い、広告予算も縮小傾向。

海外広告

事業規模：中 影響：多少マイナス

2021年3月期第1四半期※にあたる1月、2月は中国、台湾などで業績が落ち込んだものの、3月からは回復基調。

※海外子会社決算期は12月のため、海外子会社の1～3月の事象は、当社グループの2021年3月期の業績に影響いたします。

越境EC

事業規模：小 影響：マイナス

1月、2月は特需により中国への転送事業が増加したものの、3月より国際スピード郵便が停止したため影響有り。

ブランド

事業規模：小 影響：マイナス

2020年度3月期での影響は少なかったものの、各広告主の出稿控えや出稿延期による影響有り。

2021年3月期の当社グループに 与える影響

現在、新型コロナウイルス感染症拡大による将来の動向を予測することが困難な状況ではありますが、2020年3月期第4四半期からのインターネット広告業界及びクライアントの業界動向、広告出稿状況並びに当社グループ役職員の勤務形態・状況等を鑑みると、現時点では2021年3月期の当社グループに与える影響は軽微であると予測しております。

ただし、新型コロナウイルス感染症の感染拡大や終息時期によって変動する可能性があります。今後、大幅な変動がみられる場合には、直ちに皆様にお知らせいたします。

新型コロナウイルス(COVID-19)の影響について

当社では、感染拡大防止、従業員の安全確保を最優先に2月28日より在宅勤務へいち早く切り替え、業務パフォーマンスを維持しております。



在宅勤務率 **96%以上**

※2020年4月実績

- ・ 対外コミュニケーションのオンライン化
- ・ 移動時間の短縮、削減
- ・ 会議の効率化



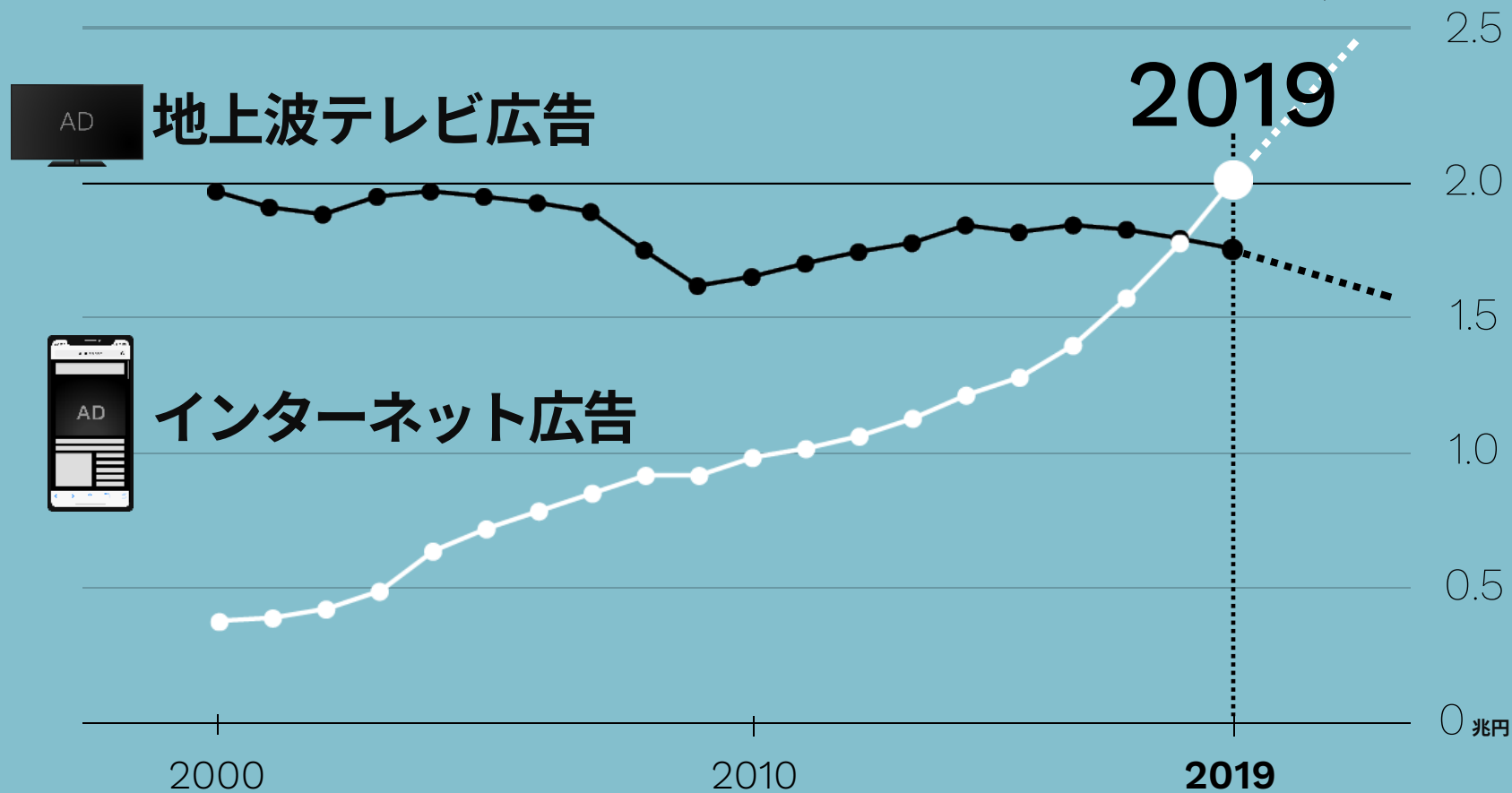
**業務効率の
維持・向上**

当社では、新型コロナウイルス収束後も
在宅勤務を取り入れ従業員のライフスタイルにあった働き方を
実現していきます。

市場の成長

Fourth quarter

参考資料：2019年媒体別広告費 | 電通発表



2019 インターネット広告が
遂にテレビを超える

アドウェイズの強味を生かした 戦略で更なる領域の拡大を目指す

パフォーマンス広告

PERFORMANCE AD

アプリクライアントを中心とした業界
最先端の全自動システムを活用した
高パフォーマンスの広告運用の
実績とノウハウ。

当社の得意領域

ブランディング広告

BRANDING AD

動画に加え3DモデルやARを使用し、
興味を持ったユーザーが実際、触れて
体験できるインタラクティブなクリエイ
ティブを実現。リアルタイムで集計し
そのデータをもとにした配信調整も可能。

