



CA CyberAgent®

2Q FY2020 Presentation Material

January to March 2020

April 22, 2020

1. 四半期決算（2020年1月～3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. 2020年度

四半期決算

2020年1月～3月

FY2020 2Q業績

2Qは好調に推移、新型コロナの影響は3Q以降

売上高：	1,291億円	YoY 10.1%増
営業利益：	124億円	YoY 45.3%増

メディア 事業

「ABEMA」巣ごもり需要も取り込み、WAU※大幅ベースアップ

売上高：	138億円	YoY 18.8%増
営業損益：	-42億円	

広告 事業

広告需要を取り込み好調、新型コロナの影響は3Q以降

売上高：	727億円	YoY 9.2%増
営業利益：	67億円	YoY 23.7%増

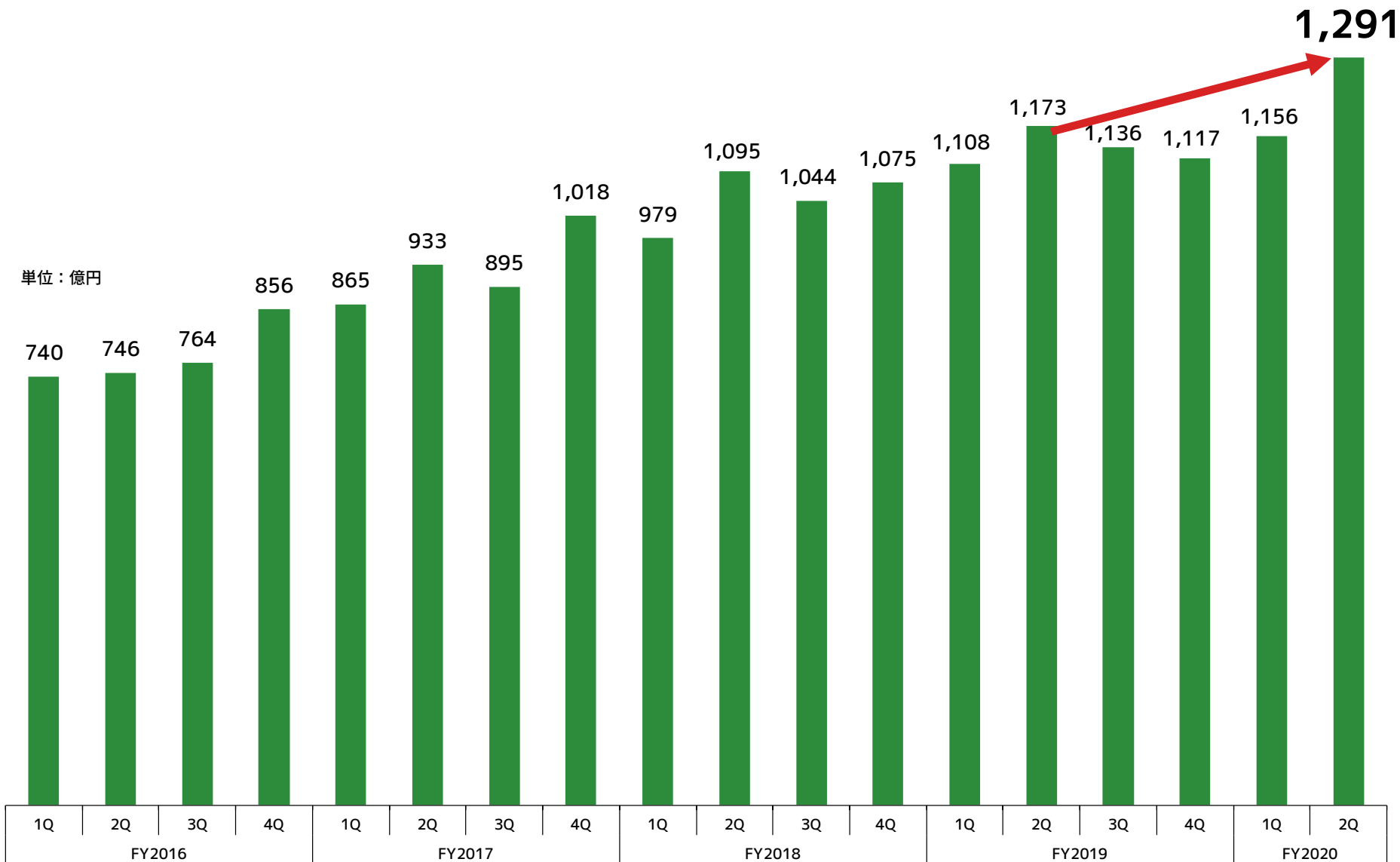
ゲーム 事業

3タイトルの周年記念と新規タイトルが奏功

売上高：	448億円	YoY 12.4%増
営業利益：	104億円	YoY 39.8%増

1. 四半期決算

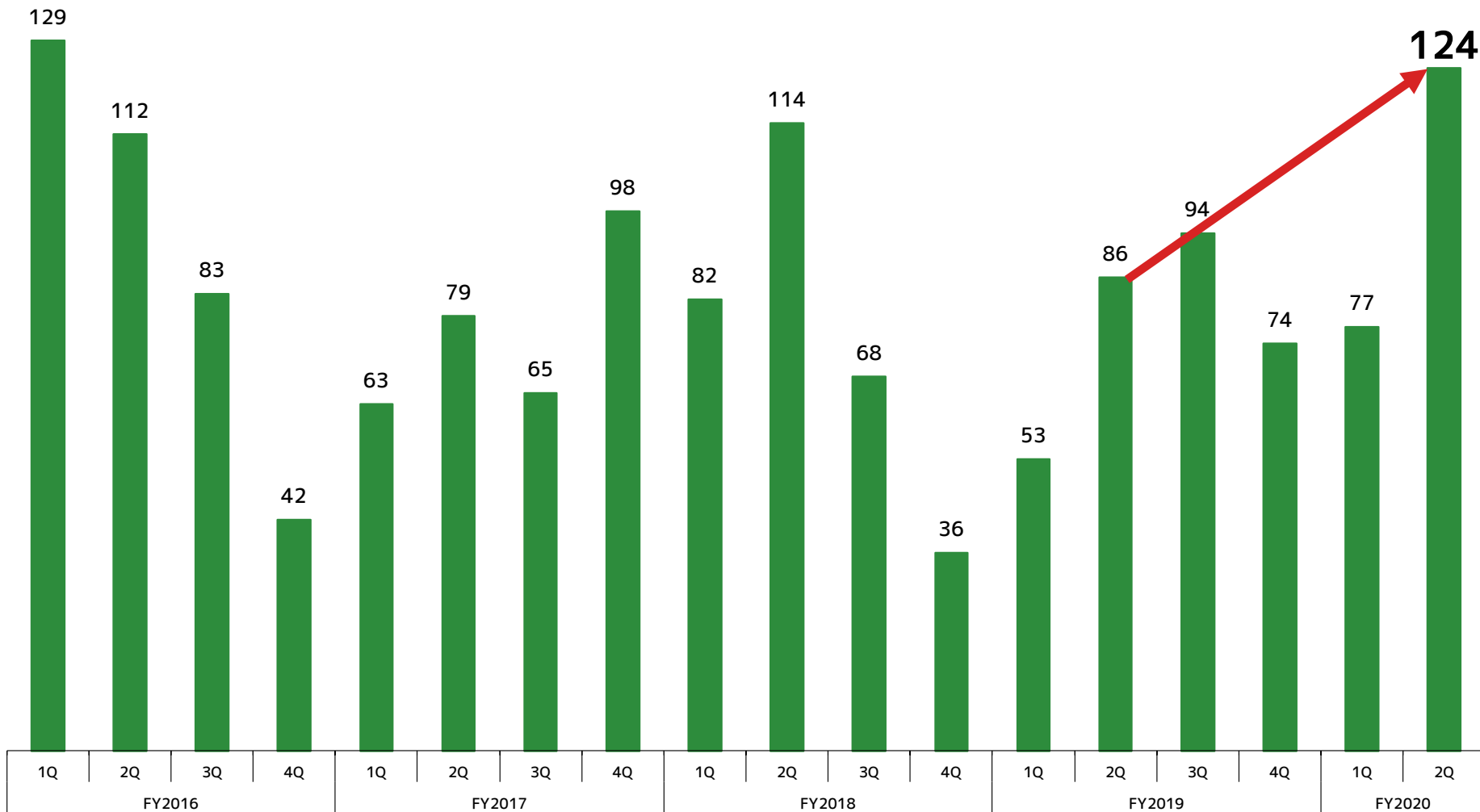
[連結売上高] **YoY10.1%増の1,291億円と過去最高の売上高**



1. 四半期決算

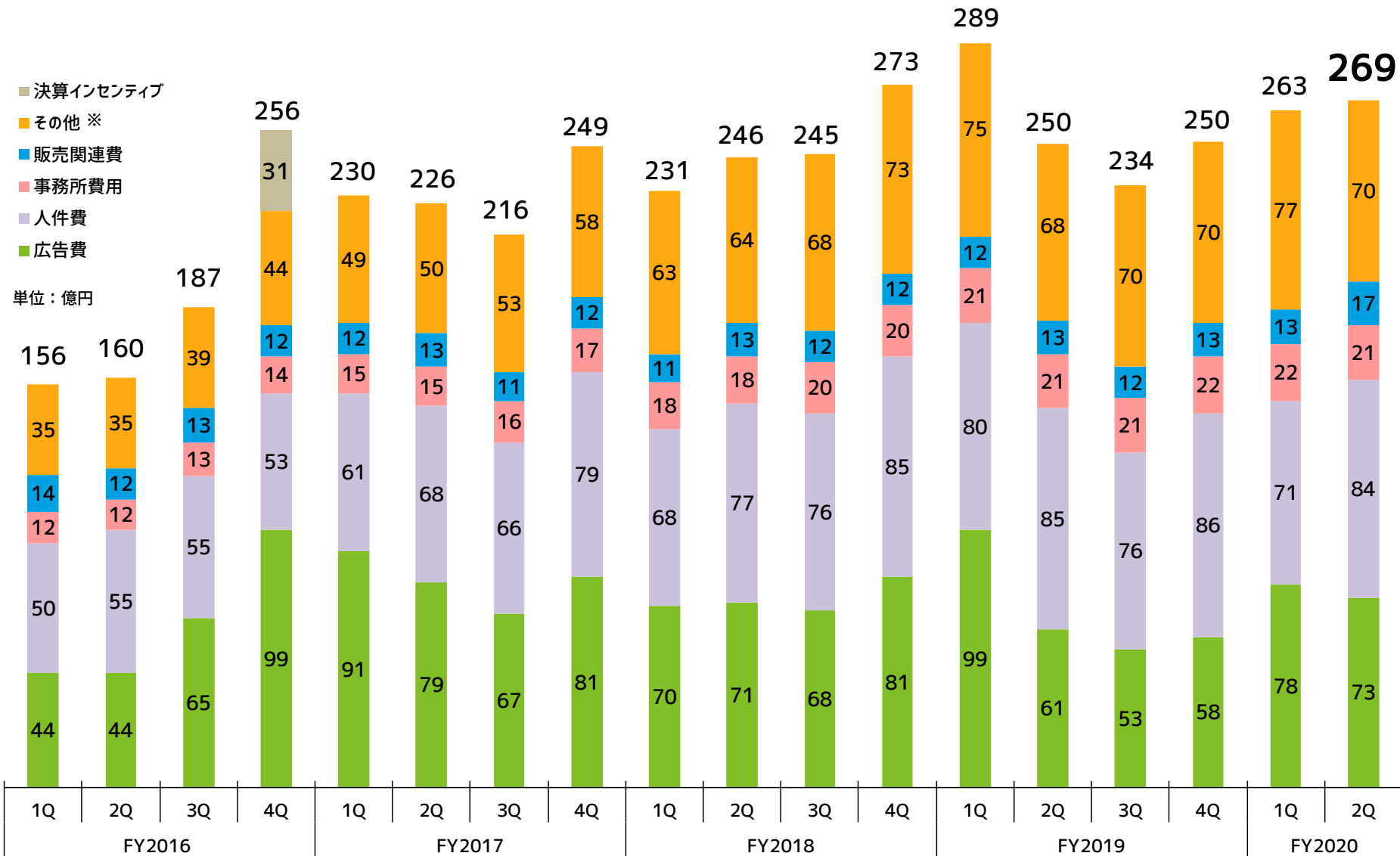
