



CA CyberAgent®

3Q FY2021 Presentation Material

April to June 2021

July 28, 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. 四半期決算（2021年4月～6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

四半期決算

（2021年4月～6月）

FY2021 3Q業績

ゲーム事業・広告事業が想定を上回り、再度上方修正

売上高：	1,922億円	YoY 70.3%増
営業利益：	445億円	YoY 5.4倍

メディア 事業

「ABEMA」や周辺事業が増収し、YoY 約1.5倍に

売上高：	199億円	YoY 48.7%増
営業損益：	-38億円	

広告 事業

広告効果最大化を強みに、過去最高の売上高を更新

売上高：	818億円	YoY 27.3%増
営業利益：	52億円	YoY 9.7%増

ゲーム 事業

「ウマ娘 プリティーダービー[※]」が3ヶ月フルに寄与

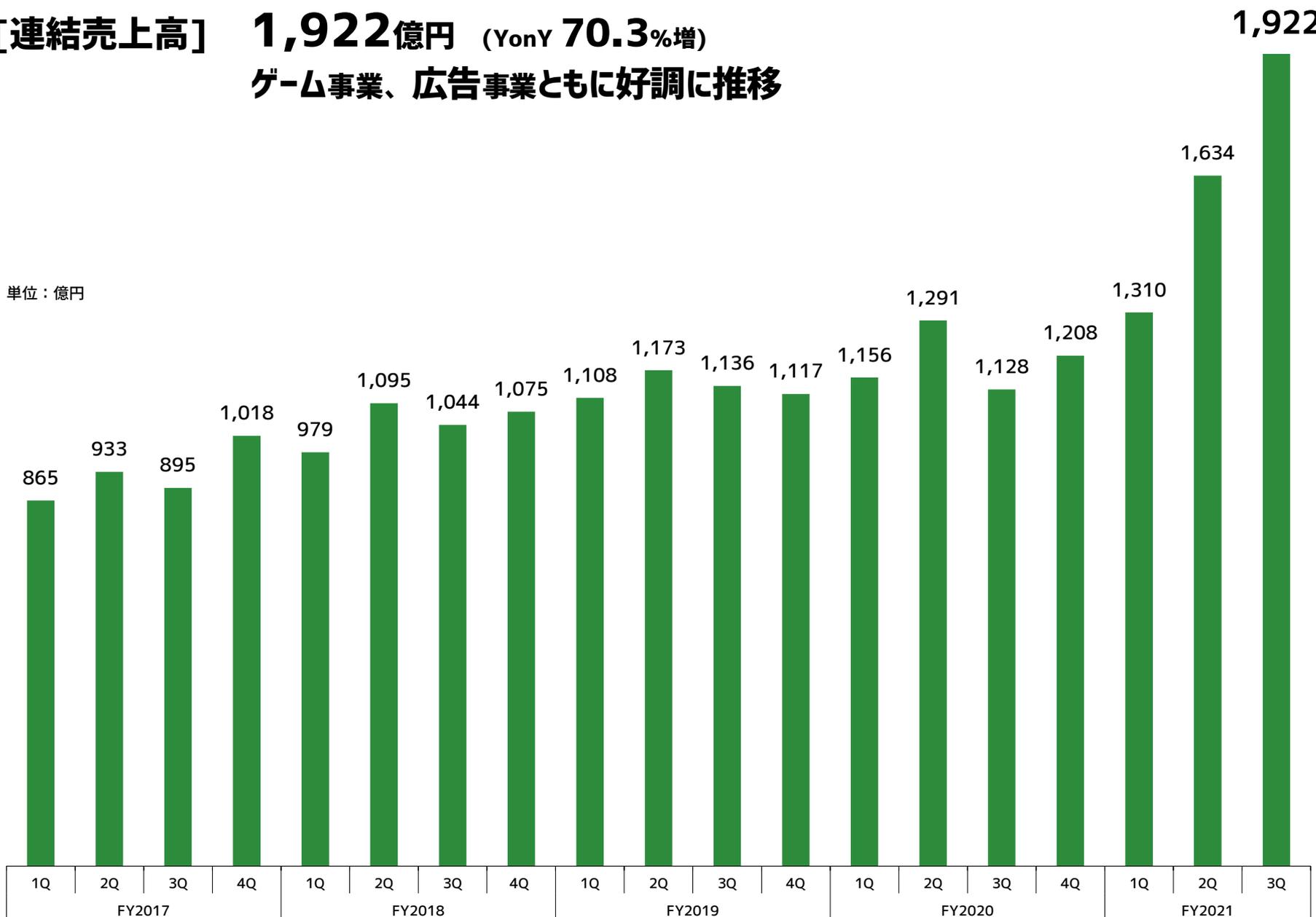
売上高：	923億円	YoY 151.7%増
営業利益：	442億円	YoY 483.5%増

1. 四半期決算（2021年4月～6月）

[連結売上高] **1,922億円** (YoY 70.3%増)

ゲーム事業、広告事業ともに好調に推移

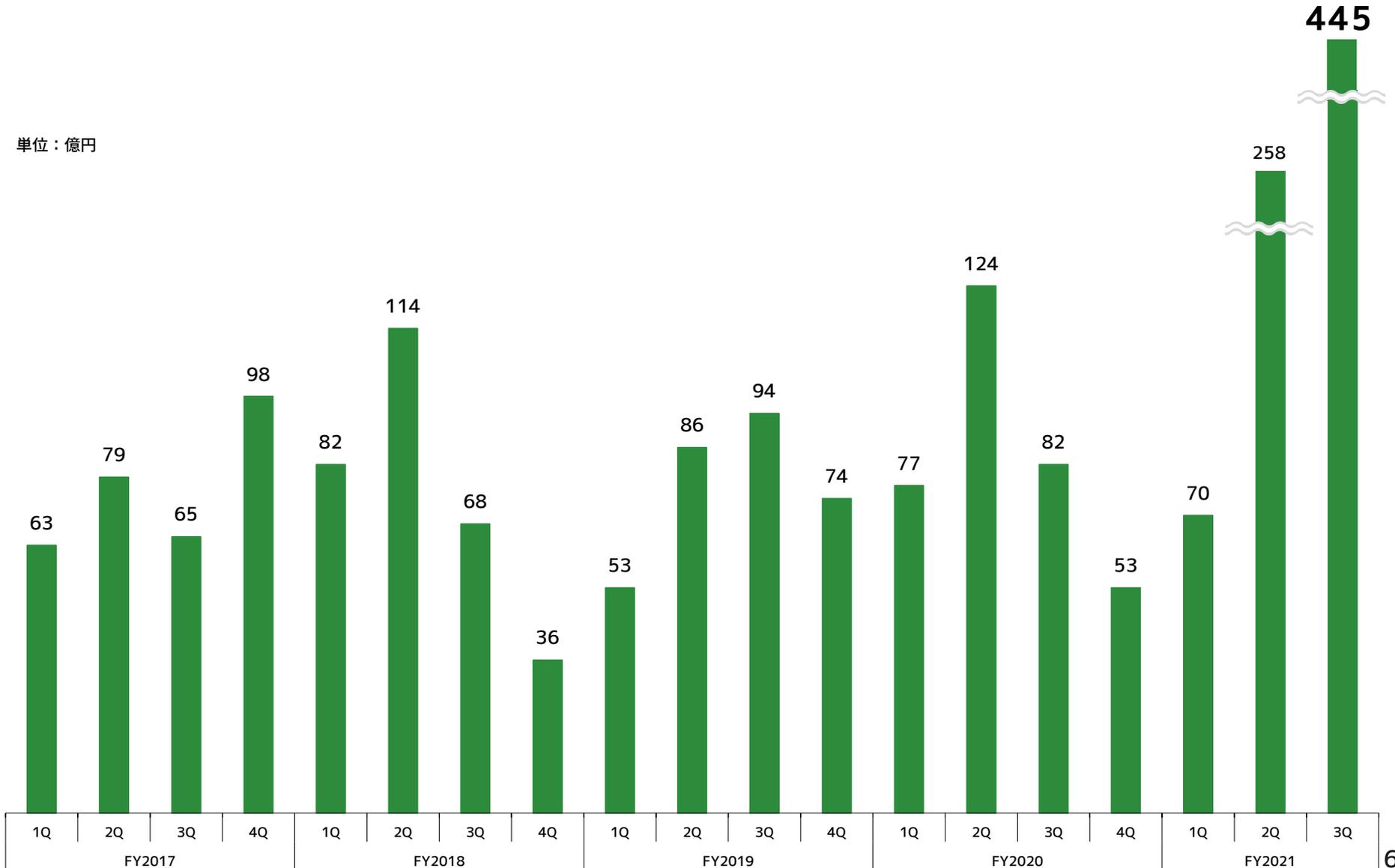
単位：億円



1. 四半期決算（2021年4月～6月）

[連結営業利益] ゲーム事業の新規タイトルが大きく貢献し、**445億円** (YoY 5.4倍)

