

2016年12月期第2四半期  
**決算説明資料**  
2016年8月15日

# 目次

- 不祥事とその後の対応について 03
- 主な改善の取り組み 04
- 事業概況 05
- 2016年12月期第2四半期決算概要 12
- 2016年12月期第2四半期決算概要 連結 14
- 2016年12月期第2四半期決算概要 セグメント別 18
- 2016年12月期業績予想 21
- Appendix 23

# 不祥事とその後の対応について

業務関連データの外部流出(※1)と当社元役員による不正送金事件(※2)を踏まえ、当社グループは、情報管理体制の強化、社内体制・内部統制の見直しなどを通じ、信頼回復に向けた取り組みを進めております。

引き続き役員・社員が一丸となり、ステークホルダーの皆様からの信頼回復に向けた改善を一步一步着実に進めることとお約束いたします。

(※1)2015年10月15日に開示

(※2)2015年12月10日に開示

# 主な改善の取り組み

## 【データ流出への対応】

・ISMS(ISO 27001)の認証取得を通じた、社内の情報管理体制の強化(2016年末取得予定)

## 【不正送金への対応】

- ・内部統制の強化
  - 各事業部における相互けん制と承認ルールの確立
  - 管理部におけるダブルチェック体制及び人員の強化
  - 部門別プロジェクト別損益管理の確立と運用

- ・採用プロセスの拡充強化  
(一覽)

項目	改善前	改善後	
内部統制の強化	各事業部における相互けん制と承認ルールの確立	払込データ作成時のメディア事業部内の上司確認の不徹底 費用計上時の手続きルールの不徹底	上長の承認ルールを再設定、承認履歴の記録を徹底 費用計上時の手続きのルールを明文化
	管理部におけるダブルチェック体制の強化	事業部と管理部との相互けん制不足	事業部、管理部の相互けん制体制に1月より移行
		管理部におけるダブルチェック体制の強化	経理担当を1月より増員、適切な承認手続体制に移行
	部門別プロジェクト別損益管理の確立と運用	プロジェクト別損益管理の未実施	全社でプロジェクト別予算管理を開始
採用プロセスの強化	採用者の履歴書・職務経歴書の受領が未徹底	履歴書・職務経歴書の受領を徹底 管理部門採用の場合は原則人材紹介会社を経由し採用	

※詳細につきましては、「再発防止策の運用状況に関するお知らせ(2016年8月3日に開示)」をご参照ください。

# 事業概況

## スマホのたのしみを 見つけよう

AppBankは、スマホをたのしむためのコンテンツを幅広い世代の読者・視聴者の皆様にご提供することで、インターネットとリアルに「人が集まる場所」を創り出します。



## 既存分野

主力コンテンツであるゲーム実況・攻略コンテンツは、競合メディアの増加などの影響により市場の競争が激化。

ゲームカテゴリにおいては、先行者利益が薄れている状況です。

## 成長分野

非ゲームカテゴリを成長分野と位置づけ、自社独自コンテンツとして動画を企画し、「ホラー」「麻雀」等を中心に、既存分野のターゲットであるゲームカテゴリ視聴者の若年層だけでなく、ミドル・シニア層の視聴者の獲得を目指します。

1

## コミュニティを盛り上げる！

「Q&A」と「クイズ」機能を導入。当社サイト『モンスター攻略』への「みんなのクイズ」導入後には、最大で週間150万超のページビューを記録。今後、同様の機能を他のゲームタイトルの攻略サイトにも導入し、さらにページビューを増加させます。

2

## 視聴者を惹きつけるコンテンツ作り！

3月末、ホラーと関連カテゴリの動画累計視聴回数が300万回を突破。映画やドラマの定番であり、固定ファンが存在する「ホラー」ジャンルに取り組むことで、旧来の主力コンテンツであるゲーム実況とは異なる視聴者の獲得を更に増やします。

