



CA CyberAgent®

1Q FY2020 Presentation Material

October to December 2019

January 29, 2020

1. 四半期決算（2019年10月～12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

2019年10月～12月

FY2020 1Q業績

売上高・営業利益共に、順調なスタート

売上高：	1,156億円	YonY 4.4%増
営業利益：	77億円	YonY 44.6%増

メディア 事業

「AbemaTV」が増収を牽引

売上高：	122億円	YonY 6.9%増
営業損益：	-50億円	

広告 事業

トップラインの増収率が回復傾向

売上高：	673億円	YonY 8.1%増
営業利益：	56億円	YonY 33.7%増

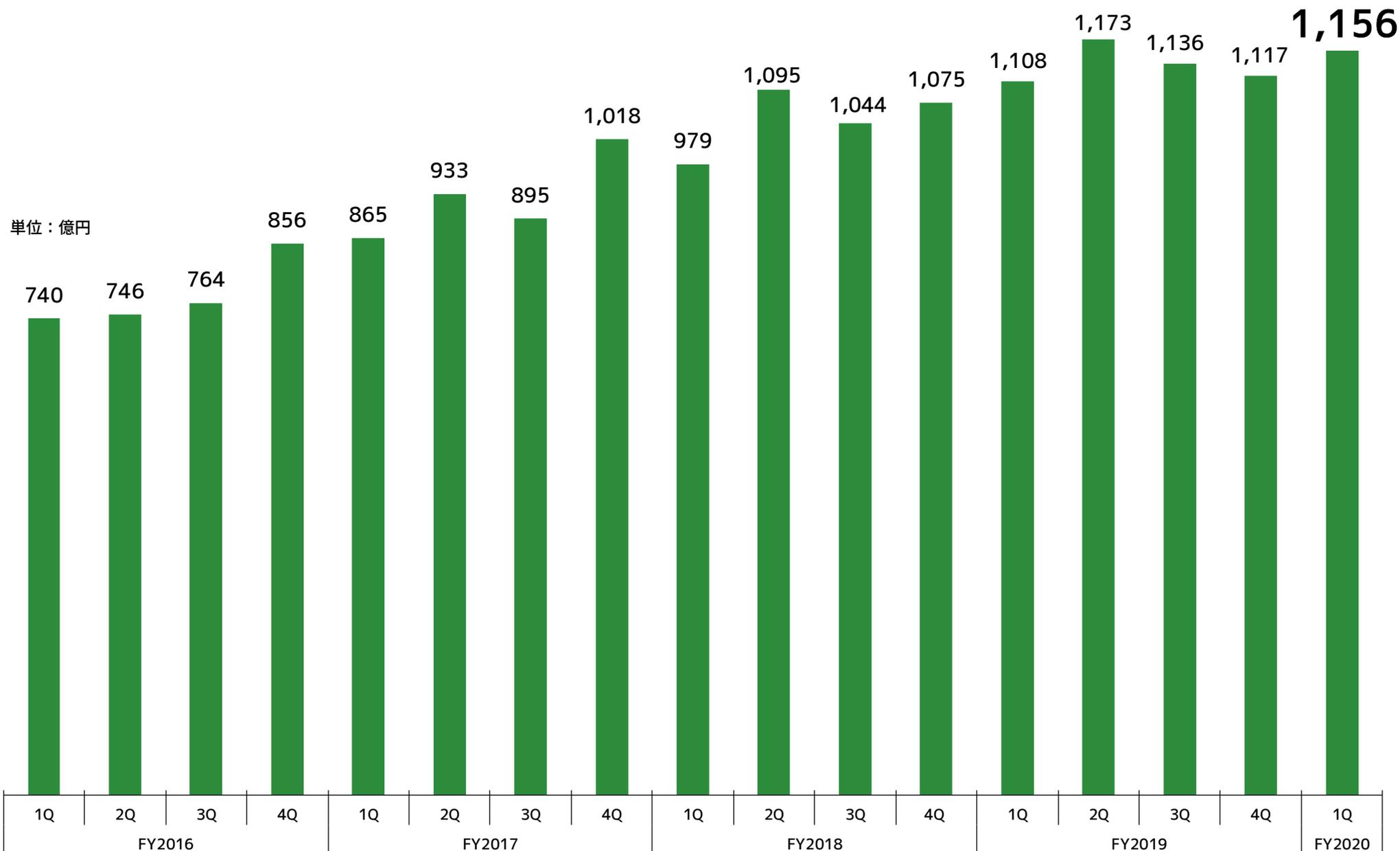