新たな拡大領域



ADWAYS

博報堂DYメディアパートナーズとの資本業務提携

2019年11月22日、アプリプロモーション領域を中心としたブランド広告主向けインターネット広告事業において連携強化を図り、資本業務提携契約を締結

当社の得意領域を博報堂DYグループクライアントに提供



資本業務提携の進捗

Fourth quarter

ハイレベルなサービスを共同で提供することで
市場シェアを高める

博報堂DYグループ

ナショナルアカウント
オフライン



ADWAYS

アプリマーケティング
アドプロダクト

STROBE
LIGHTS



当社のデジタル広告運用力、クリエイティブ力、アドテクノロジー分野での開発力と、博報堂DYグループのメディア・コンテンツホルダーへのネットワーク力や質の高い提案力を掛け合わせ、クライアントへ価値の高い効率的なプロモーションを提供。

ブランド広告主

への

取り組み

前例のない 広告手法の追求

クライアントの求めるマーケティングプランの
実現に向けて

クリエイティブフォーマット

Banner／Video

Reward Video

Native／Interactive



ターゲティング

コンテキスト／ロケーション

キャリア／ホワイトリスト

デモグラフィック

Creative-Techを用いたリッチクリエイティブと精度の高いターゲティングを掛け合わせ
クライアントの求めるマーケティングプランの実現を、より支援するため
UNICORNでのターゲティング機能を拡張、強化していきます。

リッチクリエイティブ

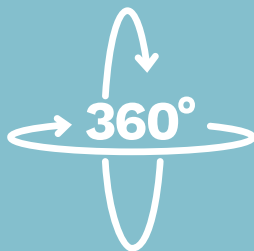
Fourth quarter

インタラクティブ AD



視聴しながらタップなどのアクションをすることができ、ストーリーを選択しながらコンテンツの疑似体験ができる広告

3D AD



商品をタップし360°回転、ズーム、色変更などユーザーが実際に触れることができる全く新しい形の体験型広告

AR AD



スマホやタブレット型端末のカメラを、現実の風景などに向けると、商品の3Dモデルが空間に配置される広告

Branded Mini-Game AD



広告配信専用のゲームを作成しゲームアプリ内で配信。ユーザーが配信枠内でゲームをそのまま遊ぶことができる広告

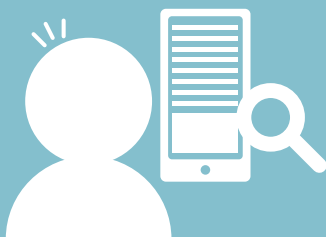
従来のようにユーザーが受動的に視聴する一方通行の広告とは違い、ユーザーのニーズに応じてよりリッチな体験ができることから、ブランド認知の拡大とブランド想起の向上が可能です。

ターゲティング

Fourth quarter

NEW!

コンテキストターゲティング



ターゲティング毎にキーワードグループを作成し、ターゲットとなるユーザー層の興味関心などのセグメントによる広告配信に加え、配信コンテンツ内の文脈に沿った広告ターゲティングを、Cookieに依存せず行います

例) 「SUV」「美容液」を含むコンテンツ内に広告を掲載



※イメージ例

ユーザーの興味関心を分析・推測し、ターゲットを絞っての広告配信が可能になります。
想いを届けたいユーザーと想いが伝わるユーザーにのみに、本質的な広告を届けます。

UNICORNの進捗

Fourth quarter

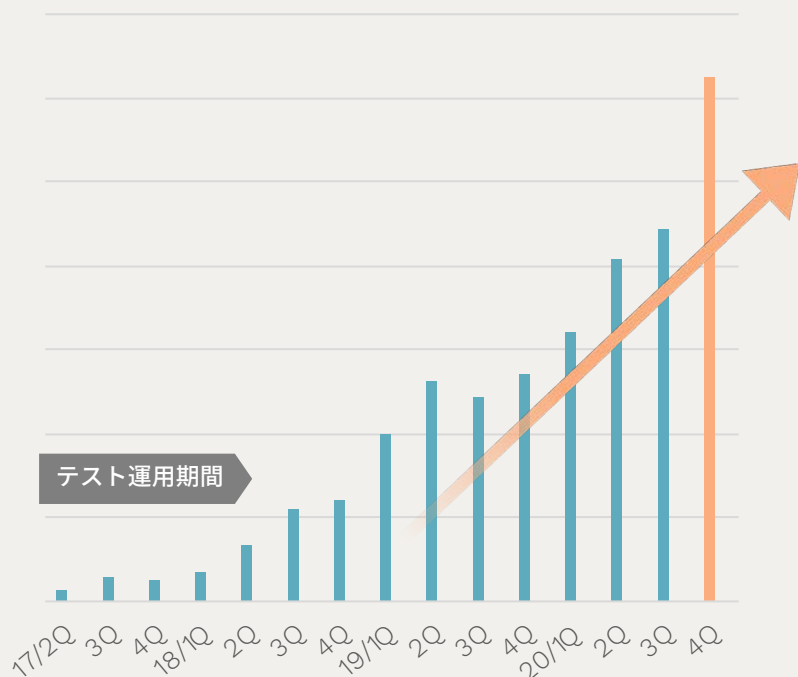
UNICORNの数字進捗報告

About **UNICORN**

UNICORNの進捗

Fourth quarter

UNICORNの売上高



売上高は過去最大の伸び率

UNICORN経由での 獲得ユーザーのROAS^{※1}数値



UNICORN

平均 **155%**

(2020年1月度実績) ^{※2}

引き続き **高いROAS** を実現

※1 ROAS(Return On Advertising Spend)

