



CA CyberAgent®

1Q FY2022 Presentation Material

October to December 2021

January 26, 2022



[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. 四半期決算（2021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. 中長期の戦略
7. 参考資料（パーパス）

四半期決算

（2021年10月～12月）

FY2022 1Q業績

売上高・営業利益共に、順調なスタート

売上高：	1,710億円	YoY 30.6%増
営業利益：	198億円	YoY 2.8倍

メディア 事業

「ABEMA」や周辺事業が増収し、好調に推移

売上高：	249億円	YoY 22.4%増
営業損益：	-38億円	YoY +0.8億円

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：	878億円	YoY 14.7%増
営業利益：	57億円	YoY 0.7%増

ゲーム 事業

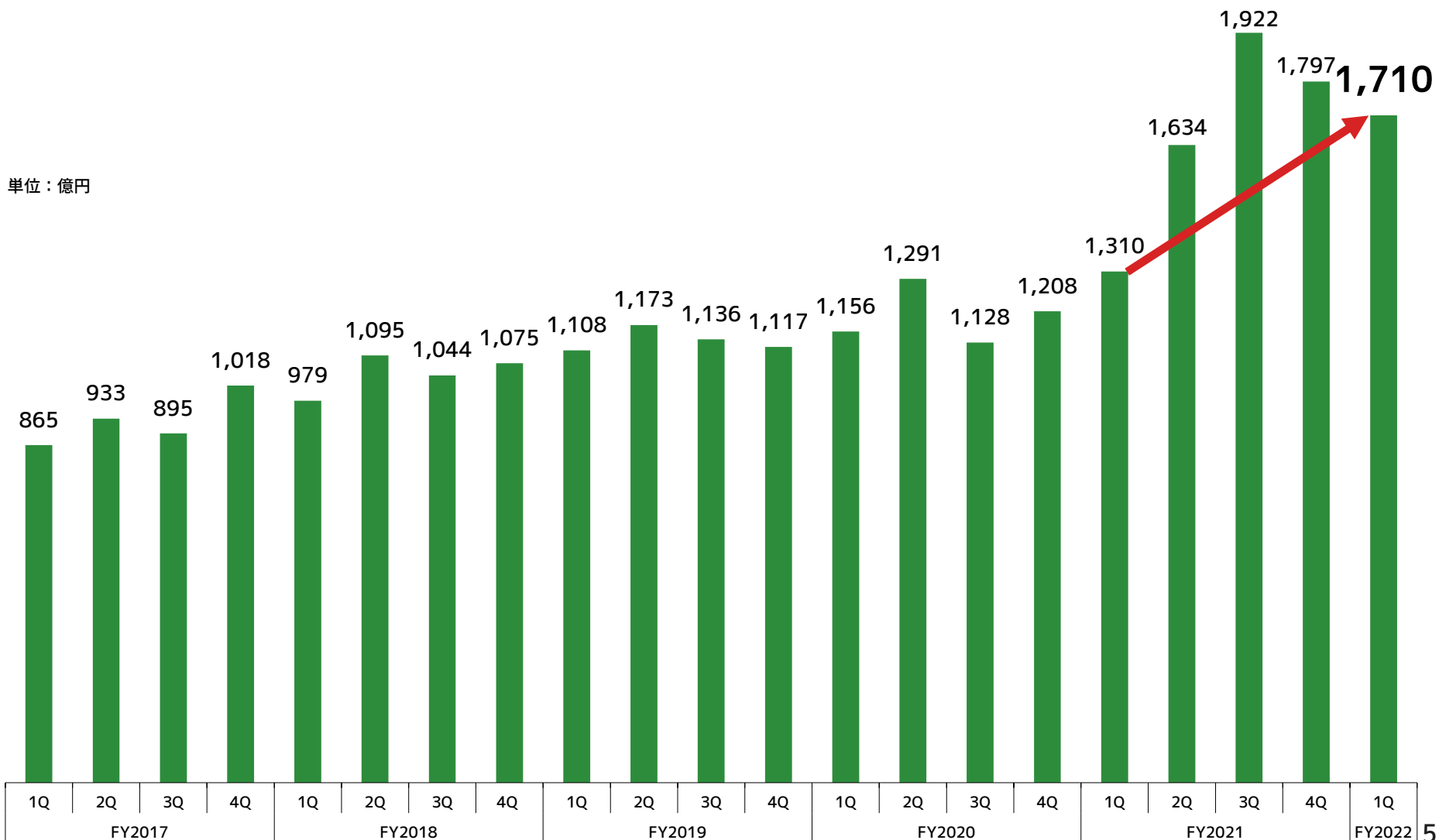
「ウマ娘 プリティーダービー※」の貢献により増収増益

売上高：	583億円	YoY 94.7%増
営業利益：	171億円	YoY 15.1倍

1. 四半期決算（2021年10月～12月）

[連結売上高] 1,710億円 (YoY 30.6%増)

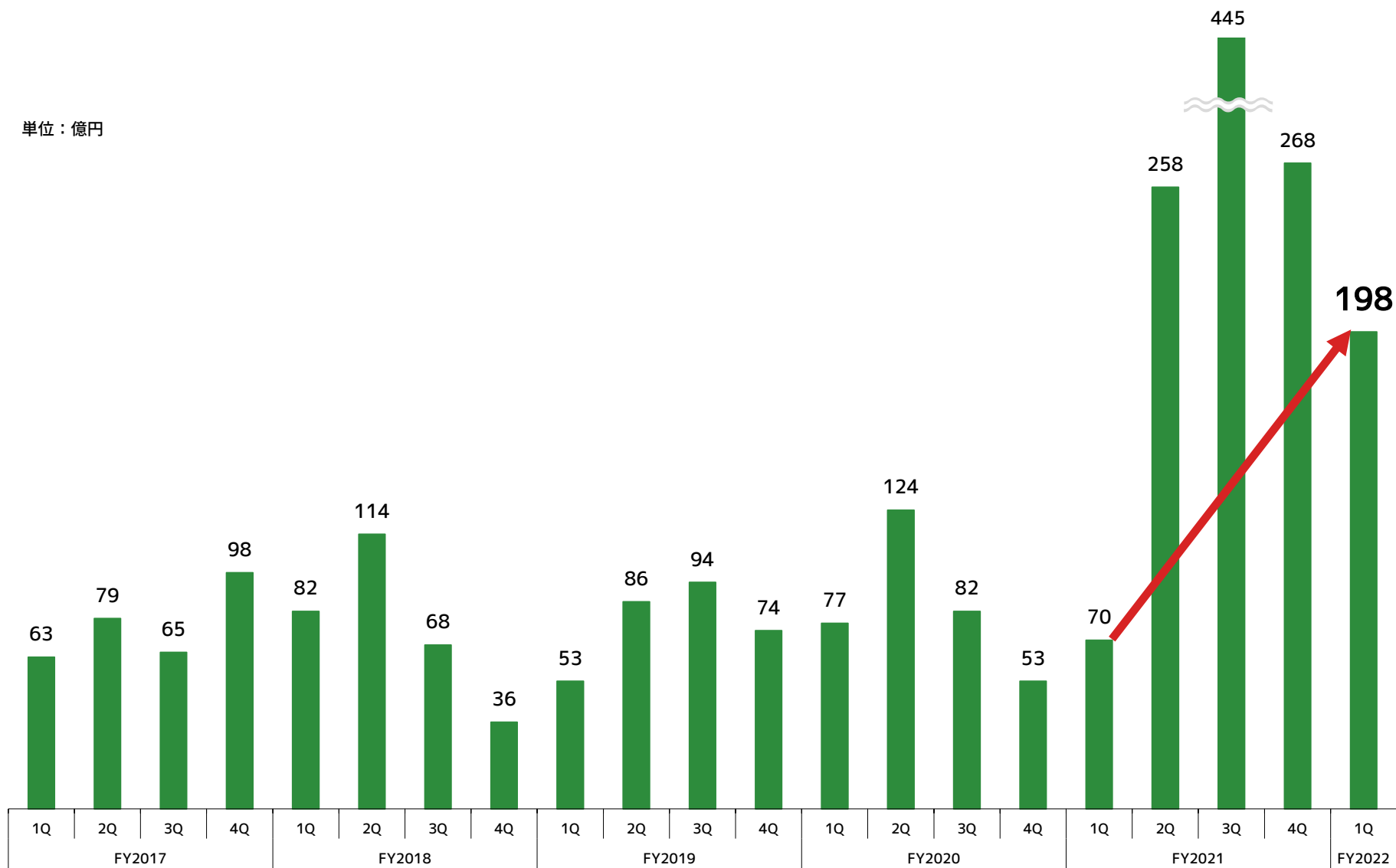
ゲーム事業のポラティリティがあるものの、広告事業・メディア事業が好調に推移



1. 四半期決算（2021年10月～12月）

[連結営業利益] **198億円** (YoY 2.8倍)