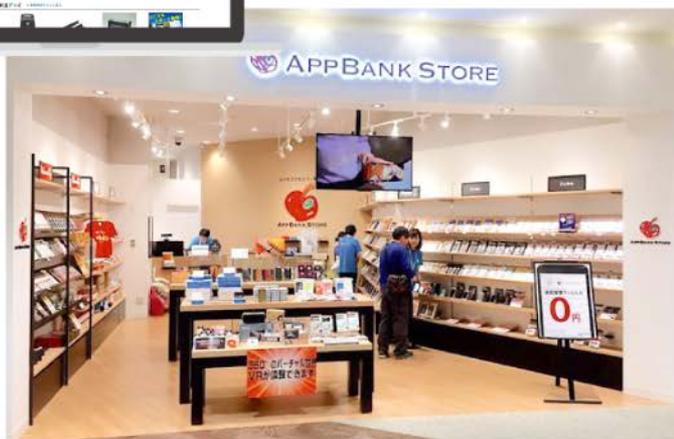
3

## 新たな視聴者層にリーチ！

麻雀動画コンテンツをニコニコ生放送で配信。6月に実施した生番組では、麻雀動画コンテンツの視聴者数としては異例の累計7万人超。今後、当社メディアの読者・視聴者層では10%未満と推計される45歳以上のミドル・シニア層の視聴拡大を狙います。

## あなたのスマホライフにHAPPYをプラス

AppBank Storeは、日常生活に切っても切り離せない存在となった「スマホ」関連市場の将来性を信じ、スマホユーザーの皆様のライフスタイルをより豊かにするべく、様々な商品とサービスを展開して参ります。



## 現状と課題

メディア事業のユーザー(若年層)を中心に、インターネットショッピングサイト及び全国13店舗のAppBank Storeは順調に販売を拡大しております。

主力商品であるスマホグッズについては、スマホ本体の販売動向に大きく影響を受けることや、近年ではスマホの保有期間の長期化が進んでおり、今後ますます新機種が発売による買い替え需要の取り込みは難しくなることが想定されています。(※1)

このような市場環境に対応するため、当社が強みを発揮できるお客様の層を『スマホを愛用している皆様』と見直し、次の取り組みを行っております。

(※1)内閣府「消費動向調査2016年3月実施分」単身者の携帯電話買い替え年数  
2012年 3.4年→2016年 4.1年

# 1

## 商品だけでなく、サービスを売る！

スマホ破損時に保障が受けられる保険事業（2016年9月開始予定）を足掛かりに長期保有の意向を持つスマホユーザーへのアプローチを開始。キャリアの補償サービス未加入者に対する修理保険をきっかけにリピーターを囲い込み、商品の買い替え需要につなげます。

# 2

## 越境ECをスタート！

成長著しい中国、東南アジアマーケットの開拓をにらみ、越境ECへの取り組みをスタートします。取扱商材は、当社が得意とする厳選されたスマホアクセサリ。第1弾として中国向けECサイトでの商品販売を2016年内に開始予定です。

