

CA CyberAgent®

3Q FY2023 Presentation Material

April to June 2023

July 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** (3Q : 2023年4月～2023年6月)
2. **今後の見通し**
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

(3Q : 2023年4月~6月)

FY2023 3Q業績

メディア事業・広告事業が増収するも、ゲーム事業が想定を下回り大幅減益

売上高：	1,717億円	YonY	0.2%減
営業利益：	14億円	YonY	86.2%減

メディア 事業

ABEMA関連売上高が順調に推移し、損失改善

売上高：	333億円	YonY	13.1%増
営業損益：	-15億円	YonY	+24億円

広告 事業

先行投資を継続しつつも、過去最高の売上高を更新

売上高：	1,054億円	YonY	9.1%増※
営業利益：	38億円	YonY	37.4%減

ゲーム 事業

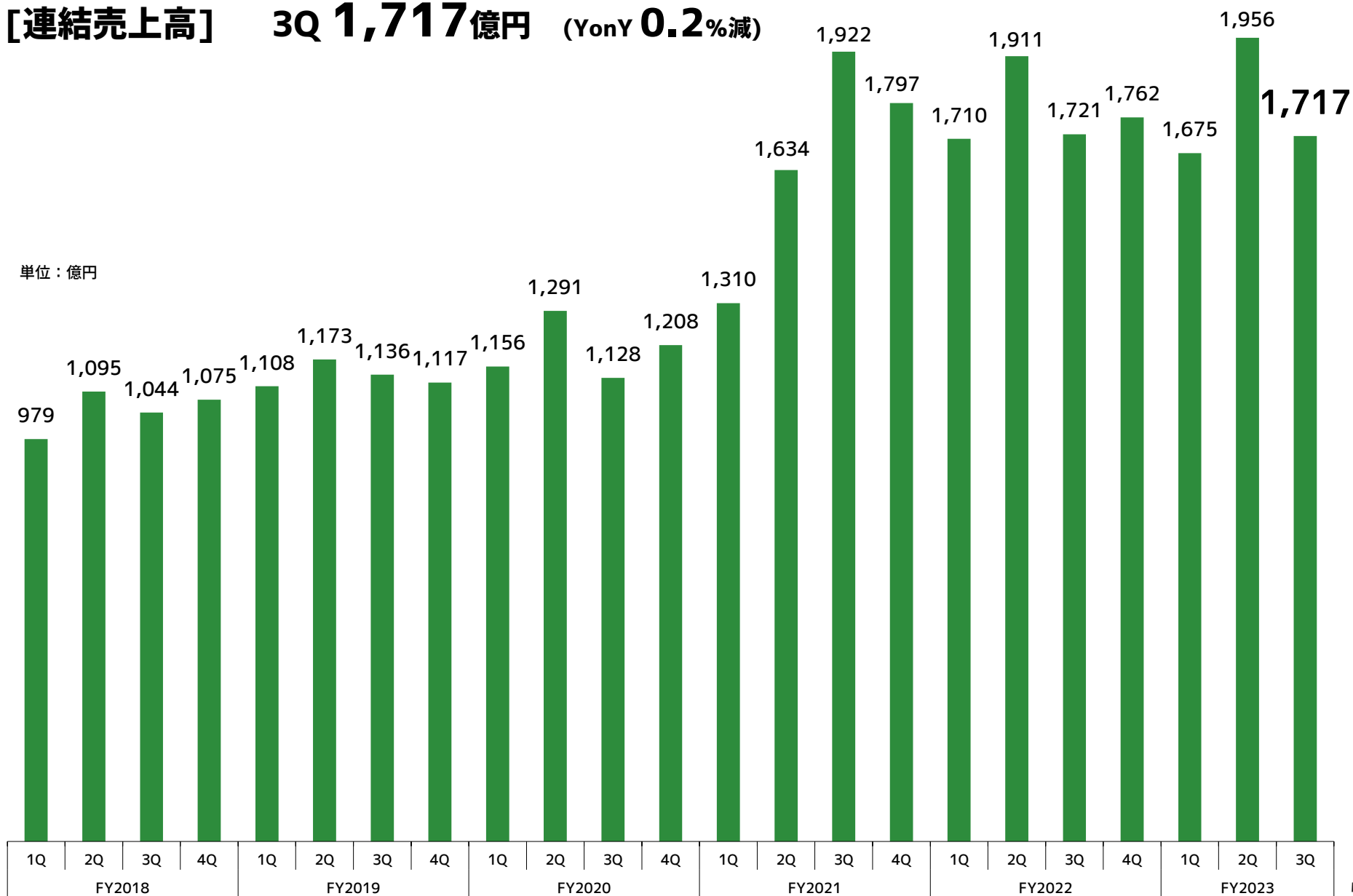
周年イベント等で伸びた2Qからの反動が大きく減収減益

売上高：	337億円	YonY	27.0%減
営業損益：	-1億円		

1. 決算概要

[連結売上高] 3Q 1,717億円 (YonY 0.2%減)

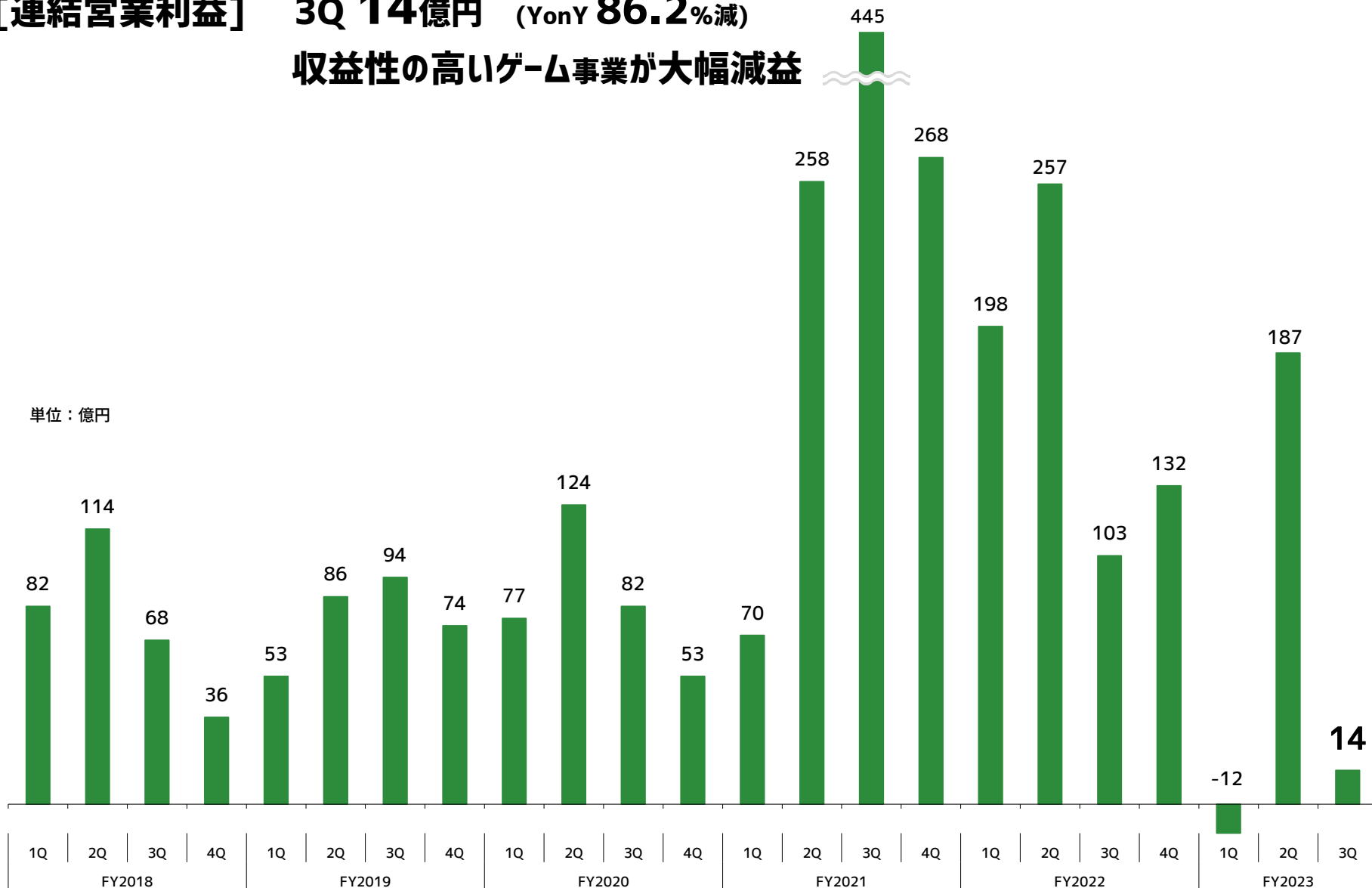
単位：億円



1. 決算概要

[連結営業利益] 3Q 14億円 (YoY 86.2%減)

