

CA CyberAgent®

3Q FY2022 Presentation Material

April to June 2022

July 27, 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（2022年4月～6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

四半期決算

（2022年4月～6月）

FY2022 3Q業績

**ゲーム事業は、昨年リリースしたタイトルのピークからの反動減
広告&メディア事業は、好調に推移**

売上高：	1,721億円	YoY	10.4%減
営業利益：	103億円	YoY	76.7%減

メディア 事業

「ABEMA」PPV・周辺事業が増収を牽引

売上高：	295億円	YoY	48.2%増
営業損益：	-39億円		

広告 事業

高い増収率を継続し、過去最高の売上高に

売上高：	995億円	YoY	21.6%増
営業利益：	61億円	YoY	19.0%増

ゲーム 事業

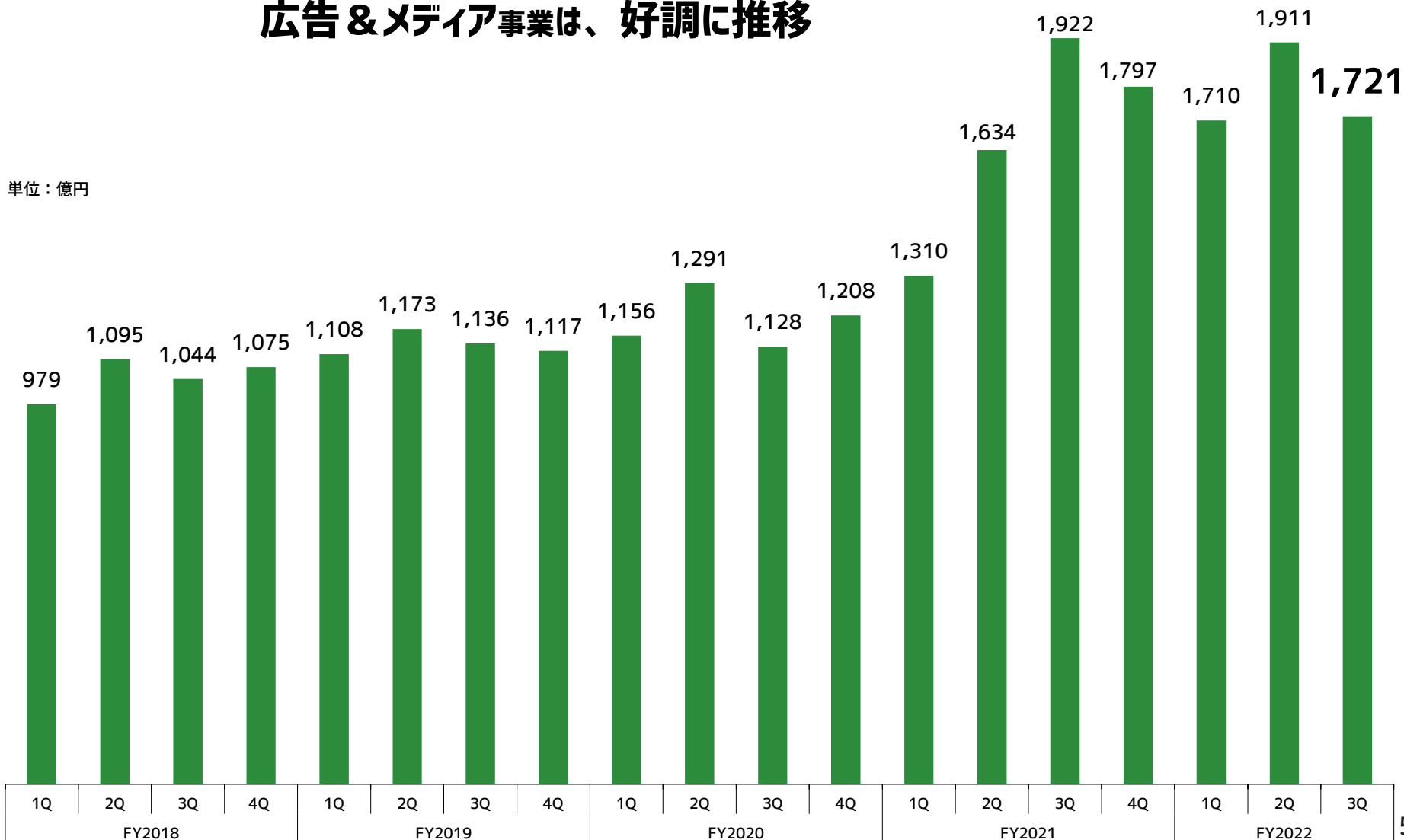
前Qの大型イベントの影響等があり減収

売上高：	462億円	YoY	50.0%減
営業利益：	98億円	YoY	77.6%減

1. 四半期決算（2022年4月～6月）

[連結売上高] **1,721億円** (YoY **10.4%減**)

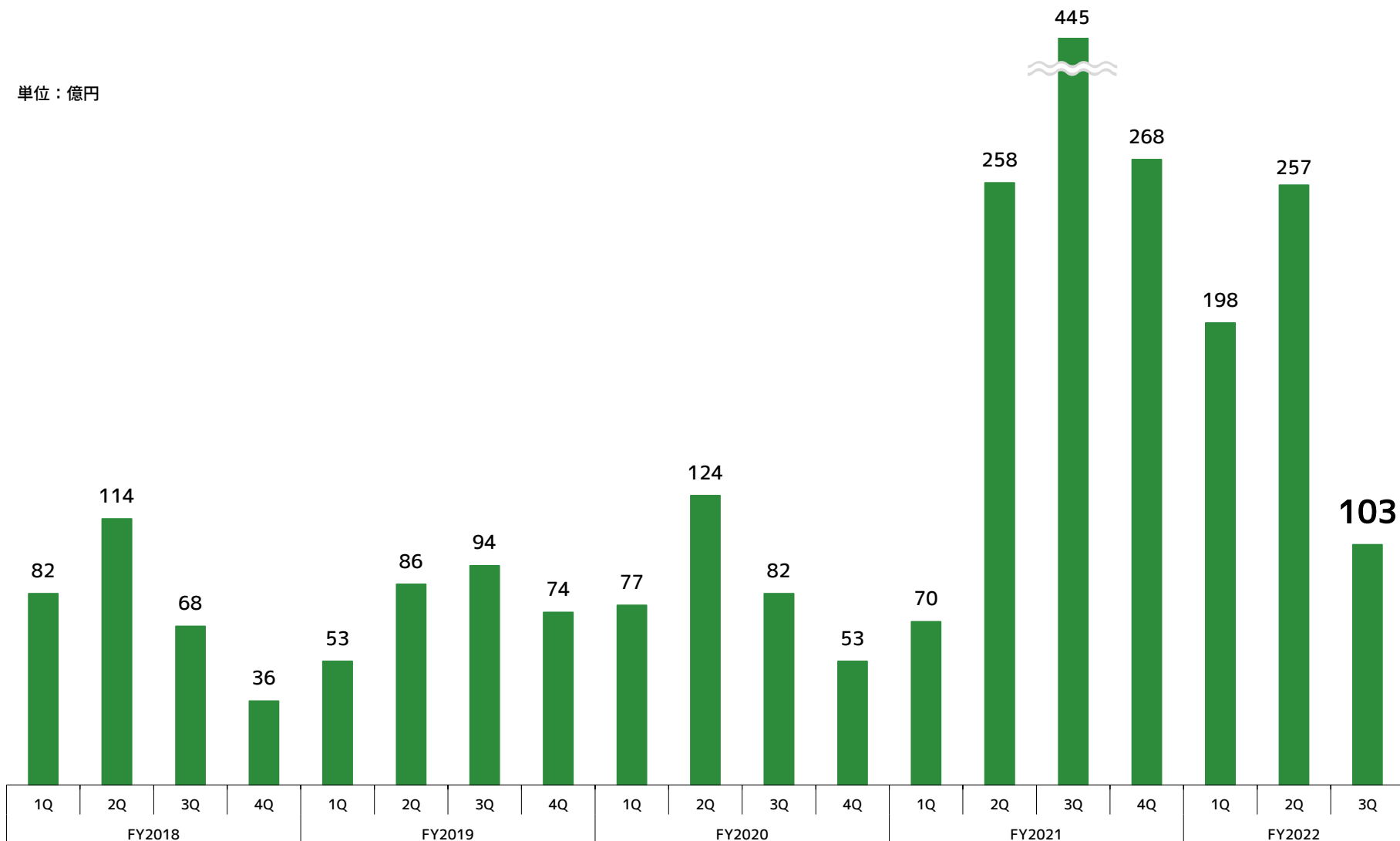
ゲーム事業は、昨年リリースしたタイトルのピークからの反動減
広告&メディア事業は、好調に推移



1. 四半期決算（2022年4月～6月）

[連結営業利益] **103億円** (YoY 76.7%減)