単位：億円

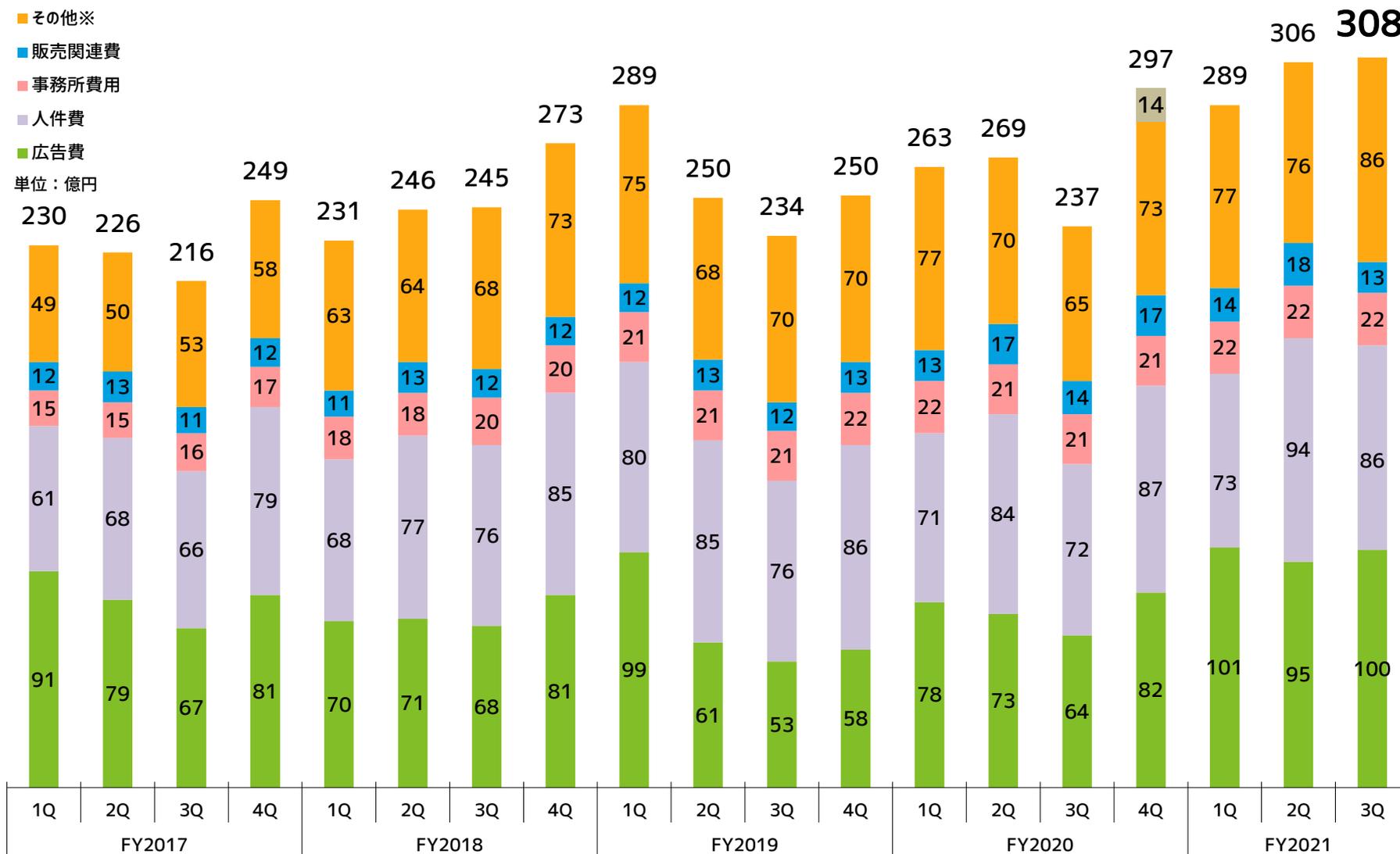


1. 四半期決算（2021年4月～6月）

【販売管理費】 QonQで横ばい、3Q 308億円

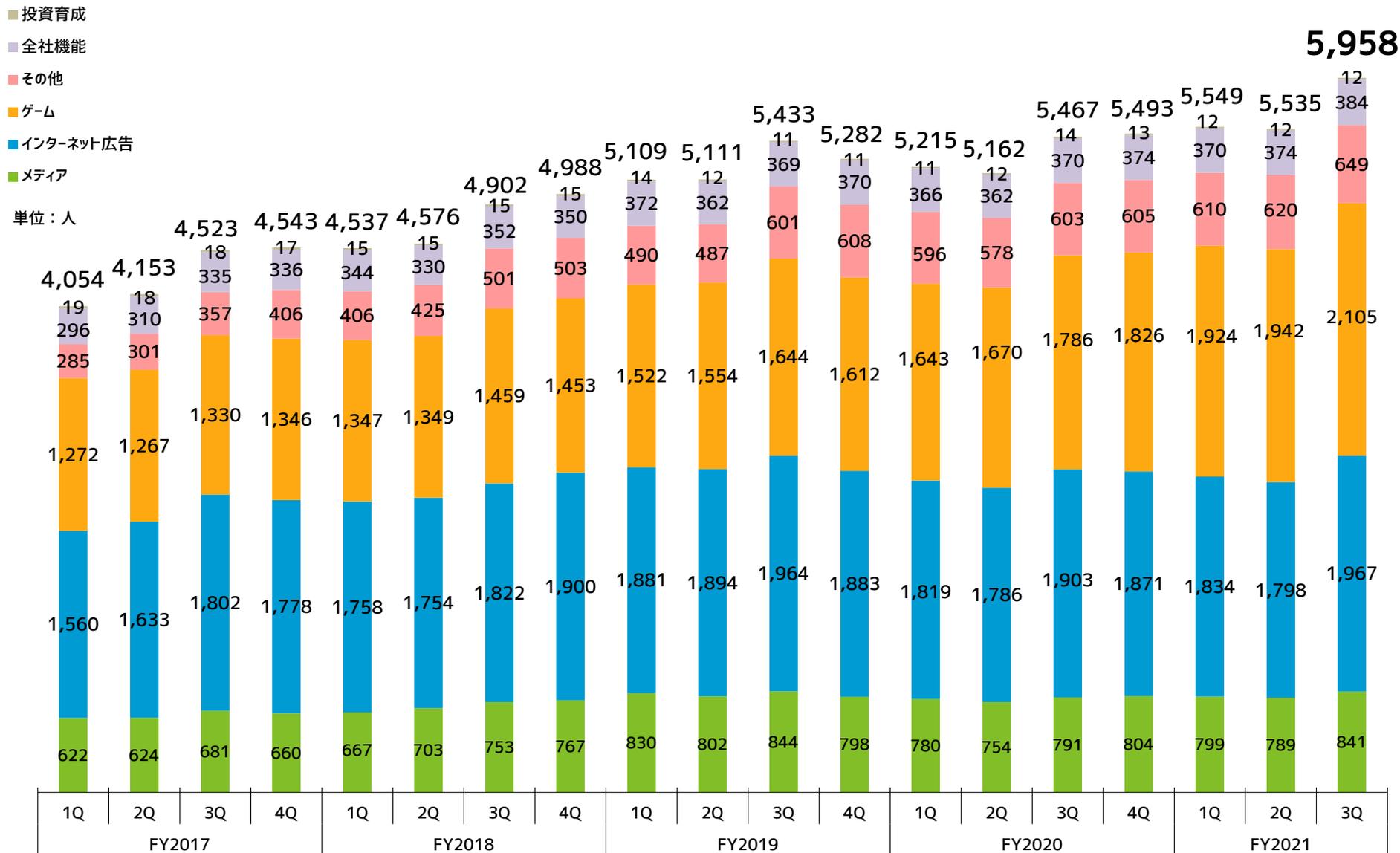
- 特別インセンティブ
- その他※
- 販売関連費
- 事務所費用
- 人件費
- 広告費

単位：億円



1. 四半期決算（2021年4月～6月）

[連結役員数] 6月末 5,958名 (4月に新入社員300名入社)



1. 四半期決算（2021年4月～6月）

[損益計算書]

単位：百万円	FY2021 3Q	FY2020 3Q	YoY	FY2021 2Q	QonQ
売上高	192,234	112,854	70.3%	163,483	17.6%
売上総利益	75,433	32,003	135.7%	56,529	33.4%
販売管理費	30,851	23,724	30.0%	30,655	0.6%
営業利益	44,581	8,279	438.5%	25,874	72.3%
営業利益率	23.2%	7.3%	15.9pt	15.8%	7.4pt
経常利益	44,770	8,229	444.0%	26,096	71.6%
特別利益	1,647	7	21131.6%	9	17851.0%
特別損失	527	3,009	-82.5%	1,397	-62.3%
税金等調整前当期純利益	45,890	5,228	777.8%	24,707	85.7%
当期純利益※	19,349	1,118	1629.5%	10,764	79.8%

※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. 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	2021年6月末	2020年6月末	YonY	2021年3月末	QonQ
流動資産	272,884	181,182	50.6%	234,873	16.2%
現預金	146,607	90,425	62.1%	100,384	46.0%
固定資産	70,785	54,629	29.6%	65,437	8.2%
総資産	343,717	235,860	45.7%	300,365	14.4%
流動負債	120,510	71,661	68.2%	109,212	10.3%
(未払法人税等)	18,870	5,946	217.4%	10,845	74.0%
固定負債	45,118	43,836	2.9%	44,535	1.3%
株主資本	110,514	77,786	42.1%	90,947	21.5%
純資産	178,088	120,362	48.0%	146,617	21.5%

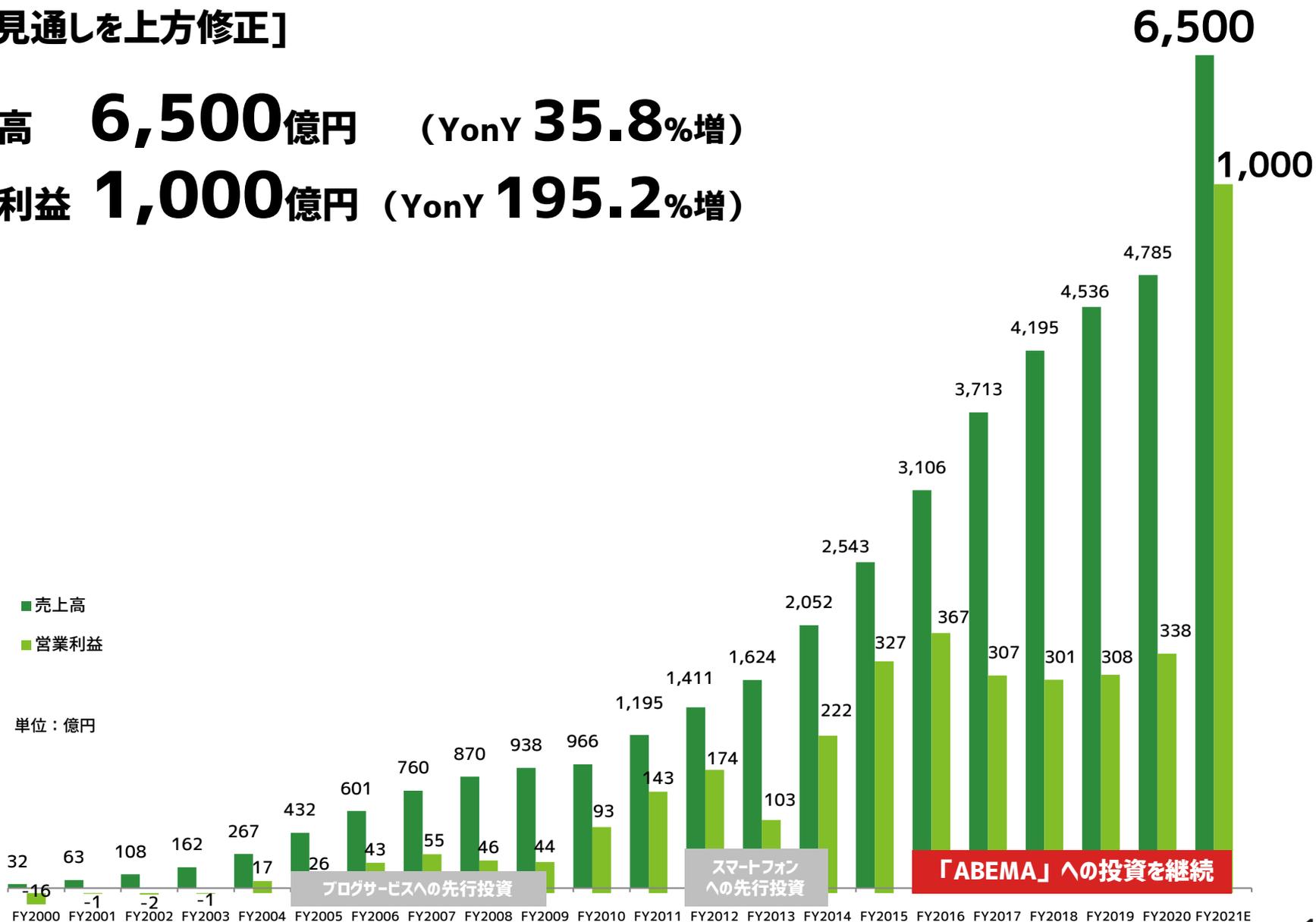
2021年度
業績見通し
2020年10月～2021年9月

2. 2021年度業績見通し

[業績見通しを上方修正]

