



3Q FY2024 Presentation Material

April to June 2024

July 31, 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（3Q：2024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**
7. **参考資料**

決算概要

(3Q : 2024年4月~6月)

FY2024 3Q業績

主要3事業ともに好調
営業利益は約6倍の大幅増益

増収 売上高：1,903億円 YoY 10.9%増

増益 営業利益：85億円 YoY 497.5%増

メディア 事業

ABEMA関連事業が好調
2Qに続き3Qも黒字を達成

増収 売上高：410億円 YoY 22.9%増

増益 営業利益：3.3億円 YoY 18億円増

広告 事業

過去最高の売上高
営業利益率YoYで改善 (3.7%→5.3%)

増収 売上高：1,121億円 YoY 6.4%増

増益 営業利益：59億円 YoY 54.2%増

ゲーム 事業

5月リリースの新規タイトルが貢献
YoYで増収増益

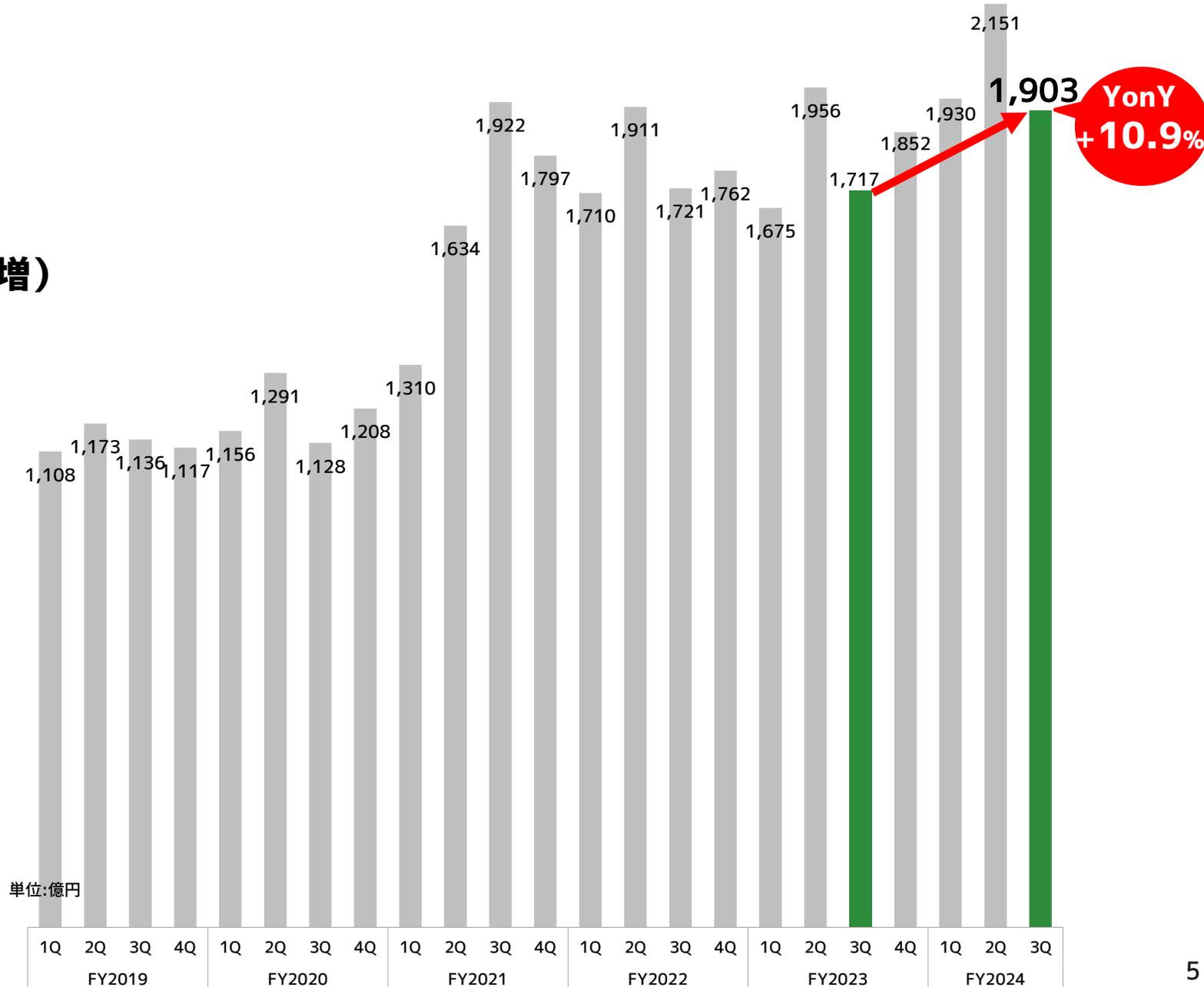
増収 売上高：388億円 YoY 15.1%増

増益 営業利益：51億円 YoY 52億円増

1. 決算概要

[連結売上高]

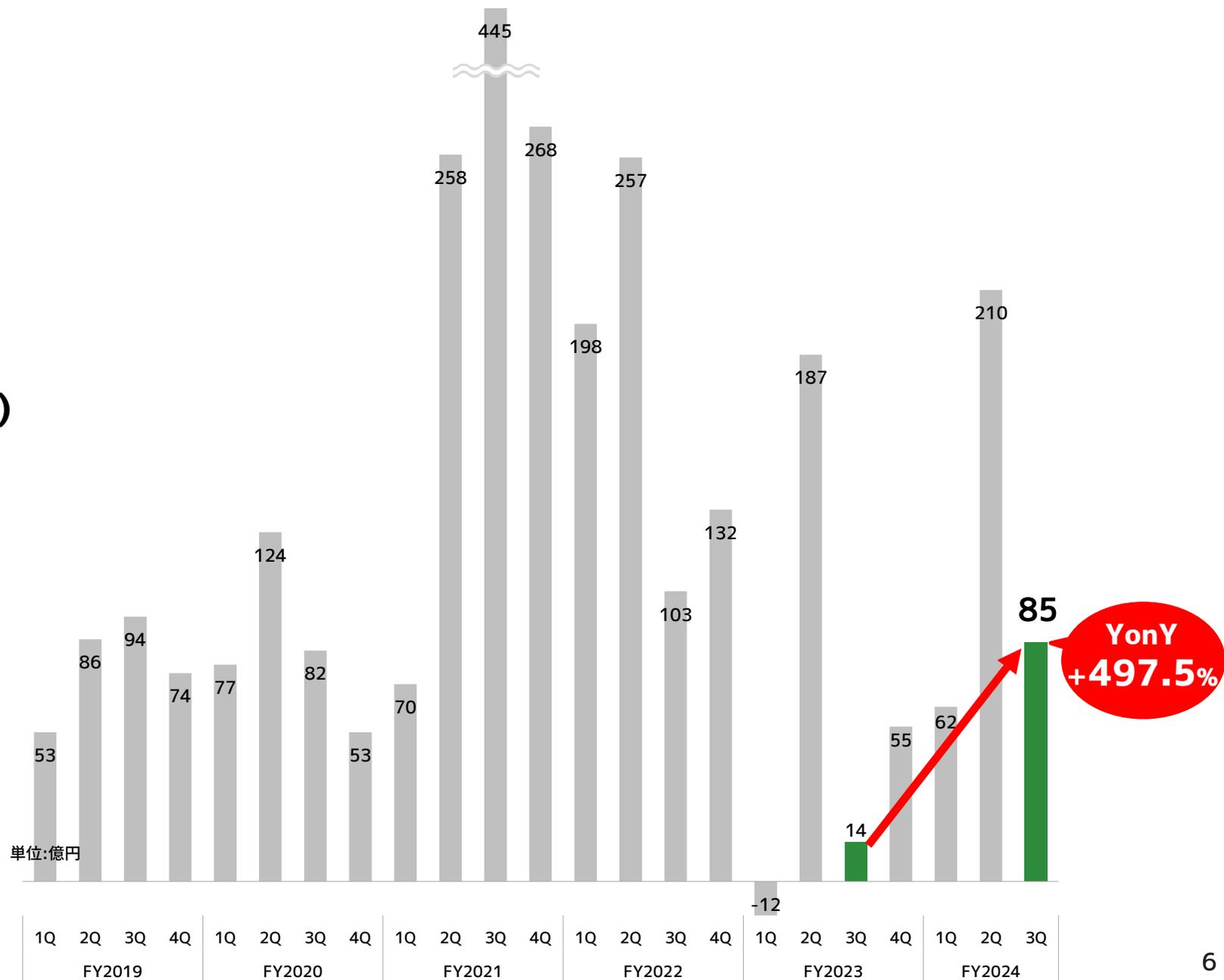
3Q **1,903**億円 (YoY **10.9%**増)



[連結営業利益]

主力3事業ともに好調に推移し
YoYで約6倍の大幅増益

3Q 85億円 (YoY 497.5%増)

