

平成26年10月30日

会社名 株式会社サイバーエージェント  
(コード4751：東証一部)  
住所 東京都渋谷区道玄坂1丁目12番1号  
代表者 代表取締役社長 藤田 晋  
問合せ 担当者 広報IR室  
電話番号 03-5459-0227

## <東証一部>投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

### ○開催状況

開催日時	平成26年10月30日 16:30～17:30
開催方法	対面による実開催
開催場所	グラントウキョウ ノースタワー
説明会資料名	平成26年9月期通期投資に関する説明会

### 【添付資料】

1. 投資説明会において使用した資料

- 1 通期連結決算概要
- 2 2015年9月期 業績見通し
- 3 インターネット広告事業
- 4 ゲーム・その他メディア事業
- 5 Ameba事業
- 6 投資育成事業
- 7 強化事業
- 8 総括

## 通期連結決算概要

2013年10月～2014年9月

通期ハイライト (2013年10月～2014年9月)

## 連結業績

### 「収穫期へ 営業利益 前期比倍増」

売上高： 2,052億円

前期比 26.3%増

営業利益： 222億円

前期比 2.2倍

## Ameba事業

### ■先行投資から収穫期へ

売上高： 386億円

前期比 40.1%増

営業利益： 24億円

前期▲82億円 の赤字から106億円の収益改善

## インターネット 広告事業

### ■スマートフォン広告を強みに、国内No.1のシェア拡大

売上高： 1,127億円

前期比 37.1%増

営業利益： 88億円

前期比 7.4%増

## ゲーム・ その他メディア事業

### ■複数のネイティブゲームがヒット、国内有数のゲーム事業へ

売上高： 653億円

前期比 8.9%増

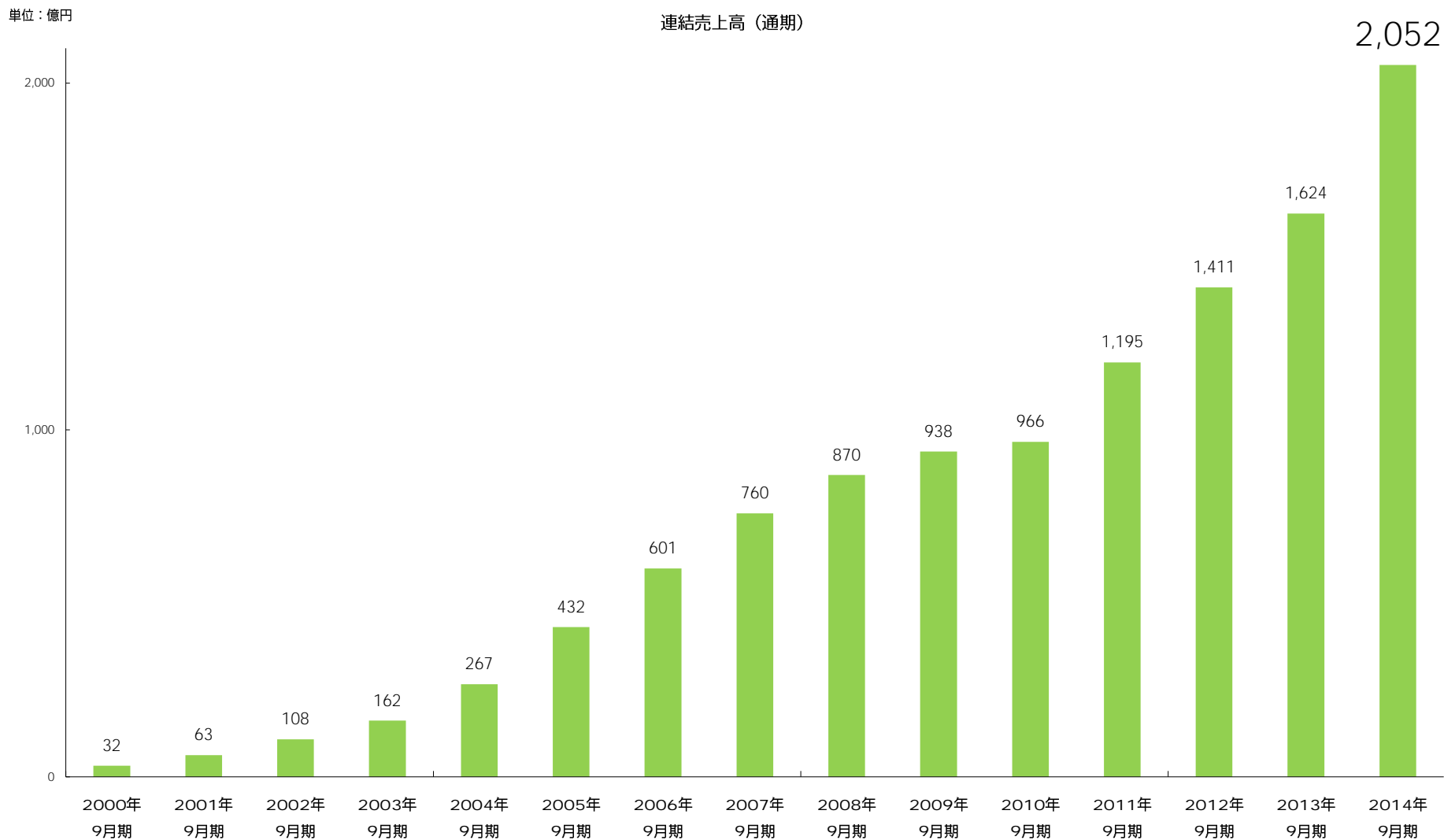
営業利益： 87億円

前期比 3.9%増

# 1 通期連結決算概要

連結売上高の推移（通期）

連結売上高 **2,052億円**（前期比 26.3%増）



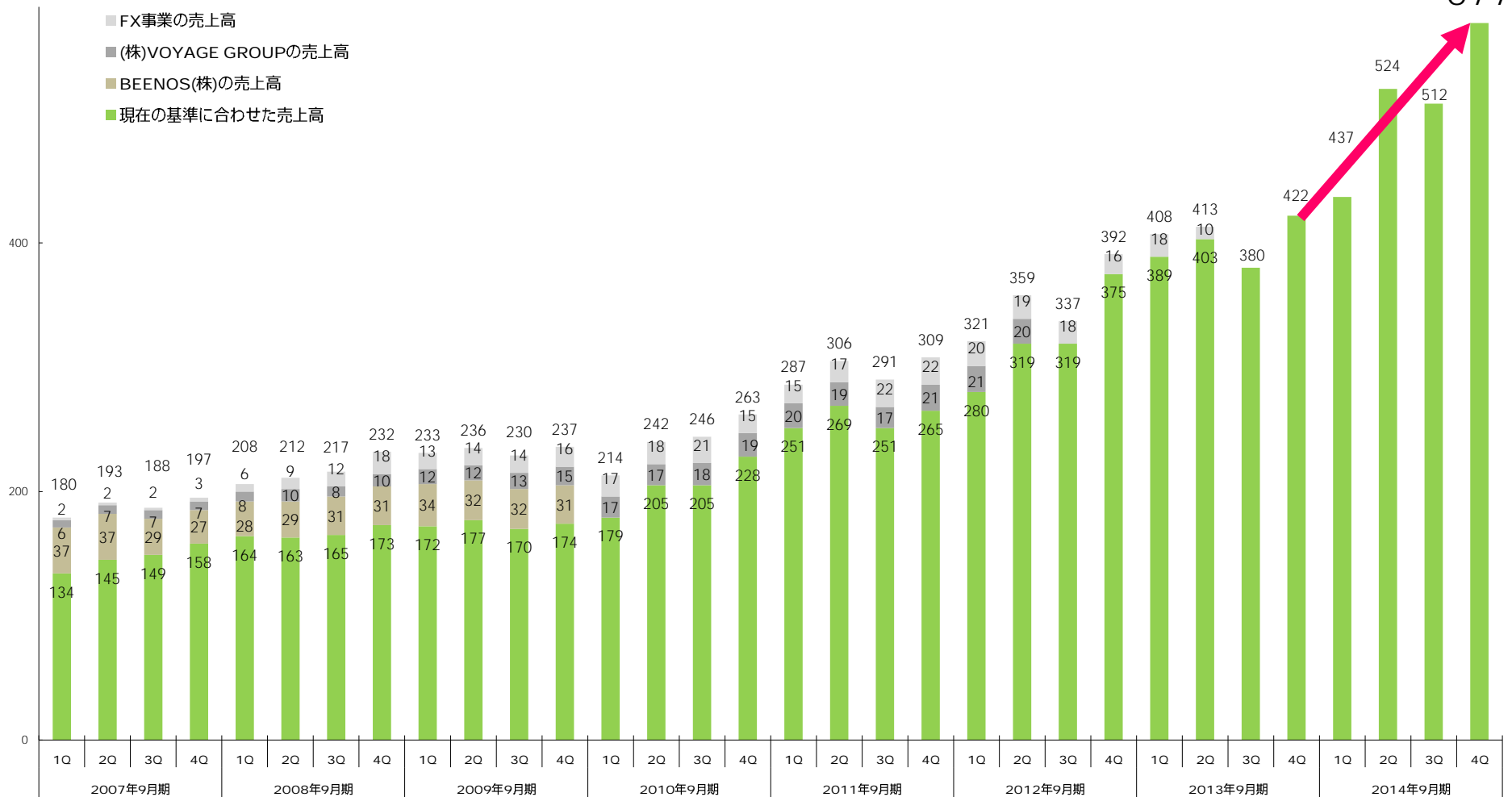
# 1 通期連結決算概要

## 連結売上高の推移 (四半期)

第4四半期 売上高 577億円 (前年同四半期比 36.8%増)

単位：億円

連結売上高 (四半期)



