



 **CyberAgent**[®]

FY2016 Presentation Material

from Oct. 2015 to Sep. 2016

1. **通期決算（2015年10月～2016年9月）**
2. **2017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. **総括**
7. **参考資料**
 - ・ 四半期決算（2016年7月～9月）
 - ・ 「AbemaTV」とは
 - ・ 市場データ

通期

2015年10月～2016年9月

[ハイライト] FY2016

連結業績

過去最高の売上高を更新

売上高：	3,106億円	YoY	22.1%増
営業利益：	367億円	YoY	12.3%増

メディア事業

「AbemaTV」開局、初速好調

若年層を取り込み、半年で900万ダウンロードを突破
今期約100億円の先行投資

広告事業

インフィード広告と動画広告が牽引

売上高：	1,704億円	YoY	19.3%増
営業利益：	145億円	YoY	26.1%増

ゲーム事業

「Shadowverse」が新たにヒットし、シェア拡大

売上高：	1,226億円	YoY	40.9%増
営業利益：	304億円	YoY	70.3%増

1. 通期決算

[連結売上高]

YoY 22.1%増
過去最高を更新



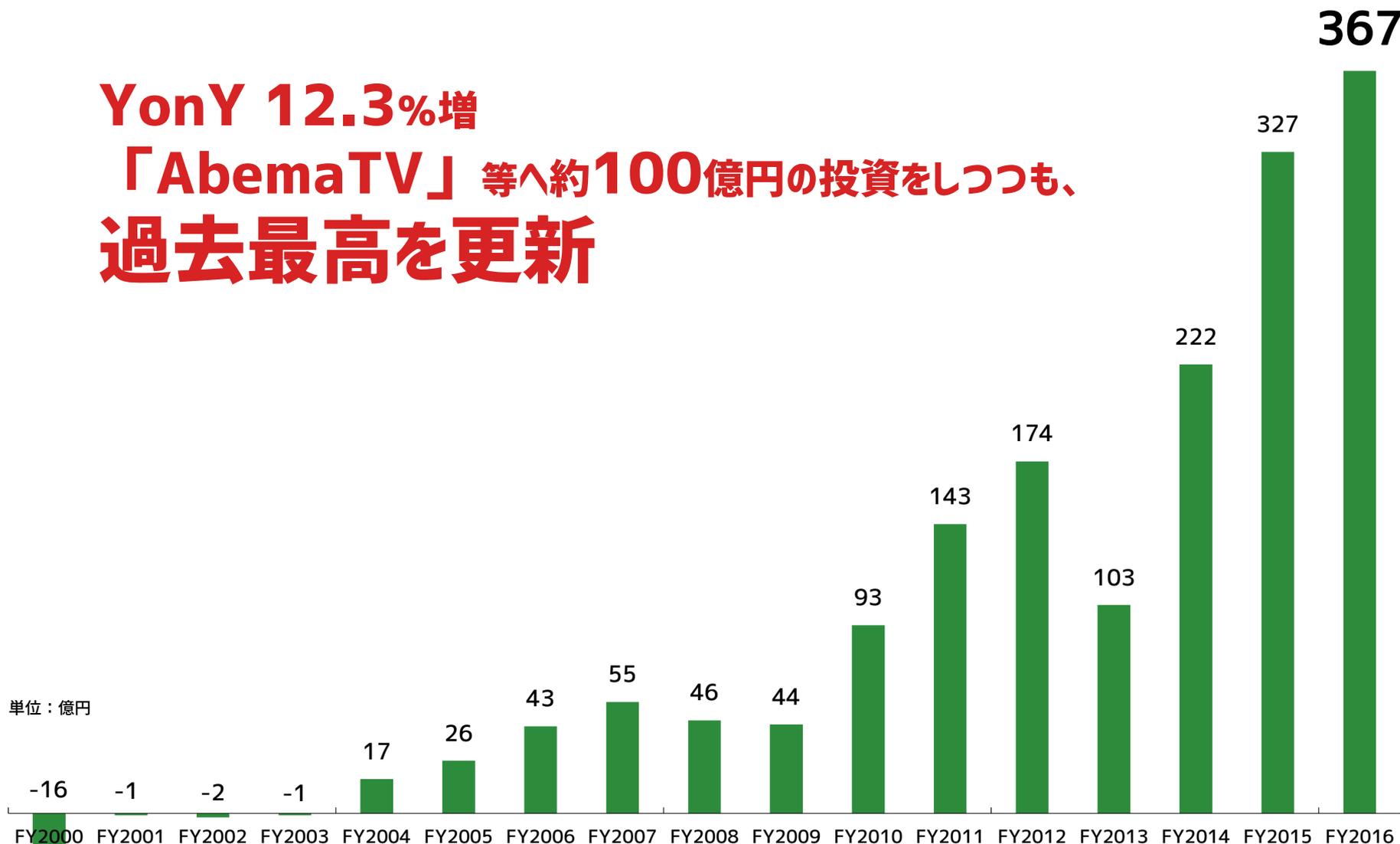
単位：億円

1. 通期決算

[連結営業利益]

YoY 12.3%増

「AbemaTV」等へ約100億円の投資をしつつも、
過去最高を更新

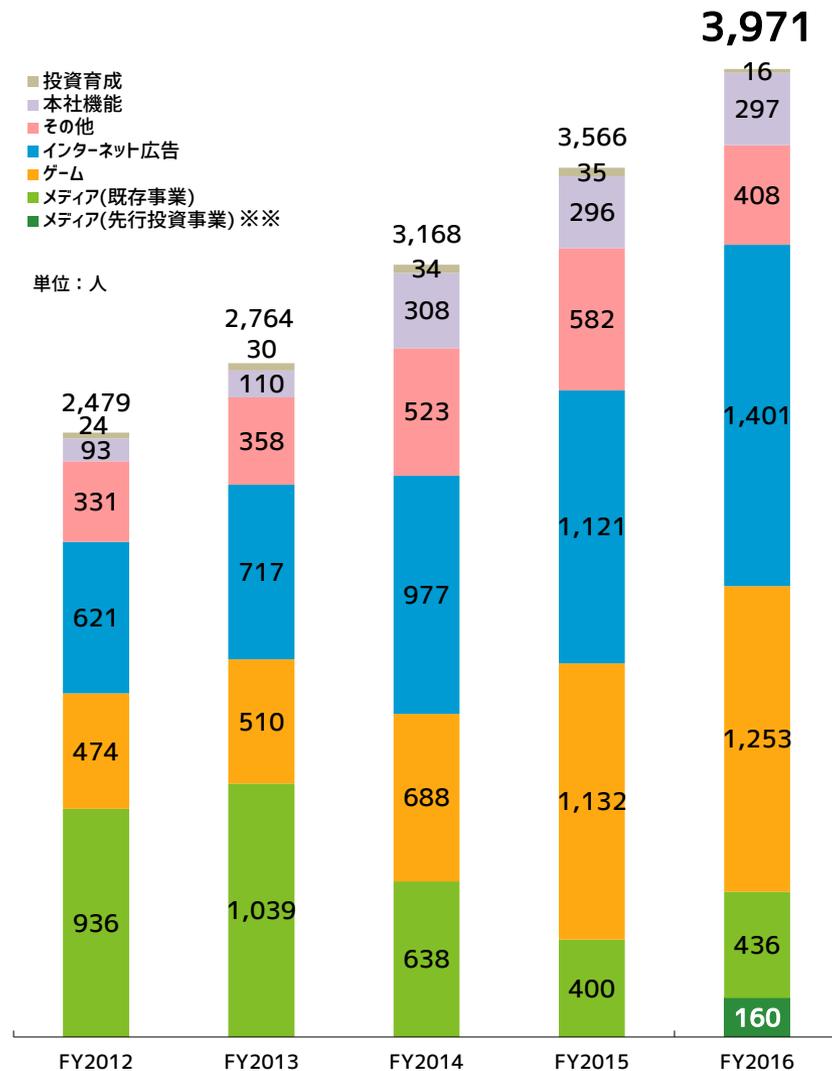
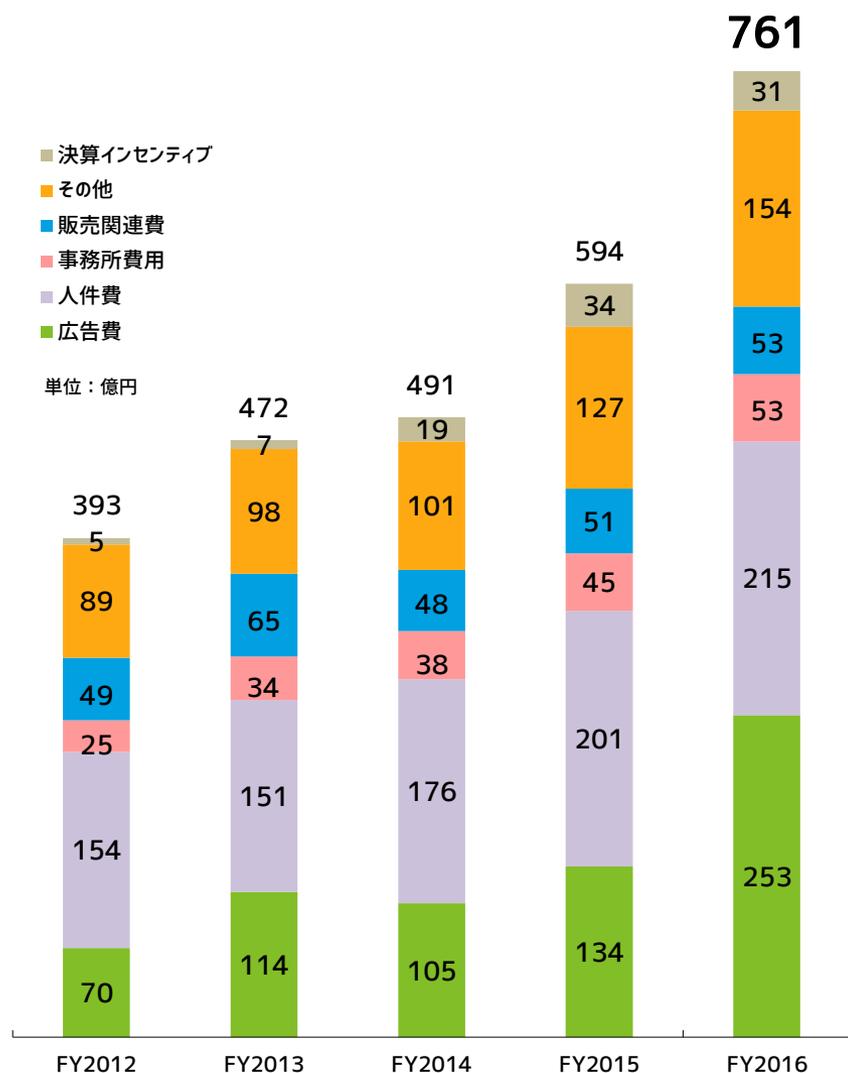


単位：億円

1. 通期決算

[販売管理費] 決算インセンティブ31億円支給

[連結役員数※]



※：2016年9月期のセグメントにあわせ、2015年9月期から遡及（主にAmeba事業のゲームをゲーム事業へ）
 ※※：2016年9月期より、メディア事業の役員数をメディア(既存事業)とメディア(先行投資事業)に分けて記載

1. 通期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2016	FY2015	YoY
売上高	310,665	254,381	22.1%
売上総利益	112,928	92,221	22.5%
販売管理費	76,138	59,473	28.0%
営業利益	36,790	32,747	12.3%
営業利益率	11.8%	12.9%	-1.0points
経常利益	35,341	32,314	9.4%
特別利益	5,212	3,272	59.3%
特別損失	5,935	4,866	21.9%
税金等調整前当期純利益	34,619	30,719	12.7%
当期純利益 ※	13,612	14,792	-8.0%

※：株式会社Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）の影響と株式会社AbemaTVが連結納税対象外であることが要因

1. 通期決算

[貸借対照表] 強固な財務体制

単位：百万円	2016年9月末	2015年9月末	YoY
流動資産	114,647	93,532	22.6%
現預金	51,774	38,723	33.7%
固定資産	41,950	37,656	11.4%
総資産	156,597	131,188	19.4%
流動負債	62,137	52,013	19.5%
(未払法人税等)	11,169	10,605	5.3%
固定負債	1,845	1,472	25.4%
純資産	92,614	77,702	19.2%

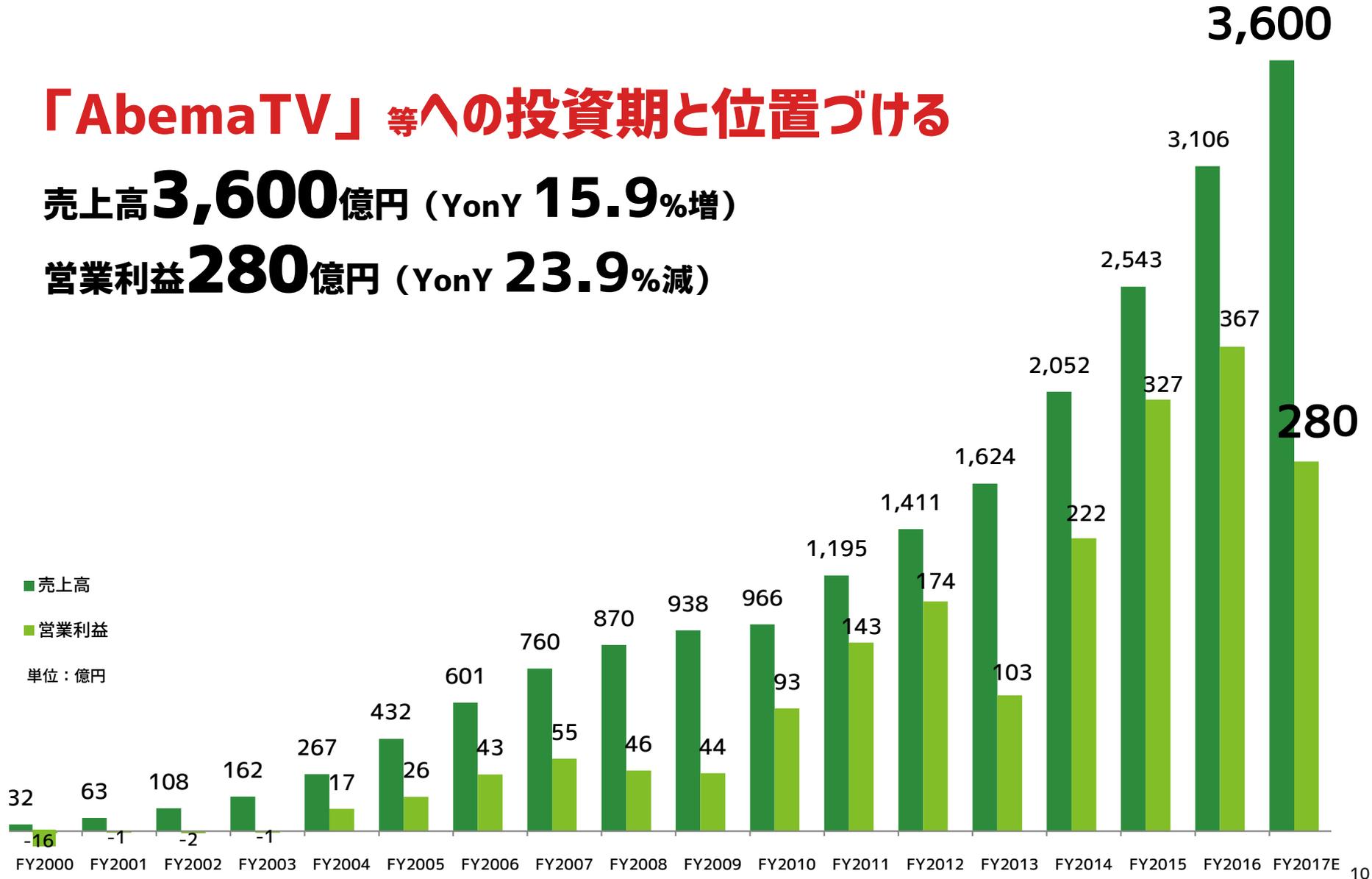
2017年度
業績見通し
2016年10月～2017年9月

2. 2017年度 業績見通し

「AbemaTV」等への投資期と位置づける

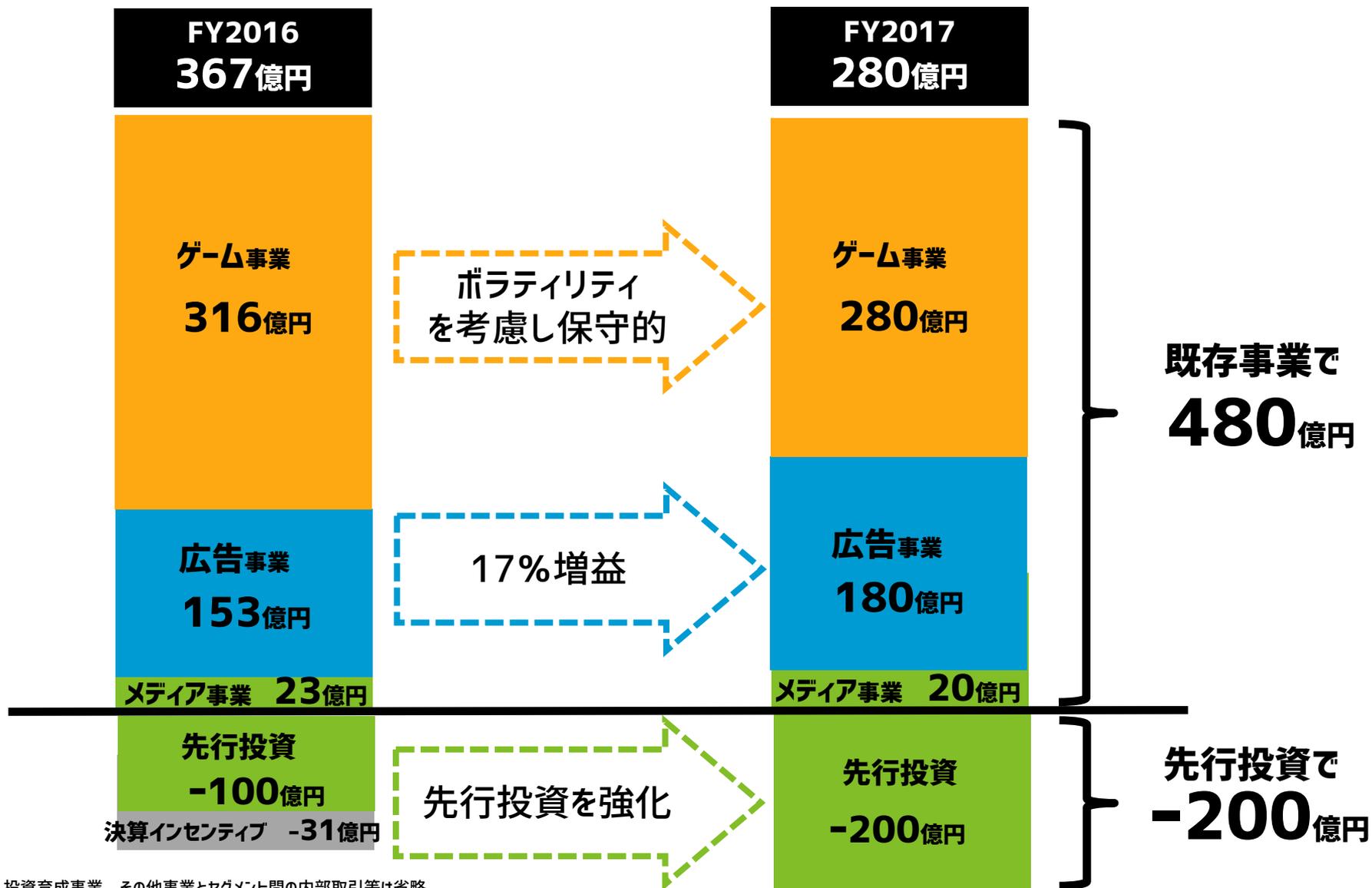
売上高**3,600**億円 (YonY **15.9%**増)