[連結営業利益] 広告事業、ゲーム事業の増益によりYonY 45.3%増の124億円

単位：億円



1. 四半期決算

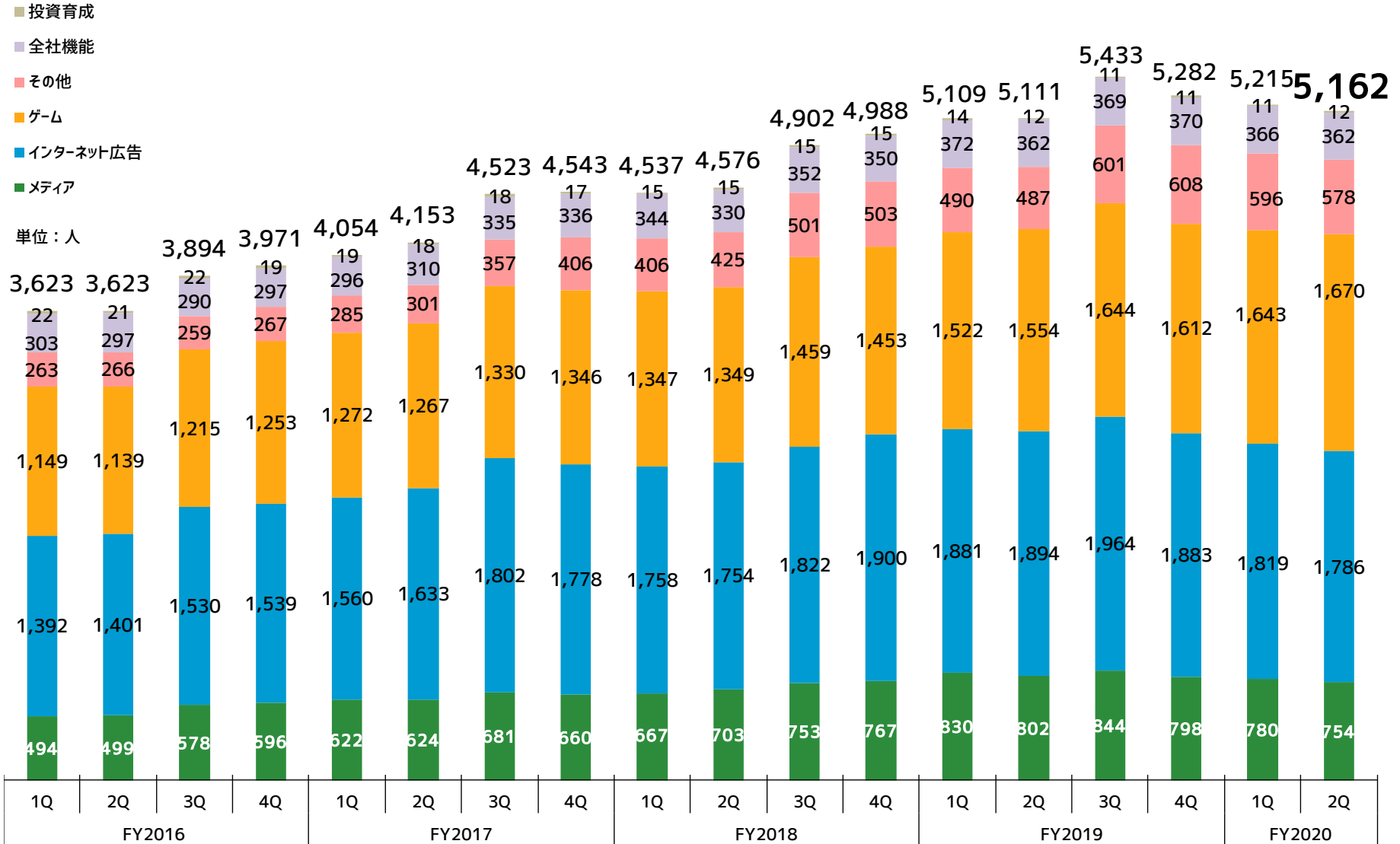
[販売管理費] 広告宣伝費の増加により、YonY7.7%増の269億円



※その他：業務委託費、研究開発費等

1. 四半期決算

[連結役員数] 3月末5,162名 (4月に新入社員295名入社)



※FY2020のセグメント変更にあわせてFY2019から遡及

1. 四半期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2020 2Q 2020年1-3月	FY2019 2Q 2019年1-3月	YonY	FY2020 1Q 2019年10-12月	QonQ
売上高	129,172	117,329	10.1%	115,681	11.7%
売上総利益	39,422	33,604	17.3%	34,064	15.7%
販売管理費	26,924	25,001	7.7%	26,331	2.3%
営業利益	12,498	8,602	45.3%	7,733	61.6%
営業利益率	9.7%	7.3%	2.4pt	6.7%	3.0pt
経常利益	12,509	8,564	46.1%	7,724	62.0%
特別利益	78	1	5693.1%	1	4214.8%
特別損失	1,532	3,902	-60.7%	951	61.1%
税金等調整前当期純利益	11,055	4,662	137.1%	6,774	63.2%
当期純利益※	3,304	170	1837.4%	1,456	126.9%

