

## ■ 2018年3月期 2Q決算説明会 質疑応答の要約

ユナイテッド株式会社

2017年11月1日(水)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
<b>アドテクノロジー領域について</b>	
Q1 アドフラウドへの主体的な取り組みの内容を教えてください。また、具体的に業績にどの程度影響を与えたのか教えてください。	<p>botをimpとしてカウントしているメディアの精査と不正なリンクを行うデマンドとの取引見直しを主に行った。その結果、概ね月間売上の10%程は影響が出ている。</p> <p>アドフラウドへの対応は今後も継続していくものの、一通りの対応は完了しているため、今後は今まで同様の成長トレンドに戻ってくる。アドフラウドへの主体的な取り組みは、プラットフォームとしての健全性を保ち、取引先への評価を維持していくために重要な課題として認識している。</p>
Q2 VidSpotへの先行投資の結果、どの程度の売上規模まで伸びるか。また、売上総利益率改善のタイミングはいつなのか教えてください。	<p>当初見通しよりも立ち上がり3ヶ月程遅れたものの、2Qには売上が順調に伸び、今期中にBypassの売上を超えるペースで成長している。</p> <p>先行投資の期間はそこまで長く続くものではなく、来期中には黒字化できると想定している。今後はグローバルプラットフォームに次ぐ存在になることを目指し大きく育てていきたい。</p>
Q3 今期業績見通しに関して、アドフラウドへの取り組みにより売上のベースが下がる中で達成可能な数字なのか教えてください。	<p>アドフラウドへの取り組みがあるものの、VidSpotの成長と下半期にかけて広告需要期を迎えることを鑑みて見通しを立てている。</p>
<b>コンテンツ領域について</b>	
Q4 営業利益におけるゲーム/非ゲームコンテンツの内訳はどのようになっているか。また、下半期はどのように変化していくか教えてください。	<p>具体的な数値はお伝えできないが、上半期はゲームの比率が高かった。</p> <p>下半期に関しては、新規ゲームタイトルの開発が本格化するため開発費がかかるものの、非ゲームコンテンツが堅調に伸びていくため、割合は近いものになると想定している。</p>

以上