# 2016年12月期第2四半期 決算概要

## 減収増益（QoQ）

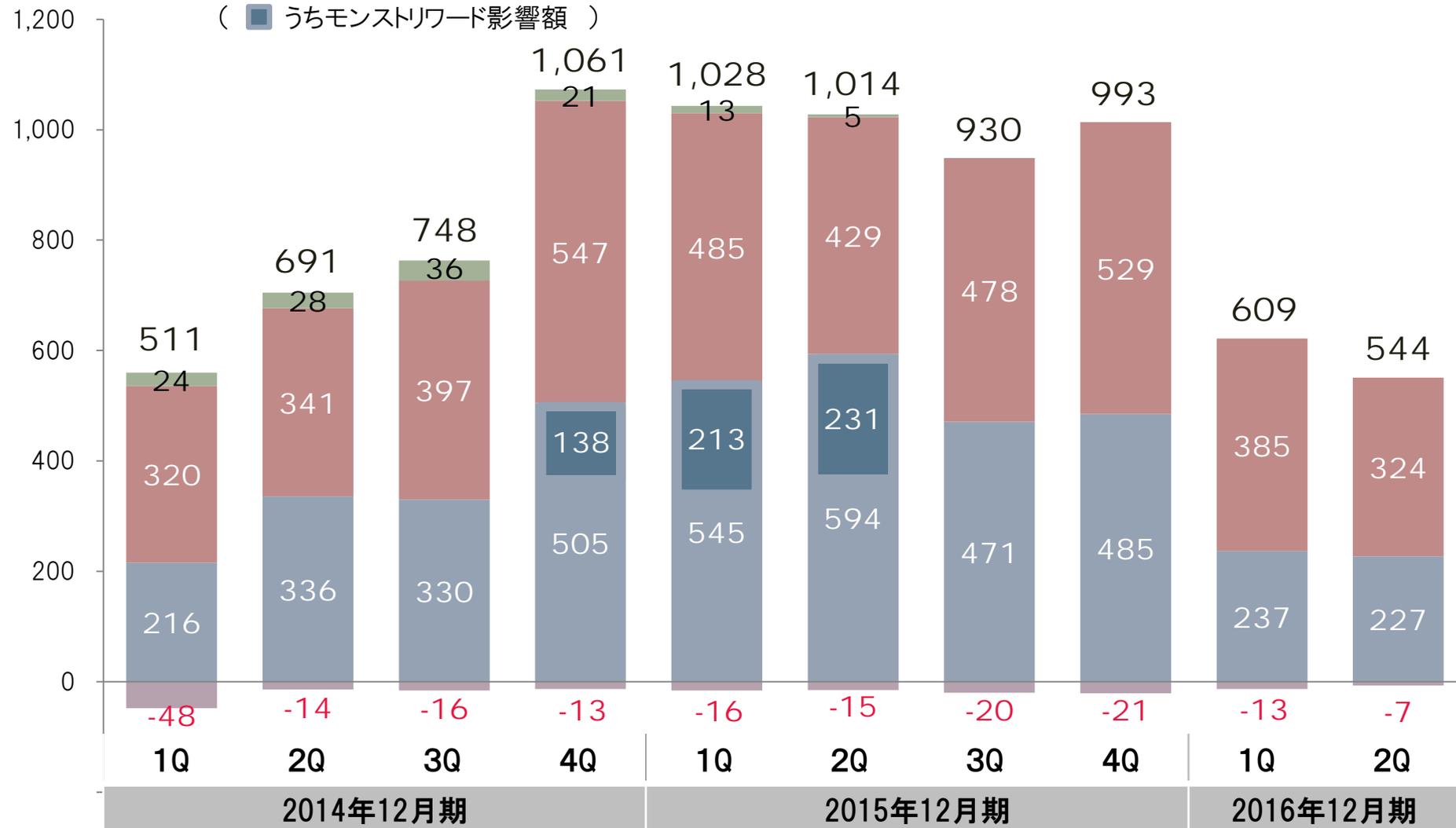
連結売上高は第1四半期に続き、風評被害等の影響により2四半期連続の減少となりましたが、連結営業利益は原価の改善と広告宣伝費などの販売費及び一般管理費の削減により黒字に転換しております。

# 2016年12月期第2四半期 決算概要 連結

# 2016年12月期第2四半期決算概要 連結 売上高推移

単位・百万円

■メディア事業 ■ストア事業 ■ゲーム事業 ■調整  
 ( ■うちモンストワード影響額 )

