

2018年12月期 第1四半期決算説明会



STOCK CODE : 6180

代表取締役社長 森 輝幸
常務取締役 石橋 正剛

2018年4月27日

- 1. ハイライト**
- 2. 第1四半期決算概要**
- 3. メディア事業 取組状況**
- 4. Appendix**

1. ハイライト

3 四半期ぶりに、主要指標で前年同四半期をクリア

単位：百万円	2017年1-3月	2018年1-3月	前年同期比
売上高	1,247	1,394	+11.7%
営業利益	151	158	+4.6%
経常利益	150	157	+4.9%
最終利益	103	106	+2.8%

*増減表示は表示桁数未満を考慮して計算しておりますので、上記の値で計算した場合と差異がございます。

●ポイントメディア（PointTown+パートナー）

「dポイント広場」など提携先増加も含め、売上も堅調に推移

●課金&無料ゲーム（ゲソてん+パートナー）

gooゲーム（無料）と新たに提携、課金額も順調に推移

●ソーシャルメディア（CoordiSnap）

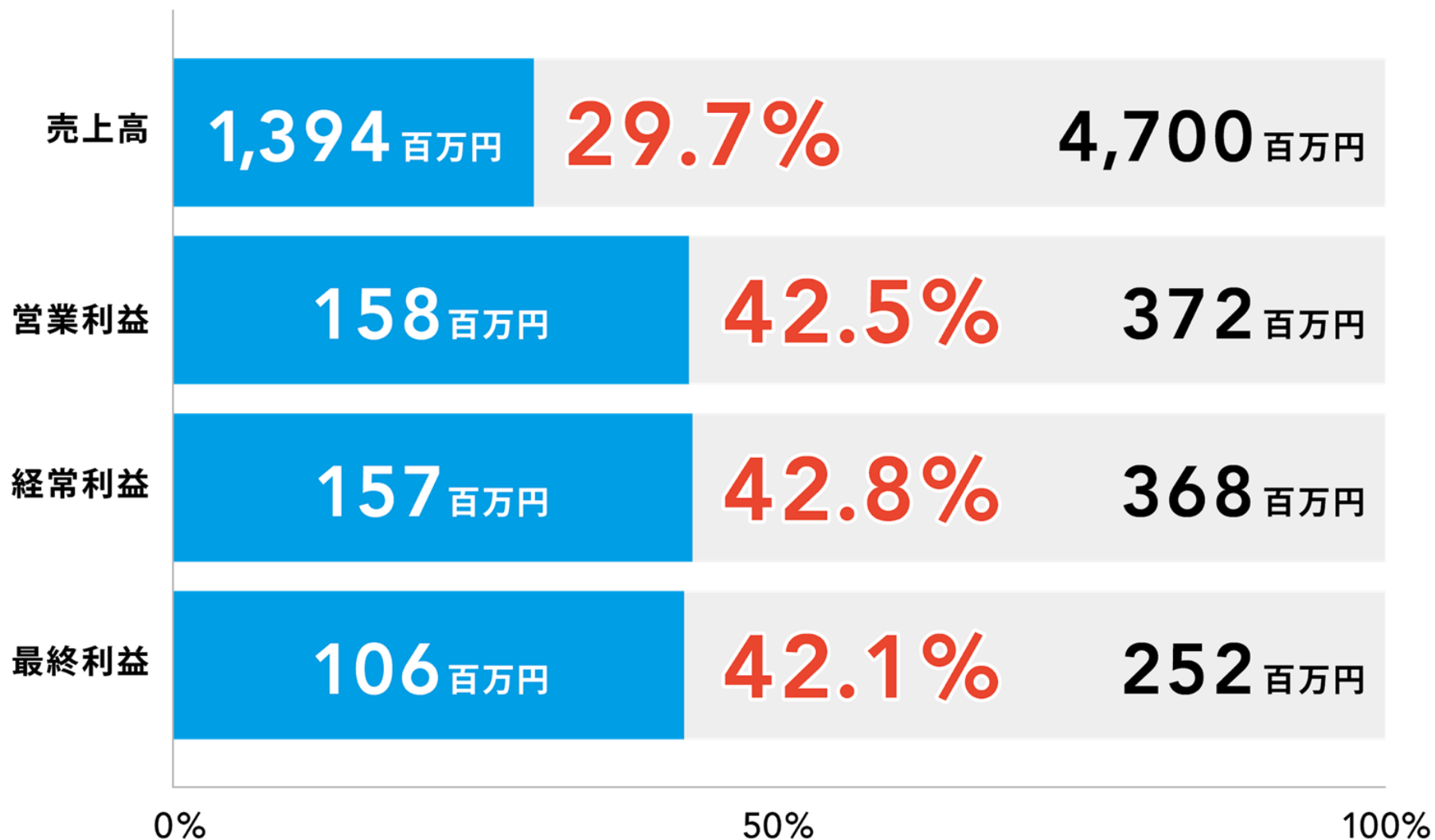
LINEアカウントメディア読者が100万人突破

●新規メディア（コエテコ：プログラミング教育メディア）

各種事業者とのアライアンスを展開し、コンテンツ拡充

●その他メディア支援事業

ADシンジケート、アフィリエイトとも需要期を受け、大きく成長



2 .第1四半期決算概要

メディア事業のADネットワーク減収分を、その他メディア支援事業でカバー

単位：百万円	2017年1-3月	2018年1-3月	前年同期比	増減要因
売上高	1,247	1,394	+11.7%	【売上高】 メディア事業 ▲106百万円(10.8%減) その他メディア支援事業 +253百万円(97.5%増)
売上原価	789	932	+18.1%	
売上総利益	458	461	+0.6%	
販売費及び一般管理費	306	303	▲1.2%	【営業費用】 売上変動費（収益シェア） メディア事業 ▲74百万円(45.9%減) その他メディア支援事業 +195百万円(93.0%増)
営業利益	151	158	+4.6%	
営業利益率	12.1%	11.4%	▲0.7pt	
経常利益	150	157	+4.9%	販売促進費 （主にポイント費用） +35百万円 人件費▲19百万円 広告費+5百万円 その他経費▲2百万円
当期純利益	103	106	+2.8%	

