

V O Y A G E
G R O U P

東証一部 3688

2016年9月期通期 決算説明資料

2016年10月26日

アジェンダ

01		連結決算の概要	P	3
02		主要事業の概況	P	2 1
03		今後の経営方針	P	4 5
04		通期連結業績予想	P	6 0
05		参考資料	P	6 6

アジェンダ

01		連結決算の概要	P	3
02		主要事業の概況	P	21
03		今後の経営方針	P	45
04		通期連結業績予想	P	60
05		参考資料	P	66

2016年9月期 通期 決算概要

報告セグメントの見直し

- ▶ 事業実態及び今後の経営方針に合わせ、変更しました。
なお財務会計上の報告セグメントについては、2017年9月期1Qより見直し。

- ① 「アドテクノロジー事業」を「アドプラットフォーム事業」へと名称変更。
- ② 「メディア事業」から「ポイントメディア事業」を切り出し。
- ③ 「メディア事業」のポイントメディア以外の事業と「その他インターネット関連事業」を統合し、「インキュベーション事業」へ。

旧セグメント（～2016年9月期）



新セグメント（2017年9月期～）



※本資料は新セグメント基準での説明となっておりますが、「参考データ」（74～76ページ）にて旧セグメント基準での情報を掲載しております。

2016年9月期 通期 ハイライト

売上高	208.4億円	前年比	+17.5%
営業利益	17.2億円	前年比	▲23.1%
(のれん償却前営業利益)	18.7億円	前年比	▲18.1%

- ✓ アドプラットフォーム事業が順調に成長し、連結売上高は前年比で17.5%増。過去最高を更新。
- ✓ 期首の「中長期での成長のためにM&A含めて積極的に投資を行っていく」という方針に基づき、ゴールドスポットメディア社の連結子会社化、データセンターへの設備投資など、約11.4億円を投資。
- ✓ 成長領域であるアドプラットフォーム事業への人材シフトを進め、事業系人材の55%超に。

通期業績概要

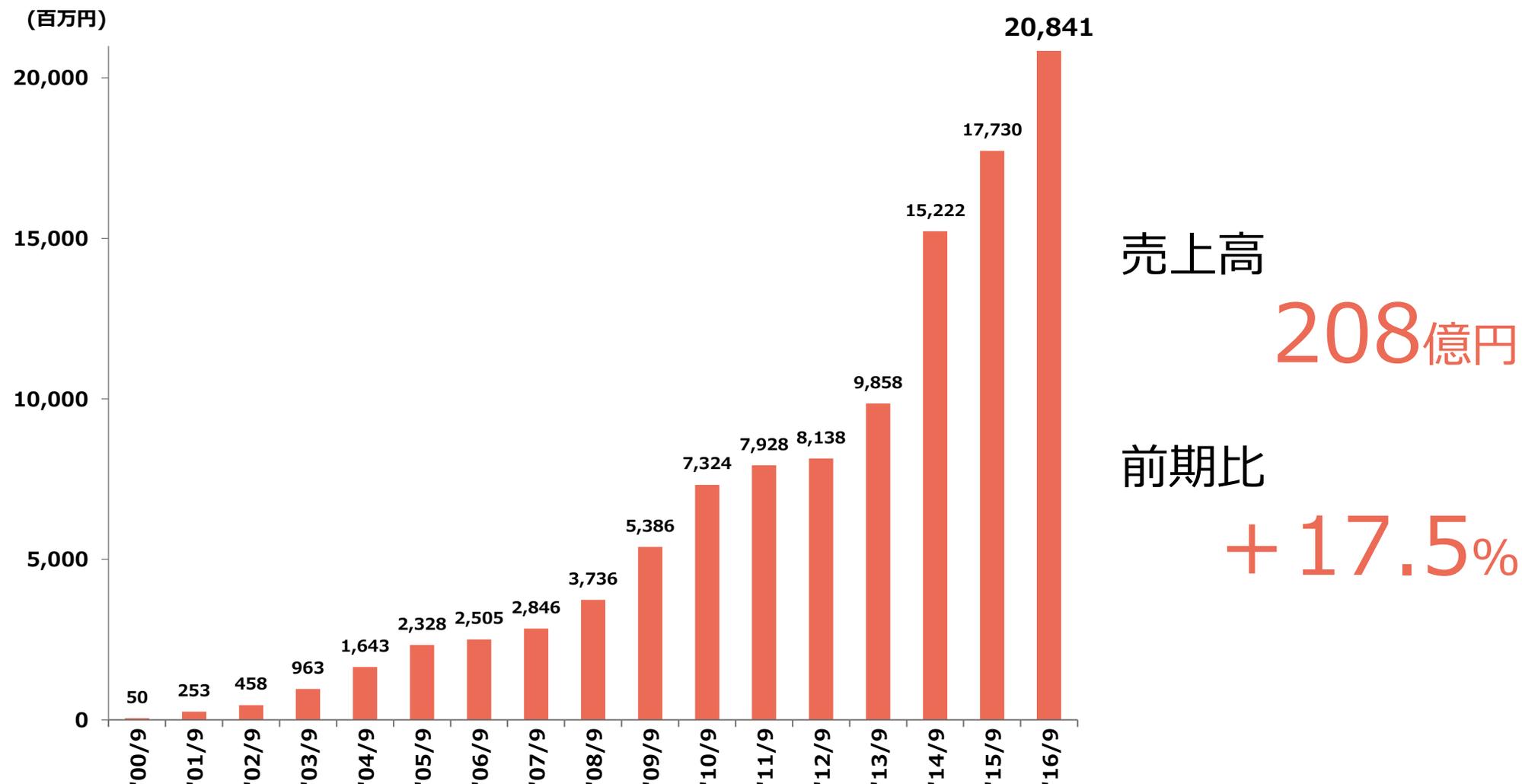
- ▶ 売上高・営業利益については、7/22開示の修正業績予想を上回った。
 経常利益・当期純利益は、持分法適用関連会社の資本政策に伴う評価減等により予想を下回った。

(百万円)	2016年9月期		業績予想比
	7/22修正業績予想	実績	
売上高	20,249	20,841	+ 2.9%
営業利益	1,717	1,720	+ 0.2%
経常利益	1,488	※ 1,246	△ 16.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	850	731	△ 13.9%

※ 持分法適用関連会社であるマーケティングアプリケーションズ社とインテージ社との間での資本業務提携に伴う評価減194百万円の計上、持分法適用関連会社に係るのれんの償却及び損失取り込み52百万円の計上、円高に伴う為替差損22百万円の計上等

通期連結売上高推移

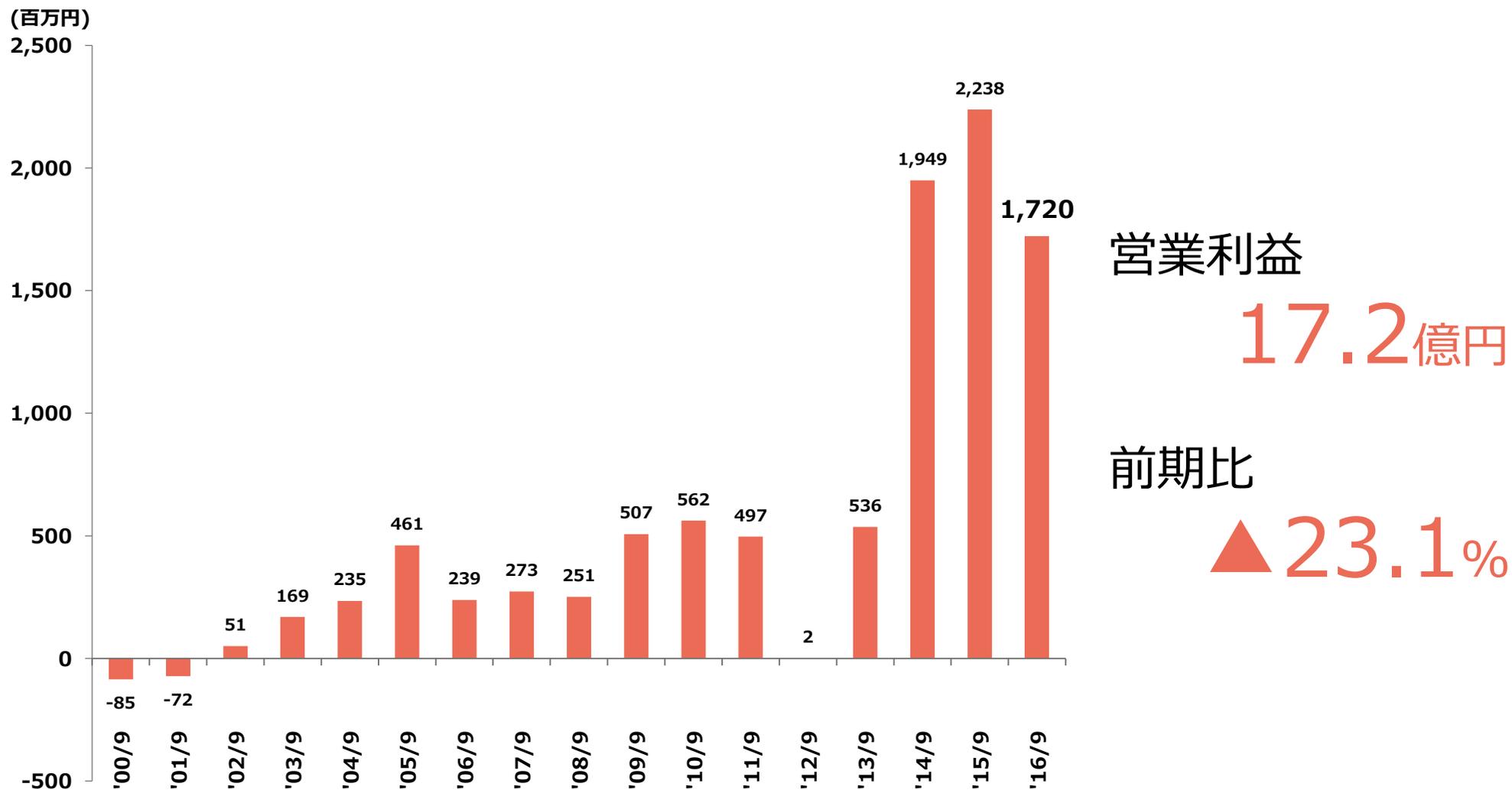
▶ 創業以来17年連続での増収により過去最高を更新。



※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いるため、過去に遡及して1年単位となるように補正しています。

通期連結営業利益推移

▶ 積極的に先行投資を進めたため、前年比23.1%減の営業利益17.2億円に。



※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いるため、過去に遡及して1年単位となるように補正しています。

連結損益計算書

(百万円)	2016年9月期	2015年9月期	前期比	コメント
	2015年10月～2016年9月	2014年10月～2015年9月		
売上高	20,841	17,730	+17.5%	
売上総利益	6,421	6,561	△2.1%	
販売費及び一般管理費	4,700	4,323	+8.7%	
営業利益	1,720	2,238	△23.1%	※1
営業外収益	25	79	△67.9%	持分法適用関連会社であるマーケティングアプリケーションズ社とインテージ社との間での資本業務提携に伴う評価減194百万円の計上、持分法適用関連会社に係るのれんの償却及び損失取り込み136百万円の計上、円高に伴う為替差損154百万円の計上等
営業外費用	※1 500	128	+288.8%	
経常利益	1,246	2,189	△43.1%	
特別利益	73	※2 400	△81.6%	※2 グループ内でのリサーチ事業再編に伴う持分変動利益393百万円の計上等
特別損失	61	79	△22.7%	
税金等調整前当期純利益	1,258	2,510	△49.9%	
法人税等	593	911	△34.9%	
非支配株主に帰属する当期純損失	△67	△49	+36.4%	
親会社株主に帰属する当期純利益	731	1,646	△55.6%	

連結貸借対照表

(百万円)	2016年9月期 2016年9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	7,361	7,803	△441	—
うち現金及び預金	3,111	4,214	△1,103	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	5,176	4,867	+308	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	12,537	12,670	△133	—
流動負債	5,538	5,478	+60	買掛金の増加、未払法人税等の減少。
うちポイント引当金	2,704	2,690	+14	—
固定負債	666	918	△251	長期借入金返済による減少。
純資産	6,332	6,274	+58	当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	12,537	12,670	△133	—

連結キャッシュ・フロー計算書

(百万円)	2016年9月期 2015年10月～2016年9月	主な要因
営業活動によるキャッシュ・フロー	829	税金等調整前当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	△1,145	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	△701	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	3,111	—

2016年9月期 第4四半期 決算概要

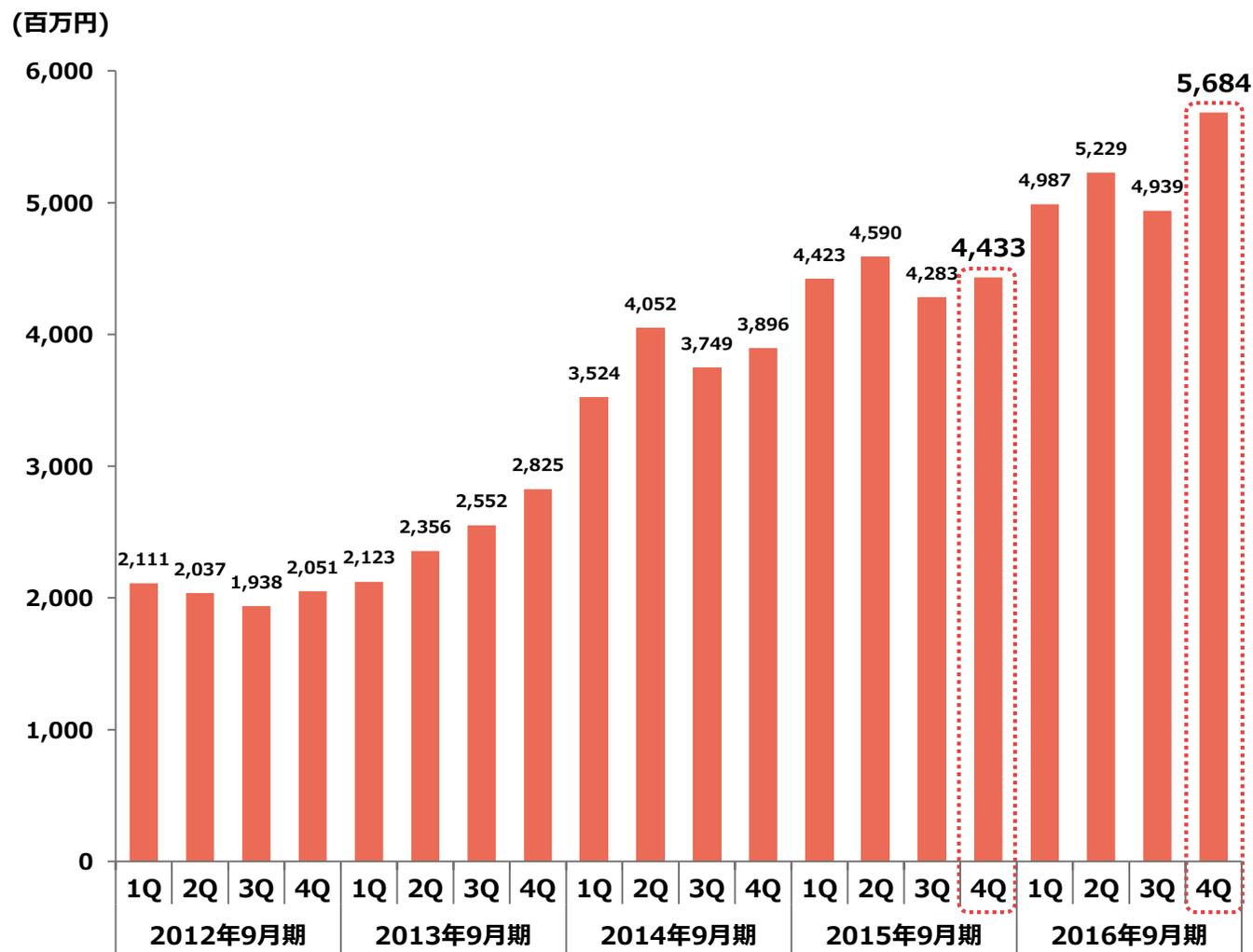
2016年9月期 第4四半期 ハイライト

売上高	56.8億円	前年同四半期比	+28.2%
営業利益	3.6億円	前年同四半期比	▲34.0%
(のれん償却前営業利益)	4.0億円	前年同四半期比	▲29.9%)

- ✓ 連結売上高は前年比で28.2%増、過去最高を更新。
- ✓ アドプラットフォーム事業が好調に推移し、売上高の66%に。
- ✓ 10月3日に動画アドプラットフォーム事業を運営する
CMerTV社の株式を取得し、連結子会社化。
- ✓ 持分法適用関連会社のマーケティングアプリケーションズ社（35.6%出資）
がインテージ社と資本業務提携。

