
2020年3月期 通期

決算説明資料

2020年5月8日



ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)



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

アジェンダ

1	2020年3月期通期 決算概要	P2
2	2020年3月期通期 各事業の概況	P9
3	2021年3月期について	P16
4	Appendix	P25

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月期通期業績 ハイライト

連結業績

売上高 : 20,911百万円 (前期比△24%)
営業利益 : 5,101百万円 (前期比△54%)

インベストメント事業除く

売上高 : 13,836百万円 (前期比+1%)
営業利益 : △1,448百万円 (前期比+955百万円)^{*}

事業別内訳

アドテクノロジー
事業

売上高 : 6,307百万円 (前期比△2%)
営業利益 : 599百万円 (前期比+1,146%)

ゲーム
事業

売上高 : 2,529百万円 (前期比△5%)
営業利益 : △630百万円 (前期比△1百万円)

コンテンツ
事業

売上高 : 5,051百万円 (前期比+8%)
営業利益 : △404百万円 (前期比△75百万円)

インベストメント
事業

売上高 : 7,075百万円 (前期比△49%)
営業利益 : 6,549百万円 (前期比△51%)

※：うち、2019年4月に全保有株式を譲渡済であるコイネージ(株)の2019年3月期累計営業損失285百万円

注力領域の絞り込み

中期経営計画における「集中期」として事業ポートフォリオの整理を実施し、今後の成長に向けた注力領域の絞り込みを完了

注力領域の絞り込み

成長期待事業	収益期待事業
DXプラットフォーム事業 (キラメックス(株)、(株)ブリューアス)	アドテクノロジー事業
インベストメント事業	コンテンツ事業

事業ポートフォリオの整理

ゲーム事業

- ・(株)トライフォート : 会社分割し、ゲーム事業を創業者へ譲渡
- ・ユナイテッド(株) : 新規タイトル開発中止、CocoPPa Dolls[※] 撤退

コンテンツ事業

- ・(株)アラン・プロダクツ : 全事業を終了し、清算
- ・(株)ラップス : 創業者へ譲渡
- ・(株)Smarprise : (株)ゲームエイト (株)Gunosy子会社) へ譲渡

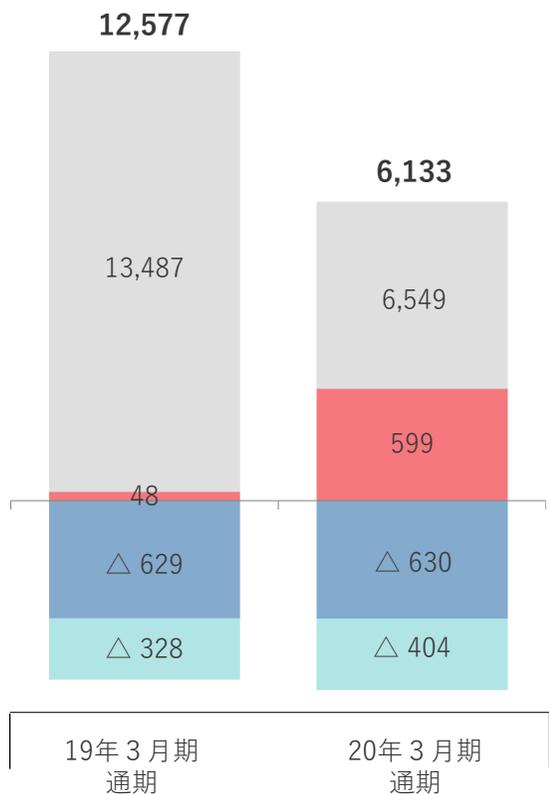
※：2020年1月リリースのユナイテッド(株)ゲームタイトル

事業別営業利益推移

アドテクノロジー事業は、売上総利益率改善により前期比+551百万円
 ゲーム事業およびコンテンツ事業は、第3四半期までに実施した事業ポートフォリオの整理により、
 第4四半期に黒字転換

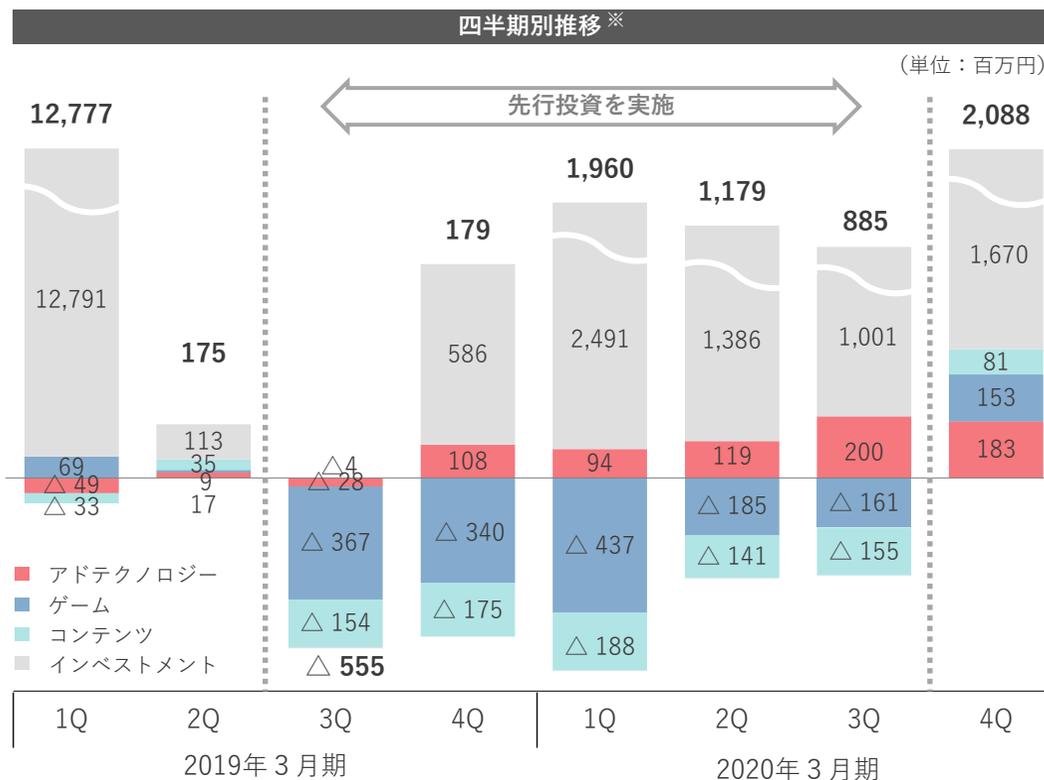
年度別推移*

(単位：百万円)



四半期別推移*

(単位：百万円)



※：本社費用を除く事業別営業利益

連結損益計算書

第3四半期に実施した事業ポートフォリオの整理等による特別損益△3,552百万円^{※1}計上により、当期純利益1,403百万円

(単位：百万円)	2019年3月期 通期累計	2020年3月期 通期累計	前期比
売上高	27,580	20,911	△ 24%
売上総利益	16,074	9,780	△ 39%
販売費及び一般管理費	4,989	4,679	△ 6%
のれん償却費	647	820	+27%
その他	4,342	3,859	△ 11%
営業利益	11,084	5,101	△ 54%
営業外収益	8	48	+485%
営業外費用	33	38	+12%
経常利益	11,058	5,111	△ 54%
特別利益	50	89	+77%
特別損失	760	3,641	+379%
税金等調整前当期純利益	10,348	1,558	△ 85%
法人税等合計額	3,339	154	△ 95%
当期純利益 ^{※2}	7,008	1,403	△ 80%

※1：主な内訳は、事業ポートフォリオ整理 △3,245百万円、
(株)トライフォート ソフトウェア減損損失および支払負担金△147百万円、オフィス移転費用 △124百万円

