



**CA CyberAgent®**

---

# 2Q FY2022 Presentation Material

January to March 2022

April 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1月～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

# 四半期決算

## （2022年1月～3月）

## FY2022 2Q業績

### 主力3事業の売上高がすべて好調に推移

売上高：	1,911億円	YoY	16.9%増
営業利益：	257億円	YoY	0.6%減

## メディア 事業

### 「ABEMA」・周辺事業が大幅増収し損益改善

売上高：	273億円	YoY	37.9%増
営業損益：	-19億円	YoY	+15億円

## 広告 事業

### 広告効果を追求し、売上高・営業利益ともに過去最高を更新

売上高：	970億円	YoY	20.3%増
営業利益：	74億円	YoY	3.3%増

## ゲーム 事業

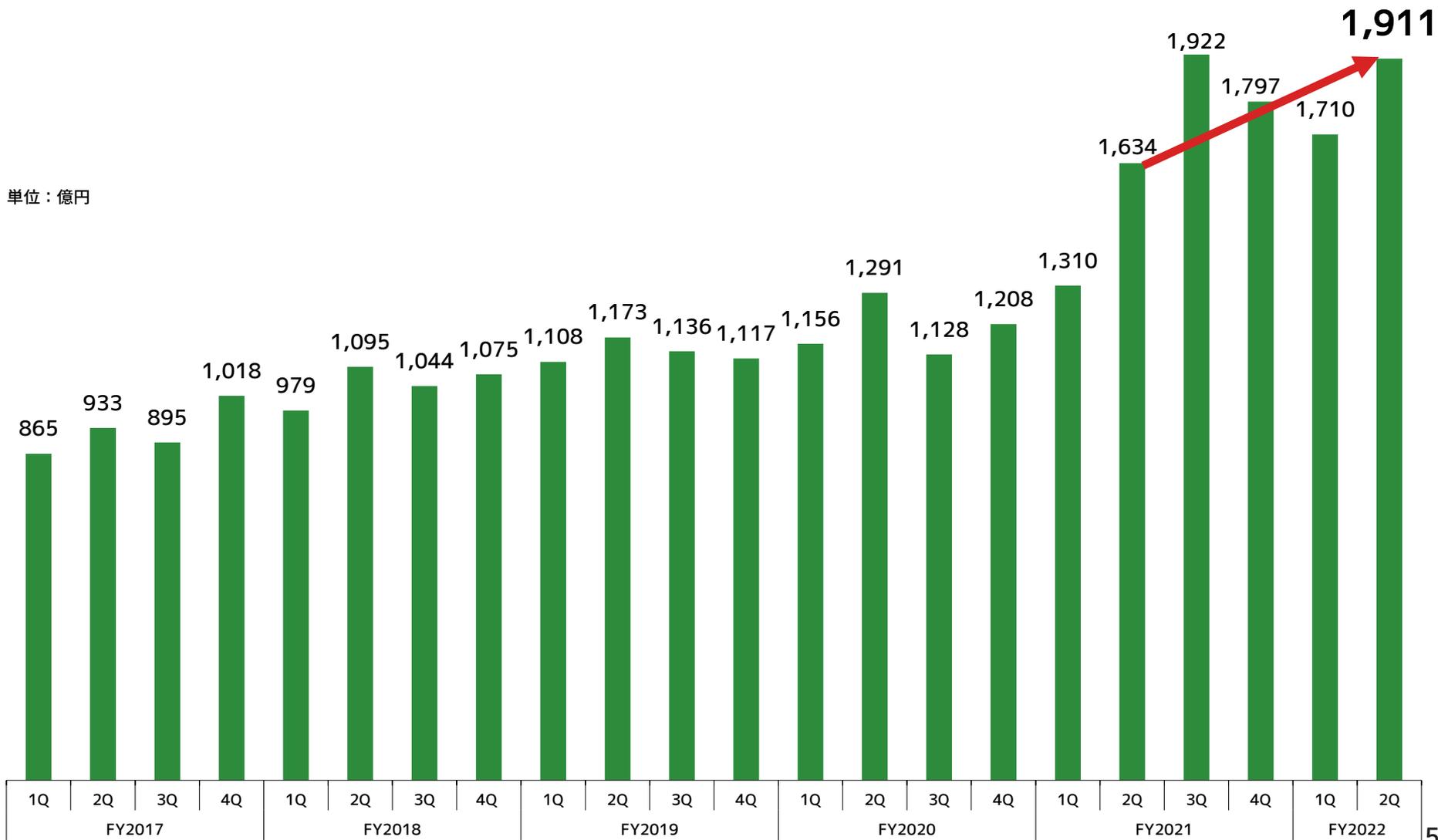
### 周年記念効果により、QonQで増収増益

売上高：	690億円	YoY	7.9%増	QonQ	18.3%増
営業利益：	213億円	YoY	7.8%減	QonQ	24.9%増

# 1. 四半期決算（2022年1月～3月）

[連結売上高] **1,911億円** (YoY **16.9%**増)

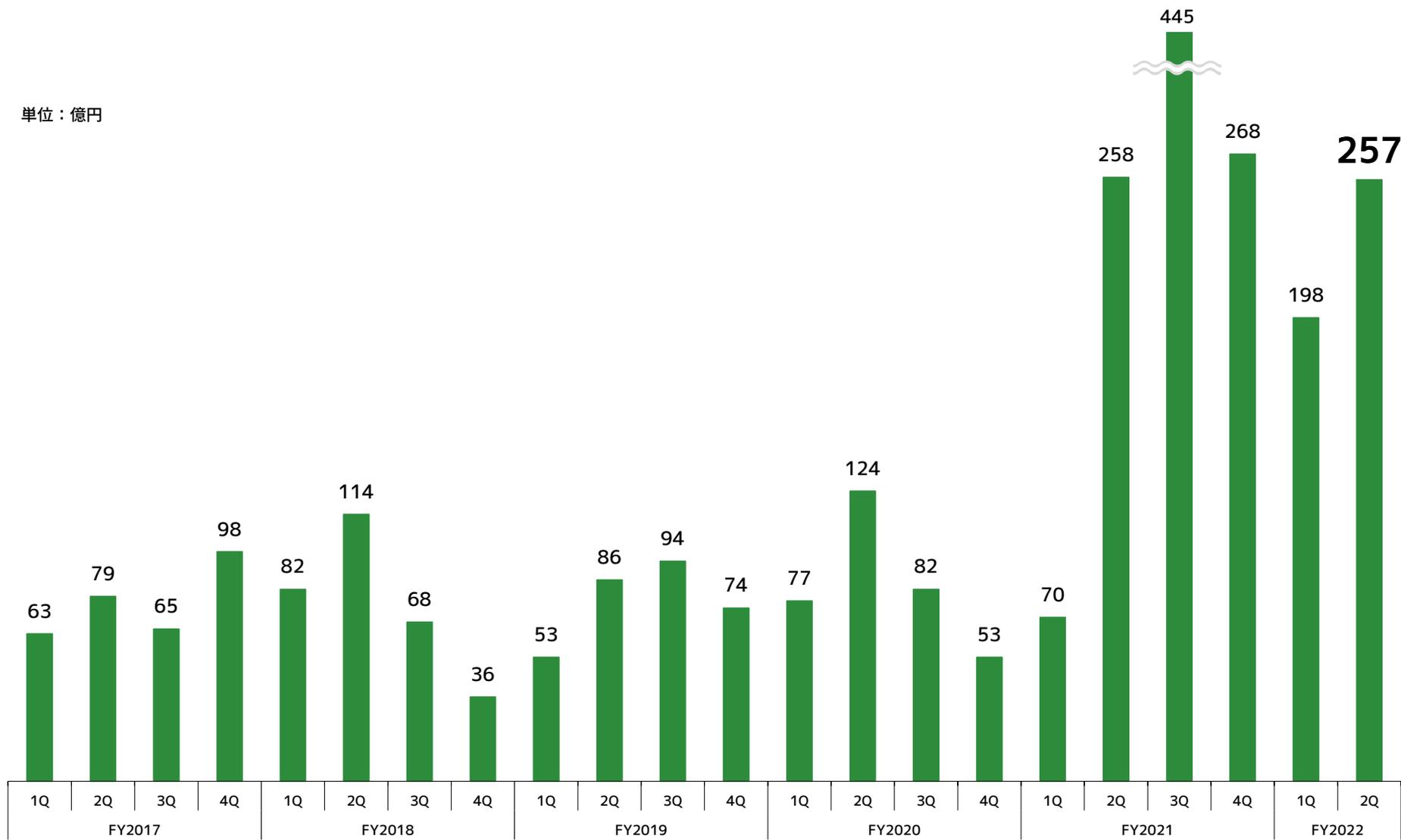
ゲーム事業の周年記念だけでなく、広告&メディア事業ともに好調に推移



# 1. 四半期決算（2022年1月～3月）

[連結営業利益] **257億円** (YoY **0.6%減**)

