



CA CyberAgent®

FY2021 Presentation Material

October 2020 to September 2021

October 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. **2021年度 通期決算** (2020年10月～2021年9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. **中長期の戦略**
7. **パーパス**
8. **参考資料**
 - ・ 四半期決算 (2021年7月～9月)
 - ・ パーパス (掲げた背景について)

2021年度
通期決算
(2020年10月~2021年9月)

FY2021 業績

二度の上方修正を経て、過去最高を更新

売上高：	6,664億円	YoY 39.3%増
営業利益：	1,043億円	YoY 3.1倍

メディア 事業

「ABEMA」や周辺事業が増収し、営業損失が改善

売上高：	828億円	YoY 45.1%増
営業損益：	-151億円	YoY +31億円

広告 事業

運用力と技術力を強みに、二桁増収

売上高：	3,213億円	YoY 19.3%増
営業利益：	225億円	YoY 7.1%増

ゲーム 事業

新規タイトルのヒットにより大幅増収増益

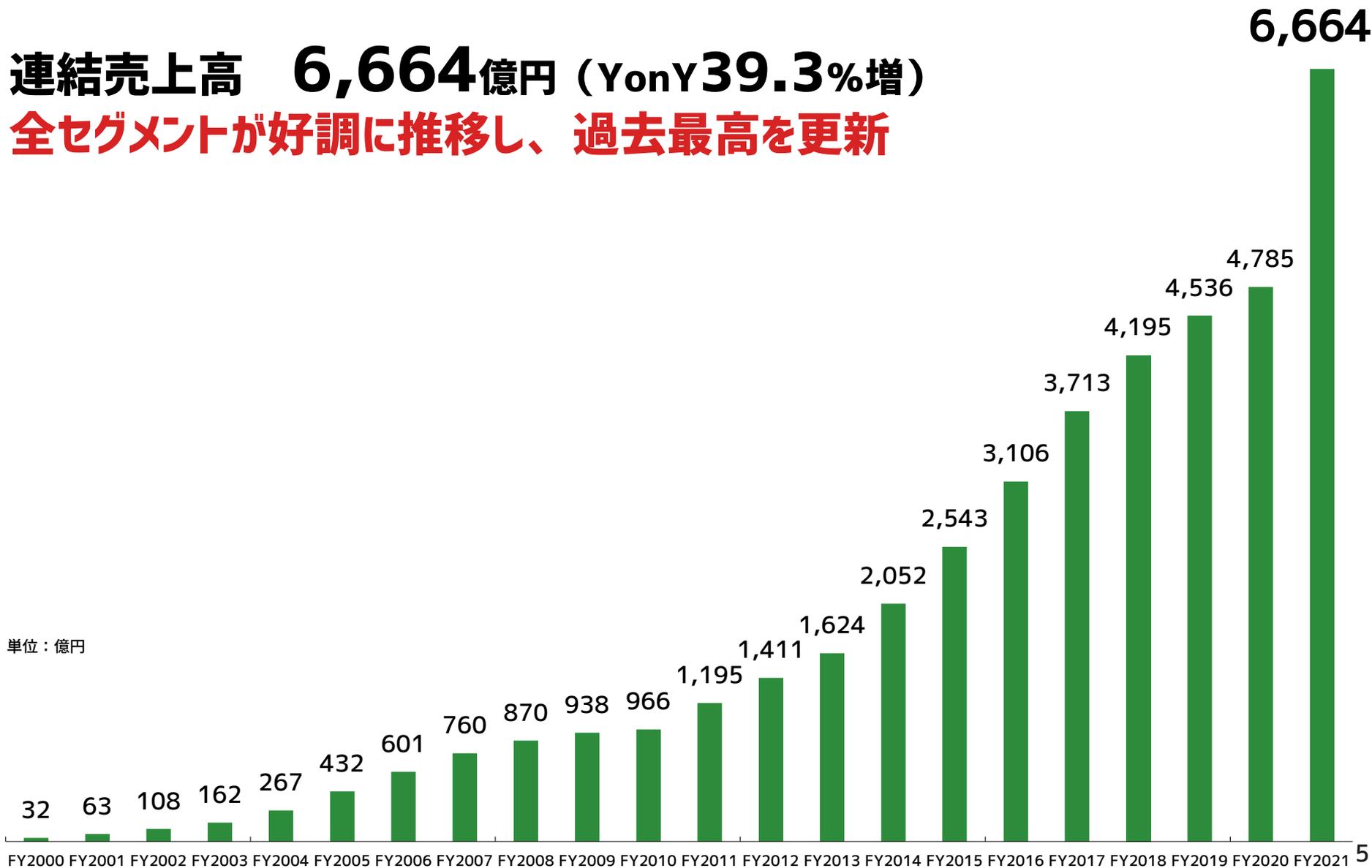
売上高：	2,627億円	YoY 68.6%増
営業利益：	964億円	YoY 3.2倍

1. 2021年度 通期決算 (2020年10月~2021年9月) CyberAgent®

[連結売上高]

連結売上高 **6,664**億円 (YoY**39.3%**増)

全セグメントが好調に推移し、過去最高を更新



1. 2021年度 通期決算 (2020年10月~2021年9月) CyberAgent®

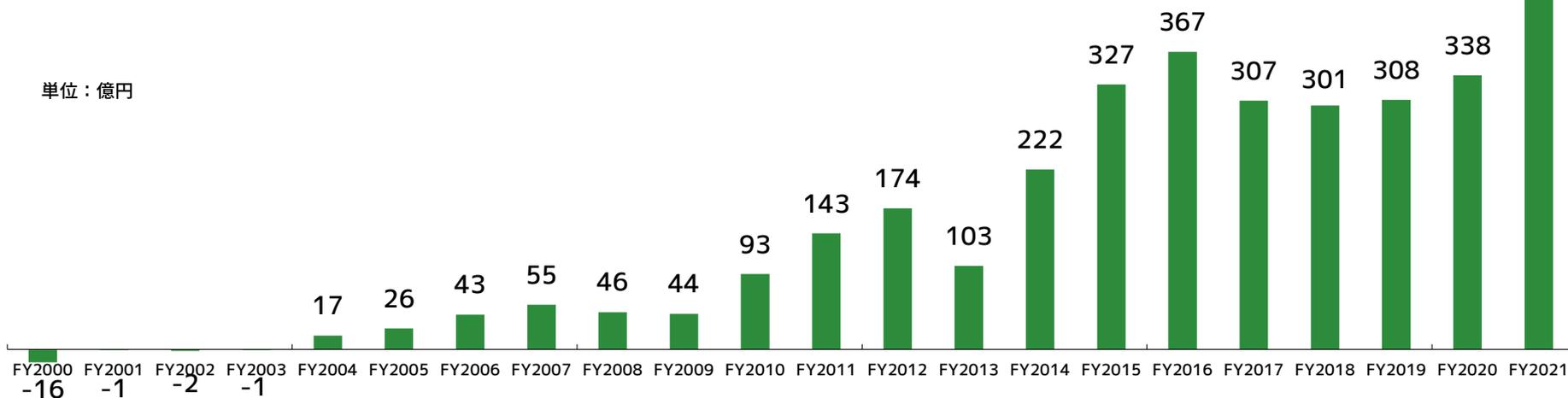
[連結営業利益]

連結営業利益 **1,043**億円 (YoY**208.1%**増)

ゲーム事業が大きく寄与し、YoY3.1**倍**

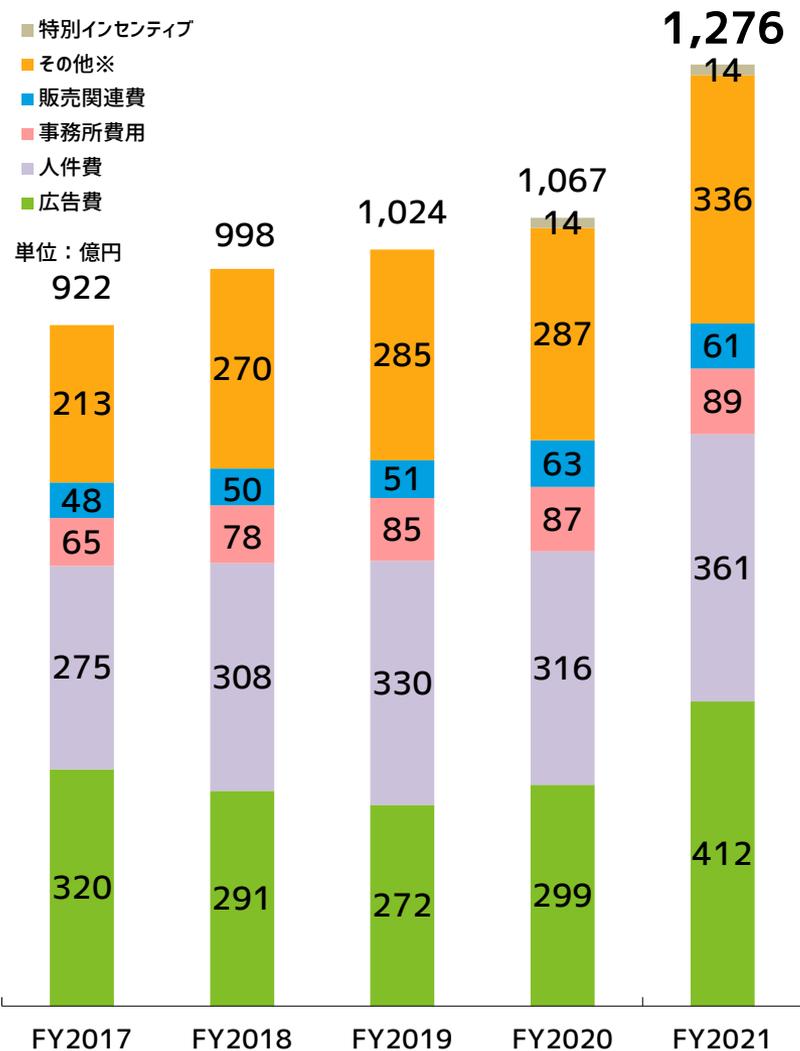
1,043

単位：億円

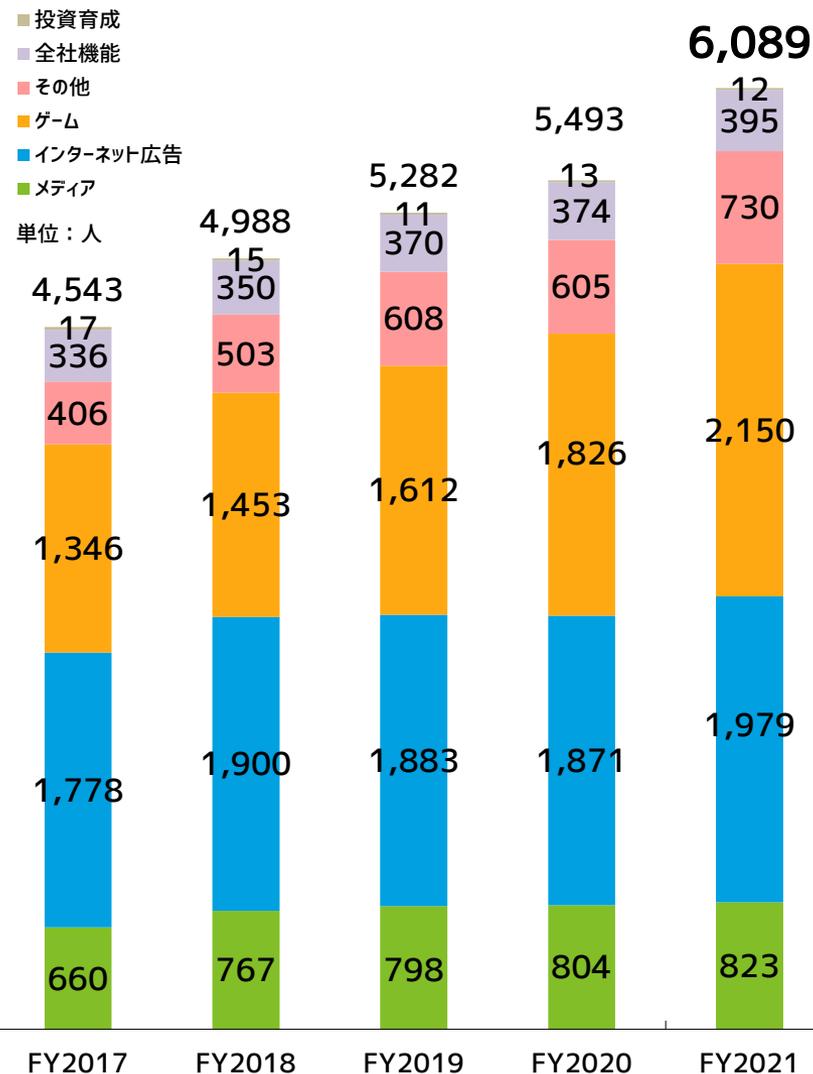


1. 2021年度 通期決算 (2020年10月~2021年9月) CyberAgent®

[販売管理費] 1,276億円



[連結役員数] 6,089人



※その他：業務委託費、研究開発費、外形標準課税、交際費等

1. 2021年度 通期決算 (2020年10月～2021年9月) CyberAgent®

[損益計算書] 当期純利益、YonY6.3倍

単位：百万円	FY2021	FY2020	YonY
売上高	666,460	478,566	39.3%
売上総利益	231,995	140,648	64.9%
販売管理費	127,613	106,768	19.5%
営業利益	104,381	33,880	208.1%
営業利益率	15.7%	7.1%	8.6pt
経常利益	104,694	33,863	209.2%
特別利益	2,201	88	2384.1%
特別損失	6,173	5,749	7.4%
税金等調整前当期純利益	100,722	28,202	257.1%
当期純利益※	41,553	6,608	528.8%

