
2022年 3 月期 第 1 四半期

決算説明資料

2021年8月5日



ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)

アジェンダ

1 2022年3月期第1四半期 決算概要 P 1

2 2022年3月期第1四半期 各事業の概況 P 7

3 Appendix P20

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。なお、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。

事業セグメントおよび構成事業

成長期待事業

DXプラットフォーム事業

KIRAMEX
キラメックス株式会社

オンラインプログラミングスクール「テックアカデミー」を中心に、企業研修や受講者へのキャリア支援など複数サービスを運営

Brewus
株式会社ブリューアス

アプリ・システム開発事業を運営

UNITED DX
DXコンサルティング事業

企業のデジタルトランスフォーメーション(DX)*を支援するコンサルティングサービスを提供

インベストメント事業

VENTURE UNITED
ベンチャーユナイテッド株式会社

シード～アーリーからミドル～レイターまで、成長が見込まれる幅広いスタートアップ企業に投資

収益期待事業

コンテンツ事業

Plus U
プラスユー株式会社

「CocoPPa Play」「クラッシュフィーバー」等のゲームアプリを運営

FOGG
フォッグ株式会社

アーティストの活動支援ができるサービス「CHEERZ」等を運営

ISM
株式会社インターナショナル
スポーツマーケティング

スポーツに関わるWebサイト制作やメディアの企画・開発

TREiS
トレイス株式会社

懸賞・プレゼントサイト「ドリームメール」の企画・運営

アドテクノロジー事業

UNITED Marketing Technologies
ユナイテッドマーケティング
テクノロジーズ株式会社

スマートフォン特化型のDSP「Bypass」、同SSP「adstir」、広告最適化アドネットワーク「HaiNa」を運営

*企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること。（経済産業省「DX推進指標」）

2022年3月期 第1四半期 ハイライト

前年同四半期に有価証券売却が集中した影響により、減収減益
収益期待事業で創出した利益を基に、DXプラットフォーム事業への先行投資を継続

連結業績

売上高 : 4,752百万円 (前年同四半期比^{※2}△32%)
営業利益 : 3,003百万円 (前年同四半期比△43%)

成長期待事業

DXプラットフォーム事業

売上高 : 540百万円 (前年同四半期比 +3%)
営業利益 : △170百万円 (前年同四半期比 △152百万円)

キラメックス(株)
(株)ブリューアス
DXコンサルティング事業

詳細は P 8

インベストメント事業

売上高 : 3,283百万円 (前年同四半期比 △40%)
営業利益 : 3,202百万円 (前年同四半期比 △41%)

ベンチャーユナイテッド(株)

詳細は P15

収益期待事業

コンテンツ事業

売上高 : 660百万円 (前年同四半期比 △2%)
営業利益 : 76百万円 (前年同四半期比 +4%)

プラスユー(株)
フォッグ(株)
(株)インターナショナルスポーツマーケティング
トレイス(株)

詳細は P18

アドテクノロジー事業

売上高 : 268百万円 (前年同四半期比^{※2}△28%)
営業利益 : 155百万円 (前年同四半期比 +1%)

ユナイテッドマーケティングテクノロジーズ(株)

詳細は P19

※1 前年同四半期のインベストメント事業売上高は5,456百万円

※2 2022年3月期からの新収益認識基準（企業会計基準第29号「収益認識に関する会計基準」及び企業会計基準適用指針第30号「収益認識に関する会計基準の適用指針」）適用に伴い、比較の容易性を高めるため、当資料内においてはアドテクノロジー事業の過年度業績について同基準を適用し、集計・記載。
なお、当資料と同日に開示した四半期決算短信および四半期報告書においては、同基準適用前の数値を記載。

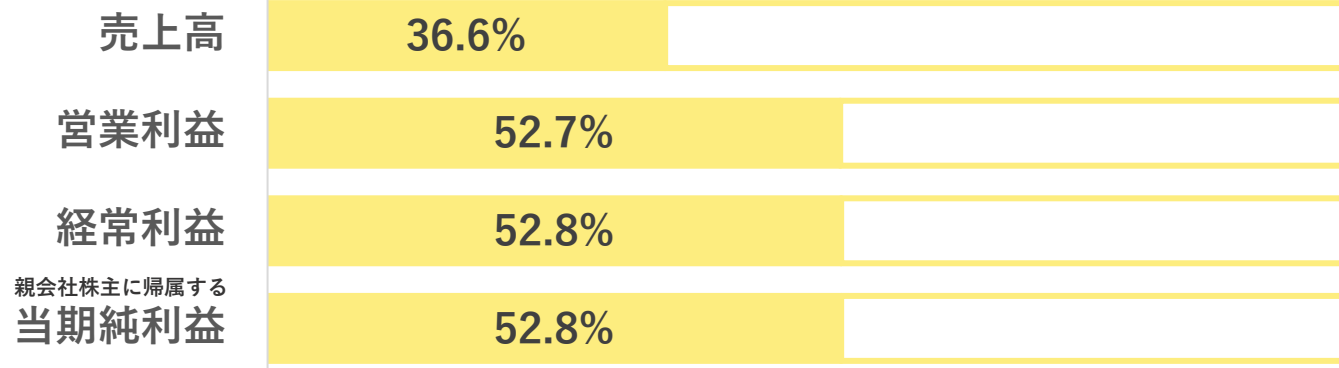
2022年3月期 通期業績予想進捗（第1四半期時点）

有価証券売却益計上により、計画進捗率は売上高36.6%、営業利益以下は50%を超過しているが、第2四半期以降もDXプラットフォーム事業の事業成長に向けた先行投資を継続する見込であり、業績予想は据え置き

連結業績予想

売上高	: 13,000百万円	(前期比 +3%)
営業利益	: 5,700百万円	(前期比 +2%)
経常利益	: 5,700百万円	(前期比 +1%)
親会社株主に帰属する 当期純利益	: 3,900百万円	(前期比 +5%)
EPS (一株当たり純利益)	: 186.00円	(前期比 +11%)

通期業績予想進捗率（第1四半期時点）



連結損益計算書

売上総利益は、インベストメント事業の減収およびキラメックス㈱の広告投資強化により
前年同四半期比△40%
販管費は、前期実施したオフィス縮小等により、前年同四半期比△22%

