
2021年3月期 第2四半期

決算説明資料

2020年11月9日



ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)



アジェンダ

- 1 2021年3月上半期累計 決算概要 P1
- 2 2021年3月期第2四半期 各事業の概況 P4
- 3 今後の経営方針および業績予想 P15
- 4 Appendix P21

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。

連結業績

売上高 : 11,008百万円 (前年同期比△3%)
 営業利益 : 5,465百万円 (前年同期比+108%)

インベストメント事業除く

売上高 : 5,399百万円 (前年同期比△24%)
 営業利益 : 63百万円 (前年同期比+1,313百万円)

DXプラットフォーム事業

売上高 : 1,237百万円 (前年同期比 +57%)
 営業利益 : 57百万円 (前年同期比 △46%)

キラメックス(株)
 (株)ブリューアス

2Q単体業績は P6

インベストメント事業

売上高 : 5,609百万円 (前年同期比 +33%)
 営業利益 : 5,402百万円 (前年同期比 +39%)

投資事業
 ベンチャーユナイテッド(株)

2Q単体業績は P11

アドテクノロジー事業

売上高 : 2,955百万円 (前年同期比 △13%)
 営業利益 : 429百万円 (前年同期比 +27%)

アプリ広告領域
 ウェブ広告領域
 マーケティング領域

2Q単体業績は P13

コンテンツ事業

売上高 : 1,212百万円 (前年同期比 △59%)
 営業利益 : 106百万円 (前年同期比 +1,289百万円)

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)

2Q単体業績は P14

連結損益計算書

成長を継続するDXプラットフォーム事業の拡大により、売上総利益は前年同期比+35%
 前期実施した事業ポートフォリオの整理、および在宅勤務体制への移行に伴うオフィス関連費用の削減に伴い、
 販売費及び一般管理費は前年同期比△39%
 年度内の本社オフィス追加解約により、オフィス関連費用は更なる削減を予定

(単位：百万円)	2020年3月期 上半期累計		2021年3月期 上半期累計		前年同期比	
		インベストメント除く		インベストメント除く		インベストメント除く
売上高	11,305	7,101	11,008	5,399	△ 3%	△ 24%
売上総利益	5,234	1,283	7,053	1,566	+35%	+22%
販売費及び一般管理費	2,606	2,533	1,587	1,503	△ 39%	△ 41%
のれん償却費	527	527	57	57	△ 89%	△ 89%
その他	2,078	2,006	1,530	1,445	△ 26%	△ 28%
営業利益	2,628	△ 1,250	5,465	63	+108%	+1,313
営業外収益	5	5	98	98	+1,605%	+1,605%
営業外費用	55	55	4	4	△ 93%	△ 93%
経常利益	2,578	△ 1,299	5,560	158	+116%	+1,457
特別利益	10	10	8	8	△ 13%	△ 13%
特別損失	193	193	176 ^{※1}	176	△ 9%	△ 9%
税金等調整前当期純利益	2,395	△ 1,483	5,392	△ 9	+125%	+1,473
当期純利益	1,273	N/A	3,723 ^{※2}	N/A	+192%	N/A

※1：うち、アプリ広告領域のサービス撤退に伴う特別損失116百万円

※2：「親会社株主に帰属する四半期純利益」を示す

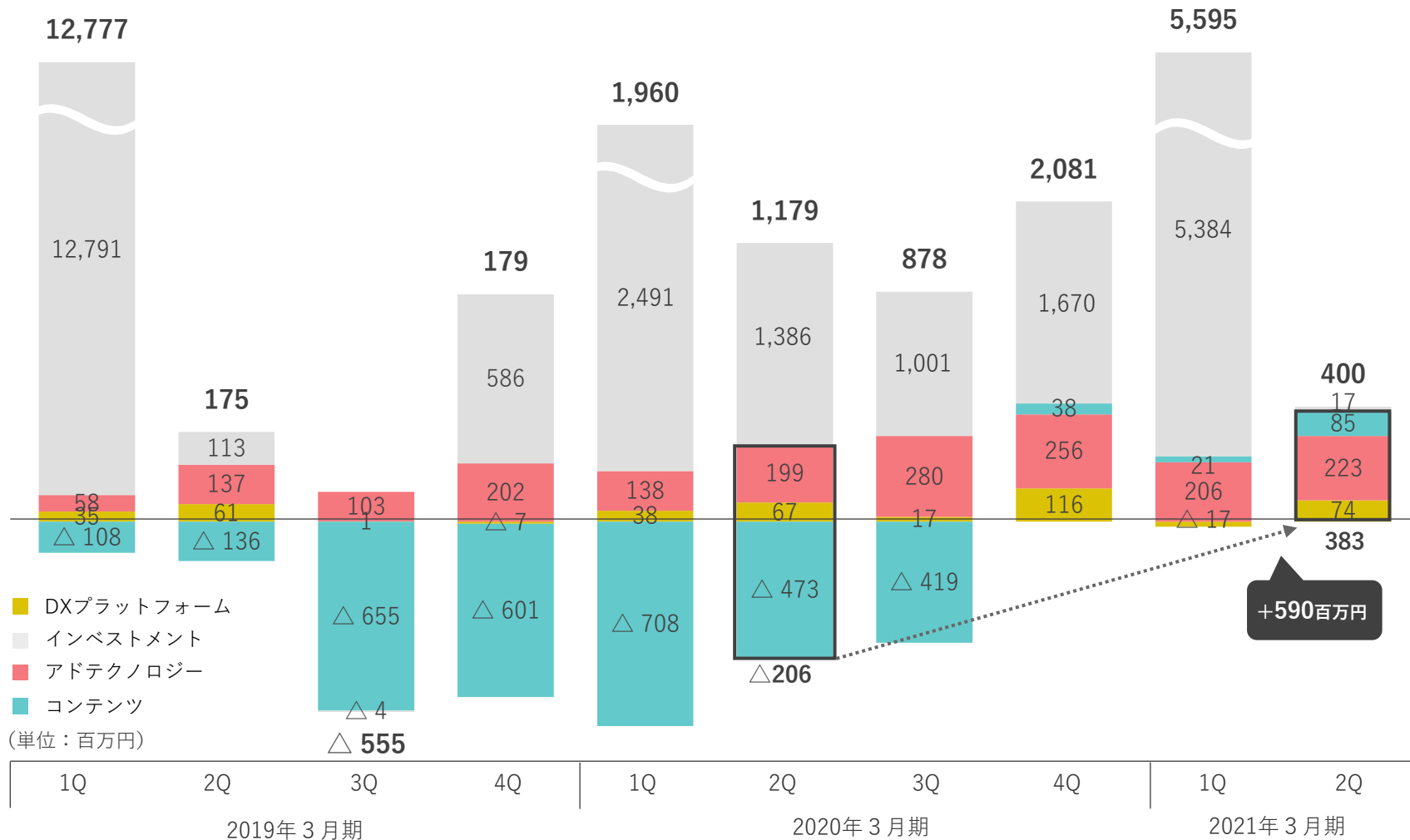
アジェンダ

- 1 2021年3月期上半期累計 決算概要 P1
- 2 2021年3月期第2四半期 事業別概況 P4
- 3 今後の経営方針および業績予想 P15
- 4 Appendix P21

