



 **CyberAgent**®

2Q FY2023 Presentation Material

January to March 2023

April 26, 2023



[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づ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. **決算概要**（2Q：2023年1月～2023年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. **中長期の戦略**
7. **参考資料（パーパス）**

決算概要

(2Q : 2023年1月~3月)

FY2023 2Q業績

四半期で、過去最高の売上高を更新

売上高：	1,956億円	YoY	2.4%増
営業利益：	187億円	YoY	27.0%減

メディア 事業

「ABEMA」大幅に損失改善

売上高：	334億円	YoY	22.4%増
営業損益：	-5億円	YoY	+13億円

広告 事業

新規開拓が貢献し、堅調に推移

売上高：	1,002億円	YoY	6.7%増※
営業利益：	49億円	YoY	33.9%減

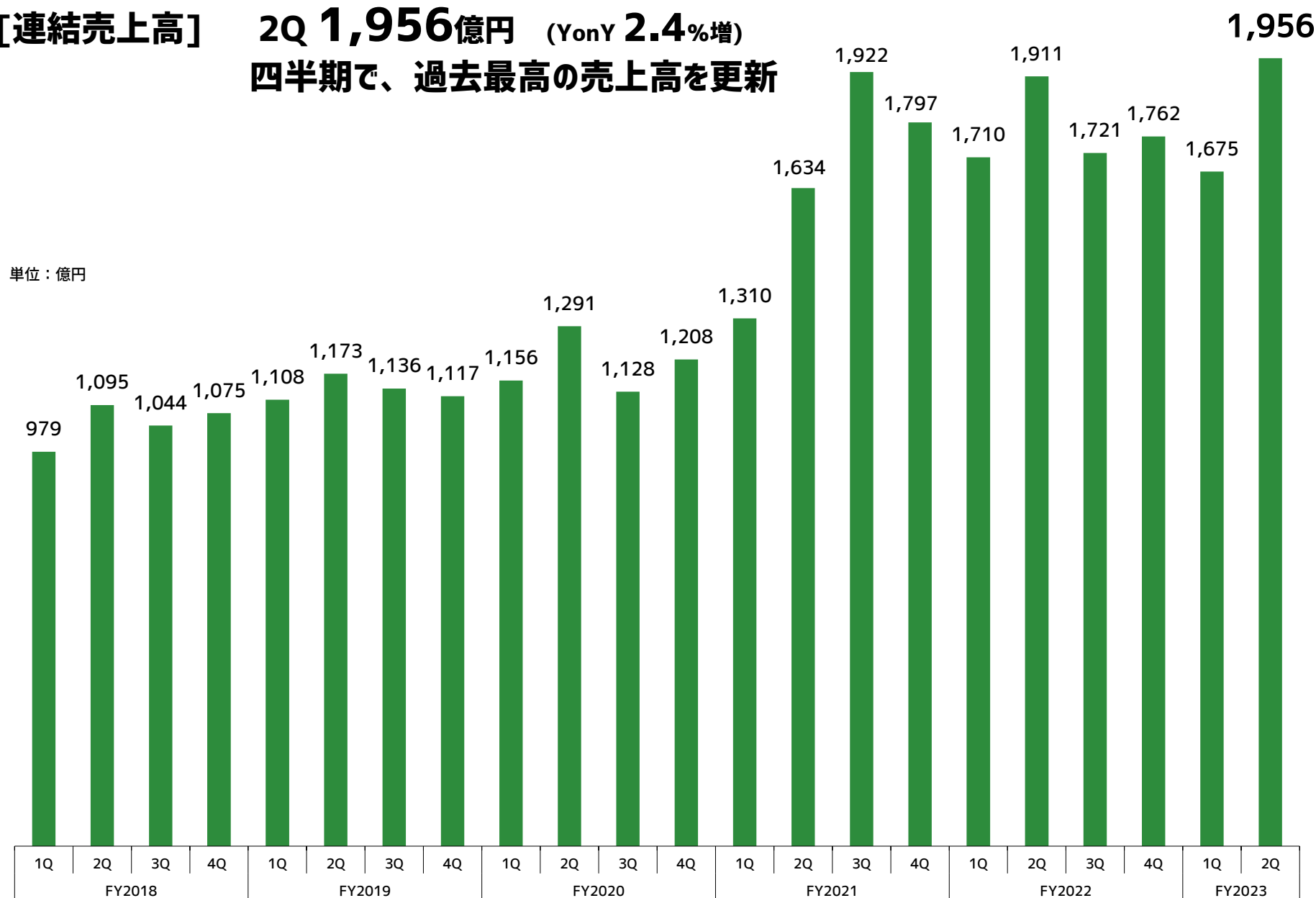
ゲーム 事業

主力タイトルの周年記念が奏功し、好調に推移

売上高：	621億円	YoY	10.0%減	QonQ	51.9%増
営業利益：	152億円	YoY	29.0%減	QonQ	191.7%増

1. 決算概要

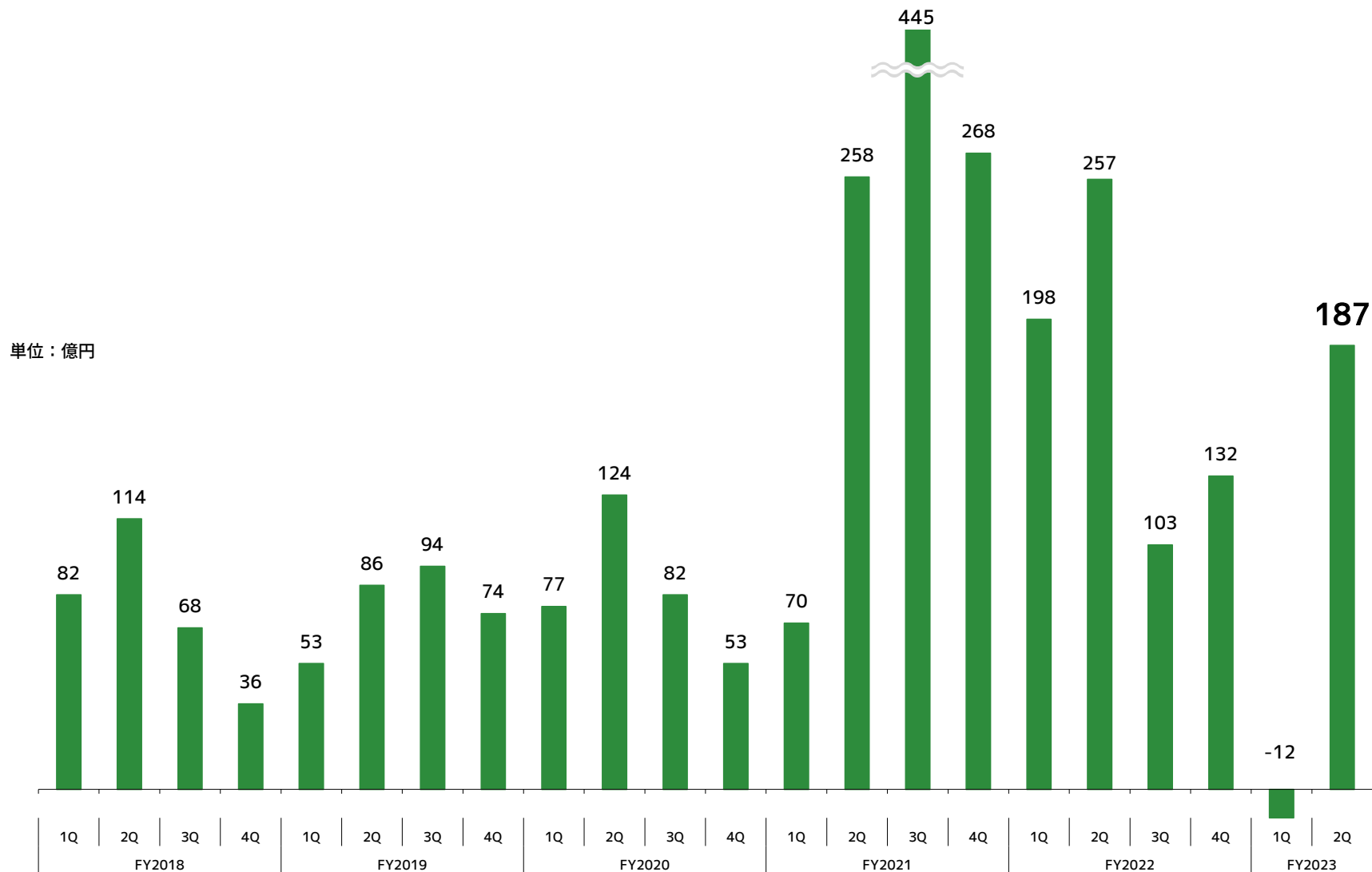
[連結売上高] 2Q 1,956億円 (YoY 2.4%増)
四半期で、過去最高の売上高を更新



