



CyberAgent®

Presentation Material

3Q FY2015

from Apr. 2015 to Jun. 2015

- 1 四半期決算概要
- 2 2015年9月期 業績見通し
- 3 インターネット広告事業
- 4 ゲーム事業
- 5 Ameba事業
- 6 総括

四半期決算概要

2015年4月～2015年6月

ハイライト (2015年4月～2015年6月)

連結業績

投資育成事業除く売上高、過去最高を更新

売上高： <u>611</u> 億円	前年同四半期比 <u>19.2%</u> 増
営業利益： <u>62</u> 億円	前年同四半期比 <u>54.0%</u> 増

① インターネット 広告事業

■高い増収率、増益率を継続

売上高： <u>353</u> 億円	前年同四半期比 <u>23.9%</u> 増
営業利益： <u>28</u> 億円	前年同四半期比 <u>25.6%</u> 増

② ゲーム事業

■「グランブルーファンタジー」が牽引し、過去最高の売上高を更新

売上高： <u>167</u> 億円	前年同四半期比 <u>32.9%</u> 増
営業利益： <u>34</u> 億円	前年同四半期比 <u>2.4</u> 倍

③ Ameba事業

■ゲームの端境期により減収、新規事業を統合し「Re.スタート」

売上高： <u>79</u> 億円	前年同四半期比 <u>4.2%</u> 減
営業利益： <u>8</u> 億円	前年同四半期比 <u>3.8</u> 倍

音楽事業「AWA」

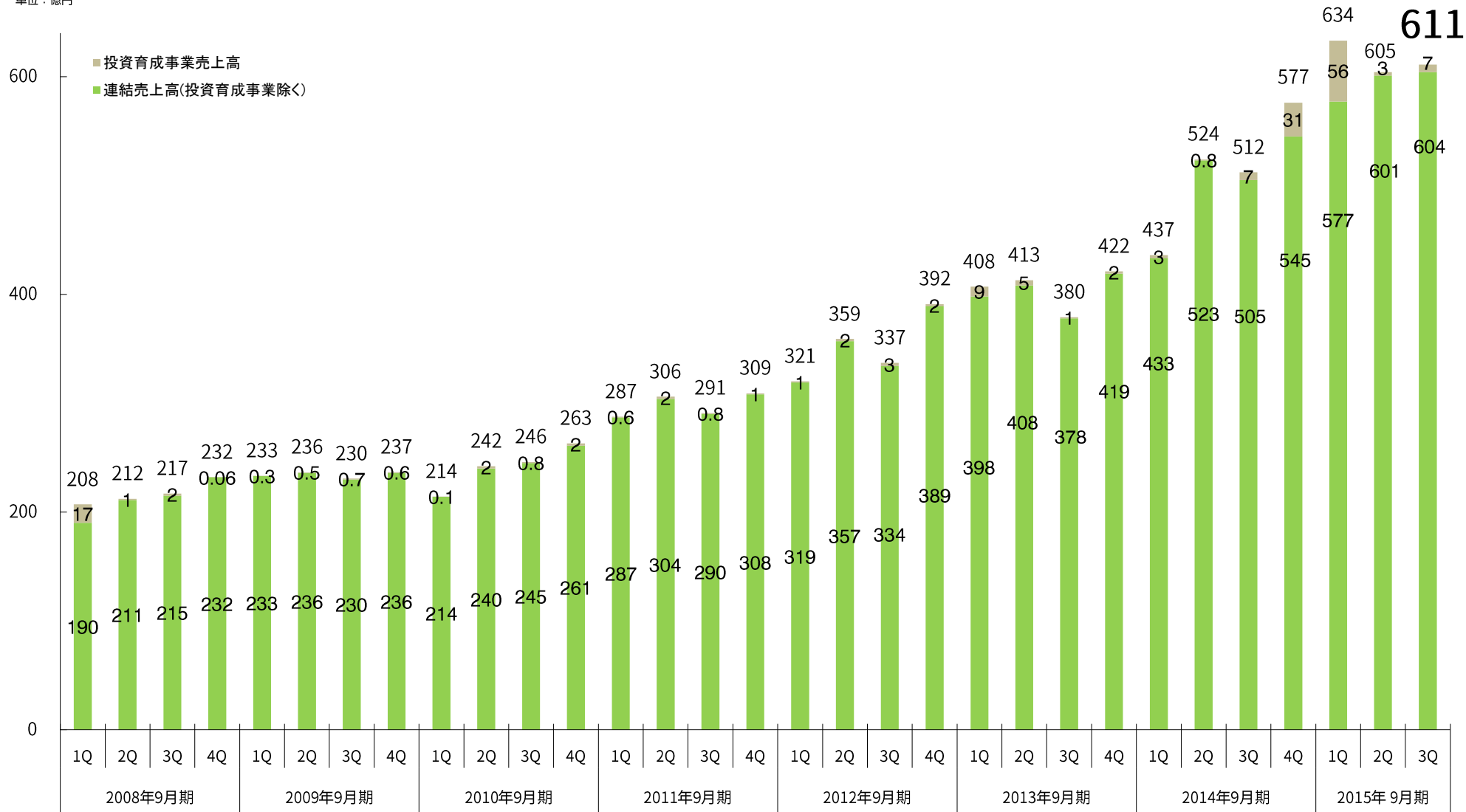
■5月27日 提供開始、滑り出し好調

1 四半期決算概要

連結売上高の推移（四半期）

売上高 **611**億円（前年同四半期比 **19.2%**増）
 広告需要期（3月）の反動があったものの、堅調に推移

単位：億円