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。

事業別営業利益推移

DXプラットフォーム事業の成長、およびアドテクノロジー事業、コンテンツ事業の収益性改善により、第2四半期営業利益はインベストメント事業を除く3事業合計で前年同四半期比+590百万円の増加

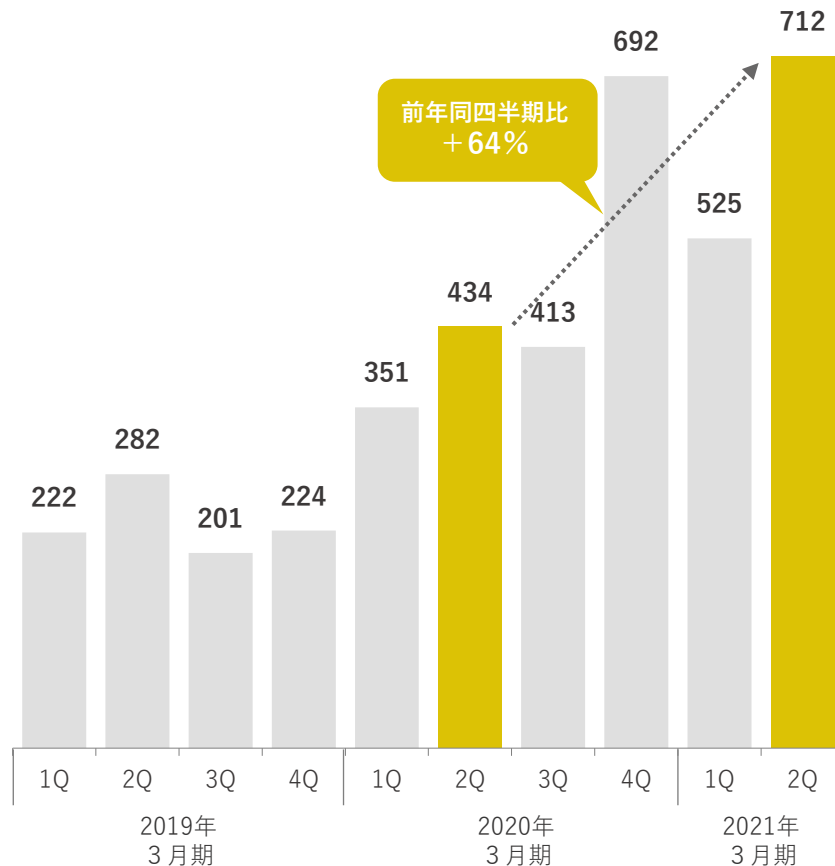


DXプラットフォーム事業 売上高・営業利益推移

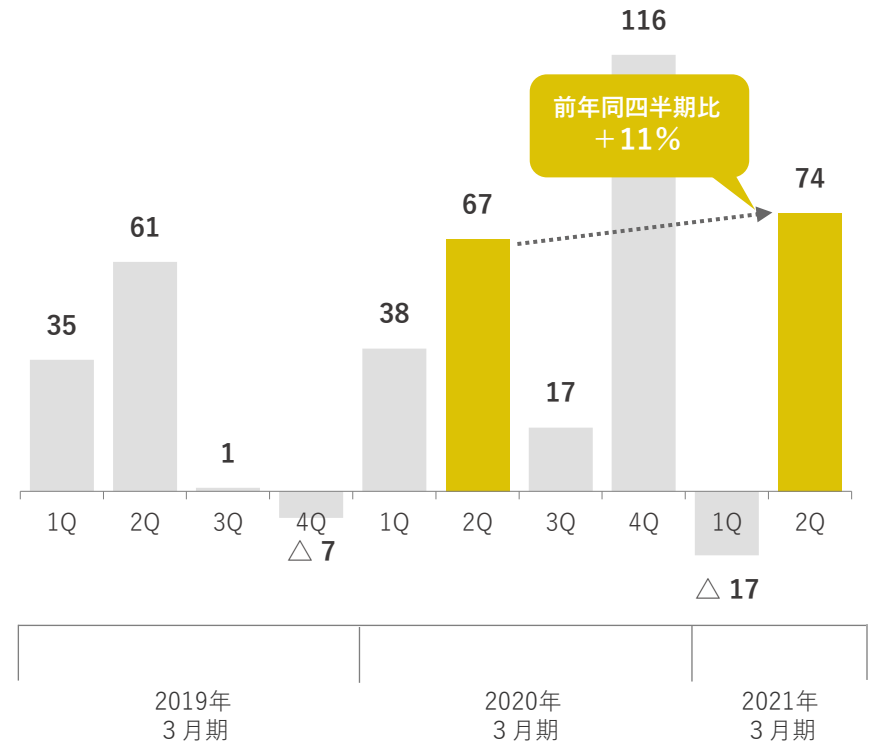
第2四半期売上高は、キラメックス(株)の成長により前年同四半期比+64%

営業利益は、(株)ブリューアスにおける開発リソース追加により、第1四半期は前年同四半期比減益となったものの、第2四半期は同影響を上回るキラメックス(株)の成長加速により、前年同四半期比+11%

売上高推移 (単位：百万円)



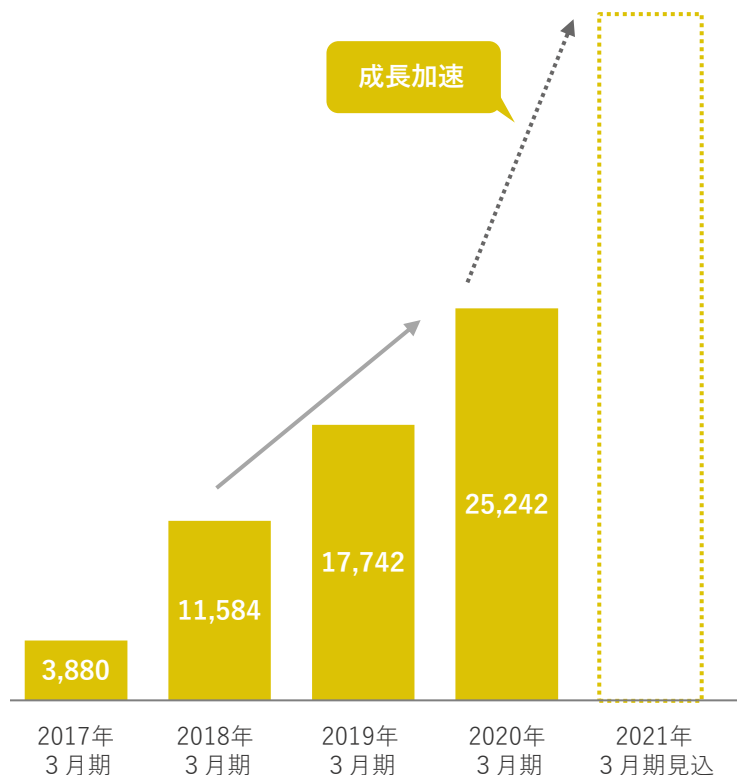
営業利益推移 (単位：百万円)



