

V O Y A G E
G R O U P

東証一部 3688

2017年9月期第2四半期 決算説明資料

2017年4月26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 16
03	主要事業の概況	P 22
04	参考資料	P 38

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 16
03	主要事業の概況	P 22
04	参考資料	P 38

2017年9月期第2四半期 ハイライト

売上高	68.7 億円	前年同四半期比	+31.4 %
売上総利益	22.2 億円	前年同四半期比	+38.9 %
営業利益	6.8 億円	前年同四半期比	+43.4 %
のれん償却前営業利益	7.4 億円	前年同四半期比	+45.7 %

- ☑ アドプラットフォーム事業を中心に業績を大きく伸ばし、売上高、売上総利益、営業利益において過去最高を更新。
- ☑ 4月13日付で通期業績予想を上方修正。
- ☑ 「働きがいのある会社」ランキング※にて、3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

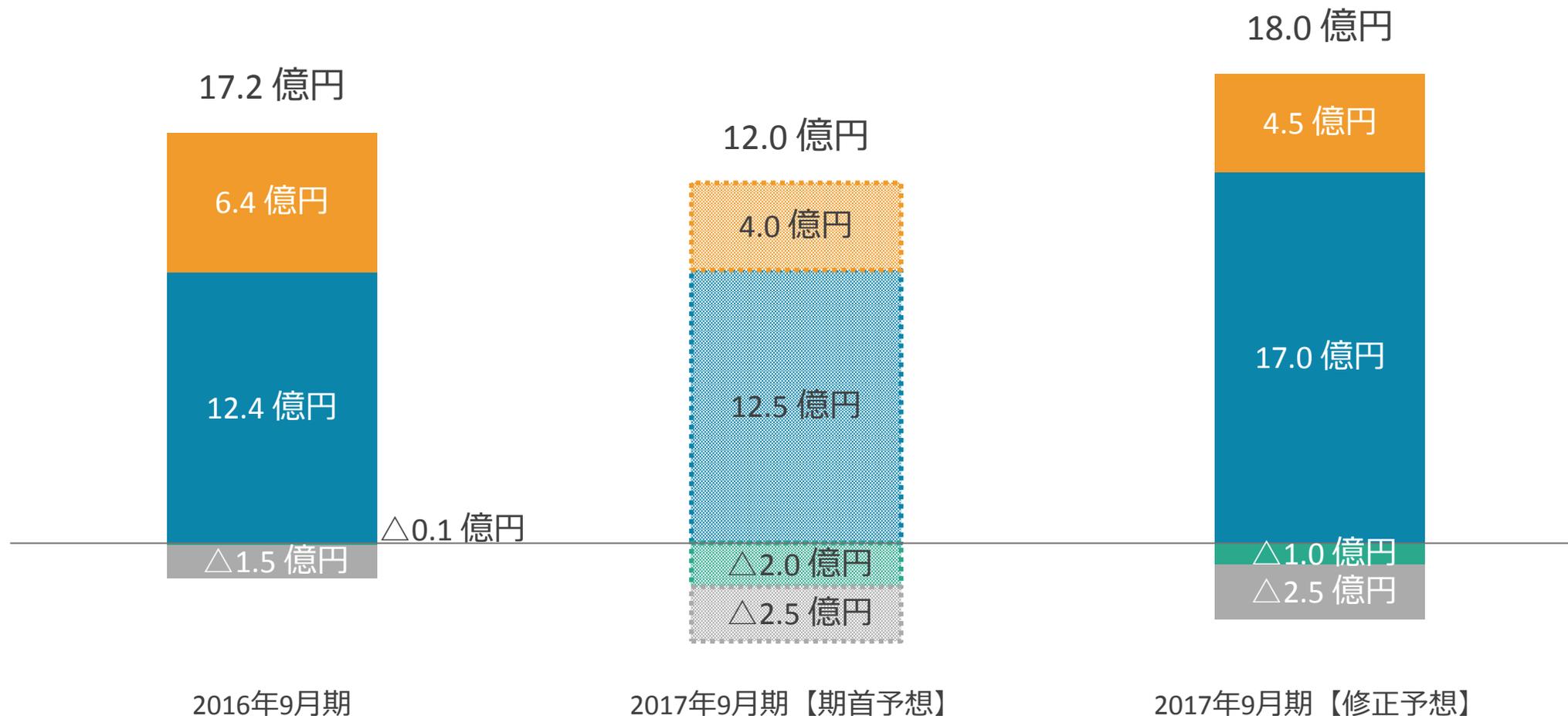
通期連結業績予想の修正

4月13日付で通期業績予想を修正しました。

	2016年9月期 通期実績	2017年9月期 通期期首予想 (A)	2017年9月期 通期修正予想 (B)	増減額 (B-A)	修正後 前期比
連結売上高 (百万円)	20,841	23,000	25,000	+2,000	+20.0%
連結営業利益 (百万円)	1,720	1,200	1,800	+600	+4.6%
連結経常利益 (百万円)	1,246	1,200	1,800	+600	+44.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益 (百万円)	731	700	1,100	+400	+50.3%
1株当たり当期純利益 (円 銭)	61.82	59.05	91.98	—	—

2017年9月期 セグメント別営業利益予想の内訳

■ 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
 ■ のれん償却費



「働きがいのある会社」ランキング※にて3年連続1位に

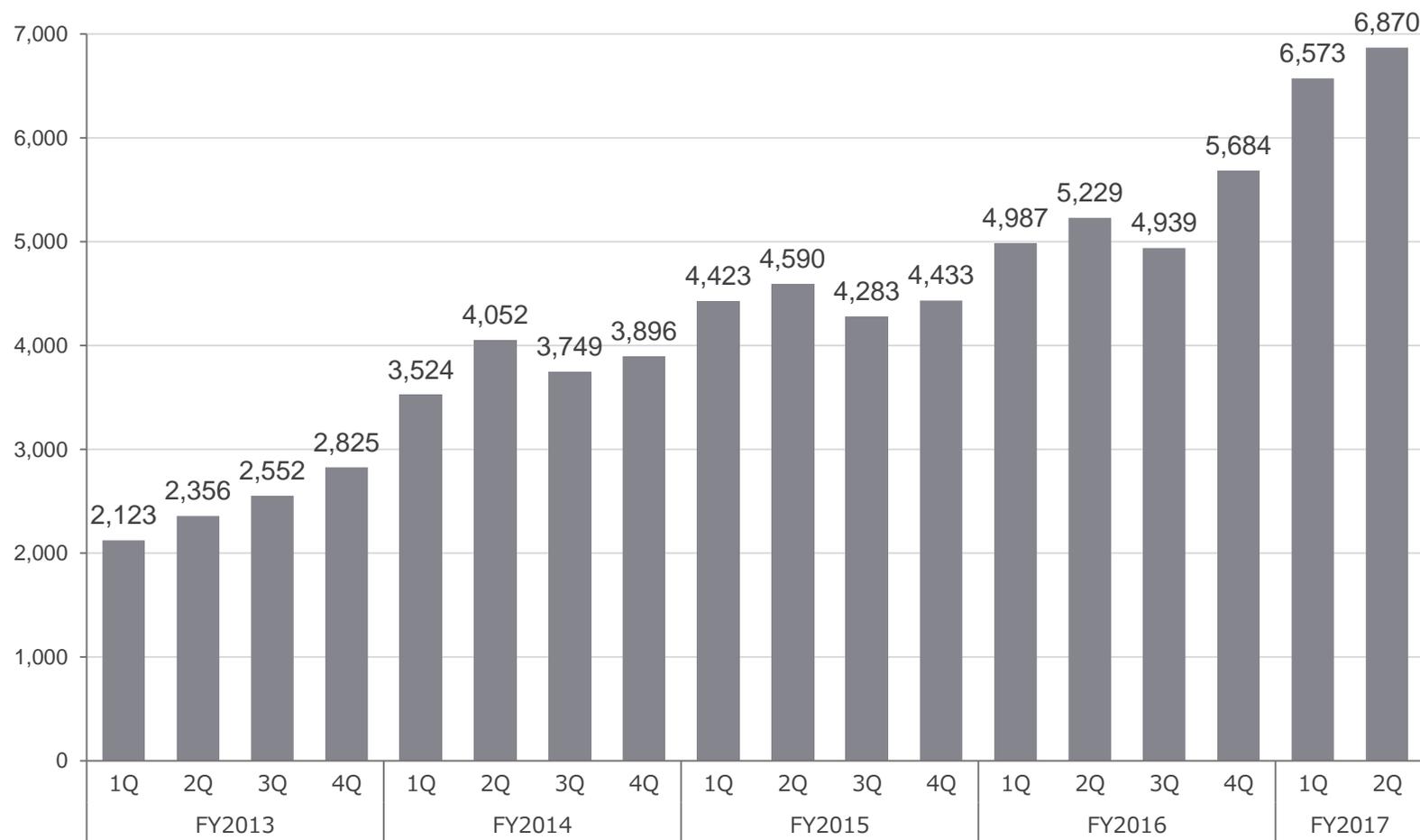


※ Great Place to Work(R) Institute Japan調査

連結売上高 四半期推移

アドプラットフォーム事業を中心に売上が拡大し、過去最高を更新。

(百万円)