単位：億円



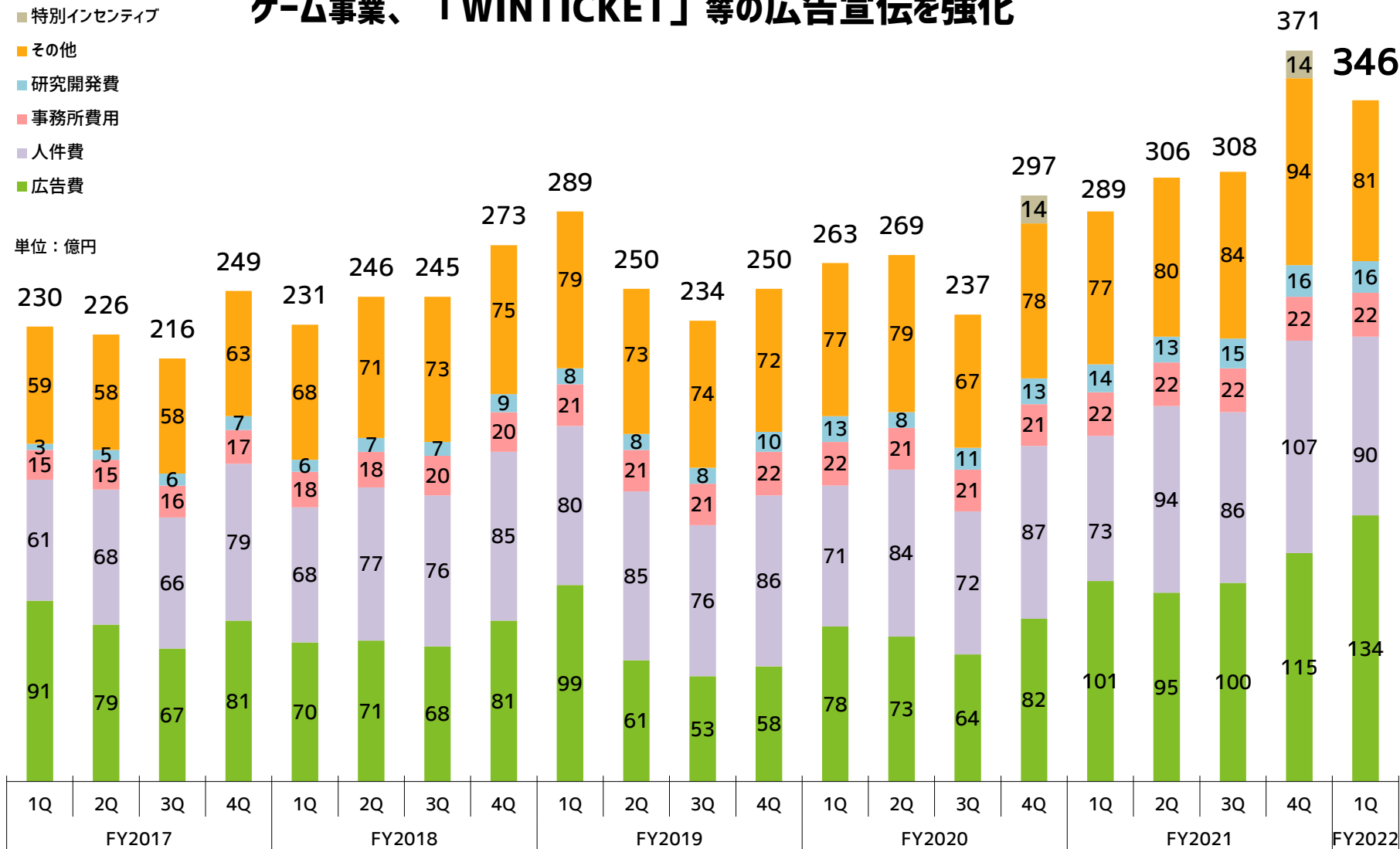
1. 四半期決算（2021年10月～12月）

【販売管理費】 1Q 346億円

ゲーム事業、「WINTICKET」等の広告宣伝を強化

- 特別インセンティブ
- その他
- 研究開発費
- 事務所費用
- 人件費
- 広告費

単位：億円

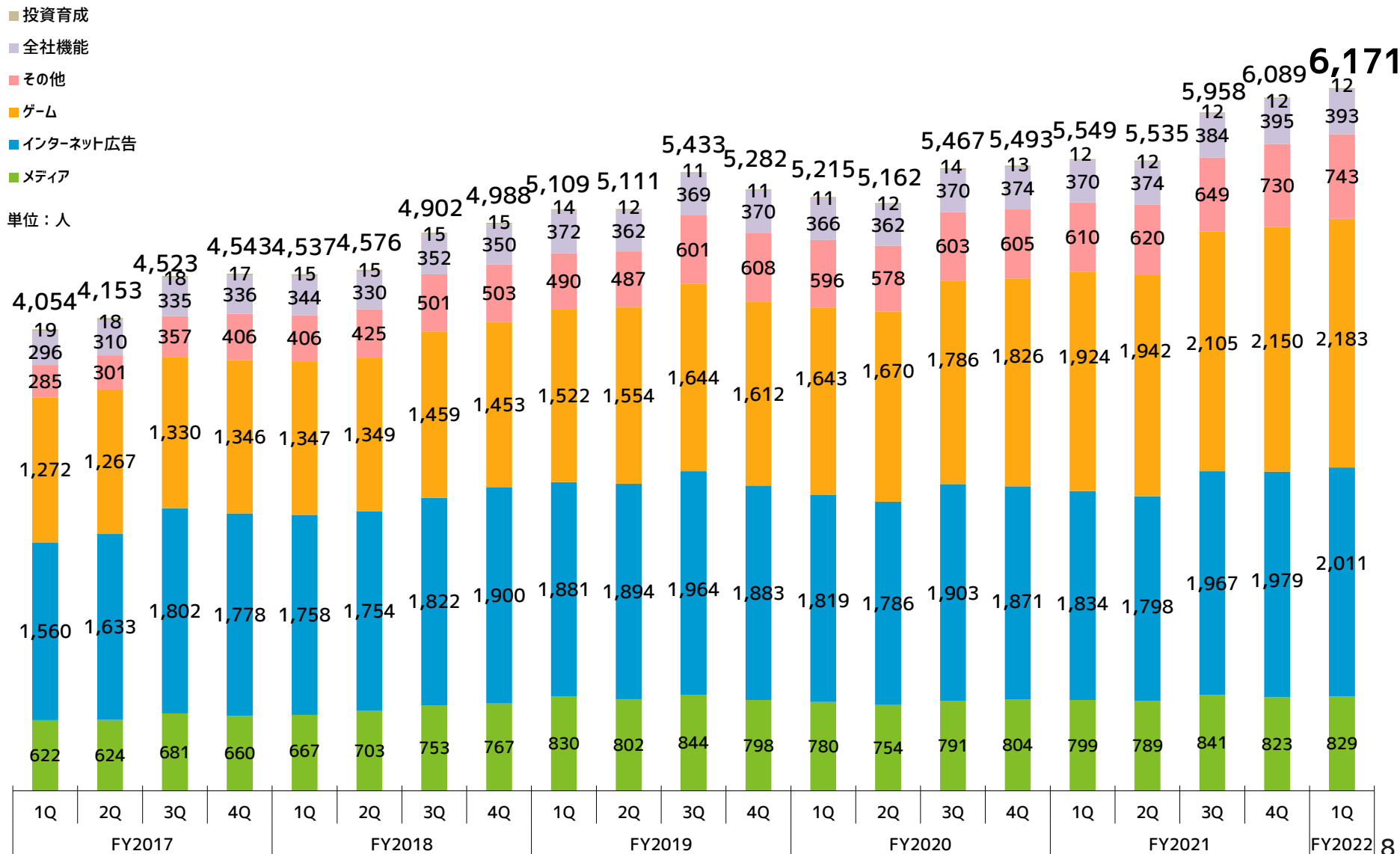


※FY2022より研究開発費をその他から切り出し、販売関連費はその他に合算。FY2017から遡及

※その他：業務委託費、販売関連費、外形標準課税、交際費等

1. 四半期決算（2021年10月～12月）

[連結役員数] 12月末 6,171名



1. 四半期決算（2021年10月～12月）

[損益計算書]

単位：百万円	FY2022 1Q	FY2021 1Q	YoY	FY2021 4Q	QonQ
売上高	171,090	131,014	30.6%	179,728	-4.8%
売上総利益	54,419	35,967	51.3%	64,065	-15.1%
販売管理費	34,615	28,908	19.7%	37,197	-6.9%
営業利益	19,804	7,058	180.6%	26,867	-26.3%
営業利益率	11.6%	5.4%	6.2pt	14.9%	-3.3pt
経常利益	19,836	6,932	186.1%	26,894	-26.2%
特別利益	97	454	-78.5%	90	8.2%
特別損失	981	837	17.2%	3,411	-71.2%
税金等調整前当期純利益	18,953	6,550	189.4%	23,573	-19.6%
当期純利益※	6,091	2,930	107.9%	8,509	-28.4%

