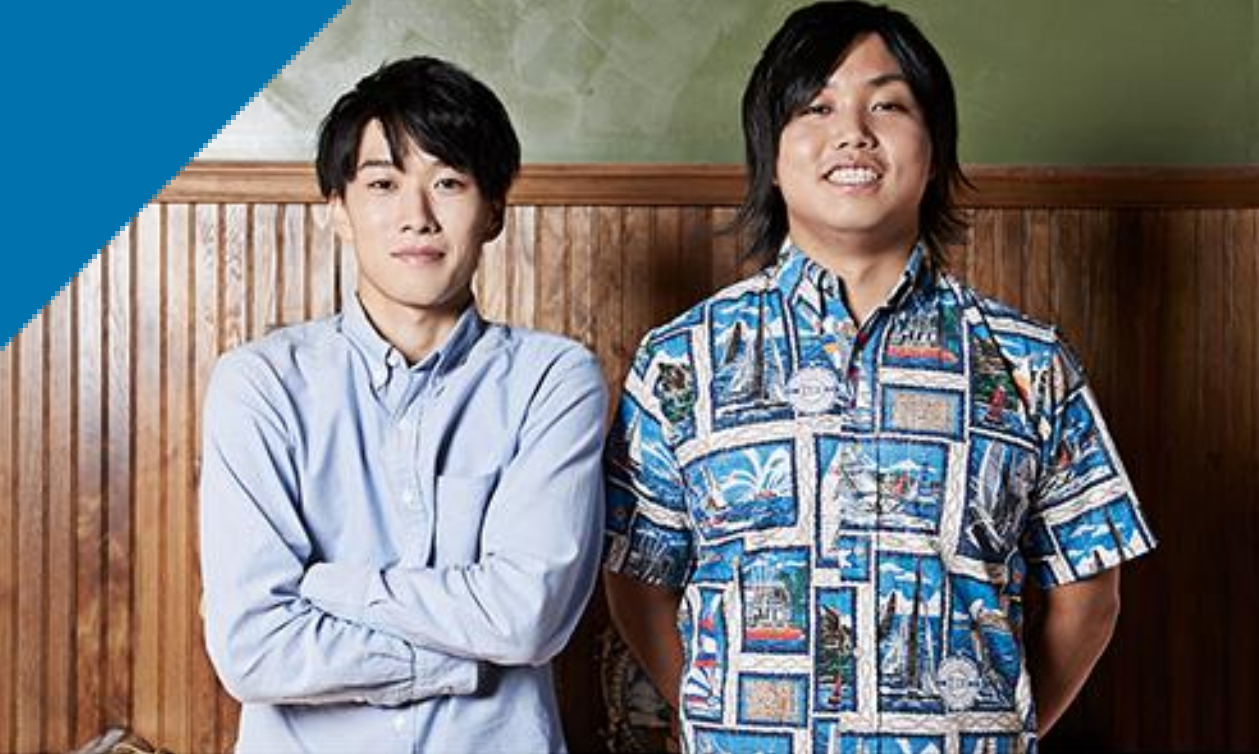


UUUM

18/5期 1Q決算説明資料



経営理念

Management Philosophy

“セカイにコドモゴコロを”

UUUMは今までにない楽しみを「コドモゴコロ」ある発想で生み出し、
新たな文化・価値を創造するコンテンツカンパニーです。

「好きなこと、楽しいこと」の延長線上でコンテンツが生まれ、共感する人々に受け入れられていく。

個人がメディア化しプラットフォームやメディアを問わず影響力が持てる時代。
そして、送り手と受け手の境界線がなくなり、連鎖的に連なることで生まれる新たな文化や市場。