営業利益**280**億円 (YonY **23.9%**減)



2. 2017年度 業績見通し

[セグメント別 営業利益見通しの考え方]

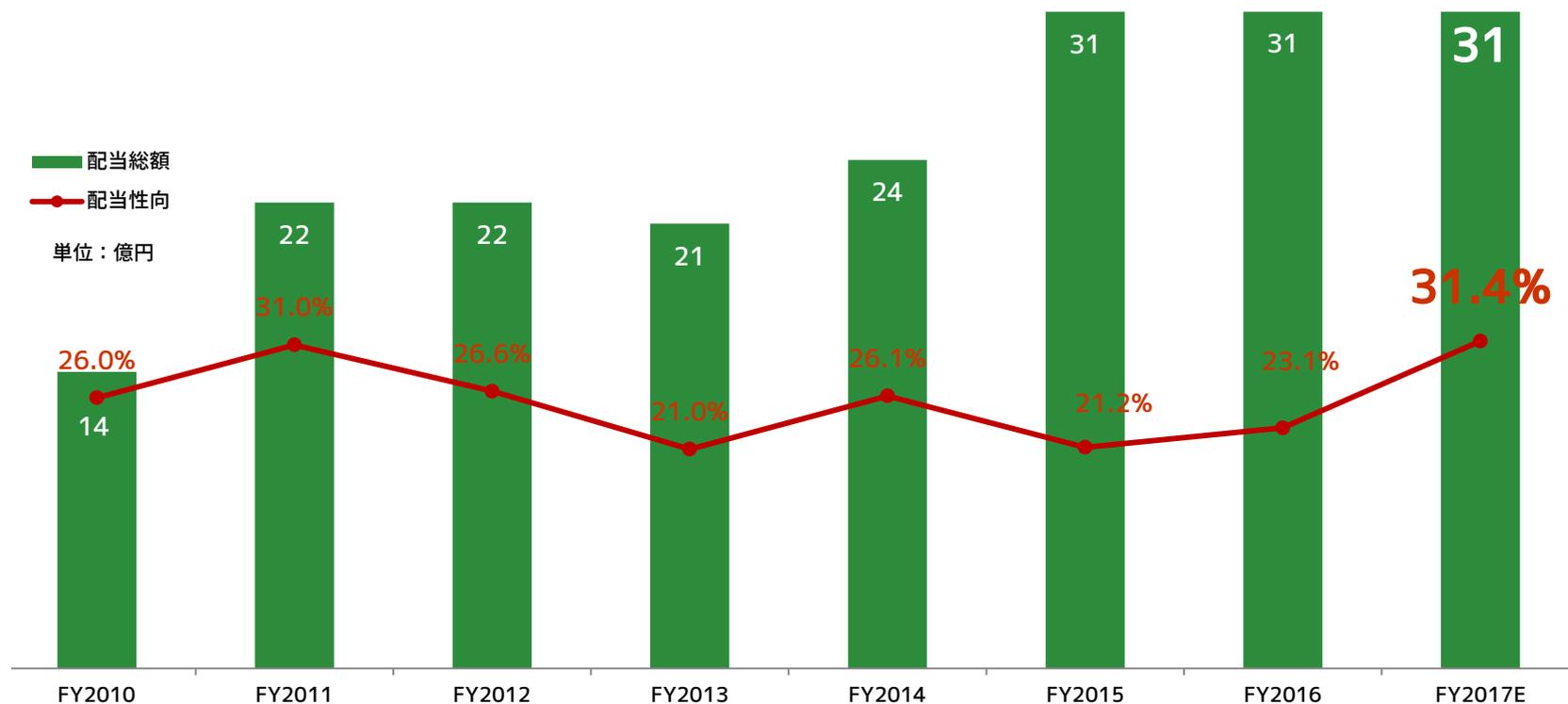


2. 2017年度 業績見通し

[配当予想]

	1株当たりの配当金	配当総額	配当性向
FY2017 配当予想	25円	31億円	31.4%
FY2016 配当	25円	31億円	23.1%
FY2015 配当	25円	31億円	21.2%

配当総額と配当性向



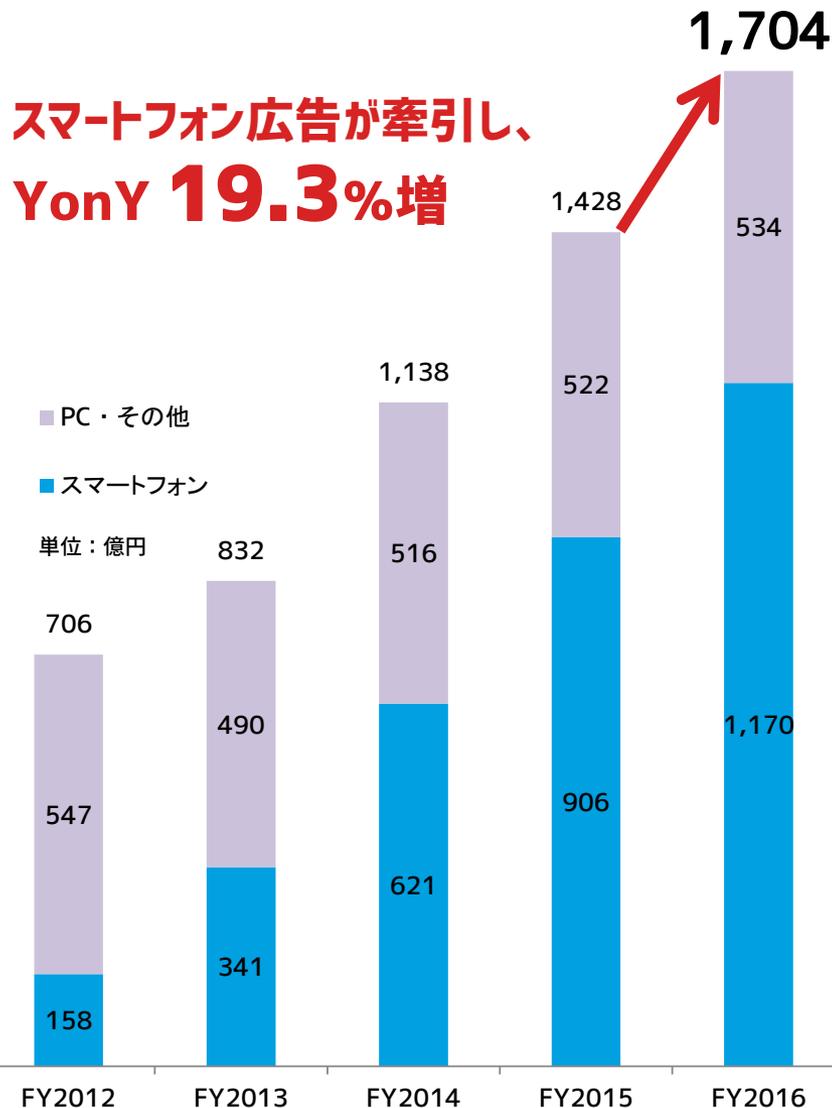
※：2016年10月1日より普通株式を2分割したことに伴い、過去に遡及して記載

※※：2016年9月期の配当は、2016年12月16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

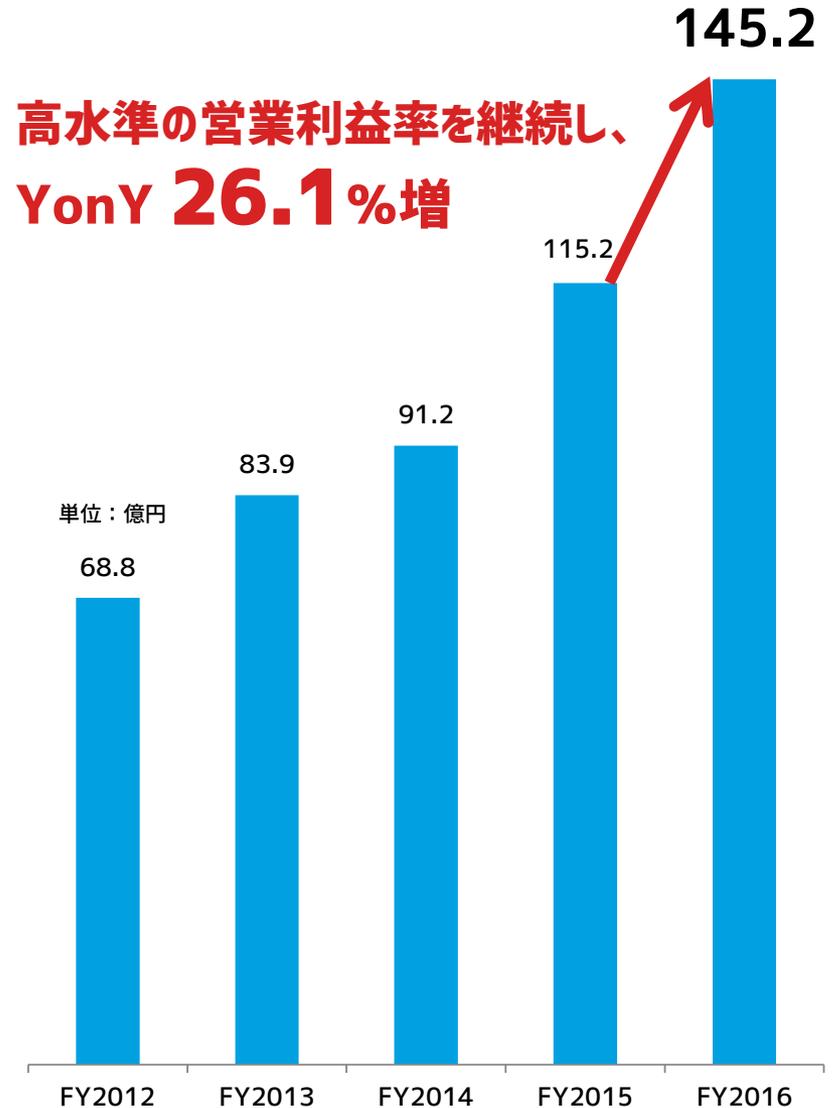
インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高 (通期)]



[営業利益 (通期)]

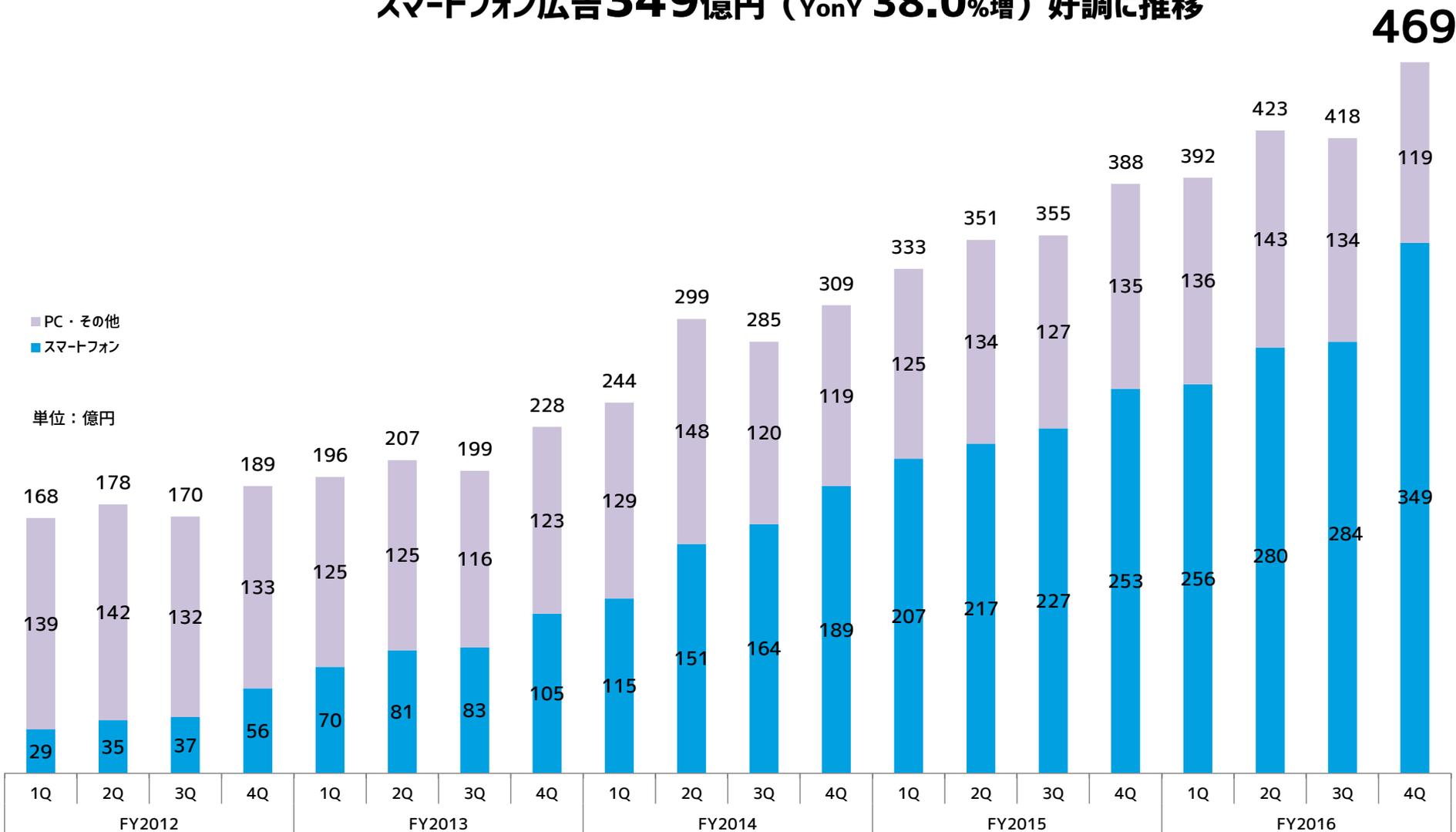


※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（㈱シロク、㈱渋谷クリップクリエイトを追加）

3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 4Q **469**億円 (YonY **20.7%**増)

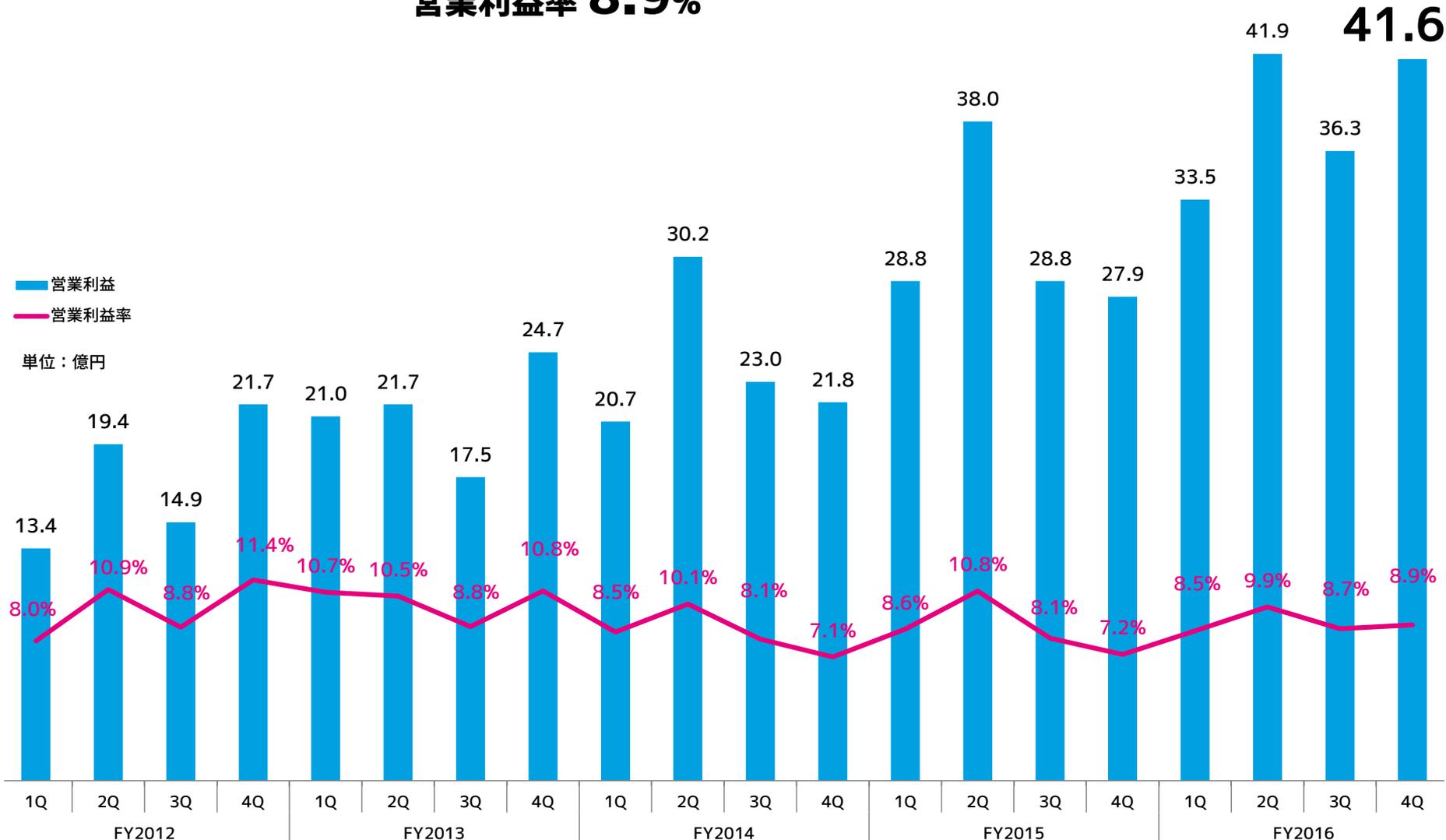
スマートフォン広告**349**億円 (YonY **38.0%**増) 好調に推移