収益性の高いゲーム事業が大幅減益

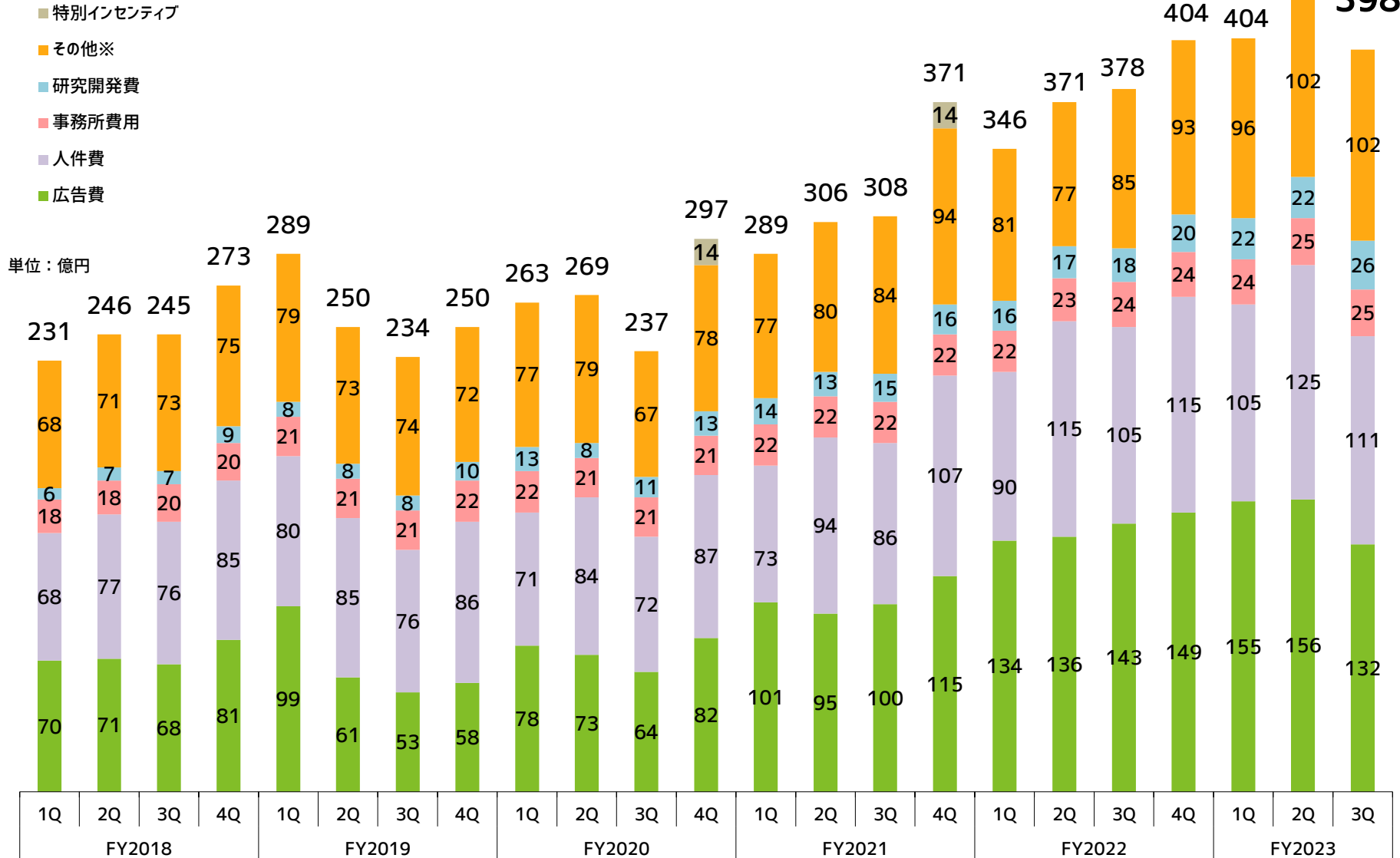


単位：億円

※ 2023年1Q：「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上

1. 決算概要

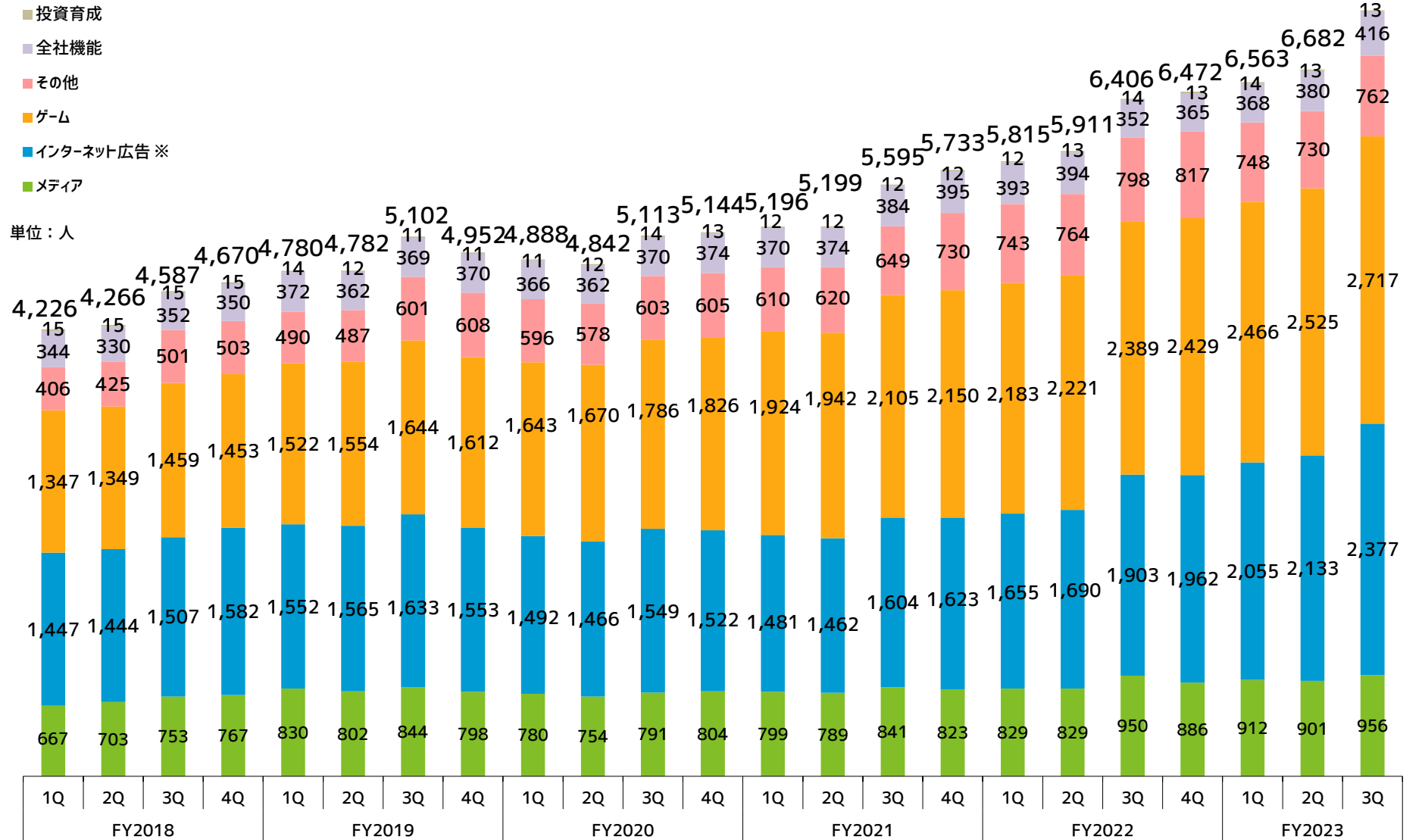
[販売管理費] 3Q 398億円 (YoY 5.2%増)



※ 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] 6月末 7,241名 (4月に新卒431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 3Q	FY2022 3Q	YoY	FY2023 2Q	QonQ
売上高	171,738	172,155	-0.2%	195,657	-12.2%
売上総利益	41,264	48,227	-14.4%	62,004	-33.4%
販売管理費	39,828	37,855	5.2%	43,218	-7.8%
営業利益	1,435	10,371	-86.2%	18,786	-92.4%
営業利益率	0.8%	6.0%	-5.2pt	9.6%	-8.8pt
経常利益	1,568	10,549	-85.1%	18,830	-91.7%
特別利益	65	1,209	-94.6%	93	-29.9%
特別損失	238	1,818	-86.9%	921	-74.1%
税金等調整前当期純利益	1,395	9,940	-86.0%	18,002	-92.2%
当期純利益※	703	3,544	-80.2%	7,900	-91.1%

※ 当期純利益：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6月末	2022年6月末	YonY	2023年3月末	QonQ
流動資産	343,857	286,447	20.0%	329,795	4.3%
現預金	203,842	167,264	21.9%	183,260	11.2%
固定資産	120,723	88,220	36.8%	98,943	22.0%
総資産	464,650	374,695	24.0%	428,812	8.4%
流動負債	122,818	128,058	-4.1%	134,099	-8.4%
(未払法人税等)	1,801	3,201	-43.7%	9,812	-81.6%
固定負債	112,531	29,953	275.7%	71,119	58.2%
株主資本	135,012	134,629	0.3%	133,816	0.9%
純資産	229,301	216,683	5.8%	223,593	2.6%

今後の見通し

2. 今後の見通し

[FY2023下方修正の要因]

