AllAbout Group

株式会社オールアバウト

平成28年3月期第2四半期
決算説明会

2015年 11月11日

当資料に記載された意見や予測などは、資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。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。

1.決算ハイライト

2.事業ハイライト

3.中期的な注力領域

4.業績見通し

※参考資料

本資料の前提となる連結対象企業構成

当社グループ

株式会社オールアバウト

連結子会社

株式会社オールアバウト
ライフマーケティング

株式会社オールアバウト
ライフワークス

株式会社オールアバウトナビ

New

株式会社ファイブ
スターズゲーム

Five Stars Game

前期末より連結開始

ディー・エル・
マーケット株式会社

当期第二四半期より連結開始

持分法適用会社

合同会社カーコンマーケット

（注1）上記の他、重要性の観点から連結の範囲から除外している非連結子会社が3社(※)あります
※一般社団法人日本ハンバーグ協会、一般社団法人日本エスニック協会、一般社団法人楽習フォーラム推進協議会

（注2）有限会社オールアバウトリカーサービスは平成27年10月1日付で株式会社オールアバウトライフマーケティングに吸収合併いたしました

オールアバウトグループのセグメント

マーケティングソリューション

メディア
広告＆ソリューション

- All About
- facebook navi
- Five Stars Game

グローバル

- All About Japan

クラウドソーシング

コンシューマサービス

トライアルマーケティング&EC

- サンプル百貨店

生涯学習

- 楽習フォーラム

ウェルネス

CtoC

- カーヨン・マーケット

デジタルコンテンツ

- DL market

法人向け事業　個人向け事業

上期売上高が過去最高

2012年度上期	2013年度上期	2014年度上期	2015年度上期
13億円	18億円	29億円	36.9億円

サンプル百貨店が大幅伸長

広告宣伝費やM&A関連費の増加など戦略的投資により赤字へ

1.決算ハイライト

第2四半期（4～9月）の決算ハイライト

（百万円）

	平成27年3月 第2四半期累計	平成28年3月 第２四半期累計	増減率
売上高	2,913	3,694	+27%
営業利益	66	△15	―%
経常利益	51	△29	―%
当期純利益	33	△34	―%