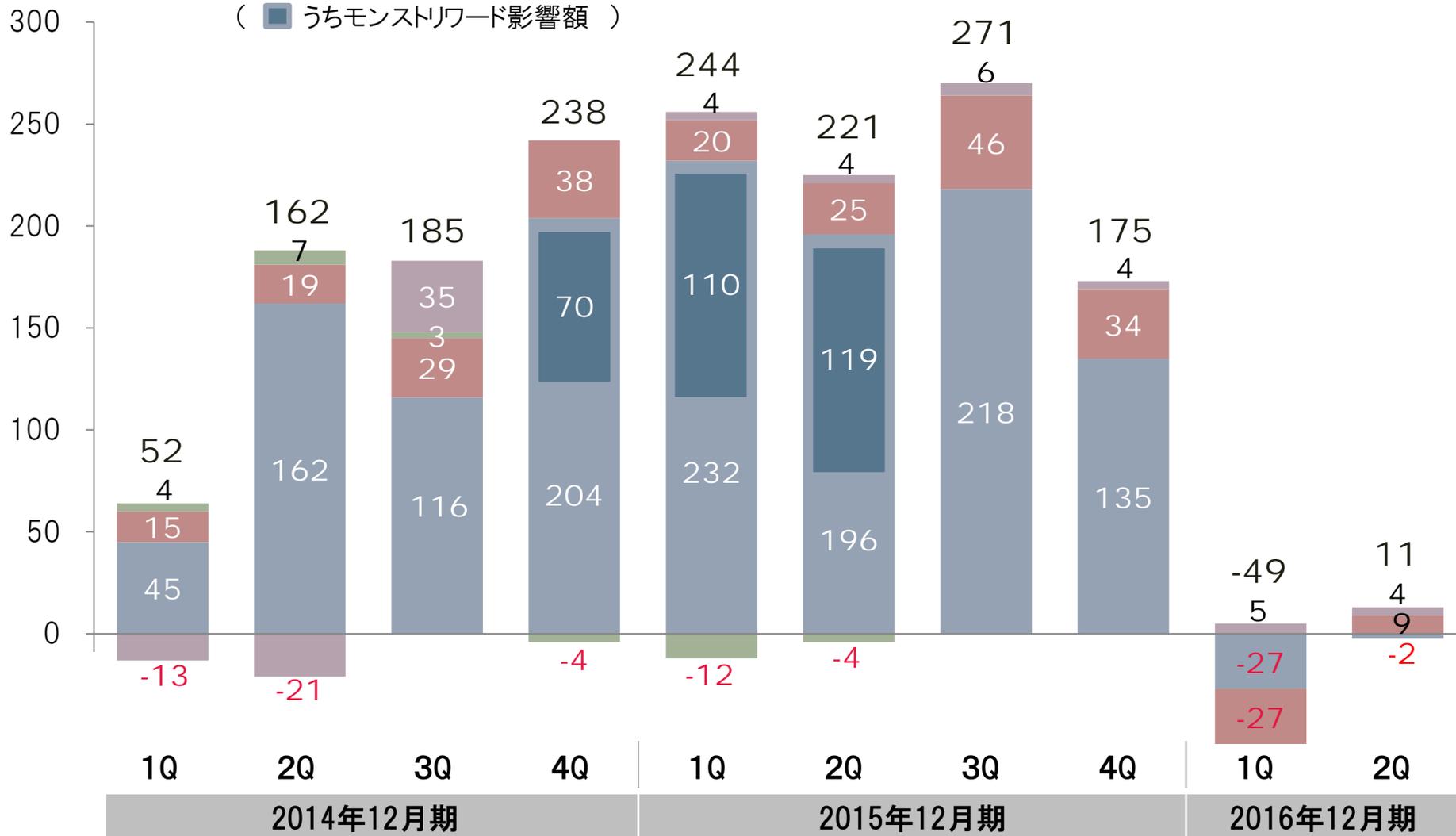


※2014年12月期は参考値

# 2016年12月期第2四半期決算概要 連結 営業利益推移

単位・百万円

■メディア事業 ■ストア事業 ■ゲーム事業 ■調整  
 ( ■うちモンストワード影響額 )



※2014年12月期は参考値

# 2016年12月期第2四半期決算概要 連結 損益状況

単位・百万円	2015年12月期 第2四半期（累計）		2016年12月期 第2四半期（累計）		
	実績	売上比（%）	実績	売上比（%）	前期比（%）
売上高	2,043	—	1,154	—	△43.5
売上原価	1,088	53.2	704	61.1	△35.2
売上総利益	955	46.8	449	38.9	△52.9
販売費及び 一般管理費	489	23.9	487	42.3	△0
営業利益（損失）	465	22.8	△38	—	—
経常利益（損失）	441	21.6	△70	—	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益（損失）	266	13.0	△29	—	—

