

---

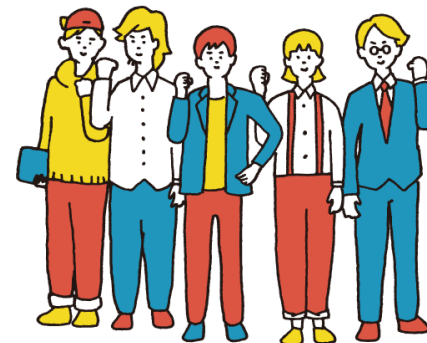
2020年3月期 第2四半期

# 決算説明資料

2019年10月31日



ユナイテッド株式会社  
(東証マザーズ：2497)



# ビジョン/ミッション

ビジョン

日本を代表するインターネット企業になる

ミッション

挑戦の連続によりあたらしい価値を創り出し、  
社会に貢献する

# ユナイテッドの事業構成

## アドテクノロジー 事業

A Deals

A Deals  
アプリ特化広告配信  
プラットフォーム

VidSpot

VidSpot  
動画広告配信  
プラットフォーム

Bypass

Bypass  
DSP

adstir

adstir  
SSP

HaiNa

HaiNa  
アドネットワーク

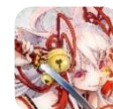
## ゲーム 事業



クラッシュフィーバー



CocoPPa Play



東京コンセプト



(株)トライフォート

## コンテンツ 事業

KIRAMEX

キラメックス(株)



フォッグ(株)



(株)アラン・プロダクツ

Smarprise

(株)Smarprise



トレイス(株)



(株)インターナショナル  
スポーツマーケティング



キャリアマーケット向けアプリ

## インベストメント 事業

UNITED

ユナイテッド(株)投資事業

VENTURE  
UNITED

ベンチャーユナイテッド(株)

# アジェンダ

1	2020年3月期第2四半期決算概要 .....	P3
2	2020年3月期第2四半期各事業の概況 .....	P8
3	業績予想について .....	P20
4	Appendix .....	P26

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また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。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

# 2020年3月期第2四半期累計ハイライト

## 連結業績

売上高 : 11,305百万円 (前年同期比△40%)  
営業利益 : 2,628百万円 (前年同期比△78%)

インベストメント事業除く※

売上高 : 7,101百万円 (前年同期比+22%)  
営業利益 : △1,250百万円 (前年同期比△564百万円)

### アドテクノロジー 事業

売上総利益率改善施策が奏功し、収益性改善

売上高 : 3,177百万円 (前年同期比+6%)  
営業利益 : 214百万円 (前年同期比+247百万円)

### ゲーム 事業

トライフォートの連結子会社化の影響による増収および新規タイトル不振による減益

売上高 : 1,196百万円 (前年同期比+50%)  
営業利益 : △622百万円 (前年同期比△701百万円)

### コンテンツ 事業

上半期まで先行投資を継続

売上高 : 2,767百万円 (前年同期比+35%)  
営業利益 : △329百万円 (前年同期比△331百万円)

### インベストメント 事業

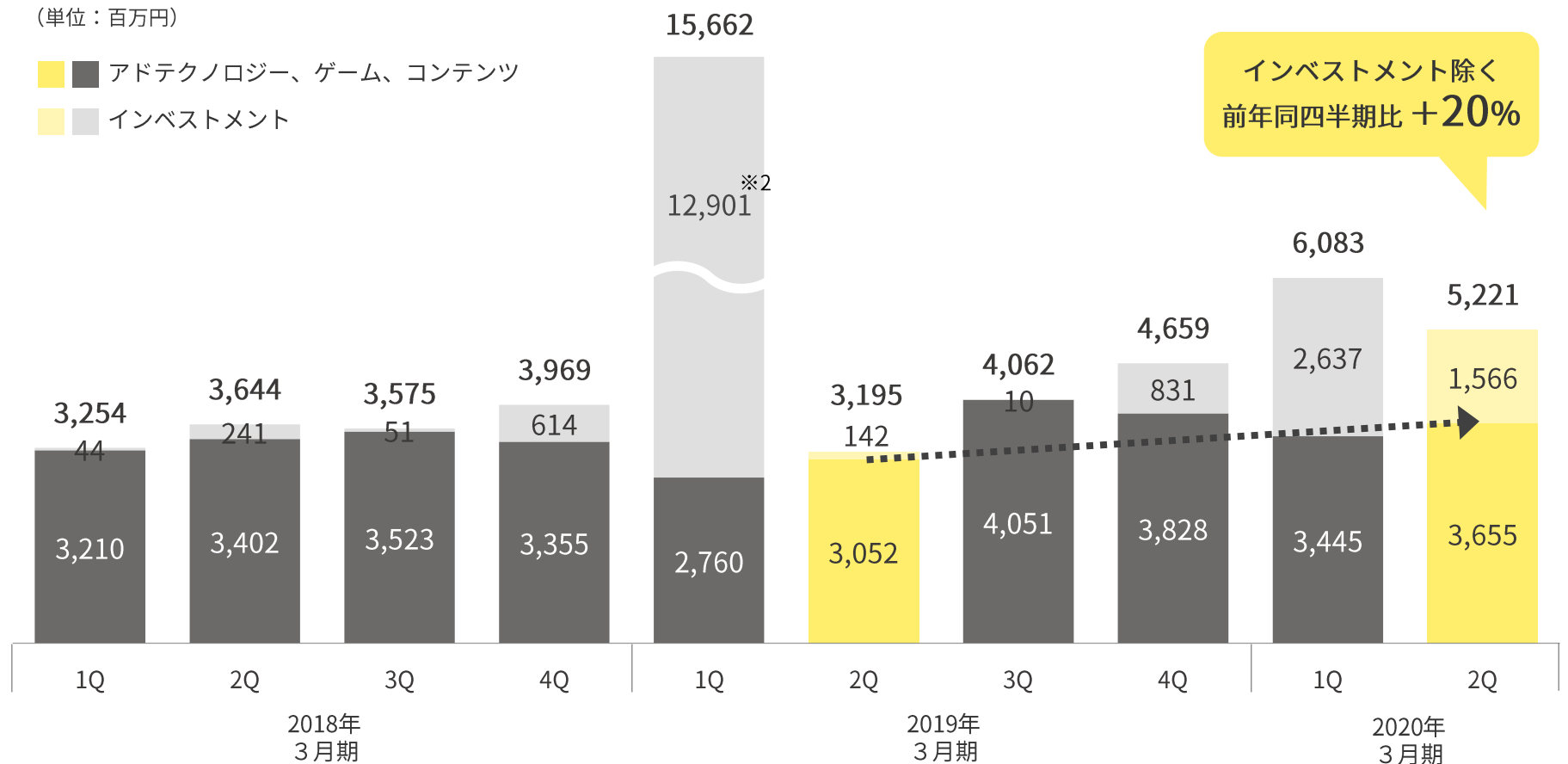
9月に上場した(株)サイバー・バズ株式を含む営業投資有価証券を売却

売上高 : 4,204百万円 (前年同期比△68%)  
営業利益 : 3,878百万円 (前年同期比△70%)