売上

サンプル百貨店の増収に加え、M&Aによる売上寄与により
半期ベースで４期連続増収、前年同期比では27%増収

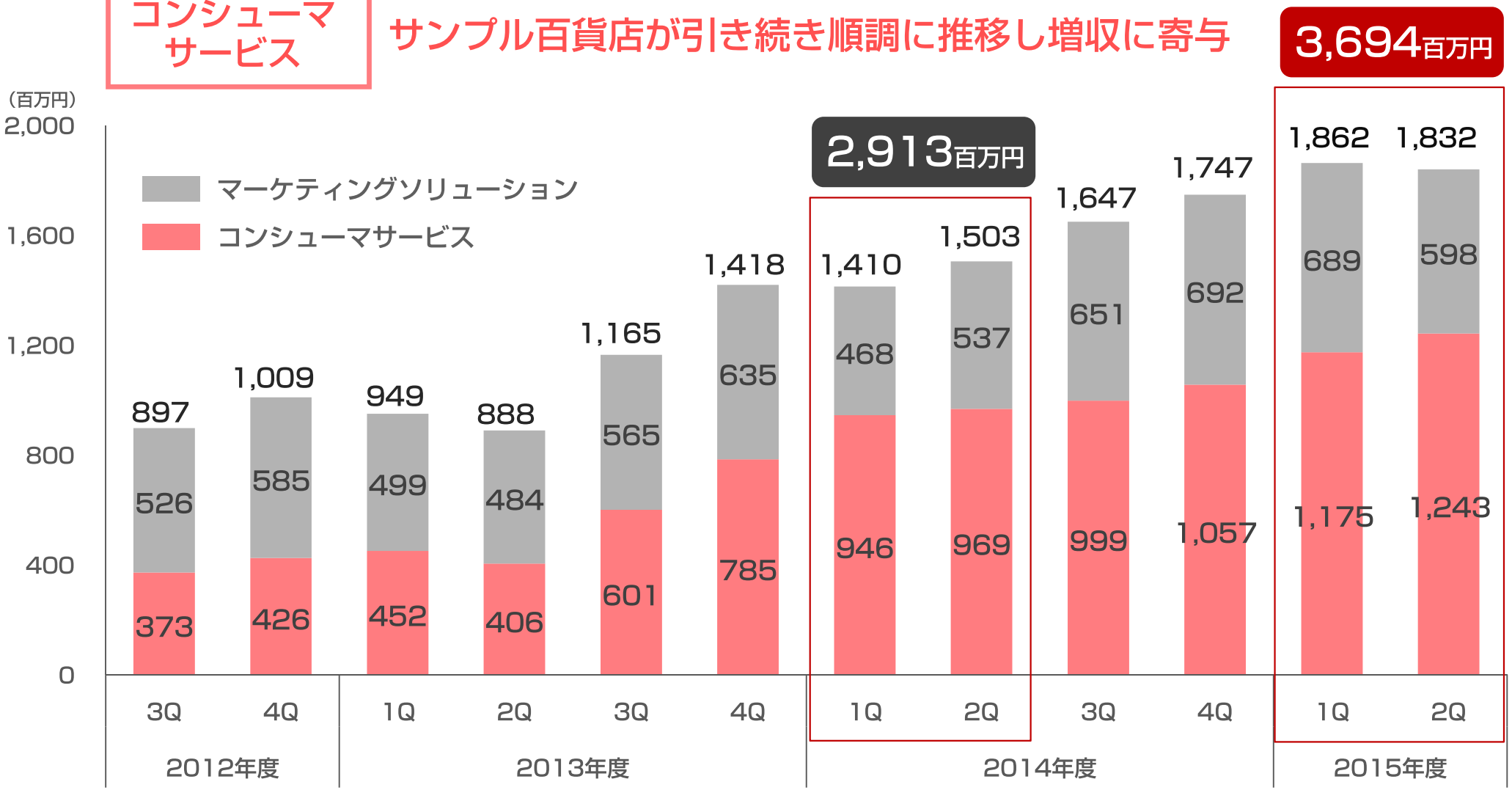
利益

サンプル百貨店の戦略的な広告宣伝費用の投下、
のれん償却費などのM&A関連費用の増加により赤字

連結売上高の推移

マーケティングソリューション　All Aboutのコンテンツマーケティング事業が伸長、1Qより買収したファイブスターズゲームの売上も寄与

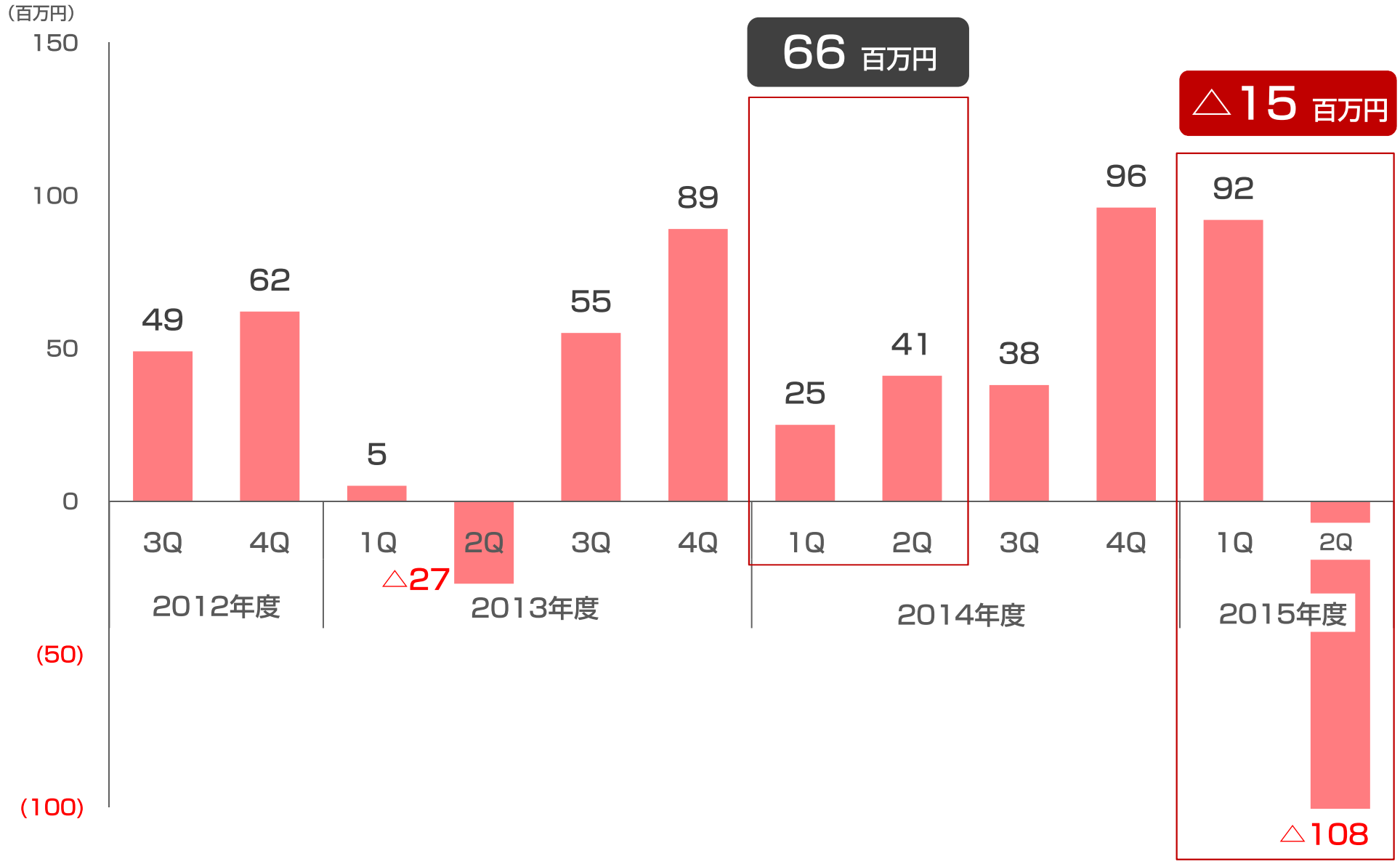
コンシューマサービス　サンプル百貨店が引き続き順調に推移し増収に寄与



（注）2014年4Qまでのセグメントごとの業績については、現在のセグメント区分を適用したと仮定して遡及修正の上、表示しております
（注）各セグメントの売上高は、セグメント間取引消去前の数字です。