ゲーム 事業

新作「ワールドフリッパー※」と「ブレイドエクスロード※※」が貢献

売上高：	352億円	YonY 3.1%減
営業利益：	51億円	YonY 60.3%増

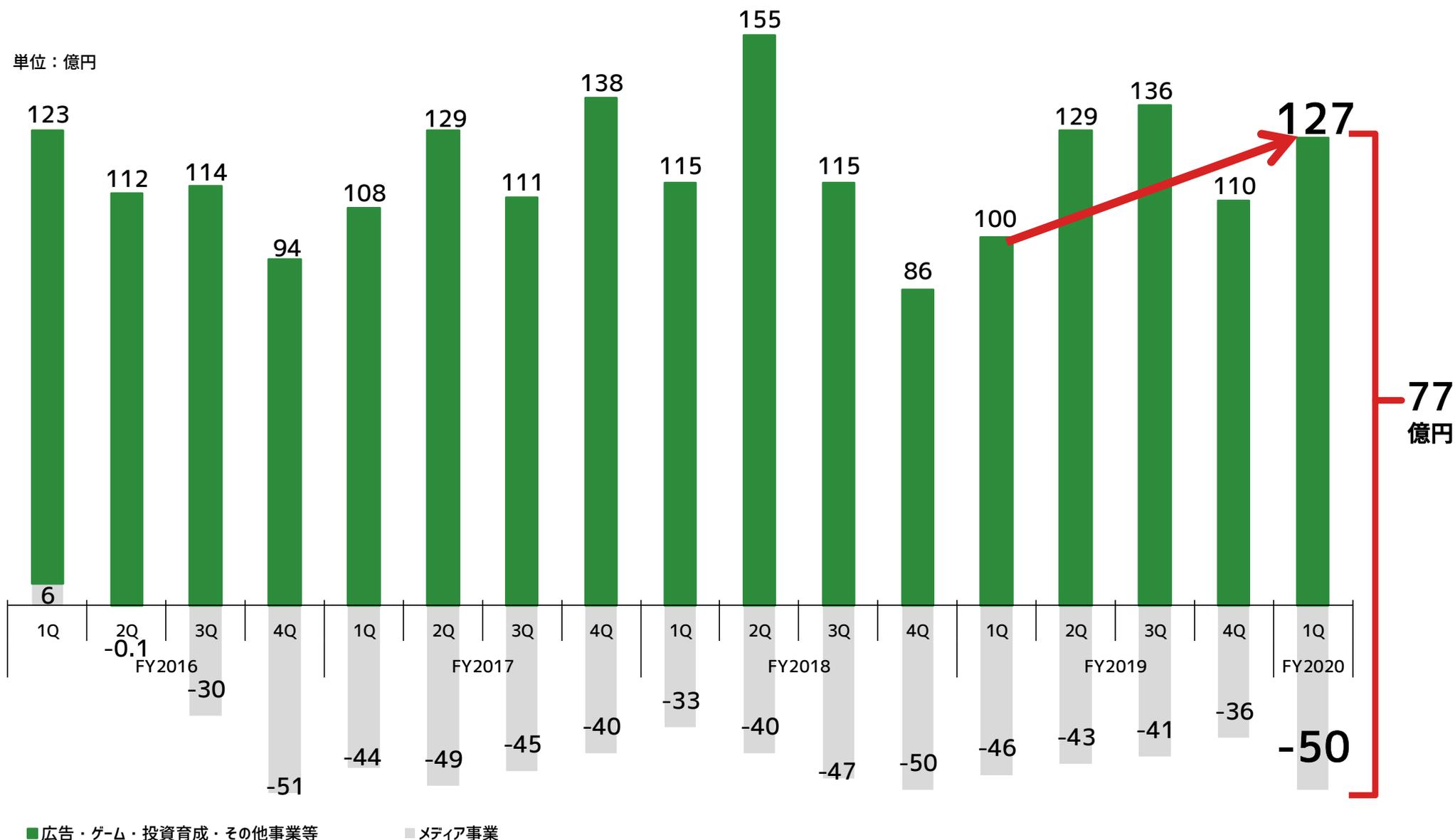
1. 四半期決算

[連結売上高] YonY4.4%増の1,156億円と順調に拡大



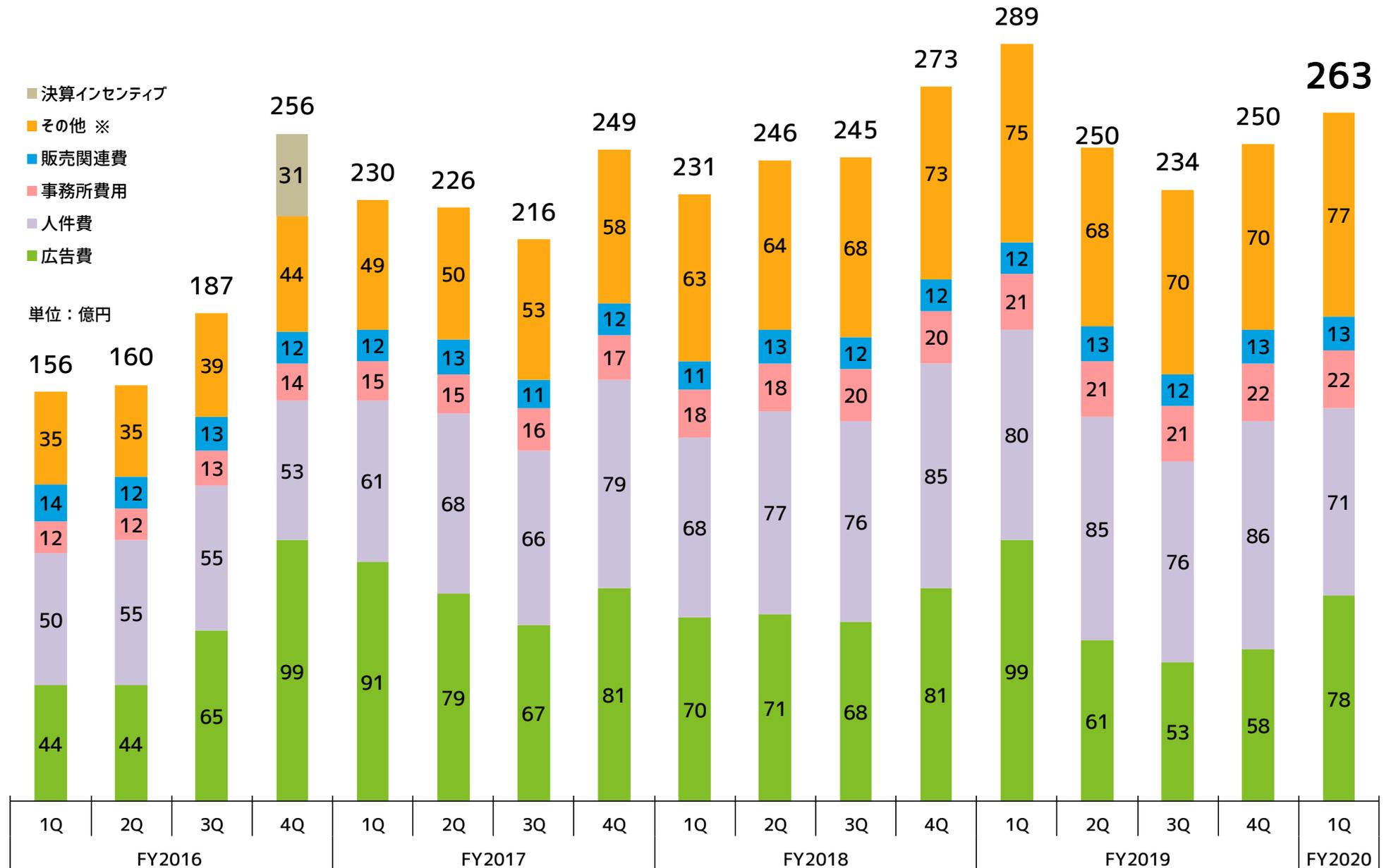
1. 四半期決算

[連結営業利益] YonY 44.6%増の77億円と大幅増益



1. 四半期決算

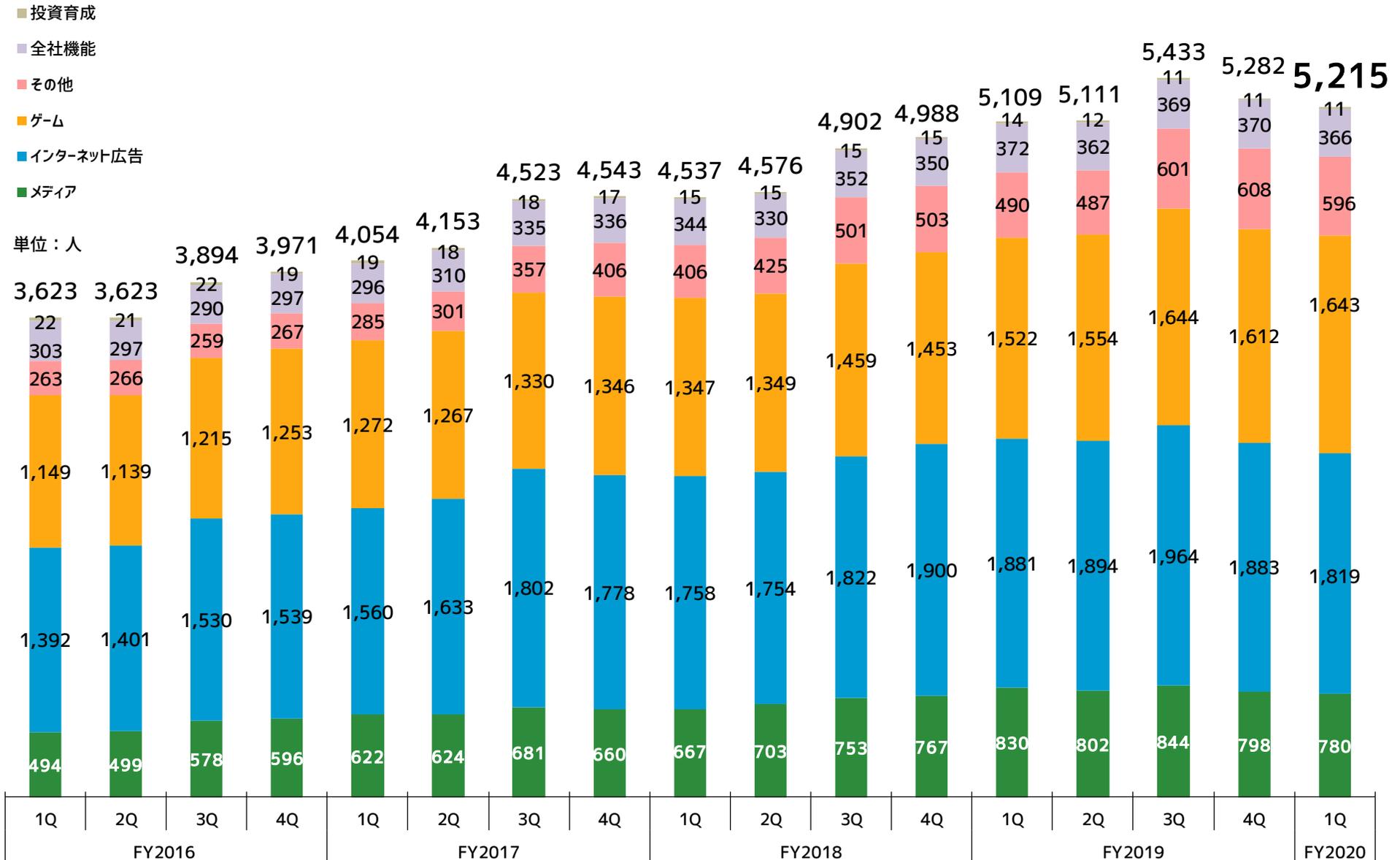
[販売管理費] YonY26億円減の263億円



※その他：業務委託費、研究開発費等

1. 四半期決算

[連結役員員数] QonQ67名減の5,215名(12月末)



