

2017年12月期 通期決算説明会

GMO MEDIA

STOCK CODE : 6180

代表取締役社長 森 輝幸

常務取締役 石橋 正剛

2018年2月2日

1. 結論と要約
2. 通期決算概要
3. 第4四半期決算概要
4. メディア事業重点戦略
5. 業績予想
6. 配当予想
7. Appendix

1. 結論と要約

2. 通期決算概要

3. 第4四半期決算概要

4. メディア事業重点戦略

5. 業績予想

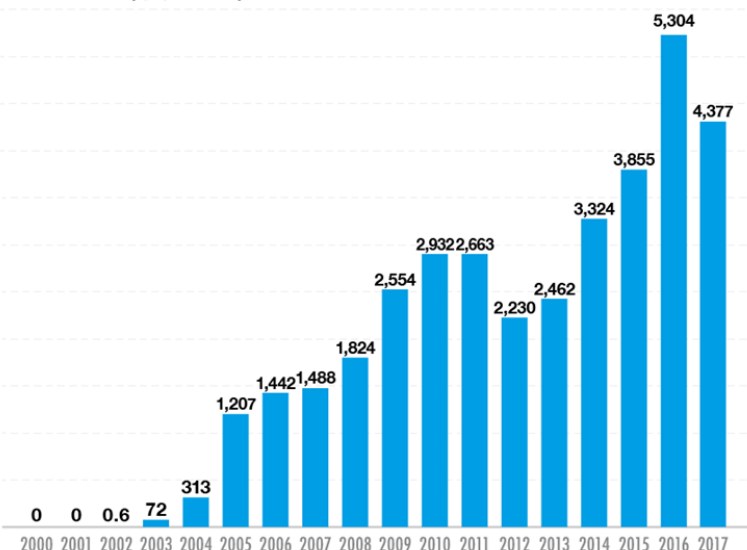
6. 配当予想

7. Appendix

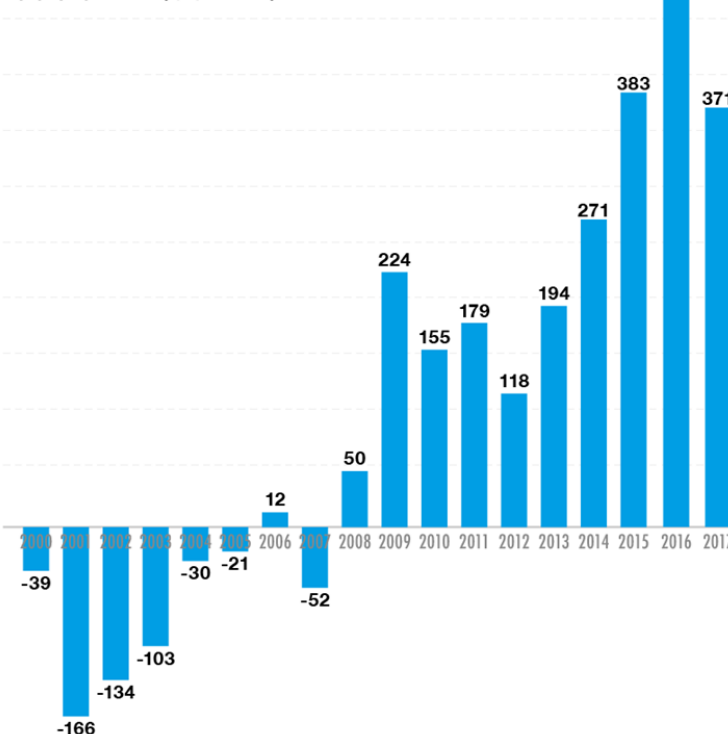
売上高	4,377 百万円	前年同期比	▲17.4%
営業利益	371 百万円	前年同期比	▲26.5%

5期連続の増収増益ならず

売上高（百万円）



営業利益（百万円）



1. 結論と要約
- 2. 通期決算概要**
3. 第4四半期決算概要
4. メディア事業重点戦略
5. 業績予想
6. 配当予想
7. Appendix

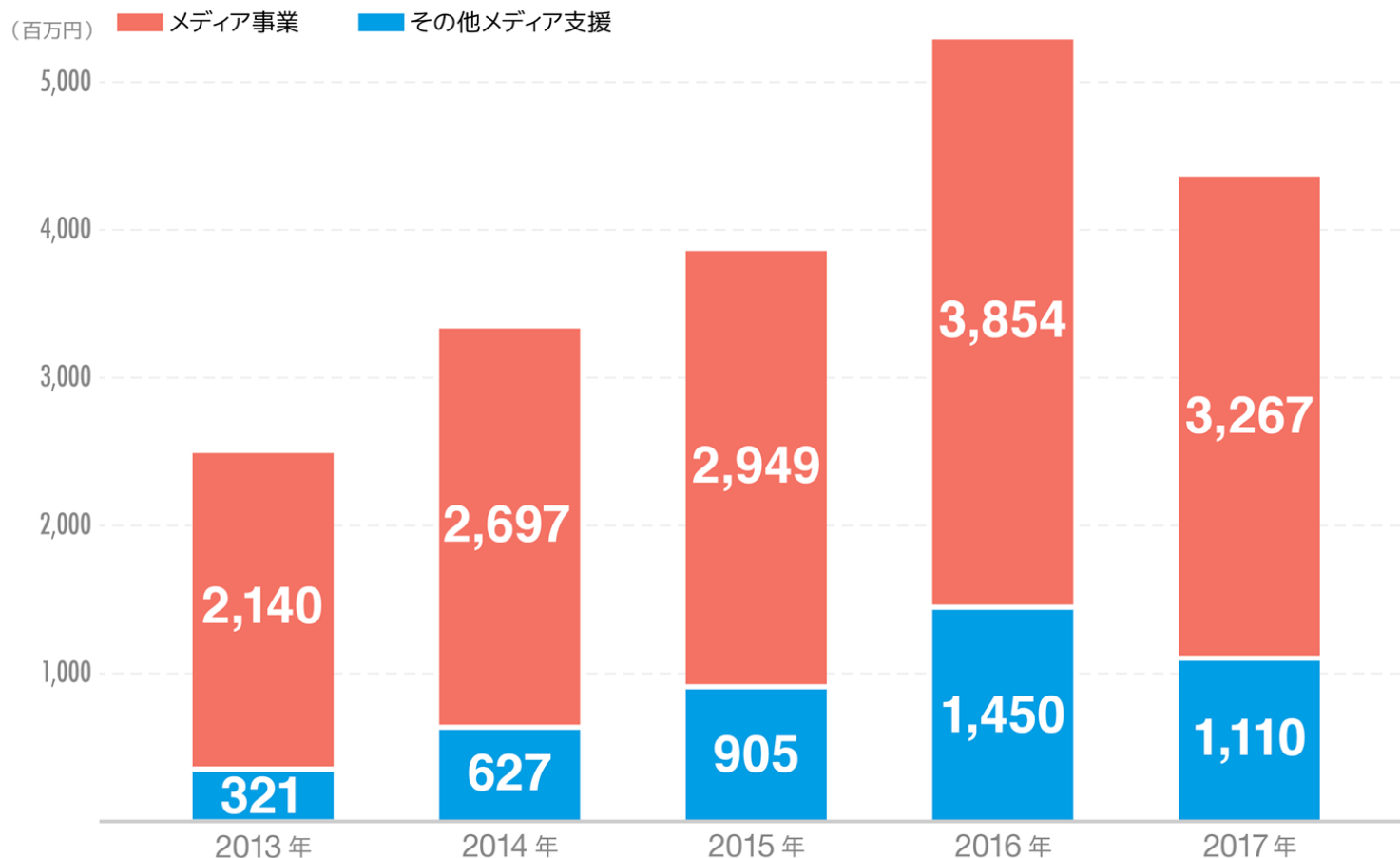
対前年比成長

1/29の修正開示どおり、売上高・利益とも昨年度を下回る結果

単位：百万円	2016年 通期	2017年 通期予想 (修正前)	2017年 通期予想 (修正後)	実績	前年比
売上高	5,304	5,000	4,300	4,377	▲17.4%
営業利益	505	510	370	371	▲26.5%
経常利益	503	505	365	368	▲26.8%
最終利益	319	323	250	252	▲20.9%