連結営業損益の推移

■ サンプル百貨店のTVCM開始およびM&A関連費用により赤字に

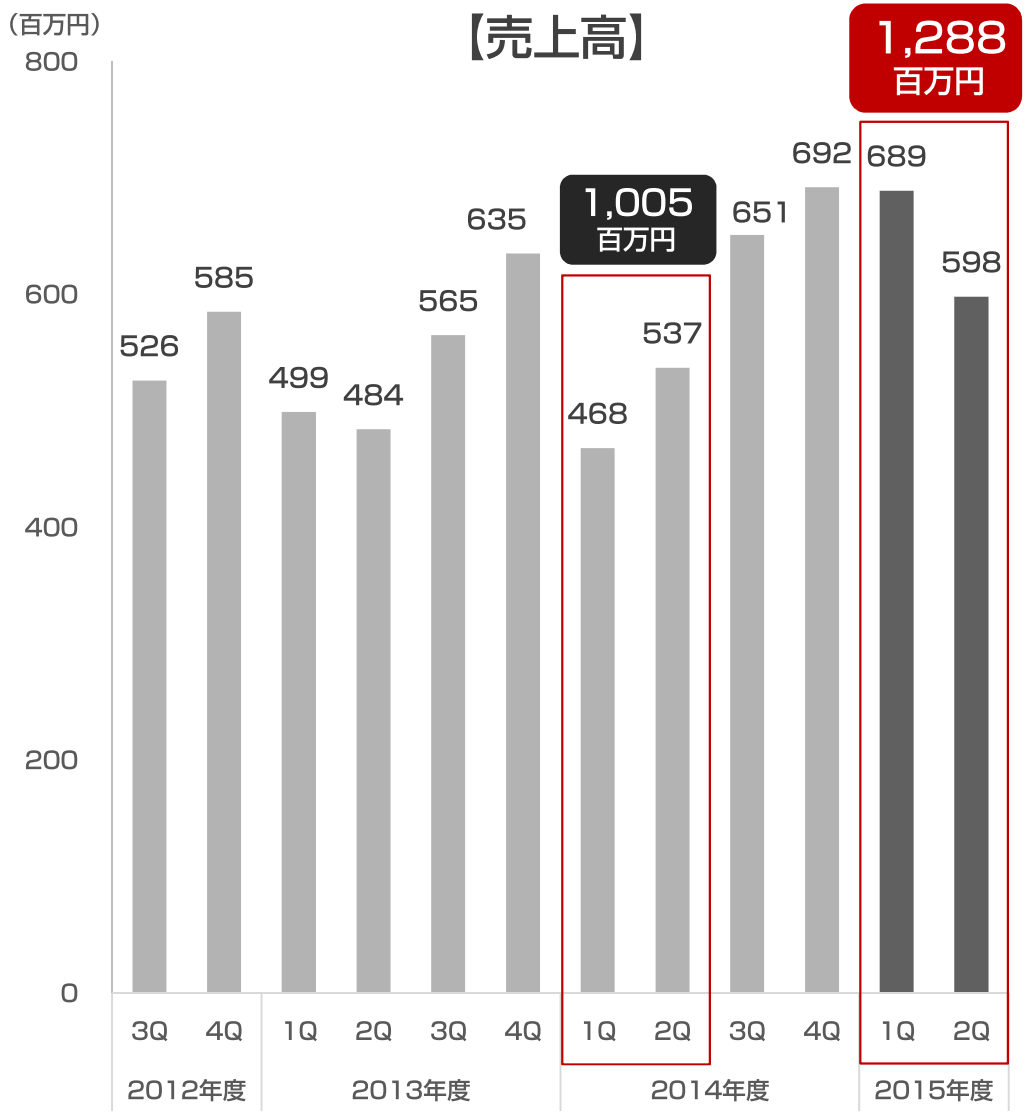


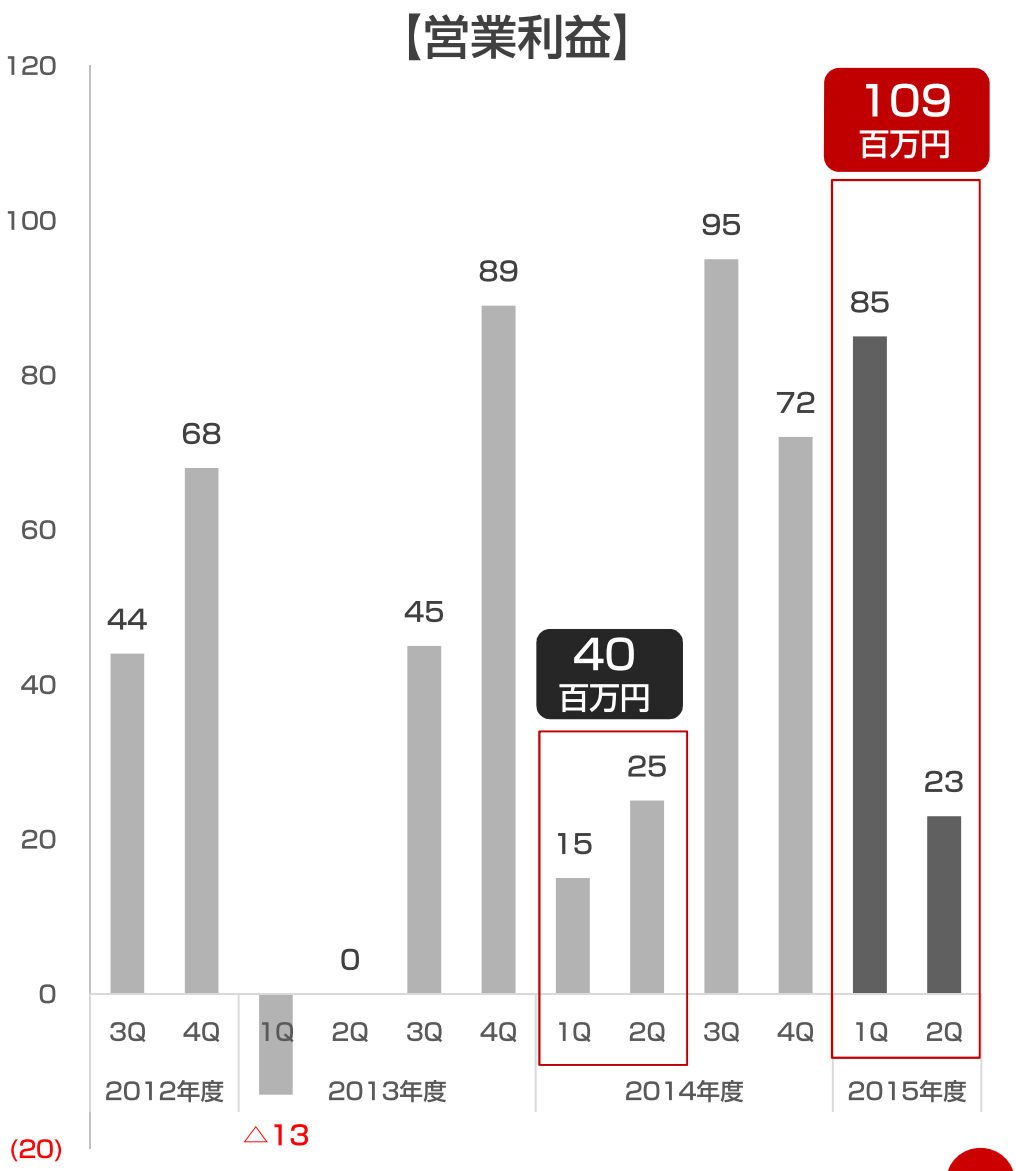
2. 事業ハイライト

マーケティングソリューション セグメント

マーケティングソリューションの売上・営業損益推移

- 上期ベースで3期連続増収
- 1Qにおいて受託開発売上が好調に推移したことにより営業利益拡大

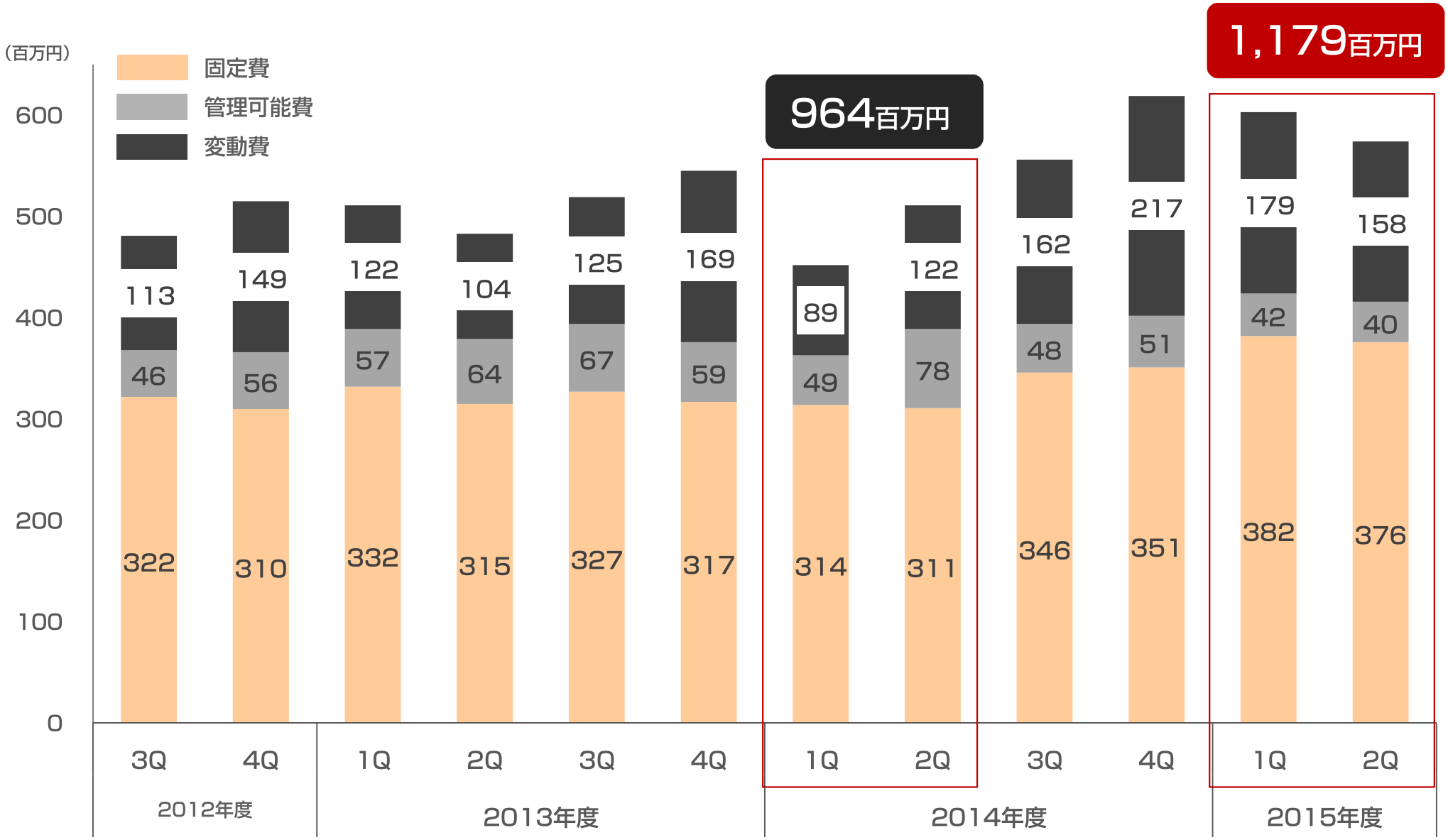




※2014年4Qまでのセグメントごとの業績については、現在のセグメント区分を適用したと仮定して遡及修正の上、表示しております

マーケティングソリューションの営業費用の明細推移

■ 当期よりファイブスターズゲーム社の費用が加算



※2012年度1Qよりオールアバウトライフマーケティング、2012年度3Qよりオールアバウトライフワークス、
2014年度2Qよりオールアバウトリカーサービスの費用が加わっている一方、2012年度3Qよりエンファクトリーの費用がなくなりました
※2014年4Qまでのセグメントごとの業績については、現在のセグメント区分を適用したと仮定して遡及修正の上、表示しております