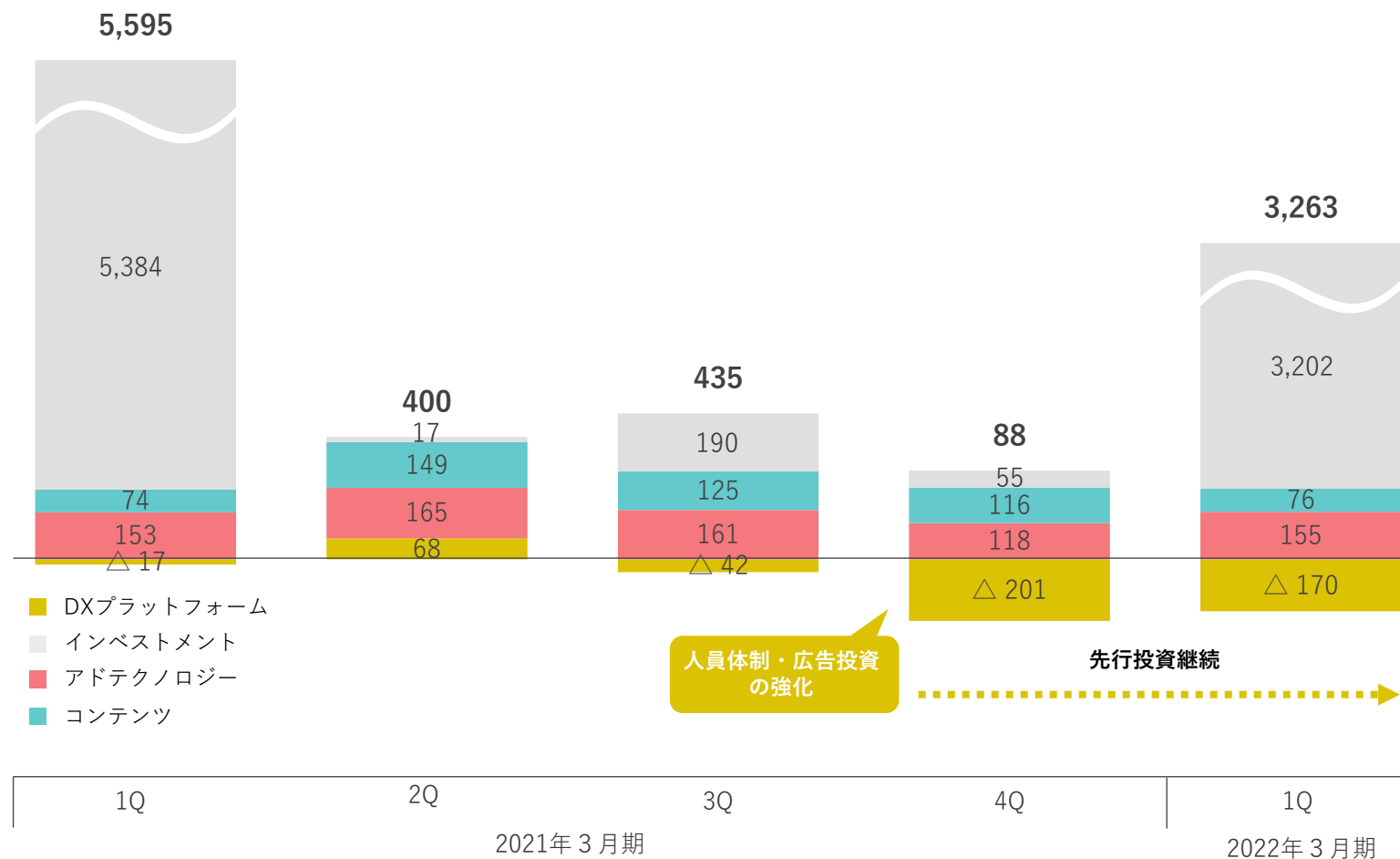
(単位：百万円)	2021年 3 月期 第 1 四半期	2022年 3 月期 第 1 四半期	前年同四半期比
売上高	7,026	4,752	△ 32%
売上総利益	6,128	3,651	△ 40%
販売費及び一般管理費	827	647	△ 22%
営業利益	5,300	3,003	△ 43%
営業外収益	6	10	+71%
営業外費用	4	5	+47%
経常利益	5,303	3,008	△ 43%
特別利益	8	-	-
特別損失	3	-	-
税金等調整前当期純利益	5,308	3,008	△ 43%
当期純利益※	3,706	2,060	△ 44%

※「親会社株主に帰属する四半期純利益」を示す

事業別営業利益推移

インベストメント事業のキャピタルゲイン計上により、本社費用除く営業利益は3,263百万円
DXプラットフォーム事業は、今後の成長に向けた人員体制および広告投資の強化を継続

(単位：百万円)



アジェンダ

- 1 2022年3月期第1四半期 決算概要 P 1
- 2 2022年3月期第1四半期 各事業の概況 P 7
- 3 Appendix P20

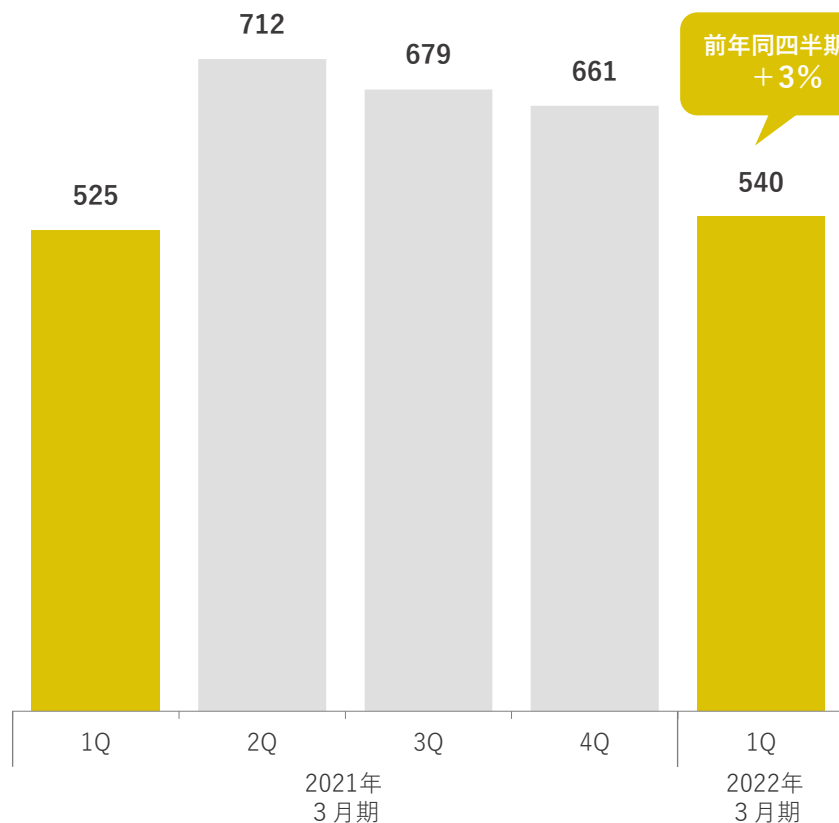
本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

DXプラットフォーム事業 売上高・営業利益推移

売上高は、前年同四半期比+3%の増収となったが、
営業利益は、人員体制および広告投資強化により、前年同四半期比△152百万円

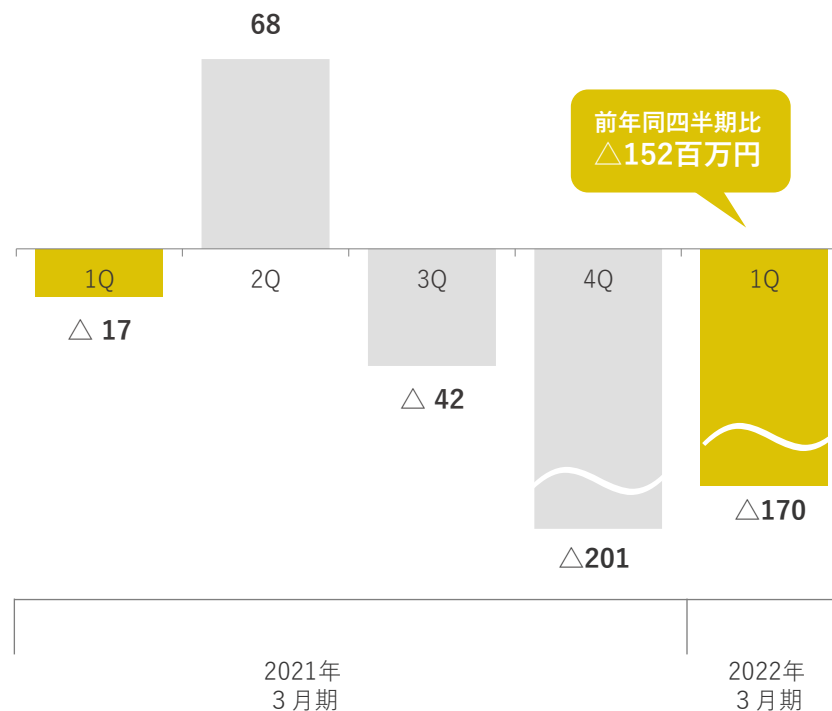
売上高推移

(単位：百万円)