セグメント別売上高

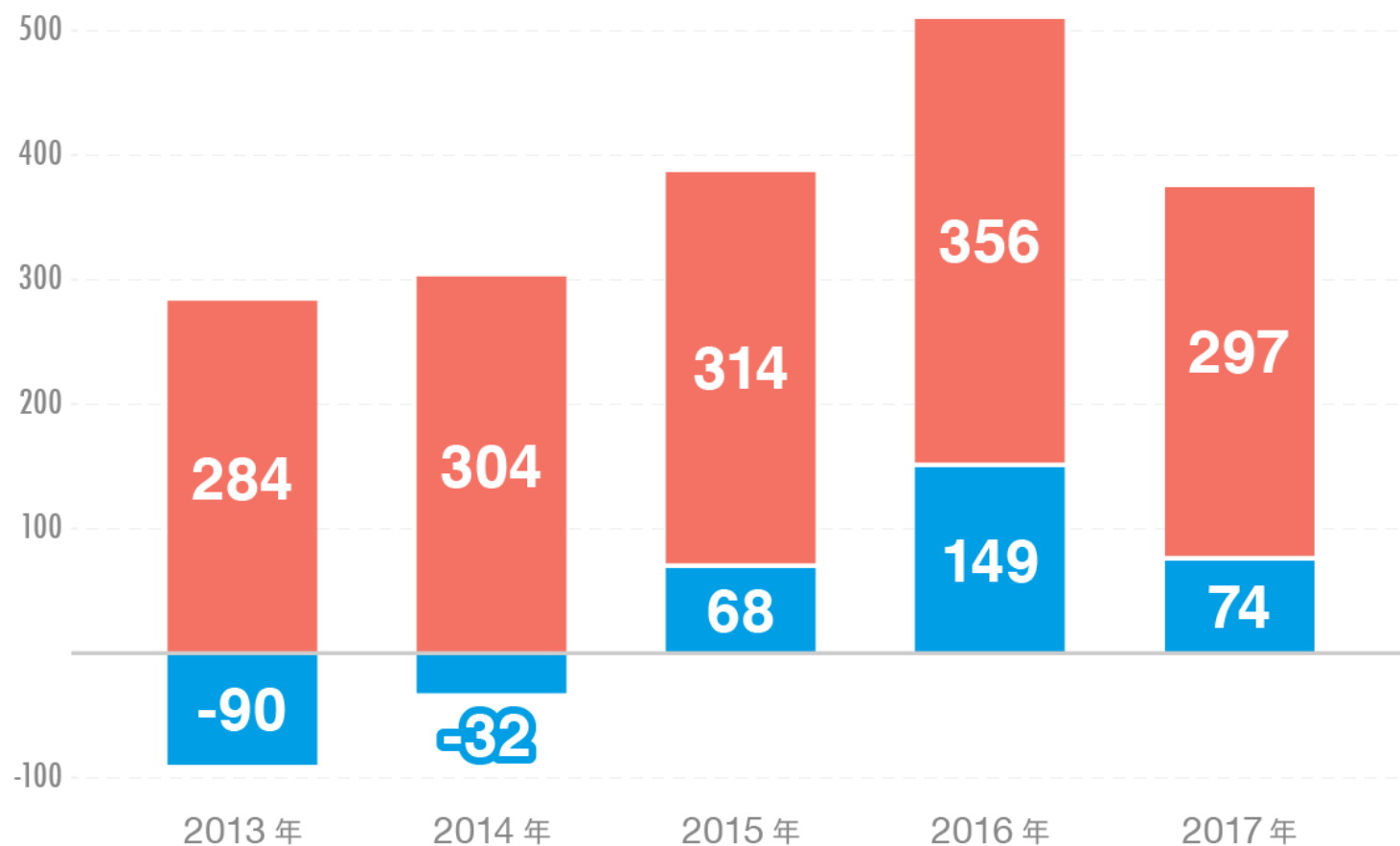
メディア事業・その他メディア支援事業とも、2016年の一時的要因除き、成長基調



セグメント別営業利益

メディア事業は売上の減少に伴う、営業利益率の低下による減収

(百万円) ■ メディア事業 ■ その他メディア支援事業



貸借対照表

純資産は堅調に推移

単位：百万円	2016年 12月末	2017年 12月末	前年同期比	増減要因
流動資産	3,517	3,540	+0.6%	現金預金 +52 百万 営業債権 ▲61 百万 親会社株式 +12 百万
うち現金預金 関係会社預け金含む	2,372	2,424	+2.2%	
固定資産	346	305	▲11.8%	ソフトウェア +32 百万 リース資産 ▲50 百万
総資産	3,863	3,845	▲0.5%	
流動負債	1,398	1,322	▲5.5%	営業債務 +60 百万 未払法人税等 ▲137 百万 ポイント引当金 +56 百万
うちポイント 引当金	452	508	+12.5%	
固定負債	146	101	▲30.8%	長期リース債務 ▲43 百万
純資産	2,318	2,421	+4.5%	利益剰余金 +92 百万
純資産比率	60.0%	63.0%	+3.0 pt	
負債及び純資産	3,863	3,845	▲0.5%	

キャッシュフロー計算書

売上減少に伴いキャッシュフローはマイナスも、キャッシュポジションは維持

単位：百万円	2016年 通期	2017年 通期	前年同期比	増減要因
営業活動による キャッシュフロー	554	328	▲225	【営業活動 CF】 税引前当期純利益の減少 148 百万 法人税等支払額の増加 88 百万
投資活動による キャッシュフロー	▲114	▲38	+76	【投資活動 CF】 昨年度、下記支出あり 事業譲受による支出 32 百万 オフィス設備購入 20 百万
財務活動による キャッシュフロー	▲163	▲237	▲74	【財務活動 CF】 配当金支払額の増加 66 百万
現金及び現金 同等物の増減額	276	52	▲223	
現金及び現金 同等物の期首残高	2,096	2,372	+276	
現金及び現金 同等物の期末残高	2,372	2,424	+52	

1. 結論と要約
2. 通期決算概要
- 3. 第4四半期決算概要**
4. メディア事業重点戦略
5. 業績予想
6. 配当予想
7. Appendix

2017年4Qハイライト

事業

- **PointTown** : 2017年4QのEC流通額が過去最高
引き続きスマホ比率の拡大
- **ゲソてん** : 他サービスとの連携拡大で、課金金額が継続成長
- **プリキャン** : プリ小説がサービス基盤を拡大
- **新規サービス** : プログラミング教育メディア「コエテコ」を
立ち上げ

営業成績

- **メディア事業**
広告) ADネットワーク売上減収分をアフィリエイト売上で
補完を目指すも目標には届かず
課金) PCブラウザゲーム課金が堅調に推移
- **その他メディア支援事業**
一部大口キャンペーン需要により拡大

損益計算書

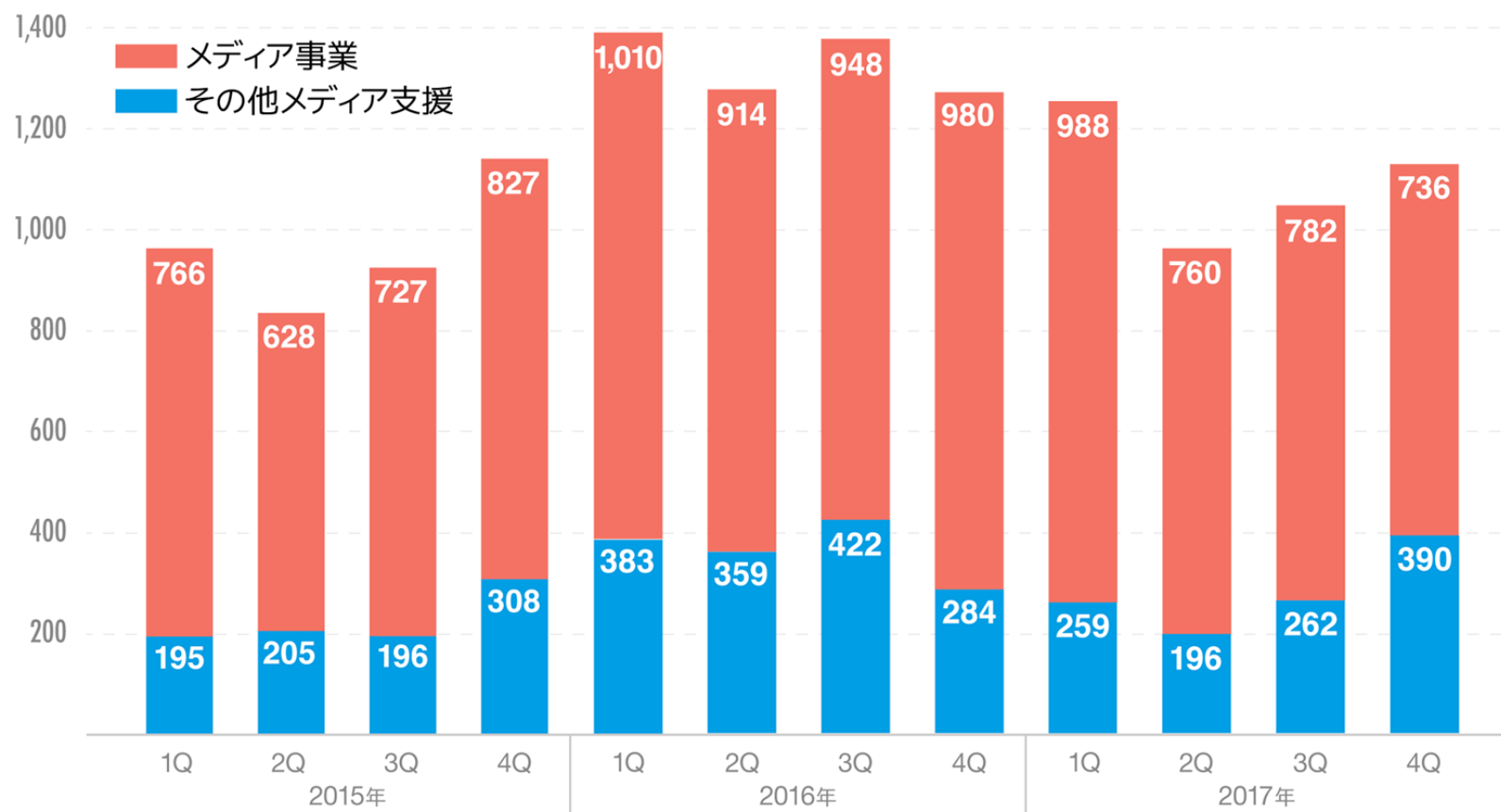
引き続き、昨年2Q以降のADネットワーク収入減を補えず、減収減益

単位：百万円	2016年 4Q	2017年 4Q	前年同期比	増減要因
売上高	1,265	1,127	▲10.9%	【売上高】 メディア事業 ▲244百万（24.9%減） その他メディア支援事業 +106百万（37.3%増）
売上原価	806	756	▲6.2%	
売上総利益	458	370	▲19.1%	【営業費用】 売上変動費（収益シェア） メディア事業 ▲56百万（44.2%減） その他メディア支援事業 +89百万（40.2%増）
販売費及び一般管理費	367	295	▲19.4%	
営業利益	90	74	▲18.0%	販売促進費 （主にポイント費用）▲65百万 人件費▲61百万 広告費▲13百万 その他経費▲14百万
営業利益率	7.2%	6.6%	▲0.5pt	
経常利益	89	73	▲17.6%	
当期純利益	49	51	+5.2%	