※：BEENOS(株) (旧 ㈱ネットプライスドットコム) は、2010年9月期より連結子会社から持分法適用会社へ

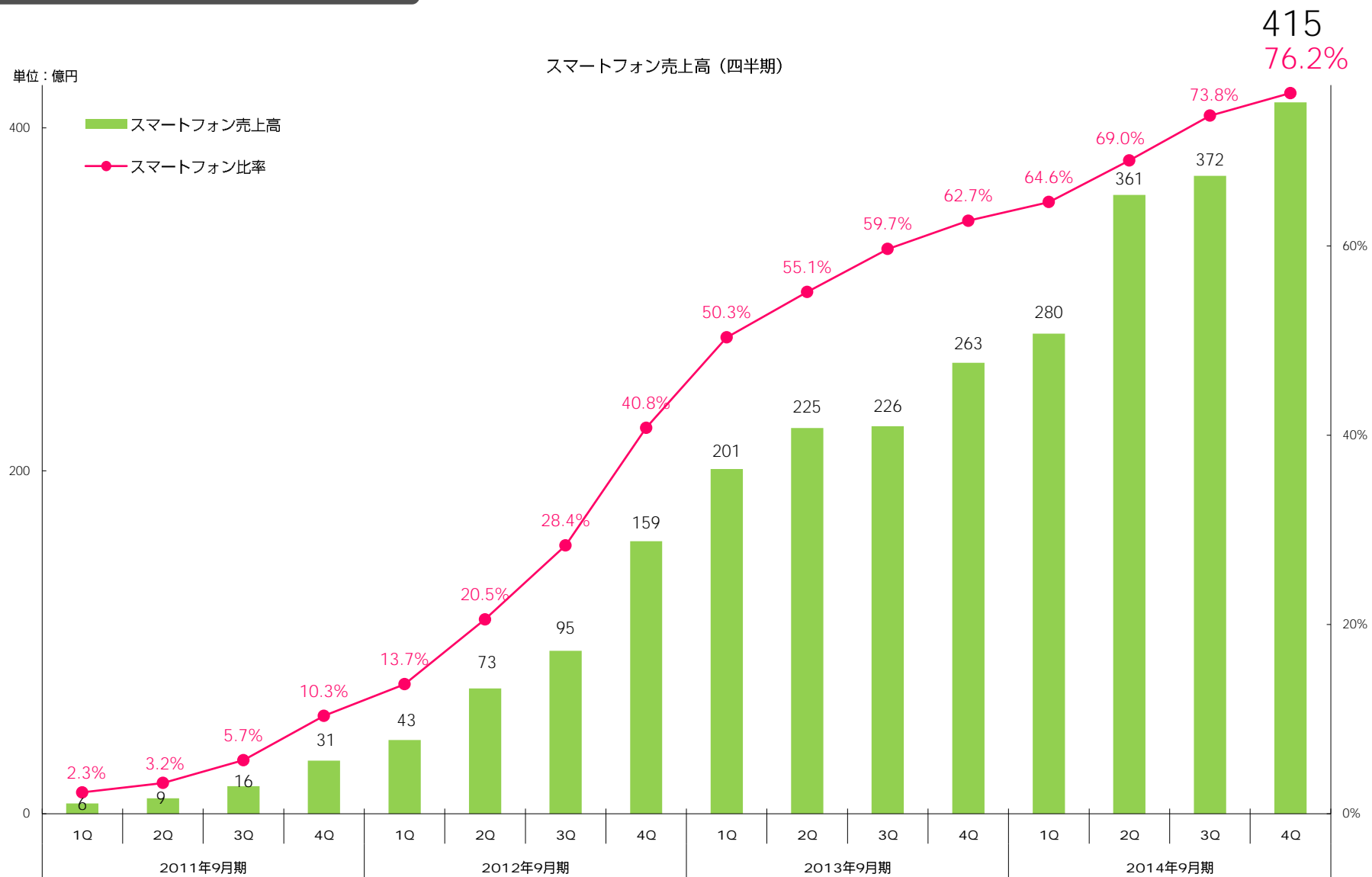
※※：(株)VOYAGE GROUPは、2012年9月期3Qに株式譲渡し、連結外へ

※※※：FX事業は、2013年9月期2Qに株式譲渡し、連結外へ

# 1 通期連結決算概要

スマートフォン売上高の推移 (四半期)

スマートフォン事業の売上高 415億円 (売上高構成比 76.2%)