※：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（㈱シロク、㈱渋谷クリップクリエイトを追加）

3. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）] 決算インセンティブを含まず、4Q **41.6**億円 (YonY 48.9%増)
営業利益率 **8.9%**

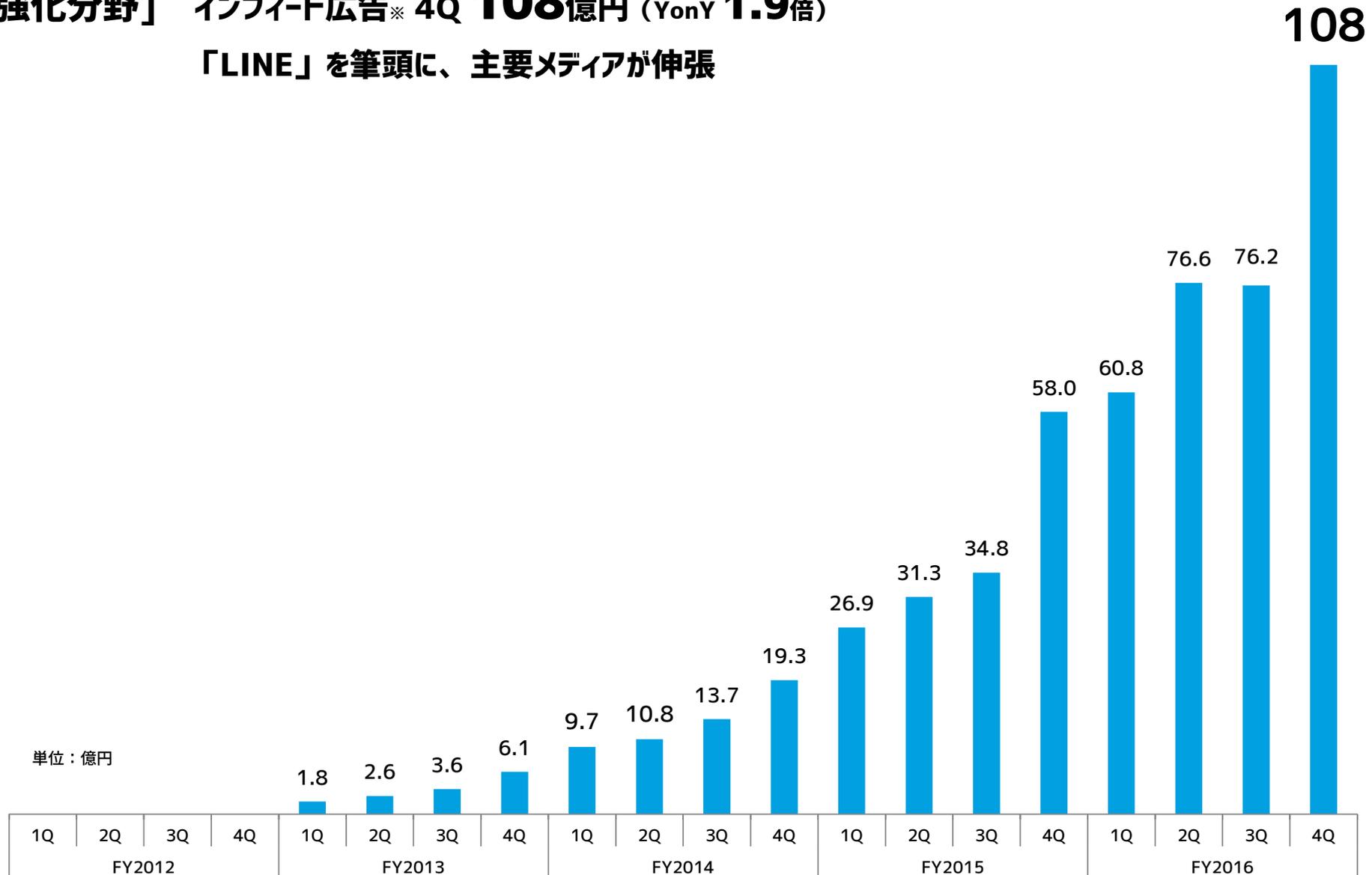


※：インターネット広告事業の営業利益・営業利益率に、決算インセンティブを含まず
※※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（株）シロク、（株）渋谷クリップクリエイトを追加

3. インターネット広告事業

[強化分野] インフィード広告※ 4Q **108**億円 (YoY **1.9**倍)

「LINE」を筆頭に、主要メディアが伸張

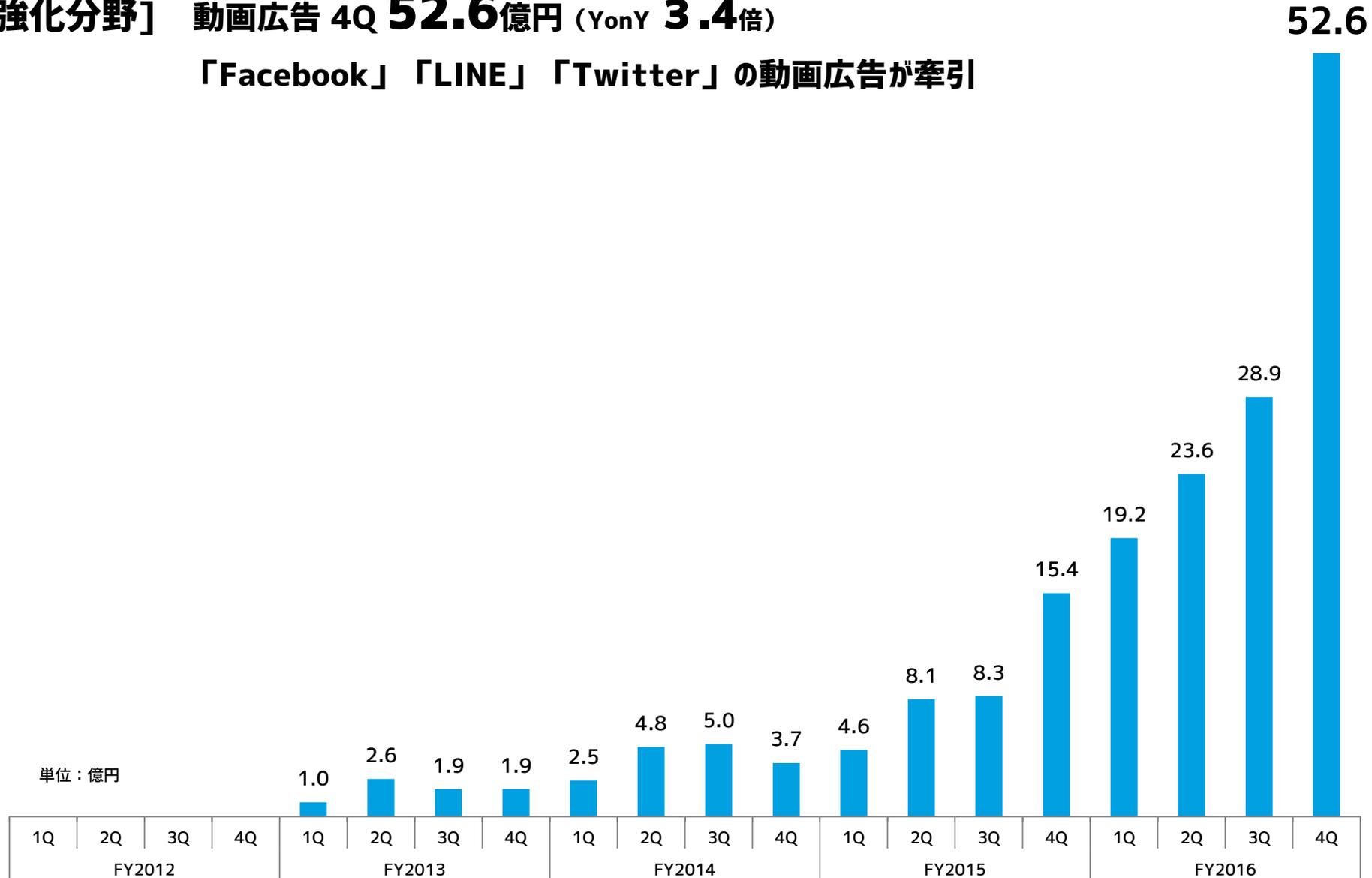


※：インフィード広告：Webサイトやアプリのタイムライン等に掲載される広告。SNSやキュレーション、ニュースメディア等に利用される広告手法

3. インターネット広告事業

[強化分野] 動画広告 4Q **52.6**億円 (YonY **3.4**倍)

「Facebook」「LINE」「Twitter」の動画広告が牽引



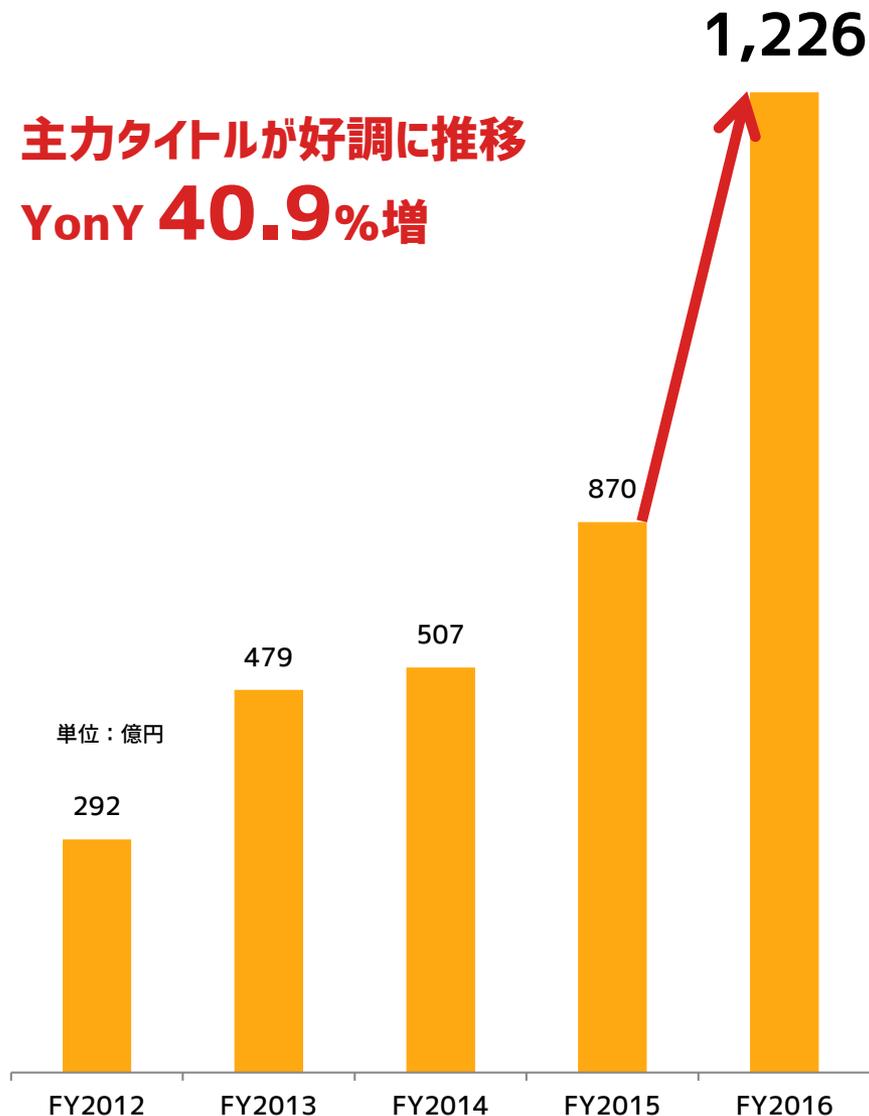
単位：億円

ゲーム事業

4. ゲーム事業

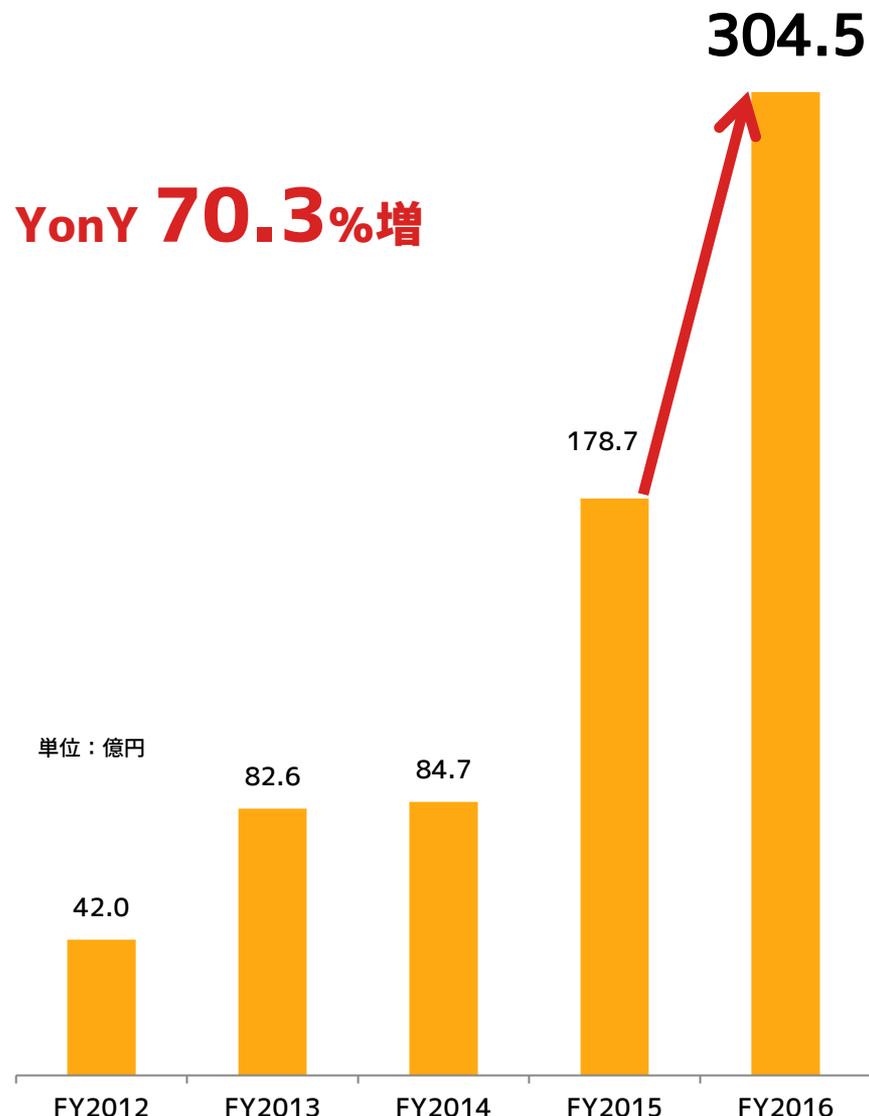
[売上高 (通期)]

主カタイトルが好調に推移
YonY **40.9%**増



[営業利益 (通期)]

