



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）

1. 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

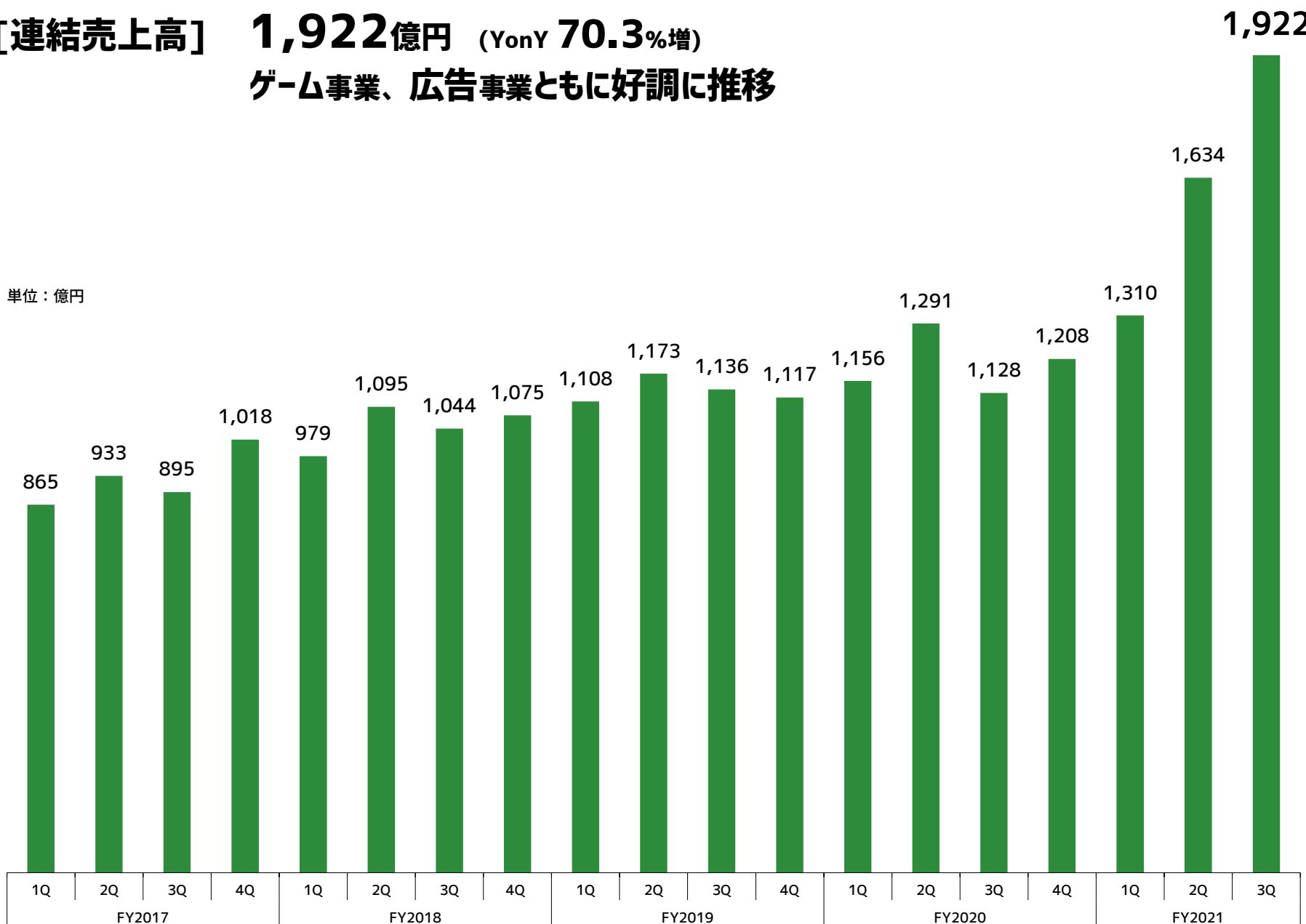
売上高：	923億円	YoY 151.7%増
営業利益：	442億円	YoY 483.5%増

1. 四半期決算（2021年4月～6月）

[連結売上高] 1,922億円 (YonY 70.3%増)

