

V O Y A G E
G R O U P

東証一部 3688

2016年9月期第2四半期 決算説明資料

2016年4月27日

アジェンダ

- | | | | |
|----|--|--------------|-------|
| 01 | | 第2四半期連結決算の概要 | P 3 |
| 02 | | 通期連結業績予想と進捗 | P 1 5 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 1 8 |
| 04 | | 今後の経営方針 | P 3 2 |
| 05 | | 参考資料 | P 3 8 |

アジェンダ

- | | | | |
|----|--|--------------|-------|
| 01 | | 第2四半期連結決算の概要 | P 3 |
| 02 | | 通期連結業績予想と進捗 | P 1 5 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 1 8 |
| 04 | | 今後の経営方針 | P 3 2 |
| 05 | | 参考資料 | P 3 8 |

2016年9月期 第2四半期 ハイライト

売上高	52.2億円	前年同四半期比	+13.9%
営業利益	4.7億円	前年同四半期比	▲21.8%
(のれん償却前営業利益)	5.0億円	前年同四半期比	▲16.4%

▶ アドテクノロジー事業が大きく成長し、売上高は**過去最高**を更新。初の50億円超を達成。

▶ 「働きがいのある会社」ランキング(※)で、2年連続1位に選出。

※世界40カ国以上で展開している世界最大級の意識調査機関Great Place to Work®による2016年版日本におけるランキング

アドテクノロジー事業

▶ スマートフォン関連広告が好調に推移し、前年同四半期比で**28.9%の増収**となり**過去最高**を更新。

▶ リッチメディア広告・動画広告の配信に強みを有する持分法関連会社**ゴールドスポットメディア社**を**4月1日付けで完全子会社化**。

メディア事業

▶ PeXのシステムリニューアル遅延等の一時的な要因により、前年同四半期比で減収減益。

▶ マンガ・アニメに特化したコミュニティサービス「マンガペディア」リリース。

▶ FinTech分野への取り組みを強化。ソーシャルレンディングのmaneoマーケット社へ投資、日本ブロックチェーン協会へ加盟。

「働きがいのある会社」ランキング※にて2年連続1位に



2015年：1位
(従業員100～999人部門)



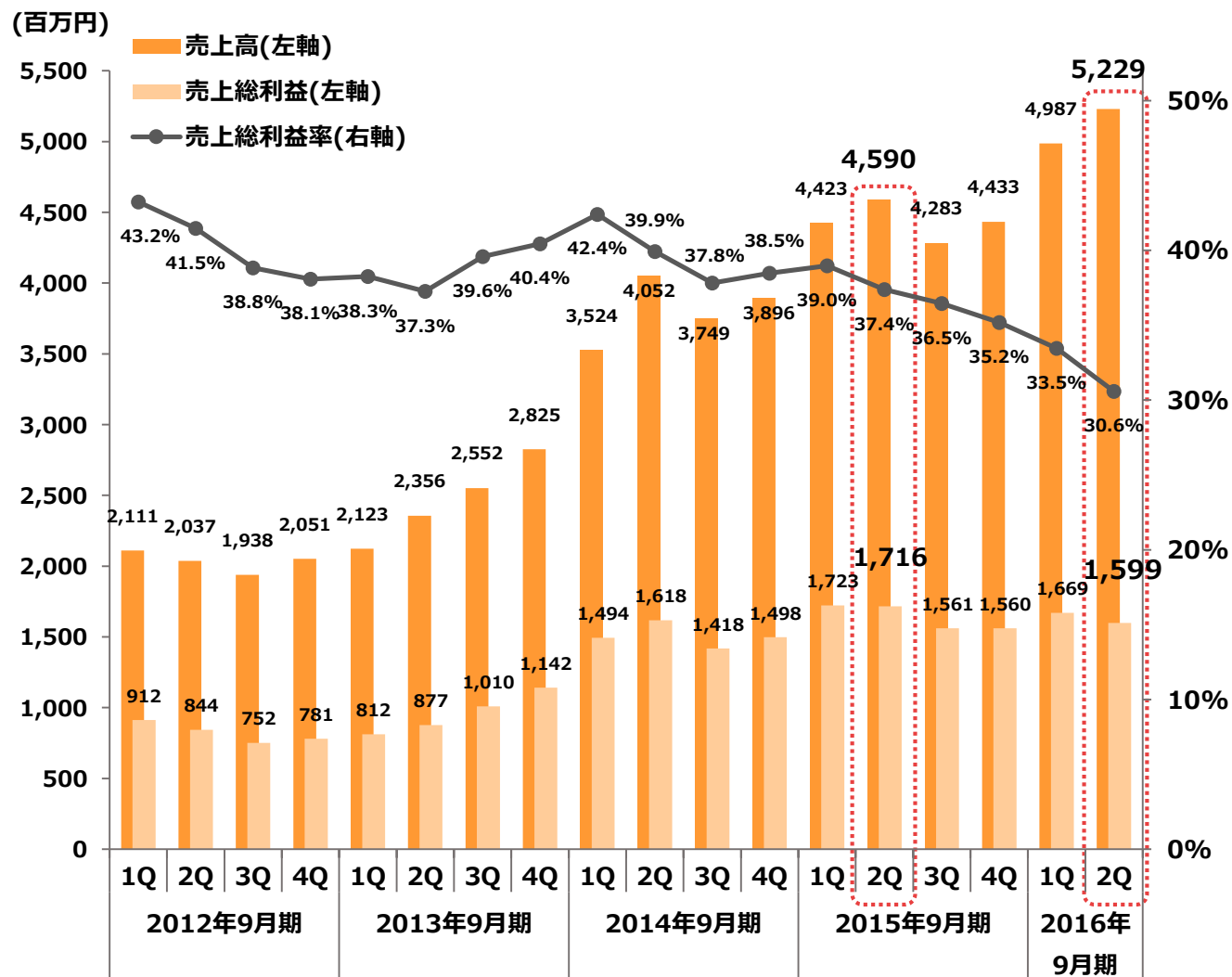
2014年：5位
(従業員100～999人部門)



2013年：2位
(従業員25～249人部門)

連結売上高・売上総利益 四半期推移

▶ 売上高は過去最高を更新、初の50億円超え。売上総利益は横這い。



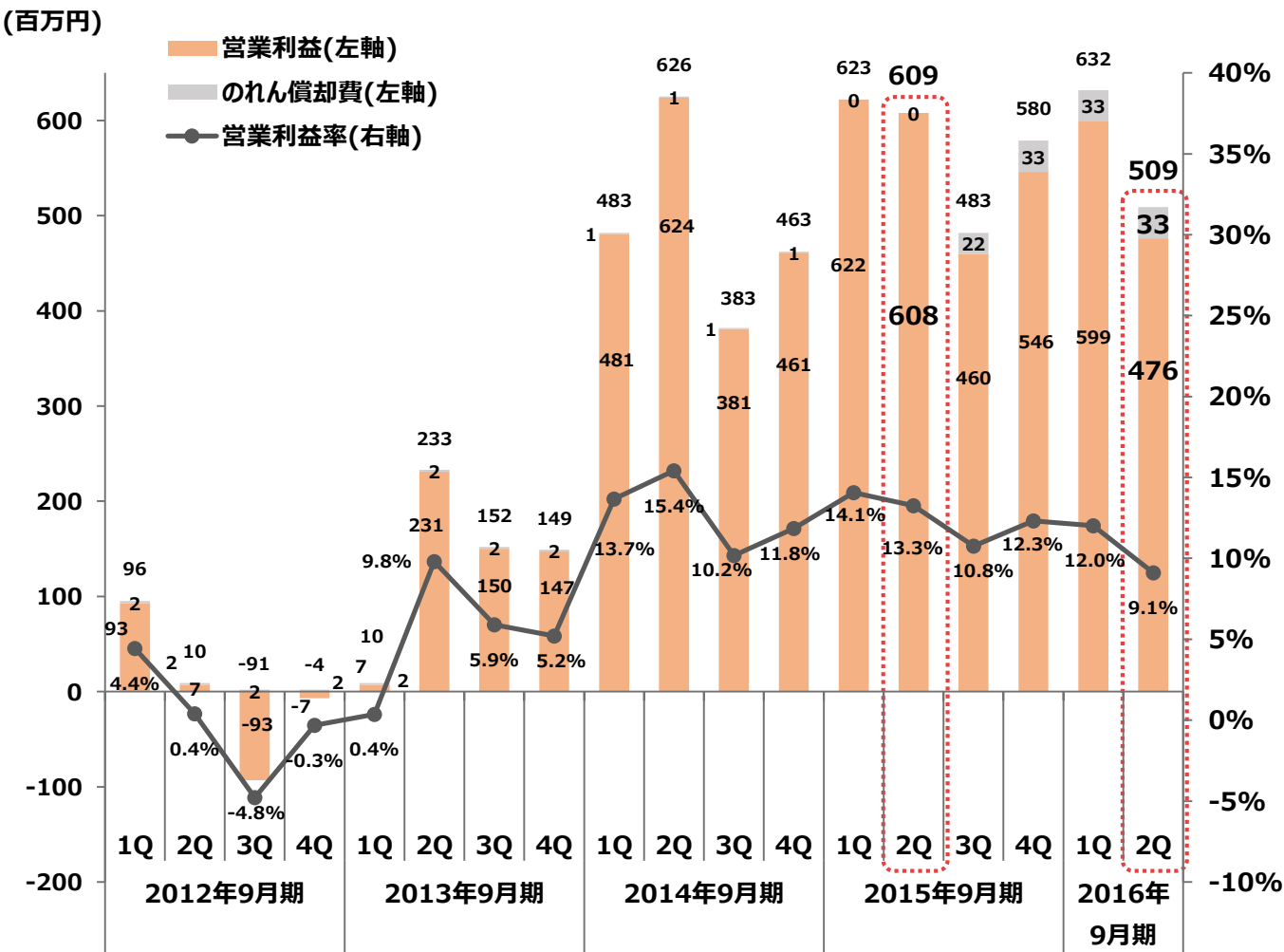
■ 売上高
52.2億円
 前年同四半期比
+13.9%

■ 売上総利益
15.9億円
 前年同四半期比
▲6.8%

※2015年9月期3Q以降、Zucks社の一部販管費を売上原価へと計上変更を実施。
 また同期4Qにおける組織再編により海外リサーチ事業を連結対象から外しております。