1. 決算概要

[連結営業利益] 2Q 187億円

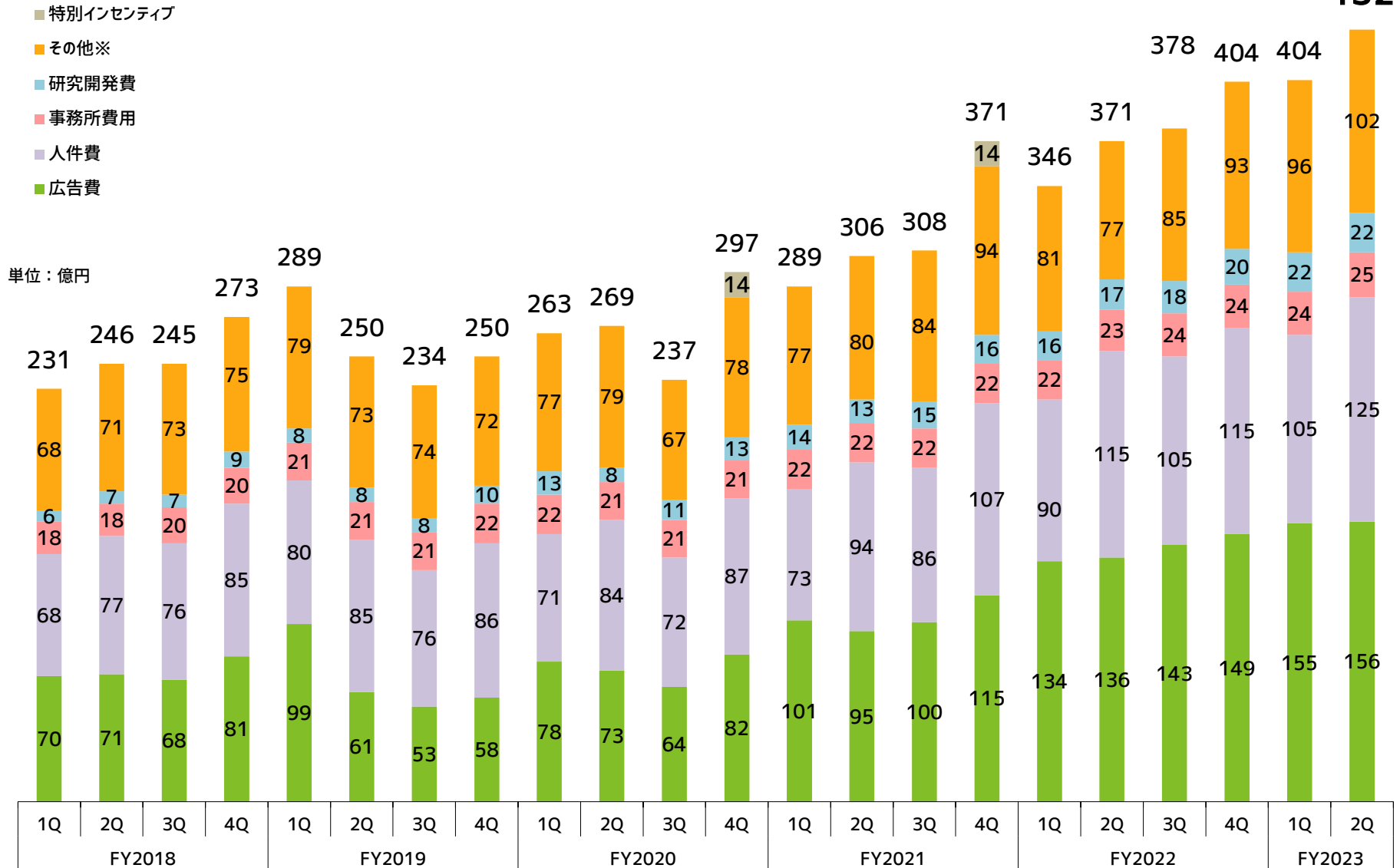
メディア事業の損失改善とゲーム事業の増益に伴い、QonQで大幅増益



※ 2023年1Q：「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上

1. 決算概要

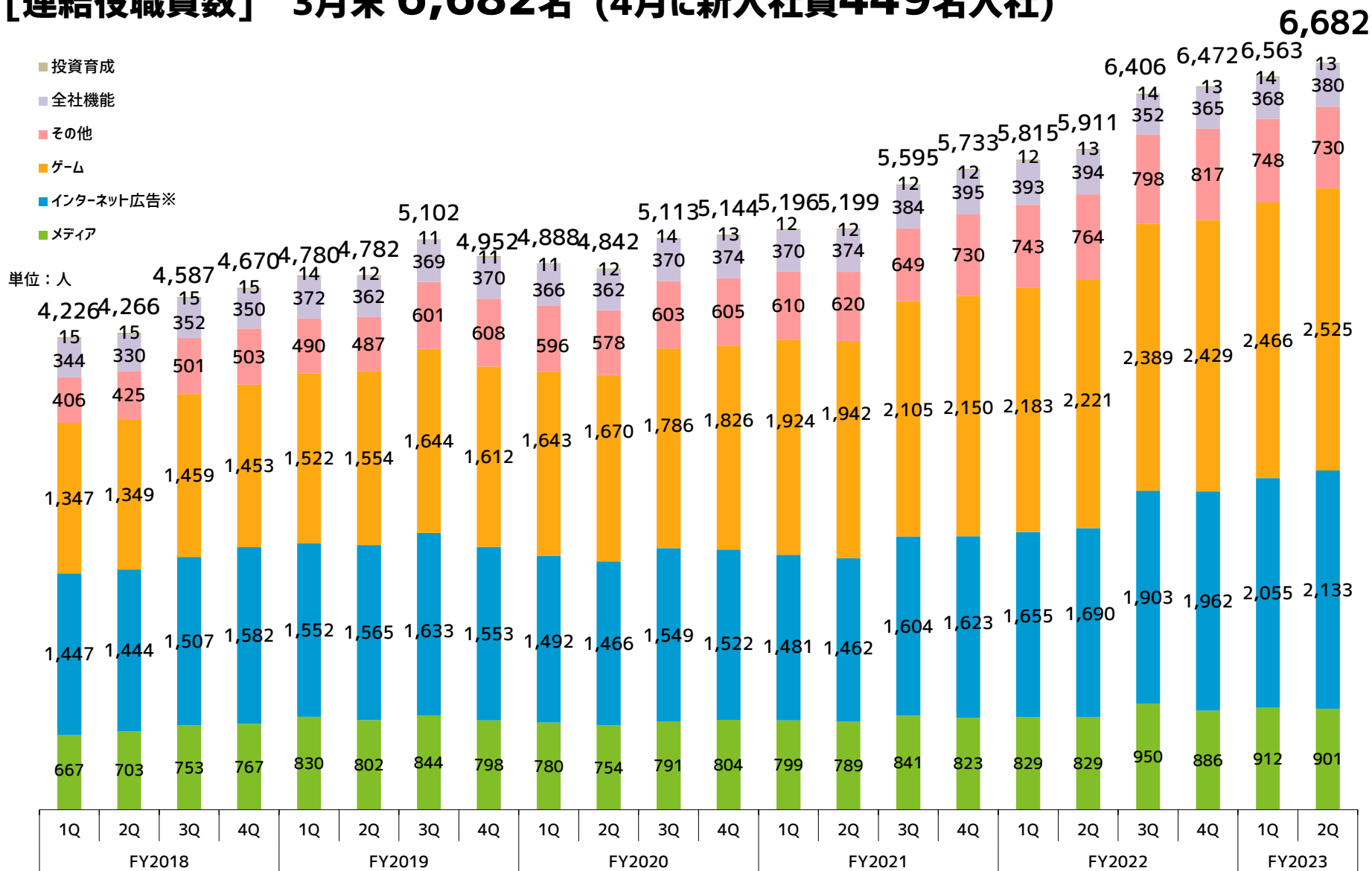
[販売管理費] 2Q 432億円 (YoY 16.3%増)



※ その他：業務委託費、販売関連費、外形標準課税、交際費等

1. 決算概要

[連結役員職員数] 3月末 6,682名 (4月に新入社員449名入社)



※ インターネット広告：2022年6月29日に㈱マイクロアドが非連結となったためFY2018から遡及し控除

1. 決算概要

[損益計算書]

単位：百万円	FY2023 2Q	FY2022 2Q	YonY	FY2023 1Q	QonQ
売上高	195,657	191,102	2.4%	167,577	16.8%
売上総利益	62,004	62,885	-1.4%	39,187	58.2%
販売管理費	43,218	37,162	16.3%	40,443	6.9%
営業損益	18,786	25,723	-27.0%	-1,255	-
営業利益率	9.6%	13.5%	-3.9pt	-0.7%	10.4pt
経常損益	18,830	25,879	-27.2%	-939	-
特別利益	93	136	-31.5%	1,296	-92.8%
特別損失	921	795	15.8%	409	124.9%
税金等調整前当期純利益又は純損失	18,002	25,220	-28.6%	-52	-
当期純利益又は純損失※	7,900	11,063	-28.6%	-5,002	-

※ 当期純利益又は純損失：親会社株主に帰属する当期純利益及び純損失を示す
(株)AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

1. 決算概要

[貸借対照表]

