

V O Y A G E
G R O U P

東証一部 3688

2016年9月期第3四半期 決算説明資料

2016年7月22日

アジェンダ

- | | | | |
|----|--|--------------|-------|
| 01 | | 第3四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 3 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 1 7 |
| 04 | | 今後の経営方針 | P 3 3 |
| 05 | | 参考資料 | P 3 9 |

アジェンダ

- 01 | 第3四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 3
- 03 | 主要事業の概況 P 1 7
- 04 | 今後の経営方針 P 3 3
- 05 | 参考資料 P 3 9

2016年9月期 第3四半期 ハイライト

| | | | |
|--------------|--------|---------|--------|
| 売上高 | 49.3億円 | 前年同四半期比 | +15.3% |
| 営業利益 | 2.8億円 | 前年同四半期比 | ▲38.2% |
| (のれん償却前営業利益) | 3.3億円 | 前年同四半期比 | ▲31.6% |

- ▶ 売上高は前年同四半期比で15.3%増。積極的な投資に伴う販売管理費増等により営業利益は前年同四半期で38.2%減。
- ▶ **通期業績予想を修正**。売上高202.4億円、営業利益17.1億円、当期純利益8.5億円に。

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33.6%の増収。
- ▶ デマンドサイド強化を狙い、ブランド保護サービス等を提供する**Momentum社への追加出資を行い、持分法適用関連会社**に。

メディア事業

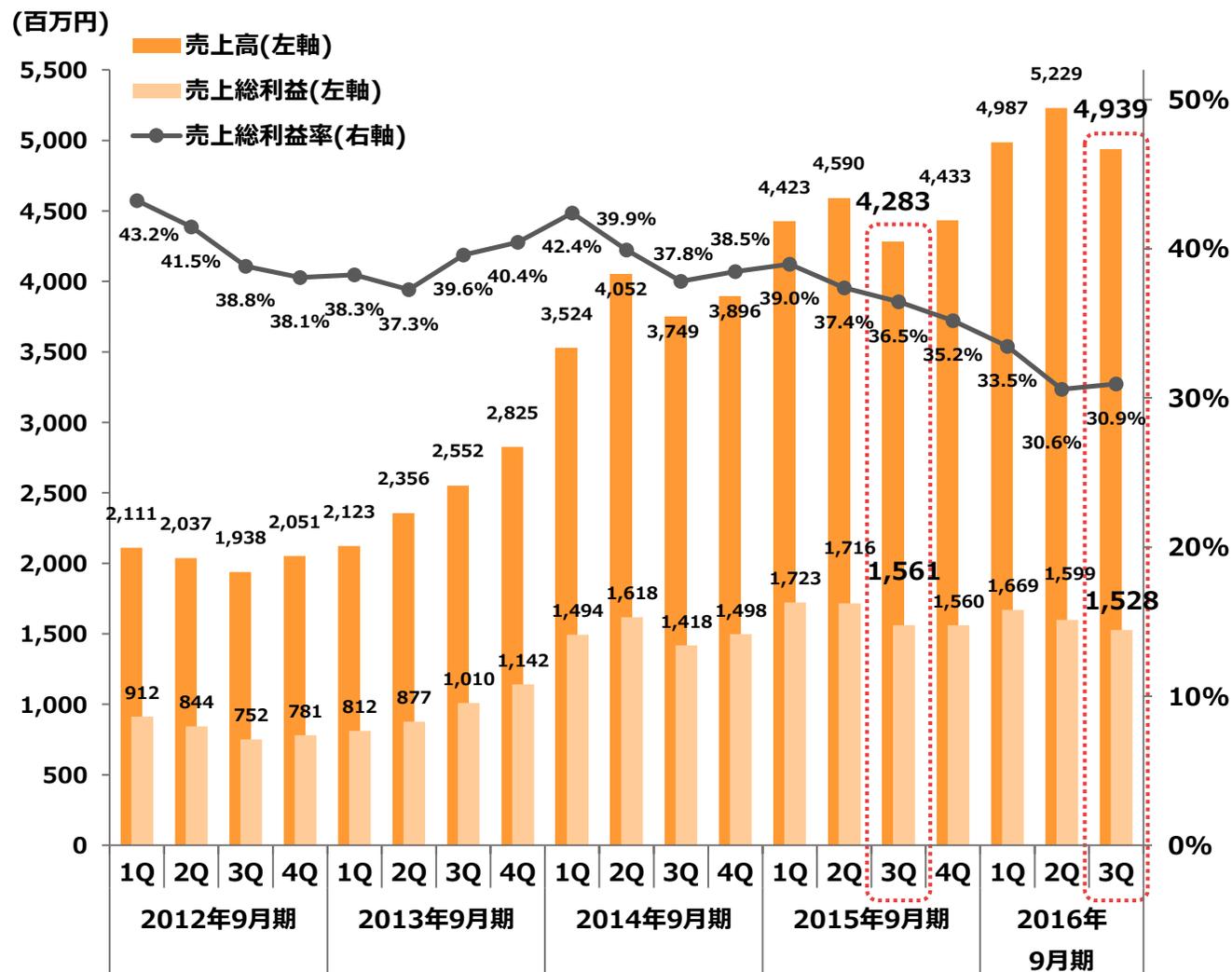
- ▶ マーケティングソリューション事業の不振、熊本地震による広告自粛等により、前年同四半期比で大きく減収減益。