売上高 **6,500**億円 (YonY **35.8%**増)

営業利益 **1,000**億円 (YonY **195.2%**増)



2. 2021年度業績見通し

[業績見通しを上方修正]

単位：億円	FY2021 前回予想 (2021年4月28日)		FY2021 今回予想 (2021年7月28日)	増減額	FY2020	YoY
	下限	上限				
売上高	6,000		6,500	500	4,785	35.8%
営業利益	575	625	1,000	375~425	338	195.2%
経常利益	575	625	1,000	375~425	338	195.3%
当期純利益※	240	260	400	140~160	66	505.3%

[配当予想] 経営指標 DOE5%を目安に修正

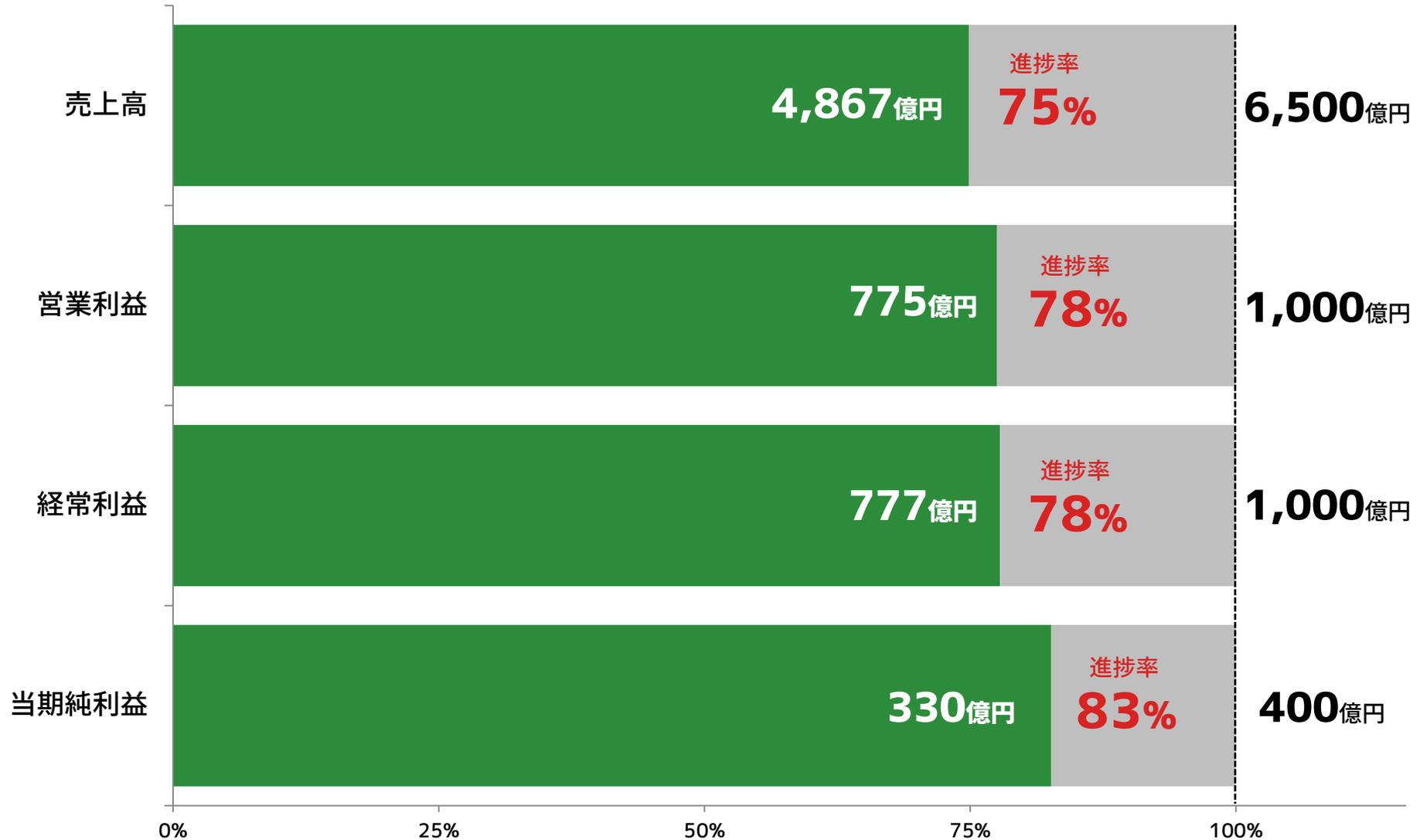
配当金※※	10円 (株式分割前換算 40円)	11円 (株式分割前換算 44円)	1円00銭 (株式分割前換算4円)	8円50銭 (株式分割前換算34円)	29.4%
-------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	-------

※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

※※配当金：2021年3月31日を基準日、2021年4月1日を効力発生日とし、普通株式1株を4分割

2. 2021年度業績見通し

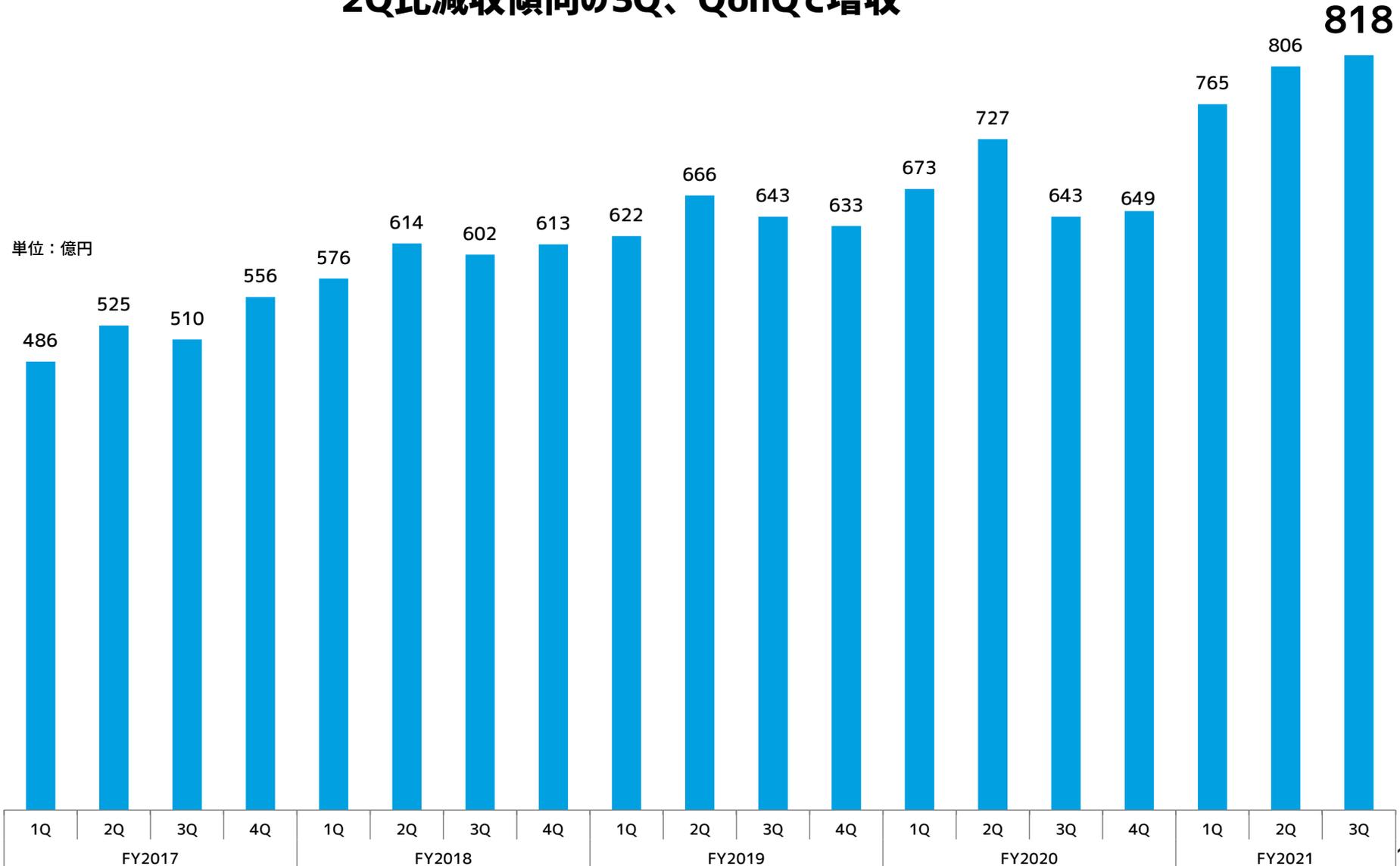
[上方修正後の進捗率]



