



CA CyberAgent®

1Q FY2021 Presentation Material

October to December 2020

January 27, 2021



[将来の見通しに関して]

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、資料作成時点において当社が入手している情報に基づき策定しているため、リスクや不確実性を含んでおり、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

実際の業績は、経済環境の変化や提供するサービスの動向等の様々な要因により、将来の見通し等と異なる場合があります。

1. 四半期決算（2020年10月～12月）
2. 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. 2021年度
7. 参考資料 ・ ガバナンス

四半期決算

2020年10月～12月

FY2021 1Q業績

広告事業・メディア事業が好調に推移し、売上高が過去最高に

売上高：	1,310億円	YoY 13.3%増
営業利益：	70億円	YoY 8.7%減

メディア 事業

ABEMA周辺事業が牽引し、YoY 約1.6倍に

売上高：	204億円	YoY 67.0%増
営業損益：	-39億円	

広告 事業

過去最高の売上高を更新し、YoY 二桁成長

売上高：	765億円	YoY 13.8%増
営業利益：	57億円	YoY 0.8%増

ゲーム 事業

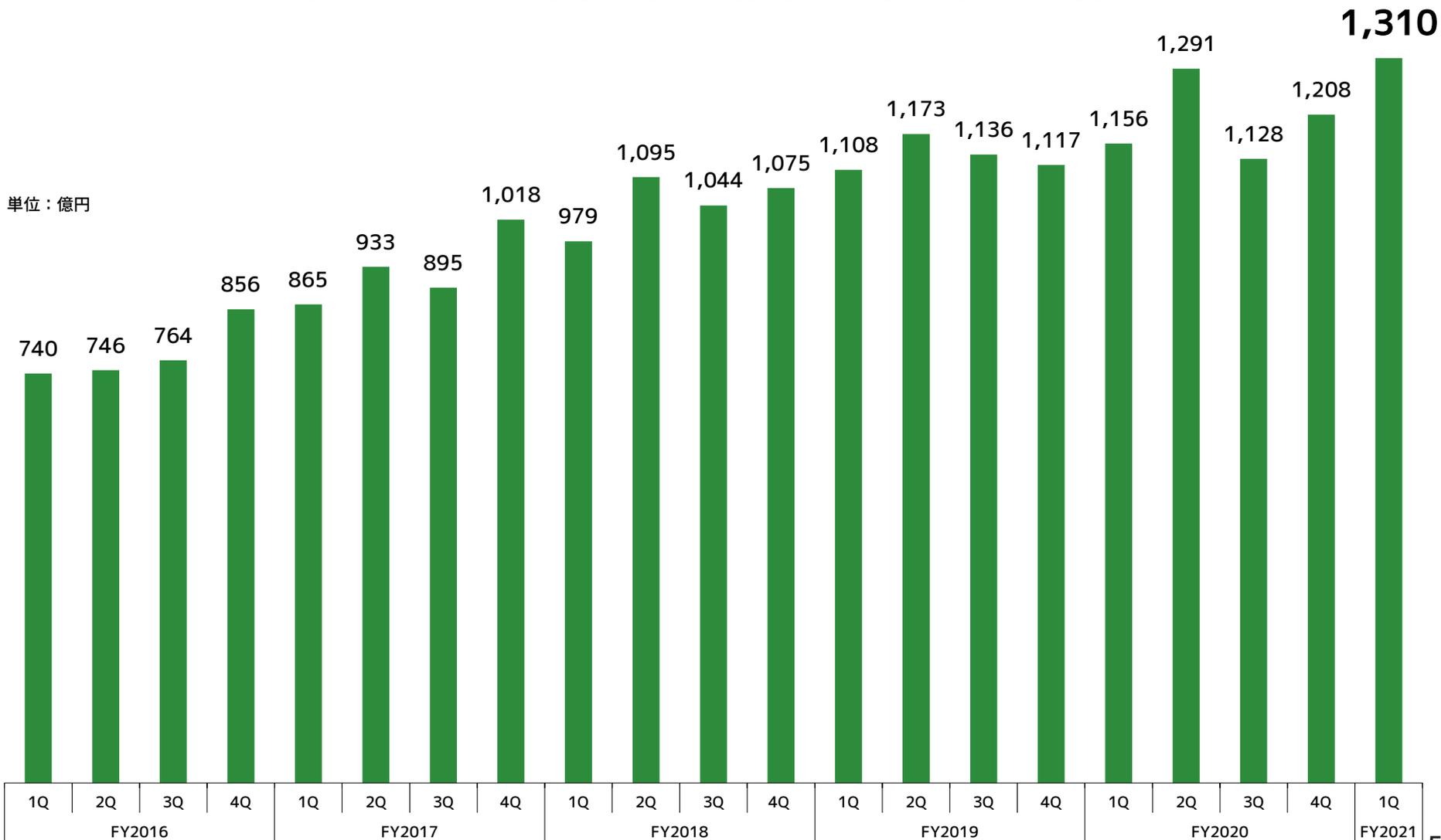
既存タイトルの季節要因等により減収減益

売上高：	299億円	YoY 15.0%減
営業利益：	11億円	YoY 77.8%減

1. 四半期決算

[連結売上高] **1,310**億円 (YoY **13.3%**増)

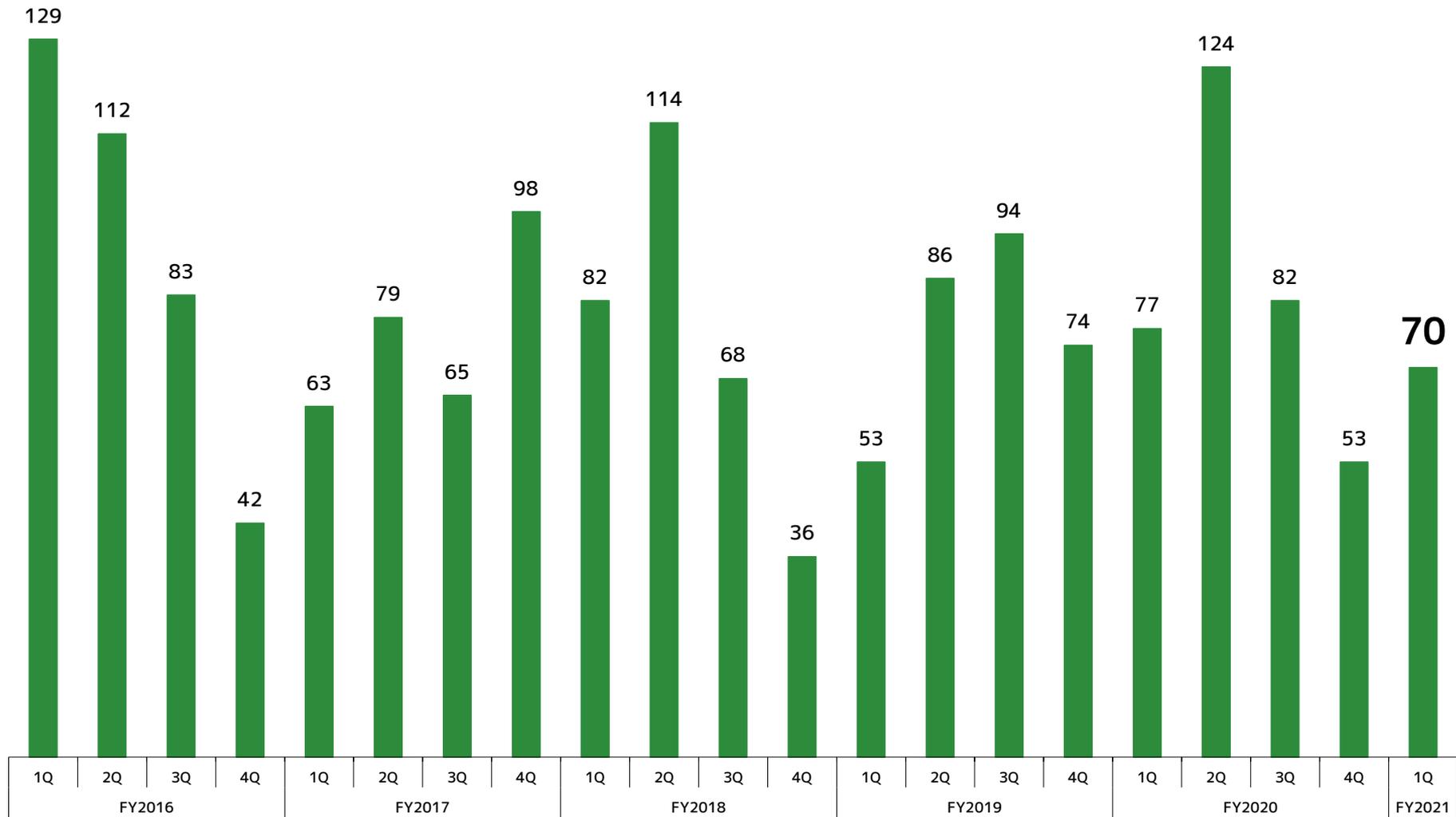
広告事業・メディア事業が好調に推移し、過去最高を更新



1. 四半期決算

[連結営業利益] ゲーム事業の減益を投資育成事業がカバーし、**70億円**(YoY 8.7%減)