単位：億円



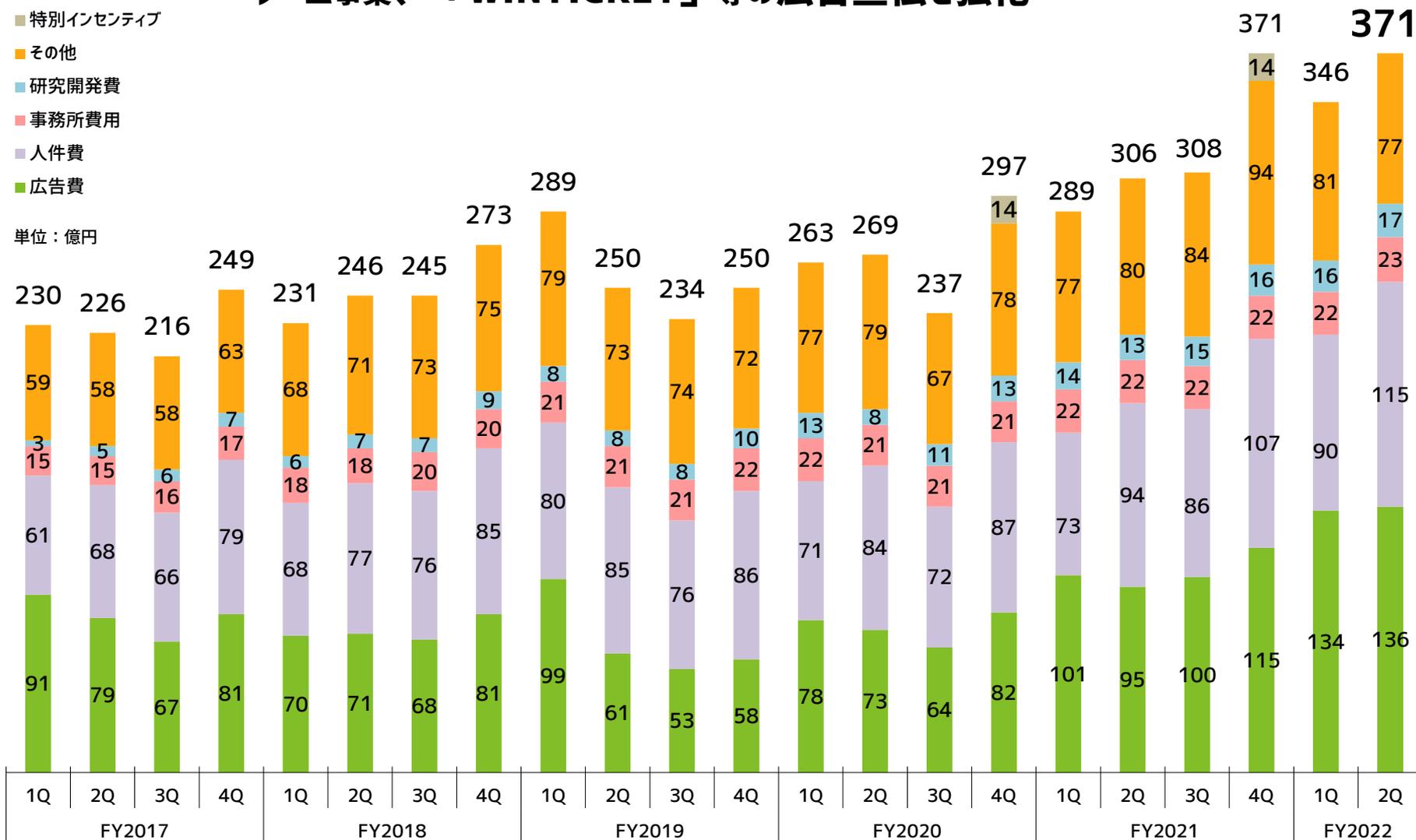
# 1. 四半期決算（2022年1月～3月）

## 【販売管理費】 2Q 371億円

ゲーム事業、「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

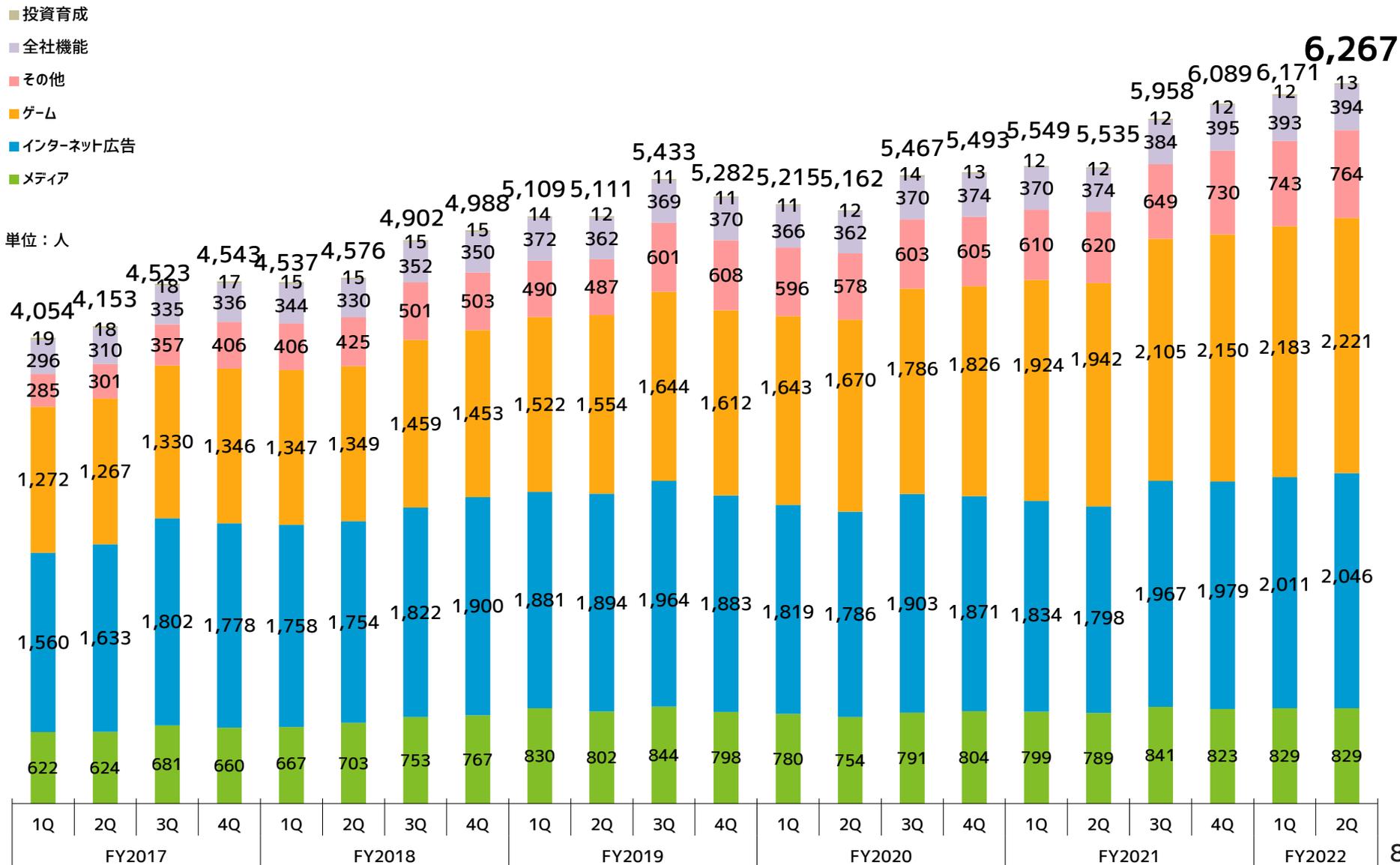


※FY2022より研究開発費をその他から切り出し、販売関連費はその他に合算。FY2017から遡及

※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1月～3月）

**[連結役員数] 3月末 6,267名 (4月に新入社員349名入社)**



# 1. 四半期決算（2022年1月～3月）

## [損益計算書]

単位：百万円	FY2022 2Q	FY2021 2Q	YonY	FY2022 1Q	QonQ
売上高	<b>191,102</b>	163,483	16.9%	171,090	11.7%
売上総利益	<b>62,885</b>	56,529	11.2%	54,419	15.6%
販売管理費	<b>37,162</b>	30,655	21.2%	34,615	7.4%
営業利益	<b>25,723</b>	25,874	-0.6%	19,804	29.9%
営業利益率	<b>13.5%</b>	15.8%	-2.3pt	11.6%	1.9pt
経常利益	<b>25,879</b>	26,096	-0.8%	19,836	30.5%
特別利益	<b>136</b>	9	1389.0%	97	40.0%
特別損失	<b>795</b>	1,397	-43.1%	981	-18.9%
税金等調整前当期純利益	<b>25,220</b>	24,707	2.1%	18,953	33.1%
当期純利益※	<b>11,063</b>	10,764	2.8%	6,091	81.6%

※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] 強固な財務体質

単位：百万円	2022年3月末	2021年3月末	YoY	2021年12月末	QonQ
流動資産	<b>303,905</b>	234,873	29.4%	273,381	11.2%
現預金	<b>177,567</b>	100,384	76.9%	157,221	12.9%
固定資産	<b>81,792</b>	65,437	25.0%	80,485	1.6%
総資産	<b>385,731</b>	300,365	28.4%	353,904	9.0%
流動負債	<b>123,437</b>	109,212	13.0%	108,907	13.3%
(未払法人税等)	<b>13,319</b>	10,845	22.8%	3,396	292.2%
固定負債	<b>49,462</b>	44,535	11.1%	49,208	0.5%
株主資本	<b>130,756</b>	90,947	43.8%	119,621	9.3%
純資産	<b>212,831</b>	146,617	45.2%	195,788	8.7%