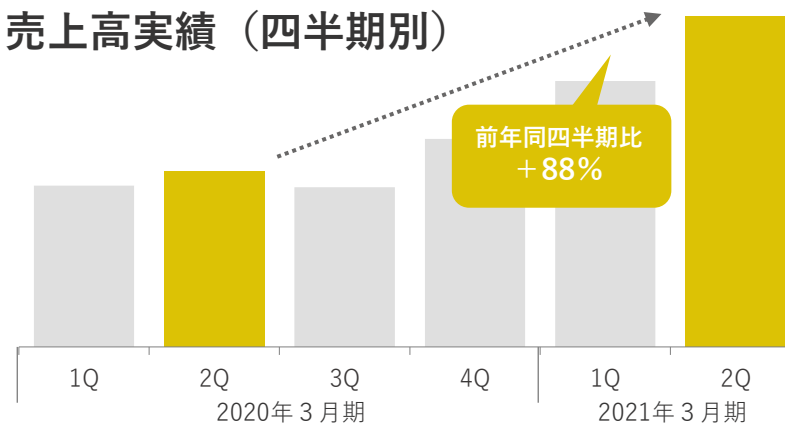
キラメックス(株) 受講者数・業績推移

オンラインプログラミングスクール「TechAcademy」の受講者数は成長を加速し、第2四半期売上高は前年同四半期比+88%、同営業利益は前年同四半期比+131%
第3四半期以降は、更なる成長に向け体制強化等の追加投資を実施する予定

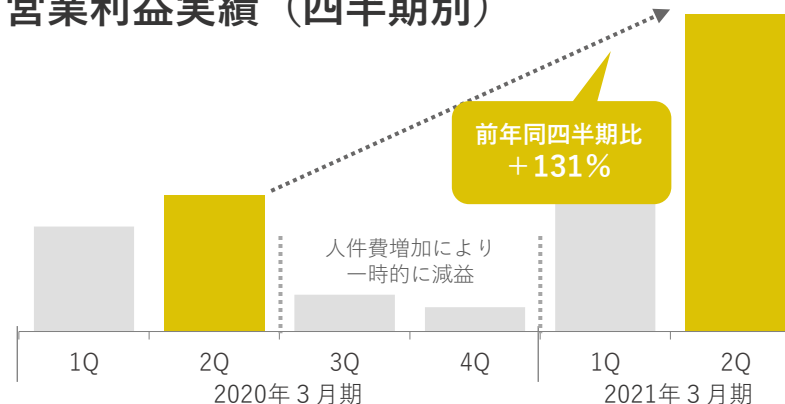
受講者数推移（年度別）※（単位：人）



売上高実績（四半期別）



営業利益実績（四半期別）



※オンラインブートキャンプ 有料会員・無料会員及び企業研修受講者の合計値

業務提携：(株)FABRIC TOKYO、(株)アイレップ

専門的な知見を持つ複数の企業と業務提携を実施

(株)FABRIC TOKYOとの業務提携



D2Cブランドを運営する(株)FABRIC TOKYOと連携することで、D2Cブランド構築支援やOMOコンサルティングサービスを提供

(株)FABRIC TOKYO 会社概要

代表者：代表取締役 森 雄一郎
事業内容：カスタムオーダー可能なD2Cアパレルブランド「FABRIC TOKYO」の運営

(株)アイレップとの業務提携



BtoBマーケティングに関する豊富な知見を持つ(株)アイレップと連携することで、マーケティング施策の立案からアプリ・システム開発までを一気通貫で提供

(株)アイレップ 会社概要

代表者：代表取締役社長 高梨 秀一
事業内容：広告代理事業、ソリューション事業、クリエイティブ事業、その他

キラメックス(株)：経済産業省および厚生労働省指定の講座へ認定

「TechAcademy」の提供する15コースが、経済産業省指定の第四次産業革命スキル習得講座、および厚生労働省指定の教育訓練給付制度の対象へ、オンラインスクールとして初の認定

認定内容

現在提供しているデータサイエンスコース、AIコース、Pythonコースを習得スキルや学習プラン別に組み合わせた15コースが認定

今後成長が見込まれる分野において、実践的なスキルが習得できることが評価



第四次産業革命スキル習得講座^{※1}

IT・データを中心とした将来の成長が強く見込まれ、雇用創出に貢献する分野において、社会人が高度な専門性を身に付けてキャリアアップを図る、専門的・実践的な教育訓練講座を経済産業大臣が認定する制度

教育訓練給付制度^{※2}

働く方の主体的な能力開発の取組み又は中長期的なキャリア形成を支援し、雇用の安定と再就職の促進を図ることを目的とし、教育訓練受講に支払った費用の一部が支給される制度

※1 出典：経済産業省「第四次産業革命スキル習得講座認定制度」

※2 出典：厚生労働省「教育訓練給付制度」

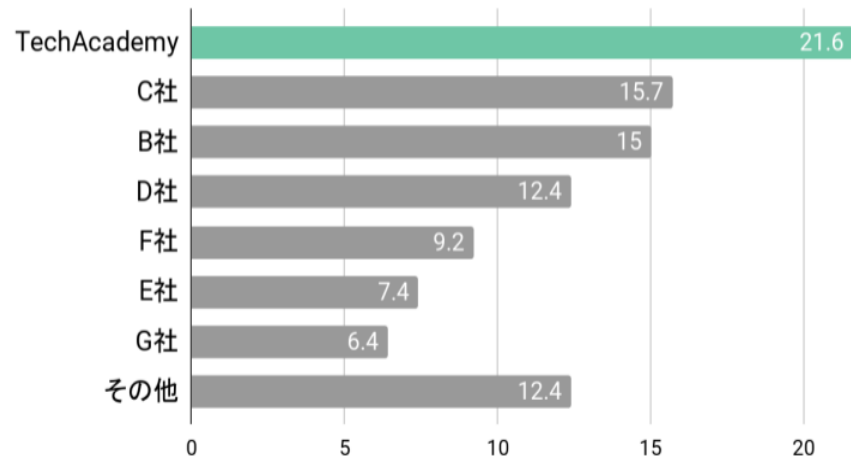
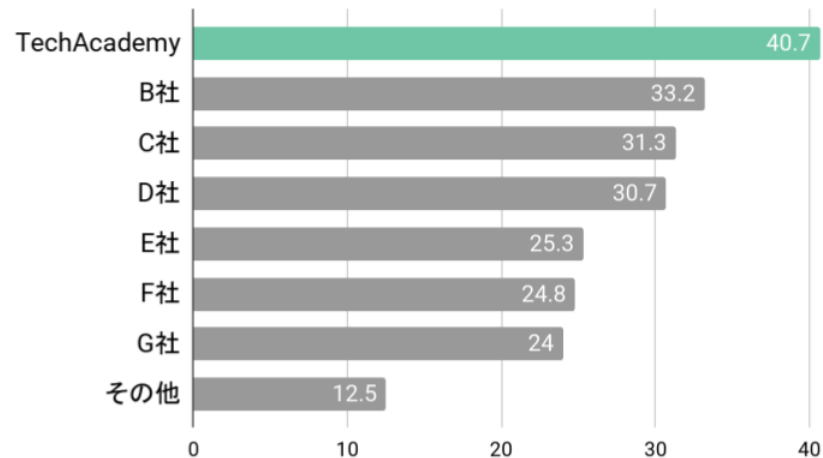
キラメックス(株)：オンラインプログラミングスクール受講率No.1を獲得