※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. 2021年度 通期決算

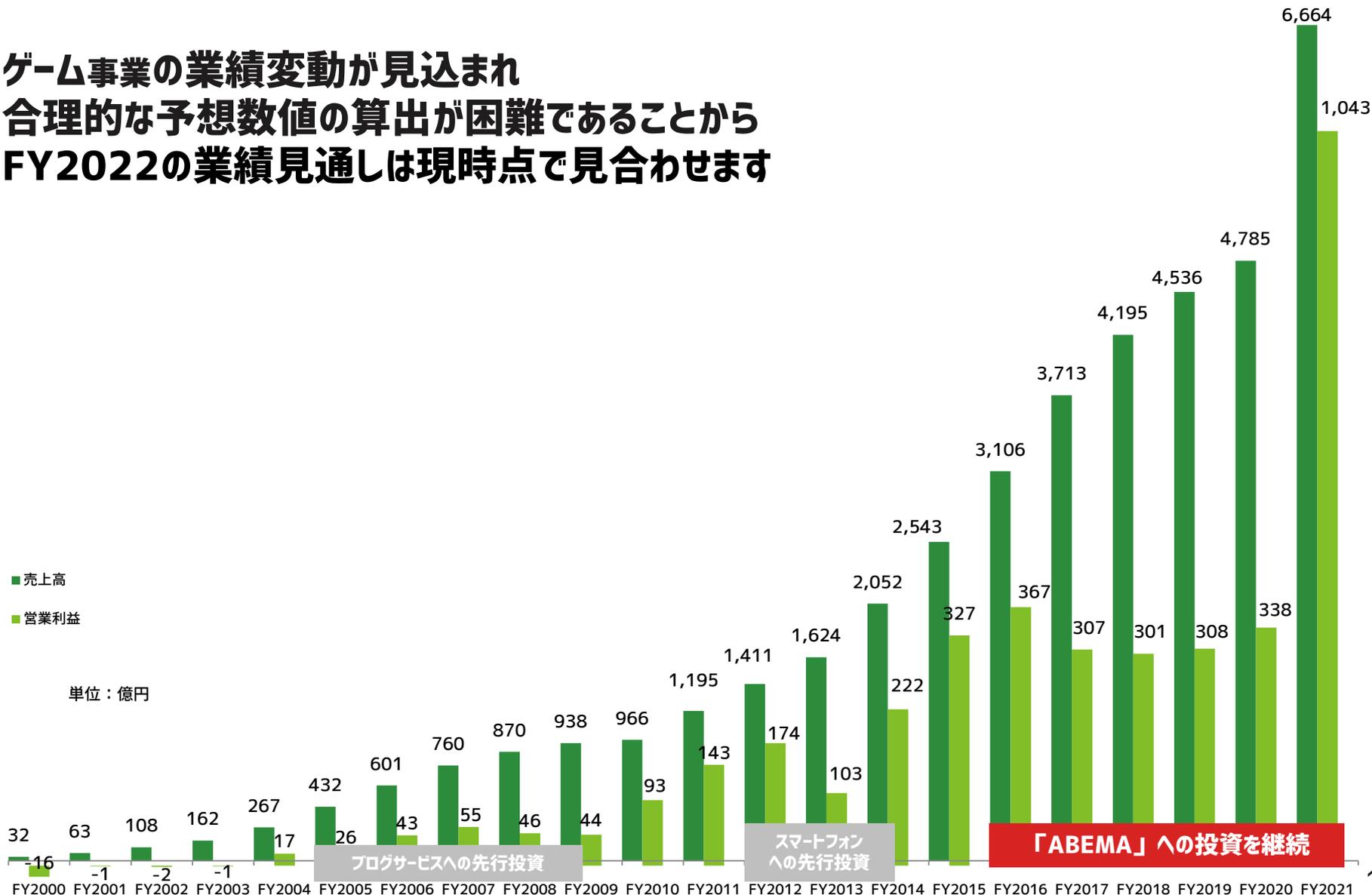
[貸借対照表]

単位：百万円	2021年9月末	2020年9月末	YoY
流動資産	301,650	203,674	48.1%
現預金	181,451	102,368	77.3%
固定資産	80,885	57,047	41.8%
総資産	382,578	260,766	46.7%
流動負債	140,714	87,867	60.1%
(未払法人税等)	29,723	9,458	214.3%
固定負債	47,718	45,220	5.5%
株主資本	119,128	78,466	51.8%
純資産	194,145	127,678	52.1%

2022年度
業績見通し
2021年10月～2022年9月

2. 2022年度 業績見通し

ゲーム事業の業績変動が見込まれ
合理的な予想数値の算出が困難であることから
FY2022の業績見通しは現時点で見合わせます



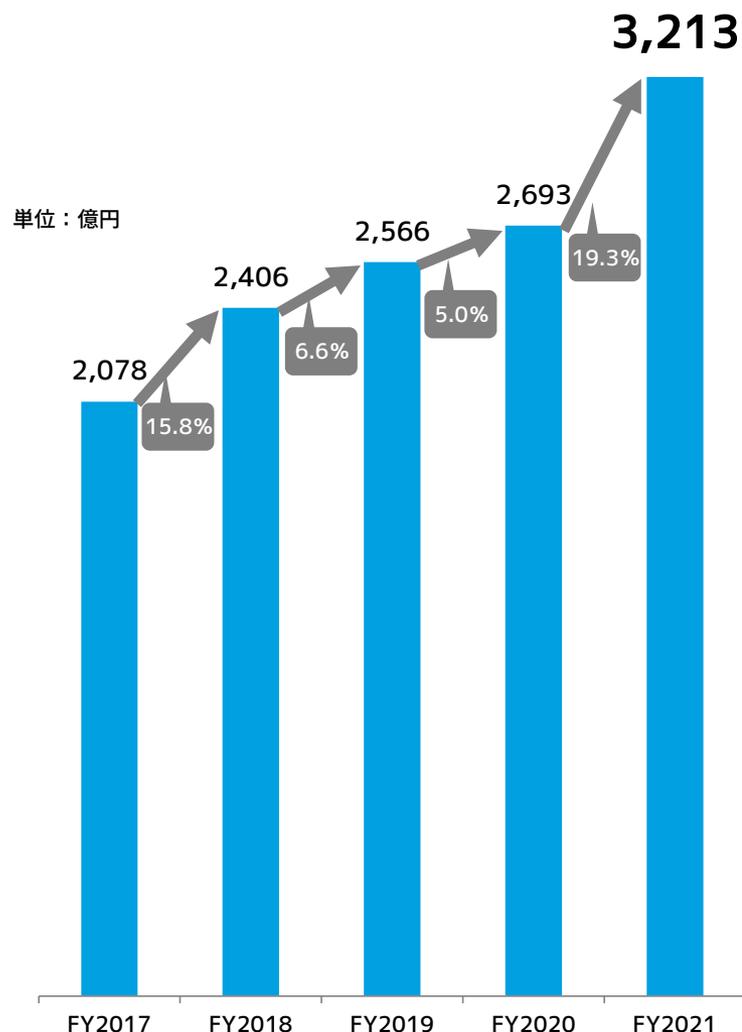
インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高 (通期)]

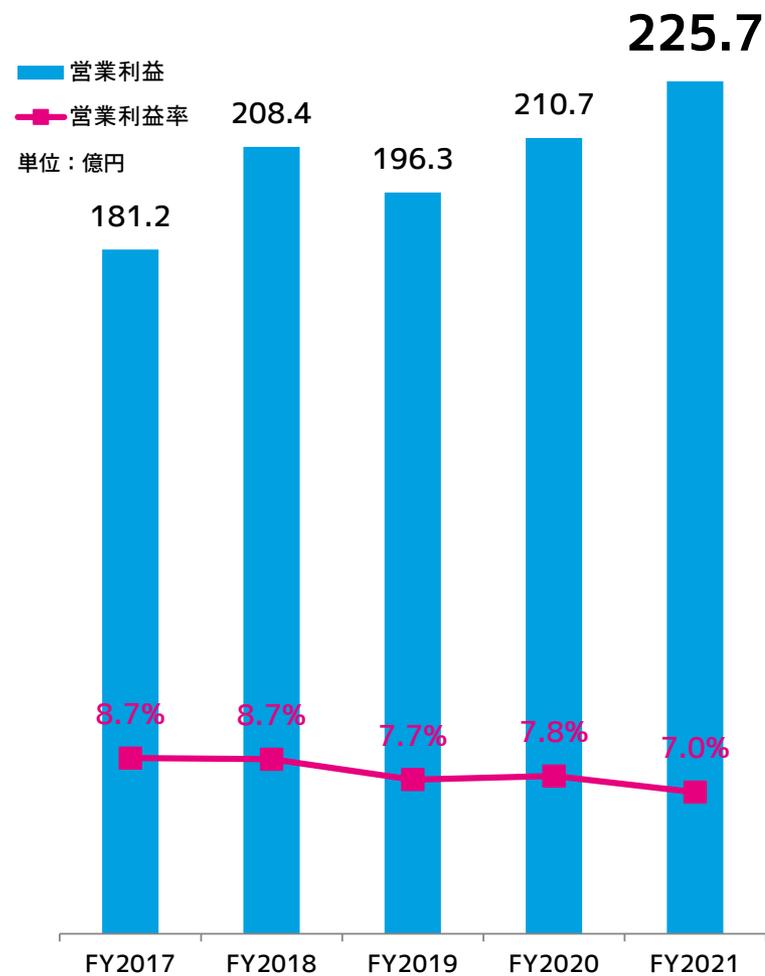
3,213億円 (YoY **19.3%**増)

過去四年を上回る高い増収率



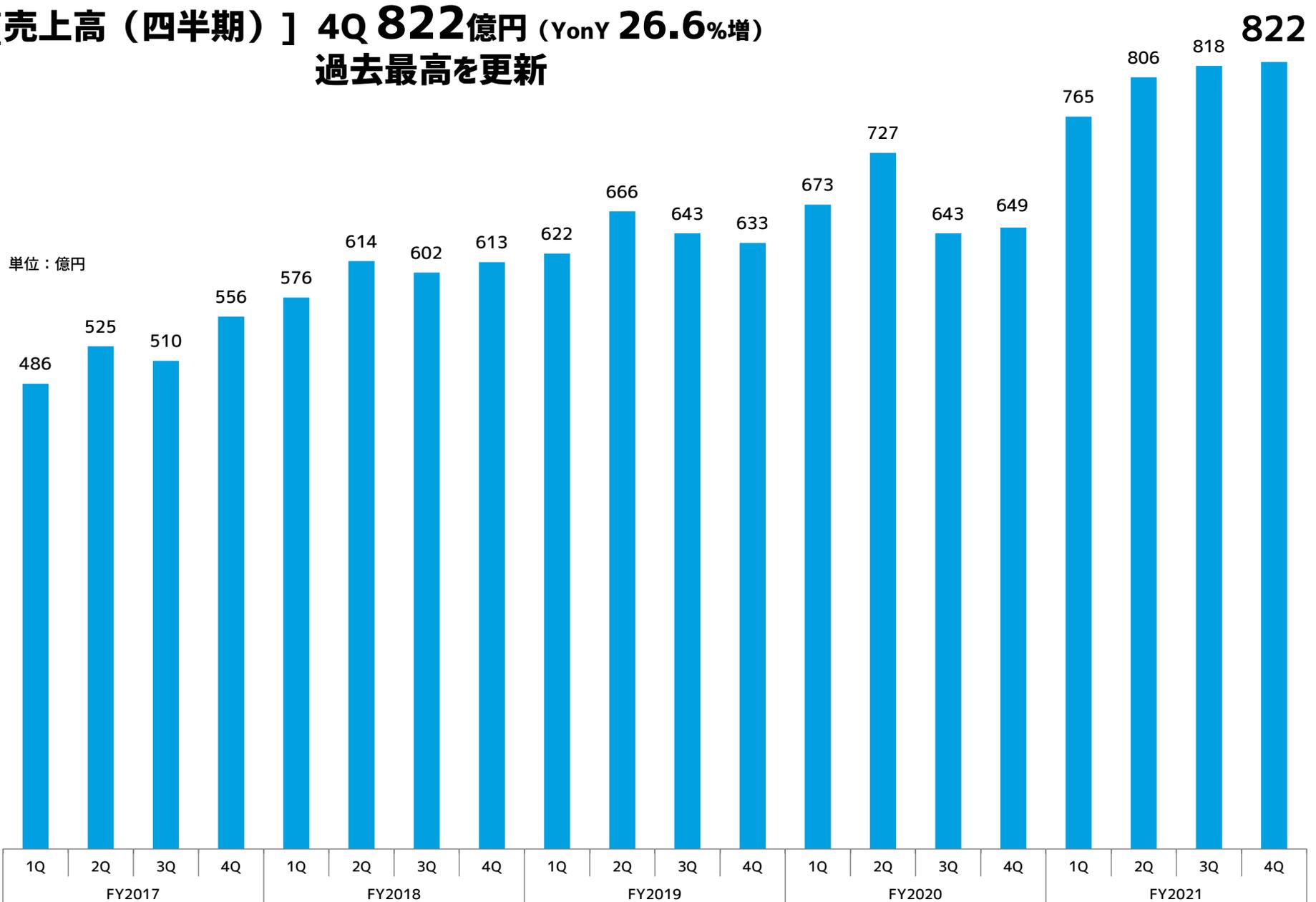
[営業利益 (通期)]

225億円 (YoY **7.1%**増)



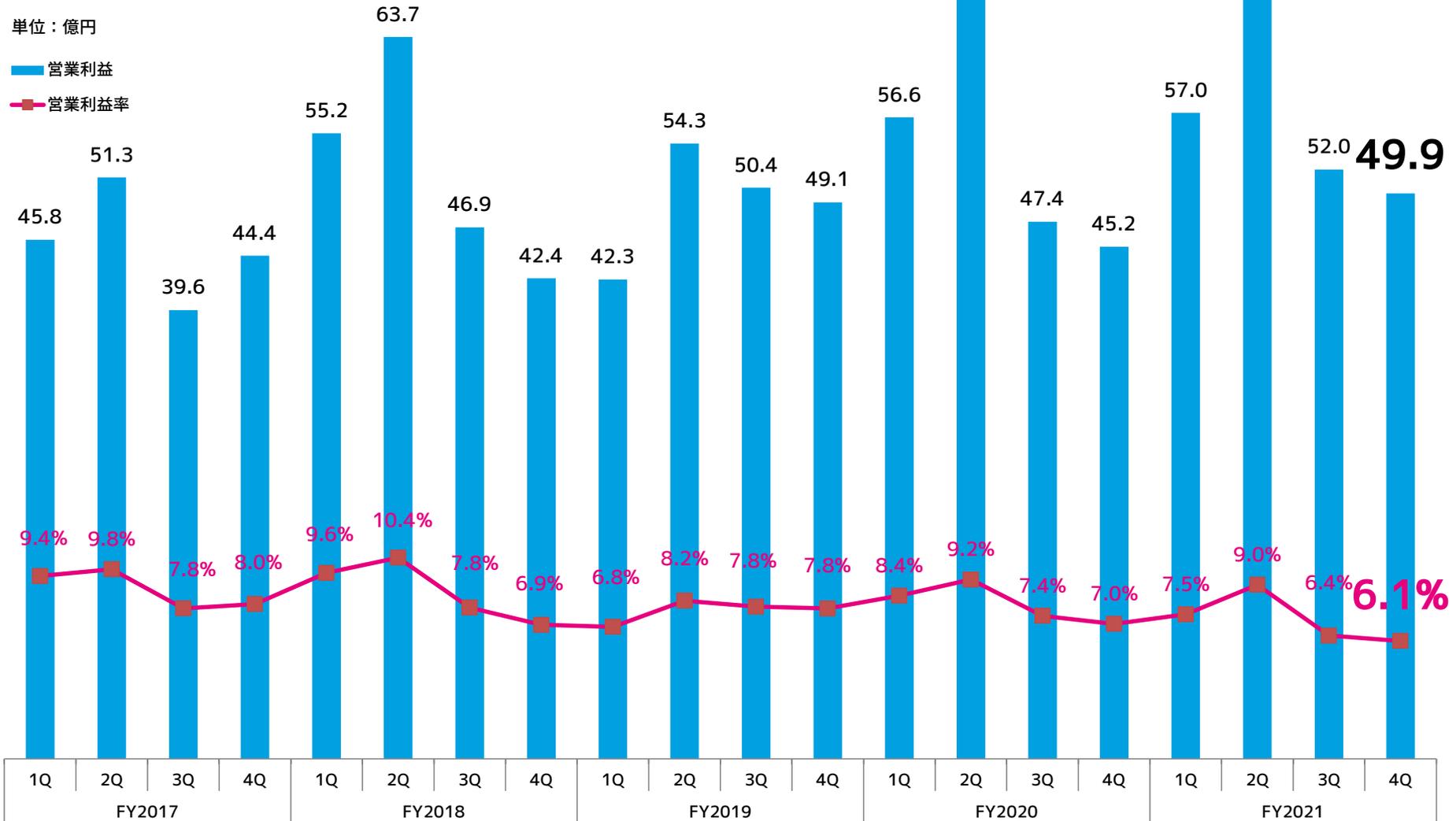
3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 4Q 822億円 (YoY 26.6%増)
過去最高を更新