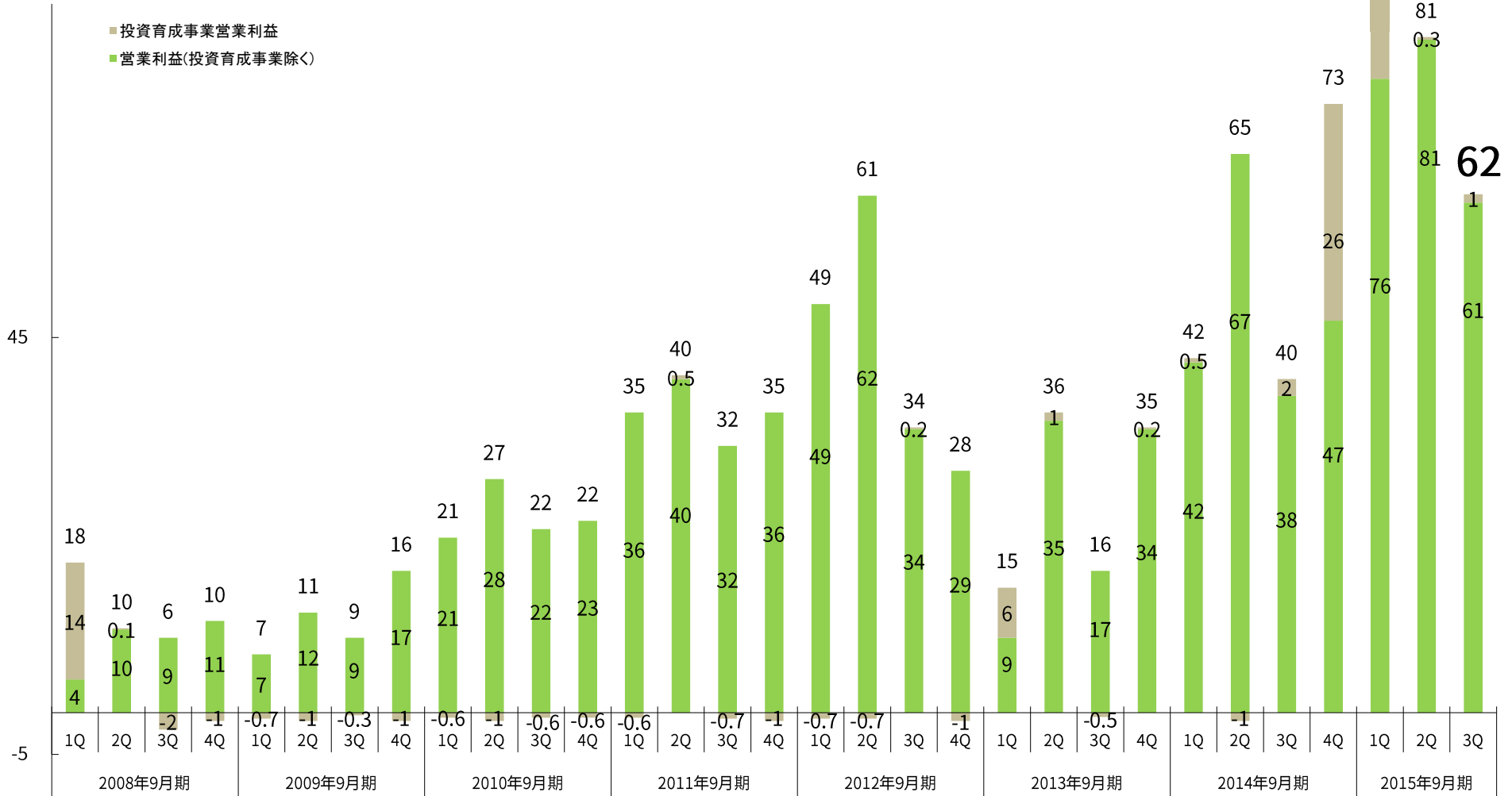


1 四半期決算概要

連結営業利益の推移（四半期）

営業利益62億円（前年同四半期比54.0%増）

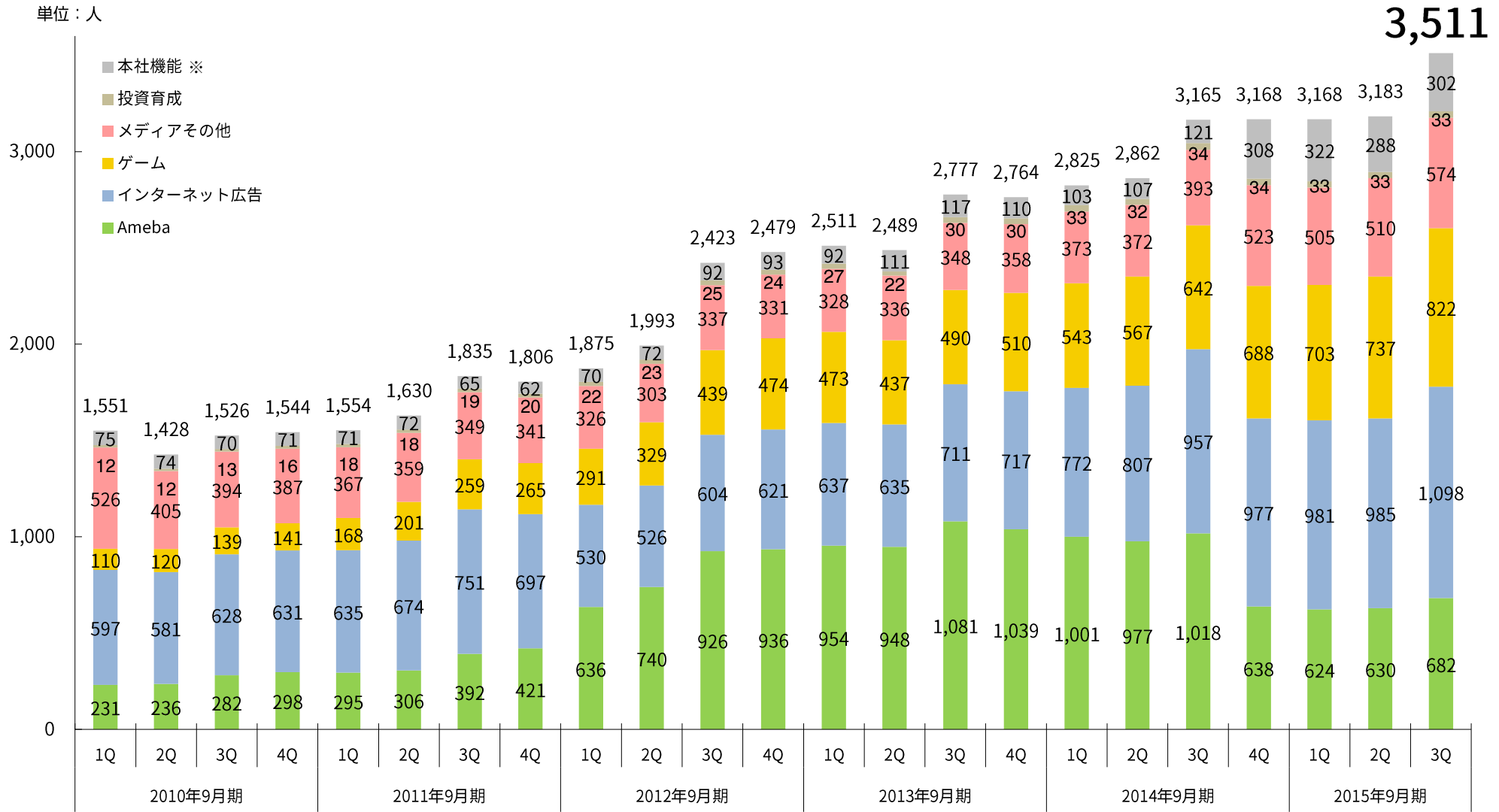
単位：億円



1 四半期決算概要

連結役員数の推移（四半期）

前四半期比328名増加（内、新入社員263名）

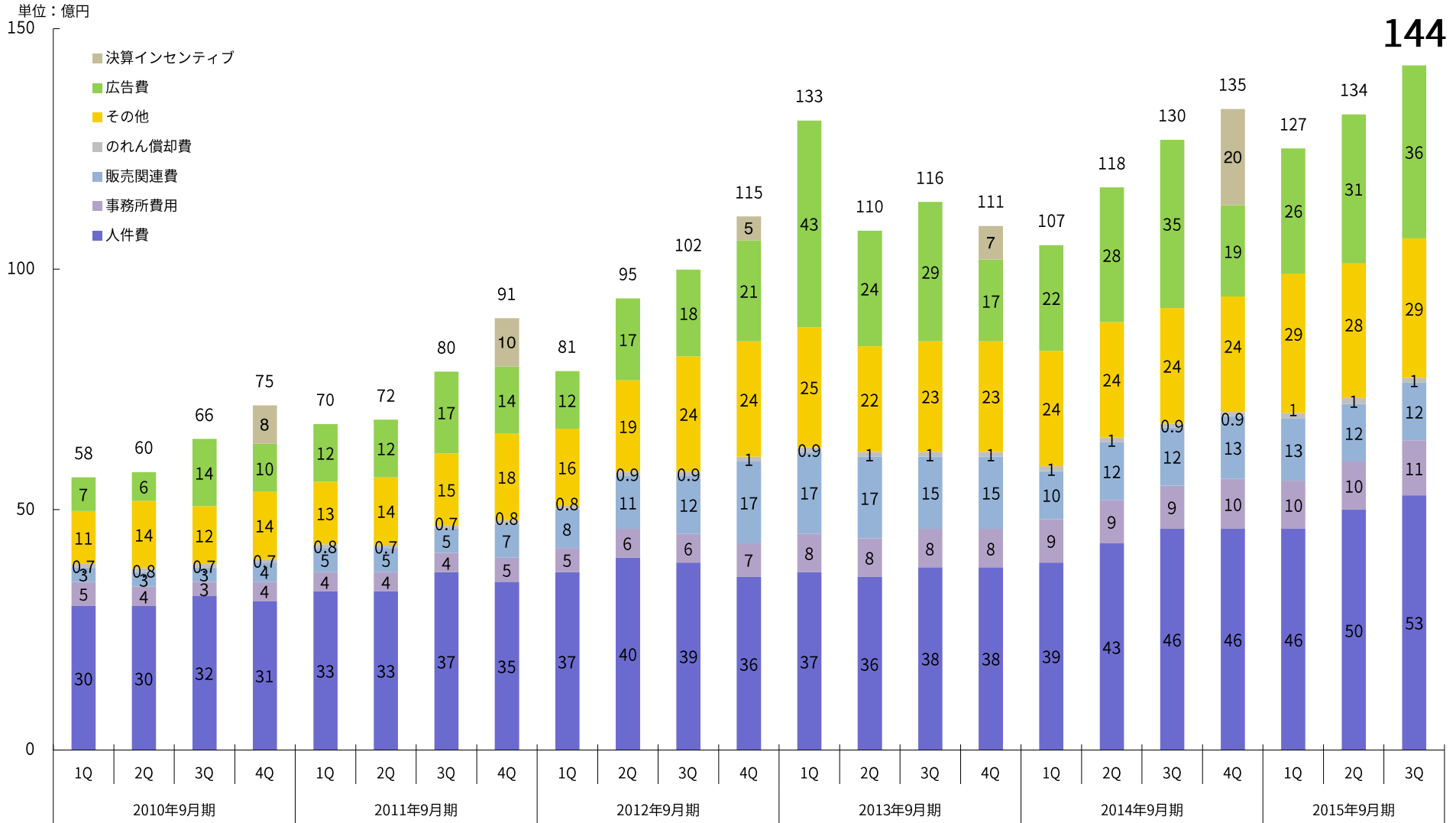


※：2014年9月期第4四半期より本社機能に全社部門を集約

※※：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 四半期決算概要

販売管理費の推移（四半期）



1 四半期決算概要

損益計算書

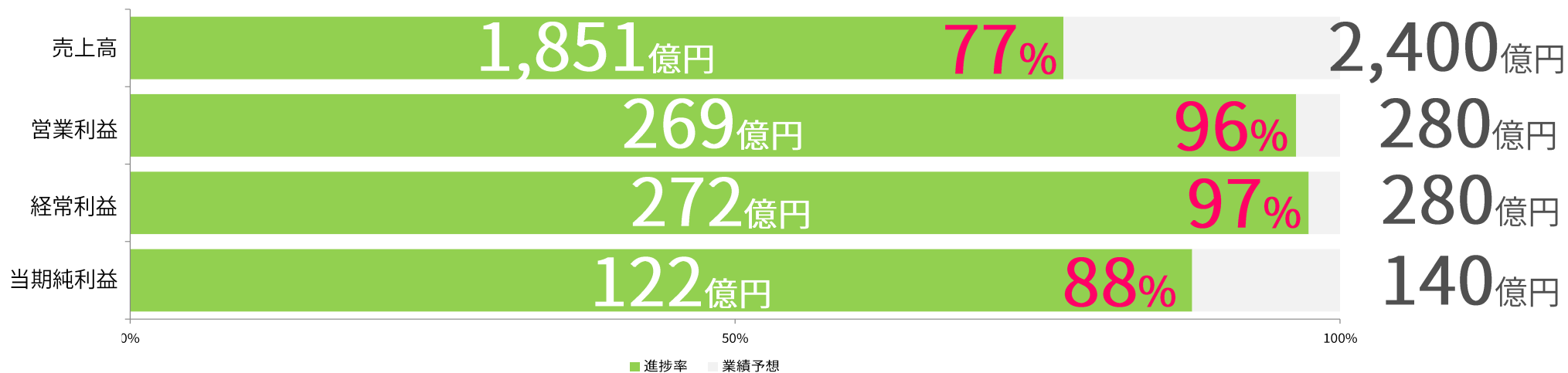
単位：百万円	2015年9月期 3Q (2015年4-6月)	2014年9月期 3Q (2014年4-6月)	前年同四半期比	2015年9月期 2Q (2015年1-3月)	直前四半期比
売上高	61,154	51,290	19.2%	60,510	1.1%
売上総利益	20,679	17,081	21.1%	21,615	-4.3%
販売管理費	14,425	13,020	10.8%	13,421	7.5%
営業利益	6,254	4,060	54.0%	8,193	-23.7%
営業利益率	10.2%	7.9%	+2.3points	13.5%	-3.3points
経常利益	6,256	3,992	56.7%	8,323	-24.8%
特別利益	2	82	-97.6%	199	-99.0%
特別損失	613	1,670	-63.3%	1,386	-55.8%
税金等調整前当期純利益	5,645	2,404	134.8%	7,137	-20.9%
当期純利益	2,417	858	181.7%	3,508	-31.1%