セグメント別売上高推移

第2四半期を底に回復傾向

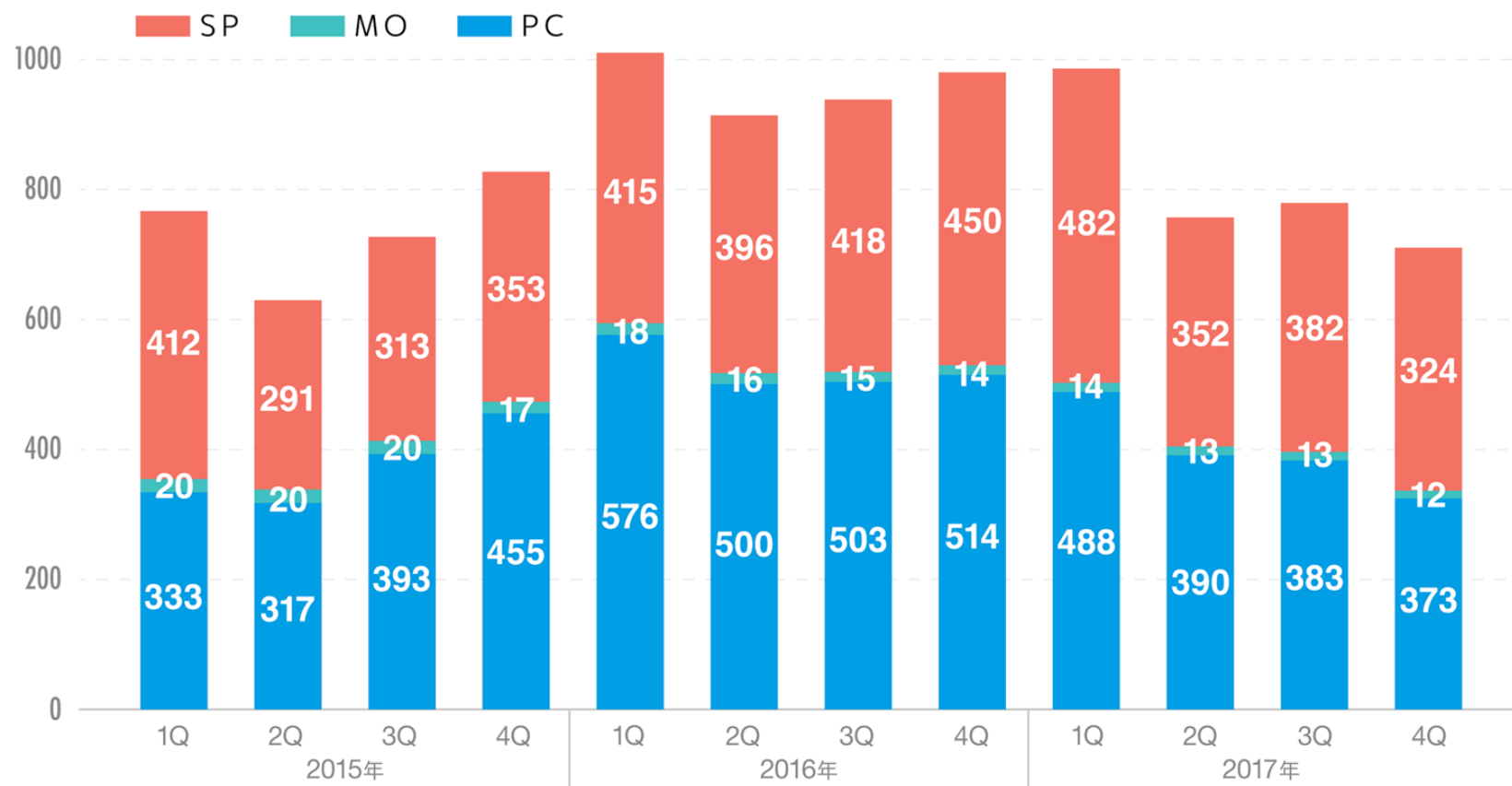
(百万円)



メディア事業 売上高推移

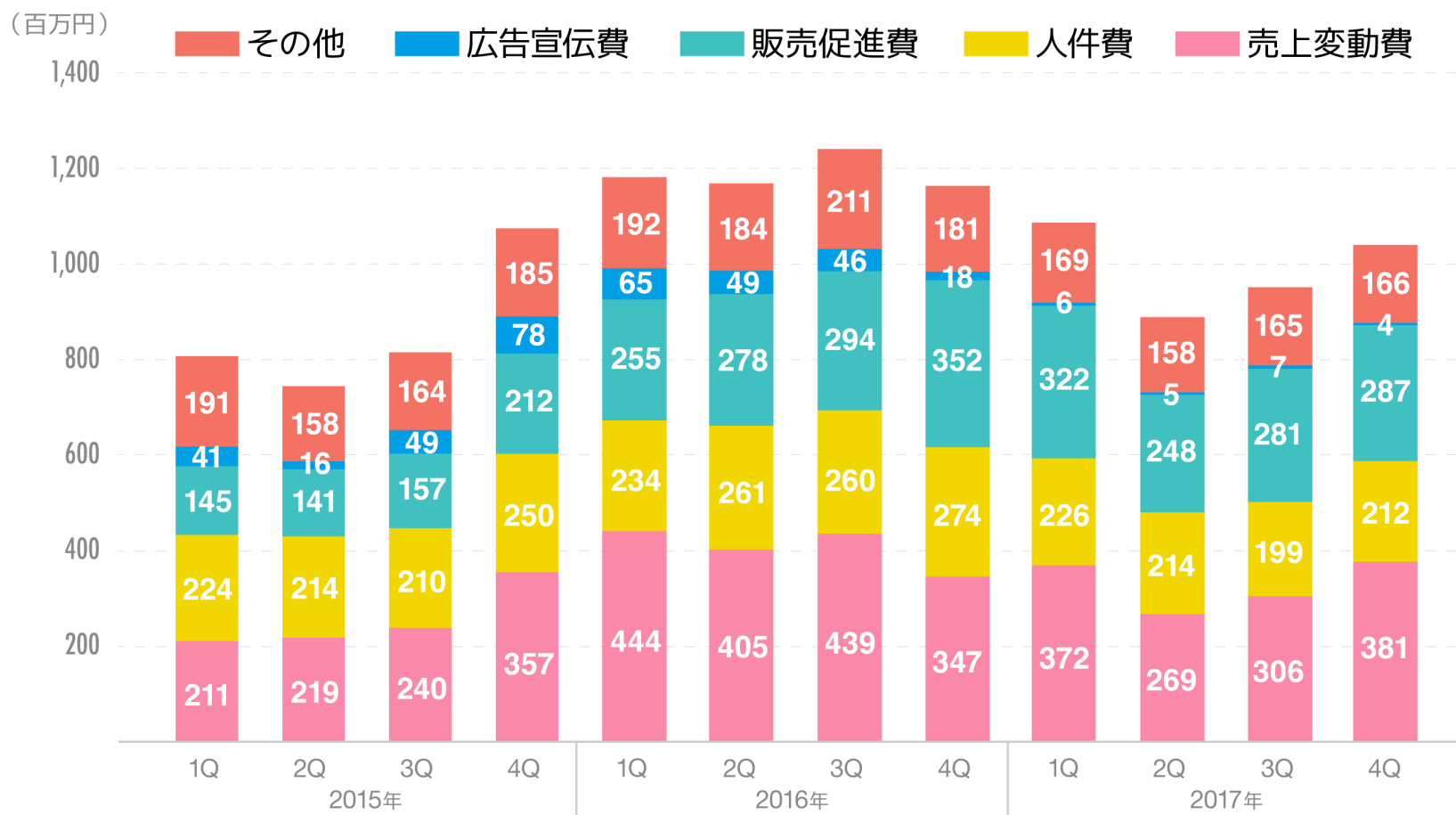
ADネットワーク売上減少の影響が継続

(百万円)



