

## 2022年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年1月26日

上場会社名 株式会社サイバーエージェント 上場取引所 東  
 コード番号 4751 URL <https://www.cyberagent.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 代表執行役員 社長 (氏名) 藤田 晋  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 専務執行役員 (氏名) 中山 豪 (TEL) 03-5459-0202  
 四半期報告書提出予定日 2022年1月27日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (ライブ配信のみ)

(百万円未満切捨て)

### 1. 2022年9月期第1四半期の連結業績(2021年10月1日～2021年12月31日)

#### (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益		包括利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年9月期第1四半期	171,090	30.6	19,804	180.6	19,836	186.1	6,091	107.9	8,831	—
2021年9月期第1四半期	131,014	13.3	7,058	△8.7	6,932	△10.2	2,930	101.3	△1,262	—

	1株当たり 四半期純利益		潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益	
	円	銭	円	銭
2022年9月期第1四半期	12	05	11	39
2021年9月期第1四半期	5	80	5	46

(注)当社は、2021年4月1日付で普通株式1株につき4株の割合で株式分割を行っております。このため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期純利益」及び「潜在株式調整後1株当たり四半期純利益」を算定しております。

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本	自己資本比率
	百万円	百万円	百万円	%
2022年9月期第1四半期	353,904	195,788	126,669	35.8
2021年9月期	382,578	194,145	128,883	33.7

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円	円	円	円	円
2021年9月期	—	0.00	—	11.00	11.00
2022年9月期	—	—	—	—	—
2022年9月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 2022年9月期の配当金につきましては、現在未定です。

### 3. 2022年9月期の連結業績予想(2021年10月1日～2022年9月30日)

進化の早いインターネット産業の中、これまで業績予想を継続的に開示してまいりましたが、2022年9月期の連結業績予想(2021年10月1日～2022年9月30日)は、特にゲーム事業において、既存ゲームの運用状況や新規ゲームの提供開始日より大きな業績変動が見込まれることから、業績見通しについて適正かつ合理的な数値の算出が困難であると判断し、現時点では業績予想の開示を見合わせます。なお、今後の進捗を踏まえ、算定が可能になり次第速やかに開示いたします。詳細は、添付資料P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無  
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)  
 新規 一社 (社名) 、除外 一社 (社名)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
  - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
  - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
  - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2022年9月期1Q	505,706,400株	2021年9月期	505,706,400株
② 期末自己株式数	2022年9月期1Q	226,604株	2021年9月期	251,404株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2022年9月期1Q	505,475,657株	2021年9月期1Q	504,658,084株

(注) 当社は、2021年4月1日付で普通株式1株につき4株の割合で株式分割を行っております。このため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、期中平均株式数 (四半期累計) を算定しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

業績予想につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社グループで判断したものであり、リスクや不確定な要素等の要因が含まれており、実際の成果や業績等は記載の見通しとは異なる可能性がございます。なお、上記業績予想に関する事項は、【添付資料】2ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	3
(1) 四半期連結貸借対照表	3
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	4
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	5
(継続企業の前提に関する注記)	5
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	5
(会計方針の変更)	5
(セグメント情報等)	6

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当社グループは、スマートフォン市場の成長を取り込む一方で、中長期の柱に育てるため、新しい未来のテレビ「ABEMA」への投資をしつつ、当第1四半期連結累計期間における売上高は171,090百万円（前年同期比30.6%増）、営業利益は19,804百万円（前年同期比180.6%増）、経常利益は19,836百万円（前年同期比186.1%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は6,091百万円（前年同期比107.9%増）となりました。

セグメント別の経営成績は次のとおりであります。

#### ①メディア事業

メディア事業には、「ABEMA」、「WINTICKET」、「Ameba」等が属しております。

新しい未来のテレビ「ABEMA」への投資をしつつ、周辺事業が好調に推移し、売上高は24,996百万円（前年同期比22.4%増）、営業損益は3,840百万円の損失計上（前年同期間3,926百万円の損失計上）となりました。