3. インターネット広告事業

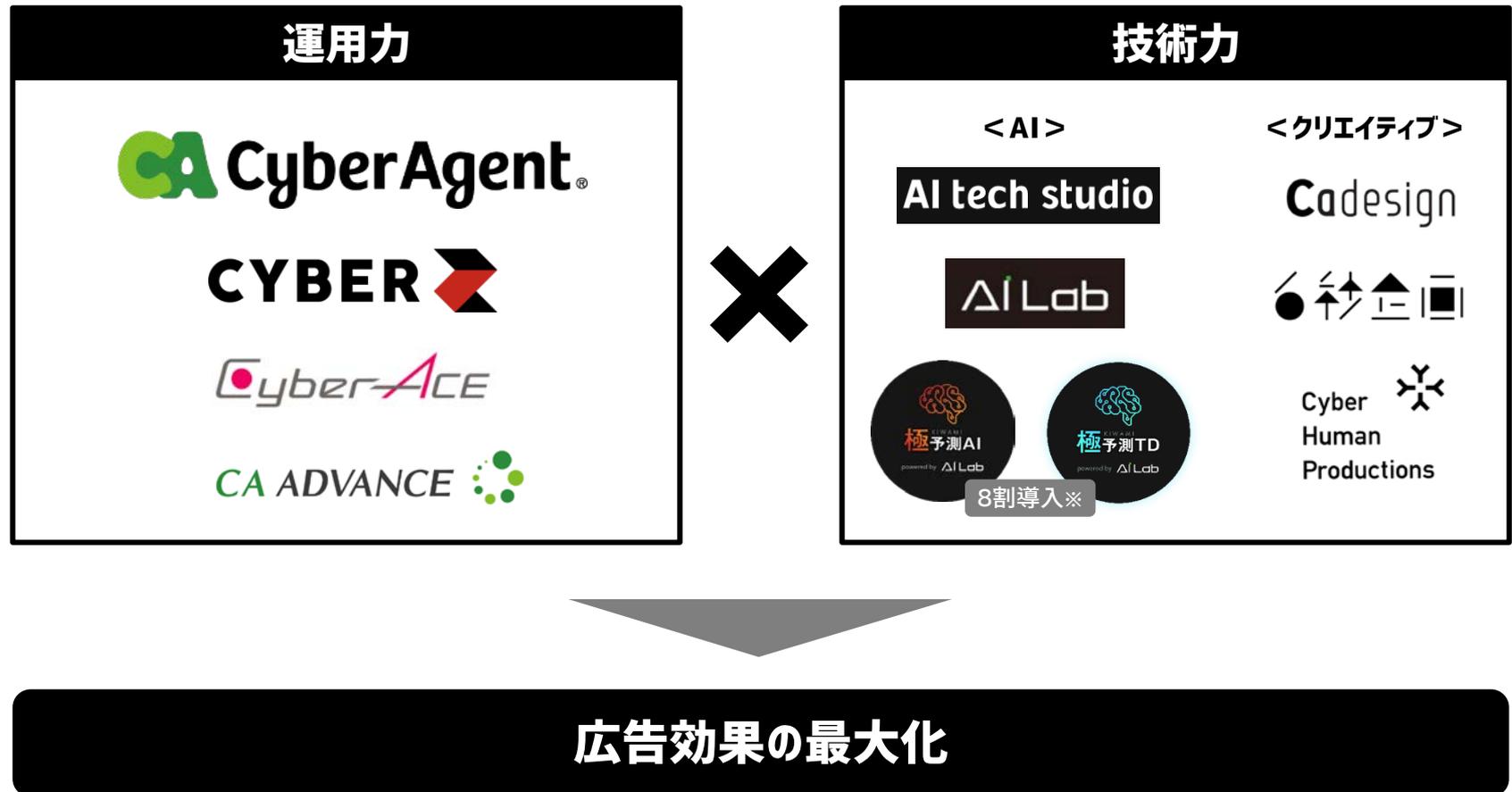
[営業利益 (四半期)] 4Q 49億円 (YonY 10.5%増)
AIやDXへの先行投資を強化



※四半期の営業利益および営業利益率：FY2020・FY2021の特別インセンティブは含まず

3. インターネット広告事業

[競争優位性] 運用力と技術力を強みに、広告効果の最大化



3. インターネット広告事業

[強化分野] 蓄積した知見や技術力を活用し、幅広い業界へDX事業を展開

当社DX事業の強み

豊富なデジタル領域の
知見と技術

300名超のDX専門組織

AI技術の研究・開発力



小売



デジタルとリアルが融合した
新しい購買体験の実現を支援

行政



あらゆる行政手続きの
デジタル化推進を支援

医療



オンラインによる診療や
服薬指導の導入を支援

イベント



新商品発表イベントや展示会等
のオンライン開催を支援

3. インターネット広告事業

[強化分野] 小売業界におけるDX推進の支援へ、各社との協業を展開

業務提携

小売流通企業のDX推進



NTTコミュニケーションズ(株)と「次世代スマート広告プラットフォーム」等のソリューションを提供

家電量販店「ヤマダデンキ」



(株)ヤマダデンキと独自の購買データを活用した公式広告メニュー「ヤマダデジタルAds」を提供

店頭DX「AWL(アウル)×サツドラ」



AWL(アウル) (株)、(株)サッポロドラッグストアとAIカメラを活用し小売事業者のDX推進を支援

新会社設立

カード決済データを活用



(株)クレディセゾンとカード決済データを活用したソリューションを提供する(株)CASM設立

購買データを活用



伊藤忠商事(株)、(株)ファミリーマート、(株)NTTドコモと小売事業者の購買データを活用(株)データ・ワン設立

認定パートナー

店内で広告配信



「LINE POP Media」認定パートナーとして Beacon設置と店内での広告配信を支援

ゲーム事業

4. ゲーム事業

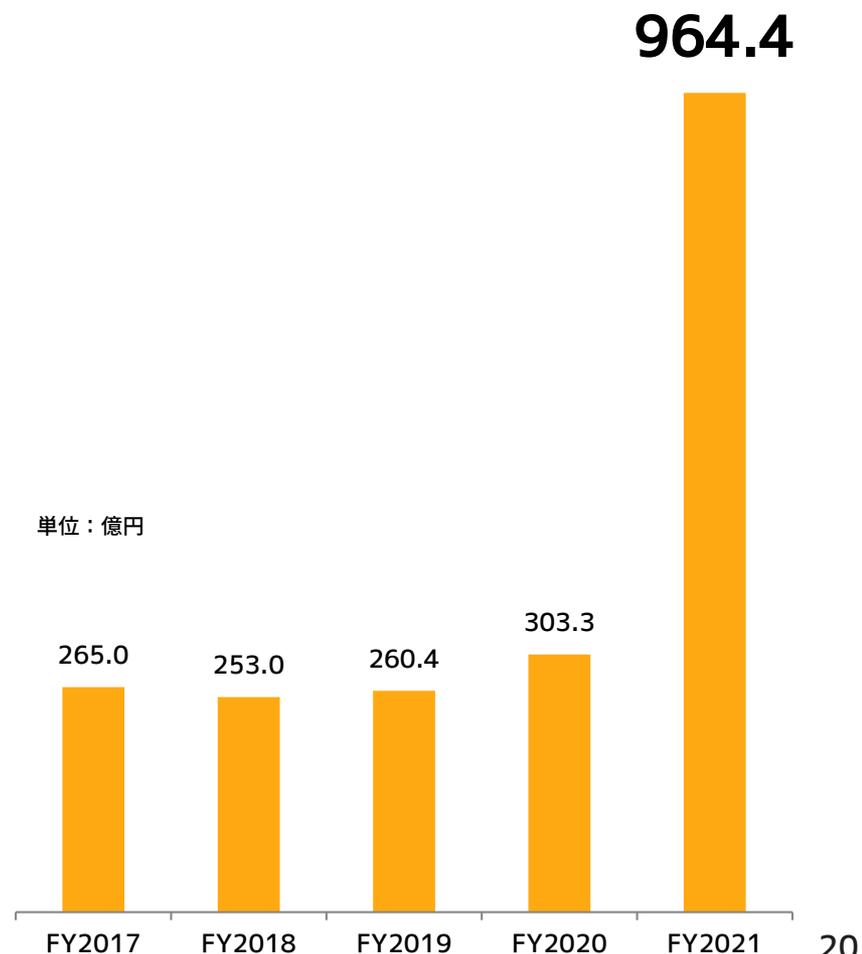
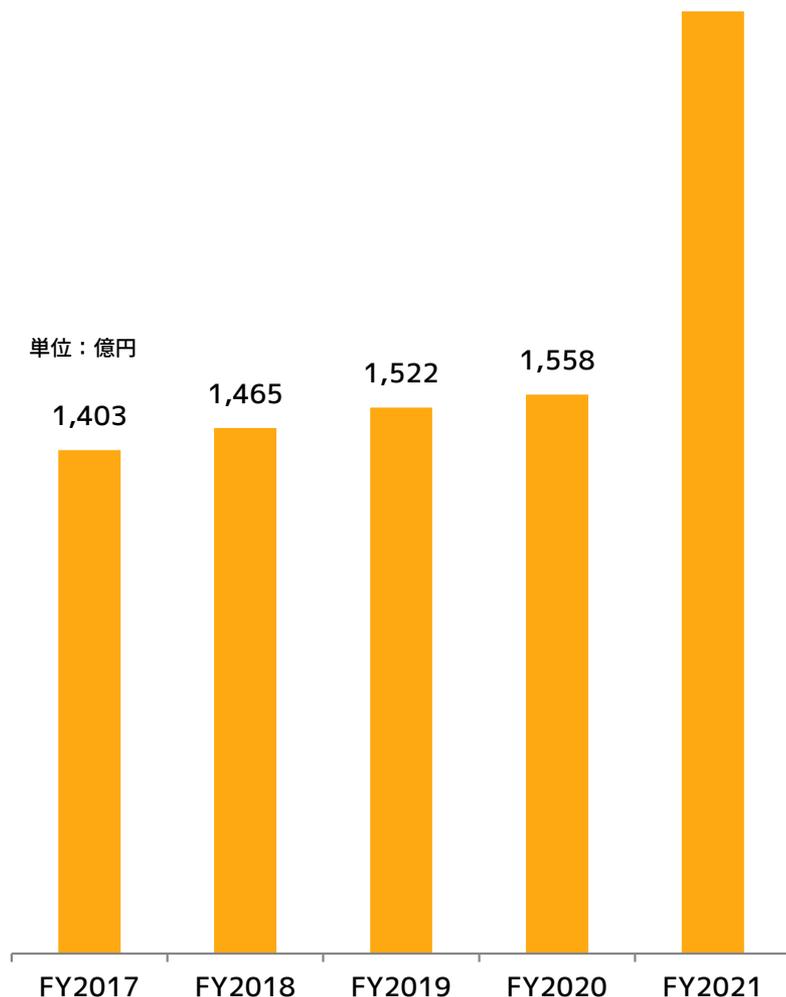
[売上高 (通期)]

2,627億円 (YoY **68.6%**増)

新規タイトルのヒットにより大幅増収 **2,627**

[営業利益 (通期)]

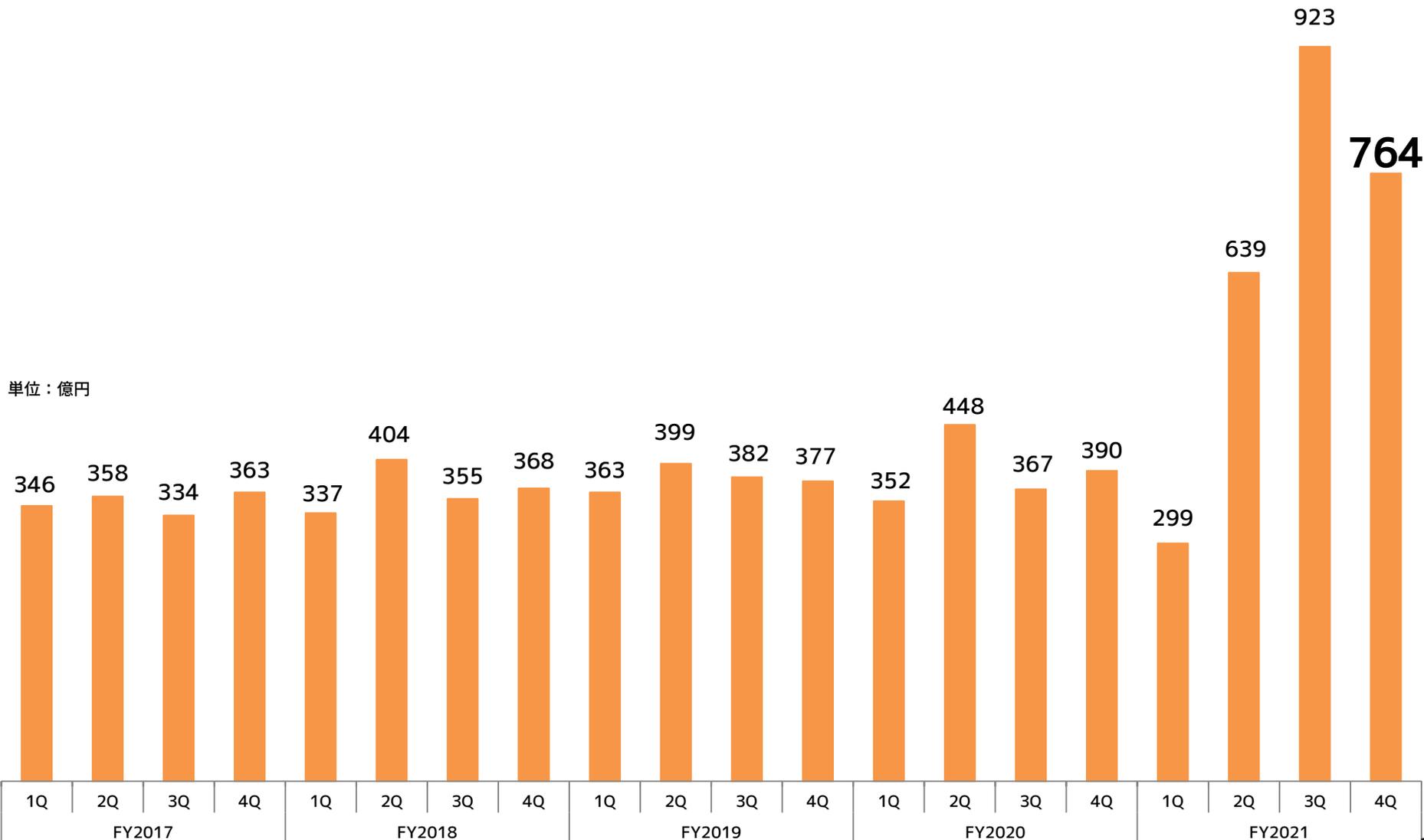
964億円 (YoY **217.9%**増)