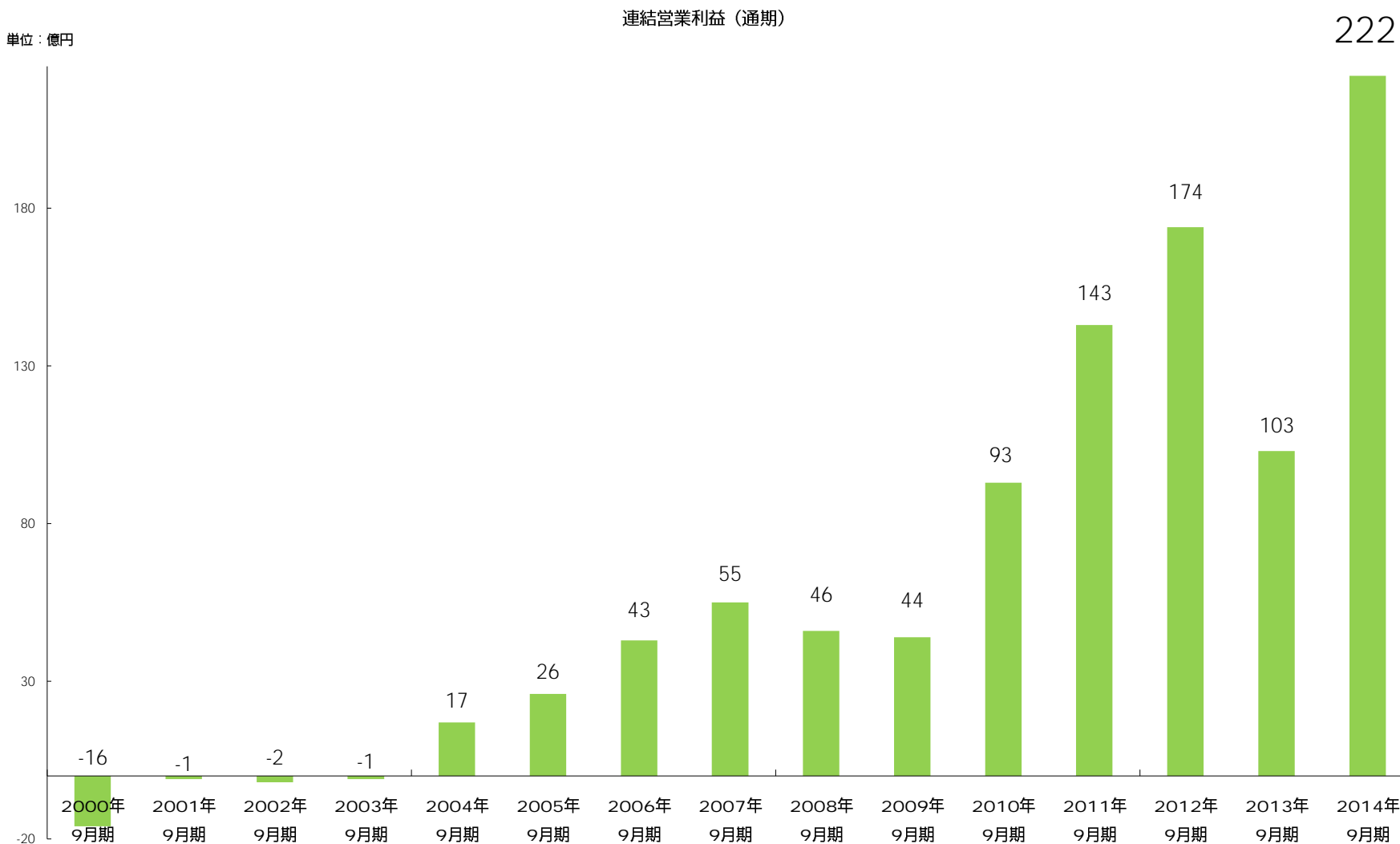


※：スマートフォン売上高は、広告・課金・その他を含む参考数値  
※※：スマートフォン事業の売上高は、投資育成事業の売上を除いて算出

# 1 通期連結決算概要

連結営業利益の推移（通期）

連結営業利益 222億円（前期比 2.2倍）

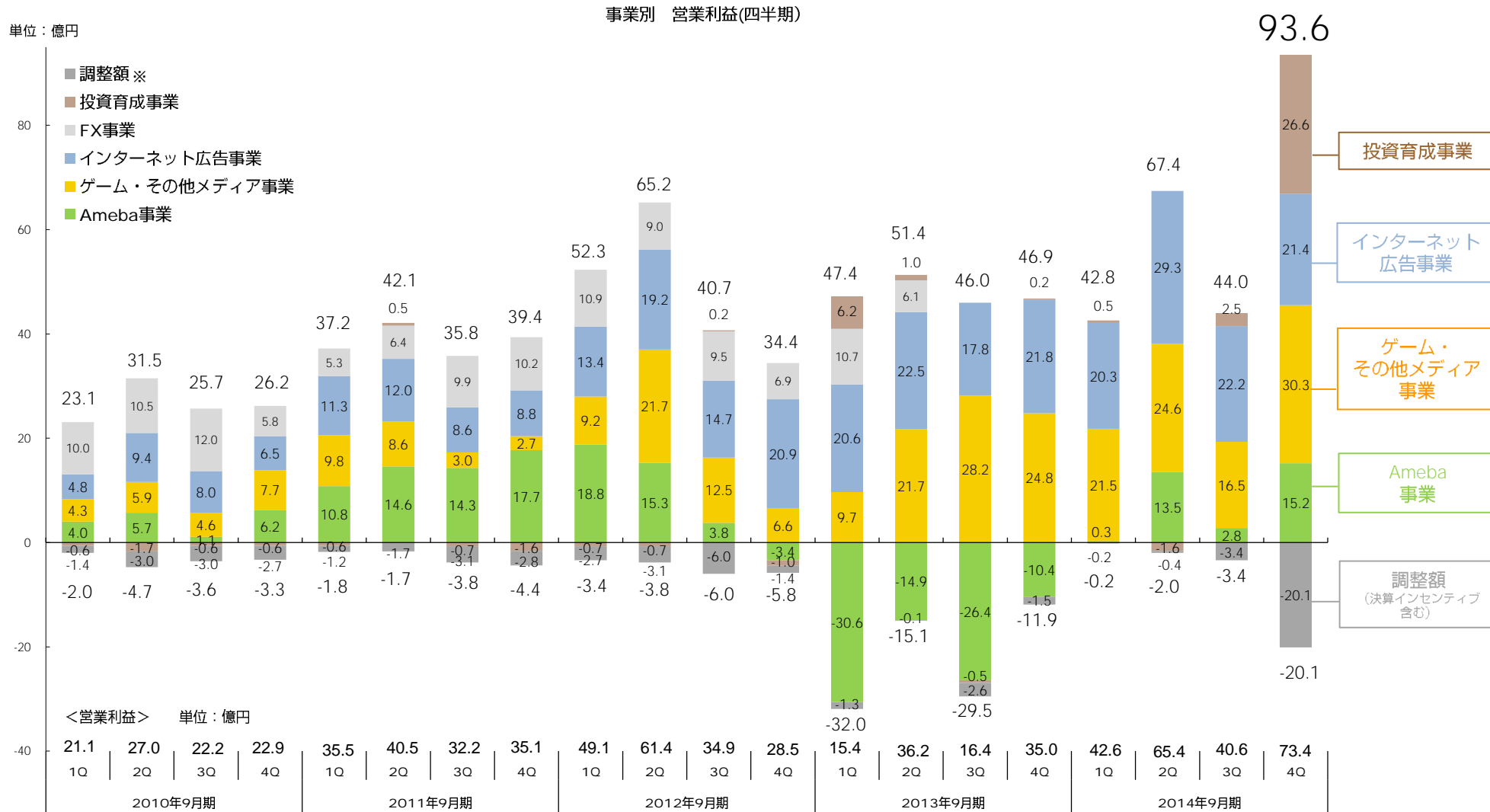




# 1 通期連結決算概要

## 事業別営業利益の推移 (四半期)

第4四半期 営業利益 73.4億円 四半期営業利益過去最高

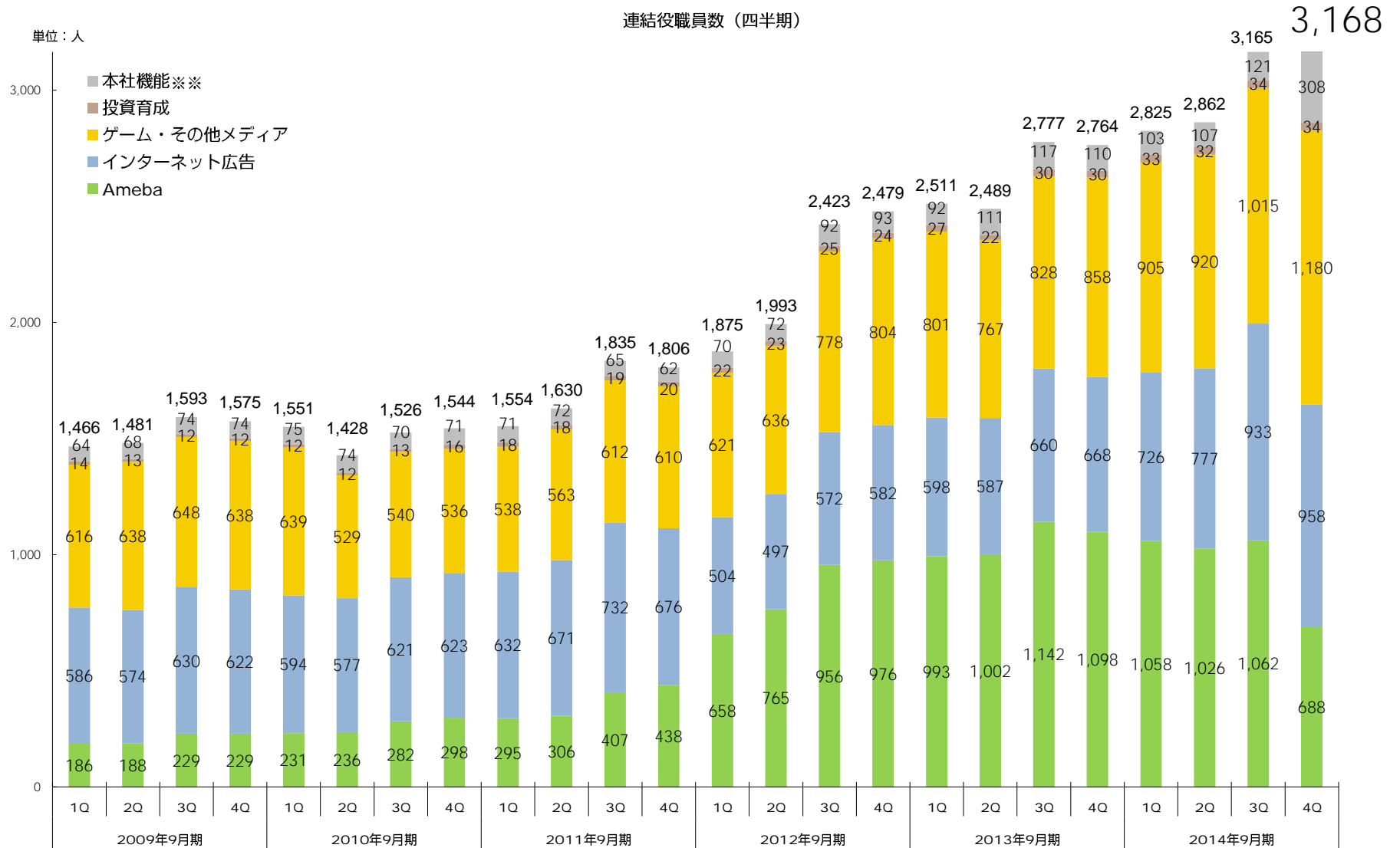


※：調整額は、事業セグメントに帰属しない全社費用等

# 1 通期連結決算概要

## 連結役員数の推移 (四半期)

Ameba事業、構造改革により▲374名減  
 →有期雇用を含めた従業員数は第3四半期1,539名から第4四半期867名へ※



※：Ameba事業単体の従業員数

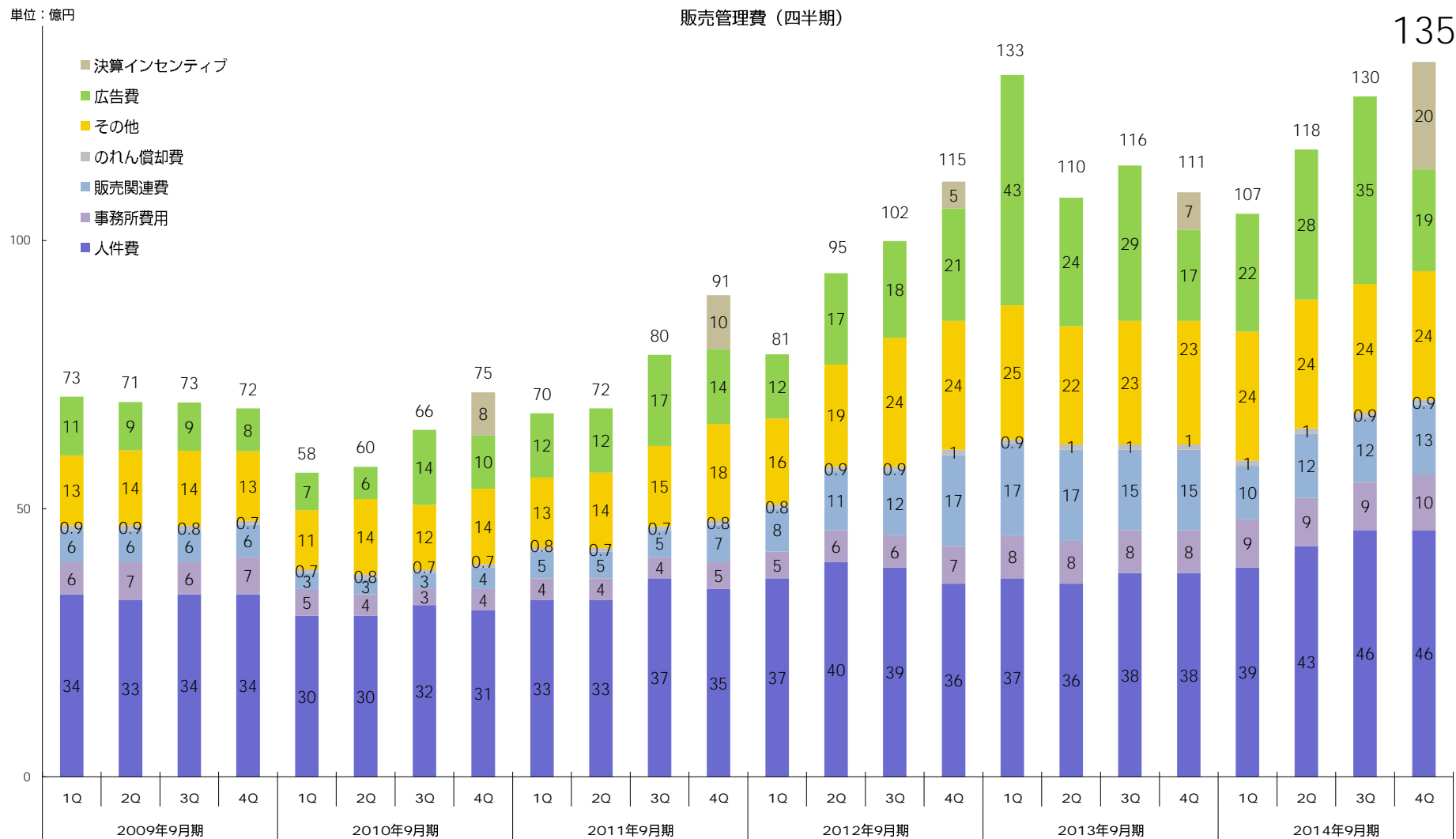
※※：本社機能には、モックテックラボ等、育成人員193名を含む

※※※：株式譲渡したBEENOS(株) (旧 株ネットプライスドットコム)、(株)VOYAGE GROUPおよびFX事業の人員数は、カウントせず

# 1 通期連結決算概要

## 販売管理費の推移（四半期）

決算インセンティブ20億円支給



# 1 通期連結決算概要

## 損益計算書

単位：百万円	2014年9月期 4Q (2014年7-9月)	2013年9月期 4Q (2013年7-9月)	前年同四半期比	2014年9月期 3Q (2014年4-6月)	直前四半期比
売上高	57,781	42,239	36.8%	51,290	12.7%
売上総利益	20,895	14,696	42.2%	17,081	22.3%
販売管理費	13,549	11,196	21.0%	13,020	4.1%
営業利益	7,345	3,500	109.9%	4,060	80.9%
営業利益率	12.7%	8.3%	+4.4points	7.9%	+4.8points
経常利益	7,370	3,480	111.8%	3,992	84.6%
特別利益	2	95	-97.9%	82	-97.6%
特別損失	900	1,285	-30.0%	※1,670	-46.1%
税金等調整前当期純利益	6,472	2,290	182.6%	2,404	169.2%
当期純利益	3,734	815	358.2%	858	335.2%

