



**CA CyberAgent®**

---

**3Q FY2016 Presentation Material**

from Apr. 2016 to Jun. 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. 総括

# 四半期

## 2016年4月～6月

# 1. 四半期決算

[ハイライト] FY2016 3Q

## 連結業績

過去最高の売上高を更新

売上高：	764億円	YoY	24.9%増
営業利益：	83億円	YoY	33.2%増

## メディア事業

「AbemaTV」開局3ヶ月で、500万ダウンロードを突破

コンテンツの拡充により、若年層の利用者が増加  
3Q34億円の先行投資

## 広告事業

インフィード広告と動画広告が牽引

売上高：	418億円	YoY	17.9%増
営業利益：	36億円	YoY	25.7%増

## ゲーム事業

「Shadowverse」出だし好調により伸張

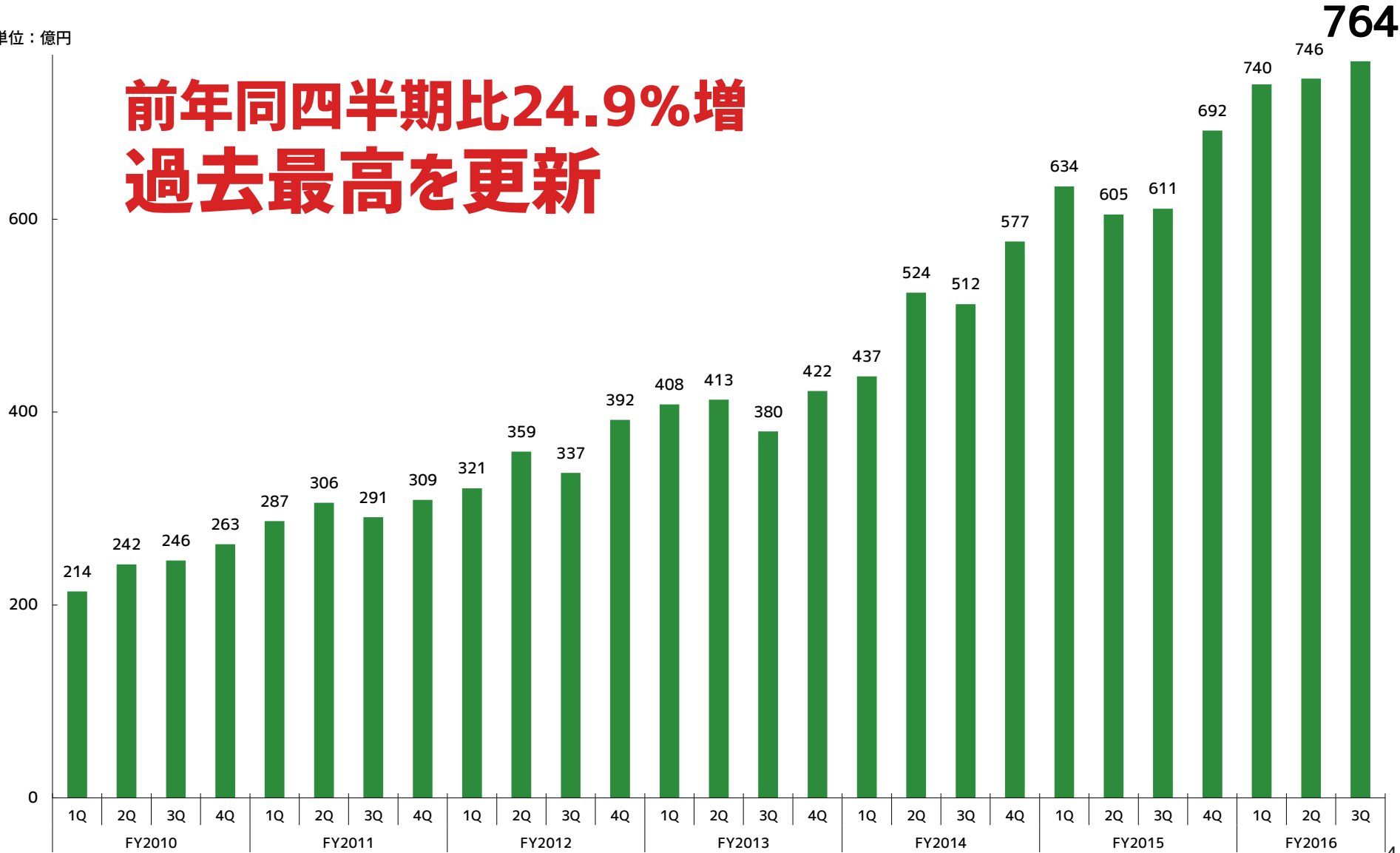
売上高：	306億円	YoY	47.1%増 (QonQ 10.7%増)
営業利益：	83億円	YoY	2.3倍 (QonQ 19.9%増)

# 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24.9%増  
過去最高を更新**

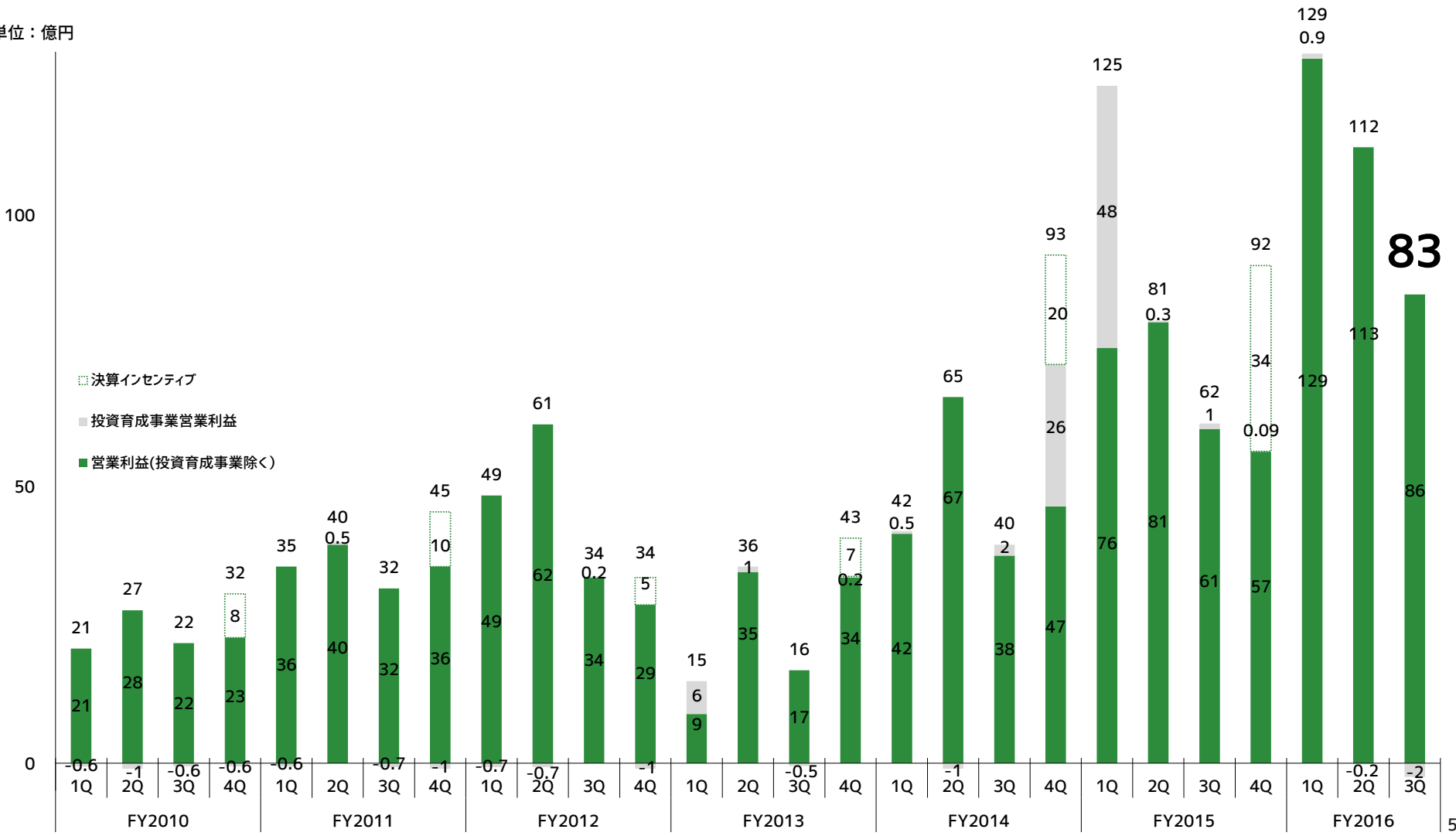


# 1. 四半期決算

[連結営業利益の推移] 3Q **83**億円 (YoY**33.2%**増)