4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 4Q 764億円 (YoY 95.7%増)

「ウマ娘 プリティーダービー※」好調な初速からの反動はありつつも堅調に推移

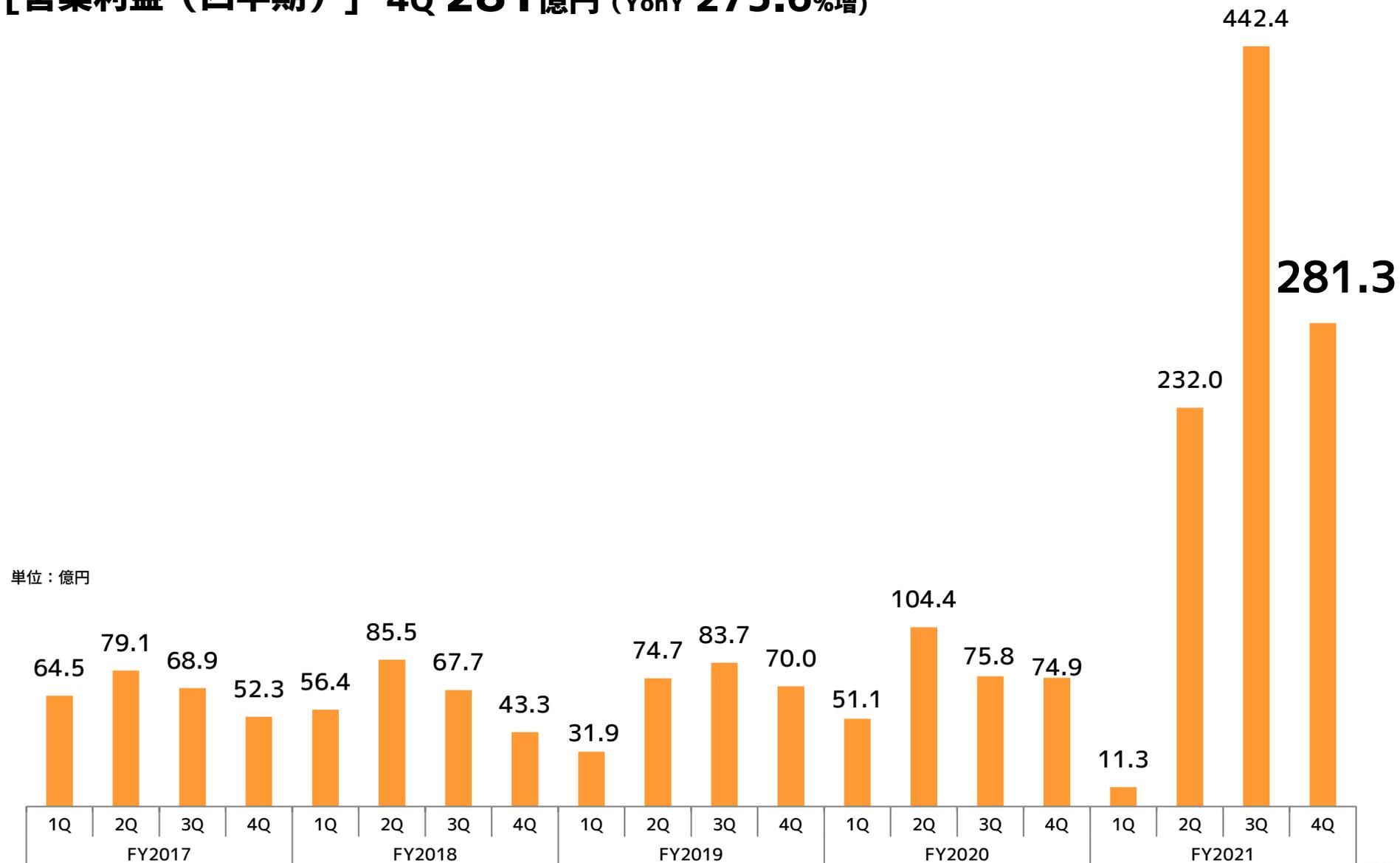


単位：億円

※「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 4Q **281**億円 (YoY **275.6%**増)



単位：億円

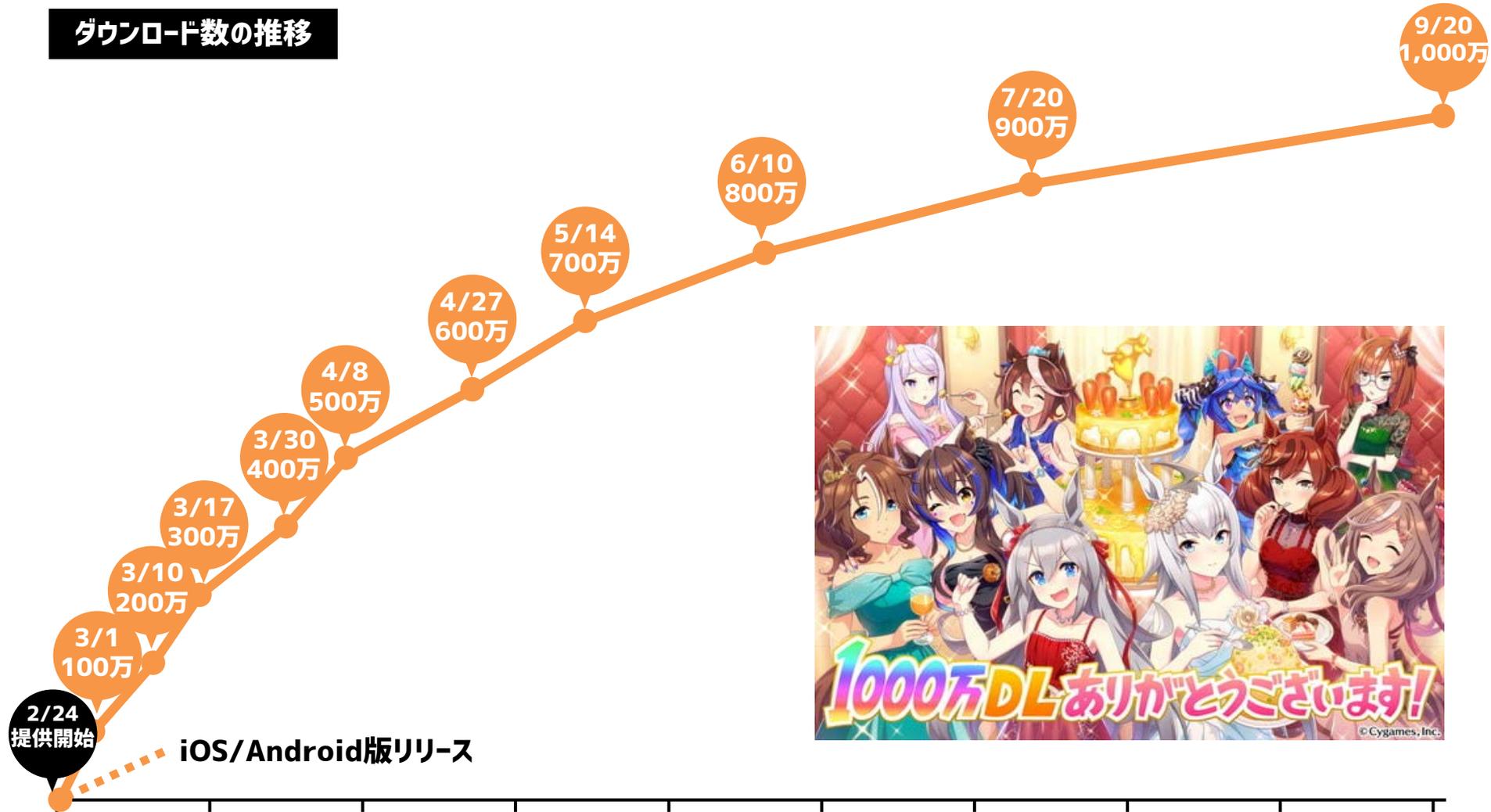
※四半期の営業利益：FY2020・FY2021の特別インセンティブは含まず

4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※]

提供開始から約7カ月で1,000万DL突破
育成キャラクターの追加やイベント等でロングランヒット目指す

ダウンロード数の推移



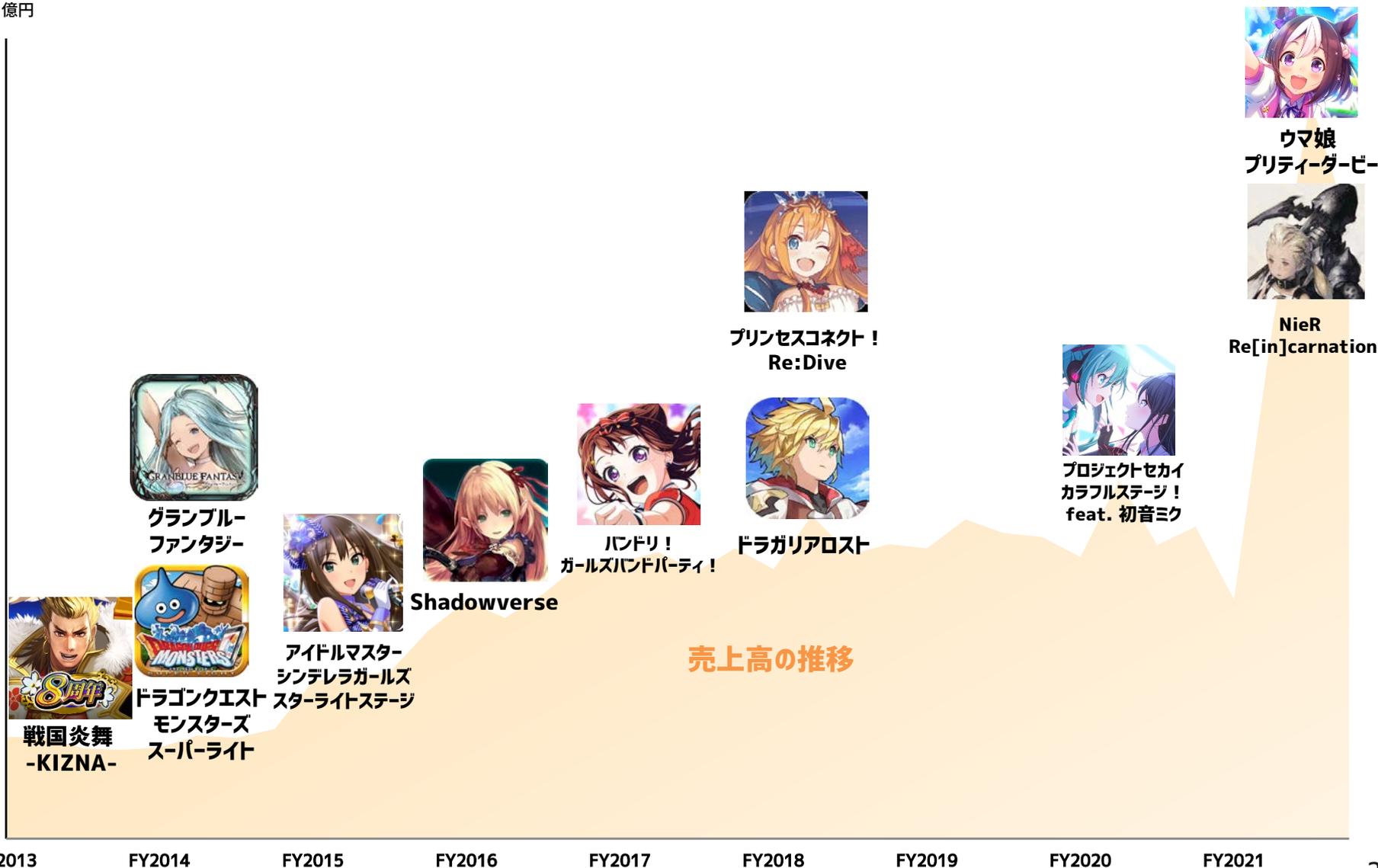
2/24
※「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[競争優位性] 継続的なヒットタイトルの創出

単位：億円

1,000



売上高の推移

4. ゲーム事業

[今後の予定] 年間約4-5本の新規タイトルを提供し、ヒットを狙う

「D_CIDE TRAUMEREI※」 メディアミックスプロジェクト
(株)サムザップ/(株)ドリコム/(株)ブシロード

9月30日
提供開始

「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※※※」 RPG
(株)スクウェア・エニックス/(株)アプリボット

2022年
提供予定

「プラオレ！～SMILE PRINCESS～※※」メディアミックスプロジェクト
(株)サイバーエージェントアニメ事業本部/(同) EXNOA

2022年
提供予定

「呪術廻戦 ファントムパレード※※※※」 RPG
(株)サムザップ/ 東宝(株)

提供日
未定

※「D_CIDE TRAUMEREI」： © D_CIDE TRAUMEREI PROJECT / DCTM製作委員会 ※「プラオレ！～SMILE PRINCESS～」： © 2020 プラオレ！メディアミックスパートナーズ
※※※「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」： © 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
※※※※「呪術廻戦 ファントムパレード」： © 芥見下々 / 集英社・呪術廻戦製作委員会 © Sumzap, Inc.

