

■ 2016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

2015年7月31日(金)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
連結業績について	
Q1 1Qは四半期の業績予想を発表していたが、2Qの四半期業績予想を発表していない理由は	<p>注力事業への投資を強化するにあたり、投資の実施時期が状況に応じて変動することが想定されるため、四半期単位では読みづらく、通期業績予想の修正のみとした。</p> <p>また、期初の時点で、1Qについてはスマートフォンアプリ事業の先行投資および事業構造転換期と位置付け、営業赤字も想定していたため、通期業績予想の営業利益8~10億円に対して1Qの決算でミスリードしないよう、営業利益のみ業績予想を出していた</p>
Q2 今回の業績予想修正の中で先行投資強化とあるが、その内容、特に広告事業について教えて欲しい	<p>金額は非開示だが、投資金額としてはアドテク事業が最も大きくなる見込み。現状、アドテク事業は利益を創出できているが、一層のスケールアップのため、DSP/SSPにおいて、顧客基盤拡大のための投資をおこなう予定</p>
スマートフォンアプリ事業について	
Q3 CHEERZの実売上や、重視しているKPIなどもう少し数字面について教えて欲しい 今後、何かマス媒体でのプロモーションを考えているか	<p>KPIとしては、アイドルの投稿のアクティブ度合いを重視している。また課金額については非開示だが、決算説明資料に記載の通り堅調に推移している。</p> <p>また、CHEERZはコアなアイドルファン向けのサービスだと認識しているので、日本最大級のアイドルイベントの「@JAM」との提携など、特定のユーザー層向けのプロモーションを想定している</p>
Q4 今回の決算説明資料で、モンスタースピートのリリース時期が、8月予定から2Q中に変わっているが、遅れているのか	<p>開発は予定通りに進んでいるが、当社でコントロールできないプラットフォームの審査期間や開発最終段階での調整などを考慮して、若干幅を持たせた表現としている</p>
Q5 Cocoppaの1Qの状況および今後の展開について教えて欲しい	<p>CocoPPaは引き続き、グローバルにノンプロモーションで月間100万DL以上を継続している。急激に収益が飛躍するタイプのサービスではないが、大きなユーザー基盤を背景にCocoPPa Playなどを含めた関連サービス群での安定収益サービスとして位置づける</p>

質問

Q6 アフィリエイトメディアが減収とのことだが、状況と今後の見通しを教えてください

当事業については、市場規模も大きな成長は見られない中、競争環境も激化しており、収益性が落ちてきている。また、今後の大きな成長も見込みづらいことから9月末で撤退予定。

少数の人員で運営しており、当社内の利益貢献度合いも2年前の参入当初から比べて低下してきており、事業撤退にともなう今後への収益インパクトは小さいと見ている

アドテク事業について

Q7 DSP「Bypass」の新サービス、「Bypass App Promotion」について、立ち上がり状況はどうか

提供開始したばかりではあるが、代理店やアプリ広告主からの評判も良く、今後の成長に期待を持っている

Q8 Bypassの広告主は今後どのようなところが出てきそうか

現在、従来からのECや電子書籍に加え、ナショナルクライアントも増えてきており、広告主の業種は多岐にわたっている。今後については、広告IDの普及など、アプリ向け広告配信の環境が整ってきているので、アプリ事業者の広告主が伸びてくると考えている

インベストメント事業について

Q9 ベンチャー投資相場の高騰により、環境が厳しくなってきたという話も聞くが、今後の方針を教えてください

一昨年に新たにファンドを組成し、シード/アーリーのスタートアップに投資をおこなっている。市場環境の変化があっても、実際に良いスタートアップ企業が出てきているので、我々としては今まで通り事業を継続していく