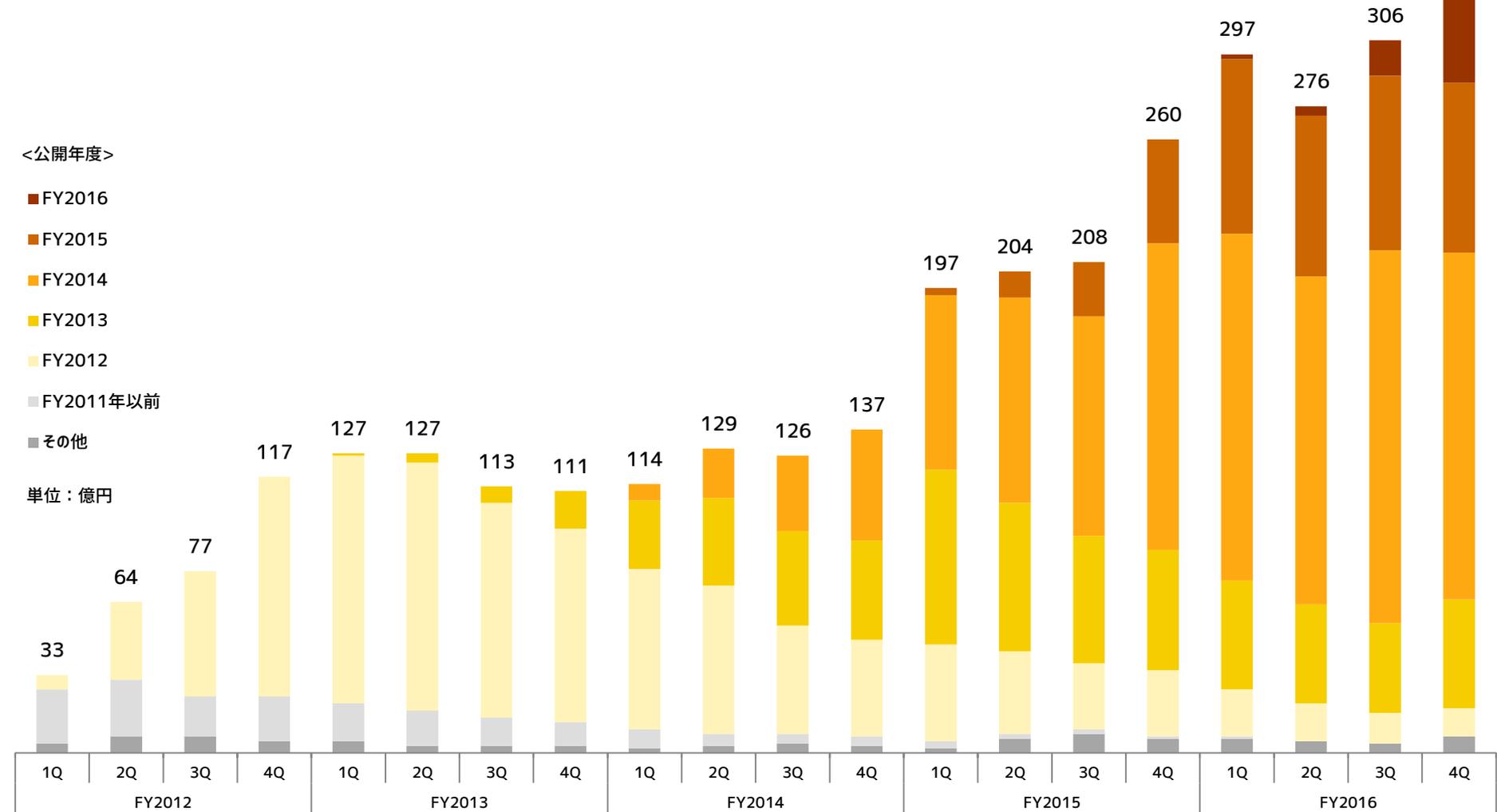
YonY **70.3%**増



※：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

[売上高 (四半期)] 4Q **345**億円 (YoY **32.8%**増)
 FY2016 「Shadowverse」が新たにヒット

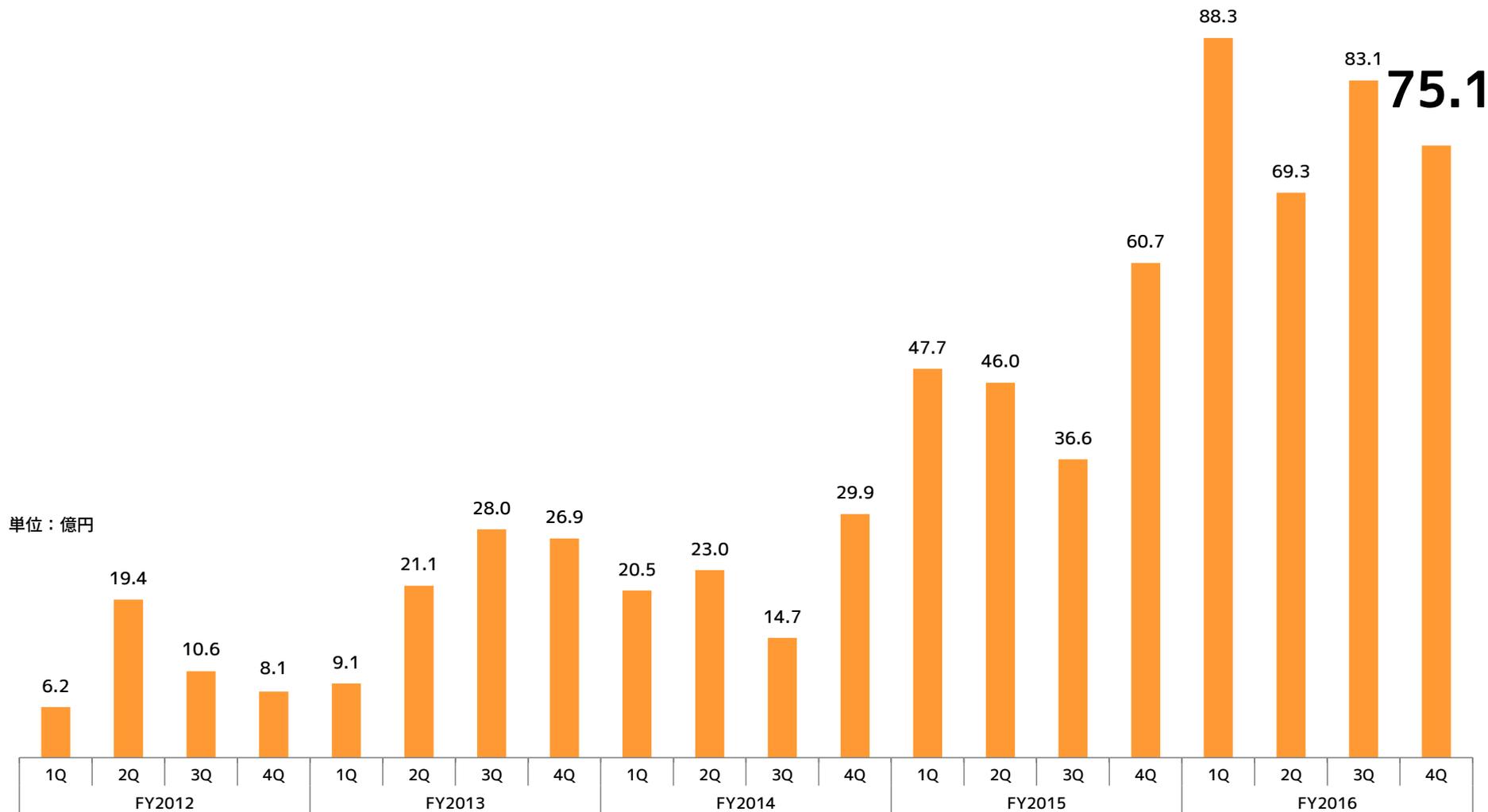


※：「その他」の売上高：グッズ販売売上等
 ※※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（旧Ameba事業のゲーム、(株)GOODROIDを追加）

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 決算インセンティブを含まず、4Q **75.1**億円 (YonY **23.8%**増)

4Q広告宣伝費を大幅増



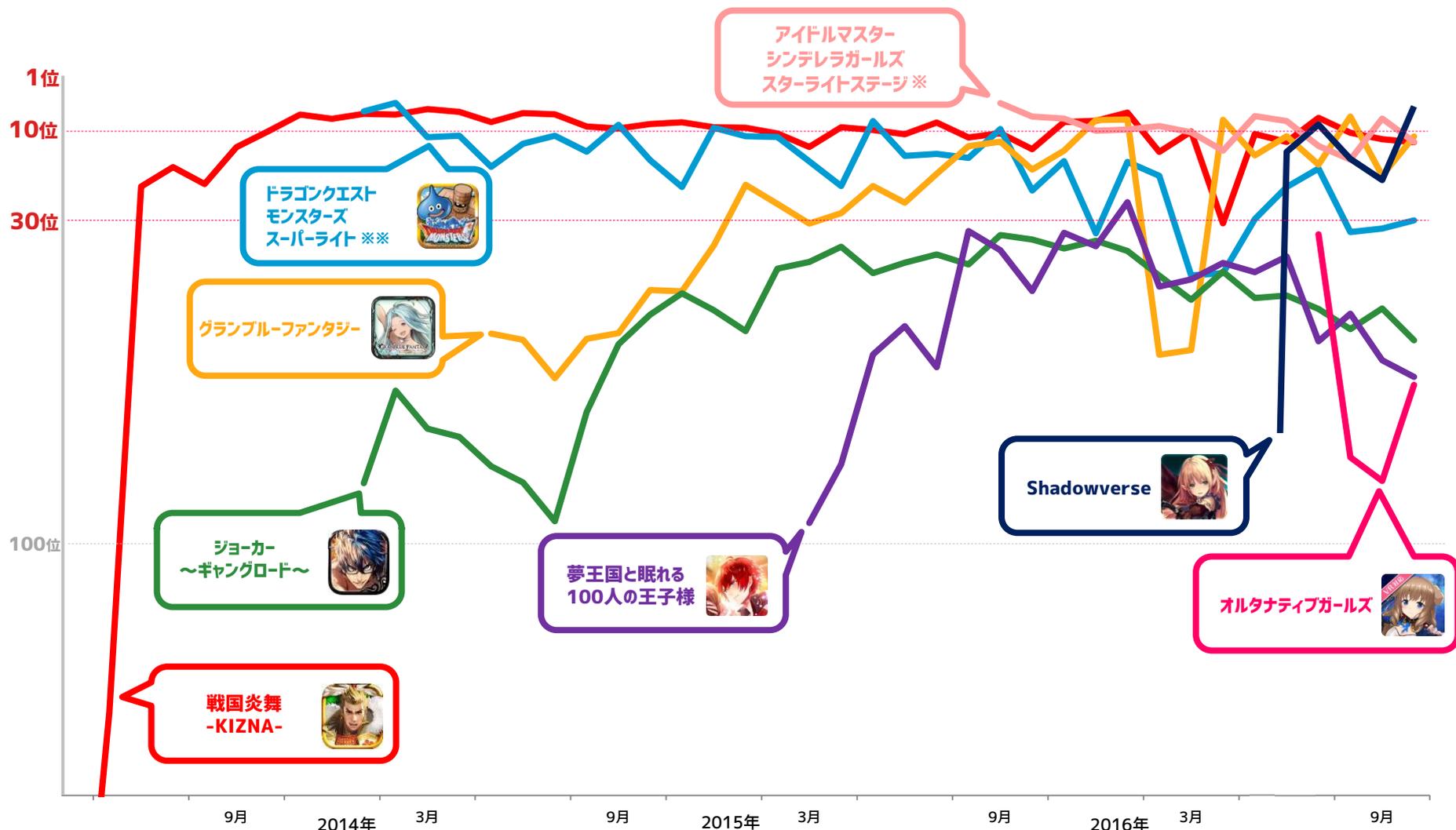
単位：億円

※：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、(株)GOODROIDを追加）

4. ゲーム事業

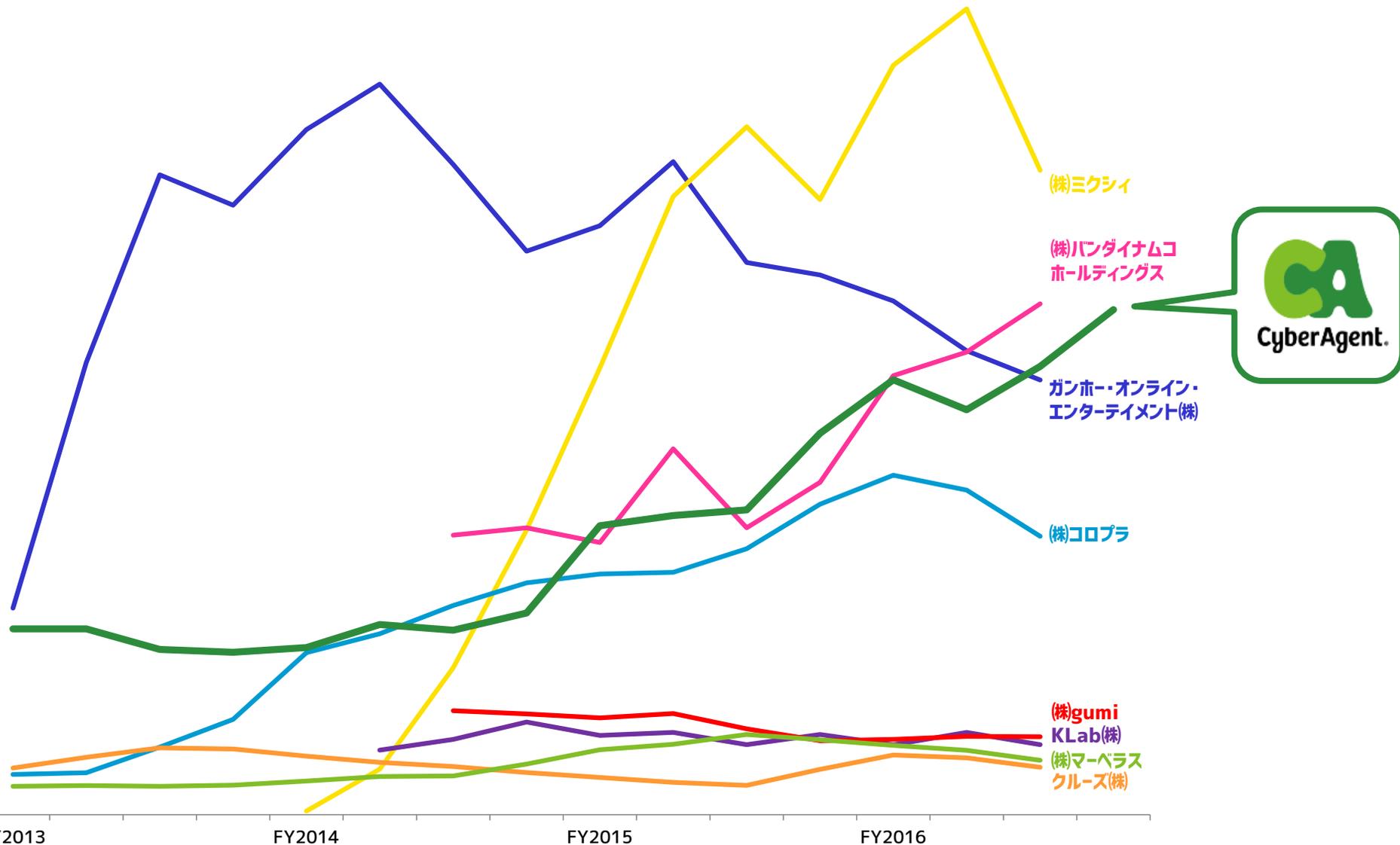
[セールスランキング] 主カタイトルが、好調に推移



※：「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」© 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
 ※※：「ドラゴンクエスト モンスターズ スーパーライト」© 2014-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. SUGIYAMA KOBO 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（10月は1日～17日の平均を使用）

4. ゲーム事業

[売上高比較] シェア拡大



FY2013 FY2014 FY2015 FY2016

※：各社の決算説明会資料より、ゲーム事業に相当する売上高を元に記載
 ※※：当社の売上高は、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

4. ゲーム事業

[新規タイトル] FY2017 1Qは、4本提供予定

① 「おそ松さんのニトスゴロクぶらり旅」※

(株)GOODROID開発
avex pictures Inc.提供

人気アニメのすころくゲーム

10月4日
提供開始



② 「LINE 潜空のレコンキスタ」※※

(株)グリーンモンスター開発
LINE(株)提供

LINE GAME向け本格シナリオRPG

10月20日
提供開始



③ 「エンドライド ～X fragments～」

(株)サイバーエージェント提供

日本テレビ放送網(株)との共同プロジェクト

事前登録中



④ 「ボーイフレンド (仮) きらめき☆ノート」

(株)QualiArts提供

学園青春リズムゲーム

事前登録中



※ : 「おそ松さんのニトスゴロクぶらり旅」 赤塚不二夫/おそ松さん製作委員会

※※ : 「LINE 潜空のレコンキスタ」 GREEN MONSTER.Inc

4. ゲーム事業

[新規タイトル] FY2017は、8本をリリース予定※

「セブンスストーリー」
タクティカルRPG

(株)WithEntertainment提供



「茜さすセカイでキミと詠う」
女性向けゲーム

(株)ジークレスト提供



1Q

FY2017 2Q以降

「PROJECT LOST ORDER」
リアルタクティクスゲーム

(株)Cygames提供



「プリンセスコネクト！ Re:Dive」
アニメRPG

(株)Cygames提供

プリンセスコネクト！
PRINCESS CONNECT!
Re:Dive
リダイブ

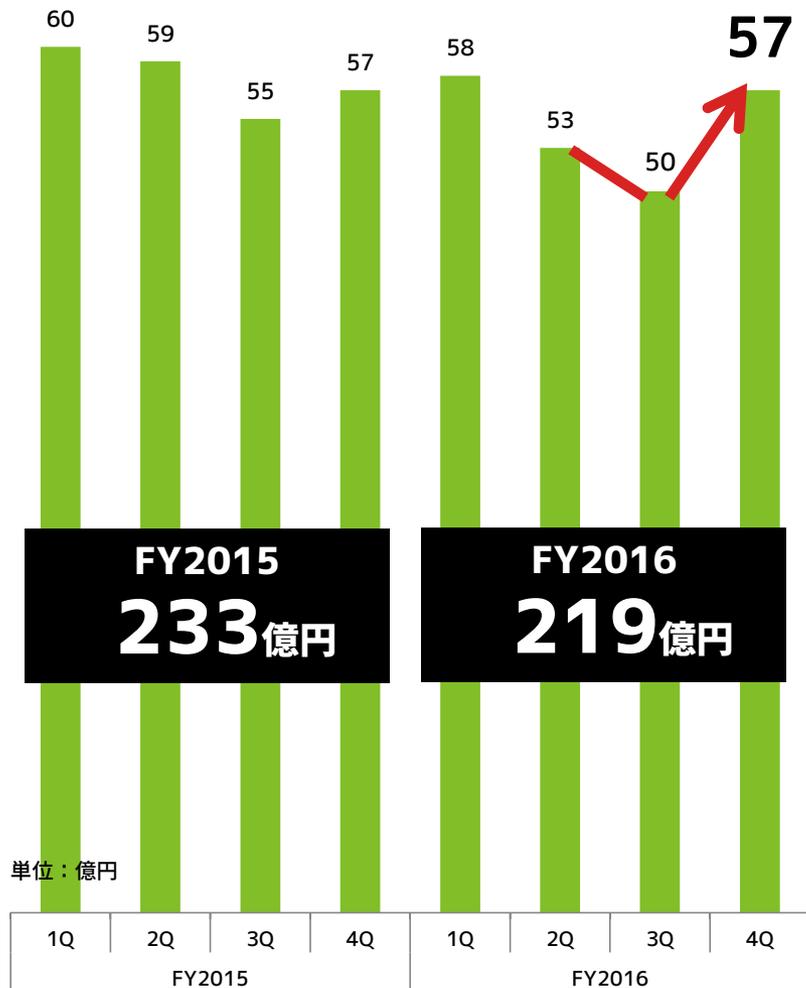
※：8本には、FY2017 1Q提供予定の4本を含む（2016年9月末時点）

メディア事業

5. メディア事業

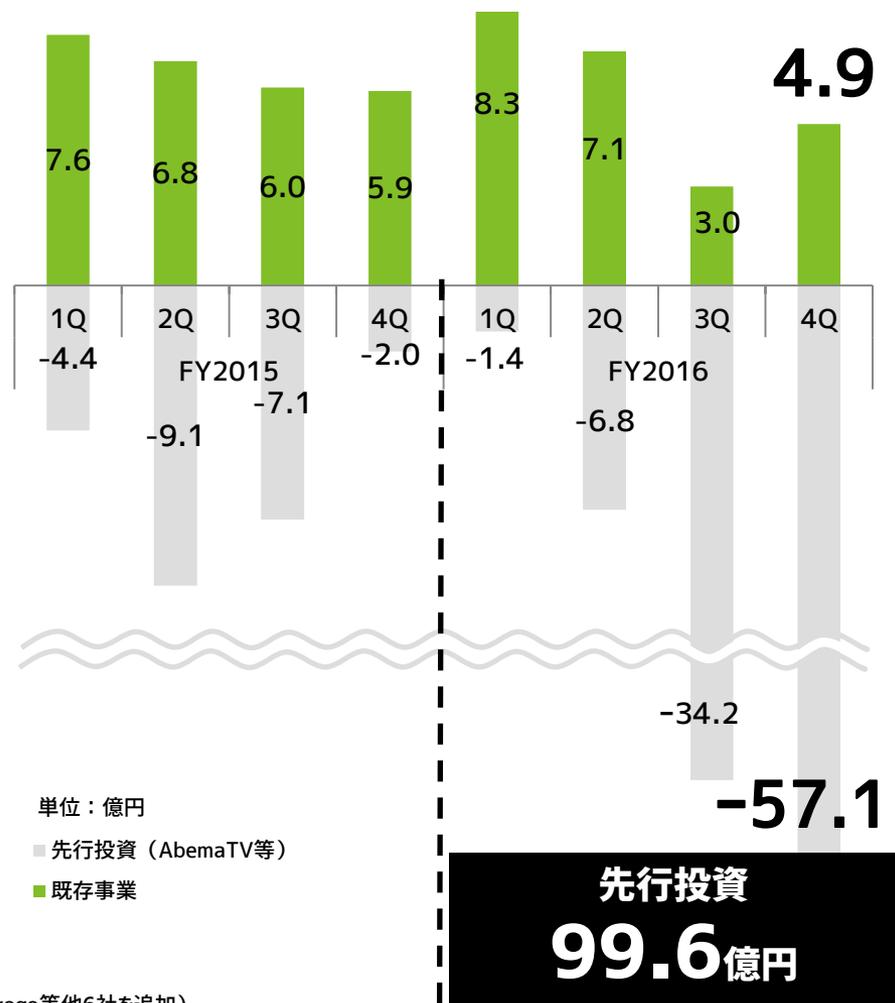
[売上高（四半期）]