単位：億円



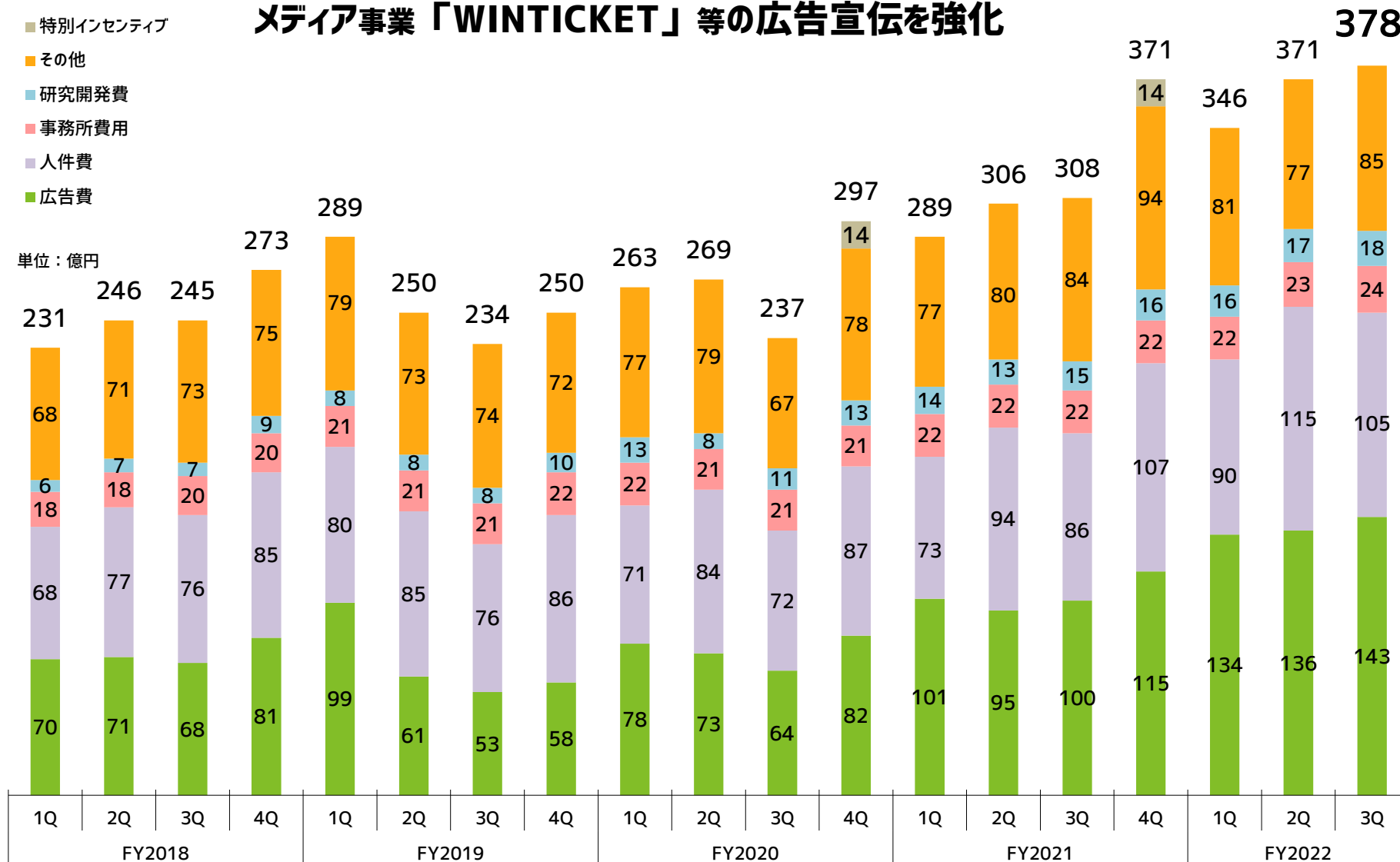
1. 四半期決算（2022年4月～6月）

【販売管理費】 3Q 378億円

メディア事業「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

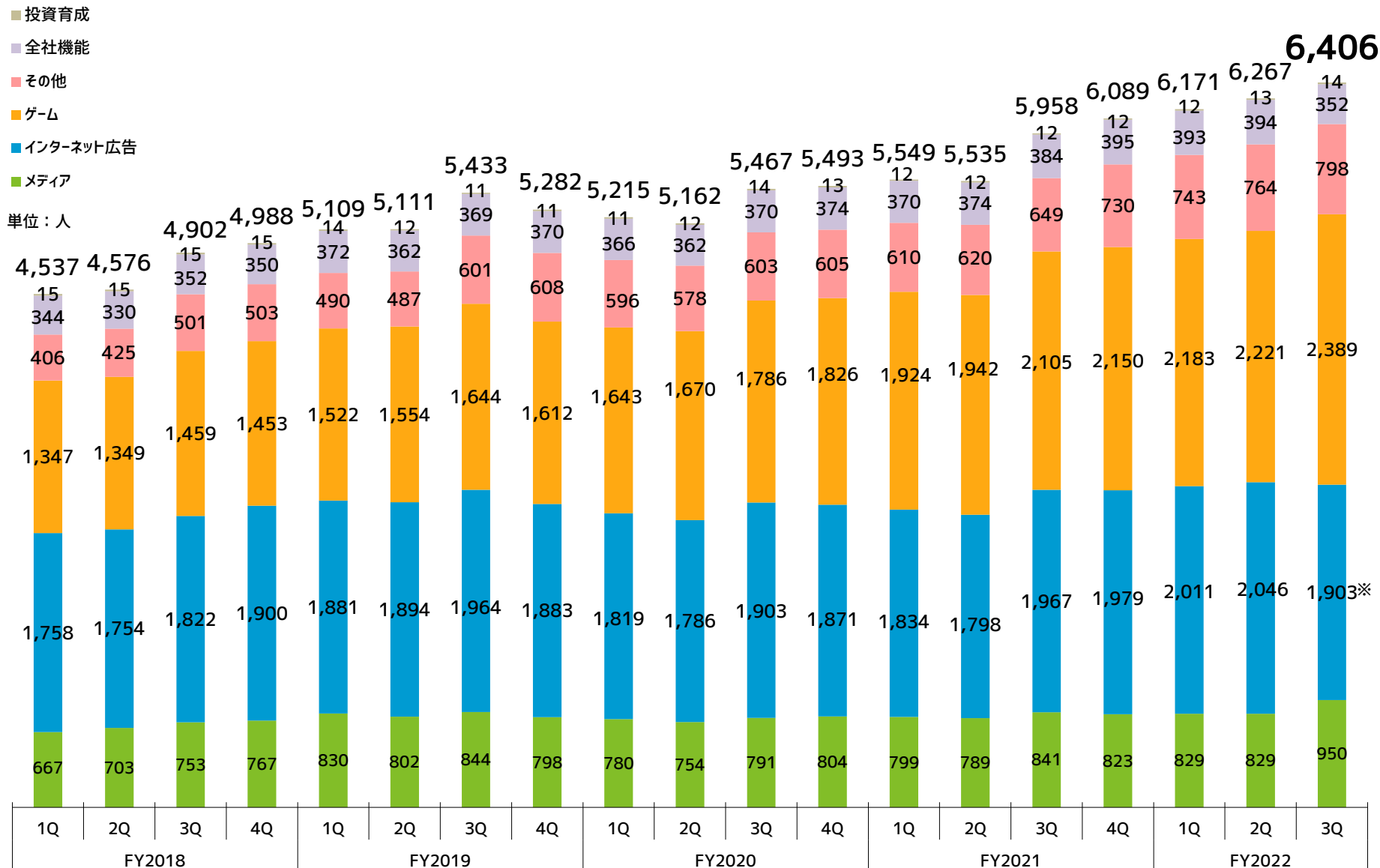
単位：億円



※ 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。FY2018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（2022年4月～6月）

[連結役員数] 6月末 6,406名 (4月に新入社員349名入社)



※ FY2022 3Qインターネット広告：2022年6月29日に(株)マイクロアドが東証グロス市場上場を機に非連結となり356名減少

1. 四半期決算（2022年4月～6月）

[損益計算書]

単位：百万円	FY2022 3Q	FY2021 3Q	YonY	FY2022 2Q	QonQ
売上高	172,155	192,234	-10.4%	191,102	-9.9%
売上総利益	48,227	75,433	-36.1%	62,885	-23.3%
販売管理費	37,855	30,851	22.7%	37,162	1.9%
営業利益	10,371	44,581	-76.7%	25,723	-59.7%
営業利益率	6.0%	23.2%	-17.2pt	13.5%	-7.5pt
経常利益	10,549	44,770	-76.4%	25,879	-59.2%
特別利益	1,209	1,647	-26.6%	136	784.5%
特別損失	1,818	527	244.7%	795	128.5%
税金等調整前当期純利益	9,940	45,890	-78.3%	25,220	-60.6%
当期純利益※	3,544	19,349	-81.7%	11,063	-68.0%

※ 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]

単位：百万円	2022年6月末	2021年6月末	YonY	2022年3月末	QonQ
流動資産	286,447	272,884	5.0%	303,905	-5.7%
現預金	167,264	146,607	14.1%	177,567	-5.8%
固定資産	88,220	70,785	24.6%	81,792	7.9%
総資産	374,695	343,717	9.0%	385,731	-2.9%
流動負債	128,058	120,510	6.3%	123,437	3.7%
(未払法人税等)	3,201	18,870	-83.0%	13,319	-76.0%
固定負債	29,953	45,118	-33.6%	49,462	-39.4%
株主資本	134,629	110,514	21.8%	130,756	3.0%
純資産	216,683	178,088	21.7%	212,831	1.8%

