個人投資家向け会社説明資料

株式会社サイエンスアーツ
(東証グロース：4412)
2022年6月28日

会社名	株式会社サイエンスアーツ
所在地	東京都新宿区神楽坂4-1-1　オザワビル7階
代表者	代表取締役社長　平岡　秀一
設立	2003年9月19日
資本金	50百万円
従業員数	25名　（2022年2月末現在）
ミッション	世界中の人々を美しくつなげる
事業内容	デスクレスワーカー※をつなげるライブコミュニケーションプラットフォーム 「Buddycom（バディコム）」の開発・販売
Buddycomリリース	2015年9月

※デスクレスワーカーとは机の前に座らない最前線で活躍する労働者のこと。
農業、教育、ヘルスケア、小売、ホスピタリティ、製造、輸送、建設などの産業に従事しております。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

代表取締役社長　平岡秀一

1984年　日本西部ソフトウェア株式会社(現 株式会社日立ソリューションズ)入社
1996年　マイクロソフト株式会社(現 日本マイクロソフト株式会社)入社
2001年　株式会社インスパイア　取締役就任
2002年　日本駐車場開発株式会社　監査役就任
2003年　当社設立　代表取締役就任(現任)
2004年　日本駐車場開発株式会社　取締役就任

Copyright © 2021 Science Arts Inc. all right reserved.

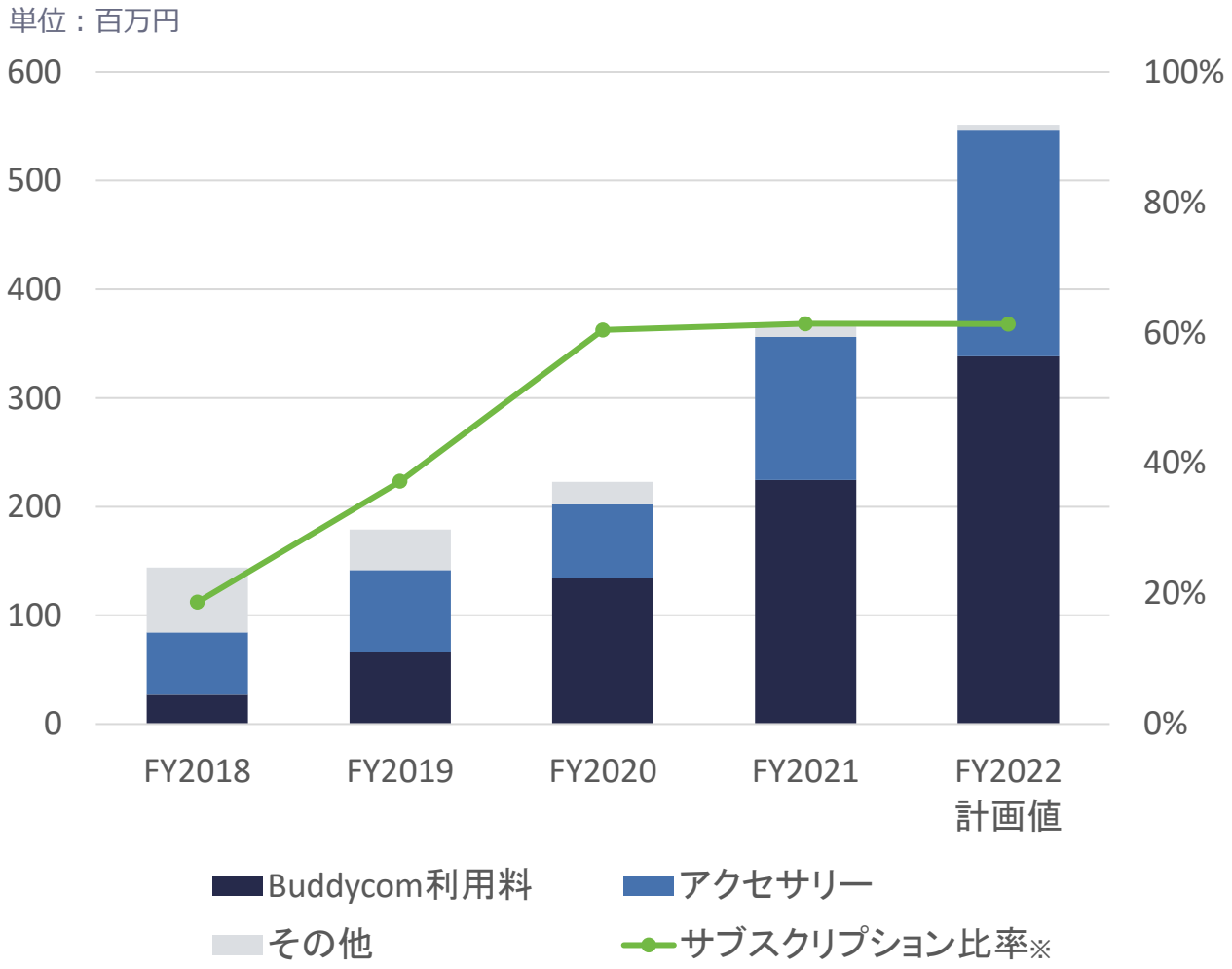
デスクレスワーカーをつなげる
ライブコミュニケーションプラットフォーム

buddycom

プラン	Talk Lite	Talk Enterprise	Livecast Lite	Livecast Enterprise
年契約(ID当たり)	660円/月	1,100円/月	1,650円/月	2,200円/月
月契約(ID当たり)	1,100円/月	1,650円/月	2,750円/月	3,300円/月
機能				
音声通話	○	○	○	○
映像配信			○	○
音声テキスト化		○		○
同時翻訳		○		○
高セキュリティ		○		○