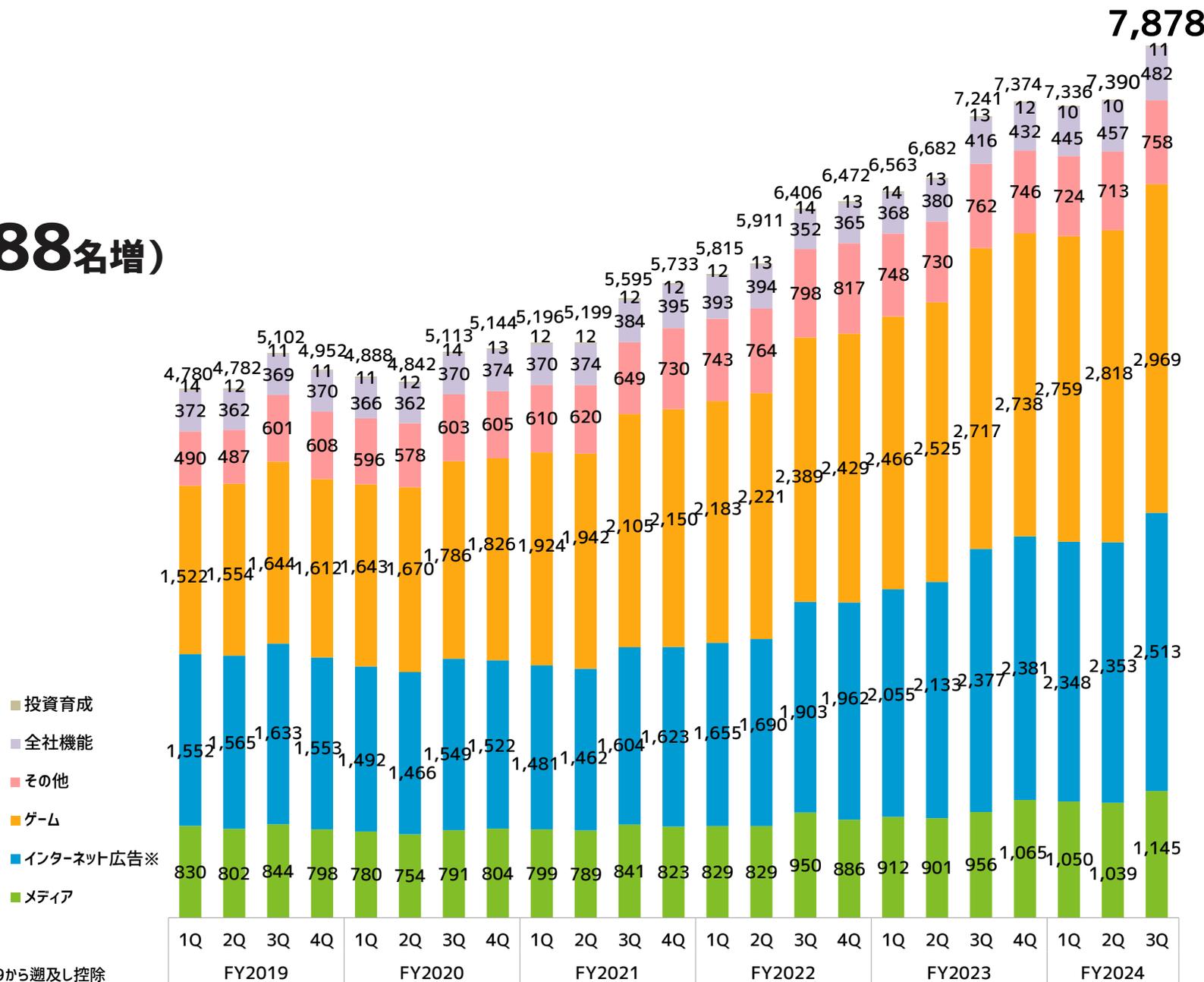


1. 決算概要

[連結役員数]

6月末 7,878名 (QonQ 488名増)

4月に新入社員478名入社

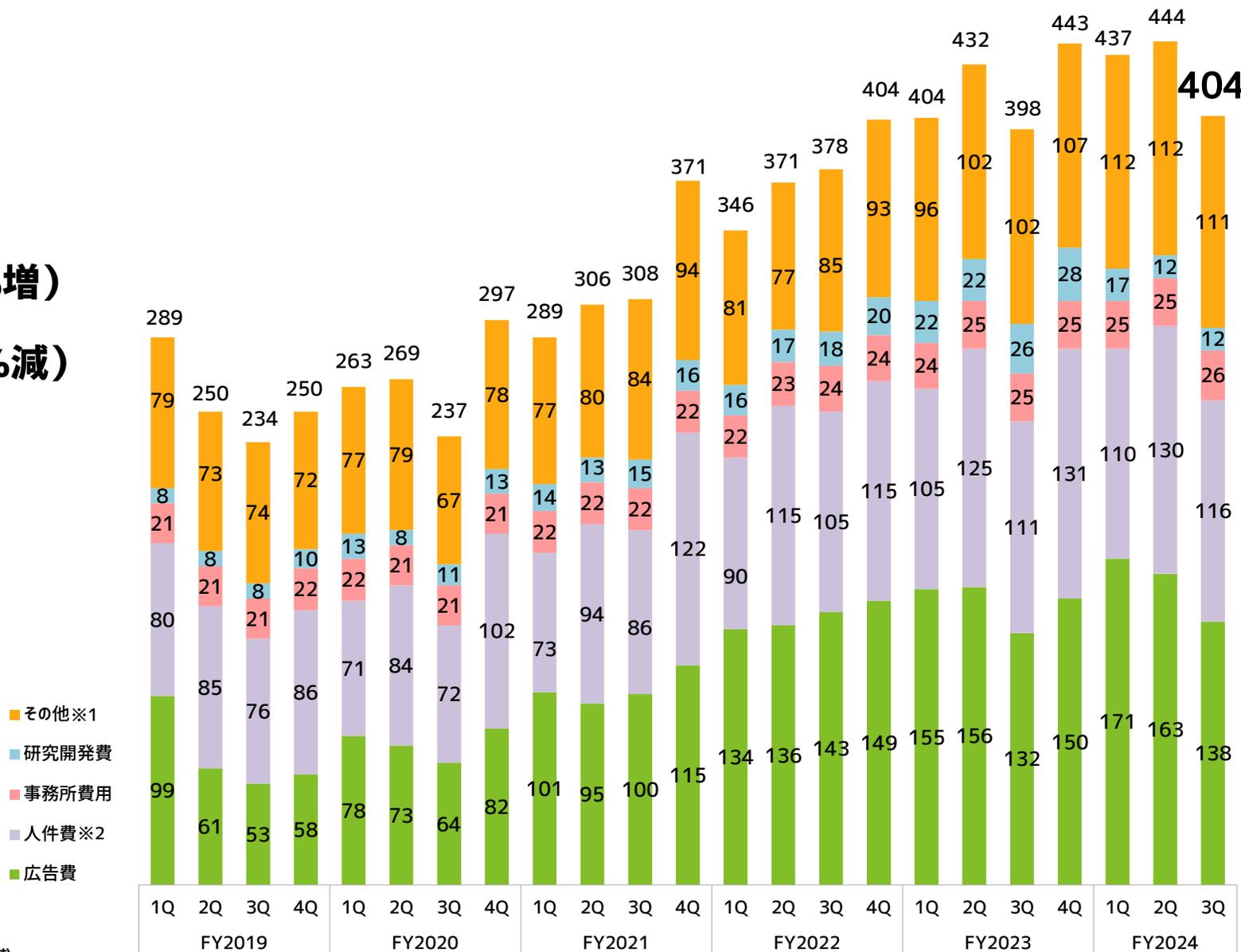


※ インターネット広告：2022年6月29日に㈱マイクロアドが非連結となったためFY2019から遡及し控除

[販売管理費]

コストを適正にコントロールし

3Q 404億円 (YonY 1.6%増)
(QonQ 9.1%減)



※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

[損益計算書]

単位：百万円	FY2024 3Q	FY2023 3Q	YonY	FY2024 2Q	QonQ
売上高	190,379	171,738	10.9%	215,129	-11.5%
売上総利益	49,032	41,264	18.8%	65,559	-25.2%
販売管理費	40,455	39,828	1.6%	44,488	-9.1%
営業利益	8,577	1,435	497.5%	21,070	-59.3%
営業利益率	4.5%	0.8%	3.7pt	9.8%	-5.3pt
経常利益	9,169	1,568	484.5%	21,310	-57.0%
特別利益	8	65	-87.2%	133	-93.7%
特別損失	155	238	-35.0%	1,903	-91.8%
税金等調整前当期純利益	9,022	1,395	546.5%	19,539	-53.8%
当期純利益※	5,959	703	747.0%	10,338	-42.4%