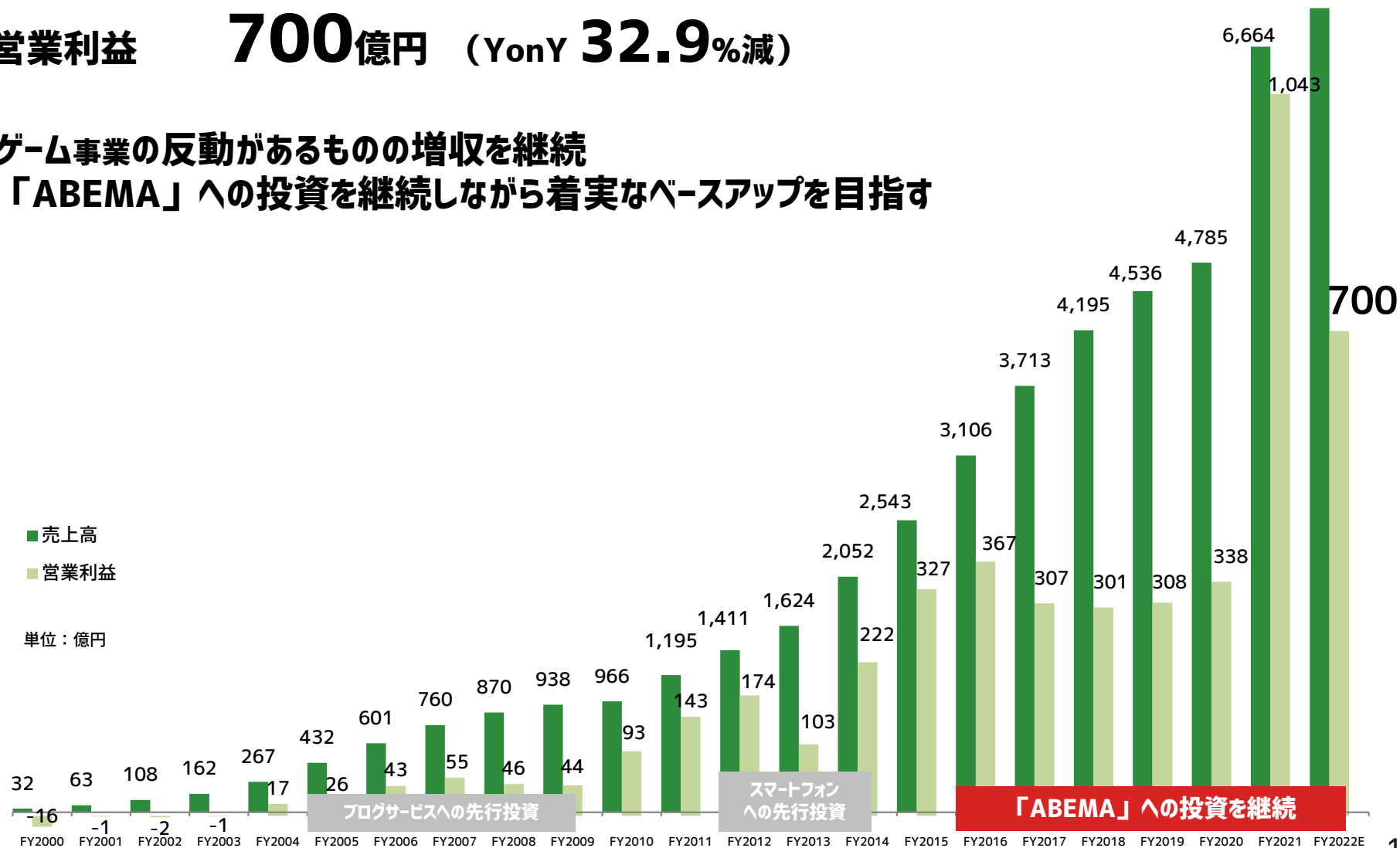
**2022年度
業績見通し**
2021年10月～2022年9月

2. 2022年度 業績見通し

売上高 **7,000**億円 (YonY **5.0%**増)

営業利益 **700**億円 (YonY **32.9%**減)

ゲーム事業の反動があるものの増収を継続
「ABEMA」への投資を継続しながら着実なベースアップを目指す



2. 2022年度 業績見通し

[業績見通し]

単位：億円	FY2022予想	FY2021	YoY
売上高	7,000	6,664	5.0%
営業利益	700	1,043	-32.9%
経常利益	700	1,046	-33.1%
当期純利益※1	250	415	-39.8%

[配当予想※2] 経営指標 DOE5%を目安に増配

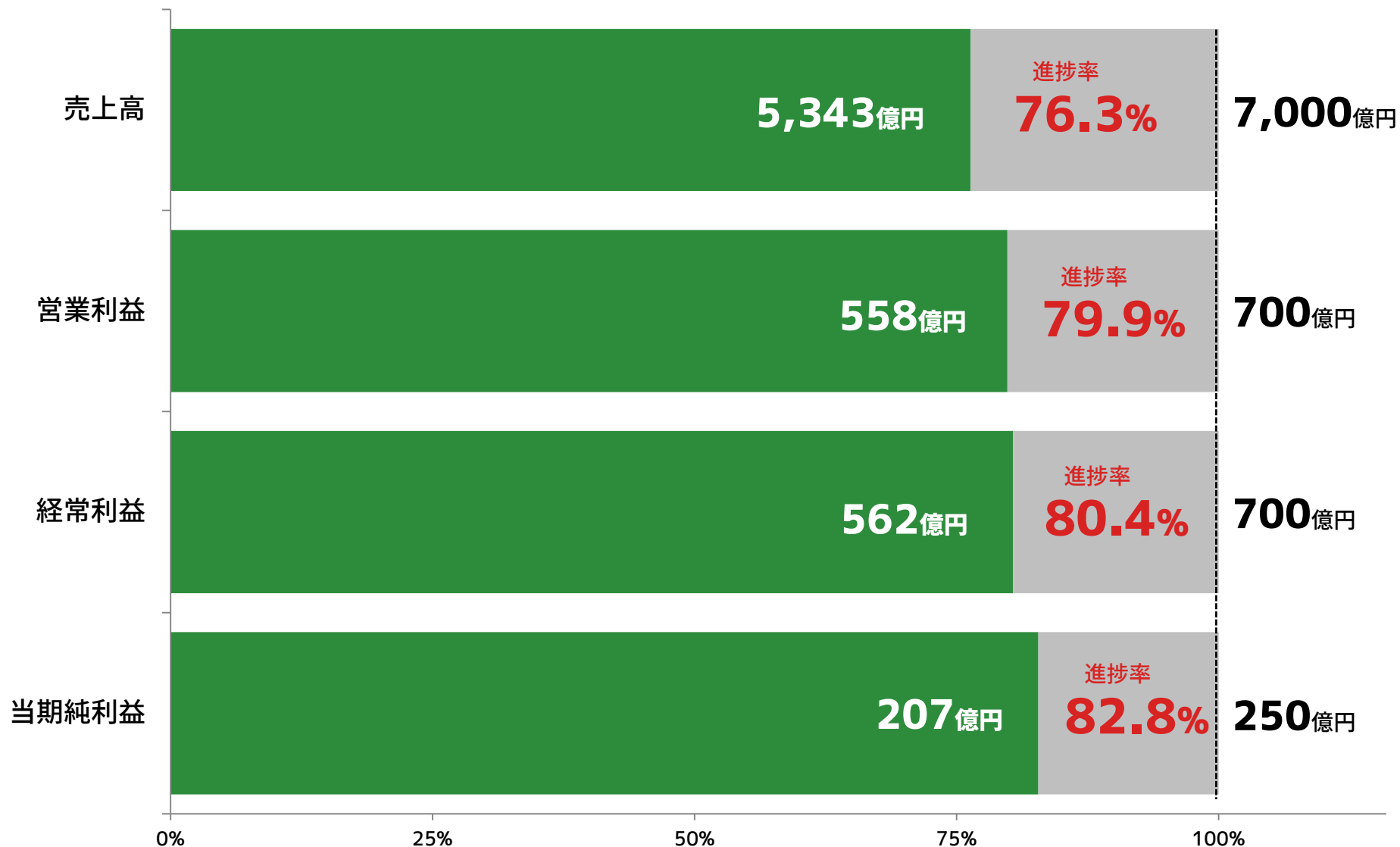
配当金	14円	11円	27.3%
-----	-----	-----	-------

※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

※2 配当予想：2022年12月開催予定の第25回定時株主総会に付議する予定

2. 2022年度 業績見通し

[連結業績の進捗率]

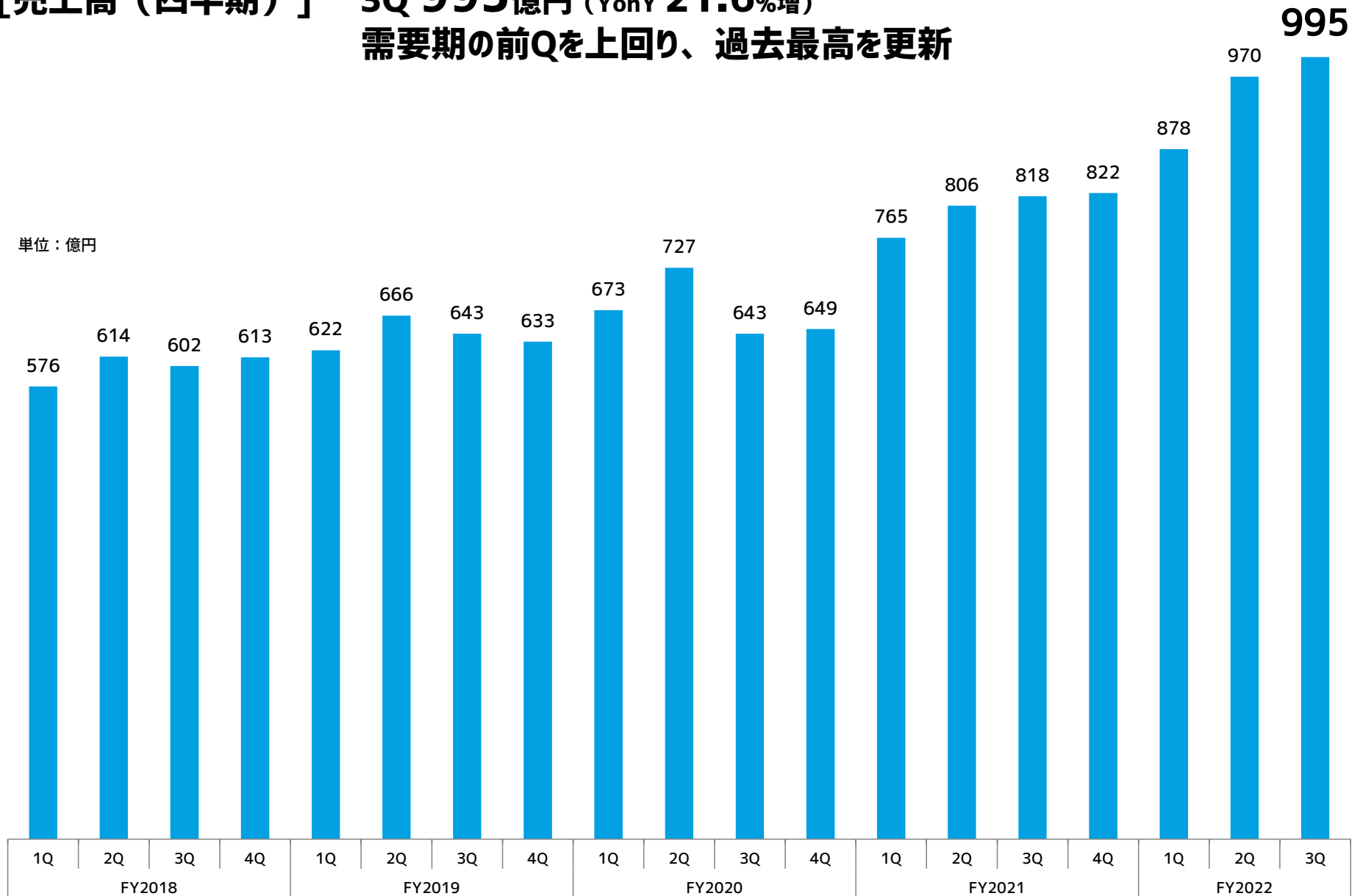


インターネット 広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 3Q 995億円 (YoY 21.6%増)
需要期の前Qを上回り、過去最高を更新