※2：「親会社株主に帰属する当期純利益」を示す

事業ポートフォリオ整理による影響額

事業ポートフォリオ整理に伴うのれん減損や売却損失等により、特別損益△3,245百万円、税効果額1,811百万円を計上し、当期純利益への影響は△1,433百万円

対象事業	実施内容	業績影響		
		特別損益	税効果	特別損益+税効果
(株)ライフオート (ゲーム事業)	<ul style="list-style-type: none"> 再編前はアプリ受託開発事業、ゲーム事業を運営 会社分割により、アプリ受託開発事業を分社化、当新設会社である(株)ブリューアスの全株式を(株)ライフオートより譲受 上記分割後の(株)ライフオート保有株式は同社創業者へ譲渡 	△2,609百万円	1,811百万円	△1,433百万円
(株)アラン・プロダクツ (株)ラップス (コンテンツ事業)	<ul style="list-style-type: none"> 事業環境の変化等を踏まえ(株)アラン・プロダクツ全事業を終了し、会社清算 子会社(株)ラップスの株式は同社創業者へ譲渡 	△711百万円		
(株)Smarprise (コンテンツ事業)	(株)ゲームエイトへ全株式を譲渡	+75百万円		

2020年3月期 期末配当について

連結配当性向20%の方針に基づき、期末配当は2円、年間配当は13円を予定

配当の内訳				
	2019年3月期		2020年3月期	
	中間	期末	中間	期末
基準日	2018年9月30日	2019年3月31日	2019年9月30日	2020年3月31日
1株当たり 配当金(半期)	24.0円	37.0円	11.0円	2.0円
1株当たり 配当金(年間)	61.0円		13.0円	
配当性向 (年間)	20.0%		20.8%	

アジェンダ

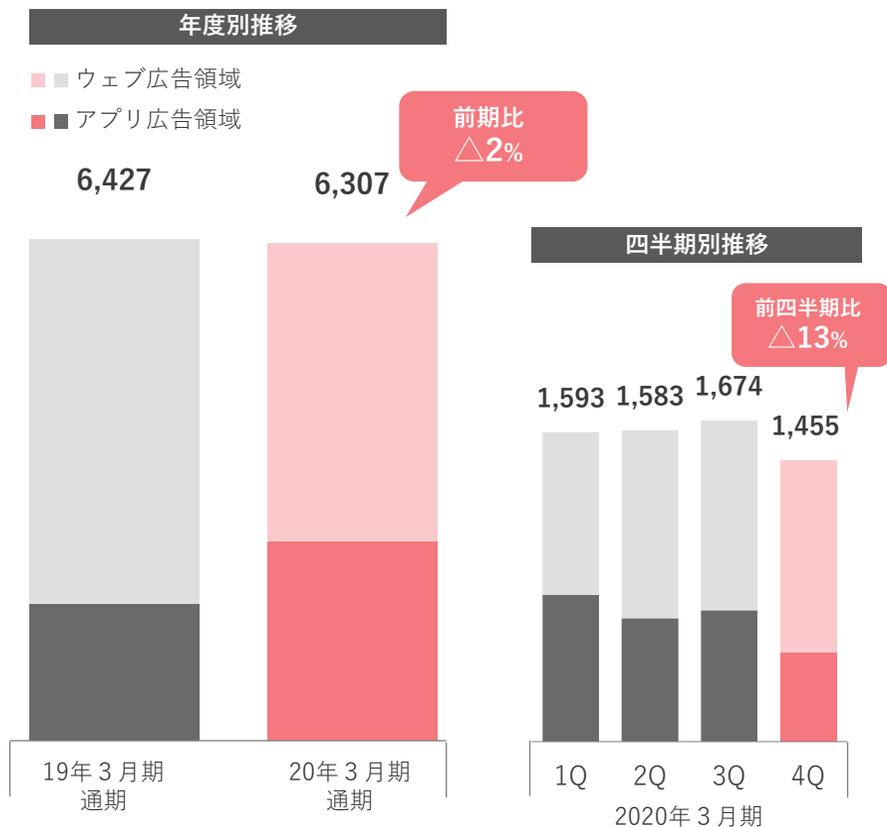
1	2020年3月期通期 決算概要	P2
2	2020年3月期通期 各事業の概況	P9
3	2021年3月期について	P16
4	Appendix	P25

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。

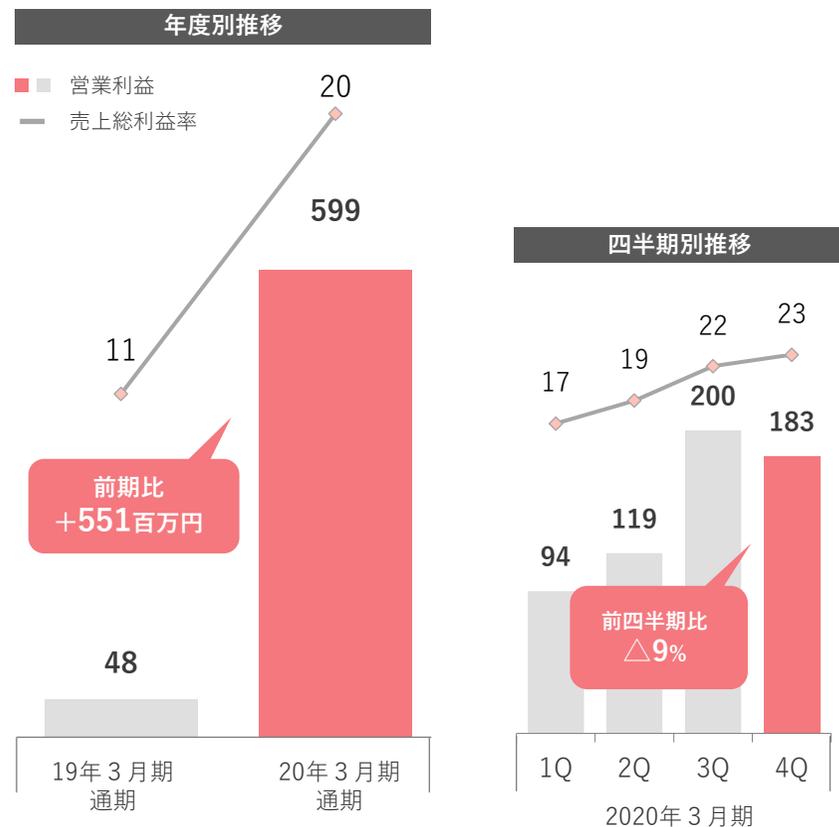
アドテクノロジー事業 売上高・営業利益推移

収益性重視の運営により、営業利益前期比+551百万円
事業運営の効率化および広告仕入枠管理の徹底により、売上総利益率の改善が継続

売上高推移 (単位：百万円)



営業利益推移 (単位：百万円)