*増減表示は表示桁数未満を考慮して計算しておりますので、上記の値で計算した場合と差異がございます。

貸借対照表

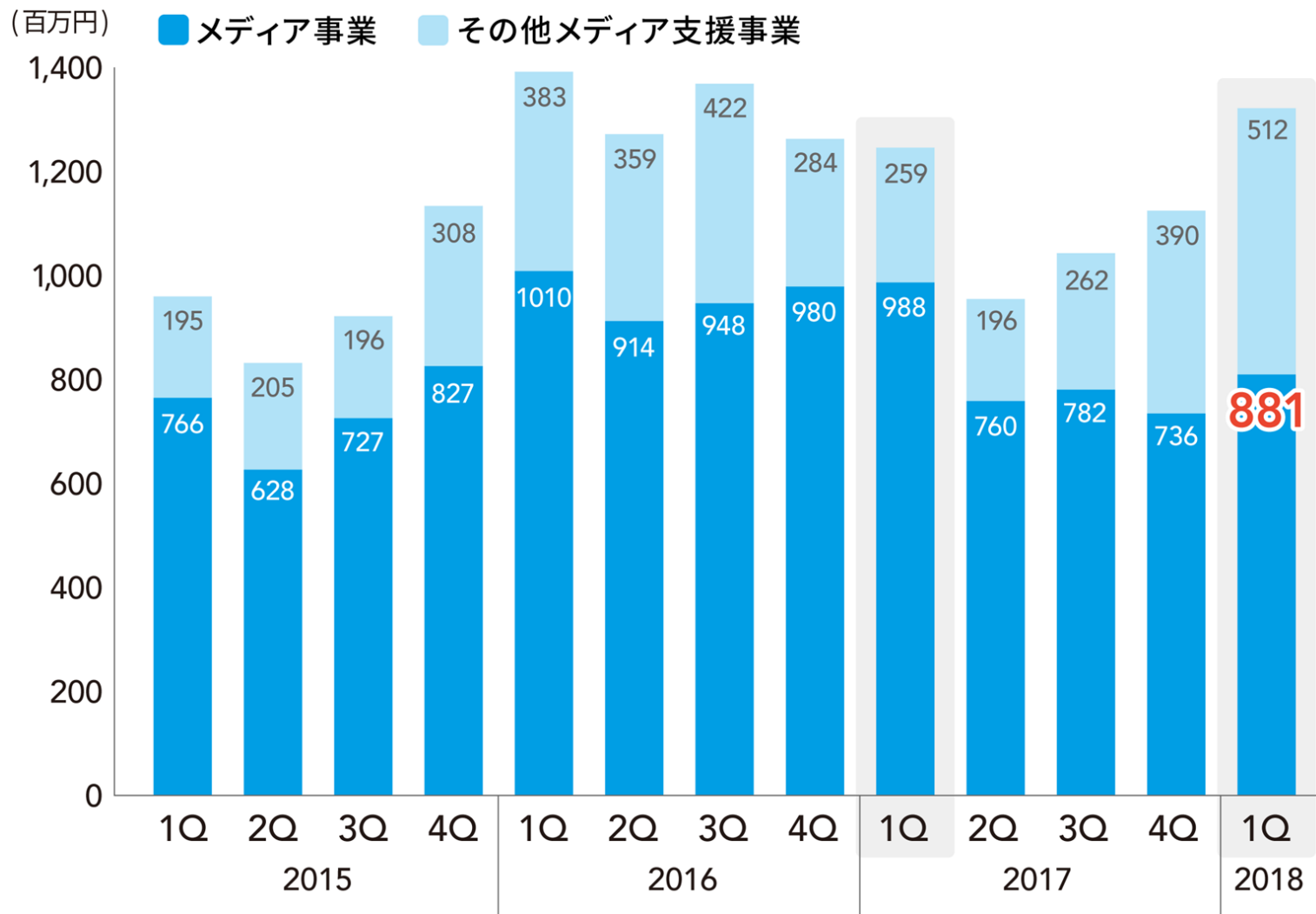
総資産・純資産とも、堅調に推移

単位：百万円	2017年1-3月	2018年1-3月	前年同期比	増減要因
流動資産	3,391	3,618	+6.6%	現金預金+120百万円 営業債権+82百万円 親会社株式+14百万円
うち現金預金 関係会社預け金含む	2,252	2,373	+5.3%	
固定資産	351	325	▲7.1%	ソフトウェア関連 +18百万円 リース資産▲58百万円
総資産	3,743	3,944	+5.3%	
流動負債	1,343	1,455	+8.3%	営業債務+80百万円 ポイント引当金 +48百万円
うちポイント 引当金	469	517	+10.2%	
固定負債	137	85	▲37.7%	リース債務▲50百万円
純資産	2,262	2,403	+6.2%	利益剰余金+128百万円
純資産比率	60.4%	60.9%	+0.4pt	
負債及び純資産	3,743	3,944	+5.3%	

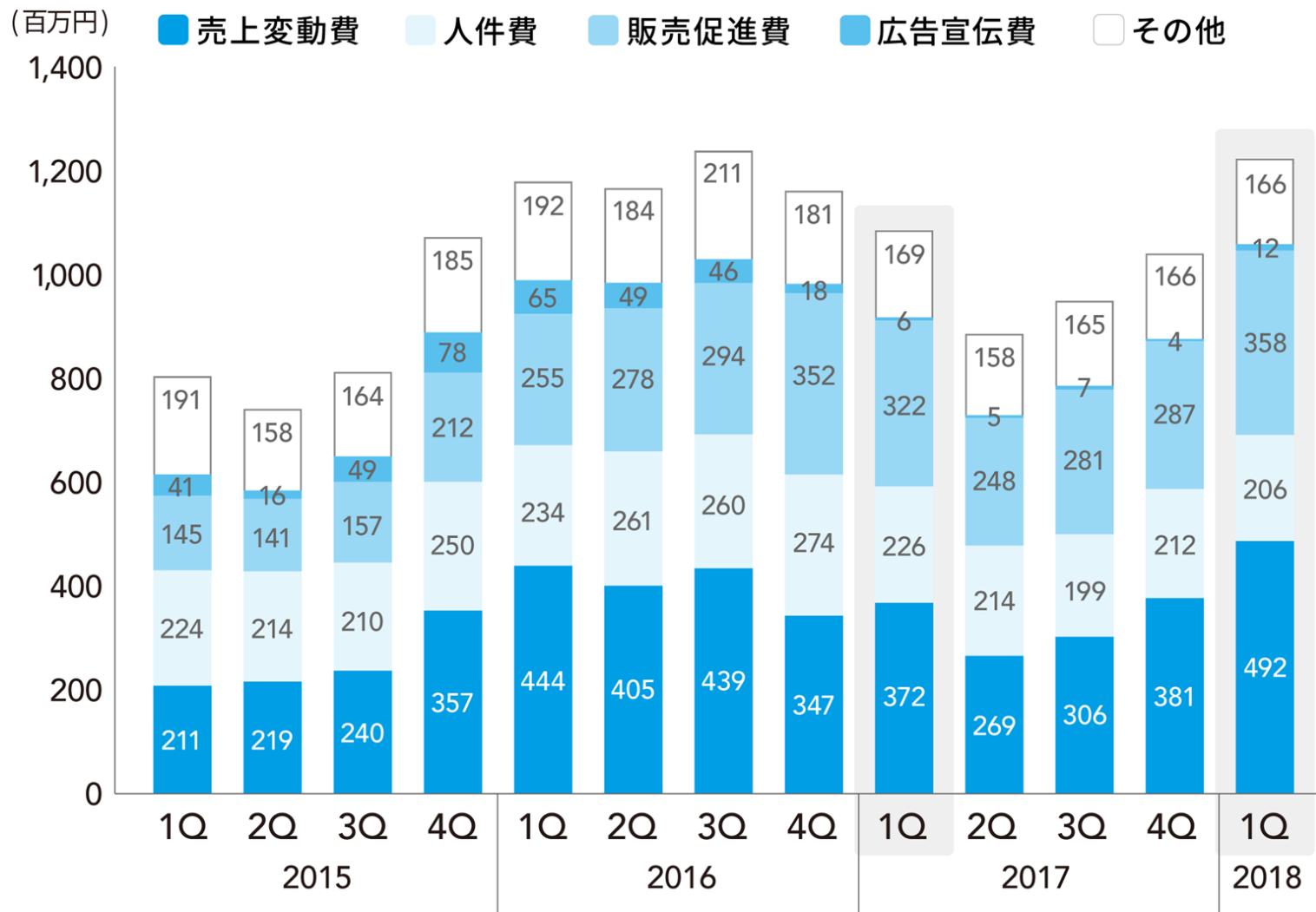
*増減表示は表示桁数未満を考慮して計算しておりますので、上記の値で計算した場合と差異がございます。

