

2Q FY2021 Presentation Material

January to March 2021

April 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. 2021年度

四半期決算

（2021年1月～3月）

FY2021 2Q業績

ゲーム事業・広告事業が好調に推移し、見通しを上方修正

売上高：	1,634億円	YoY 26.6%増
営業利益：	258億円	YoY 2.1倍

メディア 事業

ABEMAや周辺事業が増収し、YoY 約1.4倍に

売上高：	198億円	YoY 43.6%増
営業損益：	-34億円	

広告 事業

広告効果の最大化を強みに、過去最高を更新

売上高：	806億円	YoY 10.8%増
営業利益：	72億円	YoY 7.6%増

ゲーム 事業

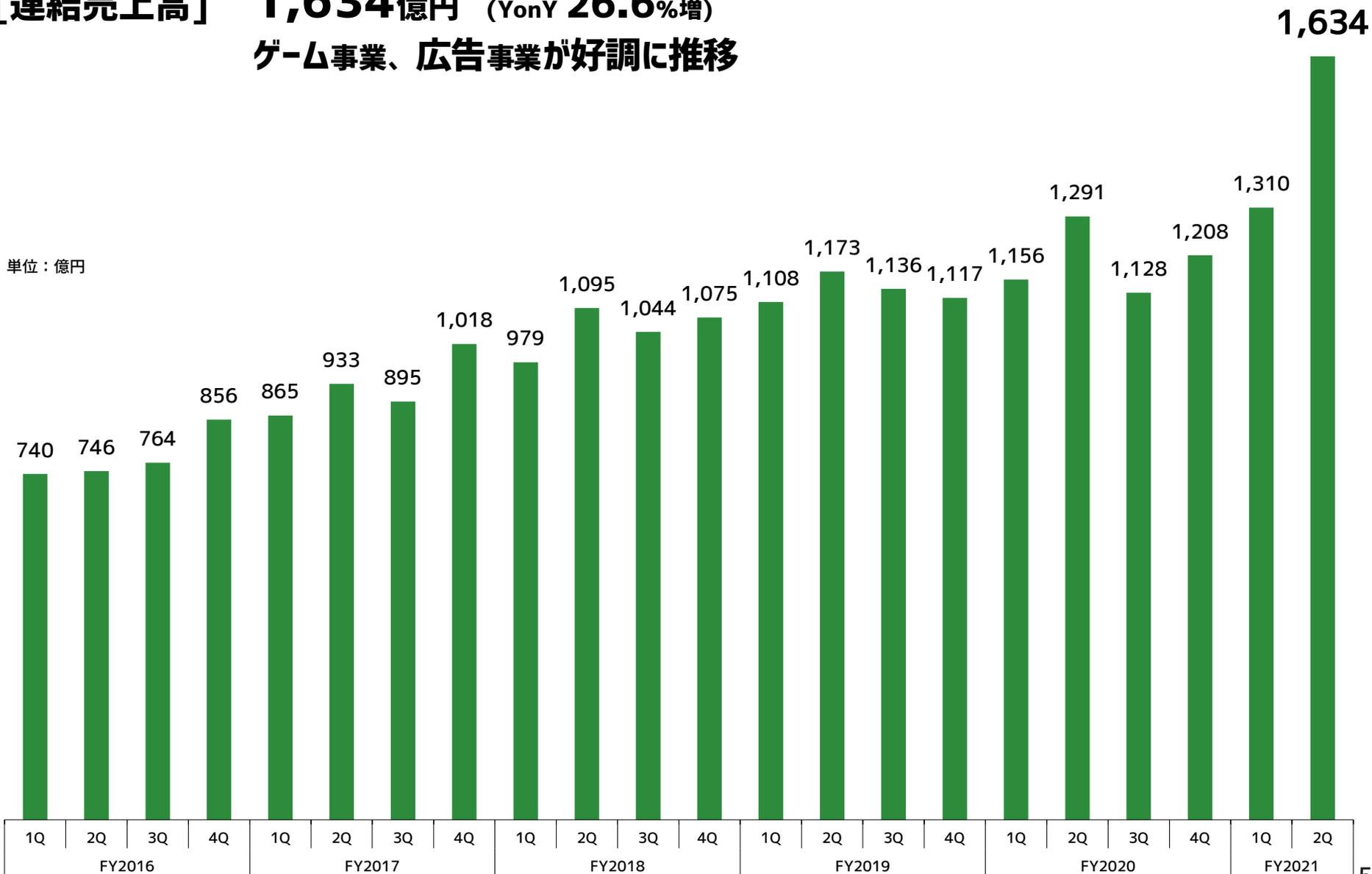
新規2タイトルの初速が好調

売上高：	639億円	YoY 42.7%増
営業利益：	232億円	YoY 122.3%増

1. 四半期決算（2021年1月～3月）

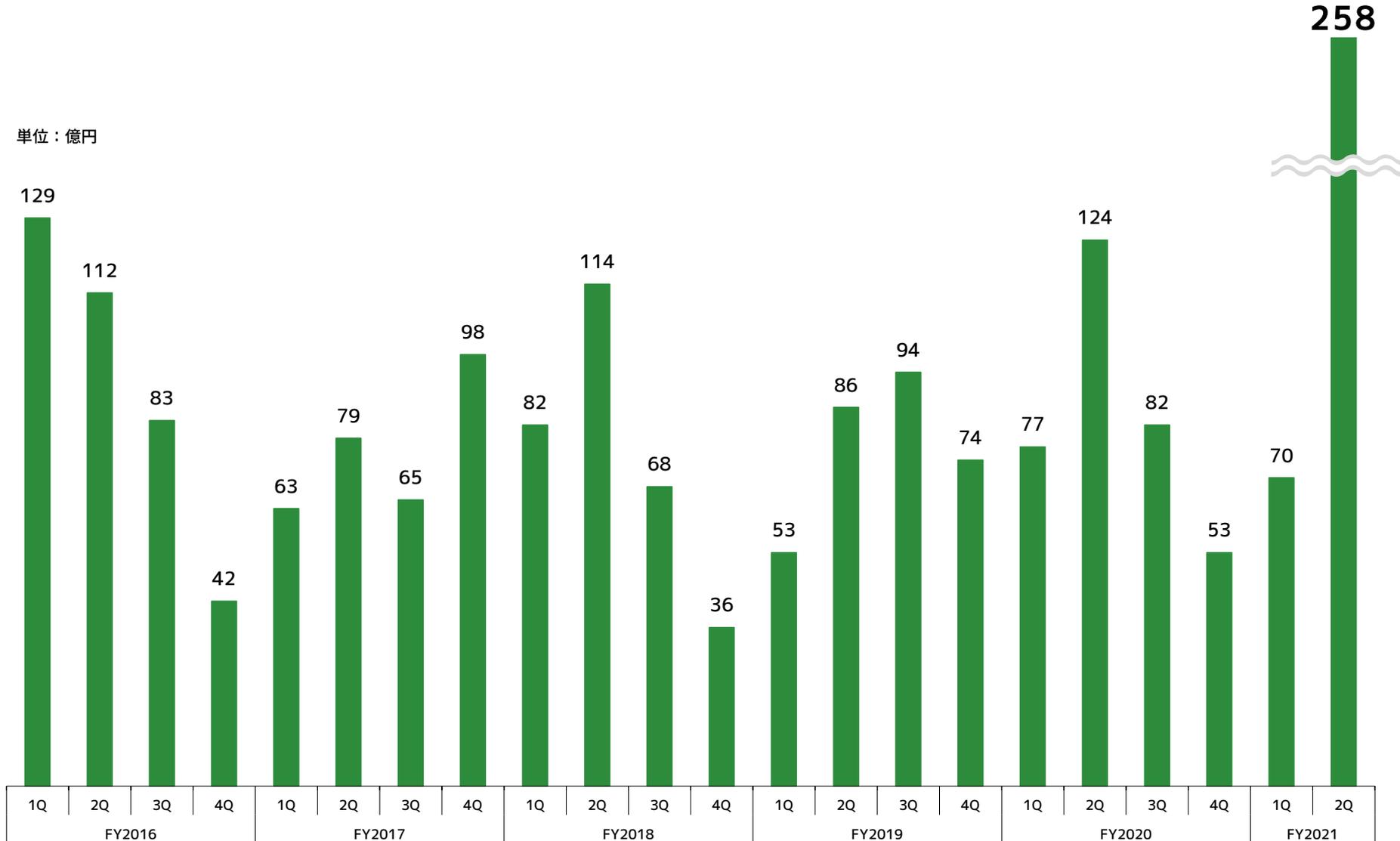
[連結売上高] **1,634億円** (YoY 26.6%増)
ゲーム事業、広告事業が好調に推移