単位：百万円	2023年3月末	2022年3月末	YonY	2022年12月末	QonQ
流動資産	329,795	303,905	8.5%	331,580	-0.5%
現預金	183,260	177,567	3.2%	198,697	-7.8%
固定資産	98,943	81,792	21.0%	91,368	8.3%
総資産	428,812	385,731	11.2%	423,028	1.4%
流動負債	134,099	123,437	8.6%	139,914	-4.2%
(未払法人税等)	9,812	13,319	-26.3%	2,318	323.2%
固定負債	71,119	49,462	43.8%	71,416	-0.4%
株主資本	133,816	130,756	2.3%	126,003	6.2%
純資産	223,593	212,831	5.1%	211,696	5.6%

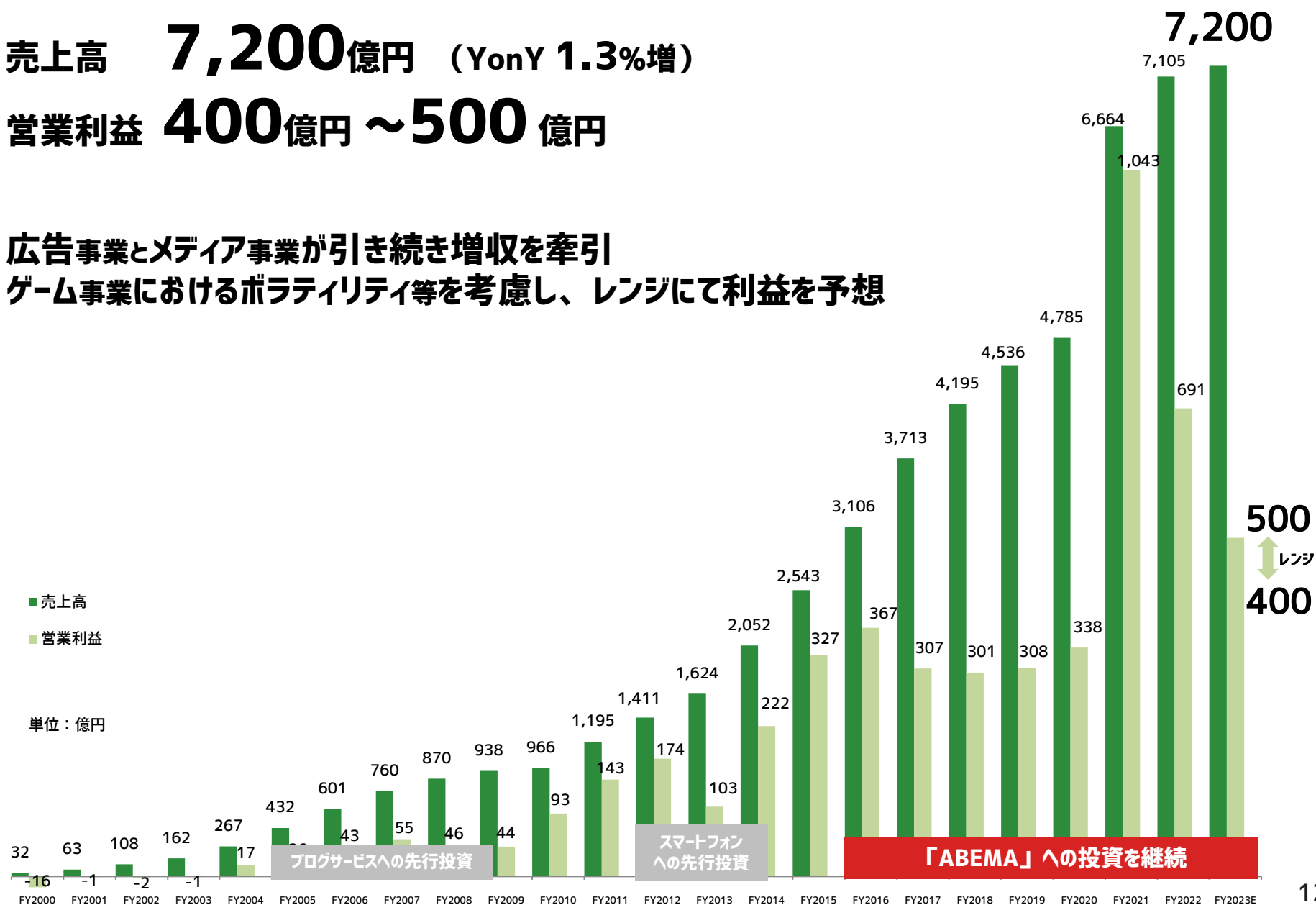
**2023年度
業績見通し**
2022年10月～2023年9月

2. 2023年度 業績見通し

売上高 **7,200**億円 (YoY 1.3%増)