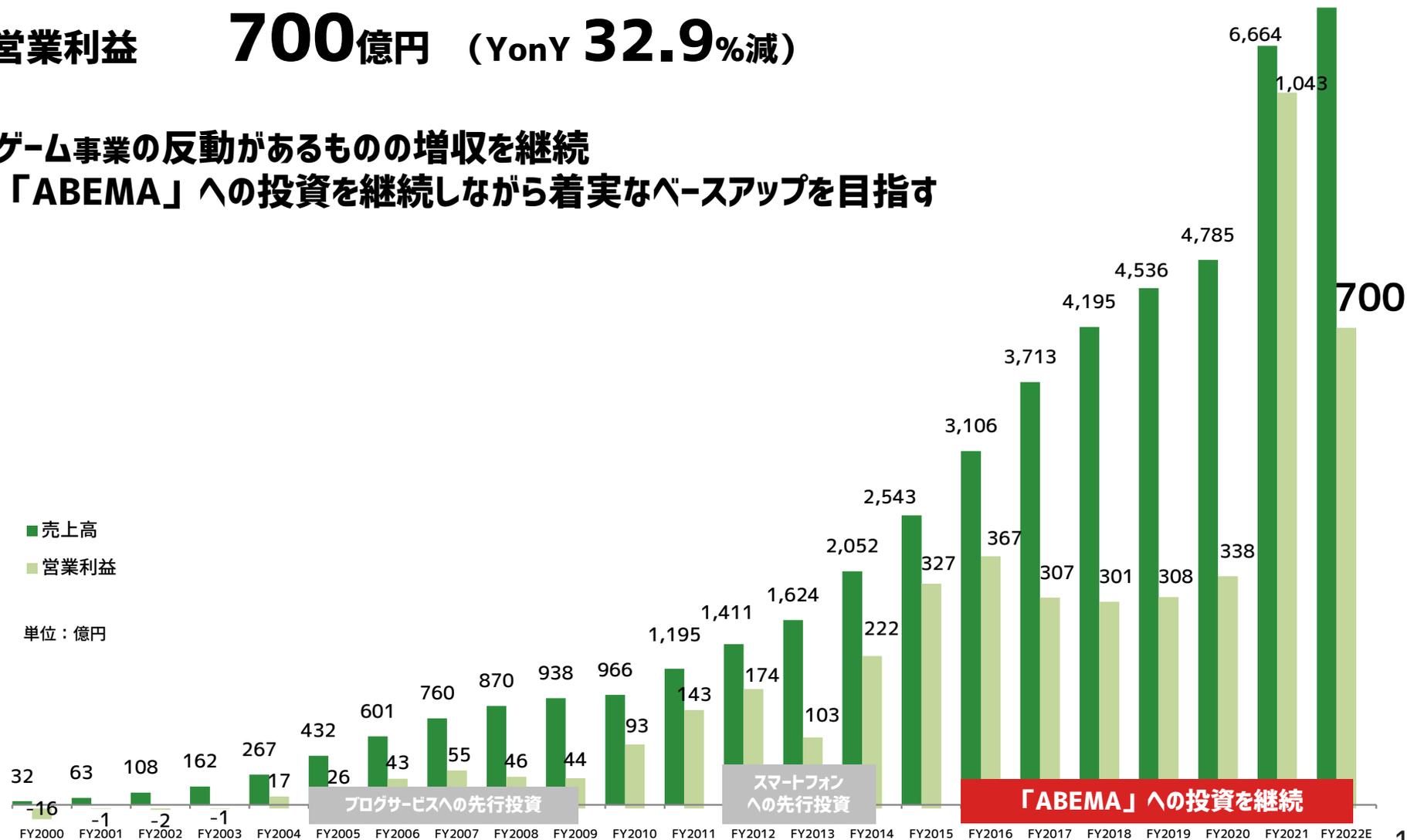
**2022年度  
業績見通し**  
**2021年10月～2022年9月**

## 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※	250	415	-39.8%

### [配当予想※2] 経営指標 DOE5%を目安に増配

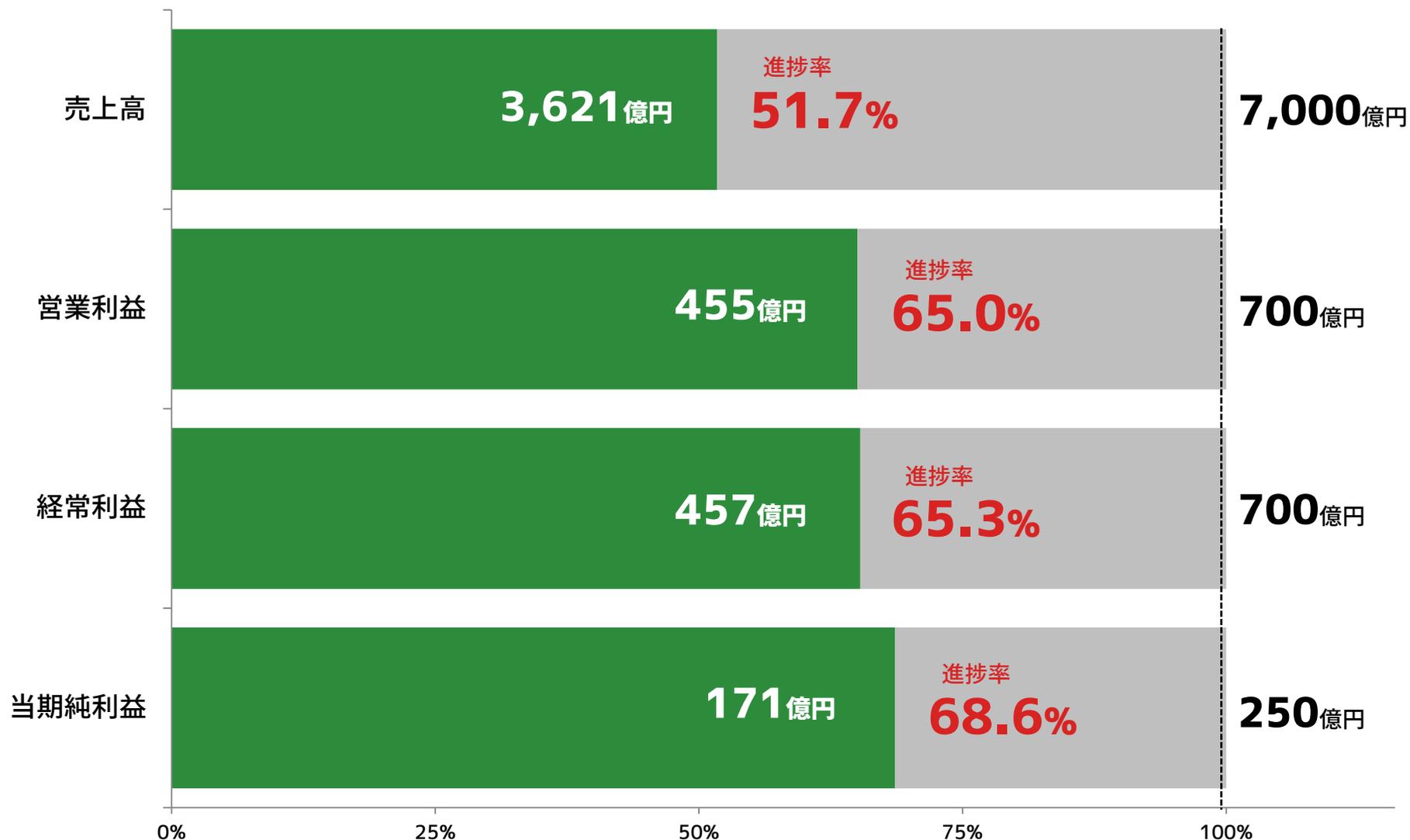
配当金	14円	11円	27.3%
-----	-----	-----	-------

※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]