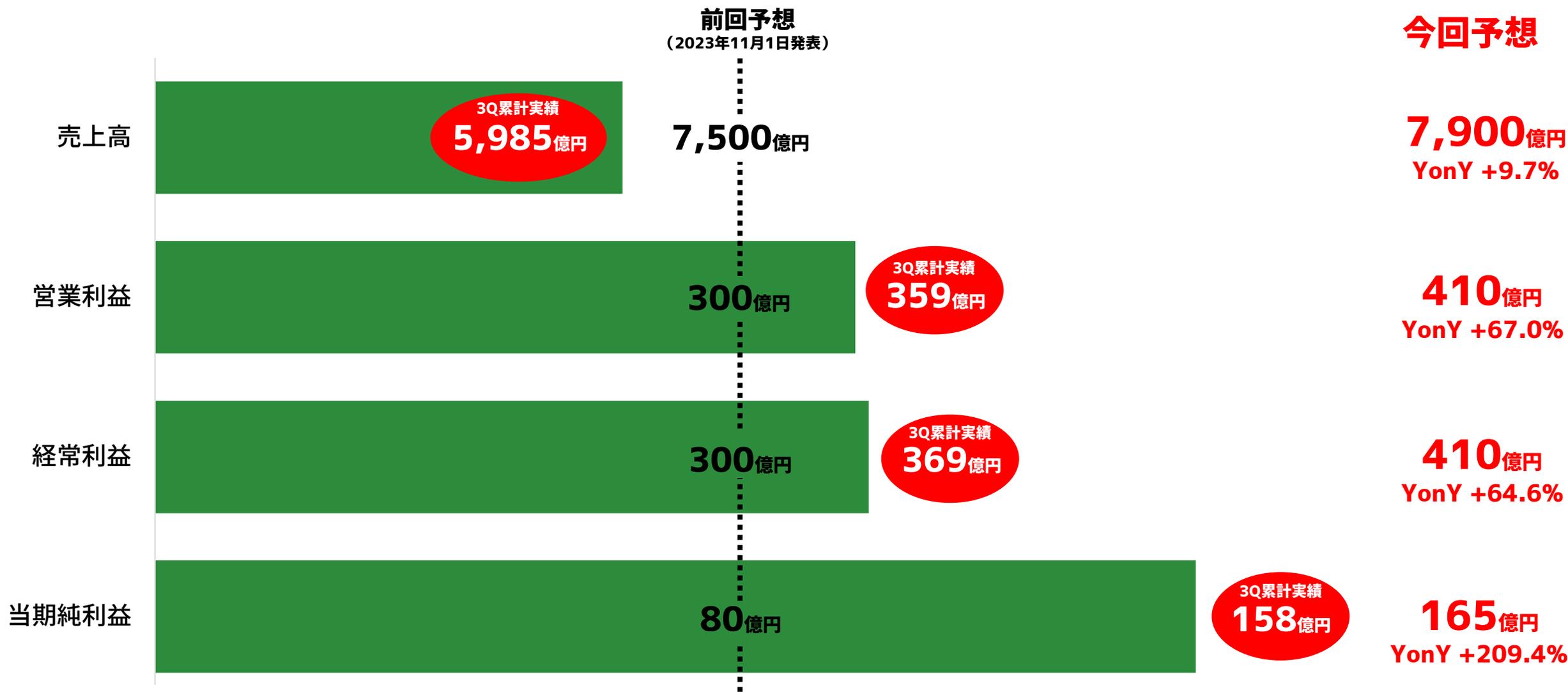
※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す。(株)AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

[貸借対照表]

単位：百万円	2024年6月末	2023年6月末	YoY	2024年3月末	QonQ
流動資産	360,018	343,857	4.7%	368,366	-2.3%
(現預金)	206,055	203,842	1.1%	204,506	0.8%
固定資産	136,685	120,723	13.2%	131,353	4.1%
総資産	496,756	464,650	6.9%	499,775	-0.6%
流動負債	156,265	122,818	27.2%	164,312	-4.9%
(未払法人税等)	6,844	1,801	279.9%	10,521	-34.9%
固定負債	95,441	112,531	-15.2%	96,021	-0.6%
株主資本	145,398	135,012	7.7%	139,439	4.3%
純資産	245,049	229,301	6.9%	239,441	2.3%

2024年度
業績見通し
2023年10月～2024年9月

[連結業績の進捗] 主要3事業が好調に推移し ゲーム事業における新規タイトルのヒットにより上方修正

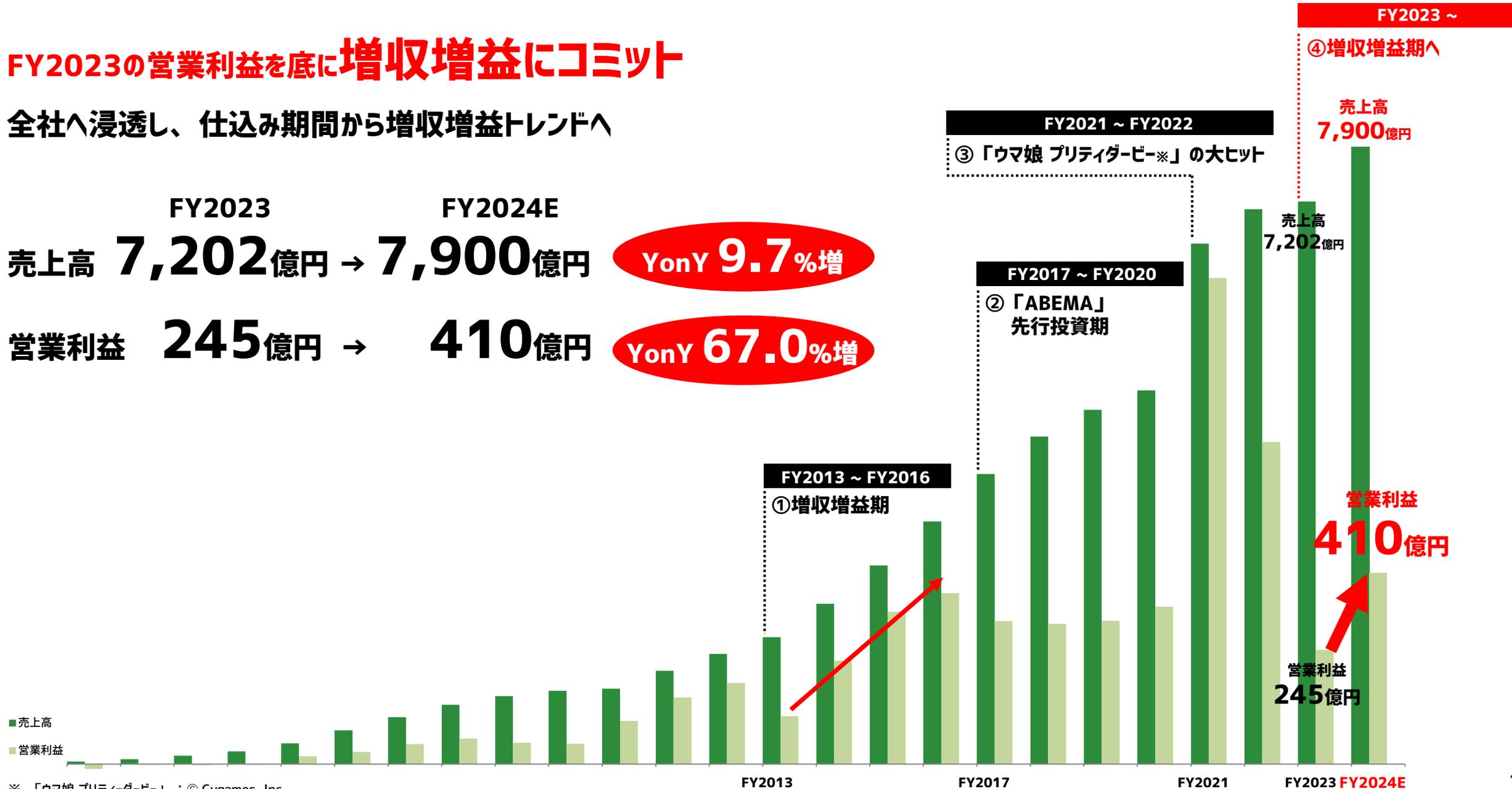


2. 2024年度 業績見通し

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

	FY2023	FY2024E	
売上高	7,202億円	→ 7,900億円	YonY 9.7%増
営業利益	245億円	→ 410億円	YonY 67.0%増



※ 「ウマ娘 プリティーダービー」 : © Cygames, Inc.