※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

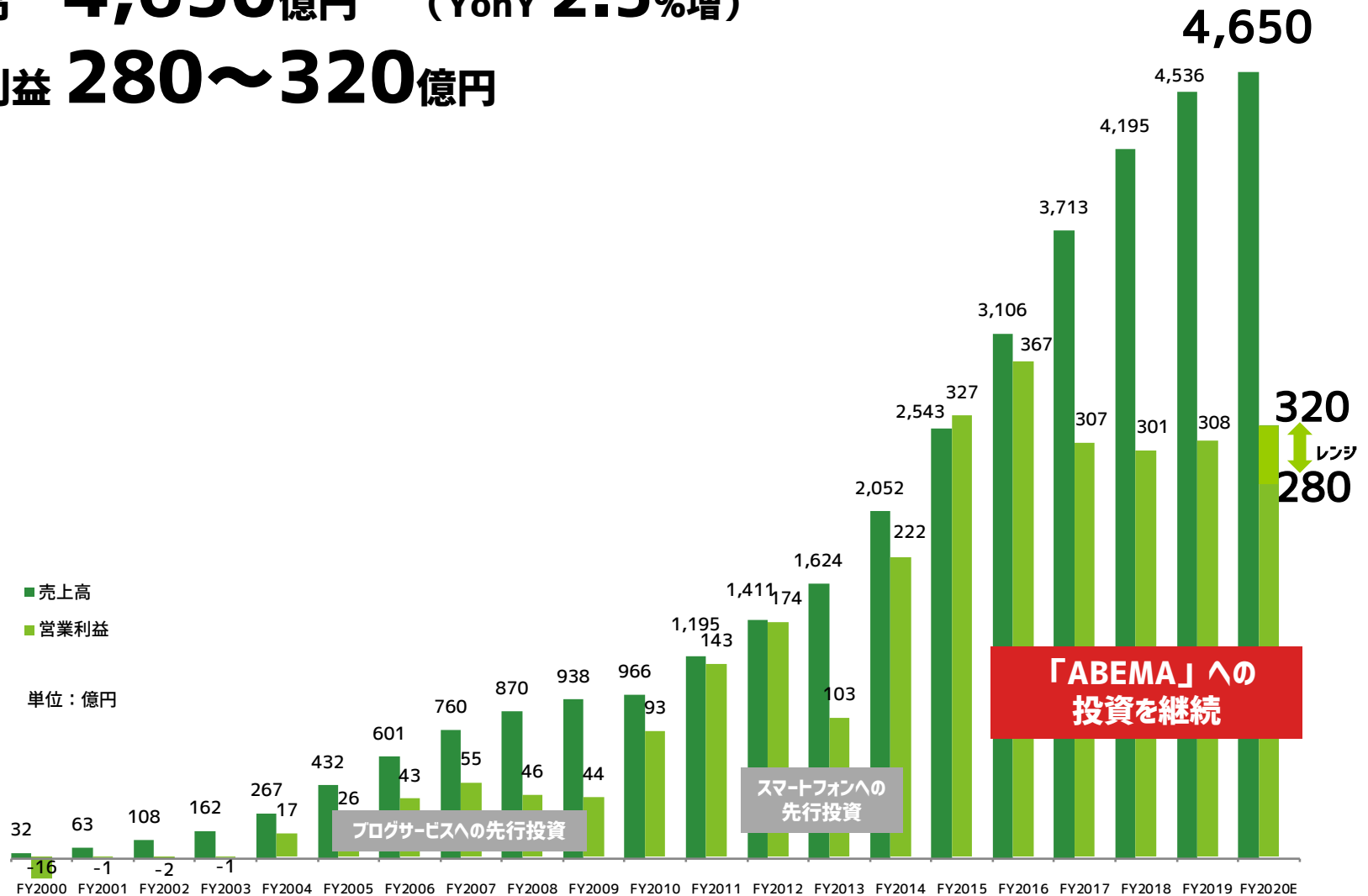
単位：百万円	2020年3月末	2019年3月末	YonY	2019年12月末	QonQ
流動資産	183,524	169,021	8.6%	168,150	9.1%
現預金	84,960	80,248	5.9%	82,508	3.0%
固定資産	57,542	55,719	3.3%	57,993	-0.8%
総資産	241,118	224,788	7.3%	226,195	6.6%
流動負債	82,795	73,951	12.0%	70,591	17.3%
(未払法人税等)	8,660	5,847	48.1%	2,555	238.8%
固定負債	43,841	43,318	1.2%	44,113	-0.6%
株主資本	76,671	73,390	4.5%	72,958	5.1%
純資産	114,482	107,518	6.5%	111,489	2.7%

2020年度
業績見通し
2019年10月～2020年9月

2. 2020年度 業績見通し

売上高 **4,650**億円 (YoY **2.5%**増)