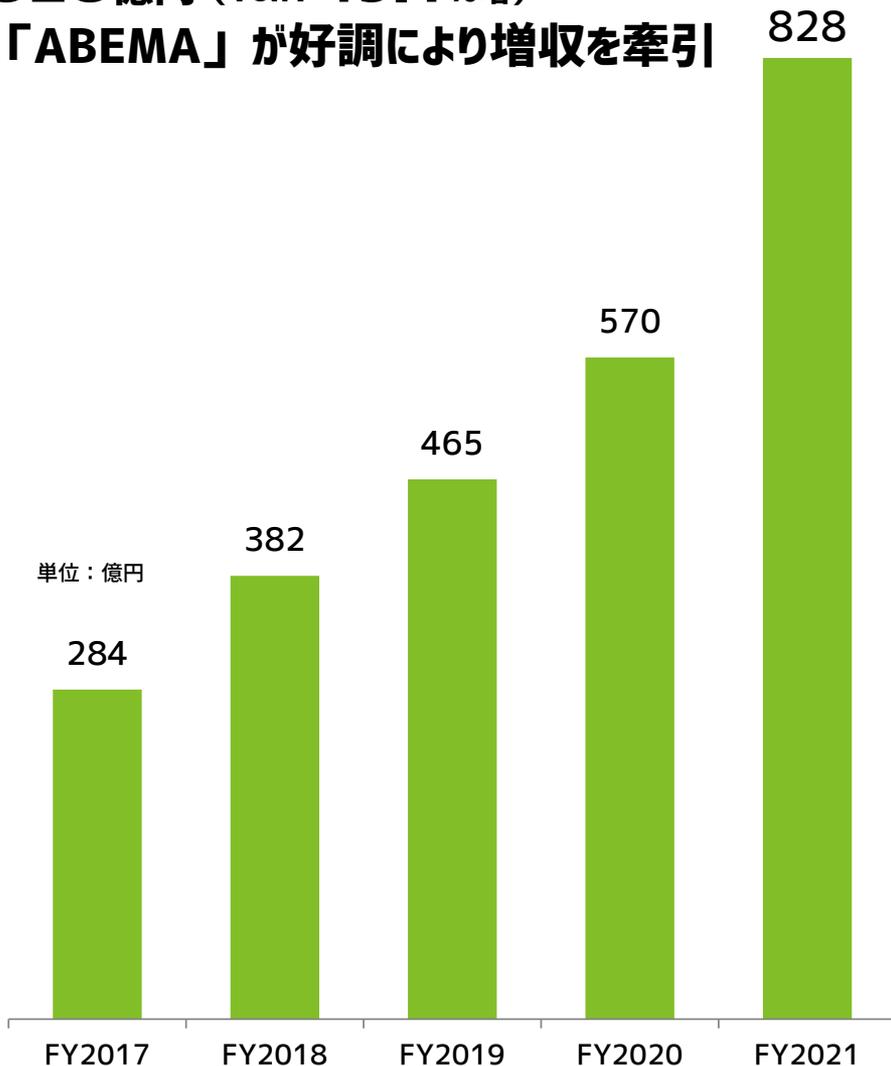
メディア事業

5. メディア事業

[売上高 (通期)]

828億円 (YoY **45.1%**増)

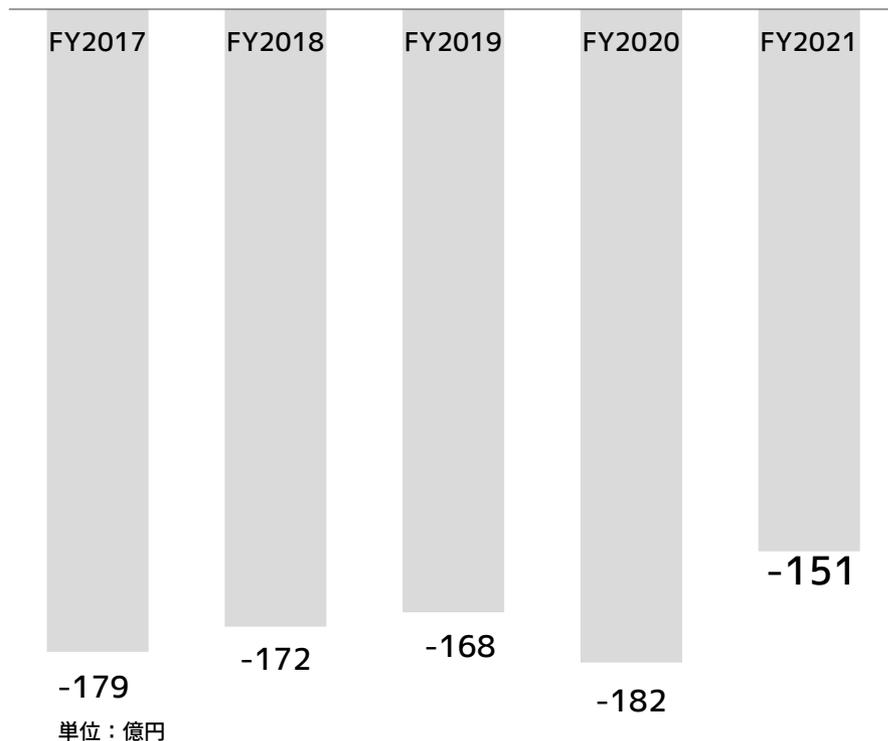
「ABEMA」が好調により増収を牽引



[営業損益 (通期)]

営業損失 **-151**億円

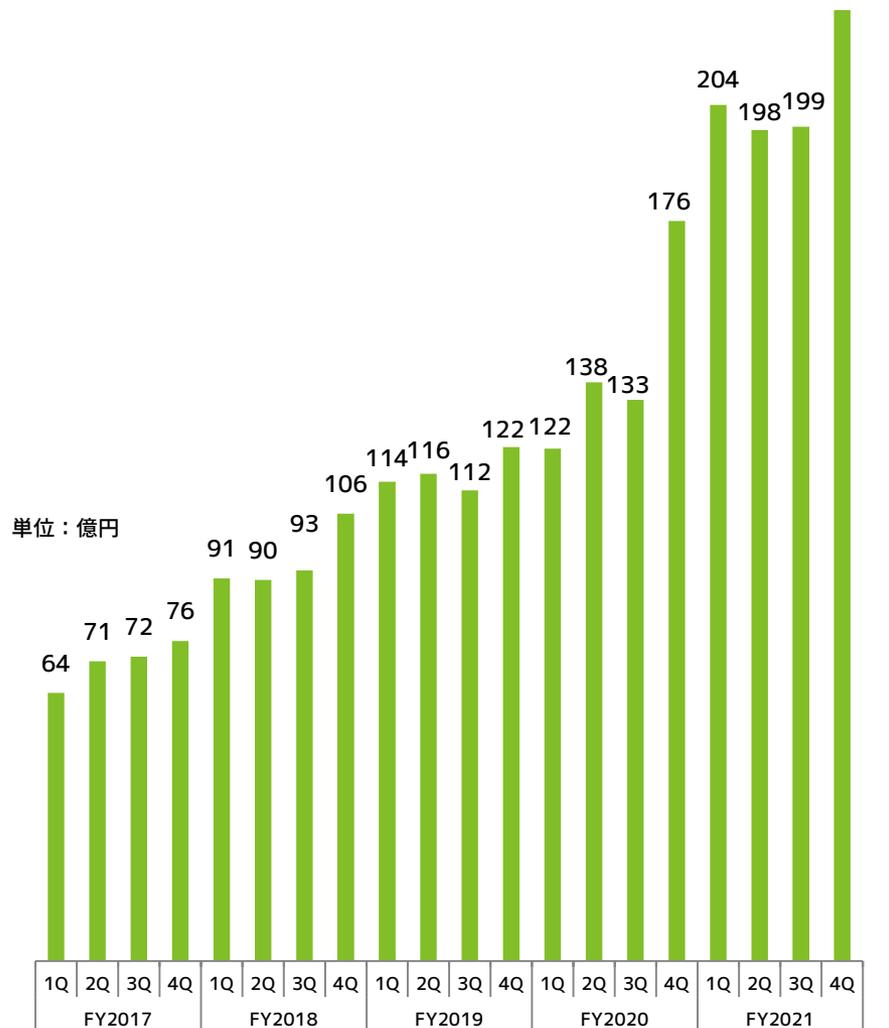
メディア事業の損失が改善



5. メディア事業

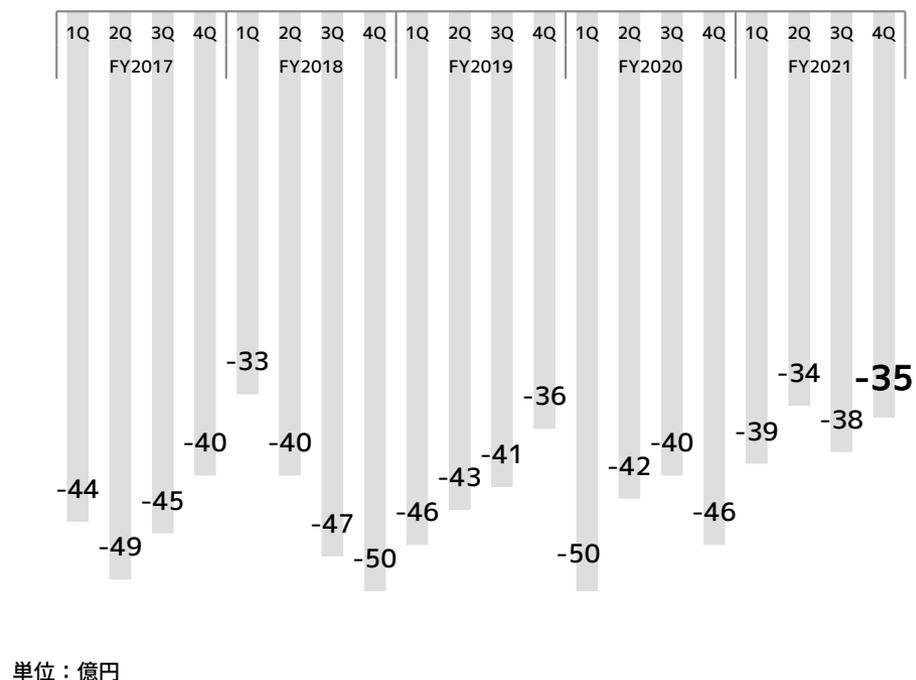
[売上高 (四半期)]

4Q **226**億円 (YonY **28.5%**増)



[営業損益 (四半期)]

