



CA CyberAgent®

2Q FY2016 Presentation Material

from Jan. 2016 to Mar. 2016

- 1. 四半期決算**
- 2. 2016年度 業績見通し**
- 3. インターネット広告事業**
- 4. ゲーム事業**
- 5. メディア事業**
- 6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）**
- 7. 総括**

四半期

2016年1月～3月

1. 四半期決算

[ハイライト] FY2016 2Q

連結業績

過去最高の売上高を更新

売上高：	746億円	YonY	23.3%増
営業利益：	112億円	YonY	37.3%増

メディア事業

4月11日「AbemaTV」開局

売上高：	53億円		
営業利益：	0.3億円	(内先行投資額	6.8億円)

広告事業

市場成長を超える高い増収率

売上高：	423億円	YonY	20.5%増
営業利益：	41億円	YonY	10.5%増

ゲーム事業

12月の需要期の反動と自主規制により減収

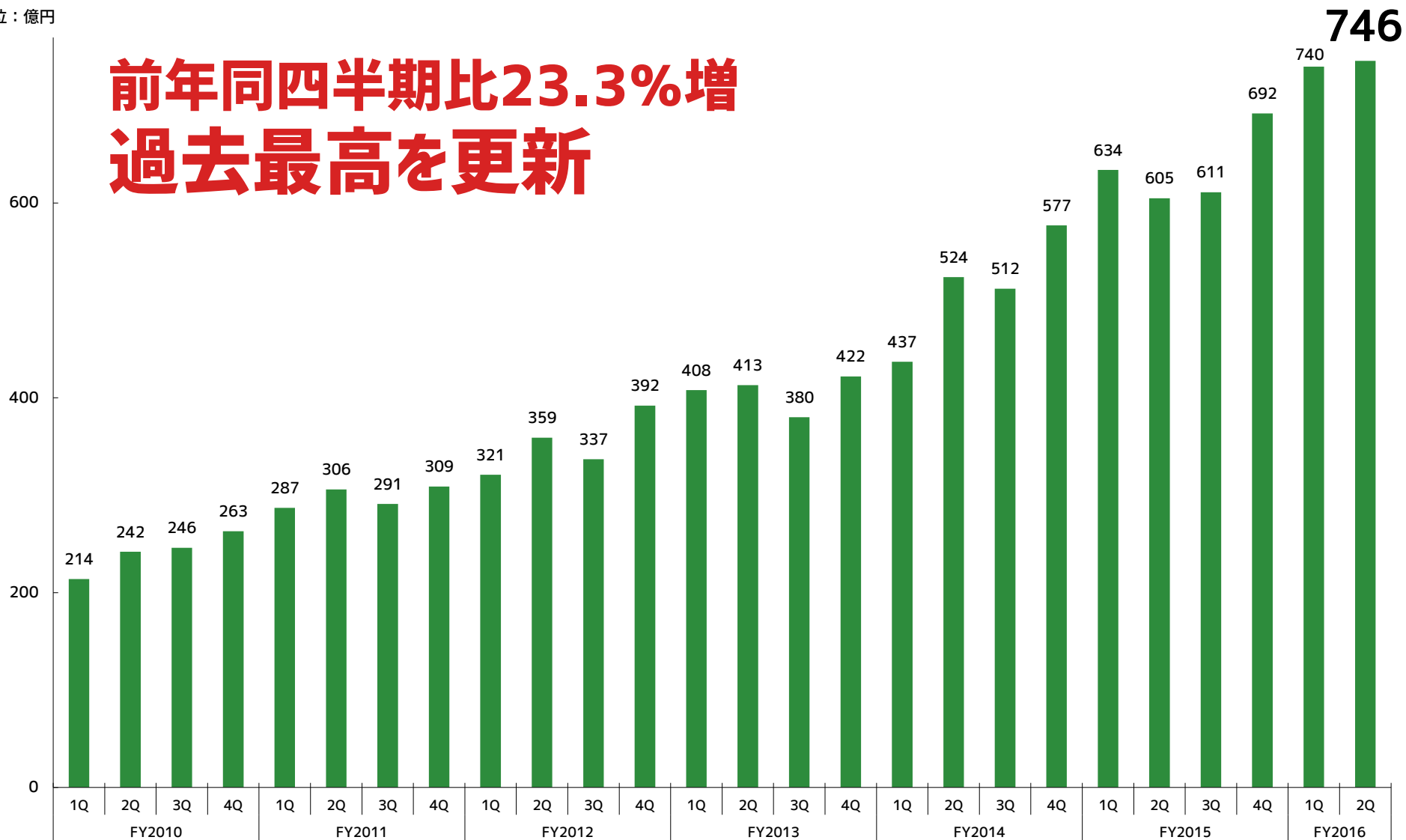
売上高：	276億円	YonY	35.4%増	(QonQ 7.0%減)
営業利益：	69億円	YonY	50.6%増	(QonQ 21.5%減)

1. 四半期決算

[連結売上高の推移]

単位：億円

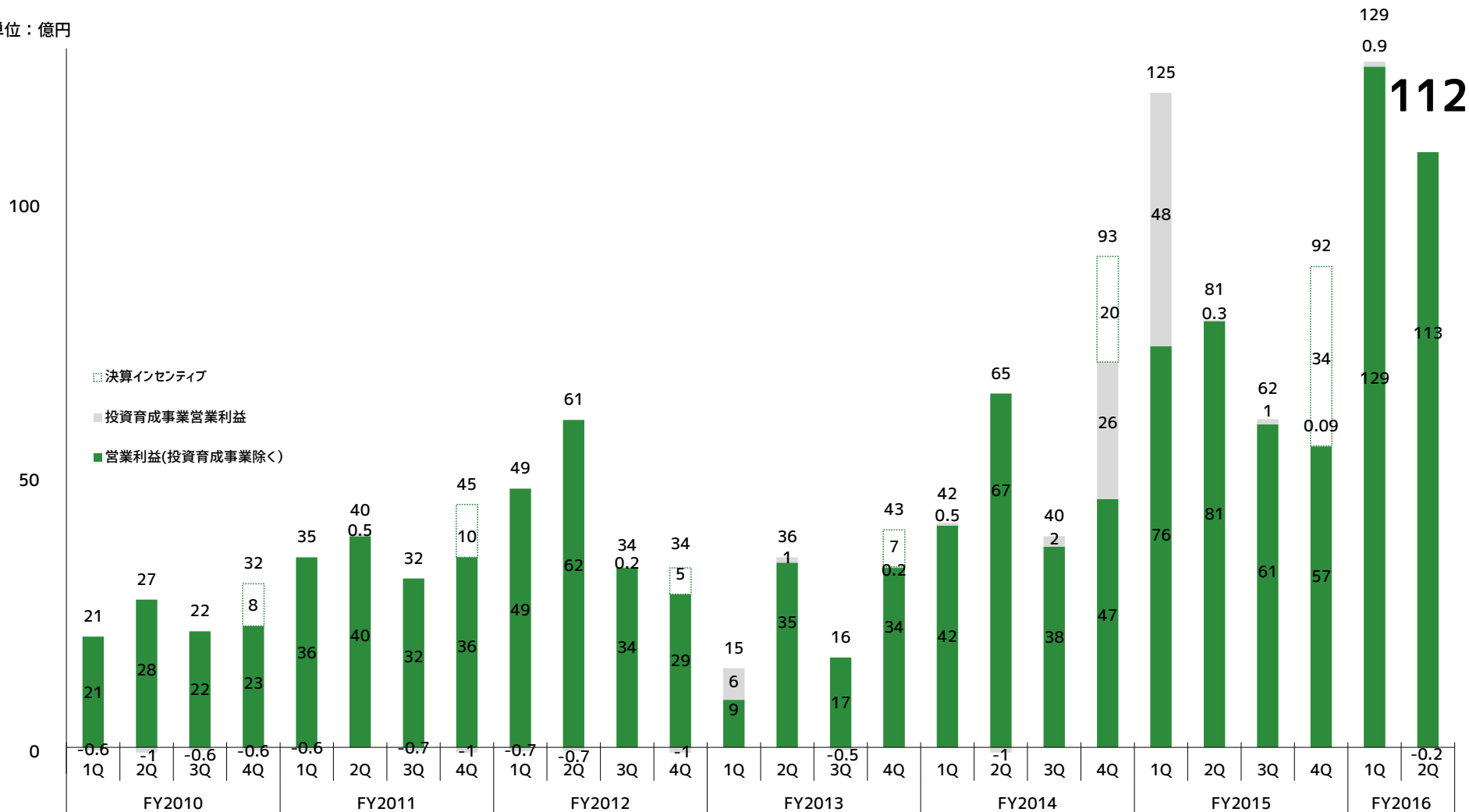
前年同四半期比23.3%増
過去最高を更新



1. 四半期決算

[連結営業利益の推移] 2Q **112**億円 (YonY**37.3%**増)

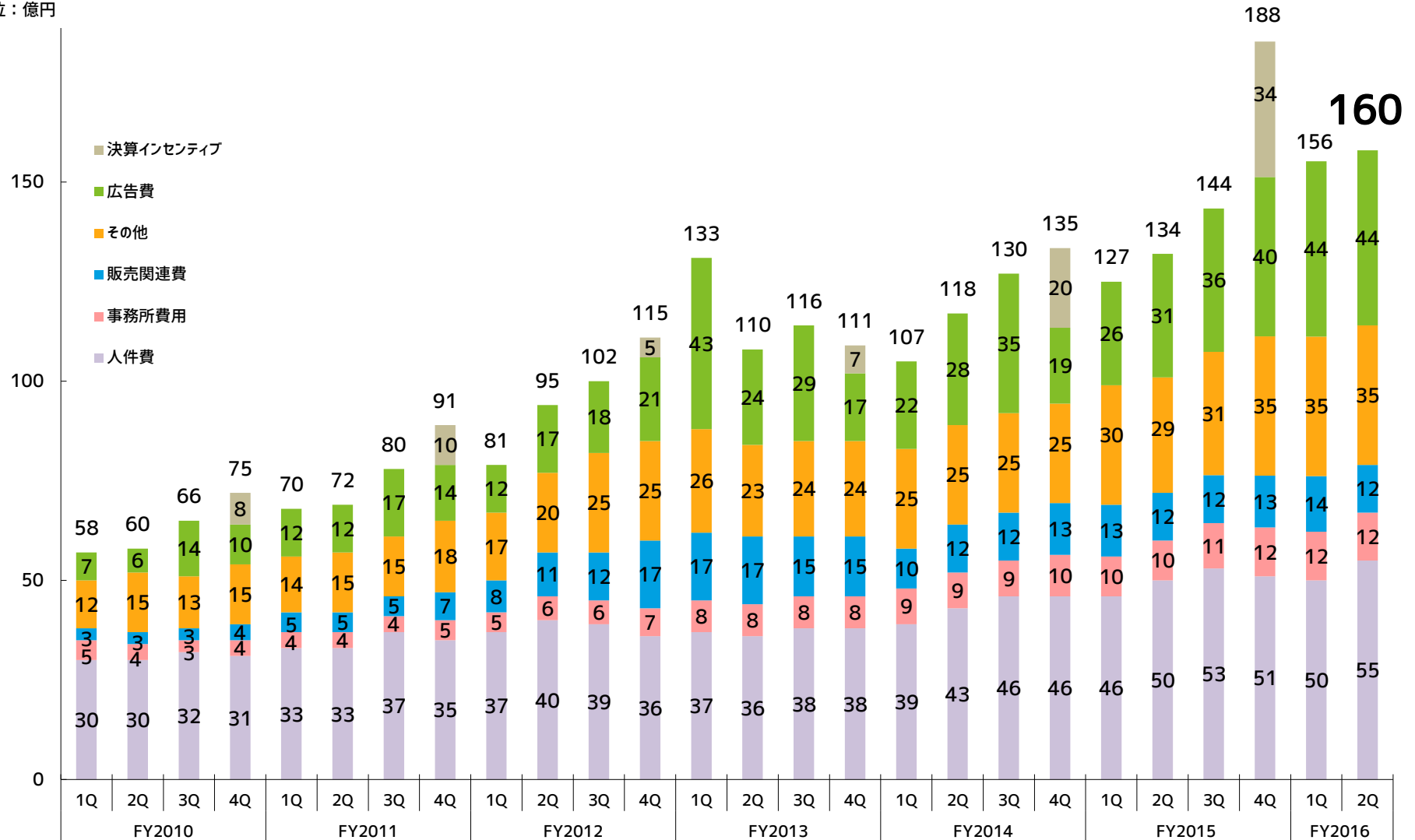
単位：億円



1. 四半期決算

[販管費の推移]