営業利益 **280~320**億円



2. 2020年度 業績見通し

[累計進捗率] 半期を経過し、好調に推移

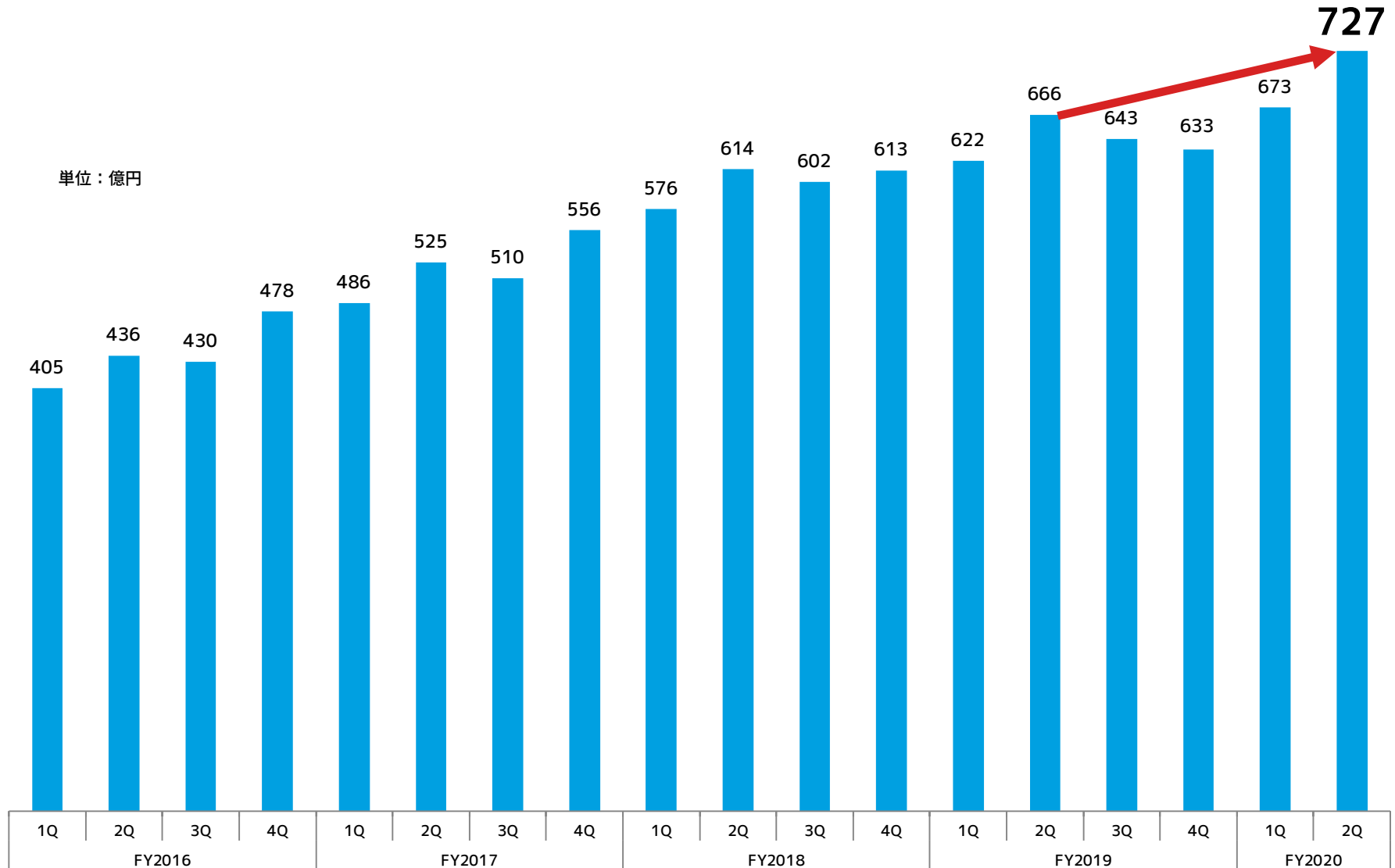


※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

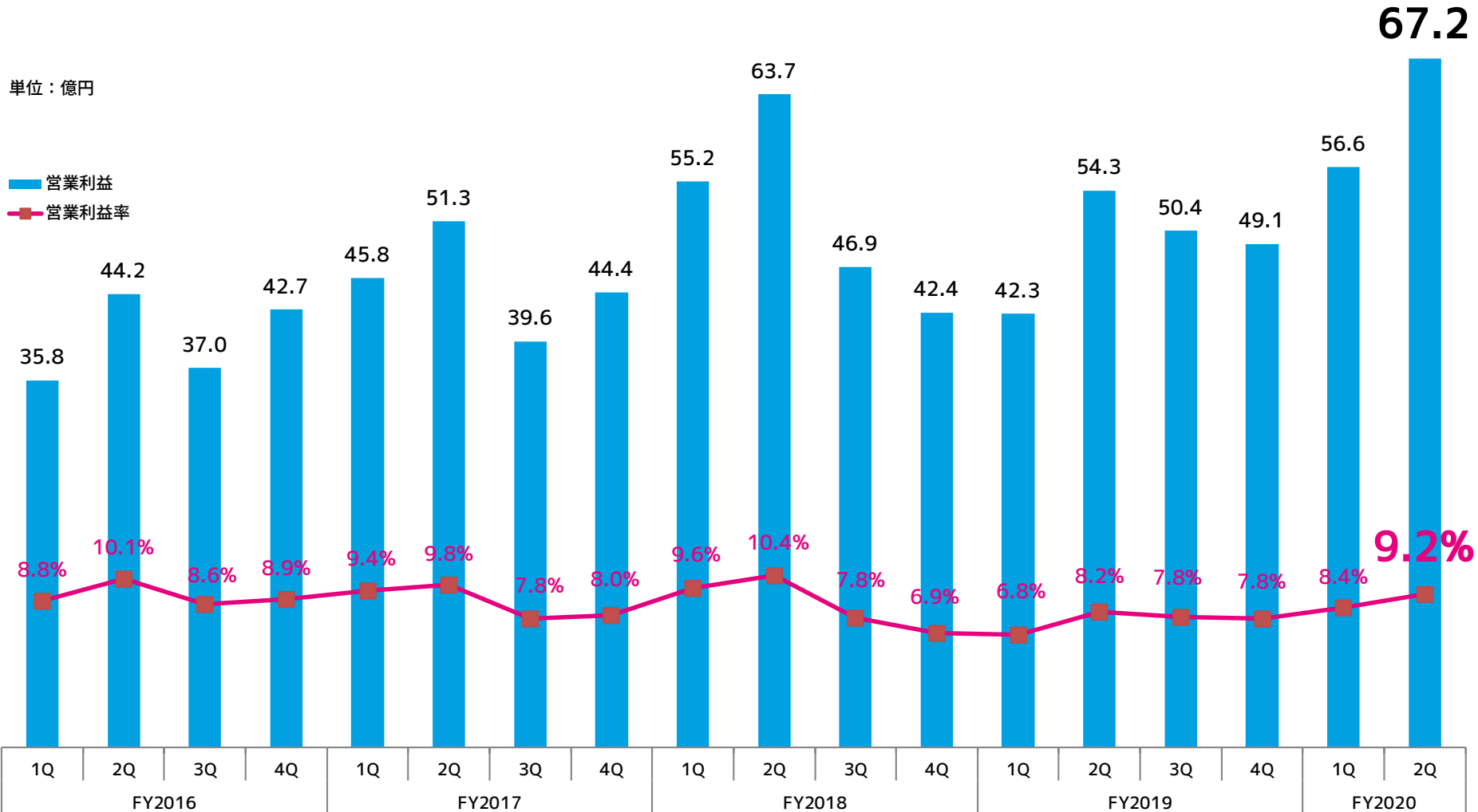
[売上高 (四半期)] 2Q **727**億円 (YoY **9.2%**増)
2Q途中までは、**広告需要を取り込み好調に推移**



※FY2020より一部セグメント変更：広告代理事業、クリエイティブ事業、AI事業等。一部含まれていたEC事業はメディア事業へ移管し、FY2016から遡及

3. インターネット広告事業

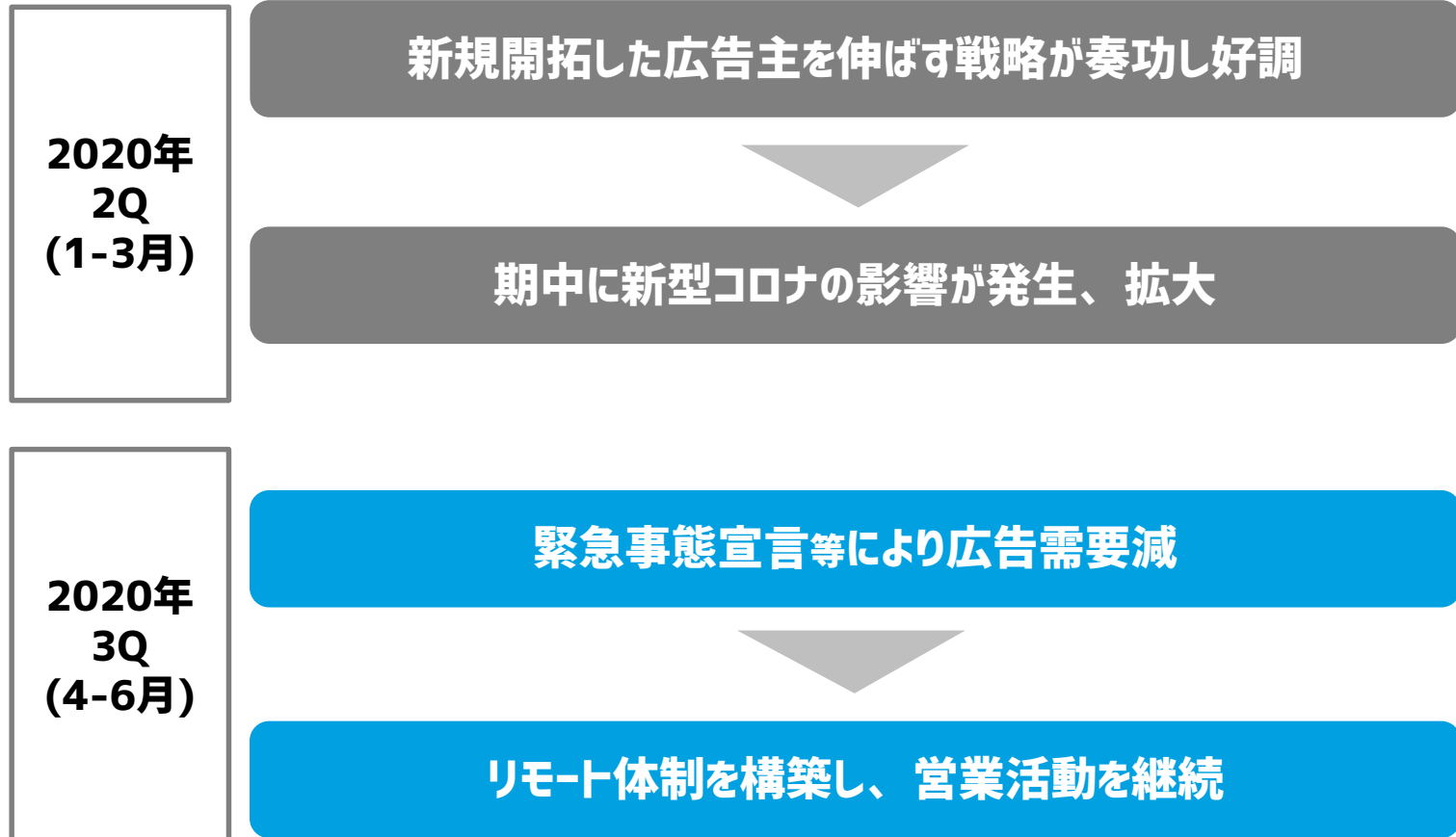
[営業利益 (四半期)] 2Q **67.2**億円 (YonY **23.7%**増) 営業利益率 **9.2%**



※FY2020より一部セグメント変更：広告代理事業、クリエイティブ事業、AI事業等。一部含まれていたEC事業はメディア事業へ移管し、FY2016から遡及

※※四半期の営業利益および営業利益率：FY2016までの決算インセンティブを含まず

広告事業の新型コロナによる影響



ゲーム事業

4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 2Q 448億円 (YoY 12.4%増)

