



CA CyberAgent®

FY2018 Presentation Material

from Oct. 2017 to Sep. 2018

1. **FY2018 通期決算** (2017年10月～2018年9月)
2. **FY2019 業績見通し** (2018年10月～2019年9月)
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. **総括**
7. **参考資料**
 - ・ 四半期決算 (2018年7月～9月)
 - ・ esports ・ マッチングサービス ・ 「AbemaTV」とは
 - ・ 市場データ

FY2018 通期決算

FY2018 業績

売上高は過去最高を更新し、ほぼ業績見通し通りに着地

売上高： **4,195**億円 YonY **13.0%**増
営業利益： **301**億円 (内既存事業※ **510**億円、「AbemaTV」等**-208**億円)

メディア事業

「AbemaTV」開局2年半、WAU^{※※}約600万超へ

売上高： **314**億円 YonY **22.8%**増
営業損益： **-177**億円 (内「AbemaTV」等**-208**億円)

広告事業

市場を上回る成長を続け、シェア拡大

売上高： **2,414**億円 YonY **16.0%**増
営業利益： **213**億円 YonY **14.0%**増

ゲーム事業

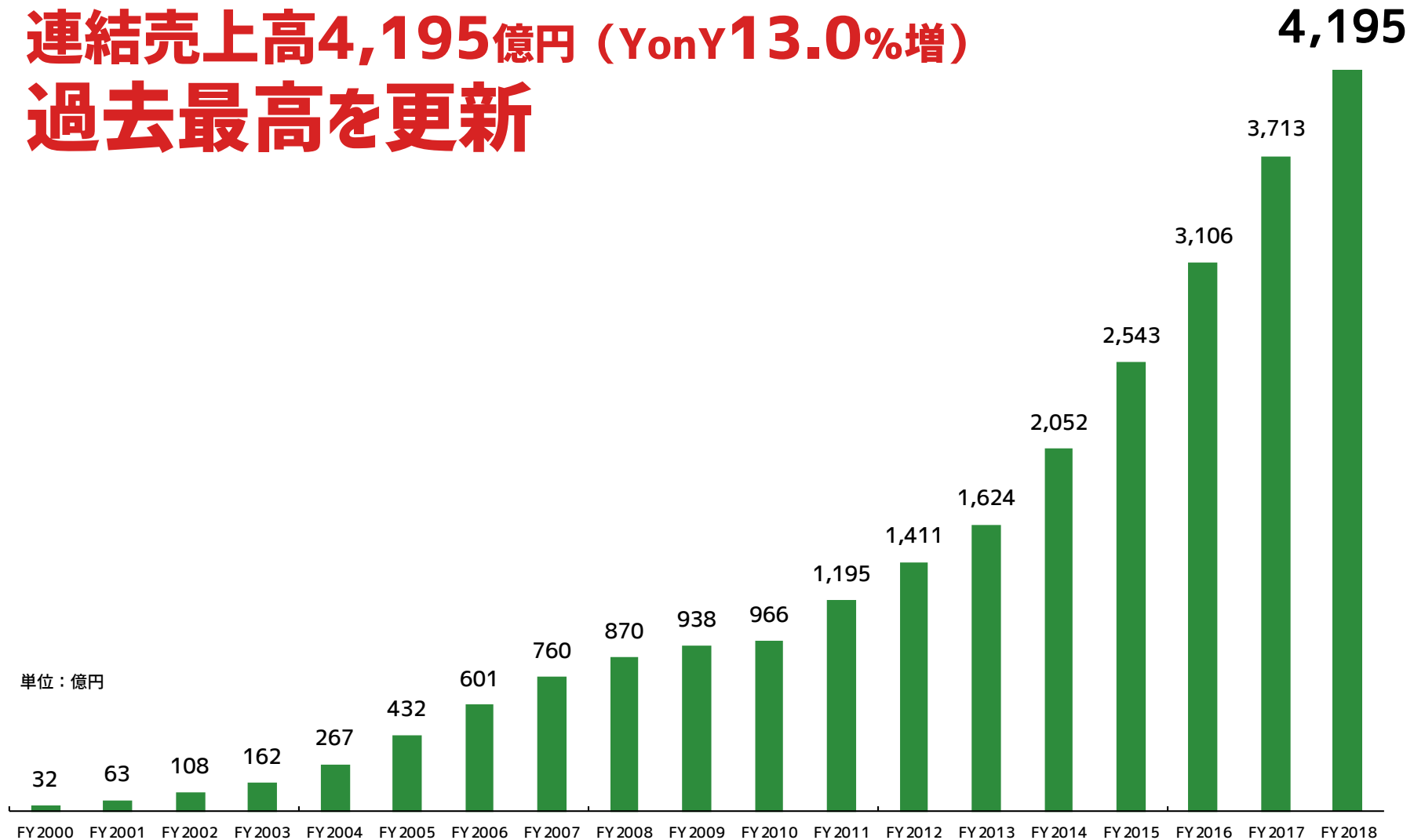
新規タイトルのヒットが奏功

売上高： **1,465**億円 YonY **4.5%**増
営業利益： **253**億円 YonY **4.5%**減

1. FY2018 通期決算

[連結売上高]

連結売上高4,195億円 (YoY13.0%増)
過去最高を更新

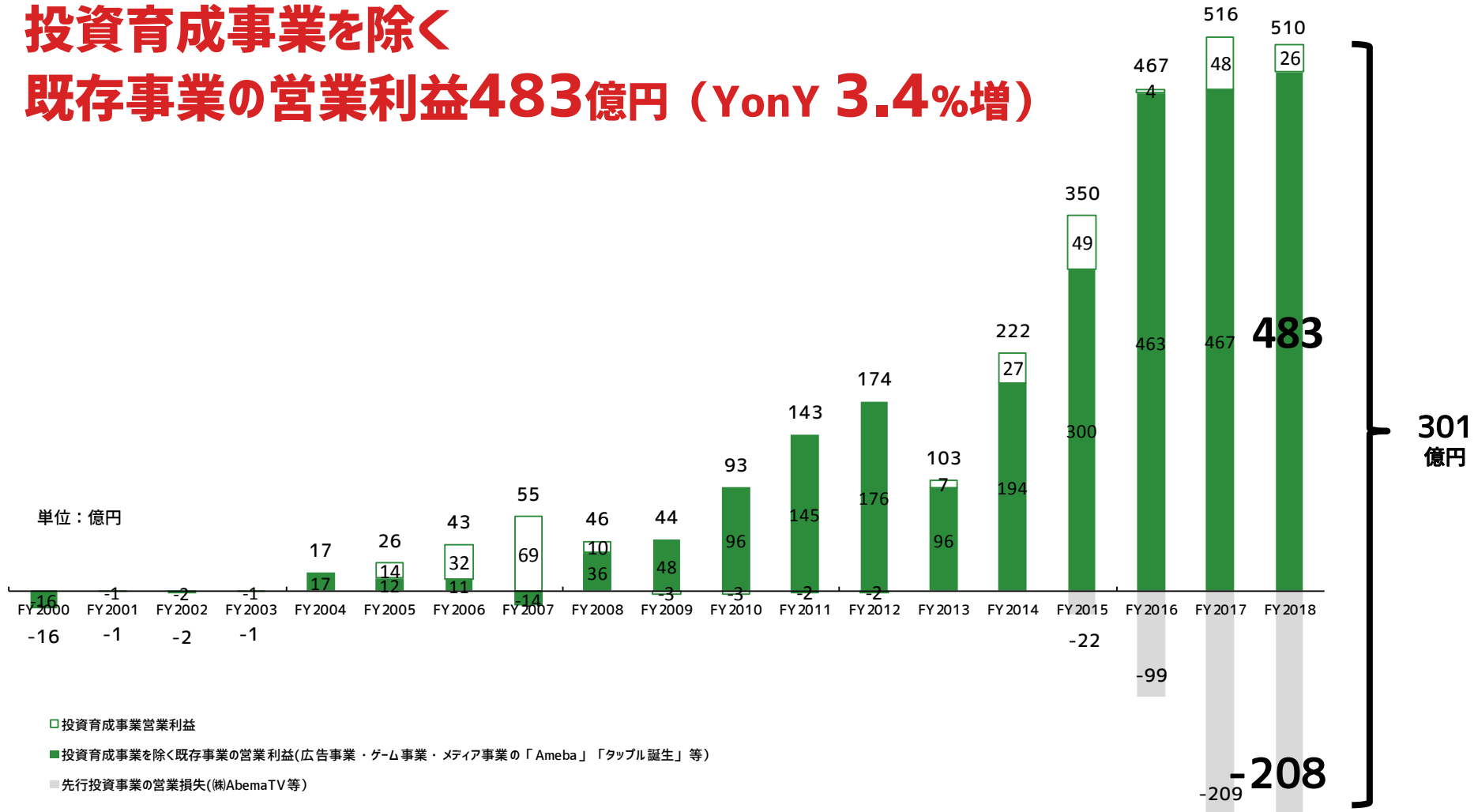


単位：億円

1. FY2018 通期決算

[連結営業利益]

**投資育成事業を除く
既存事業の営業利益483億円 (YoY 3.4%増)**



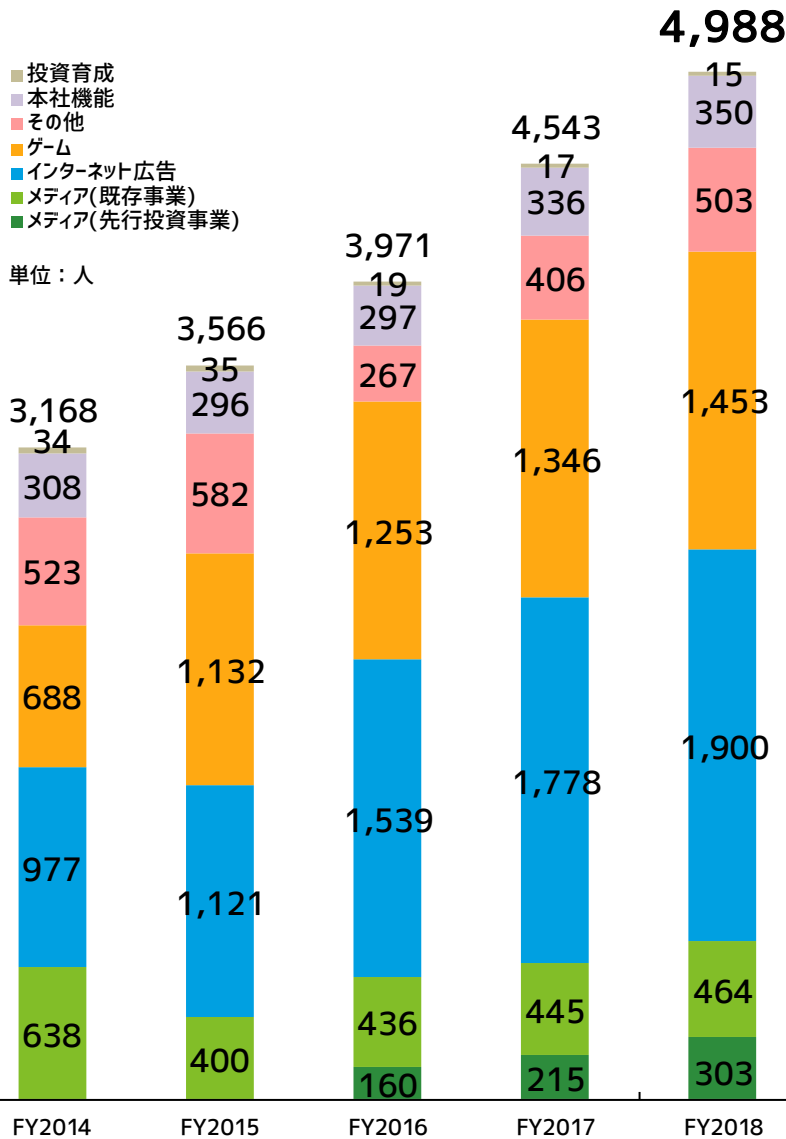
1. FY2018 通期決算

[連結役員数] FY2018 YoY 445名増加

[販売管理費] FY2018 YoY 8.2%増の998億円 人員増によるコスト増

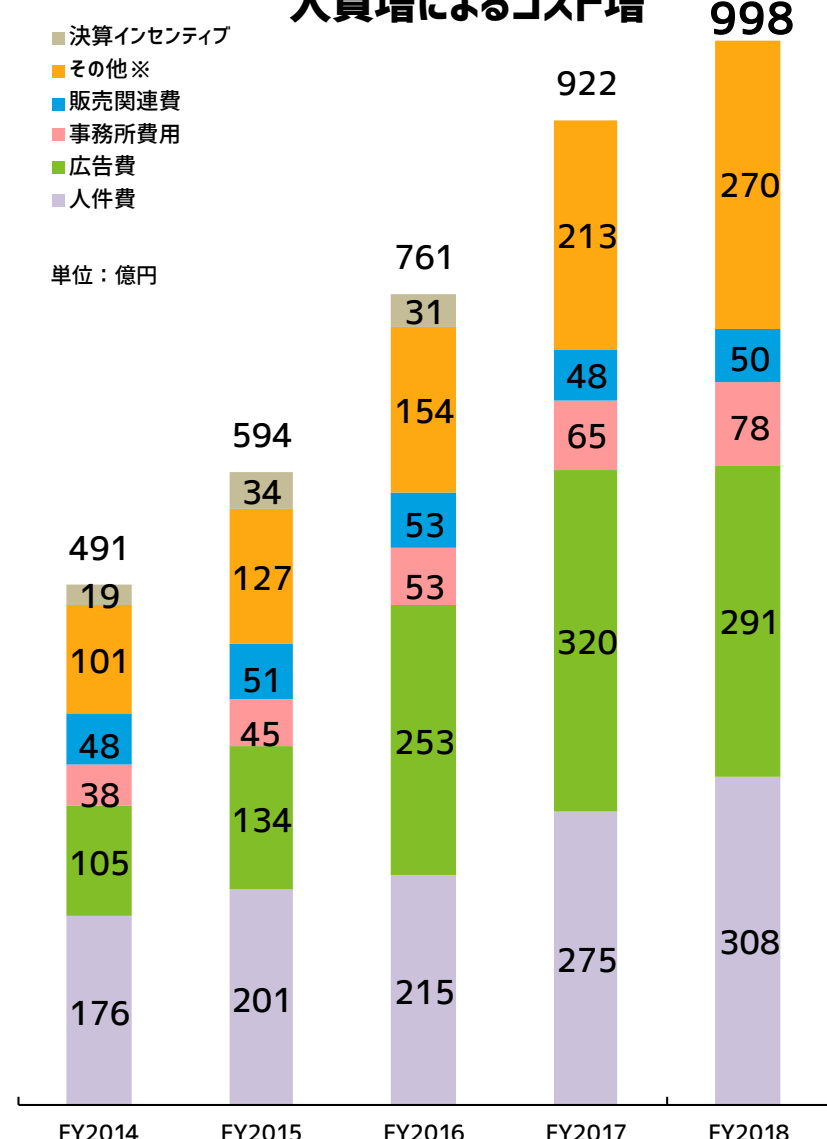
- 投資育成
- 本社機能
- その他
- ゲーム
- インターネット広告
- メディア(既存事業)
- メディア(先行投資事業)

単位：人



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

単位：億円



※その他：業務委託費、研究開発費等

1. FY2018 通期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2018	FY2017	YoY
売上高	419,512	371,362	13.0%
売上総利益	130,015	122,976	5.7%
販売管理費	99,852	92,276	8.2%
営業利益	30,163	30,700	-1.8%
営業利益率	7.2%	8.3%	-1.1points
経常利益	28,565	28,741	-0.6%
特別利益	981	668	46.8%
特別損失	5,498	4,731	16.2%
税金等調整前当期純利益	24,047	24,678	-2.6%
当期純利益※	4,849	4,024	20.5%

※当期純利益：親会社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）等の影響があります

1. FY2018 通期決算

[貸借対照表] 2018年2月19日に転換社債400億円を発行

単位：百万円	2018年9月末	2017年9月末	YoY
流動資産	171,871	117,010	46.9%
現預金	92,381	46,614	98.2%
固定資産	54,428	46,998	15.8%
総資産	226,351	164,009	38.0%
流動負債	73,629	62,799	17.2%
(未払法人税等)	7,069	5,374	31.5%
固定負債	43,472	2,423	1693.6%
株主資本	76,129	74,672	2.0%
純資産	109,250	98,785	10.6%

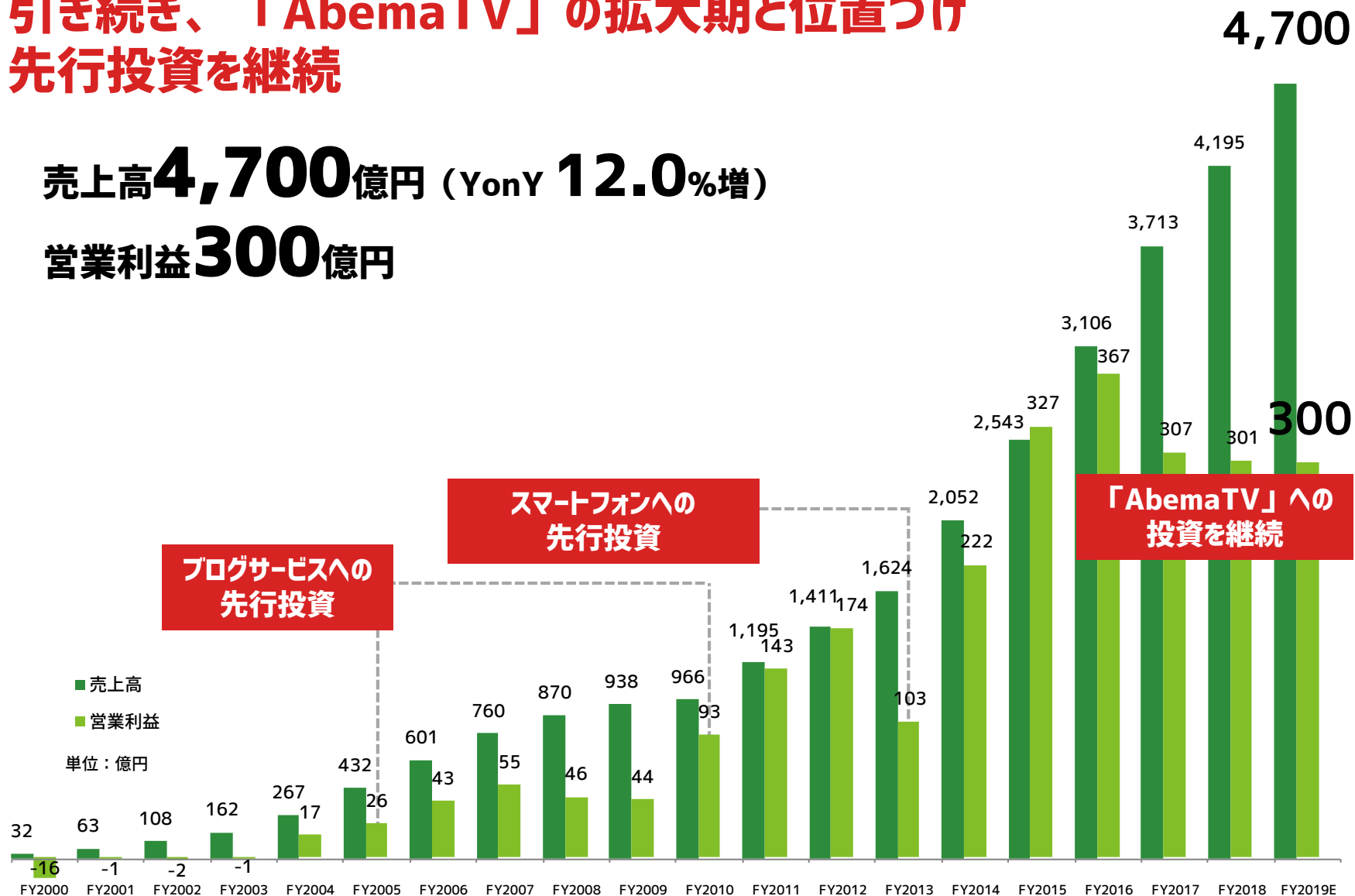
FY2019 業績見通し

2. FY2019 業績見通し

引き続き、「AbemaTV」の拡大期と位置づけ 先行投資を継続

売上高**4,700**億円 (YonY **12.0%**増)

営業利益**300**億円



2. FY2019 業績見通し

[業績見通し]

単位：百万円	FY2019予想	FY2018	YoY
売上高	470,000	419,512	12.0%
営業利益	30,000	30,163	-0.5%
経常利益	29,000	28,565	1.5%
当期純利益※	5,000	4,849	3.1%

[配当予想]