ゲーム事業において、周年イベントの重なり等で2Qに大きく伸びた反動が想定以上収益性の高いタイトルの減収により、営業利益以下を下方修正

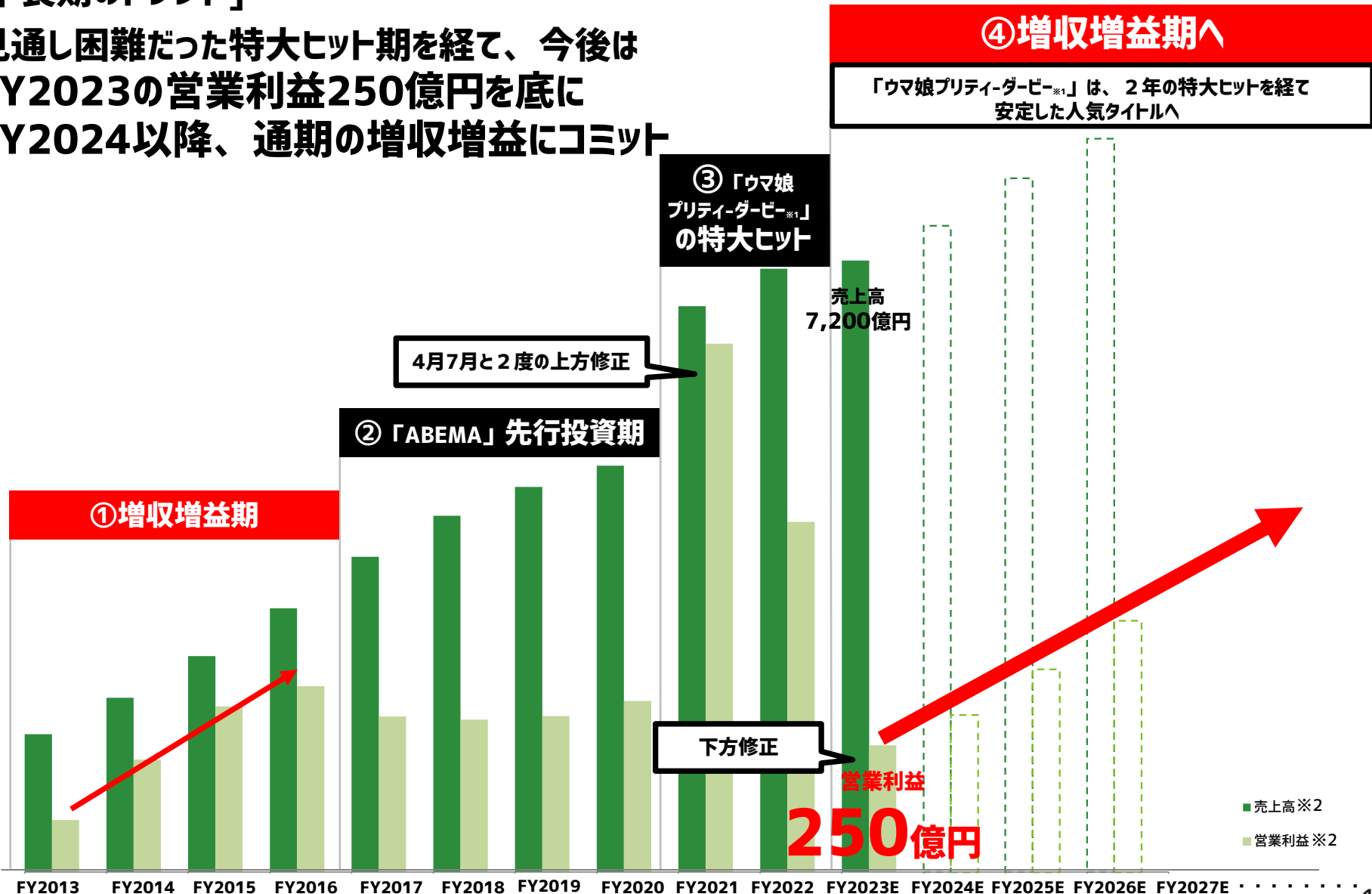
単位：億円	FY2023 期初の予想 (2022年10月26日発表)		FY2023 見通しの修正 (2023年7月26日発表)	増減額		増減率		FY2022	YoY
	下限	上限		下限	上限	下限	上限		
売上高	7,200		7,200	0		0.0%		7,105	1.3%
営業利益	400	500	250	-150	-250	-37.5%	-50.0%	691	-63.8%
経常利益	400	500	250	-150	-250	-37.5%	-50.0%	694	-64.0%
当期純利益※1	150	200	60	-90	-140	-60.0%	-70.0%	242	-75.2%
配当金	15円		15円	0円		0.0%		14円	7.1%

※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

2. 今後の見通し

[中長期のトレンド]

見通し困難だった特大ヒット期を経て、今後は
 FY2023の営業利益250億円を底に
 FY2024以降、通期の増収増益にコミット



※1 「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc. ※2 FY2024以降の売上高および営業利益は、イメージ

2. 今後の見通し

[増収増益の根拠]

メディア事業

「ABEMA」は投資期を経て
赤字縮小局面に

「FIFA ワールドカップ」の
大型投資は4年に一度
当面、適正な投資規模に

広告事業

中長期に渡り
増収トレンドを継続

AI・DX分野の事業推進
利益率改善に取り組み中

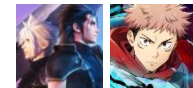
ゲーム事業

「ウマ娘 プリティーダービー」※1
話題性を欠かさない取組を
多数準備

2023年TVアニメ
「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」※1
2024年 コンソールゲーム提供開始

新規リリース前の端境期から
2023年中に大型タイトルを
2つ提供予定

「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」※2
「呪術廻戦 ファントムパレード」※3



FY2023の営業利益250億円を底に通期の増収増益にコミット

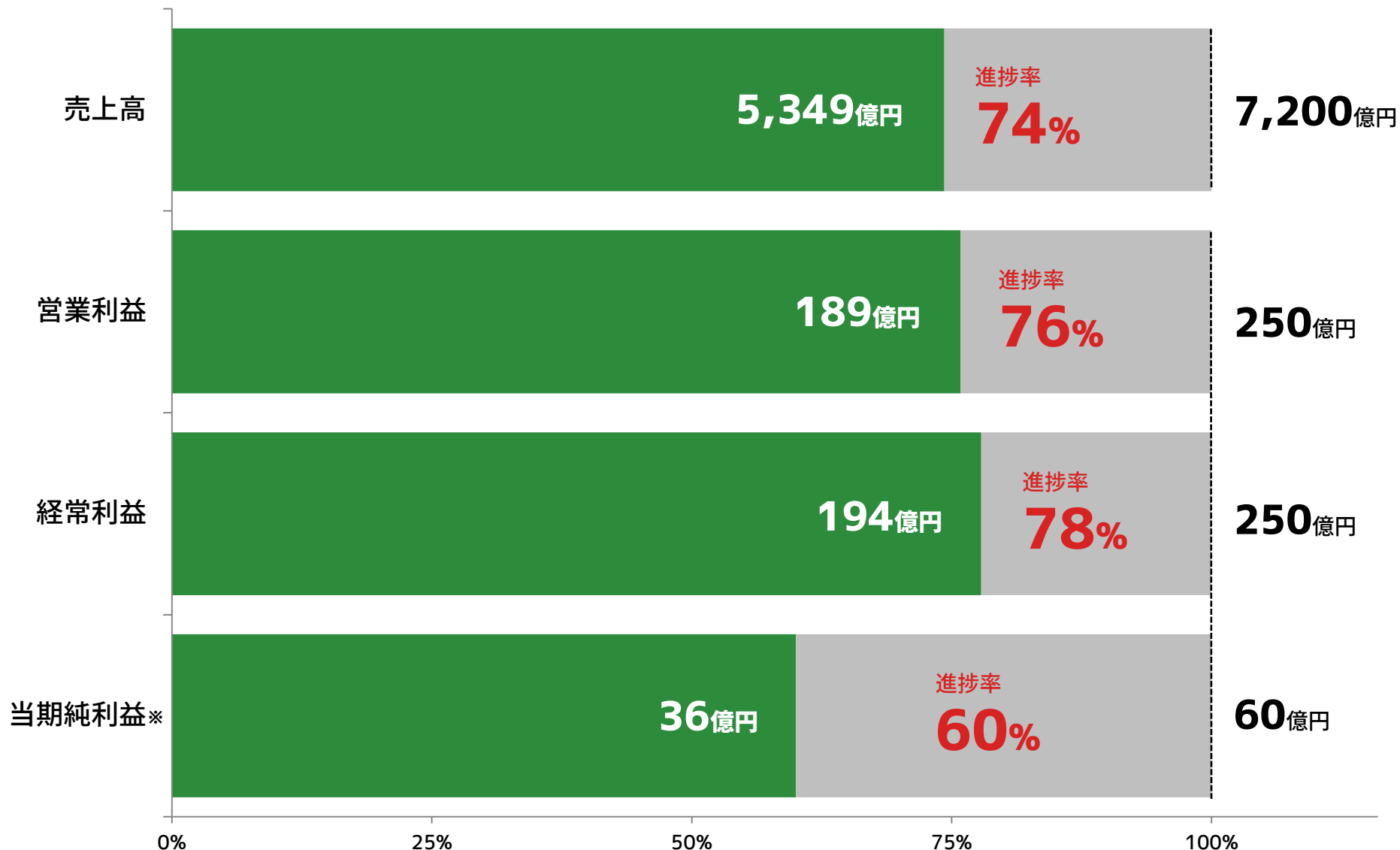
※1 「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc.

※2 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」 : © SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE

※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.