売上高

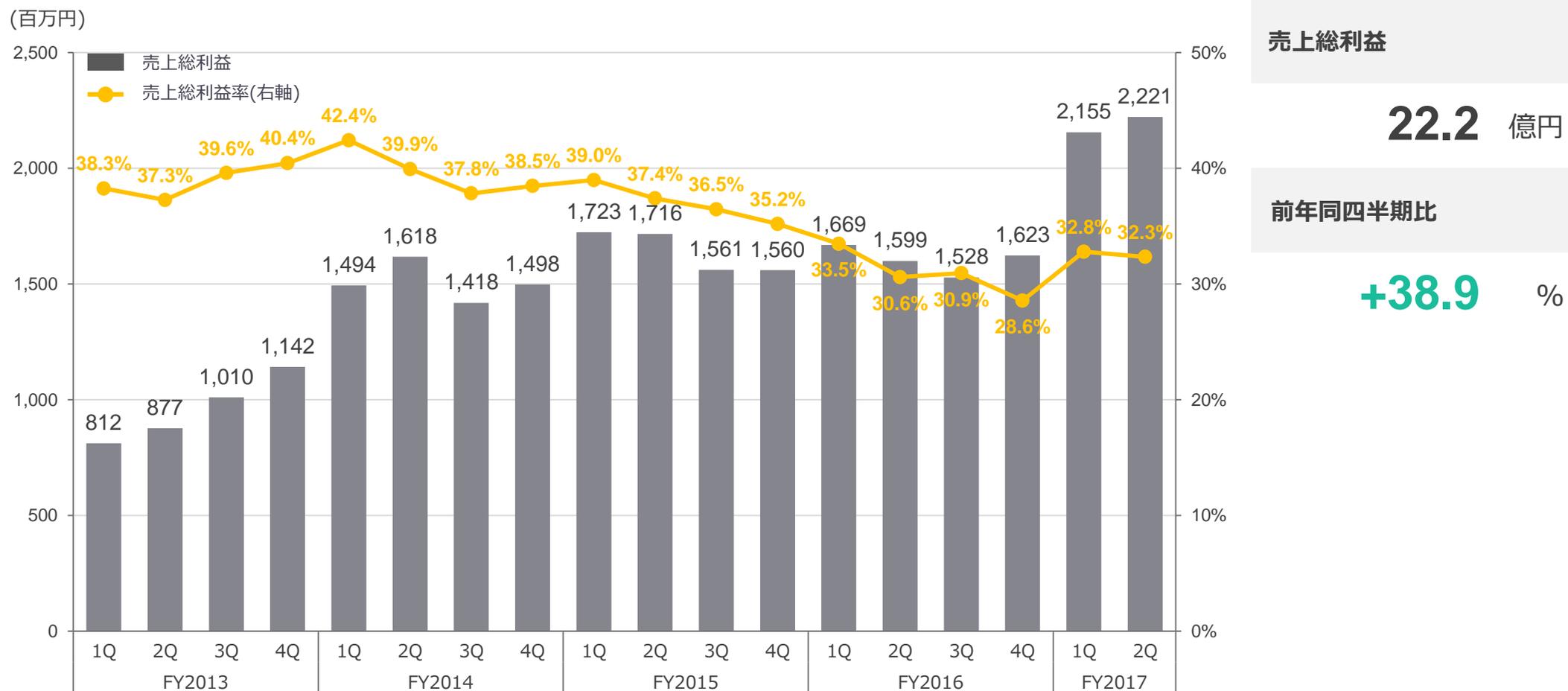
68.7 億円

前年同四半期比

+31.4 %

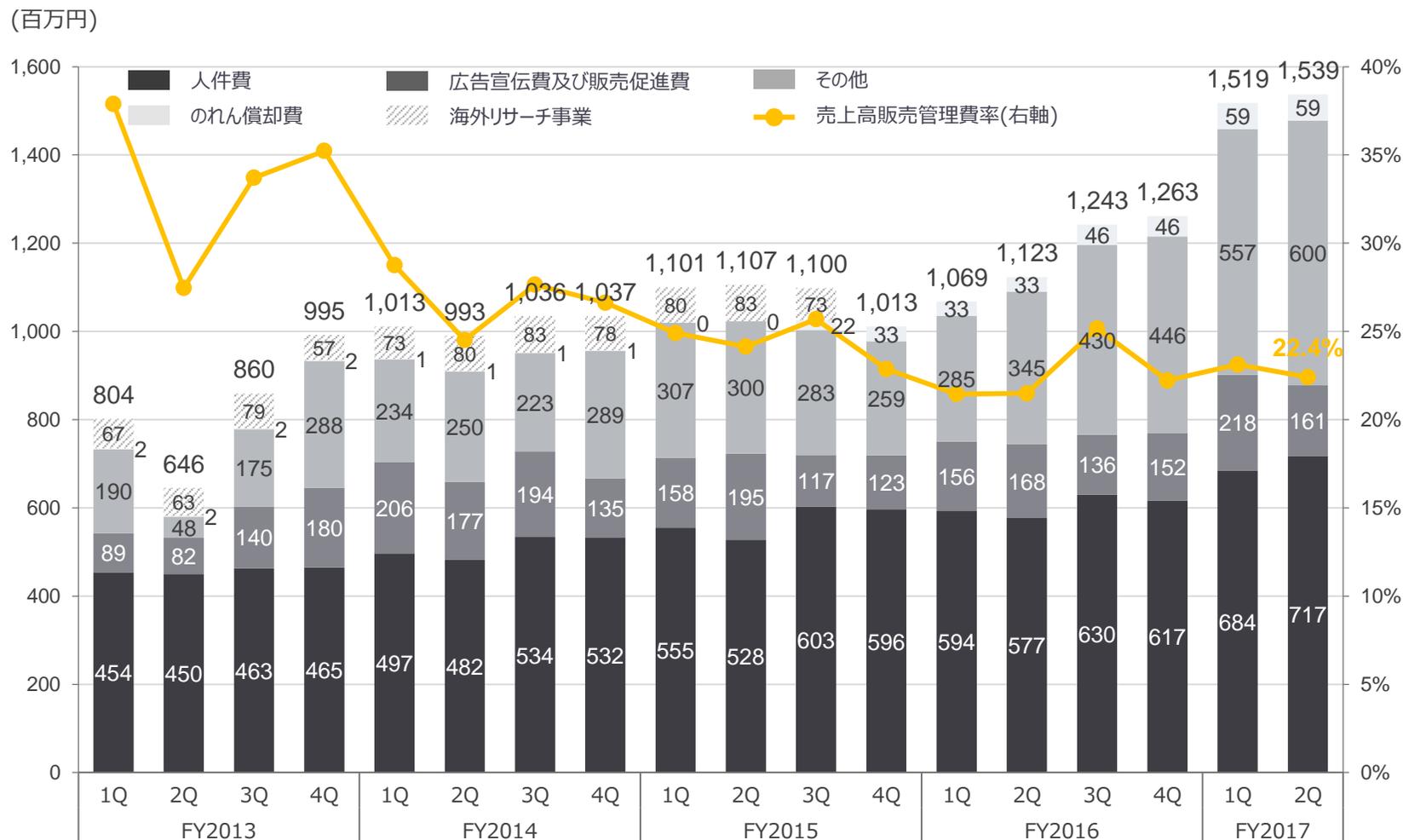
連結売上総利益 四半期推移

売上高の拡大に伴い、売上総利益は前年同四半期比で38.9%増と、過去最高を更新。売上総利益率は、前年同四半期の30.6%から32.3%に上昇。



連結販売管理費 四半期推移

販売管理費は前年同四半期比で増加するも、想定ペースで推移。



販売管理費

15.3 億円

前年同四半期比

+37.0 %

売上高販売管理費率

22.4 %

前年同四半期比

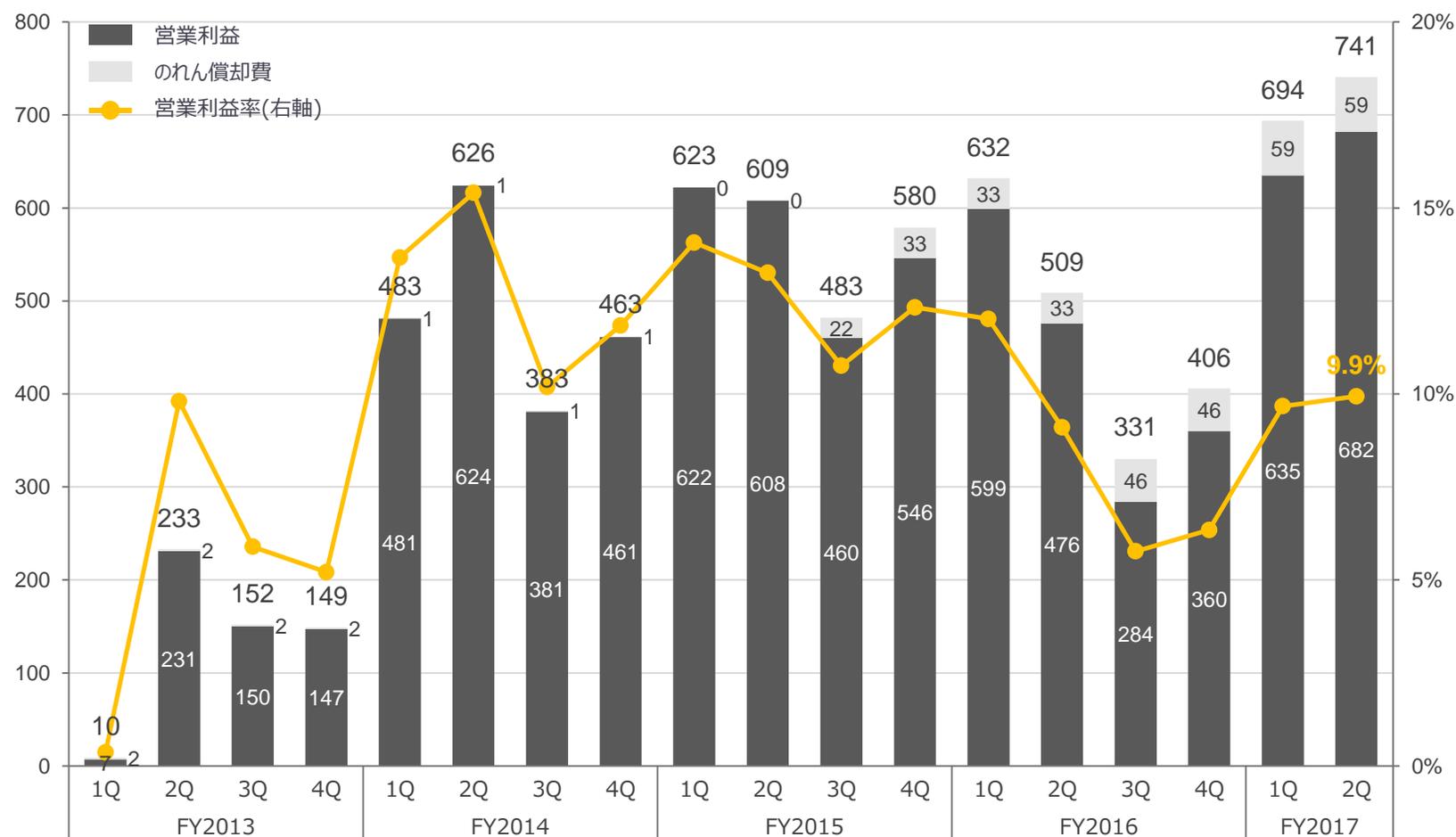
+0.9 pt

※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。

連結営業利益 四半期推移

のれん償却前営業利益、営業利益はともに過去最高を更新。

(百万円)