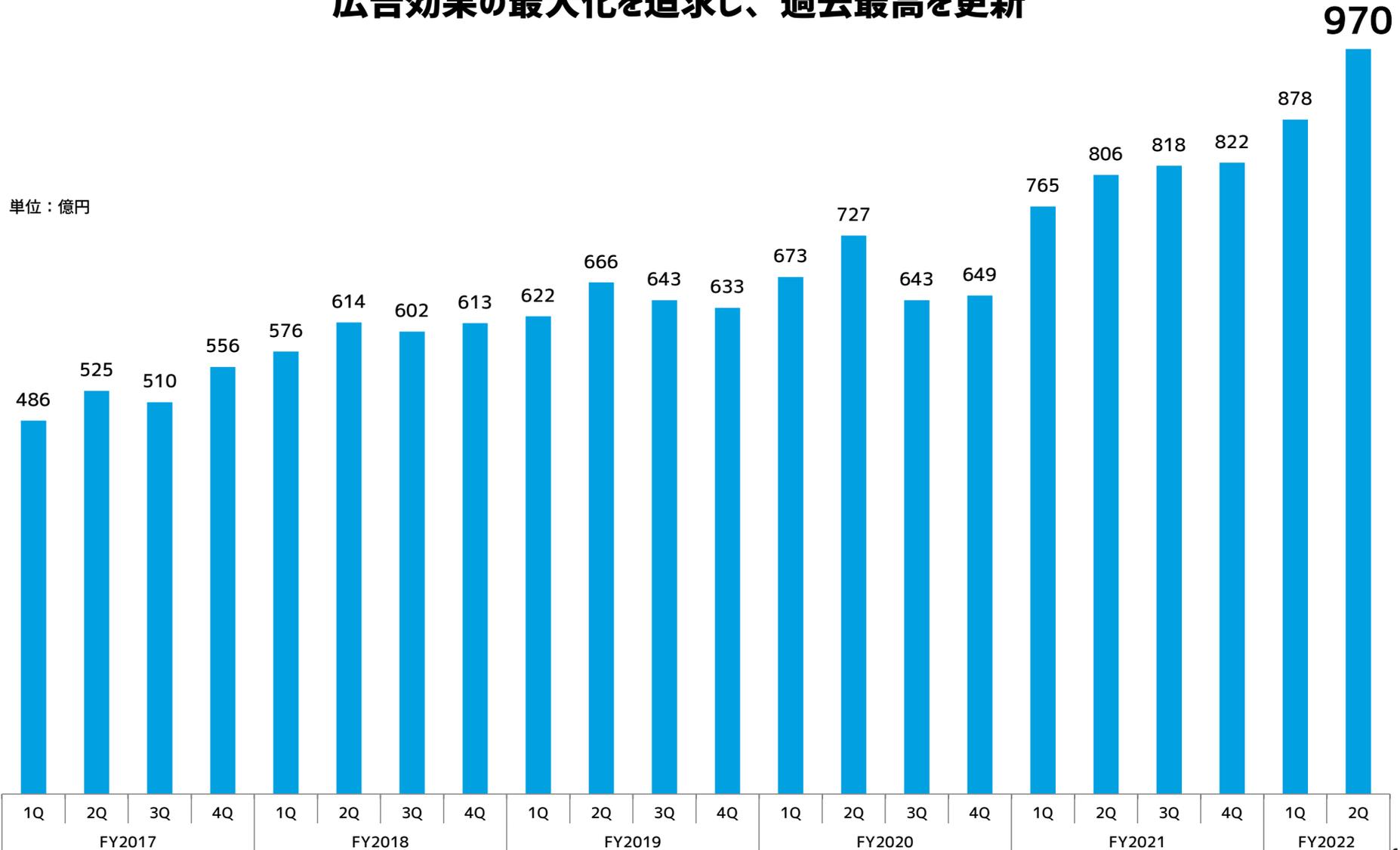


# インターネット 広告事業

### 3. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 2Q 970億円 (YoY 20.3%増)

広告効果の最大化を追求し、過去最高を更新



# 3. インターネット広告事業

**[営業利益 (四半期)] 2Q 74.7億円 過去最高を更新**  
**営業利益率 7.7% AIやDXへの先行投資を継続**

単位：億円



※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]

小売流通企業等の広告事業を創出する「協業DX」を強化

ANA X(株)

New

ANAグループの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



※「リテールコネクト」：広告配信・効果計測・広告運用までを総合的に支援し、小売事業者のスムーズな広告事業開発をサポートするプラットフォーム

# 3. インターネット広告事業

[競争優位性] 「運用力」に加え「技術力」を強化し、広告効果の最大化を目指す

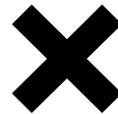
### 技術力

<AI>

- 極予測AI (powered by ΔLab)
- 極予測TD (powered by ΔLab)
- 極予測AI人間 (powered by ΔLab)
- 極予測LED (powered by ΔLab)
- 極予測トリミング (powered by ΔLab)
- 極予測LP (powered by ΔLab)

<クリエイティブ>

- Cadesign
- Cyber Human Productions
- デジタルツインレーベル
- LED STUDIO
- FUTURE EVENT Basics
- CG・音声対話AI