広告販売が好調に推移し、QonQ増収



[営業利益（四半期）]

決算インセンティブを含まず、4Q 先行投資-57億円
年間で100億円投資

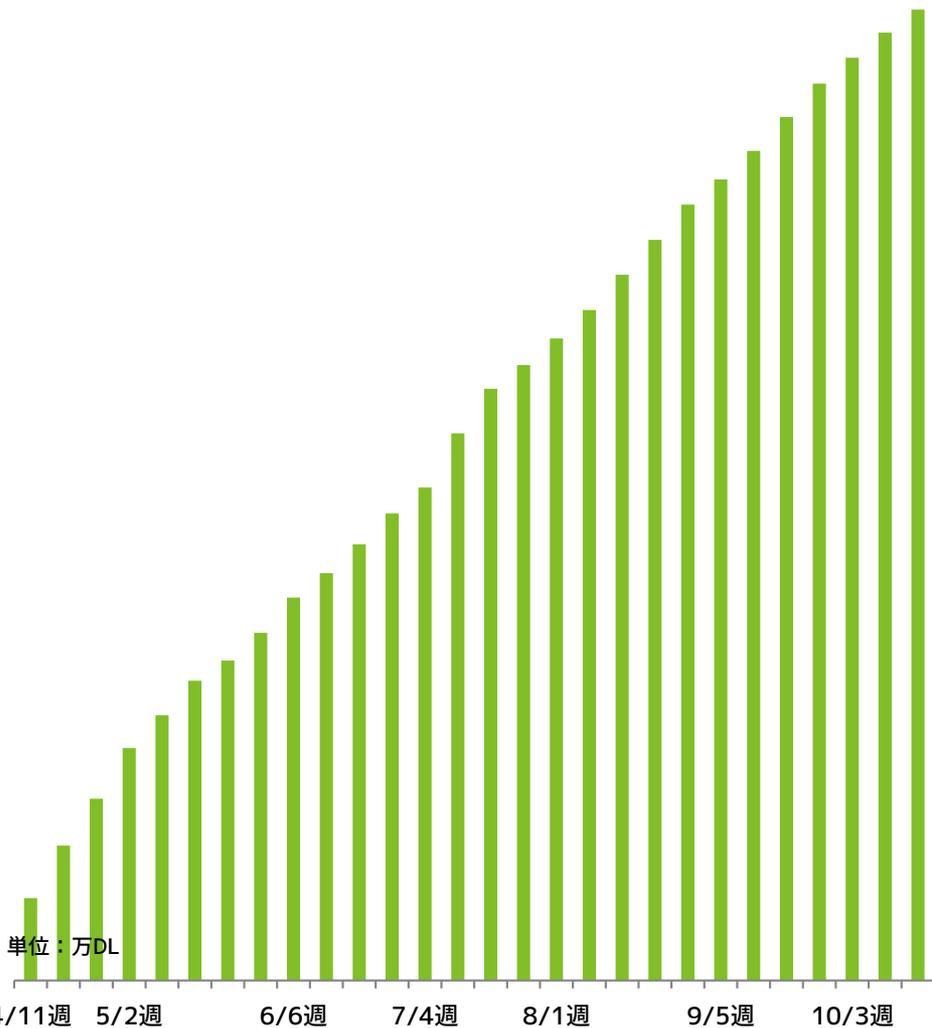


※：2016年9月期のセグメントにあわせ、2015年9月期から遡及（ゲームをゲーム事業へ、(株)AbemaTV、(株)7gogo等他6社を追加）
 ※※：メディア事業の営業利益に、決算インセンティブを含まず

5. メディア事業

[AbemaTV] 間もなく1,000万DL突破

968万
DL



単位：万DL

広告展開

TVCM

7月15日-7月末
8月19日-8月末

24h
FREE



渋谷 109前
サテライトスタジオ
7月25日-8月10日
8月21日-8月31日

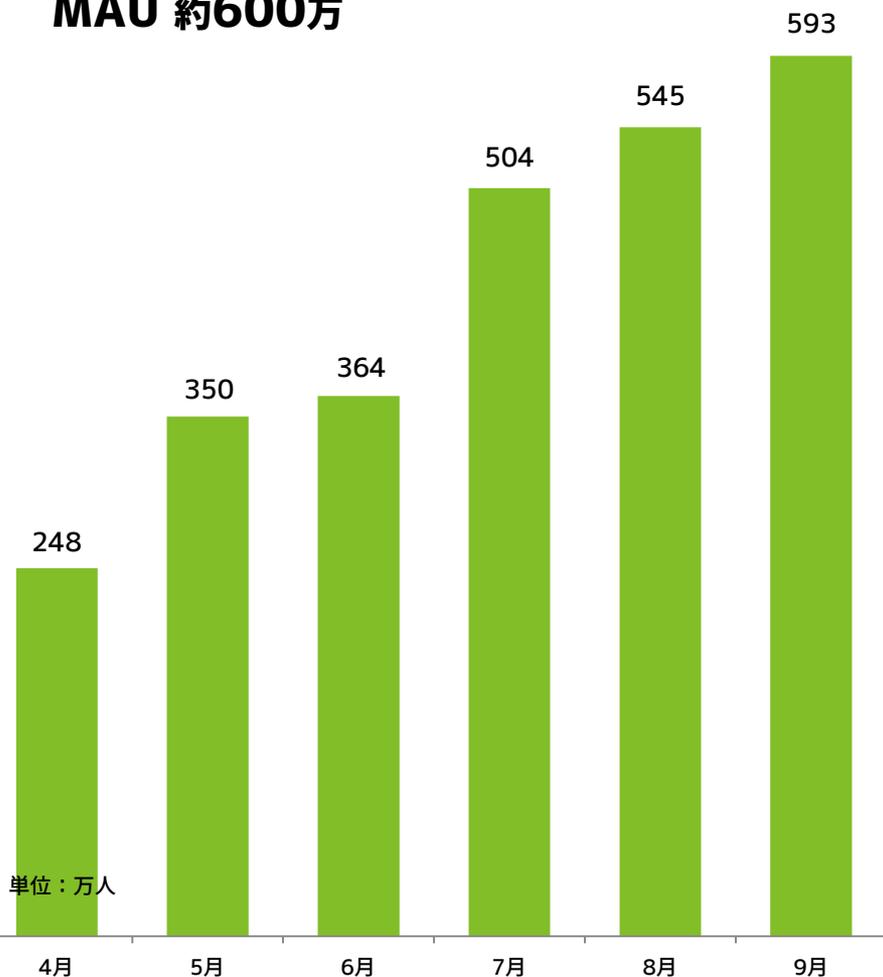


5. メディア事業

[AbemaTV]

MAUの推移

MAU 約600万



WAUの推移

WAU 約300万

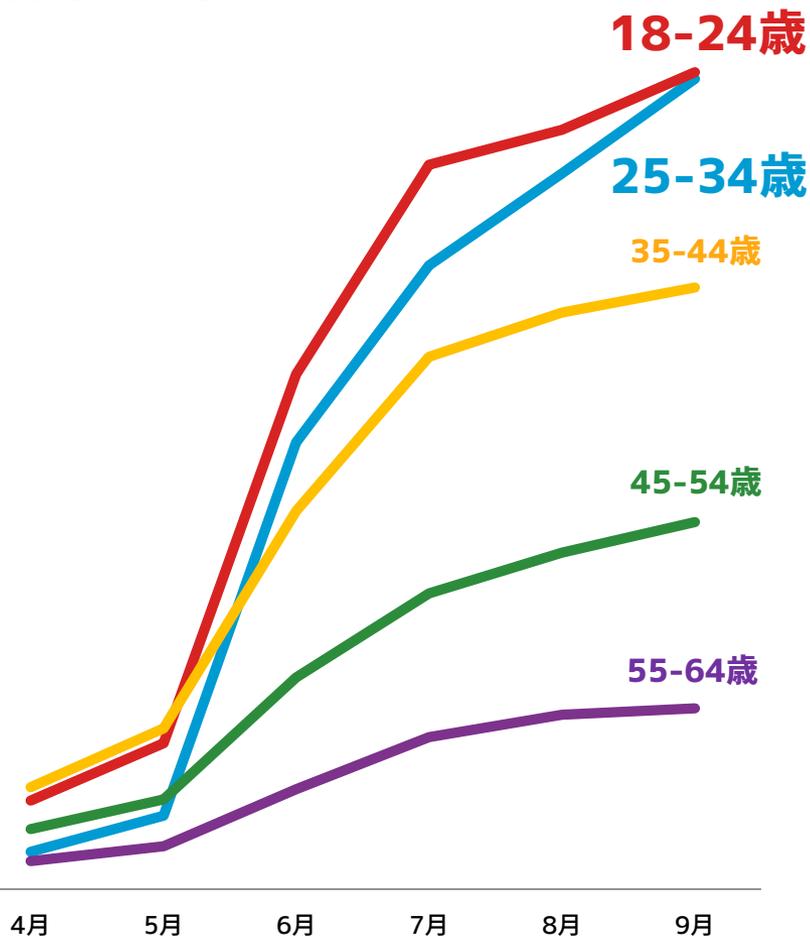


5. メディア事業

[AbemaTV]

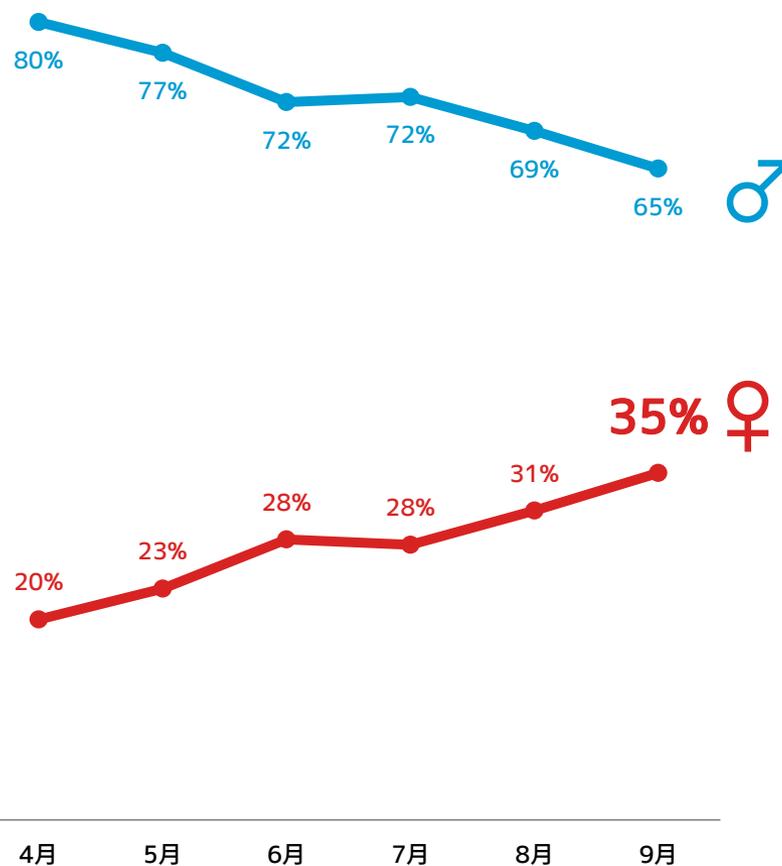
年代別利用者の推移※

若年層の取り込みに成功



利用者の属性**

女性比率が上昇中

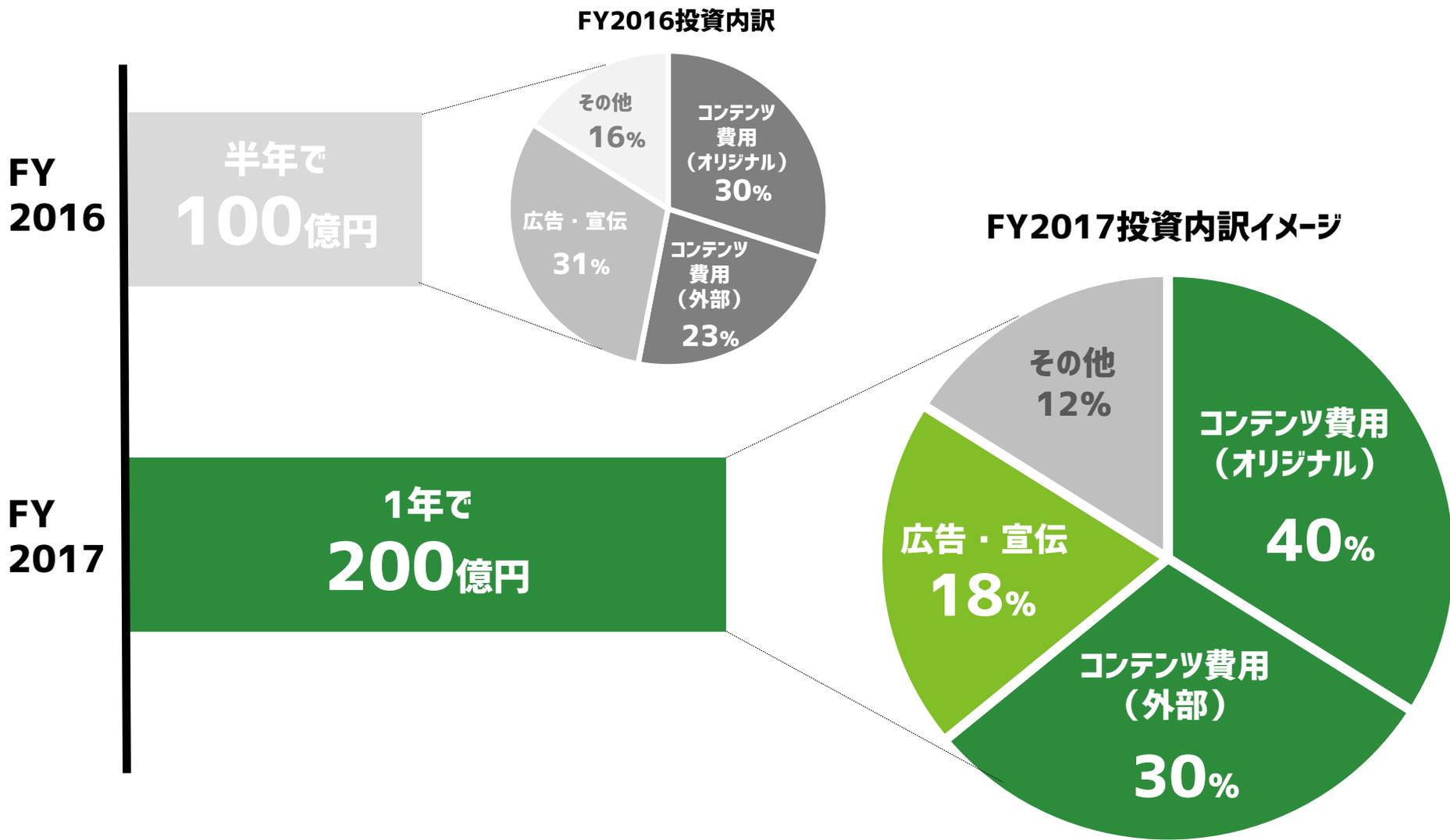


※：年代別利用者：Google Analyticsで計測した5分以上の利用者の年齢属性
**：利用者属性：Google Analyticsで計測した5分以上の利用者の性別属性

5. メディア事業

[AbemaTV]

投資イメージ



[AbemaTV]

広告と課金収入

① 広告収入 スポットCMを中心に販売開始（7月～）

配信パターン

1	2	3	4
配信パターン	時間×曜日	コンテンツ	クリエイティブ
 均等 前半に山	 全日・全時間 アクセス集中時	 Men Women 男性寄り 女性寄り Teens All 若年層寄り オール Music Anime 音楽 アニメ	 ランダム 時間制御 割合指定 期間指定
 後半に山 薄く長く 短期集中	 午前・午後 深夜 週末		