#### ②インターネット広告事業

インターネット広告事業には、インターネット広告事業本部、AI事業本部、㈱CyberZ等が属しております。

広告効果の最大化を強みに、過去最高の売上高を更新し、売上高は87,831百万円（前年同期比14.7%増）、営業損益は5,746百万円の利益計上（前年同期比0.7%増）となりました。

#### ③ゲーム事業

ゲーム事業には、㈱Cygames、㈱Craft Egg、㈱サムザップ、㈱アプリボット等が属しております。

2021年2月に提供開始した新規タイトルの貢献により、売上高は58,329百万円（前年同期比94.7%増）、営業損益は17,130百万円の利益計上（前年同期比1,405.7%増）となりました。

#### ④投資育成事業

投資育成事業にはコーポレートベンチャーキャピタル、㈱サイバーエージェント・キャピタルにおけるファンド運営等が属しており、売上高は2,461百万円（前年同期比53.7%減）、営業損益は1,969百万円の利益計上（前年同期比57.5%減）となりました。

#### ⑤その他事業

その他事業には、㈱マクアケ、㈱リアルゲイト、㈱ゼルビア等が属しており、売上高は6,347百万円（前年同期比21.5%増）、営業損益は152百万円の利益計上（前年同期比47.4%減）となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末における総資産は353,904百万円（前連結会計年度末比28,674百万円の減少）となりました。これは、主に法人税等及び配当金の支払等に伴う現金及び預金の減少によるものであります。

負債は158,115百万円（前連結会計年度末比30,317百万円の減少）となりました。これは、主に法人税等の支払に伴う未払法人税等の減少によるものであります。

純資産は195,788百万円（前連結会計年度末比1,643百万円の増加）となりました。これは、主に親会社株主に帰属する四半期純利益の計上に伴う利益剰余金及び非支配株主持分の増加によるものであります。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは「新しい力とインターネットで日本の閉塞感を打破する」をパーパスに掲げ、インターネット産業を軸足に事業拡大を続けてきました。

インターネット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、新しい未来のテレビ「ABEMA」を中長期の柱に育てています。メディア事業においては「ABEMA」のWAU（ウィークリーアクティブユーザー）を継続的に伸ばしつつ、周辺事業を含めたマネタイゼーションの強化、インターネット広告事業においては、運用力と技術力を強みにシェア拡大に努め、ゲーム事業においては既存ゲームの運用強化と新規ゲームにおけるヒットの創出を目指していきます。

2022年9月期の連結業績予想（2021年10月1日～2022年9月30日）は、特にゲーム事業において、既存ゲームタイトルの運用状況や新規ゲームの開発状況や提供開始日によって、大きな業績変動が見込まれることから、業績見通しについて適正かつ合理的な数値の算出が困難であると判断し、現時点では業績予想を非開示とさせていただきます。今後の進捗を踏まえ、算定が可能になり次第速やかに開示いたします。

また、2022年9月期の配当予想につきましても、引き続き経営指標の「DOE 5%」を目安にしつつも、現時点での開示を見合わせるものといたしました。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年9月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	181,451	157,221
受取手形及び売掛金	75,300	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	72,665
棚卸資産	3,226	3,486
営業投資有価証券	18,969	15,983
その他	22,832	24,151
貸倒引当金	△130	△127
流動資産合計	301,650	273,381
固定資産		
有形固定資産	16,740	18,804
無形固定資産		
のれん	4,957	5,326
その他	21,484	21,133
無形固定資産合計	26,442	26,460
投資その他の資産		
その他	37,800	35,319
貸倒引当金	△97	△98
投資その他の資産合計	37,702	35,220
固定資産合計	80,885	80,485
繰延資産	42	36
資産合計	382,578	353,904
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	56,055	58,078
短期借入金	1,037	4,080
未払法人税等	29,723	3,396
その他	53,898	43,352
流動負債合計	140,714	108,907
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	40,228	40,202
長期借入金	1,174	3,300
勤続慰労引当金	1,851	1,907
資産除去債務	1,974	2,079
その他	2,489	1,717
固定負債合計	47,718	49,208
負債合計	188,433	158,115
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	7,203	7,203
資本剰余金	11,198	11,100
利益剰余金	100,794	101,378
自己株式	△67	△61
株主資本合計	119,128	119,621
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	9,517	6,783
為替換算調整勘定	237	265
その他の包括利益累計額合計	9,755	7,048
新株予約権	1,320	1,421
非支配株主持分	63,940	67,697
純資産合計	194,145	195,788
負債純資産合計	382,578	353,904