営業利益推移

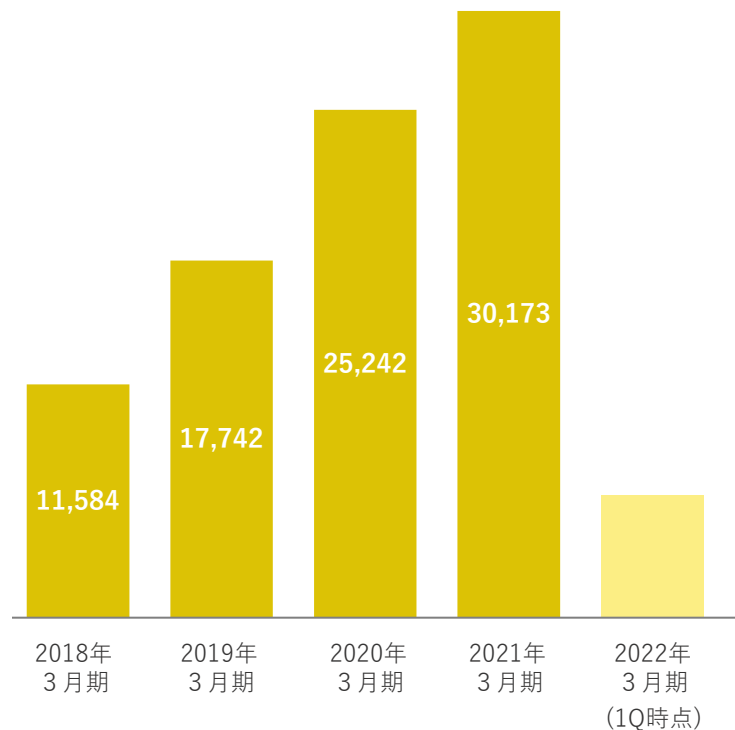
(単位：百万円)



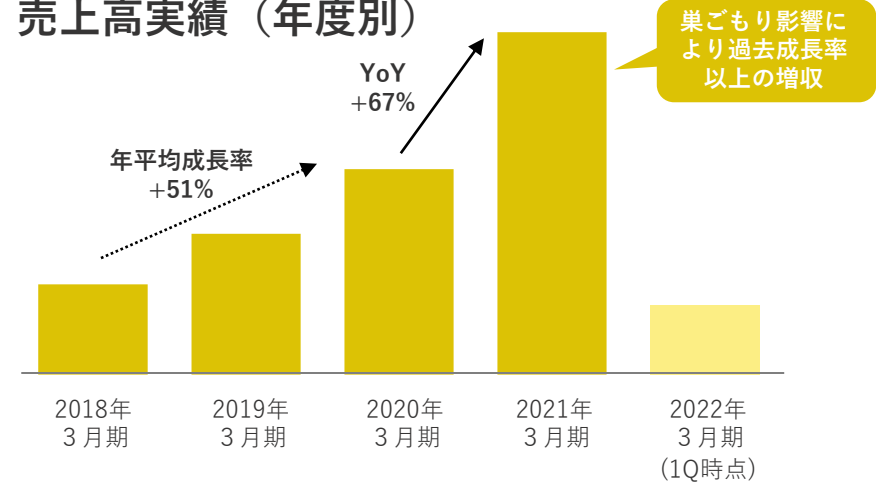
キラメックス(株) 足下の状況

売上高は、前期の巣ごもり影響に伴う有料受講者数増加の反動が見込まれるものの、
中期的な成長を目指す
営業利益は、同成長に向けた先行投資により一時的に減益

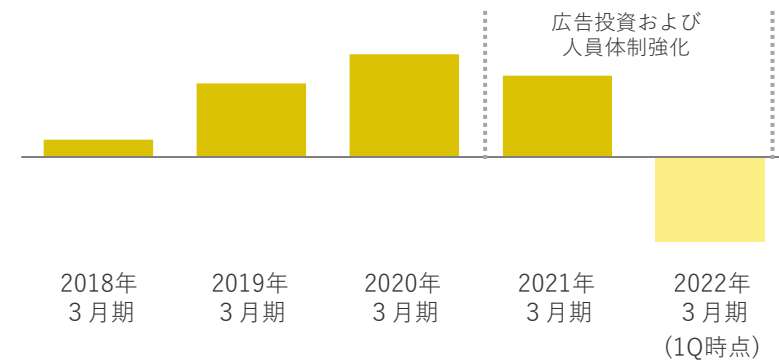
受講者数推移（年度別）※（単位：人）



売上高実績（年度別）



営業利益実績（年度別）

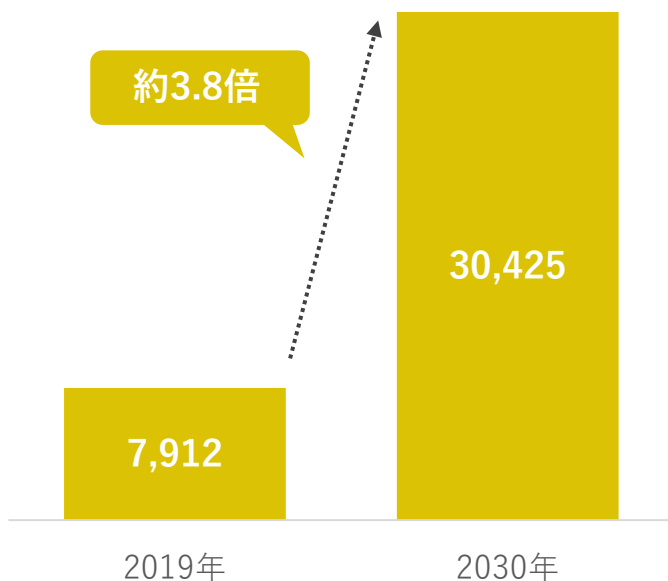


DXプラットフォーム事業 対応する課題

国内におけるDX市場は成長を続け、市場規模は2030年には2019年の約3.8倍である30,425億円を見込む一方、DXを推進できる人材は社会全体で不足し、DX人材育成のニーズは今後拡大が見込まれる
DXプラットフォーム事業は、人材育成や企業の変革支援により、上記課題の解決を図る