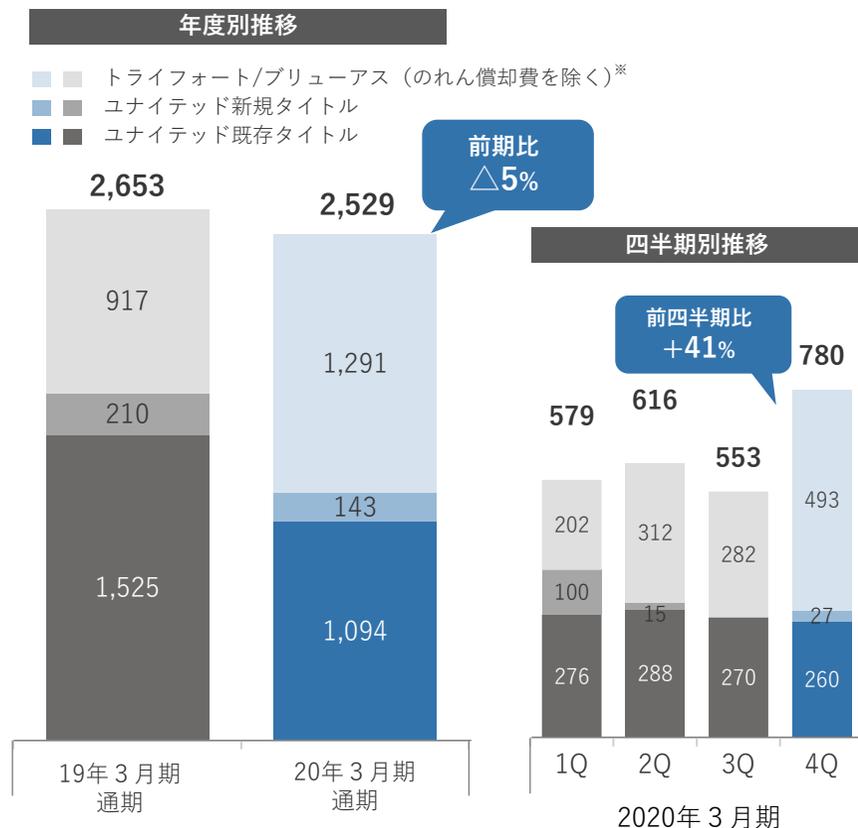


ゲーム事業 売上高・のれん償却前営業利益推移

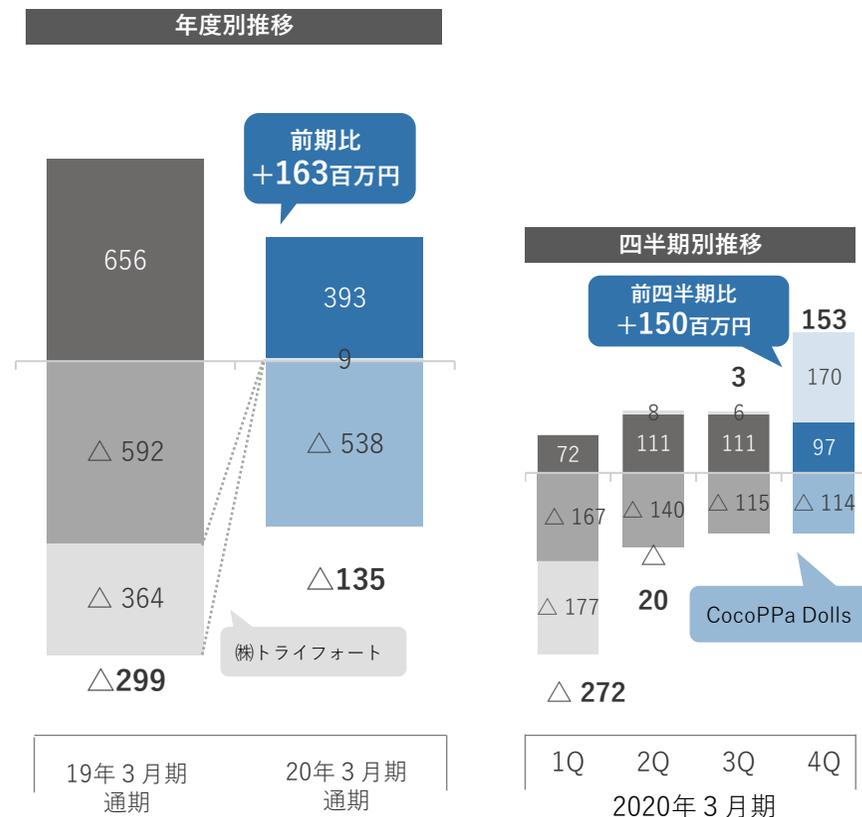
売上高は、新規タイトル不振により前期比△5%

のれん償却前営業利益は、(株)ライフオートの運営方針変更等により赤字縮小
 CocoPPa Dollsは撤退を予定、ユナイテッド既存タイトルは効率的な運営を継続

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)

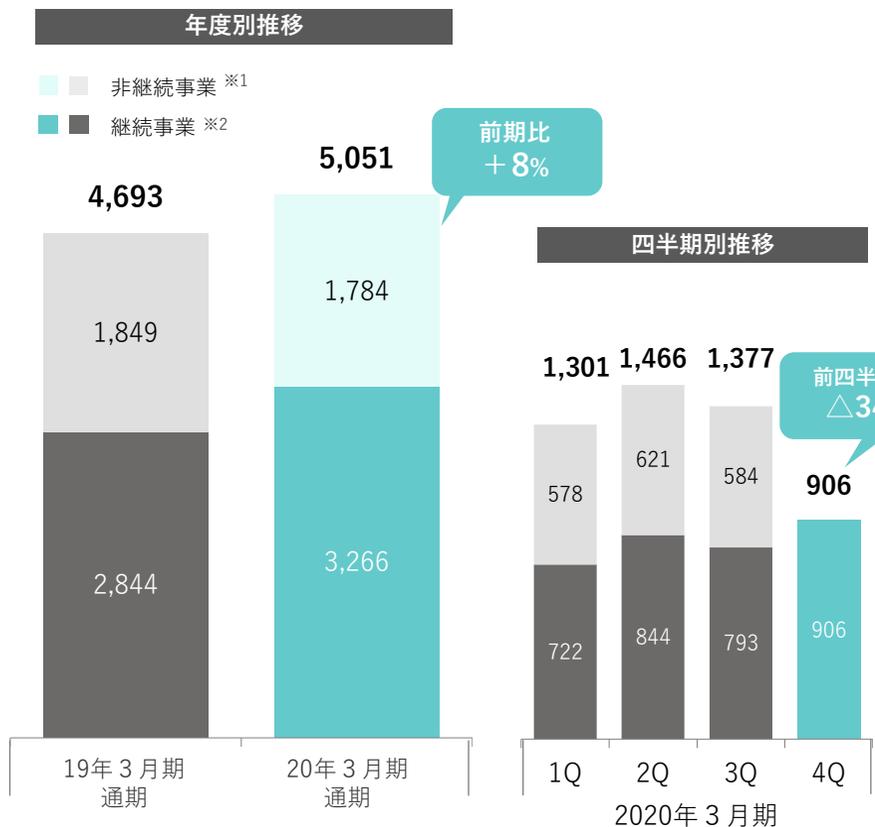


※：(株)ライフオートおよび同社より新設分割した(株)ブリューアスの合算値

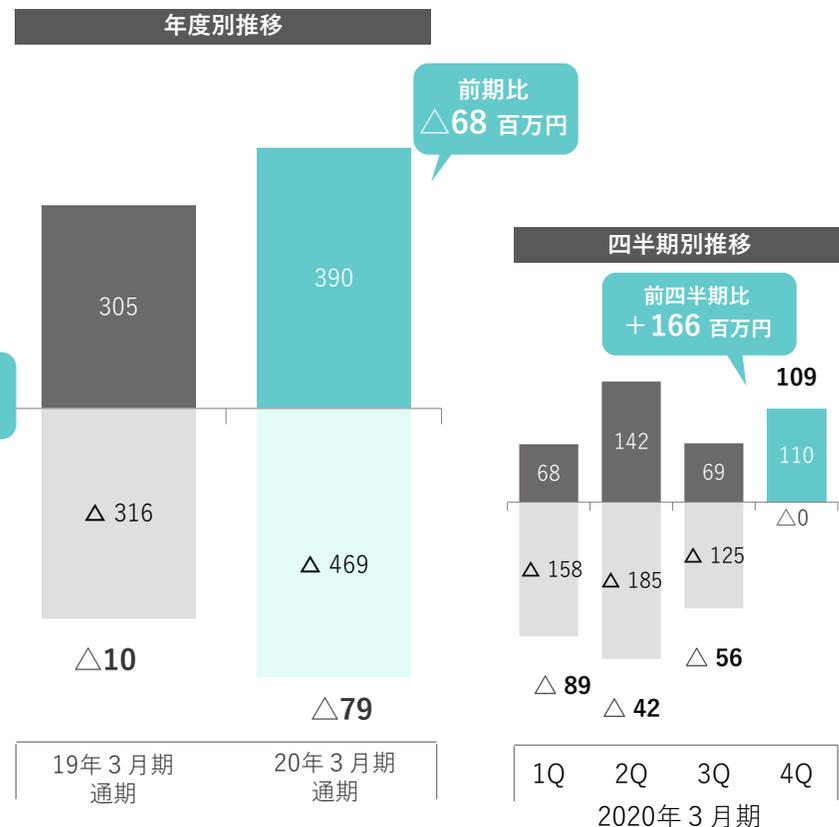
コンテンツ事業 売上高・のれん償却前営業利益推移

年度別推移では、売上高は主にキラメックス(株)の成長により前期比+8%、
 のれん償却前営業利益は主に上期までに実施した先行投資により前期比では減益
 四半期推移では、第3四半期に事業ポートフォリオの整理を完了し、第4四半期は黒字転換