その他インターネット関連事業

- ▶ 新卒採用支援事業の「サポーターズ」、ゲームパブリッシング事業の「VOYAGE SYNC GAMES」が好調に推移。

連結売上高・売上総利益 四半期推移

▶ 売上高は前年同四半期比15.3%増の増収。売上総利益率は若干改善し30.9%に。



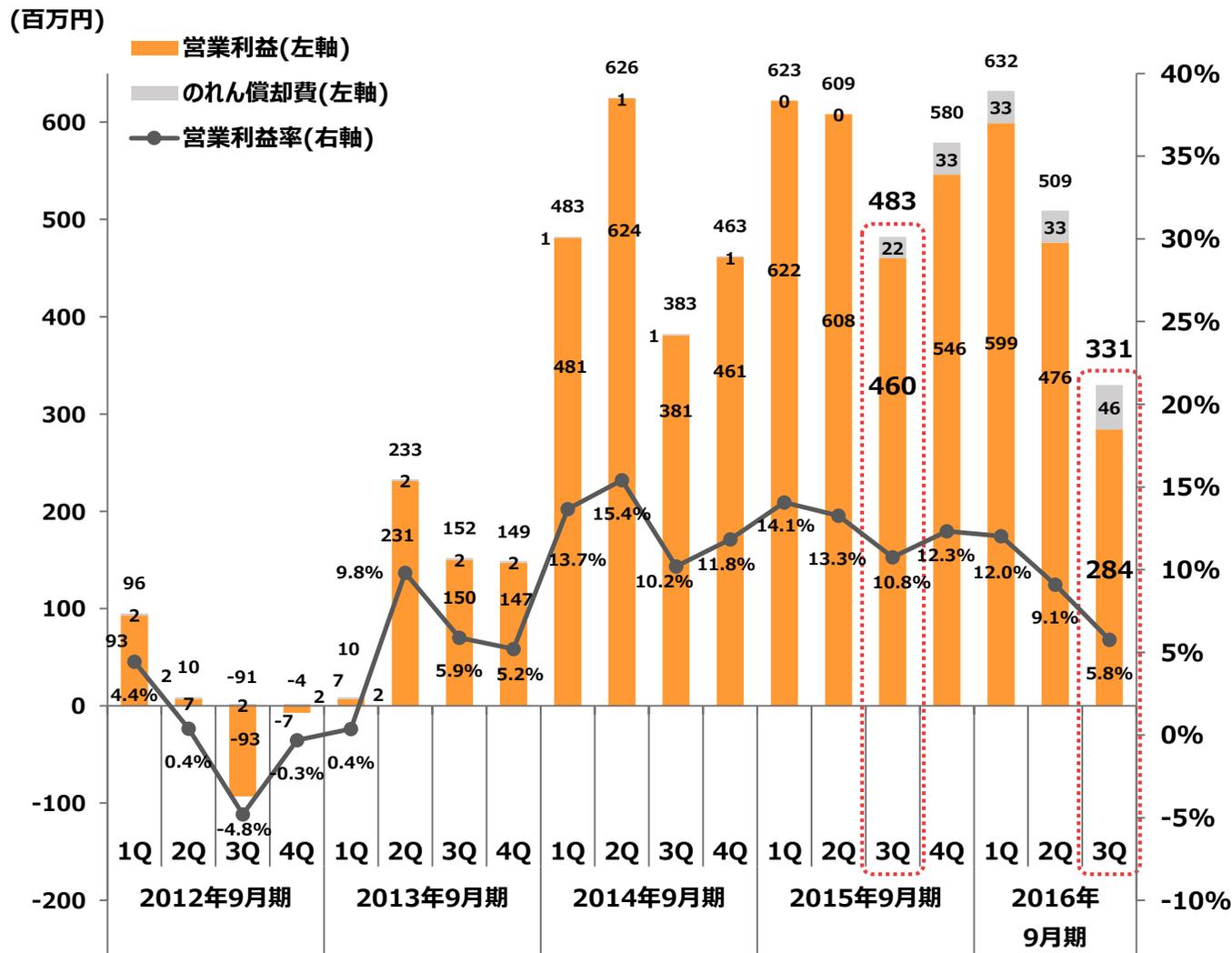
■ 売上高
49.3億円
 前年同四半期比
+ 15.3%

■ 売上総利益
15.2億円
 前年同四半期比
▲ 2.1%

※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

▶ 人員増やのれん償却費など積極的な投資に伴う販売管理費増により前年同四半期比で減益に。



のれん償却前
営業利益

3.3億円

前年同四半期比

▲ 31.6%

営業利益

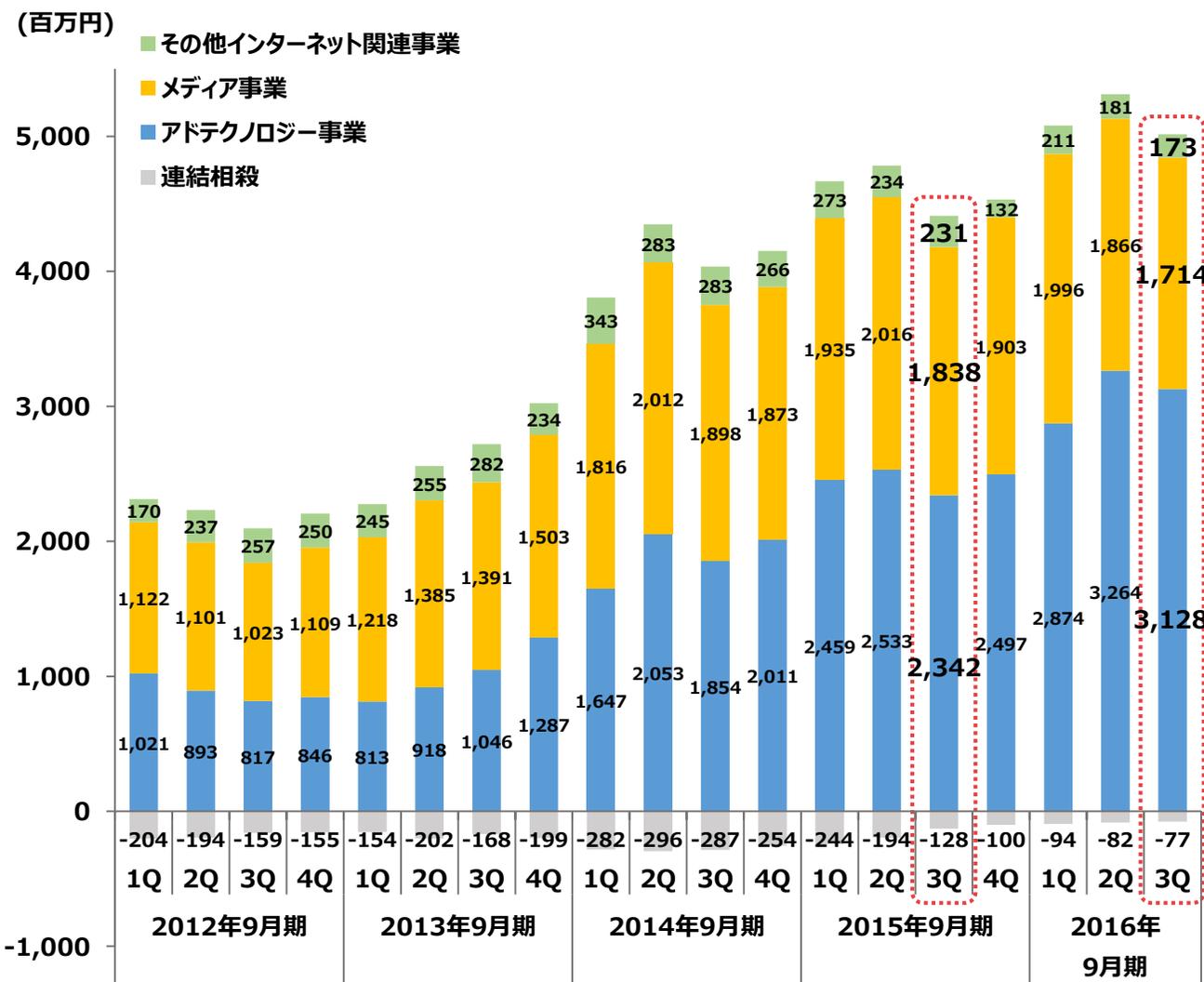
2.8億円

前年同四半期比

▲ 38.2%

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

31.2億円
前年同四半期比

+33.6%

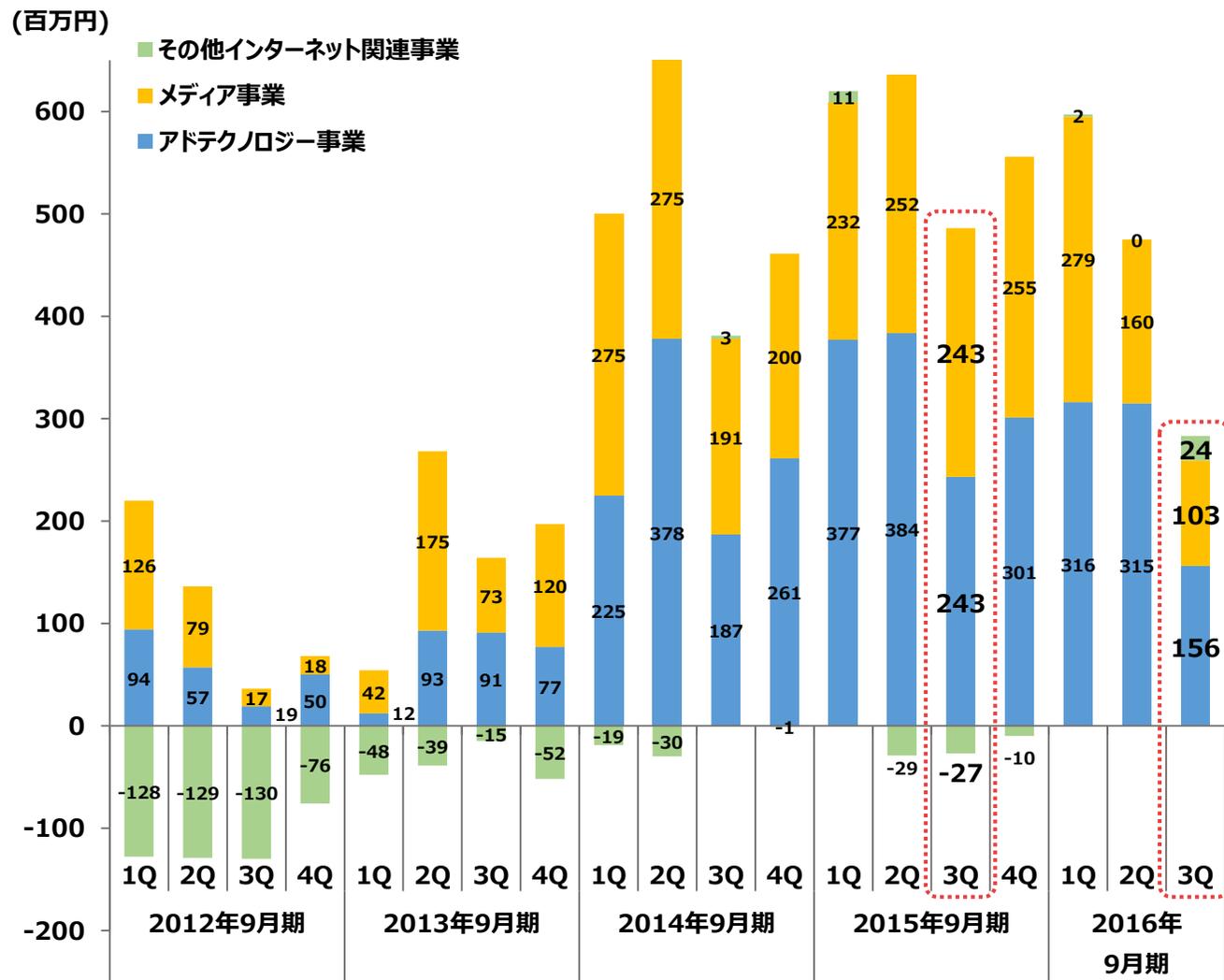
■ メディア事業
売上高

17.1億円
前年同四半期比

▲6.7%

セグメント別営業利益 四半期推移

▶ 積極的な投資による販売管理費増に伴い、アドテクノロジー事業は前年同四半期比で大きく減益。



■ アドテクノロジー事業
営業利益

1.5億円

前年同四半期比

▲ 35.8%

■ メディア事業
営業利益

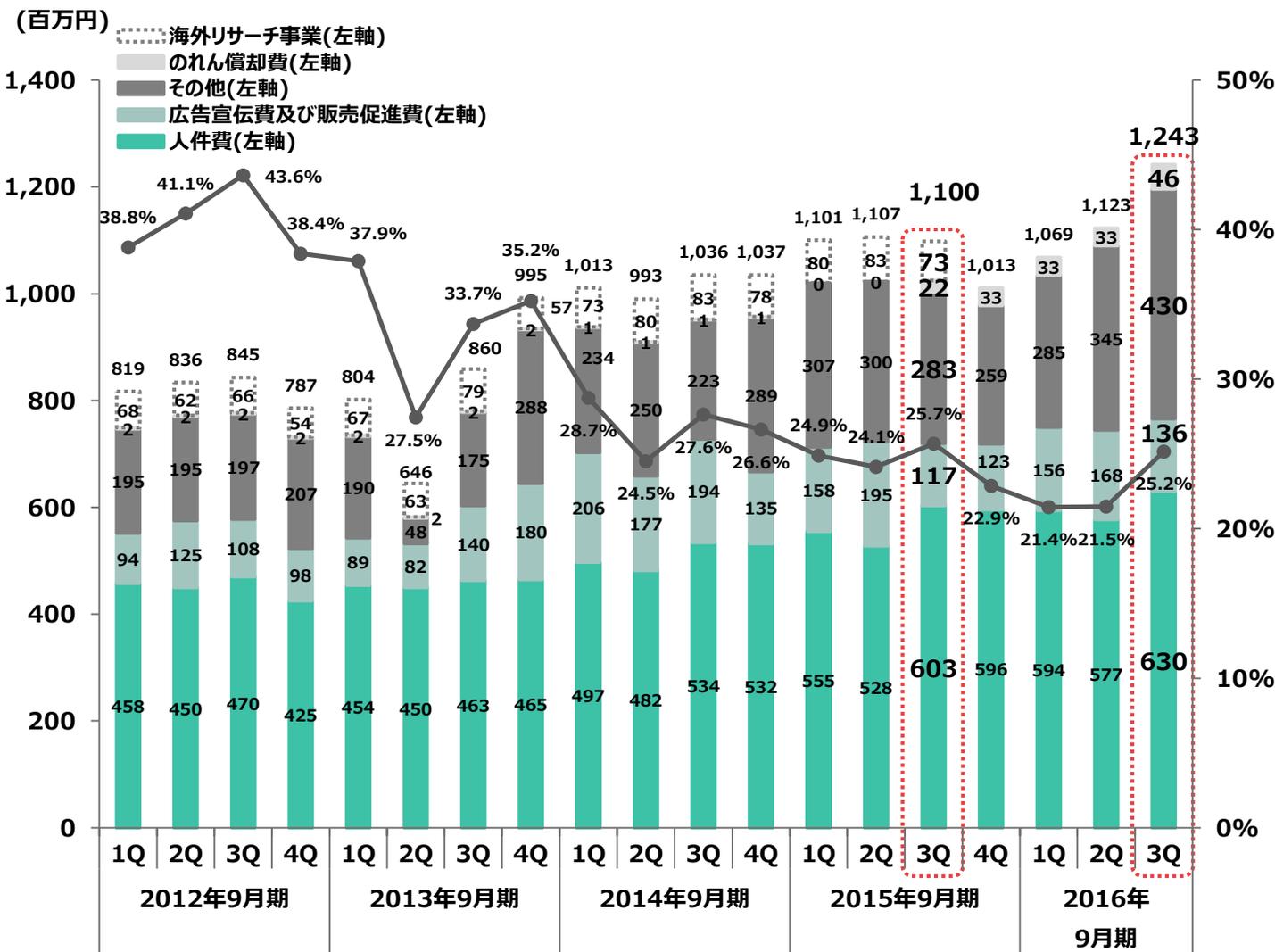
1.0億円

前年同四半期比

▲ 57.4%

連結販売管理費 四半期推移

▶ 人員増加に伴う人件費増やその他に含まれるソフトウェア資産計上（費用のマイナス要因）が少なかったこともあり、前年同四半期比で13.0%増。



販売管理費

12.4億円

前年同四半期比

+13.0%

売上高

販売管理費率

25.2%

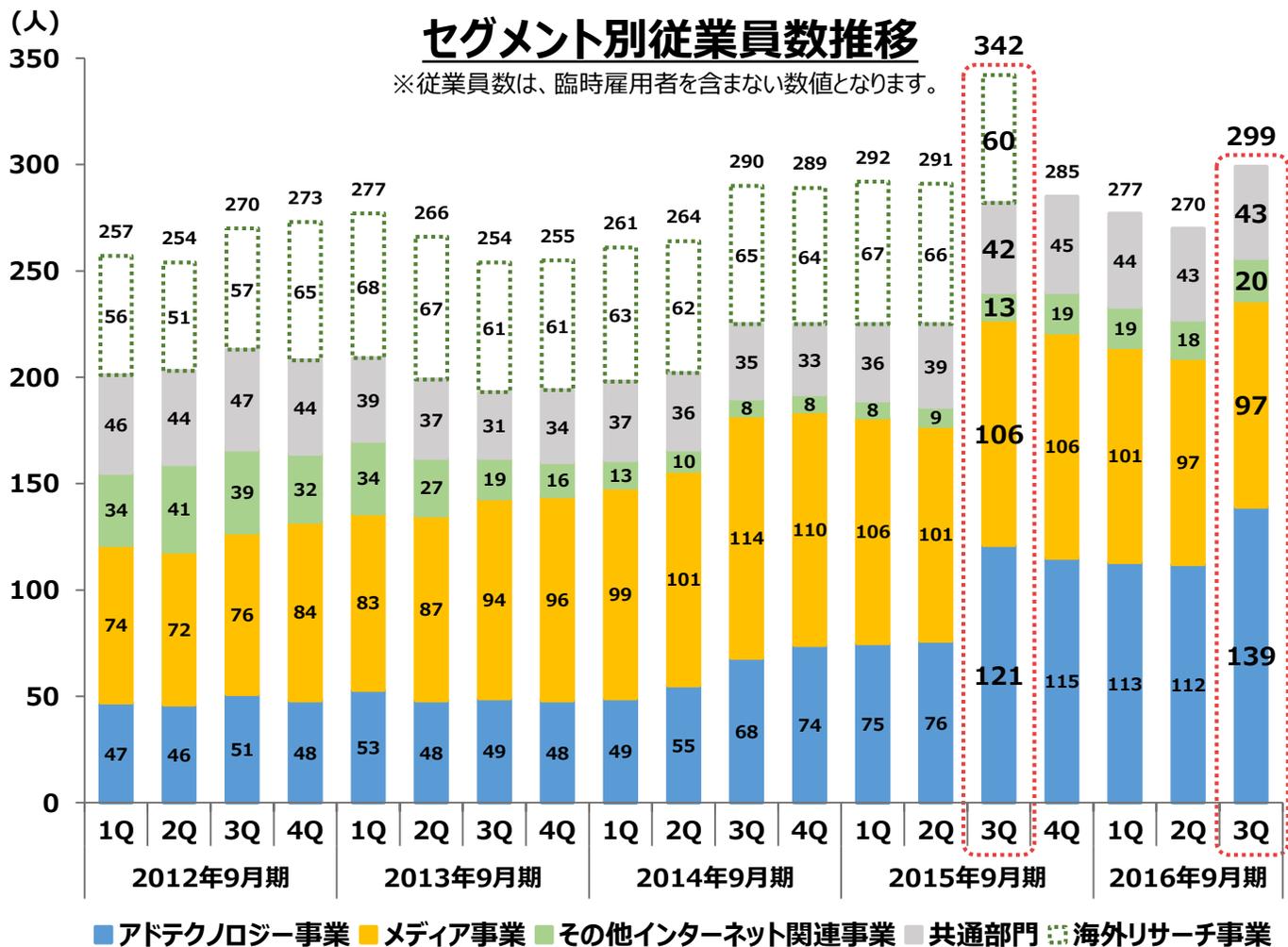
前年同四半期比

▲0.5pt

※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。

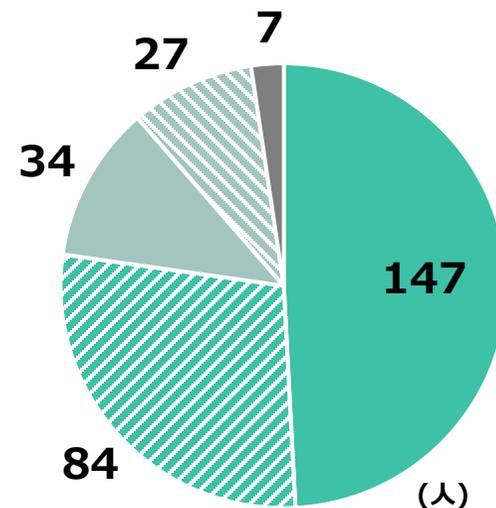
連結従業員数

▶ 先行投資としての採用強化により前四半期比で29名（うち新卒17名）の純増。



職種別内訳

(2016年6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3Q 2016年4月～6月 | 2015年9月期3Q 2015年4月～6月 | 前年同四半期比 | コメント |
|------------------|--------------------------|--------------------------|---------|--|
| 売上高 | 4,939 | 4,283 | +15.3% | |
| 売上総利益 | 1,528 | 1,561 | △2.1% | |
| 売上総利益率 | 30.9% | 36.5% | △5.5pt | ※1 |
| 販売費及び一般管理費 | 1,243 | 1,100 | +13.0% | 円高に伴う為替差損やのれん償却を含む持分法適用関連会社の損益取り込み等、営業外費用79百万円の計上。 |
| 営業利益 | 284 | 460 | △38.2% | |
| 営業利益率 | 5.8% | 10.8% | △5.0pt | ※2 |
| (のれん償却前営業利益) | 331 | 483 | △31.6% | ゴールドスポットメディア社の連結子会社化に伴う差益等、特別利益50百万円の計上。 |
| (のれん償却前営業利益率) | 6.7% | 11.3% | △4.6pt | 一部事業の撤退に伴うソフトウェアの減損損失等、特別損失15百万円の計上。 |
| 経常利益 | ※1 207 | 452 | △54.0% | |
| 税金等調整前四半期純利益 | ※2 243 | 439 | △44.7% | |
| 親会社株主に帰属する四半期純利益 | 169 | 242 | △29.9% | |