※：第3四半期特別損失：連結子会社㈱Cygamesの持分変動損11億円

## 貸借対照表

単位：百万円	2014年9月末	2013年9月末	前期比	2014年6月末	直前四半期比
流動資産	73,605	60,916	20.8%	60,131	22.4%
現預金	31,446	28,455	10.5%	21,937	43.3%
固定資産	26,939	20,509	31.4%	25,406	6.0%
総資産	100,545	81,425	23.5%	85,538	17.5%
流動負債	36,329	29,861	21.7%	27,537	31.9%
(未払法人税)	4,604	6,971	-34.0%	1,320	248.8%
固定負債	1,040	976	6.6%	1,004	3.6%
純資産	63,175	50,587	24.9%	56,996	10.8%

# 1 通期連結決算概要

**配当** 東証一部上場により、記念配当予定※

	期末	年間	配当総額
前回予想 (2013年10月31日発表)	40円	40円	24億円
<b>今回修正予想 (2014年9月期)</b>	<b>60円</b> (普通配当 40円) (記念配当 20円)	<b>60円</b> (普通配当 40円) (記念配当 20円)	<b>37億円</b>
前期実績 <sup>※※</sup> (2013年9月期)	35円	35円	21億円

※：2014年9月期の配当額は、2014年12月12日開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定  
※※：2013年10月1日から売買単位を100株に変更、配当額を現在の基準に調整し記載

# 2015年9月期 業績見通し

旧セグメント (2014年9月期)

Ameba事業

インターネット  
広告事業

ゲーム・  
その他メディア事業

投資育成事業

新セグメント (2015年9月期)

Ameba事業

インターネット  
広告事業

ゲーム事業

投資育成事業

メディア・その他  
事業





新体制「CA8（取締役）8名」



連結売上高 (通期)

連結売上高 2,400億円 (前期比 16.9%増)

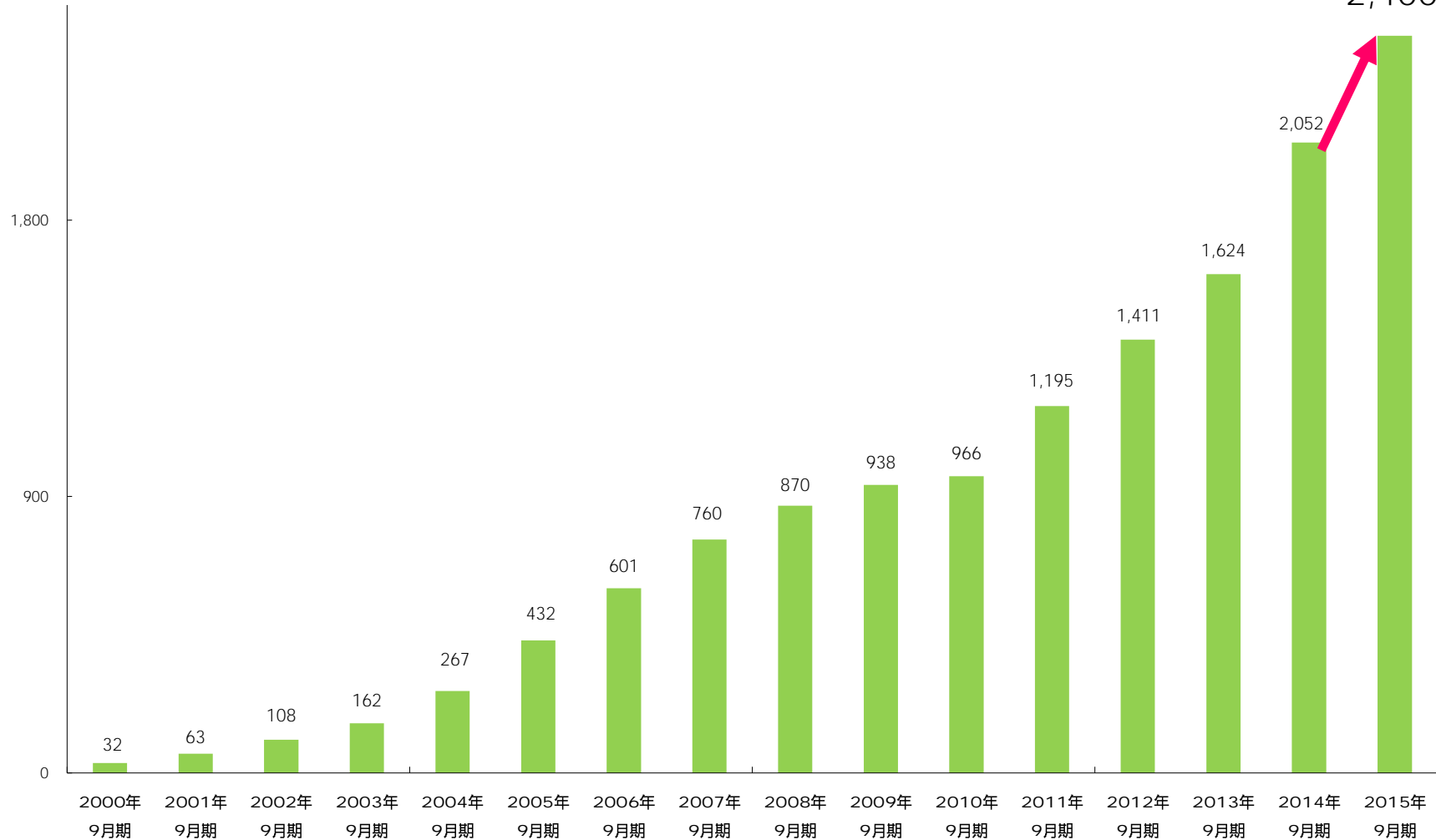
単位：億円

連結売上高 (通期)

見通し

2,400

2,052



(業績見通し)

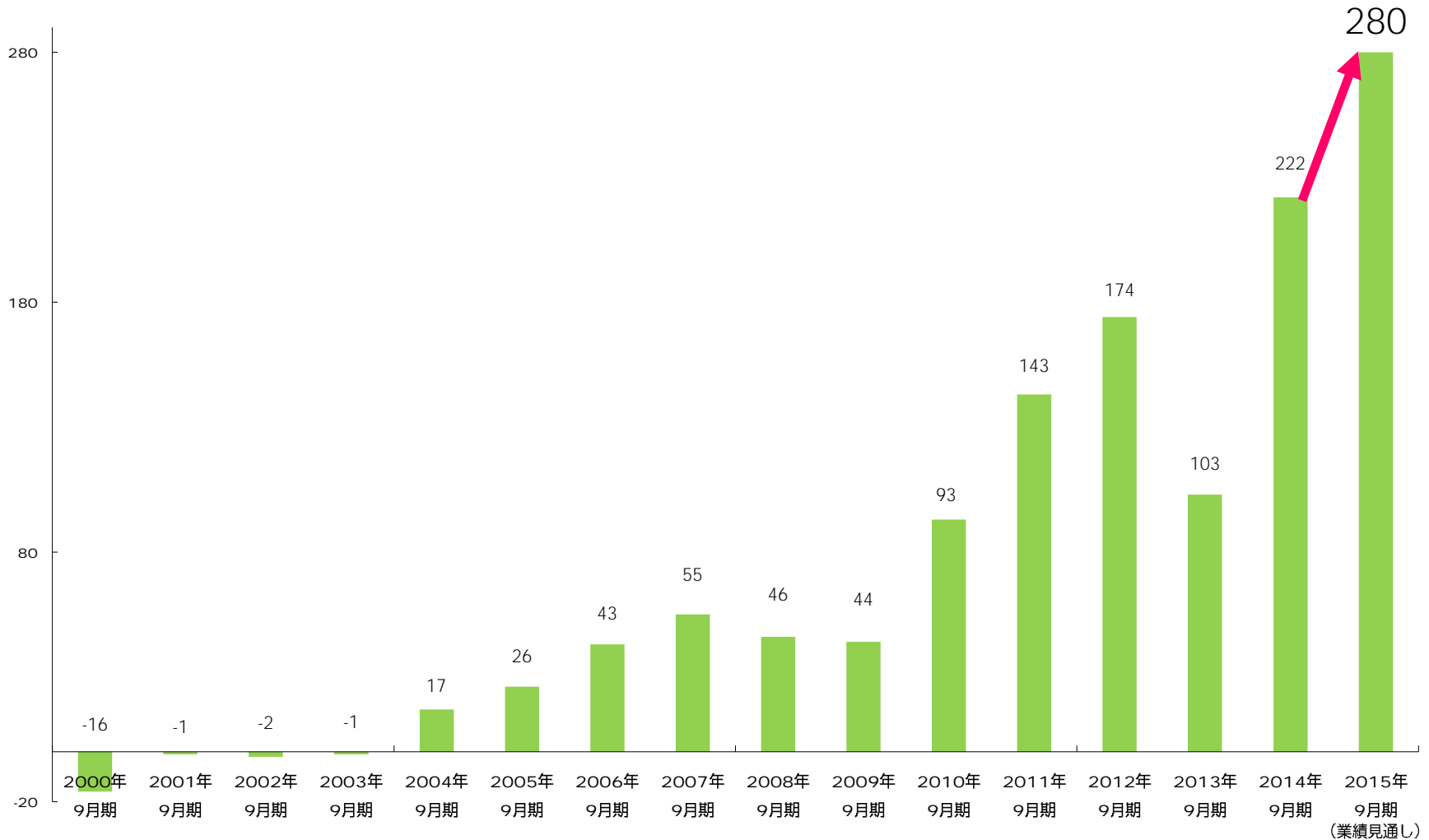
連結営業利益 (通期)

連結営業利益 280億円 (前期比 26.0%増)