※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

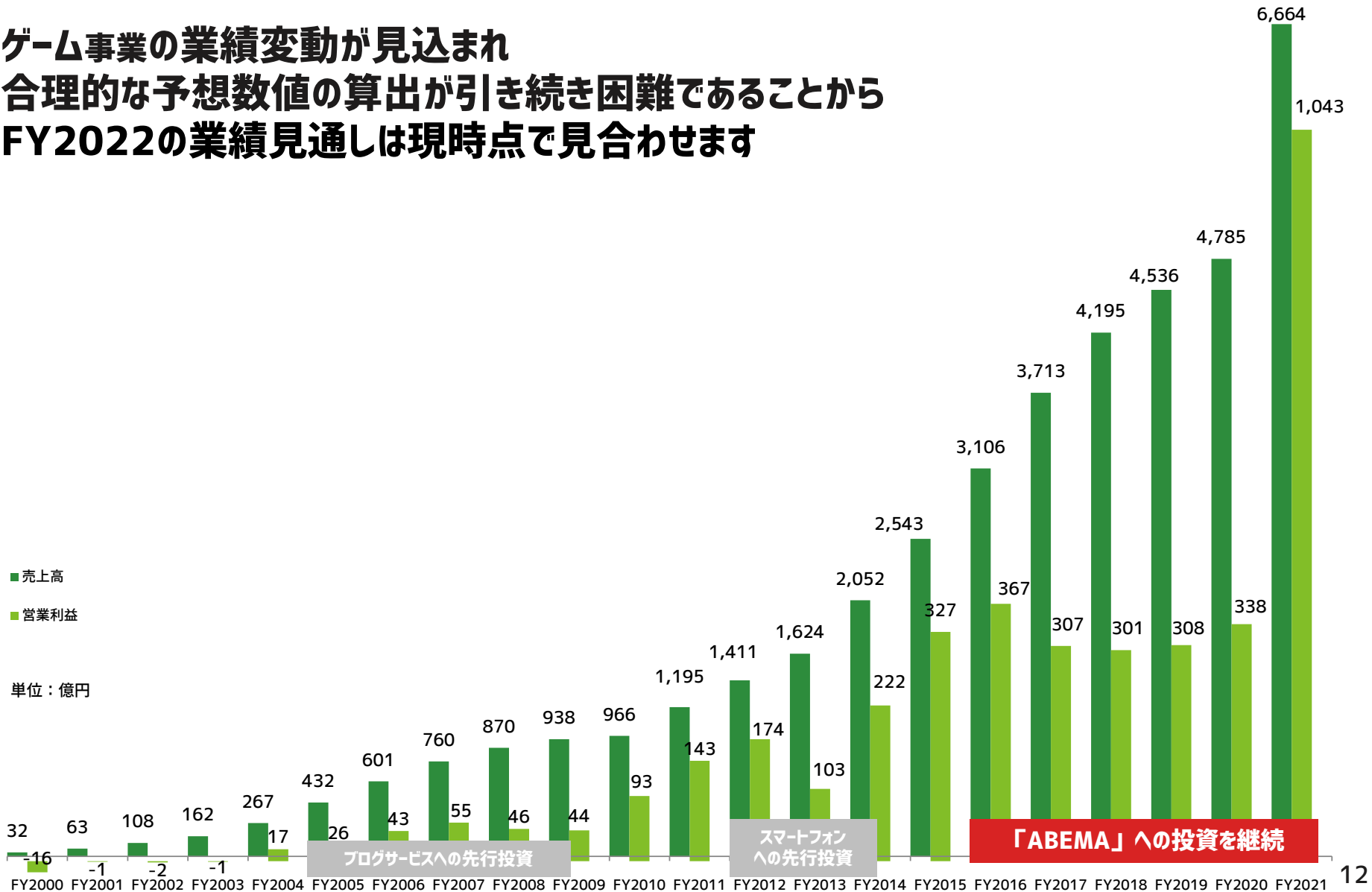
[貸借対照表] 強固な財務体質を維持

単位：百万円	2021年12月末	2020年12月末	YonY	2021年9月末	QonQ
流動資産	273,381	193,779	41.1%	301,650	-9.4%
現預金	157,221	96,960	62.1%	181,451	-13.4%
固定資産	80,485	58,274	38.1%	80,885	-0.5%
総資産	353,904	252,094	40.4%	382,578	-7.5%
流動負債	108,907	85,854	26.9%	140,714	-22.6%
(未払法人税等)	3,396	1,909	77.9%	29,723	-88.6%
固定負債	49,208	43,802	12.3%	47,718	3.1%
株主資本	119,621	77,601	54.1%	119,128	0.4%
純資産	195,788	122,436	59.9%	194,145	0.8%

2022年度
業績見通し
2021年10月～2022年9月

2. 2022年度 業績見通し

ゲーム事業の業績変動が見込まれ
合理的な予想数値の算出が引き続き困難であることから
FY2022の業績見通しは現時点で見合わせます

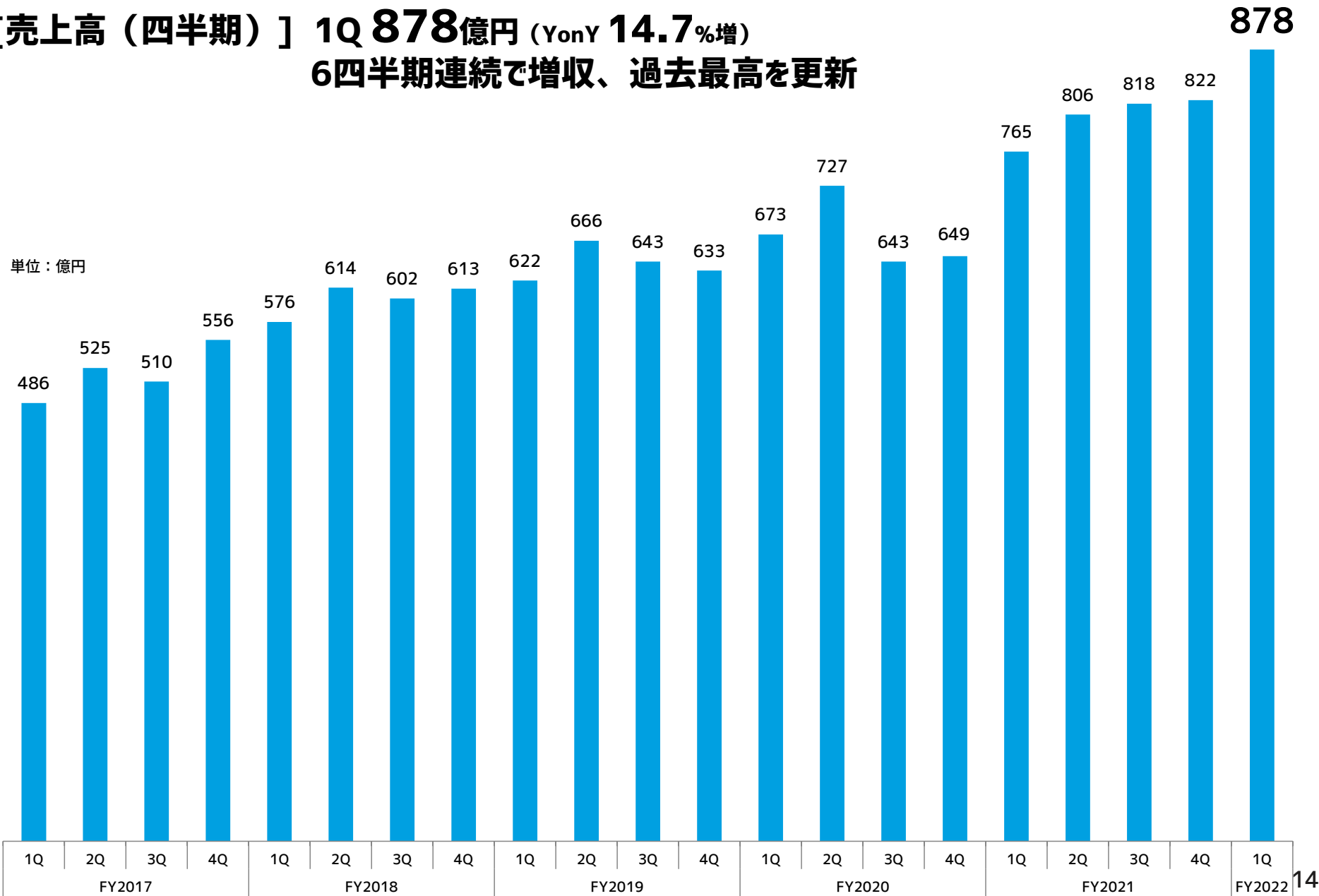


インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 1Q 878億円 (YoY 14.7%増)

6四半期連続で増収、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)] 1Q **57.4**億円 営業利益率 **6.5%**
AIやDXへの先行投資を継続

単位：億円



※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

[強化分野] DX分野へ事業を順次拡大

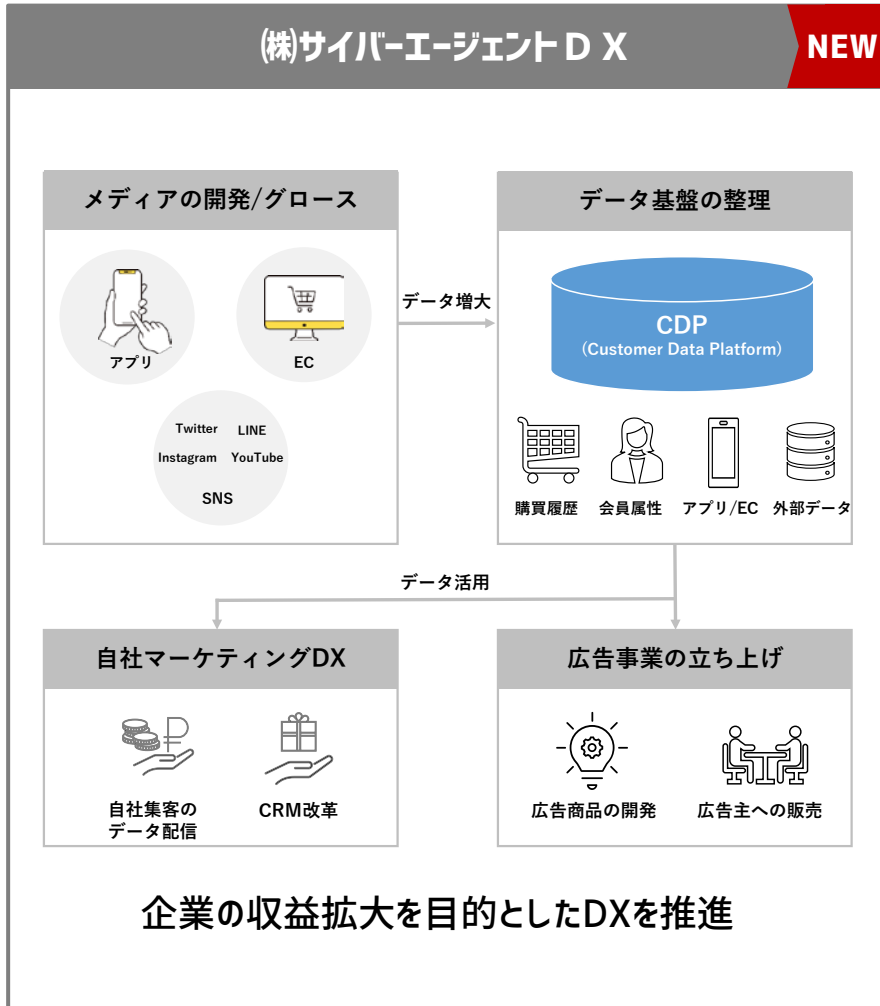
DX分野への事業拡大

業務提携		
NTTコミュニケーションズ(株) 	(株)ヤマダデンキ 	AWL(株) (株)サッポロドラッグストア
合併会社		DX関連組織
(株)クレディセゾン 	デジタル・ガバメント推進室 GovTech開発センター 福井県 山形市 渋谷区 など	AI事業本部 小売DX Lab
連結子会社		
(株)MG-DX 	(株)AI Shift 	(株)CyberHuman Productions

3. インターネット広告事業

[強化分野] 1Qに新会社を3社設立

1Q設立の連結子会社



(株)CA無人店舗 NEW

The illustration shows an AI-powered unmanned store. A person is interacting with a large digital display. In the background, there are shelves with products, a robot, and a laptop. The store is connected to a cloud network.