単位：億円



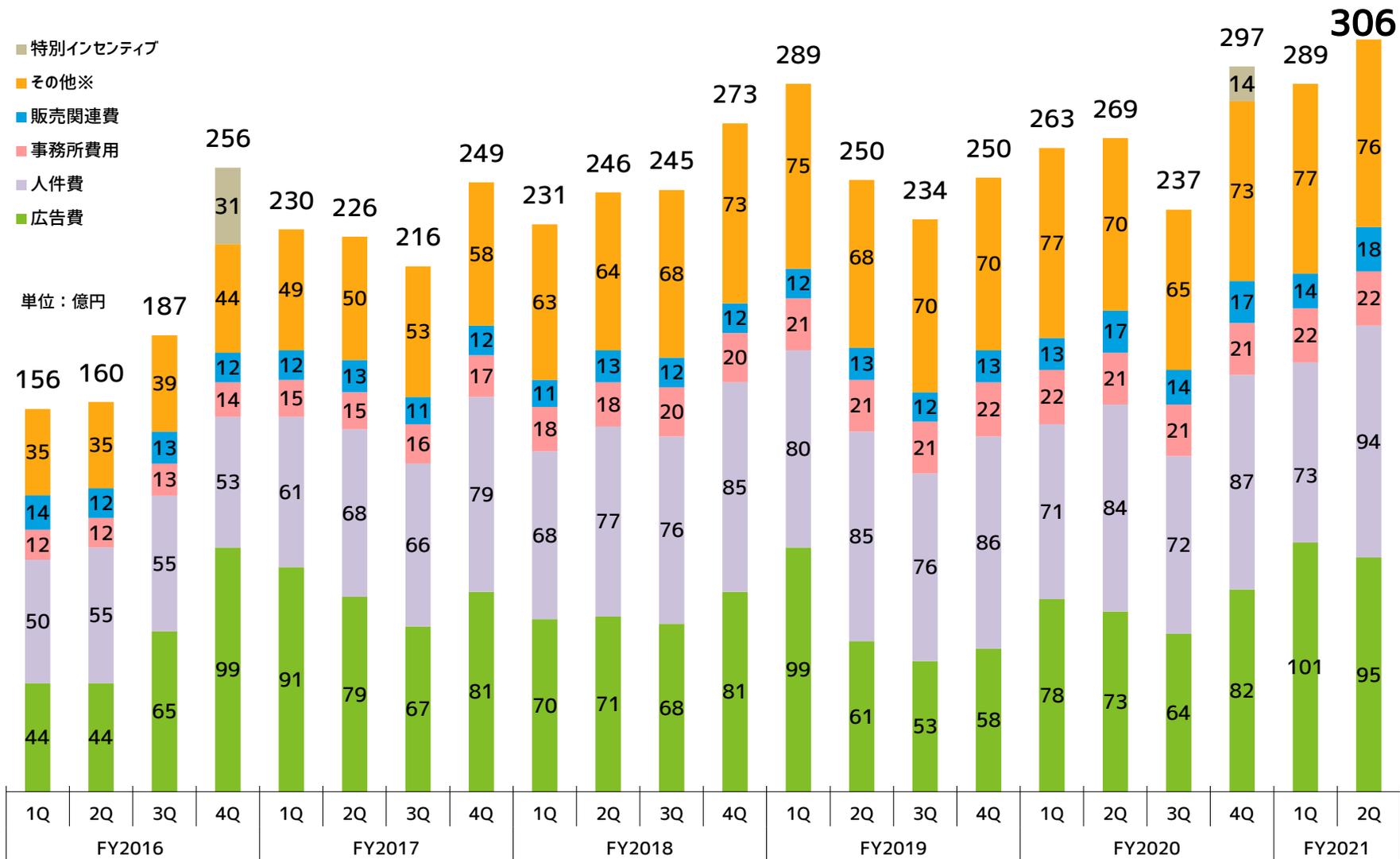
1. 四半期決算（2021年1月～3月）

[連結営業利益] ゲーム事業の新規タイトルがヒットし、**258億円**(YoY 2.1倍)



1. 四半期決算（2021年1月～3月）

[販売管理費] 2Q 306億円 (YonY 13.9%増)



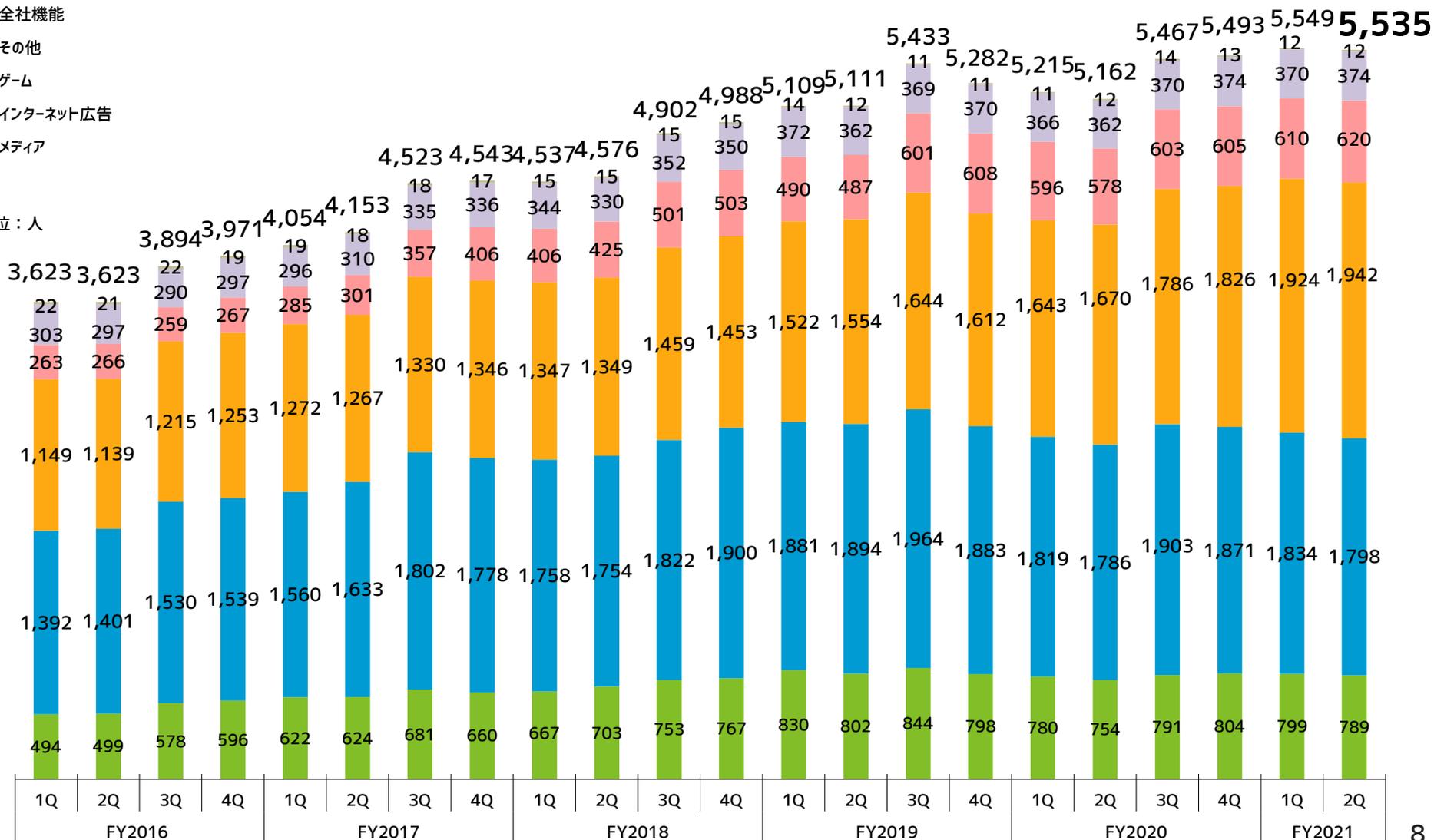
※その他：業務委託費、研究開発費、交際費等

1. 四半期決算（2021年1月～3月）

[連結役員職員数] 3月末 5,535名 (4月に新入社員300名入社)

- 投資育成
- 全社機能
- その他
- ゲーム
- インターネット広告
- メディア

単位：人



1. 四半期決算（2021年1月～3月）

[損益計算書]

単位：百万円	FY2021 2Q	FY2020 2Q	YoY	FY2021 1Q	QonQ
売上高	163,483	129,172	26.6%	131,014	24.8%
売上総利益	56,529	39,422	43.4%	35,967	57.2%
販売管理費	30,655	26,924	13.9%	28,908	6.0%
営業利益	25,874	12,498	107.0%	7,058	266.6%
営業利益率	15.8%	9.7%	6.1pt	5.4%	10.4pt
経常利益	26,096	12,509	108.6%	6,932	276.4%
特別利益	9	78	-88.3%	454	-98.0%
特別損失	1,397	1,532	-8.8%	837	67.0%
税金等調整前当期純利益	24,707	11,055	123.5%	6,550	277.2%
当期純利益※	10,764	3,304	225.8%	2,930	267.3%