セグメント別売上高推移

その他メディア支援事業が大幅に伸長

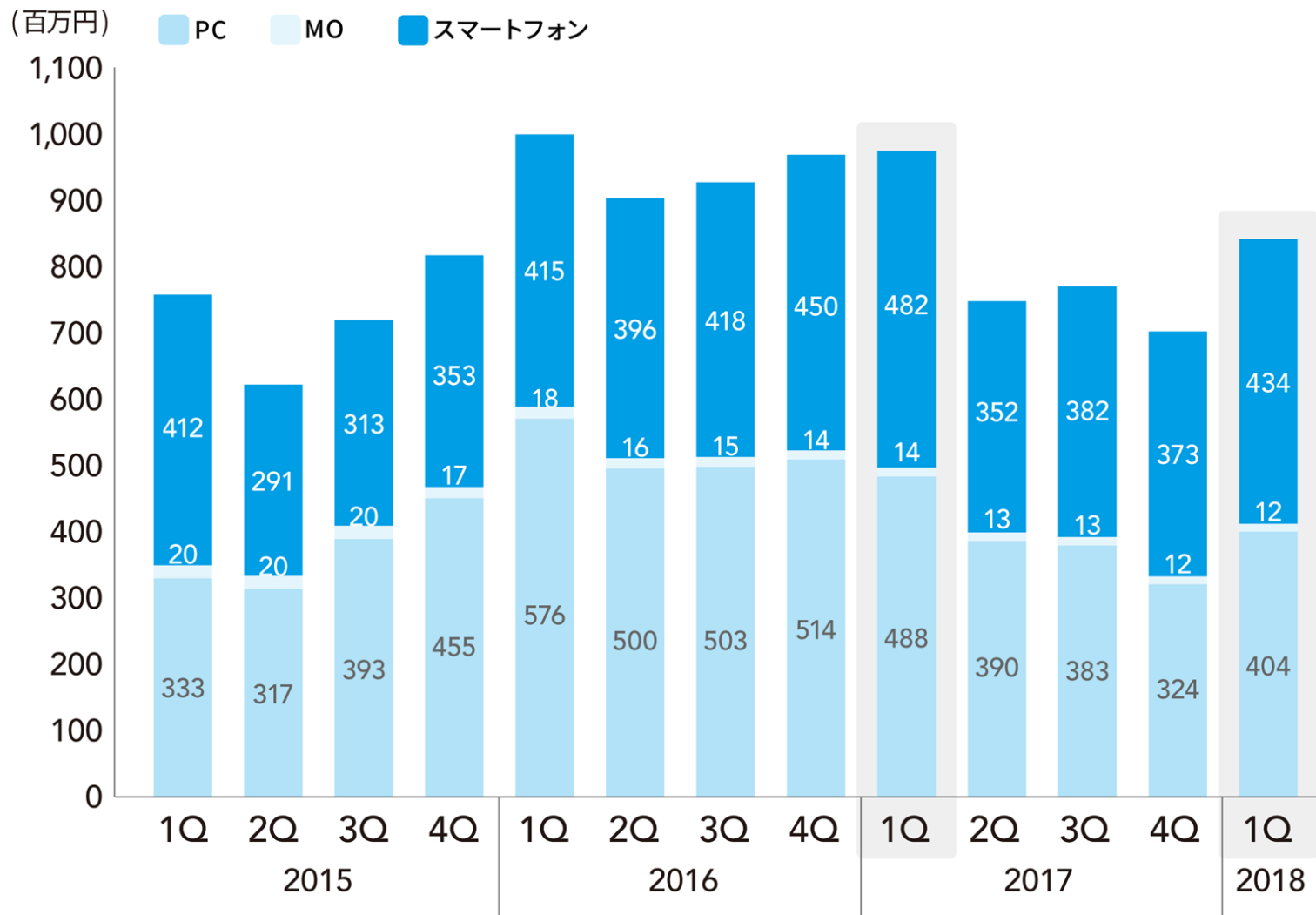


その他メディア支援事業の売上増加に伴い、売上変動費の増加



メディア事業 デバイス別売上推移

スマートフォン比率は継続して拡大



3 .メディア事業 取り組み状況

2018年度は再成長へ向け、既存 + 2点に注力

既存

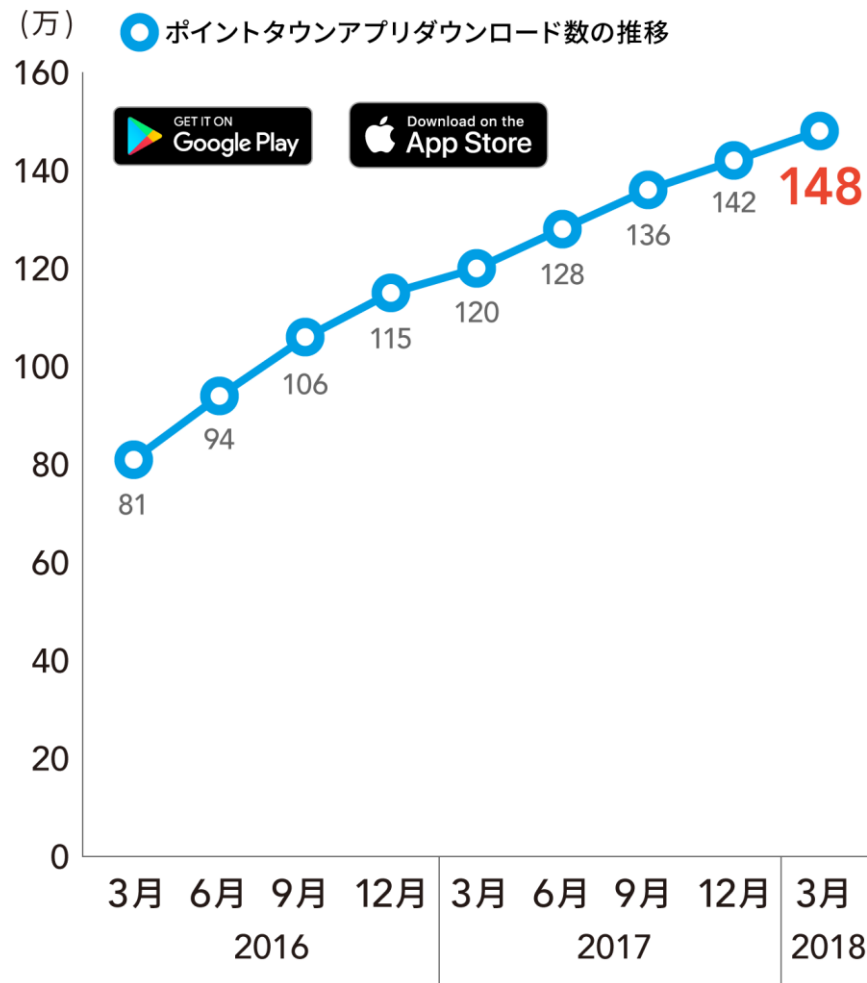
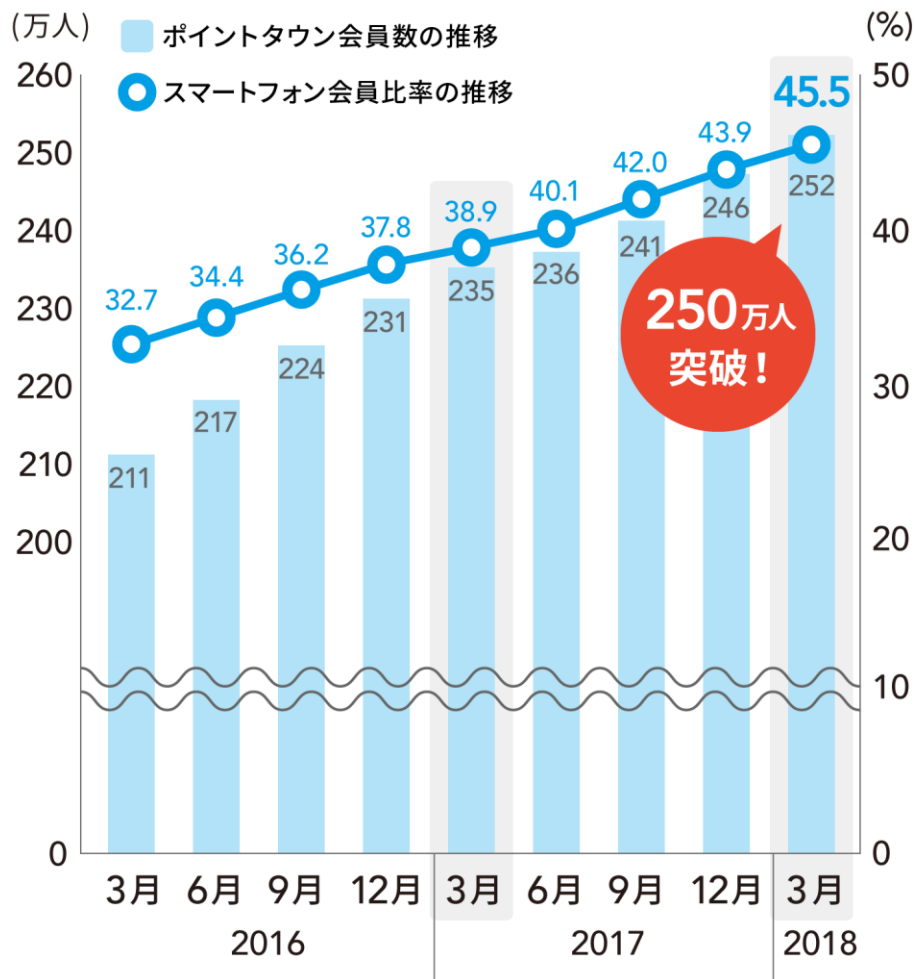
- ・ アフィリエイト広告強化
- ・ B2C+B2B2C

2018年

- ・ ブラウザ戦略強化
- ・ xTECH（新メディア）

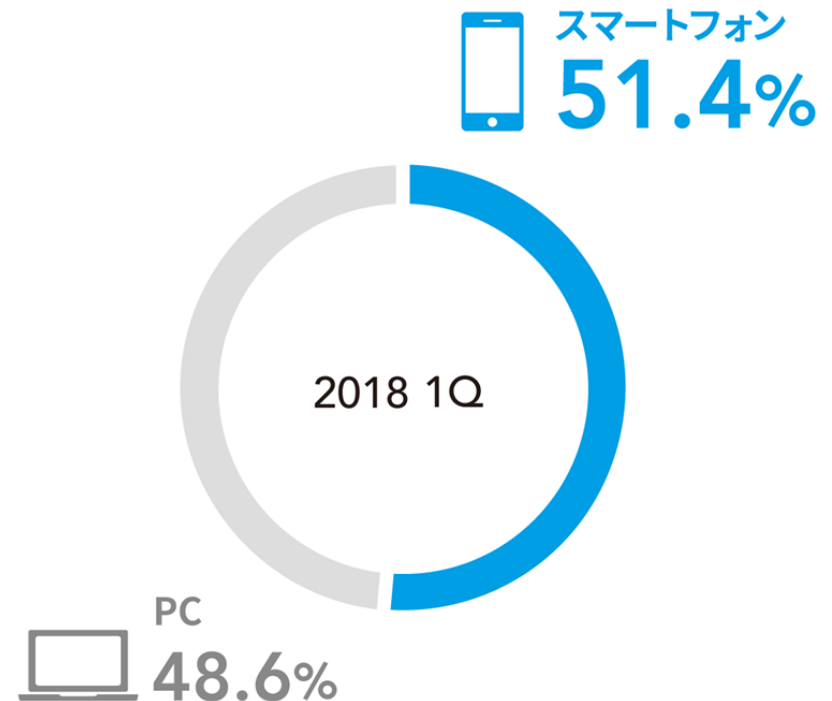
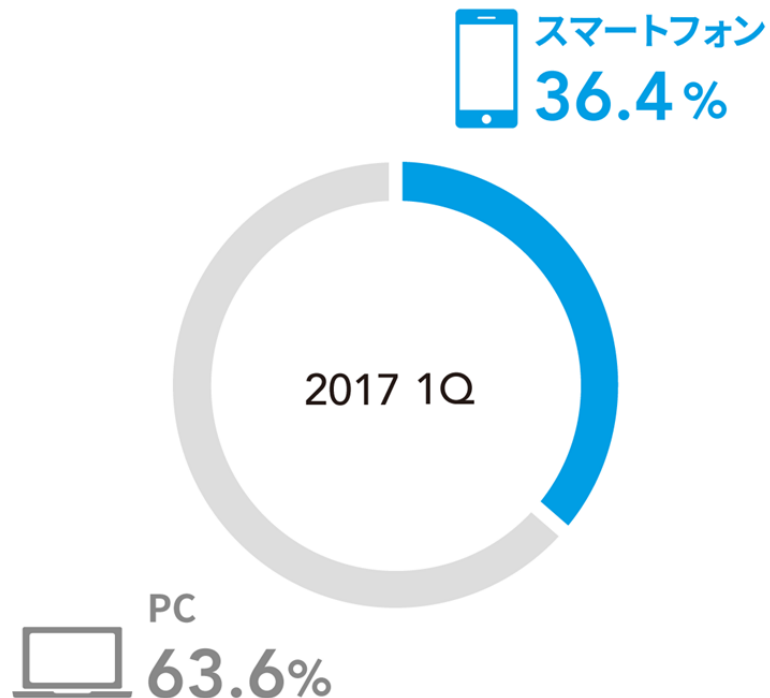
スマートフォン×アフィリエイト広告