2. 今後の見通し

[FY2023連結業績の修正予想に対する進捗率]

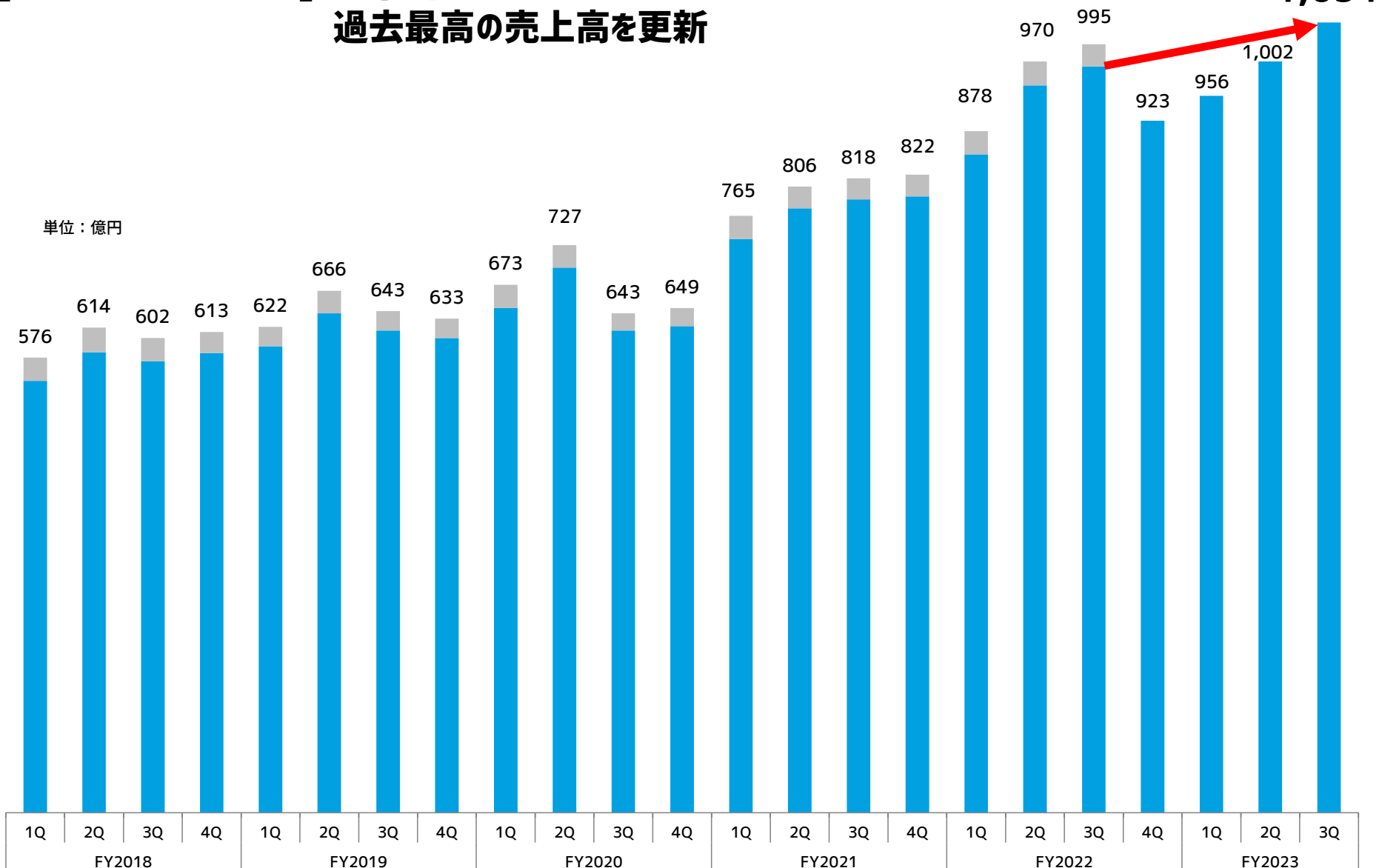


※当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株)AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

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)] 3Q 1,054億円 (YoY 9.1%増※)
過去最高の売上高を更新



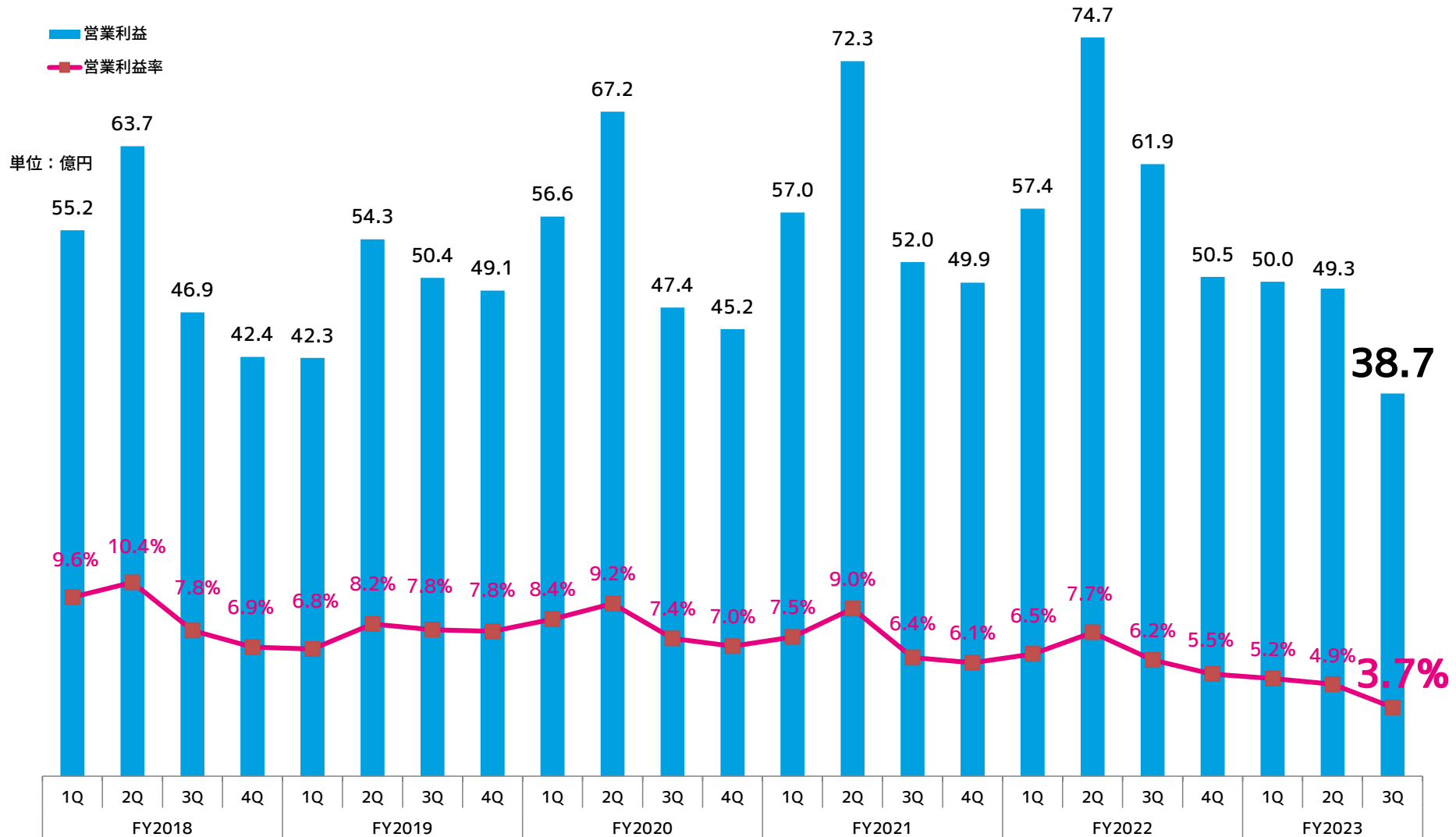
※ YoYの増減：非連結になった㈱マイクロアド (FY2022 3Q売上高30.2億円) を控除し、同基準においての増収率を記載

■ ㈱マイクロアドの売上高

3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 3Q **38**億円 (YonY **37.4%**減)

AI・DX分野への投資を継続、4月に166名の新卒を配属



※ 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

[技術力] 生成AIにおける日本語大規模言語モデル（LLM）を早期に一般公開
事業への活用も開始



最大68億パラメータの
日本語LLMを一般公開

大規模言語モデル

- オープンなデータで学習した商用利用可能なモデルを提供 -

CyberAgent.



CyberAgent.

極予測AI、大規模言語モデルを
活用した広告コピー自動生成機能を実装

— 自社LLM技術およびChatGPTの活用により画像やターゲットを考慮した生成が可能に —



CyberAgent.