プランニングツール

予算・期間を選ぶと
チャンネル・日時・リーチ数の想定が可能

※在庫連携・効果測定・クリエイティブの一括管理等
を実装予定



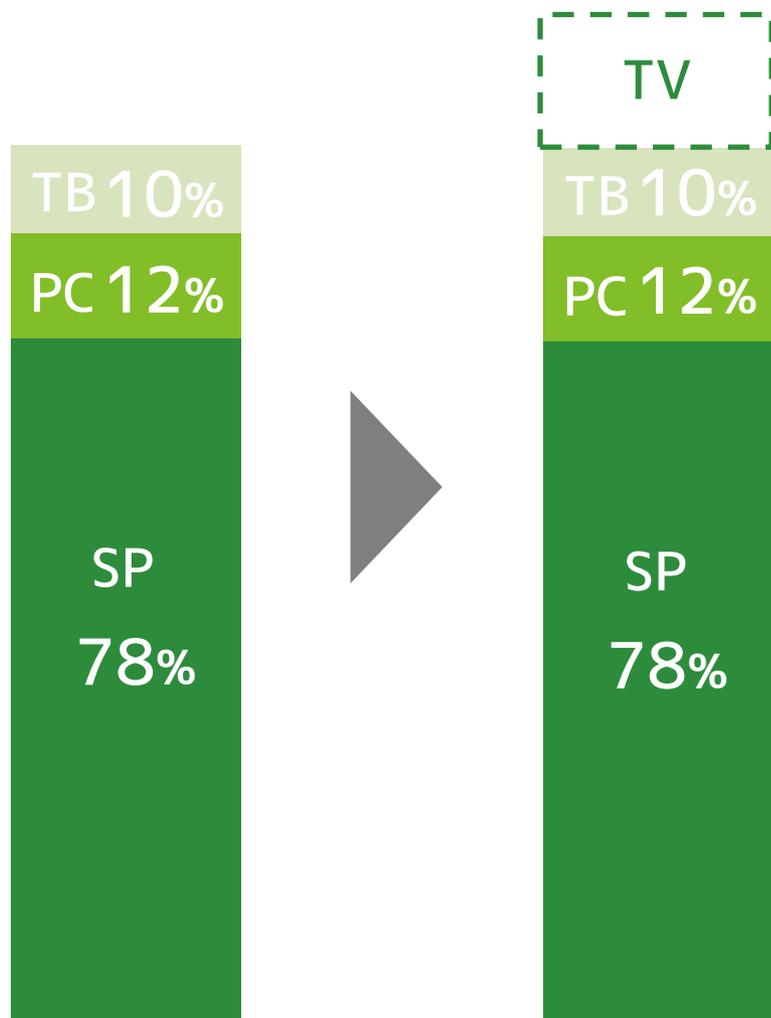
ネット動画オリジナル
の広告商品



② 課金収入 サブスクリプション型 月額960円 -オンデマンド機能（見逃し配信）

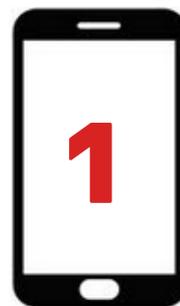
[AbemaTV] TVデバイスからの閲覧を強化

デバイス別利用状況※



デバイス別視聴時間※※

TVデバイスの視聴時間の方が長い



SP



TV (Chromecast)

8月9日 「Chromecast」

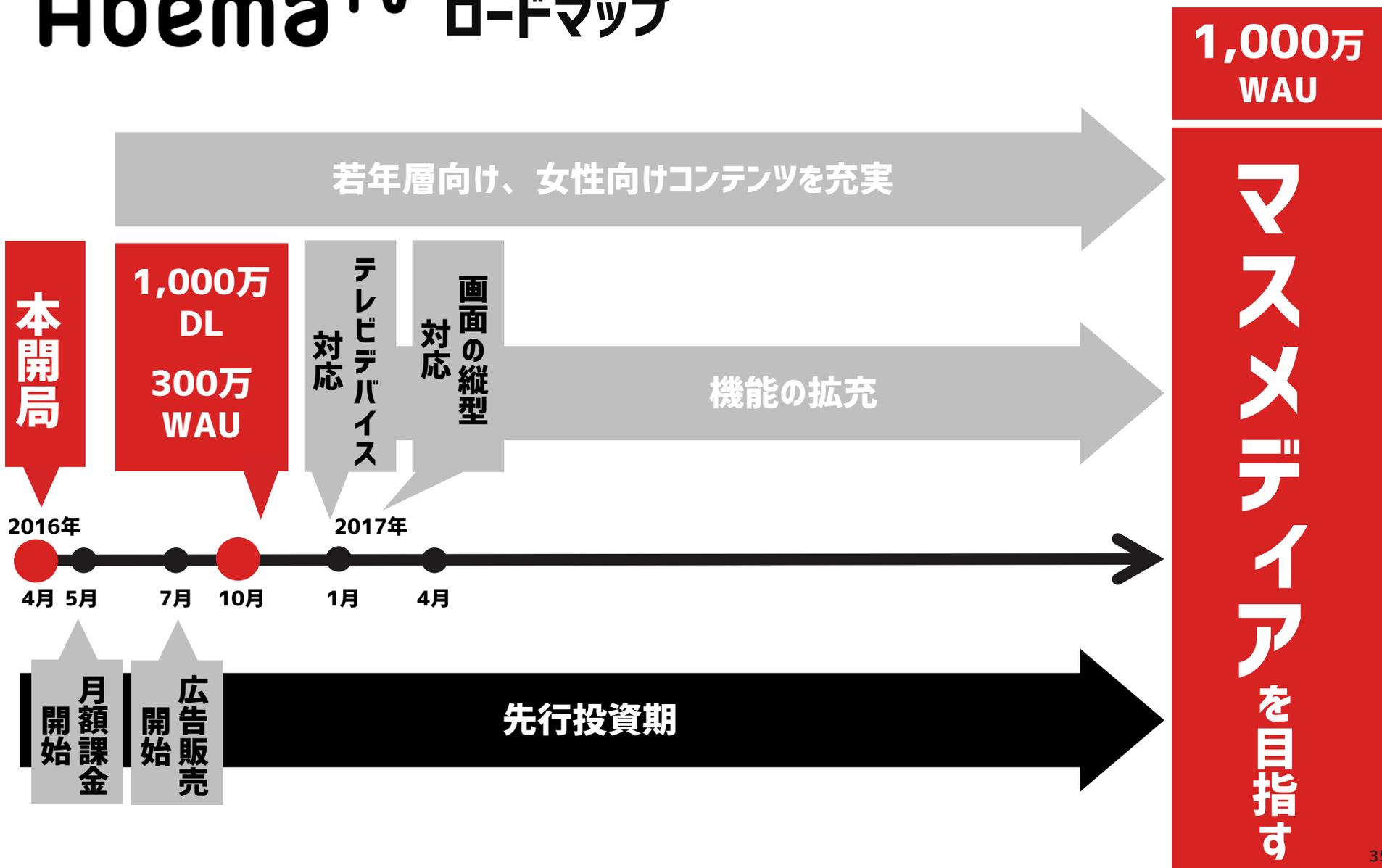
10月24日 「Amazon FireTV」 に対応

今後、「AndroidTV」「Apple TV」
「AirPlay」への対応を予定

※：利用ユーザーの比率

※※：10月25日から過去28日の平均値

AbemaTV ロードマップ



総括

中長期的な柱として、メディア事業を育てる

メディア事業

「AbemaTV」をマスメディアに

広告事業

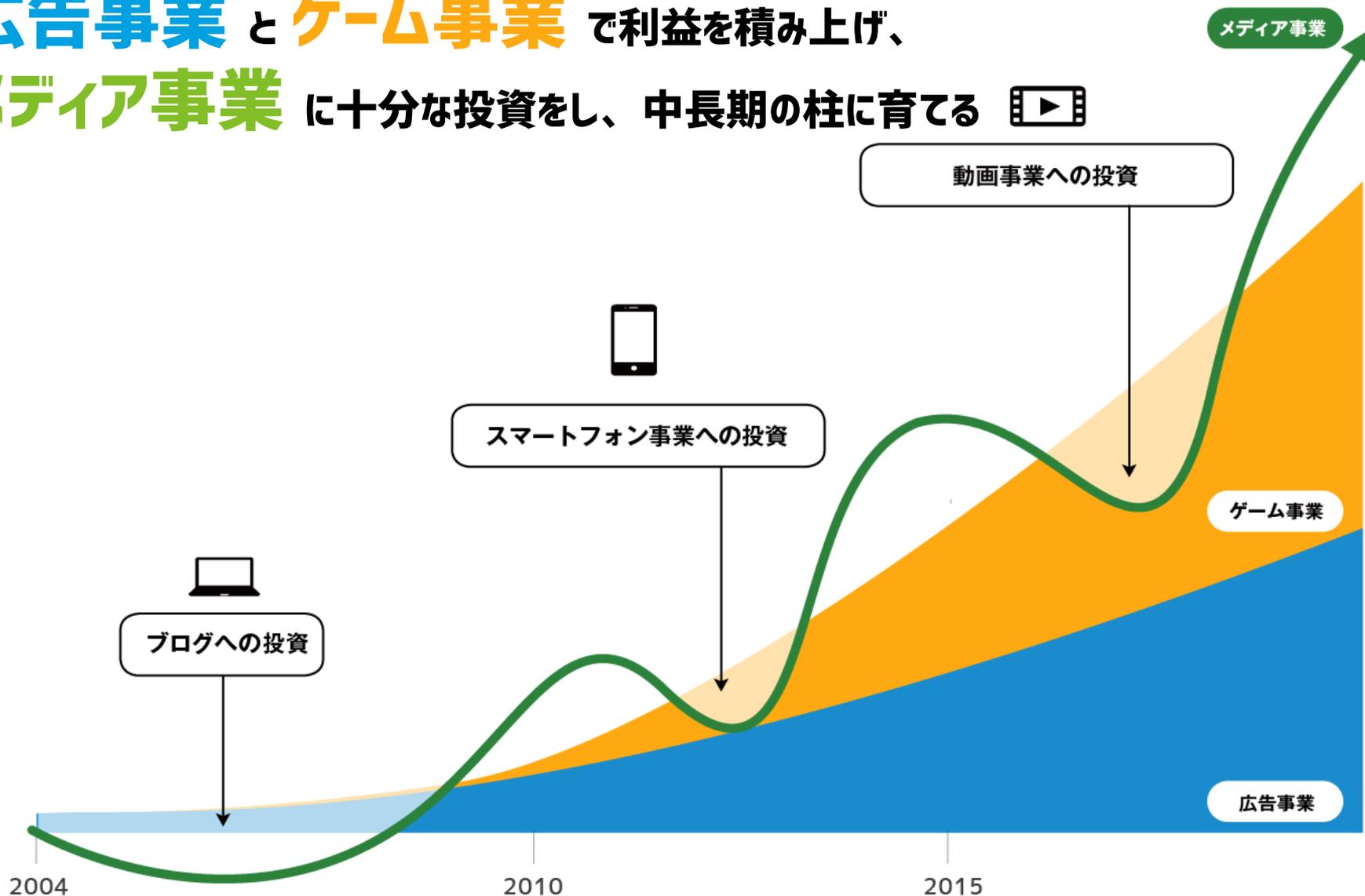
市場成長を上回る増収率へ

ゲーム事業

複数ヒットタイトルを生み出し、シェア拡大

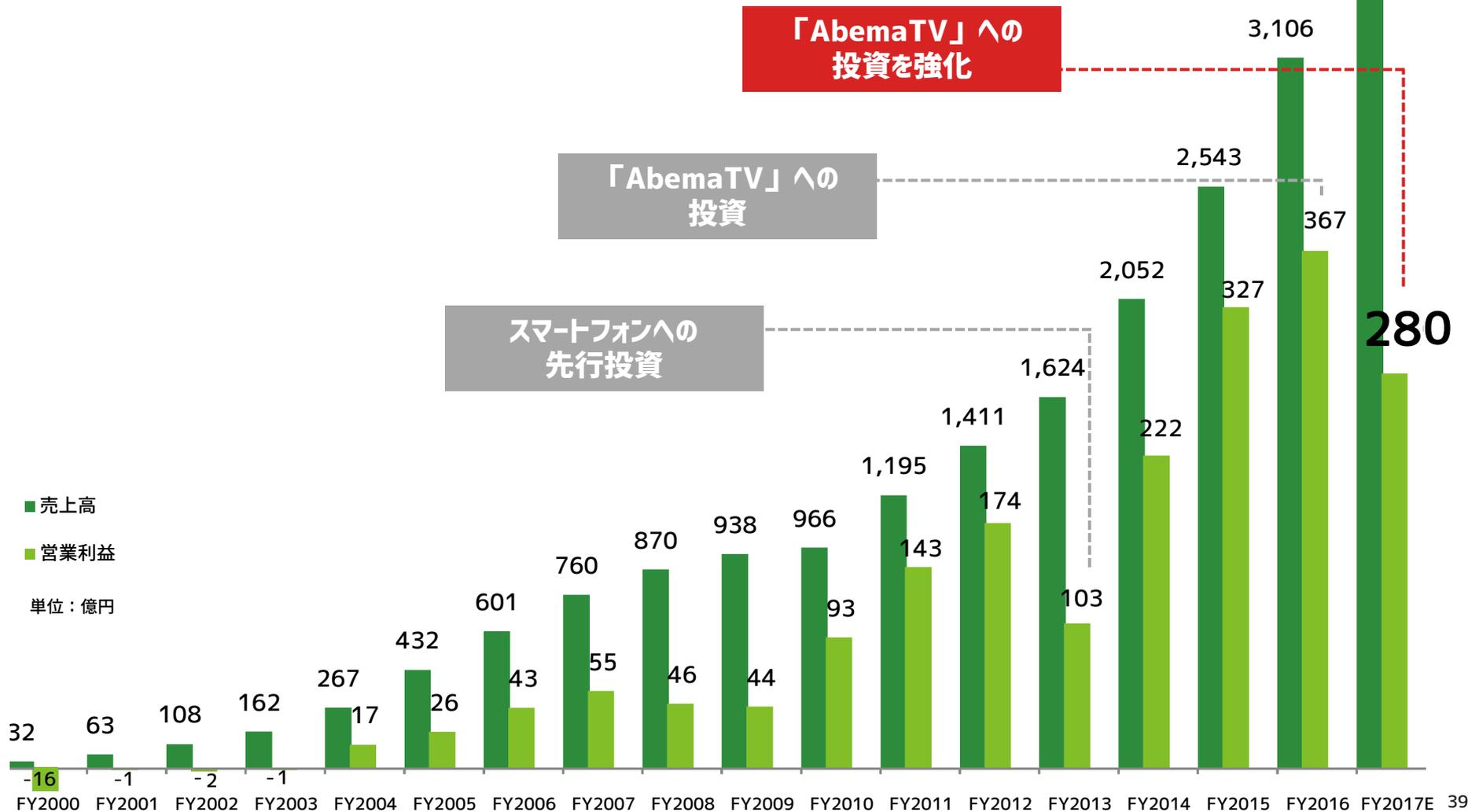
[中長期の営業利益イメージ]

広告事業 と **ゲーム事業** で利益を積み上げ、
メディア事業 に十分な投資をし、中長期の柱に育てる 



6. 総括

メディア事業への先行投資を実施し、 中長期で**高収益な企業**を目指す





Vision

21世紀を代表する会社を創る

参考資料

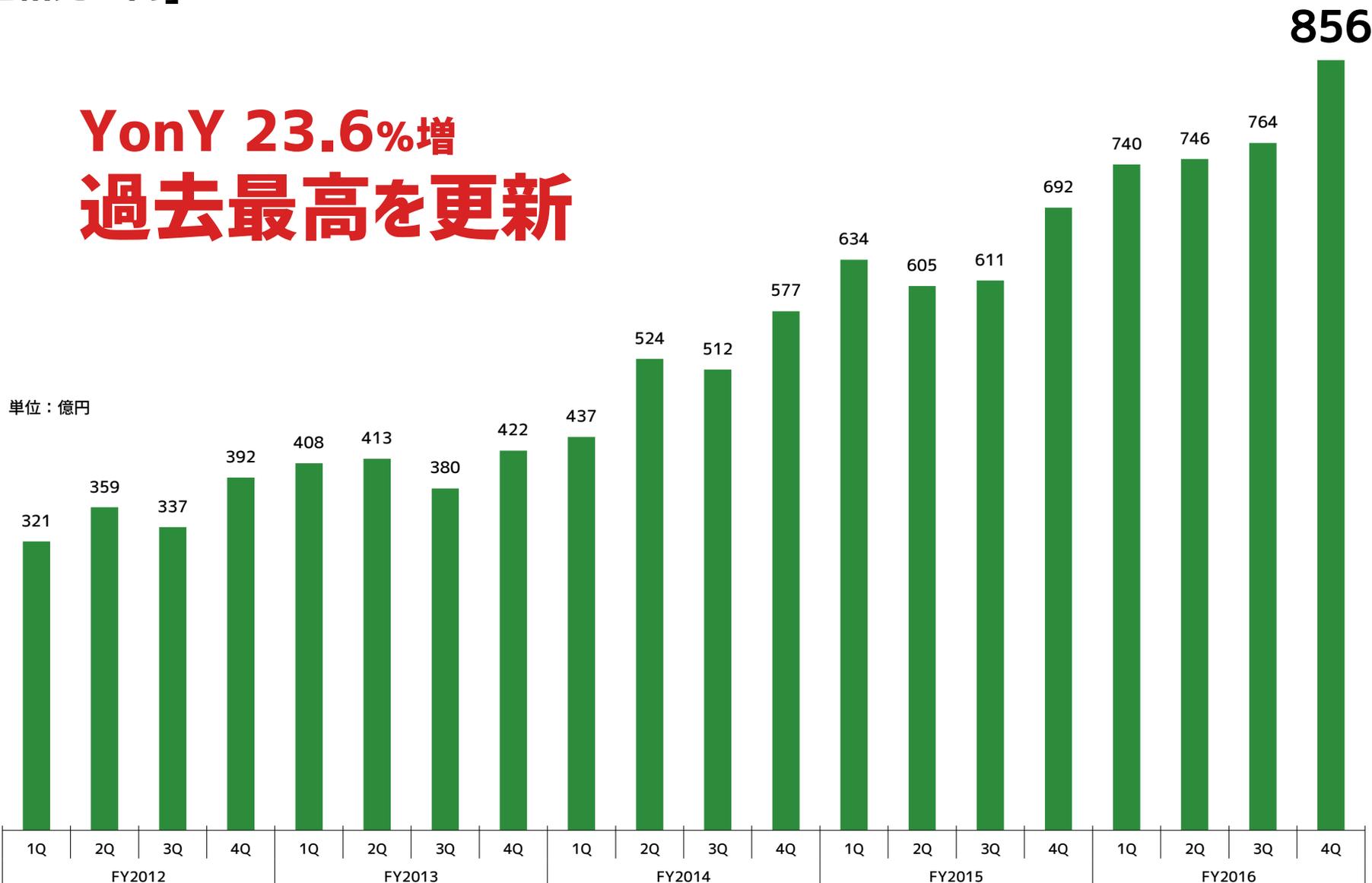
四半期

2016年7月～9月

7. 参考資料：四半期決算

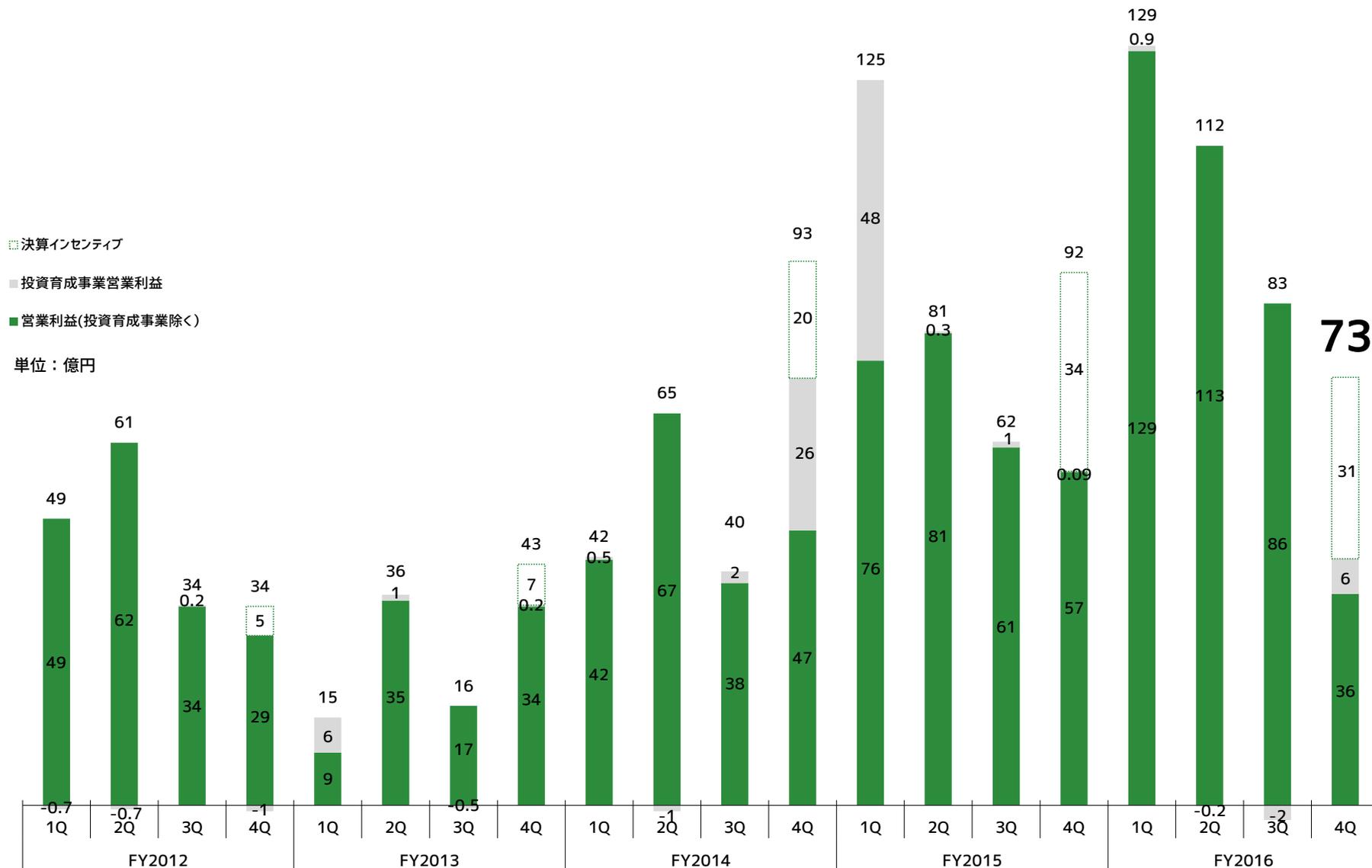
[連結売上高]

