

CA CyberAgent®

3Q FY2020 Presentation Material

April to June 2020

July 22, 2020



[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（2020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. 2020年度

四半期決算

2020年4月～6月

FY2020 3Q業績

新型コロナの影響があったものの、期初の見通しの範囲に推移

売上高：	1,128億円	YoY 0.7%減
営業利益：	82億円	YoY 12.3%減

メディア 事業

「ABEMA」のWAU※、自粛解除後も好調に推移

売上高：	133億円	YoY 19.2%増
営業損益：	-40億円	

広告 事業

新型コロナの影響を受けるも、YoYで横ばいに

売上高：	643億円	YoY 0.01%増
営業利益：	47億円	YoY 6.0%減

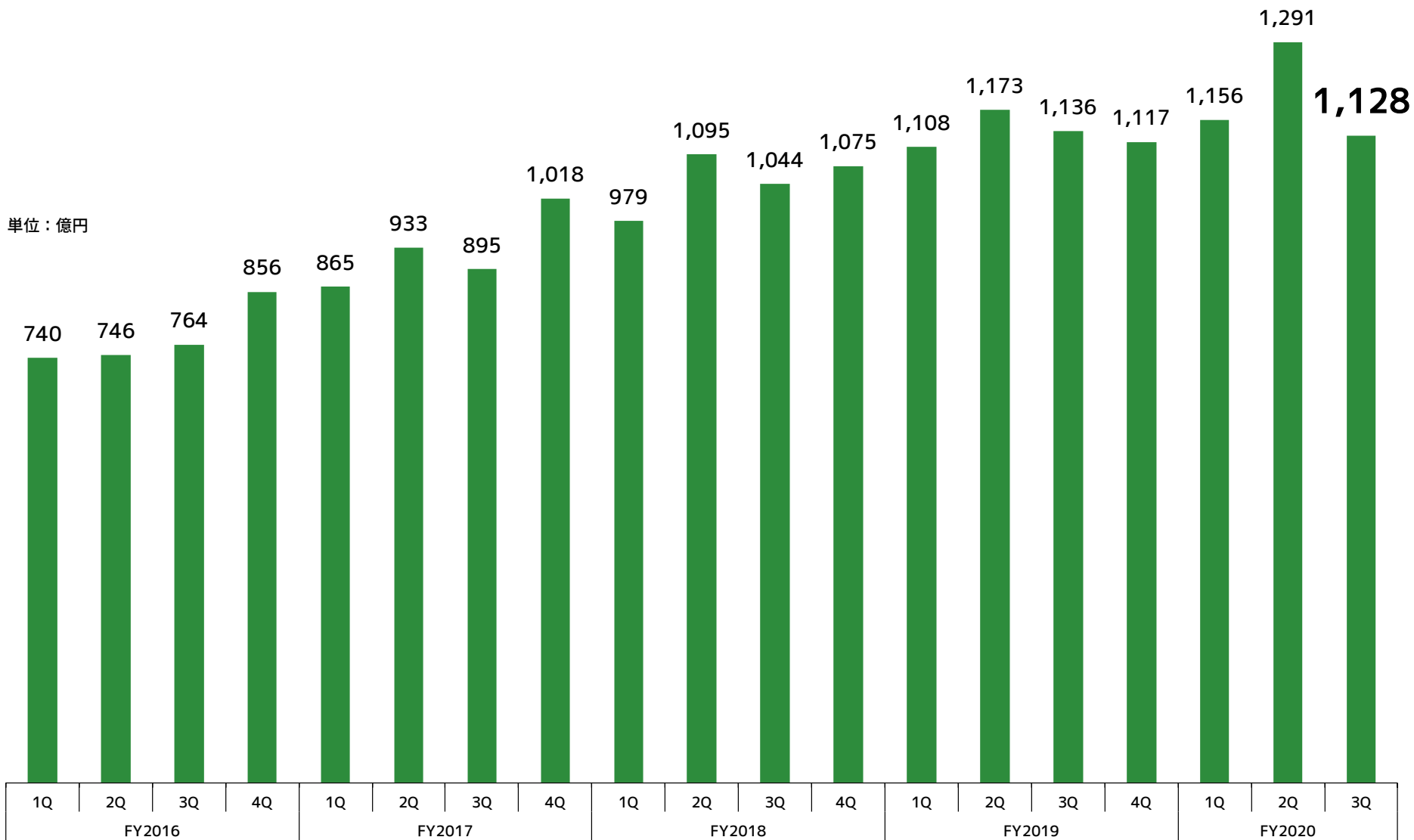
ゲーム 事業

QonQでは周年記念の反動があるものの、堅調に推移

売上高：	367億円	YoY 4.0%減
営業利益：	75億円	YoY 9.5%減

1. 四半期決算

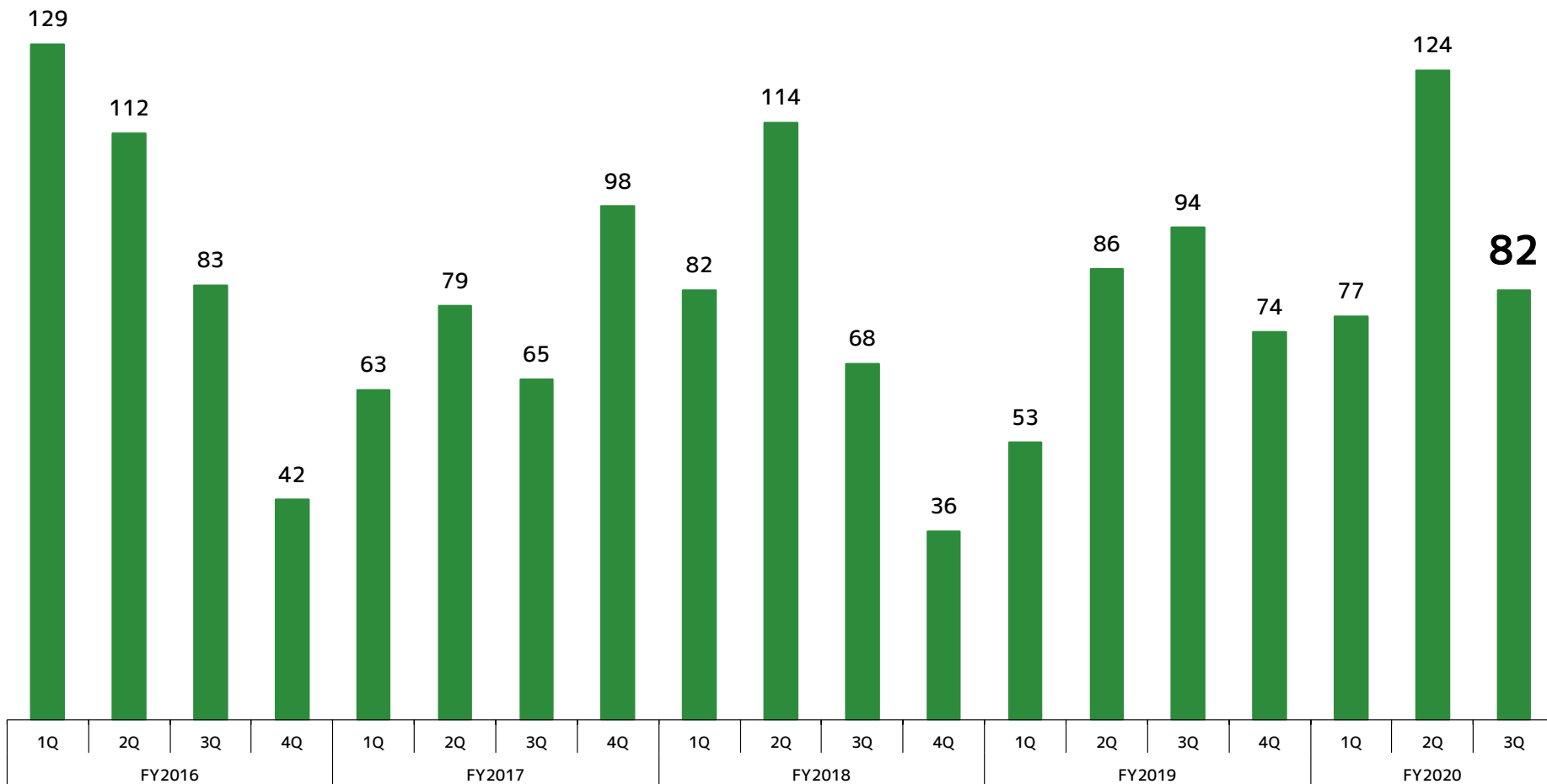
[連結売上高] 広告事業に新型コロナの影響があったものの、**1,128億円**(YonY 0.7%減)