投下した広告費に対して得られた利益割合のこと。広告費用対効果。

※2 キャンペーン上位5位を集計。

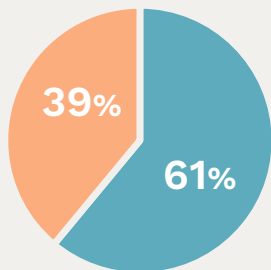
About UNICORN

UNICORNの進捗

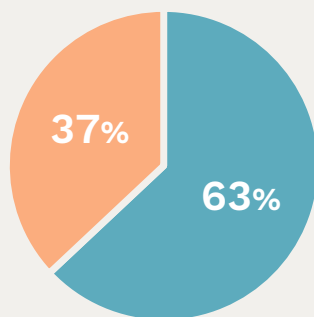
Fourth quarter

代理店への販売の状況

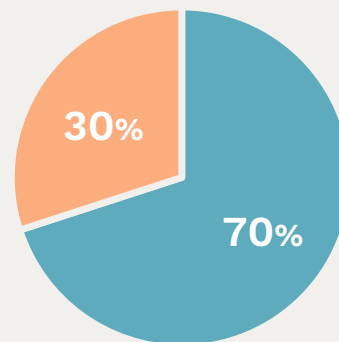
2020年3月期1Q実績



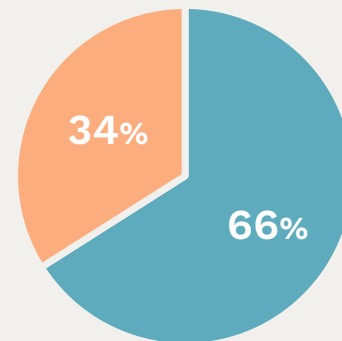
2020年3月期2Q実績



2020年3月期3Q実績



2020年3月期4Q実績



■ 代理店及び直販
■ アドウェイズ

UNICORNを主要代理店に開放

CyberAgent.

CYBER

Digital Garage

D2CR

irep
a cycle of success, with us

opt

SEPTENI

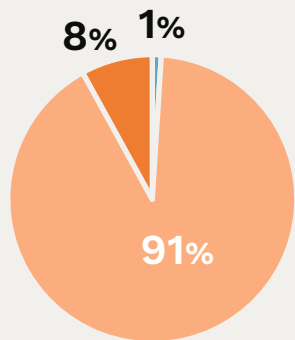
※名称順

About UNICORN

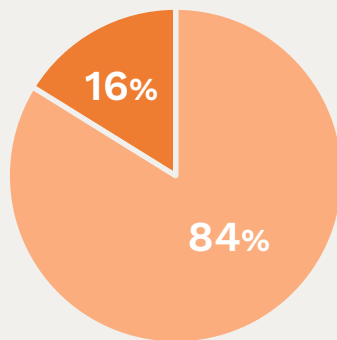
UNICORNの進捗

Fourth quarter

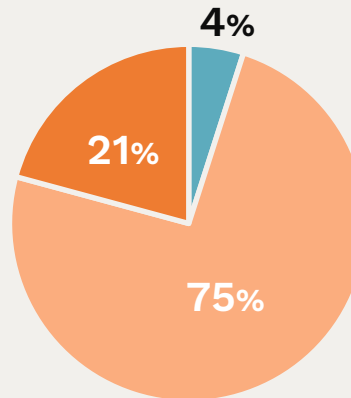
2020年3月期1Q



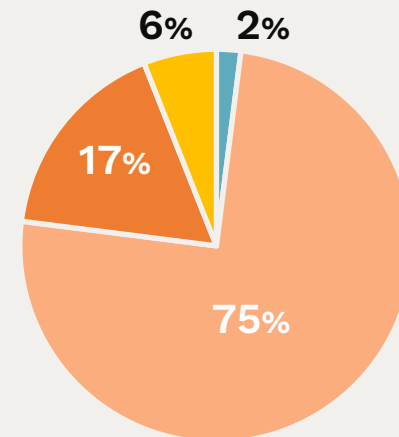
2020年3月期2Q



2020年3月期3Q



2020年3月期4Q



■ その他 ■ VOD ■ ゲーム ■ マンガ

新たな案件ジャンルの伸長

これまでのゲーム・マンガ・その他領域は引き続き安定的に伸び、
新たにVOD領域を拡大。機械学習の精度が上がった事により、
ジャンル拡大のスピードが向上。

About UNICORN



Beyond Everything Internet

インターネットの全てを越えていく

はい、すげー
みんなの初めて

本日はありがとうございました

本資料は株式会社アドウェイズの事業及び業界動向についての株式会社アドウェイズによる現在の予定、推定、見込み又は予想に基づいた将来の展望についても言及しています。これらの将来の展望に関する表明はさまざまなリスクや不確かさがつきまとっています。既に知られたもしくは未だに知られていないリスク、不確かさ、その他要因が、将来の展望に対する表明に含まれる事柄と異なる結果を引き起こさないとも限りません。株式会社アドウェイズは将来の展望に対する表明、予想が正しいと約束することはできず、結果は将来の展望と著しく異なるか、さらに悪いこともありえます。

本資料における将来の展望に関する表明は、発表日現在において利用可能な情報に基づいて、株式会社アドウェイズにより2020年5月12日現在においてなされたものであり、様々な要因の変化等によって、実際の業績とは異なる可能性がありますことをご了承ください。