単位：億円



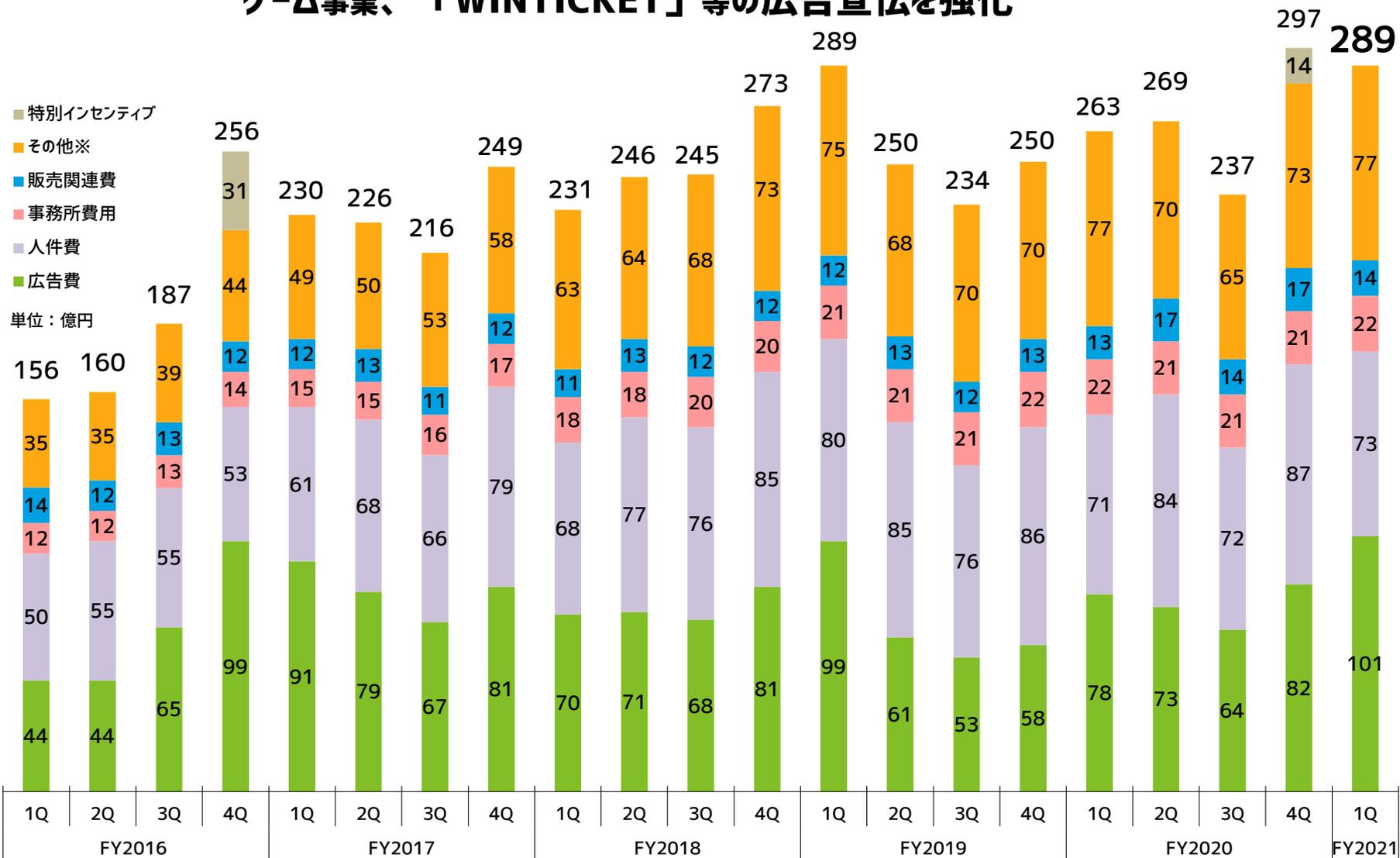
1. 四半期決算

【販売管理費】 1Q 289億円

ゲーム事業、「WINTICKET」等の広告宣伝を強化

- 特別インセンティブ
- その他※
- 販売関連費
- 事務所費用
- 人件費
- 広告費

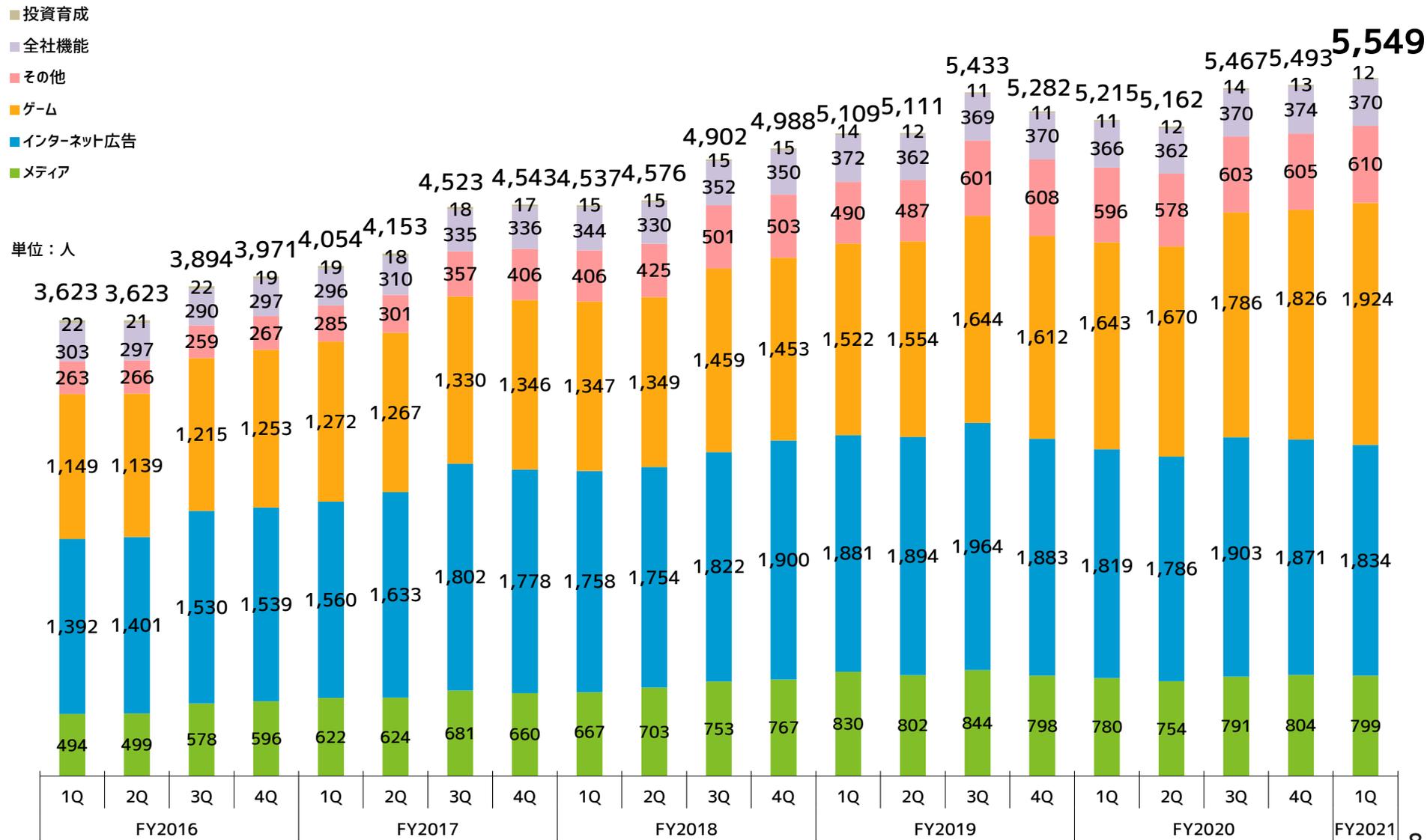
単位：億円



※その他：業務委託費、研究開発費、交際費等

1. 四半期決算

[連結役員職員数] 12月末 5,549名



1. 四半期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2021 1Q	FY2020 1Q	YonY	FY2020 4Q	QonQ
売上高	131,014	115,681	13.3%	120,858	8.4%
売上総利益	35,967	34,064	5.6%	35,157	2.3%
販売管理費	28,908	26,331	9.8%	29,788	-3.0%
営業利益	7,058	7,733	-8.7%	5,369	31.5%
営業利益率	5.4%	6.7%	-1.3pt	4.4%	1.0pt
経常利益	6,932	7,724	-10.2%	5,399	28.4%
特別利益	454	1	24864.6%	0	86727.5%
特別損失	837	951	-12.0%	255	227.4%
税金等調整前当期純利益	6,550	6,774	-3.3%	5,144	27.3%
当期純利益※	2,930	1,456	101.3%	729	301.9%

※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
 (株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

1. 四半期決算

[貸借対照表] 強固な財務体質を維持

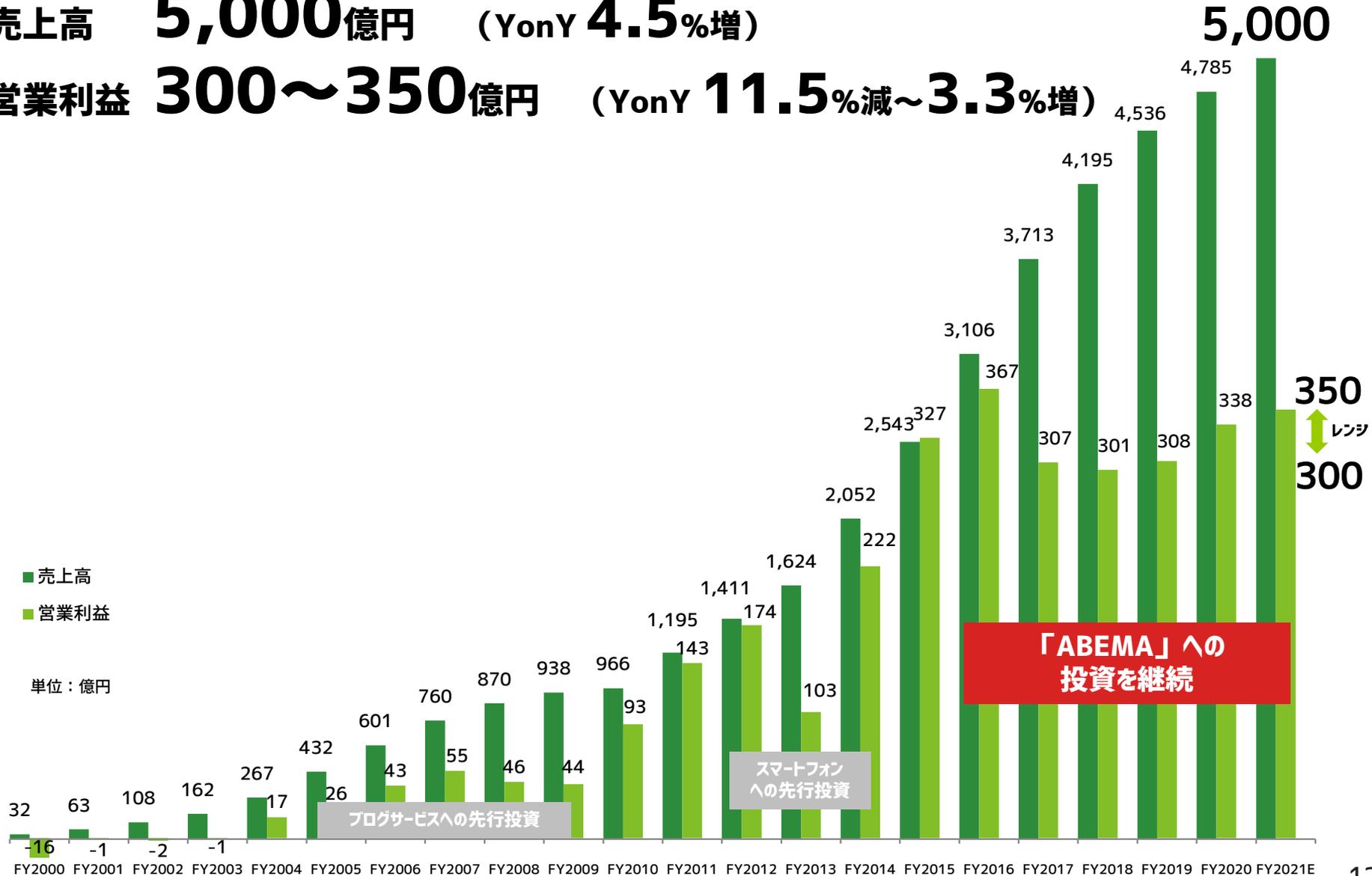
単位：百万円	2020年12月末	2019年12月末	YonY	2020年9月末	QonQ
流動資産	193,779	168,150	15.2%	203,674	-4.9%
現預金	96,960	82,508	17.5%	102,368	-5.3%
固定資産	58,274	57,993	0.5%	57,047	2.2%
総資産	252,094	226,195	11.4%	260,766	-3.3%
流動負債	85,854	70,591	21.6%	87,867	-2.3%
(未払法人税等)	1,909	2,555	-25.3%	9,458	-79.8%
固定負債	43,802	44,113	-0.7%	45,220	-3.1%
株主資本	77,601	72,958	6.4%	78,466	-1.1%
純資産	122,436	111,489	9.8%	127,678	-4.1%