そんな新時代のエンタテインメント体験を、世界中の全ての人々に届けます。

INDEX

1. 18/5期 1Q決算概要
2. 業績見通しに対する進捗率
3. トピックス
4. Appendix : 事業内容について

18/5期 1Q決算概要



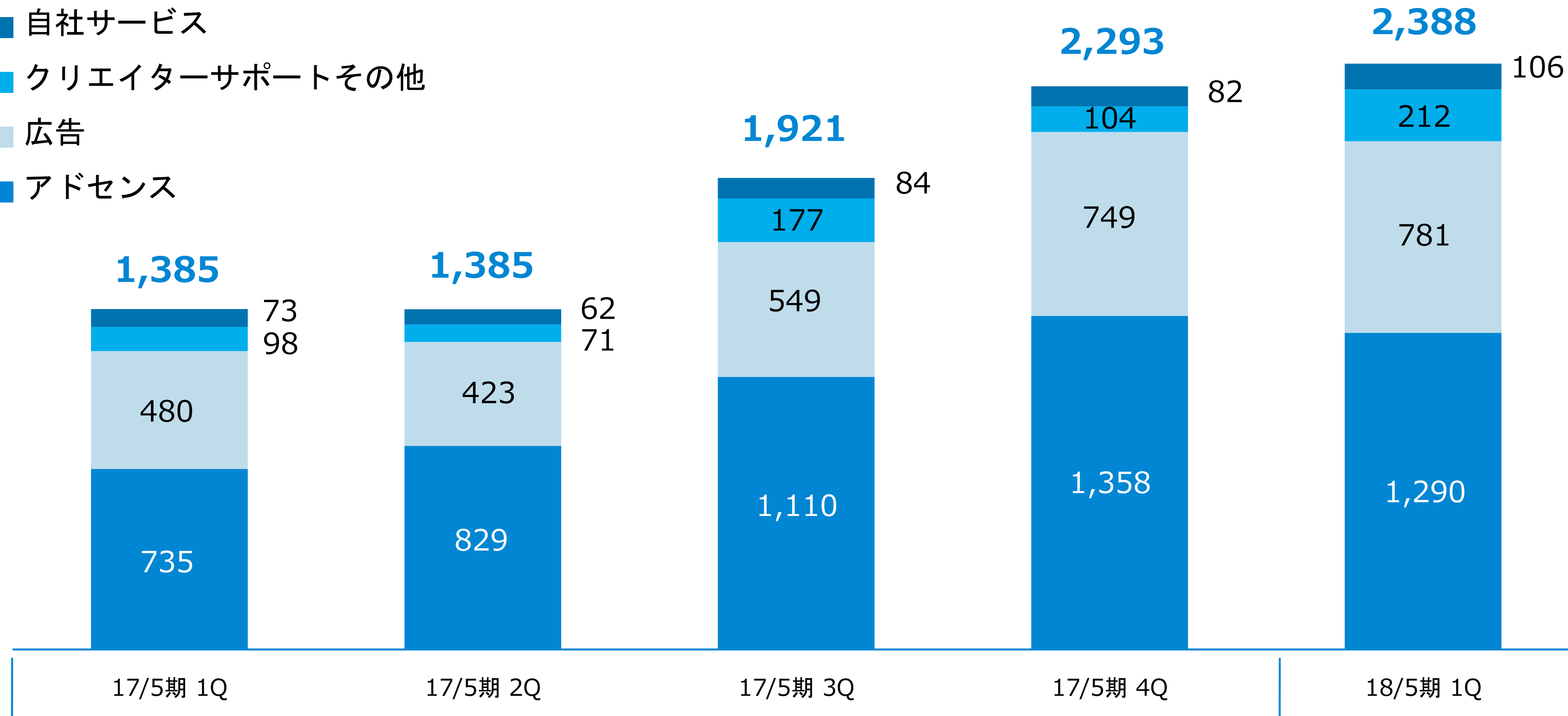
(百万円)	18/5期 1Q (2017年6月-8月)	17/5期 1Q (2016年6月-8月)	前年同期比
売上高	2,388	1,385	172%
粗利益	727	398	183%
販管費	610	224	272%
営業利益	117	174	68%
当期利益	70	119	59%