連結売上高 四半期推移

▶ アドプラットフォーム事業が牽引し、前年同四半期比28.2%増。過去最高を更新。



売上高

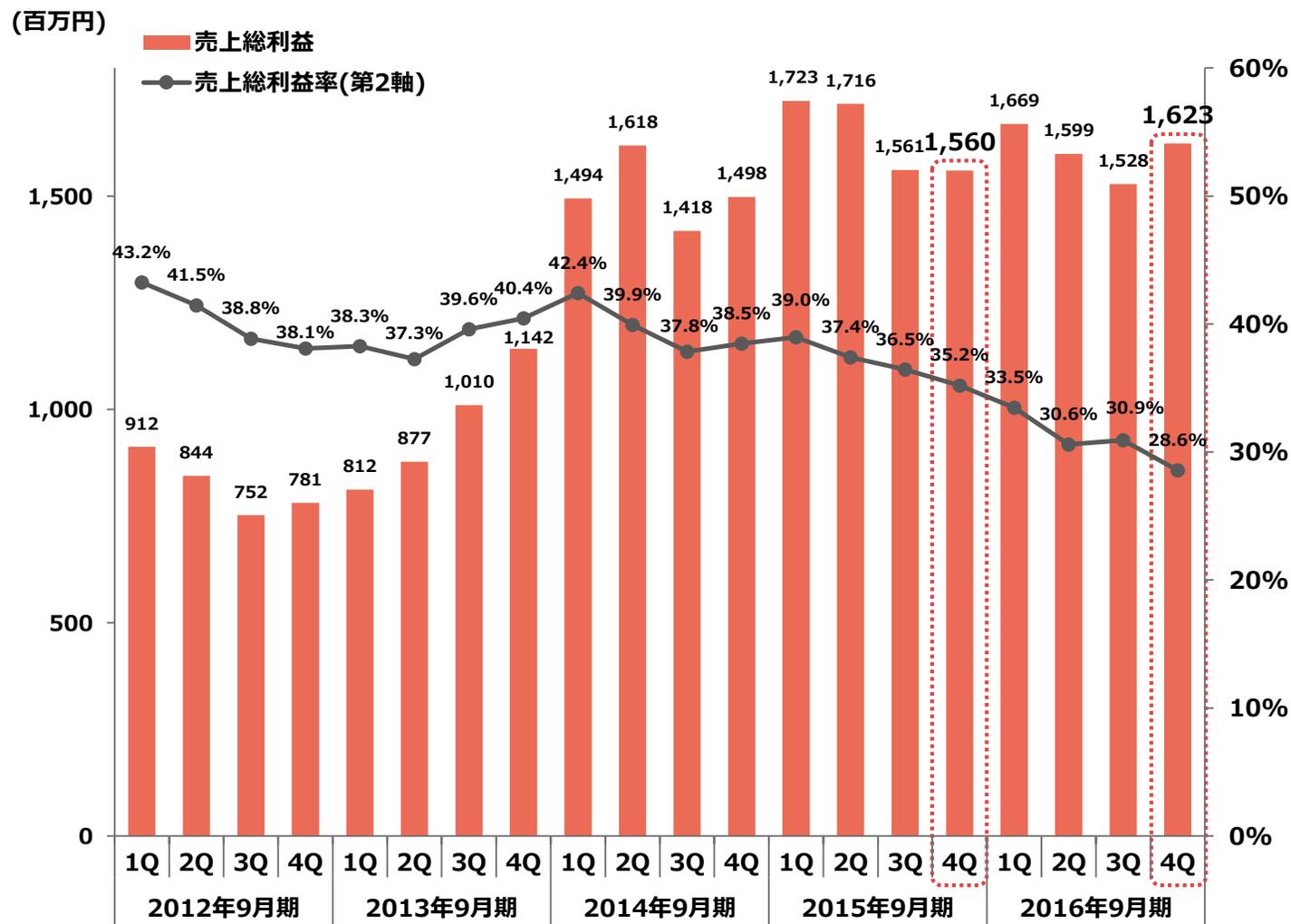
56.8億円

前年同四半期比

+28.2%

連結売上総利益 四半期推移

▶ 前年同四半期比4.1%増。



売上総利益

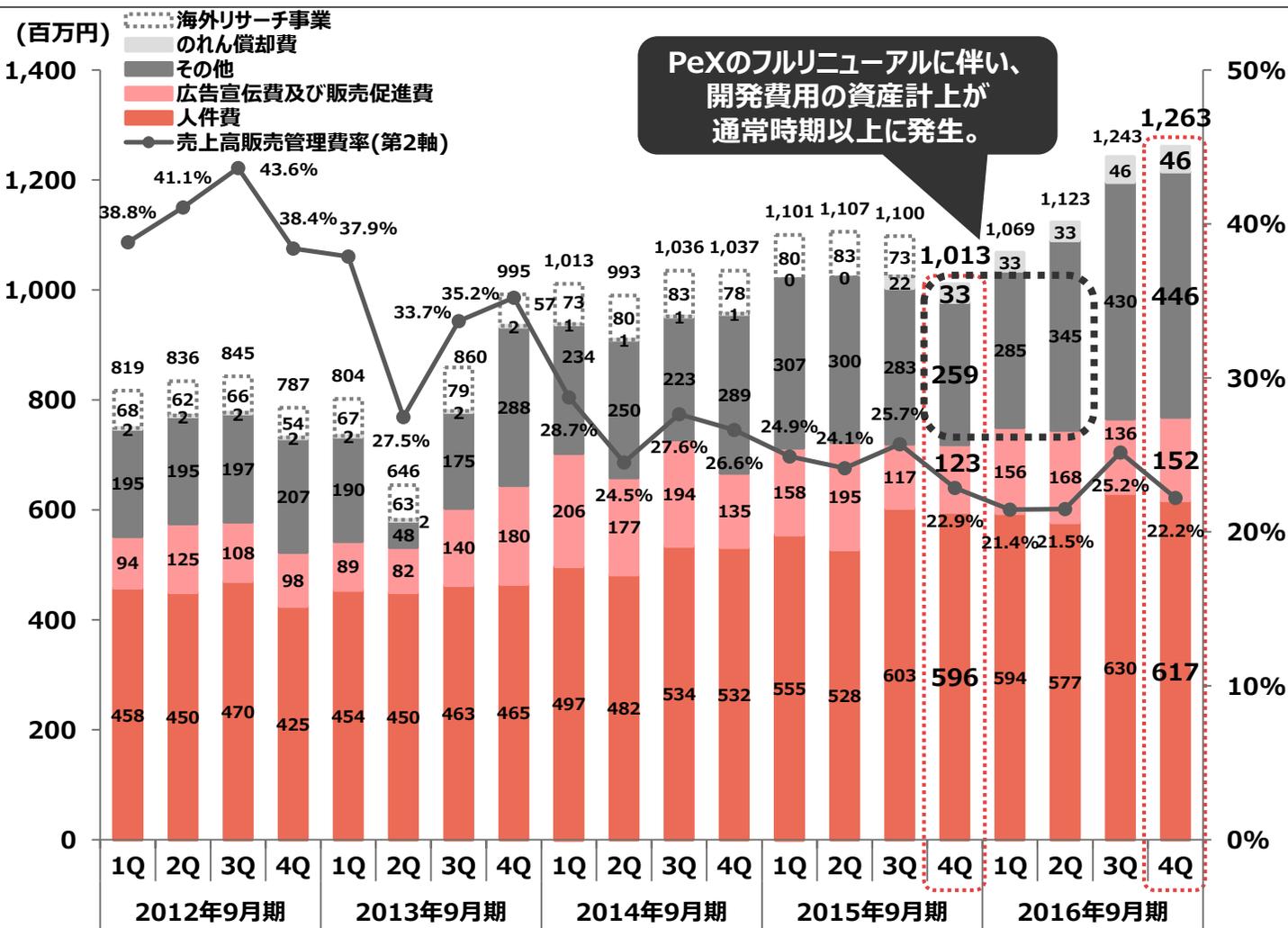
16.2億円

前年同四半期比

+4.1%

連結販売管理費 四半期推移

▶ 前四半期比ではほぼ横ばいと想定ペースで推移。



※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。

販売管理費

12.6億円

前年同四半期比

+24.6%

売上高

販売管理費率

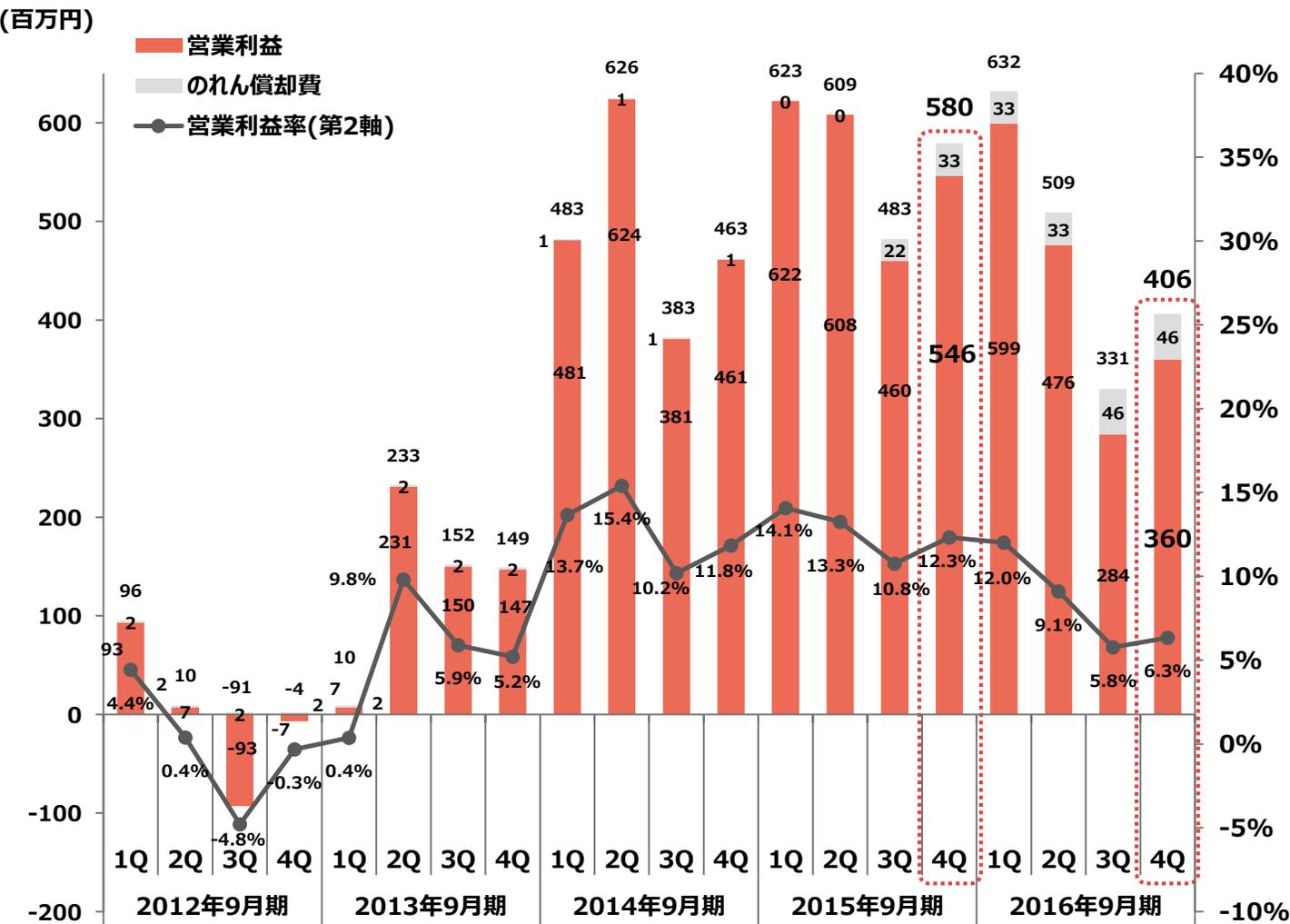
22.2%

前年同四半期比

▲0.6pt

連結営業利益 四半期推移

▶ 前年同四半期比では販売管理費増により減益に。



のれん償却前
営業利益

4.0億円

前年同四半期比

▲ 29.9%

営業利益

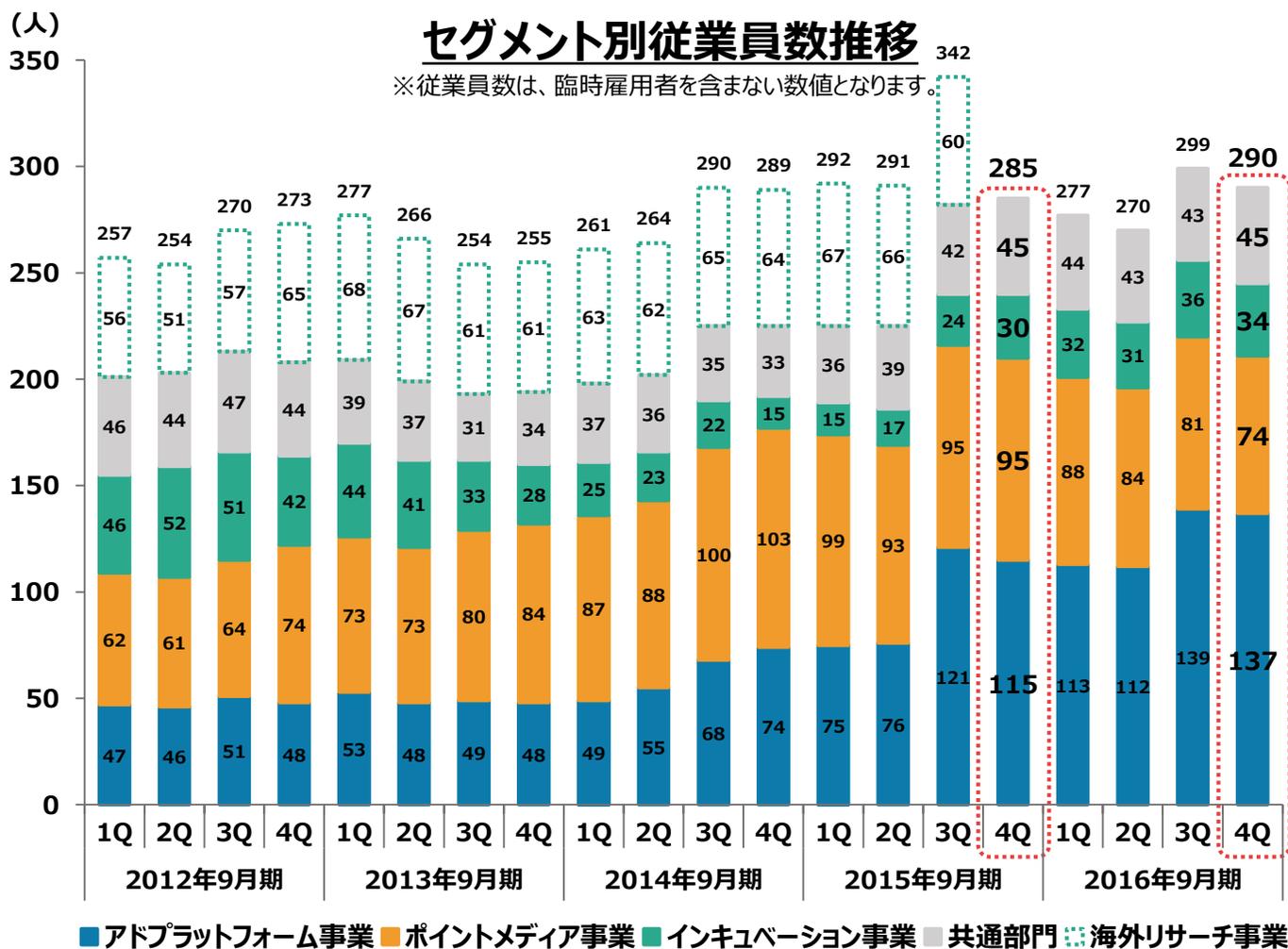
3.6億円

前年同四半期比

▲ 34.0%

連結従業員数

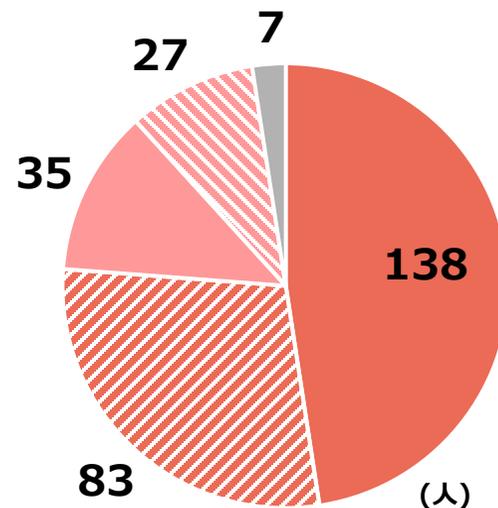
▶ 10月よりCMerTV社の連結化により20名増加見込み。



※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。

職種別内訳

(2016年9月末時点)



- エンジニア・制作 47.6%
- 営業・コンサルタント 28.6%
- バックオフィス 12.1%
- マネジメント 9.3%
- 海外現地雇用 2.4%

四半期連結損益計算書

(百万円)	2016年9月期4Q 2016年7月～9月	2015年9月期4Q 2015年7月～9月	前年同四半期比	コメント
売上高	5,684	4,433	+28.2%	
売上総利益	1,623	1,560	+4.1%	
販売費及び一般管理費	1,263	1,013	+24.6%	
営業利益	360	546	△34.0%	※1
営業外収益	8	5	+44.4%	持分法適用関連会社であるマーケティングアプリケーションズ社とインテージ社との間での資本業務提携に伴う評価減194百万円の計上、持分法適用関連会社に係るのれんの償却及び損失取り込み52百万円の計上、円高に伴う為替差損22百万円の計上等
営業外費用	※1 279	80	+247.5%	
経常利益	89	471	△81.0%	
特別利益	1	※2 400	△99.6%	※2 グループ内でのリサーチ事業再編に伴う持分変動利益393百万円の計上等
特別損失	34	52	△35.4%	
税金等調整前四半期純利益	57	819	△93.0%	
法人税等	145	232	△37.5%	
非支配株主に帰属する四半期純損失	△19	△13	+47.7%	
親会社株主に帰属する四半期純利益(△は損失)	△70	599	△111.7%	

アジェンダ

01		連結決算の概要	P 3
02		主要事業の概況	P 2 1
03		今後の経営方針	P 4 5
04		通期連結業績予想	P 6 0
05		参考資料	P 6 6

事業構成

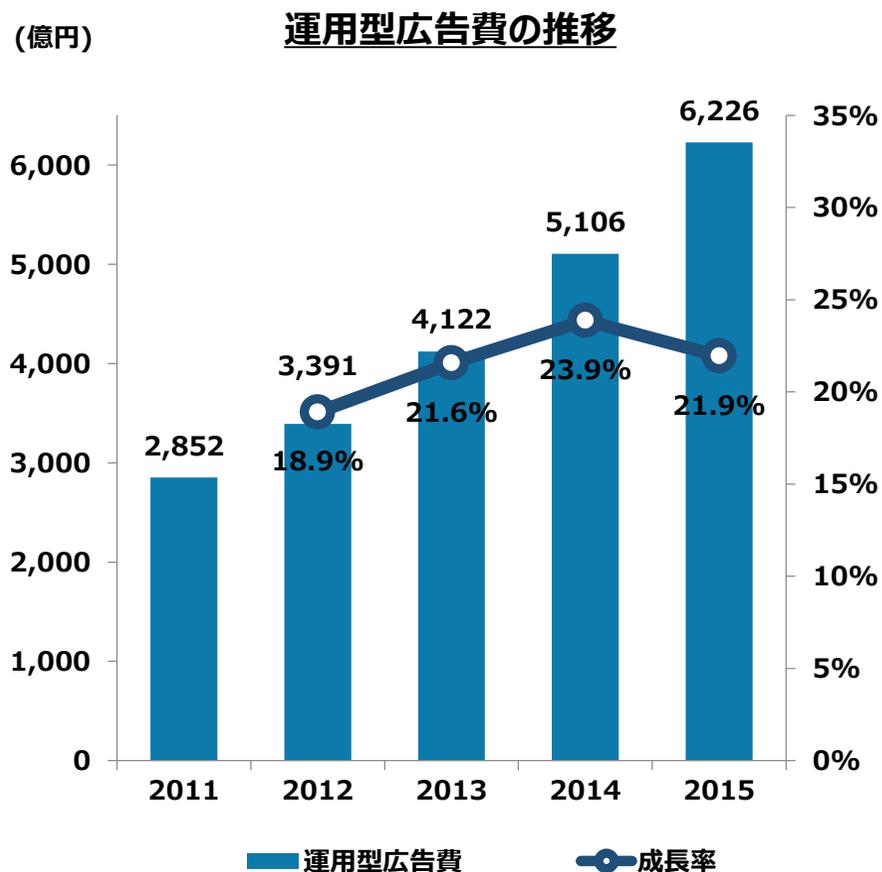
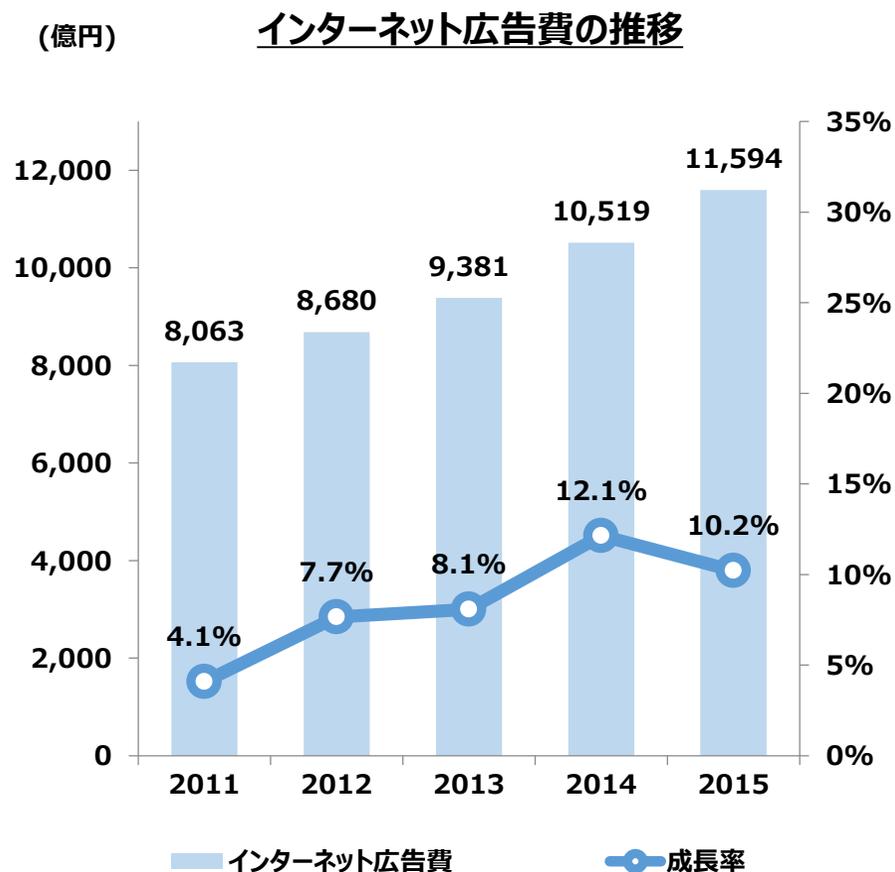
▶ アドプラットフォーム事業及びその周辺領域を中心に様々な事業を運営。