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

サブスクリプション型の収益モデル



※ サブスクリプション比率は売上全体に対して Buddycom 利用料の占める比率になります。

サブスクリプション売上比率

61.3%

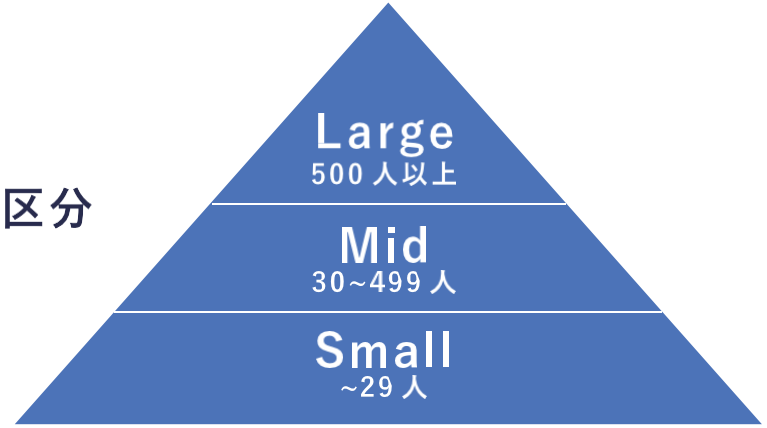
（2022年8月期 修正計画）

2016 年 8 月期にスタートした
Buddycom 事業へその他事業からピボット。
サブスクリプション型のため、継続顧客が
積みあがることで安定的な収益基盤と
継続的な成長の両立を実現しております。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

ラージアカウントに強い BtoB SaaS

従業員別顧客企業区分



導入したお客様例

※当社ホームページより転載

幅広い業種への導入実績

■：導入実績あり、⬚：導入実績なし

農業、林業	漁業	⬚ 鉱業、採石業、砂利採取業
建築業	製造業	電気・ガス・熱供給・水道業
情報通信業	運輸業、郵便業	卸売業、小売業
金融業、保険業	不動産業、物品賃貸業	学術研究、専門・技術サービス業
宿泊業、飲食サービス業	生活関連サービス業、娯楽業	教育、学習支援業
医療、福祉	複合サービス事業	サービス業
公務		

※日本標準産業分類に基づく業種区分

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

イオンリテール（株）

「人・物・場所を探す時間」を大きく短縮し、お客様サービスが向上

（株）ツクイ

記録システムと併用で、介護スタッフ１人あたり月間 15 ～ 20 時間の効率化を実現

東海旅客鉄道（株）

情報共有が迅速になり、お客様対応力が向上

（株）JAL エンジニアリング

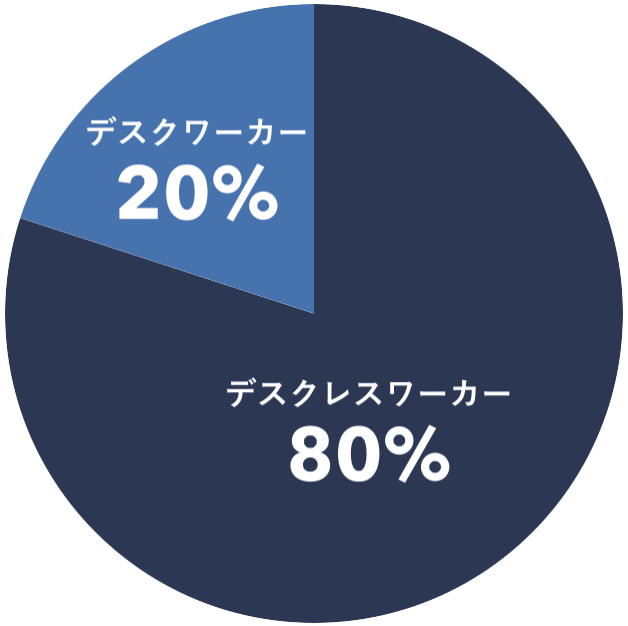
端末を集約したことで、整備士の荷物を 500g 軽量化し、経費も１台あたり数千円 / 月の節約に

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

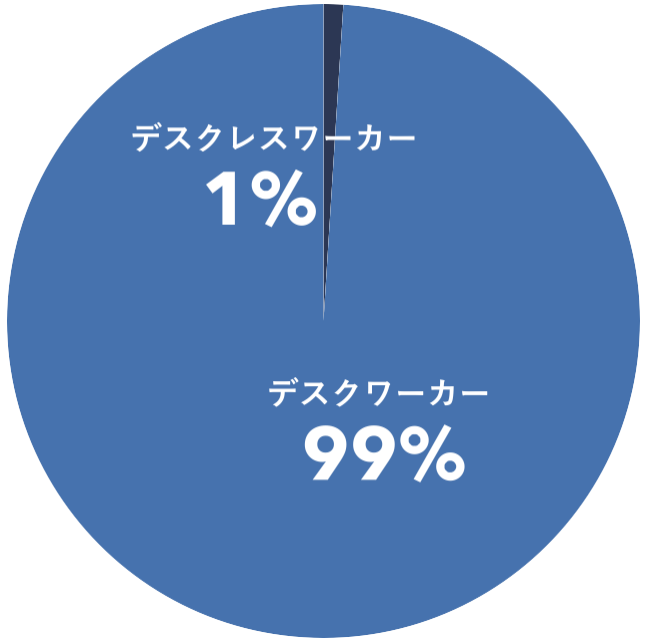
デスクレスワーカーにフォーカスしている理由

SCIENCE ARTS

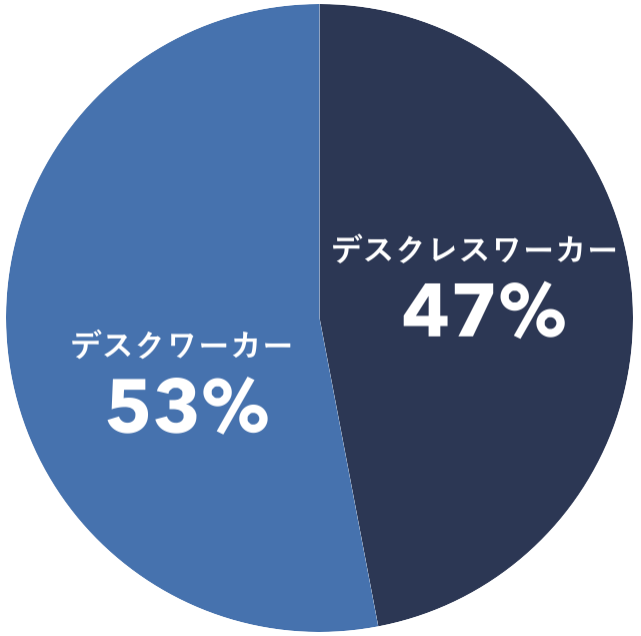
グローバルの労働人口※1



スタートアップへの投資額※2



日本の就業者※3



労働者のうちかなりの比率をデスクレスワーカーが占めるが、
デスクレスワーカー向けのサービス提供はまだまだ不十分

※1　2020 年 12 月 15 日　Emergence Capital 「The State of Technology for the Deskless Workforce」より当社作成
※2　2018 年 8月6日　Emergence Capital 「The Rise of the Deskless Workforce」より当社作成
※3　2021 年5月 28 日　総務省統計局 「令和2年　労働力調査年報」より当社作成