※ 本資料における2017/5期 1Q~3Qは、四半期財務諸表を作成していないため、参考数値であり、監査法人の監査を受けておりません。

1Q売上は全事業で増収を達成し、前年比172%増加

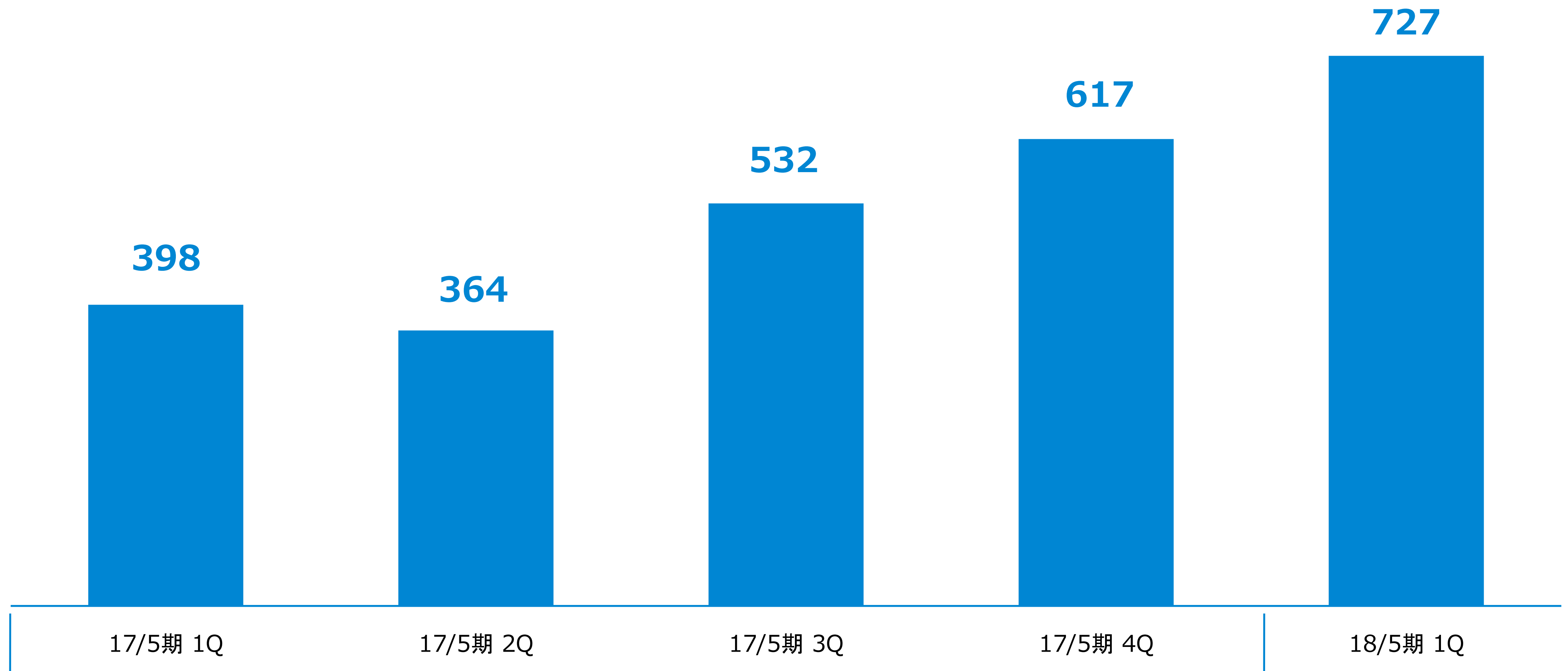
(単位：百万円)

- 自社サービス
- クリエイターサポートその他
- 広告
- アドセンス



1Q粗利益は売上増に伴って増加し、前年比183%の増益を達成

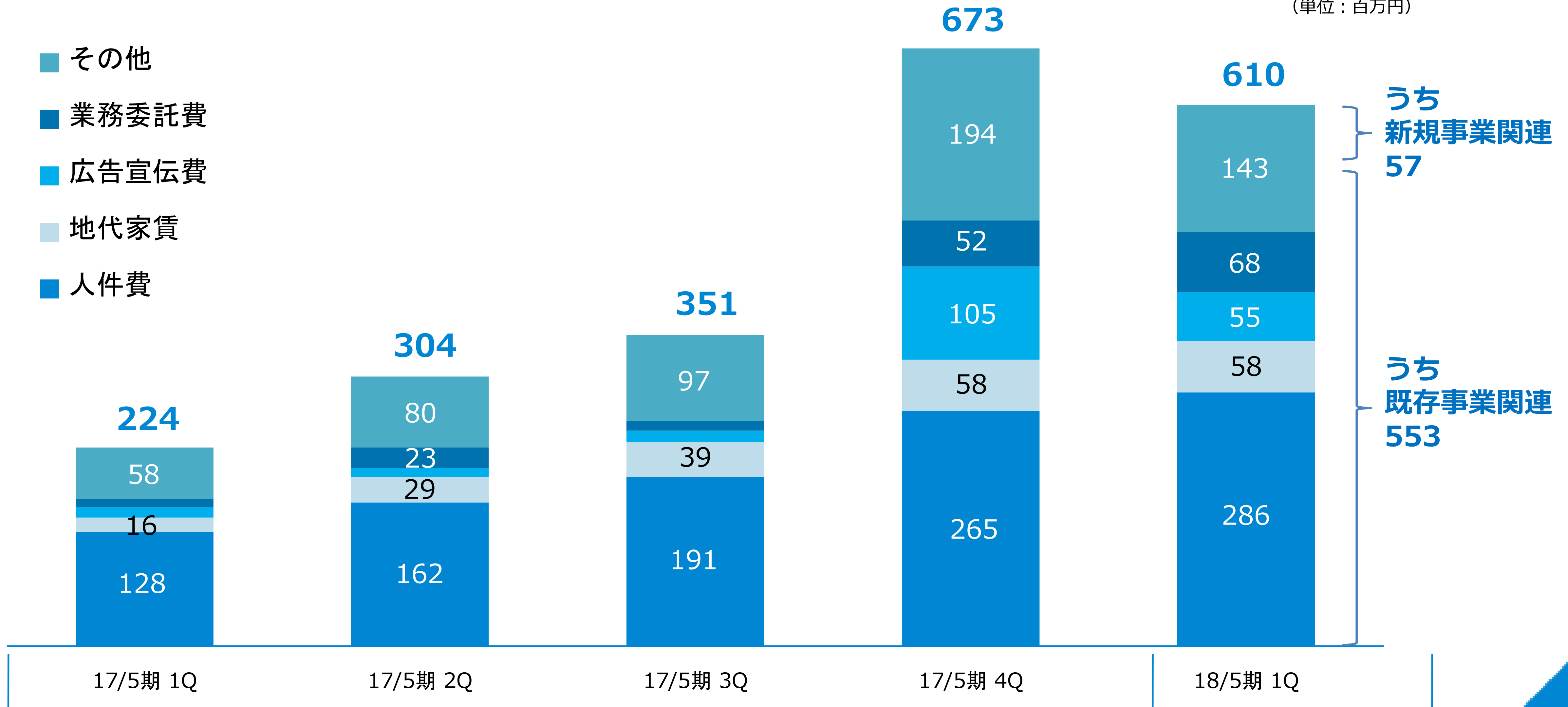
(単位：百万円)