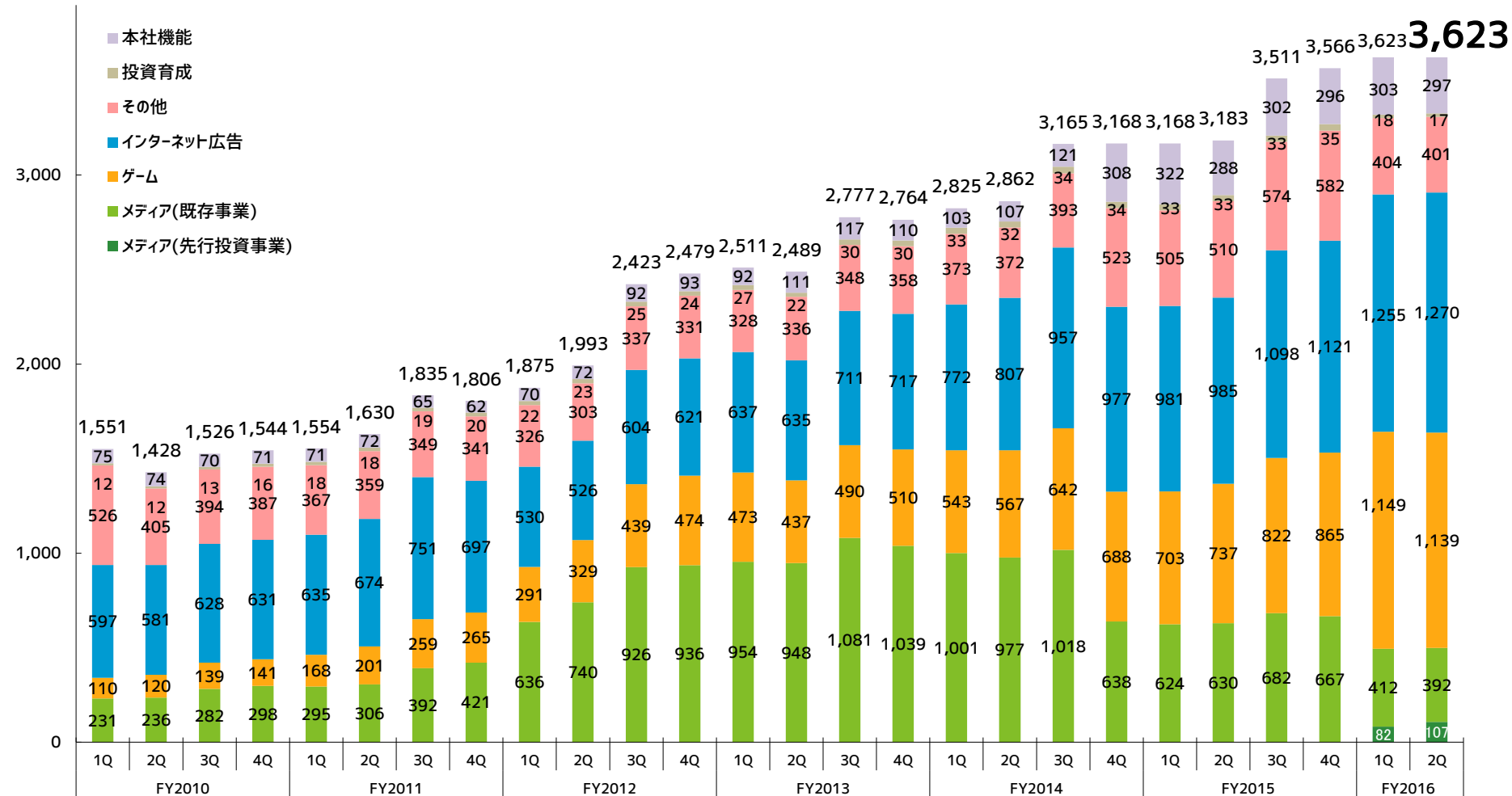
単位：億円



1. 四半期決算

[連結役職員数の推移] 2016年4月、新入社員244名入社

単位：人



※：2016年9月期より、メディア事業の役職員数をメディア(既存事業)とメディア(先行投資事業)に分けて記載

1. 四半期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2016 2Q 2016年1-3月	FY2015 2Q 2015年1-3月	YoY	FY2016 1Q 2015年10-12月	QonQ
売上高	74,609	60,510	23.3%	74,030	0.8%
売上総利益	27,344	21,615	26.5%	28,676	-4.6%
販売管理費	16,090	13,421	19.9%	15,690	2.6%
営業利益	11,253	8,193	37.3%	12,986	-13.3%
営業利益率	15.1%	13.5%	1.5points	17.5%	-2.5points
経常利益	10,923	8,323	31.2%	12,814	-14.8%
特別利益	1,072	199	437.2%	703	52.4%
特別損失	1,647	1,386	18.9%	1,344	22.5%
税金等調整前当期純利益	10,348	7,137	45.0%	12,173	-15.0%
当期純利益	5,344	3,508	52.3%	5,913	-9.6%

1. 四半期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2016年3月末	2015年3月末	前年同四半期比	2015年12月末	直前四半期比
流動資産	95,776	77,610	23.4%	85,143	12.5%
現預金	39,432	30,605	28.8%	25,172	56.6%
固定資産	39,135	35,593	10.0%	37,856	3.4%
総資産	134,911	113,203	19.2%	123,000	9.7%
流動負債	48,375	38,925	24.3%	42,321	14.3%
(未払法人税等)	7,777	7,515	3.5%	2,634	195.2%
固定負債	1,769	1,278	38.3%	1,749	1.1%
純資産	84,766	72,999	16.1%	78,929	7.4%