2021年度
業績見通し
2020年10月～2021年9月

2. 2021年度 業績見通し

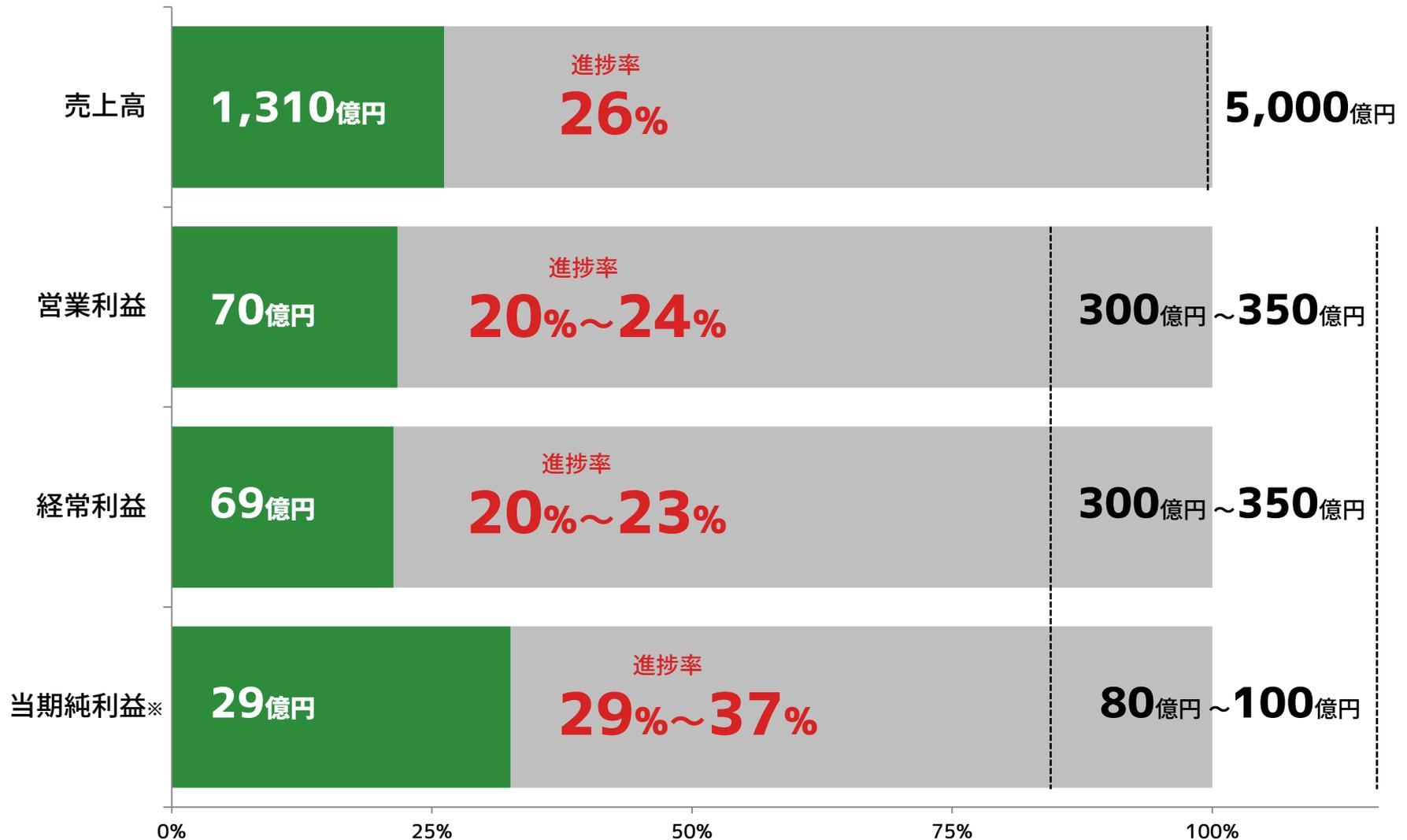
売上高 **5,000**億円 (YonY **4.5%**増)

営業利益 **300~350**億円 (YonY **11.5%**減~**3.3%**増)



2. 2021年度 業績見通し

[連結業績の進捗率] 1Q順調なスタート



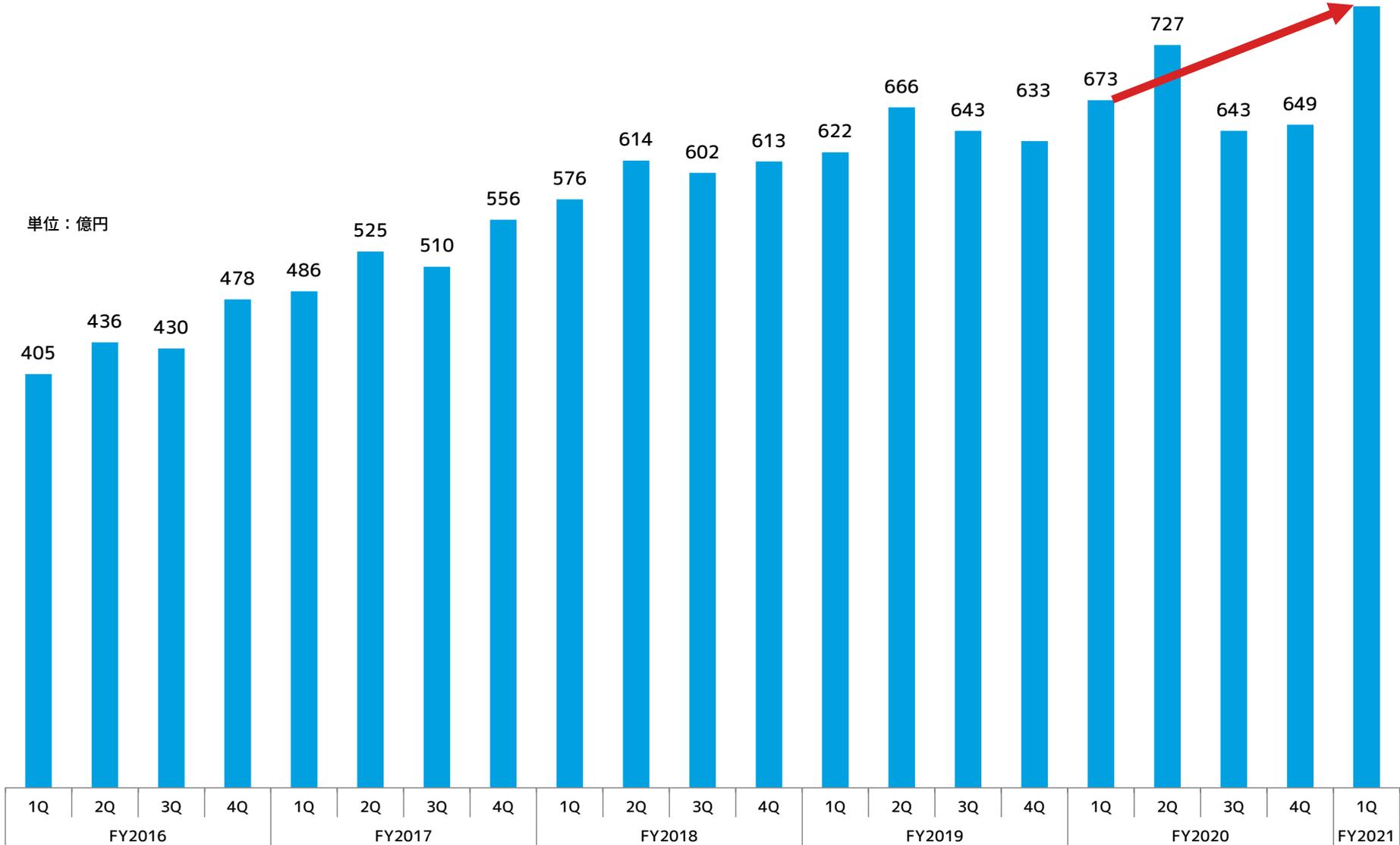
※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