AIを活用した小売向け
無人店舗ソリューションを提供

(株)CA Future Event NEW

The collage features a central figure in a suit presenting on a stage. Surrounding this are various elements: a large screen displaying 'FUTURE EVENT Basics.', a circular diagram, a person at a desk, and a person walking on a stage. The overall theme is online event production and operation.

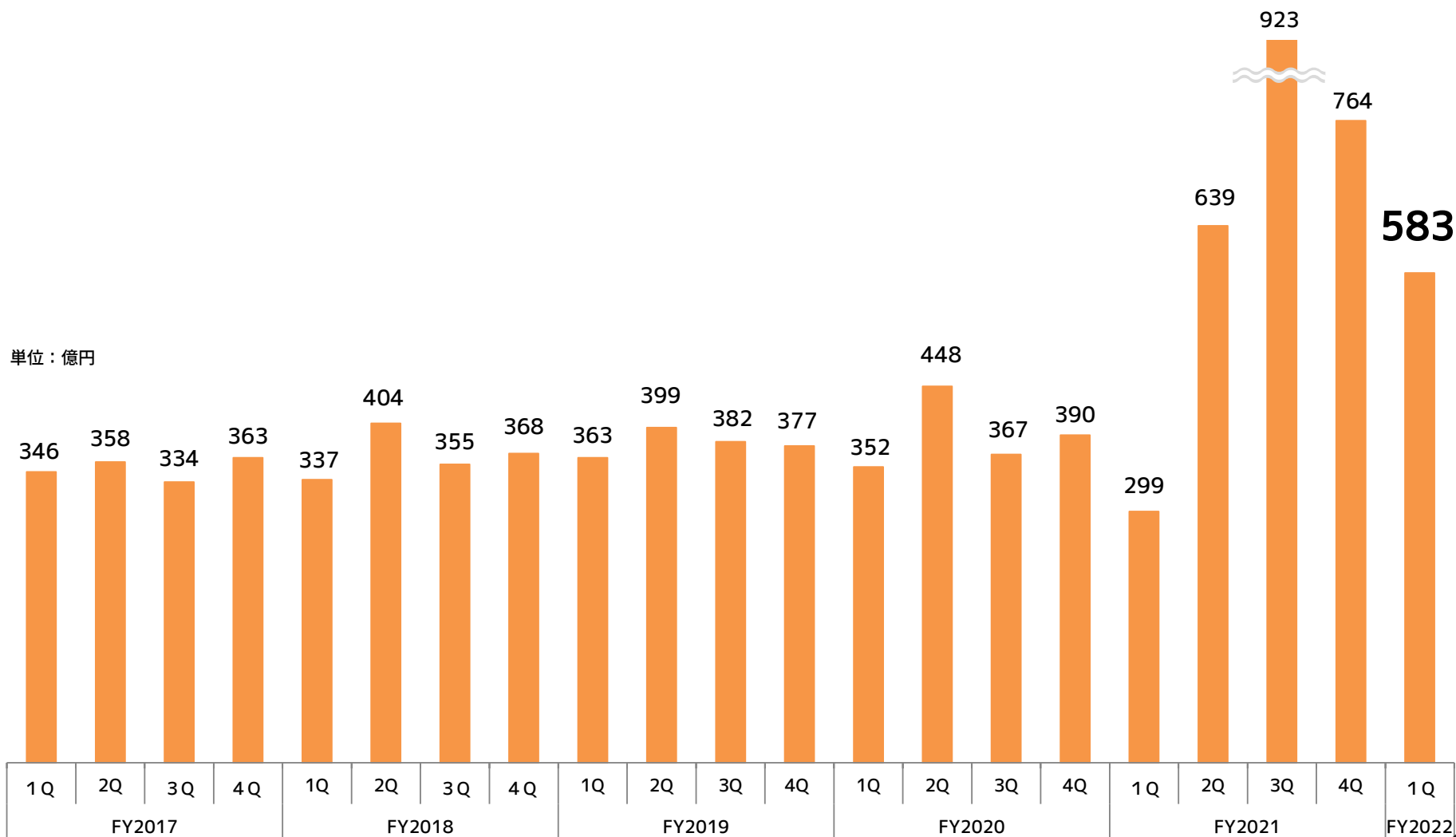
オンラインイベントの企画・制作・運営

ゲーム事業

4. ゲーム事業

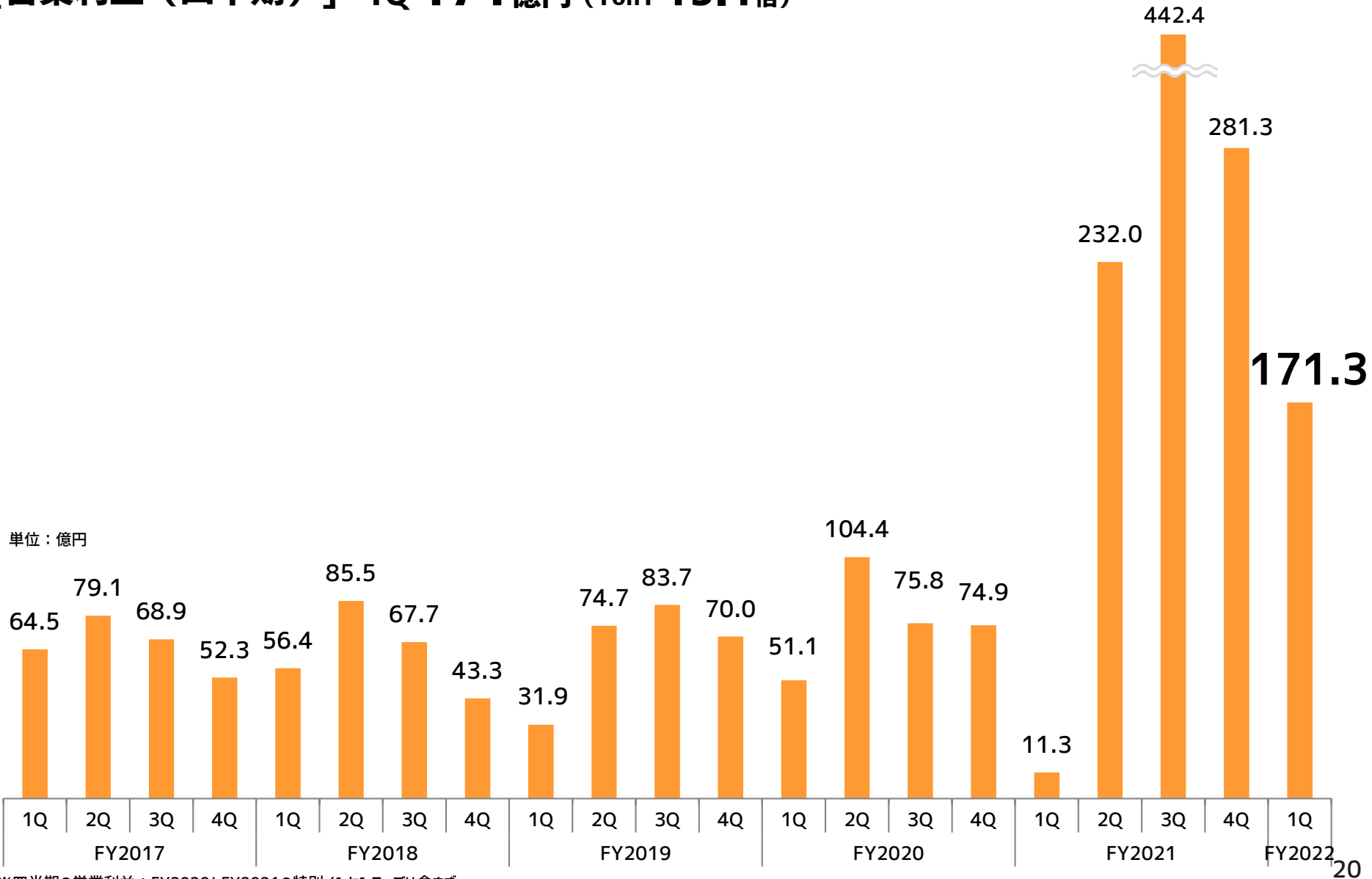
[売上高 (四半期)] 1Q **583**億円 (YoY **94.7%**増)

「ウマ娘 プリティーダービー※」高い水準を維持、2月に一周年



4. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 1Q **171**億円 (YoY **15.1**倍)