連結営業利益 四半期推移

▶ 売上総利益率の低下、先行投資負担増により前年同四半期比で営業減益に。



のれん償却前
営業利益

5.0億円

前年同四半期比

▲16.4%

営業利益

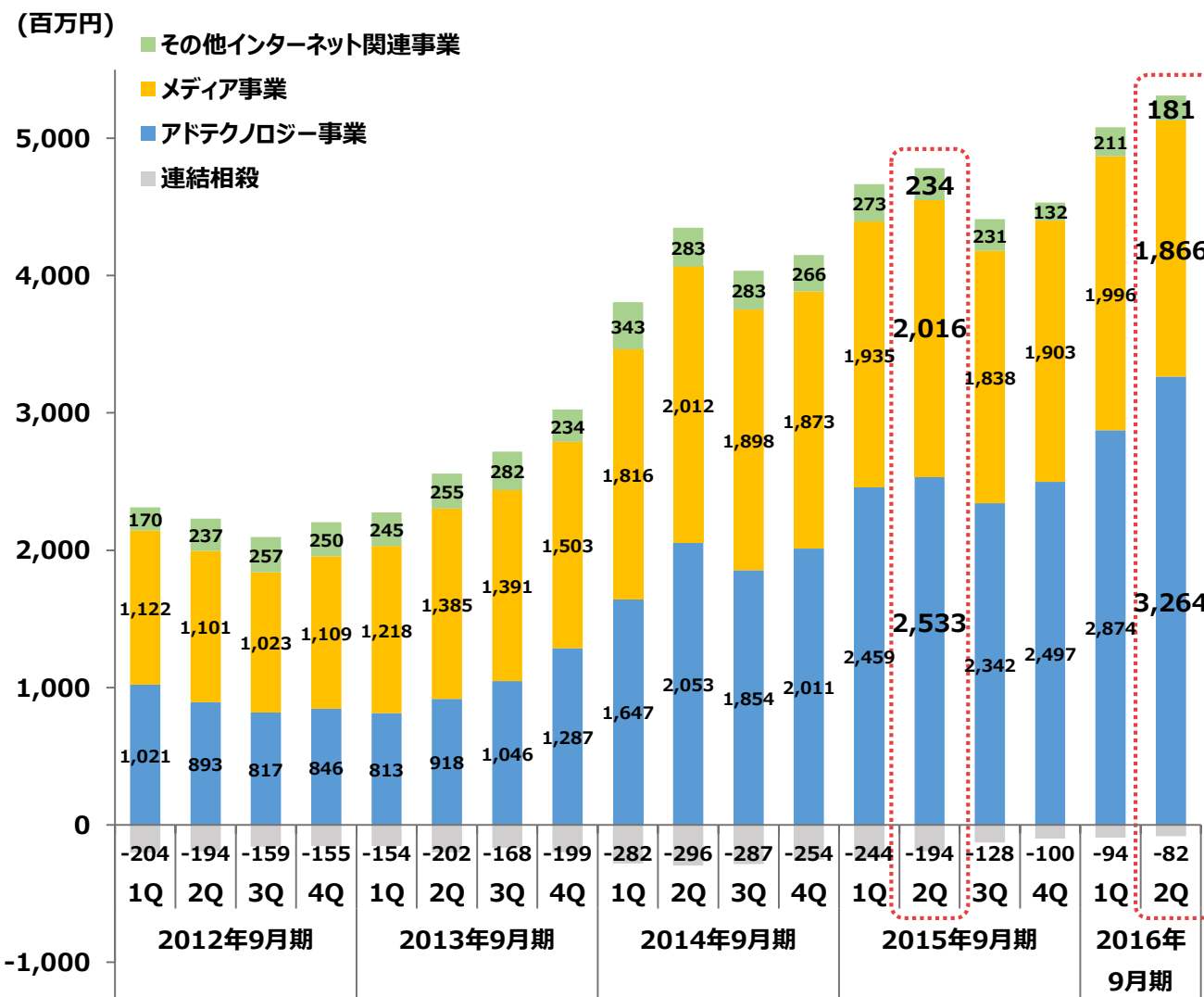
4.7億円

前年同四半期比

▲21.8%

セグメント別売上高 四半期推移

▶ 引き続きアドテクノロジー事業の成長が連結売上高の伸びを牽引。



■ アドテクノロジー事業
売上高

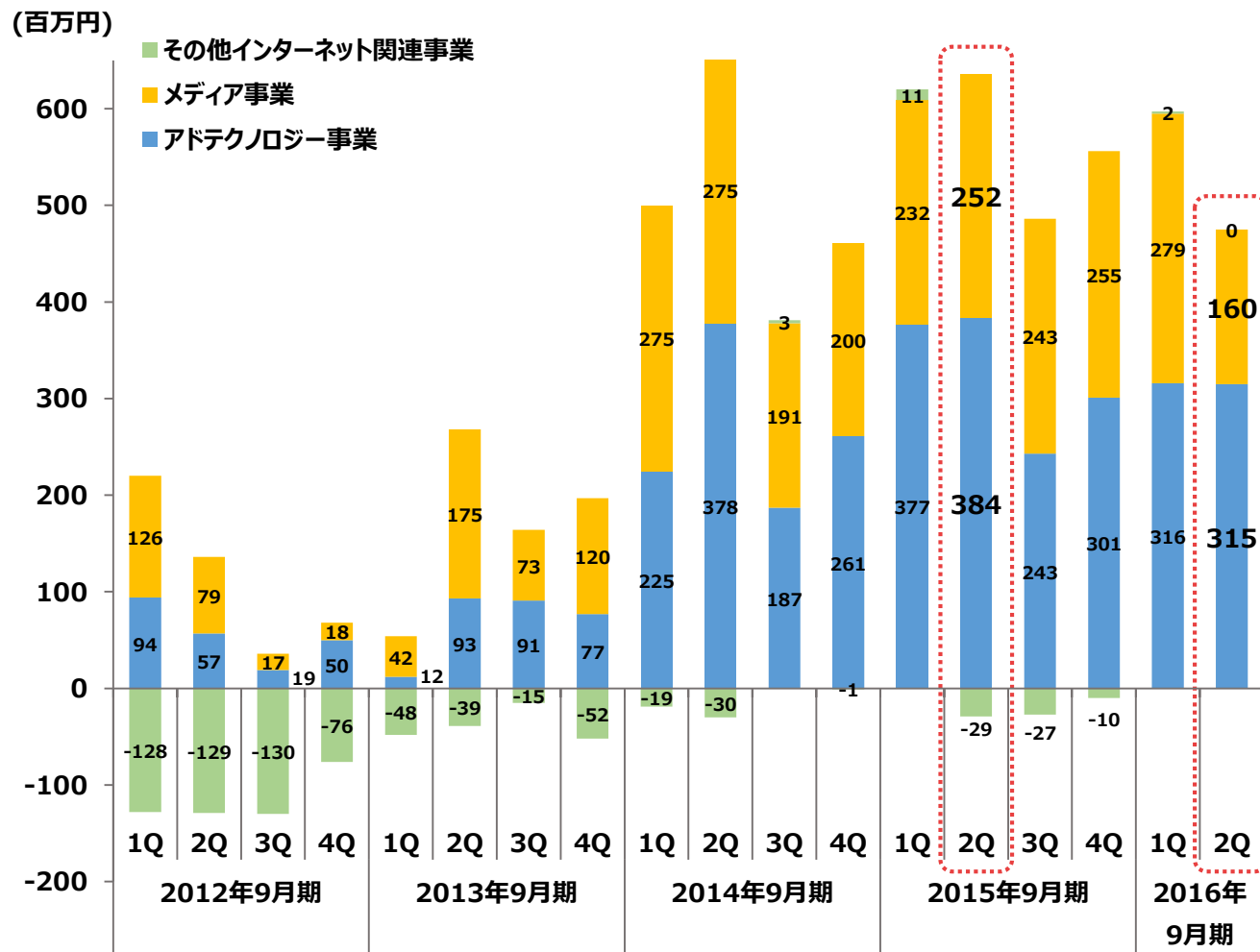
32.6億円
前年同四半期比
+28.9%

■ メディア事業
売上高

18.6億円
前年同四半期比
▲7.4%

セグメント別営業利益 四半期推移

- ▶ アドテクノロジー事業は、人員増・インフラ投資・のれん償却費などにより前年同四半期比で減益。
- メディア事業は、前年同四半期比で36.5%減の減益。



■ アドテクノロジー事業
営業利益

3.1億円

前年同四半期比

▲17.9%

■ メディア事業
営業利益

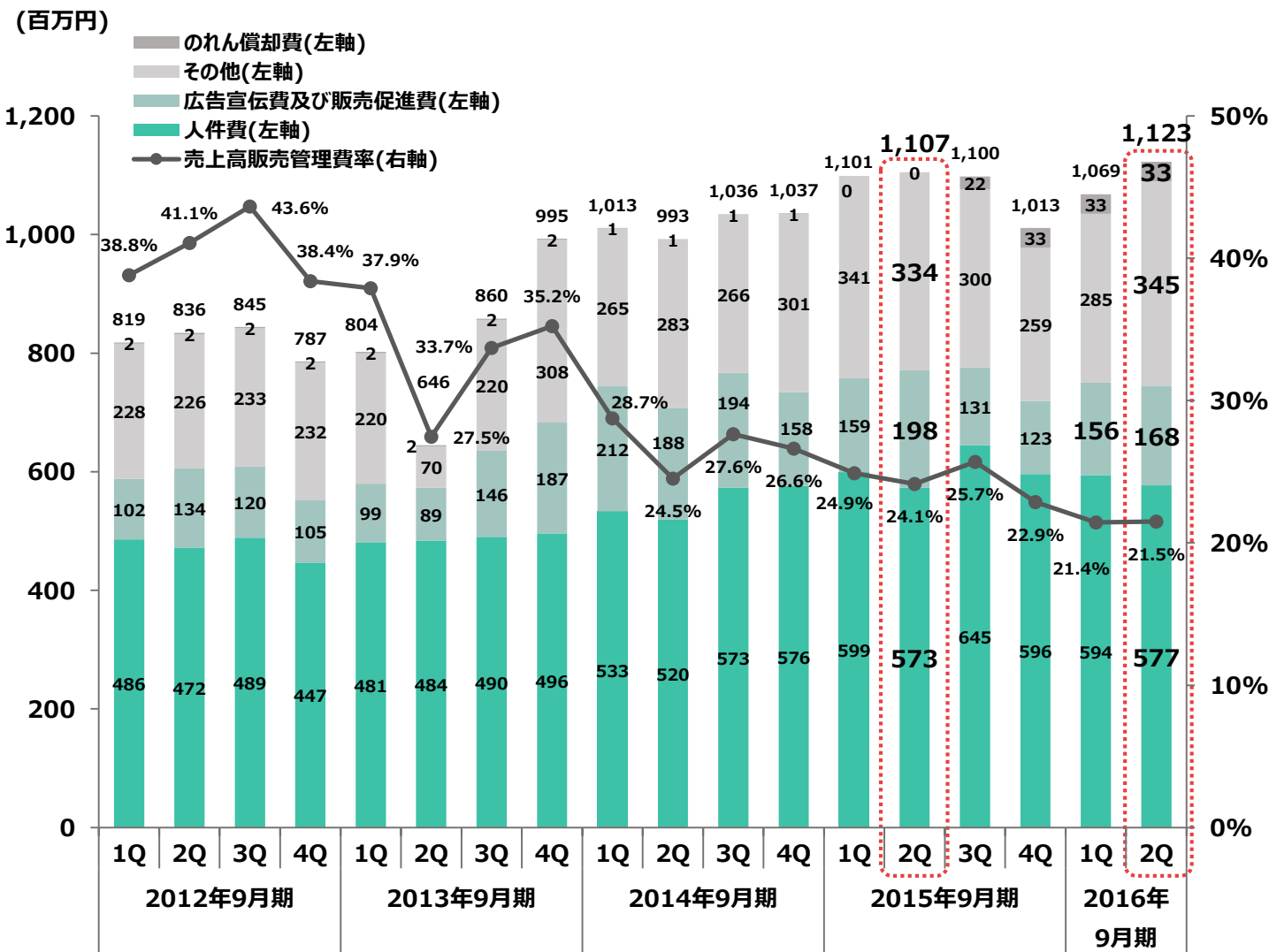
1.6億円

前年同四半期比

▲36.5%

連結販売管理費 四半期推移

▶ のれん償却費計上あるも、前年同四半期比で横這い。



販売管理費

11.2億円

前年同四半期比

+ 1.5%

売上高販売
管理費率

21.5%

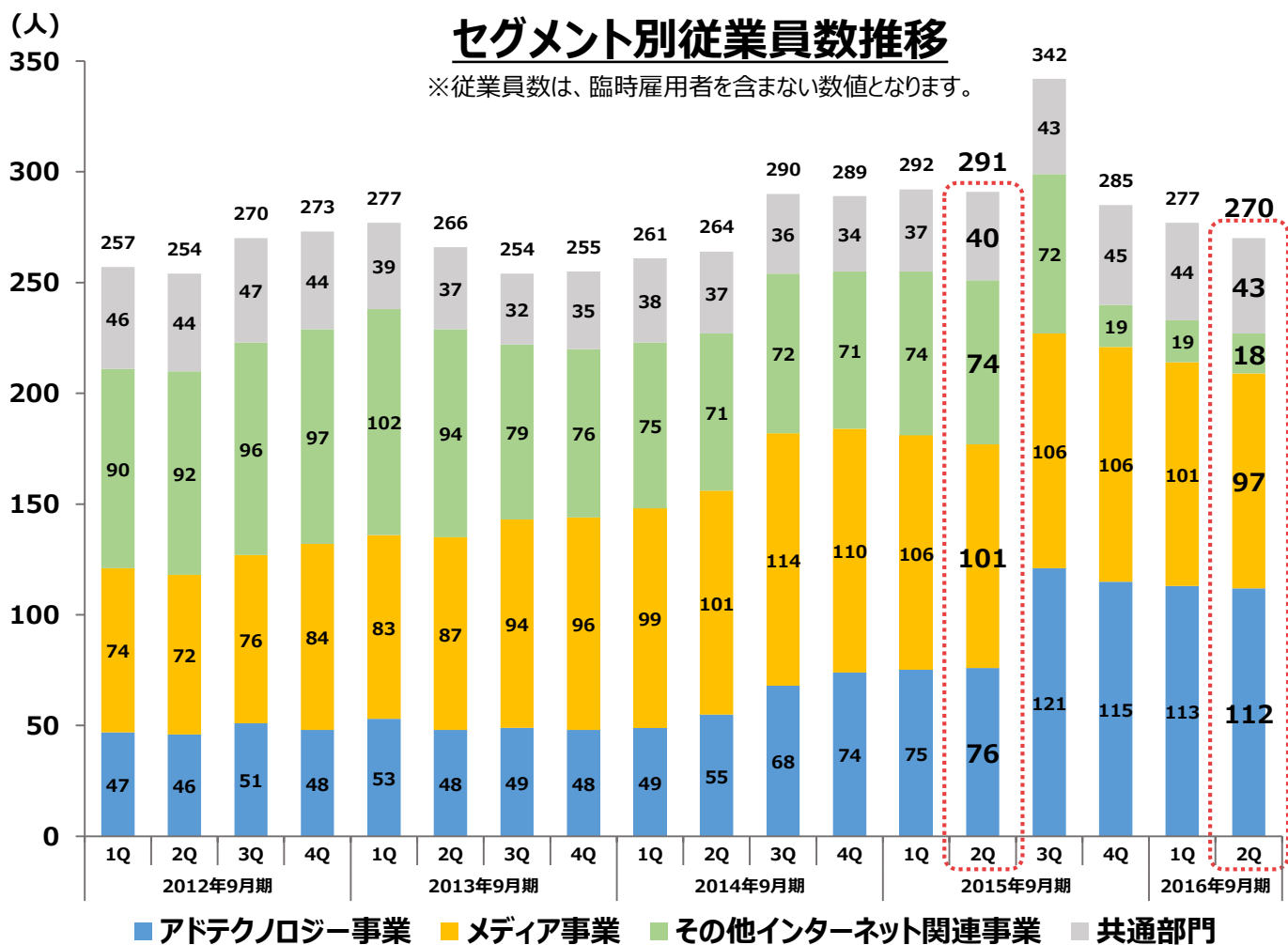
前年同四半期比

▲ 2.6pt

※2013年9月期2Qのその他は、過去分の決算修正につき変則となっております。

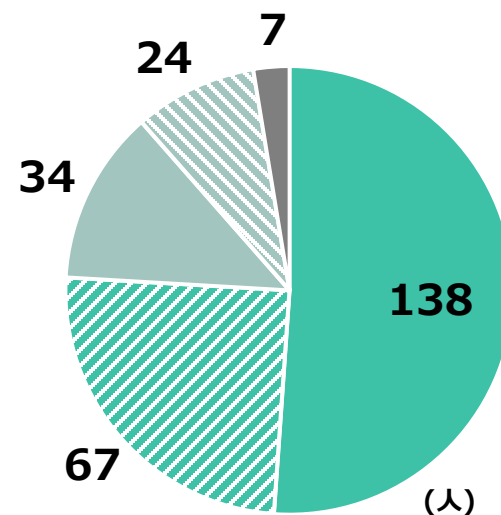
連結従業員数

▶ 引き続き先行投資として採用強化中。4月に新卒17名入社。



職種別内訳

(2016年3月末時点)