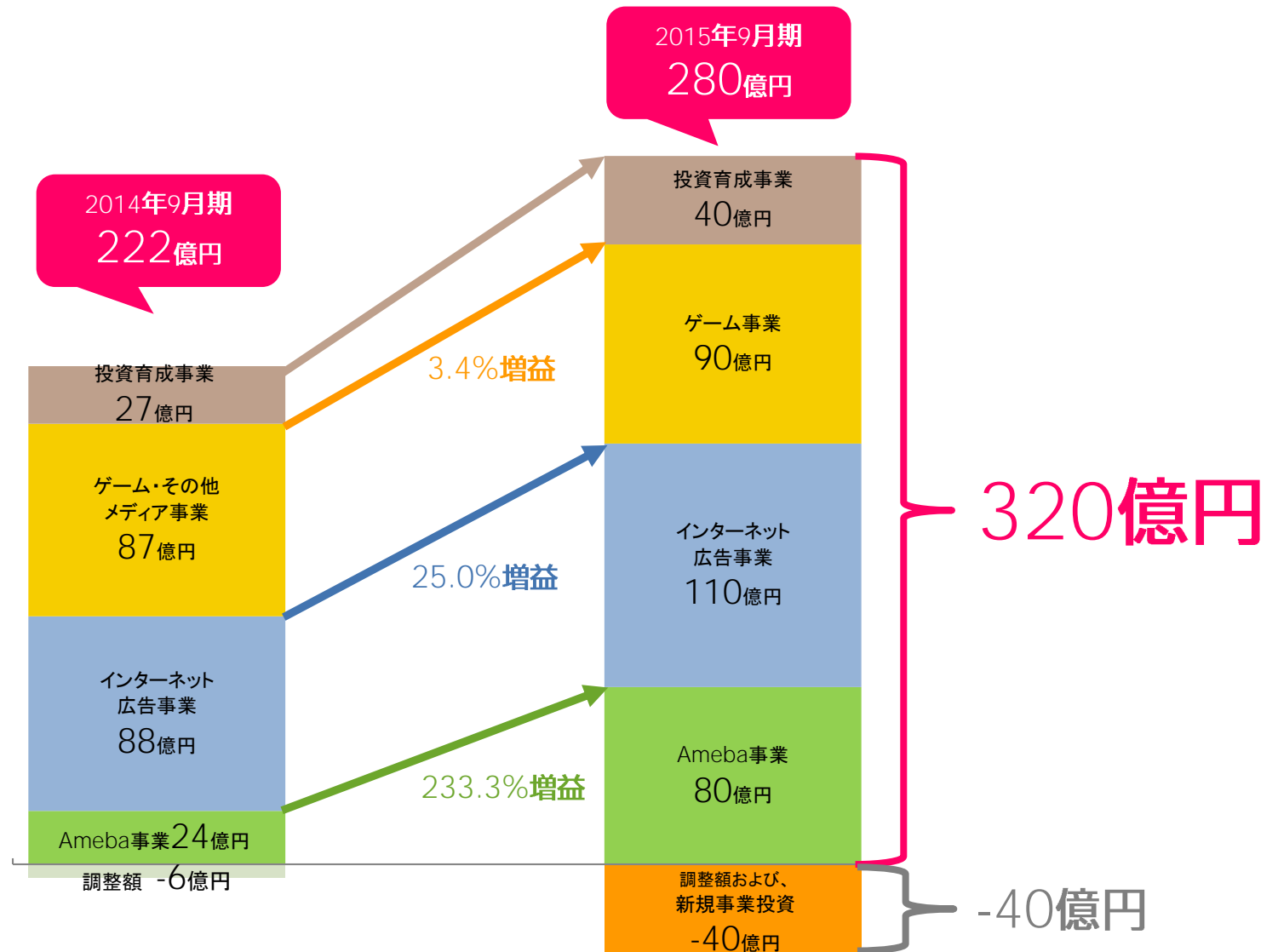
単位：億円

連結営業利益 (通期)

見通し



## 連結営業利益の内訳 (通期)

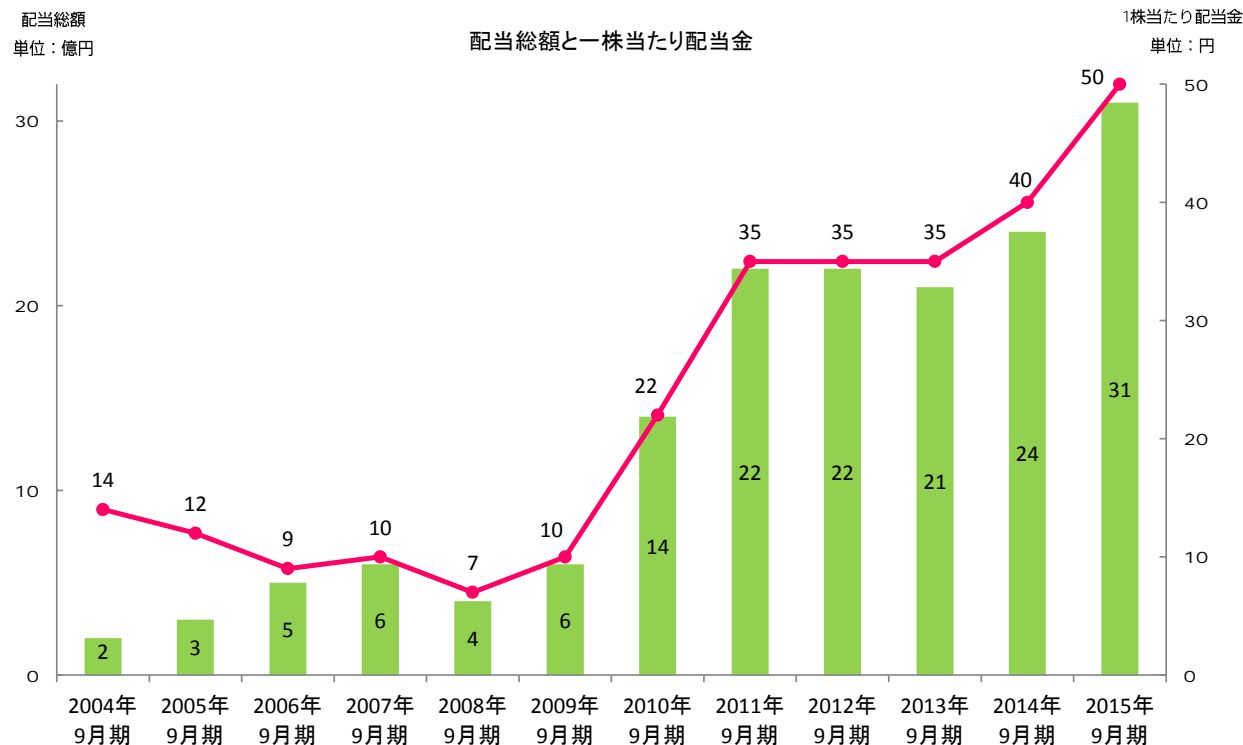


※：調整額は、事業セグメントに帰属しない全社費用等

## 配当予想

前期比 増配率25.0%、配当性向 22.3%

単位：円	1株当たり配当予想	増配率（前期比）	配当総額
2015年9月期 配当予想	50	※ 25.0%	31億円
2014年9月期 配当額**	40	14.3%	24億円
2013年9月期 配当額	35	0%	21億円



※：記念配当の20円は含まず

※※：2014年9月期の配当額は、2014年12月12日開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定

※※※：2013年10月1日から売買単位を100株に変更、配当額を現在の基準に調整し記載

# インターネット広告事業

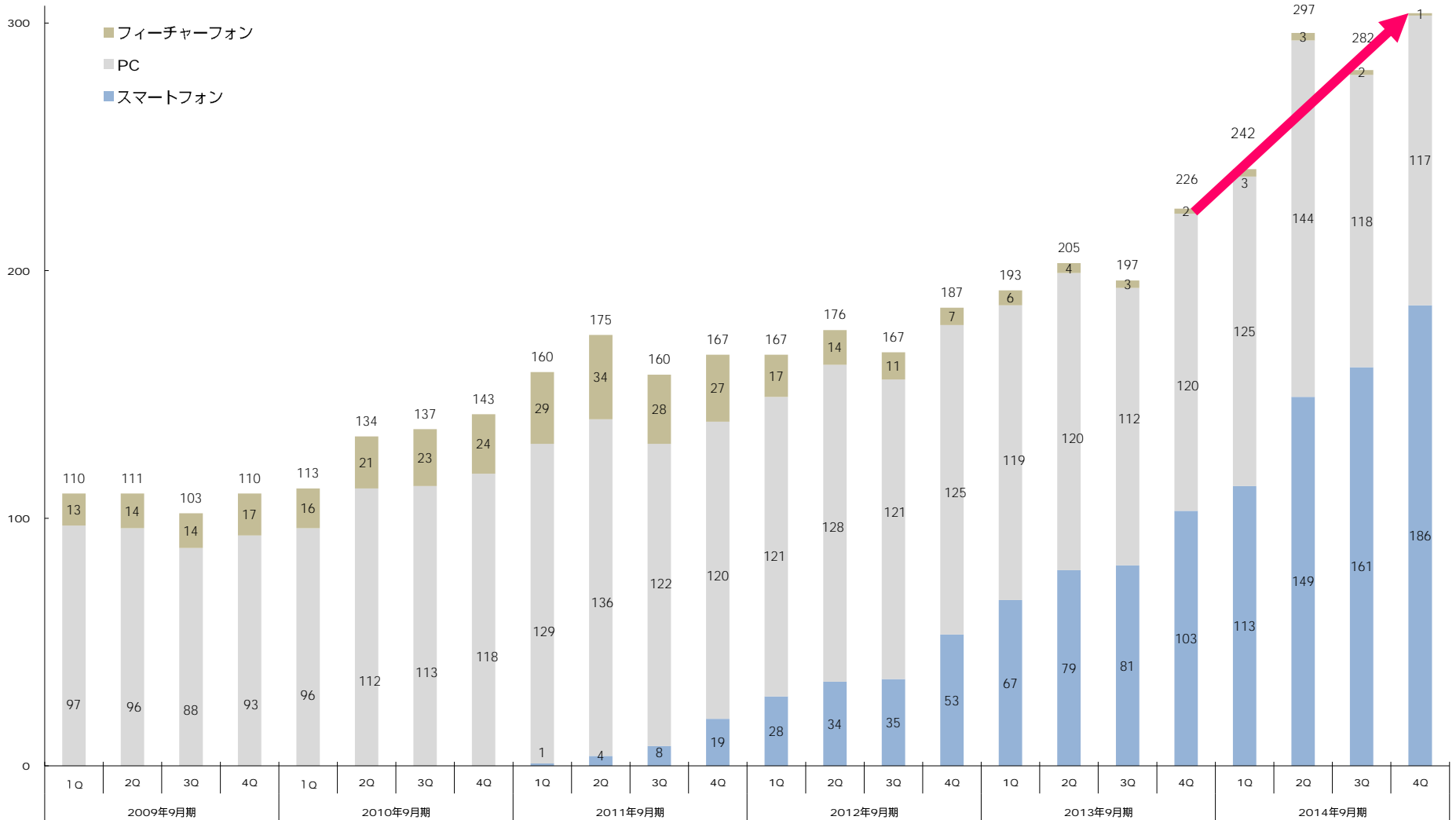
# 3 インターネット広告事業

売上高 (四半期)