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)



※1 (株)Smarpise、(株)アラン・プロダクツ、(株)ラップス

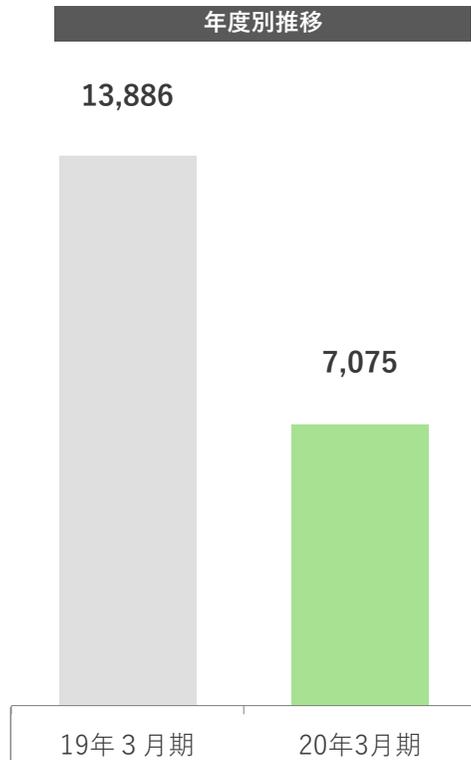
※2 キラメックス(株)、フォッグ(株)、トレイス(株)、
 (株)インターナショナルスポーツマーケティング、キャリアマーケット向けアプリ

インベストメント事業 売上高推移・営業投資有価証券残高内訳

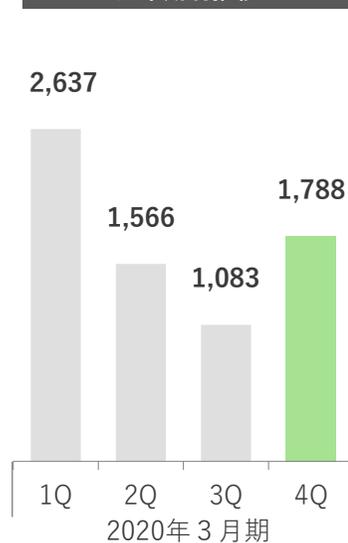
(株)メルカリおよび(株)サイバー・バズの株式売却等により、売上高7,075百万円を計上
第4四半期末の営業投資有価証券残高は20,992百万円*

売上高推移 (単位：百万円)

年度別推移



四半期別推移



営業投資有価証券残高内訳

	投資先	2020年3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170億円
未上場株式	55社以上	約24億円
LP出資先	25本以上	約16億円

※：うち(株)メルカリ株式の営業投資有価証券残高は16,233百万円（株式保有割合は5.0%、2020年3月31日時点）
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 投資先の状況 エキサイト(株)

エキサイト(株)の全株式を保有するXTech HP(株) (SPC) に対して、2018年10月に出資を実行
同社による公開買付けから1年で4期続いた赤字体質を脱却し、半期過去最高益を達成

主要出資者



出資

XTech HP(株)

全株式保有



当社の出資概要

出資金額 : 約799百万円
出資後の議決権比率 : 約14.2%
出資実行日 : 2018年10月25日

2020年3月期の事業状況

- ・新体制のもとで企業再生に向けた抜本的な改革を実施し、4期続いていた赤字体質を脱却
- ・2020年3月期上期決算において、半期では過去最高の営業利益、経常利益共に4.5億円を達成

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～レイター	
  	

主なLP出資先ファンド






















※：DACベンチャーユナイテッド・ファンド1号投資事業有限責任組合において保有
2020年3月10日東証マザーズ上場。保有株数855,000株のうち上場時448,000株売出

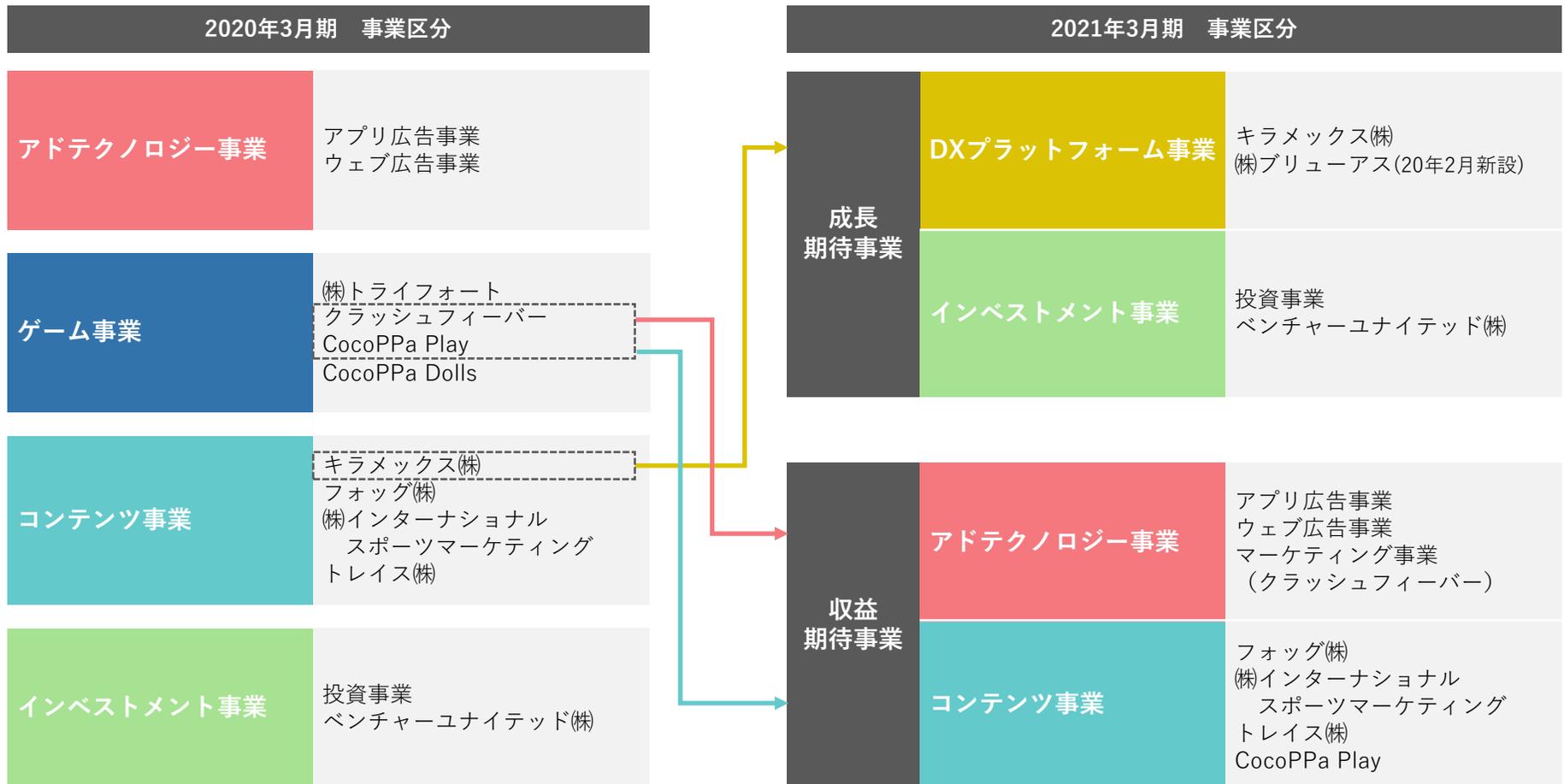
アジェンダ

- 1 2020年3月期通期 決算概要 P2
- 2 2020年3月期通期 各事業の概況 P9
- 3 2021年3月期について P16
- 4 Appendix P25