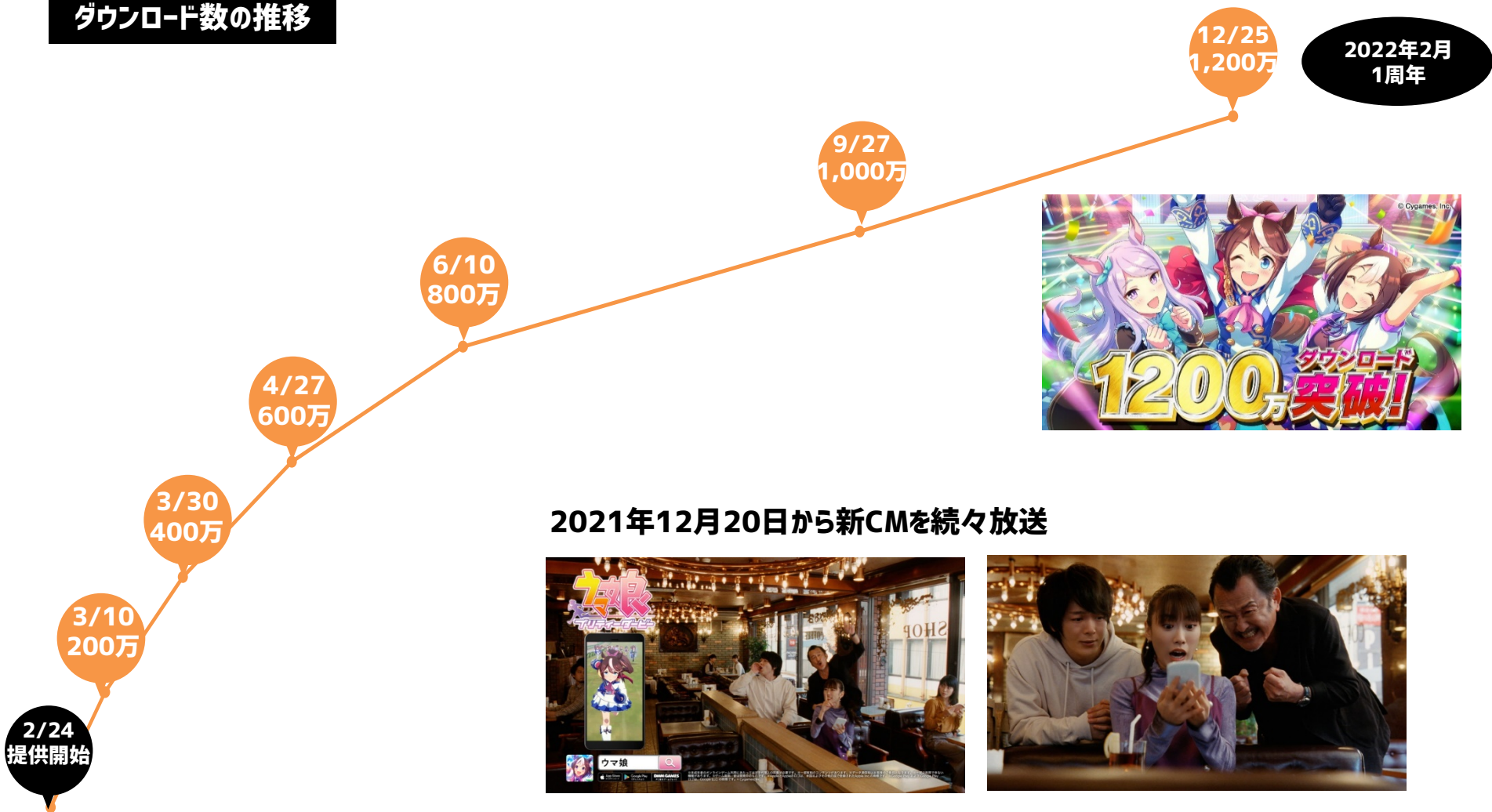
単位：億円

※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

[ウマ娘 プリティーダービー※] 提供開始から約10カ月で1,200万DL突破

ダウンロード数の推移



2021年12月20日から新CMを続々放送



※「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[今後の予定] 有力な他社IPタイトルも続々提供予定

「夢職人と忘れじの黒い妖精※」
(株)ジークレスト

RPG
2月17日
提供予定

「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※※」
(株)スクウェア・エニックス/(株)アプリボット

RPG
2022年
提供予定

「呪術廻戦 ファントムパレード※※※」
(株)サムザップ/東宝(株)

RPG
2022年
提供予定

「東京リベンジャーズ (タイトル未定)※※※※」
(株)GOODROID

全国制覇パズル
2022年
提供予定

※「夢職人と忘れじの黒い妖精」： © bilibili © GCREST

※※「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」： © 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE

※※※「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.

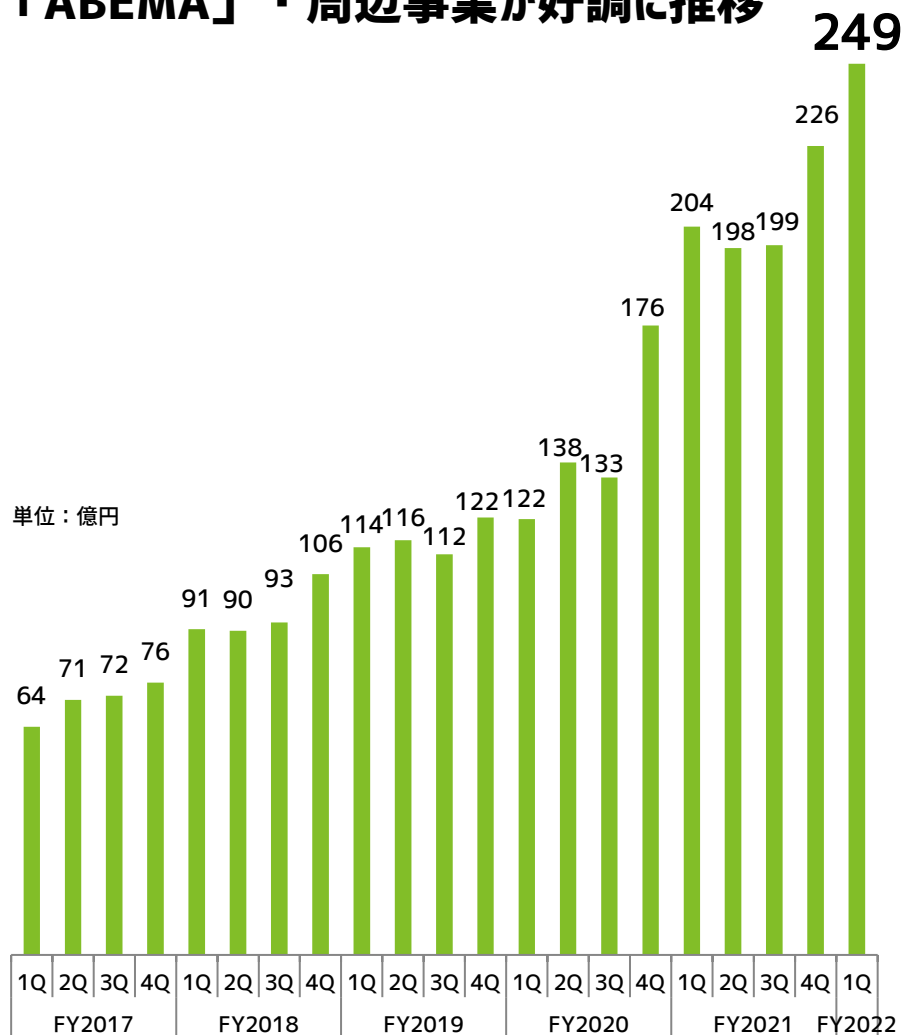
※※※※「東京リベンジャーズ」(タイトル未定)： © 和久井健・講談社/アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 © GOODROID, Inc. ALL Rights Reserved. CyberAgentGroup.

メディア事業

5. メディア事業

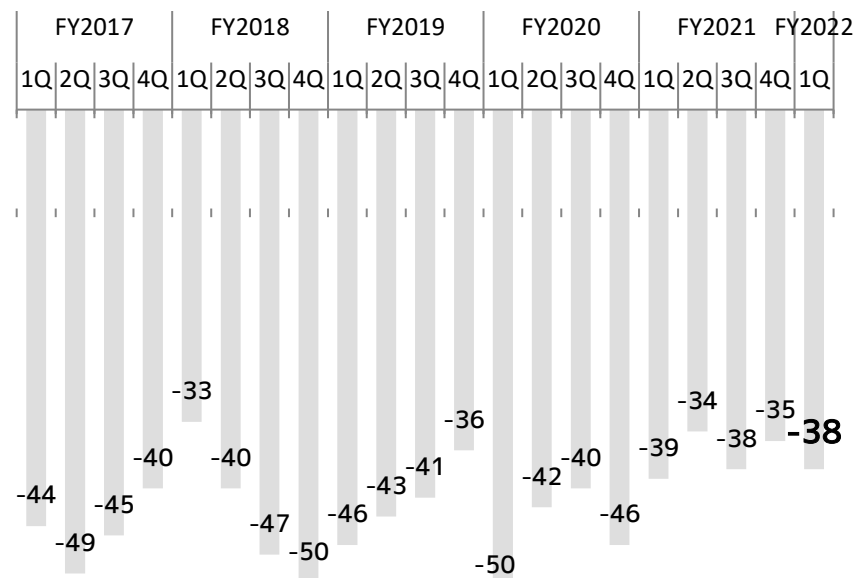
[売上高 (四半期)]

1Q 249億円 (YonY 22.4%増)
「ABEMA」・周辺事業が好調に推移



[営業損益 (四半期)]