ゲーム事業、広告事業ともに好調に推移

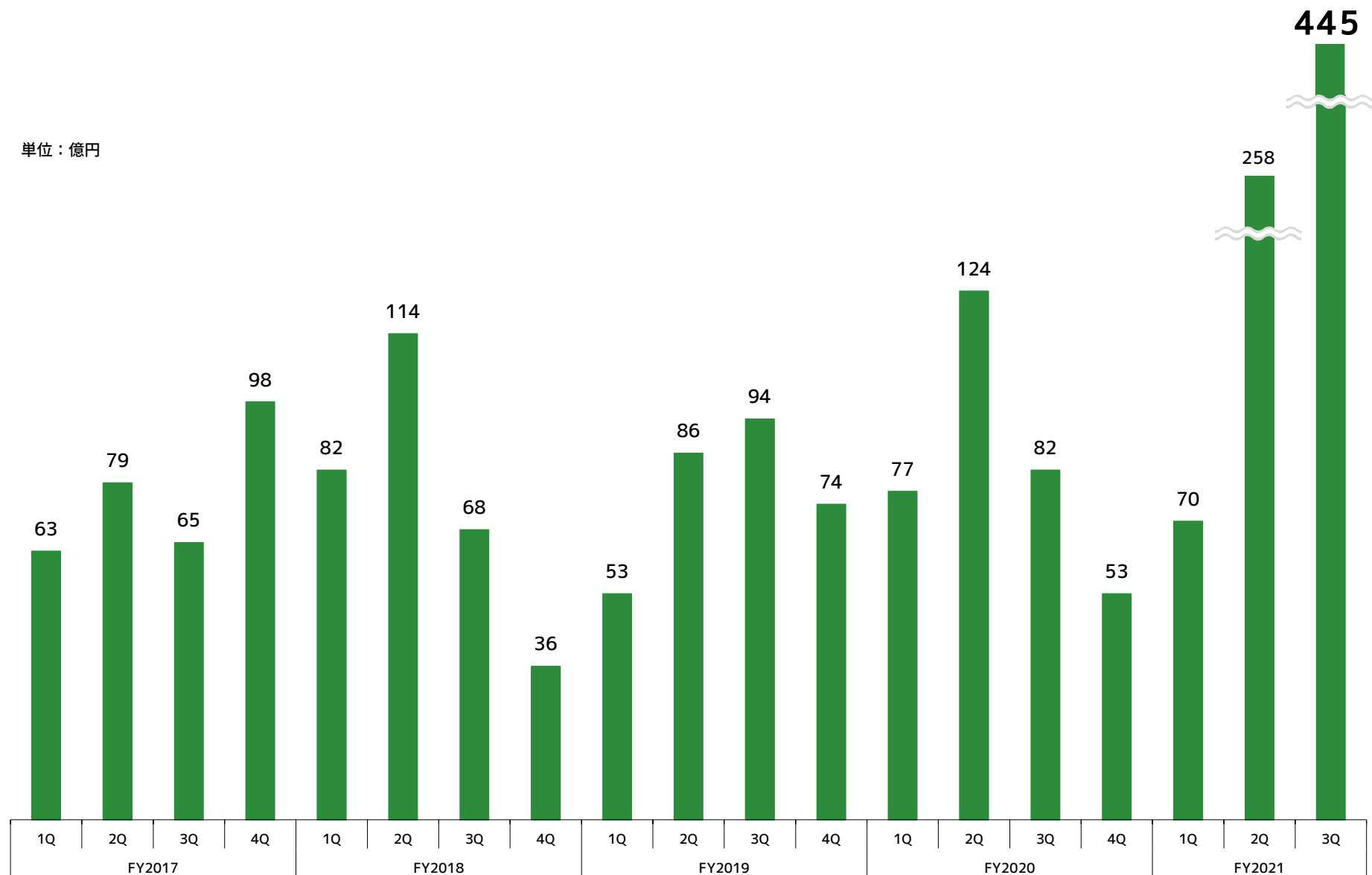
単位：億円



1. 四半期決算（2021年4月～6月）

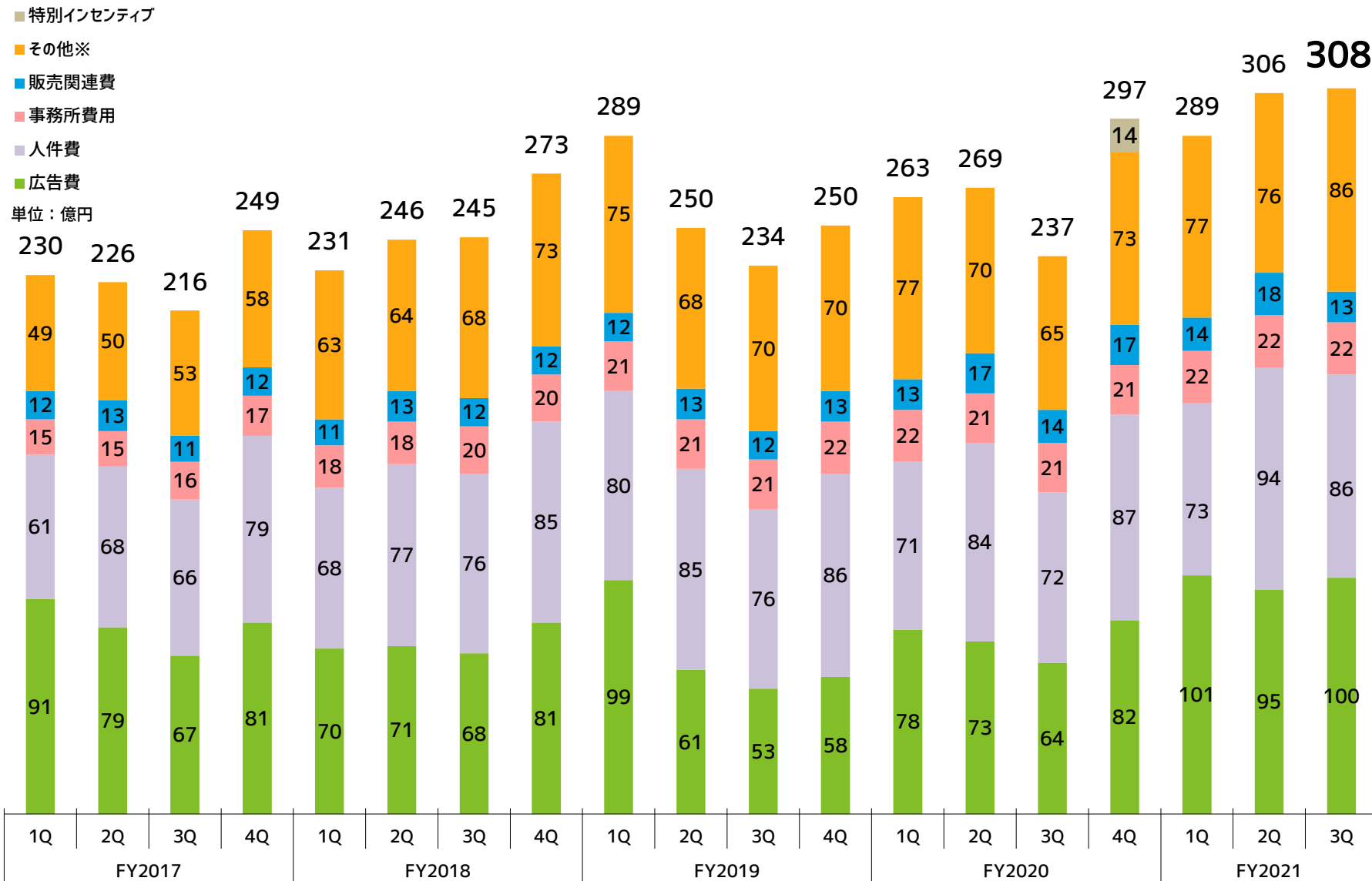
[連結営業利益] ゲーム事業の新規タイトルが大きく貢献し、**445億円** (YoY 5.4倍)

単位：億円



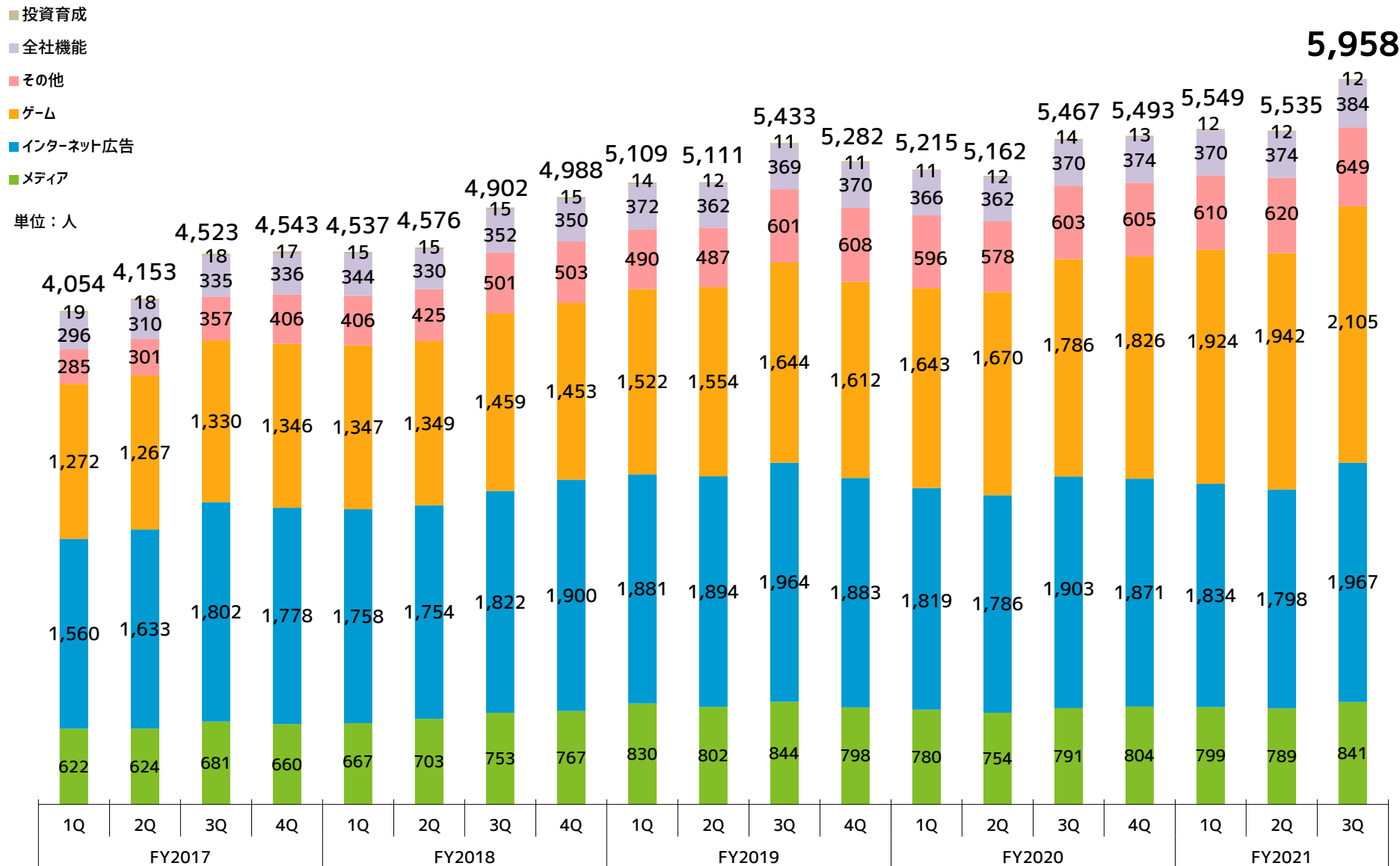
1. 四半期決算（2021年4月～6月）

【販売管理費】 QonQで横ばい、3Q 308億円



1. 四半期決算（2021年4月～6月）

[連結役職員数] 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	YonY	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

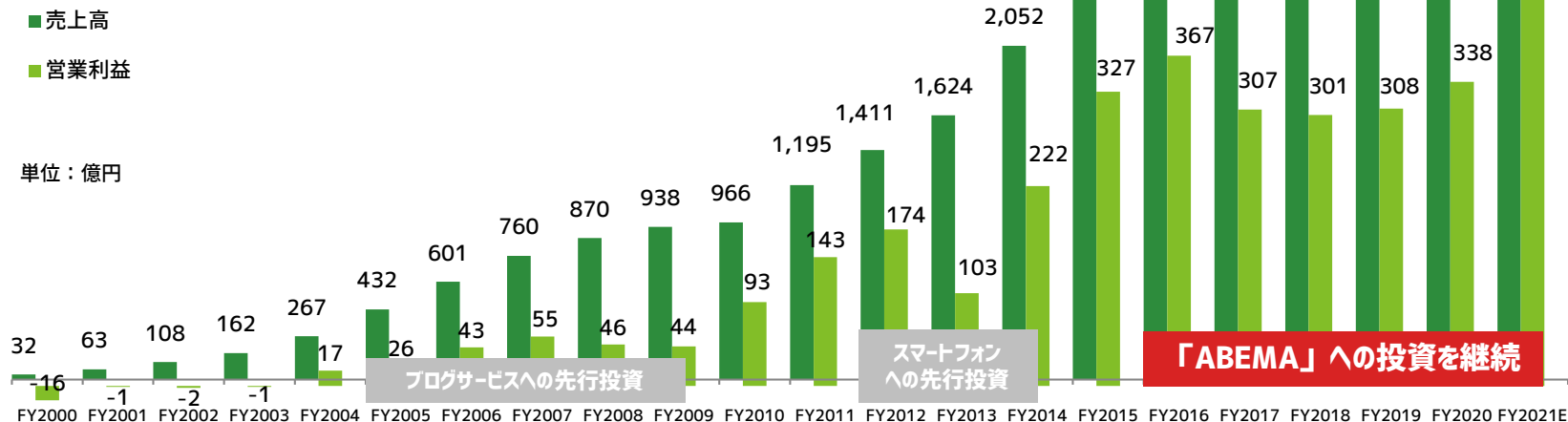
2020年10月～2021年9月

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%
-------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	-------