アドプラットフォーム事業

国内インターネット広告市場

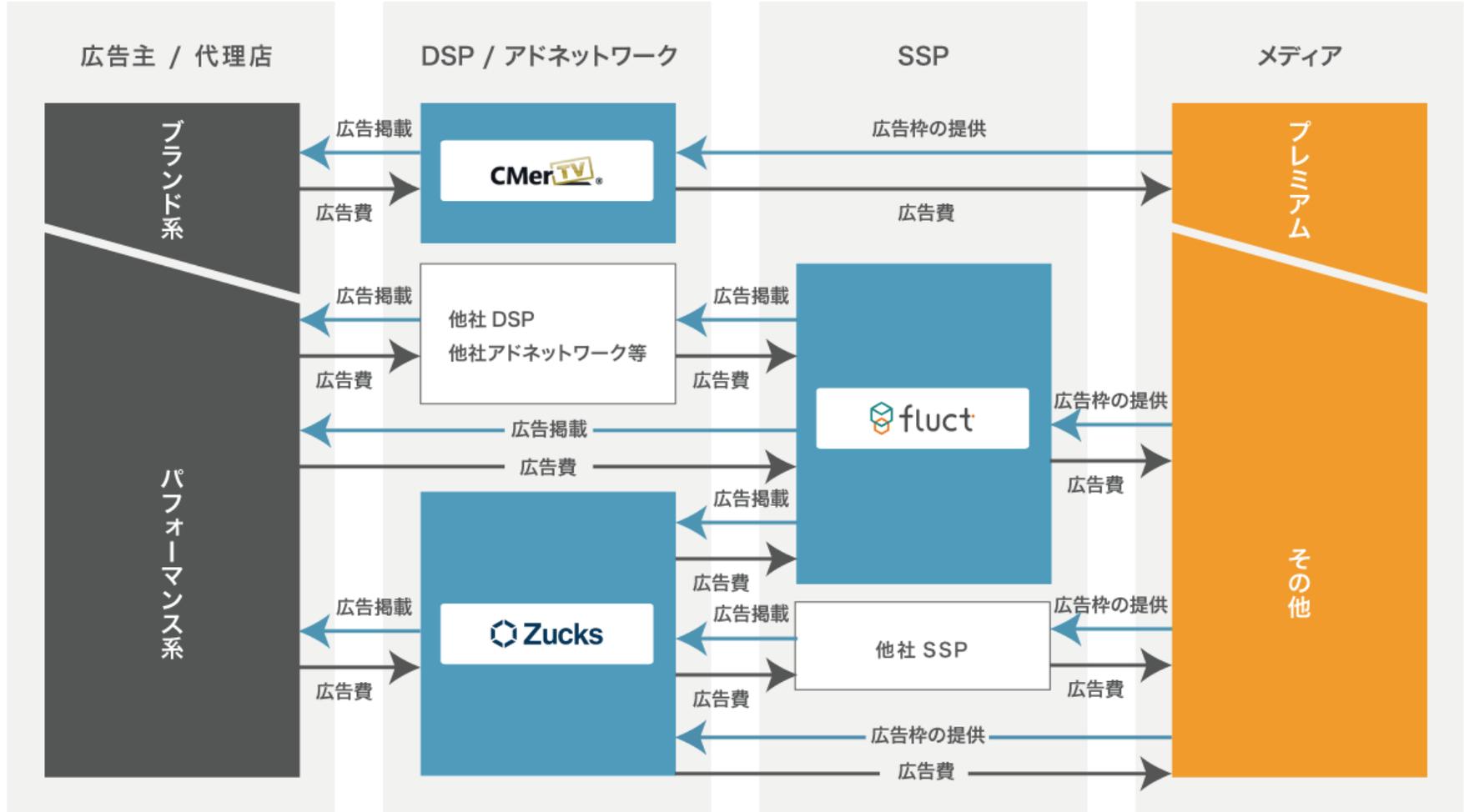
- ▶ 日本のインターネット広告市場は順調に拡大し、2014年に初の1兆円超え。
特に近年は運用型広告が急成長している。



出所：株式会社電通「2015年 日本の広告費」より

アドプラットフォーム事業のビジネスモデル

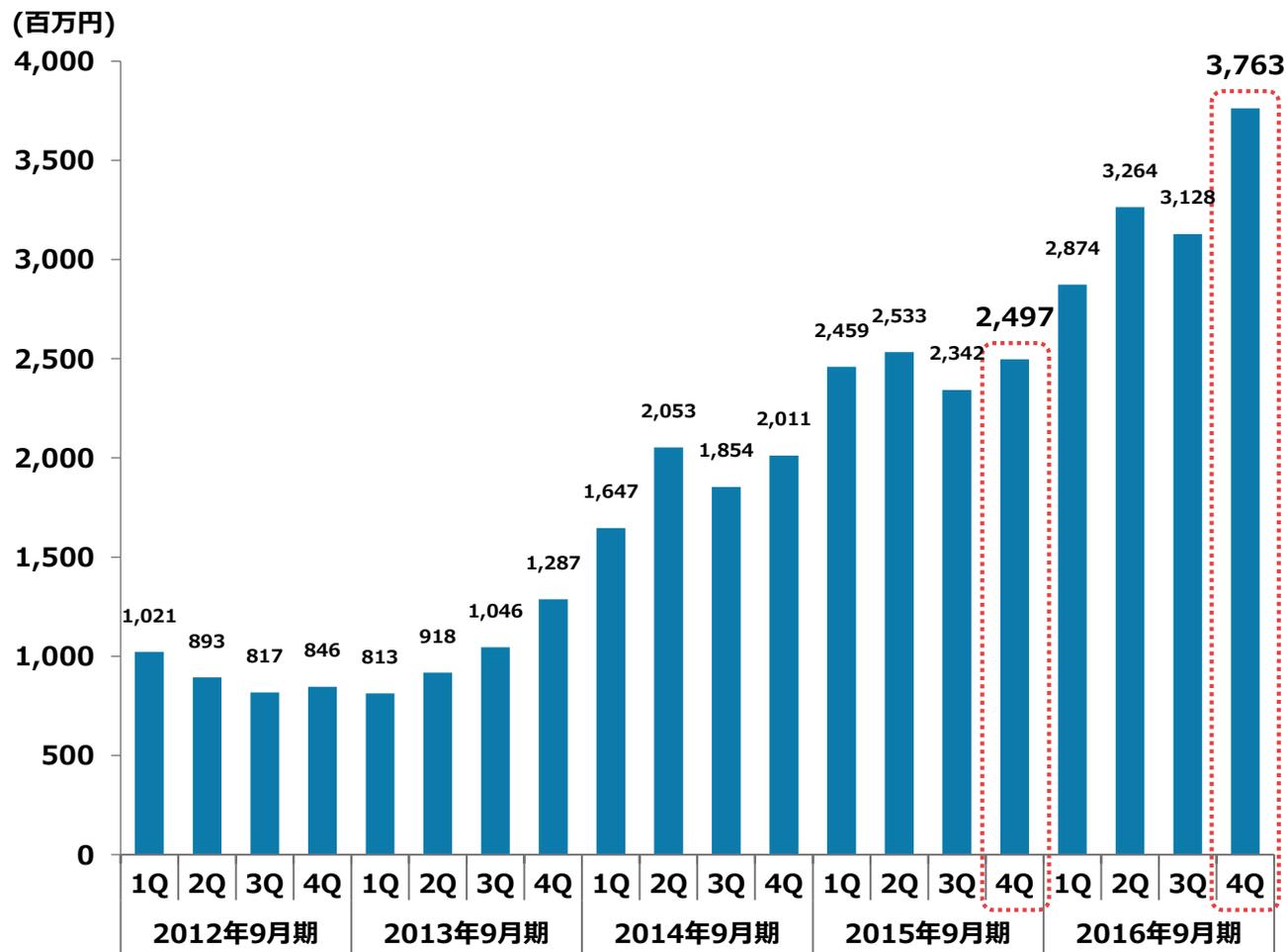
- ▶ SSP「fluct」、スマートフォンアドネットワーク「Zucksアドネットワーク」などのアドプラットフォームを運営。10月より動画アドプラットフォームの「CMerTV」が連結子会社化。



→ お金の流れ → 業務の流れ

アドプラットフォーム事業売上高 四半期推移

▶ 売上高は、9月の特需もあり好調に推移。



アドプラットフォーム事業
売上高

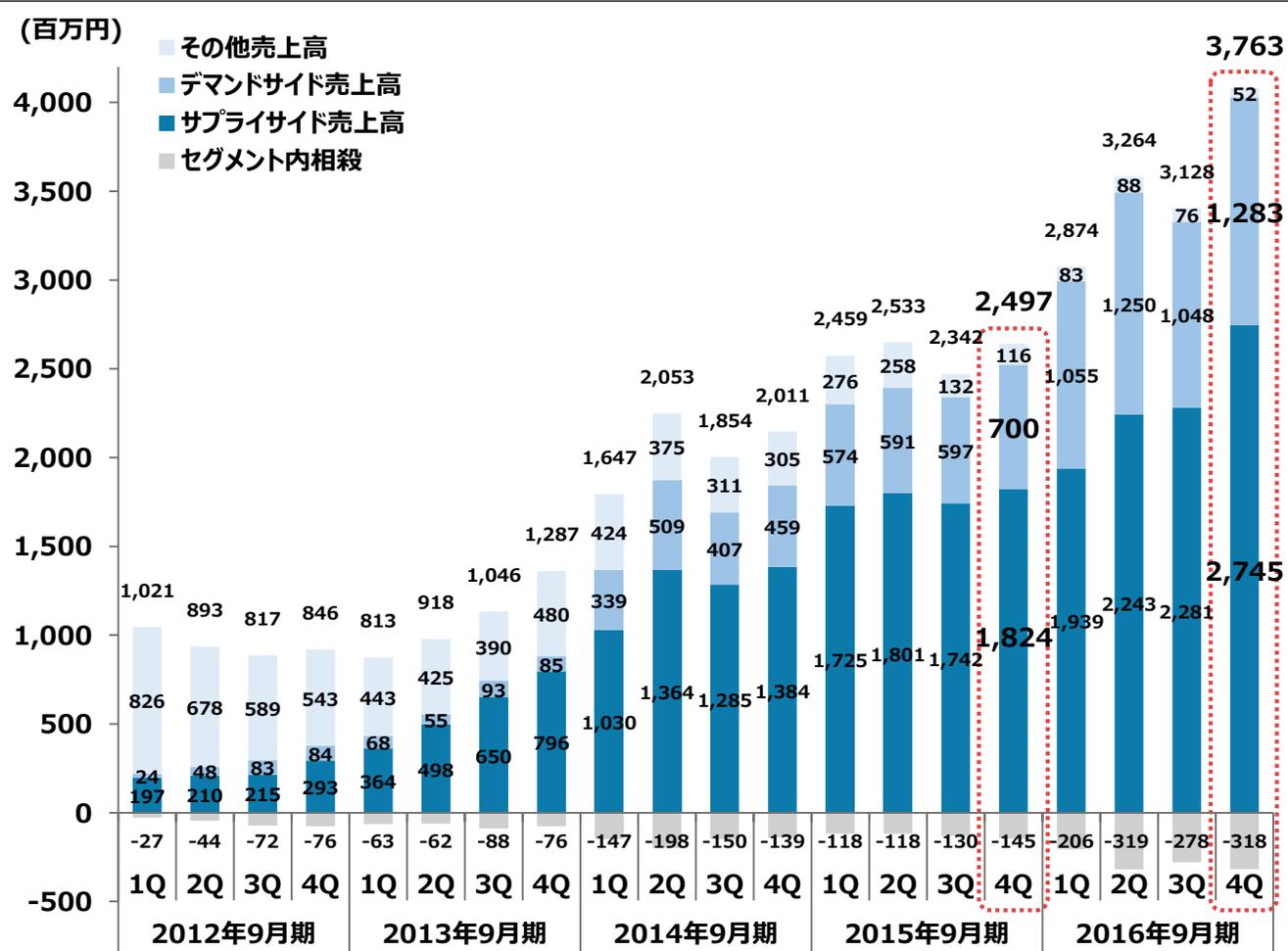
37.6億円

前年同四半期比

+50.7%

アドプラットフォーム事業売上高内訳 四半期推移

- ▶ サプライサイドは「fluct」において媒体社の開拓を積極的に進め、過去最高を更新。
- ▶ デマンドサイドも引き続き「Zucks」が牽引し、過去最高を更新。