配当金	33円	32円 ※※	3.1%
-----	-----	-----------	------

※当期純利益：親会社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）等の影響があります

※※FY2018の配当金32円：2018年12月開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定

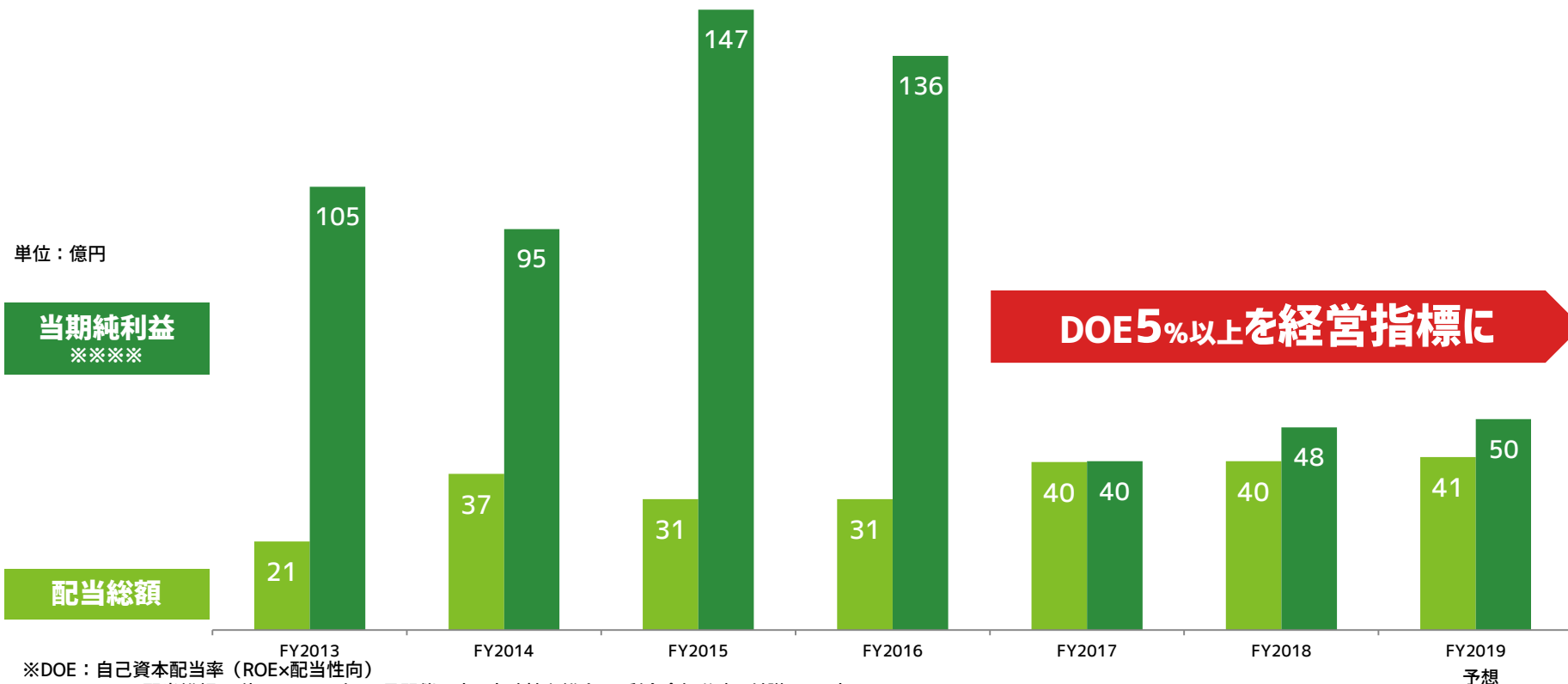
2. FY2019 業績見通し

[経営指標]

投資期においても配当や自己株式の取得等で株主還元できるよう
FY2017からDOE※5%以上を経営指標に

FY2018 配当性向83.0% 配当総額40億円**

FY2019 配当性向83.1% 配当総額41億円を予定***



※DOE：自己資本配当率（ROE×配当性向）

**FY2018の配当総額40億円：2018年12月開催予定の定時株主総会にて剰余金処分案を付議する予定

***FY2019配当性向および配当総額の予想：配当予想33円×2018年9月末の自己株式を除いた発行済株式数で試算

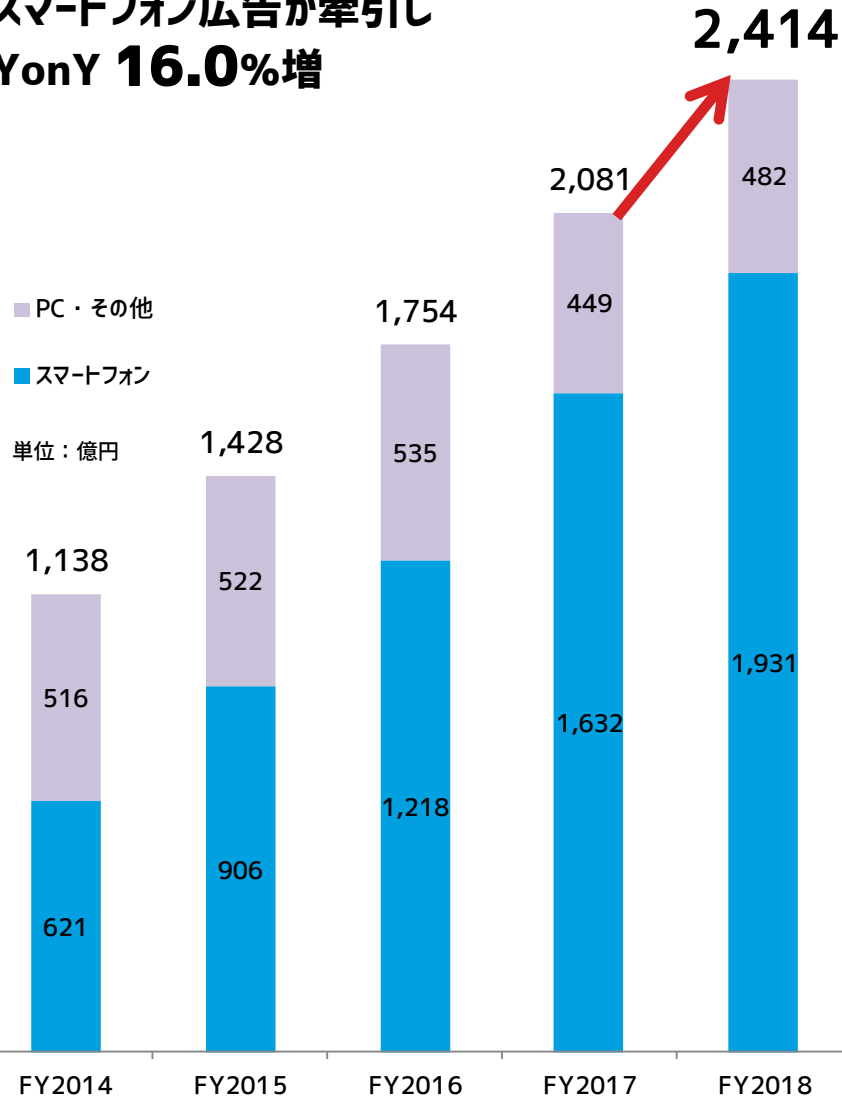
****当期純利益：親会社に帰属する当期純利益を示す

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

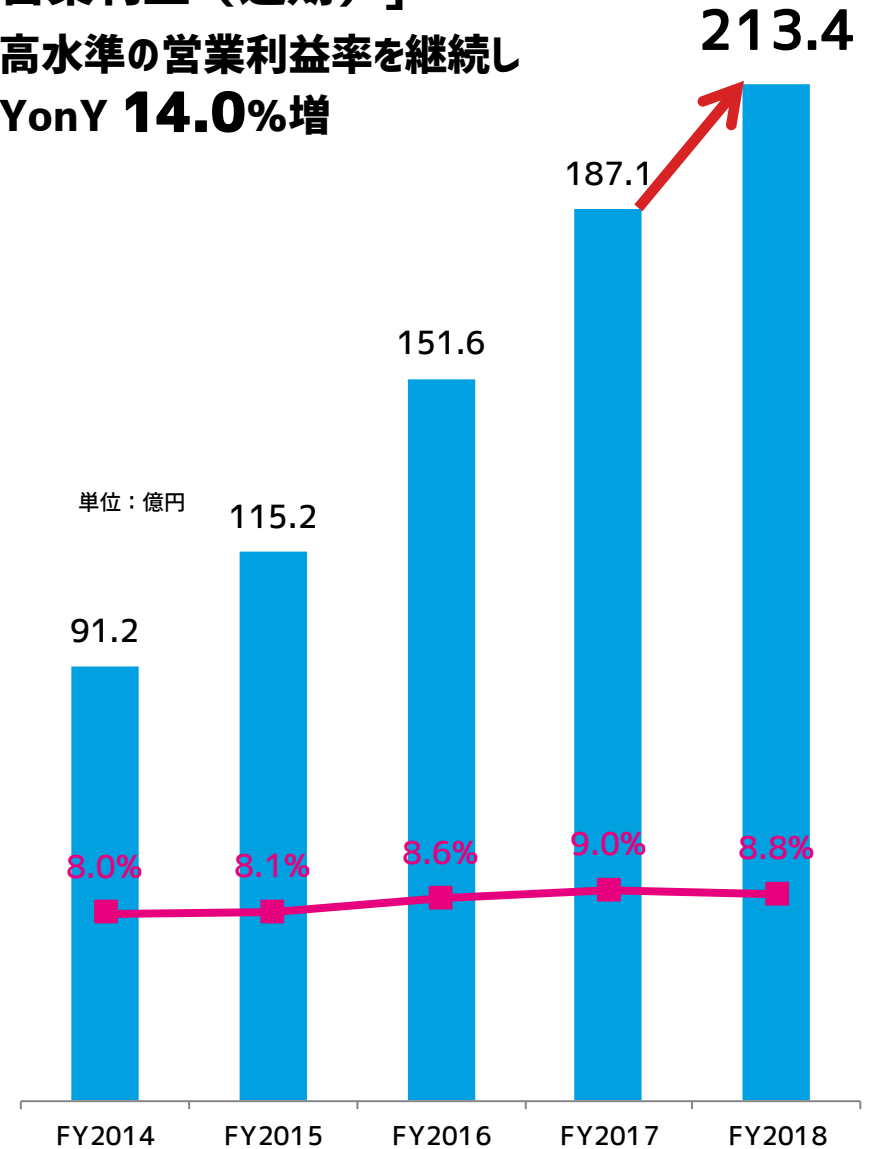
[売上高 (通期)]

スマートフォン広告が牽引し
YonY **16.0%**増



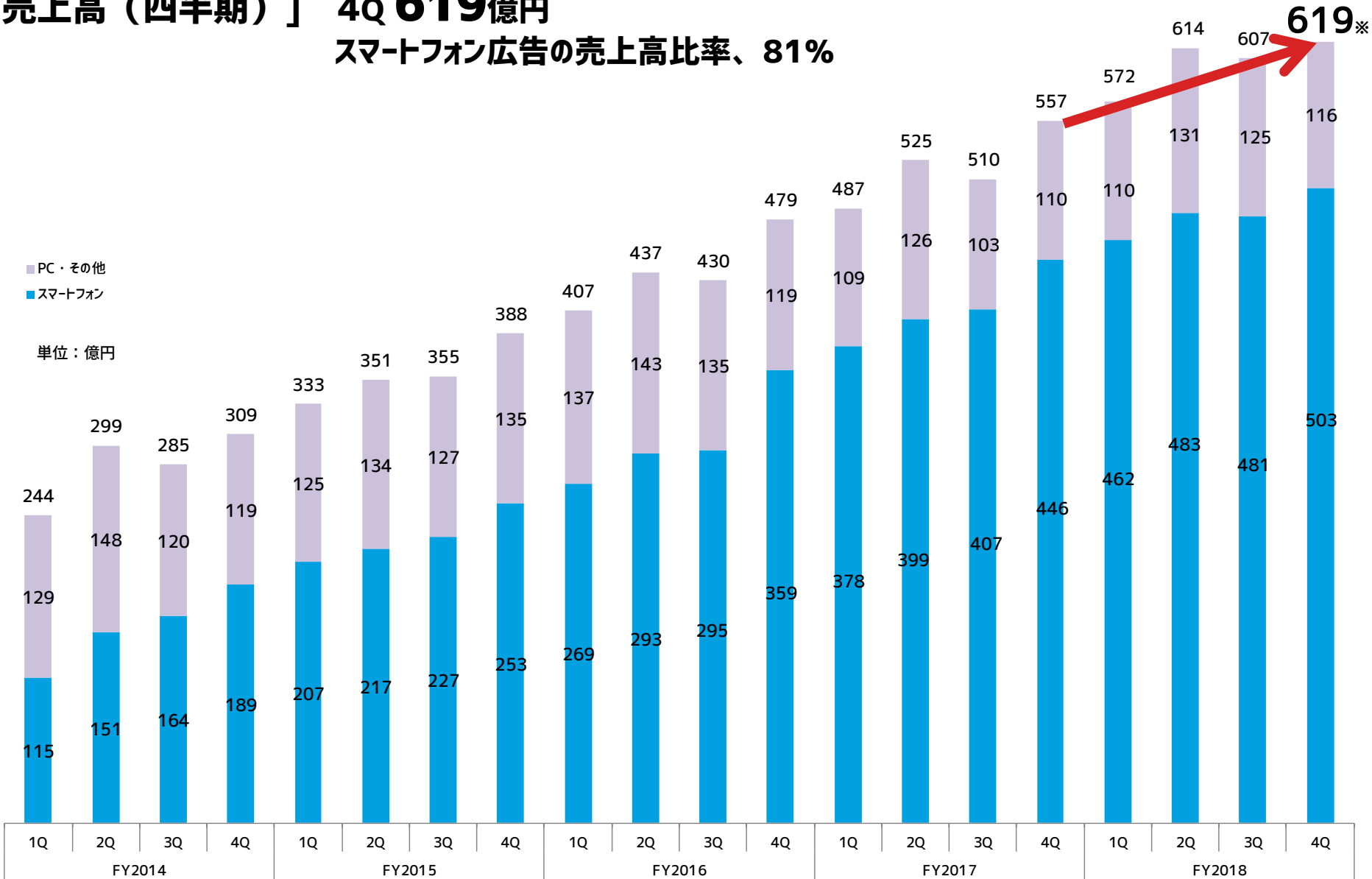
[営業利益 (通期)]

高水準の営業利益率を継続し
YonY **14.0%**増



3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 4Q 619億円
スマートフォン広告の売上高比率、81%

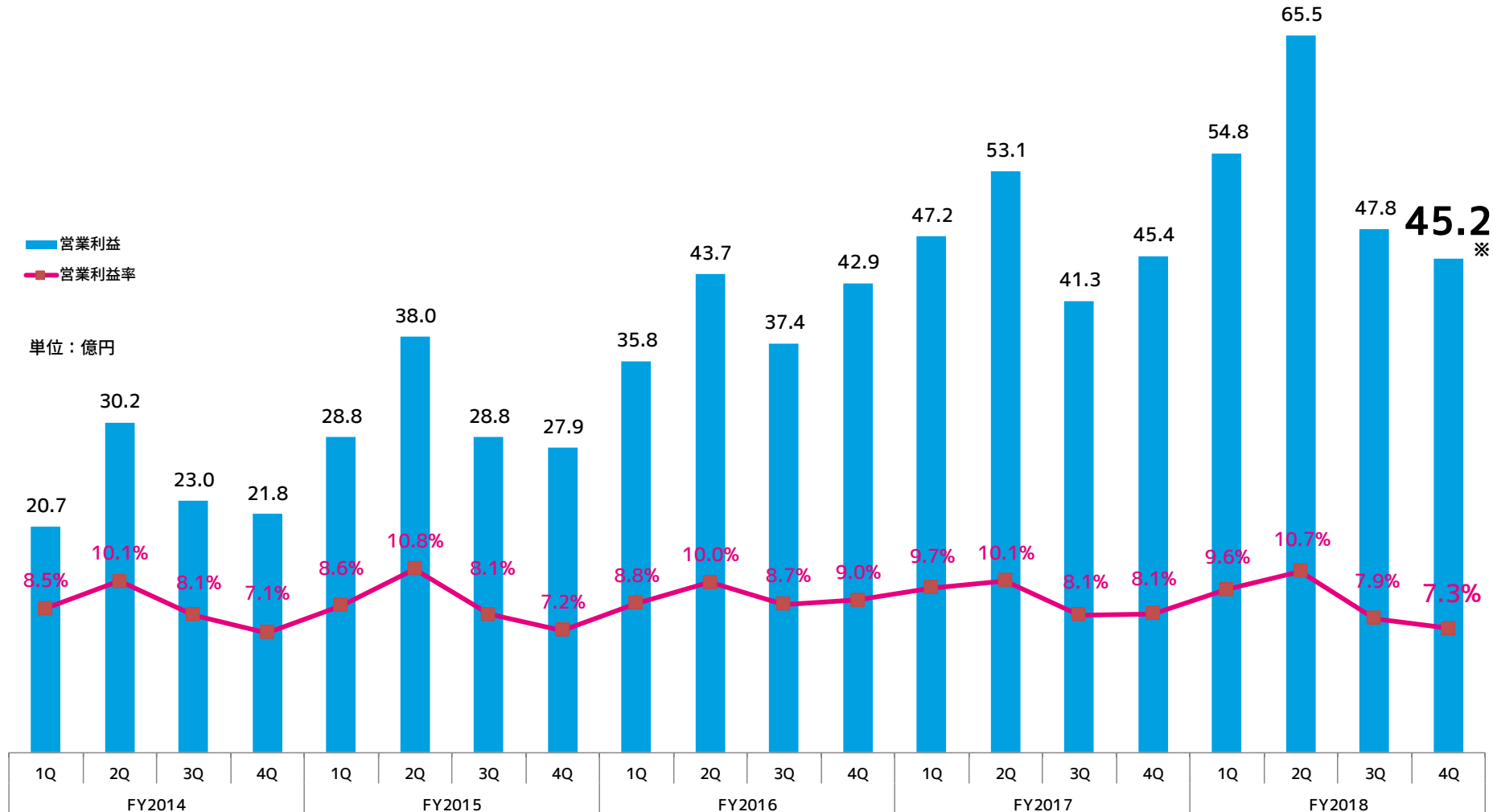


※4Q売上高：2018年5月より持分法適用会社になった(株)サイバー・バズを含まず

3. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）] 4Q **45.2**億円

事業拡大による人員の積極採用（QonQ 正社員78名、有期雇用154名増）



※4Q営業利益：2018年5月より持分法適用会社になった㈱サイバー・バズを含まず
 ※※四半期の営業利益および営業利益率：2016年9月期までの決算インセンティブを含まず