のれん償却前営業利益

7.4 億円

前年同四半期比

+45.7 %

営業利益

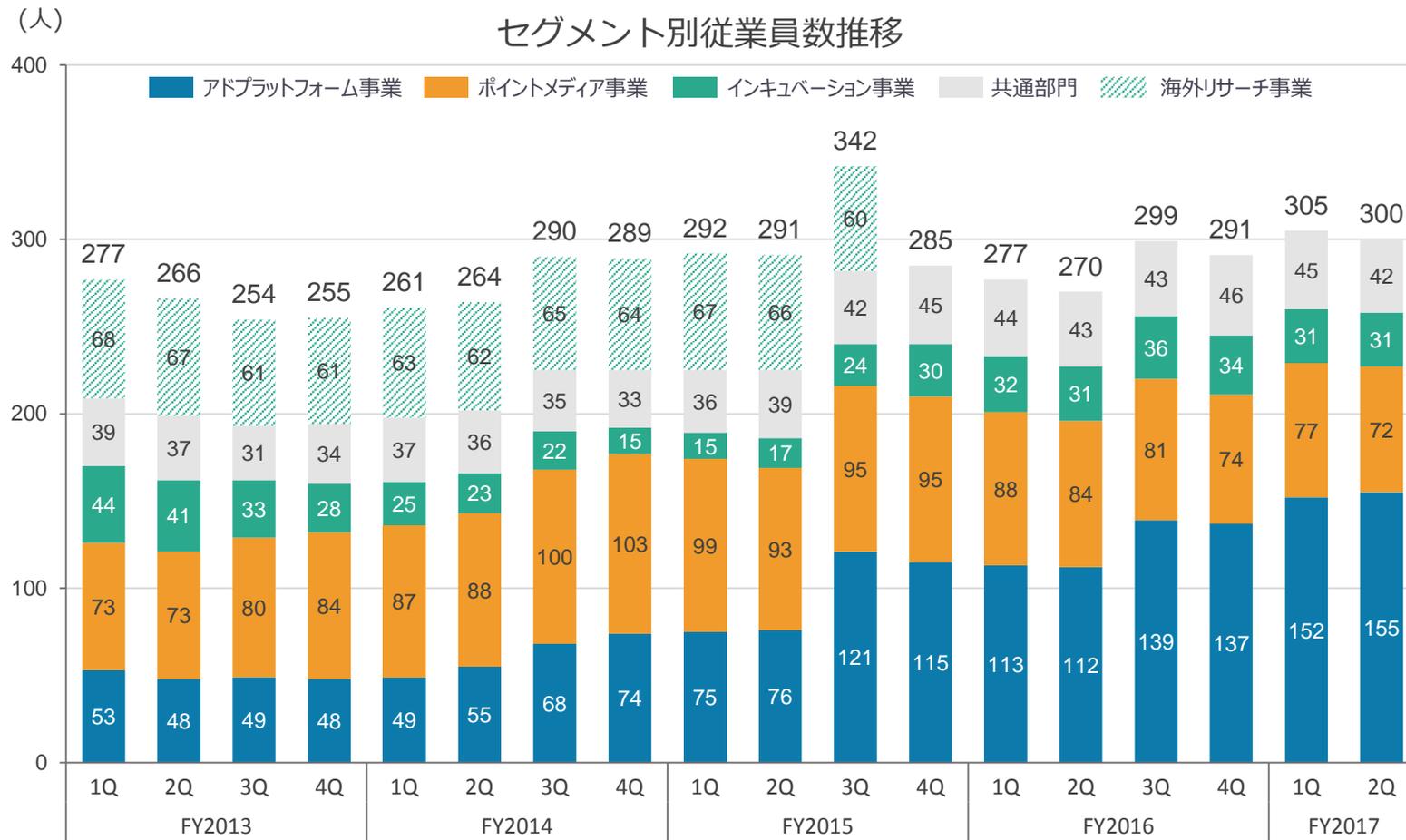
6.8 億円

前年同四半期比

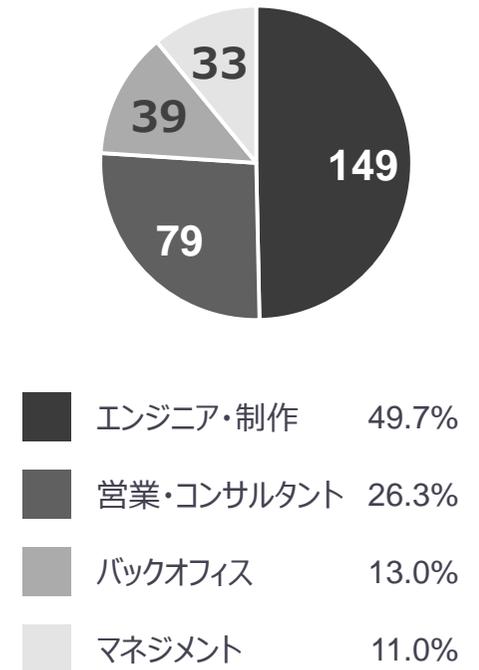
+43.4 %

連結従業員数

引き続き先行投資として採用強化中。4月からグループ全体で新卒16名入社。



職種別内訳
(2017年3月末時点)



※従業員数は、臨時雇用者を含まない数値となります。

※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。

※2017年9月期2QはVENTENY社が連結子会社から持分法適用関連会社となったことによる人員減あり。

四半期連結損益計算書

(百万円)	2017年9月期2Q 2017年1月～3月	2016年9月期2Q 2016年1月～3月	前年同四半期比
売上高	6,870	5,229	+31.4%
売上総利益	2,221	1,599	+38.9%
販売費及び一般管理費	1,539	1,123	+37.0%
営業利益	682	476	+43.4%
営業外収益	21	13	+66.6%
営業外費用	15	107	△85.4%
経常利益	688	381	+80.6%
特別利益	52	0	—
特別損失	8	1	+404.1%
税金等調整前四半期純利益	732	379	+93.0%
法人税等	240	154	+55.2%
非支配株主に帰属する四半期純利益(△は損失)	11	△13	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	481	236	+103.2%

四半期連結貸借対照表

(百万円)	2017年9月期2Q 2017年3月末	2016年9月期 2016年9月末	前期末差
流動資産	9,462	7,361	+2,100
うち現金及び預金	4,406	3,111	+1,294
固定資産	6,161	5,176	+985
総資産	15,624	12,537	+3,086
流動負債	6,902	5,538	+1,364
うちポイント引当金	2,706	2,704	+2
固定負債	880	666	+213
純資産	7,841	6,332	+1,509
負債及び純資産	15,624	12,537	+3,086

四半期連結キャッシュフロー計算書

(百万円)	2017年9月期上半期	2016年9月期上半期
	2016年10月～2017年3月	2015年10月～2016年3月
営業活動によるキャッシュフロー	1,653	795
投資活動によるキャッシュフロー	△587	△597
財務活動によるキャッシュフロー	238	△518
現金及び現金同等物の期末残高	4,406	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 16
03		主要事業の概況	P 22
04		参考資料	P 38

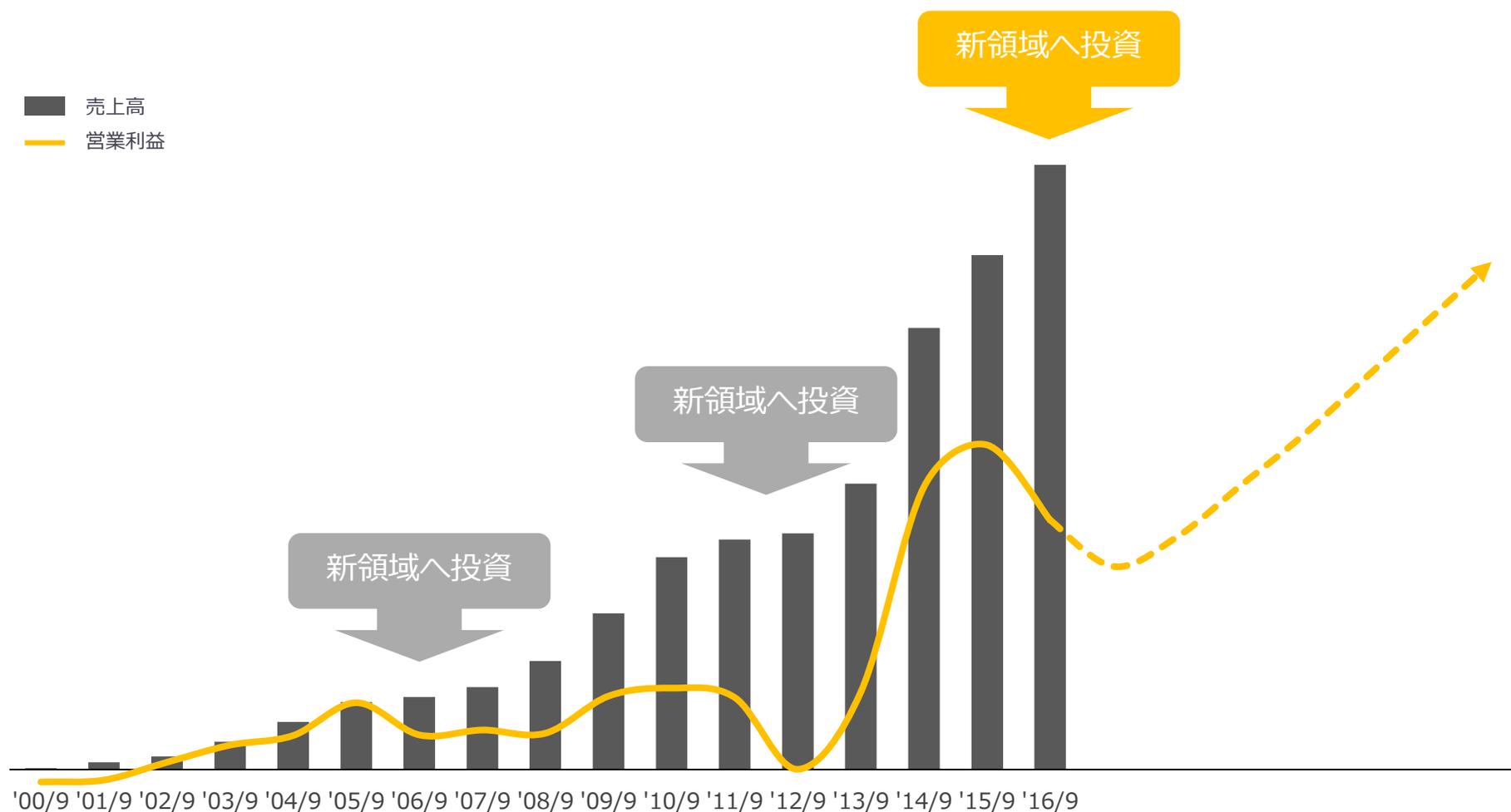
今後の各事業における基本方針

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、第三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る。

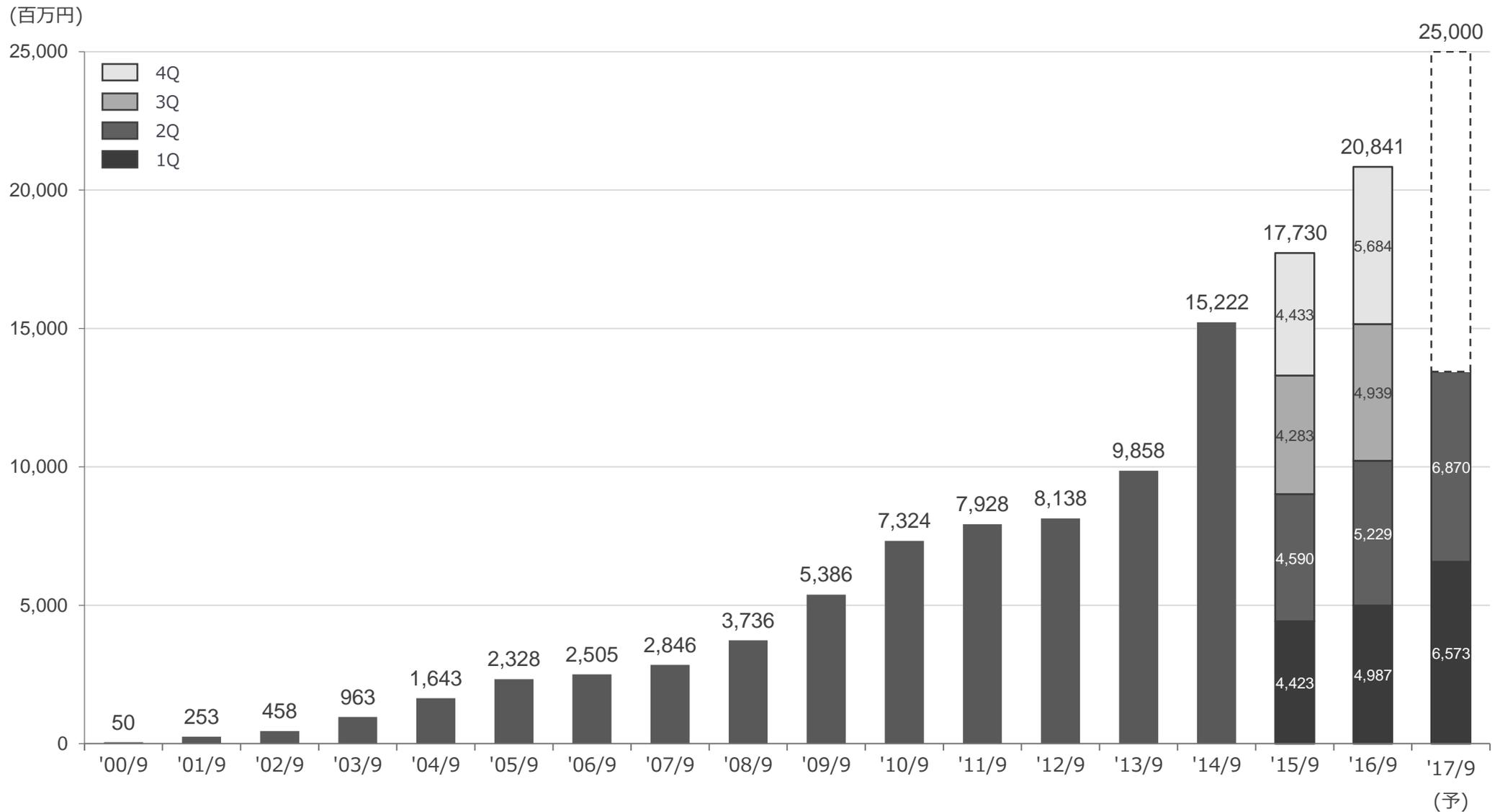
事業セグメント		基本方針
アドプラットフォーム事業	サプライサイド	売上総利益率は今後も若干の低下が見込まれるものの、 当面はシェア拡大を重視し、売上総利益額の拡大を目指していく。
	デマンドサイド	先行投資フェーズ。 新サービスや新機能の開発を強化していく。
ポイントメディア事業	—	スマホシフト。PC領域においては新規投資を抑え、 スマホ領域については先行投資を行い、 新サービスや新機能の開発を強化していく。
インキュベーション事業	—	第三の柱となる事業を作るべく先行投資を強化していく。 ネット領域における事業開発のノウハウを活用し、 非IT企業とのアライアンスを強化していく。