4Q営業損失 **-35**億円



※四半期の営業損益：FY2020・FY2021の特別インセンティブは含まず

5. メディア事業



開局5年半で7,300万DL突破

単位：ダウンロード

2016
4/11
開局

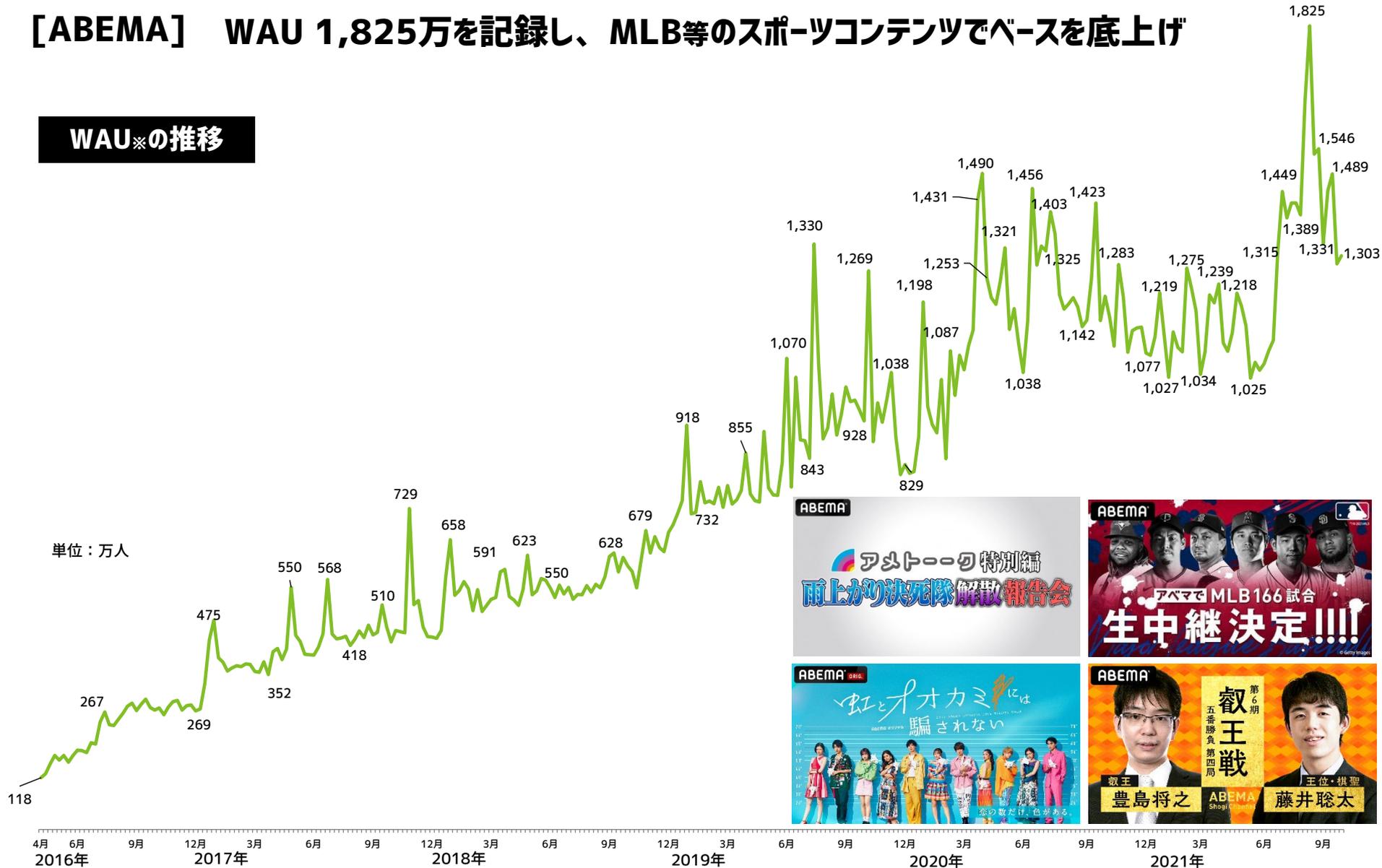
7,300万
DL

4月 6月 9月 12月 3月 6月 9月
2016年 2017年 2018年 2019年 2020年 2021年

5. メディア事業

[ABEMA] WAU 1,825万を記録し、MLB等のスポーツコンテンツでベースを底上げ

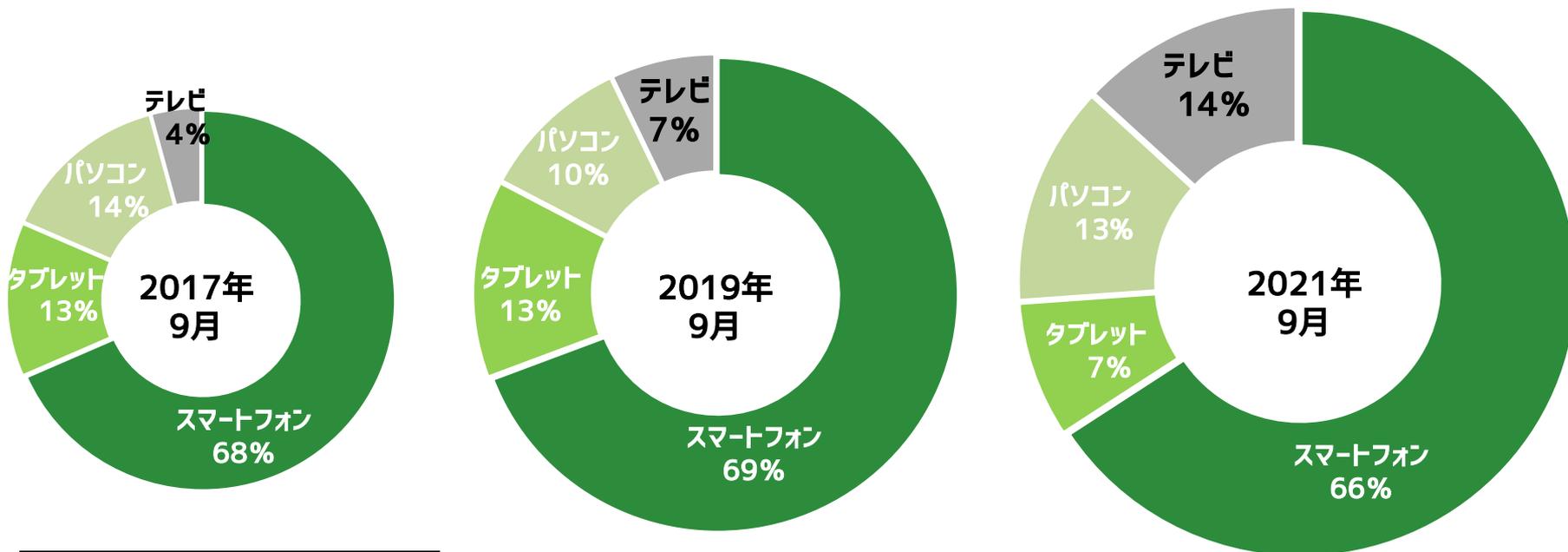
WAU※の推移



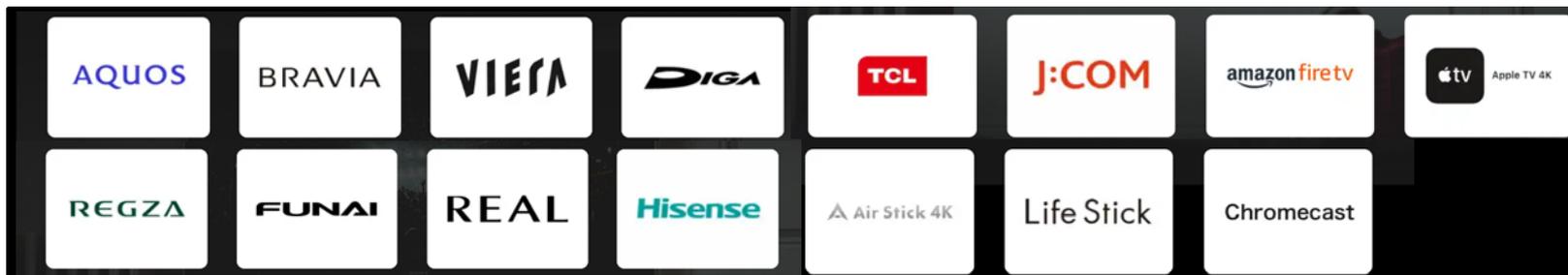
※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

[ABEMA] テレビデバイスによる視聴が増加

デバイス別構成比



テレビデバイス対応



[ABEMA] テレビの良さをインターネットで活かす「新しい未来のテレビ」へ

無料・同時性

報道・スポーツ



ドラマ・バラエティ



時間・空間からの解放

オンデマンド・追っかけ再生等



マルチデバイス・ダウンロード再生等



「新しい未来のテレビ」

5. メディア事業

[ABEMA] 更なるコンテンツの強化

オリジナル番組



コラボ独占番組



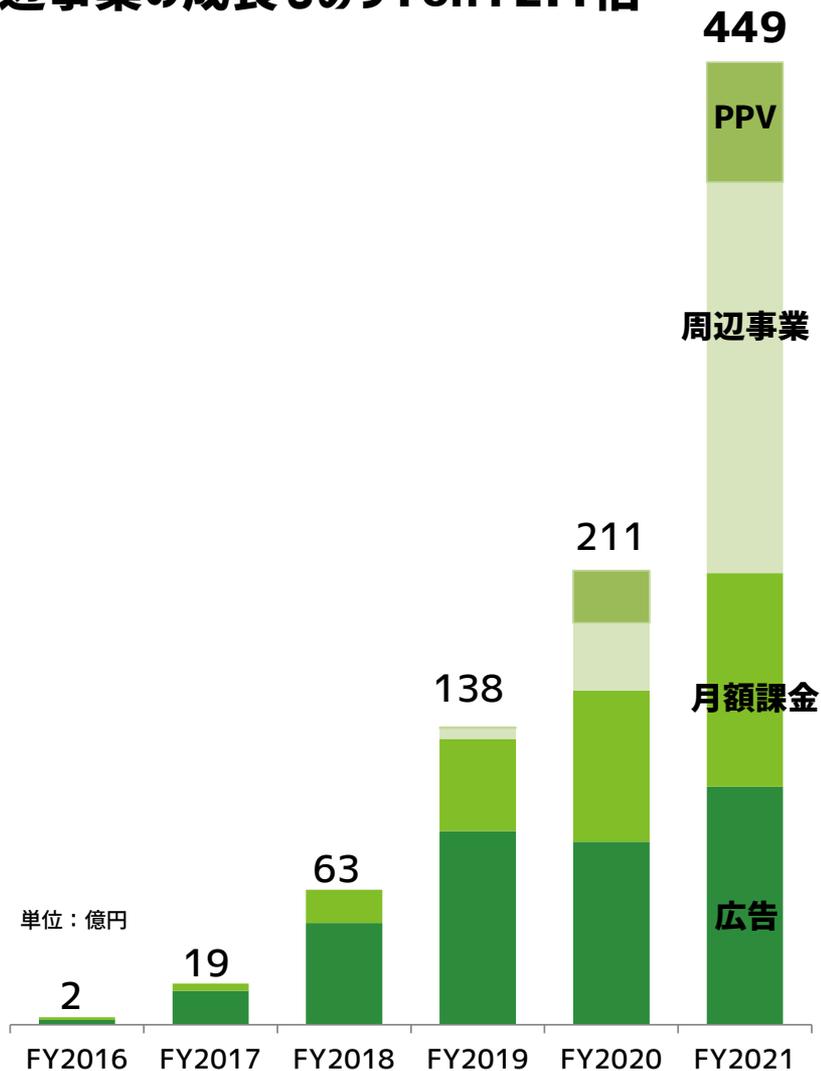
独占ジャンル



5. メディア事業

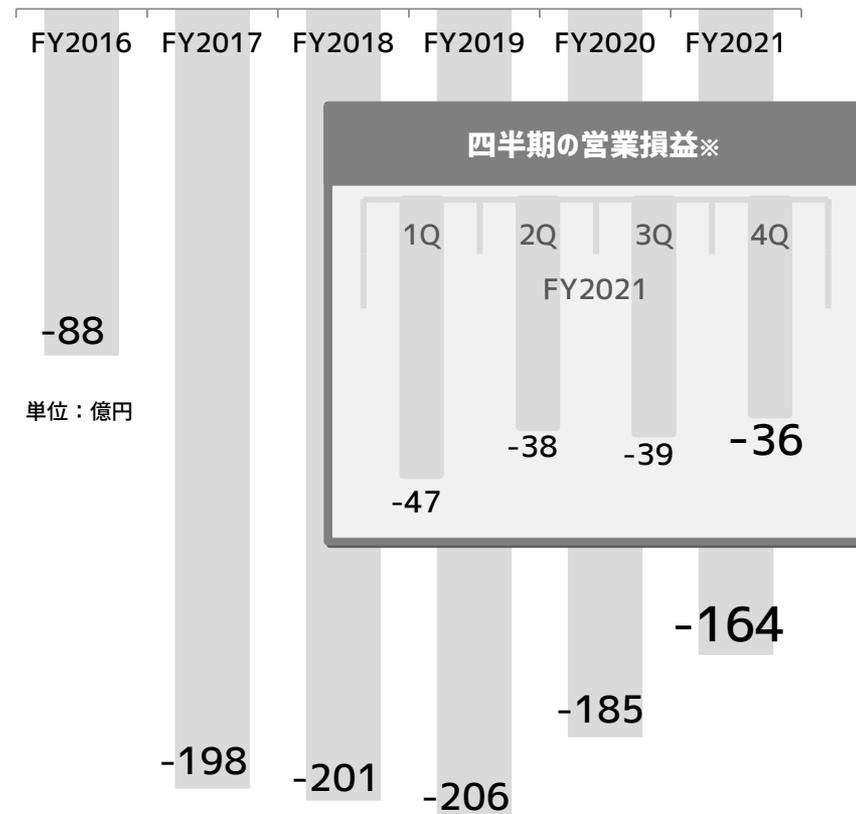
[ABEMAと周辺事業の売上高（通期）]

周辺事業の成長もありYonY2.1倍



[ABEMAと周辺事業の営業損益（通期）]

FY2020より損失改善のフェーズに



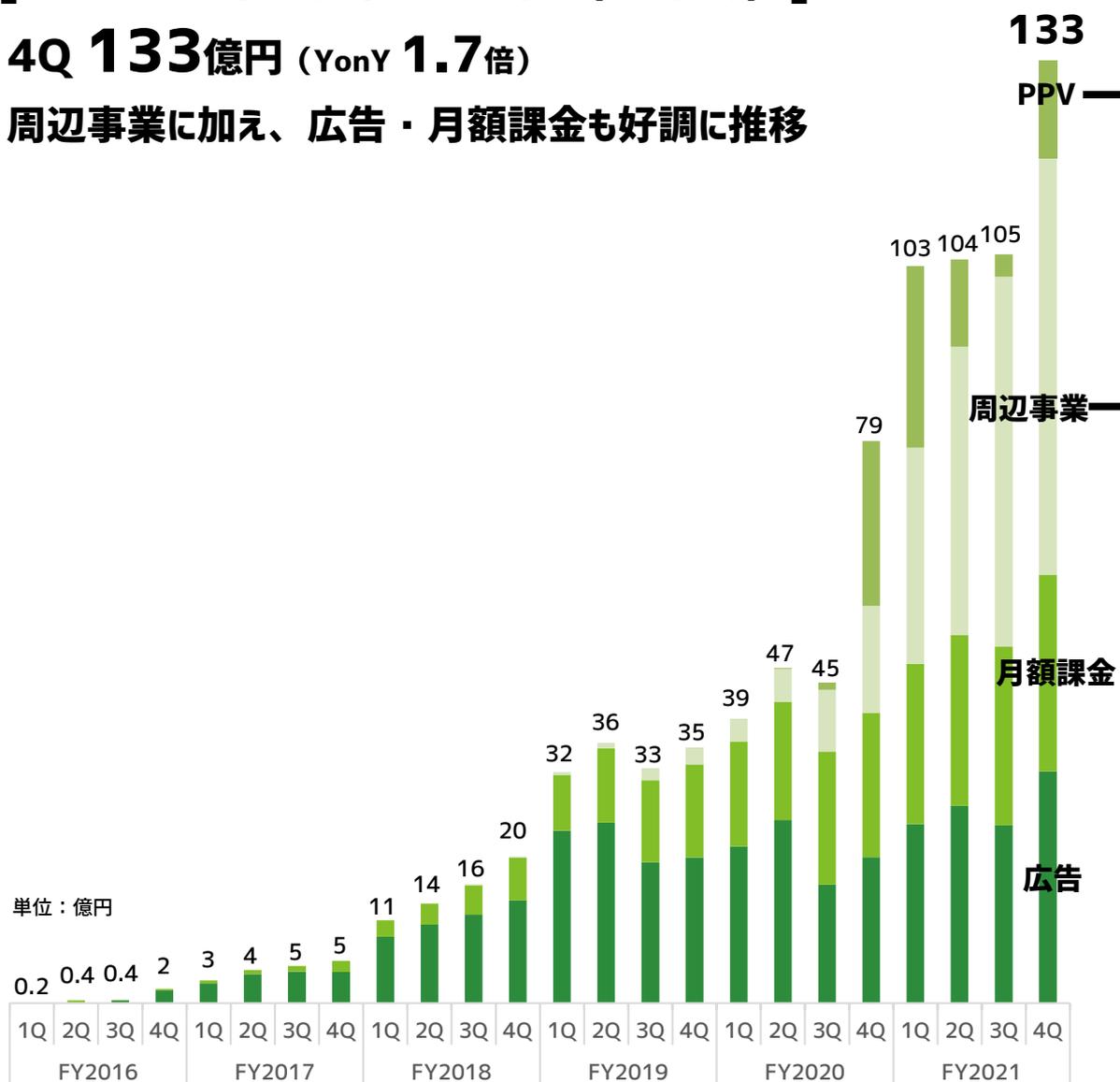
※四半期の営業損益：特別インセンティブは含まず

5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高（四半期）]

4Q **133**億円 (YonY **1.7**倍)

