



CyberAgent

新規投資家向け資料

January 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。

0. 目次

1. サイバーエージェントとは
2. 決算概要（1Q：2023年10月～12月）
3. 業績見通し
4. インターネット広告事業
5. ゲーム事業
6. メディア事業
7. 中長期の戦略
8. 株主還元策と経営指標
9. 参考資料
 - ・ガバナンス
 - ・外部評価

サイバーエージェントとは

[Purpose] 当社が目指す存在意義を明文化した「パーパス」を2021年10月に制定

 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

[Vision]

21世紀を代表する会社を創る

[Mission Statement]

インターネットという成長産業から軸足はぶらさない。
ただし連動する分野にはどんどん参入していく。
オールウェイズ FRESH!
能力の高さより一緒に働きたい人を集める。
採用には全力をつくす。
若手の台頭を喜ぶ組織で、年功序列は禁止。
スケールデメリットは徹底排除。
迷ったら率直に言う。
有能な社員が長期にわたって働き続けられる環境を実現。
法令順守を徹底したモラルの高い会社に。
ライブドア事件を忘れるな。
挑戦した敗者にはセカンドチャンス。
クリエイティブで勝負する。
「チーム・サイバーエージェント」の意識を忘れない。
世界に通用するインターネットサービスを開発し、グローバル企業になる。

1. サイバーエージェントとは

[代表取締役]

代表取締役（創業者）

藤田 晋 Fujita Susumu

当社株式 **17.6%保有**※1

< 略歴 >

1997年 (株)インテリジェンス（現パーソルキャリア(株)入社）

1998年 (株)サイバーエージェント設立、代表取締役就任

2000年 **史上最年少で東証マザーズ上場**※2

2016年 一般社団法人 新経済連盟 副代表理事（現任）

2017年 総合ビジネス誌「財界」が発表する「経営者賞」を受賞

2021年 米国金融専門誌「Institutional Investor」が
発表した「BEST CEO」3位※3に2年連続で選出



[沿革]

1998年	設立
2000年	東証マザーズに上場
2014年	東証一部に上場
2022年	東証プライム市場へ

※1 2023年12月末時点 ※2 2000年3月時点

※3 「The All-Japan Executive Team 2021」のGaming & Internetセクターにおいて

1. サイバーエージェントとは

インターネット産業に軸足をおいた、3本柱の事業ポートフォリオ

メディア事業



インターネット 広告事業



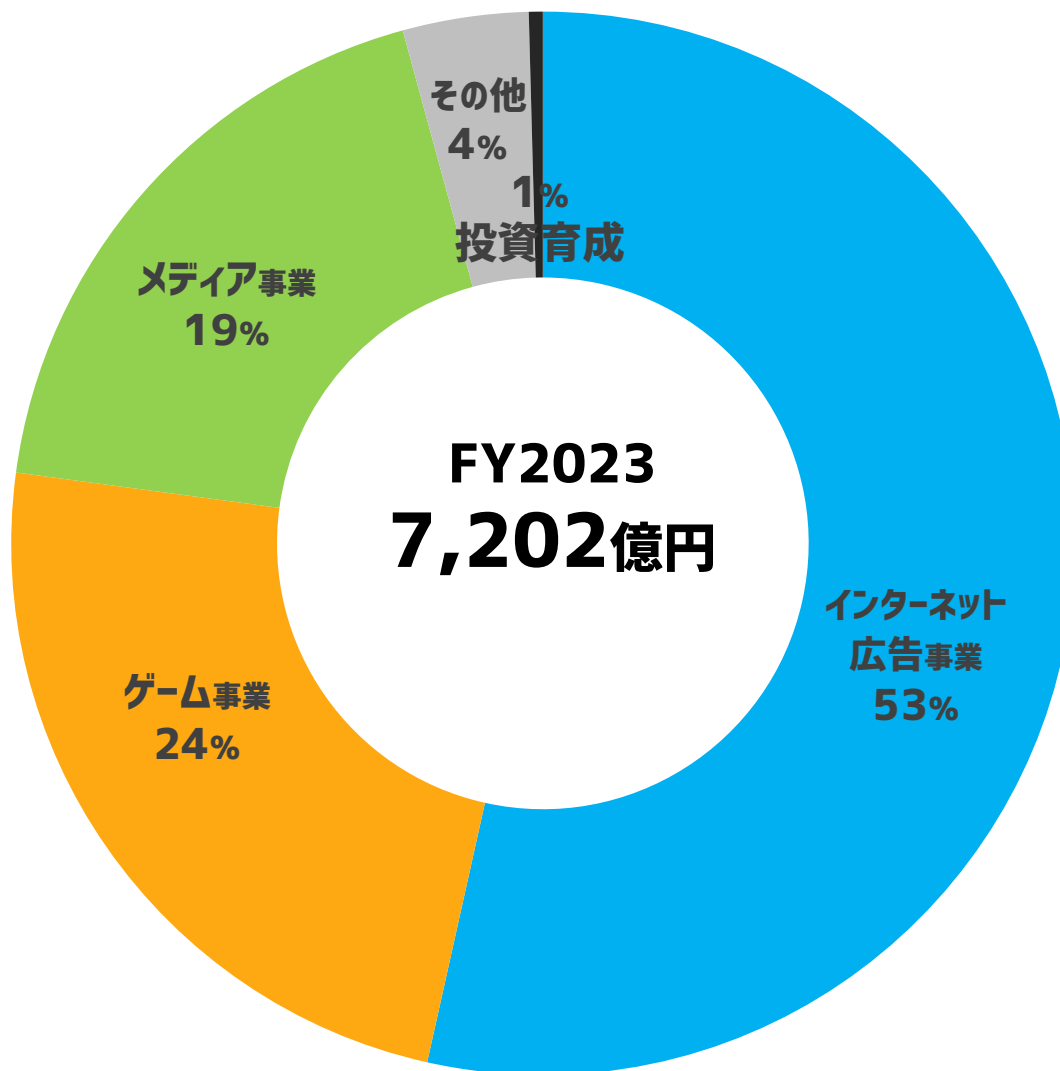
ゲーム事業



※1 連結子会社数：90社（2023年9月末時点） ※2 「ウマ娘 プリティーダービー」、 「グランブルーファンタジー」、 「プリンセスコネクト！ Re:Dive」： © Cygames, Inc.

1. サイバーエージェントとは

[連結売上高構成比※]



※ 連結売上高構成比：内部取引控除前の数値にて算出

決算概要

(1Q : 2023年10月~12月)

FY2024 1Q業績

1Qは例年弱含むが、主力3事業順調なスタート

増収 売上高： **1,930**億円 YonY **15.2%**増

増益 営業利益： **62**億円 YonY **+75**億円

メディア 事業

ABEMA関連事業の増収により、赤字縮小局面へ

増収 売上高： **427**億円 YonY **27.8%**増

増益 営業損益： **-9**億円 YonY **+83**億円

広告 事業

広告効果の最大化を強みに、好調に推移

営業利益率、2四半期連続で上昇 (3.7%→4.3%→5.4%)

増収 売上高： **1,053**億円 YonY **10.1%**増

増益 営業利益： **56**億円 YonY **13.3%**増

ゲーム 事業

新作タイトルがヒットし、前年同Q比および前Q比増収

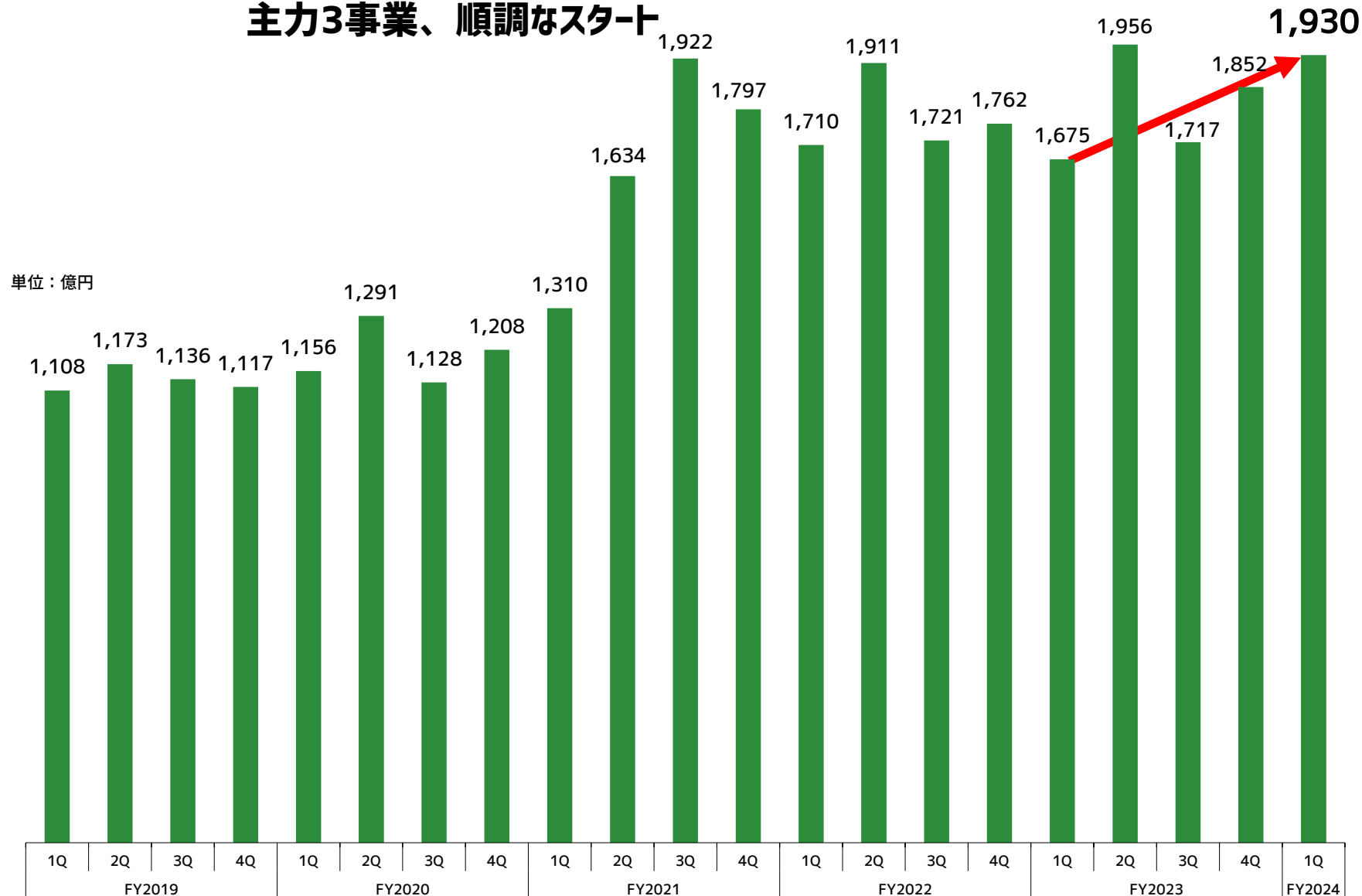
増収 売上高： **450**億円 YonY **10.1%**増 (QonQ **6.5%**増)

減益 営業利益： **34**億円 YonY **32.9%**減 (QonQ **42.4%**増)

2. 決算概要

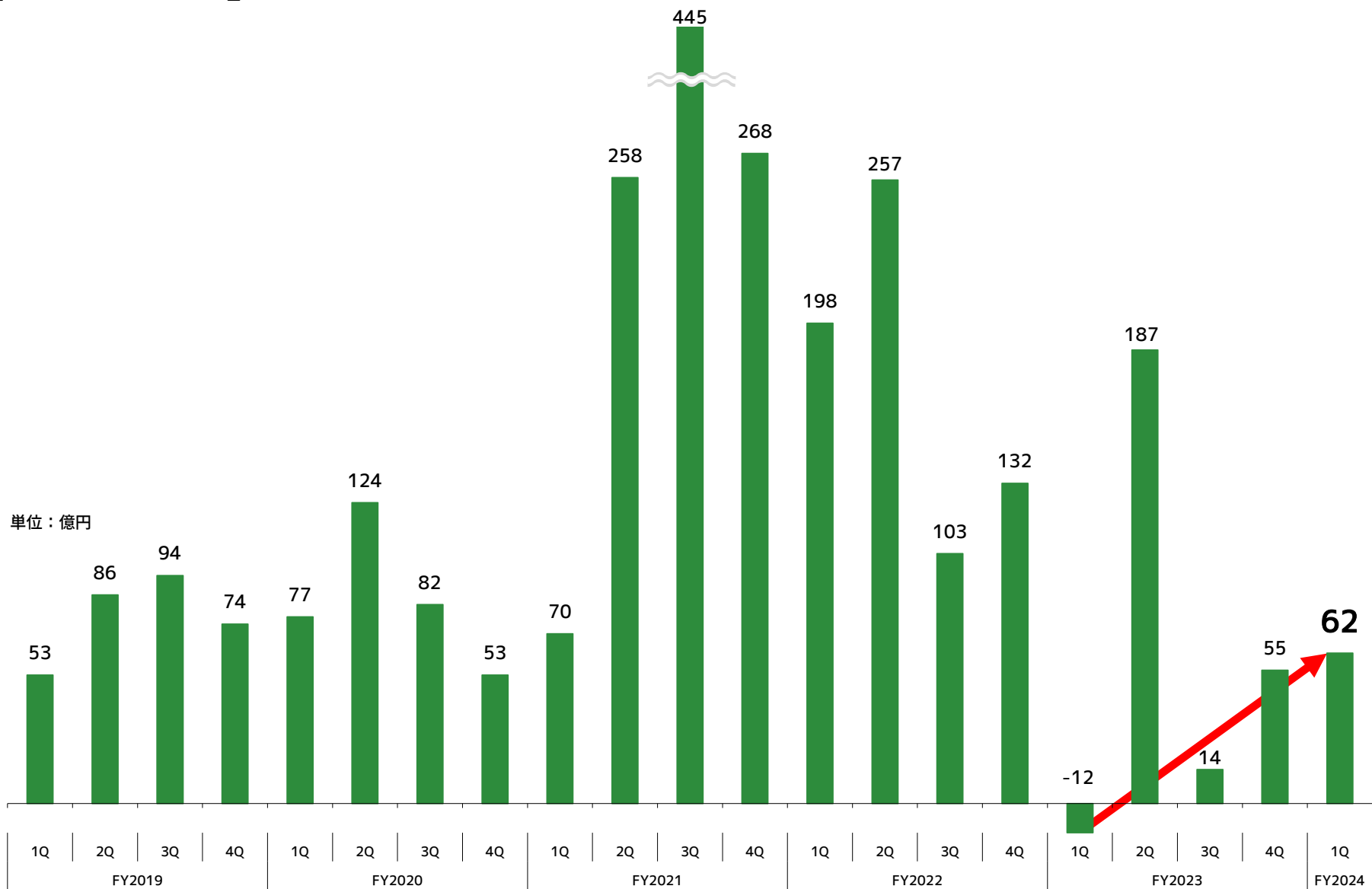
[連結売上高] 1Q 1,930億円 (YonY 15.2%増)

