

## 2013年3月期 通期決算説明資料

# ユナイテッド株式会社

(東証マザーズ : 2497)

2013年5月8日

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。また、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。

- 1 通期及び当第4四半期の連結業績**
- 2 2014年3月期の事業方針**
- 3 ご参考資料**

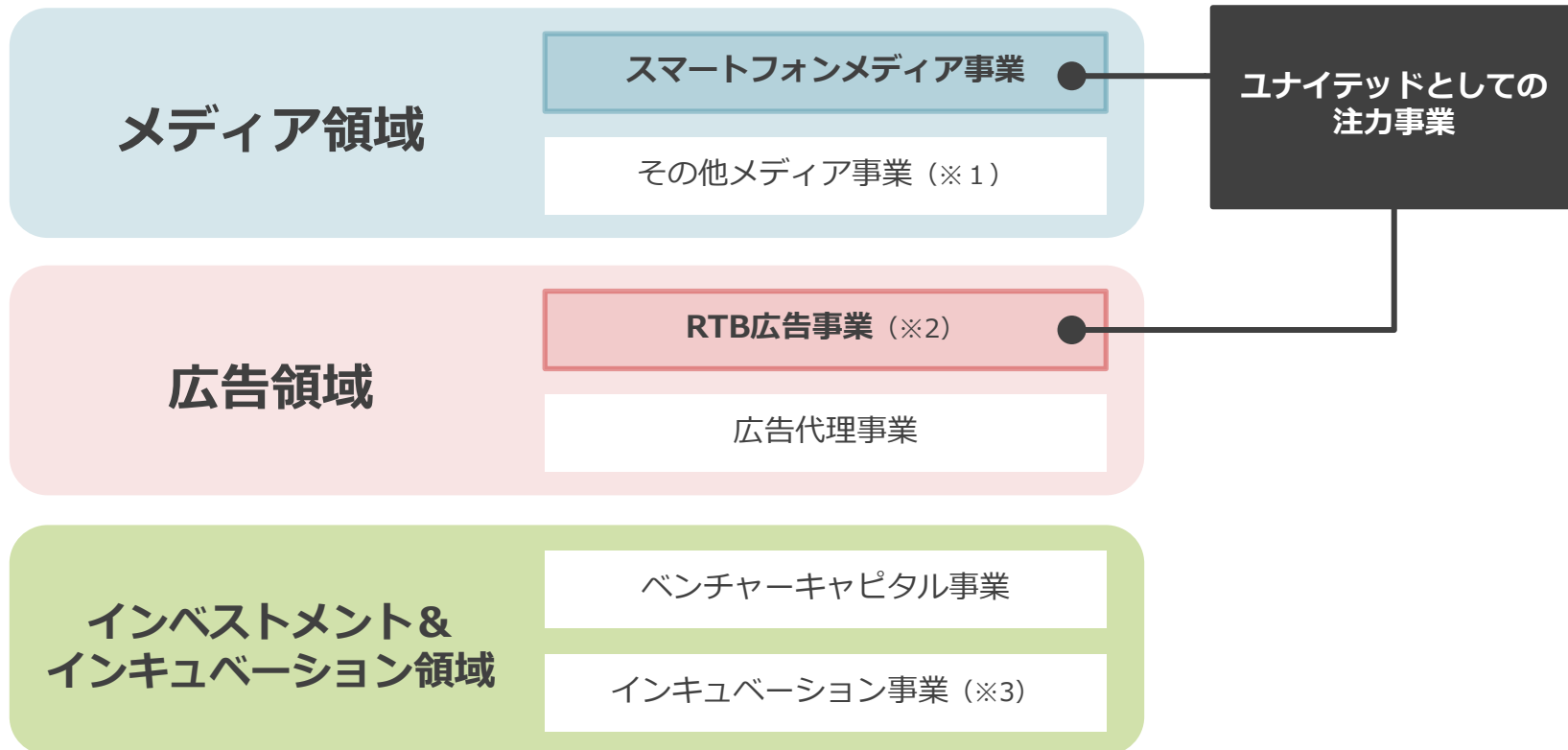
# 1 通期及び当第4四半期の連結業績

---

---

- 2012年12月30日付でモーシオンビート(株)と(株)スパイアが合併、新会社ユナイテッド(株)として事業ドメインと注力事業を定義

## 事業ドメイン



- ※ 1 メール広告事業、リサーチ事業、スポーツマーケティング事業 など
- ※ 2 RTB (リアルタイム・ビidding) とは、リアルタイム入札によって広告取引を行う仕組みを指す
- ※ 3 インベストメント&インキュベーション領域においてインキュベーション事業を運営するソーシャルワイヤー(株)は、2013年4月に連結除外し持分法適用会社へ異動

- 2013年3月期通期業績は、第4四半期から合併後ユナイテッド(株)としての決算前期比減益となったものの、通期業績予想(※1)を上回って着地、営業利益及び経常利益は黒字となった
- 期末において、オフィス統合に伴う特別損失及びのれん減損による特別損失を計上(オフィス統合により、2014年3月期以降は年間37百万円のコスト削減効果)

## 連結損益計算書(2013年3月期通期)

(単位:百万円)

	2012年3月期 通期	2013年3月期 通期業績予想 (※1)	2013年3月期 通期	前期比増減 (%)	業績予想比 増減(%)
売上高	5,193	4,000	4,624	△11.0	15.6
営業利益	446	△60	2	△99.4	—
経常利益	433	△65	30	△92.9	—
当期純利益	801	△250	△236	—	—