スマートフォン会員構成比: **45.5%**まで伸長
アプリDL数前年同月比: **123%**



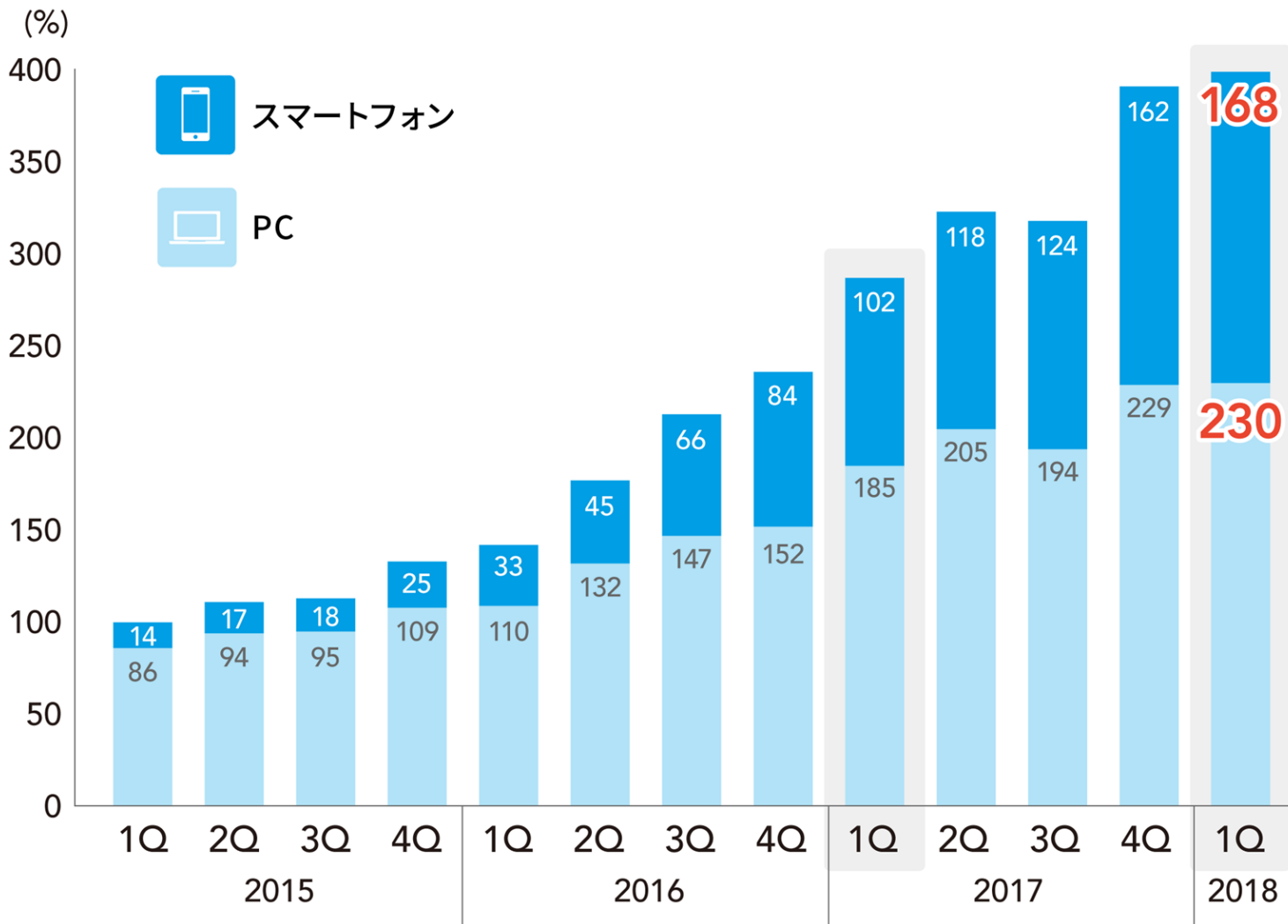
ポイントタウンのデバイス売上比率

スマートフォンの売上比率がPCを上回る

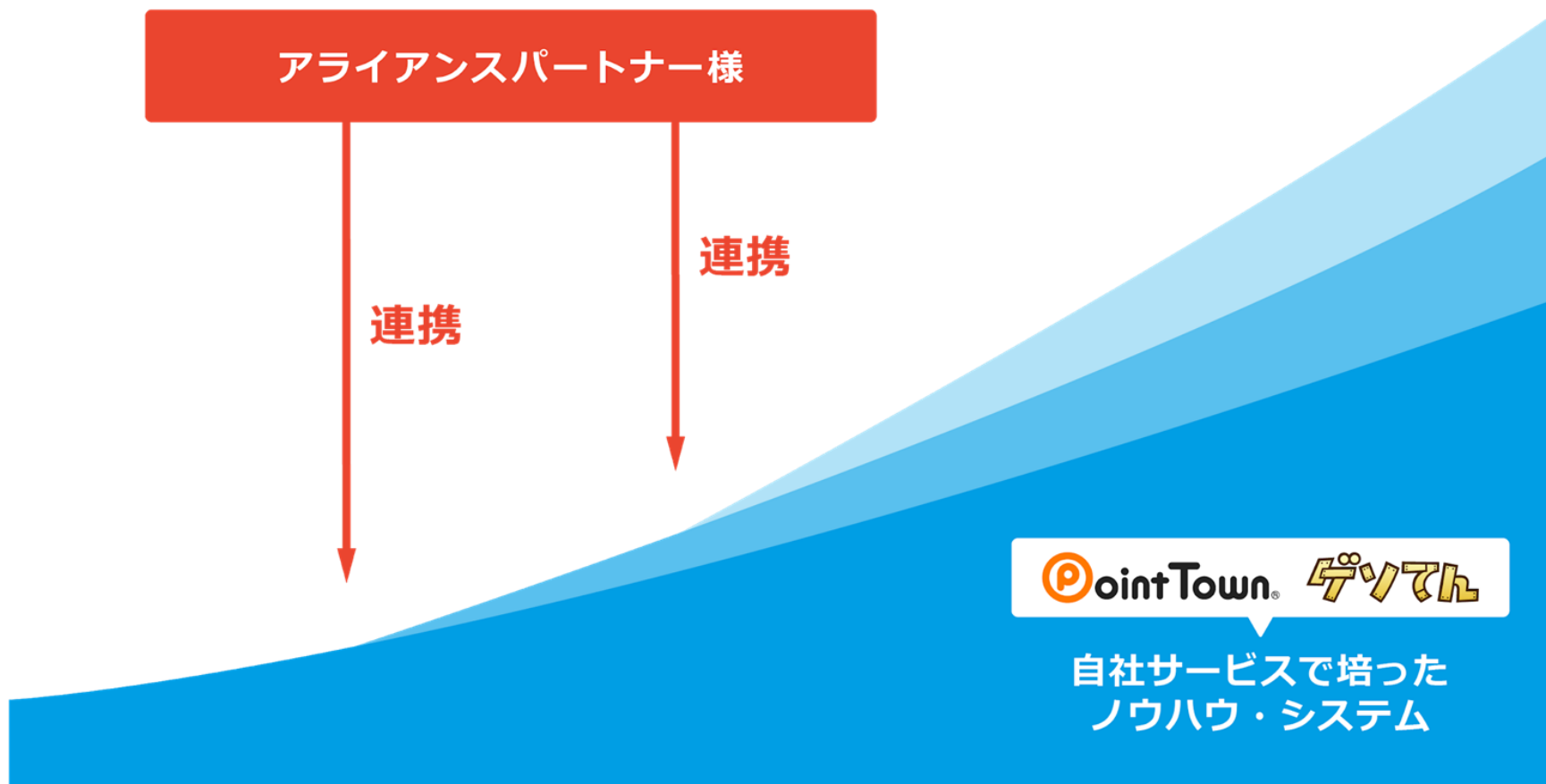


ポイントタウン経由の流通額はさらに拡大