※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

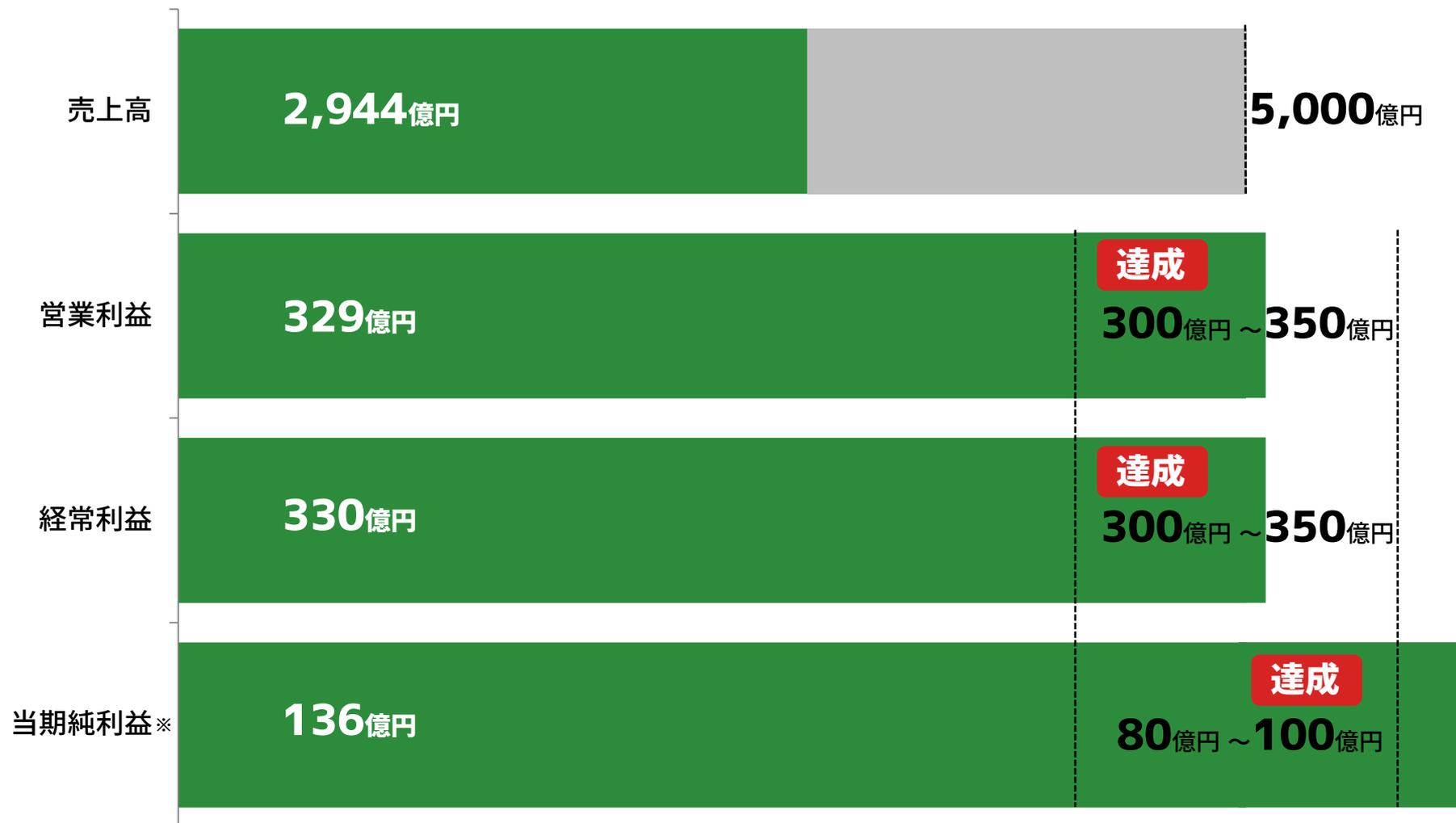
[貸借対照表] 強固な財務体質を維持

単位：百万円	2021年3月末	2020年3月末	YonY	2020年12月末	QonQ
流動資産	234,873	183,524	28.0%	193,779	21.2%
現預金	100,384	84,960	18.2%	96,960	3.5%
固定資産	65,437	57,542	13.7%	58,274	12.3%
総資産	300,365	241,118	24.6%	252,094	19.1%
流動負債	109,212	82,795	31.9%	85,854	27.2%
(未払法人税等)	10,845	8,660	25.2%	1,909	468.1%
固定負債	44,535	43,841	1.6%	43,802	1.7%
株主資本	90,947	76,671	18.6%	77,601	17.2%
純資産	146,617	114,482	28.1%	122,436	19.7%

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

[期初予想からの進捗率] 新規タイトルのヒットと広告事業が想定以上に推移



※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

2. 2021年度 業績見通し

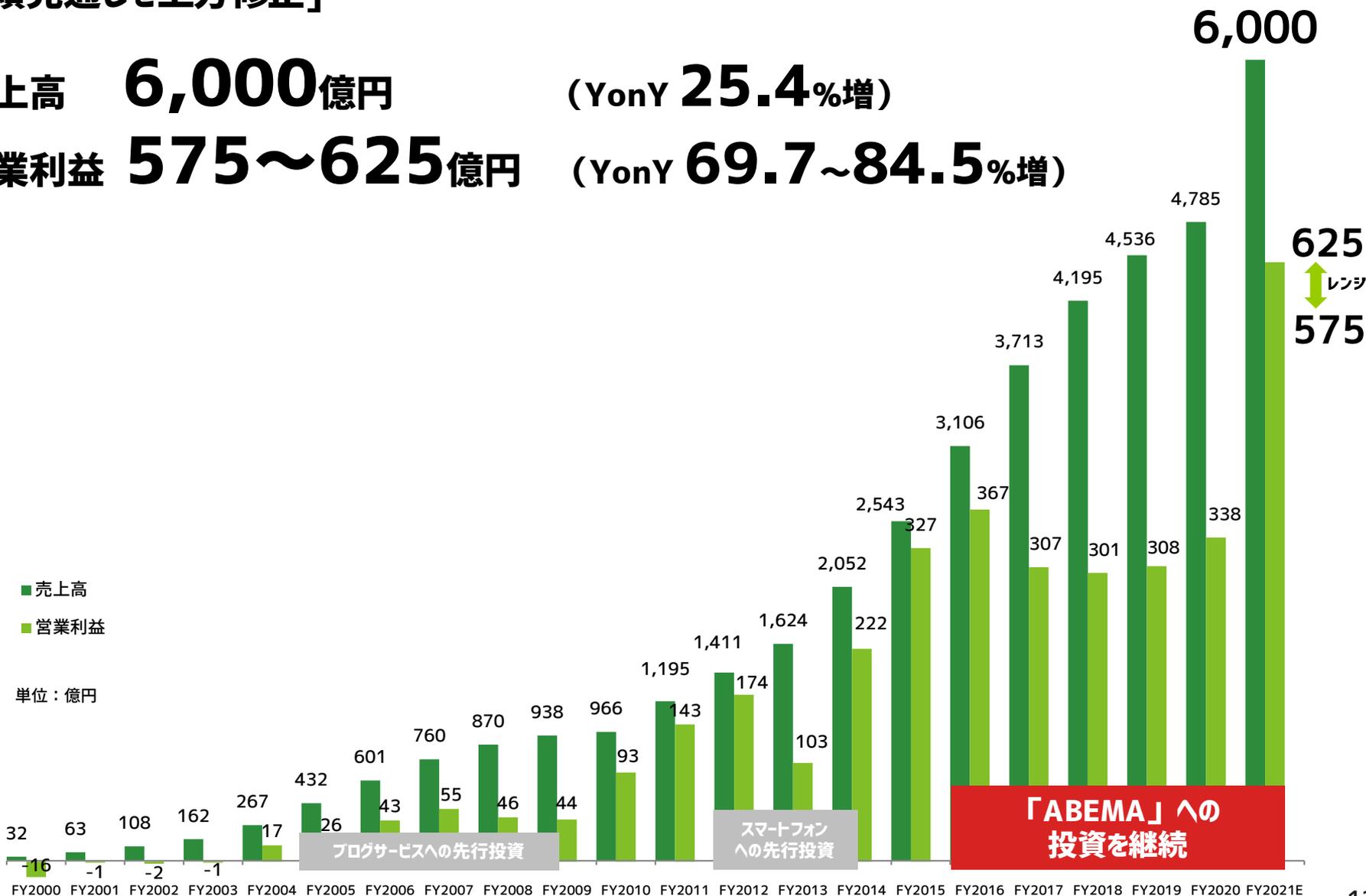
[業績見通しを上方修正]

売上高 **6,000**億円

(YonY **25.4%**増)

営業利益 **575~625**億円

(YonY **69.7~84.5%**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 期初予想 (2020年10月28日)		FY2021 修正予想 (2021年4月28日)		増減額	FY2020	YoY	
	下限	上限	下限	上限			下限	上限
売上高	5,000		6,000		1,000	4,785	25.4%	
営業利益	300	350	575	625	275	338	69.7%	84.5%
経常利益	300	350	575	625	275	338	69.8%	84.6%
当期純利益※	80	100	240	260	160	66	263.2%	293.4%

