



CA CyberAgent®

1Q FY2016 Presentation Material

from Oct. 2015 to Dec. 2015

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
7. 統括

四半期

2015年10月～12月

1. 四半期決算

[ハイライト] FY2016 1Q

連結業績

過去最高の業績を更新

売上高：	740 億円	前年同四半期比	16.7% 増
営業利益：	129 億円	前年同四半期比	3.6% 増

広告事業

高い増収率、増益率を継続

売上高：	392 億円	前年同四半期比	17.8% 増
営業利益：	33 億円	前年同四半期比	16.5% 増

ゲーム事業

主力タイトルが好調に推移

売上高：	297 億円	前年同四半期比	50.7% 増
営業利益：	88 億円	前年同四半期比	84.9% 増

メディア事業

1月「AmebaFRESH!」4月「AbemaTV」提供開始

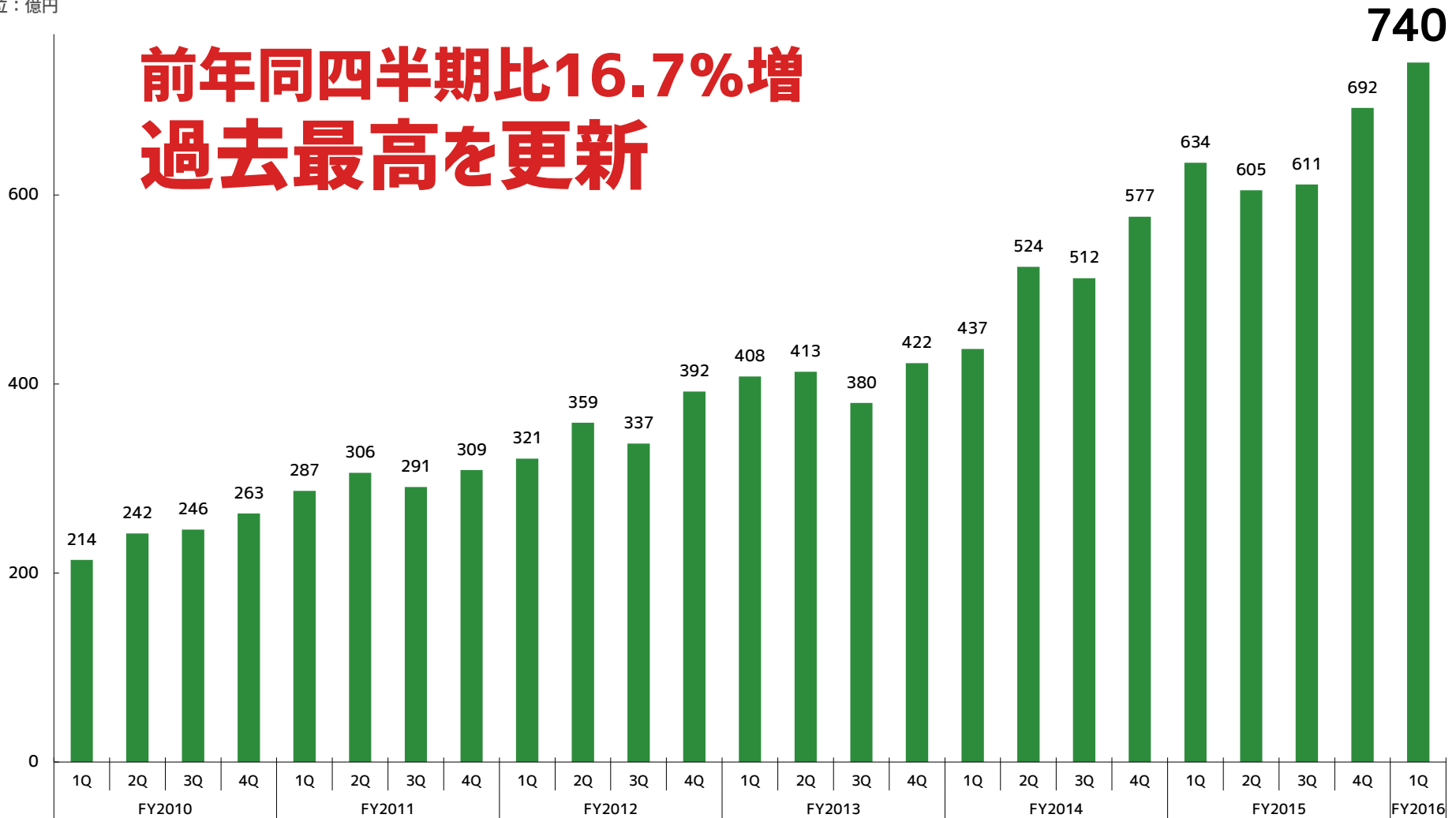
売上高：	58 億円	前年同四半期比	4.1% 減
営業利益：	6 億円	前年同四半期比	2.1 倍

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16.7%増
過去最高を更新**

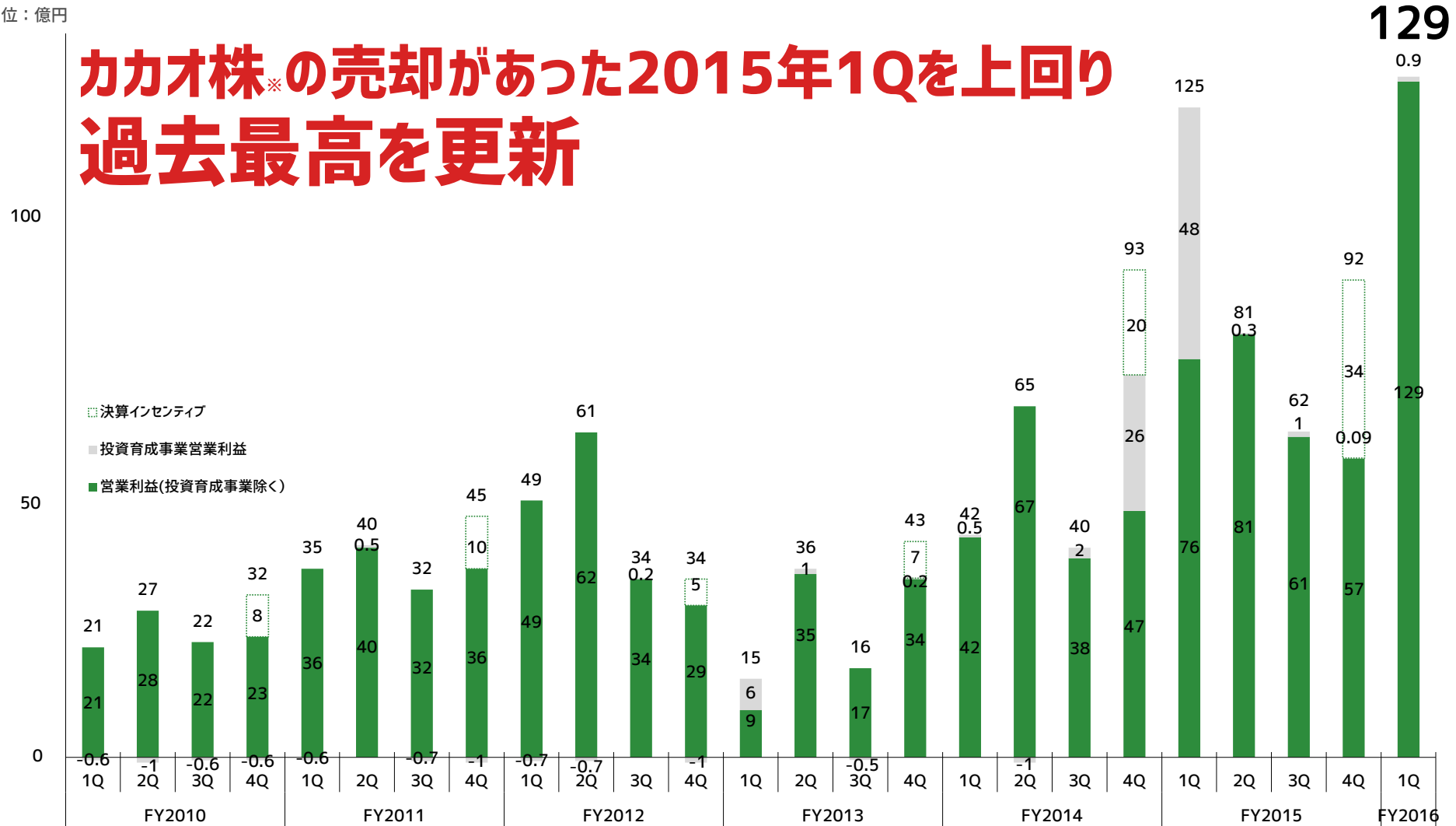


1. 四半期決算

[連結営業利益の推移]

単位：億円

**カカオ株[※]の売却があった2015年1Qを上回り
過去最高を更新**

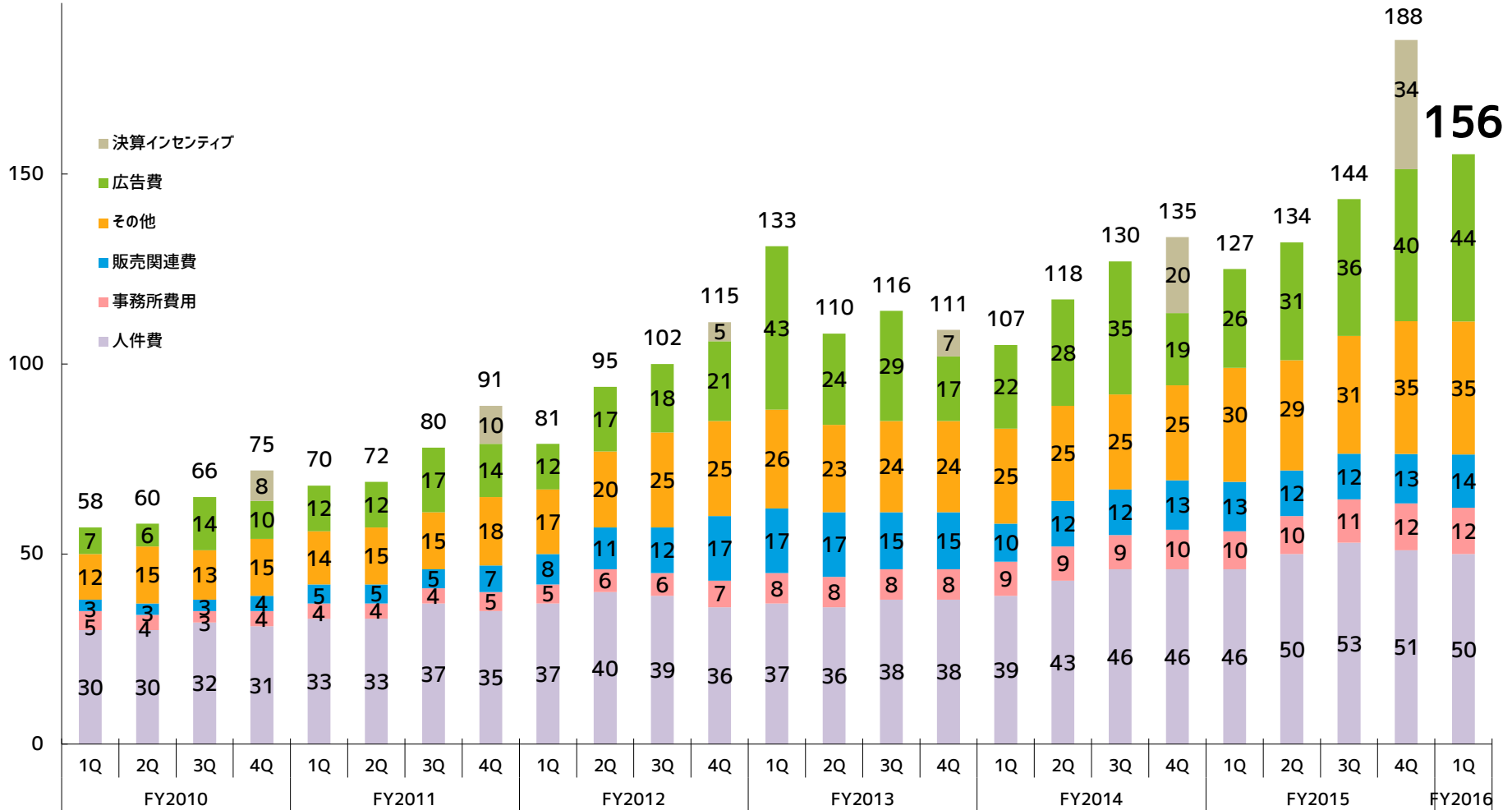


※：Daum Kakao Corporationの株式

1. 四半期決算

[販管費の推移]

