

2016年8月4日

■ 2017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

2016年8月4日(木)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
アドテク事業について	
Q1 アドテク市場の競争環境が激化しているという印象があるが、その中でユナイテッドは市場全体の伸びを上回って成長しているという理解で良いか また前期3Qにアドテクが急成長しているが、その後も勢いを保っている要因は	前期2Qにインベストメント事業で発生した利益をアドテク事業の成長に向けて先行投資したことが、3Qに伸びたきっかけではあるが、当社のアドテク事業は、「成長率の高いスマホ領域特化」「オープンプラットフォーム戦略」「DSP/SSPともに展開」という独自の特長を持っており、これらが大きな要因として、市場の伸びを超える成長を継続できていると考えている
Q2 先行投資をおこなった前期3Qに、アドテク事業の売上総利益率が落ちていたが、その後の状況は	前期2Qに24%だったアドテク事業の売上総利益率は、3Qに16%に落ち込んだが、4Qは18%、今四半期は20%と回復してきており、今後も増収増益を目指していけると考えている
スマホコンテンツ事業について	
Q3 「クラッシュフィーバー」の繁体字版(主に台湾・香港)が好調とのことだが、繁体字圏のネイティブソーシャルゲーム市場はどれぐらいのものなのか	繁体字圏(台湾・香港)のスマホゲーム市場は日本の15%程度と推計されている(2014年cyberZ調べ)が、「クラッシュフィーバー」の繁体字版売上比率はこれよりもかなり大きな比率となっている
Q4 以前に「CocoPPa」も海外でヒットしたが、海外で日本のアプリがヒットするのは難しい中、続けてヒットさせた秘訣はあるのか	アプリによって異なるので一概には言えないが、「クラッシュフィーバー」はリリース前から海外展開を想定して、通信環境の良くない地域でも楽しめるよう通信量を少なくしたり、アプリの世界観も海外で受け入れられるような仕様にしていた またソーシャルメディアの活用も功を奏しているが、これは「CocoPPa」のノウハウを利用できている
Q5 「SMART GAME」が伸びているとのことだが、今ユナイテッドグループでの位置付けはどのようなものか	現状の規模感はまだ限定的ではあるが、現在急成長を遂げているので、今後中心的なサービスになっていく可能性は十分にあると考えている

その他

Q6 アプリでは「ポケモンGO」がヒットしたり、広告ではFacebookやLINEが好調など、ユナイテッドの事業を取り巻く環境は変わってきているが、何か影響があるのか

「ポケモンGO」は非常に多くのユーザーを獲得し、初動としてはとてもユーザーの利用率の高いアプリになっているが、「クラッシュフィーバー」とはユーザー層が異なり、特に課金ユーザーが異なるため、ほぼ影響は受けていないと考えている

またFacebookやLINEなどのプラットフォームの広告事業は非常に強力ではあるが、当社の広告プラットフォームは広告主や媒体社から見て、他の選択肢として存在感を強めていくことができているので、むしろアドテク市場全体が広がることでチャンスが拡大すると考えている