主力3事業、順調なスタート



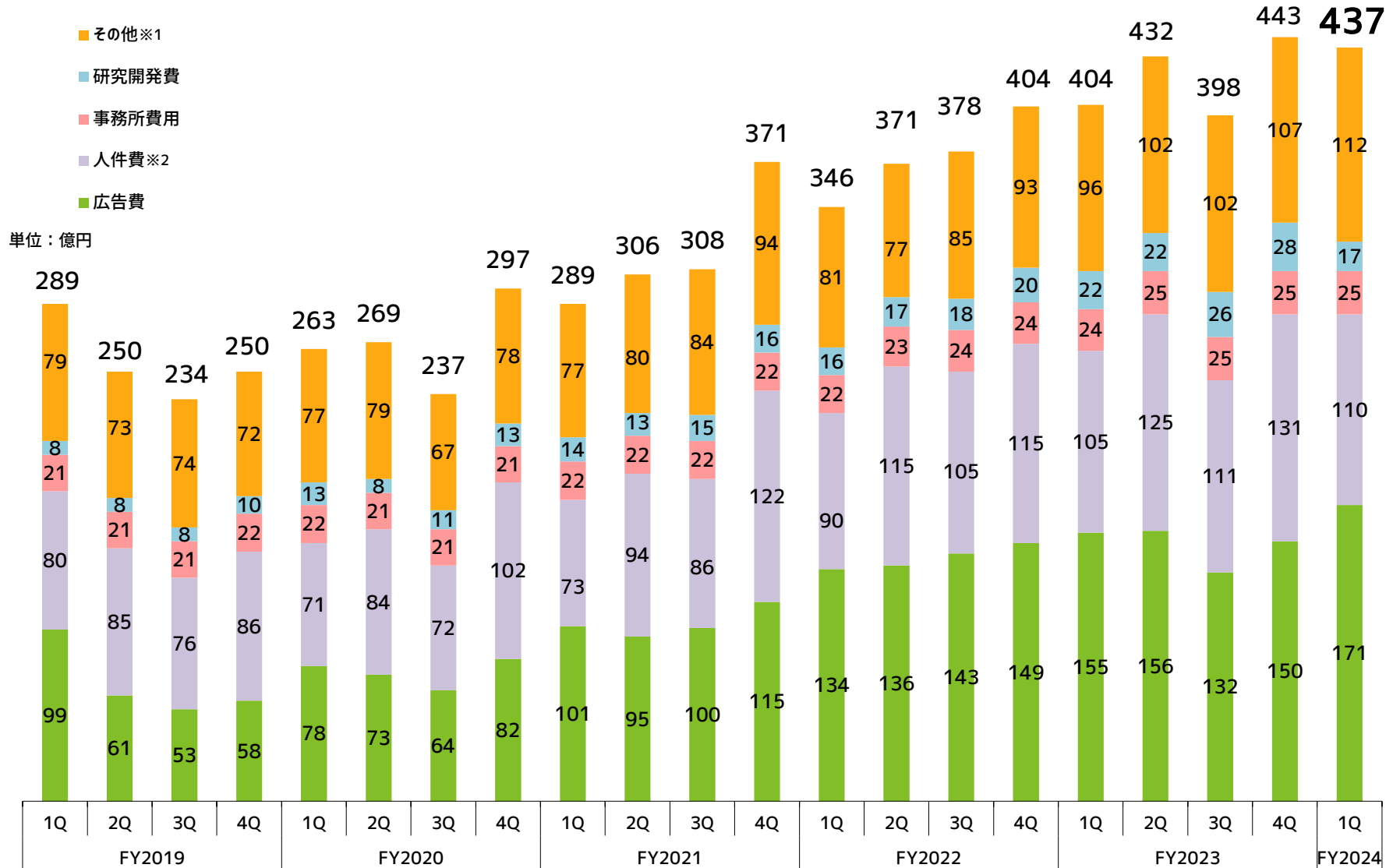
2. 決算概要

[連結営業利益] 1Q 62億円 (YoY+75億円) 増益



2. 決算概要

[販売管理費] 1Q 437億円 (YoY 8.1%増)

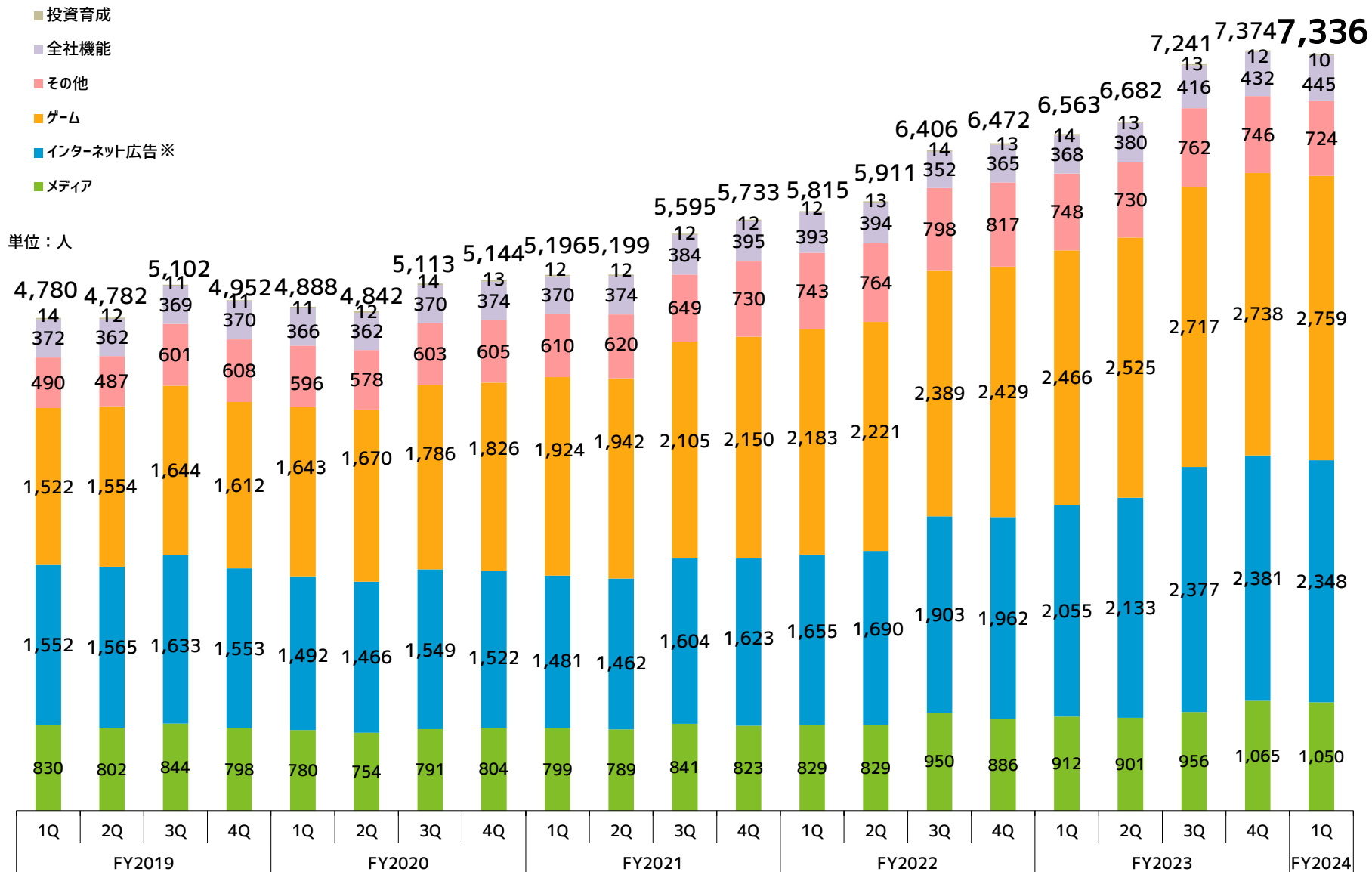


※1 その他：業務委託費、販売関連費、外形標準課税、交際費等

※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

2. 決算概要

[連結役員数] 12月末 **7,336名** (YoY **773人増**) (QoQ **38人減**)



※ 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

2. 決算概要

[損益計算書]

単位：百万円	FY2024 1Q	FY2023 1Q	YoY	FY2023 4Q	QonQ
売上高	193,075	167,577	15.2%	185,233	4.2%
売上総利益	50,019	39,187	27.6%	49,948	0.1%
販売管理費	43,734	40,443	8.1%	44,357	-1.4%
営業損益	6,284	-1,255	-	5,590	12.4%
営業利益率	3.3%	-0.7%	4.0pt	3.0%	0.23pt
経常損益	6,478	-939	-	5,455	18.8%
特別利益	168	1,296	-87.0%	15	996.1%
特別損失	3,556	409	767.7%	2,283	55.7%
税金等調整前当期純利益又は純損失	3,090	-52	-	3,186	-3.0%
当期純利益又は純損失※	-472	-5,002	-	1,729	-127.3%

※ 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

2. 決算概要

[貸借対照表]

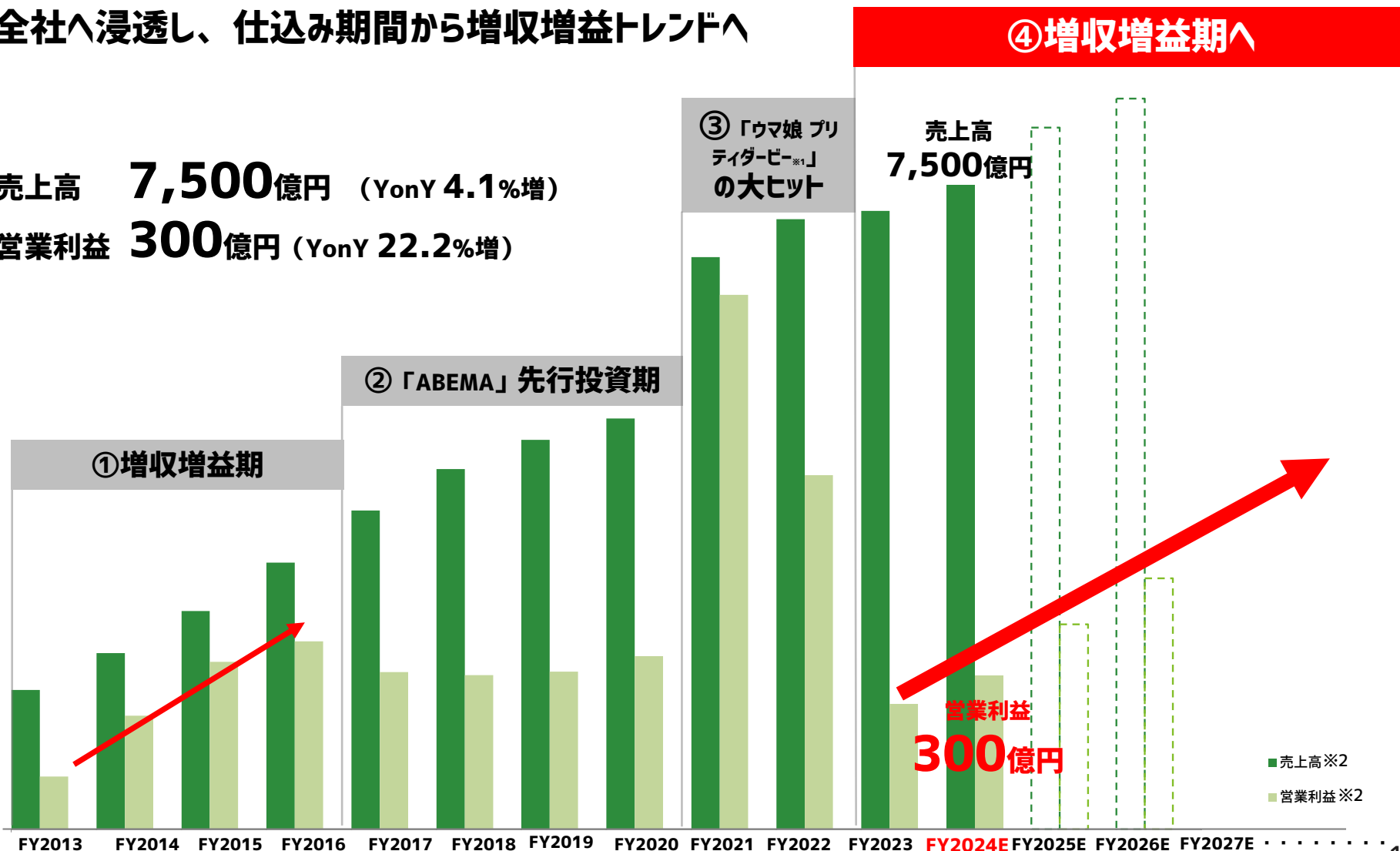
単位：百万円	2023年12月末	2022年12月末	YonY	2023年9月末	QonQ
流動資産	342,589	331,580	3.3%	351,242	-2.5%
現預金	184,763	198,697	-7.0%	199,579	-7.4%
固定資産	126,033	91,368	37.9%	126,519	-0.4%
総資産	468,681	423,028	10.8%	477,826	-1.9%
流動負債	132,819	139,914	-5.1%	133,362	-0.4%
(未払法人税等)	2,827	2,318	22.0%	3,115	-9.2%
固定負債	113,948	71,416	59.6%	112,552	1.2%
株主資本	129,018	126,003	2.4%	137,034	-5.8%
純資産	221,914	211,696	4.8%	231,911	-4.3%

2024年度
業績見通し
2023年10月～2024年9月

3. 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

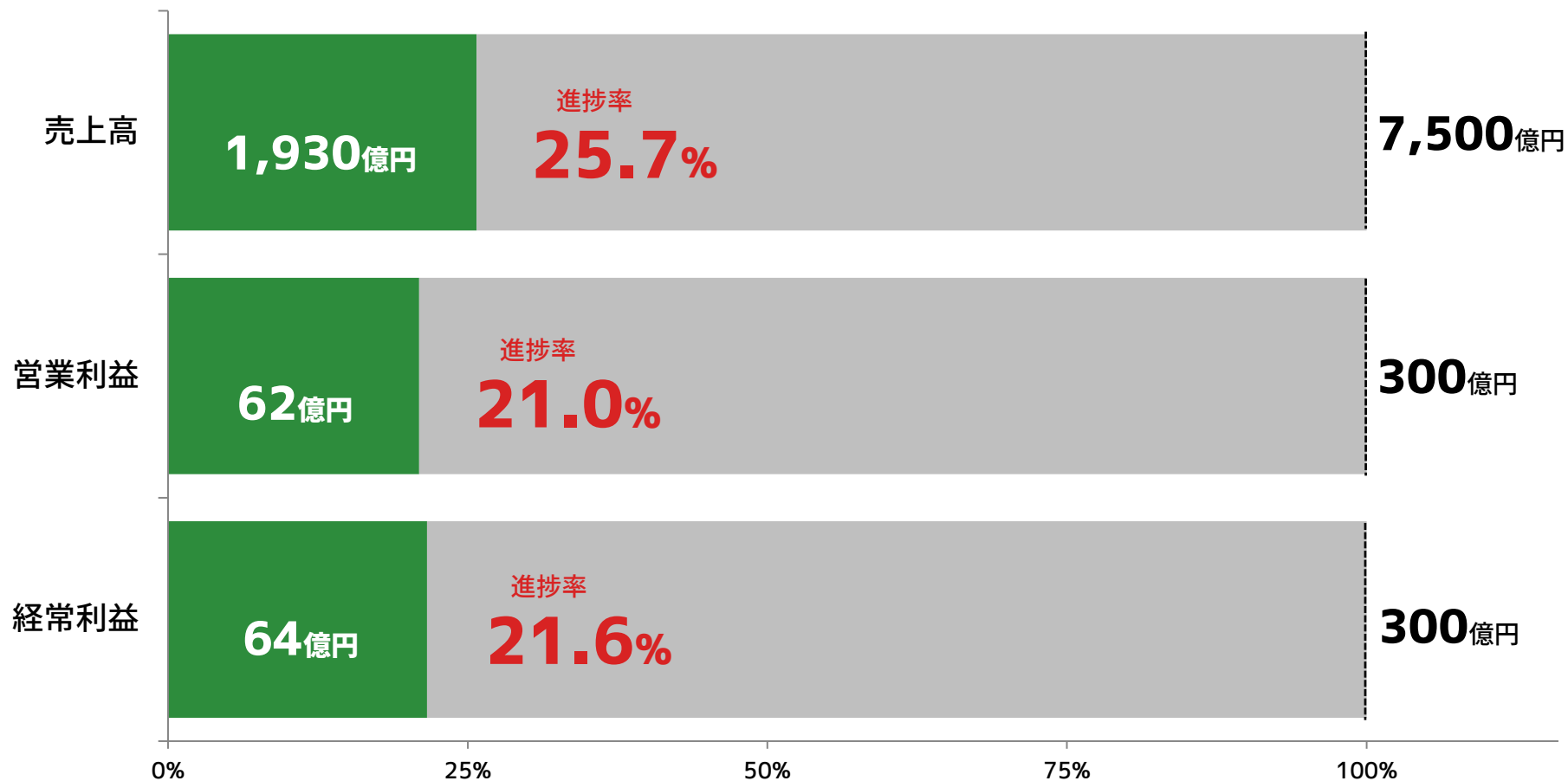
売上高 **7,500**億円 (YonY 4.1%増)
営業利益 **300**億円 (YonY 22.2%増)



