

V O Y A G E
G R O U P

2018年9月期第2四半期 決算説明資料

2018年 4月25日

東証一部：3688

01	2018年9月期第2四半期 連結決算の概要	P.02
02	通期連結業績予想と進捗	P.12
03	主要事業の概況	P.17
04	参考資料	P.36

	2017年9月期 第2四半期 (2017年1月-2017年3月)	2018年9月期 第2四半期 (2018年1月-2018年3月)	増減率 (対前年同四半期比)
売上高	68.7 億円	75.5 億円	+10.0 %
売上総利益	22.2 億円	20.6 億円	-7.1 %
営業利益	6.8 億円	4.3 億円	-36.9 %
親会社株主に帰属する 当期純利益	4.8 億円	2.2 億円	-53.2 %

業績・利益

第2四半期は年間を通じての広告需要期であり、売上高は過去最高を更新。今期業績予想に対し順調に進捗。

アドプラットフォーム

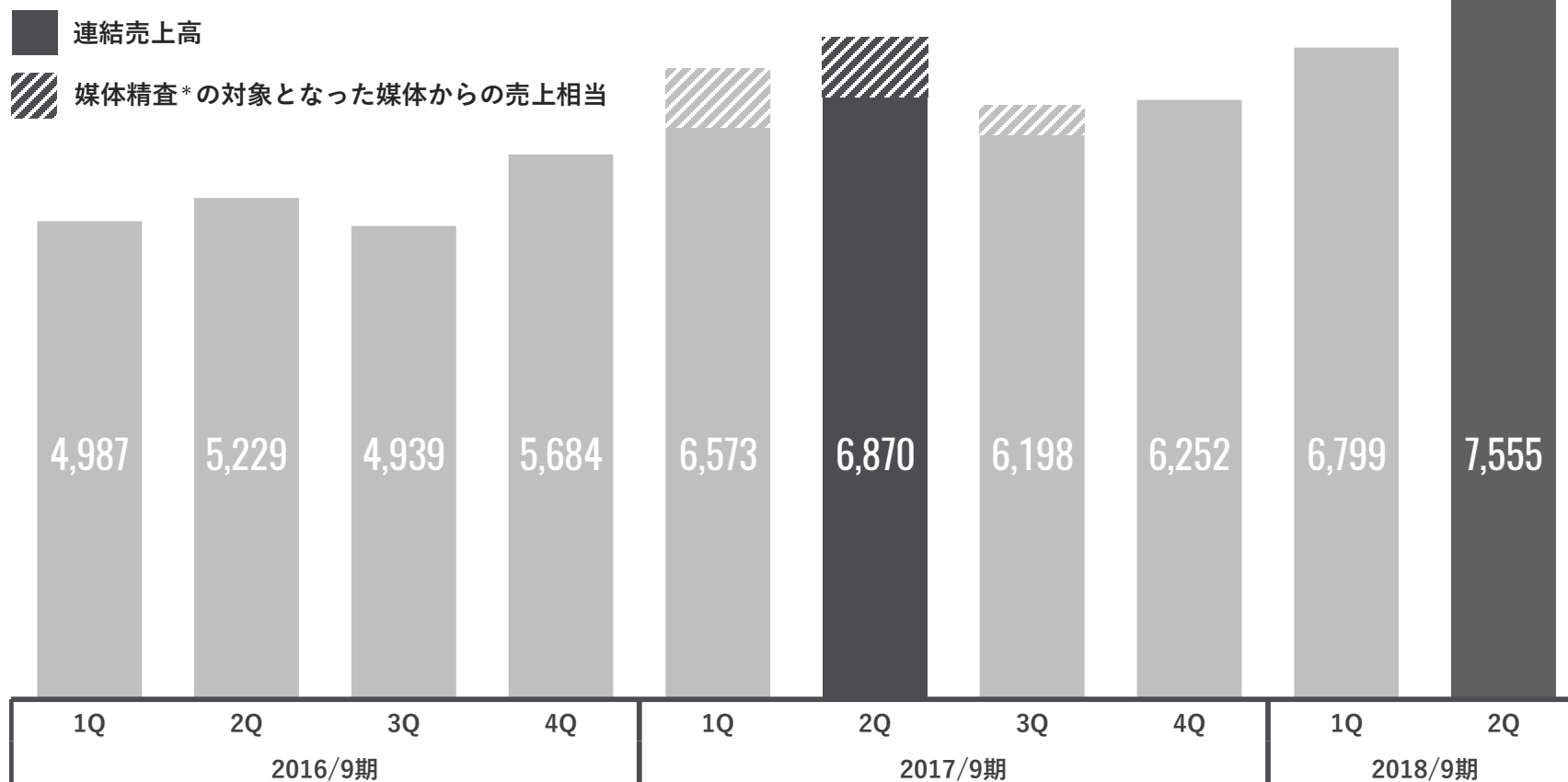
前年同四半期における媒体精査の影響を除くと実質的に増収増益に。スマホアプリ向けの動画リワード広告を提供開始。

ポイントメディア

売上高は過去最高を更新。
販売管理費における固定費の削減は順調に進む。

前年同四半期比で10%成長の75.5億円と過去最高を更新

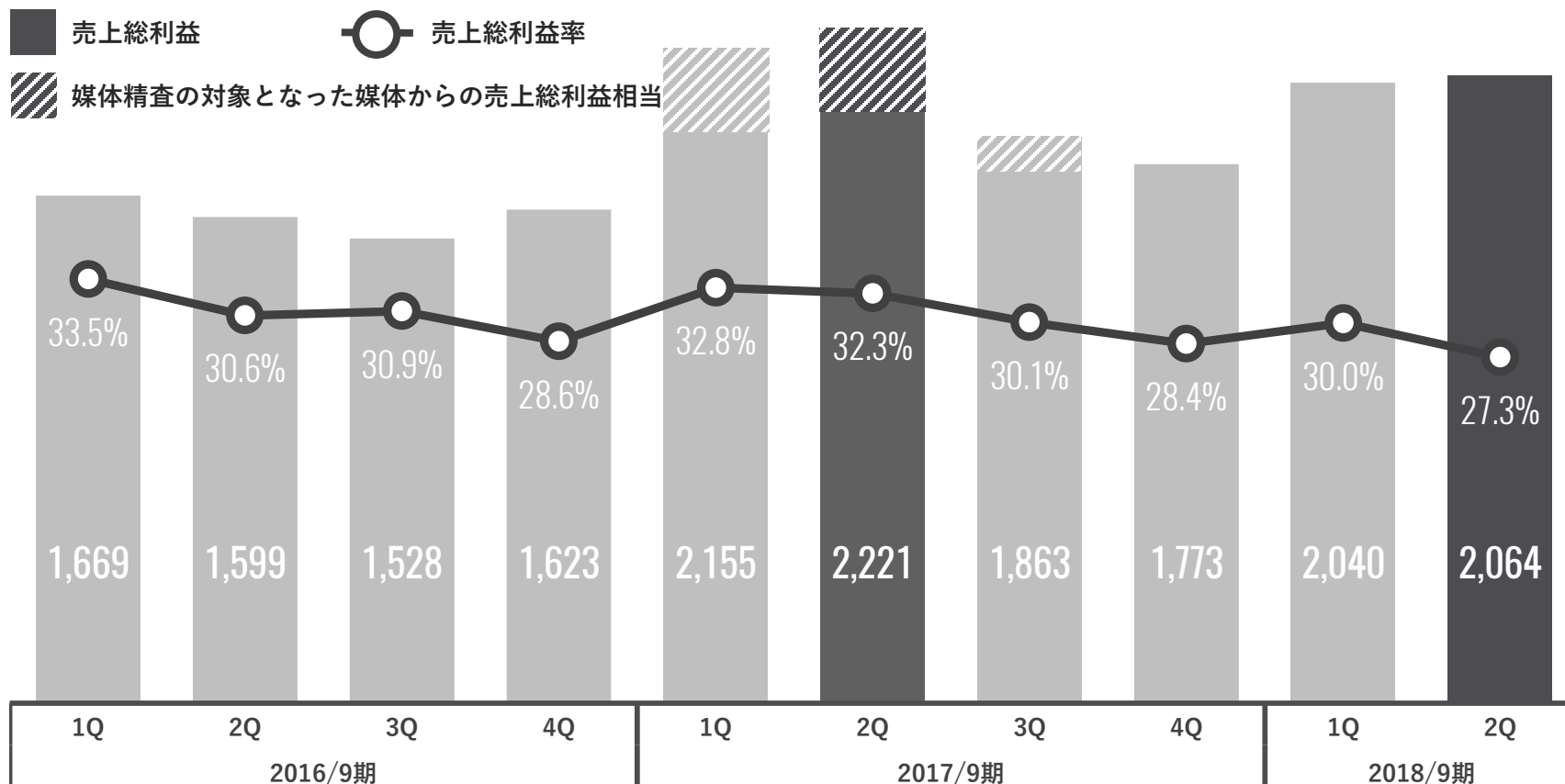
単位：百万円



*健全なアドプラットフォームの構築を目的として、広告効果の低い一部の媒体との取引について見直しを実施。

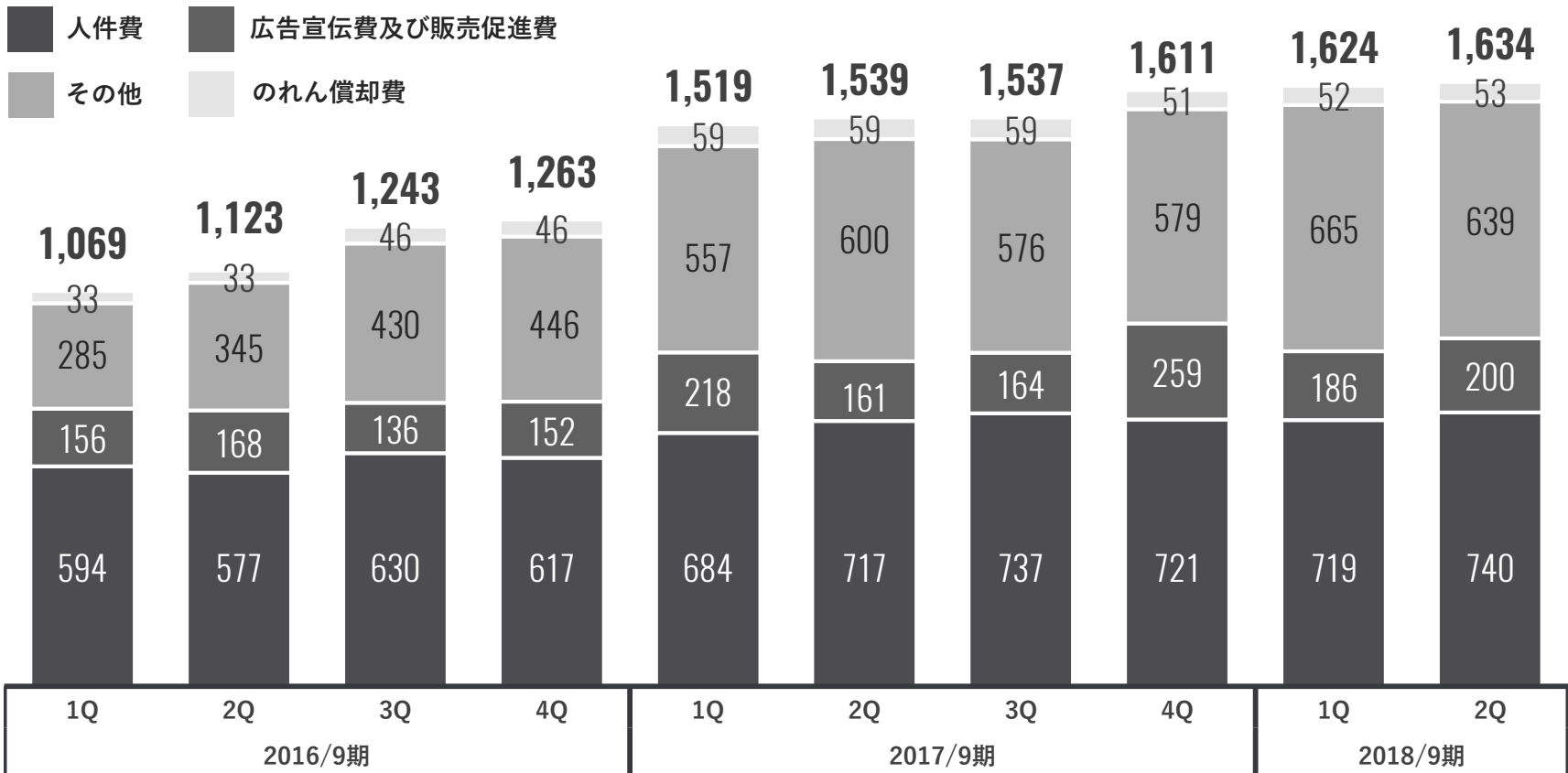
売上総利益率は27.3%と低下するも 売上総利益は20.6億円と第1四半期と同水準に