貸借対照表

単位：百万円	2015年6月末	2014年6月末	前年同四半期比	2015年3月末	直前四半期比
流動資産	77,600	60,131	29.1%	77,610	0.0%
現預金	30,713	21,937	40.0%	30,605	0.4%
固定資産	38,507	25,406	51.6%	35,593	8.2%
総資産	116,108	85,538	35.7%	113,203	2.6%
流動負債	38,734	27,537	40.7%	38,925	-0.5%
(未払法人税等)	6,063	1,320	359.3%	7,515	-19.3%
固定負債	1,280	1,004	27.5%	1,278	0.2%
純資産	76,092	56,996	33.5%	72,999	4.2%

2015年9月期 業績見通し

業績見通しの進捗率



インターネット広告事業

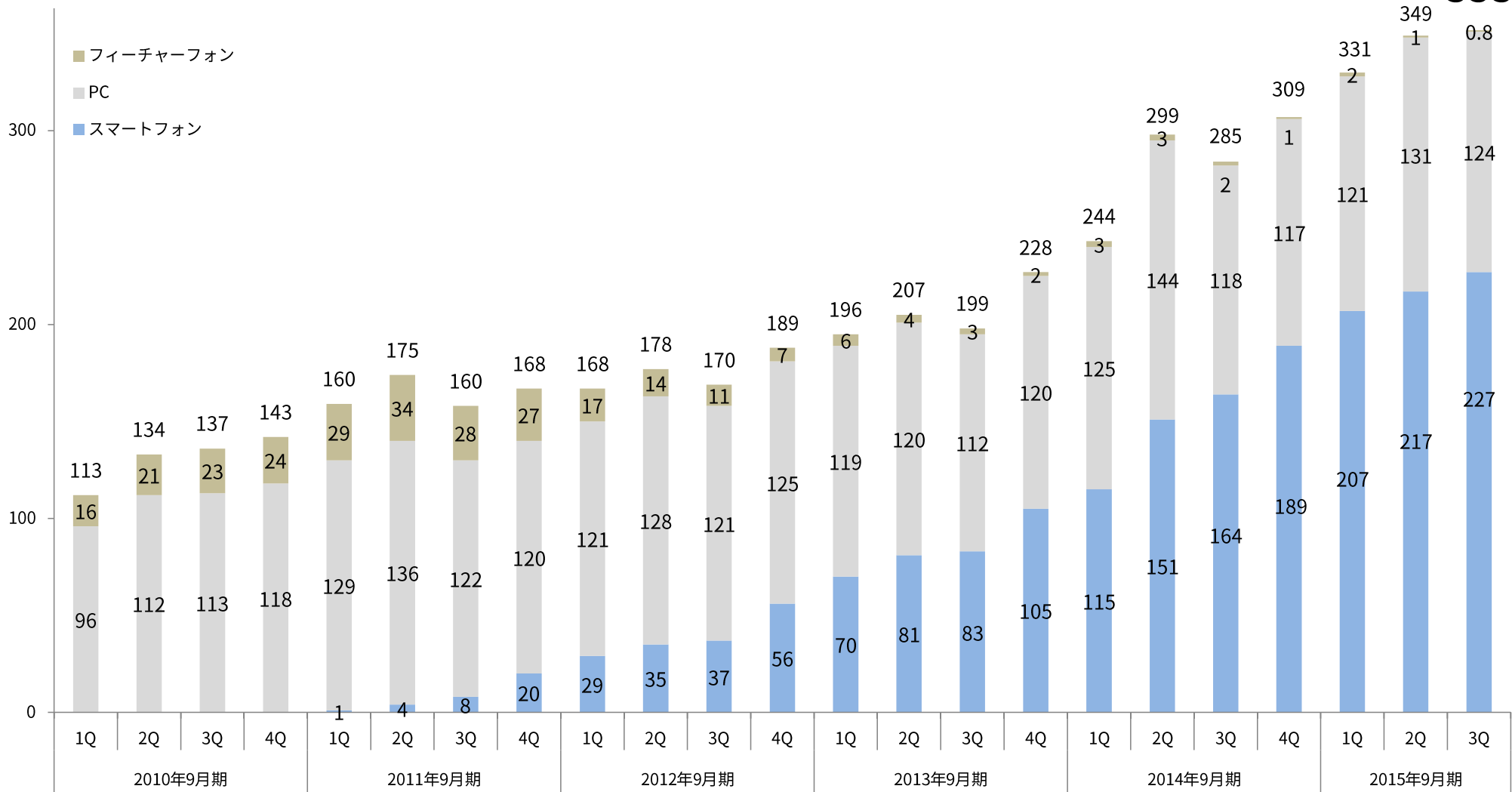
3 インターネット広告事業

売上高 (四半期)

売上高 **353**億円 (前年同四半期比 **23.9%**増)

スマホ広告売上高 **227**億円 (前年同四半期比 **38.3%**増)

単位：億円



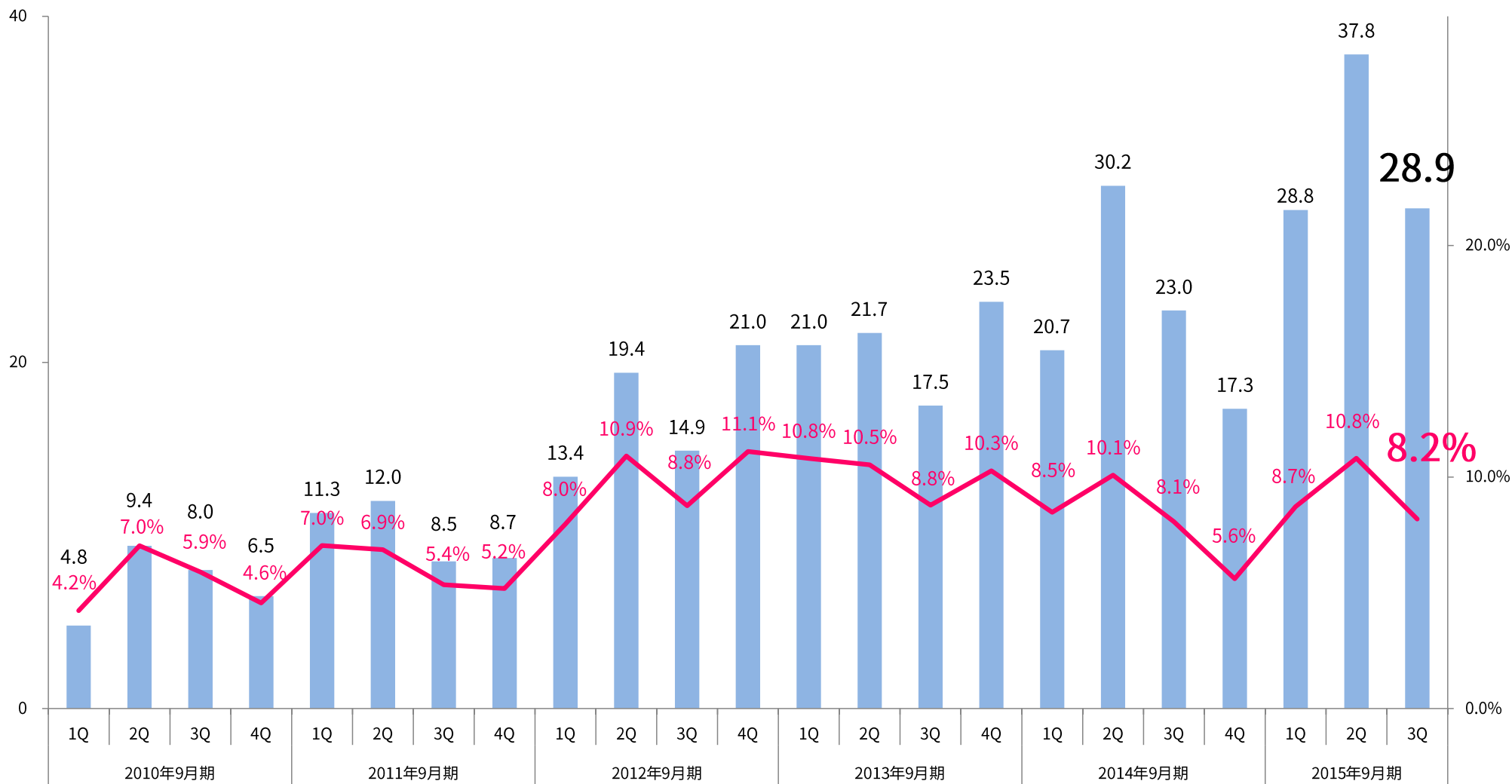
353

3 インターネット広告事業

営業利益 (四半期)

営業利益 28.9億円 (前年同四半期比 25.6%増)