※1 2012年10月9日公表の通期業績予想

2 2012年4月～12月は合併前のモーシヨンビート(株)としての損益であり、(株)スパイアの損益を含んでいない

■ Fringe81(株)の売却により資産・負債が減少

連結貸借対照表（2013年3月末）

（単位：百万円）

	前四半期末 (2012年12月)	当四半期末 (2013年3月)	増減額
流動資産	6,106	5,949	△156
（現預金）	(3,750)	(3,252)	(△498)
固定資産	1,200	896	△304
流動負債	1,404	1,159	△245
固定負債	280	242	△37
純資産	5,622	5,443	△178

※ 現預金の減少498百万円は、主に自己株式取得目的の信託設定による減少（424百万円）が要因

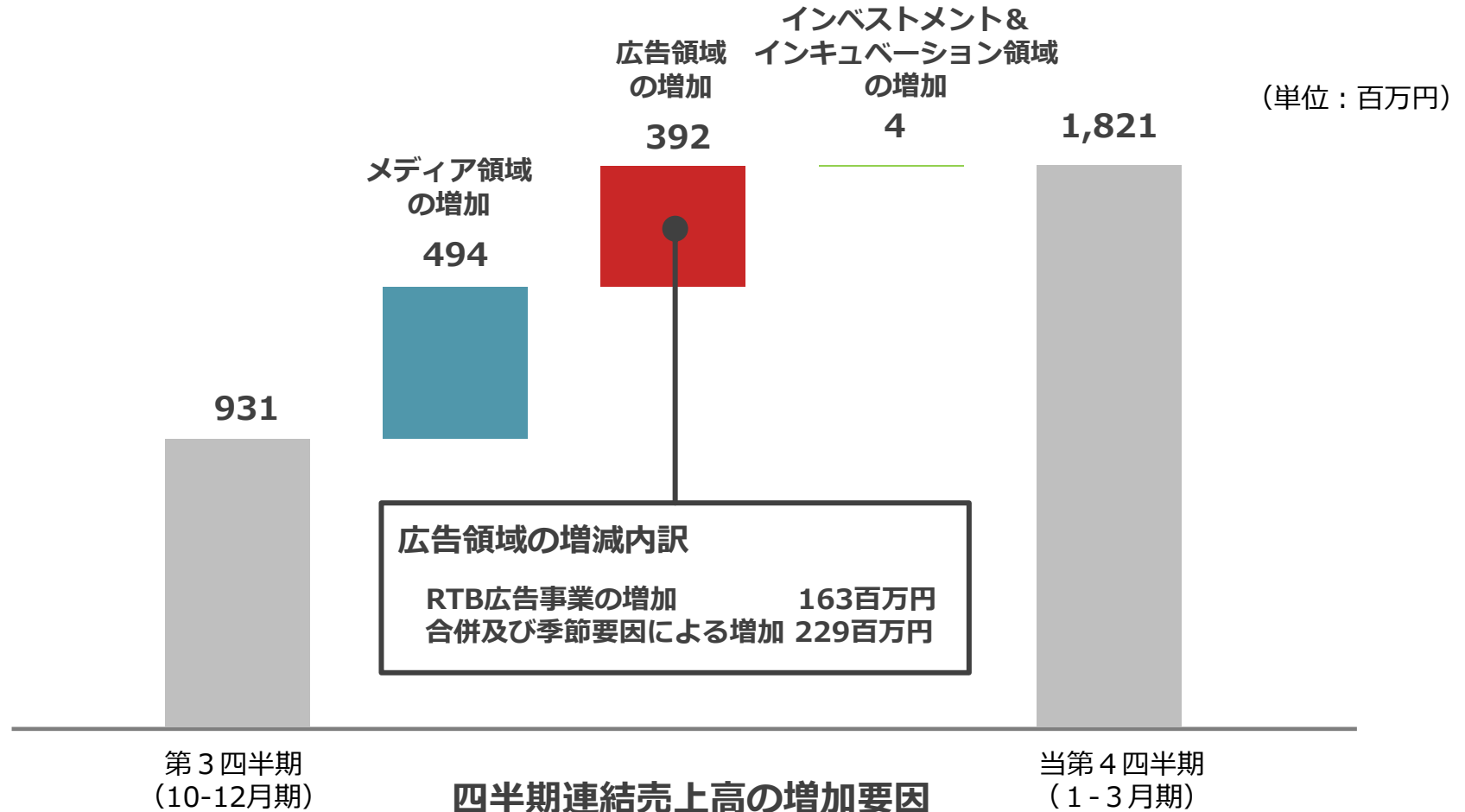
- (株)スパイアとの合併、RTB広告事業の成長、その他季節要因（広告需要期）によって、前四半期と比較して売上高・営業利益が大幅に増加
- 当第4四半期の損益には、保有する(株)ミクシィの株式売却益を含んでいる

## 連結損益計算書（当第4四半期）

（単位：百万円）

	第3四半期 （10－12月期）	当第4四半期 （1－3月期）	前四半期比増減（％）
売上高	931	1,821	95.6
営業利益	△58	54	—
経常利益	△35	70	—
当期純利益	△44	△24	—