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

Buddycom のシェアはまだまだごくわずかですが、
当社のミッション「世界中の人々を美しくつなげる」の実現へ向けて、邁進してまいります。

デスクレスワーカー人口 × Buddycom の課金体系

グローバルの
潜在市場規模

約 13.9 兆円※

国内の
潜在市場規模

約1,500億円※

BuddycomのARR

308百万円

※ 当社サービス「Buddycom」が全ての潜在顧客、デスクレスワーカーに導入された場合の、顧客による年間支出総金額。金額は2021年8月に当社が試算したもの。
（デスクレスワーカー人口×1ID当たりの平均年間課金額）
国内のデスクレスワーカー人口は2021年5月28日　総務省統計局 「令和2年　労働力調査年報」より当社算出。
グローバルのデスクレスワーカー人口は2020年11月　ILO 「Population and labour force『Labour force by sex and age』」より当社算出。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

Buddycomはデスクレスワーカーをつなげるライブコミュニケーションプラットフォーム。

そんなBuddycomだからこそ、

現場のみなさまが求めていることに、真摯に向き合っています。

デスクレスワーカーがコミュニケーションにおいて重要視していること

かんたん

国籍、人種、
年齢に関わらず、
誰でも使える

間違わない

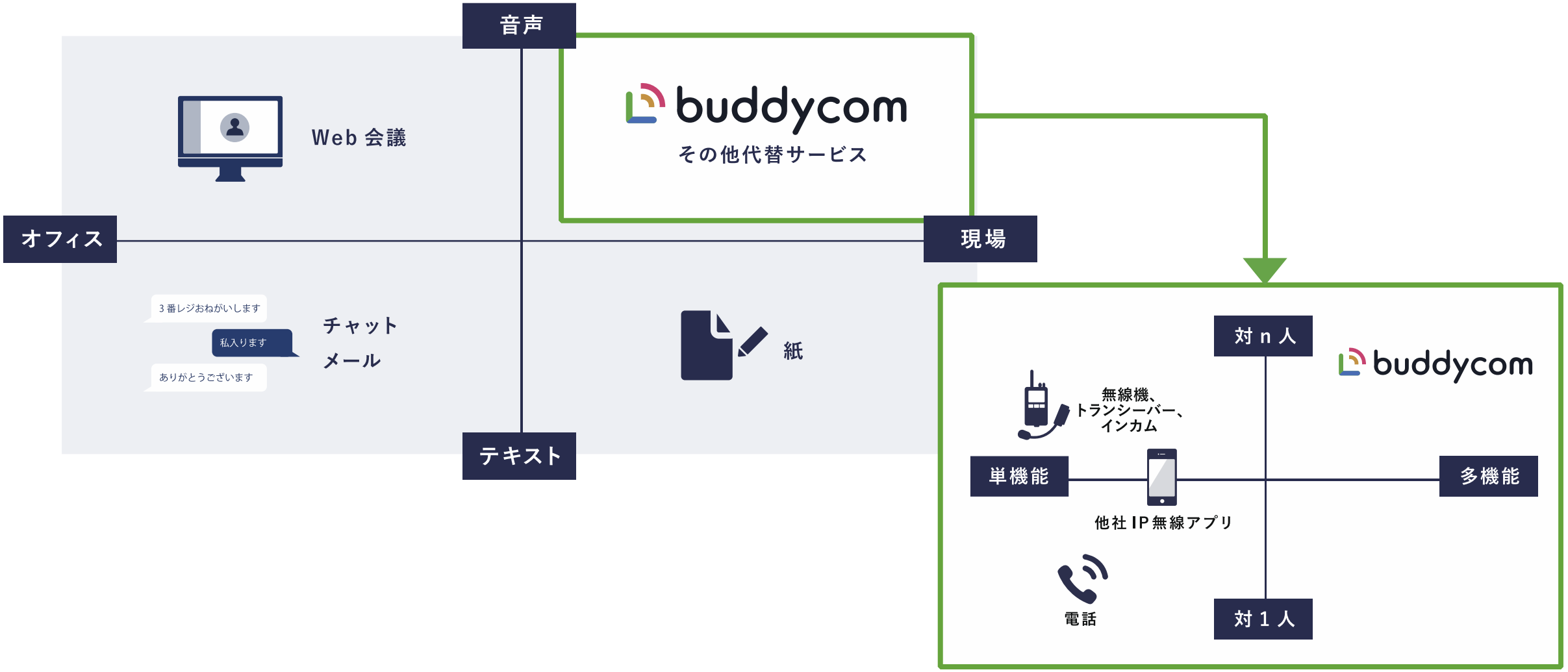
操作ミスや想定外の
動きが起こらない

速い

刻々と変わる
状況に対応した
情報共有のスピード

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

他のコミュニケーションツールとなにが違うのか？



Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

音声通話

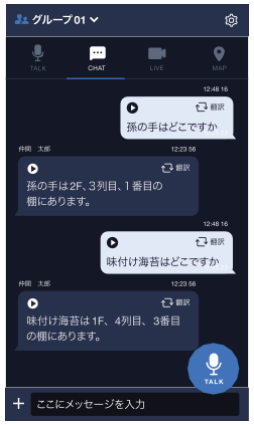
● 機能

通話ボタンを押すだけでグループのユーザーへ一斉に発信ができます。ユーザー数、グループ数は制限なし。1 グループあたり 2,000 ユーザーへの同時発信を検証済みです。発信する際は電話のように双方向に話せ、受信も複数グループの会話を同時に聞くことができます。