※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 1Q 2019年10-12月	FY2019 1Q 2018年10-12月	YoY	FY2019 4Q 2019年7-9月	QonQ
売上高	115,681	110,855	4.4%	111,759	3.5%
売上総利益	34,064	34,283	-0.6%	32,494	4.8%
販売管理費	26,331	28,936	-9.0%	25,062	5.1%
営業利益	7,733	5,346	44.6%	7,431	4.1%
営業利益率	6.7%	4.8%	1.9pt	6.6%	0.1pt
経常利益	7,724	5,165	49.5%	7,319	5.5%
特別利益	1	916	-99.8%	881	-99.8%
特別損失	951	661	43.8%	5,183	-81.6%
税金等調整前当期純利益	6,774	5,420	25.0%	3,018	124.5%
当期純利益※	1,456	916	58.9%	-82	-

※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]

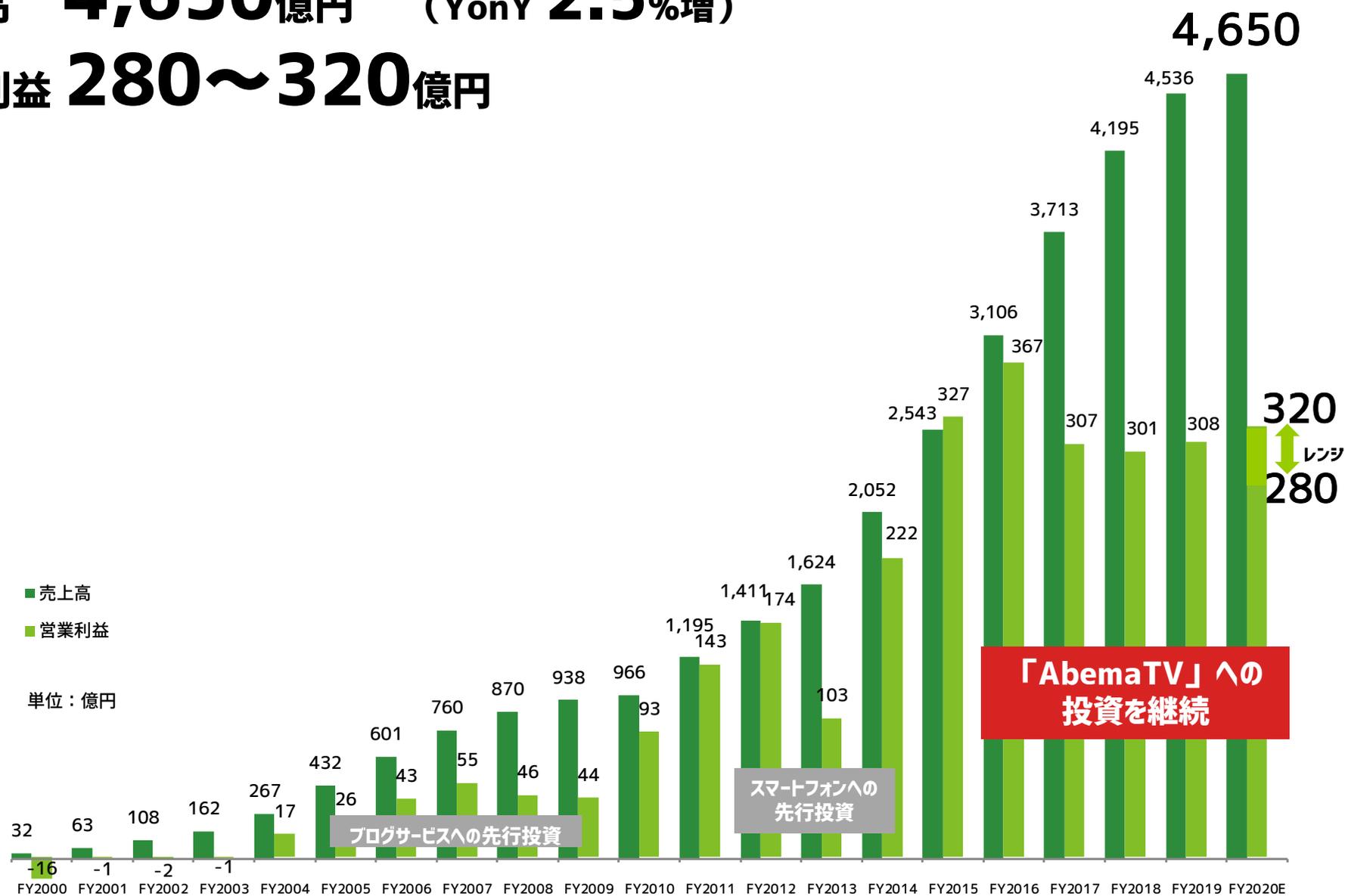
単位：百万円	2019年12月末	2018年12月末	YoY	2019年9月末	QonQ
流動資産	168,150	158,572	6.0%	168,662	-0.3%
現預金	82,508	80,724	2.2%	84,565	-2.4%
固定資産	57,993	55,837	3.9%	56,172	3.2%
総資産	226,195	214,459	5.5%	224,876	0.6%
流動負債	70,591	67,128	5.2%	70,749	-0.2%
(未払法人税等)	2,555	1,876	36.2%	7,014	-63.6%
固定負債	44,113	43,122	2.3%	43,774	0.8%
株主資本	72,958	73,128	-0.2%	74,015	-1.4%
純資産	111,489	104,208	7.0%	110,352	1.0%

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

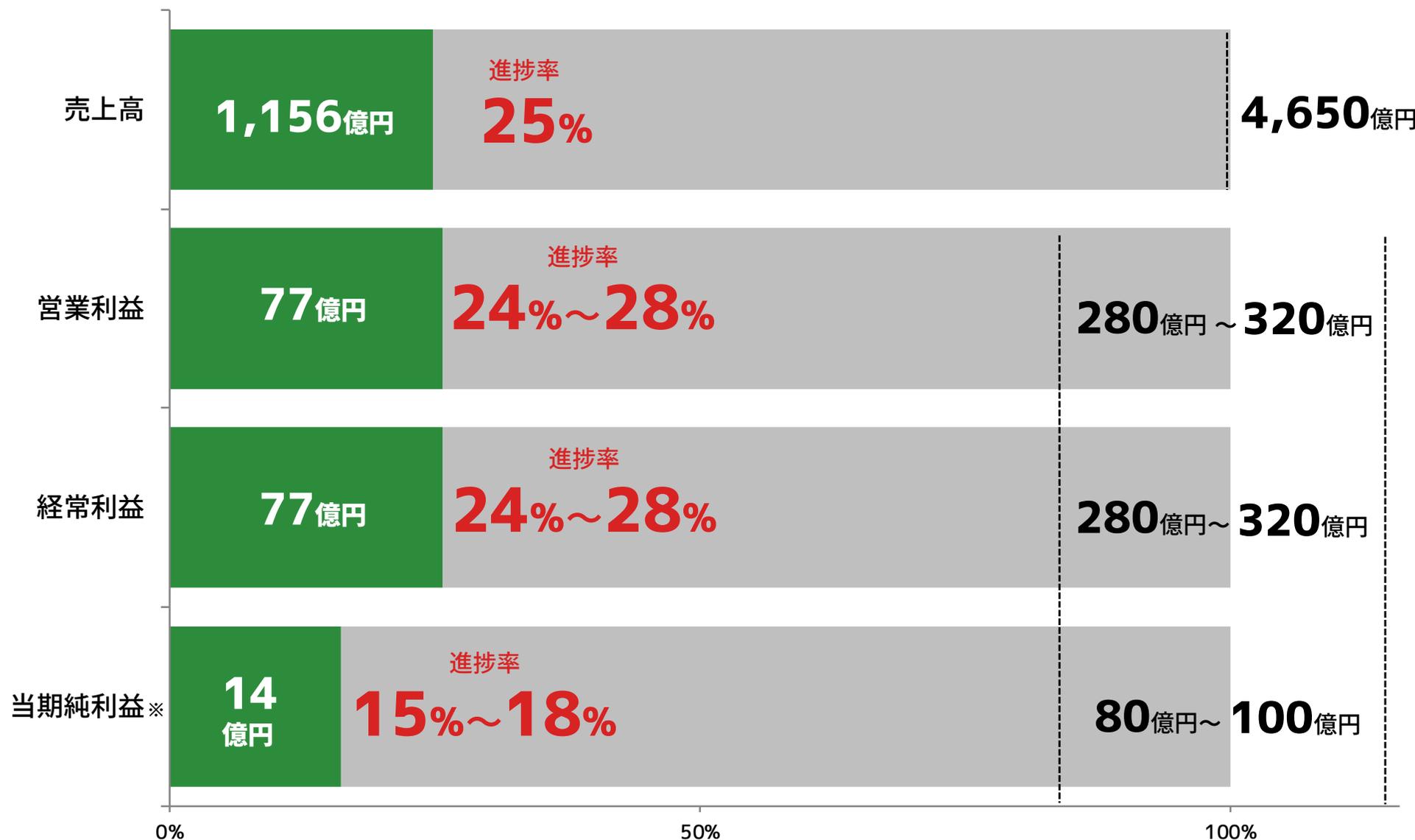
売上高 **4,650**億円 (YoY **2.5%**増)