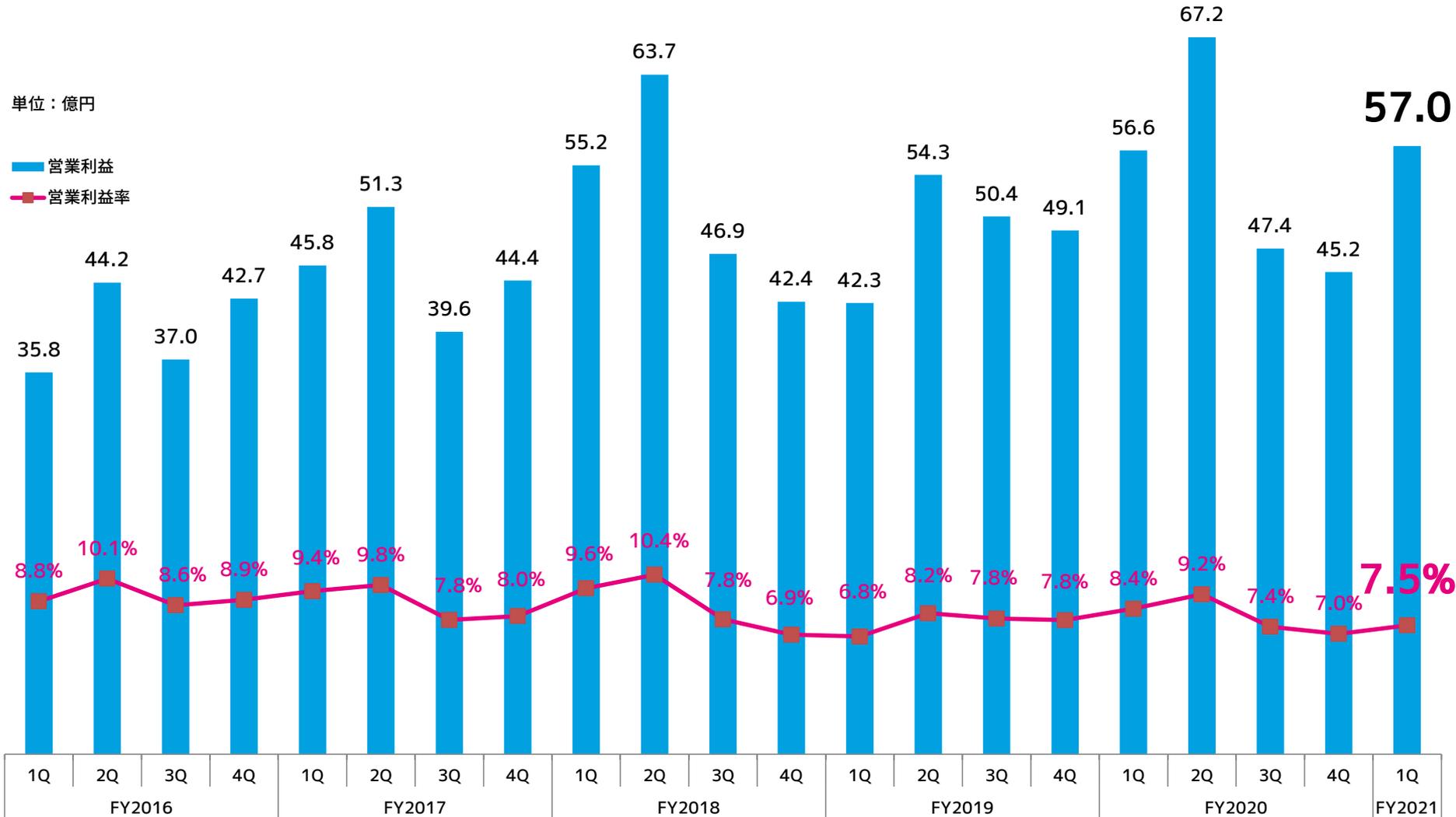
[売上高 (四半期)] 1Q **765**億円 (YoY **13.8%**増)

3Q (0.01%増) 4Q (2.5%増) から回復し、過去最高の売上高を更新 **765**



3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 1Q 57億円 営業利益率 7.5%



※四半期の営業利益および営業利益率：FY2016とFY2020の特別インセンティブは含まず

[強化分野] 「極予測AI」(クリエイティブ制作)、「極予測TD」(テキスト自動生成)に続き
「極予測LED」をリリース

「極予測LED (キワミヨソク LED)」

AIでリアルタイムに効果予測し、広告効果の高いクリエイティブを撮影し続ける



極予測LED
powered by **AI Lab**

AIで効果を出す革新的な撮影スタイル
リアルタイムに効果予測し撮影し続ける

LED STUDIO

極予測AI

NEW&HIGH SCORE!