1. 四半期決算

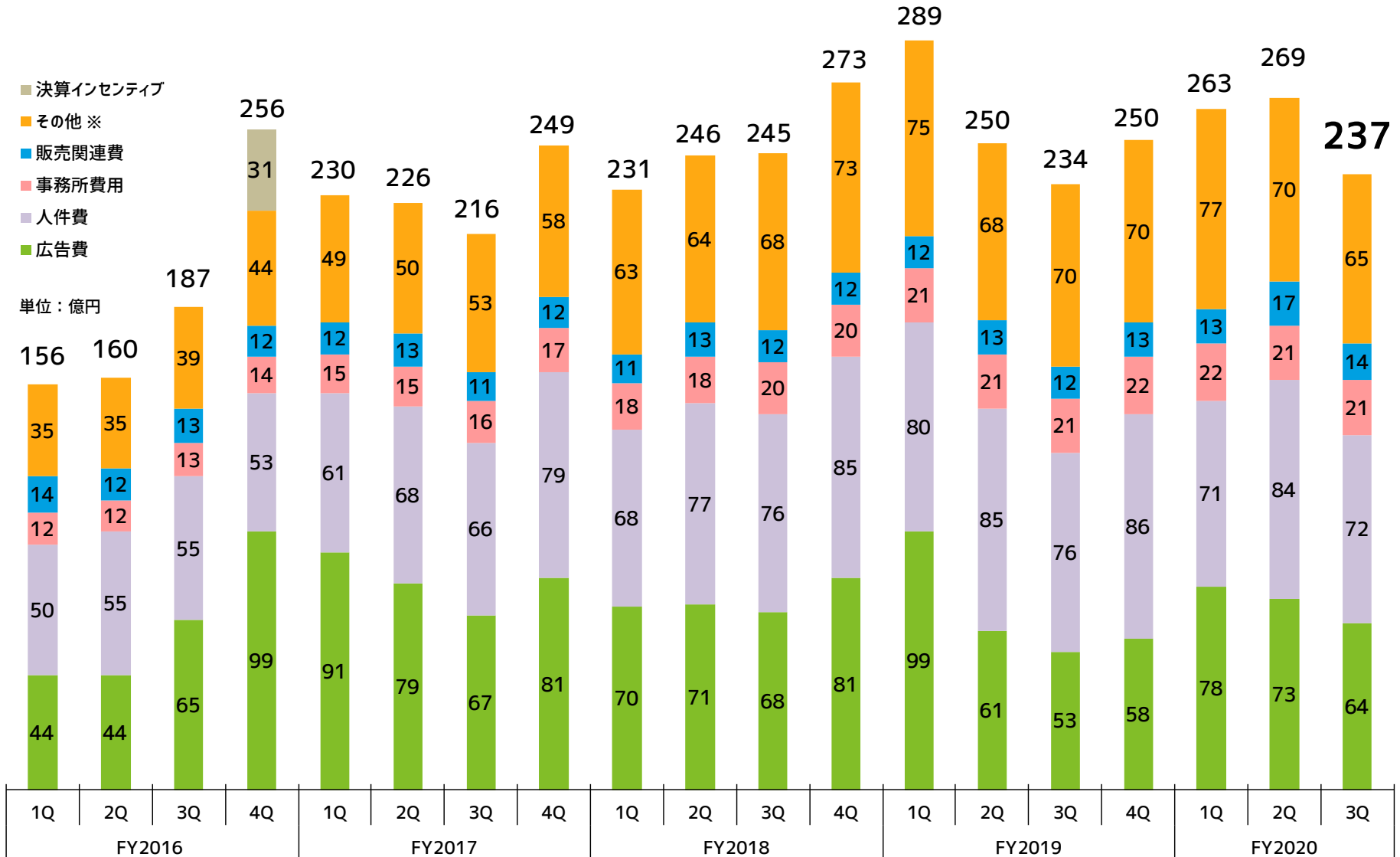
[連結営業利益] **82億円**(YoY 12.3%減)

単位：億円



1. 四半期決算

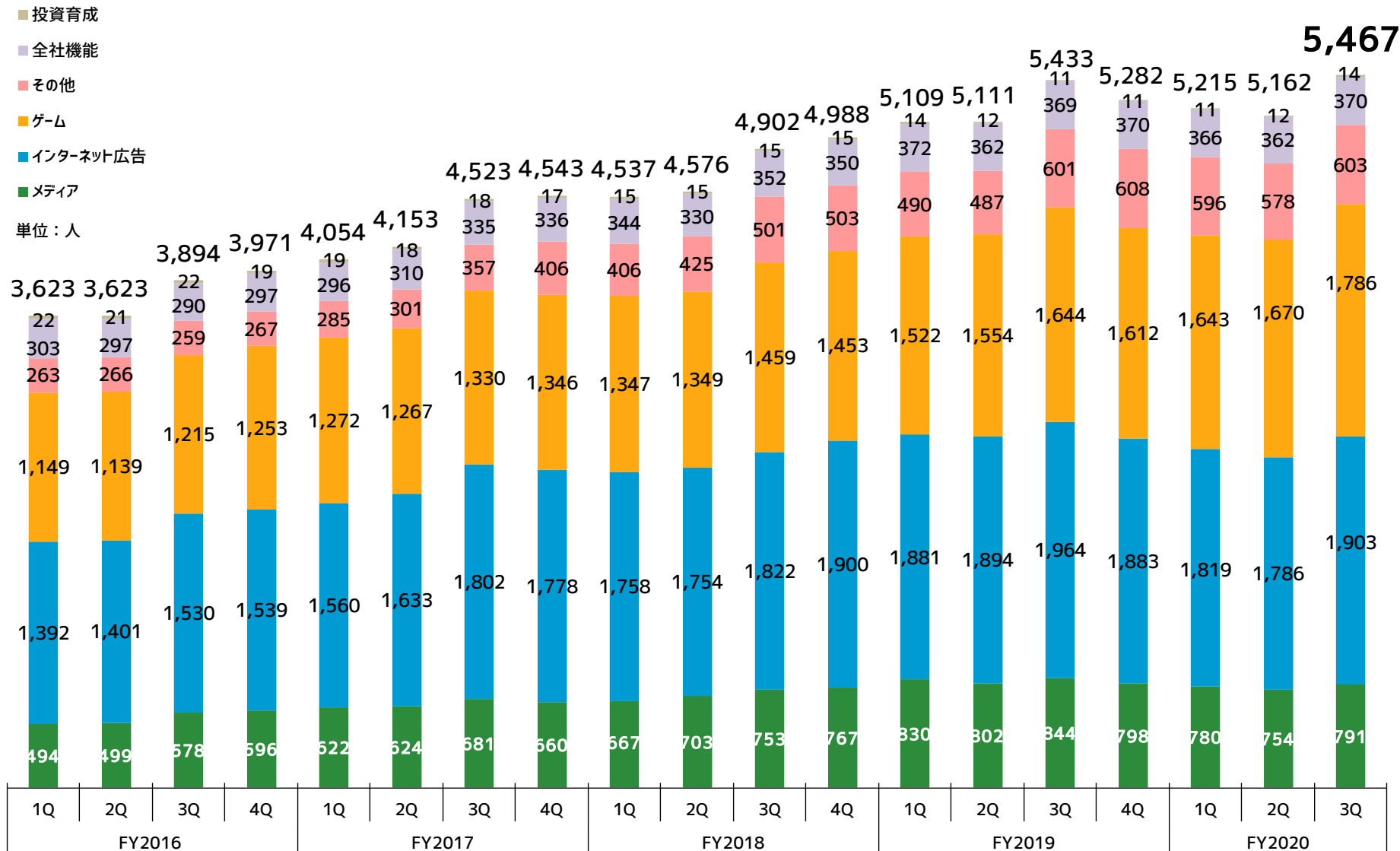
【販売管理費】 広告費と在宅勤務によるコスト減等で、QonQ32億円減の237億円



※その他：業務委託費、研究開発費、交際費等

1. 四半期決算

[連結役員数] 6月末5,467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 3Q 2020年4-6月	FY2019 3Q 2019年4-6月	YonY	FY2020 2Q 2020年1-3月	QonQ
売上高	112,854	113,667	-0.7%	129,172	-12.6%
売上総利益	32,003	32,917	-2.8%	39,422	-18.8%
販売管理費	23,724	23,473	1.1%	26,924	-11.9%
営業利益	8,279	9,444	-12.3%	12,498	-33.8%
営業利益率	7.3%	8.3%	-0.9pt	9.7%	-2.3pt
経常利益	8,229	9,444	-12.9%	12,509	-34.2%
特別利益	7	112	-93.1%	78	-90.1%
特別損失	3,009	3,237	-7.0%	1,532	96.4%
税金等調整前当期純利益	5,228	6,319	-17.3%	11,055	-52.7%
当期純利益※	1,118	689	62.2%	3,304	-66.1%