販管費（四半期）の推移

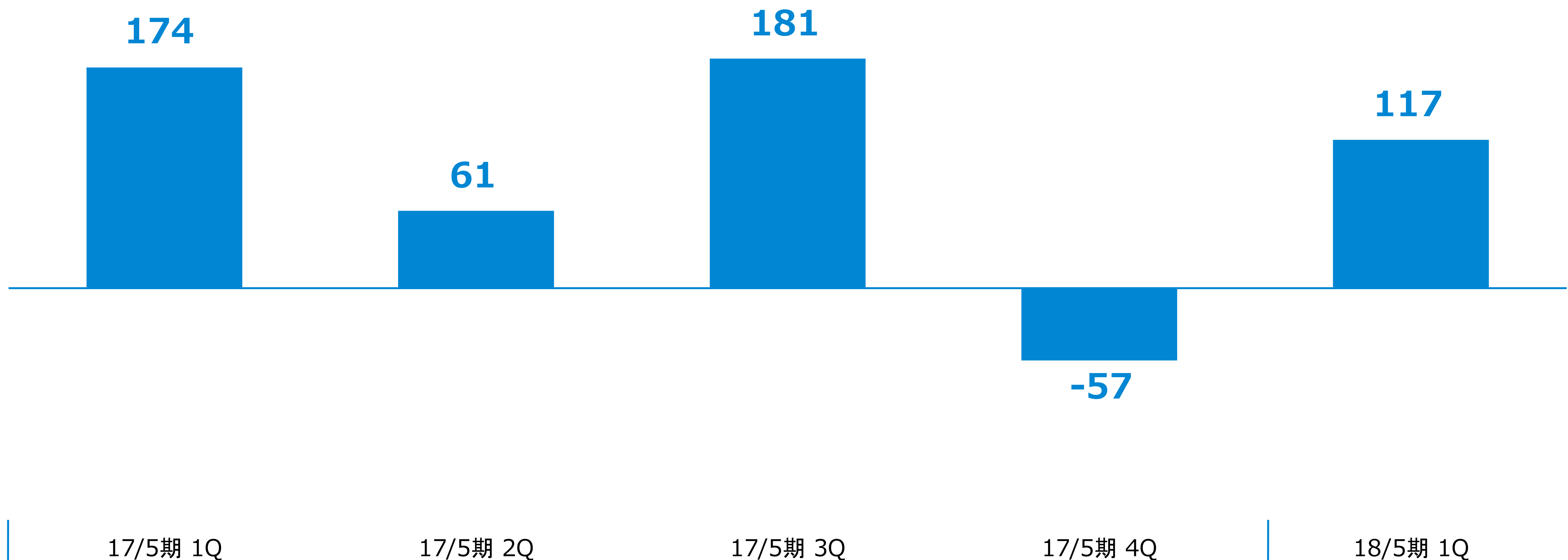
1Q販管費は社員増や賞与制度開始に伴う人件費や、新規事業関連の費用が増加

(単位：百万円)