4月11日に本開局した「AbemaTV」等へ34億円の先行投資

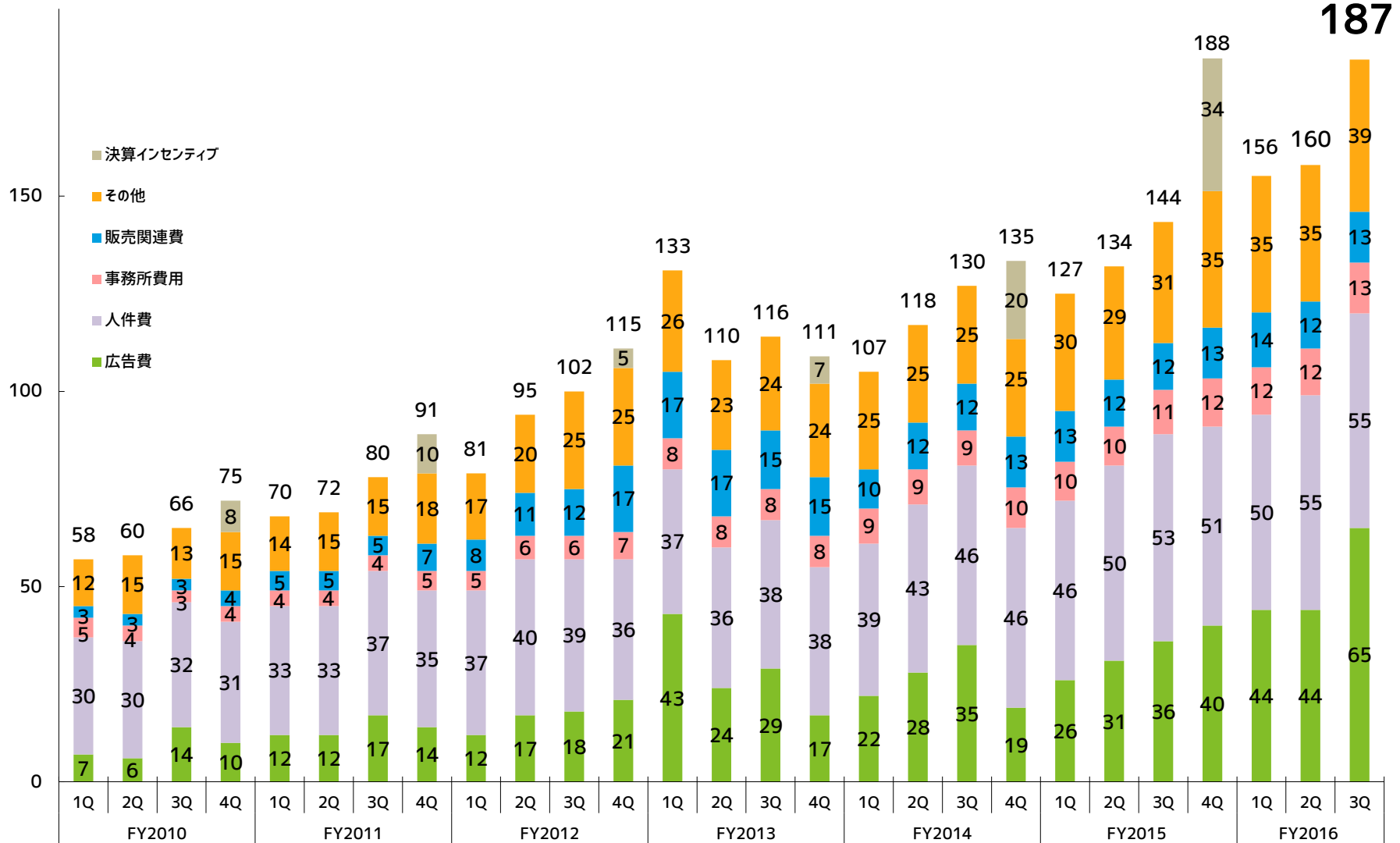
単位：億円



# 1. 四半期決算

## [販管費の推移] 広告宣伝費QonQ21億円増加（「AbemaTV」10億円増、ゲーム事業10億円増）

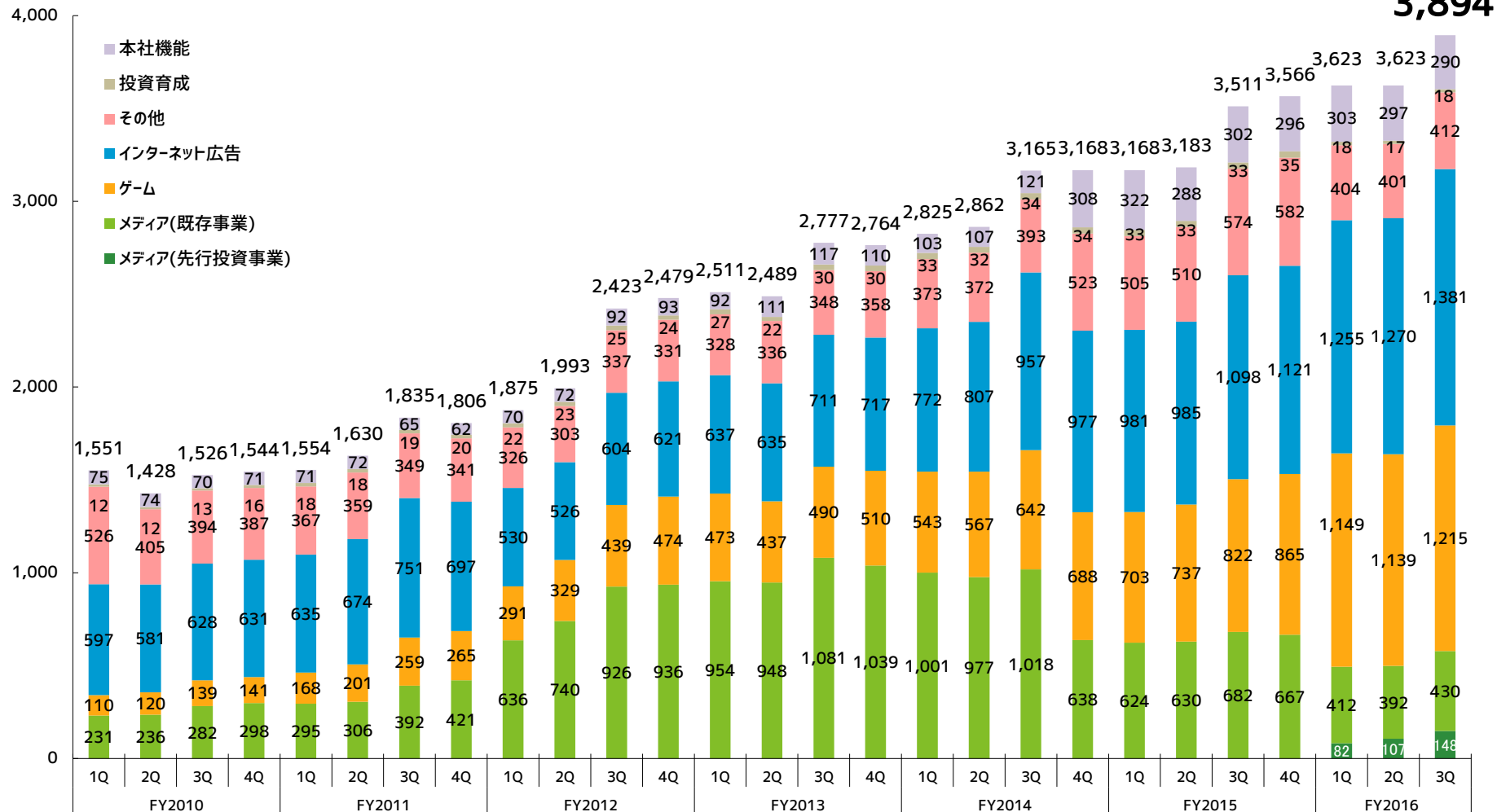
単位：億円



# 1. 四半期決算

## [連結役員数数の推移] 前四半期比271名増加（内、新入社員244名）

単位：人



※：2016年9月期より、メティア事業の役員数をメティア(既存事業)とメティア(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 3Q 2016年4-6月	FY2015 3Q 2015年4-6月	YoY	FY2016 2Q 2016年1-3月	QonQ
売上高	<b>76,408</b>	61,154	24.9%	74,609	2.4%
売上総利益	<b>27,084</b>	20,679	31.0%	27,344	-1.0%
販売管理費	<b>18,753</b>	14,425	30.0%	16,090	16.6%
営業利益	<b>8,330</b>	6,253	33.2%	11,253	-26.0%
営業利益率	<b>10.9%</b>	10.2%	0.7points	15.1%	-4.2points
経常利益	<b>8,061</b>	6,256	28.9%	10,923	-26.2%
特別利益	<b>0</b>	2	-96.7%	1,072	-100.0%
特別損失	<b>1,850</b>	613	201.7%	1,647	12.3%
税金等調整前当期純利益	<b>6,211</b>	5,645	10.0%	10,348	-40.0%
当期純利益 ※	<b>1,036</b>	2,417	-57.1%	5,344	-80.6%

# 1. 四半期決算

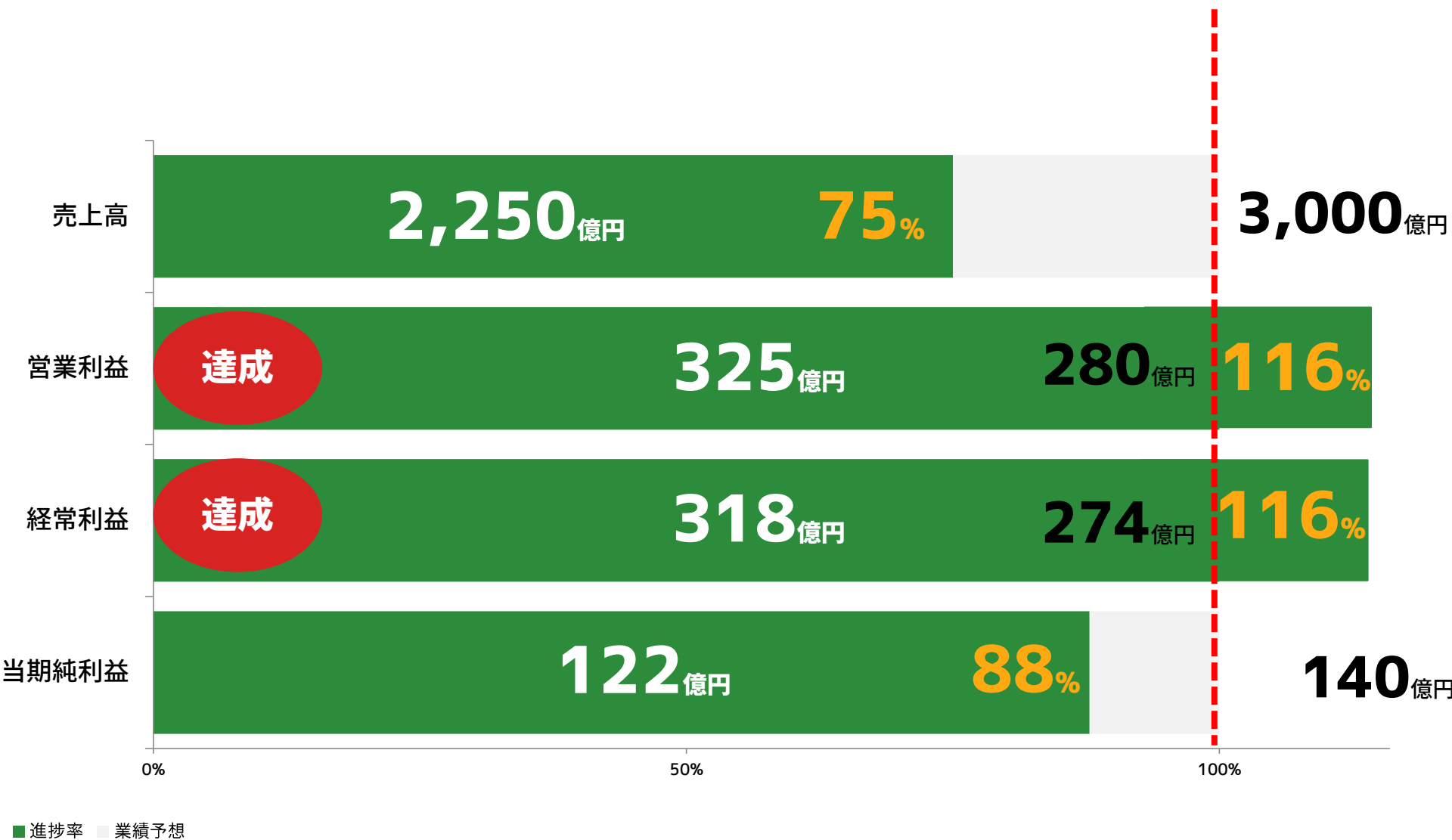
## [貸借対照表]

単位：百万円	2016年6月末	2015年6月末	前年同四半期比	2016年3月末	直前四半期比
流動資産	96,441	77,600	24.3%	95,776	0.7%
現預金	40,561	30,713	32.1%	39,432	2.9%
固定資産	40,448	38,507	5.0%	39,135	3.4%
総資産	136,889	116,108	17.9%	134,911	1.5%
流動負債	45,920	38,734	18.5%	48,375	-5.1%
(未払法人税等)	6,720	6,063	10.8%	7,777	-13.6%
固定負債	1,838	1,280	43.6%	1,769	3.9%
純資産	89,130	76,092	17.1%	84,766	5.1%

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

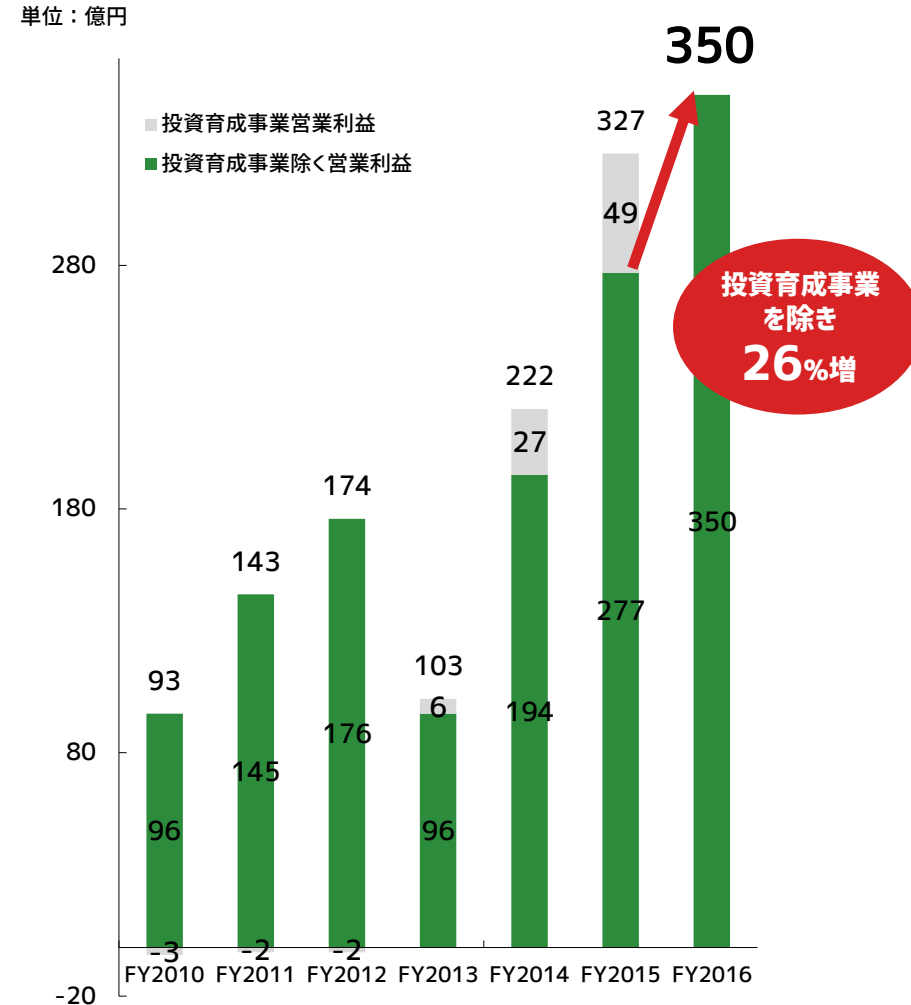
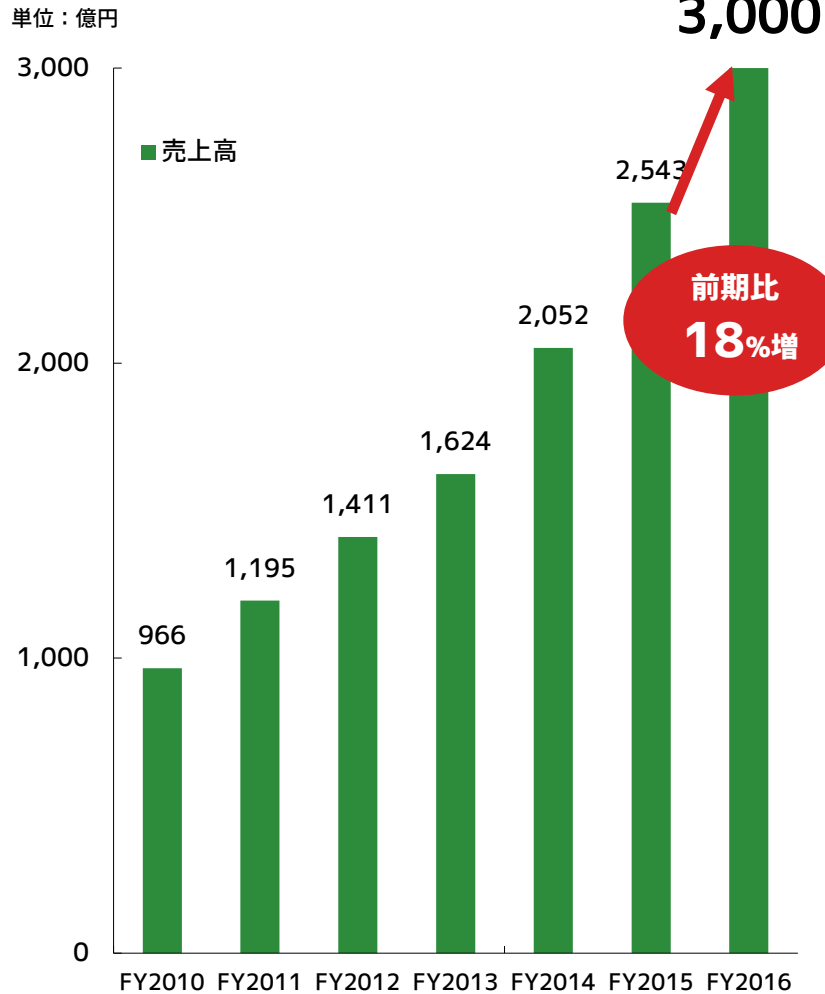
[業績見通しの進捗率] 3Qで営業利益と経常利益の見通しを達成