単位：百万円



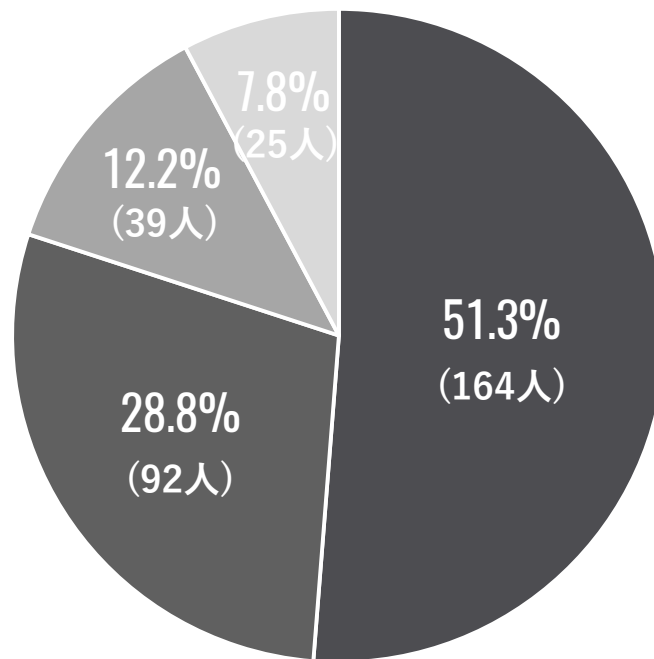
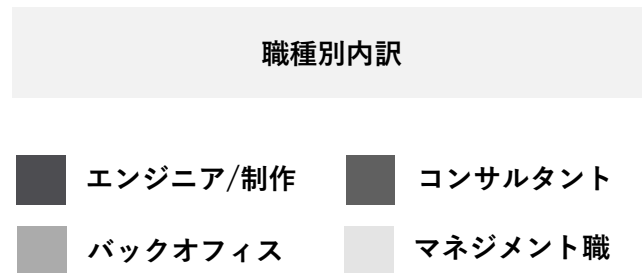
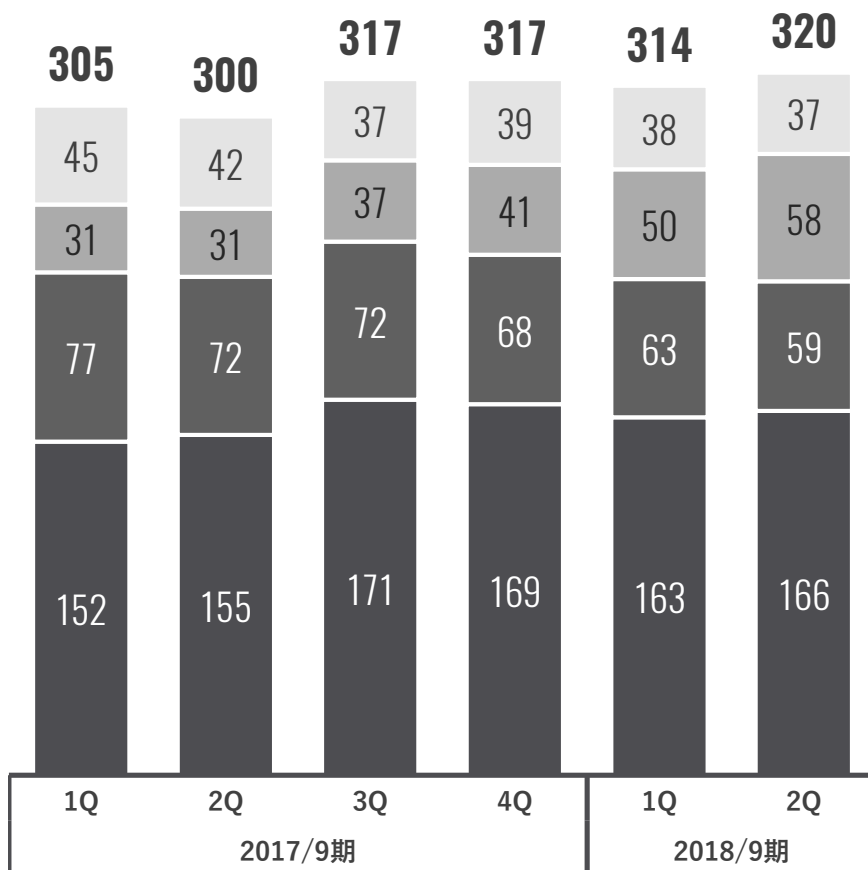
販売管理費は第1四半期とほぼ同水準に 広告宣伝費の一部は第3四半期へズレ込む

単位：百万円



連結従業員数 四半期推移

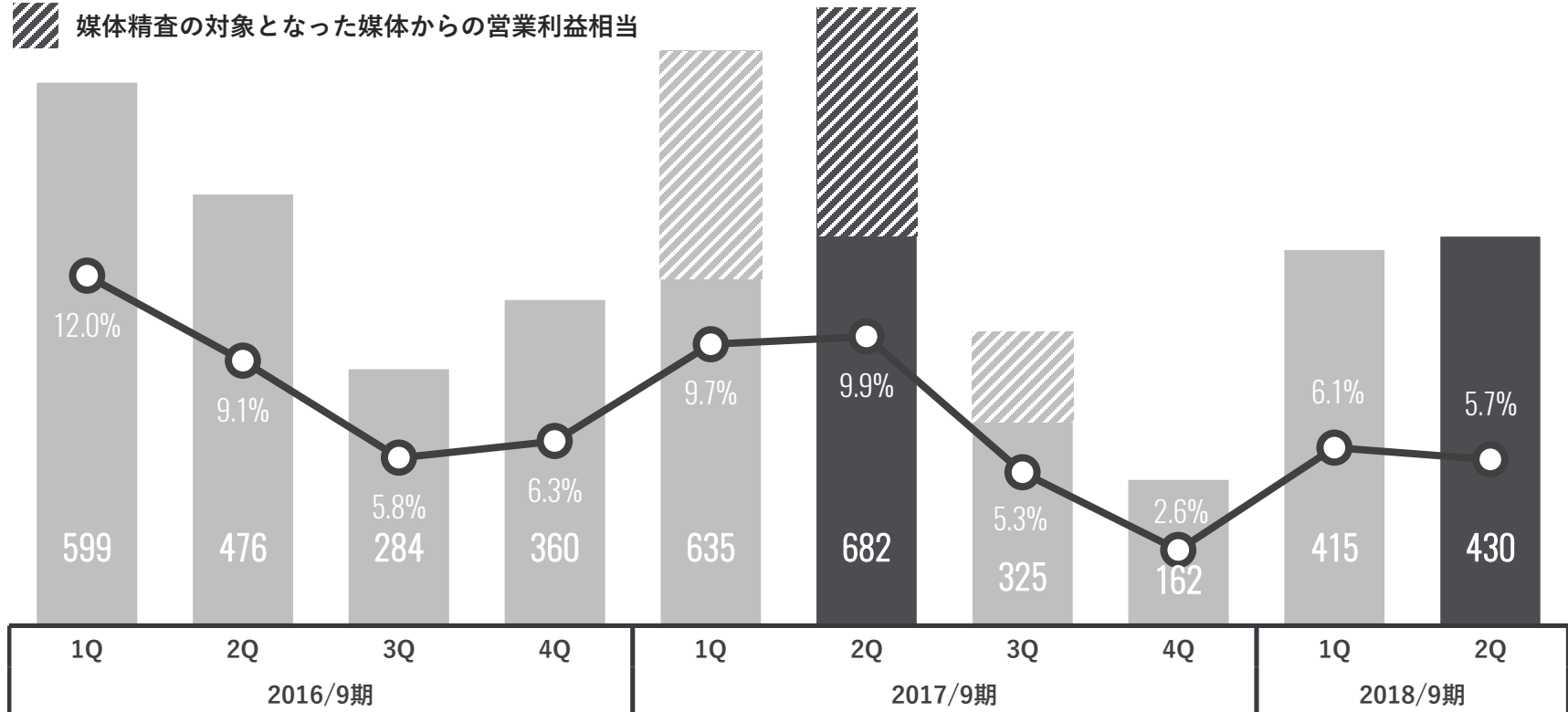
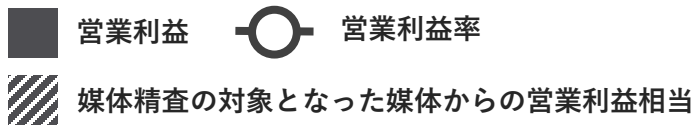
単位：人数



※従業員数は臨時雇用者を含まない数値

前期における媒体精査の影響を考慮すると 前年同四半期比で実質的にはほぼ同水準に

単位：百万円



(単位：百万円)	2017年9月期第2四半期	2018年9月期第2四半期	前年同四半期比
売上高	6,870	7,555	+10.0%
売上総利益	2,221	2,064	-7.1%
販売管理費	1,539	1,634	+6.2%
営業利益	682	430	-36.9%
営業外収益	21	6	-70.6%
営業外費用	15	13	-16.9%
経常利益	688	423	-38.5%
特別利益	52 ^{*①}	2	-94.9%
特別損失	8	27 ^{*②}	+237.2%
税金等調整前 当期純利益	732	398	-45.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	481	225	-53.2%

*①持分法適用関連会社VENTENY社の一部株式売却に伴う利益等

*②固定資産（主にソフトウェア）除却損等

連結貸借対照表

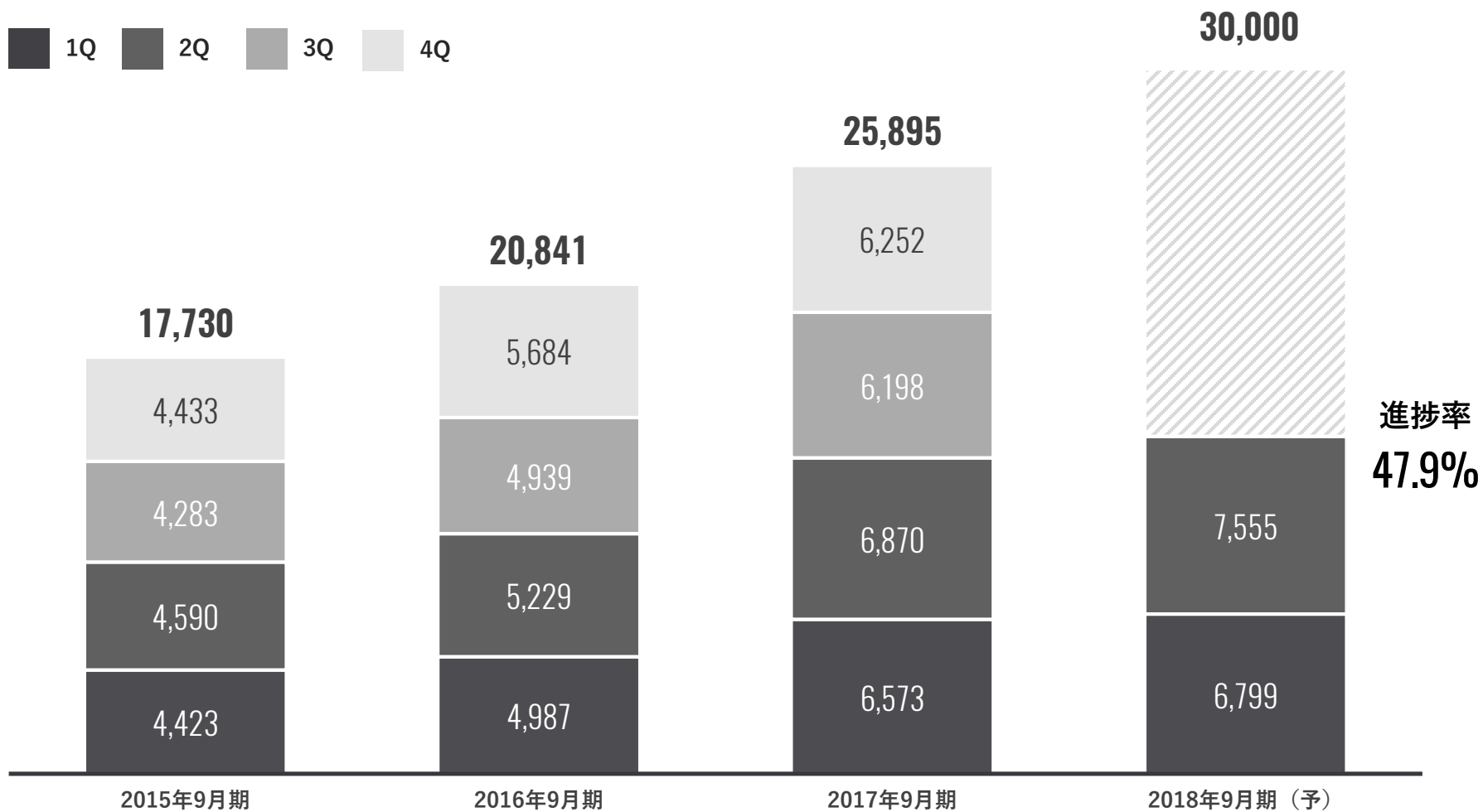
(単位：百万円)	2017年9月期 2017年9月末	2018年9月期 第2四半期 2018年3月末	前期末差額
流動資産	9,577	10,391	+813
うち現金 及び預金	5,445	5,259	-185
固定資産	6,198	6,183	-14
総資産	15,775	16,575	+799
流動負債	6,931	7,482	+551
うちポイント 引当金	2,751	2,764	+12
固定負債	730	1,004	+273
純資産	8,113	8,087	-25
負債及び純資産	15,775	16,575	+799