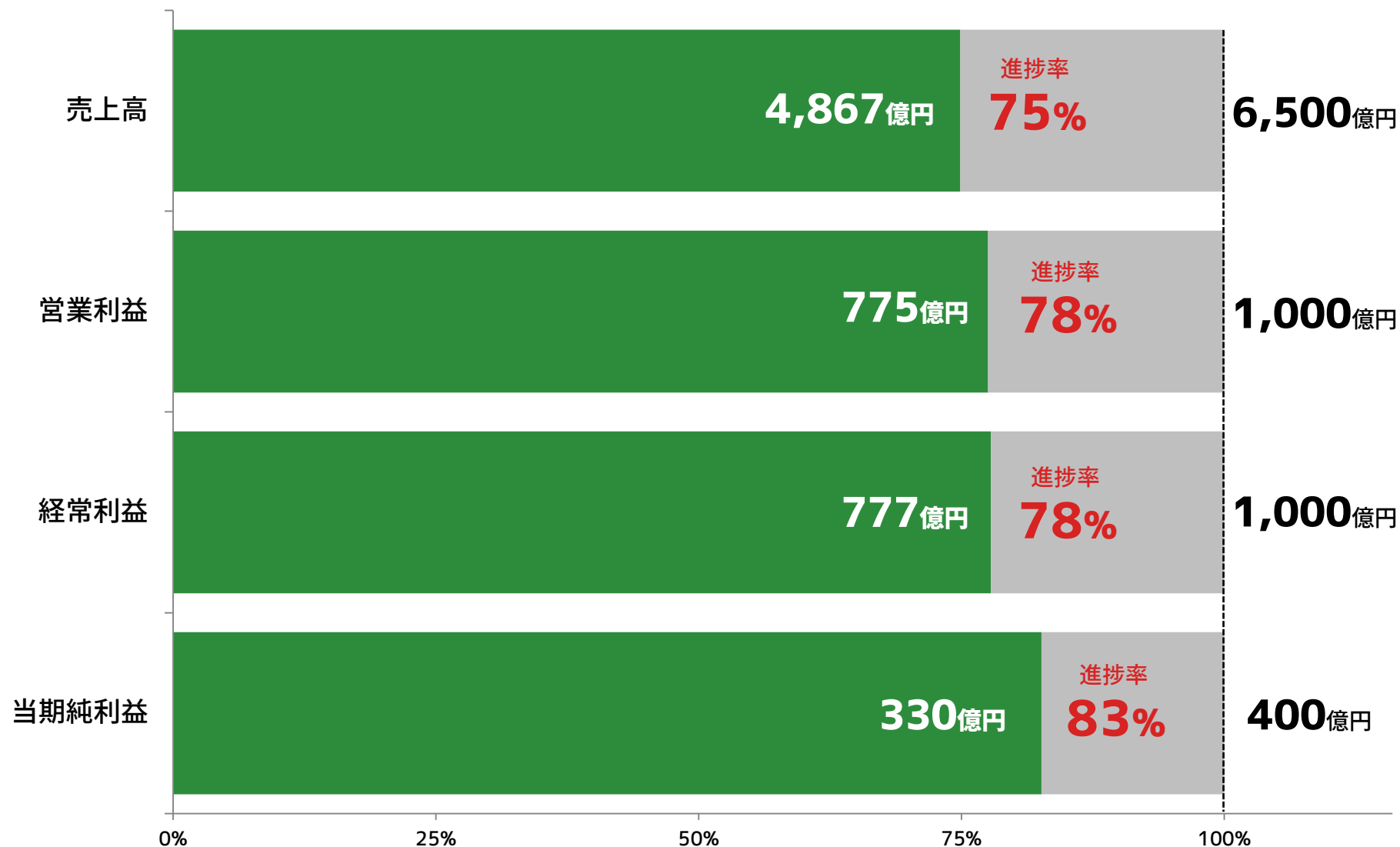
※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す

(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

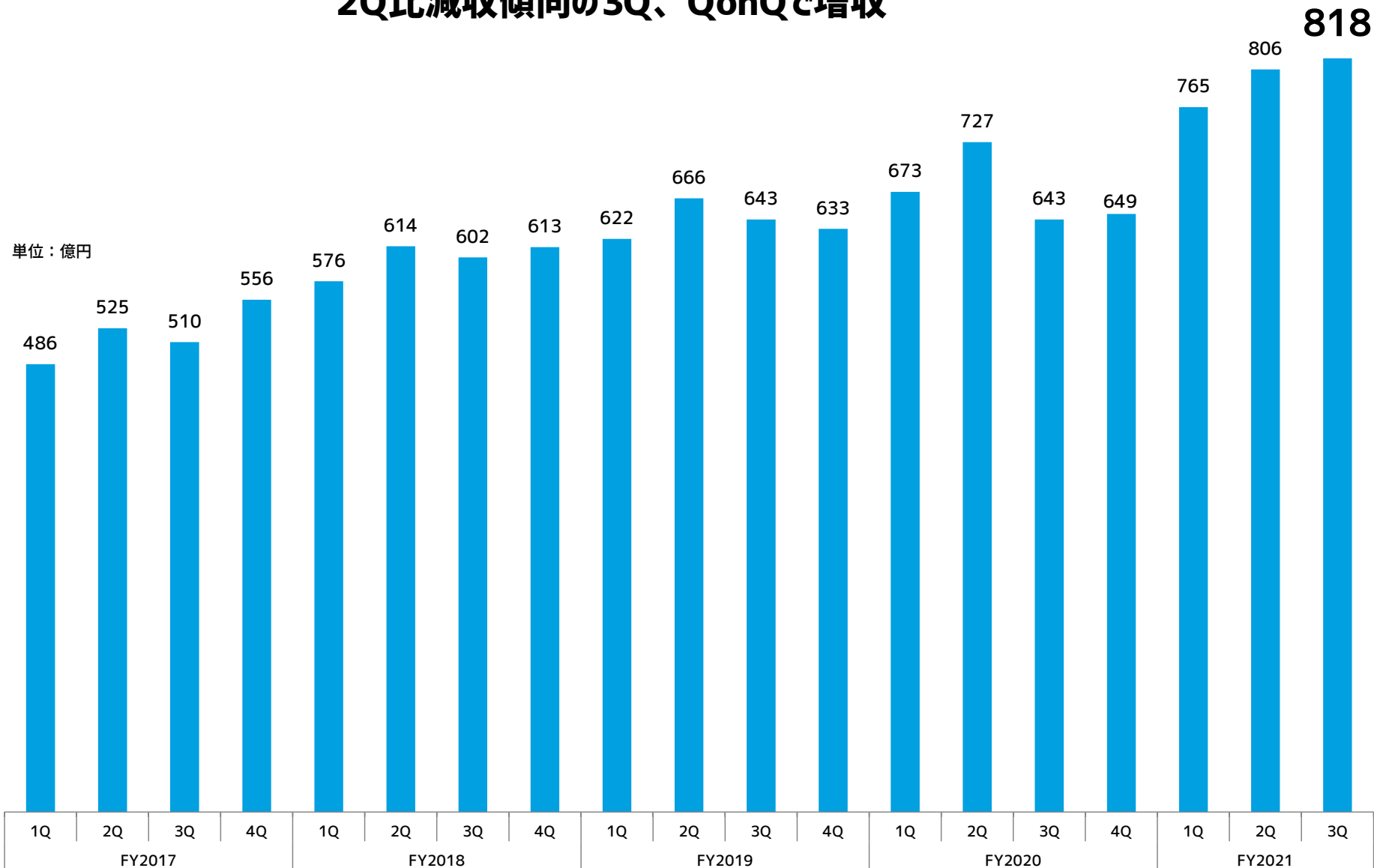
[上方修正後の進捗率]