※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

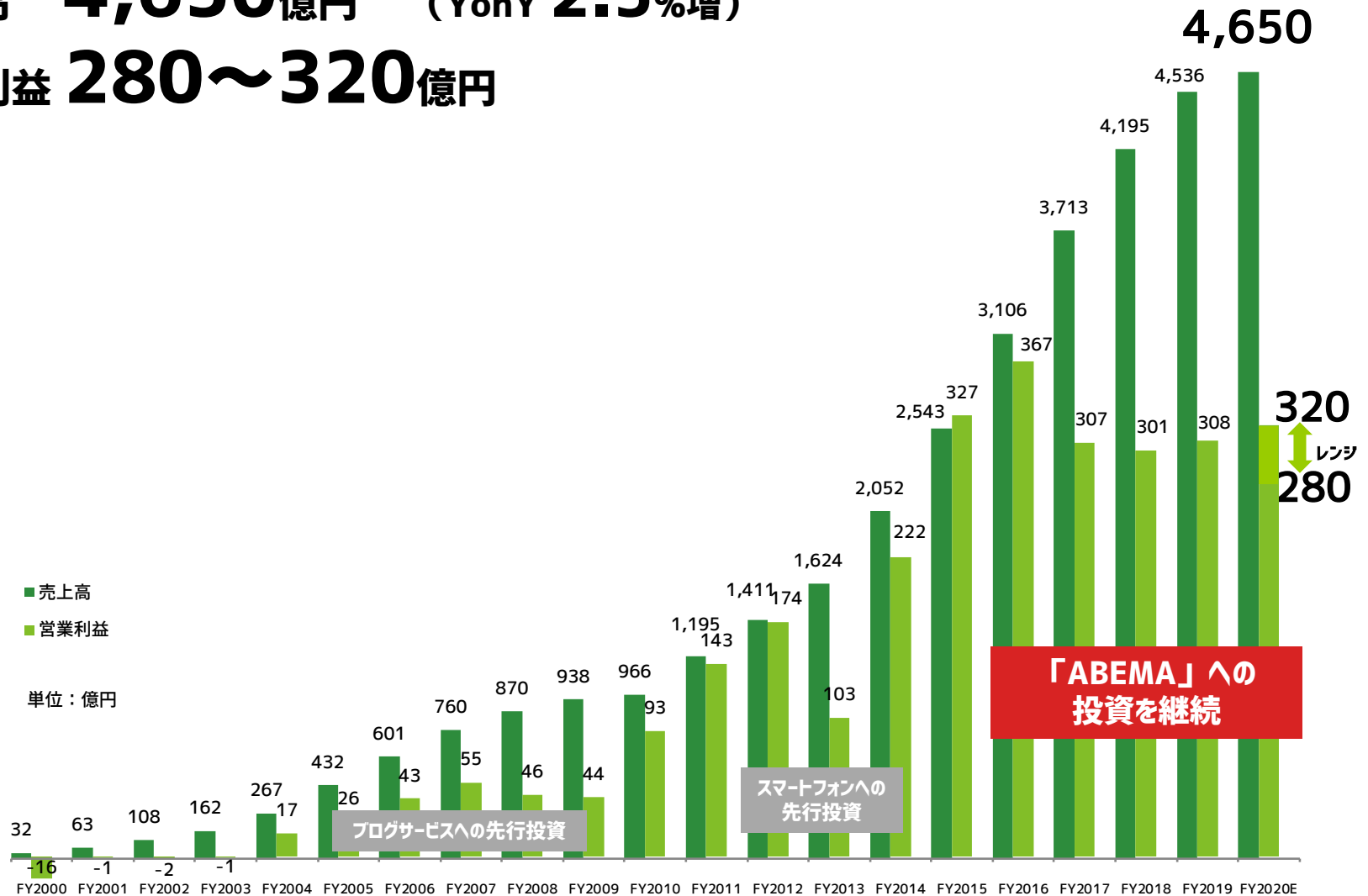
単位：百万円	2020年6月末	2019年6月末	YonY	2020年3月末	QonQ
流動資産	181,182	161,862	11.9%	183,524	-1.3%
現預金	90,425	79,908	13.2%	84,960	6.4%
固定資産	54,629	53,772	1.6%	57,542	-5.1%
総資産	235,860	215,679	9.4%	241,118	-2.2%
流動負債	71,661	63,570	12.7%	82,795	-13.4%
(未払法人税等)	5,946	2,997	98.3%	8,660	-31.3%
固定負債	43,836	43,329	1.2%	43,841	-0.01%
株主資本	77,786	74,053	5.0%	76,671	1.5%
純資産	120,362	108,780	10.6%	114,482	5.1%

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

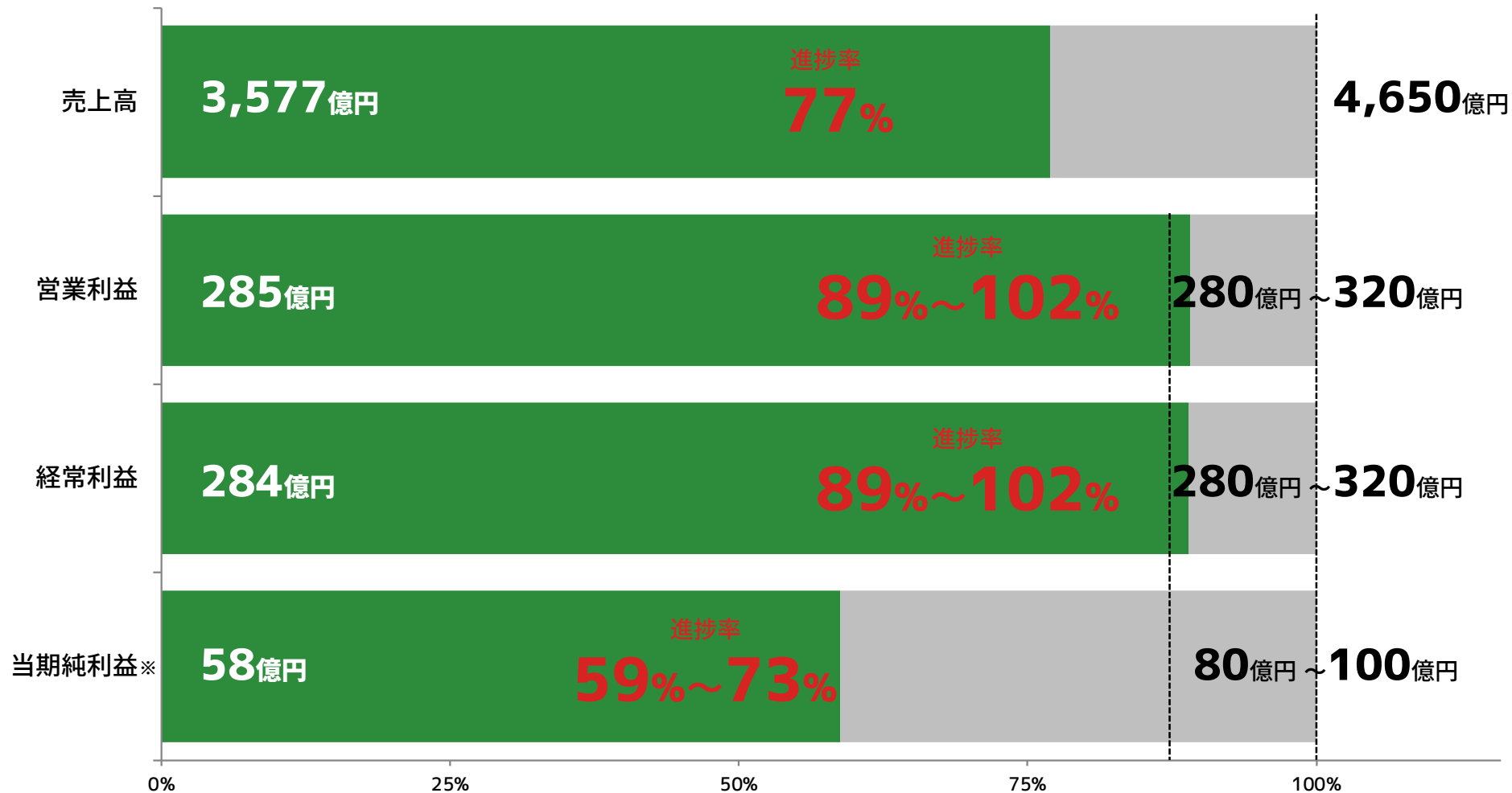
売上高 **4,650**億円 (YoY **2.5%**増)

営業利益 **280~320**億円



2. 2020年度 業績見通し

[累計進捗率] 3Q累計で営業利益、経常利益の下限レンジを達成



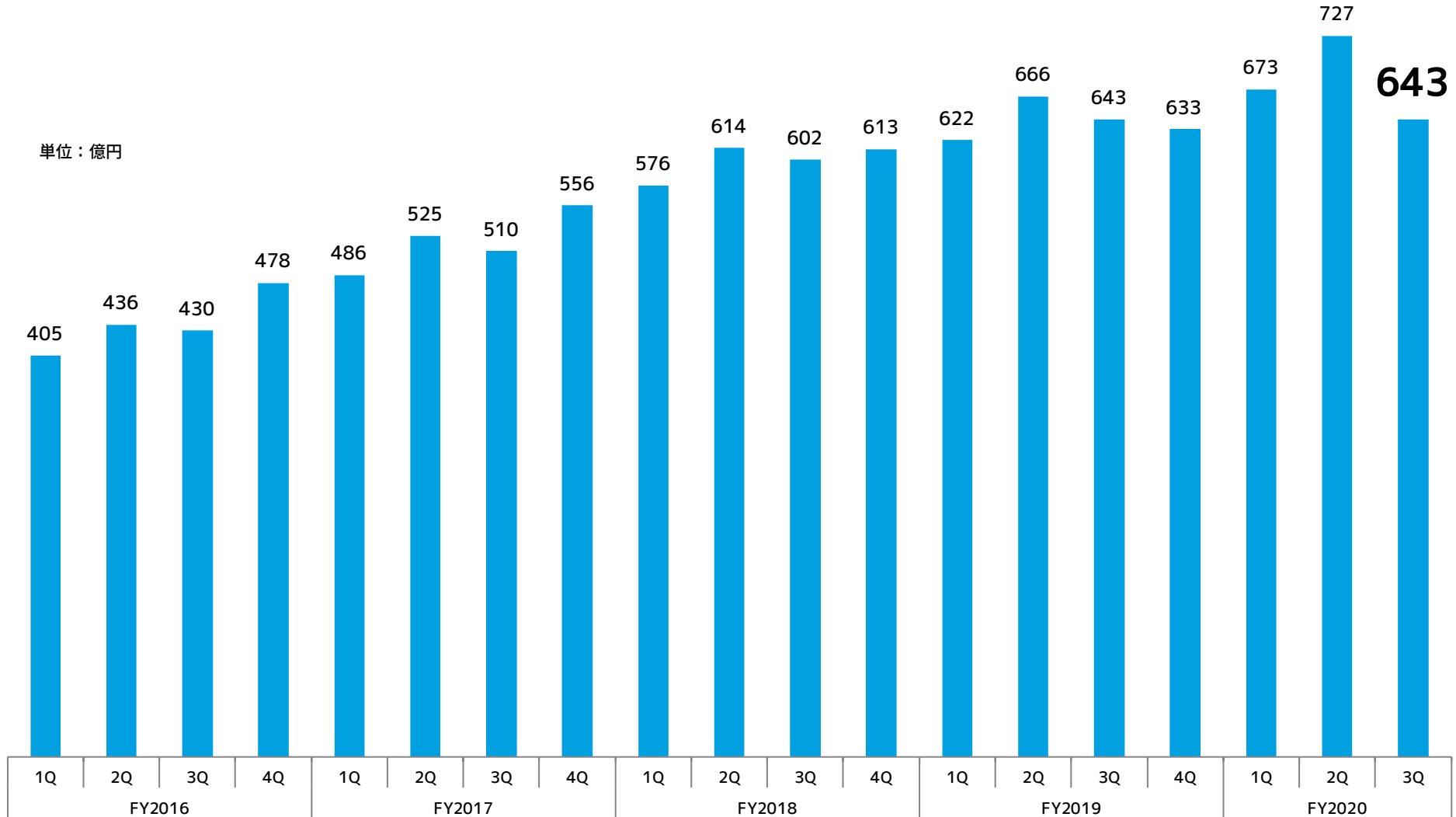
※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