3. インターネット広告事業

[強化分野] FY2018 グループ化1社、新会社5社設立
クリエイティブ、AI、新規事業など積極展開

広告事業



5月1日設立



(株)CyberACE
全国各地の企業の
インターネット広告支援を行う

クリエイティブ制作



4月1日グループ化



(株)AVATTA
世界有数の3Dスキャニング技術を保有する
3DCG動画制作会社



7月4日設立



(株)Ca Design
新たな広告表現や高品質かつ
大量生産が出来る仕組みの開発を行う

AI関連



4月2日設立



(株)CA ABEJA
広告クリエイティブ自動生成システムの
研究開発を行う

7月11日設立



(株)CYPAR
AI等を活用した次世代の広告を提供

新規事業



5月14日設立

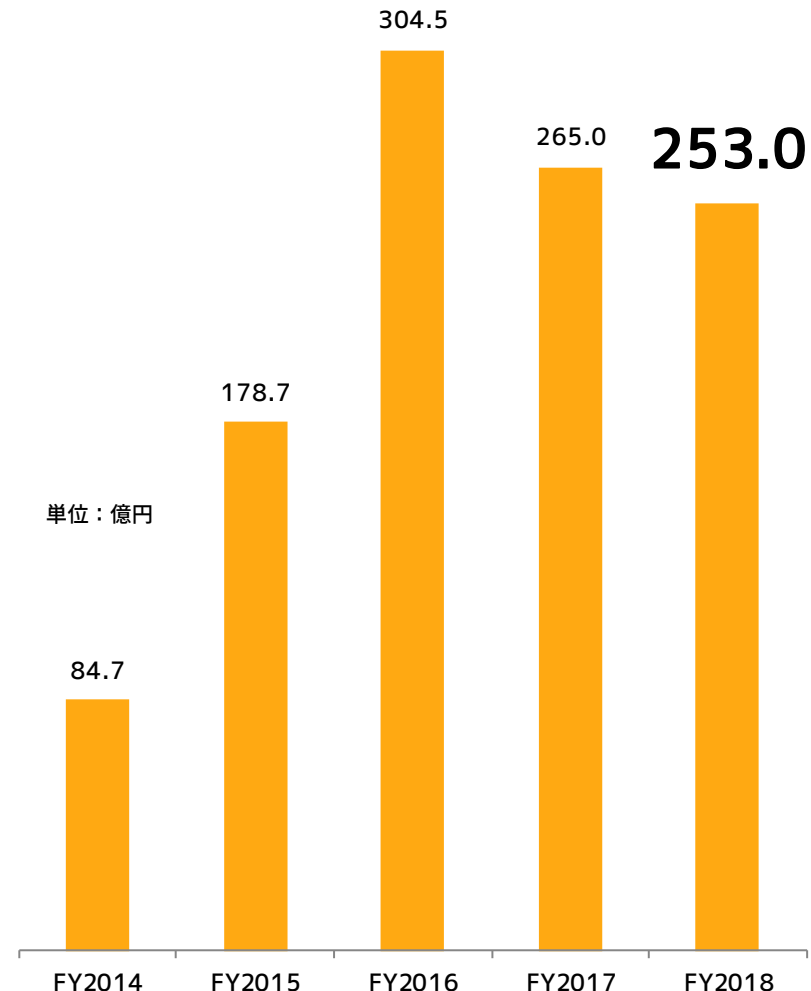
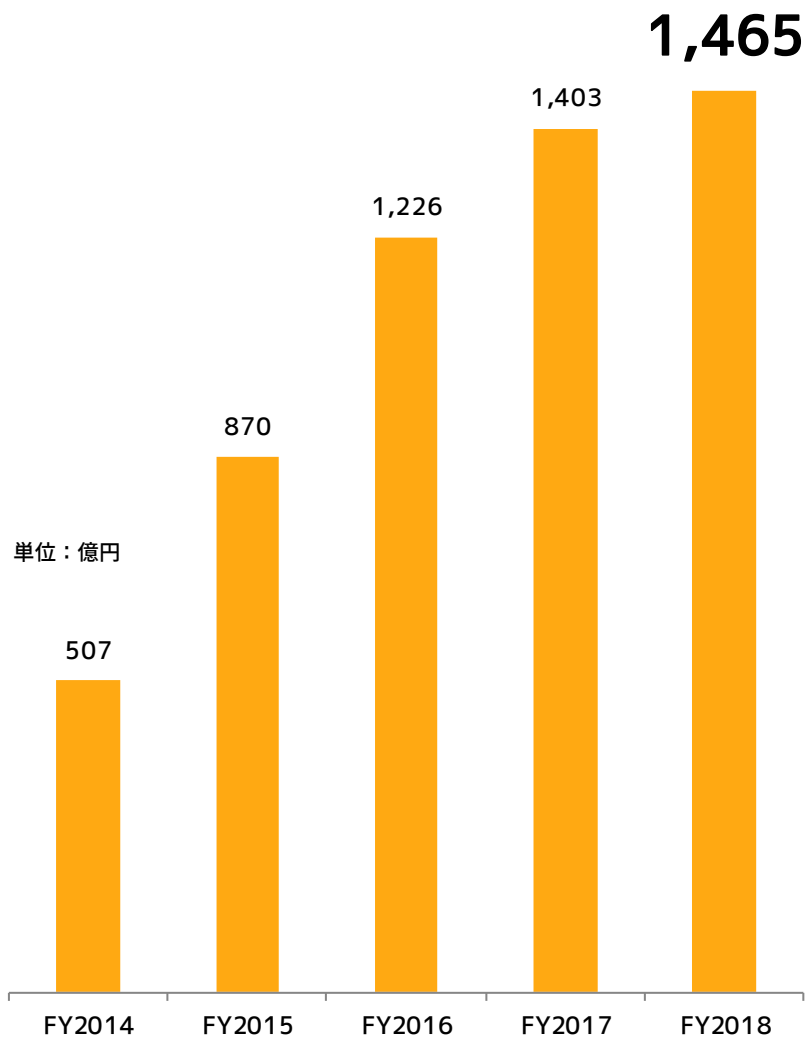
(株)CyberV
バーチャルストーリーマーの開発運営、プロモート事業を行う

ゲーム事業

4. ゲーム事業

[売上高 (通期)] YonY 4.5%増

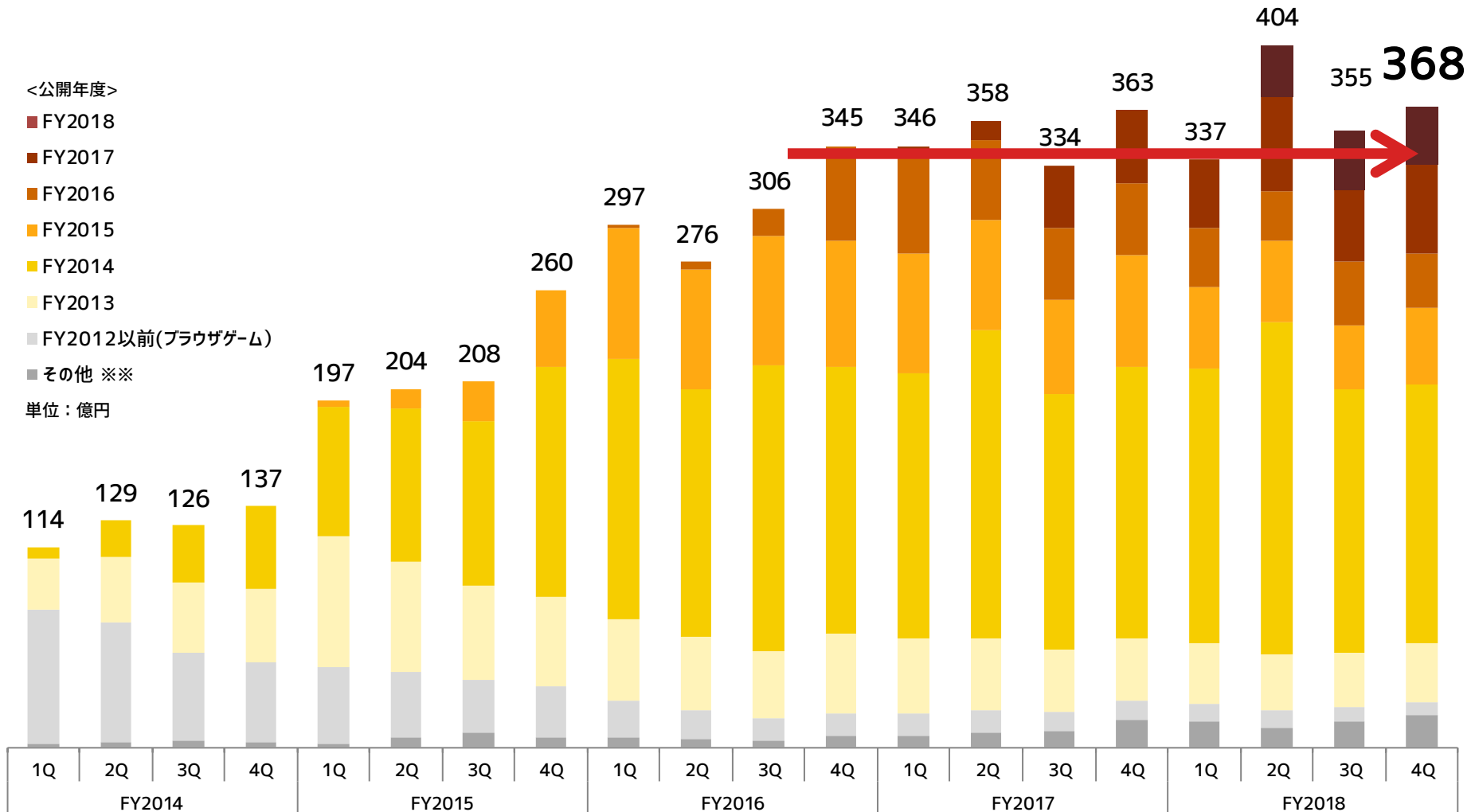
[営業利益 (通期)]



4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 4Q **368**億円 (YoY**1.4%**増 QoQ**3.6%**増)

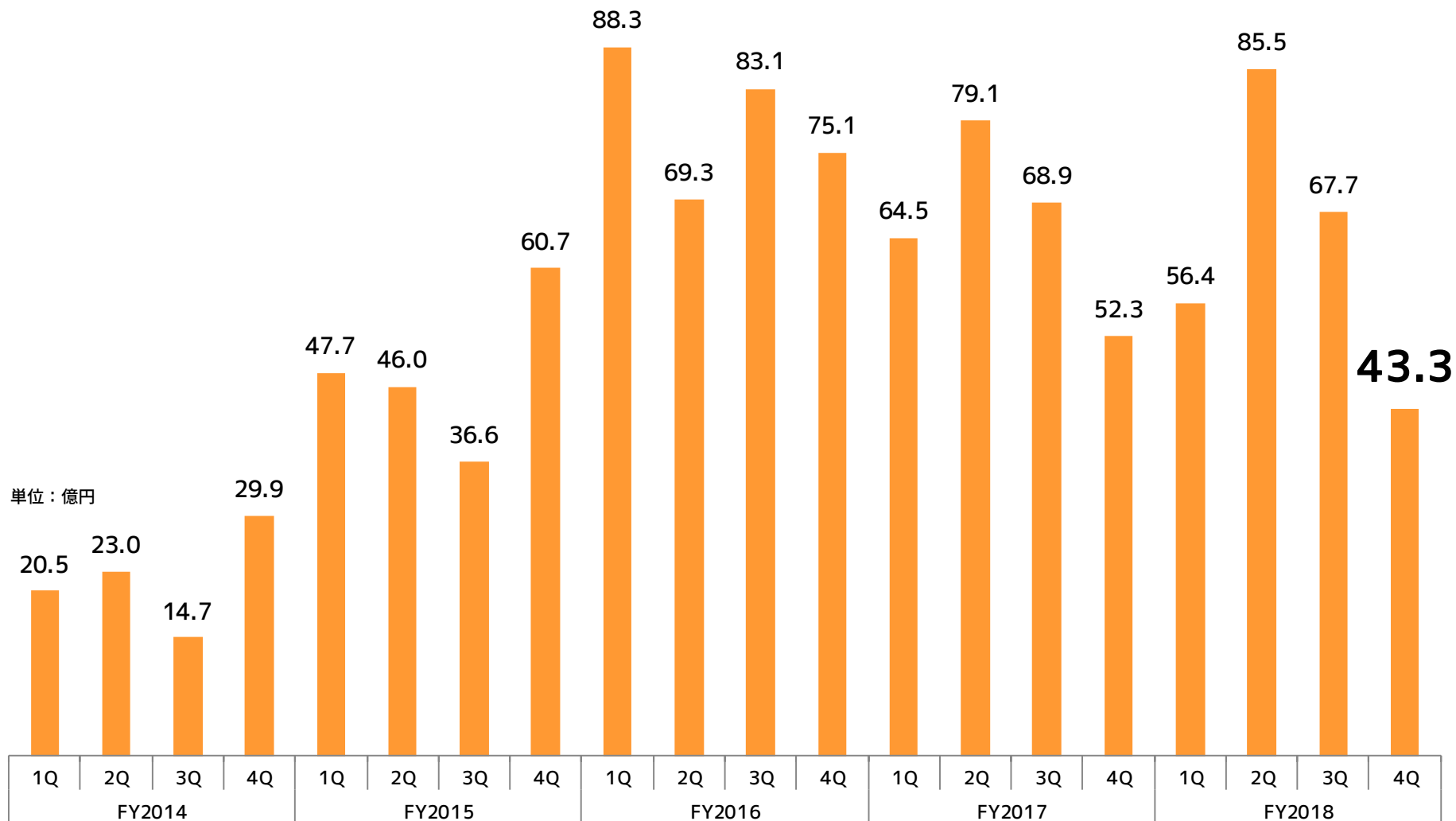
4Q末 (9月27日) にリリースした「ドラガリアロスト※」が新たにヒット



※ 「ドラガリアロスト」：© Nintendo / Cygames 配信元：任天堂
 ※※ 「その他」の売上高：グッズ販売等の売上高

4. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 4Q **43.3**億円 (YonY 17.2%減 QonQ 36.0%減)
QonQ 積極的な広告宣伝により減益



※四半期の営業利益：2016年9月期までの決算インセンティブを含まず

4. ゲーム事業

[新規タイトル] 2018年9月27日に(株)Cygamesが、任天堂(株)と共同で開発・運営する「ドラガリアロスト※」を提供開始（日本・台湾・香港・マカオおよび北米向け）

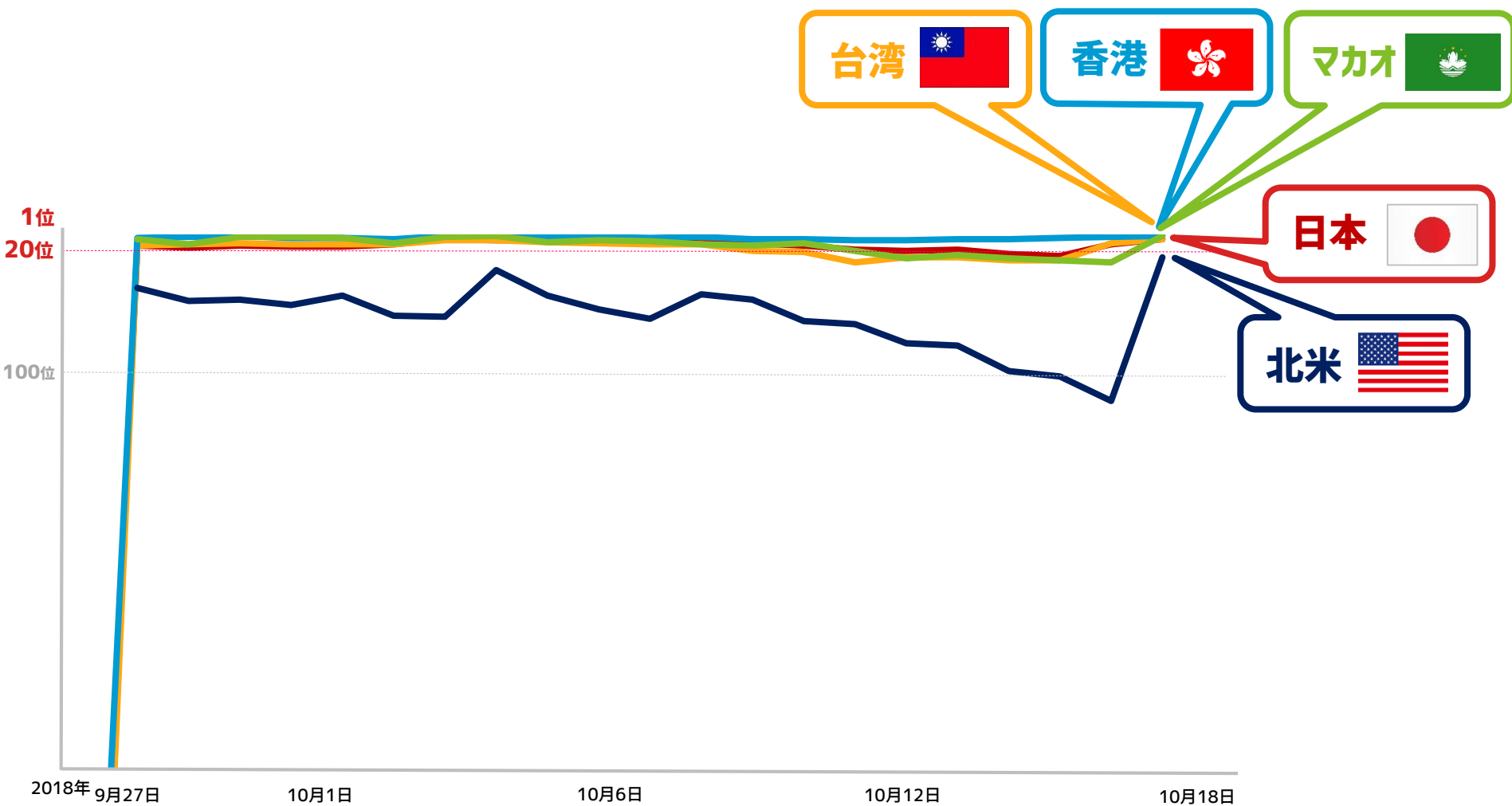


※ 「ドラガリアロスト」：アクションRPG © Nintendo / Cygames 配信元：任天堂

※※ (株)Cygamesと任天堂(株)は、2018年4月27日にスマートデバイスにおける業務提携し、協業を円滑に進めるため、任天堂(株)は(株)Cygamesの発行済株式数の約5%を取得

4. ゲーム事業

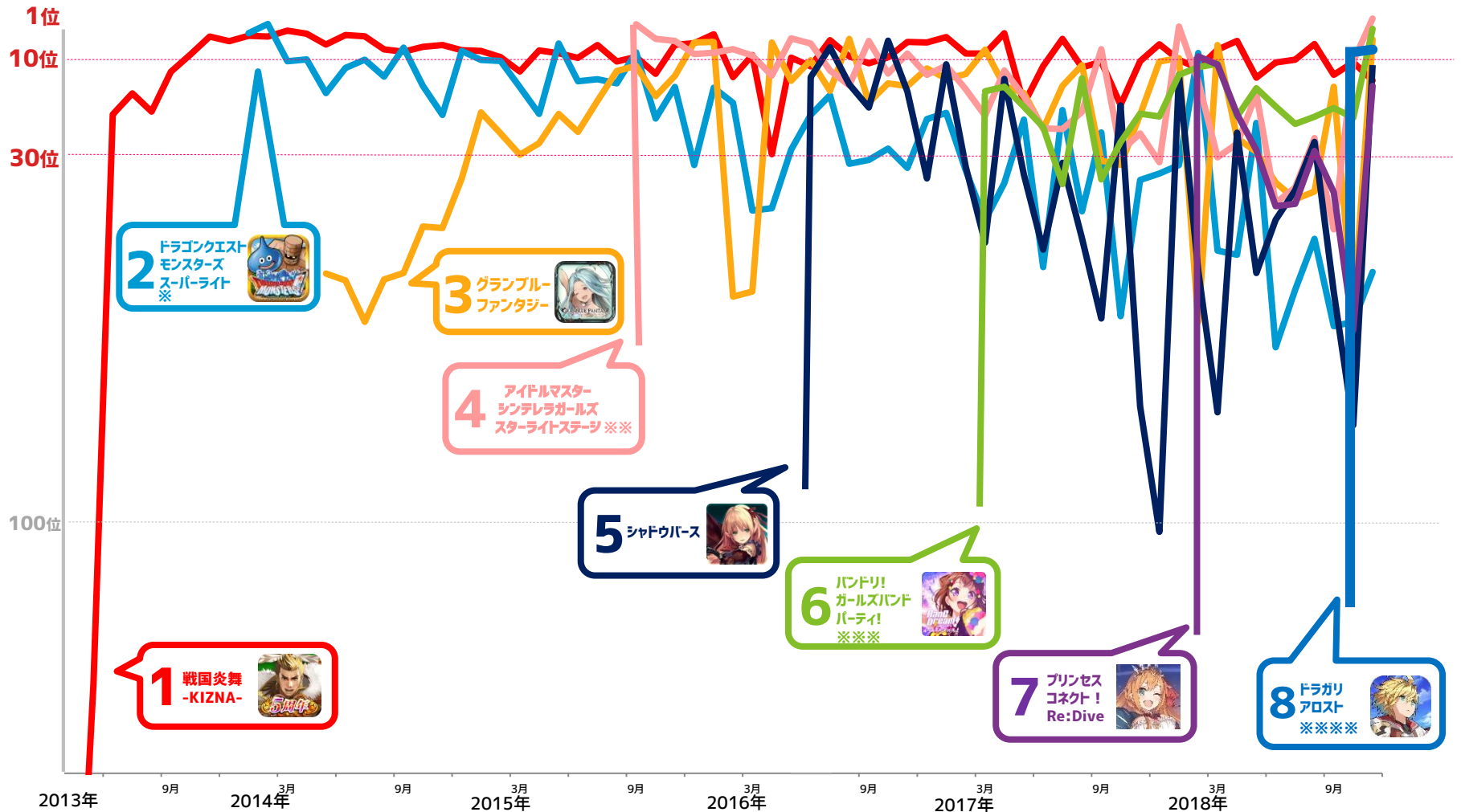
[新規タイトル] 「ドラガリアロスト※」台湾・香港・マカオのセールスランキング※※1位に (10月18日)



※「ドラガリアロスト」：© Nintendo / Cygames 配信元：任天堂
※※セールスランキング：「App Annie」よりApp Storeトップセールスランキングを算出 (2018年9月27日～10月18日)

4. ゲーム事業

[セールスランキング] 「ドラガリアロスト」のヒットにより、主カタイトル8本に



※「ドラゴンクエスト モンスターズ スーパーライト」：© 2014-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.

