

平成 29 年 2 月 10 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 グ ロ ー バ ル ウ ェ イ
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 各 務 正 人
(コード番号：3936)
問 合 せ 先 取 締 役 管 理 部 長 山 本 慶 一
TEL. 03-5441-7193

通期業績予想の公表に関するお知らせ

当社は、平成 29 年 2 月 10 日開催の取締役会において、平成 28 年 5 月 10 日に公表いたしました「平成 28 年 3 月期決算短信〔日本基準〕（非連結）」において未定としておりました平成 29 年 3 月期の業績予想を公表することと致しましたので、お知らせいたします。

記

1. 業績予想の公表について

平成 29 年 3 月期通期業績予想（平成 28 年 4 月 1 日～平成 29 年 3 月 31 日）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
平成 29 年 3 月期予想	百万円 1,006	百万円 △156	百万円 △131	百万円 △141
(ご参考) 前期実績 (平成 28 年 3 月期)	百万円 1,188	百万円 211	百万円 211	百万円 146
対前期実績比	84.7%	—	—	—

2. 公表の理由

平成 29 年 3 月期の通期業績予想につきましては、当社を取り巻く事業環境、当社の新規事業の立ち上げ及び既存事業の伸長等を考慮した結果、業績の成長率や変動率について合理的な算定が困難であったことから、業績予想の開示を未定としておりましたが、第 3 四半期を経過し既存事業の売上動向及び当社の新規事業の立ち上げの進捗状況等、現時点の情報に基づき合理的な算定が可能となったため、予想値を公表いたします。

通期業績予想の基礎となる、第 3 四半期累計期間の実績と第 4 四半期会計期間の見込み数値の前提については、以下のとおりとなります。

①第 3 四半期累計期間の実績

ソーシャル・ウェブメディア事業では、インターネット上にて運営している働く人のための情報プラットフォーム「キャリアコネ」は、第 3 四半期累計期間の訪問者数は 33,275 千人（前年同期間は、31,980 千人）となりました。訪問者数と売上高が強く相関する収益構造であります。その一方で、第 4 四半期に譲り受ける国内求職者向け転職 Web サービス（キャリアタス転職）と既存サービス（キャリアコネ転職）との統合を視野に入れた採用成果報酬サービスの再構築を行っており、第 3 四半期会計期間に新規営業活動を休止していたため、当社が求人企業から直接掲載を依頼された求人情報を介して求人企業が採用に成功した場合の成果報酬売上が減少いたしました。また、リクルーティング・サービスにおいて、社内リソースの配分の最適化及び管理職の育成を目的とした組織改編を行い、売上貢献度の高かったキャリア・コンサルタントが管理職になり部下の育成に注力したことにより、有料職業紹介成約件数の一時的な売上減少が発生しました。平成 28 年 5 月 10 日に公表した平成 28 年 3 月期決算短信の「次期の見通し」において、当社のソーシャル・ウェブメディア事業は、日本国内の労働人口である 6,600 万人（注 1）を対象としており、当期については、この市場を対象とした C2C 向けサービス（注 2）、シェアリング・エコノミー型サービス（注 3）及び FinTech サービスに注力し、本分野における他社との事業・資本提携を積極的に行う予定であることを公表しました。

が、第3四半期末までの進捗として、C2C向けサービス及びシェアリング・エコノミー型サービスを展開する株式会社レレから平成28年11月1日付けで個人の経験・スキルを売買することができる「TimeTicket（タイムチケット）」等の事業譲り受けを行いました。現時点においては、TimeTicket サービスユーザー数増加に重点を置いており、広告宣伝費の投入及びシステム改修のためシステムエンジニアの新規採用など投資フェーズであるため利益貢献については期初に想定していたスケジュールより遅れ、来期以降になります。

以上の結果、当第3四半期累計期間におけるソーシャル・ウェブメディア事業の売上高は349,972千円（前年同四半期比22.1%減）、セグメント利益は68,927千円（同66.9%減）となりました。

ビジネス・ウェブアプリケーション事業では、注力するクラウドサービス世界市場規模は引き続き高い成長率が継続すると予測されており、当社が開発するクラウド型業務用ソフトウェア及び導入支援サービスへの需要も大きく拡大し、Salesforce.com社との協業により継続的に引き合いはあるものの、一部の案件に予想以上に多くのリソースを投入する必要があったため、新規案件の受注に十分に対応できない状況が発生し、売上高が減少いたしました。また、新規領域であるクラウド型ERP（注4）ソリューション領域に注力しましたが、一部の案件で開発スケジュールの遅延や外注費の追加コストが増加し、利益率が低下しました。当社が開発するクラウド型ソフトウェア「Voxer」は、Salesforce.com社及びAmazon社の顧客が中心となるため、提携効果による自社製品販売機会の増大が予想され、これにより、利益率の高いライセンス課金モデルの売上増加が期待されるライセンス課金モデルへの移行を目指しましたが、新規ライセンスの販売開始が遅れたため、売上は微増にとどまりました。期初にIoT（注5）やBigData（注6）、AI（注7）を活用した次世代のソフトウェア企業と資本・事業提携を行う予定と公表しましたが、第3四半期末において、株式会社エモーションテック及びココン株式会社と資本・業務提携を行い、企業のデジタルマーケティングソフトウェアや、IoT機器のセキュリティサービスを提供することで、ソリューション領域の拡大に努めております。