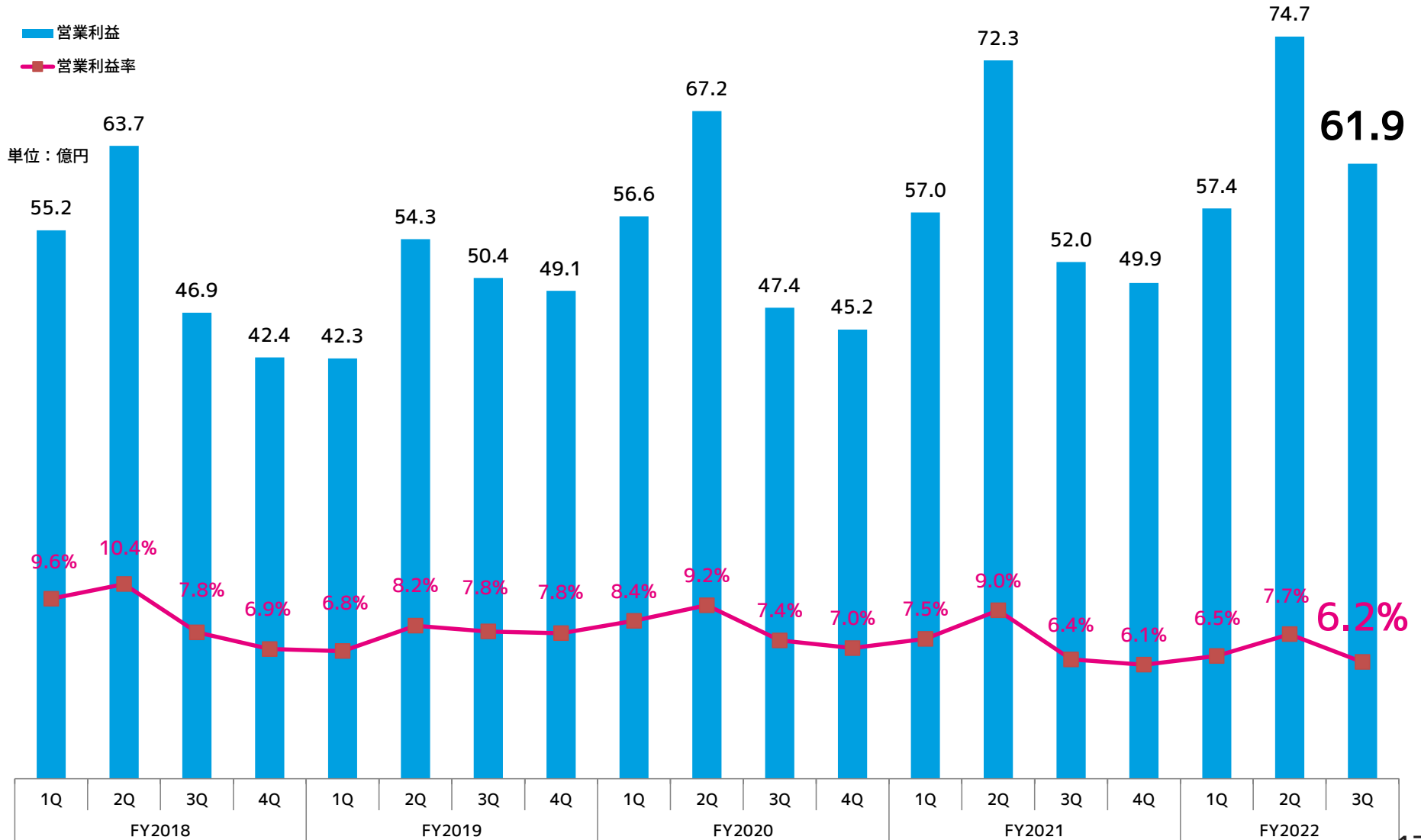
単位：億円



3. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 3Q 61.9億円 (YonY 19.0%増)

新卒等の人員増やDX事業への先行投資を継続



※ 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]

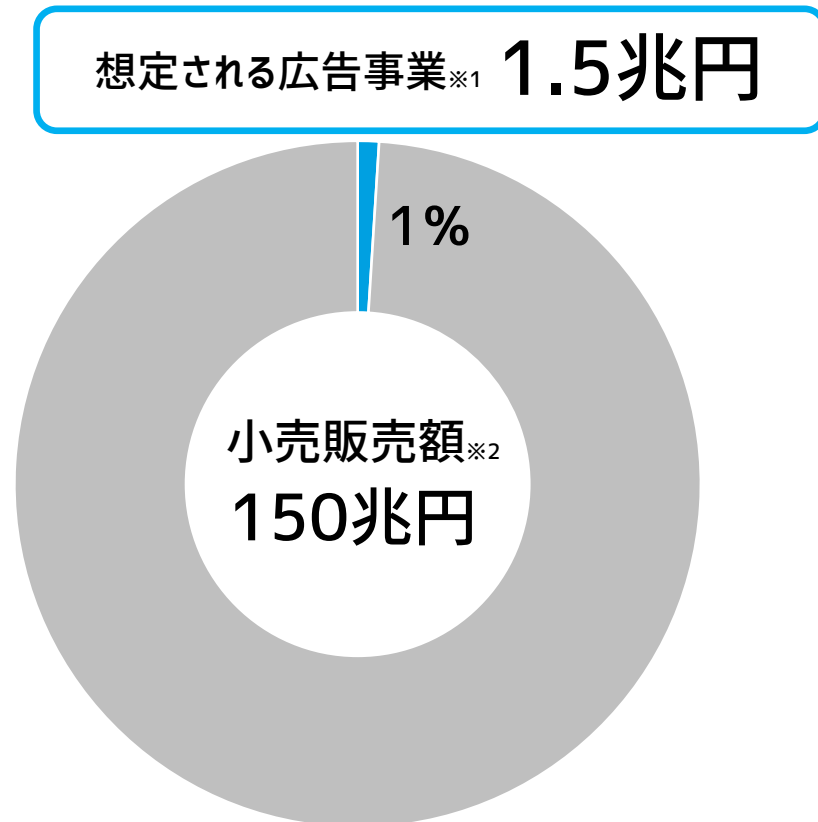
データを活用した広告事業を創出する「協業DX」を展開

主な協業先



データを活用した広告事業を創出

小売業界での市場ポテンシャル





※1 想定される広告事業：先行する米国市場より当社にて算定
※2 小売販売額：経済産業省「商業動態統計」2021年より

3. インターネット広告事業

[強化分野]

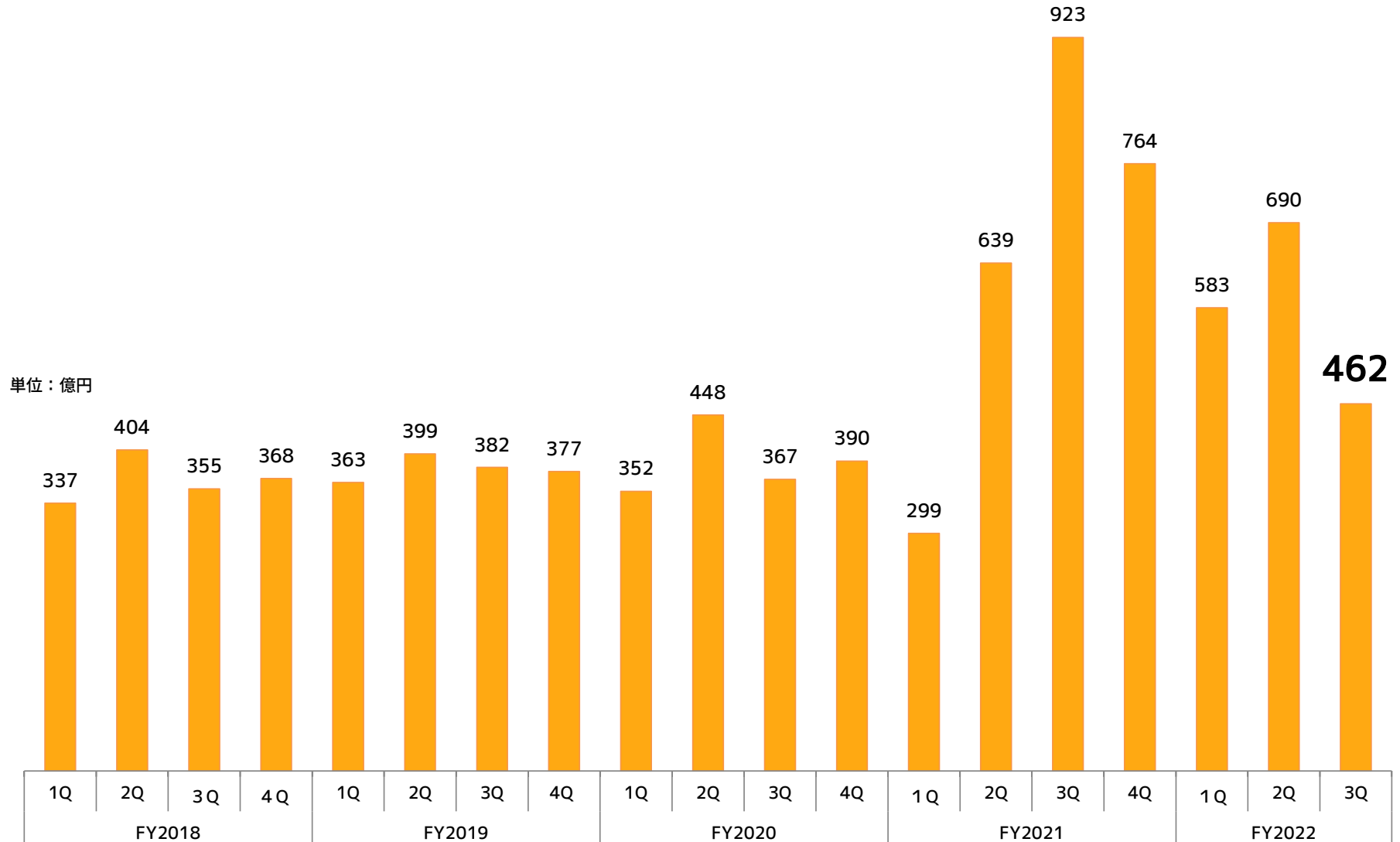
「協業DX」 各企業とのパートナーシップを続々と拡大

(株)NTTドコモ New 合併会社「(株)Prism Partner」設立 デジタル販促広告やアプリ広告を提供 		(株)三菱UFJ銀行 Coming soon 金融データを用いて分析・ターゲティングを行う 広告事業の協業で基本合意  MUFG 三菱UFJ銀行		
ANA X(株) 予約情報や顧客データ等を 活用した広告事業を支援 	(株)ヤマダデンキ 「ヤマダデジタルAds」 リリース 	NTTコミュニケーションズ(株) 「次世代スマート広告 プラットフォーム」提供 	(株)サッポロドラッグストア AWL(株) 「リテールコネクト」開発 	(株)クレディセゾン 合併会社 (株)CASM設立 