※※「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」：© 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

※※※「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

※※※※「ドラガリアロスト」：© Nintendo / Cygames 配信元：任天堂

※※※※※セールスランキング：「AppDB」よりApp Storeトップセールスランキングを算出。1か月のランキングの平均値を利用（2018年10月は、1日までの平均値を使用）

4. ゲーム事業

[今後の予定] (株)CygamesのオリジナルIP「ウマ娘 プリティーダービー」は、2018年冬提供予定

「ウマ娘 プリティーダービー」
育成シミュレーションゲーム

(株)Cygames提供

事前登録者数
35万人
(2018年9月14日時点)



4. ゲーム事業

[今後の予定] 2019年以降、オリジナルIPタイトル4本提供予定

「リンクスリングス」
マルチ対戦の陣取りアクション

(株)サムザップ提供

2019年
春提供予定



「キックフライト」
空中対戦アクション

(株)グレンジ提供

2019年
春提供予定



「BLADE XLORD」
本格RPG

(株)アプリポット提供

2019年
提供予定



「セブンスコード」
謎解きリズムアクション

(株)アプリポット提供

2019年
提供予定

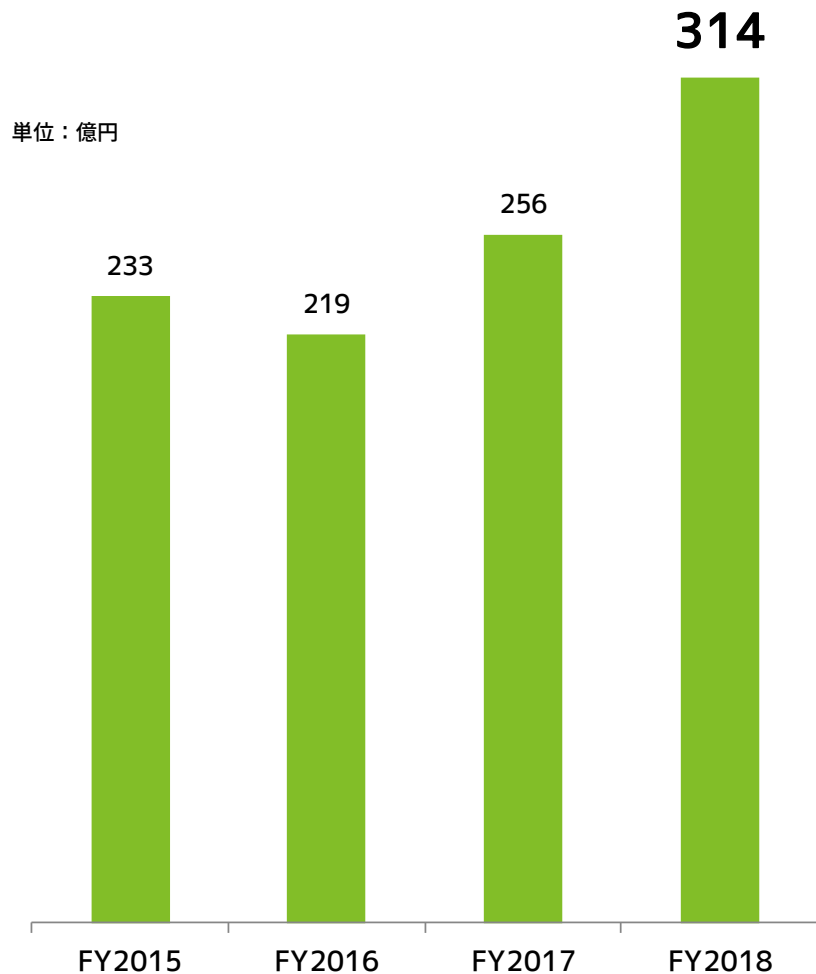


メディア事業

5. メディア事業

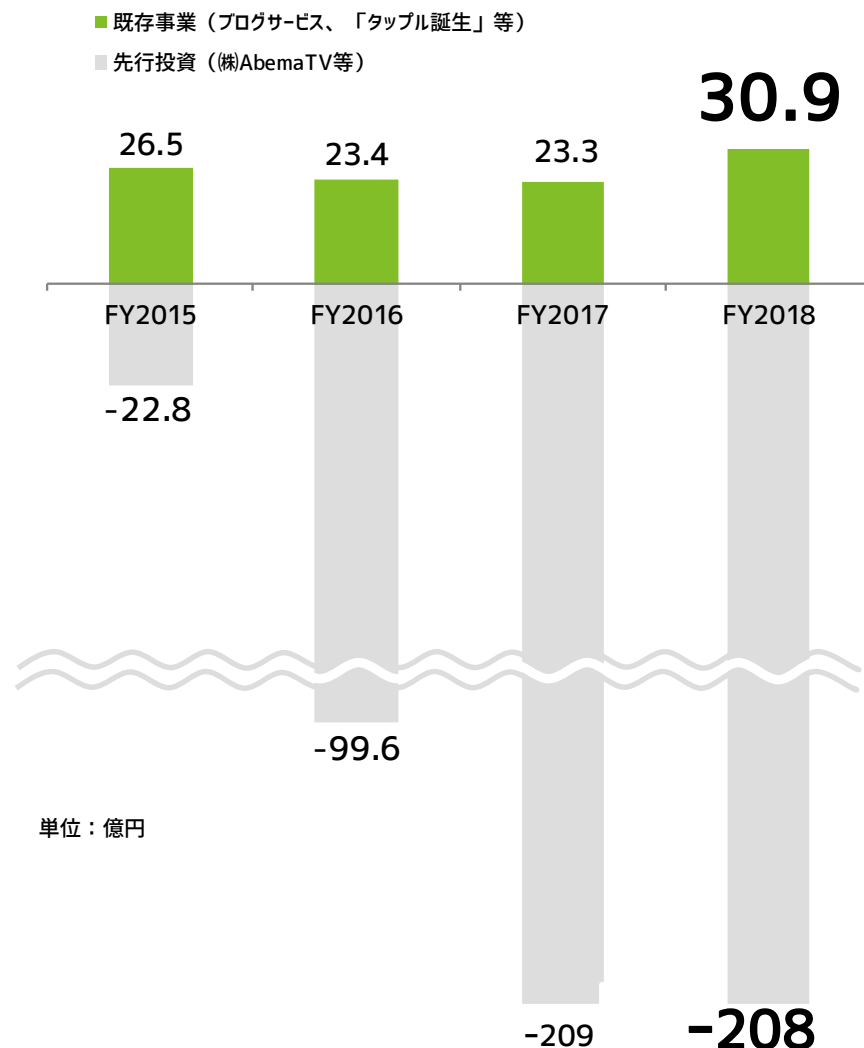
[売上高 (通期)]

「AbemaTV」と「ダブル誕生」※により
YoY22.8%増収



[営業利益 (通期)]

「AbemaTV」等への先行投資-208億円



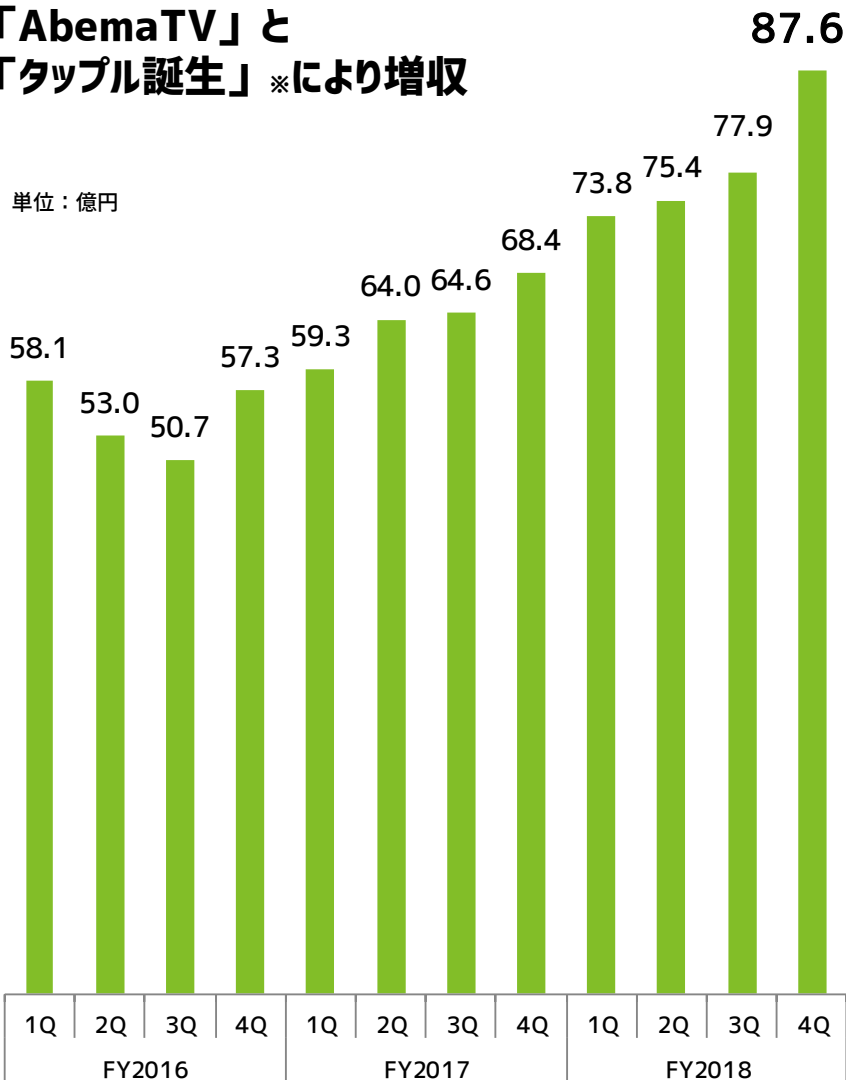
※ 「ダブル誕生」：2014年5月に提供開始したマッチングアプリ

5. メディア事業

[売上高 (四半期)]

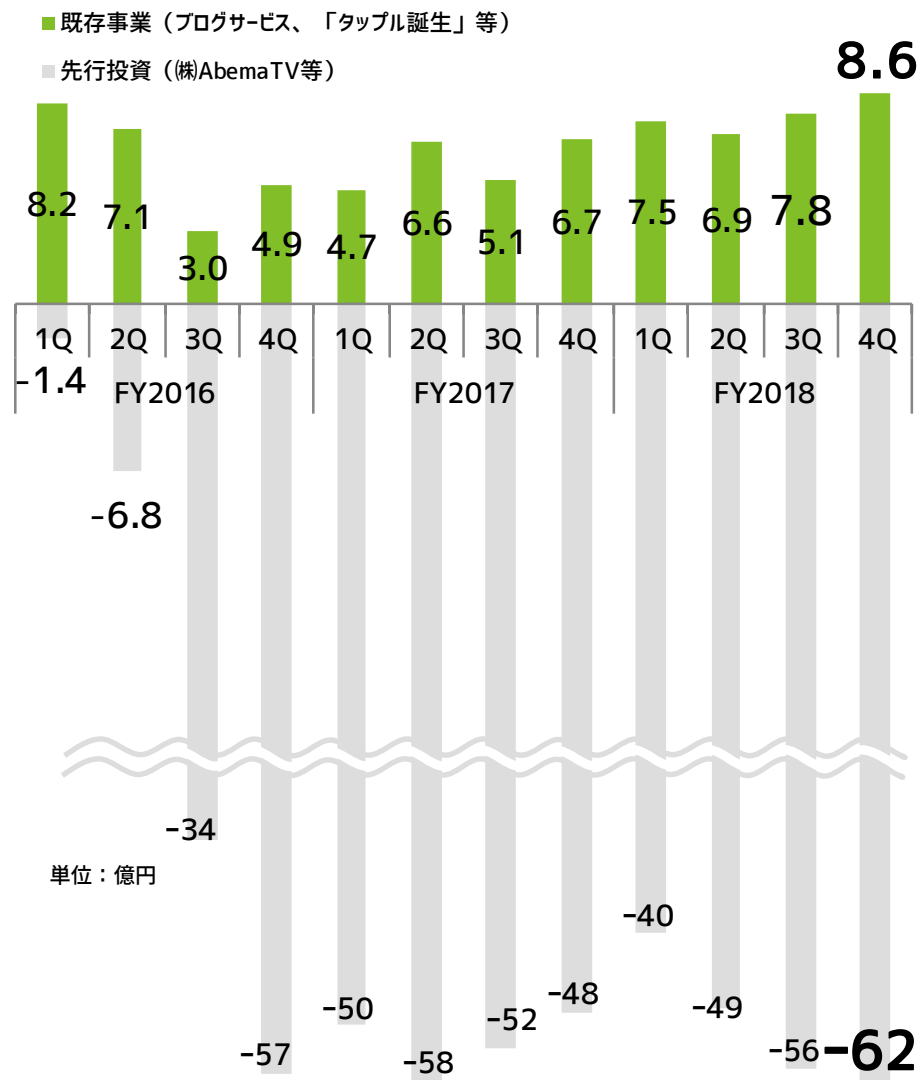
4Q 87.6億円 (YonY 28.1%増)

「AbemaTV」と
「ダブル誕生」※により増収



[営業利益 (四半期)]

4Q 「AbemaTV」等への先行投資-62億円



※「ダブル誕生」：2014年5月に提供開始したマッチングアプリ
 ※※四半期の営業利益：2016年9月期までの決算インセンティブを含まず

AbemaTV

開局2年半で**3,400万DL**突破

3,400万DL

単位：ダウンロード

2016
4/11
開局

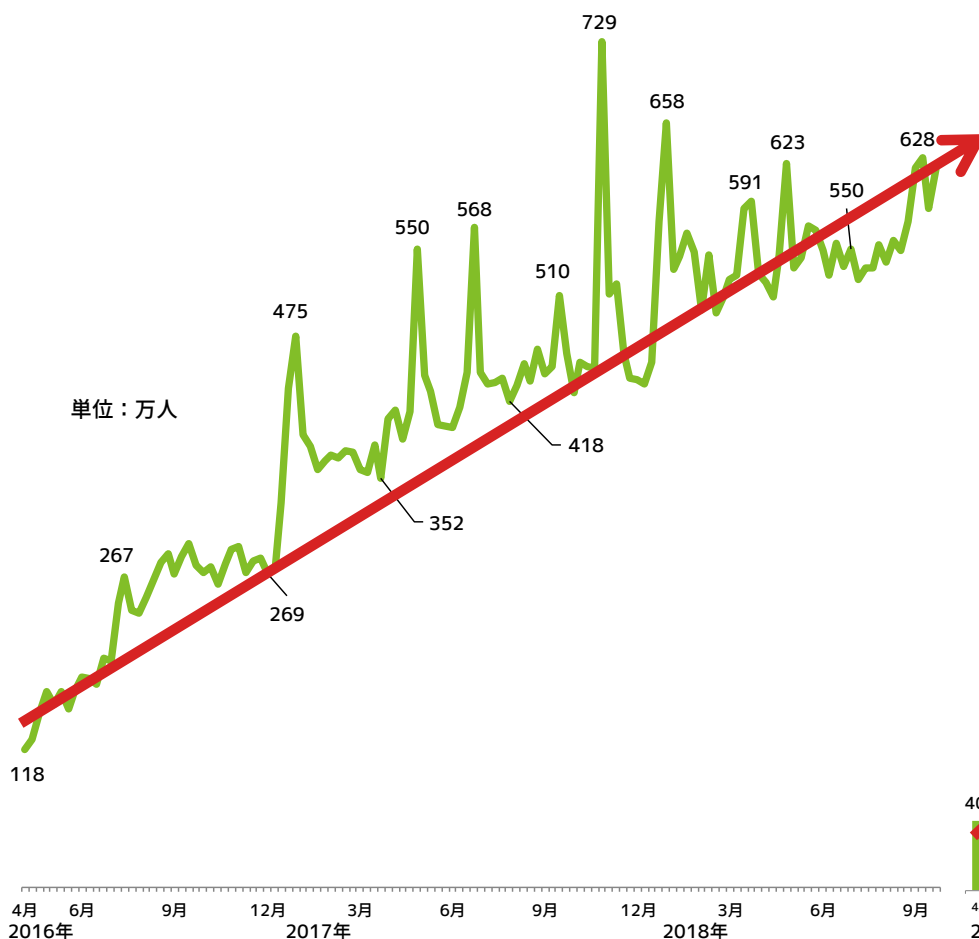
4月 6月 9月 12月 3月 6月 9月 12月 3月 6月 9月
2016年 2017年 2018年

5. メディア事業

[AbemaTV]

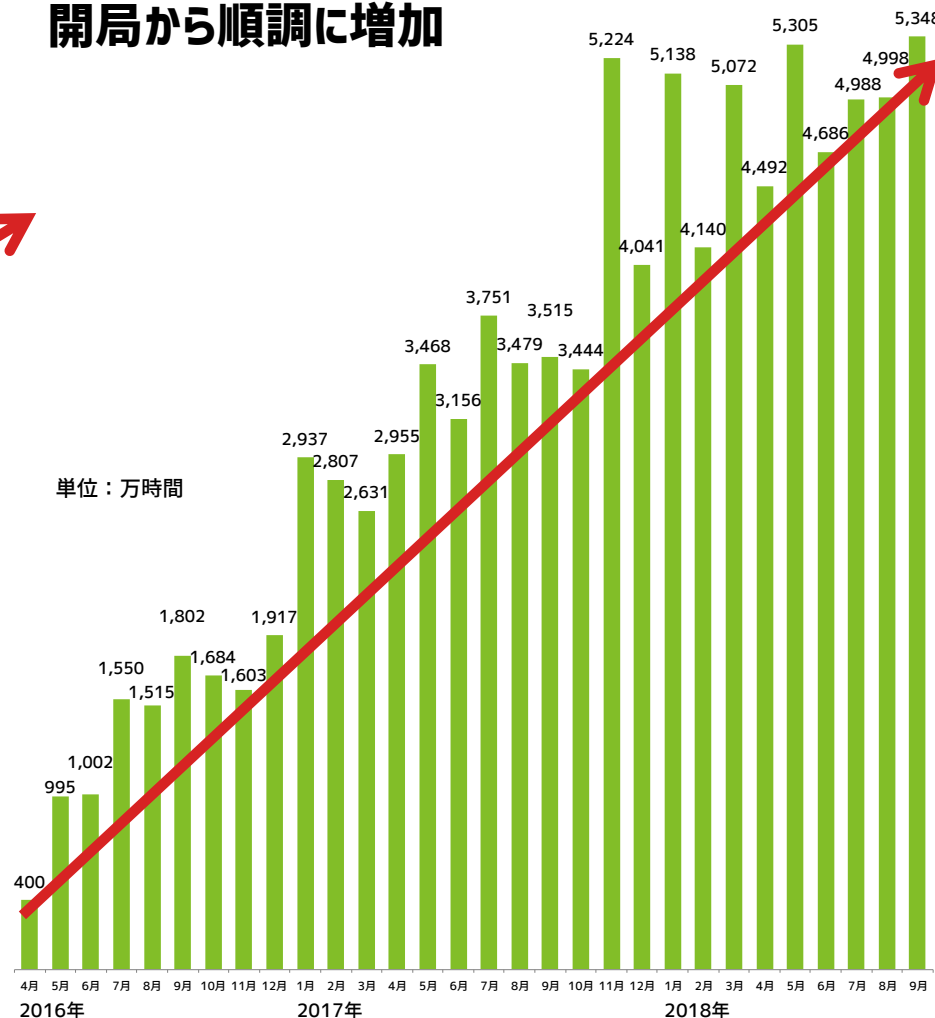
WAUの推移※

ヤマを作りながら着実にベースアップ



総視聴時間の推移

開局から順調に増加

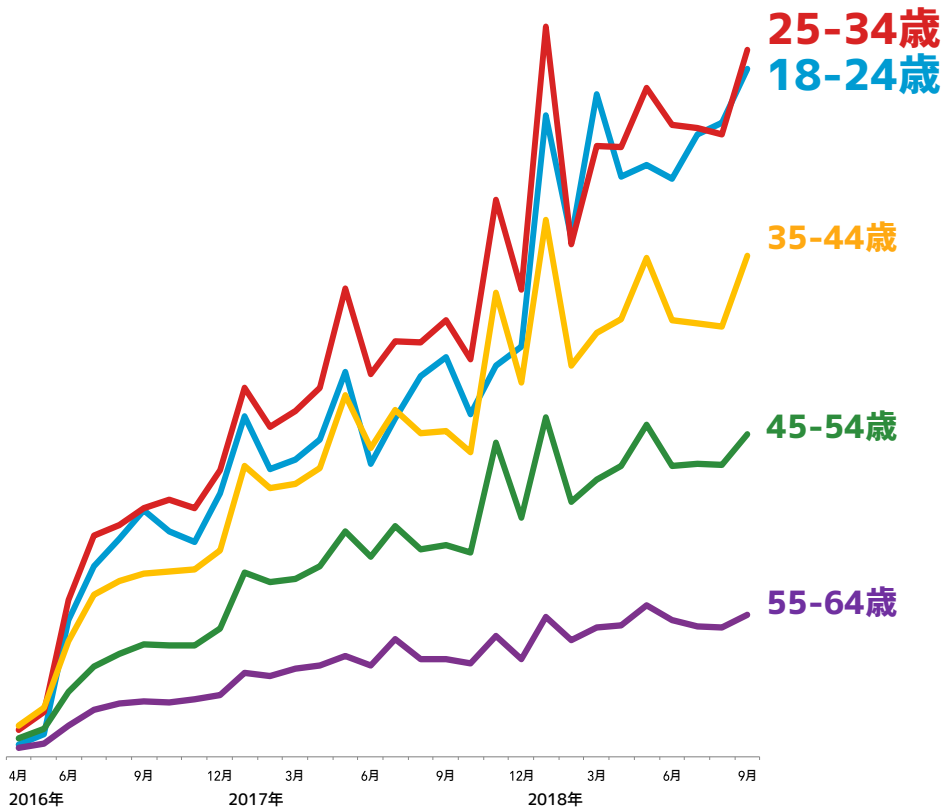


※WAU： Google Analyticsで計測した1週間あたりの利用者数

[AbemaTV]