YoY 23.6%増
過去最高を更新



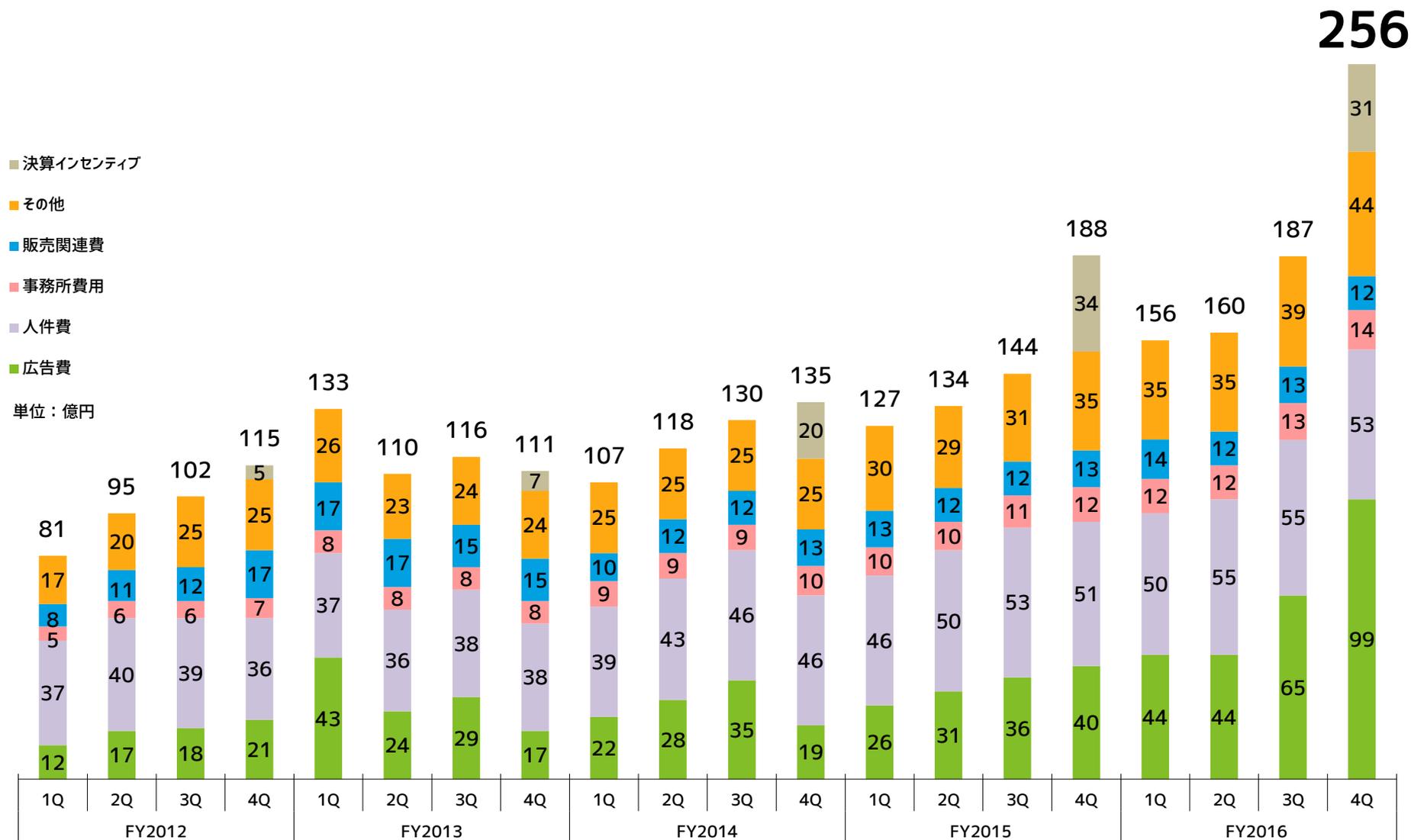
7. 参考資料：四半期決算

[連結営業利益]



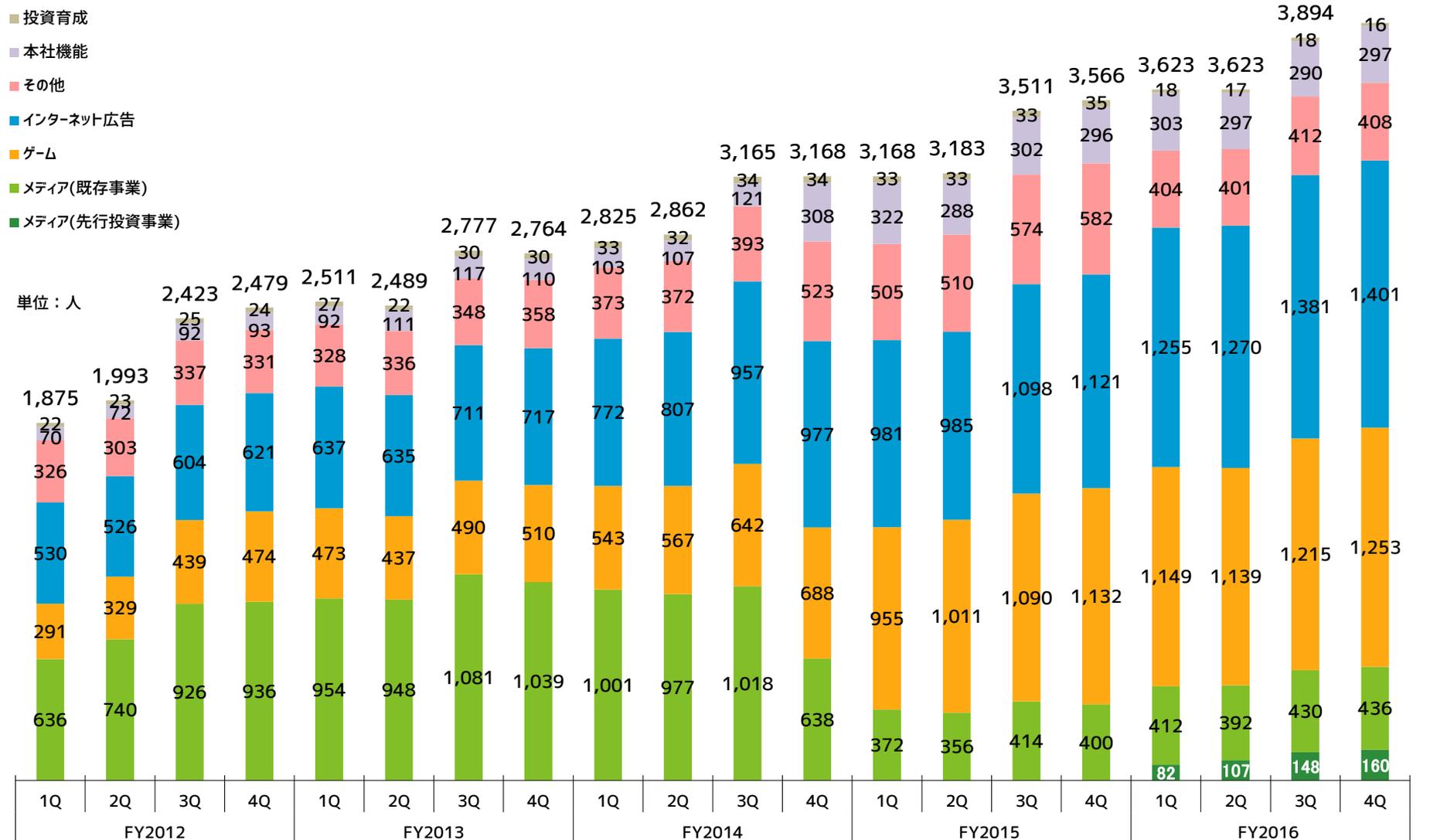
7. 参考資料：四半期決算

[販売管理費] 広告宣伝費、QonQ 33億円増加



7. 参考資料：四半期決算

[連結役員数] QonQ 77名増加



※：2016年9月期のセグメントにあわせ、2015年9月期から遡及（主にAmebaゲームをゲーム事業へ）
 ※※：2016年9月期より、メディア事業の役員数をメディア(既存事業)とメディア(先行投資事業)に分けて記載

7. 参考資料：四半期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2016 4Q 2016年7-9月	FY2015 4Q 2015年7-9月	YonY	FY2016 3Q 2016年4-6月	QonQ
売上高	85,616	69,265	23.6%	76,408	12.1%
売上総利益	29,824	24,641	21.0%	27,084	10.1%
販売管理費	25,603	18,878	35.6%	18,753	36.5%
営業利益	4,220	5,763	-26.8%	8,330	-49.3%
営業利益率	4.9%	8.3%	-3.4points	10.9%	-6.0points
経常利益	3,541	5,038	-29.7%	8,061	-56.1%
特別利益	3,436	3,069	11.9%	0	4866711.7%
特別損失	1,091	1,761	-38.0%	1,850	-41.0%
税金等調整前当期純利益	5,886	6,346	-7.3%	6,211	-5.2%
当期純利益 ※	1,317	2,504	-47.4%	1,036	27.2%

7. 参考資料：四半期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2016年9月末	2015年9月末	YonY	2016年6月末	QonQ
流動資産	114,647	93,532	22.6%	96,441	18.9%
現預金	51,774	38,723	33.7%	40,561	27.6%
固定資産	41,950	37,656	11.4%	40,448	3.7%
総資産	156,597	131,188	19.4%	136,889	14.4%
流動負債	62,137	52,013	19.5%	45,920	35.3%
(未払法人税等)	11,169	10,605	5.3%	6,720	66.2%
固定負債	1,845	1,472	25.4%	1,838	0.4%
純資産	92,614	77,702	19.2%	89,130	3.9%

「AbemaTV」 とは

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

2016年4月11日 本開局



4つの特徴

1
無料

2
24時間編成

3
約30チャンネル
多彩なコンテンツ

4
若年層
ターゲット

4つの強み

1
各デバイスに適した
UI・UX

2
0秒再生
スムーズな視聴

3
多彩なコンテンツ

4
TVクオリティ

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

チャンネル数は、約30チャンネル

ニュース	News			
バラエティ	SPECIALch	バラエティch		
アニメ	深夜アニメ	家族アニメ	なつかしアニメ	
	アニメ24	新作アニメ		
ドラマ	ドラマch	海外ドラマch	リアリティショー	
スポーツ	SPORTSch	格闘技ch	ヨコノリch	
趣味	釣りch	麻雀ch	MTV	スペースシャワー
	VICE	ペット	EDGE	等

7. 参考資料：「AbemaTV」とは



- 1位 **204万** アニメ放送10周年記念！銀魂祭り 人気長編12時間一挙SP : 9/19
- 2位 **160万** 「言の葉の庭」「秒速5センチメートル」「星を追う子ども」一挙放送 : 9/4
- 3位 **157万** スラムダンク 夏の集中放送3日目 #37~65 : 7/18
- 4位 **149万** フリースタイルダンジョン特別編 Monsters War : 7/3
- 5位 **147万** 進撃の巨人 一挙放送 後編 (#14~25) : 9/18
- 6位 **146万** 徳井義実の24時間生放送！徳井さんの妄想全て叶えちゃいますSP : 7/22
- 7位 **128万** 新世紀エヴァンゲリオン 一挙放送 前編 (#1~13) : 7/2
- 8位 **127万** ソードアート・オンライン 一挙配信 : 7/22
- 9位 **122万** 東京喰種トーキョーグール 一挙放送 : 8/20
- 10位 **116万** 裏ではリアル脱衣麻雀SP!! 今回は勝手に応援してるね!! : 7/17

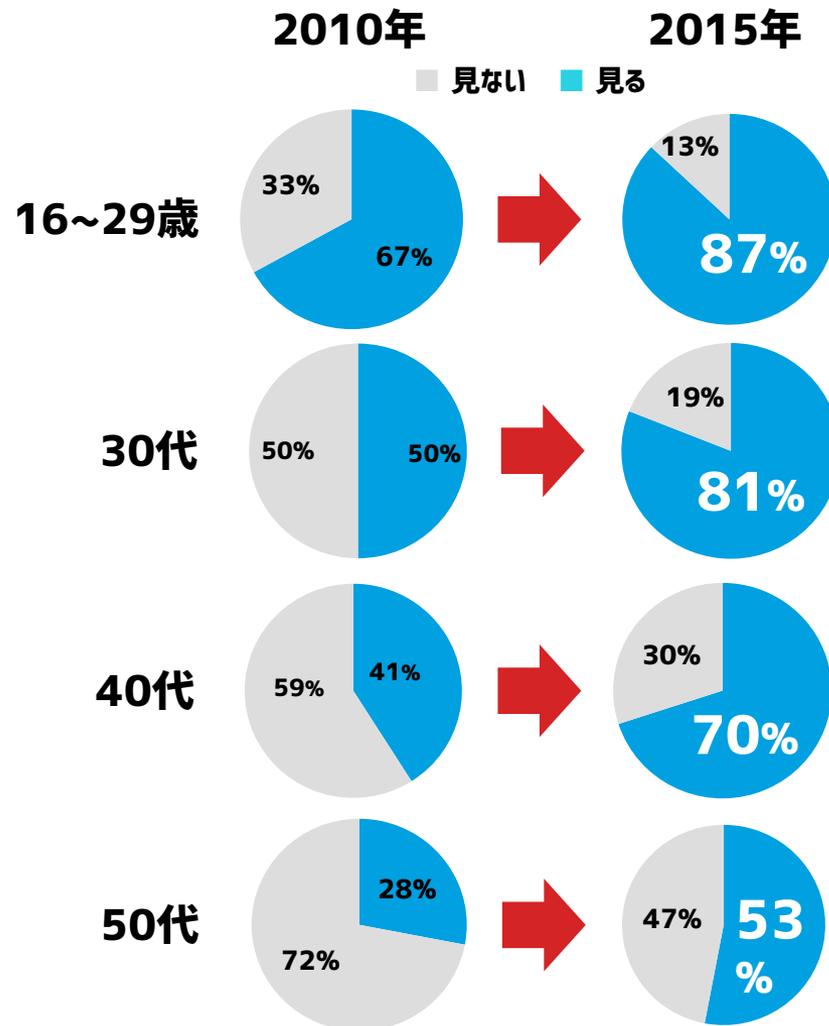
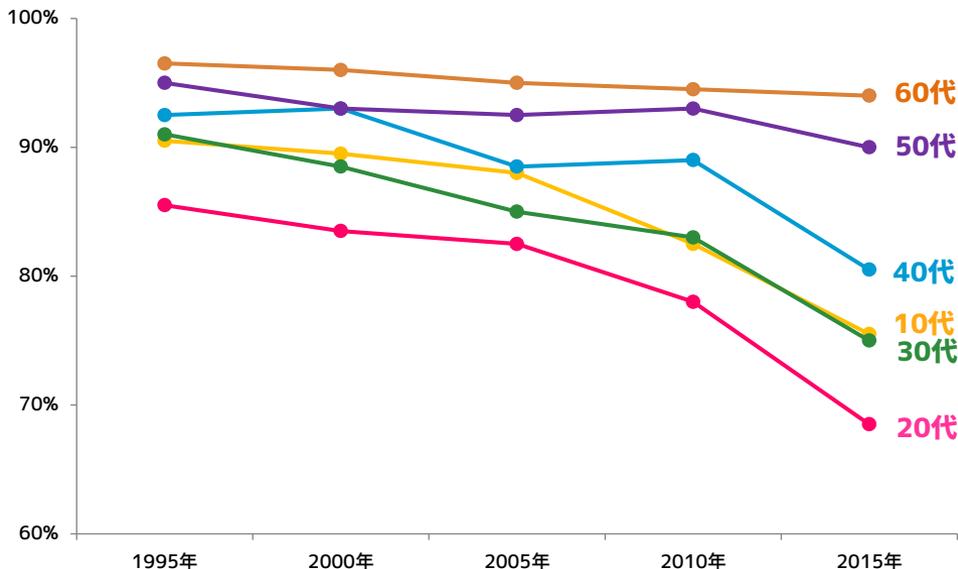
7. 参考資料：「AbemaTV」とは

