



1Q FY2023 Presentation Material

October to December 2022

January 25, 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**（1Q：2022年10月～2022年12月）
2. **インターネット広告事業**
3. **ゲーム事業**
4. **メディア事業**
5. **中長期の戦略**
6. **参考資料（パーパス）**

決算概要

(1Q : 2022年10月~12月)

FY2023 1Q業績

「FIFA ワールドカップ」に、過去最大の投資

売上高：	1,675億円	YoY	2.1%減
営業損益：	-12億円		

メディア 事業

「FIFA ワールドカップ」の投資対効果は高く
「ABEMA」のメディア価値が大きく向上

売上高：	334億円	YoY	34.0%増
営業損益：	-93億円	YoY	-55億円

広告 事業

景気の影響を一部受けつつも、好調に推移

売上高：	956億円	YoY	12.7%増*
営業利益：	50億円	YoY	13.0%減

ゲーム 事業

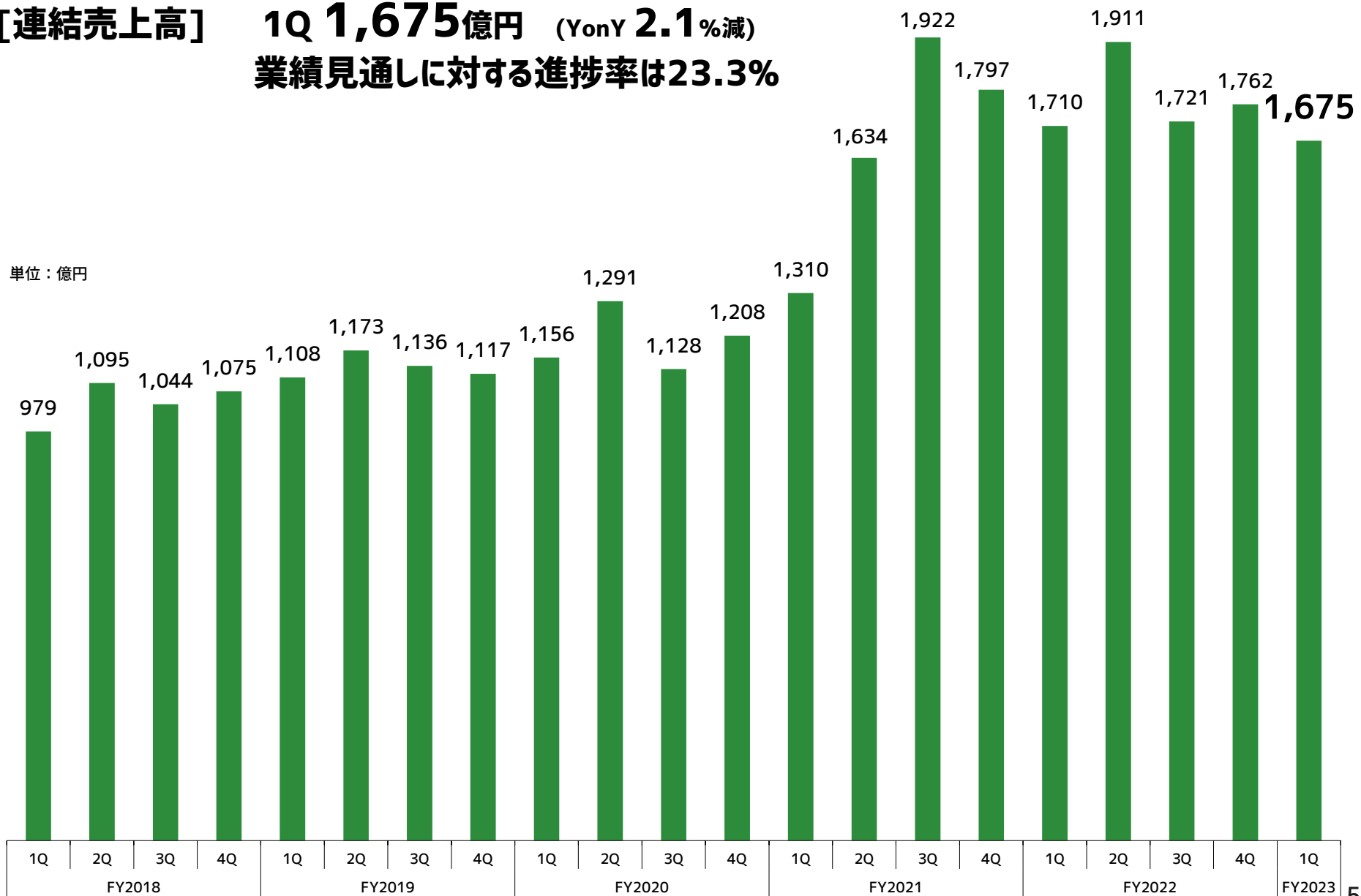
主カタイトル周年記念前の端境期等により減収減益

売上高：	409億円	YoY	29.9%減
営業利益：	52億円	YoY	69.6%減

1. 決算概要

[連結売上高] 1Q **1,675**億円 (YoY **2.1%**減)
業績見通しに対する進捗率は**23.3%**

単位：億円

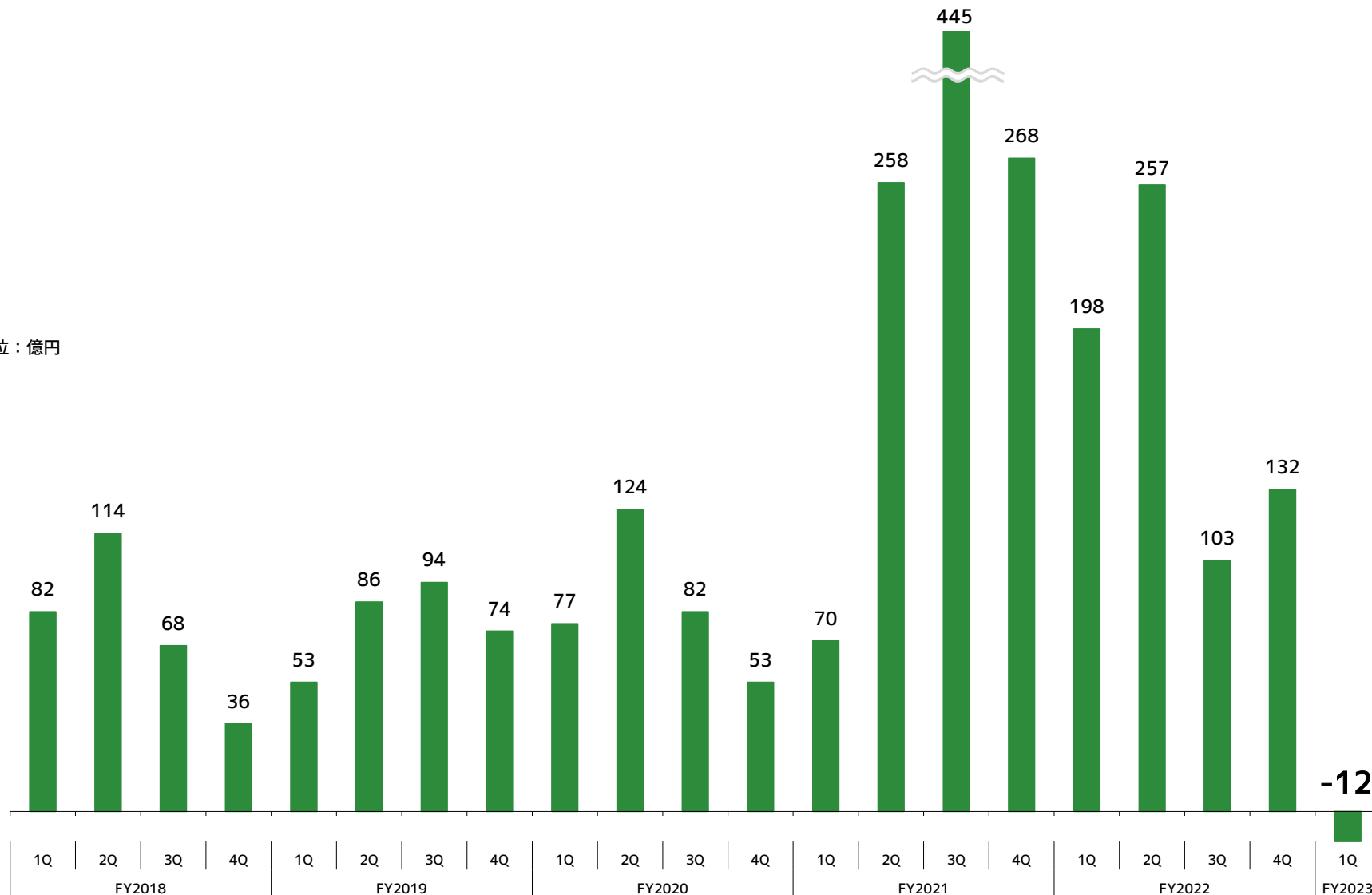


1. 決算概要

[連結営業利益] 1Q -12億円

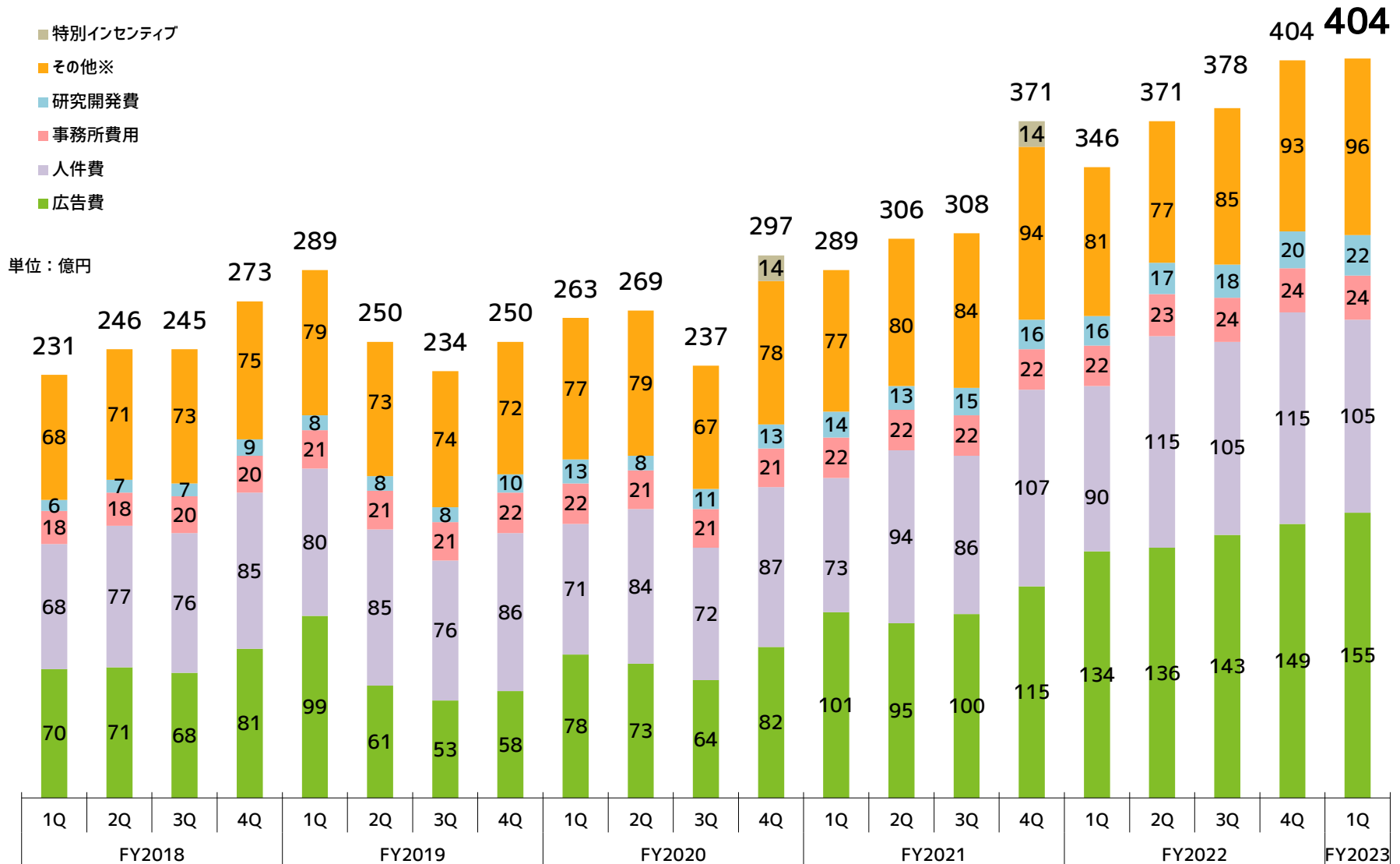
一過性の「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上

単位：億円



1. 決算概要

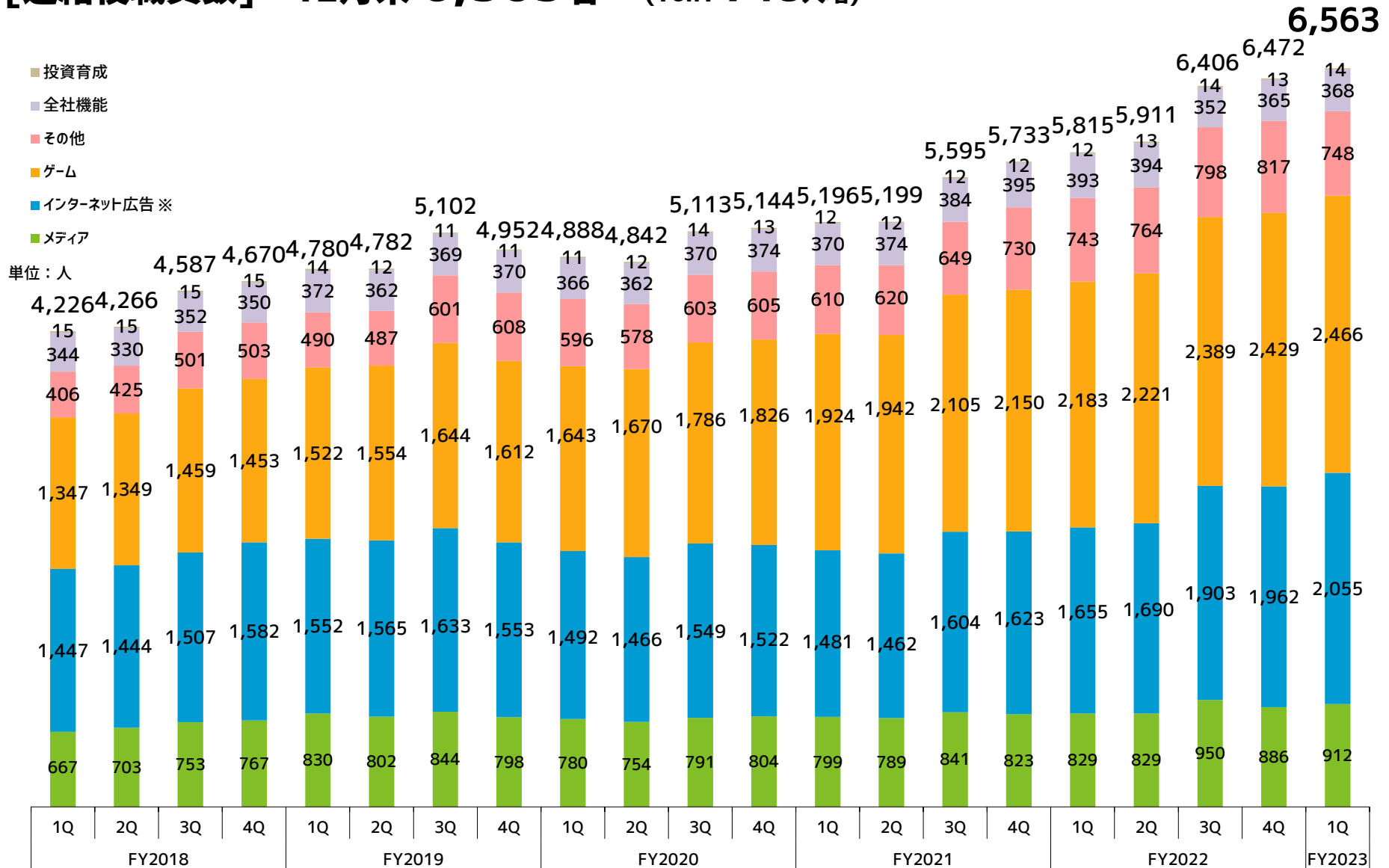
[販売管理費] 1Q 404億円 (YoY 16.8%増)



※ 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

