



# 2021年3月期 第2四半期決算説明資料

Copyright © SMN Corporation All rights reserved.



|    |                      |     |
|----|----------------------|-----|
| 01 | 2021年3月期 第2四半期連結決算概要 | P03 |
| 02 | 第2四半期事業の状況           | P15 |
| 03 | TOPICS               | P19 |
| 04 | APPENDIX             | P27 |





# 2021年3月期 第2四半期連結決算概要

決算ハイライト（新型コロナウイルスの影響）

新型コロナウイルスの影響によるEC市場の需要増は  
取込んでいるものの、その他要因により成長率は**鈍化**



「アドテク新領域への展開」と「アプリDSP立ち上げ」にて  
想定通り進まず

アドテク  
新領域への展開



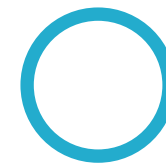
DOOH（屋外型広告）/  
コネクテッドテレビ  
ともに当初想定より遅延

アプリDSP  
立ち上げ



自社アプリDSP  
立ち上げ遅れ

ソリューション型  
ビジネスの拡大



O2O(Marketing Touch)  
での取扱件数増加

## 決算ハイライト（総括）

前年同期比

(単位:百万円)

|      |       |       |      |  |
|------|-------|-------|------|--|
| 連結業績 | 売上    | 5,490 | +250 | 売上は前年同期比で増収<br>営業利益、当期純利益は<br>既存サービス拡大に伴う<br>人件費等の固定費や<br>新規サービスへの先行投資<br>が増加した影響で減益 |
|      | 営業利益  | 18    | △243 |  |
|      | 当期純利益 | ▲21   | △185 |  |

## 売上内訳

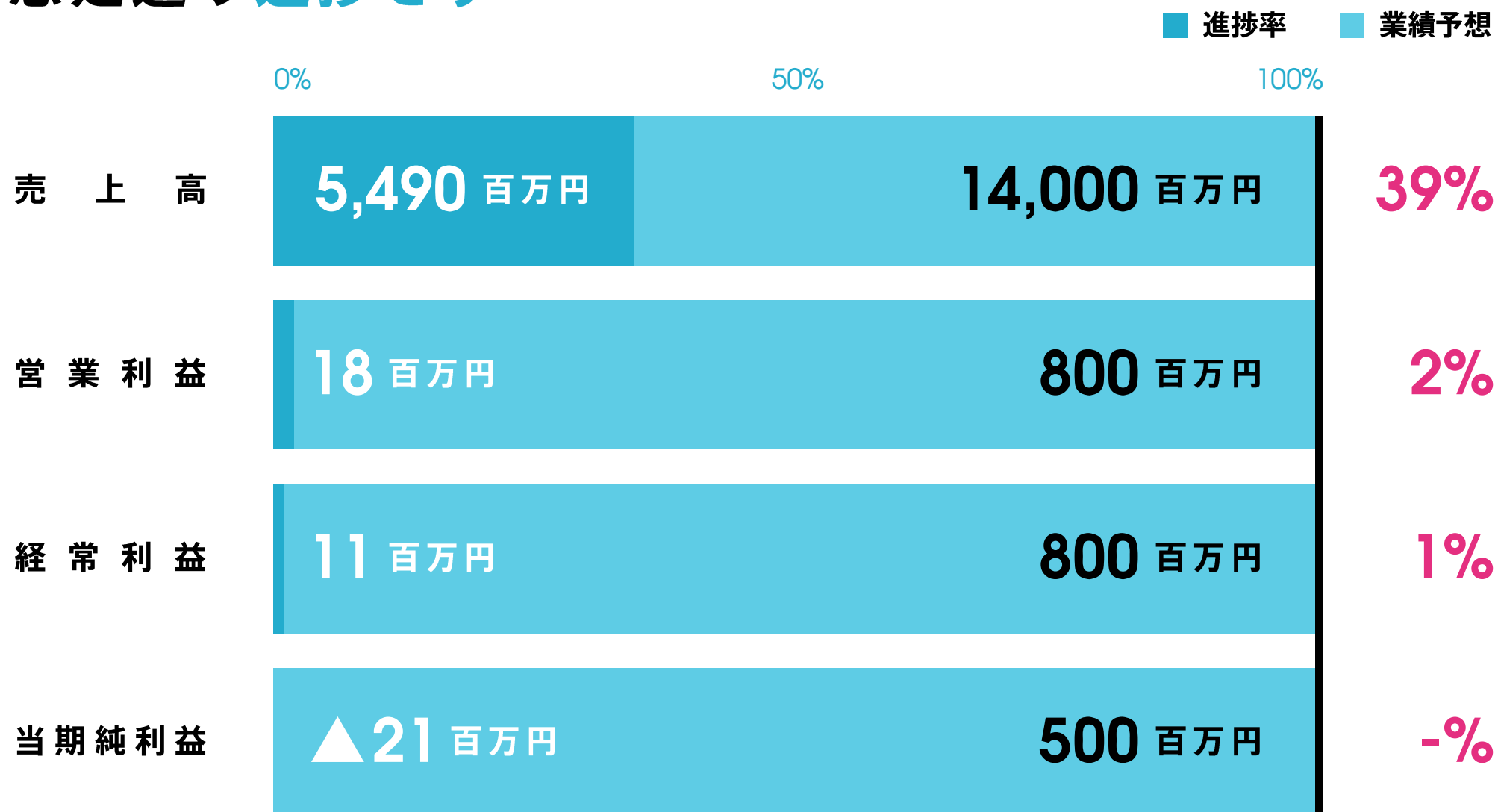
前年同期比

|                    |    |       |         |   |
|--------------------|----|-------|---------|---|
| アドテクノロジー           | 売上 | 3,268 | +6.7%   | VALIS-Engine (AIエンジン) 関連商材が増加も<br>新規営業成約数減や新サービスが<br>想定通り進まず成長は鈍化 |
| マーケティング<br>ソリューション | 売上 | 1,816 | △11.7%  | 新型コロナウイルスの影響により<br>店舗誘導型（美容等）カテゴリで減少                              |
| デジタル<br>ソリューション    | 売上 | 383   | +335.1% | M&Aによる事業領域<br>（ウェブインテグレーション）の拡大で増加                                |
| その他                | 売上 | 21    | △30.1%  | ソニーグループの広告枠仕入販売が鈍化  |

※2021年3月期1Qより、サービス名称の「その他」を「デジタルソリューション」と「その他」へと変更したため、前期以前の数値も遡及して修正しております  
また、あわせて「アドテクノロジー」の一部の商材を「デジタルソリューション」へと変更しています

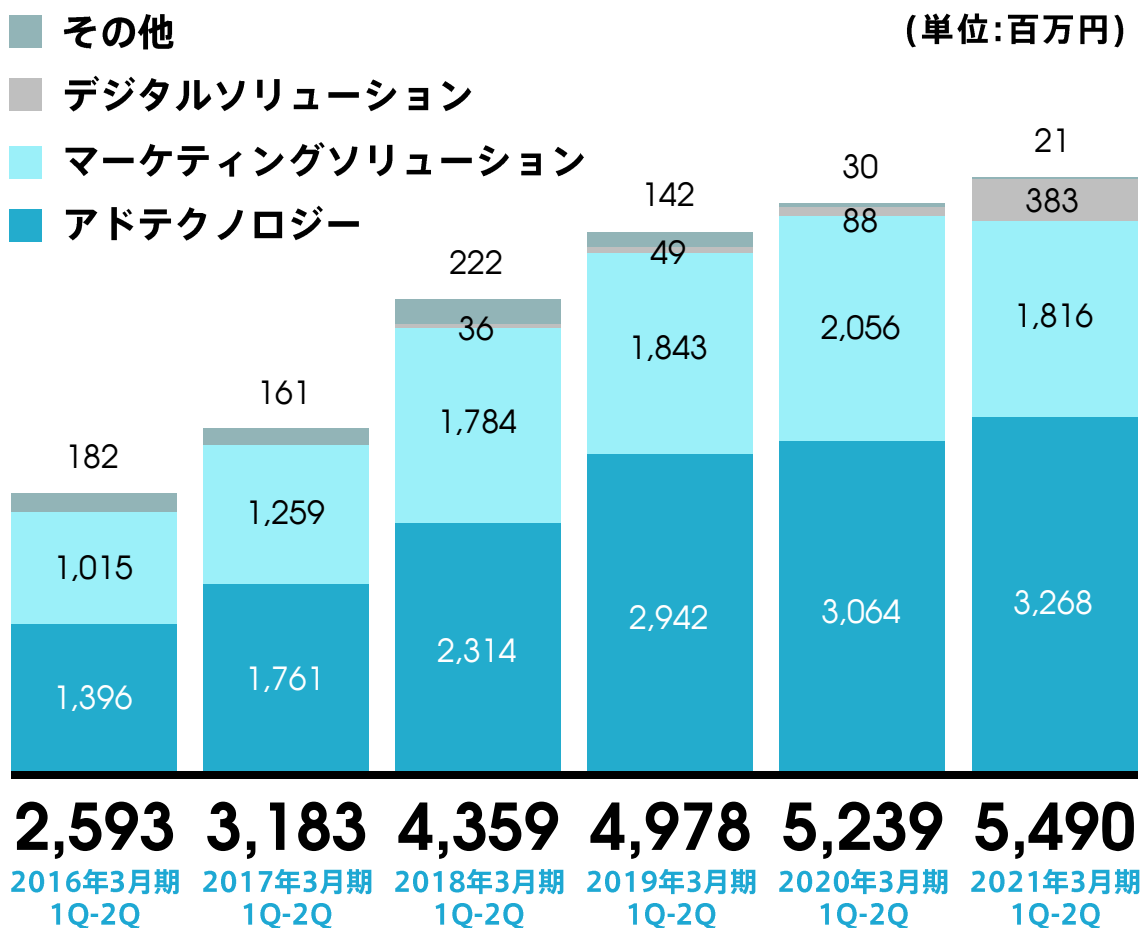
## 決算ハイライト (進捗率)

# 新型コロナウイルスや新サービスの開始遅れで 想定通り進捗せず



## 決算ハイライト (売上)

# アドテク、マーケで 想定通り進捗せず



## 前年同期比

# +4%

※2021年3月期1Qより、サービス名称の「その他」を「デジタルソリューション」と「その他」へと変更したため、前期以前の数値も遡及して修正しております  
また、あわせて「アドテクノロジー」の一部の商材を「デジタルソリューション」へと変更しています