- 当第4四半期はメディア領域・広告領域において合併により売上高が増加、さらに広告領域ではRTB広告事業の成長と季節要因（3月は広告需要期）により売上高が増加

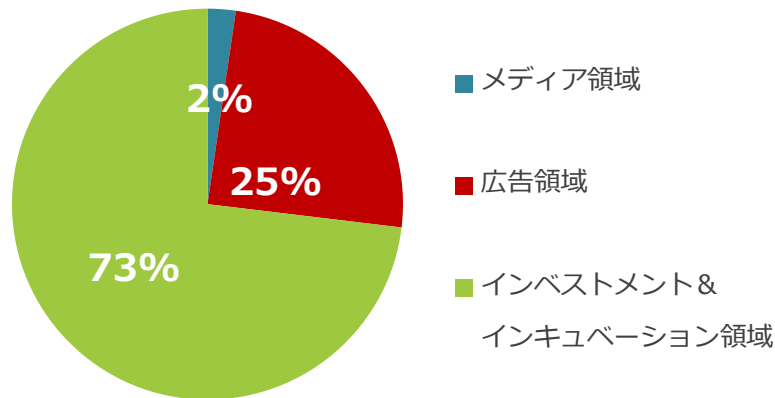




■ 当第4四半期は連結売上総利益構成においてメディア領域割合が大幅に増加、インベストメント & インキュベーション領域中心の利益構造から、メディア領域・広告領域強化の方向性

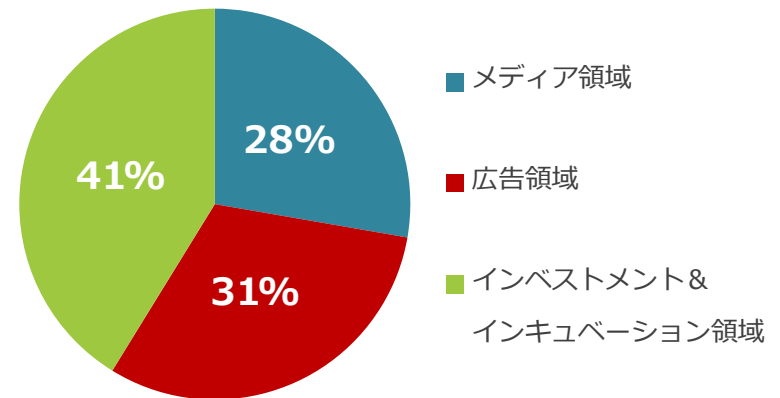
### 第3四半期（10－12月）

#### 連結売上総利益構成



### 当第4四半期（1－3月）

#### 連結売上総利益構成



## 2 2014年3月期の事業方針

---

---

## ■ 2014年3月期においてスマートフォンメディア事業及びRTB広告事業中心の利益構造を確立する



### その他の領域・事業における変化

1. インベストメント&インキュベーション領域の収益が減少
  - ソーシャルワイヤー(株)が連結除外となり、持分法適用会社へ異動（2013年4月）
  - 保有する(株)ミクシィの株式売却が2013年3月で終了
2. 広告領域の連結子会社を売却
  - 広告ソリューション事業を営むFringe81(株)を売却、連結除外（2013年3月）

- 第1四半期にスマートフォンメディア事業及びRTB広告事業に継続して先行投資を実施、下期には両事業による収益基盤の確立を目指す

【スマートフォンメディア事業】 = 上期は引き続きユーザー数拡大に注力

- ✓ 注力サービスへ開発・運用の人員を集中
- ✓ 広告宣伝費の投下

【RTB広告事業】 = 上期、PCにも着手

- ✓ 営業・運用・開発の人員を厚く配置
- ✓ 引き続きRTB広告在庫確保のためのコストを投下

- ▶ 上記先行投資により、上期（4-9月期）の営業利益は赤字となる見通し  
下期に両事業の収益基盤を確立し、連結売上高及び営業利益については  
2013年3月期実績を上回る業績の確保を目指す



## スマートフォンメディア事業について

■スマートフォンメディア事業においては『CocoPPa』と『ビートプラス』の2サービスに注力




 『CocoPPa』

「スマートフォンきせかえコミュニティ」

ユーザーから投稿されたイラストを自由に利用して、ホーム画面のアイコンや壁紙をカスタマイズ出来る無料アプリ（現在はiOSのみで提供中）

[スマホ端末へのダウンロード方法]  
 AppStoreにて「CocoPPa」で検索、インストール  
 ※ 旧(株)スパイアのアカウントのため、販売元は「SPIRE, Inc.」



 『ビートプラス』

音楽サービス『Groovy』と連動した  
アフィリエイトメディア

DeNA社が提供する音楽サービス『Groovy』と連動したアフィリエイトメディア（現在はAndroidのみで提供中）

[『ビートプラス』へのアクセス方法]  
 Google Playで『Groovy』をインストール、会員登録後にアプリ内右上部にあるアカウントページより『ビートプラス』へ進む

スマホサービス成功事例：スマホならではのユーザー体験を提供したサービスが大きく飛躍  
 ▶スマートフォンメディア事業においては「スマホならではの」の突出したサービス作りを目指す