単位：億円

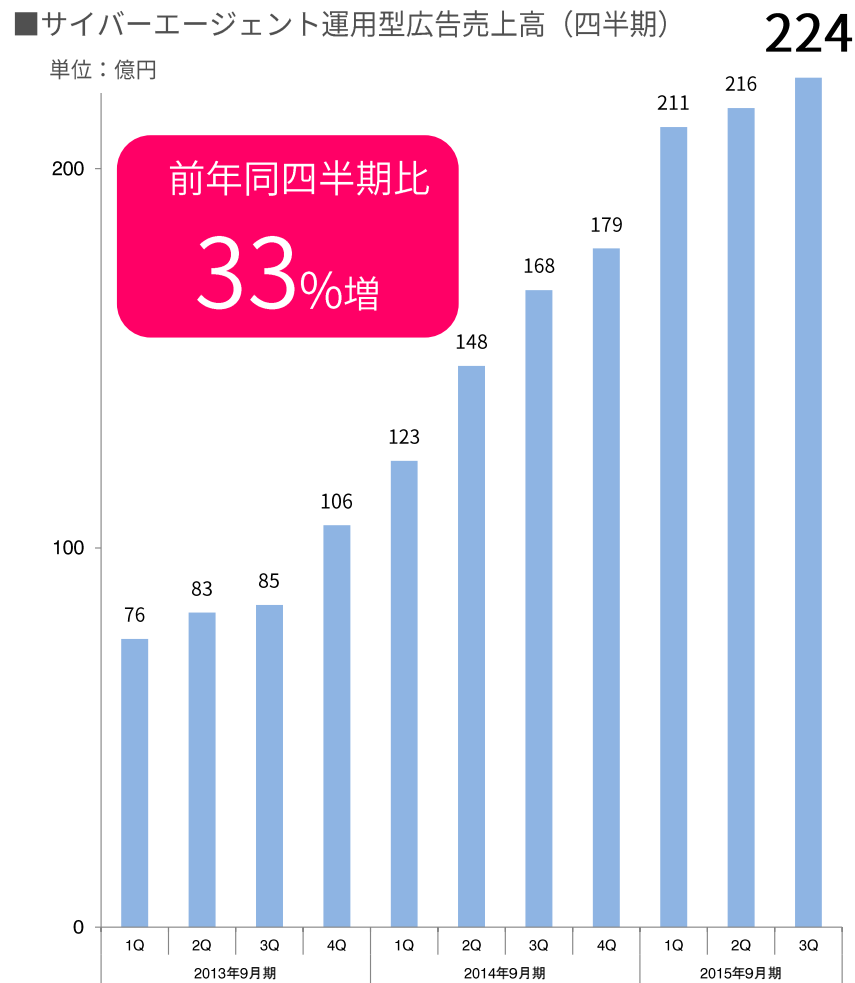
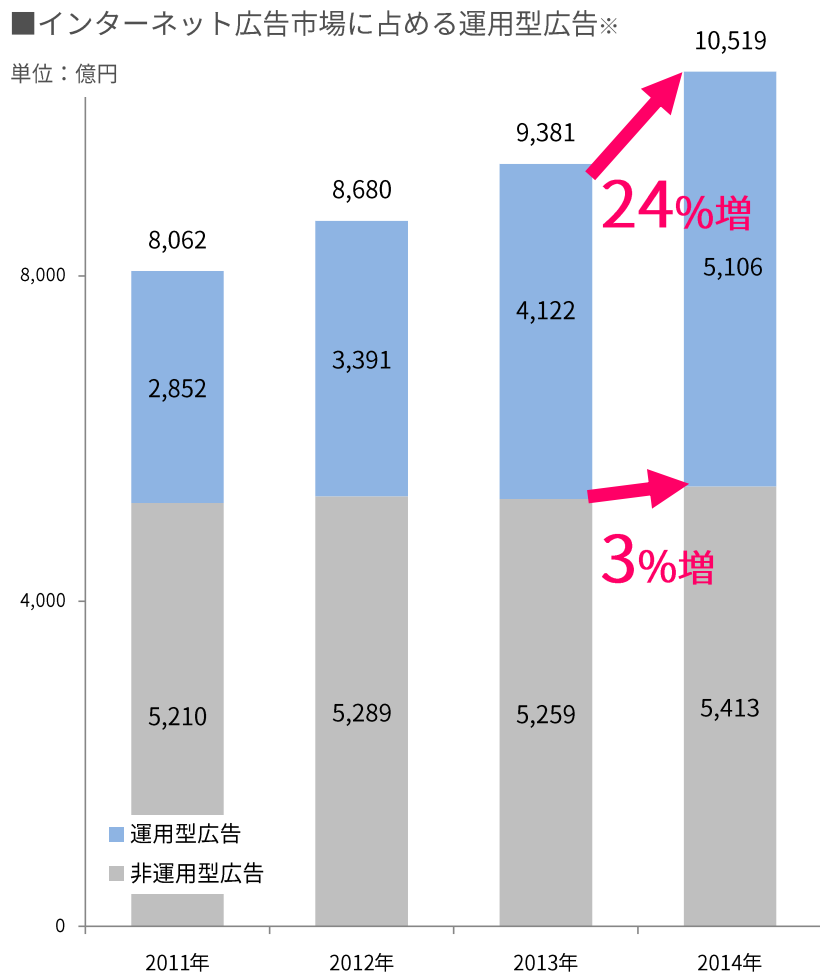


強化分野

運用型メディア

運用型広告がインターネット広告市場の成長を牽引

サイバーエージェントの運用型広告売上高224億円**

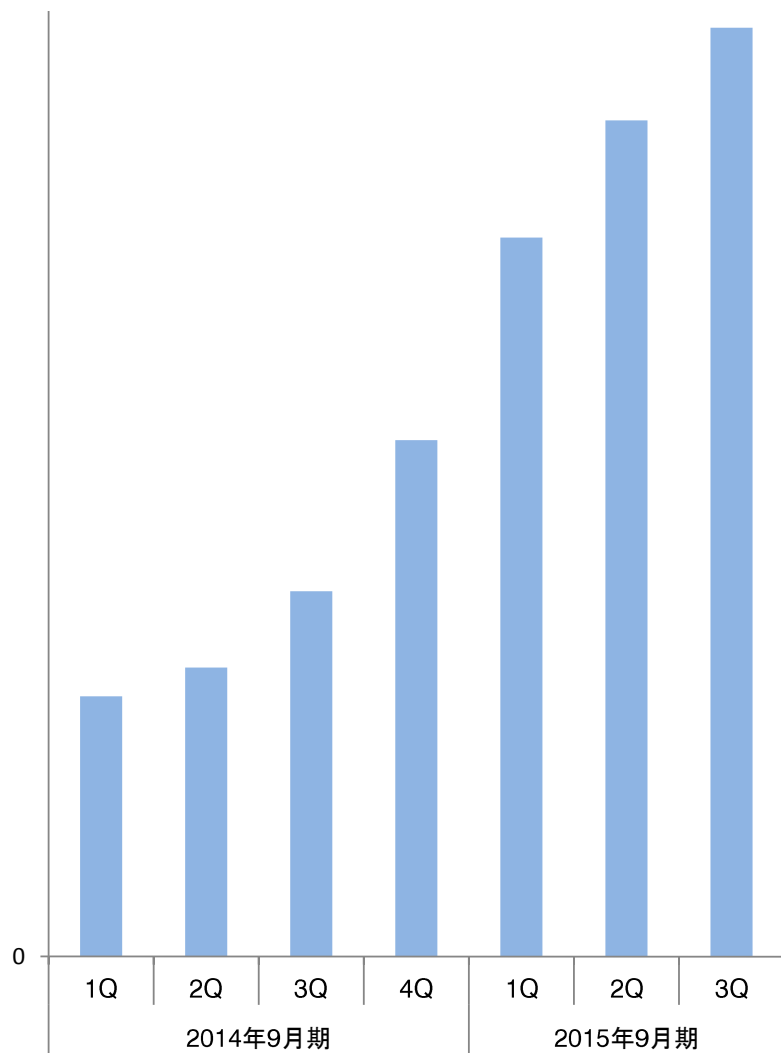


※：出典：(株)電通「日本の広告費2011」「日本の広告費2012」「日本の広告費2013」「日本の広告費2014」
 ※※：運用型広告売上高：アドネットワーク広告とリスティング広告の売上高合計