四半期連結貸借対照表

| (百万円) | 2016年9月期3Q 2016年6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 | 7,017 | 7,803 | △786 | — |
| うち現金及び預金 | 3,176 | 4,214 | △1,038 | 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 | 5,525 | 4,867 | +658 | ゴールドスポットメディア社の連結子会社化に伴うのれんの増加。 |
| 総資産 | 12,543 | 12,670 | △127 | — |
| 流動負債 | 5,335 | 5,478 | △142 | 買掛金の増加、未払法人税等の減少。 |
| うちポイント引当金 | 2,732 | 2,690 | +42 | — |
| 固定負債 | 732 | 918 | △186 | 長期借入金返済による減少。 |
| 純資産 | 6,475 | 6,274 | +201 | 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 | 12,543 | 12,670 | △127 | — |

アジェンダ

- 01 | 第3四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 3
- 03 | 主要事業の概況 P 1 7
- 04 | 今後の経営方針 P 3 3
- 05 | 参考資料 P 3 9

通期連結業績予想の修正

- ▶ 通期業績予想を修正しました。なお、配当金につきましては、1株当たり10円の期末配当を予想しており、平成27年10月28日に公表した内容からの変更はございません。

当期の経営方針

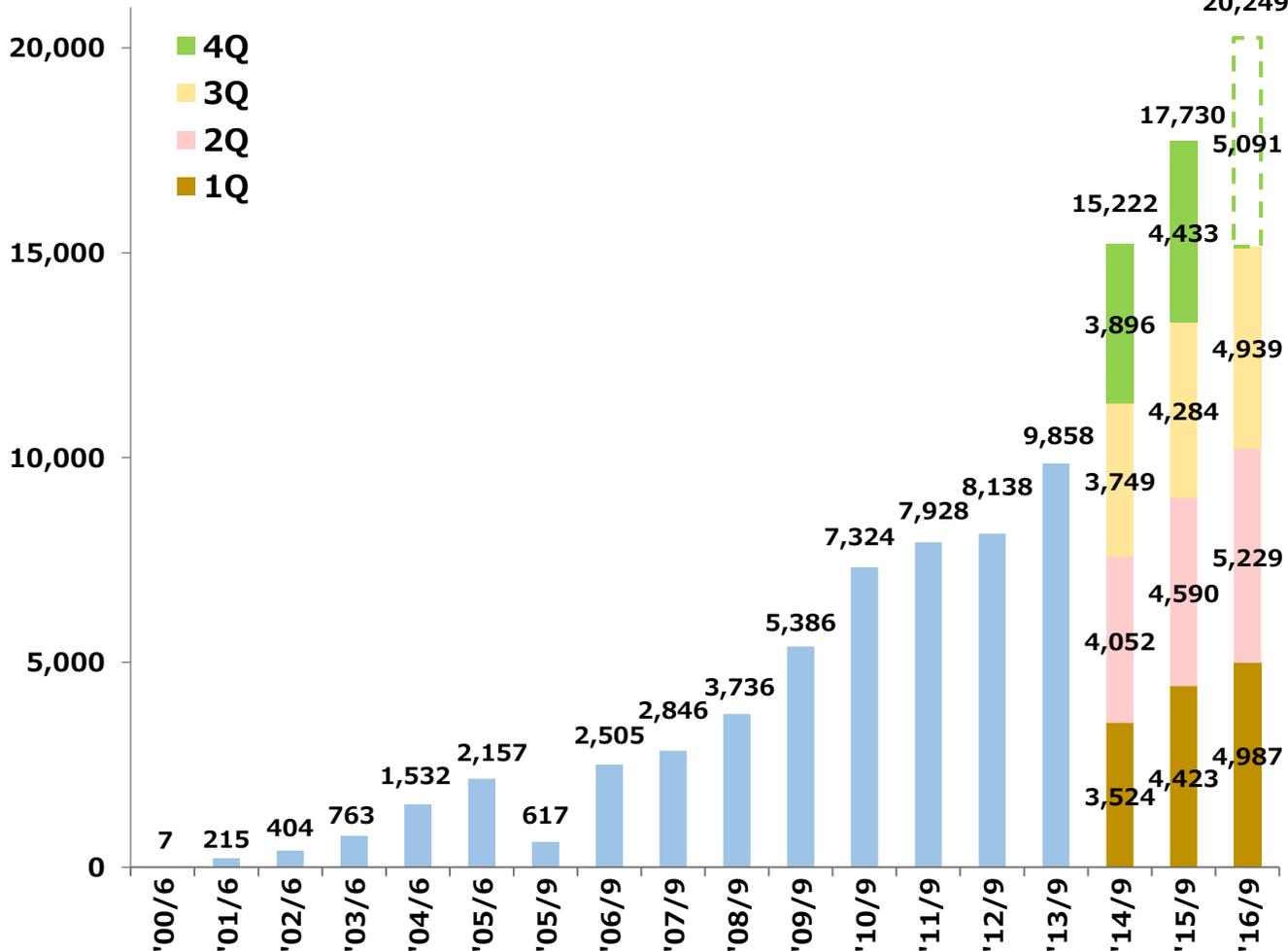
中長期での成長のためにM&Aを含め積極的に投資を行っていく。

| | 期首発表予想 (A) | 今回修正予想 (B) | 増減額 (B - A) | 修正の理由 |
|---------------------------|--------------------|---------------|-------------------|---|
| 連結売上高 (百万円) | 18,500 ～ 20,500 | 20,249 | + 1,749 ～ △251 | 【連結業績】 売上高については前回発表予想のレンジ内で進捗も、売上総利益率が想定より低下。一方で先行投資の実施により販売管理費は想定通りに計上され、営業利益は期首発表予想のレンジを下回る見込み。経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益については、上記の理由に加え、持分法適用関連会社の損失取り込みや評価替え、円高による為替差損の計上等により、期首発表予想のレンジを下回る見込み。 |
| 連結営業利益 (百万円) | 2,000 ～ 2,400 | 1,717 | △283 ～ △683 | 【アドテクノロジー事業】 売上高はサプライサイドで積極的に媒体社の開拓を行ったこと、デマンドサイドのプロダクトラインを強化したことにより計画を上回って推移も、アドテクノロジー市場における競争が想定よりも激しくなり売上総利益率が低下、売上総利益は計画を下回る見込み。一方で積極的な人材採用、インフラ投資やM&A等の先行投資を進め販売管理費は想定通りに計上され、営業利益は計画を下回る見込み。 |
| 連結経常利益 (百万円) | 2,000 ～ 2,400 | 1,488 | △512 ～ △912 | 【メディア事業】 売上高は主にPC向け広告商材やリサーチ商材での落ち込みを、新規メディアやスマートフォン向け商材で補いきれず計画を下回り、また売上総利益も計画を下回る見込み。生産性向上に努め販売管理費は計画より抑制も、売上総利益の減少を補うまでには至らず、営業利益は計画を下回る見込み。 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 (百万円) | 1,200 ～ 1,500 | 850 | △350 ～ △650 | |
| 1株当たり当期純利益 (円 銭) | 100.91 ～ 126.14 | 71.83 | — | |

2016年9月期 連結売上高予想

▶ 修正後の通期売上高予想に対し75%の進捗。

(百万円)