## 他社事例



『LINE』  
 世界1億5,000万登録ユーザー




『パズル&ドラゴンズ』  
 累計1,300万ダウンロード

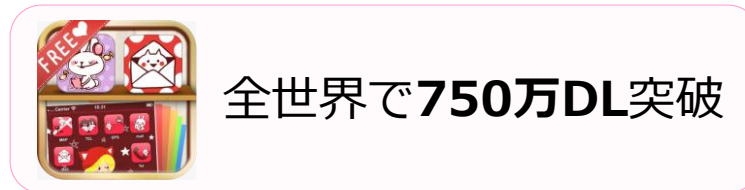


『Instagram』  
 月間利用者数9,000万人

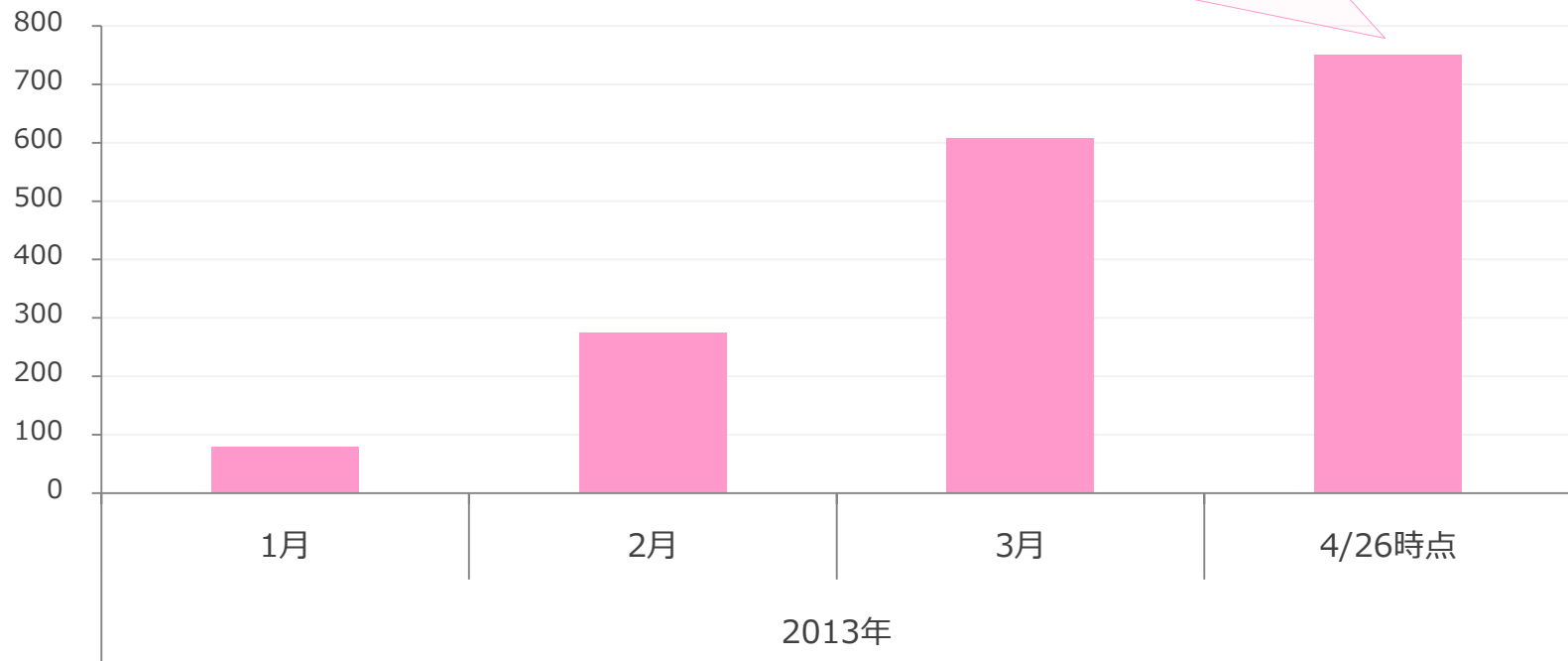




# iPhoneアプリ『CocoPPa』の進捗 – ダウンロード数の推移



(DL数 : 万)



2012年7月のリリース後、約8カ月で500万DL、約10カ月で750万DLを突破（うち約半数が米国でのDL）



『App Annie』(※1) 発表のゲーム以外のiOSアプリ月間ダウンロード数ランキング (2013年3月 月間、全世界) に**日本勢で唯一ランクイン**



### Top Apps by Monthly Downloads excluding Games iOS March 2013


App	Rank Change vs Feb-2013	Publisher	Headquarters	Category
1 YouTube	-	Google	USA	Photo and Video
2 Google Maps	-	Google	USA	Navigation
3 Podcasts	-	Apple	USA	Entertainment
4 Find My iPhone	-	Apple	USA	Utilities
5 Snapchat	▲ 20	Snapchat	USA	Photo and Video
6 Instagram	▲ 3	Facebook	USA	Photo and Video
7 iBooks	▲ 3	Apple	USA	Books
8 Find My Friends	▼ 2	Apple	USA	Social Networking
9 <b>CocoPPa</b>	▲ 20	<b>SPiRE (※2)</b>	Japan	Lifestyle
10 Skype	▲ 4	Microsoft	USA	Social Networking

(※1) App Annie  
 アプリベンダー向けのアプリマーケット (App Store、Google Play) 流入解析サービスと、全世界のアプリマーケット分析情報を提供するサービス。  
 App Annieによれば、全世界のiOSアプリベンダーの売上高上位100社のうち、80%がApp Annieの提供する情報を利用している