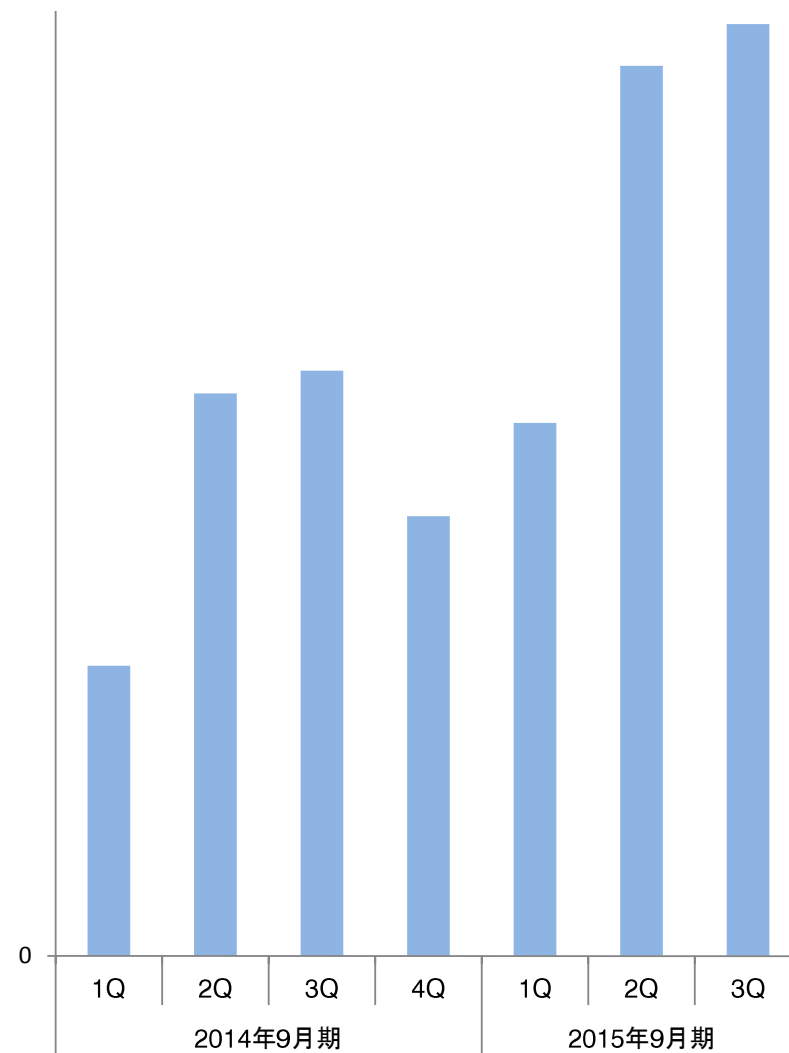
強化分野

好調に推移

■ インフィード広告の売上高（前年同四半期比 2.5倍）※



■ 動画広告の売上高（前年同四半期比 1.6倍）※※



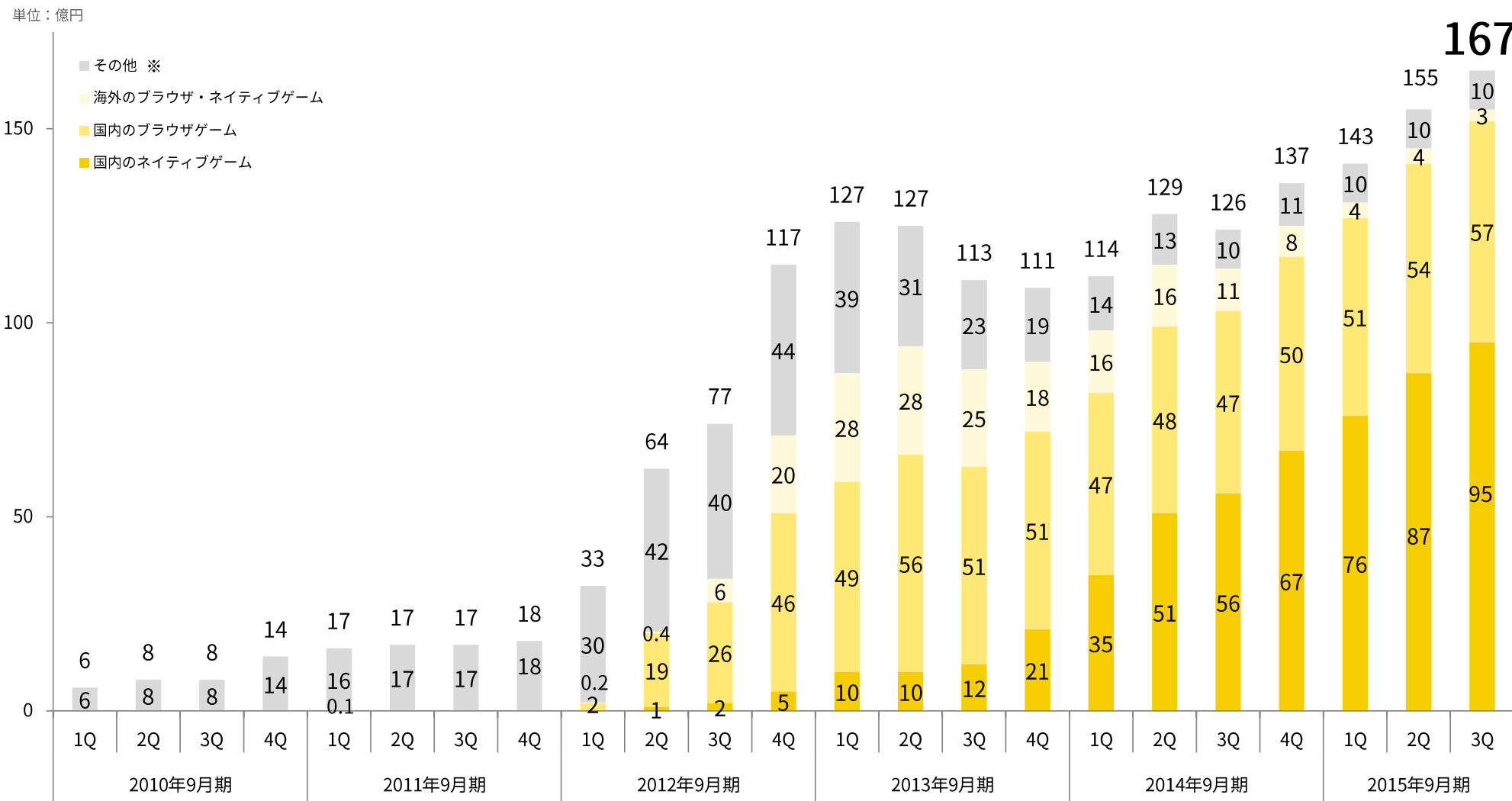
※：インフィード広告：Webサイトやアプリのタイムライン等に掲載される広告。SNSやキュレーション、ニュースメディア等に利用される広告手法
 ※※：動画広告：Youtube・LINE動画・デジタルサイネージ等の広告

ゲーム事業

4 ゲーム事業

売上高 (四半期)

売上高 **167**億円 (前年同四半期比 **32.9%**増)
引き続き、「グランブルーファンタジー」が売上を牽引

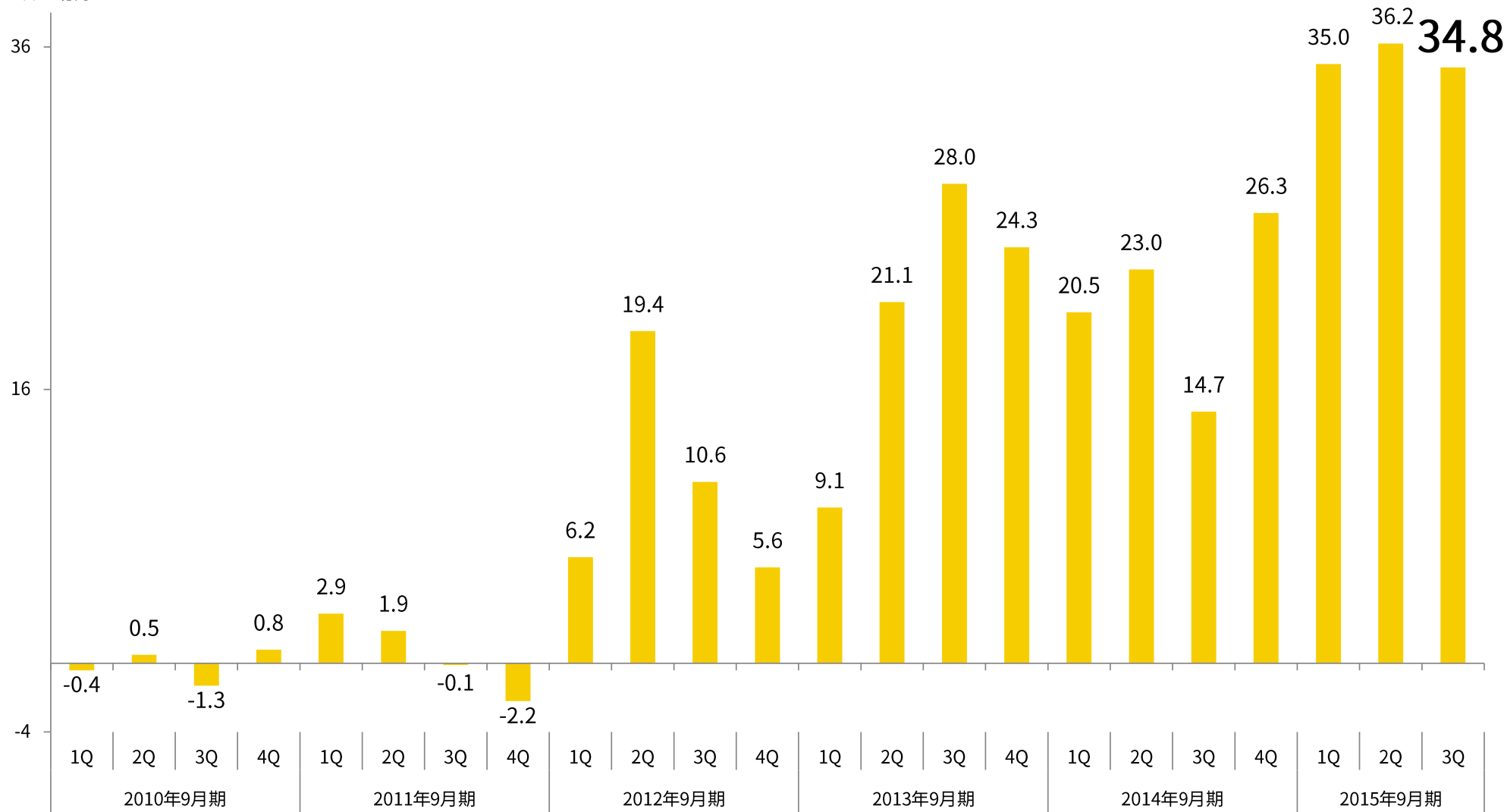


※：その他の売上高：PC・フィーチャーフォン向けのゲーム等

営業利益（四半期）

四半期営業利益 **34.8**億円（前年同四半期比 **2.4**倍）
 広告宣伝費22億円（前四半期比7億円増）

単位：億円



ファンタジーRPG「グランブルーファンタジー」



5月29日 400万DL突破
TVCM放映期間、4月1日～6月30日

複数ある主カタイトル

■ 「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」 ※
 (株)スクウェア・エニックス提供



2014年1月23日
 提供開始

■ 「戦国炎舞 -KIZNA-」
 (株)サムザップ提供



2013年4月15日
 提供開始

■ 「アイドルマスターシンデレラガールズ」 ※※
 (株)バンダイナムコエンターテインメント提供



2011年11月28日
 提供開始

■ 「ジョーカー〜ギャングロード〜」
 (株)アプリボット提供



2014年1月7日
 提供開始

■ 「夢王国と眠れる100人の王子様」
 (株)ジークレスト提供



2015年3月9日
 提供開始

■ 「グリモア〜私立グリモワール魔法学園〜」
 (株)アプリボット提供



2014年8月15日
 提供開始

※：「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」：© 2014,2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.