営業費用推移

販売促進費の継続拡大。その他メディア支援事業売上増に伴い、売上変動費も増加。



1. 結論と要約
2. 通期決算概要
3. 第4四半期決算概要
- 4. メディア事業重点戦略**
5. 業績予想
6. 配当予想
7. Appendix

1.メディア事業

ECメディア アライアンス戦略

1. EC・スマホ強化継続
2. スマホ領域への参入



2.新規サービス

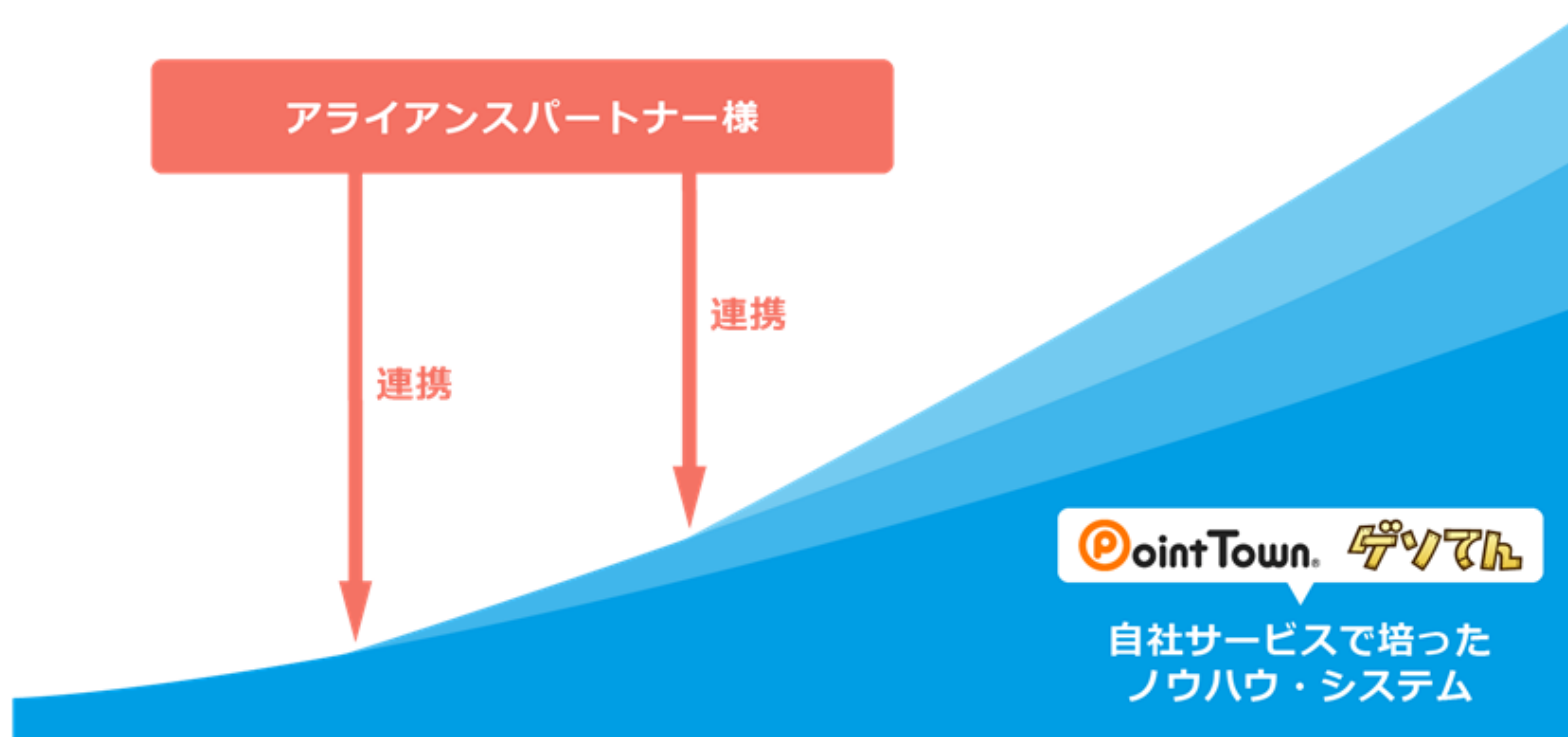
1. 小説コンテンツの検索流入が増加
2. 教育系メディアの立上げ



ECメディア アライアンス戦略

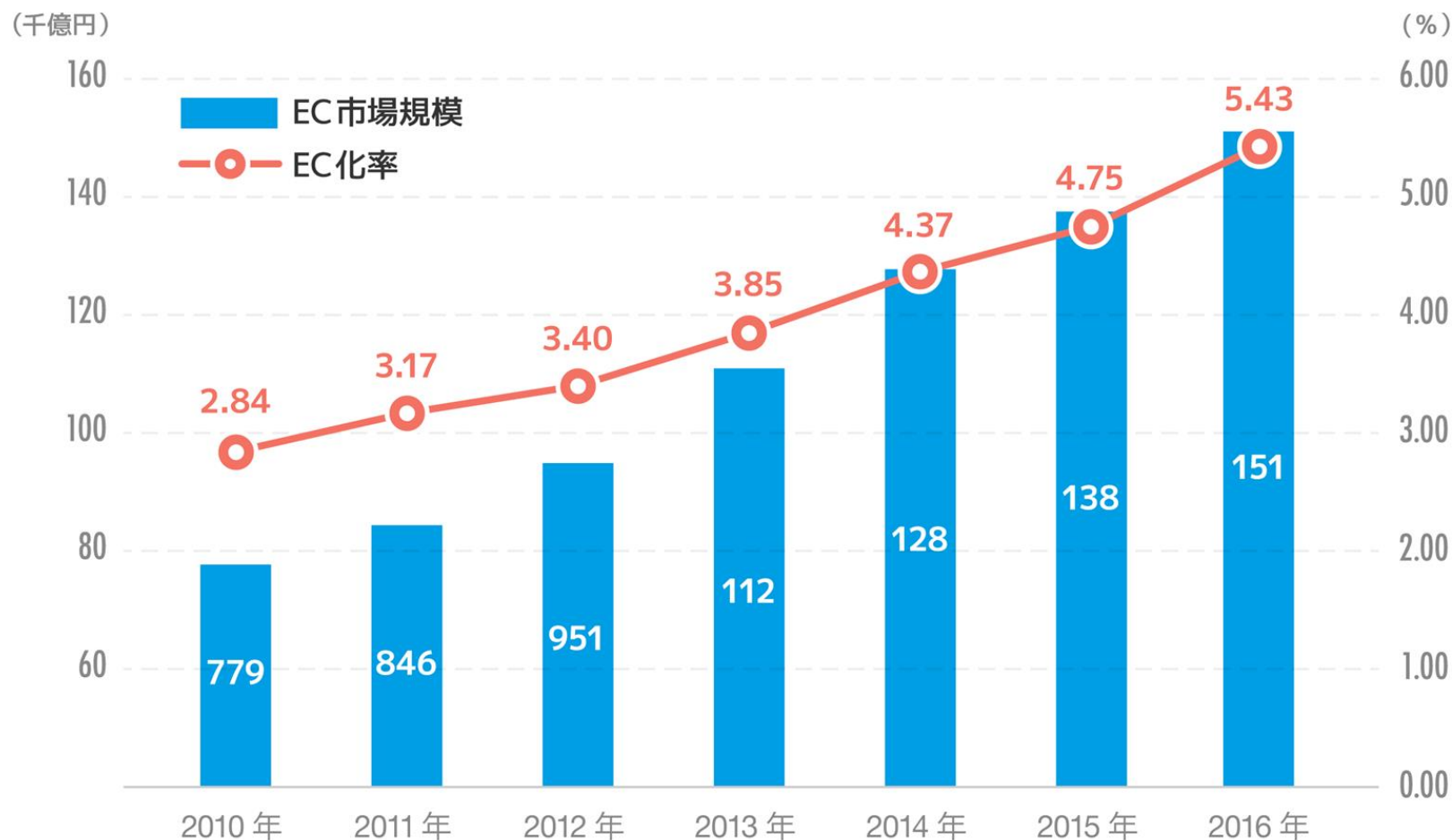