売上高 305億円 (前年同四半期比 35.1%増)  
高い増収率を継続

単位：億円

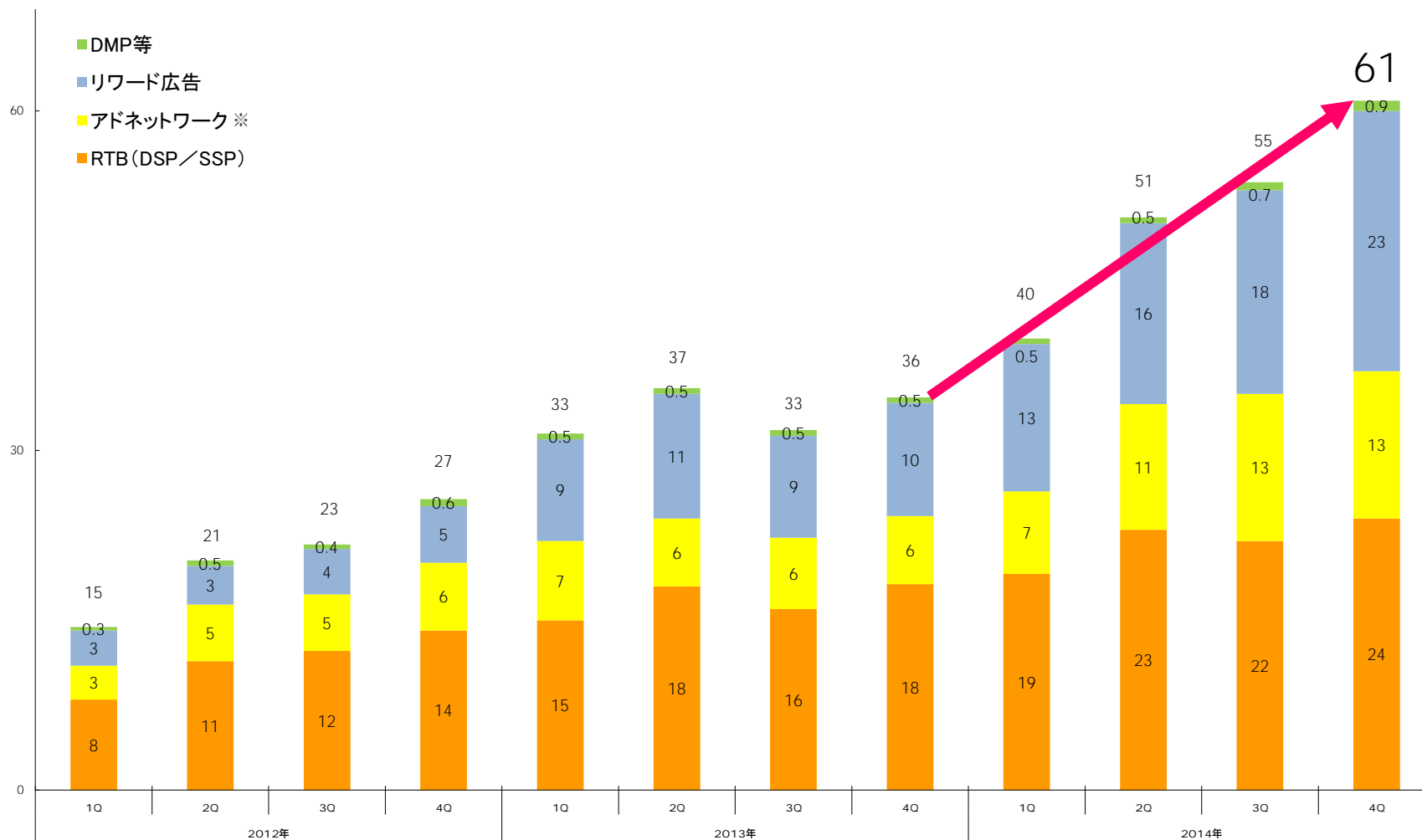
インターネット広告事業売上高 (四半期)



## アドテクノロジー事業 売上高 61億円 (前年同四半期比 70.2%増)

単位：億円

アドテク関連売上高（四半期）



※：アドネットワークの売上高：Ameba事業のセグメントに計上している連結子会社株AMoAdを含む



# 「ゲーム・その他メディア事業」

# 4 ゲーム・その他メディア事業

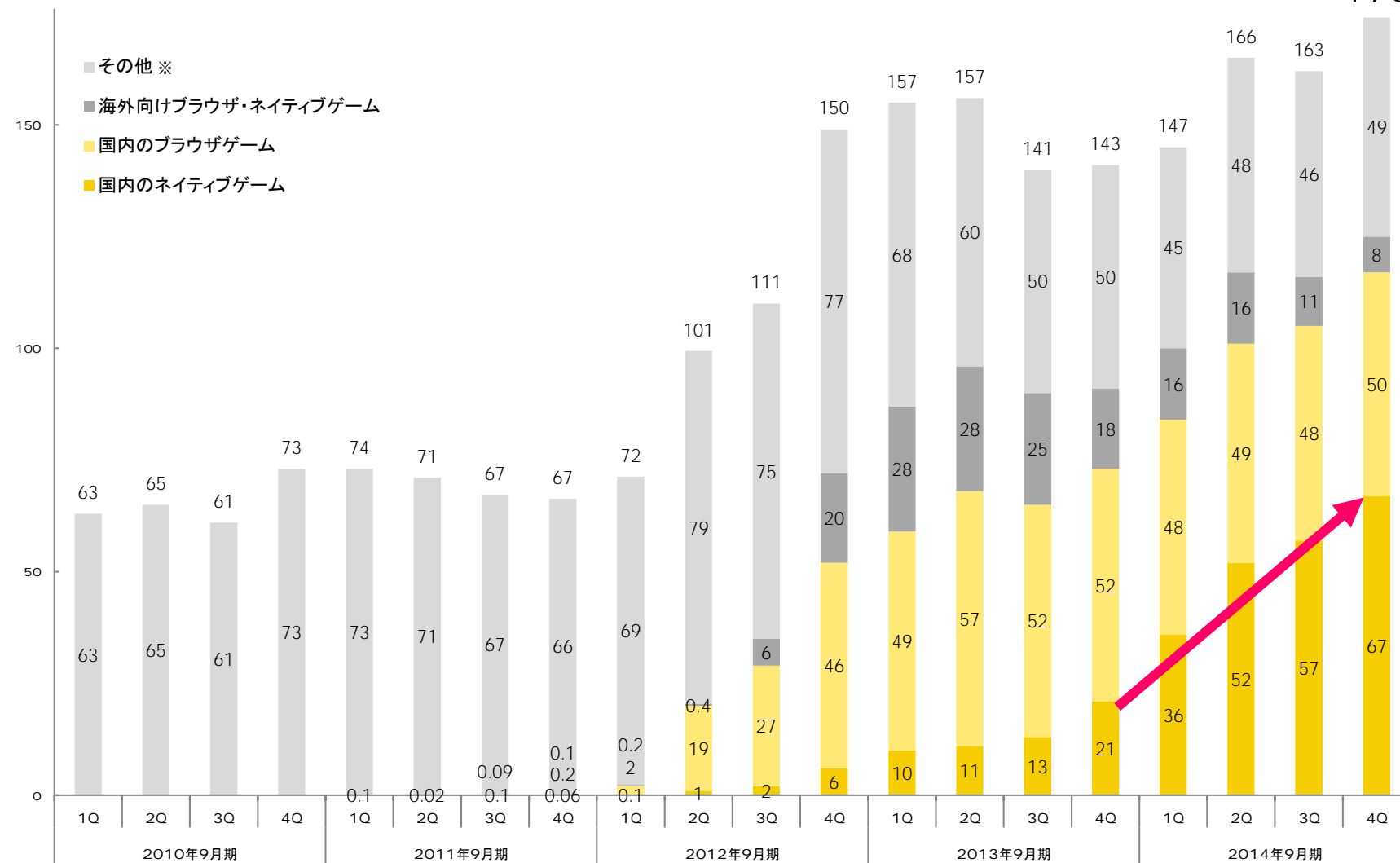
## ゲーム・その他メディア事業の売上高 (四半期)