マーケティングソリューションのハイライト

ページビューに左右されないビジネスモデルを創出

総合情報サイト

All About

あなたの明日が動きだす

自社メディアのページビュー数やユーザーのクリック数に
左右されない新たなマネタイズ施策を強化

クライアント企業のオウンドメディア構築・運用を
支援するコンテンツマーケティング事業を推進

【主な受注実績】

KOSÉ PROVISION
コーセープロビジョン株式会社

EAU THERMALE Avène
株式会社ピエールファーブルジャポン

株式会社 i.JTB
株式会社i.JTB

Facebook公認
ナビゲーションサイト

facebook navi

ソーシャルメディア上での効果的なプロモーションを
望む出稿主に対して、最適なソリューションを提供

O2Oを活用した企業のマーケティング支援

Five Stars Game × T-MEDIA HOLDINGS

TSUTAYA オンラインゲーム

T-MEDIAホールディングスとサービス提携し、Tポイントを活用した
ゲームプラットフォーム「TSUTAYA オンラインゲーム」向けの
リアル店舗連動ゲームアプリを年内のリリースに向け共同開発。

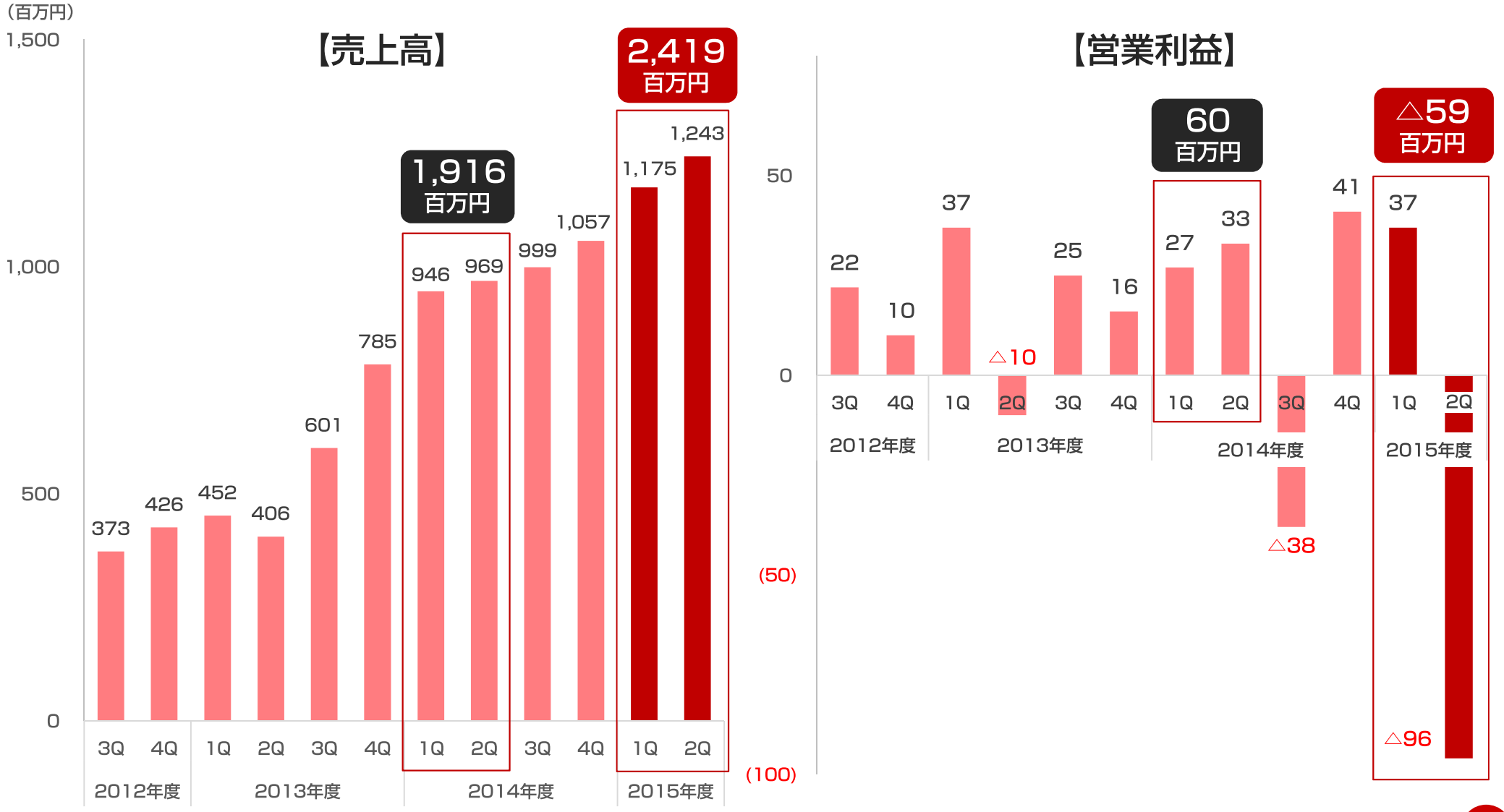
当期上期における売上にも寄与

※O2O（オンラインtoオフライン）＝インターネット上で情報発信することで、リアルな店舗への集客を促すマーケティング施策

2. 事業ハイライト
コンシューマサービス
セグメント

コンシューマサービスの売上・営業損益推移

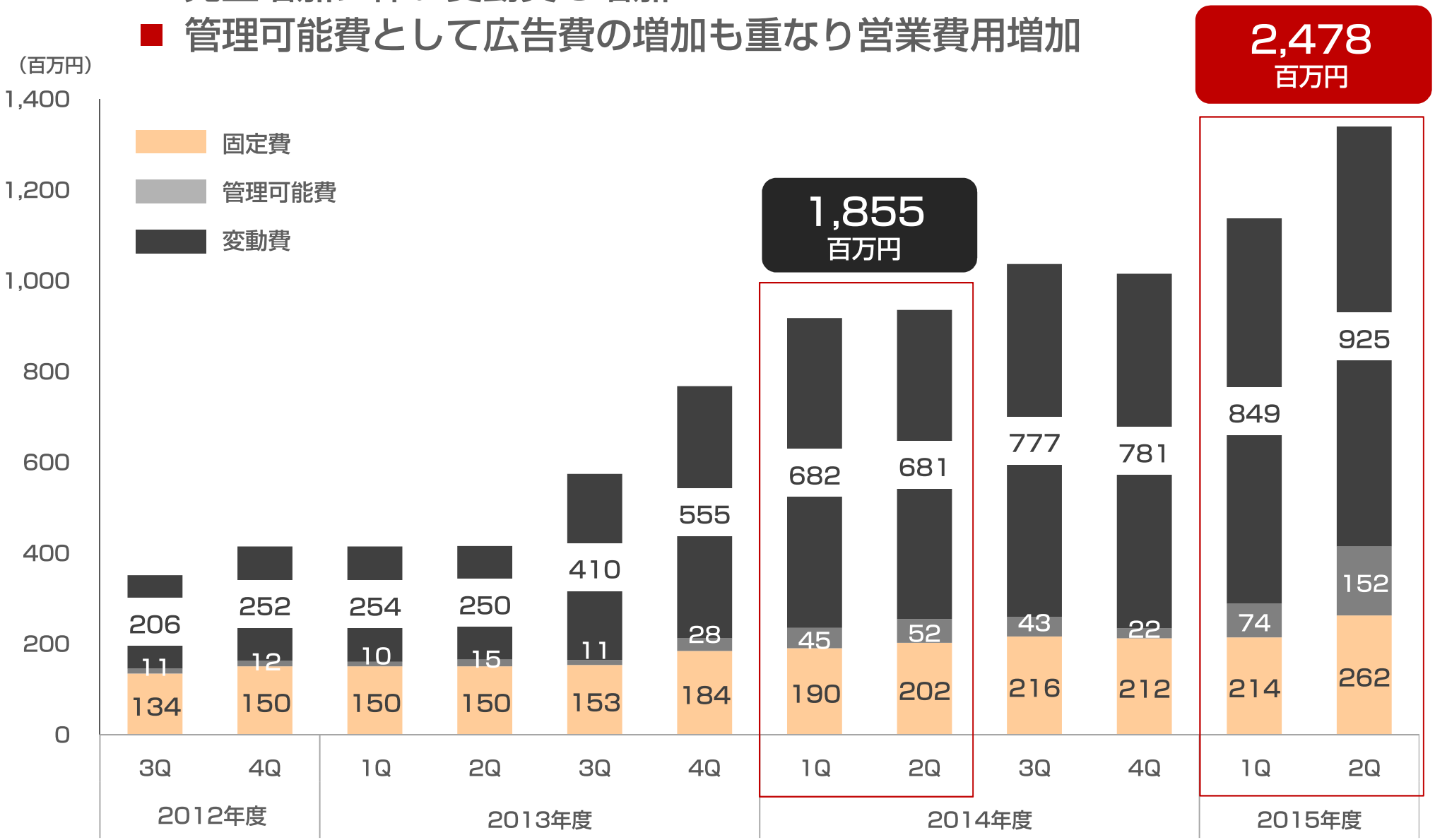
- サンプル百貨店の会員数増加、取扱商品拡充等により過去最高の売上高
- 1Q末よりサンプル百貨店のTVCMを地方にて放映開始
- 戦略的な広告宣伝費投入により四半期では赤字に



※2014年4Qまでのセグメントごとの業績については、現在のセグメント区分を適用したと仮定して遡及修正の上、表示しております

コンシューマサービスの営業費用の明細推移

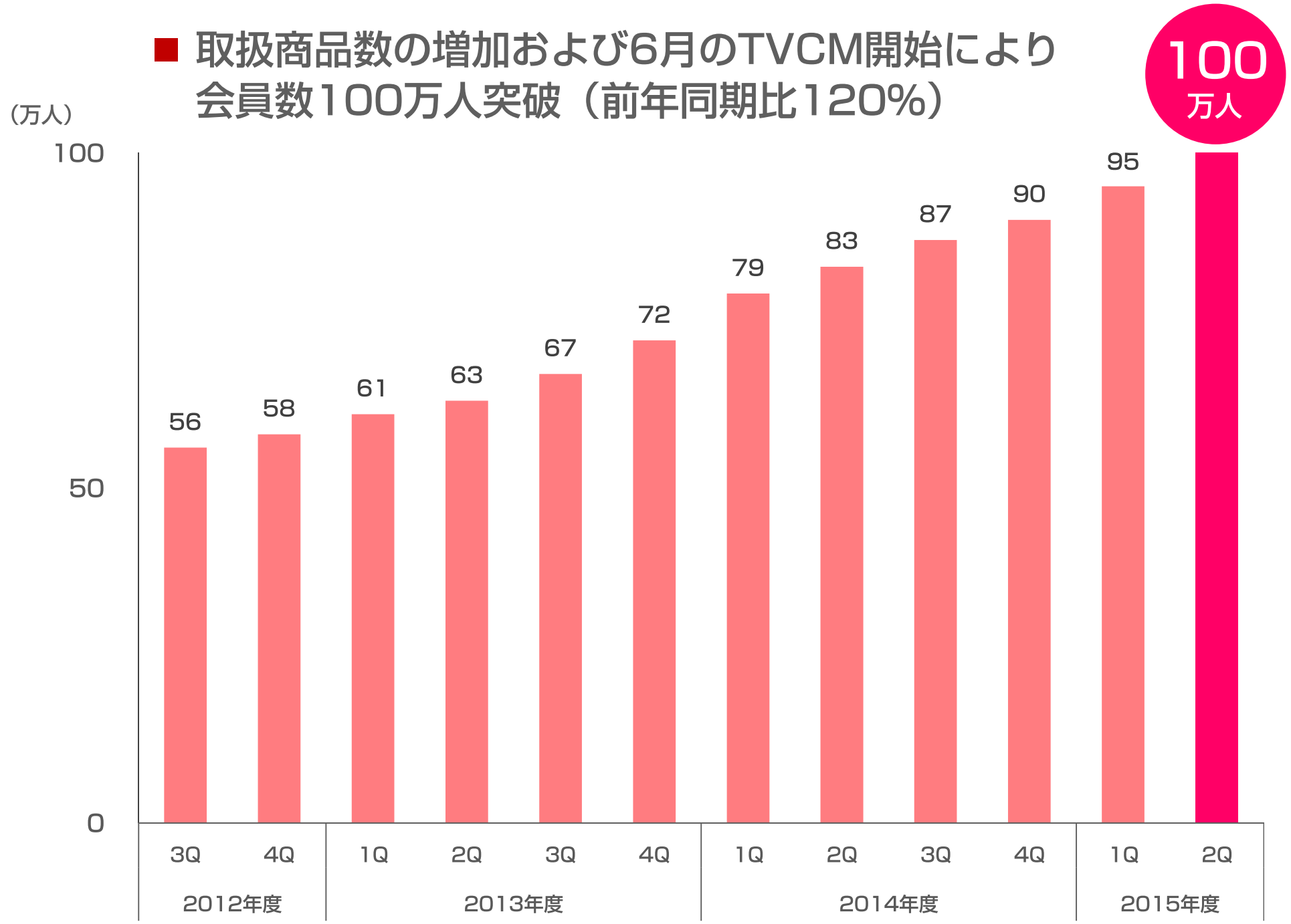
- 売上増加に伴い変動費も増加
- 管理可能費として広告費の増加も重なり営業費用増加