中長期での利益成長イメージ

アドプラットフォーム事業を中心に利益を積み上げつつ、それぞれの領域で先行投資を行い、将来の利益成長へ繋げていく。

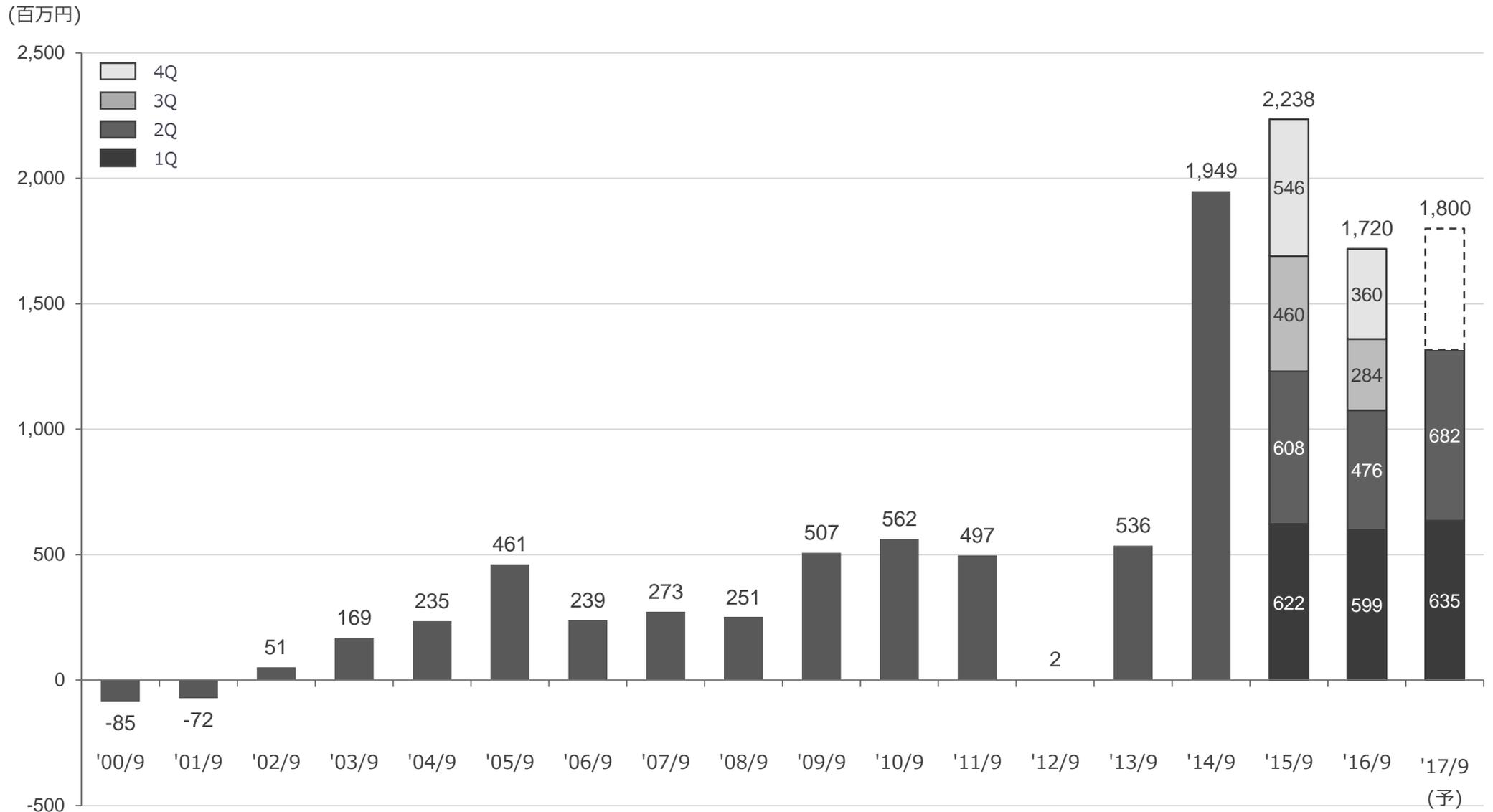


2017年9月期 連結売上高予想【修正後】



※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。

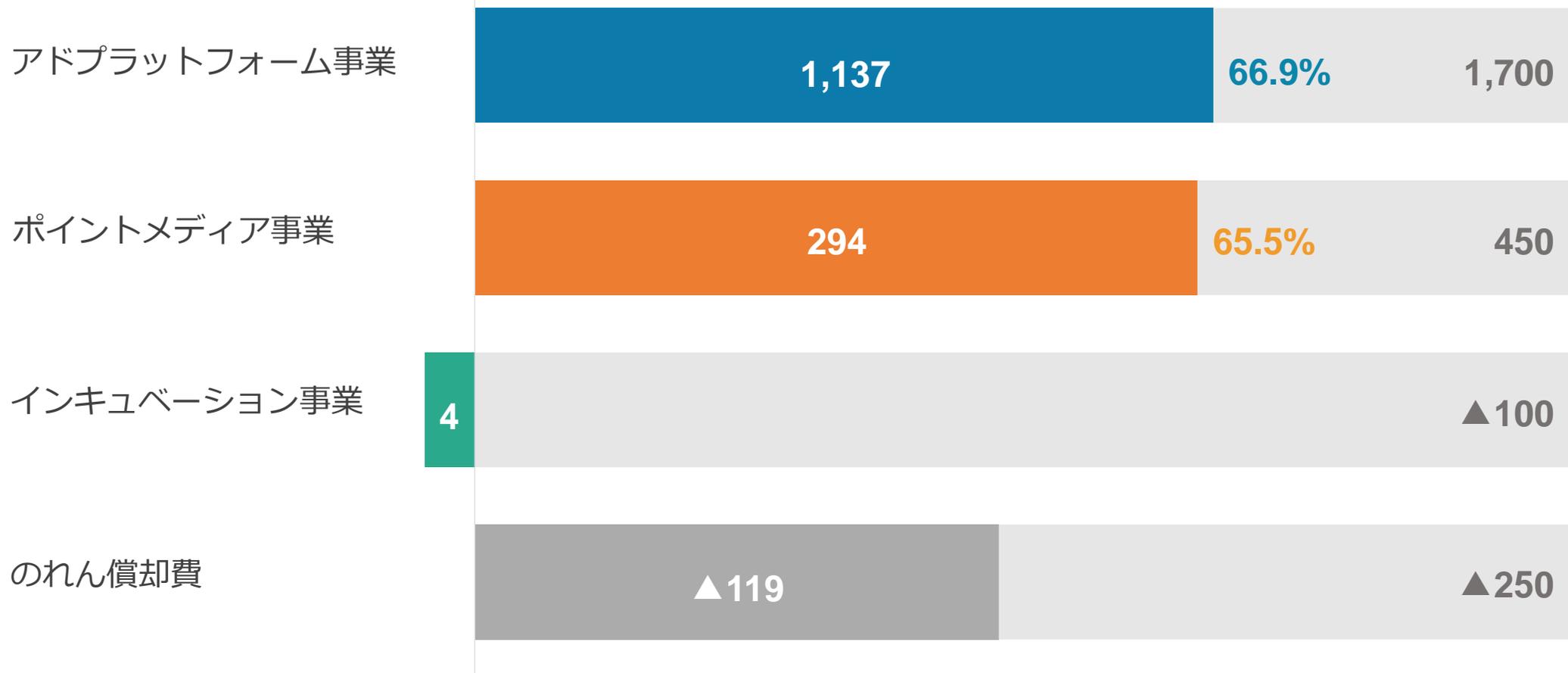
2017年9月期 連結営業利益予想【修正後】



※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 セグメント別営業利益予想の進捗率【修正後】

(百万円)



2017年9月期 連結営業利益予想【修正後】 1,800

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 16
03		主要事業の概況	P 22
04		参考資料	P 38