B2C + B2B2C

自社サービスで培ったノウハウ・システムを、他社展開することにより、さらなる収益機会と収益の拡大目指します。



1-1.国内EC市場の動向

国内のEC市場は、今後も拡大を続けていくと予測



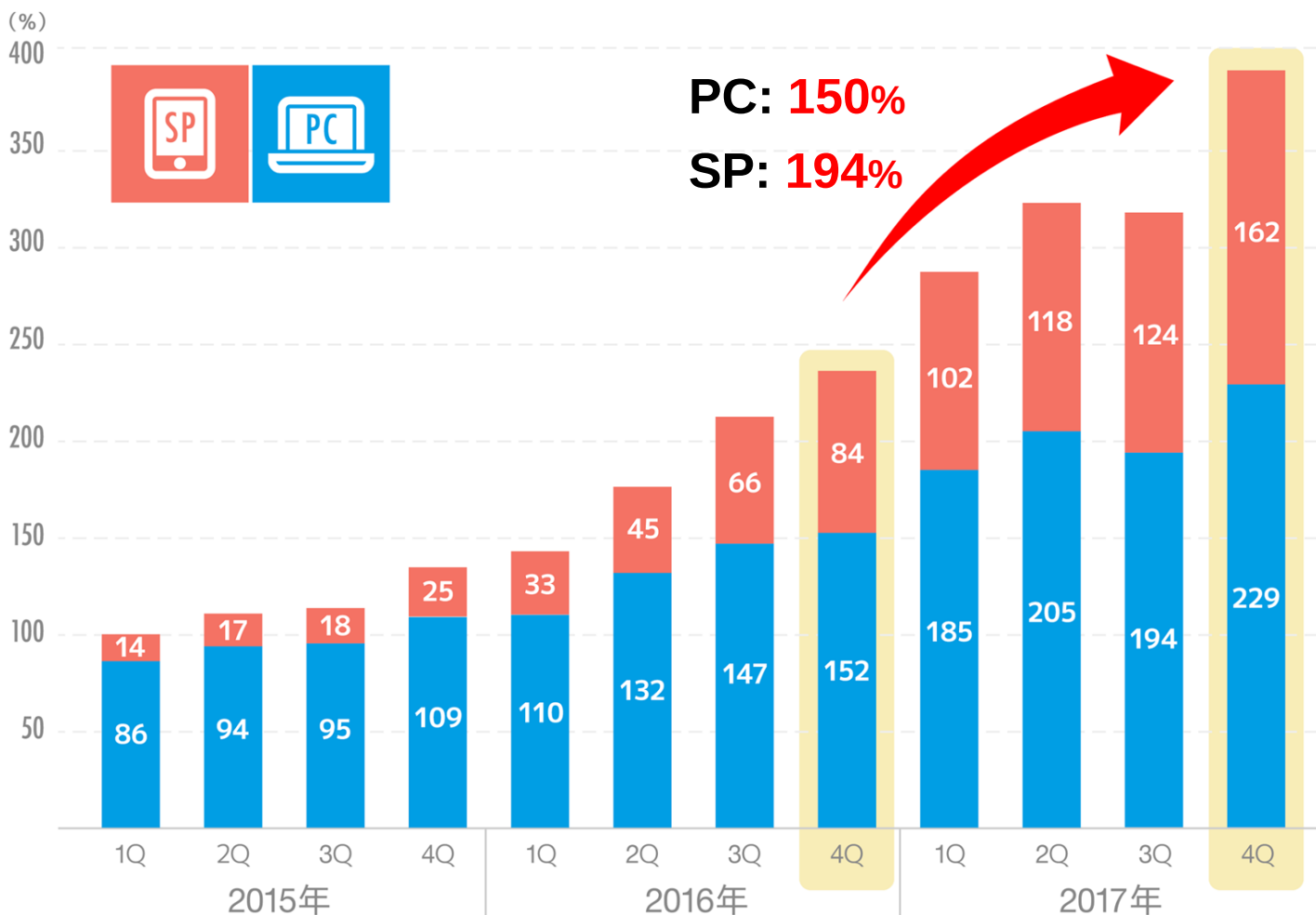
出展：経済産業省「電子商取引に関する市場調査」より

19

1-1.ECメディア EC連携強化



2017年4Q PointTown経由EC流通額は過去最高更新



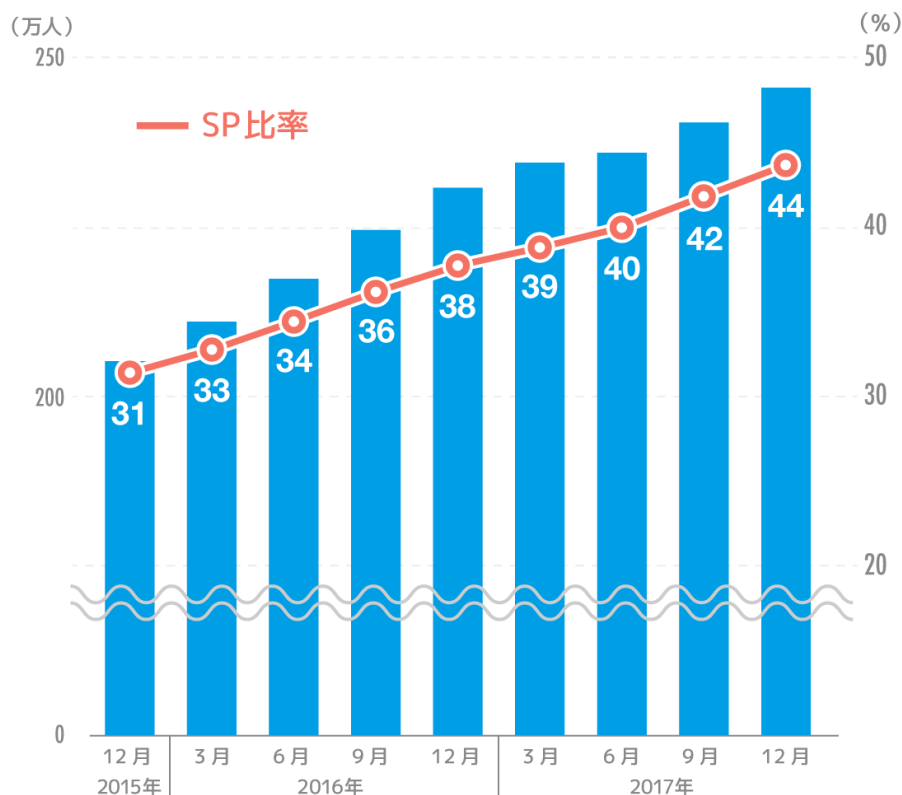
四半期毎EC流通額推移(2015年1Qを100%として比較)