2016年度 業績見通し

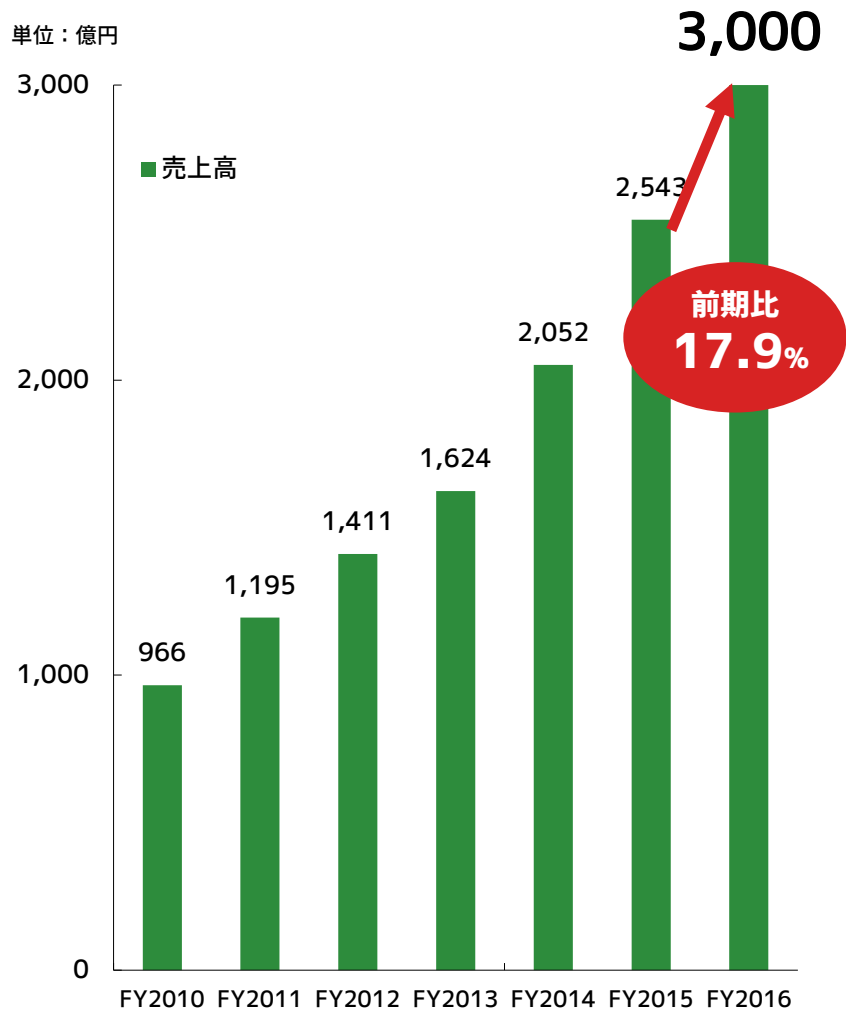
2015年10月～2016年9月

2. 2016年度 業績見通し

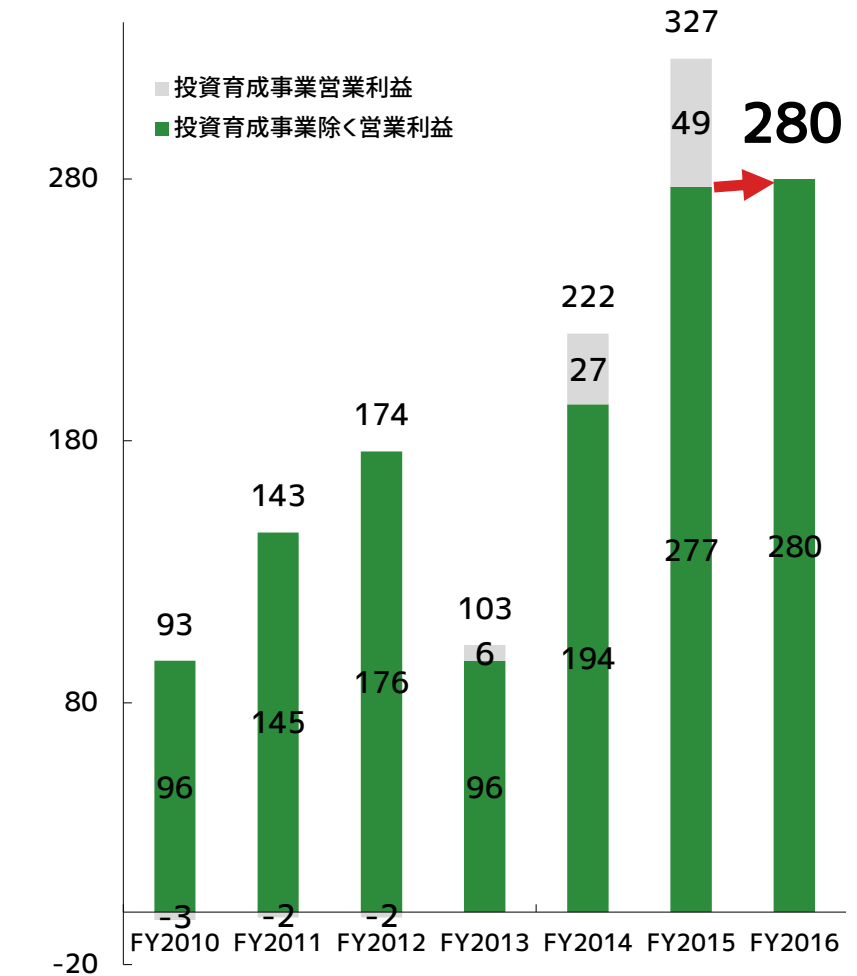
[連結売上高] 3,000億円

[連結営業利益] 280億円

単位：億円

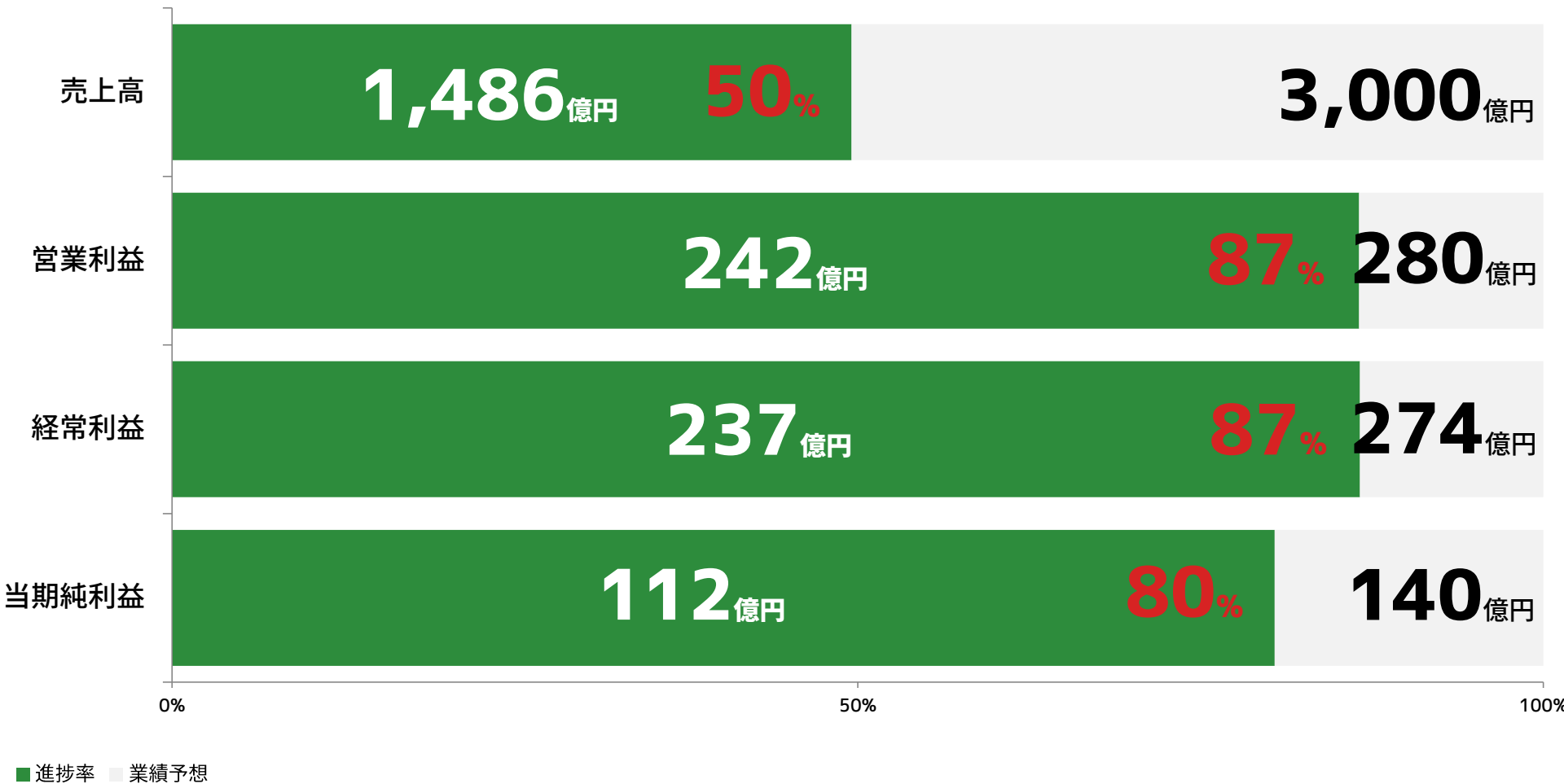


単位：億円



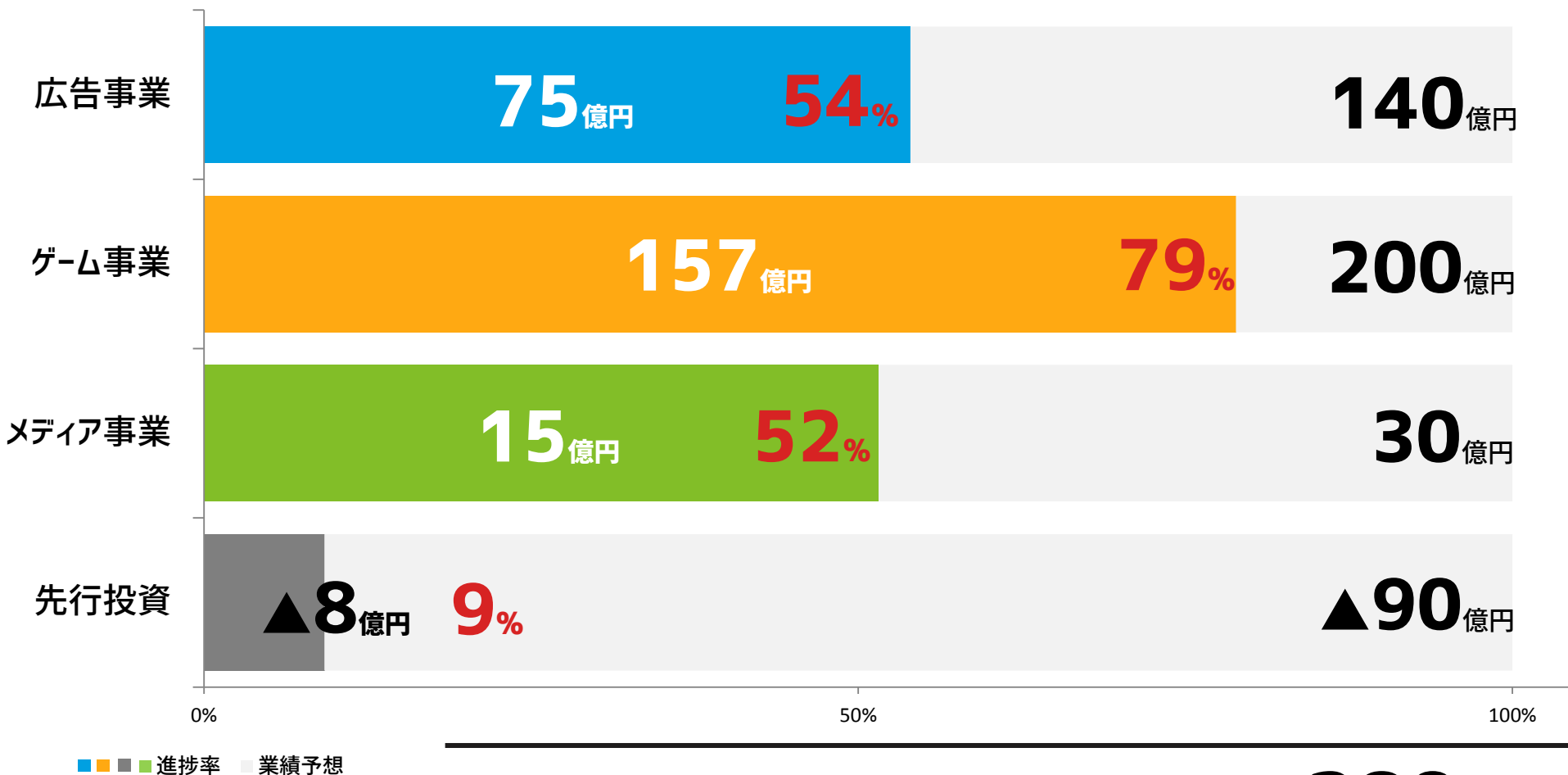
2. 2016年度 業績見通し

[業績見通しの進捗率] 好調に推移



2. 2016年度 業績見通し

【事業別営業利益の進捗率】 4月より、先行投資を本格化



2016年9月期 業績予想 **280**億円

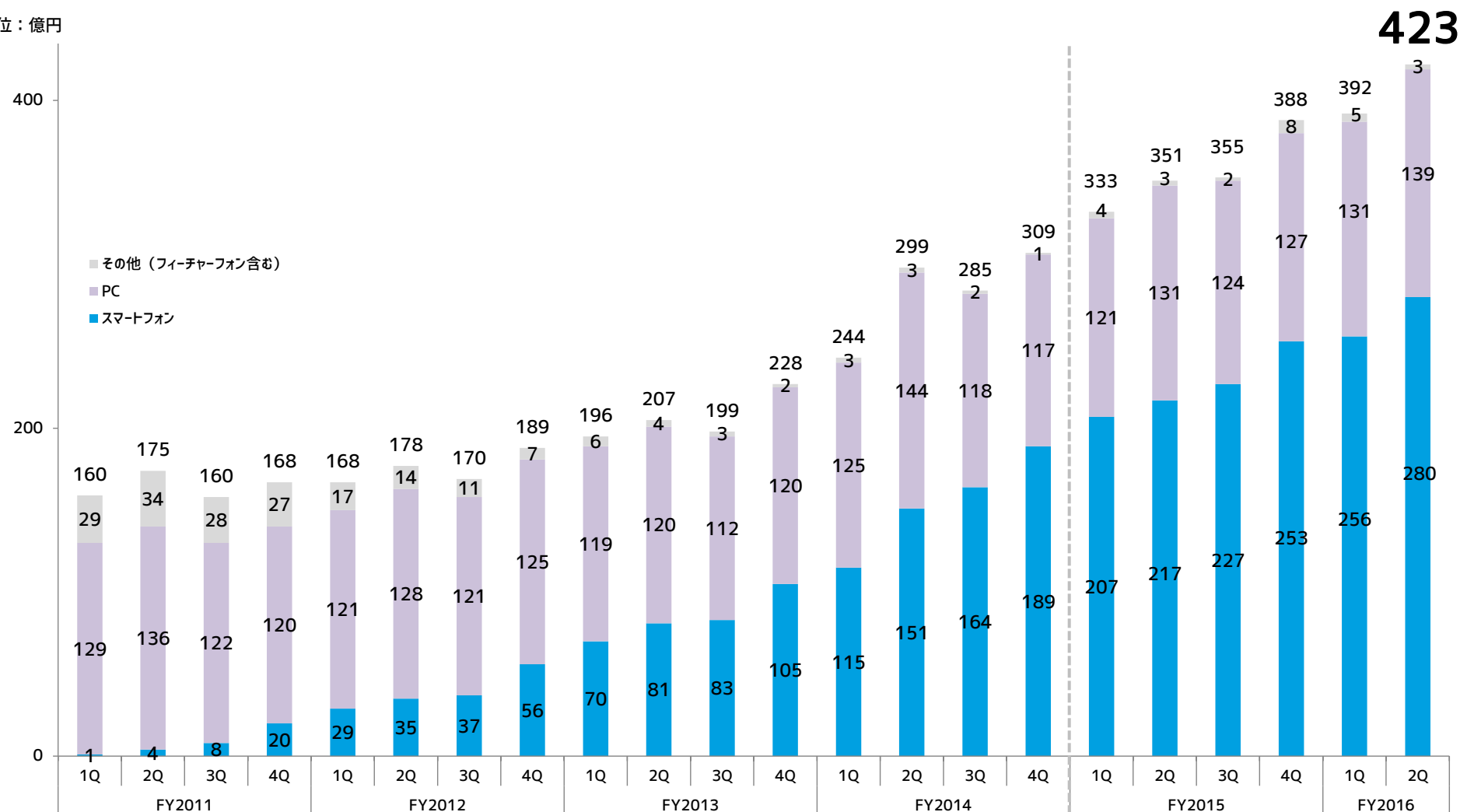
インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高（四半期）] 2Q **423**億円（YonY**20.5**%増）