※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

3. 2024年度 業績見通し

[連結業績の進捗率] 1Qは例年弱含むが、順調に推移

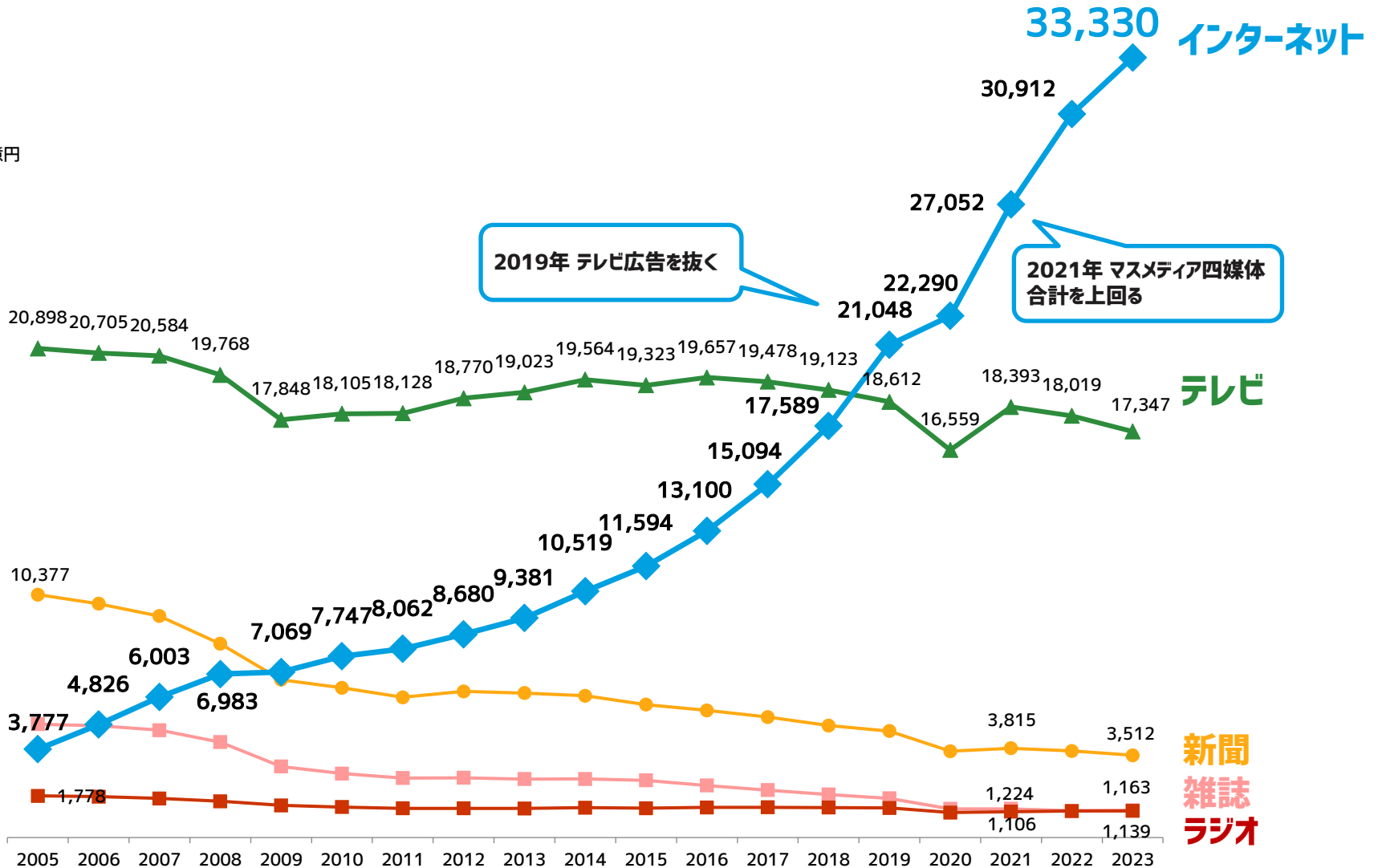


インターネット 広告事業

4. インターネット広告事業

**[日本の媒体別広告費※1] 2019年にテレビ広告の市場規模を抜き広告媒体としてシェア最大に
2024年のインターネット広告の成長率予測は、前年比5.2%増※2**

単位：億円



2019年 テレビ広告を抜く

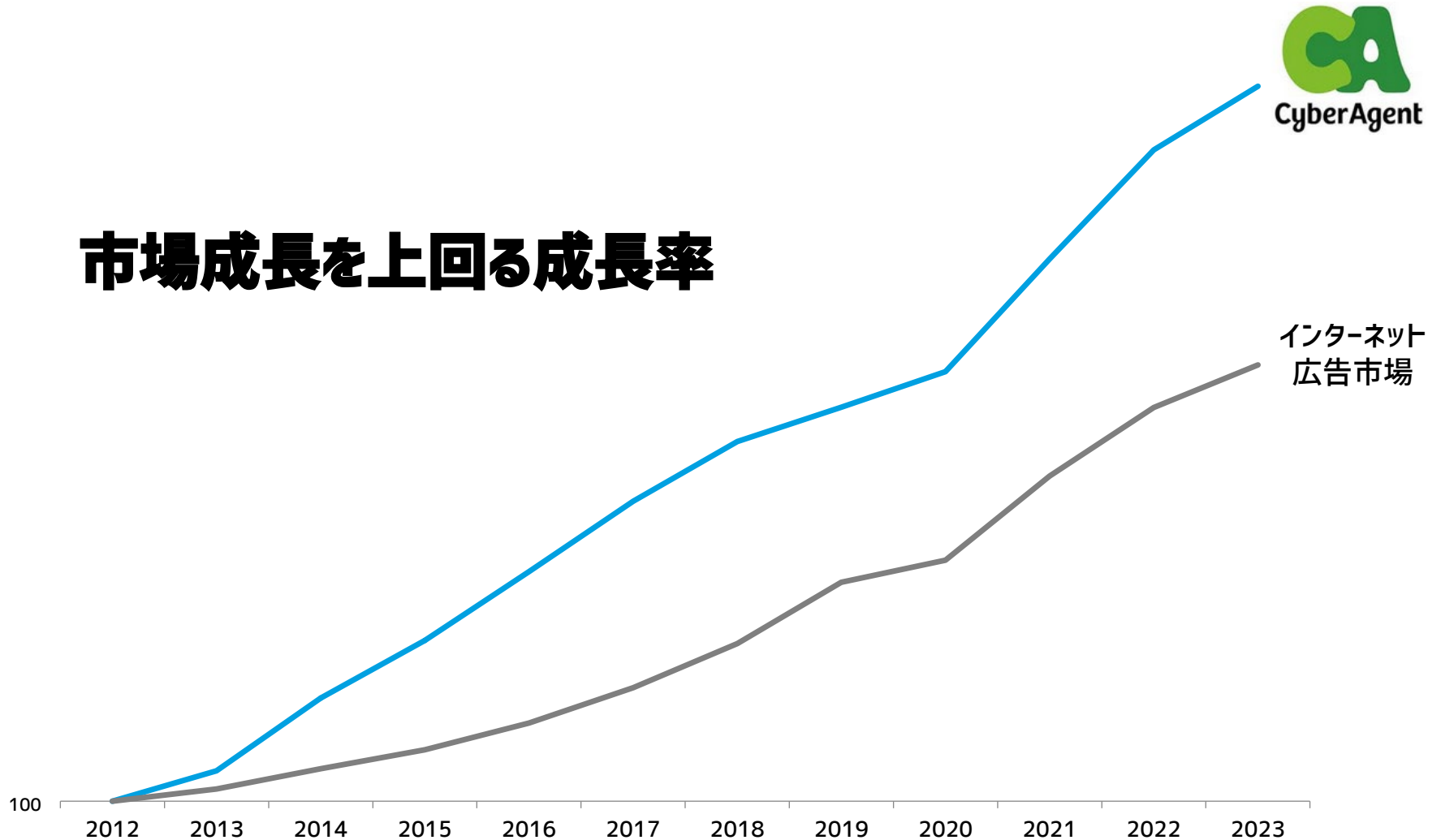
2021年 マスメディア四媒体
合計を上回る

※1 日本の媒体別広告費：「2023年日本の広告費」(株)電通
 ※2 2024年のインターネット広告市場予測：「世界の広告費成長率予測(2023~2026)」(株)電通グループ

4. インターネット広告事業

[インターネット広告市場との比較]

市場成長を上回る成長率



※1 成長率推移：2012年を「100」とした成長率

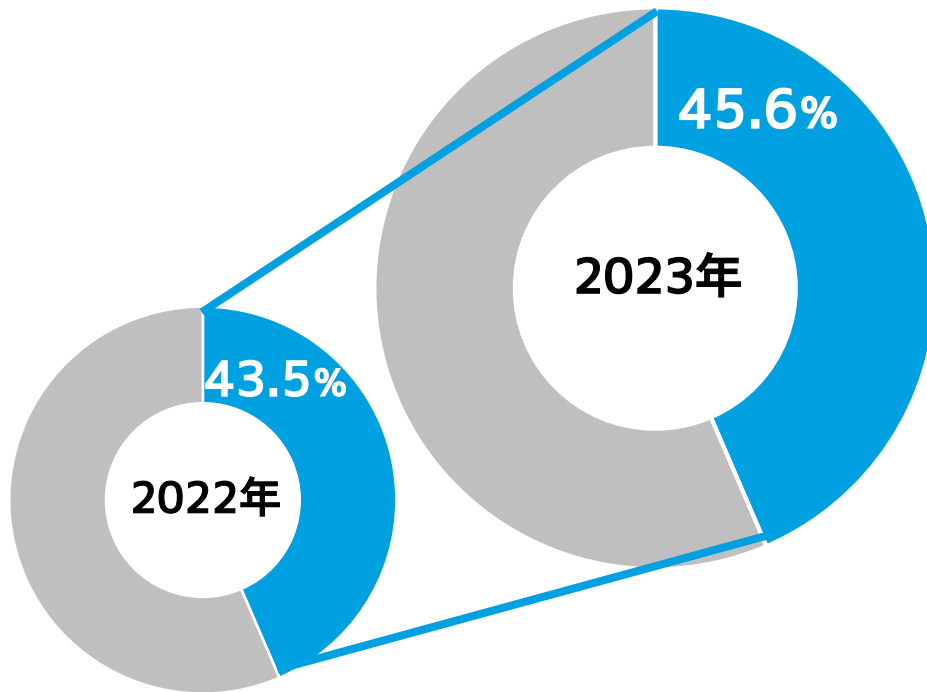
※2 インターネット広告市場：「2023年日本の広告費」(株)電通

4. インターネット広告事業

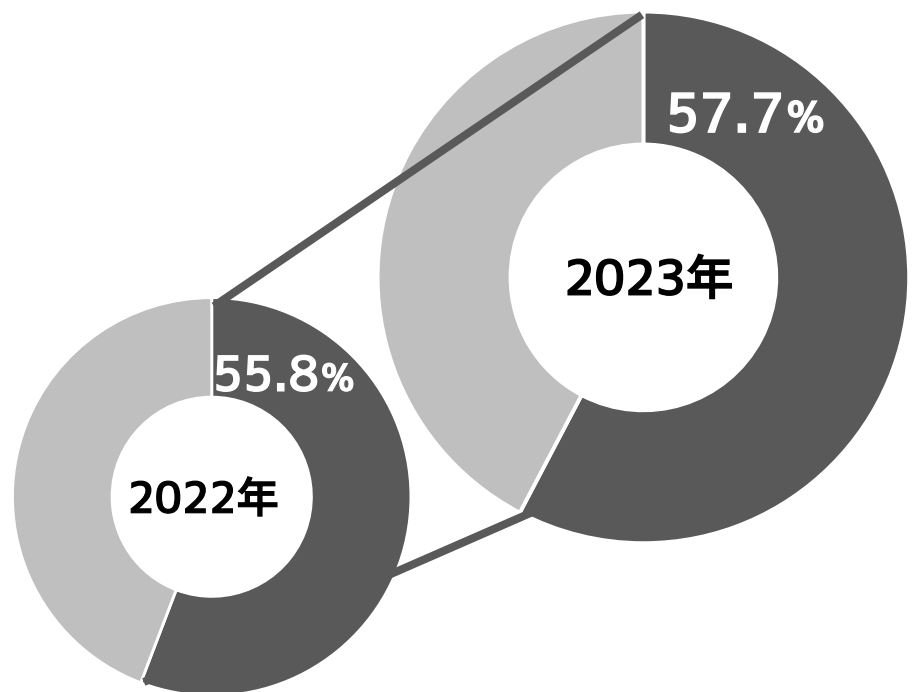
[インターネット広告費シェア]

広告費に対するインターネット広告費のシェアは、2023年 日本 45.6%、世界 57.7%に拡大
世界では2024年 58.8%、2026年 61.1%の見込み

日本のインターネット広告費シェア※1



世界のインターネット広告費シェア※2



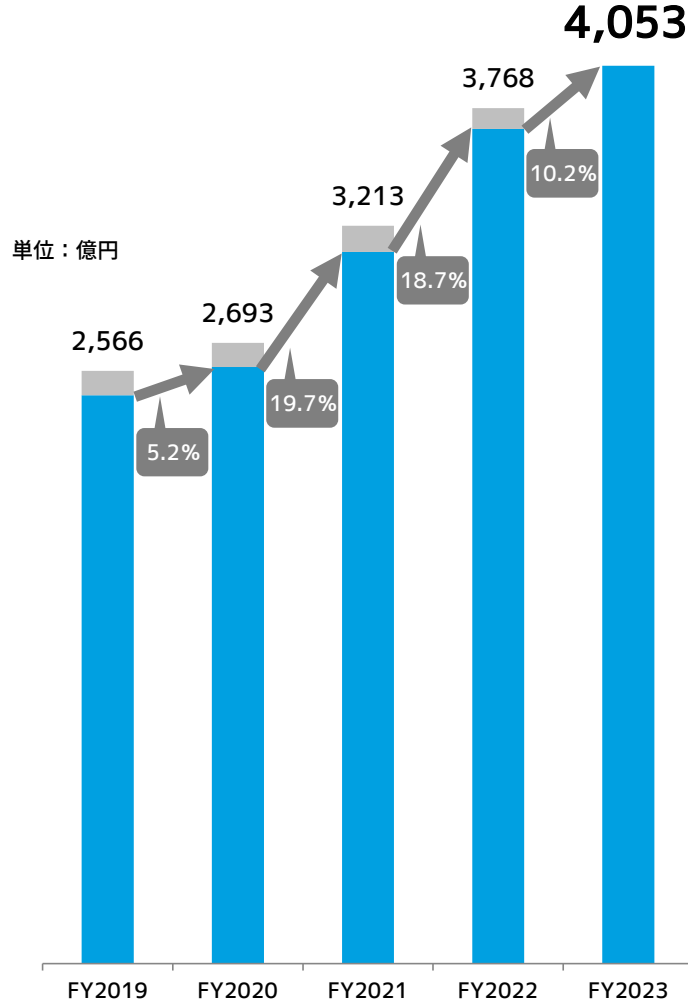
※1 日本のインターネット広告費シェア：「2023年 日本の広告費」(株)電通

※2 世界のインターネット広告費シェア：「世界の広告費成長率予測 (2023~2026)」(株)電通グループ

4. インターネット広告事業

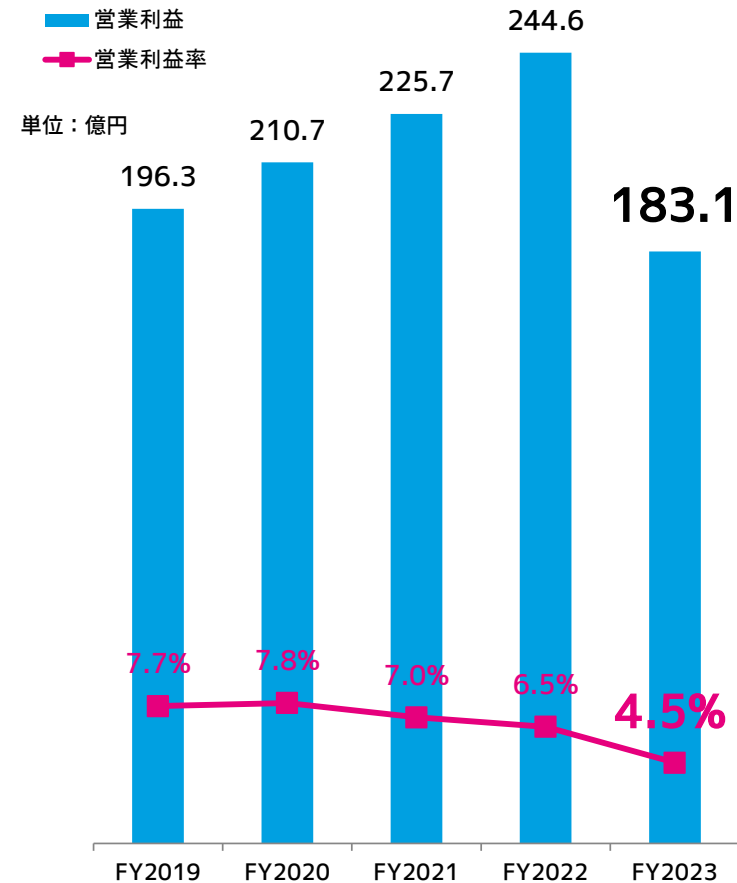
[売上高 (通期)]

4,053億円 (YonY **10.2%**増※1)
 市場成長※2 以上の増収率を継続



[営業利益 (通期)]