■ サプライサイド売上高
27.4億円

前年同四半期比

+50.4%

■ デマンドサイド売上高

12.8億円

前年同四半期比

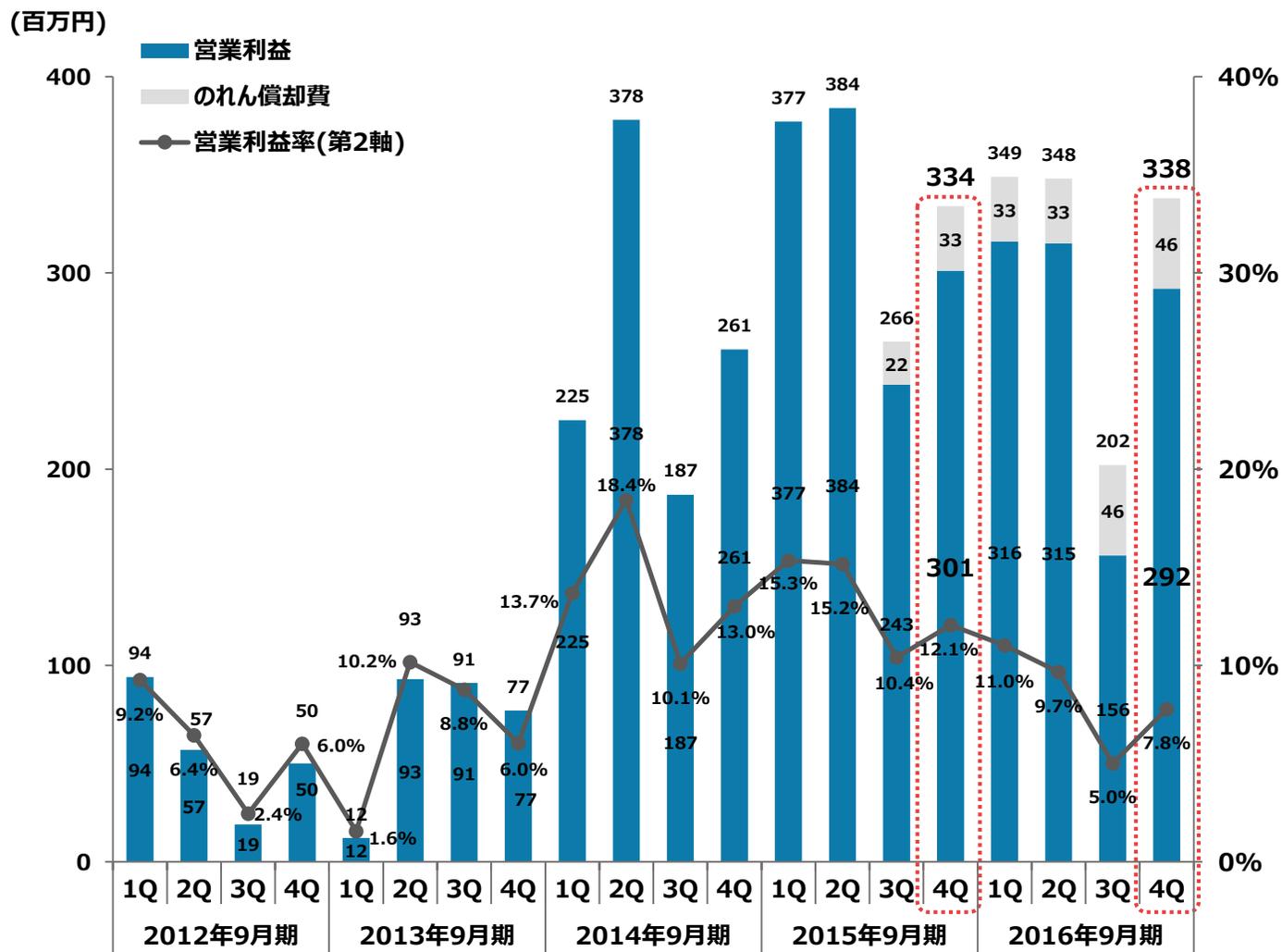
+83.2%

※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。

アドプラットフォーム事業営業利益内訳 四半期推移

▶ デマンドサイドや動画領域への先行投資をこなしつつ、のれん償却前営業利益では若干の増益に。



のれん償却前
営業利益

3.3億円

前年同四半期比

+1.3%

営業利益

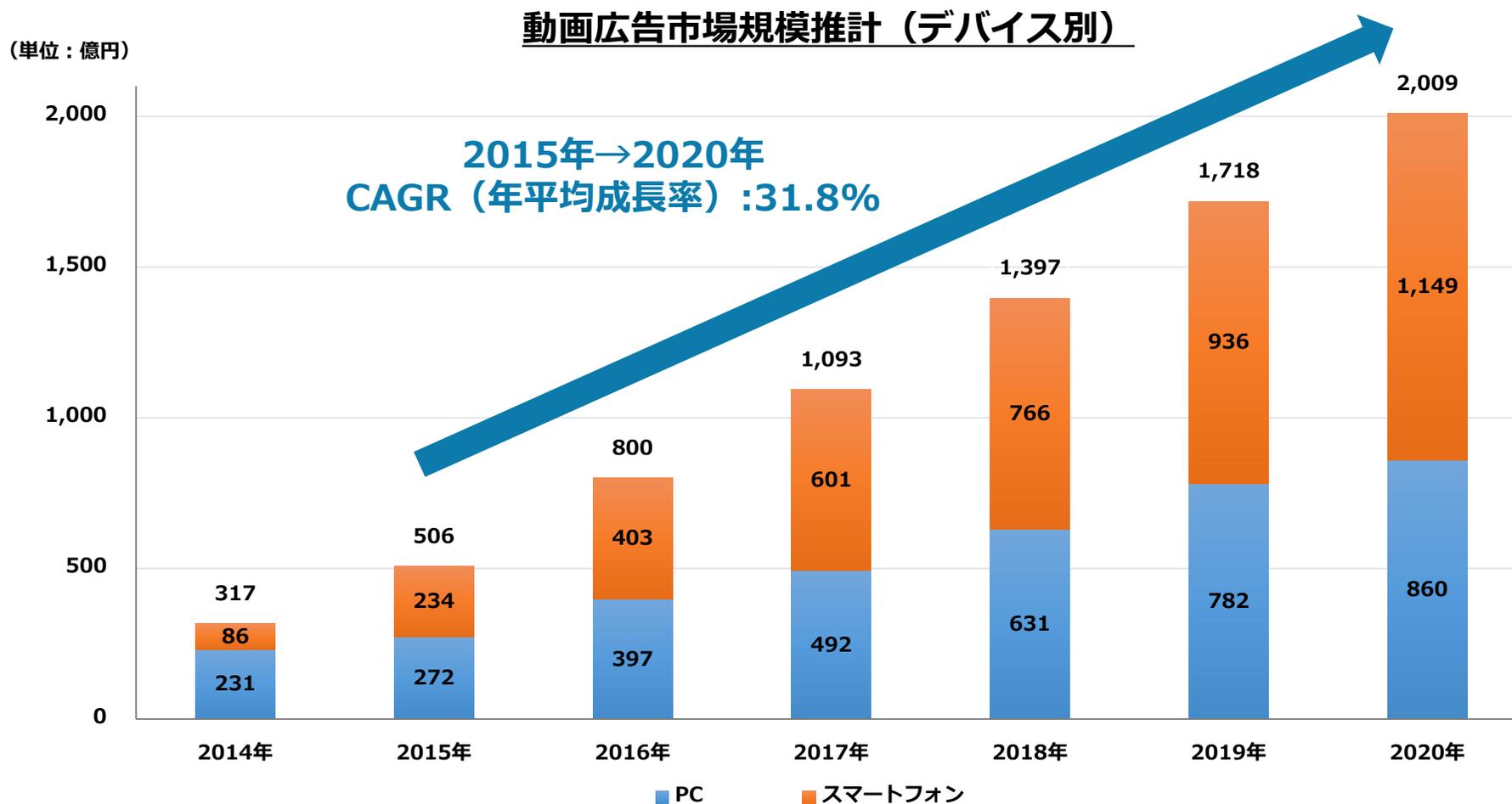
2.9億円

前年同四半期比

▲2.9%

CMerTVグループ化 国内動画広告市場

▶ 動画広告市場はスマホ向け需要が牽引し、年平均で30%超の成長が予測されている。



※オンラインビデオ総研/デジタルインファクト調べ

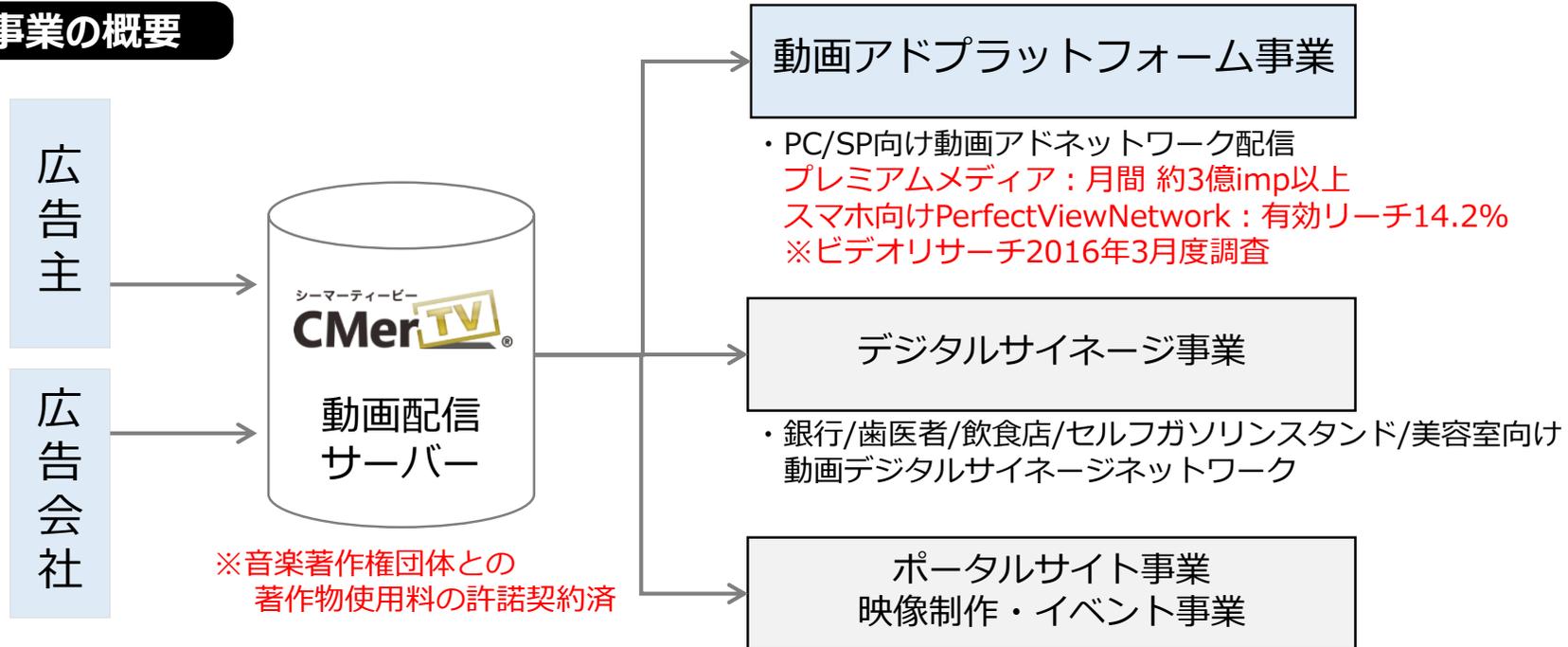
CMerTVグループ化 CMerTV概要

▶ 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。



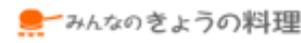
会社名 : 株式会社CMerTV (シーマーティービー)
URL : <https://www.cmertv.co.jp/>
所在地 : 東京都千代田区有楽町1-12-1 新有楽町ビル
代表取締役 : 五十嵐 彰
設立 : 2010年10月1日
投資額 : 680百万円 (出資比率 : 58.39%)

事業の概要



CMerTVグループ化 動画広告の配信イメージ

▶ ビジネス・ニュース・F1層向け・主婦向け・スポーツカテゴリなどのプレミアムメディアに配信。

  <p>米スペースX、18年にも火星へ 無人宇宙船打ち上げ ワシントン=小林悠 2016年4月28日14時1分</p> <p>米宇宙企業スペースXは27日、早ければ2018年にも火星に新型の無人宇宙船「レッド・ドラゴン」を打ち上げ、着陸させると発表した。火星の地形などの詳細な情報を集め、将来の有人着陸につなげるとみられる。成功すれば、同社が長期目標に掲げる人類の火星移住計画の実現にも一歩</p>	  <p>ビジネスパーソンのつながるサイト BizCOLLEGE</p> <p>スロディールーム 神野正史のニュースは「世界史」に学べ！ 繰り返される国家衰亡の歴史、熊本地震から学ぶこと 2016.05.06</p> <p>熊本地震発生！地震予知は恐らく不可能 2016年4月14日21時26分、熊本を震源とするマグニチュード6.5、最大震度7の大地震が発生し、甚</p>	  <p>ゆるクロップパンツは着まわし力抜群！ビジネスもカジュアルもコレ1枚[宮田聡子]</p> <p>医療大臣のレディサポート</p> <p>VoCE ビューティのトレンドをサクサク快適に 2016.5.9 更新</p>	  <p>みんなのきょうの料理</p> <p>レシビ検索！(料理名、材料、講師名) 検索</p> <p>ピックアップ 余ったそうめん大活躍！アレンジレシビ6選 2016.5.9 更新</p>	  <p>NumberWeb</p> <p>ボクシング ボクシング拳師一擲 ボクシング拳師一擲 BACK NUMBER 壊れた右拳でKOを狙う余裕のV2。井上尚弥、ロマゴン以外は問題外？ posted 2016/05/09 11:30</p>
---	---	--	--	--

CMerTVグループ化 動画デジタルサイネージの配信イメージ

▶ 銀行・歯医者・飲食店・セルフガソリンスタンド・美容室などのリアルメディアに配信。

Drivers TV

【全国528店舗/3,100面/月間800万人】



給油中に動画を音声つきで放映
レシートと共にクーポン発行も可能

カンパイ TV

【全国200店舗の飲食店/月間100万人】



滞在時間が長いため、
広告コンテンツの認知率・理解率が高い

Bank TV

【三井住友銀行を中心に1,200モニター/月間1,300万人】



金融機関のサイネージで
日常のスキマ時間にリーチ

Salon TV

【全国226店舗の美容室・ネイルサロン/23万人以上】



全国展開中の美容室や
首都圏を中心に展開しているネイルサロンでF1・F2層へ訴求

Dental TV

【全国のデンタルクリニックへ動画を配信】



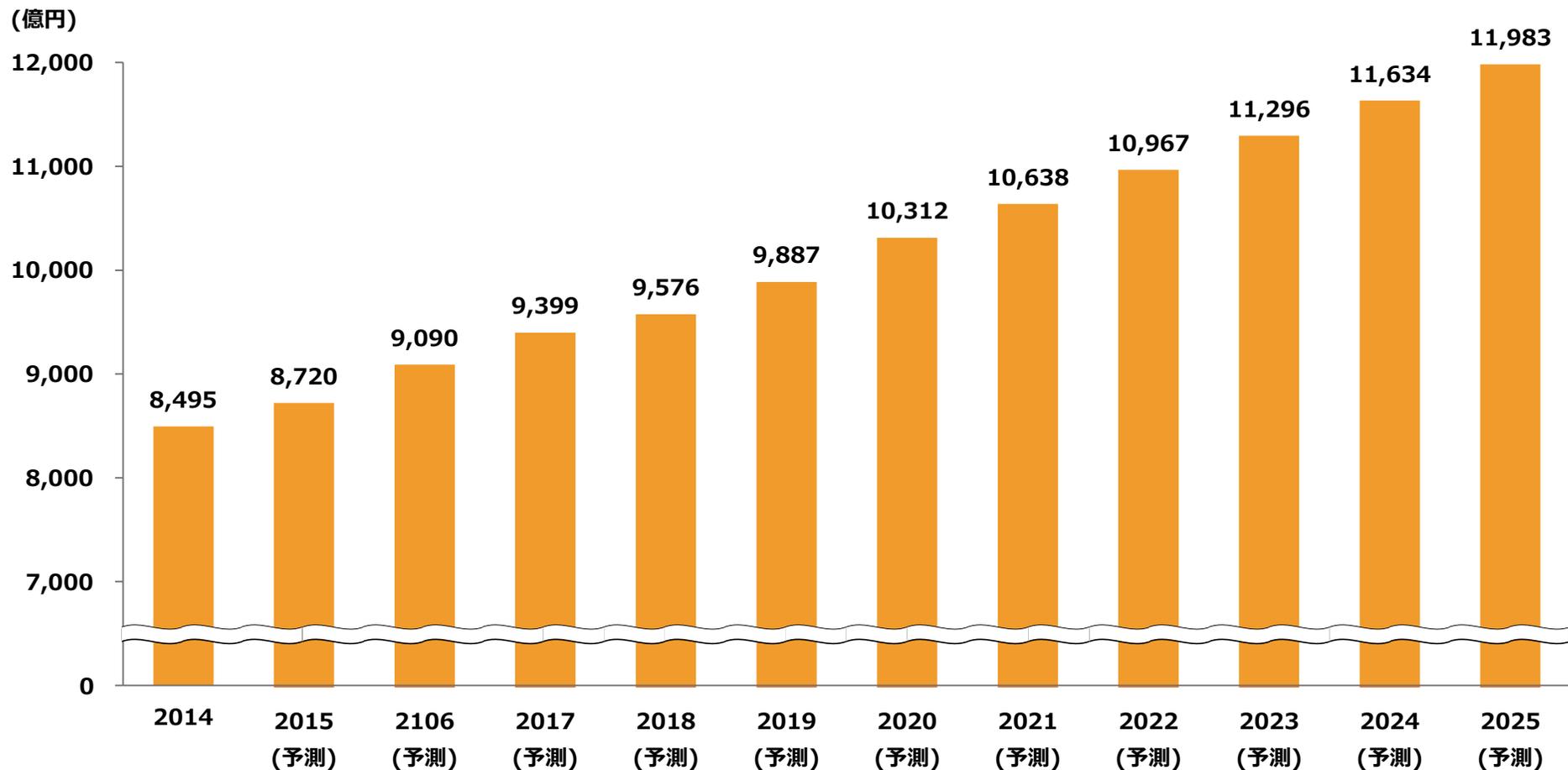
ピンポイントなターゲティングで深い商品訴求が可能

ポイントメディア事業

国内ポイント市場

▶ 日本のポイント・マイルの発行額は順調に拡大しており、2020年に1兆円超えと予測。

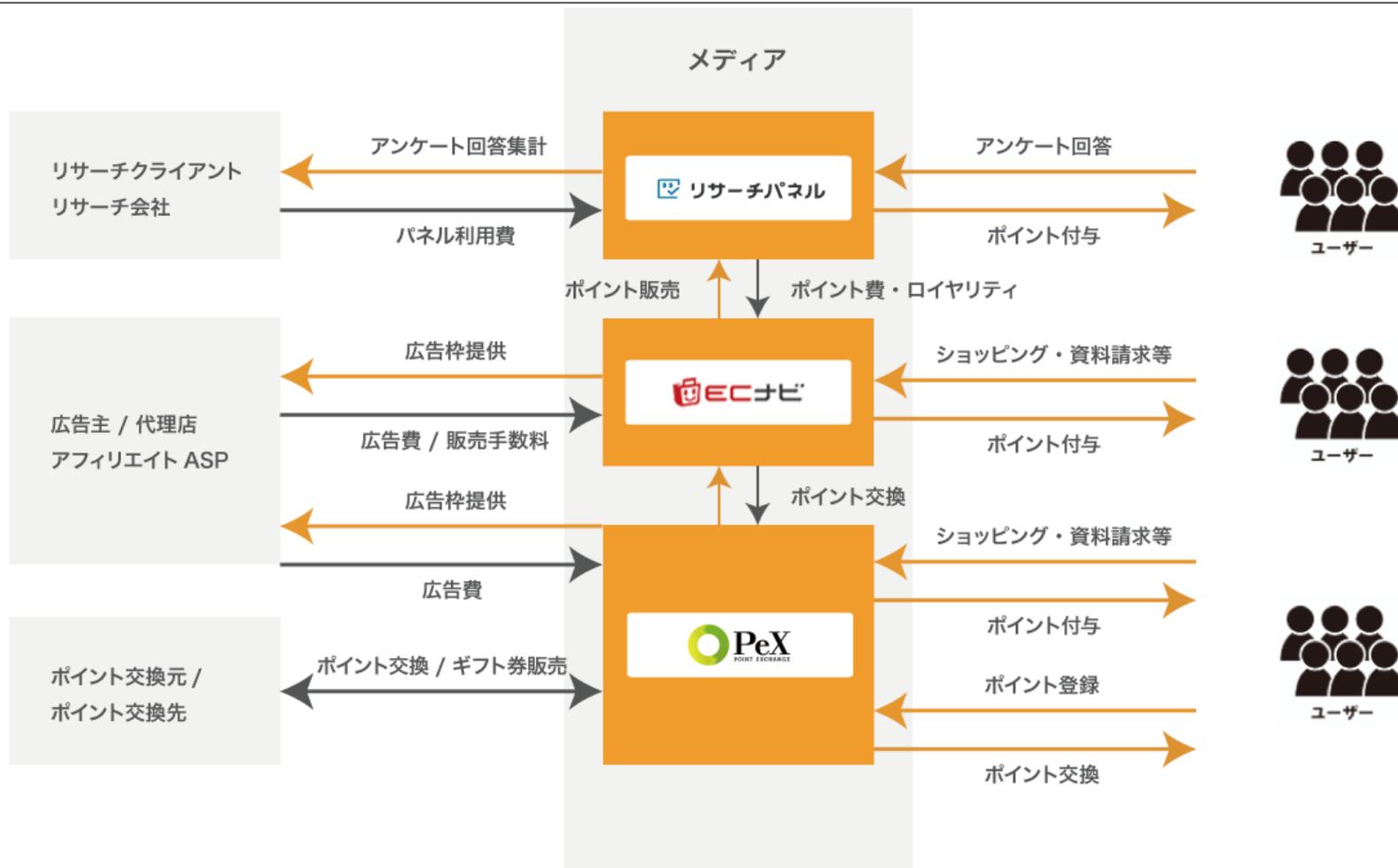
国内におけるポイント・マイルの年間発行額の推計と予測値



株式会社野村総合研究所調べ(https://www.nri.com/jp/news/2016/161005_1.aspx)より、当社分析加工。

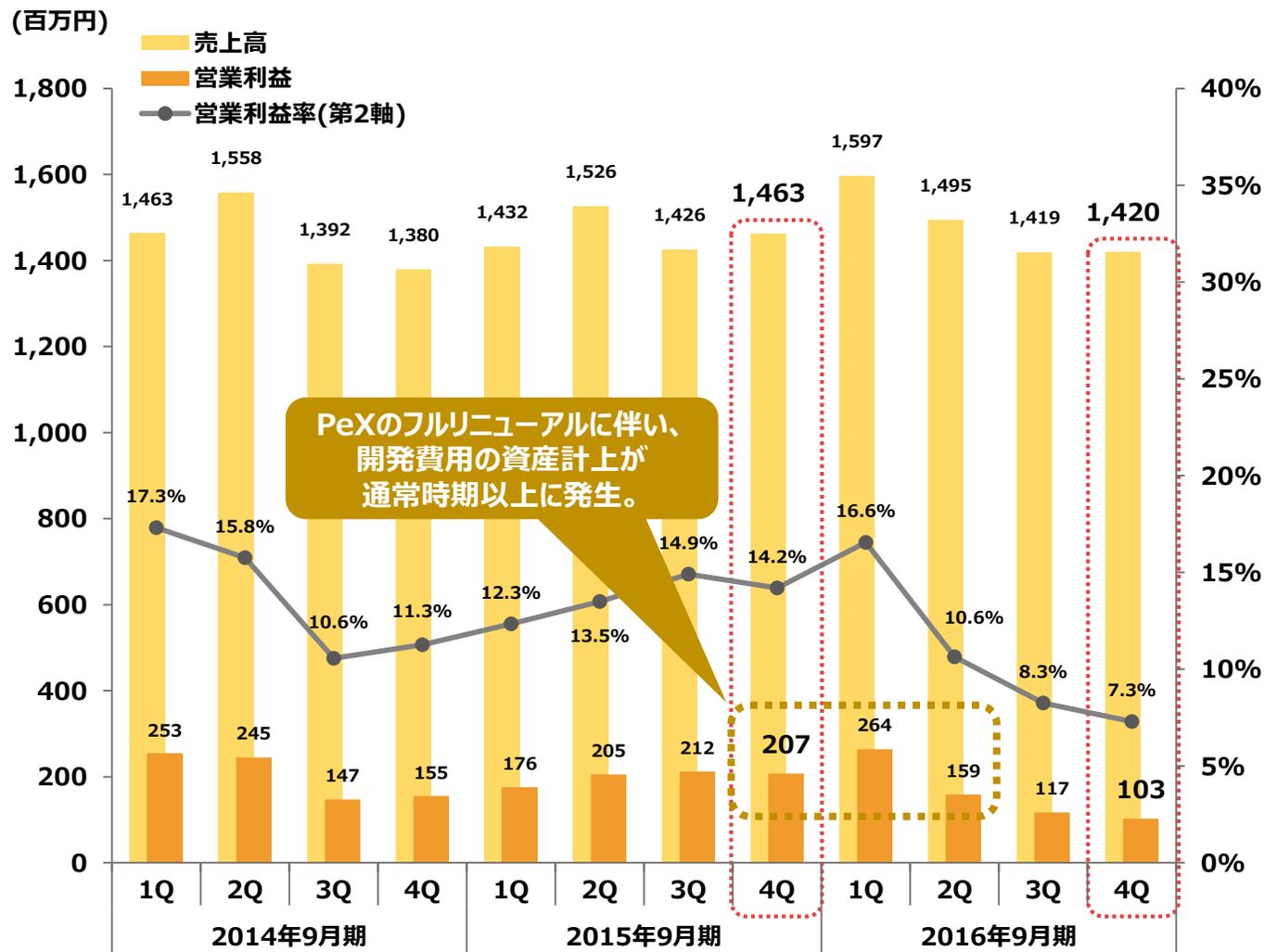
ポイントメディア事業のビジネスモデル

- ▶ ユーザーは普段のネットショッピングやアンケート回答等でポイントを貯められ、
広告主への送客による広告収益やアンケート回答によるリサーチ収益が当社の主な売上となる。