成長するDX市場

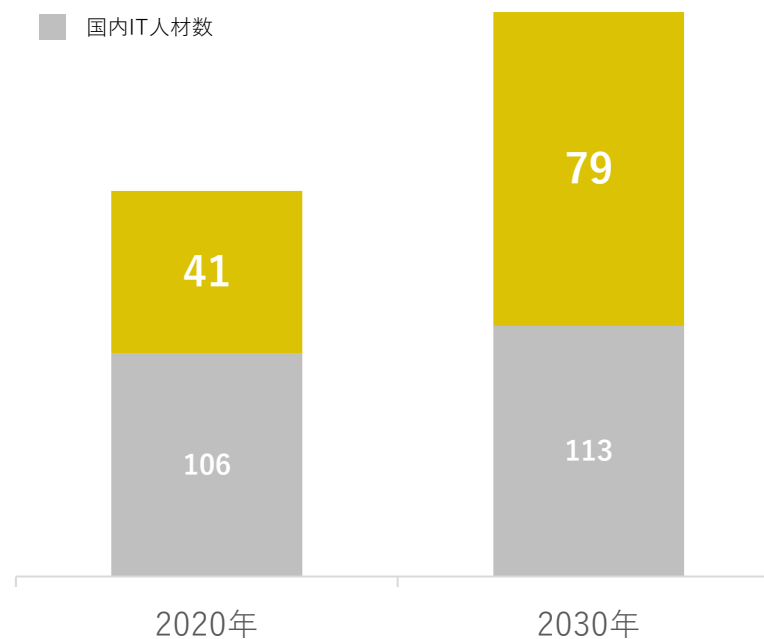
DX国内市場規模（投資金額）※1 （単位：億円）



拡大するIT人材不足

IT人材の需給※2 （単位：万人）

国内IT人材不足数
国内IT人材数

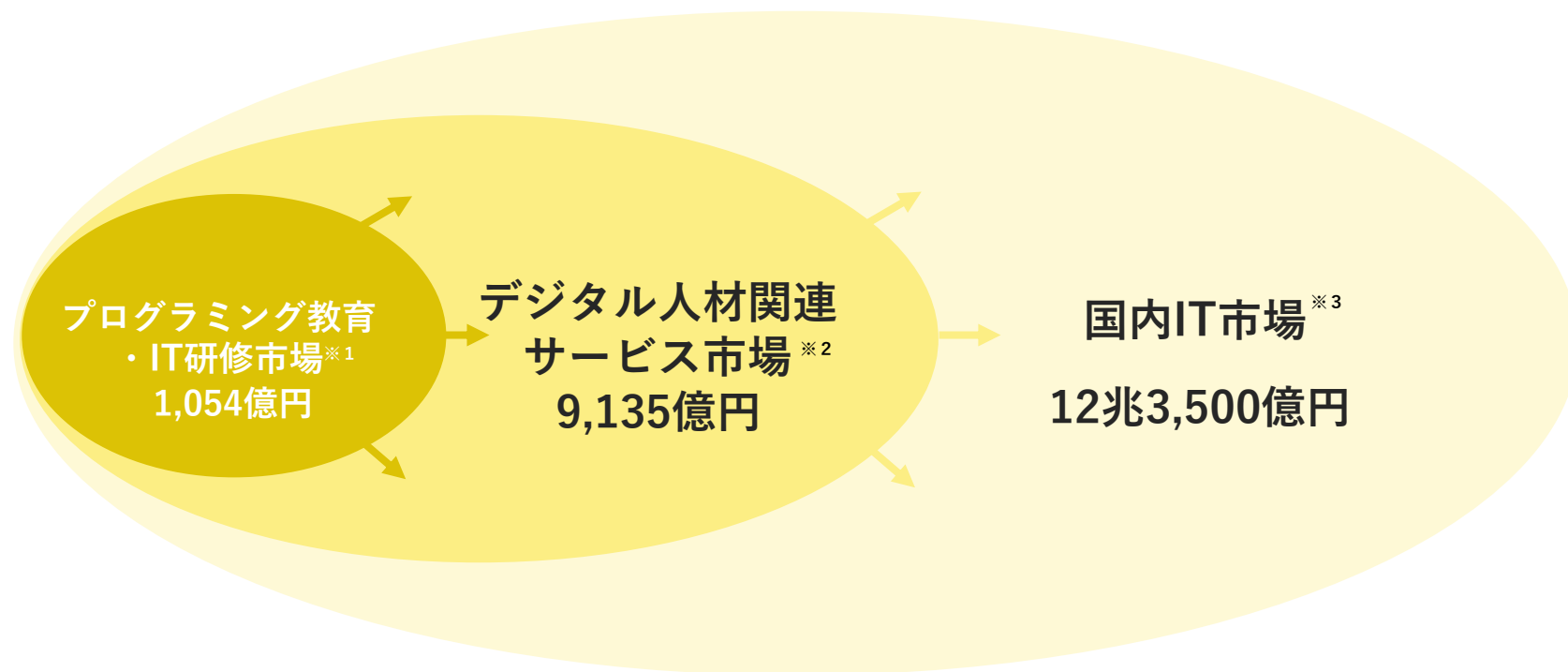


※1 富士キメラ総研(2020年)「2020 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望」 デジタルトランスフォーメーションを目的とする国内ICT関連投資額

※2 経済産業省(2019年)「IT人材需給に関する調査」 システムコンサルタント・設計者、ソフトウェア作成者、その他の情報処理・通信技術者を対象と定義し算出

DXプラットフォーム事業 事業領域

「テックアカデミー」の事業領域であるプログラミング教育およびIT研修市場に加え、採用支援等を含むデジタル人材関連サービス市場、アプリ・システム開発等を含む国内IT市場で事業を展開



※1 GMOメディア株式会社および船井総合研究所「2020年 子ども向けプログラミング教育市場調査」および競合他社へのインタビュー調査を基にした2021年度の個人向けプログラミング教育市場の自社推計値294億円に、矢野経済研究所「企業向け研修サービス市場の実態と展望2020」より抜粋した企業向けIT研修市場規模760億円を合算

※2 矢野経済研究所「デジタル人材関連サービス市場に関する調査を実施（2021年）」より、2021年度のデジタル人材育成・研修サービス・デジタル人材派遣サービス・デジタル人材紹介サービス市場を合算したデジタル人材関連サービス市場。情報処理/通信技術者、DX関連プロジェクト推進人材等をデジタル人材と定義

※3 矢野経済研究所「国内企業のIT投資に関する調査（2020年）」より、2021年度国内民間企業のIT投資額（ハード・ソフト・サービス含む）予測

DXプラットフォーム事業 M&A

キラメックス(株)との連携および将来的な収益貢献を期待し、
デザイナー特化型クラウドソーシングサービス※「JOOi」を運営する(株)リベース、
動画クリエイタースクール「MOOCRES」を運営する(株)イケてるやつらの全株式を取得し子会社化

株式会社リベース

運営サービス「JOOi」は、高品質なデザイナーと
デザインの外注ニーズを持つ企業をマッチングする
デザイナー特化型クラウドソーシングサービス※

LIBASE

設立日	2016年7月
株式異動後の 議決権所有割合	ユナイテッド(株) 100%
株式譲渡日	2021年6月23日

グループ内連携の展望

「テックアカデミー」との連携によるデザイン領域の
教育品質向上や、「テックアカデミーワークス」に
おけるデザイン案件への対応強化を図る

株式会社イケてるやつら

運営サービス「MOOCRES（ムークリ）」は、
現役の動画クリエイターから制作や編集を
学ぶことができる、実践型動画クリエイタースクール



設立日	2018年10月
株式異動後の 議決権所有割合	キラメックス(株) 100%
株式譲渡日	2021年7月5日

グループ内連携の展望

「テックアカデミー」との連携により、教育領域に
おける知見やリソースを相互共有し、双方サービスの
品質向上を目指す

DXプラットフォーム事業 戦略的出資

DXプラットフォーム事業との連携を視野に、グローバルでエンジニア育成事業および人材プレースメント事業[※]を行うアフリカのDecagon Global, Inc.、小売業界に特化したDX支援を行う(株)イングリウッドへ出資

Decagon Global, Inc.