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。

2021年3月期以降の事業区分について

事業ポートフォリオの整理および注力領域の絞り込みに伴い、事業区分を変更
 成長を継続するキラメックス(株)を中心とした、「DXプラットフォーム事業」を新設
 今後新規投資を加速させるインベストメント事業と共に、「成長期待事業」として更なる事業成長を計画
 アドテクノロジー事業およびコンテンツ事業は、「収益期待事業」として収益性を重視した運営を行う



2021年3月期セグメント別事業方針

成長期待事業

DXプラットフォーム事業

- ・ 拡大するIT人材市場において、キラメックス(株)のオンラインプログラミング教育事業を中心とし、複数事業を展開
- ・ 同社の教育事業と(株)ブリューアスの受託開発事業を連携させることで、社会のデジタルトランスフォーメーション（DX）を促進

インベストメント事業

- ・ 投資予算の拡大と体制強化により、新規投資を加速
- ・ 投資リターンの早期化および最大化を目指し、これまで中心としていたシード～アーリーステージの企業に加え、ミドル～レイターステージの企業への投資も強化する

収益期待事業

アドテクノロジー事業

- ・ 前期から改善した売上総利益率を維持し、収益性を重視した運営を継続する

コンテンツ事業

- ・ 経営効率化により安定的に収益を創出する

DXプラットフォーム事業に関する補足説明(1) 構成企業

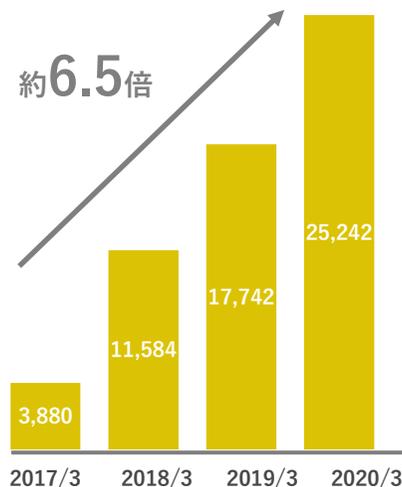
キラメックス(株)はプログラミングを学べるオンラインスクール「TechAcademy (テックアカデミー)」を中心に成長を継続
アプリ受託開発事業を運営する(株)ブリューアスと連携し、両社で成長を計画

キラメックス(株)

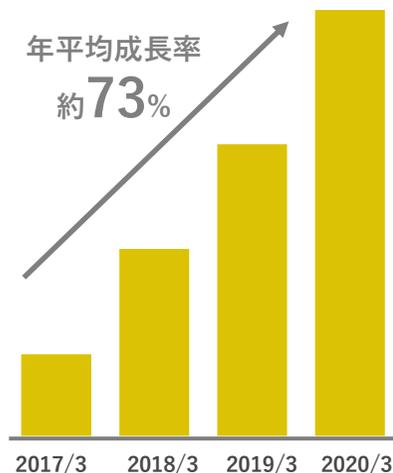


プログラミングやアプリ開発を学べる
オンラインスクール

受講者数推移 ※



売上高推移



※オンラインブートキャンプ 有料会員・無料会員および企業研修受講者の合計値

(株)ブリューアス

(株)トライフォートより、2020年2月28日に
新設分割の上、当社連結子会社化
スマートフォン向けアプリの受託開発事業を運営

2020年3月期 開発実績

(株)セブン銀行様 「かんたん通帳」



(株)テレビ東京様 「ビジネスオンデマンド」

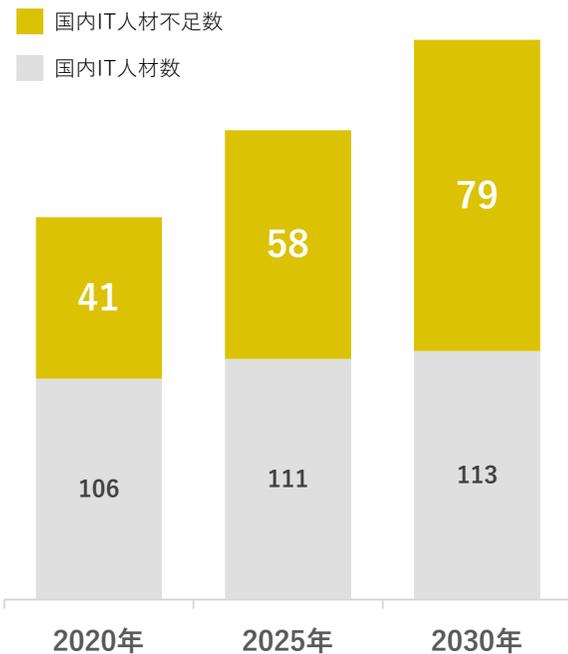


DXプラットフォーム事業に関する補足説明(2) 拡大するIT人材市場

国内のIT人材に対する需要が供給を上回るペースで増加し、IT人材不足は今後加速
IT人材の紹介市場や教育市場は更なる拡大を見込む

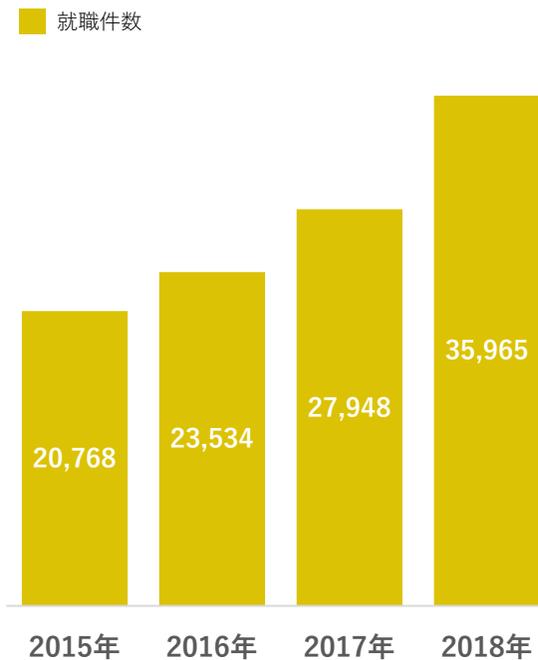
不足するIT人材 ※1

国内IT人材の需給に関する統計 (単位：万人)