## 2. 2016年度 業績見通し

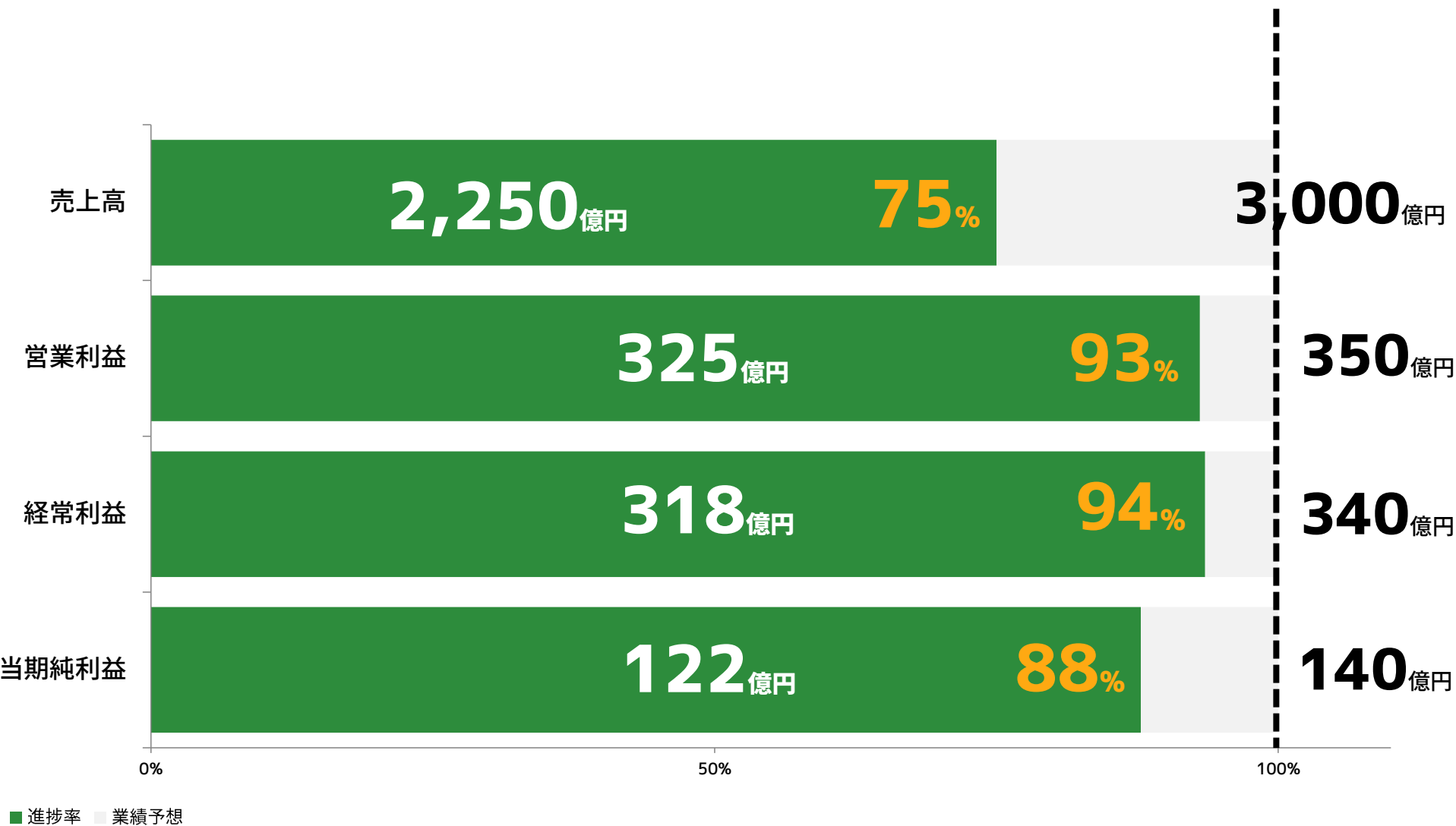
[連結売上高] 3,000億円

[連結営業利益] 350億円へ上方修正



## 2. 2016年度 業績見通し

[上方修正後の進捗率] ゲーム事業の好調さを取り込み、「AbemaTV」への投資を増やす



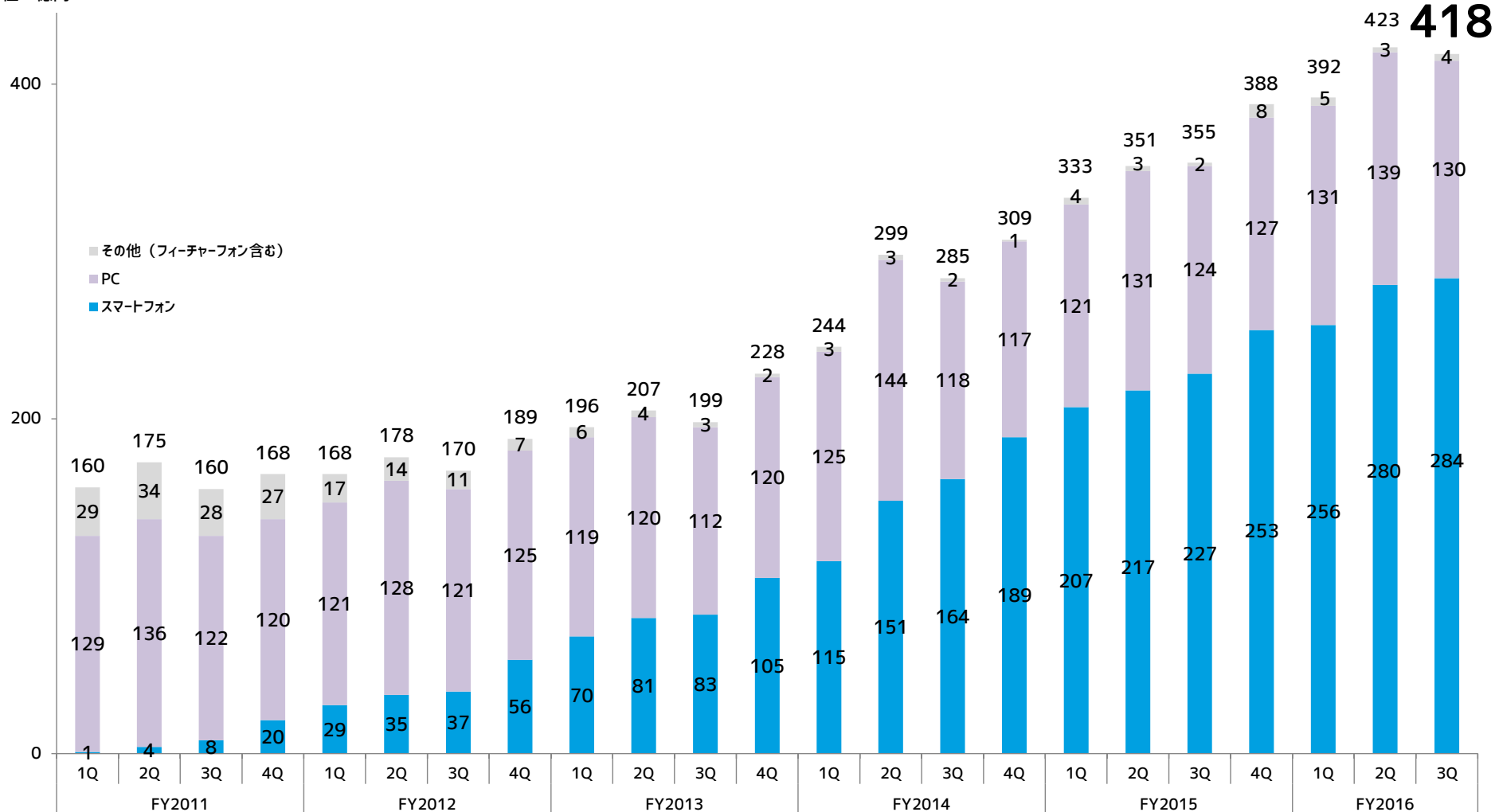
# インターネット 広告事業

# 3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 3Q **418**億円 (YonY**17.9%**増)

スマートフォン広告**284**億円 (YonY**24.6%**増) 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）

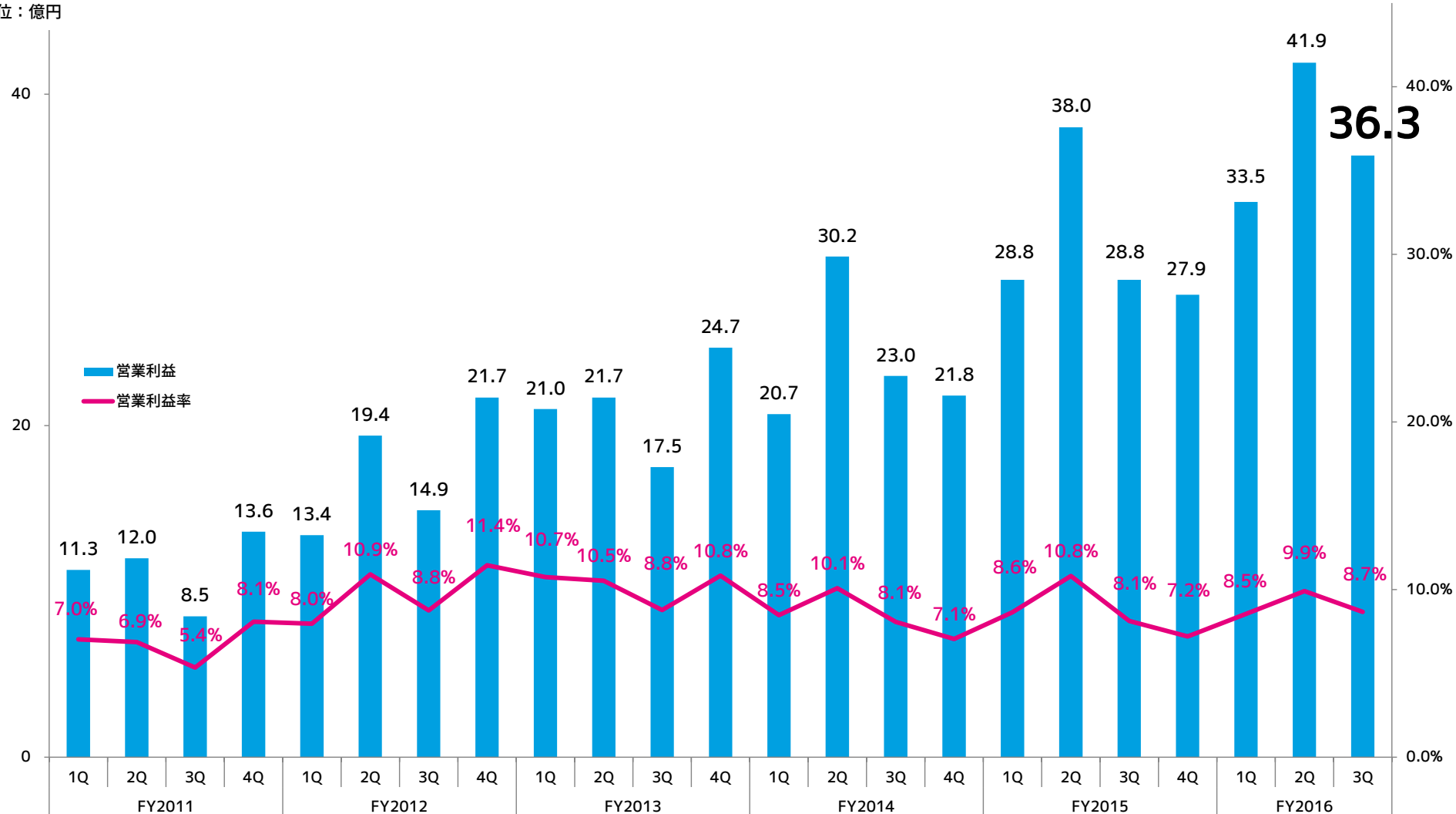
※※：2015年9月期からフィーチャーフォン広告および、イベント売上高等は、その他に切り分け