通期売上高予想

202億円

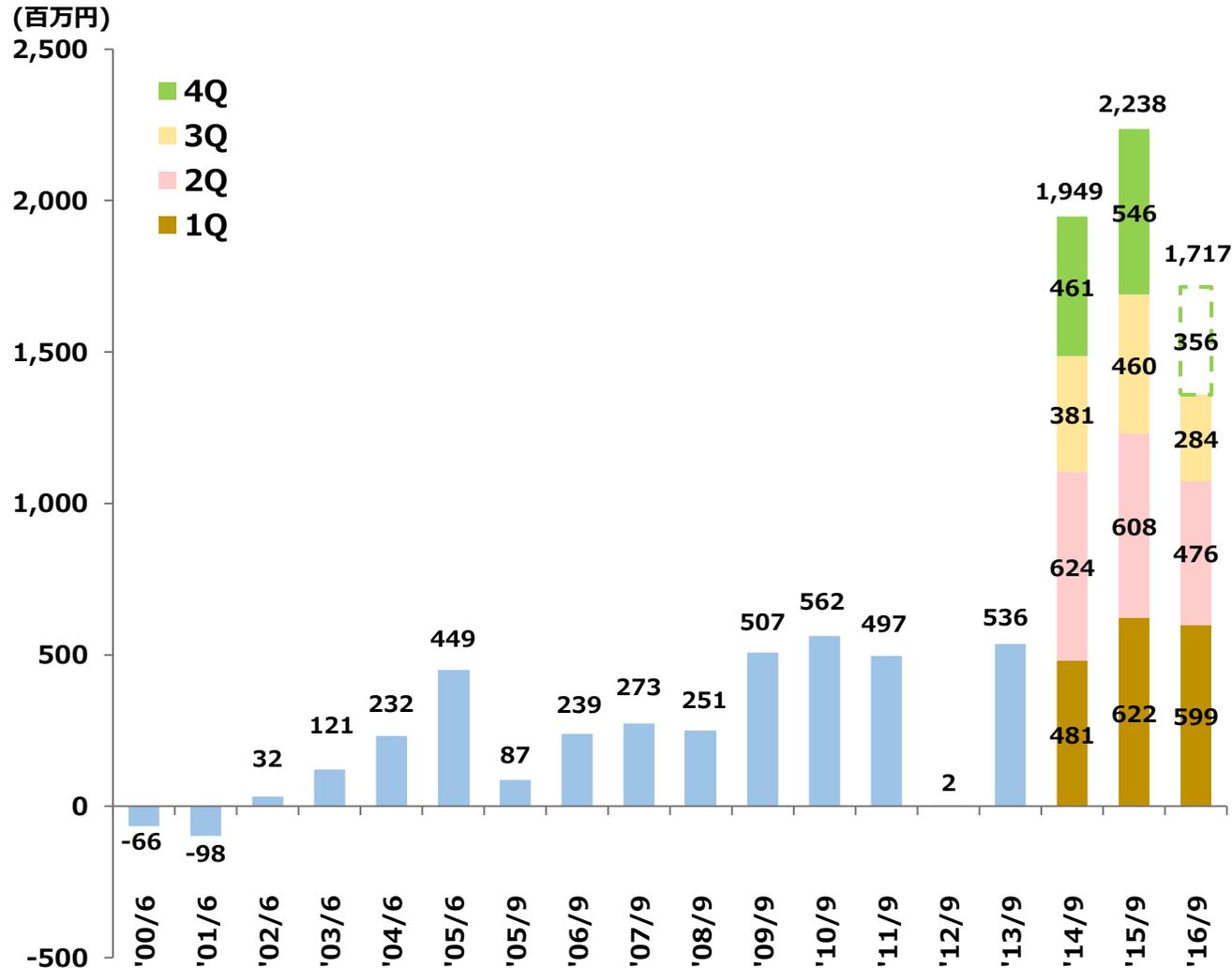
3Q累計売上高実績

151億円

※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

▶ 修正後の通期営業利益予想に対し、79%の進捗。



通期営業利益予想

17.1億円

3Q累計営業利益実績

13.6億円

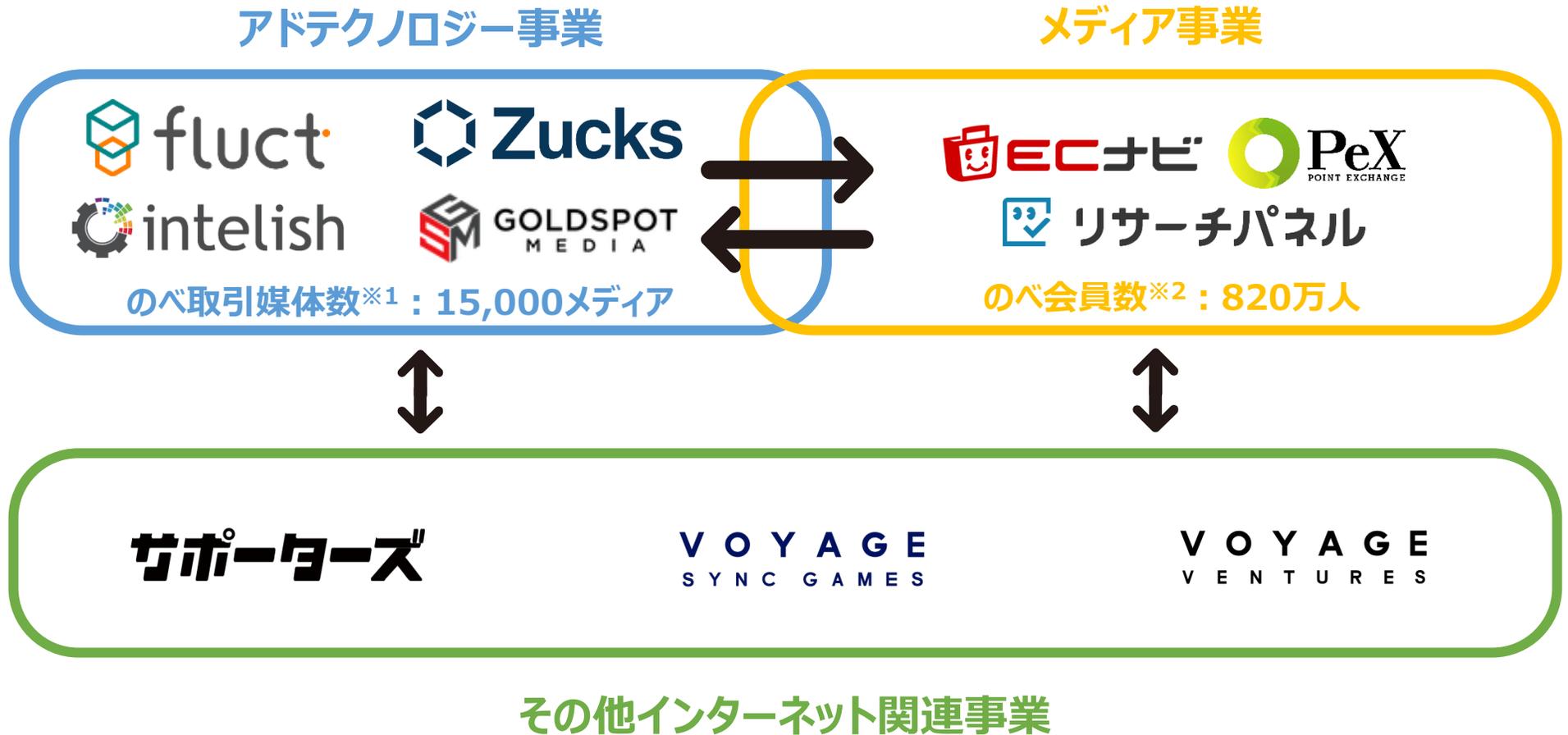
※2005年9月期は決算期変更による3ヶ月の変則決算となっております。

アジェンダ

- 01 | 第3四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 3
- 03 | 主要事業の概況 P 1 7**
- 04 | 今後の経営方針 P 3 3
- 05 | 参考資料 P 3 9

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。

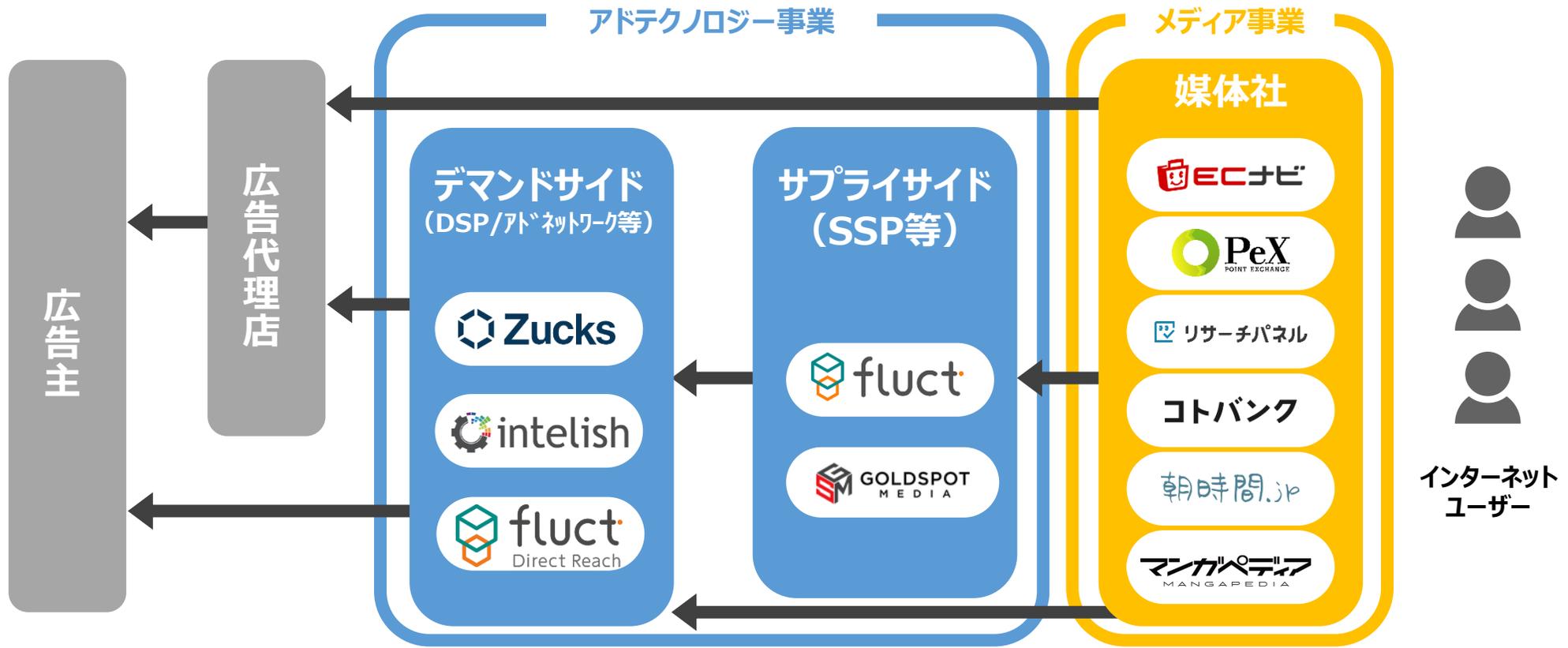


※1 : 2016年6月末現在での「SSP fluct」及び「Zucksアドネットワーク」の合算値となります。

※2 : 2016年6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

PMP
(プライベートマーケットプレイス)



ネイティブ広告・
インフィード広告



アドベリフィケーション・
アドフラウド



スマホ向け
アドネットワーク



スマホ向け
アフィリエイト



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

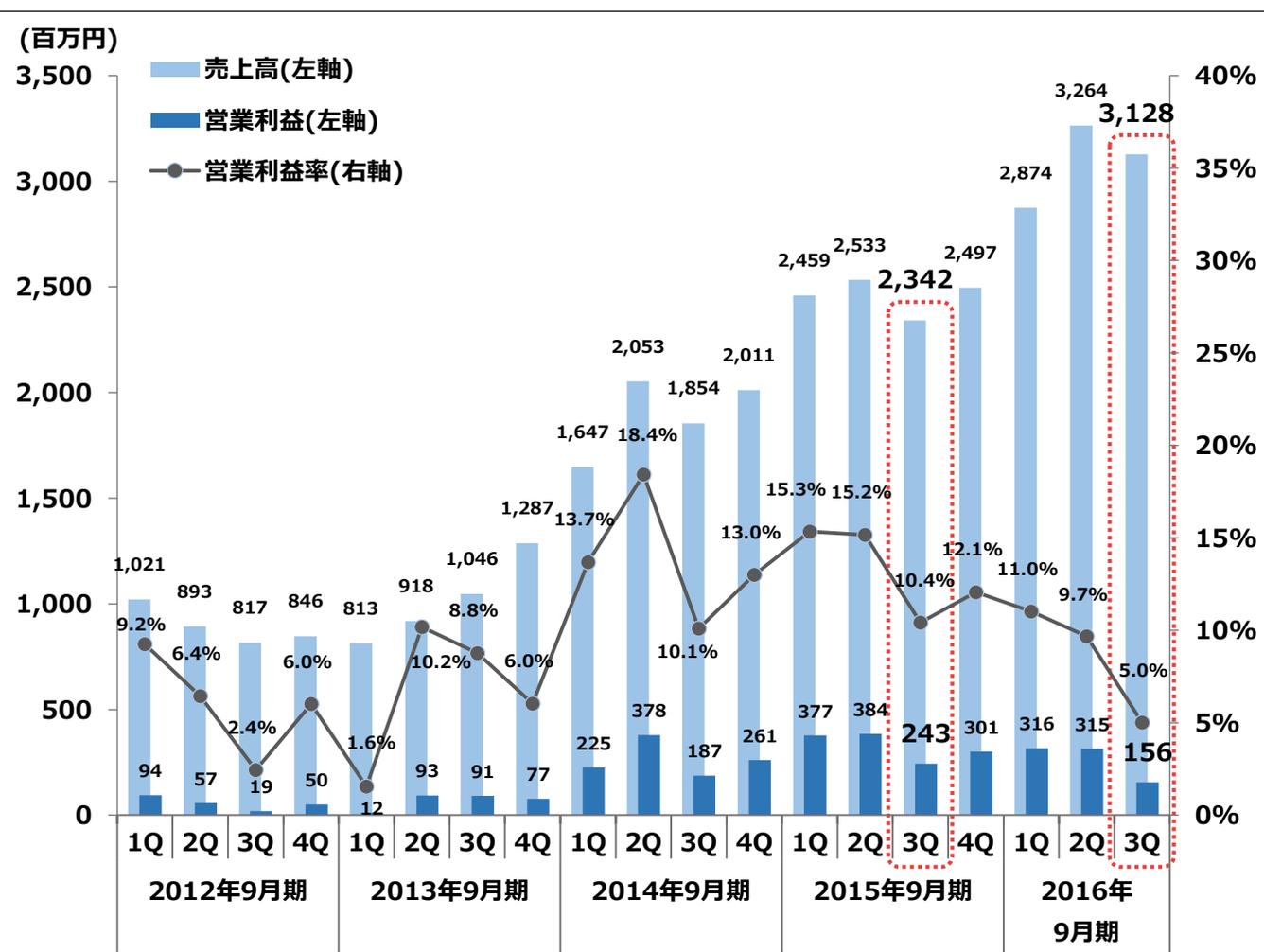
事業課題のシェア

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。
人員増・インフラ投資・のれん償却費などの先行投資により、営業利益は前年同四半期比で減益。



■ 売上高

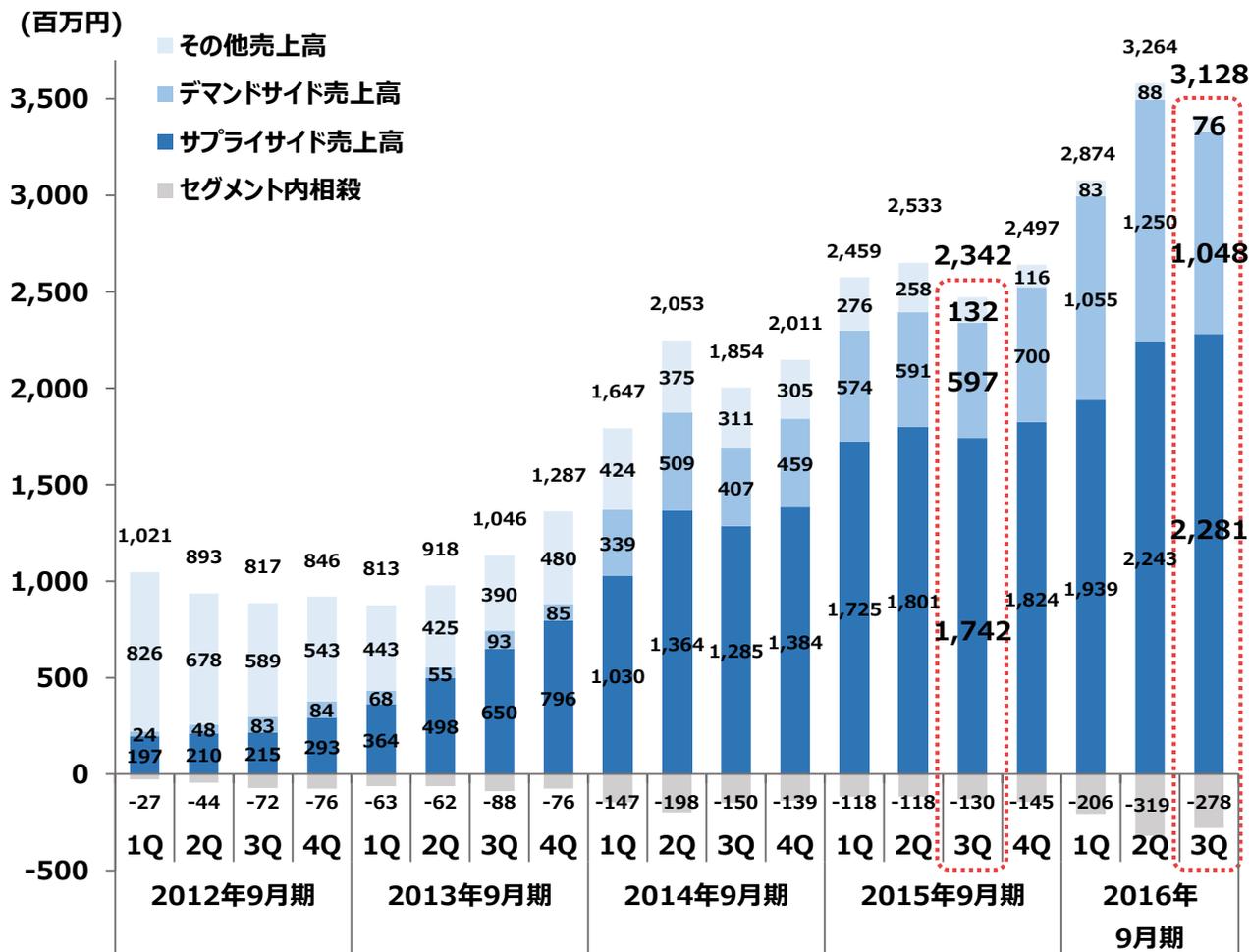
31.2億円
前年同四半期比
+33.6%

■ 営業利益

1.5億円
前年同四半期比
▲35.8%

アドテクノロジー事業売上高内訳 四半期推移

- ▶ サプライサイドは媒体社の開拓を積極的に進め、過去最高の売上を更新。
 デマンドサイドは「Zucks」が牽引し、前年同四半期比で75%増。



■ サプライサイド売上高
22.8億円
 前年同四半期比

+31.0%

■ デマンドサイド売上高
10.4億円
 前年同四半期比

+75.4%

※サプライサイド売上高：「SSP fluct」及び「ゴールドスポットメディア」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」、「intelish」及び「fluct Direct Reach」等の合算値となります。