※：アドテクノロジー事業・ゲーム事業・コンテンツ事業・本社費・その他を合計したもの

# 連結売上高推移

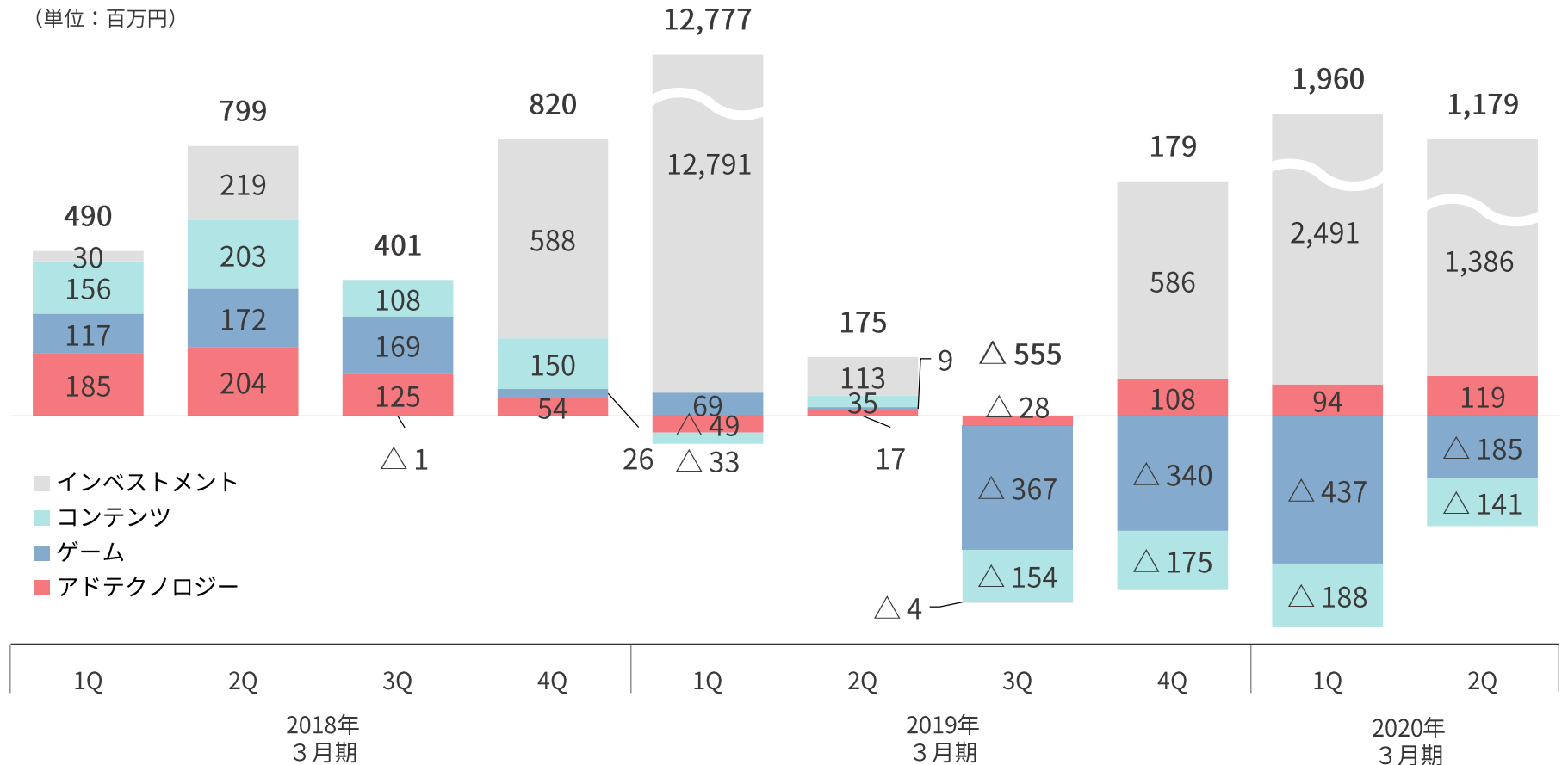
主に、連結子会社の増加により、インベストメント事業を除く<sup>※1</sup>と前年同四半期比+20%増収



# 事業別営業利益推移

中期経営計画上の「集中期」として事業の選択と集中を実施  
 ゲーム事業・コンテンツ事業の営業赤字は改善傾向  
 下半期以降は成長性・収益性が見込める事業の見極めをさらに推進

(単位：百万円)



注：アドテクノロジー事業・ゲーム事業・コンテンツ事業の営業利益の合計。本社費用その他を除く。

# 連結損益計算書

販管費は、連結子会社の増加に伴い、のれん償却費（前年同期比+383百万円）および人件費（同+84百万円）が増加したことにより、前年同期比+499百万円

	2019年3月期 上半期累計		2020年3月期 上半期累計		前年同期比	
		インベストメント除く		インベストメント除く		インベストメント除く
(単位：百万円)						
売上高	18,858	5,813	11,305	7,101	△ 40%	+22%
売上総利益	14,326	1,393	5,234	1,283	△ 63%	△ 8%
販売費及び一般管理費	2,106	2,078	2,606	2,533	+24%	+22%
のれん償却費	144	144	527	527	+266%	+266%
その他	1,962	1,934	2,078	2,006	+6%	+4%
営業利益	12,219	△ 685	2,628	△ 1,250	△ 78%	△ 564
営業外収益	3	3	5	5	+47%	+47%
営業外費用	17	17	55	55	+223%	+223%
経常利益	12,206	△ 698	2,578	△ 1,299	△ 79%	△ 600
特別利益	49	49	10	10	△ 80%	△ 80%
特別損失	374	374	193 <sup>※2</sup>	193	△ 48%	△ 48%
税金等調整前当期純利益	11,882	△ 1,023	2,395	△ 1,483	△ 80%	△ 460
当期純利益 <sup>※1</sup>	8,080	N/A	1,273	N/A	△ 84%	N/A

※1：「親会社株主に帰属する四半期純利益」を示す

※2：うちトライフォートのソフトウェア減損損失および支払負担金147百万円（第1四半期に計上）



# アジェンダ

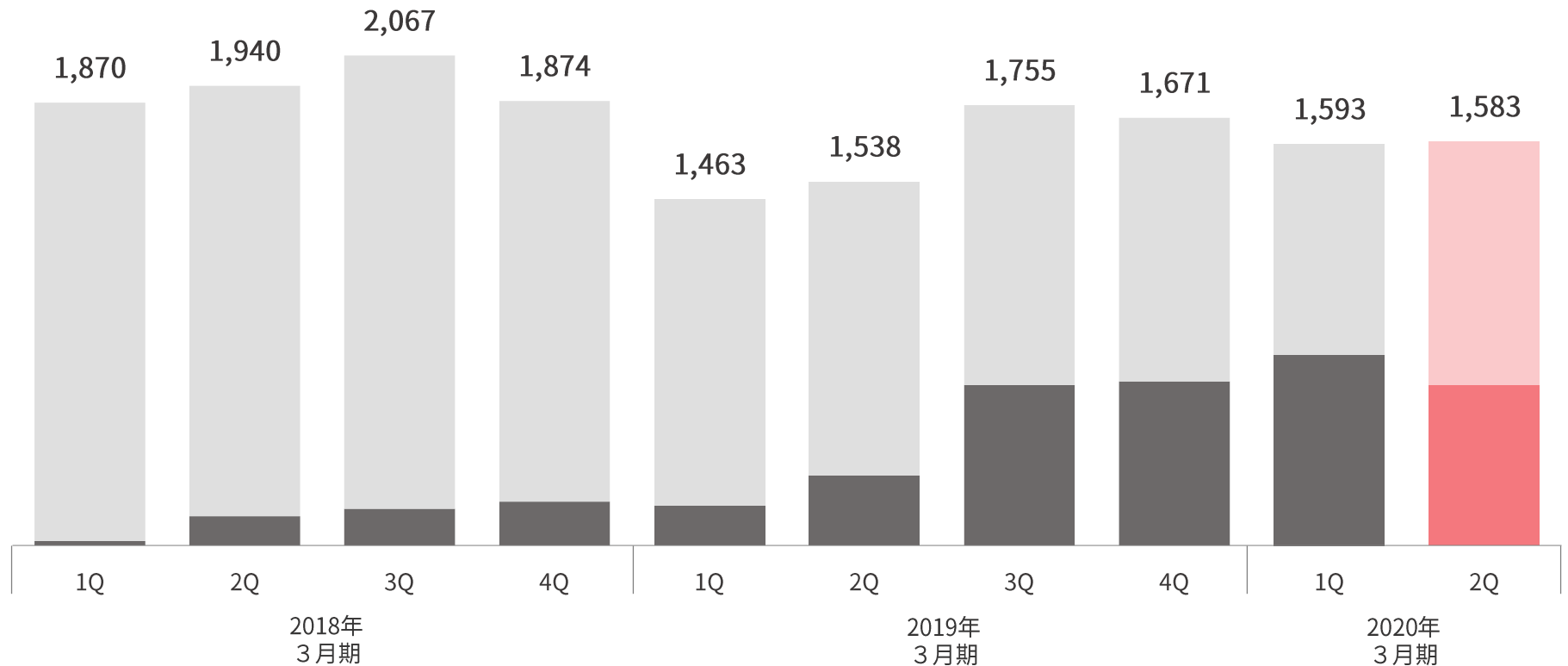
- 1 2020年3月期第2四半期決算概要 ..... P3
- 2 2020年3月期第2四半期各事業の概況 ..... P8
- 3 業績予想について ..... P20
- 4 Appendix ..... P26