以上の結果、当第3四半期累計期間におけるビジネス・ウェブアプリケーション事業の売上高は393,139千円（前年同四半期比5.4%減）、セグメント損失は12,261千円となりました。

世界展開においては、今後急成長が予想される東南アジア（ミャンマー及びシンガポール）へ進出しいンターネット関連企業（特にFinTech、C2C、シェアリング・エコノミー型サービスを展開する企業）及びクラウド関連企業に対して積極的に事業・資本提携を行う予定と期初に公表しました。第3四半期末においては、ミャンマー企業2社と資本・業務提携の契約趣意書及び合弁会社設立に向けた契約趣意書を締結いたしました。ミャンマー国内法の影響等もあり資本・業務提携の契約締結が第4四半期以降にずれ込むことにより、収益への貢献は来期以降になる見通しとなりました。

さらに、本社移転、上場関連費用及びM&A費用等の管理コスト増加により販売費及び一般管理費が増加いたしました。また、業績等を勘案して、繰延税金資産の回収可能性を慎重に検討した結果、繰延税金資産を取り崩すこととしたため、法人税等調整額15,006千円を計上いたしました。

以上の結果、当第3四半期累計期間の売上高は743,112千円（前年同四半期比14.1%減）、営業損失は77,884千円、経常損失は53,555千円、四半期純損失は68,974千円となりました。

②第4四半期会計期間の見通し

ソーシャル・ウェブメディア事業では、キャリアコネの訪問者数を第4四半期会計期間において12,000千人（前年同期間は11,971千人）を見込んでおります。リクルーティング・サービスは、第3四半期会計期間から、マネジメント強化及びスタッフ間での情報共有システム導入の施策を行ったことで売上増加の兆しがあり、有料職業紹介成約の確度が高い案件だけを通期業績予想に反映しております。一方で、新規事業である、TimeTicket サービスは投資フェーズであるため、人件費及び広告宣伝費の初期投資が必要であります。上記を考慮した結果、ソーシャル・ウェブメディア事業の第4四半期会計期間の売上高は、113,882千円、セグメント損失は、48,056千円を見通しております。

ビジネス・ウェブアプリケーション事業では、第4四半期についても、引き続き一部の案件への対応が必要になりますが、新規案件の利益率が改善に向かっているため、収支は改善する見通しとなります。売上高については、現時点において既に受注済みの案件を積み上げ算定しております。以上の結果、ビジネス・ウェブアプリケーション事業の第4四半期会計期間の売上高は、150,000千円、セグメント利益は、13,261千円を見通しております。

以上の結果、当第4四半期会計期間の売上高は263,882千円、営業損失34,795千円を見込んでおります。

③通期業績予想

第3四半期累計実績及び第4四半期会計期間の見通しの結果、通期業績予想は、売上高1,006百万円（対前期比84.7%）、営業損失156百万円、経常損失131百万円、当期純損失141百万円を見込んでおります。

- (注1) 総務省統計局（平成26年労働力調査年俸）のデータに拠っております
- (注2) C2C向けサービスとは、商取引の形態のうち主に一般消費者どうしの売買・取引を扱う形態のサービス。
- (注3) シェアリング・エコノミー型サービスとは、個人間で、個人が保有する遊休資産（スキルのような無形のものも含む）の貸出しを仲介するサービス。
- (注4) ERP：Enterprise Resource Planningの略称。企業にあるヒト・モノ・カネ・情報といった経営資源を有効に活用し、企業の経営をより効率的に行うためのソフトウェアのこと。
- (注5) IoTとは、Internet of Thingsの略称。全ての「モノ」がインターネットを介して繋がり、モノ同士が人の操作・入力を介さず自律的に最適な制御が行われることを意味する。
- (注6) BigDataとは、従来のデータ処理ソフトウェアで処理することが困難なほど巨大で複雑なデータ集合の集積物を表す。センサーから生成されたデータやインターネット上のコンテンツ等、不特定多数によって生成された情報を含む。
- (注7) AIとは、Artificial Intelligenceの略称。人間の脳が行っている知的な作業をコンピュータで模倣したソフトウェアやシステム。

※本資料に記載されている業績予想は、現時点において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって異なる可能性があります。

以上