183億円 (YonY **25.1%**減)
 AI・DX分野へ積極投資

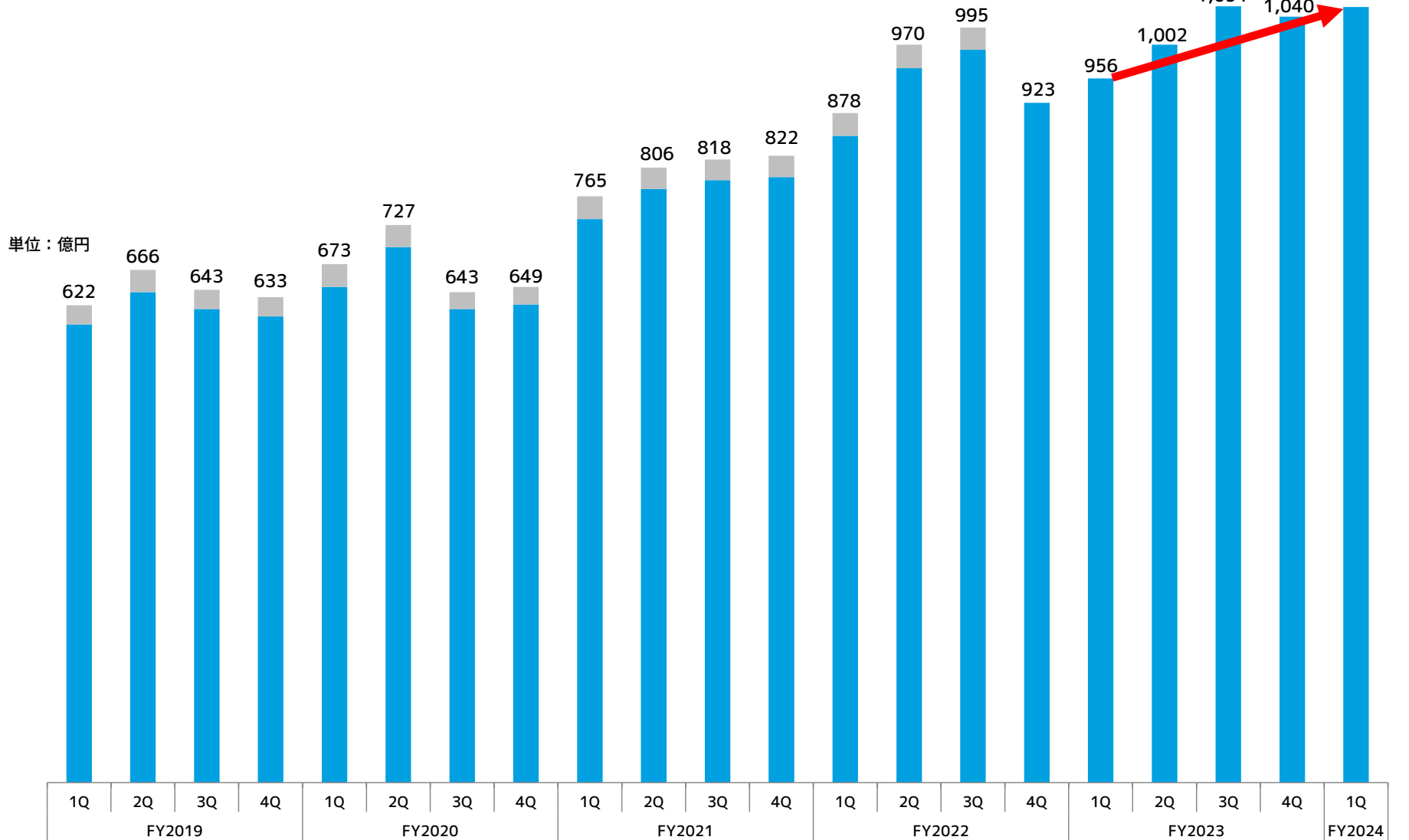


※1 YonYの増減：非連結になった㈱マイクロアド (FY2022 売上高94.4億円) を控除し、同基準における増収率を記載
 ※2 市場成長率：2023年度YonY6.8%増 「2023年度の広告費予測 (2023年7月公表)」 日経広告研究所

■ ㈱マイクロアドの売上高

4. インターネット広告事業

[売上高 (四半期)] 1Q 1,053億円 (YoY 10.1%増)
広告効果の最大化を強みに、好調に推移

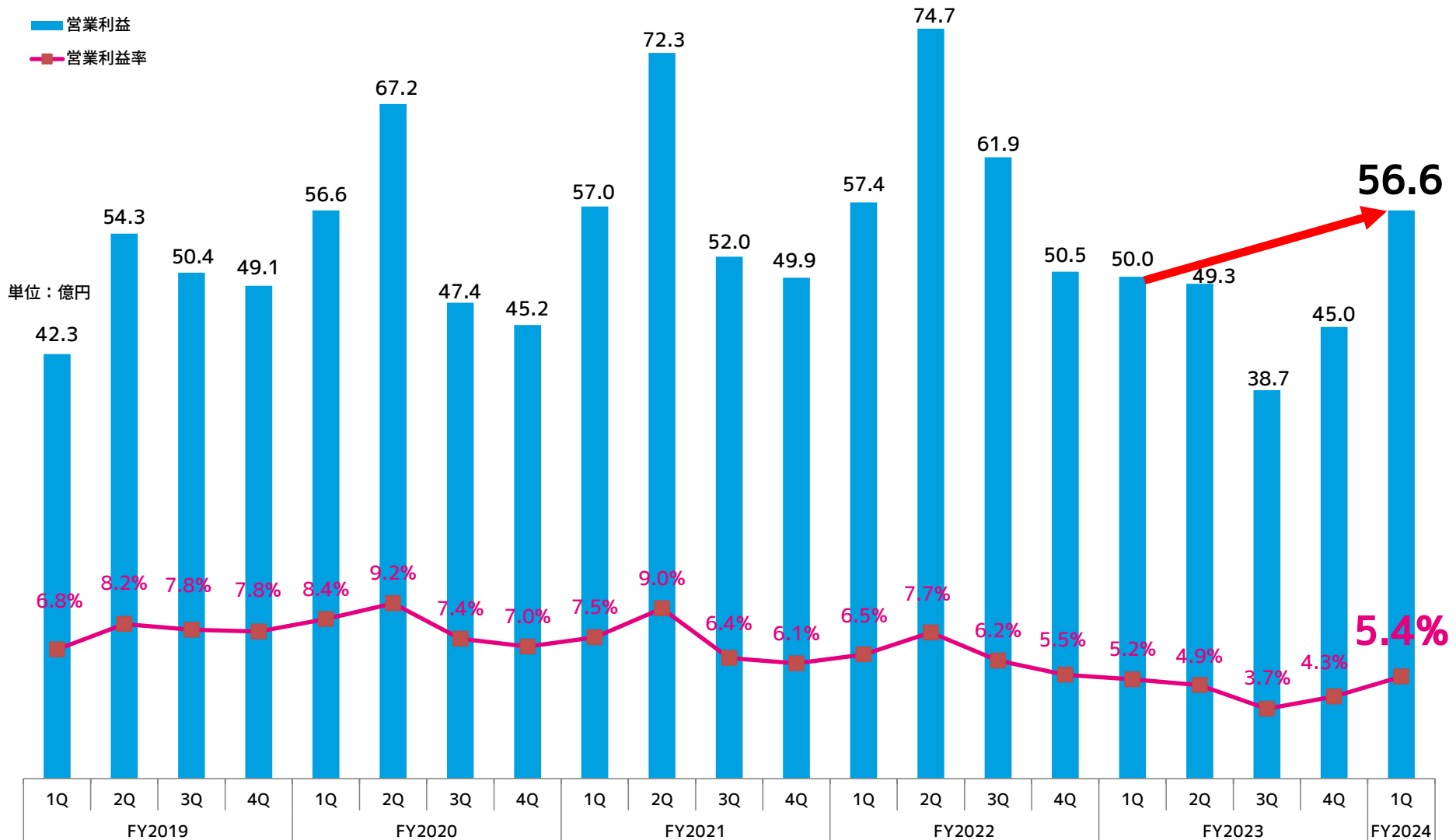


■ 非連結になった㈱マイクロアドの売上高

4. インターネット広告事業

[営業利益 (四半期)] 1Q **56.6**億円 (YonY **13.3%**増)

営業利益率は、FY2023 3Qを底に2 四半期連続で上昇



※ 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

4. インターネット広告事業

[競争優位性] 運用力とAI等を活用した技術力で高い広告効果を実現

運用力



技術力

<AI>



<クリエイティブ>



2023年9月新設



デジタルツインレーベル



FUTURE EVENT



極AIお台場スタジオ



CG・音声対話AI

2023年9月オープン

広告効果の最大化

4. インターネット広告事業

[技術力] AI技術の研究開発組織「AI Lab」を2016年に新設
2022年のAI研究をリードするトップ100企業※にランクイン、日本4位、世界49位へ

学術機関との産学連携



国内AI企業ランキング


- 1位：NTT
- 2位：NEC
- 3位：富士通
- 4位：サイバーエージェント


論文発表による学術貢献


トップカンファレンスでの論文採択数
2023年 95本（2022年は約50本）


4. インターネット広告事業


[技術力] AIを活用したプロダクトにより、短期間で大量なクリエイティブ制作と迅速な運用を実現


	「極予測AI」 20年5月リリース
	AIで広告効果の高いクリエイティブを制作 広告主※1の8割以上が導入

	「極予測TD」 20年5月リリース
	AIで検索連動型広告文を自動生成 広告主※1の8割以上が導入

	「極予測AI人間」 20年10月リリース
	AIで広告効果の出せるAIモデルを生成 配信実績は600人※2を突破

	「極予測LED」 21年1月リリース
	AIでリアルタイムに効果予測し、広告 効果の高いクリエイティブを撮影し続ける

	「極予測トリミング」 21年6月リリース
	AIで検索キーワード毎にCTR※3 予測値が高い画像を一括制作

	「極予測LP」 21年6月リリース
	AIで広告効果予測値の高い LP(ランディングページ)※4を制作

※1 ティスプレイ広告や検索連動型広告の出稿などAIプロダクトの導入が可能な広告主

※2 2021年6月時点

※3 CTR：Click Through Rate（クリック・スルー・レート）の略。広告が表示された回数のうち、クリックされた割合

※4 LP(ランディングページ)：ユーザーが検索連動型広告などを經由して最初にアクセスするページ

4. インターネット広告事業

[技術力] 2022年よりNVIDIA※₁と協業し、AI開発の大規模化と高速化を促進



大規模なAI開発に対応
「NVIDIA DGX H100」国内初導入
80基の「NVIDIA H100 Tensor コア GPU」※₂
— AI開発を大幅強化、機械学習モデルの大規模化・構築の高速化へ —

A photograph of the NVIDIA DGX H100 server hardware, showing a large black server rack with a prominent green GPU chip in the center. The background of the slide features a dark blue space with glowing green lines and particles, suggesting a high-tech or AI environment.

※₁ NVIDIA：アメリカ合衆国カリフォルニア州サンタクララにある半導体メーカー

※₂ GPU：Graphics Processing Unitの略で、画像処理装置を意味する

4. インターネット広告事業

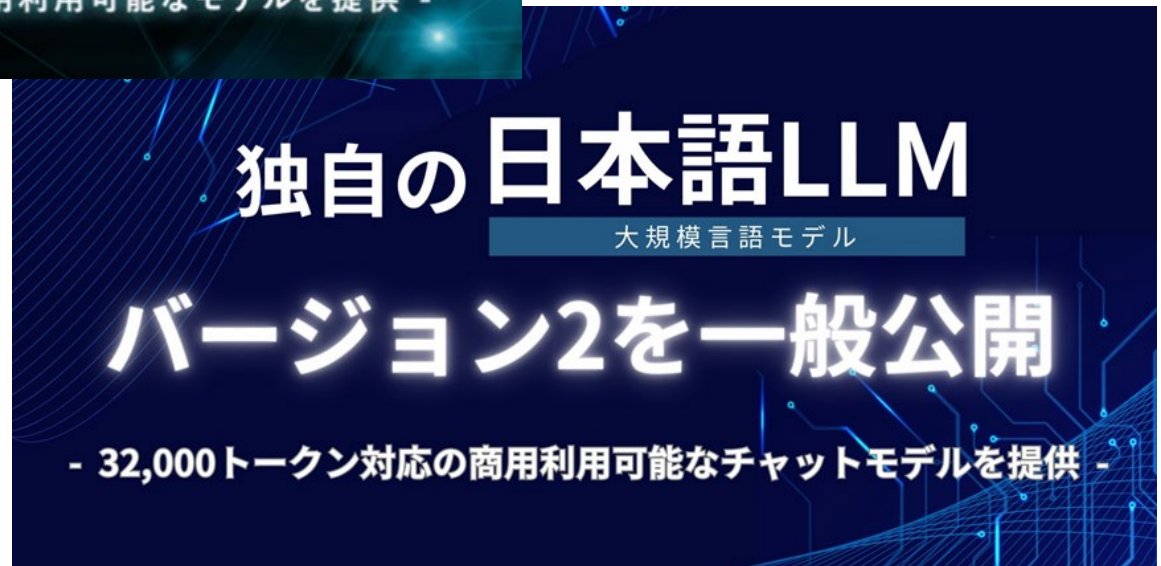
[技術力] 日本語大規模言語モデル（LLM）を2023年5月に一般公開
2023年11月にバージョン2も公開



最大68億パラメータの
日本語LLMを一般公開

大規模言語モデル

- オープンなデータで学習した商用利用可能なモデルを提供 -



独自の日本語LLM

大規模言語モデル

バージョン2を一般公開

- 32,000トークン対応の商用利用可能なチャットモデルを提供 -

4. インターネット広告事業

[先行投資] 蓄積した知見や技術力を活用し、幅広い業界へDX事業を展開

DX事業の強み

豊富なデジタル領域の
知見と技術

300名超のDX専門組織

AI技術の研究・開発力



協業DX

データを活用した
広告事業を創出



»»» CASM

行政DX

あらゆる行政手続きの
デジタル化推進を支援

デジタル・ガバメント推進室

GovTech開発センター

医療DX

オンラインによる診療や
服薬指導の導入を支援



DX支援

デジタルサービスの戦略
策定から開発、
サービス成長まで支援

DXダイレクトビジネスセンター

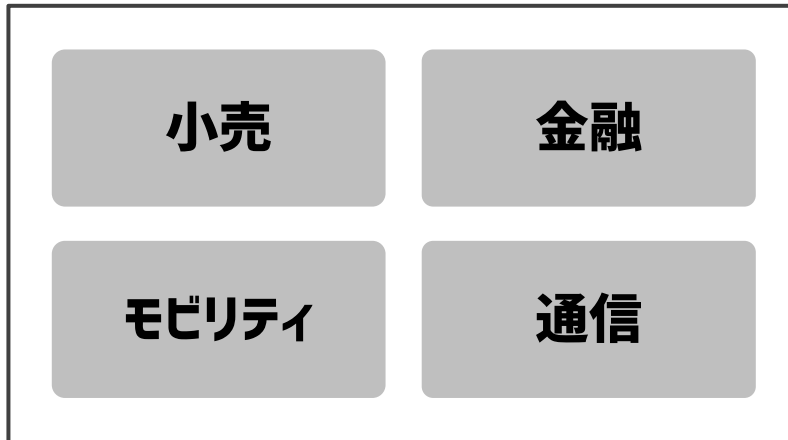


2023年2月新設

4. インターネット広告事業

[先行投資] 独自データを保有する業界にフォーカスし、協業先を開拓

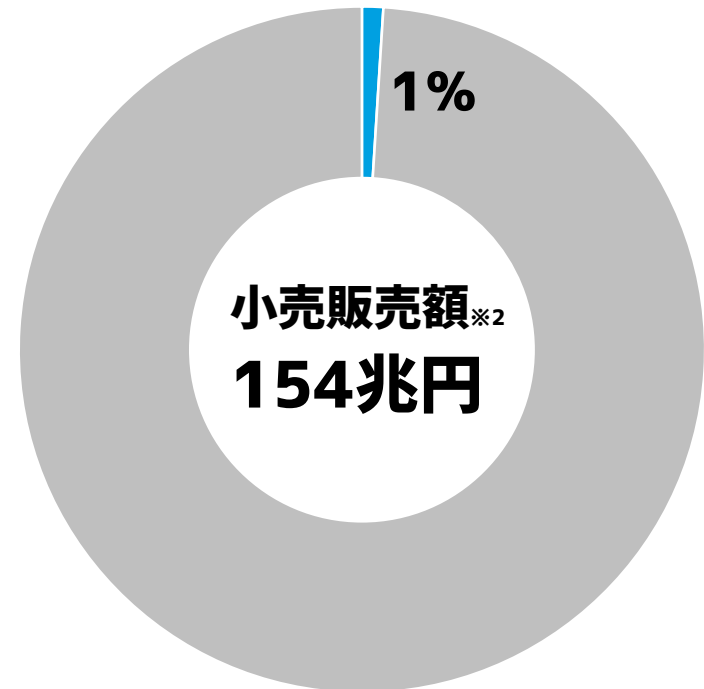
主な協業先



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

想定される広告事業※1 **1.5兆円**



※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」2022年より

[先行投資] 小売企業の様々なDX事業を促進

リテールメディアの取り組み



- ・ 小売り企業が持つ購買データやリアル店舗、ECサイトを活用した新たな広告プラットフォーム



- ・ アプリ開発や成長支援
- ・ EC集客支援等



- ・ 店舗のメディア化
- ・ 広告主に向けた営業支援



- ・ 無人店舗の開発支援



- ・ ロボットによる遠隔接客

4. インターネット広告事業

[参考動画] CyberAgent IR チャンネル (約8分の動画)

「テクノロジーと実行力でパートナーのDXを実現する -サイバーエージェントの協業DX-」



<https://www.cyberagent.co.jp/way/list/detail/id=28055>

4. インターネット広告事業

[今後の展開] DX事業※は先行投資期を経て、事業化推進、収益化フェーズへ



※DX事業：小売、金融、モビリティ、通信の4業界を中心として新たな広告事業を創出する取組

4. インターネット広告事業

[今後の展開] DX事業※において、新たなサービスや業務提携をリリース



2023年11月

ANA Xとサイバーエージェント、
デジタル広告配信サービス「ANA Moment Ads」をリリース



2024年1月



CyberAgent.