● メリット

話すまでのステップが少ないので、隣にいるような感覚で全体への情報共有が図れます。

テキスト化・翻訳



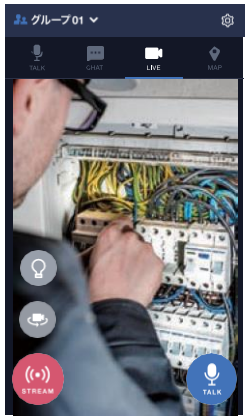
● 機能

文字や画像でのコミュニケーションや、話した内容の聞き直しはもちろん、文字で送った内容の読み上げ、音声のテキスト化に対応しております。また、音声と文字は設定した言語に翻訳することも可能です。

● メリット

聞き逃したことを後から何度でも確認できます。
多国籍な現場でも円滑なコミュニケーションを実現します。

ライブキャスト



● 機能

現場の状況をライブ映像で共有しながら、話すことができます。映像でも遅延することなく共有できることに強みがあります。

● メリット

音声や画像だけでは伝えにくい情報でも、映像を見せながら会話することで、正確な情報共有を実現します。

MAP 通話

● 機能

ユーザーの位置情報の確認、MAP上の指定した範囲にいるユーザーとの会話ができます。

● メリット

緊急時に現場に近いユーザーとのみ話したい、同じエリア内で情報を共有し、連携を図りたいといったニーズに応えます。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

エンドツーエンド暗号化（E2EE）

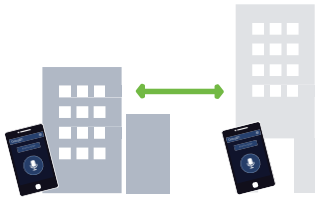
● 機能

1つのデバイス（たとえばスマートフォンや PC）でメッセージを暗号化し、送信先のデバイスでしか復号できないようにする技術。音声・チャット・映像・位置情報の E2EE 対応を実現しております。

● メリット

万が一、通信やサーバーでの傍受がされても、解読できないため、機密性の高い現場でも安心して利用することができます。

企業間通信



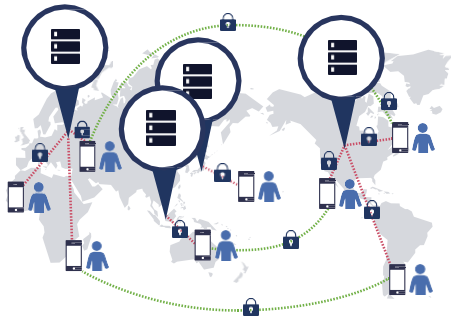
● 機能

契約が異なる企業のユーザー同士でも、1つのグループを作成し、グループコミュニケーションが図れる独自サービスです。

● メリット

同じ現場で働いている別会社、現場と本社でのコミュニケーションができます。また予実管理の都合上、部署ごとに分けて契約を行った場合でも、異なる契約ユーザー同士でコミュニケーションができます。

ディザスタリカバリー対応



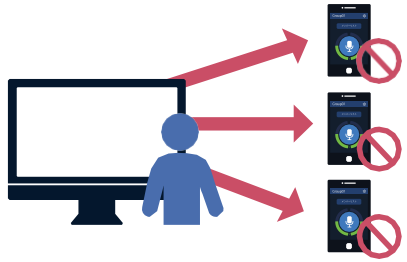
● 機能

サーバーは日本だけではなく、アジア、ヨーロッパ、北米の 4 リージョンの構成で同時稼働しております。障害発生時は自動で切り替え、24 時間 365 日のサービス提供を確実なものとしております。

● メリット

災害などの発生時にも利用することができるため、ミッションクリティカルな現場でも利用することができます。

アプリ設定の一括管理・機能制限



● 機能

管理コンソールでスマホアプリの設定や機能を一括管理できます。ユーザーの予期せぬ操作、設定変更も防止できます。

● メリット

たくさんのユーザー数でも、簡単な管理を可能とし、社内統制の徹底ができます。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

現場ニーズに合わせて、様々なアクセサリーの仕入・販売を行っております

	屋内向け	屋外向け	その他
有線			車載充電ホルダー
無線			ウェアラブルカメラ　スマートグラス　スマートボタン

ベーシックな屋内向けの有線イヤホンマイクを始めとし、製造・建設業では防水・防塵、ノイズキャンセラーが備わった屋外向けの無線スピーカーマイク、
ハンズフリーで Livecast（映像配信）機能を使いたい現場ではスマートグラスと言ったように、様々な現場のニーズに合わせて、多種多様なアクセサリーを取り扱っております。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

◆通期業績予想について、売上高を当初計画より33%上振れ修正

- ✓ Buddycom利用料は昨対比50%増、アクセサリー売上は昨対比58%増

◆Buddycom利用料売上について、当初計画通り進捗

- ✓ 下半期にはアミューズメント・鉄道・小売での大口受注が確定

◆アクセサリー売上について、当初計画より大幅な上振れ

- ✓ 新規顧客の購入率・単価の上昇および、
  バッテリー等の経年劣化に伴う既存顧客の買い替えにより想定以上の受注

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

単位：百万円

	FY2022 修正計画	FY2022 当初計画	当初計画比	FY2021	前年比
売上高	551	414	**+33.1%**	365	**50.7%**
Buddycom利用料	338	338	—	224	**50.6%**
アクセサリー	207	73	**+184.1%**	131	**58.1%**
その他	5	3	+82.4%	9	-44.3%
売上原価	160	81	+98.0%	100	59.6%
売上総利益	390	333	+17.3%	265	47.3%
%	70.8%	80.4%	-9.6pt	72.5%	-1.6pt
販管費	450	424	+6.2%	362	24.4%
営業損失	-60	-91	—	-97	—
%	-10.9%	-22.0%	+11.1pt	-26.6%	+15.7pt
経常損失	-64	-96	—	-95	—
当期純損失	-64	-96	—	-95	—

売上高

・売上高は当初計画比137百万円（+33.1%）、前年比185百万円（+50.7%)増加。
・当初計画の見積りよりアクセサリー売上が好調に推移し、当初計画比134百万円(+184.1%）増加、前年比76百万円(+58.1%)増加。

