

2014 年 9 月期 通期 決算説明会 質疑応答の要約

10 月 30 日 (木) に開催した「決算説明会」にて、出席者のみなさまからいただいたご質問をまとめております。

Q1.

2015 年 9 月期の広告宣伝費の予定は。

A1.

2014 年 9 月期同様、100 億円程度を予定。

うち、半分はゲーム、半分は Ameba になるだろう。

Q2.

2014 年 9 月期第 3 四半期決算説明会にて、Ameba 事業の営業利益予想を 100 億円と発表し、

2015 年 9 月期、80 億へ減らした理由は？

A2.

現在も、社内目標として営業利益 100 億円を目指しているが、高い目標のため、社外に公表する営業利益目標を 80 億円としている。

また、ブラウザゲームに関しては、保守的にみている。

Q3.

2015 年 9 月期のゲーム事業営業利益見通しの根拠は？

A3.

前期比ほぼ横ばいの 2015 年 9 月期 90 億円の予想。

まだ提供していないゲームは見込んでいないが、規模もでてきており、安定的な事業になりつつある。

Q4.

来期業績見通しに決算インセンティブは含まれているか。

A4.

含めていない。

2015 年業績見通しの 280 億を下回った場合は出さないが、上回った場合は検討をする。

Q5.

強化事業である「755」の収益化予定は？

A5.

収益化よりも、利用者を増やすことが第一優先。利用者が増えれば、収益見通しはいくらでも立つだろう。

Q6.

動画事業に力をいれていくか。

A6.

動画事業は、強化事業のひとつであり、現在 2 社設立し、今後 2 社設立予定。

設立済みの1社は、「株式会社渋谷クリップクリエイト」という、企業向けのタイアップ動画の企画・制作会社。

もう1社は、ライブ動画配信サービスを提供する「株式会社アメスタ」。

設立予定の2社は10月31日(金)にリリース予定のため、詳細はリリースをご覧ください。

Q7.

動画事業強化の背景は。

A7.

スマートフォンが普及し、動画の再生回数が劇的に伸びてきているため、今が力を入れるタイミングと考えている。

Q8.

メディア・その他事業の人員数は。

A8.

メディア・その他(コミュニティ・エンターテインメント)事業の人員数は、現在 200 名強。

Q9.

ブラウザ開発からネイティブ開発へどのようにシフトしているか。

A9.

社内の人材をネイティブ人材へ育成している。

その方が、新たな人員を採用するよりも、効率・効果が良い。

Q10.

決算説明会資料 P.18 の 2014 年 9 月期事業別営業利益に、決算インセンティブは含んでいるか。

A10.

含んでいる。

Q11.

2015 年 9 月期、インターネット広告事業営業利益率の予想は。

A11.

2015 年 9 月期インターネット広告事業の営業利益率は、2014 年 9 月期並みをイメージ。

増益率は、決算インセンティブを抜いて 18%。

Q12.

広告事業の営業利益は、アドテク事業の拡大によって伸びるか。

A12.

インターネット広告事業売上高に占めるアドテク事業売上高の比率が上昇すれば、中長期的に利益率の上昇は見込めるが、

短期的には、運用メディアの急拡大もあり、利益率の上昇は見込めないと思う。

Q13.

アドテク事業のリワード分野が伸びている理由は。

A13.

ゲーム事業会社の出稿意欲が高いため。

また、「Ameba リワード」も好調で、コンテンツプロバイダーやカード会社等の金融機関を代表とする広告主の層が広がっている。

Q14.

2015 年 9 月期業績見通し内、新規事業投資にコミュニティ事業とエンターテインメント事業のコストが入っている認識か。

A14.

ご認識の通り。

Q15.

「Ameba」のメディア価値のトレンドは。

A15.

「Ameba」はブラウザ戦略からネイティブ戦略へシフトしていることもあり、メディアの評価がしづらくなっている。

そのため、PV 等の指標は、今回より非開示とさせて頂く。

Q16.

投資育成事業の今後の予定は。

A16.

現在は、IPO 市場が盛況の為、リターンを得るフェーズ。

新規に投資をするには、バリューが高すぎる為、控えている。

以前種まきをした銘柄が、今後回収フェーズに入ってくるだろう。

Q17.

投資育成によって得られるキャッシュの使い道は。

A17.

現在、新規事業として準備をしているエンターテインメント事業に、多少の投資をする予定。

特に、音楽事業に関しては、協業会社もある為、積極的に展開していく。

しかし、インターネットビジネスはインフラ等の投資を必要としないので、人材投資くらいしか資金用途はない。

そのため、配当や時期を見ての自己株買いに使うことが好ましいと考えている。

Q18.

ゲーム事業における開発中タイトルに IP 系はあるか。

A18.

現在、IP 系は予定していない。

Q19.

中長期の目標は。

A19.

現在、公表している中長期の目標はない。

しかし、社内目標として 2018 年に営業利益 1,000 億円を目指している。

少なからず、そこに近づいていければと考えている。

以上