ポイントメディア事業業績 四半期推移

▶ 売上は前年同四半期比でほぼ変わらないものの、販管費の増加により営業利益は大きく減益。

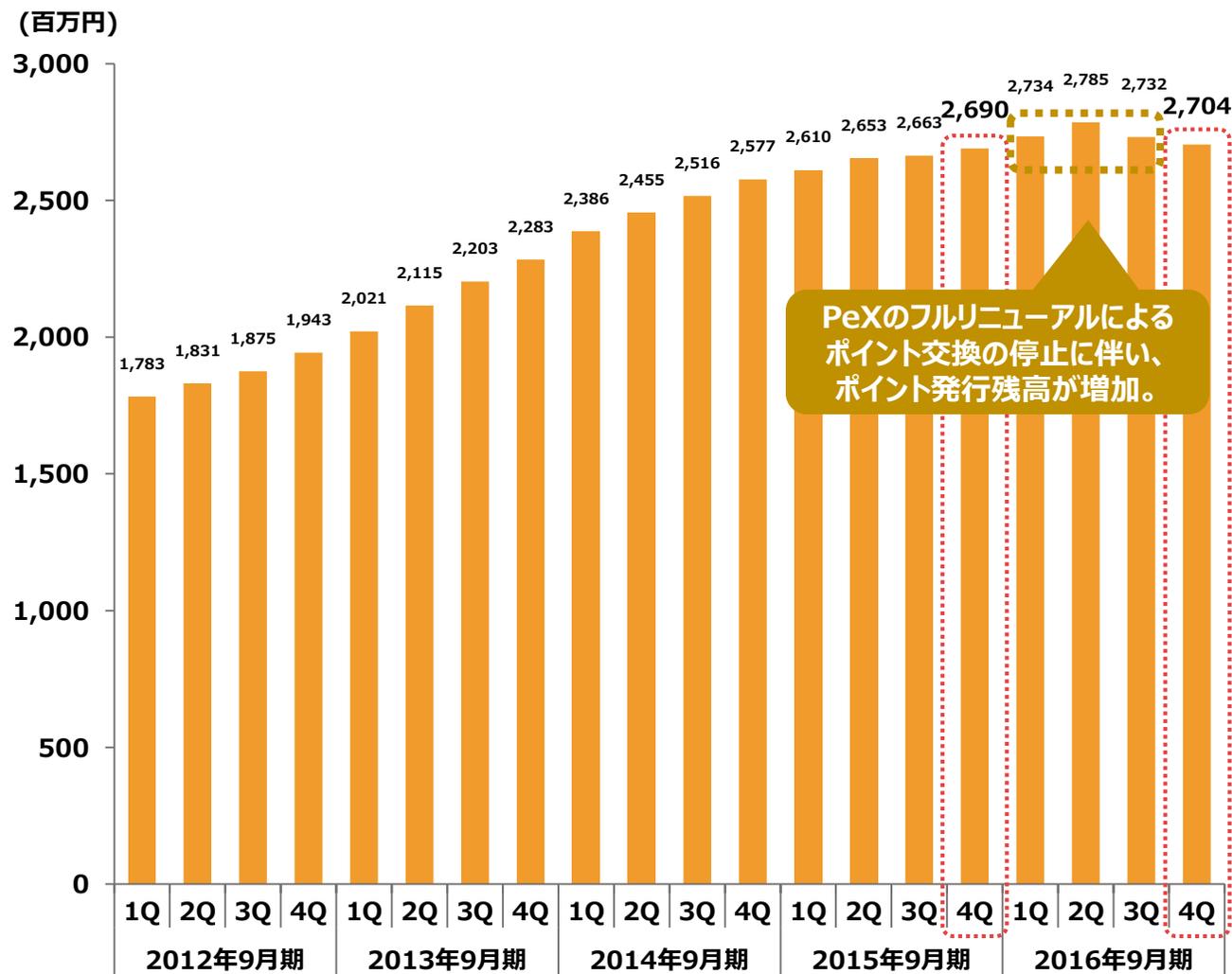


■ 売上高
14.2億円
前年同四半期比
▲3.0%

■ 営業利益
1.0億円
前年同四半期比
▲50.1%

ポイント発行残高 四半期推移

▶ 前年同四半期とほぼ同じ水準に。



ポイント発行残高

27.0億円

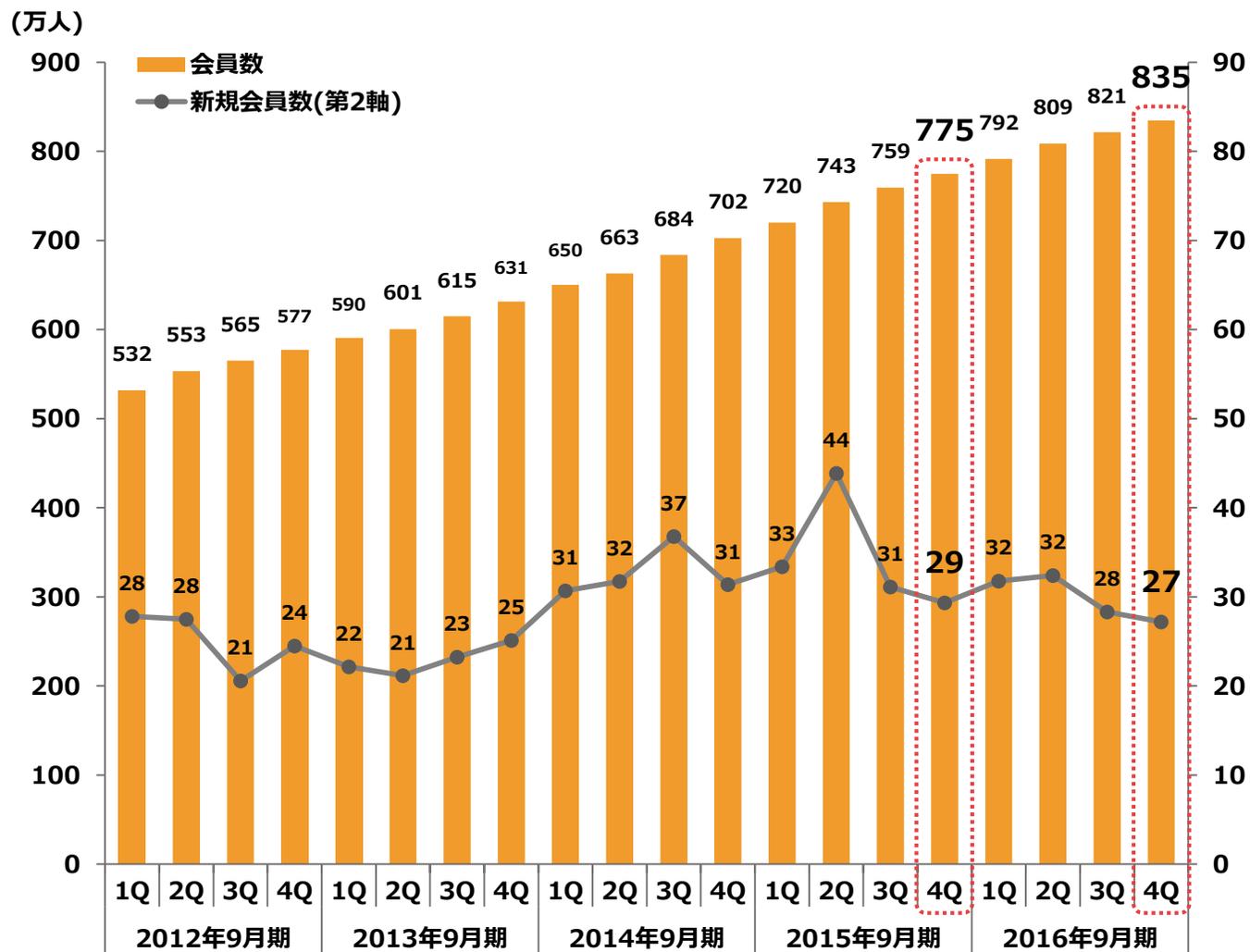
前年同四半期比

+0.5%

※各四半期末時点でのECナビ及びPeXのポイント発行残高の累計となります。

ポイントメディア会員数 四半期推移

▶ ポイントメディアののべ会員数は835万人に。



ポイントメディア会員数
835万人
 前年同四半期比
7.9%増

※各四半期末時点でのECナビ、PeX及びリサーチパネルの会員数の合算となります。

インキュベーション事業

インキュベーション事業概要

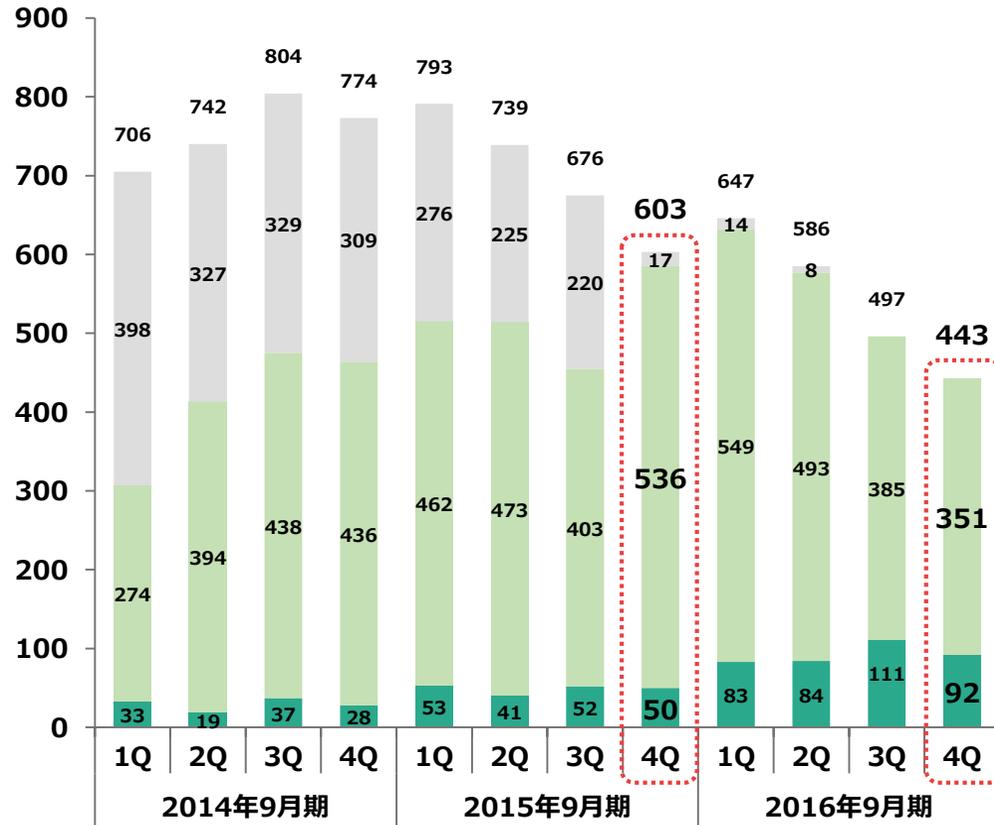
領域		事業/サービス名	主な事業内容
強化領域	HR領域	新卒採用支援事業 (株式会社サポーターズ)	就職活動支援サービス「サポーターズ」の運営
	EC領域	単品通販事業 (株式会社ゼノシス)	通販化粧品の企画・販売
	FinTech領域	デジタルギフト発行プラットフォーム事業 (株式会社VOYAGE MARKETING)	各種デジタルギフト券への交換が可能なデジタルギフト「ギブピー」の運営
		レンディングプラットフォーム事業 (VENTENY, Inc.)	新興国での従業員向けレンディングサービス
その他		ギフトオンデマンド事業 (株式会社VOYAGE MARKETING)	各種デジタルギフト券を後払いで即時提供するサービス
		ゲームパブリッシング事業 (株式会社VOYAGE SYNC GAMES)	「三国双舞」など海外ゲームアプリの国内パブリッシング
		メディア事業 (株式会社VOYAGE GROUP、株式会社メルメディア)	「コトバンク」、「マンガペディア」などのメディア運営
		ベンチャーキャピタル事業 (株式会社VOYAGE VENTURES)	インターネット関連企業への投資及び事業拡大支援

インキュベーション事業 四半期推移

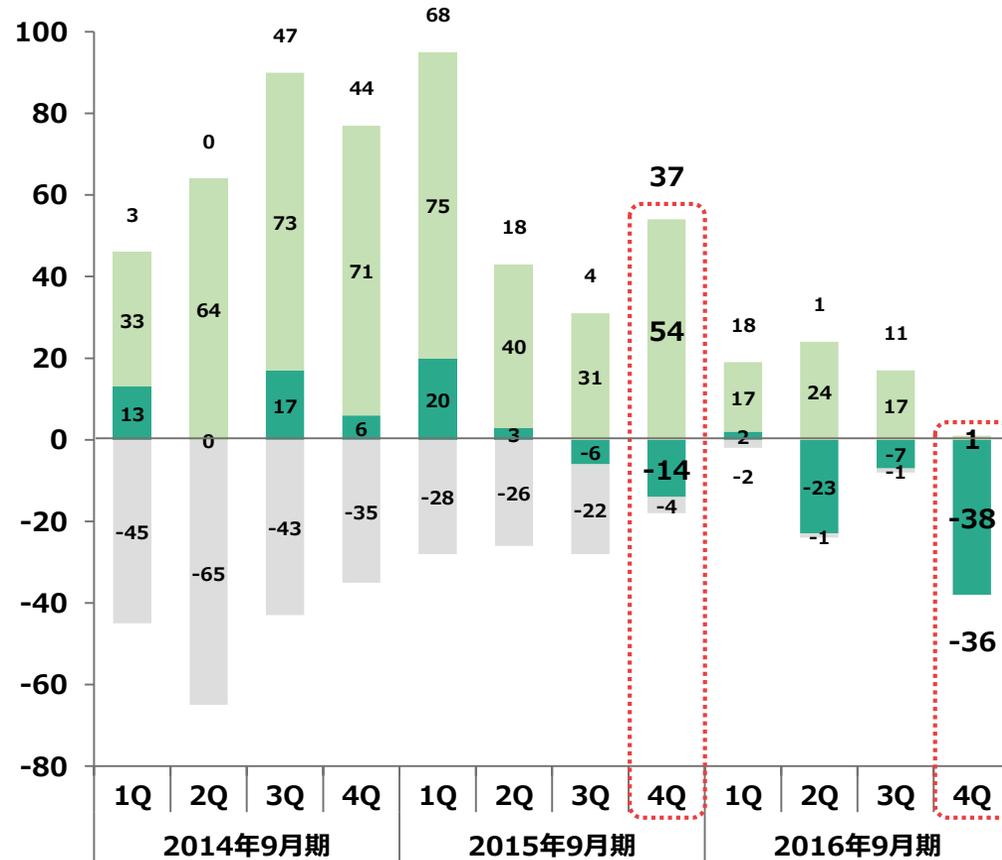
▶ EC事業において積極的にプロモーションを行った結果、営業利益は前年同四半期比では減益に。

(百万円)

売上高



営業利益



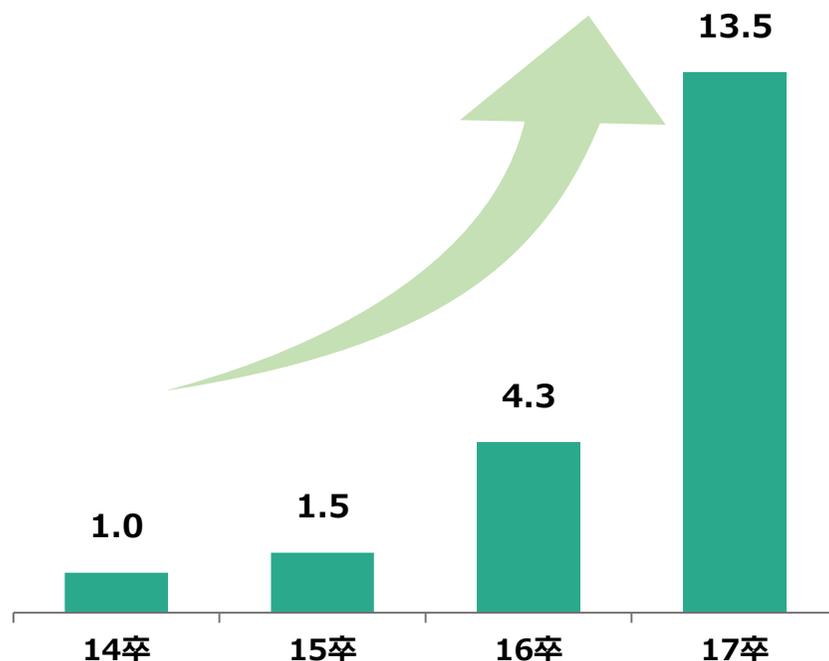
■ 強化領域 ■ その他 ■ 撤退

HR領域への取り組み

- ▶ 自社での採用ノウハウを活かして、IT企業向けに主にエンジニア職の新卒採用支援を行い、取引社数は300社以上に。



学生DB件数推移*



※2014年卒学生のDB件数を1とした場合の規模の推移となります。

全国30以上の大学をネットワークしたエンジニア学生データベースに強み

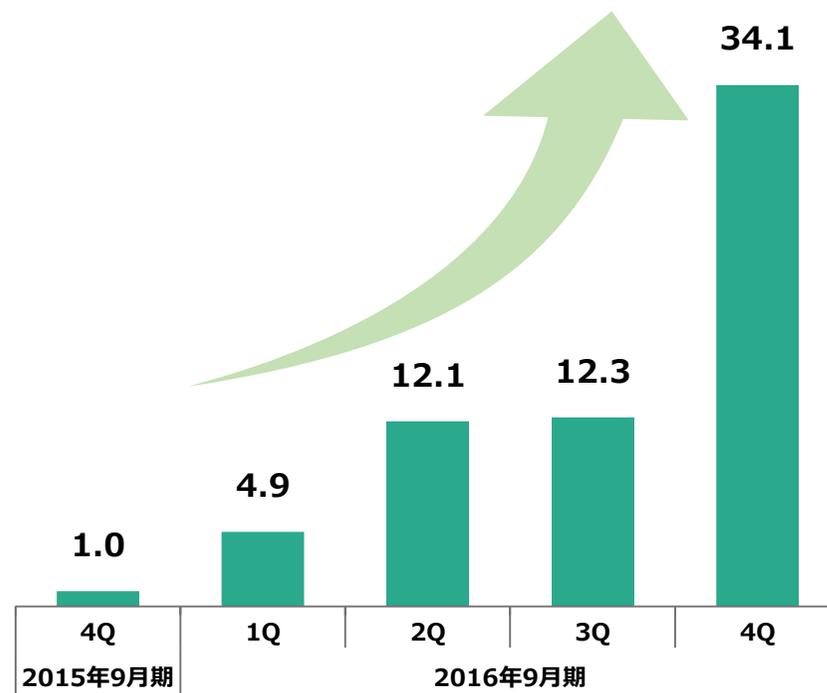
EC領域への取り組み

- ▶ 昨年より販売開始したbalancingウォータージェル「ViTAKT」の販売が好調。広告宣伝費を積極的に投下。

ViTAKT



ViTAKT受注件数推移*



*2015年9月期4Qの受注件数を1とした場合の規模の推移となります。

自社メディアユーザーの購買動向を元に定期購入モデルの商品を開発

FinTech領域への取り組み

▶ 自社サービスの事業開発と関連領域への投資が順調に進む。

FinTech関連自社サービス

ポイント交換プラットフォーム (ポイントメディア事業セグメント)



「PeX」(PC、スマホ)

- 様々なオンラインサービスで貯めたポイントを、現金・マイルージ・ギフト券・各種ポイント等に交換することのできるポイント交換プラットフォーム
- 貯めたポイントをビットコインへ交換可能に



デジタルギフト発行プラットフォーム



「ギフピー」(PC、スマホ)

- 各種デジタルギフト券への交換が可能なデジタルギフトサービス
- 株主優待にも活用

レンディングプラットフォーム



「ベンテニー」(PC、スマホ)

- 新興国における従業員向けのレンディングサービス
- 11月にfinovate asiaにて登壇予定

FinTech関連投資先

貸付型クラウドファンディングプラットフォーム



maneoマーケット株式会社

クラウドファンディングプラットフォーム



株式会社CAMPFIRE

中小企業向けレンディングプラットフォーム

NEW



株式会社クレジットエンジン

iPad用POSレジアプリ



株式会社ユビレジ

CLO (Card Linked Offer)



アイ・ティ・リアライズ株式会社

決済 (ベトナム)



BAO KIM社 (EXIT済み)

アジェンダ

01		連結決算の概要	P 3
02		主要事業の概況	P 2 1
03		今後の経営方針	P 4 5
04		通期連結業績予想	P 6 0
05		参考資料	P 6 6