スマートフォン広告が牽引し、好調に推移

単位：億円



※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（株）シロク、（株）渋谷クリップクリエイトを追加）

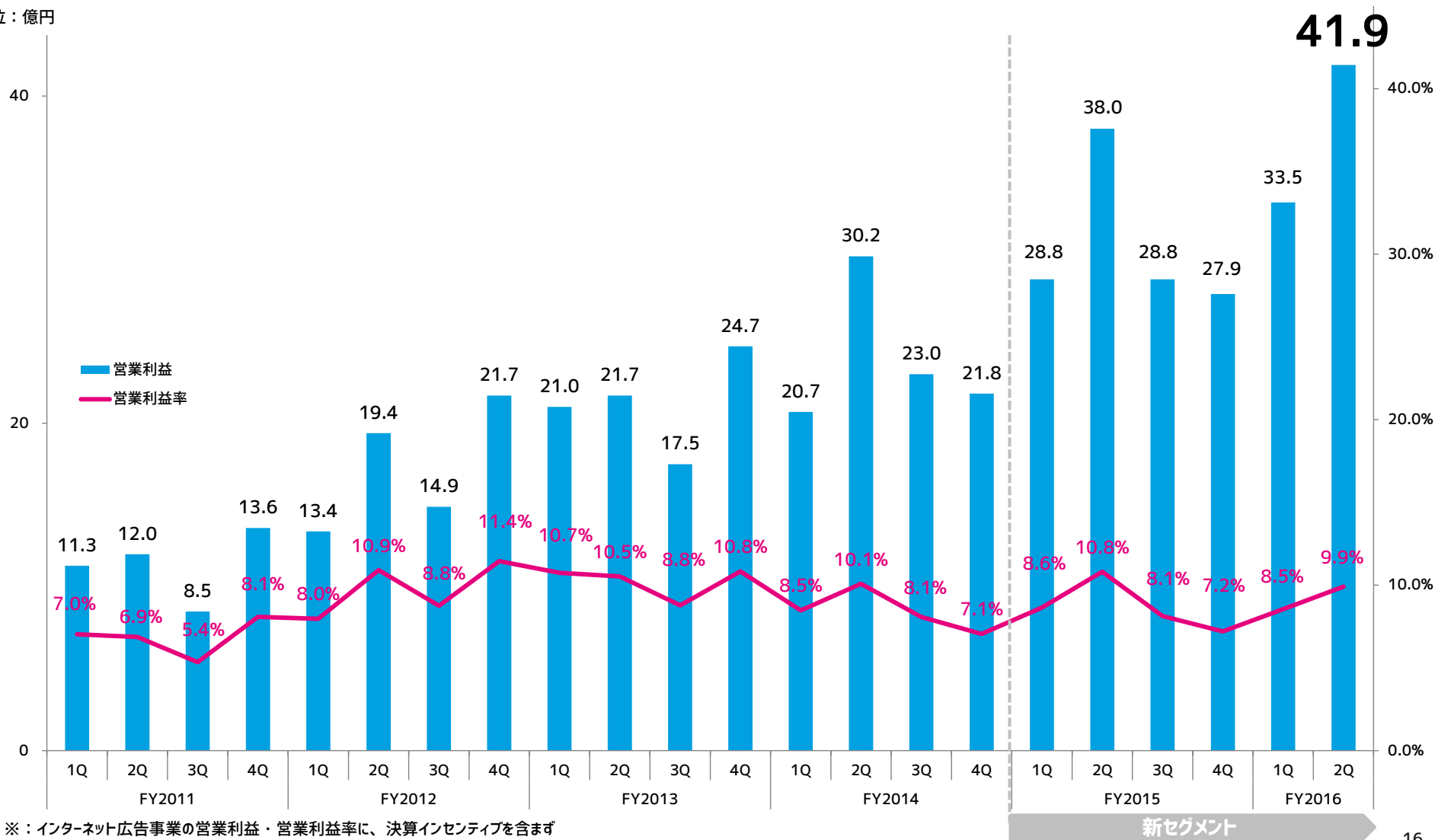
※※：2015年9月期からフィーチャーフォン広告および、イベント売上高等は、その他に切り分け

新セグメント

3. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）] 2Q **41.9**億円 (YonY**10.5%**増)

単位：億円



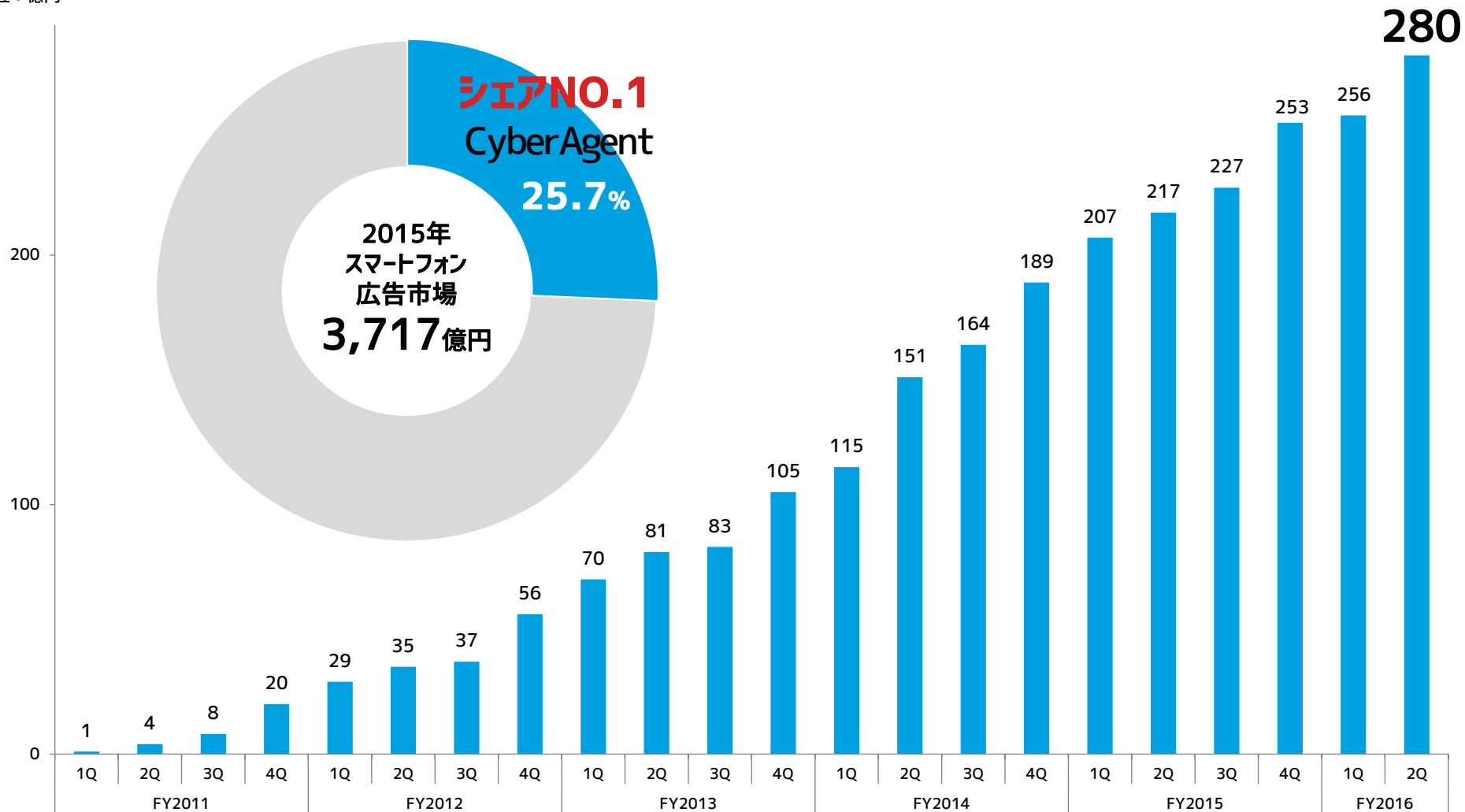
※：インターネット広告事業の営業利益・営業利益率に、決算インセンティブを含まず
※※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（株）シロク、（株）渋谷クリップクリエイトを追加）

新セグメント

3. インターネット広告事業

[強化分野] スマートフォン広告 2Q **280**億円 (YonY**29.2%**増)
インフィード広告など、多様化する商材の運用力が奏功

単位：億円



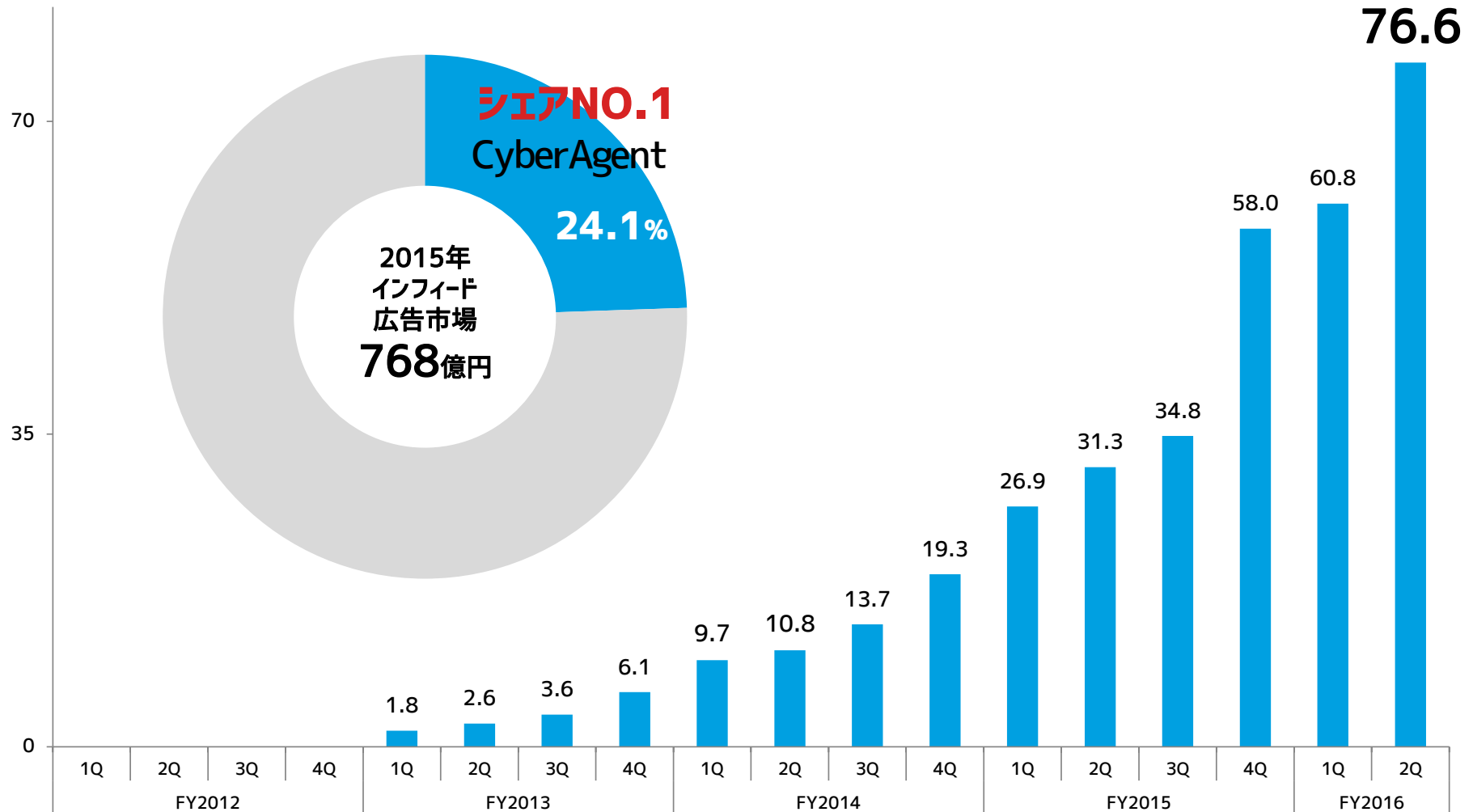
※：出典：2016年4月20日発表(株)CyberZ/シード・プランニング共同調べ、2015年1月から12月の当社実績と各社の開示資料を元に算出

3. インターネット広告事業

[強化分野] インフィード広告 2Q **76.6**億円 (YonY**2.4**倍)