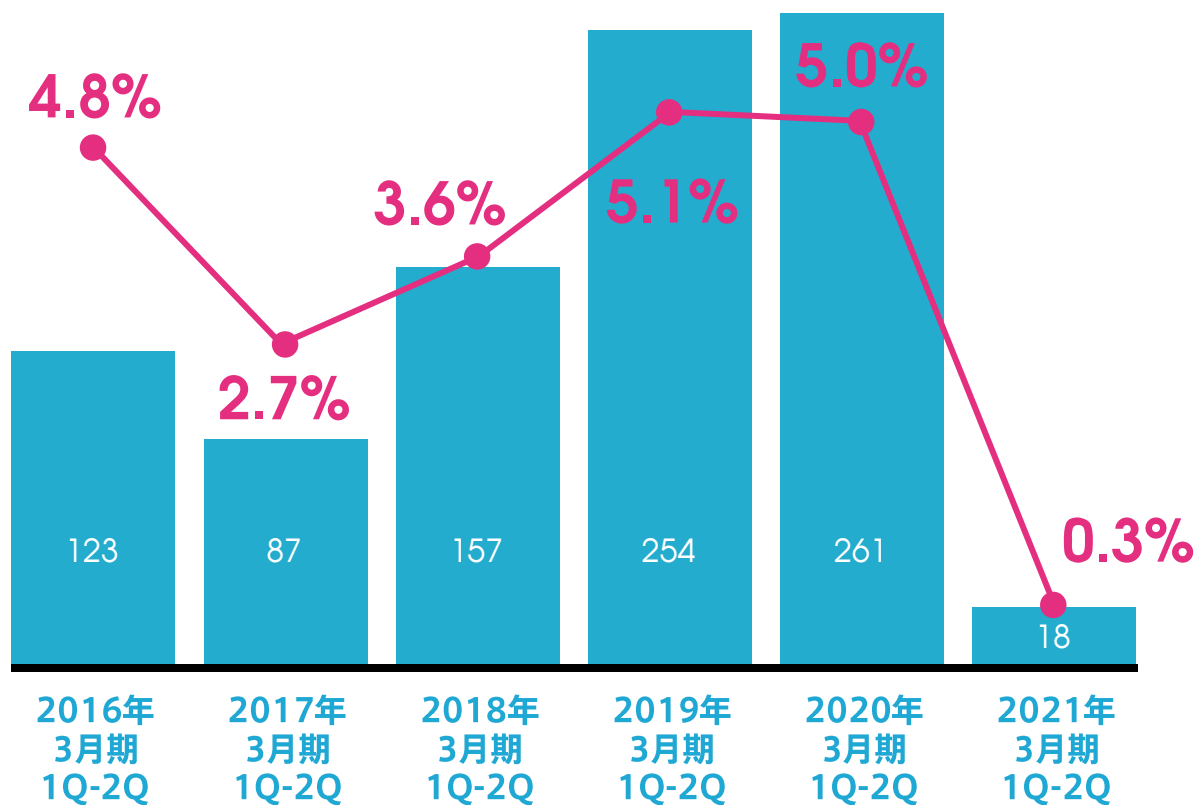


## 決算ハイライト（営業利益）

既存・新規ともに固定費が増加し  
前年同期比で**減益**

● 営業利益率

(単位:百万円)