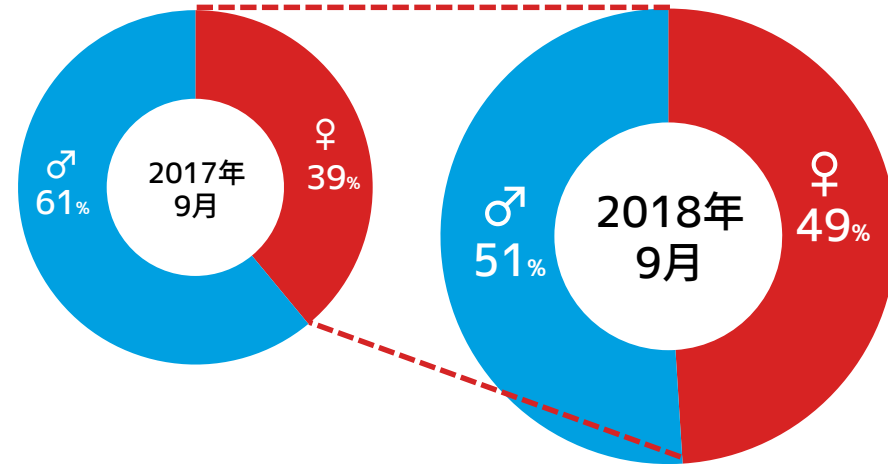
利用者の年齢※

10代～30代の若年層を中心に利用者が増加



利用者の性別**

恋愛リアリティショー等が好調で女性比率49%に

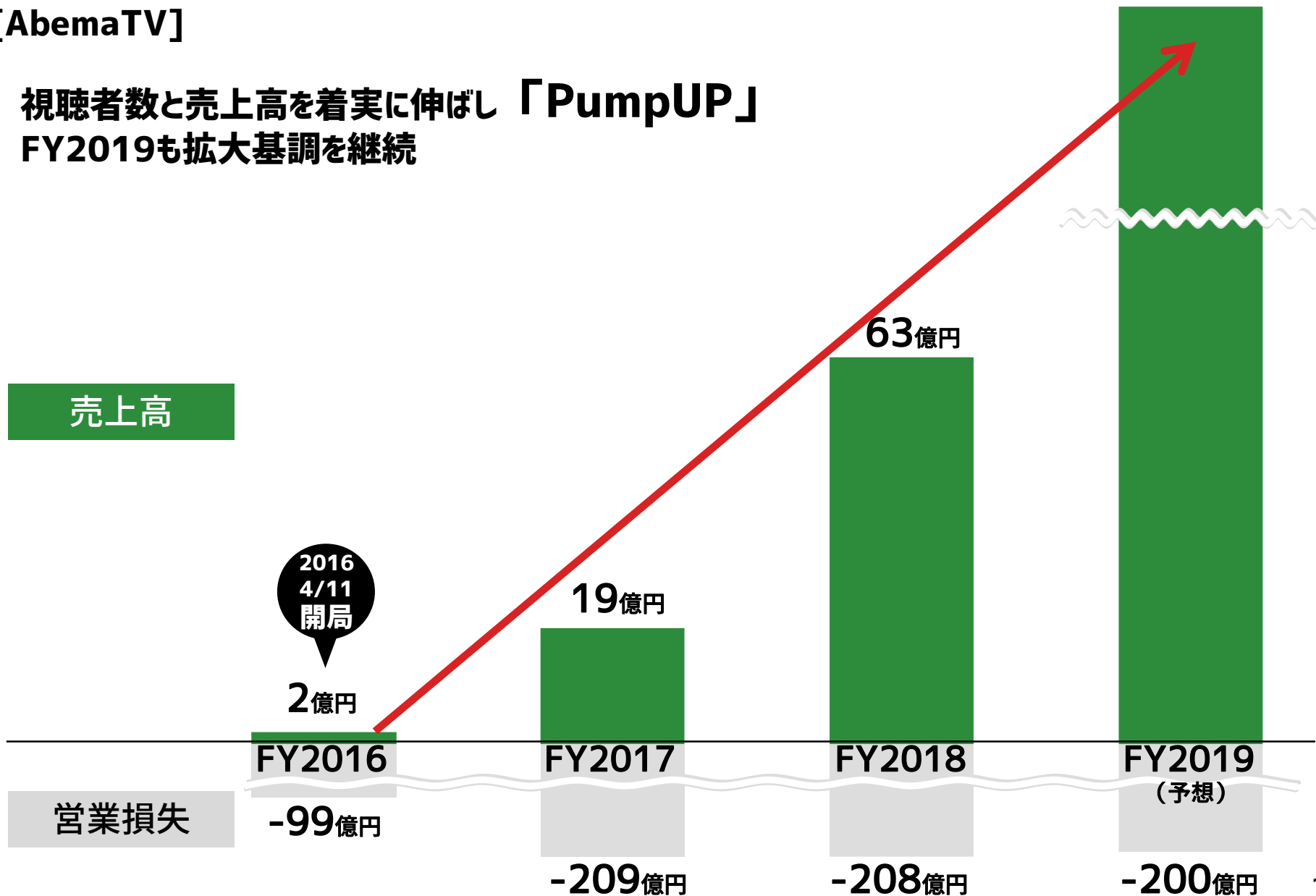


※利用者の年齢： Google Analyticsで計測した5分以上利用者の年齢（18歳未満は機能上、計測不可）
 **利用者の性別： Google Analyticsで計測した5分以上利用者の性別（18歳未満は機能上、計測不可）

5. メディア事業

[AbemaTV]

視聴者数と売上高を着実に伸ばし「PumpUP」
FY2019も拡大基調を継続



[AbemaTV]

コンテンツの強化 & 広告商品の拡販

2018年10月23日発表

(株)電通、(株)博報堂DYメディアパートナーズと資本業務提携

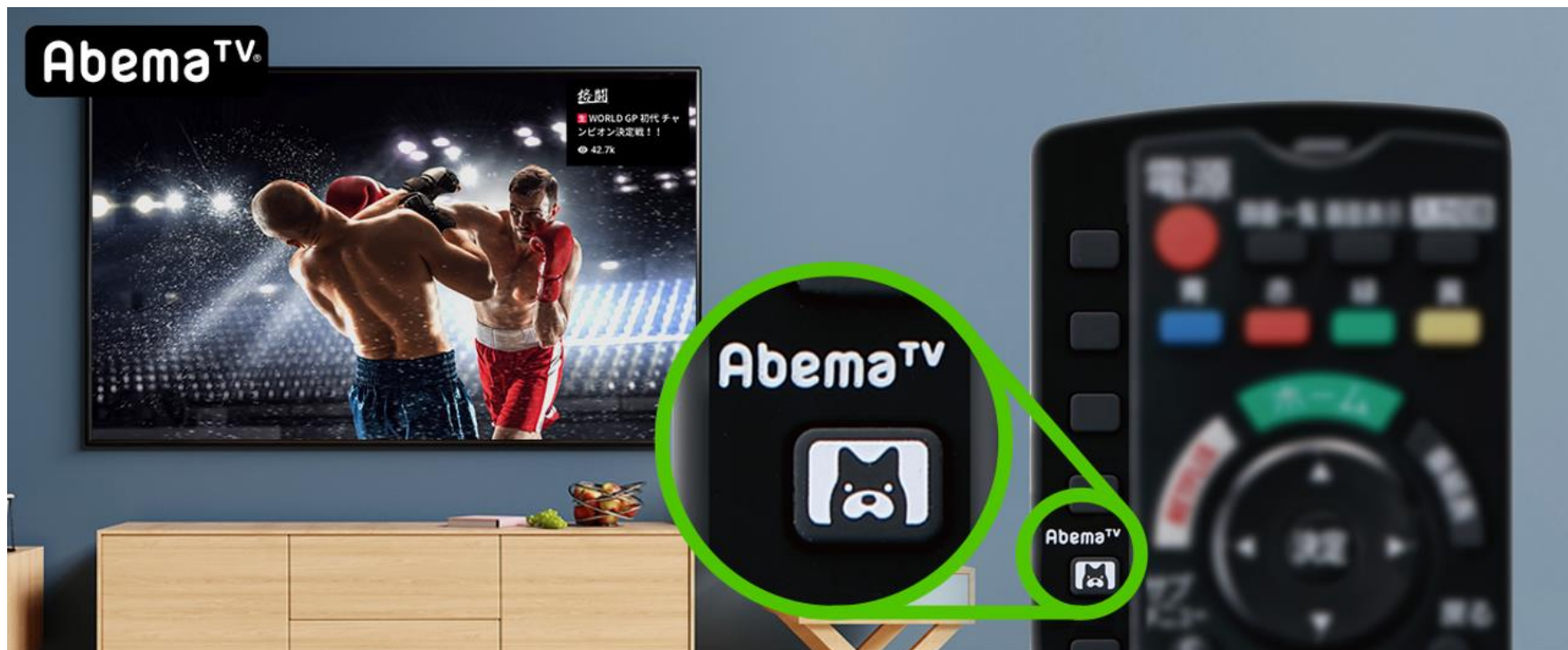


増資後の株主構成) (株)サイバーエージェント 55.2%、(株)テレビ朝日 36.8%
(株)電通 5%、(株)博報堂DYメディアパートナーズ 3%

[AbemaTV]

機能の拡充

「AbemaTV」ボタンが、パナソニック4Kテレビ「ビエラ」のリモコンに搭載
自宅のテレビでもより快適に視聴が可能



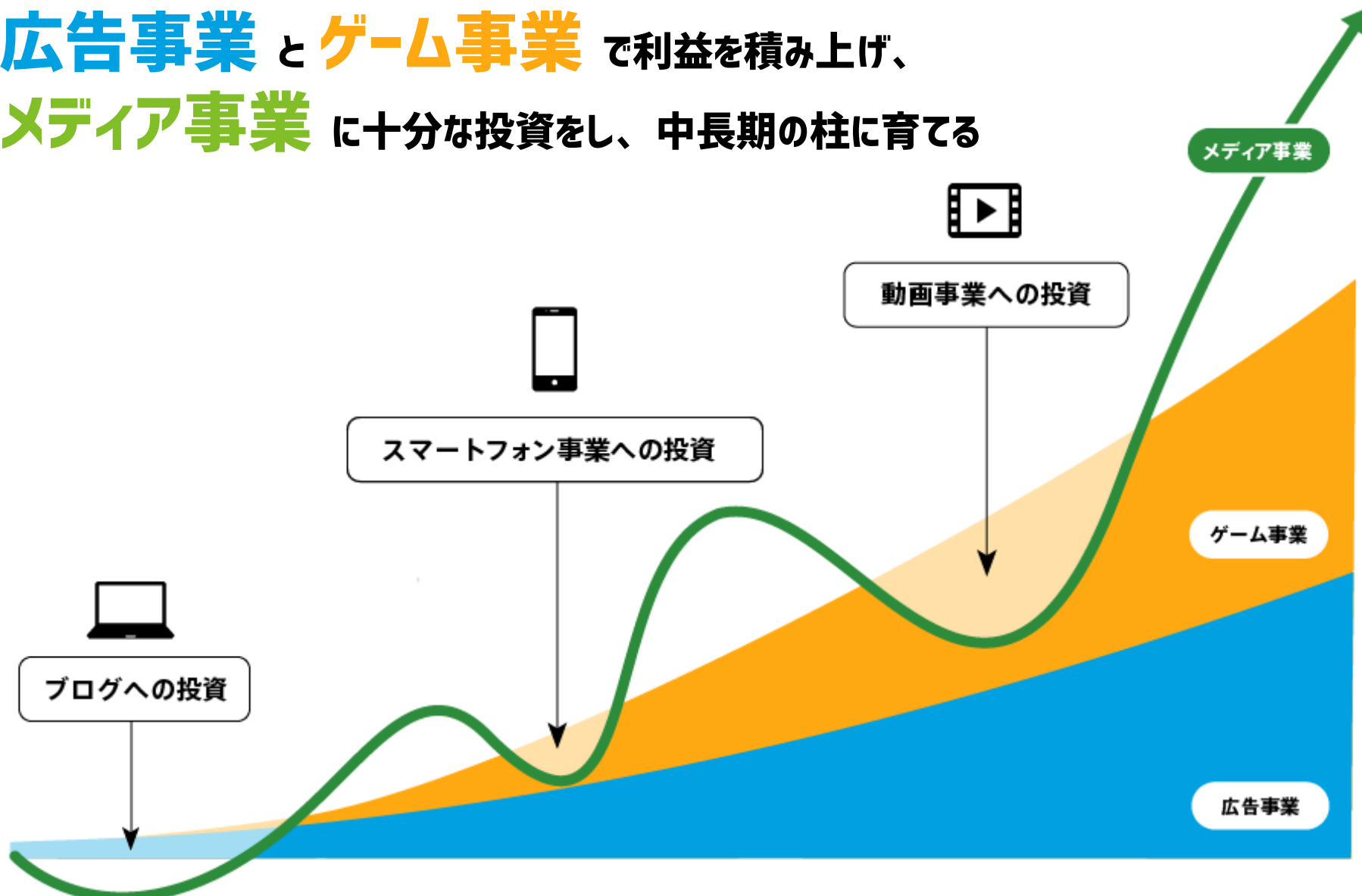
※対応機種：パナソニック(株)が2019年1月以降に発売する4Kテレビ「ビエラ」

©AbemaTV

総括

[中長期の営業利益イメージ]

広告事業 と **ゲーム事業** で利益を積み上げ、
メディア事業 に十分な投資をし、中長期の柱に育てる



中長期的な柱として、メディア事業を育てる

メディア事業

「AbemaTV」をマスメディアに

広告事業

市場成長を上回る増収率へ

ゲーム事業

継続的にヒットを生み出し、シェア拡大



中長期で応援してもらえる企業を目指す

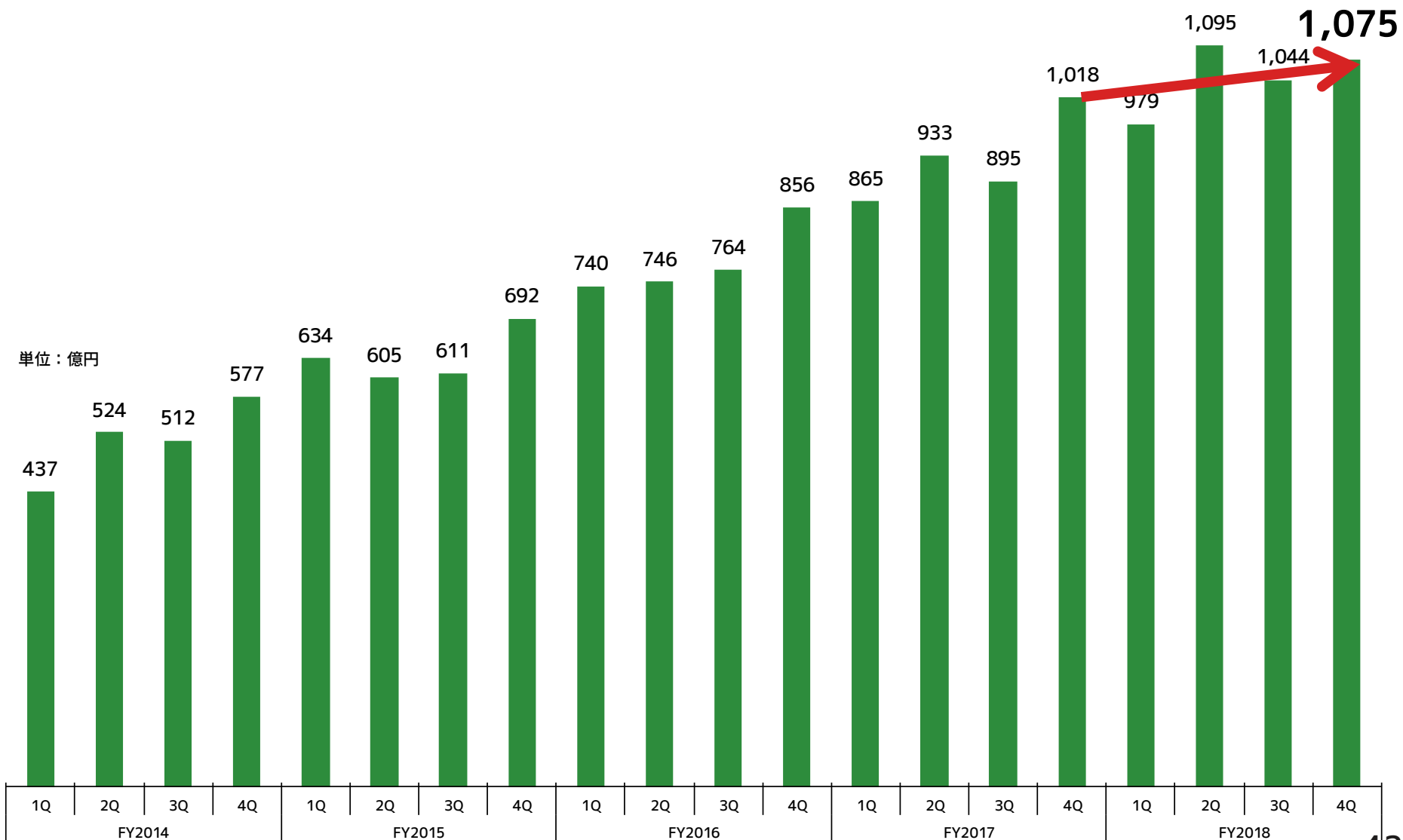
參考資料

四半期

FY2018 4Q

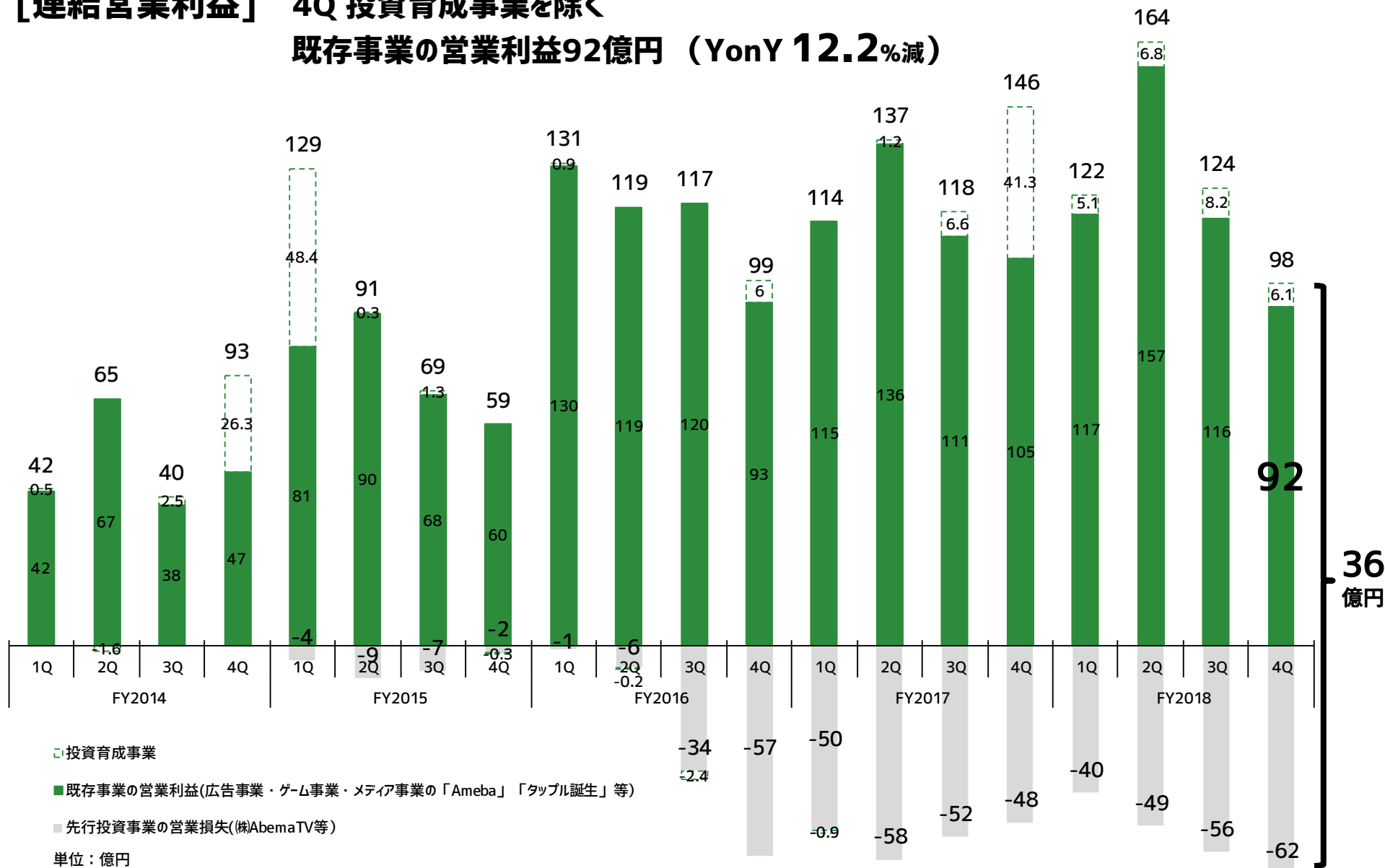
7. 参考資料：四半期決算

[連結売上高] 4Q **1,075**億円 (YonY 5.6%増)