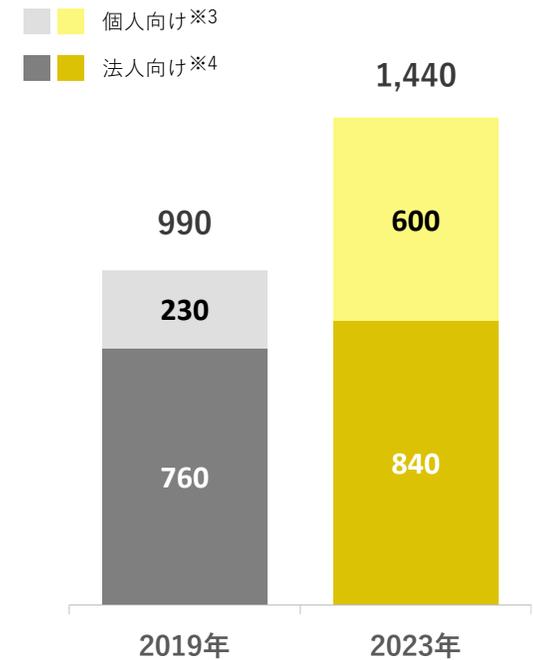
拡大するIT人材紹介市場 ※2

有料職業紹介所経由の就職件数 (単位：人)



成長するIT人材教育市場

IT人材教育市場 (単位：億円)



※1：経済産業省「IT人材需給に関する調査」 システムコンサルタント・設計者、ソフトウェア作成者、その他の情報処理・通信技術者をIT人材と定義し算出

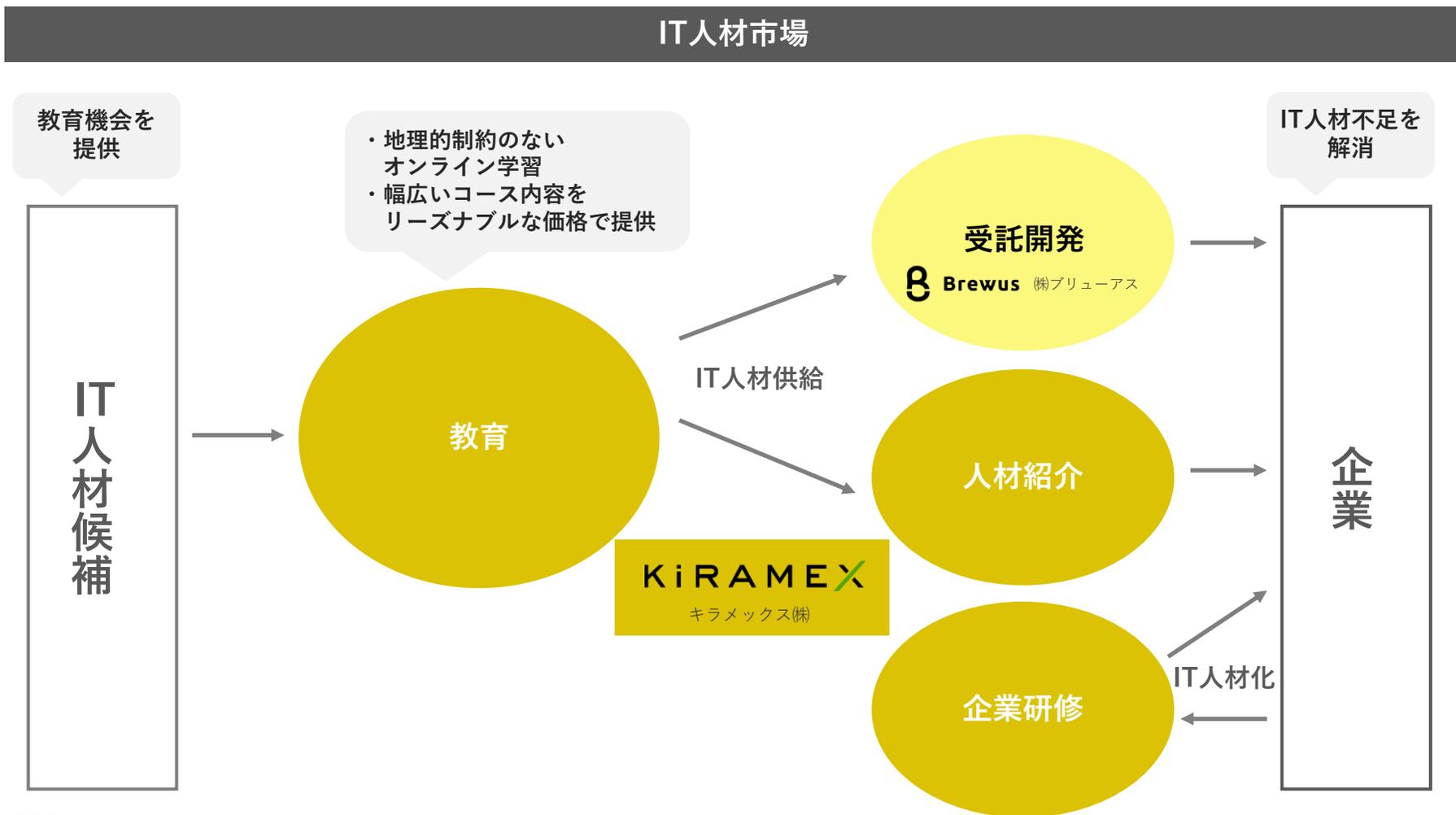
※2：厚生労働省「職業紹介事業報告書」有料職業紹介所を介した情報処理・通信技術者の常用就職件数（雇用期間の定めがないか又は4か月以上の雇用期間が定められている雇用形態）

※3：自社による個人向けプログラミング教育市場規模の推計

※4：2019年市場規模は (株)矢野経済研究所「企業向け研修サービス市場の実態と展望」 IT系研修セグメントより引用、2023年見込値は同統計データを基に自社推計

DXプラットフォーム事業に関する補足説明(3) 事業概要

拡大するIT人材市場において、プログラミング教育事業を運営するキラメックス(株)を中心に受講生へ教育機会を提供し、人材が不足している企業へIT人材を供給



2021年3月期 通期連結業績予想および各事業見通し

新型コロナウイルス感染症(COVID-19)による当社業績への影響が不透明であり、2021年3月期業績予想は現段階では非開示とし、合理的な予測が可能になった段階で速やかに開示予定営業利益50億円以上を目指し、各事業の運営を行う

成長期待事業	DXプラットフォーム事業	<ul style="list-style-type: none">・キラメックス(株)は個人向けオンライン教育事業の更なる拡大により、前期比増収増益を計画・(株)ブリューアスは、キラメックス(株)との人材の相互連携による成長を目指す
	インベストメント事業	<ul style="list-style-type: none">・メルカリ株式会社については、先渡取引実施により50億円程度の売却益を確保済・その他投資先からも一定のキャピタルゲインを期待
収益期待事業	アドテクノロジー事業	<ul style="list-style-type: none">・前期改善した売上総利益率を維持しながら、ウェブ広告領域を中心に収益性を重視した運営を継続
	コンテンツ事業	<ul style="list-style-type: none">・効率的な運営を行い、一定の収益貢献を計画

中期経営計画について

- ・ 中期経営計画「UNITED 2.0」計画策定時からの内部・外部環境の変化、および2020年3月期の当社業績を勘案した上で取り下げ

2022年3月期のれん償却前営業利益（メルカリ株式売却益を除く）
（コミット目標）50億円 （チャレンジ目標）100億円

- ・ 新たな定量目標・達成時期等は現時点で再設定せず、成長期待事業であるDXプラットフォーム事業・インベストメント事業を中心とした事業ポートフォリオで、将来的に同水準を目指す

経営体制変更について

2020年3月期株主総会決議を経て、経営体制を下記に変更予定
中期経営計画「UNITED2.0」取り下げに対する経営責任の明確化、
および意思決定のより一層の迅速化と成長期待事業への注力を図るべく、役割分担を明確化

氏名		現役職		新役職
早川 与規		代表取締役会長CEO		代表取締役社長 兼 執行役員
金子 陽三		代表取締役社長COO		取締役 兼 執行役員
出岡 英俊		取締役 兼 常務執行役員		執行役員
山下 優司		取締役 兼 執行役員		執行役員