※2015年9月期3QはKauli社買収による人員増、同期4Qは海外リサーチ事業の再編による人員減あり。

四半期連結損益計算書

(百万円)	2016年9月期2Q 2016年1月～3月	2015年9月期2Q 2015年1月～3月	前年同四半期比	コメント
売上高	5,229	4,590	+13.9%	
売上総利益	1,599	1,716	-6.8%	
売上総利益率	30.6%	37.4%	-6.8pt	
販売費及び一般管理費	1,123	1,107	+1.5%	※1
営業利益	476	608	-21.8%	のれん償却を含む持分法適用関連会社の損益取り込みや為替差損等、営業外費用104百万円の計上。
営業利益率	9.1%	13.3%	-4.2pt	
(のれん償却前営業利益)	509	609	-16.4%	※2
(のれん償却前営業利益率)	9.7%	13.3%	-3.5pt	法人税や少数株主損益等142百万円の計上。
経常利益	※1 381	607	-37.2%	
税金等調整前四半期純利益	379	596	-36.3%	
親会社株主に帰属する四半期純利益	※2 236	395	-40.0%	

四半期連結貸借対照表

(百万円)	2016年9月期2Q 2016年3月末	2015年9月期 2015年9月末	前期末差	主な増減要因
流動資産	7,726	7,803	-78	—
うち現金及び預金	3,846	4,214	-368	利益計上による増加と、法人税支払いや出資、配当及び自己株式取得による減少。
固定資産	5,078	4,867	210	ゴールドスポットメディア社等への出資による投資有価証券の増加。
総資産	12,804	12,670	133	—
流動負債	5,667	5,478	189	買掛金の増加、未払法人税等の減少。
うちポイント引当金	2,785	2,690	95	—
固定負債	796	918	-123	長期借入金返済による減少。
純資産	6,340	6,274	66	親会社株主に帰属する四半期純利益計上による増加と、配当及び自己株式取得による減少。
負債及び純資産	12,804	12,670	133	—

連結キャッシュフロー計算書

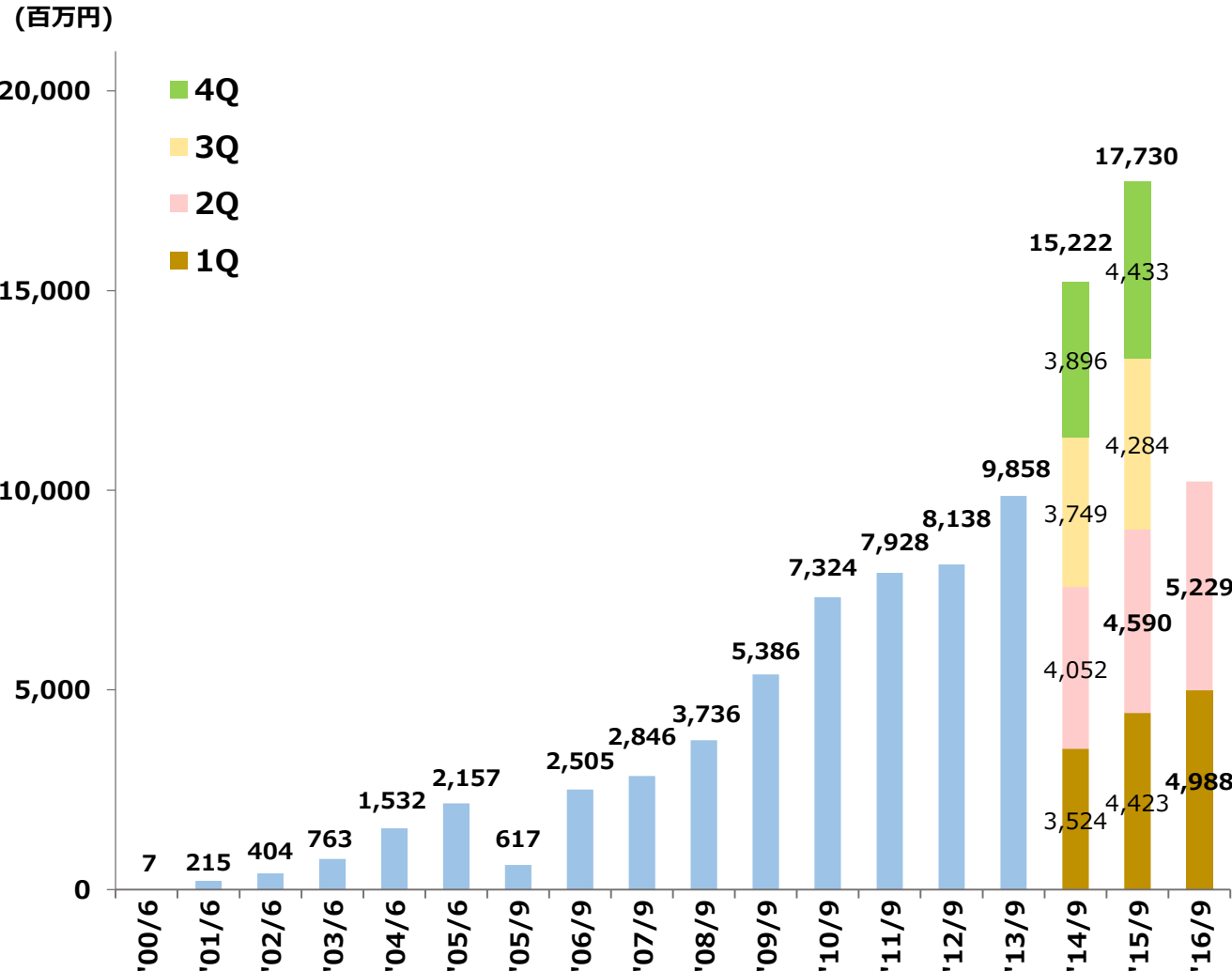
(百万円)	2016年9月期上半期 2015年10月～2016年3月	主な要因
営業活動によるキャッシュ・フロー	795	税金等調整前四半期純利益計上による増加と、法人税等の支払いによる減少での変動。
投資活動によるキャッシュ・フロー	-597	ゴールドスポットメディア社等への出資及びデータセンター等の設備投資による減少。
財務活動によるキャッシュ・フロー	-518	配当金の支払い、自己株式の取得及び長期借入金の返済による減少。
現金及び現金同等物の期末残高	3,846	—

アジェンダ

- 01 | 第2四半期連結決算の概要 P 3
- 02 | 通期連結業績予想と進捗 P 1 5
- 03 | 主要事業の概況 P 1 8
- 04 | 今後の経営方針 P 3 2
- 05 | 参考資料 P 3 8