1Q営業損失 -38億円
周辺事業「WINTICKET」等に積極投資



単位：億円

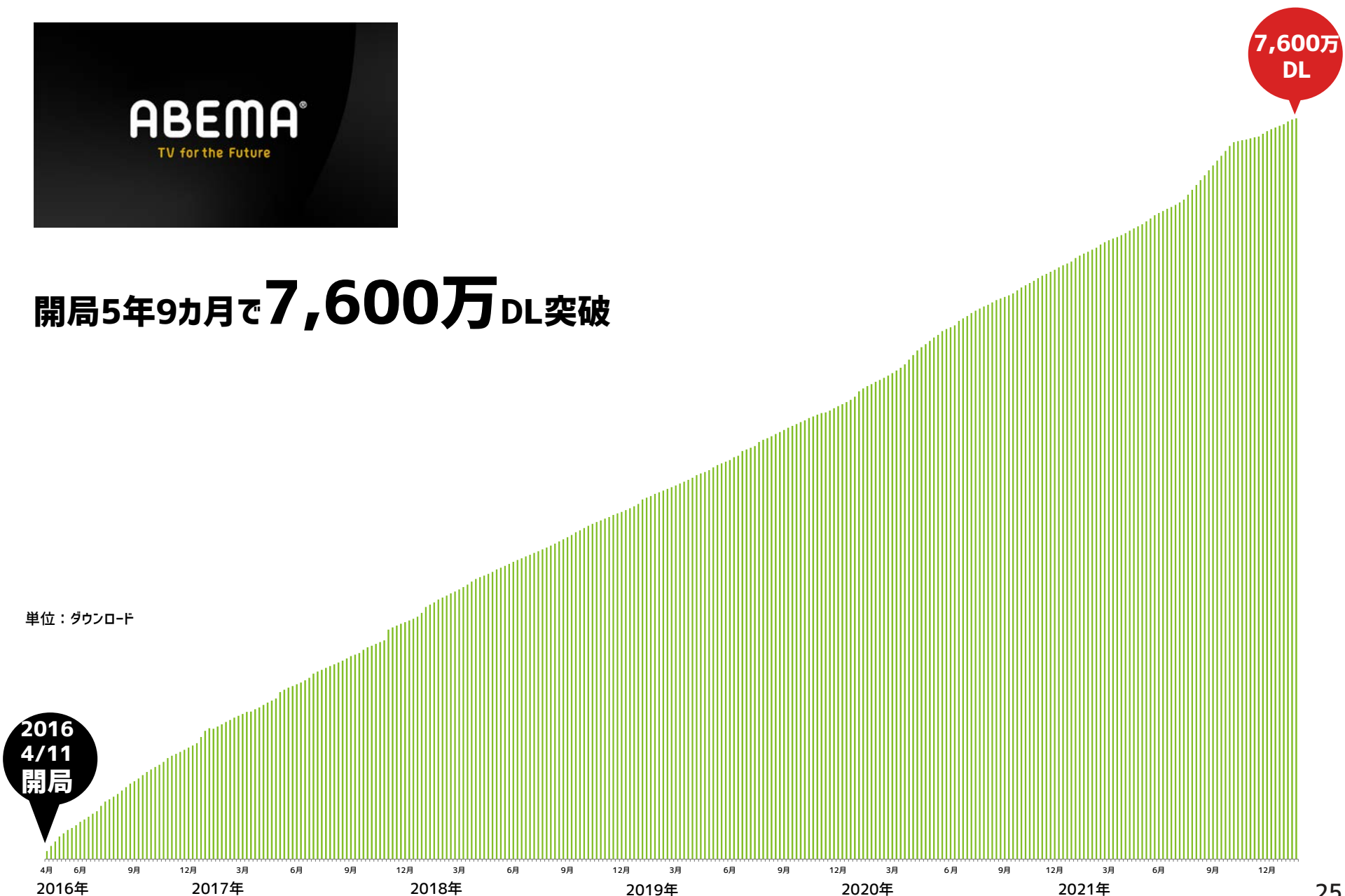
※四半期の営業損益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

5. メディア事業



開局5年9カ月で**7,600万DL**突破

単位：ダウンロード

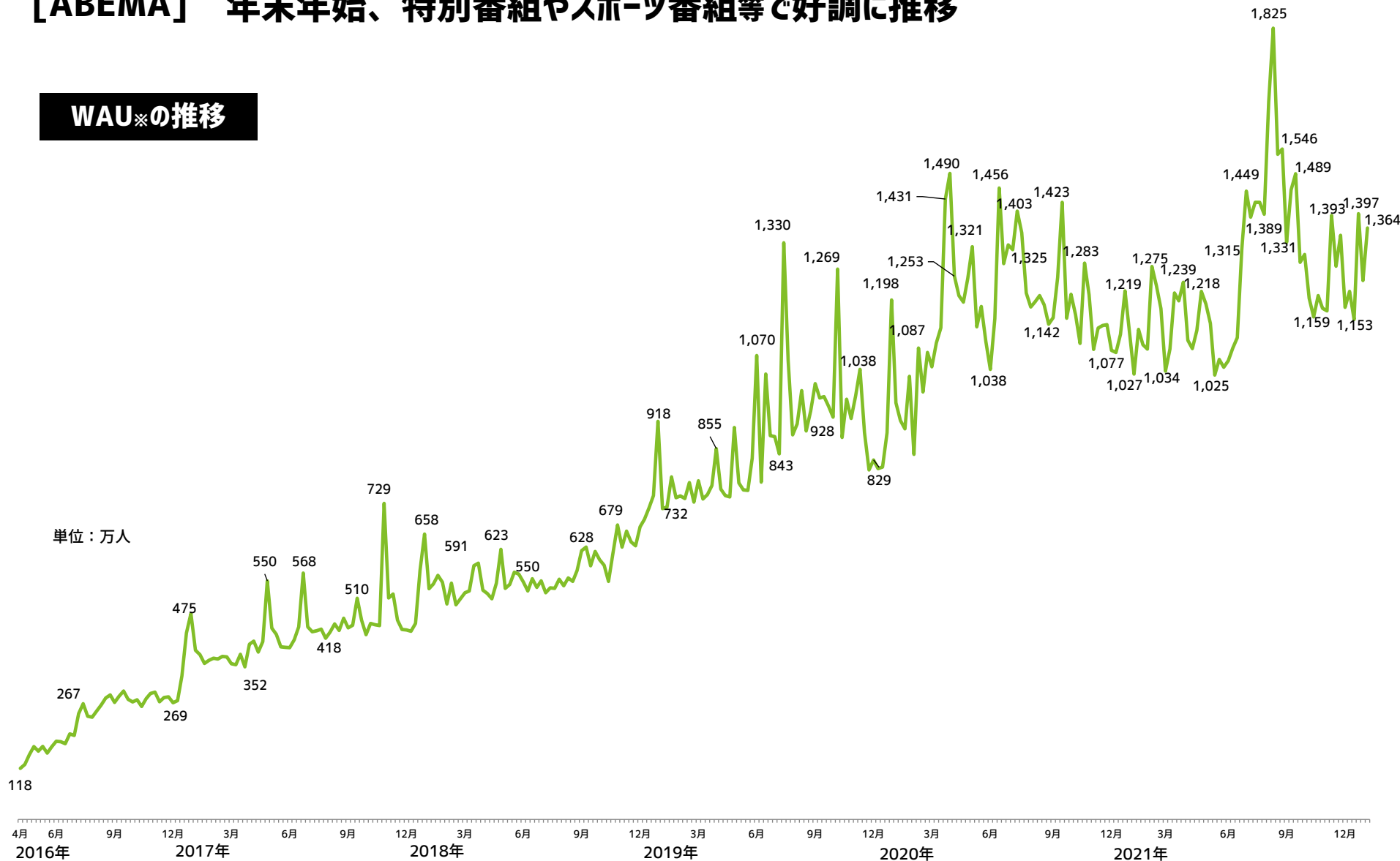


5. メディア事業

[ABEMA] 年末年始、特別番組やスポーツ番組等で好調に推移

WAU※の推移

単位：万人



※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

5. メディア事業

[ABEMA] 今後も様々なジャンルのコンテンツを配信予定

オリジナル・共同制作番組



国内独占韓国ドラマ



Copyright, WHYNOT MEDIA. All rights reserved.



Copyright, WHYNOT MEDIA. All rights reserved.