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)] 3Q **643**億円 (YonY **0.01**%増)

新型コロナの影響を受けるも、巣ごもり需要のある広告主への営業強化

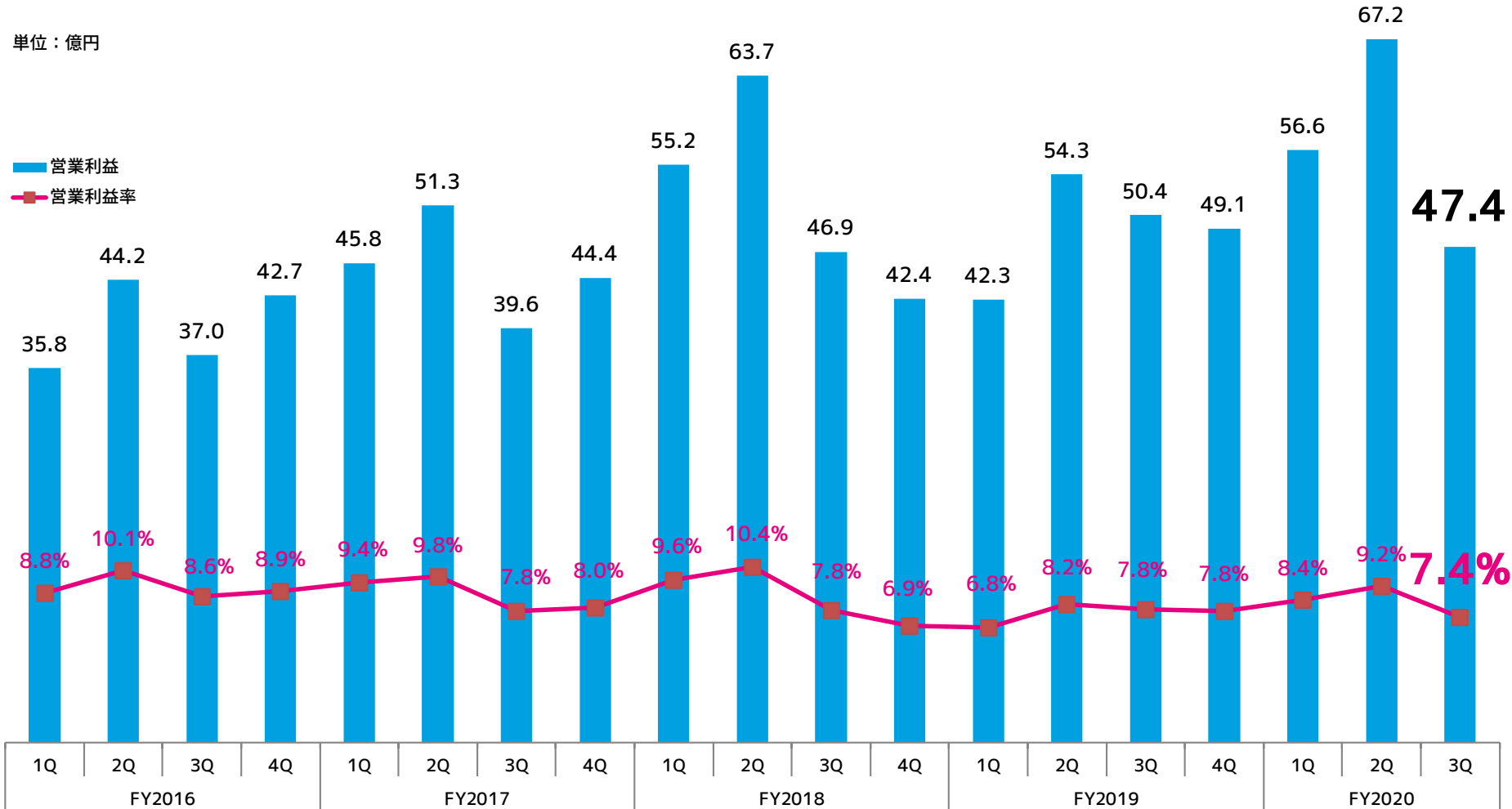


※FY2020より一部セグメント変更：広告代理事業、クリエイティブ事業、AI事業等。一部含まれていたEC事業はメディア事業へ移管し、FY2016から遡及

3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 3Q **47.4**億円 (YonY **6.0%**減) 営業利益率 **7.4%**

単位：億円



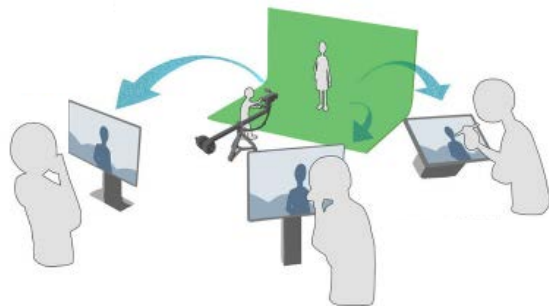
※FY2020より一部セグメント変更：広告代理事業、クリエイティブ事業、AI事業等。一部含まれていたEC事業はメディア事業へ移管し、FY2016から遡及