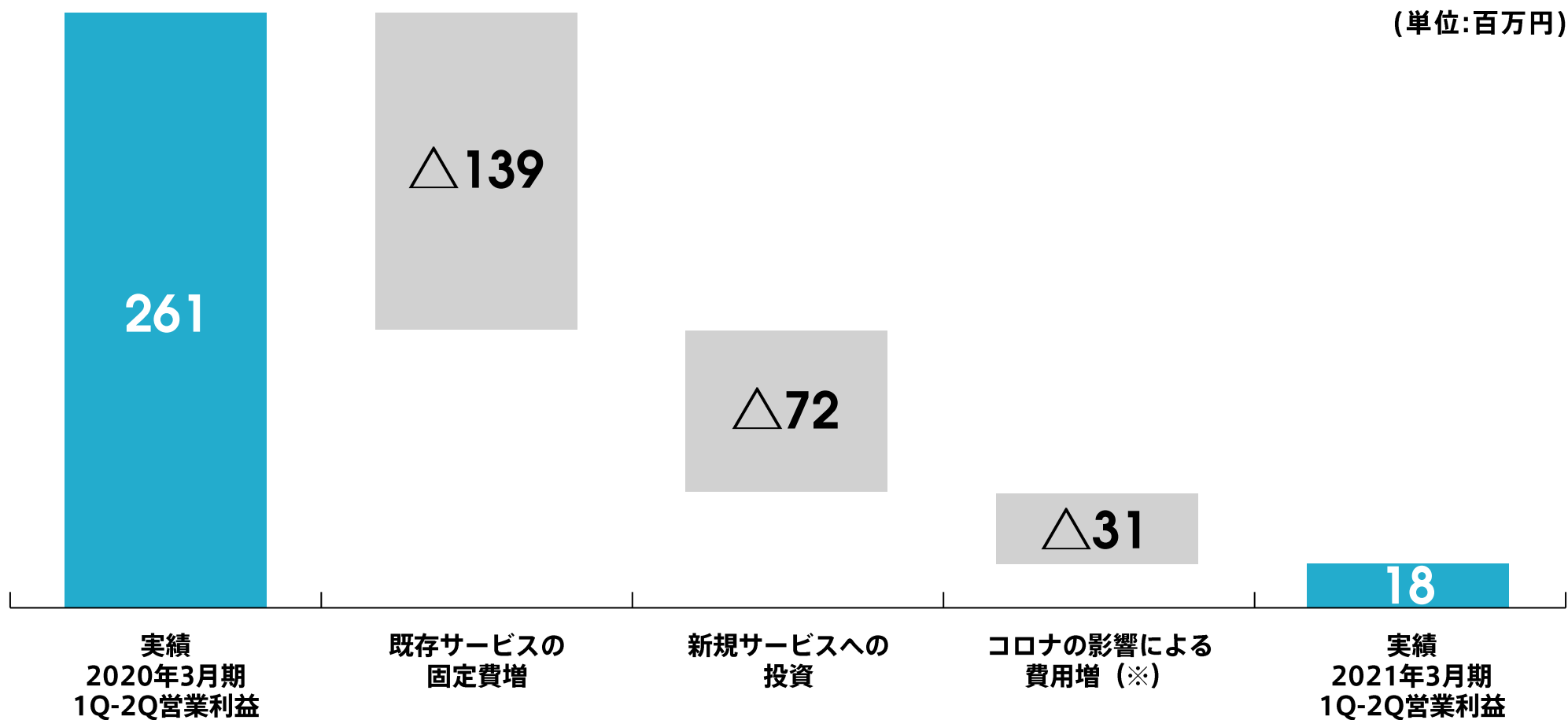


前年同期比

△ 92%

## 決算ハイライト(営業利益増減)

既存サービス規模拡大による人件費等の増加や  
新規サービスへの投資により減益

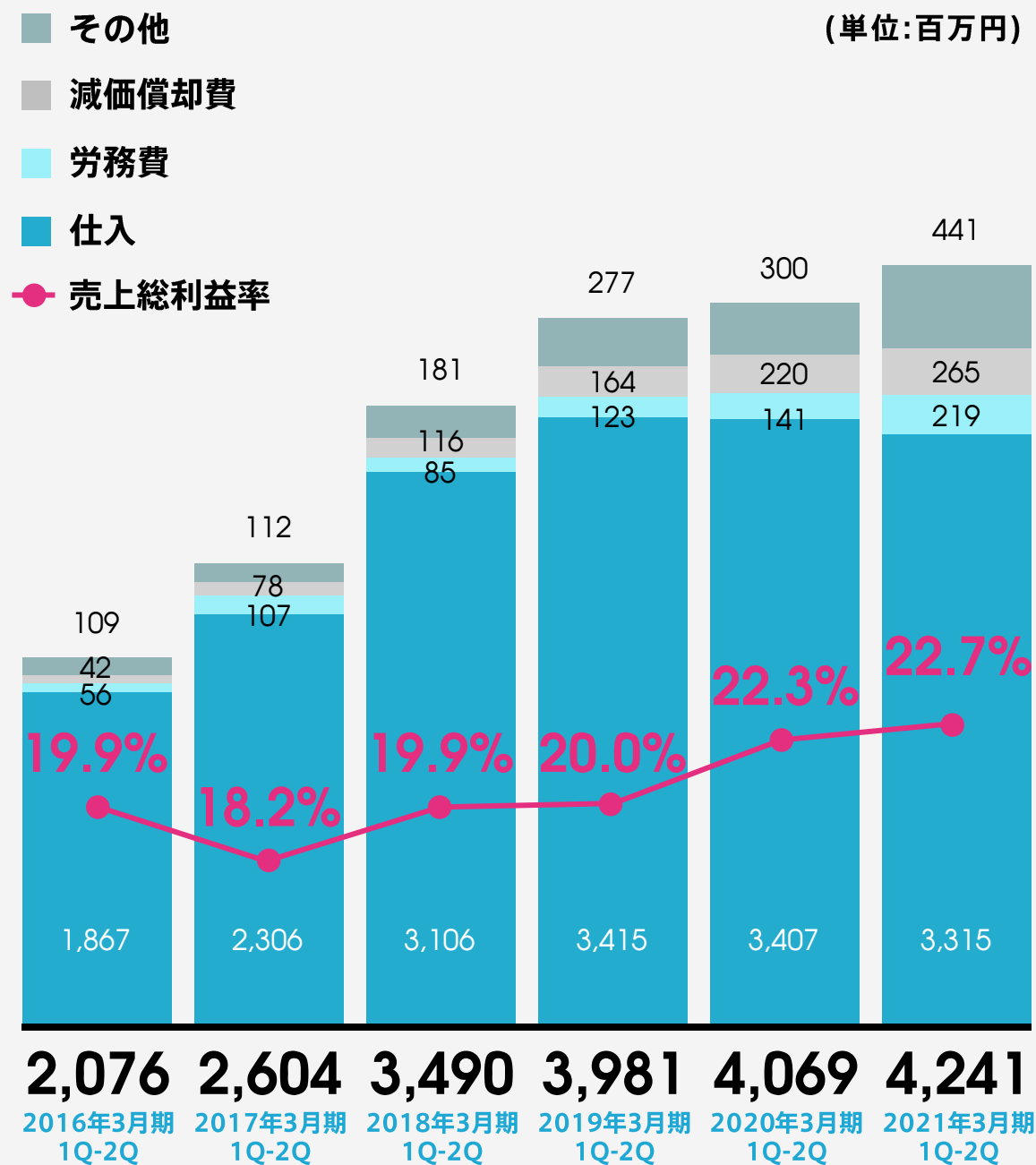


費用の増加は利益に対してマイナスインパクトのため△で表示

※在宅勤務手当(一時金)や在宅勤務に必要な備品等

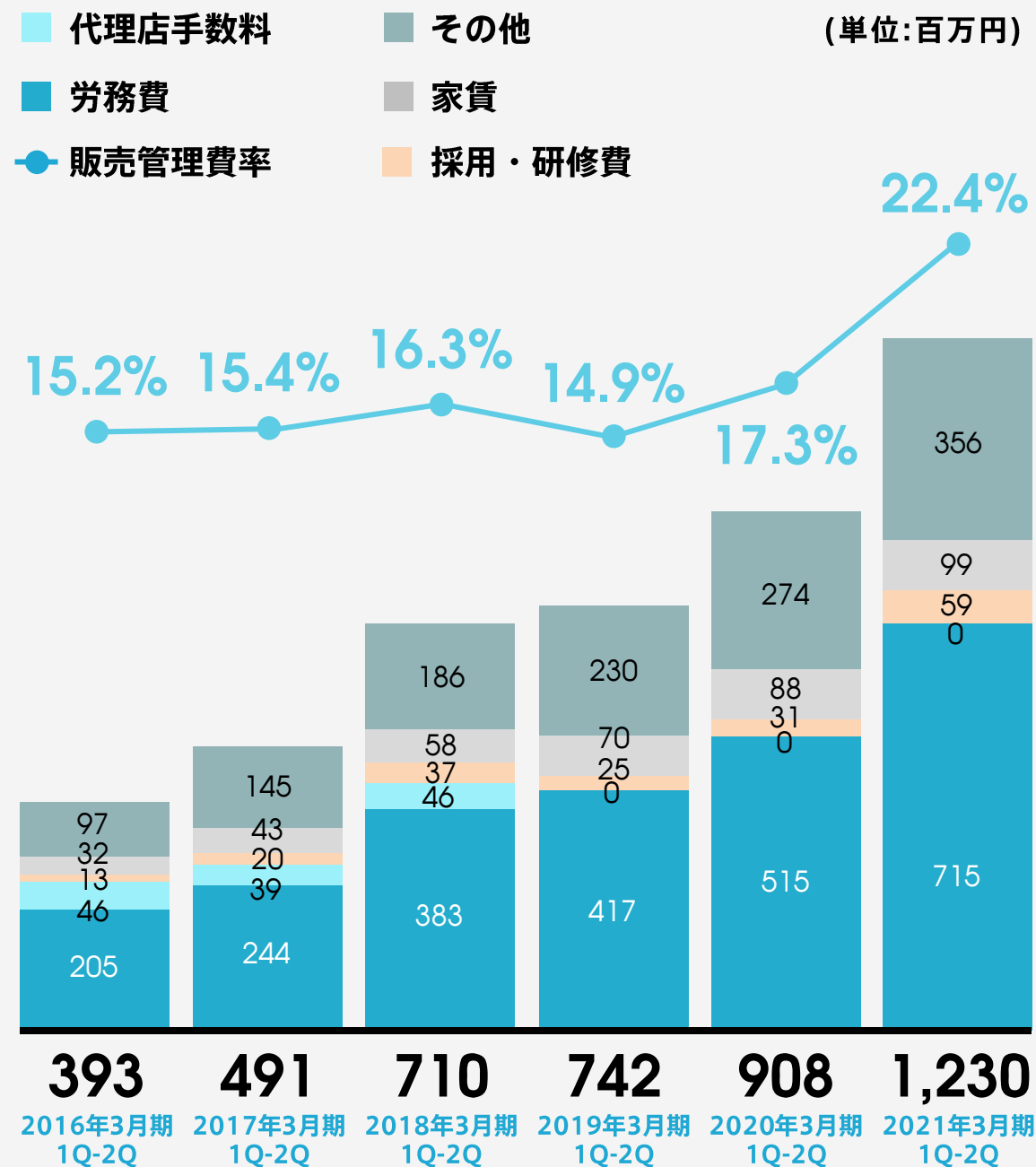
決算ハイライト (売上原価)

デジタルソリューションで  
M&Aによる事業領域の  
拡大が寄与し  
売上総利益率が**向上**



## 決算ハイライト（販管費）

既存サービス規模拡大や  
新規サービスへの投資、  
前期M&A（子会社化）  
したことにより  
人件費等の固定費が  
増加し販管費率は**増加**



決算ハイライト（貸借対照表）

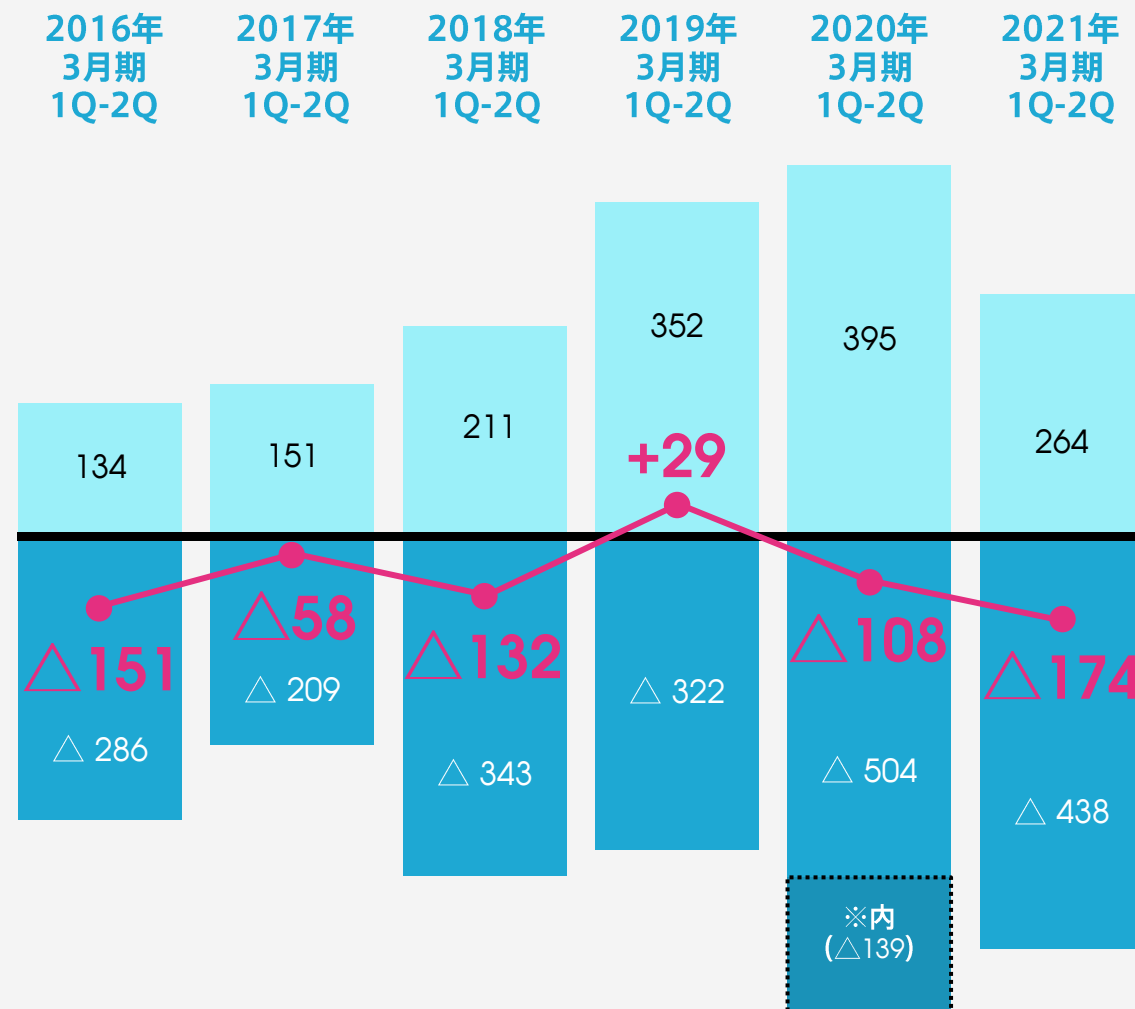
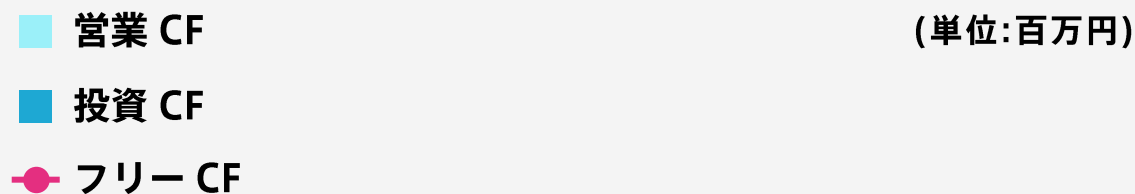
ソフトウェア開発により無形固定資産増加  
債務・法人税等の支払により流動負債減少

(単位:百万円)

|        | 2019年9月末 | 2020年3月末 | 2020年9月末 | 前期末比  |
|--------|----------|----------|----------|-------|
| 流動資産   | 3,311    | 3,932    | 3,367    | △ 14% |
| 現預金    | 1,787    | 2,109    | 1,886    | △ 11% |
| 固定資産   | 2,609    | 2,677    | 2,799    | + 5%  |
| 無形固定資産 | 1,747    | 1,830    | 1,936    | + 6%  |
| 総資産    | 5,921    | 6,610    | 6,166    | △ 7%  |
| 流動負債   | 1,537    | 1,813    | 1,401    | △ 23% |
| 固定負債   | 204      | 226      | 207      | △ 9%  |
| 純資産    | 4,178    | 4,570    | 4,557    | △ 0%  |

決算ハイライト  
(フリー・キャッシュ・フロー)