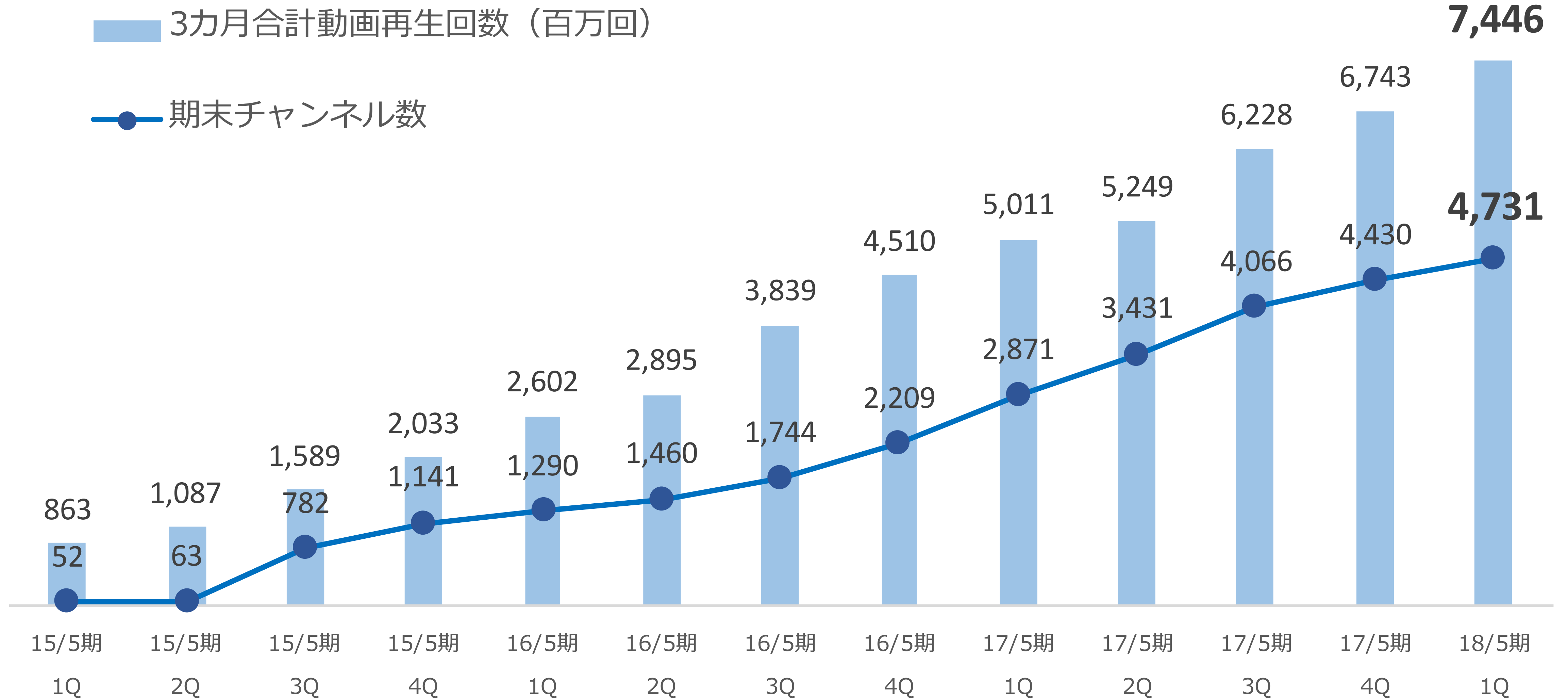


1Q営業利益は前年比68%の117百万円

(単位：百万円)