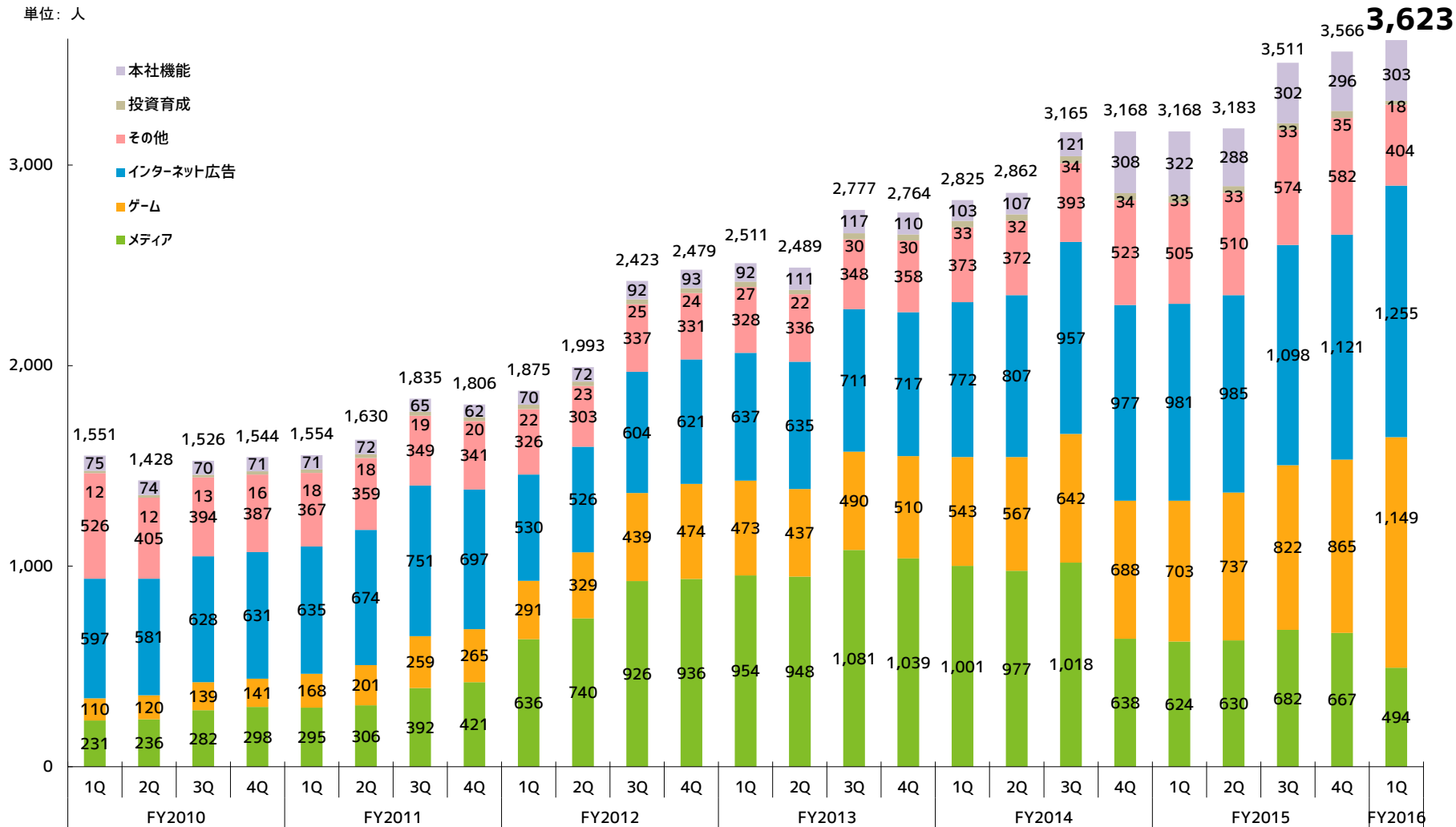
単位：億円



1. 四半期決算

[連結役員数数の推移] 横ばいで推移 (セグメント変更により、所属事業の異動あり)

単位: 人



※: 2016年9月期からの新セグメントについては、参考資料を参照ください
 ※※: 2014年9月期第4四半期より本社機能に全社部門を集約
 ※※※: 株式譲渡したBEENOS(株) (旧 (株)ネットプライズドットコム)、(株)VOYAGE GROUPおよびFX事業の人員数は、カウントせず

1. 四半期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2016 1Q 2015年10-12月	FY2015 1Q 2014年10-12月	前年同四半期比	FY2015 4Q 2015年7-9月	直前四半期比
売上高	74,030	63,451	16.7%	69,265	6.9%
売上総利益	28,676	25,284	13.4%	24,641	16.4%
販売管理費	15,690	12,748	23.1%	18,878	-16.9%
営業利益	12,986	12,535	3.6%	5,763	125.3%
営業利益率	17.5%	19.8%	-2.3points	8.3%	9.2points
経常利益	12,814	12,694	0.9%	5,038	154.4%
特別利益	703	1	55890.7%	3,069	-77.1%
特別損失	1,344	1,106	21.6%	1,761	-23.6%
税金等調整前当期純利益	12,173	11,589	5.0%	6,346	91.8%
当期純利益	5,913	6,361	-7.0%	2,504	136.2%

1. 四半期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2015年12月末	2014年12月末	前年同四半期比	2015年9月末	直前四半期比
流動資産	85,143	72,033	18.2%	93,532	-9.0%
現預金	25,172	27,262	-7.7%	38,723	-35.0%
固定資産	37,856	32,902	15.1%	37,656	0.5%
総資産	123,000	104,936	17.2%	131,188	-6.2%
流動負債	42,321	34,492	22.7%	52,013	-18.6%
(未払法人税等)	2,634	4,081	-35.4%	10,605	-75.2%
固定負債	1,749	1,410	24.0%	1,472	18.8%
純資産	78,929	69,032	14.3%	77,702	1.6%

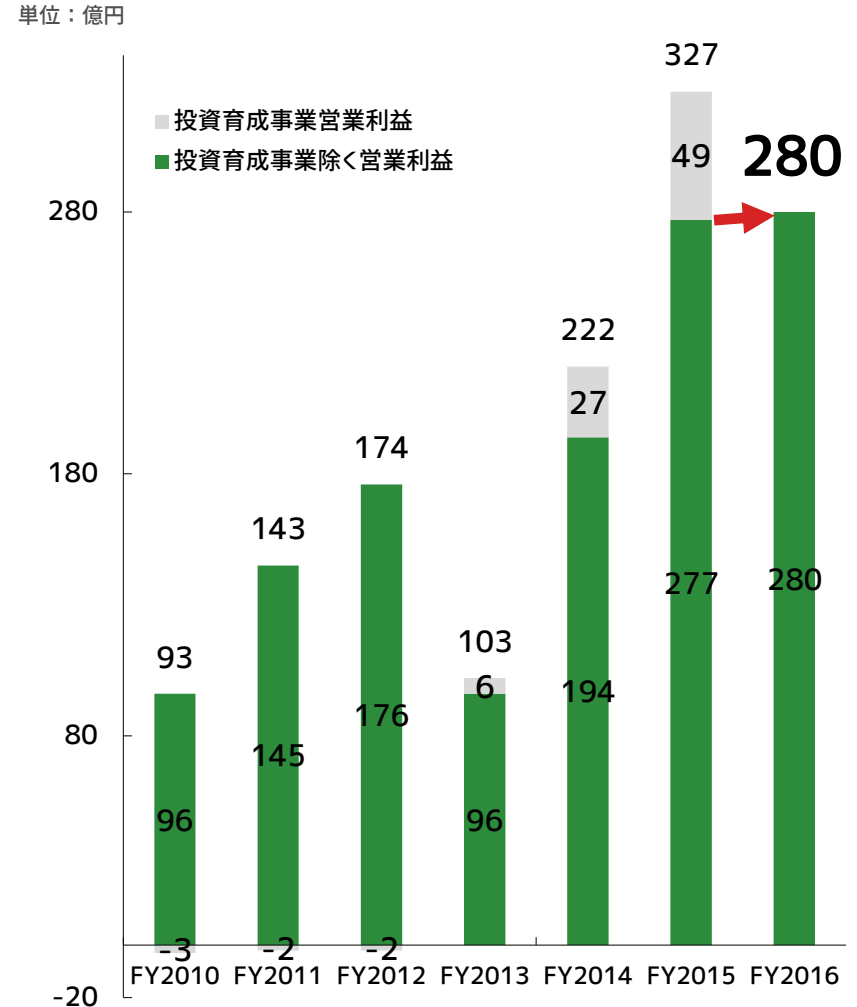
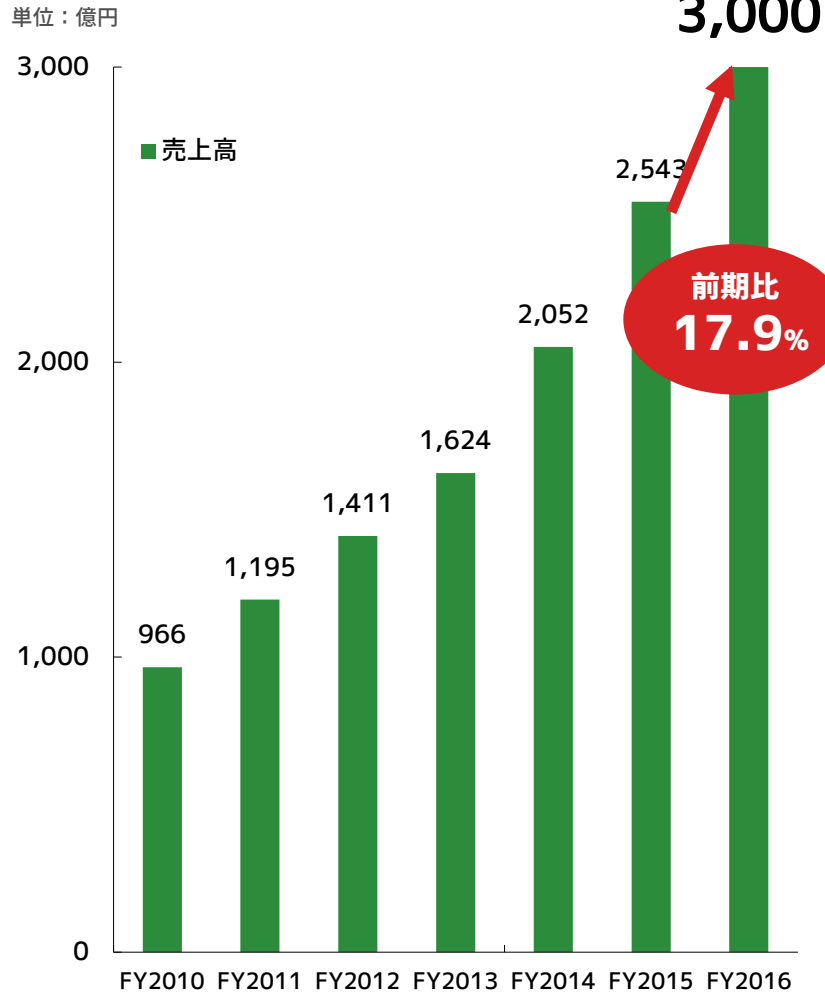
※：企業結合会計基準等の適用により、2016年9月期の期初残高を2015年9月期末より一部変更（のれん31億円、利益剰余金32億円が減少、資本剰余金0.9億円が増加）