インターネット 広告事業

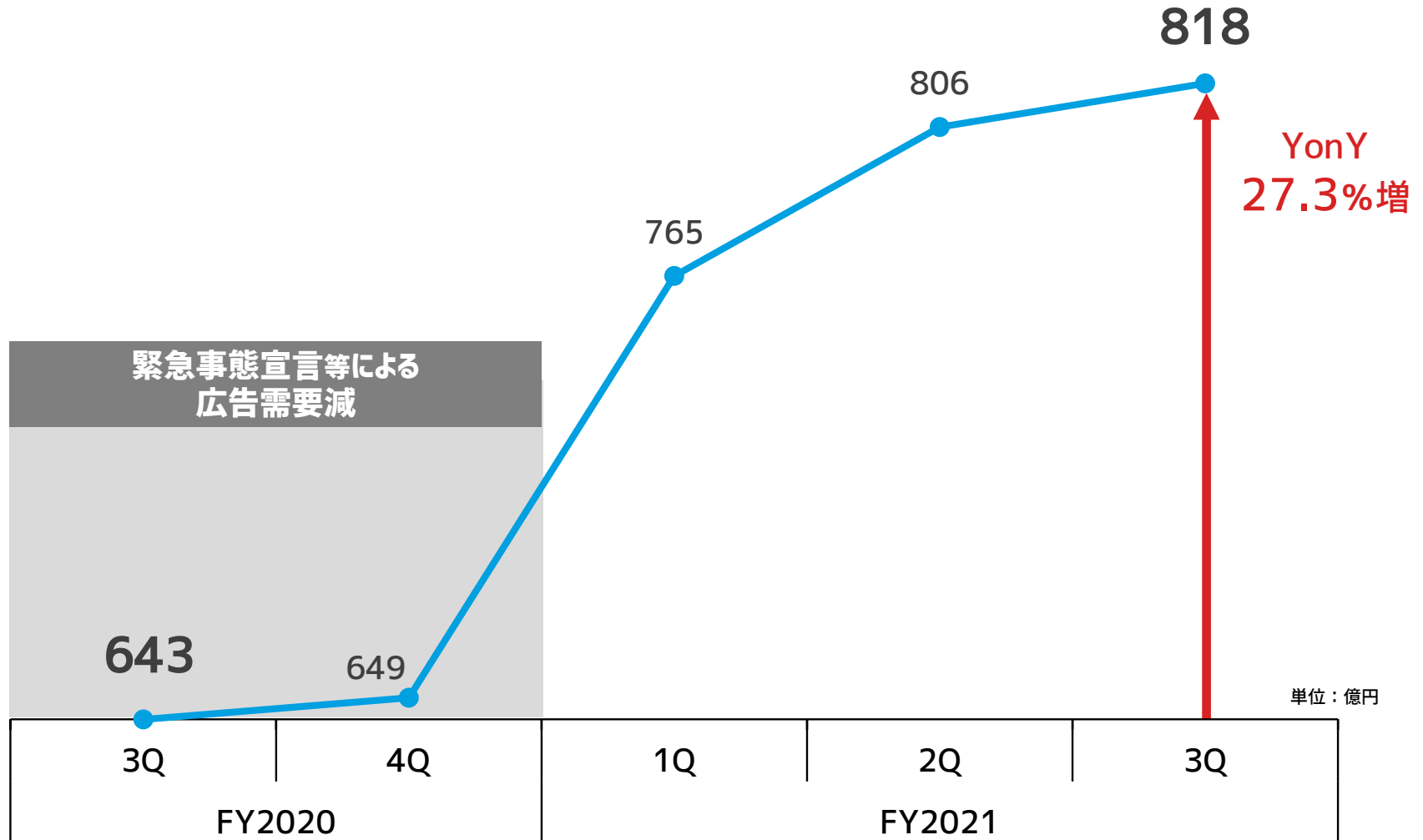
3. インターネット広告事業

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



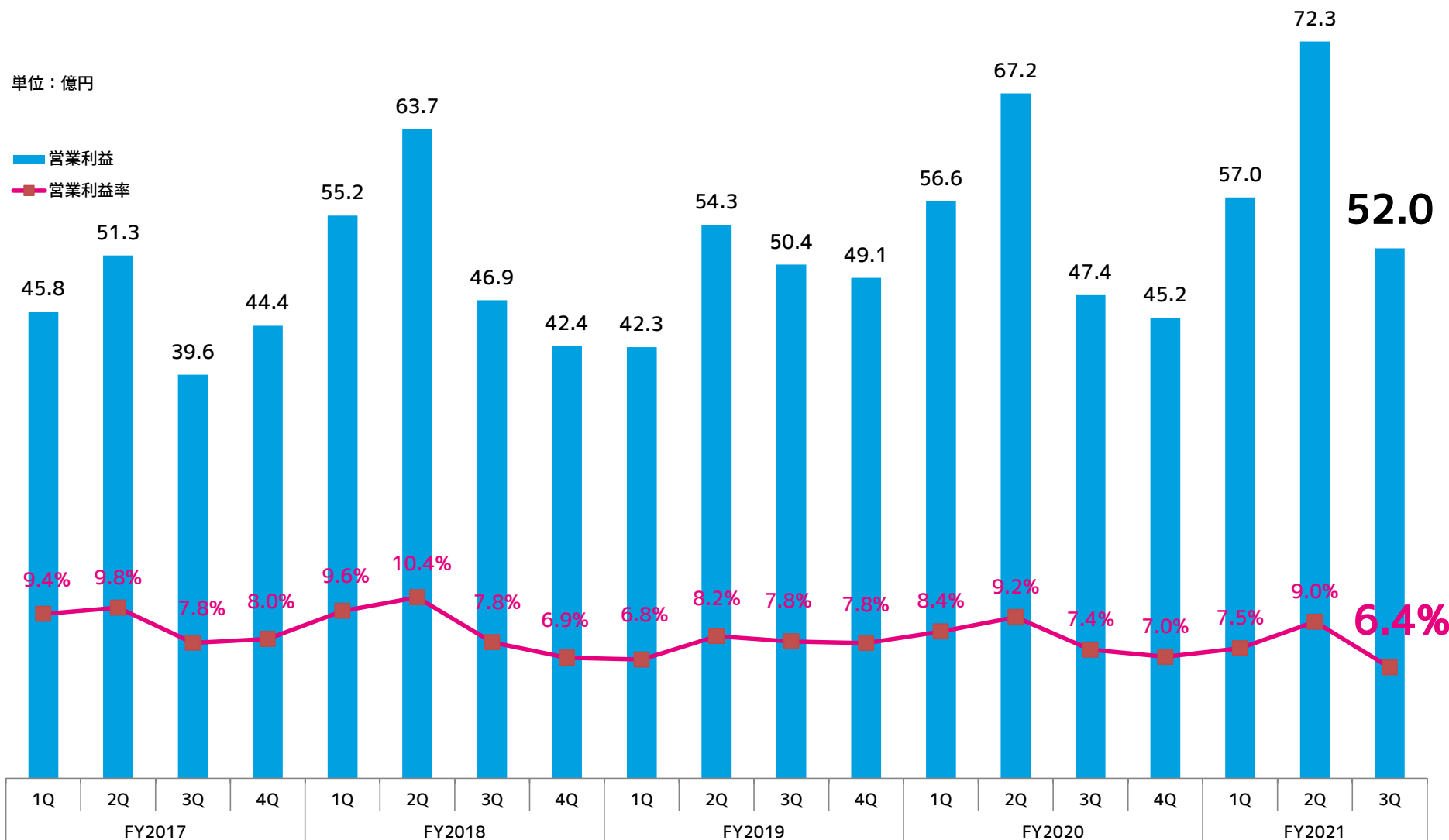
3. インターネット広告事業

[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」



20年5月
リリース

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



「極予測TD」



20年5月
リリース

AIで検索連動型広告文を自動生成
広告主※の80%※※が導入



「極予測AI人間」



20年10月
リリース

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



「極予測LED」



21年1月
リリース

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



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

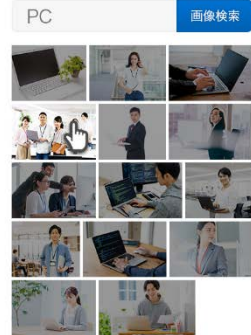


AIで検索キーワード毎に
CTR※予測値が高い画像を一括制作



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適用！

「極予測LP」

6月23日
リリース



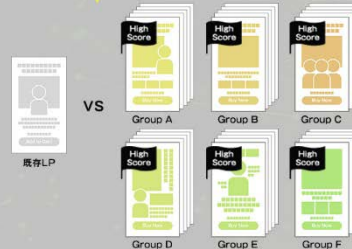