FacebookやTwitterの広告が伸長

単位：億円



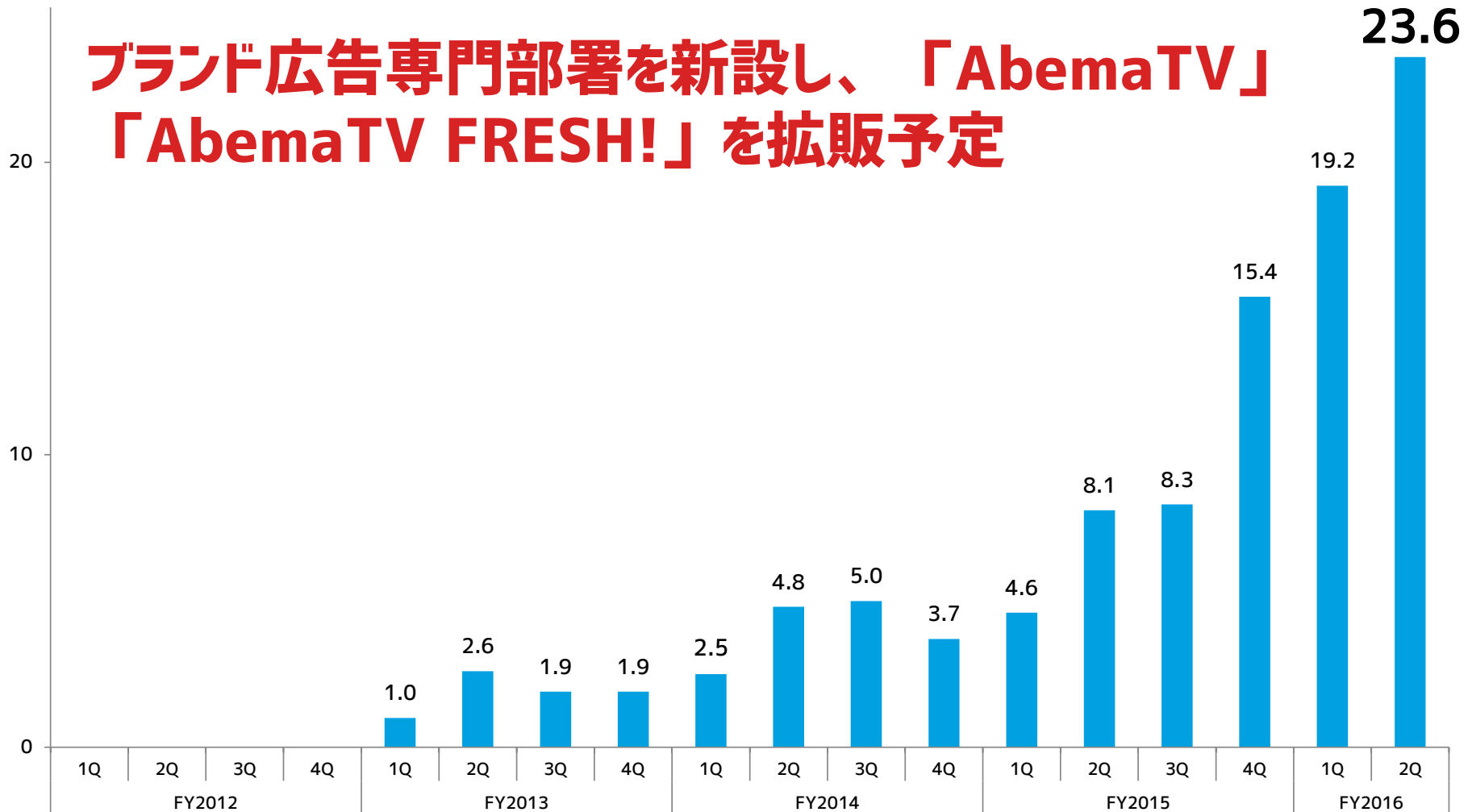
※：出典：(株)サイバーエージェント/(株)シード・プランニング デジタルインファクト共同調べ、2015年1月から12月の当社実績と各社の開示資料を元に算出

※※：インフィード広告：Webサイトやアプリのタイムライン等に掲載される広告。SNSやキュレーション、ニュースメディア等に利用される広告手法

3. インターネット広告事業

[強化分野] 動画広告 2Q **23.6**億円 (YonY**2.9**倍)