プログラミング教育から人材プレースメント[※]までエンジニアの育成・輩出に関する一気通貫の事業をナイジェリアと欧米でグローバルに展開



代表者	CEO/Founder Chika Nwobi
設立日	2015年8月

当社グループとの連携の展望

「テックアカデミー」との連携による、知見・ノウハウの共有および将来的なパートナーシップ構築により、両者サービスの品質向上を図る

株式会社イングリウッド

自社EC事業の運営で培った知見を基に、AIおよびデータテクノロジーを活用し、小売業界に特化したDX支援を実施



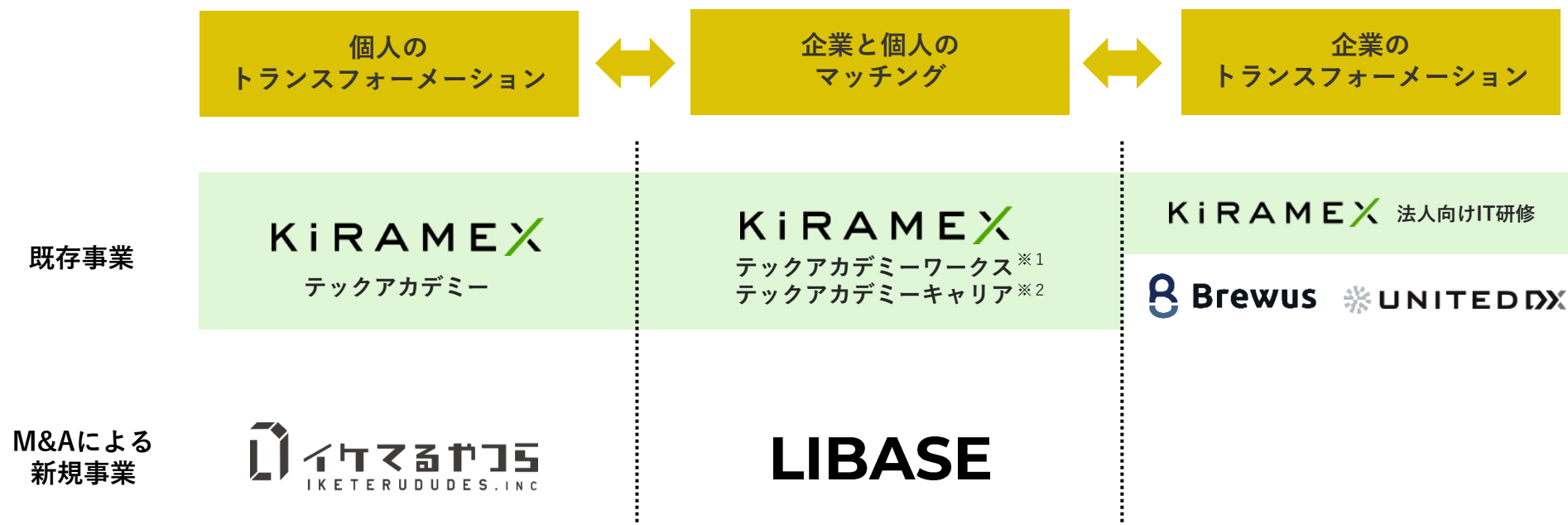
代表者	代表取締役社長兼CEO 黒川 隆介
設立日	2005年8月

当社グループとの連携の展望

「テックアカデミーワークス」と連携し、企業に対する共同でのDX支援実施体制の構築により、サービス強化を目指す

DXプラットフォーム事業 成長戦略

個人と企業のトランスフォーメーションを推進するとともに、双方のマッチングも行う
プラットフォームとして、社会のDXを推進
今後も既存事業の成長に加え、M&A・戦略的出資を強化し、セグメント全体の成長を目指す



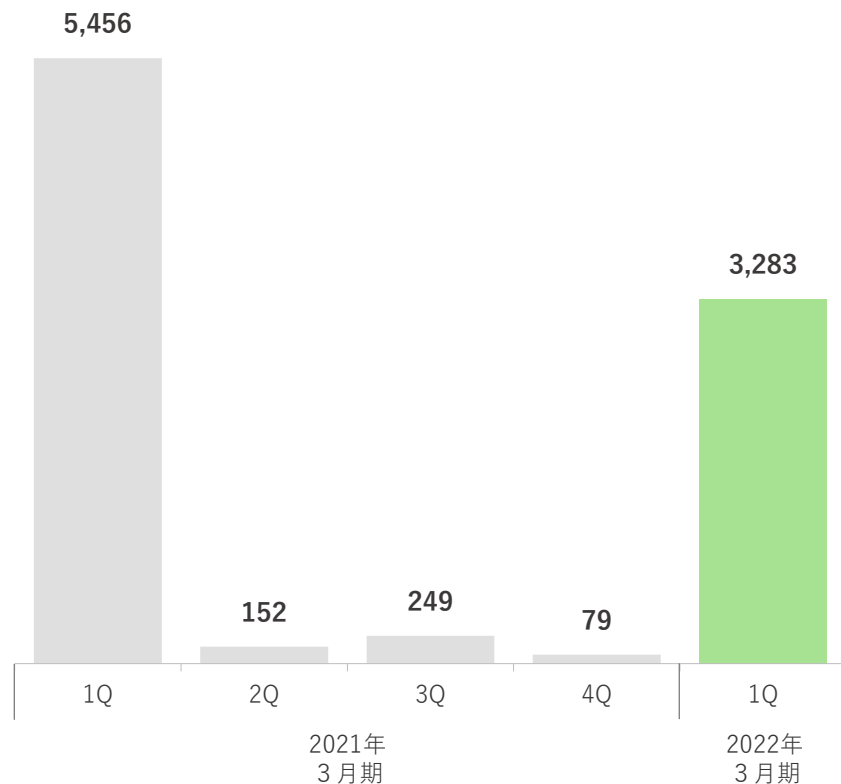
※1 テックアカデミー卒業生がメンターと共同で実務案件に取り組むことで、就職・独立前に実務経験を積むことができるサービス
※2 テックアカデミー卒業生へのキャリア支援、および企業への採用支援を行うサービス

インベストメント事業 売上高推移・営業投資有価証券残高

ワンダープラネット(株)の上場に伴うキャピタルゲイン、および(株)メルカリの有価証券売却等により、売上高は3,283百万円、第1四半期末の営業投資有価証券残高は32,804百万円*

売上高推移

(単位：百万円)



営業投資有価証券残高内訳

	投資先	2021年6月末 貸借対照表計上額
上場株式	メルカリ ワンダープラネット コンフィデンス等	約289億円
未上場株式	50社以上	約26億円
LP出資先	25本以上	約13億円

※うち(株)メルカリ株式の営業投資有価証券残高は27,671百万円（株式保有割合は3.0%、2021年6月30日時点）
未上場株式は投資簿価で評価、上場株式は時価評価

インベストメント事業 新規上場

第1四半期は出資先2社が新規上場

- ・当社との共同事業であるゲームアプリ「クラッシュフィーバー」を運営するワンダープラネット(株)
- ・エンターテインメント業界における人材関連サービスを運営する(株)コンフィデンス

