CyberAgent

新規投資家向け資料

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。

0. 目次

1. サイバーエージェントとは
2. 決算概要（3Q：2024年4月～6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

1. サイバーエージェントとは

[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を。
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。

[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　㈱インテリジェンス（現パーソルキャリア㈱入社）
1998年　㈱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
2024年　米国金融専門誌「Institutional Investor」が発表した「BEST CEO」2位※3に選出

[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 2024」のGaming & Internetセクターにおいて

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

新しい未来のテレビ ABEMA

オンライン競輪
投票サービス WINTICKET

ブログサービス Ameba

マッチングサービス tapple

D2C sirok

インターネット広告事業

広告主

↓ 発注　　運用効果レポーティング ↑

広告代理店

CyberAgent

CYBER Z

CyberACE

↓ 掲載

インターネットメディア

ゲーム事業

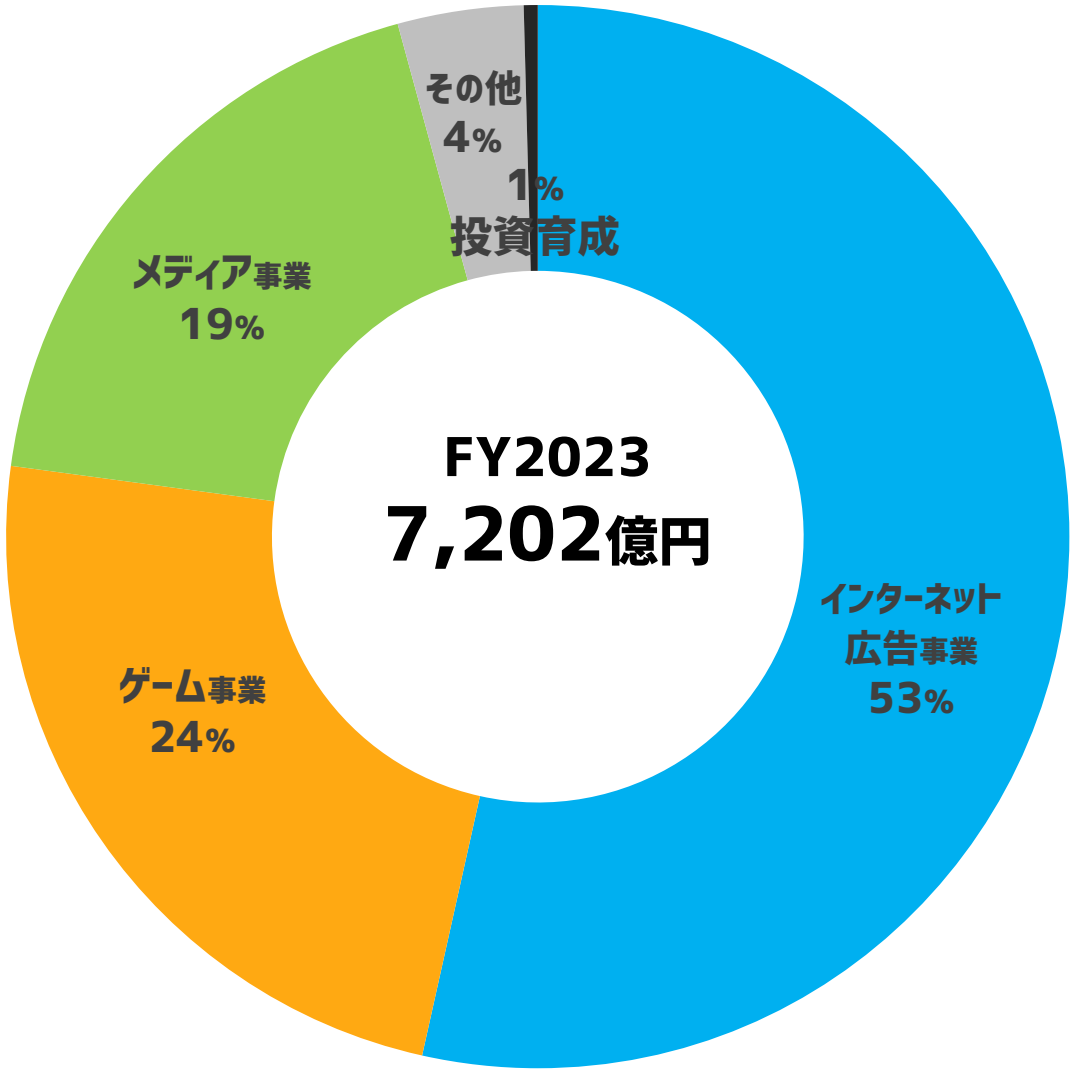
「ウマ娘 プリティーダービー※2」

「グランブルーファンタジー※2」

「プリンセスコネクト！ Re:Dive※2」

※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.