マーケティングプラットフォーム事業に関する
戦略的業務提携契約の締結について

4. インターネット広告事業

[今後の展開] 生成AIやLLM※の活用により、事業促進や業務効率化を強化

生成AIやLLMの研究開発



プロダクトへの実装



事業促進や業務効率化への活用

※ LLM：大規模言語モデル

4. インターネット広告事業

[今後の展開] AI・CGを活用した国内最大級のクリエイティブ制作スタジオ※を新設し、
競争優位性に



[競争優位性]

①

高い広告効果を実現する運用力

②

AI等を活用した最先端の技術力

③

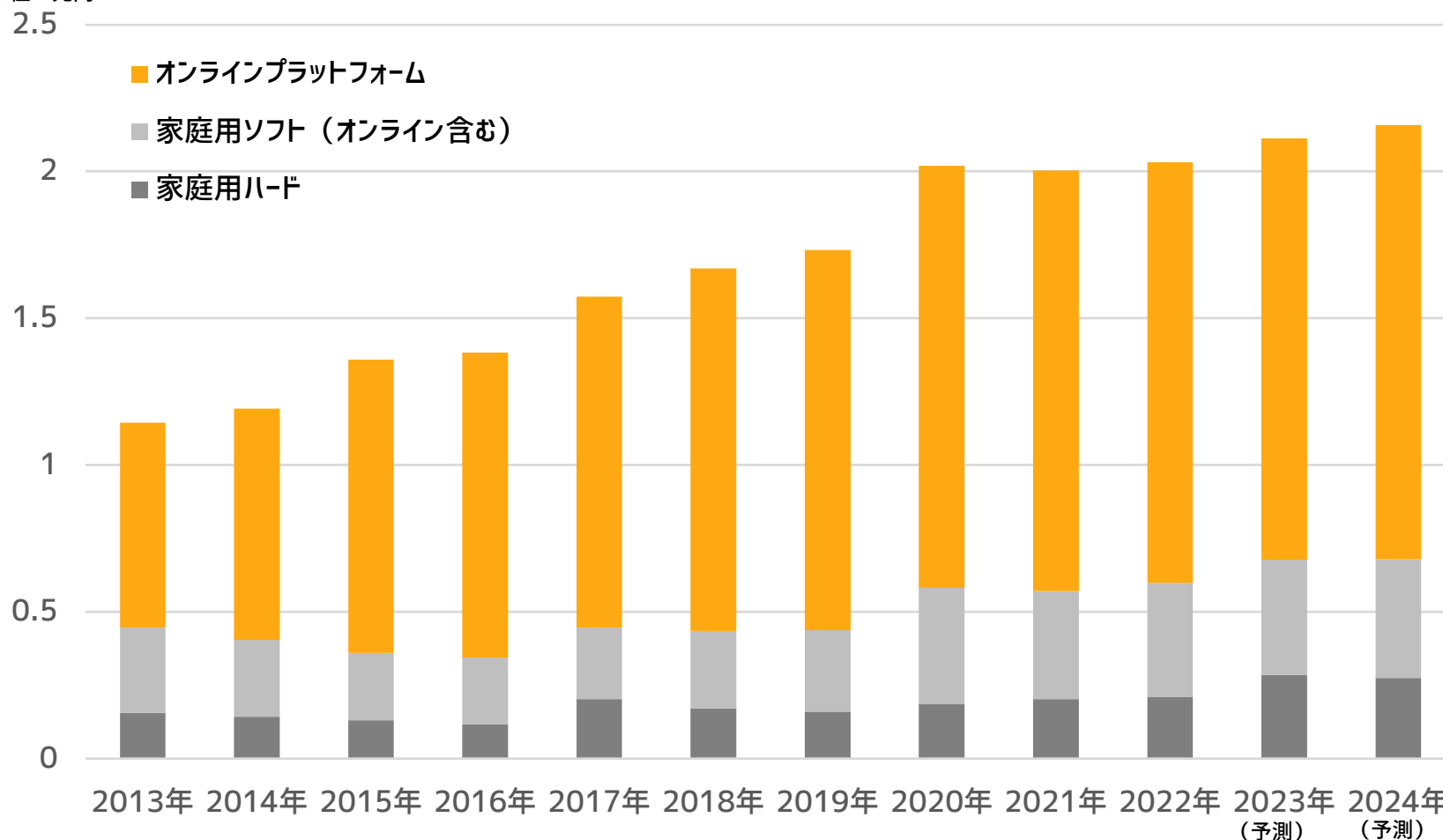
外部環境_等に応じた変化対応力

ゲーム事業

5. ゲーム事業

**[国内のゲーム市場推移※] コロナ禍の巣こもり需要を受けて増加したゲーム人口が定着し
2兆円規模まで拡大**

単位：兆円



※ 角川アスキー総合研究所「ファミ通モバイルゲーム白書2023」（2023年3月公表） 集計期間：2012年12月31日～2022年12月25日

[ゲーム事業の体制]

ゲーム事業 9社で構成



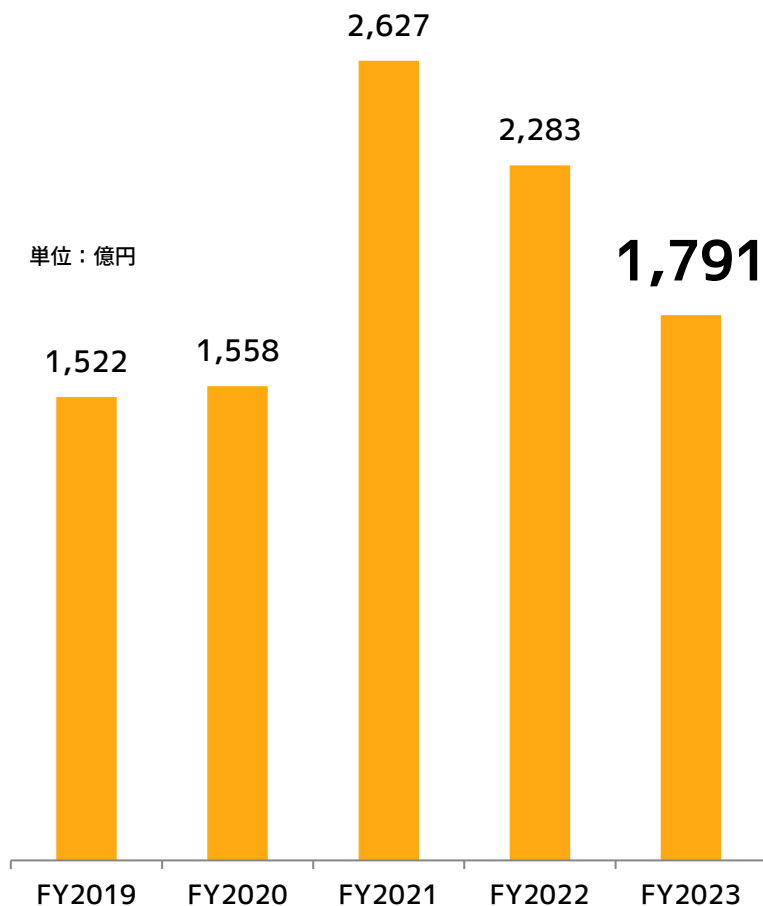
5. ゲーム事業

[売上高（通期）]

1,791億円 (YonY 21.6%減)

FY2021の大型ヒットタイトルの反動等で減収

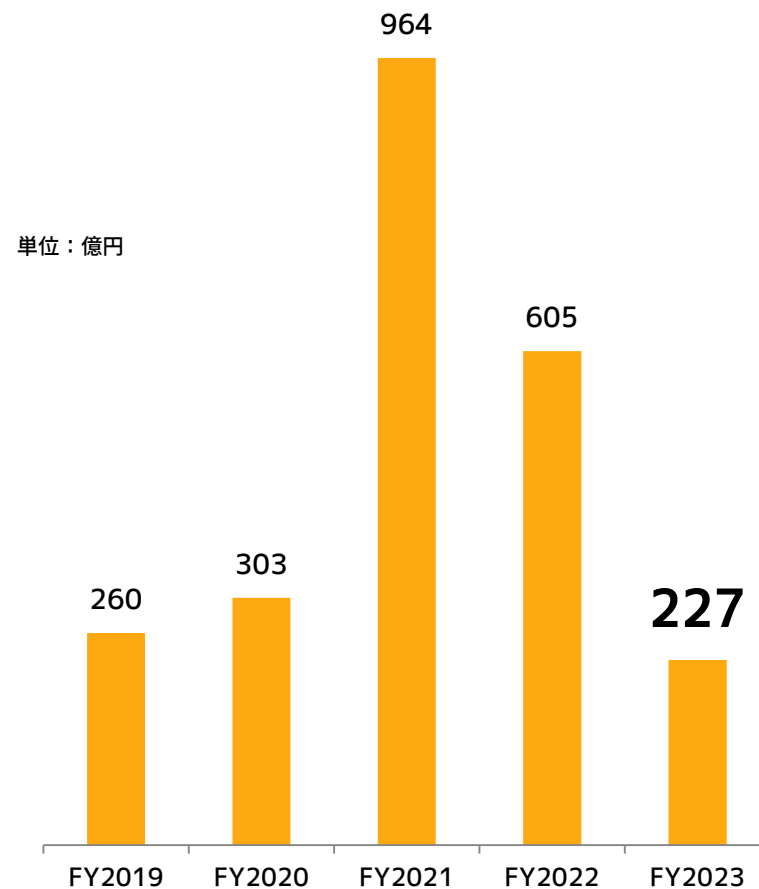
FY2024以降、継続的に新規タイトルをリリース予定



[営業利益（通期）]

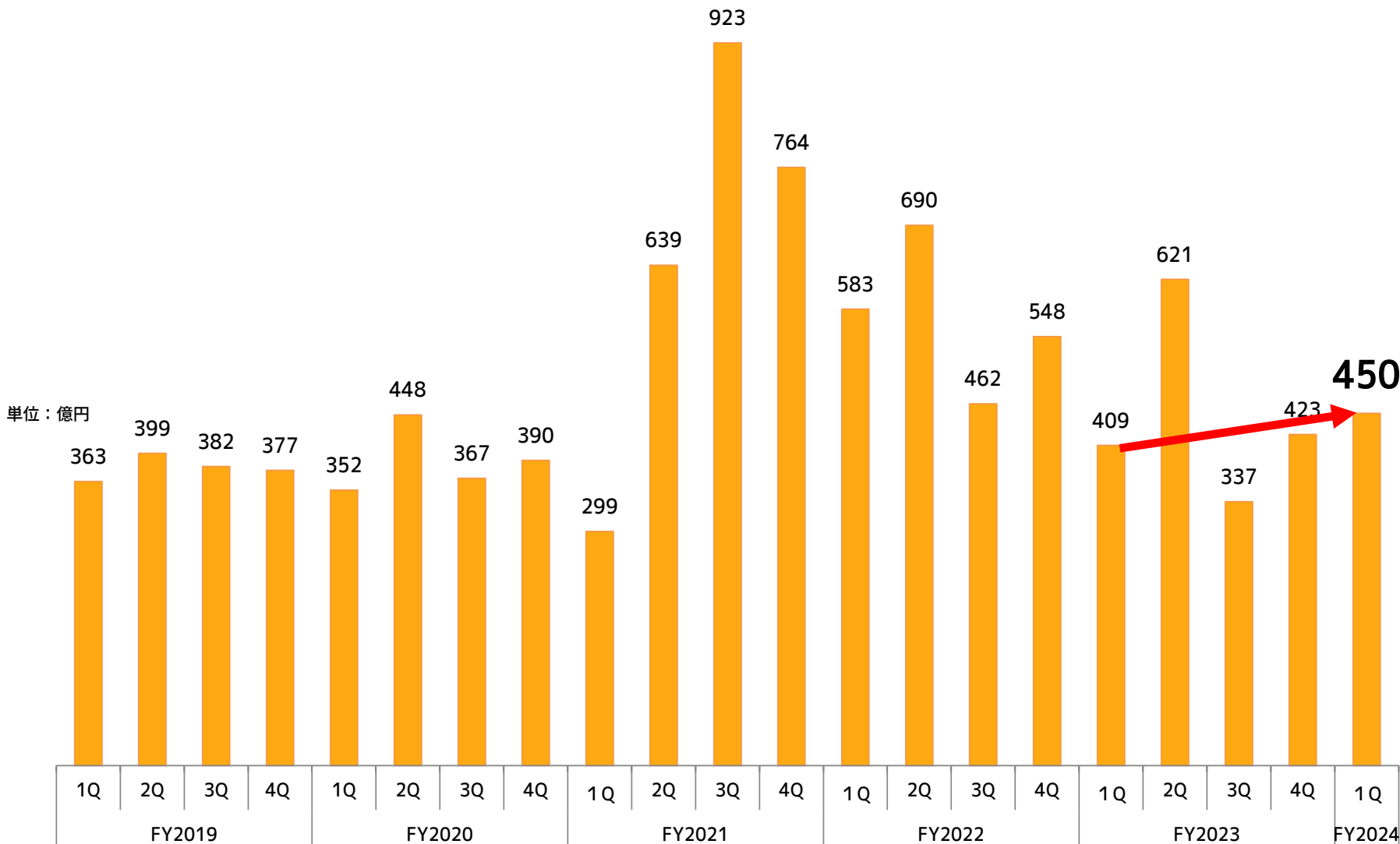
227億円 (YonY 62.5%減)

収益性の高いタイトルの減収により減益



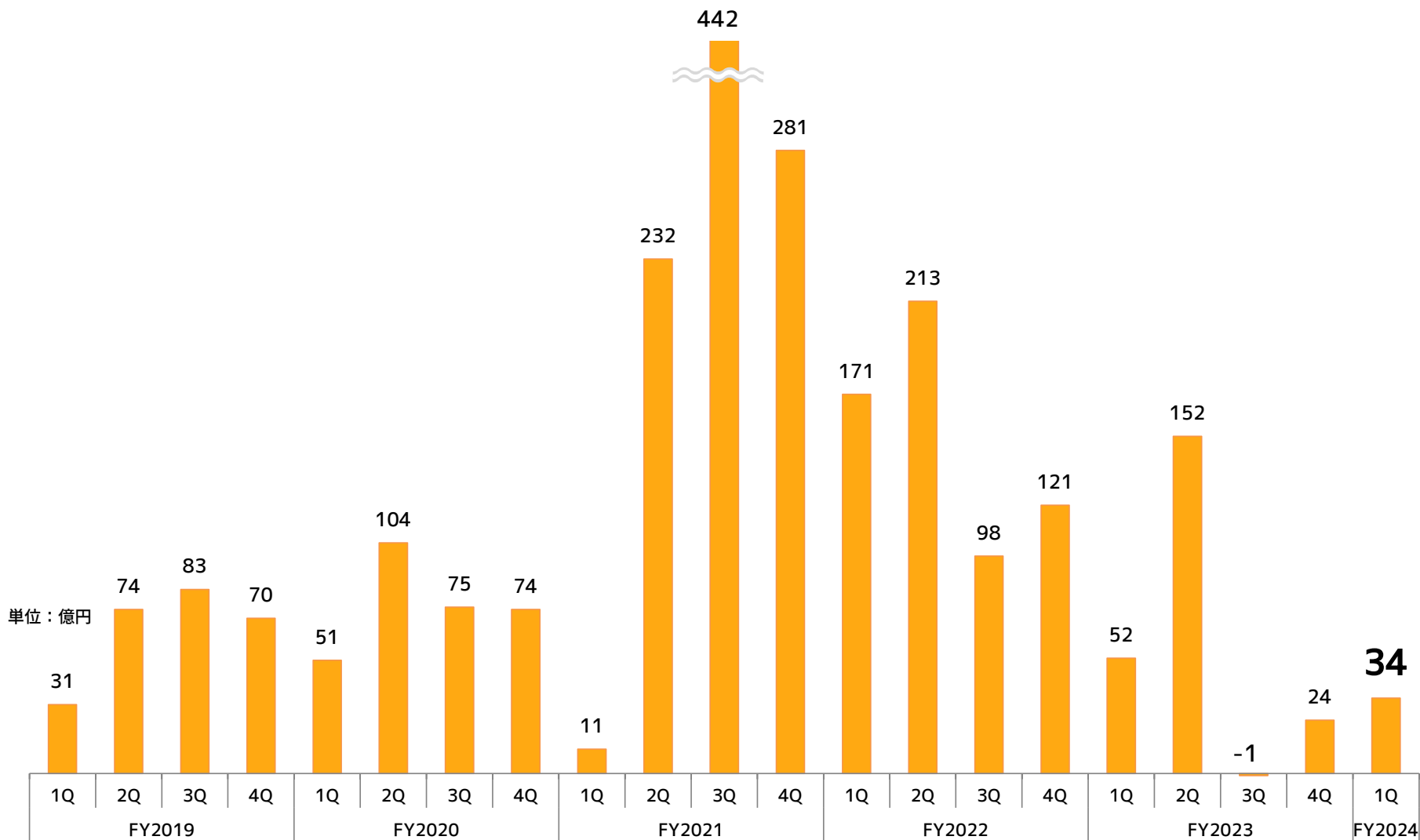
5. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] 1Q 450億円 (YoY 10.1%増) (QoQ 6.5%増)
新作タイトルがヒットし、前年同四半期比および前四半期比増収