01	2018年9月期第1四半期 連結決算の概要	P.02
02	通期連結業績予想と進捗	P.12
03	主要事業の概況	P.17
04	参考資料	P.36

2018年9月期 連結売上高予想

単位：百万円

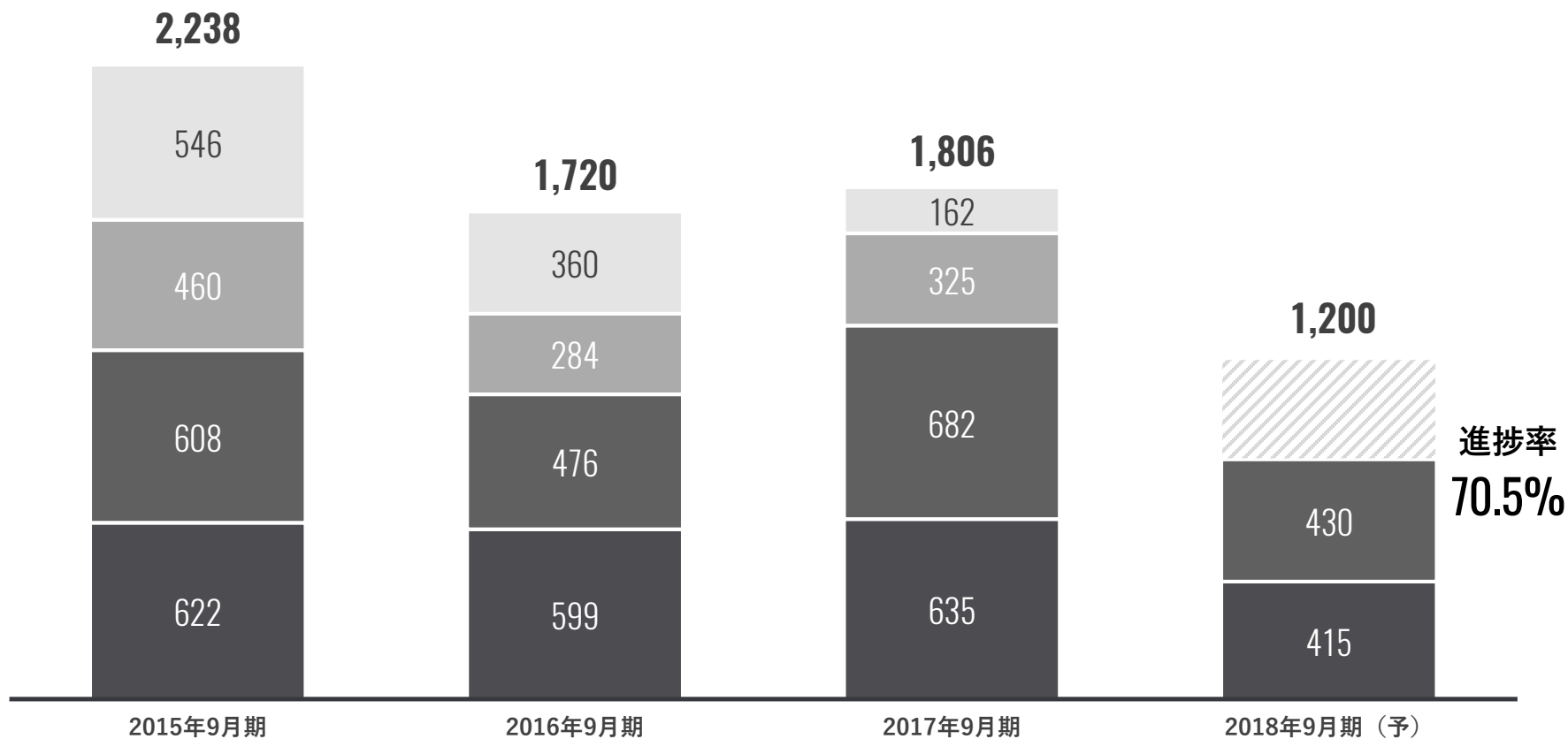
1Q 2Q 3Q 4Q



2018年9月期 連結営業利益予想

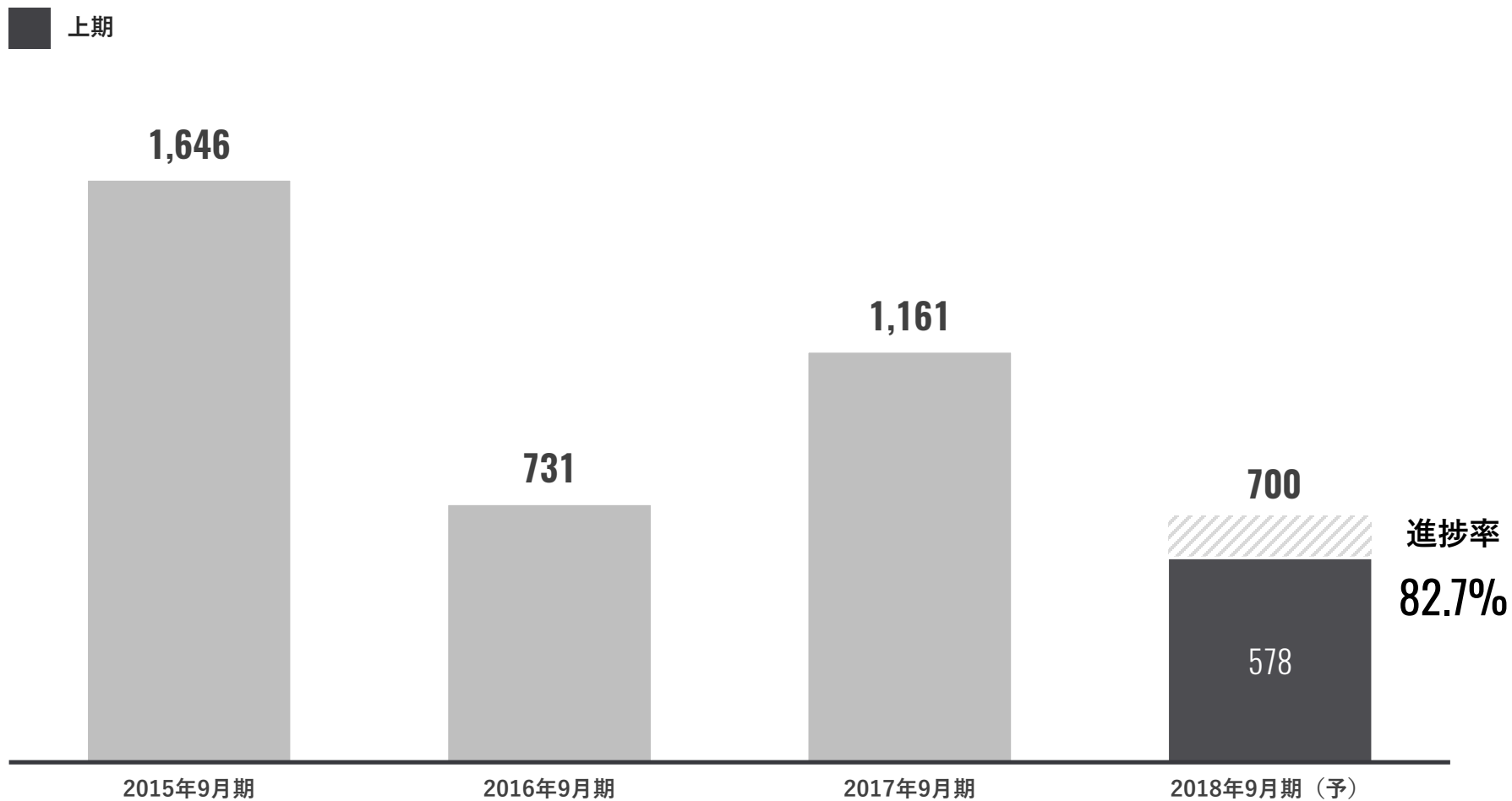
単位：百万円

1Q 2Q 3Q 4Q

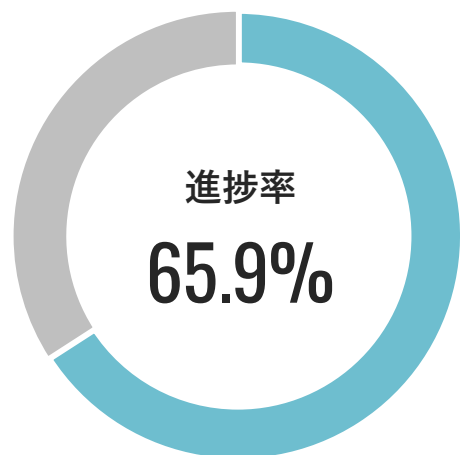


2018年9月期 連結当期純利益予想

単位：百万円



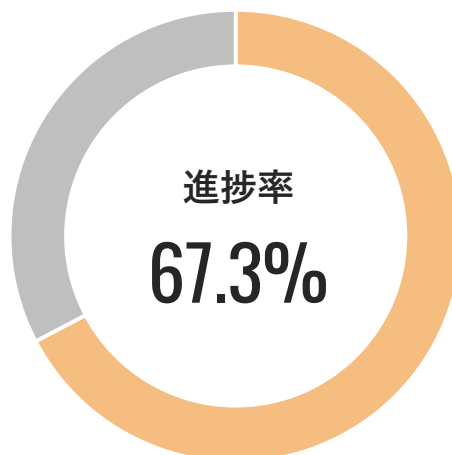
アドプラットフォーム事業



通期目標 1,100 百万円

上期実績 724 百万円

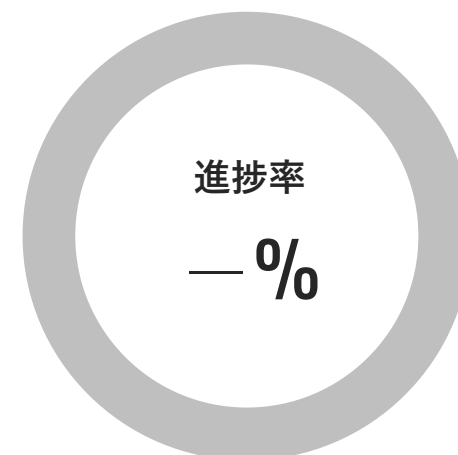
ポイントメディア事業



通期目標 200 百万円

上期実績 134 百万円

インキュベーション事業



通期目標 △100 百万円

上期実績 △12 百万円

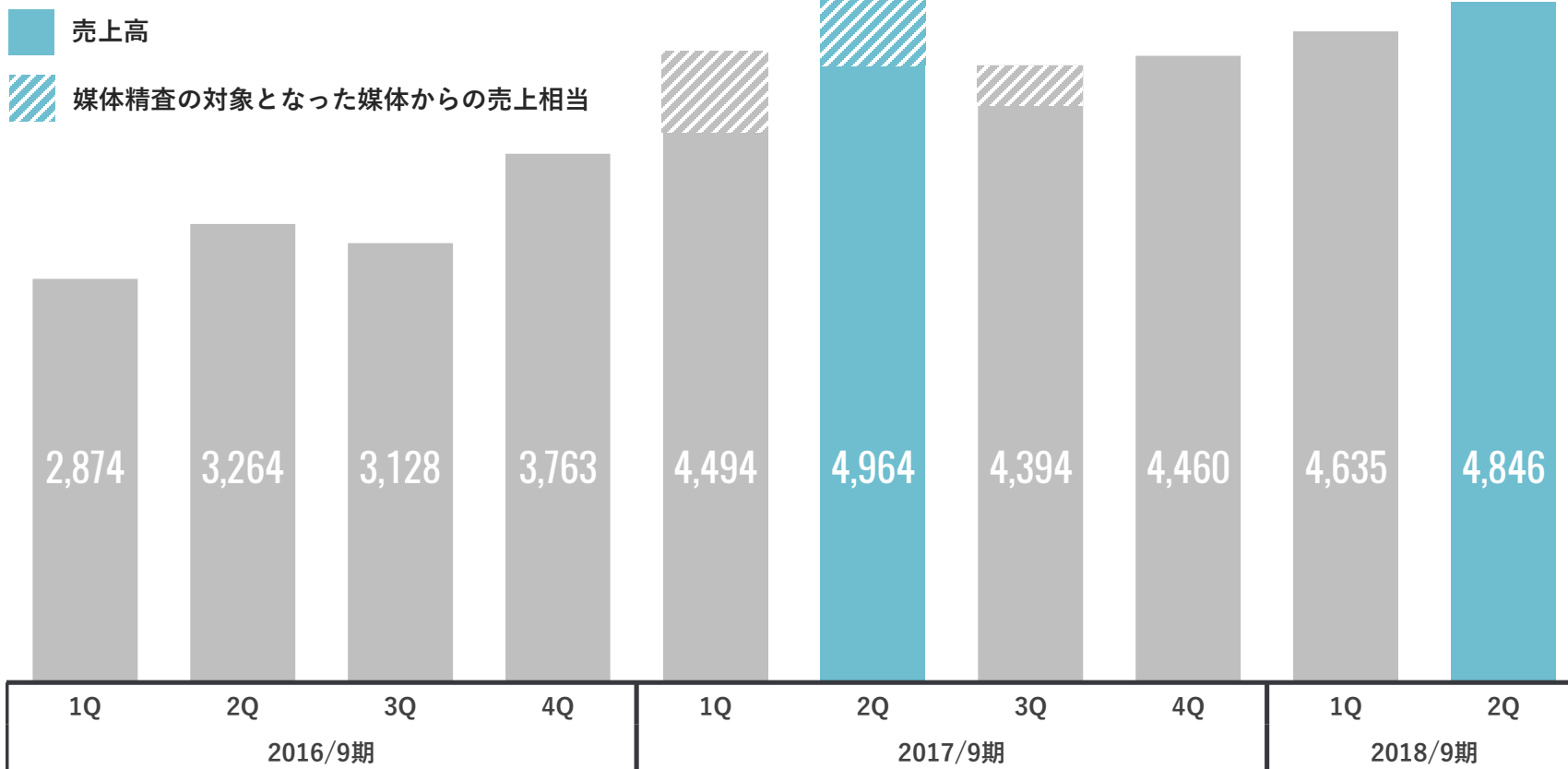