[連結役員数] 12月末 **6,563名** (YoY **748人**増)



※ 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 1Q	FY2022 1Q	YoY	FY2022 4Q	QonQ
売上高	167,577	171,090	-2.1%	176,226	-4.9%
売上総利益	39,187	54,419	-28.0%	53,625	-26.9%
販売管理費	40,443	34,615	16.8%	40,410	0.1%
営業損益	-1,255	19,804	-106.3%	13,215	-109.5%
営業利益率	-0.7%	11.6%	-12.3pt	7.5%	-8.2pt
経常損益	-939	19,836	-104.7%	13,199	-107.1%
特別利益	1,296	97	1227.7%	189	582.2%
特別損失	409	981	-58.2%	4,704	-91.3%
税金等調整前当期純利益又は純損失	-52	18,953	-100.3%	8,684	-100.6%
当期純利益又は純損失※	-5,002	6,091	-182.1%	3,518	-242.2%

※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. 決算概要

[貸借対照表]

単位：百万円	2022年12月末	2021年12月末	YonY	2022年9月末	QonQ
流動資産	331,580	273,381	21.3%	293,850	12.8%
現預金	198,697	157,221	26.4%	165,907	19.8%
固定資産	91,368	80,485	13.5%	89,826	1.7%
総資産	423,028	353,904	19.5%	383,698	10.3%
流動負債	139,914	108,907	28.5%	130,014	7.6%
(未払法人税等)	2,318	3,396	-31.7%	5,036	-54.0%
固定負債	71,416	49,208	45.1%	30,768	132.1%
株主資本	126,003	119,621	5.3%	138,079	-8.7%
純資産	211,696	195,788	8.1%	222,915	-5.0%