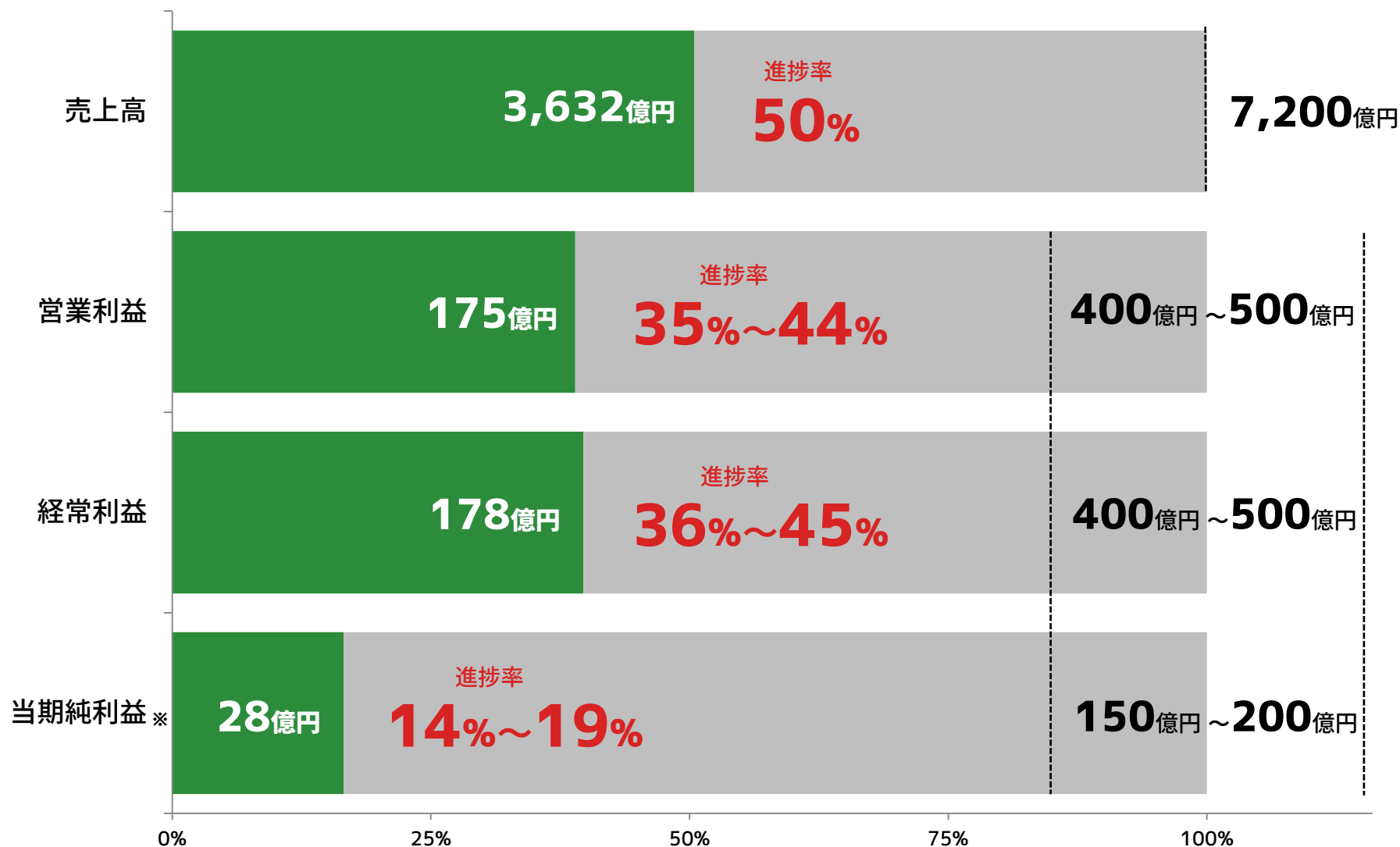
営業利益 **400**億円 ~ **500** 億円

広告事業とメディア事業が引き続き増収を牽引
ゲーム事業におけるポラティリティ等を考慮し、レンジにて利益を予想



2. 2023年度 業績見通し

[連結業績の進捗率] 想定通りの進捗

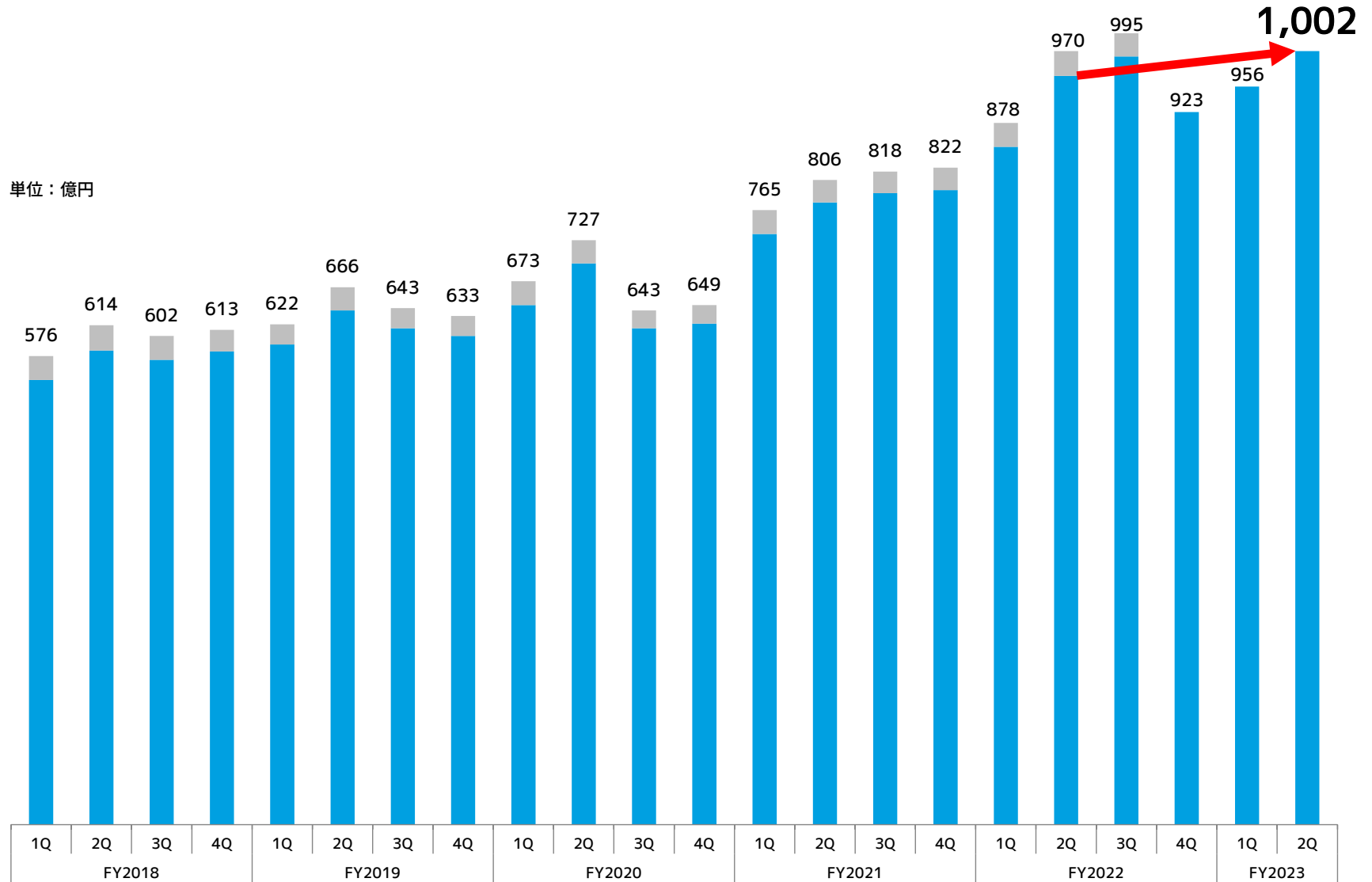


※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

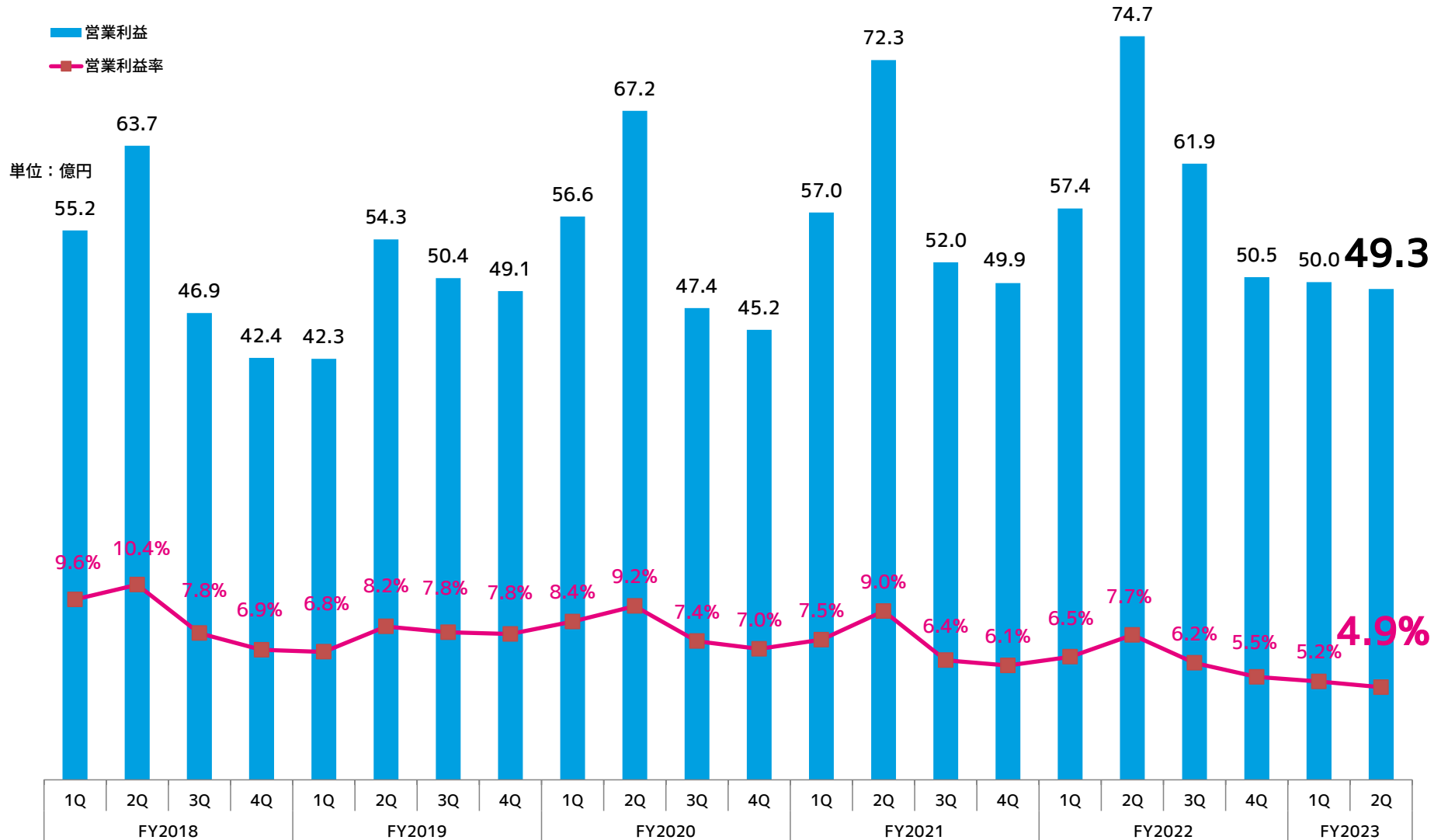
[売上高 (四半期)] 2Q 1,002億円 (YoY 6.7%増※)
新規開拓が貢献し、過去最高の売上高を更新



※ YoYの増減：非連結になった(株)マイクロアド (FY2022 2Q売上高32.3億円) を控除し、同基準においての増収率を記載 (株)マイクロアドの売上高

3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 2Q 49.3億円 (YonY 33.9%減)
引き続き、AIやDX事業へ先行投資



※ 四半期の営業利益および営業利益率：FY2020・FY2021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