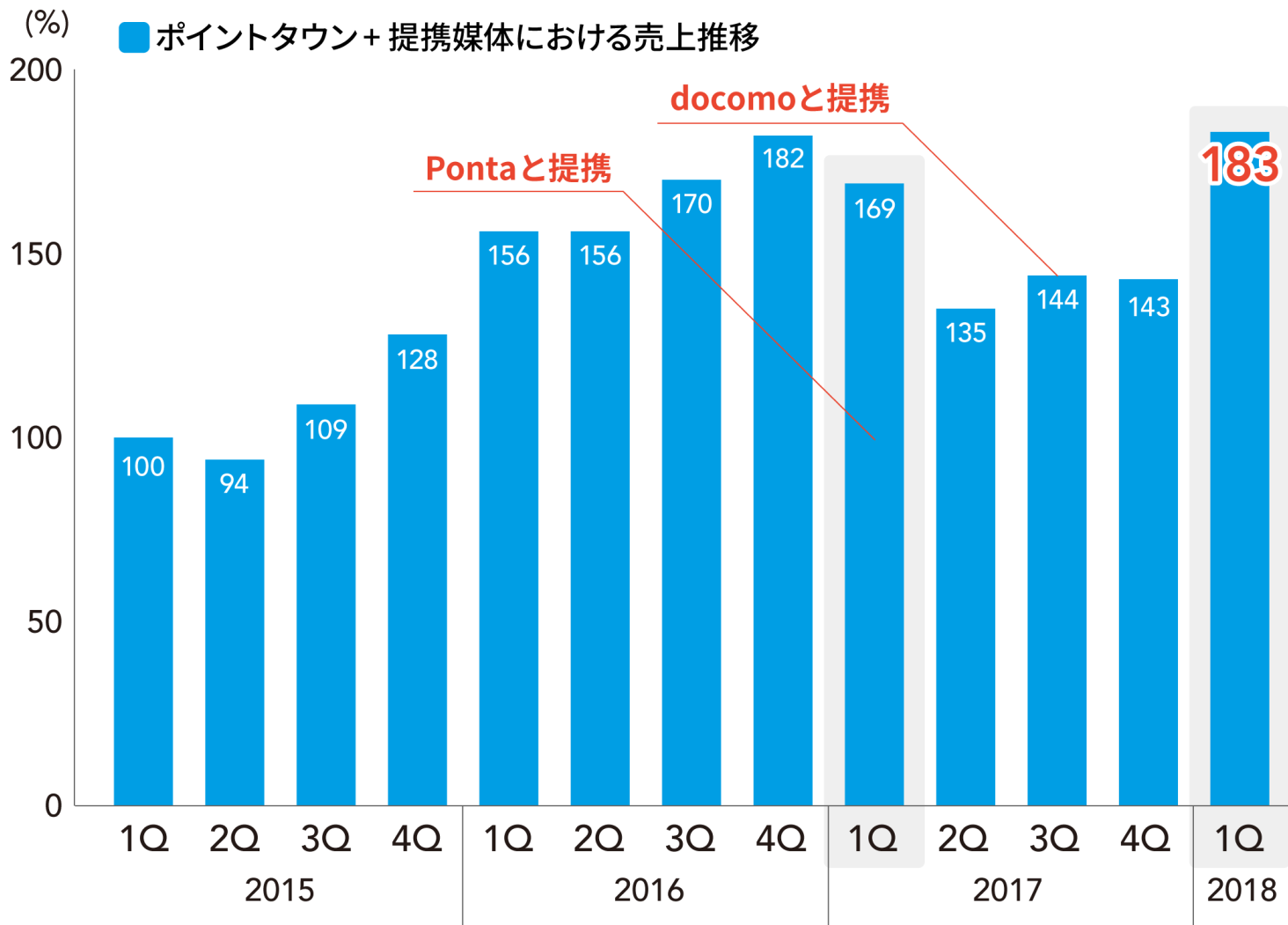
2018年1Qの流通額は過去最高、SPが前年同期比164%



自社サービスで培ったノウハウ・システムを、横展開することにより、
さらなる収益基盤の拡大と増収を目指す



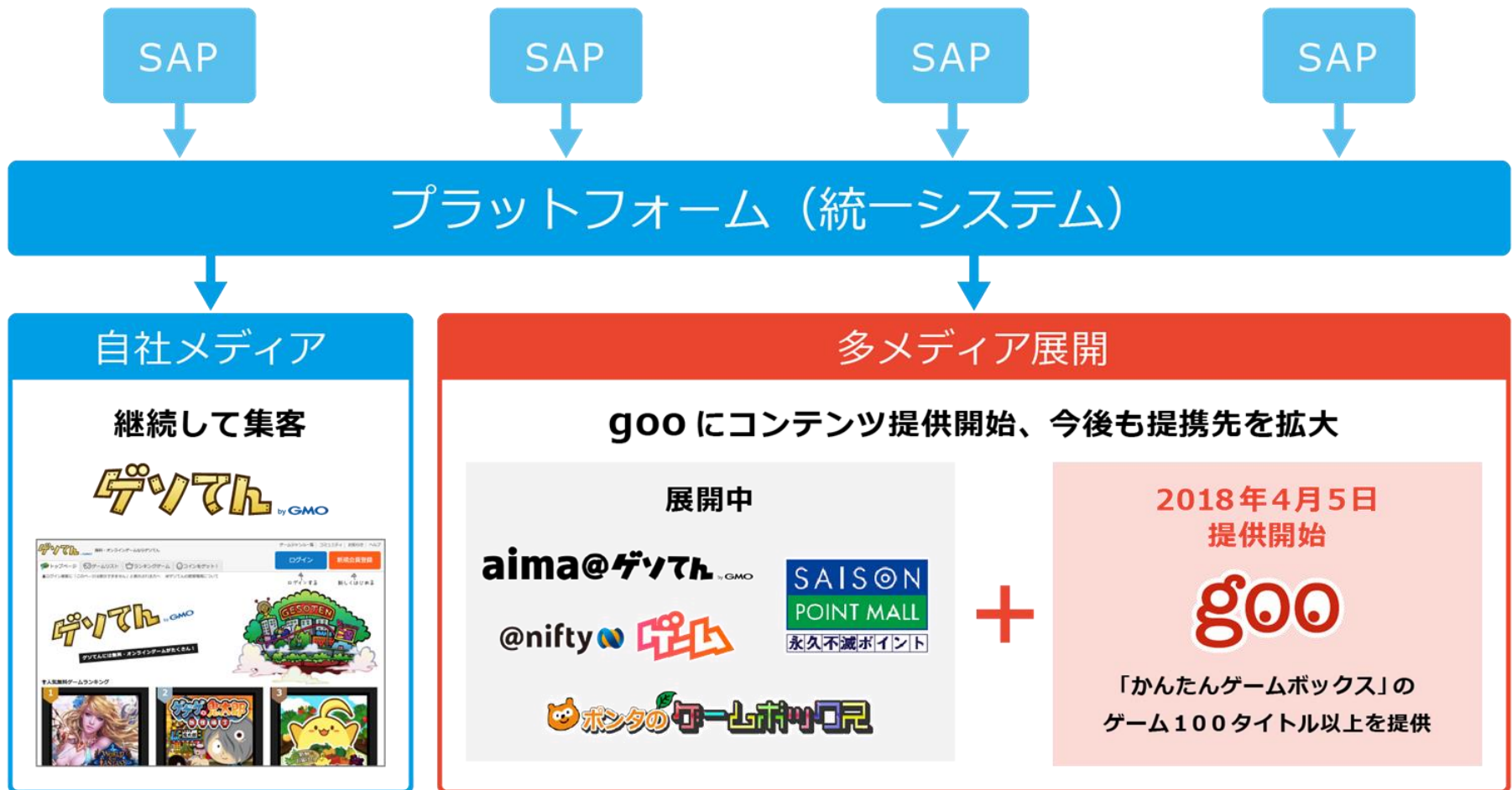
2017年2Q以降のアドネットワークのレギュレーション変更の減少分を織り込みながら、アライアンス戦略で過去最高売上に



