

2Q FY2024 Presentation Material

January to March 2024

April 24, 2024



[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 : 2024年1月～2024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**

決算概要

(2Q : 2024年1月~3月)

FY2024 2Q業績

過去最高の売上高を更新し、営業利益YonY増益

増収	売上高：	2,151億円	YonY	10.0%増
増益	営業利益：	210億円	YonY	12.2%増

メディア 事業

「ABEMA」のWAU^{※1}、前年比1.2倍の2,364万WAU^{※2}
ABEMA関連事業が好調に推移し、四半期黒字化

増収	売上高：	420億円	YonY	25.8%増
増益	営業利益：	1.6億円	YonY	+7億円

広告 事業

広告効果の最大化を強みに、過去最高の売上高を更新
営業利益率は、3四半期連続で上昇 (3.7%→4.3%→5.4%→5.5%)

増収	売上高：	1,073億円	YonY	7.1%増
増益	営業利益：	59億円	YonY	19.6%増

ゲーム 事業

新規タイトルのヒットと主カタイトルの周年イベントが奏功し、増収増益

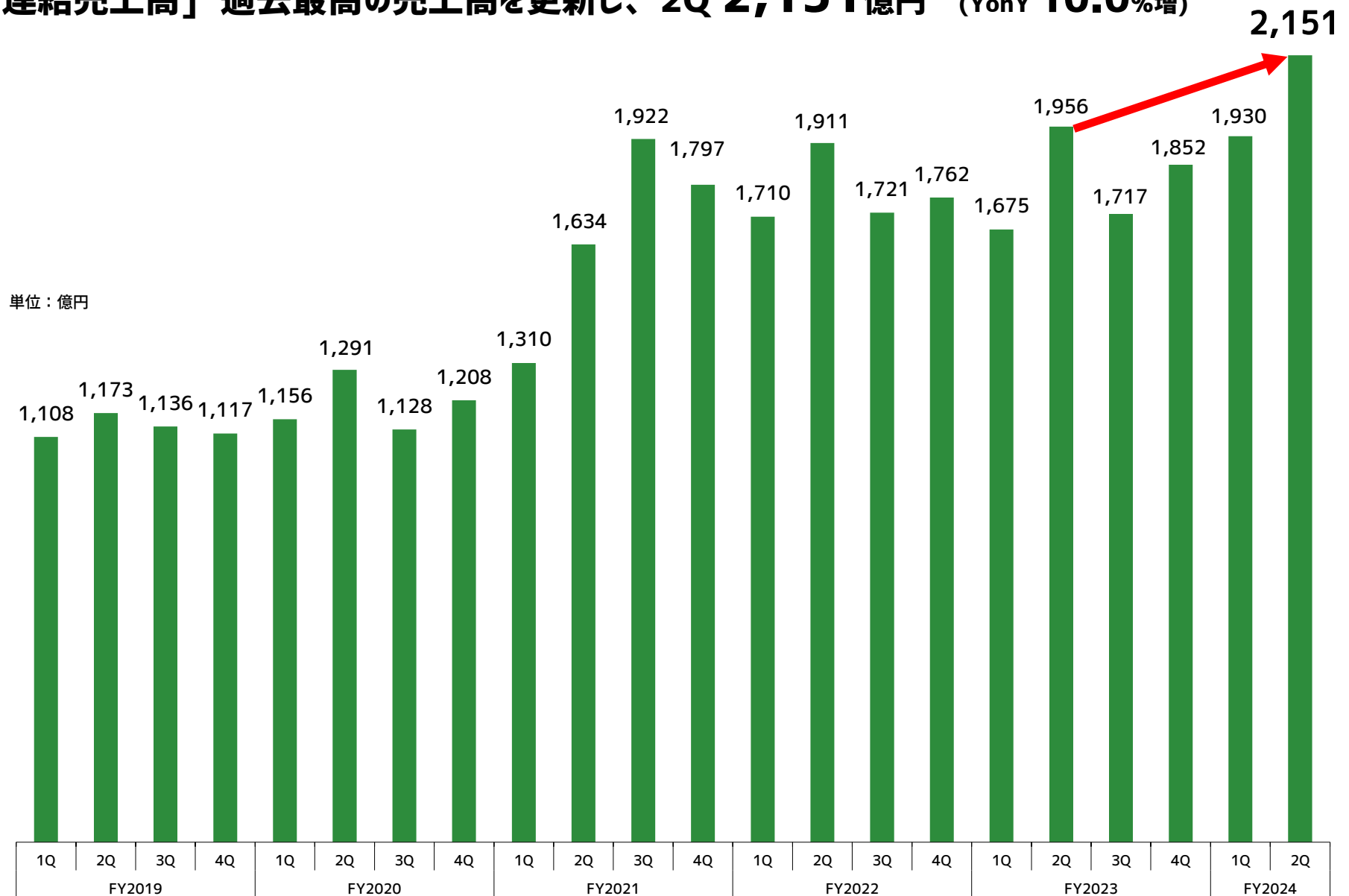
増収	売上高：	671億円	YonY	8.1%増 (QonQ 49.1%増)
増益	営業利益：	182億円	YonY	19.8%増 (QonQ 421.2%増)

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

※2 2,364万WAU:2024年4月1日週 (前年比:2023年4月3日週との比較)

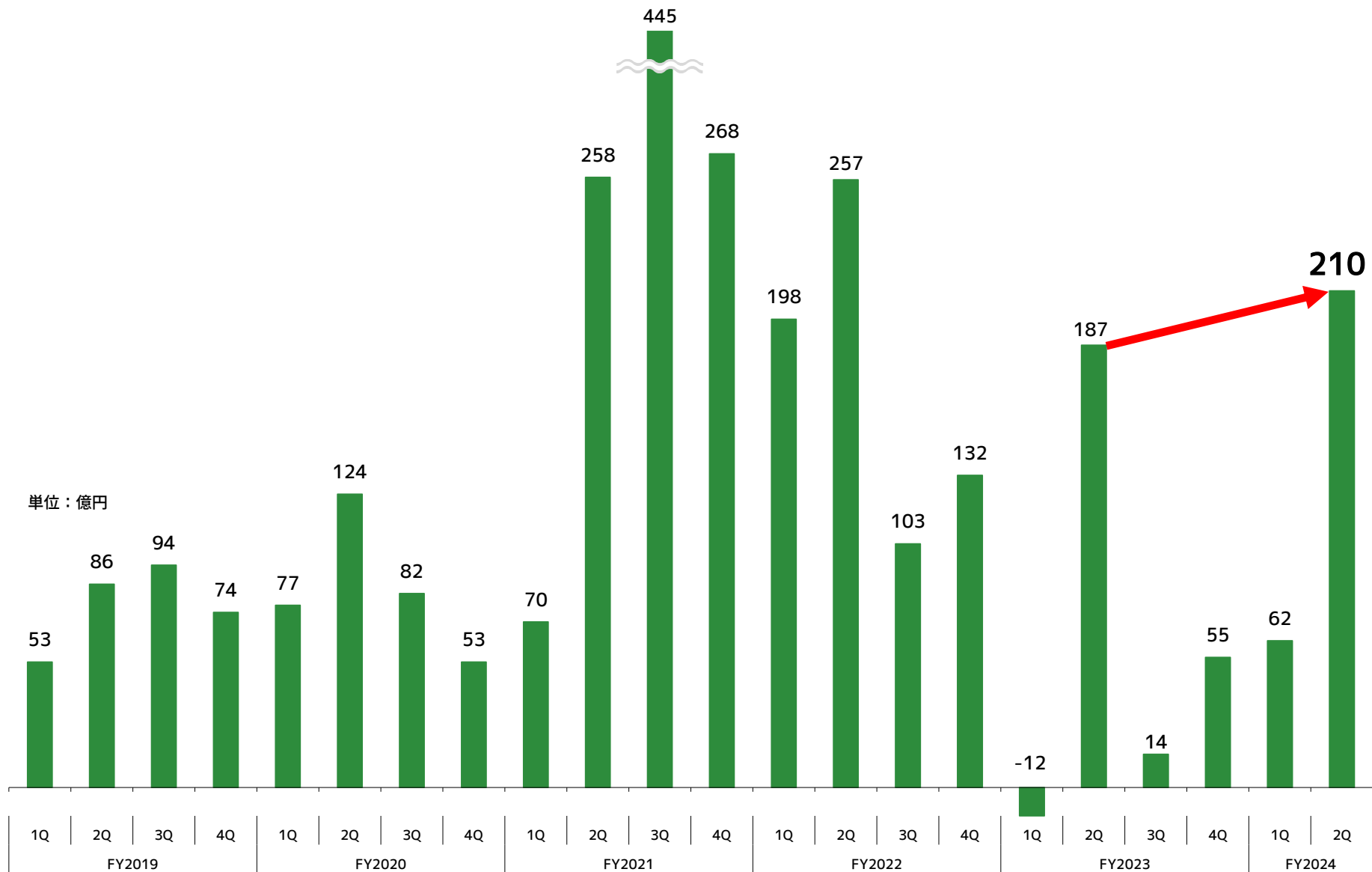
1. 決算概要

[連結売上高] 過去最高の売上高を更新し、2Q 2,151億円 (YonY 10.0%増)