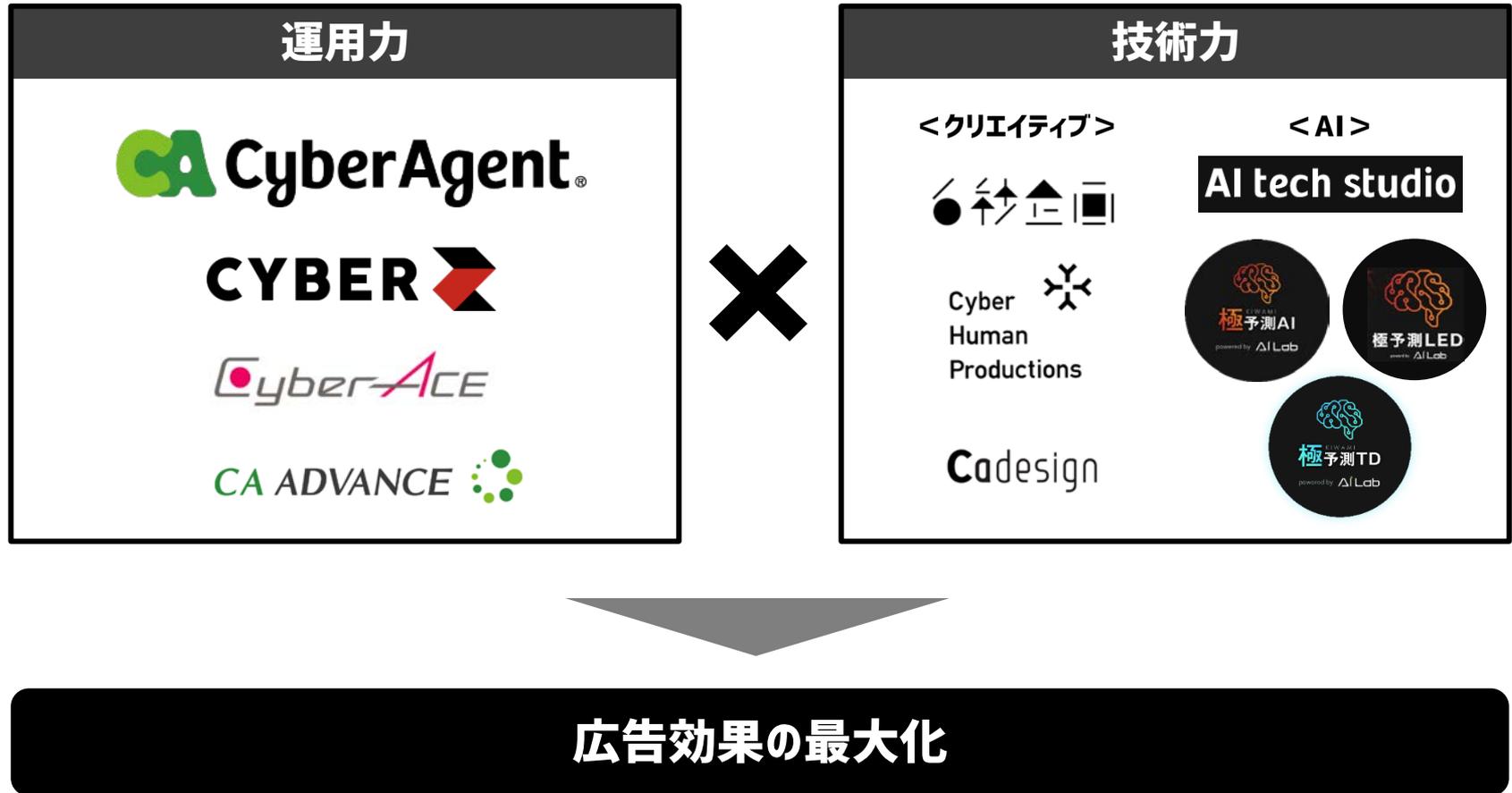
AI SCORE
0.9

最先端のLED照明と高精細なCG背景
様々な空間を再現して、動画・静止画を撮影

AIスコアは撮影者に即座に共有
高スコアが出るまで繰り返し撮影し続ける

3. インターネット広告事業

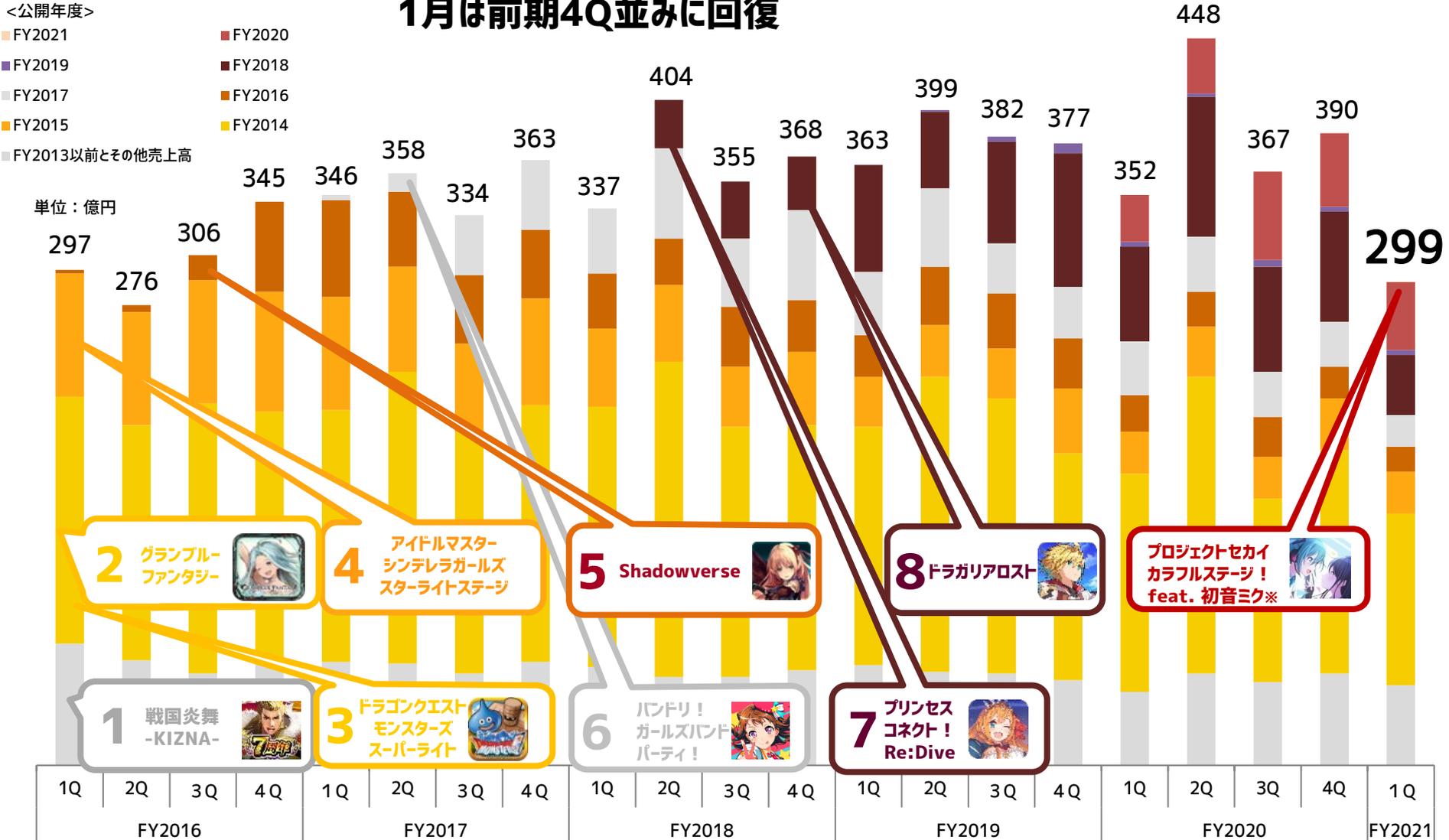
[競争優位性] 広告効果の最大化を強みに、シェア拡大を目指す



ゲーム事業

4. ゲーム事業

[売上高（四半期）] 既存タイトルの季節要因等により、1Q 299億円 (YoY 15.0%減)
1月は前期4Q並みに回復

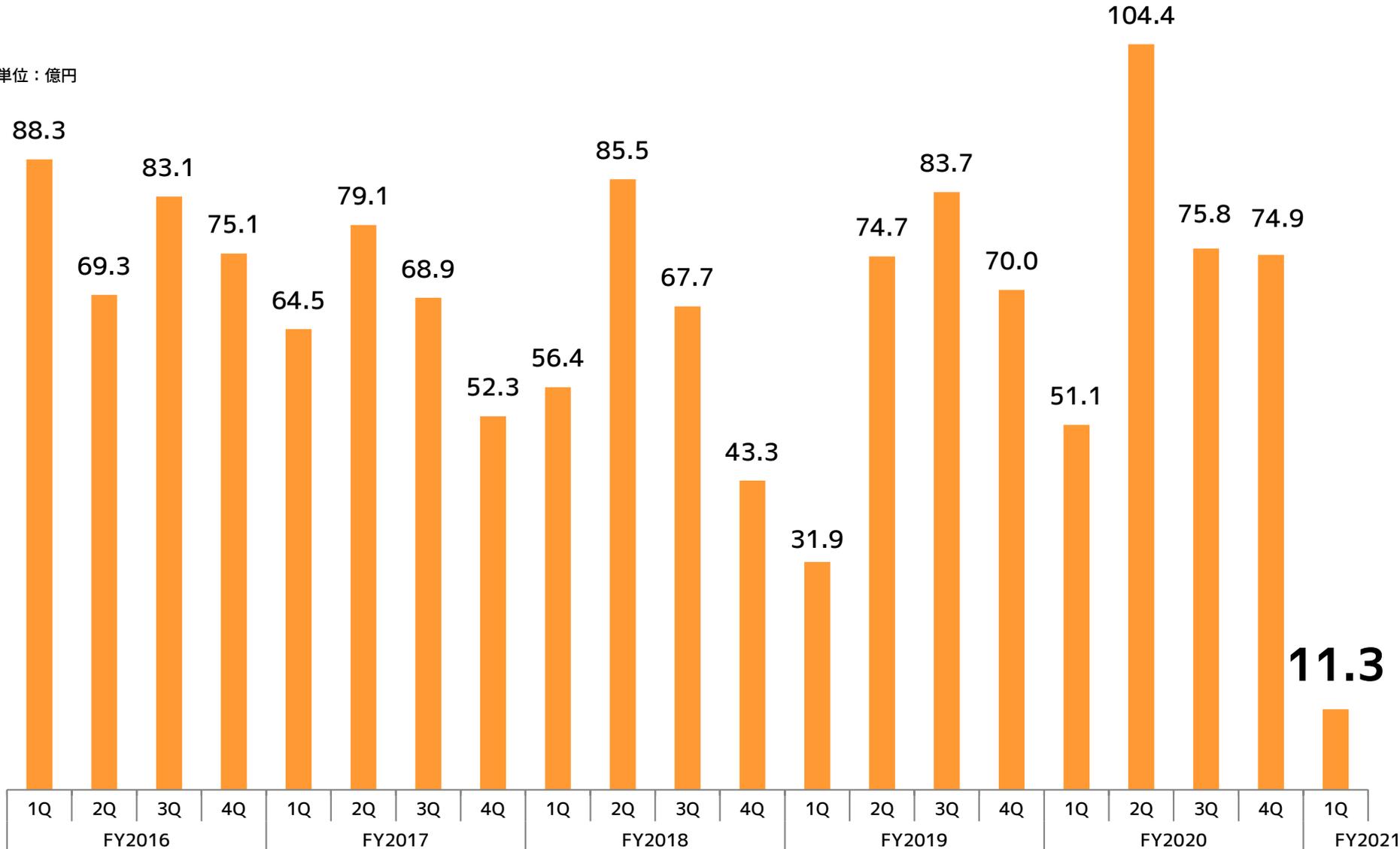


2、5、7：© Cygames, Inc. 3：© 2014-2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc. 配信元：スクウェア・エニックス
 4：© BANDAI NAMCO Entertainment Inc. (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)Cygamesの共同開発、運営 6：© BanG Dream! Project © Craft Egg Inc. © bushiroad All Rights Reserved.
 8：© Nintendo / Cygames 配信元：任天堂 ※「プロジェクトセカイカラフルステージ！ feat. 初音ミク」：© SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC. www. piapro .net All rights reserved. 配信元：(株)セガ
 ※※ 吹き出しタイトル：主要タイトルのみを記載

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 減収により1Q **11.3**億円 (YoY 77.8%減)

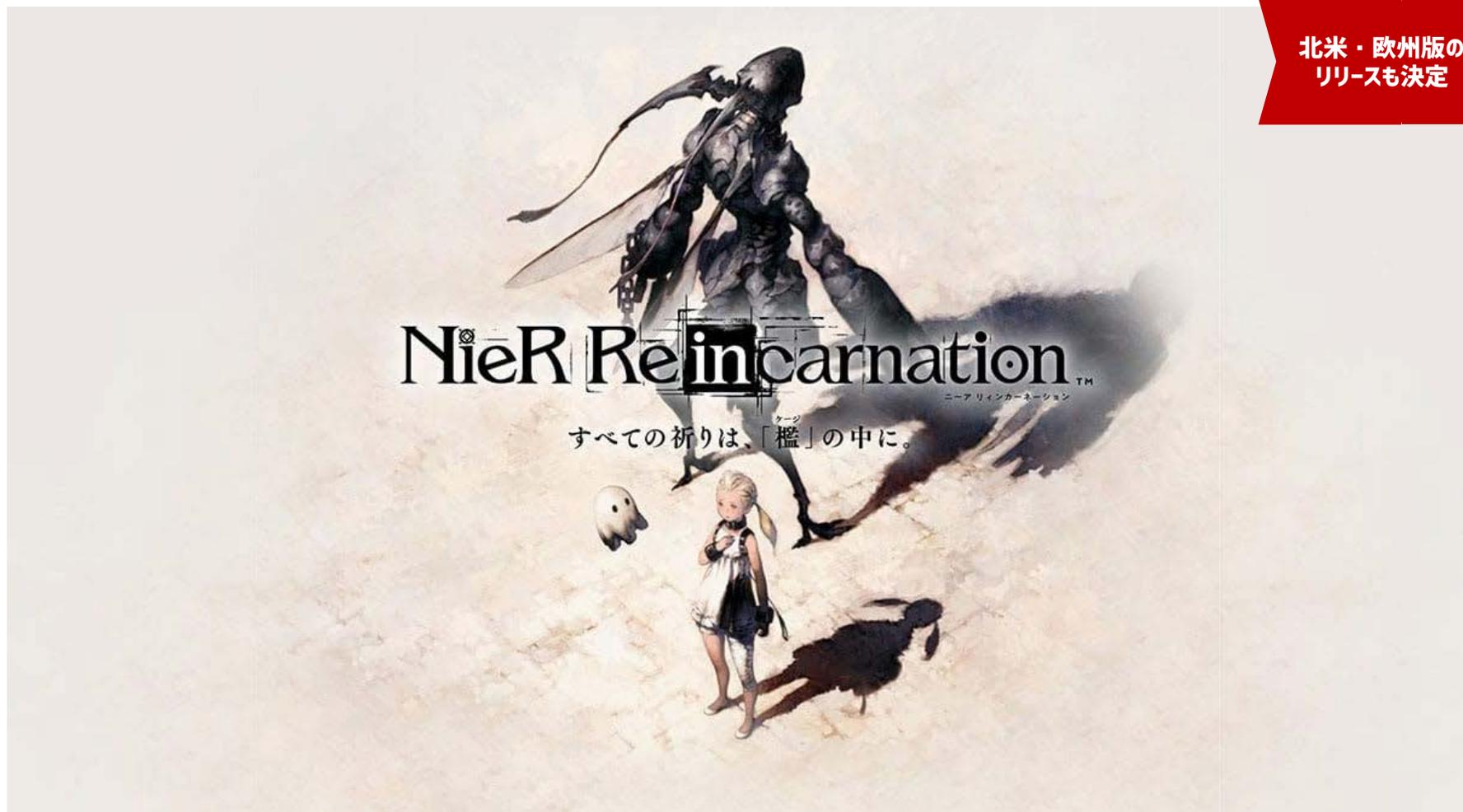
単位：億円



※四半期の営業利益：FY2016とFY2020の特別インセンティブは含まず

4. ゲーム事業

[新規タイトル] RPG「NieR Re[in]carnation※」が2月18日にリリース予定
企画・制作(株)スクウェア・エニックス 開発(株)アプリボット



北米・欧州版の
リリースも決定

NieR Re[in]carnation™

ニアーリインカーネーション

すべての祈りは、^{ケージ}「檻」の中に。

4. ゲーム事業

[新規タイトル] 育成シミュレーション「ウマ娘 プリティーダービー※」が2月24日にリリース予定
(株)CygamesオリジナルIP



TVアニメ
「ウマ娘 プリティーダービー Season 2※※」
1月4日より放送中

4. ゲーム事業

[新規タイトル] 引き続き新規タイトルをリリースし、ヒットを狙う

「プリンセスコネクト! Re:Dive」 英語版※
(株)CygamesオリジナルIP

ドラマチックアニメRPG
運営: Crunchyroll Games
開発: ファンプレックス(株)



1月20日
リリース

PRINCESS CONNECT!
Re:Dive

「IDOLY PRIDE※※※」
(株)QualiArts

アイドルマネジメントRPG



今春
提供予定

IDOLY PRIDE

「ロンドン迷宮譚※※」
(株)サムザップオリジナルIP

本格ミステリー×アイテム探しゲーム



1月27日
提供予定

ロンドン迷宮譚

©Sumzap, Inc.