- | | | |
|----|-----------------------|------|
| 01 | 2018年9月期第1四半期 連結決算の概要 | P.02 |
| 02 | 通期連結業績予想と進捗 | P.12 |
| 03 | 主要事業の概況 | P.17 |
| 04 | 参考資料 | P.36 |

アドプラットフォーム事業

AD PLATFORM

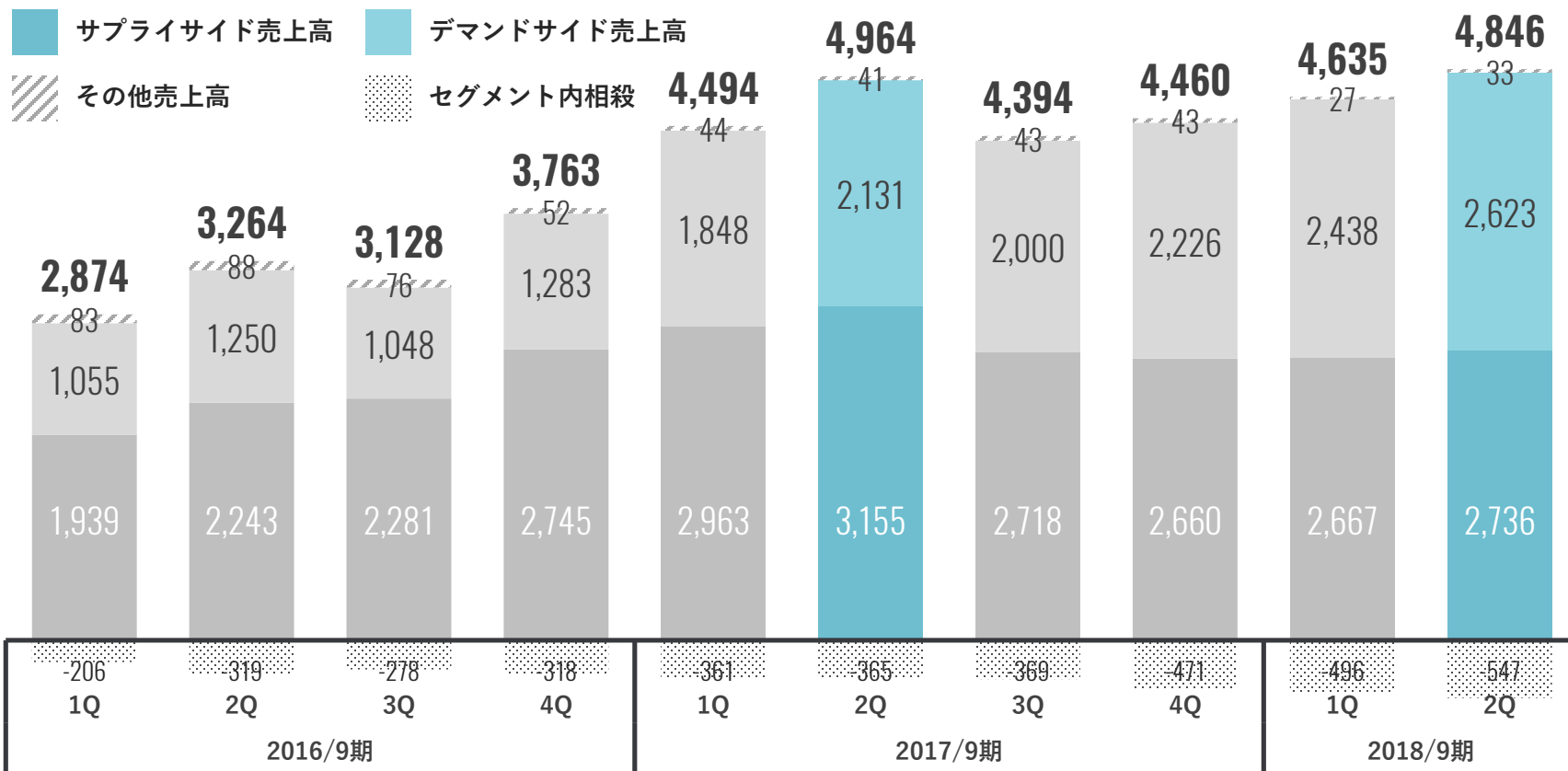
前期における媒体精査影響を考慮すると 前年同四半期比で実質的には10%程度の増収に

単位：百万円



サプライサイドは媒体精査影響を考慮すると前年同四半期比で実質的には増収に、デマンドサイドは順調に推移し過去最高を更新

単位：百万円

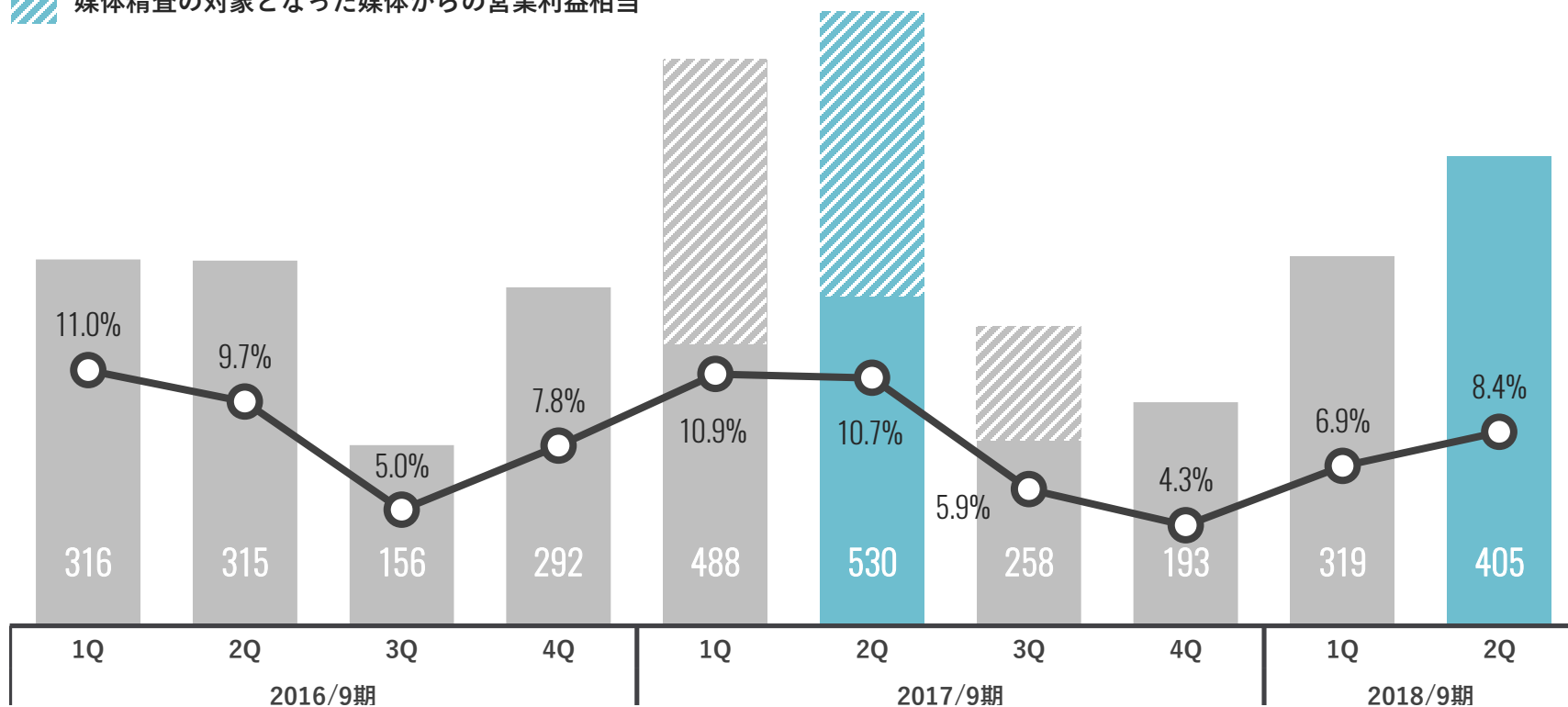
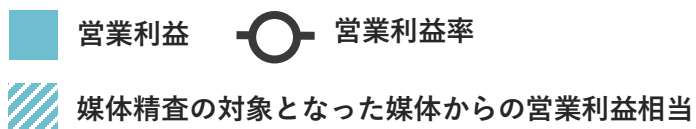


※サプライサイド売上高：「SSP fluct」等の合算値。

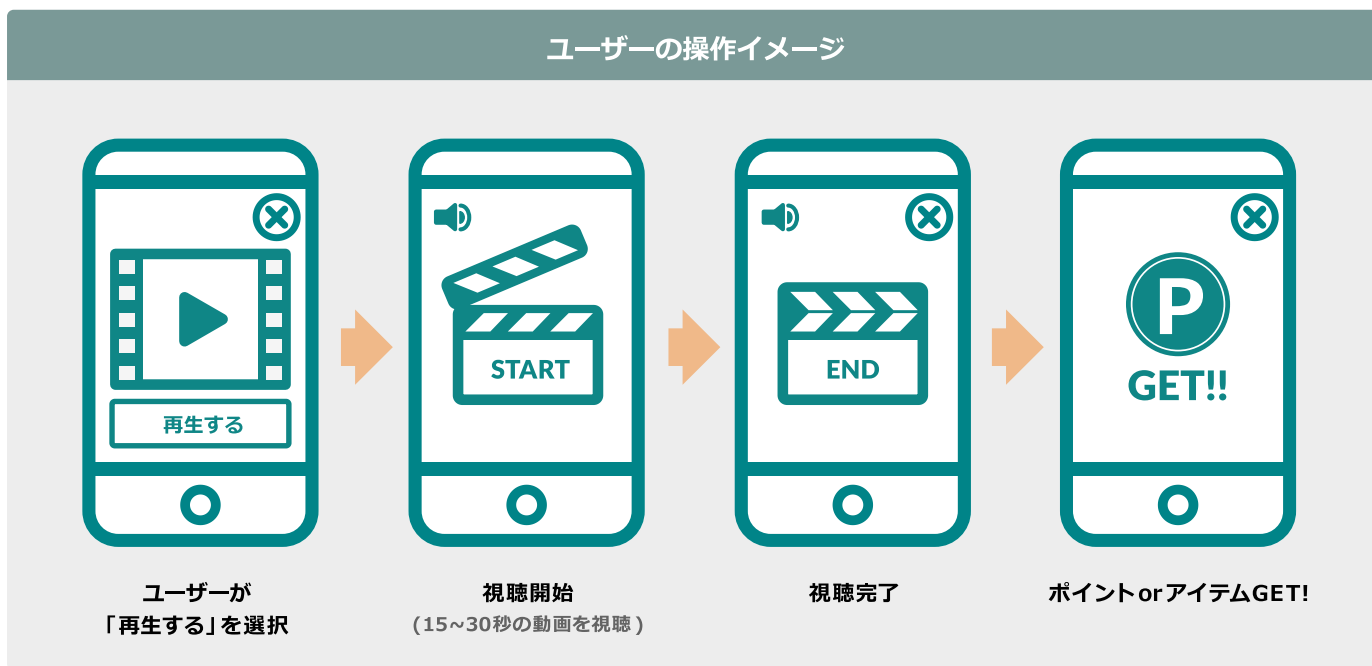
※デマンドサイド売上高：「Zucksアドネットワーク」、「Zucksアフィリエイト」及び「CMerTV」等の合算値。