今後の経営方針

VOYAGE GROUPの将来のあり姿

▶「人を軸にした事業開発会社」として、事業領域を拡大させながら企業価値の最大化を目指す。

現状

将来

主要事業
領域数

2



3-10

グループ
概念

連結
子会社



資本的繋がり
+
志や価値観を共有

意思決定

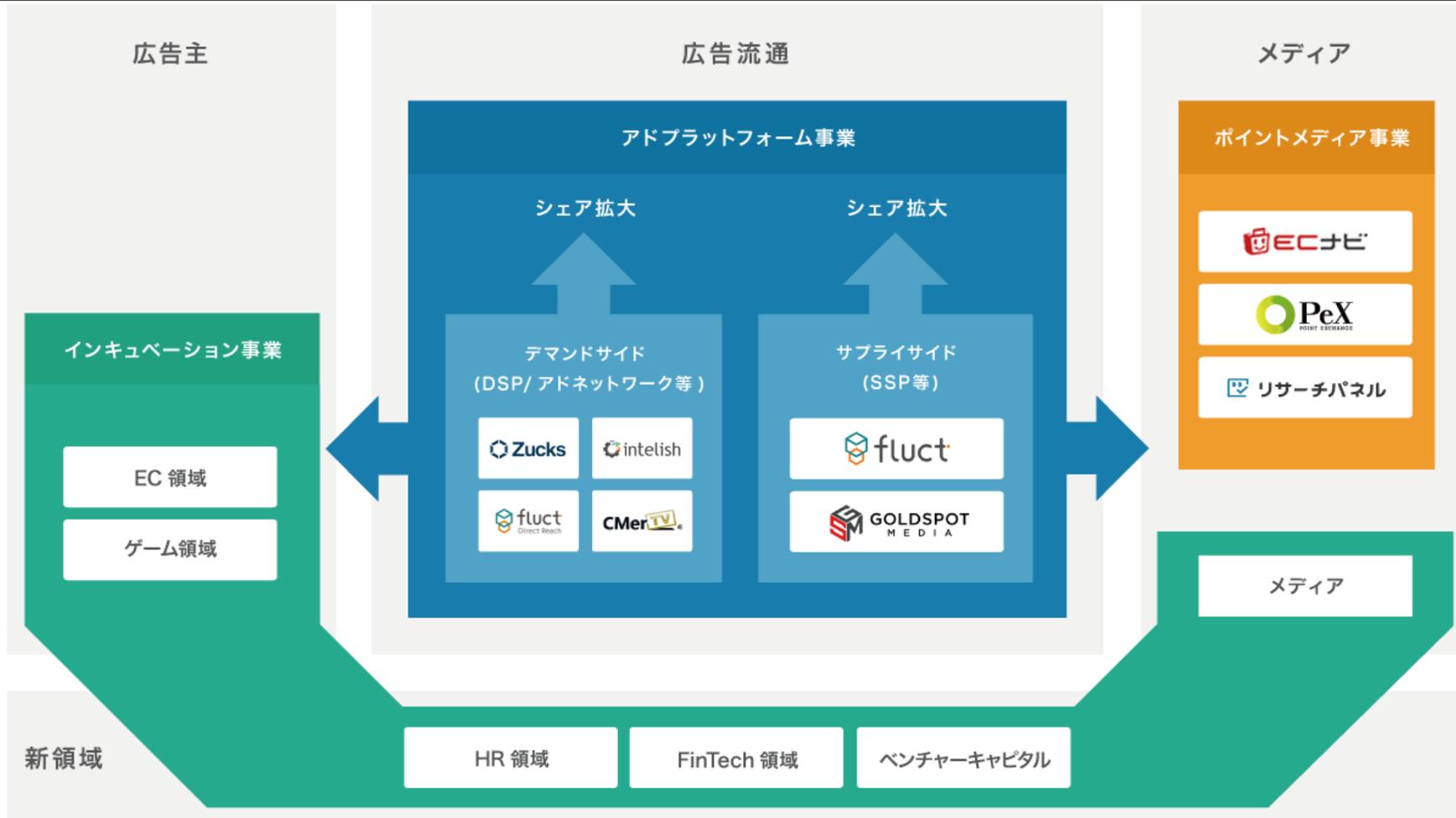
子会社/
事業部制



もっと
権限委譲

VOYAGE GROUPとしての成長戦略

- ▶ アドプラットフォーム事業を中心に成長を図っていく。
合わせてその周辺領域において事業開発を行い企業価値の最大化を図っていく。



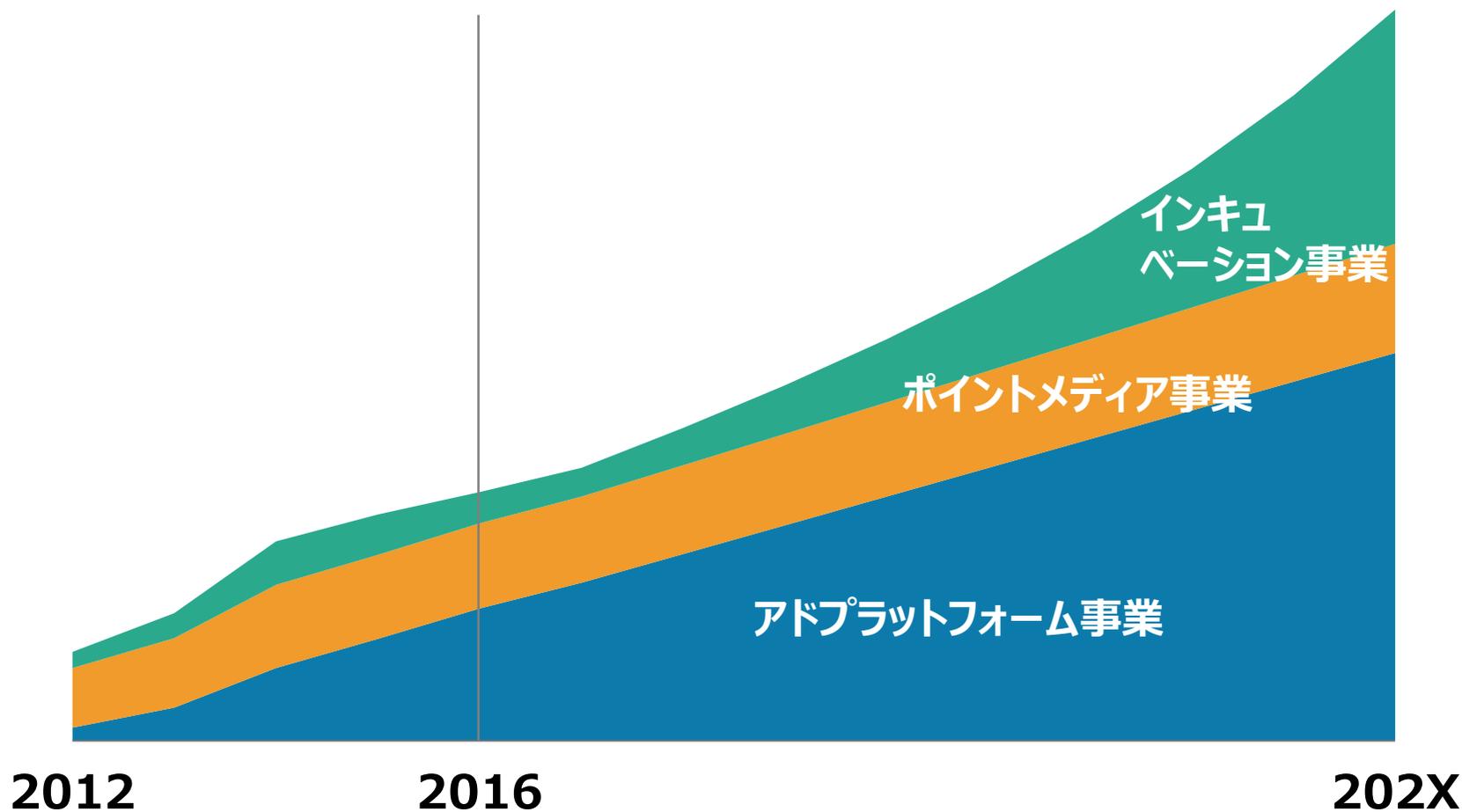
今後の各事業における基本方針

- ▶ 大規模なM&Aを当面は控え、自社内での事業拡大、事業開発を重視していく。主要事業での営業利益の20%を目安に、第3の柱となるインキュベーション事業へ積極的に先行投資を進めていく。

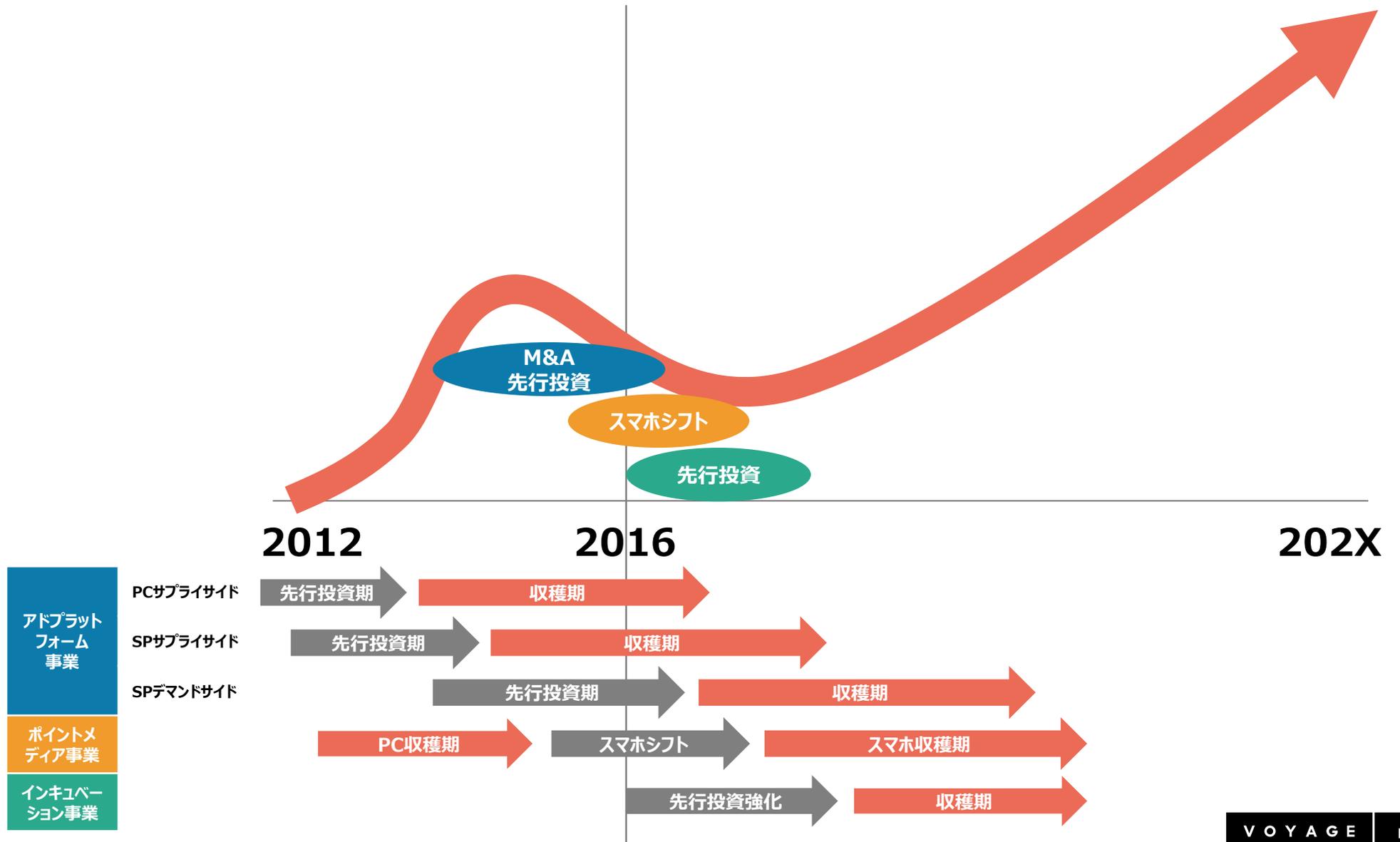
事業セグメント		基本方針
アドプラットフォーム事業	サプライサイド	売上総利益率は今後も若干の低下が見込まれるものの、 当面はシェア拡大を重視 し、売上総利益額の拡大を目指していく。
	デマンドサイド	先行投資フェーズ 。 新サービスや新機能の開発を強化していく。
ポイントメディア事業	—	スマホシフト 。PC領域においては新規投資を抑え、スマホ領域については先行投資を行い、新サービスや新機能の開発を強化していく。
インキュベーション事業	—	第3の柱となる事業を作るべく 先行投資を強化 していく。 ネット領域における事業開発のノウハウを活用し、非IT企業とのアライアンスを強化していく。

中長期での売上成長イメージ

- ▶ アドプラットフォーム事業が全体の成長を牽引。
中長期では、インキュベーション事業から第3の柱となる事業を作っていく。



中長期での営業利益成長イメージ

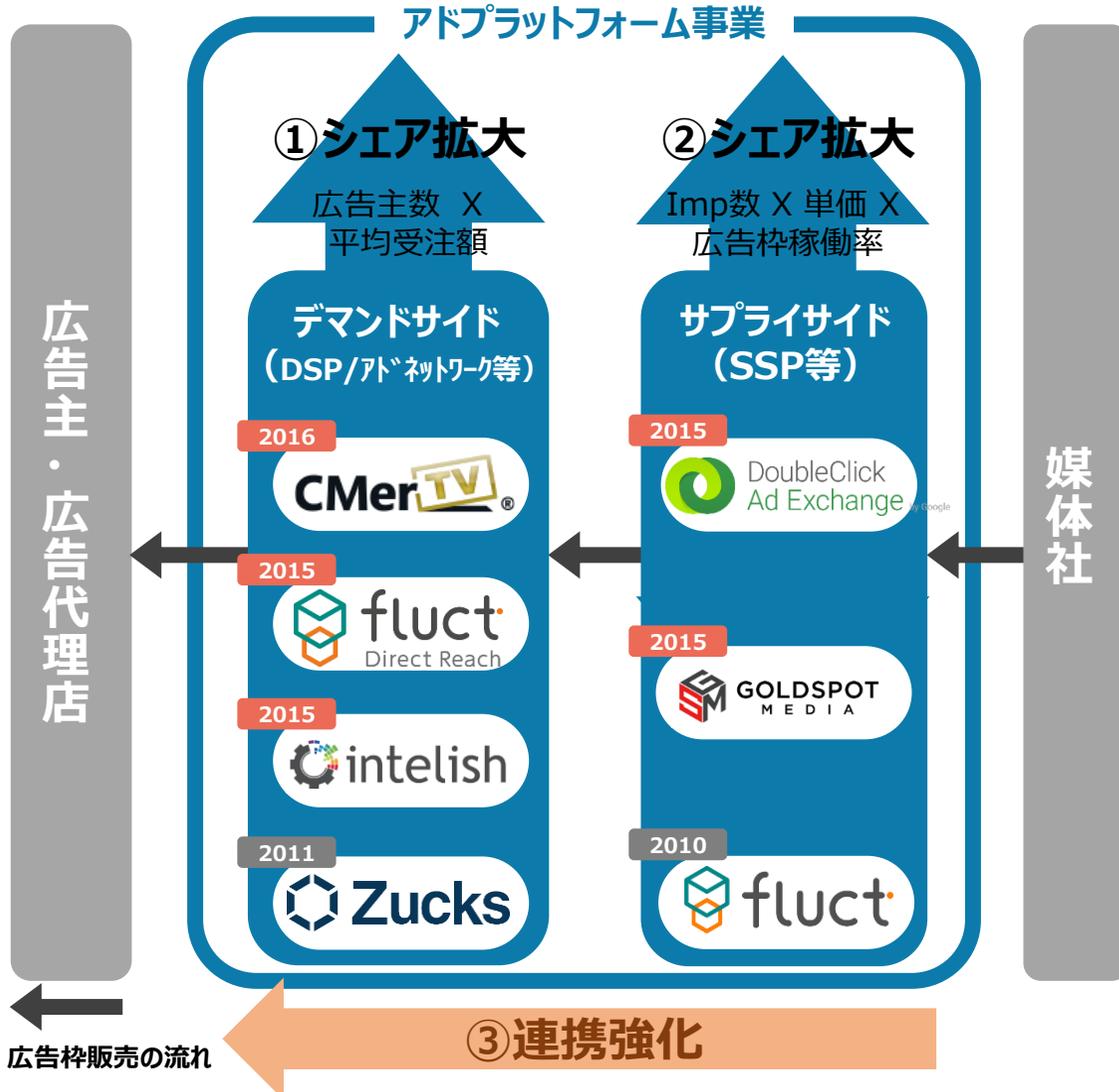


アドプラットフォーム事業

アドプラットフォーム事業の成長戦略

▶ サプライサイド及びデマンドサイドでの新サービス/新機能の拡充及びシェア拡大を推進。

中長期的にはサプライサイドとデマンドサイドの連携を強化することで粗利率向上を目指す。



① デマンドサイドにおける主な取り組み

	動画アドプラットフォーム事業展開、ブランド系広告主との豊富な取引実績。2016/10に連結子会社化。
	2015/4に連結子会社化したKauli社の広告主プロダクトをfluctへと統合。
	S10インタラクティブ社との合併で2015/2に設立。

② サプライサイドにおける主な取り組み

	プレミアムメディア向けに動画・リッチメディア広告の制作・配信に関する技術を提供。2016/3に連結子会社化。
	プレミアムメディア向けにGoogle ADXの提供を開始。
	最大手SSPとして動画広告への対応等、さらなる機能拡張へと取り組む。

③ サプライサイドとデマンドサイドの連携強化

中長期的な戦略として取り組んでいく予定。

✓デマンドサイド

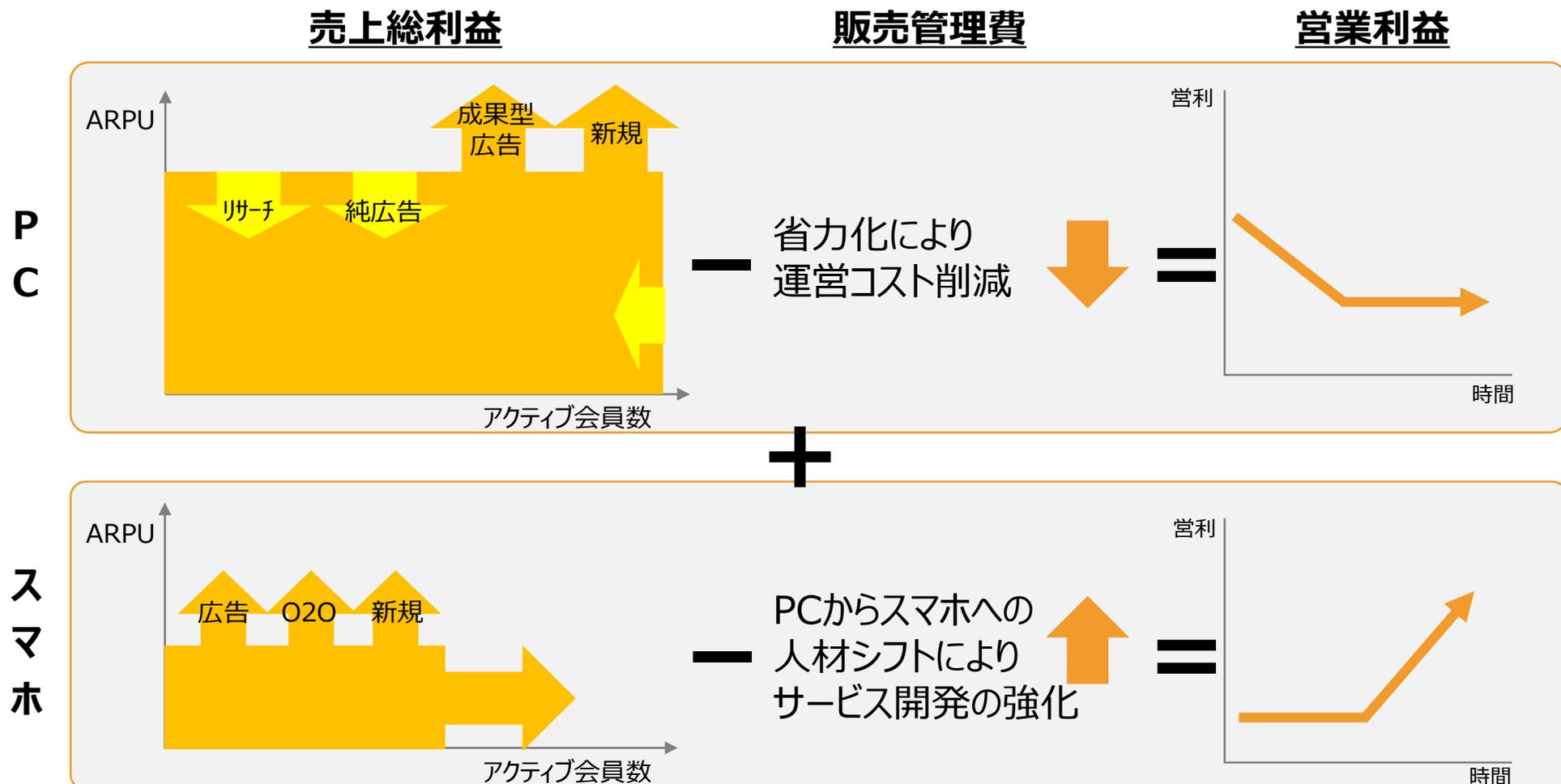
✓動画

✓ビッグデータ

ポイントメディア事業

ポイントメディア事業の成長戦略

- ▶ PCからスマートフォンへの事業モデルの転換。PC会員からの営業利益低減を最低限に抑えつつ、スマホ会員のARPU向上及びアクティブ会員数の最大化に注力。



- ✓ スマートフォンシフト
- ✓ 会員DBを活用した新収益源
(O2Oなど)