3タイトルの周年記念と新規タイトルが好調

448

<公開年度>

- FY2020
- FY2019
- FY2018
- FY2017
- FY2016
- FY2015
- FY2014
- FY2013以前とその他売上高

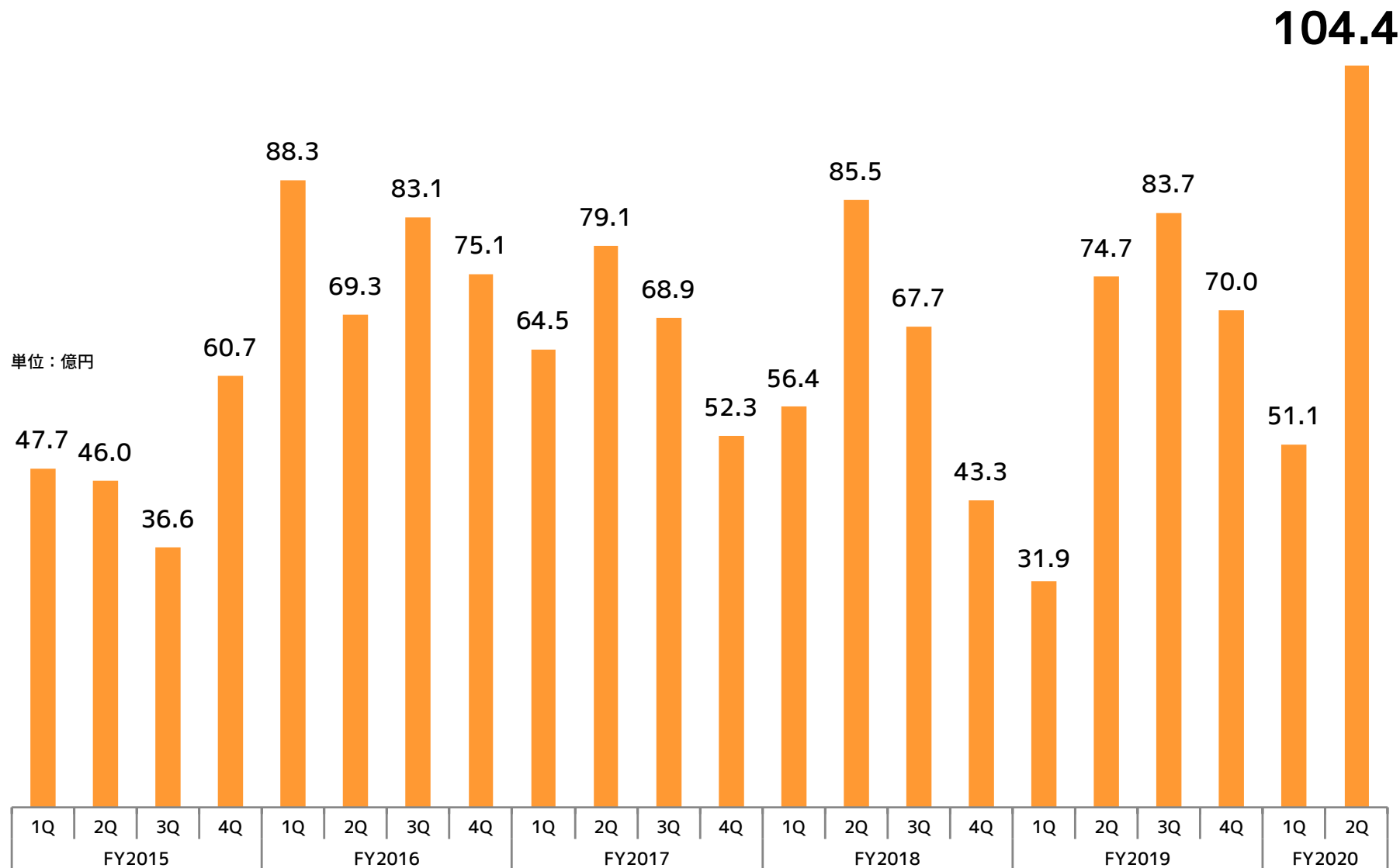
単位：億円



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 ※「この素晴らしい世界に祝福を! ファンタスティックデイズ」：©2019 暁なつめ・三嶋くるねろ / KADOKAWA / 映画このすば製作委員会 ©Sumzap, Inc. 18
 ※※「グランブルーファンタジー ヴァーサス」：© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS ※※※ 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)] 2Q **104億円** (YoY **39.8%**増)



※四半期の営業利益：FY2016までの決算インセンティブを含まず

4. ゲーム事業

[新規タイトル] RPG「この素晴らしい世界に祝福を！ファンタスティックデイズ※」を2/27にリリース
小説からTVアニメ、映画化されたヒットIP

1ヶ月半でプレイヤー数
150万人突破※※



※「この素晴らしい世界に祝福を！ファンタスティックデイズ」：©2019 暁なつめ・三嶋くろね/KADOKAWA/映画このすば製作委員会 ©Sumzap, Inc.

※※プレイヤー数150万人突破：2020年4月13日時点の重複なしの人数

4. ゲーム事業

[主カタイトル] 2Qは、3タイトルの周年イベントを開催
運用力を強みにロングヒットタイトルが好調

「グランブルーファンタジー※」
RPG

2014年リリース

6周年
2020年3月



「プリンセスコネクト！ Re:Dive※」
アニメRPG

2018年リリース

2周年
2020年2月



「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ ※※」
リズム&アドベンチャーゲーム

3周年
2020年3月



※「グランブルーファンタジー」、「プリンセスコネクト！ Re:Dive」： © Cygames, Inc.

※※「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」： © BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.

4. ゲーム事業

[4月以降の新規タイトル] 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 ※」 簡体字版 アニメRPG
(株)CygamesオリジナルIP



4月17日
リリース

「NieR Re[in]carnation ※※※」 RPG
企画・制作(株)スクウェア・エニックス 開発(株)アプリボット



提供日
未定

「ウマ娘 プリティーダービー ※※」 育成シミュレーション
(株)CygamesオリジナルIP



2020年
提供予定

「シャドウバース チャンピオンズバトル ※※」 カードバトルRPG
(株)CygamesオリジナルIP プラットフォーム：Nintendo Switch(TM)



2020年
発売予定

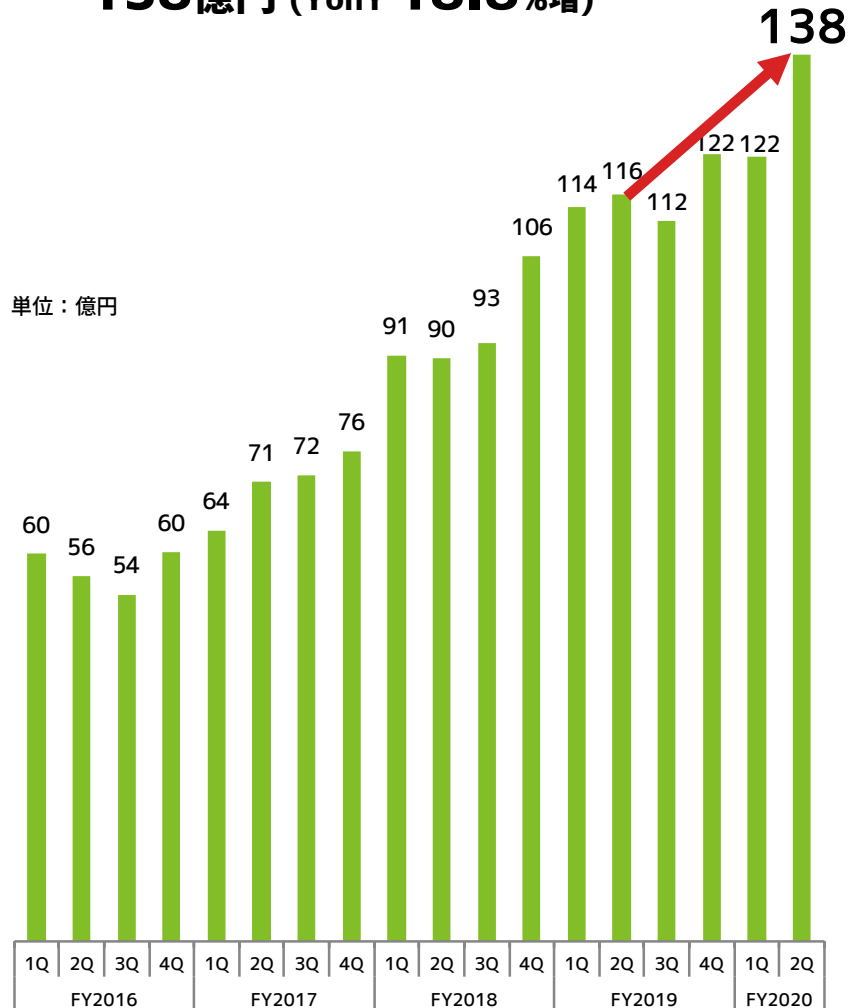
※ 「プリンセスコネクト！ Re:Dive」 簡体字版： © Cygames, Inc. サービス提供元： Shanghai Hode Information Technology Co., Ltd., (bilibili) 対応機種： iOS/Android
※※ 「ウマ娘 プリティーダービー」、 「シャドウバース チャンピオンズバトル」： © Cygames, Inc.
※※※ 「NieR Re[in]carnation」： © 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.