※※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

[強化分野] バーチャル撮影システムや3DCGを活用し、次世代のクリエイティブ制作へ

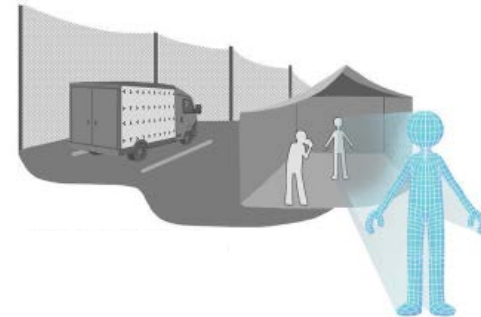
バーチャル撮影システム※

ロケ先・スタジオセットをCG背景にて再現



最先端の出張型3DCGスキャナー※

撮影の地理的・時間的制約を解消



3. インターネット広告事業

[強化分野] AIを活用し広告効果の最大化を狙う

「極予測AI (キワミヨソク エーアイ)」



AIで広告効果の高いクリエイティブを制作
先行テスト※：2.6倍の広告効果



「極予測AI」 ΔLab

AIで既存1位を超える広告を制作
報酬は広告効果がでた時のみ



AI SCORE 0.8 0.9 0.7 0.6

「極予測TD (キワミヨソク ティーディー)」



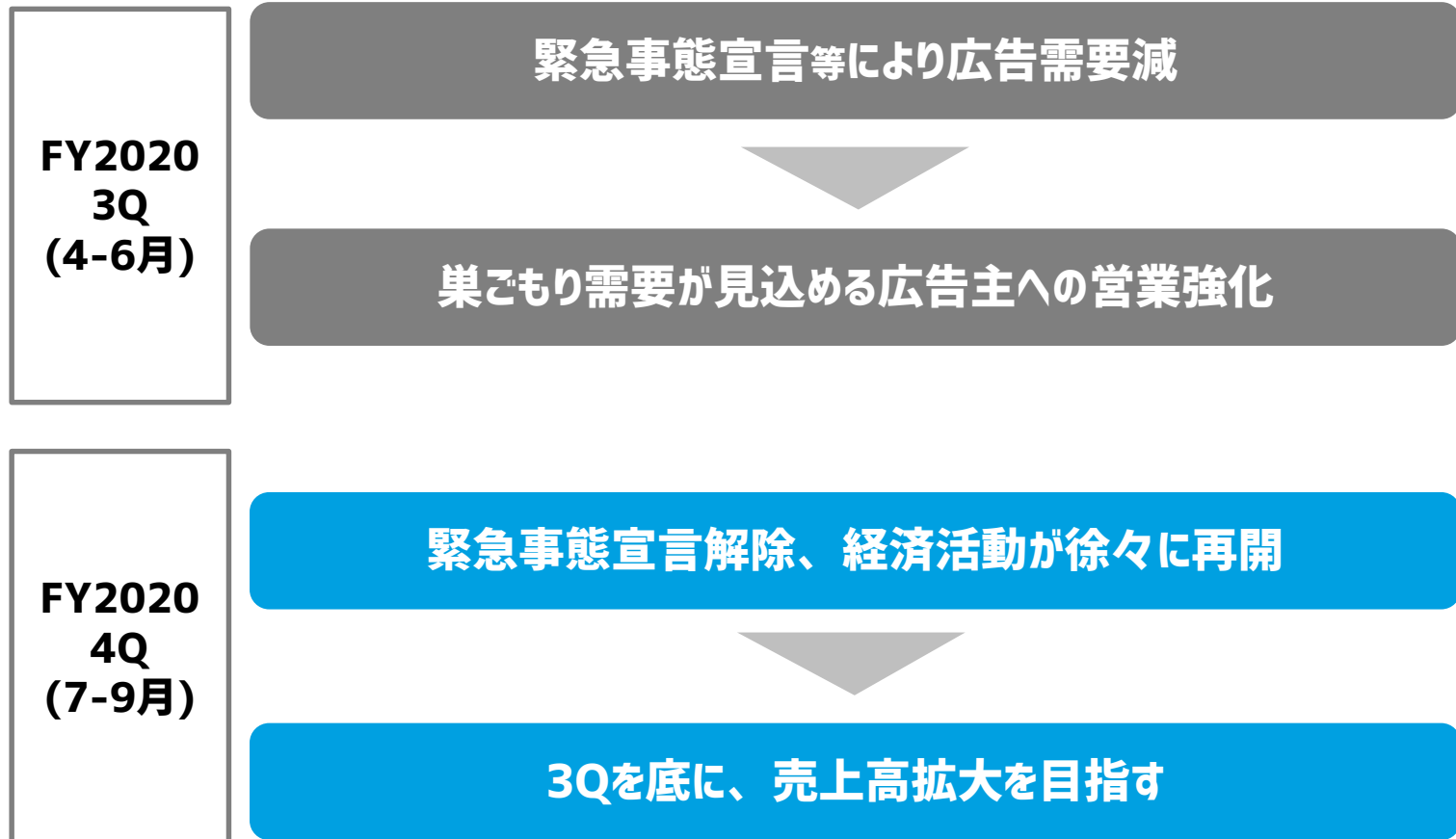
AIで検索連動型広告文を自動生成
先行テスト※※：2.3倍の広告効果

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」先行テスト：「配信中で広告効果1位の既存クリエイティブ」において、「通常制作プロセス」および「極予測AIによる制作プロセス」による勝率を比較
※※ 「極予測TD」先行テスト：新広告テキスト配信時の「検索キーワード品質スコア(QS)」において、「通常制作プロセス」および「極予測TDによる制作プロセス」によるQS上昇率を比較

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)] 3Q 367億円 (YonY 4.0%減)

QonQでは周年記念の反動はあるものの、堅調に推移

<公開年度>

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

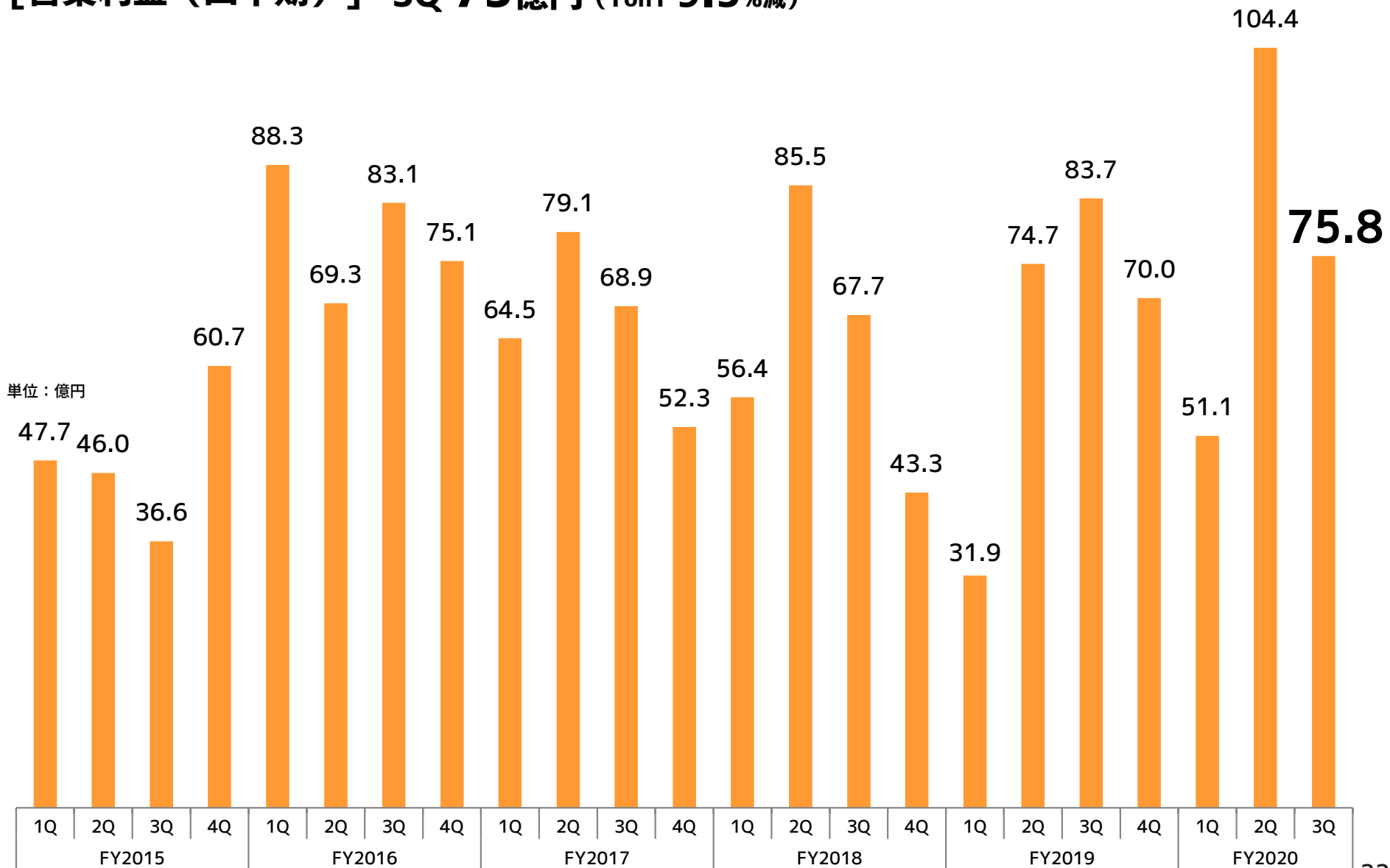
単位：億円



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 ※「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
 ※※ 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)] 3Q 75億円 (YonY 9.5%減)



※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

[主カタイトル] オリジナルIPのアニメ化によりファン層の拡大へ

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

4月6日より
放送



アニメ「シャドウバース※※」
(株)CygamesオリジナルIP

4月7日より
放送



※アニメ「プリンセスコネクト！ Re:Dive」：©アニメ「プリンセスコネクト！ Re:Dive」製作委員会 ABEMA、Amazonプライム・ビデオ、TOKYO MX、BS11、WOWOW等にて放送

※※アニメ「シャドウバース」：©アニメ「シャドウバース」製作委員会・テレビ東京 ABEMA、テレビ東京系列6局ネットにて放送

4. ゲーム事業

[新規タイトルの予定] 引き続き、ヒットを狙う

「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク※」
開発(株)セガ/(株) Craft Egg/(株) Colorful Palette リズム&アドベンチャー



2020年
提供予定

「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

「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



7月29日
クローズドβテスト開始

「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)



11月5日
発売予定

※「プロジェクトセカイカラフルステージ! feat. 初音ミク」: © SEGA/© Craft Egg Inc. Developed by Colorful Palette / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro All rights reserved.

メーカー: (株)セガ/(株) Craft Egg 開発: (株)セガ/(株) Colorful Palette

※※「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.

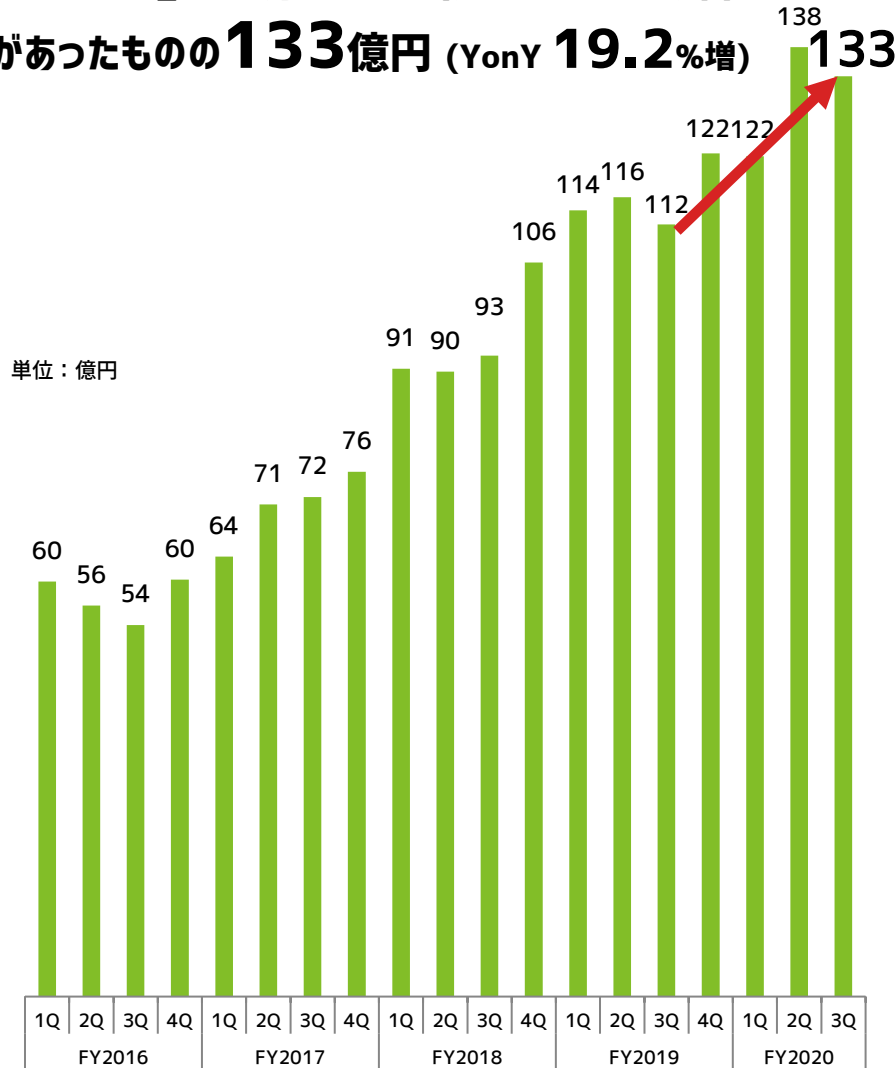
※※※「NieR Re[in]carnation」: © 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.