前期における媒体精査影響を考慮すると 前年同四半期比で実質的には増益に

単位：百万円



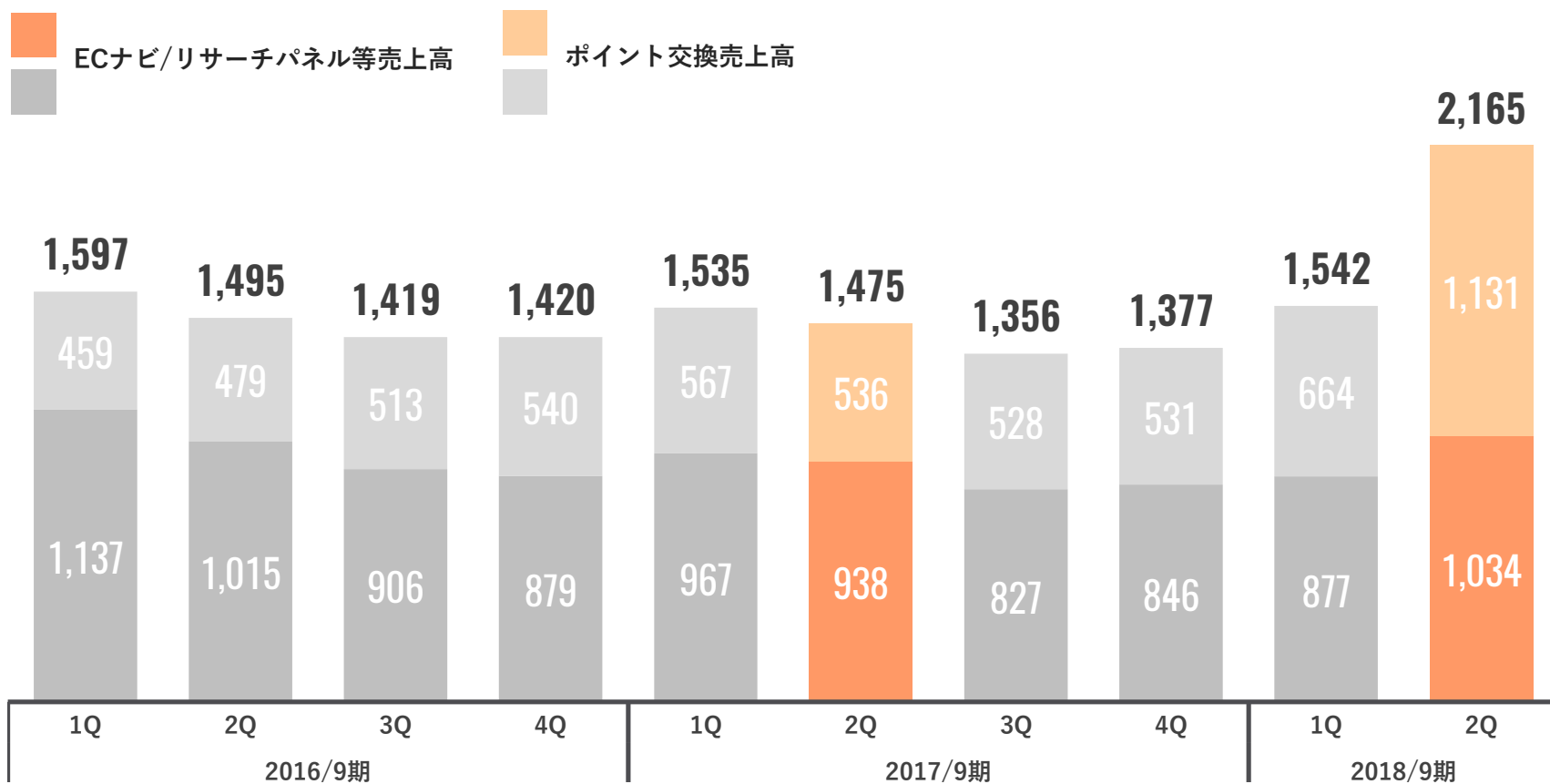
fluct、スマホアプリ向け動画リワード広告の提供を開始 アプリディベロッパーの収益最大化支援を強化



動画リワードは、ゲーム等のアプリ内で、ユーザーに対してポイントやアイテムなどの報酬（リワード）を与える代わりに、動画広告を完全視聴してもらうタイプの広告フォーマット。ユーザーが動画視聴の意思決定を行うため、アプリディベロッパーは、ユーザービリティを考慮した実装が可能で、アプリ滞在時間やアクティブ率など、アプリのKPI改善が期待できる。動画リワード広告市場は、2022年に5倍強の378億円に拡大する見通し。