特にP27、P28記載の新型コロナウイルスの影響に関しましては、将来の動向を予測する事は困難でありますので、充分ご留意ください。

5

Chapter 5 : Supplementary materials

補足
資料

連結売上高 年間業績推移

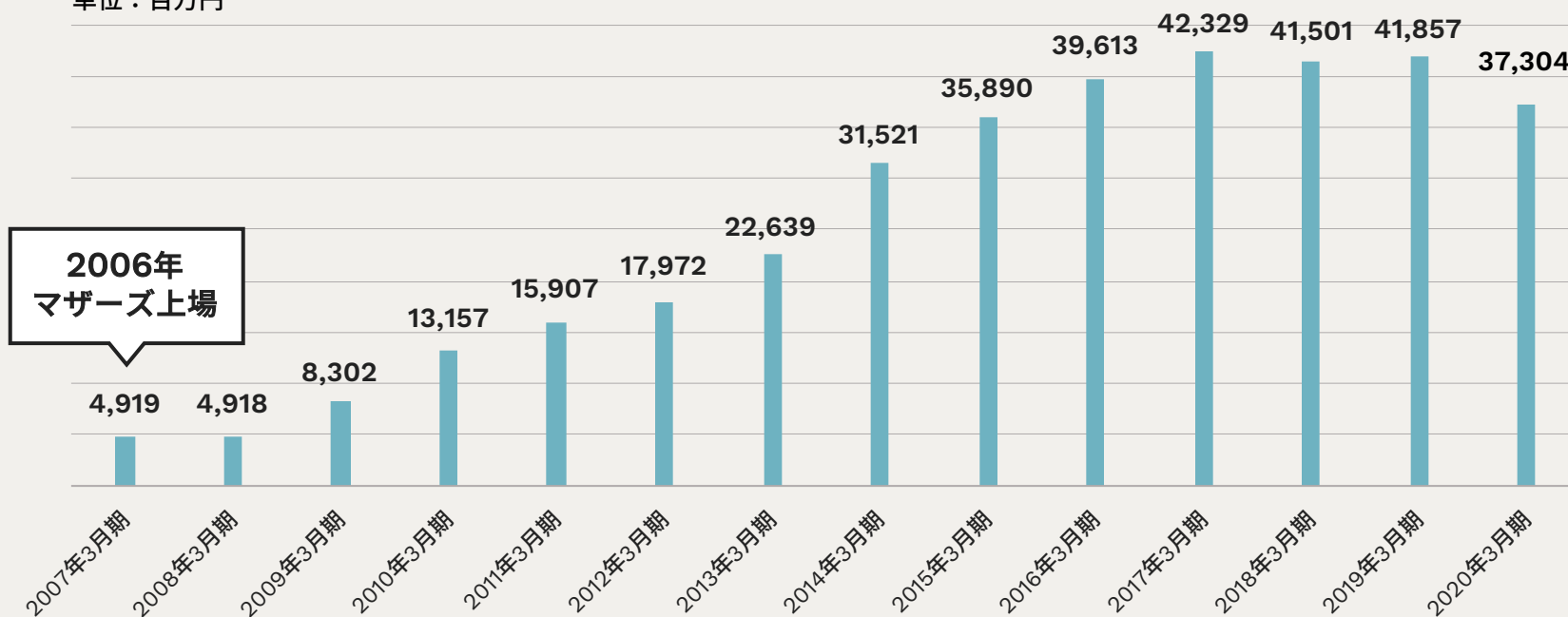
PC/フィーチャーフォン
アフィリエイト事業に注力

スマートフォン広告事業
の開始と拡大

海外への注力