# 2016年12月期第2四半期 決算概要 セグメント別

# 2016年12月期第2四半期決算概要 セグメント別（メディア事業）

損益状況：前期比

単位・百万円	2015年12月期 第2四半期（累計）		2016年12月期 第2四半期（累計）		
	実績	売上比(%)	実績	売上比(%)	前期比(%)
売上高	1,159	—	464	—	△60.0
売上総利益	586	50.6	150	32.5	△74.3
販売費及び 一般管理費	174	15.1	180	38.9	3.6
営業利益(損失)	411	35.5	△29	—	—

※メディア事業にはゲーム事業の数値を含む

# 2016年12月期第2四半期決算概要 セグメント別（ストア事業）

損益状況：前期比

単位・百万円	2015年12月期 第2四半期（累計）		2016年12月期 第2四半期（累計）		
	実績	売上比(%)	実績	売上比(%)	前期比(%)
売上高	915	—	710	—	△22.4
売上総利益	387	42.4	314	44.3	△18.9
販売費及び 一般管理費	341	37.2	332	46.8	△2.7
営業利益(損失)	46	5.0	△18	—	—

# 2016年12月期業績予想

# 2016年12月期業績予想

4月以降、風評被害による影響は緩和され、回復傾向にあると認識しております。なお、今後の業績予想については、精度を高めるべく分析中であります。

業績予想については、開示可能な状況となりましたら速やかに開示させていただきます。

# Appendix

## 補足資料: 会社概要

会社名	AppBank株式会社
英字会社名	AppBank Inc.
代表者	代表取締役社長CEO 宮下泰明
設立	2012年1月23日
所在地	東京都新宿区西新宿1-21-1 明宝ビル7F
事業内容	<ul style="list-style-type: none"><li>● アプリレビューサイト「AppBank.net」の運営・YouTube等におけるインターネット動画の配信をはじめとしたメディア事業</li><li>● Eコマースや実店舗を通じてスマートフォン向けアクセサリ等を販売するストア事業</li></ul>
資本金	9,985万円 (2016年6月末現在)
従業員数(連結)	101名(正社員)(2016年6月末現在)
連結子会社	株式会社AppBank Store 株式会社appprime(全て100%子会社)

# 補足資料: AppBankグループの事業内容

## メディア事業

B2B事業

広告PF事業

アプリ事業

動画サービス事業

ユーザー



記事提供  
動画コンテンツ

有料会員収益

広告枠販売

広告主  
(ゲームメーカー等)



広告収益

AppBank  
グループ



## ストア事業

ECサイト

実店舗

ユーザー



商品

購入代金

代金支払

メーカー



仕入れ

# 補足資料:2016年12月期第2四半期事業ハイライト

4月15日	AppBank JAPANツアー福岡を開催
4月21日	AppBank Store 博多マルイをオープン
4月22日	AppBank ゲーム祭り Vol.3を開催
5月1日	AppBank ファンミーティング in 仙台を開催
5月31日	「ホラー」と「謎解き」カテゴリの累計動画公開本数が200本を突破
6月10日	麻雀動画『マックスむらいの、役満が出るまで帰れまテンパイ!』配信、7万人以上が視聴
6月21日	YouTube『ハラミン&ガル』チャンネルが登録者数10万人突破
6月24日	AppBank JAPANツアー浜松を開催
6月25日	AppBank JAPANツアー名古屋を開催
6月27日	自社開発のクイズ機能「みんなのクイズ」を『モンスター攻略』に導入し、2週間で120万ページビューを突破
6月30日	マックスむらいの『マジでやばいホラー』シリーズ累計300万再生突破

# 補足資料:コミュニティを盛り上げる! ① (みんなのクイズ)



ゲーム攻略サイト『モンスト攻略』に、ユーザー同士が出題と回答を相互に行うことができるクイズ機能を導入。最大週間ページビューは150万を記録し、コミュニティ活性化の新しい手法となっています。