# 3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 3Q **36.3**億円 (YonY**25.7%**増)  
営業利益率 **8.7%**

単位：億円

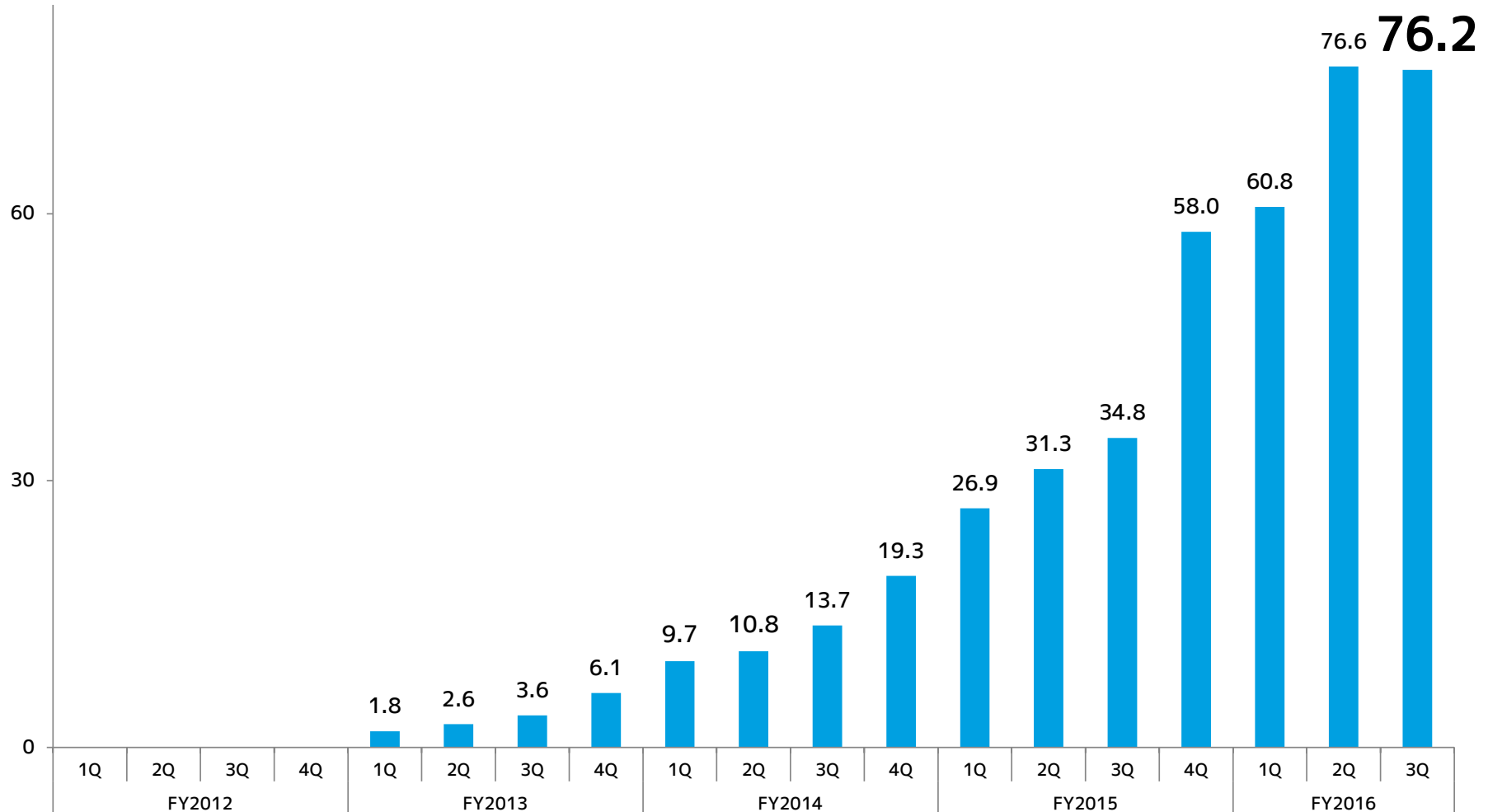


※：インターネット広告事業の営業利益・営業利益率に、決算インセンティブを含まず  
※※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（株）シロク、（株）渋谷クリップクリエイトを追加

### 3. インターネット広告事業

**[強化分野]** インフィード広告 3Q **76.2**億円 (YoY**2.2**倍)  
6月から「LINE Ads Platform」の販売を開始

単位：億円



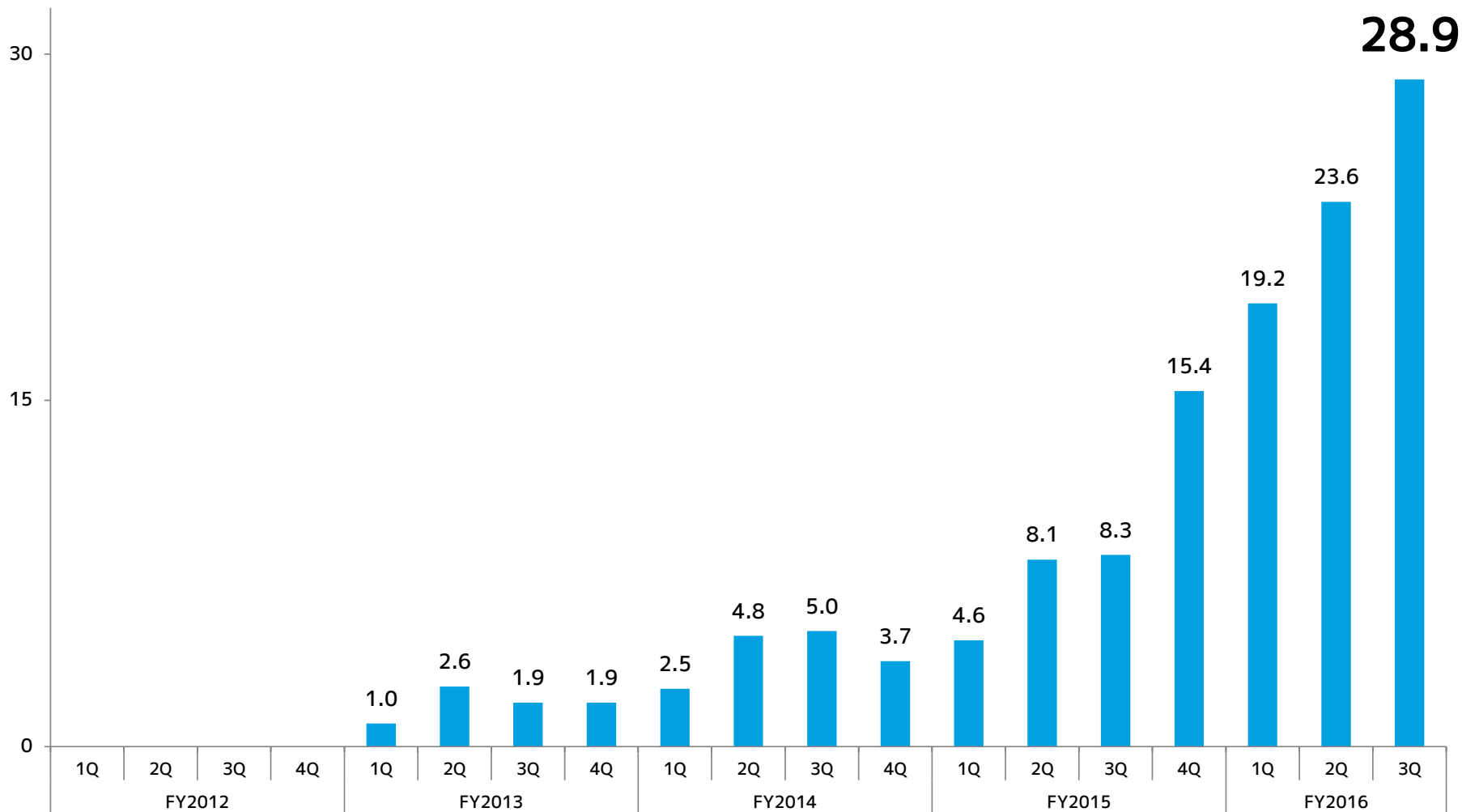
※：インフィード広告：Webサイトやアプリのタイムライン等に掲載される広告。SNSやキュレーション、ニュースメディア等に利用される広告手法

# 3. インターネット広告事業

[強化分野] 動画広告 3Q **28.9**億円 (YonY**3.5**倍)

「Facebook」「YouTube」「LINE」の動画広告が牽引

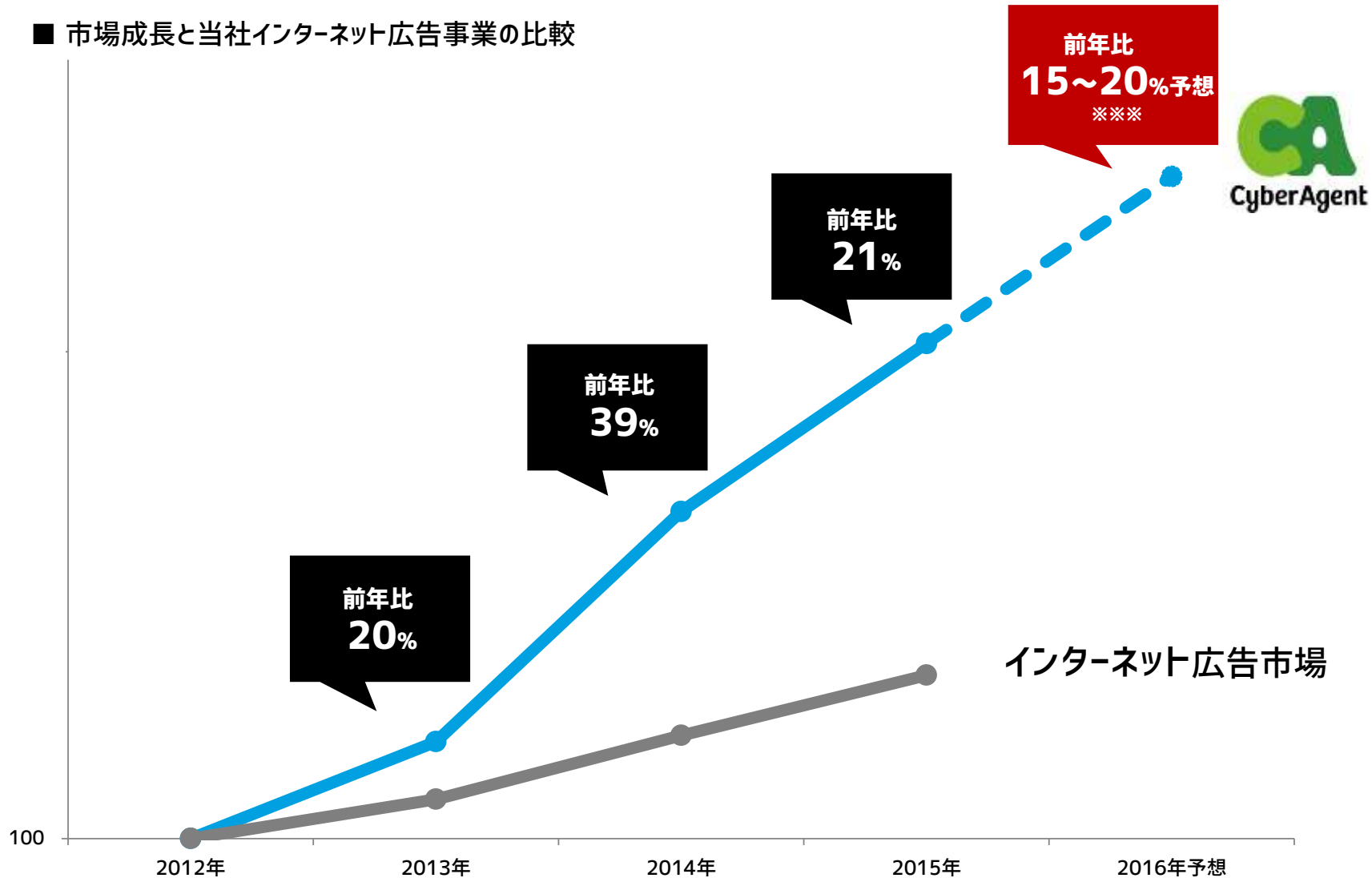
単位：億円



# 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<sup>※※</sup>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：㈱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3Q時点の予想