5. ゲーム事業

[営業利益 (四半期)] 1Q **34**億円 (YonY **32.9%**減) (QonQ **42.4%**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

5. ゲーム事業

[新作タイトル] 「呪術廻戦 ファントムパレード※」 2023年11月に提供開始
好調な滑り出し



5. 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予定

自社IP

<p>提供済</p> <p>2023年8月30日(水)から 簡体字版が配信開始!</p> <p>1.SP 簡体字 2023年8月</p>	<p>提供済</p> <p>4.コンソール 2023年12月</p>	<p>6.コンソール 2024年2月</p>	<p>8.コンソール 2024年内</p>	<p>11.コンソール 時期未定</p>
	<p>NEW</p> <p>7.SP/PC 2024年夏</p>	<p>NEW</p> <p>confidential</p> <p>9.SP 時期未定</p>	<p>12.コンソール 時期未定</p>	

他社IP

<p>提供済</p> <p>2.SP 2022年12月</p>	<p>提供済</p> <p>5.SP 2023年11月</p>		
<p>提供済</p> <p>3.SP 2023年9月</p>		<p>confidential</p> <p>10.SP 時期未定</p>	<p>confidential</p> <p>13.SP 時期未定</p>
			<p>confidential</p> <p>14.SP 時期未定</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

5. ゲーム事業

[競争優位性] 話題性の創出と運用力による長寿命化

主カタイトル



5. ゲーム事業

[競争優位性] 充実した開発環境



[競争優位性]

①

**運用力や話題性の創出等による
ゲームの長寿命化**

②

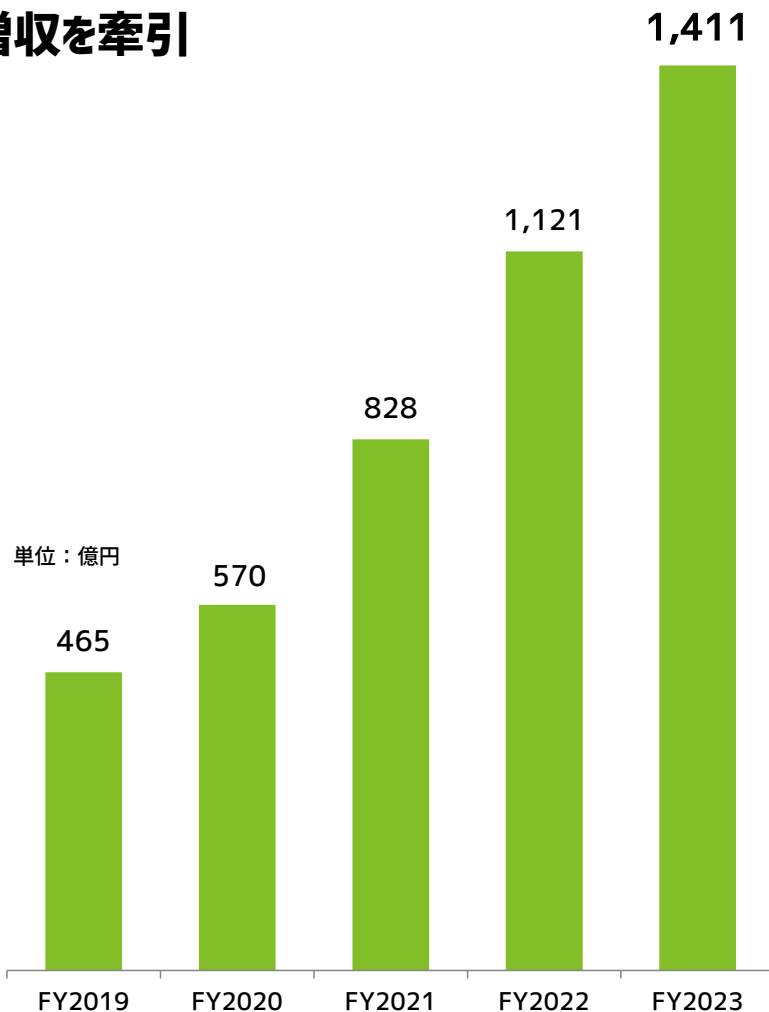
**新規タイトルのヒット率を高める
クリエイティブ力と技術力**

メディア事業

[売上高 (通期)]

1,411億円 (YoY **25.9%**増)

ABEMA関連売上高が好調に推移し
増収を牽引

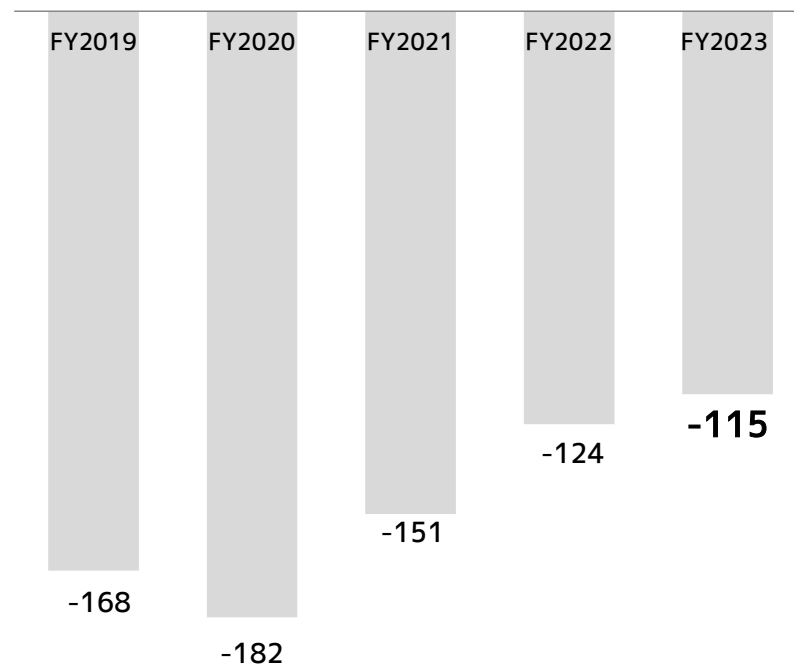


[営業損益 (通期)]

-115億円 (YoY **8**億円改善)

大型投資がありつつも、YoYで損失改善

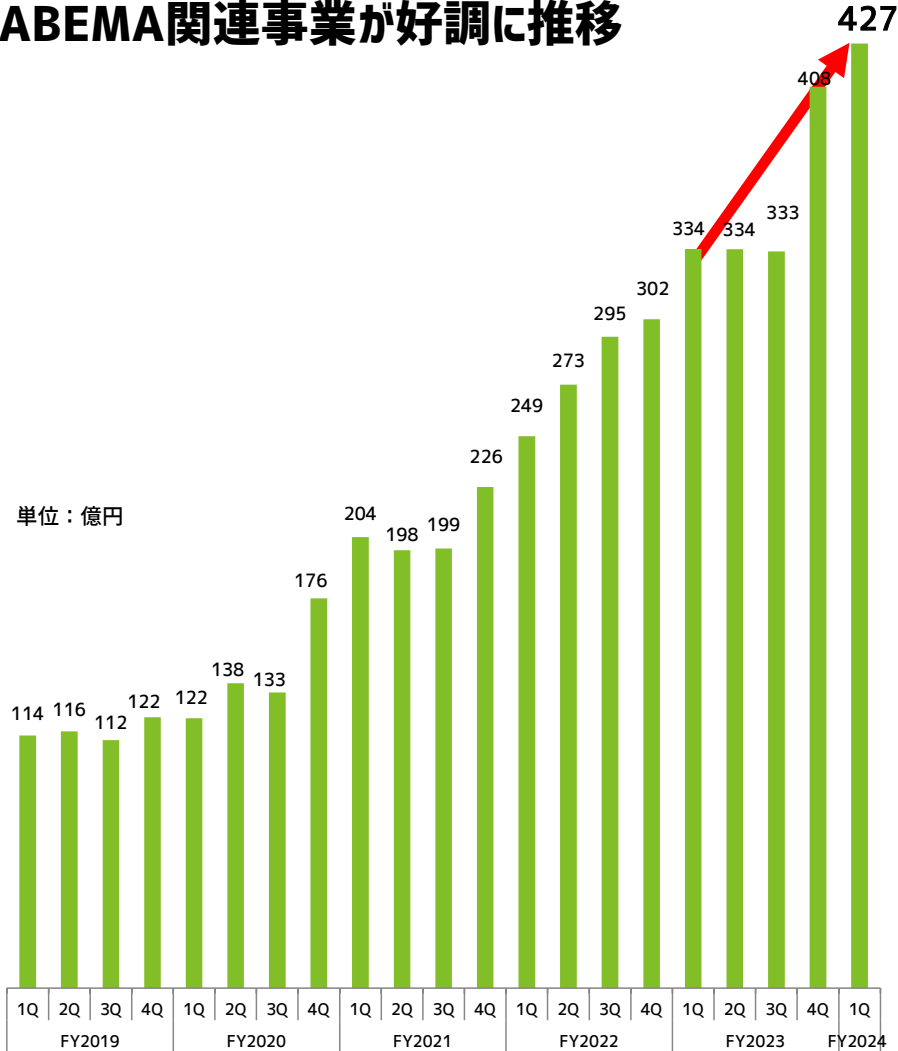
単位：億円



6. メディア事業

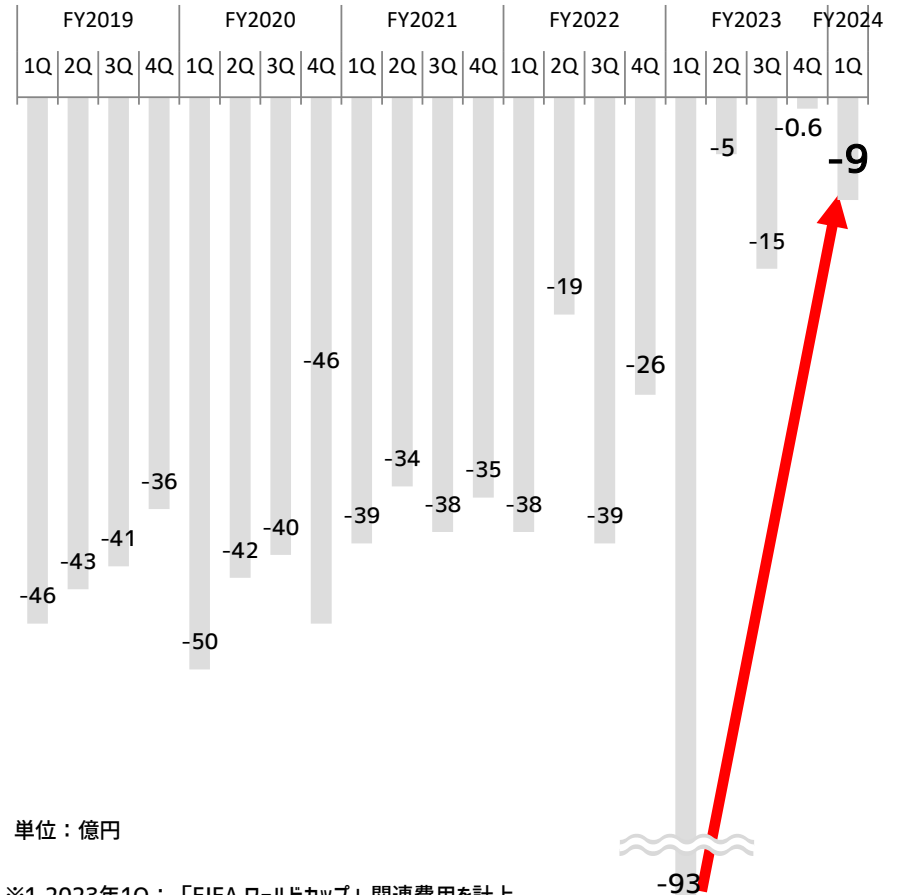
[売上高 (四半期)]

1Q 427億円 (YonY 27.8%増)
ABEMA関連事業が好調に推移



[営業損益 (四半期)]

1Q -9億円 (YonY 83億円改善)



※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

6. メディア事業

[ABEMA] (株)サイバーエージェントと(株)テレビ朝日との合併会社※として設立



※ (株)AbemaTVは、(株)電通および(株)博報堂DYメディアパートナーズを割当先とする第三者割当増資、資本業務提携（2018年10月31日）持分比率は、(株)サイバーエージェント55.2%、(株)テレビ朝日36.8%、(株)電通5.0%、(株)博報堂DYメディアパートナーズ3.0%

[ABEMA] 新しい未来のテレビ「ABEMA」の特徴

新しい未来のテレビ

TV for the Future

無料

すべてのひとが楽しめる

生中継

ライブならではの臨場感

同時性

日本のイマを捉え流行をつくる

報道

常に新鮮なニュース

利便性

時間と場所からの解放



6. メディア事業

[ABEMA] 365日24時間、約25チャンネルを無料で提供

The image displays a grid of various content thumbnails from the ABEMA platform. Overlaid on this grid are several devices: a smartphone, a tablet, a laptop, and a Nintendo Switch, all showing the same video content of a skateboarder performing a trick. Below the device overlays is a horizontal bar listing 25 different channels and content categories available on the platform.