販管費

・Buddycomの認知度向上・新規顧客獲得に係るマーケティング投資を23百万円積み増し、先行投資を加速。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

単位：百万円

	FY2022 2Q	FY2021 2Q	前年同期比
売上高	231	137	**67.4%**
Buddycom利用料	149	95	**57.2%**
アクセサリー	77	38	**99.9%**
その他	3	3	-6.6%
売上原価	60	33	80.6%
売上総利益	170	104	63.2%
%	73.8%	75.7%	-1.9pt
販管費	194	178	8.8%
営業損失	-23	-74	—
%	-10.4%	-53.8%	+43.4pt
経常損失	-28	-72	—
当期純損失	-29	-72	—

売上高

・売上高は前年同期比93百万円（YoY+67.4%）増加。
・Buddycom利用料売上は当初計画通り進捗しており、
149百万円と前年同期比54百万円(YoY+57.2%)増加。
・アクセサリー売上は当初計画を上回る水準で推移しており、
77百万円と前年同期比38百万円(YoY+99.9%)増加。

販管費

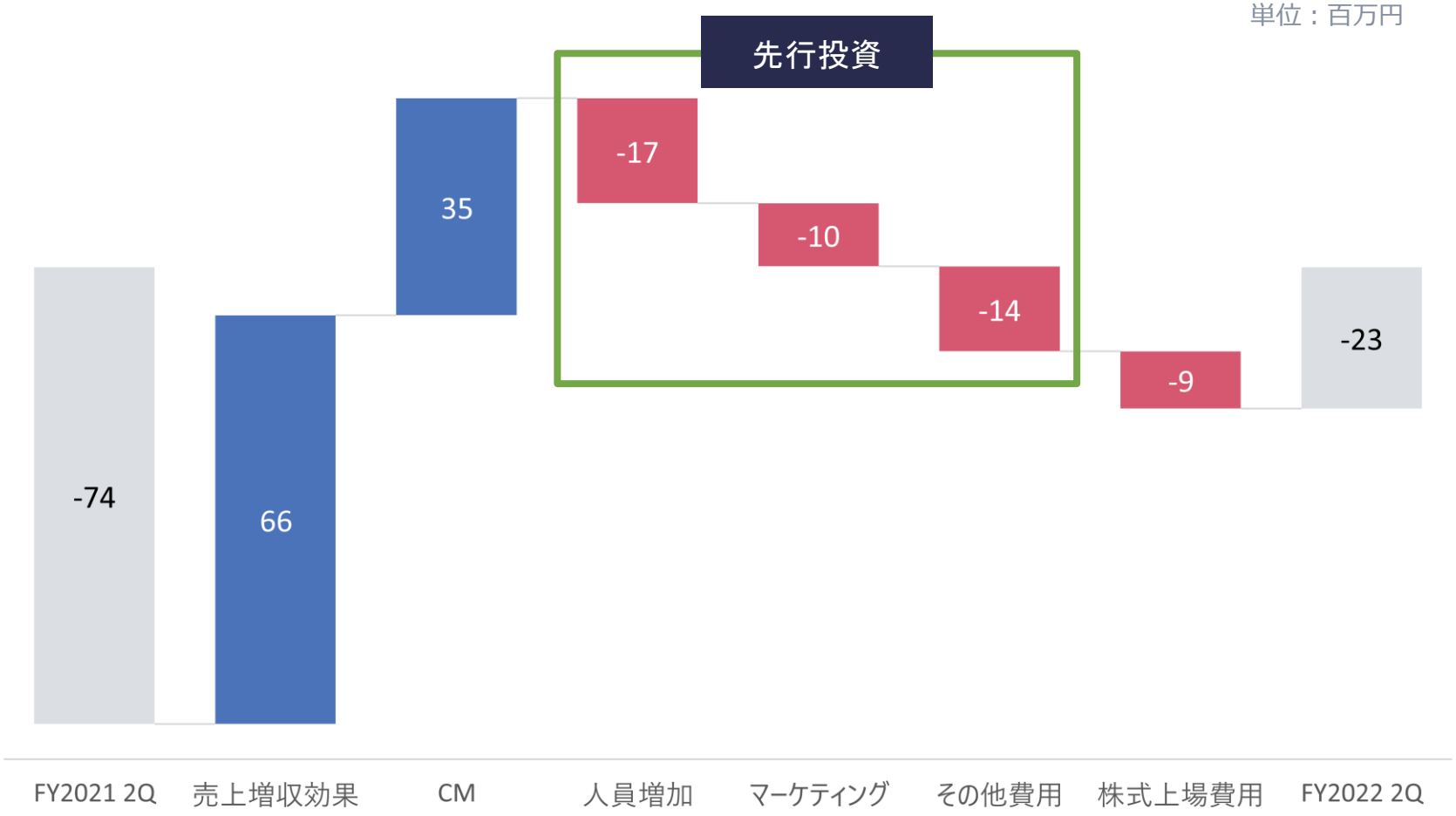
・前期実施したCMのような大型のマーケティング活動を実施しなかったため、
広告宣伝費が29百万円減少。
・人員増加に伴い、人件費が17百万円増加。
・マザーズへの株式上場費用として9百万円増加。
・その他増床に伴う費用、アクセサリー販売の為の販促費が増加した結果、
販管費は194百万円と前年同期比15百万円(YoY+8.8%）増加。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

営業利益　前年同期比増減分析（累計期間）

大幅増収となったものの、方針通り積極的な先行投資を行ったため営業利益は赤字となりました。
なお前年同期ではCMを打っておりましたが、当期では実施しておりません。
先行投資の内容は人員増加およびマーケティングの他、人員増に対応するためのオフィス拡張などがございます。

単位：百万円



Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

単位：百万円

	FY2022 2Q	FY2022 修正計画	進捗率
売上高	231	551	41.9%
Buddycom利用料	149	338	44.3%
アクセサリー	77	207	37.4%
その他	3	5	65.0%
売上原価	60	160	37.6%
売上総利益	170	390	43.6%
%	73.8%	70.8%	+3.0pt
販管費	194	450	43.1%
営業損失	-23	-60	—
%	-10.4%	-10.9%	+0.5pt
経常損失	-28	-64	—
当期純損失	-29	-64	—