売上高 176億円 (前年同四半期比 23.2%増)  
国内のネイティブゲームが引き続き好調

単位：億円

ゲーム・その他メディア事業売上高

176



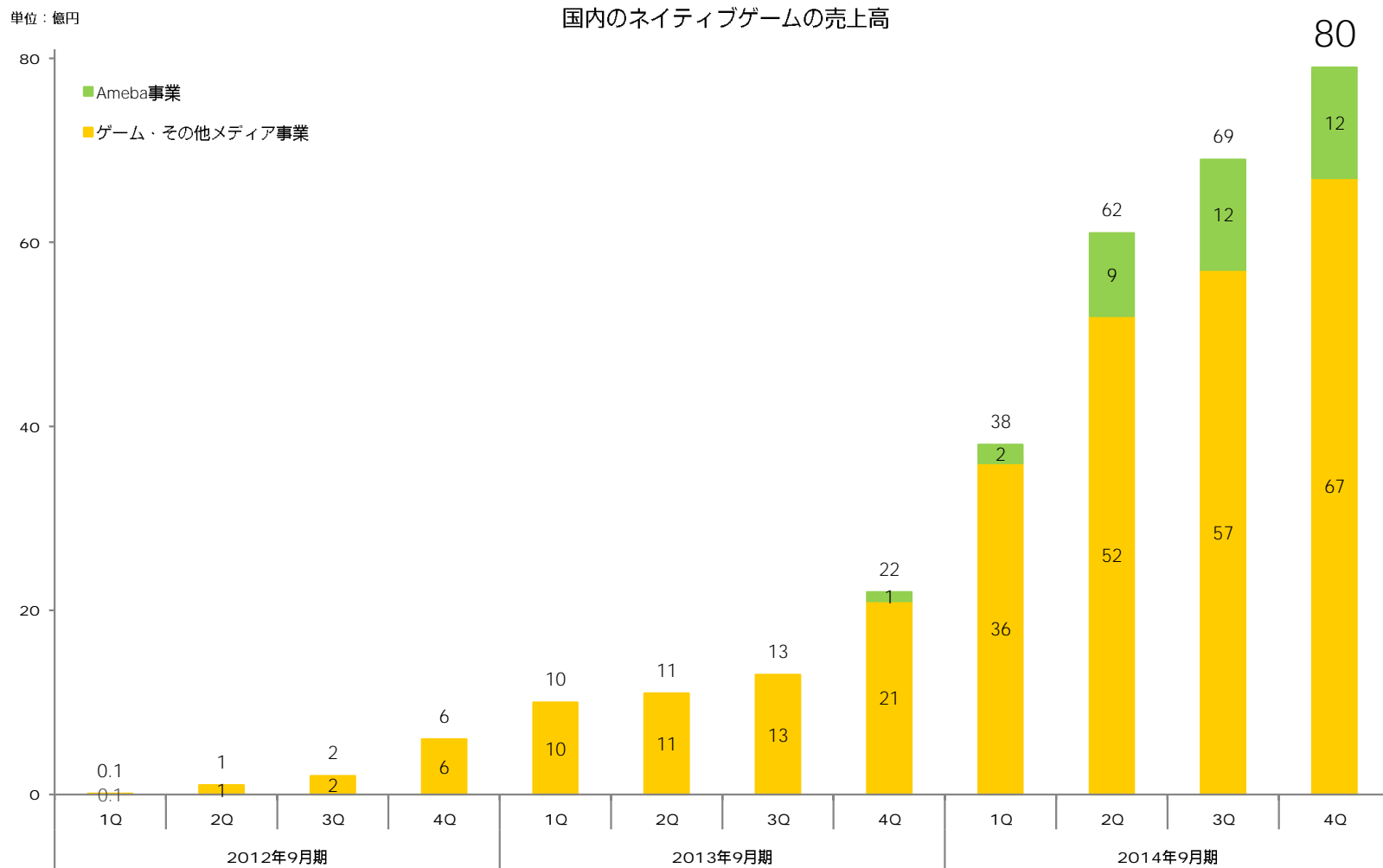
※：その他の売上高：PC・フィーチャーフォン向けのゲーム、広告収入等

# 4 ゲーム・その他メディア事業

## 国内のネイティブゲーム売上高（四半期）

売上高 80億円（前年同四半期比 3.6倍）

「戦国炎舞 -KIZNA- ※」、「グランブルーファンタジー\*\*」が好調



※：連結子会社 株式会社サムザップが2013年4月15日提供開始（App Store）、2013年7月9日提供開始（Google Play）

※※：連結子会社 株式会社Cygamesが2014年5月1日提供開始（App Store、Google Play）

## ネイティブゲーム

2014年9月期18本、7 - 9月4本提供



※：「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」は、連結子会社 株式会社Cygamesが開発し、株式会社スクウェア・エニックス社が2014年1月23日より提供開始  
©2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.

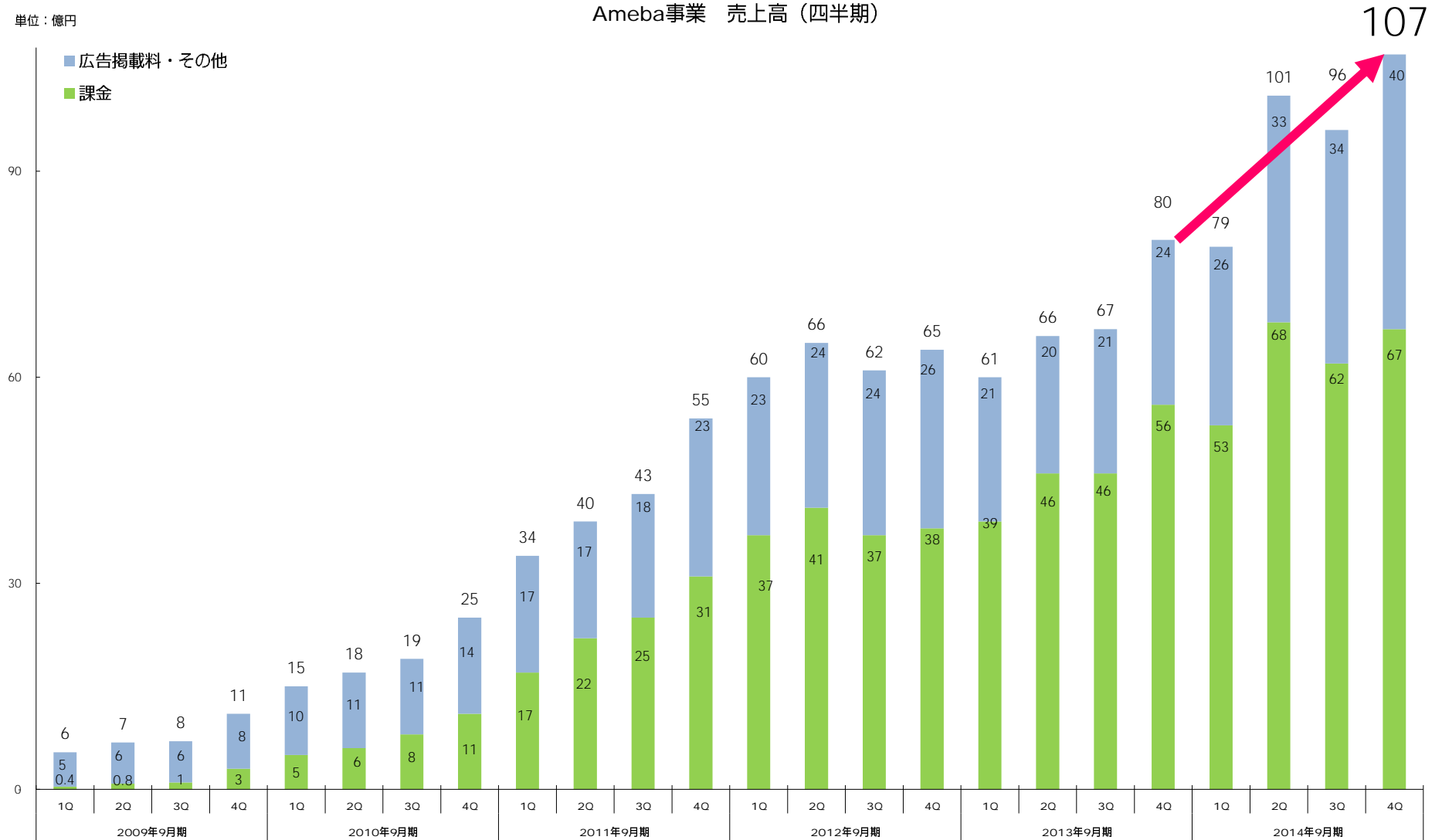
# Ameba 事業

売上高 (四半期)

売上高 107億円 (前年同四半期比 33.6%増)

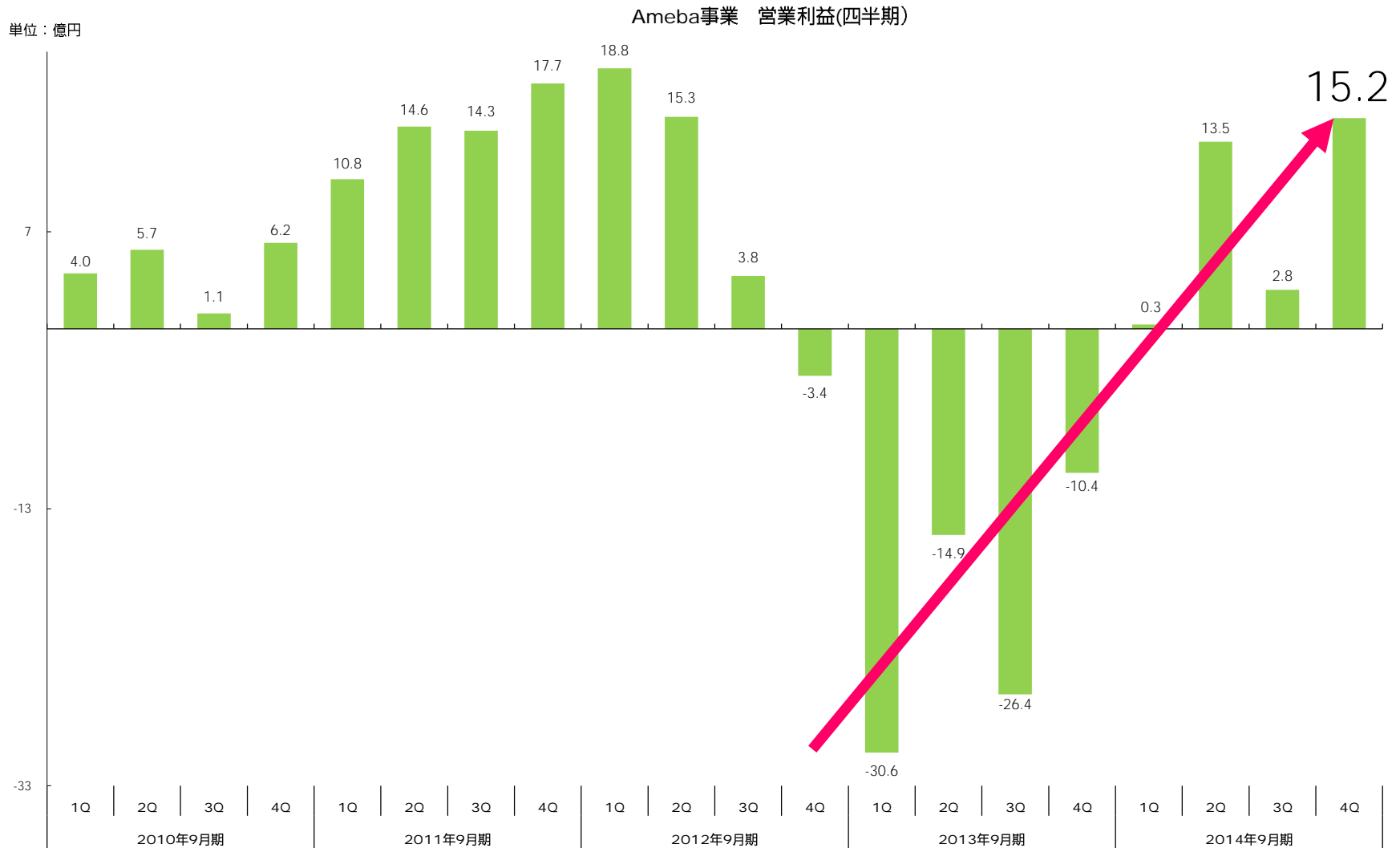
単位：億円

Ameba事業 売上高 (四半期)