1-1.ECメディア スマホ強化

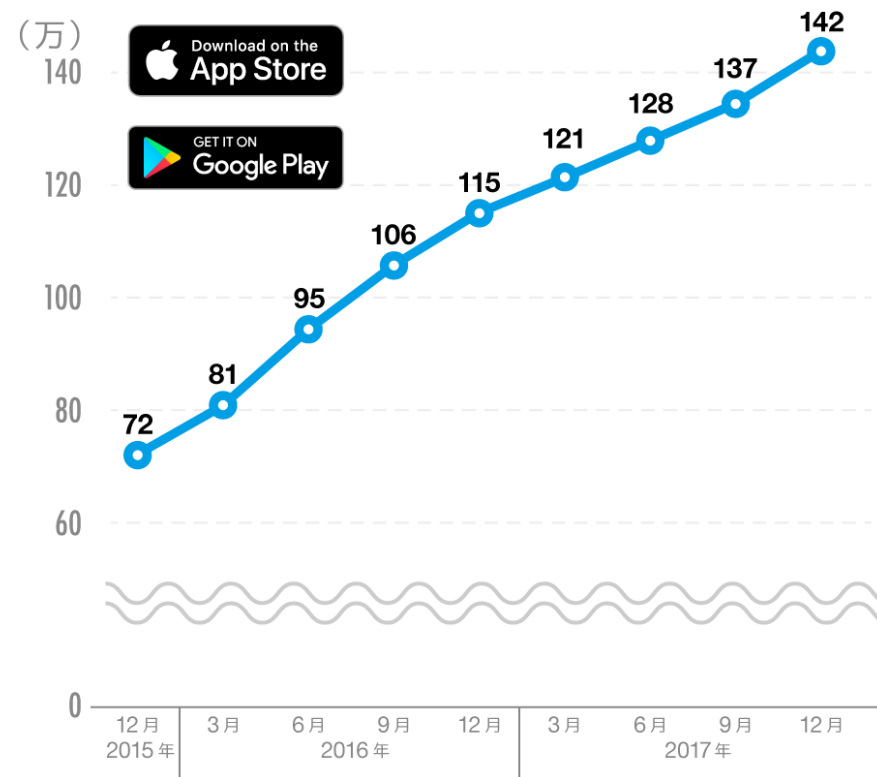


伸長するスマートフォン市場に対して着実に成長中

スマートフォン会員構成比: 44%まで伸長 アプリDL数前年同月比: 123%



ポイントタウン会員数の推移

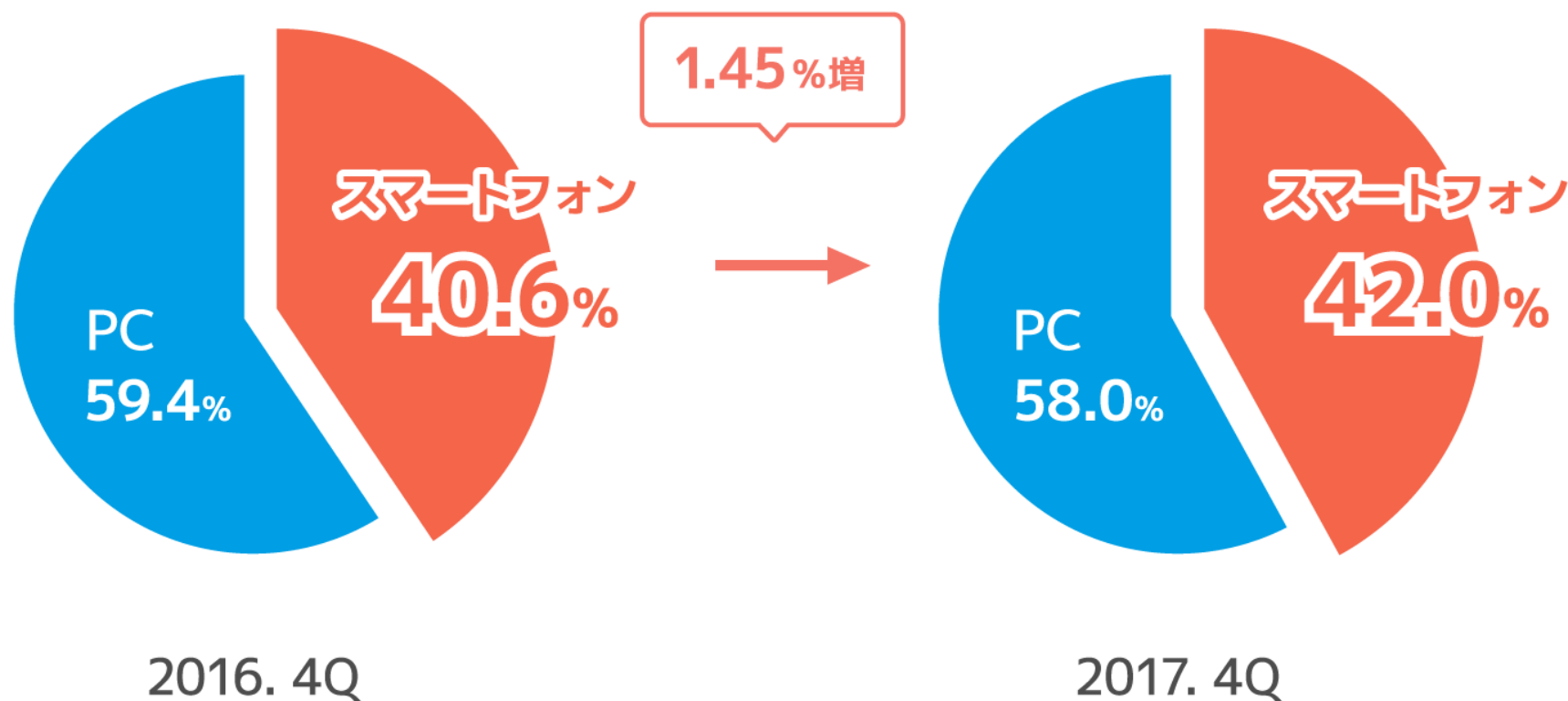


ポイントタウンアプリダウンロード数

1-1.ECメディア スマホ強化

PointTown[®]
by GMO

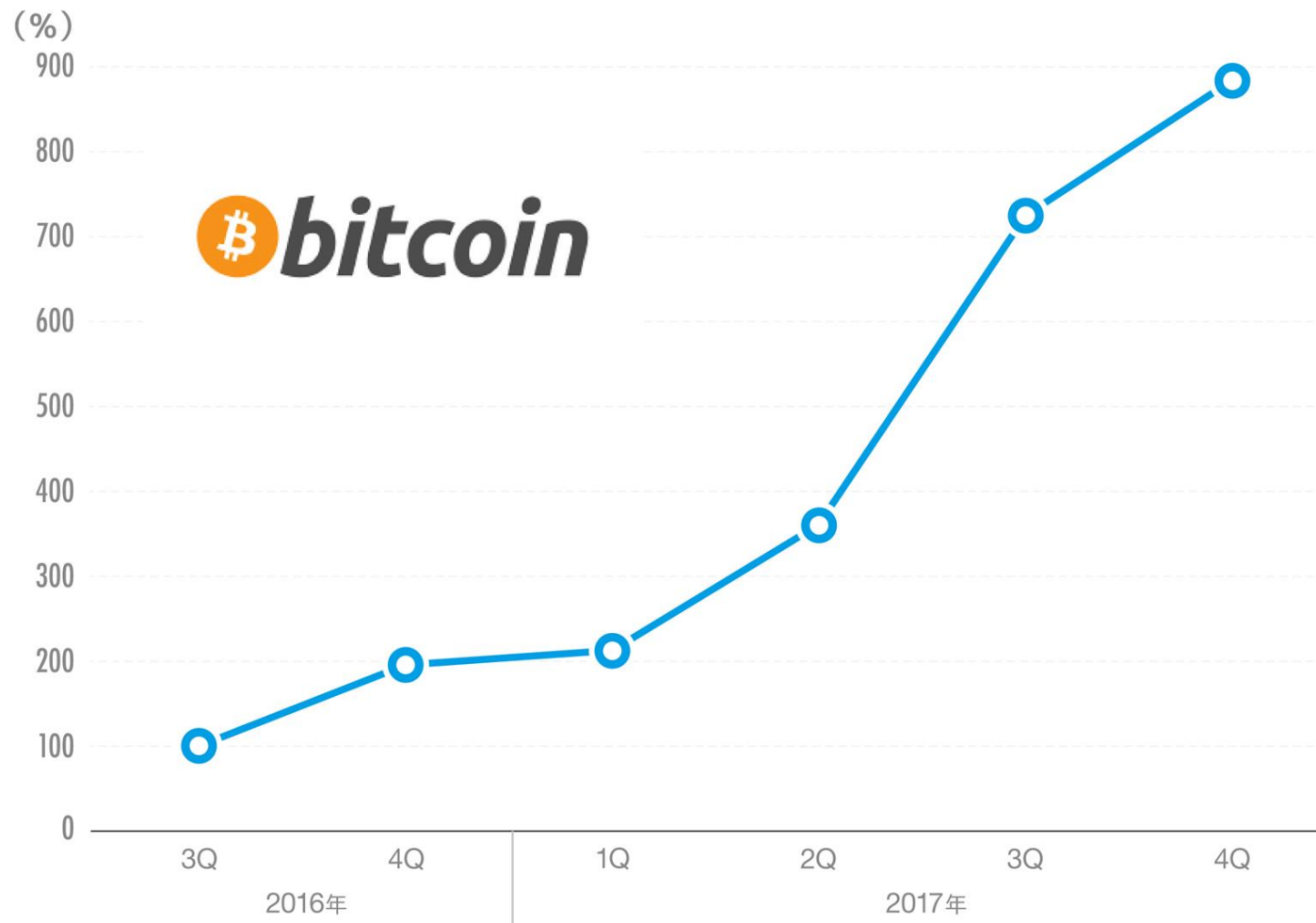
スマートフォンユーザーの獲得を強化した結果、スマートフォンの売上比率が増加



1-1. ECメディア ビットコイン交換金額

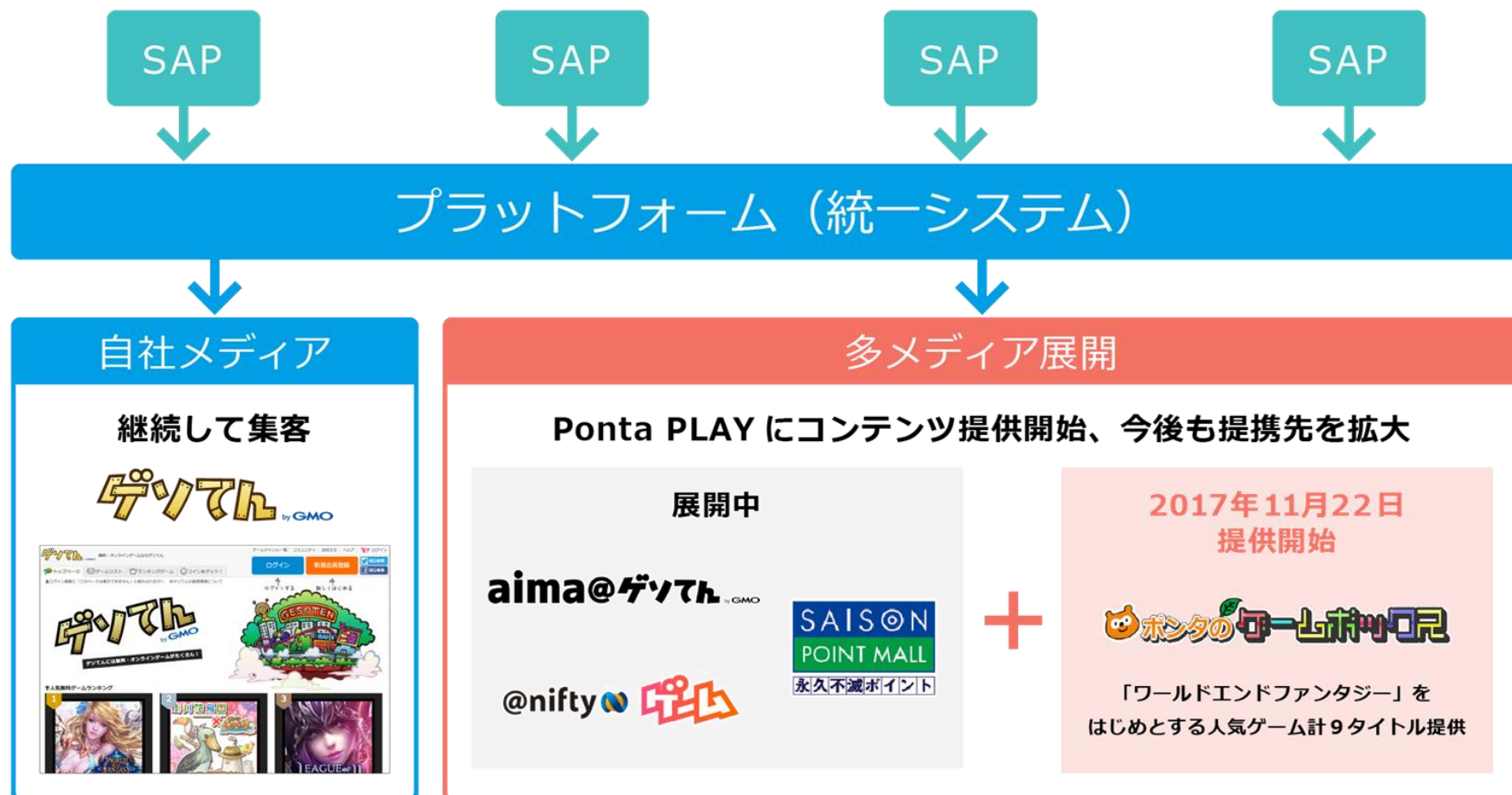
Point Town[®]
by GMO

(参考) 仮想通貨への関心拡大と共に



1-2. アライアンス強化

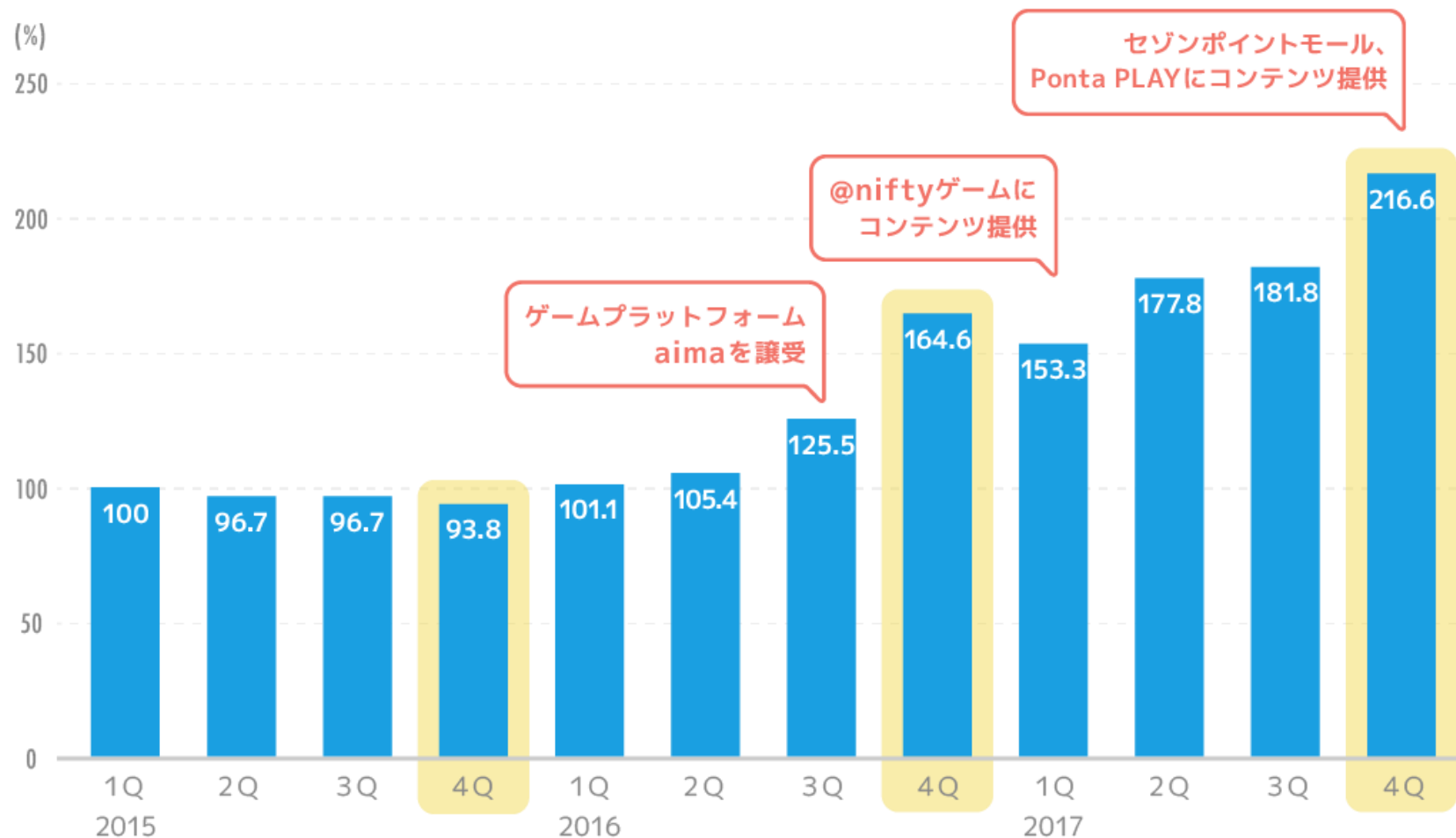
今後の戦略と展開



1-2. ゲソてん課金金額推移



ネットワーク先の拡大×ゲソてんの人気タイトル投入で課金額が増加。