[配当予想] 経営指標 DOE5%を目安に修正

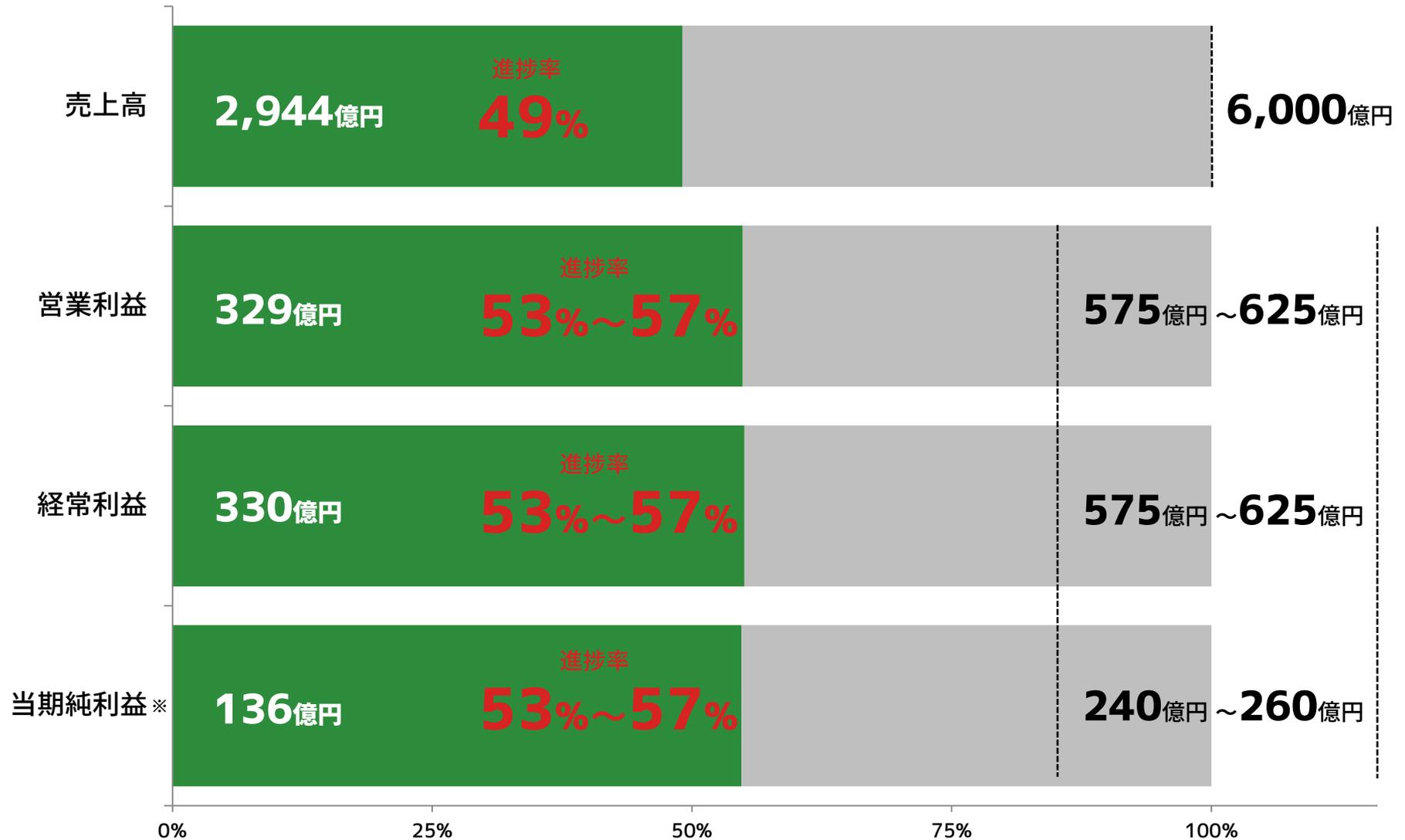
配当金※※	9円25銭 (株式分割前換算 37円)	10円 (株式分割前換算 40円)	0円75銭 (株式分割前換算3円)	8円50銭 (株式分割前換算34円)	17.6%
-------	------------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	-------

※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]



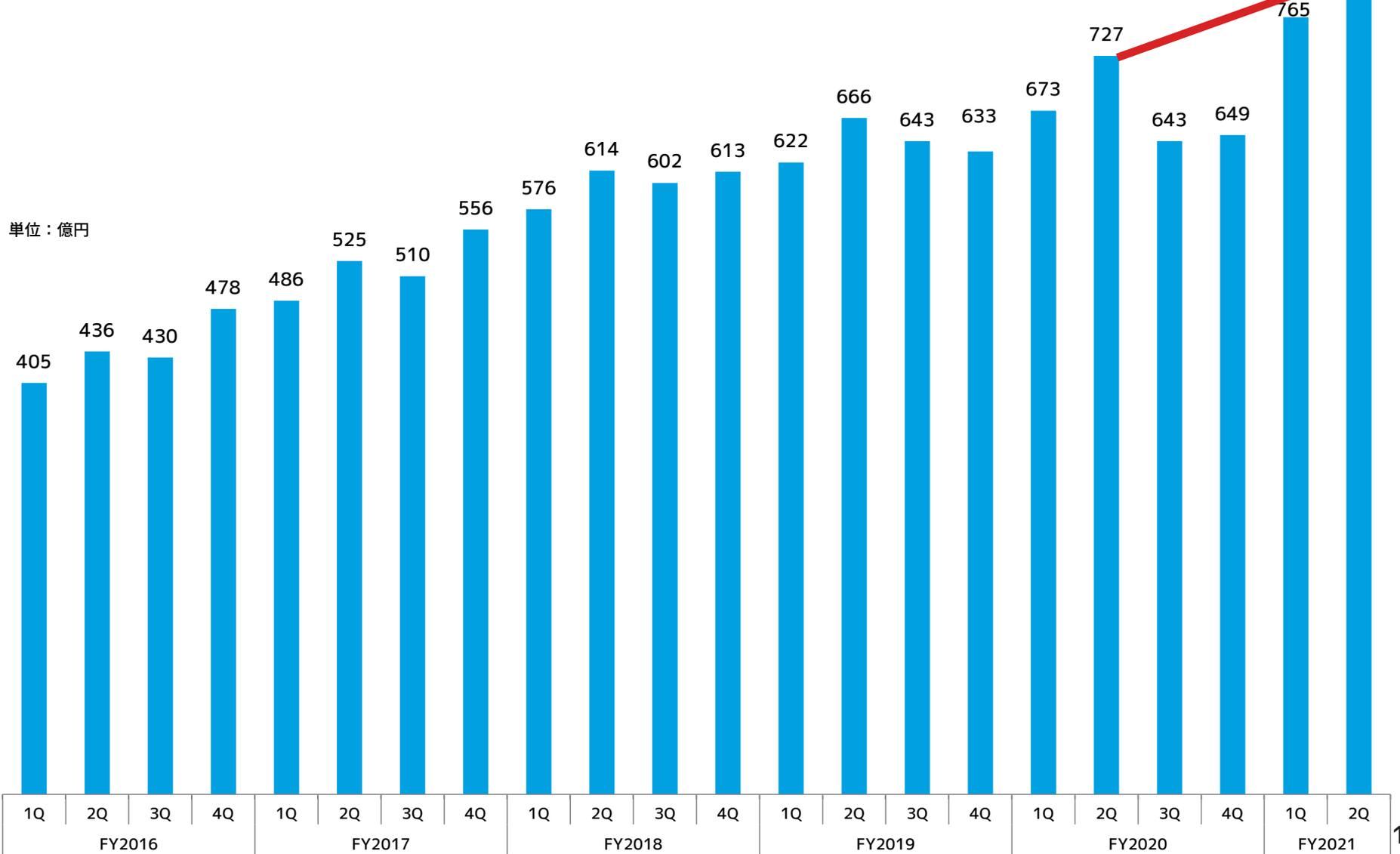
※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

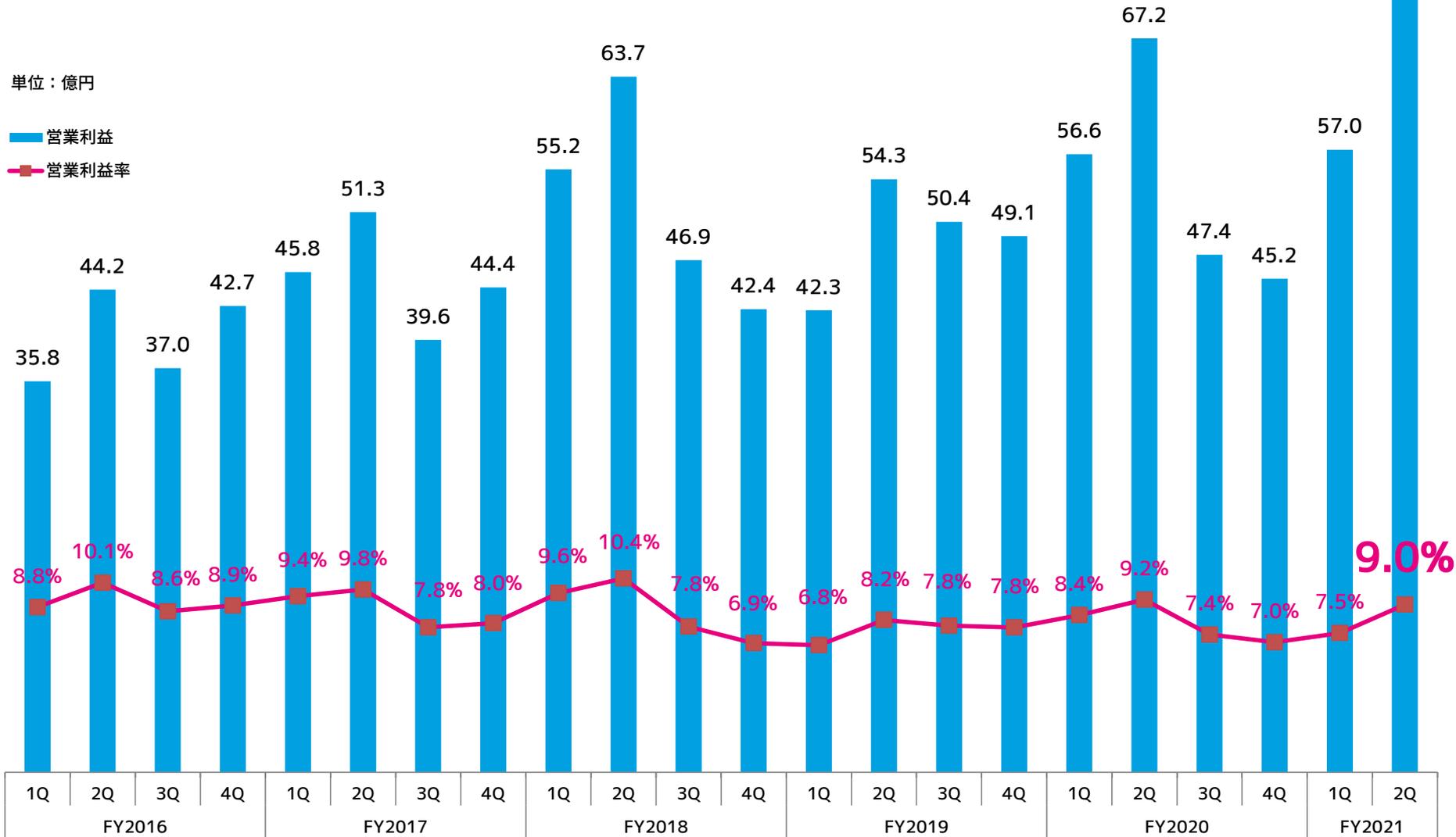
[売上高 (四半期)] 2Q 806億円 (YonY 10.8%増)