[先行投資] 最先端技術や環境変化に合わせた組織拡充により、持続的成長を目指す

DX

DX支援

CyberAgent.
C A S M CyberAgent DX

2月新設 DXダイレクトビジネスセンター

2月新設 CAリスキリングパートナーズ

小売DX

ミライネージ CA無人店舗

行政DX

デジタル・ガバメント推進室
GovTech開発センター

医療DX

MG-DX
Medication Guidance
Digital Transformation

AI

研究開発

CyberAgent AI Lab

チャットボット

AI SHIFT

プロダクト

極予測AI 極予測TD 極予測AI人間
極予測LED 極予測トリミング 極予測LP

ChatGPT関連

3月新設 ChatGPTビジネス開発室

4月新設 ChatGPTオペレーション変革室

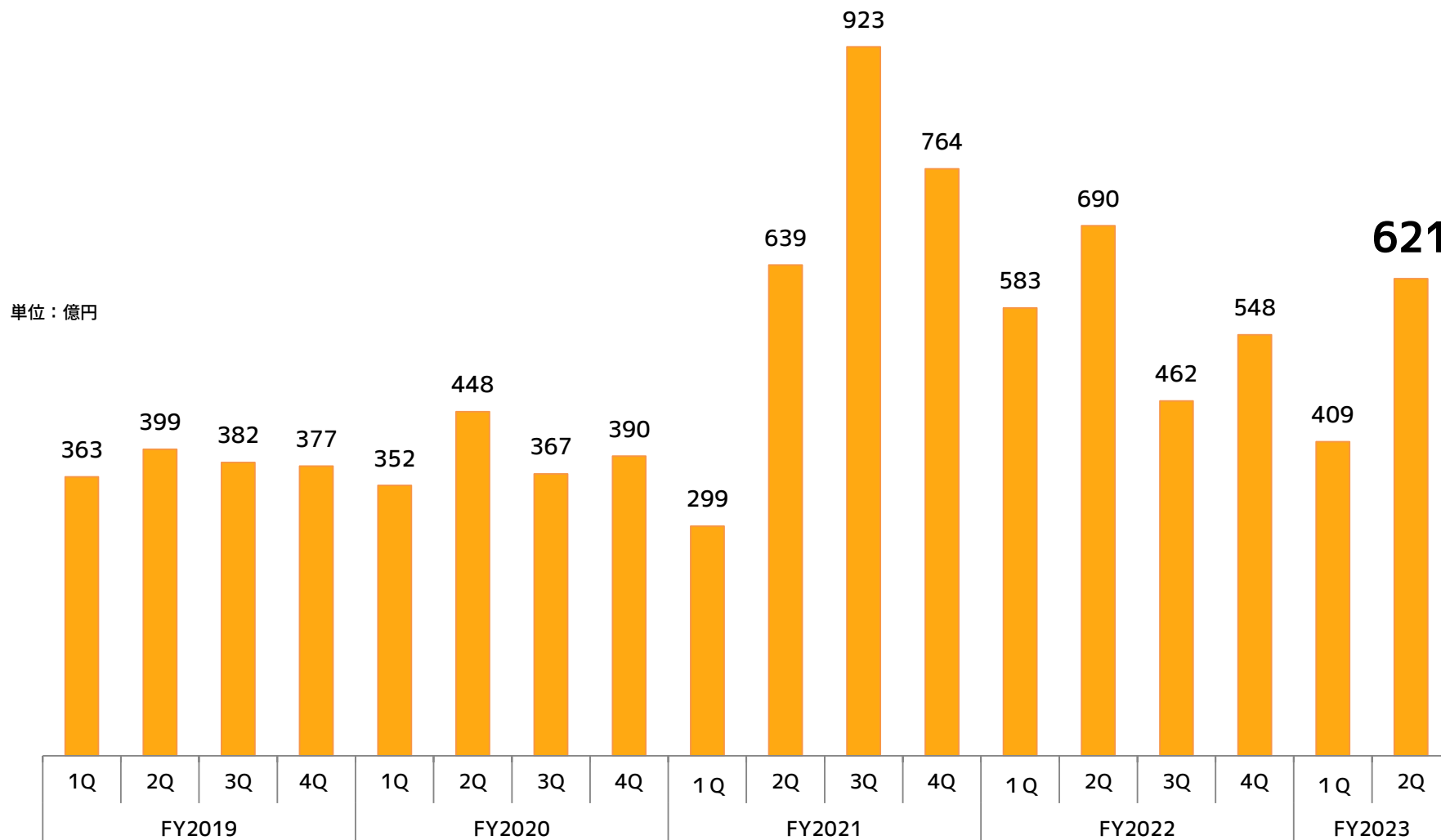
運用支援

4月新設 次世代Googleマーケティングセンター

ゲーム事業

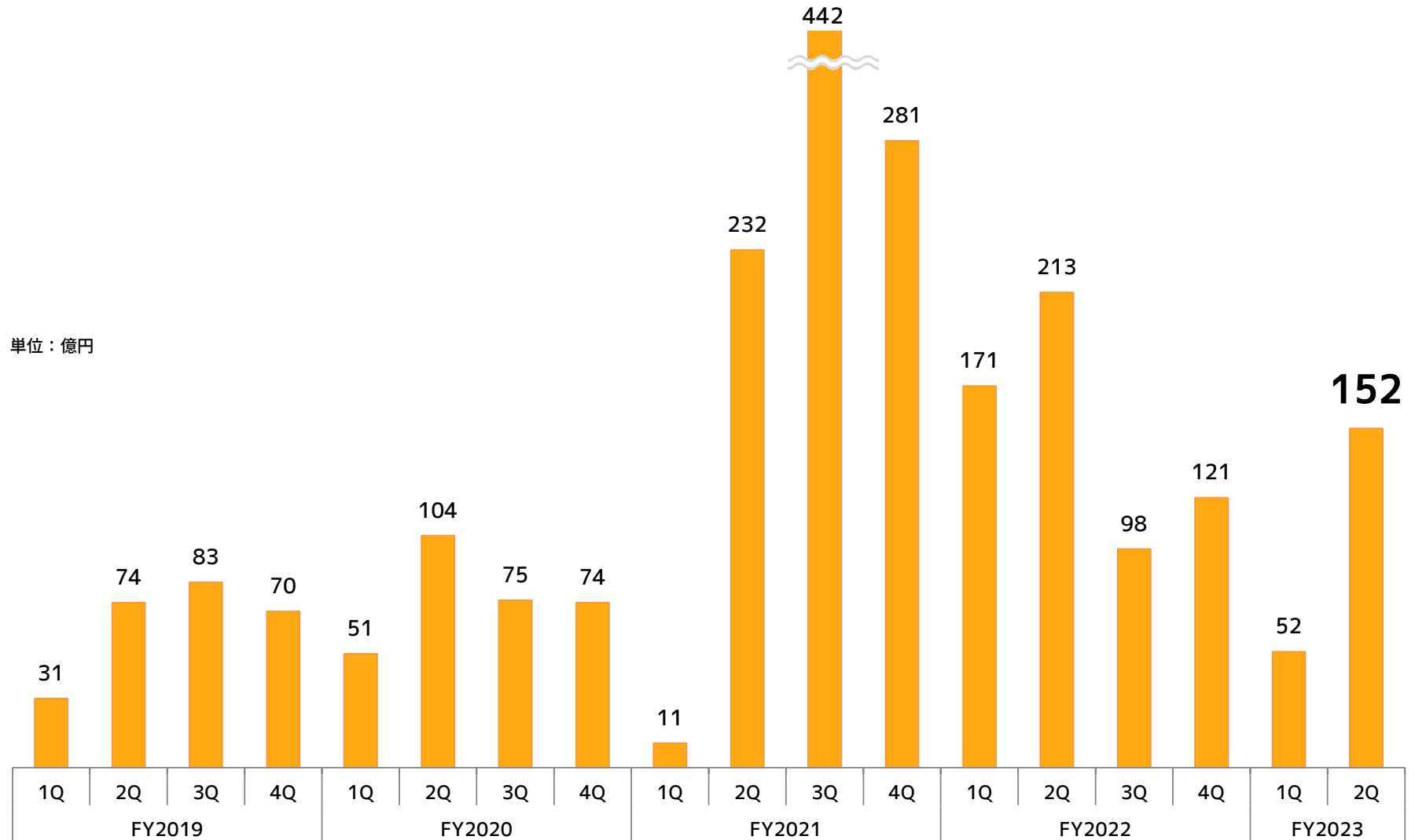
4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 2Q **621**億円 (YonY **10.0%**減) (QonQ **51.9%**増)
主力タイトルの周年記念が奏功



4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 2Q **152**億円 (YonY **29.0%**減) (QonQ **191.7%**増)



※ 四半期の営業利益：FY2020とFY2021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は、主力6タイトルの周年記念を開催

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 3月9周年		5 Shadowverse		7 プリンセスコネクト！ Re:Dive 2月5周年			9 ウマ娘 プリティーダービー 2月2周年
								
自社IP	自社IP		自社IP		自社IP			自社IP
戦国ゲーム	RPG		対戦型 オンラインTCG		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 1月9周年	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！ 3月6周年			8 プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク	10 NieR Re[in]carnation 2月2周年
								
	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			リズムゲーム	RPG

4. ゲーム事業

[主カタイトル] 「ウマ娘 プリティーダービー」※1 「グランブルーファンタジー」※2のイベントが盛況



※1,2 © Cygames, Inc.

