

**2015年9月期 第1四半期決算説明会 質疑応答の要旨**

2015年2月5日に開催した第1四半期決算説明会（機関投資家・アナリスト・報道関係者向け）における主な質疑応答の要旨は下記の通りとなります。

Q 1. 第1四半期業績が期初予想を上回った要因について

A 1. ネットマーケティング事業では、主に商品ミックスの改善によって利益率が向上したこと。  
メディアコンテンツ事業では、新作ゲームのリリース時期延期に伴って関連経費が発生しなかったこと及び既存タイトルが堅調に推移したこと。

Q 2. ソーシャル事業の今後の成長性と競争環境について

A 2. 当社グループが注力する Facebook や Twitter といった主要なソーシャルメディアは現在も成長が続いており、国内のみならずグローバルでも足元の数字の伸びは著しい。ユーザー数もユーザー当たり収益もまだ大きなポテンシャルがあると捉えている。  
一方、ネット広告販売事業者にとってこの分野は従来の広告に比べて特殊な領域であり、参入障壁が高いといえるため、今後も参入事業者は限定されるだろう。

Q 3. グローバル分野の成長性について

A 3. 海外売上はこれまで結果的に四半期でも右肩上がり伸びているが、本来は短期的な業績のボラティリティが高い分野である。クロスボーダーのグローバル案件は大型プロモーションが多いため、顧客単価が高く、顧客数が少ないことが原因である。一方、今回連結した韓国子会社は、韓国の国内案件も多いため、相対的に単価が低く顧客数が多いというクロスボーダーとは逆の特性を持つ。このようにうまく分散してくると、ボラティリティが徐々に小さくなっていくだろう。

Q 4. 第2四半期以降もネットマーケティング事業の収益性改善は続くのか

A 4. トレンドというほど再現性があるかどうかはわからないが、少なくとも第2四半期の業績予想では売上よりも利益の伸びの方が大きくなると見込んでいる。季節性は多少あるものの、ロングレンジでは徐々に営業利益率が改善されていくものと考えている。

Q 5. マンガコンテンツ事業とモバイルゲーム事業への先行投資の今後のトレンドと収益化の時期について

A 5. マンガはまだビジネスモデルをつくる段階で、今はコンテンツ開発とユーザーグロースを中心に事業を運営している。

ゲームはある程度確立された市場なので、比較的計画性はある。これまでブラウザからネイティブに開発体制を移行してきたが、フルネイティブ1本目となる「ドラゴンパレード」の初速には手応えを感じている。具体的時期は明言できないが、体制移行完了後は収益を上げていく事業になると考えている。

以 上