既存・新規ともに  
積極的な投資により  
固定費が増加し  
営業CFが減少したことで  
フリーCFはマイナスに



※M&Aによる子会社株式取得による支出

# 第2四半期事業の状況

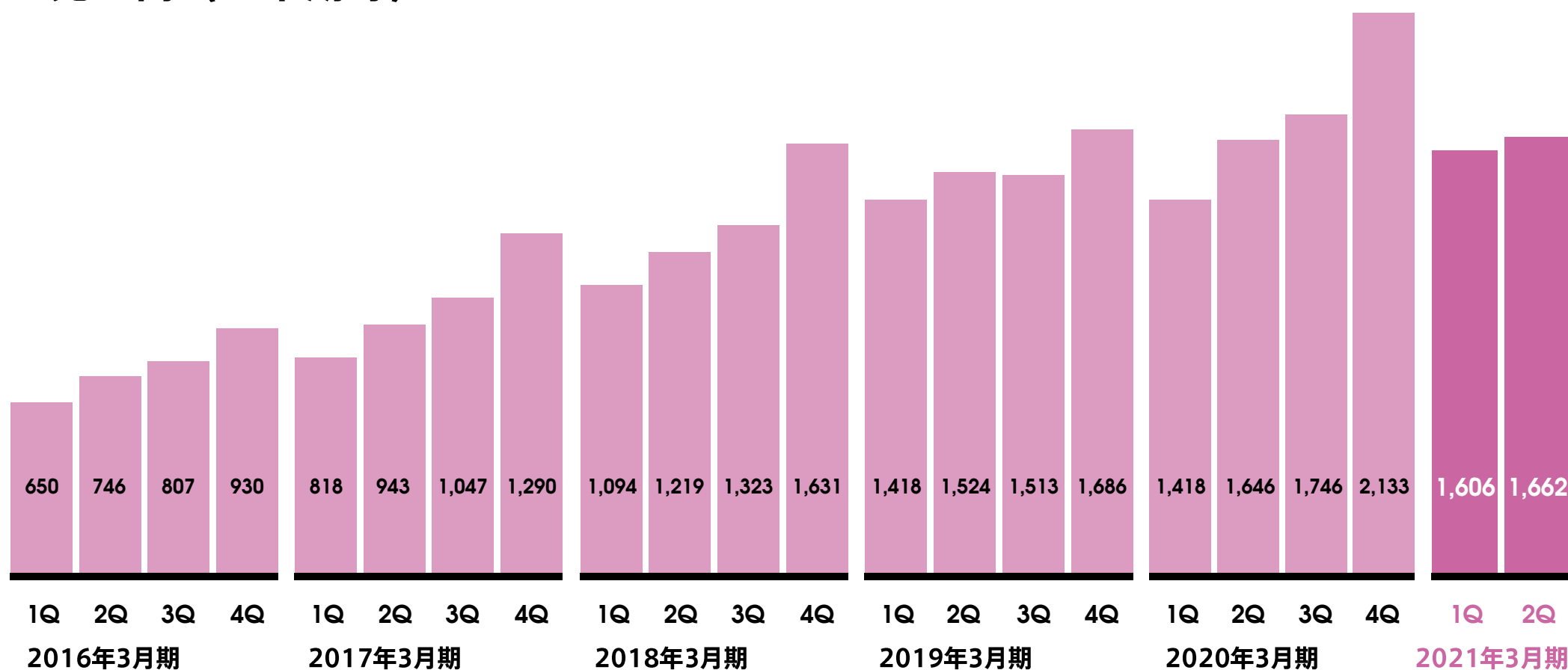


アドテクノロジー

# 新規営業成約数減や 新サービスが想定通り進まず成長は鈍化

売上高（四半期毎）

（単位：百万円）



※「アドテクノロジー」の一部の商材を「デジタルソリューション」へと遡及して修正しています

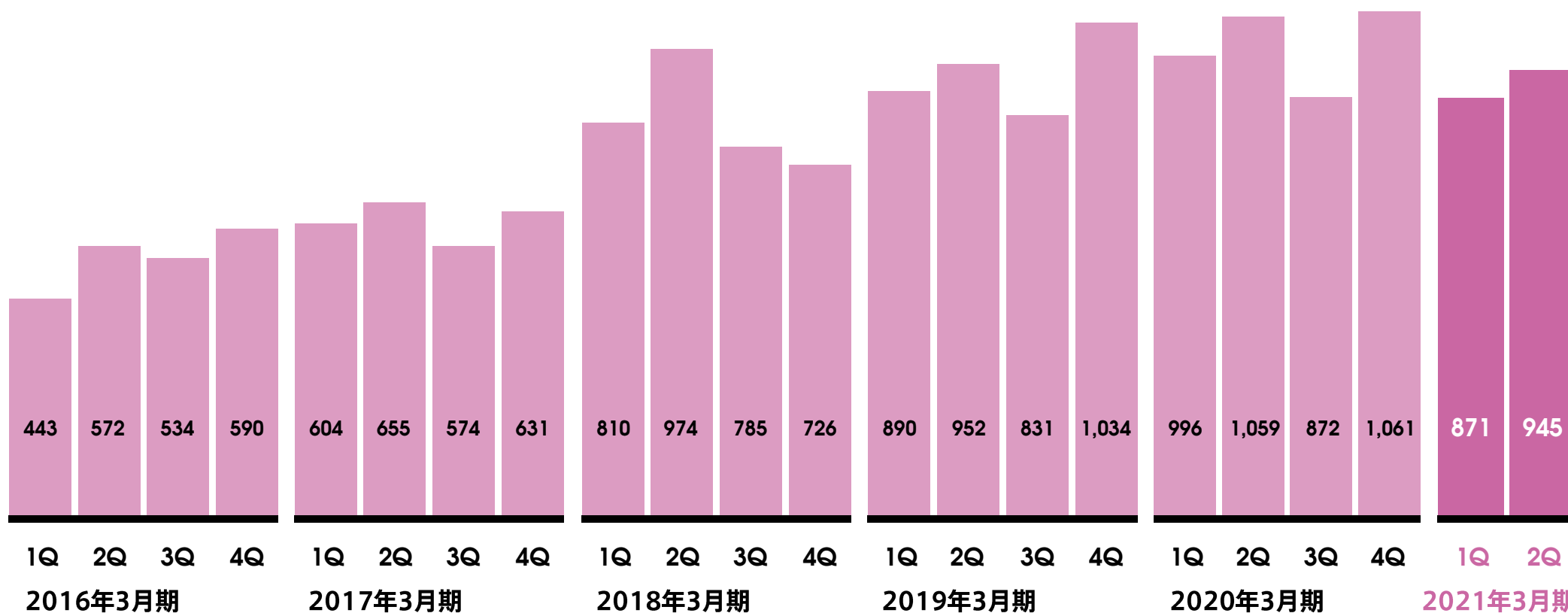


マーケティングソリューション

# 新型コロナウイルスの影響により 店舗誘導型（美容等）カテゴリで減少

売上高（四半期毎）

（単位：百万円）



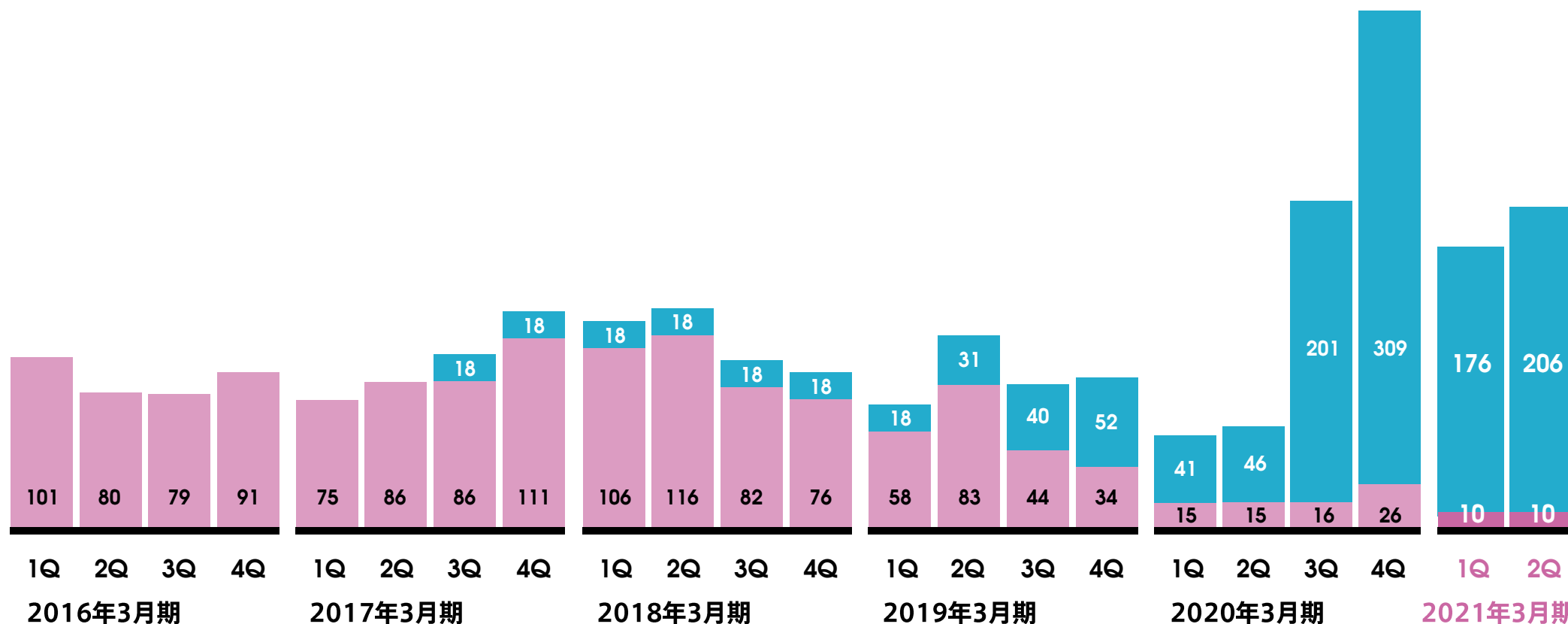
## デジタルソリューション、その他

# デジタルソリューションはM&Aによる事業領域 (ウェブインテグレーション) の拡大で増加

## 売上高 (四半期毎)

(単位:百万円)