2016年9月期 連結売上高予想

▶ 通期売上高予想に対し順調に進捗。



通期売上高予想

185～205億円

2Q累計売上高実績

102億円

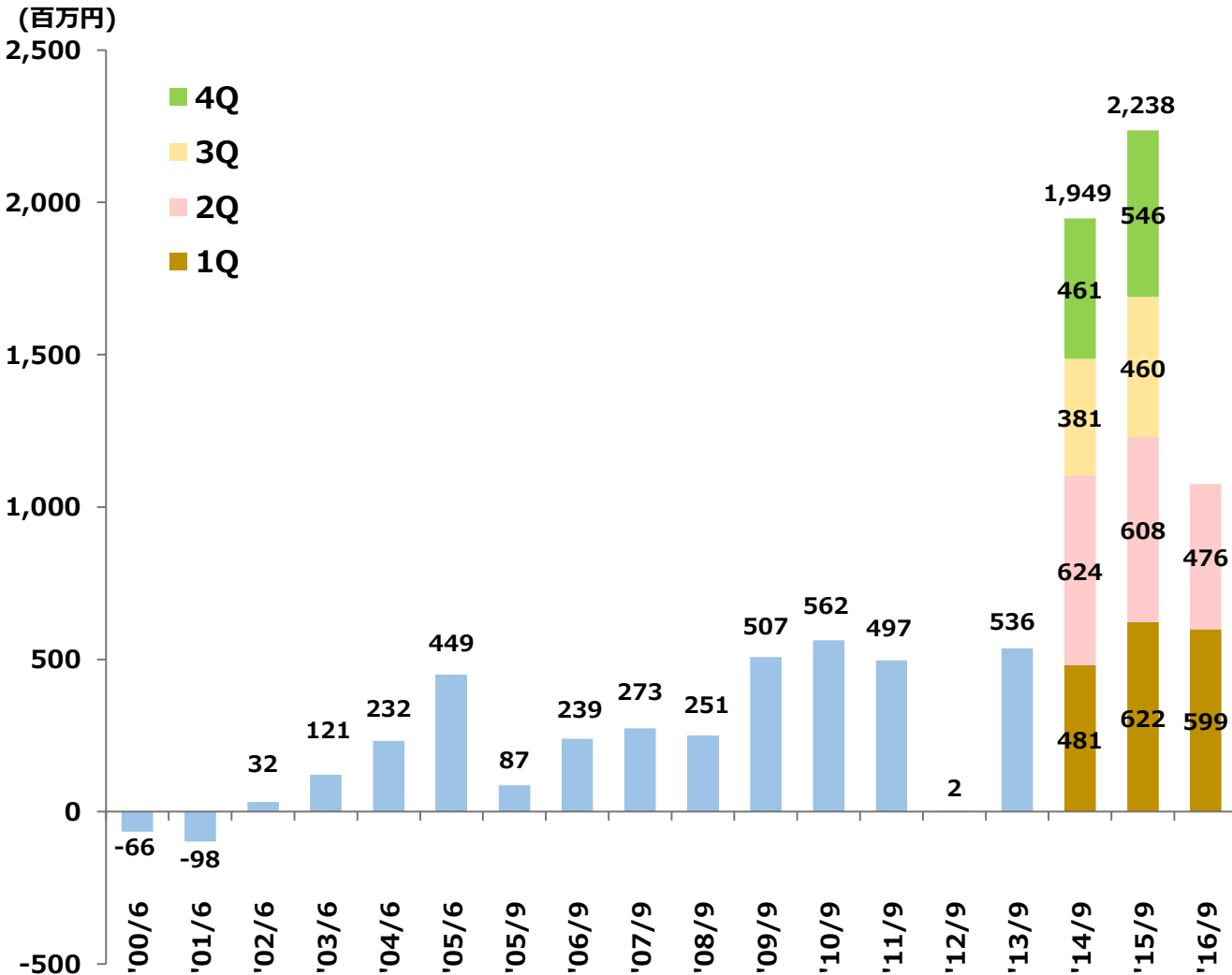
2Q累計進捗率

49～55%

※2005年9月期は決算期変更による3ヶ月の変則決算となっております。

2016年9月期 連結営業利益予想

▶ 通期営業利益予想に対し、44.8%～53.8%の進捗。



通期営業利益予想

20～24億円

2Q累計営業利益実績

10.7億円

2Q累計進捗率

44～53%

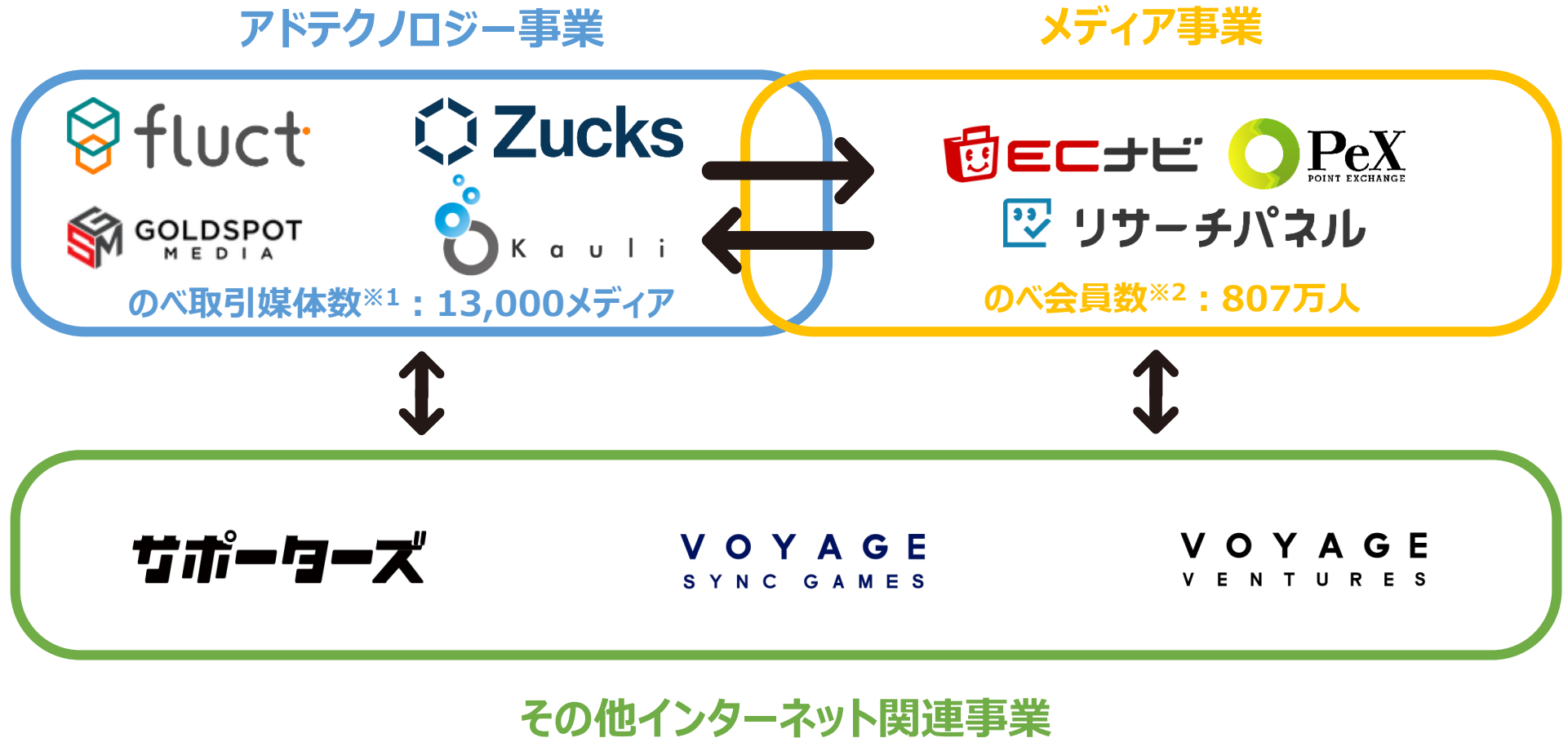
※2005年9月期は決算期変更による3ヶ月の変則決算となっております。

アジェンダ

- | | | | |
|----|--|----------------|-------------|
| 01 | | 第2四半期連結決算の概要 | P 3 |
| 02 | | 通期連結業績予想と進捗 | P 15 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 18 |
| 04 | | 今後の経営方針 | P 32 |
| 05 | | 参考資料 | P 38 |

事業構成

▶ アドテクノロジー事業とメディア事業を中心に事業展開。

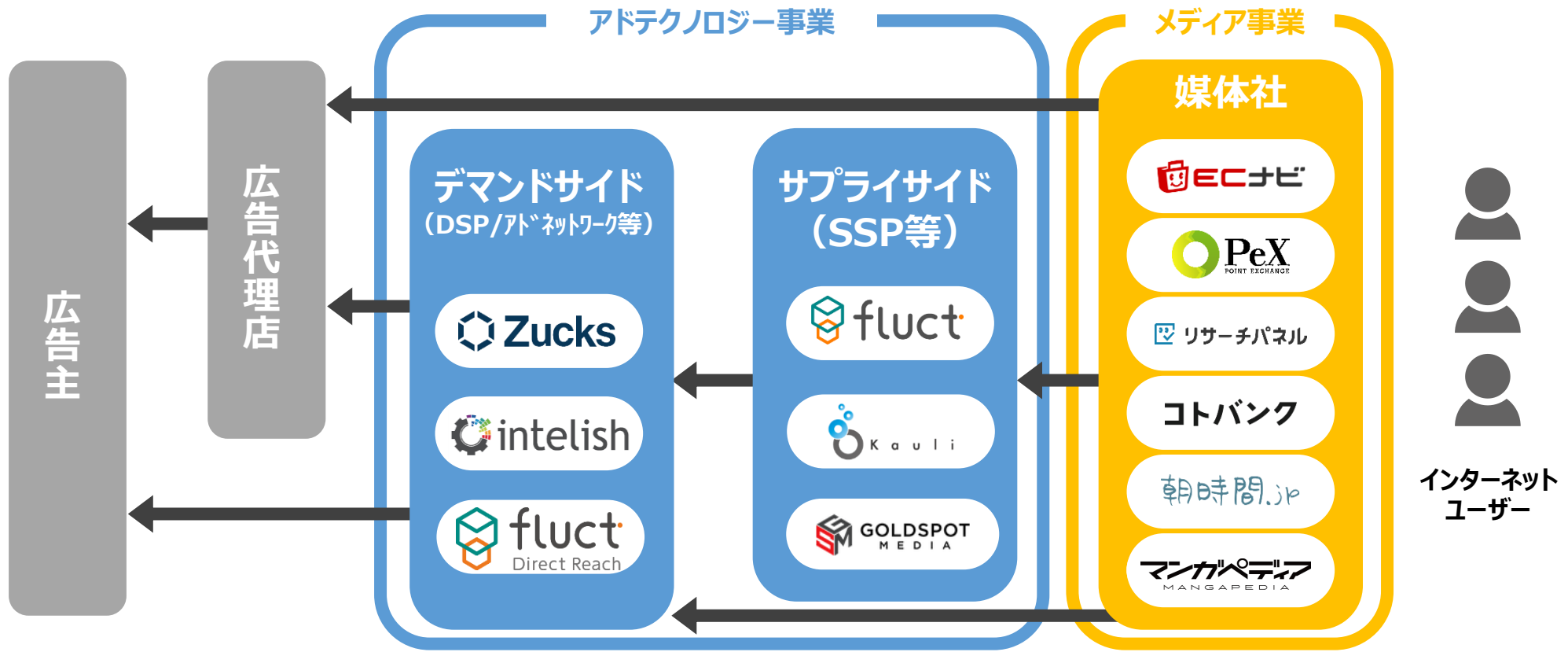


※1 : 2016年3月末現在での「SSP fluct」及び「Zucksアドネットワーク」の合算値となります。

※2 : 2016年3月末現在での「ECナビ」、「PeX」及び「リサーチパネル」の合算値となります。

主要事業のビジネスモデル

- ▶ 主に女性をターゲットにしたメディアを複数運営するメディア事業と、
媒体社や広告主向けに広告配信プラットフォームを提供するアドテクノロジー事業を展開。



← 広告枠販売の流れ

アドテクノロジー事業

アドテクノロジー事業の強み

- ▶ メディア事業での自社媒体運営で培ったノウハウを自社のプロダクトやサービスの開発へ活用。また媒体社に最適なソリューションをワンストップで提供できる商品ラインナップとコンサル体制。

取り扱いプロダクト/サービス

スマホ向け
アドネットワーク



PMP
(プライベートマーケットプレイス)



ネイティブ広告



動画・リッチ
メディア広告



SSP/アドエクスチェンジ



提案/
コンサル

パートナー
媒体社

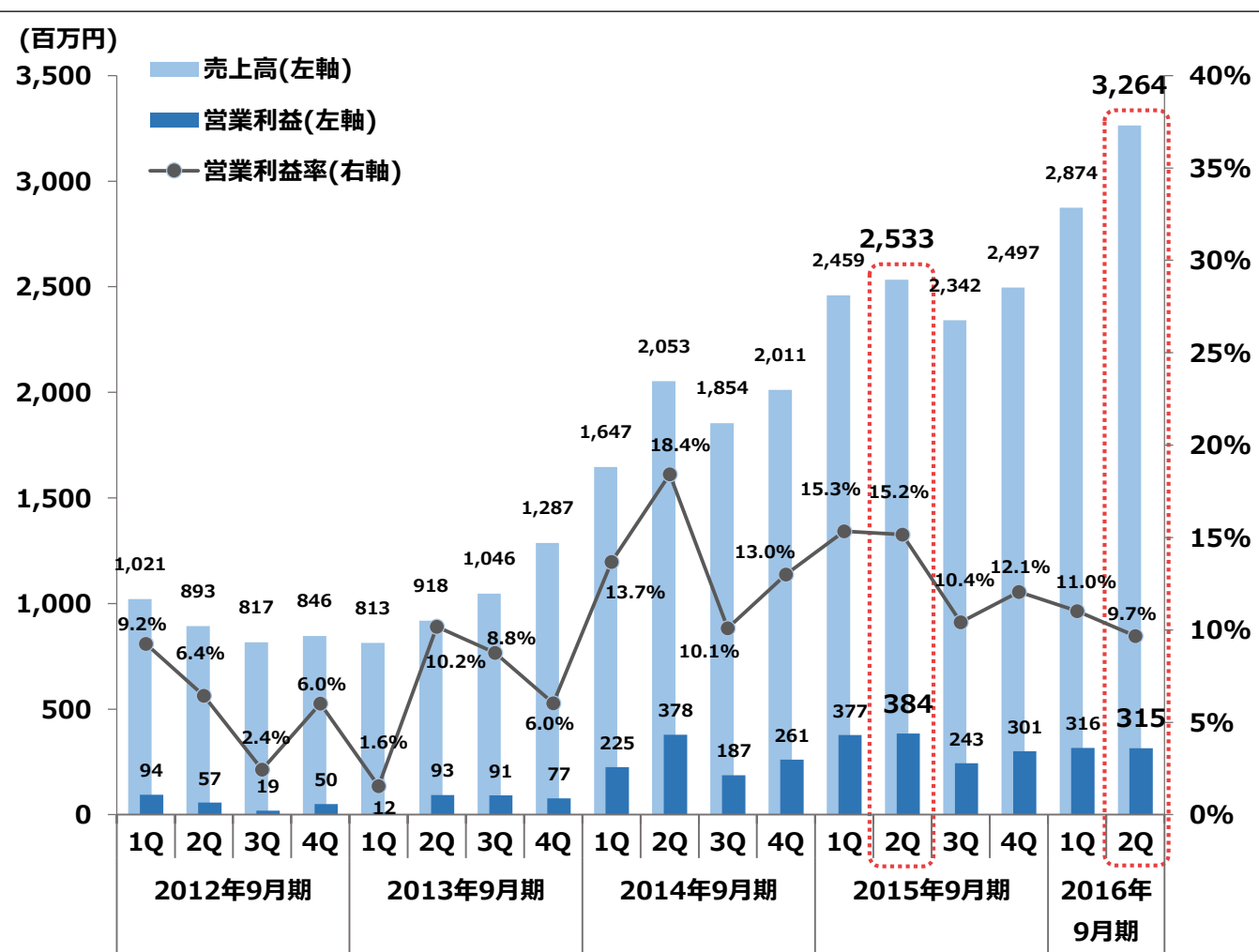
事業課題のシェア

ノウハウのシェア

自社媒体運営による広告収益最大化の経験やノウハウの蓄積

アドテクノロジー事業業績 四半期推移

▶ 売上高は、スマートフォン広告が牽引し、好調に推移。30億円を突破し過去最高を更新。
 人員増・インフラ投資・のれん償却費などにより、営業利益は前年同四半期比で減益。