ワンダープラネット(株)



代表	代表取締役社長CEO 常川 友樹
事業内容	ゲームアプリ開発等のエンターテインメント事業 主要タイトルは、クラッシュフィーバー、 ジャンプチ ヒーローズ
業績	売上高 3,434百万円、経常利益 312百万円 (2020年8月期連結)
上場日	2021年6月10日 東証マザーズ市場上場
時価総額	8,232百万円 (2021年6月末日終値x発行済株式総数)
上場日時点 当社持分	9.03%

(株)コンフィデンス



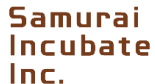
代表	代表取締役社長 澤岨 宣之
事業内容	エンターテインメント業界における 人材派遣、紹介、アウトソーシングサービス およびメディア運営
業績	売上高 2,604百万円、経常利益 331百万円 (2020年3月期連結)
上場日	2021年6月28日 東証マザーズ市場上場
時価総額	13,771百万円 (2021年6月末日終値x発行済株式総数)
上場日時点 当社持分	0.44%

インベストメント事業 投資先ポートフォリオ

主な投資先スタートアップ

ポストIPO			
			
mercari	ビザスク		
ミドル～レイター			
			
			
			
シード～アーリー			
			
			

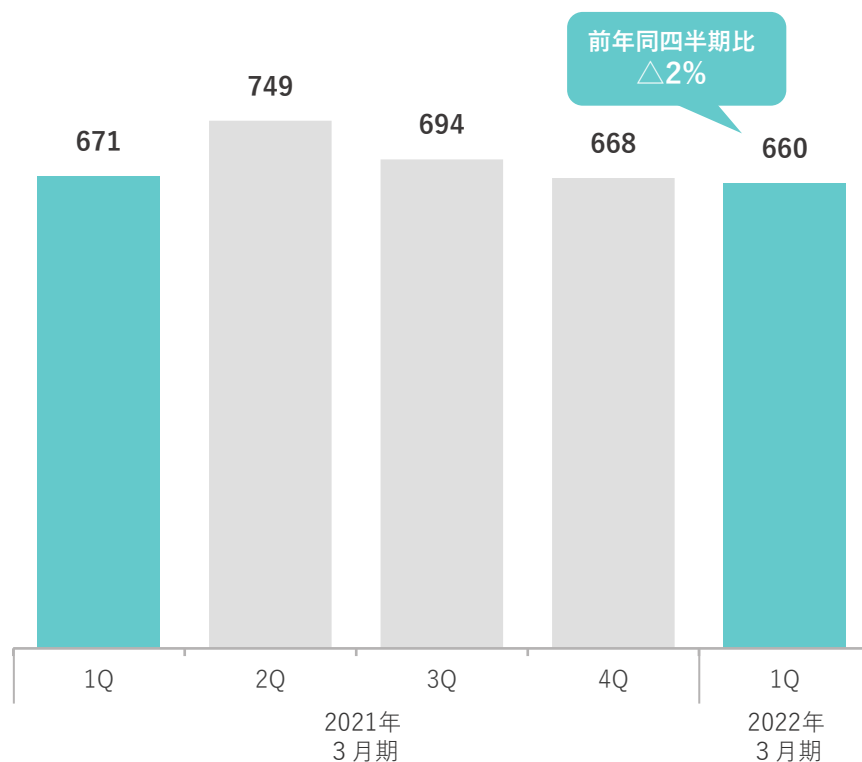
主なLP出資先ファンド

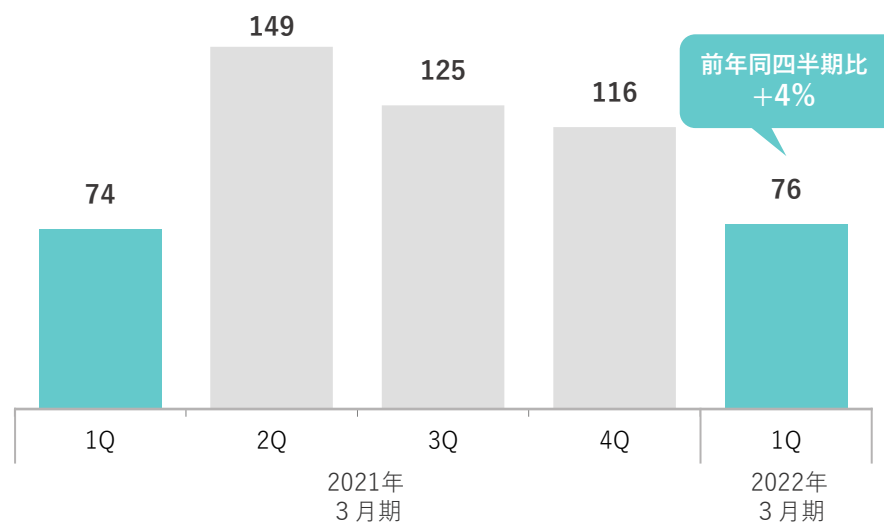
コンテンツ事業 売上高・営業利益推移

売上高は前年同四半期比△2%の微減となったが、営業利益は前年同四半期比+4%の増益
第2四半期以降も収益期待事業として安定的な収益創出を図る

売上高推移 (単位：百万円)



営業利益推移 (単位：百万円)