Momentum社を7月21日付で持分法適用関連会社化

▶ ナショナルクライアント、ブランド系広告の出稿量拡大に向けた取り組みを強化。



| | |
|-------|---|
| 会社名 | : Momentum株式会社 |
| URL | : http://www.m0mentum.co.jp/ |
| 所在地 | : 東京都港区東麻布1-10-12 |
| 代表取締役 | : 高頭 博志 |
| 設立 | : 2014年3月 |
| 総投資額 | : 62百万円 (今回追加投資額59百万円) |
| 出資比率 | : 20.5% |

事業の概要

アドベリフィケーション（広告出稿におけるブランド保護）機能・アドフラウド（広告不正）対策機能など、独自の技術を開発・提供することで、広告主がインターネット広告を安全に効率良く広告出稿できる世界を実現。



Black Swan

テキスト解析技術を用いて
ページ単位でブランドの
広告掲載をコントロール

・フィルタリングメニュー
ネガティブなコンテンツへの掲載コントロールなど独自メニューを保有



業種別



違法ダウンロード



2chまとめ



アダルト



ネガティブ

取引される全ての広告出稿

アドフラウド～広告不正など無価値な
環境・対象への広告出稿

アドベリフィケーション～
ブランド価値の毀損を起こす広告出稿

効果的な広告出稿

ブラウザ解析技術、
媒体解析技術を用いて、
無価値な媒体、不正なオーディエンス
などへの広告掲載を排除



Black Heron

・自動閲覧プログラム

・Hidden Ads（隠し広告）

・サイトアクセス生成サービス

・自動生成系サイト

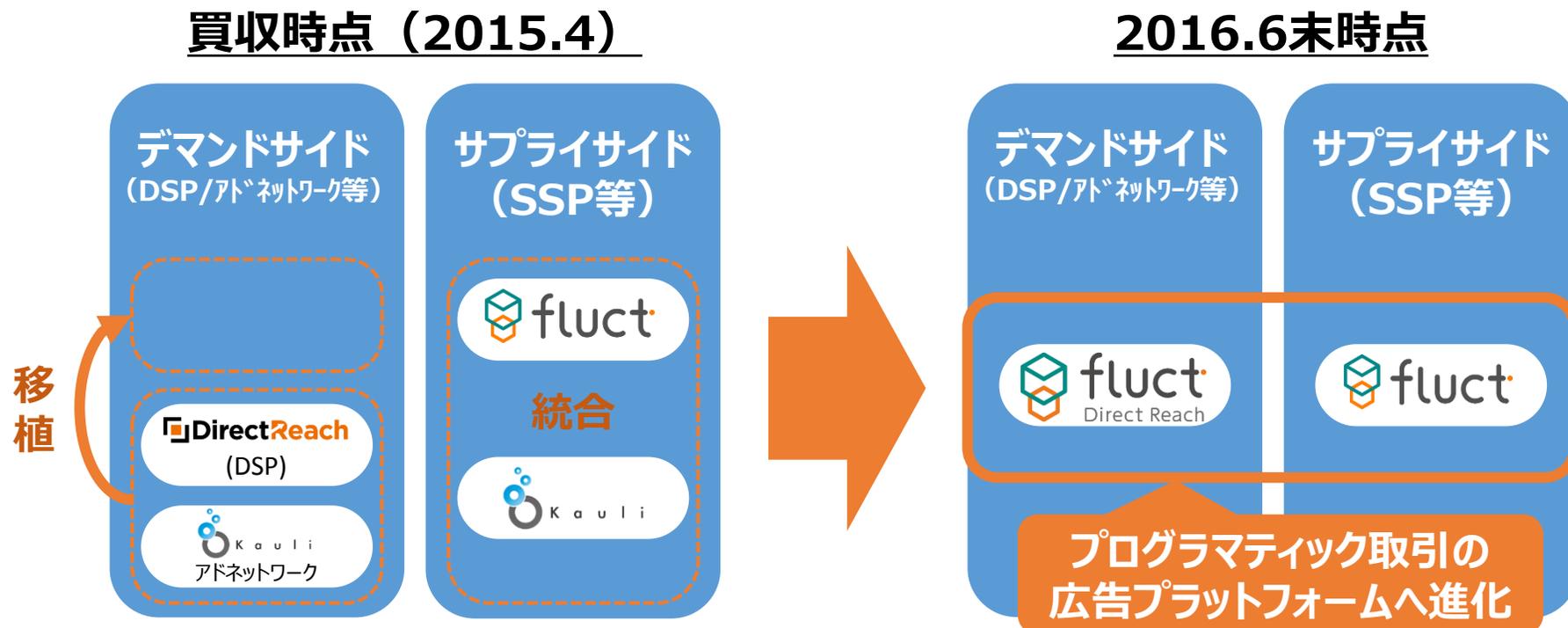
・クリックフラウド

・偽造ブラウザ

など多種多様な手法に対応

「Kauli」と「fluct」の統合が完了

- ▶ 6月末をもって全ての統合が完了。「Kauli」と「fluct」は系統的に統合され、「fluct」はSSPからプログラマティック取引の広告プラットフォームへ進化。



- 2015年4Qにプロダクト統合に先行して組織統合を行った結果、メディア営業の効率化や開発力・技術力の強化が進む。
- プロダクト統合においては、配信imp数の拡大による規模拡大に加え、KauliのDirect Reach機能 (DSP機能) をfluctへ移植することで、fluctは単なるSSPからDSP機能をも内包するプログラマティック取引の広告プラットフォームへと進化し、より高単価の広告配信が可能となった。

メディア事業

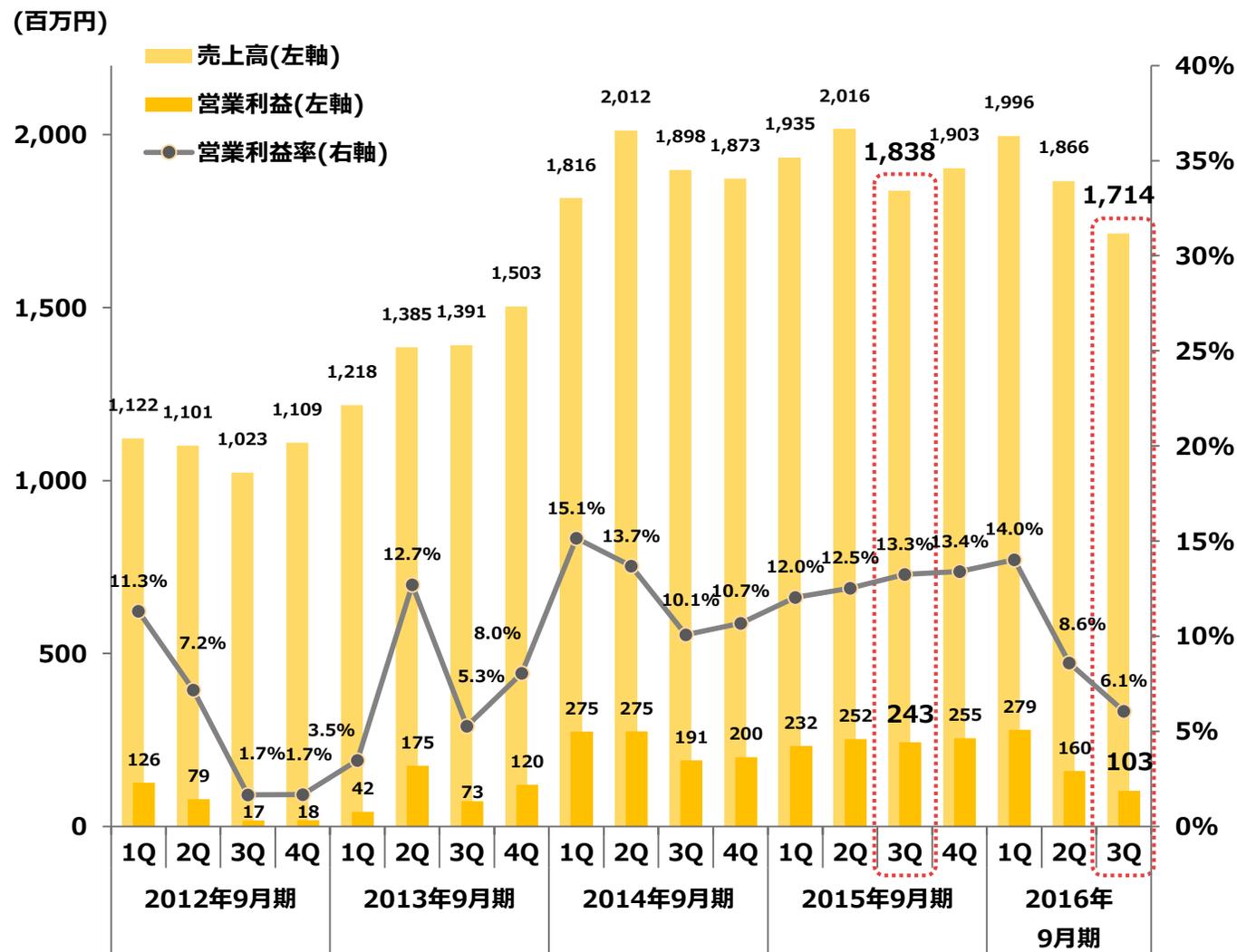
メディア事業の強み

- ▶ 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

▶ マーケティングソリューション事業の不振、自社メディアにおける熊本地震による広告自粛等により前年同四半期比で減収減益。

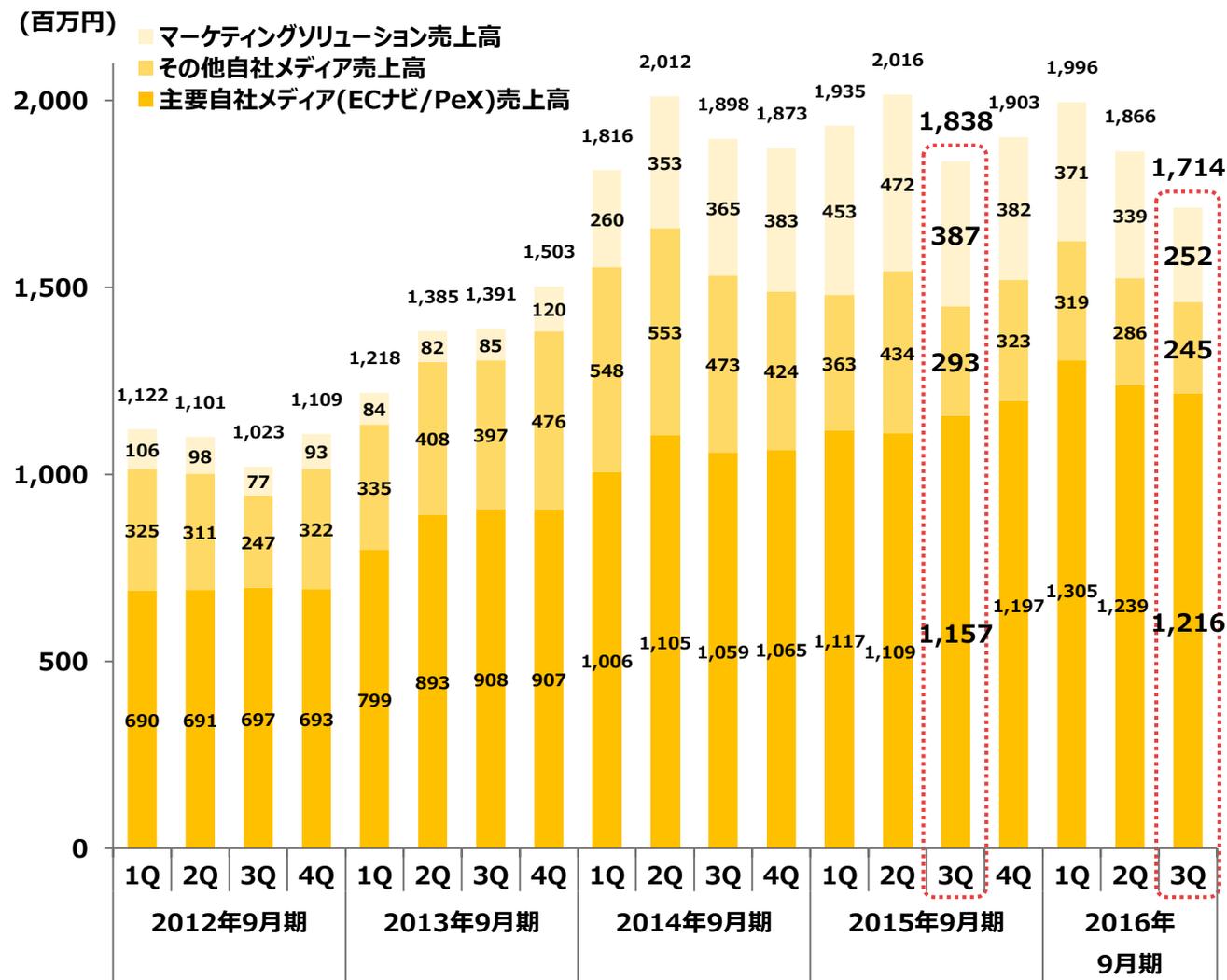


■ 売上高
17.1億円
 前年同四半期比
▲6.7%

■ 営業利益
1.0億円
 前年同四半期比
▲57.4%

メディア事業売上高内訳 四半期推移

▶ 主要自社メディアは熊本地震による広告自粛等の影響がありながらも、前年同四半期比では5%の増収。一方でマーケティングソリューションは、デジタルギフトオンデマンドの需要減が響いた。