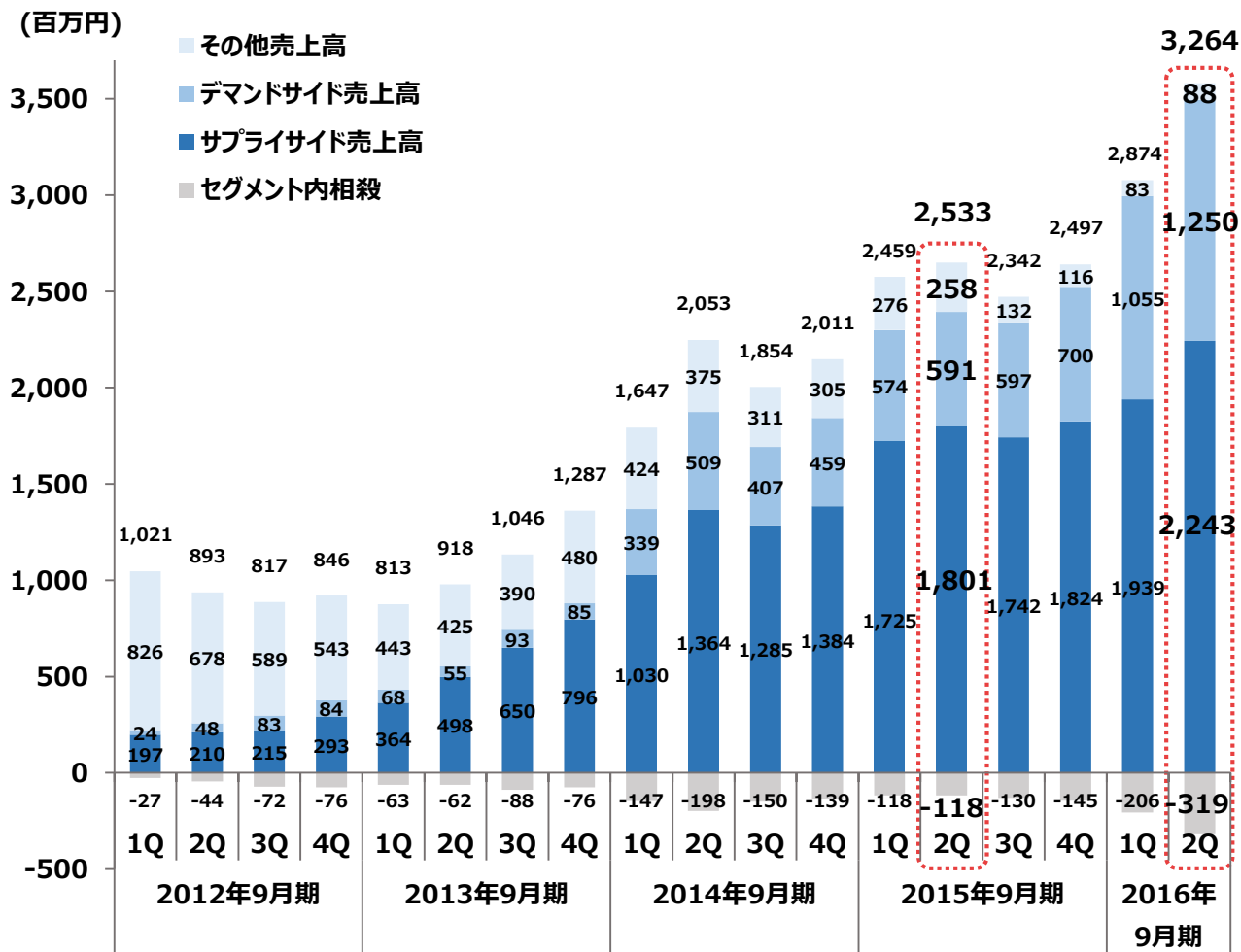


■ 売上高
32.6億円
 前年同四半期比
+28.9%

■ 営業利益
3.1億円
 前年同四半期比
▲17.9%

アドテクノロジー事業売上高内訳 四半期推移

- ▶ サプライサイド・デマンドサイドともに過去最高を更新。
特にデマンドサイドは「Zucks」が牽引し、前年同四半期比で倍増。



■ サプライサイド売上高
22.4億円
前年同四半期比

+ 24.5%

■ デマンドサイド売上高
12.5億円
前年同四半期比

+ 111.5%

※サプライサイド売上高：「SSP fluct」及び「Kauli SSP」等の合算値となります。

※デマンドサイド売上高：「Zucksアドネットワーク」、「Zucksアフィリエイト」、「Kauli Direct Reach」及び「fluct Direct Reach」等の合算値となります。

持分法適用先 ゴールドスポットメディア社を4月1日付で完全子会社化

▶ リッチメディア・動画広告分野への取り組みを強化。



会社名 : 株式会社ゴールドスポットメディア
URL : <http://www.goldspotmedia.co.jp/>
所在地 : 東京都渋谷区道玄坂1-20-1
代表取締役 : 望月 貴晃
設立 : 2013年8月
総投資額 : 550百万円 (今回追加投資額450百万円)

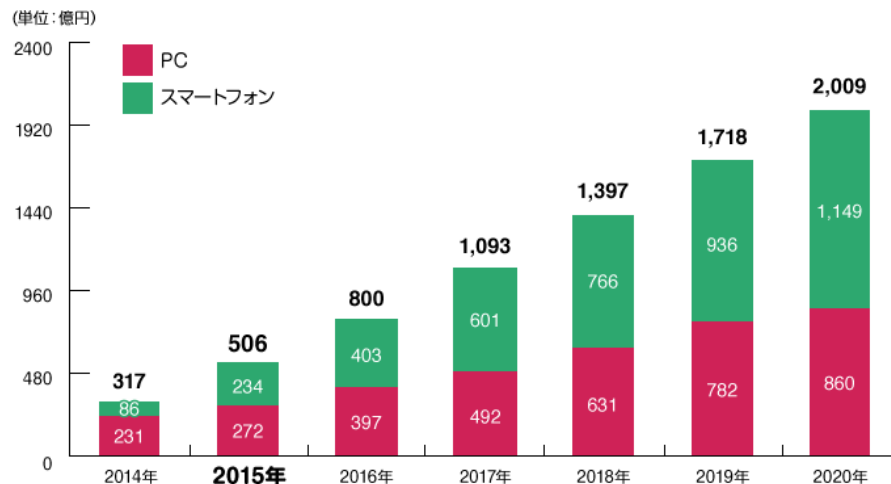
事業の概要

マルチデバイス向けリッチメディア広告及び動画広告の制作・配信ソリューションを提供するアドテクノロジーベンダー。HTML5やJavaScriptを使用した多種多様なリッチメディア広告で、エンターテインメント・一般消費財・自動車など多くのナショナルクライアントの豊富な利用実績を有する。

提携企業一覧(抜粋)



【 動画広告市場規模推計<デバイス別>(2014年-2020年)】



オンラインビデオ総研/デジタルインファクト調べ

メディア事業

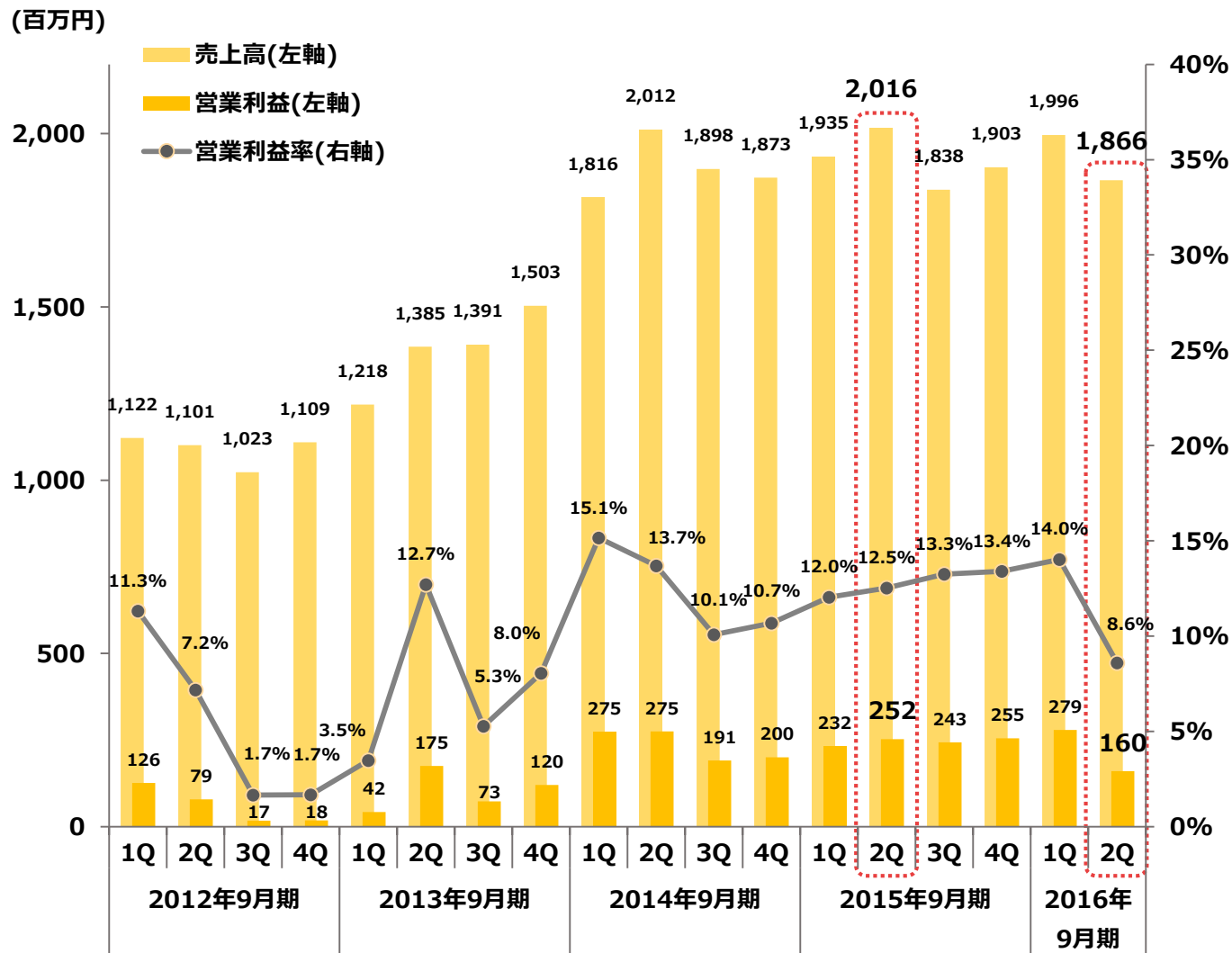
メディア事業の強み

- ▶ 独自のマーケティングプラットフォームを活用して、継続的に新規ユーザーを獲得し、ショッピング志向の強い優良なユーザーを囲み、LTV(ライフタイムバリュー)の最大化を実現。