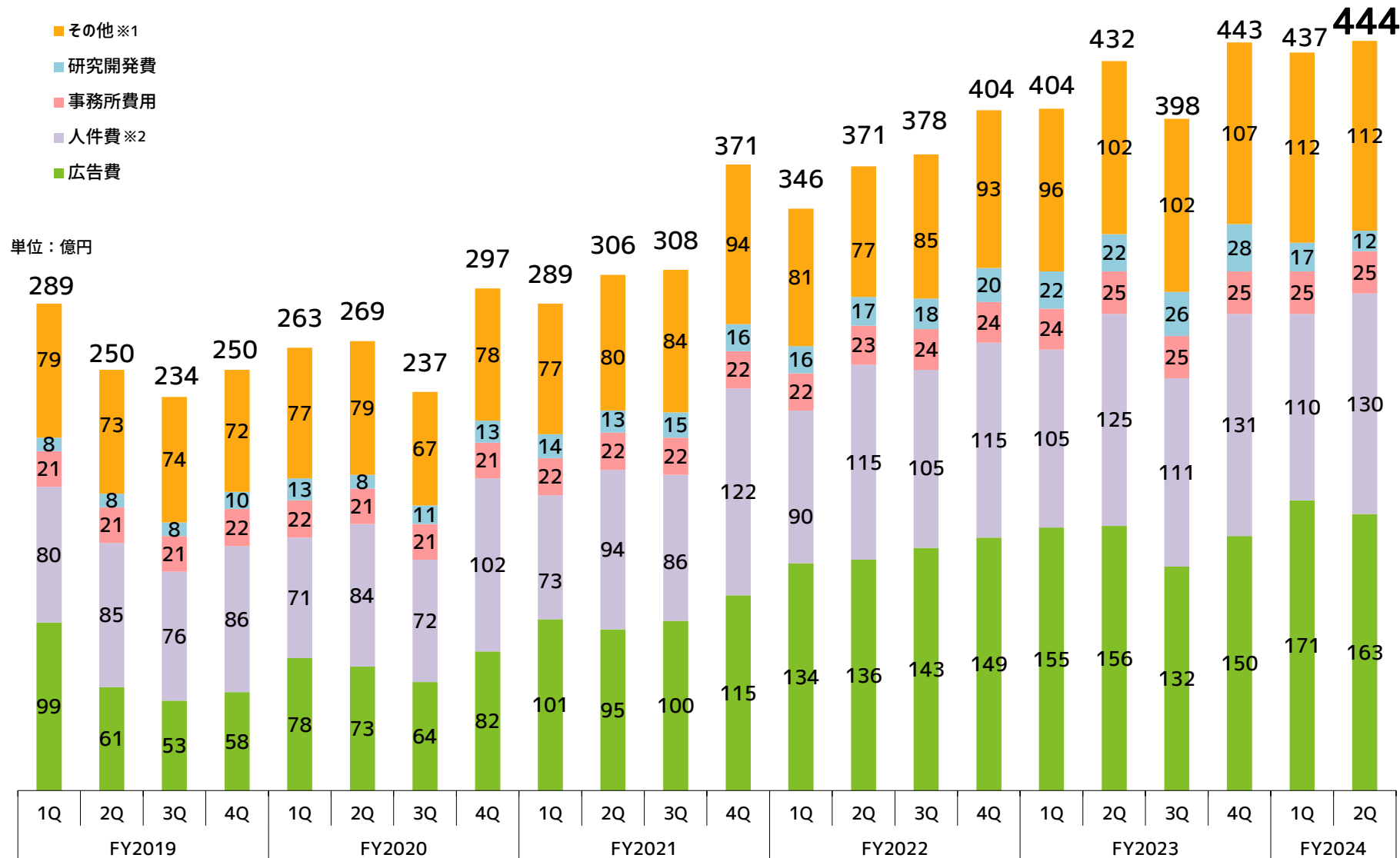
1. 決算概要

[連結営業利益] 8四半期ぶりに200億円を超え、2Q 210億円 (YonY12.2%増)



1. 決算概要

【販売管理費】 2Q 444億円 (YonY 2.9%増)

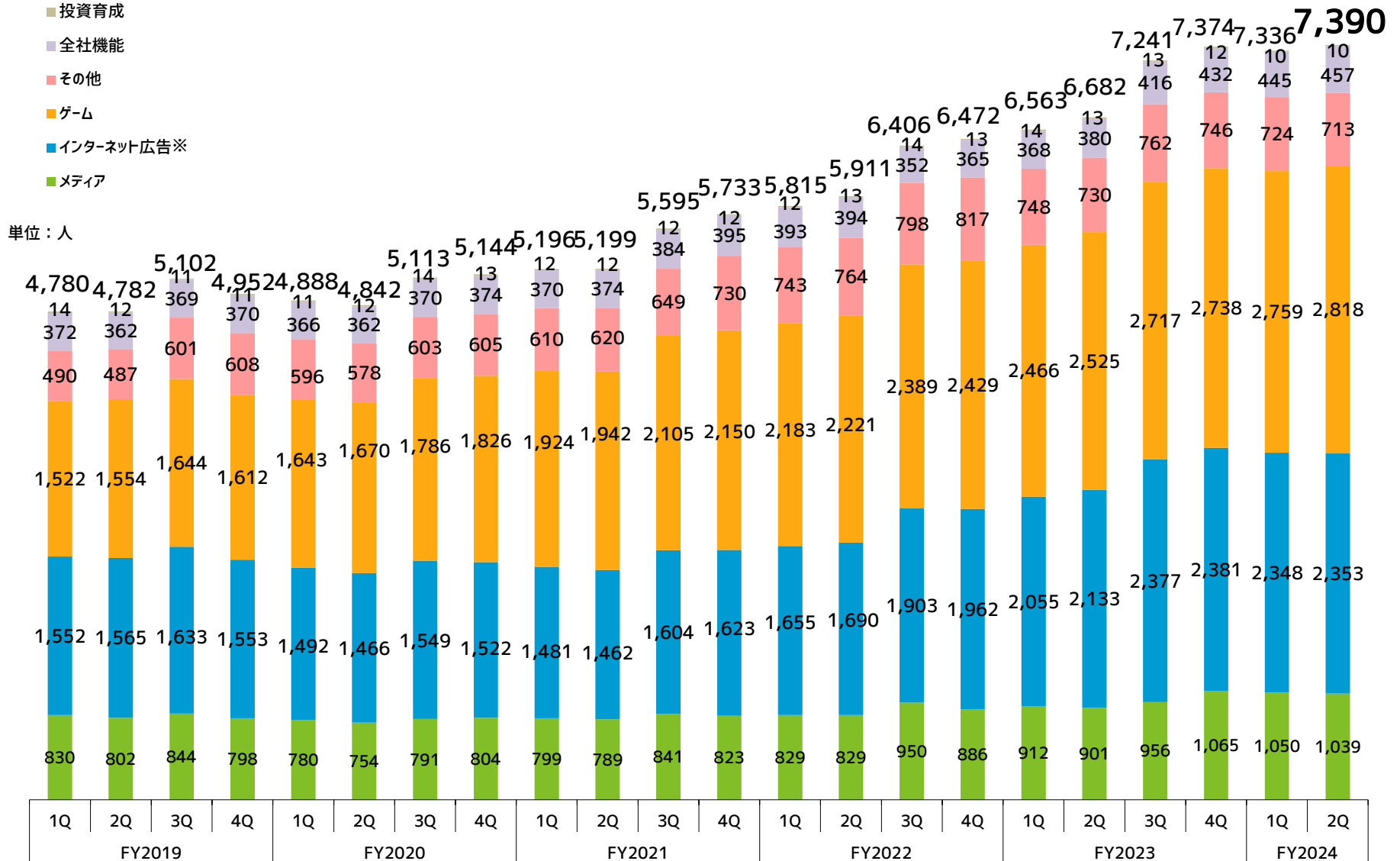


※1 その他：業務委託費、販売関連費、外形標準課税、交際費等

※2 人件費：FY2020 4Q 14億円、FY2021 4Q 14億円の特別インセンティブを含む

1. 決算概要

[連結役員数] 3月末 7,390名 (4月に新入社員 478名入社)