単位：億円

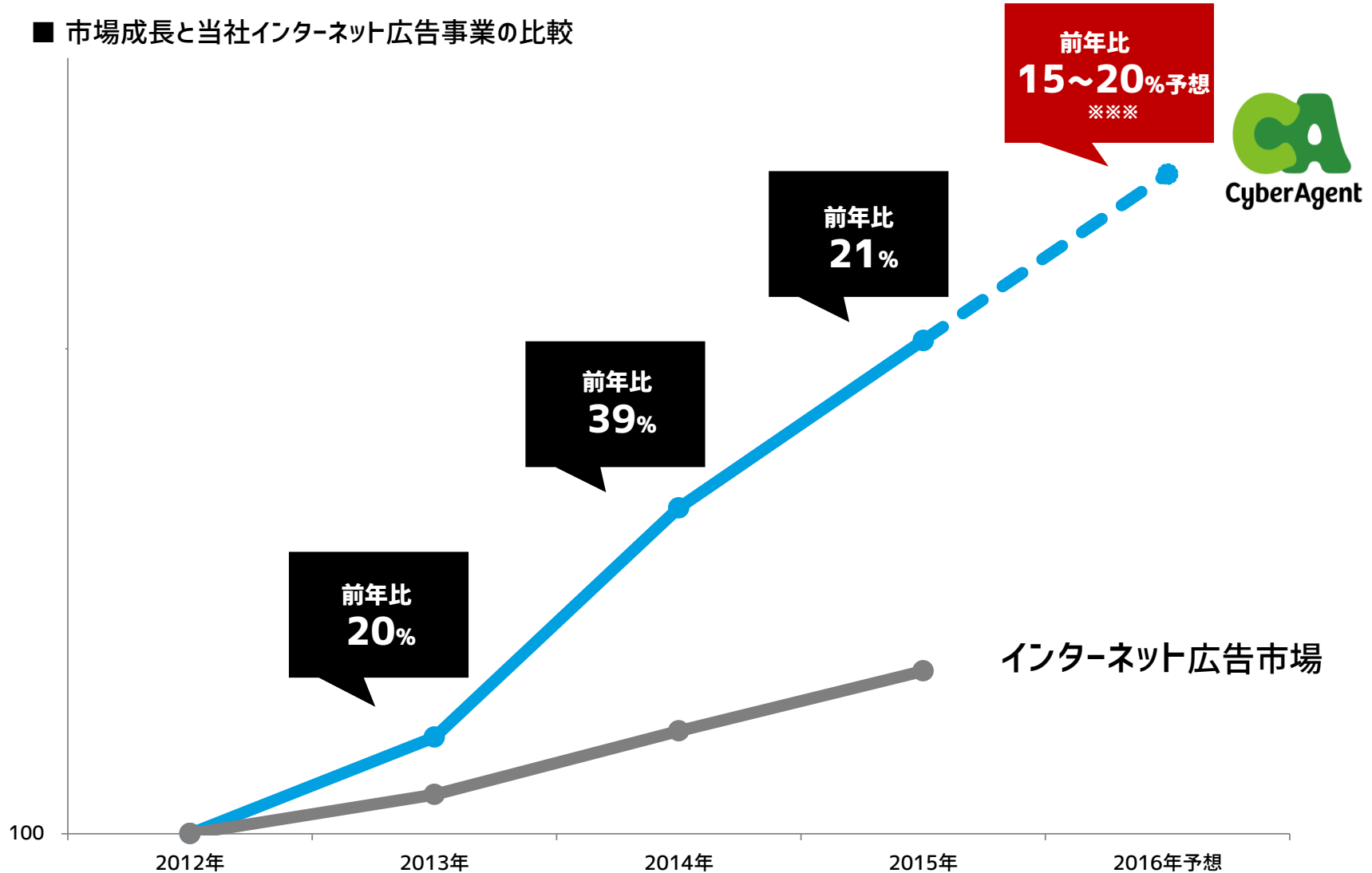


※：動画広告：YouTube、LINE動画、デジタルサイネージ等の広告

3. インターネット広告事業

[市場比較] 時流を捉えた戦略で、市場成長**を上回る増収率を目指す

■ 市場成長と当社インターネット広告事業の比較



※：2012年を100とした規模の推移

※※：出典：(株)電通「日本の広告費2013」「日本の広告費2014」「日本の広告費2015」

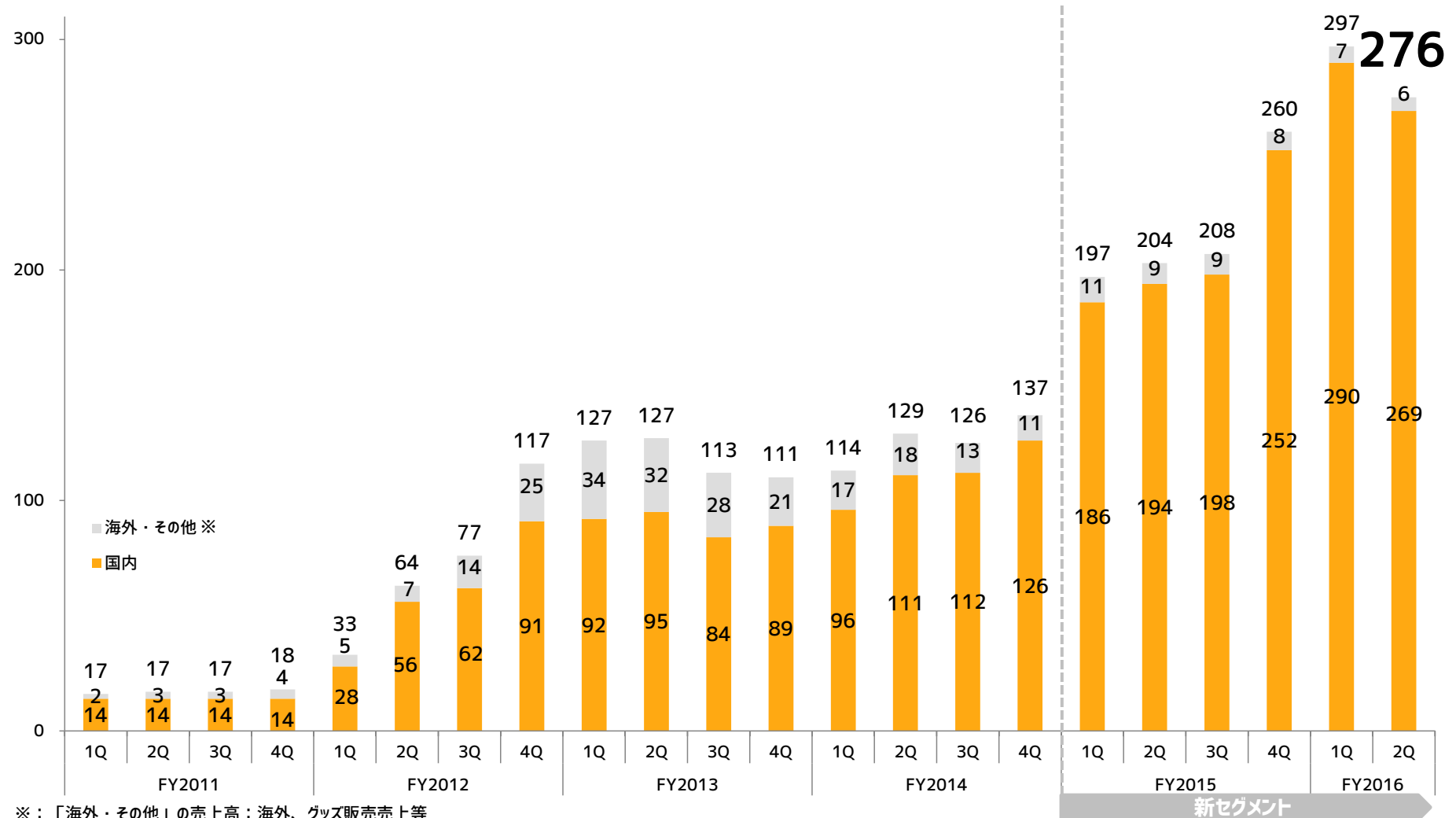
※※※：2016年の増収率は、2016年9月期2Q時点の予想

ゲーム事業

4. ゲーム事業

【売上高（四半期）】 2Q **276**億円（QonQ 7.0%減）
12月の需要期の反動と自主規制により、減収

単位：億円

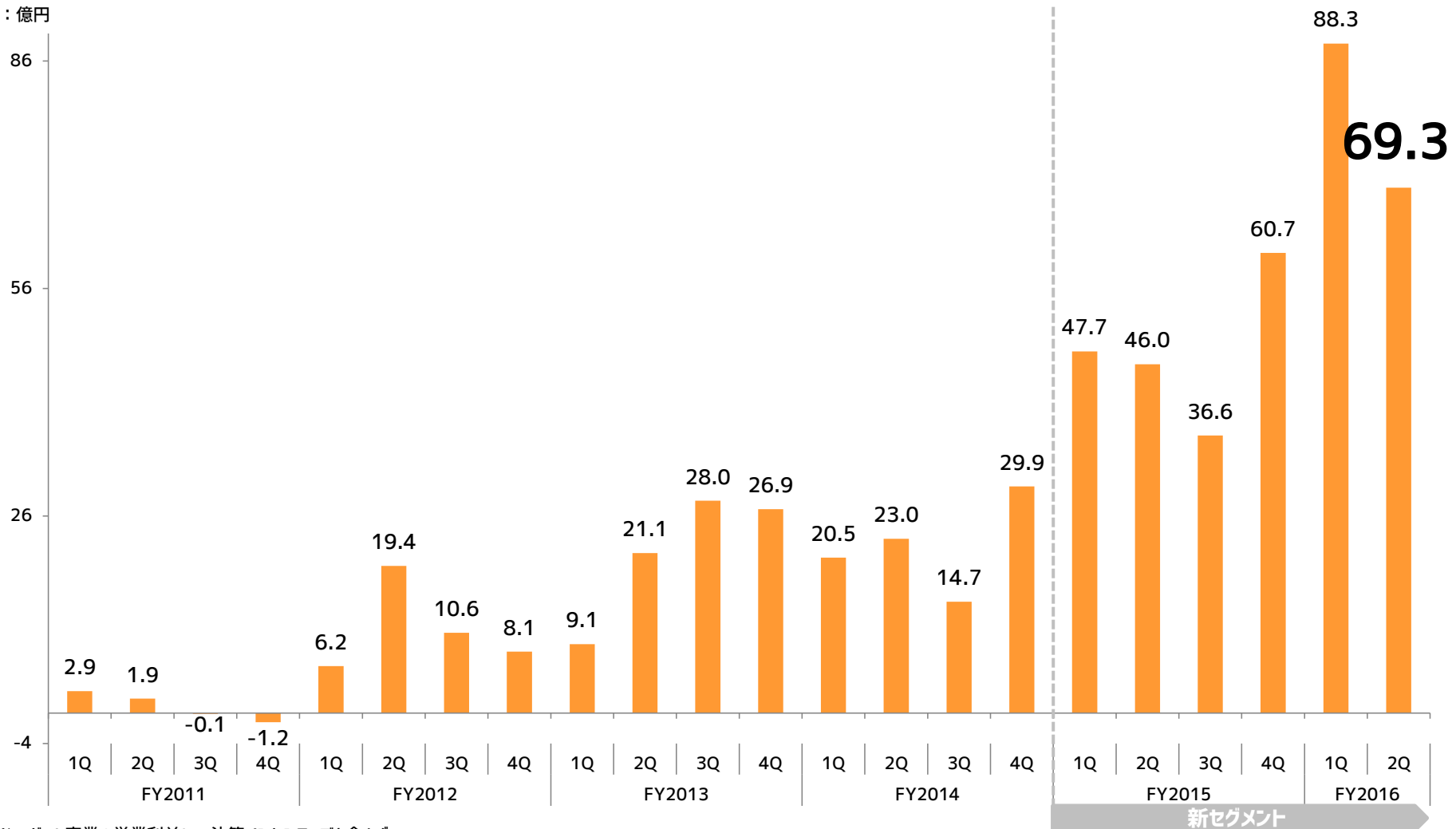


※：「海外・その他」の売上高：海外、グッズ販売売上等
※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（旧Ameba事業のゲーム、(株)GOODROIDを追加）

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 2Q **69.3**億円（QonQ **21.5**%減）

単位：億円

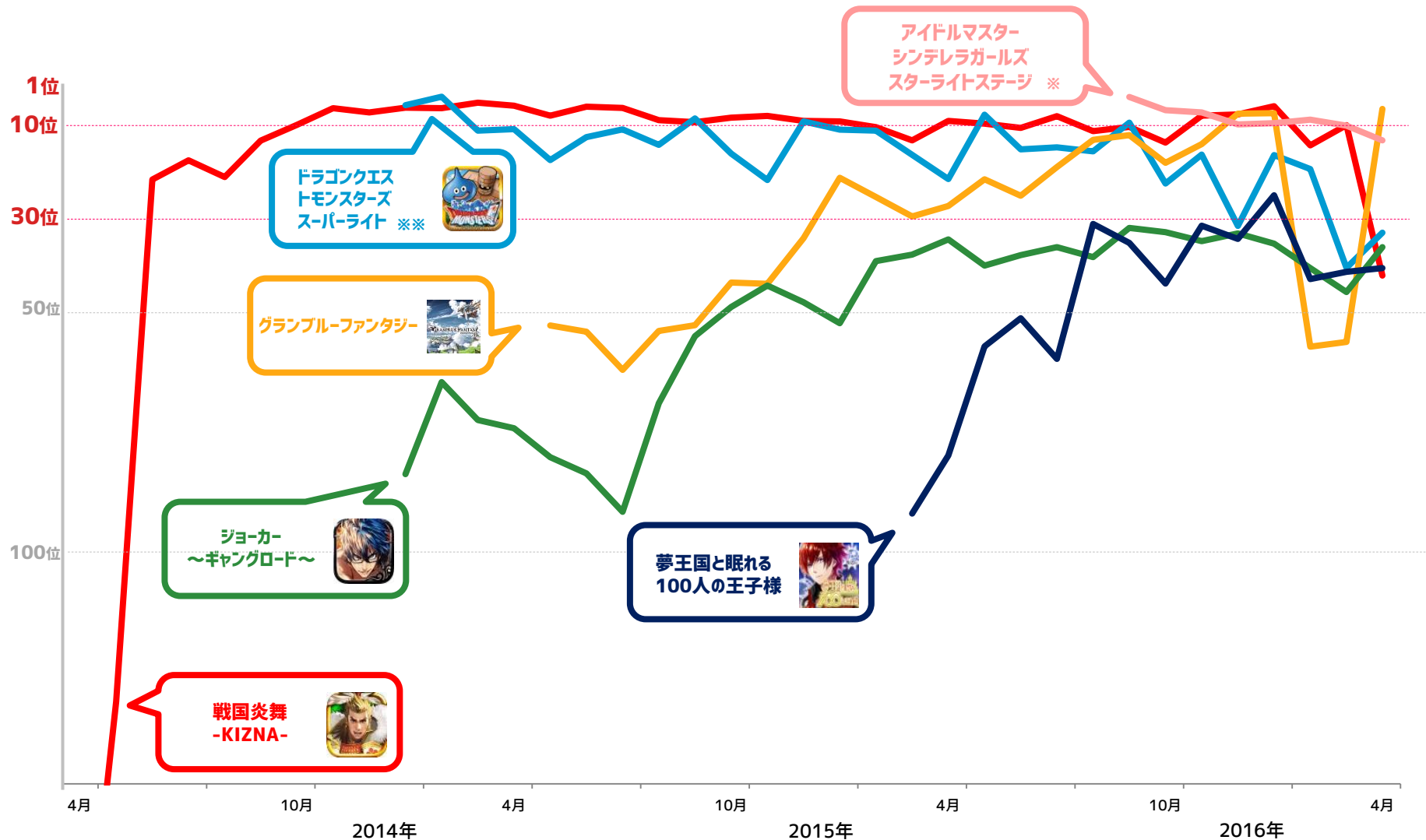


※：ゲーム事業の営業利益に、決算インセンティブを含まず

※※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（旧Ameba事業のゲーム、㈱GOODROIDを追加）

4. ゲーム事業

【セールスランキング】 主カタイトルは、ランキング上位を維持



※：© BANDAI NAMCO Entertainment Inc. (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)Cygamesの共同開発、運営
 ※※：© 2014,2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.
 ※※※：「セールスランキングの推移」は、AppDBよりApp Storeトップセールスランキングを算出。1か月のランキングの平均値を利用（4月は1日～19日までの平均値）