周辺事業に加え、広告・月額課金も好調に推移



「ABEMA PPV ONLINE LIVE」

「ABEMA」が有料オンラインライブ「PayPerView」機能をリリース

公営ギャンブルのネット投票「WINTICKET」

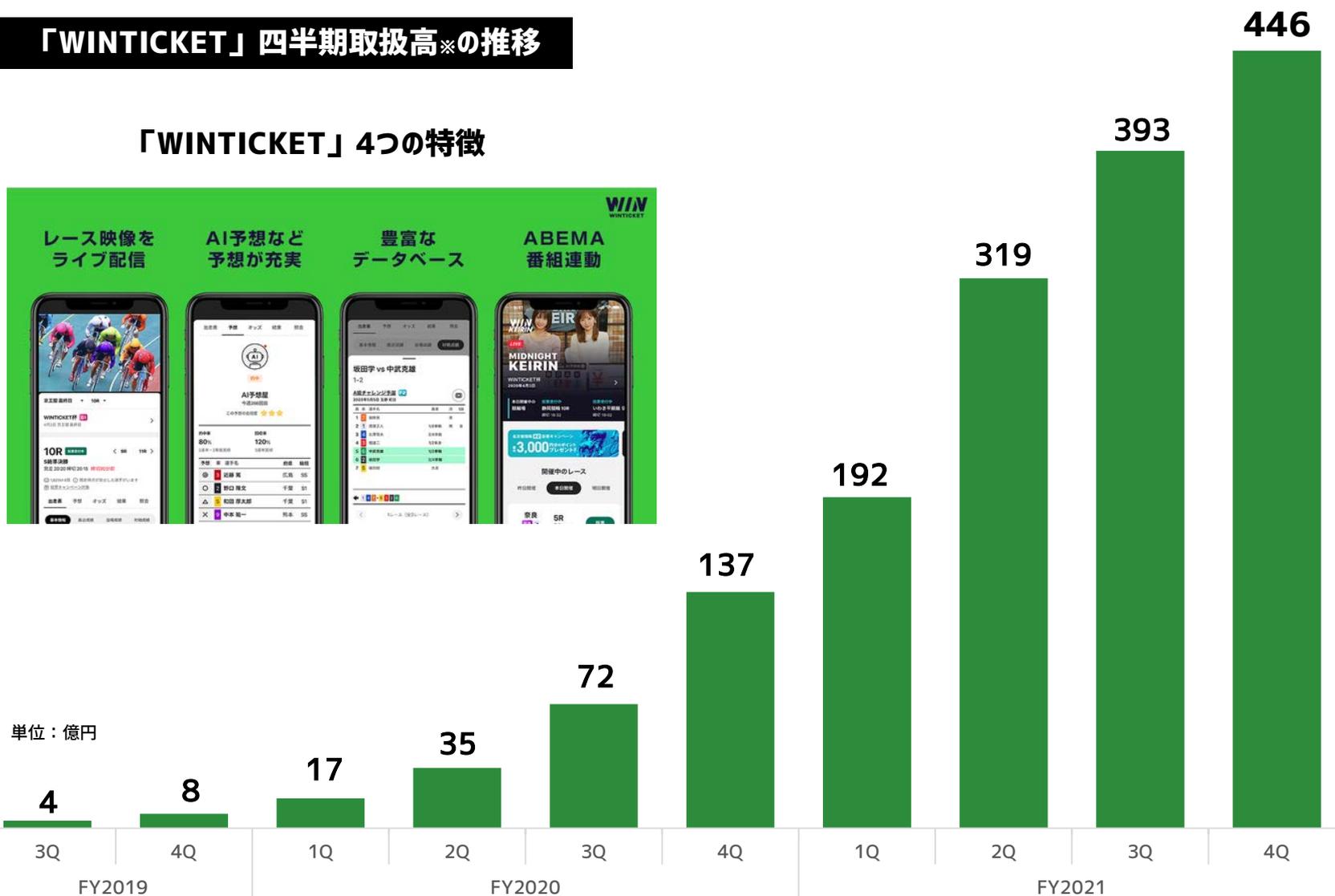
ABEMA公式通販「ABEMA Shopping」

5. メディア事業

[WINTICKET] 取扱高YonY3.2倍 好調に推移

「WINTICKET」四半期取扱高※の推移

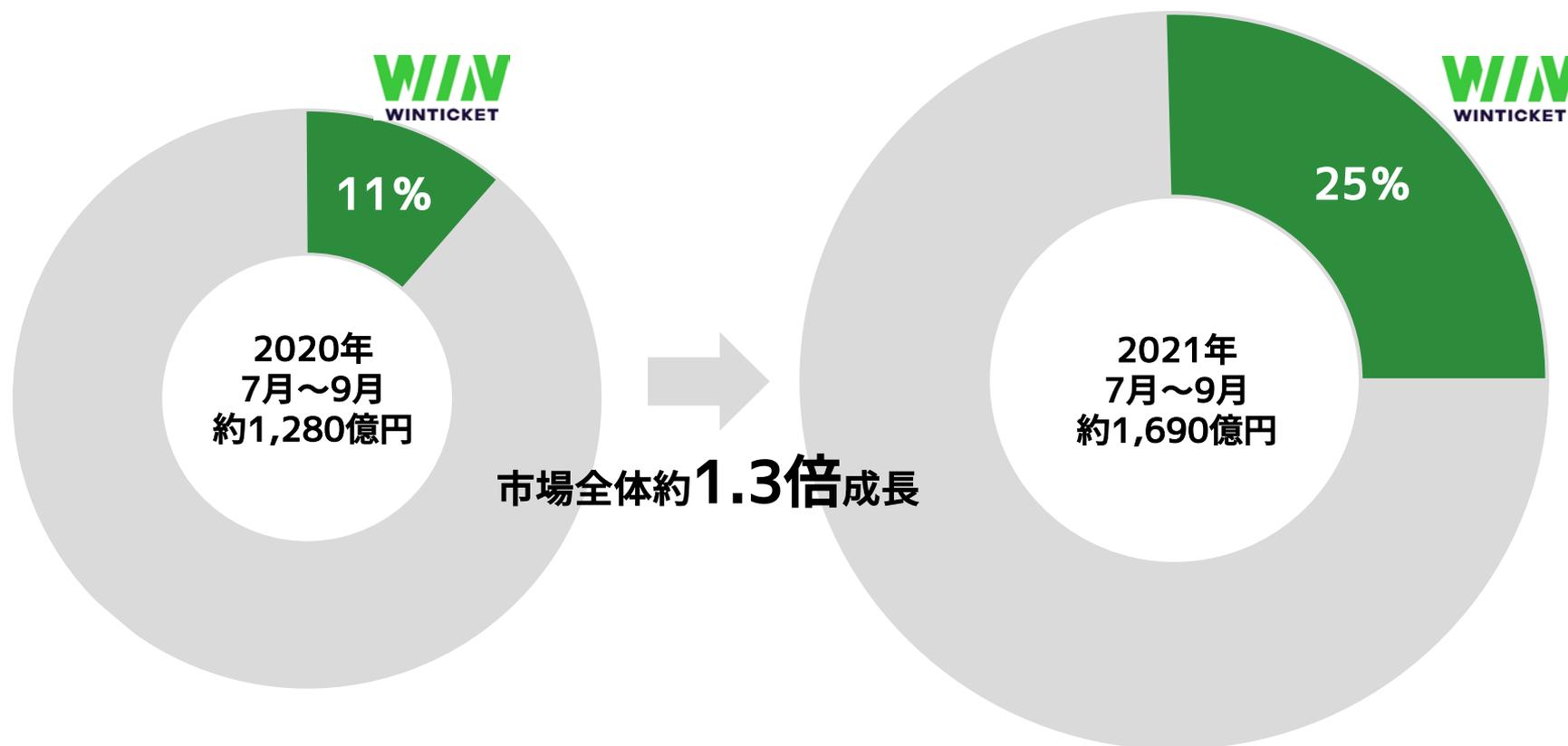
「WINTICKET」4つの特徴



※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)

[WINTICKET] 成長市場の中で急激にシェア拡大

競輪インターネット投票市場※



※競輪インターネット投票市場：2020年7月～9月、2021年7月～8月は公益財団法人JKAの広報KEIRIN「電話投票」売上高より引用 2021年9月は自社想定

[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

周辺ビジネス
収入等

課金収入

広告収入

中長期の戦略

[各事業の方向性]

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シェア拡大を狙う

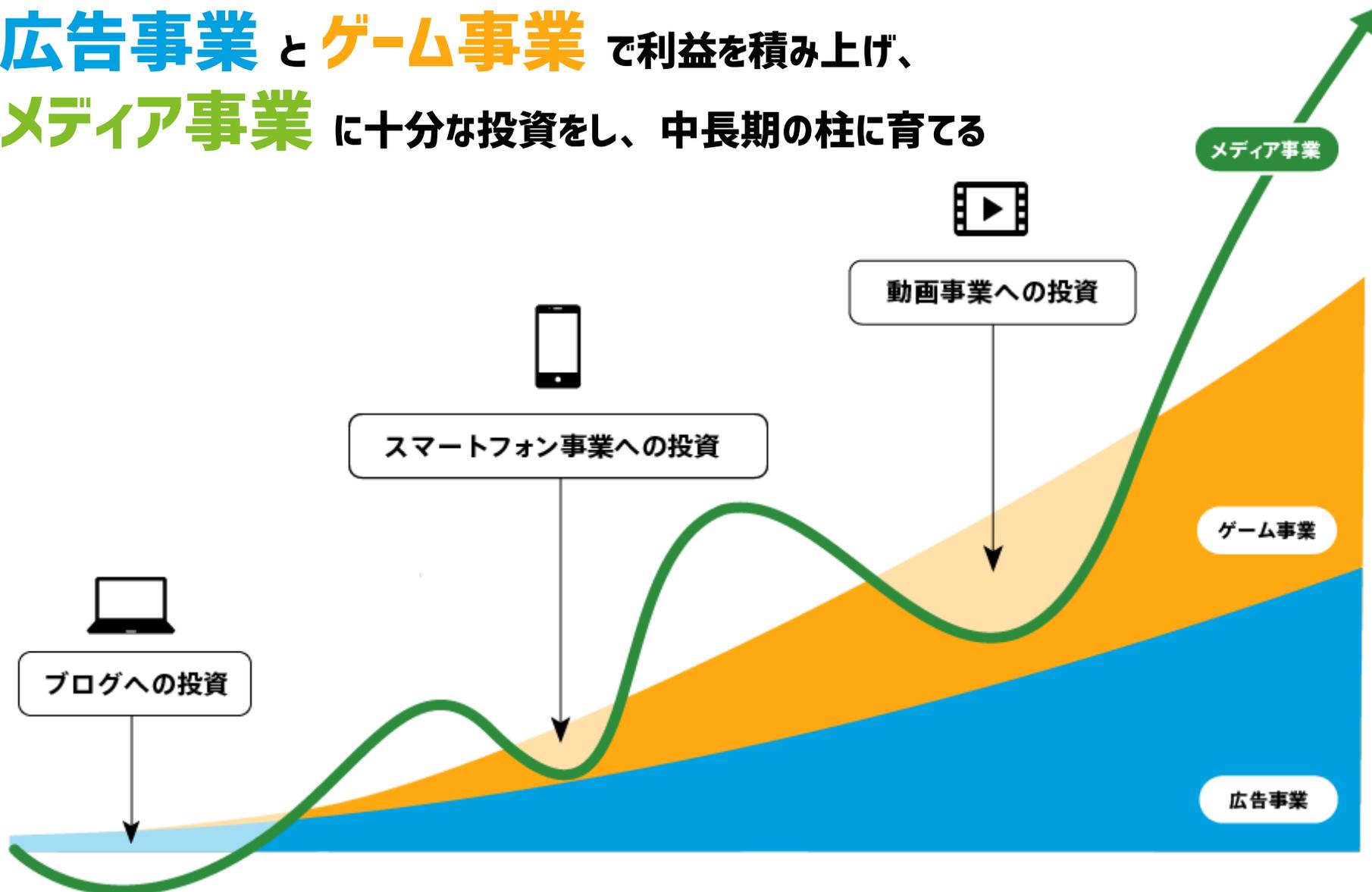
ゲーム事業

主力タイトルの運用強化と新規ヒットの創出

6. 中長期の戦略

[中長期の営業利益イメージ]

広告事業 と **ゲーム事業** で利益を積み上げ、
メディア事業 に十分な投資をし、中長期の柱に育てる



パーパス

当社が目指す存在意義を明文化した「パーパス」を新たに制定

 CyberAgent. | Purpose

新しい力とインターネットで 日本の閉塞感を打破する

あらゆる産業のデジタルシフトに貢献する

新しい未来のテレビ ABEMAを、いつでもどこでも繋がる社会インフラに

テクノロジーとクリエイティブの融合で世界に挑戦する

年功序列を排除し、21世紀型の日本的経営を体現する

時代の変化に適合し、グローバルカンパニーを目指す

インターネットを通じて日本を元気に



中長期で応援してもらえる企業を目指す

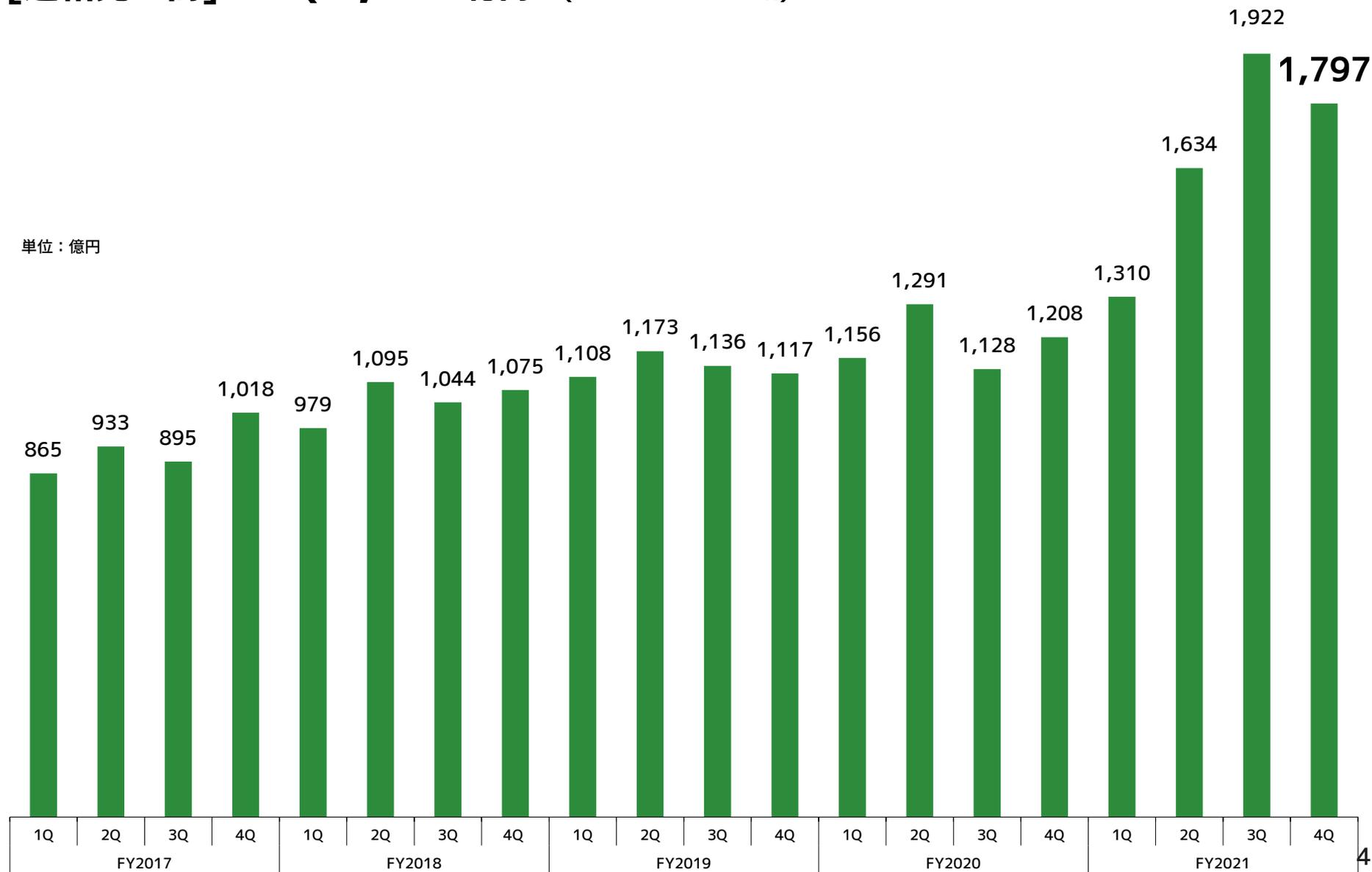
参考資料

- ・ 四半期決算（2021年7月～9月）
- ・ パーパス（掲げた背景について）

8. 参考資料_四半期決算 (2021年7月~9月) CyberAgent®

[連結売上高] 4Q 1,797億円 (YoY 48.7%増)