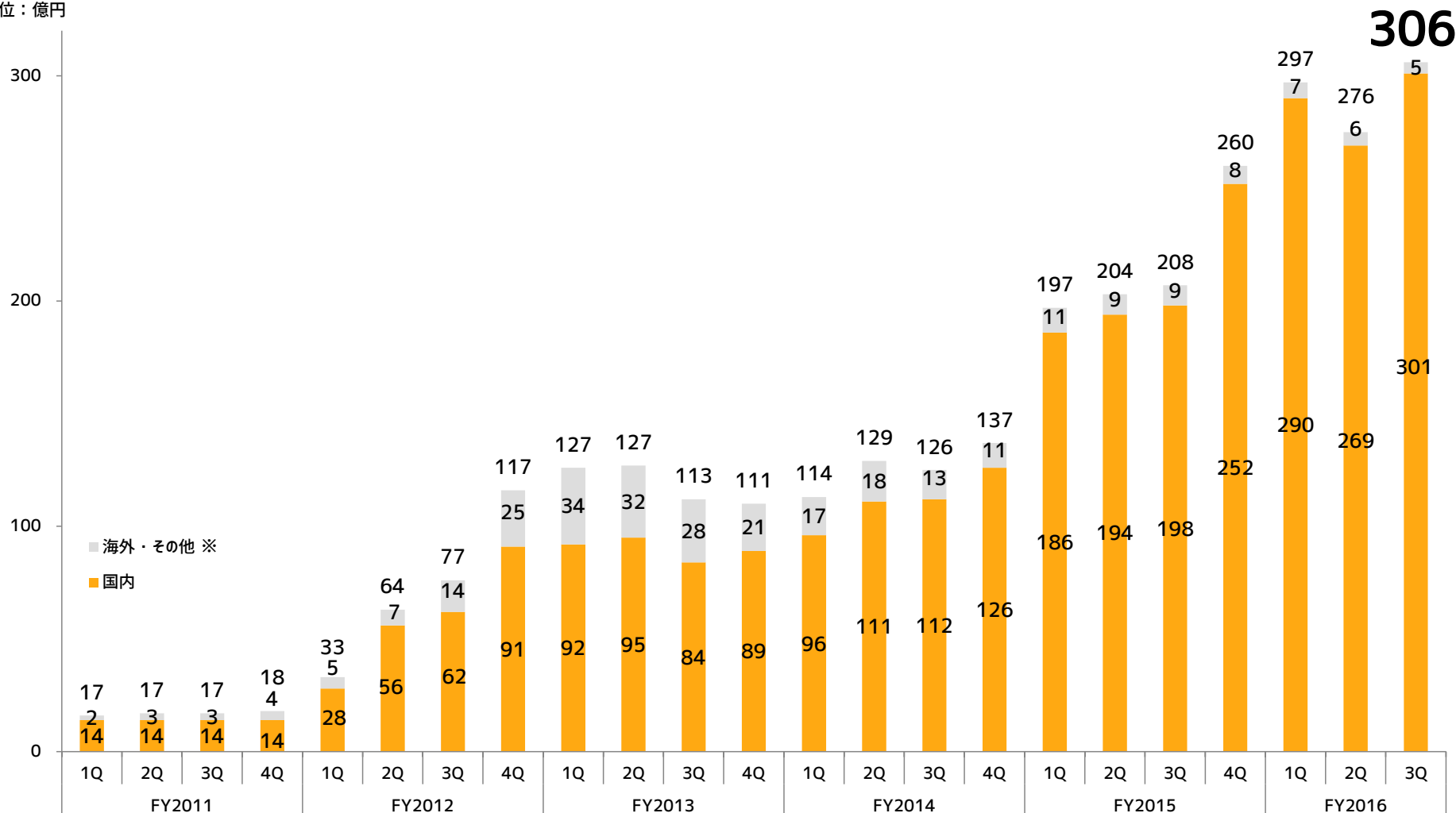
# ゲーム事業

# 4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 3Q **306**億円 (YonY**47.1**%増)

「Shadowverse」 出だし好調により伸張

単位：億円

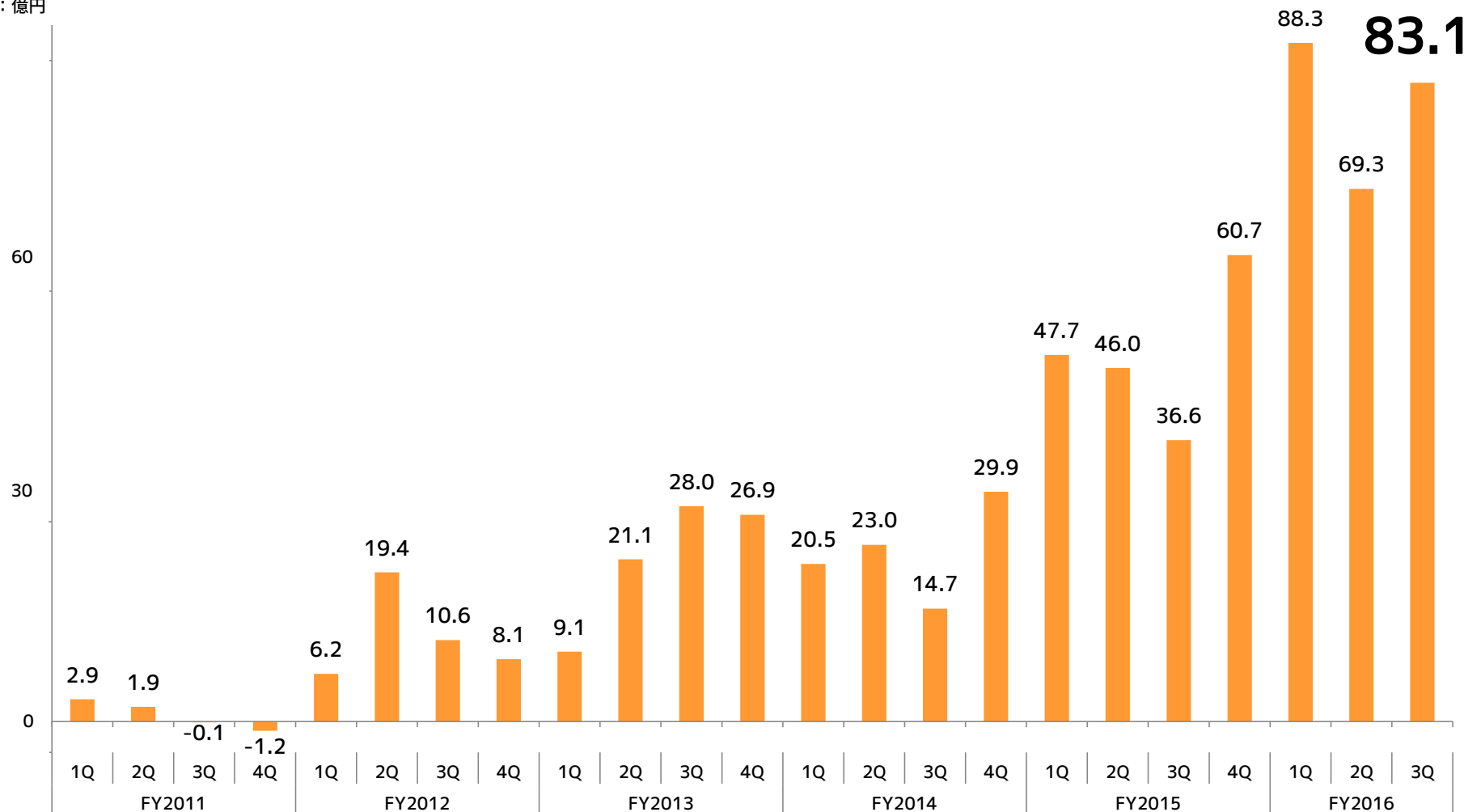


※：「海外・その他」の売上高：海外、グッズ販売売上等  
 ※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（旧Ameba事業のゲーム、(株)GOODROIDを追加）