売上高

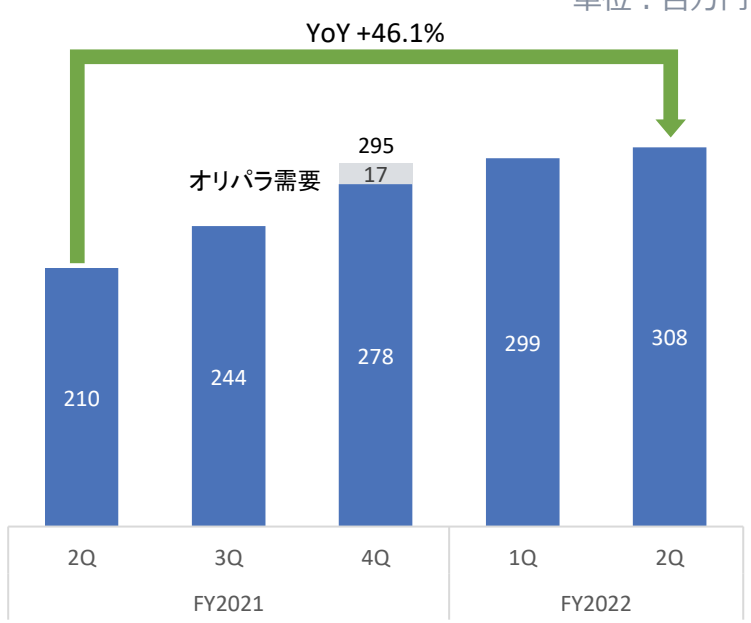
・売上高進捗率について、4割前後となっておりますが、下半期に、
Buddycom利用料ではアミューズメント・鉄道・小売、
アクセサリーでは小売・アミューズメントにて大口の受注を頂いております。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

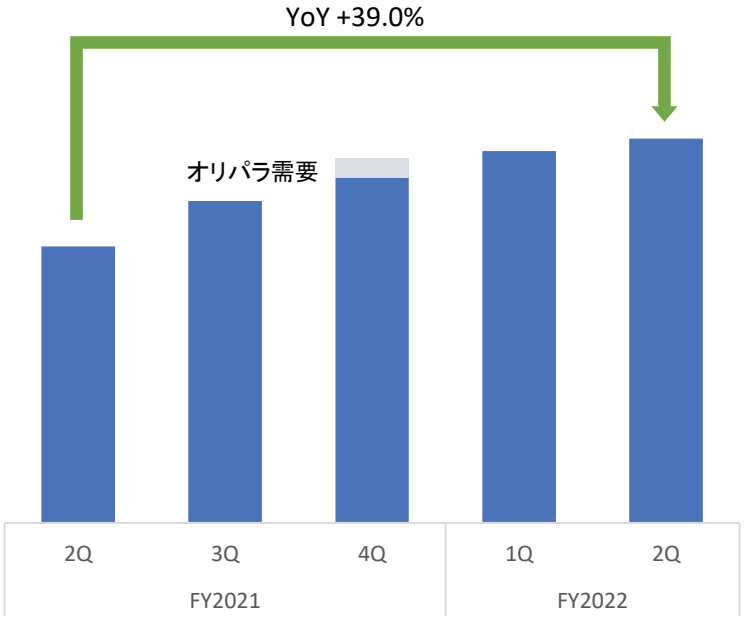
ARRは308百万円と前四半期対比+3.0%の成長、前年同四半期対比+46.1%の成長となりました。
新規顧客のID獲得が寄与し、計画通り進捗しております。
なおFY2021 4Qからの伸びが鈍化しているように見えますが、下半期に大口顧客より受注を頂いているため、
ARRの当初予算394百万円(YoY+33.5%)は変更しておりません。