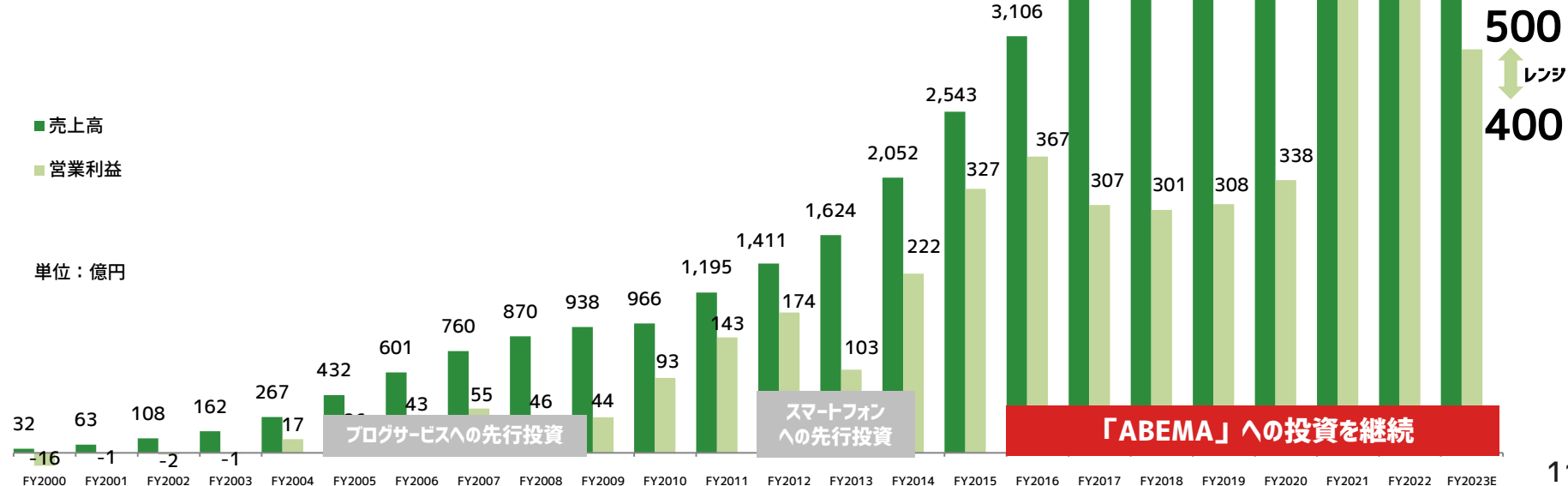
1. 決算概要

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

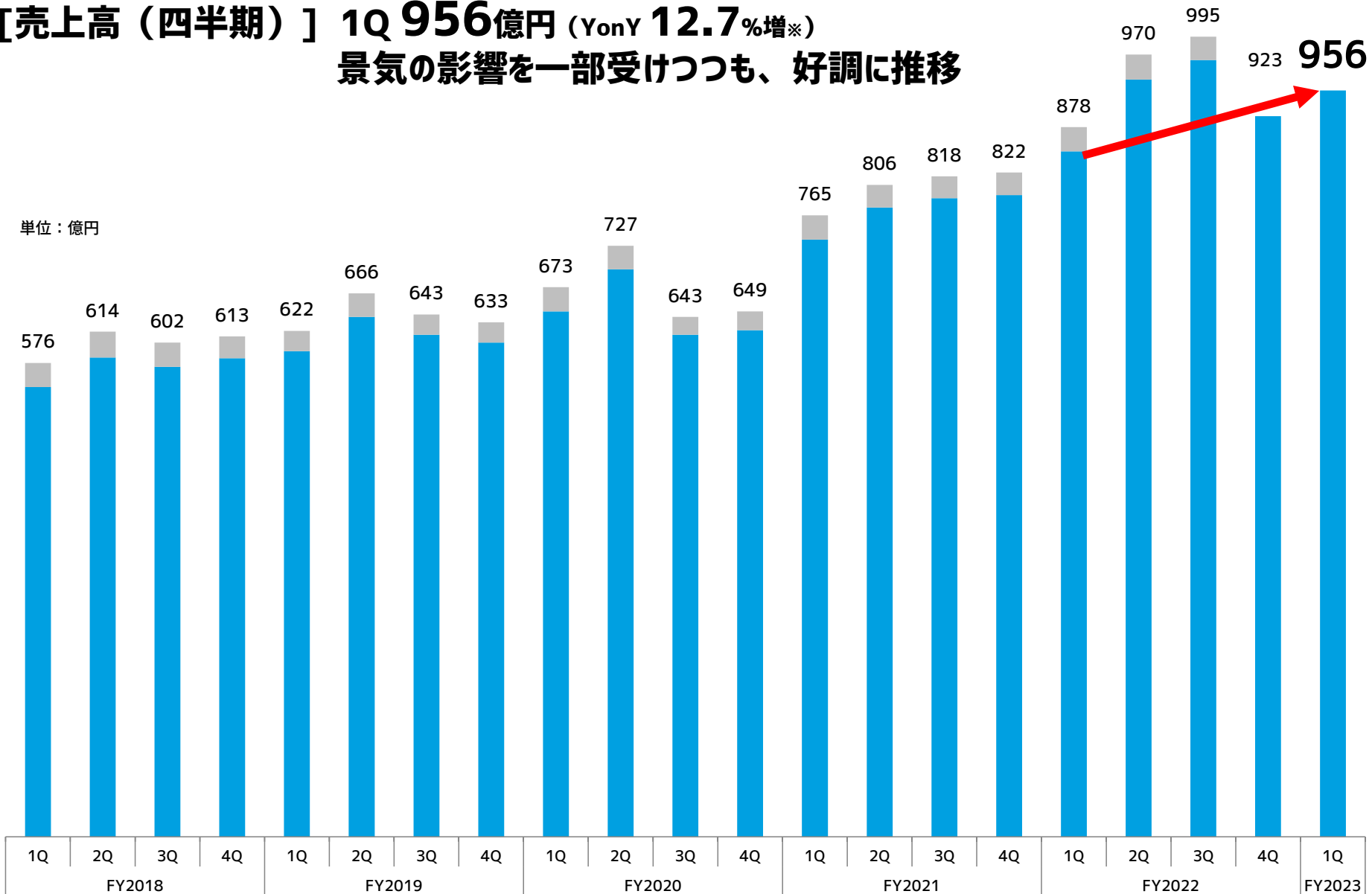
広告事業とメディア事業が引き続き増収を牽引
「FIFA ワールドカップ」へのコンテンツ投資や
ゲーム事業におけるボラティリティ等を考慮し、レンジにて利益を予想



インターネット 広告事業

2. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 1Q 956億円 (YoY 12.7%増※)
景気の影響を一部受けつつも、好調に推移



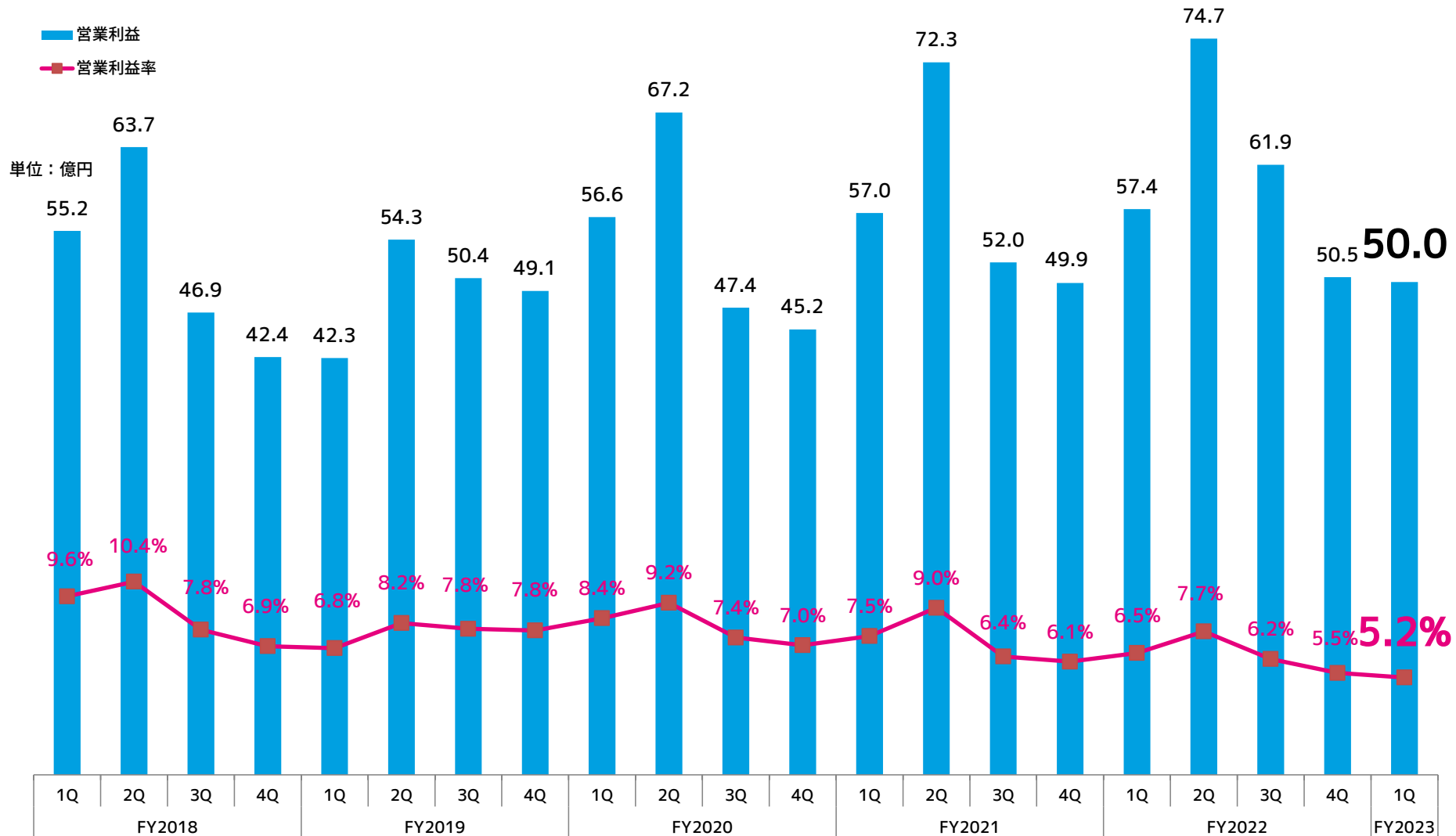
※YoYの増減：非連結になった㈱マイクロアド（FY2022 1Q売上高31.7億円）を控除し、同基準においての増収率を記載

■ ㈱マイクロアドの売上高

2. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 1Q **50.0**億円 (YonY **13.0%**減)