インターネット 広告事業

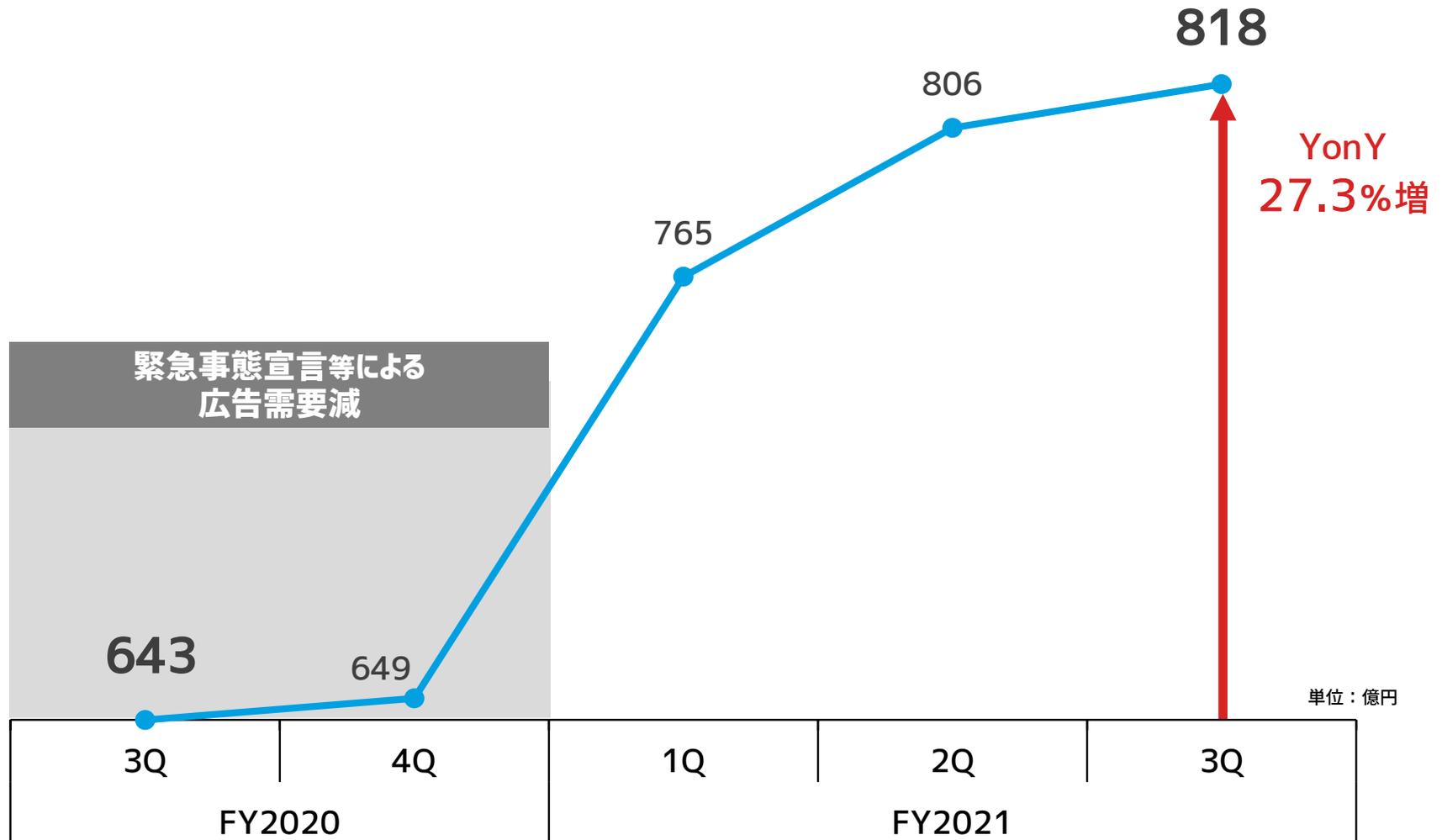
3. インターネット広告事業

[売上高（四半期）] 3Q **818**億円 (YoY **27.3%**増) 過去最高を更新
2Q比減収傾向の3Q、QonQで増収



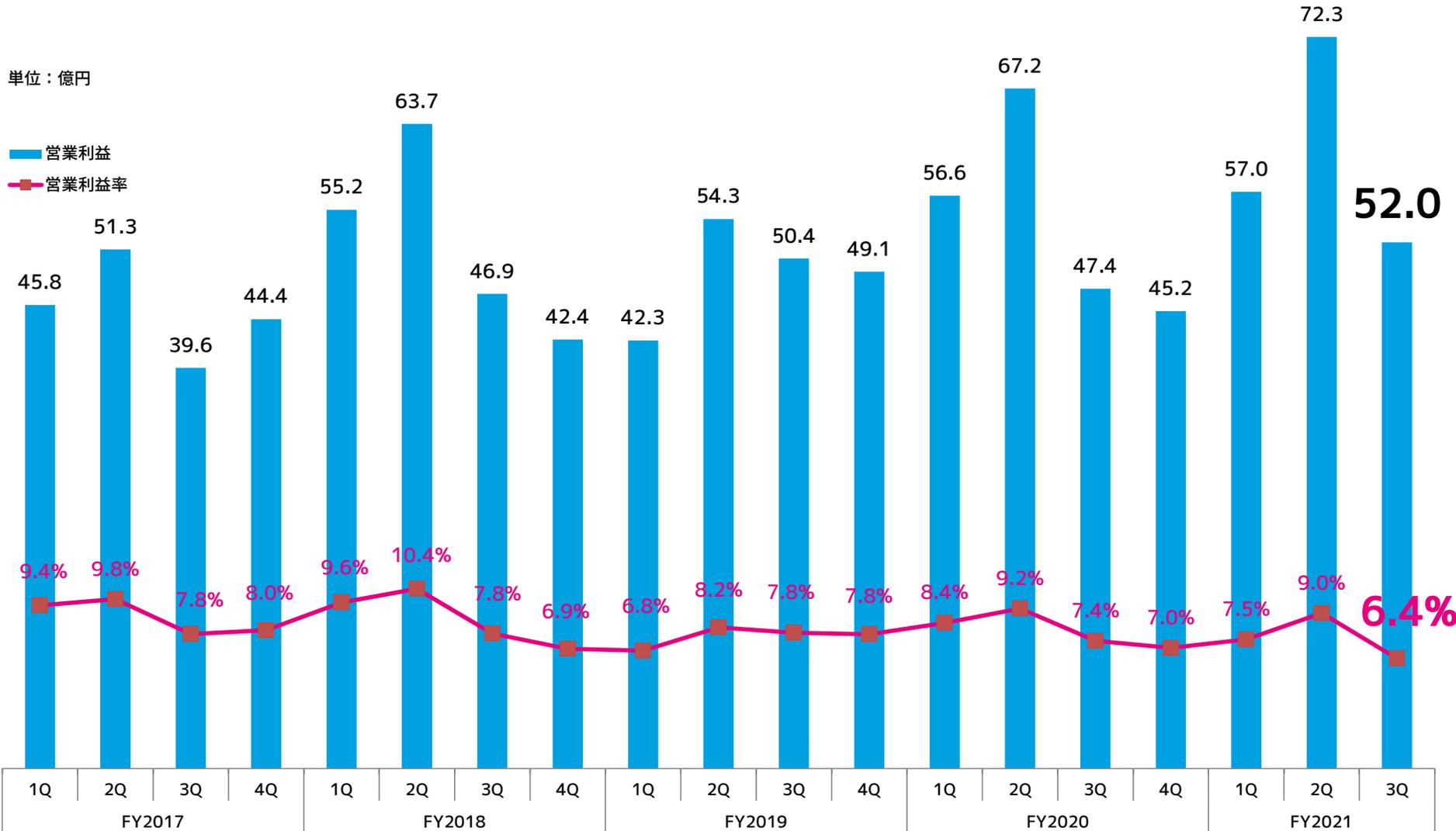
3. インターネット広告事業

[売上高の推移] 緊急事態宣言等による広告需要減から、増収傾向へ



3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 3Q 52億円 (YonY 9.7%増)
例年3Qは営業利益率が低下傾向



※四半期の営業利益および営業利益率：FY2020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

[強化分野] AIを活用したプロダクト、広告主への導入が促進

「極予測AI」

AIで広告効果の高いクリエイティブを制作
広告主※の81%※※が導入

20年5月リリース

AIで既存1位を超える広告を制作
 報酬は広告効果がた時のみ

既存1位の広告

AI SCORE 0.8 0.9 0.7 0.6

「極予測TD」

AIで検索連動型広告文を自動生成
広告主※の80%※※が導入

20年5月リリース

キーワード品質スコアを目標まで自動で改善
 数億の検索キーワードすべてに対応
 効果の出せる広告テキストを自動生成

Quality Score
 品質スコア

CPC
 クリック単価

CPA
 顧客獲得単価

「極予測AI人間」

AIで広告効果の出せるAIモデルを生成
配信実績は600人※※を突破

20年10月リリース

オリジナルAI人物モデルが
 使い放題となる新プランを提供開始

老若男女さまざまな
 AI人物モデルを数分で大量生成

極予測AIと連携して
 事前に効果予測

無制限使い放題
 様々なクリエイティブに活用可能

AI SCORE 0.9 0.8 0.7 0.6

多様な使い方で効果が出ています

加工・レタッチ

「極予測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

21年1月リリース

LED STUDIO

極予測AI

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

※広告主：ディスプレイ広告や検索連動型広告の出稿などAIプロダクトの導入が可能な広告主
 ※※FY2021 3Q時点

3. インターネット広告事業

[強化分野] 広告主のニーズに合わせたAIプロダクトを続々リリース

「極予測トリミング」

6月17日
リリース



AIで検索キーワード毎に
CTR※予測値が高い画像を一括制作



AIで検索キーワード毎に「CTR 予測値が高い画像の一括制作」を実現

主要キーワードに対し
関連性の高い画像を選択

AIでCTR 予測値が高い
範囲を自動で切り取り

検索連動型広告の
画像として配信



6月から開始の
画像表示オプションに逸応!