ゲーム事業

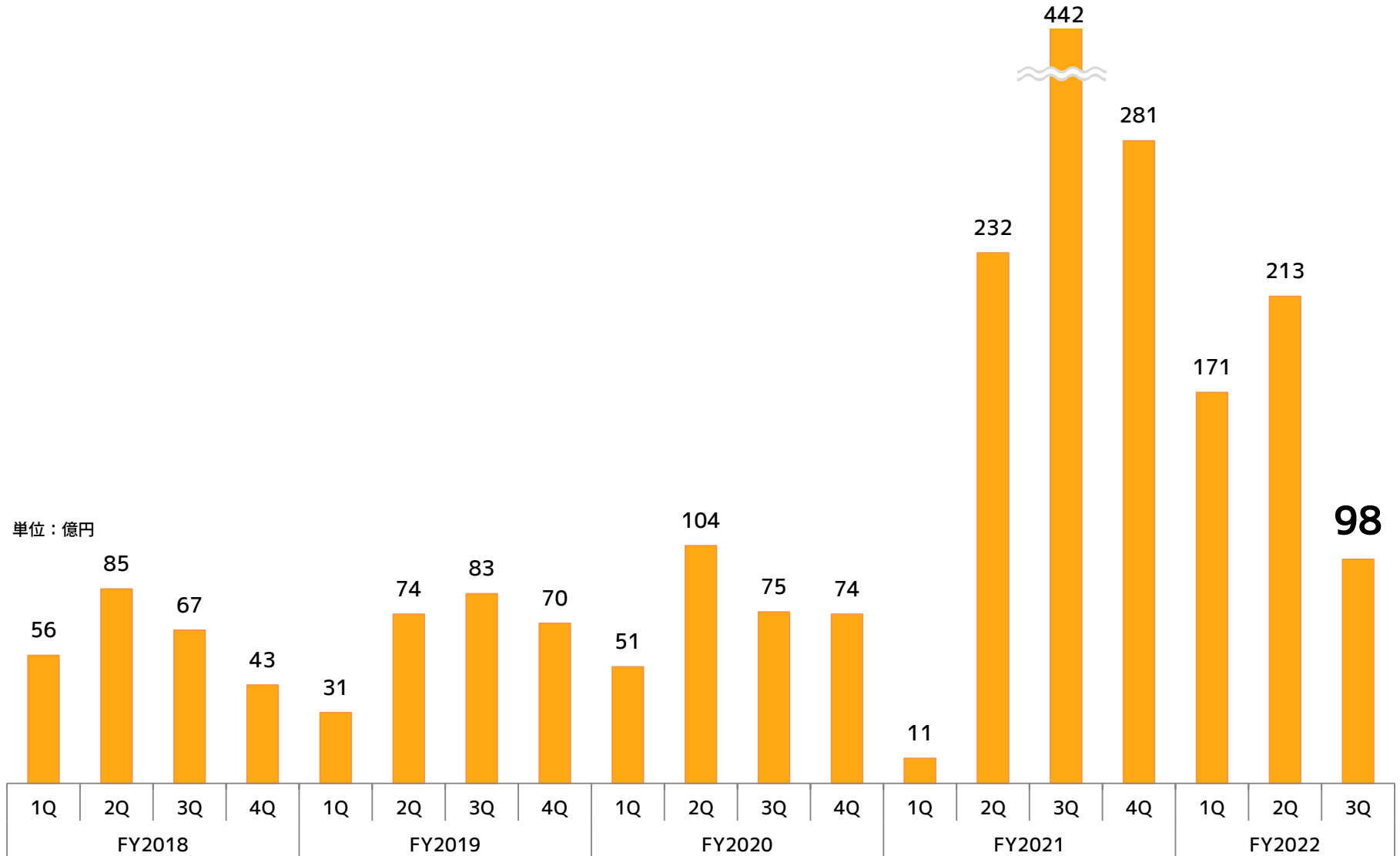
4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 3Q 462億円 (YonY 50.0%減)
前Qの大型イベントの影響等があり減収



4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 3Q 98億円 (YoY 77.6%減)

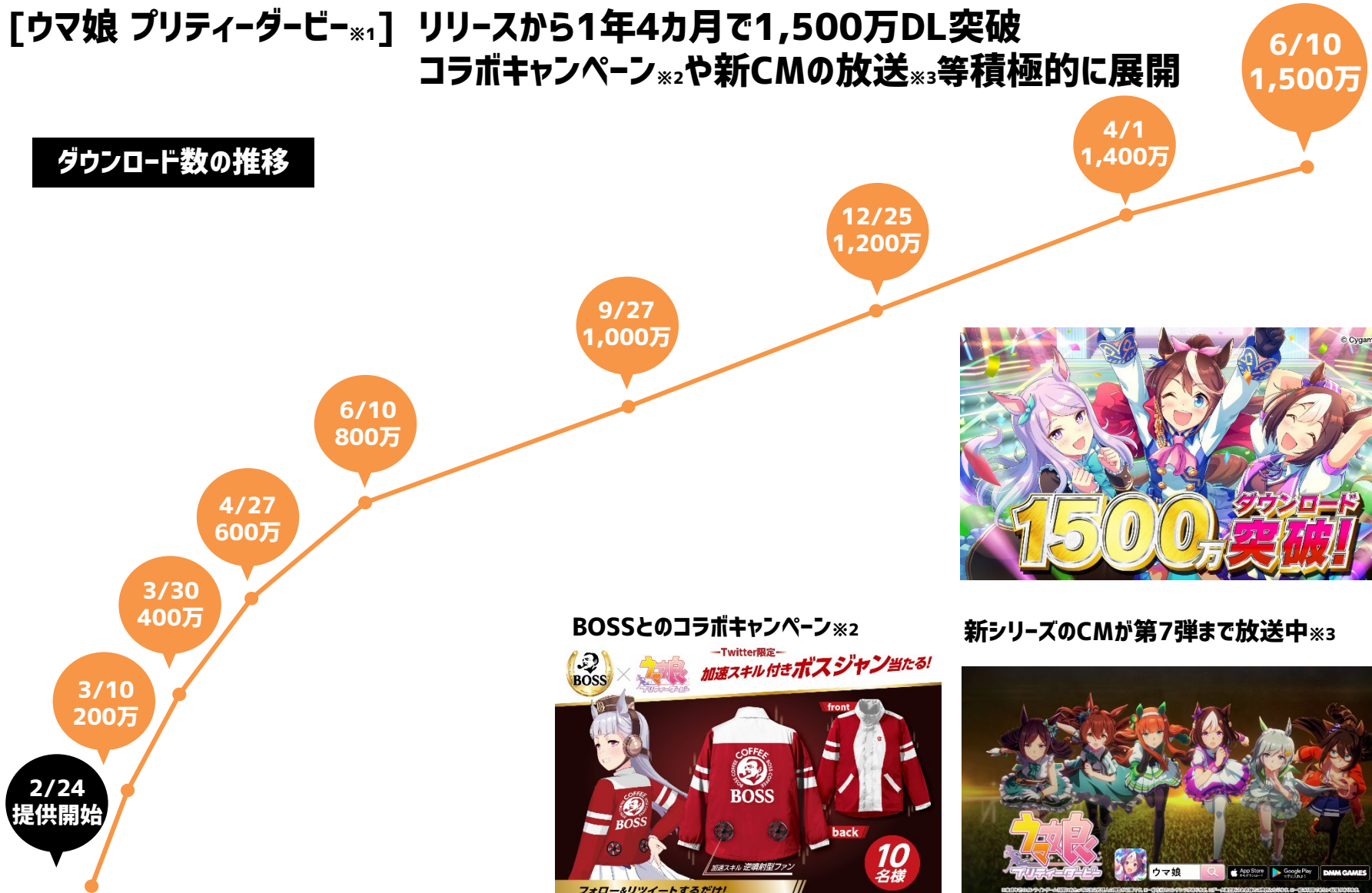


※ 四半期の営業利益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※₁] リリースから1年4か月で1,500万DL突破
コラボキャンペーン※₂や新CMの放送※₃等積極的に展開

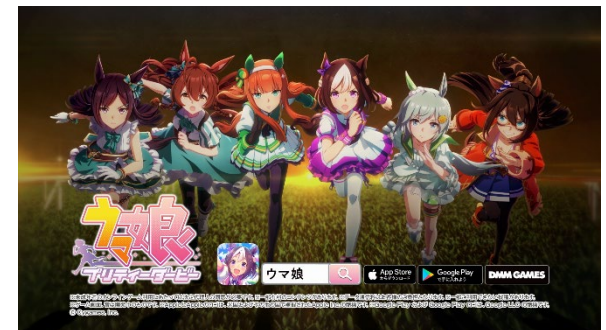
ダウンロード数の推移



BOSSとのコラボキャンペーン※₂



新シリーズのCMが第7弾まで放送中※₃



※₁ 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

※₂ 開催期間：2022年5月16日～6月30日

※₃ 放送開始日：第1弾 5月20日、第2弾 5月30日、第3弾 6月10日、第4弾 6月20日、第5弾 6月30日、第6弾 7月11日、第7弾 7月20日

4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※1] 韓国語版※2・繁体字版※3の提供開始 新作アニメーション制作決定



※1 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
※2 韓国語版：© Cygames, Inc. © Kakao Games Corp. All rights reserved.
※3 繁体字版：© Cygames, Inc. All Rights Reserved. Published by KOMOE GAME.
※4 「うまゆる」：© Cygames, Inc.