広告効果の最大化を強みに、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)] 2Q 72億円 過去最高を更新
営業利益率 9.0%

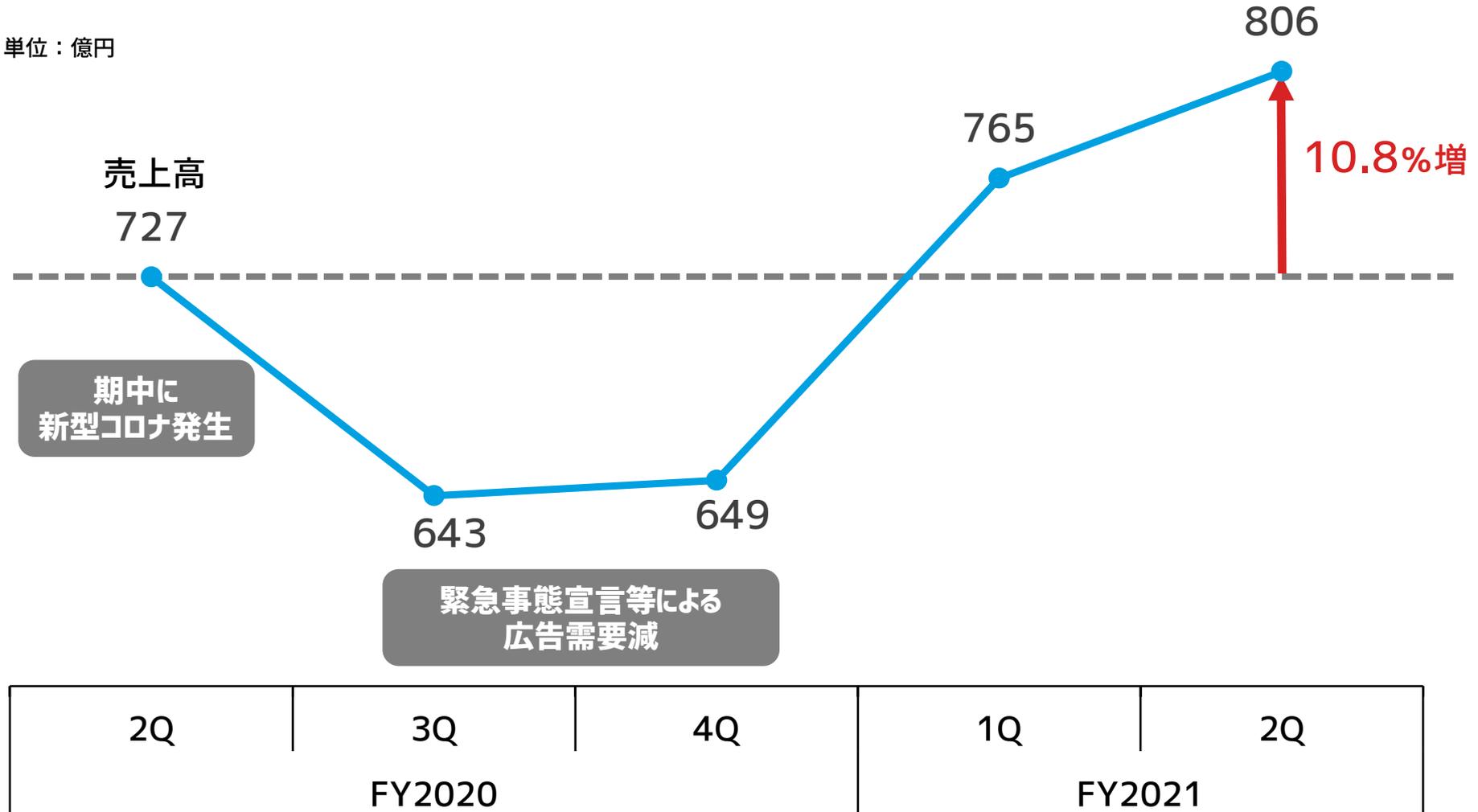


※四半期の営業利益および営業利益率：FY2016とFY2020の特別インセンティブは含まず

3. インターネット広告事業

[売上高の推移] 昨年の新型コロナの影響から、1Q以降は復調傾向

単位：億円



[強化分野] 「AI活用」と「DX支援」の事業分野を拡大

AI活用

広告クリエイティブの自動生成

リアルタイム効果予測による3DCG撮影

新型コロナワクチンの電話自動対応サービス



DX支援

小売業界の販促プラットフォーム

オンライン診療支援サービス

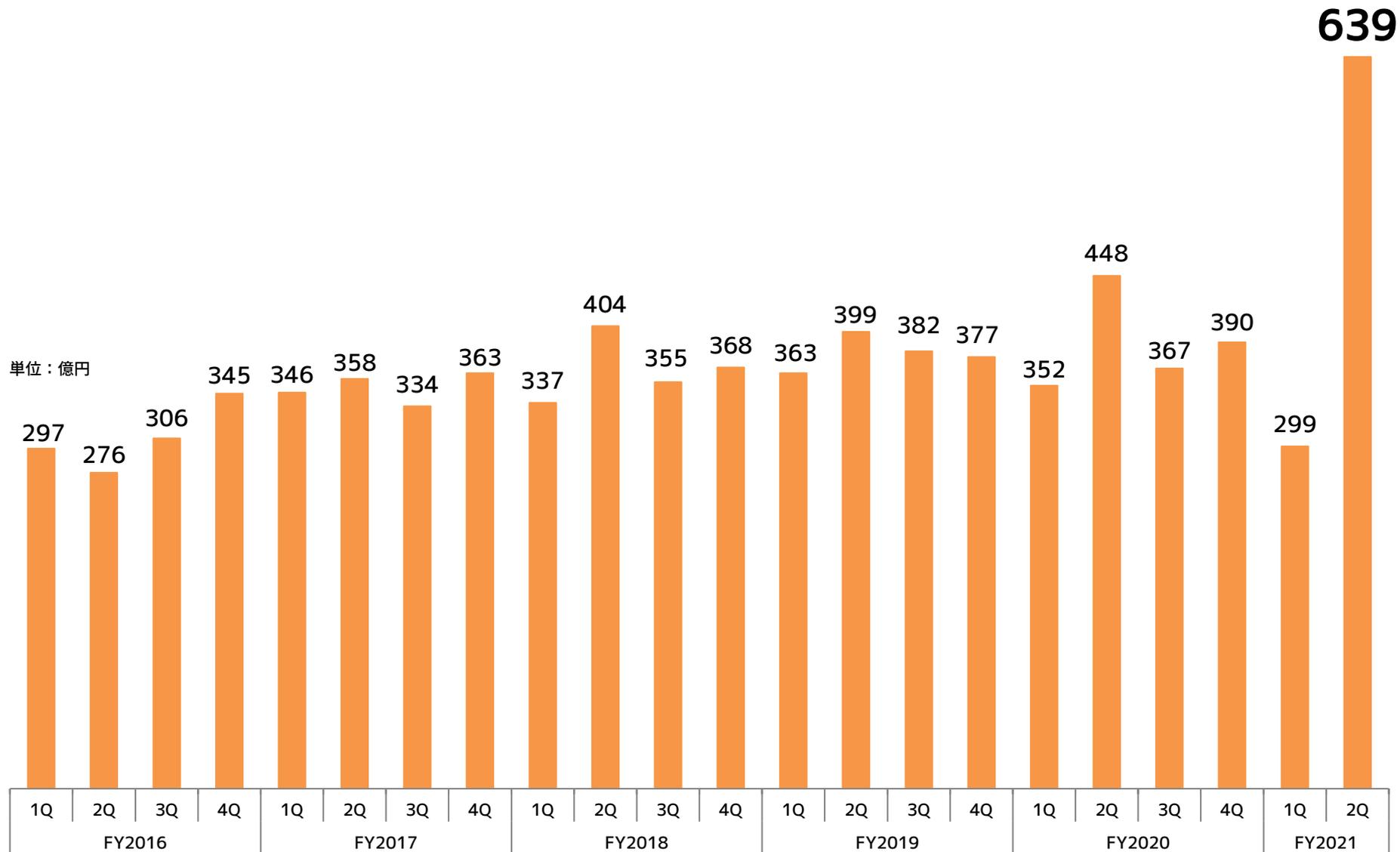
官公庁・自治体向けのDX化



ゲーム事業

4. ゲーム事業

[売上高（四半期）] 新規2タイトルの初速が好調、過去最高の639億円 (YoY 42.7%増)



4. ゲーム事業

[主カタイトル] FY2021 2Qに期待の2タイトルをリリース

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>New</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>NieR Re[in]carnation ※※</p>  <p>他社IP</p> <p>RPG</p>