オンラインプログラミングスクール受講者に実施した調査の結果、受講率No.1を獲得

あなたが現在オンラインにて受講している
プログラミングスクールをすべてお選びください。

あなたが現在メインでオンラインにて受講している
プログラミングスクールを1つお選びください。

単位：受講率 (%)

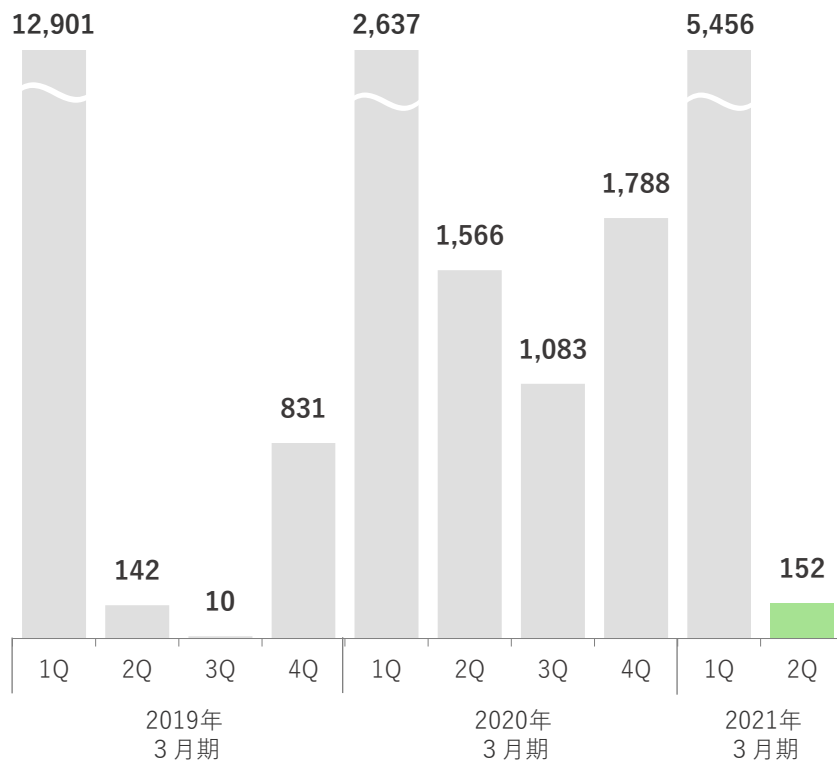


調査方法 : インターネット調査
調査対象 : オンラインプログラミングスクールを
受講している18~59歳の男女1,004名
調査委託先 : マクロミル
調査時期 : 2020年8月7日~2020年8月17日

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

投資先株式の売却およびLP出資先からの分配益計上により、第2四半期売上高152百万円
第2四半期末の営業投資有価証券残高は30,626百万円*

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	2020年9月末 貸借対照表計上額
上場株式	メルカリ ソーシャルワイヤー サイバー・バズ	約264億円
未上場株式	50社以上	約27億円
LP出資先	25本以上	約15億円

※：うち(株)メルカリ株式の営業投資有価証券残高は25,462百万円（株式保有割合は3.4%、2020年9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 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	シード～アーリー
 Bizasaku	 subsclife
 CyberBuzz	 Findy
 SocialWire Group	 Studyplus
 mercari	 Jiraffe
ミドル～レイター	
 GRACIA	 SORA
 FIREBUG Entertainment Startup	 Payke
 dely	 Hacobu™
 NEXT INNOVATION 今ない未来を、 ここから創る。	 PoliPoli
 WonderPlanet	 FULL KAITEN
 excite	

主なLP出資先ファンド

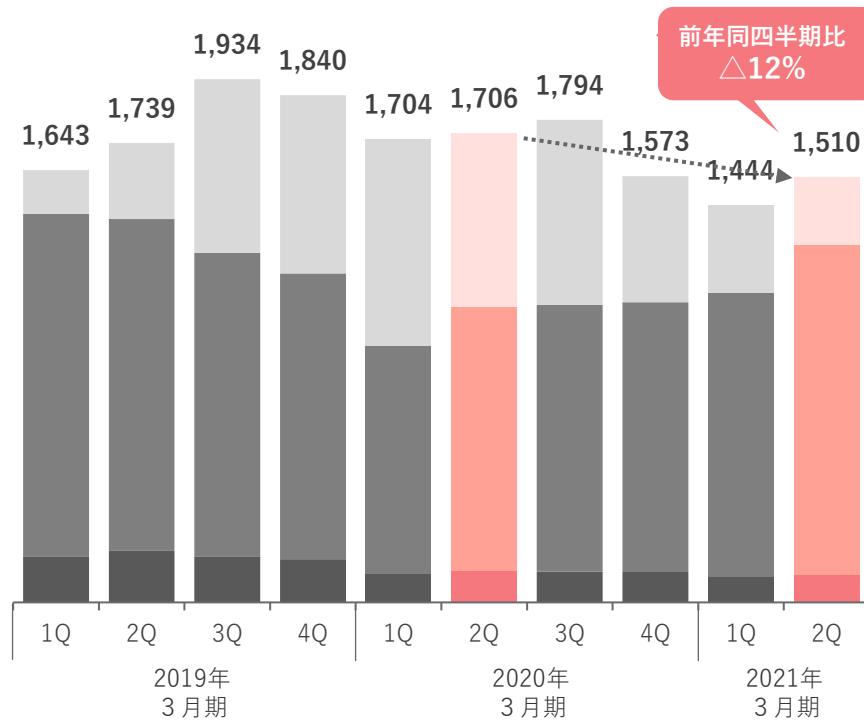
 XTech Ventures	 East Ventures
 anri	 SKYLAND VENTURES
 INFINITY VENTURES	 IncubateFund
 Capital	 Samurai Incubate Inc.
 GMO VENTURE PARTNERS	 WiL WORLD INNOVATION LAB
 THE SEED	 Full Commit Partners
	 @START Space @START Fund

アドテクノロジー事業 売上高・営業利益推移

第2四半期売上高は、アプリ広告領域が収益性重視の運営へ移行したことにより減収し、前年同四半期比△12%
 同営業利益は、上記の収益性改善およびウェブ広告領域の需要拡大により前年同四半期比+12%
 事業環境の変化に伴い、アプリ広告領域は年度内の事業撤退を決定