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

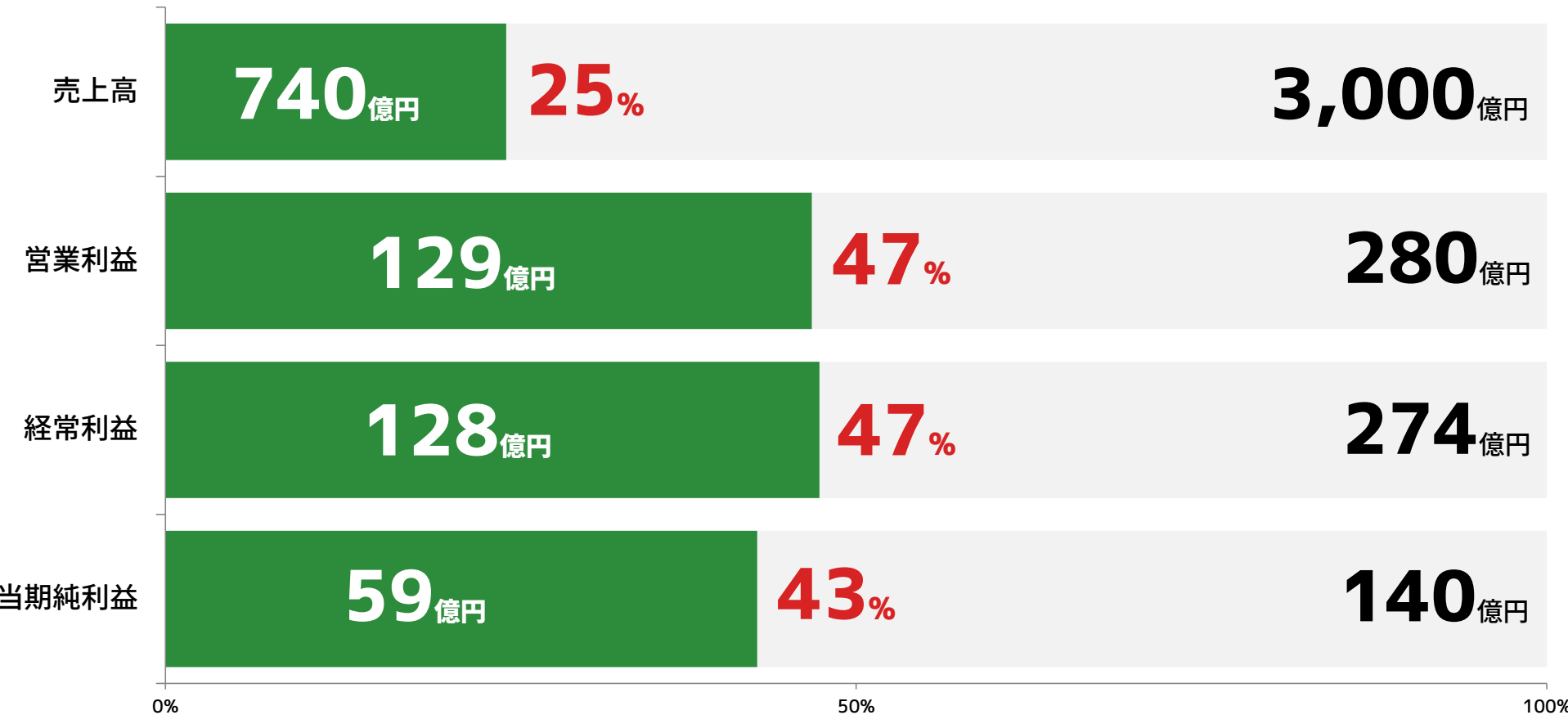
[連結売上高] 3,000億円

[連結営業利益] 280億円



2. 2016年度 業績見通し

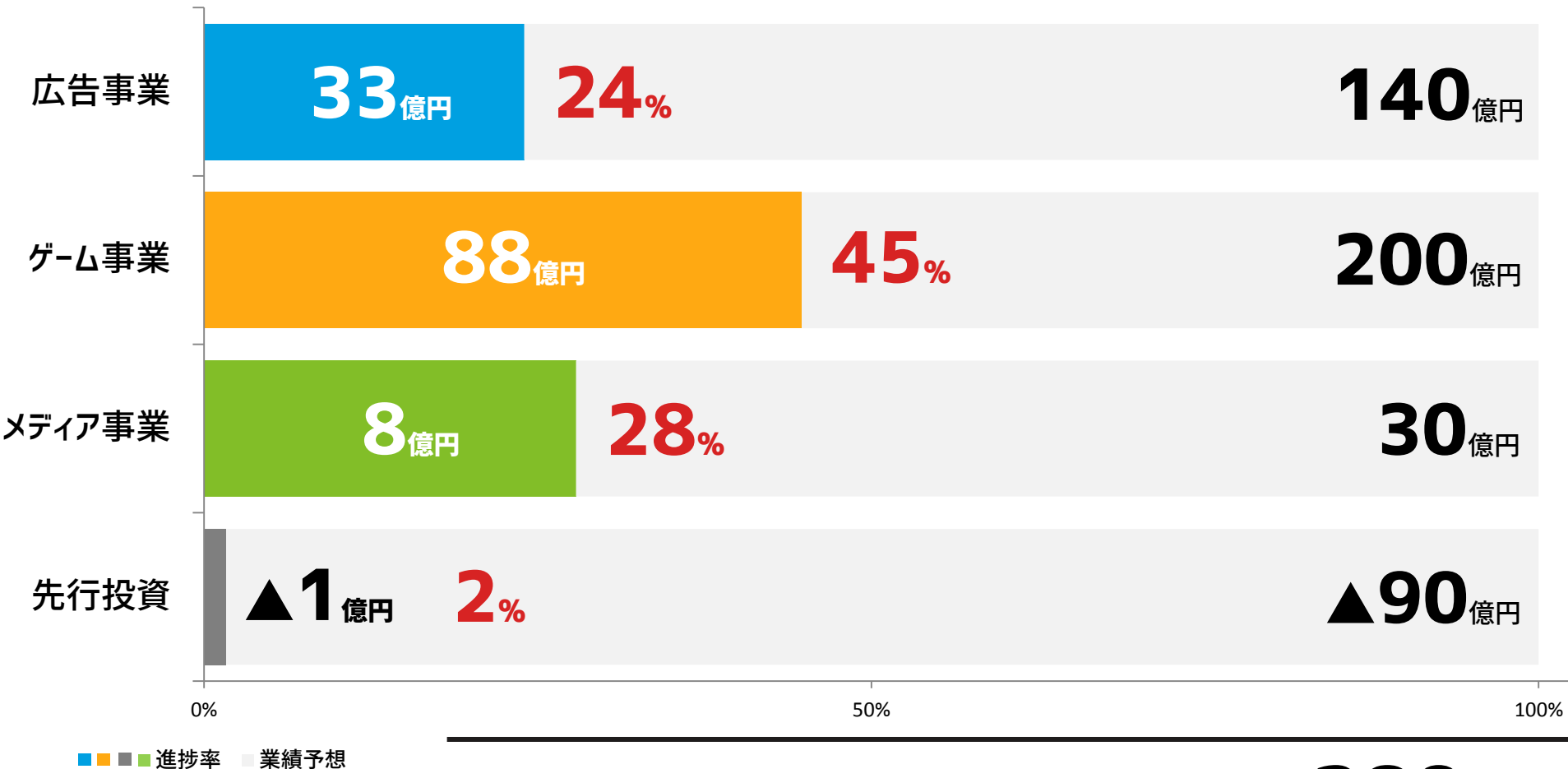
[業績見通しの進捗率] 好調に推移



■ 進捗率 ■ 業績予想

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

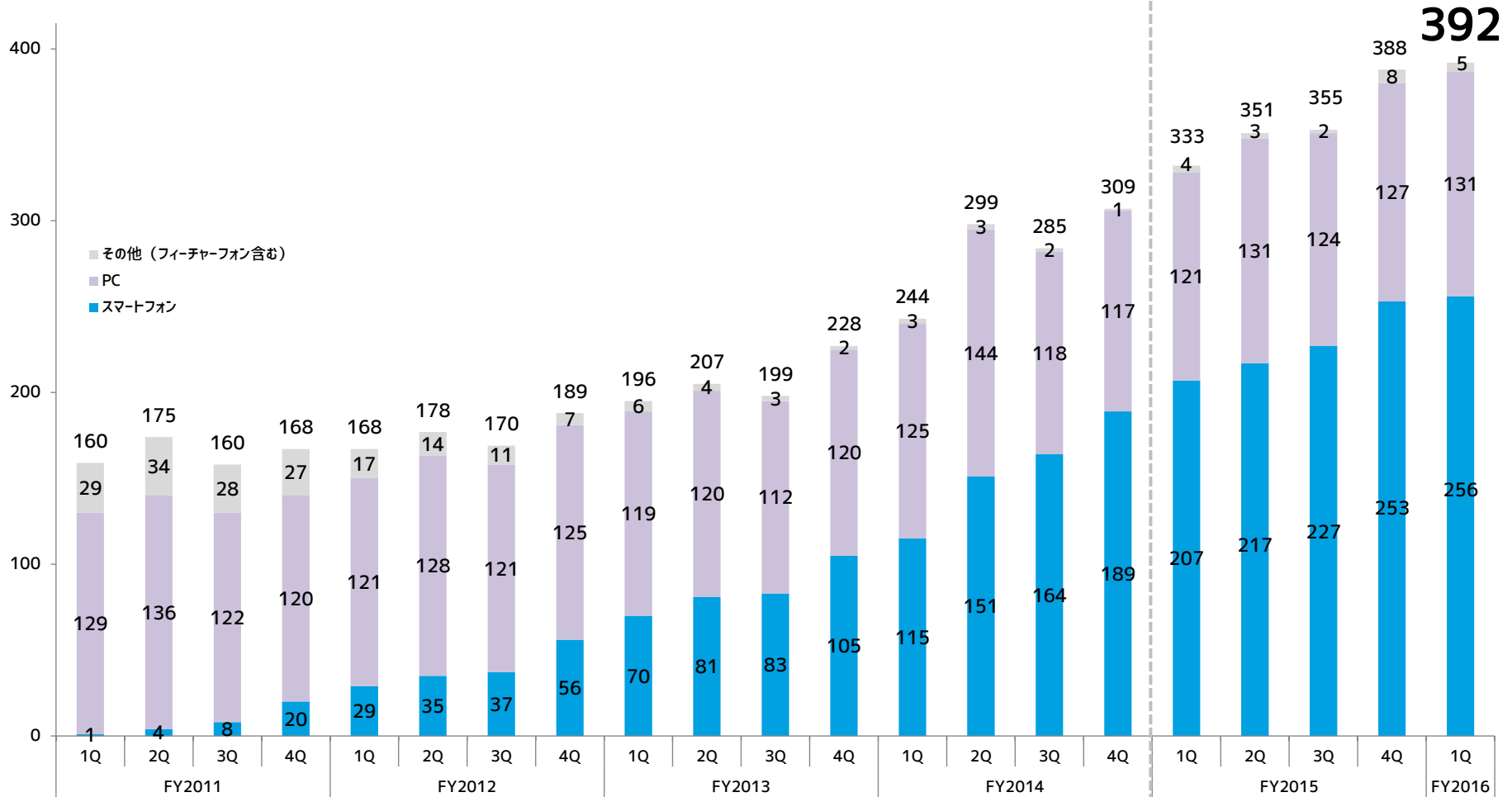
インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 1Q **392**億円 (前年同四半期比**17.8%**増)