※ インターネット広告：2022年6月29日に(株)マイクロアドが非連結となったためFY2019から遡及し控除

1. 決算概要

[損益計算書]

単位：百万円	FY2024 2Q	FY2023 2Q	YonY	FY2024 1Q	QonQ
売上高	215,129	195,657	10.0%	193,075	11.4%
売上総利益	65,559	62,004	5.7%	50,019	31.1%
販売管理費	44,488	43,218	2.9%	43,734	1.7%
営業利益	21,070	18,786	12.2%	6,284	235.3%
営業利益率	9.8%	9.6%	0.2pt	3.3%	6.5pt
経常利益	21,310	18,830	13.2%	6,478	228.9%
特別利益	133	93	42.7%	168	-20.8%
特別損失	1,903	921	106.5%	3,556	-46.5%
税金等調整前当期純利益	19,539	18,002	8.5%	3,090	532.3%
当期純利益又は純損失※	10,338	7,900	30.8%	-472	-

※ 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]

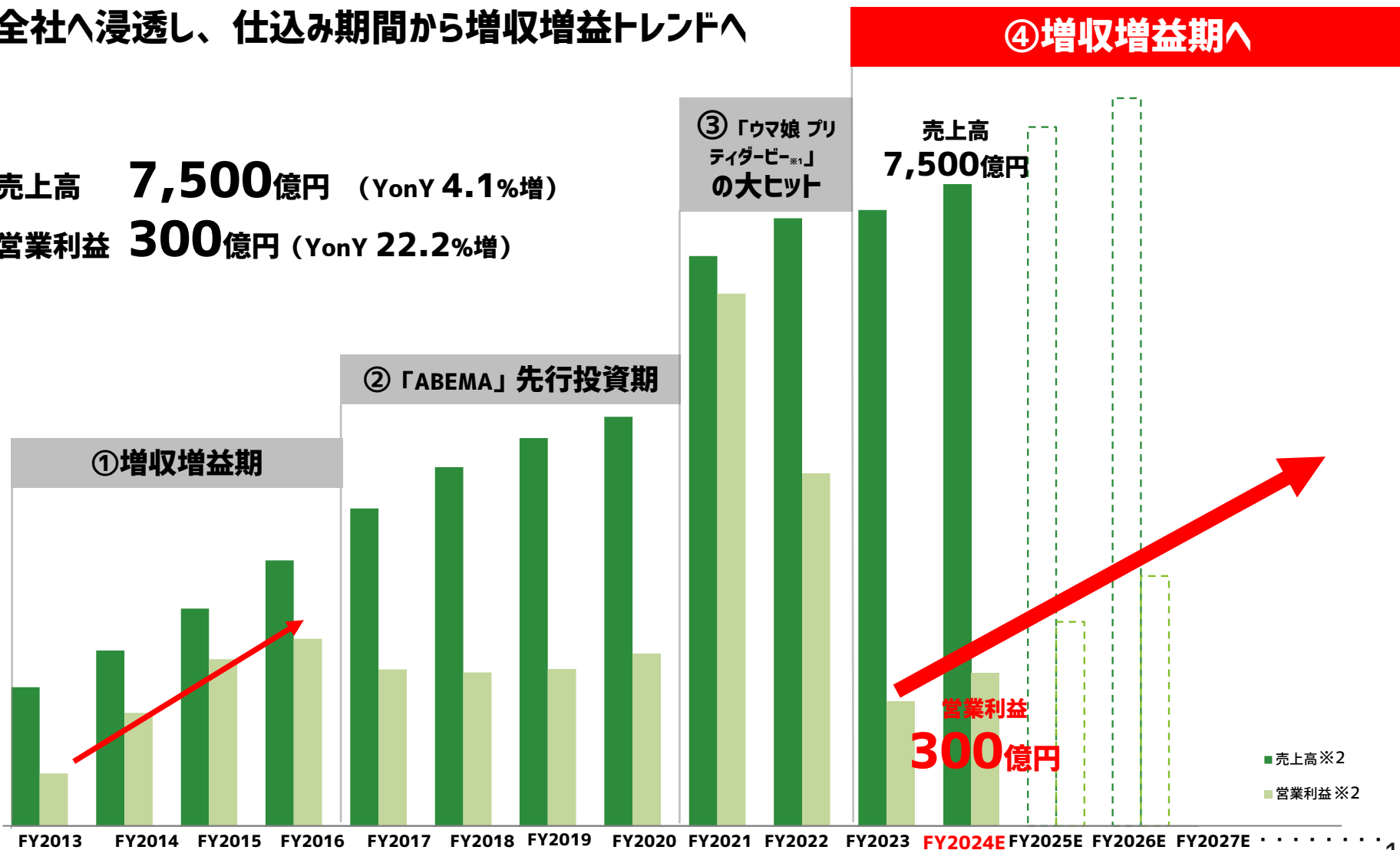
単位：百万円	2024年3月末	2023年3月末	YoY	2023年12月末	QonQ
流動資産	368,366	329,795	11.7%	342,589	7.5%
現預金	204,506	183,260	11.6%	184,763	10.7%
固定資産	131,353	98,943	32.8%	126,033	4.2%
総資産	499,775	428,812	16.5%	468,681	6.6%
流動負債	164,312	134,099	22.5%	132,819	23.7%
(未払法人税等)	10,521	9,812	7.2%	2,827	272.1%
固定負債	96,021	71,119	35.0%	113,948	-15.7%
株主資本	139,439	133,816	4.2%	129,018	8.1%
純資産	239,441	223,593	7.1%	221,914	7.9%

2024年度
業績見通し
2023年10月～2024年9月

2. 2024年度 業績見通し

FY2023の営業利益を底に増収増益にコミット
全社へ浸透し、仕込み期間から増収増益トレンドへ

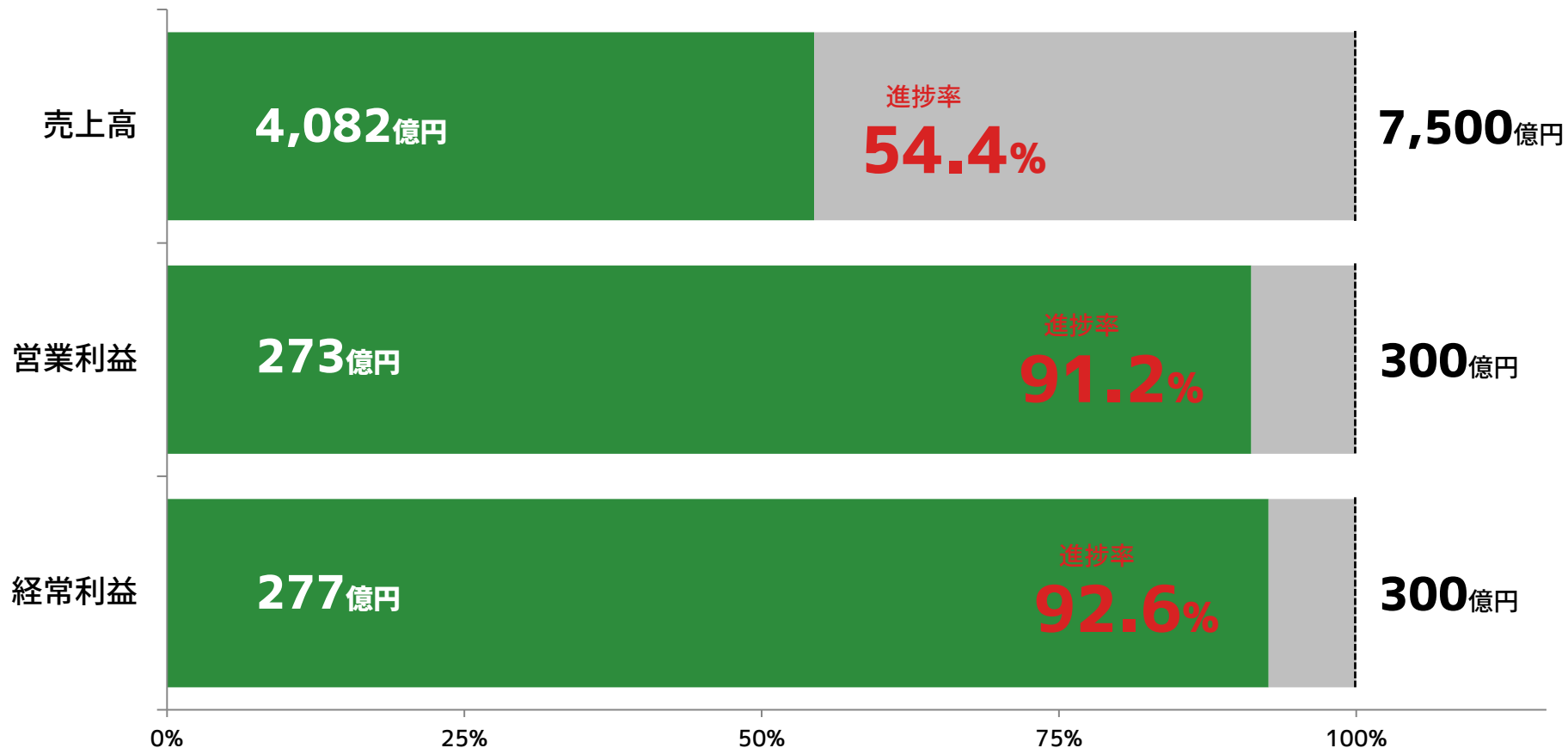
売上高 **7,500**億円 (YonY 4.1%増)
営業利益 **300**億円 (YonY 22.2%増)