「極予測LP」

6月23日
リリース



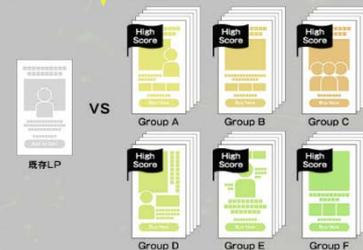
AIで広告効果予測値の高い
LP(ランディングページ)※※を制作



※※※
検索連動型広告のCVRをLPで大幅改善
報酬は広告効果が出た時のみ

効果予測AIで最適なLPを
広告グループごとに事前予測

広告グループごとに既存LPと比較しハイスコアなLPだけを配信



極予測LPプラットフォームで
配信までの時間を大幅短縮

極予測LPサーバーにアップし
配信パフォーマンスの最適化を実施し改善スピードUPへ

極予測LP制作フロー

効果予測デザイン制作 → 広告主様のタスク削減 → 配信

通常のLP制作フロー

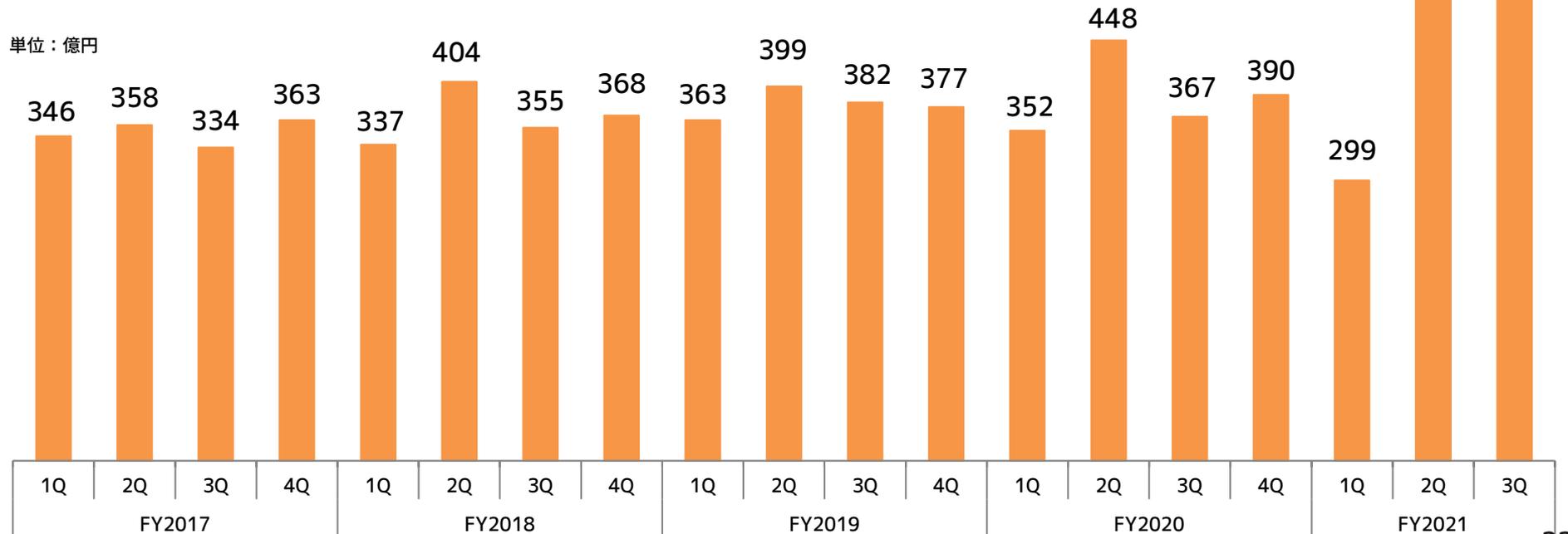
デザイン制作 → コーディング → サーバアップ → URL発行 → 配信

※ 「CTR」：Click Through Rate (クリック・スルー・レート) の略。広告が表示された回数のうち、クリックされた割合
※※ 「LP(ランディングページ)」：ユーザーが検索連動型広告などを經由して最初にアクセスするページ
※※※ 「CVR」：Conversion Rate (コンバージョン・レート) の略。サイトへのアクセス数のうち、コンバージョン(会員登録や商品購入等)に至った割合

ゲーム事業

4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 3Q **923**億円 (YoY **151.7%**増) 過去最高を更新 **923**
2月24日提供開始の「ウマ娘 プリティーダービー※」が3カ月フルに寄与



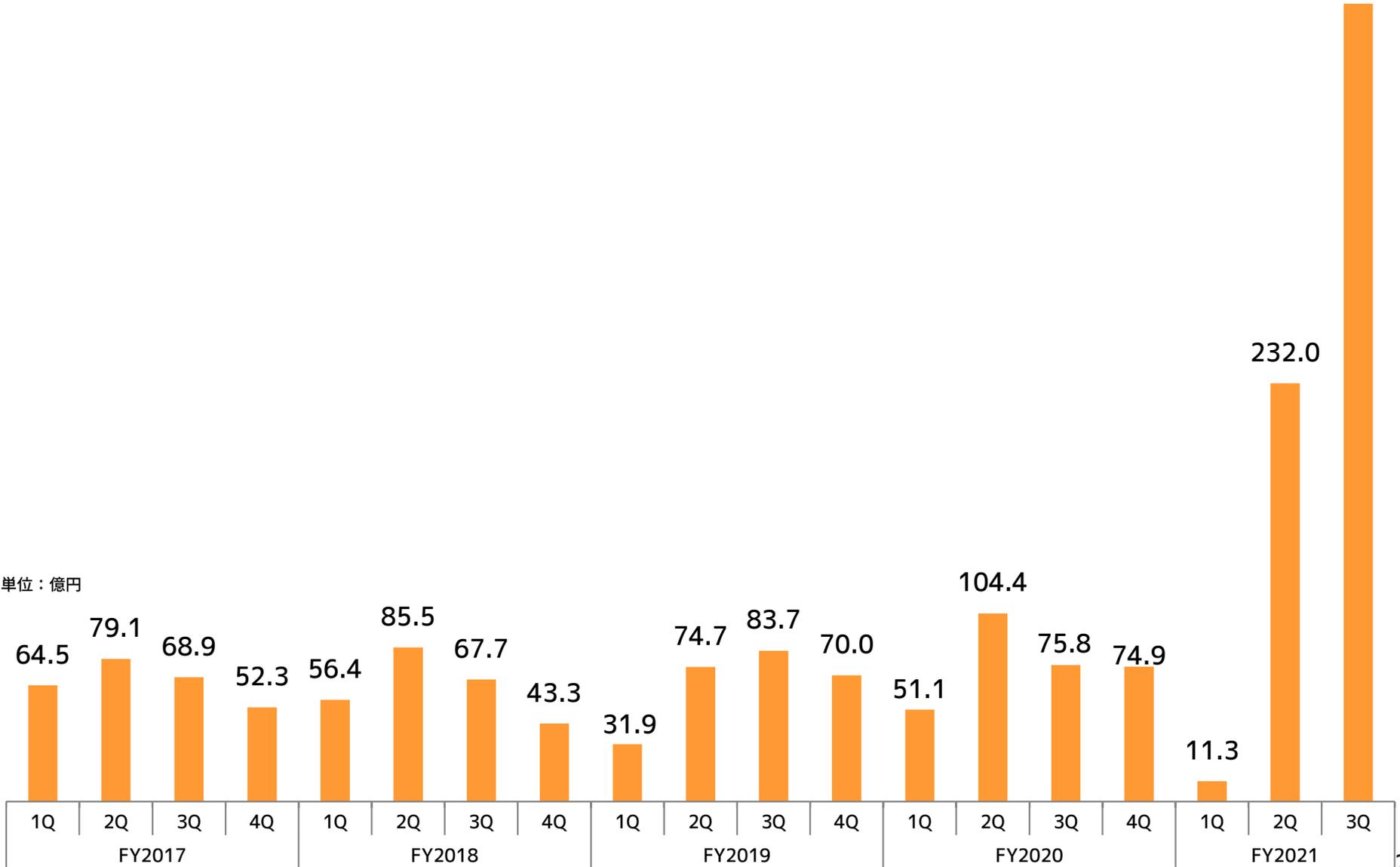
※「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 3Q 442.4億円 (YoY 483.5%増)

442.4

単位：億円



※四半期の営業利益：FY2020の特別インセンティブは含まず

4. ゲーム事業

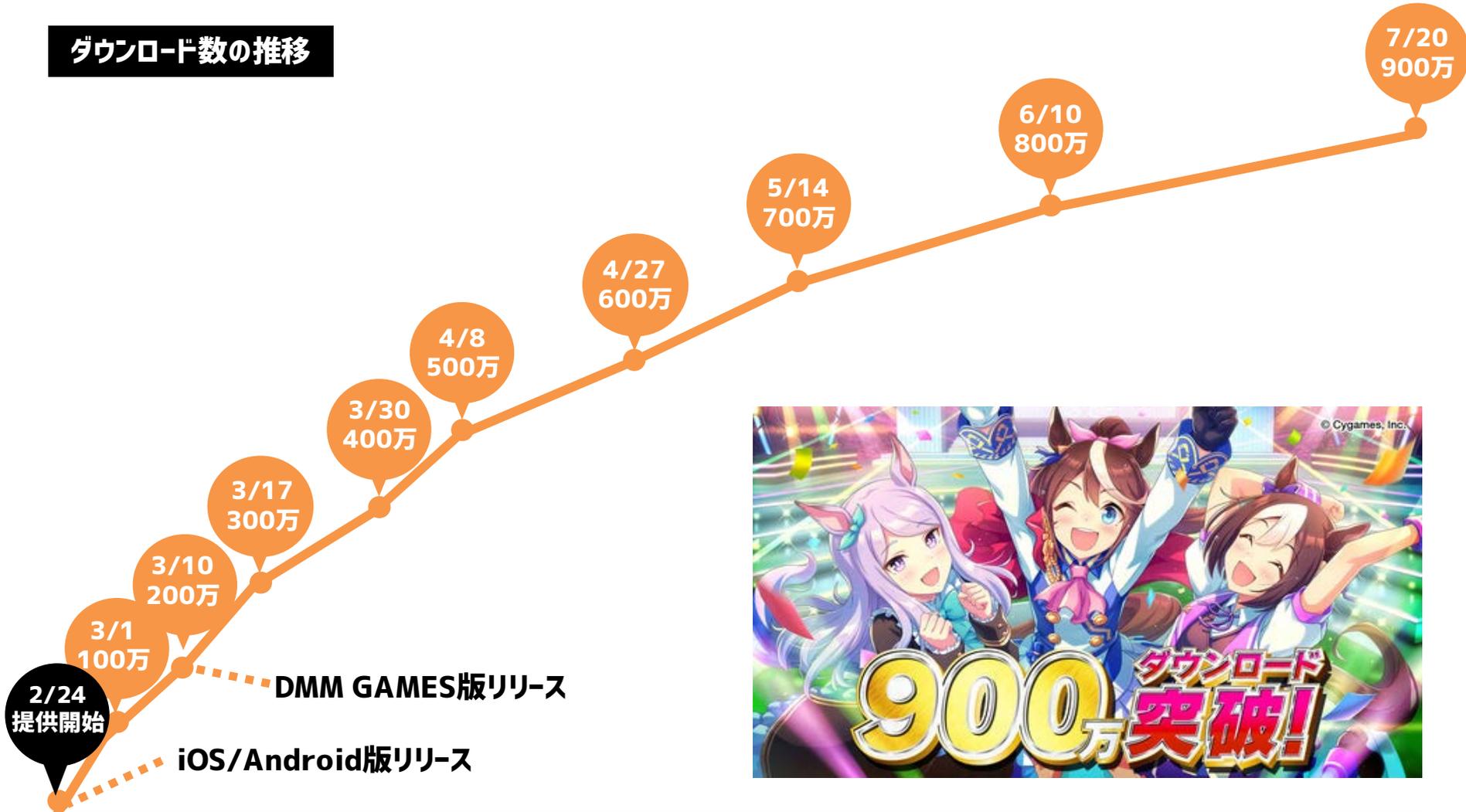
[ウマ娘 プリティーダービー※]