4. ゲーム事業

[新規タイトル] 2016年9月期 6タイトル提供開始予定

①「Shadowverse」

2016年3Q
提供開始予定

日・北米版

(株)Cygames提供



②2016年3Q提供開始予定

(株)サイバーエージェント提供

3Dゲーム

③2016年内提供開始予定

(株)ジークレスト提供

女性向け
ゲーム

④「エンドライド ～X fragments～」

2016年内提供開始予定

(株)サイバーエージェントと日本テレビ放送網(株)の共同プロジェクト

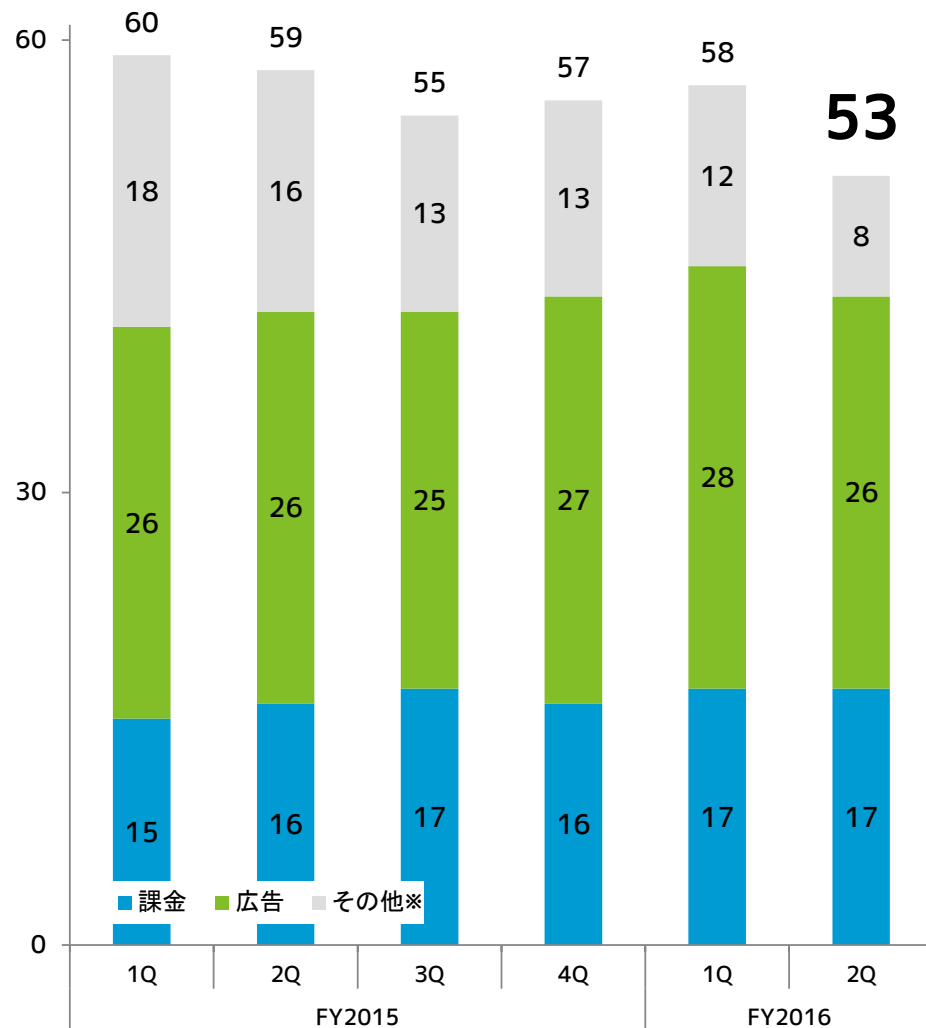


メディア事業

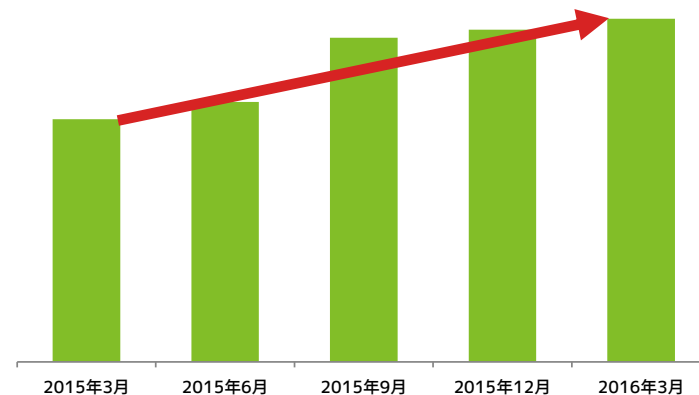
5. メディア事業

[売上高（四半期）] 2Q 53億円（YonY 10.6%減）

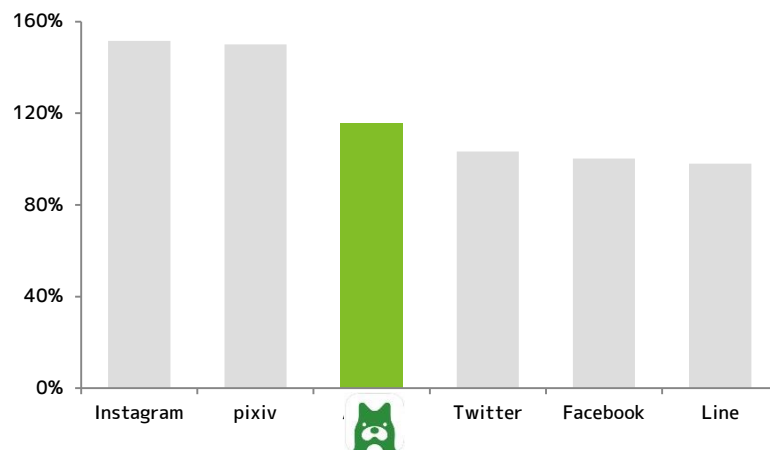
単位：億円



Amebaアプリ DAU 1.4倍に（YonY）



2015年SNS成長率ランキング 3位***



※：その他の売上高：プラットフォーム手数料等

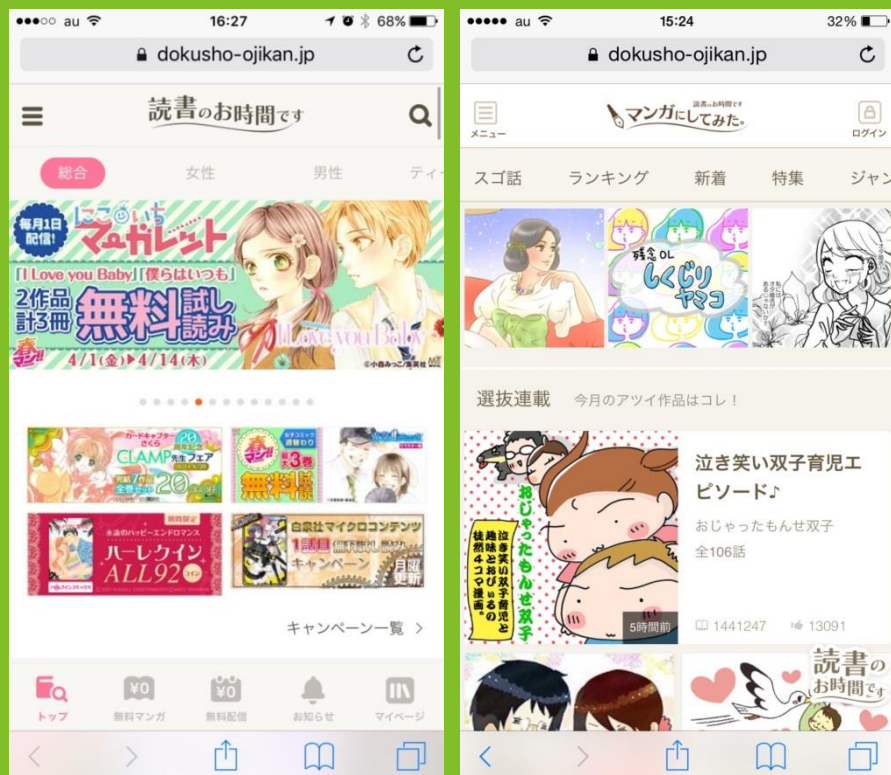
※※：2016年9月期のセグメントにあわせ、2015年9月期から遡及（ゲームをゲーム事業へ、㈱AbemaTV、㈱7gogo等他6社を追加）

※※※：App Ape Analyticsデータを参照

5. メディア事業

【新しい課金サービス】 「電子書籍サービス」 「マッチングサービス」 とともに単月黒字化を達成

「読書のお時間です」



女性向け電子書籍サービス
電子書籍の女性マンガ市場で1位を狙う

「タプル誕生」



趣味でつながる恋活サービス
延べ1,480万カップル※誕生（2014年5月～）

※：いいかも！で男女がマッチングした数
※※：「読書のお時間です」：2013年9月より提供開始
※※※：「タプル誕生」：2014年5月15日より提供開始

先行投資事業

(「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」)

「AbemaTV」ブランド統一

(株)AbemaTV



生放送動画プラットフォーム



インターネットテレビ局

※：(株)AbemaTVは2015年4月に設立した(株)テレビ朝日との合併会社 出資比率：サイバーエージェント 60%、テレビ朝日40%

※※：「AmebaFRESH!」は、2016年4月1日に(株)AbemaTVへ事業譲渡し、「AbemaTV FRESH!」へ名称変更

「AbemaTV」

テレビのように受け身で見られる動画サービス

「AbemaTV」 4月11日 本開局



6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）



【AbemaTV】 4つの特長



① 無 料

A black square with a large, light gray number '1' inside a circle. The text '無 料' (Free) is written in white Japanese characters across the center of the '1'.

24時間編成

A black square with a large, light gray number '2' inside a circle. The text '24時間編成' (24-hour programming) is written in white Japanese characters across the center of the '2'.

プロダクトクオリティ

A black square with a large, light gray number '3' inside a circle. The text 'プロダクトクオリティ' (Product quality) is written in white Japanese characters across the center of the '3'.

コンテンツ
ラインナップ

A black square with a large, light gray number '4' inside a circle. The text 'コンテンツ
ラインナップ' (Content lineup) is written in white Japanese characters across the center of the '4'.

6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）

[AbemaTV] ① 無料で視聴（会員登録不要）、メインは広告収入

TVと同じCM広告モデル（15秒中心）5月より本格導入開始



番組



CM



番組

出稿広告主例（これまでの実績）

株式会社セブン-イレブン・ジャパン，ソフトバンク株式会社，
日清食品株式会社，株式会社ロッテ，他 8 社

6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）



【AbemaTV】 ② 24時間編成

24時間いつでも見られる



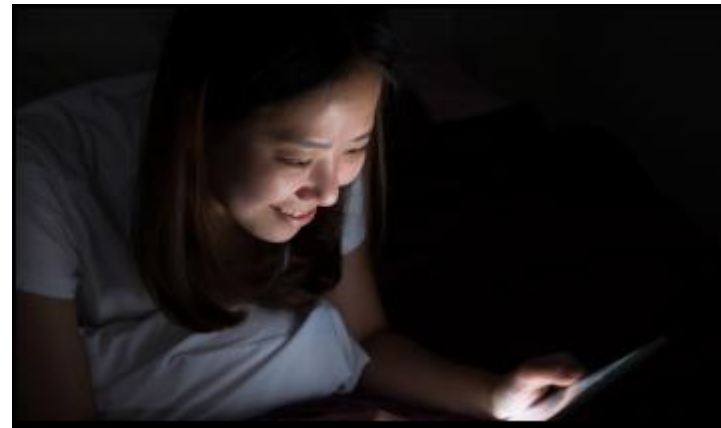
朝食時も



移動中でも



ランチでも



寝る前も

6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」） CyberAgent®

【AbemaTV】 ③ プロダクトクオリティ

操作性を重視したデザイン＋機能

タップで番組表



タップでメニューリスト



タップでコメント入力画面

150



タップでコメントリスト

スワイプで
左右にチャンネル切替



6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）

【AbemaTV】 ③ プロダクトクオリティ

番組通知機能



見たい番組にチェック

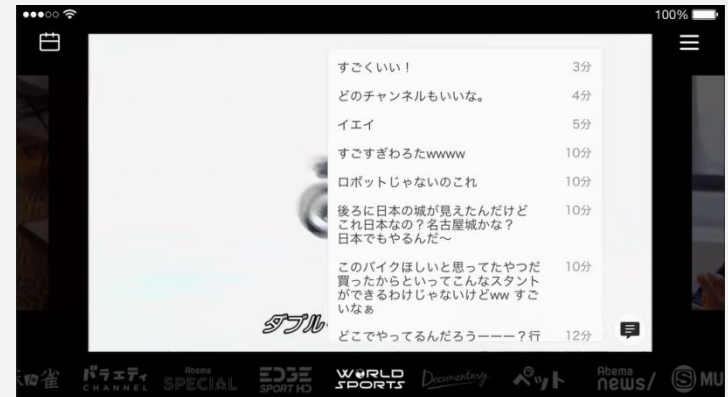


「通知を受け取る」をタップ

コメント機能



コメントを入力



リストに表示 / Twitterに投稿

6. 先行投資事業（「AbemaTV」＆「AbemaTV FRESH!」）

【AbemaTV】 ③ プロダクトクオリティ

過去に放送された番組をいつでも見ることができる「オンデマンド視聴」が可能

プレミアムプラン：月額960円（税込）※



6. 先行投資事業（「AbemaTV」＆「AbemaTV FRESH!」） CyberAgent®

[AbemaTV] ④ コンテンツラインナップ

チャンネル数は20以上

ヨコヅリ
Surf Snow Skate

WORLD
SPORTS

アニメ24
ANIME 24 CHANNEL

REALITY
SHOW

SPECIAL
PLUS

ドラマ
CHANNEL

M
HITS

Abema
news/

S MUSIC

VICE

Documentary

バラエティ
CHANNEL

Abema
SPECIAL

ペット

家族アニメ

釣り

EDGE
SPORT HD

なつかし
アニメ

CLUB
CHANNEL

☆お願い!!
ランキング

麻雀

深夜アニメ

AbemaTV
FRESH!