TVアニメ
「IDOLY PRIDE -アイドリ-プライド-※※※※」



1月10日より
放送中

IDOLY PRIDE
アイドリ-プライド

アイドリ-プライド

© 2019 Project IDOLY PRIDE / 星見プロダクション

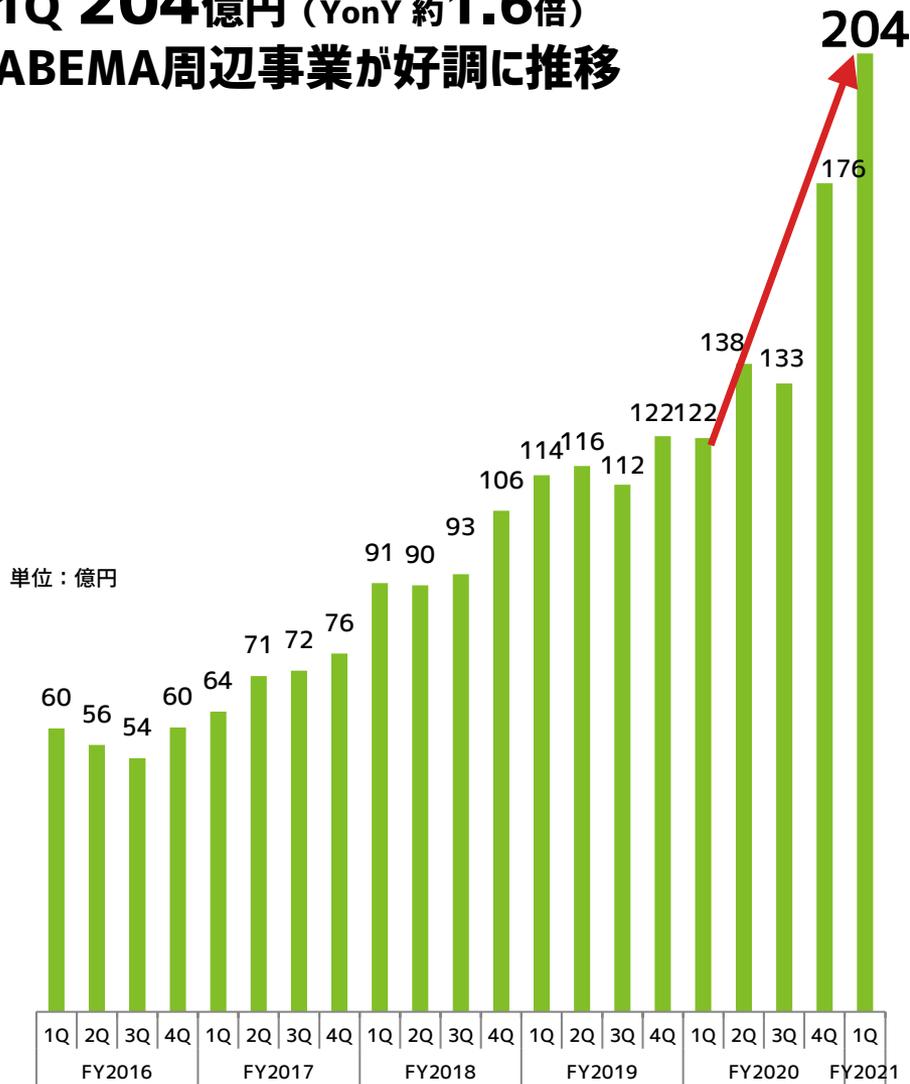
※「プリンセスコネクト! Re:Dive」 英語版 : © Cygames, Inc. 開発: ファンプレックス(株) サービス運営元: Crunchyroll Games 対応機種: iOS/Android
※※「ロンドン迷宮譚」: © Sumzap, Inc. ALL Rights Reserved.
※※※「IDOLY PRIDE」: © 2019 Project IDOLY PRIDE
※※※※TVアニメ「IDOLY PRIDE」: © 2019 Project IDOLY PRIDE / 星見プロダクション 1月10日より毎週日曜23時、ABEMAにて地上波先行で配信中

メディア事業

5. メディア事業

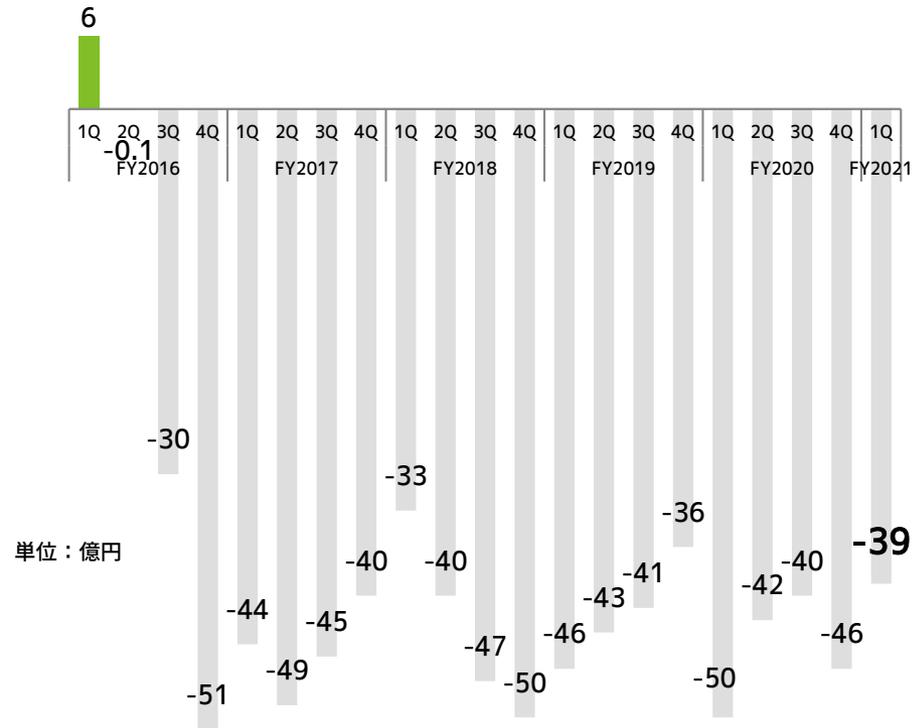
[売上高 (四半期)]

1Q 204億円 (YonY 約1.6倍)
 ABEMA周辺事業が好調に推移



[営業損益 (四半期)]