※※：「アイドルマスターシンデレラガールズ」：© 窪岡俊之 © BNEI (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

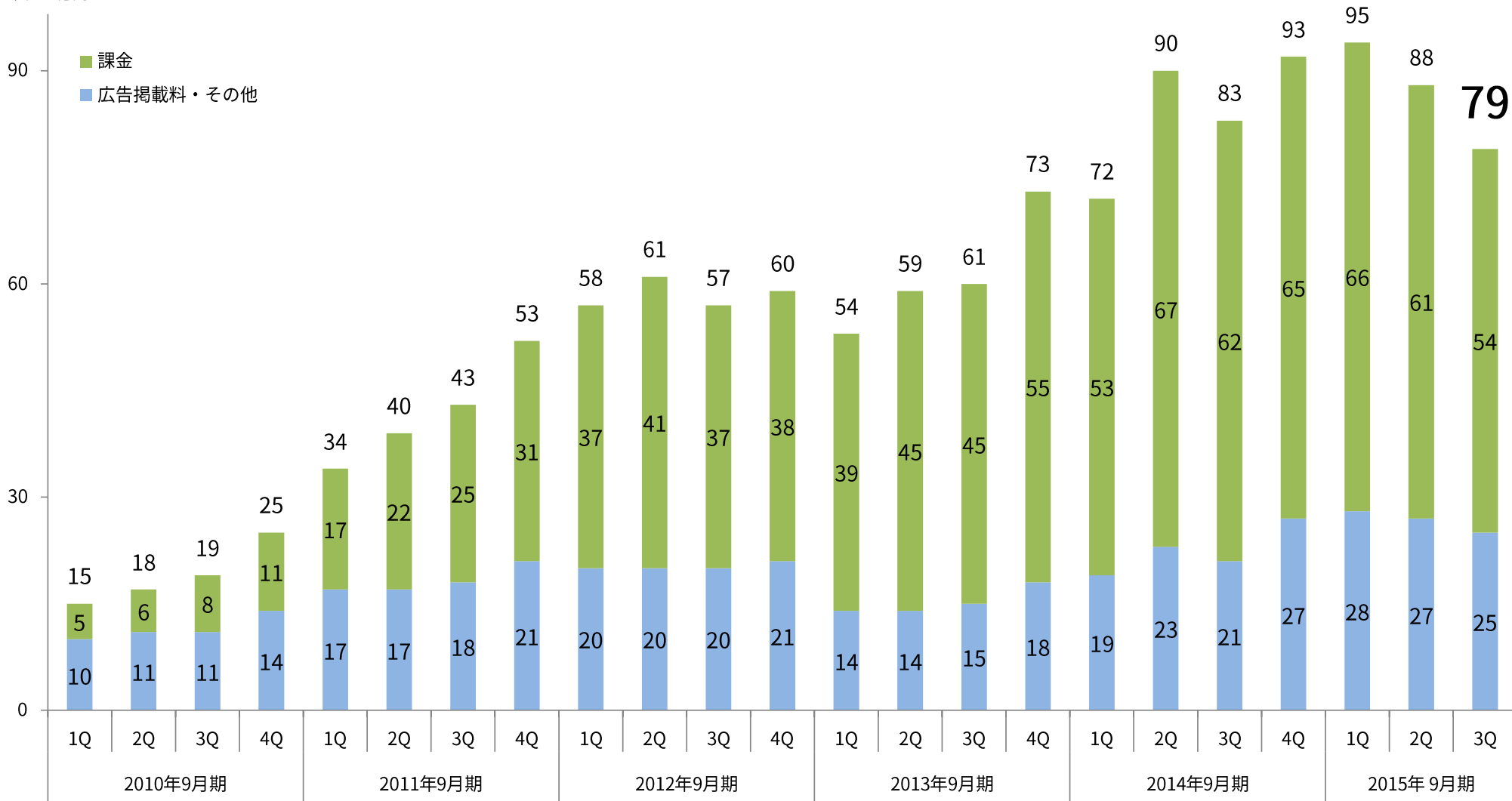
Ameba 事業

5 Ameba 事業

売上高 (四半期)

売上高 **79**億円 (前年同四半期比 **4.2%**減)

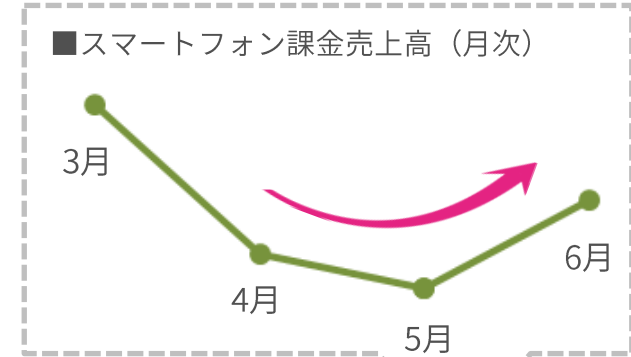
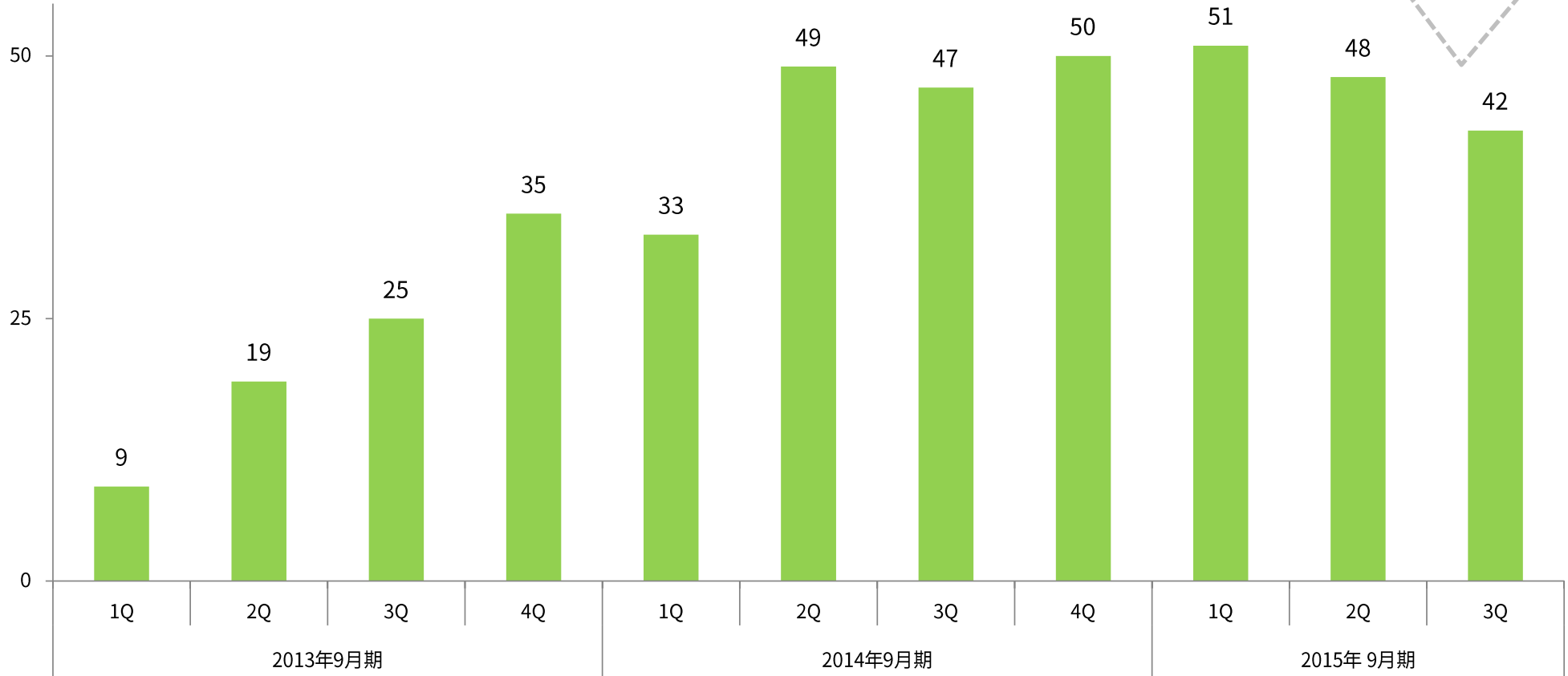
単位：億円



スマートフォン課金売上高（四半期）

5月で下げ止まり、増収基調へ

単位：億円

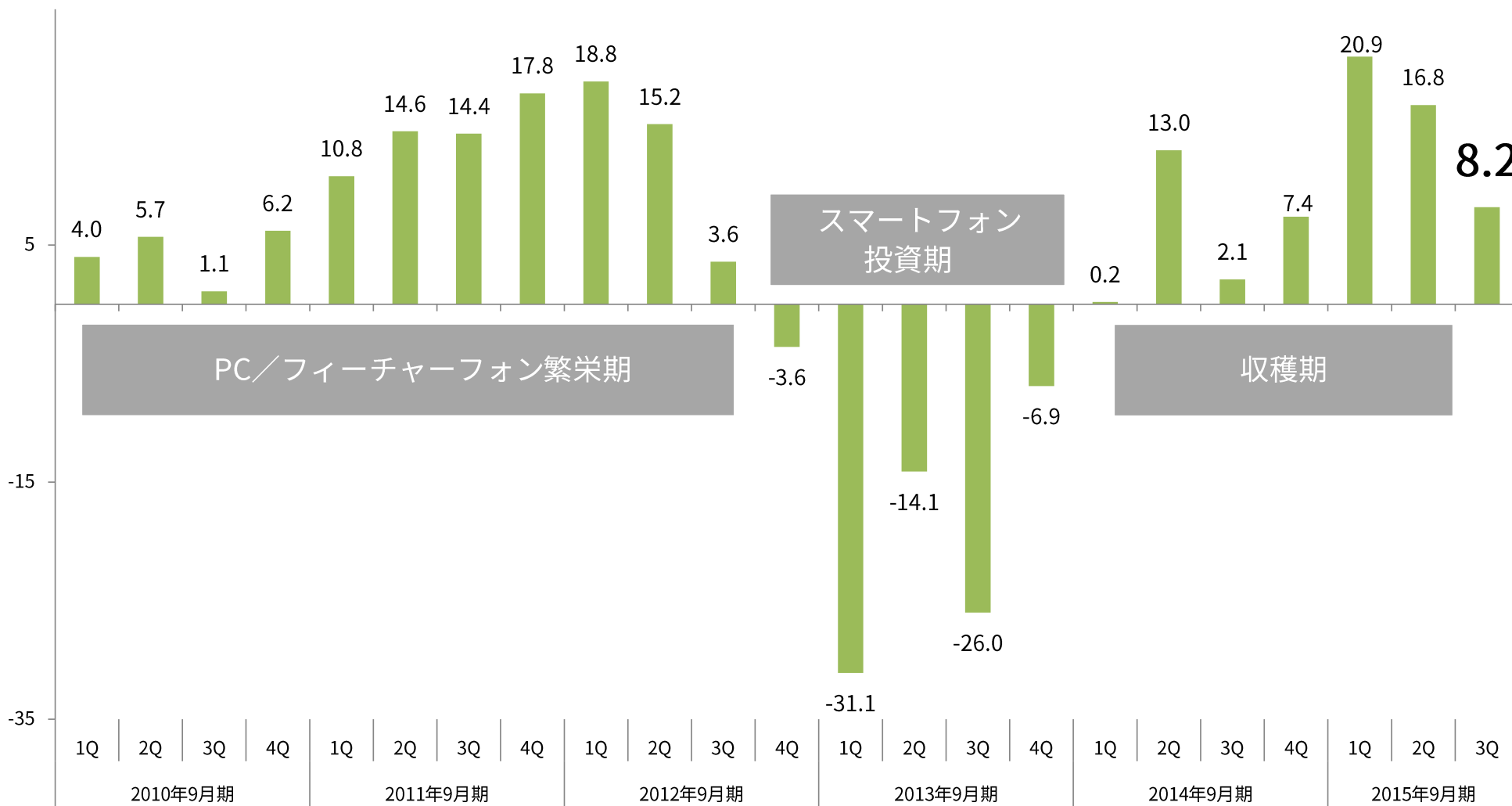


5 Ameba 事業

営業利益 (四半期)