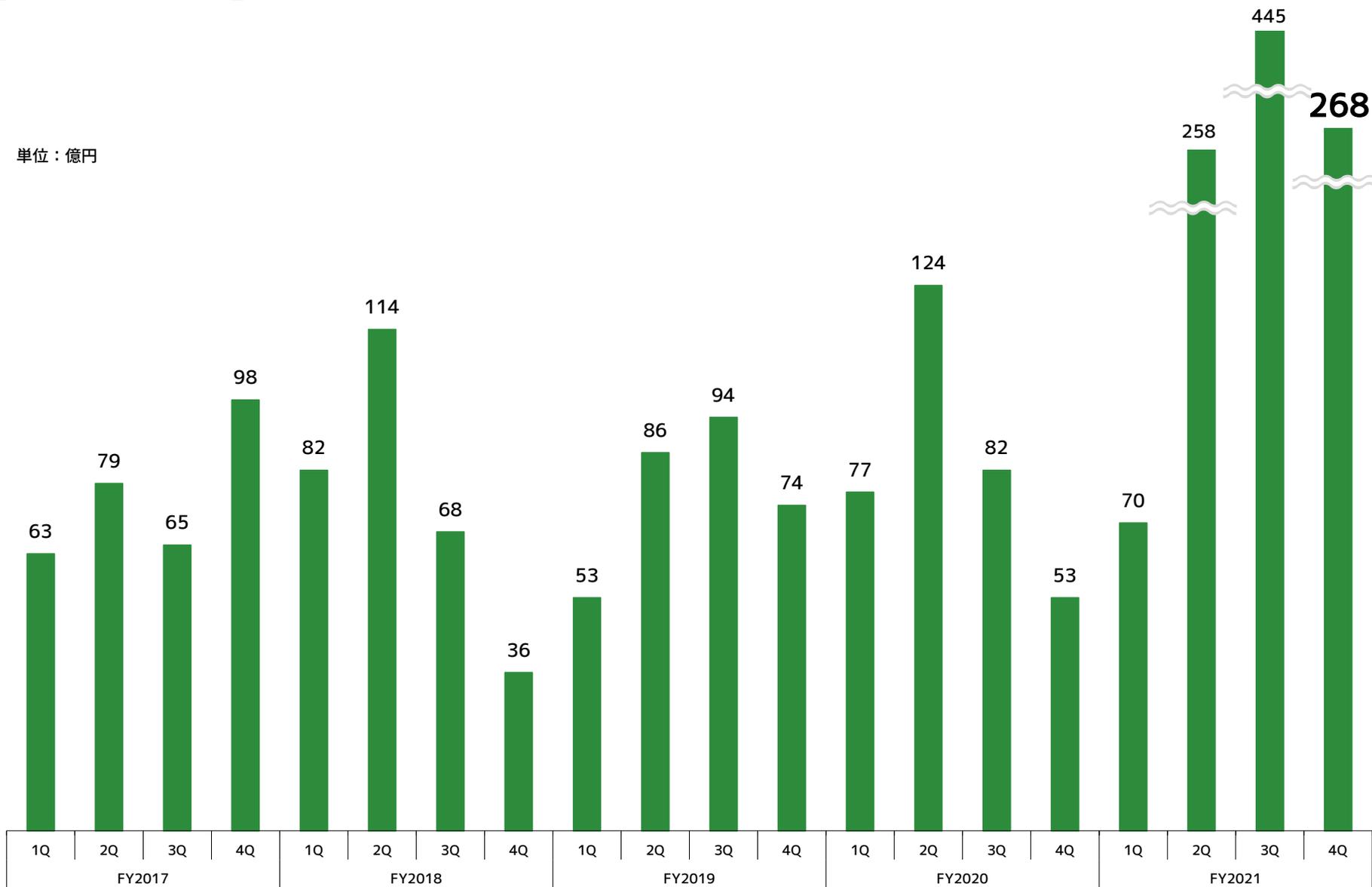
単位：億円



8. 参考資料_四半期決算 (2021年7月~9月) CyberAgent®

[連結営業利益] 4Q 268億円 (YoY 400.4%増)

単位：億円

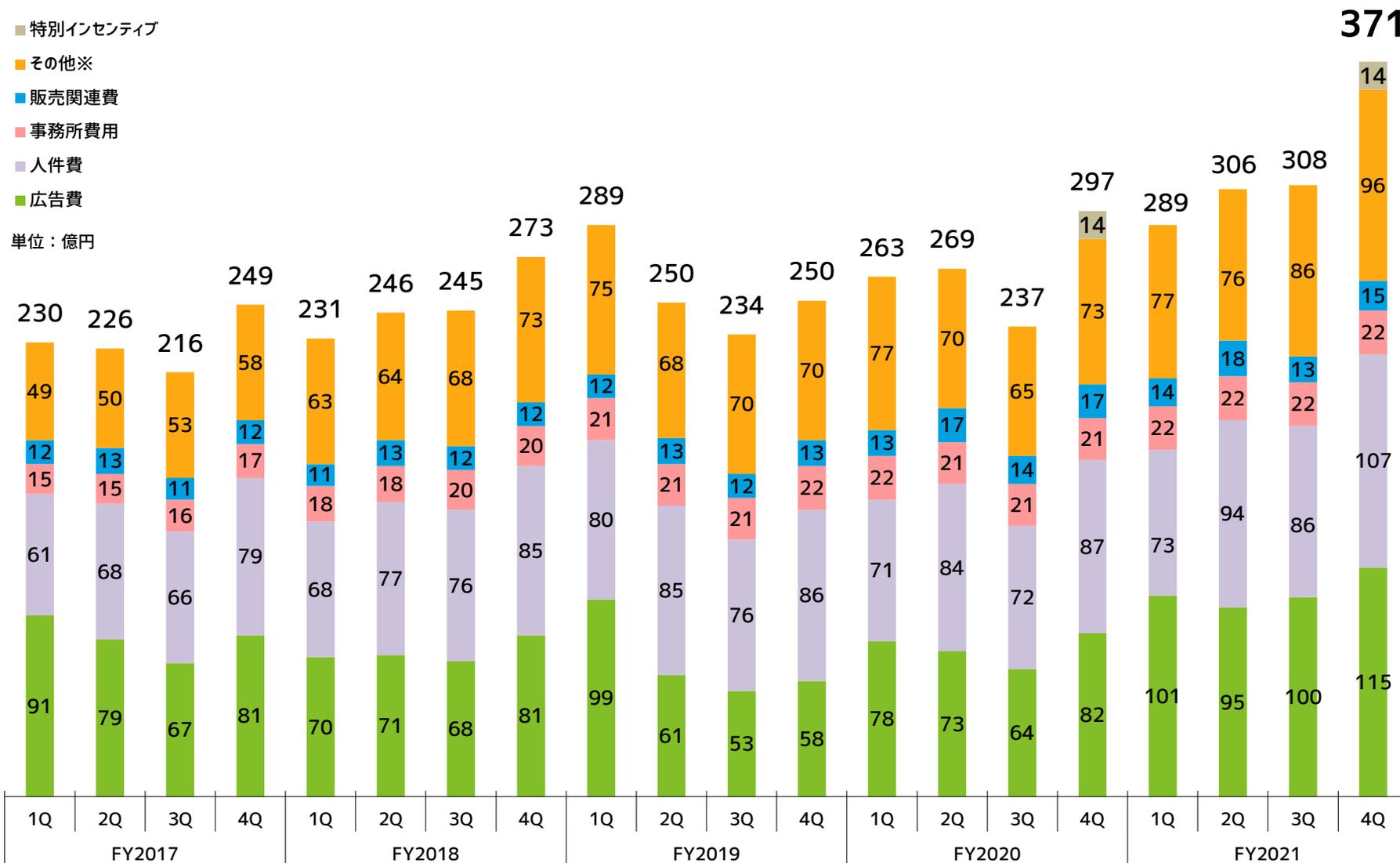


8. 参考資料_四半期決算 (2021年7月~9月) CyberAgent®

[販売管理費] 4Q 371億円

- 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

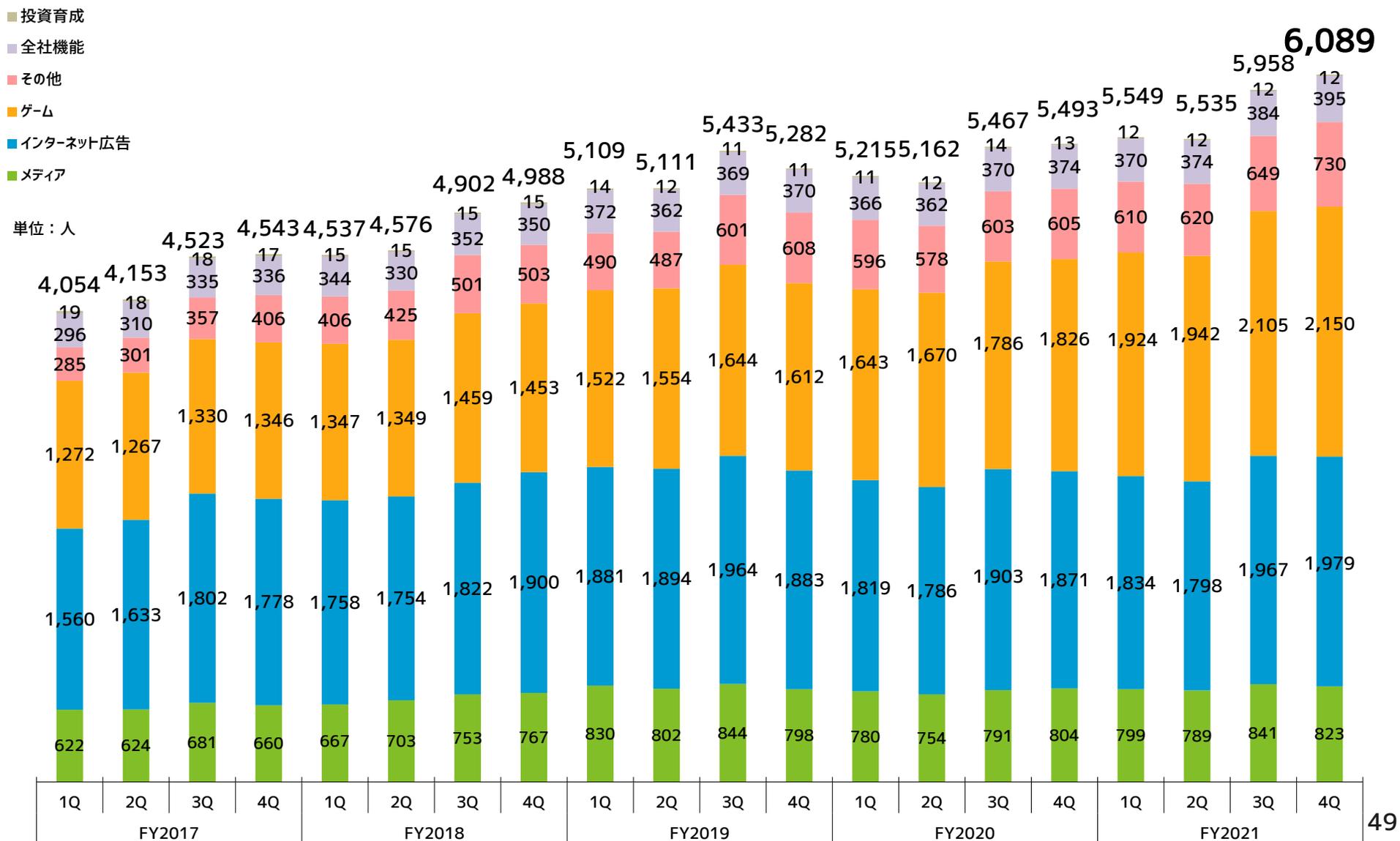
単位：億円



※その他：業務委託費、研究開発費、外形標準課税、交際費等

8. 参考資料_四半期決算 (2021年7月~9月) CyberAgent®

[連結役員数] 9月末 6,089名



8. 参考資料_四半期決算（2021年7月～9月） CyberAgent®

[損益計算書]

単位：百万円	FY2021 4Q	FY2020 4Q	YonY	FY2021 3Q	QonQ
売上高	179,728	120,858	48.7%	192,234	-6.5%
売上総利益	64,065	35,157	82.2%	75,433	-15.1%
販売管理費	37,197	29,788	24.9%	30,851	20.6%
営業利益	26,867	5,369	400.4%	44,581	-39.7%
営業利益率	14.9%	4.4%	10.5pt	23.2%	-8.3pt
経常利益	26,894	5,399	398.1%	44,770	-39.9%
特別利益	90	0	17139.4%	1,647	-94.5%
特別損失	3,411	255	1234.2%	527	546.8%
税金等調整前当期純利益	23,573	5,144	358.2%	45,890	-48.6%
当期純利益※	8,509	729	1067.0%	19,349	-56.0%

※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

8. 参考資料_四半期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2021年9月末	2020年9月末	YonY	2021年6月末	QonQ
流動資産	301,650	203,674	48.1%	272,884	10.5%
現預金	181,451	102,368	77.3%	146,607	23.8%
固定資産	80,885	57,047	41.8%	70,785	14.3%
総資産	382,578	260,766	46.7%	343,717	11.3%
流動負債	140,714	87,867	60.1%	120,510	16.8%
(未払法人税等)	29,723	9,458	214.3%	18,870	57.5%
固定負債	47,718	45,220	5.5%	45,118	5.8%
株主資本	119,128	78,466	51.8%	110,514	7.8%
純資産	194,145	127,678	52.1%	178,088	9.0%

「FEATURES」サイバーエージェント公式オウンドメディア

当社のパーパスを掲げた背景や込められた想いについて、
代表取締役藤田と社外取締役中村氏の2名が語った記事を掲載いたしました。

<https://www.cyberagent.co.jp/way/features/list/detail/id=26689>



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!!



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

FY2022 1Q決算発表は2022年1月26日（水）15時以降を予定しております。

【ゲーム事業 P24のCopyright】

- © Cygames, Inc.
- © 2014-2021 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
- © 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
- © BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
- © Nintendo / Cygames 配信元：任天堂
- © SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro** All rights reserved.
- © 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.