※1 「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc. ※2 FY2025以降の売上高および営業利益は、イメージ

2. 2024年度 業績見通し

[連結業績の進捗率] 例年好調な2Qに加え、新規タイトルのヒットにより高い進捗率へ

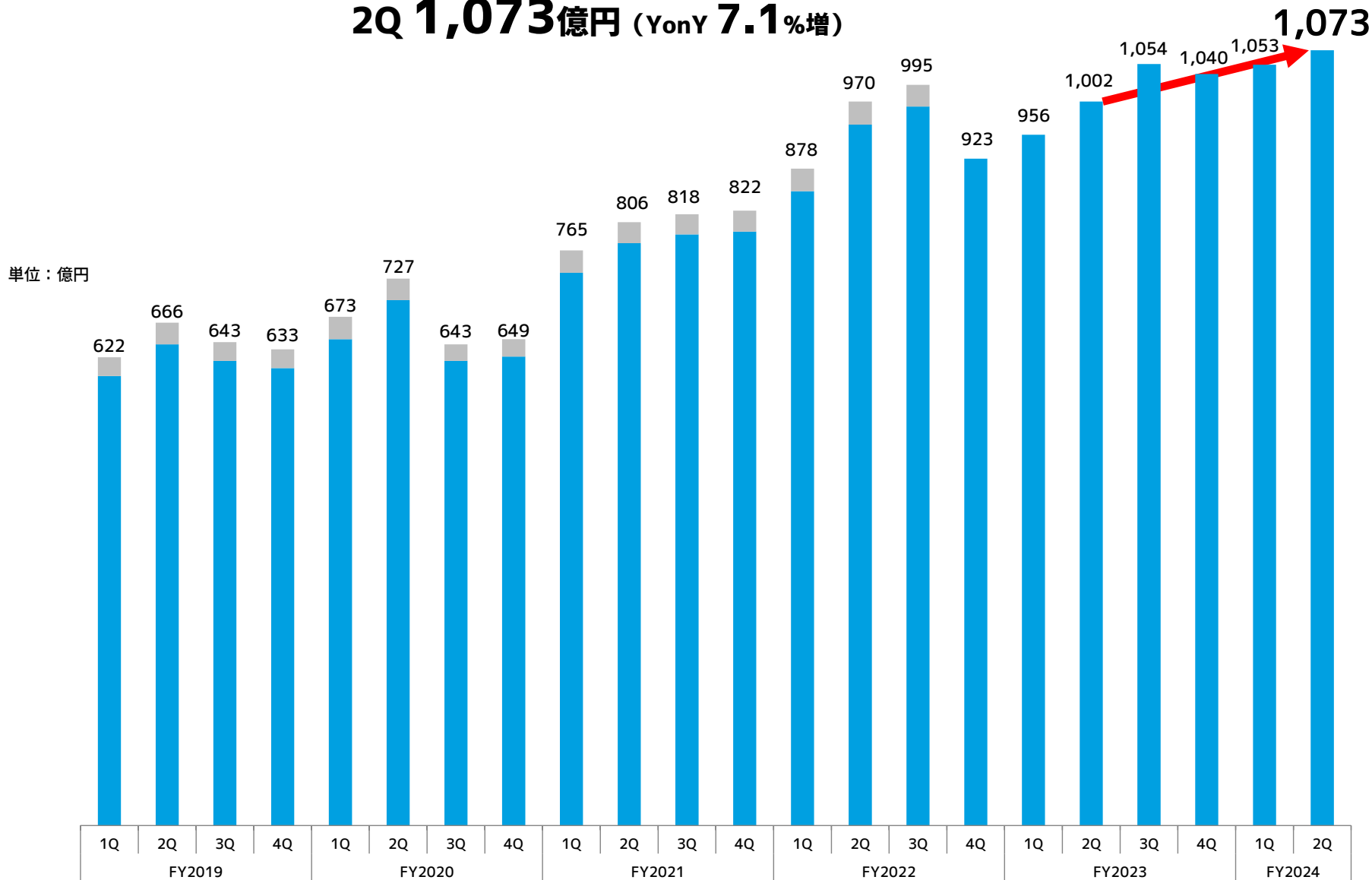


インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高（四半期）] 広告効果最大化を強みに過去最高を更新し

2Q **1,073**億円 (YonY 7.1%増)