アライアンス展開により課金収益を増やしていく

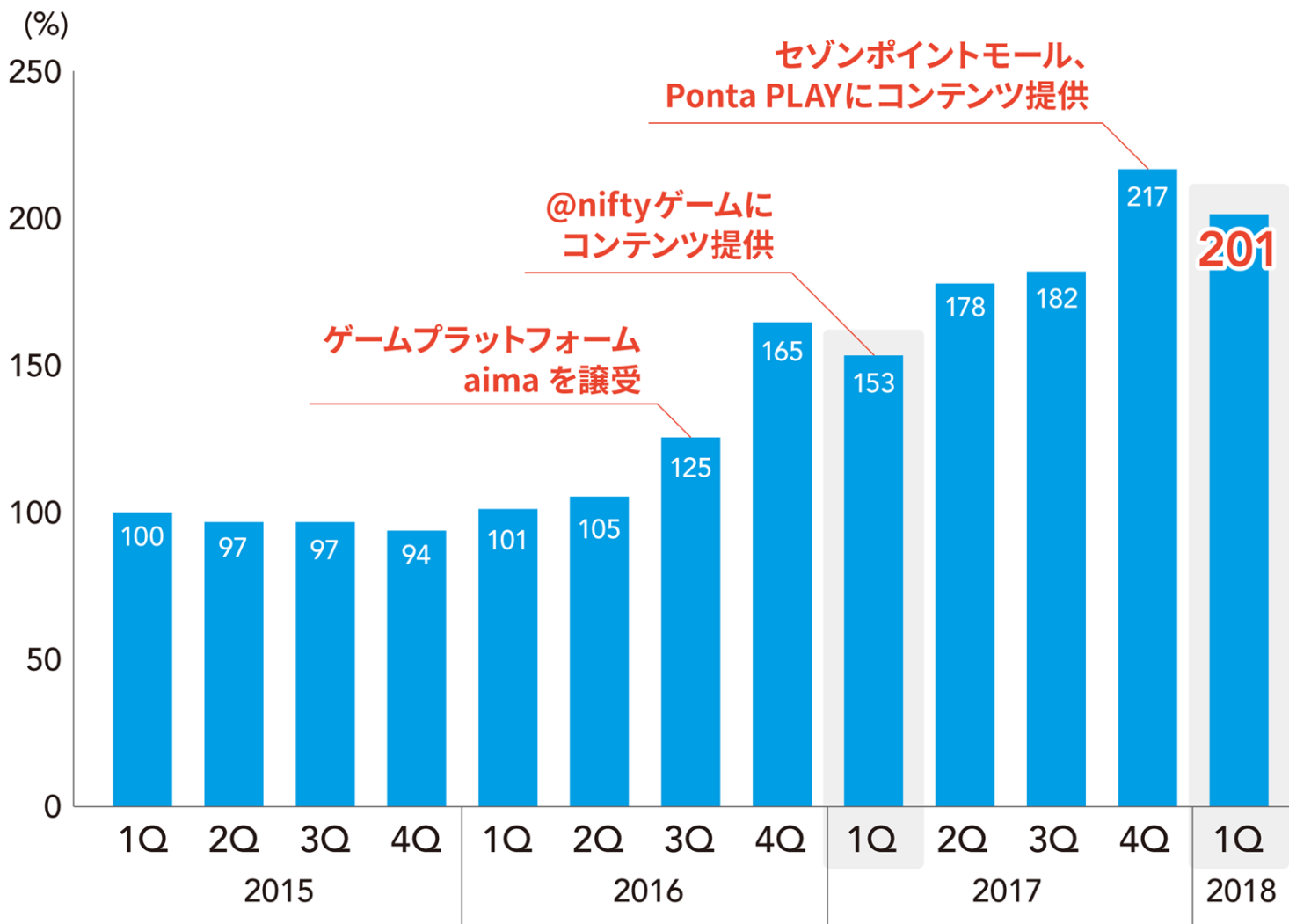
GMO MEDIA

2018年4月に「goo」へコンテンツ提供開始、提携媒体数は**19**に



アライアンス展開によるゲソてん課金収益の増加

例年通り前四半期比は落ち込むものの、堅調に成長



スマートフォンブラウザゲーム市場に参入

4月2日にゲソてんスマートフォンブラウザ版を開始



【市場の状況】

- ・ 第5世代の通信規格の普及
- ・ 格安スマホの普及

【特徴】

- ・ ゲソてんスマホ版の機能を踏襲、PCとスマホ双方でのプレイも可能に
- ・ 開始時にHTML5をベースとしたゲームを100タイトル以上提供
- ・ ポイントインセンティブなどの独自の強みを生かしたサービス展開

オリジナルゲームとして日本プロ野球機構承認の本格野球ゲームを展開

ゲッアム
by GMO



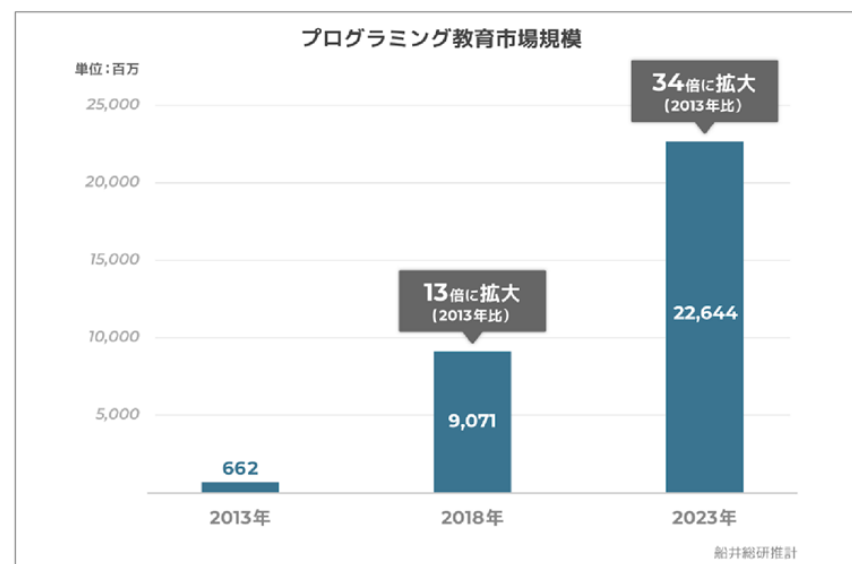
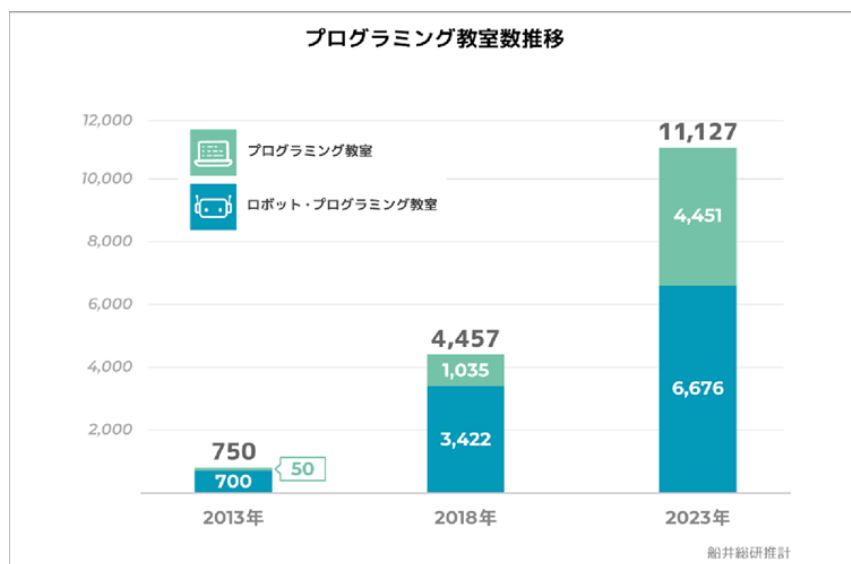
2018年4月19日 事前登録をスタート!