- ・ 金子は成長期待事業であるDXプラットフォーム事業およびインベストメント事業を管掌
- ・ 出岡は新規事業を管掌
- ・ 山下は主に経営管理本部を管掌

1	2020年3月期通期 決算概要	P2
2	2020年3月期通期 各事業の概況	P9
3	2021年3月期について	P16
4	Appendix	P25

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。

第4四半期連結損益計算書

(単位：百万円)	2019年3月期 第4四半期 (前年同四半期)	2020年3月期 第3四半期 (前四半期)	2020年3月期 第4四半期	増減	
				前年同四半期比	前四半期比
売上高	4,659	4,679	4,926	+6%	+5%
アドテクノロジー事業	1,671	1,674	1,455	△ 13%	△ 13%
ゲーム事業	858	553	780	△ 9%	+41%
コンテンツ事業	1,317	1,377	906	△ 31%	△ 34%
インベストメント事業	831	1,083	1,788	+115%	+65%
その他	△ 19	△ 8	△ 4	+15	+3
売上総利益	1,299	1,843	2,702	+108%	+47%
アドテクノロジー事業	266	365	341	+28%	△ 7%
ゲーム事業	21	148	273	+1,155%	+84%
コンテンツ事業	308	304	374	+22%	+23%
インベストメント事業	712	1,024	1,713	+141%	+67%
その他	△ 9	-	-	+9	-
販売費及び一般管理費	1,480	1,204	869	△ 41%	△ 28%
営業利益	△ 180	639	1,833	+2,014	+187%
アドテクノロジー事業	108	200	183	+69%	△ 9%
ゲーム事業	△ 340	△ 161	153	+494	+314
コンテンツ事業	△ 175	△ 155	81	+256	+236
インベストメント事業	586	1,001	1,670	+185%	+67%
その他	△ 359	△ 245	△ 254	+105	△ 8
経常利益	△ 180	644	1,887	+2,068	+193%
当期純利益 [※]	△ 308	△ 870	1,001	+1,309	+1,871

※：「親会社株主に帰属する当期純利益」を示す

連結貸借対照表

(単位：百万円)	前期末 (2019年3月末)	当期末 (2020年3月末)	前期末差額
流動資産	51,204	32,000	△ 19,203
現預金	8,822	8,381	△ 440
営業投資有価証券	39,190	20,992	△ 18,198 ^{※1}
固定資産	6,026	1,591	△ 4,434
のれん	4,125	114	△ 4,010 ^{※2}
資産合計	57,230	33,592	△ 23,637
流動負債	6,595	2,124	△ 4,471
固定負債	10,533	4,935	△ 5,597
繰延税金負債	10,198	4,582	△ 5,616 ^{※1}
負債合計	17,129	7,060	△ 10,069
純資産	40,100	26,532	△ 13,568
その他有価証券評価差額金	24,501	11,662	△ 12,839 ^{※1}

※1：上場株式の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△18,497百万円、繰延税金負債△5,661百万円、その他有価証券評価差額金△12,835百万円

※2：事業ポートフォリオの整理に伴うのれんの減少△3,190百万円、のれん償却による減少△820百万円

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	2019年3月期 通期連結累計期間	2020年3月期 通期連結累計期間	前期差額
営業活動によるキャッシュ・フロー	9,103 ^{※1}	2,007 ^{※2}	△ 7,095
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 4,942	△ 367	+4,575
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 927	△ 2,069 ^{※3}	△ 1,141
現金及び現金同等物の期末残高	8,822	8,381	△ 440

※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：うち投資先の上場に伴う営業投資有価証券の売却 7,622百万円