1-2. スマートフォンゲーム市場へ参入



スマートフォンゲームのプラットフォームを開発中です。

	PC	スマートフォン
アプリ	プロ・マニア市場	すでに ビッグマーケット
WEBブラウザ (HTML5)	 aima@デジアール by GMO 永久不減ポイント 	 2018年春頃リリース予定 スマートフォン版 開発中

1-2.スマートフォン版参入背景

ブラウザ（HTML5）ゲームの可能性

ユーザーニーズ

- ダウンロード、インストール不要
- ハードディスクを圧迫しない

提供者ニーズ

- 比較的安価な開発コストによるポートフォリオ形成
- HTML5 開発によるマルチデバイス展開
- 大手プラットフォーム、
SNS によるブラウザゲームプラットフォーム提供

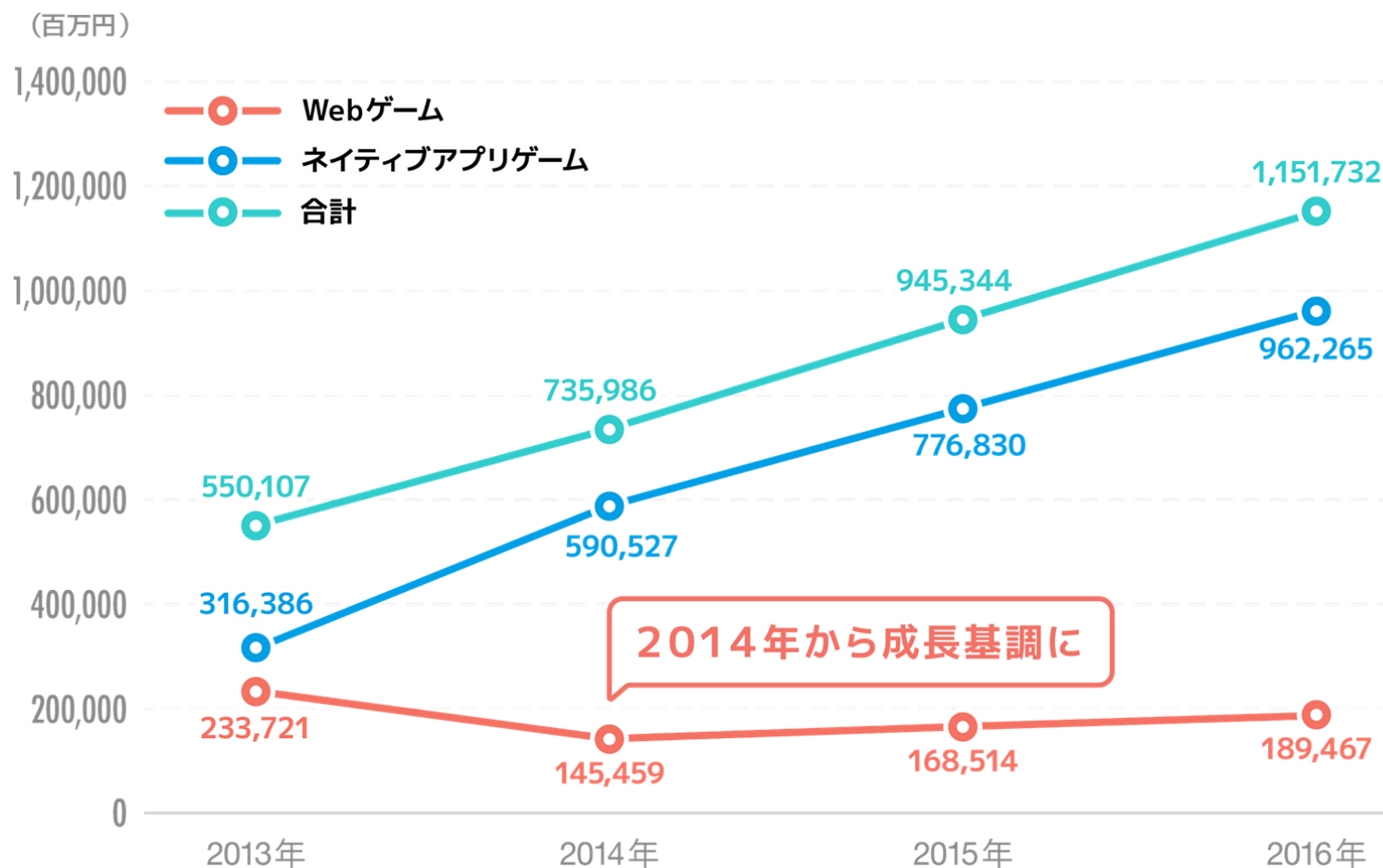


インフラ背景

- 第五世代通信規格の普及
- 格安スマホの普及

1-2.スマートフォン版参入背景

スマートフォン&タブレットゲーム市場規模の推移



2-1.新規サービス

プリ小説 by GMO

2017年10月にローンチしたチャット型小説サービス「プリ小説」の投稿数が4,500を突破

小説投稿数 4,500突破

2018年1月時点

(数)