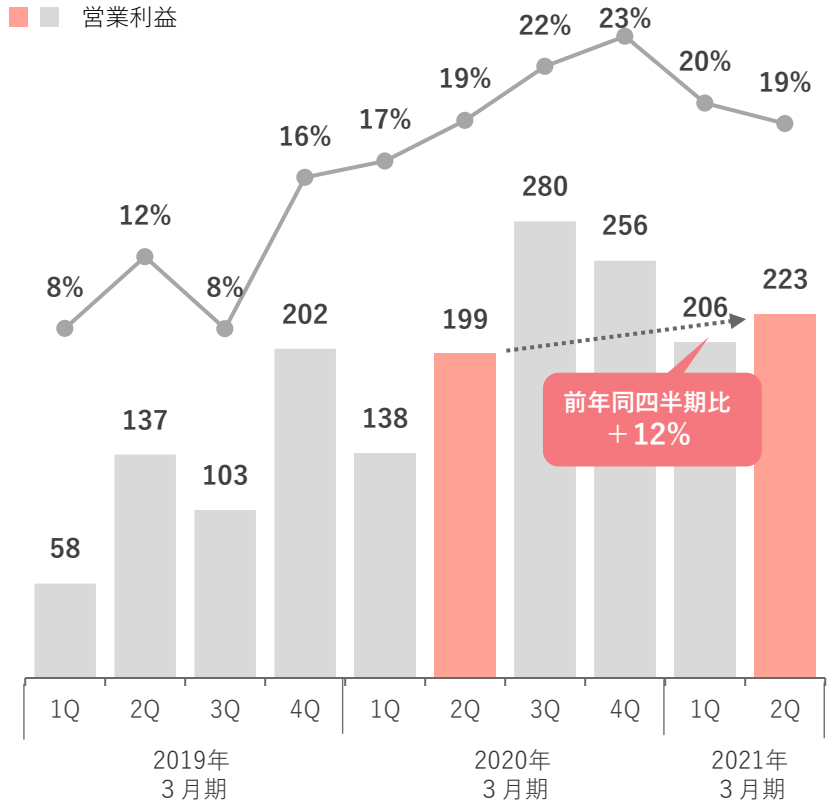
売上高推移 (単位：百万円)

- アプリ広告領域
- ウェブ広告領域
- マーケティング領域



営業利益・売上総利益率推移 (単位：百万円)

- 売上総利益率*
- 営業利益



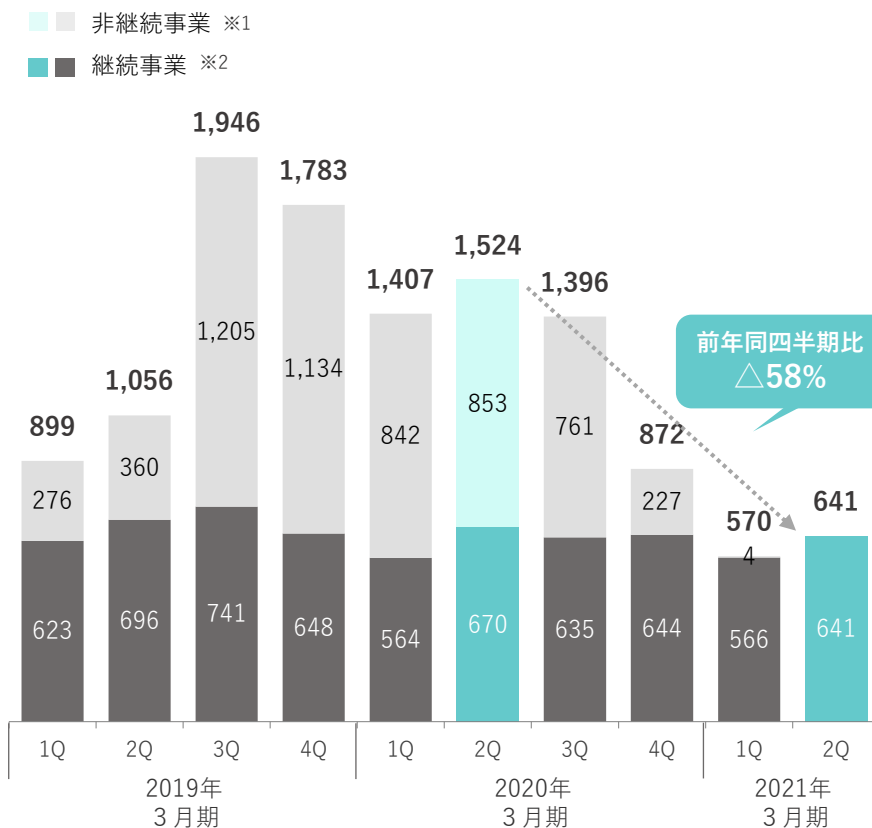
※ マーケティング領域を除く売上総利益率推移

コンテンツ事業 売上高・営業利益推移

新型コロナウイルス感染症によるイベント開催中止により、(株)インターナショナルスポーツマーケティング(スポーツ関連事業)、およびフォッグ(株)(エンターテインメント関連事業)の売上高が当初計画から乖離上記に加え、非継続事業の撤退に伴い事業規模が縮小したことで、第2四半期売上高は前年同四半期比△58%一方、同営業利益は非継続事業の撤退完了により前年同四半期比+559百万円

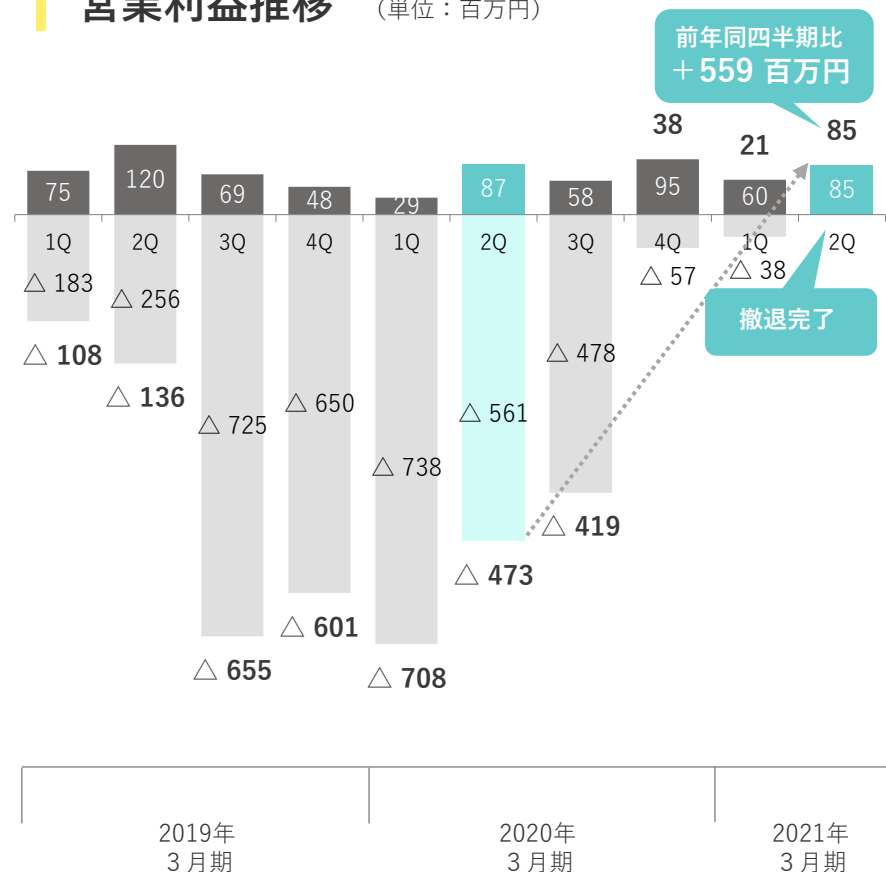
売上高推移

(単位：百万円)