4. ゲーム事業

[今後の予定] 6月28日にコンシューマー向けゲーム「リトル ノア 楽園の後継者※1」をリリース
有力他社IP3タイトル提供予定

「リトル ノア 楽園の後継者※1」
(株)Cygames

コンソール

6月28日
提供開始

「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

2022年
CBT※4予定

「呪術廻戦 ファントムパレード※2」
(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 ぱずりべ! 全国制覇への道※5」パズル
(株)GOODROID

2022年
提供予定

※1 「リトル ノア 楽園の後継者」：© Cygames, Inc. 提供プラットフォーム：Nintendo Switch™、PlayStation 4®、Steam®

※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.

※3 「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

※4 CBT：Closed Beta Test

※5 「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. CyberAgent Group.

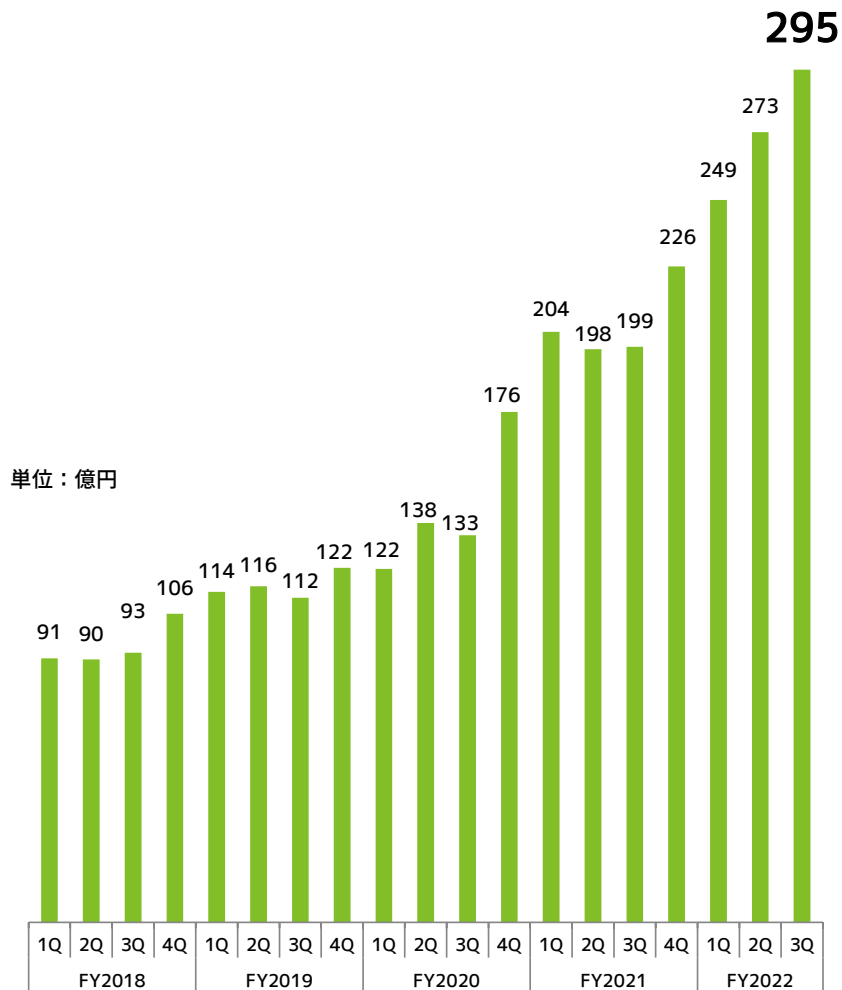
メディア事業

5. メディア事業

[売上高 (四半期)]

3Q 295億円 (YoY 48.2%増)

「ABEMA」PPV・周辺事業が増収

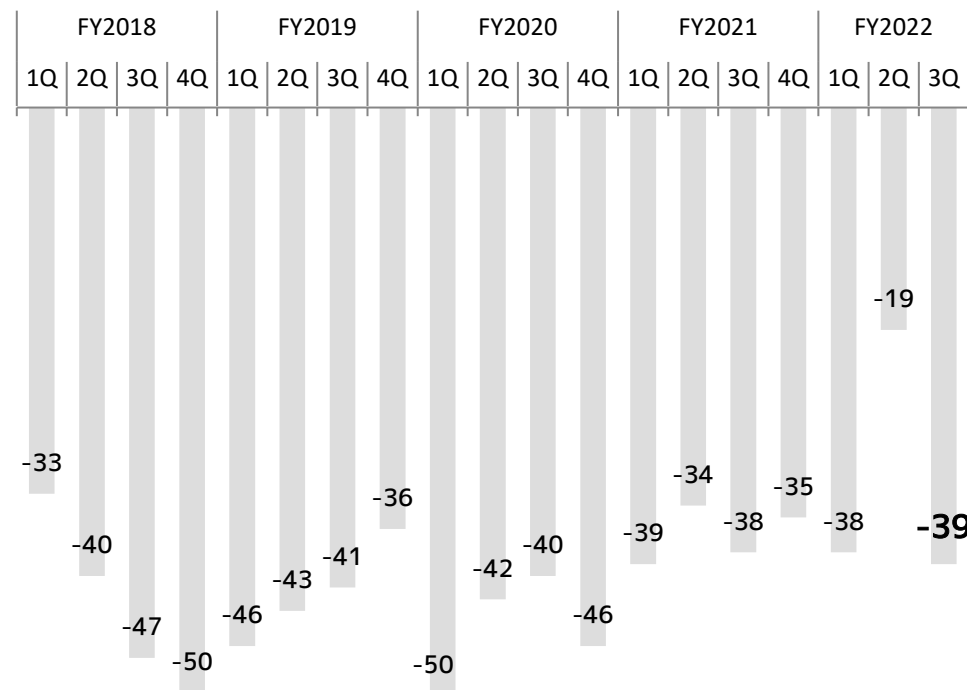


単位：億円

[営業損益 (四半期)]

3Q 営業損失 -39億円

「ABEMA」・「WINTICKET」へ積極投資



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6年3か月で**8,100万DL**突破

単位：ダウンロード

2016
4/11
開局

8,100万
DL

4月 6月 9月 12月 3月 6月 9月 12月 3月 6月 9月 12月 3月 6月 9月 12月 3月 6月 9月 12月 3月 6月 9月 12月 3月 6月
2016年 2017年 2018年 2019年 2020年 2021年 2022年

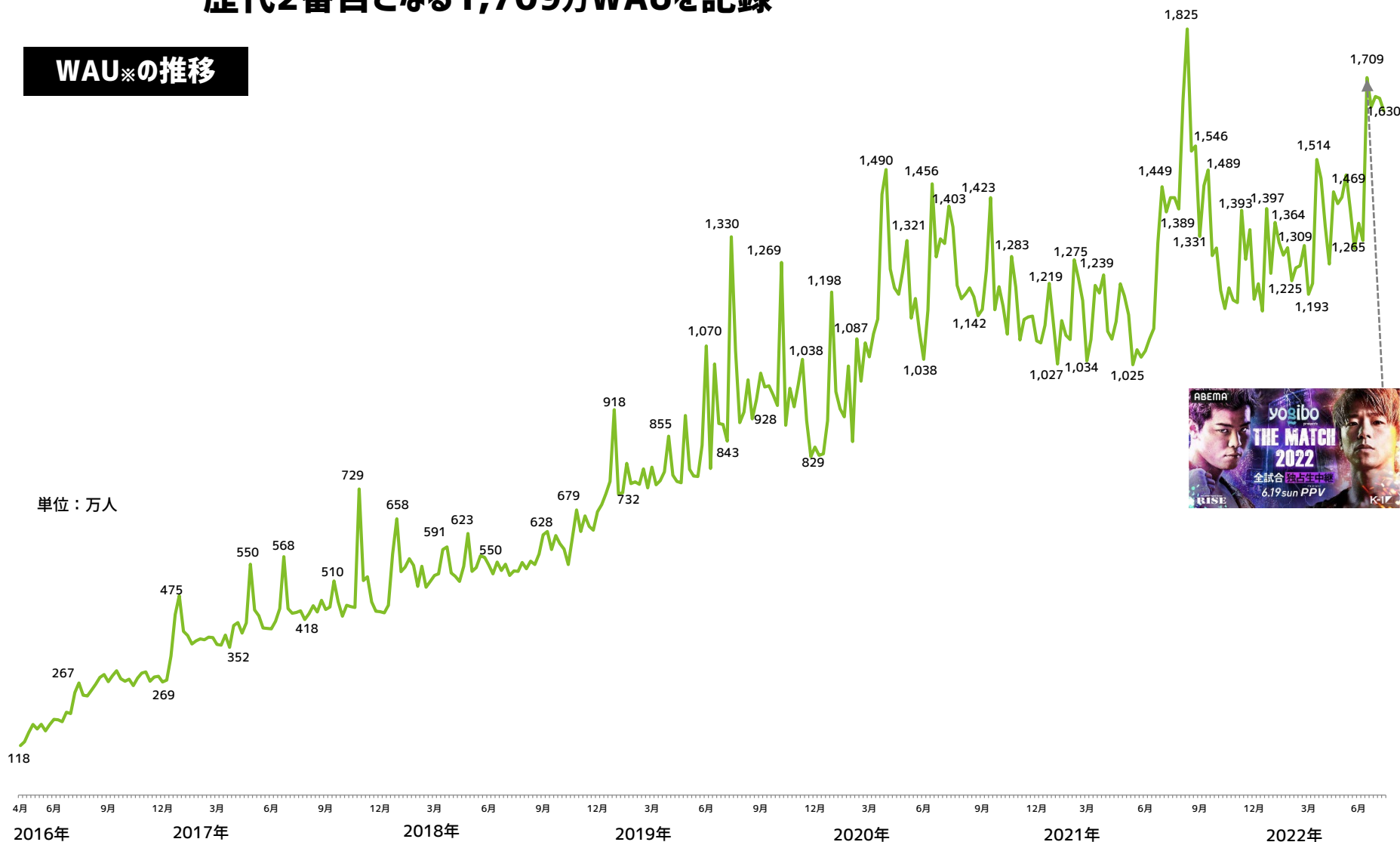
[ABEMA] 人気アニメ・恋愛番組・スポーツ関連番組の視聴が好調



5. メディア事業

[ABEMA] 独占生中継した格闘技大会「THE MATCH 2022」が大きな反響を呼び 歴代2番目となる1,709万WAUを記録

WAU※の推移



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

5. メディア事業

[ABEMA] 那須川天心 vs 武尊による格闘界のドリームマッチ「THE MATCH 2022」
「ABEMA PPV」チケット販売数が50万を突破し、国内歴代1位※を記録



5. メディア事業

[ABEMA] 世界最高峰のサッカーリーグ「プレミアリーグ※」2022-23シーズンの放送決定
世界屈指のビックマッチや日本代表候補の注目試合を毎節無料で生中継



あるのは、最高だけ。

Virgil van Dijk Kevin De Bruyne Cristiano Ronaldo Harry Edward Kane Takehiro Tomiyasu Kai Havertz

Premier League

ABEMAでプレミアリーグ生中継決定!!