# アドテクノロジー事業 売上高推移

アプリ広告領域は、主にゲーム広告主の予算縮小により、前四半期比減収  
ウェブ広告領域においては、プロダクト間の連携強化が奏功し、前四半期比増収

(単位：百万円)

■ ウェブ広告領域  
■ アプリ広告領域

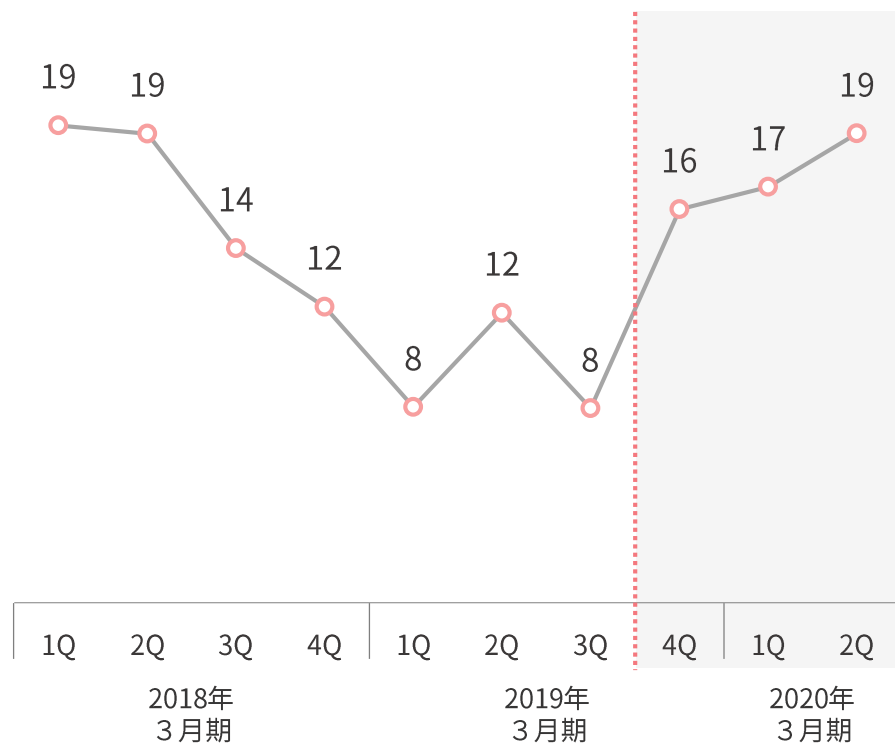


# アドテクノロジー事業 売上総利益率・営業利益推移

プロダクト間連携の強化および広告枠仕入管理の徹底により、売上総利益率の改善傾向が続き、営業利益は前年同四半期比+599%

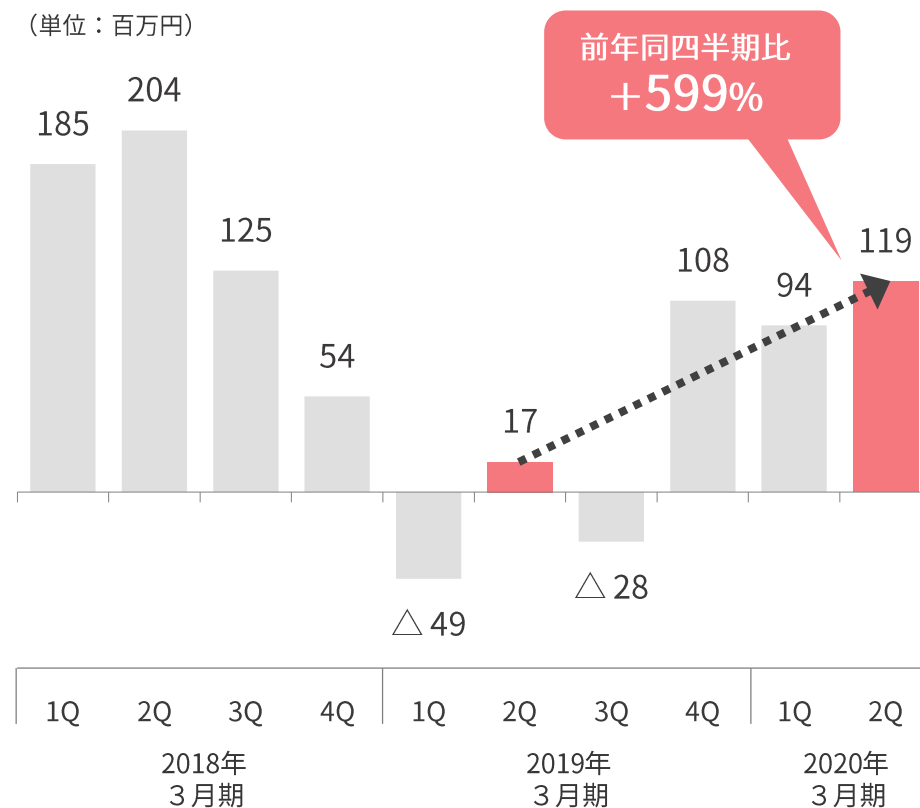
## 売上総利益率推移

(単位：%)



## 営業利益推移

(単位：百万円)



## アドテクノロジー事業 今後の方針

短期的には収益性を重視

中期的には、大手広告プラットフォームとの連携や新規プロダクト開発により収益拡大を目指す

### 短期

アプリ

収益性重視の運営へ移行

ウェブ

収益性改善施策を継続

### 中期

共通

既存領域で収益性を維持しつつ、  
大手広告プラットフォームとの連携  
および既存技術・ノウハウを活用した  
プロダクト開発により新規領域を開拓

大手広告プラットフォームと連携した広告配信や収益化支援サービスなど複数の取組みを開始

## ByteDance(株)運営の 「TikTok Audience Network」との接続を開始

(2019年7月18日プレスリリース)



「TikTok」へ配信されている広告を  
TikTok Audience Network経由で  
adstir導入アプリメディアへ配信が可能に



adstirを利用するメディアの収益向上に貢献

※ 「TikTok Audience Network」とは

ショートムービーアプリ「TikTok」や「BuzzVideo」を利用しているユーザーの行動データ等を活用した広告配信ができるサービス。

## Google提供の「AdMob」を活用した アプリメディア収益化支援サービスを開始

(2019年9月25日プレスリリース)



「AdMob」を活用したアプリメディア向け  
収益化支援サービスの提供事業者として認定

(サービス内容一例)