記者会見

6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）



[AbemaTV] ④ コンテンツラインナップ



オリジナルチャンネル

テレビ朝日報道局が制作を請け負う24時間ニュースチャンネル



原宿アベニュー

10～20代のスマホ世代に向けて、毎週月～金、夜6時から原宿オープンスタジオより生放送
出演：藤田ニコル、今井華ほか



AbemaPrime

毎週月～金、夜8時より生放送
オトナの事情スルーの尖ったニュース番組
出演：村本大輔（ウーマンラッシュアワー）ケンドーコバヤシほか



よるバス

毎週土曜夜8時から生放送
若い世代の応援者として
みのもんたが2年半ぶりにキャスター復帰
出演：みのもんた

6. 先行投資事業（「AbemaTV」 & 「AbemaTV FRESH!」）

[AbemaTV] ④ コンテンツラインナップ



オリジナルチャンネル
オリジナルの生放送番組や24時間密着などの特別番組を放送



TheNIGHT

毎日深夜にシャトーアメーバからお送りするラジオ風番組
毎週月～金 深夜1時～
出演者：月曜MC スピードワゴン、火曜MC 矢口真里、水曜MC ライムスター宇多丸、木曜MC 清春、金曜MC 週替わり



最上もがのもがマガ！

最上もがが編集長となり、様々なプロから雑誌作りを学びながら作る番組
毎週月曜 夜10時～
出演者：最上もが（でんぱ組.inc）、土屋伸之（ナイツ）



妄想マンデー

ちょっと憂鬱な週初めの月曜深夜の貴方を元気にする
ちょっとエッチな妄想系情報番組
毎週月曜 夜11時～
出演者：綾部祐二（ピース）、今野杏南、塩地美澄ほか

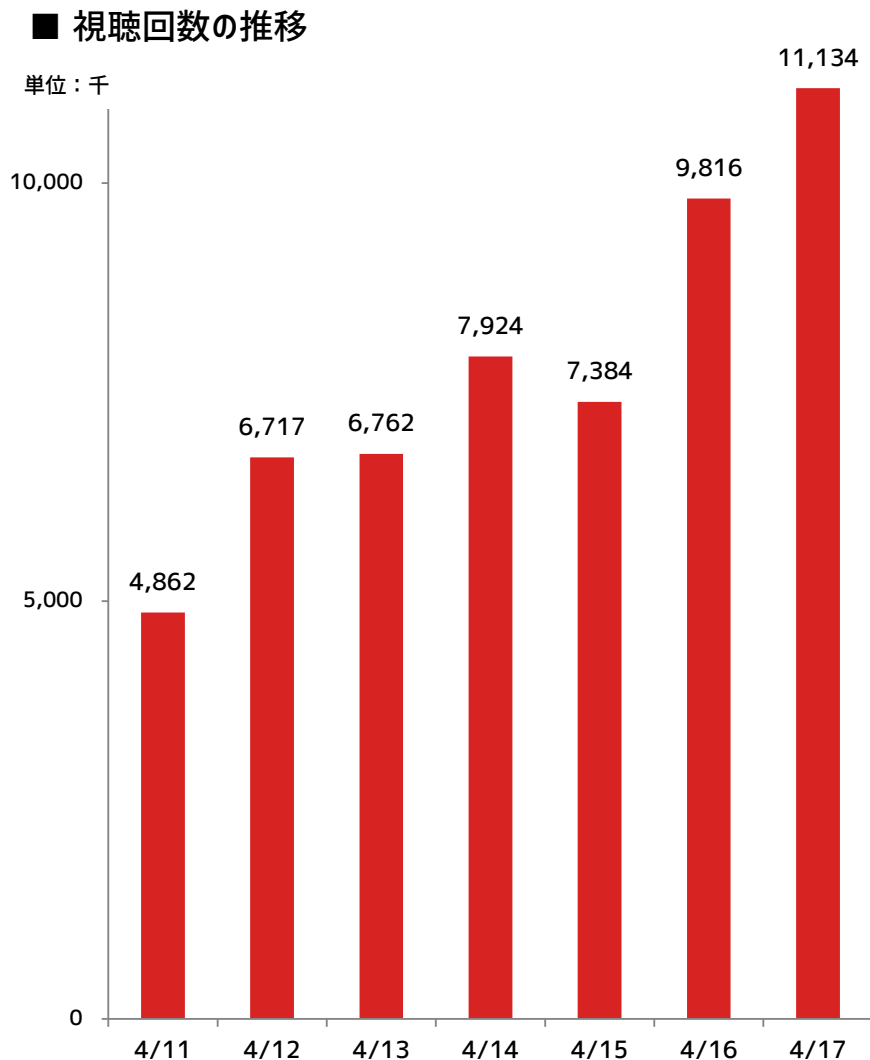


若槻千夏と生で行ってみた

若者たちの頼れるアネキ・若槻千夏が現在の若者の生態を解き明かす！
毎週水曜 夜8時～
出演者：若槻千夏

6. 先行投資事業（「AbemaTV」＆「AbemaTV FRESH!」）

【AbemaTV】 開局から一週間で、デイリー1,000万視聴を突破



チャンネルベスト10※



- | | |
|-----|--------------|
| 1位 | AbemaNews |
| 2位 | 深夜アニメ |
| 3位 | なつかしアニメ |
| 4位 | アニメ24 |
| 5位 | ドラマ |
| 6位 | AbemaSPECIAL |
| 7位 | MTV |
| 8位 | バラエティ |
| 9位 | 家族アニメ |
| 10位 | リアリティショー |

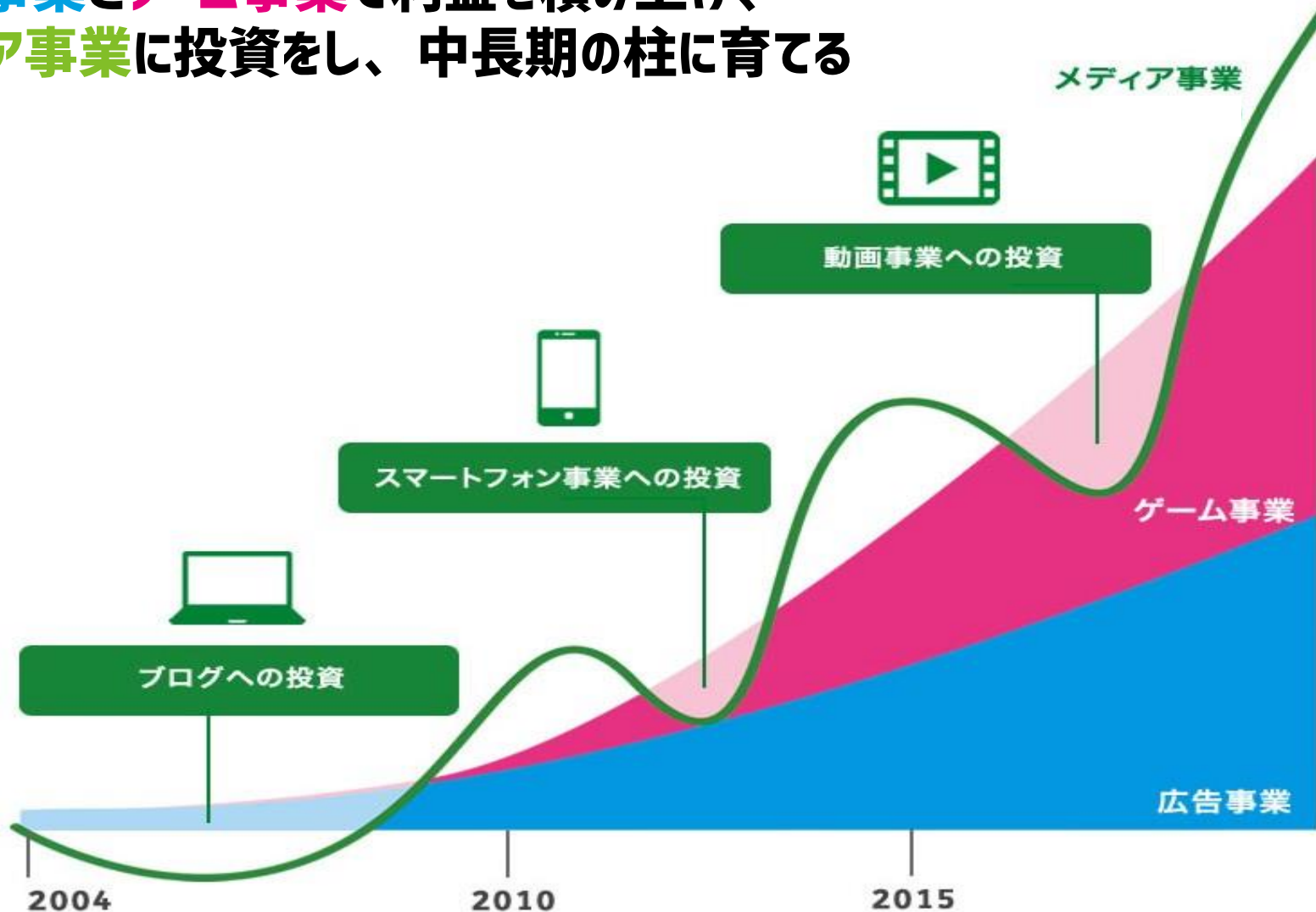
※：開局3日目、4月13日の視聴数ランキング

総括

7. 総括

[営業利益のイメージ]

広告事業とゲーム事業で利益を積み上げ、
メディア事業に投資をし、中長期の柱に育てる



中長期的な柱として、メディア事業を育てる

広告事業

順調に推移、シェア拡大を見込む

ゲーム事業

自主規制を強化し、健全性を高める

メディア事業

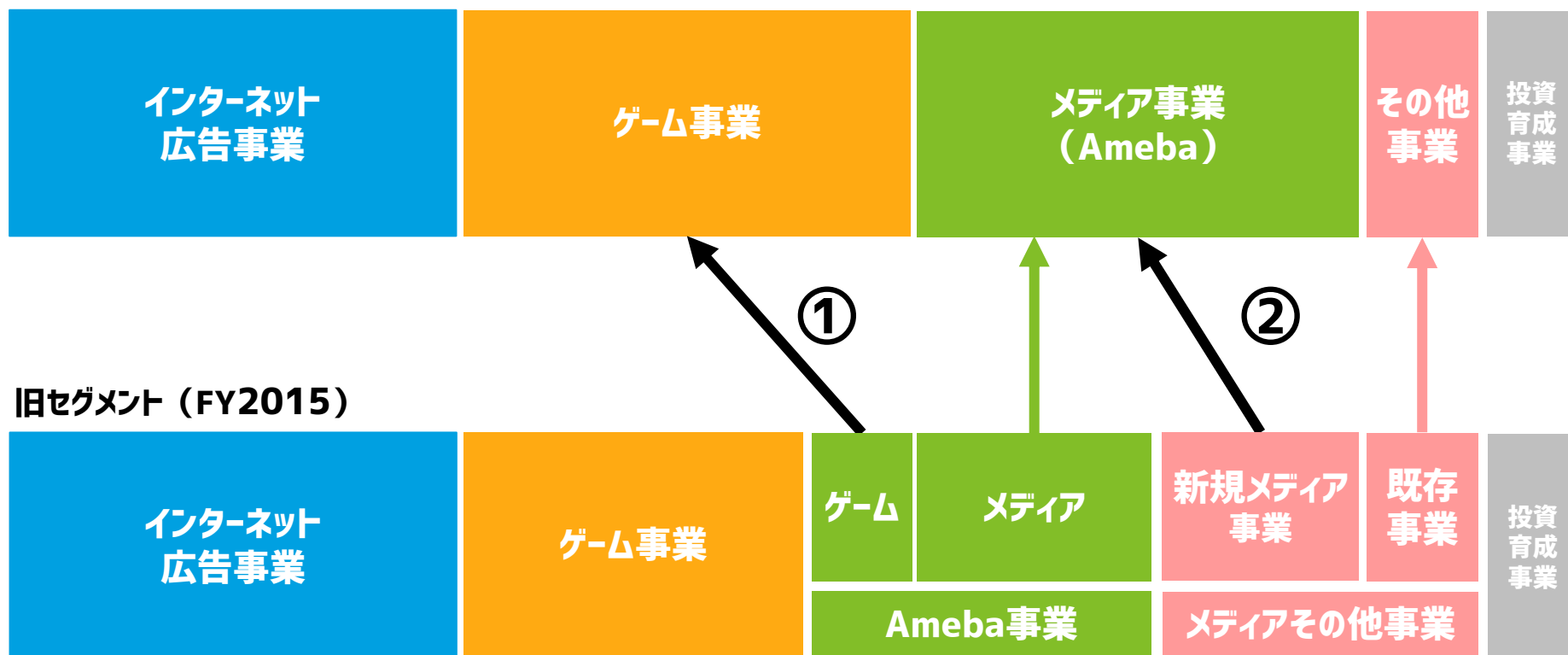
動画元年と位置づけ、先行投資を強化

参考資料

[新セグメント (FY2016)]

①Ameba事業のゲーム部門を、ゲーム事業へ

②新規事業（動画事業&755）をメディア事業（旧Ameba）へ



FY2016 3Q決算発表は2016年7月21日（木）15時以降を予定しております。

【お読みください】

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、資料作成時点で当社が入手している情報に基づいており、当社としてその実現を約束する趣旨のものではありません。実際の業績等は様々な要因により異なる可能性があることをご了承おきください。