メディア事業業績 四半期推移

▶ ECナビ、PeXといった主要自社メディアは比較的順調に推移したものの、PeXのシステムリニューアル遅延等の一時的な要因も重なり前年同四半期比で減収減益。



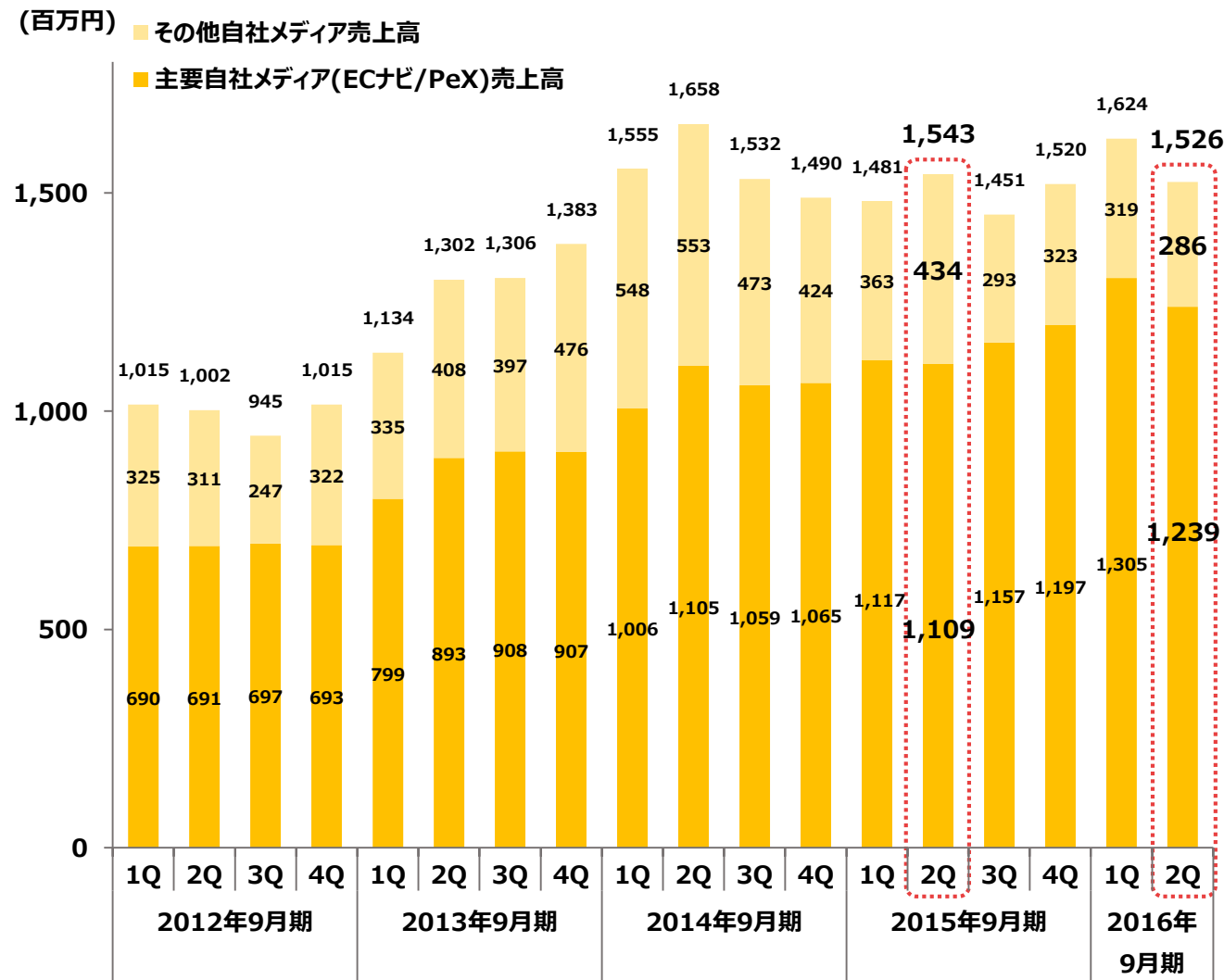
■ 売上高
■ 営業利益

18.6億円
 前年同四半期比
▲7.4%

1.6億円
 前年同四半期比
▲36.5%

自社メディア売上高 四半期推移

▶ PeXのシステムリニューアル遅延によるARPUの一時的な落ち込みはありながらも
 主要自社メディア（ECナビ/PeX）は前年同四半期比では順調に増収。



自社メディア売上高
15.2億円
 前年同四半期比

▲ **1.1%**

■ 主要自社メディア
 (ECナビ/PeX)売上高

12.3億円

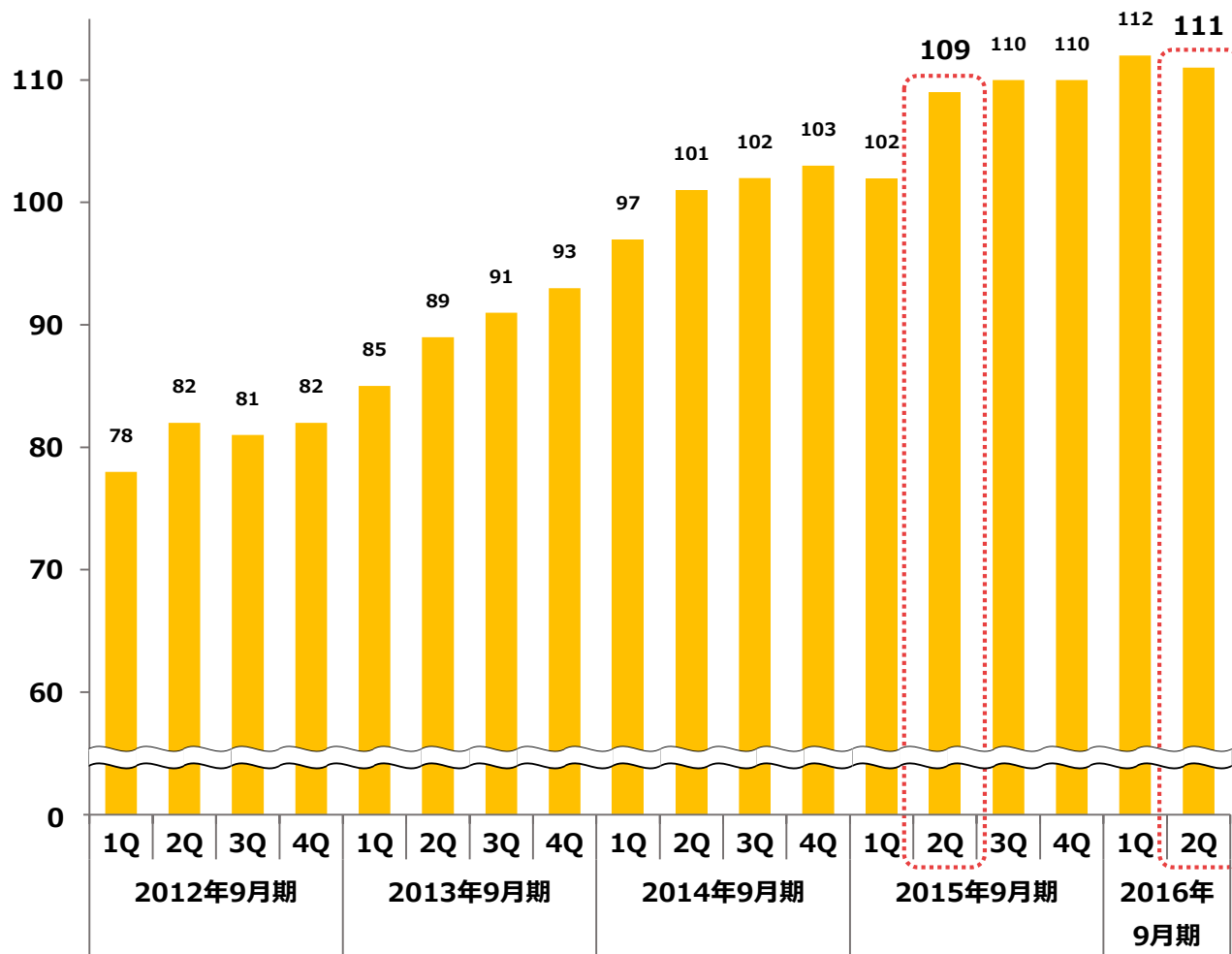
前年同四半期比

+ 11.8%

主要自社メディア(ECナビ/PeX) QAU※ 四半期推移

▶ QAU（四半期ベースのアクティブユーザー）は、安定的に推移。

(万人)



■ 主要自社メディア
(ECナビ/PeX)QAU

111万人

前年同四半期比

+2.4%

※主要自社メディアQAU (Quarterly Active User) :
3か月に1回以上、売上に紐づくポイントを獲得したユーザー数の合計で、ECナビとPeXの単純合算値となります。

コンテンツメディアの充実

▶ マンガ・アニメの百科事典を収録した世界初マンガ・アニメのコミュニティーサービス「マンガペディア」を4月7日リリース。



マンガペディア

MANGAPEDIA

コンテンツの性質等から編纂難易度が高いマンガを世界で初めて体系的に編纂した“マンガ百科事典”。

共同事業者である一般社団法人百科総合リサーチ・センター(株式会社小学館と株式会社平凡社により設立された一般社団法人)、株式会社リンクトデータ(東京都千代田区)と協力し、今後も質を担保した編纂を継続し、質の高いコンテンツの提供を目指す。

マンガペディア

るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-

幕末の動乱。「人斬り抜刀齋」と恐れられた維新志士緋村拔刀齋は、新時代・明治の幕開けとともに突如姿を消してしまう。抜刀齋の名を捨て緋村剣心として生きる事を決めた彼は、「不殺」の信念のもと、決して人を斬る事のできない逆刃刀で10年間流浪の旅を続けていたが、ある日東京の下町で女剣士神谷薫に出会い、ひょんなことから薫の道場に居候することとなる。その後も、維新孤児の少年明神弥彦や、心に傷を負ったケンカ屋相楽左之助など多くの同士たちと出会い、仲間とともに様々な敵に立ち向かっていくこととなる。1984年から1999年に「週刊少年ジャンプ」で連載され、コミック累計発行部数5800万部を超える和月伸宏の代表作。

目次

- ▶ 世界観
- ▶ 作品が描かれた背景
- ▶ 作品誕生のいきさつ
- ▶ 作品構成
- ▶ あらすじ
- ▶ 登場人物
- ▶ 特殊設定
- ▶ メディアミックス
- ▶ 海外からの反応
- ▶ ファン層
- ▶ アンスタント
- ▶ 作家情報
- ▶ 登場人物
- ▶ 集団・組織
- ▶ 場所・地域

世界観

「誰もが平和に暮らせる世の中を」という信念のもと、**剣心**が弱い者を理不尽な暴力や争いから守っていくのが本作の大まかな流れである。また、物語全体を通してテーマとなっているのが、過去に対する「贖罪の標榜」であり、「人斬り」として多くの命を殺めた自分の罪に向き合いながら、その剣で大切な人々を守っていくという**剣心**の姿が強く描かれている。

幕末から明治にかけて、佐幕派、勤皇派と2つに別れて争った者たちの深い溝、維新の動乱で大切な人を失ったり、孤児になった者たちの心の傷などが毎回浮き彫りになり、本来の意味で維新は完成していないことが語られる。時代に乗り遅れた幕府側の人間も、新時代を作った維新側の人間も、すべては自分の正義を貫くために戦ったのであって、どちらにも善悪をつけることはできない、という意図が含まれている。

アジェンダ

- | | | | |
|----|--|----------------|-------------|
| 01 | | 第2四半期連結決算の概要 | P 3 |
| 02 | | 通期連結業績予想と進捗 | P 15 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 18 |
| 04 | | 今後の経営方針 | P 32 |
| 05 | | 参考資料 | P 38 |

