

■ 2020年3月期 第3四半期決算説明会 質疑応答の要約

ユナイテッド株式会社

2020年2月3日(月)開催の証券アナリスト・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
全体	
Q1 今回の事業ポートフォリオ整理により、どの程度の赤字削減効果が見込まれるのか教えてほしい。	<p>決算説明資料記載のとおり、各社の2020年3月期の3四半期累計営業損失額は以下の通りであり、来期以降はこれらの営業損失影響が無くなる見込み。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(株)ライフオート：△656百万円 ・(株)アラン・プロダクツ：△447百万円 ・(株)ラップス：△139百万円 ・(株)Smarprise：△78百万円
Q2 今後の成長戦略としては、M&Aによる事業拡大を中心としていくのか、あるいは自社で事業開発していくのか教えてほしい。	<p>M&Aについては成長戦略の手段の一つであるが、今回の事業ポートフォリオ整理の結果を受け止め、今後はこれまで以上に慎重に見極めた上で判断を行っていく。</p> <p>M&A以外の成長戦略の例としては、オンラインプログラミング教育事業を行っているキラメックス(株)において、メンターであるエンジニアというリソースに着目し、当社グループ内で連携することを検討している。</p>
アドテクノロジー事業について	
Q3 収益性改善理由および今後も改善傾向は続くのかについて教えてほしい。	<p>自社プロダクト間の連携強化や広告枠の仕入管理徹底が改善要因。今後一定の変動可能性はあるが、売上総利益率は同水準を維持していく見込み。</p>
Q4 市場環境をふまえたアドテクノロジー事業の長期的な見通しを教えてほしい。	<p>広告市場において国内外でGAFAの影響が大きくなっているが、当社が取り扱うCPA型広告・CPI型広告といった成果保証型プロダクトへの市場影響は限定的と考える。事業の大幅拡大は見込んでいないが、引き続き収益性を重視した運営を行っていく。</p>
ゲーム事業について	
Q5 既存タイトルがどの程度営業利益貢献しているのか教えてほしい。	<p>2020年3月期第3四半期は111百万円の営業利益が発生している。特に既存タイトルの一つであるクラッシュフィーバーについては根強い人気があり、来期以降も収益貢献が継続すると見込んでいる。</p>

以上