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2021年12月31日)
売上高	131,014	171,090
売上原価	95,047	116,671
売上総利益	35,967	54,419
販売費及び一般管理費	28,908	34,615
営業利益	7,058	19,804
営業外収益		
受取利息	34	36
受取配当金	50	138
その他	72	22
営業外収益合計	157	196
営業外費用		
支払利息	3	12
持分法による投資損失	110	62
為替差損	100	42
その他	69	47
営業外費用合計	283	164
経常利益	6,932	19,836
特別利益		
投資有価証券売却益	—	97
その他	454	0
特別利益合計	454	97
特別損失		
減損損失	723	899
その他	113	82
特別損失合計	837	981
税金等調整前四半期純利益	6,550	18,953
法人税、住民税及び事業税	2,784	4,553
法人税等調整額	359	2,892
法人税等合計	3,143	7,446
四半期純利益	3,406	11,506
非支配株主に帰属する四半期純利益	476	5,414
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,930	6,091

## 四半期連結包括利益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2020年10月1日 至2020年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年10月1日 至2021年12月31日)
四半期純利益	3,406	11,506
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,547	△2,726
為替換算調整勘定	△32	48
持分法適用会社に対する持分相当額	△88	3
その他の包括利益合計	△4,668	△2,674
四半期包括利益	△1,262	8,831
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△1,736	3,385
非支配株主に係る四半期包括利益	474	5,446

### (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識しております。

これにより、主にゲーム事業におけるアイテム課金による収益は、従来、ユーザーがゲーム内通貨を使用し、アイテムを購入した時点で収益を認識しておりましたが、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。この結果、当第1四半期連結累計期間の損益及び利益剰余金期首残高に与える影響は軽微であります。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、当第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。

なお、収益認識会計基準89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替をおこなっておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第1四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」

(企業会計基準第10号2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

前第1四半期連結累計期間(自 2020年10月1日 至 2020年12月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント						調整額 (注)	四半期連結損益 計算書計上額
	メディア	インターネット 広告	ゲーム	投資育成	その他	計		
売上高								
(1) 外部顧客への売上高	18,810	72,205	29,885	5,314	4,798	131,014	—	131,014
(2) セグメント間の内部売上 高又は振替高	1,617	4,382	68	—	425	6,493	△6,493	—
計	20,428	76,587	29,954	5,314	5,223	137,508	△6,493	131,014
セグメント利益又は損失 (△)	△3,926	5,705	1,137	4,636	289	7,842	△783	7,058

(注)セグメント利益の調整額△783百万円は全社費用等であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する情報

該当事項はありません。

当第1四半期連結累計期間(自 2021年10月1日 至 2021年12月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:百万円)

	報告セグメント						調整額 (注1)	四半期連結損益 計算書計上額
	メディア	インターネット 広告	ゲーム	投資育成	その他	計		
売上高								
顧客との契約から生じる収 益(注2)	22,489	82,262	58,258	2,461	5,618	171,090	—	171,090
(1)外部顧客への売上高	22,489	82,262	58,258	2,461	5,618	171,090	—	171,090
(2)セグメント間の内部売上 高又は振替高	2,507	5,569	70	—	729	8,876	△8,876	—
計	24,996	87,831	58,329	2,461	6,347	179,967	△8,876	171,090
セグメント利益又は損失 (△)	△3,840	5,746	17,130	1,969	152	21,157	△1,353	19,804

(注) 1. セグメント利益の調整額△1,353百万円は全社費用等であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. 収益認識方法については、「注記事項(会計方針の変更)」に記載の通りであります。

3. 顧客との契約から生じる収益以外の収益の額については重要性がないことから、顧客との契約から生じる収益と区分して表示しておりません。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する情報

会計方針の変更に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間の期首より収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理の方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。

これによる各事業セグメントにおける当第1四半期連結累計期間の「外部顧客への売上高」及び「セグメント利益及び損失」への影響は軽微であります。