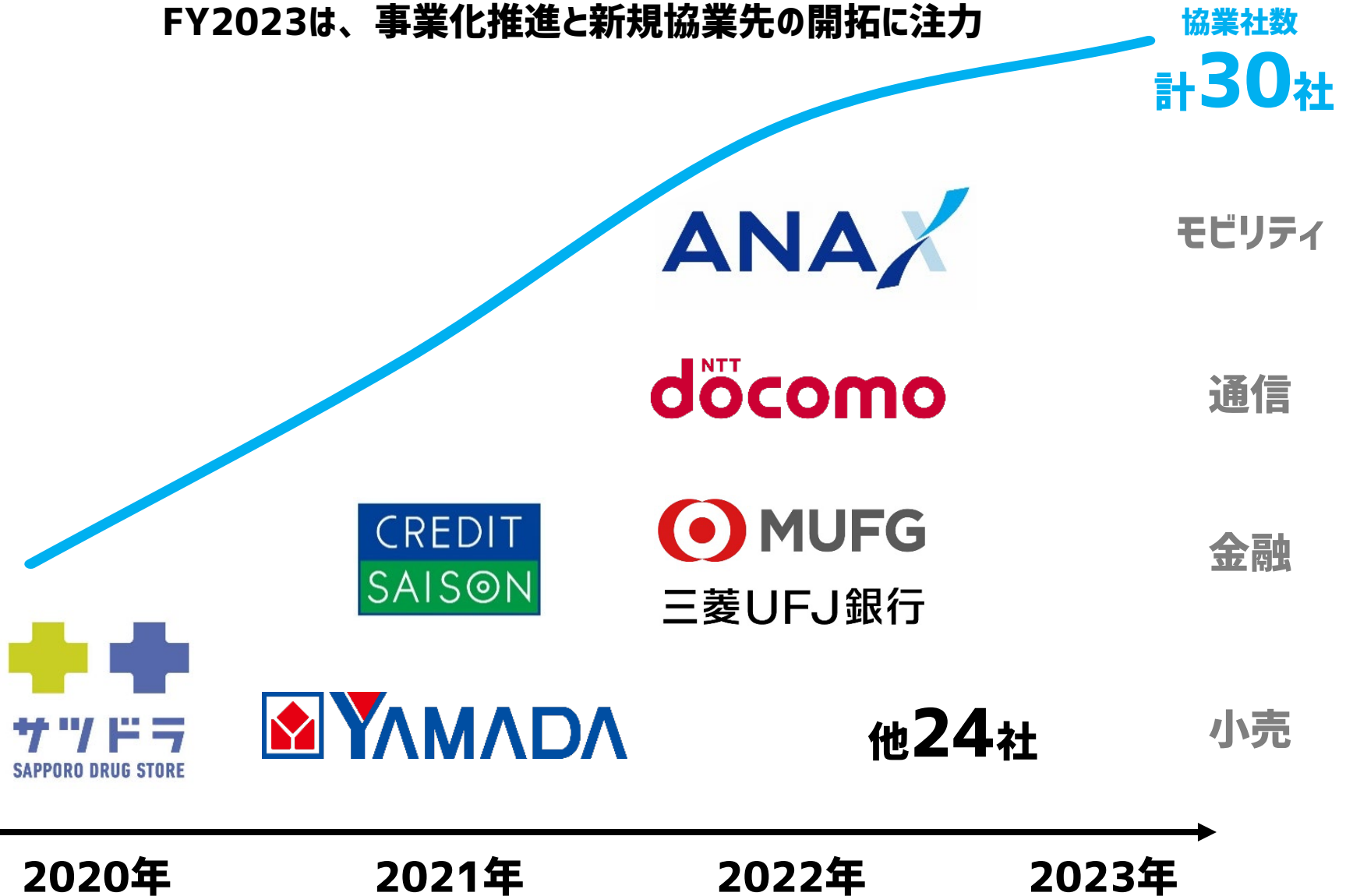
事業拡大に備えた人員増加とDX事業へ先行投資



※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

2. インターネット広告事業

[先行投資] データを活用した新たな広告事業を創出
FY2023は、事業化推進と新規協業先の開拓に注力

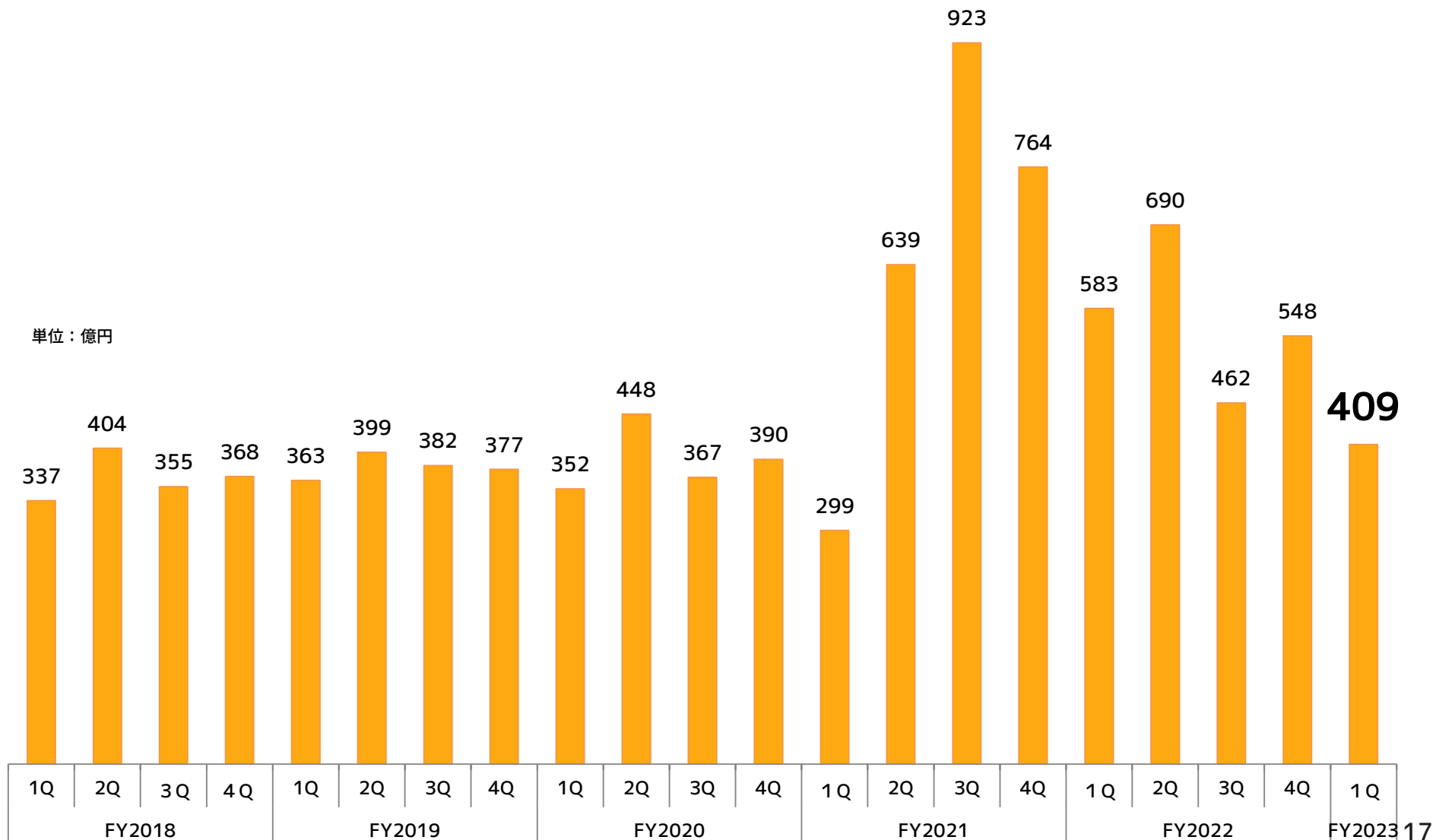


ゲーム事業

3. ゲーム事業

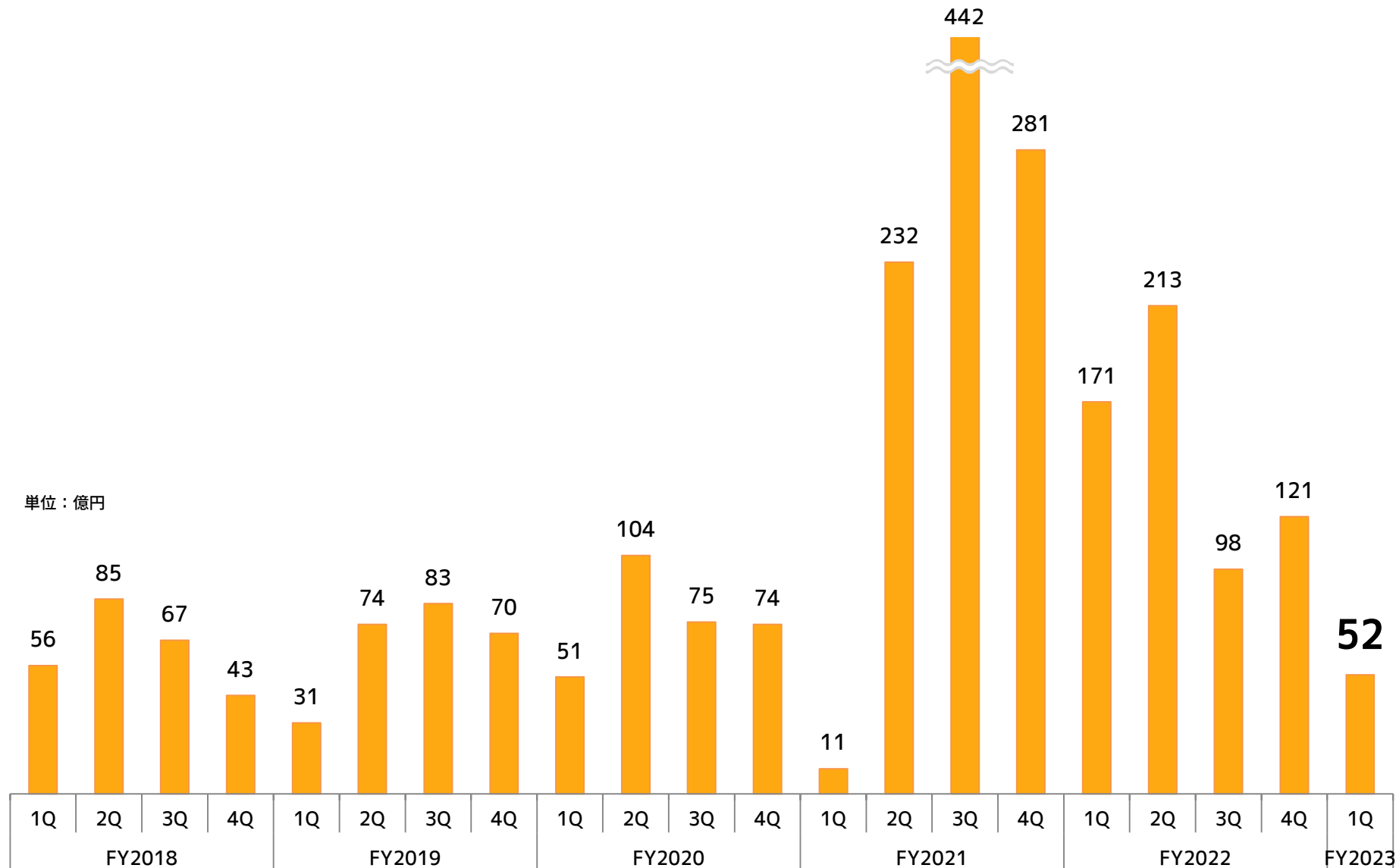
[売上高 (四半期)] 1Q 409億円 (YonY 29.9%減)