2. 2024年度 業績見通し

[上方修正]

単位：億円	FY2024 期初の予想 (2023年11月1日発表)	FY2024 見通しの修正 (2024年7月31日発表)	増減額	増減率	FY2023	YoY
売上高	7,500	7,900	400	5.3%	7,202	9.7%
営業利益	300	410	110	36.7%	245	67.0%
経常利益	300	410	110	36.7%	249	64.6%
当期純利益※	80	165	85	106.3%	53	209.4%
配当金	15円	15円	0円	0.0%	15円	0.0%

※ 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

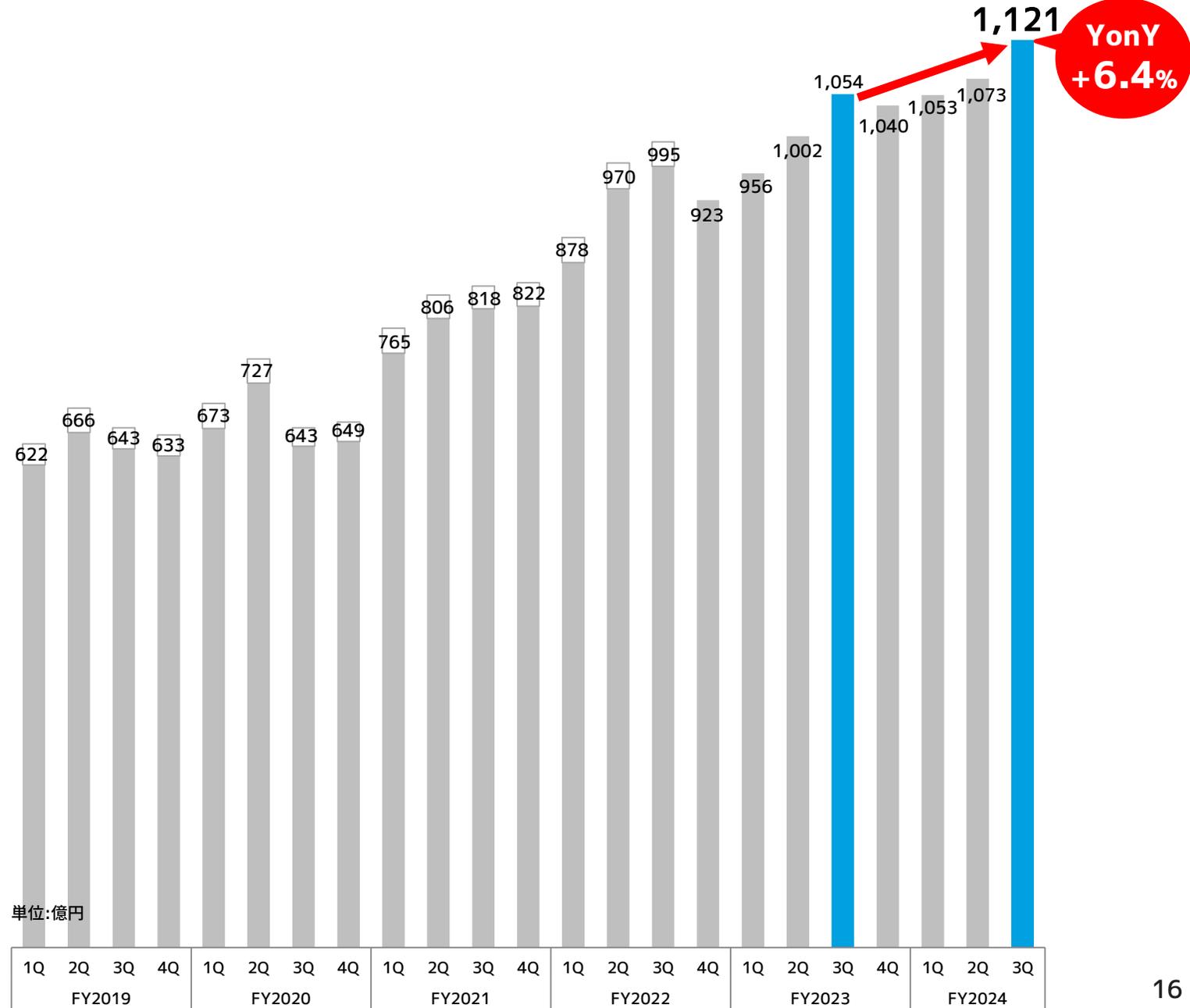
インターネット
広告事業

3. インターネット広告事業

[売上高（四半期）]

過去最高を更新し、堅調に推移

3Q 1,121億円 (YoY 6.4%増)

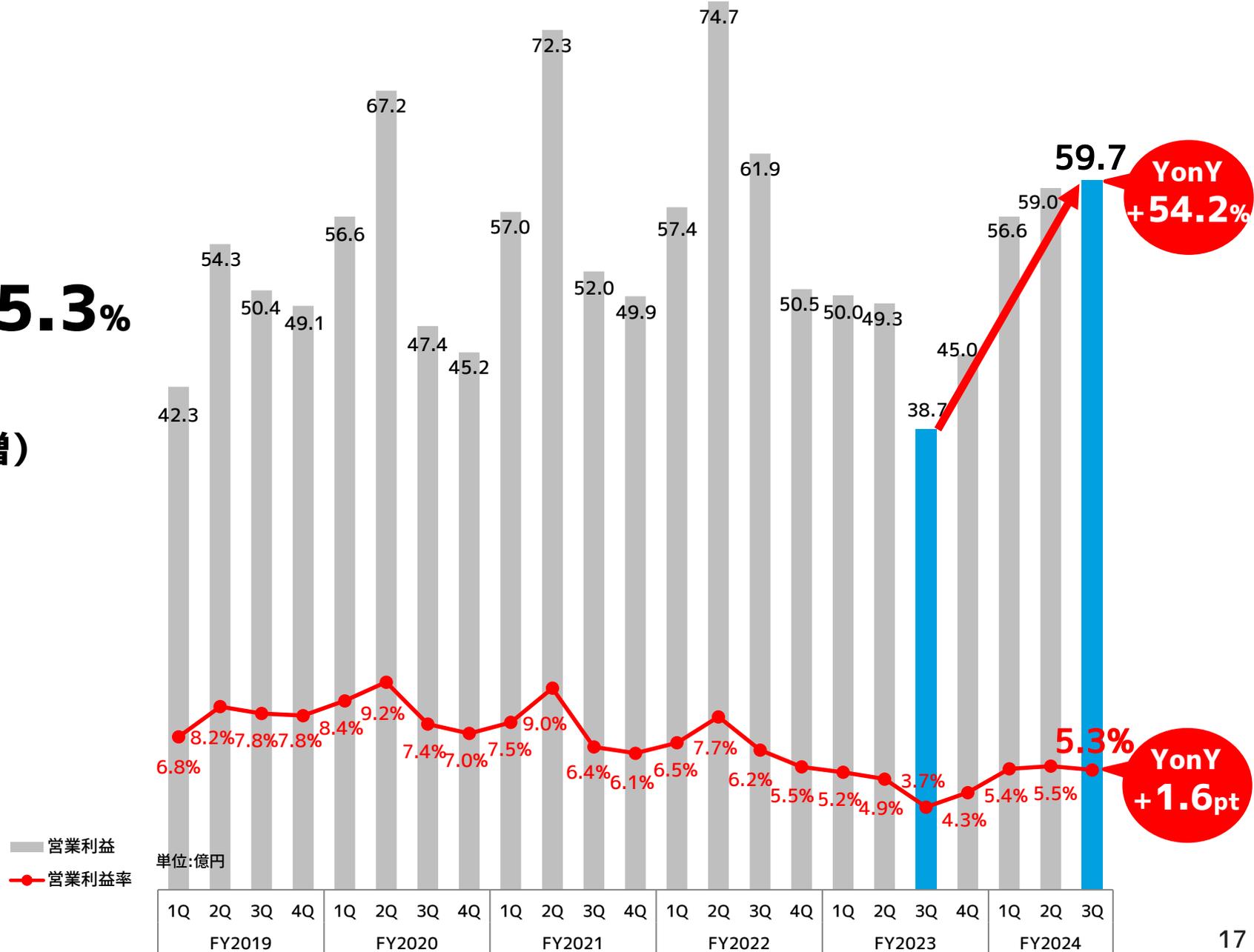


3. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）]

新卒を増員しつつも
営業利益率はYonY改善し、**5.3%**

3Q **59**億円 (YonY **54.2%**増)