ARR

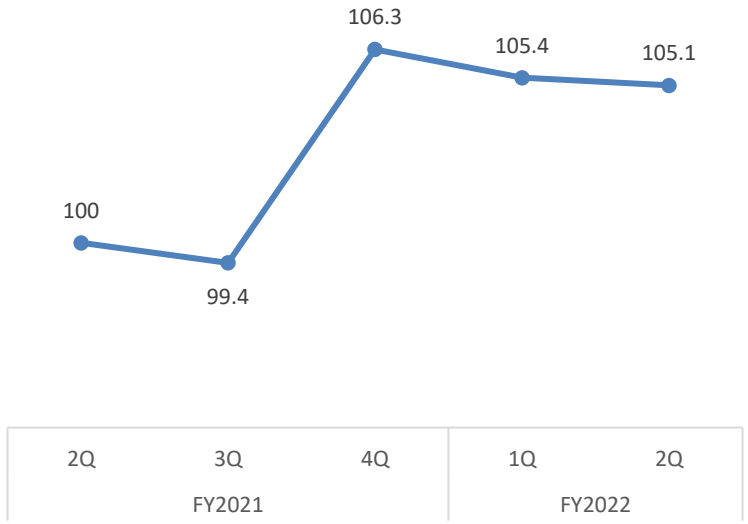
単位：百万円



ID数



ID単価

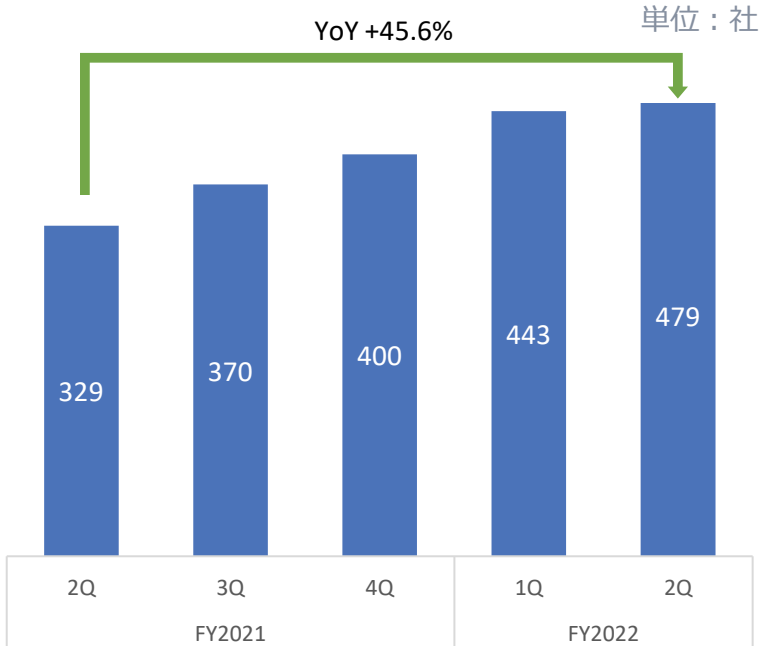


※FY2021 2Qの単価を100とした場合における、各期の単価推移を表記しております。

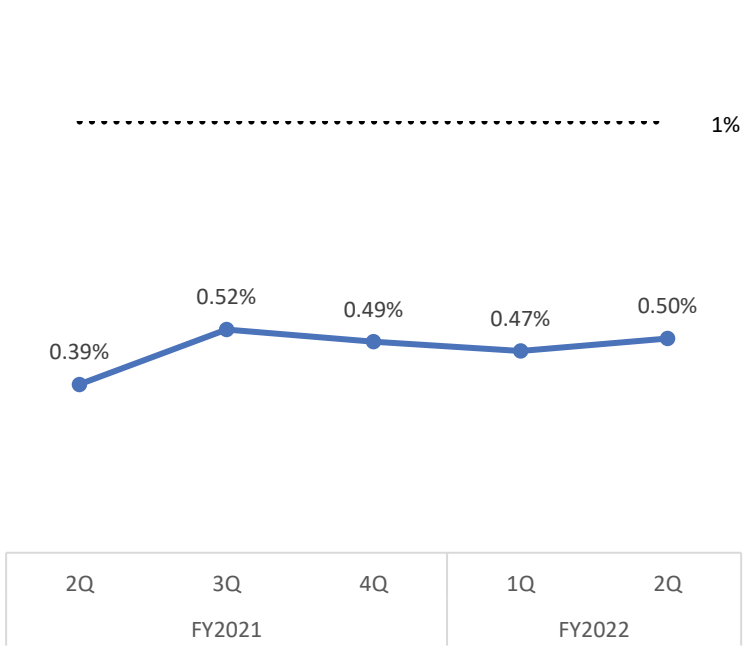
Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

セールスパートナーの販売体制及びマーケティングの強化により、契約社数が増加。
月次解約率と売上総利益率については安定的に推移しております。

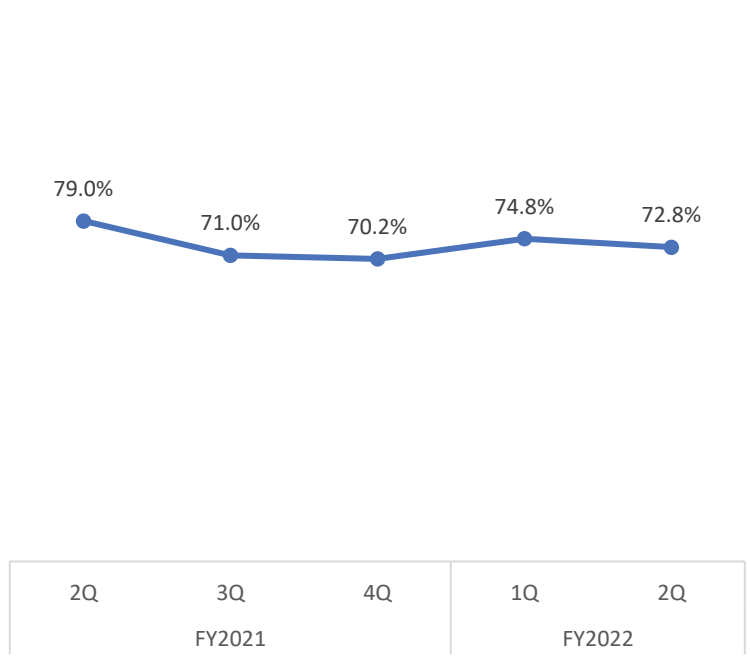
契約社数



月次解約率



売上高総利益率

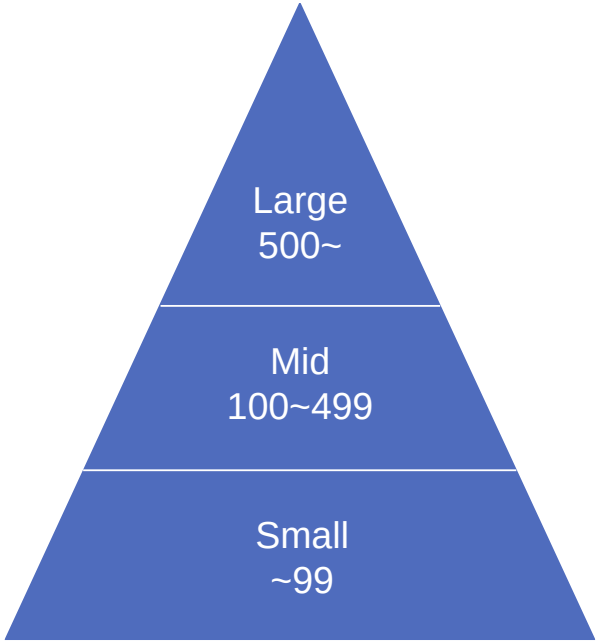


※対象四半期の直近12か月における平均月次解約率を表記しております。

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

セールスパートナーの強化

当社の販売は従来、当社への直接問い合わせが主でしたが、FY2021以降お取り扱いいただくセールスパートナーが増加し、
セールスパートナー経由の販売に注力するようになりました。
今期はそれらチャネルの立ち上げを図ることにより、更なるラージアカウント獲得を目指しております。