営業利益 **280~320**億円



2. 2020年度 業績見通し

[連結業績の進捗率] 売上高・営業利益共に、1Q順調なスタート

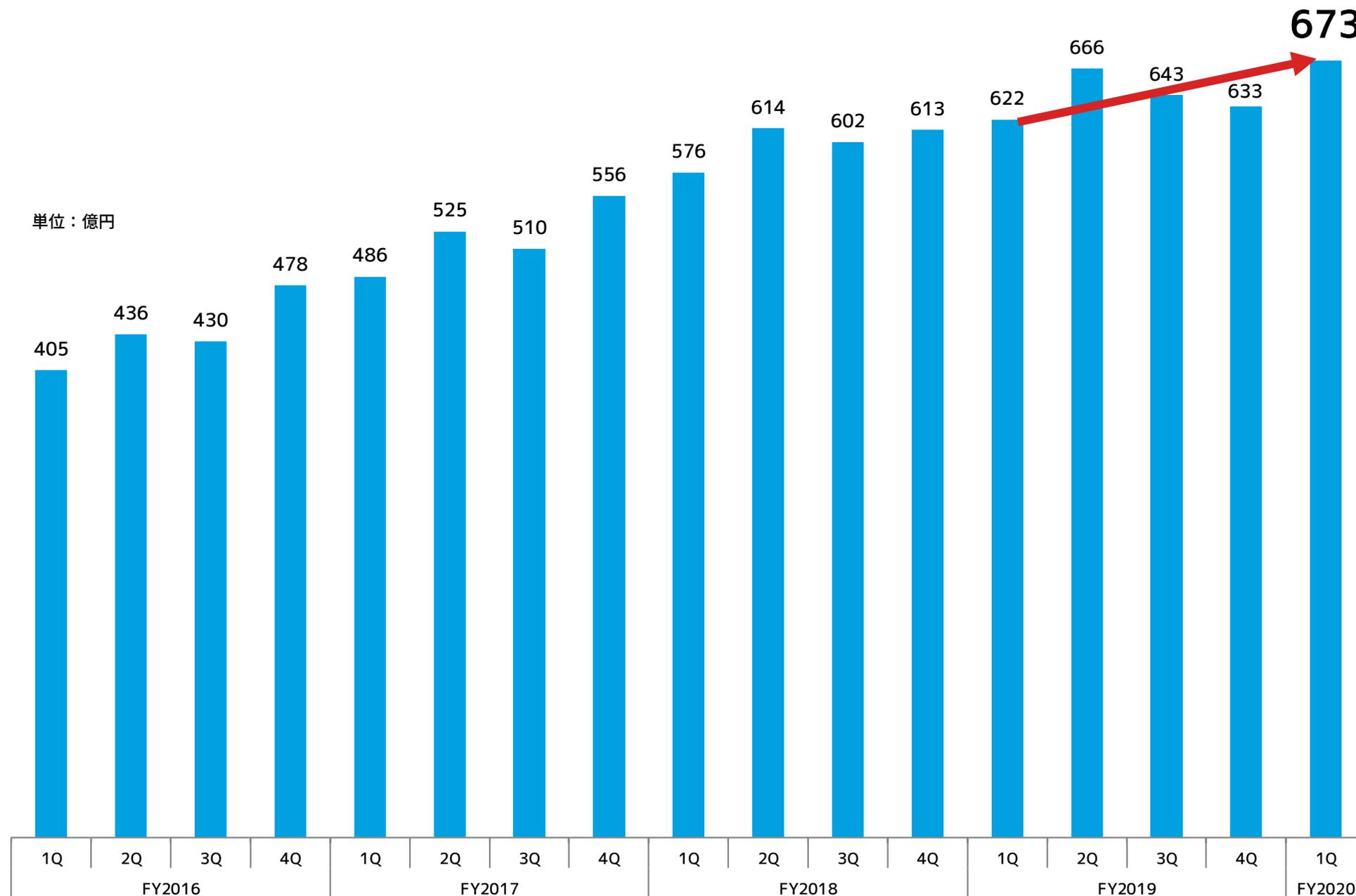


※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが連結納税対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

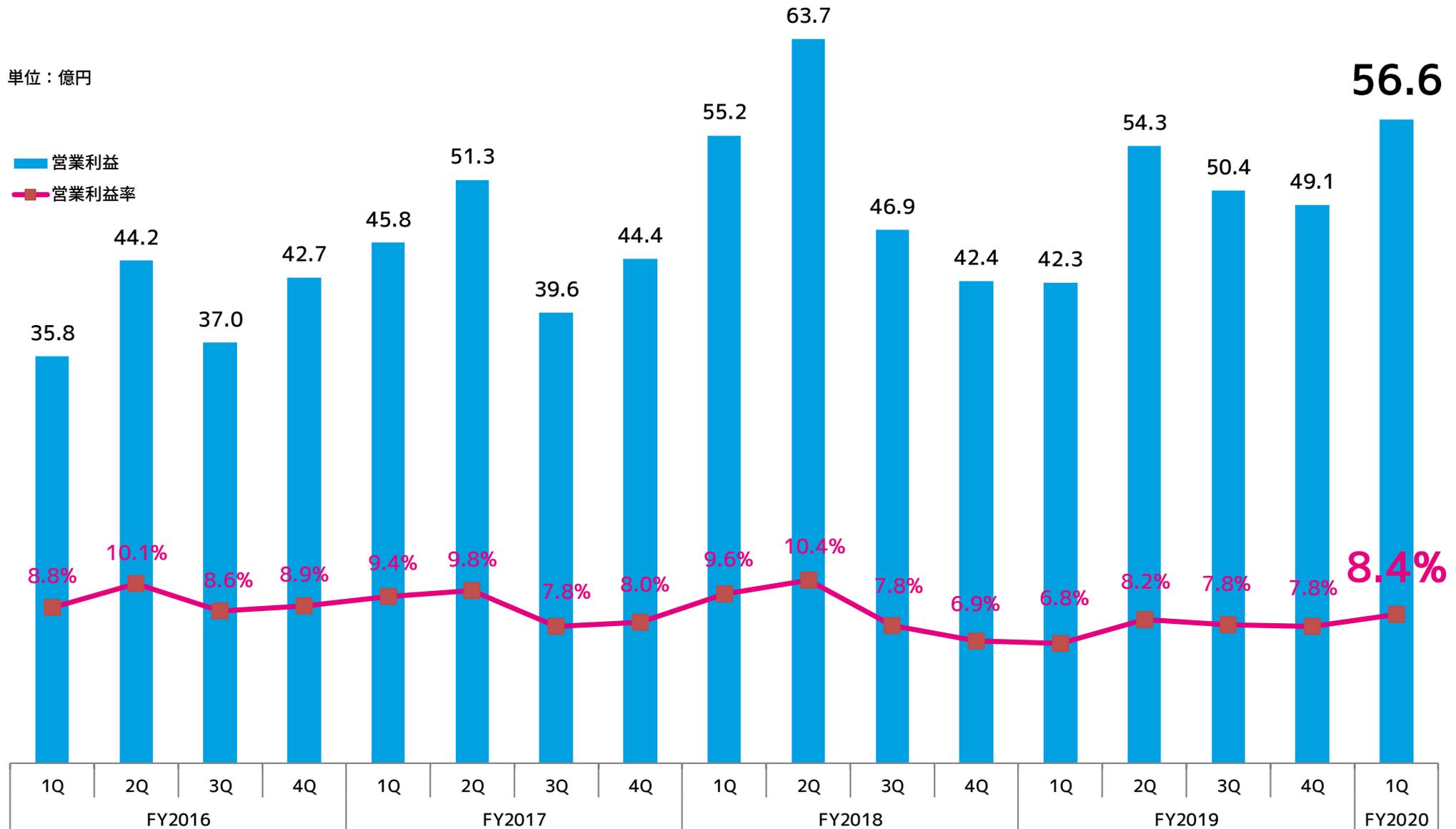
[売上高 (四半期)] 1Q 673億円 YonYの増収率が、4Q 3.3%増から1Q 8.1%増へ