[技術力] 生成AI等の活用により、広告運用における生産性の向上を目指す

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>



<視覚を付与した日本語VLM>



<独自の日本語LLM バージョン3>



<AI・CG技術を活用した「極AIお台場スタジオ」>



<専属AIアシスタント「シーエアシスタント」>

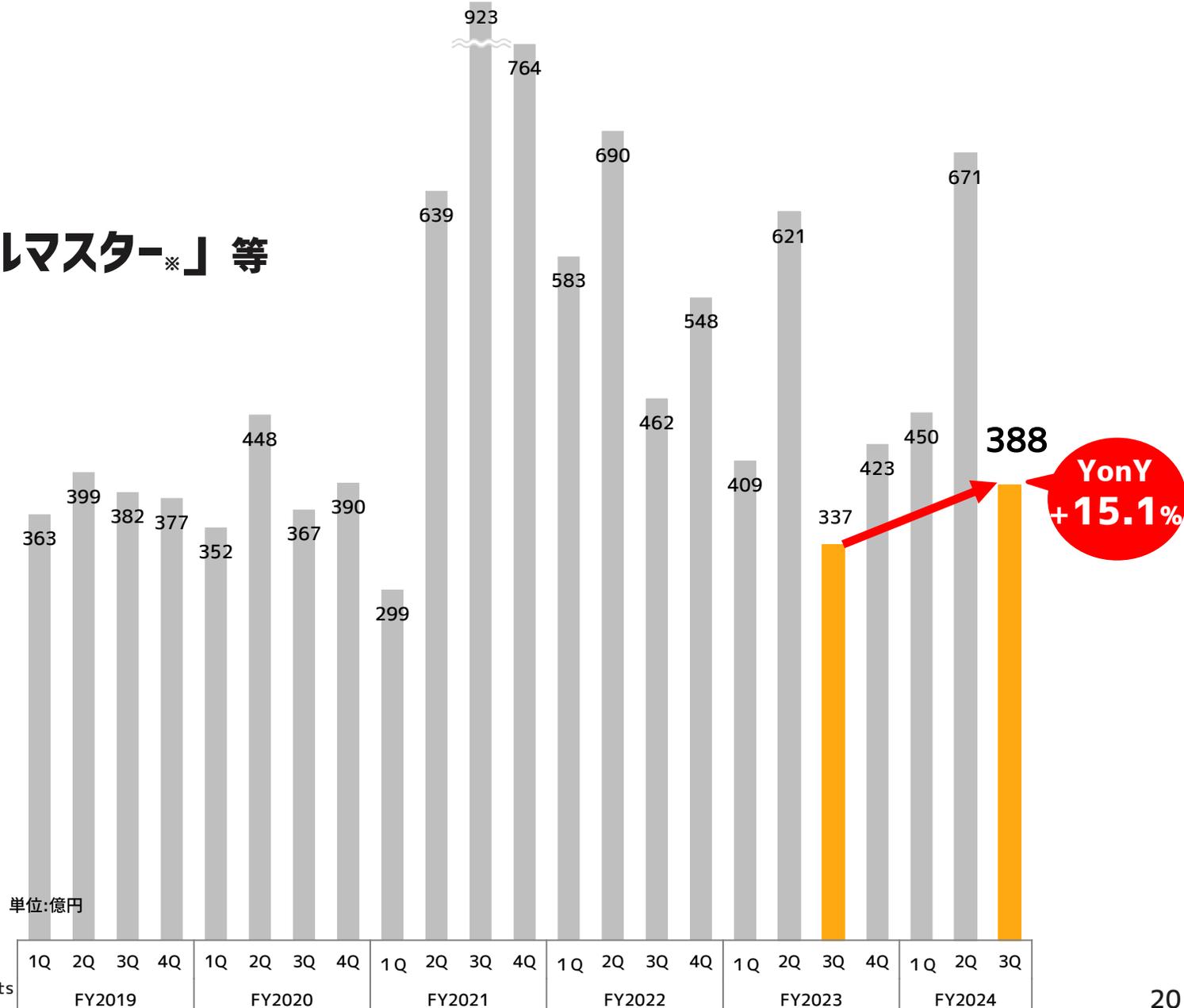


ゲーム事業

[売上高（四半期）]

2024年5月にリリースした「学園アイドルマスター[※]」等
新規タイトルが貢献し、YonYで増収

3Q 388億円 (YonY 15.1%増)

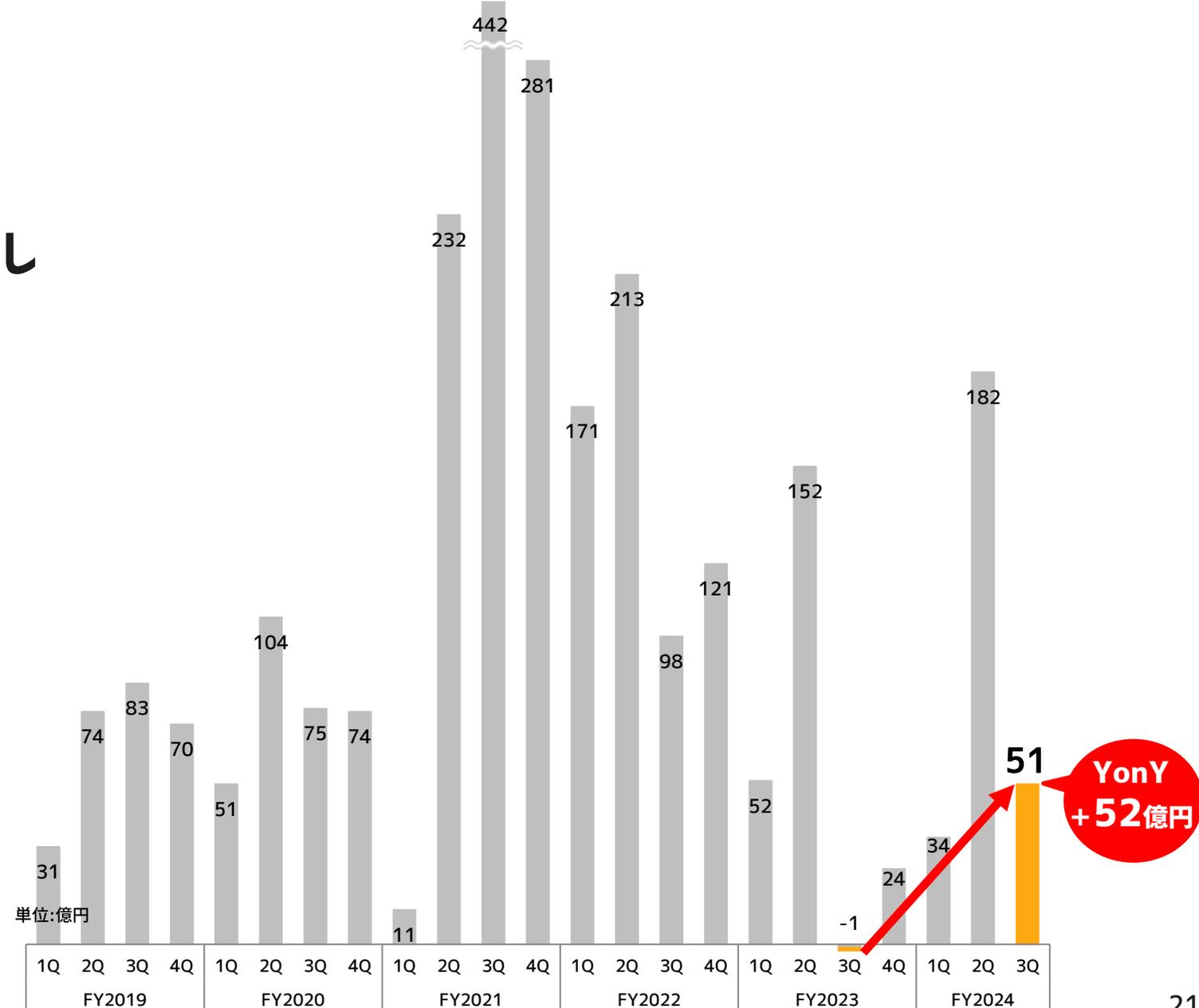


※「学園アイドルマスター」:配信元:(株)バンダイナムコエンターテインメント 開発運営:連結子会社(株)QualiArts
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

[営業利益 (四半期)]

継続的な新規タイトルのリリースが奏功し
YoYで大きく増益

3Q 51億円 (YoY 52億円増)