2016年9月期 経営方針

▶ 中長期での成長のためにM&Aを含め積極的に投資を行っていく。



2016年9月期 第2四半期トピックスと今後の取り組み

2Qトピックス

今後の取り組み

アドテクノロジー事業

- ゴールドスポットメディア社を4月1日に完全子会社化。動画・リッチメディア広告分野への取り組み強化。

- 動画広告やネイティブ広告の強化
- 垂直統合の一層の推進

メディア事業

- 「マンガペディア」、女性ライフスタイルメディア「ALOE」等の新規メディアをリリース

- ポイントメディアの強化
- 新しいメディアの立ち上げ

その他インターネット関連事業

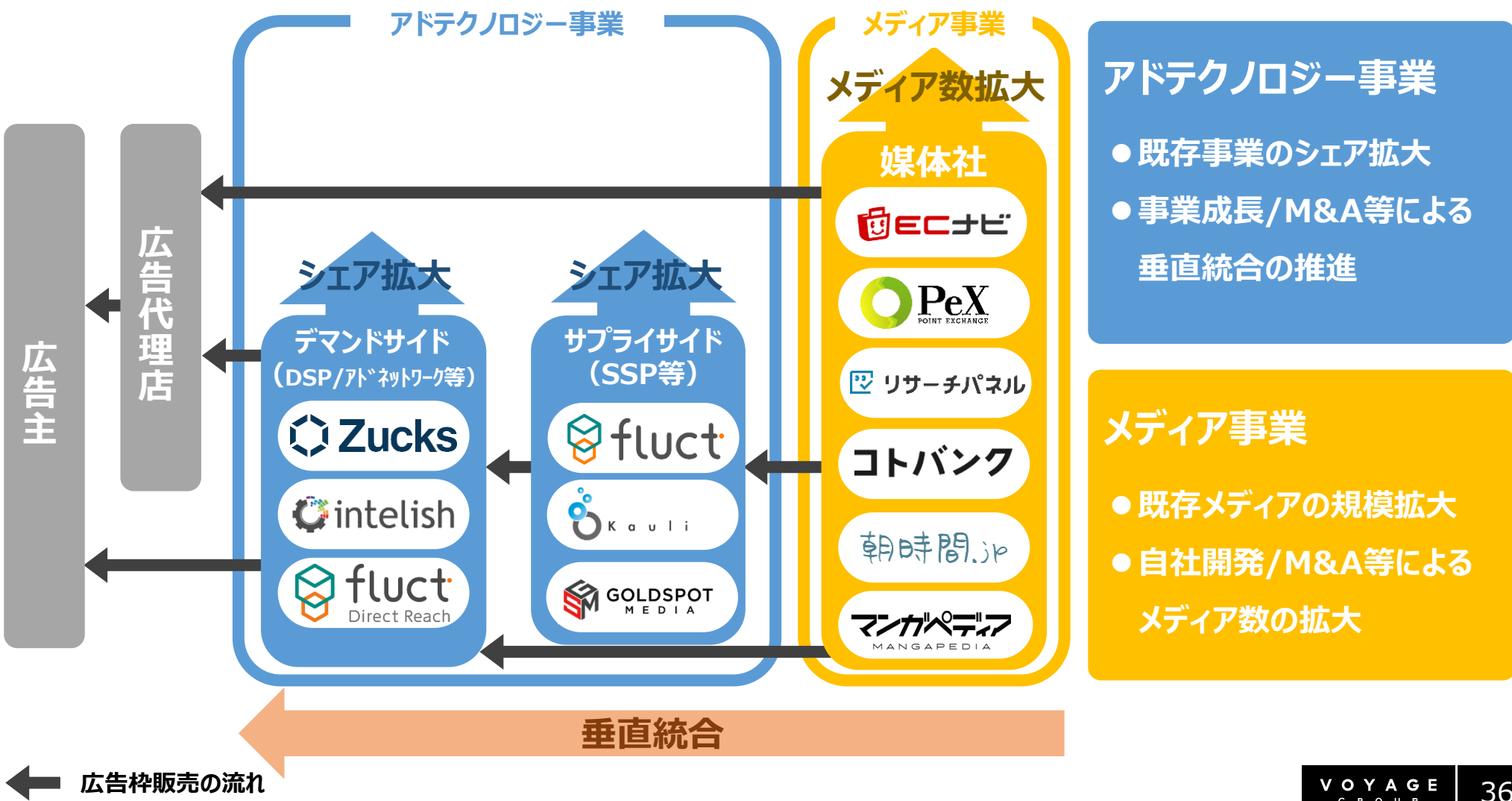
- 国内最大手のソーシャルレンディングであるmaneoマーケット社へ投資

- FinTech領域等の新領域における積極的な事業開発

当社の成長戦略

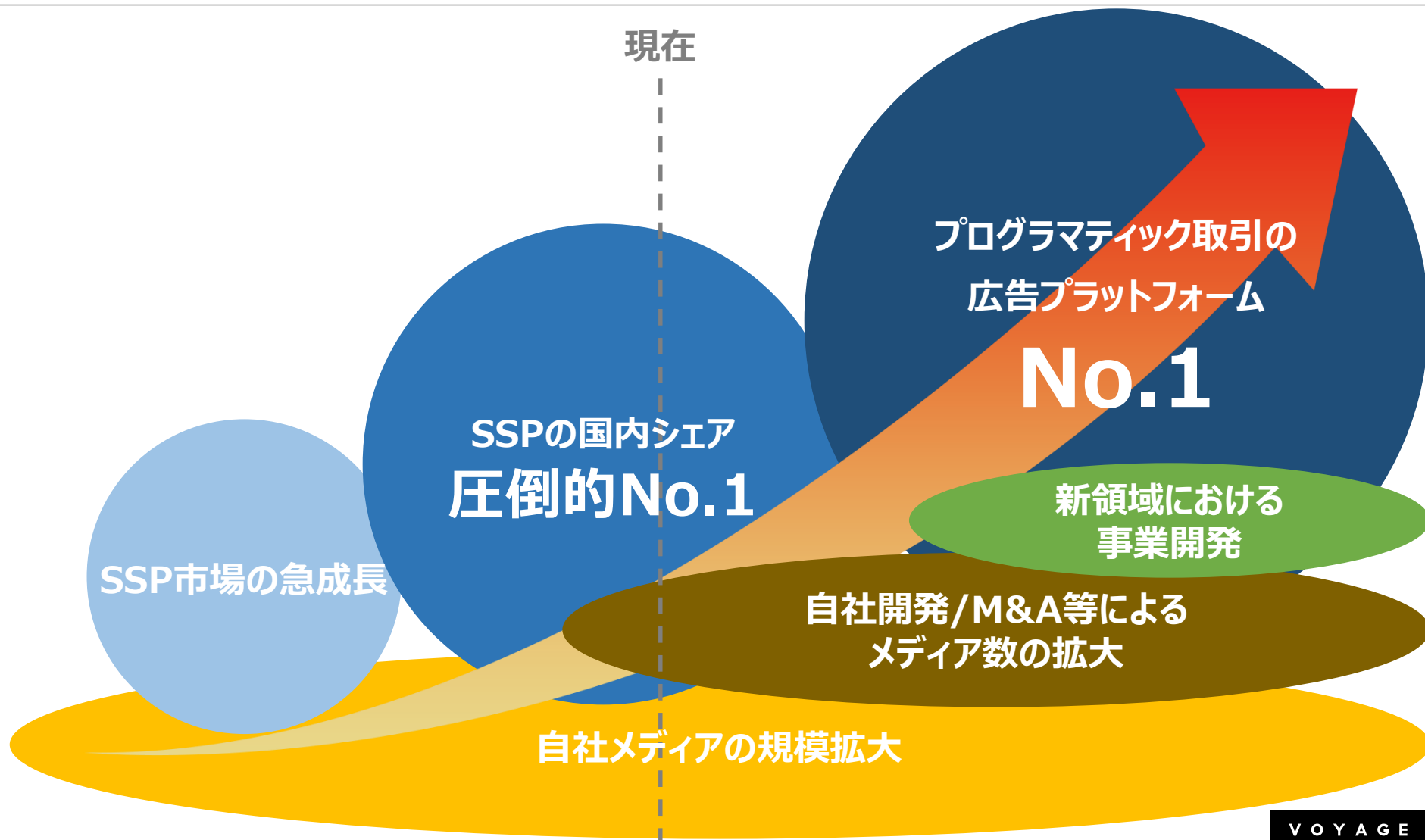
当社の成長シナリオ

▶ インターネット広告のバリューチェーンにおいて、規模/シェア拡大×垂直統合による成長を目指す。



中長期での成長イメージ

▶ インターネット市場の拡大を背景に、主にアドテクノロジー事業での成長を図っていきます。



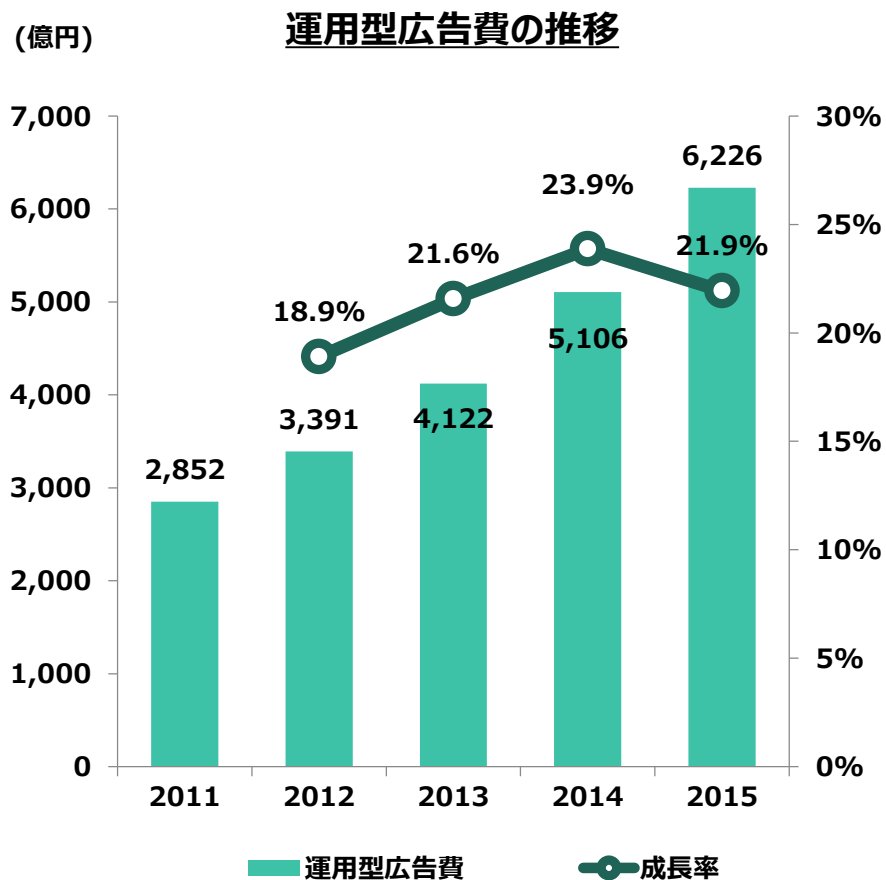
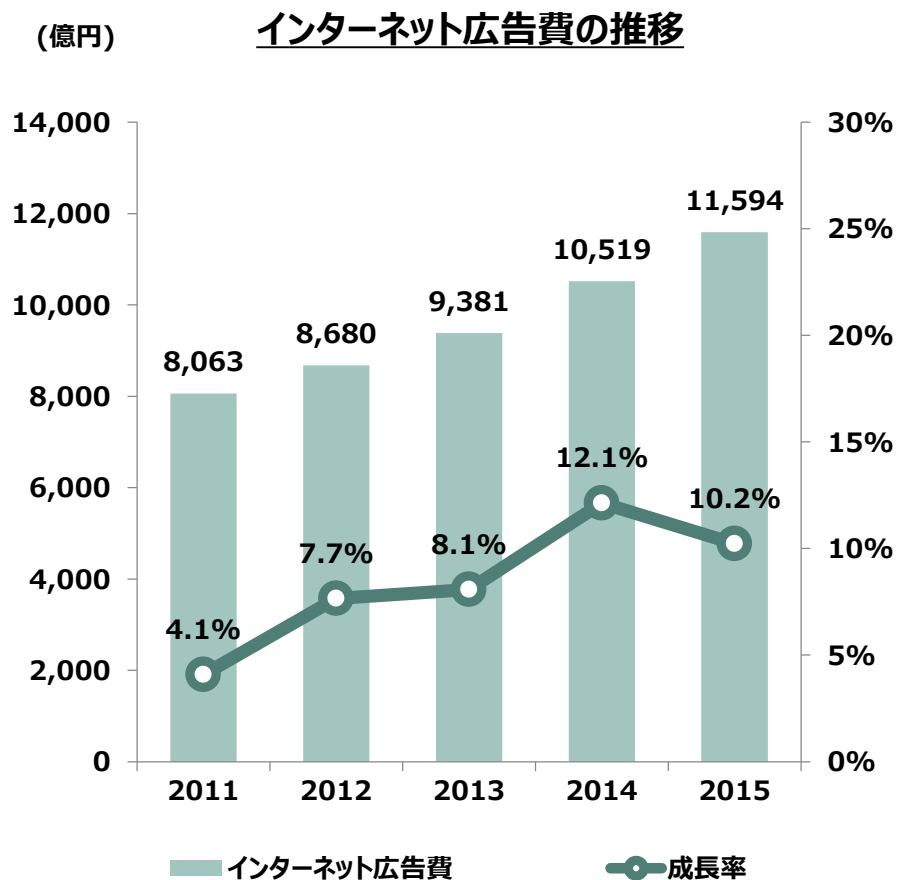
アジェンダ

- 01 | 第2四半期連結決算の概要 P 3
- 02 | 通期連結業績予想と進捗 P 15
- 03 | 主要事業の概況 P 18
- 04 | 今後の経営方針 P 32
- 05 | 参考資料 P 38

市場の概況

インターネット広告市場

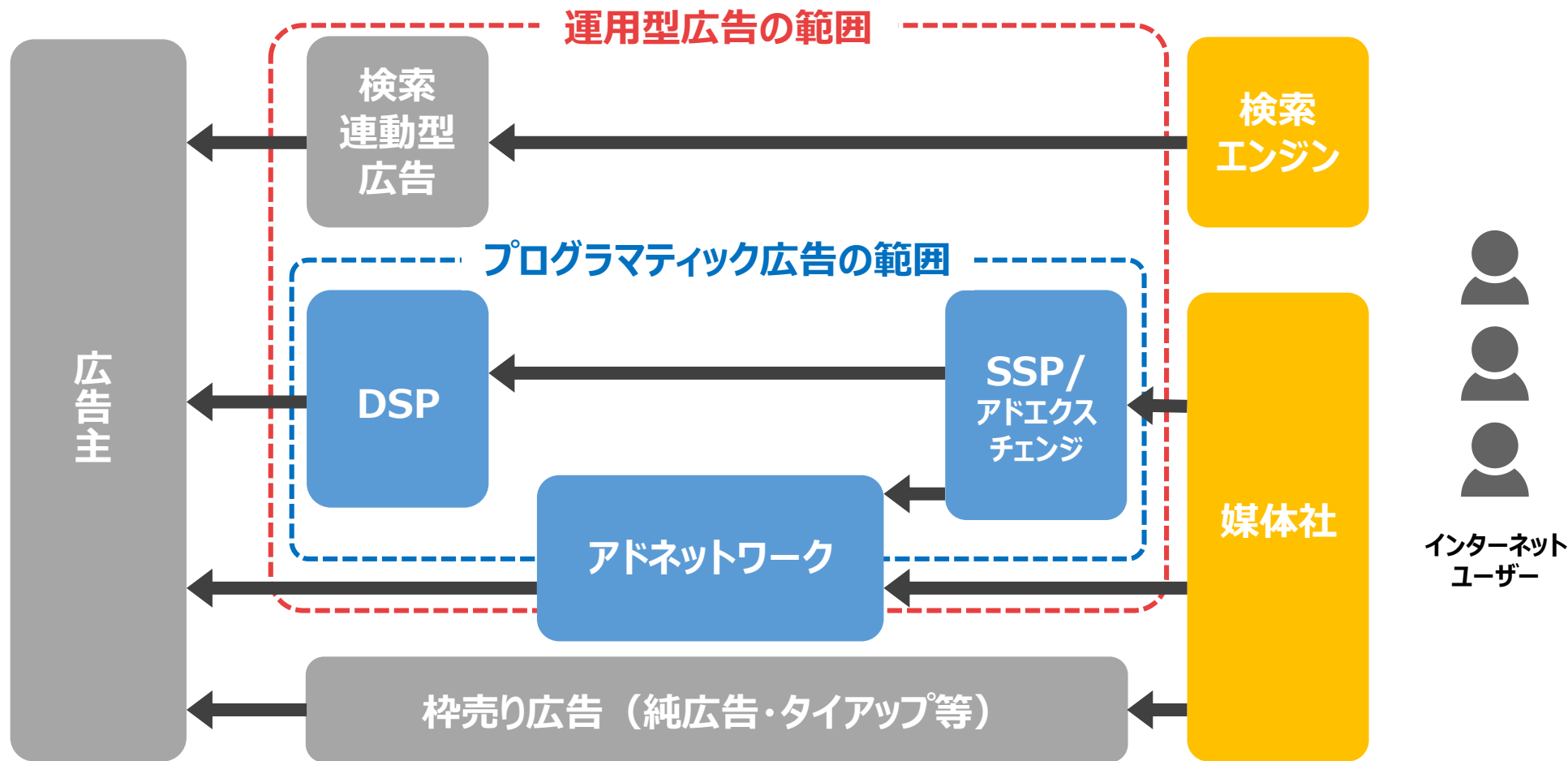
- ▶ 日本のインターネット広告市場は順調に拡大し、2014年に初の1兆円超え。
特に近年は運用型広告が急成長している。