※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)] 1Q 56.6億円 営業利益率 8.4%



※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

ゲーム事業

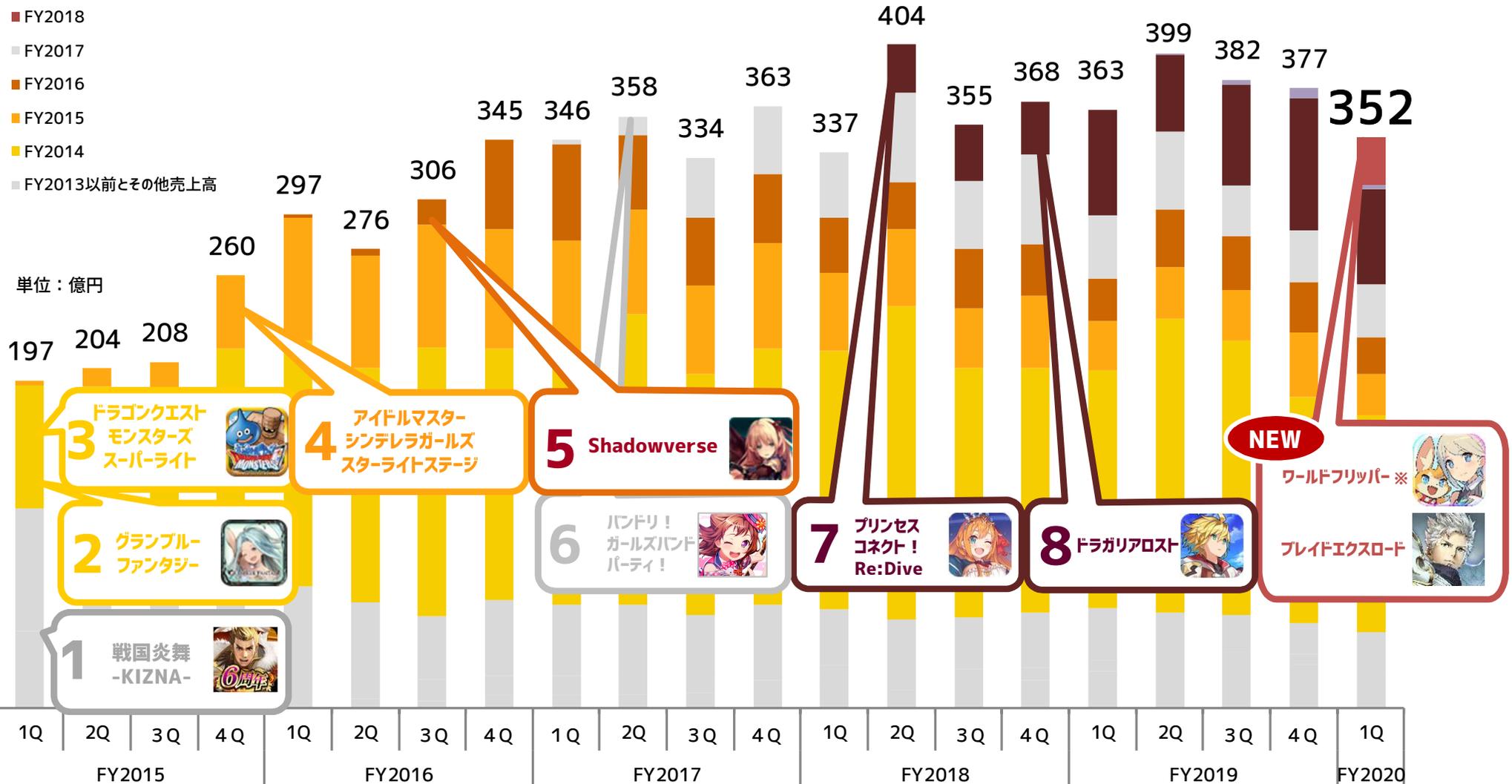
4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 1Q 352億円 新作「ワールドフリッパー」「ブレイドエクスロード」が貢献

<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

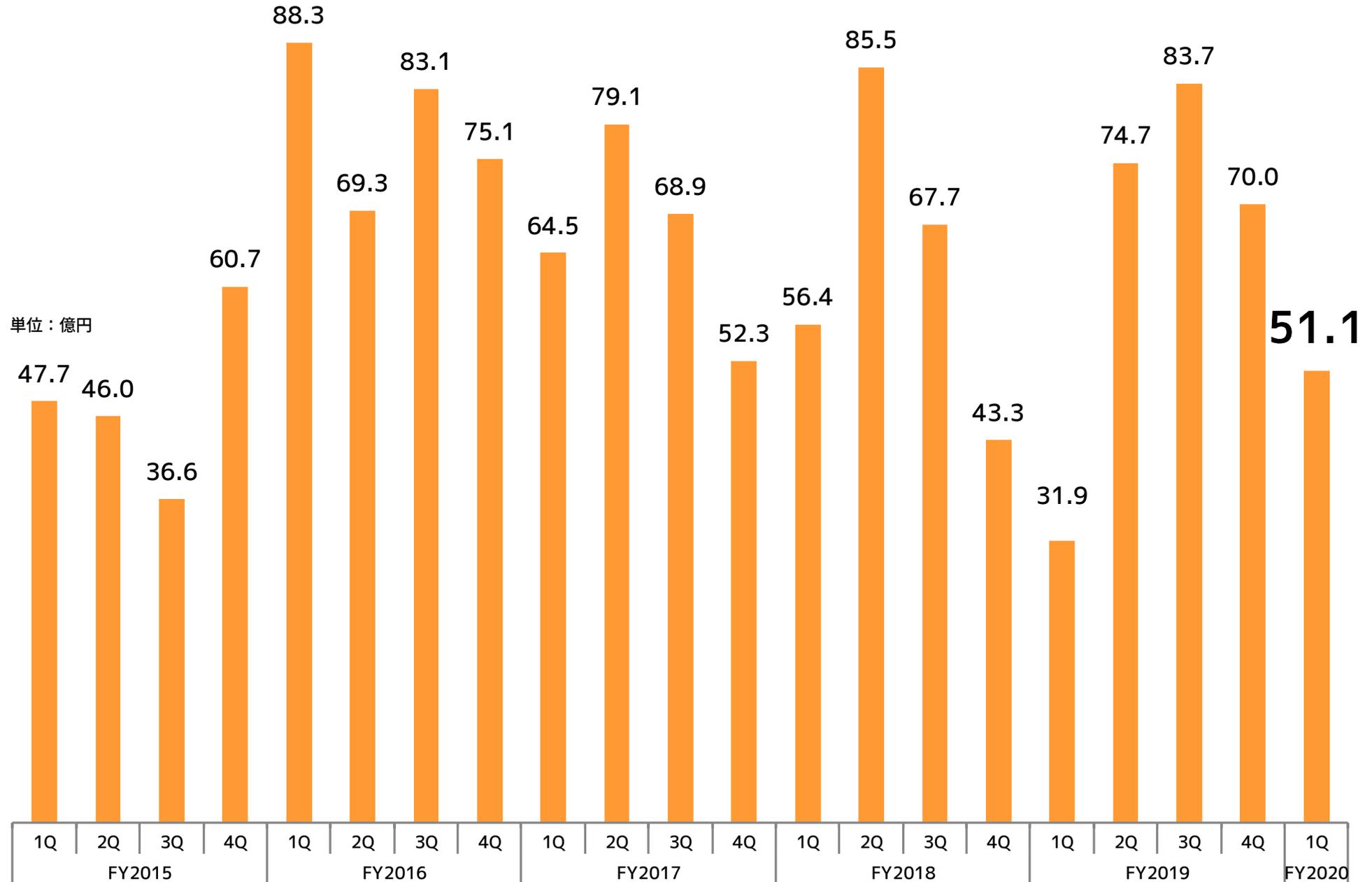
4：© BANDAI NAMCO Entertainment Inc. (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)Cygamesの共同開発、運営

6：© BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved 8：© Nintendo / Cygames 配信元：任天堂