メディア事業

5. メディア事業

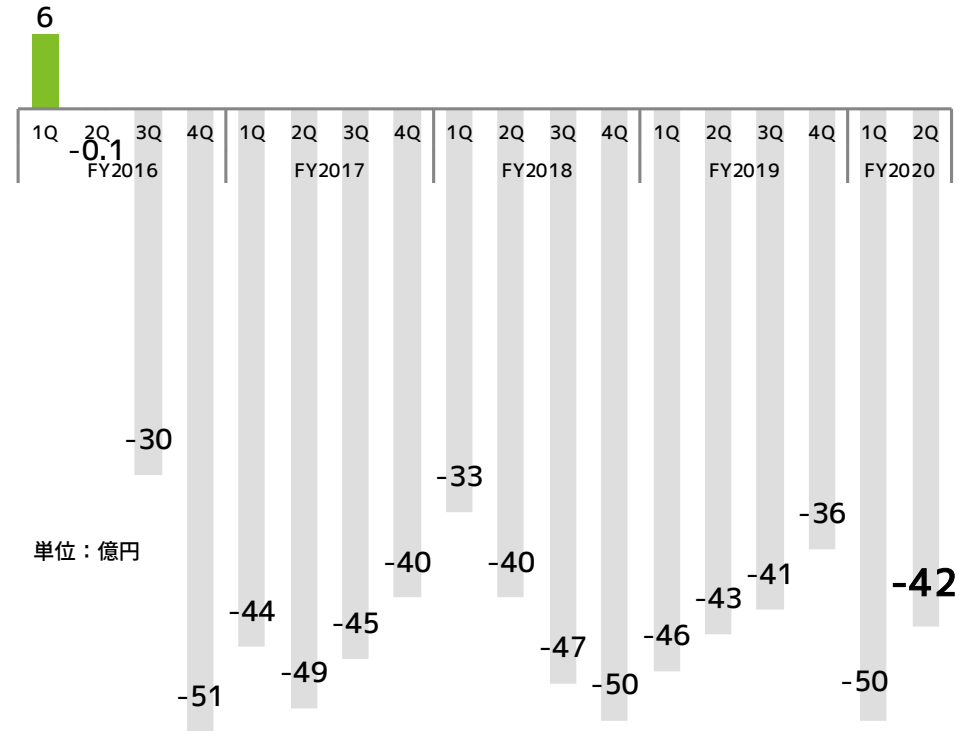
[売上高 (四半期)]

2Q 「ABEMA」が増収を牽引し
138億円 (YonY 18.8%増)



[営業損益 (四半期)]

2Q 営業損失が改善し**-42億円**



※FY2020より一部セグメント変更：「ABEMA」「Ameba」「WinTicket」「アベマショッピング」等。インターネット広告事業に含まれていたEC事業の一部を吸収し、FY2016年から遡及
 ※※四半期の営業利益：FY2016までの決算インセンティブを含まず

5. メディア事業

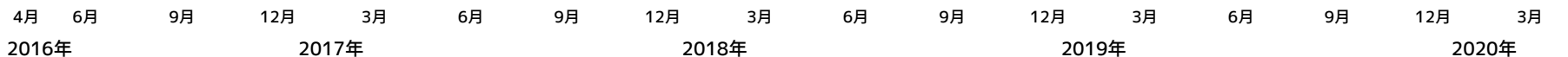


開局4年で**5,200万**DL突破

5,200万
DL

単位：ダウンロード

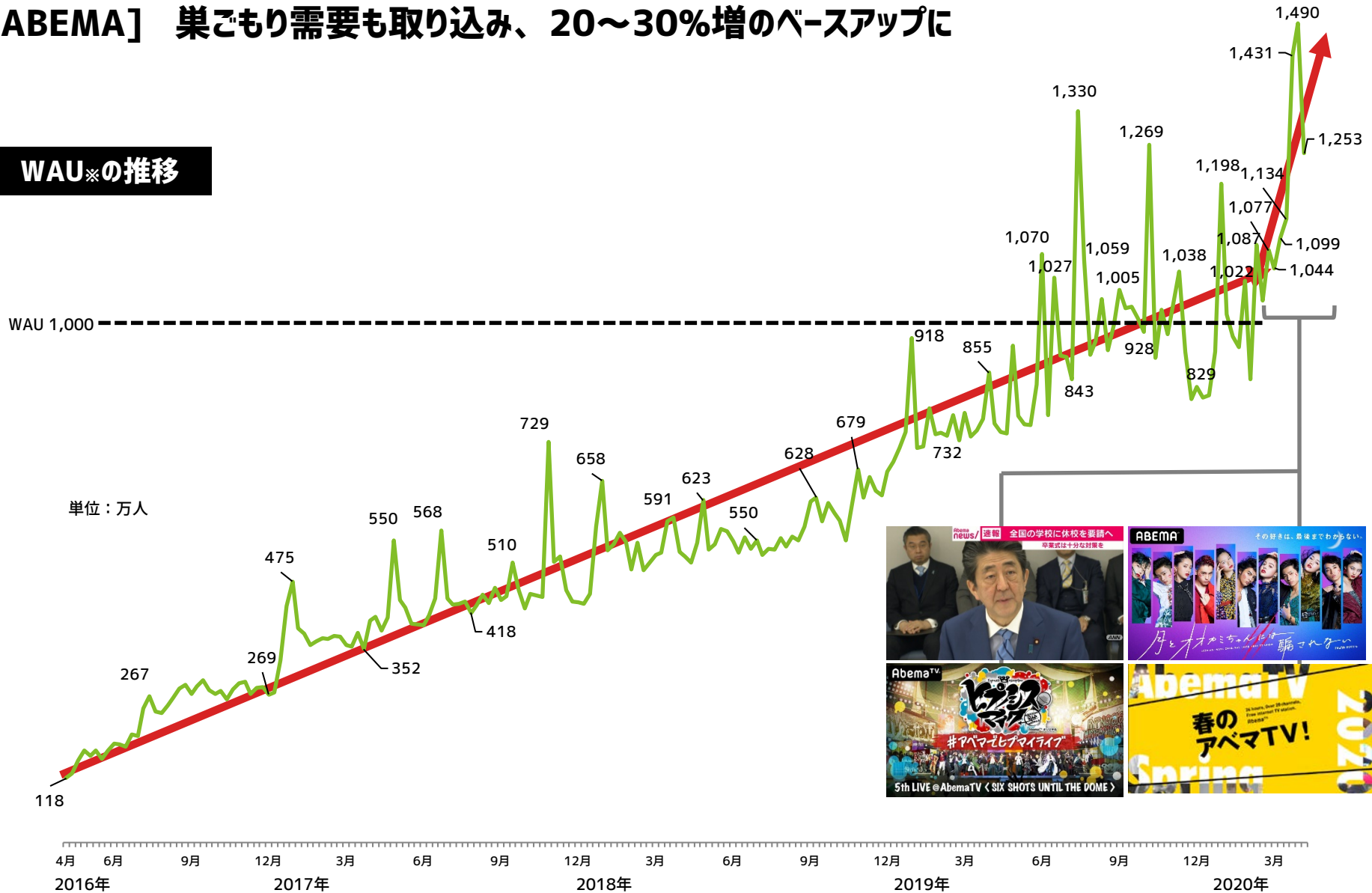
2016
4/11
開局



5. メディア事業

[ABEMA] 巣ごもり需要も取り込み、20~30%増のペースアップに

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] 「何かあったらすぐABEMA」という、視聴者のライフライン的なメディアへ