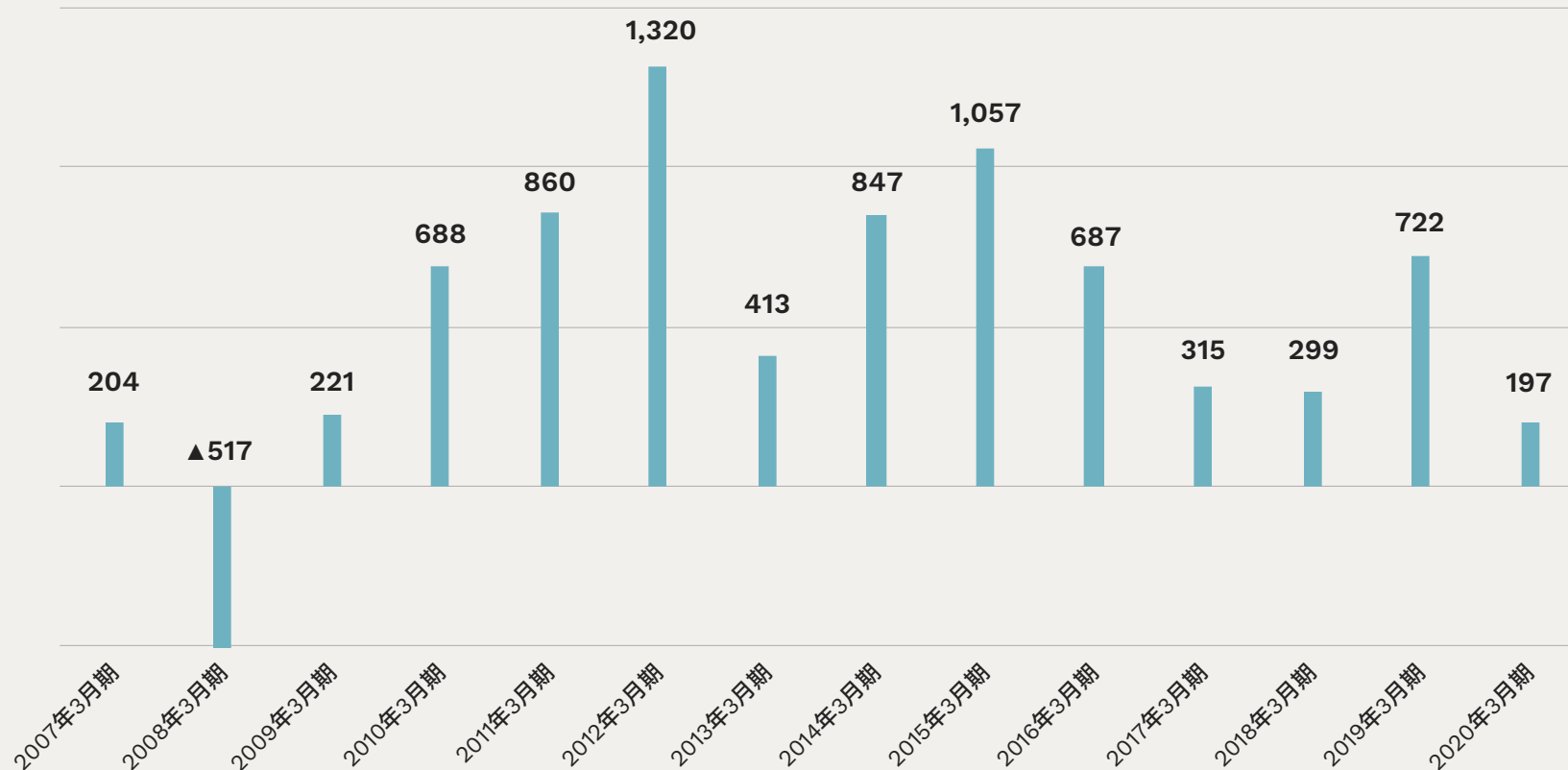
新規プロダクト
への注力

単位：百万円



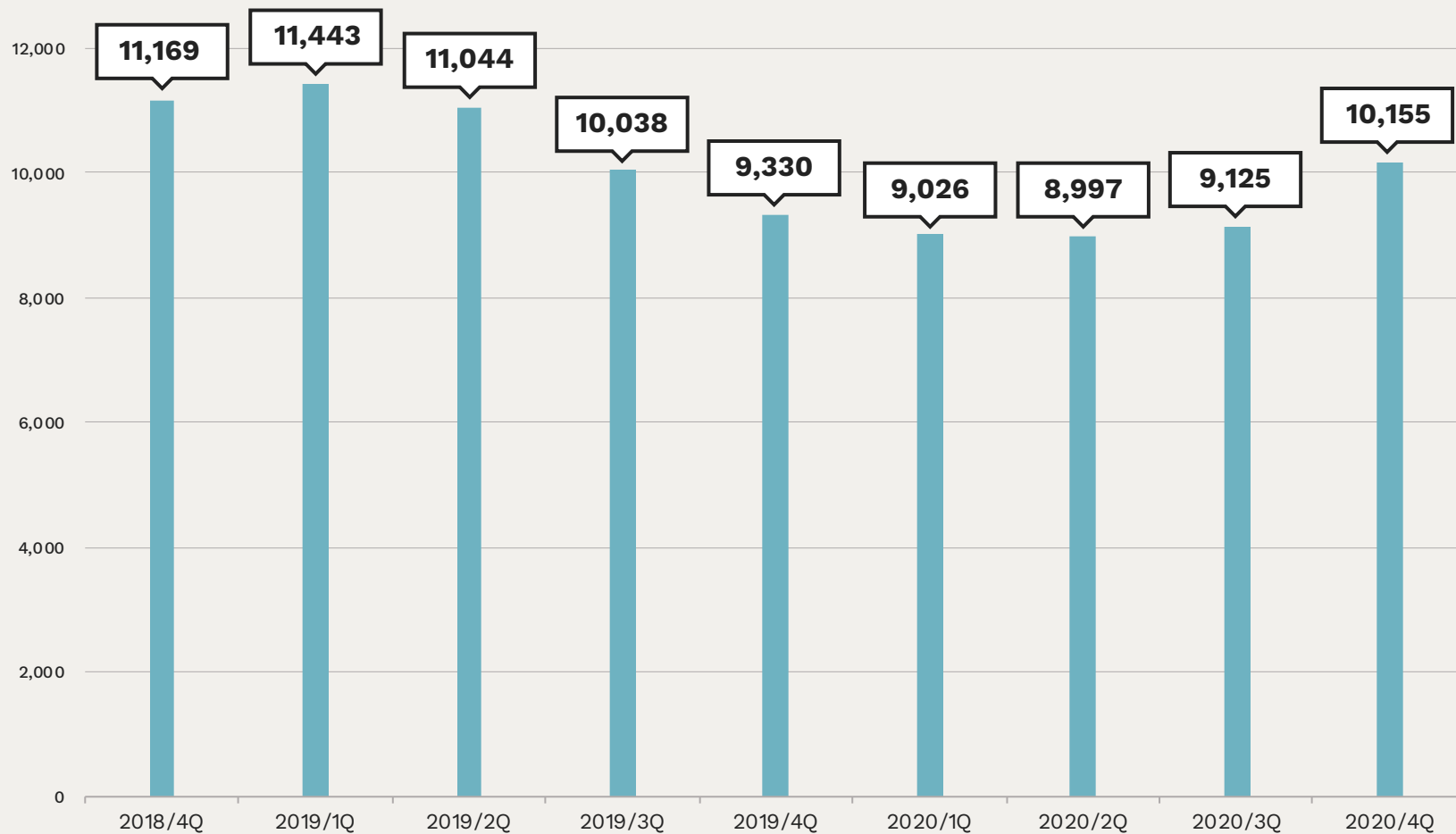
連結営業利益 年間業績推移

単位：百万円

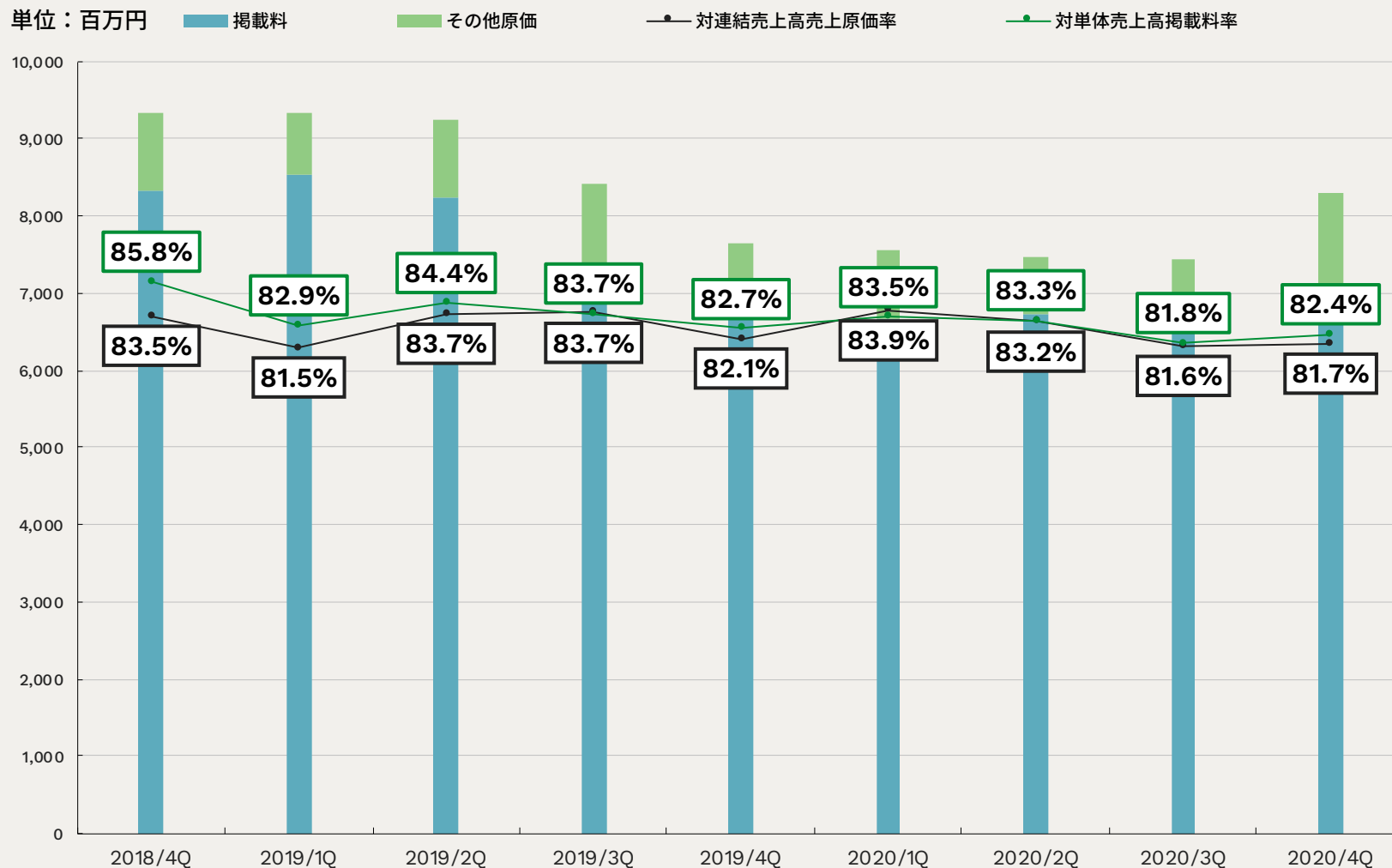


連結売上高 四半期推移

単位：百万円

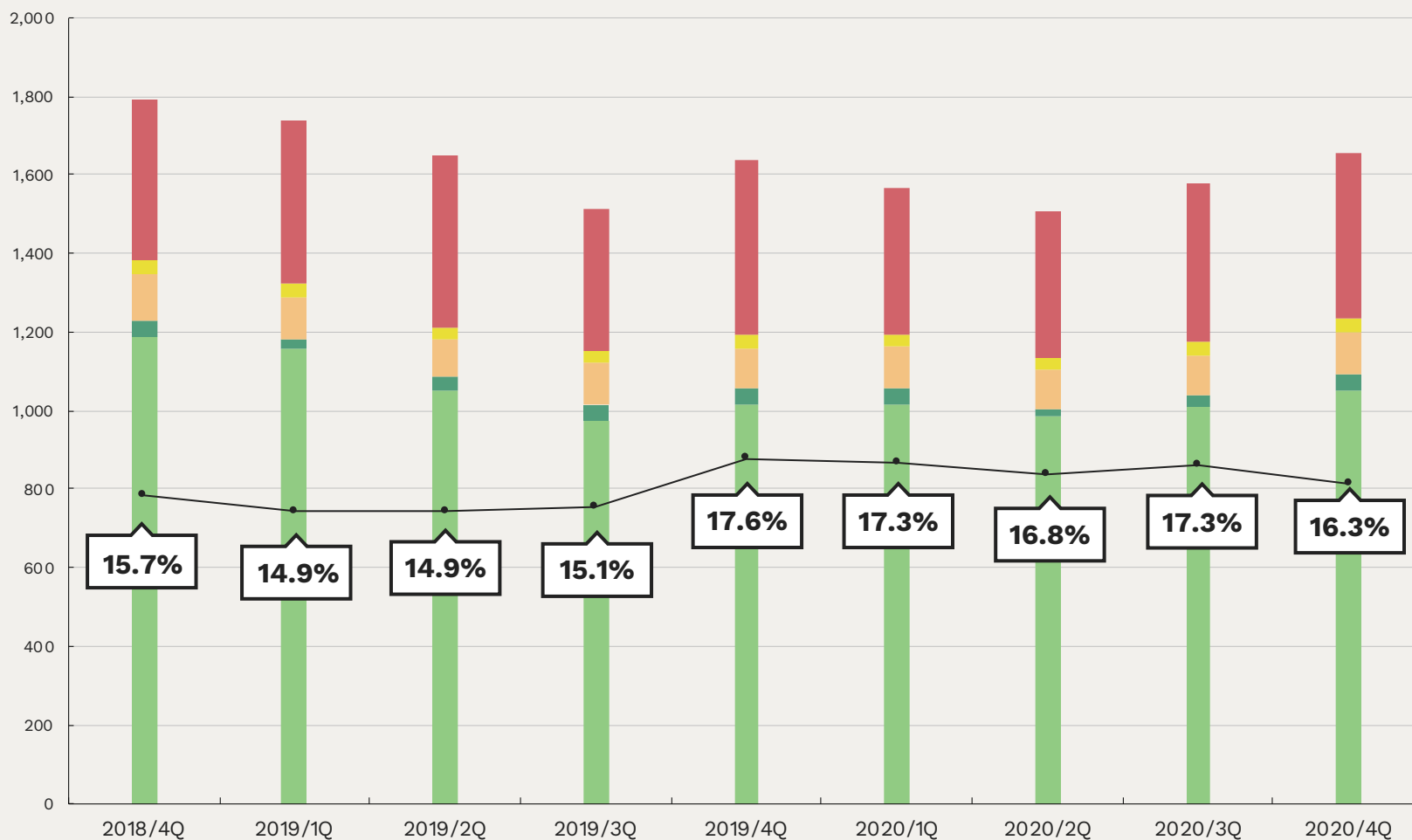


連結売上原価 四半期推移