© Getty Images

5. メディア事業

[ABEMA] 「FIFA ワールドカップ」に向け日本代表選手個人にスポットを当てる新番組
「THE VOICE※」をスタート

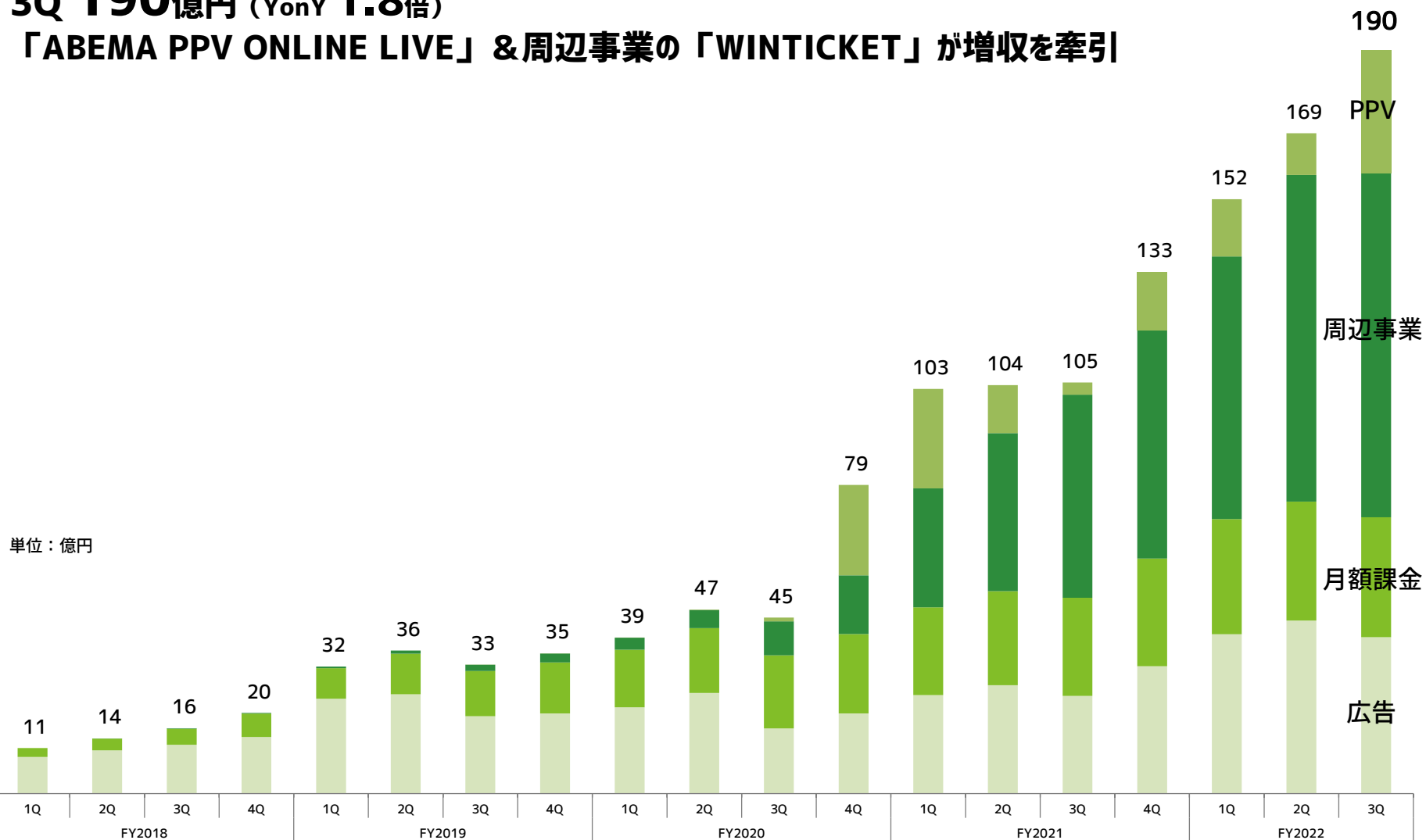
The graphic features a grid of 10 blue-tinted portraits of Japanese football players. The word "THE VOICE" is written vertically on the left side. The word "VOICE" is written horizontally across the middle, with the "O" replaced by a red circle. The word "Japan" is written in a blue cursive font with a red circle over the "a". In the top right corner, there are logos for "FIFA WORLD CUP Qatar 2022" and "ABEMA TV for the Future OFFICIAL INTERNET BROADCASTER". In the bottom left corner, the text "SPECIAL EPISODES" is written in white on a blue background. At the bottom, the Japanese text "サッカー日本代表独占TV番組" is written in red.

5. メディア事業

[ABEMAと周辺事業の売上高]

3Q **190**億円 (YoY **1.8**倍)

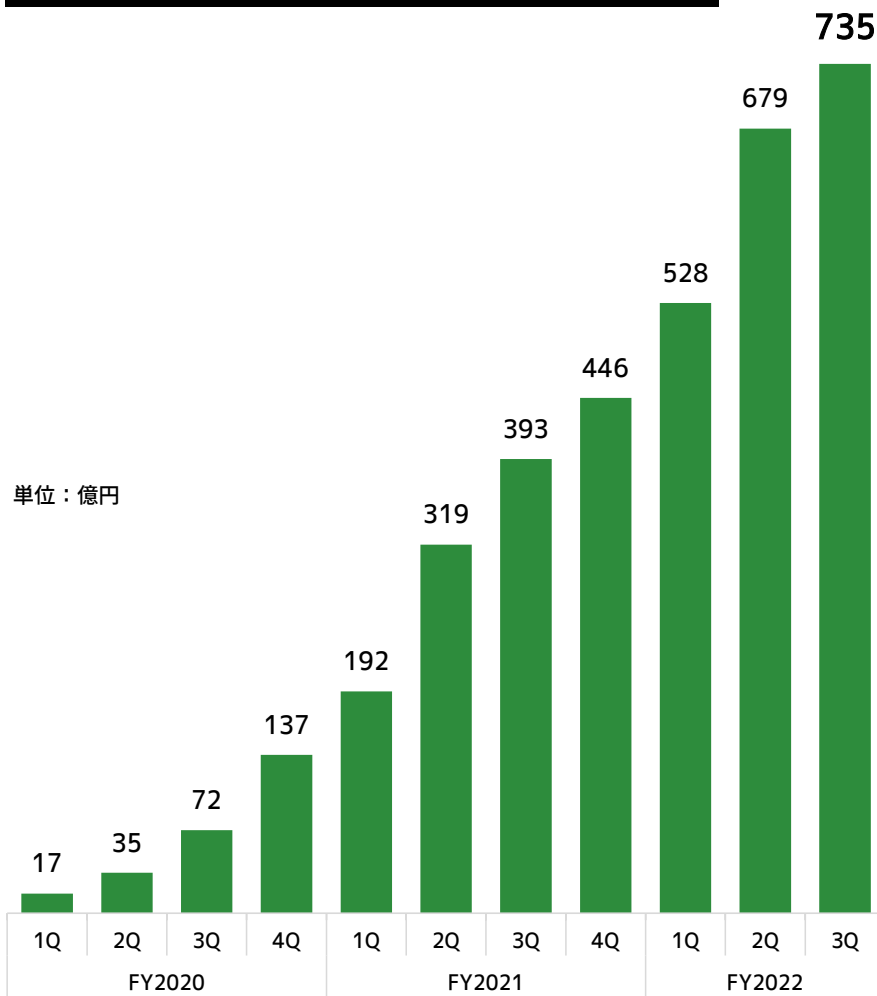
「ABEMA PPV ONLINE LIVE」 & 周辺事業の「WINTICKET」が増収を牽引



5. メディア事業

[WINTICKET] 取扱高YonY 1.9倍と好調に推移

「WINTICKET」四半期取扱高※1の推移



単位：億円

新CMシリーズ※2

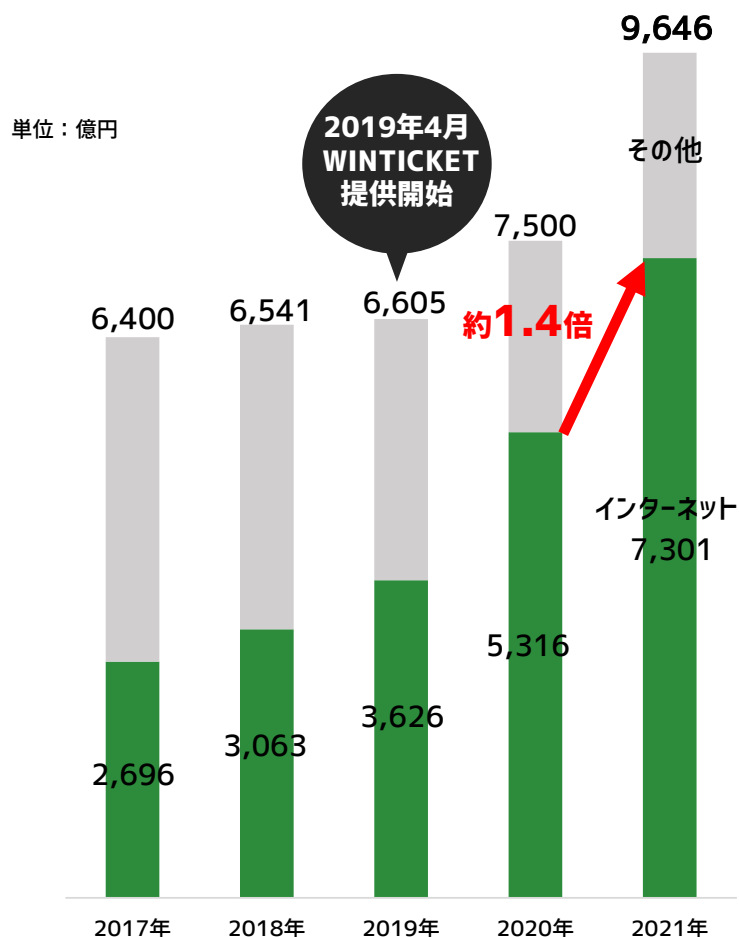


※1 四半期取扱高：インターネット投票サービスを運営する(株)WinTicketの取扱高(ポイント付与を含む)