# 4. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 3Q **83.1**億円 (YoY**2.3**倍)

単位：億円

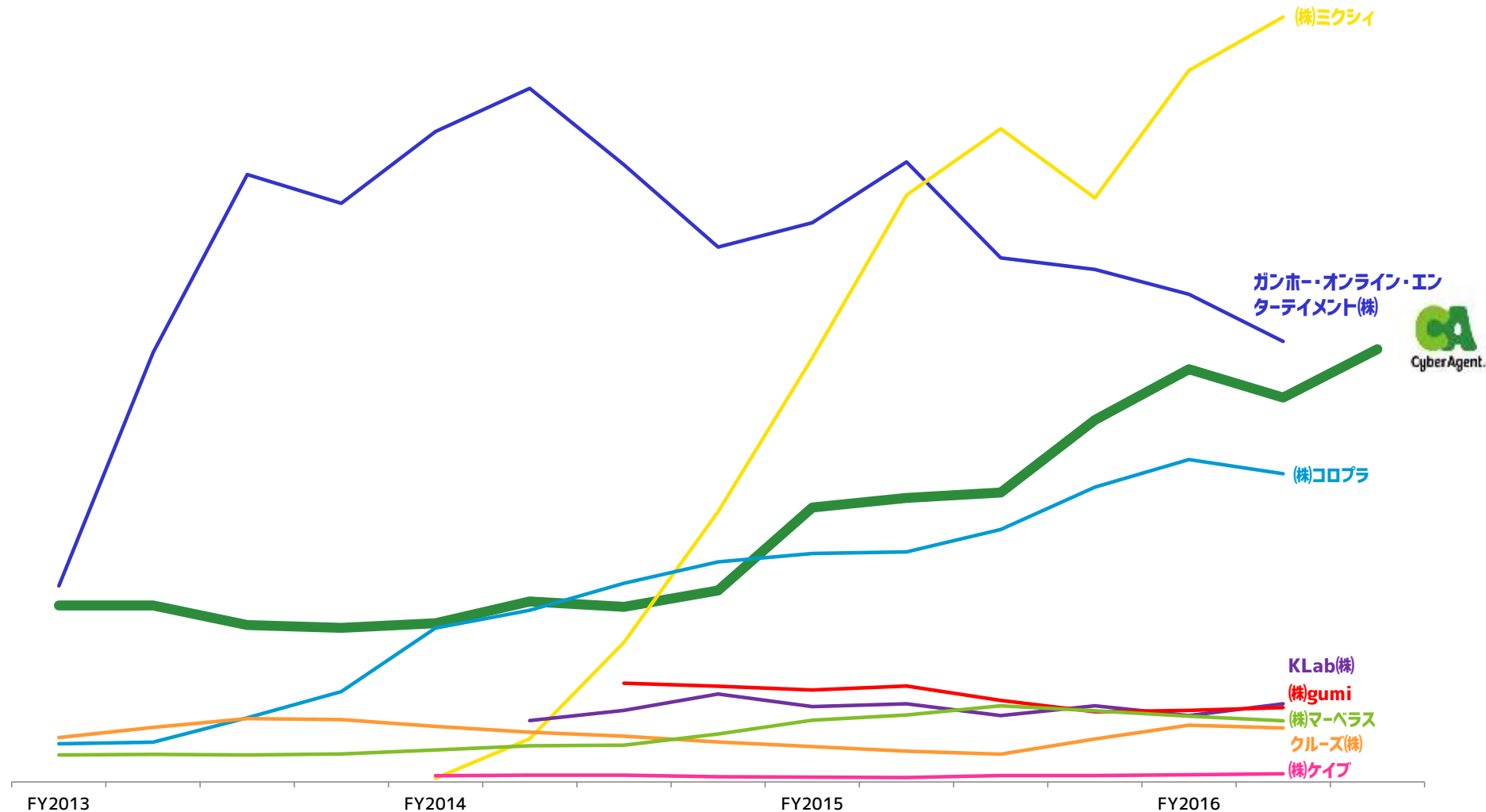


※：ゲーム事業の営業利益に、決算インセンティブを含まず

※※：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

## [売上高比較] 順調に成果を出し、シェア拡大

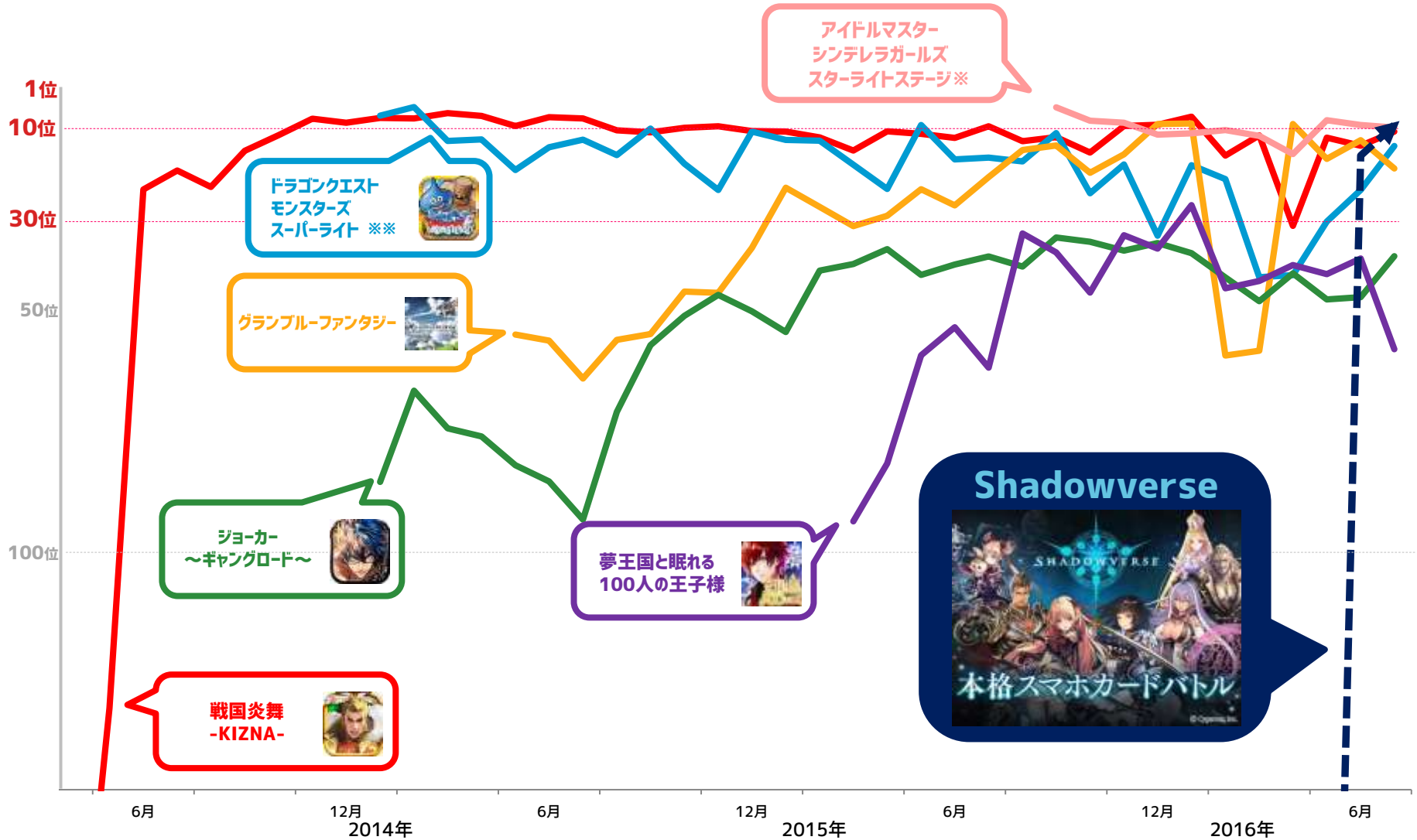


※：各社の決算説明会資料より、ゲーム事業に相当する売上高を元に記載  
※：当社の売上高は、2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及



# 4. ゲーム事業

## [セールスランキング] ヒットタイトルが増え、好調に推移



※：© 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（7月は1日～14日までの平均値）

[「Shadowverse※」] 6月17日提供開始、1ヶ月で300万ダウンロード突破

# 本格対戦型トレーディングカードゲーム



日米で大ヒットした「**神撃のバハムート**※※」のイラストが登場

※：「Shadowverse」：(株)Cygames提供

※※：「神撃のバハムート」：(株)Cygamesが2011年9月に日本で提供開始したカードバトル型RPG。全世界登録者数2,000万人突破

# 4. ゲーム事業

[新規タイトル] 「オルタナティブガールズ」 20日提供開始、2016年内に、4タイトル提供予定

① 「オルタナティブガールズ」  
VR搭載バトルRPG  
(株)サイバーエージェント提供

7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と  
日本テレビ放送網(株)の共同プロジェクト

萩原一至 × 和月伸宏

⑤ 「新規タイトル」  
(株)アプリポット提供

e-sports  
ゲーム

4Q FY2016

1Q FY2017

2Q FY2017以降

② 「新規タイトル」  
(株)グリーンモンスター提供

LINE GAME向け  
ミドルコア  
RPG

④ 「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

⑥ 「新規タイトル」  
(株)Cygames提供

NEW

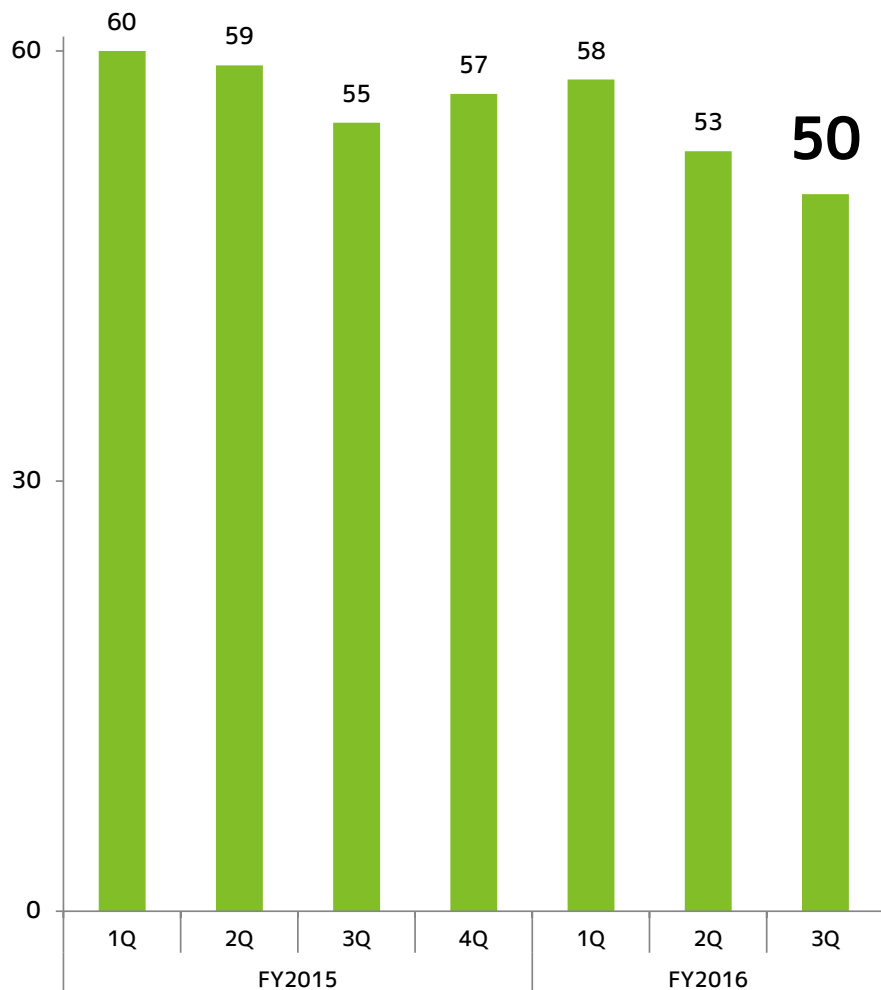
# メディア事業

# 5. メディア事業

## [売上高 (四半期)]

3Q 50億円 (YonY 9.4%減)

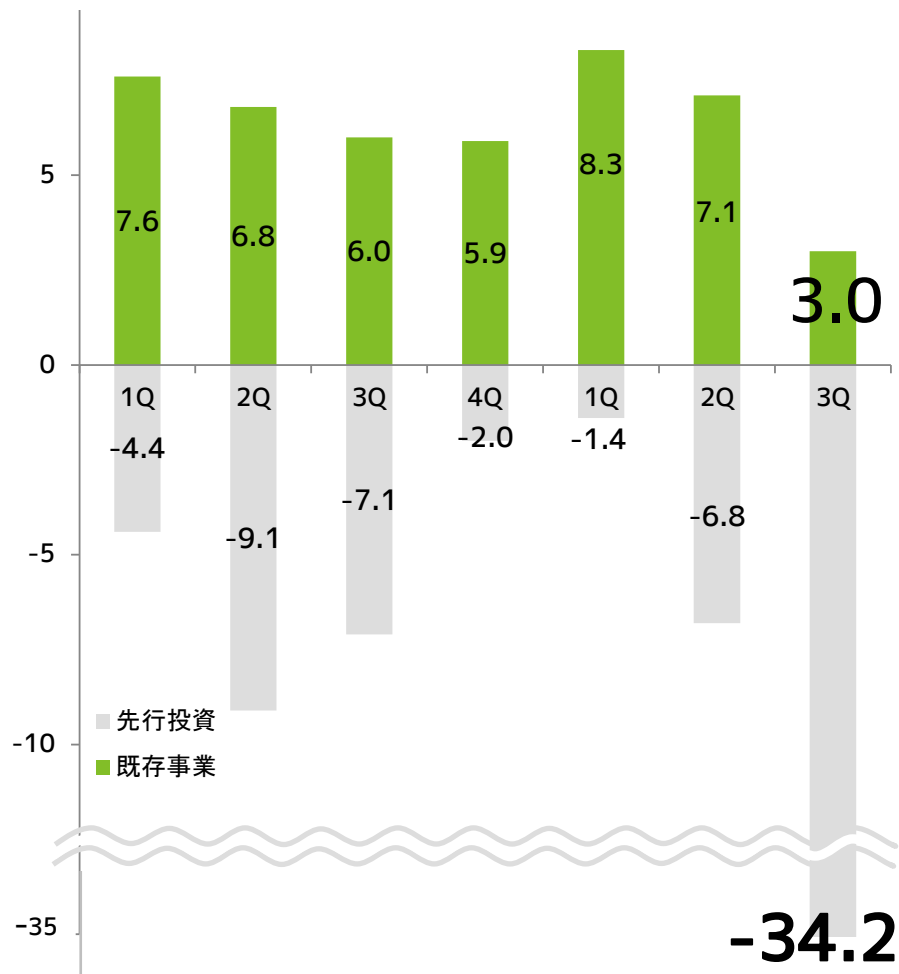
単位：億円



## [営業利益 (四半期)]

3Q -31.1億円 (既存事業3億円、先行投資-34億円)