テレビ視聴時間推移

インターネット動画視聴者^{※※}

10代から40代のテレビ離れが顕在化

■ 平日1日15分以上のテレビ視聴率[※]



※：出典：NHK放送文化研究所「2015年 国民生活時間調査」を元に当社にて算出
 ※※：出典：NHK「日本人とテレビ・2015」調査 年に数日以上見ると回答した人のうち35%が週1日以上視聴

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

利用している映像配信サービス調査 第4位※

順位	項目	得票率
1	YouTube	89.9%
2	Amazonビデオ	55.4%
3	niconico	50.8%
4	AbemaTV	37.9%
5	Netflix	30%
6	Hulu	28.6%

2016年 グッドデザイン賞※※ 受賞

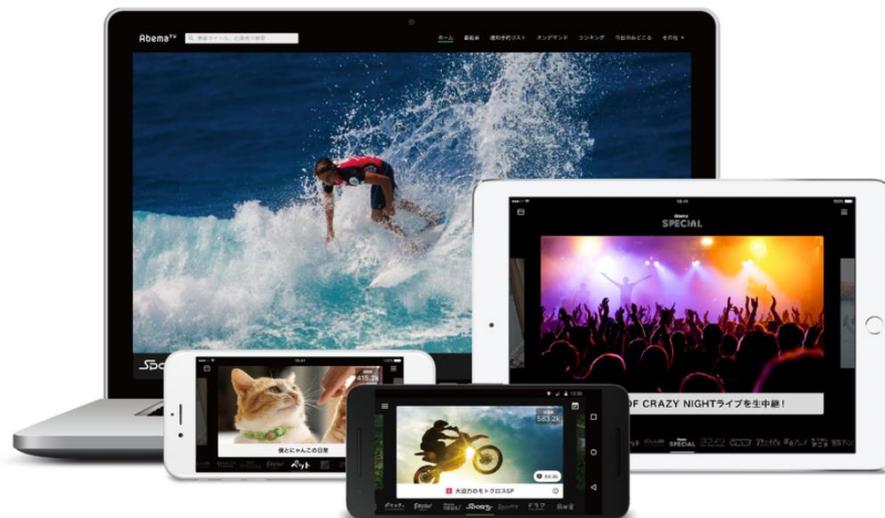
「AbemaTV」受賞理由

アプリを立ち上げた途端にストレス無く始まる放送は今までのテレビアプリと異なり、通常のテレビ操作と極めて近い。また、横スワイプでチャンネルを素早く切り替えられたり、タッチで番組表を操作したり、**スマートフォンの長所を活かしたデザインとなっている。**サービスとしても、24時間配信で有料のオンデマンドと無料のライブ配信を組み合わせているのが新しい。

10代に刺さるエンタメ調査※※※



10代後半の
15.5%が「AbemaTV」を利用

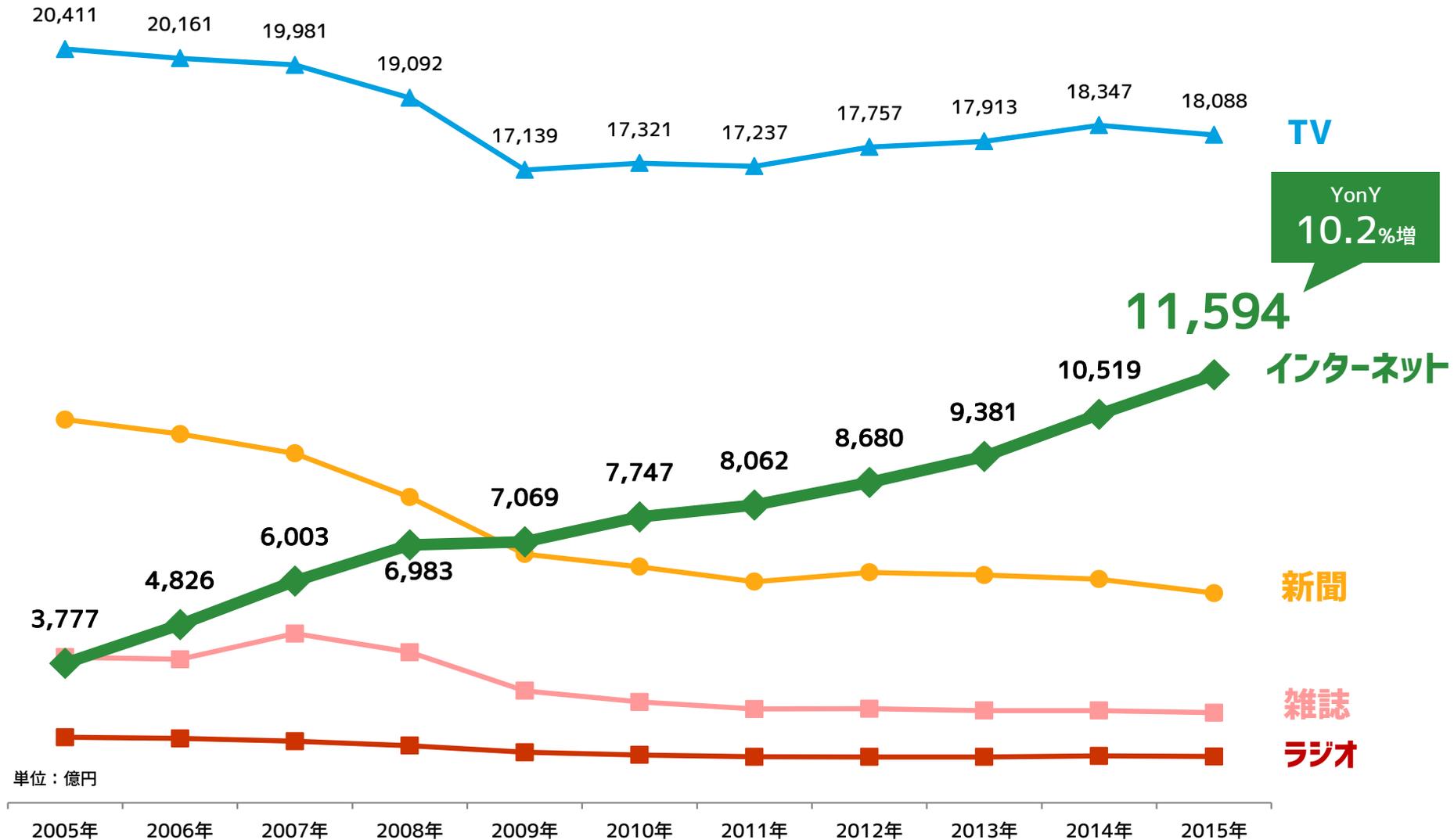


※：出典：「AV Watch」2016年9月26日
※※：グッドデザイン賞：公益財団法人日本デザイン振興会が主催する「総合的なデザインの推奨制度」
※※※：日経MJ「第5回ネットライフ調査」

市場データ

7. 参考資料：市場データ

[媒体別の広告費推移] 日本の広告市場 6.1兆円、内インターネット広告 1兆円超え

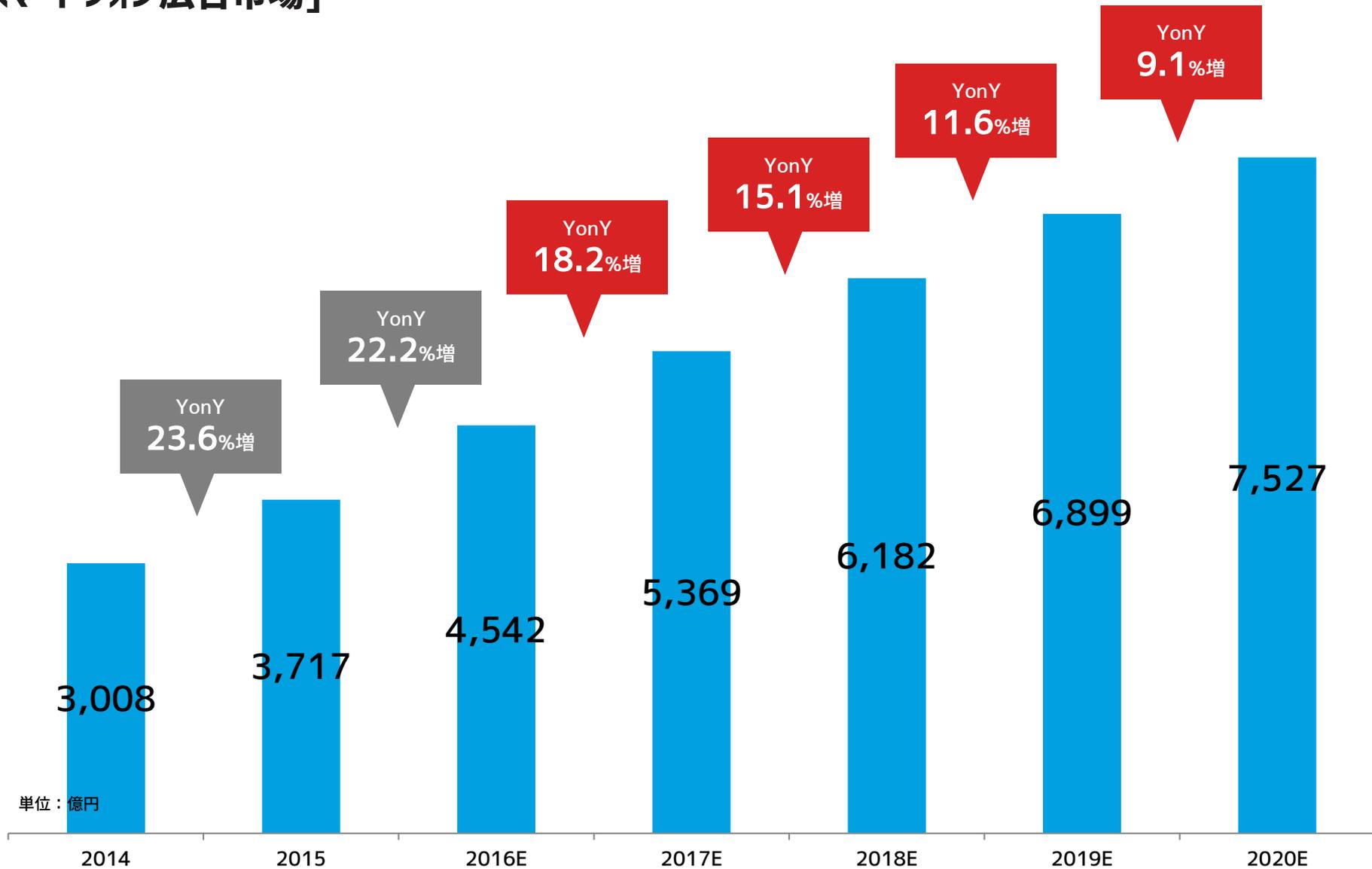


※：出典：(株)電通「2015年（平成26年）日本の広告費」

※※：インターネット広告費には、広告制作費を含む

7. 参考資料：市場データ

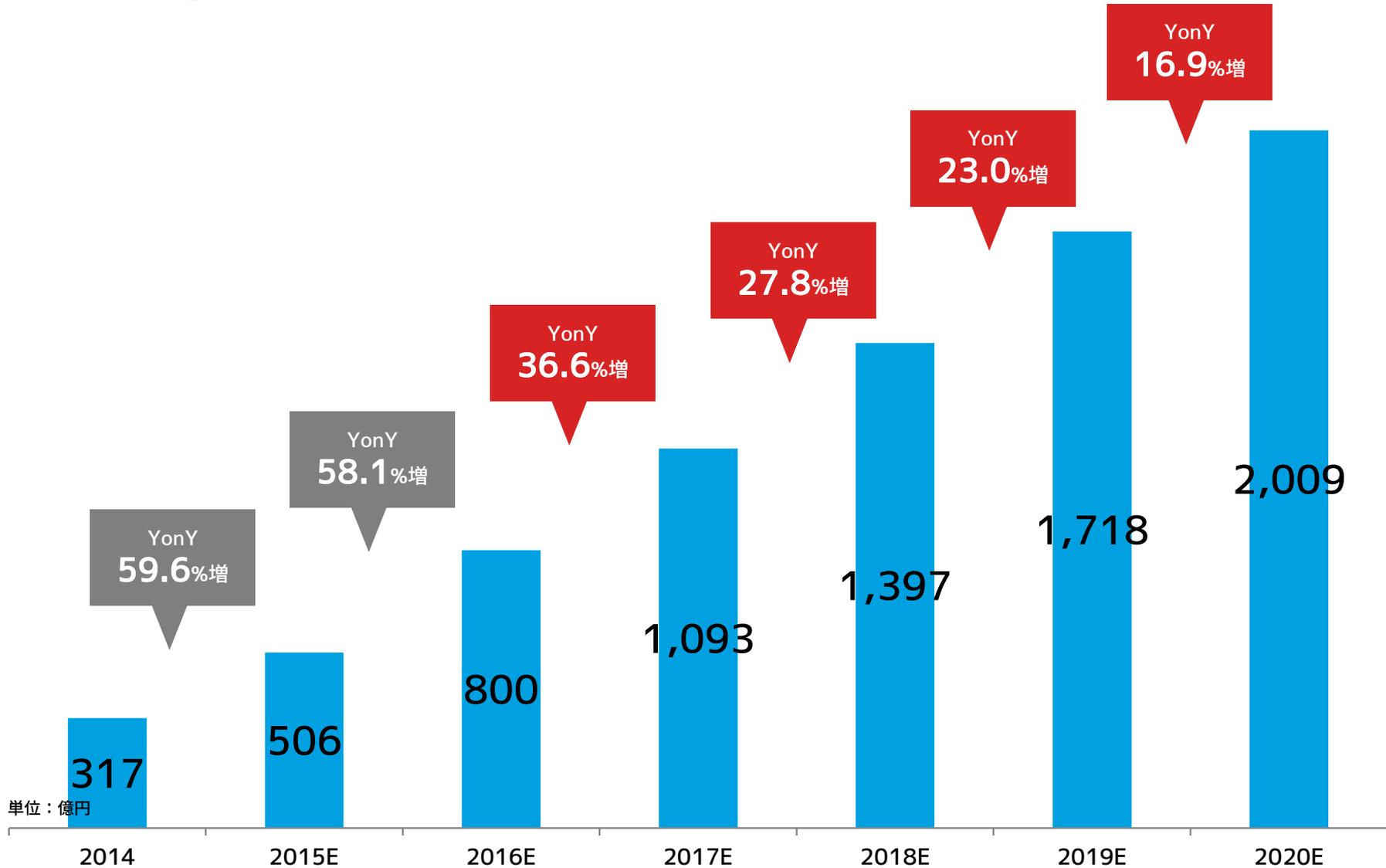
[スマートフォン広告市場]



単位：億円

7. 参考資料：市場データ

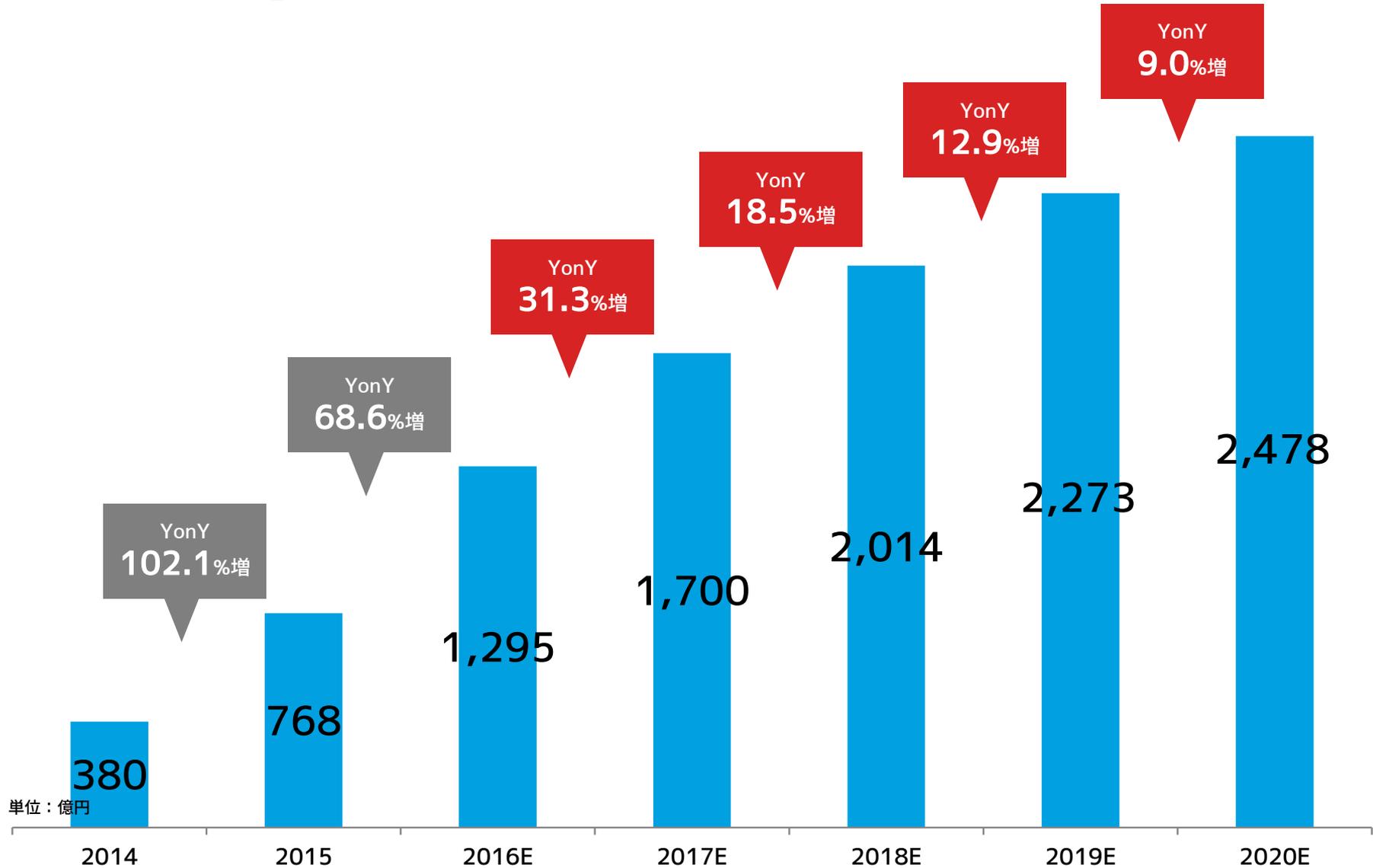
[動画広告市場]



単位：億円

7. 参考資料：市場データ

[インフィード広告市場]



単位：億円



FY2017 1Q決算発表は2017年1月26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。