■ 主要自社メディア
(ECナビ/PeX)売上高

12.1億円

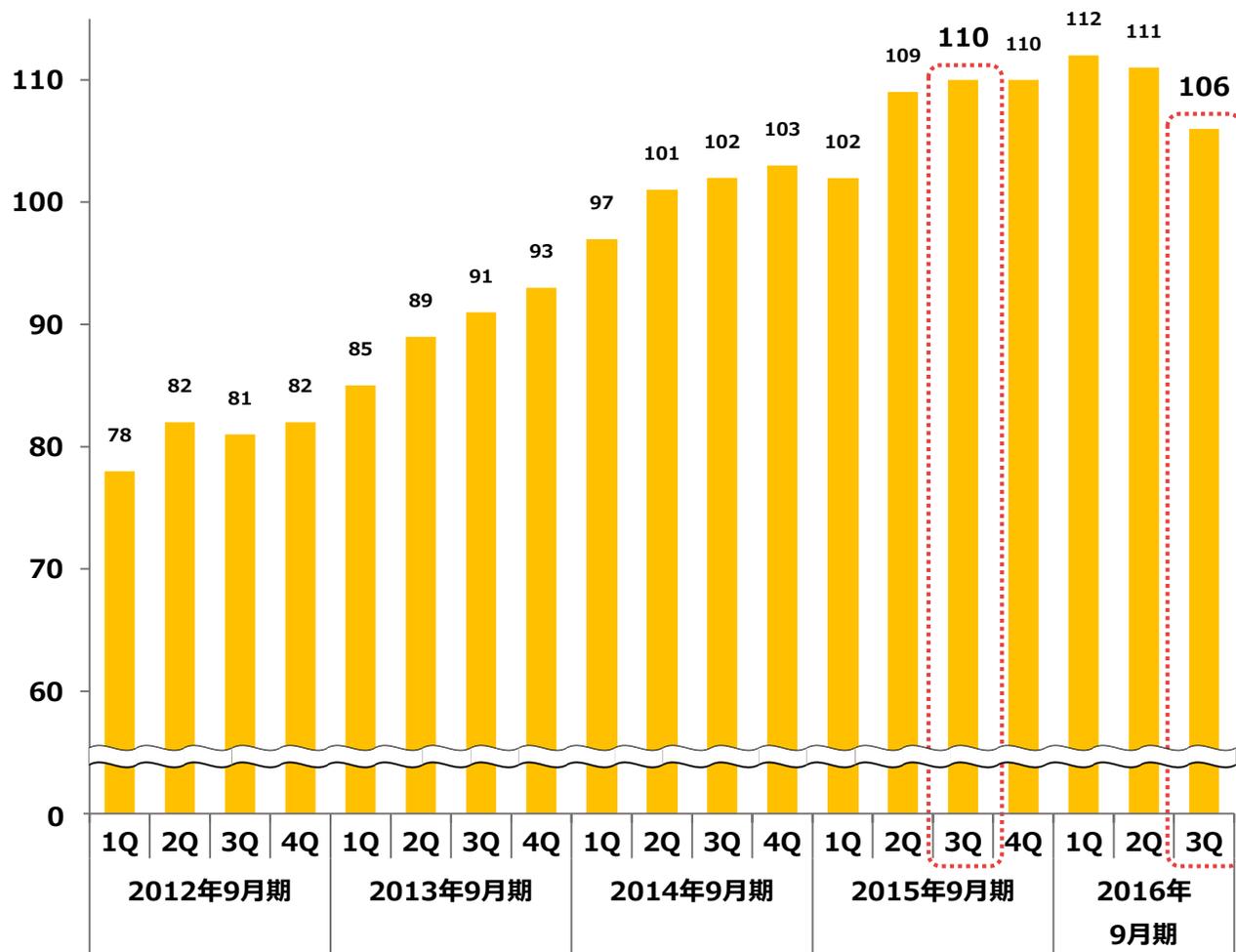
前年同四半期比

+5.1%

主要自社メディア(ECナビ/PeX) QAU※ 四半期推移

▶ 熊本地震発生後の約2週間、新規会員獲得のプロモーションや既存会員向けメール広告配信等を自粛したことにより、QAU（四半期ベースのアクティブユーザー数）は一時的に減少。

(万人)



■ 主要自社メディア
(ECナビ/PeX)QAU

106万人

前年同四半期比

▲4.2%

※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。

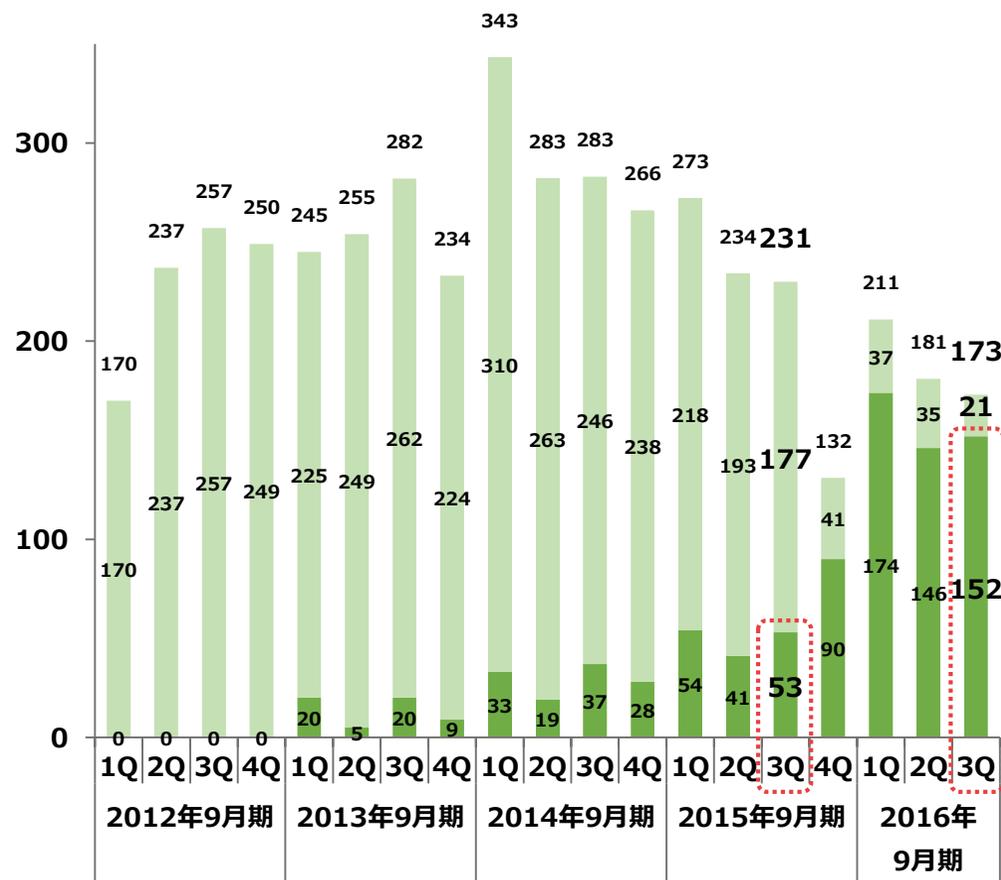
その他インターネット関連事業

その他インターネット関連事業 四半期推移

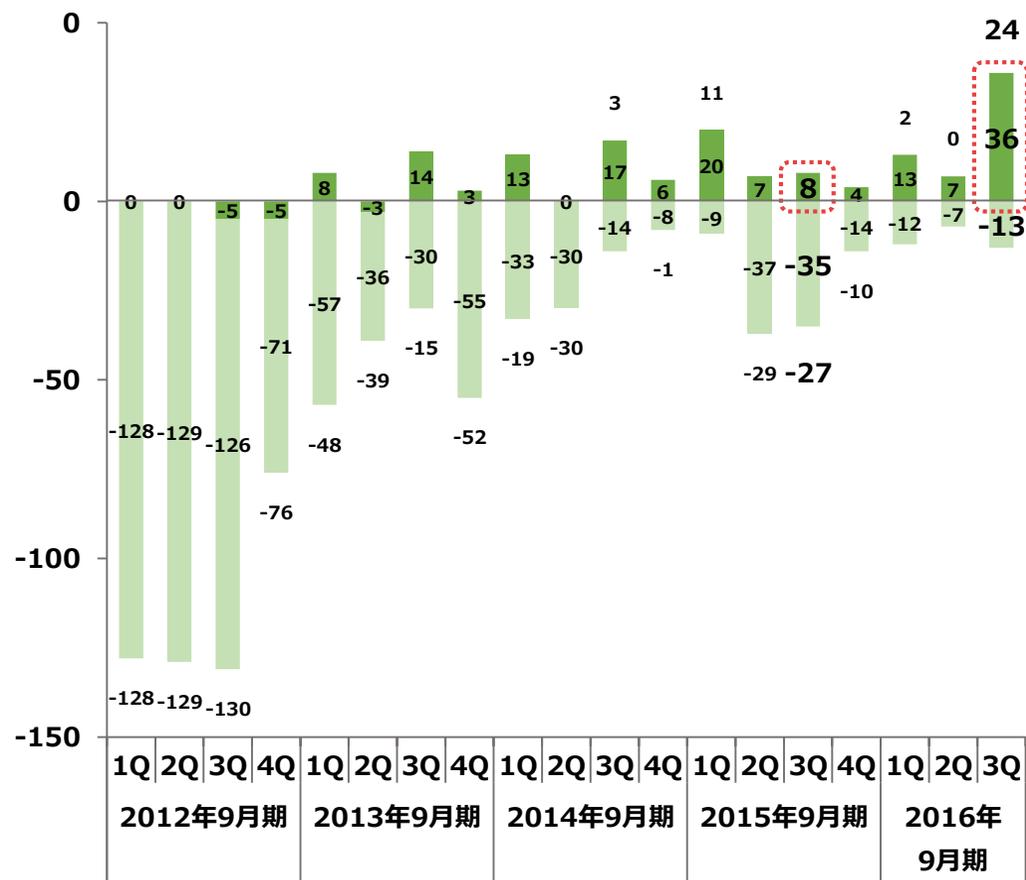
▶ 新卒採用支援事業「サポーターズ」、ゲームパブリッシング事業「VOYAGE SYNC GAMES」の2社が順調に業績を伸ばし、その他インターネット関連事業の業績を牽引。

(百万円)

売上高



営業利益



■ サポーターズ/VOYAGE SYNC GAMES ■ 撤退/売却/その他

アジェンダ

| | | | |
|----|--|----------------|--------------|
| 01 | | 第3四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 3 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 1 7 |
| 04 | | 今後の経営方針 | P 3 3 |
| 05 | | 参考資料 | P 3 9 |

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3四半期トピックスと今後の取り組み

3Qトピックス

今後の取り組み

アドテクノロジー事業

- fluct社が「DoubleClick Ad Exchange」のアプリ内広告の提供を開始
- 「fluct」、アプリへのRTB取引を開始
- Momentum社を持分法子会社化

- 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

- ECナビ会員数500万人突破
- 家計簿アプリ「レシトク」のサービス終了

- 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

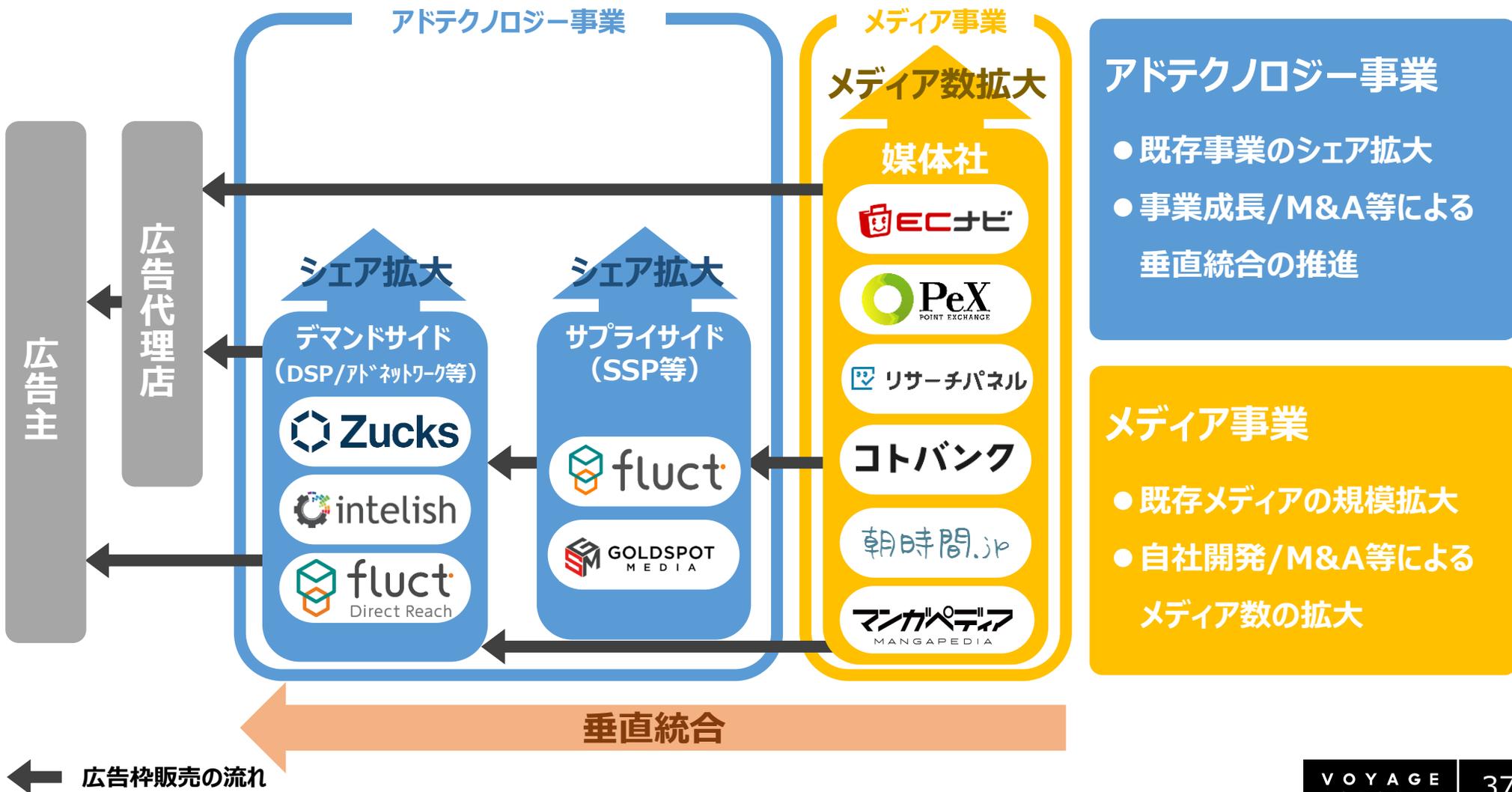
- VOYAGE SYNC GAMES社の「三国双舞」が事前登録開始
- ブロックチェーンの政策提言を行う日本ブロックチェーン協会に参画