AIで広告効果予測値の高い
LP(ランディングページ)※※を制作



※※※
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

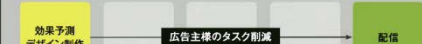
広告グループごとに既存LPと比較しハイスコアなLPだけを配信



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



通常のLP制作フロー



※「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

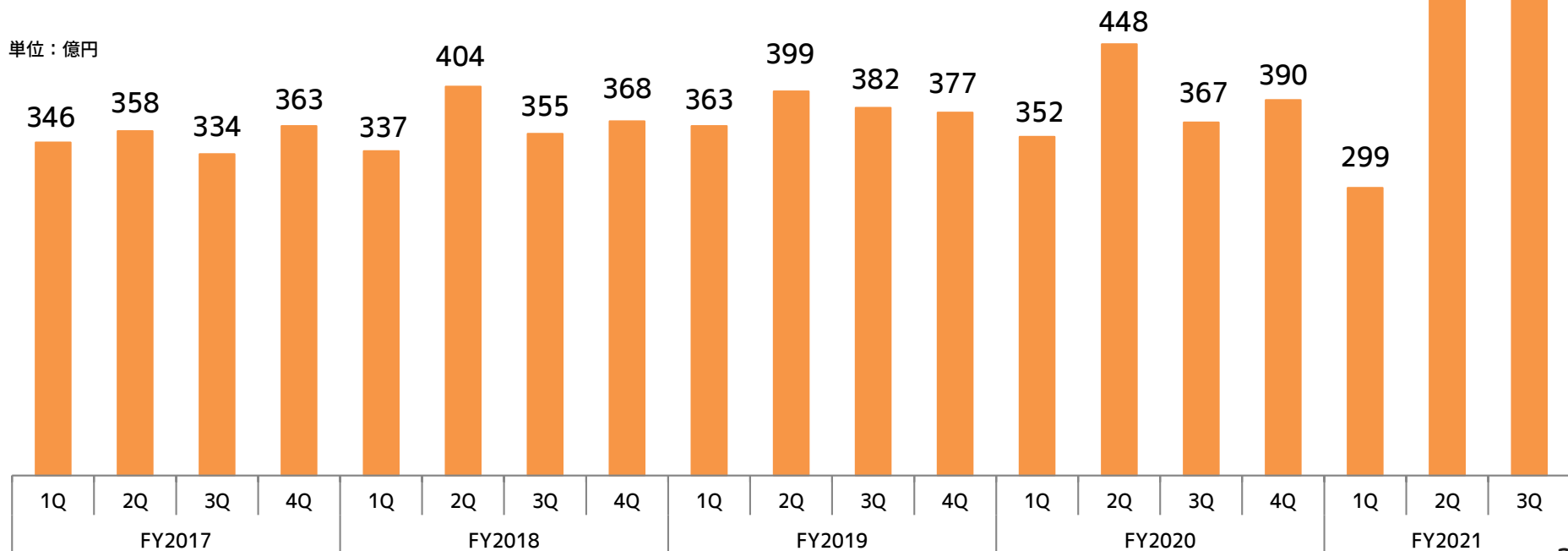
※※「LP(ランディングページ)」：ユーザーが検索連動型広告などを経由して最初にアクセスするページ

※※※「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（YonY 151.7%増）過去最高を更新
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 **923**



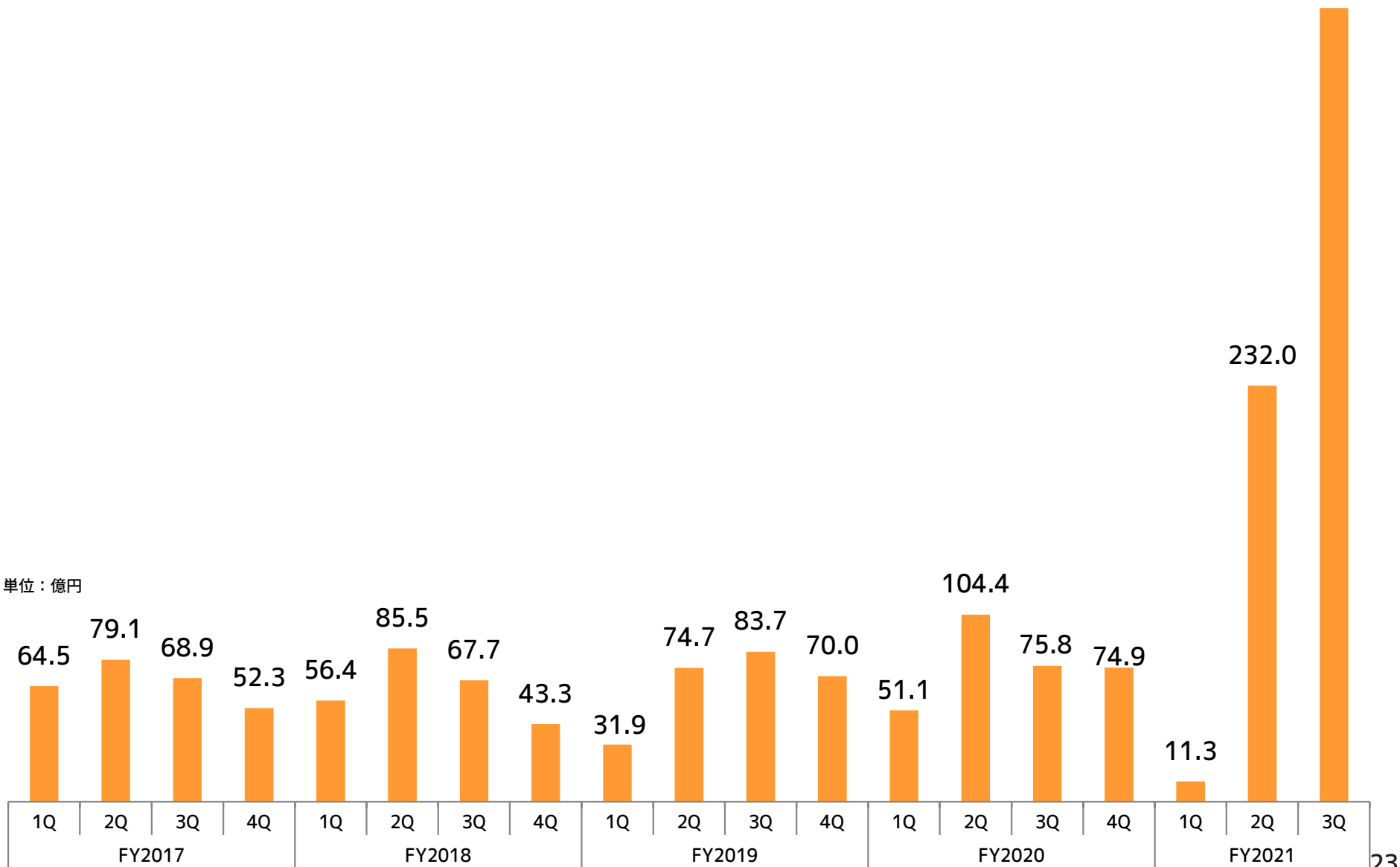
※「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 3Q 442.4億円 (YonY 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

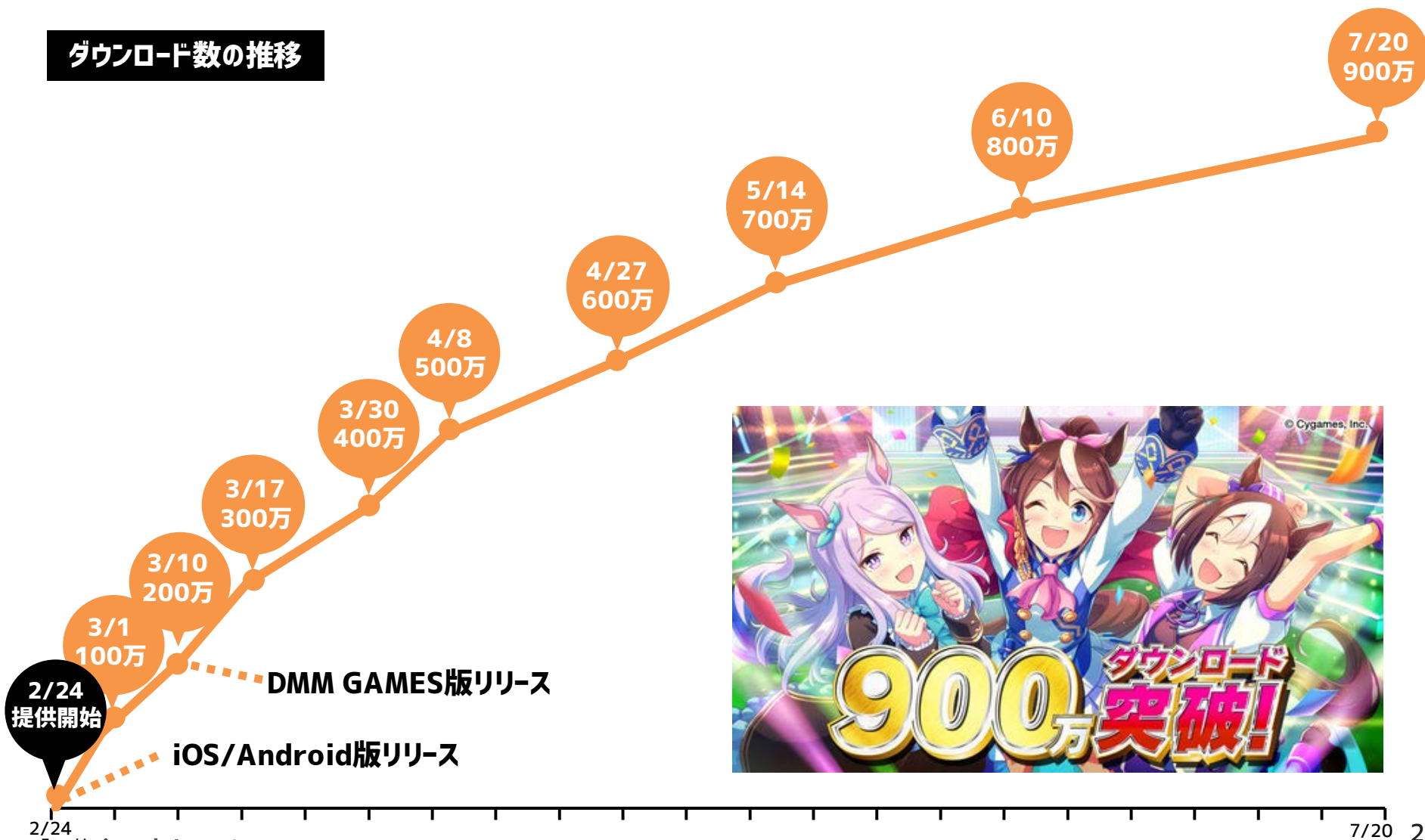
[ウマ娘 プリティーダービー※]