※3 開催期間:2023年2月14日~3月30日

※4 開催期間:2023年3月10日~31日

※5 開催期間:2023年1月20日~22日、会場:東京ビッグサイト

4. ゲーム事業

[今後の予定] 有力IP2タイトルを開発中

「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」※1 RPG
(株)スクウェア・エニックス/(株)アプリボット 2023年夏
CBT予定※2

「呪術廻戦 ファントムパレード」※3 RPG
(株)サムザップ/東宝(株) 2023年内
提供予定



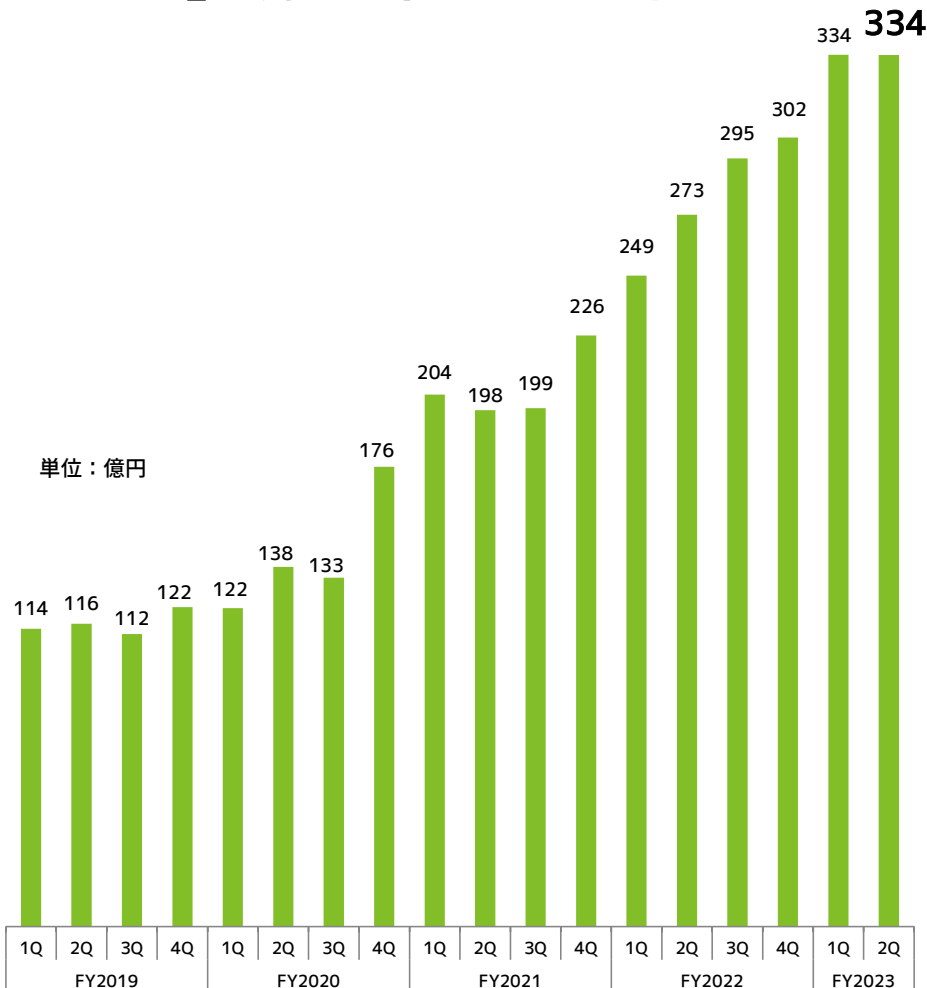
※1 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：© 1997, 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
※2 CBT : Closed Beta Test
※3 「呪術廻戦 ファントムパレード」：©芥見下々/集英社・呪術廻戦製作委員会 ©Sumzap, Inc./TOHO CO., LTD.

メディア事業

5. メディア事業

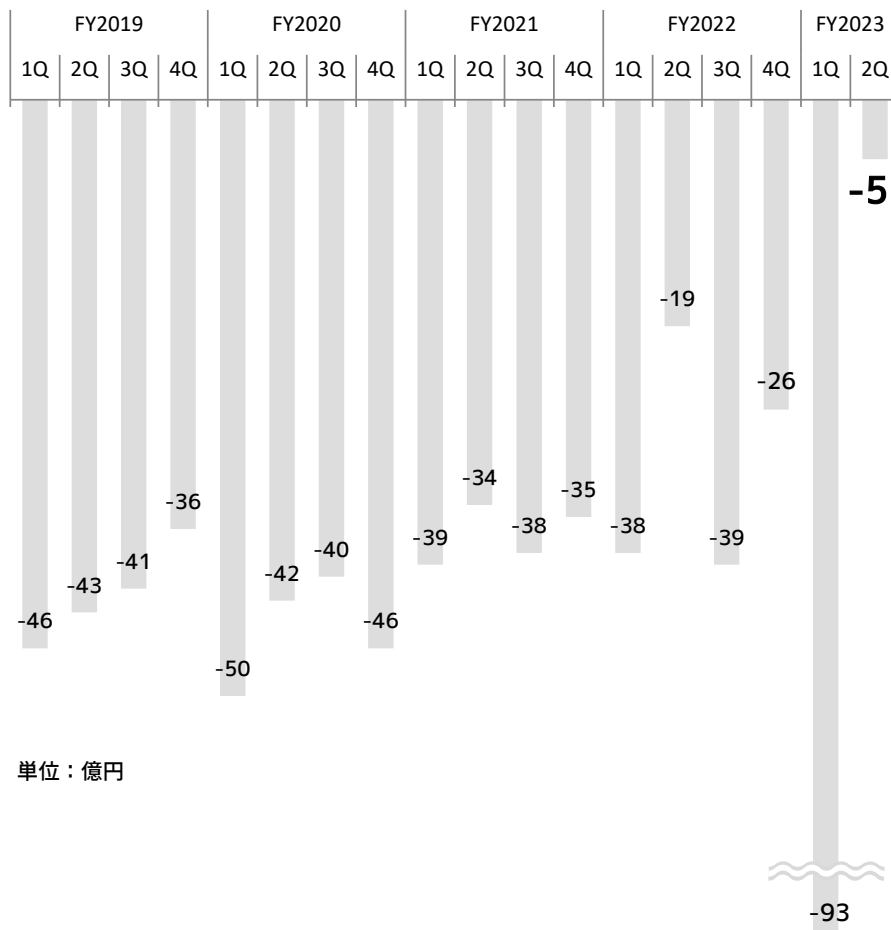
[売上高 (四半期)]

2Q **334**億円 (YonY **22.4%**増)
「ABEMA」と周辺事業が増収を牽引



[営業損益 (四半期)]

2Q **-5**億円
「ABEMA」が大幅に損失改善



※1 2023年1Q：「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上
 ※2 四半期の営業損益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

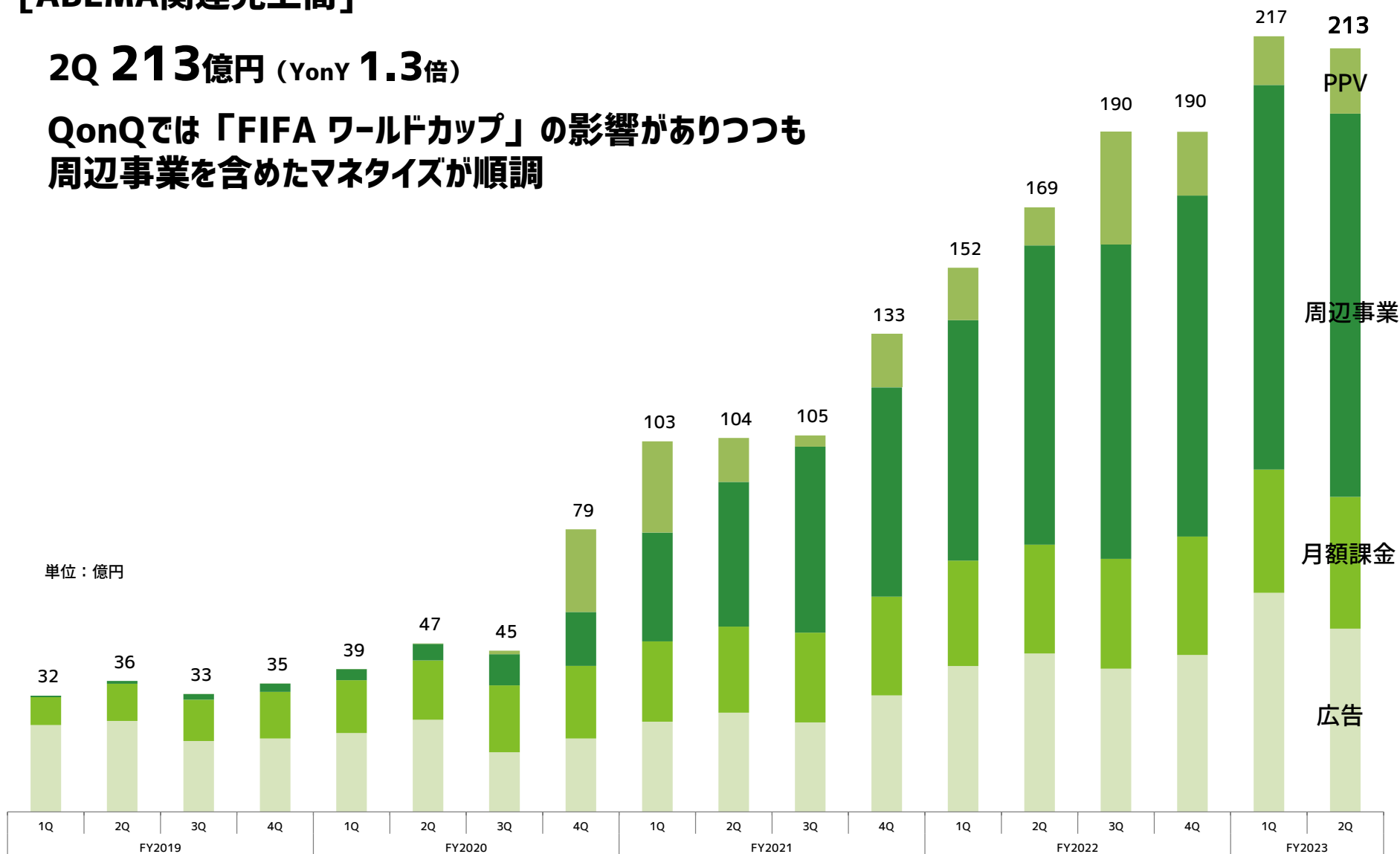
5. メディア事業

[ABEMA関連売上高]