メディア事業

5. メディア事業

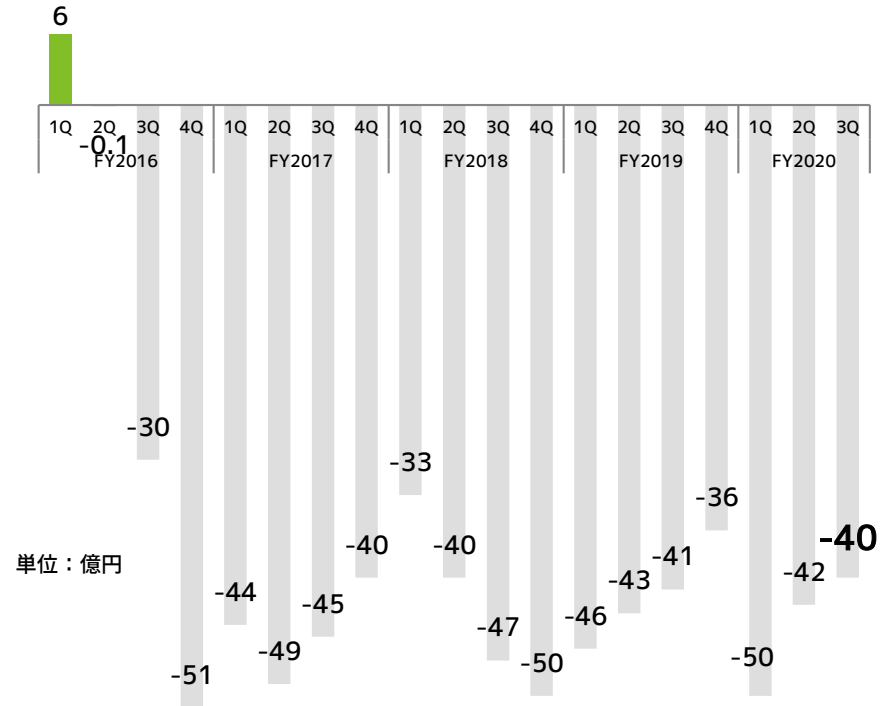
[売上高 (四半期)]

「ABEMA」の広告収入に新型コロナの影響があったものの**133億円** (YonY **19.2%**増)



[営業損益 (四半期)]

営業損失が改善し**-40億円**



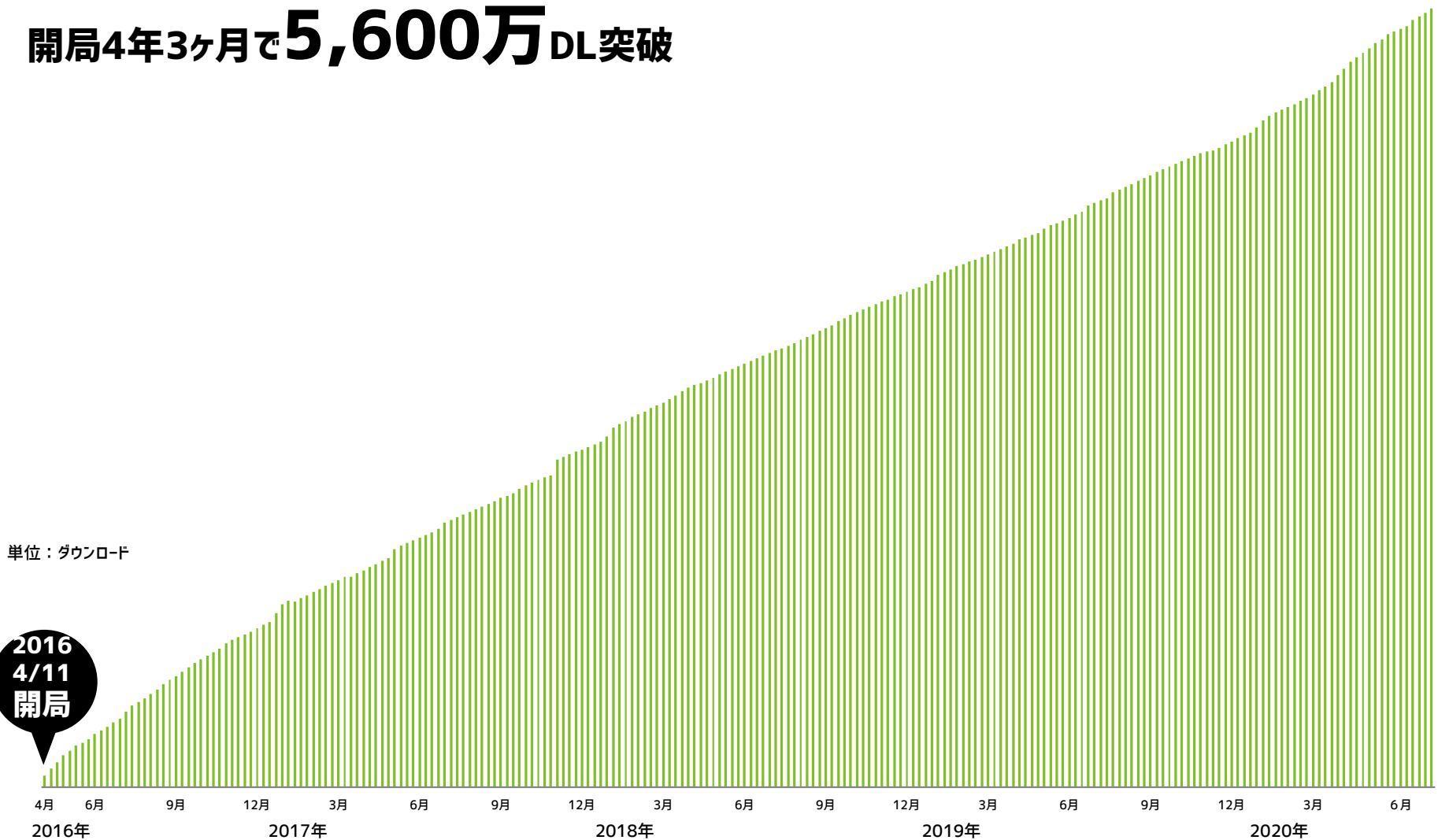
※FY2020より一部セグメント変更: 「ABEMA」「Ameba」「WinTicket」「アベマショッピング」等。インターネット広告事業に含まれていたEC事業の一部を吸収し、FY2016年から遡及
 ※※四半期の営業利益: FY2016までの決算インセンティブを含まず