主カタイトル周年記念前の端境期だったが、1月は好調な滑り出し



3. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 1Q 52億円 (YoY 69.6%減)



※ 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

3. ゲーム事業

[今後の予定] 2Qは、主力6タイトルの周年記念を開催予定

FY2013	FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021
<p>1</p> <p>戦国炎舞 -KIZNA-</p>  <p>8周年</p> <p>3月周年</p> <p>自社IP</p> <p>戦国ゲーム</p>	<p>2</p> <p>グランブルー ファンタジー</p>  <p>8周年</p> <p>3月周年</p> <p>自社IP</p> <p>RPG</p>		<p>5</p> <p>Shadowverse</p>  <p>自社IP</p> <p>対戦型 オンラインTCG</p>		<p>7</p> <p>プリンセスコネクト! Re:Dive</p>  <p>2月周年</p> <p>自社IP</p> <p>アニメRPG</p>			<p>9</p> <p>ウマ娘 プリティーダービー</p>  <p>2月周年</p> <p>自社IP</p> <p>育成 シミュレーション</p>
	<p>3</p> <p>ドラゴンクエスト モンスターズ スーパーライト</p>  <p>1月周年</p> <p>他社IP</p> <p>RPG</p>	<p>4</p> <p>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</p>  <p>他社IP</p> <p>アイドル リズムゲーム</p>		<p>6</p> <p>バンドリ! ガールズバンドパーティ!</p>  <p>3月周年</p> <p>他社IP</p> <p>リズム& アドベンチャー</p>		<p>8</p> <p>プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク</p>  <p>他社IP</p> <p>リズムゲーム</p>	<p>10</p> <p>NieR Re[in]carnation</p>  <p>2月周年</p> <p>他社IP</p> <p>RPG</p>	

3. ゲーム事業

[今後の予定] 2022年12月に1タイトルを提供開始、有力他社IP2タイトルを提供予定

「東京リベンジャーズ ぱずりべ! 全国制覇への道※1」パズル
(株)GOODROID

2022年
12月リリース

12月8日配信開始!

©和久井健・講談社・アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会

「呪術廻戦 ファントムパレード※2」 RPG
(株)サムザップ/東宝(株)

2023年春
提供予定

「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※3」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※4

※1 「東京リベンジャーズ ぱずりべ! 全国制覇への道」： ©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.

※2 「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.

※3 「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

※4 CBT : Closed Beta Test

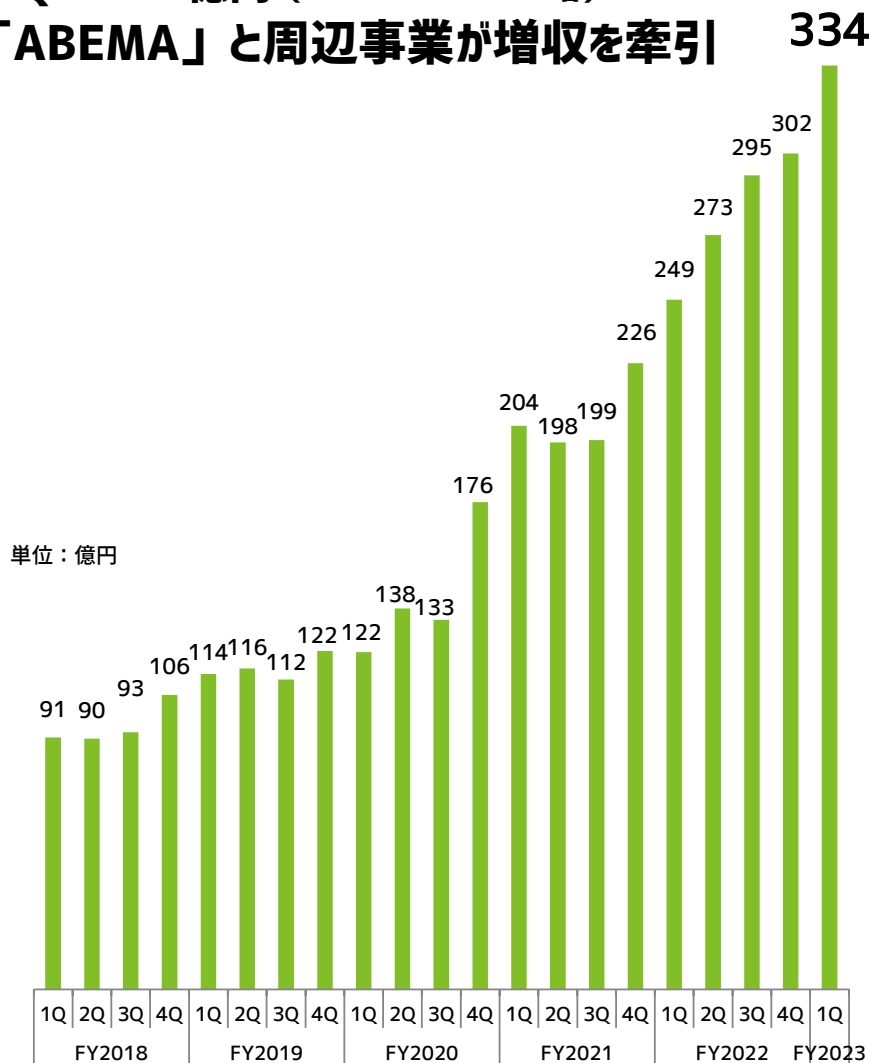
メディア事業

4. メディア事業

[売上高 (四半期)]

1Q 334億円 (YonY 34.0%増)

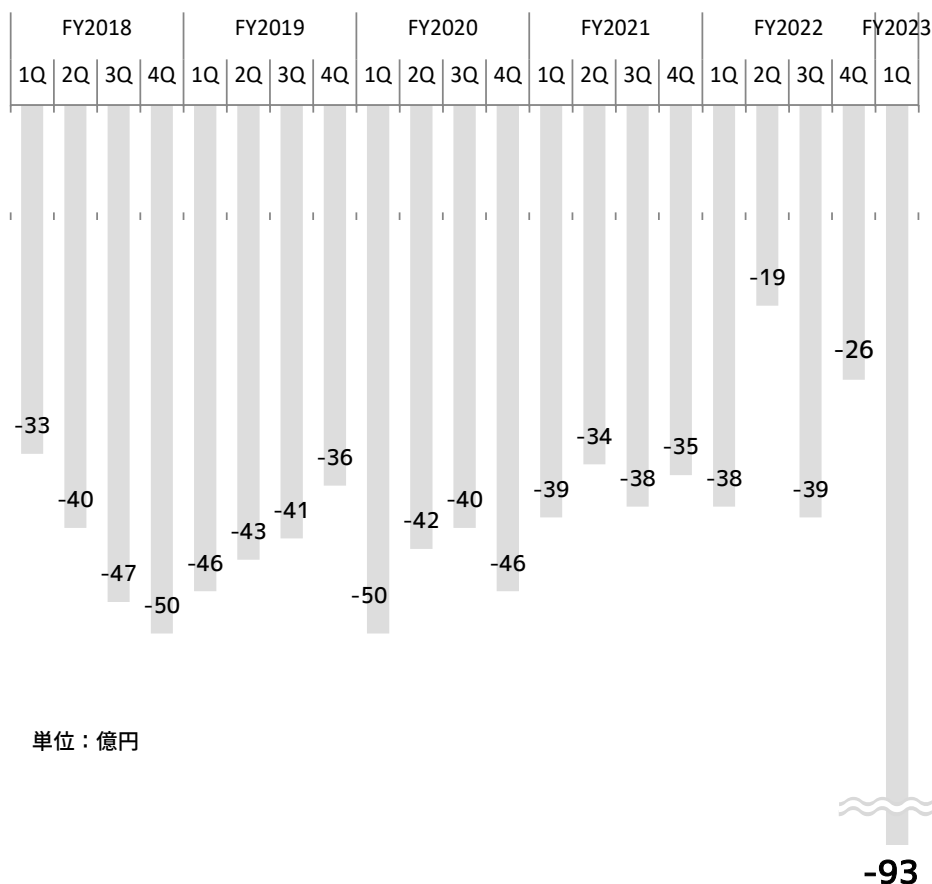
「ABEMA」と周辺事業が増収を牽引



[営業損益 (四半期)]

1Q-93億円

「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上



※ 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

4. メディア事業



9,200万
DL

開局6年8か月で**9,200万DL突破**※

「FIFA ワールドカップ」期間中に**700万DL増**

単位：ダウンロード

2016
4/11
開局

2016年 6月 9月 12月 2017年 3月 6月 9月 12月 2018年 3月 6月 9月 12月 2019年 3月 6月 9月 12月 2020年 3月 6月 9月 12月 2021年 3月 6月 9月 12月 2022年 3月 6月 9月 12月