© CJ ENM Co., Ltd, All Rights Reserved

独占ジャンル



5. メディア事業

[ABEMA] PayPerView (オンラインライブ) 年末年始に話題性のある番組を配信

アーティストライブ



アイドルライブ

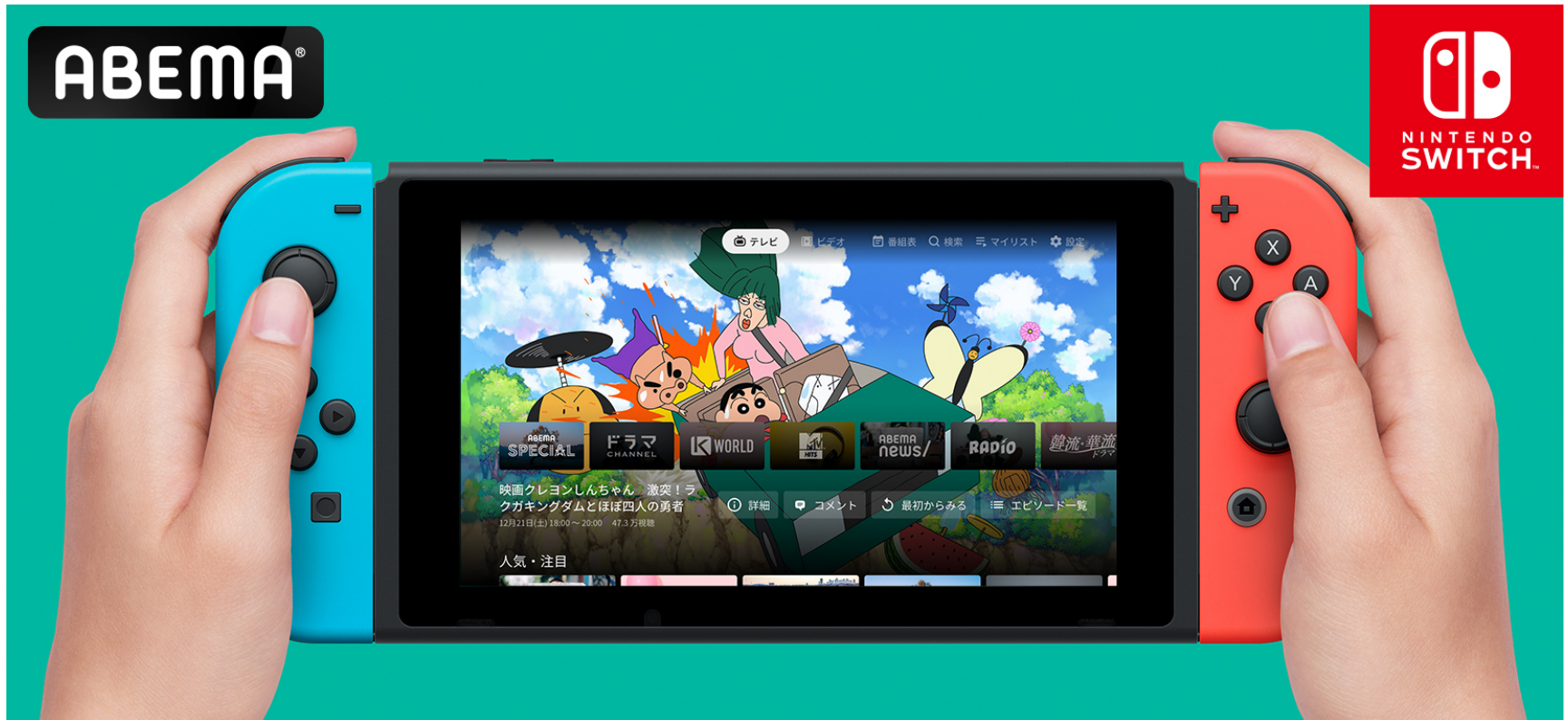


スポーツ・格闘系



5. メディア事業

[ABEMA] 「Nintendo Switch」に対応、ゲーム機での視聴が初めて可能に

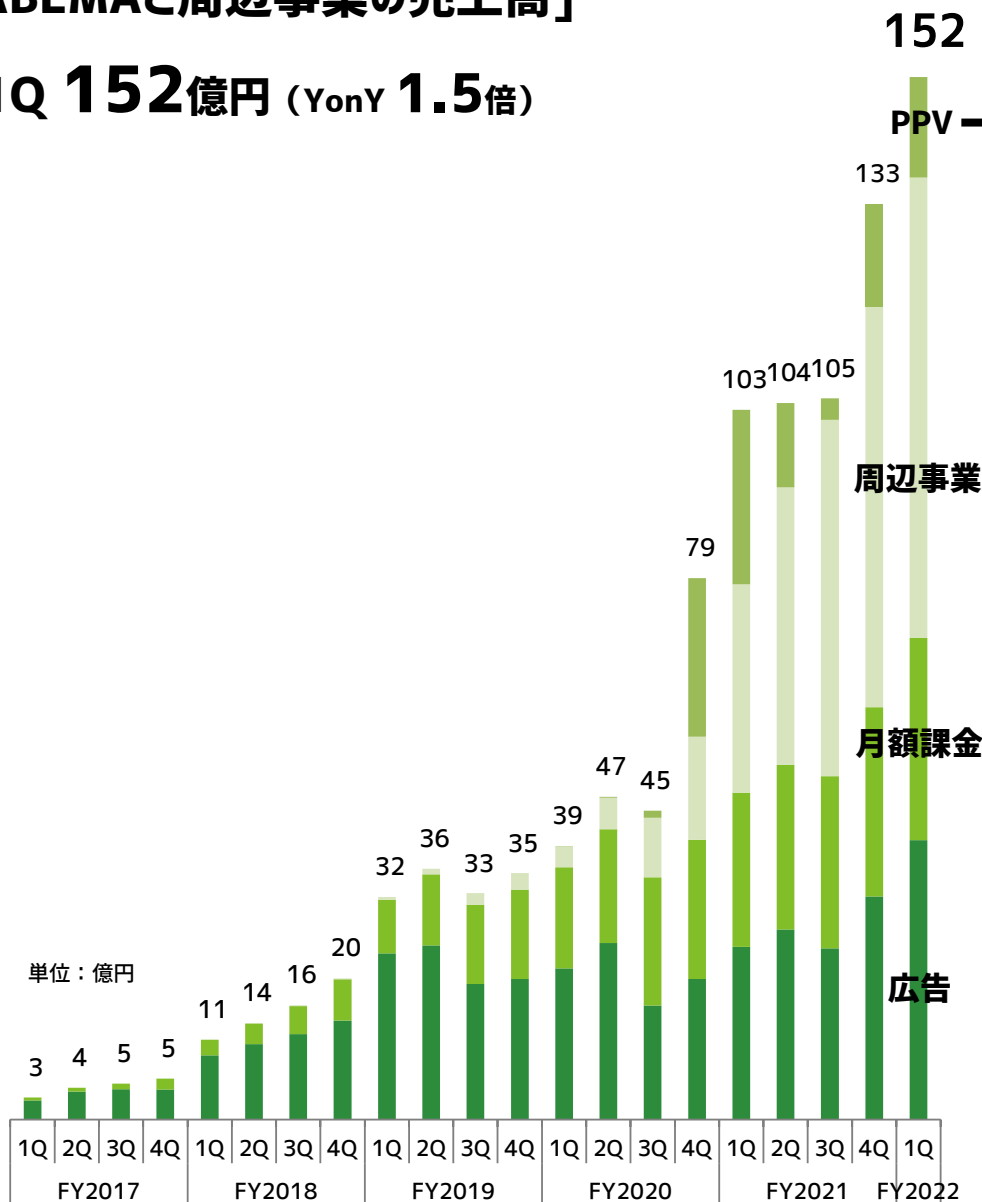


「ABEMA」がNintendo Switchに対応

5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高]