※「ワールドフリッパー」：© Cygames, Inc. / Citail Inc. (株)Cygamesと同社子会社である(株)シテイルの共同開発 ※※ 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）] 広告宣伝費等を適正化し、YonY60.3%増の51.1億円



※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

[今後の予定] 2~3月に予定している周年記念タイトル

「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

2017年リリース

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

[今後の予定] 新規タイトルをリリースし、ヒットを狙う

■リリース済のタイトル

「ブレイドエクスロード」
本格RPG

2019年
10/25リリース



(株)アプリボット提供

■1月以降リリース予定のタイトル

「キックフライト」
空中対戦アクション

2月中旬
提供予定



(株)グレンジ提供

「グランブルーファンタジー ヴァーサス※※」
対戦アクションRPG・PS4版コンソール

2020年
2/6発売



(株)Cygames提供

「ワールドフリッパー※」
ノンストップ体当たりアクション

2019年
11/27リリース



(株)Cygames提供

「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※※※」

2月末頃
提供予定



(株)サムザップ提供

「ウマ娘 プリティーダービー※※※※」
育成シミュレーション

2020年
提供予定



(株)Cygames提供

※「ワールドフリッパー」： © Cygames, Inc. / Citail Inc. (株)Cygamesと同社子会社である(株)シテイルの共同開発

※※「グランブルーファンタジー ヴァーサス」： © Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS

※※※「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/KADOKAWA/映画このすば製作委員会 ©Sumzap, Inc.

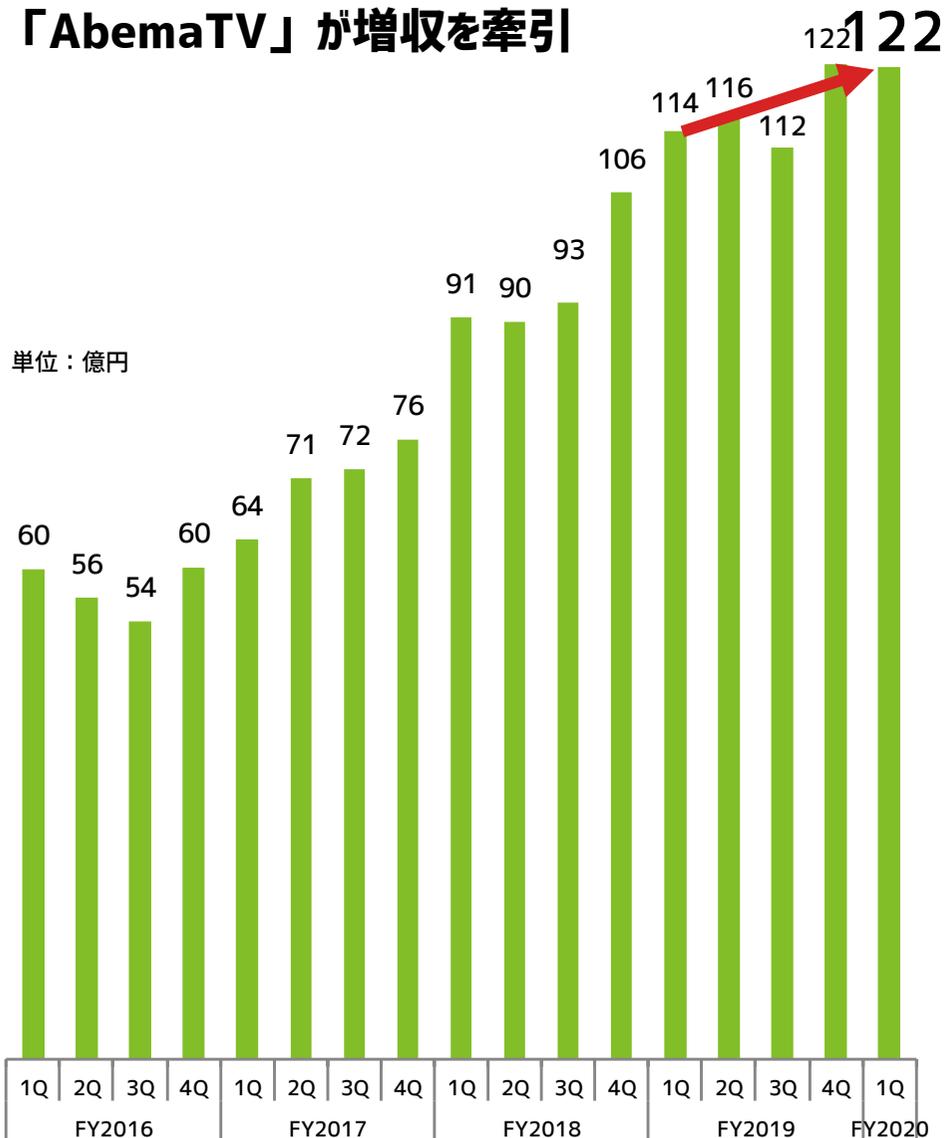
※※※※「ウマ娘 プリティーダービー」： © Cygames, Inc.

メディア事業

5. メディア事業

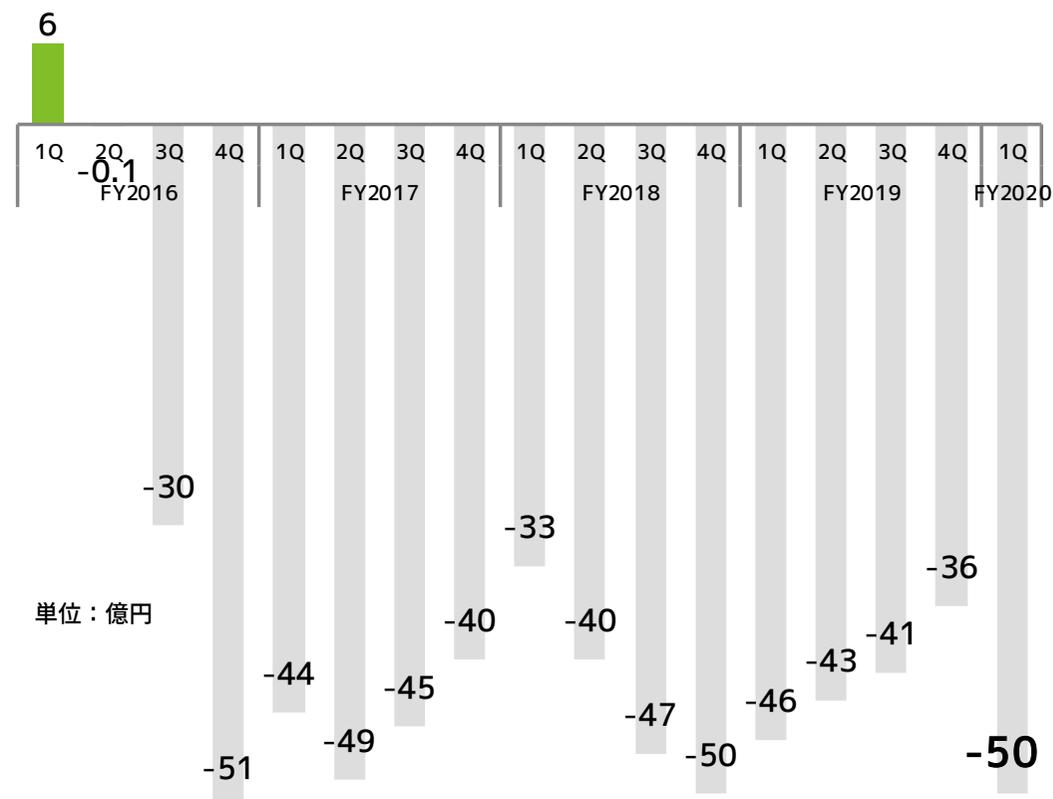
[売上高 (四半期)]

1Q 122億円 (YonY 6.9%増)
「AbemaTV」が増収を牽引



[営業損益 (四半期)]

1Q 営業損失50億円



※FY2020より一部セグメント変更：「AbemaTV」「Ameba」「WinTicket」「買えるAbemaTV」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