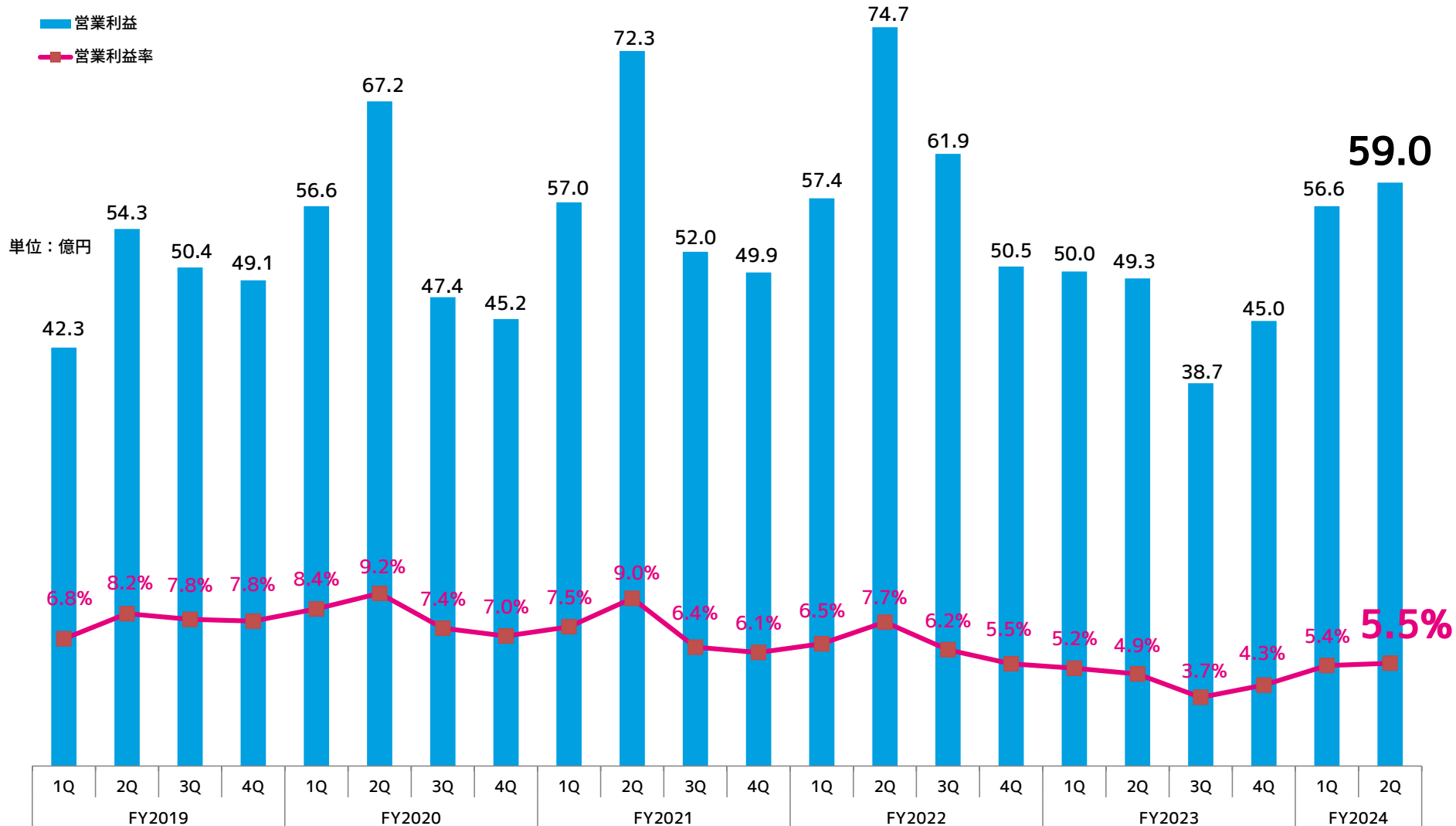


単位：億円

■ 非連結になった(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）] FY2023 3Qを底に営業利益率が3四半期連続で上昇
2Q 59億円 (YoY 19.6%増)