スマートフォン広告 1Q **256**億円 (前年同四半期比**23.3%**増)

単位：億円



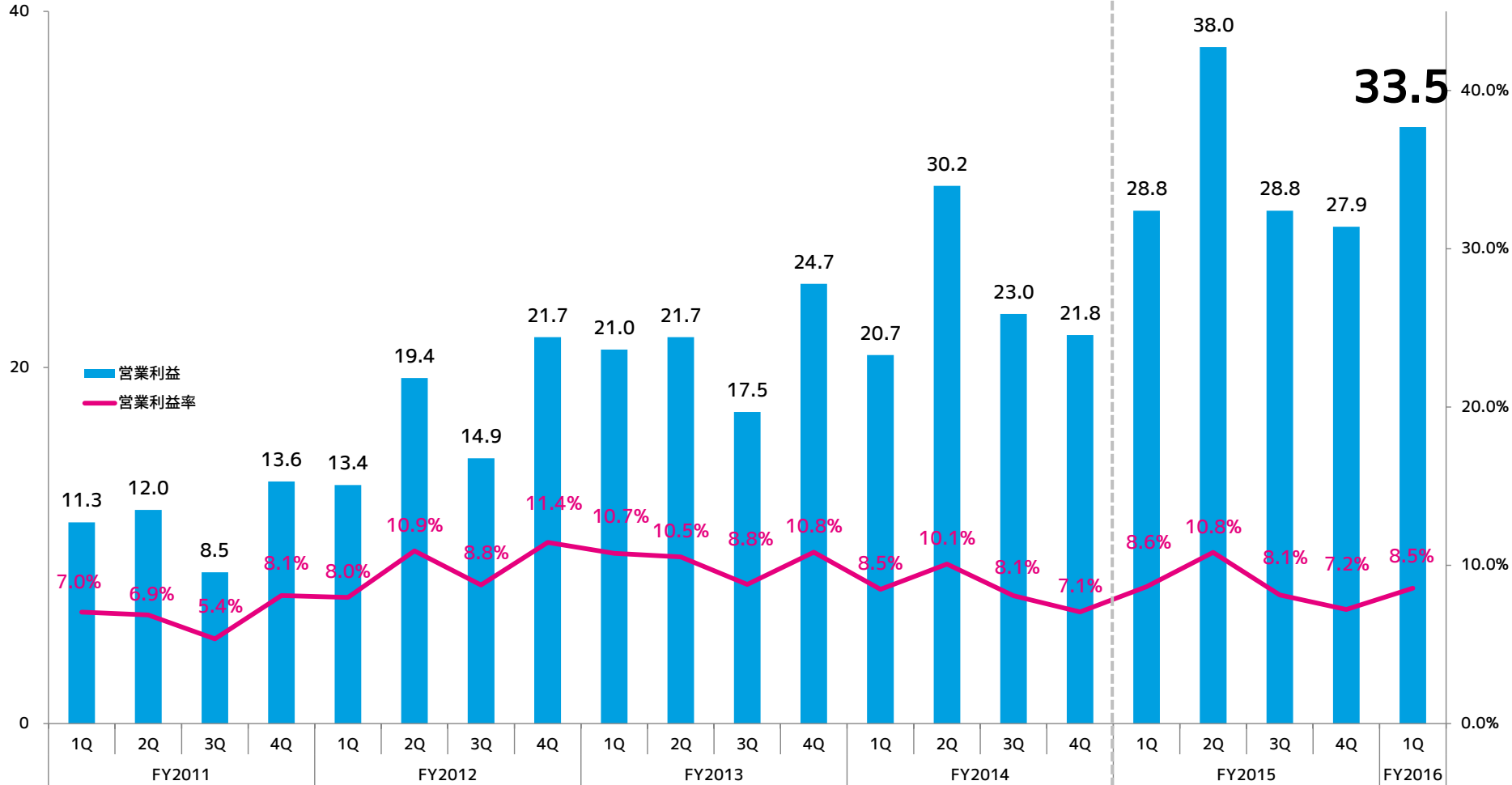
※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（㈱シロク、㈱渋谷クリップクリエイトを追加）
 ※※：2015年9月期からフィーチャーフォン広告および、イベント売上高等は、その他に切り分け

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)] 1Q **33.5**億円 (前年同四半期比**16.5%**増)

単位：億円



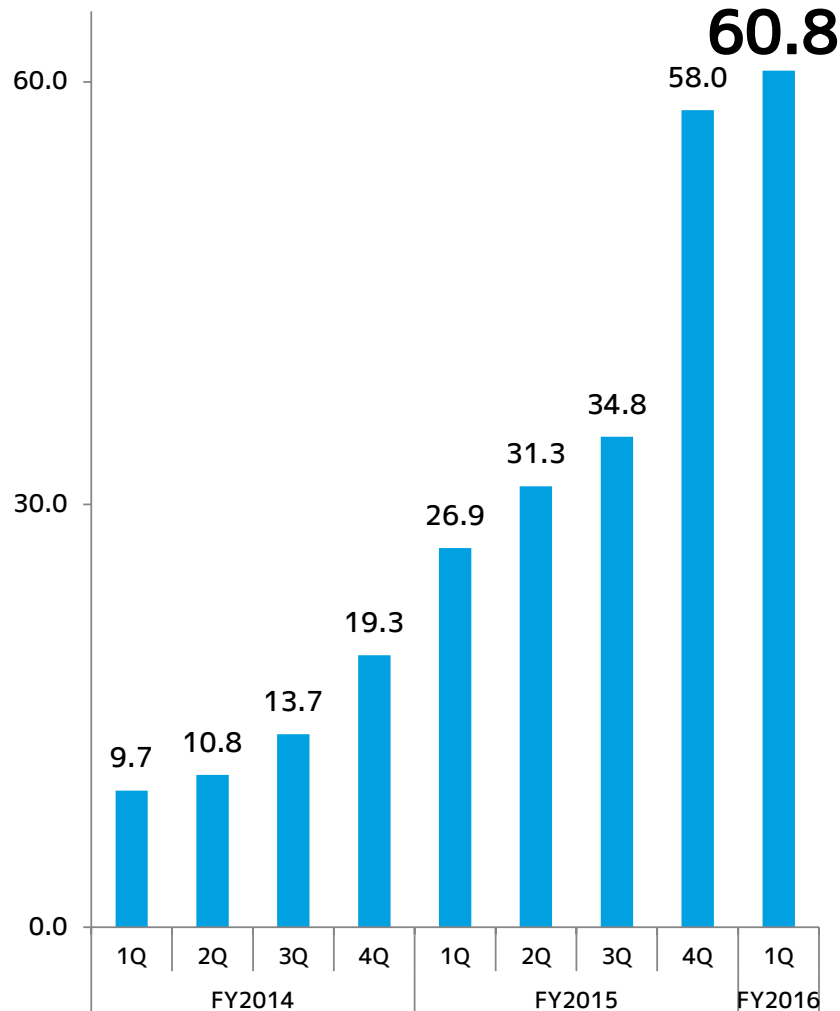
※：インターネット広告事業の営業利益・営業利益率に、決算インセンティブを含まず
 ※※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（株）シロク、（株）渋谷クリップクリエイトを追加）

3. インターネット広告事業

[強化分野] 時流を捉え、好調に推移

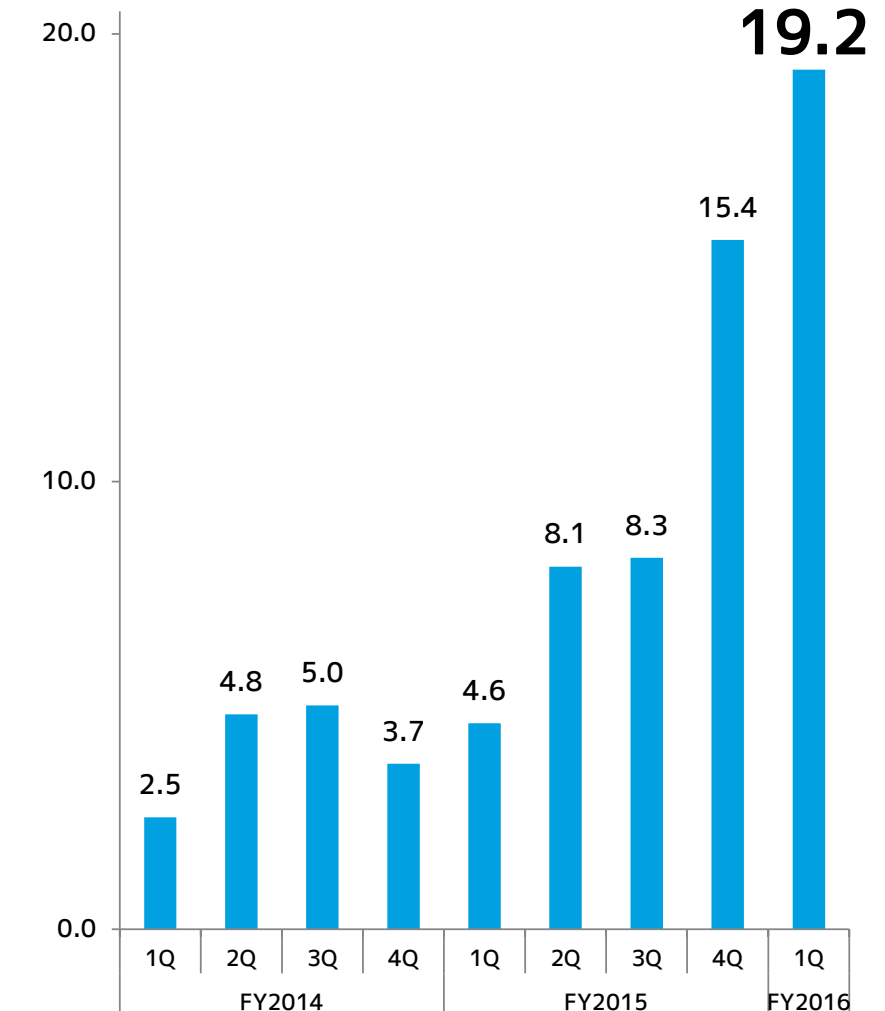
■ **インフィード広告**の売上高（前年同四半期比 2.3倍）※

単位：億円



■ **動画広告**の売上高（前年同四半期比 4.2倍）※※

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

※※：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

[強化分野] 動画広告における多様な自社商品を展開

動画広告メニュー

[DSP]