■ その他 ■ デジタルソリューション



※「アドテクノロジー」の一部の商材を「デジタルソリューション」へと遡及して修正しています

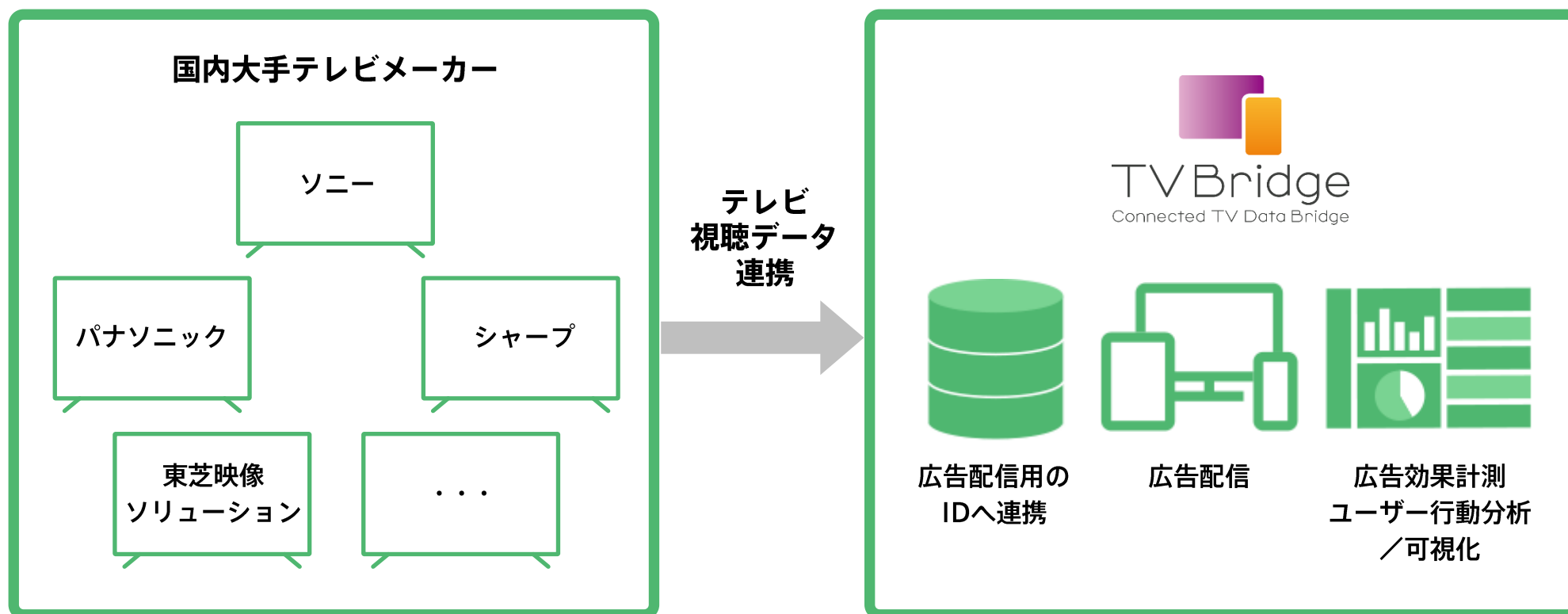
# TOPICS



## TOPICS アドテクノロジー

# 大手テレビメーカーと連携し、国内最大級の テレビ視聴データをワンプラットフォームで広告配信に活用

ソニー、パナソニック、シャープ、東芝映像ソリューション（※）の  
テレビ視聴データ×SMNの広告配信技術



※各社の正式名称は以下のとおりです。

ソニー：ソニーホームエンタテインメント&サウンドプロダクツ株式会社/ソニーマーケティング株式会社

パナソニック：パナソニック株式会社

シャープ：シャープ株式会社

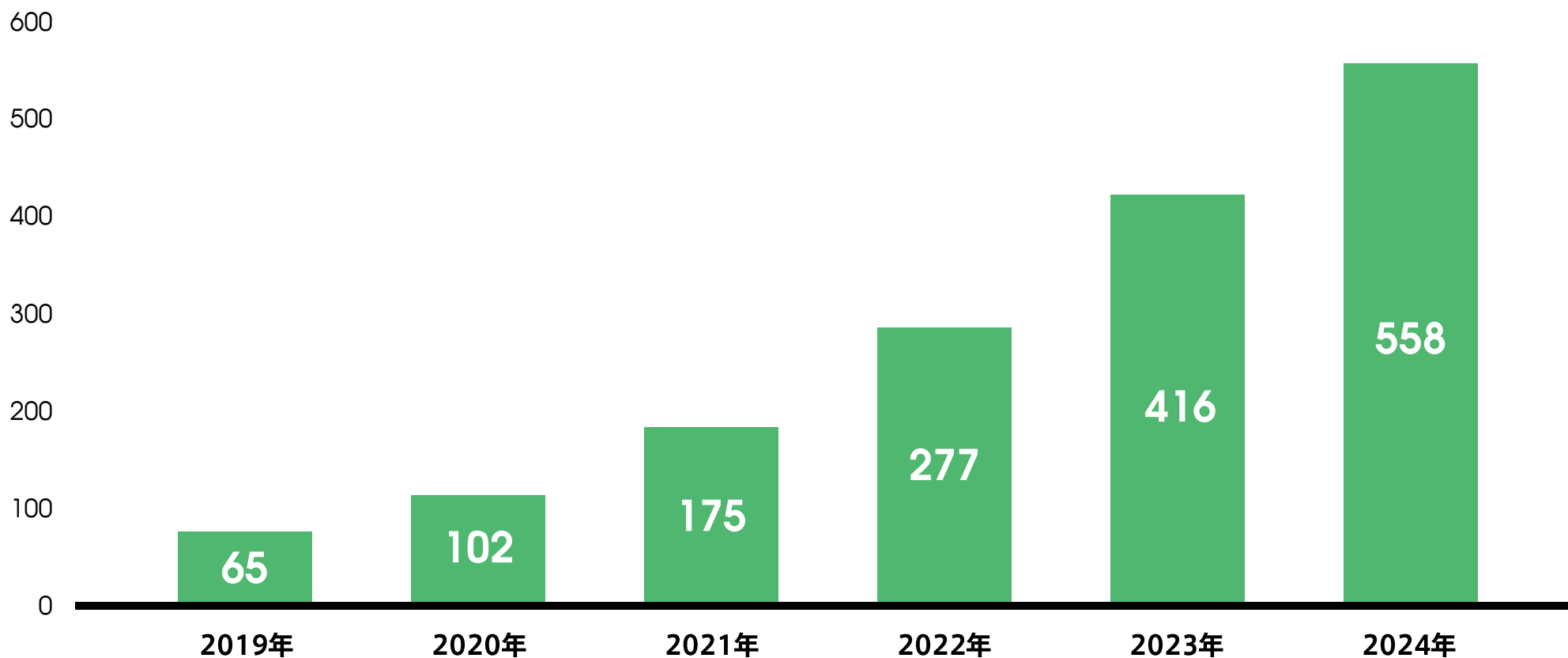
東芝映像ソリューション：東芝映像ソリューション株式会社

(参考) 国内コネクテッドテレビ広告市場

# コネクテッドテレビ広告市場は成長見込

2024年までに558億円規模になる見込

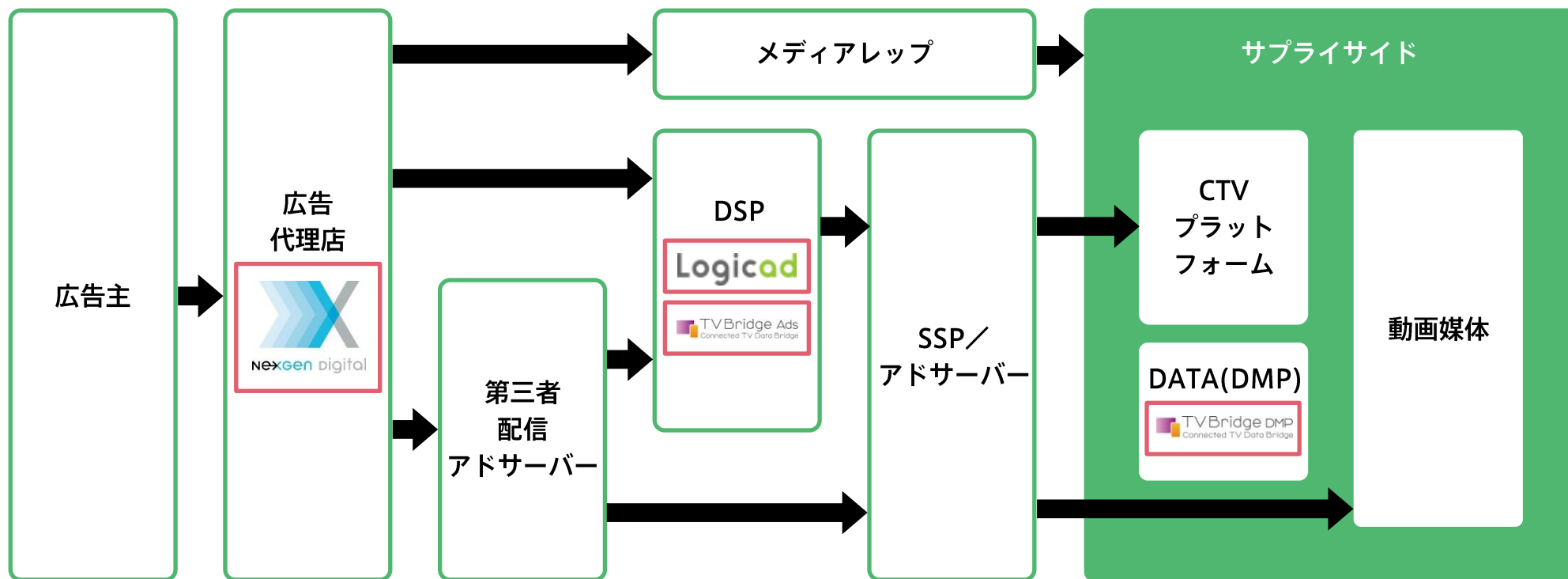
国内 コネクテッドテレビ広告市場規模 2019年～2024年 (単位：億円)



(参考) 国内コネクテッドテレビ広告市場構造

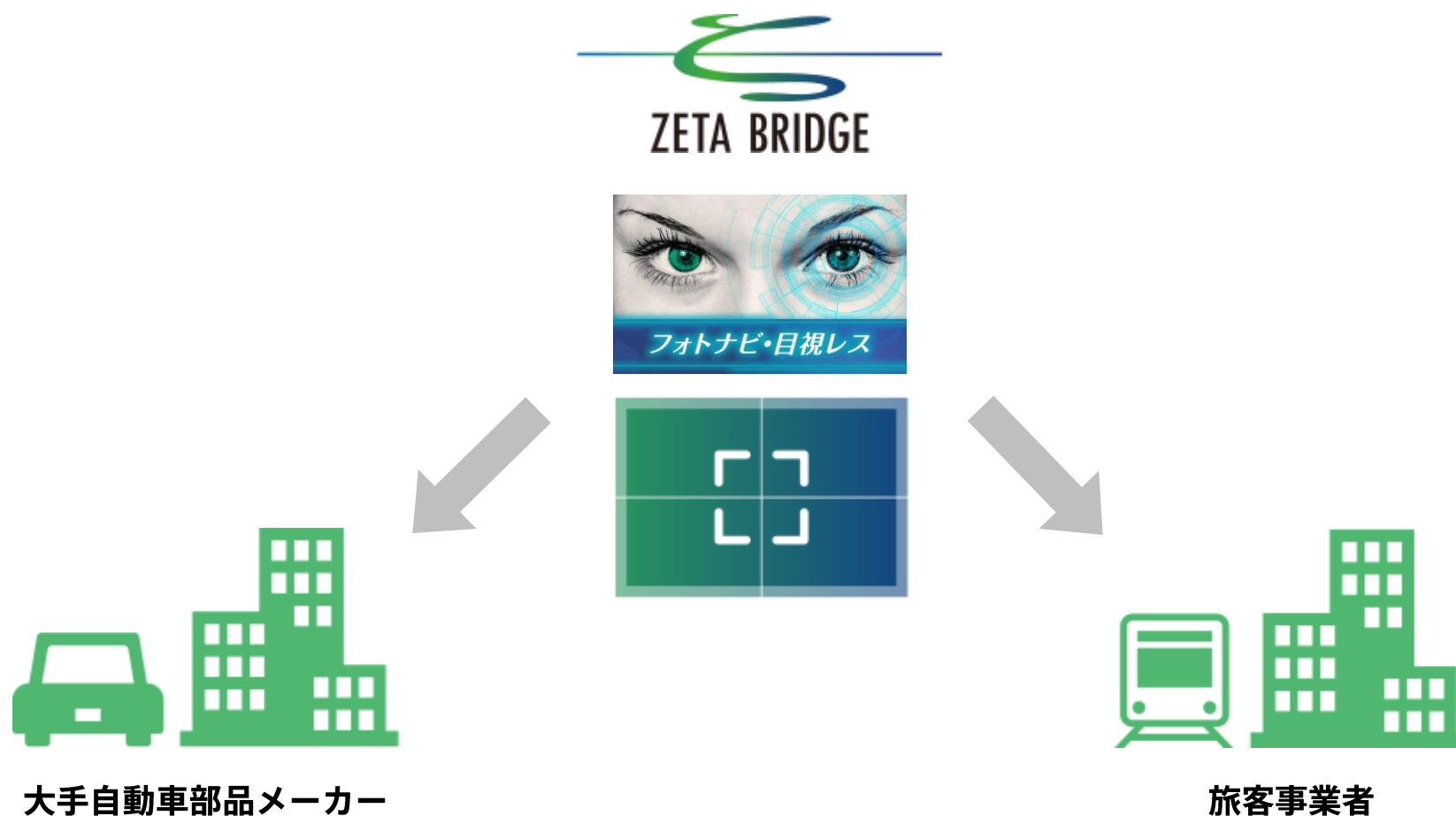
# 今後拡大するコネクテッドテレビ広告市場において DMPを起点に一気通貫のサービスを**目指す**