5. メディア事業



開局4年3ヶ月で**5,600万**DL突破

5,600万
DL

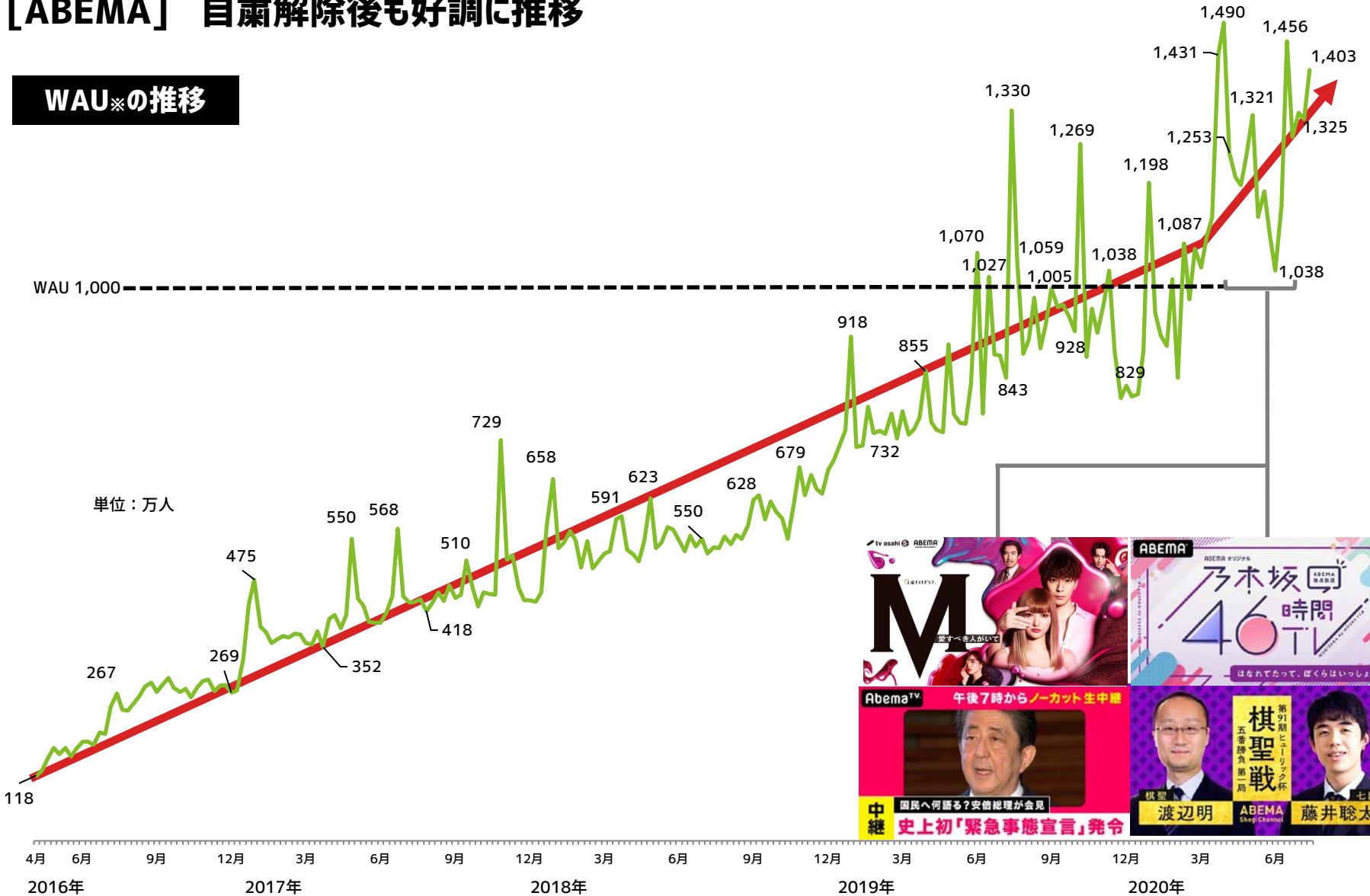


2016
4/11
開局

5. メディア事業

[ABEMA] 自粛解除後も好調に推移

WAU※の推移



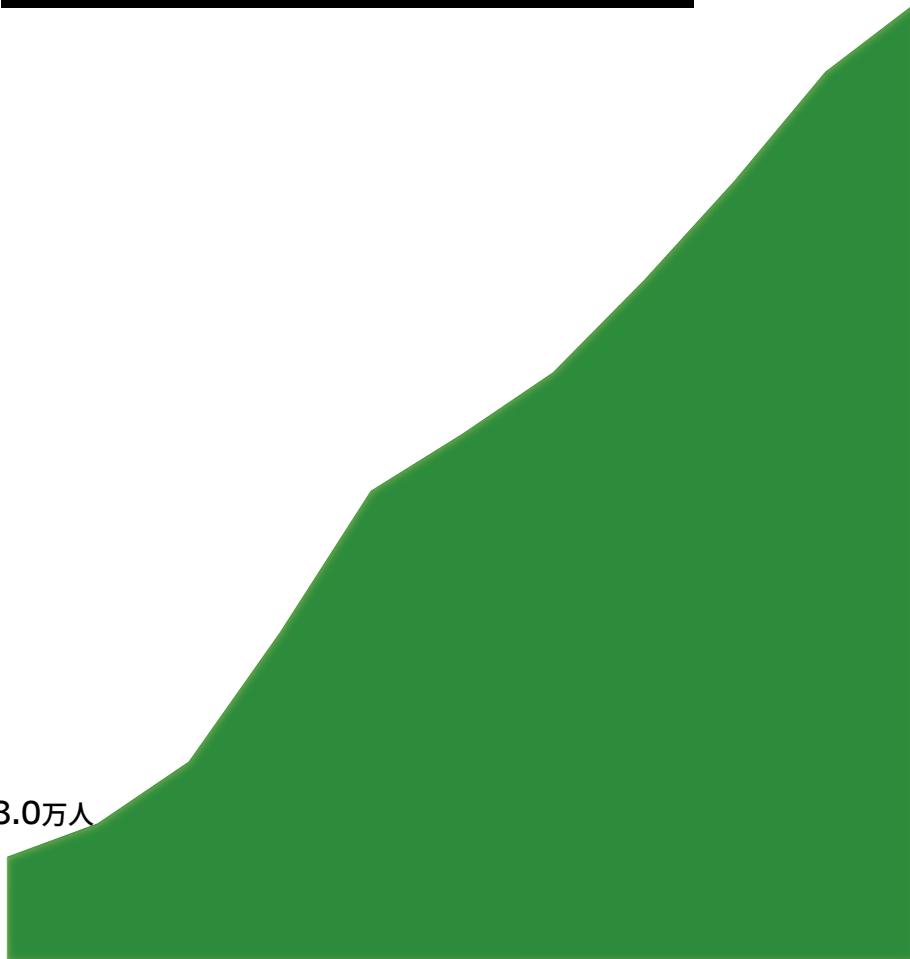
※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

5. メディア事業

[ABEMA] 6月末、有料会員数 72.9万人
プレミアム会員限定作品を拡充し、12月末までに100万人を目指す

有料会員数「ABEMAプレミアム」の推移

72.9万人



2017年12月

2020年6月

「ABEMAプレミアム」会員限定作品

夏のアベマLDH祭り 一部ライブ映像 独占配信
 7/9(木)より配信中

ABEMA プレミアム 限定

毎週 木曜日ライブ映像公開!	毎週 金曜日ライブ映像公開!	毎週 土曜日ライブ映像公開!	毎週 日曜日ライブ映像公開!
FANTASTICS from EXILE TRIBE	EXILE THE SECOND	DOBERMAN INFINITY	E-girls
7.9 Thu 7.16 Thu	7.10 Fri 7.17 Fri	7.11 Sat 7.18 Sat	7.12 Sun 7.19 Sun
7.23 Thu 7.30 Thu	7.24 Fri 7.31 Fri	7.25 Sat 8.1 Sat	7.26 Sun 8.2 Sun

夏のアベマLDH祭り

毎週 月曜日ライブ映像公開!	毎週 火曜日ライブ映像公開!	毎週 水曜日ライブ映像公開!
GENERATIONS from EXILE TRIBE	三代目 J SOUL BROTHERS from EXILE TRIBE	THE RAMPAGE from EXILE TRIBE
7.13 Mon 7.20 Mon	7.14 Tue 7.21 Tue	7.15 Wed 7.22 Wed
7.27 Mon 8.3 Mon	7.28 Tue 8.4 Tue	7.29 Wed 8.5 Wed