極予測TD、自社LLM技術およびGPT-4を活用した
「繰り返し試行生成機能」を開発

生成・予測・フィードバックの複数回試行を自動化し、
効果予測スコアを向上

極予測TD
CyberAgent AI Lab



MG-DX

薬剤師の対人業務をサポートする
次世代薬局ソリューション「AI薬剤師®」
LLM（大規模言語モデル）の活用を開始

第一弾として、ChatGPTを活用した
服薬フォローアップ実施支援（β版）を提供



カスタマーサポートに特化した
各企業専用LLM構築サービスを提供開始

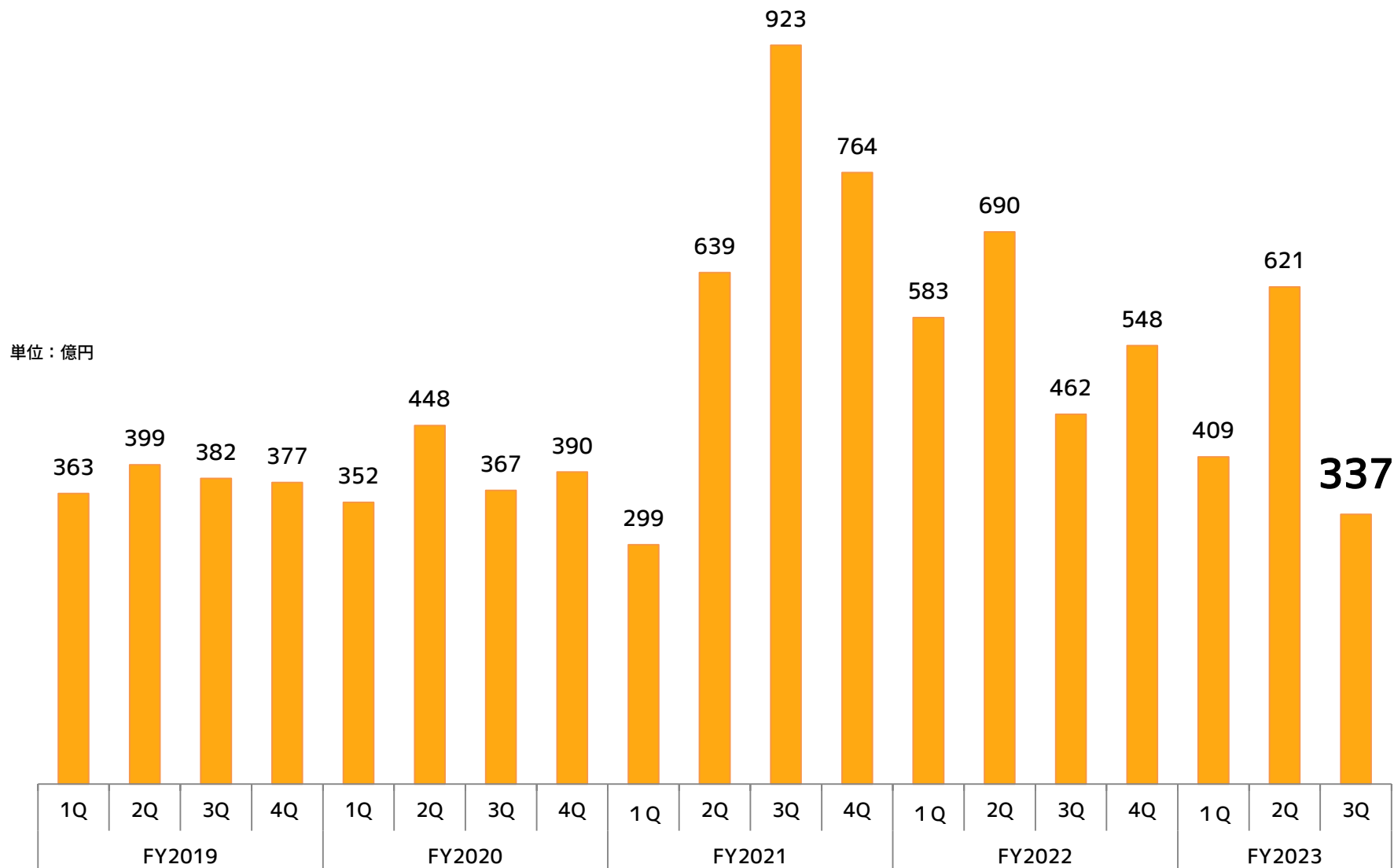
サイバーエージェント独自の日本語LLM（大規模言語モデル）を活用

CyberAgent. AI SHIFT

ゲーム事業

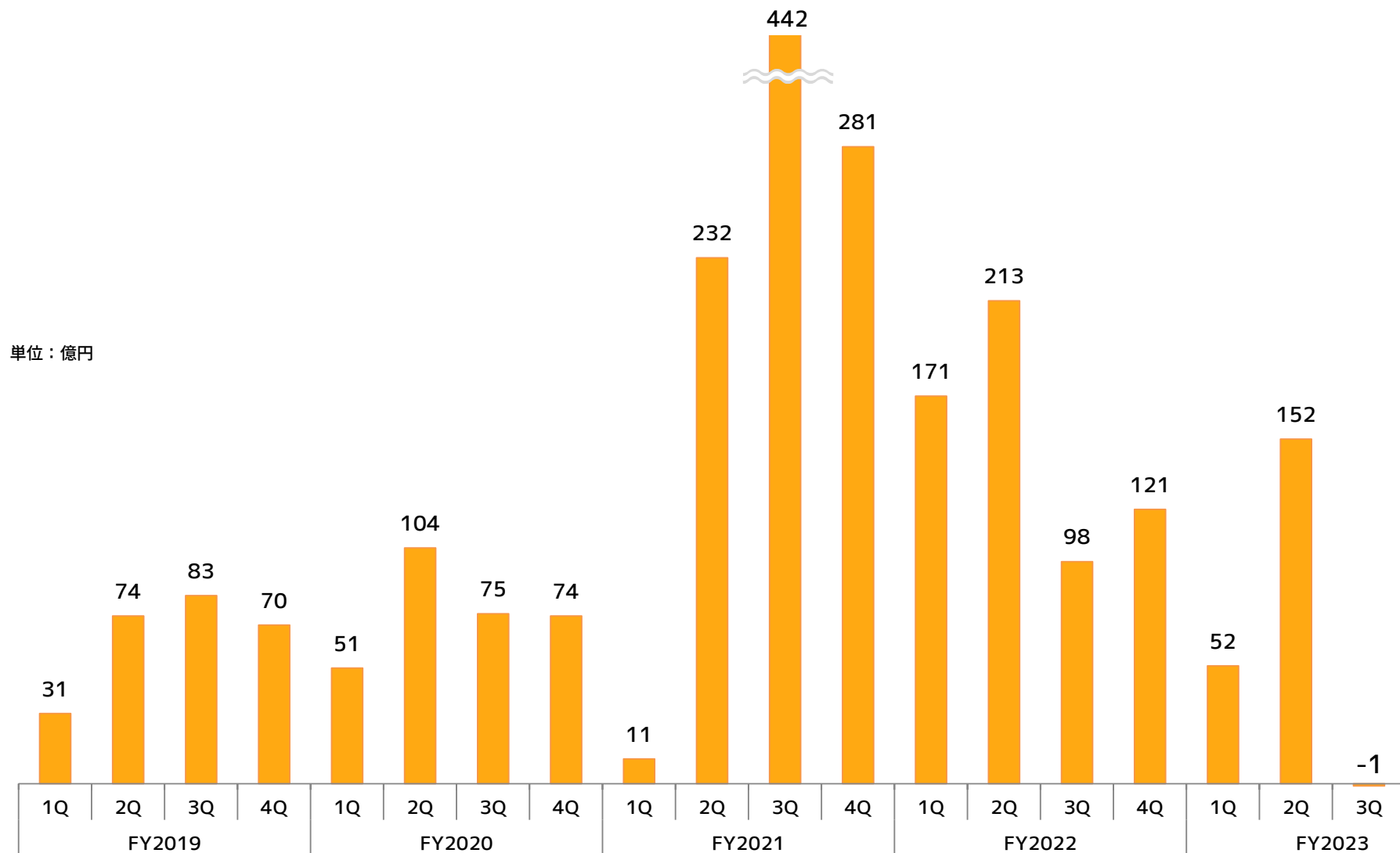
4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 3Q **337**億円 (YonY **27.0%**減)
周年イベント等で伸びた2Qからの反動が大きく、減収



4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 3Q -1億
収益性の高いタイトルの減収により、大幅減益



※ 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※1] クロスメディア展開を継続し、10年IPを目指す

アニメ「ウマ娘 プリティーダービー ROAD TO THE TOP」※2



TVアニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」※3



漫画「ウマ娘 プリティーダービー スターブロッサム」※4



イベント「ウマ娘 プリティーダービー 5th EVENT ARENA TOUR GO BEYOND -WISH-」※5



※ 1.2.5 ©Cygames, Inc.
※ 3 ©2023 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」製作委員会
※ 4 ©保谷伸・文殊咲/集英社 © Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※1] 「ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭! ※2」
2024年Nintendo Switch/PlayStation 4/Steamにて発売決定



スタートしました、先頭と後方、2つに分かれました。



暑い気流だ、スペシャルウィーク/その力強い走り/他の馬は追いつけない!



4. ゲーム事業

**[今後の予定] 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※1」 CBT※2を終え、事前登録受付中
2023年内に提供開始予定**

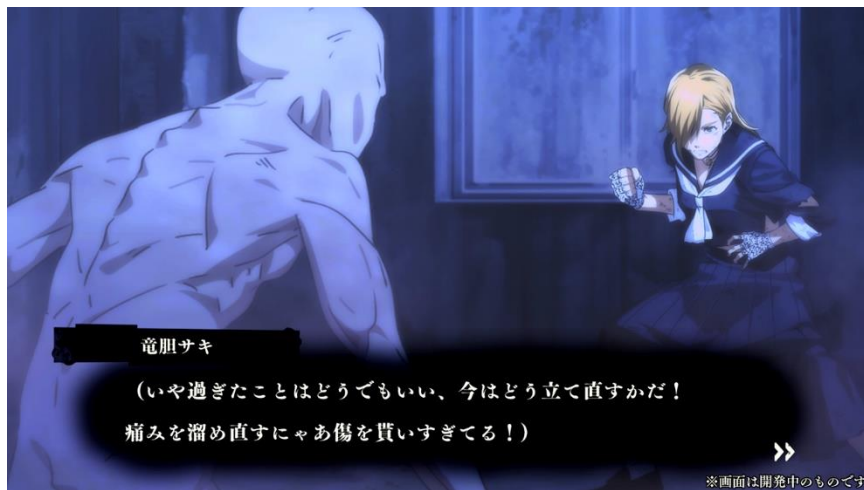


※1 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」 : © SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE

※2 CBT : Closed Beta Test

4. ゲーム事業

[今後の予定] 「呪術廻戦 ファントムパレード※」 事前登録受付中
2023年内に提供開始予定



※「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.