インキュベーション事業

インキュベーション事業の強化領域

✓HR領域

✓EC領域

✓FinTech領域

アジェンダ

01		連結決算の概要	P 3
02		主要事業の概況	P 2 1
03		今後の経営方針	P 4 5
04		通期連結業績予想	P 6 0
05		参考資料	P 6 6

2017年9月期 通期連結業績予想

(百万円)	2016年9月期 実績	2017年9月期 業績予想	前期比
売上高	20,841	23,000	+ 10.4%
営業利益	1,720	1,200	△30.3%
経常利益	1,246	1,200	△3.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	731	700	△4.3%

株主還元方針について

基本方針

事業の継続的な成長のための投資を最優先事項としながらも、継続的な配当及び機動的な自己株式取得も実施していく。

配当予想

(百万円)	年間配当金			配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)
	第2四半期末	期末	合計		
2016年9月期	0.00円	10.00円	10.00円	118百万円	16.3%
2017年9月期 (予定)	0.00円	10.00円	10.00円		

株主優待

(1) 対象となる株主様

毎年第2四半期末（3月31日）及び期末（9月30日）現在の株主名簿に記載又は記録された1単元（100株）以上を保有されている株主様を対象といたします。

(2) 株主優待の内容

対象となる株主様1名につき一律に、当社の連結子会社である株式会社VOYAGE MARKETINGが提供するデジタルギフトサービス「ギフピー」(<http://gifpy.jp/>)においてご利用可能なギフトコード1,000円相当を贈呈いたします。

(3) 贈呈の時期

発送の時期は下記を予定しております。第2四半期末（毎年6月下旬）及び期末（毎年12月下旬）の年2回。



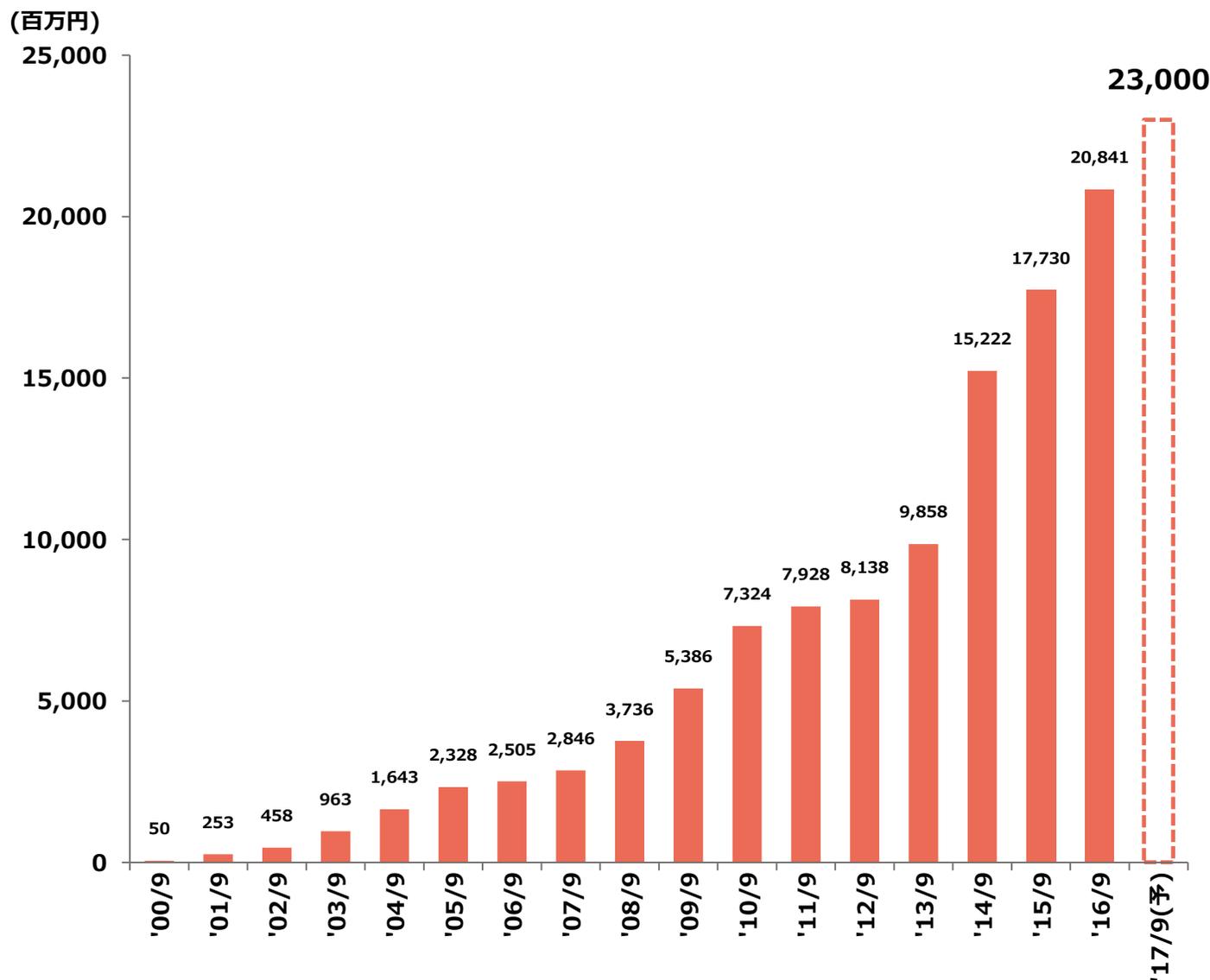
ギフピー

各種ポイント・電子マネーに交換できる大変便利なデジタルギフトコードです。以下の3種類のデジタルギフトを選んで、お好きな商品に交換できます。

amazon.co.jp ギフト券 iTunes ギフト券 PeX POINT EXCHANGE

※PeXは、各種サービスから選んでポイントを交換できる総合ポイント交換サービスです。交換先は、Tポイント、ANA・JALのマイル、Suicaポイント、楽天Edy、Web Money、WAONポイント、nanacoポイントなどさまざま。国内全銀行に、ポイントを現金として振り込むことも可能です。

2017年9月期 連結売上高予想



売上高

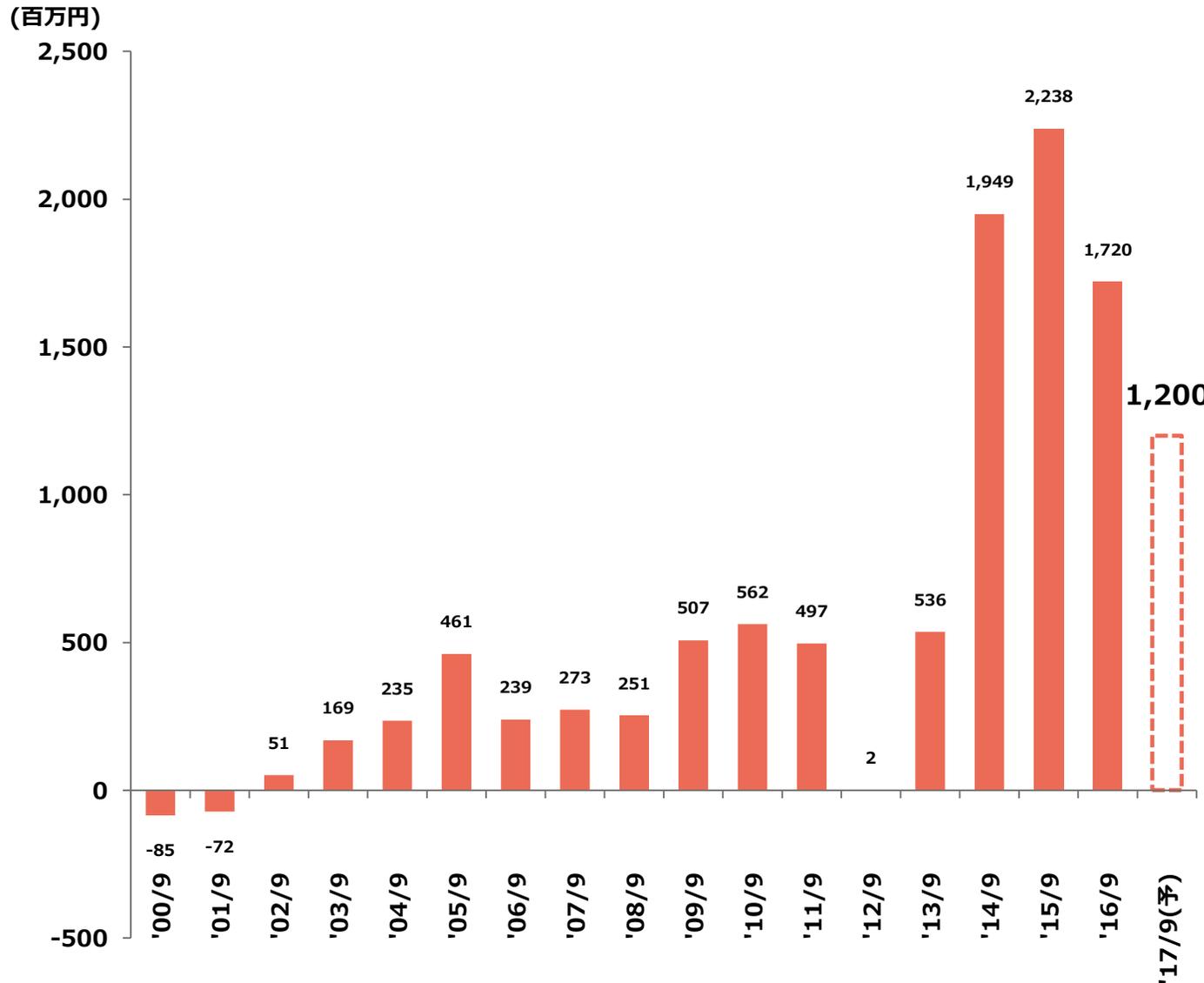
230億円

前期比

+10.4%

※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いるため、過去に遡及して1年単位となるように補正しています。

2017年9月期 連結営業利益予想



営業利益

12.0億円

前期比

▲ 30.3%

※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いるため、過去に遡及して1年単位となるように補正しています。

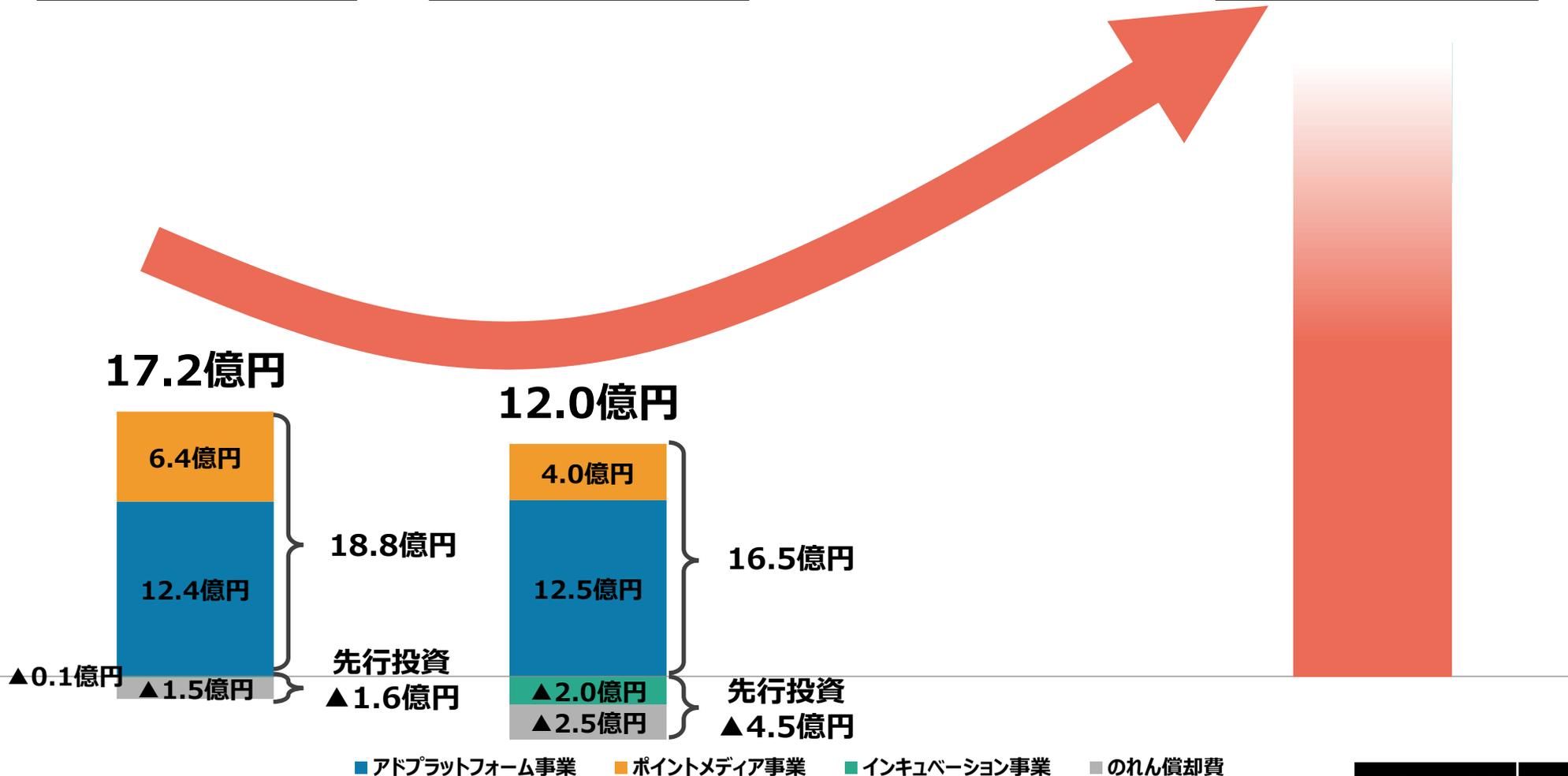
2017年9月期 連結営業利益予想の内訳

▶ 中長期的な利益成長に向けて2017年9月期は自社内での事業拡大、事業開発を重視していく。

2016年9月期

2017年9月期

202X年9月期



アジェンダ

01		連結決算の概要	P 3
02		主要事業の概況	P 2 1
03		今後の経営方針	P 4 5
04		通期連結業績予想	P 6 0
05		参考資料	P 6 6

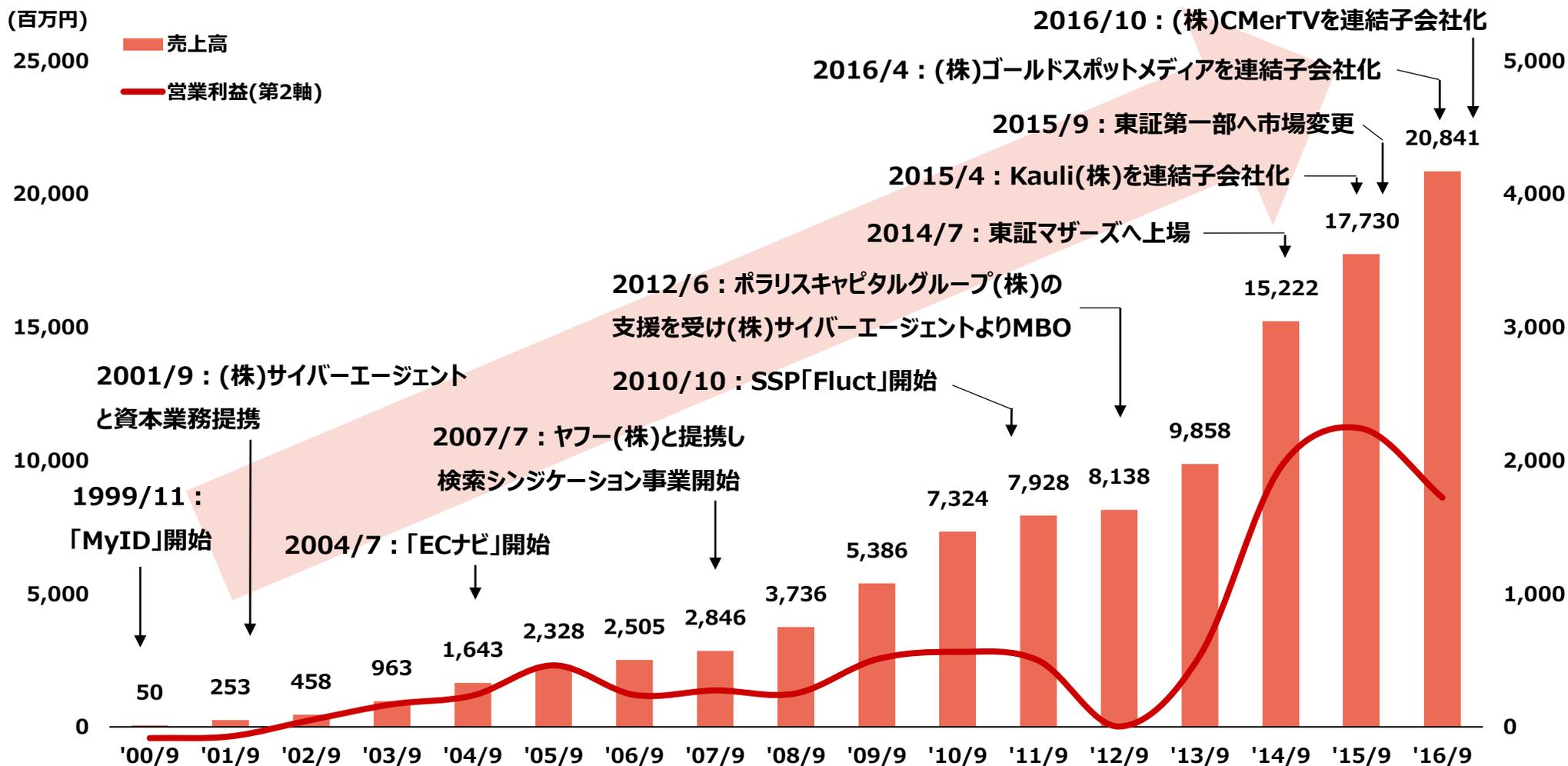
会社概要

VOYAGE GROUP

社名	株式会社VOYAGE GROUP
設立	1999年 10月 8日
資本金	1,000百万円 (2016年9月末現在)
事業内容	アドプラットフォーム事業、ポイントメディア事業、 インキュベーション事業
連結従業員数	290人 (2016年9月末現在) ※臨時雇用者含めない

沿革

▶ 創業以来、17年連続で増収を実現。



※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いるため、過去に遡及して1年単位となるように補正しています。

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
アドプラットフォーム事業	株式会社CMerTV NEW	 58.4%	動画アドプラットフォーム「CMerTV」の運営
アドプラットフォーム事業	株式会社fluct	 100.0%	媒体社向けアドプラットフォーム「fluct」の運営
アドプラットフォーム事業	株式会社intelish	 51.0%	デジタルエージェンシー事業
アドプラットフォーム事業	株式会社Zucks	 100.0%	スマートフォン向けアドプラットフォーム「Zucks」の運営
アドプラットフォーム事業	株式会社ゴールドスポットメディア	 100.0%	動画配信テクノロジーの提供
ポイントメディア事業	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
ポイントメディア事業	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
インキュベーション事業	Ventny, Inc.	 98.2%	新興国における従業員向けレンディングサービス事業
インキュベーション事業	株式会社VOYAGE SYNC GAMES	 80.0%	ゲームパブリッシング事業
インキュベーション事業	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
インキュベーション事業	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
インキュベーション事業	株式会社ゼノシス	 100.0%	通販化粧品の企画・販売
インキュベーション事業	株式会社メルメディア	 65.0%	コンテンツメディア事業