※2012年度1Qよりオールアバウトライフマーケティング、2012年度3Qよりオールアバウトライフワークス、
2014年度2Qよりオールアバウトリカーサービスの費用が加わっている一方、2012年度3Qよりエンファクトリーの費用がなくなりました
※2014年4Qまでのセグメントごとの業績については、現在のセグメント区分を適用したと仮定して遡及修正の上、表示しております

サンプル百貨店の会員数推移

■ 取扱商品数の増加および6月のTVCM開始により
会員数100万人突破（前年同期比120%）



ディー・エル・マーケットの子会社化

デジタルコンテンツのCtoCマーケットプレイス運営の
ディー・エル・マーケット株式会社を2015年7月1日に
100%子会社化

目的

中期戦略としても注力領域にあげているデジタルコンテンツ＆CtoC事業の強化、および専門家ネットワークを活用してのデジタルコンテンツの販売による収益拡大

カテゴリ数
39

掲載商品数
15万点

会員数
55万人

**デジタルコンテンツに特化した
日本最大級のダウンロード
販売専門のマーケットプレイス**

3.中期的な注力領域

オールアバウトグループの注力領域

マーケティングソリューション

メディア
広告＆ソリューション
AllAbout
facebook navi
Five Stars Game

グローバル
AllAbout Japan

クラウドソーシング

コンシューマサービス

トライアルマーケティング&EC
サンプル百貨店

下期投資注力

生涯学習 楽習フォーラム

ウェルネス

CtoC カーコン・マーケット

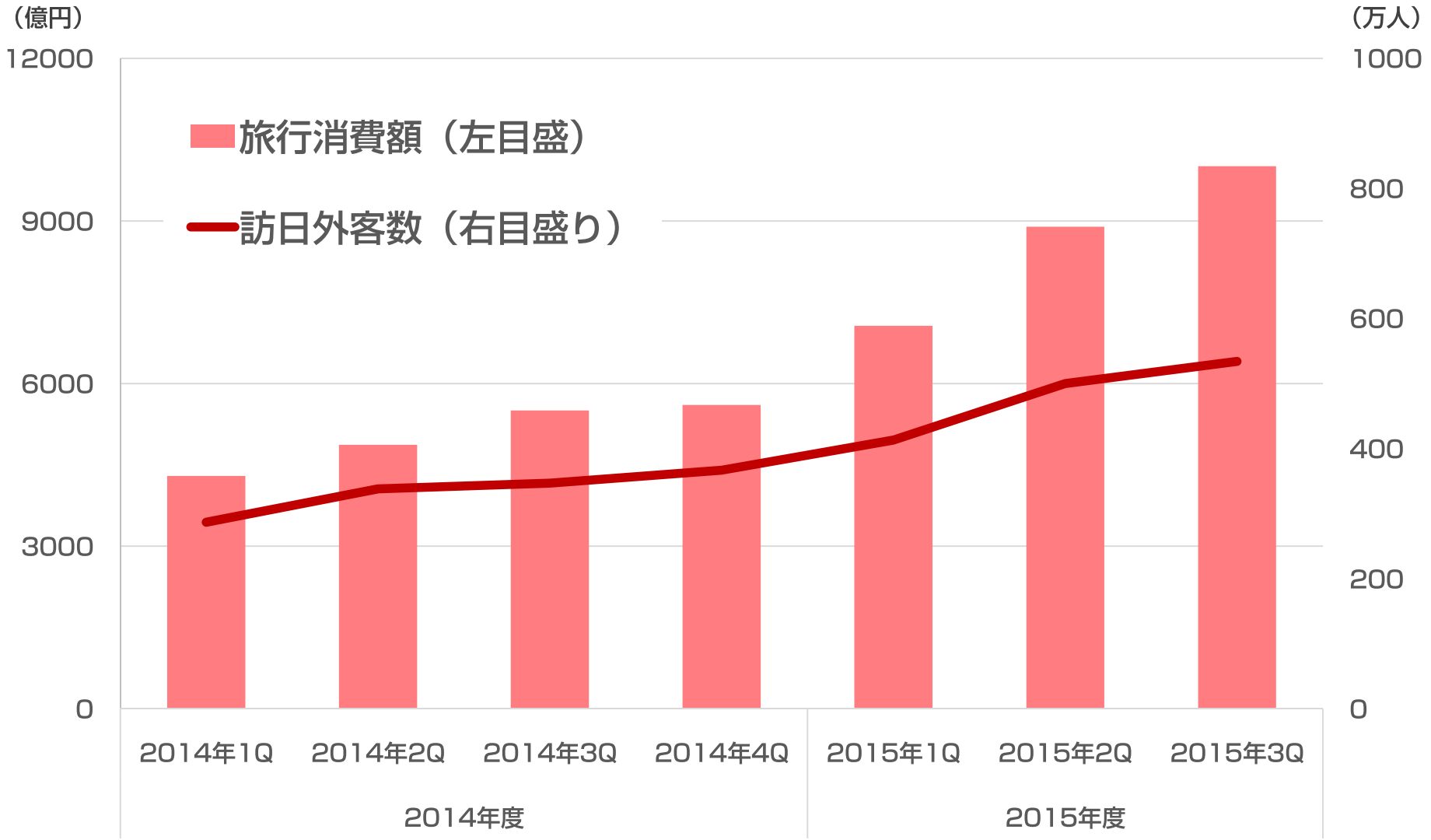
デジタルコンテンツ DL market

サンプル百貨店が関西・関東エリアでTVCMを開始

- 11月より、上期に実施した中部・関西に加え
  新たに関東エリアでもサンプル百貨店のTVCM放送を開始
- 注力サービスである「ちょっプル」を訴求し
  さらなる会員獲得に繋げる

中期的な注力領域「グローバル」～訪日外国人の消費動向

■ 訪日外国人の旅行消費額は四半期で初めて1兆円を突破し7期連続で過去最高値を記録



出所：観光庁「訪日外国人消費動向調査 平成27年7-9月期 報告書」

訪日/在外国人向け日本情報サイト「All About Japan」

国内外在住の500人の日本通な
外国人ライターをネットワーク

特定の目的・嗜好に即したサイト設計

五ヶ国語への対応

インバウンド情報だけでない、文化・
食・製品など多分野を網羅

他サイトもキュレーションして紹介

メディアと連携した越境ECも対応

**国内No.1の
グローバルメディアのポータルを
目指す**

4.業績見通し

【業績予想】 平成28年3月期 業績予想/配当予想

■ 引続き下期についても、ポテンシャルが大きく勝機がある領域において戦略的投資を実施し更なる将来収益の拡大を目指します

既存

サンプル百貨店において、将来の収益基盤の早期拡大に向けて、ＴＶＣＭを中心とした広告宣伝活動を追加で実施することを決定

新規

新規領域への進出のためにM&Aなどの手法も継続活用