導入支援

運用サポート

収益拡大  
コンサルティング

※ 「AdMob (アドモブ)」とは

Googleが提供するアプリメディア向け収益管理サービス。  
アプリメディアが広告収益を最大化するうえでの最適な広告配信手段の提供を行っている。

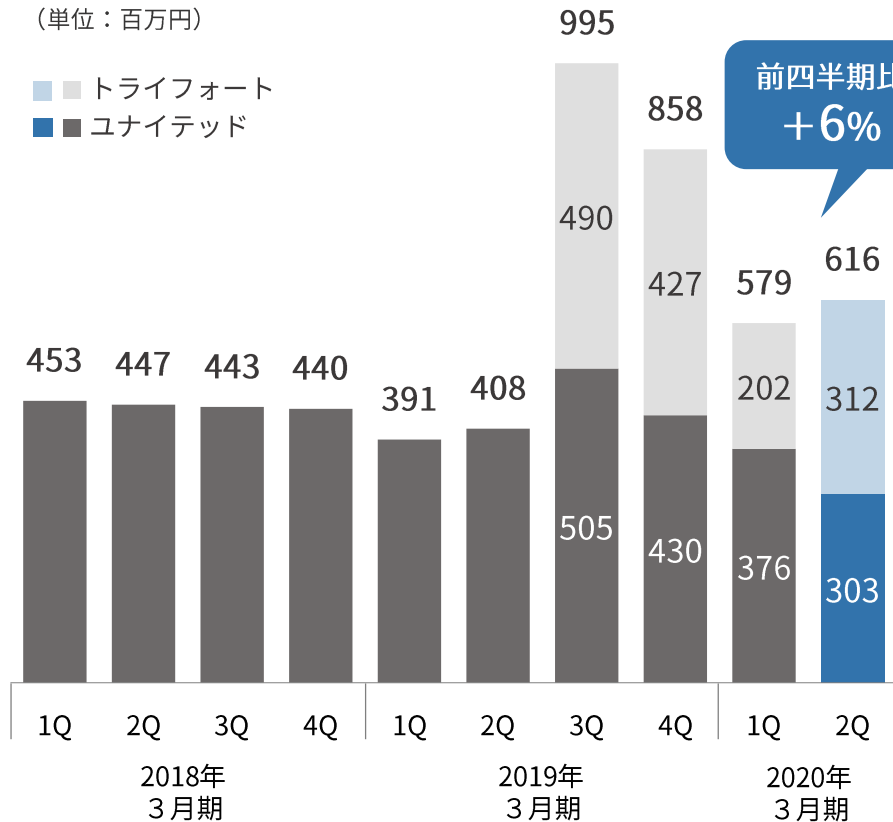
# ゲーム事業 売上高・のれん償却前営業利益推移

「東京コンセプト」の運営縮小によりユニテッドのゲームタイトルは減収  
 トライフォートが受託開発事業へ転換したことにより、赤字幅は前四半期比で大きく縮小

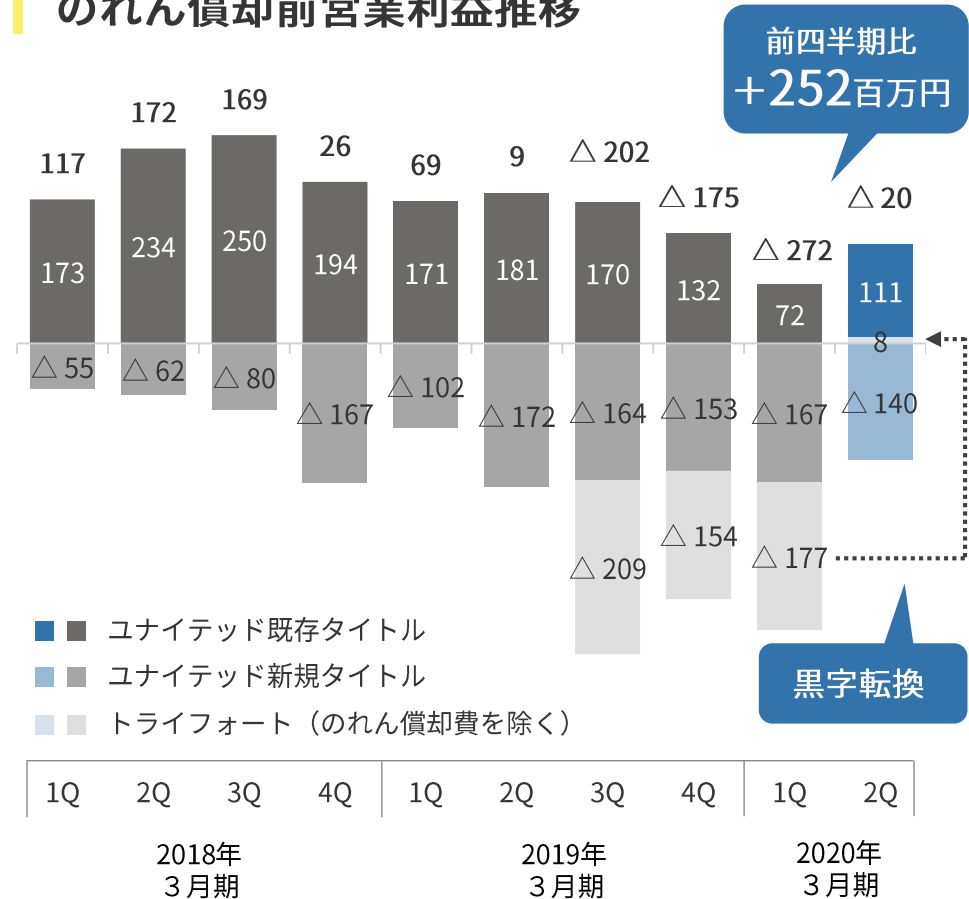
## 売上高推移

(単位：百万円)