リアル行動ターゲティング型



[アドネットワーク]

マルチデバイス対応型



スマートフォン特化型



リワード型



[SSP]



[その他]

高速PDCAソリューション

HAYABUSA

クリエイティブ最適化パッケージ

Performance Video Package



「Twitter」向け動画パッケージ



DMP



動画制作 キャストینگ



解析ツール



動画収録 スタジオ



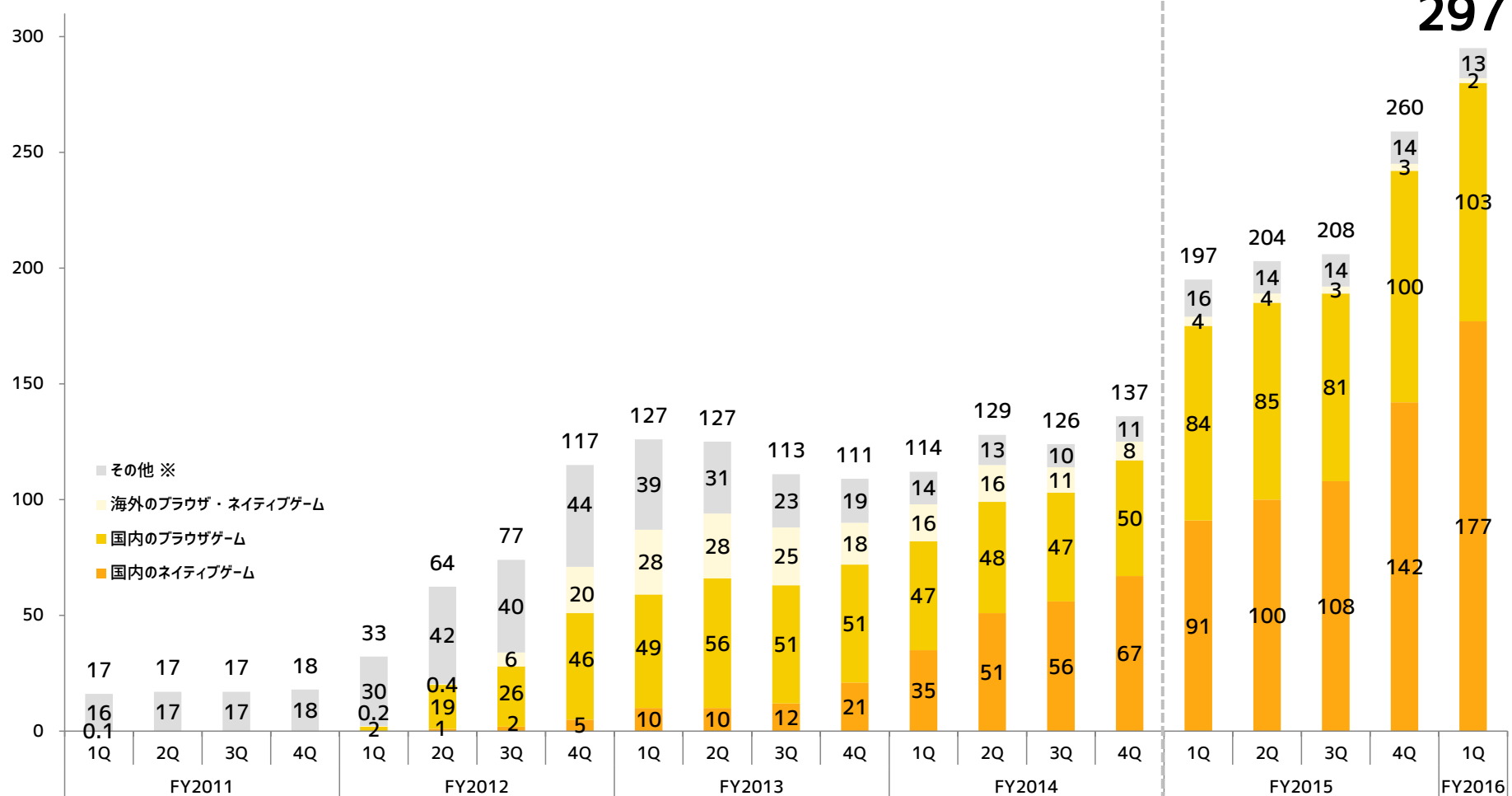
ゲーム事業

(ゲーム事業とAmebaゲーム)

4. ゲーム事業

[売上高（四半期）] 1Q **297**億円（前年同四半期比 **50.7%**増）
主力のネイティブゲームが好調

単位：億円

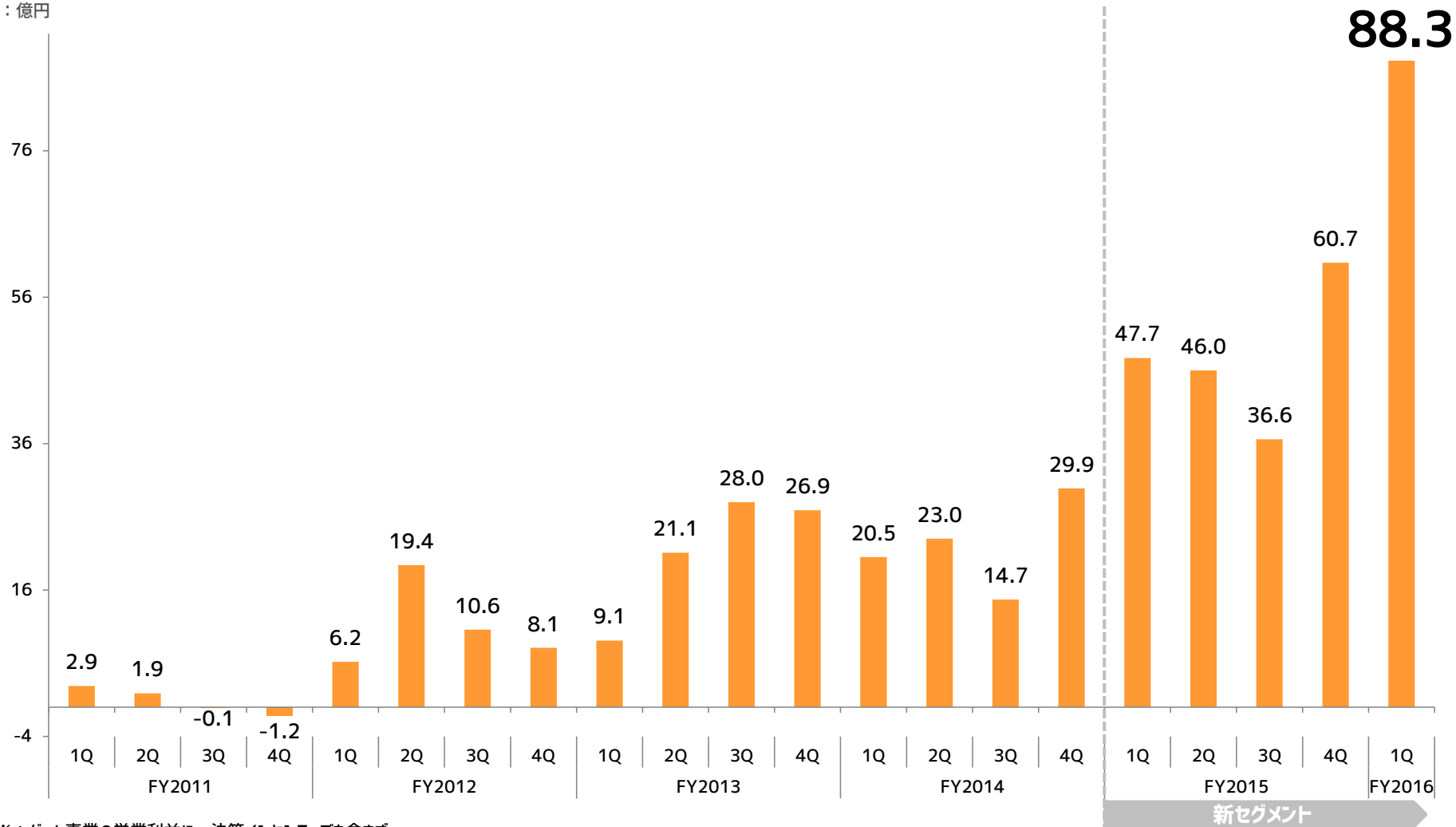


※：その他の売上高：フィーチャーフォン向けのゲーム等
 ※：2016年9月期のセグメントにあわせて、2015年9月期から遡及（旧Ameba事業のゲーム、(株)GOODROIDを追加）

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 1Q **88.3**億円（前年同四半期比 **84.9%**増）