営業利益 **8.2**億円 (前年同四半期比 **3.8**倍)

単位：億円



新Amebaセグメント

「Ameba」ブランドを統一
エンターテインメント分野を強化

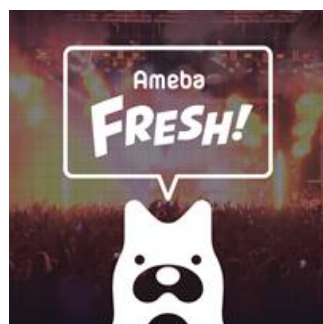


新規・統合事業※



「AbemaTV」

動画プラットフォーム



「AmebaFRESH!」

生放送アプリ



「755」

トークライブアプリ



「宅スタ」

個人ライブ配信アプリ



「QIQI」

動画同時視聴 SNS

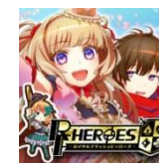
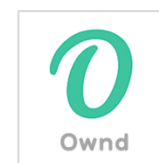


「ラジ生？」

“声だけ”のトークラジオアプリ

+

既存事業※

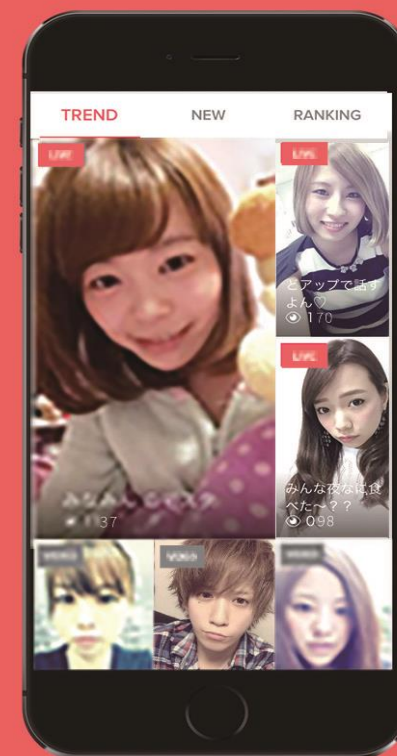


※：新規・統合事業および既存事業：一部のサービスを記載

動画事業



フィルターで楽しむ ライブ配信アプリ「宅スタ」



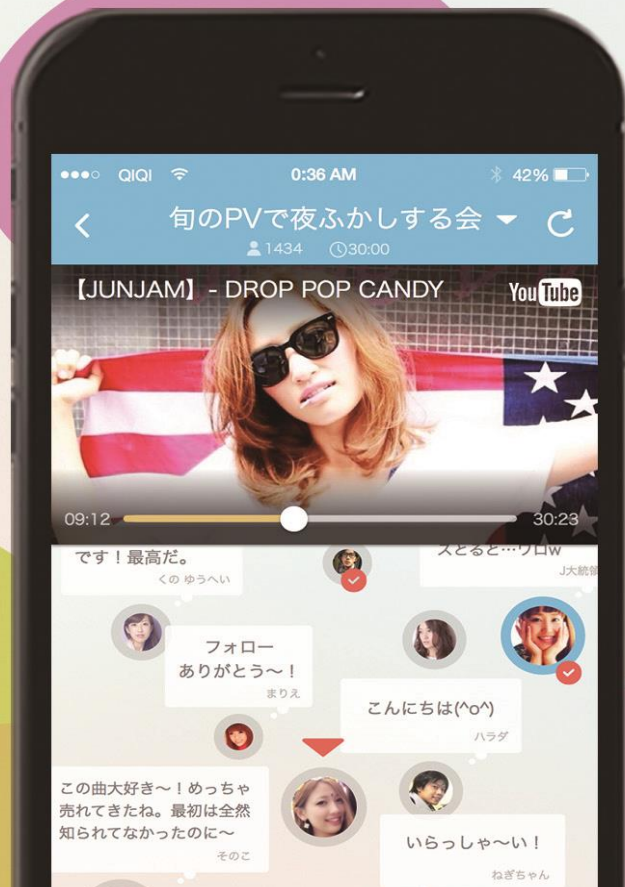
国内初、フィルター機能付きライブ配信アプリ
～視聴者とのコミュニケーションを、コメントやスタンプで楽しめます～

※：「宅スタ」：連結子会社の㈱タクスタが提供

動画事業

興味の合う仲間と。リアルタイムに。

QIQI



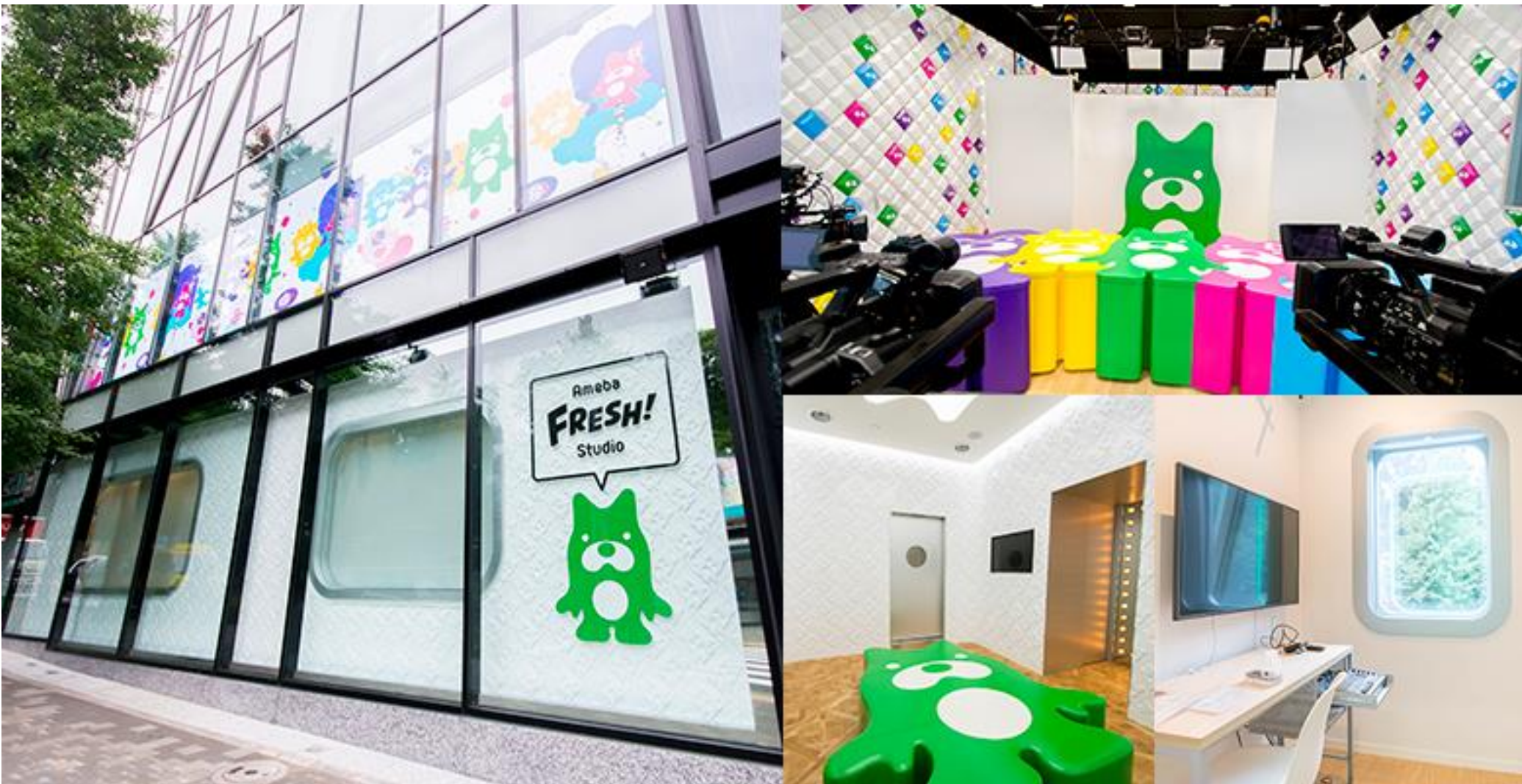
みんなで動画を楽しむアプリ

～自分のルームで、いろんな人と一緒に動画を見ながら、コミュニケーションが楽しめます～

※：「QIQI」：連結子会社の㈱Sanrenが提供

動画事業

動画サービスのリアル発信拠点「AmebaFRESH!Studio[※]」をオープン!