### 運用力

- CyberAgent
- CYBER
- Cyber-ACE
- CA ADVANCE

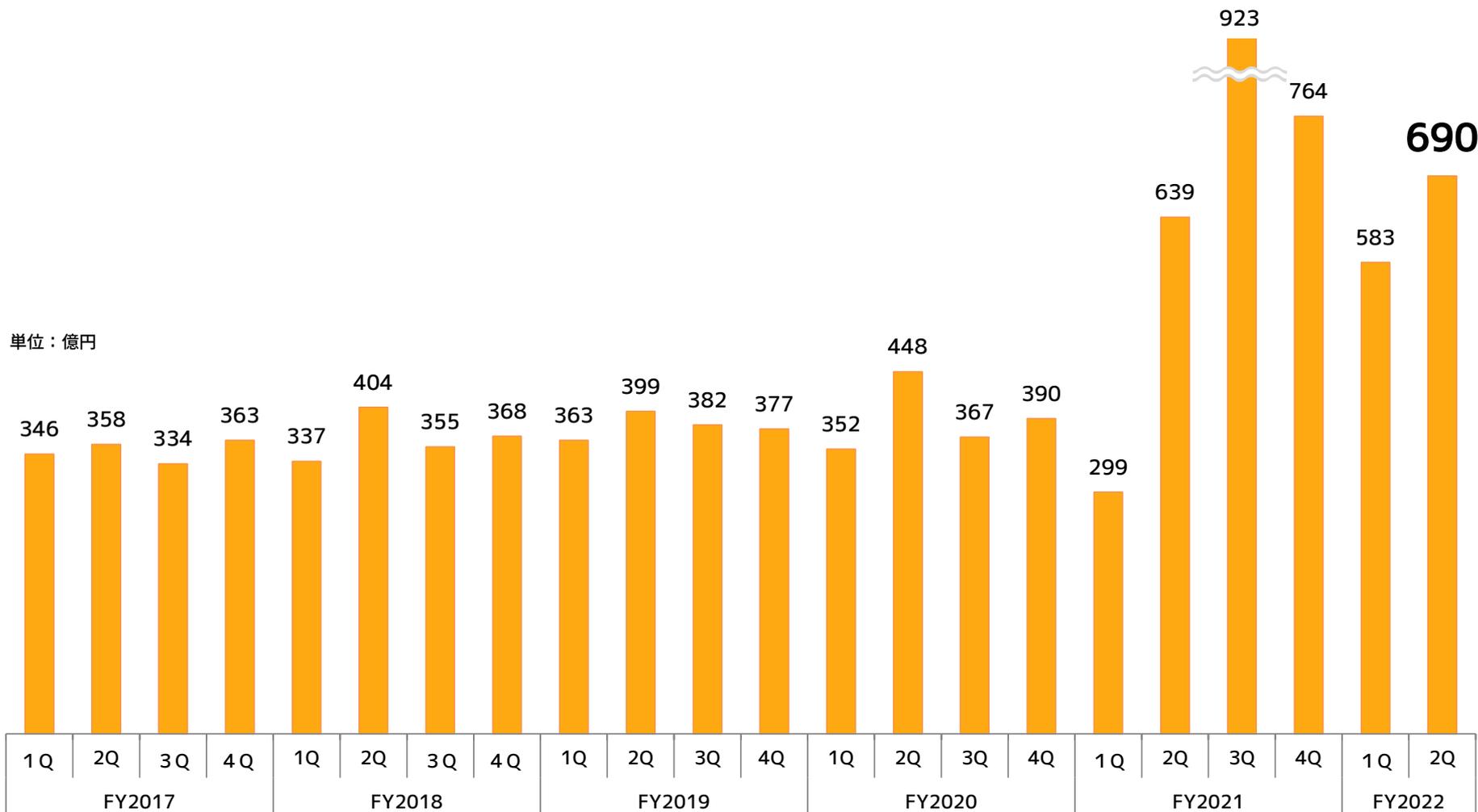
広告効果の最大化

# ゲーム事業

# 4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 2Q 690億円 (YoY 7.9%増)

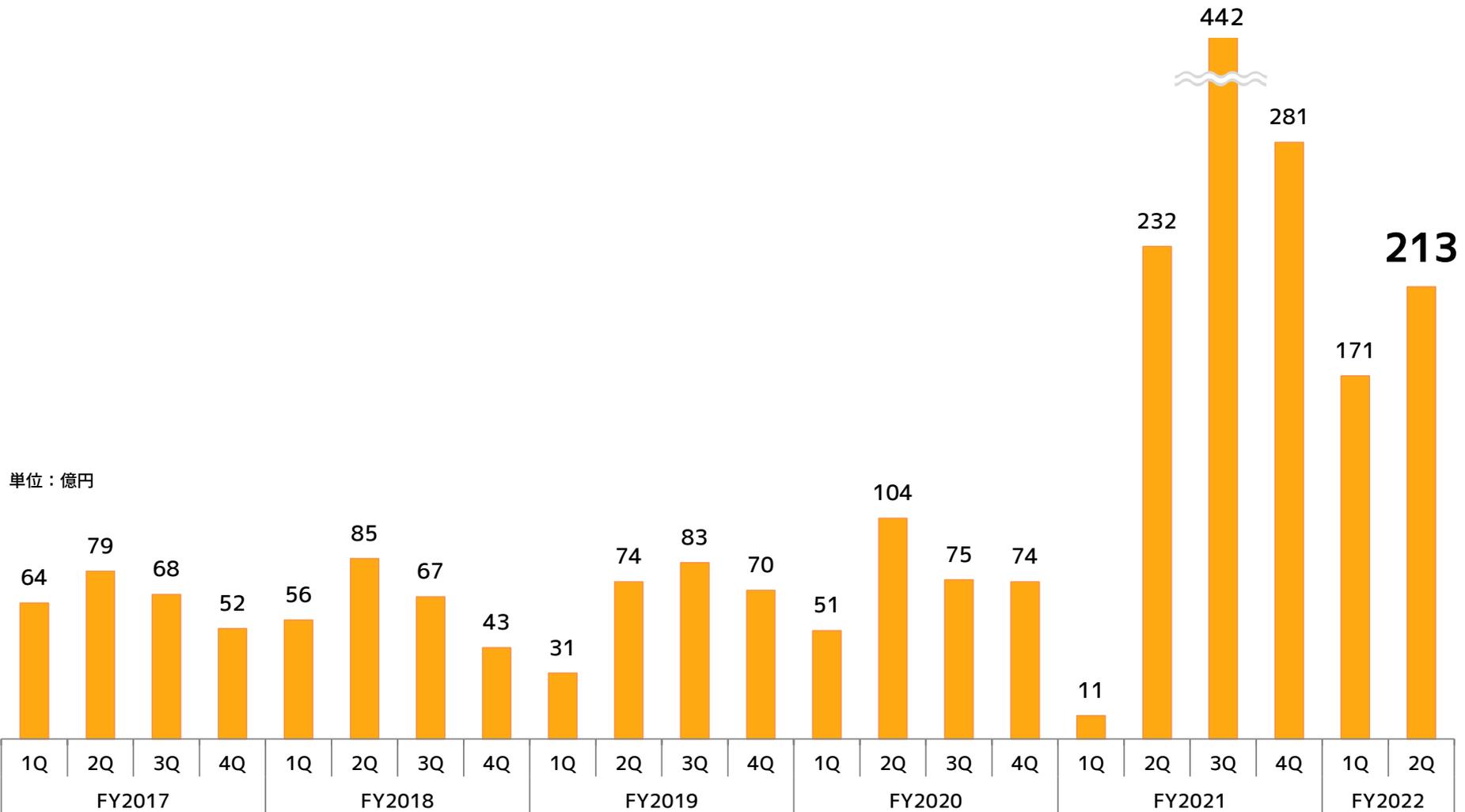
「ウマ娘 プリティーダービー※」 「グランブルーファンタジー※」の周年記念が貢献



※ 「ウマ娘 プリティーダービー」 「グランブルーファンタジー」 : © Cygames, Inc.

## 4. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 2Q **213**億円 (YoY 7.8%減)

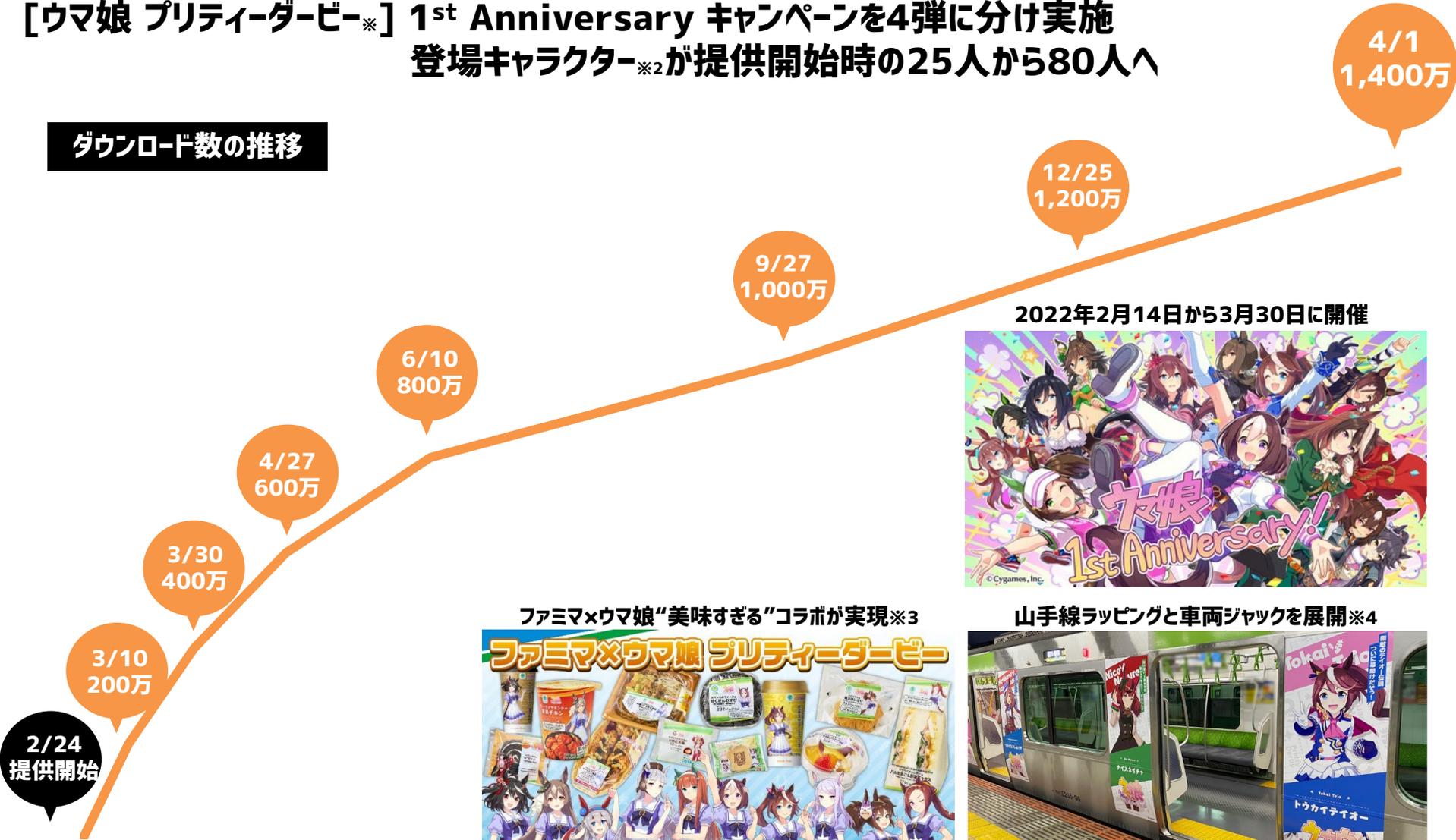


※四半期の営業利益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

# 4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※] 1st Anniversary キャンペーンを4弾に分け実施  
登場キャラクター※2が提供開始時の25人から80人へ

## ダウンロード数の推移



2022年2月14日から3月30日に開催



ファミマ×ウマ娘“美味すぎる”コラボが実現※3



山手線ラッピングと車両ジャックを展開※4



※ 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

※2 登場キャラクター：衣装違いのキャラクターは含まず

※3 提供期間：2022年2月15日～3月7日

※4 掲載期間：ラッピング2022年2月24日～3月14日 車両ジャック2022年3月4日～3月17日

## 4. ゲーム事業

[ウマ娘 プリティーダービー※] 4月10日から新CMスタート



# 4. ゲーム事業

[今後の予定] 2月に1タイトル提供開始  
2022年に有力他社IP3タイトル提供予定

「夢職人と忘れじの黒い妖精※」  
(株)ジークレスト

RPG

2月18日  
提供開始

「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※2」  
(株)スクウェア・エニックス/(株)アプリボット

RPG

2022年  
提供予定

「呪術廻戦 ファントムパレード※3」  
(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 (タイトル未定)※4」  
(株)GOODROID

全国制覇パズル

2022年  
提供予定

※ 「夢職人と忘れじの黒い妖精」： © bilibili © GCREST

※2 「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

※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.

※4 「東京リベンジャーズ」(タイトル未定)： © 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.