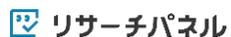
主要事業の概況

アドプラットフォーム事業を中心に、ポイントメディア事業、インキュベーション事業を事業展開。

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

EC領域

HR領域

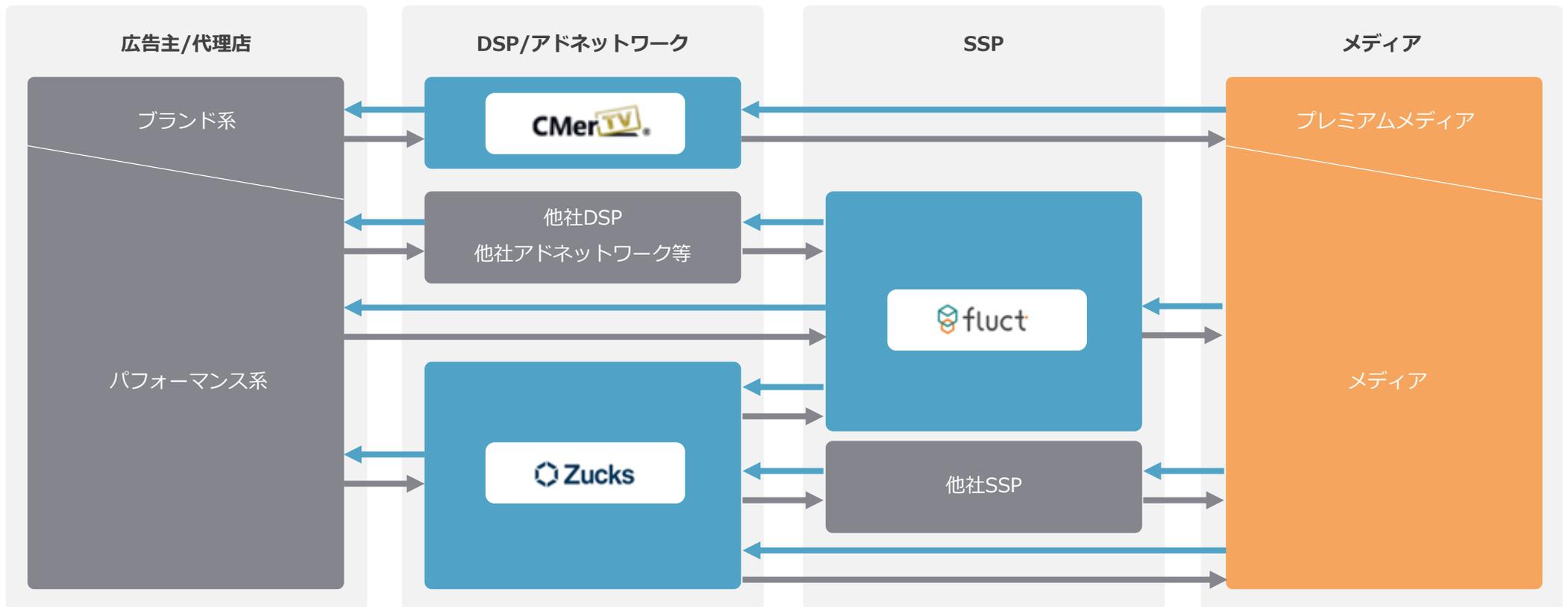
FinTech領域

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

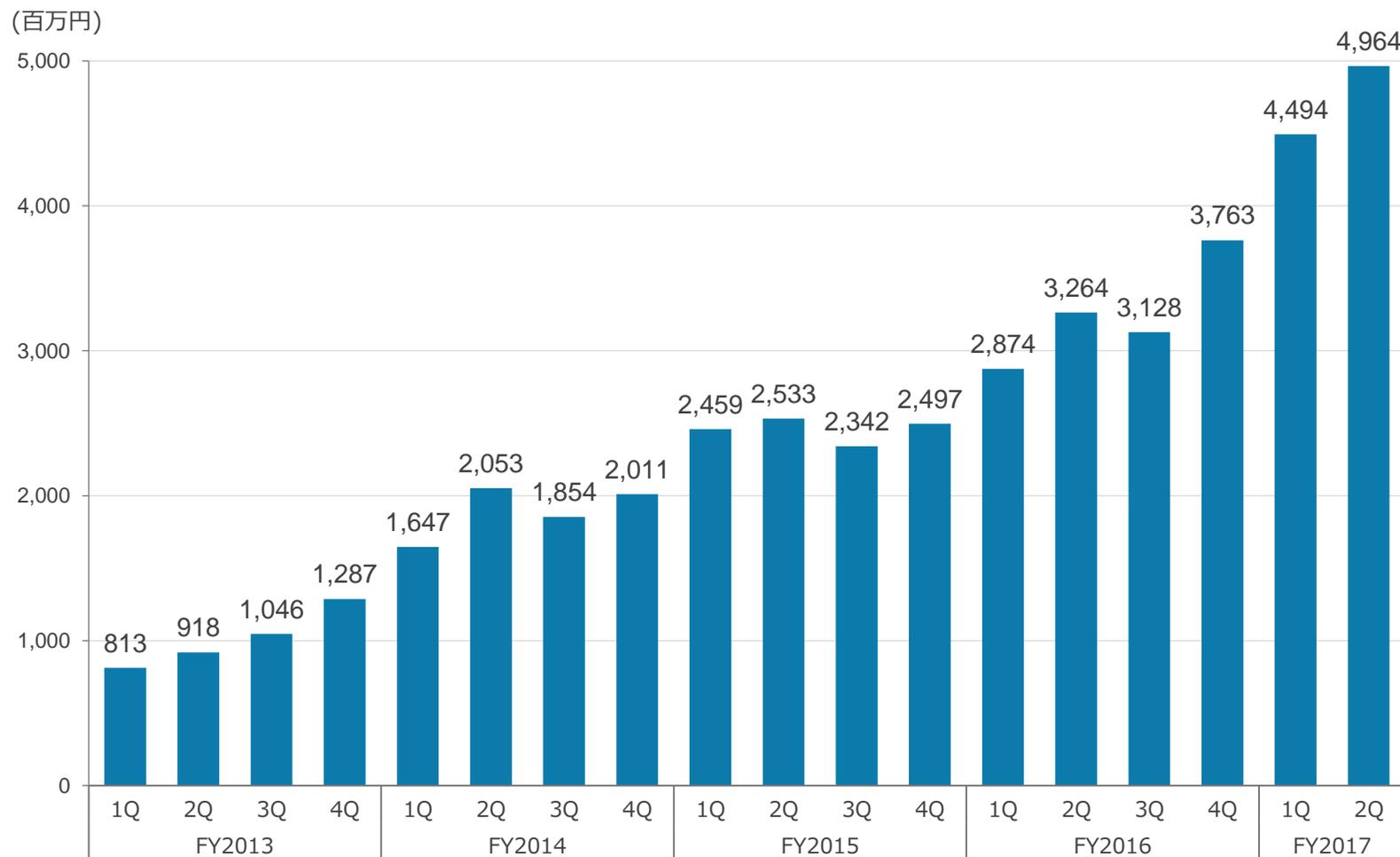
SSP「fluct」、スマートフォンアドネットワーク「Zucksアドネットワーク」などを運営。2016年10月より動画アドプラットフォームの「CMerTV」を連結子会社化。

← 広告掲載の流れ ← 広告費の流れ



アドプラットフォーム事業売上高 四半期推移

運用型広告市場の力強い成長を背景に、過去最高を更新。



売上高

49.6 億円

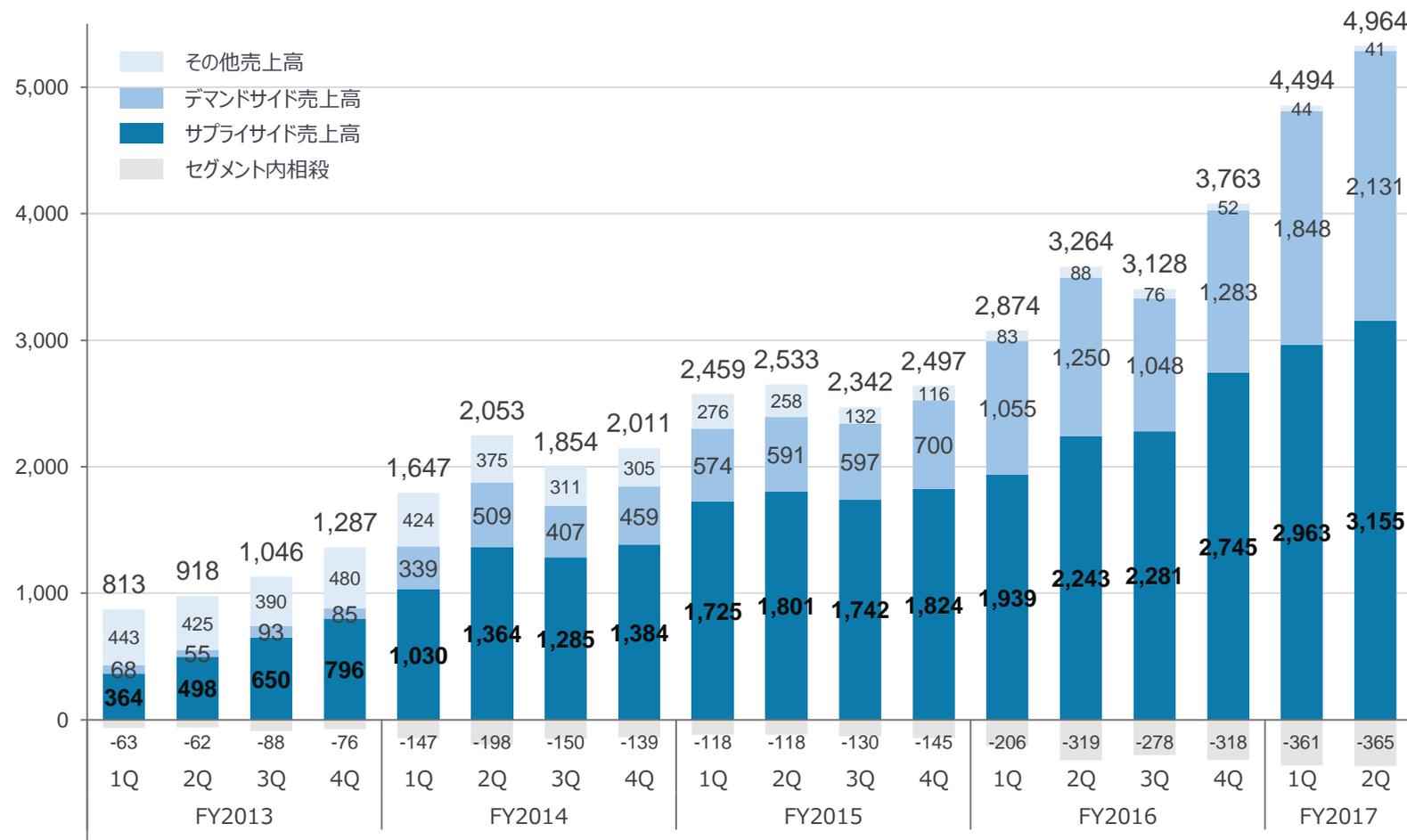
前年同四半期比

+52.1 %

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、デマンドサイド共に過去最高を更新。

(百万円)



サプライサイド売上高

31.5 億円

前年同四半期比

+40.7 %

デマンドサイド売上高

21.3 億円

前年同四半期比

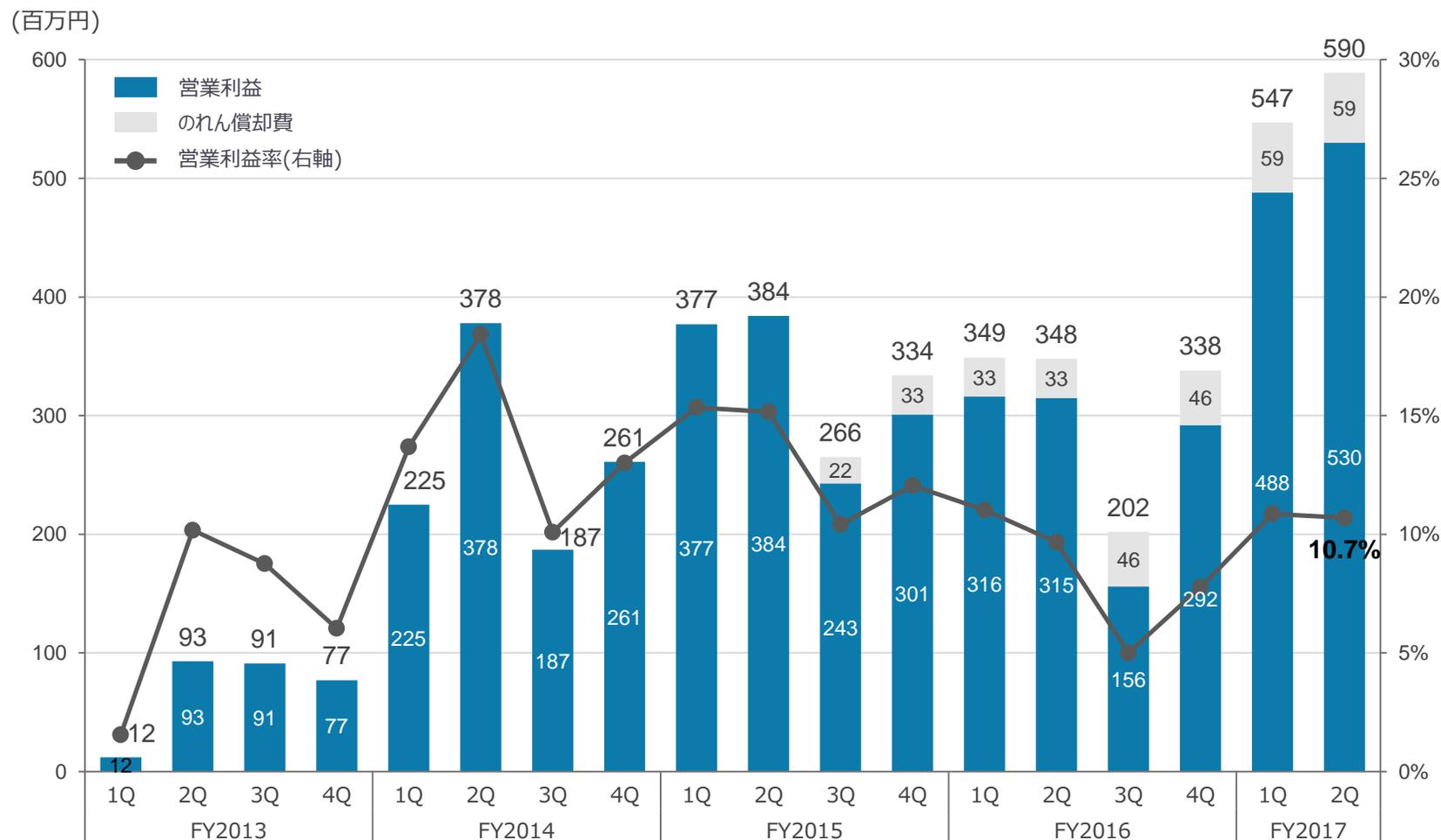
+70.5 %

※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」、「CMerTV」及び「intelish」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、営業利益は過去最高を更新。