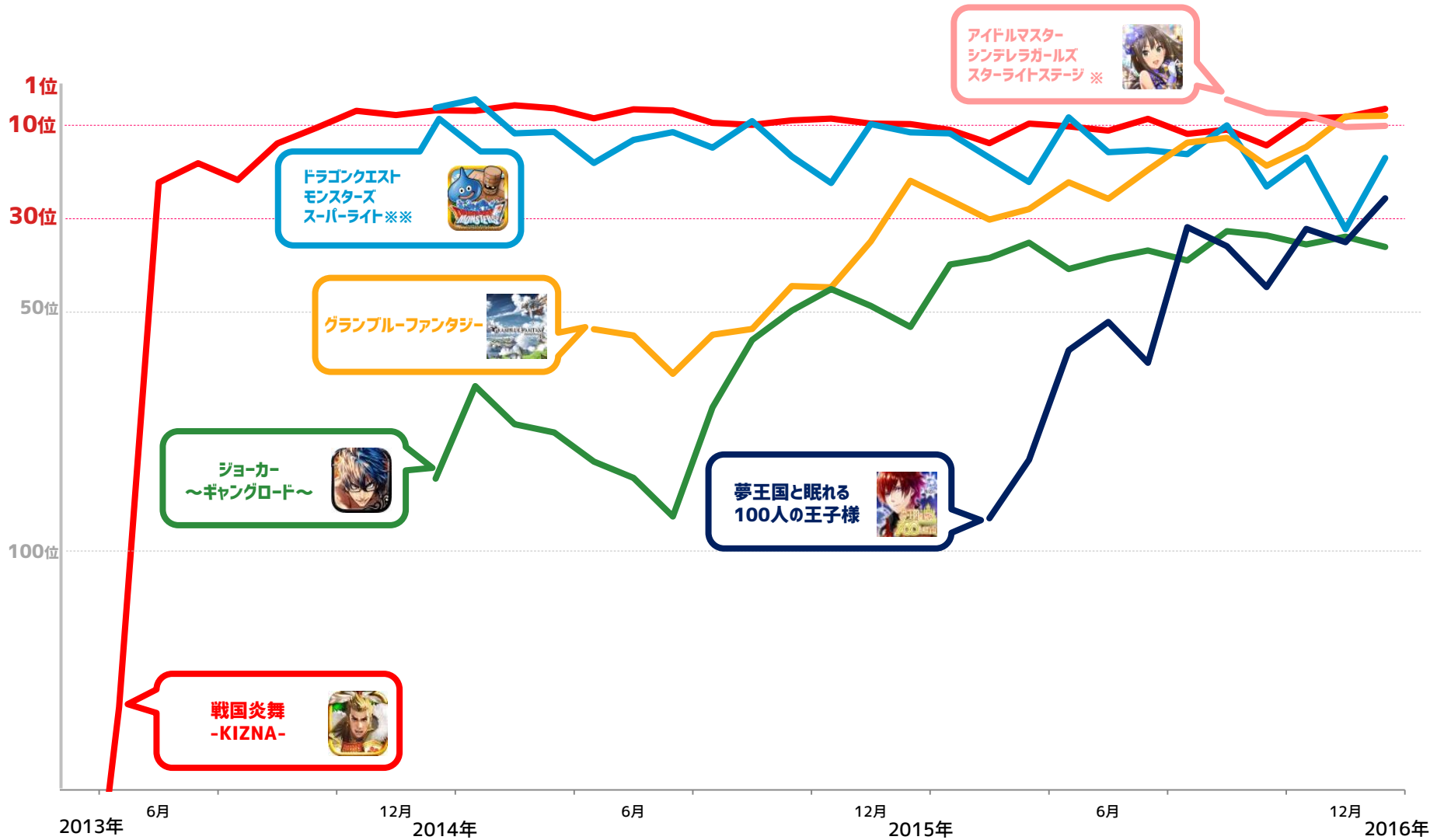
単位：億円



※：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

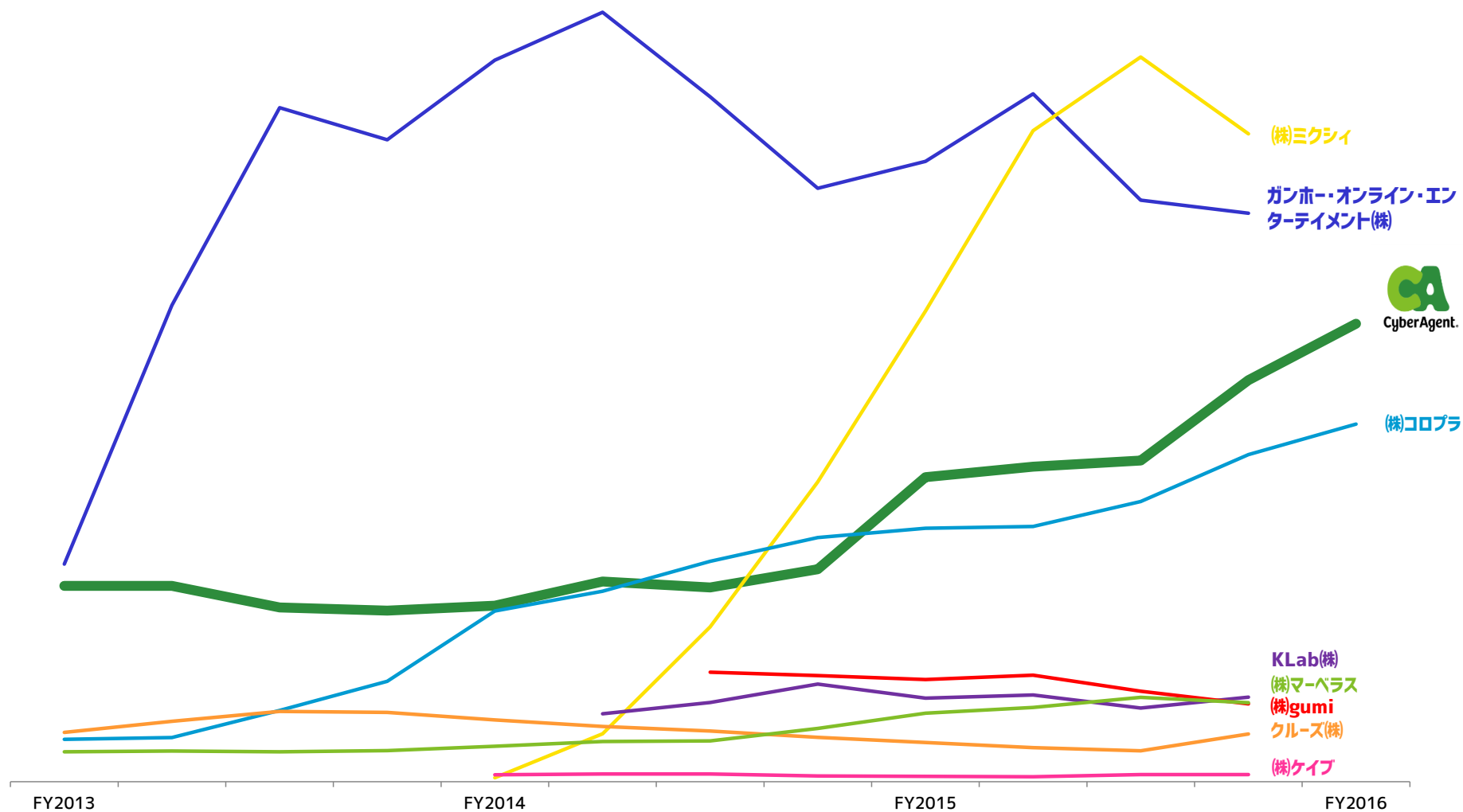
[セールスランキング] 年末年始の需要を取り込み、好調に推移



※：© 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。

4. ゲーム事業

[売上高比較]



※：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] 2016年9月期 14本リリース予定

「Shadowverse」

2016年春
日英
提供開始予定

(株)Cygames提供



「ガールフレンド (♪)」

2015年12月
提供開始

(株)サイバーエージェント提供



「エンドライド ～X fragments～」

2016年内
ネイティブゲーム配信と
テレビアニメ放送を開始

(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



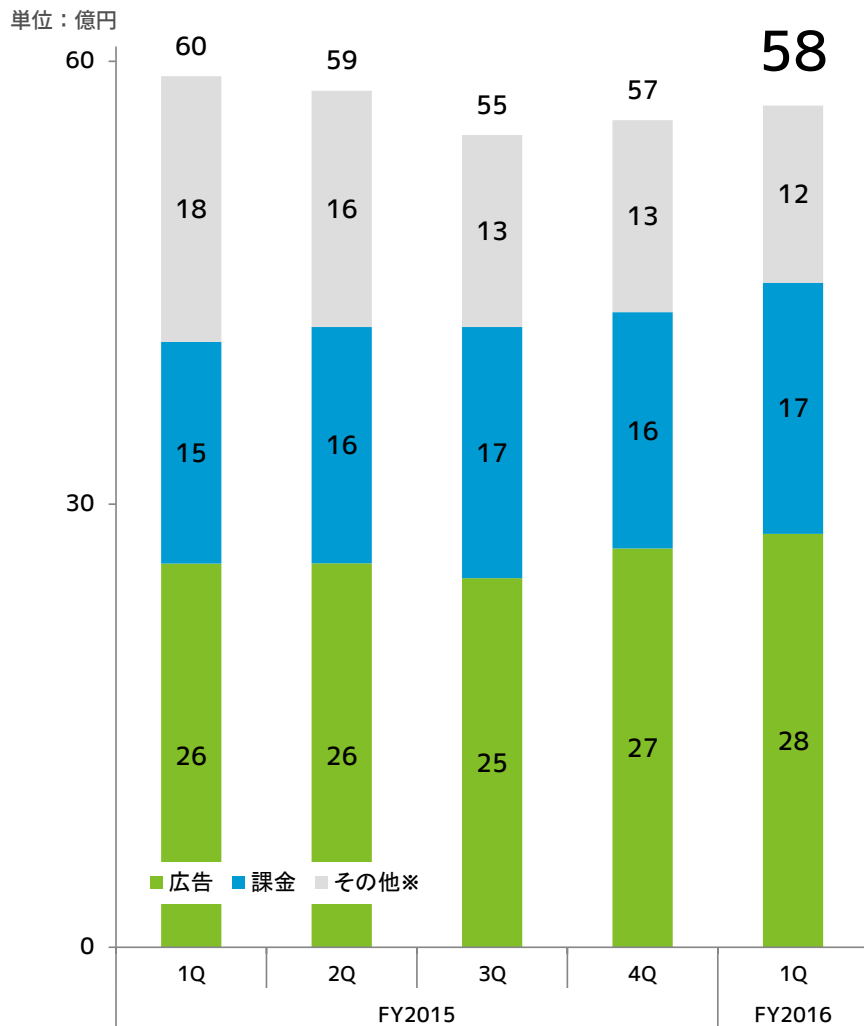
メディア事業

（「Ameba」と先行投資事業）

5. メディア事業

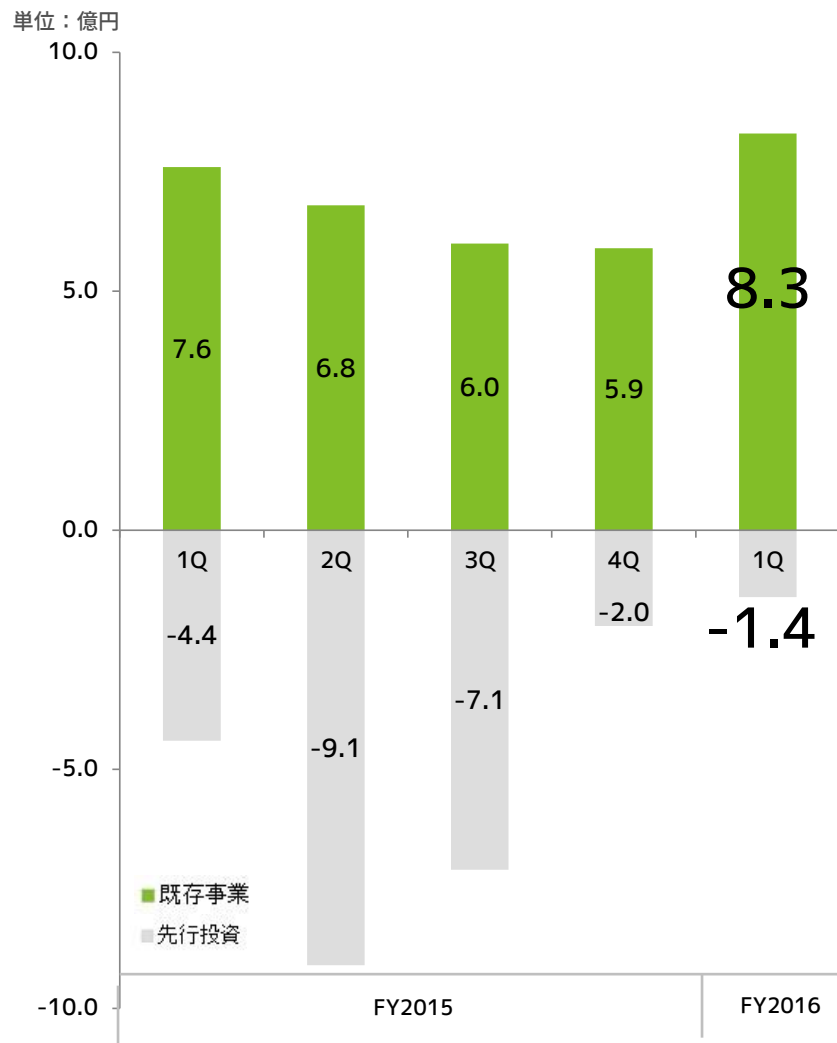
[売上高 (四半期)]