(※2) SPiRE  
 合併した旧(株)スパイアのアカウントを使用している



SOURCE: App Annie Index™


 『CocoPPa』の今後の運営方針

## 「ゲーム以外」の「日本発」グローバルサービスを目指す

### 【フェーズ1】

2014年3月期上期は投資フェーズ

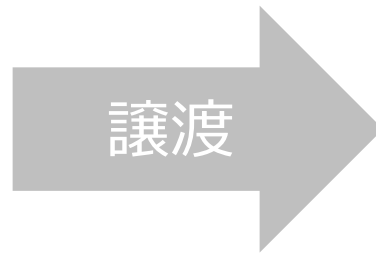
- ・ Android版リリースによるユーザー数の拡大
- ・ プロモーション施策の実施による集客力強化

### 【フェーズ2】

2014年3月期下期にマネタイズ強化

- ・ 現状の広告収益モデルに加え、月額課金、コンテンツ課金等のユーザー課金を含めた収益モデル多様化検討

- 当社が保有する『Discodeer』（ディスコディア）をDeNA社に譲渡、後継サービスとしてDeNAが音楽サービス『Groovy』を提供開始（2013年3月）
- 当社が『Discodeer』で培ったアフィリエイトメディアの運営ノウハウを活かし、『Groovy』におけるアフィリエイトメディア事業を当社が運営



音楽サービス「Groovy」のロゴとアイコン

#### 『Discodeer』

無料で歌詞を楽曲と連動して表示できる音楽プレイヤー（iPhoneアプリ）。App Storeのミュージックカテゴリで1位を獲得、国内170万ダウンロードを達成。2013年3月、『Groovy』のサービス開始と同時に当社からDeNA社に譲渡

#### 『Groovy』

DeNA社がiOS・Android端末向けにサービス提供しているスマートフォン上の音楽サービス（<https://www.gr-oo-vy.com/>）

**B+** DeNA社運営『Groovy』と連携したアフィリエイトメディア『ビートプラス』  
(Android版)



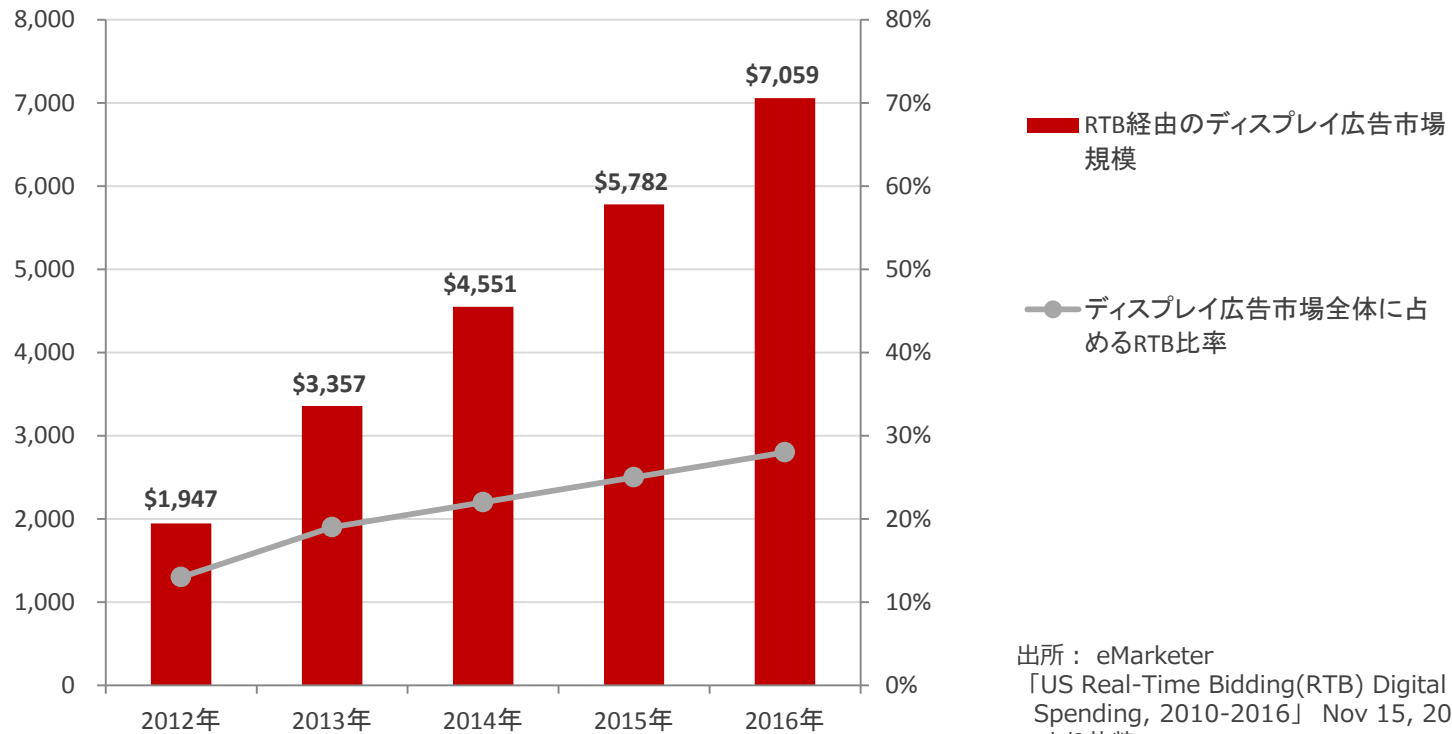
DeNA社運営『Groovy』と連動したアフィリエイトメディア事業。本事業の収益をDeNA社とレベニューシェアする ▶近日中にiPhone版『ビートプラス』もリリース予定