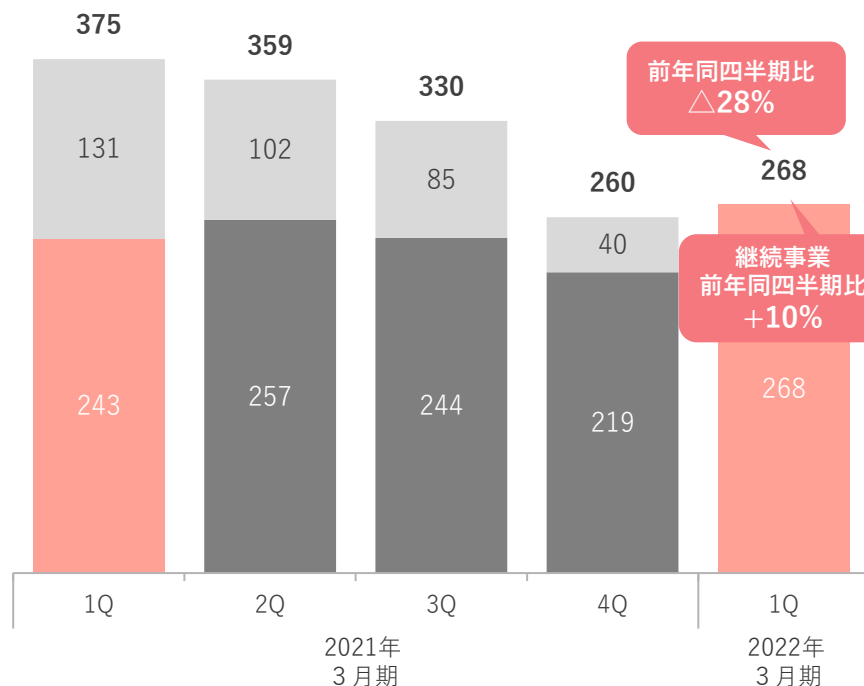


アドテクノロジー事業 売上高・営業利益推移

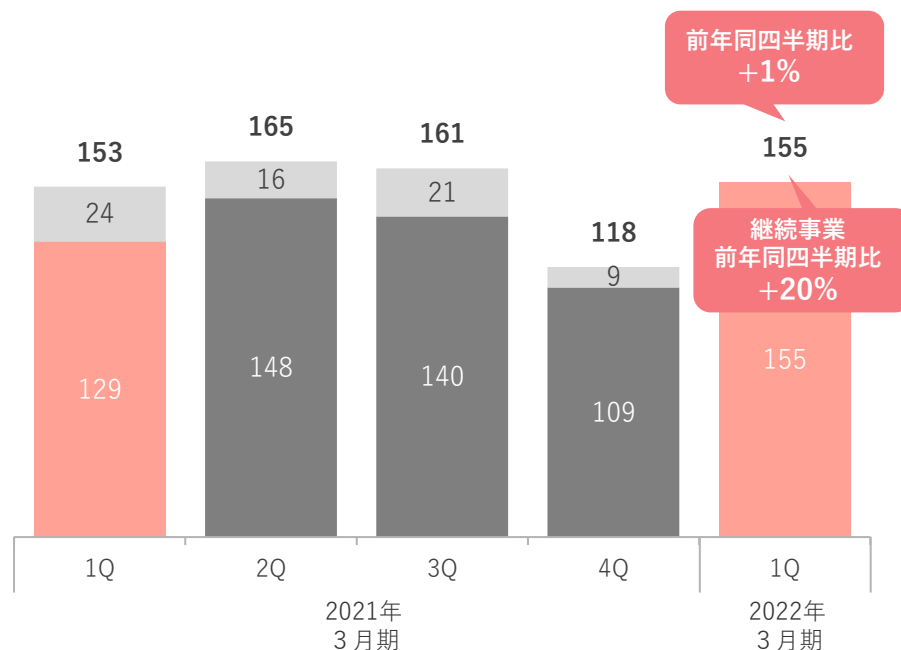
アプリ広告領域の撤退により、売上高全体は前年同四半期比△28%となったが、同営業利益は微増
継続事業であるウェブ広告領域は、売上高前年同四半期比+10%、営業利益前年同四半期比+20%の成長

売上高推移 (単位：百万円)

- アプリ広告領域 (非継続事業)
- ウェブ広告領域 (継続事業)



営業利益推移 (単位：百万円)



アジェンダ

- 1 2022年3月期第1四半期 決算概要 P 1
- 2 2022年3月期第1四半期 各事業の概況 P 7
- 3 Appendix P20

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。なお、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。

連結損益計算書

(単位：百万円)	2021年3月期 第1四半期 (前年同四半期)	2021年3月期 第4四半期 (前四半期)	2022年3月期 第1四半期	増減	
				前年同四半期比	前四半期比
売上高	7,026	1,668	4,752	△ 32%	+185%
DXプラットフォーム事業	525	661	540	+3%	△ 18%
インベストメント事業	5,456	79	3,283	△ 40%	+4,044%
コンテンツ事業	671	668	660	△ 2%	△ 1%
アドテクノロジー事業	375	260	268	△ 28%	+3%
その他	△ 1	△ 0	△ 0	-	-
売上総利益	6,128	605	3,651	△ 40%	+502%
DXプラットフォーム事業	170	25	△ 3	△ 173	△ 29
インベストメント事業	5,403	73	3,226	△ 40%	+4,313%
コンテンツ事業	287	318	223	△ 22%	△ 30%
アドテクノロジー事業	267	188	204	△ 24%	+9%
その他	△ 0	△ 0	△ 0	-	-
販売費及び一般管理費	827	692	647	△ 22%	△ 6%
営業利益	5,300	△ 86	3,003	△ 43%	+3,089
DXプラットフォーム事業	△ 17	△ 201	△ 170	△ 152	+31
インベストメント事業	5,384	55	3,202	△ 41%	+5,711%
コンテンツ事業	74	116	76	+4%	△ 34%
アドテクノロジー事業	153	118	155	+1%	+30%
その他	△ 294	△ 175	△ 260	+34	△ 85
経常利益	5,303	△ 132	3,008	△ 43%	+3,140
当期純利益※	3,706	△ 122	2,060	△ 44%	+2,182

※「親会社株主に帰属する四半期純利益」を示す

連結貸借対照表

(単位：百万円)	前期末 (2021年3月末)	当四半期末 (2021年6月末)	前期末差額
流動資産	46,115	48,268	+2,153
現預金	13,774	13,454	△ 320
営業投資有価証券	30,953	32,804	+1,851 ※
固定資産	1,240	1,544	+304
のれん	-	291	+291
資産合計	47,356	49,813	+2,457
流動負債	3,114	2,604	△ 510
固定負債	8,206	8,753	+547
繰延税金負債	8,098	8,647	+548 ※
負債合計	11,321	11,358	+36
純資産	36,034	38,455	+2,420
その他有価証券評価差額金	18,571	19,768	+1,196 ※

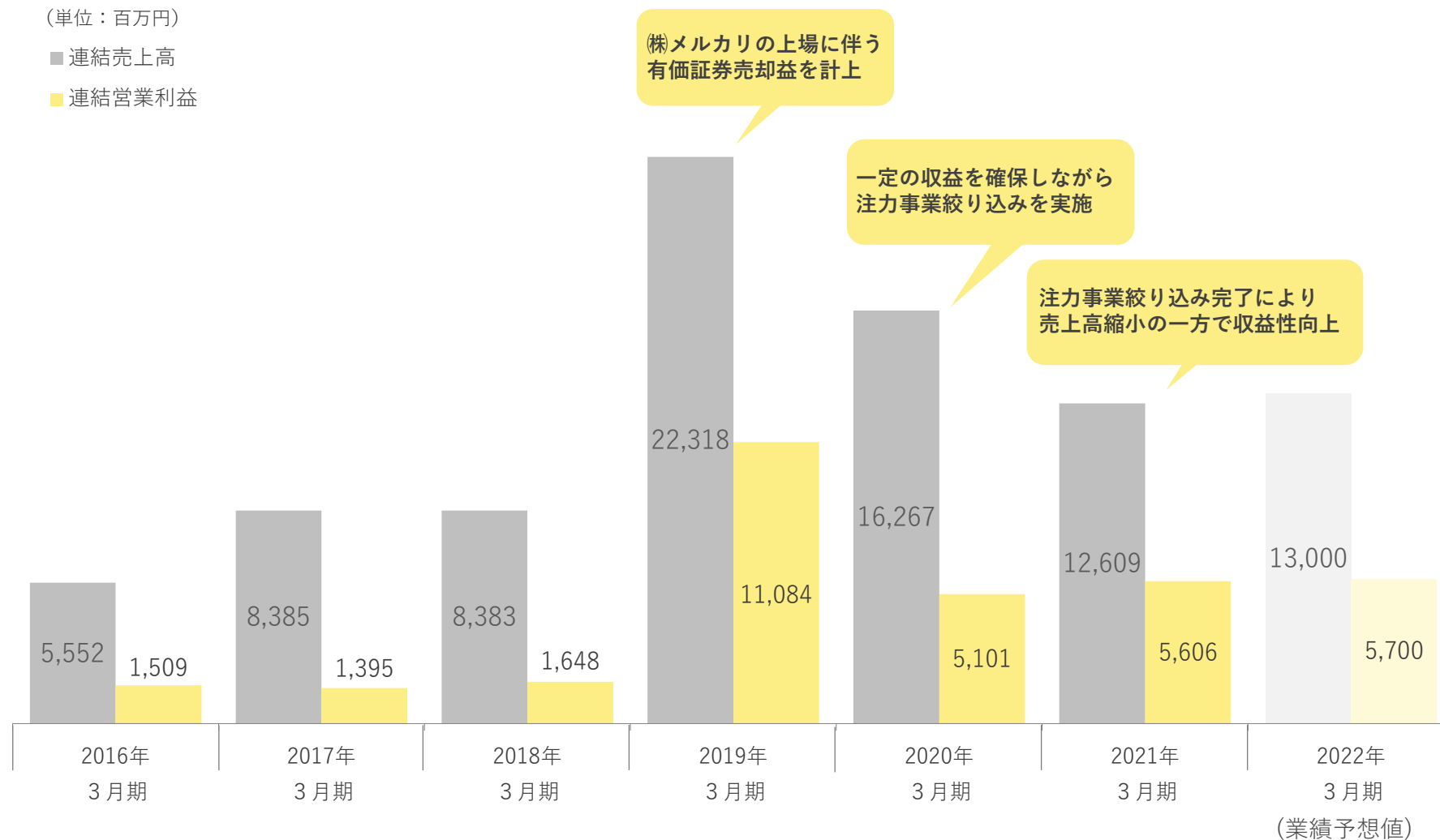
※うち上場株式の営業投資有価証券の時価評価及び売却による影響は以下のとおり
 営業投資有価証券+1,660百万円、繰延税金負債+524百万円、その他有価証券評価差額金+1,188百万円