ABEMA news/	ABEMA SPECIAL	ABEMA SPECIAL2	ドラマ CHANNEL	韓流・華流 ドラマ	WORLD	HIPHOP	CM
なつかし アニメ80s	NEW なつかし アニメ90s	NEW なつかし アニメ00s	アニメ	アニメ	アニメ	ドラマ&映画 CHANNEL	NEW BOXING
格闘	SPORTS	BOATRACE	競輪 WINTICKET オートレース	釣り	将棋	麻雀	麻雀

6. メディア事業

[ABEMA] 様々なデバイスで視聴可能
主要なメーカーのテレビデバイス※1に「ABEMAボタン」を搭載

Amazon FireTVシリーズ※2

対応テレビデバイス※1

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

TCL	J:COM LINK	Amazon Fire TV	AppleTV(第四世代以降)
CCCAIR AIR Stick 4K	レオパレス21 LifeStick	Google Chromecast	
シャープ AQUOS	ソニー 4K ブラビア ※	パナソニック 4K ビエラ	パナソニック 4K ディーガ
東芝レグザ	船井電機 FUNAI	三菱電機 REAL	Hisense

※1 対応テレビデバイス：2023年現在（対応機種による）

※2 Amazon FireTVシリーズ：Amazonが開発する「Fire 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

6. メディア事業

[ABEMA] 2022年「FIFA ワールドカップ」の配信、新しい視聴体験を提供



ワールドカップ特設ページ



マルチアングル映像



試合データ



見逃しフルマッチ配信



追っかけ再生



コメント機能



マルチデバイス



メディアの価値が大きく向上

6. メディア事業

[ABEMA] 2022年、多数の賞を受賞



※1 第28回 AMD Award：一般社団法人デジタルメディア協会（2023年3月発表）
※2 Sensor Tower APAC Awards 2022：アプリ分析企業Sensor Tower（2023年2月発表）
※3 App Ape Award 2022：フララ株式会社が発行するアプリ分析サービス「App Ape」（2023年2月発表）
※4 IAS AWARD 2022：Integral Ad Science Japan 株式会社（2023年3月発表）

6. メディア事業

[ABEMA]

WAU※1の推移

年始※2に2,018万WAUを記録し、
前年比252万WAU増

単位：万人



ABEMA 年間再生数 AWARD 2023

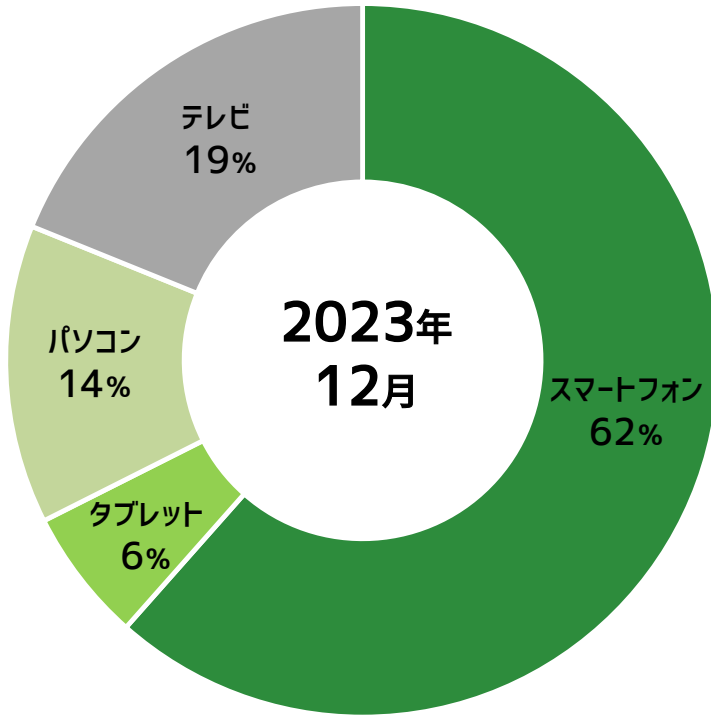
生中継部門1位 第71期 王座戦五番勝負 名譽王座か全冠制覇か	スポーツ部門1位 アベマでどこでも MLB
アニメ部門1位 呪術廻戦	バラエティ部門1位 チャンスの時間
恋愛番組部門1位 今日、好きになりました。	オーディション部門1位 BOYS PLANET
格闘部門1位 PRO WRESTLING NOAH	韓国ドラマ部門1位 Bitch X Rich

※1 WAU:1週間あたりの利用者数 (Weekly Active Users)
 ※2 年始:2024年1月の第1週目のWAUを比較

[ABEMA]

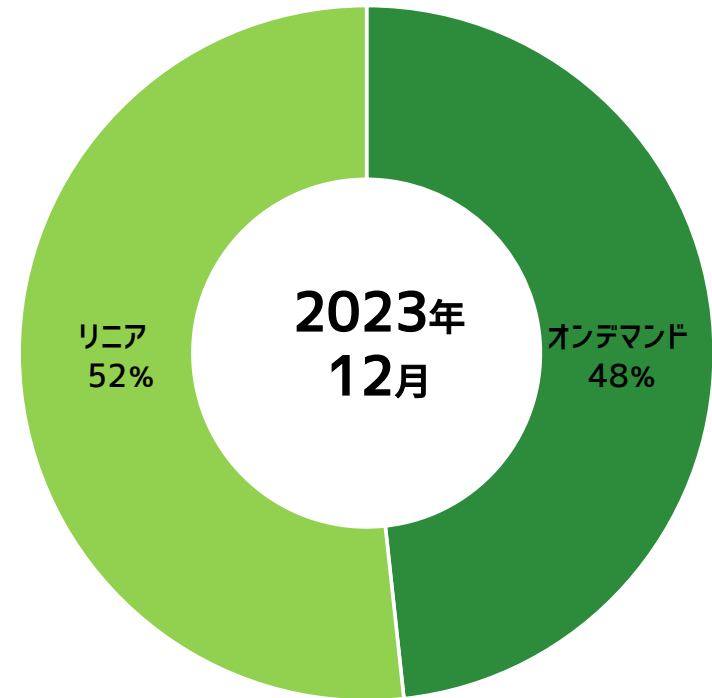
デバイス別構成比

大画面での視聴割合が増加



視聴時間の比率

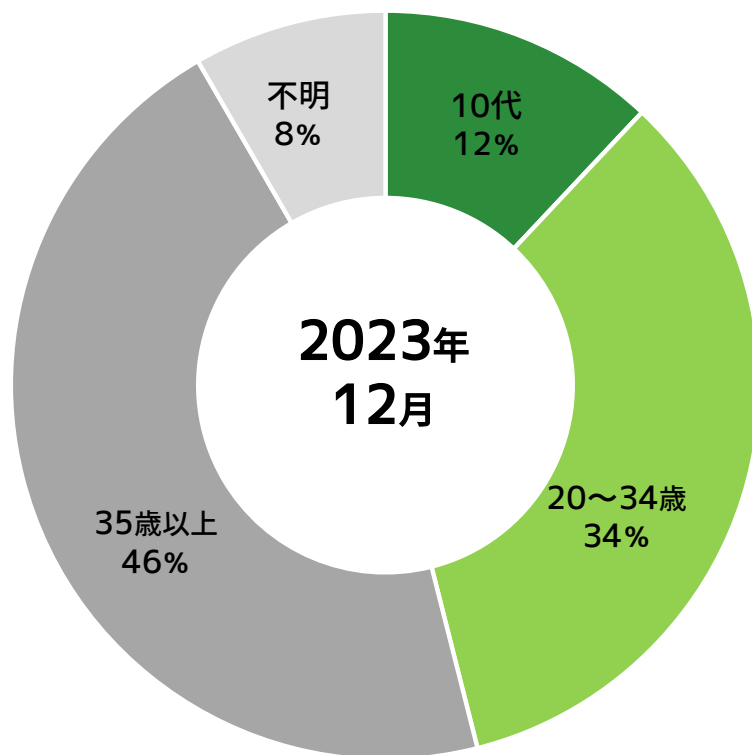
オンデマンドとリニア視聴はほぼ半々に



[ABEMA]

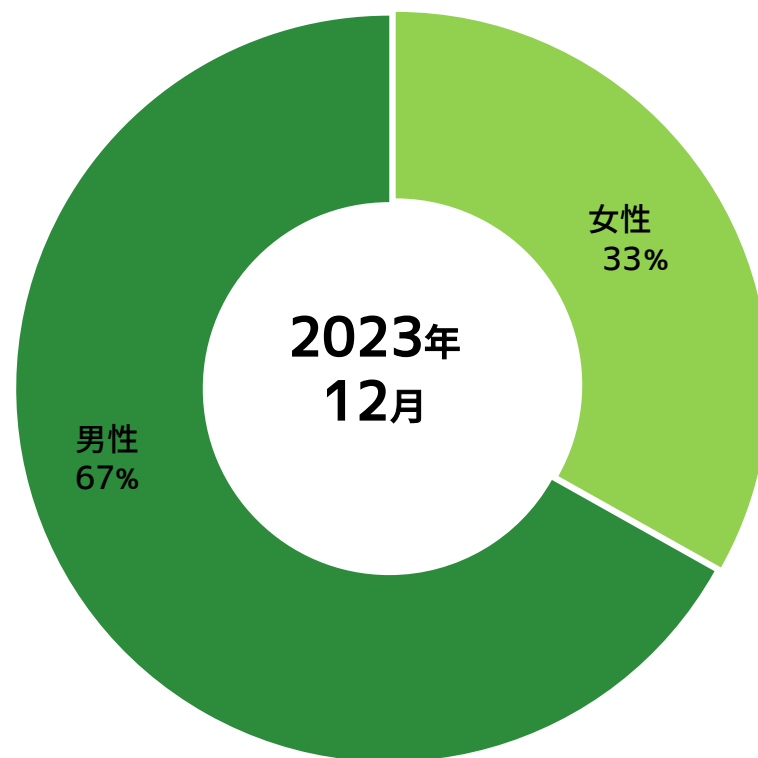
利用者の年齢

幅広い年齢層が視聴



利用者の性別

スポーツ強化等により男性比率が約6割

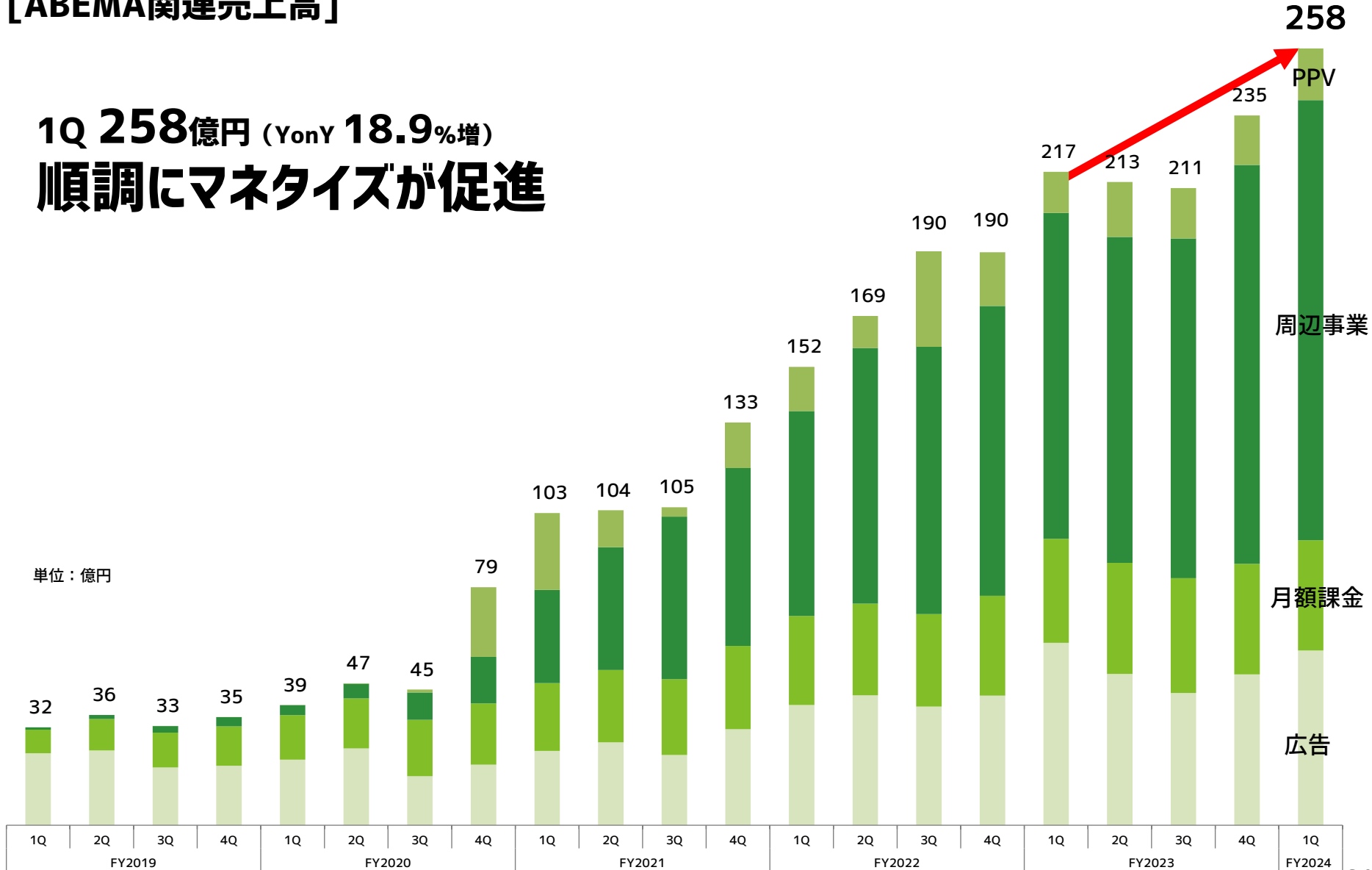


6. メディア事業

[ABEMA関連売上高]

1Q 258億円 (YonY 18.9%増)
順調にマネタイズが促進

単位：億円



[ABEMAの広告] ターゲティングや効果検証可能な運用型広告を強化

広告メニュー

Programmatic Ads — CPM課金型配信 —

① For CTV

広告配信ソリューション

デモグラフィック配信

ジオデモグラフィック配信

TVCM連動配信

効果計測ソリューション

ブランドリフト調査

アプリインストール計測

サイト訪問/ウェブCV計測



② プログラムマッチ

購買データを基点にした最適な番組への配信



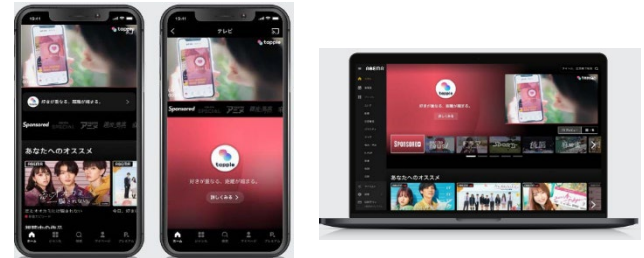
③ オーディエンスマッチ

目的やターゲットに応じたカスタマイズ配信



Premium Ads — 予約型配信 —

ホーム画面ファーストビューに独占配信



Contents Sponsored — 人気番組との連動企画 —

「ABEMA」オリジナル人気番組と連動させた広告配信企画



[ABEMAの月額課金] 月額960円で様々な機能や特典を提供

FY2023株主優待開始※1

ABEMA プレミアム

 ABEMAプレミアム作品が見放題※2

 広告なしでビデオを再生※2

 放送後の番組もコメントが楽しめる

 放送中でも最初からみられる

 ダウンロードで通信量をほぼゼロに

 一部ストア作品の割引

隣の恋は青く見える

※1 株主優待：「ABEMA」のプレミアム利用料の無料クーポンを進呈。100～499株：3ヶ月無料クーポン/500株以上：12ヶ月無料クーポン

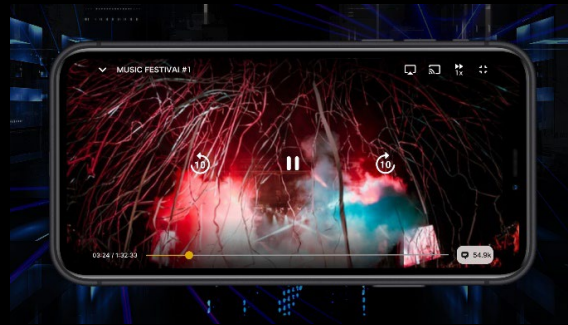
※2 一部対象外のコンテンツが含まれます

[ABEMAのPPV] 「ABEMA PPV ONLINE LIVE」 6つの特徴

① 3DCGのライブ演出



② 見逃し視聴



③ グッズ販売



④ コメント機能



⑤ 追っかけ再生



⑥ マルチデバイス



[ABEMAの周辺事業] 「WINTICKET」インターネット競輪投票サービス

レース映像を
ライブ配信



AI予想など
予想が充実



豊富な
データベース



ABEMA
番組連動



6. メディア事業

[事業マップ] 「ABEMA」を中心とした事業展開を拡充し、マネタイズを強化



[競争優位性]