7. 参考資料：四半期決算

[連結営業利益] 4Q 投資育成事業を除く
 既存事業の営業利益92億円 (YoY 12.2%減)



- 投資育成事業
- 既存事業の営業利益(広告事業・ゲーム事業・メディア事業の「Ameba」「ダブル誕生」等)
- 先行投資事業の営業損失(株AbemaTV等)

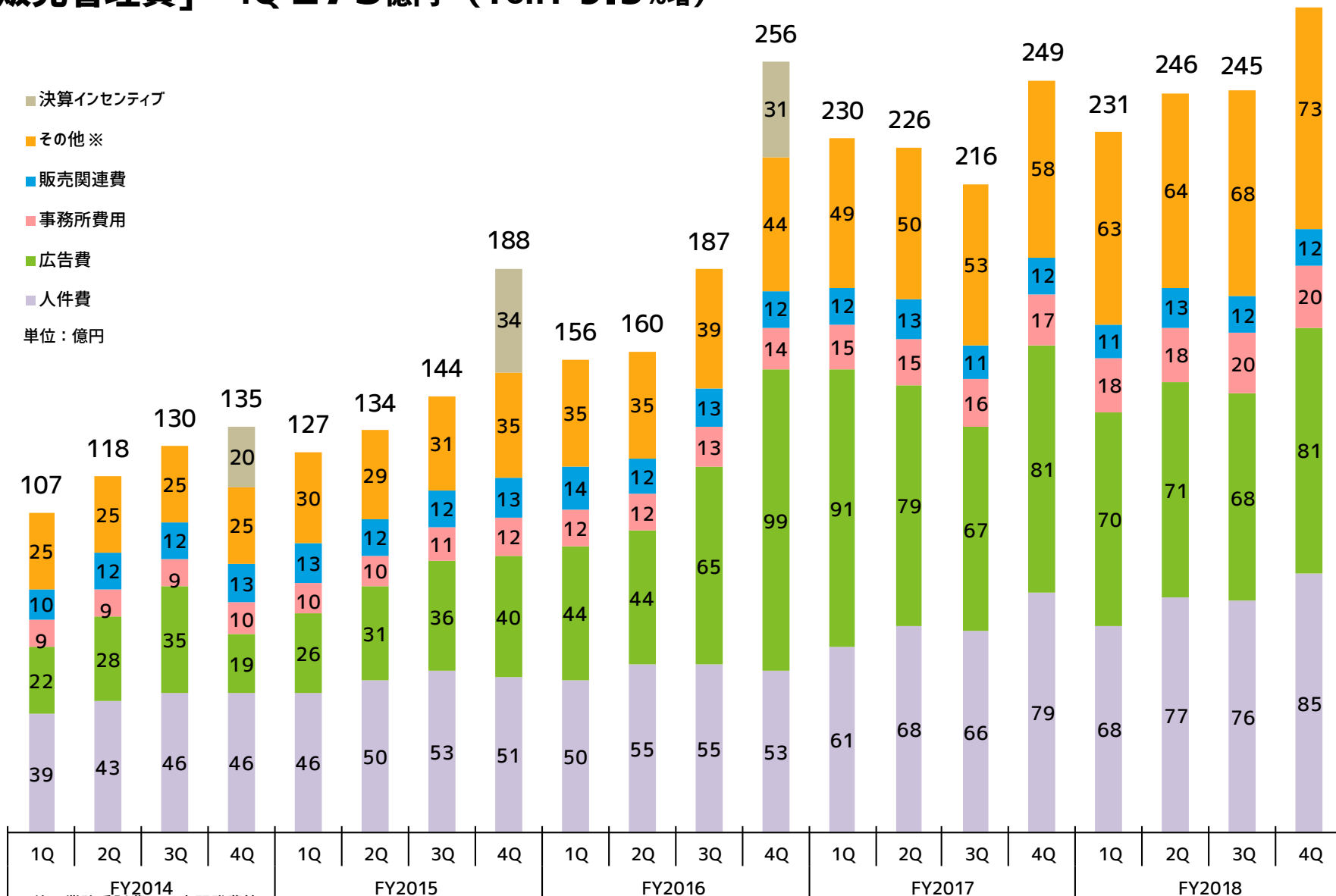
単位：億円

36
億円

7. 参考資料：四半期決算

[販売管理費] 4Q **273**億円 (YonY 9.5%増)

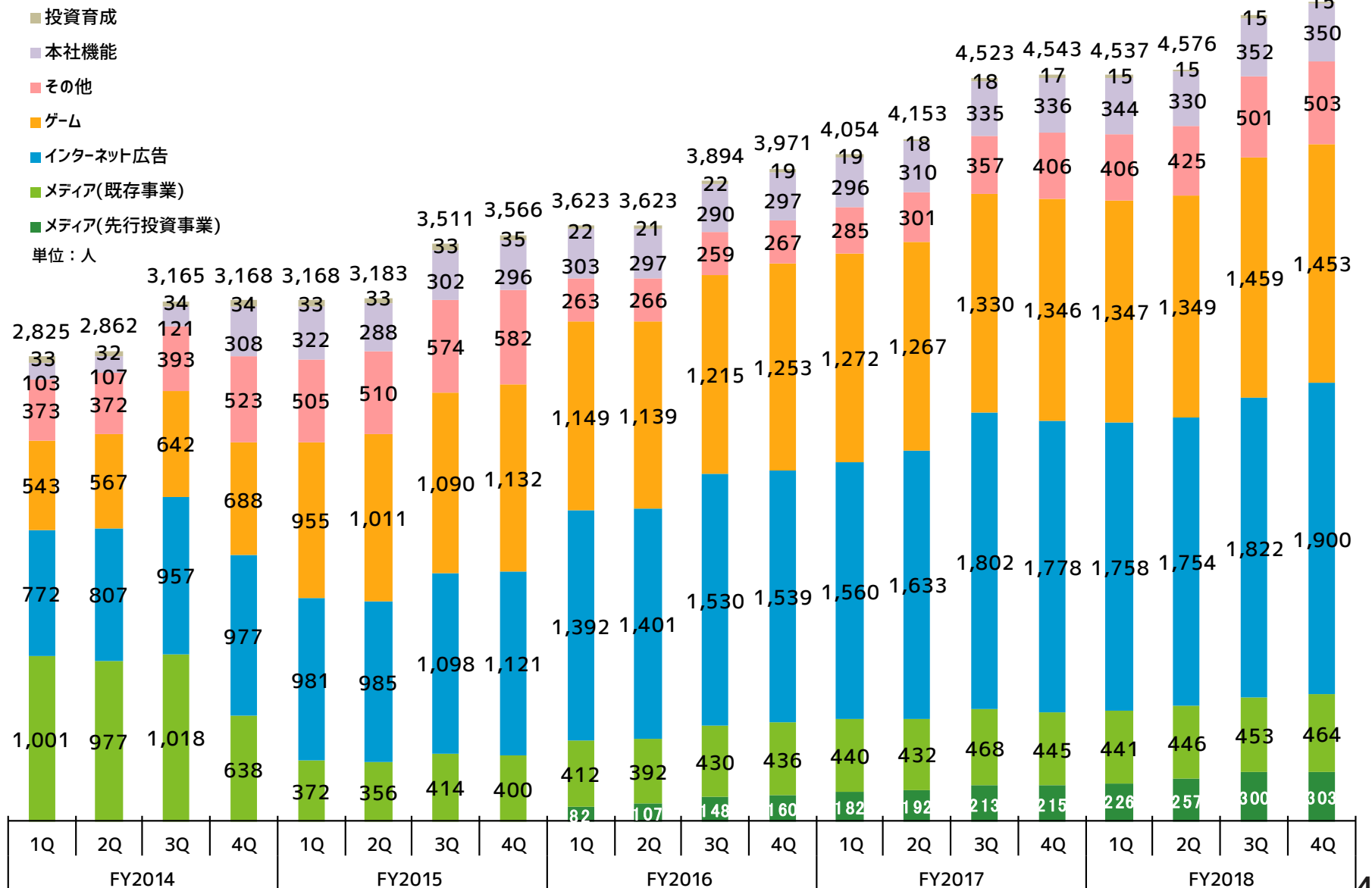
- 決算インセンティブ
 - その他※
 - 販売関連費
 - 事務所費用
 - 広告費
 - 人件費
- 単位：億円



※その他：業務委託費、研究開発費等
 ※※FY2017の人件費：FY2018にあわせ、その他に計上していた人材派遣料を人件費に移動

7. 参考資料：四半期決算

[連結役員数] 4Q 4,988名 (YonY 445名増加)



※インターネット広告事業の連結役員数：(株)サイバー・バズが2018年5月から持分法適用会社となり、77名減員

7. 参考資料：四半期決算

[損益計算書]

単位：百万円	FY2018 4Q 2018年7-9月	FY2017 4Q 2017年7-9月	YoY	FY2018 3Q 2018年4-6月	QonQ
売上高	107,551	101,876	5.6%	104,465	3.0%
売上総利益	30,965	34,790	-11.0%	31,422	-1.5%
販売管理費	27,359	24,978	9.5%	24,595	11.2%
営業利益	3,605	9,811	-63.3%	6,826	-47.2%
営業利益率	3.4%	9.6%	-6.2points	6.5%	-3.1points
経常利益	3,437	9,337	-63.2%	6,552	-47.5%
特別利益	191	91	109.1%	666	-71.3%
特別損失	1,037	2,517	-58.8%	527	96.8%
税金等調整前当期純利益	2,591	6,911	-62.5%	6,692	-61.3%
当期純利益※	-149	1,015	-114.7%	750	-119.9%

※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）等の影響があります

7. 参考資料：四半期決算

[貸借対照表]

単位：百万円	2018年9月末	2017年9月末	YonY	2018年6月末	QonQ
流動資産	171,871	117,010	46.9%	166,339	3.3%
現預金※	92,381	46,614	98.2%	88,206	4.7%
固定資産	54,428	46,998	15.8%	51,635	5.4%
総資産	226,351	164,009	38.0%	218,028	3.8%
流動負債	73,629	62,799	17.2%	66,365	10.9%
(未払法人税等)	7,069	5,374	31.5%	5,202	35.9%
固定負債※	43,472	2,423	1693.6%	43,333	0.3%
株主資本	76,129	74,672	2.0%	76,318	-0.2%
純資産	109,250	98,785	10.6%	108,328	0.9%

※現預金・固定負債：2018年2月19日に転換社債400億円を発行

esports



クラウドファンディング



マッチングサービス



定額制音楽配信サービス



※

esports

グループ力を強みに、esports市場の拡大に貢献

「RAGE」

esports大会を運営
 これまでに5つのゲームタイトルで計11回開催
 2018年6月開催の大会では、
 来場者数3.5万人超※と国内最大規模に



「OPENREC.tv」

月間利用ユーザー200万人超**の
 国内最大級のゲーム動画配信プラットフォーム



「AbemaTV」

ゲーム専門チャンネル「ウルトラゲームス」



※来場者数：「RAGE 2018 Summer」の総来場者数

RAGE Shadowverse Dawnbreak, Nightedge 西日本予選（2018年5月12日、13日）、RAGE Shadowverse Dawnbreak, Nightedge 東日本予選（2018年5月26日、27日）を含む

※月間利用ユーザー：2018年9月時点

esports

「RAGE」にて「シャドウバース」のプロリーグを開幕
6つのesportsチームが参戦

「RAGE Shadowverse Pro League」※



eスポーツ大会RAGE
シャドウバースの
プロリーグを始動！
2018年5月開幕決定！

au × DetonationN
名古屋OJA ベビースター
レバンガ☆SAPPORO
よしもとLibalent

Copyright © CyberAgent, Inc. © Cygames, Inc. © CyberZ, Inc. © avex entertainment Inc. © AbemaTV



日本テレビ傘下のesportsチーム
「AXIZ」



© Y.F.MARINOS

プロサッカークラブ「横浜F・マリノス」

※ 「RAGE Shadowverse Pro League」：2018年5月に開幕

マッチング サービス

「タップル誕生」、会員数400万人※突破



2014年5月に提供開始した趣味でつながる恋活サービス
20歳から24歳の若い世代が利用者の半数を占める

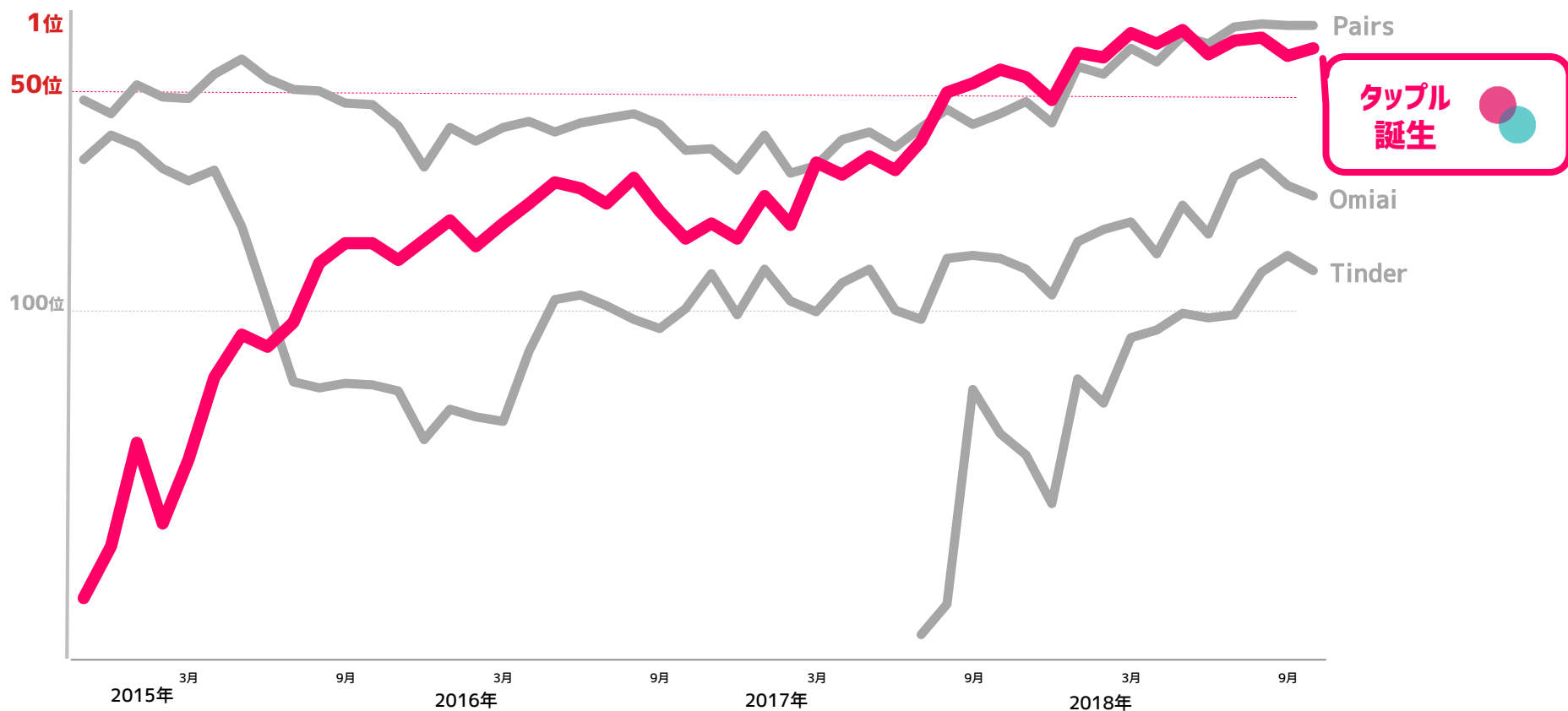


※ 「タップル誕生」の会員数：2018年10月時点

マッチングサービス

「ダブル誕生」、マッチングアプリ国内最大級に

セールスランキングの競合比較※



※セールスランキングの競合比較：「AppDB」よりApp Storeトップセールスランキングを算出。1か月のランキングの平均値を利用（2018年10月は、12日までの平均値を使用）