ECナビ/リサーチパネルなどの主力ポイントメディアの
売上高が伸長、合わせてポイント交換売上も大きく伸長

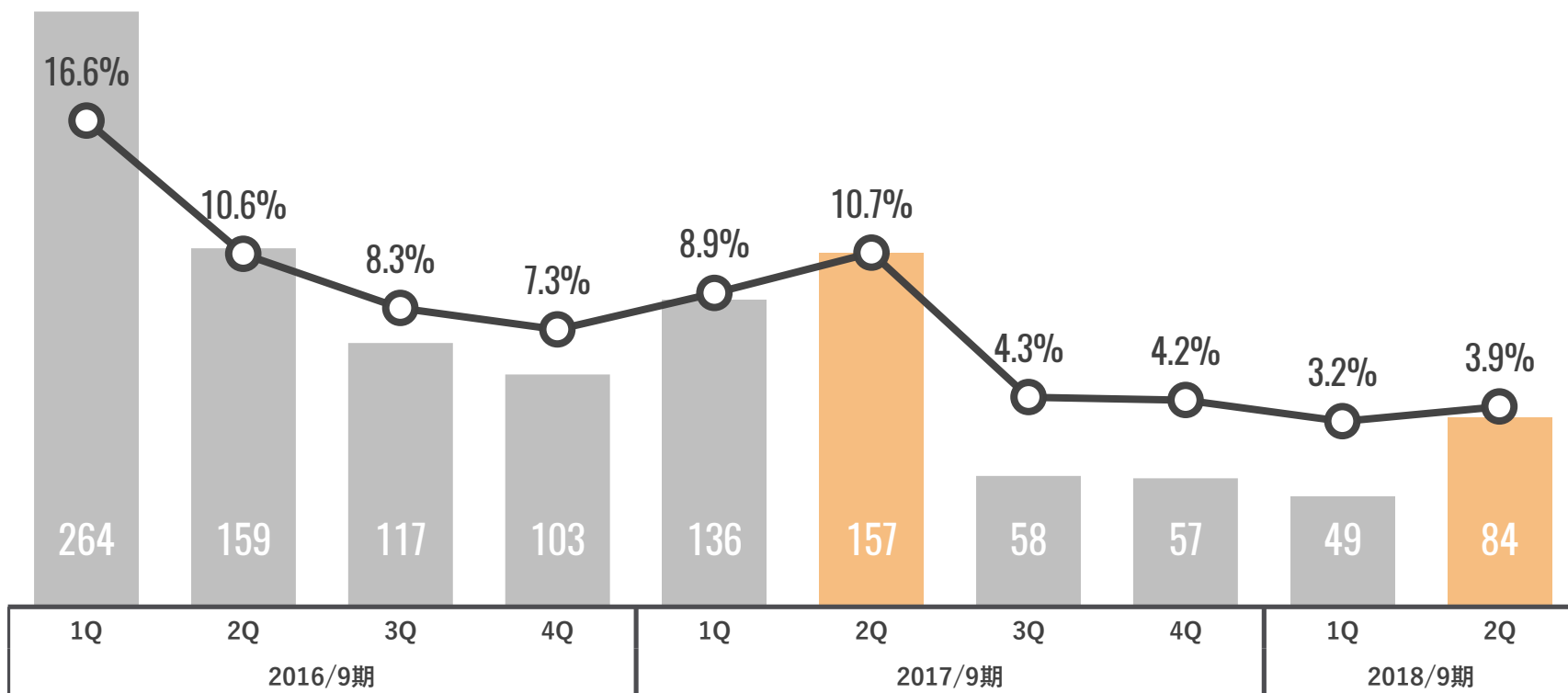
単位：百万円



構造改革前の前年同四半期比では減益となるも
売上拡大、販売管理費の削減等により前四半期比では増益に

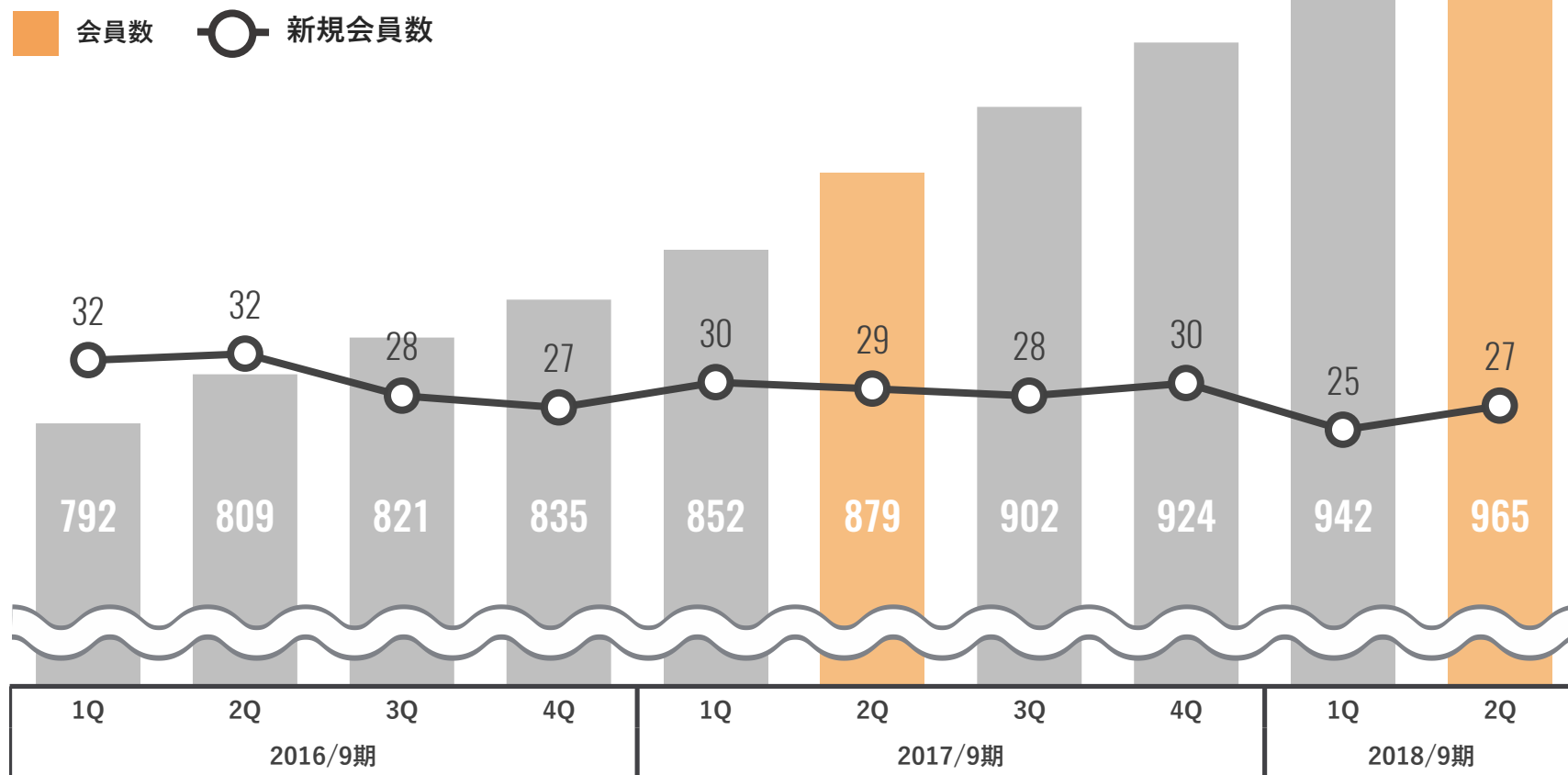
単位：百万円

営業利益 営業利益率



会員数は順調に増加

単位：万人



※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

INCUBATION

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

強化領域

HR領域

就職活動支援サービス「サポーターズ」の運営

FinTech領域

FinTech関連事業の開発、FinTechファンドの運営

EC領域

通販化粧品「ViTAKT」の企画・販売

家事支援サービス「カジタク」のネット販売事業

その他の領域

ギフトオンデマンド事業

各種デジタルギフト券を後払いで即時提供

ゲームパブリッシング事業

「ポケットタウン」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

「コトバンク」、
「神ゲー攻略」などの
メディア運営

ベンチャーキャピタル事業

インターネット関連企業への投資及び事業拡大支援

全体では前年同四半期比で26%の増収

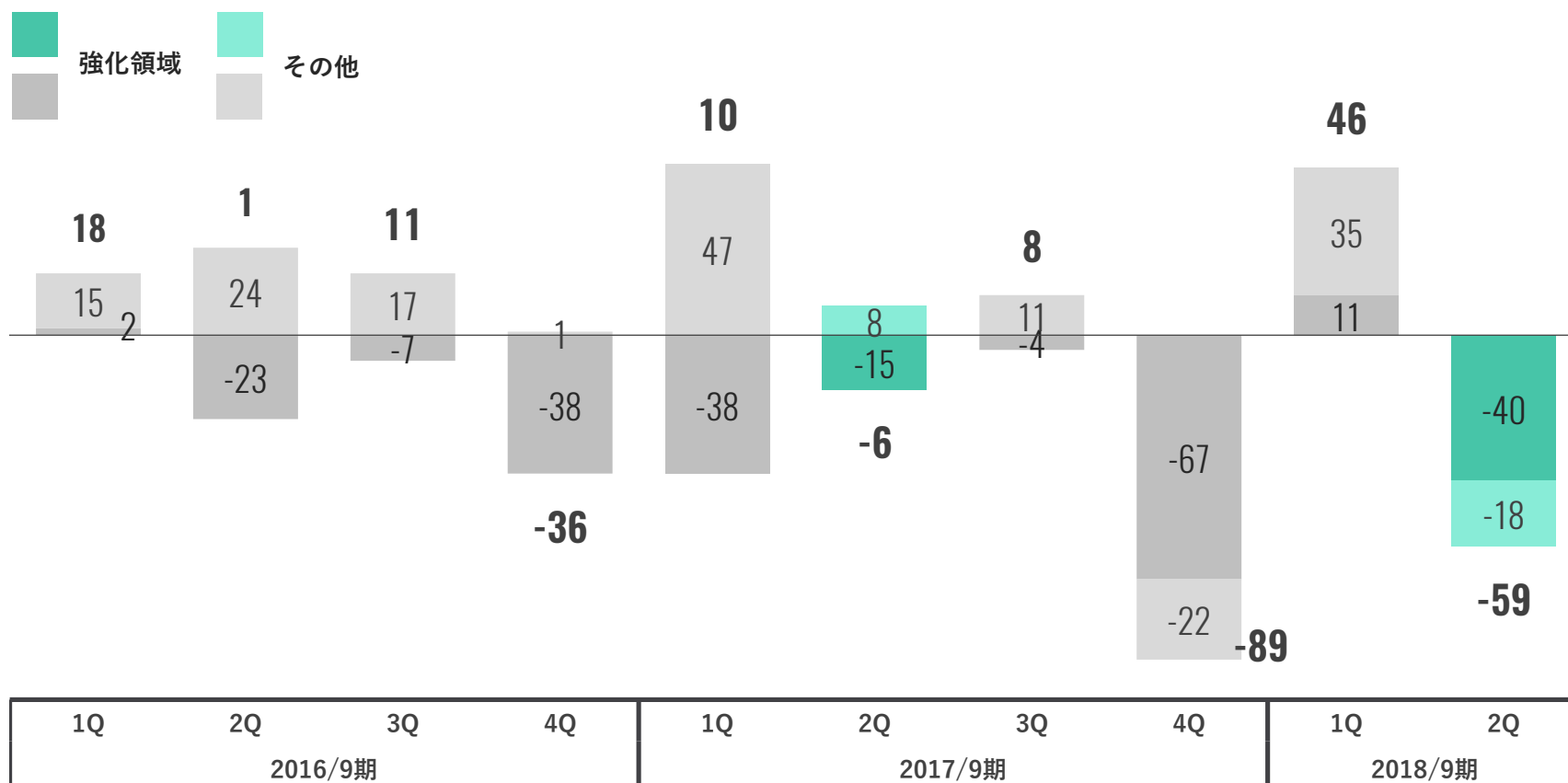
強化領域はHR領域が牽引し、前年同四半期比で34%の増収

単位：百万円



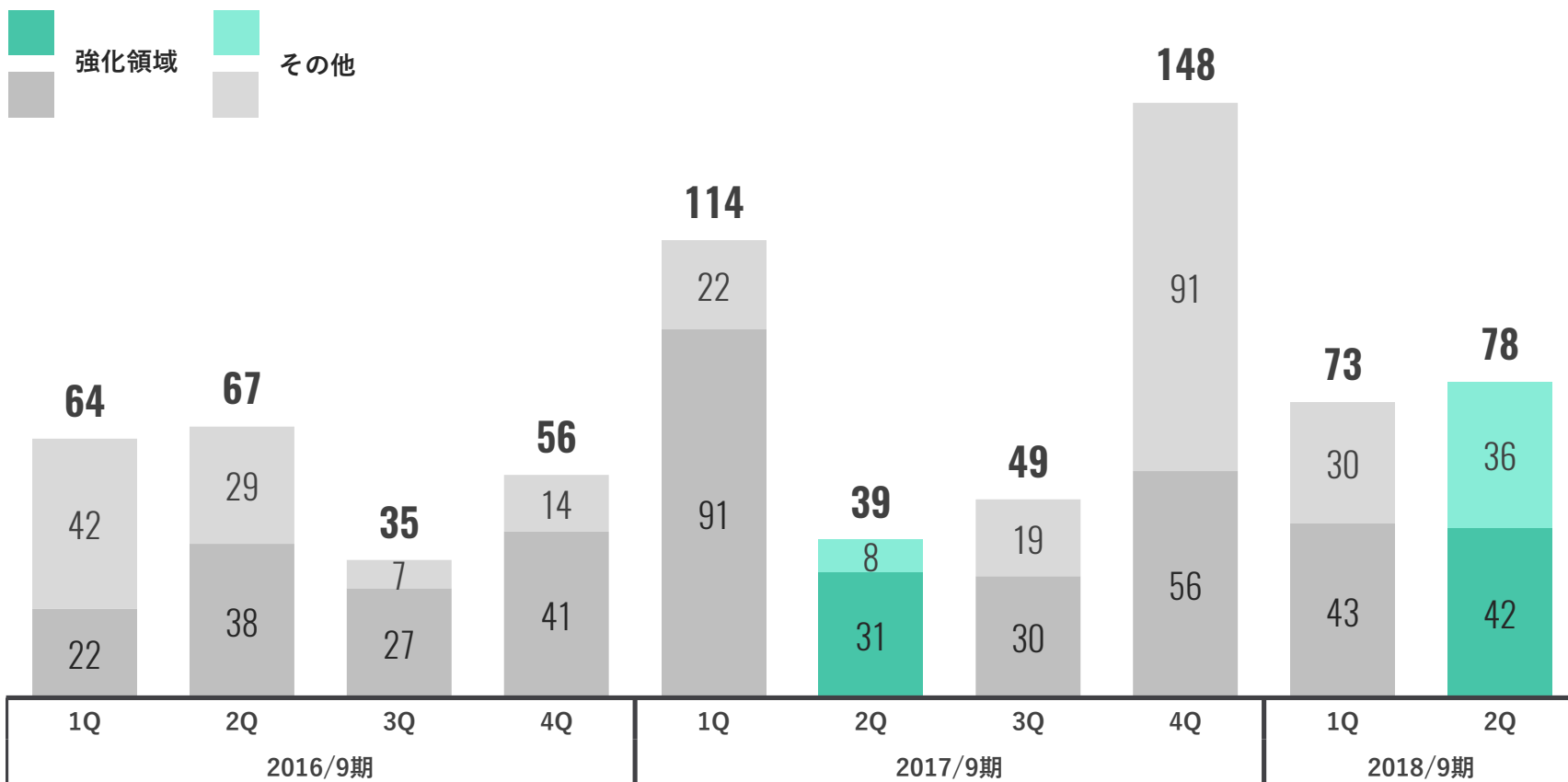
新規事業の立ち上げ準備に伴う人件費増や広告宣伝費増により 前年同四半期比では減益に

単位：百万円



ゲームパブリッシング事業での新タイトル「ポケットタウン」が4月2日にリリースとなり、第3四半期に広告出稿がズレこむ

単位：百万円



小学館と出版コンテンツのデータベース化を支援する共同 出資会社を設立（出資比率30%）

株式会社C-POT



プロダクト第一弾



小学館 マルチリンガル辞書

小学館が所有する辞書のうち16辞書を集約し、9ヵ国語を1つのアプリで横断検索できるアプリ。2018年4月10日リリース。

新会社設立のねらい

新会社では、小学館のコンテンツとその権利、コンテンツの作成ノウハウ、またVOYAGE GROUPのシステム開発力やマネタイズ、サービス企画力を活かし、横断的なコンテンツデータベースを構築し、多様なフォーマットやビジネスに提供可能な形でコンテンツを管理、展開することを目的としています。

代表取締役	相賀 信宏（小学館）
取締役	林 正人（小学館） / 宇佐美 進典
設立	2018年1月11日
資本金	2,250万円
所在地	東京都千代田区一ツ橋2-3-1
事業内容	出版社コンテンツを活用した事業開発
URL	https://c-pot.co.jp/

韓国Infraware社（KOSDAQ 041020）と合併で SelvasM. Inc. を設立（出資比率30%）



新会社設立のねらい

VOYAGE GROUPのゲームパブリッシングノウハウと、全世界100万ダウンロードを記録した「GUN FIRE」を開発した韓国Infraware Inc.のモバイルゲーム開発力を活かし、グローバル市場向けのモバイルゲーム開発とパブリッシング事業の成長に努めてまいります。

CEO Lee Haeseok

取締役 Kim Jae Ho / Han Sangsik /西園 正志/岡庭 嵩

設立 2018年1月8日

資本金 30億ウォン(Infraware70%/VOYAGE GROUP30%)

所在地 20F Daerung Techno Town 18,19, Gasan digital 1-ro, Geumcheon-gu, Seoul, 08594, Korea

事業内容 モバイルゲーム開発事業、モバイルパブリッシング事業

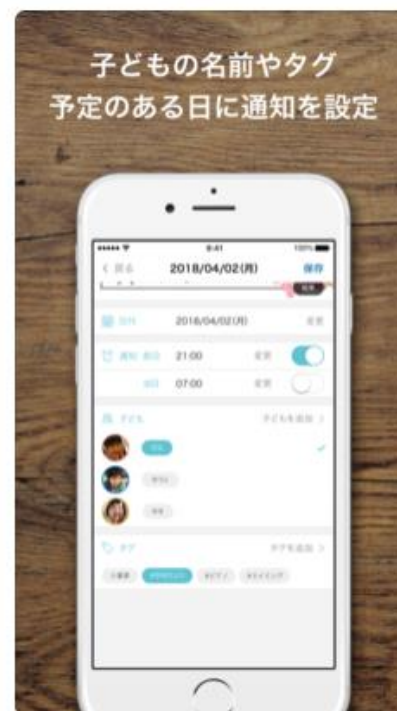
URL <http://www.selvasm.com/>

事前登録者数35万人突破のスローライフシミュレーション ゲーム「ポケットタウン」配信開始



「ポケットタウン」は、施設を建てて資源を生産するオーソドックスなタウンゲームに、アバター要素や釣りや農業や畜産やバーベキューなどの生活感のあるイベントを詰め込んだスローライフシミュレーションゲーム。1,000種以上のコレクションアイテムが登場し、ユーザー好みのオブジェで町や家の中をデコレーションすることを楽しめる。Infraware Inc.が開発し、全世界で100万ダウンロードの実績が既にあるゲームで、国内での事前登録者数が短期間で35万人を突破。4月2日から本格配信を開始しております。