有事に対応した番組ラインナップ

速報ニュース

総理会見をノーカット生放送



緊急ch常設

新型コロナウイルス関連の情報提供



無料オンデマンド配信

7都府県の知事会見など



新しい番組形式

出演者がリモート出演



[ABEMA] 「AbemaTV」から「ABEMA」へ
テレビをイノベーションした動画配信サービスを狙い、オンデマンド強化



5. メディア事業

[ABEMA] 視聴ニーズに合わせた「テレビ」×「ビデオ」のハイブリッドサービス
テレビで放送した番組を続々オンデマンドへ

放送番組数※



※放送番組数：2020年3月時点
※※オリジナル：恋愛リアリティショー、バラエティ、ドラマ、ニュース等の自社制作番組

5. メディア事業

[ABEMA] 「ABEMAは面白い」というブランディングを目指し、オリジナル番組に注力

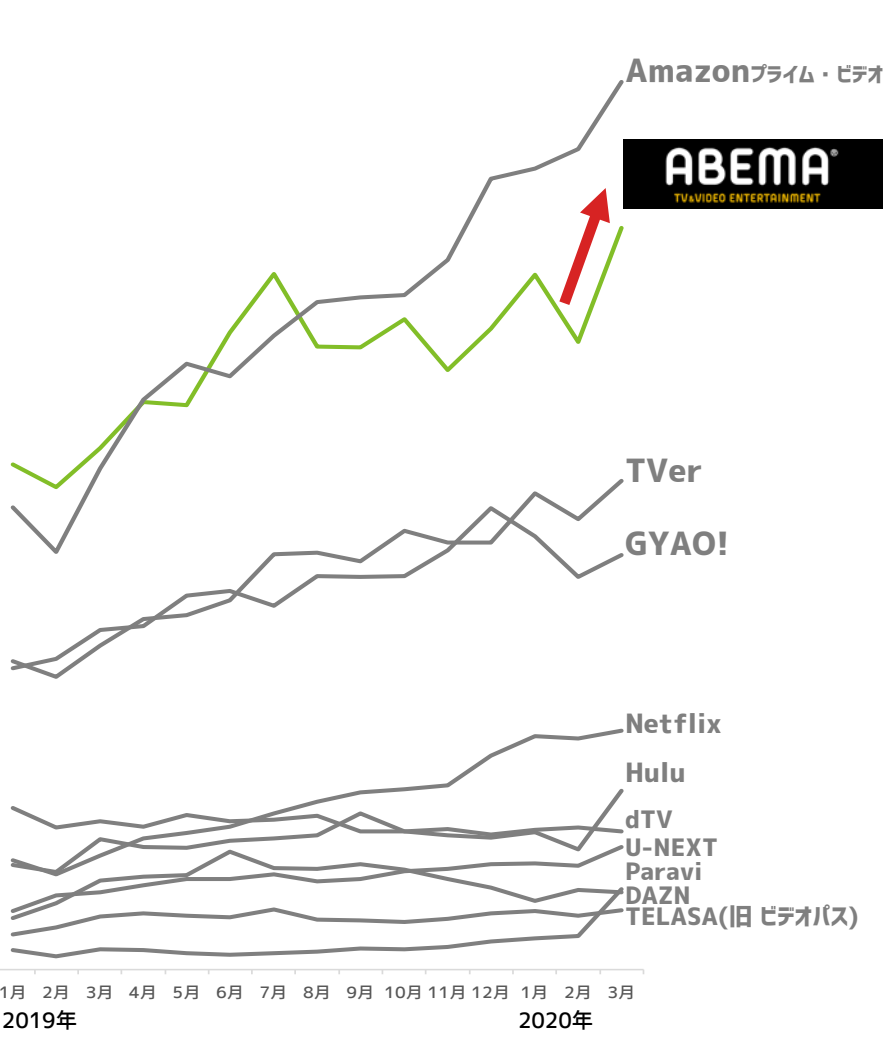
新オリジナル番組



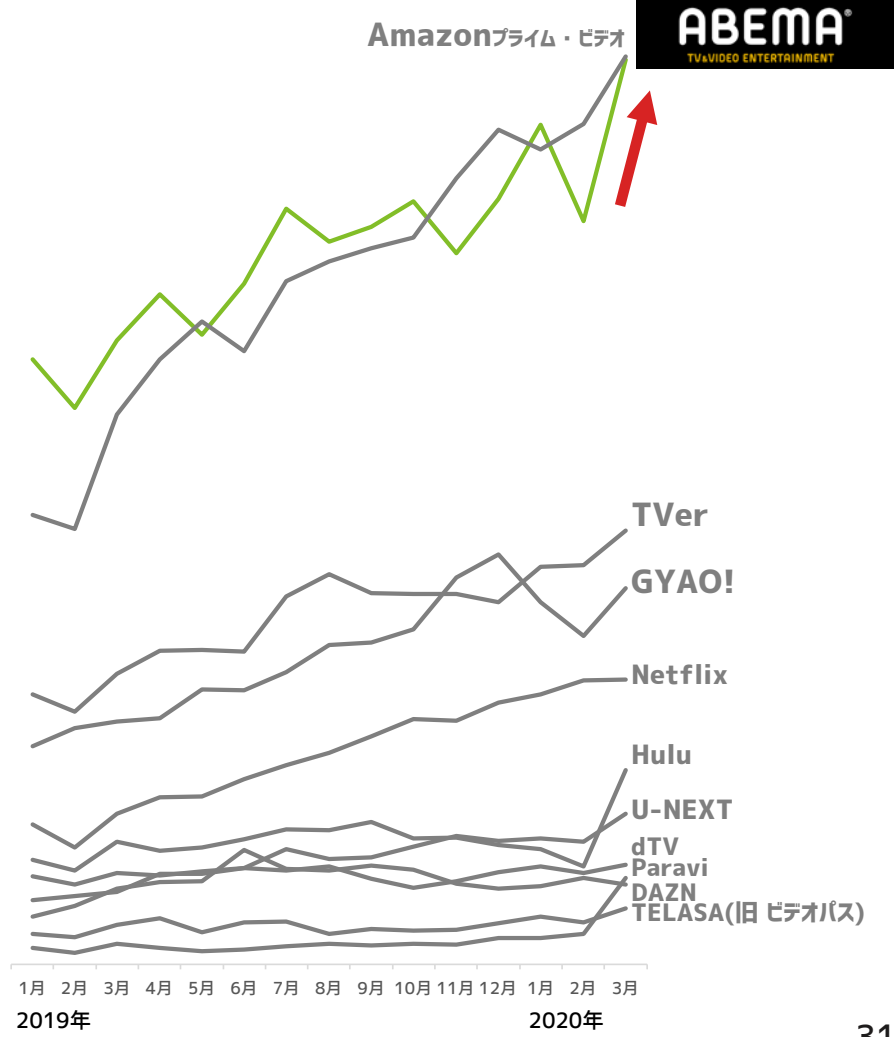
5. メディア事業

[ABEMA] 若年層からの利用も多く、国内有数のMAU※に

動画配信サービスMAU比較※



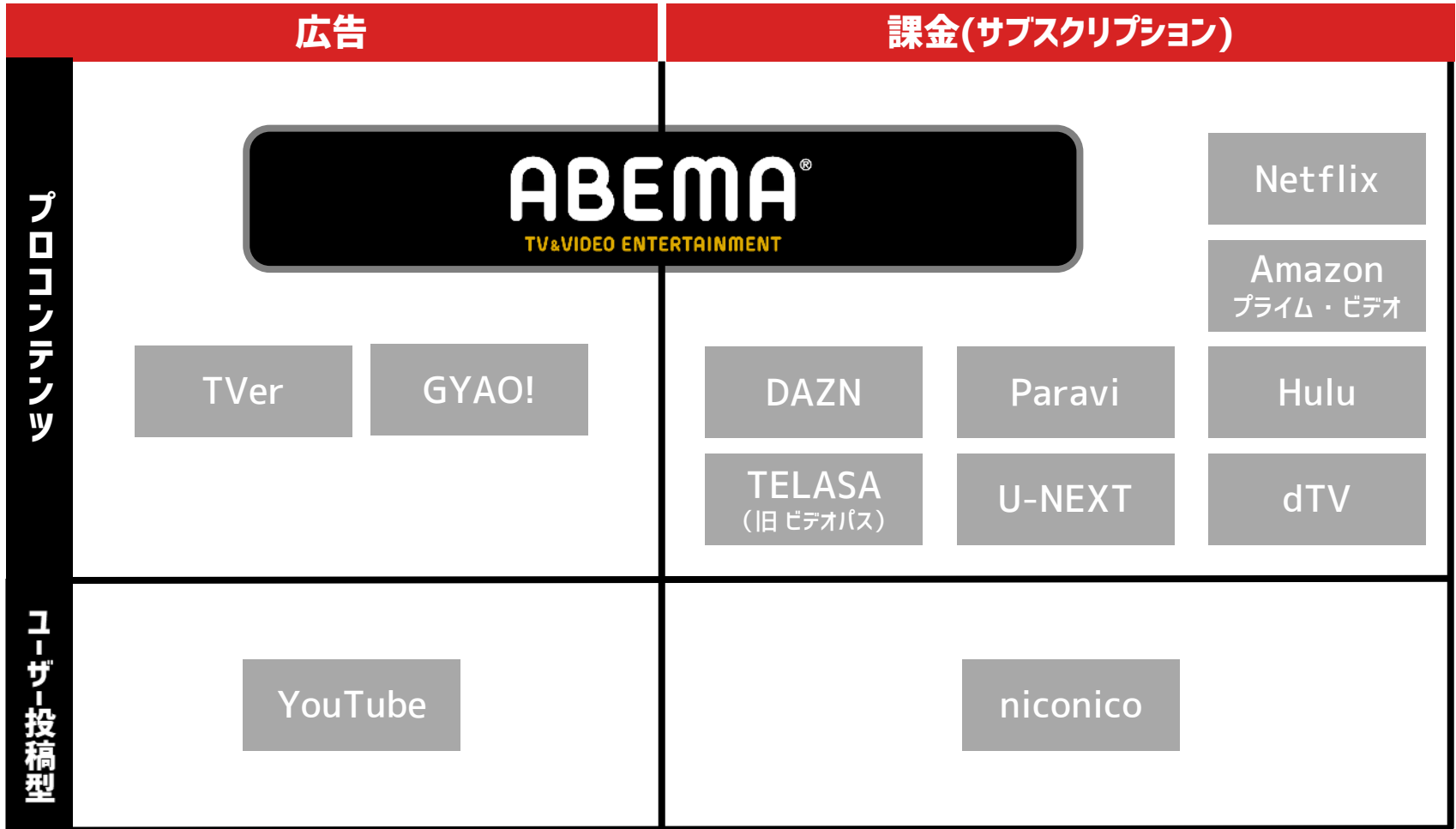
10~20代 動画配信サービスMAU比較※



※動画配信サービスMAU比較：フラ株式会社提供、アプリ分析ツール「App Ape」より（2020年3月）

[ABEMA] 「広告収入」と「課金収入」が主な収益モデル

動画配信サービス比較※



※動画配信サービス比較：各動画配信サービスの主要ビジネスモデルを調査し、当社にて作成（2020年3月時点）

[ABEMA] 有料会員数 YonY約1.7倍の67.6万人に

有料会員数「ABEMAプレミアム」の推移

67.6万人

8.0万人

2017年12月

2020年3月

<機能比較>

ABEMAプレミアム (月額960円 税込)	ベーシック (無料)
無料コンテンツ	無料コンテンツ
有料コンテンツ	有料コンテンツ
追っかけ再生	追っかけ再生
動画ダウンロード	動画ダウンロード
見逃しコメント	見逃しコメント

[ABEMA] 有料会員「ABEMAプレミアム」のキャンペーン施策を強化 限定番組も拡充し、12月末までに100万人を目指す

「ABEMAプレミアム」キャンペーン

＼月額¥960はそのまま／
**ABEMAプレミアムが
さらにパワーアップ!**

その1
人気のハリウッド映画
海外ドラマが見放題に!

4/20から4週連続大量入荷予定!

その2
プレミアム限定作品も続々!

#1 未公開スペシャル! ABEMAプレミアム限定
3/29(日) 23:00配信開始
第一夜 恋の悔恨
オオカミちゃん 禁断の告白

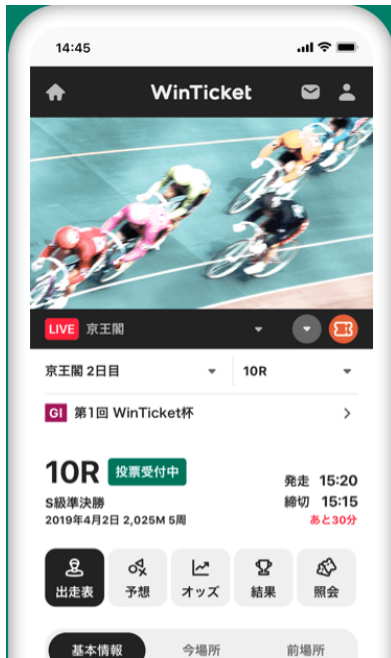
#2 未公開スペシャル! ABEMAプレミアム限定
4/5(日) 22:00配信開始
第二夜 恋の告解
涙のりこもう1つのエンディング

#3 未公開スペシャル! ABEMAプレミアム限定
4/12(日) 22:00配信開始
第三夜 恋の一本道
ユアヒナ♡アナザーストーリー

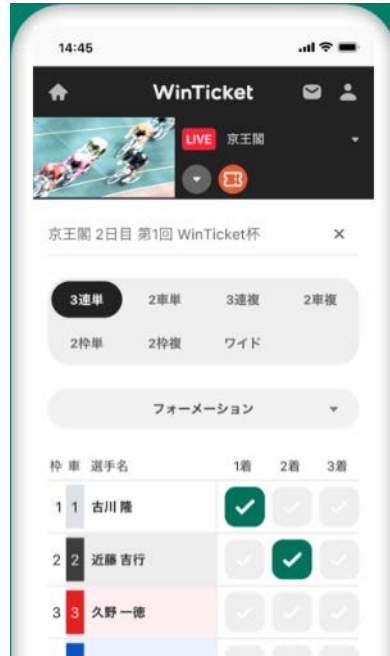
[ABEMA] 「競輪チャンネル」を開設して1年、取扱高が急拡大

公営ギャンブル「WinTicket」

競輪に続き「オートレース」を近日提供予定



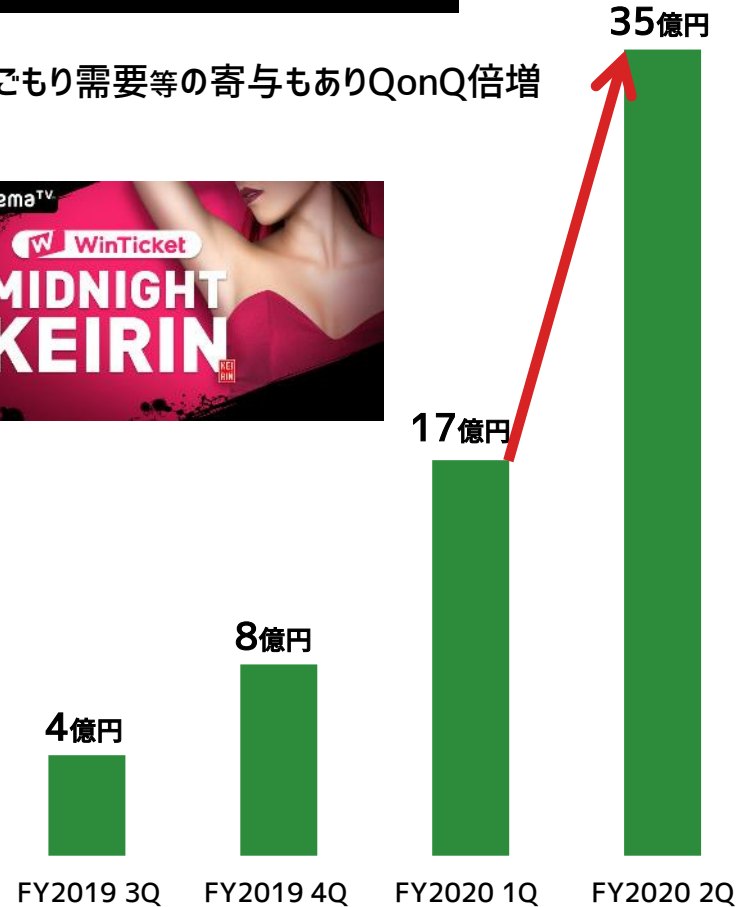
レースのライブ映像を配信



レースをみながら投票も可能

四半期取扱高※の推移