連結販管費 四半期推移

単位：百万円 人件費 採用教育費 地代家賃 減価償却費 その他経費 ●— 対連結売上高販管費率

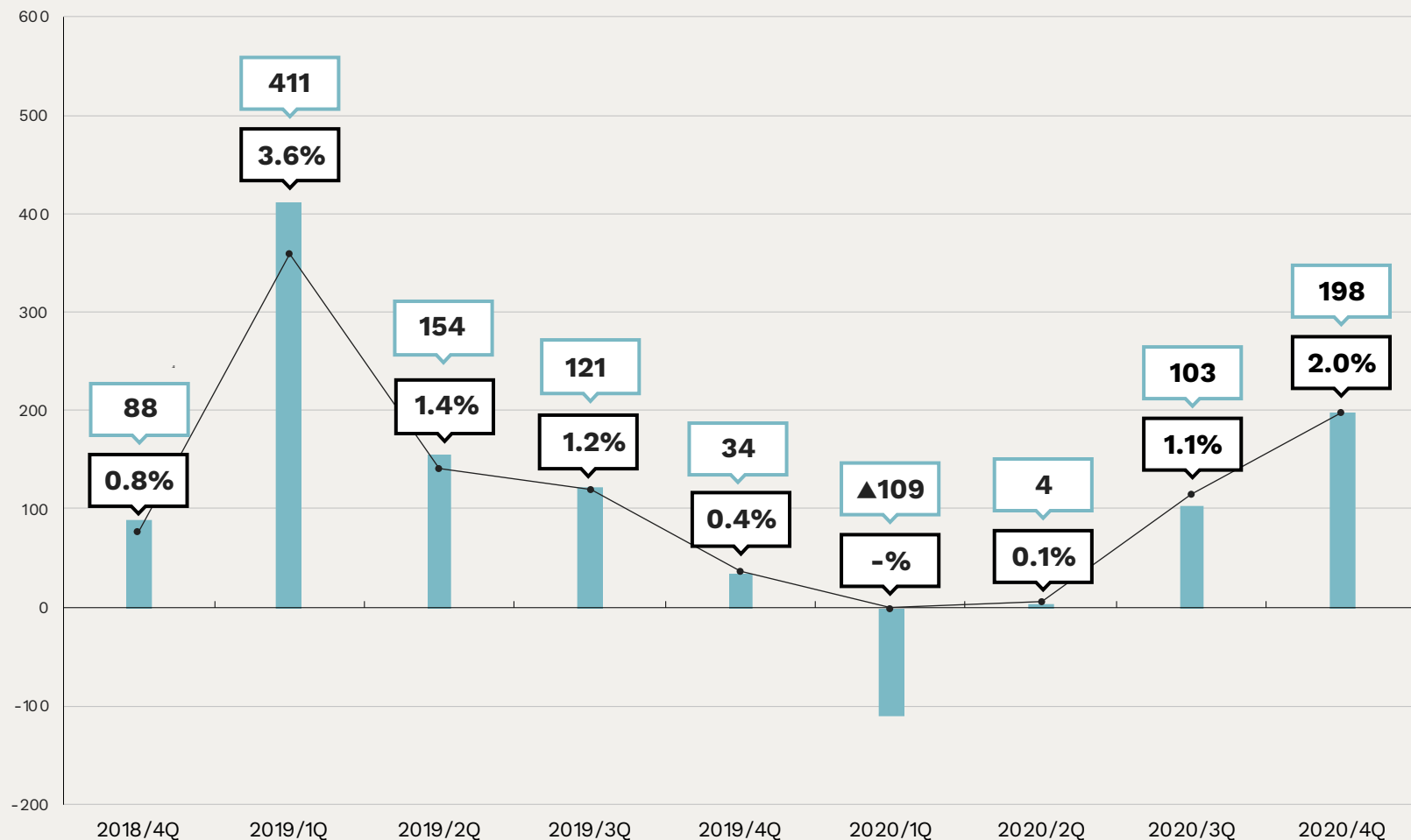


連結営業利益 四半期推移

単位：百万円

営業利益

対連結売上高営業利益率

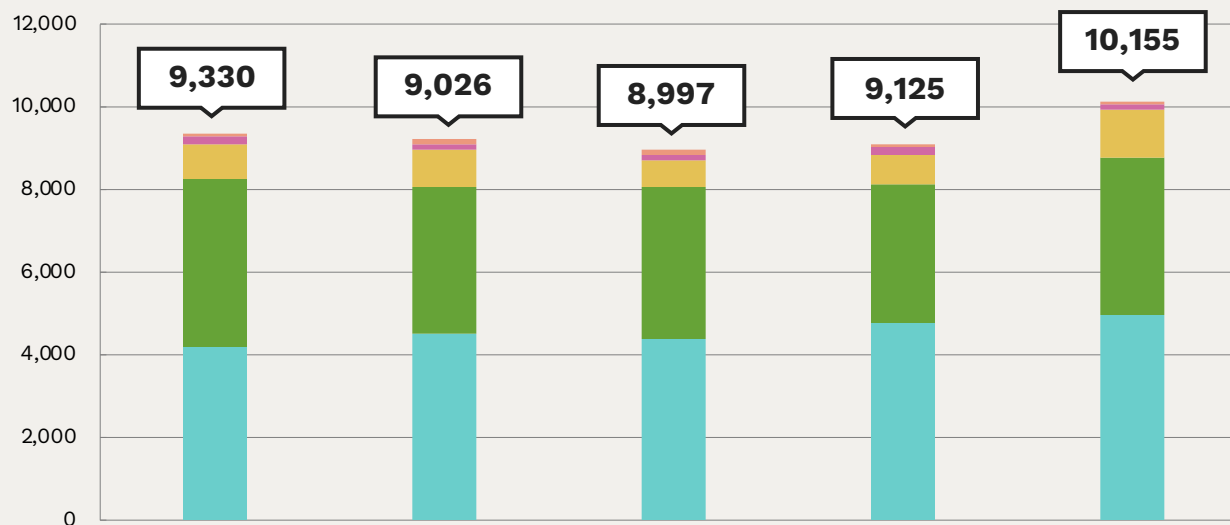


連結貸借対照表(前四半期比)

[単位：百万円]

	2020年3月期4Q	2020年3月期3Q	増減額	増減率
流動資産	16,348	15,077	+1,270	+8.4%
(現金預金)	9,727	9,710	+17	+0.2%
固定資産	2,638	2,791	▲152	▲5.5%
総資産合計	18,986	17,868	+1,117	+6.3%
流動負債	6,390	5,360	+1,030	+19.2%
固定負債	147	247	▲100	▲40.5%
負債合計	6,537	5,608	+929	+16.6%
純資産合計	12,448	12,260	+187	+1.5%