- トライフォート
- ユニテッド



## のれん償却前営業利益推移



注：トライフォートの今期第2四半期ののれん償却費は164百万円

# ゲーム事業 今期の方針と第2四半期までの進捗

市場環境の変化を踏まえ、リスクを最小限に抑えた開発・運営方針に基づき各種施策を実施

## 今期の方針（第1四半期決算説明資料掲載内容）

ユナイテッド

- 東京コンセプトは運営コストを適正化
- 新規パイプラインは、タイトルを厳選の上、2019年内に1タイトルリリース予定
- 既存タイトルの収益性は維持

トライフォート

- 豊富なゲーム開発経験・ノウハウを活かし受託開発事業に注力

## 第2四半期までの進捗

- 東京コンセプトの収支状況を踏まえ事業譲渡を実施※
- 新規タイトルは当期中に1タイトルをリリース予定
- 既存タイトルの収益性は想定通り進捗

- 受託開発中心への事業転換により、のれん償却前営業利益が黒字化

※：2019年9月30日に株式会社スパークへ事業譲渡

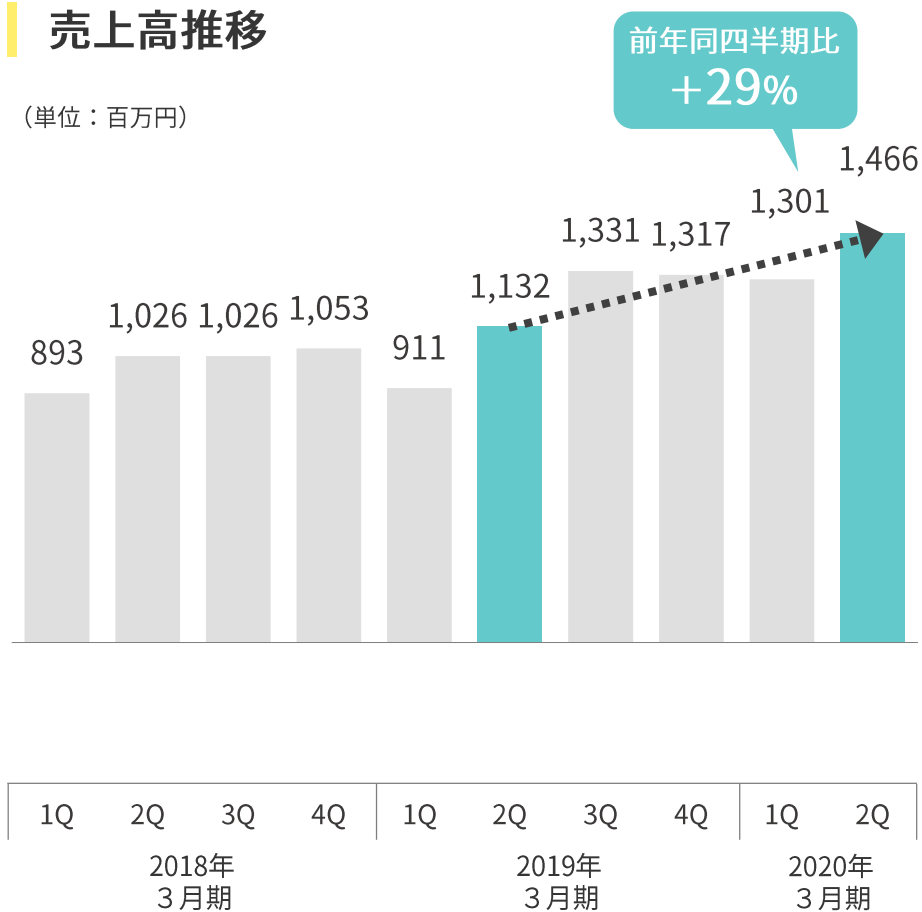
# コンテンツ事業 売上高・のれん償却前営業利益推移

上半期までは先行投資を継続

下半期以降は成長可能性の高い事業への集中的なリソース投下により、事業成長を加速

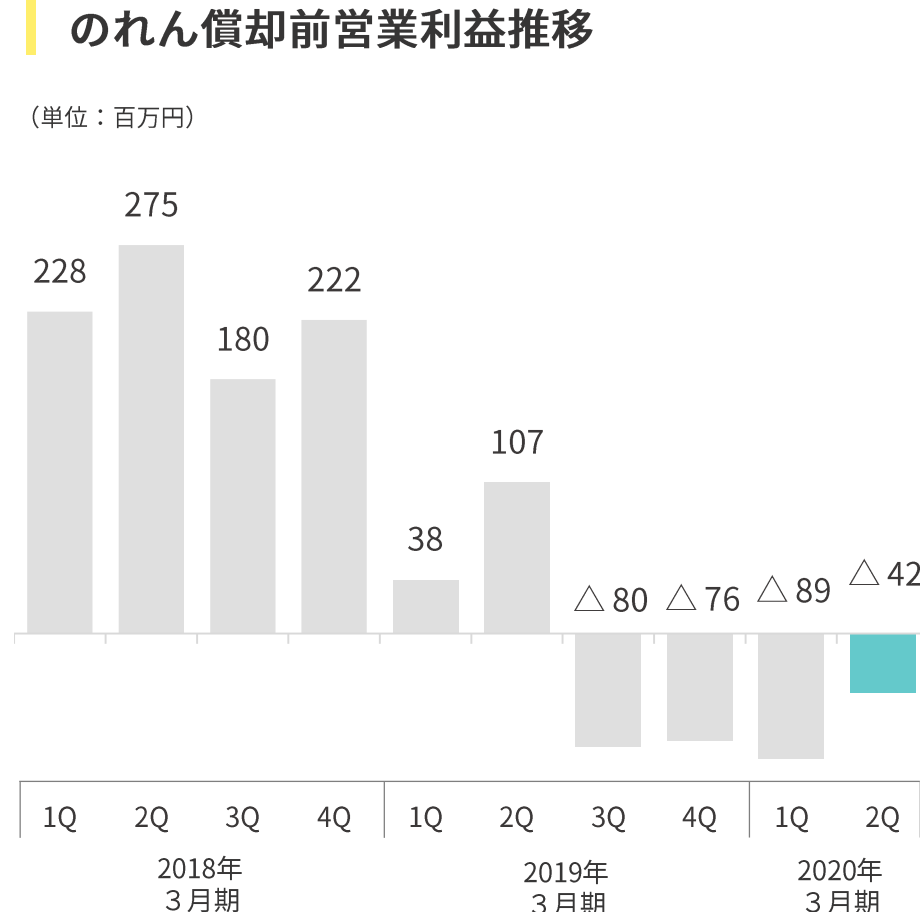
## 売上高推移

(単位：百万円)



## のれん償却前営業利益推移

(単位：百万円)



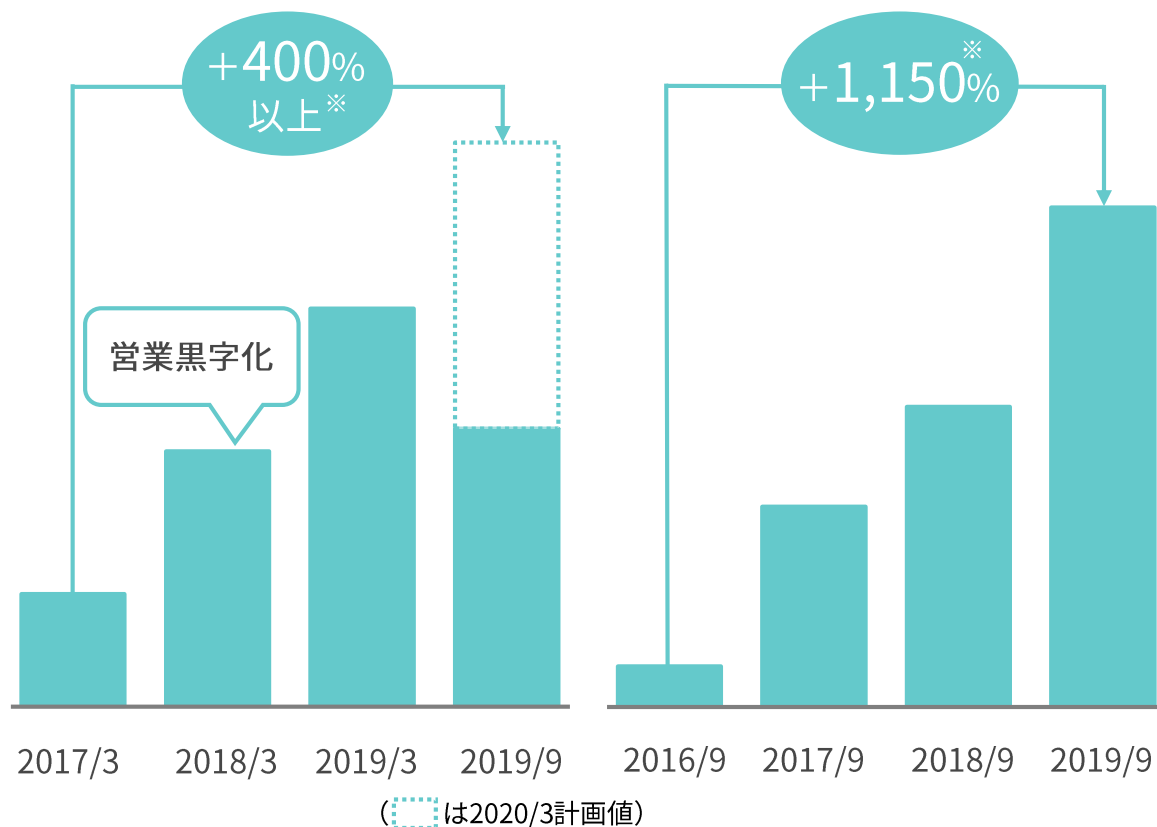
注：コンテンツ事業の今期第2四半期ののれん償却費は98百万円



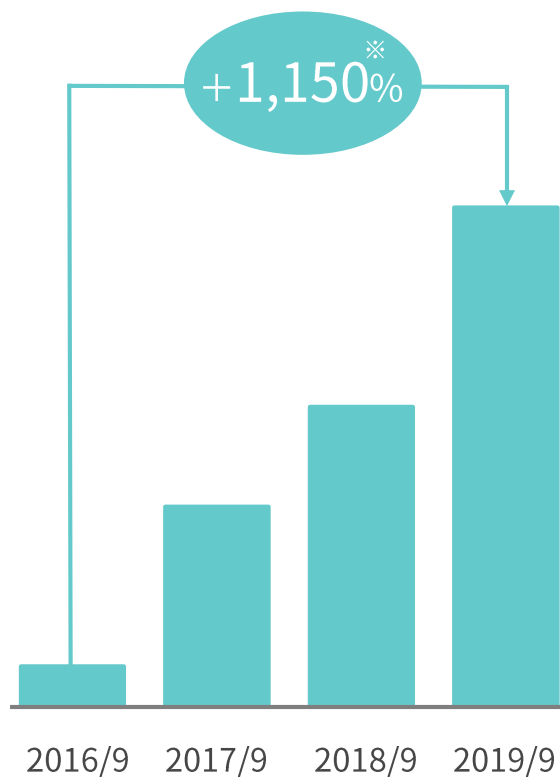
# コンテンツ事業 キラメックス(株) について

2016年4月の連結子会社化以降、プログラミングを学べるオンラインスクール「TechAcademy（テックアカデミー）」を中心に成長

## 売上高推移



## 受講生数推移



## 事業概要



プログラミングやアプリ開発を学べる  
オンラインスクール

- オンラインで完結する短期集中プログラムを提供
- 今後は、小中高生向けにもプログラミング学習コンテンツやプログラミング教室を展開

(社会人向けコース例)  
Webアプリケーションコース、Webデザインコース、  
はじめてのプログラミングコース、AIコース、  
ブロックチェーンコースなど