1Q 152億円 (YonY 1.5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

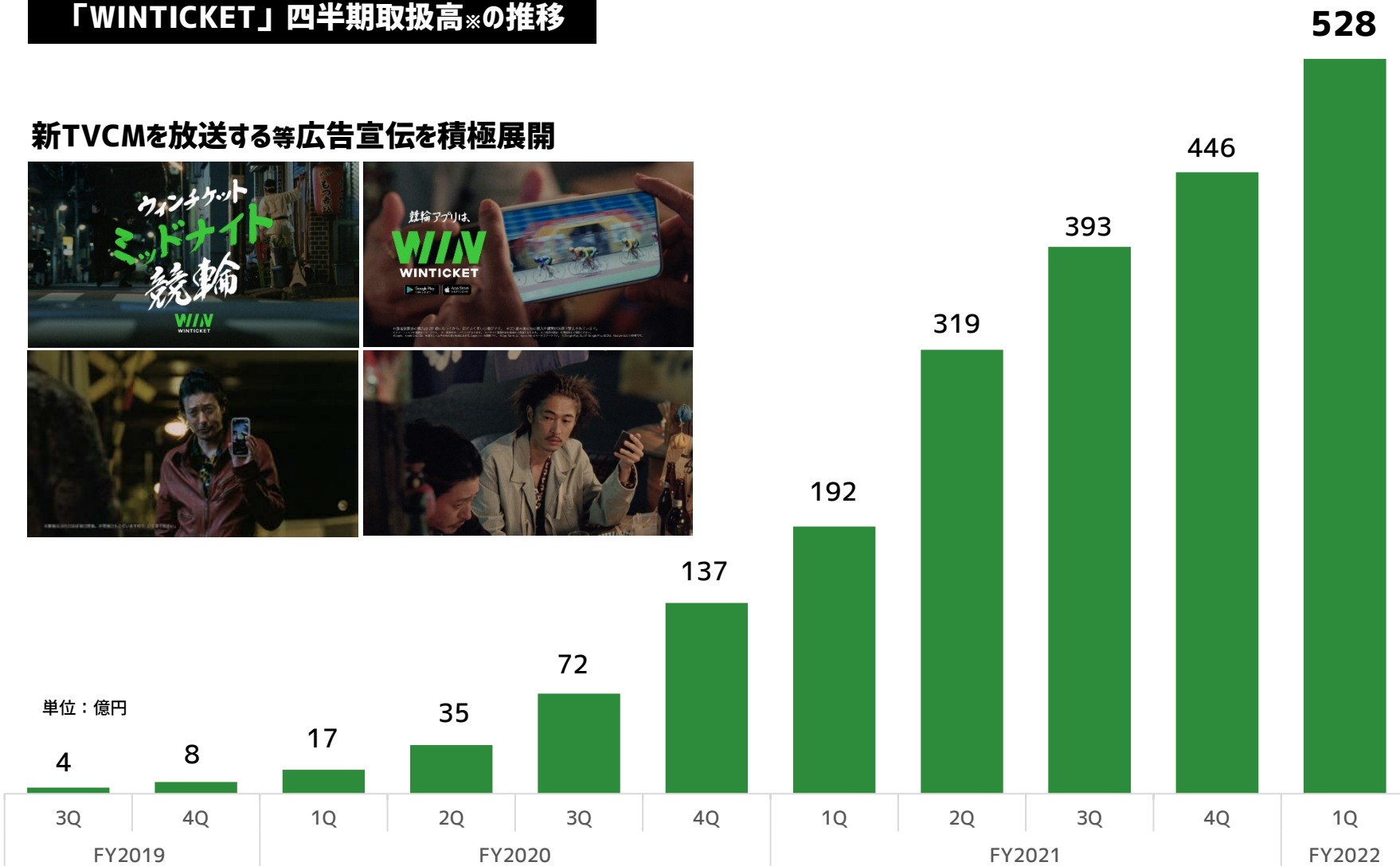
公営ギャンブルのネット投票「WINTICKET」

ABEMA公式通販「ABEMA Shopping」

[WINTICKET] 取扱高YonY 2.8倍 好調を継続

「WINTICKET」四半期取扱高※の推移

新TVCMを放送する等広告宣伝を積極展開

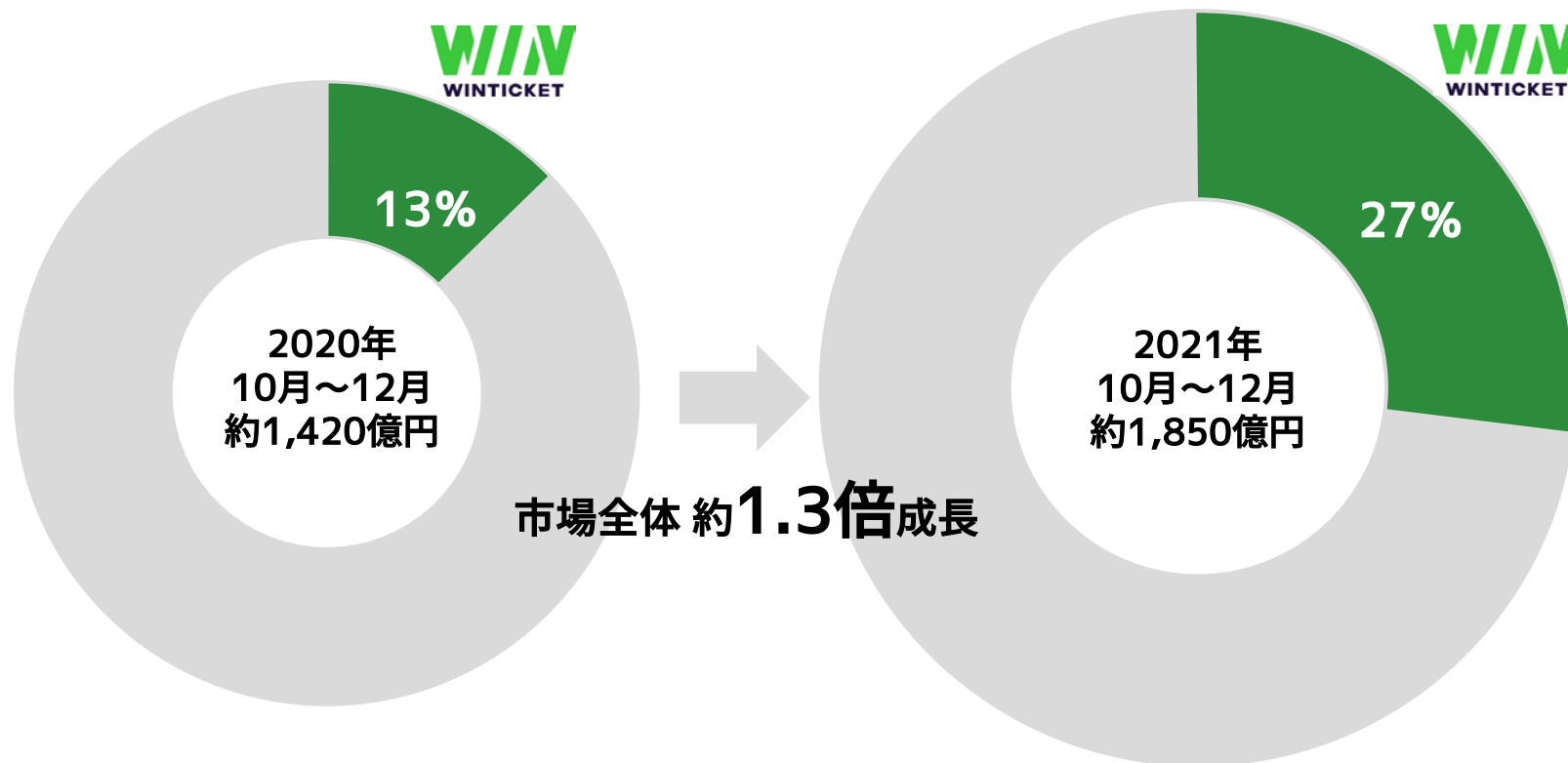


単位：億円

※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)

[WINTICKET] 成長市場の中で引き続きシェア拡大

競輪インターネット投票市場※



5. メディア事業

[BABEL LABEL] 映画やドラマ等の制作を手掛ける(株)BABEL LABELを連結グループ化
 世界に通用するコンテンツを制作し、「ABEMA」以外のプラットフォームにも提供を予定

BABEL LABEL作品



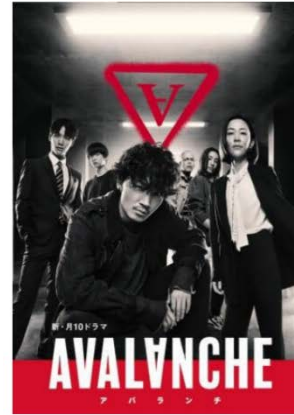
映画
「新聞記者」



映画
「ヤクザと家族」



映画
「余命10年」



テレビドラマ
「アバランチ」



Netflix
「攻殻機動隊 SAC_2045
持続可能戦争」



Netflix
「新聞記者」



テレビドラマ
「八月は夜のバッティングセンターで。」



テレビドラマ
「RISKY」



ABEMA
「会社は学校じゃねえんだよ」



テレビドラマ
「ムショぼけ」



テレビドラマ
「東京放置食堂」



映画
「想像だけで素晴らしいんだ -
GO TO THE FUTURE -」

[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

周辺ビジネス
収入等

課金収入

広告収入

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

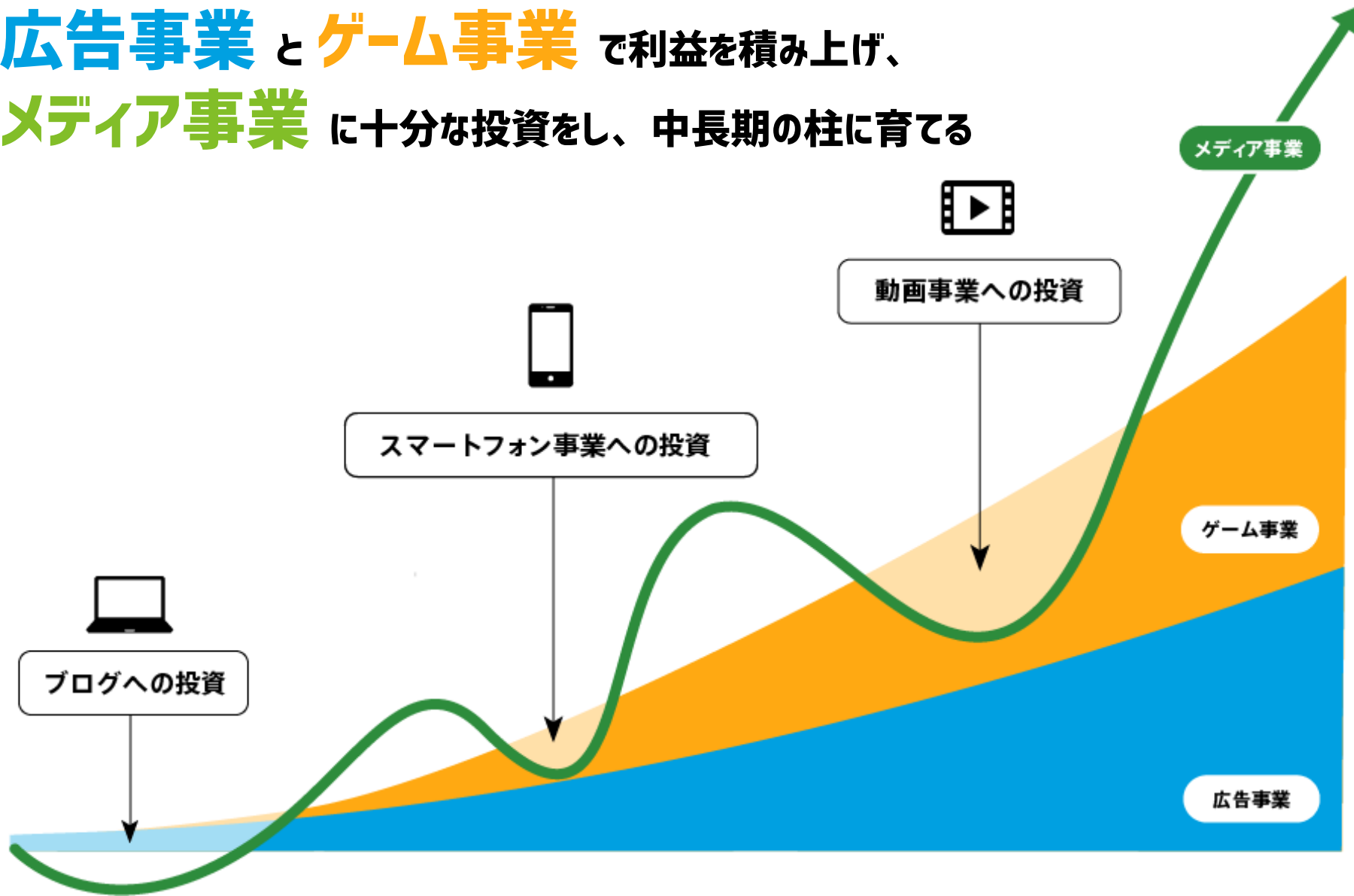
ゲーム事業

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

当社が目指す存在意義を明文化した「パーパス」を新たに制定

 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

「FEATURES」サイバーエージェント公式オウンドメディア

当社のパーパスを掲げた背景や込められた想いについて、
代表取締役藤田と社外取締役中村氏の2名が語った記事を掲載いたしました。

<https://www.cyberagent.co.jp/way/features/list/detail/id=26689>



統合報告書 「CyberAgent Way 2021」



2021年度版は、10月に制定したパーパス「新しい力とインターネットで日本の閉塞感を打破する」をテーマに、
 当社の競争優位性やESG情報など、持続的な企業成長を支える様々な施策を掲載しています。
 ぜひ、IRサイトよりご覧ください。

統合報告書「CyberAgent Way 2021」

<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

FY2022 2Q決算発表は2022年4月27日（水）15時以降を予定しております。