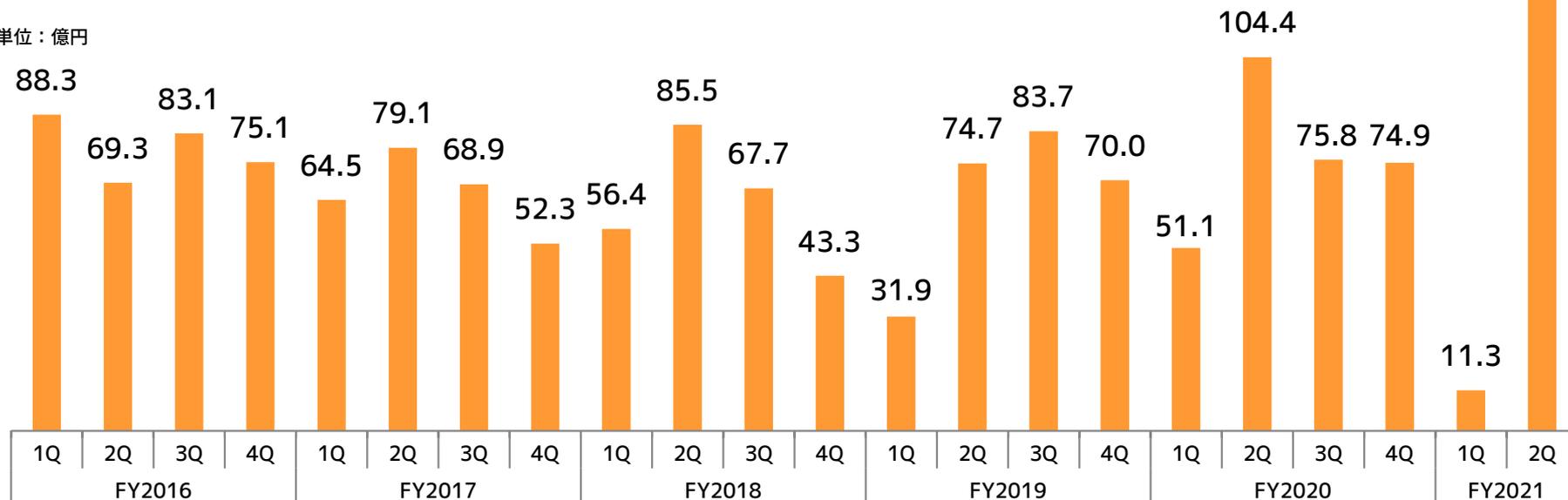
2、5、7：© Cygames, Inc. 3：© 2014-2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc. 配信元：スクウェア・エニックス
 4：© BANDAI NAMCO Entertainment Inc. (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)Cygamesの共同開発、運営 6：© BanG Dream! Project © Craft Egg Inc. © bushiroad All Rights Reserved.
 8：© Nintendo / Cygames 配信元：任天堂 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.
 ※「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc. ※※「NieR Re[in]carnation」：© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.

4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 2Q **232.0**億円 (YoY **122.3%**増)

232.0

単位：億円



※四半期の営業利益：FY2016とFY2020の特別インセンティブは含まず

4. ゲーム事業

[主カタイトル] 2Q(1-3月)は、3タイトルの周年イベントを開催

「グランブルーファンタジー※」

RPG

2014年リリース

7周年
2021年3月



「プリンセスコネクト！ Re:Dive※」

アニメRPG

2018年リリース

3周年
2021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

2017年リリース

4周年
2021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

[新規タイトル] RPG「NieR Re[in]carnation※」日本語版が2月18日にリリース
英語版も提供予定



1,000万DL
突破**

NieR Re[in]carnation™
ニアリインカーネーション

すべての祈りは、「檻」の中に。

4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※] (株)Cygamesが提供するクロスメディアコンテンツ

ゲームの特徴

実在の競走馬を受け継いだキャラクター



育成シミュレーションゲーム



4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※] 2021年2月24日にリリース



4. ゲーム事業

【ウマ娘 プリティーダービー※】 2016年からマンガ、Liveイベント、アニメ等のクロスメディアを展開

マンガ
「ウマ娘 プリティーダービー
-ハルウララがんばる!-※※」

**2016年
発行**

Liveイベント
「Special Weekend! ※※※※」

**2017年
開催**

TVアニメ
「ウマ娘 プリティーダービー※※※※※」

**2018年
放送**

UMAMUSUME
PRETTY DERBY

マンガ
「ウマ娘 シンデラグレイ※※※」

**2020年
発行**

ウマ娘 シンデラグレイ
シリーズ最新作
いざ出走です!!
¥0...
毎日
無料!

Liveイベント
「Sound Fanfare! ※※※※※」

**2018年
開催**

TVアニメ
「ウマ娘 プリティーダービー
Season 2※※※※※※」

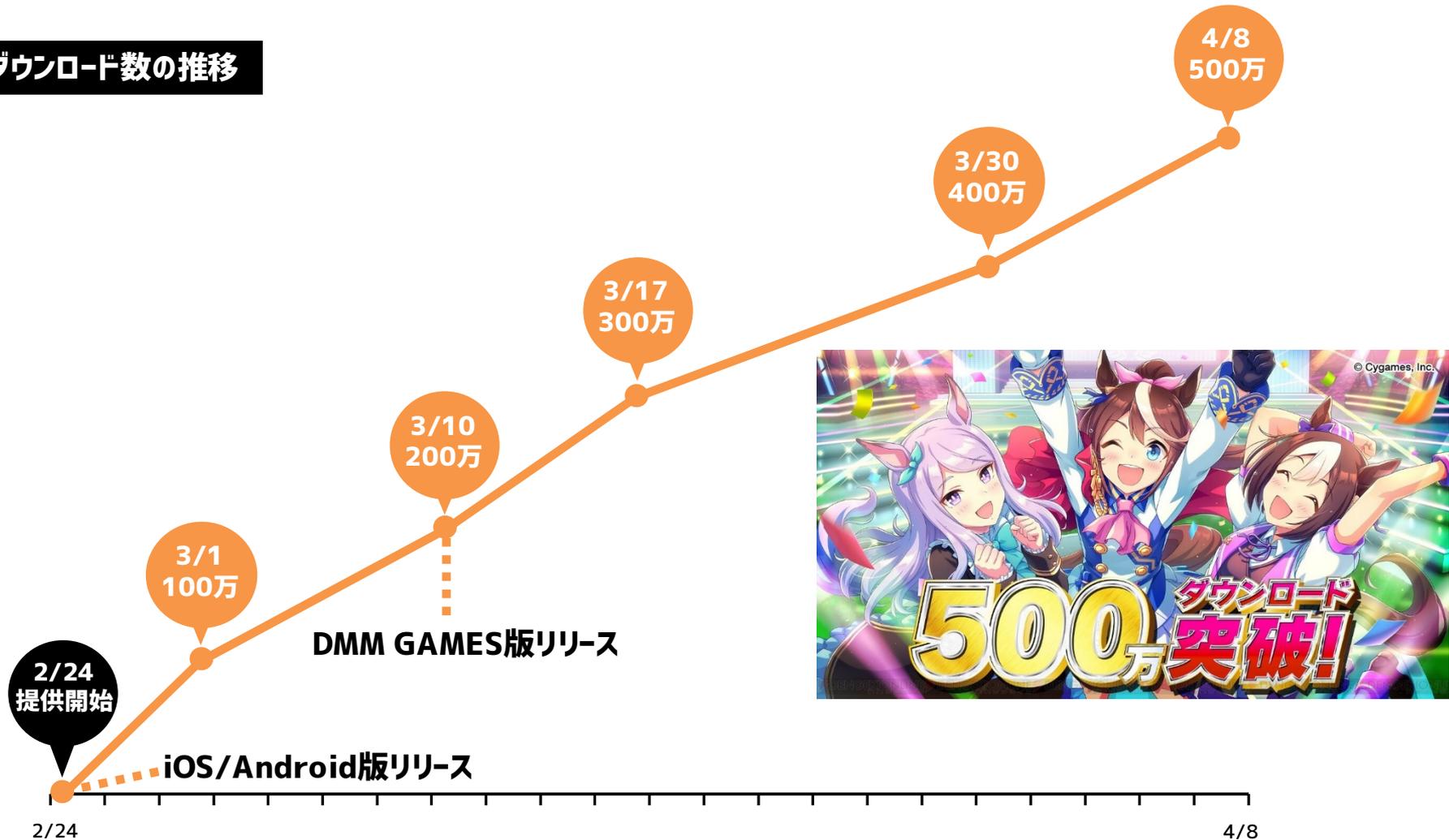
**2021年
放送**

※「ウマ娘 プリティーダービー」： © Cygames, Inc. ※※「ウマ娘 プリティーダービー -ハルウララがんばる!-」： © Cygames, Inc. 原作：(株)Cygames、作画：皇宇 (ZECO) 原案・ネム：中山かつみ ((株)Cygames)
 ※※※「ウマ娘 シンデラグレイ」： © 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/伊藤幸之介 (原作：(株)Cygames)
 ※※※※「Special Weekend!」： © Cygames, Inc. ※※※※※「Sound Fanfare!」： © Cygames, Inc. © 2018 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー」製作委員会
 ※※※※※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 ABEMA、TOKYO MX等で放送
 ※※※※※※「TVアニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」」： ©2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会 ABEMA、TOKYO MX、関西テレビ等で放送 2021年冬アニメ満足度ランキング満足度No.1 (Filmmarks調べ)

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で醸成したファンに加え、競馬ファンや新たなファンも獲得
約1.5カ月で500万DL突破

ダウンロード数の推移



[ウマ娘 プリティーダービー※]

ロングランヒットを目指す

今後の予定

- ・ **更なるゲーム機能の拡充**
(育成シナリオの実装、フレンド機能の追加等)
- ・ **海外展開**(韓国語版・簡体字版)
- ・ **LIVEイベントの実施**
- ・ **配信番組などのメディア展開**
- ・ **CDやグッズ販売**

4. ゲーム事業

[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

「約束のネバーランド～狩庭からの脱走～※」 オンライン脱出
(株)サイバーエージェントアニメ事業本部/(株)GOODROID **4月22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
提供予定**