単位：億円



※：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）

# スマートフォン向けテレビ局「AbemaTV」

4月11日 本開局



## 特徴



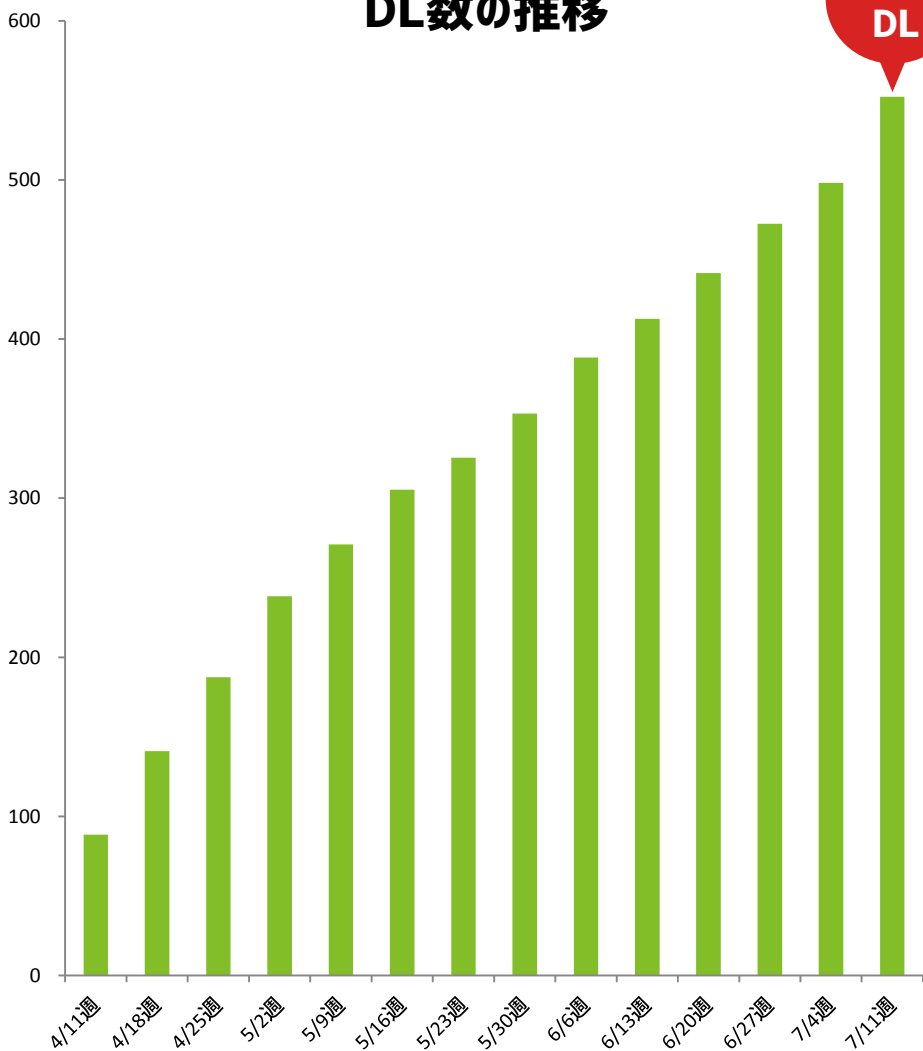
- ① 会員登録不要 無料で利用可能
- ② テレビのような受け身視聴 24時間365日配信
- ③ スマートデバイスにあわせたUI/UX
- ④ コメントや動画の投稿などのSNS連携機能
- ⑤ 見逃がし配信 オンデマンド機能 (月額960円)

# 5. メディア事業

## [AbemaTV] 開局3ヶ月で、500万DL突破

単位：万DL

### DL数の推移



552万  
DL

### テレビCMのラインナップ

「飯豊まりえ バスで通学篇」 5月1日～5月下旬



「若槻千夏 チャンネル多すぎ篇」 6月9日～6月下旬



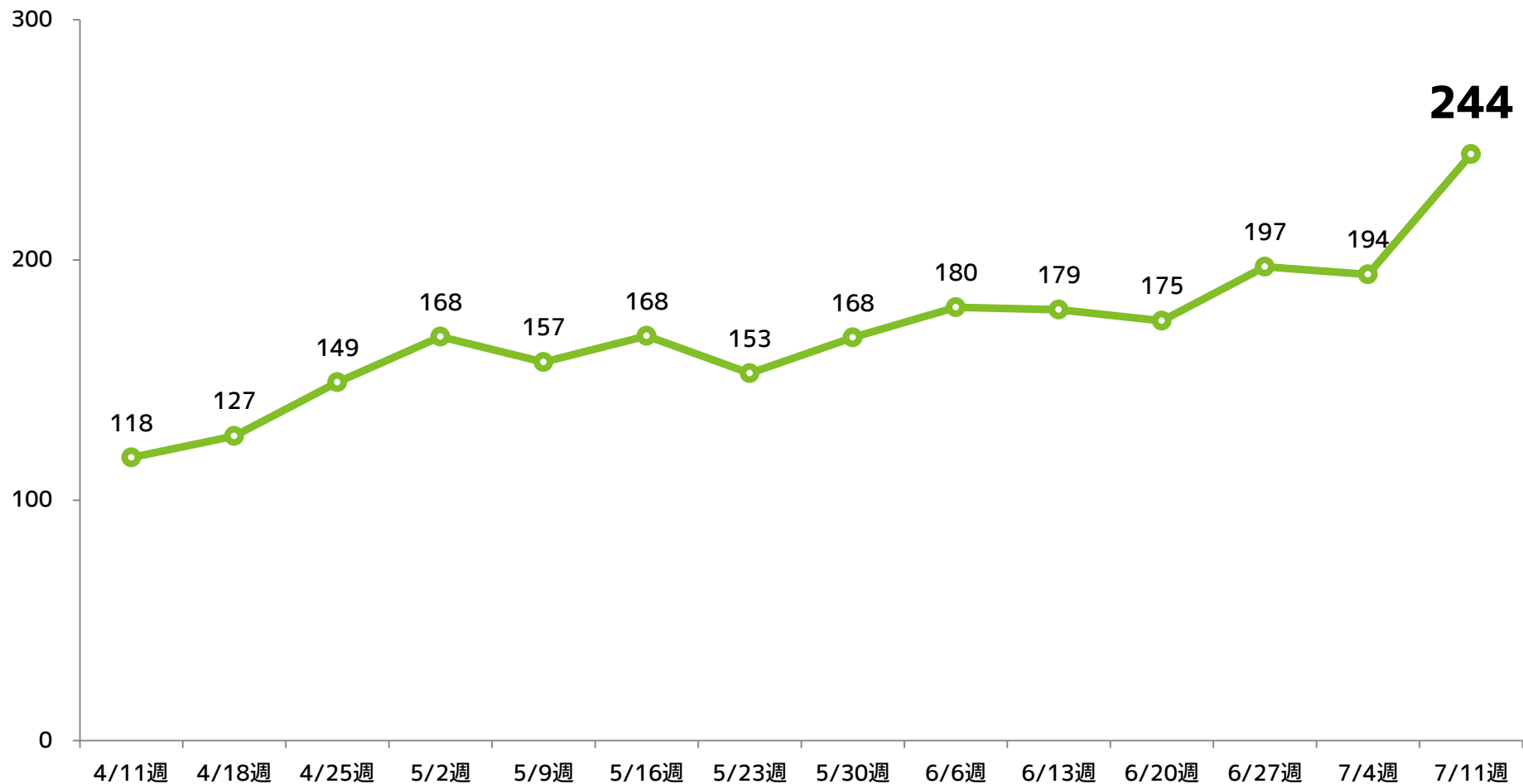
「AbemaTV 2016夏 スペシャルWEEK篇」 7月15日～



## [AbemaTV] Weekly Active User 244万人と高いアクティブ率

### WAUの推移

単位：万人





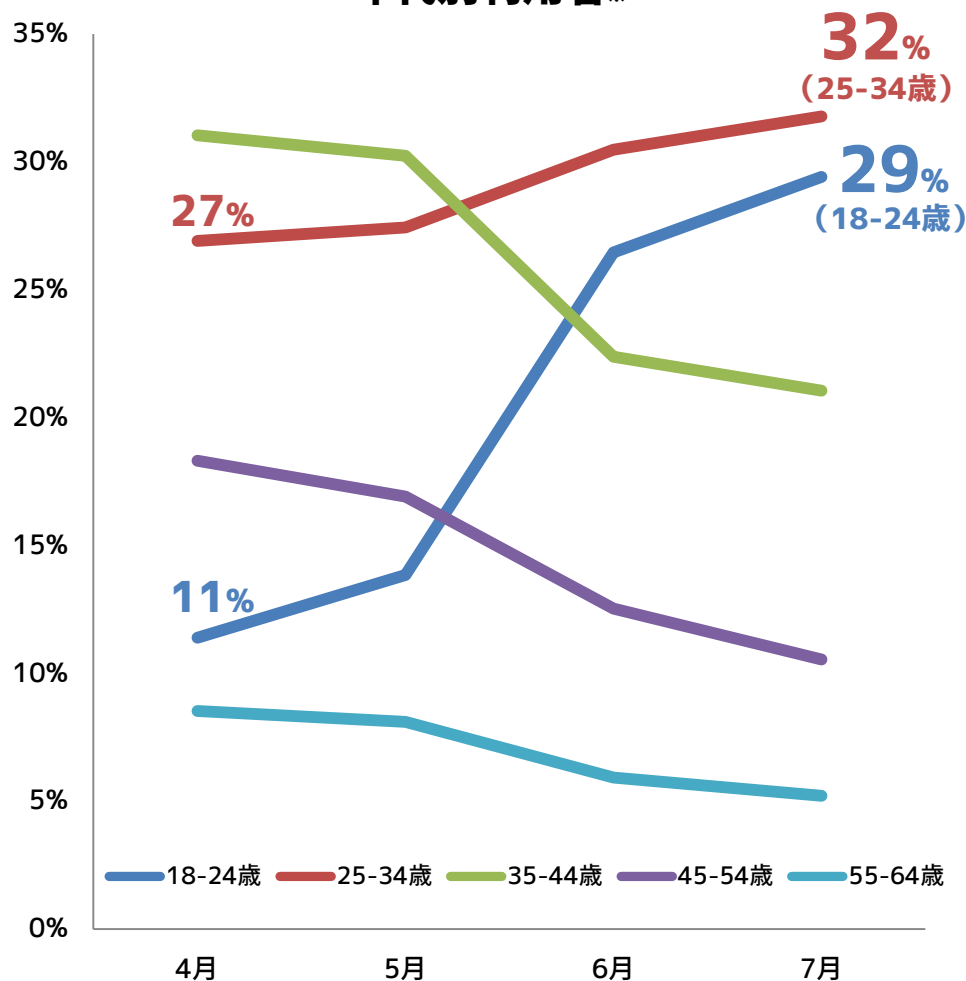


1位	157万	TOKYO METROPOLITAN ROCK FESTIVAL 2016 : 5/22
2位	138万	フリースタイルダンジョン特別編 Monsters War : 7/3
3位	115万	帰れま10 禁断の完全生中継SP ~一体いつ終わるんだ! ~ : 7/18
4位	107万	TOKYO METROPOLITAN ROCK FESTIVAL 2016 : 5/21
5位	93万	乃木坂46時間TV!! : 6/11
6位	91万	乃木坂46時間生放送! : 6/10
7位	86万	K-1 WORLD GP ~-65kg世界最強決定トーナメント~ : 6/24
8位	83万	百万石音楽祭2016~ミリオンロックフェスティバル~独占生中継! : 6/5
9位	79万	裏ではリアル脱衣麻雀SP!! 本戦のみんなガンバってね!! : 6/18
10位	70万	【独占ネット初放送】「ANIMAX MUSIX 2015 & 2016」5時間SP : 7/18

## [AbemaTV]

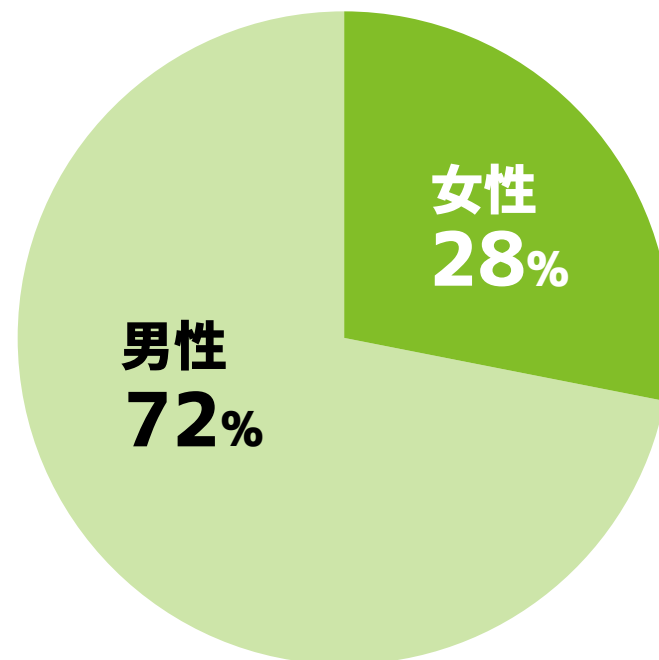
若年層の利用者が増加

年代別利用者\*



女性比率の上昇を目指す

利用者属性\*\*



※：年代別利用者：5分以上の利用者の年齢属性（Google Analyticsにて計測したアプリのみの数値、7月は7月10日までのデータ）

※※：利用者属性：5分以上の利用者の性別属性（Google Analyticsにて計測したアプリのみの数値、6月の平均）

## 5. メディア事業

### [AbemaTV] 人気ドラマ作品、バラエティ作品を放送開始



『GTO』 © 藤沢とおる/講談社/関西テレビ/アベクカンパニー



『チーム・バチスタの栄光』 © 海堂 尊「チーム・バチスタの栄光」(宝島社刊)/関西テレビ/MMJ



『マザー&ラヴァー』 © 関西テレビ/MMJ



『グッドライフ～ありがとう、パパ。さようなら～』 © 関西テレビ

# 5. メディア事業

[AbemaTV] 「海外ドラマチャンネル」 「新作TVアニメチャンネル」 を新設



## 5. メディア事業

[AbemaTV] チャンネル数は、約25チャンネルに

Abema  
news/

Abema  
SPECIAL

SPECIAL  
PLUS

ドラマ  
CHANNEL

海外ドラマ  
WORLD DRAMA

REALITY  
SHOW

M  
TV  
HITS

MUSIC

Documentary

バラエティ  
CHANNEL

ペット

CLUB  
CHANNEL

SPORTS

EDGE  
SPORT HD

VICE

アニメ24  
ANIME 24 CHANNEL

深夜アニメ

なつかし  
アニメ

家族アニメ

新作アニメ

ヨコヅナ  
Surf Snow Skate

釣り

麻雀

SPORTS  
LIVE

Abema<sup>TM</sup>  
FRESH!