①

安定配信を実現する技術力

②

高クオリティなコンテンツ制作力

③

新規事業や新機能の創出力

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

株主還元策と 経営指標

8. 株主還元策と経営指標

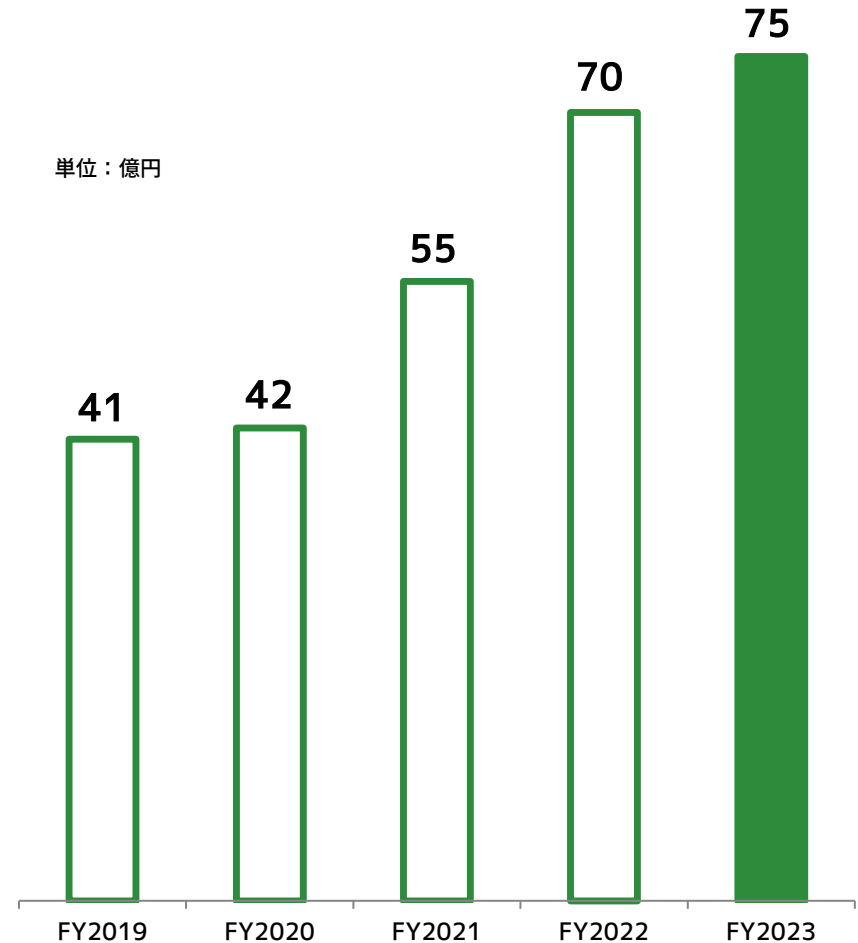
[株主還元] 中長期的な株価上昇と継続的な配当を実施

サイバーエージェント株価と日経平均の比較※



配当総額

単位：億円

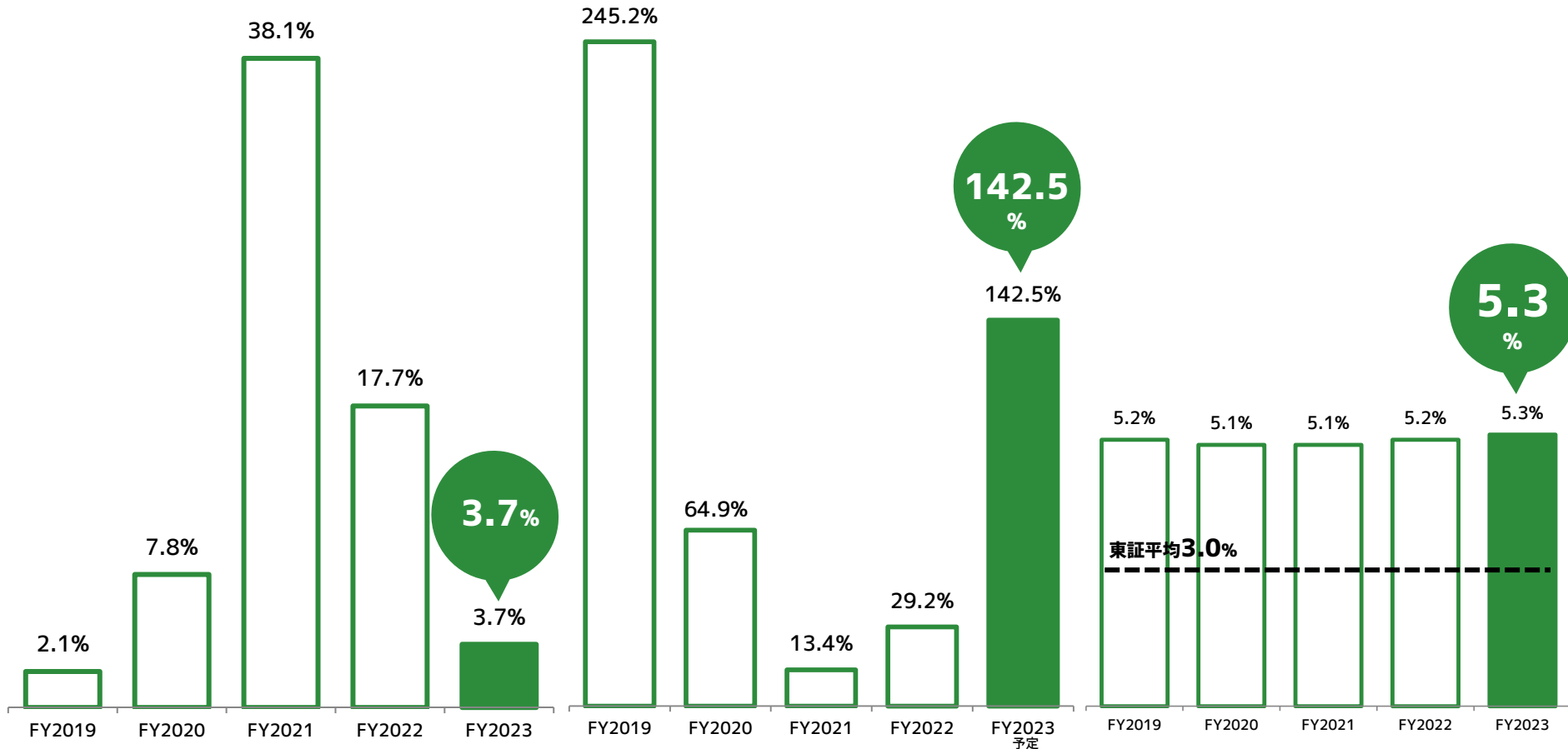


※ サイバーエージェント株価と日経平均の比較：2000年3月を1としたサイバーエージェント株価と日経平均の推移

8. 株主還元策と経営指標

**[経営指標] 投資期においても配当や自己株式の取得等で株主還元できるよう
FY2017からDOE※5%以上を経営指標に**

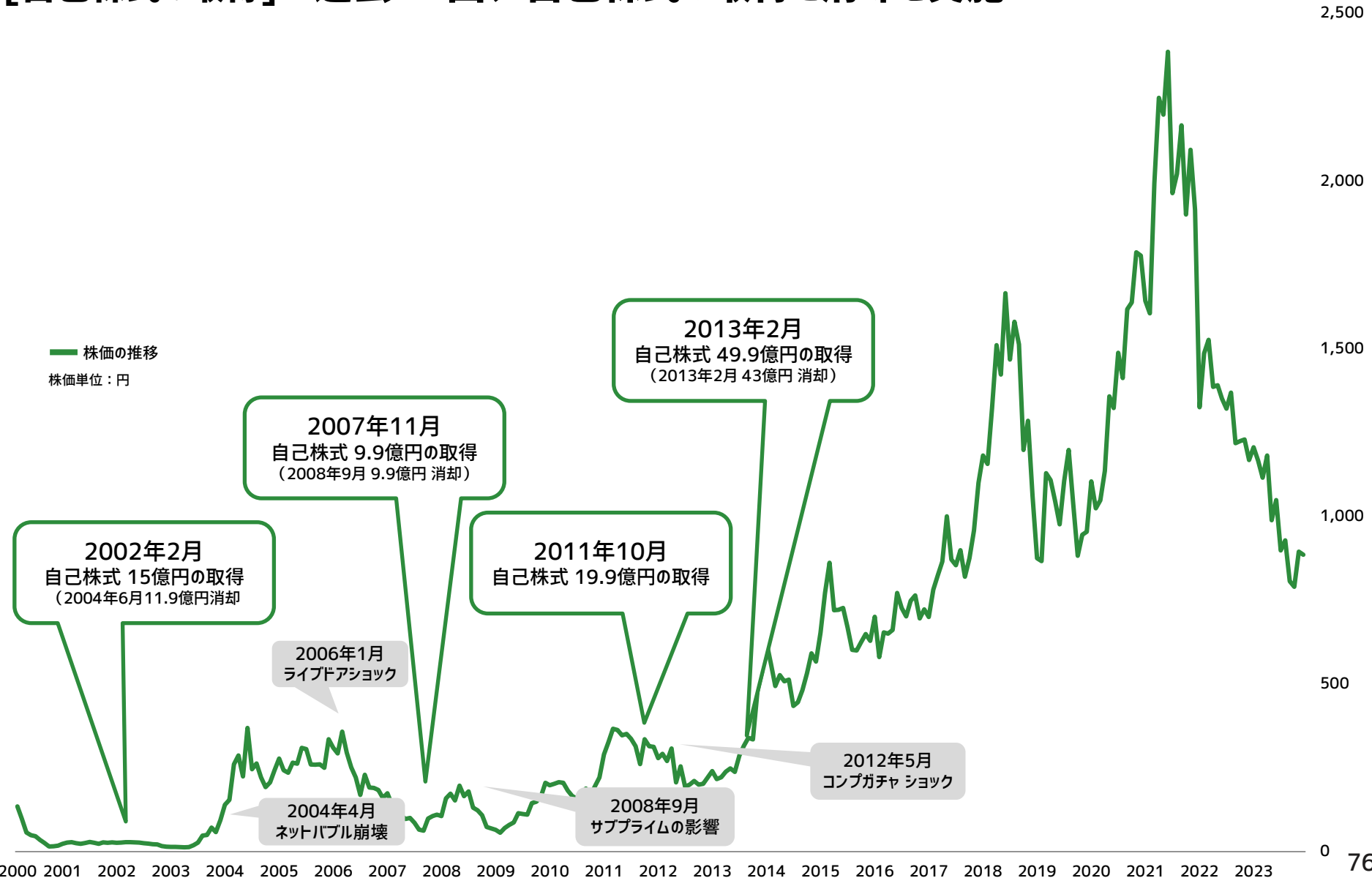
ROE × 配当性向 = DOE



※DOE：純資産配当率 = ROE (当期純利益÷自己資本) × 配当性向

8. 株主還元策と経営指標

[自己株式の取得] 過去に4回、自己株式の取得と消却を実施

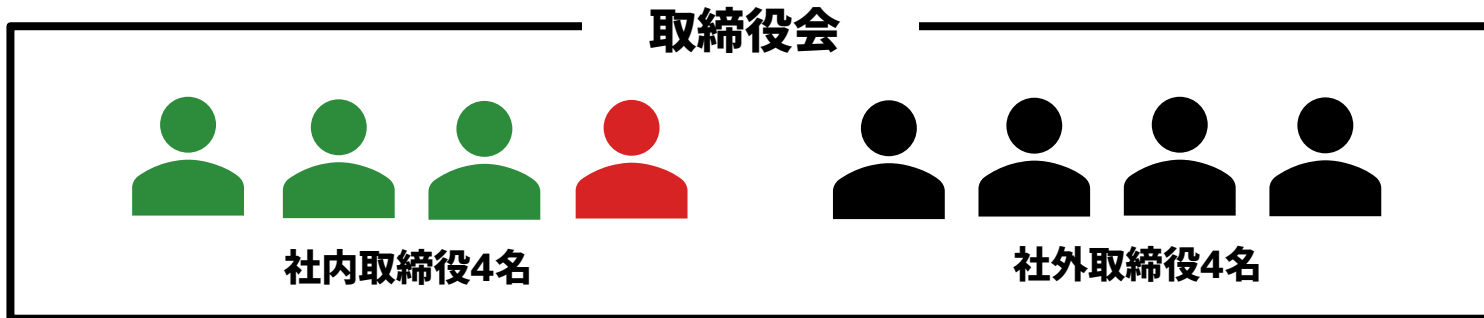


参考資料

- ・ ガバナンス
- ・ 外部評価

社外取締役比率50%

2023年度より執行役員を増員、執行役員以上の女性比率18.2%



**[取締役] 監査等委員である取締役 3 名を含む合計 8 名（男性 7 名・女性 1 名）
うち社外取締役が半数の 4 名**

取締役



代表取締役
藤田 晋



取締役
日高 裕介



取締役
中山 豪



社外

社外取締役
中村 恒一



社外

社外取締役
高岡 浩三

監査等委員



女性

取締役 常勤監査等委員
塩月 燈子



社外

社外取締役 監査等委員
堀内 雅生



社外

社外取締役 監査等委員
中村 知己

[執行役員]

本体役員室



代表執行役員 社長
藤田 晋



執行役員 副社長
日高 裕介



執行役員 副社長
岡本 保朗



専務執行役員
中山 豪



専務執行役員
山内 隆裕



女性

専務執行役員
石田 裕子



専務執行役員
飯塚 勇太



専務執行役員
技術担当
長瀬 慶重

[執行役員]

常務執行役員



常務執行役員
内藤 貴仁



常務執行役員
CHO
曾山 哲人



常務執行役員
浮田 光樹



常務執行役員
山田 陸



常務執行役員
小池 英二



常務執行役員
武田 丈宏

執行役員



執行役員
石井 洋之



執行役員
佐藤 洋介



執行役員
佐藤 真人



執行役員
谷口 達彦



執行役員
中田 大樹



執行役員
野村 智寿



執行役員
藤井 琢倫



執行役員
宮田 岳



女性

執行役員
横山 祐果



女性

執行役員
河合典子



執行役員
近藤 裕文



執行役員
佐野 智宏



女性

執行役員
高井 里菜



女性

執行役員
竹内 ひの

9. 参考資料_外部評価

[外部評価] 2018年10月「日経225」に加わり、ESGなど計13の指数に採用

<p>日経225</p> <p>※1</p>	<p>日経株価指数300</p> <p>※2</p>	<p>日経500種平均株価</p> <p>※3</p>	<p>ESG</p> <p>日経平均気候変動 1.5℃目標指数</p> <p>※4</p>	<p>JPX日経インデックス 400</p> <p>※5</p>
<p>JPXプライム150指数</p> <p>※6</p>	<p>新経連株価指数</p> <p>※7</p>	<p>FTSE JAPAN</p> <p>※8</p>	<p>FTSEオールワールド 指数</p> <p>※9</p>	<p>ESG</p> <p>S&P/JPX カーボン・エフィシエント 指数</p> <p>※10</p>
<p>ESG</p> <p>MSCI日本株 女性活躍指数 (WIN)</p> <p>※11</p>	<p>ESG</p> <p>MSCI日本株 女性活躍指数 (セレクト)</p> <p>※12</p>	<p>ESG</p> <p>Morningstar® 日本株式ジェンダー・ ダイバーシティ・ティルト 指数 (除<REIT)</p> <p>※13</p>		

- ※1 東京証券取引所第一部上場企業の中から日本経済新聞社が採用した225銘柄で構成された指数
- ※2 日本経済新聞社が算出・発表している東証一部上場主要300銘柄で構成された時価総額加重型の指数
- ※3 東京証券取引所第一部に上場する銘柄（普通株式）から選定された500銘柄より算出する平均株価
- ※4 日経平均株価の構成銘柄、ウェイト（構成比率）をベースに、指数全体の企業価値当たりのGHG排出量を日経平均と比べて50%以上削減し、かつ前年比で毎年7%以上削減するように各構成銘柄のウェイトを調整して算出する指数
- ※5 JPX総研と日本経済新聞社が共同で算出する、グローバルな投資基準に求められる諸要件を満たした「投資者にとって投資魅力の高い会社」で構成される株価指数
- ※6 東証プライム市場に上場する時価総額上位銘柄を対象に、財務実績に基づく資本収益性と市場評価という価値創造を測る二つの観点から選定した150銘柄により構成する指数
- ※7 一般社団法人新経済連盟に加入する企業の内、東京証券取引所第1部、第2部、東証マザーズ、ジャスダックに上場する104社を対象に加重平均した指数
- ※8 英FTSE社が提供する国別インデックスの一つ。日本国内の大型/中型株（時価総額の上位約90-95%）をカバー。
- ※9 英FTSE社が提供する、世界の投資家向けのグローバルベンチマーク指数
- ※10 東京証券取引所が算出、公表するTOPIXの構成企業をベースに、環境情報の開示状況、炭素効率性（売上高当たり炭素排出量）の水準に着目して、構成銘柄のウェイトを決定する指数
- ※11 米MSCI社が提供する、日本株の時価総額上位700銘柄の中から女性の管理職や採用比率が高い企業で構成された指数
- ※12 時価総額上位700銘柄（MSCIジャパンIMITopp700指数）を対象に、MSCIが開発した性別多様性スコアに基づいて、業種内で性別多様性に優れた企業により構築される指数
- ※13 モーニングスター社が提供する、確立されたジェンダー・ダイバーシティ・ポリシーが企業文化として浸透している企業、および、ジェンダーに関係なく従業員に対し平等な機会を約束している企業に重点をおいた投資が可能になるよう設計された指数



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 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

【ゲーム事業 スライド48のCopyright】

- 1 「閃耀！ 侑俊少女」：© Cygames, Inc. Published by bilibili Game
- 2 「東京リベンジャーズ ばざりべ！ 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
- 3 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
- 4 「Granblue Fantasy Versus: Rising」：© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS
- 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 「GRANBLUE FANTASY: Relink」：© Cygames, 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.
- 11 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
- 12 「Project Awakening」：© Cygames, Inc.

※9.10.13.14は非開示

【ゲーム事業 スライド49のCopyright】

- 1 「グランブルーファンタジー」：© Cygames, Inc.
- 2 「Shadowverse」：© Cygames, Inc.
- 3 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
- 4 「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.
- 5 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
- 6 「6.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.