1Q 58億円 (前年同四半期比 4.1%減)



[営業利益 (四半期)]

1Q 6.8億円 (前年同四半期比 2.1倍)



※：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
 ※※：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）
 ※※※：その他の売上高：プラットフォーム手数料等

5. メディア事業

[「Ameba」の事業内容]

広告

■国内No.1「アメーバログ」



■キュレーションメディア「Spotlight」



■女性に特化したキュレーションメディア「by.S」



2,337万
MUB

1,065万
MUB

課金

■国内最大アバターサービス「アメーバピグ」



■スマートフォンアバターサービス「ピグパーティ」



■アクションオンラインRPG「ピグブレイブ」



■スマートフォン向けマンガストア「読書のお時間です」



■国内最大規模ユーズドプラットフォーム「Ameba古着屋」



■趣味でつながる婚活サービス「ダブル誕生」



先行投資事業

（動画・音楽等）

6. 先行投資事業（動画・音楽等）

[先行投資事業]

1



ライブ映像配信サービス

2



スマホで見るテレビ

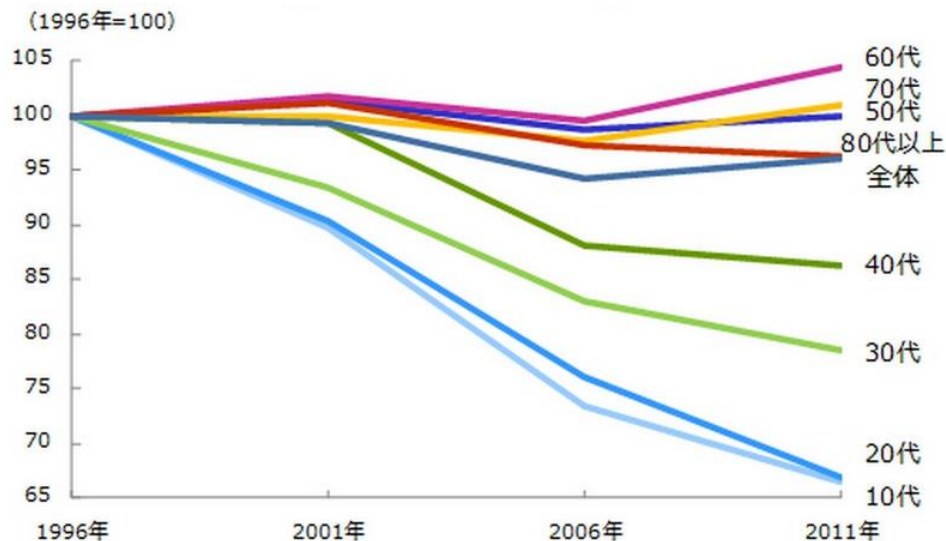
3



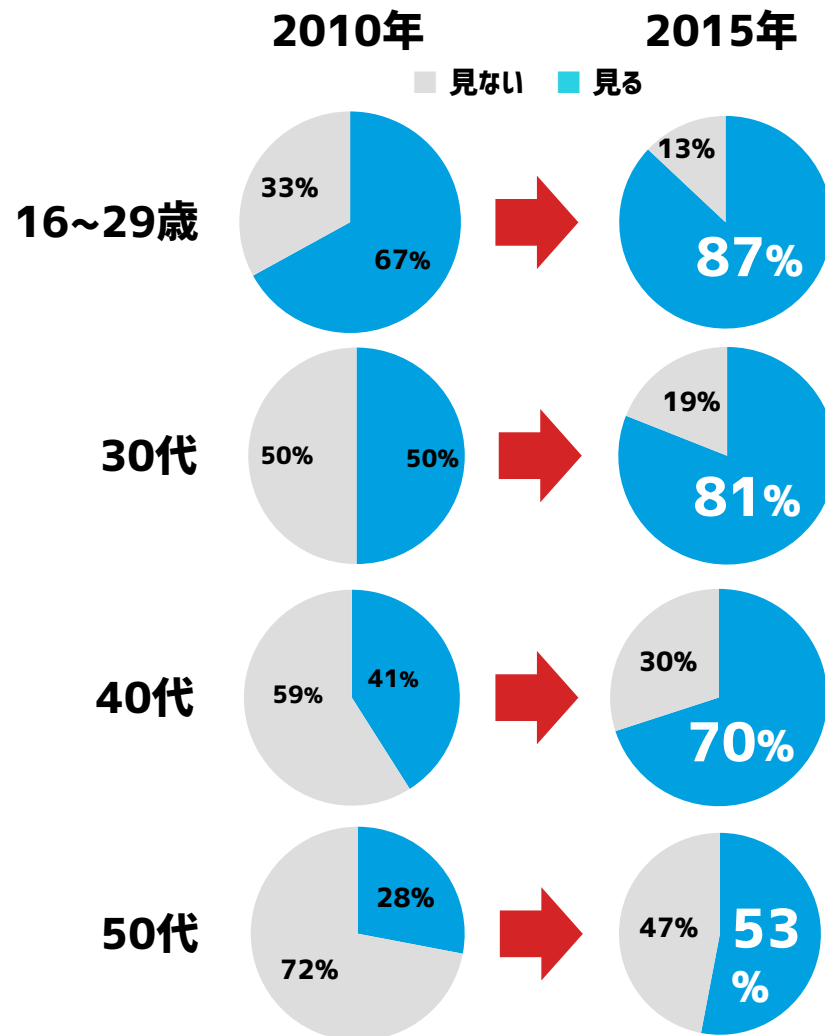
新感覚トークアプリ

10代から40代のテレビ離れが顕在化

■ テレビ視聴時間の推移 ※



■ インターネット動画視聴者 ※※



※：出典：総務省「社会生活基本調査」より大和総研作成

※※：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

Ameba
FRESH!