※ DL数：アプリの累計ダウンロード数

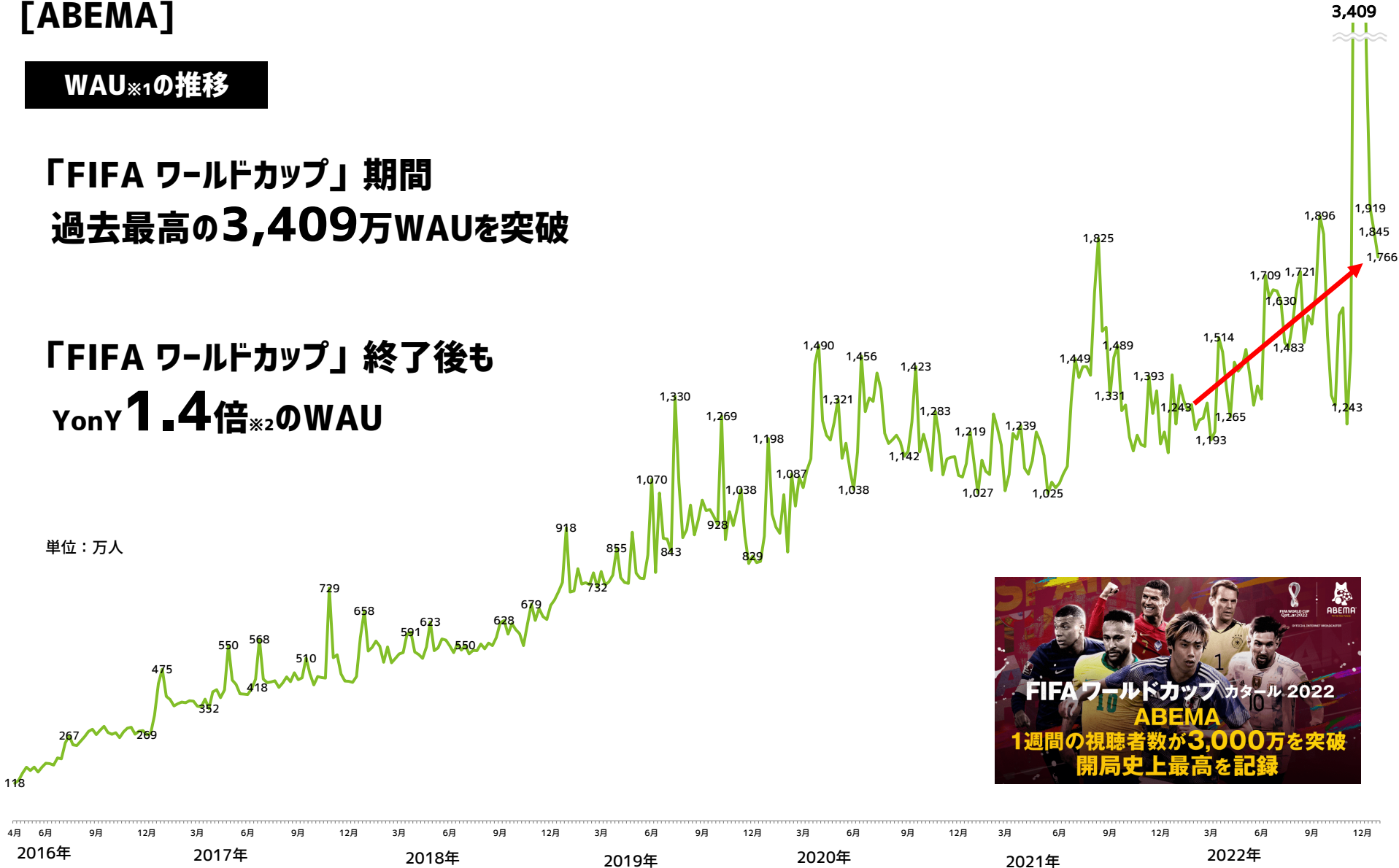
4. メディア事業

[ABEMA]

WAU※1の推移

「FIFA ワールドカップ」期間
過去最高の**3,409**万WAUを突破

「FIFA ワールドカップ」終了後も
YoY**1.4倍**※2のWAU



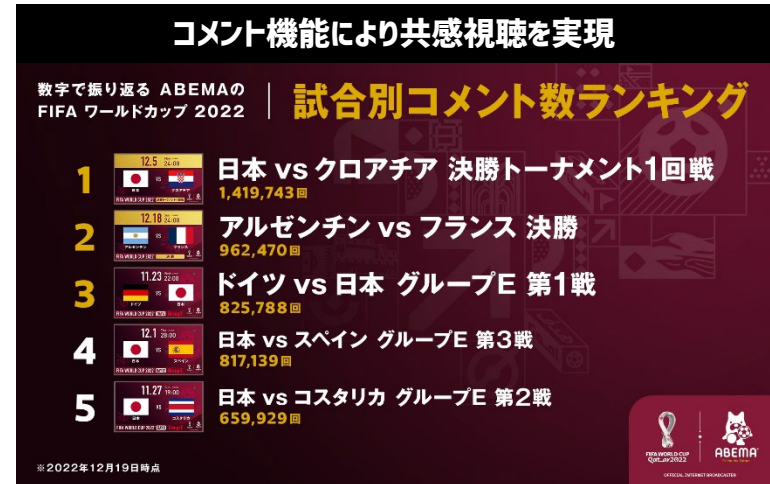
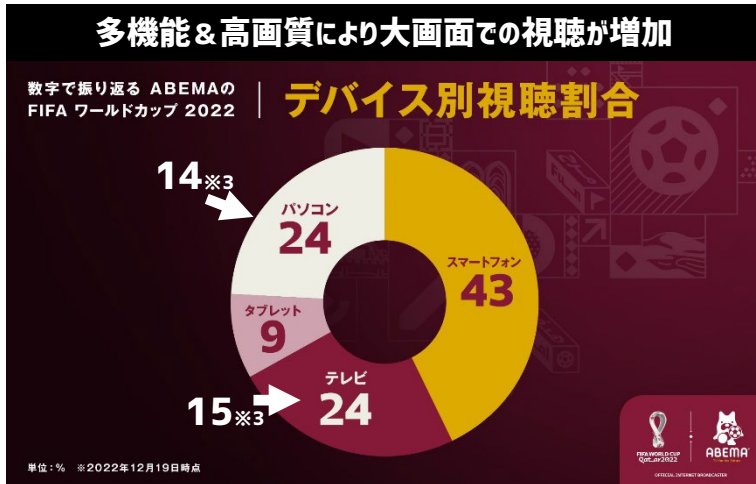
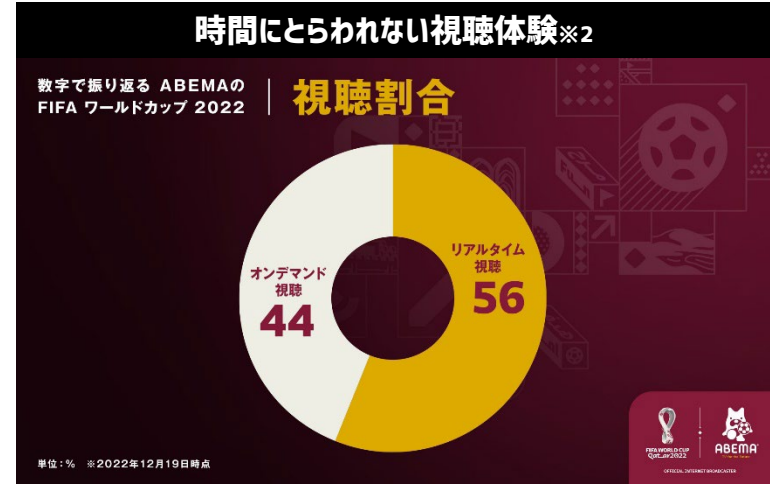
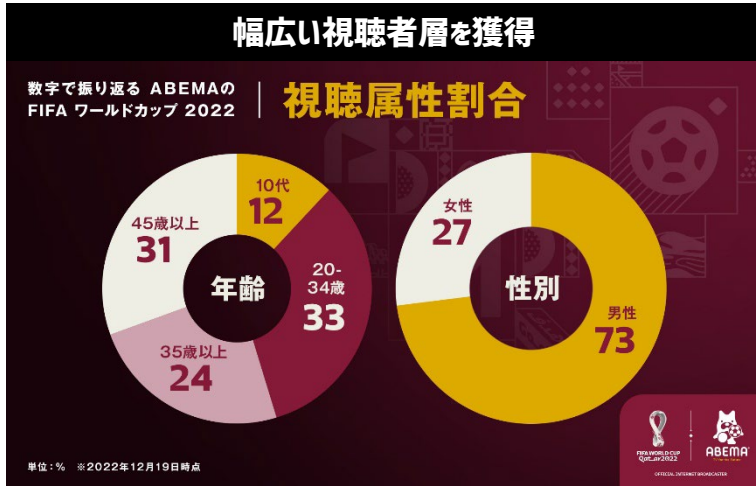
単位：万人



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

※2 2022年1月と2023年1月の第1週目の比較

[ABEMA] 「FIFA ワールドカップ」の視聴動向



※1 集計期間: 2022年11月20日(日)~12月18日(日)