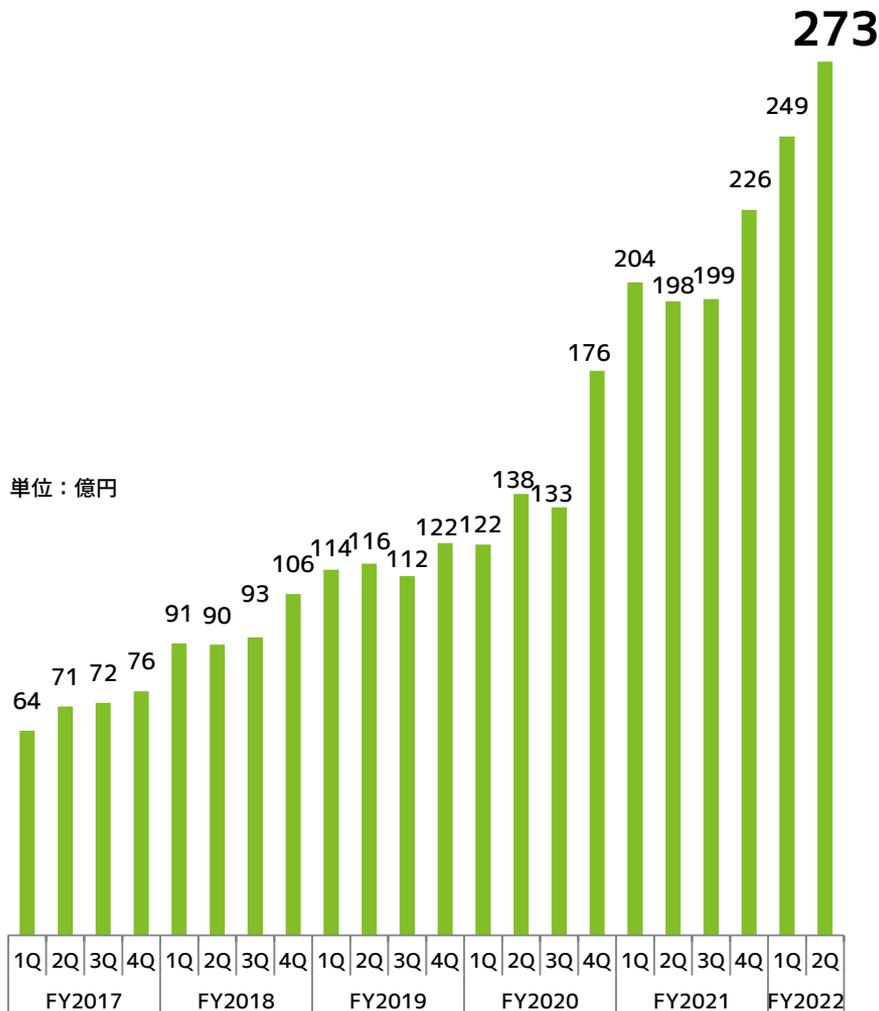
# メディア事業

# 5. メディア事業

## [売上高 (四半期)]

2Q **273**億円 (YonY **37.9%**増)

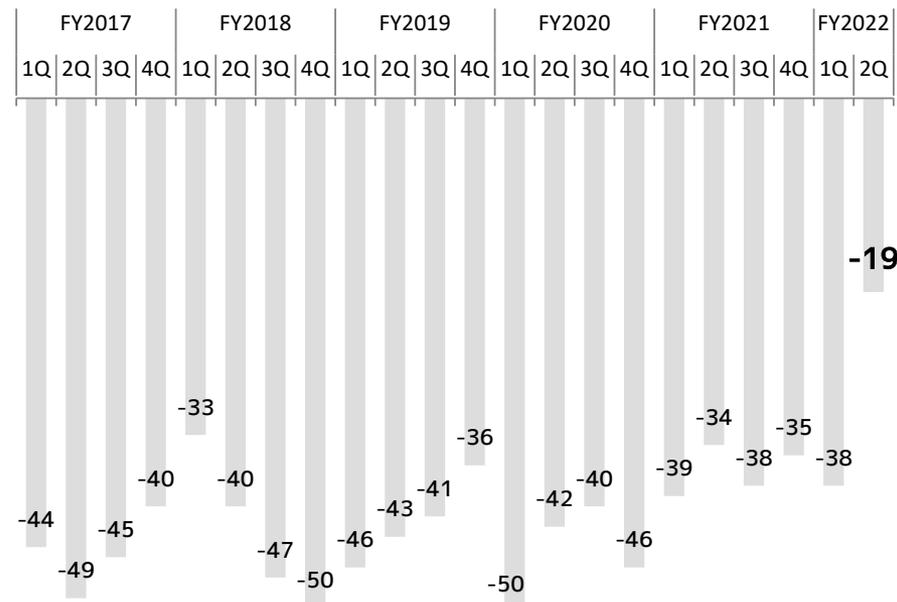
「ABEMA」・周辺事業が好調に推移



単位：億円

## [営業損益 (四半期)]

2Q 営業損失 **-19**億円  
増収により損益改善



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年で**7,800万DL**突破

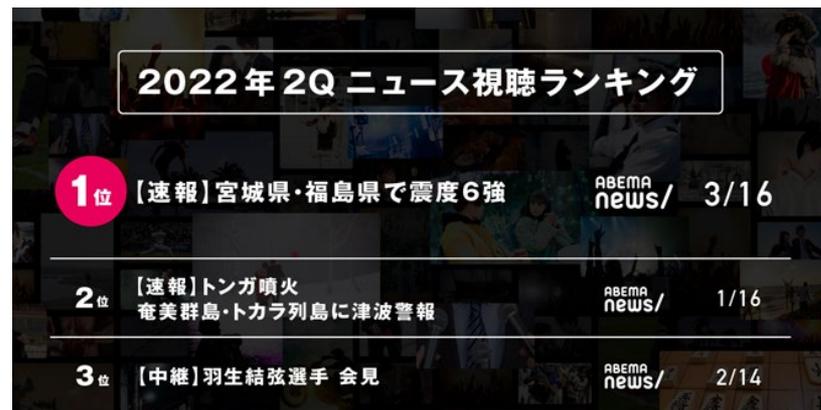
単位：ダウンロード

2016  
4/11  
開局

7,800万  
DL

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

## [ABEMA] 人気アニメ・新作恋愛番組などの視聴が好調

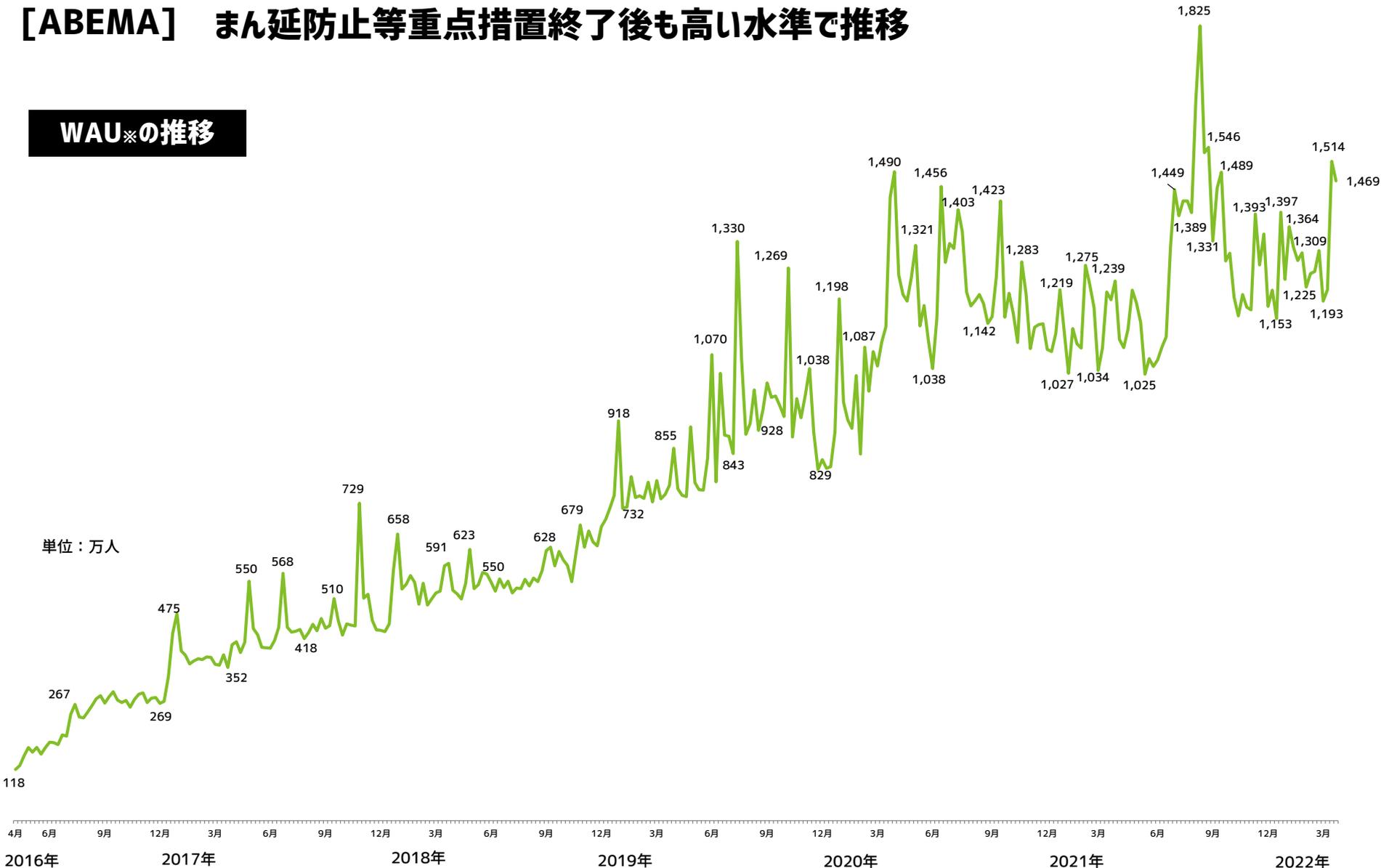


# 5. メディア事業

## [ABEMA] まん延防止等重点措置終了後も高い水準で推移

### WAU※の推移

単位：万人



※WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

## 5. メディア事業

[ABEMA] MLB公式戦324全試合を日本語実況解説のもと完全生中継  
昨シーズン※比で視聴数1.7倍と好調な滑り出し

ABEMA®

MLB

© 2022 MLB

Major League Baseball  
2022 opening this season!