2020年から始まる小学校へのプログラミング教育必修化に向け民間教育分野も市場成長が期待される

コエテコ × 船井総研「2018年子ども向けプログラミング教育市場調査」を実施

調査結果のサマリー

子ども向けプログラミング教育市場規模は2023年に226億4,000万円に達すると予測、2013年の約34倍に。
プログラミング教室数は2023年に推計1万1,117教室となり、2013年の約15倍に。



調査方法：船井総研によるプログラミング教育市場関係者へのヒアリング、調査主体ならびに調査機関が保有するデータ、公開情報の収集

調査期間：2018年3月～4月

調査対象：以下に該当する民間運営で月謝制の継続受講型の子どもの向けプログラミング教室・スクール

- ① ロボット製作とプログラミングを合わせて学ぶ「ロボット・プログラミング教室」
- ② プログラミングを学ぶことに特化した「プログラミング教室」

アライアンスによる認知拡大フェーズに

コエテコ
by GMO

2月17日学研プラスと「Gakken Tech Program」を実施



2月20日『月刊私塾界』と「プログラミング教育に関する調査」を実施

コエテコ×私塾界「プログラミング教育に関する調査」～プログラミング教育必修化の認知度は約半数～

コエテコ編集部 | 更新日: 2018.02.26

いいね! 171 | シェア | ツイート |



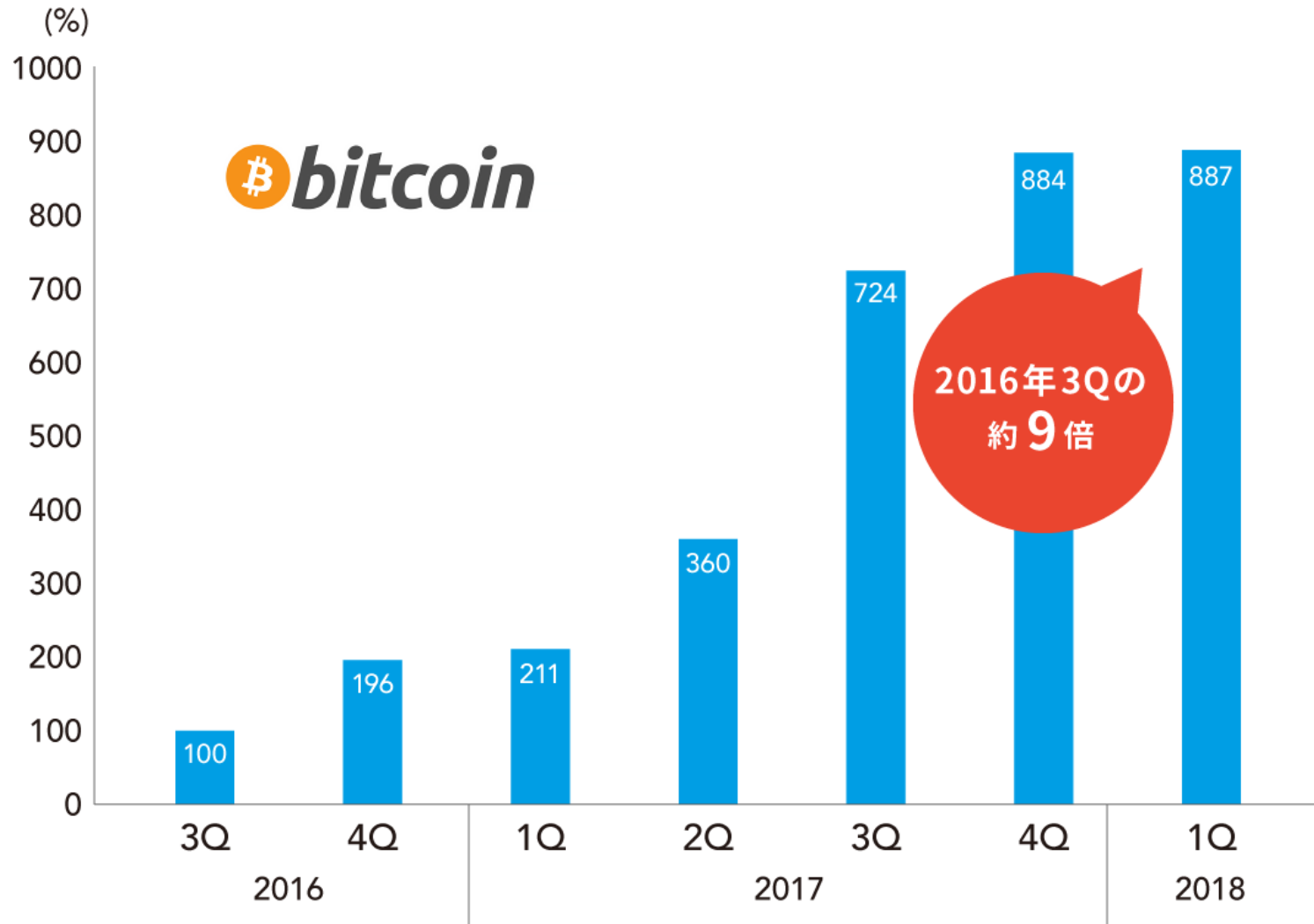
4月14日ヒューマンアカデミー株式会社と「小学生向けの無料プログラミングワークショップ」を開催

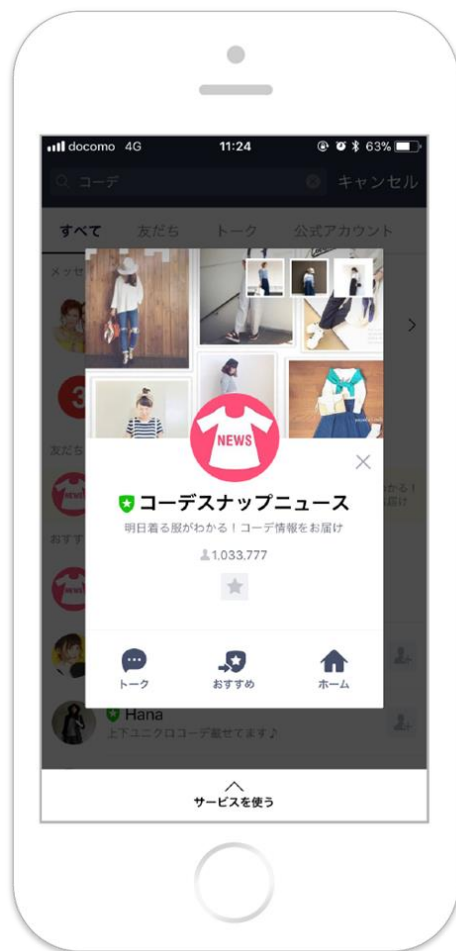


4. Appendix

ビットコイン交換金額推移

ビットコインの値段が下がるも、交換金額は高止まり





★ コーデスナップ公式LINE

2018年3月27日 友だち登録数

100万人突破!!





単位：百万円	2017-1Q	2017-2Q	2017-3Q	2017-4Q	2018-1Q	前年同期比	前Q比
売上高	1,247	957	1,044	1,127	1,394	+146	+267
売上原価	789	615	680	756	932	+143	+176
売上総利益	458	342	363	370	461	+3	+90
売上総利益率	36.7%	35.7%	34.8%	32.9%	33.1%	▲ 3.6pt	+0.2pt
販売費及び一般管理費	306	281	278	295	303	▲ 3	+7
営業利益	151	60	84	74	158	+6	+83
営業利益率	12.1%	6.3%	8.1%	6.6%	11.4%	▲ 0.7pt	+4.7pt
経常利益	150	59	84	73	157	+7	+83
当期純利益	103	39	58	51	106	+2	+54

*増減表示は表示桁数未満を考慮して計算しておりますので、上記の値で計算した場合と差異がございます。

貸借対照表



単位：百万円	2017-1Q	2017-2Q	2017-3Q	2017-4Q	2018-1Q	前年同期比	前Q比
流動資産	3,391	3,289	3,335	3,540	3,618	+226	+78
うち現金預金 関係会社預け金含む	2,252	2,375	2,313	2,424	2,373	+120	▲ 50
固定資産	351	346	324	305	325	▲ 25	+20
総資産	3,743	3,635	3,659	3,845	3,944	+201	+99
流動負債	1,343	1,203	1,186	1,322	1,455	+112	+133
うちポイント 引当金	469	479	506	508	517	+48	+9
固定負債	137	130	112	101	85	▲ 51	▲ 15
純資産	2,262	2,301	2,360	2,421	2,403	+141	▲ 18
純資産比率	60.4%	63.3%	64.5%	63.0%	60.9%	+0.4pt	▲ 2.0pt
負債及び純資産	3,743	3,635	3,659	3,845	3,944	+201	+99

*増減表示は表示桁数未満を考慮して計算しておりますので、上記の値で計算した場合と差異がございます。

単位：百万円	2016	2017	2018 (予想)	前年比成長率	
				2016-2017	2017-2018
売上高	5,304	4,377	4,700	▲ 17.4%	+7.3%
営業利益	505	371	372	▲ 26.5%	+0.1%
営業利益率	9.5%	8.5%	7.9%	▲ 1.0pt	▲ 0.5pt
経常利益	503	368	368	▲ 26.8%	+0.0%
当期純利益	319	252	252	▲ 20.9%	+0.0%

*増減表示は表示桁数未満を考慮して計算しておりますので、上記の値で計算した場合と差異がございます。

会社名	GMOメディア株式会社（GMO MEDIA Inc.）
設立年月日	2000年10月13日
資本金	7億6,197万円
事業内容	メディア事業、その他メディア支援事業
従業員数	115名（2018年3月末現在 役員、臨時従業員除く）