従業員別顧客企業区分

主なセールスパートナー

FY2017~
SoftBank

FY2021~
RICOH
NTT 東日本

FY2022~
docomo business
SB C&S
DIS

幅広い業種への導入

■：導入実績あり、⬚：導入実績なし

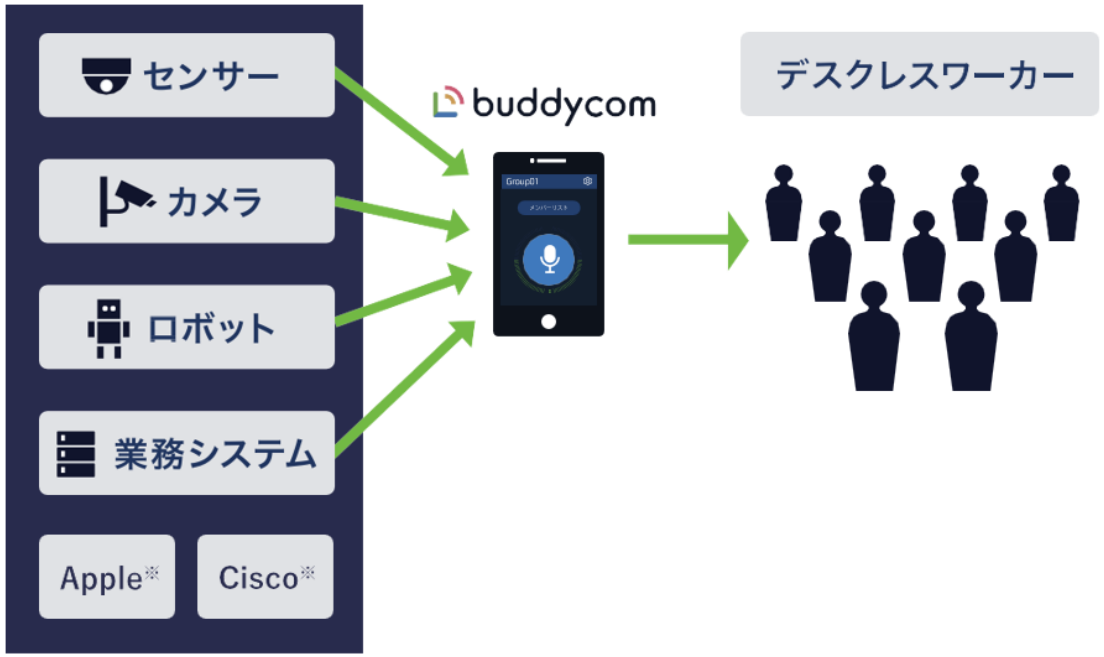
農業、林業	漁業	⬚ 鉱業、採石業、砂利採取業
建築業	製造業	電気・ガス・熱供給・水道業
情報通信業	運輸業、郵便業	卸売業、小売業
金融業、保険業	不動産業、物品賃貸業	学術研究、専門・技術サービス業
宿泊業、飲食サービス業	生活関連サービス業、娯楽業	教育、学習支援業
医療、福祉	複合サービス事業	サービス業
公務		

※日本標準産業分類に基づく業種区分

Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.

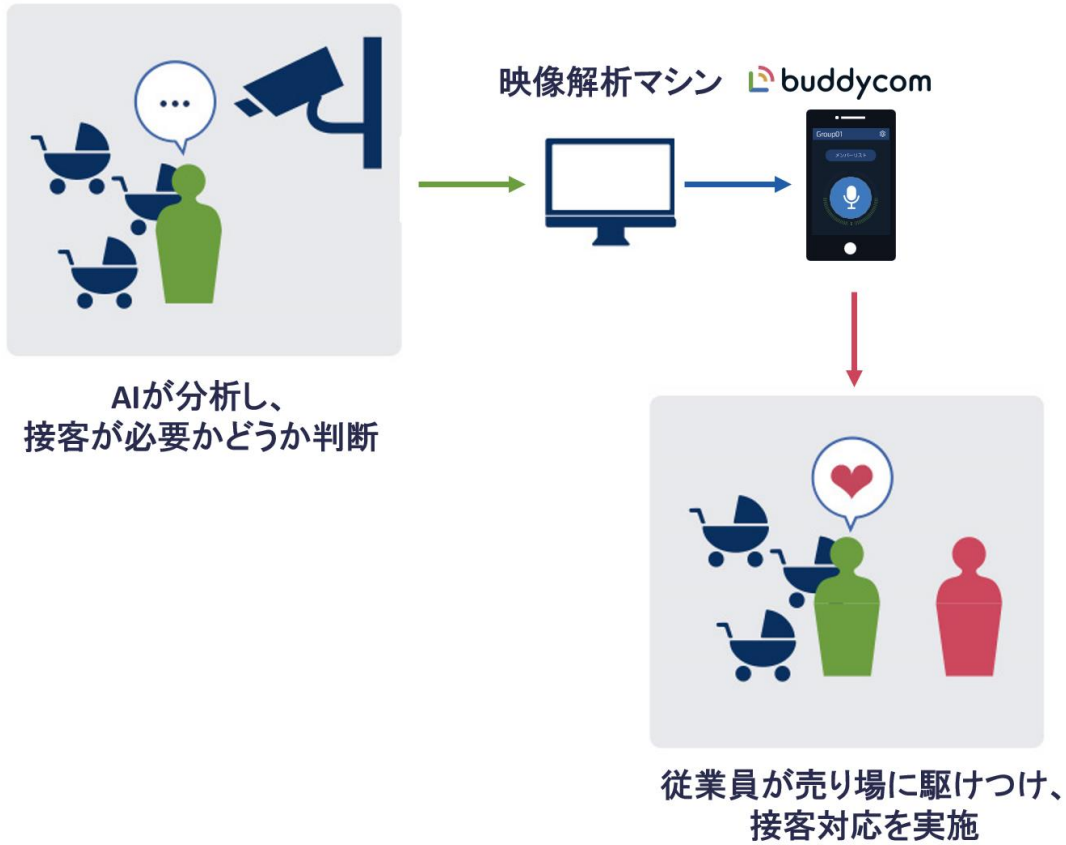
当社の社員の4割弱がエンジニアであり、外注は行わず、自前での開発を行ってまいりました。
Buddycomの強みの源泉はこの開発力にあるため、今後も開発人員の増強を行い、一層の付加価値向上を目指しています。

Buddycom with Things



※Apple Inc. と Mobility Partner Program を、シスコシステムズ合同会社と Solution Partner Program を締結しており、パートナーエコシステムの構築にあたって連携を行っております。

例）AIカメラ連携



Copyright © 2022 Science Arts Inc. all rights reserved.