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5カ月で900万DL突破

ダウンロード数の推移



4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※] 育成対象キャラクター※※が提供開始時の25人から36人へ 今後も随時追加予定



スペシャルウィーク
CV:和氣あす未



タイキシャトル
CV:大坪由佳



ゴールドシップ
CV:上田瞳



グラスワンダー
CV:前田玲奈



サクラバクシンオー
CV:三澤紗千香



サイレンススズカ
CV:高野麻里佳



メジロマクイーン
CV:大西沙織



ウオッカ
CV:大橋彩香



エグループ
CV:青木瑠璃子



ハルウララ
CV:首藤志奈



トウカイテイオー
CV:Machico



シンボリルドルフ
CV:田所あすき



ダイヤモンドスカーレット
CV:木村千咲



メジロリアン
CV:土師壺文



マチカネフクキタル
CV:新田ひより



オグリキャップ
CV:高橋知葉



ライスカパー
CV:石見舞菜香



エルコンドルパサー
CV:高橋みなみ



アグネスタクトン
CV:上坂すみれ



ナイスネイチャ
CV:前田佳織里



マルゼンスキー
CV:Lynn



スーパークreek
CV:櫻木かな



マゼトップガン
CV:星谷美緒



ウィニングチケット
CV:渡部優衣



キングヘイロー
CV:佐伯伊織



カレンチャン
CV:篠原侑



ナリタタイシン
CV:渡部恵子



フジキセキ
CV:松井恵理子

New



スマートファルコン
CV:大和田仁美



ナリタブライアン
CV:衣川里佳



ミホノブルボン
CV:長谷川育美



セイウンスカイ
CV:鬼頭明里



ヒシアマゾン
CV:巽悠衣子



ゴールドシチー
CV:香坂さき



テイエムオペラオー
CV:徳井青空



ピワハヤヒテ
CV:近藤唯

※「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc. ※育成対象キャラクター : 7月20日時点の衣装違いのキャラクターは含まず

[ウマ娘 プリティーダービー※] 新機能の追加等によりロングランヒットを目指す

「ルームマッチ」機能

プレイヤー自らが主催者となり
他のプレイヤーとの対戦を開催できる機能



新育成シナリオ

「アオハル杯 ~輝け、チームの絆~ ※※」
鋭意開発中



4. ゲーム事業

[主カタイトル]

FY2013	FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021
<p>1</p> <p>戦国炎舞 -KIZNA-</p>  <p>自社IP</p> <p>戦国ゲーム</p>	<p>2</p> <p>グランブルー ファンタジー</p>  <p>自社IP</p> <p>RPG</p>		<p>5</p> <p>Shadowverse</p>  <p>自社IP</p> <p>本格スマホ eスポーツ</p>		<p>7</p> <p>プリンセスコネクト！ Re:Dive</p>  <p>自社IP</p> <p>アニメRPG</p>			<p>10</p> <p>ウマ娘 プリティーダービー</p>  <p>自社IP</p> <p>育成 シミュレーション</p>
	<p>3</p> <p>ドラゴンクエスト モンスターズ スーパーライト</p>  <p>他社IP</p> <p>RPG</p>	<p>4</p> <p>アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ</p>  <p>他社IP</p> <p>アイドル リズムゲーム</p>		<p>6</p> <p>バンドリ！ ガールズバンドパーティ！</p>  <p>他社IP</p> <p>リズム＆ アドベンチャー</p>	<p>8</p> <p>ドラガリアロスト</p>  <p>他社IP</p> <p>アクション RPG</p>		<p>9</p> <p>プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク</p>  <p>他社IP</p> <p>リズムゲーム</p>	<p>11</p> <p>NieR Re[in]carnation</p>  <p>他社IP</p> <p>RPG</p>

2、5、7、10：© 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 9「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 piapro All rights reserved.
 11：「NieR Re[in]carnation」：© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Appiloto, Inc.

4. ゲーム事業

[新規タイトル] 引き続き新規タイトルのヒットを狙う

「IDOLY PRIDE※」 アイドルマネジメントRPG
(株)QualiArts

6月24日
提供開始



「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

2021年内
提供予定



「NieR Re[in]carnation※※」 英語版・韓国語版 RPG
(株)スクウェア・エニックス/(株)アプリボット

7月29日
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

2021年内
提供予定



※ 「IDOLY PRIDE」: © 2019 Project IDOLY PRIDE ※※ 「NieR Re[in]carnation」: © 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.
※※※ 「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

4. ゲーム事業

[新規タイトル] 「ファイナルファンタジー-VII」シリーズ最新作のスマートフォン向けRPG
「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※」が2022年に全世界配信※※予定

開発：(株)アプリボット
企画・制作：(株)スクウェア・エニックス



4. ゲーム事業

[新規タイトル] TVアニメ「呪術廻戦」初となるスマートフォンゲーム
「呪術廻戦 ファントムパレード※」を発表

企画・制作：(株)サムザップ、東宝(株)
開発・運営：(株)サムザップ



4. ゲーム事業

**[新規タイトル] (株)Cygames のクリエイティブと技術力でコンシューマータイトルを開発
2021年5月に「Project Gamm※」を発表**

「Project Gamm※」

アクションゲーム

(株)Cygames

発売日
未定



「GRANBLUE FANTASY Relink※」

アクションRPG

(株)Cygames

2022年
発売予定

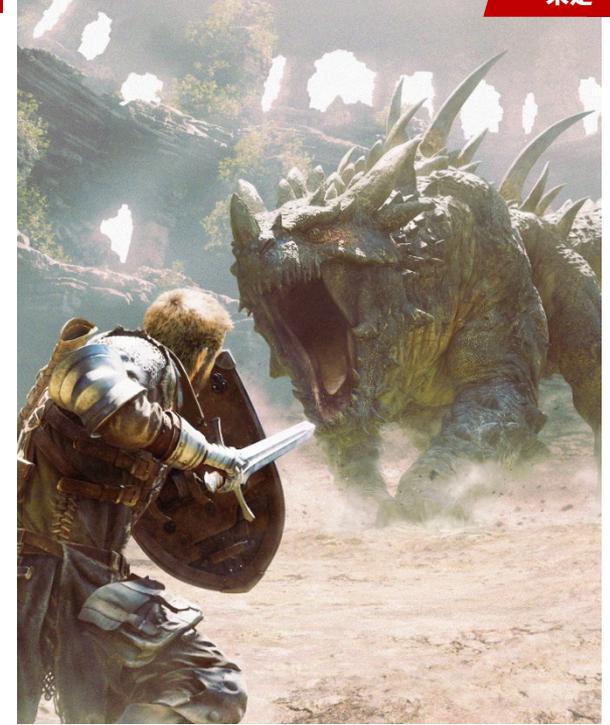


「Project Awakening※」

アクションRPG

(株)Cygames

発売日
未定

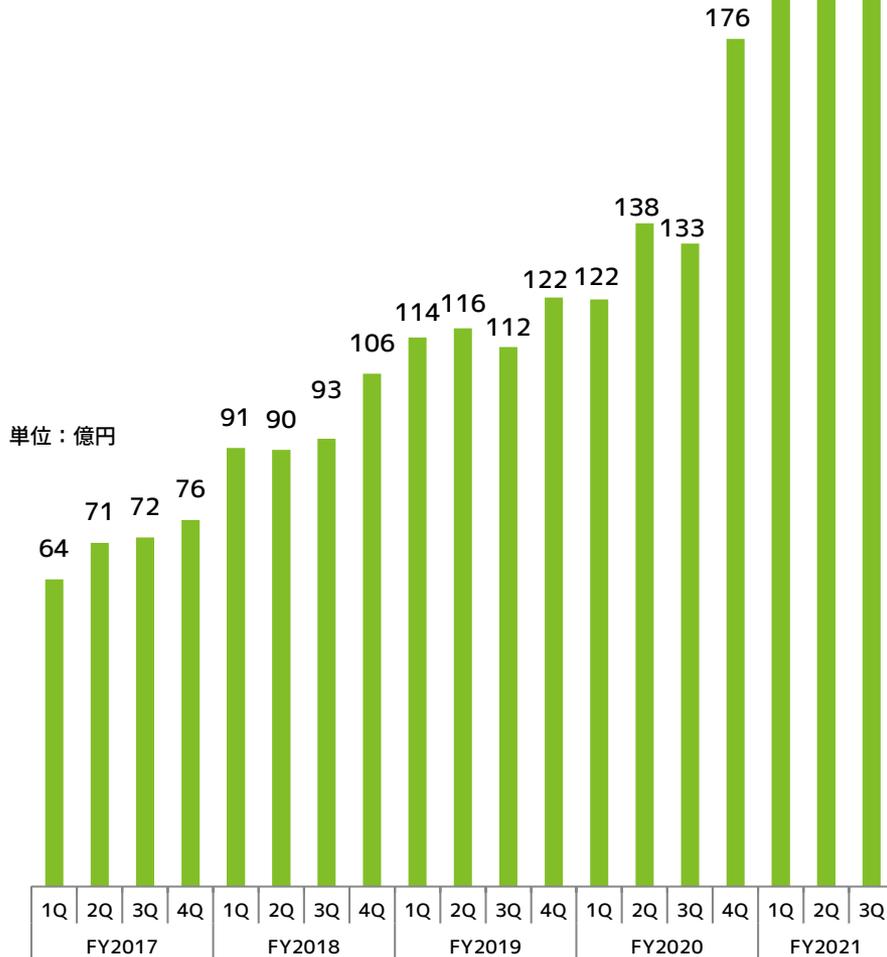


メディア事業

5. メディア事業

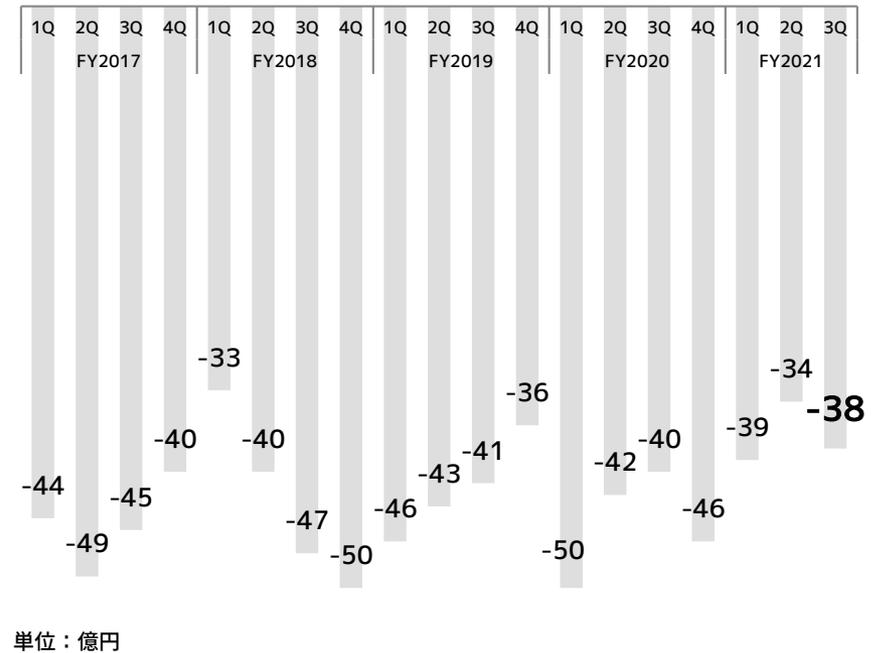
[売上高 (四半期)]