[学園アイドルマスター^{※1}] 2024年5月に提供開始、セールスランキング1位獲得^{※2} 2ヶ月強経過後も好調に推移し、人気タイトルへ

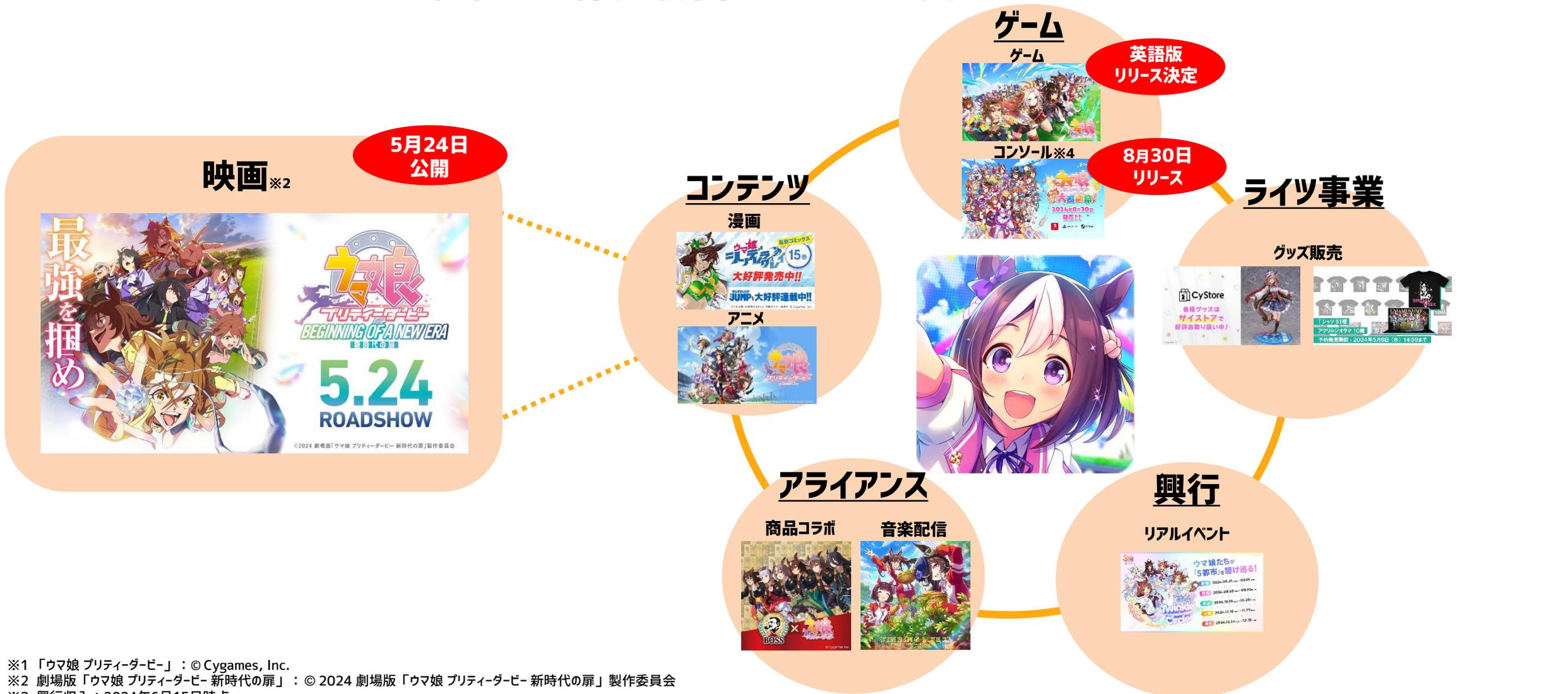
配信元：(株)バンダイナムコエンターテインメント 開発運営：連結子会社(株)QualiArts



※1 「学園アイドルマスター」:THE IDOLM@STER™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

※2 各プラットフォームで複数期間1位獲得

[ウマ娘 プリティーダービー※1] 2024年5月に公開した映画※2は初動1カ月弱で興行収入10億越えのヒット※3
継続的な話題創出により、長く愛されるIPへ



※1 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

※2 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

※3 興行収入：2024年6月15日時点

※4 「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. Developed by ARC SYSTEM WORKS

[今後の予定※1] FY2024は4本の新規タイトルをリリースし、着実にヒットを記録
 8月30日には「ウマ娘 プリティーダービー※2」初のコンソールゲームをリリース予定



※1 ゲームタイトルとCopyrightについては最終ページに記載

※2 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

[今後の予定] 全世界ダウンロード数3,900万を突破した大人気リズム&アドベンチャーゲーム 「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク^{※1}」が初のアニメ映画化決定

「劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク^{※2}」

2025年1月17日
劇場公開(予定)

劇場版 プロジェクトセカイ
壊れたセカイと歌えないミク
Kowareta SEKAI To Utaenai MIKU

大人気リズム&アドベンチャーゲーム
『プロジェクトセカイ』初のアニメ映画化
2025年1月17日公開決定

©「劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク」製作委員会

※1 「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク」: © SEGA / © Colorful Palette Inc. / © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro** All rights reserved.

ゲーム配信元:(株)セガ/開発運営:連結子会社(株)Colorful Palette

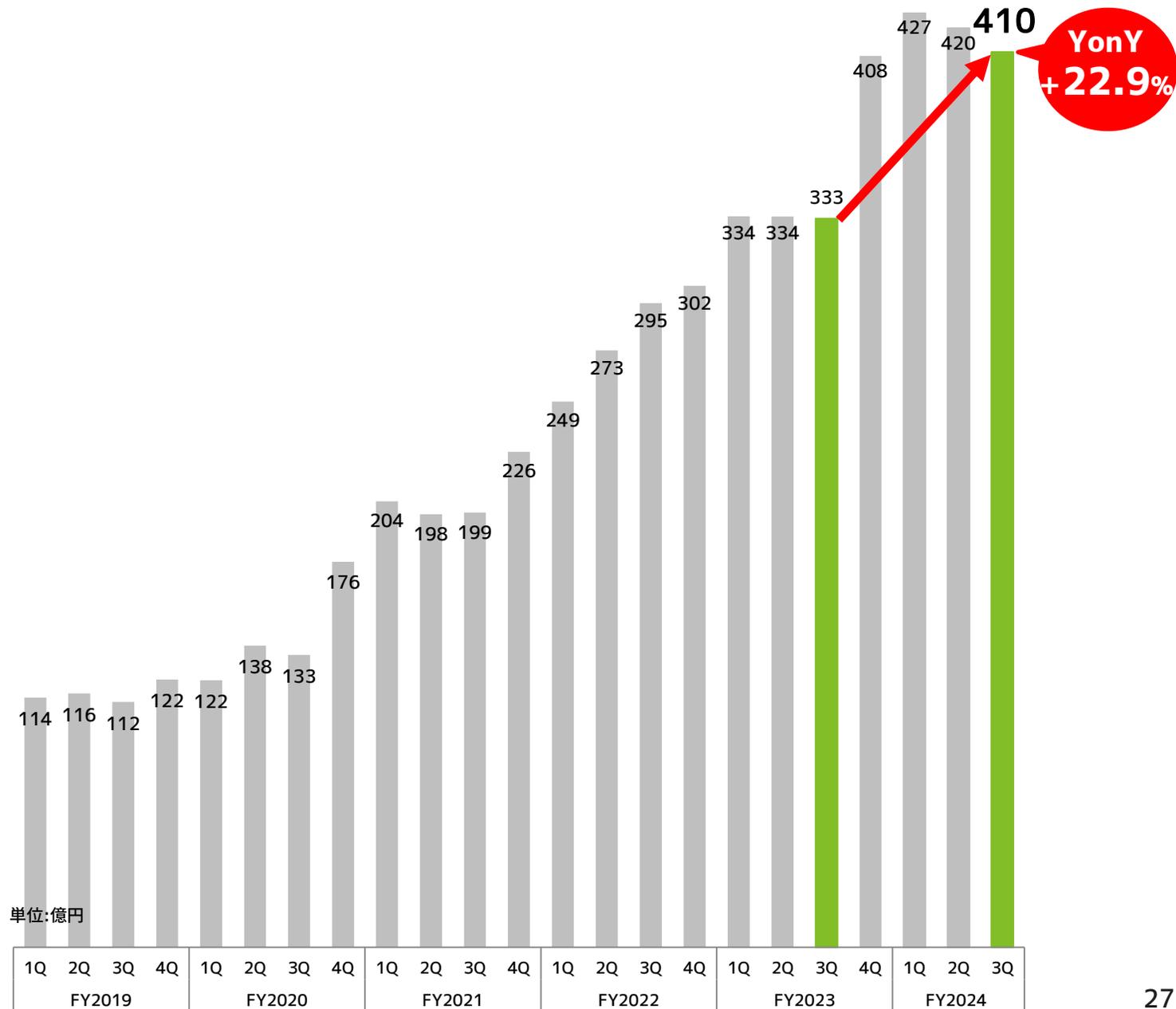
※2 「劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク」: © 「劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク」製作委員会

メディア事業

[売上高 (四半期)]