## RTB広告事業について

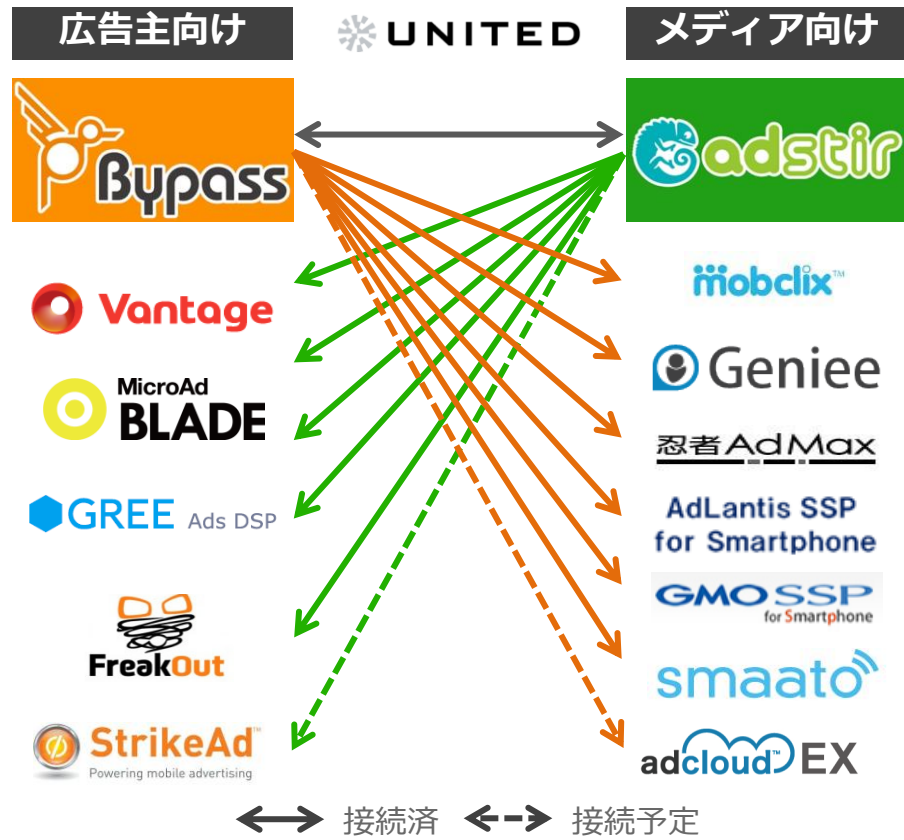
■ 米国におけるRTB広告の市場規模予測：  
 2012年のRTB広告市場規模約2,000億円から、2016年には約7,000億円市場に成長  
 (1USドル=99円で計算)

百万USドル



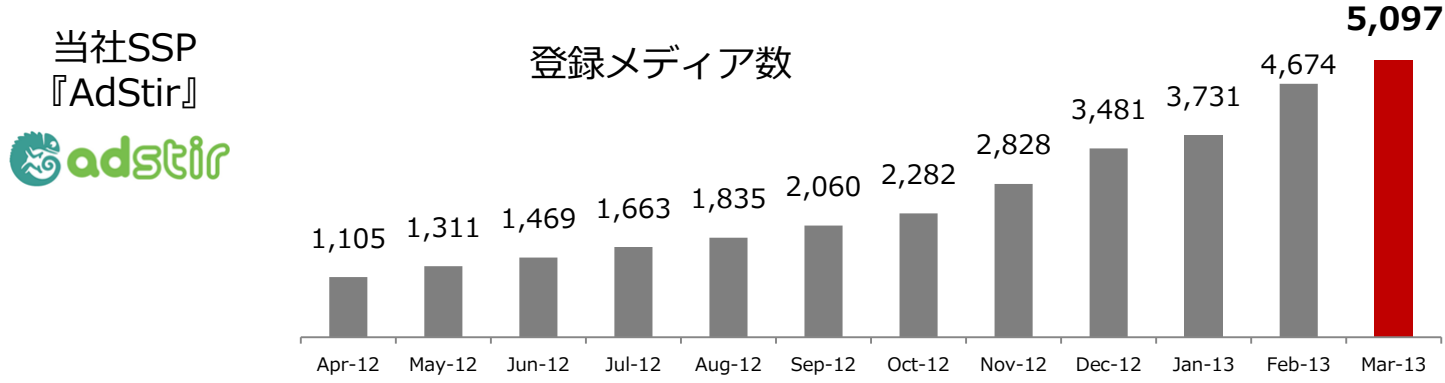
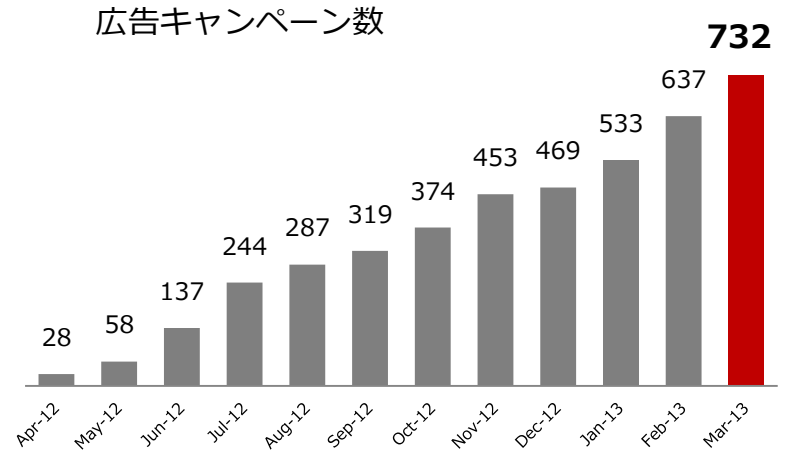
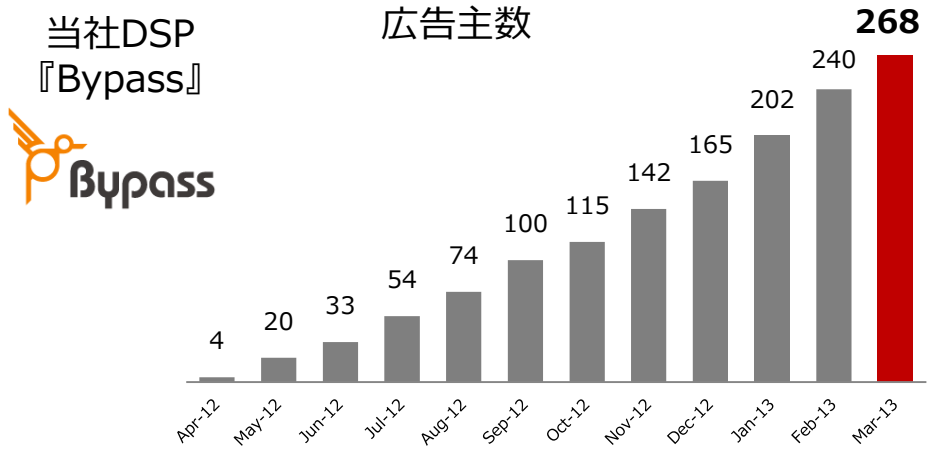
出所：eMarketer  
 「US Real-Time Bidding(RTB) Digital Display Ad Spending, 2010-2016」 Nov 15, 2012  
 より抜粋

