

■ 2018年3月期 1Q決算説明会 質疑応答の要約

ユナイテッド株式会社

2017年8月1日(火)に開催した、証券アナリスト・機関投資家向け決算説明会において、出席者の皆様からいただいた主なご質問と、当社の回答を以下にまとめております。

質問	回答
----	----

連結業績について

Q1 1Q業績は、期初の想定（会社計画）と比較してどのような業績だったのか。

アドテクノロジー領域については、当社のYoY+40%の売上成長は、同業他社の決算等を見て、市場全体の伸びと同程度の成長だったとの認識であり、概ね期初想定どおり。1Qは人員増以外、大きな投資を行った四半期ではなかったため、今後とも新プロダクトへの投資を継続し、下期以降の売上拡大を目指したい。コンテンツ領域については、ゲームは概ね計画通り進捗した。2Qも大きく変化する要素は今のところ認識していない。一方、非ゲームコンテンツではキラメックス(株)の売上・利益成長が寄与したが、季節要因もある。その他の子会社の業績動向次第。

なお、通期業績見通しに対する1Q進捗率は以下のとおり。

アドテクノロジー領域

見通し上限値に対して 売上高16%、営利15%の進捗率

コンテンツ領域

見通し上限値に対して 売上高22% 営利32%の進捗率

アドテクノロジー領域について

Q2 当期は売上拡大に注力することだが、商材別、デバイス別などの切り口で、売上推移の強弱について教えてほしい。

デバイスについてはスマホがほぼ100%。当期の売上伸長についてはデマンドサイドの伸びにより期待をしている。また、動画広告売上拡大の方針から、動画媒体の在庫も増えていく見通しである。

Q3 インターネット広告業界全体の課題としてアドフラウド（不正広告）の問題があると思うが、自社事業においてどの程度影響があると考えているか、その上でどのような対策を考えているのか、教えてほしい。

今後、当社のアドテクノロジー事業が成長していく上で、アドフラウド対策を講じていくことは必要と考えており、長期的に競争力に影響するものと思っている。現在、アドフラウド対策の専門部署を社内にも立ち上げており、不正検知ツール導入などの対策を進めているところである。

Q4 売上総利益率の低下要因は動画広告への投資とのことだが、既存プロダクト（DSP、SSP）での利益率低下は無かったのか。
また、アドテクノロジー領域の売上高のうち、動画広告の割合はどの程度か。

既存プロダクトの利益率は大きく変化しておらず、新規プロダクトである動画広告配信プラットフォームの「VidSpot（ビッドスポット）」への先行投資による影響が大きい。
また、1Qはまだ動画広告への先行投資が売上寄与しておらず、動画広告売上の割合自体はまだ小さい。

コンテンツ領域について

Q5 利益面では、ゲームの寄与が大きかったと思うが、今後の業績の伸びを牽引すると考えているプロダクトがあれば、教えてほしい。

ゲームについては、現状「クラッシュフィーバー」と「CocoPPa Play」が堅調に推移しており、今後も安定的に推移すると見込んでいる。
今後については、当期4Qにリリース予定である新規ゲームタイトルがアップサイドとしてあり、また「CocoPPa Play」は引き続き安定的に利益貢献するものと考えている。

以上