40%
その他

営業系、カスタマーサポート、
総務、管理系

10%
デザイナー

職種構成比

50%
エンジニア

※2018年3月末現在 社員のみ集計

| 多ブランド

出版社が雑誌を発行するように、多ブランドにてサービスを展開

| コンテンツプラットフォーム

記者やライターを擁さず、コンテンツを流通させるプラットフォームを構築し、そのプラットフォームへ集客

| B2Cメディア(広告)ビジネス

一般消費者に、広告収入をベースに無料でサービスを提供

GMOインターネットグループのメディア事業統合により、業容を拡大

	沿 革	会社名
創業期	2000年10月 イスラエルネットベンチャーと電通グループ・ソフトバンクグループの合併により、東京都中央区に設立	2000年10月 アイウェブ・テクノロジー・ジャパン株式会社
	2001年7月 グローバルメディアオンライン株式会社（現GMOインターネット株式会社）資本参加	2002年5月 ユーキャストコミュニケーションズ株式会社
	2002年5月 本店の所在地を東京都渋谷区に移転	
GMO インターネット グループ内 再編成	2004年3月 壁紙ドットコム株式会社と統合	2004年3月 GMOモバイル アンドデスクトップ株式会社
	2005年5月 GMOメディアアンドソリューションズ株式会社の メディア事業・EC事業を統合	2005年5月 GMOメディア株式会社
	2008年8月 GMOメディアホールディングス株式会社から 「ヤプログ！」事業を会社分割により承継	
現 在	2009年4月 GMOティーカップ・コミュニケーション株式会社と統合	
	スマートフォン強化による再成長	

ポイントインセンティブによる【ECメディア】と一般ユーザーの情報発信をサポートする【ソーシャルメディア】を軸に、スマートフォン向けネイティブアプリとWEB（スマートフォン・パソコン）向けに多ブランドにて展開しており、ユーザーは無料で利用できます。

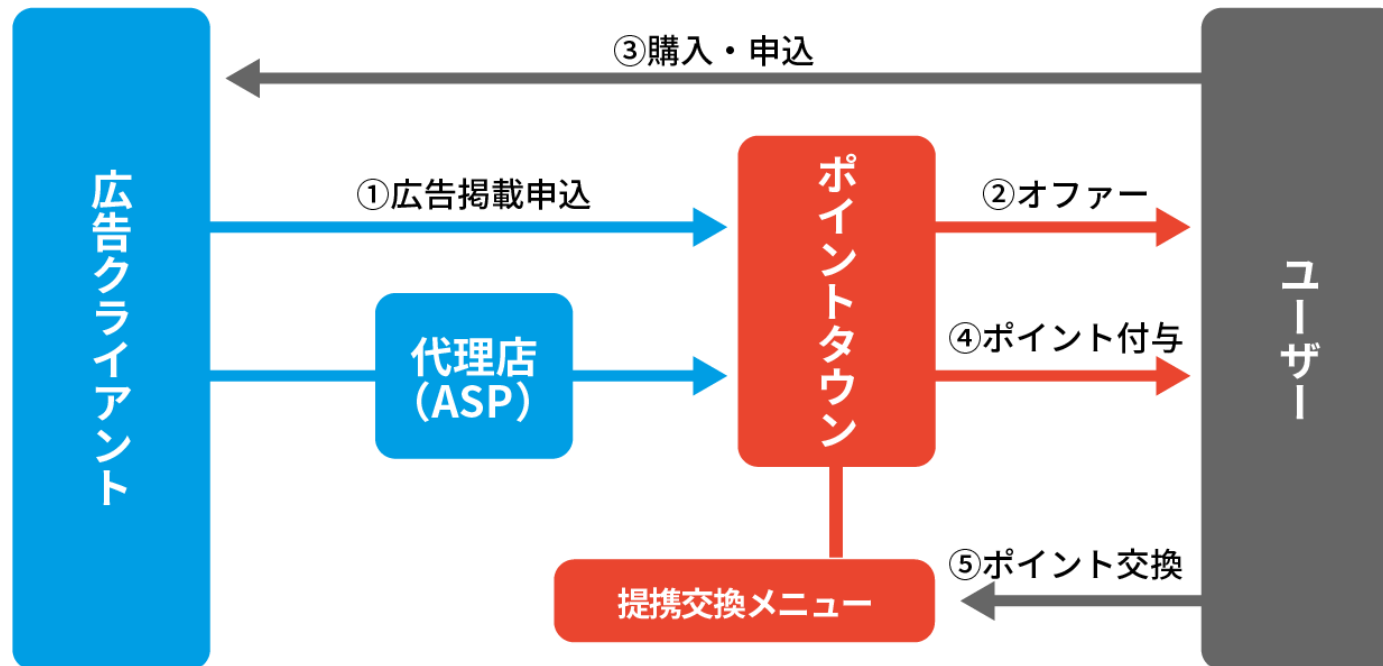
	ECメディア	ソーシャルメディア
  WEB ・ アプリ	 	      

弊社はクライアントとユーザーの間に位置し、広告出稿したいクライアントから代理店（ASP）経由で案件をサイト内に掲載。広告費で頂く報酬の一部をユーザーにポイント還元。その差分を利益とする。

※ASP=(Affiliate Service Provider) とは、成功報酬型広告を配信するサービス・プロバイダの略。

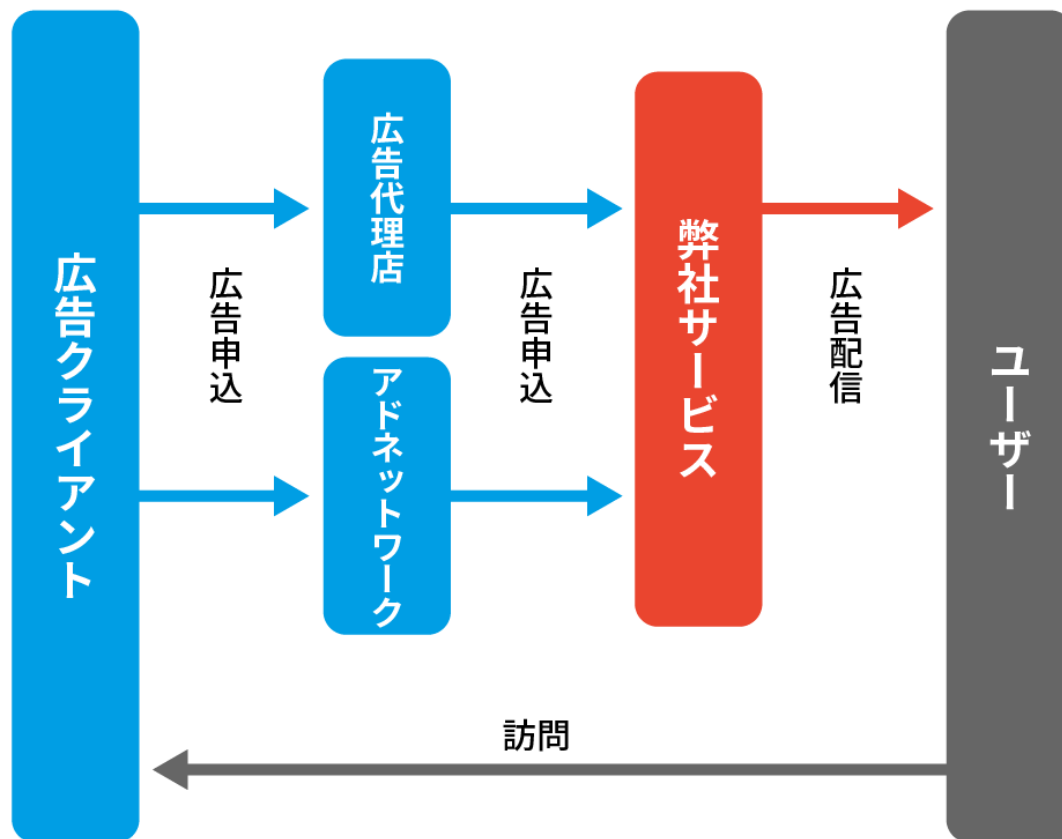
インターネット上で完結できるクライアント全てが対象となり、ECから無料会員登録、クレジットカード発行など豊富な案件を適宜ユーザーに提供しポイントを貯める。

ユーザーはそのポイントを現金及び国内の主要ポイント、マイレージなど様々なメニューに交換できる。



広告収入

弊社サービスの広告枠に、アドネットワーク / 広告代理店からの広告を掲載し、その掲載やクリックに応じた広告収入



GMO MEDIA

本資料には、2018年4月27日現在の将来に関する前提、見通し、計画等に基づく予測が含まれています。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや天変地異などの不確定要因により実際の業績が記載の予測と大きく異なる可能性があります。またマーケットシェアなどの数値について一部弊社推計値が含まれており、調査機関によって異なる可能性があります。

本資料に掲載されている情報は、情報の提供を目的としたものであり、投資の勧誘を目的としたものではありません。また本資料内に記載されている業績予想などの将来の予測に関するものは、リスクや不確定要因を含みます。実際の業績は経済情勢や市場環境など、さまざまな要因により、かかる予想とは大きく異なることがあることをご承知おきください。当該情報に基づいて被ったいかなる損害に関しても、その理由の如何に関わらず一切の責任を負うものではありません。