© Getty Images

アベマで 無料で毎日 MLB

※昨シーズン：放送期間 2021年7月～

©AbemaTV, Inc.

## 5. メディア事業

[ABEMA] 注目の那須川天心vs武尊による格闘界のドリームマッチほか  
「ABEMA PPV ONLINE LIVE」にて全試合完全生中継

ABEMA<sup>®</sup> ORIG.

天

TENSHIN

い 最 こ  
な 強 こ  
い し には  
か

武

TAKURU

THE MATCH 2022

心

RISE CHAMPION

全試合 完全生中継 6.19 PPV

ハイパービュー

尊

K-1 CHAMPION

# 5. メディア事業

[ABEMA] 「Nintendo Switch」に続いて「Amazon Fire TV シリーズ※」のリモコンにスポーツ中継等、臨場感ある大画面で提供



Amazon Fire TVシリーズのリモコンに「**ABEMAボタン**」が搭載

「ABEMAボタン」を搭載したテレビが続々発売、ほぼ全てのテレビで視聴可能



Apple TVは米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標。Chromecastは、Google Inc.の商標または登録商標。Amazon FireTVは、Amazon.com, Inc.またはその関連会社の商標。

※ Amazon Fire TVシリーズ：Amazonが発売する「Fire TV Stick」「Fire TV Stick 4K Max」「Fire TV Cube」などFire TVシリーズ端末用のリモコン

[ABEMA] 「FIFA ワールドカップ カタール 2022」の全64試合無料生中継



The banner features a dark red background with a faint stadium image. On the left, the FIFA World Cup Qatar 2022 logo is at the top, followed by the AbemaTV logo (a white cat head with a soccer ball) and the text 'ABEMA TV for the Future' and 'OFFICIAL INTERNET BROADCASTER'. The main text is in large white and yellow characters: 'FIFA ワールドカップ カタール 2022' at the top, 'アベマで' on the left, '日本史上初!' on the right, '全64試合' in the center (with '64' in yellow), and '無料生中継' at the bottom.

FIFA WORLD CUP Qatar2022

FIFA ワールドカップ カタール 2022

アベマで

日本史上初!

全64試合

無料生中継

ABEMA<sup>®</sup>  
TV for the Future

OFFICIAL INTERNET BROADCASTER

# 5. メディア事業

[ABEMA] 「ABEMA」の「FIFA ワールドカップ」は、独自の視聴体験を提供

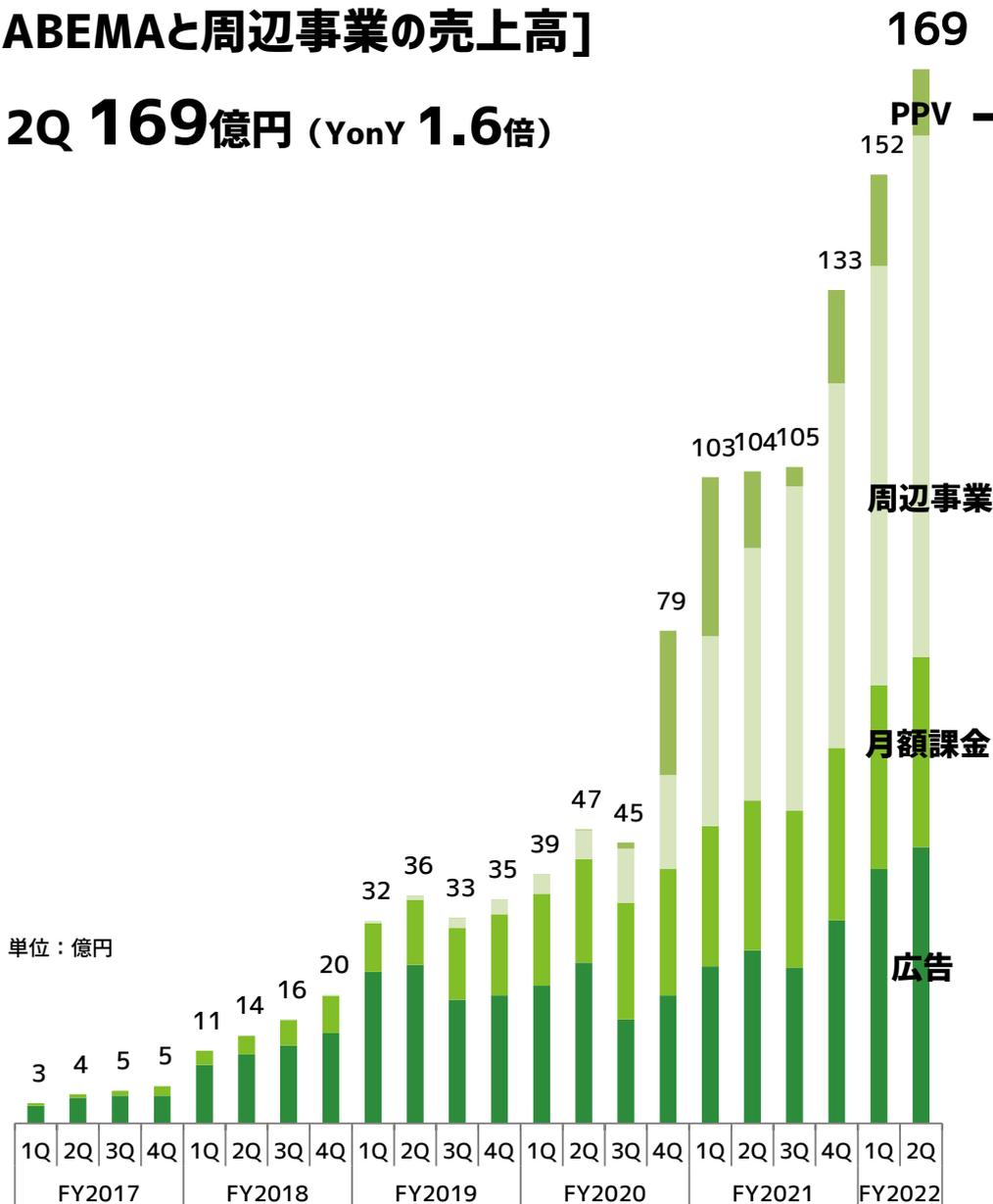


最高品質・唯一無二の視聴体験を目指す

# 5. メディア事業

## [ABEMAと周辺事業の売上高]

2Q **169**億円 (YonY **1.6**倍)



**「ABEMA PPV ONLINE LIVE」**

「ABEMA」が有料オンラインライブ「PayPerView」機能をリリース

**公営ギャンブルのネット投票「WINTICKET」**

**ABEMA公式通販「ABEMA Shopping」**

# 5. メディア事業

[WINTICKET] 取扱高YonY2.1倍と成長が加速

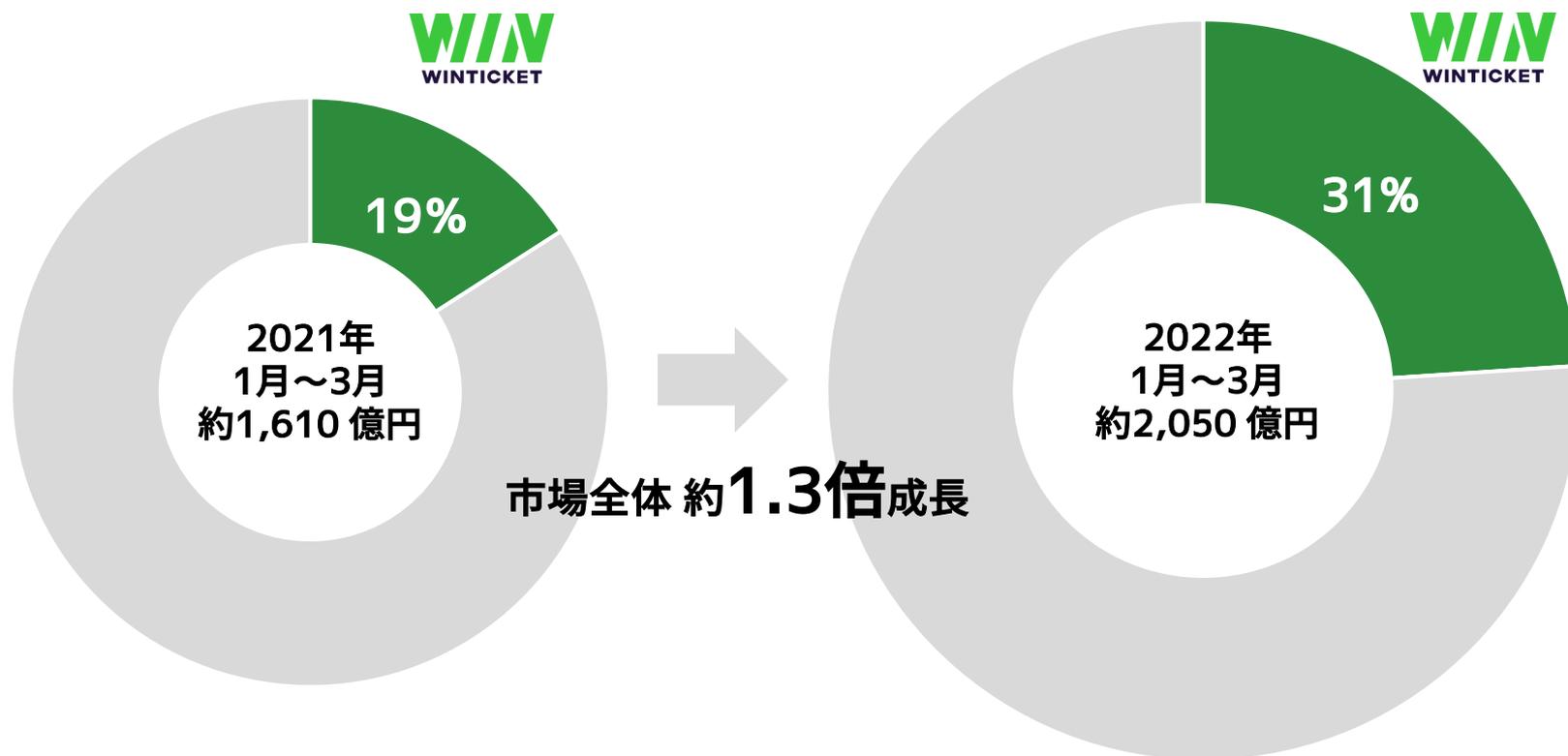
## 「WINTICKET」四半期取扱高※の推移



※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)