現時点でSMNとしてはDSPとサプライサイド、広告代理店を押さえている



TOPICS デジタルソリューション

# 子会社ゼータ・ブリッジにて教師データを必要としない 画像認識技術を開発、顧客企業へ提供

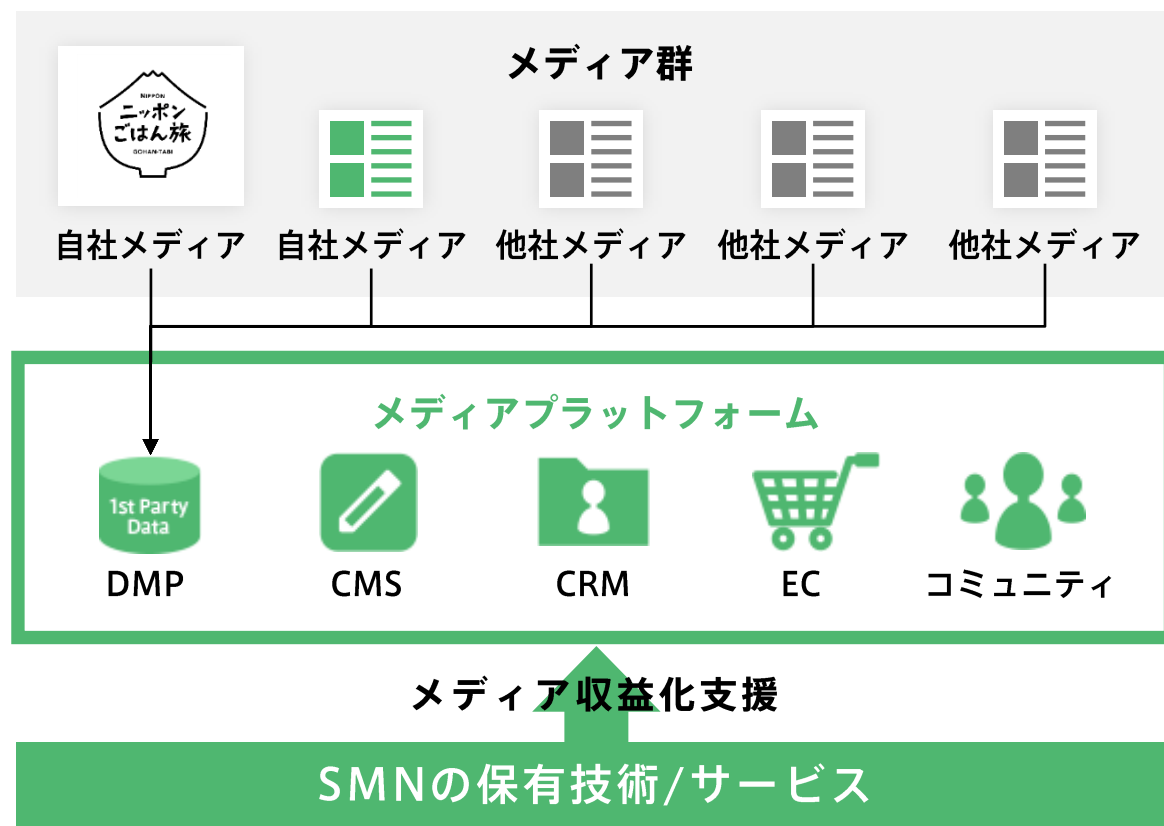


## TOPICS その他 新規事業

# コミュニティ型メディアプラットフォームの実現を目指し SMNメディアデザイン(株)設立

コミュニティ型自社メディア（第1弾として「ニッポンごはん旅」がスタート）の立ち上げ及び  
他社向けコミュニティメディア運営プラットフォームの提供による収益化

|   |  |
|---|--|
|  |  |
| 会社名   | SMNメディアデザイン株式会社  |
| 事業内容  | デジタルメディア事業開発事業、<br>およびインターネットアドネット<br>ワーク広告の媒体仕入を主軸とし<br>たメディア事業 |
| 設立  | 2020年10月   |





# 自社メディア第1弾として「ニッポンごはん旅」がスタート

日本全国の「食」と「旅」を楽しみながら地域の魅力を語り合う、参加型のコミュニティメディア



## TOPICS その他（コロナウイルスへの対応）

# 新型コロナウイルス感染防止対策のため、 新しい働き方・仕事の進め方を継続的に検討

### これまでの対応経緯

- 2月17日（月） SMNグループ 時差勤務、およびテレワーク推奨を開始
- 4月 6日（月） 全従業員在宅勤務の実施
- 4月24日（月） 全従業員在宅勤務実施の延長
- 6月 1日（月） 在宅勤務を奨励（出社の場合は、ガイドラインに従う）
- 7月31日（金） ハイブリット型勤務実施

### 実施内容

#### 在宅勤務手当（一時金）を支給

その他、従業員の勤務状況を把握するため、定期的なアンケートを実施し、サポート体制の強化など、柔軟かつ迅速に必要な対応を継続的に実施



# 04

**APPENDIX**



## 会社概要

|         |   |
|---------|---|
| 会社名     | SMN株式会社 (SMN Corporation)   |
| 所在地     | 本社：東京都品川区 営業所：大阪市北区、福岡市中央区<br>国内連結子会社：SMT(株)、SMNベンチャーズ(株)、ネクスジェンデジタル(株)、<br>(株)ゼータ・ブリッジ、(株)ASA、SMNメディアデザイン (株)<br>海外連結子会社：SMN台湾 |
| 設立      | 2000年3月   |
| 資本金     | 10億504万円 (2020年9月末現在)   |
| 事業内容    | マーケティングテクノロジー事業   |
| 従業員数    | 236名 (2020年3月末現在)   |
| 主要株主    | ソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社：60.7% (2020年9月末現在)  |
| 上場証券取引所 | 東京証券取引所市場第一部  |
| 証券コード   | 6185  |

## 会社概要 経営陣

### 代表取締役社長

# 石井 隆一

1965年5月生

- 2000年1月 ソニー株式会社入社
- 2008年9月 So-net Entertainment Taiwan,Ltd.執行長
- 2014年1月 ソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社  
代表取締役 執行役員社長  
当社取締役
- 2017年1月 当社代表取締役社長

### 取締役

石井 隆一  
中川 典宜  
高垣 浩一  
金川 裕一  
佐渡島 庸平

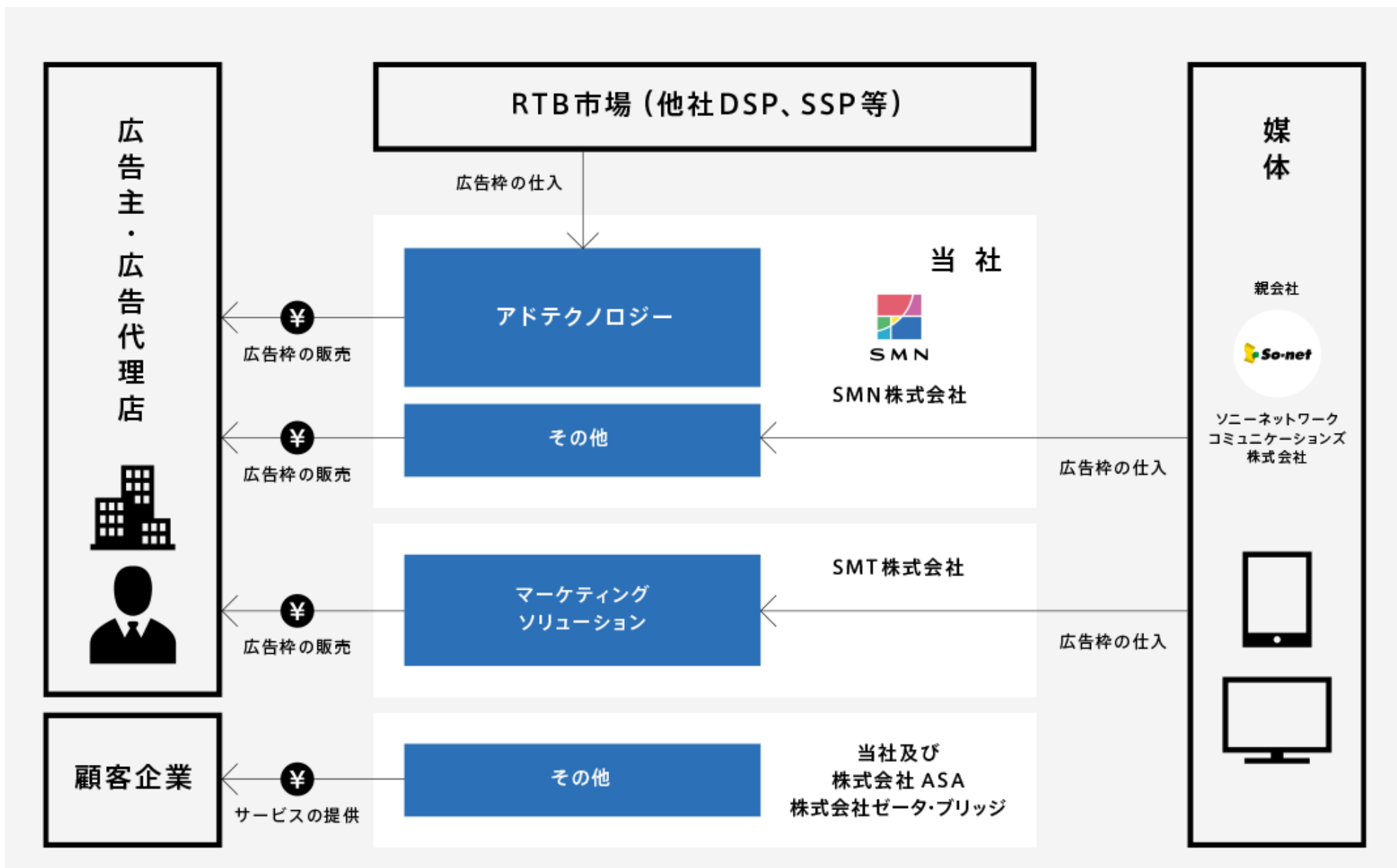
### 取締役（監査等委員）

吉村 正直  
相内 泰和  
本間 俊之

### 執行役員

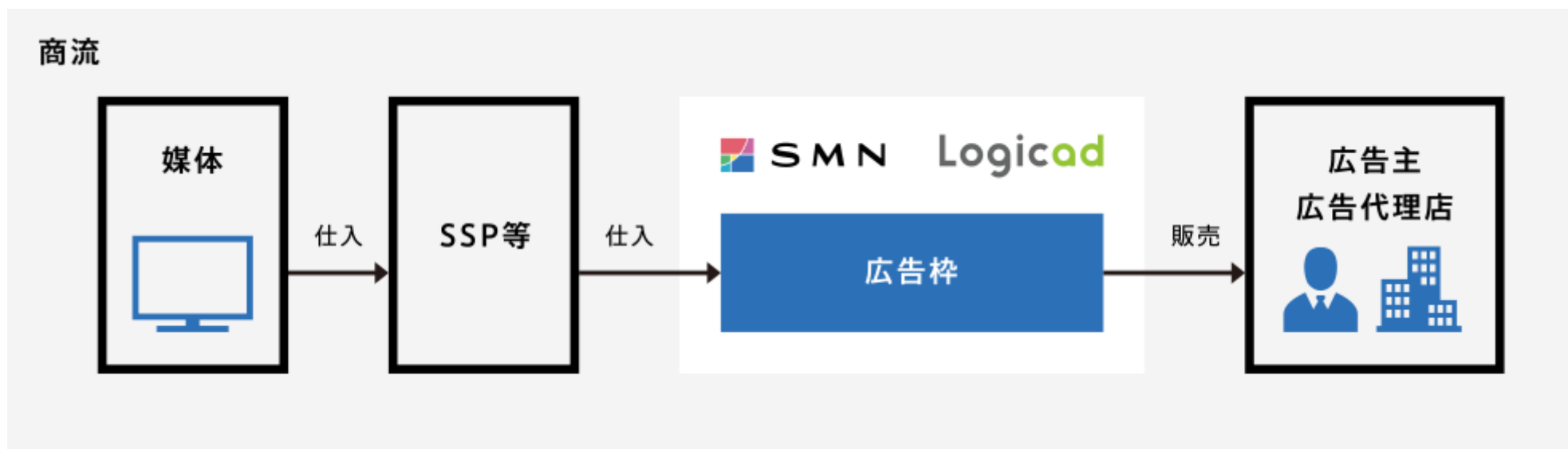
石井 隆一  
中川 典宜  
中尾 嘉孝  
内藤 剛人  
大野 豊  
安田 崇浩

# 会社概要 事業概要



# オークション形式でリアルタイムに広告買付を行う プラットフォームDSP「Logicad（ロジカド）」を提供

「Logicad」は、独自のアルゴリズムにより、それぞれの広告主に応じて最適なターゲット、タイミング、場所（掲載面）」で、広告リーチする自社開発のDSP(Demand Side Platform)です。独自開発のAI「VALIS-Engine」を搭載し、潜在顧客層に対して高精度なターゲティング広告配信を実現し、広告効果を最適化します。  
現在、プログラマティック広告の各種ソリューションとの連携により更なる進化を遂げています。