巣ごもり需要等の寄与もありQonQ倍増



※四半期取扱高：競輪のインターネット投票サービスを運営する(株)WinTicketの取扱高

[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

2020年度

中長期的な柱として「ABEMA」を育てる

メディア事業

「ABEMA」のマネタイゼーションを強化

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



中長期で応援してもらえる企業を目指す

統合報告書 「CyberAgent Way 2019」

昨年より内容を大幅に拡充し、持続的成長を支える「技術力」「人材力」「創出力」を強みとした価値創造モデルを特集。財務情報の他、新たに情報セキュリティへの取り組みを追加したESG情報など幅広い内容にて掲載しております。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 2018」は、
日本BtoB広告協会が主催する第40回「2019日本BtoB広告賞」にて銀賞を受賞しました

統合報告書「CyberAgent Way 2019」

<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

[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。

FY2020 3Q決算発表は2020年7月22日（水）15時以降を予定しております。

【メディア事業 P34のCopyright】

© 2009 The Michael Jackson Company, LLC. All Rights Reserved.

© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

© 2002 Constantin Film Produktion GmbH. All Rights Reserved.

© 2011 Columbia Pictures Industries, Inc. and Metro-Goldwyn-Mayer Pictures Inc. All Rights Reserved.

© 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

© 2010 Columbia Pictures Industries, Inc. and Beverly Blvd LLC. All Rights Reserved.

© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

© 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. | MARVEL and all related character names: © & ™ 2020 MARVEL.

© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

© Warner Bros. Entertainment Inc.

THE FLASH and all related pre-existing characters and elements TM and © DC Comics. The Flash series and all related new characters and elements TM and © Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© AbemaTV, Inc.