※：「AmebaFRESH!Studio」：2015年7月18日原宿にオープンした芸能人・著名人が登場する公開スタジオ。個人配信が可能な個室スタジオも16室用意。JR原宿駅から見渡せるデジタルサイネージが特徴

動画事業

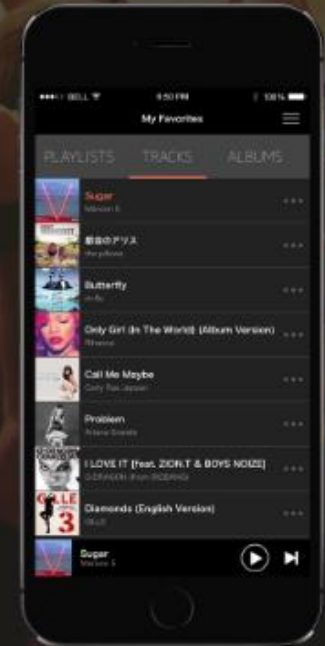
生放送の番組を視聴できる動画アプリ

2015年秋 提供開始予定

多チャンネル動画プラットフォーム

2015年冬 提供開始予定



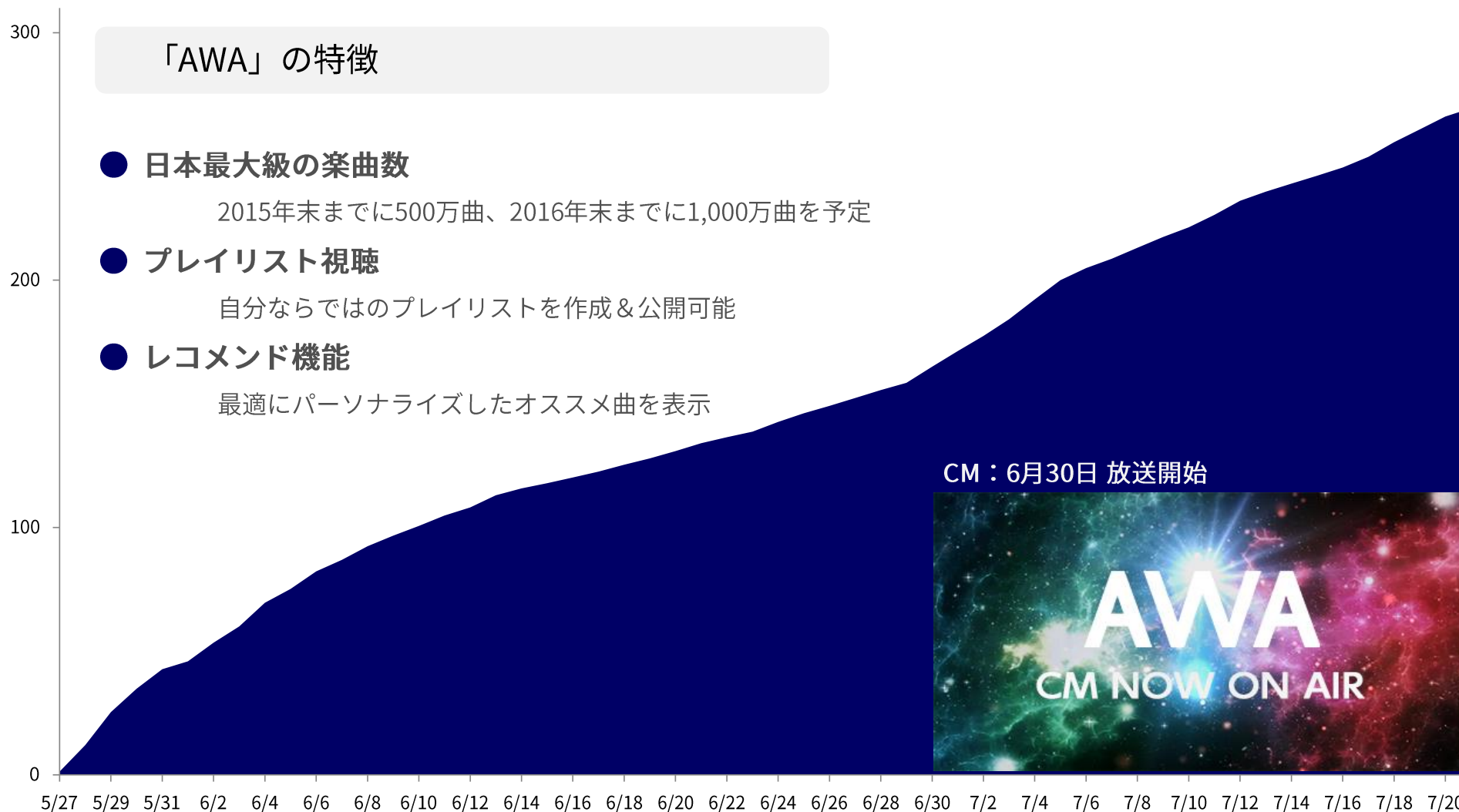


音楽事業

音楽配信サービス「AWA※」5月27日提供開始

7月末300万DL突破予定

単位：万DL

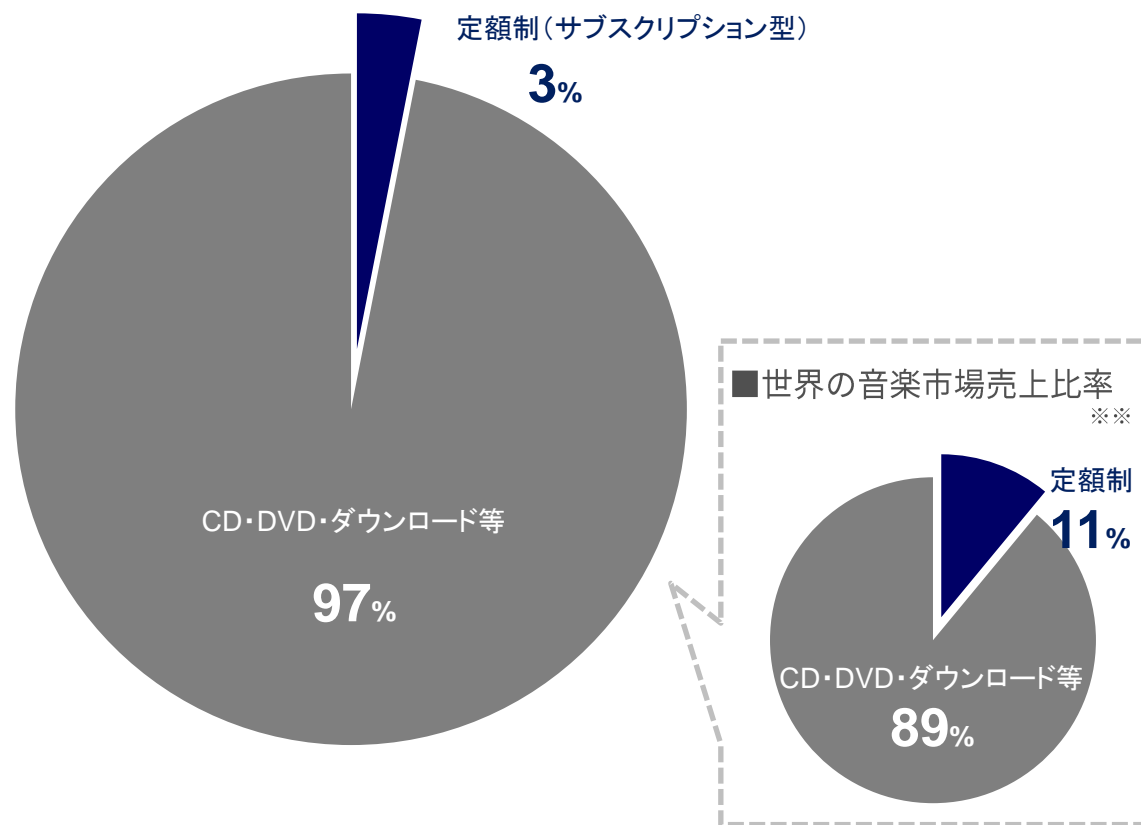


※：「AWA」：2014年12月1日に、エイベックス・デジタル(株)との共同出資による持分法適用関連会社AWA(株)を設立

音楽市場

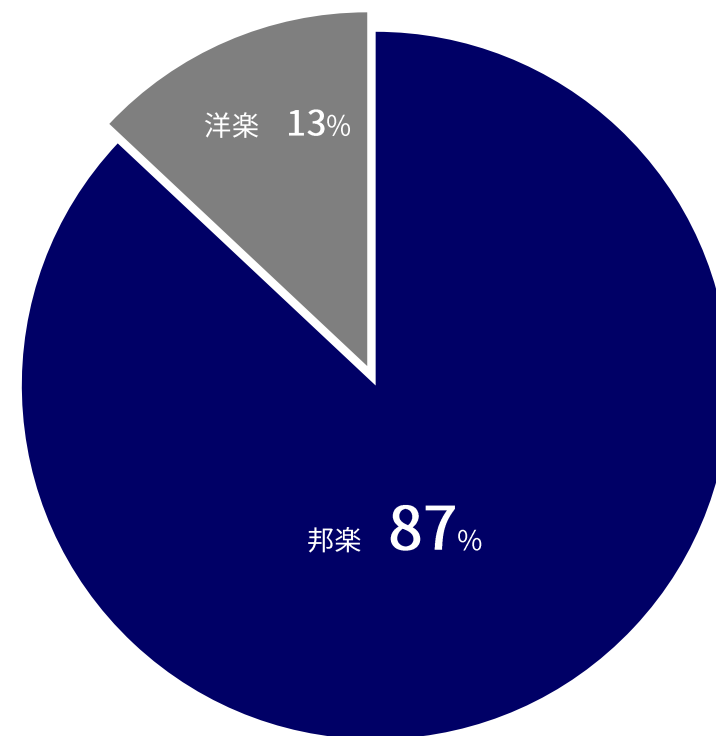
日本の定額制比率3%、成長余地大

■日本の音楽市場売上比率※（2014年）



日本は、87%が邦楽

■日本の音楽購入比率※※※（2014年）



※：日本レコード協会「日本のレコード産業2015」音楽ソフト・有料音楽配信の推移、有料音楽配信売上実績より算出

※※：IFPI（国際レコード産業連盟）「IFPI DIGITAL MUSIC REPORT 2015」より算出

※※※：日本レコード協会「日本のレコード産業2015」2014年音楽ソフト邦・洋金額比率より

総括

2015年9月期

メディア事業のブランドを「Ameba」に統一し、 新たな成長ステージへ

① 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

② ゲーム事業

「グランブルーファンタジー」に続く、新たなヒットを狙う

③ Ameba事業

「Ameba」ブランドを統一し、新たな成長ステージへ

音楽事業「AWA」

2015年12月末、1,000万DLを目指す