# 人・物・情報の価値判断を超高速・高精度に実現するAI

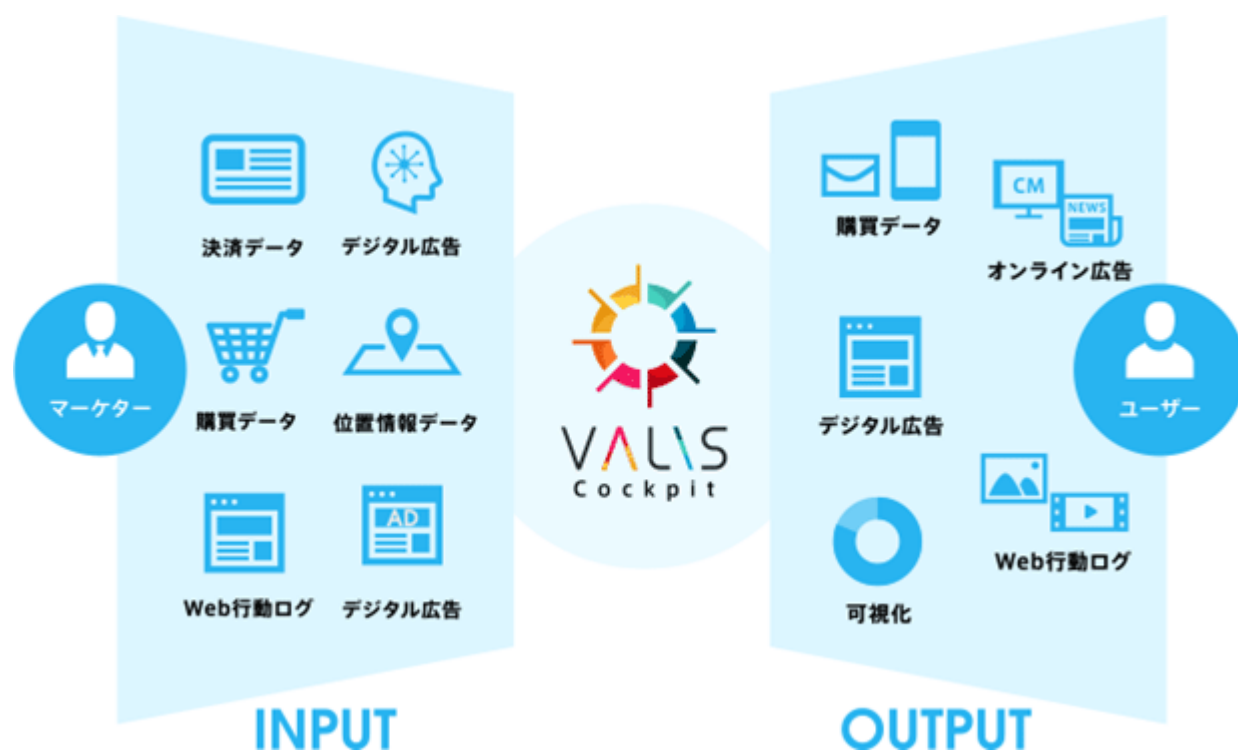
ソニーの研究所で培った機械学習の知見をシーズとして、当社データサイエンティスト・AIエンジニアがフルスクラッチで研究・開発したAIエンジンです。「VALIS-Engine」のテクノロジーを商品やサービスに導入することで、「貰って嬉しい広告」「機会損失の最小化」の実現を目指しています。





# マーケティングAIプラットフォーム

マーケティングの上流から設計する、フルファネルでの広告アプローチを人工知能「VALIS-Engine」を用いてサポートし、マーケターの課題解決に貢献します。



## 「VALIS-Cockpit」の特徴

- 1 Web行動解析などの結果を可視化、潜在顧客層の発見に貢献
- 2 コミュニケーションメッセージを最適化するための情報も可視化
- 3 当社プラットフォーム「Logicad」と連携し、最適なメディアへ配信

アドテクノロジー

# マーケティングエージェンシー事業子会社 ネクスジェンデジタル株式会社

AIや機械学習などの情報処理技術を応用し、最先端のアドテクノロジーに精通した  
コンサルタントがマーケティング課題の解決を図ります。

ユーザー理解から戦略・施策立案、施策実行、効果検証に至る

統合マーケティング支援によって、投資対効果の最適化を実現します。

分析

ビッグデータとAIを用いて可視化



ペルソナ分析



カスタマージャーニー分析



ステージフロー分析



SNSデータ



1st, 3rd party データ



オフラインデータ

施策立案／実施

態度変容を促進し投資効果を最適化



クリエイティブ  
設計



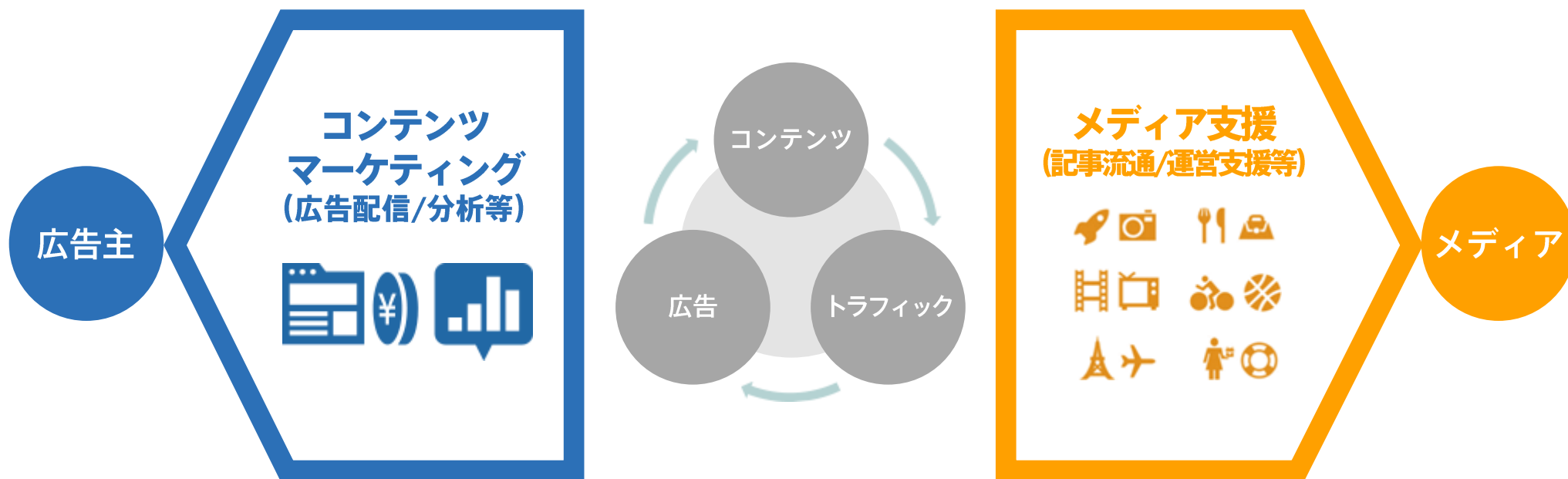
メディアプ  
ランニング



ブランド  
コミュニケーション設計

# メディア、広告主双方から求められるソリューションを提供することで、良質なコンテンツマーケティング環境を構築

メーカーにとって効果的なコンテンツマーケティングを実現するためには、メディアが健全に運営されていることが必須であるとの考えから、メディア・広告主双方に向けた各種ソリューションを展開



マーケティングソリューション

## 成果報酬型コンテンツマーケティングサービス

信頼できるパートナーサイトに限定して成果報酬型のコンテンツマーケティングを展開することで、質を担保しながら効果的な顧客獲得施策の実施が可能



デジタルソリューション

# マーケティングプラットフォーム「Marketing Touch」

「ウェブ行動履歴」とリアル「購買/位置/時間データ」を融合させた、実店舗向けサービス

## マーケティングデータ

SNSや自社コンテンツなどあらゆるコミュニケーションツールで来店訴求



## 来店データ、購買データ

電子スタンプ設置やPOSレジ連携のみでカンタンに実店舗をデジタル化し、ウェブ施策から来店・購買分析を可能とする



## MARKETING TOUCH

実店舗とネットを融合させ、  
収益最大化に向けた  
販促施策を実現



## AIによる分析・レポート

「マーケティングデータ」及び「来店データ、購買データ」を人工知能「VALIS-Engine」が分析し、インサイトの発見、ターゲットの特定、コミュニケーションの最適化など様々な戦略立案を支援

## デジタルソリューション

# 技術子会社ゼータ・ブリッジ

ゼータ・ブリッジは音声・画像認識技術に強みを持ち、全国各地のテレビCMデータの販売など、多彩なサービスを提供しています。

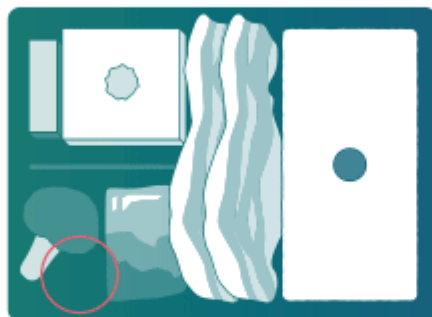
新サービス「フォトナビ・目視レス」は、人間が目で見えて脳で判断する感覚に近い独自開発の画像認識アルゴリズムで、画像の中から特定の条件に当てはまる領域を検出し、類似する色・形・模様などを瞬時に自動検出するものです。

画像認識技術を適用した「フォトナビ・目視レス」

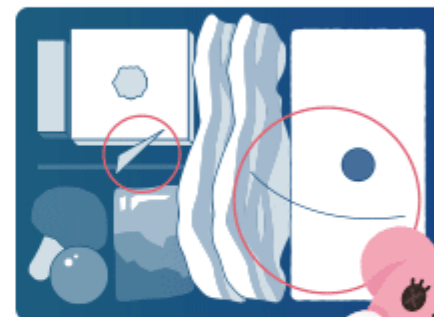
SCAN 01 異常なし



SCAN 02 欠品(トマト)