■ DSP 『Bypass』 及び SSP 『AdStir』 は、2012年4月に国内初のスマホ特化型RTB広告プラットフォームとしてスタートし、スマホRTB広告領域では国内最大のサービスに成長



※ DSP (デマンド・サイド・プラットフォーム) : 広告主 (購入者) 側の広告購入最適化を行うためのシステム  
 SSP (サプライ・サイド・プラットフォーム) : メディアの広告収益最適化を行うためのシステム

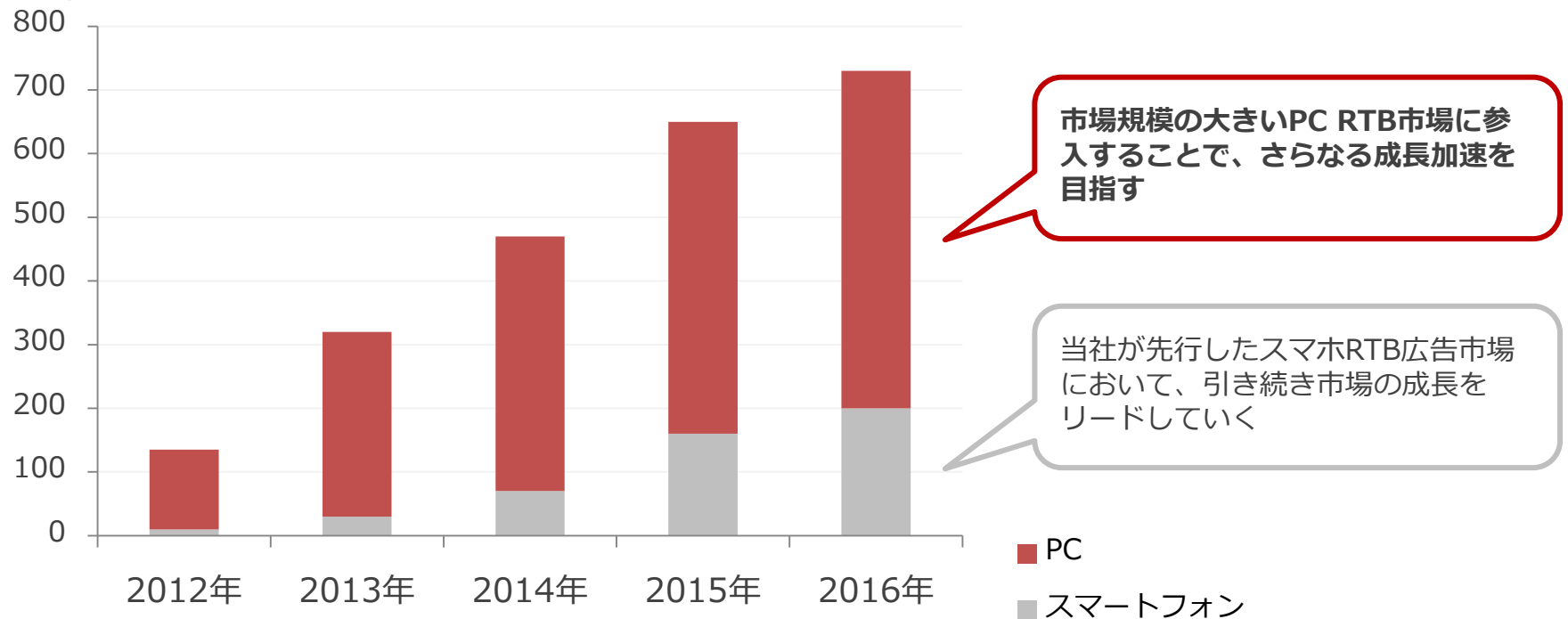
■ DSPの広告主数・広告キャンペーン数、SSPの登録メディア数は順調に増加している