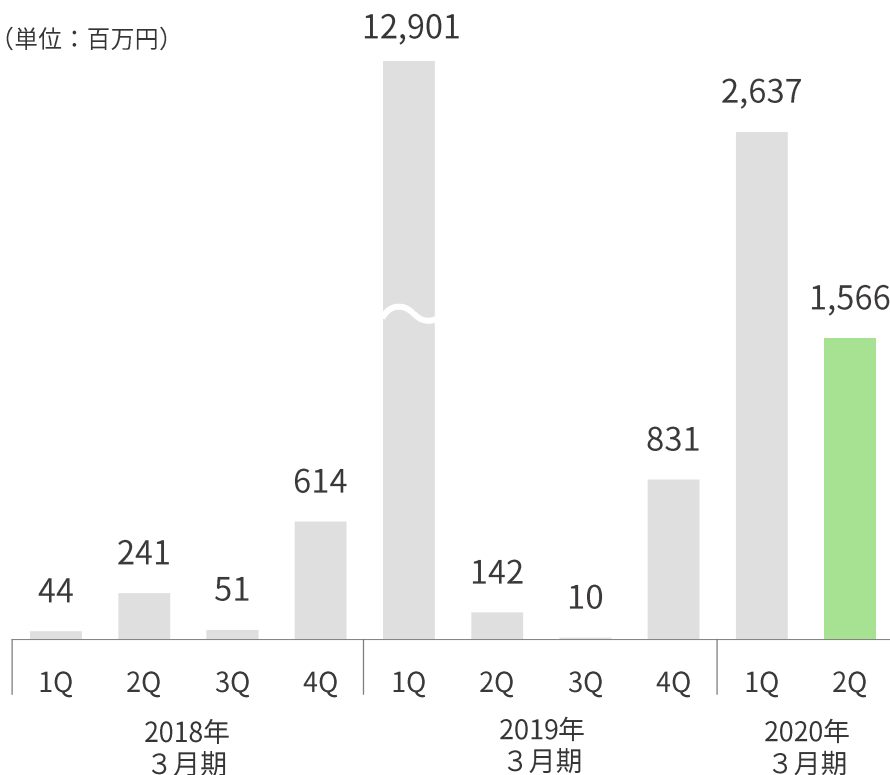
※：2017/3および2016/9時点を1とした場合の増加率を表す

# インベストメント事業 売上高推移・営業投資有価証券残高内訳

9月に上場したサイバー・バズおよびその他営業投資有価証券の売却により、  
 売上高1,566百万円を計上  
 第2四半期末の営業投資有価証券残高は28,853百万円<sup>※1、2</sup>

## 売上高推移

(単位：百万円)



## 営業投資有価証券残高内訳

	投資先	2019年9月末 貸借対照表計上額
上場株式	メルカリ ソーシャルワイヤー サイバー・バズ	約249億円
未上場株式	50社以上	約21億円
LP出資先	25本以上	約17億円

※1：うちメルカリ株式の営業投資有価証券残高は24,084百万円（株式保有割合は5.9%、2019年9月30日時点）

※2：未上場株式は投資簿価で評価、上場株式は時価評価

# インベストメント事業 (株)サイバー・バズの上場について

## 上場時売出と 継続保有状況

- 9月19日上場、公募時価総額7,869百万円
- 上場時売出しにより、売上高243百万円、営業利益145百万円を計上
- 第2四半期末の当社持分比率は3.9%、時価592百万円<sup>※1</sup>

## (株)サイバー・バズの概要

業績 <sup>※2</sup>	売上高 2,446百万円、経常利益 234百万円 (2018年9月期実績)
事業内容	インフルエンサーマーケティング、SNSアカウント運用、広告代理販売、インスタグラムを活用したマーケティング支援等

※1：サイバー・バズの第2四半期末時価総額は15,020百万円

※2：「新規上場申請のための有価証券報告書（Iの部）」より

# インベストメント事業 投資先ポートフォリオ

## 主な投資先スタートアップ

ポストIPO	シード～アーリー
ミドル～レイト	

## 主なLP出資先ファンド

# アジェンダ

- 1 2020年3月期第2四半期決算概要 ..... P3
- 2 2020年3月期第2四半期各事業の概況 ..... P8
- 3 業績予想について ..... P20
- 4 Appendix ..... P26

中期経営計画定量目標

2022年3月期のれん償却前営業利益

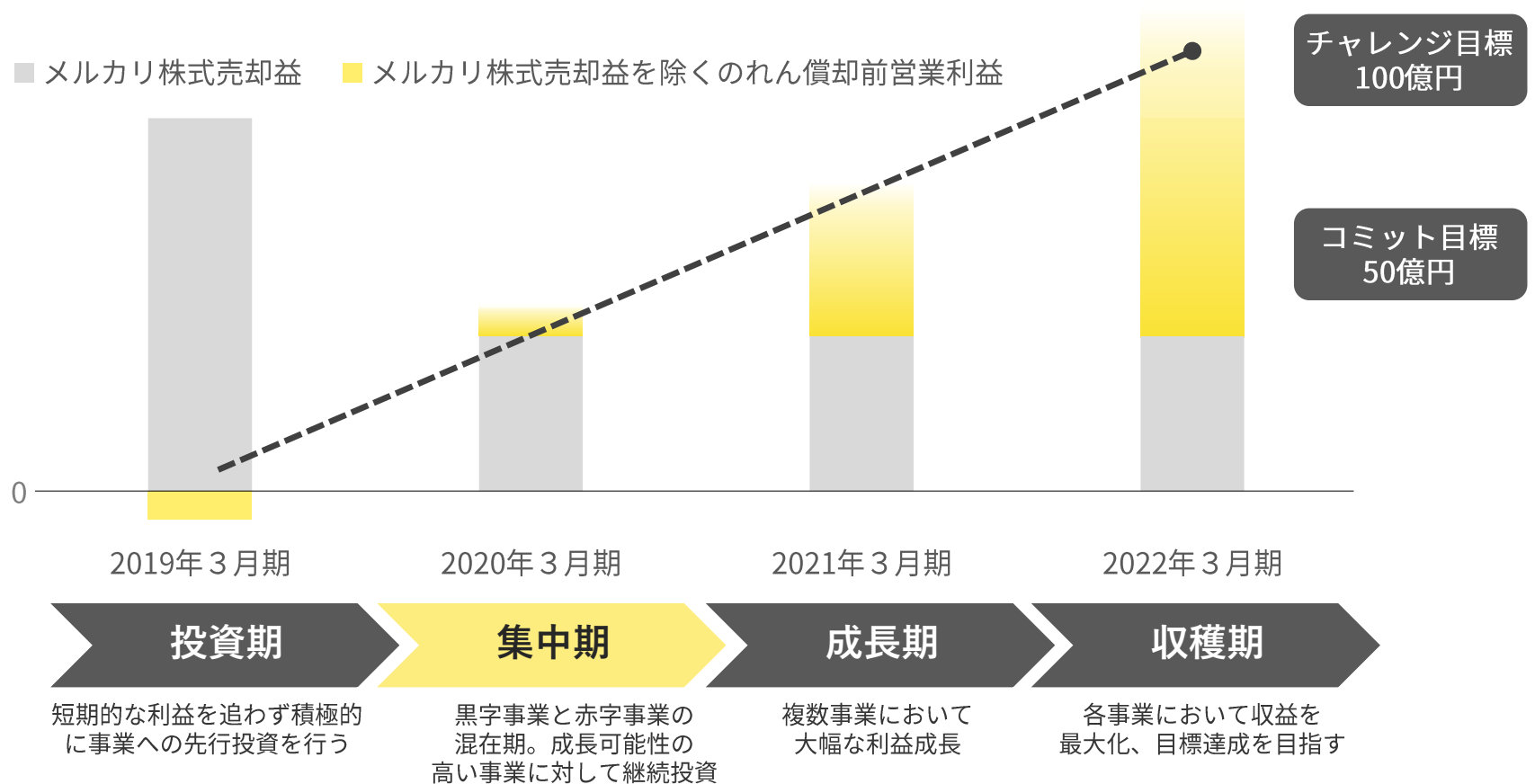
チャレンジ目標 100億円

コミット目標 50億円

(いずれもメルカリ株式の売却益を除く)