のれん償却前営業利益

5.9 億円

前年同四半期比

+69.3 %

営業利益

5.3 億円

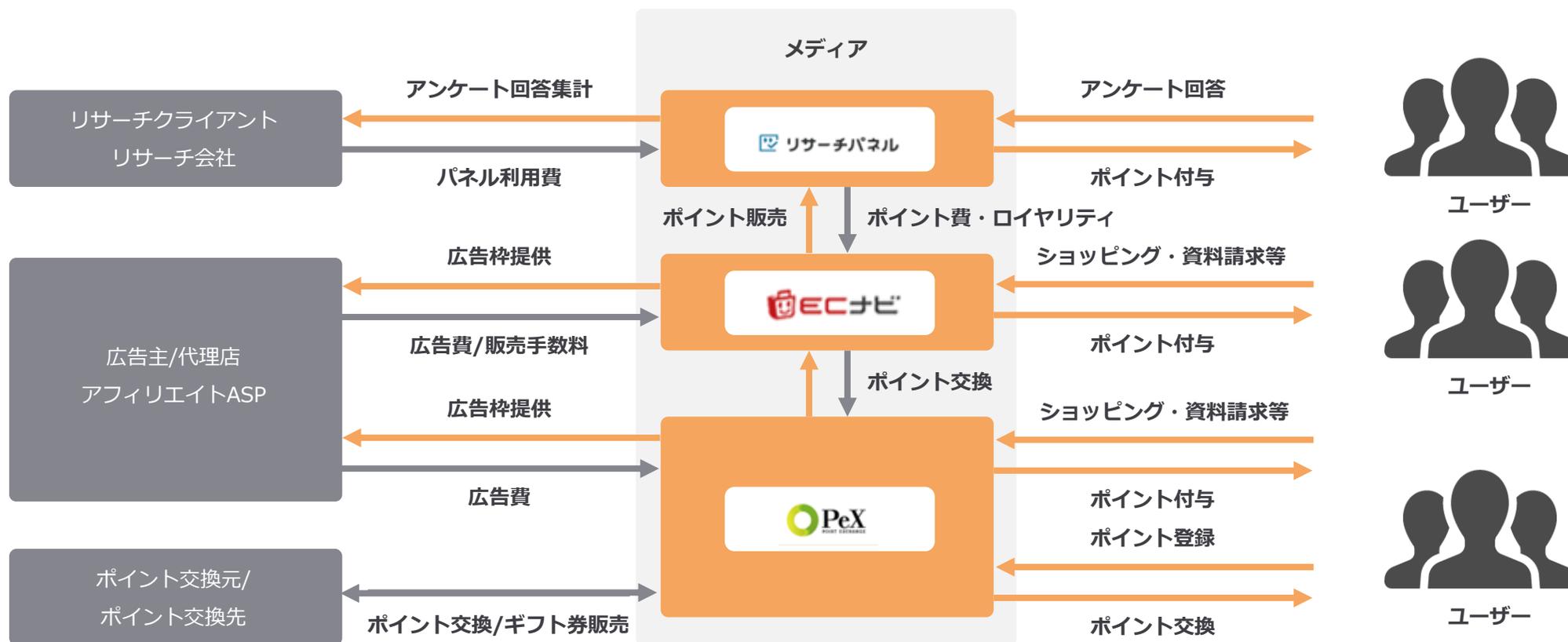
前年同四半期比

+68.3 %

ポイントメディア事業

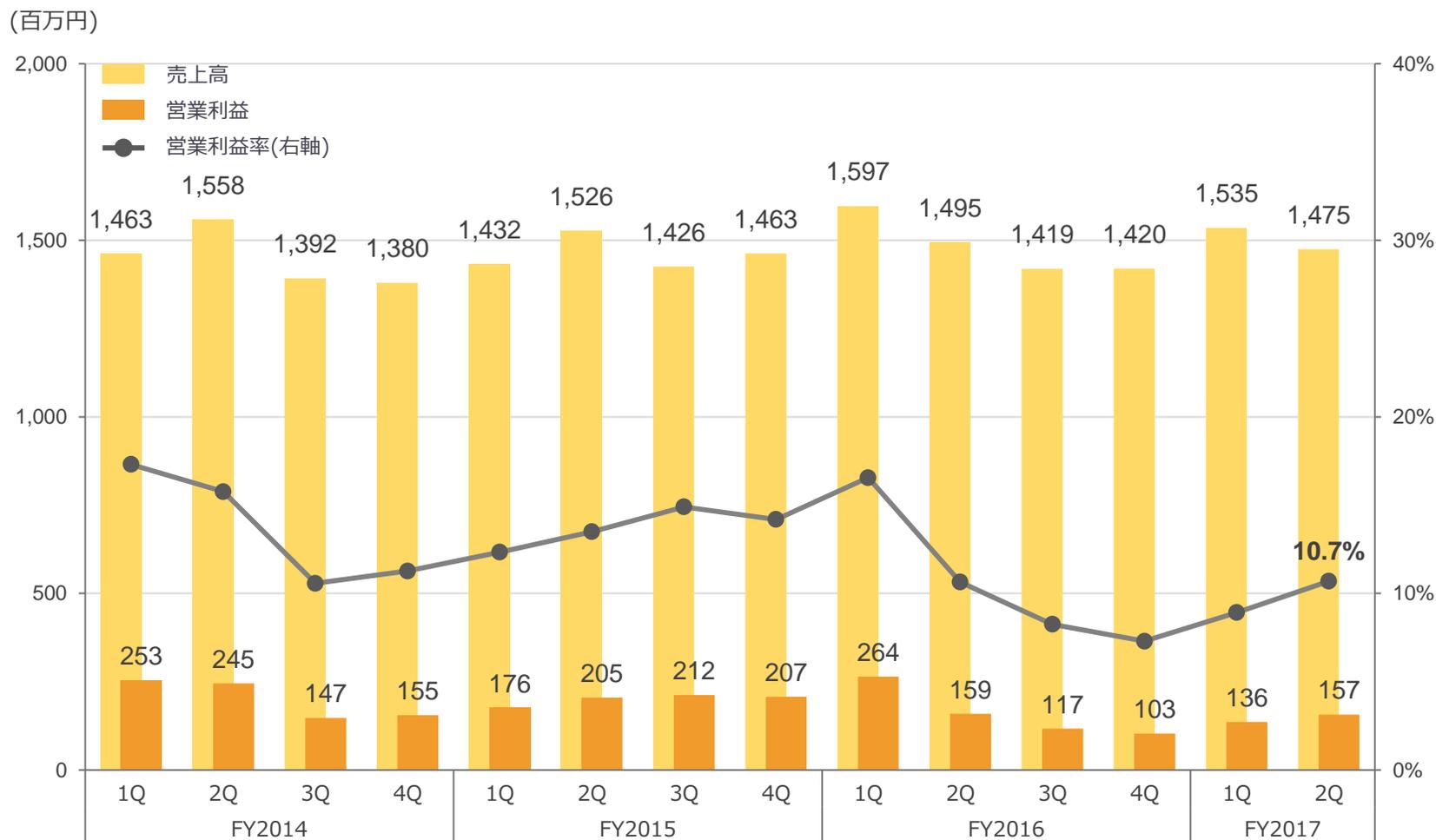
ポイントメディア事業のビジネスモデル

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無料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に。