※2 オンデマンド視聴には、試合の見逃しフルマッチ映像、ハイライト映像の視聴も含む

※3 2022年9月時点の視聴デバイス割合

4. メディア事業

[ABEMA] 安定した配信を高いクオリティで実現し、新しい視聴体験を提供



ワールドカップ特設ページ



マルチアングル映像



試合データ



見逃しフルマッチ配信



追っかけ再生



コメント機能



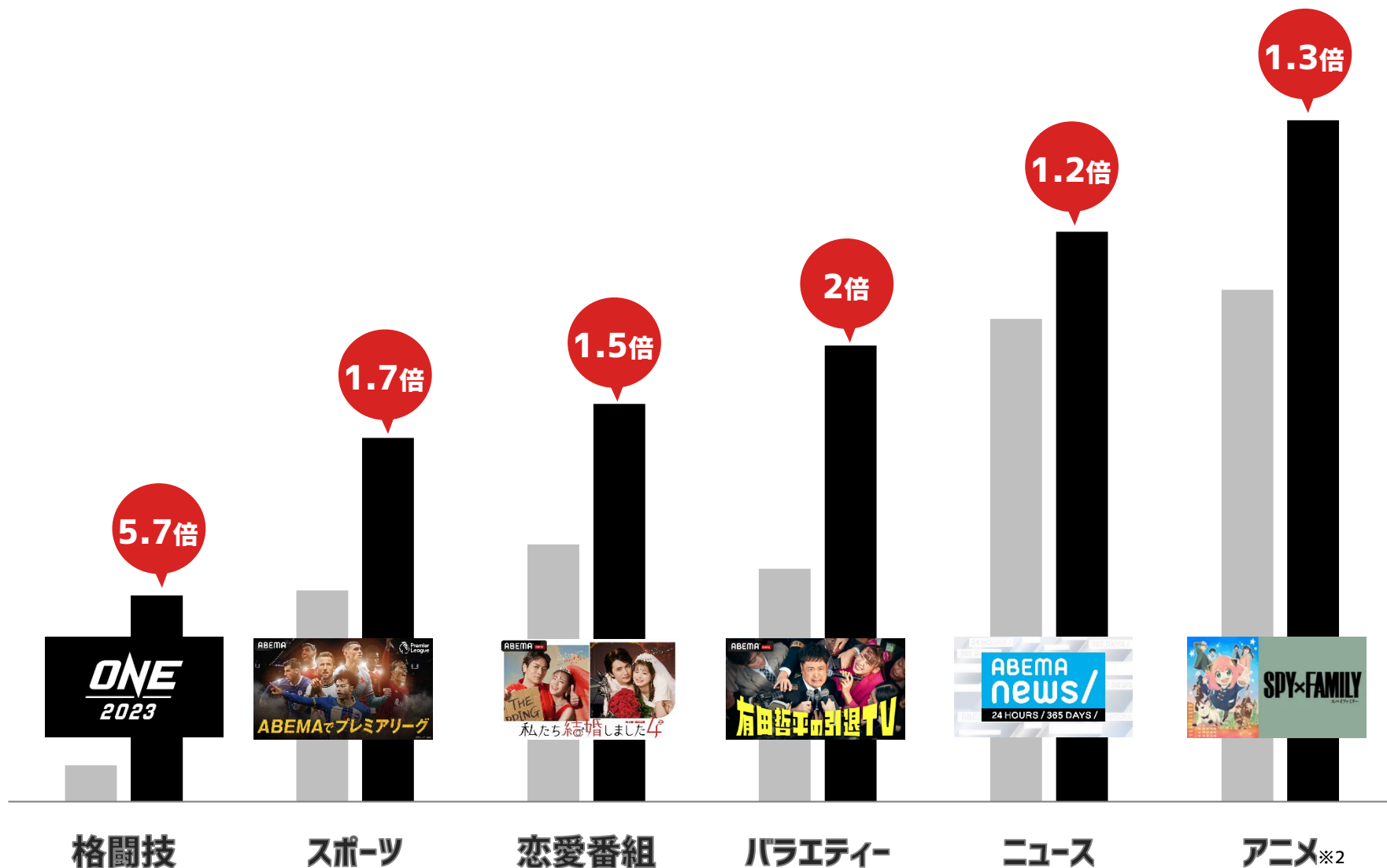
マルチデバイス



メディアの価値が大きく向上

4. メディア事業

[ABEMA] 「FIFA ワールドカップ」をきっかけに、他チャンネルの視聴数^{※1}も伸長

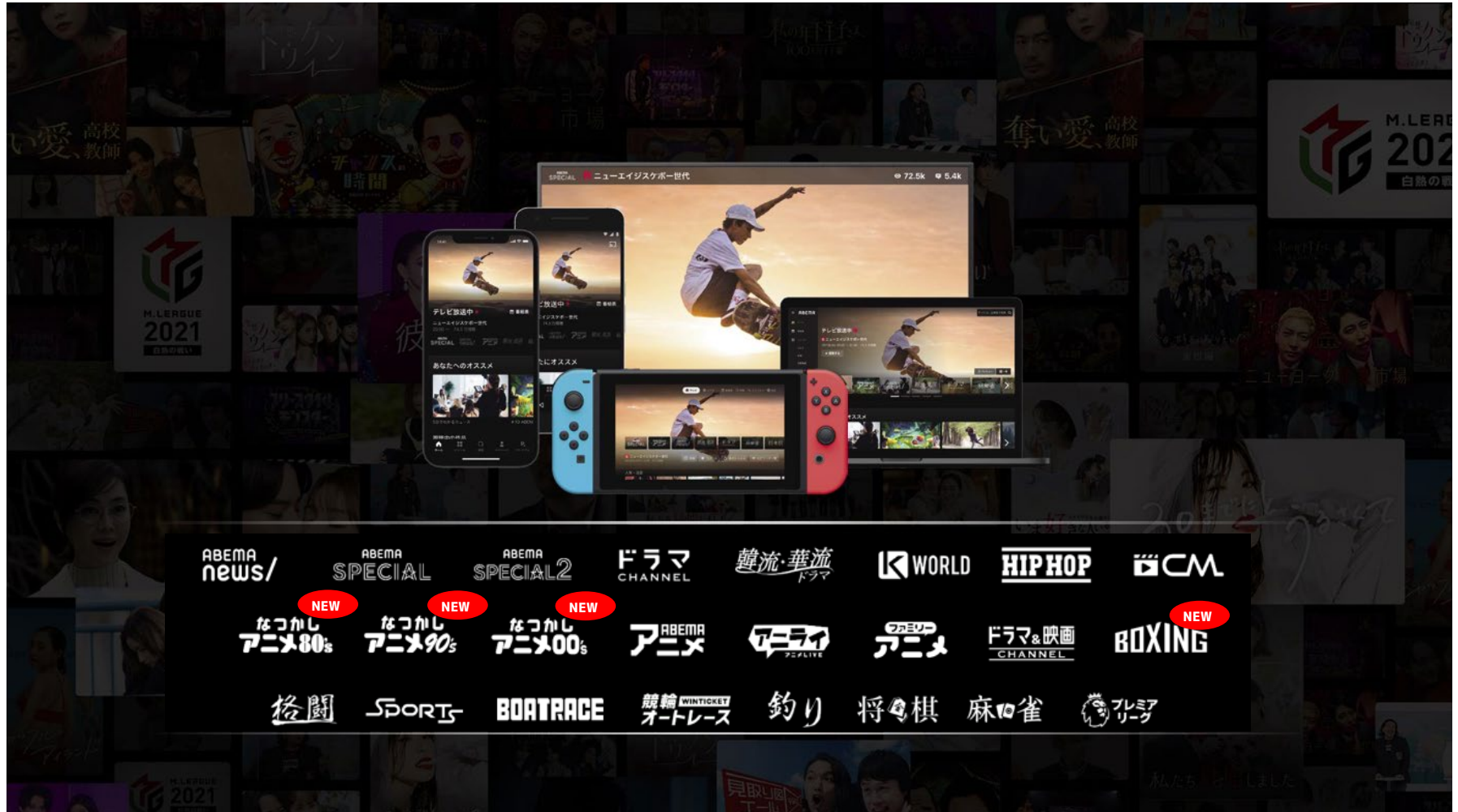


※1 視聴数：「FIFA ワールドカップ」開始前の2022年11月7日週と終了後の2023年1月2日週の比較

※2 ©遠藤達哉 / 集英社・SPY×FAMILY製作委員会

4. メディア事業

[ABEMA] 強化分野と位置付けるスポーツやアニメのチャンネルを増設



4. メディア事業

[ABEMA] 親和性の高いジャンルの「ABEMA PPV ONLINE LIVE」等も盛況



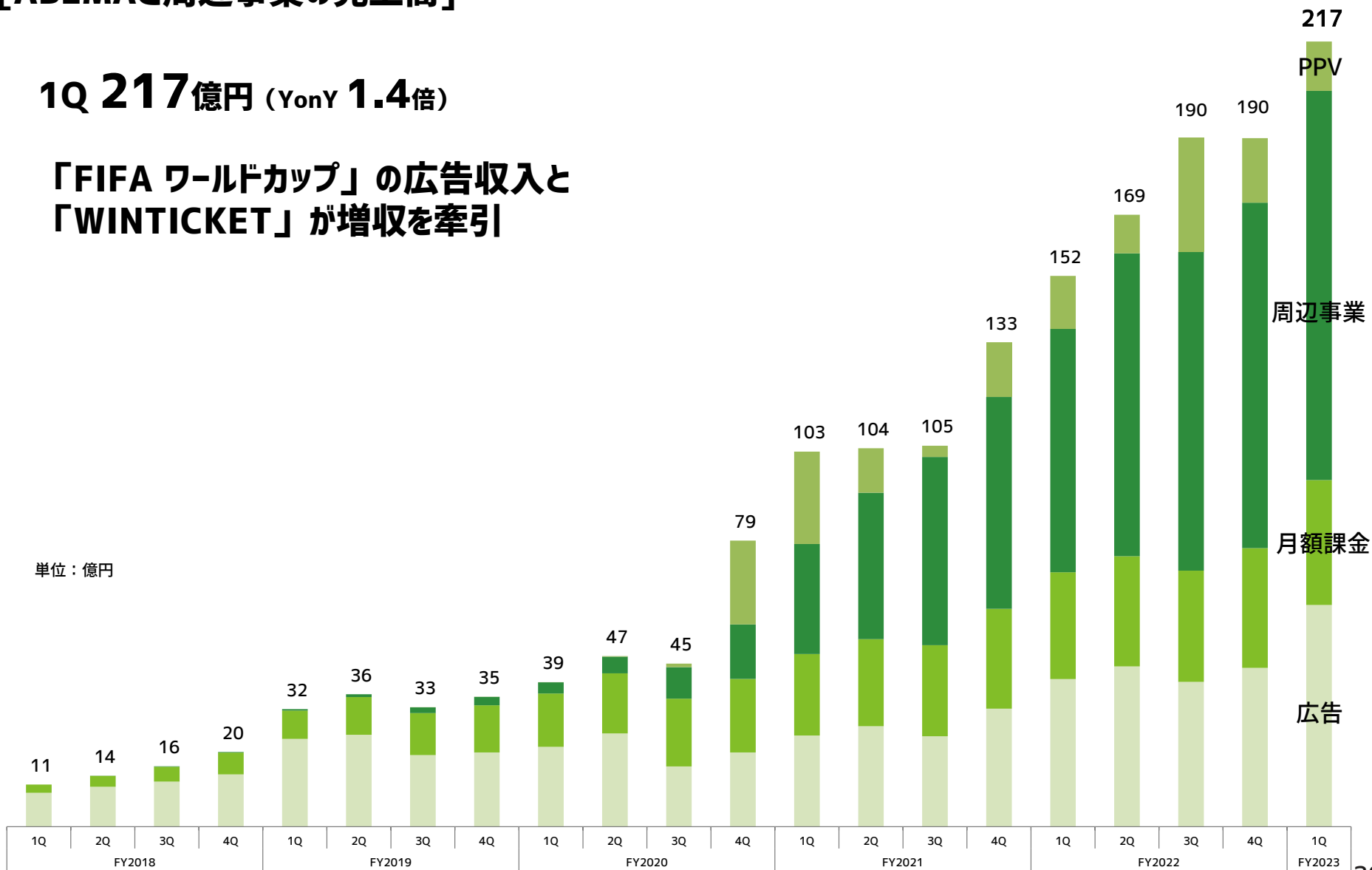
4. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高]