「IDOLY PRIDE※※」 アイドルマネジメントRPG
(株)QualiArts/(株)ミュージックレイン/(株)ストレートエッジ **2021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 **2021年
提供予定**

※「約束のネバーランド～狩庭からの脱走～」：©白井カイウ・出水ぽか/集英社・約束のネバーランド製作委員会 ※※「IDOLY PRIDE」：©2019 Project IDOLY PRIDE
※※※「D_CIDE TRAUMEREI」：©D_CIDE TRAUMEREI ※※※※「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

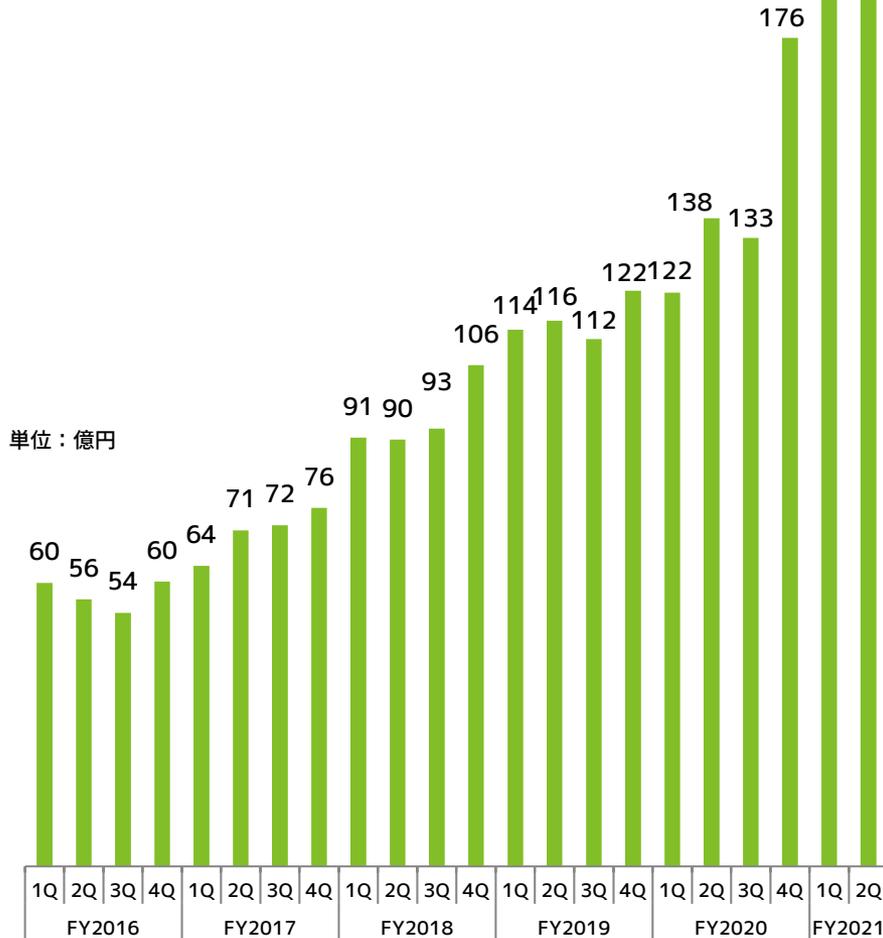


メディア事業

5. メディア事業

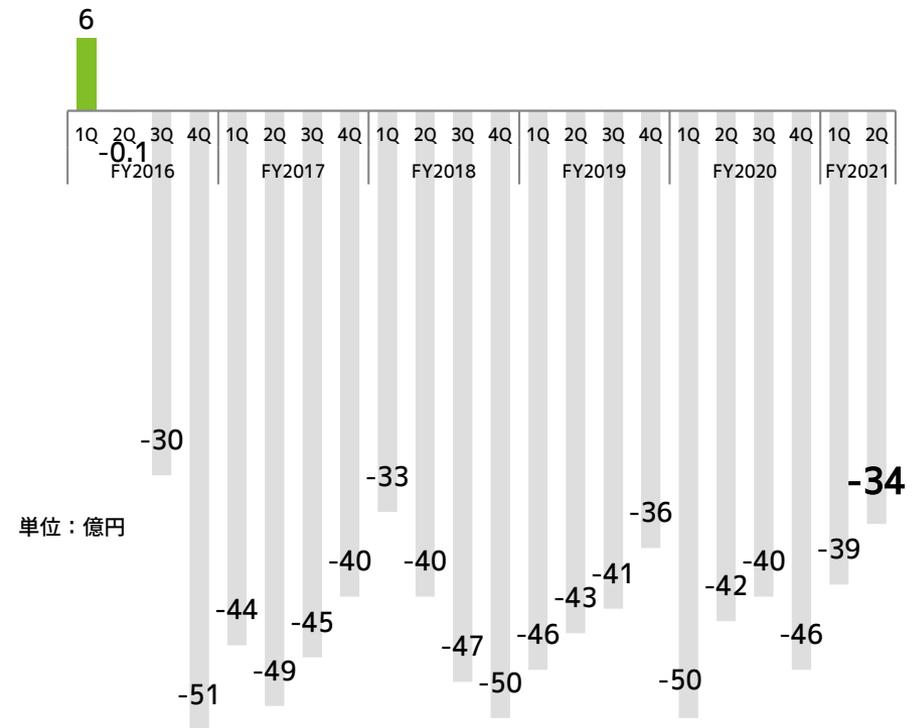
[売上高 (四半期)]

2Q **198**億円 (YonY約**1.4**倍)
ABEMAや周辺事業が好調に推移



[営業損益 (四半期)]

2Q 営業損失 **-34**億円



※四半期の営業損益：FY2016とFY2020の特別インセンティブは含まず

ABEMA®

開局5年で6,500万DL突破

6,500万
DL

単位：ダウンロード

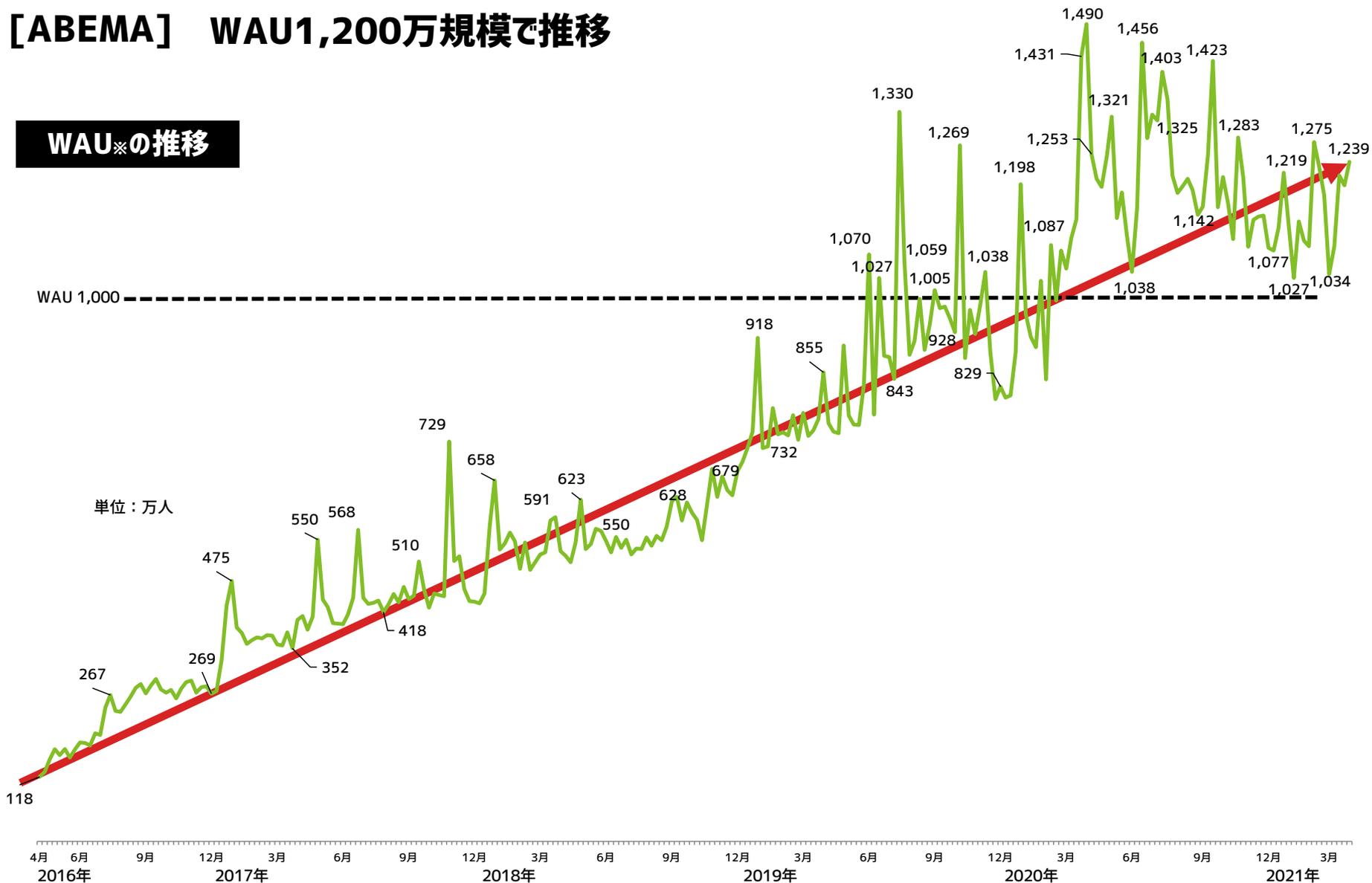
2016年
4月開局

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

5. メディア事業

[ABEMA] WAU1,200万規模で推移

WAU※の推移



※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

[ABEMA] 2021年最初の新作オリジナルドラマ「ブラックシンデレラ」



ABEMA[®]