過年度通期連結売上高・営業利益推移

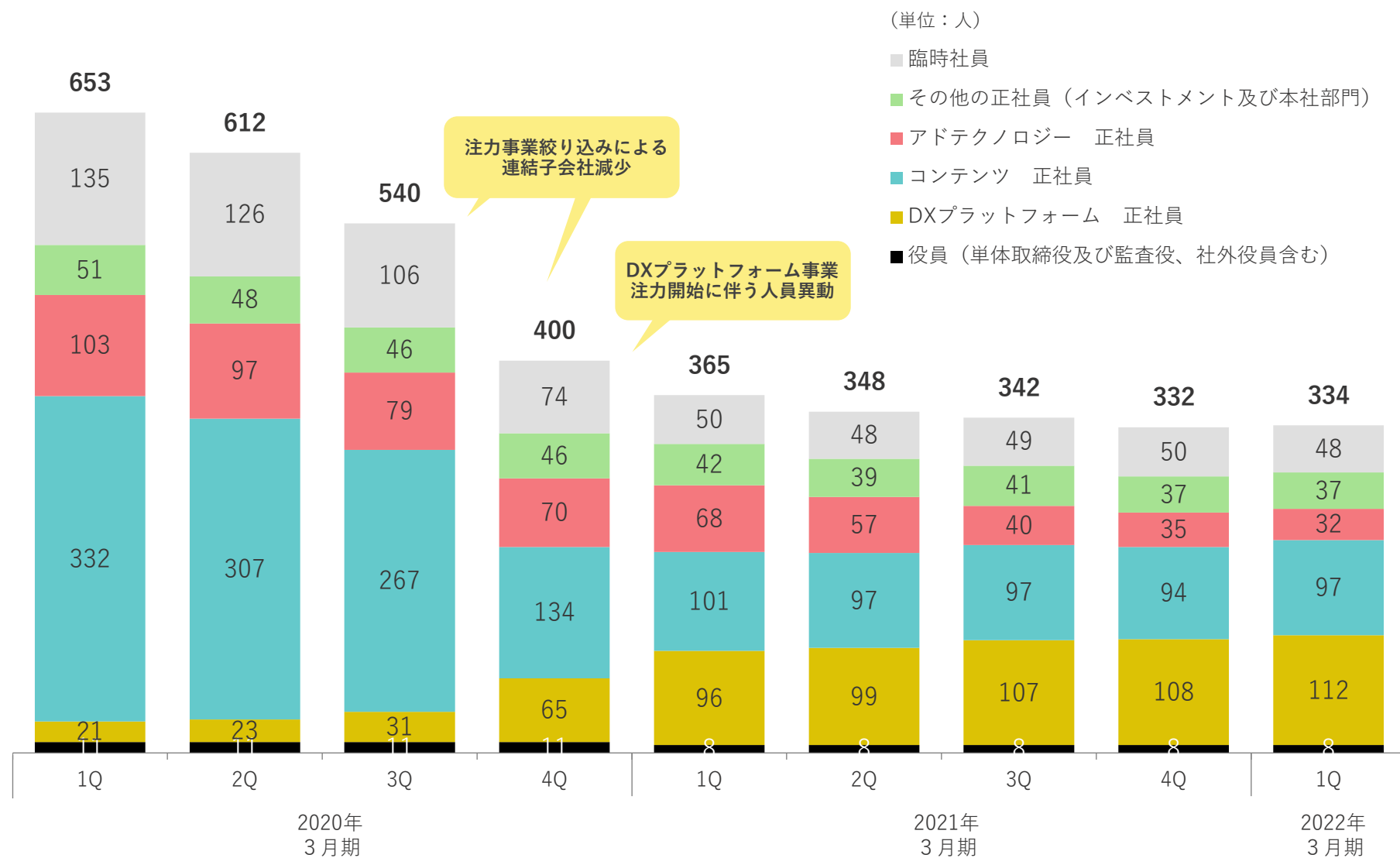
(単位：百万円)

■ 連結売上高

■ 連結営業利益



人員推移表



The logo for KIRAMEX, featuring the word "KIRAMEX" in a bold, black, sans-serif font, with a green stylized "X" at the end.

キラメックス(株)

オンラインスクール「テックアカデミー」を中心に、企業研修や受講者へのキャリア支援など複数のサービスを運営

The logo for Brewus, featuring a blue stylized "B" icon followed by the word "Brewus" in a bold, black, sans-serif font.

(株)ブリューアス

アプリ・システム開発事業を運営

The logo for LIBASE, featuring the word "LIBASE" in a bold, black, sans-serif font.

(株)リベイス

デザイナー特化型クラウドソーシングサービス「JOOi」を運営

The logo for IKETERU, featuring a stylized "I" icon followed by the word "イケてるやつら" in a bold, black, sans-serif font, and "IKETERUDES.INC" in a smaller font below.

(株)イケてるやつら

実践型動画クリエイタースクール「MOOCRES」を運営

The logo for UNITED, featuring a stylized snowflake icon followed by the word "UNITED" in a bold, black, sans-serif font.

DXコンサルティング事業

企業のDXを支援するコンサルティングサービスを提供



プラスユー(株)

「CocoPPa Play」「クラッシュフィーバー」等のゲームサービス運営



フォッグ(株)

アーティストの活動支援ができるサービス「CHEERZ」等を運営



(株)インターナショナル スポーツマーケティング

スポーツに関わるWebサイト制作やメディアの企画・開発



トレイス(株)

懸賞・プレゼントサイト
「ドリームメール」の企画・運営

アドテクノロジー事業 プロダクト紹介



ユナイテッドマーケティング テクノロジーズ(株)

以下のアドテクノロジー関連プロダクトを運営

運営プロダクト



スマートフォン特化型DSP



スマートフォン特化型SSP



広告効果最適化アドネットワーク