- 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

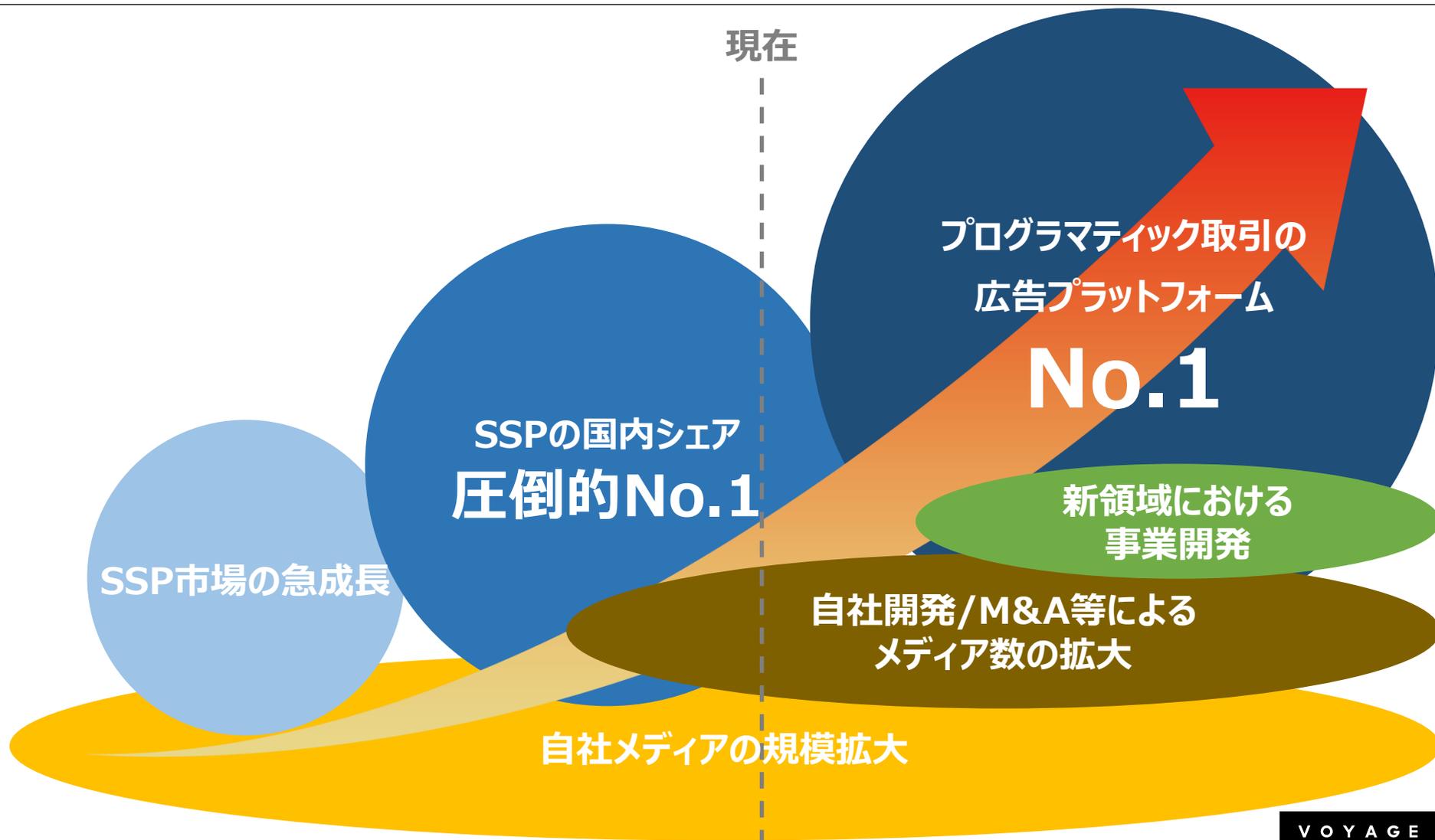
当社の成長シナリオ

▶ 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。



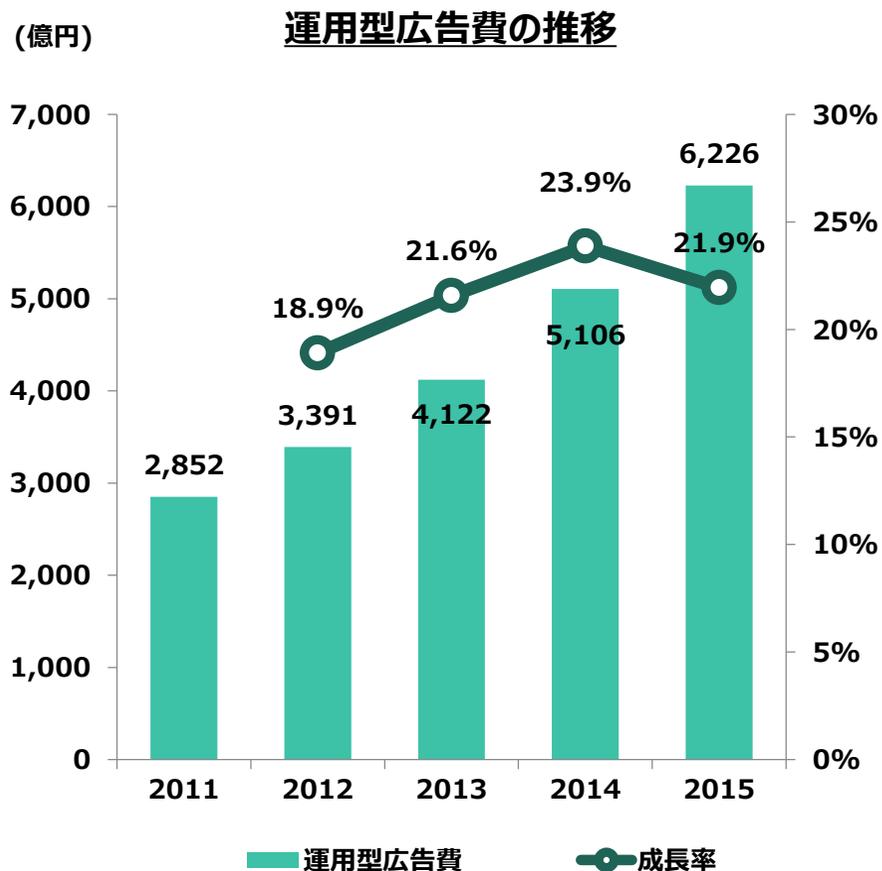
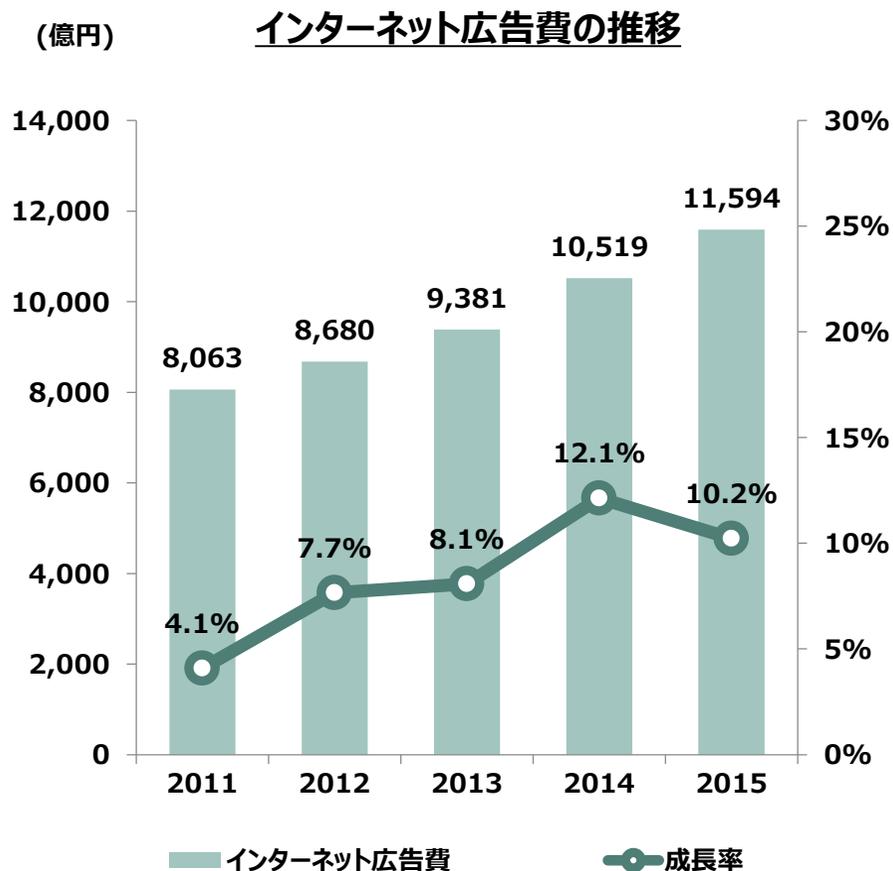
アジェンダ

- 01 | 第3四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 3
- 03 | 主要事業の概況 P 1 7
- 04 | 今後の経営方針 P 3 3
- 05 | 参考資料 P 3 9

市場の概況

インターネット広告市場

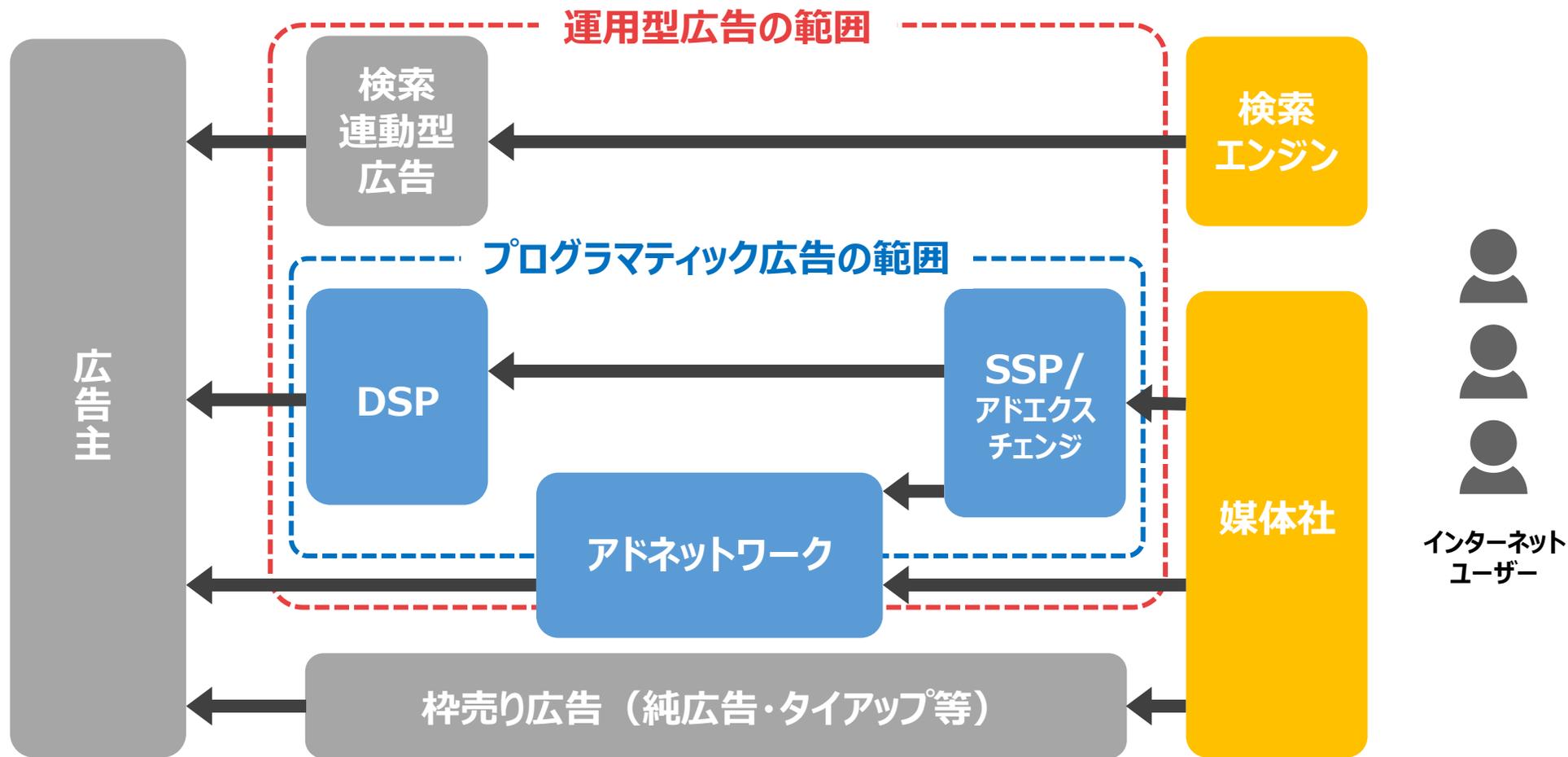
- ▶ 日本のインターネット広告市場は順調に拡大し、2014年に初の1兆円超え。
特に近年は運用型広告が急成長している。