ABEMA関連事業が好調に推移し

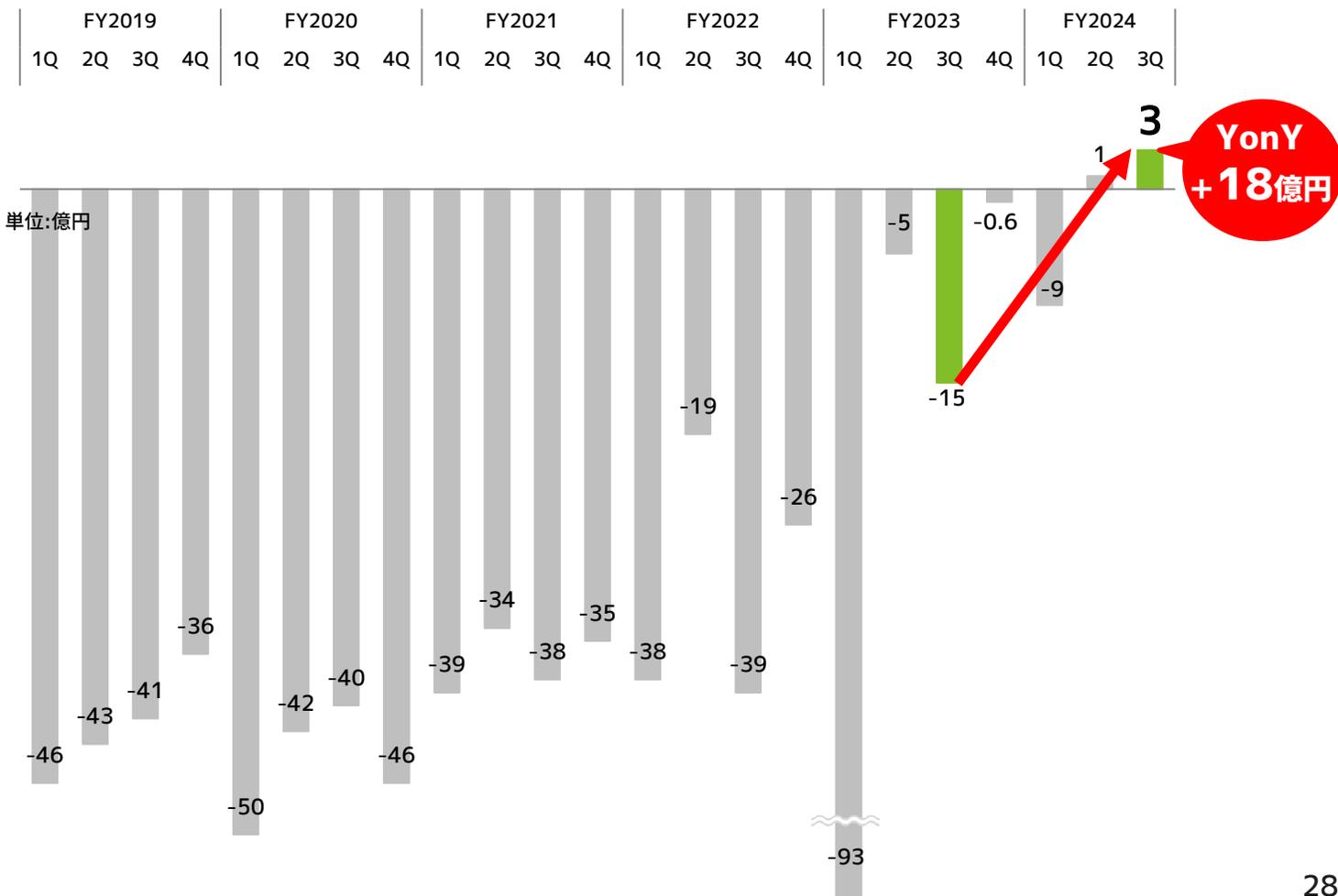
3Q 410億 (YoY 22.9%増)



[営業損益 (四半期)]

2Qに続き、3Qも黒字を達成
順調にマネタイズを推進

3Q 3.3億円 (YonY 18億円増)

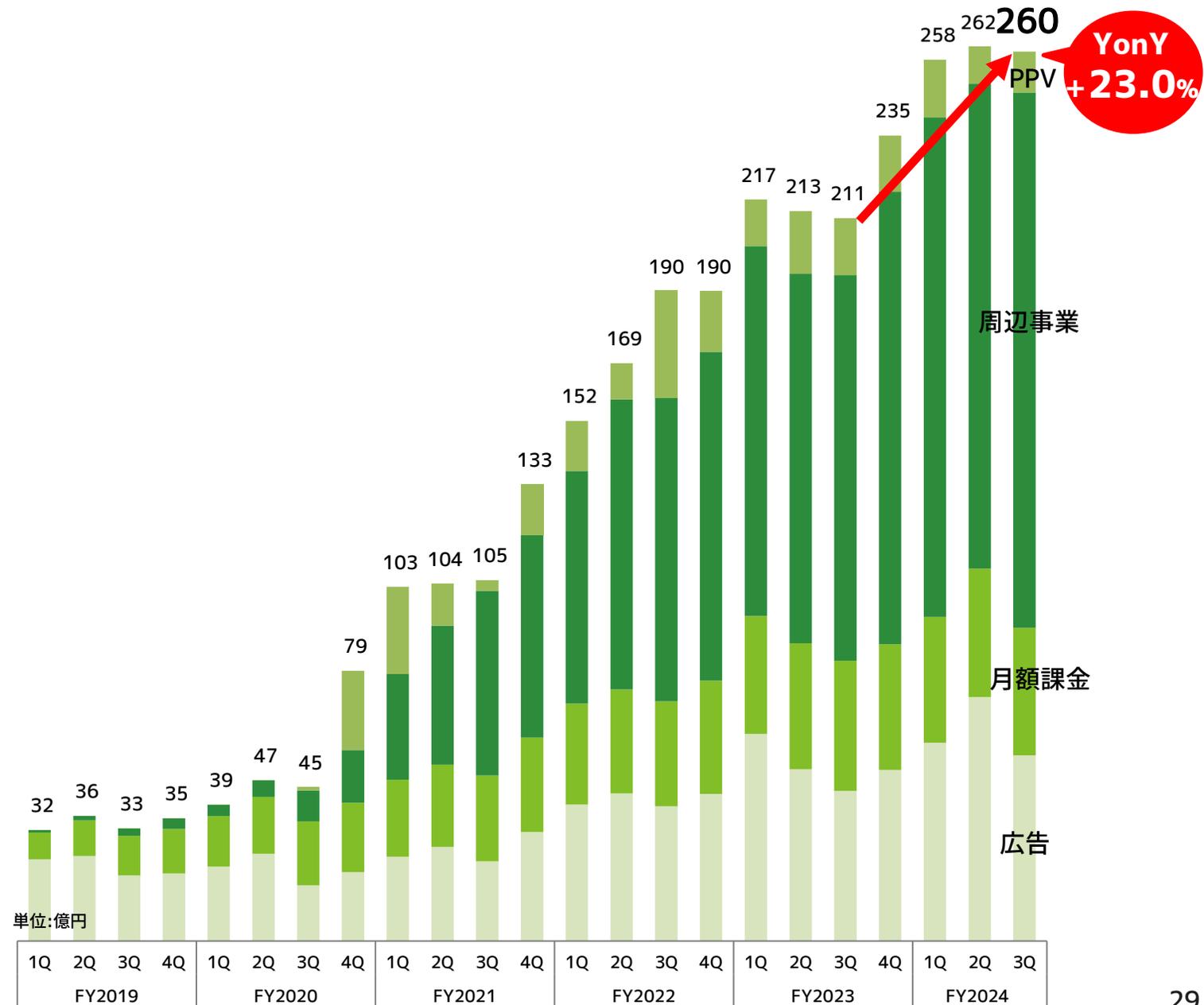


※1 2023年1Q: 「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上
 ※2 四半期の営業損益: FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