映像配信プラットフォーム 1月21日提供開始
エンタメから政治まで無料で楽しめる

200チャンネル**1,000**番組からスタート

2016年12月末
1,000チャンネルへ



6. 先行投資事業（動画・音楽等）

[AmebaFRESH!] 多彩なチャンネル一例

				. . . 今後、続々追加予定		

6. 先行投資事業（動画・音楽等）

[AmebaFRESH!] 映像配信プラットフォーム



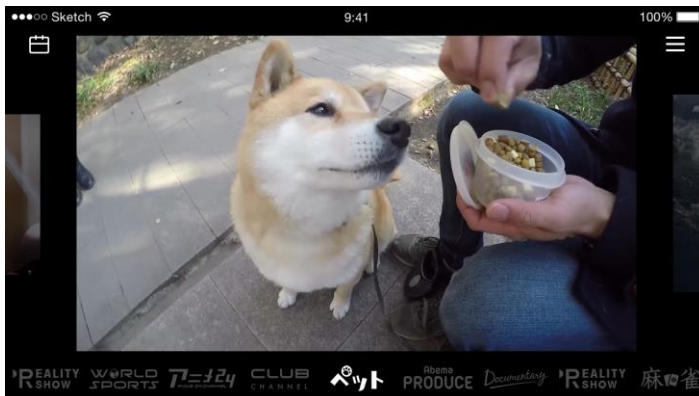
AbemaTV 受け身視聴型 スマホで見るテレビ



アプリ起動画面



視聴中チャンネルのツイート一覧



チャンネルフィード画面

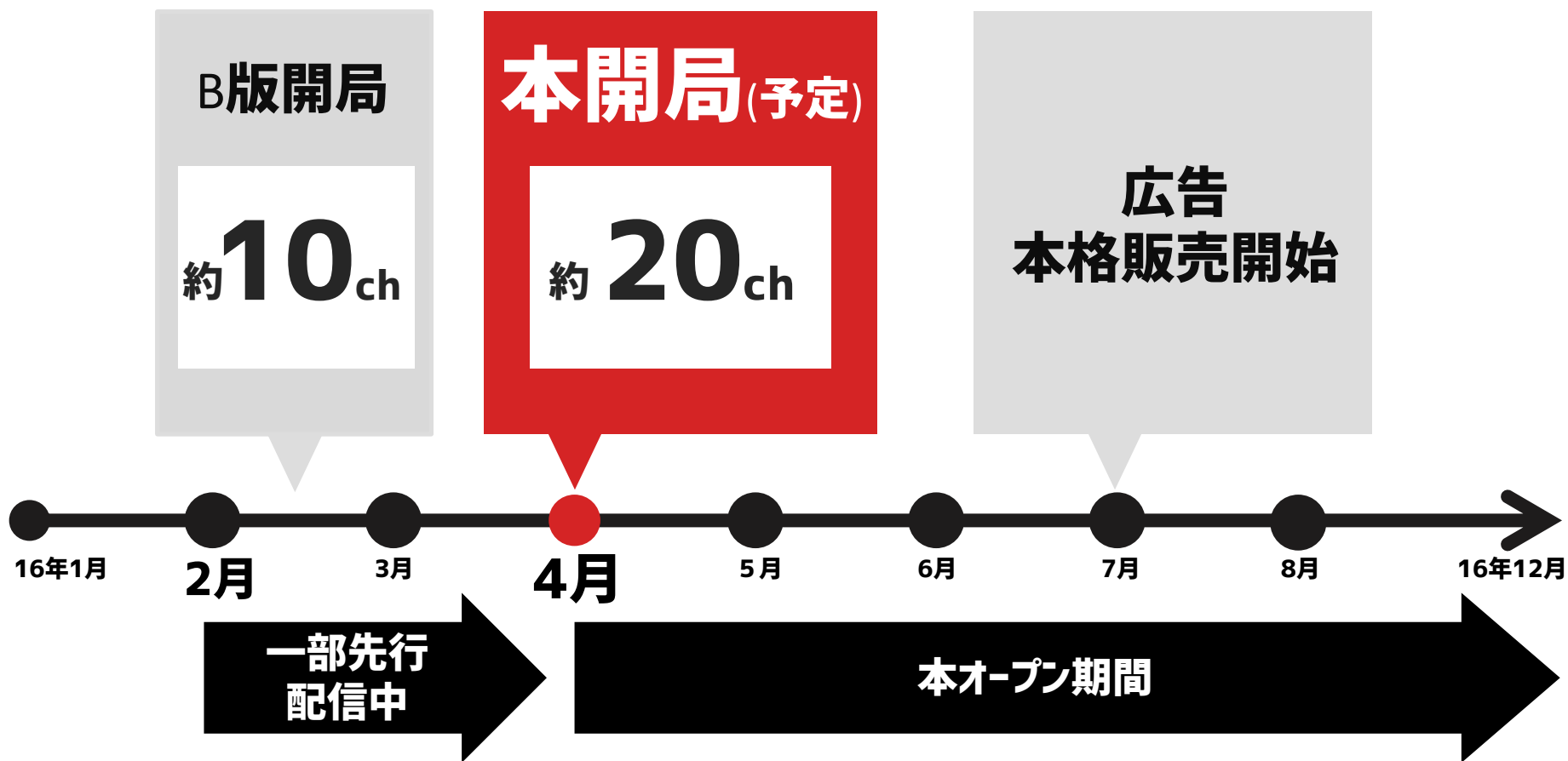


チャンネルフィード画面

6. 先行投資事業（動画・音楽等）

AbemaTV

2016年4月 開局予定



Abema^{TV} 開局時 チャンネルラインナップ



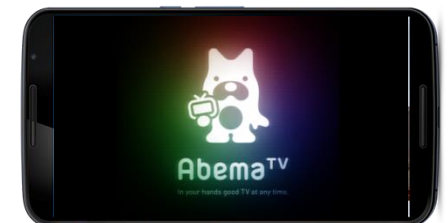
AbemaTV 複数デバイスで視聴可能



アップル
iPhone/iPod touch



アップル
iPad



Android
スマートフォン/タブレット



パソコン



Android TV

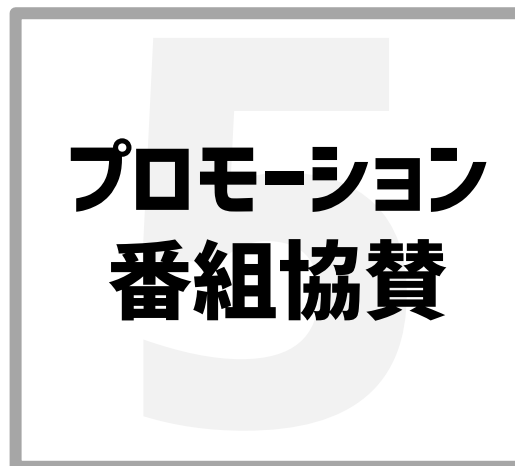


Apple TV

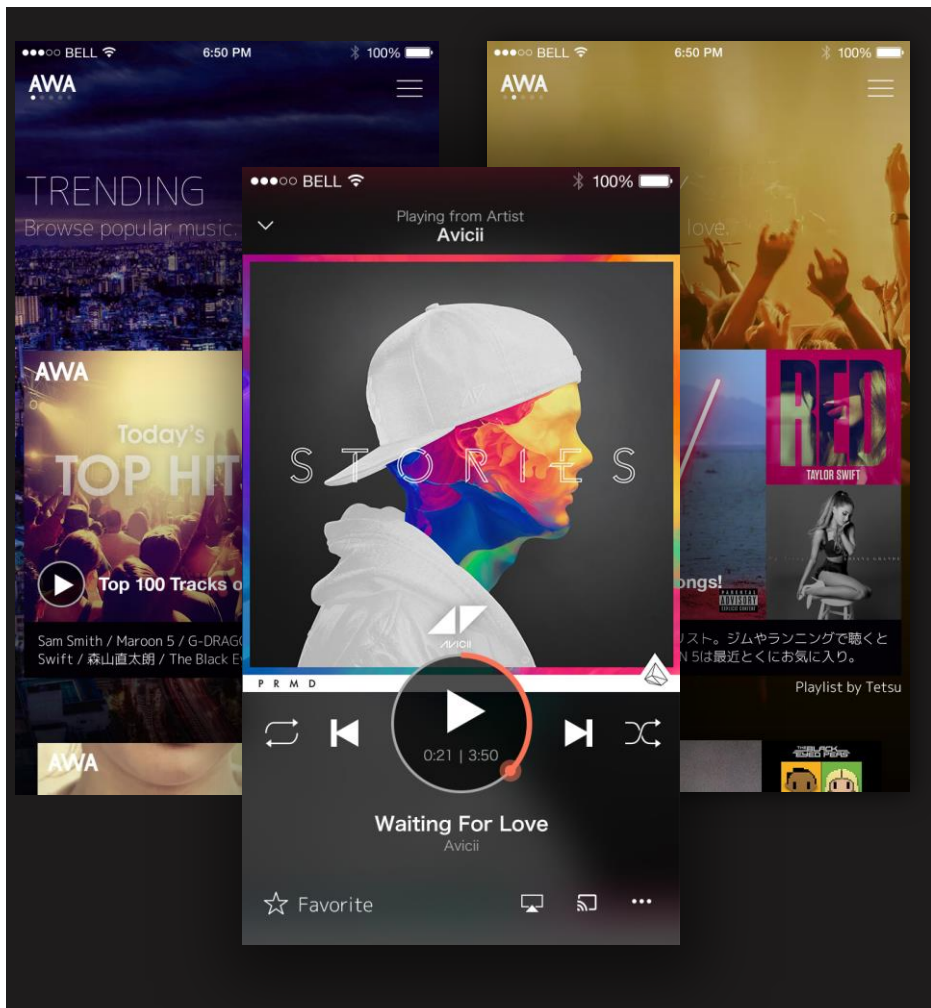


Chromecast

Abema^{TV} 想定する広告プロダクト



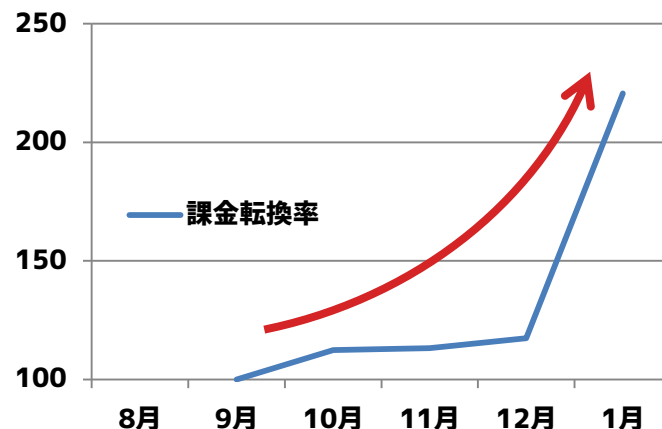
AWA サブスクリプション型 音楽配信サービス



■ 月間利用時間ランキング国内No1※

- | | |
|----|--------|
| #1 | AWA |
| #2 | Apple |
| #3 | Amazon |
| #4 | Google |
| #5 | LINE |

■ 課金転換率推移（2015年9月を100として比較）※※



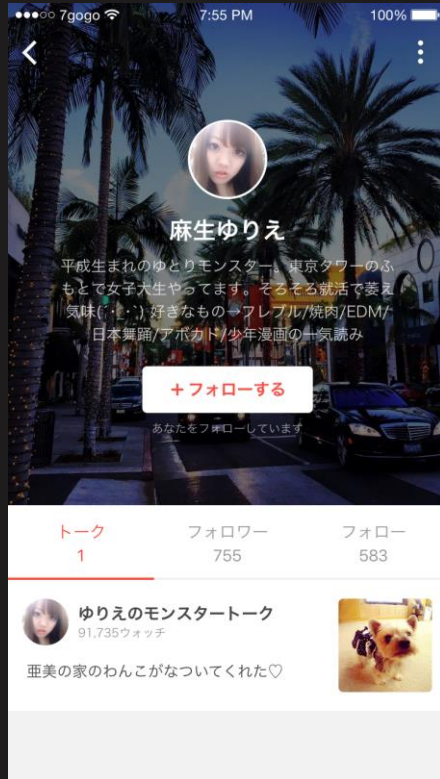
※：出典：「App Annie」が提供するAndroid端末のみの数値 2015年12月時点

※※：課金転換率：スタンダードプラン加入者/対象月にDLしたユーザー数（2015年8月27日より月額課金を開始。1月は26日までの実績）

6. 先行投資事業（動画・音楽等）

755

2月上旬 リニューアルリリース（PCでも利用可能に） 「個人対個人」のコミュニケーションを強化



マイページデザインを一新



他トークへの誘導強化



足あと機能の追加



話題のトーク

総括

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

引き続き、主カタイトルが好調

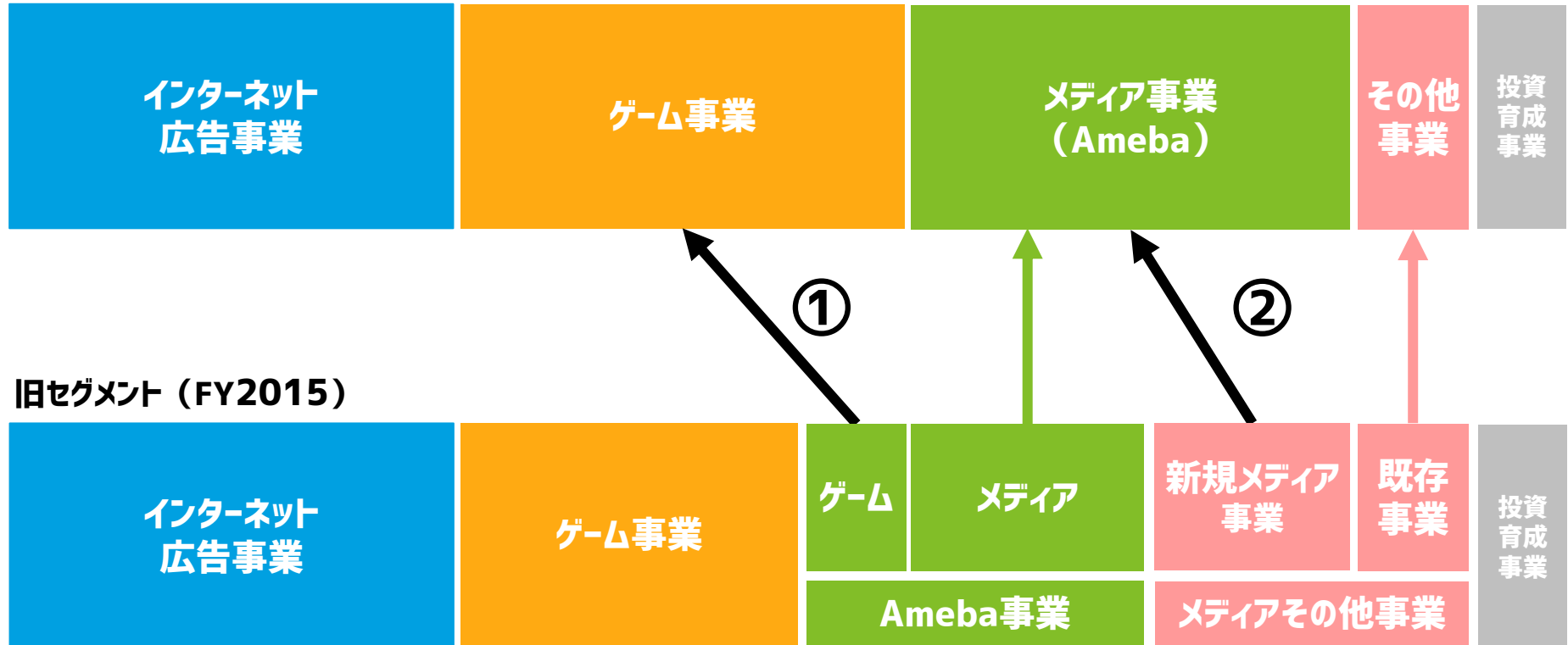
メディア事業

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)]

- ① Ameba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



[新セグメント (FY2016)]

メディア事業



インターネット広告事業



[新セグメント(FY2016)]

ゲーム事業



投資育成事業



その他事業



FY2016 2Q決算発表は2016年4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。