3Q **199**億円 (YonY約**1.5**倍)
ABEMA周辺事業が好調に推移



[営業損益 (四半期)]

3Q 営業損失 **-38**億円



※四半期の営業損益：FY2020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3カ月で6,800万DL突破

単位：ダウンロード

2016
4/11
開局

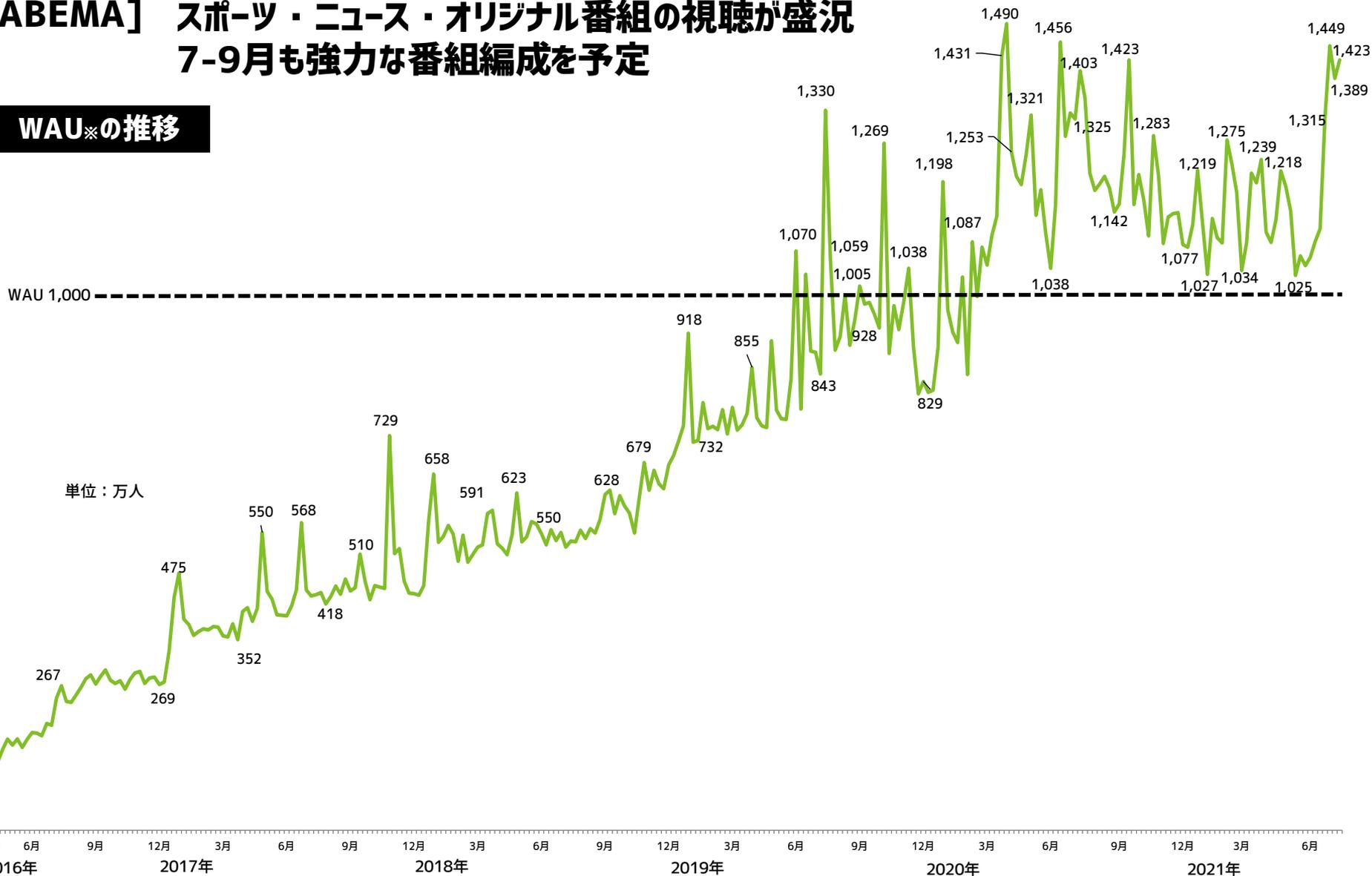
6,800万
DL

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

5. メディア事業

[ABEMA] スポーツ・ニュース・オリジナル番組の視聴が盛況 7-9月も強力な番組編成を予定

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] MLB公式166試合を放送するなど、スポーツ等もキラコンテンツに



5. メディア事業

[ABEMA] 人気推理小説シリーズの初ドラマ化や現代社会の闇を描いたドラマなど幅広いジャンルのオリジナルコンテンツを続々放送

「虹とオオカミには騙されない」

8月1日
放送予定

ABEMA

虹とオオカミには騙されない

恋の数だけ、色がある。

「普通的女子高生だったはずの私が16才でママになって知ったことは、」

7月20日より
放送中

ABEMA

普通的女子高生
だったはずの
私が
知ったことは、
16才でママ
になって

「都会のトム&ソーヤ ぼくらの砦※」

7月16日より
放送中

ABEMA

都会のトム&ソーヤ
~ぼくらの砦~

「酒癖50」

7月15日より
放送中

ABEMA

酒癖50

主演 小出恵介

ようこそ、奈落へ。

「私たち結婚しました」

7月9日より
放送中

ABEMA

私たち結婚しました

「箱庭のレミング」

6月17日より
放送中

ABEMA

箱庭のレミング

※「都会のトム&ソーヤ ぼくらの砦」： ©2021マチム製作委員会 ・ ©MT&SFP

5. メディア事業

[ABEMA] テレビ朝日と「ABEMA」の人気番組がコラボレーション



5. メディア事業

[ABEMA] PPV※7-9月夏休みシーズン、豊富なラインナップ

「三代目 J SOUL BROTHERS LIVE TOUR 2021 "THIS IS JSB"」

8月29日 配信予定

ABEMA

10th ANNIVERSARY
JTB LIVE TOUR 2021
"THIS IS JSB"

JSB3 LIVE TOUR 2021 "THIS IS JSB"

アベマ生配信 8.29 SUN

「NMB48 白間美瑠卒業コンサート
みるるん、さるるん、ありがとう」

8月15日 配信予定

ABEMA

8/15 15:30 START

NMB48 白間美瑠 卒業コンサート
みるるん・さるるん・ありがとう♡

「ヒプマイ7th LIVE <SUMMIT OF DIVISIONS>」

8月7日・8日 配信予定

ABEMA

HYP ABEMA

7th LIVE <SUMMIT OF DIVISIONS>
DAY1-8.7 SAT & DAY2-8.8 SUN

「ももクロ
スペシャルオンラインファンミーティング」

7月25日 配信

ABEMA

ももクロ
スペシャル
ファンミーティング

ABEMA オリジナル

「FACTORS☆LEAGUE 2021」

7月20日 配信

ABEMA

BLACK WINGS
DIAMOND BEARS

ACTORS LEAGUE 2021
7月20日(火) 15時 試合開始
マルチアングルカメラ増設!