4. ゲーム事業

[今後の予定] 2023年以降は、大型新規タイトルを複数提供予定

自社IP

1



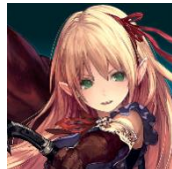
戦国炎舞
-KIZNA-

2



グランブルー
ファンタジー

5



Shadowverse

7



プリンセスコネクト！
Re:Dive

9



ウマ娘
プリティーダービー

他社IP

3



ドラゴンクエスト
モンスターズ
スーパーライト

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



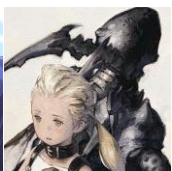
バンドリ！
ガールズバンドパーティ！

8



プロジェクトセカイ
カラフルステージ！
feat. 初音ミク

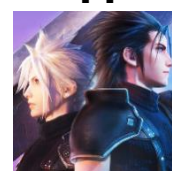
10



NieR
Re[in]carnation

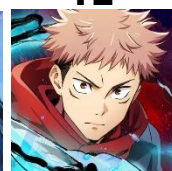
リリース予定

11



FINAL FANTASY
VII EVER CRISIS

12



呪術廻戦
ファントムパレード

13 14



confidential

公開前



FY2013 FY2015 FY2017 FY2019 FY2021 FY2023 FY2025

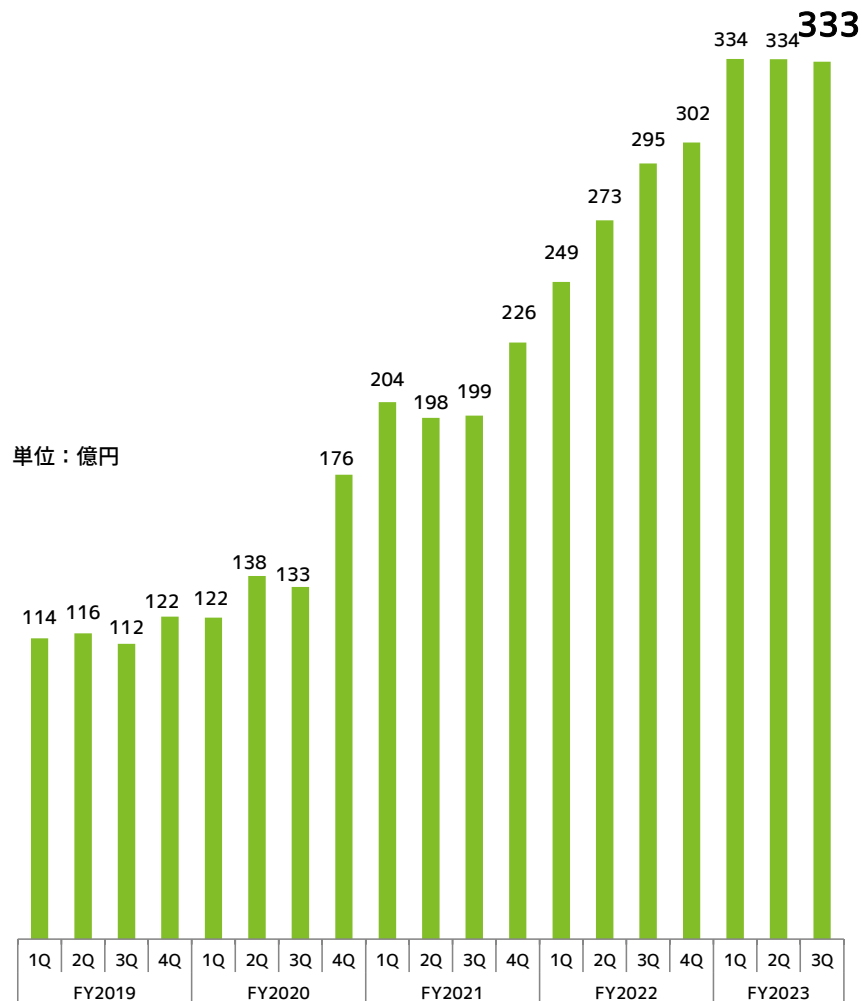
※ Copyrightについては最終ページに記載

メディア事業

5. メディア事業

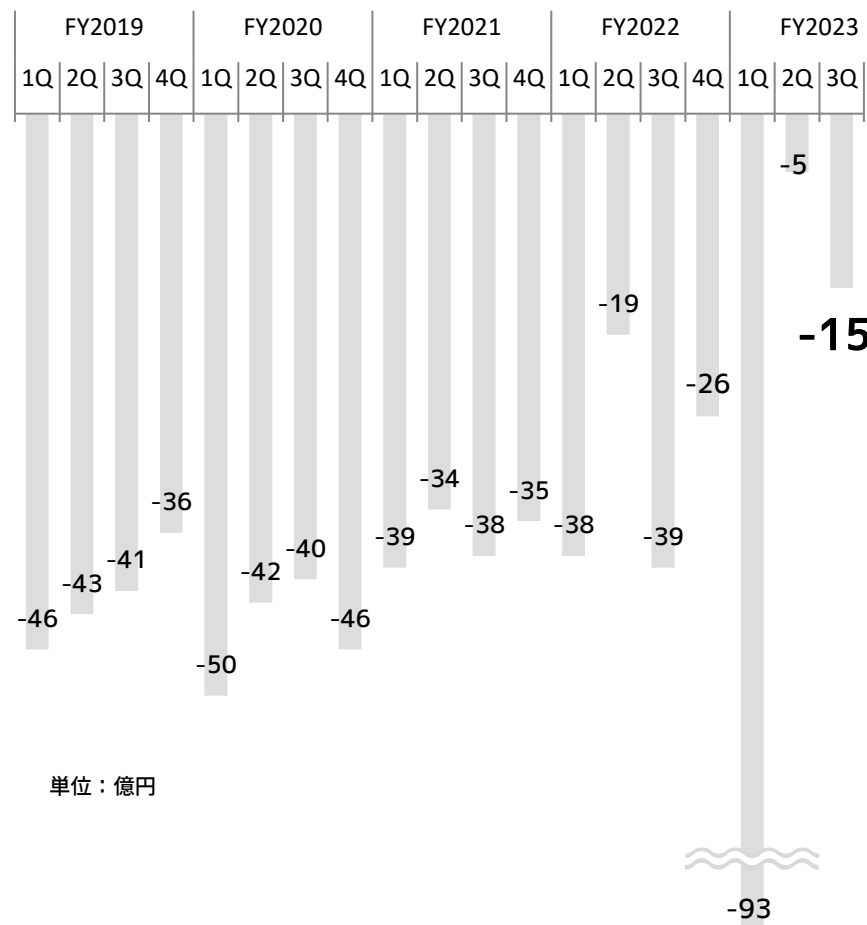
[売上高 (四半期)]

3Q **333**億円 (YonY **13.1%**増)
ABEMA関連売上高が順調に推移



[営業損益 (四半期)]

3Q **-15**億円 (YonY **24**億円改善)



※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

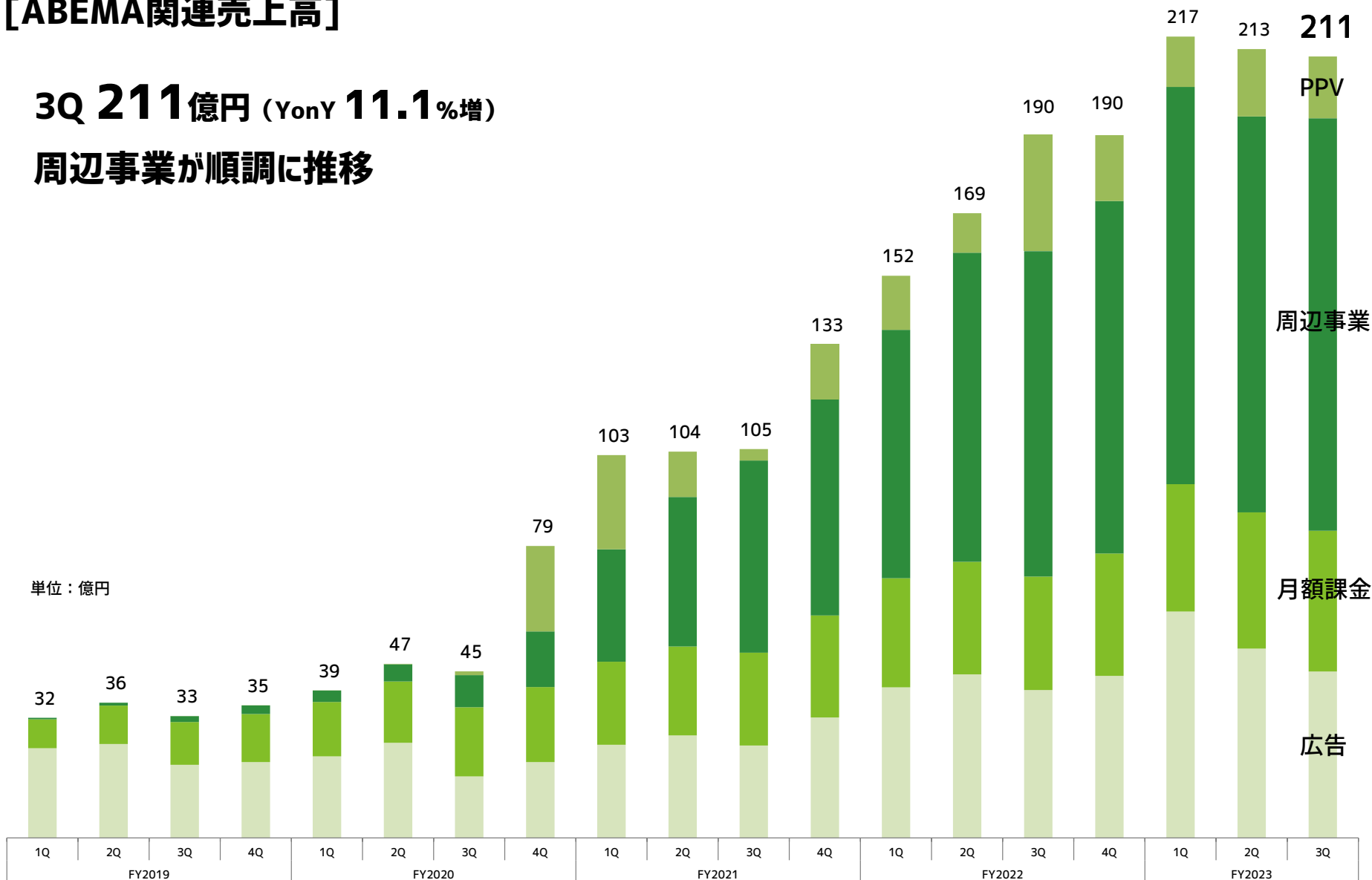
5. メディア事業

[ABEMA関連売上高]