（%表示は、通期は対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
通期	7,500	18.9	△70	―	△100	―	△140	―

※　通期の配当予想は未定であります

※　業績予想の修正が必要となった場合には、速やかに開示いたします

オールアバウトグループのビジョン

「個人を豊かに、社会を元気に」

個人のチカラをベースに、世の中の不合理・不条理をなくし
既存の情報流・商流・製造流を創りなおす
イノベーションプラットフォームとなる

個人を豊かに、社会を元気に。

参考資料

連結貸借対照表

【資産の部】

（百万円）

	平成27年3月末	平成27年9月末	差異
流動資産 ①	3,369	2,989	▲380
固定資産 ②	1,044	1,297	+252
資産合計	4,414	4,286	▲127

【負債の部】

流動負債 ③	811	707	▲103
固定負債 ④	26	53	+26
負債合計	837	760	▲77

【純資産の部】

株主資本 ⑤	3,561	3,511	▲49
新株予約権	8	5	▲2
少数株主持分	7	8	+1
純資産合計	3,576	3,526	▲50

①流動資産
- 現金及び預金 ▲365 等

②固定資産
- 建物附属設備(純額) +101
- のれん +133 等

③流動負債
- 未払法人税等 ▲35
- 未払消費税等 ▲46
- 前受金 ▲36
- 預り金 +47 等

④固定負債
- 資産除去債務 +27 等

⑤利益剰余金
- 当期純損失 ▲34
- 配当実施 ▲20 等

連結キャッシュ・フロー計算書

（百万円）

	平成27年3月期 第2四半期累計	
営業活動による キャッシュ・フロー	①	+50
投資活動による キャッシュ・フロー	②	▲391
財務活動による キャッシュ・フロー	③	▲16
現金及び現金同等物の 増加額		▲357
現金及び現金同等物の 期首残高		2,157
現金及び現金同等物の 期末残高		1,799

①営業活動によるキャッシュ・フロー
- 税金等調整前当期純利益 ▲38
- 減価償却費 +55
- のれんの償却費 +47
- 売上債権の減少 +144
- 棚卸資産の増加 ▲37
- 未払消費税の減少 ▲46
- 法人税等の支払額 ▲111 等

②投資活動によるキャッシュ・フロー
- 有形固定資産取得 ▲130
- 無形固定資産取得 ▲57
- 連結範囲変更を伴う子会社株式取得 ▲153 等

③財務活動によるキャッシュ・フロー
- 配当金の支払額 △19 等

サンプル百貨店のビジネスモデル

有償サンプリング「ちょっプル」

注力サービス

ちょっプル
ちょっとの負担で試せるサンプル

商品の**体験機会をユーザー課金型**で提供するサービス

イベント型サンプリング「リアルサンプリングプロモーション」

RSP
RealSamplingPromotion

企業と生活者をつなぐ大規模サンプリングイベント。
企業の担当者が1,000人の有力ブロガーに
「商品の魅力」を直接プレゼン＆サンプリング

会員数 100万人

女性が8割を占め、主婦が3割
30～40代がボリュームゾーン