ポイントメディア事業業績 四半期推移

売上高、営業利益とも安定的に推移。スマホシフトを一層進める。



売上高

14.7 億円

前年同四半期比

▲1.3 %

営業利益

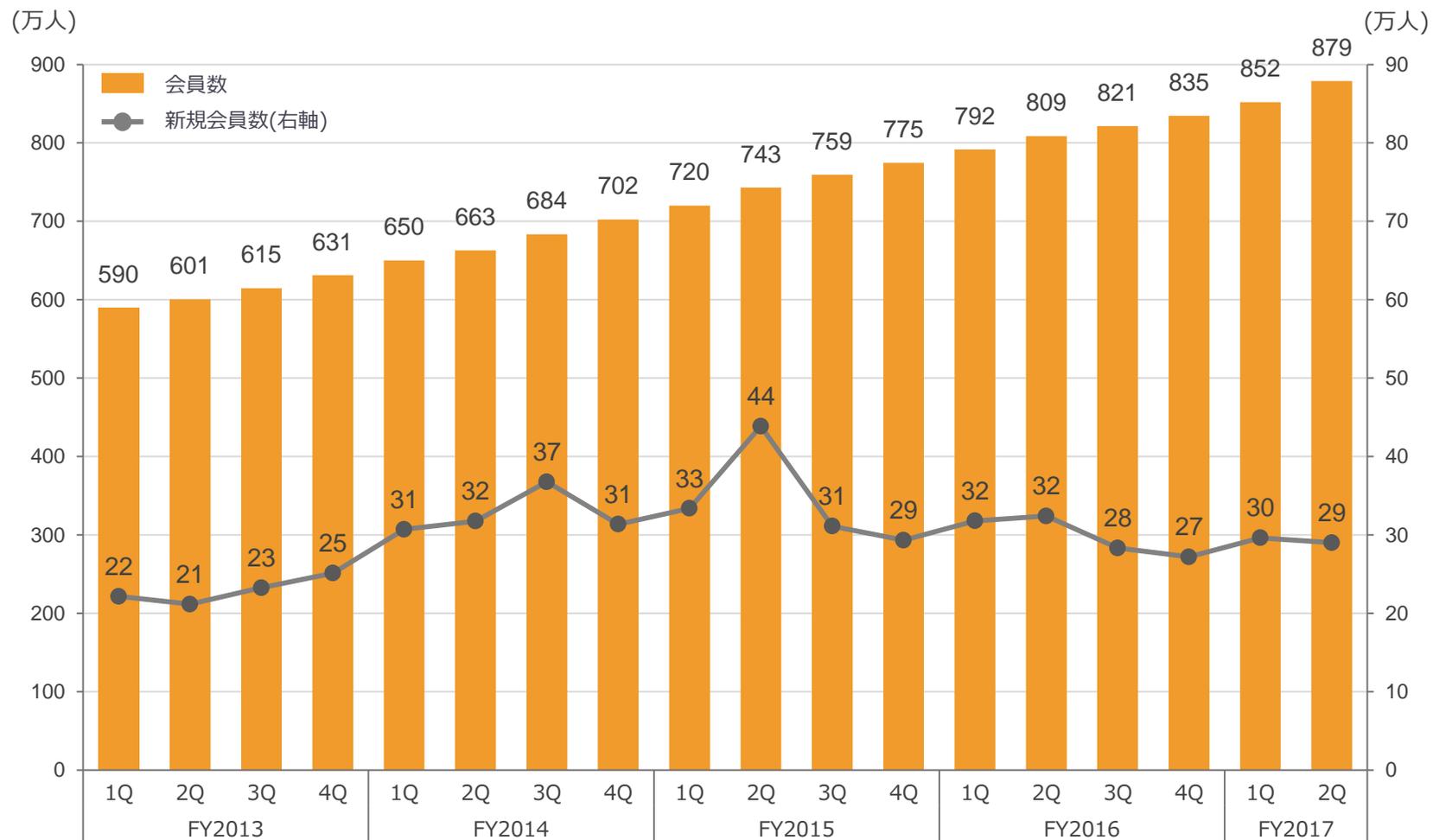
1.5 億円

前年同四半期比

▲0.9 %

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879万人に。



ポイントメディア会員数

879 万人

前年同四半期比

+ 8.7 %

※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

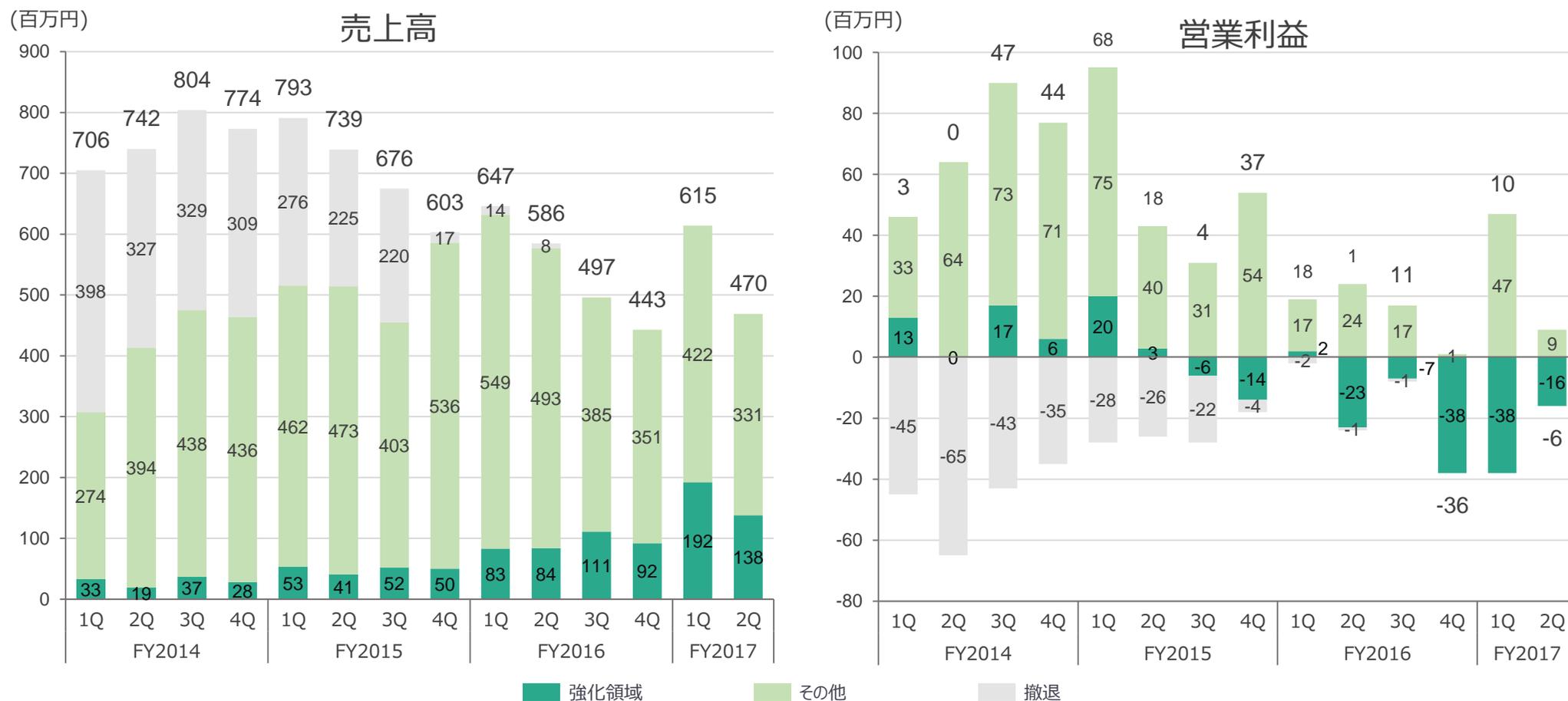
インキュベーション事業概要

アドプラットフォーム事業、ポイントメディア事業に続く、第三の柱となる事業を積極的に開拓。主要事業の営業利益の20%を目安に、積極的に先行投資を進める。

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
		家事支援サービスのネット販売事業 (株式会社VOYAGE NEXUS)	イオングループのカジタク社が提供する家事支援サービスの公式オンラインショップ「Kajitaku.com」などの企画・運営
	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
		FinTech室 (株式会社VOYAGE GROUP)	FinTech関連事業の開発、FinTechファンドの運営
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

強化領域（HR、EC、FinTech）への先行投資を引き続き推進。



HR領域での新しい取り組み

子会社のサポーターズにて従来の新卒向け紹介サービスだけでなく、若手エンジニア向けキャリア支援サービス「サポーターズCoLab」を提供開始。

サポーターズ CoLab

サポーターズ
CoLab

イベント検索

ログイン・新規登録

若手エンジニアが「技術でつながる」仲間探しサービス

技術を高める



若手エンジニア向けの技術勉強会やミートアップをほぼ毎日開催。少人数制で最新の技術や各社の開発ノウハウを知ることができます。

同世代とつながる



勉強会講師含め、参加者は原則若手エンジニアのみ。同世代エンジニアの仕事、スキル、キャリア、悩みを知り、交流することで仲間を増やすことができます。

キャリアを考える



つながった仲間たちと、新たな技術を学ぶ、もの創りを始める、新しいチームにジョインする。様々な形で、キャリアを考え、動き出すきっかけを提供します。

若手エンジニアが、仲間や技術との出会いを通してスキルアップに励むとともに、キャリアを見つめ、考え、動き出すきっかけを提供する新しい形の若手エンジニア向けキャリア支援サービス。

パルコ×VOYAGE GROUP、VRショッピング「VR PARCO」をオープン

VR PARCO

当社では今後のVR関連市場の拡大を背景に昨年10月にVR室を新設し、VR領域の研究開発に取り組んでまいりました。

パルコ社が運営するWeb上で店頭商品の取り置き・購入ができるサービス「カエルパルコ」において、当社のVR技術提供によりVRでお買物ができるVRショッピング「VR PARCO(ブイアールパルコ)」を3月22日より19日間の期間限定でオープン。



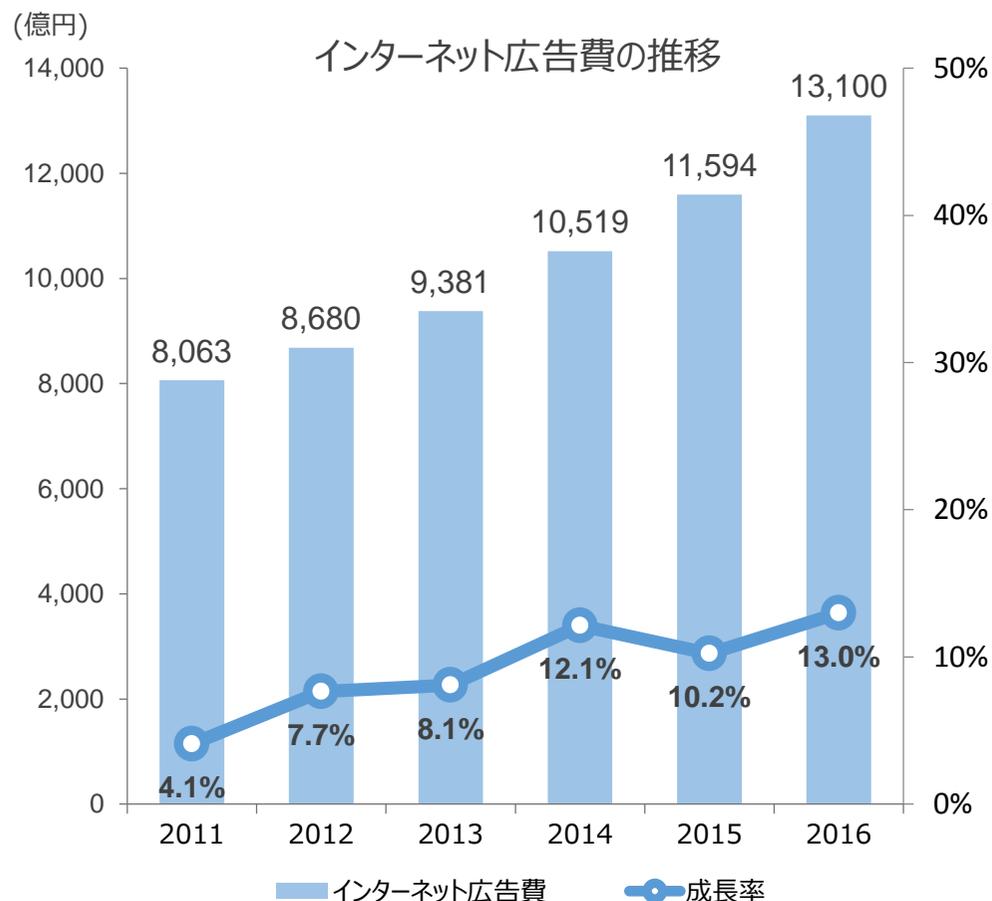
アジェンダ

- | | | | |
|----|--|--------------|------|
| 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 16 |
| 03 | | 主要事業の概況 | P 22 |
| 04 | | 参考資料 | P 38 |

參考資料

国内インターネット広告市場

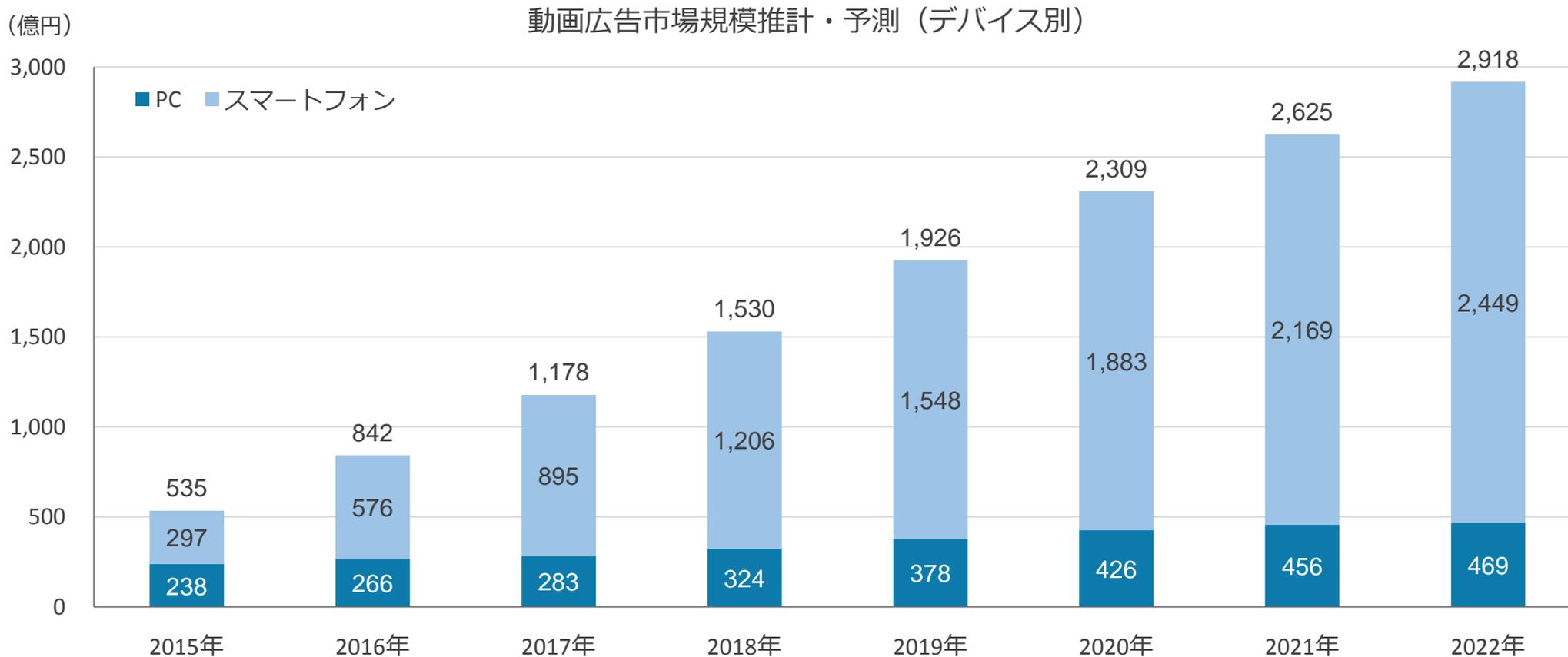
国内インターネット広告市場は順調に拡大。2016年は前年比13%増の1兆3,100億円に。うち運用型広告費は、前年比18.6%増の7,383億円に拡大。