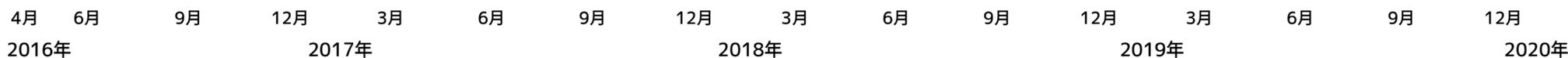
AbemaTV

開局3年9ヶ月で**4,800万DL**突破

4,800万DL

単位：ダウンロード

2016
4/11
開局



[AbemaTV] 年末年始も、特番や恋愛リアリティショー等で1,000万WAU超え 順調にベースアップ

WAU※の推移



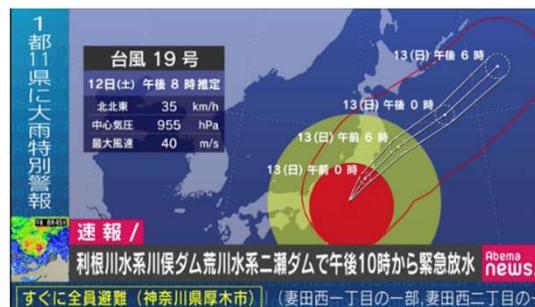
※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

[AbemaTV] 速報ニュースや恋愛リアリティショー等、オリジナル番組を多数放送

多彩な番組ラインナップ

速報ニュース等

「何かあったらすぐ「アベマ」の視聴習慣化を確立



恋愛リアリティショー

女子中高生の3人に1人が視聴※



オリジナル連続ドラマ

恋愛やコメディ系まで幅広く



※女子中高生の3人に1人が視聴：2018年1月～3月に『オオカミくんには騙されない♡』、『今日、好きになりました。』、『恋する♡週末ホームステイ』いずれかの番組を視聴した重複を含まない15歳～19歳の女性視聴者数を対象とし、2018年3月総務省発表の日本の15歳～19歳女性人口(2,910,000人)の割合から算出

[AbemaTV] テレビ朝日との連携強化 地上波にて「アベマの時間」を放送

「AbemaTV」の人気番組特別編



2020年1月のラインナップ (1/1~1/3 放送)



[AbemaTV] 「リニア」×「オンデマンド視聴」のハイブリッドサービス
「リニア」で放送したものを、続々「オンデマンド」へ

放送番組数※

リニア



月 約700 シリーズ

月 約5,500 エピソード

(オリジナル** 約600エピソード)

オンデマンド



約1,100 シリーズ

約26,000 エピソード

(オリジナル** 約8,000エピソード)



※放送番組数：2019年12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

[AbemaTV] 「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*

	広告	課金(サブスクリプション)
プロコンテンツ	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block; border-radius: 10px;">AbemaTV</div> TVer GYAO!	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block; border-radius: 10px;">Abemaビデオ</div> DAZN Paravi ビデオパス U-NEXT Netflix Amazonプライム・ビデオ Hulu dTV
ユザ投稿型	YouTube	niconico

*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（2019年12月時点）

[AbemaTV] 新広告フォーマット※を拡充

①AbemaTVフルリーチプラン

起動画面等への掲載により、全アクティブユーザーへの広告配信が可能

広告掲載イメージ



は広告サンプル

※新広告フォーマット：開発中のため変更となる可能性あり

[AbemaTV] 新広告フォーマット※を拡充

②オンデマンドの協賛企画

協賛により有料番組の無料視聴が可能

広告掲載イメージ



広告プロダクト一覧

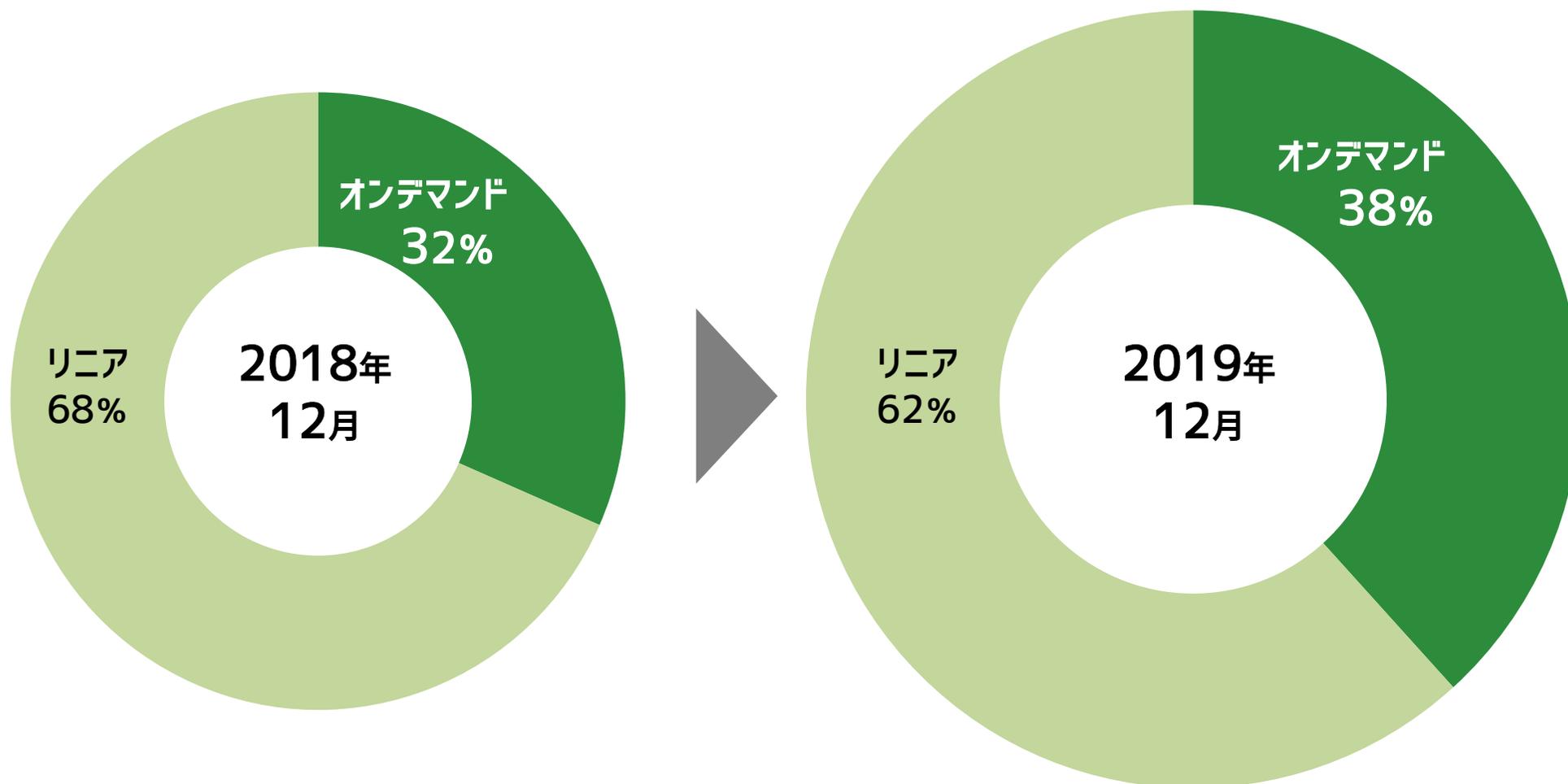
- ①フルリーチプラン **NEW**
- ②オンデマンドの協賛企画 **NEW**
- ③スポット
- ④タイム
- ⑤チャンネルスポンサード
- ⑥プレミアムネットワーク配信
- ⑦その他オリジナル企画等