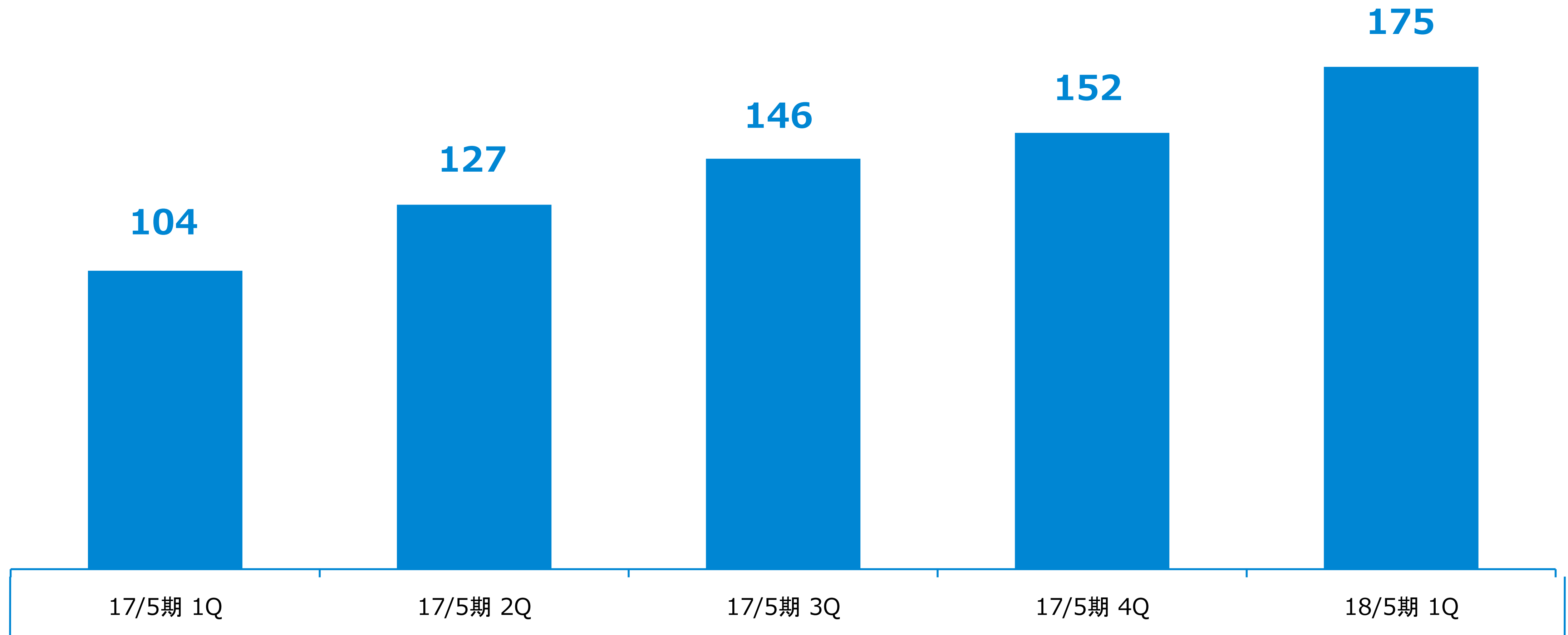


期末所属チャンネル数および3か月合計動画再生回数の推移



四半期末の社員数（役員含む）の推移

(単位：人)



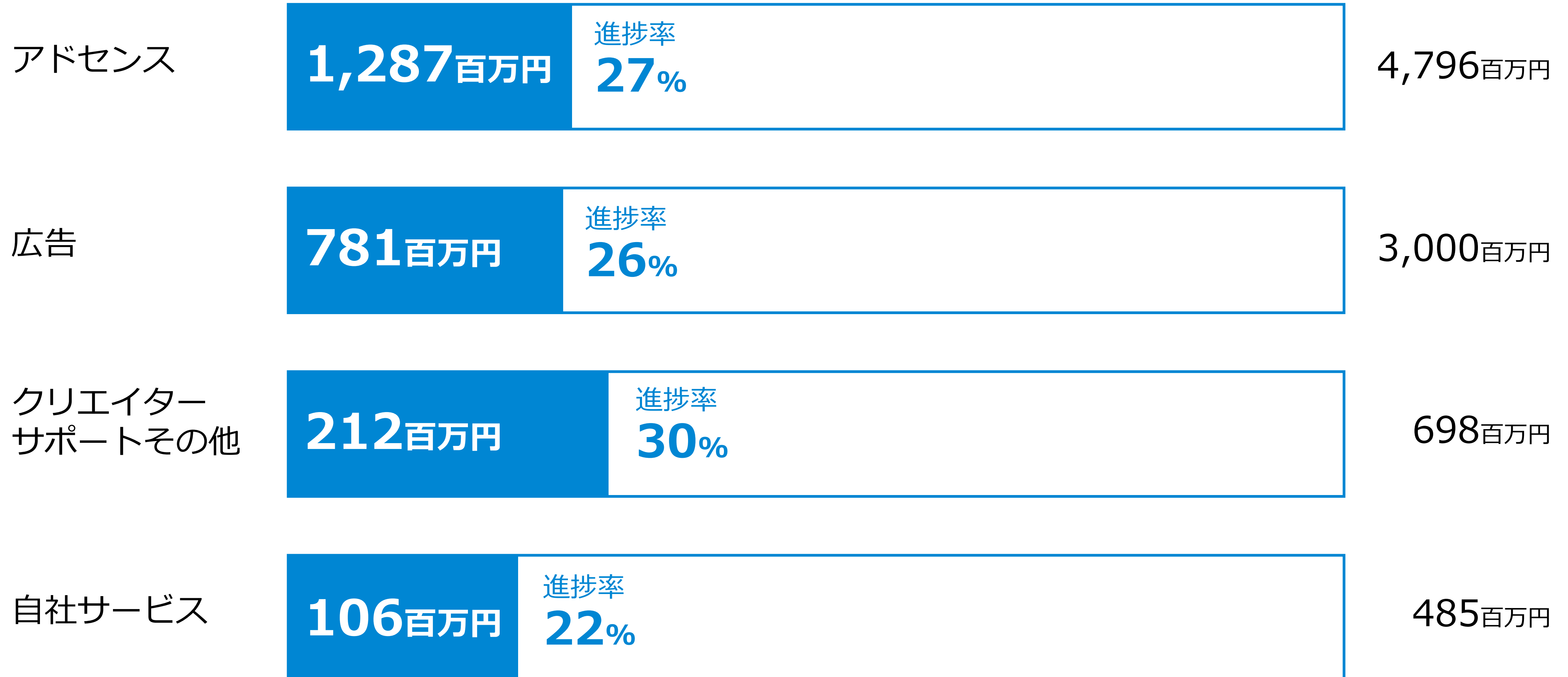
業績見通しに対する進捗率



上期、通期業績見通しに対する進捗率

1Q営業利益は上期計画に対しては213%の進捗となり、計画を上回るペースで推移しております

(百万円)	18/5期 1Q	18/5期 上期計画	対上期計画 進捗率	18/5期 通期計画	対通期計画 進捗率
売上高	2,388	3,776	63%	8,979	27%
粗利益	727	1,066	68%	2,517	29%
営業利益	117	55	213%	400	29%
当期利益	70	25	274%	259	27%