■ 2014年3月期における一段の成長施策として、市場規模の大きいPC RTB広告市場へ参入  
 (上期中を予定)

(億円) RTB広告市場規模の予測



出所：(株)シード・プランニング  
 「国内RTB広告流通市場規模 2011年-2016年」 2012年9月

- スマホRTB広告で培った資産を活かしてPC RTB広告市場に参入し、スピーディーな収益化と成長の加速を目指す

### スマホRTB広告の 顧客資産



### RTBに関する 技術基盤



### データを活用した ターゲティング等の 運用ノウハウ



## その他 2014年3月期の新たな取組み

---

## ■ あたらしい事業価値の創造を促進する取組み

『U-Start』（ユー・スタート＝スタートアップ支援制度）開始

### 【導入の経緯と目的】

- ✓ 実績を上げた社員に対し、更なる大きな挑戦の機会と裁量を与える
- ✓ 当社のミッションである「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」の具現化手段の一つ



### 【適用第1号】

本制度適用第1号として、  
スマートフォンメディア事業を手掛ける新設子会社「**フォッグ株式会社**」  
の設立を2013年4月25日の取締役会において決議

- ✓ 企画者である当社社員（関根 佑介）が代表取締役に就任予定
- ✓ 企画者も一部出資を行い、出資比率は当社66%、関根 佑介34%

- 今後市場の成長が見込まれるスマートフォンメディア事業・RTB広告事業の両事業領域において、当社事業は有力サービスとなってきた
- 中期的に「高収益・高成長」の企業となるため、両事業に積極的に投資し、事業育成していくタイミングと判断
- 上期は両事業に先行投資し、下期から収益化させ、今後の企業としての成長を加速させていく



---

## 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**



## 3 ご参考資料

---

---

■ 合併による事業構造の変化に伴い、当第4四半期より事業セグメント区分を変更

〈セグメント区分〉	〈セグメントに属する事業の内容〉	〈主な運営会社〉
メディア事業	スマートフォンメディア事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 当社</li> <li>・ (株)インターナショナルスポーツマーケティング</li> </ul>
	データベースマーケティング事業	
	スポーツマーケティング事業	
広告事業	RTB広告事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 当社</li> <li>・ Fringe81(株) (※2)</li> <li>・ ユナイテッドサーチ(株)</li> </ul>
	SEO事業	
インベストメント&インキュベーション事業	ベンチャーキャピタル投資	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ベンチャーユナイテッド(株)</li> <li>・ ソーシャルワイヤー(株) (※2)</li> </ul>
	インキュベーションサービス事業	

※ 1 スマートフォンメディア事業及びRTB広告事業を注力事業として位置付け

2 Fringe81(株) は当第4四半期末に連結除外、ソーシャルワイヤー(株)は2014年3月期第1四半期より連結除外



- KDDI(株)の運営する『auスマートパス』にアプリ事業者として8アプリを提供中  
ゲーム・教育・占い・グルメ/レシピなど、多様なサービスを展開



ゲーム



占い



グルメ/レシピ



教育

『auスマートパス』で提供中の当社サービス

## ■CocoPPa



・iPhone  
・アイコン投稿コミュニティ  
**AppStoreランキング  
ライフスタイルカテゴリ 1位獲得**

## ■アプリシュラン



・iPhone  
・レビューメディア  
**ユナイテッド提供最新アプリ**

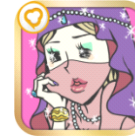
## ■TAP10



・iPhone /Android  
・パズルゲーム

**AppStoreランキング  
無料アプリ 1位獲得**

## ■恋愛力診断



・iPhone  
・診断アプリ

## ■ビールiQ



・iPhone /Android  
・食育クイズ

## ■ワインiQ



・iPhone /Android  
・食育クイズ

## ■魔法の暗算術



・iPhone  
・計算ゲーム

**AppStoreランキング  
教育カテゴリ 1位獲得**

## ■すしiQ



・iPhone /Android  
・食育クイズ

## ■レストランiQ



・iPhone /Android  
・食育クイズ

## ■チーズiQ



・iPhone /Android  
・食育クイズ

## ■PAIRS LOCK



・iPhone  
・計算ゲーム

## ■瞬間記憶!ス缶割



・iPhone /Android  
・ポイントアプリ

## ■スージーのTAP10



・iPhone  
・パズルゲーム

## ■人生時計



・iPhone  
・目覚まし時計アプリ

## ■おてんきカバガミ



・Android  
・ライブ壁紙

## ■わくわくフラワー



・Android  
・ウィジェットアプリ

## ■にゃんこコレクション



・Android  
・アクションゲーム

## ■ピラミッドの宝



・iPhone /Android  
・計算ゲーム

## ■Match Number



・iPhone  
・計算ゲーム

## ■ウンココロ手帖



・iPhone  
・ヘルスケアアプリ

## ■本音サーチャー



・iPhone  
・感情分析アプリ

## ■DECOSNAP



・iPhone  
・写真編集アプリ

## ■もぐらバンバン



・iPhone  
・アクションゲーム

## ■戦国王



・iPhone  
・歴史クイズ

## ■幕末王



・iPhone  
・歴史クイズ

## ■しげおと学ぼう エネルギー



・Android  
・エネルギー学習アプリ