※ 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等の活用により、生産性が向上

事業促進や業務効率化への活用

<生成AIを用いた広告プロダクト「極予測シリーズ」>



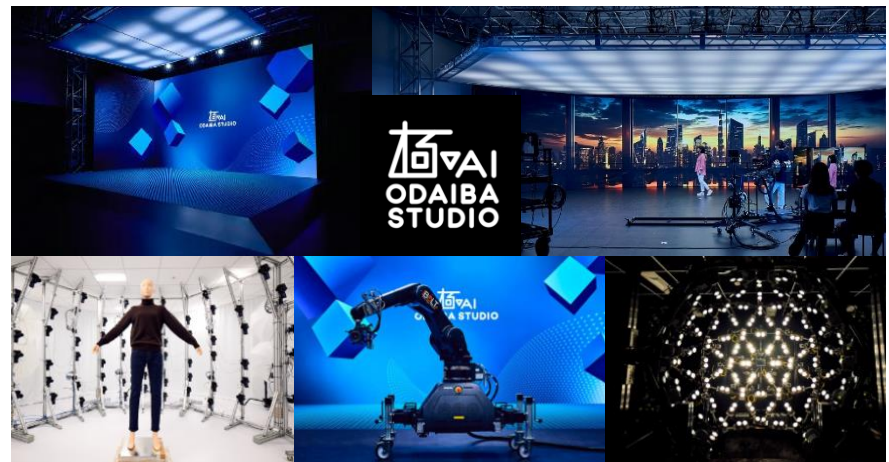
<独自の日本語LLM>



<独自の日本語LLM バージョン2>



<AI・CG技術を活用した「極AIお台場スタジオ」>



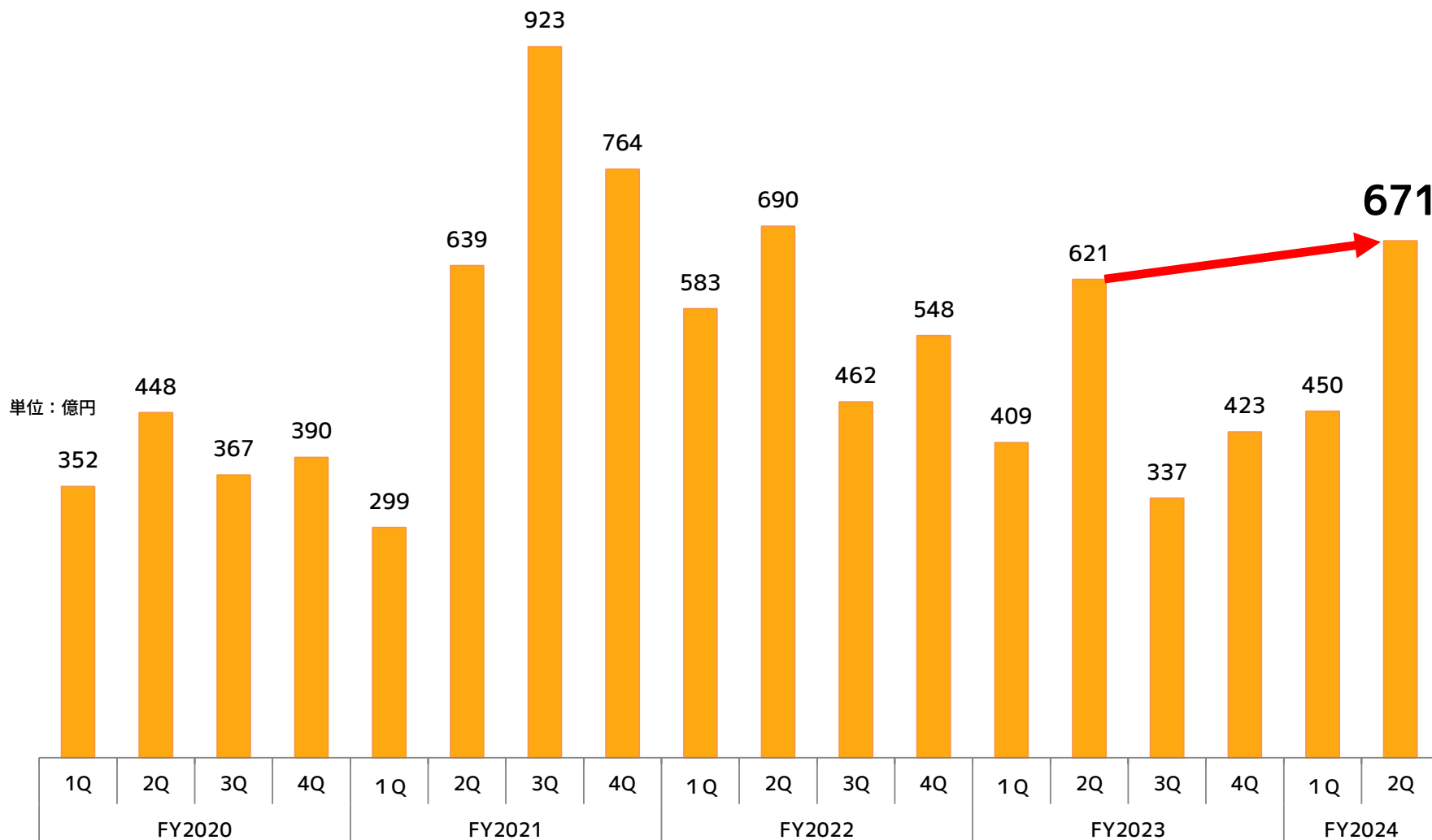
2024年3月

AIによるクリエイティブ確認サポートシステム
「極予測やりとりAI」
を開発、提供を開始
〜クリエイティブ制作後、最速当日入稿・当日配信を可能に〜

ゲーム事業

4. ゲーム事業

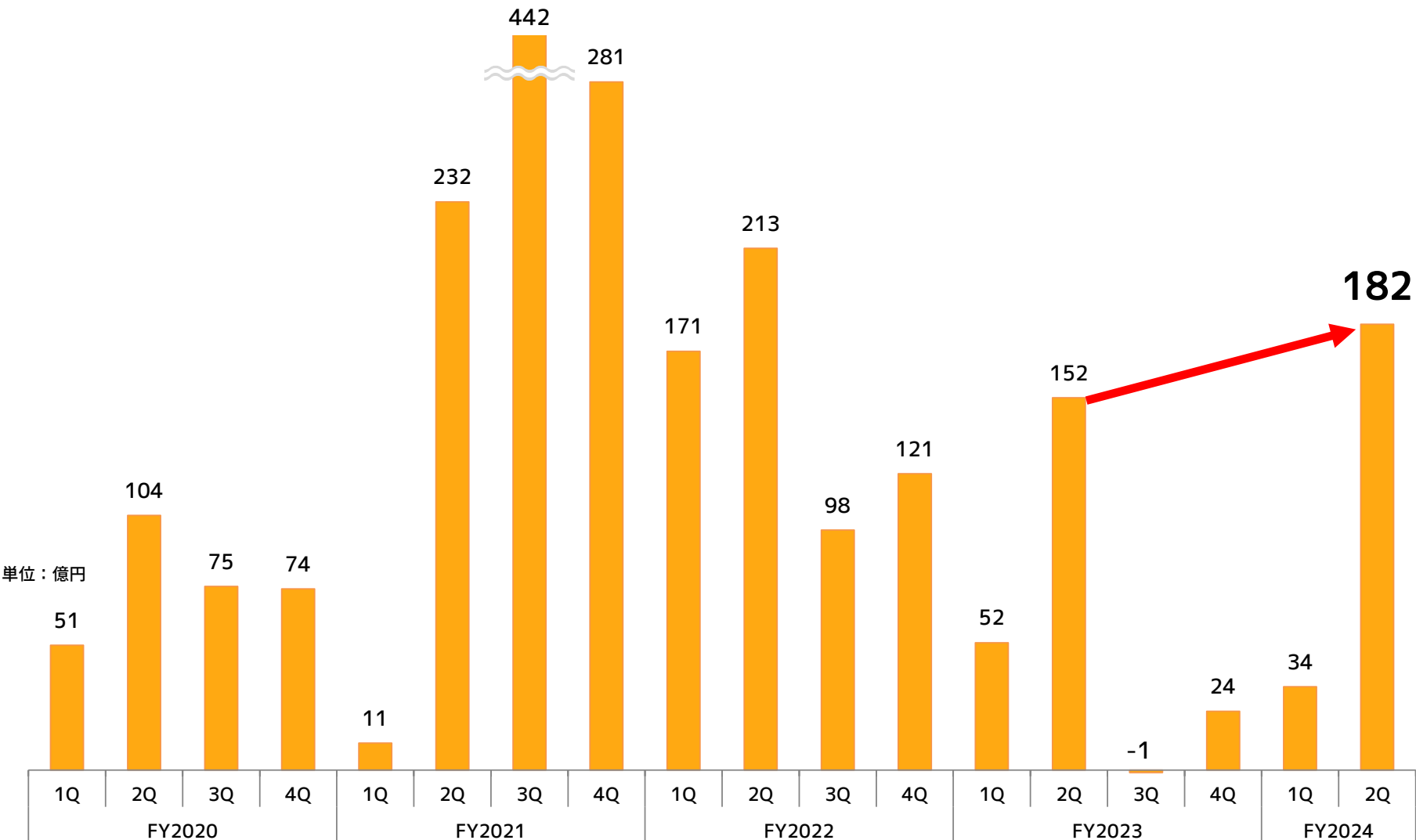
[売上高（四半期）] 新規タイトルのヒットと主カタイトルの周年イベントが奏功し
2Q **671**億円（YonY **8.1%**増）（QonQ **49.1%**増）



4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 前年同四半期比、増益

2Q **182**億円 (YonY **19.8%**増) (QonQ **421.2%**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

**[新規タイトル] 「GRANBLUE FANTASY: Relink※1」 2024年2月に販売開始
発売から11日で全世界累計100万本セールスを達成
海外購入者 8割※2 世界に通じるIPを目指す**

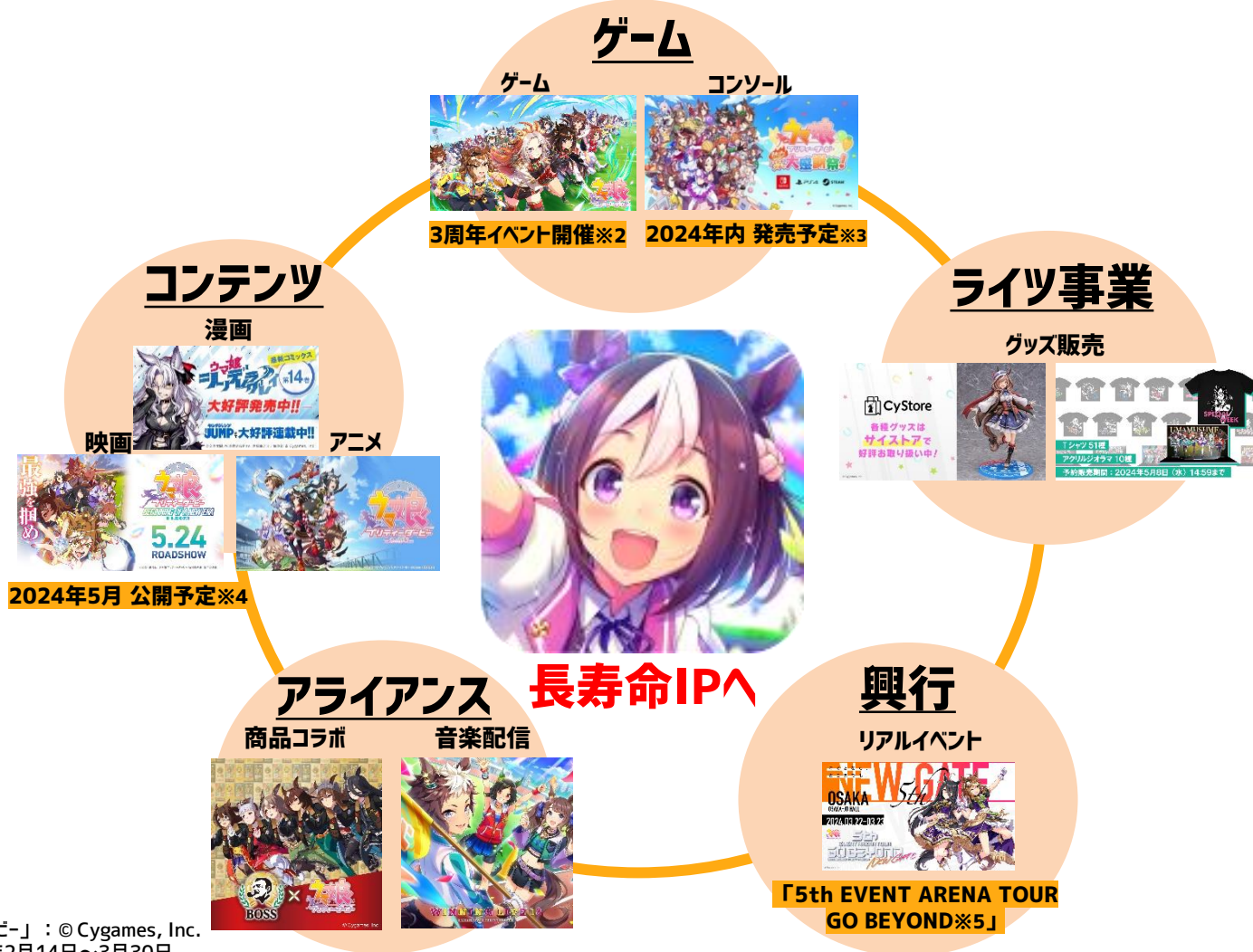
GRANBLUE FANTASY
Relink

PS5®/PS4® パッケージ版			
	通常版 価格 8,778円 (税込)	デラックスエディション 価格 14,300円 (税込)	コレクターズエディション 価格 27,500円 (税込)
	PS5®/PS4® Steam ダウンロード版		
			
	スタンダードエディション 価格 8,778円 (税込)	スペシャルエディション 価格 11,770円 (税込)	デジタルデラックスエディション 価格 13,860円 (税込) (※PS5®/PS4®のみ)

© Cygames, Inc.