## [AbemaTV] 夏の「SPECIAL WEEK」 GAGA配給のアカデミー賞受賞作品など、国内外の人気映画を放送



AbemaTV

# 夏休み傑作映画セレクション

## [AbemaTV] 夏の「SPECIAL WEEK」 株式会社KADOKAWAが提供する、日本ホラー映画の名作を放送



AbemaTV

日本ホラー映画名作9選

# 5. メディア事業

[AbemaTV] 7月から本格的に、広告営業開始  
広告の視聴完了率 約8割と、受け身視聴が奏功

TVと同じCM広告モデル (15秒中心)



番組



CM



番組

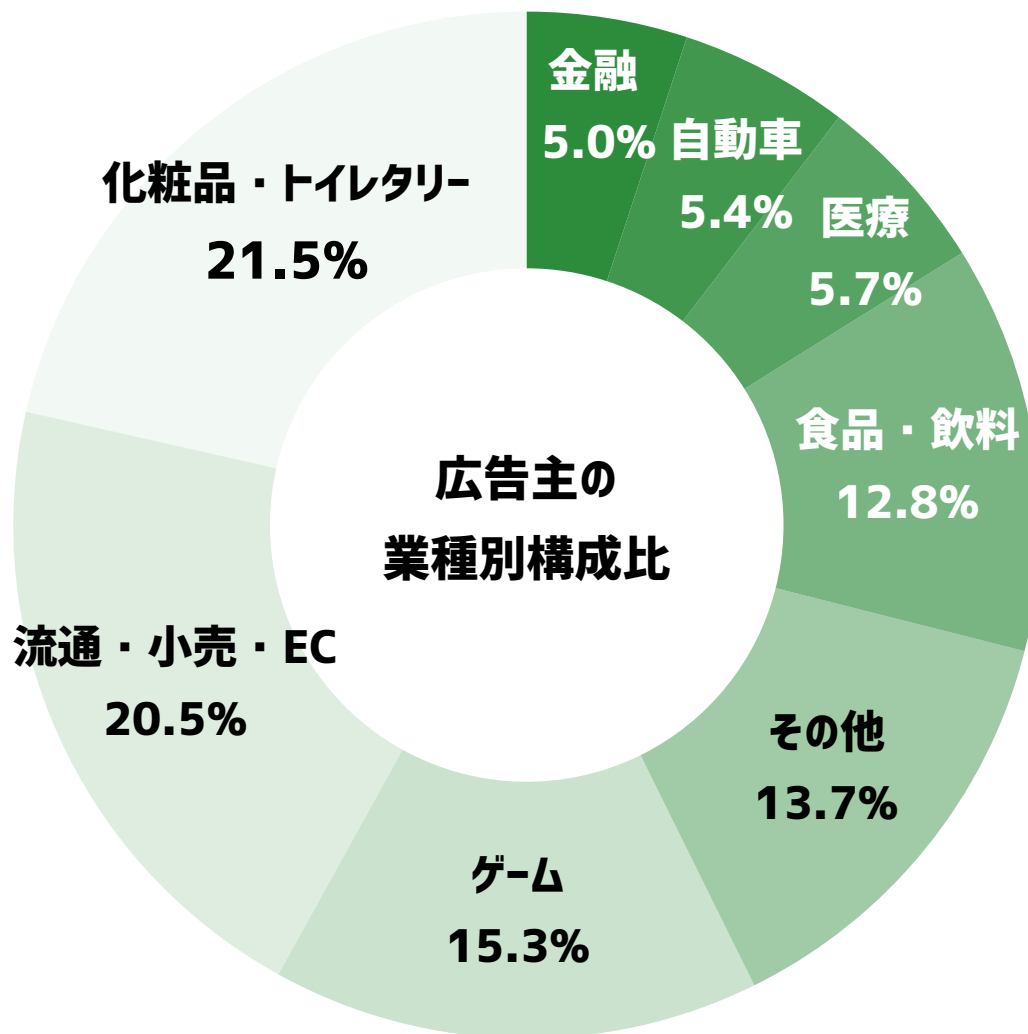


※：オリジナルSPOTとは、当社制作のクリエイティブによるスポット広告

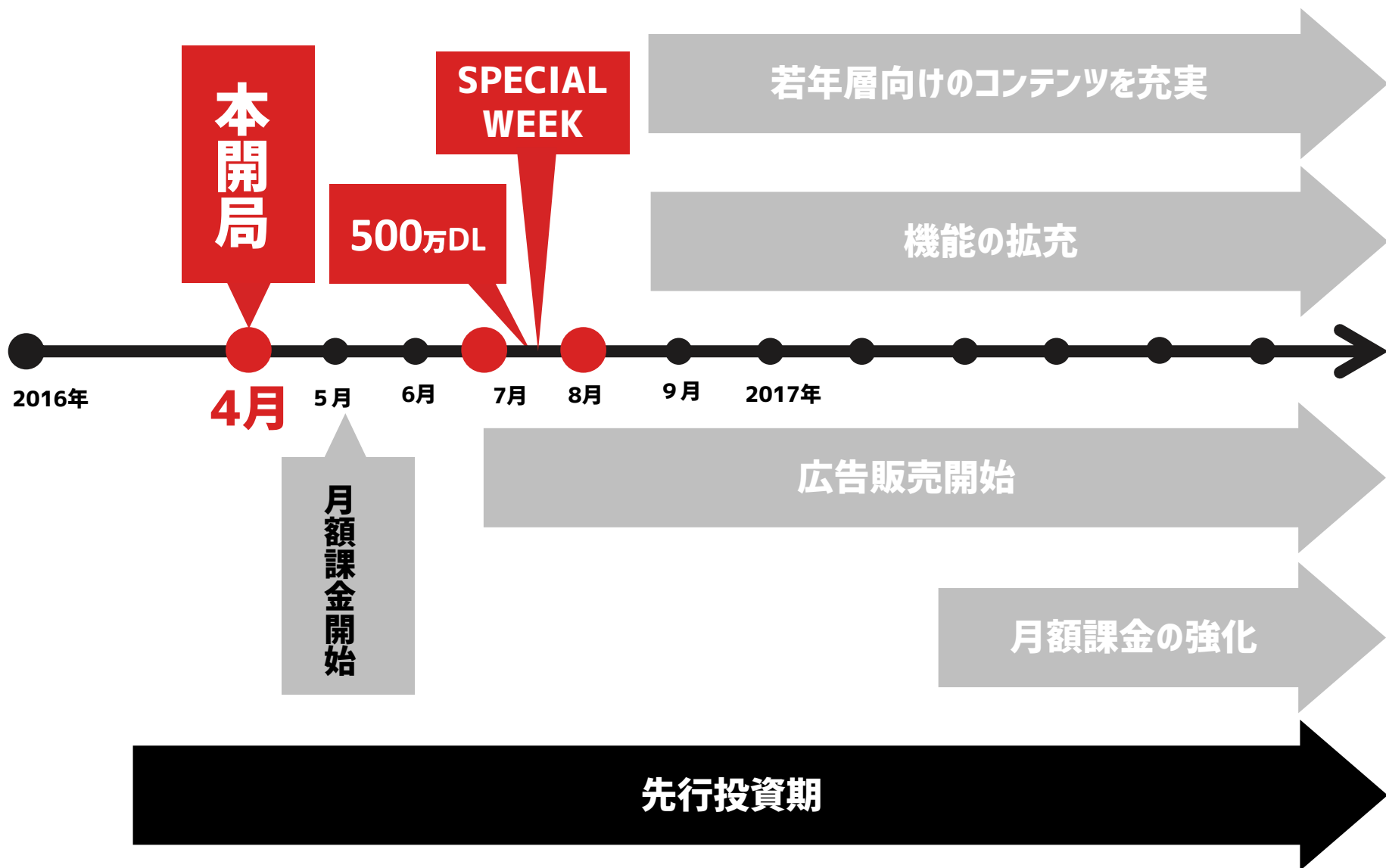


## 5. メディア事業

[AbemaTV] 化粧品・小売・食品・飲料など、ナショナルクライアントからのニーズが高い



# AbemaTV ロードマップ



### [FRESH! by AbemaTV]



- ・ 会員登録不要 無料で利用可能
- ・ 800チャンネル、2万番組を持つ配信プラットフォーム

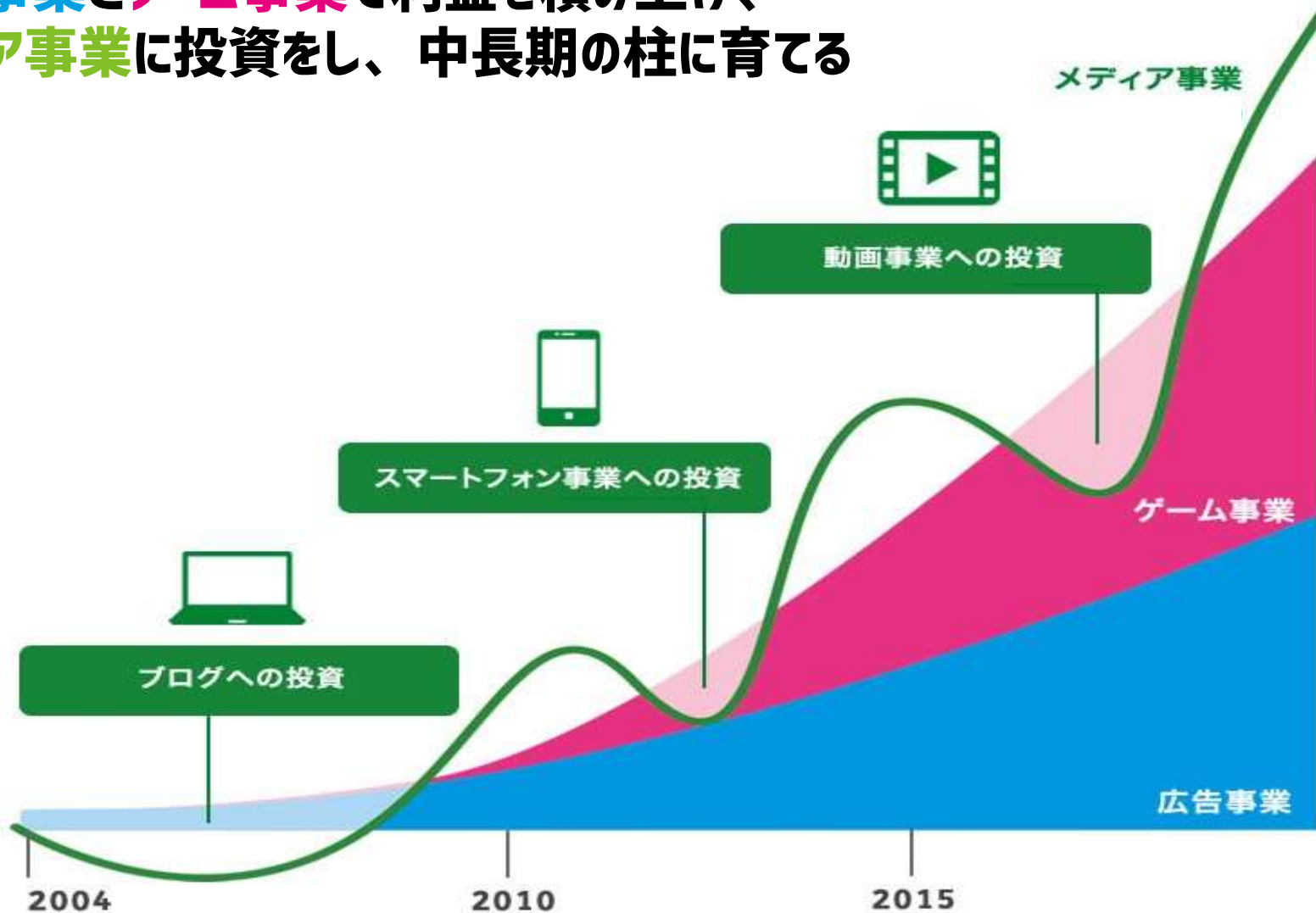
**NEW** 7月4日から、課金機能開始

**NEW** 8月末から、広告収益システムの導入

# 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

**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

ヒットタイトルを生み出し、シェア拡大



**21世紀を代表する会社を創る**

IRサイト内に、株主・投資家向け動画コンテンツ「IRチャンネル」を開設しました。  
是非ご覧ください。



# OPEN!

**FY2016 通期決算発表は2016年10月27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。**