営業利益推移

(単位：百万円)



※1 (株)Smarprise、(株)アラン・プロダクツ、(株)ラップス、CocoPPa Dolls 等

※2 フォッグ(株)、トレイス(株)、(株)インターナショナルスポーツマーケティング、CocoPPa Play

アジェンダ

- 1 2021年3月期上半期累計 決算概要 P1
- 2 2021年3月期第2四半期 事業別概況 P4
- 3 今後の経営方針および業績予想 P15
- 4 Appendix P21

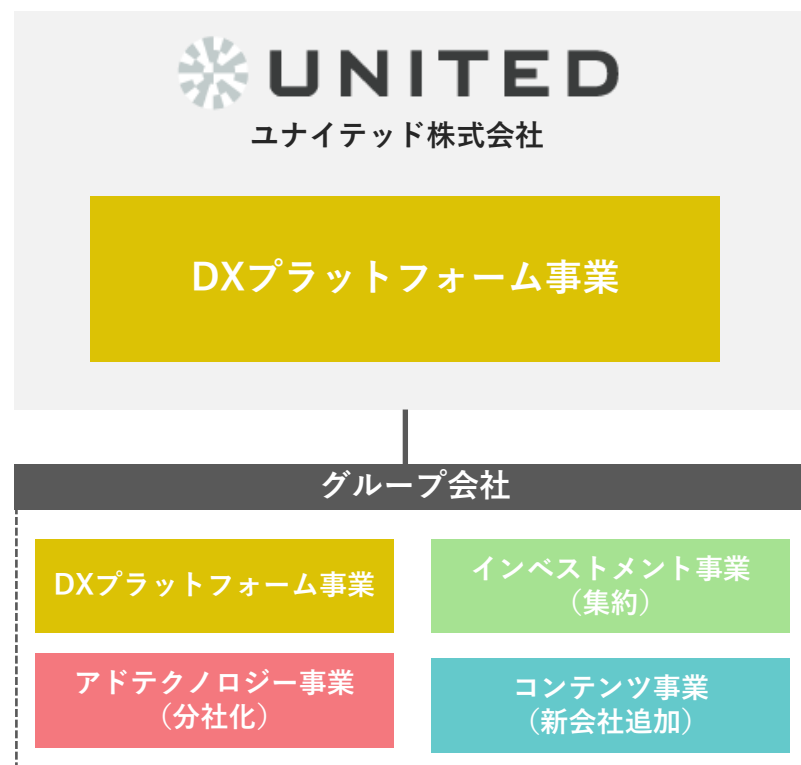
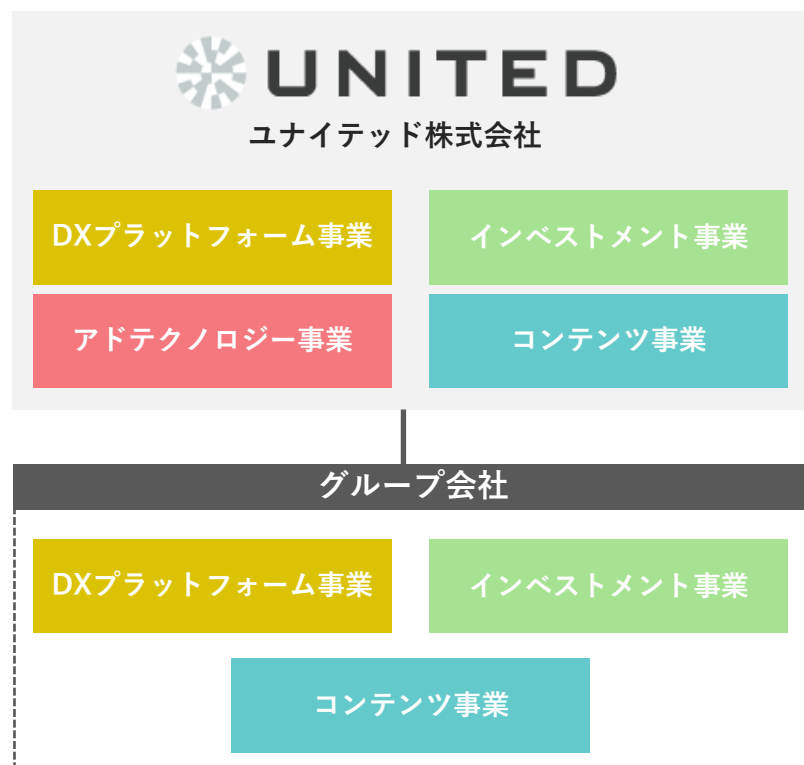
本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

コーポレートストラクチャーの変更

成長期待事業として注力しているDXプラットフォーム事業の更なる強化に向け、アドテクノロジー事業およびゲーム事業を分社化、インベストメント事業をベンチャーユナイテッド(株)に集約し、当社単体の事業をDXプラットフォーム事業へ集中

現行

変更後



新設会社について

アドテクノロジー事業およびコンテンツ事業の分社化により、2つの新会社を設立
両社による機動的な事業運営により、再度事業拡大を図る

アドテクノロジー事業



ユナイテッドマーケティングテクノロジーズ(株)

- 会社概要 -

代表者 : 伊良子 真史
(現 執行役員アドプラットフォーム事業本部本部長)

設立 : 2021年2月1日 (予定)

資本金 : 10百万円

株主構成 : ユナイテッド(株) 100%

承継事業 : アドテクノロジー事業
ウェブ広告領域

コンテンツ事業



ユナイテッドG&C(株) (仮称)

- 会社概要 -

代表者 : 石崎 進
(現 ゲーム事業本部 事業部長)

設立 : 2021年2月1日 (予定)