※50音順。2016年10月26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10月26日現在。

直近の主なパブリシティ実績

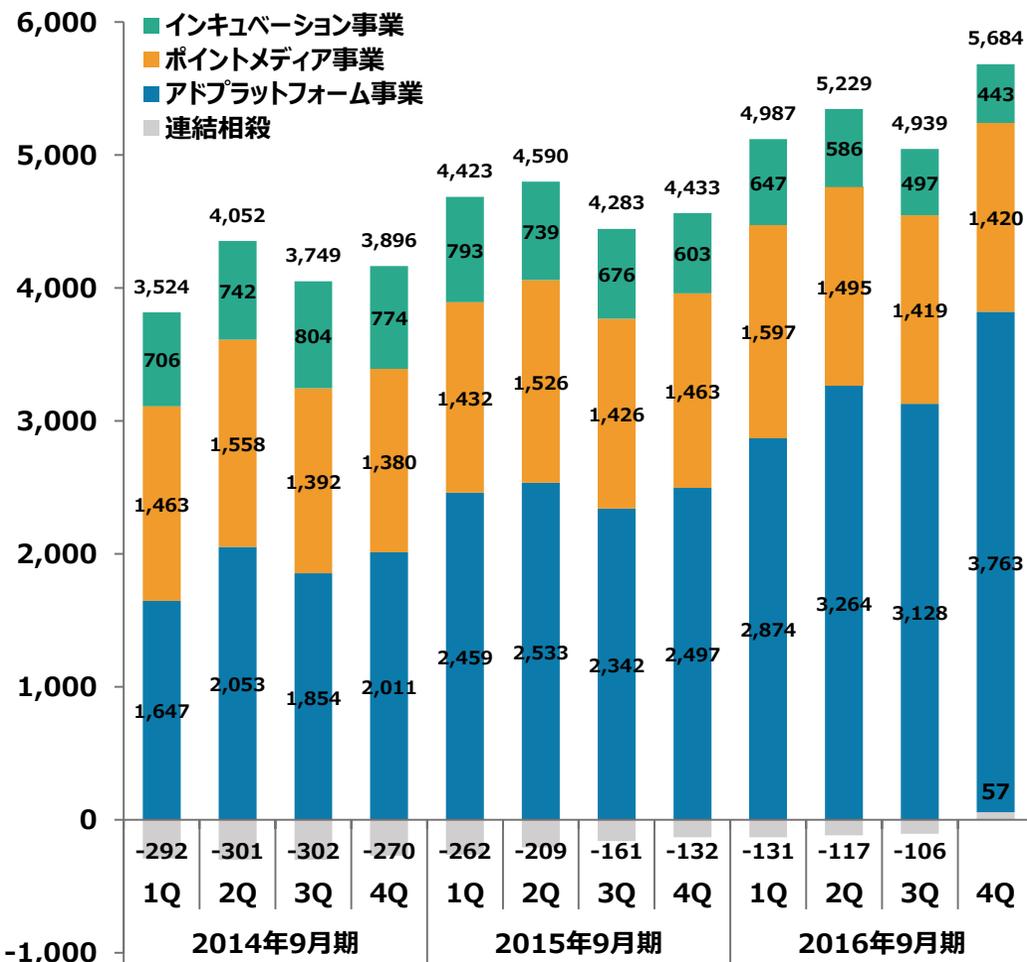
2016年07月07日	【Markezine】	VOYAGE VENTURES、スマホアプリ分析サービス「App Ape」運営のFULLERに出資
2016年07月07日	【THE BRIDGE】	リリース5ヶ月で黒字化、男性向けトレンド発信メディア「JION」がVOYAGE VENTURESとiSGSインベストメントワークスから資金調達
2016年07月12日	【TechCrunch】	ファッションECのIROYA、自社ノウハウをもとにオムニチャネル基盤を提供----大和ハウスや東急など提携
2016年07月12日	【THE BRIDGE】	IROYAがVOYAGE VENTURESから資金調達、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07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！
2016年07月29日	【ReadWrite Japan (リードライト日本版)】	Japan (リードライト日本版)】なぜVOYAGEのエンジニアは「なんとかなる」と思えるのか - 人が軸のVOYAGE GROUPに聞くチームマネジメント
2016年07月29日	【Markezine】	インテージ、マーケティングアプリケーションズと提携〜リサーチプラットフォームの強化へ
2016年08月01日	【婦人画法9月号P275】	編集部おすすめ・拡散したい「美容」コンテンツALOE (アロエ)
2016年08月08日	【ITmediaマーケティング】	動画コンテンツを持たない提携メディアも広告収益が可能に：TubeMogulがfluctと連携、アウトストリーム型動画広告を配信開始
2016年08月08日	【Markezine】	fluctがTubeMogul社と連携、アウトストリーム型動画広告の配信を開始
2016年08月19日	【日経デジタルマーケティング】	Momentumがfluctと共同でブランド保護技術を用いた広告買い付けツール
2016年08月30日	【スマートITマガジン】	「ギフピー」が提供される青森県産レシピコンテストが開催
2016年08月31日	【ITmediaマーケティング】	アウトストリーム型動画広告の配信量を拡大：SSP「fluct」、動画広告DSP「ONE by AOL: Video」と関係開始
2016年08月31日	【Markezine】	AOLプラットフォームズ・ジャパン、SSP「fluct」との連携開始〜月間50億impのリーチ拡大へ
2016年09月01日	【Social Game Info】	VOYAGE SYNC GAMES、『三国双舞』の事前登録者数が5万人突破 「Oculus Rift」や1,000円分のギフトコードなどが当たるキャンペーンを実施
2016年09月01日	企業家倶楽部	ネット社会の生き証人 ボヤージュグループ宇佐美進典社長×ブロードバンドタワー藤原洋会長
2016年09月26日	【4Gamer.net】	三国志を舞台にしたアクションRPG「三国双舞」が配信開始。5大キャンペーンも開催
2016年09月26日	【Social Game Info】	VOYAGE SYNC GAMES、3DアクションRPG『三国双舞』をリリース

参考データ

セグメント別売上高 四半期推移 (新旧比較)

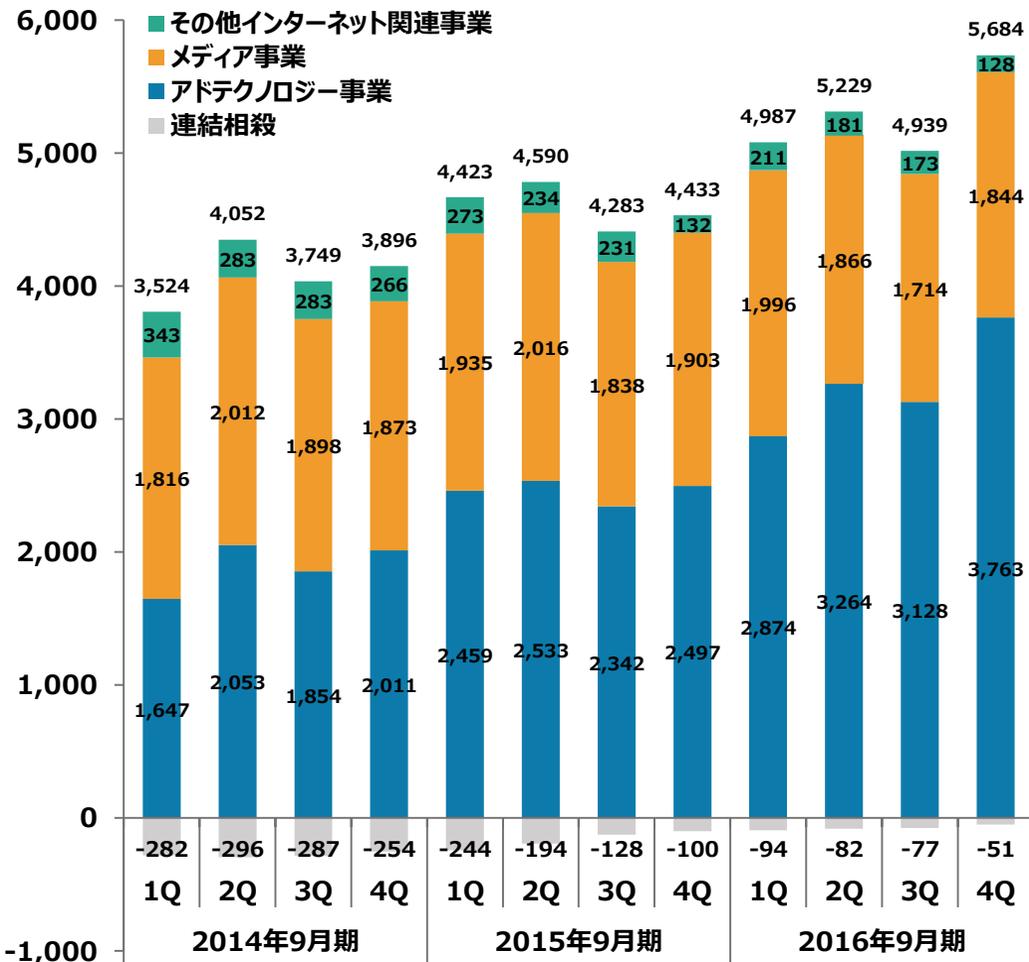
新セグメント

(百万円)



旧セグメント

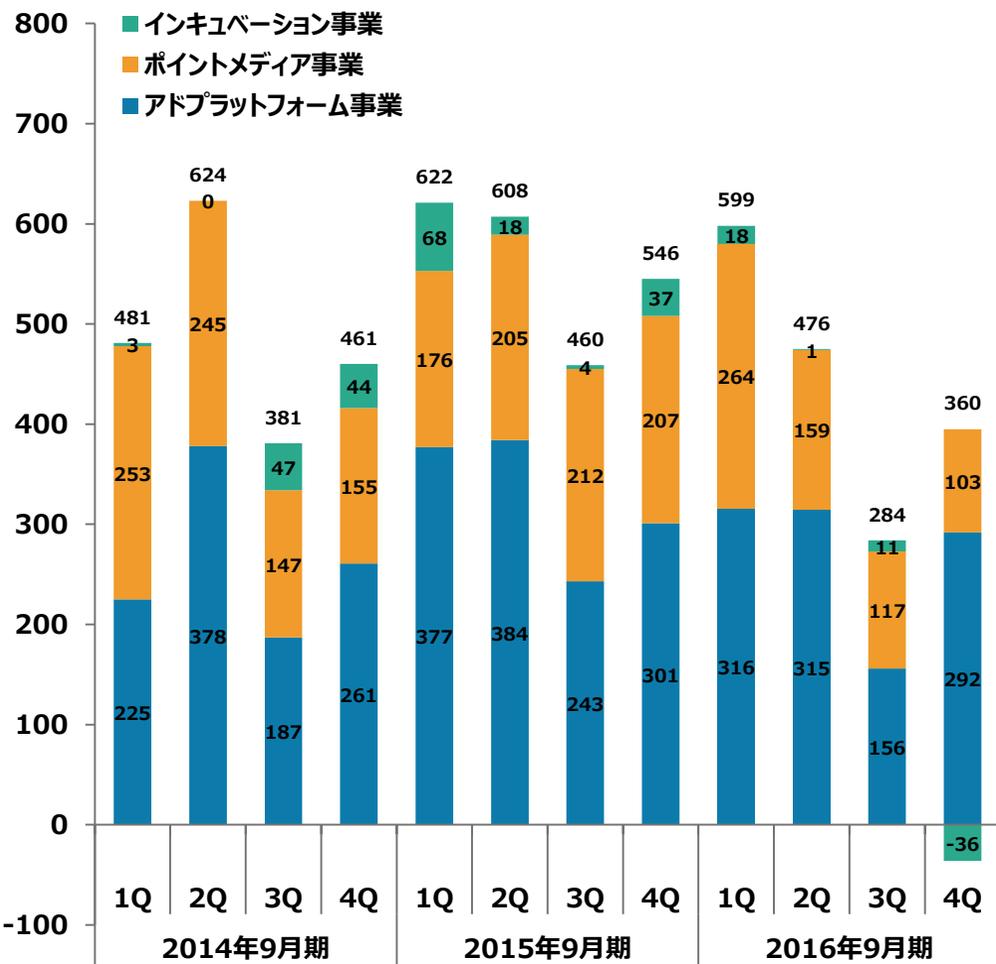
(百万円)



セグメント別営業利益 四半期推移 (新旧比較)

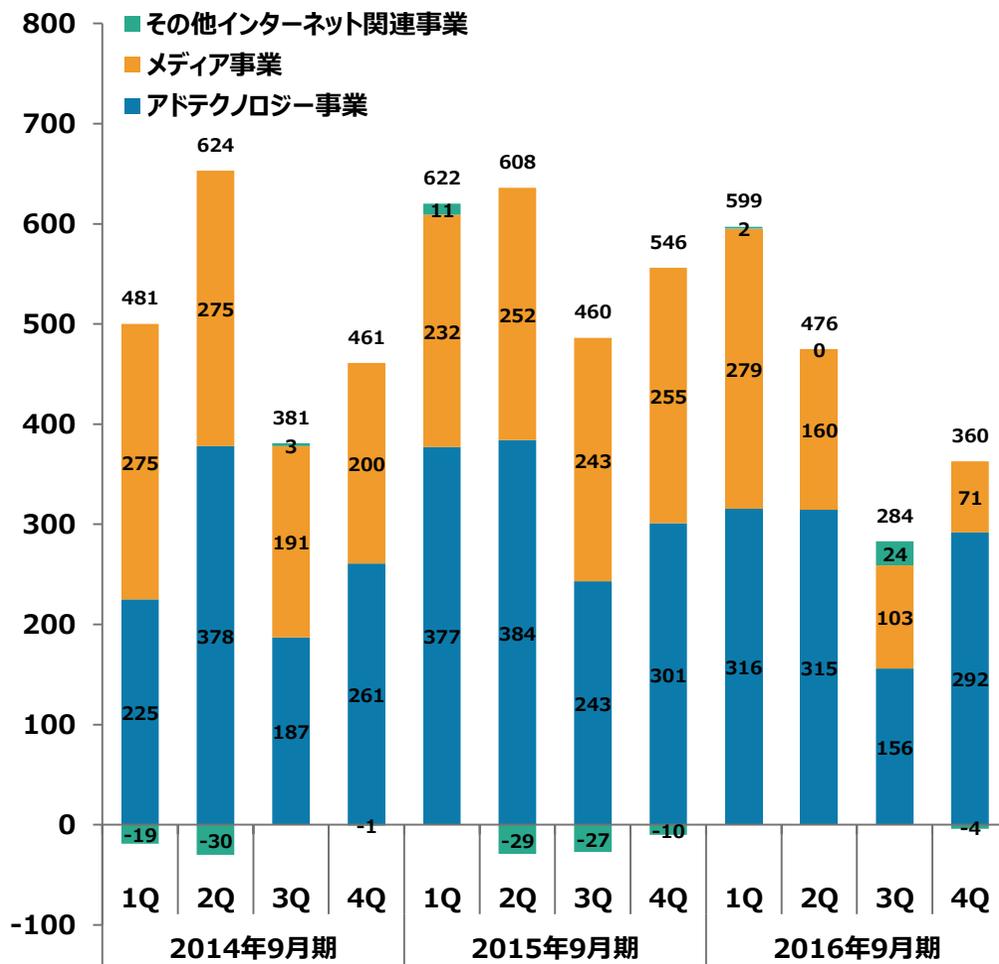
新セグメント

(百万円)

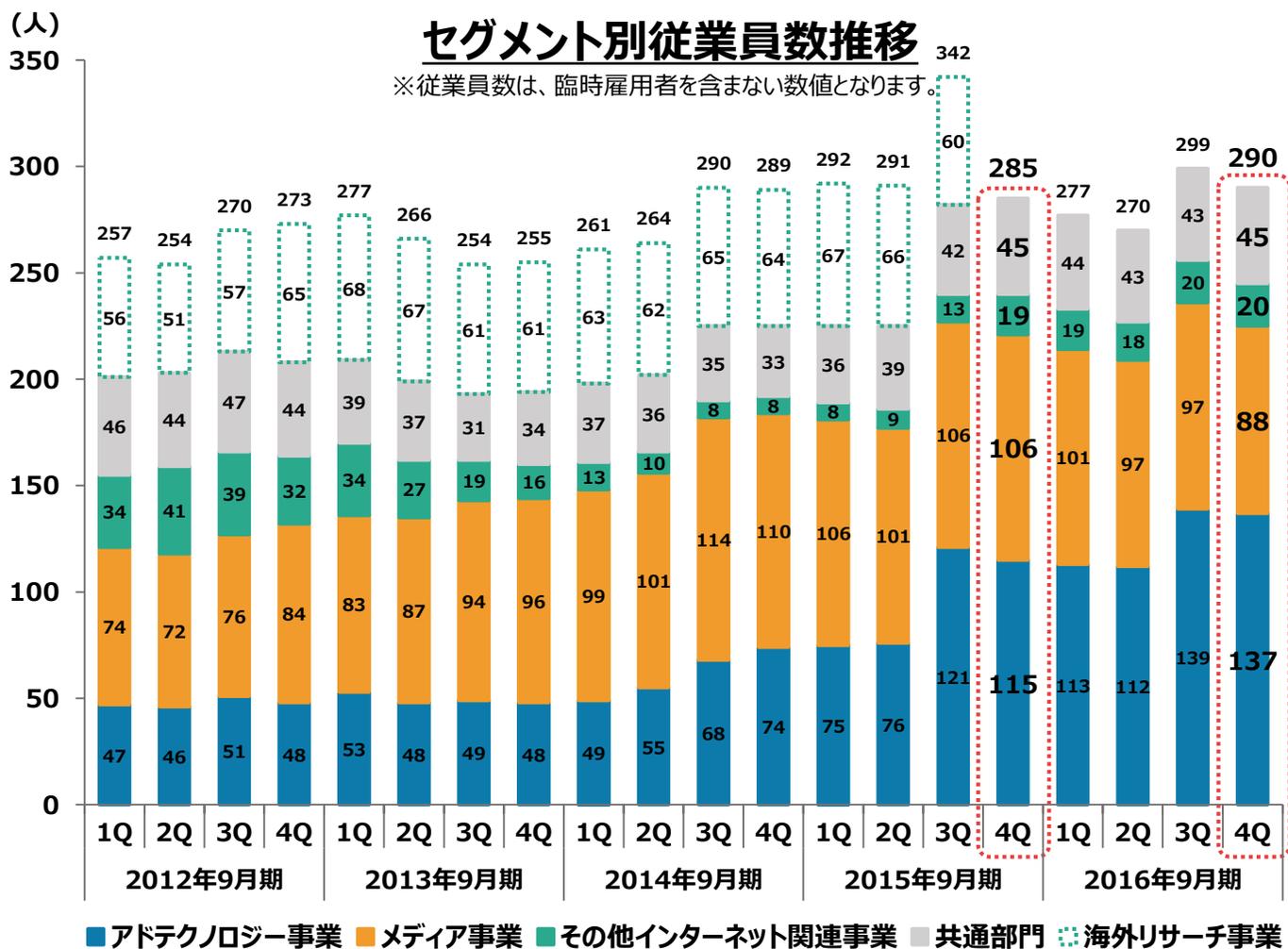


旧セグメント

(百万円)



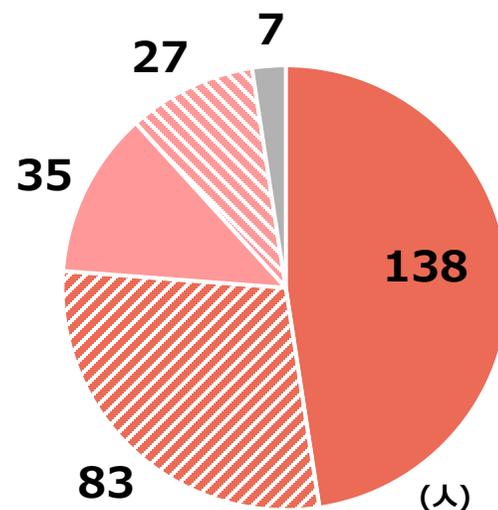
連結従業員数（旧セグメント）



※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。

職種別内訳

(2016年9月末時点)



- エンジニア・制作 47.6%
- 営業・コンサルタント 28.6%
- バックオフィス 12.1%
- マネジメント 9.3%
- 海外現地雇用 2.4%

**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。