## [WINTICKET] 成長市場の中で引き続きシェア拡大

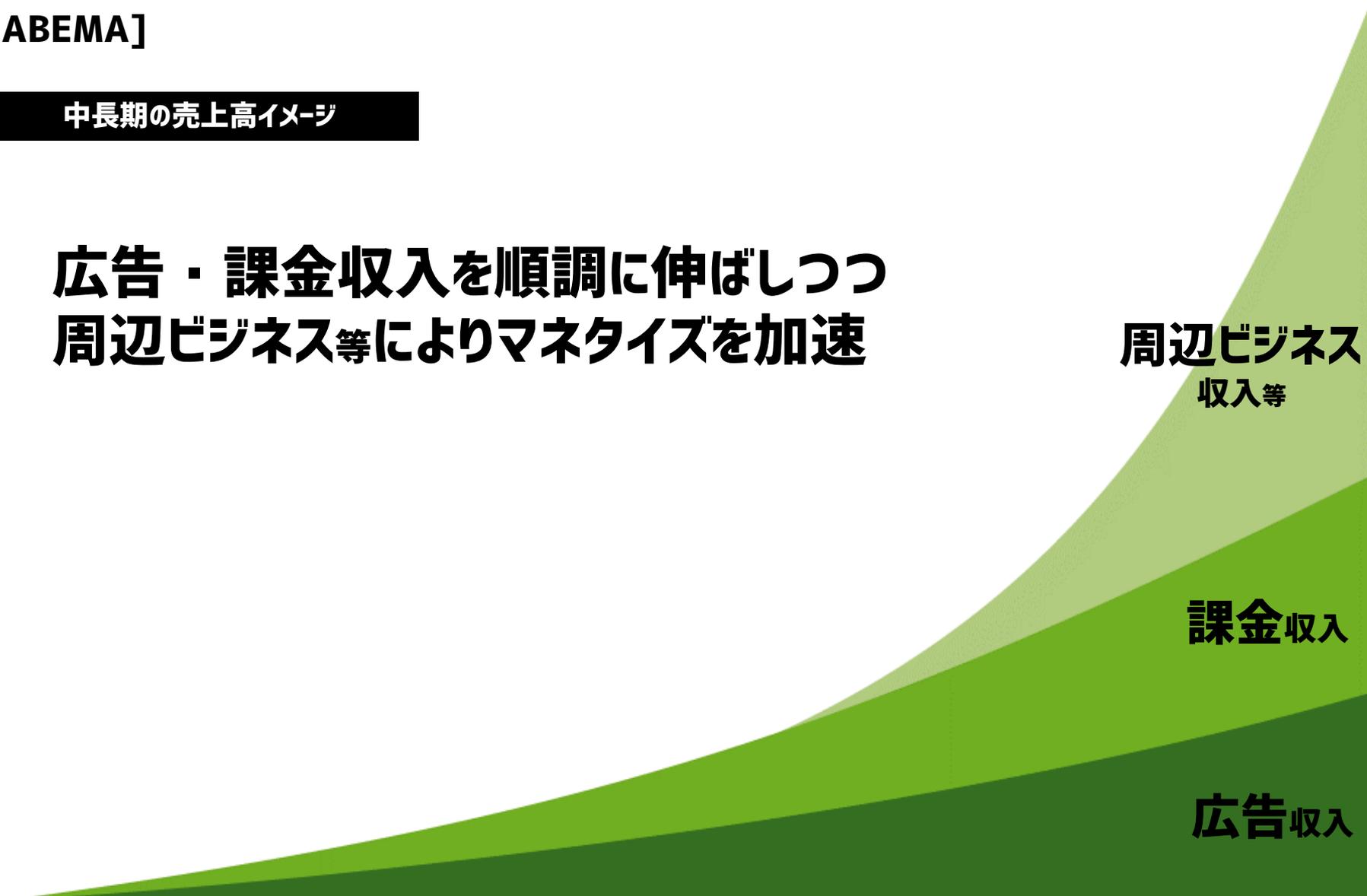
### 競輪インターネット投票市場※



[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



周辺ビジネス  
収入等

課金収入

広告収入

# 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**

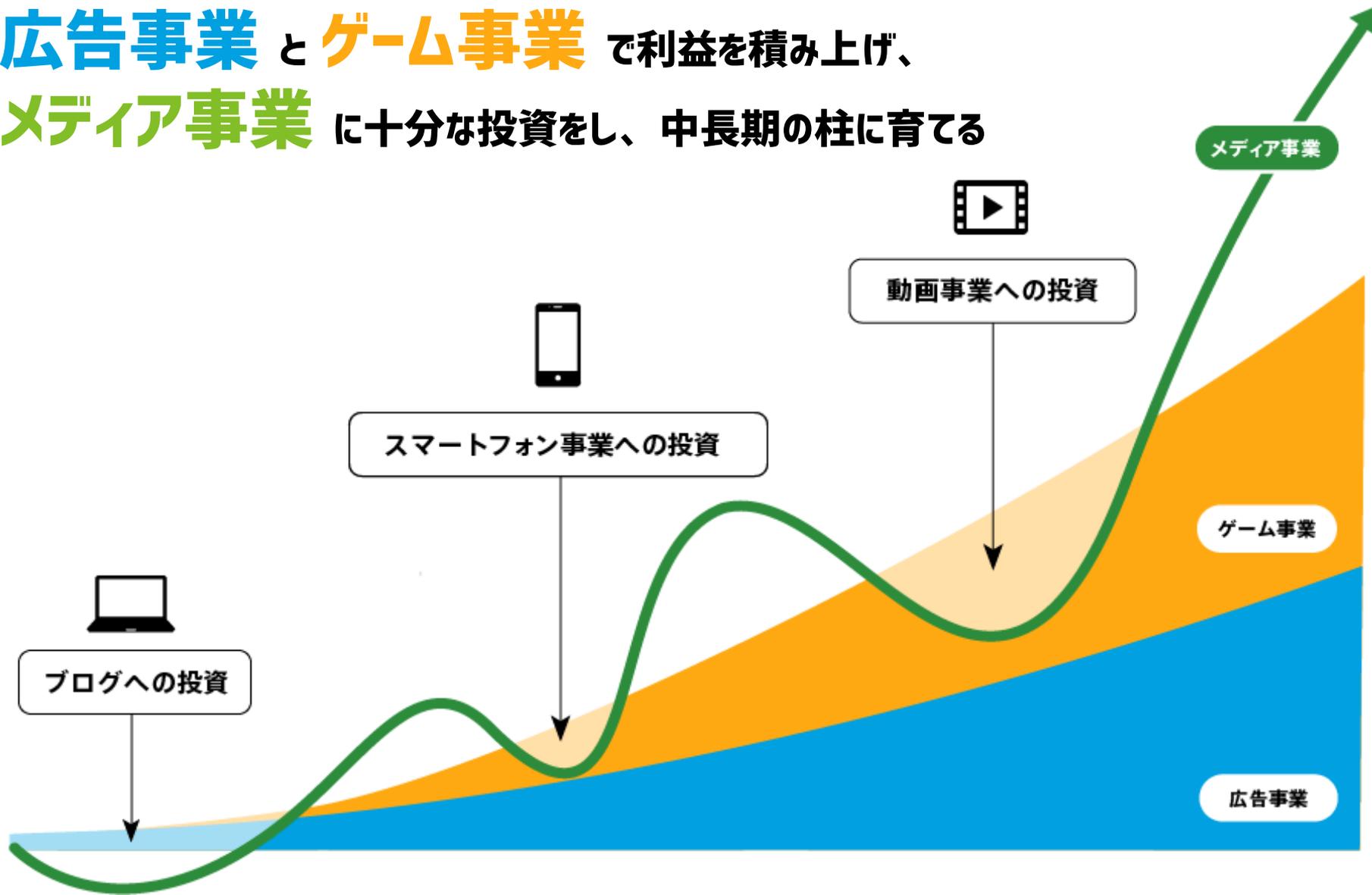
**ゲーム**事業

**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 3Q決算発表は2022年7月27日（水）15時以降を予定しております。**