資本金 : 10百万円

株主構成 : ユナイテッド(株) 100%

承継事業 : ①コンテンツ事業 ゲーム領域
②アドテクノロジー事業
マーケティング領域

2021年3月期 業績予想

<p>連結業績予想</p>	<p>事業ポートフォリオ整理に伴う特別損失が前期計上されていたため、当期純利益は前期比+156%</p> <p>売上高 : 16,300百万円 (前期比 △22%)</p> <p>営業利益 : 5,300百万円 (前期比 +4%)</p> <p>経常利益 : 5,300百万円 (前期比 +4%)</p> <p>親会社株主に帰属する 当期純利益 : 3,600百万円 (前期比 +156%)</p>
<p>DXプラットフォーム事業 業績予想</p>	<p>事業成長継続により前期比増収、更なる成長に向けた追加投資を第3四半期以降実施予定</p> <p>売上高 : 2,650百万円 (前期比 +40%)</p> <p>営業利益 : 0百万円 (前期比 △252百万円)</p>
<p>インベストメント事業 業績予想</p>	<p>第1四半期に売却した(株)メルカリ株式の売却益に加え、その他投資先から一定のキャピタルゲインを期待</p> <p>売上高 : 5,850百万円 (前期比 △17%)</p> <p>営業利益 : 5,450百万円 (前期比 △17%)</p>
<p>アドテクノロジー事業 業績予想</p>	<p>アプリ広告領域の撤退により売上高・営業利益共に縮小、継続するウェブ広告領域は前期比増収増益を見込む</p> <p>売上高 : 5,450百万円 (前期比 △20%)</p> <p>営業利益 : 650百万円 (前期比 △26%)</p>
<p>コンテンツ事業 業績予想</p>	<p>非継続事業の撤退および新型コロナウイルス影響により前期比減収、同撤退の完了により営業利益は増加</p> <p>売上高 : 2,350百万円 (前期比 △55%)</p> <p>営業利益 : 200百万円 (前期比 +1,763百万円)</p>

注：業績予想は、現在の状況を前提として当第2四半期までの実績及び現時点で入手可能な情報や予測等に基づき算定

2021年3月期 中間配当

2021年3月期は年間連結配当性向 20%の方針を継続し、
通期の配当金額を設定する予定であり、中間配当金は1株当たり15円に決定

配当の内訳				
	2021年3月期		前年実績（2020年3月期）	
	中間	期末（予想）	中間	期末
基準日	2020年9月30日	2021年3月31日	2019年9月30日	2020年3月31日
1株当たり 配当金 （半期）	15.0円	未定	11.0円	2.0円
配当金総額 （半期）	335百万円	未定	245百万円	44百万円
配当性向 （年間）	20.0%（予定）		20.8%	

自己株式の取得

資本効率の向上を図るとともに、経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行を可能とするため、自己株式の取得を予定

実施内容

取得価額の総額	上限10億円
取得株式の総数	上限500,000株（自己株式を除く発行済株式総数に対する割合2.2%）
取得期間	2020年11月10日（火）～2021年1月8日（金）
取得方法	東京証券取引所における市場買付（取引一任契約に基づく市場買付）

アジェンダ

- 1 2021年3月期上半期累計 決算概要 P1
- 2 2021年3月期第2四半期 事業別概況 P4
- 3 今後の経営方針および業績予想 P15
- 4 Appendix P21

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)	2020年3月期 第2四半期 (前年同四半期)	2021年3月期 第1四半期 (前四半期)	2021年3月期 第2四半期	増減	
				前年同四半期比	前四半期比
売上高	5,221	7,994	3,013	△ 42%	△ 62%
DXプラットフォーム事業	434	525	712	+64%	+36%
インベストメント事業	1,566	5,456	152	△ 90%	△ 97%
アドテクノロジー事業	1,706	1,444	1,510	△ 12%	+5%
コンテンツ事業	1,524	570	641	△ 58%	+12%
その他	△ 10	△ 1	△ 3	+7	△ 1
売上総利益	2,213	6,128	925	△ 58%	△ 85%
DXプラットフォーム事業	167	170	234	+40%	+37%
インベストメント事業	1,434	5,403	82	△ 94%	△ 98%
アドテクノロジー事業	391	328	334	△ 15%	+2%
コンテンツ事業	219	226	275	+26%	+22%
その他	△ 0	△ 0	△ 2	△ 2	△ 1
販売費及び一般管理費	1,279	827	760	△ 41%	△ 8%
営業利益	933	5,300	164	△ 82%	△ 97%
DXプラットフォーム事業	67	△ 17	74	+11%	+91
インベストメント事業	1,386	5,384	17	△ 99%	△ 100%
アドテクノロジー事業	199	206	223	+12%	+8%
コンテンツ事業	△ 473	21	85	+559	+302%
その他	△ 245	△ 294	△ 236	+9	+58
経常利益	915	5,303	256	△ 72%	△ 95%
当期純利益 [※]	508	3,706	16	△ 97%	△ 100%

※：「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 (2020年3月末)	当四半期末 (2020年9月末)	前期末差額
流動資産	32,000	46,753	+14,753
現預金	8,381	14,739	+6,357
営業投資有価証券	20,992	30,626	+9,634 ※
固定資産	1,591	1,336	△ 255
のれん	114	57	△ 57
資産合計	33,592	48,090	+14,498
流動負債	2,124	3,320	+1,196
固定負債	4,935	7,995	+3,059
繰延税金負債	4,582	7,852	+3,270 ※
負債合計	7,060	11,316	+4,256
純資産	26,532	36,773	+10,241
その他有価証券評価差額金	11,662	18,245	+6,583 ※

※：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+9,510百万円、繰延税金負債+2,927百万円、その他有価証券評価差額金+6,633百万円

連結キャッシュフロー計算書

	2020年3月期 第2四半期連結累計期間	2021年3月期 第2四半期連結累計期間	前年同期差額
営業活動によるキャッシュ・フロー	44 ^{※1}	6,721 ^{※2}	+6,676
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 377	△ 56	+320
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 1,760 ^{※3}	△ 306	+1,454
現金及び現金同等物の期末残高	6,725	14,739	+ 8,013