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

2016年4月11日 本開局



4つの特徴

1
無料

2
24時間
編成

3
約20
チャンネル

4
若年層
ターゲット

4つの強み

1
各デバイス
に適した
UI・UX

2
0秒再生
スムーズな視聴

3
多彩な
コンテンツ

4
TVクオリティ

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

約 **20** チャンネル

- ニュース
- バラエティ
- アニメ
- ドラマ
- スポーツ
- 趣味

News	News/緊急	
SPECIAL	SPECIAL2	GOLD
		
ドラマch	韓流・華流	K WORLD
格闘	SPORTS	
MTV	RADIO	
HIPHOP	釣り	
将棋	麻雀	

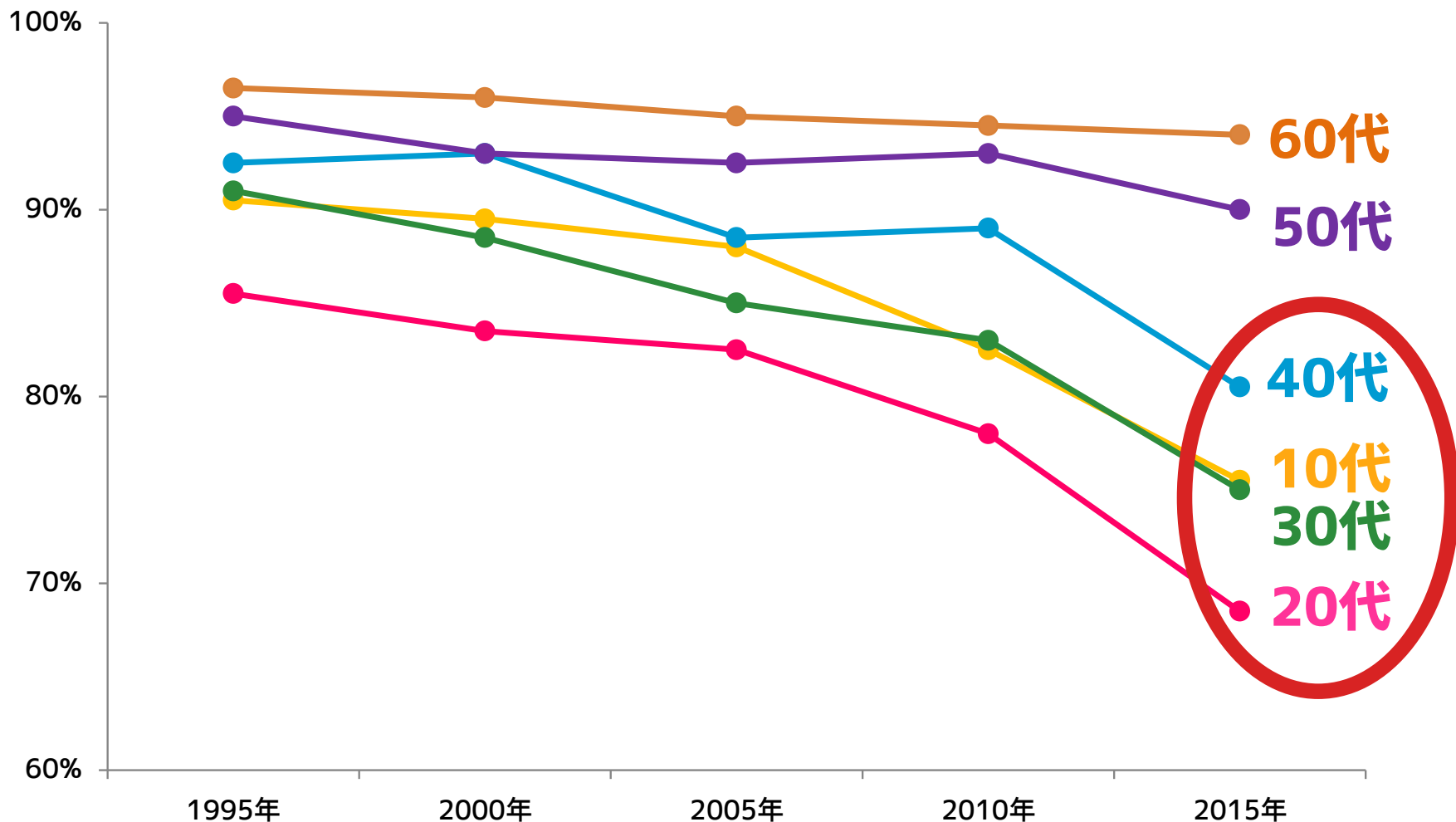


等

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

年代別のテレビ視聴者比率の推移※

若年層のテレビ離れが進む中、「受け身視聴」の動画サービスに参入

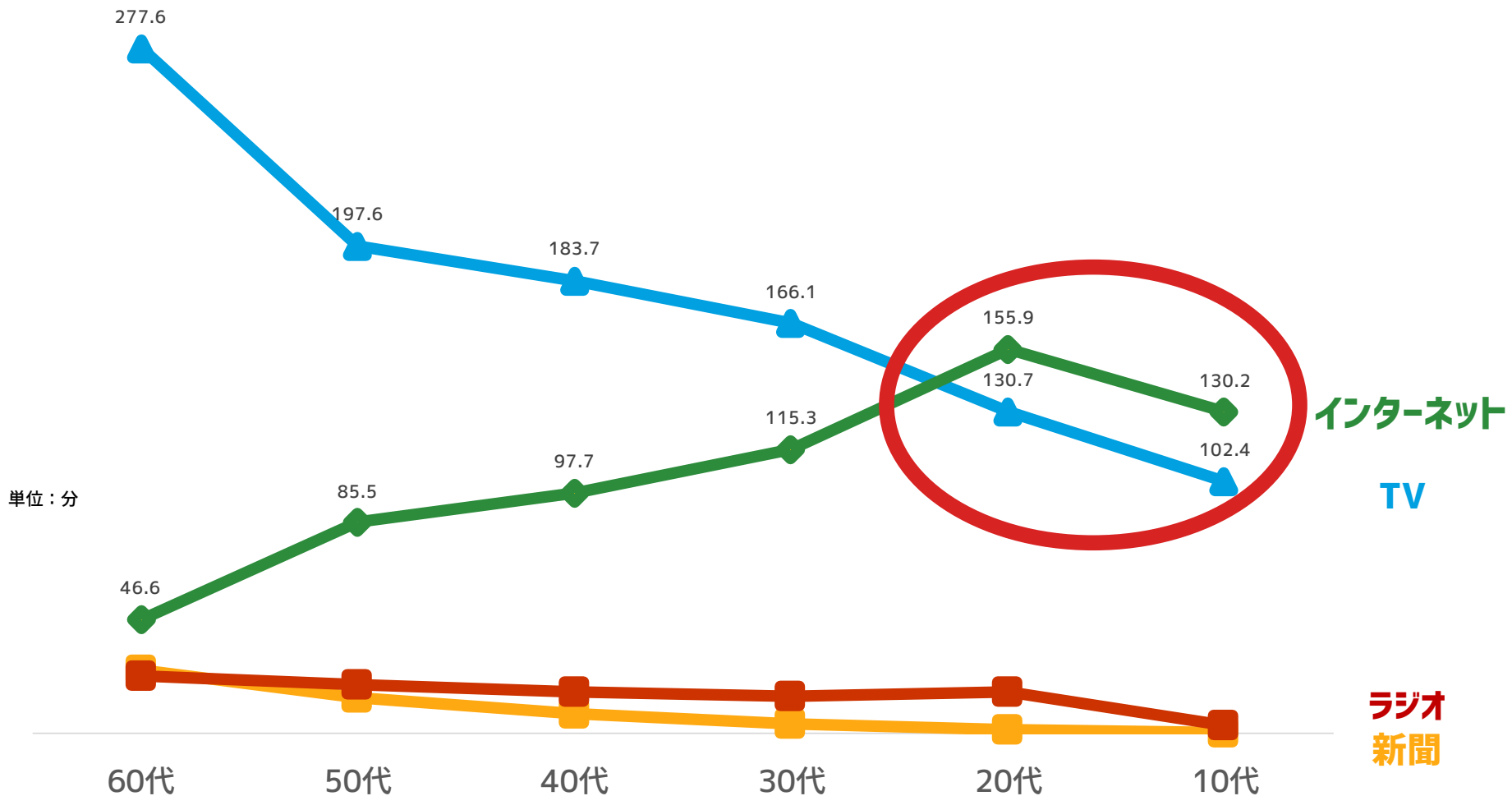


※年代別のテレビ視聴者比率の推移：平日1日15分以上のテレビ視聴をしている人の割合の推移を年代別に記載
NHK放送文化研究所「2015年 国民生活時間調査」を元に当社にて算出

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

年代別の媒体別利用時間※

「AbemaTV」は、インターネット利用時間が長い若年層をターゲットに

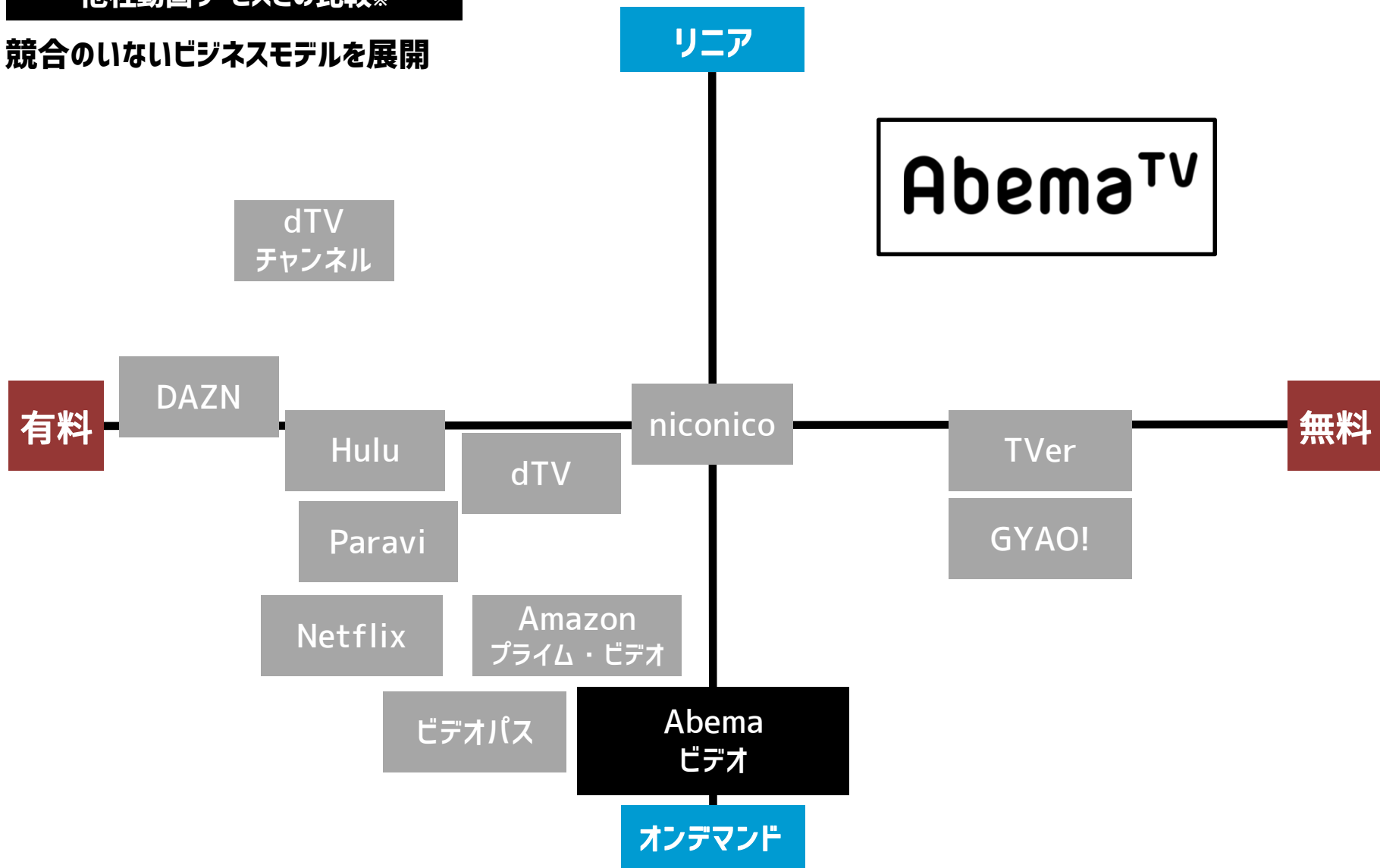


※年代別の媒体別利用時間：年代別の平日1日のメディアの平均利用時間
総務省情報通信政策研究所「平成28年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」より記載

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

他社動画サービスとの比較※

競争のないビジネスモデルを展開

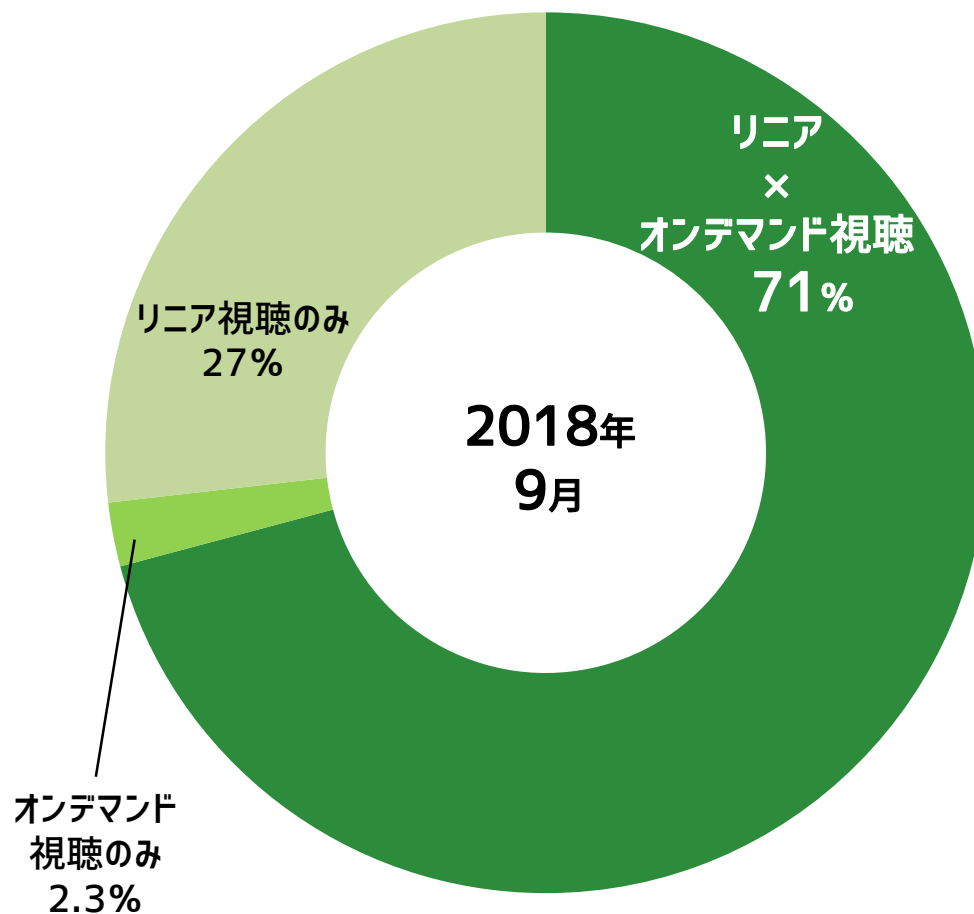


※他社動画サービスとの比較：各動画サービスの主要ビジネスモデルを調査し、当社にて作成（2018年10月時点）

7. 参考資料：「AbemaTV」とは

視聴スタイル構成比（視聴時間）

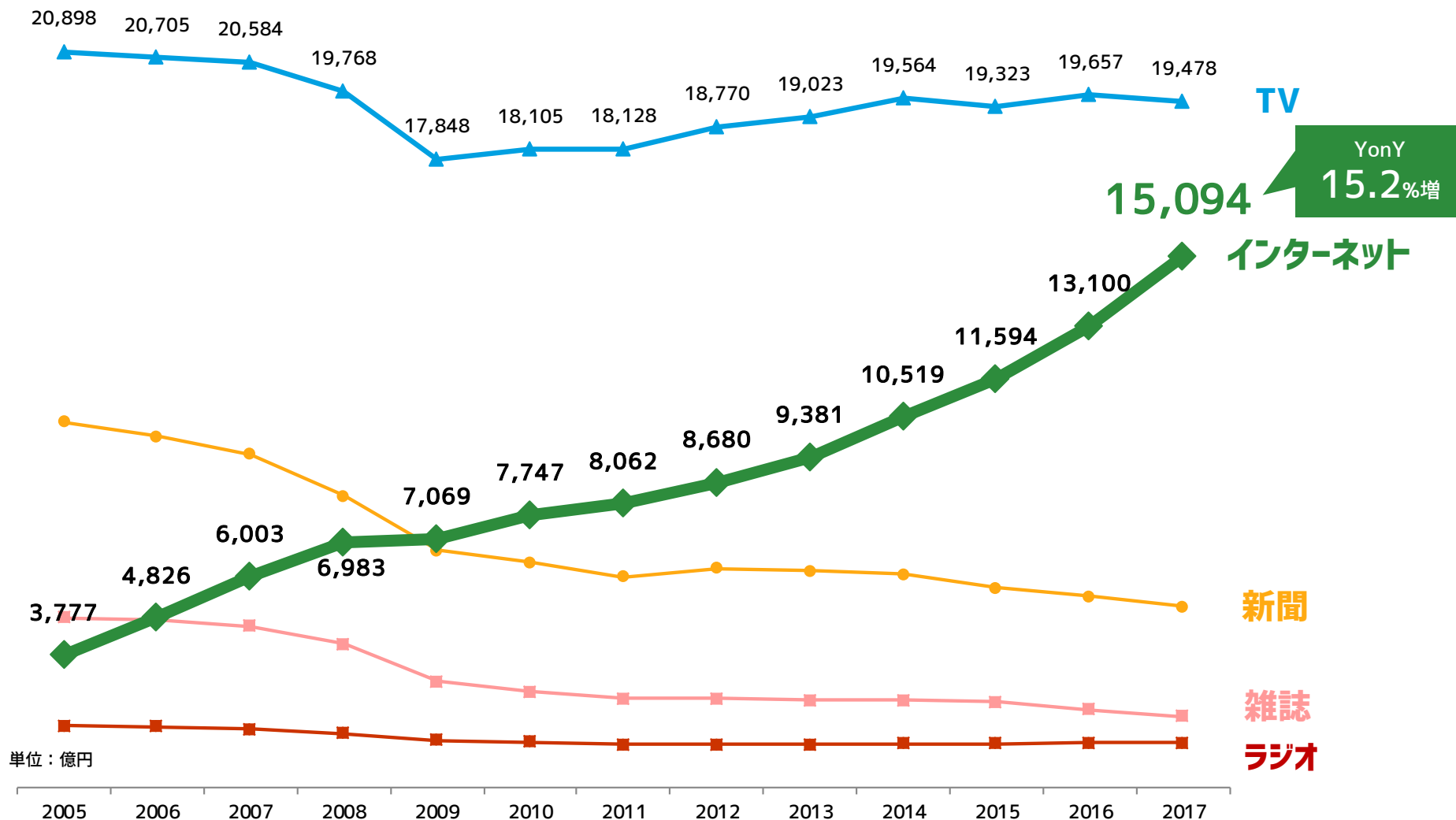
「AbemaTV」は「Abemaビデオ」を備え、**「リニア×オンデマンド視聴」**へ



市場データ

7. 参考資料：市場データ

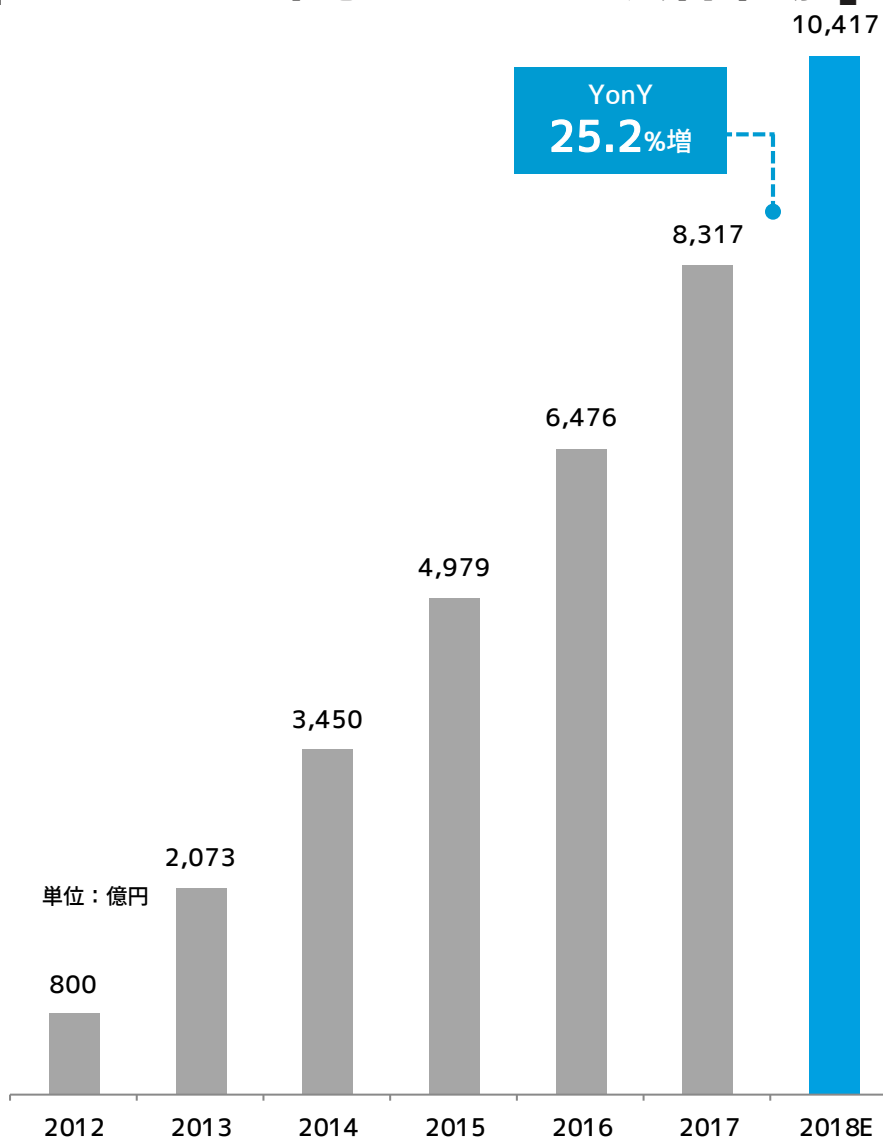
[日本の媒体別広告費※] インターネット広告は、2017年も15.2%増と2桁成長を継続



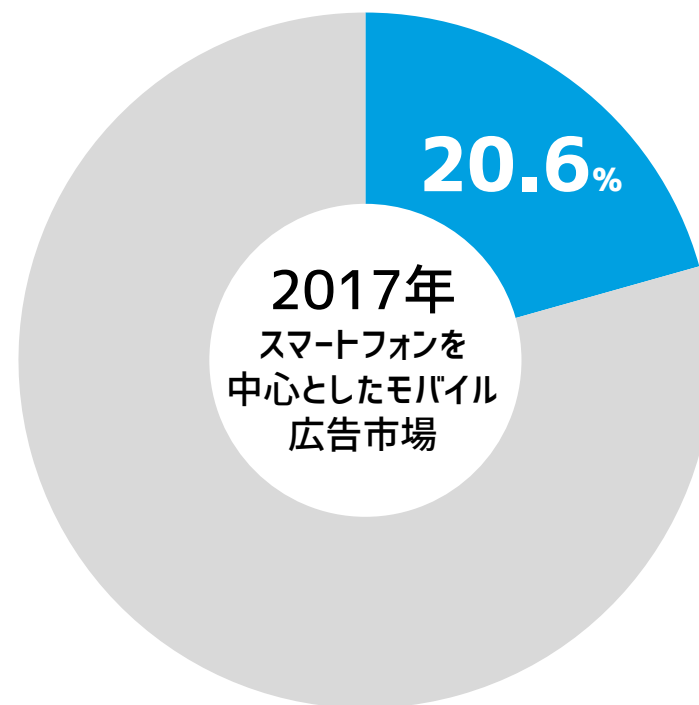
※日本の媒体別広告費：「日本の広告費2017」(株)電通
 ※※インターネット広告費：広告制作費を含む

7. 参考資料：市場データ

[スマートフォンを中心としたモバイル広告市場※]



[サイバーエージェントの市場シェア**]