トピックス

UUUM





HikakinTV

チャンネル登録者数 5,160,158人
(2017年10月10日時点)



はじめしゃちょー

チャンネル登録者数 5,570,142人
(2017年10月10日時点)



学びたいことが
まなべる場所

2017年8月にネットインフルエンサーに特化した教育を提供する場としてUUUMアカデミーを開講いたしました。

また、UUUMアカデミーの開講に伴い、よりハイクオリティな映像制作を目的とした、撮影・収録・編集専門スタジオと学習スペースを複合した施設「RUUUM(ルーム)」を新たに開設いたしました。

reel audition 2017

のち★トスタ

きみこそ、のちのスターである



reel audition 2017

のち★トスタ

きみこそ、のちのスターである

YouTubeクリエイター

インスタグラマー

その次は、だれ？

ネットから生まれる次のスターは

まだだれにもわかりません。

もしかしたら、あなたかも。

ユーザー参加型のオーディションプラットフォーム 「reelオーディション2017のちスタ」を開始

「う祭」、「はじめてのYouTuber展」等を実施



う祭 ～UUUM CARNIVAL～ 2017夏

開催日：8月7日～8月9日

場所：大阪

合計来場数：約1万人



はじめてのYouTuber展

開催日：7月14日～8月15日

場所：東京・渋谷

合計来場数：約3万人



ファンミーティング

全国10カ所開催

11月18日に「U-FES.2017」を開催決定

UUUM



U-FES.2017

U-FES.2017

開催日：11月18日

場所：パシフィコ横浜

ゲームアプリ「青鬼」配信開始



2016年12月にリリースし、累計350万DLを突破したホラーゲーム「青鬼2」の原作となる「青鬼」を、スマートフォンアプリ版にして2017年7月27日よりAppStore及びGooglePlayにて配信開始。

AppStore無料総合ランキング

カテゴリ	ランキング	アプリ名	評価	操作
有料	無料	トップセールス		
1	青鬼	ゲーム	★★★★☆ (67)	開く
2	Music FM 無制限で音楽聴き放題!	ミュージック	★★★★☆ (14,882)	+入手
3	1秒マップ for ポケモンGO	ゲーム	★★★★☆ (220)	+入手
4	頭が良くなる 一筆書き パズルゲーム 1LINE	ゲーム	★★★★☆ (12,876)	+入手
5	Yahoo!天気	天気	★★★★☆ (8,205)	+入手

GooglePlay無料ゲームランキング

人気ランキング [ゲーム]	アプリ名	評価	操作
1	青鬼	4.2★	インストール済
2	Pokémon GO	4.1★	無料
3	頭が良くなる 一筆書き パズルゲーム..	4.5★	無料
4	LINE 大富豪	3.3★	無料

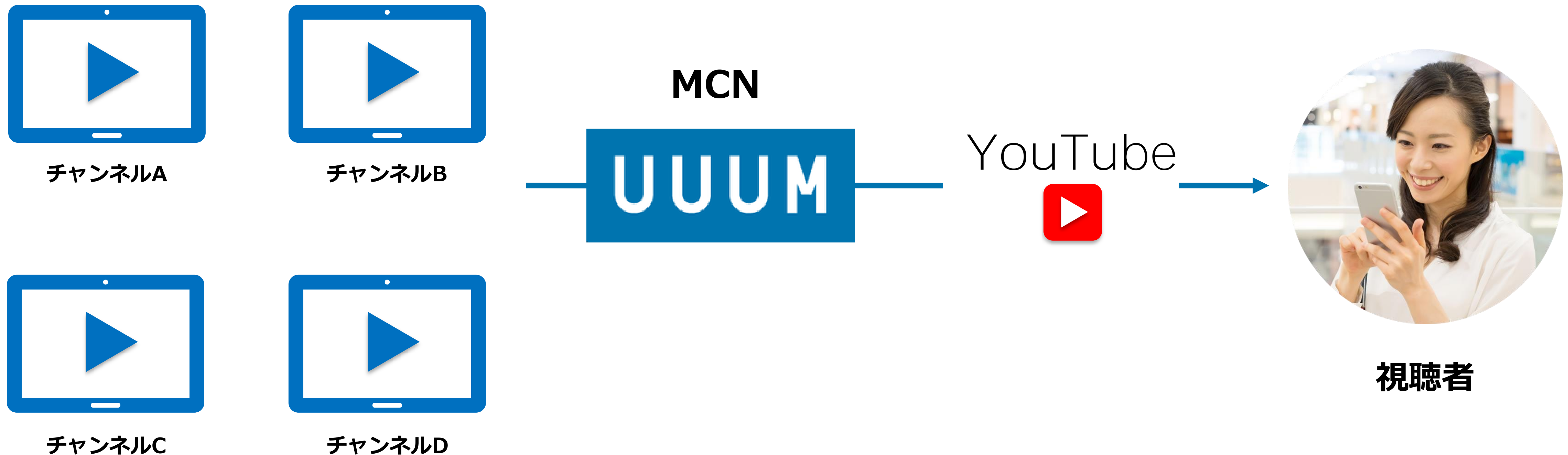
AppStore無料総合1位獲得！ (2017年7月29日)