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※] クロスメディア展開を続々リリース

TVアニメ

「ウマ娘 プリティーダービー※※」

ABEMA®

ウマ娘 プリティーダービー 3rd EVENT
WINNING DREAM STAGE配信決定記念



全話一挙放送!
6/26(土) 夜7:30~
6/27(日) 午前8:30~



全話一挙放送!
7/3(土) 夜7:30~
7/4(日) 午前8:30~

© 2018 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー」製作委員会 © 2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会

「ABEMA」にて
一挙配信

LIVEイベント

「3rd Event WINNING DREAM STAGE※※※※※」

「ABEMA
ONLINE PPV」にて
配信



2021.08.28 SAT - 29 SUN

© Cygames, Inc.

Blu-ray

「ウマ箱2 第1コーナー※※※」

オリコン 上半期
映像ランキング2021
第3位※※※



『ウマ箱2』第1コーナー
アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」
5.26発売!



© 2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会

マンガ

「ウマ娘 シンデレラグレイ※※※※※」

累計発行部数
100万部突破
※※※※※



ウマ娘
プリティー
シリーズ最新作
いざ出走です!!
¥0!!
毎日1話
無料!

※「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc. ※※TVアニメ「ウマ娘 プリティーダービー」：© 2018 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー」製作委員会・© 2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会
※※※「ウマ箱2 第1コーナー」：© 2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会 ※※※「オリコン 上半期 映像ランキング2021 第3位」：オリコン 上半期 映像ランキング2021のBlu-rayランキングにて第3位を獲得 © oricon ME inc.
※※※※「3rd Event WINNING DREAM STAGE」：© Cygames, Inc.・© 2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会
※※※※※「ウマ娘 シンデレラグレイ」：© SHUEISHA Inc. All right reserved. © Cygames, Inc. 漫画/久住太陽 脚本/杉浦理史 漫画企画構成/伊藤隼之介 (原作:(株)Cygames) ※※※※※「累計発行部数 100万部突破」：2021年6月11日時点

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



New

4. ゲーム事業

[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



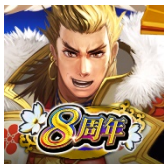
新育成シナリオ

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

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※」

(株)QualiArts

アイドルマネジメントRPG

6月24日
提供開始



「D_CIDE TRAUMEREI※※※」

(株)サムザップ/(株)ドリコム/(株)ブシロード

メディアミックスプロジェクト

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



4. ゲーム事業

**[新規タイトル] 「ファイナルファンタジ-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



※「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
※※全世界配信：中国本土を除く

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

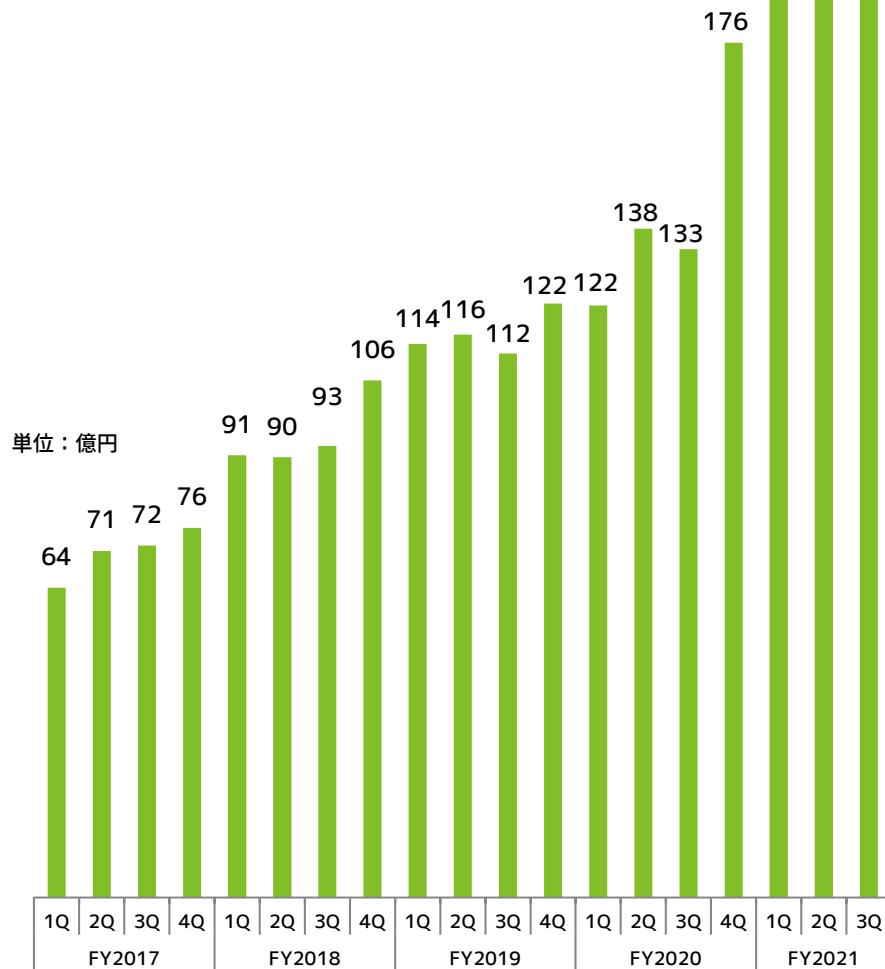


メディア事業

5. メディア事業

[売上高（四半期）]

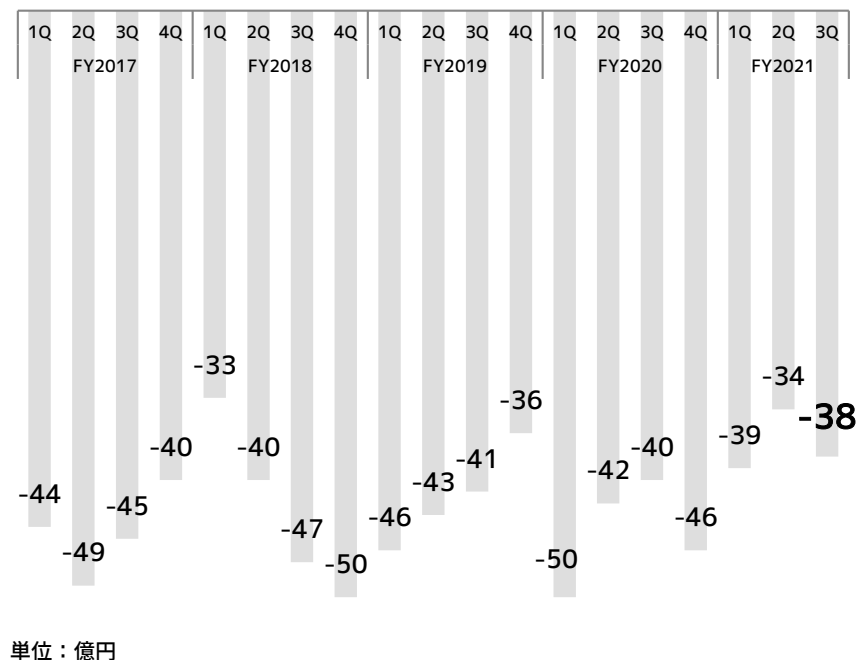
3Q 199億円 (YonY約**1.5倍**)
ABEMA周辺事業が好調に推移



※四半期の営業損益：FY2020の特別インセンティブは含まず

[営業損益（四半期）]