は広告サンプル

※新広告フォーマット：開発中のため変更となる可能性あり

[AbemaTV] オンデマンドによる視聴時間※が、38%に増加

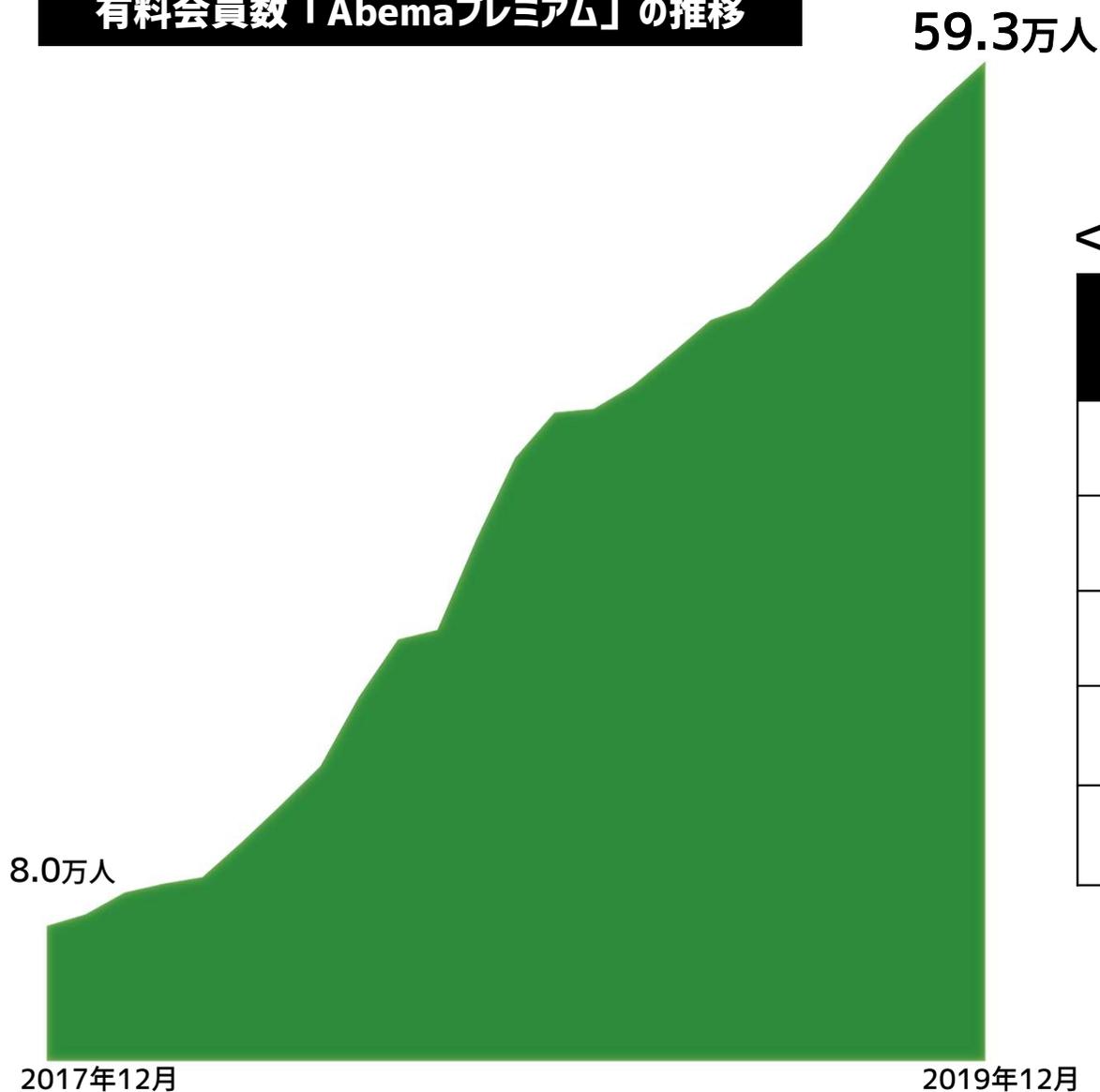
視聴時間の比率



※オンデマンドによる視聴時間：無料、有料視聴を含む「Abemaビデオ」の視聴時間

[AbemaTV] コンテンツ強化や機能拡充により、有料会員数 YonY約1.7倍の59.3万人に

有料会員数「Abemaプレミアム」の推移



<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

[AbemaTV] 若年層をメインターゲットに、オリジナル番組を続々ラインナップ

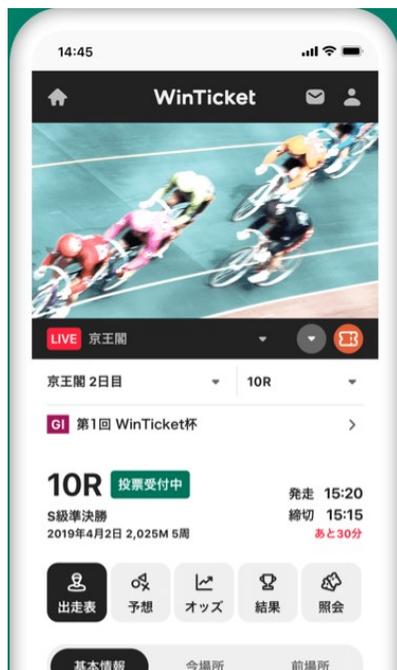
2020年度 新番組



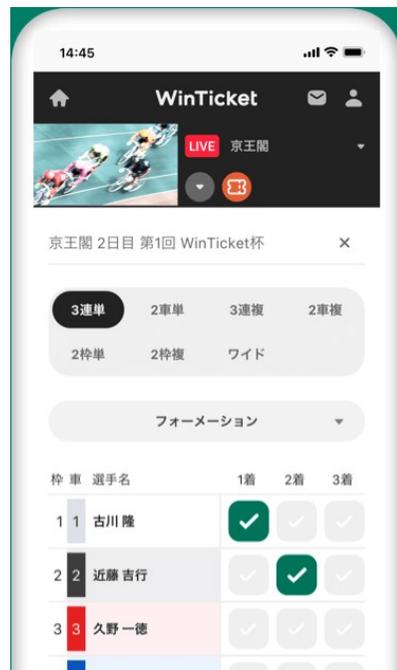
[AbemaTV] 「競輪チャンネル」を4月に開設以降、取扱高が急拡大

公営ギャンブル「WinTicket」

競輪に次ぐ公営ギャンブルを提供予定



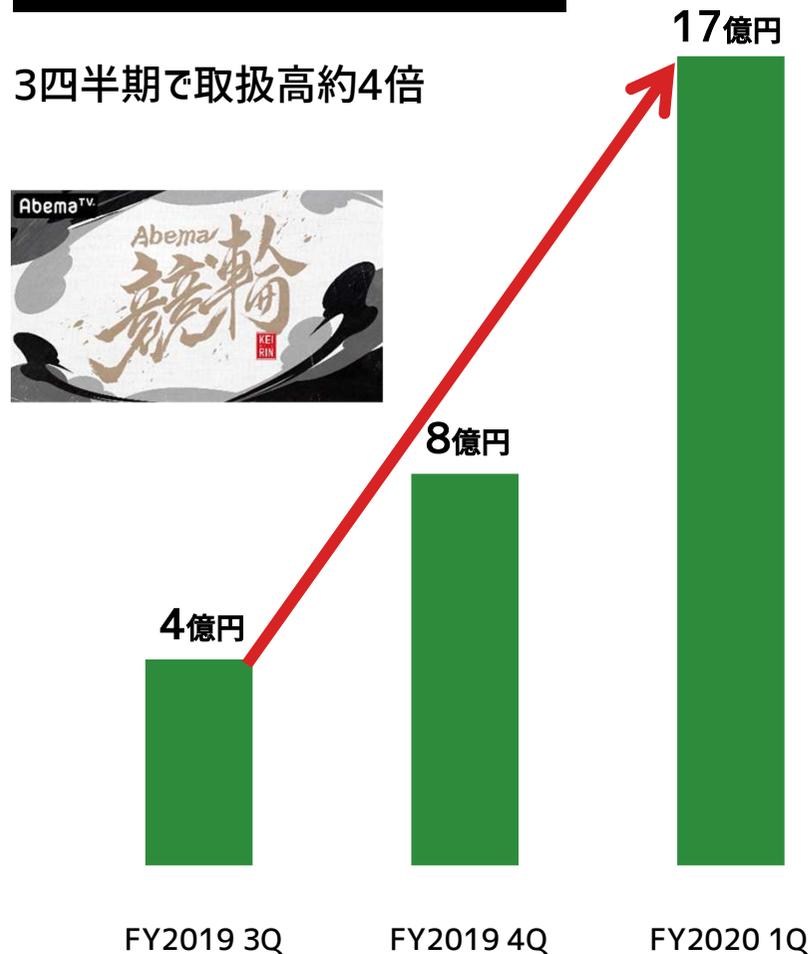
レースのライブ映像を配信



レースをみながら投票も可能

四半期取扱高※の推移

三四半期で取扱高約4倍



※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
©AbemaTV

[AbemaTV]

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

周辺ビジネス
収入等

課金収入

広告収入

2016年

2019年

2020年度

中長期的な柱として「AbemaTV」を育てる

メディア事業

「AbemaTV」のマネタイゼーションを強化

広告事業

新規開拓した広告主の取扱高拡大

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 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 2Q決算発表は2020年4月22日（水）15時以降を予定しております。