4/22(木)
よる10時
スタート

ブラックシンデレラ♡

ABEMA[®] オリジナルドラマ

[ABEMA] 注目の9人組ガールズグループ「NiziU」のABEMAオリジナル特別番組



NiziU picture

NIZIU
X
ABEMA

ABEMA オリジナル

[ABEMA] 次世代YouTuberを発掘・育成するドキュメンタリープログラム



5. メディア事業

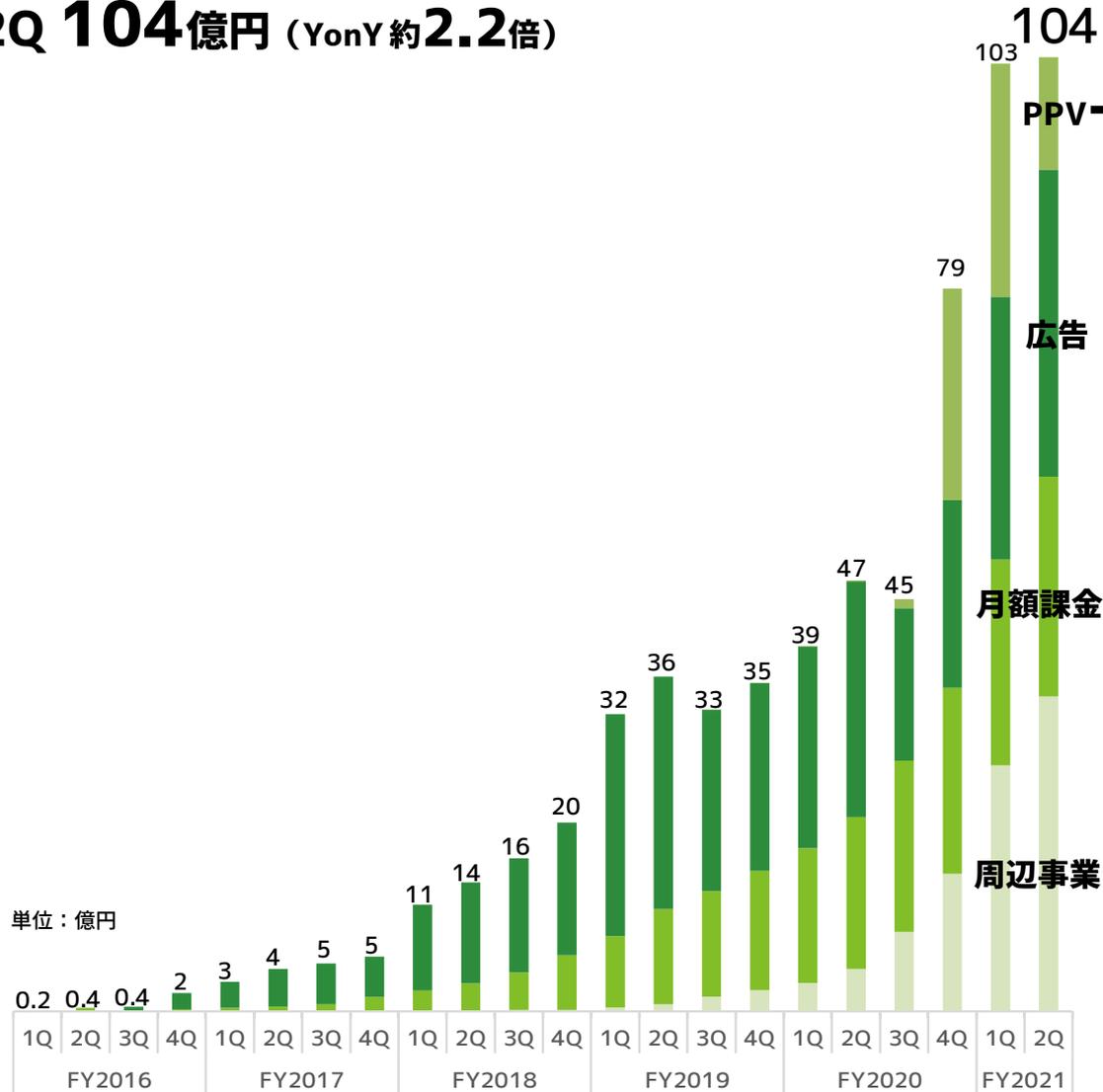
[ABEMA] TVアニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2※」を一挙放送※※



5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高（四半期）]

2Q **104**億円 (YonY約**2.2**倍)



「ABEMA PPV ONLINE LIVE」

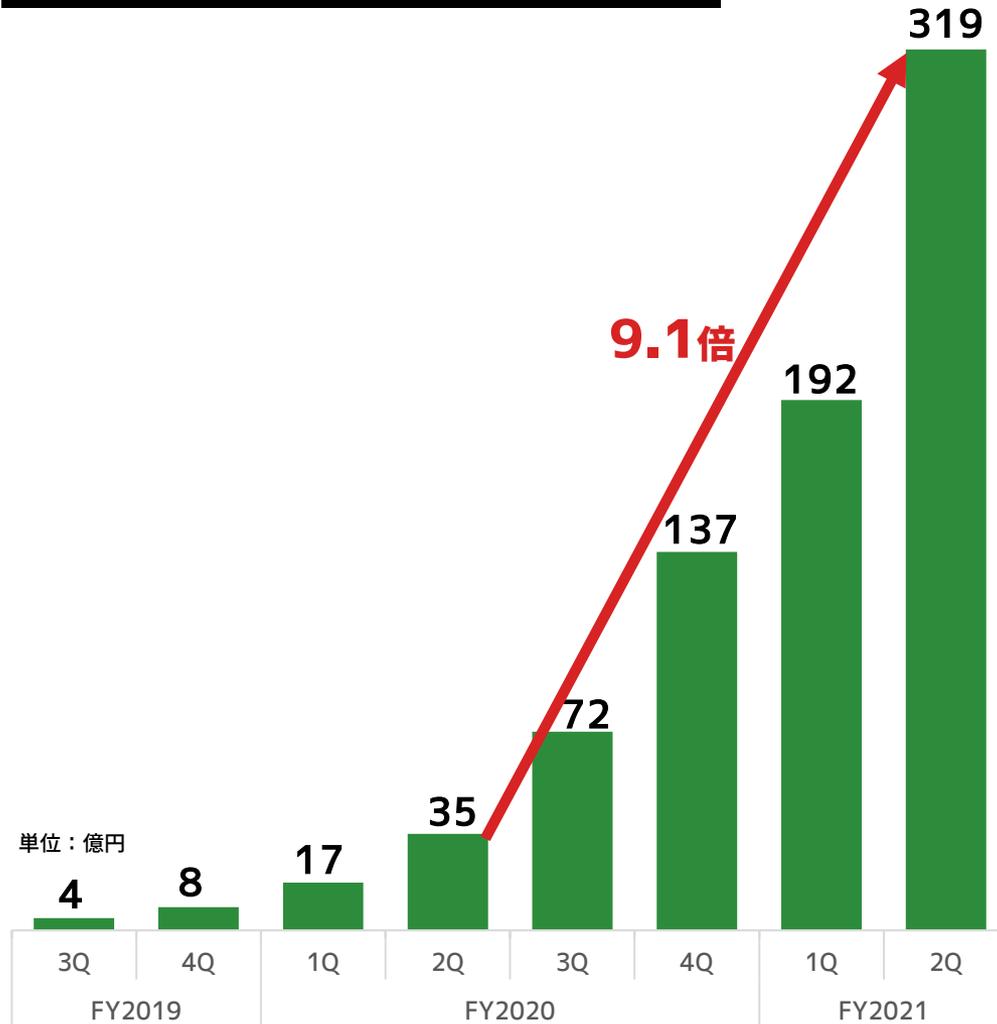
「ABEMA」が有料オンラインライブ「PayPerView」機能をリリース

公営ギャンブルのネット投票「WINTICKET」

ABEMA公式通販「ABEMA Shopping」

[WINTICKET] 「ABEMA」との連携や独自予想データ等により、取扱高YonY約9.1倍

「WINTICKET」四半期取扱高※の推移



3月29日よりAndroid版アプリ提供中



新CMを4月24日より放送中



※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] 開局5周年、テレビのイノベーションを目指し、新しい未来のテレビ「ABEMA」へ



[ABEMA] テレビとビデオをシームレスにUI(ユーザーインターフェース)をリニューアル予定

2016年「AbemaTV」

テレビ型のザッピング機能



2020年「ABEMA」

テレビ・ビデオの切り替え型へ



2021年「ABEMA」

New

テレビ・ビデオ同一画面に



[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!!



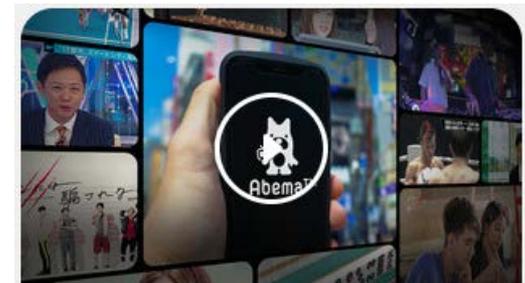
株主・投資家向け動画コンテンツ 「IR Channel」

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 3Q決算発表は2021年7月28日（水）15時以降を予定しております。