子育てママのための無料プリント整理アプリ「ポスリー」 リリース



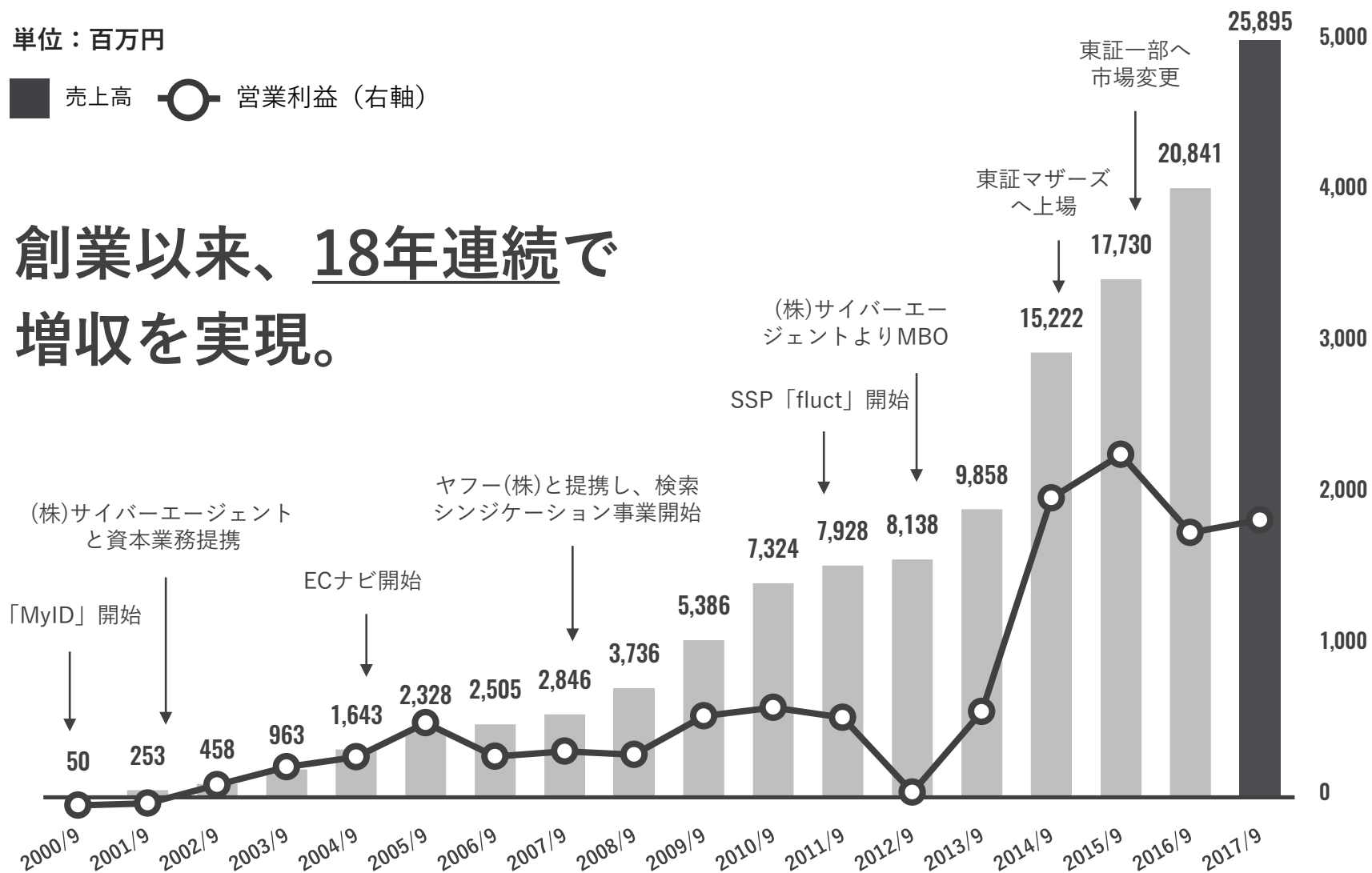
2018年3月、当社連結子会社で、インターネットを活用した子育て支援事業を展開するcosoral社が、子育てママのための無料プリント整理アプリ「ポスリー」のiOS版、Android版を同時リリースしました。

01	2018年9月期第1四半期 連結決算の概要	P.02
02	通期連結業績予想と進捗	P.12
03	主要事業の概況	P.17
04	参考資料	P.36




単位：百万円

■ 売上高 ○ 営業利益（右軸）


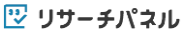
創業以来、18年連続で 増収を実現。



アドプラットフォーム事業

 <p>株式会社fluct 媒体社向けアドプラットフォーム「fluct」の運営</p> <p>持分比率 100%</p>	 <p>株式会社Zucks スマートフォン向けアドプラットフォーム「Zucks」の運営</p> <p>持分比率 100%</p>
 <p>株式会社CMerTV 動画アドプラットフォーム「CMerTV」の運営</p> <p>持分比率 59.5%</p>	








ポイントメディア事業

 <p>株式会社VOYAGE MARKETING 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</p> <p>持分比率 100%</p>	 <p>株式会社リサーチパネル アンケートモニターサイト「リサーチパネル」の運営</p> <p>持分比率 60.0%</p>
--	--

インキュベーション事業

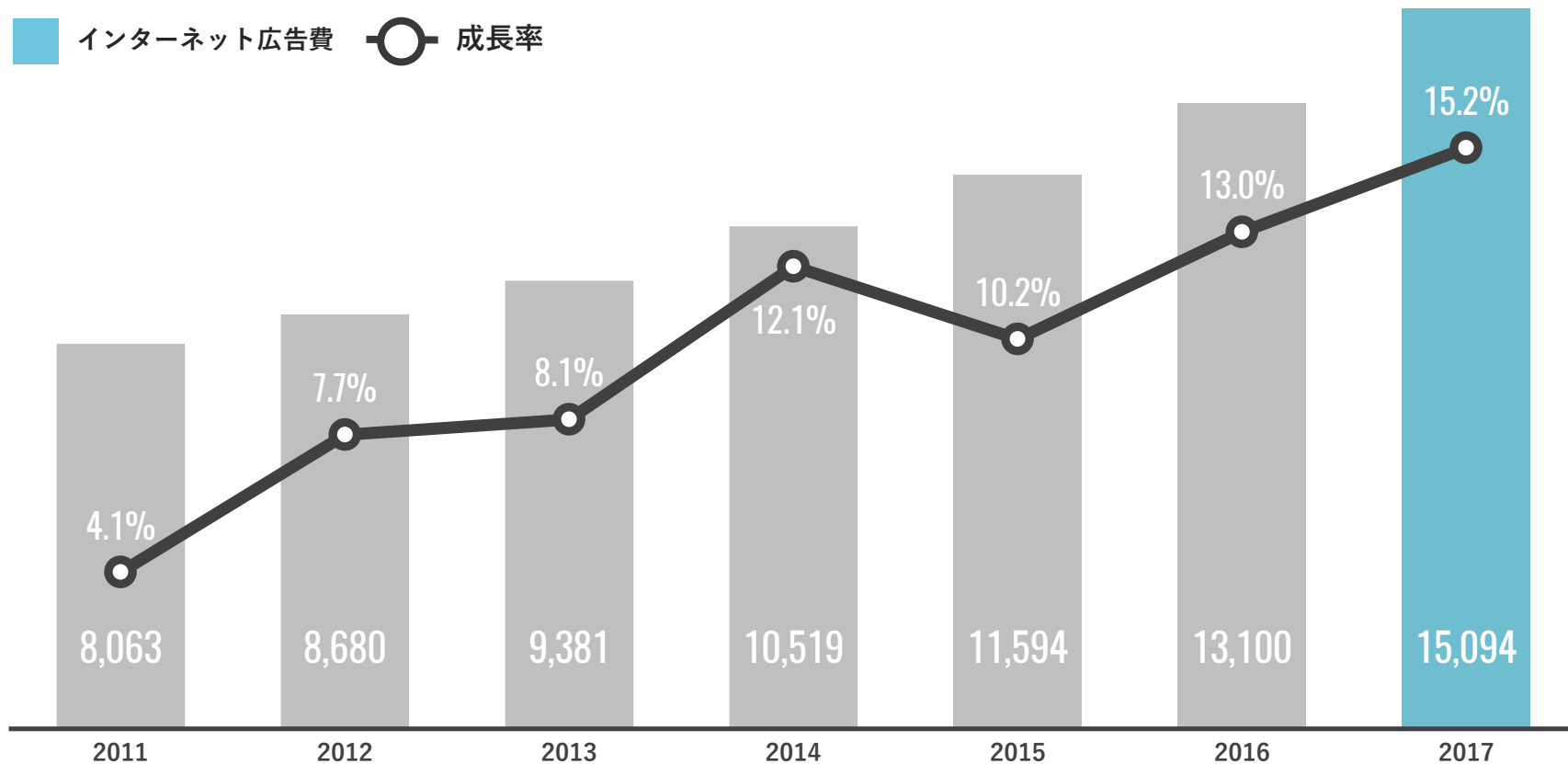
 <p>株式会社サポーターズ 就職活動支援サービス「サポーターズ」の運営</p> <p>持分比率 100%</p>	 <p>株式会社VOYAGE GAMES ゲームマーケティング事業</p> <p>持分比率 100%</p>
<p>ZENOSIS</p> <p>株式会社ゼノシス 通販化粧品「ViTAKT」の企画・販売</p> <p>持分比率 100%</p>	 <p>株式会社VOYAGE Lighthouse Studio メディア事業「神ゲー攻略」の運営</p> <p>持分比率 100%</p>
 <p>株式会社VOYAGE NEXUS 家事支援サービス「カジタク」のネット販売事業</p> <p>持分比率 100%</p>	 <p>株式会社VOYAGE VENTURES 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</p> <p>持分比率 100%</p>
 <p>株式会社cosoral インターネットを活用した子育て支援サービス「ポスリー」の運営</p> <p>持分比率 100%</p>	

2018年4月25日現在。

 <p>株式会社C-POT 出版社コンテンツを活用した事業開発</p> <p>持分比率 30.0%</p>	 <p>VENTENY PTE. LTD. 新興国における従業員向け レンディングサービス事業</p> <p>持分比率 37.2%</p>
 <p>カウンティアバンク株式会社 仮想通貨関連事業</p> <p>持分比率 39.0%</p>	 <p>株式会社ドゥ・ハウス 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</p> <p>持分比率 21.8%</p>
 <p>株式会社マーケティング アプリケーションズ オンラインマーケティング リサーチ事業</p> <p>持分比率 20.1%</p>	 <p>株式会社メディア・ヴァーグ 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</p> <p>持分比率 26.7%</p>
 <p>ログリー株式会社 ネイティブ広告プラットフォーム 「logly lift」の運営</p> <p>持分比率 22.6%</p>	