2Q **213**億円 (YonY **1.3**倍)

QonQでは「FIFA ワールドカップ」の影響がありつつも
周辺事業を含めたマネタイズが順調

単位：億円



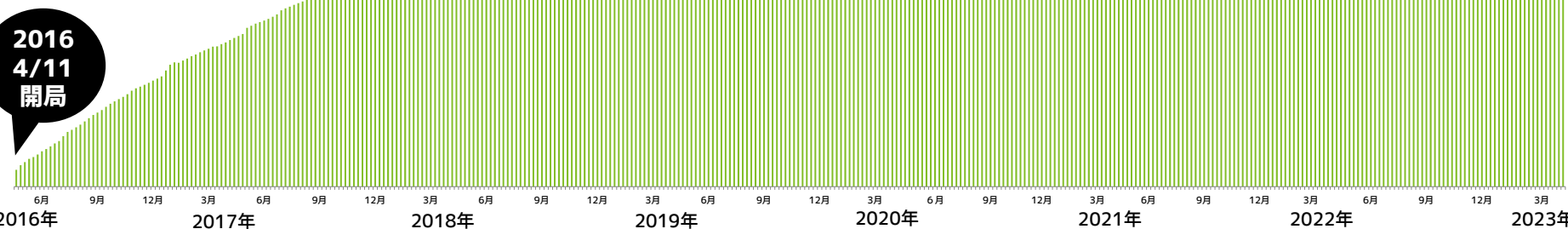
5. メディア事業



4月11日で7周年
9,600万DL突破※

9,600万
DL

単位：ダウンロード



※ DL数：アプリの累計ダウンロード数

5. メディア事業

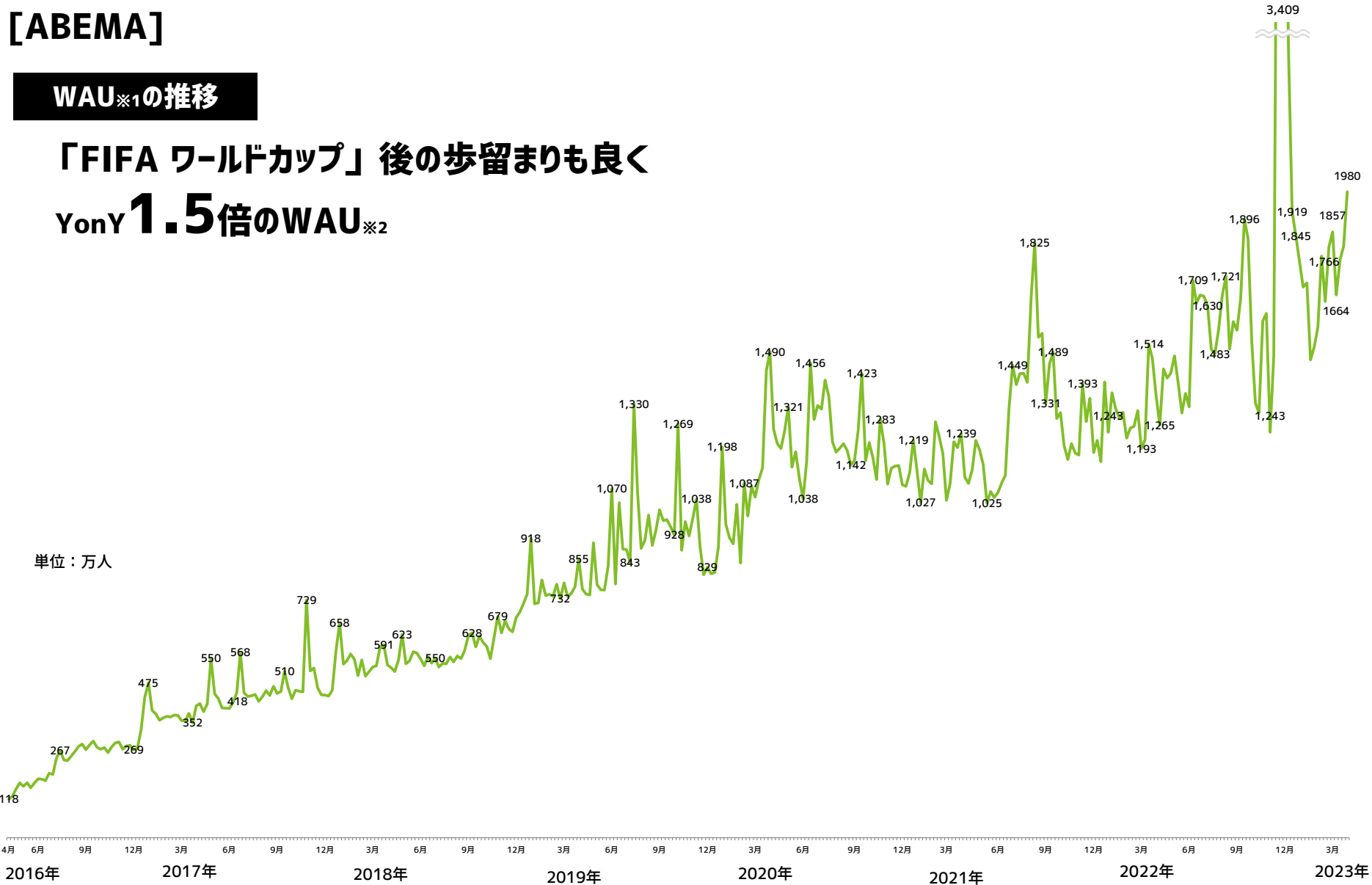
[ABEMA]

WAU※1の推移

「FIFA ワールドカップ」後の歩留まりも良く

YoY **1.5倍**のWAU※2

単位：万人



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

※2 2022年4月と2023年4月の第1週目の比較

5. メディア事業

[ABEMA] 2022年、多数の賞を受賞



※1 第28回 AMD Award：一般社団法人デジタルメディア協会（2023年3月発表）
※2 Sensor Tower APAC Awards 2022：アプリ分析企業Sensor Tower（2023年2月発表）
※3 App Ape Award 2022：フララ株式会社が発行するアプリ分析サービス「App Ape」（2023年2月発表）
※4 IAS AWARD 2022：Integral Ad Science Japan 株式会社（2023年3月発表）

[ABEMA]