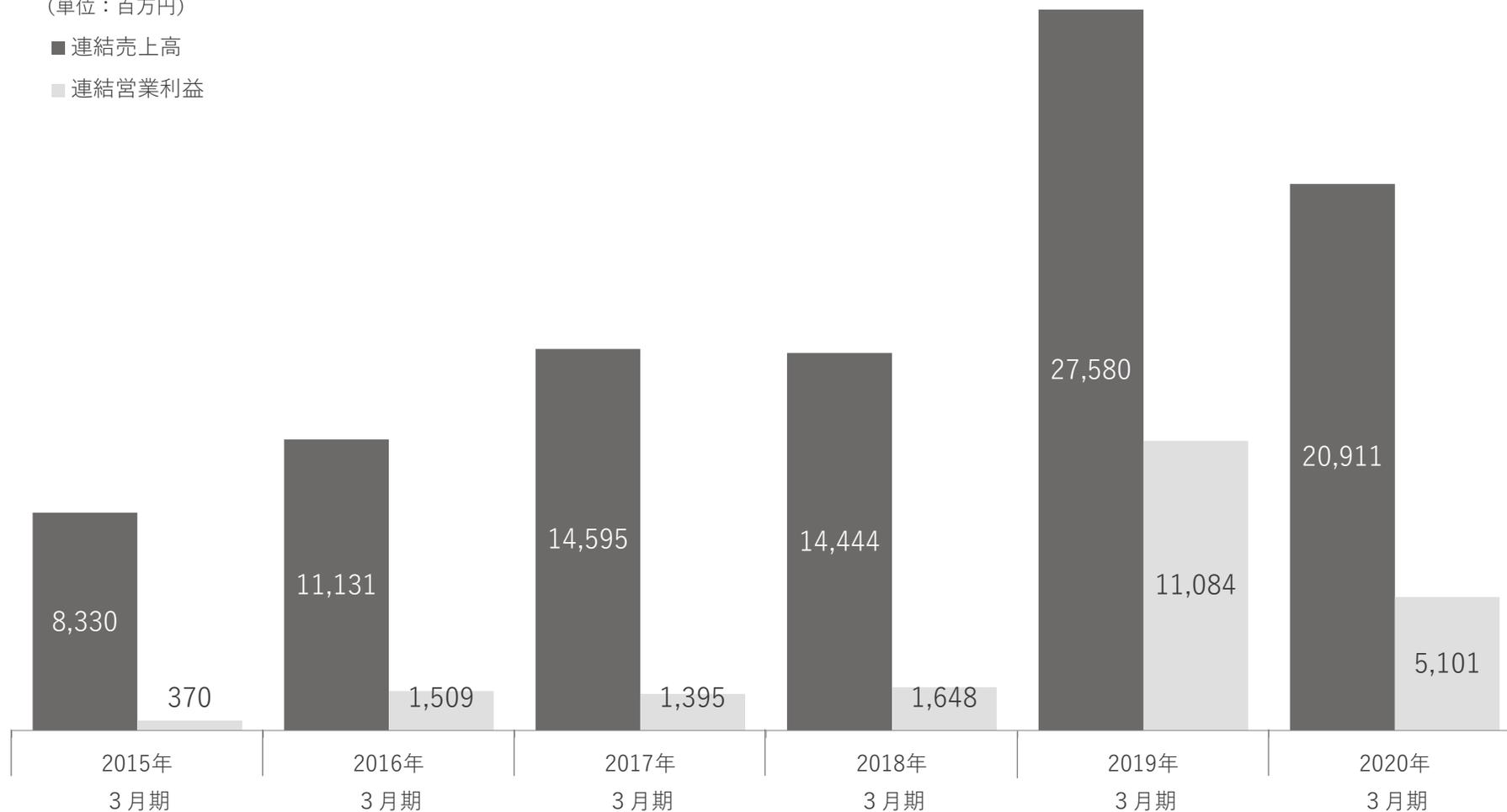
※3：うち自己株式取得による支出△992百万円、配当金支払△1,095百万円

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

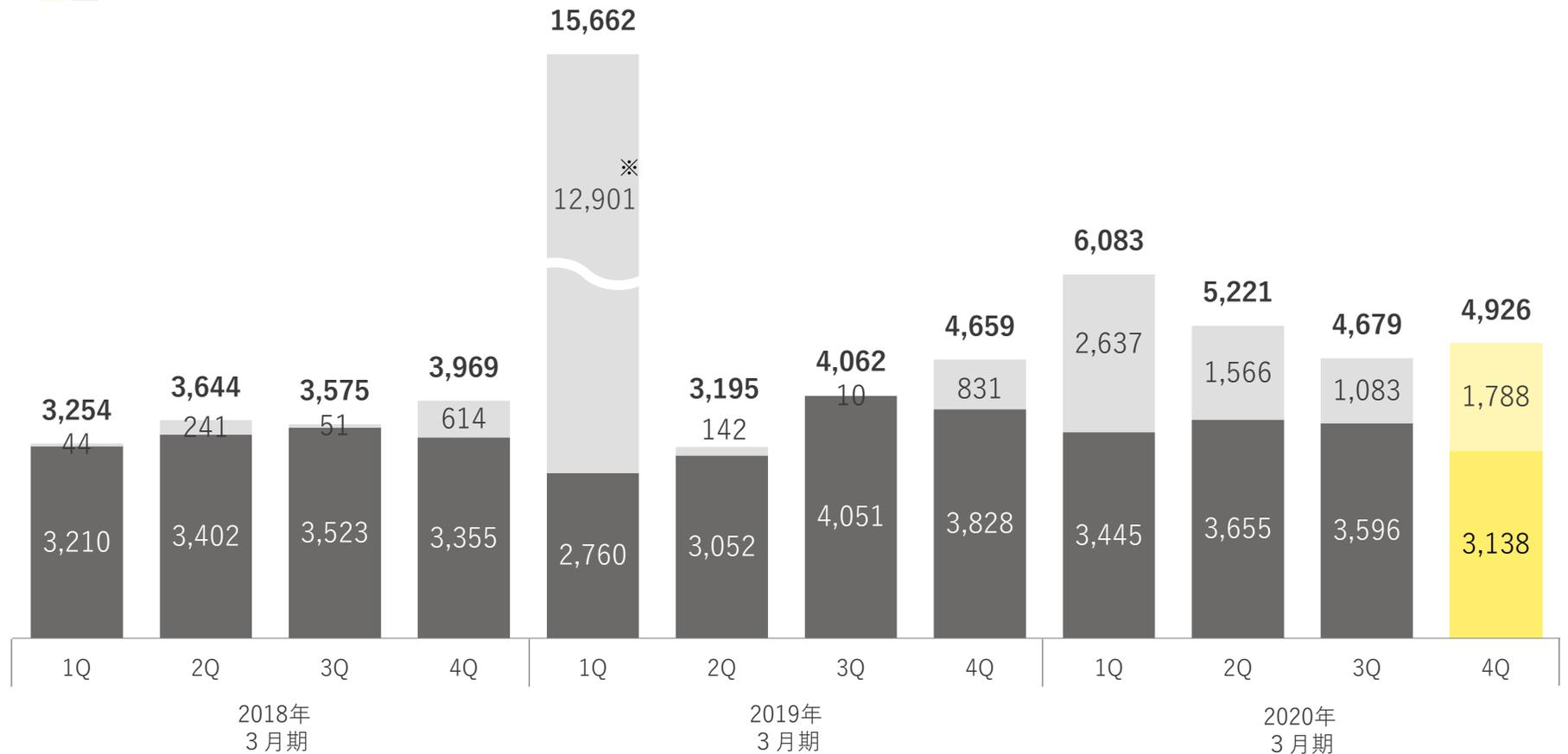
■ 連結営業利益



連結売上高四半期推移

(単位：百万円)

■ アドテクノロジー、ゲーム、コンテンツ
 ■ インベストメント

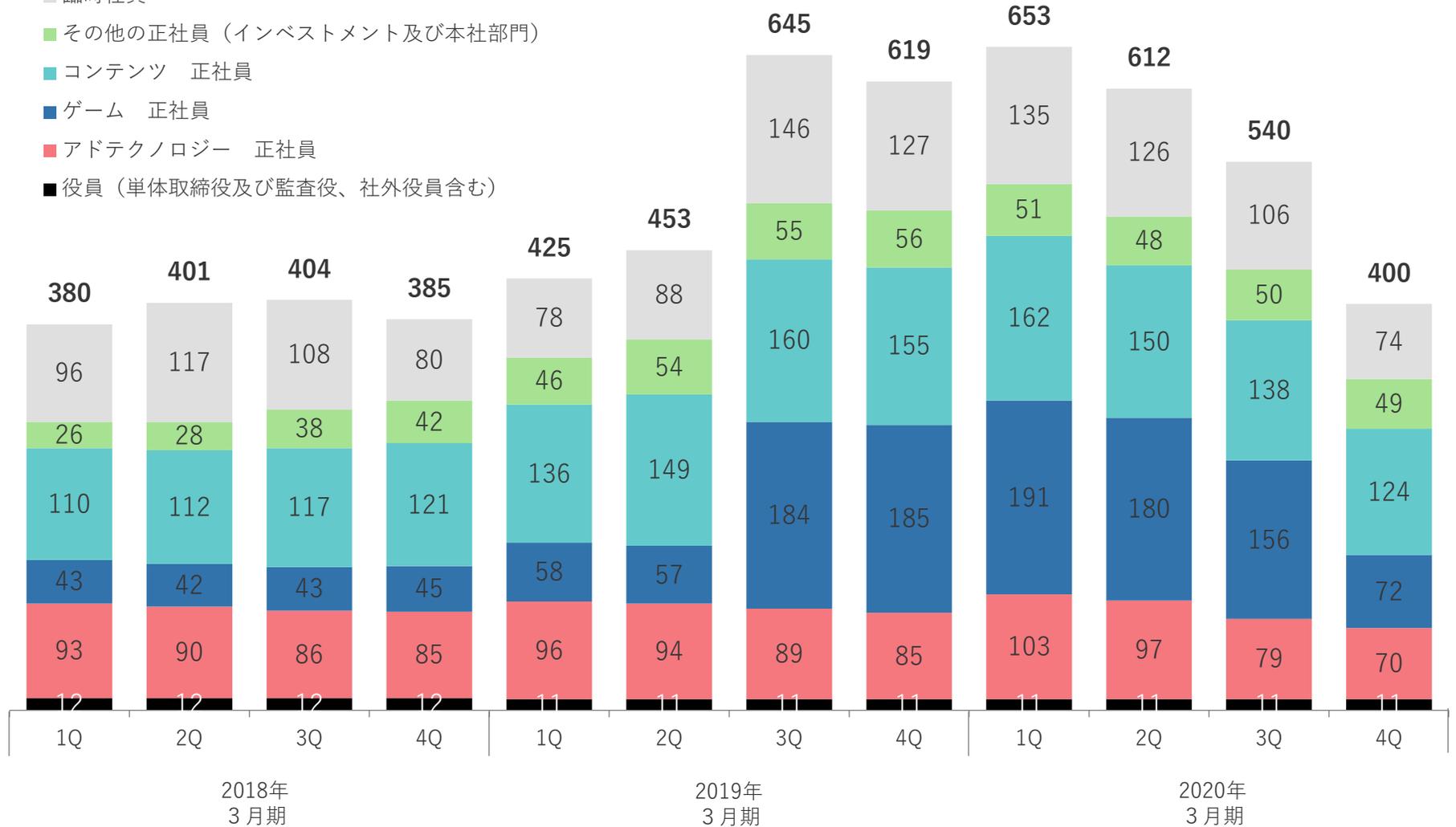


※：主に、投資先である(株)メルカリのの上場に伴う株式売却によるもの

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）



	プロダクト	概要
アプリ広告 領域	 (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
	 (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	 (バイパス)	スマートフォン特化型DSP
	 (アドステア)	スマートフォン特化型SSP
	 (ハイナ)	広告効果最適化アドネットワーク



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



(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



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