SCAN 03 異物発見



異物混入の発見をはじめ、パーツや具材の過不足を自動判定



デジタルソリューション

## デジタルコンテンツ制作およびQA子会社ASA

大手クライアントと直取引を持ち、広告主の1st Partyデータ×SMNによる分析で他社にない付加価値を提供

PRODUCTION

Web

App

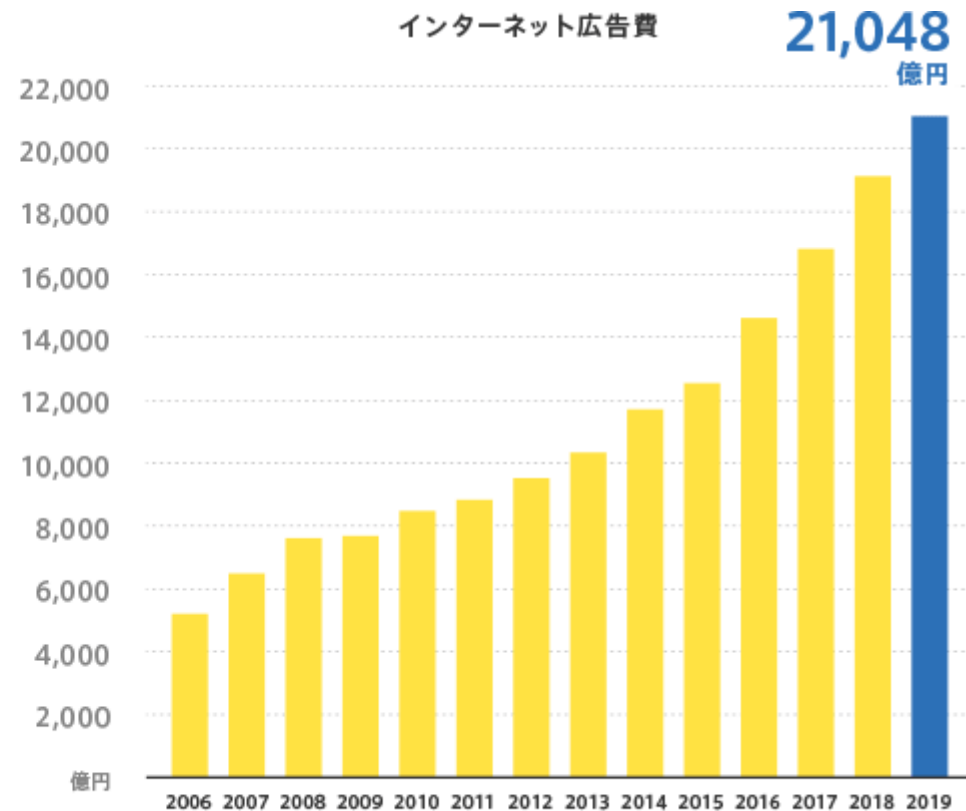
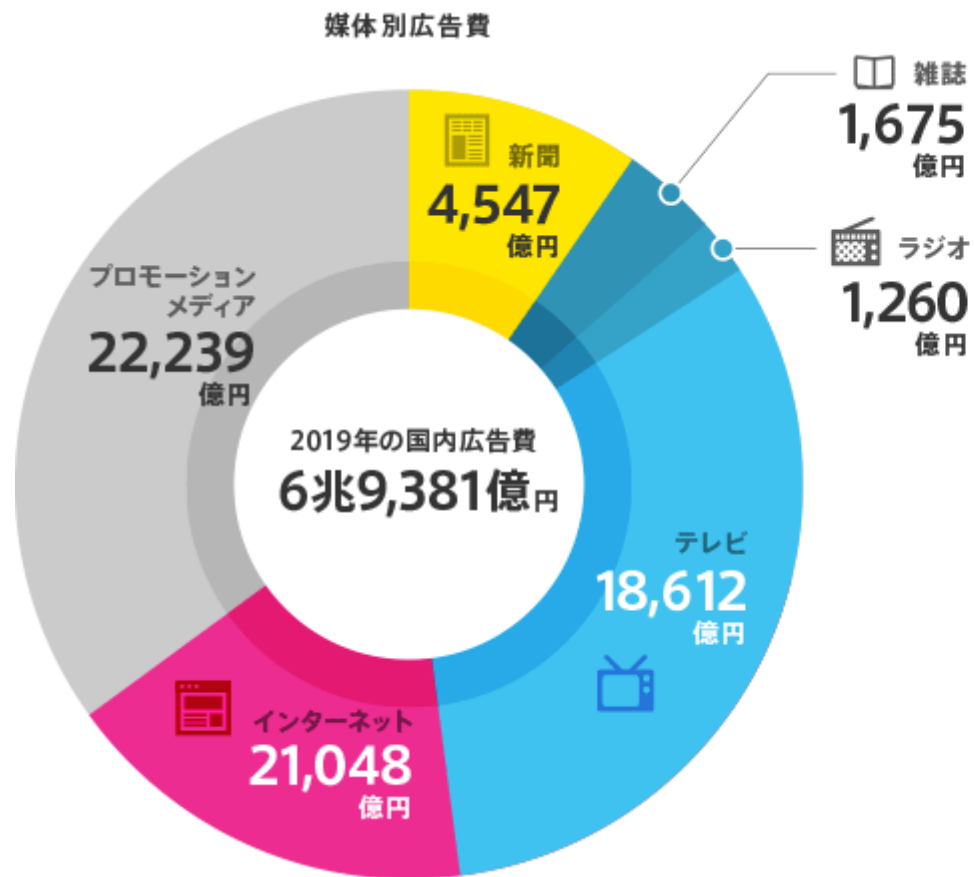
Movie

QA

VR/AR

Web

# 国内のインターネット広告市場

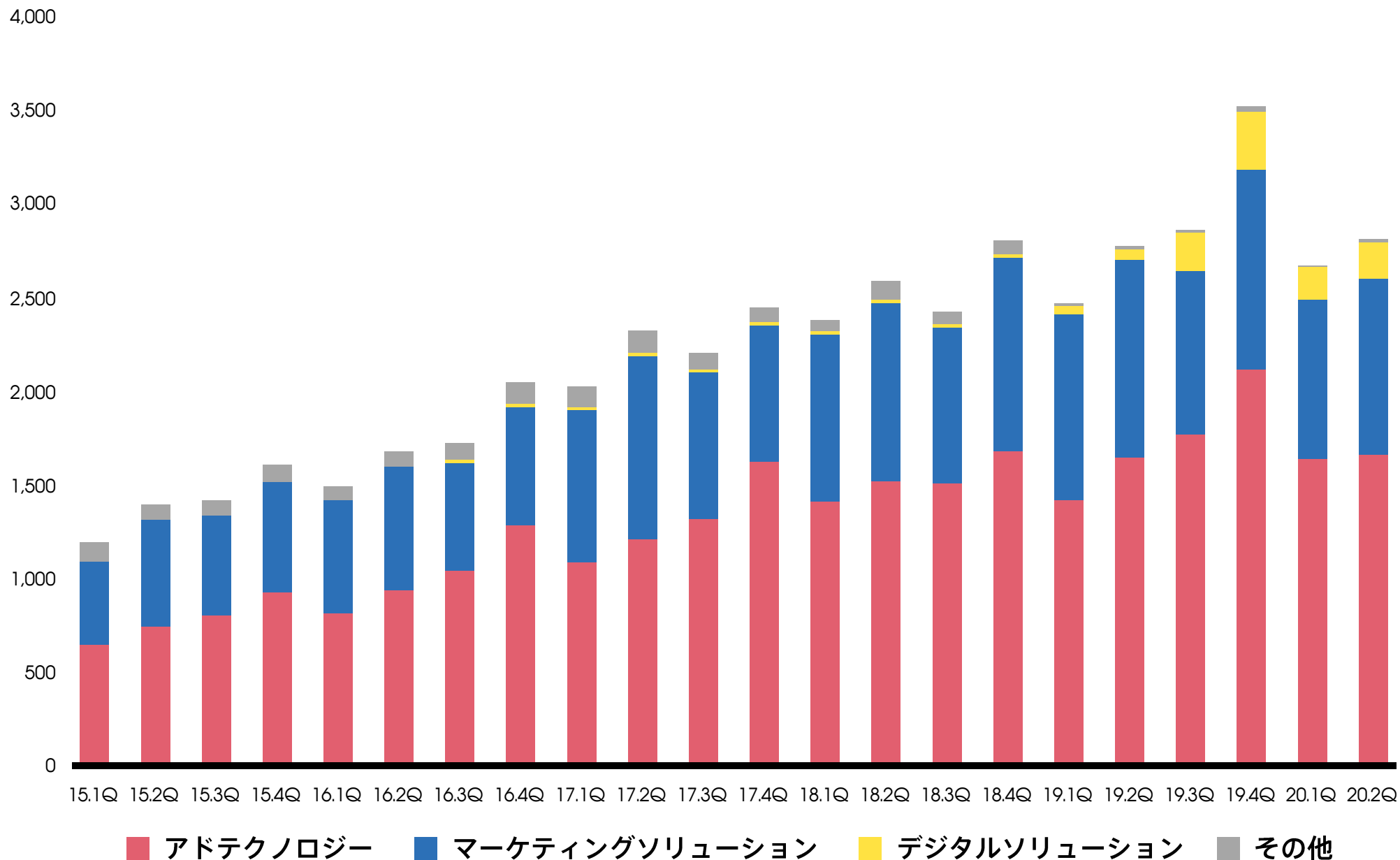


出典：電通「2019年の日本の広告費」



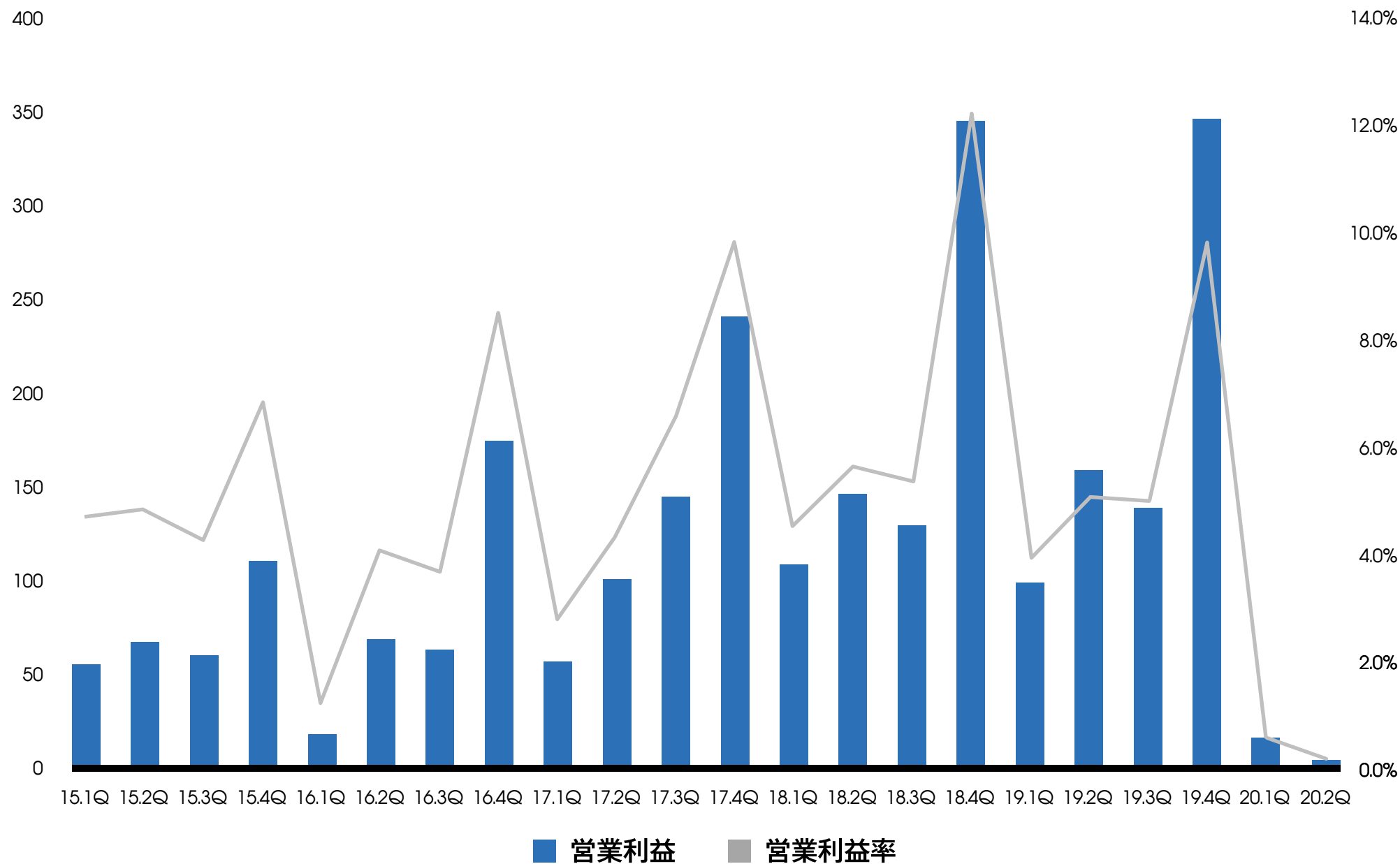
# 会社概要 売上推移

(単位:百万円)



# 会社概要 営業利益推移

(単位:百万円)



**発想力と技術力で  
社会にダイナミズムをもたらす  
ユニークな事業開発会社になる**