GooglePlay無料ゲーム1位獲得！ (2017年8月5日)

Appendix : 事業内容について



当社のような会社は多くのYouTubeクリエイターのチャンネルを管理し、様々なサポートを行っていることから、チャンネルを束ねるという意味でMCN(Multi Channel Network)と呼ばれています。



当社では所属クリエイターに対して、様々なサポートを提供しております。これらのサポートの結果、所属するクリエイターやクリエイターの再生回数が増え、アドセンス収益の拡大につながっております。

企業と架け橋

ノウハウ提供

その他困りごと対応

画像・音楽素材提供



UUUM

クリエイターサポート

グッズの販売

トップクリエイターとの共演

動画撮影・編集補助

自社サービス：動画制作/チャンネル運営

株式会社講談社と共同運営する「ボンボンTV」やJukin Media, Inc.との提携により運営する「Video Pizza」など、自社チャンネルや提携チャンネルの運営および番組制作を行っております。現在以下の3つのチャンネル・番組を運営しています。



ボンボンTV
2015年7月開始

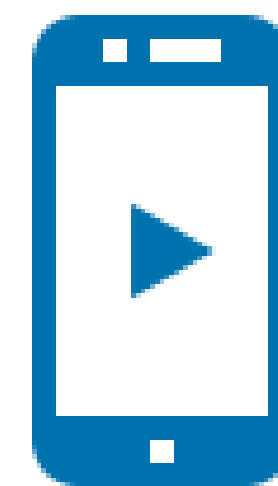


876TV
2016年10月番組提供開始



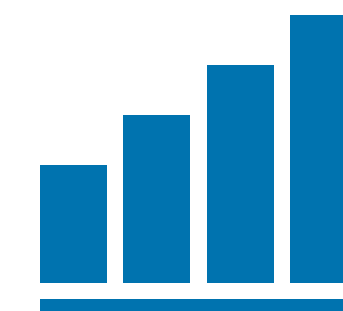
Video Pizza
2017年2月開始

他社チャンネルを運営する場合の収益構造



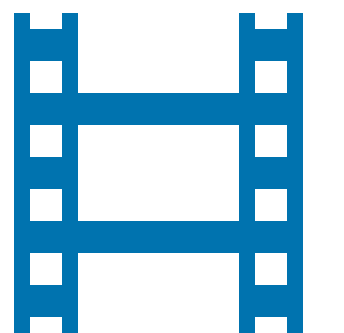
アドセンス
収益増加

+



タイアップ
収益増加

+



動画制作料
(月額固定)

再生回数の増加に沿って、収益源が拡大

(参考) 各ビジネスの事業モデル

	主な売上	主な原価項目
アドセンス	YouTubeからのアドセンス広告収入 (再生回数×RPM)	クリエイター支払い (売上連動)
広告	クライアントからのタイアップ広告収入 (タイアップ本数×単価+進行管理料+オプション)	クリエイター支払い (売上連動)
グッズ	グッズ売上 (オンデマンド、自社、イベント販売)	商品原価 クリエイター支払い (利益連動)
イベント	イベントチケット売上 協賛金	イベント開催費用 クリエイター出演費
ファンクラブ	ファンクラブ会員費	ファンクラブ運営費用 特典費用 クリエイター支払い (売上連動)
動画制作	番組制作料 YouTubeからのアドセンス広告収入 クライアントからのタイアップ広告収入	クリエイター出演費 番組制作費用
ゲーム	ゲームアプリの広告売上・課金売上	ゲーム開発費 プロモーション費用 ゲーム会社への売上シェア クリエイター支払い (売上連動) ※費用項目はゲームによって異なる



UUUM