今期は、2022年3月期中期経営計画最終年度における営業利益目標額の達成に向けた「集中期」と位置付け、成長の見込める事業を見極めた上で投資を継続

### 営業利益推移イメージ



### 事業運営方針

- 成長性・収益性の高い事業を選別し、集中的に経営資源を投下
- 不採算事業については抜本的な対策を実施



成長事業の不確定要素が多いことに加え、  
不採算事業への対策による影響額の算定が困難であるため、  
現時点では、通期連結業績予想については非開示



## 2020年3月期 中間配当について

連結配当性向20%の方針に基づき中間配当実施

配当の内訳				
	2020年3月期		前年実績（2019年3月期）	
	中間	期末（予想）	中間	期末
基準日	2019年9月30日	2020年3月31日	2018年9月30日	2019年3月31日
1株当たり 配当金（半期）	11円	未定	24円	37円
配当金総額 （半期）	245百万円	-	552百万円	852百万円
配当性向 （年間）	20%（予定）		20%	

## 2020年3月期 各事業の見通し

### 連結

- 営業利益50億円以上を目指す
- インベストメント事業を除き前期比増収増益を計画
- 不採算事業への抜本的な対策

### アドテクノロジー 事業

- 収益性改善を図り、前期比増収増益を見込む

### ゲーム 事業

- 既存タイトルの収益性維持、トライフォートの事業方針転換により当期中の四半期黒字化を目指す

### コンテンツ 事業

- 成長性の高い事業については経営資源の投下を継続

### インベストメント 事業

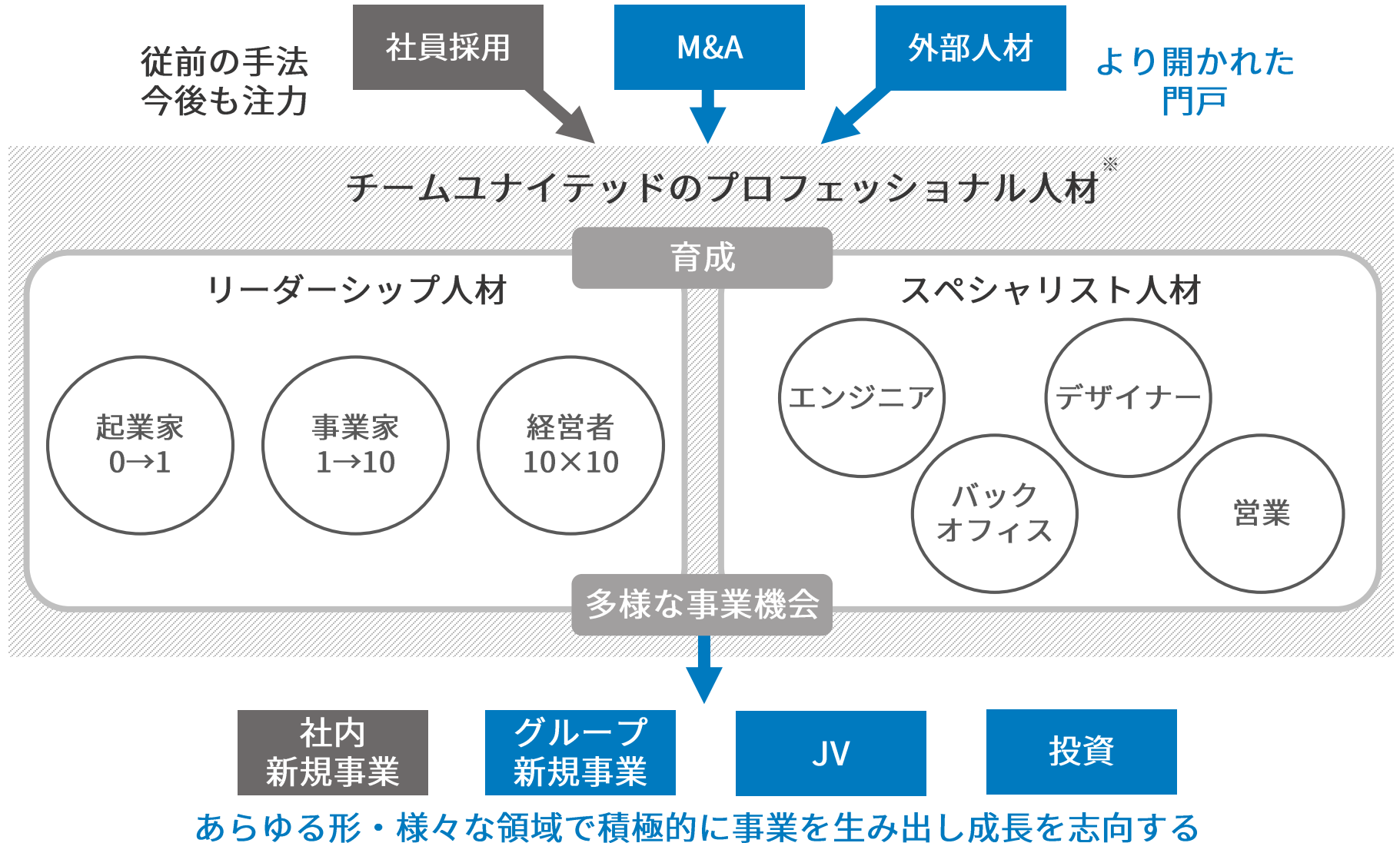
- 営業投資有価証券の売却継続、新規投資も引き続き実施

# アジェンダ

- 1 2020年3月期第2四半期決算概要 ..... P3
- 2 2020年3月期第2四半期各事業の概況 ..... P8
- 3 業績予想について ..... P20
- 4 Appendix ..... P26

優秀な人材が集まり  
成長できる仕組み

事業が連続的に生まれ  
成長する仕組み



※：当資料内では、リーダーシップ人材とスペシャリスト人材を併せてプロフェッショナル人材としています

主な重点戦略項目

**M&Aの積極化**

**新規事業創出の強化**

**既存事業の成長加速**

本中期経営計画期間において、UNITED2.0のスローガンのもと  
上記3点に対して徹底的に投資を行い、非連続な成長を遂げる

## 第2四半期連結損益計算書

(単位：百万円)	2019年3月期 第2四半期 (前年同四半期)	2020年3月期 第1四半期 (前四半期)	2020年3月期 第2四半期	増減	
				前年同四半期比	前四半期比
売上高	3,195	6,083	5,221	+63%	△14%
アドテクノロジー事業	1,538	1,593	1,583	+3%	△1%
ゲーム事業	408	579	616	+51%	+6%
コンテンツ事業	1,132	1,301	1,466	+29%	+13%
インベストメント事業	142	2,637	1,566	+997%	△41%
その他	△26	△28	△10	+15	+18
売上総利益	864	3,020	2,213	+156%	△27%
アドテクノロジー事業	180	268	300	+66%	+12%
ゲーム事業	100	△84	132	+32%	+216
コンテンツ事業	462	316	345	△25%	+9%
インベストメント事業	127	2,515	1,434	+1,024%	△43%
その他	△6	4	-	+6	△4
販売費及び一般管理費	994	1,326	1,279	+29%	△4%
営業利益	△129	1,694	933	+1,063	△45%
アドテクノロジー事業	17	94	119	+599%	+27%
ゲーム事業	9	△437	△185	△194	+252
コンテンツ事業	35	△188	△141	△177	+46
インベストメント事業	113	2,491	1,386	+1,118%	△44%
その他	△305	△266	△245	+59	+21
経常利益	△136	1,662	915	+1,052	△45%
当期純利益 <sup>※</sup>	△237	764	508	+745	△33%