「Official髭男dism Road to <one - man tour 2021-2021>」

7月10日 配信

ABEMA

ONLINE LIVE

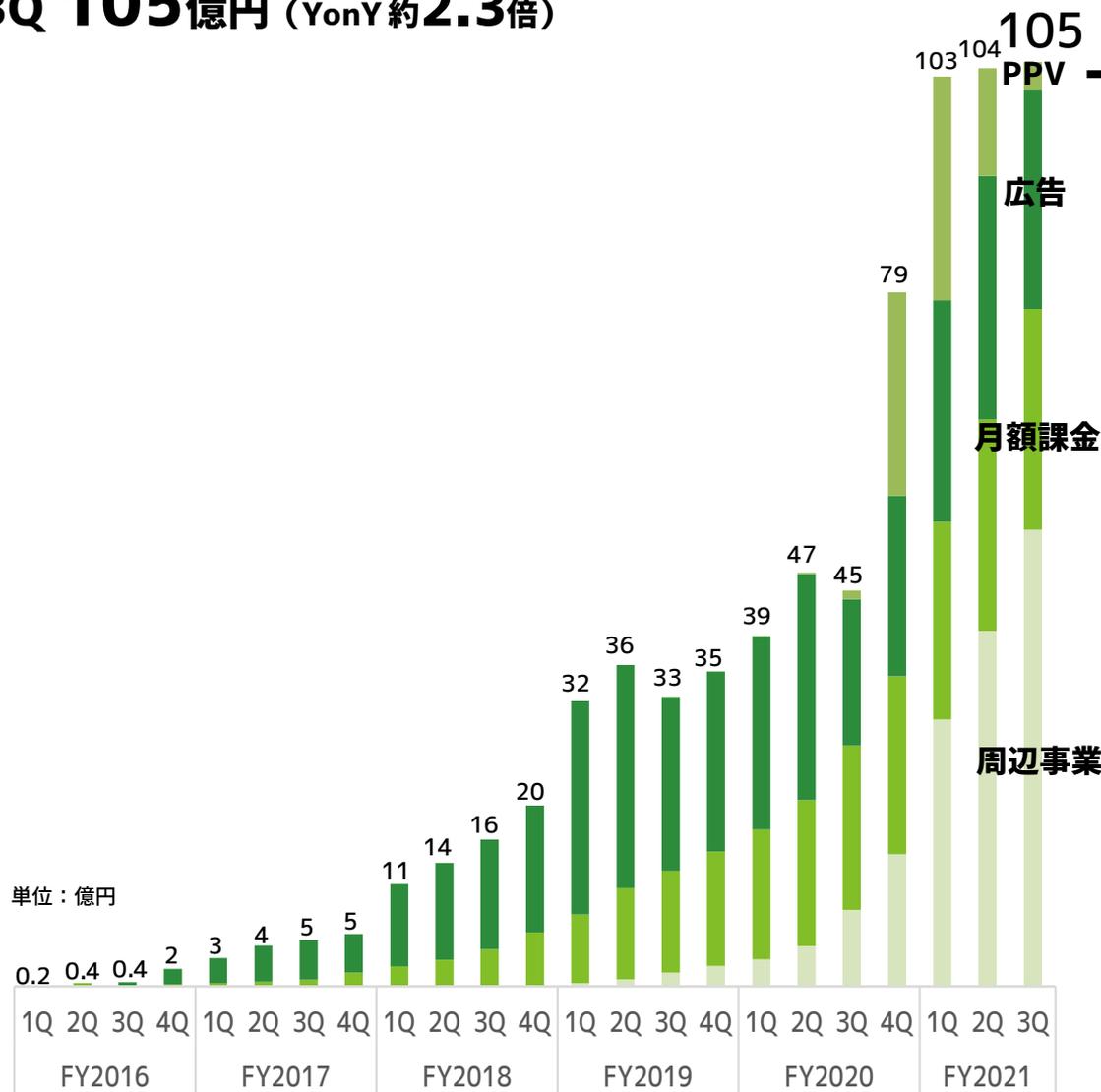
Official髭男dism 7.10 SATURDAY 20:00

※PPV：「ABEMA PPV ONLINE LIVE」の略

5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高（四半期）]

3Q **105**億円 (YonY約**2.3**倍)



「ABEMA PPV ONLINE LIVE」



公営ギャンブルのネット投票「WINTICKET」



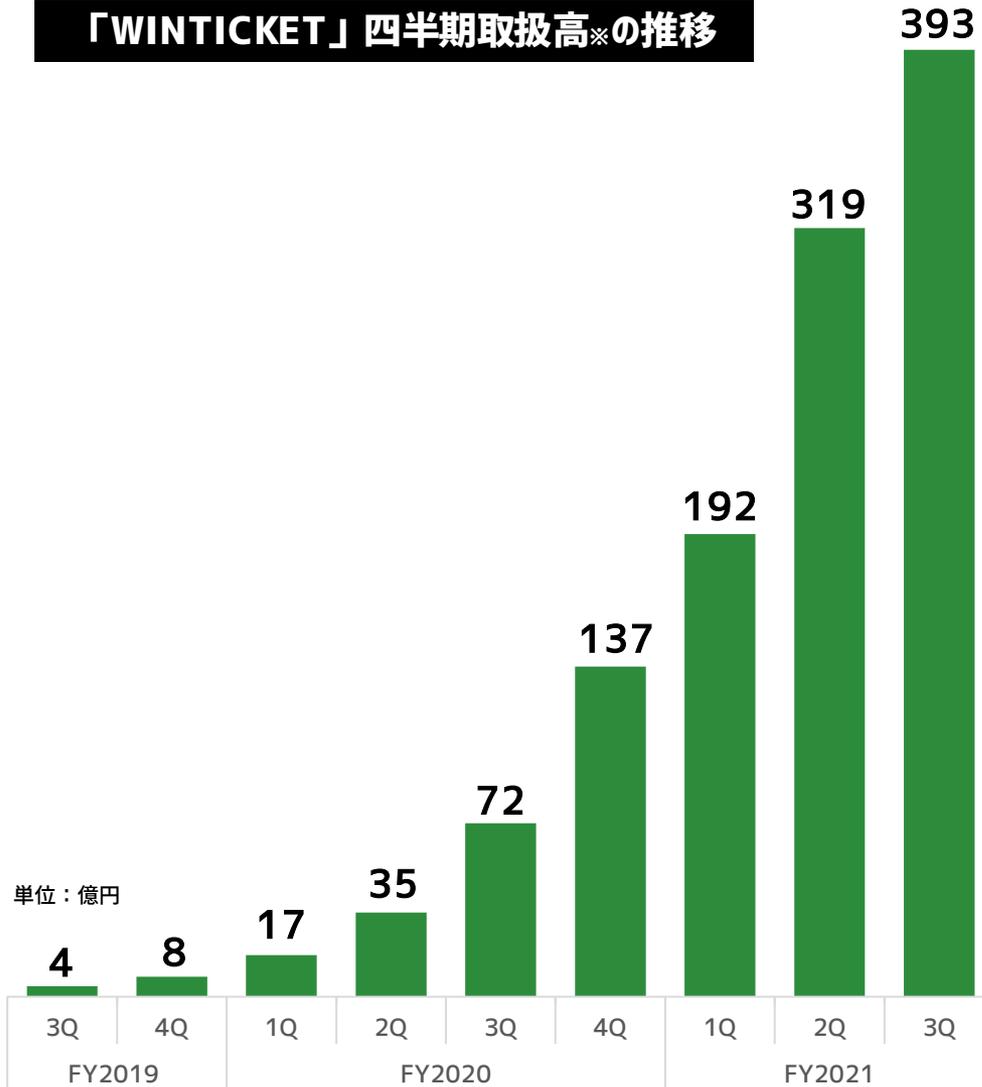
ABEMA公式通販「ABEMA Shopping」



5. メディア事業

「WINTICKET」 「ABEMA」との連携や独自予想データ等により、取扱高YonY約5.5倍

「WINTICKET」四半期取扱高※の推移



「WINTICKET」4つの特徴



TVCMを4月24日～5月16日まで放送

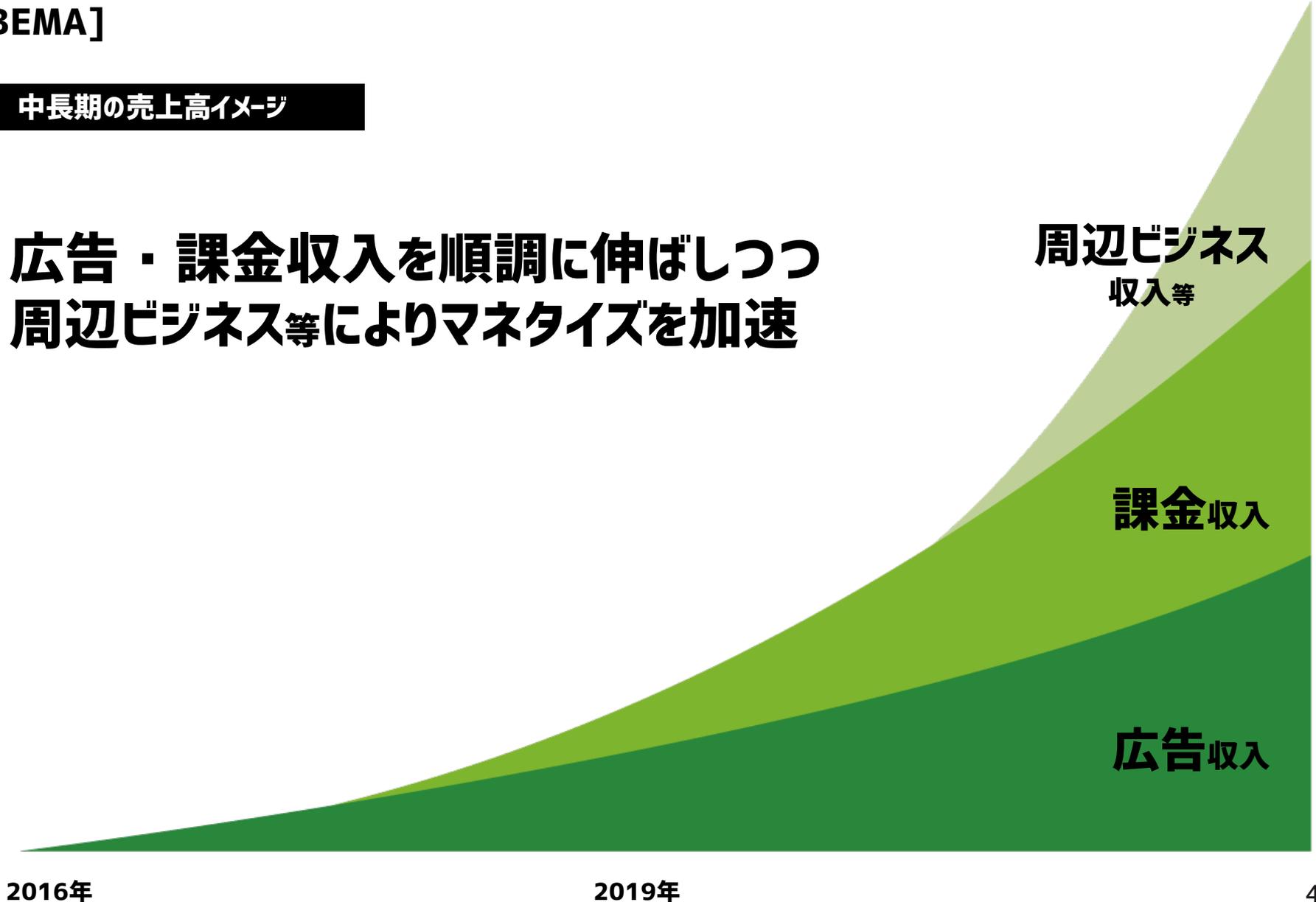


※四半期取扱高：インターネット投票サービスを運営する㈱WinTicketの取扱高(ポイント付与を含む)

[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



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える企業を目指す

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!!



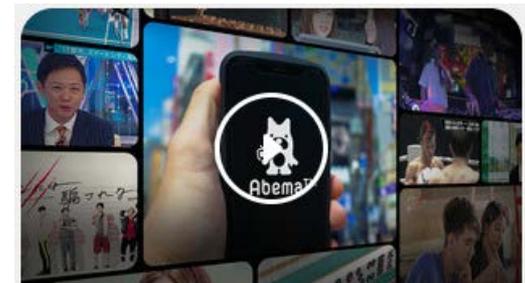
株主・投資家向け動画コンテンツ 「IR Channel」

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 通期決算発表は2021年10月27日（水）15時以降を予定しております。