※1：うち法人税等支払額 △3,711百万円

※2：うち営業投資有価証券売却 5,502百万円、法人税等還付額 459百万円

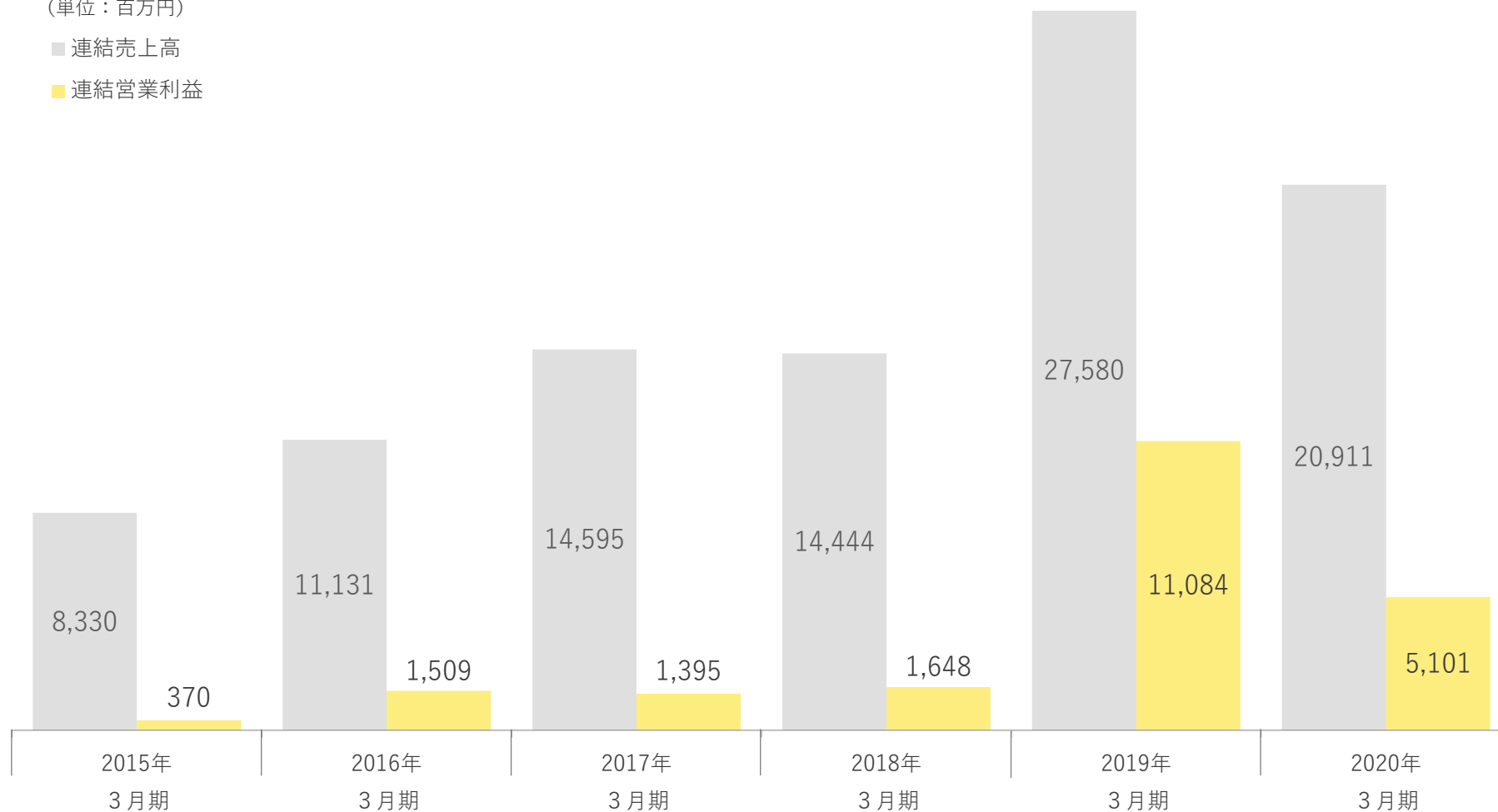
※3：うち自己株式取得による支出△992百万円、期末配当金支払△849百万円

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

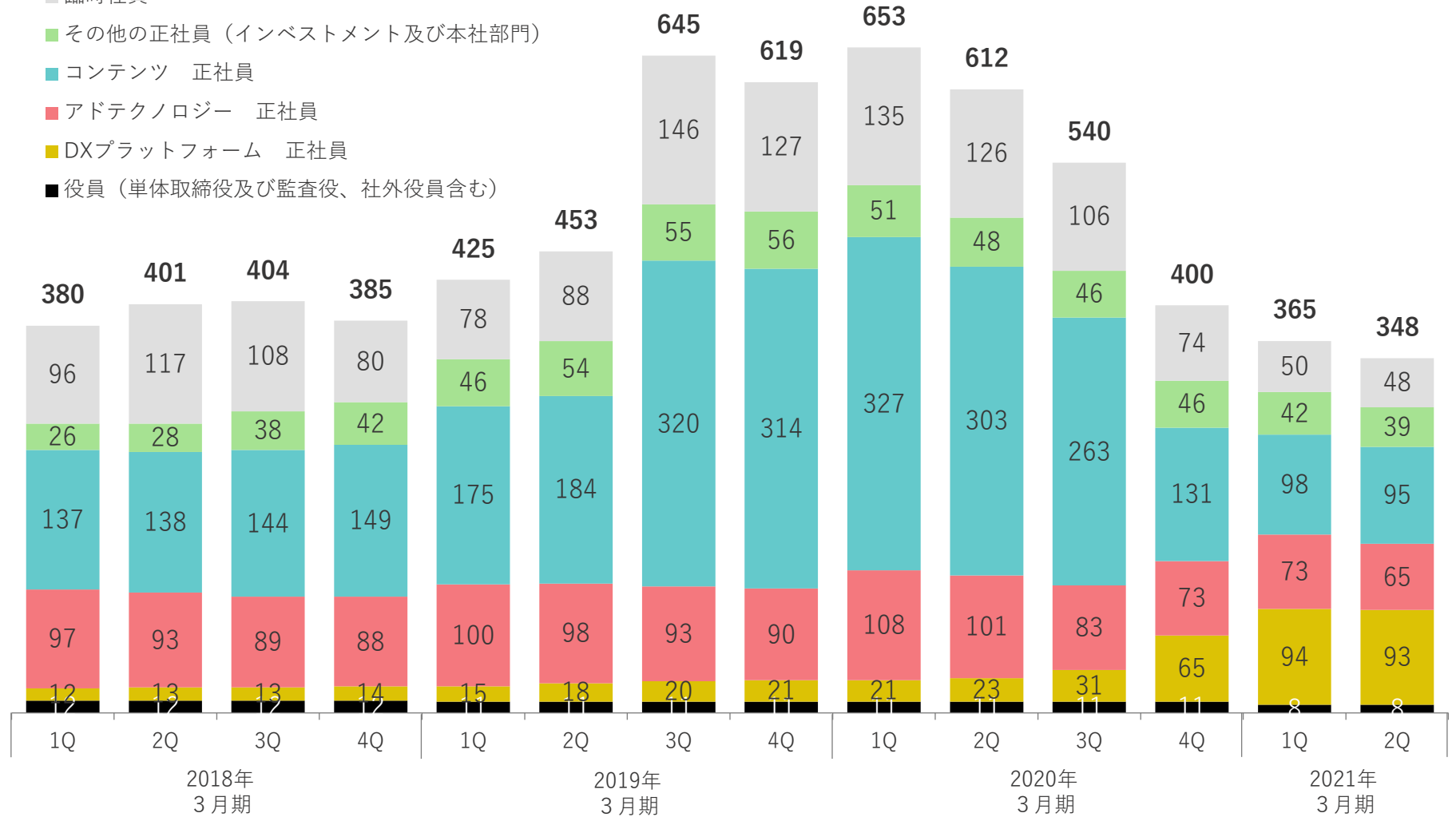
■ 連結営業利益



人員推移表

(単位：人)

- 臨時社員
- その他の正社員（インベストメント及び本社部門）
- コンテンツ 正社員
- アドテクノロジー 正社員
- DXプラットフォーム 正社員
- 役員（単体取締役及び監査役、社外役員含む）





KIRAMEX

キラメックス(株)

プログラミングを学べるオンラインスクール「TechAcademy」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)ブリューアス

アプリ・システム開発事業を運営



UNITED

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

アドテクノロジー事業 プロダクト紹介

ウェブ広告 領域



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

アプリ広告 領域



アプリインストール広告のROIを最適化する
統合管理プラットフォーム
2021年3月 サービス終了予定



多彩な動画広告フォーマットに対応した
モバイル動画広告プラットフォーム
2020年12月 サービス終了予定



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