1Q 営業損失 -39億円



※四半期の営業損益：FY2016とFY2020の特別インセンティブは含まず

5. メディア事業

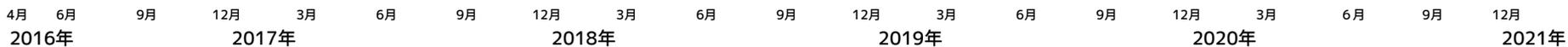


開局4年9カ月で**6,200万DL**突破

6,200万DL

単位：ダウンロード

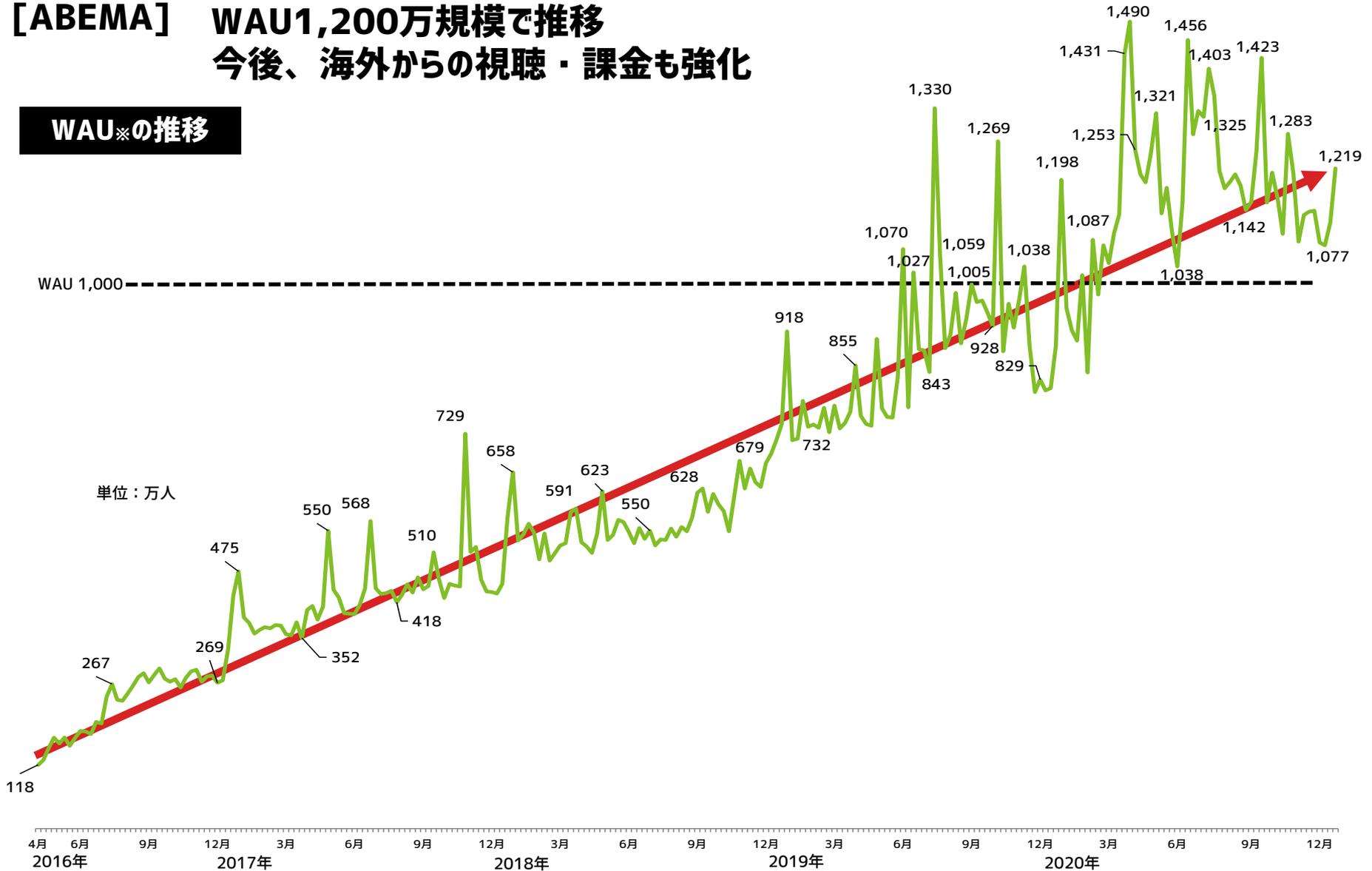
2016
4/11
開局



5. メディア事業

[ABEMA] WAU1,200万規模で推移
今後、海外からの視聴・課金も強化

WAU※の推移



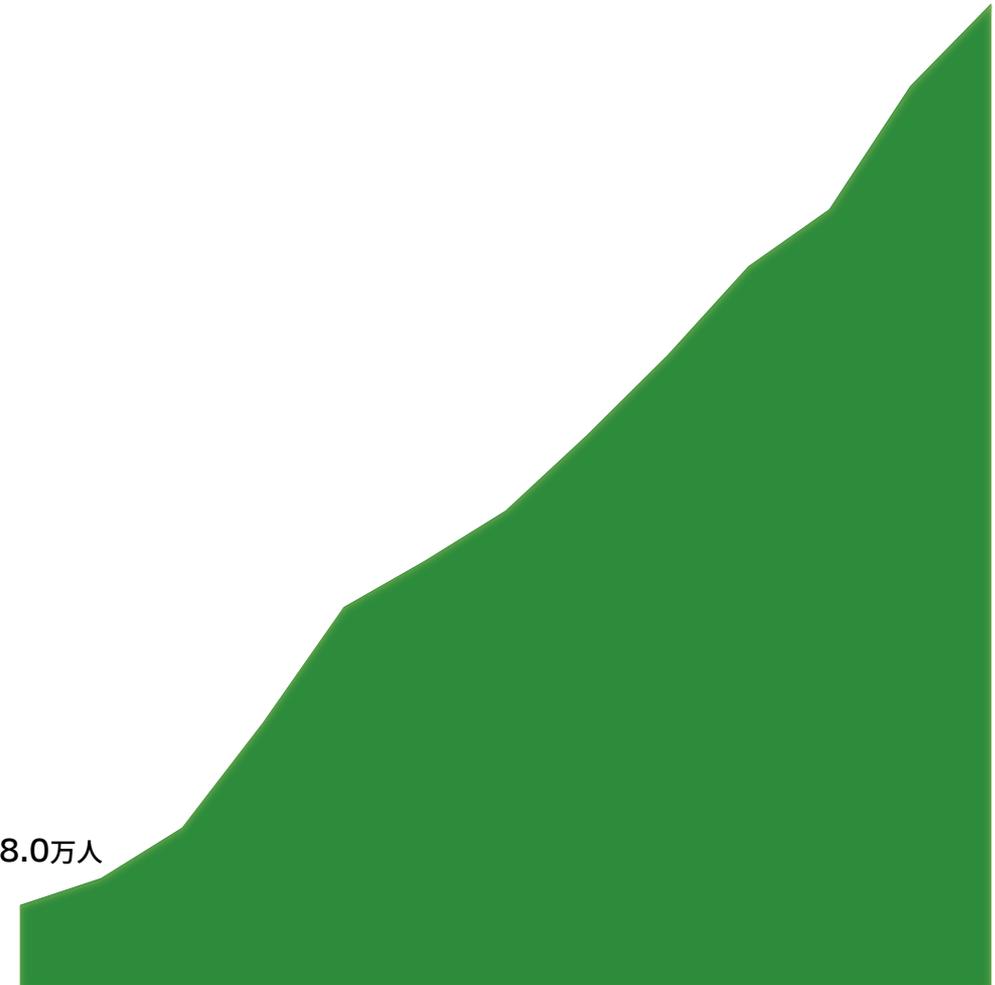
※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

5. メディア事業

[ABEMA] 12月末の有料会員数 92.1万人、引き続きプレミアム会員限定作品を拡充

有料会員数「ABEMAプレミアム」の推移

92.1万人



2017年12月

2020年12月

「ABEMAプレミアム」会員限定作品

東映ビデオとの共同製作
2021年1月1日(金)より配信中

ABEMA

第75回毎日映画コンクール 4部門受賞
日本映画優秀賞 / 男優主演賞 森山未來
撮影賞 西村博光 / 録音賞 藤丸和徳 瀬川徹夫

アンダードッグ 配信版

©2020「アンダードッグ」製作委員会

オオカミくんには騙されない
2020年11月1日(日)より配信中

第1夜

ABEMA プレミアム 限定

2人のその後 ~がくノア編~

5. メディア事業

[ABEMA] 「ABEMA PPV ONLINE LIVE」 年末にかけて有名アーティストが続々出演

10-12月のラインナップ

ABEMA LDH祭り ~冬のLIVEスペシャル~
2020.12.22-12.31

EXILE / 三代 J SOUL BROTHERS from EXILE TRIBE / GENERATIONS from EXILE TRIBE / THE RAMPAGE from EXILE TRIBE
FANTASICS from EXILE TRIBE / BALLISTIK BOYZ from EXILE TRIBE / E-girls

ABEMA マルチアングル
ももいろクローバーZ
PLAY!
限定ライブ
マルチアングル豪華盤

ABEMA
FUKUYAMA MASAHARU
30th Anniv. ALBUM LIVE
AKIRA
Sunday, Dec. 27, 2020 @ONLINE
配信日時 12月27日(日) 19:00 観覧チケット料金 ¥3,939

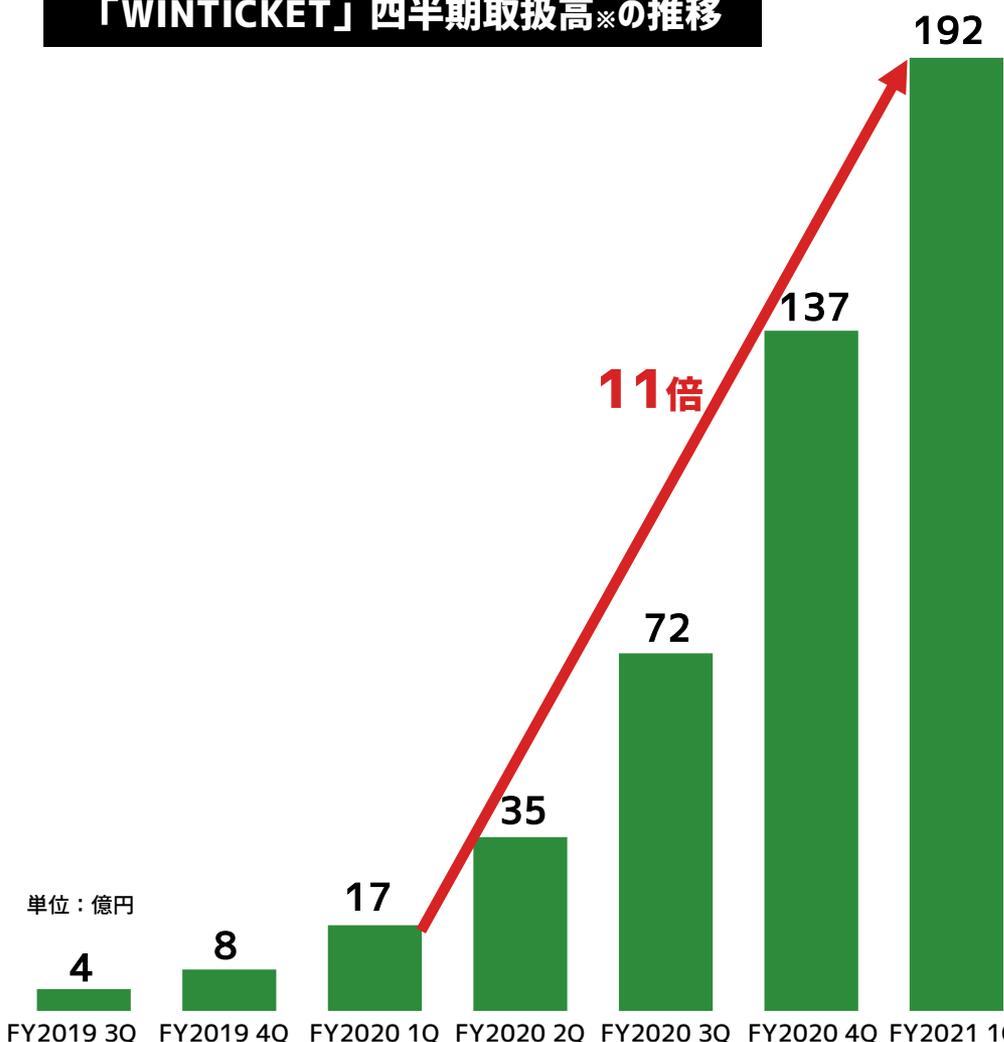
ABEMA
PORNোগRAFFITTI
CYBERロマンスPorno'20
~REUNION~
12/4(金)
よる7時 生中継