※1 © Cygames, Inc.
※2 国外販売本数 (4月3日時点)

[ウマ娘 プリティーダービー※1] クロスメディア展開強化によりスマートフォンゲームの周年イベント※2も好調
スマートフォンゲームの枠を超えて、長寿命IPへ



※1 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
 ※2 開催期間：2024年2月14日～3月30日
 ※3 「ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭！」：© Cygames, Inc.
 ※4 劇場版「ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉」：© 2024 劇場版「ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉」製作委員会
 ※5 東京開催期間：2024年2月3-4日（有明アリーナ）、大阪開催期間：2024年3月22-23日（大阪城ホール）

4. ゲーム事業

[今後の予定] FY2024以降、継続的に新規タイトルをリリース
2024年春には「学園アイドルマスター※」を提供開始予定

提供済

今後の予定

自
社
I
P



他
社
I
P



FY2023

FY2024以降

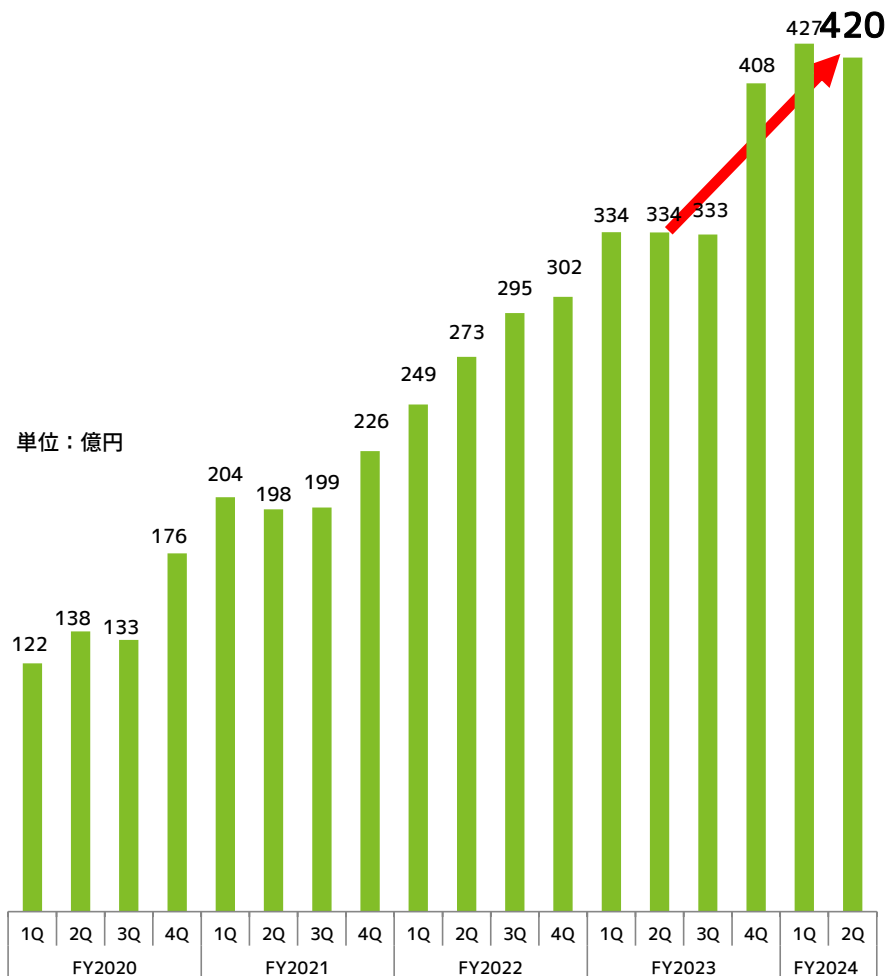
※ ゲームタイトルとCopyrightについては最終ページに記載

メディア事業

5. メディア事業

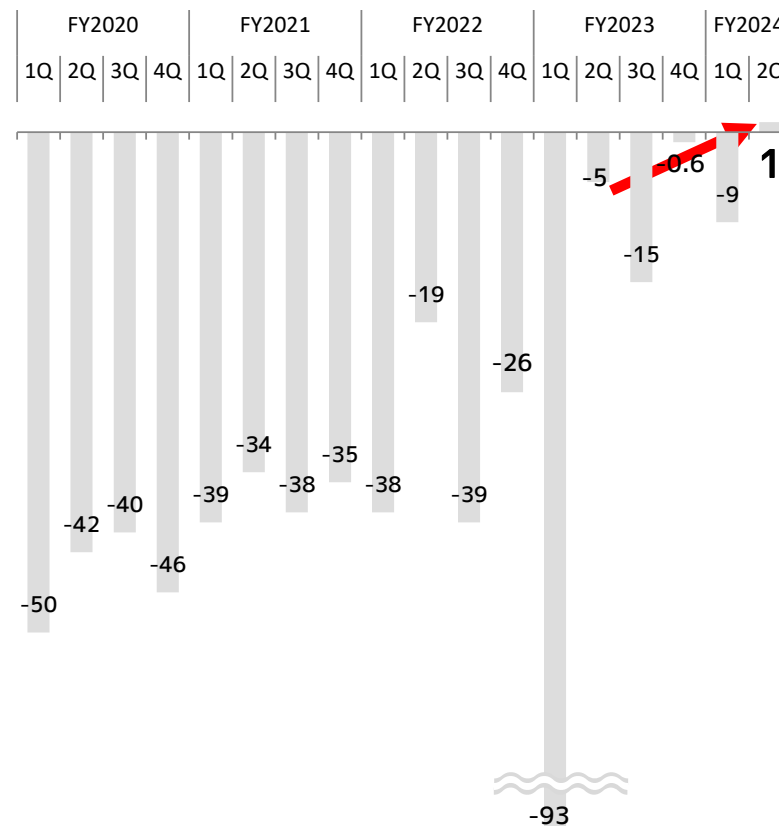
[売上高 (四半期)]

ABEMA関連事業が好調に推移し
2Q **420**億円 (YonY **25.8%**増)



[営業損益 (四半期)]

ABEMAへの投資以来、初の四半期黒字化
2Q **1.6**億円 (YonY **7**億円改善)



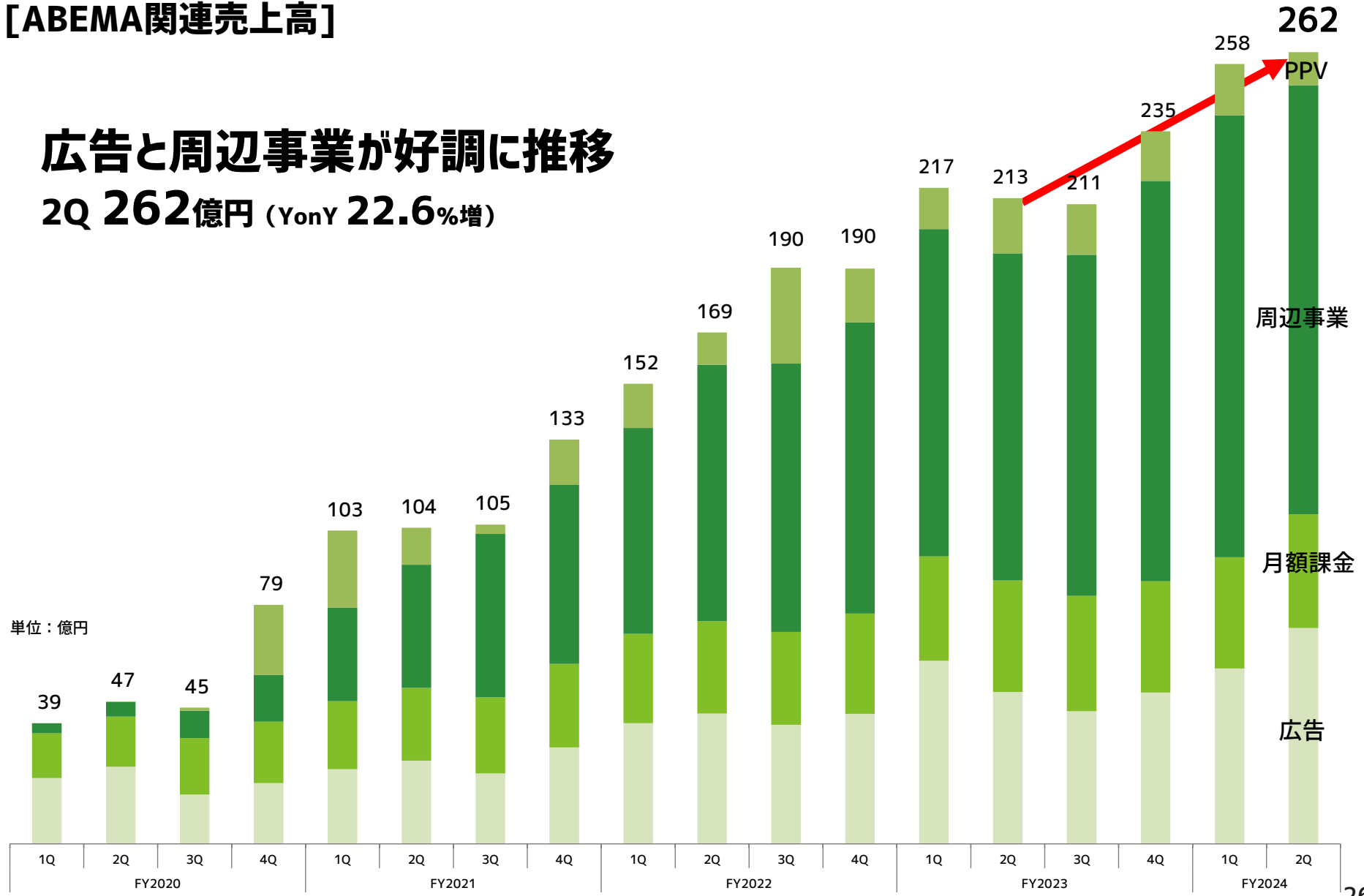
※1 2023年1Q：「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上
 ※2 四半期の営業損益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