※：「親会社株主に帰属する四半期純利益」を示す

# 連結貸借対照表

(単位：百万円)	前期末 (2019年3月末)	当四半期末 (2019年9月末)	前期末差額
流動資産	51,204	38,064	△ 13,139
現預金	8,822	6,725	△ 2,096 <sup>※1</sup>
営業投資有価証券	39,190	28,853	△ 10,337 <sup>※2</sup>
固定資産	6,026	5,282	△ 743
のれん	4,125	3,598	△ 527
資産合計	57,230	43,347	△ 13,882
流動負債	6,595	3,121	△ 3,474
固定負債	10,533	7,984	△ 2,549
繰延税金負債	10,198	7,544	△ 2,654 <sup>※2</sup>
負債合計	17,129	11,105	△ 6,023
純資産	40,100	32,241	△ 7,858
その他有価証券評価差額金	24,501	17,293	△ 7,208 <sup>※2</sup>

※1：うち2019年3月・4月・9月に行った営業投資有価証券売却+4,844百万円、左記以外の営業キャッシュ・フロー（法人税等支払を除く）△1,087百万円、法人税等支払△3,711百万円、自己株式取得△992百万円、期末配当金支払△849百万円、連結子会社の連結除外の影響△309百万円

※2：上場営業投資有価証券の時価評価および売却による影響は以下のとおり  
営業投資有価証券△10,523百万円、繰延税金負債△3,184百万円、その他有価証券評価差額金△7,216百万円

# 連結キャッシュフロー計算書

	2019年3月期 第2四半期連結累計期間	2020年3月期 第2四半期連結累計期間	前年同期差額
営業活動によるキャッシュ・フロー	11,554 <sup>※1</sup>	44	△ 11,509
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 381	△ 377	+4
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 572	△ 1,760 <sup>※2</sup>	△ 1,188
現金及び現金同等物の期末残高	16,186	6,725	△ 9,460

※1：うち投資先の上場に伴う営業投資有価証券の売却 12,892百万円

※2：うち自己株式取得による支出△992百万円、期末配当金支払△849百万円

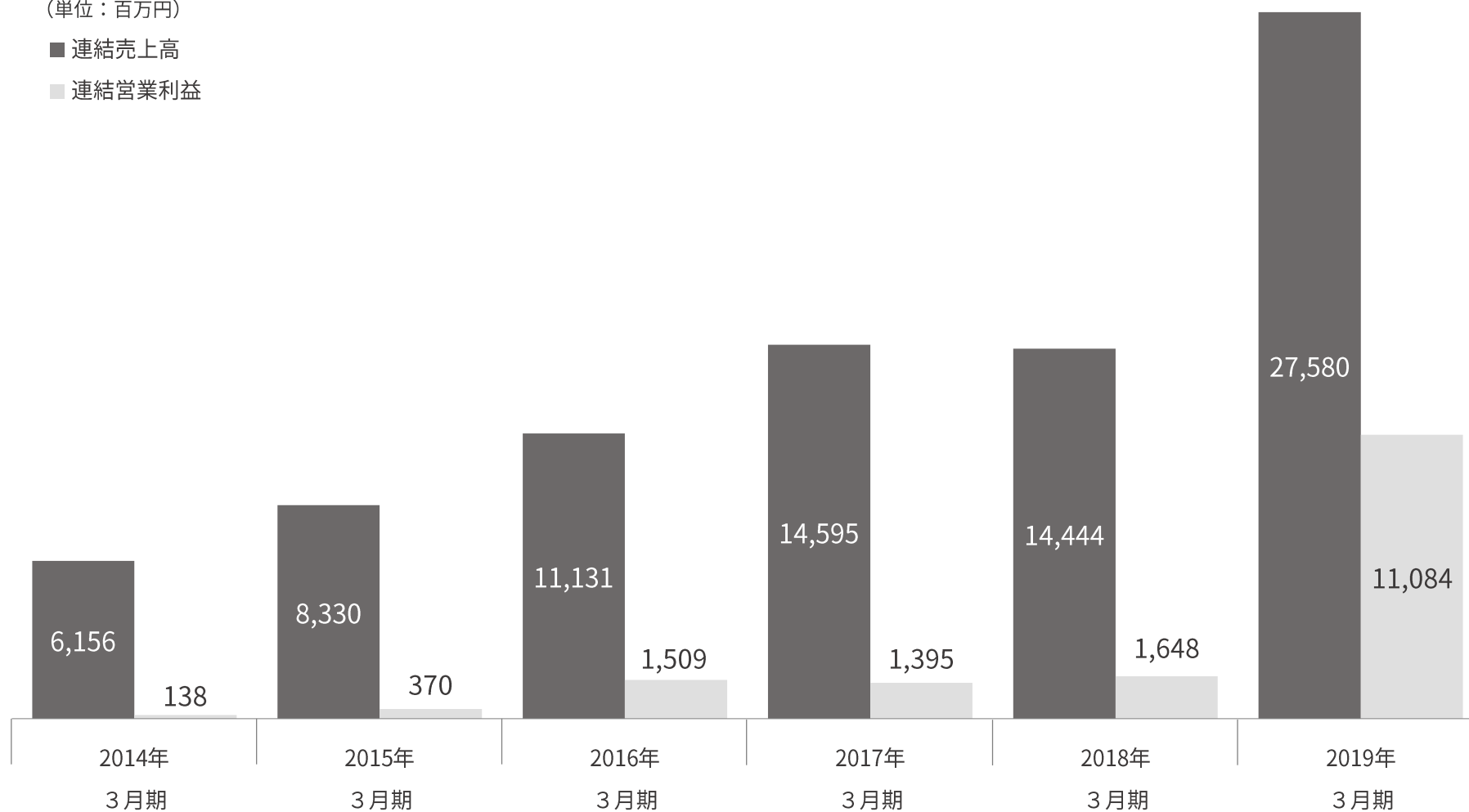


# 過年度通期連結売上高・営業利益推移

(単位：百万円)

■ 連結売上高

■ 連結営業利益



# アドテクノロジー事業 プロダクト紹介

	プロダクト	概要
アプリ広告 領域	 A Deals (アディールズ)	アプリインストール広告のROIを最適化する 統合管理プラットフォーム
	 VidSpot (ビッドスポット)	多彩な動画広告フォーマットに対応した モバイル動画広告プラットフォーム
ウェブ広告 領域	 Bypass (バイパス)	スマートフォン特化型DSP
	 adstir (アドステア)	スマートフォン特化型SSP
	 Haina (ハイナ)	広告効果最適化アドネットワーク

## コンテンツ事業 グループ会社紹介



KIRAMEX

キラメックス(株)

オンラインでプログラミングを  
学べる「TechAcademy」を運営



Smarprise

(株)Smarprise

課金ゲームユーザー向けメディアや  
VTuber等の企画・運営



Fogg

フォッグ(株)

アーティストの活動支援ができる  
サービス「CHEERZ」等を運営



ISM  
INTERNATIONAL SPORTS MARKETING Co., Ltd

(株)インターナショナル  
スポーツマーケティング

スポーツに関わるWebサイト制作や  
メディアの企画・開発



ALAN  
PRODUCTS

(株)アラン・プロダクツ

複数のメディア事業や新規事業を  
展開



TREiS

トレイス(株)

懸賞・プレゼントサイト  
「ドリームメール」の企画・運営

# 人員推移表

(単位：人)

- 臨時社員
- その他の正社員（インベストメント及び本社部門）
- コンテンツ 正社員
- ゲーム 正社員
- アドテクノロジー 正社員
- 役員（単体取締役及び監査役、社外役員含む）