# 補足資料:コミュニティを盛り上げる! ② (仲間を探そうHIROBA)

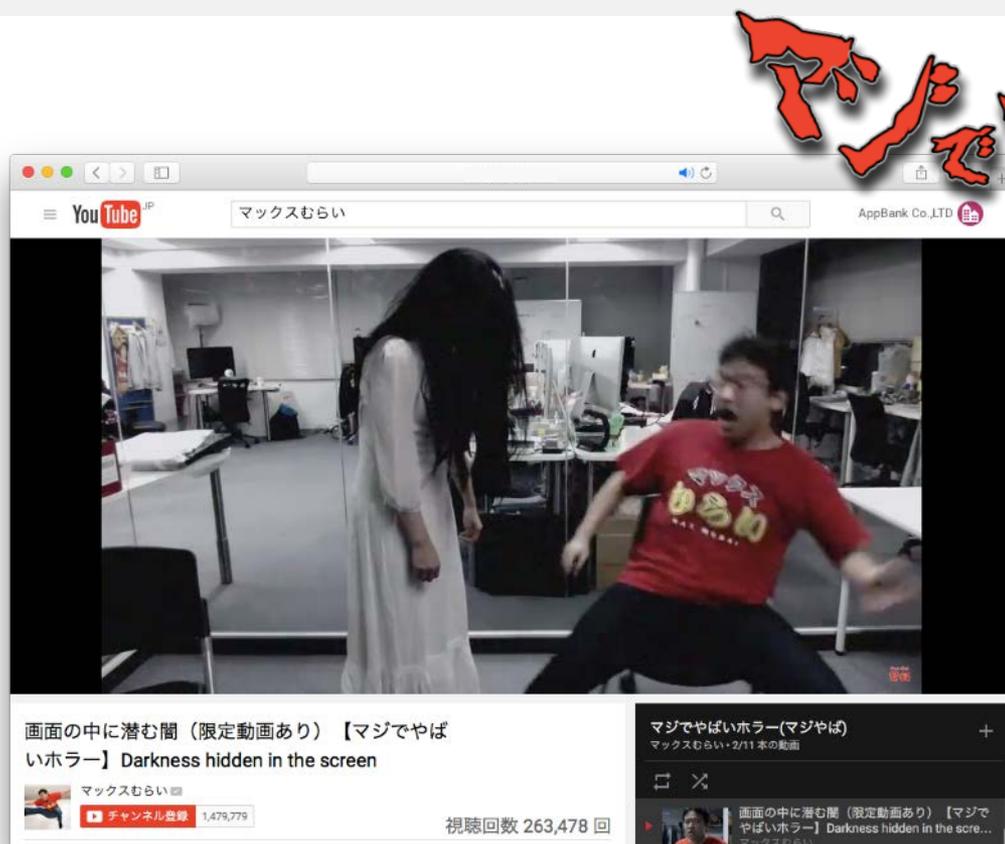


ゲームと一緒に遊びたい仲間を見つけるアプリとして『仲間を探そうHIROBA (ヒロバ)』を提供。『仲間を探そうHIROBA』では、フレンド募集に対し秒単位で検索し仲間をマッチングすることができます。マルチプレイのフレンド募集アプリとしては国内最大級の規模に成長しております。



# 補足資料：視聴者を惹きつけるコンテンツ作り！（ホラー動画）

自社で製作した「ホラー」動画を『マジでやばいホラー』シリーズとして配信。  
YouTube『マックスむらい』チャンネルにおけるシリーズ累計再生回数は300万回を突破しました。



## マジでやばいホラー

深夜のドッキリ

裏側

閲覧注意

# 補足資料：新たな視聴者層にリーチ！（麻雀動画）

ビギナーでも楽しめる麻雀動画を6月より配信開始しました。

6月実施のニコニコ生放送の動画配信では、累計視聴者数7万人を突破しております。

新しい視聴者層をコンテンツと位置づけ、定番コンテンツ化に取り組みます。



## 資料取扱い上のご注意

このプレゼンテーションで述べられているAppBank株式会社の業績予想、計画、事業展開等に関しましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき判断したものです。マクロ経済や当社の関連する業界の動向、新たな技術の進展等によっては、大きく変化する可能性があります。従いまして、実際の業績等が本プレゼンテーションと異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。また、大きな変更がある場合は、その都度発表していく所存です。