国内インターネット広告市場は順調に拡大 2017年は前年比15%増の1兆5,094億円に

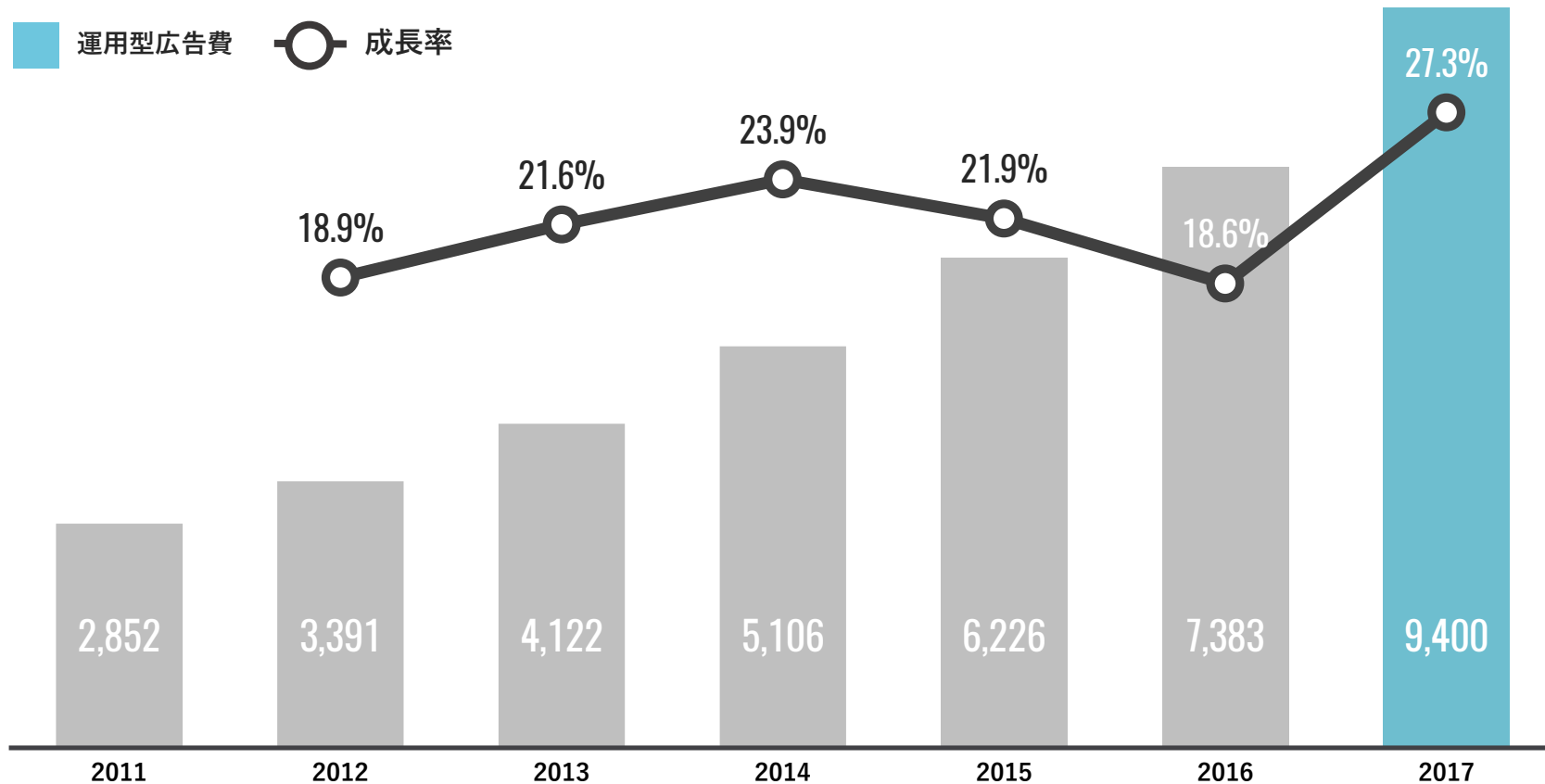
単位：億円



出所：株式会社電通「2017年 日本の広告費」より

運用型広告費は、前年比27.3%増の9,400億円に拡大

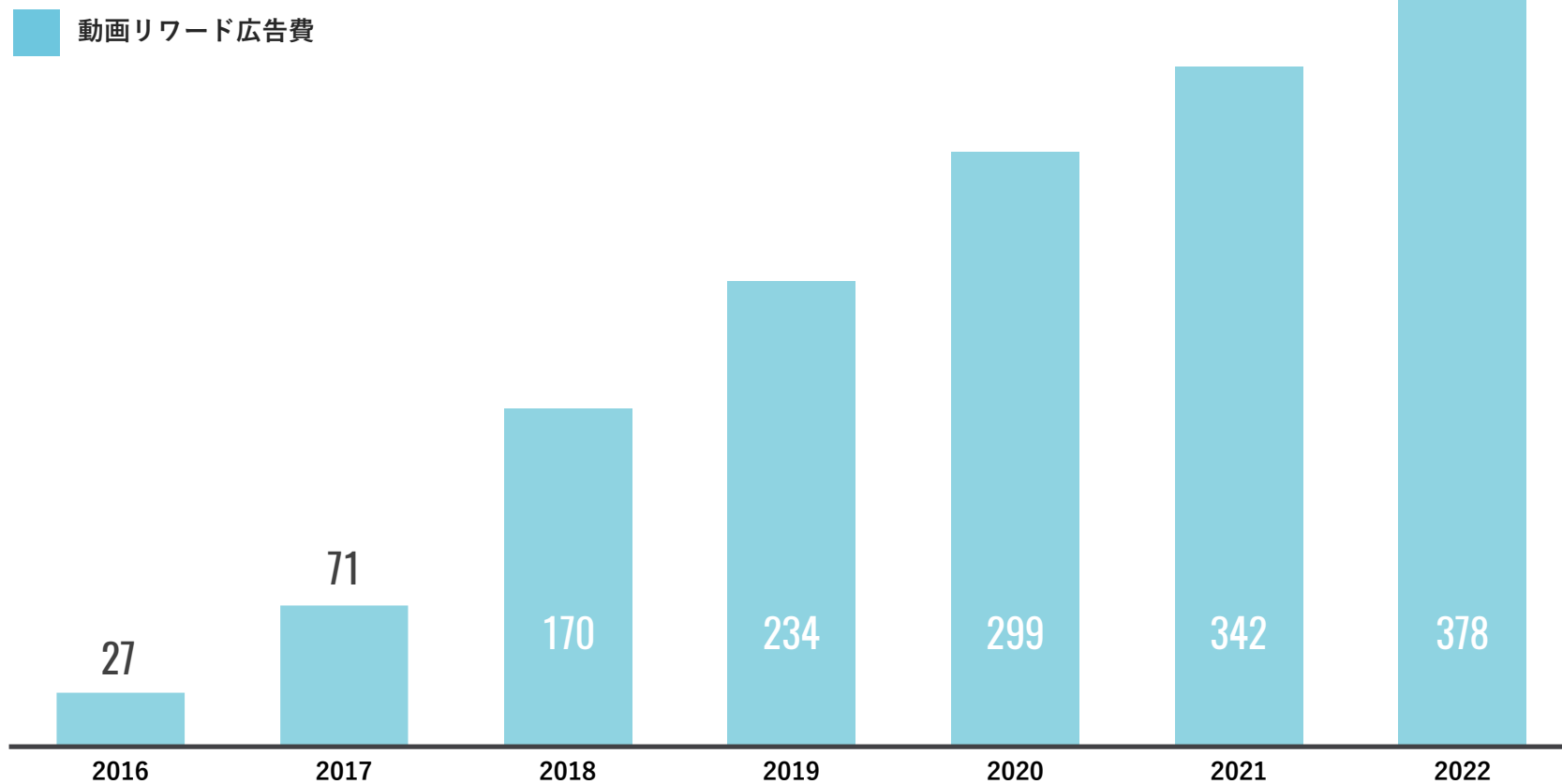
単位：億円



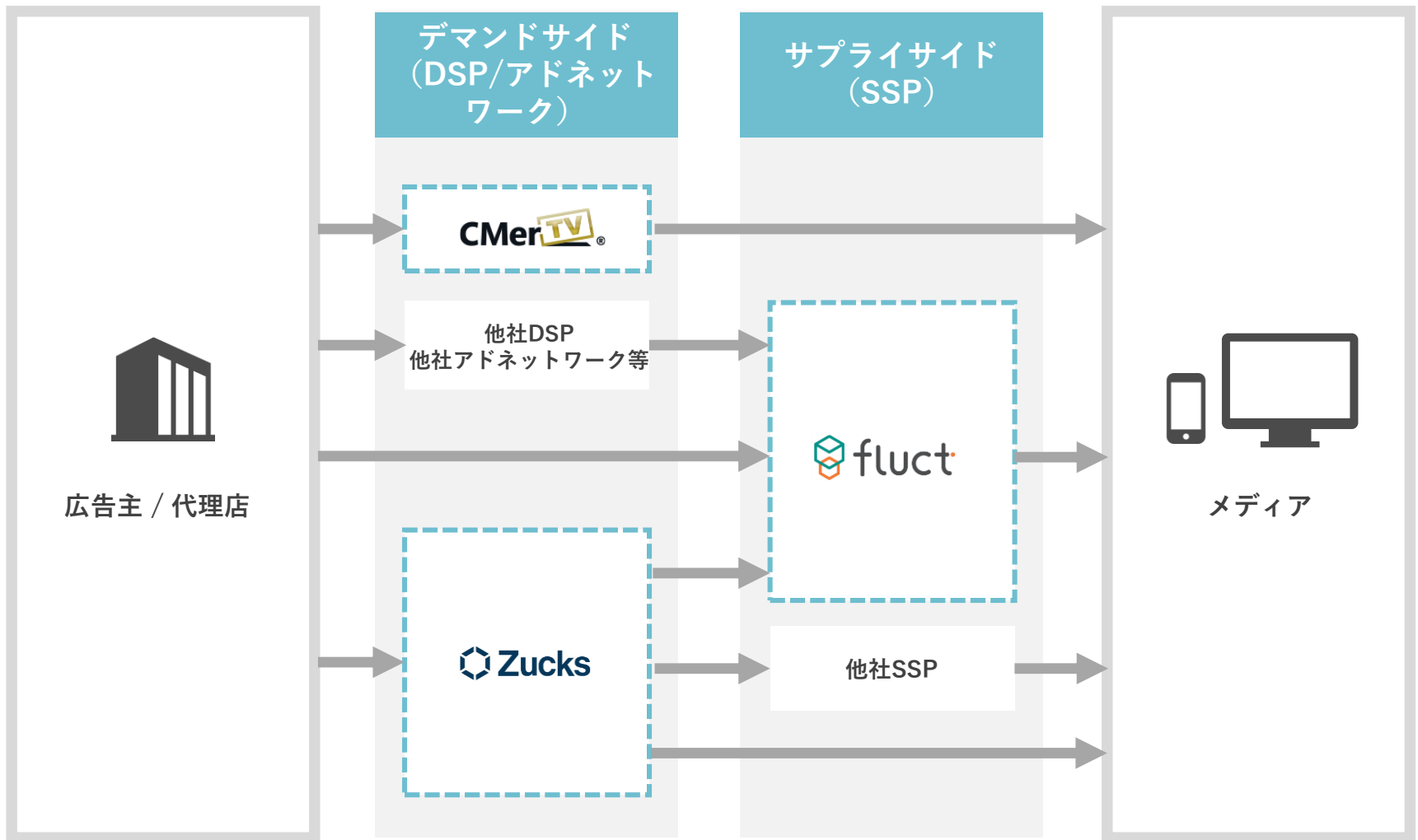
出所：株式会社電通「2017年 日本の広告費」より

動画リワード広告市場は、2022年に5倍強の378億円に 拡大する見通し

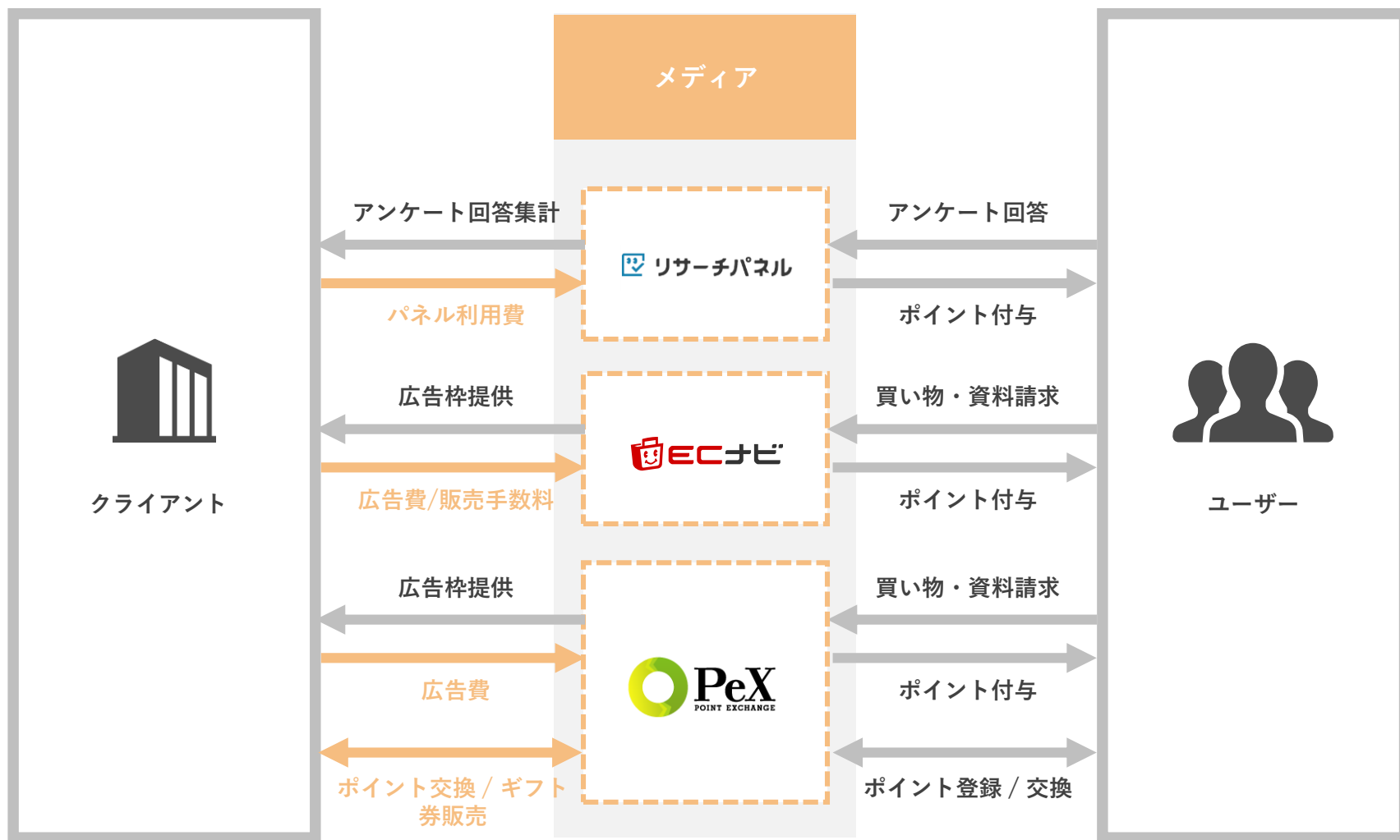
単位：億円



→ 広告費の流れ



→ お金の流れ



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。