3Q営業損失 -38億円





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

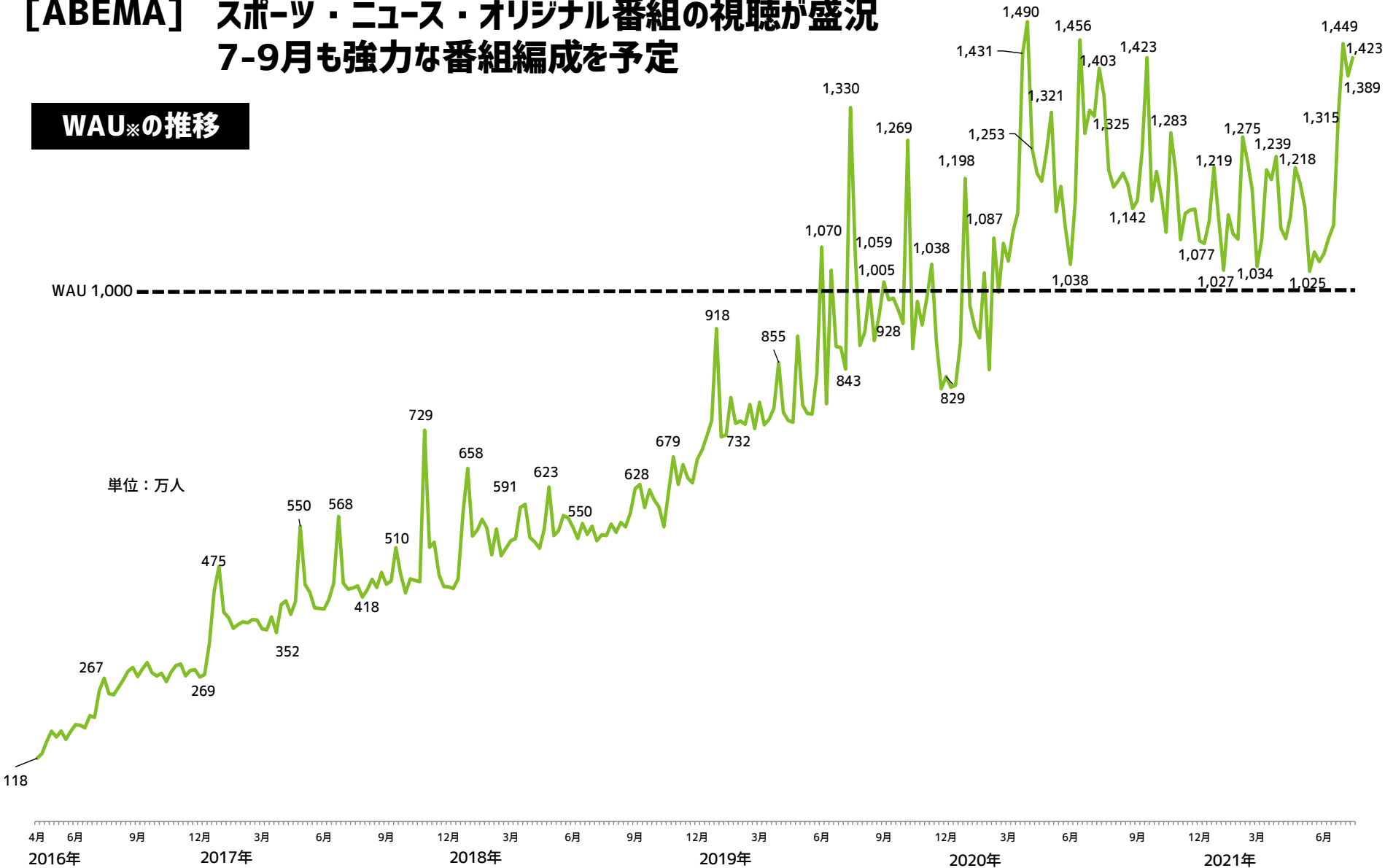
4月	6月	9月	12月	3月	6月	9月	12月	3月	6月	9月	12月	3月	6月	9月	12月	3月	6月						
2016年				2017年				2018年				2019年				2020年				2021年			