ABEMA
サザンオールスターズ
30周年越えライブ
Keep Smilin' 皆さま、お疲れ様でした!!
嵐を呼ぶ
マンピー!!
12.31
2020
SOUTHERN ALL STARS ONLINE LIVE

5. メディア事業

[ABEMA] 「WINTICKET」プロモーション強化と新機能のリリースで取扱高YonY約11倍

「WINTICKET」四半期取扱高※の推移



192 年未年始にCMを放送※※

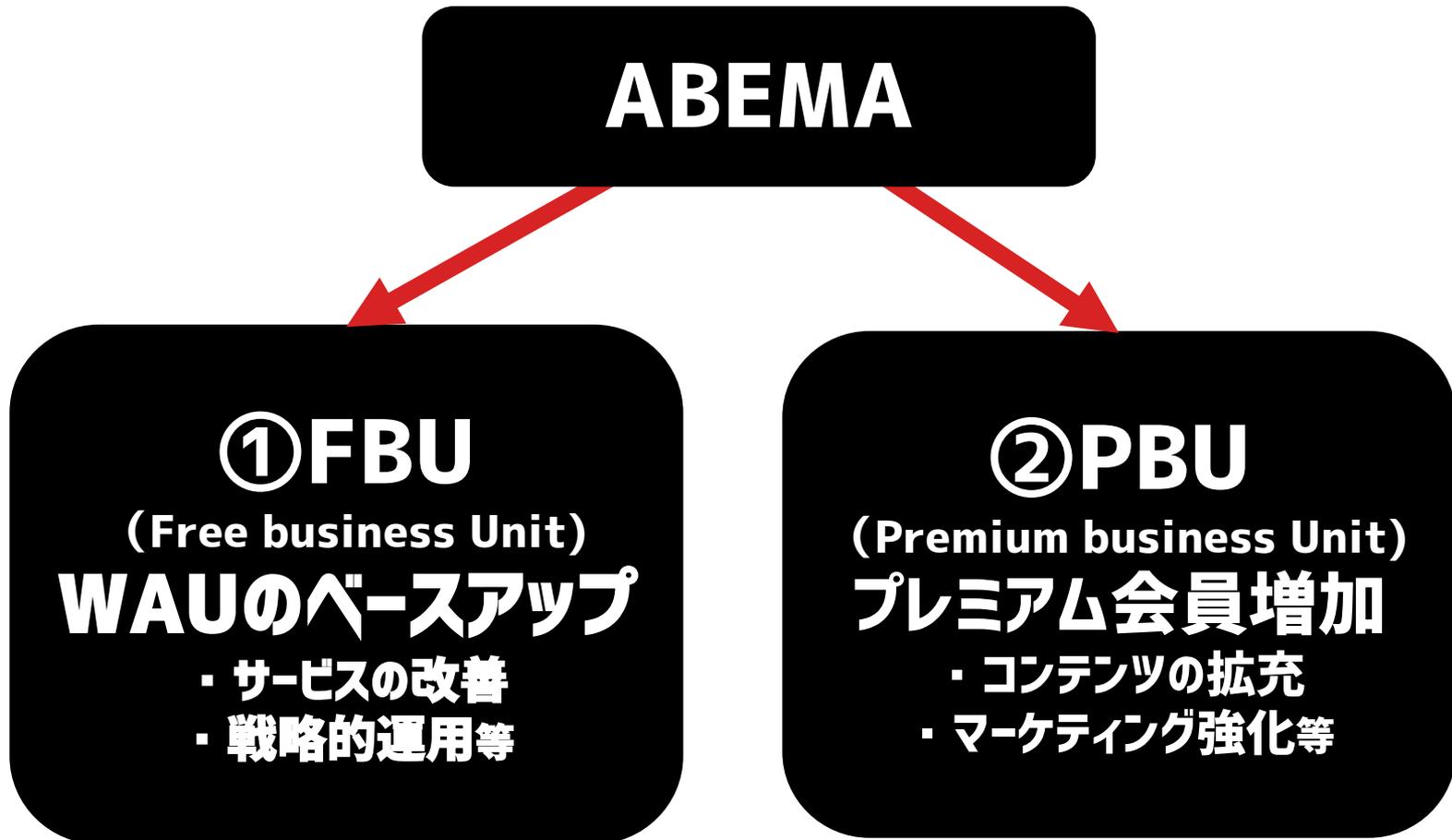


新機能「出走表がさらに充実！EXデータ※※※」をリリース



※四半期取扱高：インターネット投票サービスを運営する(株)WinTicketの取扱高(ポイント付与を含む) ※※CMを放送：初となる全国地上波TVCMを12月22日から1月12日まで放送
 ※※※「出走表がさらに充実！EXデータ」：10月28日よりリリース

[ABEMA] FY2021より「ABEMA」の組織改編を実施
「FREEユーザー」と「PREMIUMユーザー」の拡大を二つの組織に分けて展開



[ABEMA]

中長期の売上高イメージ

広告・課金収入を順調に伸ばしつつ
周辺ビジネス等によりマネタイズを加速



2016年

2019年

2021年度

中長期的な柱として「ABEMA」を育てる

メディア事業

「ABEMA」の規模拡大 & マネタイズ強化

広告事業

広告効果最大化を強みに売上高拡大を狙う

ゲーム事業

主力タイトルの運用強化と新規ヒットの創出

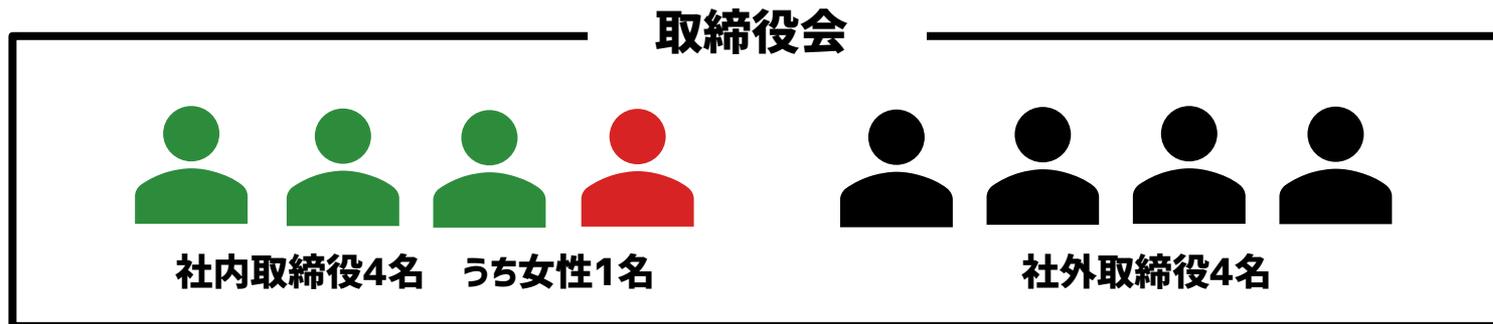


中長期で応援してもらえる企業を目指す

参考資料

- ・ ガバナンス

ガバナンスを強化するため、経営の監督と執行を明確に区分し、新体制を導入



**[取締役] 監査等委員である取締役 3名を含む合計 8名（男性 7名・女性 1名）
うち社外取締役が 4名**

取締役



代表取締役
藤田 晋



取締役
日高 裕介



取締役
中山 豪



社外

社外取締役
中村 恒一



社外

社外取締役
高岡 浩三

監査等委員



女性

取締役 常勤監査等委員
塩月 燈子



社外

社外取締役 監査等委員
堀内 雅生



社外

社外取締役 監査等委員
沼田 功

[執行役員]

本体役員室

代表執行役員 社長
藤田 晋



執行役員 副社長
日高 裕介



執行役員 副社長
岡本 保朗



専務執行役員
中山 豪



専務執行役員
小池 政秀



専務執行役員
山内 隆裕



専務執行役員
石田 裕子



専務執行役員
飯塚 勇太



[執行役員]

常務執行役員

内藤 貴仁



CHO
曾山 哲人



技術担当
長瀬 慶重



浮田 光樹



山田 陸



執行役員

上級執行役員
石井 洋之



上級執行役員
小池 英二



佐藤 真人



佐藤 洋介



武田 丈宏



谷口 達彦



中田 大樹



野村 智寿



藤井 琢倫



宮田 岳



横山 祐果



統合報告書 「CyberAgent Way 2020」

2020年度版は「ニューノーマル」をテーマに、当社の強みである変化対応力を活かし、様々な取り組みや新たな事業機会の創出、さらなるガバナンス強化のための監督と執行を明確に分離する新体制などを紹介しています。また環境情報の開示を本年度より開始、多様化するESG情報開示に取り組んでいます。
ぜひ、IRサイトよりご覧ください。



昨年公開した統合報告書「CyberAgent Way 2019」は、
世界最大規模のアンニュアルレポートコンペティション「2020 International ARC Awards」
PDF Annual ReportカテゴリーにてSilver（銀賞）を受賞しました



統合報告書「CyberAgent Way 2020」

<https://www.cyberagent.co.jp/ir/>

Click!!



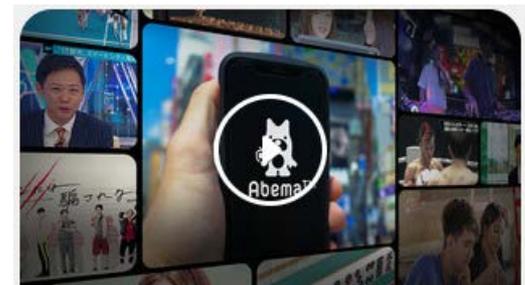
株主・投資家向け動画コンテンツ 「IR Channel」

広告事業におけるAIを活用した最先端技術の紹介や、「ABEMA」の利用シーンや機能の紹介など、
当社の事業内容を動画コンテンツにてご紹介しています。

https://www.cyberagent.co.jp/ir/ir_channel/



「進化する」広告クリエイティブ



5 ways to use 「ABEMA」

「効果を出すAI」サイバーエージェントのAI研究とビジネス実装力

LINE公式アカウント 開設しました

LINE公式アカウント「サイバーエージェント IR News」を開設しました。IR情報やニュースを中心に、動画コンテンツ、特集記事、独自の取り組みなど、様々な情報をお届けします。



LINE ID: @cyberagent_ir

FY2021 2Q決算発表は2021年4月28日（水）15時以降を予定しております。