1Q **217**億円 (YoY **1.4**倍)

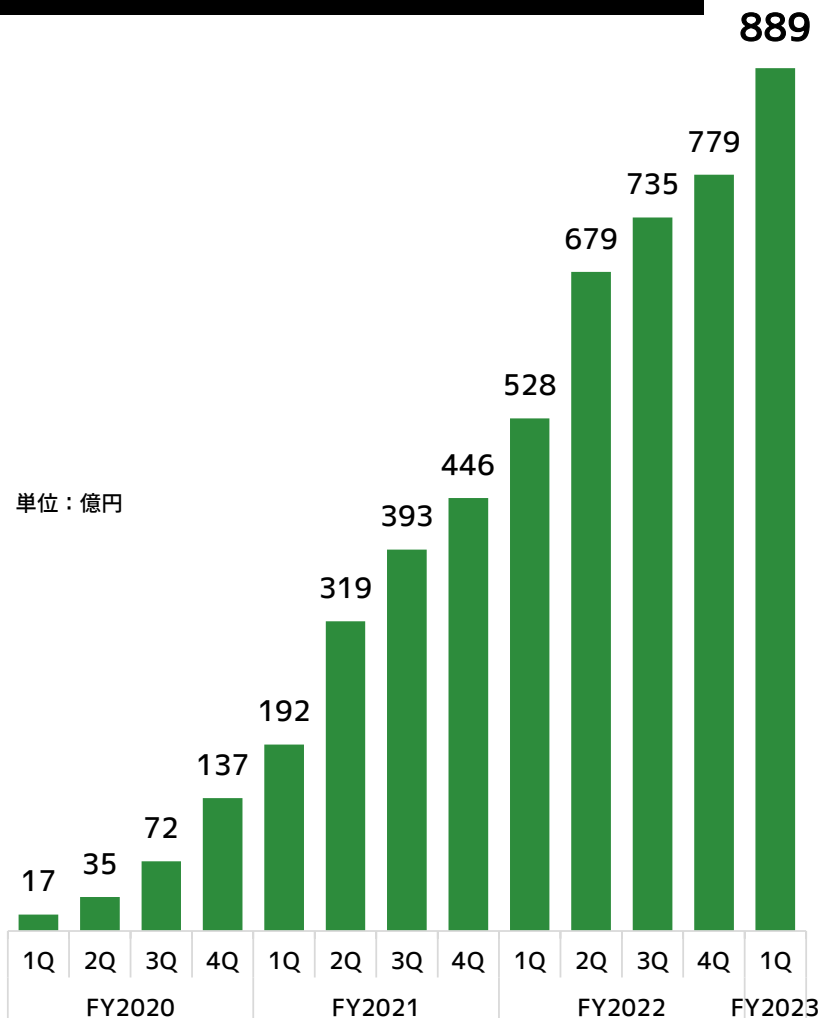
「FIFA ワールドカップ」の広告収入と「WINTICKET」が増収を牽引

単位：億円

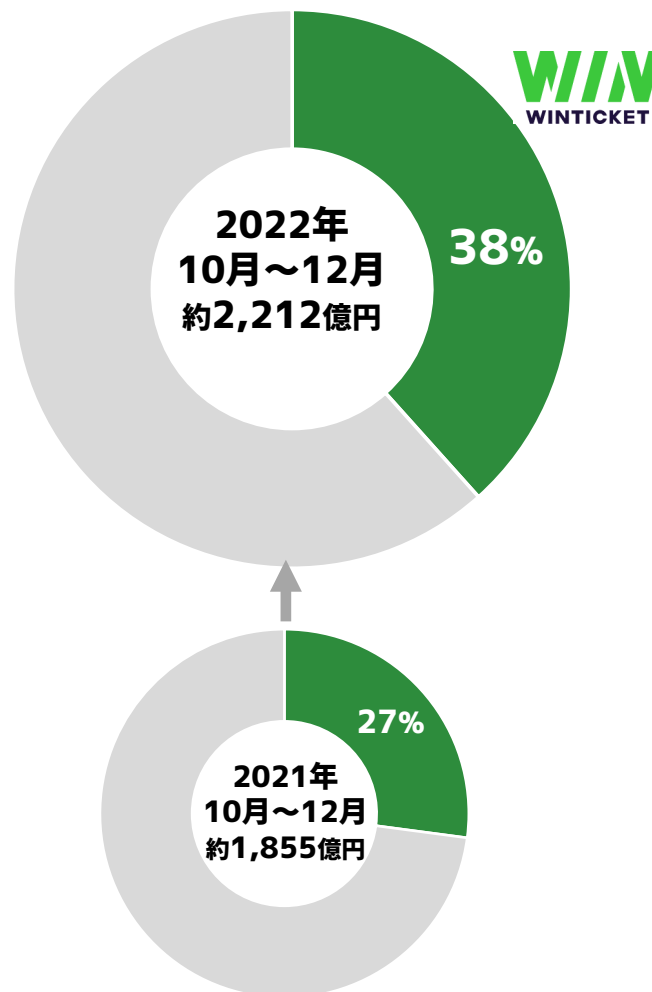


[WINTICKET] 取扱高YonY1.7倍と好調に推移

「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：2021年10月～12月、2022年10月～11月は公益財団法人JKAの広報KEIRIN「電話投票」売上高より引用 2022年12月は自社想定

4. メディア事業

[BABEL LABEL] 「Netflix」とパートナーシップを締結
世界に通用するコンテンツの制作、配信を目指す



BABEL LABEL

NETFLIX



テレビドラマ
「INFORMA」



映画
「ヤクザと家族」



映画
「攻殻機動隊 SAC_2045
持続可能戦争」



Netflixオリジナル
「野武士のグルメ」



Netflixオリジナル
「100万円の女たち」



Netflixオリジナル
「新聞記者」

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

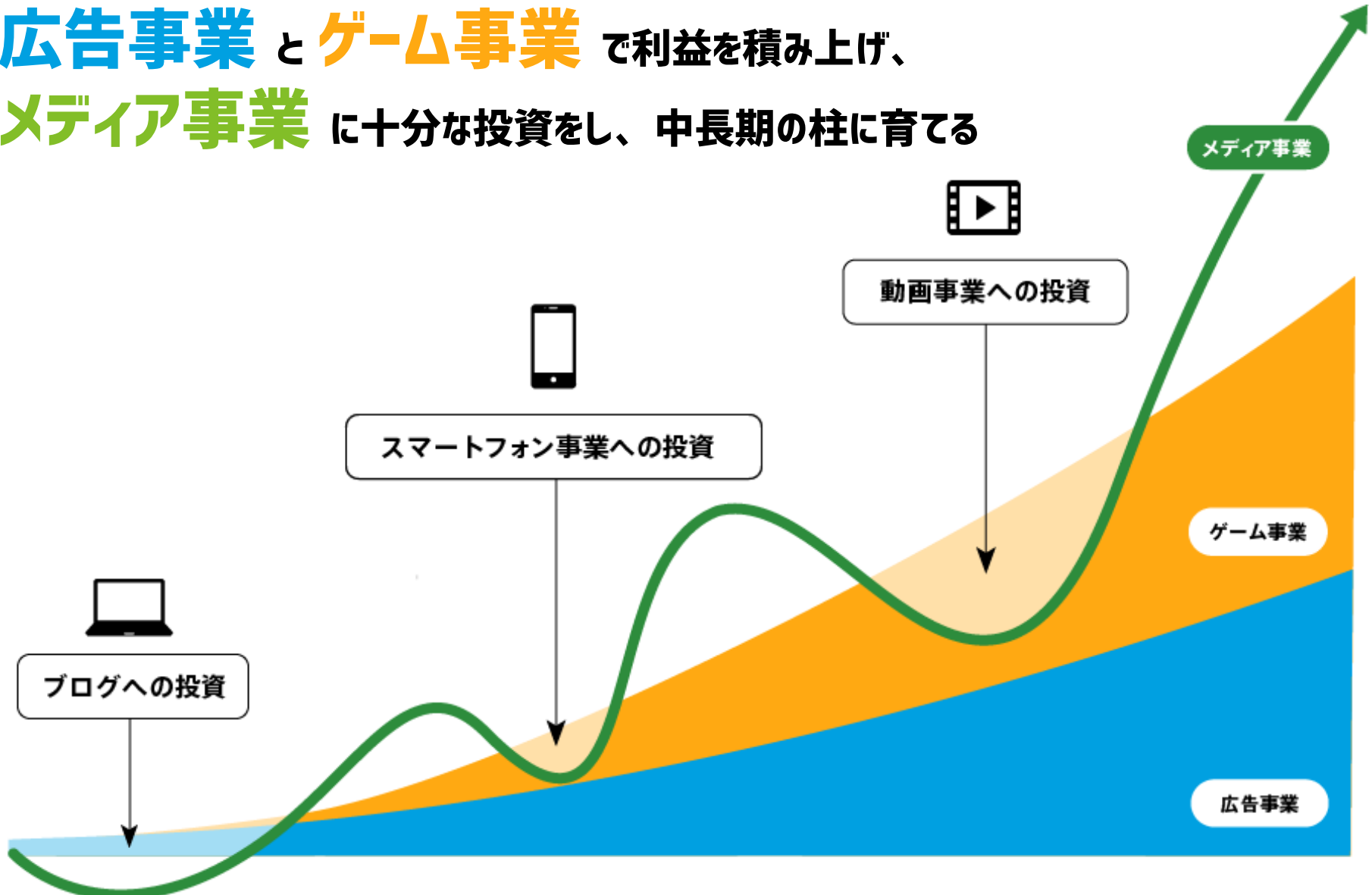
ゲーム事業

主力タイトルの運用強化と新規ヒットの創出

5. 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 2Q決算発表は2023年4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.