出所：株式会社電通「2015年 日本の広告費」より

運用型広告とは

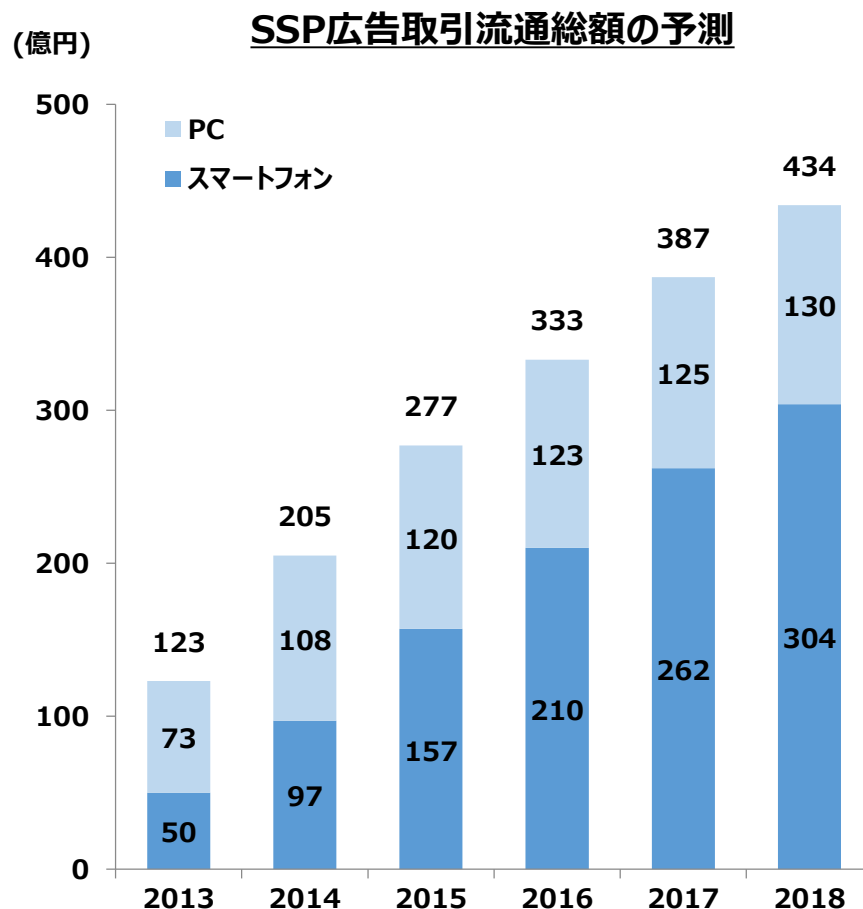
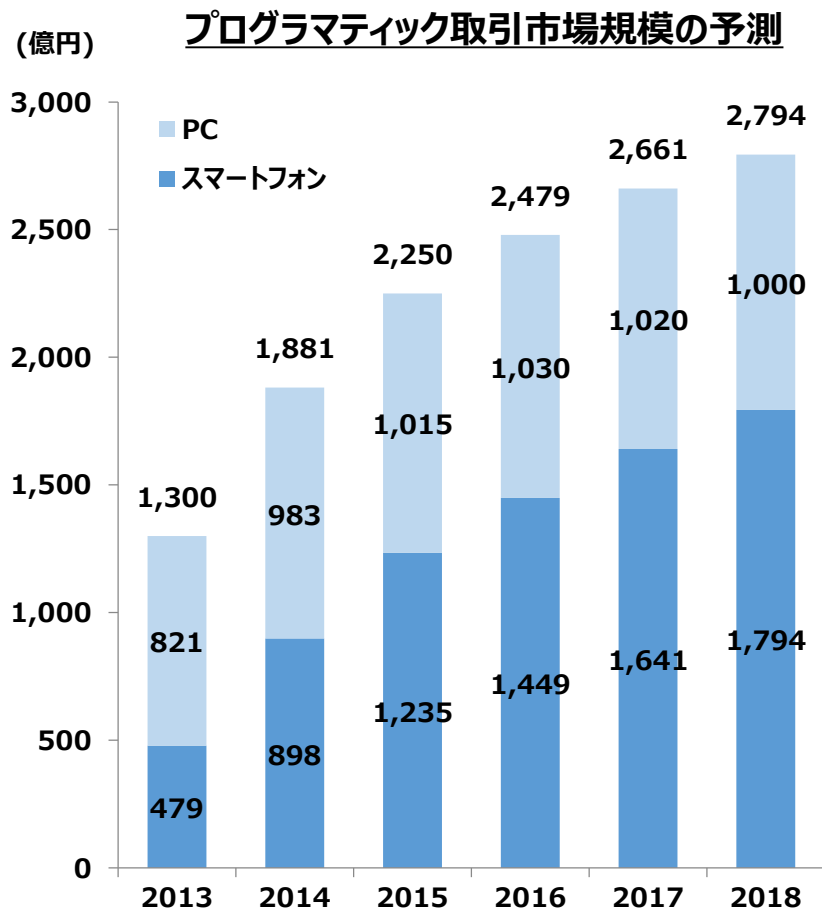
- ▶ 膨大なデータを処理するプラットフォームにより、広告配信の最適化を行う広告手法。検索連動広告や一部のアドネットワーク、DSP/アドエクスチェンジ/SSPが典型例。



← 広告枠販売の流れ

SSP広告取引流通総額

▶ プログラマティック取引※市場の拡大に合わせ、SSP広告取引流通総額は順調に拡大。



出所：当社/シード・プランニング共同調べ 2015年8月 (<http://voyagegroup.com/news/press/2015/581/>)

※プログラマティック取引：広告枠の買い手である広告主と広告枠の売り手である媒体社が、DSPやSSPなどの広告配信プラットフォームを介し、オンライン上で自動取引する方法。

会社概要

VOYAGE GROUP

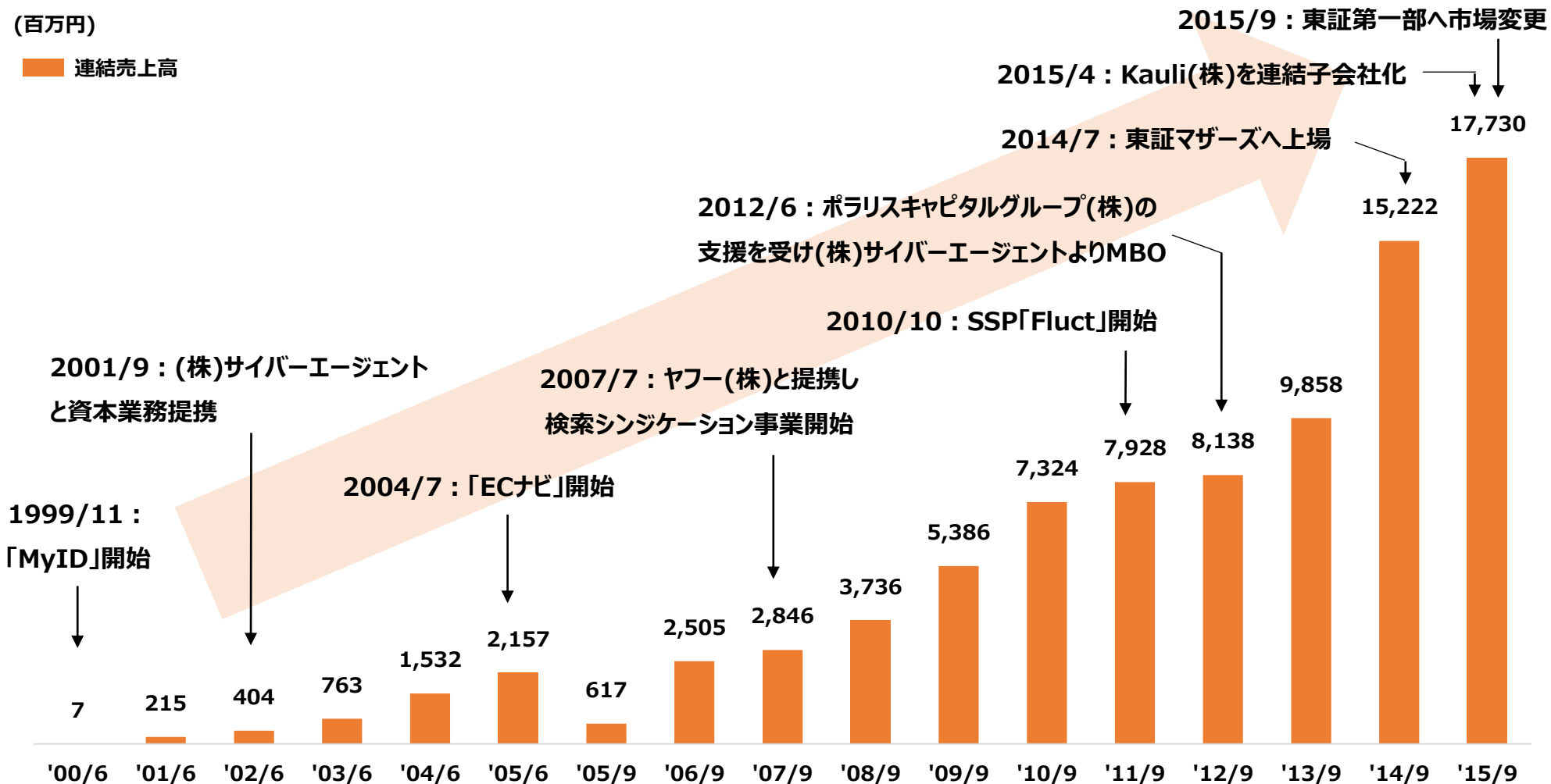
社名	株式会社VOYAGE GROUP
設立	1999年 10月 8日
資本金	9億9,594万円 (2016年3月末現在)
事業内容	アドテクノロジー事業、メディア事業
連結従業員数	270人 (2016年3月末現在) ※臨時雇用者含めない

沿革

▶ 創業以来、ネット分野に特化した事業開発を行い、16期連続で増収を実現。









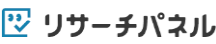



(百万円)

■ 連結売上高








※2005年9月期は決算期変更による3ヶ月の変則決算となっております。

主要グループ企業一覧 <連結子会社>

セグメント区分	会社名		持分比率	主な事業内容
アドテクノロジー事業	株式会社fluct		100.0%	媒体社向け広告配信プラットフォーム「fluct」の運営
アドテクノロジー事業	株式会社intelish		51.0%	プライベートマーケットプレイスの運営
アドテクノロジー事業	株式会社SAICRAFT		100.0%	キャラクターを活用した収益化支援事業
アドテクノロジー事業	株式会社Zucks		100.0%	スマートフォン向け広告配信プラットフォーム「Zucks」の運営
アドテクノロジー事業	株式会社ゴールドスポットメディア		NEW 100.0%	動画広告プラットフォームの提供
メディア事業	株式会社VOYAGE MARKETING		100.0%	ポイント交換プラットフォーム「PeX」の運営、ポイントソリューション事業
メディア事業	株式会社ゼノシス		100.0%	通販化粧品の販売
メディア事業	株式会社メルメディア		65.0%	コンテンツメディア事業
メディア事業	株式会社リサーチパネル		60.0%	アンケートモニターサイト「リサーチパネル」の運営
その他インターネット 関連事業	株式会社VOYAGE SYNC GAMES		80.0%	ゲームパブリッシング事業
その他インターネット 関連事業	株式会社VOYAGE VENTURES		100.0%	未上場インターネット関連ベンチャー企業への事業拡大支援、企業価値向上支援、投資
その他インターネット 関連事業	株式会社サポーターズ		100.0%	就職活動支援サービス「サポーターズ」の運営

※50音順。2016年4月27日現在。

主要グループ企業一覧 <持分法適用関連会社>


会社名		持分比率	主な事業内容
株式会社SYNC GAMES		20.3%	スマートフォン向けゲーム関連事業
株式会社ドゥ・ハウス		22.3%	クチコミプロモーションおよび定性情報リサーチのサービス提供
株式会社マーケティングアプリケーションズ		35.6%	オンラインマーケティングリサーチ事業
株式会社メディア・ヴァーグ		20.0%	交通にまつわるコンテンツメディア「乗りものニュース」等の運営
ログリー株式会社		22.6%	ネイティブ広告プラットフォーム「logly lift」の運営

※50音順。2016年4月27日現在。

直近の主なパブリシティ実績

2016年1月12日	【Social Game Info】	Zucks、スマホ向けアドネットワーク「Zucks Ad Network」で都道府県やアジア圏を中心とした国単位でのターゲティング広告配信が可能に
2016年1月20日	【ITPro】	ポイントをビットコインに交換可能に、VOYAGEとbitFlyerが提携
2016年1月21日	【日経産業新聞7面】	ポイントを仮想通貨に、ポヤージュ、ビットコインと交換
2016年2月15日	【日経ビジネス P69】	スペシャルレポート－密着、働き方革命－〔PART2〕ランキング－中規模部門1位VOYAGE GROUP
2016年3月5日	【読売新聞朝刊15面】	レシートでポイント獲得 スマホで撮影 サイトに送信
2016年3月7日	【最強クレジットカードガイド2016 P13・P49】	還元率1%超の20枚を徹底解説 新メインカード候補大紹介!! ECナビカードプラス
2016年3月11日	【Markezine】	VOYAGE GROUP、ゴールドスポットメディアを完全子会社化～動画・リッチメディア広告事業を拡大
2016年3月11日	【シティリビング2面】	公式サイトだけの販売だった化粧品が代官山で販売。「美沢肌」を体験してみて ViTAKT
2016年3月15日	【Social Game Info】	VOYAGE SYNC GAMES、『デッキヒーローズ』ユーザー数1,000万ユーザーを突破！ 「全世界1000万人突破記念キャンペーン」を開催!!
2016年3月28日	【日経ビジネスオンライン】	トップリーダーかく語りき ゼロから1をつくるには仲間が大事と知った VOYAGE GROUP社長兼CEO 宇佐美進典氏に聞く（前編）
2016年3月28日	【日本経済新聞朝刊 11面】	起業の軌跡 ポヤージュグループCEO宇佐美進典氏―相次ぎ事業転換、細心大胆、経営は速度
2016年4月5日	【日経ビジネスオンライン】	トップリーダーかく語りき 学生結婚して分かった、踏み出すことの大切さ VOYAGE GROUP社長兼CEO 宇佐美進典氏に聞く（後編）
2016年4月7日	【ねとらぼ】	世界初のマンガ・アニメの百科事典サイト「マンガペディア」正式リリース 記事配信に雑談スレッドも追加
2016年4月7日	【美容経済新聞】	「健康美」に特化したメディア『ALOE』サイト、アプリでオープン
2016年4月15日	【企業家倶楽部】	ポヤージュグループ、熊本地震被災地支援の募金開始 ECナビポイントで

**IRに関するお問い合わせ・各種取材のお申し込みは、
広報・IR室までお願いいたします。**

 **tel 03-5459-4226**

 **mail ir@voyagegroup.info**

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、
その情報の正確性を保証するものではありません。

様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

また2013年9月期3Q以前の数値は、当社内部管理資料に基づく数値となります。