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

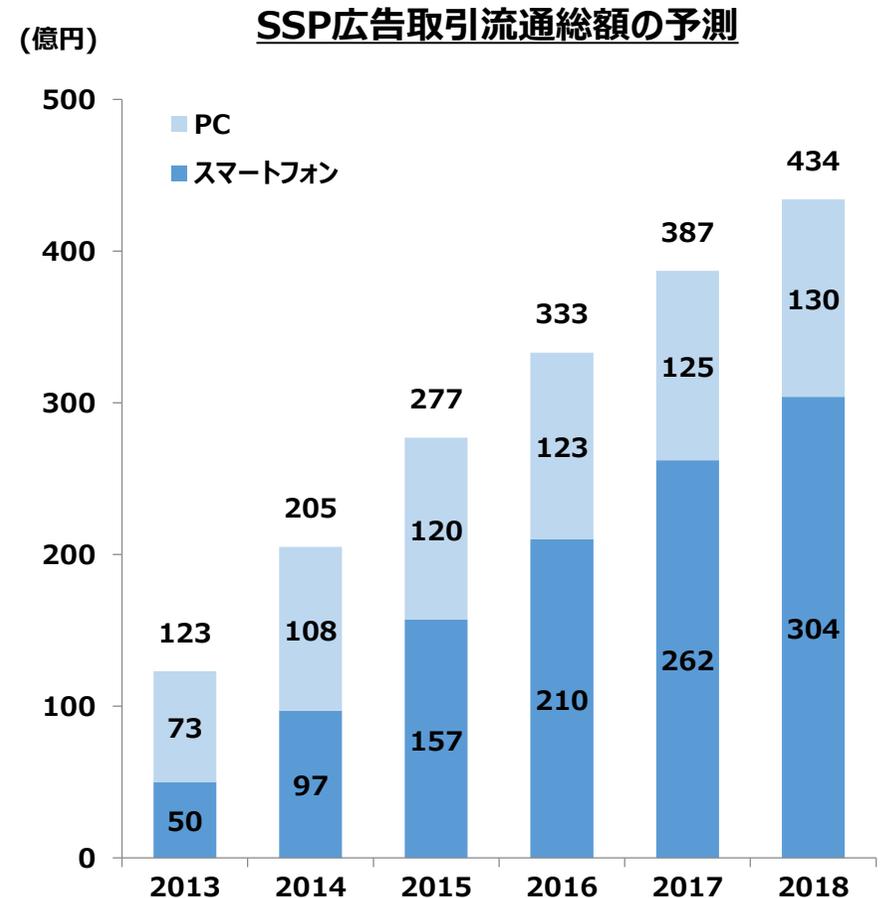
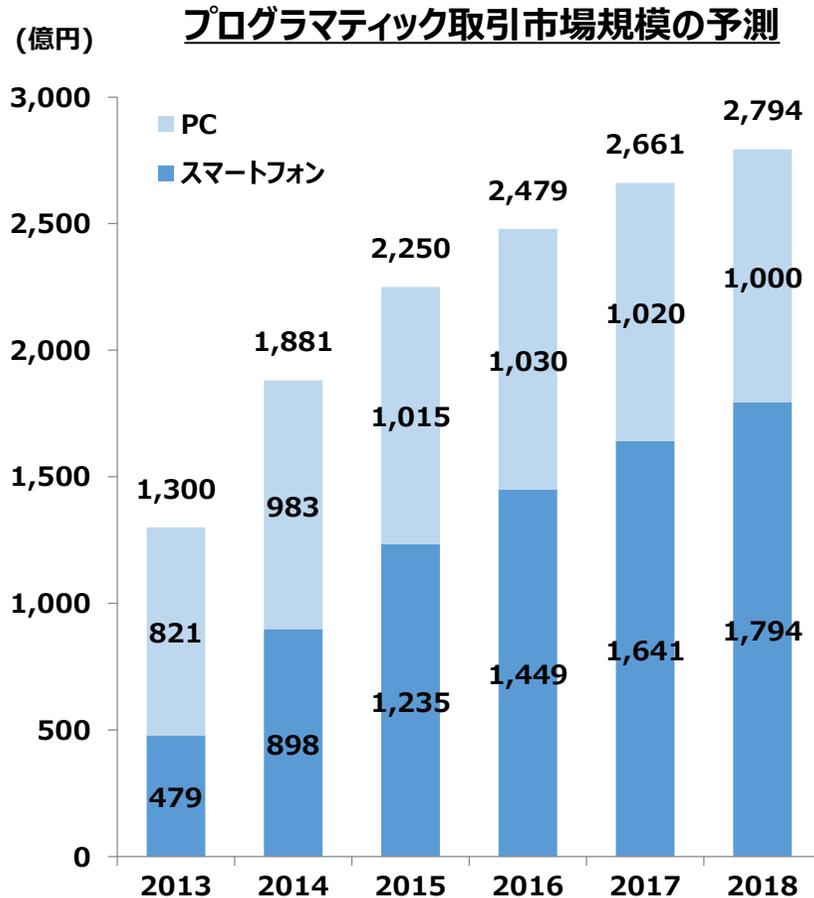
- ▶ 膨大なデータを処理するプラットフォームにより、広告配信の最適化を行う広告手法。検索連動広告や一部のアドネットワーク、DSP/アドエクスチェンジ/SSPが典型例。



← 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

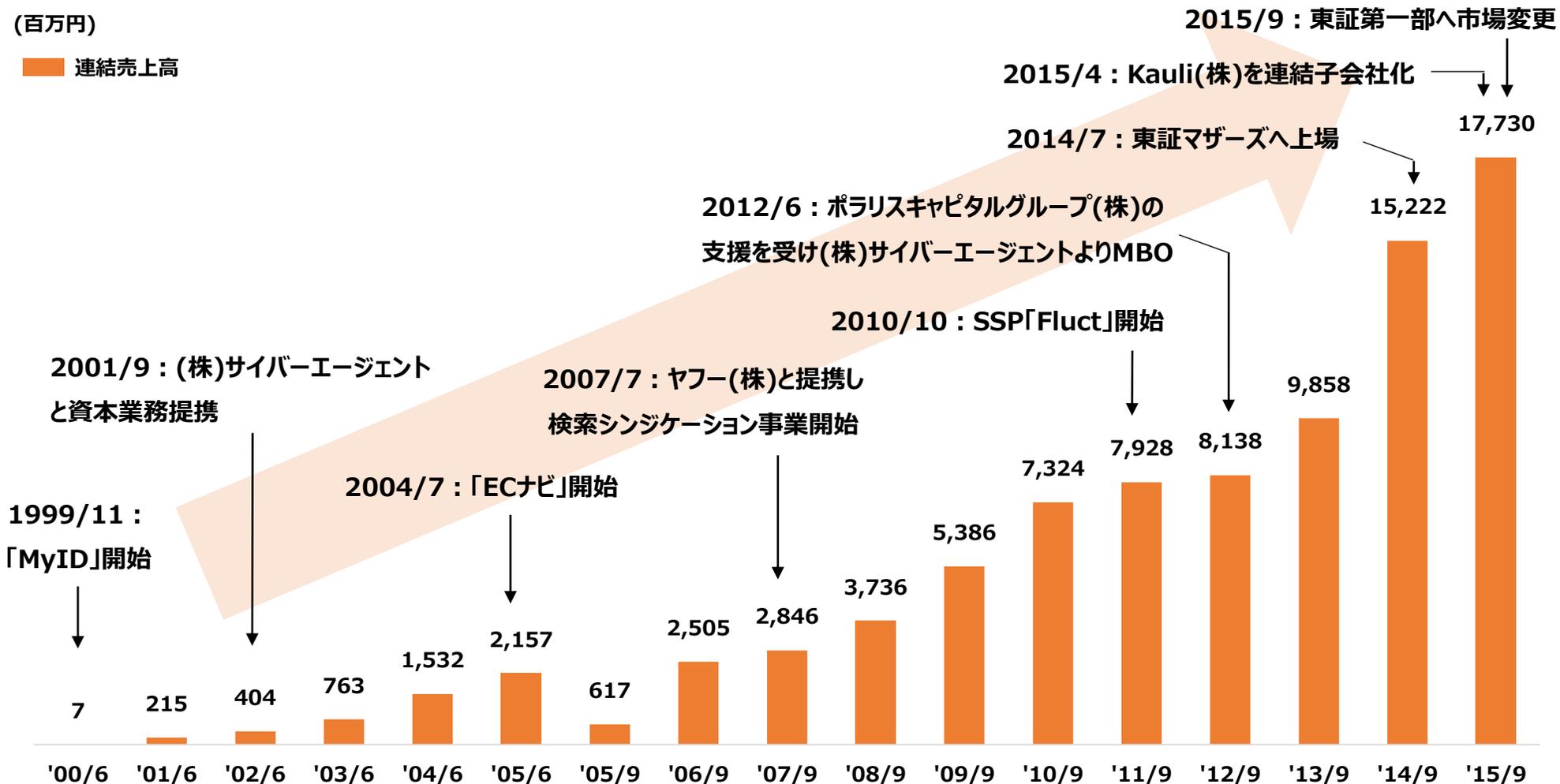
| | |
|--------|------------------------------|
| 社名 | 株式会社VOYAGE GROUP |
| 設立 | 1999年 10月 8日 |
| 資本金 | 9億9,971万円 (2016年6月末現在) |
| 事業内容 | アドテクノロジー事業、メディア事業 |
| 連結従業員数 | 299人 (2016年6月末現在) ※臨時雇用者含めない |

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 |  | 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7月22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 |
| Momentum株式会社 |  | 20.5% | インターネット広告出稿におけるブランド保護機能等の開発・提供 |
| 株式会社ドウ・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7月22日現在。

直近の主なパブリシティ実績

| | | |
|------------|--|---|
| 2016年4月21日 | 【Markezine】 | 「fluct Direct Reach」と「HotView」が連携 レコメンデーションの精度向上 |
| 2016年4月22日 | 【ビジネスチャンス6月号 P6～P9】 | TOP Interview 起業人 – 成功を掴んだ者たち – VOYAGE GROUP 代表取締役社長兼CEO 宇佐美進典 |
| 2016年4月27日 | 【今、この株を買おう 2016年春夏号 フィスコ×株価予報・投資相談 P21】 | フィンテック関連銘柄 VOYAGE GROUP フィンテックラボ新設 |
| 2016年4月28日 | 【TechCrunch】 | 仮想通貨とブロックチェーンで政策提言、日本ブロックチェーン協会を旗揚げ |
| 2016年4月29日 | 【CNETJapan】 | 「日本ブロックチェーン協会」が発足--28社が参画、行政も"次の一手"に期待 |
| 2016年5月30日 | 【Markezine】 | fluct、「Ad Exchange in-app ads」の提供開始～アプリ提供企業の収益化支援 |
| 2016年6月8日 | 【日経産業新聞17面】 | u m a m i、7社から5000万円（資金調達） |
| 2016年6月9日 | 【前川孝雄の人が育つ会社研究室】 | オフィスはまるで海賊船！若手も経営会議参加OK！停滞ムードから働きがいNo.1企業への改革物語 |
| 2016年6月10日 | 【ExchangeWire Japan】 | 「メディアの成長を共創する」 VOYAGE GROUPのSSP事業拡大戦略 [インタビュー] |
| 2016年6月23日 | 【Social Game Info】 | VOYAGE GROUPの子会社fluct、モバイルアプリ向けのマーケティングツールのReproと提携 |
| 2016年6月24日 | 【Markezine】 | fluct、Reproと連携～SSP利用するアプリディベロッパー向けにマーケティングツール提供 |
| 2016年6月27日 | 【企業家倶楽部8月号 P52～P55】 | 宇佐美進典の経営道場 上 失敗体験を社内で共有する文化 |
| 2016年7月7日 | 【Markezine】 | VOYAGE VENTURES、スマホアプリ分析サービス「App Ape」運営のFULLERに出資 |
| 2016年7月7日 | 【THE BRIDGE】 | リリース5ヶ月で黒字化、男性向けトレンド発信メディア「JION」が VOYAGE VENTURESとiSGSインベストメントワークスから資金調達 |
| 2016年7月12日 | 【THE BRIDGE】 | IROYAがVOYAGE VENTURESから資金調達、 O2O事業で大和物流・東急電鉄・東急百貨店との業務提携を発表 |
| 2016年7月12日 | 【TechCrunch】 | ファッションECのIROYA、自社ノウハウをもとにオムニチャネル基盤を提供----大和ハウスや東急など提携 |
| 2016年7月13日 | 【Social Game Info】 | VOYAGE SYNC GAMES、新作タイトルのティザーサイトを公開！ 7月15日12時に情報解禁および事前登録開始を予定！ |

**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。