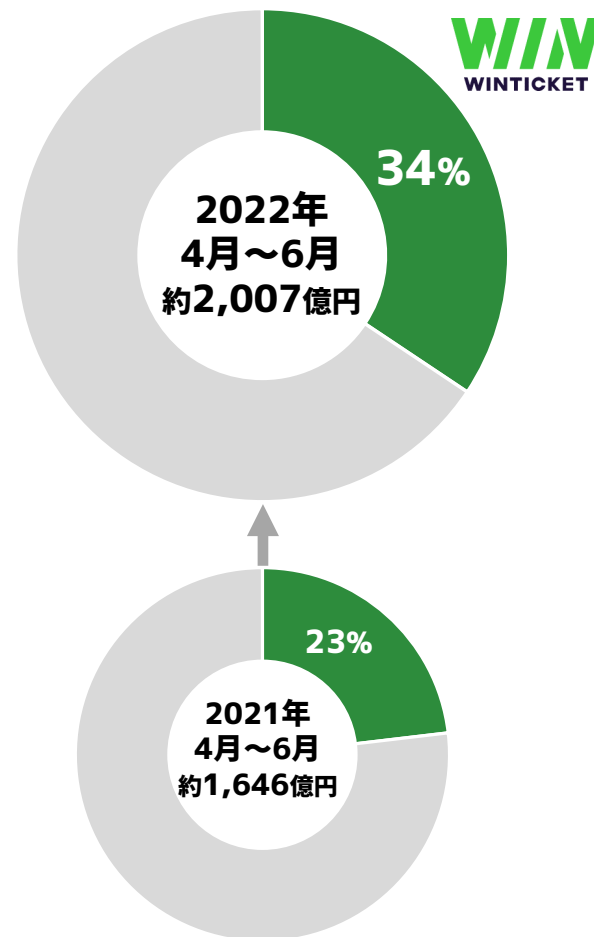
※2 新CMシリーズ：5月14日～放送開始

[WINTICKET] 成長市場の中で引き続きシェア拡大

競輪市場※1



インターネット投票におけるシェア※2



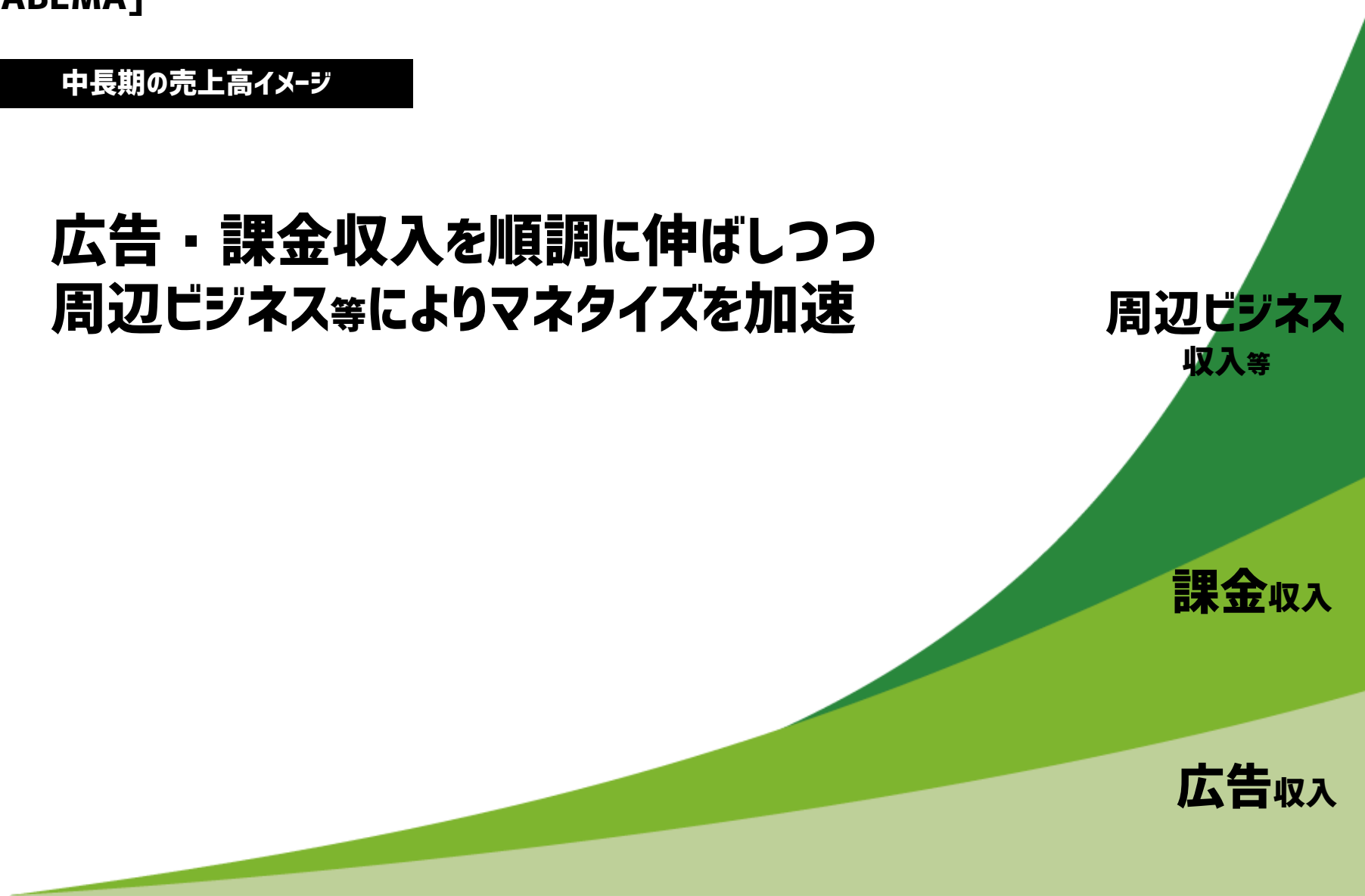
※1 競輪市場：経済産業省「競輪・オートレース業界の現状と課題」より引用

※2 インターネット投票におけるシェア：2021年4月～6月、2022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 2022年6月は自社想定

[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



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

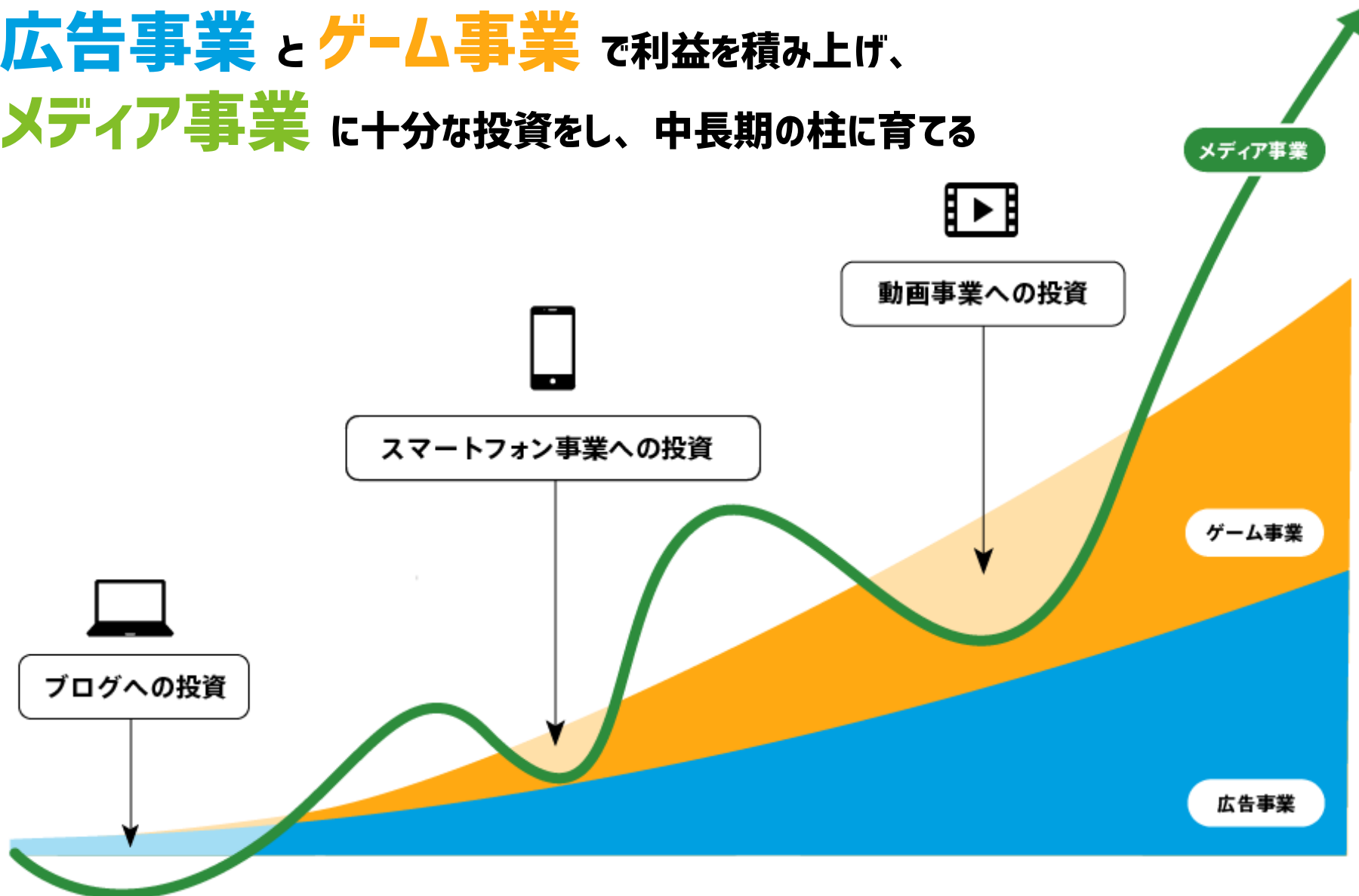
ゲーム事業

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

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 通期決算発表は2022年10月26日（水）15時以降を予定しております。