セグメント内訳別連結売上高構成比 四半期推移

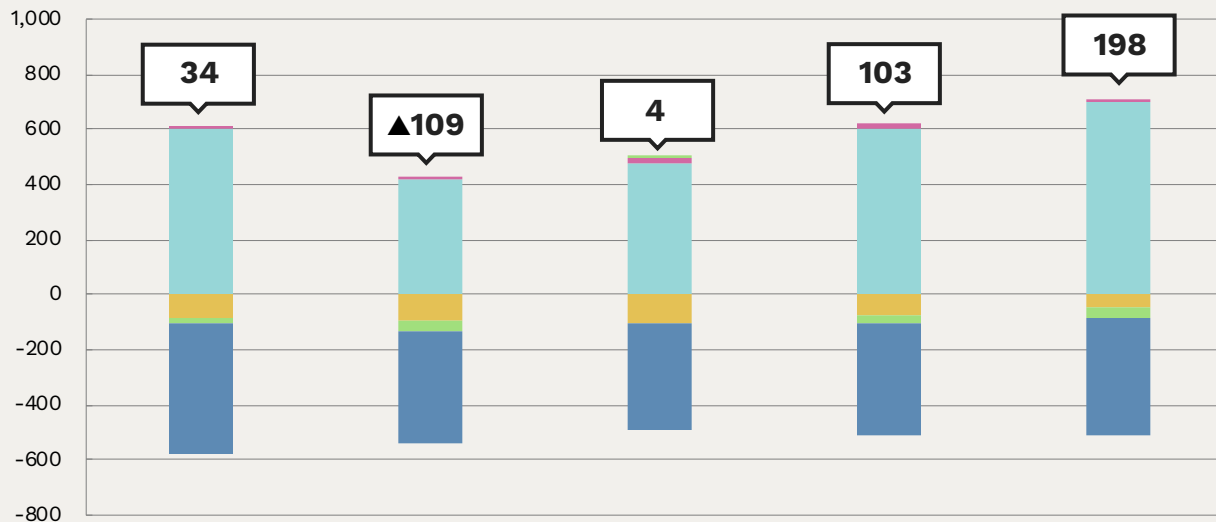


単位：百万円

						前四半期比	
	2019/4Q	2020/1Q	2020/2Q	2020/3Q	2020/4Q	増減額	増減率
スマートフォン	4,198	4,525	4,396	4,765	4,957	+191	+4.0%
インターネット	4,037	3,567	3,670	3,379	3,784	+405	+12.0%
海外	871	705	624	704	1,167	+463	+65.7%
メディアコンテンツ	156	150	156	153	162	+9	+6.2%
その他	67	78	148	122	82	▲40	▲32.7%
合計	9,330	9,026	8,997	9,125	10,155	+1,029	+11.3%

※2020/1Qよりセグメント名称をアプリ・メディアからメディアコンテンツに名称を変更しております。

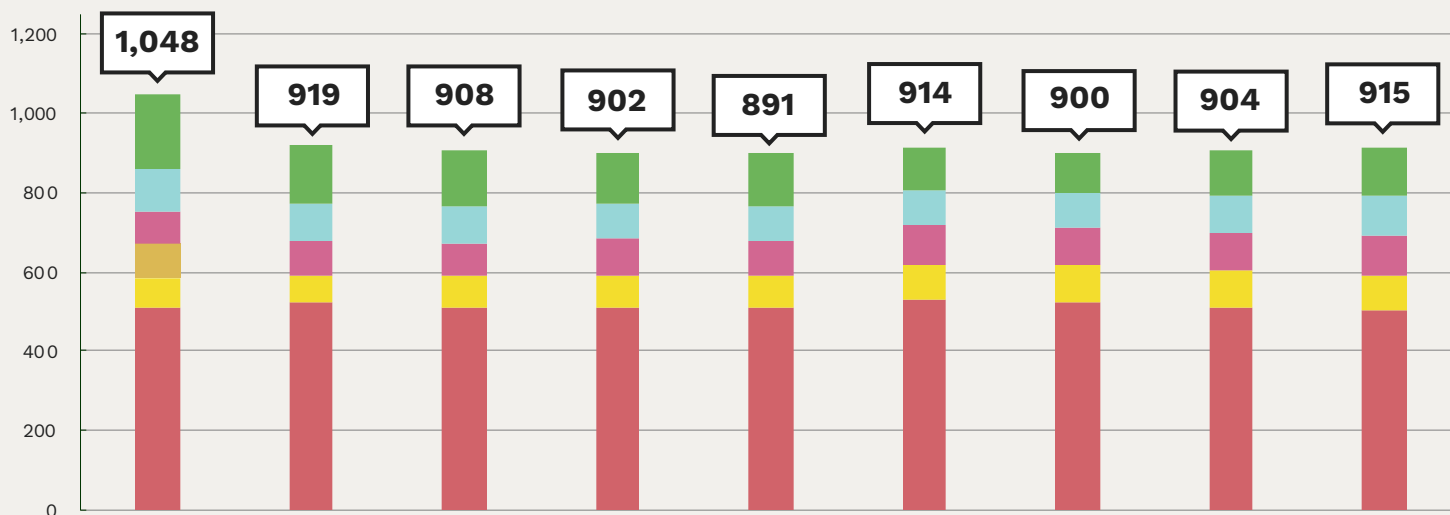
セグメント内訳別連結営業利益構成比 四半期推移



						前四半期比	
	2019/4Q	2020/1Q	2020/2Q	2020/3Q	2020/4Q	増減額	増減率
広告	606	416	480	605	699	+94	+15.6%
海外	▲86	▲94	▲100	▲79	▲50	+28	—
メディアコンテンツ	10	15	15	14	10	▲4	▲27.7%
その他	▲20	▲41	1	▲21	▲38	▲16	—
消去又は全社	▲474	▲405	▲393	▲414	▲423	▲8	—
合計	34	▲109	4	103	198	+94	+90.7%

※2020/1Qよりセグメント名称をアプリ・メディアからメディアコンテンツに名称を変更しております。

当社グループの従業員数 四半期推移



※2018年3月末にMBOが行われたことにより、中国開発センターの従業員数が「0」になっております。

会社概要

会社名	株式会社アドウェイズ（英名：Adways Inc.）
設立年月日	2001年2月28日
事業概要	インターネット関連事業
代表者氏名	岡村 陽久
資本金	1,605百万円 [2020年3月末日現在]
売上高	37,304百万円 [2020年3月期連結]
従業員数 ※臨時雇用者含む	915名（グループ全体） [2020年3月末日現在]