3Q **211**億円 (YonY **11.1**%増)

周辺事業が順調に推移

単位：億円

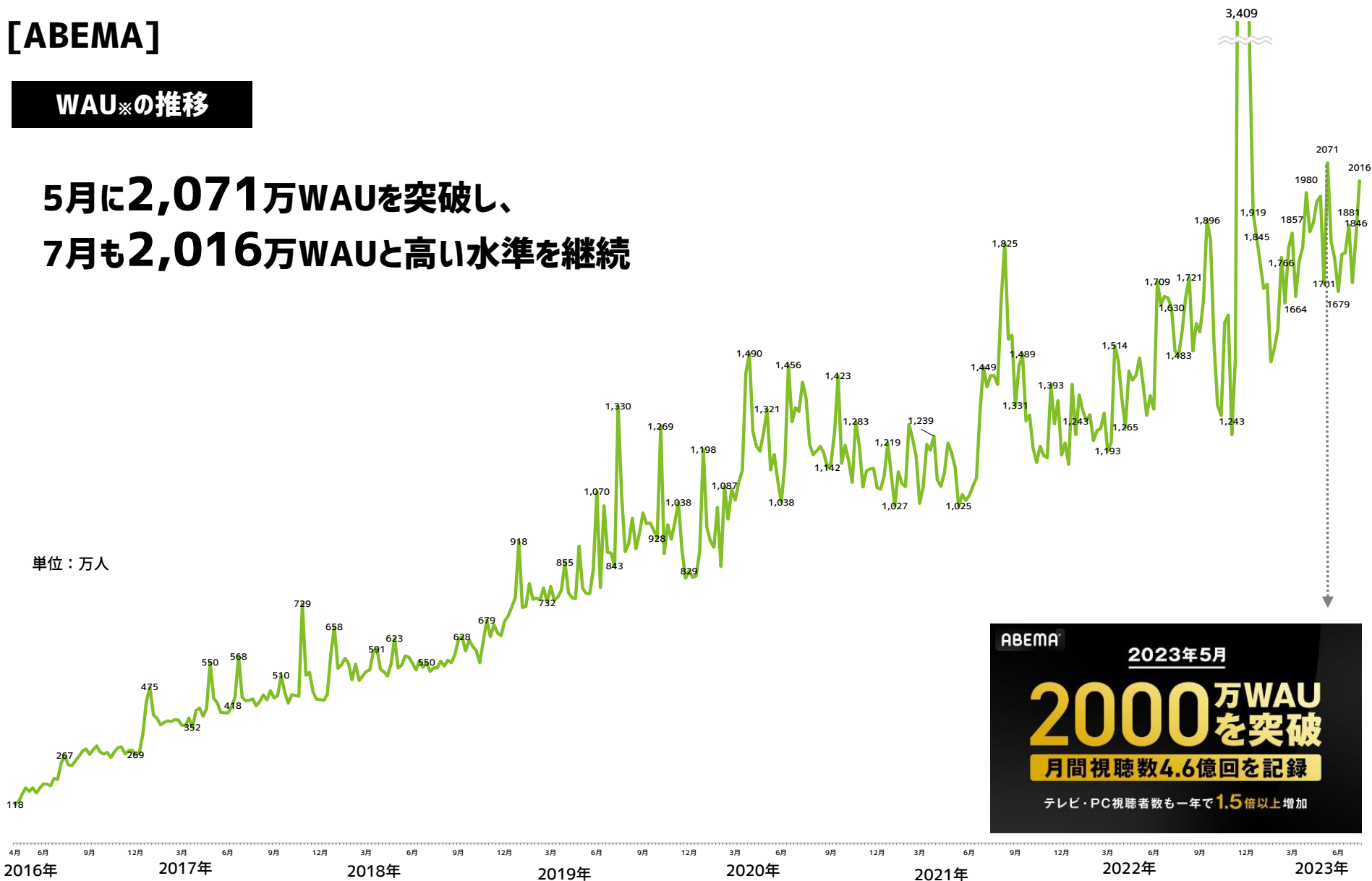


5. メディア事業

[ABEMA]

WAU※の推移

5月に2,071万WAUを突破し、
7月も2,016万WAUと高い水準を継続



ABEMA

2023年5月

2000万WAUを突破

月間視聴数4.6億回を記録

テレビ・PC視聴者数も一年で1.5倍以上増加

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

[ABEMA] KDDIとパートナーシップを締結し、スポーツコンテンツの共同制作・調達や、両社のデータ連携によるマーケティングの強化を目指す※



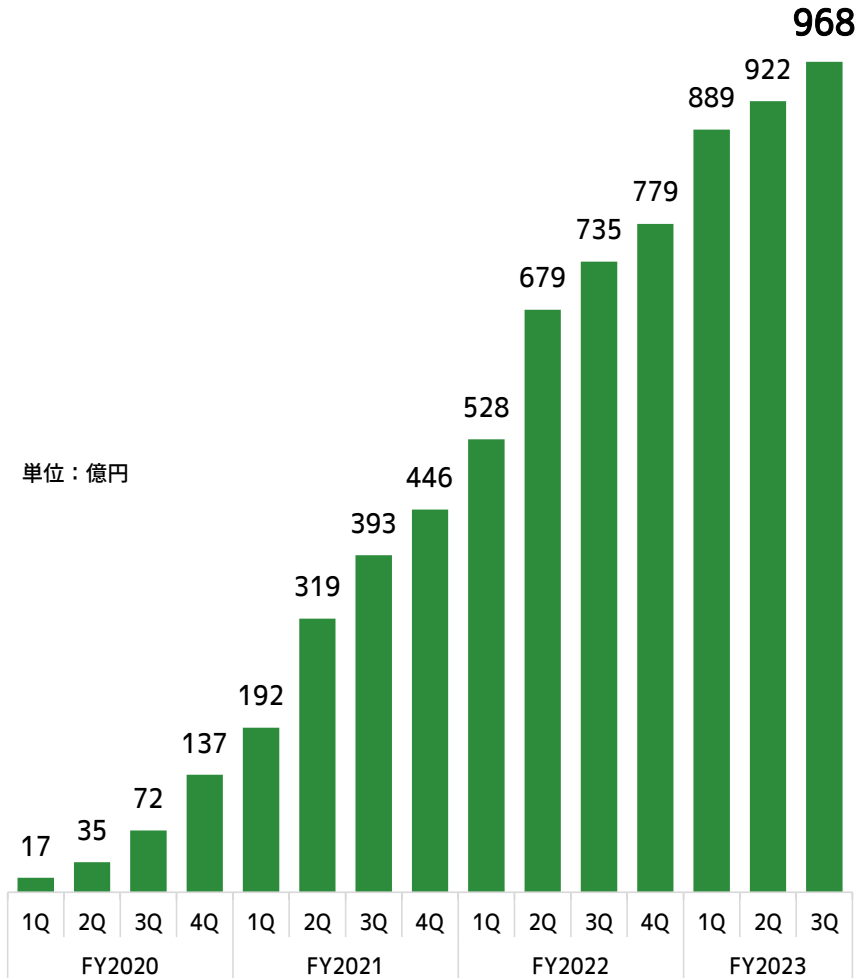
5. メディア事業

[ABEMA] 引き続き、強化分野であるスポーツやアニメコンテンツを拡充

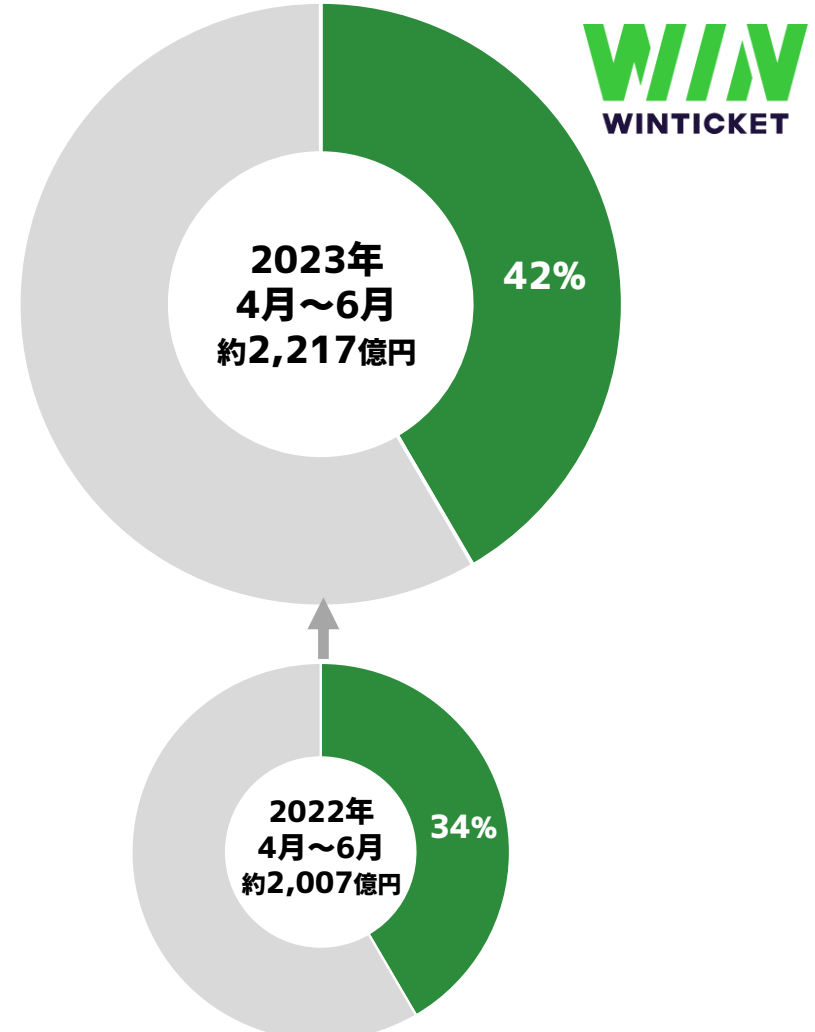


[ABEMAの周辺事業] 「WINTICKET」 取扱高YonY1.3倍と順調に推移

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4月～6月、2023年4月～5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6月は自社想定