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

単位：万人



※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

2021 ABEMA ORIGINAL LOVE REALITY SHOW

恋の数だけ、色がある。

「普通の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

普通の
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、

「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～

ABEMA オリジナルドラマ

「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

Shunko x Honami

Jim x Akane

「箱庭のレミング」

6月17日より
放送中

ABEMA

箱庭のレミング

ボクらを
狂わせる
SNSが

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



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

SUMMIT OF DIVISIONS 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



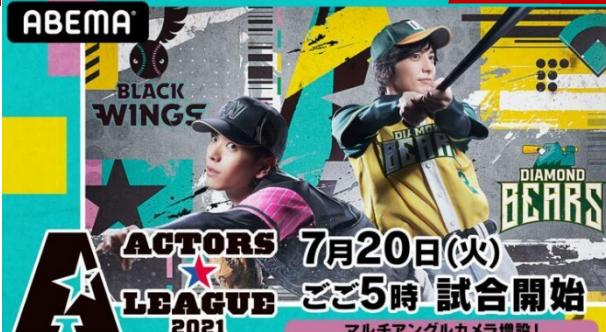
ももクロ
スペシャルオンライン
ファンミーティング

ABEMA オリジナル

「ACTORS☆LEAGUE 2021」

7月20日
配信

ABEMA



BLACK WINGS

DIAMOND BEARS

ACTORS LEAGUE 2021

7月20日(火)
ごご5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

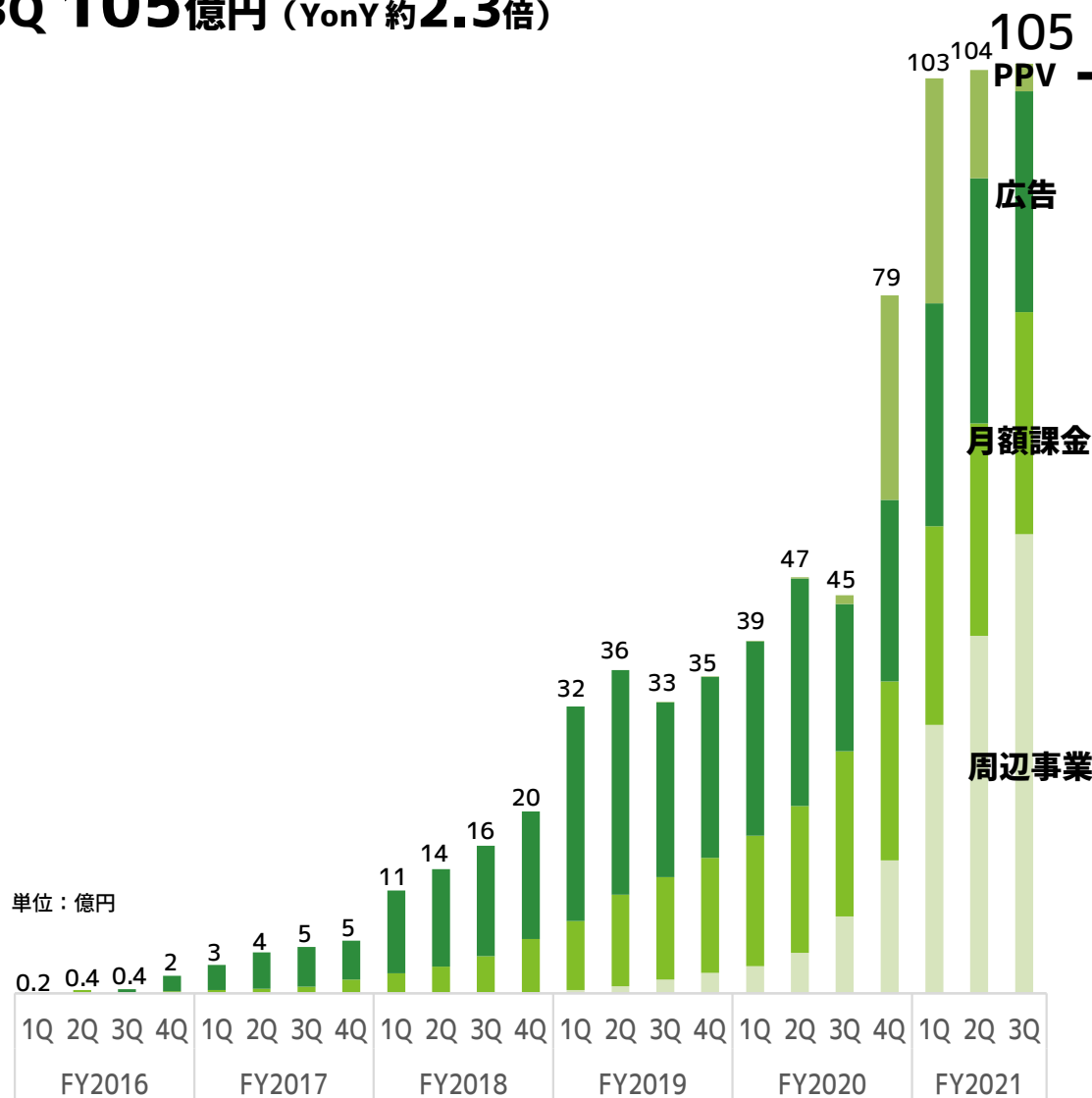
7.10 SATURDAY
20:00

※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」



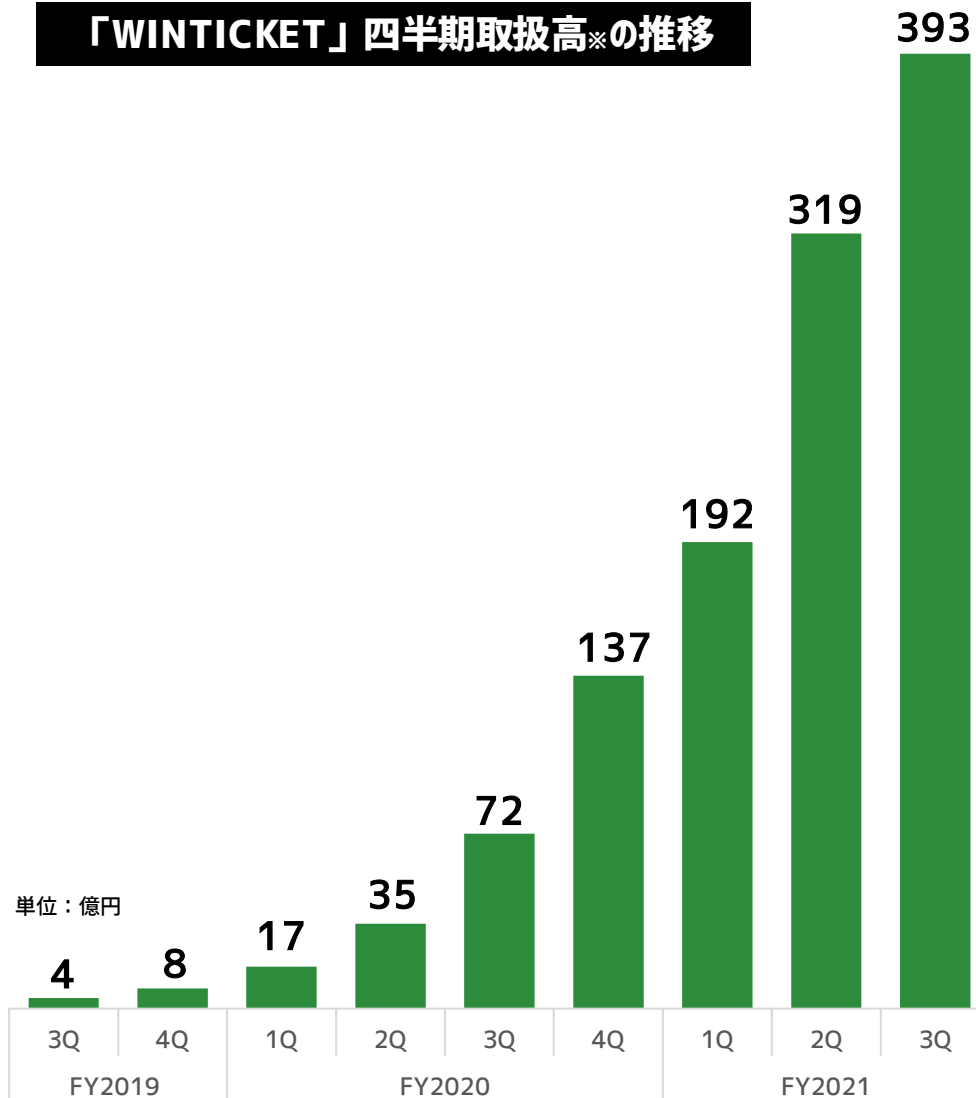
ABEMA公式通販「ABEMA Shopping」



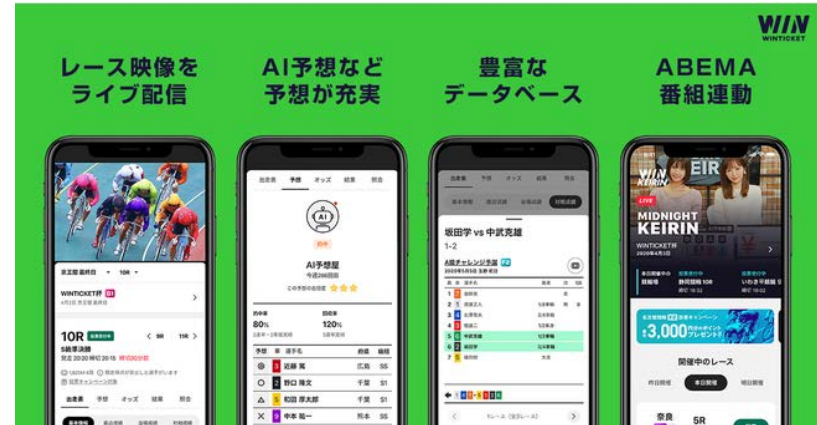
5. メディア事業

「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



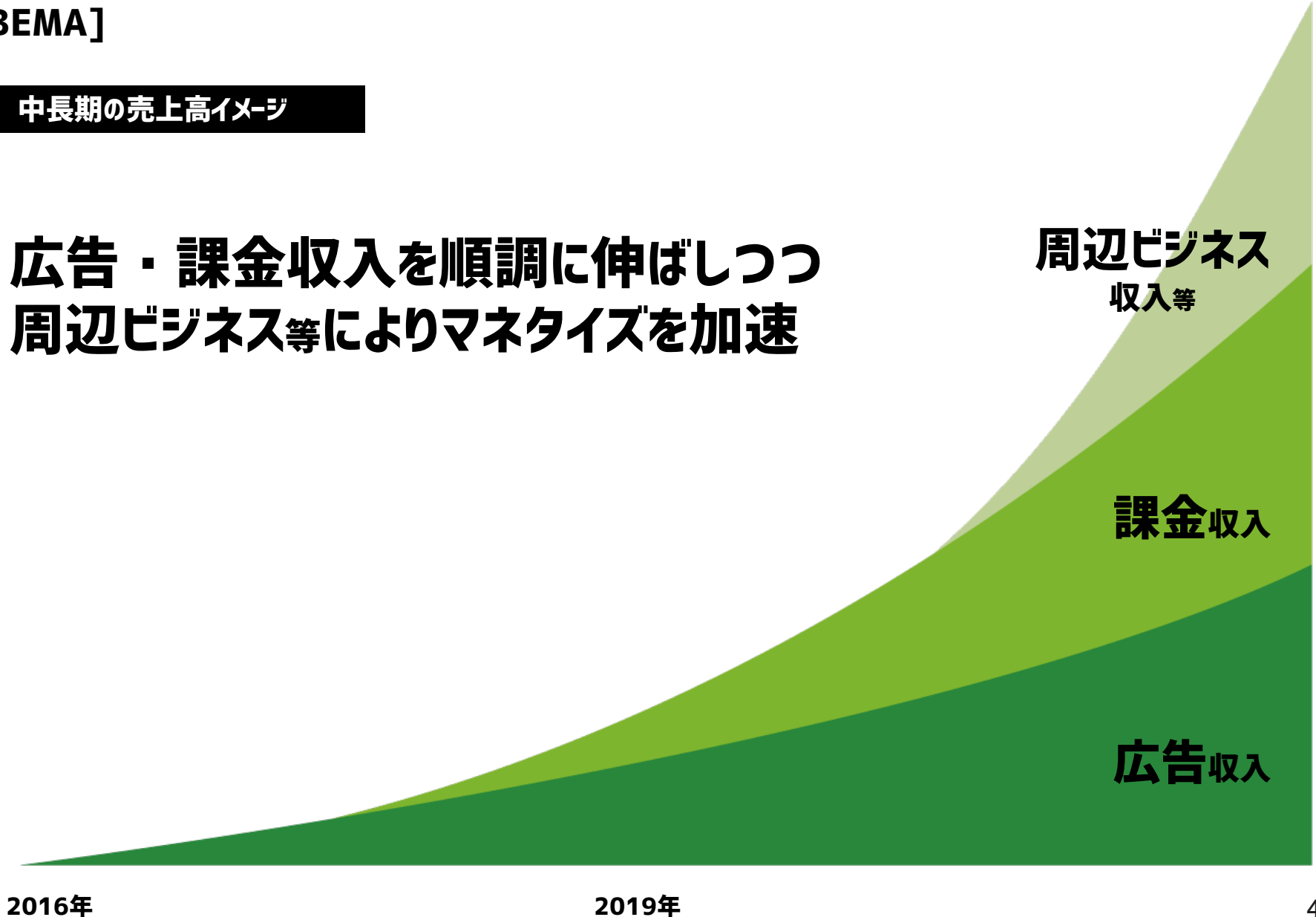
TVCMを4月24日～5月16日まで放送



[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

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!!



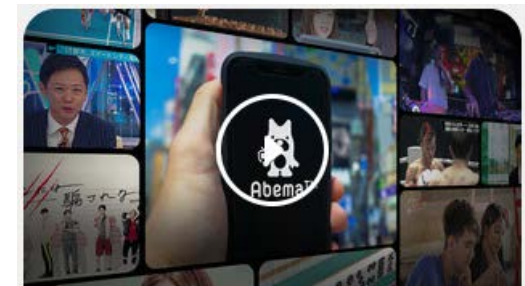
株主・投資家向け動画コンテンツ 「IR Channel」

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。