新しい未来のテレビ

TV for the Future

無料

すべてのひとが楽しめる

生中継

ライブならではの臨場感

同時性

日本のイマを捉え流行をつくる

報道

常に新鮮なニュース

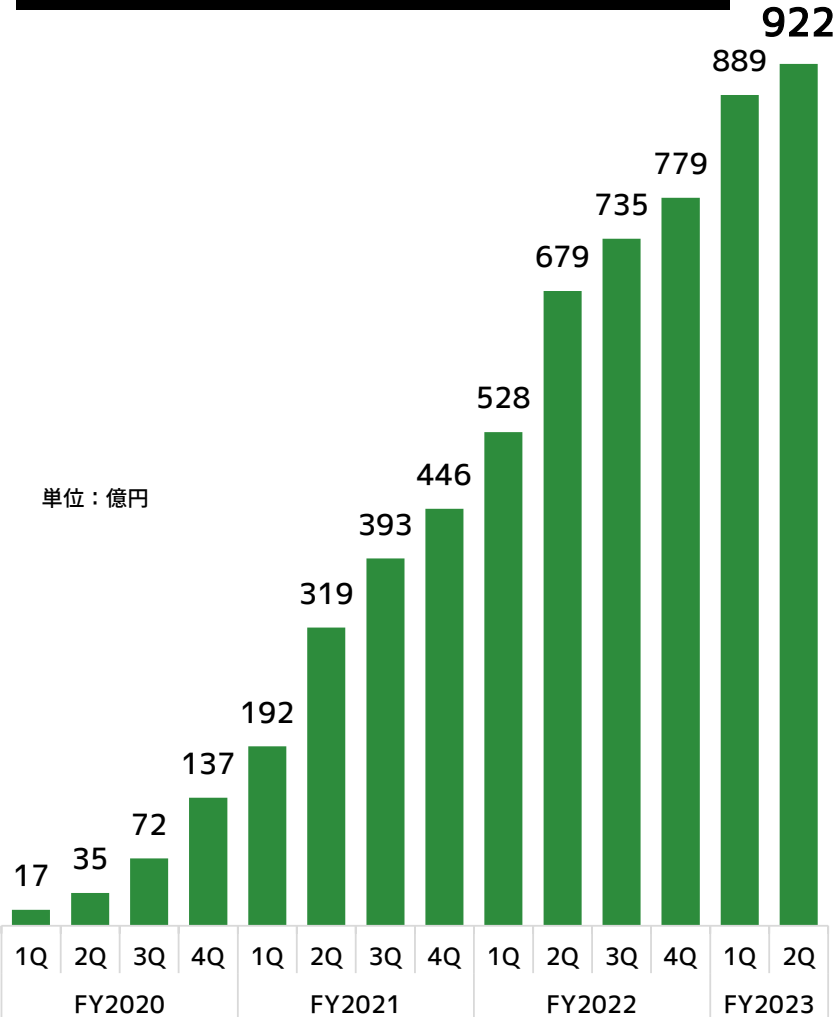
利便性

時間と場所からの解放

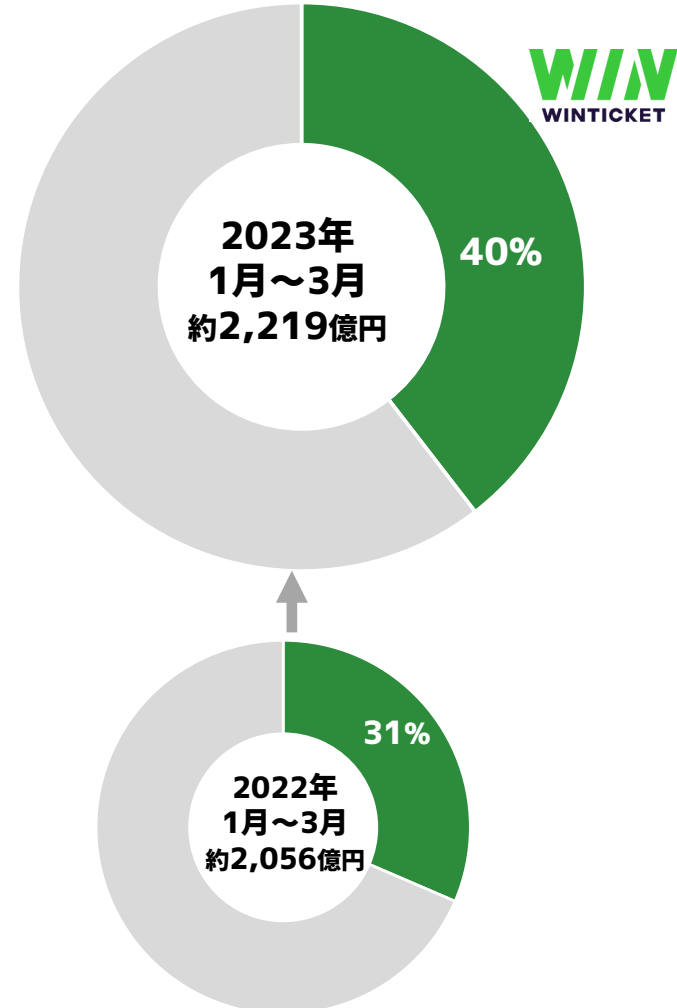


[WINTICKET] 取扱高YonY1.4倍と引き続き好調に推移

「WINTICKET」四半期取扱高※1の推移



インターネット投票におけるシェア※2



※1 四半期取扱高：インターネット投票サービスを運営する(株)WinTicketの取扱高(ポイント付与を含む)

※2 インターネット投票におけるシェア：2022年1月～3月、2023年1月～3月は公益財団法人JKAの広報KEIRIN「電話投票」売上高より引用 2023年3月は自社想定

中長期の戦略

[各事業の方向性]

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

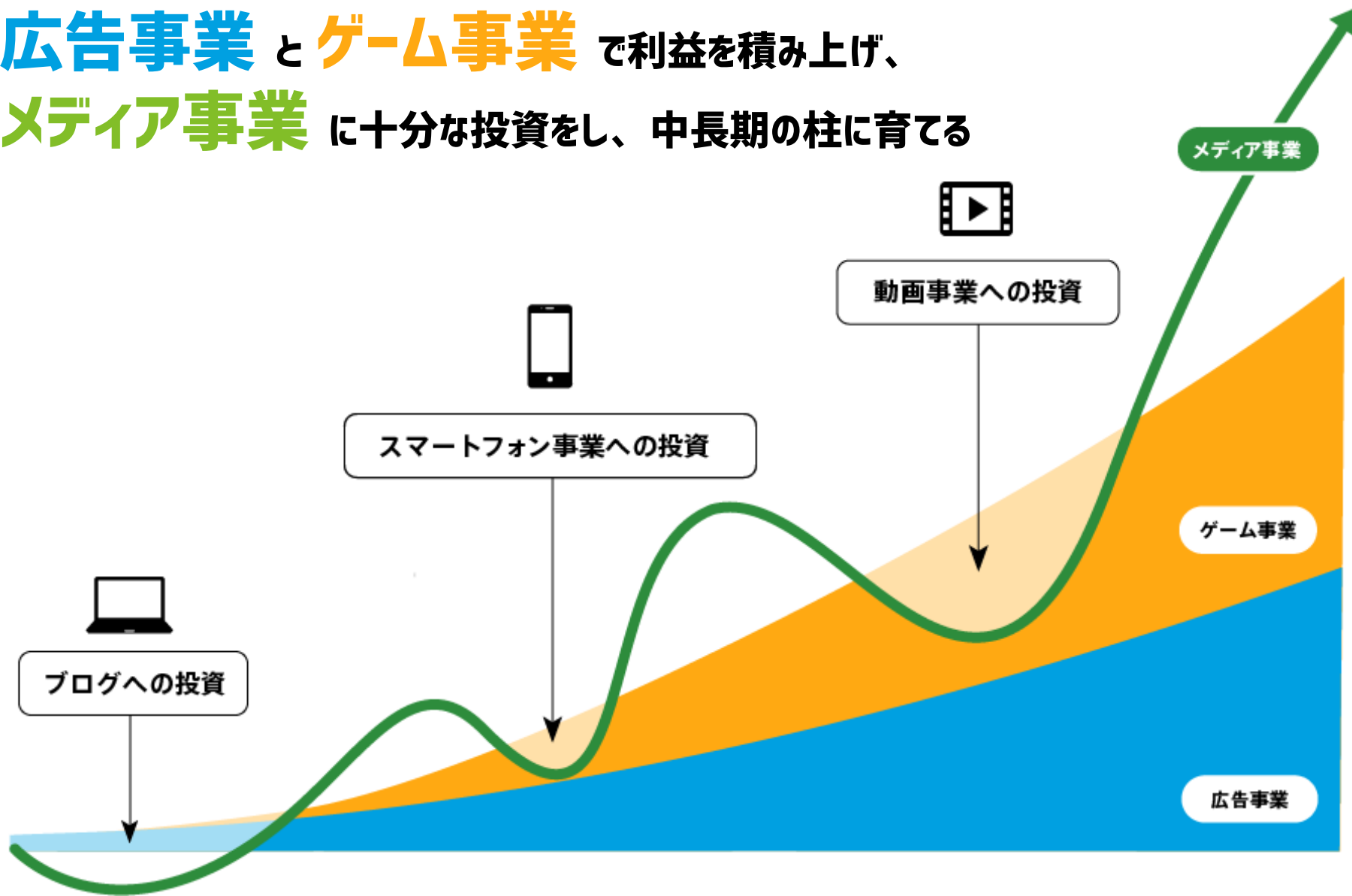
ゲーム事業

主力タイトルの運用強化と新規ヒットの創出

6. 中長期の戦略

[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





中長期で応援してもらえる企業を目指す

參考資料

 CyberAgent. | Purpose

新しい力とインターネットで 日本の閉塞感を打破する

あらゆる産業のデジタルシフトに貢献する

新しい未来のテレビ ABEMA を、いつでもどこでも繋がる社会インフラに

テクノロジーとクリエイティブの融合で世界に挑戦する

年功序列を排除し、21世紀型の日本的経営を体現する

時代の変化に適合し、グローバルカンパニーを目指す

インターネットを通じて日本を元気に

統合報告書 「CyberAgent Way 2022」



人的資本への社会的な関心が高まる中、2022年度版では「サステナブルな成長を実現する人材力」を特集。当社が重要視している「採用・育成・活性化・適材適所」や、社員の挑戦を創出する仕組み等詳しくご紹介しています。ぜひ、IRサイトよりご覧ください。

統合報告書「CyberAgent Way 2022」

<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

FY2023 3Q決算発表は2023年7月26日（水）15時以降を予定しております。

【ゲーム事業のCopyright】

- 1 © Sumzap, Inc. All Rights Reserved.
- 2 © Cygames, Inc.
- 3 © 2014-2023 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc. 配信元：株式会社スクウェア・エニックス
- 4 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. 配信元 (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
- 5 © Cygames, Inc.
- 6 © BanG Dream! Project ©Craft Egg Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.
- 7 © Cygames, Inc.
- 8 © SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro** All rights reserved.
- 9 © Cygames, Inc.
- 10 © 2021-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.