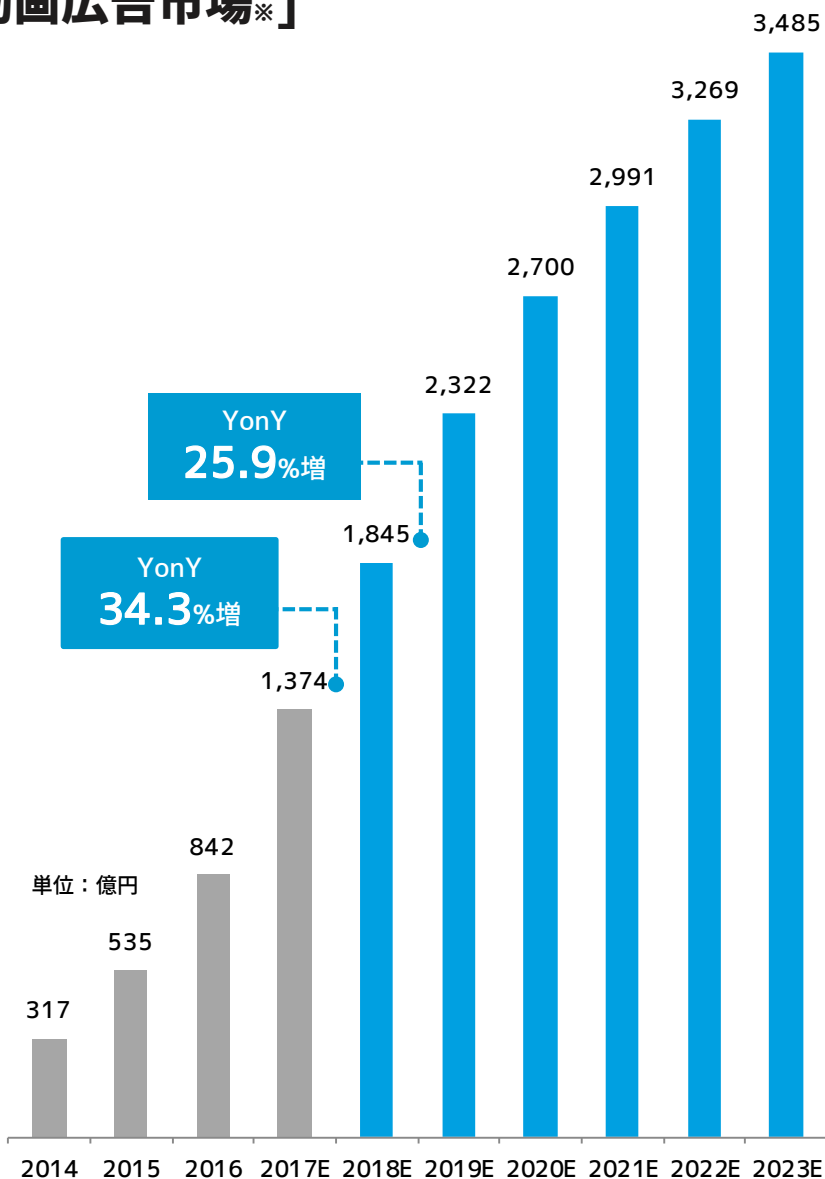


※スマートフォンを中心としたモバイル広告市場：(株)電通 / (株)CCI / (株)D2C調べ「インターネット広告市場規模推計調査」より記載 2018年3月発表

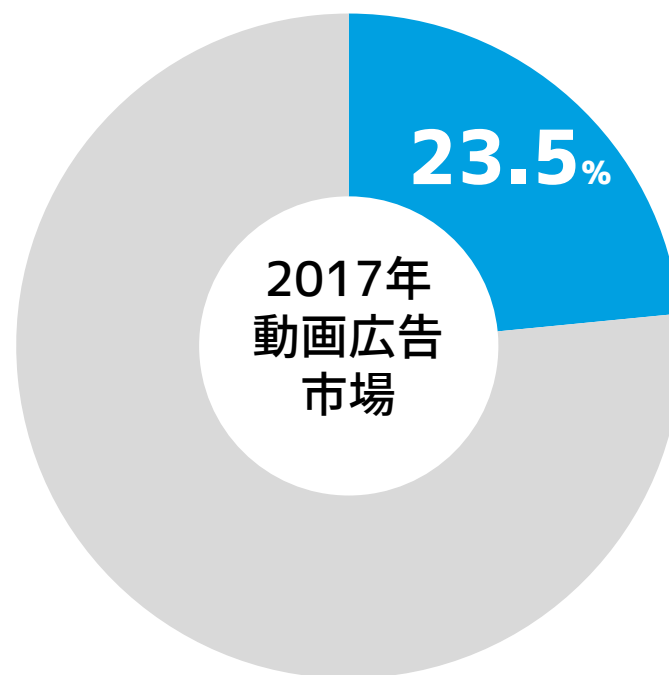
※※サイバーエージェントの市場シェア：当社のスマートフォン広告とタブレット広告の売上高合計より算出

7. 参考資料：市場データ

[動画広告市場※]



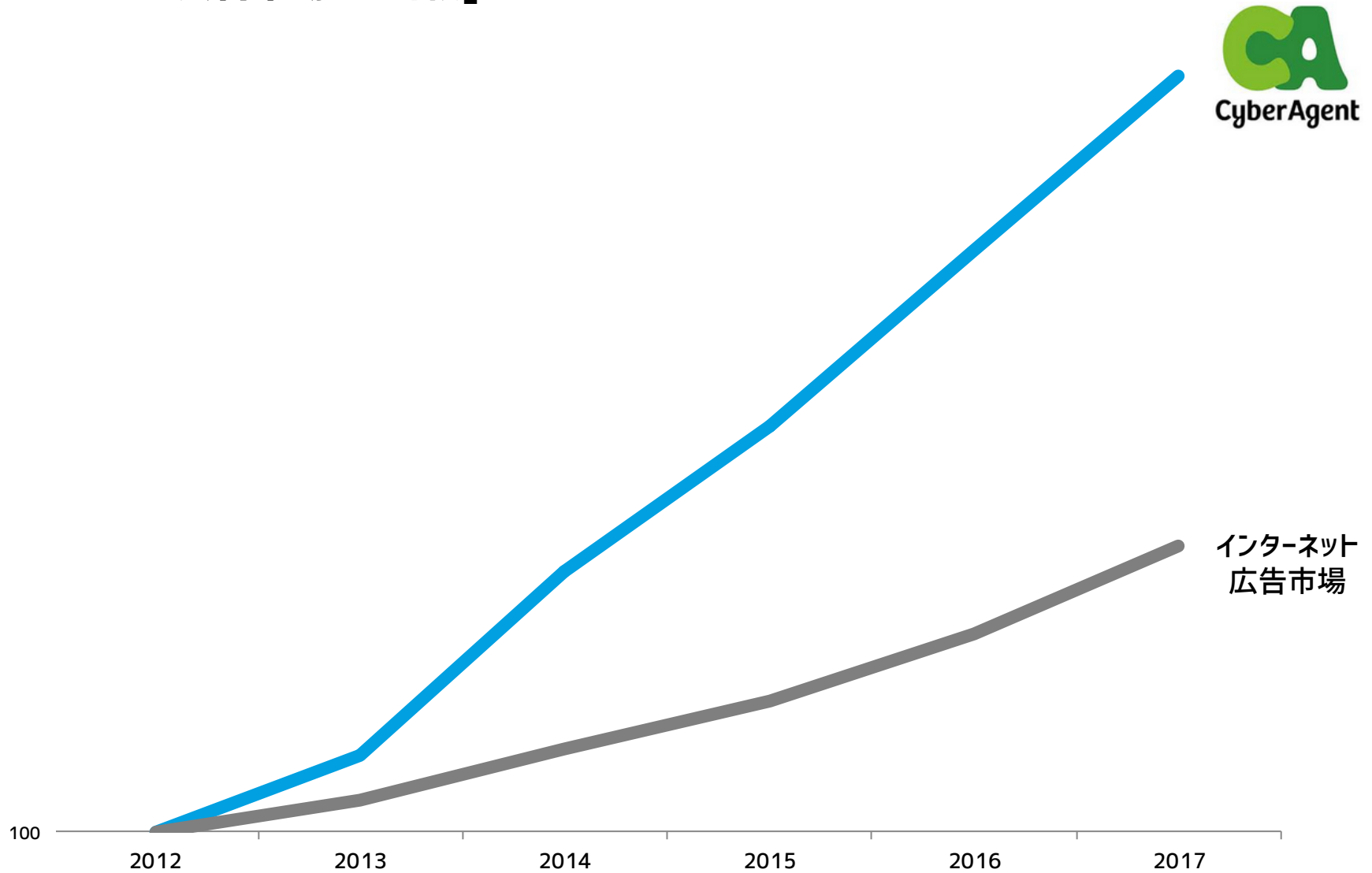
[サイバーエージェントの市場シェア]



※動画広告市場：オンラインビデオ総研/デジタルインファクト調べ 2017年11月発表 © CyberAgent, Inc. All Rights Reserved.

7. 参考資料：市場データ

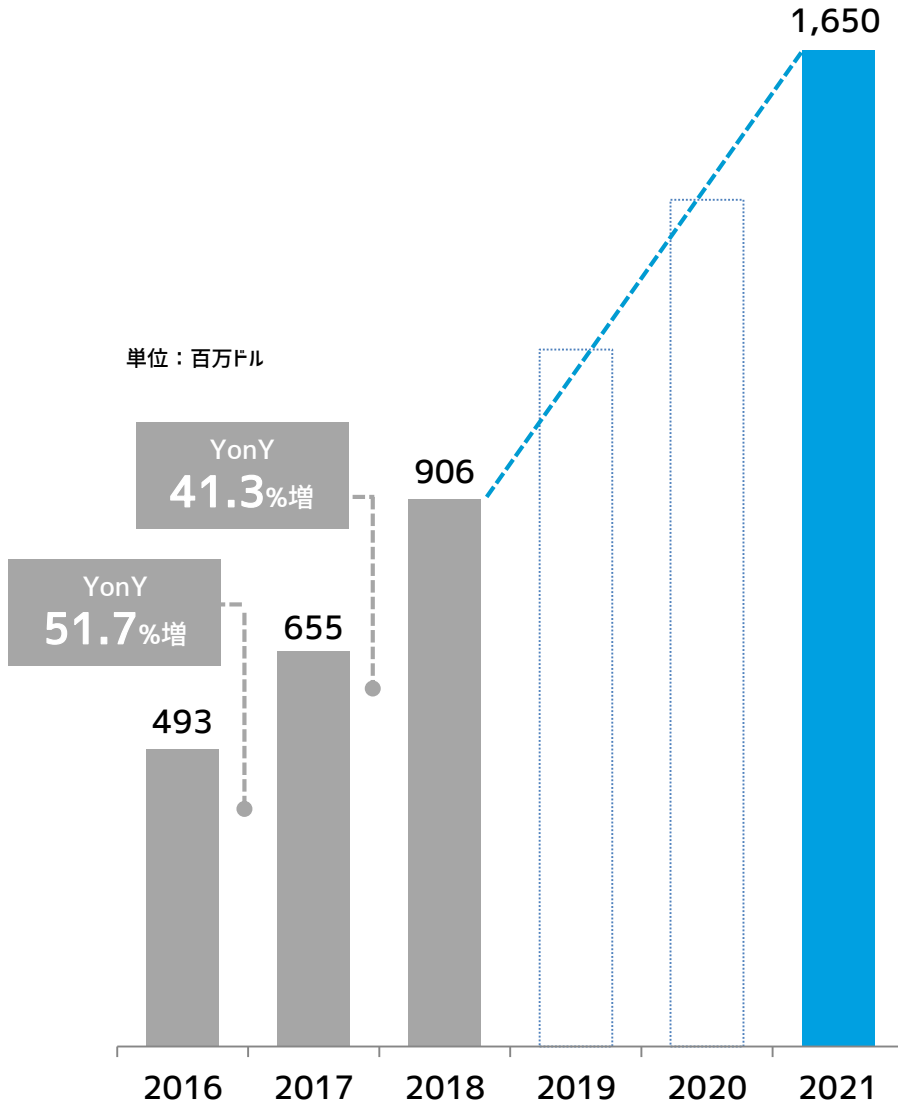
[インターネット広告市場との比較]



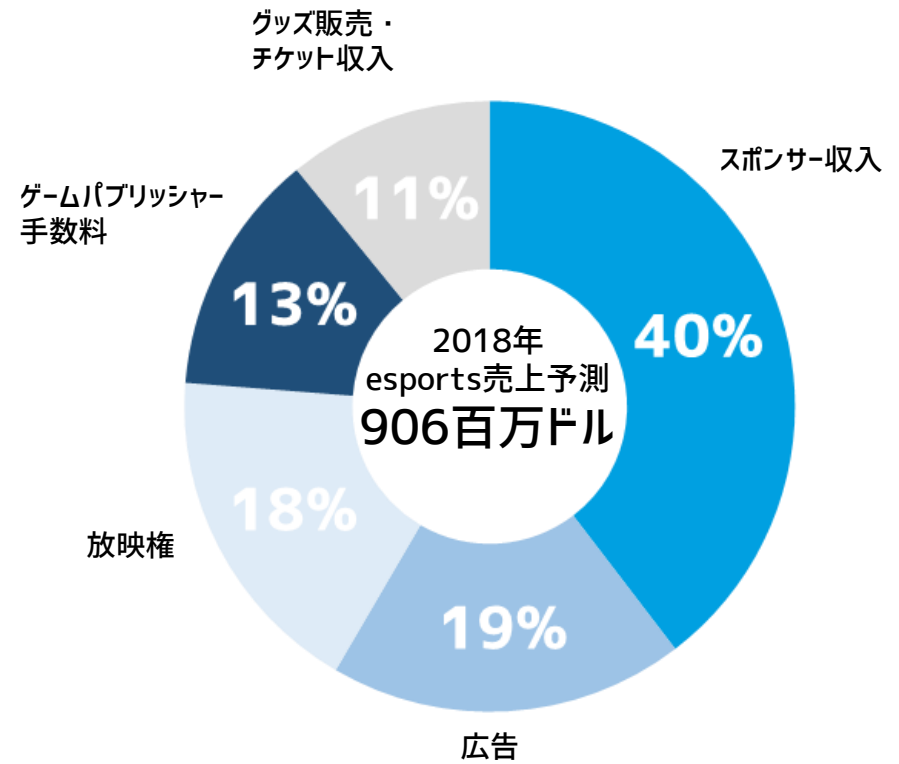
※成長率推移：2012年を「100」とした成長率
※※インターネット広告市場：「日本の広告費2017」(株)電通

7. 参考資料：市場データ

[esportsのグローバル市場※]



[esportsのグローバル売上高の構成※]



※2018 GLOBAL ESPORTS MARKET REPORT」Newzooを元に当社作成

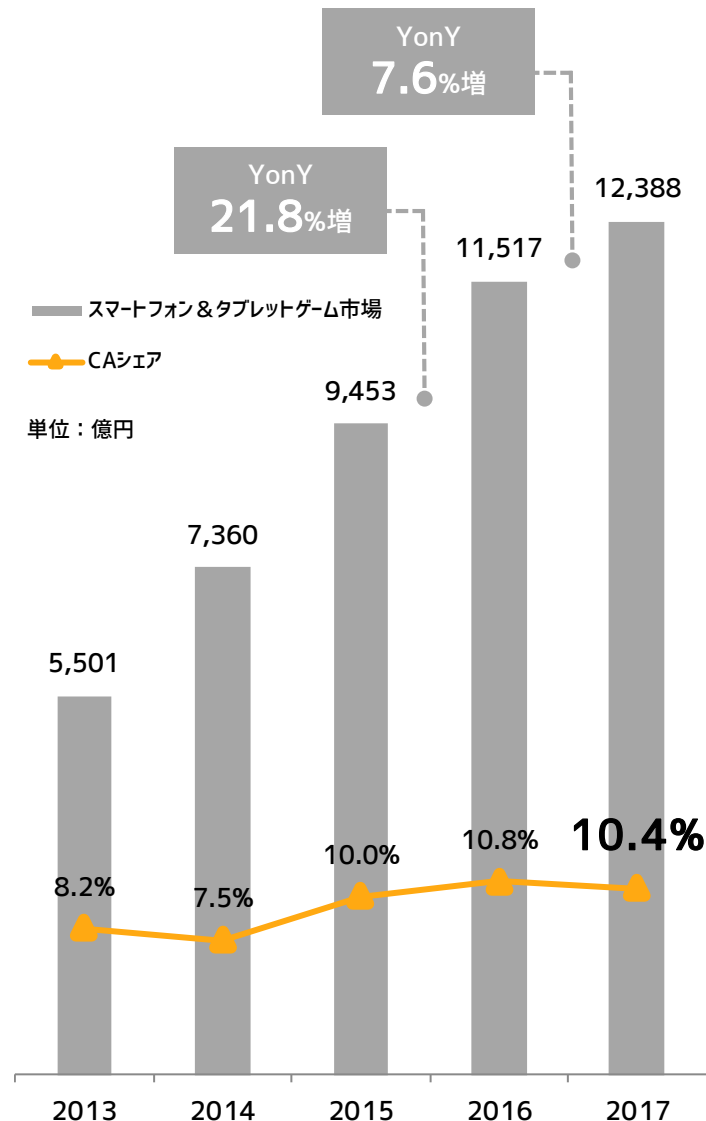
7. 参考資料：市場データ

[ゲーム市場の国別ランキング※]

Rank	国	規模
1	中国	379
2	アメリカ	304
3	日本	192
4	ドイツ	56
5	韓国	46

単位：億ドル

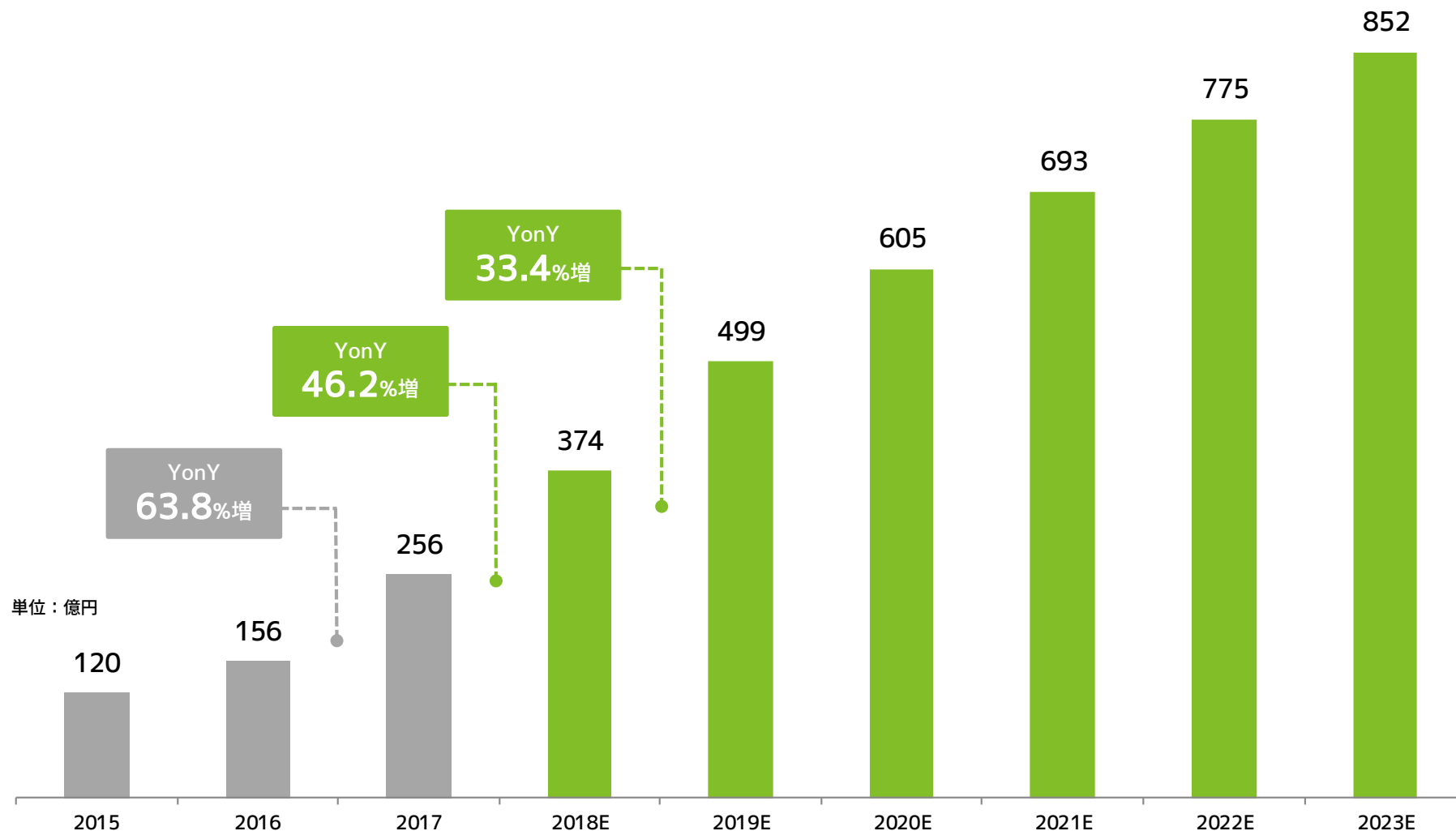
[スマートフォン&タブレットゲーム市場**]



※ゲーム市場の国別ランキング：「2018 Global Games Market Report」 Newzoo
 ※※「JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2018」一般社団法人 日本オンラインゲーム協会（2018年7月10日）

7. 参考資料：市場データ

[オンライン婚活・婚活マッチングサービス市場※]



※オンライン婚活・婚活マッチングサービス市場：ユーザーが支払う利用料の合算値を対象に市場規模を算出、(株)マッチングエージェント/(株)デジタルインファクト調べ（2018年2月9日）
※※オンライン恋活・婚活マッチングサービスの定義：オンライン上で結婚や恋愛のパートナーを紹介するサービスで、出会い系サイトなど「大人の出会い」を訴求している倫理性の低いサービスや、サービス上で公開されているユーザー情報の秘匿性が高いものは除く



[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。

FY2019 1Q決算発表は2019年1月30日（水）15時以降を予定しております。

投資家のみなさまへ

当社コーポレートサイトでは、オウンドメディア「FEATUREs」を活用し、投資家向け動画コンテンツ「IRチャンネル」や、ESG関連の取り組み、女性活用、スタートアップJJJなどの事業創造の仕組みをご紹介します。



IRサイト

<https://www.cyberagent.co.jp/ir/>

「FEATUREs」

<https://www.cyberagent.co.jp/way/features/>

「IRチャンネル」

https://www.cyberagent.co.jp/ir/ir_channel/

Click!!