5. メディア事業

[ABEMAの周辺事業] 「ABEMA」の人気恋愛番組「オオカミ」シリーズ最新作『オオカミちゃんには騙されない』が、6月11日からNetflixで配信開始

NETFLIX リアリティシリーズ

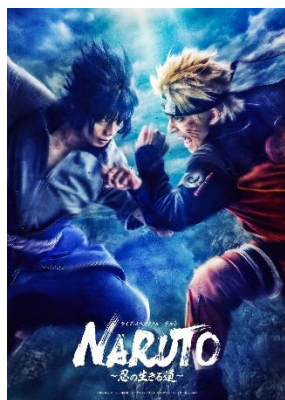
オオカミちゃんには
Is She the Wolf? **騙**されない

NETFLIX | 6月11日より毎週日曜夜10時
独占配信スタート

**[ABEMAの周辺事業] 2.5次元ミュージカル※1業界のトップランナーである
ネルケプランニングがグループ会社に参画**



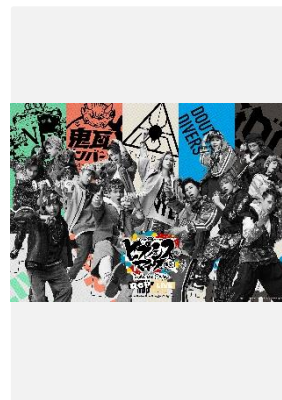
ミュージカル『テニスの王子様』
4thシーズン 青学（せいがく）vs六角



ライブ・スペクタクル
「NARUTO-ナルト-」
～忍の生きる道～



舞台『魔法使いの約束』
祝祭シリーズPart2



『ヒップノスマイク
-Division Rap Battle Battle-』
Rule the Stage
《Rep LIVE side Rule the
Stage Original》



ミュージカル『刀剣乱舞』
① 乱舞野外祭



MANKAI STAGE『A3!』
ACT2! ～SUMMER 2023～

※1 2.5次元ミュージカル：漫画・アニメ・ゲームといった2次元のコンテンツを原作とした、3次元の舞台コンテンツの総称

※2 Copyrightについては最終ページに記載

[ABEMA]

中長期の売上高イメージ

「ABEMA」の広告収入を伸ばしつつ
「WINTICKET」やコンテンツビジネス等の周辺事業を強化



周辺ビジネス
収入等

課金・PPV
収入

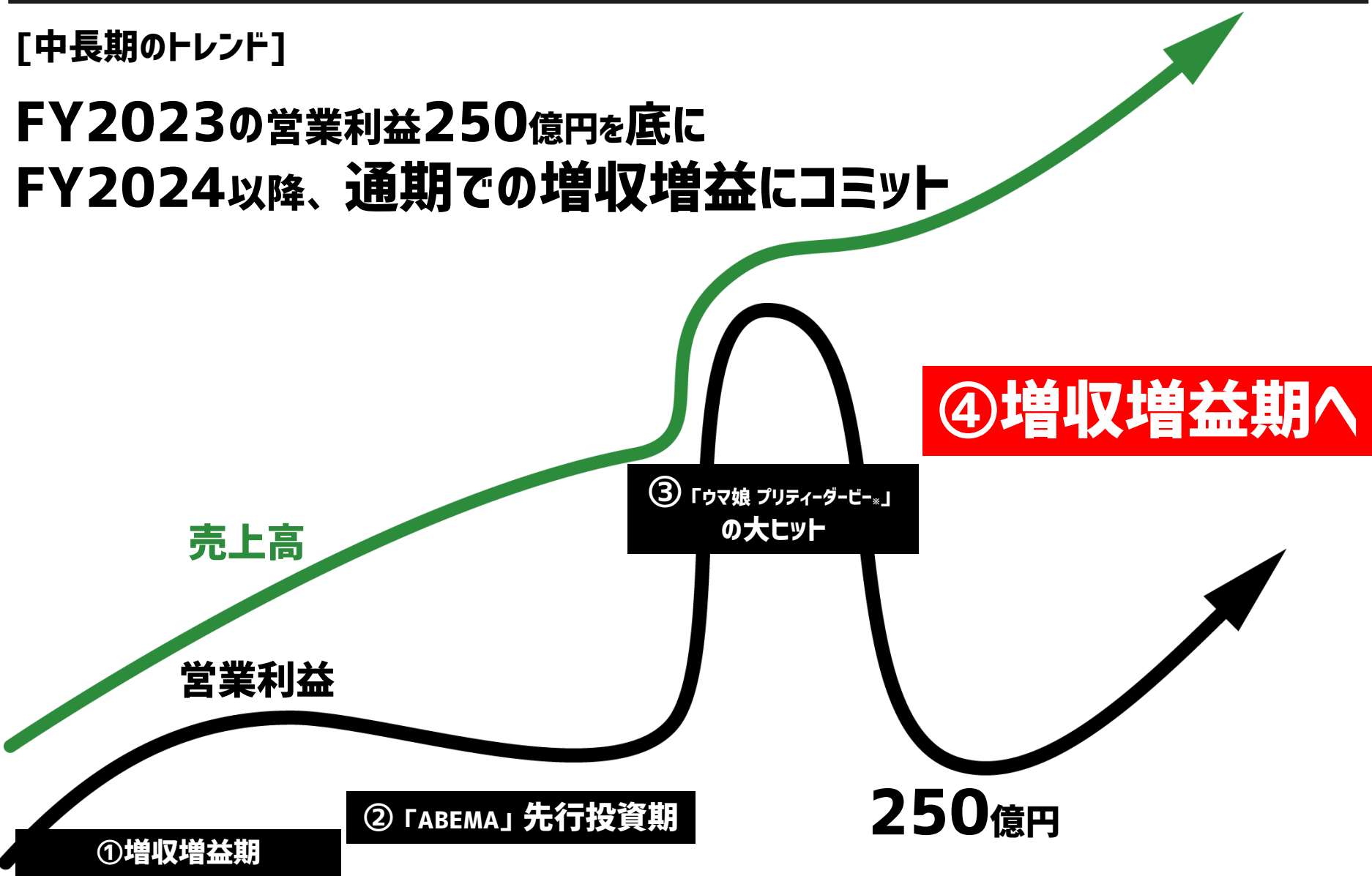
広告収入

中長期の戦略

6. 中長期の戦略

[中長期のトレンド]

**FY2023の営業利益250億円を底に
FY2024以降、通期での増収増益にコミット**



FY2013 FY2014 FY2015 FY2016 FY2017 FY2018 FY2019 FY2020 FY2021 FY2022 FY2023E FY2024E FY2025E FY2026E

※1 「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc. ※2 FY2024以降の売上高および営業利益は、イメージ



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 4Q決算発表は2023年11月1日（水）15時以降を予定しております。

【ゲーム事業 スライド27のCopyright】

- 1 © Sumzap, Inc. All Rights Reserved.
- 2 © Cygames, Inc.
- 3 © ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX. 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.
- 11 © SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
- 12 ©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 スライド33の放送期間とCopyright】

- 1 「ツール・ド・フランス 2023」：放送期間：2023年7月1日、2日
- 2 「マイナビオールスターゲーム2023」：放送期間：2023年7月19日、20日
- 3 「ABEMAスポーツタイム」：放送開始：2023年7月2日～
- 4 「世界水泳選手権2023福岡大会」：放送期間：2023年7月23日～7月30日
- 5 「2023年全日本スーパーフォーミュラ選手権」：放送期間：2023年4月8日～10月29日
- 6 「ABEMAトナメント2023」：放送開始：2023年4月1日～
- 7 「【推しの子】」：©赤坂アカ×横槍メンゴ/集英社・【推しの子】製作委員会
- 8 「異世界でチート能力を手にした俺は、現実世界をも無双する ～レベルアップは人生を変えた～」：©美紅・桑島黎音/KADOKAWA/いせれべ製作委員会
- 9 「山田ちゃんとLv999の恋をする」：©ましろ/COMICSMART INC./山田ちゃんとLv999の製作委員会

【メディア事業 スライド36のCopyright】

- ©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会
- ©岸本斉史 スコット/集英社 ©ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」製作委員会2023
- ©coly/舞台まほやく製作委員会
- ©『ヒップホップマイク -Division Rap Battle-』Rule the Stage製作委員会
- ©NITRO PLUS・EXNOA LLC/ミュージカル『刀剣乱舞』製作委員会
- ©Liber Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©MANKAI STAGE『A3!』製作委員会