「M 愛すべき人がいて」の спинオフドラマ 「L 礼香の真実」
 6/27(土)より配信

ABEMA プレミアム 限定

礼香の真実
 愛すべき人がいて
 SPINOFF DRAMA

[ABEMA] 引き続きオリジナル番組や独占配信に注力

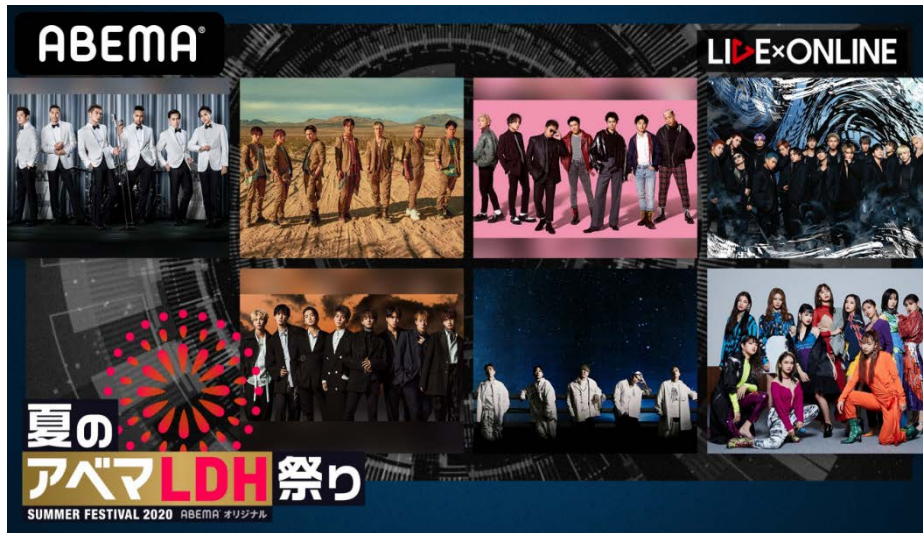
オリジナル番組等



5. メディア事業

[ABEMA] 有料オンラインライブ「PayPerView」機能を6月5日にリリース

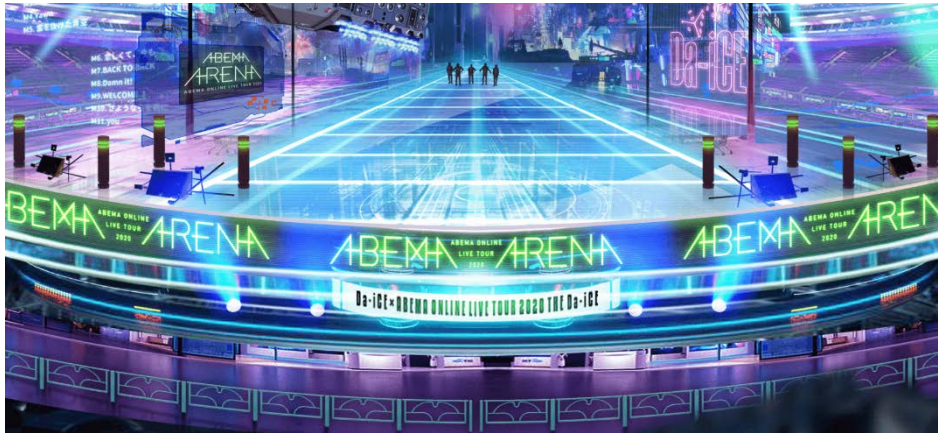
6-7月のラインナップ



5. メディア事業

[ABEMA] バーチャル撮影システムを活用した臨場感のある視聴体験が可能に

バーチャルライブ会場「ABEMAアリーナ」※



フルバーチャル空間によるファッションショー



※バーチャルライブ会場「ABEMAアリーナ」：ARや3DCGを使用したバーチャルステージ

[ABEMA] 「PayPerView」は、ライブ視聴だけでなく様々な機能を提供

購入画面



コメント機能



提供済みの機能

コメント機能

応援機能

グッズ販売

追っかけ再生

タイムシフト

今後提供予定の機能

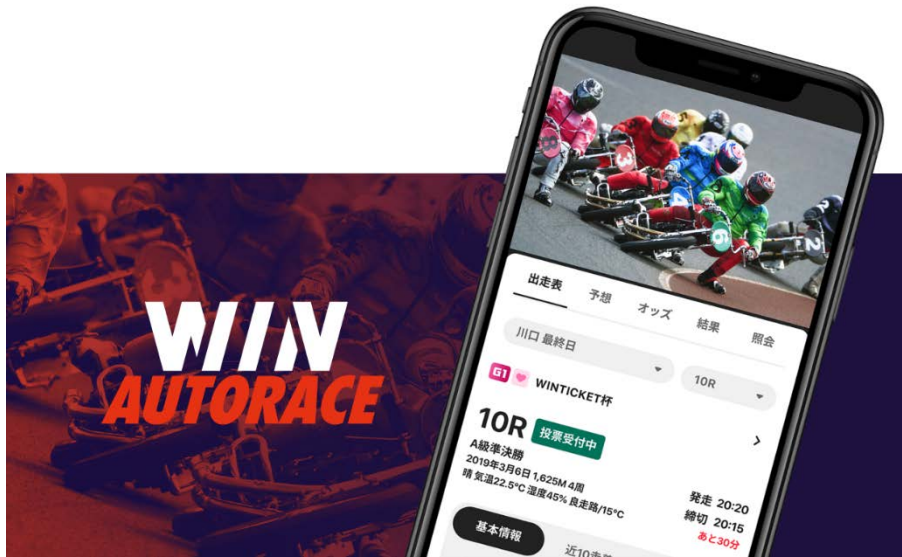
マルチアングル

投票機能

[ABEMA] 引き続き「競輪チャンネル」の取扱高が急拡大

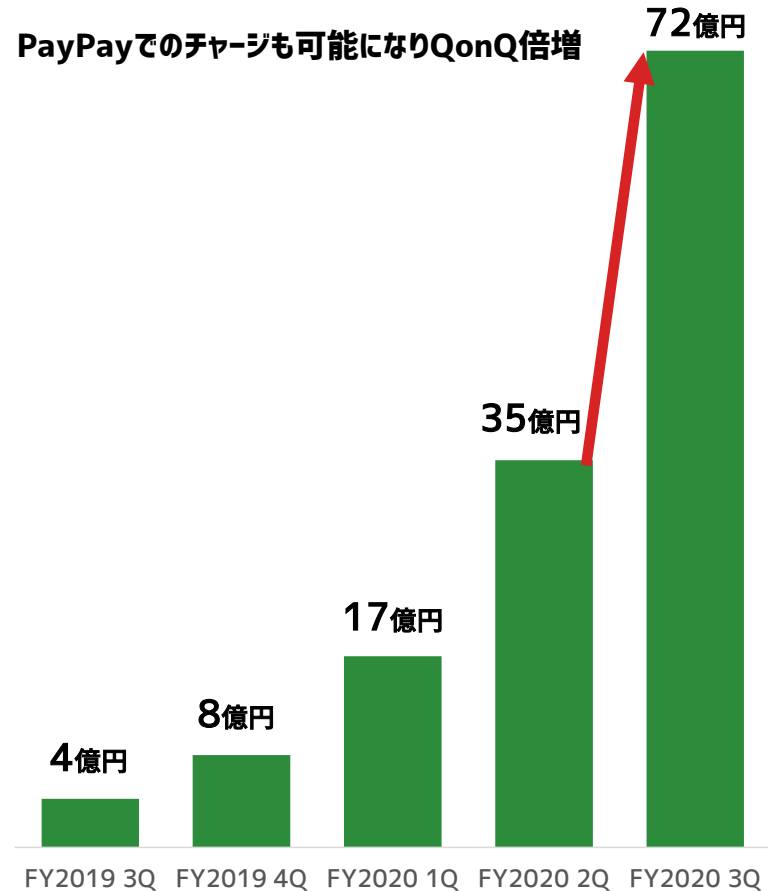
公営ギャンブル「WINTICKET」

5月から「オートレース」の提供を開始



四半期取扱高※の推移

PayPayでのチャージも可能になりQonQ倍増

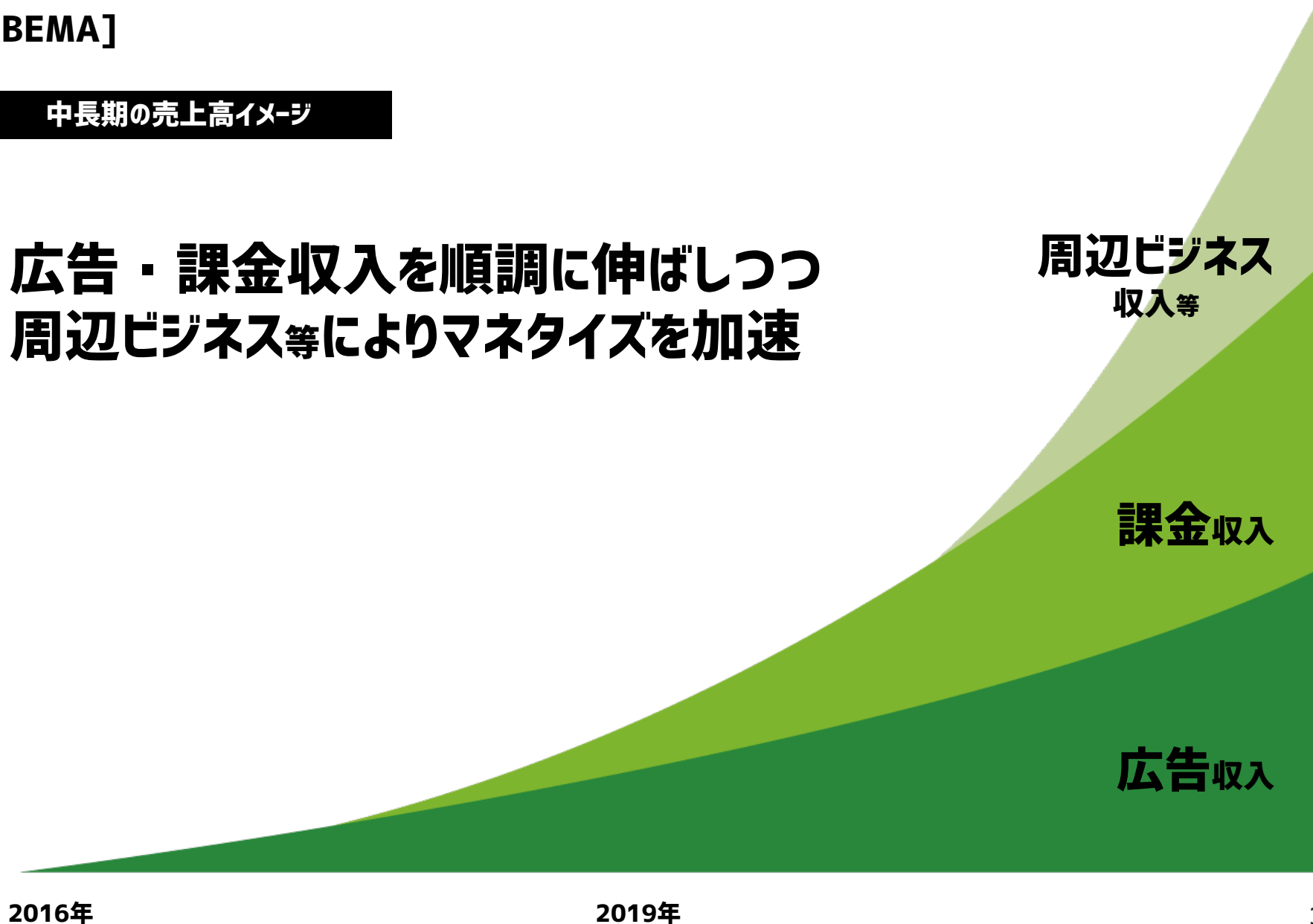


※四半期取扱高：インターネット投票サービスを運営する㈱WinTicketの取扱高(ポイント付与を含む)
※WINTICKETのチャージ方法：PayPay残高・メルペイ

[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

35

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

FY2020 通期決算発表は2020年10月28日（水）15時以降を予定しております。