20000

■ 検索流入が増加
PWA (WEBサービス) の強み

15000

10000

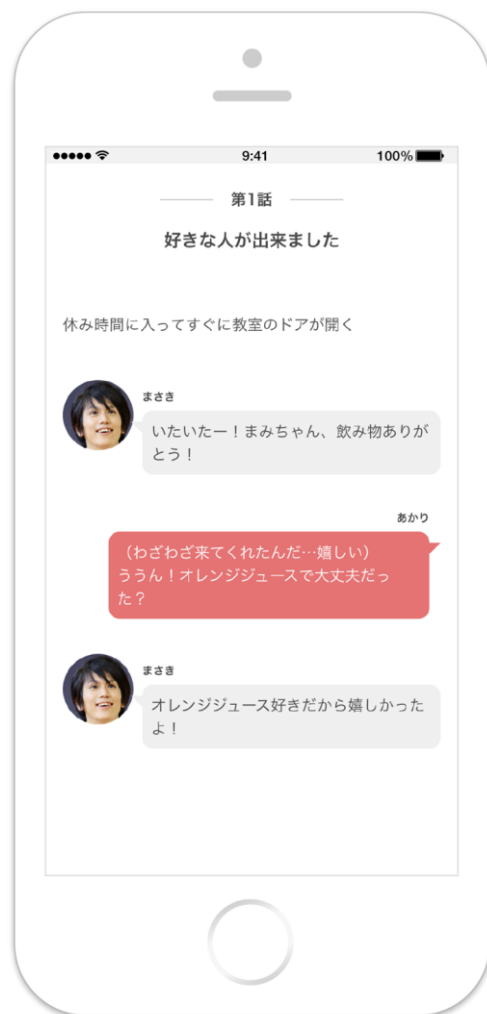
5000

0

2週
3週
4週
5週
2017年10月

1週
2週
3週
4週
5週
2017年11月

1週
2週
3週
4週
5週
2017年12月



2-2.新規サービス

コエテコ
by GMO

社会的なニーズの高まりを受けて、プログラミング教育メディア「コエテコ」をローンチ

成長しよう！越えて行こう！→ コエテコ



『プログラミング教育』に関して
「正しい情報をわかりやすく」伝えるメディア

2-2.新規サービス

コエテコ
by GMO

2020年の小学校でのプログラミング教育義務化に向け、保護者向け情報の不足という社会課題に対して、最適なサービスを提供していく

社会的要因

第4次産業革命による環境の変化

- IoT や AI など科学技術の広がり
- IT 技術者の不足



学習指導要領の改定

2020年から算数科,理科,総合的な学習などの時間でプログラミング思考を育む
学習活動の必修科

「プログラミング思考」は今後必須のスキルに

1. 結論と要約
2. 通期決算概要
3. 第4四半期決算概要
4. メディア事業重点戦略
- 5. 業績予想**
6. 配当予想
7. Appendix

業績予想

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%

今後の成長戦略

2017年度の業績を受け、2018年は将来の再成長に向け、
以下3点に注力

●ECメディア引き続き強化

- アフィリエイト・販売促進広告領域（堅調な市場成長を見込む）
- アライアンス戦略の拡大

●新規事業への投資継続

- プリ小説、コエテコetc

●経営の安定化

- 広告収入にプラスして、課金収入の拡大（ブラウザゲーム領域）
自社プラットフォーム×自社タイトルによる収益力強化

1. 結論と要約
2. 通期決算概要
3. 第4四半期決算概要
4. メディア事業重点戦略
5. 業績予想
- 6. 配当予想**
7. Appendix

配当予想

基本方針

事業の継続的な成長のための投資を重視しながら、事業の成長に基づく中長期的な株式価値の向上とともに、利益還元として配当を行っていく

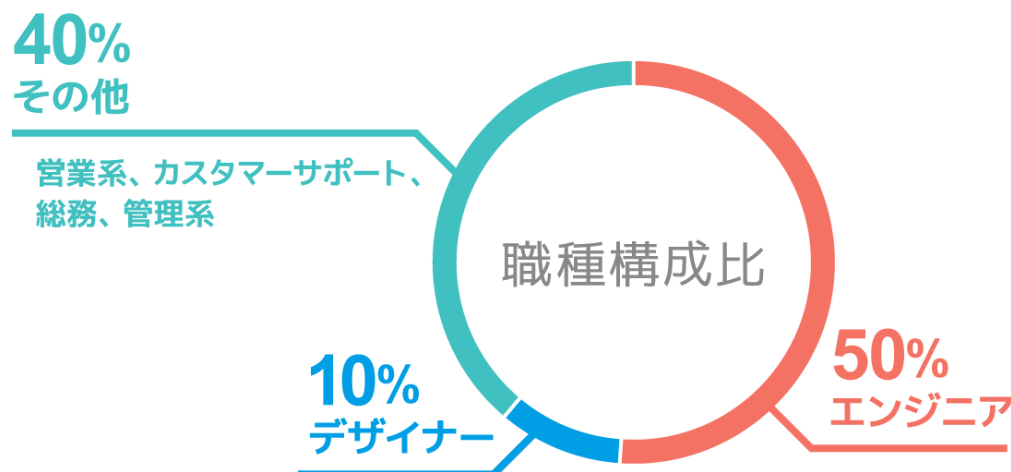
	年間配当金	配当金総額	配当性向	純資産配当率
2016年 12月期	92円	159百万円	50.0%	7.2%
2017年 12月期	73円	126百万円	50.2%	5.3%
2018年 12月期 (予想)	73円	-	-	-

配当性向50%を目安として、業績に連動して配当を実施致します

1. 結論と要約
2. 通期決算概要
3. 第4四半期決算概要
4. メディア事業重点戦略
5. 業績予想
6. 配当予想
- 7. Appendix**

会社概要

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	114名（2017年12月末現在 役員、臨時従業員除く）



※2017年12月末現在 社員のみ集計

What is GMO Media?

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、無料でサービス提供

沿革（法人）

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 再編期	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	
	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	
現 在	スマートフォン強化による再成長	

事業領域と主要サービス

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。

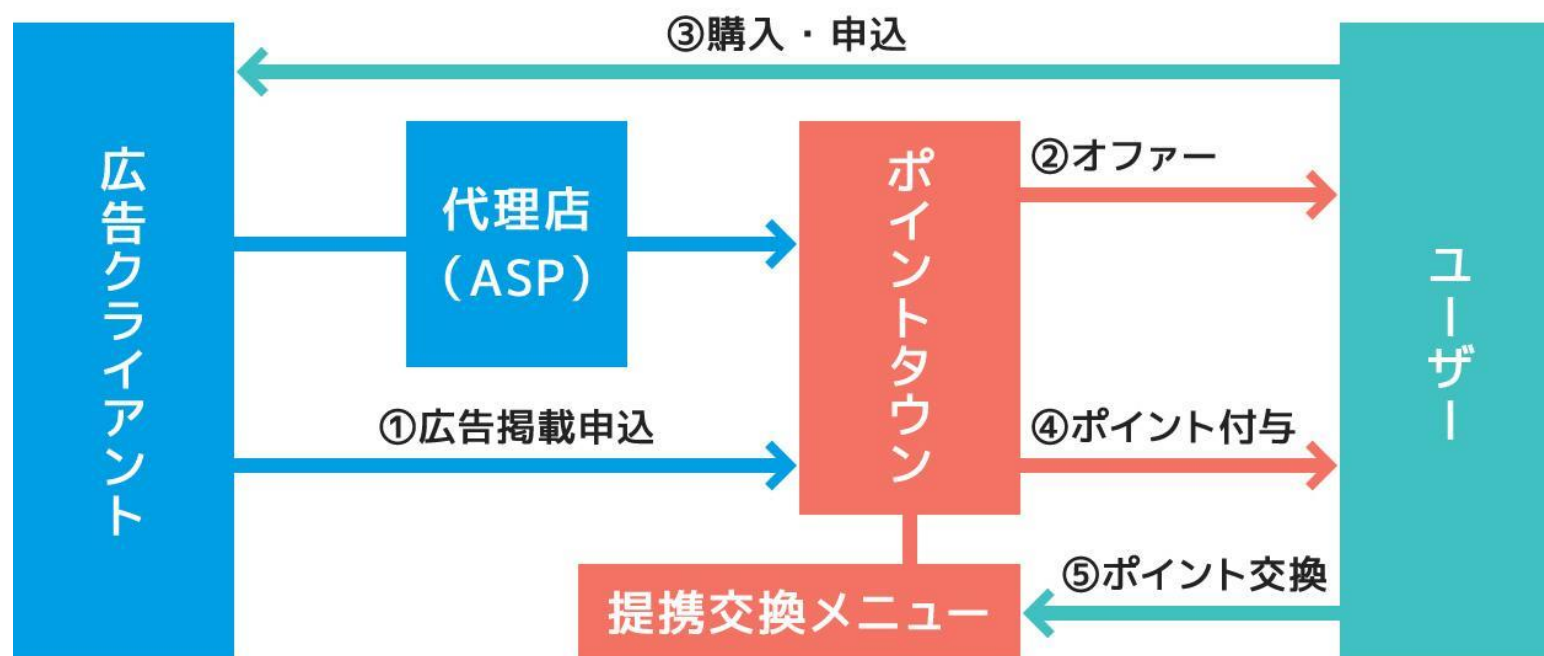
	ECメディア	ソーシャルメディア
 ネイティブ アプリ WEB		  
 WEB		   

ECメディア ビジネスモデル

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) = 成功報酬型広告を配信するサービス・プロバイダ

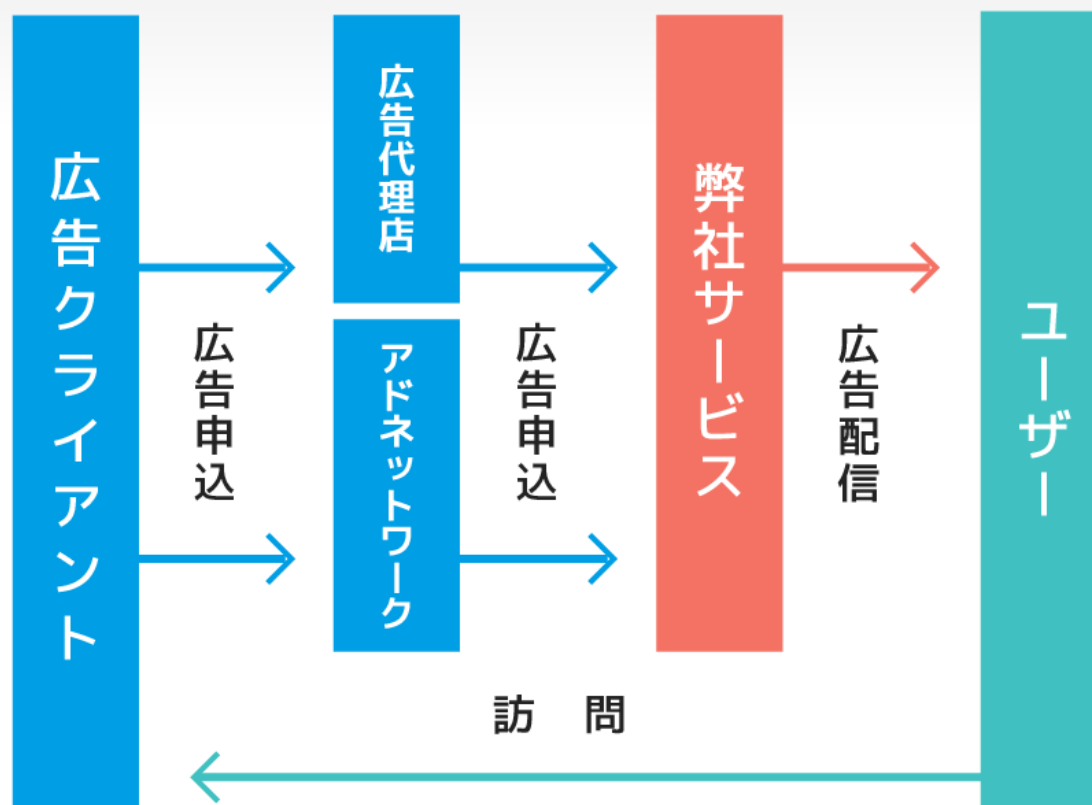
インターネット上で完結できるクライアント全てが対象となり、ECから無料会員登録、クレジットカード発行など豊富な案件を適宜ユーザーに提供しポイントを貯める。ユーザーはそのポイントを現金及び国内の主要ポイント、マイルージなど様々なメニューに交換することができる。



ソーシャルメディア ビジネスモデル

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2月2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。