5. メディア事業

[ABEMA関連売上高]

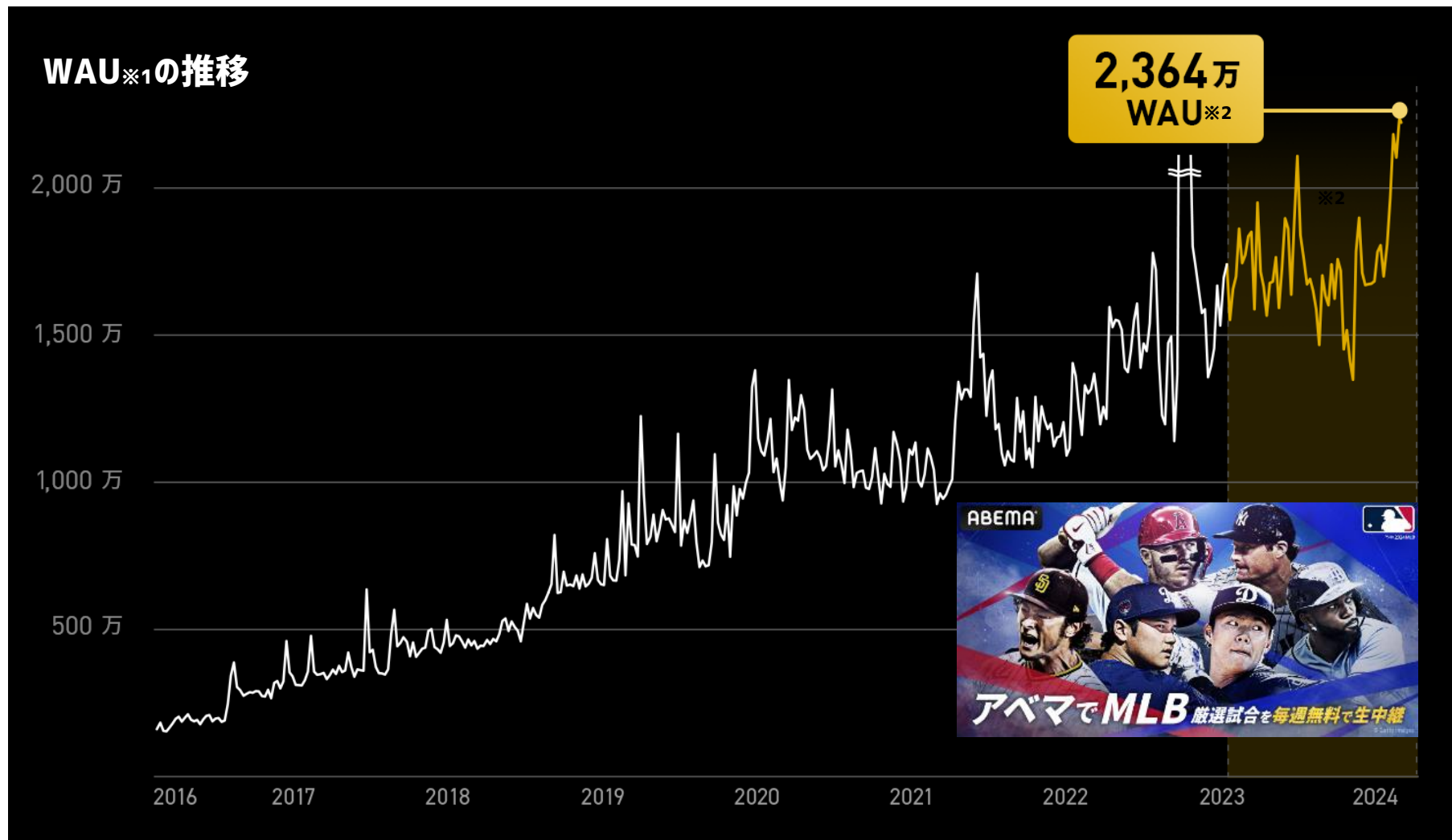
広告と周辺事業が好調に推移

2Q 262億円 (YonY 22.6%増)



5. メディア事業

[ABEMA] 「MLB」等話題性の高いコンテンツ提供により、前年比1.2倍の2,364万 WAU



※1 WAU:1週間あたりの利用者数 (Weekly Active Users)
※2 2,364万WAU: 2024年4月1日週 (前年比: 2023年4月3日週との比較)

5. メディア事業

**[ABEMA] 「ABEMA de DAZN※1」、 「ABEMA de WOWSPO(商品名：WOWSPO)※2」 の提供開始
外部パートナー連携強化により、スポーツコンテンツを拡充**



※1 「ABEMA de DAZN」提供開始日：2024年2月23日～ 料金：月額4,200円(税込)/年額32,000円(税込)

※2 「ABEMA de WOWSPO(商品名：WOWSPO)」提供開始：2024年4月2日～ 料金：月額1,980円(税込)

※3 視聴可能なスポーツコンテンツは一部抜粋

5. メディア事業

[BABEL LABEL] 「パレード」のNetflix国内 週間映画ランキング2週連続1位獲得※1

「青春18×2 君へと続く道」台湾で初日興行収入No.1、アジア圏で動員数60万人突破※2

Netflix国内 週間映画ランキング2週連続1位※1

2024年2月 世界配信

NETFLIX 映画

こは、
想いを残した者たちが
集う場所

THE PARADES
パレード

NETFLIX | 2月29日(木)
独占配信スタート

台湾初日興行収入No.1

2024年5月3日 日本公開予定

あの時、想いを伝えていたら、
未来は変わっていただろうか。

18×2 Beyond Youthful Days

5.3.FRI

青春18×2
君へと続く道

『余命10年』藤井道人監督 最新作——
日本と台湾を舞台に、
18年の時を経て葉がる“初恋の記憶”。

Netflixにて独占配信中

©2024「青春18×2」Film Partners 29

※1 Netflix映画「パレード」：NetflixランキングTOP10入り、1位獲得（2024年3月4日～3月10日週、2024年3月11日～3月17日週）

※2 公開日：台湾3月14日、香港4月4日、シンガポール4月10日、マレーシア4月10日、ブルネイ4月10日、ベトナム4月12日、カンボジア5月8日、中国大陸5月20日（予定）、韓国5月22日

中長期の戦略

メディア 事業

「ABEMA」をいつでもどこでも繋がる社会インフラに
マネタイズ強化により、まずは収益化を目指す

広告 事業

広告効果最大化を優位性にシェア拡大
AI・DX分野の事業推進等により利益率を改善

ゲーム 事業

クオリティ高い新規タイトルの提供
既存タイトルの長寿命化で安定した事業へ

FY2023の営業利益を底に増収増益にコミット



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 2023」



2023年度版では、主要事業の成長戦略等を、執行役員11名へのインタビュー形式で掲載。

開局から7周年の「ABEMA」を中心としたメディア事業、当社の連結売上高の約半分を担うインターネット広告事業、数多くのヒットタイトルを創出しているゲーム事業、これら3つの事業の競争優位性や成長戦略をご覧ください。

統合報告書「CyberAgent Way 2023」

<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

FY2024 3Q決算発表は2024年7月31日（水）15時以降を予定しております。

【ゲーム事業のCopyright】

- 1 「東京リベンジャーズ ばずりべ！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
- 2 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
- 3 「Granblue Fantasy Versus: Rising」：© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS
- 4 「GRANBLUE FANTASY: Relink」：© Cygames, Inc.
- 5 「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.
- 6 「学園アイドルマスター」：THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
- 7 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
- 8 「ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭！」：© Cygames, Inc.
- 10 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
- 11 「Project Awakening」：© Cygames, Inc.

※ 9.12.13は非開示