出所：株式会社電通「2016年 日本の広告費」より

国内動画広告市場

国内動画広告市場は、スマートフォン向けを中心に急速な立ち上がりを見せ、2016年は2倍弱の576億円に。

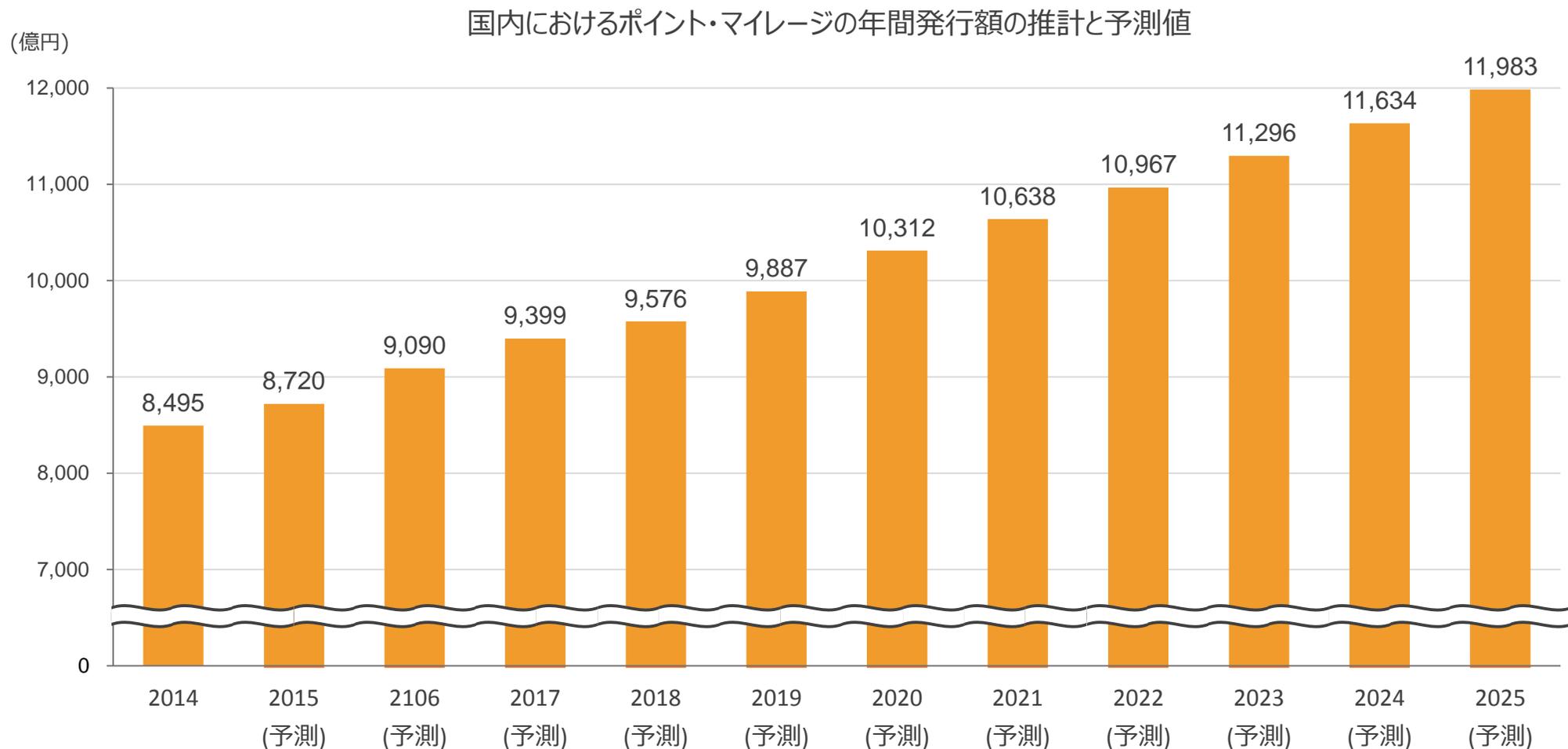


オンラインビデオ総研/デジタルインファクト調べ (2016年11月9日公表)

(Copyright © CyberAgent, Inc. All Rights Reserved.)

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。



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。

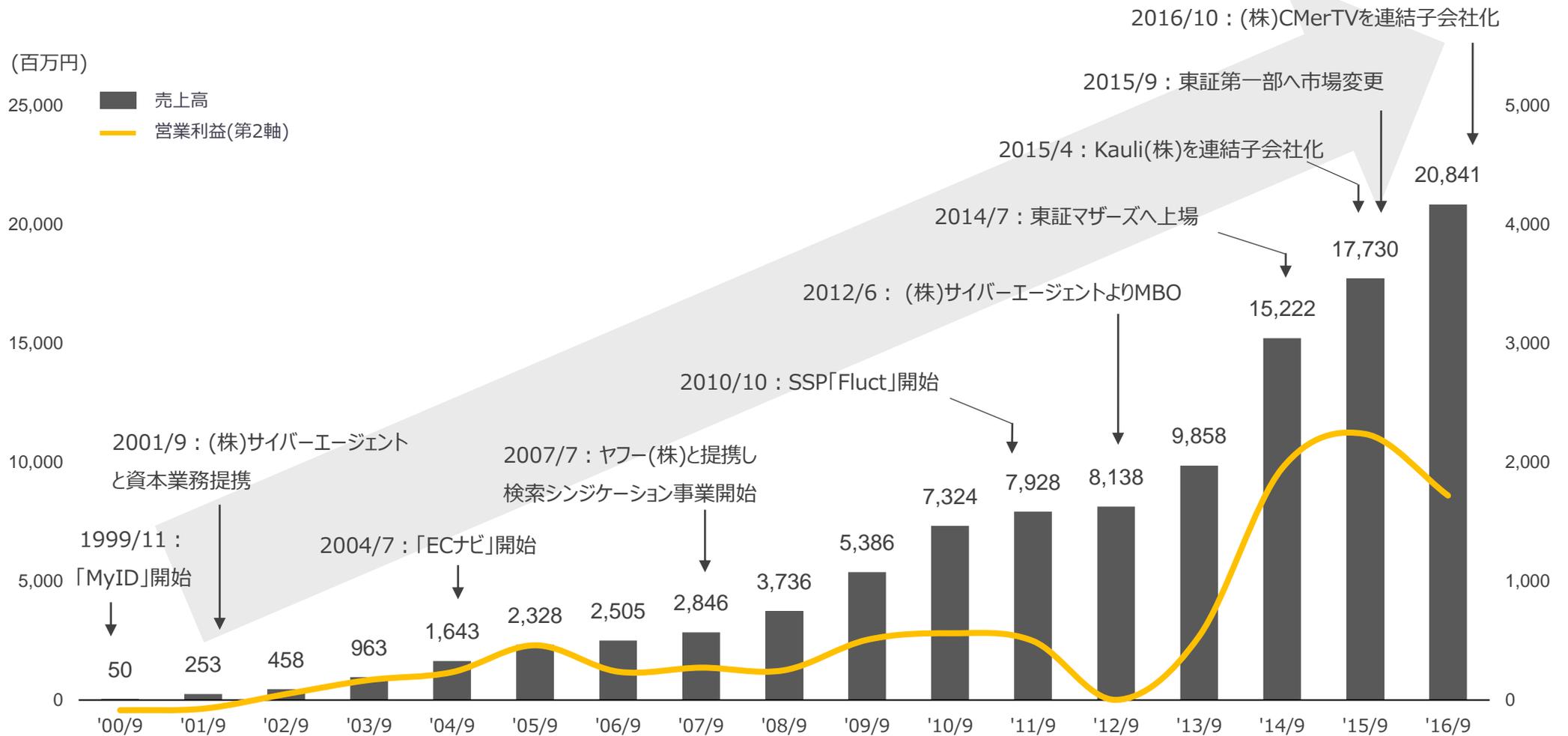
会社概要

会社概要



社名	株式会社VOYAGE GROUP
設立	1999年10月8日
資本金	1,027百万円（2017年3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	300人（2017年3月末現在）* 臨時雇用者含めない

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		59.5%	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	株式会社VOYAGE NEXUS		100.0%	家事支援サービスのネット販売事業
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

※2017年3月末日現在。

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
VENTENY PTE. LTD.		47.8%	新興国における従業員向けレンディングサービス事業
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		20.1%	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。2017年3月末日現在。

※2017年4月14日付で株式会社メディア・ヴァーグに追加出資し、持分比率は26.7%に。

直近の主なリリースおよび掲載実績

2017年1月13日	【ITmediaマーケティング】	Zucks Ad Network、スマホアプリ向けに全画面広告を配信開始
2017年1月24日	【TechCrunch】	VOYAGE GROUPがフィンテック投資を加速、米SV FRONTIERと組んで新ファンド「SV-FINTECH Fund」を組成
2017年1月24日	【日経FinTech】	VOYAGE GROUPがFinTech分野に本腰、20億規模のFintechファンド組成へ
2017年1月24日	【日本経済新聞朝刊】	フィンテックのファンドを設立、VOYAGE、米社と。
2017年1月25日	【VentureTimes】	VOYAGE GROUPとSV FRONTIER、FinTechスタートアップ向けの「SV-FINTECH Fund」を組成
2017年1月25日	【Social Game Info】	VOYAGE GROUP、1Qは売上高31%増、営業益6%増と増収増益を達成 アドプラットフォーム事業が成長をけん引
2017年1月25日	【日本経済新聞電子版】	VOYAGE GROUPの16年10～12月期、純利益11.7%増4億4000万円
2017年2月10日	【マイナビニュース】	「働きがいのある会社」ランキング、従業員1000人以上の企業第1位は？
2017年2月13日	【日本の人事部】	2017年版 日本における「働きがいのある会社」ランキングを発表～規模別1位はワークスアプリケーションズ、VOYAGE GROUP、マーケット:GPTWジャパン
2017年2月15日	【TechCrunch】	VOYAGE GROUPの若き2人に聞いた「VRのいま」—1800億ドルのフロンティアを追う
2017年2月17日	【ZUUOnline】	100-999人規模「働きがいのある会社」ランキングのトップ10発表 1位はあのIT企業
2017年2月21日	【ガジェット通信】	VRコンテンツはいかにして開発するか？「VR Tech Tokyo #5」でそのコツが解明された
2017年2月21日	【プレスリリース】	VOYAGE MARKETINGの「PeXポイント」、きんでん社の褒賞制度「Kindenきずな制度」と連携
2017年3月8日	【Techbook】	VOYAGE GROUPの若き2人に聞いた「VRのこれから」—1800億ドルのフロンティアを追う
2017年3月16日	【プレスリリース】	VSG、第二次世界大戦を舞台にした正統派リアル戦車SLG「タンクオブウォー」の配信開始！
2017年3月21日	【プレスリリース】	デジタルギフト「ギフピー」を 森永製菓の「始めよう！ヘルシースナッキング キャンペーン」に提供
2017年3月22日	【Shopping Tribe】	パルコ、VRショッピングが可能な「VR PARCO」を期間限定公開
2017年3月22日	【Vrinside】	VRでショッピング「VR PARCO」パルコ×VOYAGE GROUPが提供開始
2017年3月22日	【プレスリリース】	パルコ×VOYAGE GROUP、VRショッピング「VR PARCO」をオープン

IRに関するお問い合わせ

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。

お電話によるお問い合わせ

03-5459-4226

メールによるお問い合わせ

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。