## 営業利益 (四半期)

四半期営業利益 15.2億円、9月単月営業利益 7.2億円



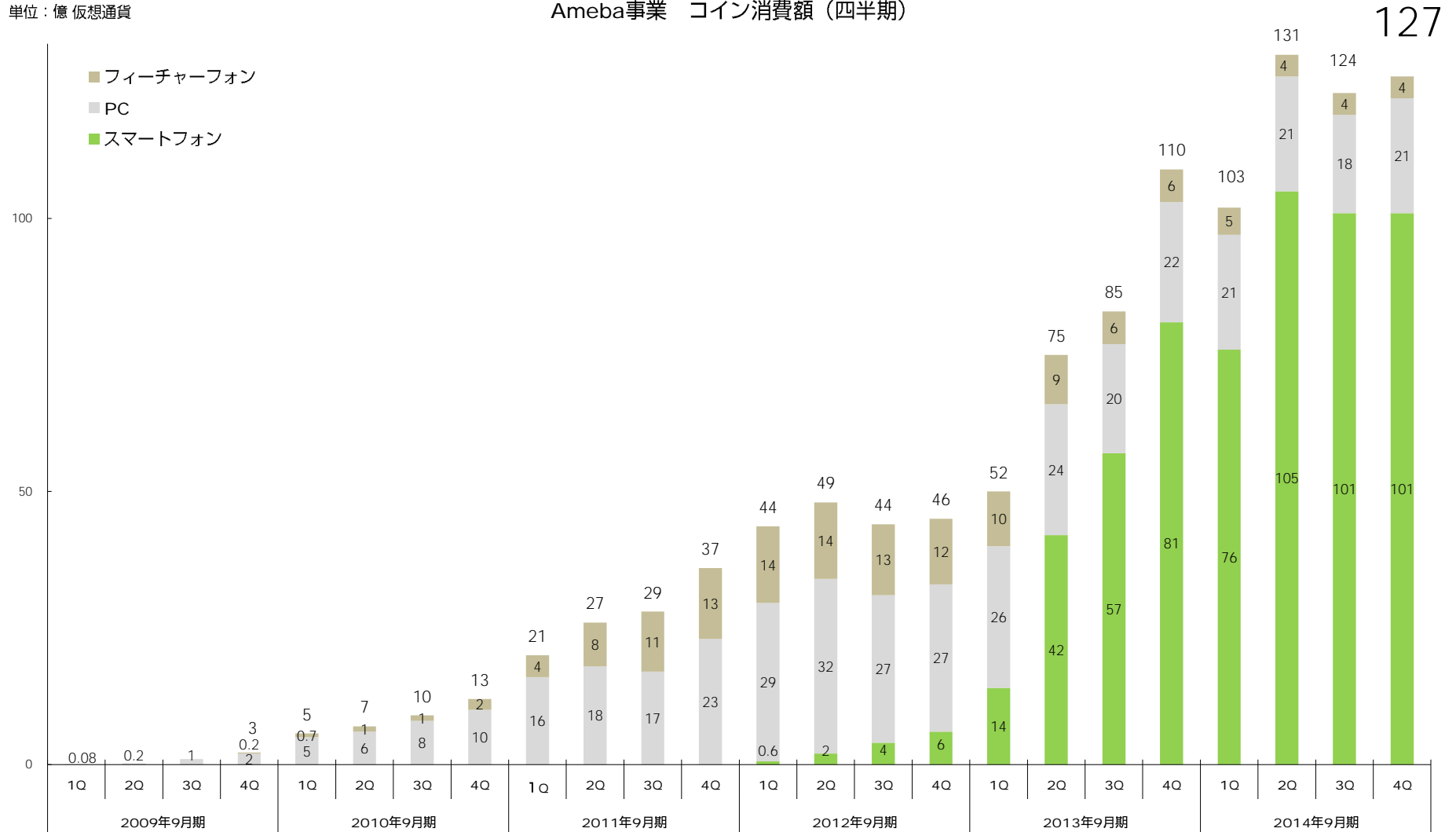
※：Ameba事業の営業利益に決算インセンティブ含まず

## 「Ameba」課金事業のコイン消費額

コイン消費額 127億 (前年同四半期比 15.1%増)

単位：億 仮想通貨

Ameba事業 コイン消費額（四半期）





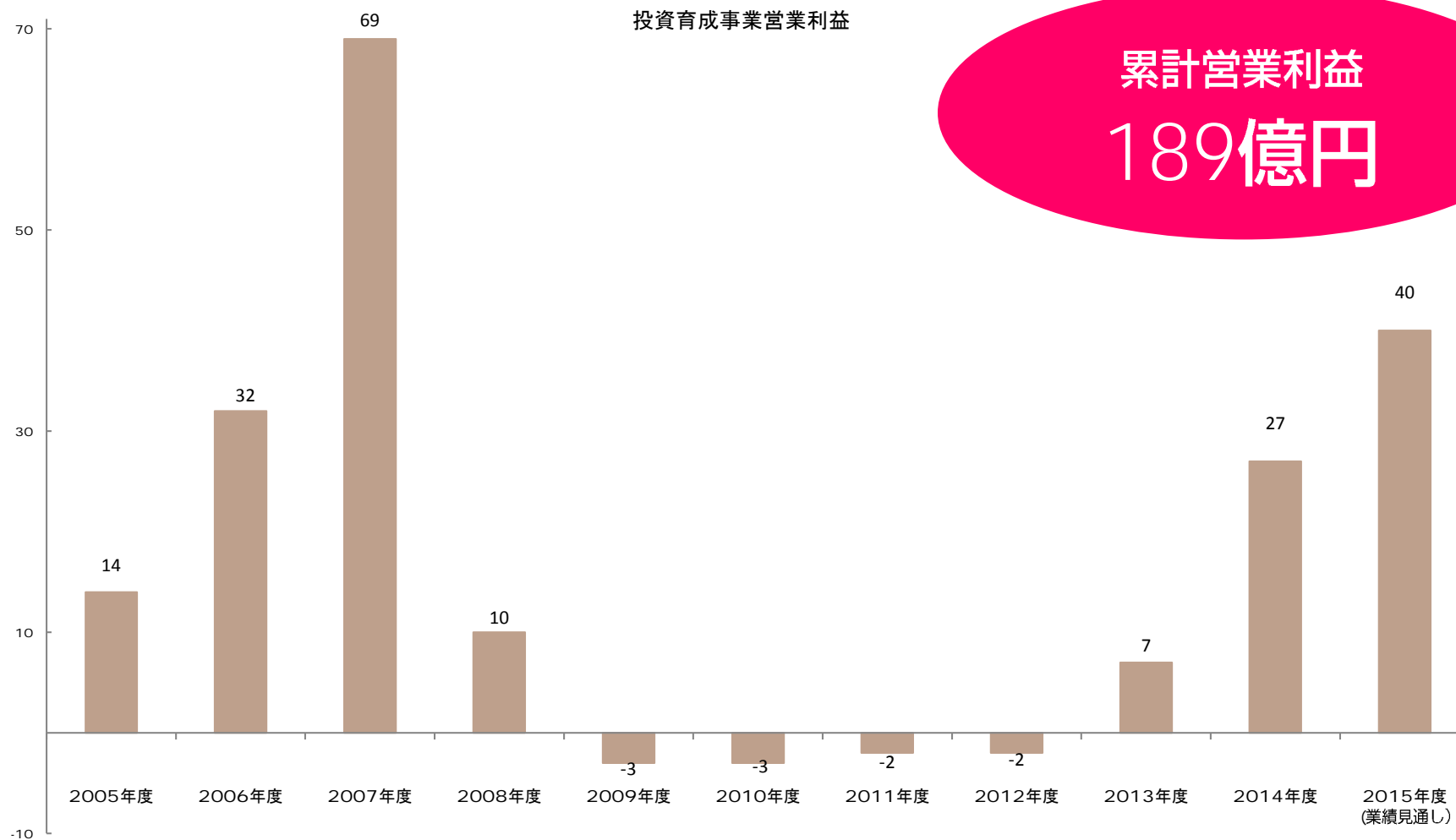
## 投資育成事業

# 6 投資育成事業

## 営業利益（年度）

2014年10月、Daum Communications Corp.（旧Kakao Corp.）の株式を売却  
2015年9月期の営業利益に約42億円を計上予定

単位：億円



## IPOした投資先

IPO市場が活況の中、続々投資先が上場

上場日	IPOした投資先	
2014	<b>NEW</b> 10月22日	株式会社セレス (株)セレス
	<b>NEW</b> 10月1日	Daum Communications Corp. ※
	<b>NEW</b> 9月17日	株式会社ロックオン (株)ロックオン
	7月 2日	VOYAGE GROUP (株)VOYAGE GROUP
	6月27日	レアジョブ委員会 (株)レアジョブ ※※
2013	12月11日	(株)オウチーノ
	7月10日	(株)フォトクリエイト
	6月 4日	sunfun Info Co.,Ltd
2012	10月19日	(株)トレンダーズ
	9月28日	(株)メディアフラッグ
	3月27日	(株)ベクトル

上場日	IPOした投資先	
2011	8月17日	土豆网 Youku.com (株)Youku Tudou, Inc.
2010	3月 3日	アニコムホールディングス(株)
2008	4月18日	宇峻奥刃 (株)UserJoy Technology Co.,Ltd.
2007	12月26日	(株)トレジャー・ファクトリー
	11月20日	シナジーマーケティング(株)
	8月 2日	(株)フルスピード
	2月28日	(株)マーベラスAQL
	2月14日	クルーズ(株)
2006	9月19日	(株)インタースペース
	9月14日	(株)ミクシィ
	6月22日	(株)オウケイウェイヴ
	2月 9日	(株)ドリコム

※：2014年10月1日にDaum Communications Corp. はKakao Corp. と合併  
 ※※：(株)レアジョブは、連結子会社(株)サイバーエージェント・ベンチャーズが運営するファンドにて保有  
 ※※※：2014年9月30日時点での投資先社数：149社、営業投資有価証券残高：95億円

## 強化事業

## コミュニティ事業



## 総括

2015年9月期

## 既存の3本柱を伸ばしながら、次の成長分野でヒットを生み出す

### Ameba事業

- 構造改革を完了し、新たな成長フェーズへ
- 営業利益 前期24億円→今期80億円を目指す

### インターネット 広告事業

- 運用力を強みに、圧倒的ナンバーワンへ
- アドテク事業を拡大

### ゲーム事業

- 子会社ごとの強みを活かし、ゲーム市場のシェア拡大
- ネイティブゲームの新たなヒットを狙う

### メディア・その他事業

- エンターテインメント、コミュニティ分野を強化