

FY2024 通期決算 事前質問の回答

Q1

現在パーパスで「…グローバルカンパニーを目指す」とされていますが、世界進出におけるチャンスが大きい領域等、中長期での海外戦略を教えてください。

A1

現在は、ゲーム事業においてヒットしたタイトルの海外版の提供をしており、「呪術廻戦 ファントムパレード」のグローバル版※1、「ウマ娘 プリティーダービー※2」の英語版のリリースを控えております。また、「ABEMA」や(株)BABEL LABELのオリジナル番組を海外の動画配信プラットフォームを通して他国に配信するなど、参入領域が広がってきました。現在、日本国内での取引が9割以上となっておりますが、ゲームやコンテンツ提供から始め、将来的には世界に通用する新たなIPの創出を目指してまいります。

Q2

メディア事業は、広告事業やWINTICKETが利益を牽引していますが、中長期の収益構造の変化は？

A2

現在「ABEMA」を中心に、IPが創出できる企業の参画、周辺事業の新設により、オリジナルIPを創出する準備を進めています。中長期的には、サイバーエージェントグループから新たなIPを創出し、ゲーム化による収入、配信料、グッズ販売、興行等による売上高構成比を高めることを目指しています。また、スポーツベッティングが合法化された場合、動画視聴とベッティングの親和性は高く、収益拡大が見込めると考えています。

Q3

2025年度のセグメントごとの、売上高および利益計画の考え方について、定性的な補足説明をお願いします。

A3

メディア事業においては、継続的な増収により収益貢献を始め、通期での利益計上を予定しています。広告事業は、市場成長以上の増収率を目指し、増益基調を想定。ゲーム事業は、前期にコンソールゲーム等の一過性の収益がありましたが、継続的な新規タイトルの提供、既存タイトルの長寿命化により、できるだけ安定した事業を目指します。

※1© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project ©Sumzap, Inc./TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. Published by BILIBILI HK LIMITED

※2© Cygames, Inc.

[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。

以上