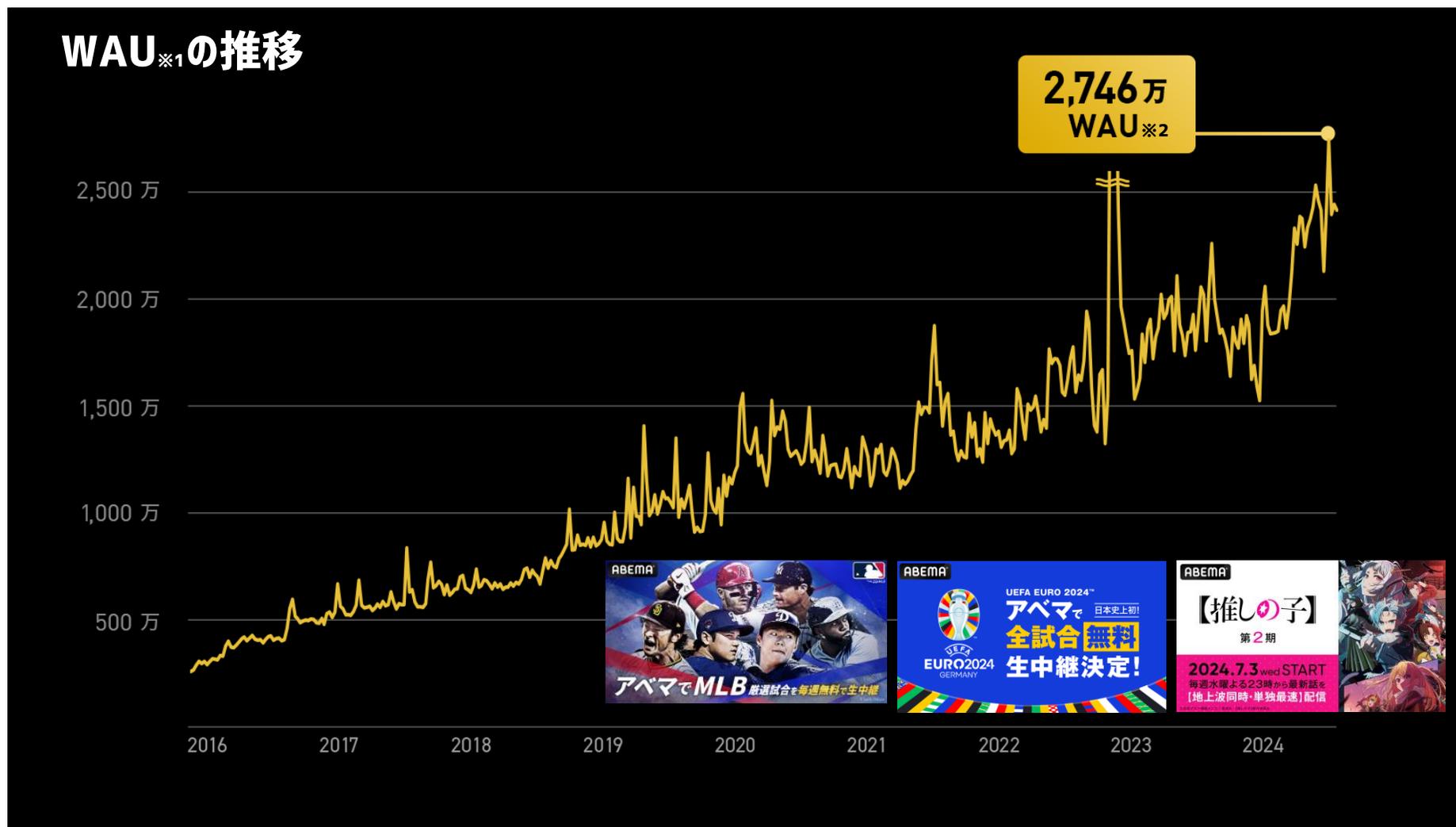
[ABEMA関連売上高]

広告と周辺事業が好調に推移

3Q 260億円 (YonY 23.0%増)



[ABEMA] 人気スポーツやアニメコンテンツの視聴が好調 2024年6月には2,700万を超える高いWAUを記録



※1 WAU:1週間あたりの利用者数 (Weekly Active Users)
 ※2 2024年6月17日(月)~6月23日(日)の期間における1週間の視聴者数

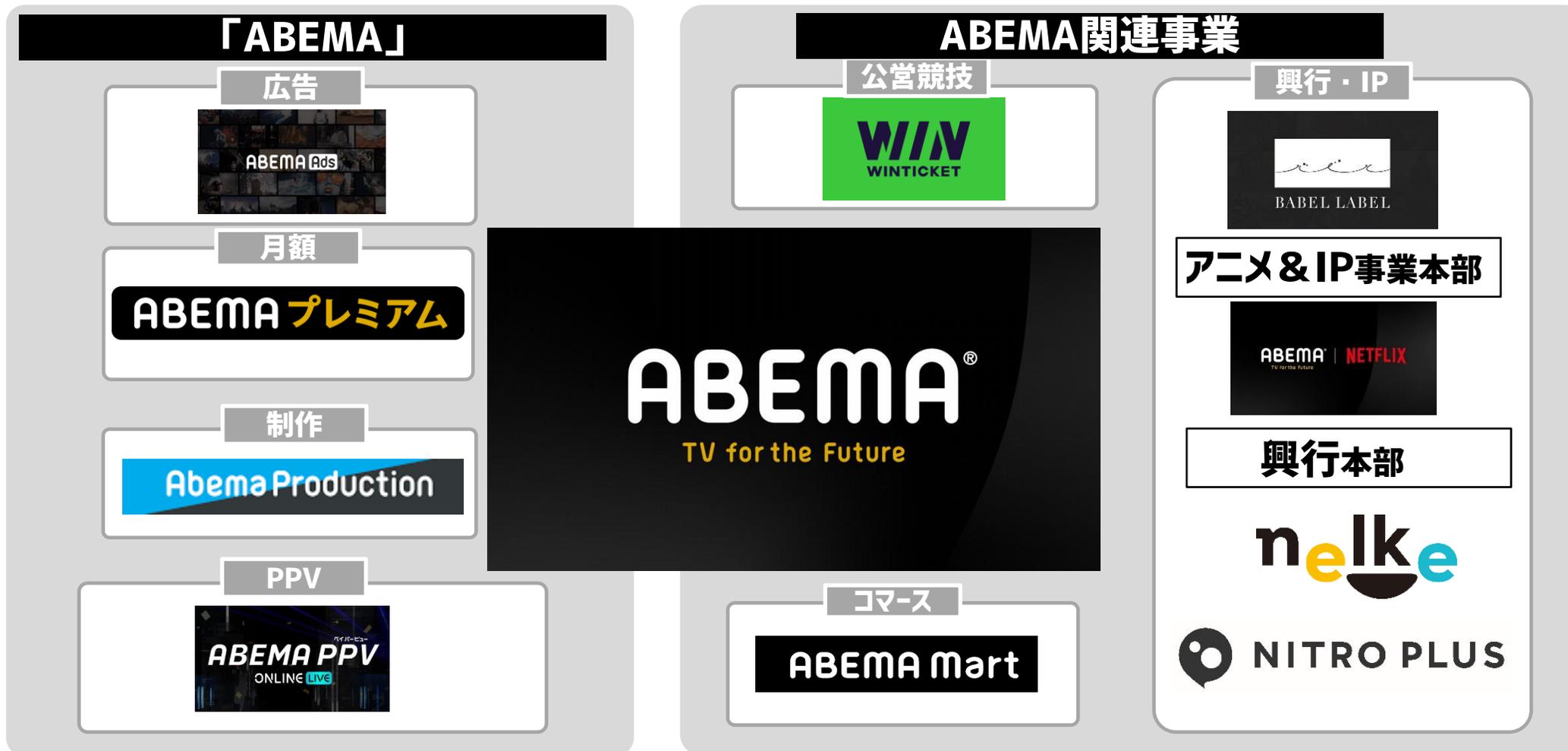
[ABEMA] 「DAZN」、「WOWSPO」、「J SPORTS」等 外部パートナーとの連携強化し、スポーツコンテンツを拡充

	2024年2月	2024年4月	2024年5月
「ABEMA」	「ABEMA de DAZN」※1	「ABEMA de WOWSPO」 (商品名：WOWSPO)※2	「ABEMA de J SPORTS」※3
月額プラン			
ABEMAプレミアム	ABEMA de DAZN	ABEMA de WOWSPO	ABEMA de J SPORTS
¥960円	¥4,200円 (年払い32,000円)	¥1,980円	¥2,180円

※1 「ABEMA de DAZN」提供開始日：2024年2月23日～
 ※3 「ABEMA de J SPORTS」提供開始：2024年5月13日～

※2 「ABEMA de WOWSPO(商品名：WOWSPO)」提供開始：2024年4月2日～

「ABEMA」を中心とした事業展開を拡充し、マネタイズを強化



※ (株)BABEL LABEL及び(株)ネルケプランニング、(株)ニトロプラスの売上高は、「ABEMA関連売上高」に含まず

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、高い収益性を目指す

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

クロスメディア展開からゲームの特大ヒット
「ウマ娘 プリティーダービー^{※1}」の成功体験を再現



高いWAUを継続している **ABEMA[®]** を基盤に
TV for the Future

オリジナルIP創出企業の参画 & 周辺事業の新設

BABEL LABEL

nelke

 NITRO PLUS

NEW

ABEMA Mart

STUDIO ZOON
縦読みマンガコンテンツスタジオ

MANGA APARTMENT
VUY

NEW

アニメ&IP事業本部

アニメーションAI Lab

ゲームAI Lab

サイバーエージェントグループから新たなIP創出を目指す

[(株)ニトロプラス] 人気IP「刀剣乱舞」をはじめゲーム・アニメ・小説・イラストなど幅広いジャンルでクオリティの高いコンテンツを提供



※1 ©2015 EXNOA LLC/NITRO PLUS

※3 (C)石森プロ・東映

(C)舞台『仮面ライダー斬月』製作委員会

※2 (C)2011 5pb./Nitroplus 未来ガジェット研究所

※4 ©2024 NITRO PLUS

[MANGA APARTMENT VUY]

「SPY×FAMILY」「チェンソーマン」など数多くのヒット作を手がけた漫画編集者・林士平氏と共にマンガ家を目指す方限定のアpartメントを新設予定

連結子会社(株)リアルゲイト トータルプロデュース※

2025年4月
本格稼働(予定)





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 通期決算発表は2024年10月30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 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
- 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 「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. Developed by ARC SYSTEM WORKS
- 8 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
- 11 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
- 12 「Project Awakening」：© Cygames, Inc.

※ 9.10.13.14は非開示