[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

（3Q：2024年4月～6月）

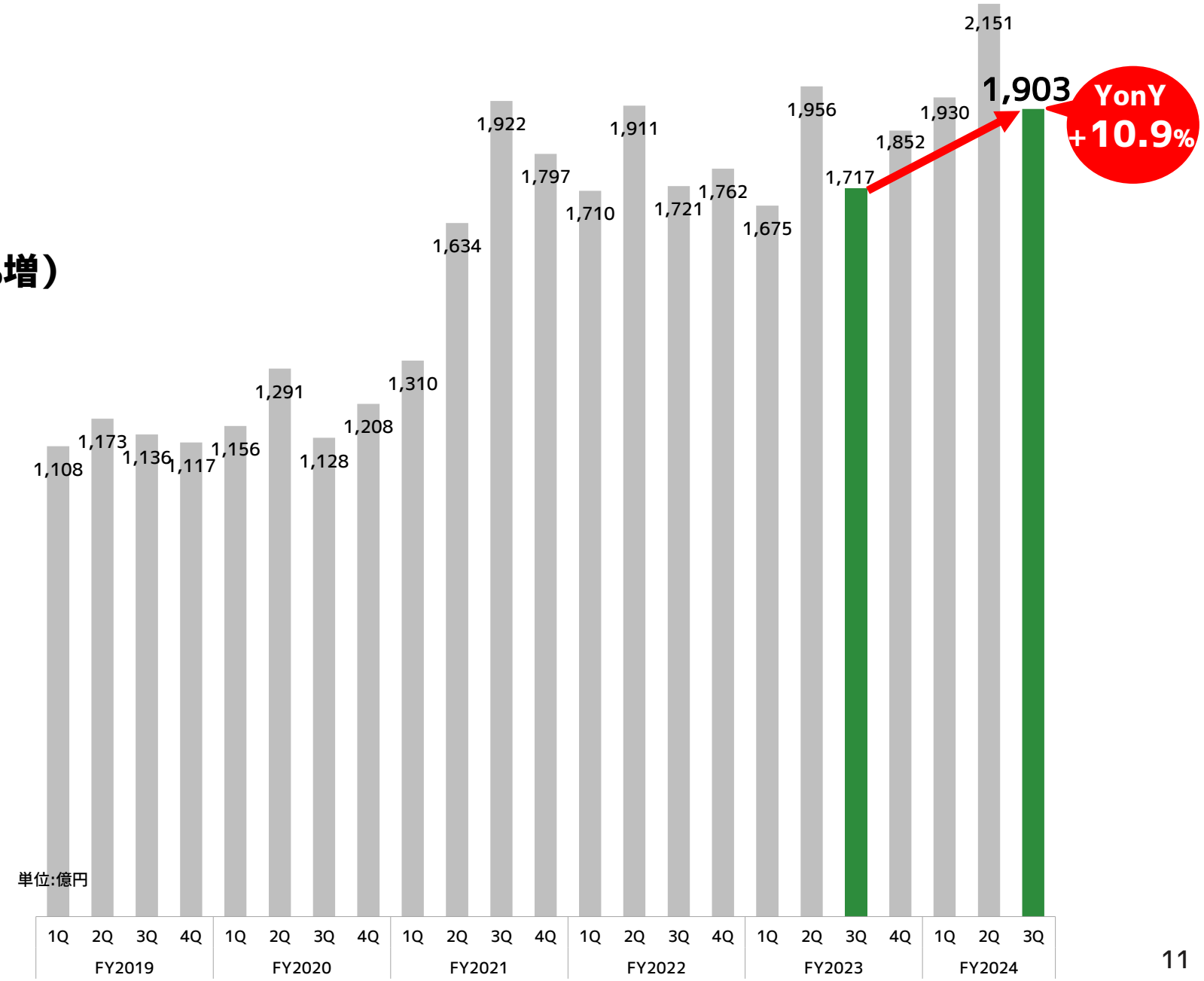
2. 決算概要

CyberAgent

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 YonY 10.9%増 増益 営業利益：85億円 YonY 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 YonY 22.9%増 増益 営業利益：3.3億円 YonY 18億円増
広告事業	過去最高の売上高 営業利益率YonYで改善（3.7%→5.3%）	増収 売上高：1,121億円 YonY 6.4%増 増益 営業利益：59億円 YonY 54.2%増
ゲーム事業	5月リリースの新規タイトルが貢献 YonYで増収増益	増収 売上高：388億円 YonY 15.1%増 増益 営業利益：51億円 YonY 52億円増

[連結売上高]

3Q **1,903**億円（YonY **10.9**%増）

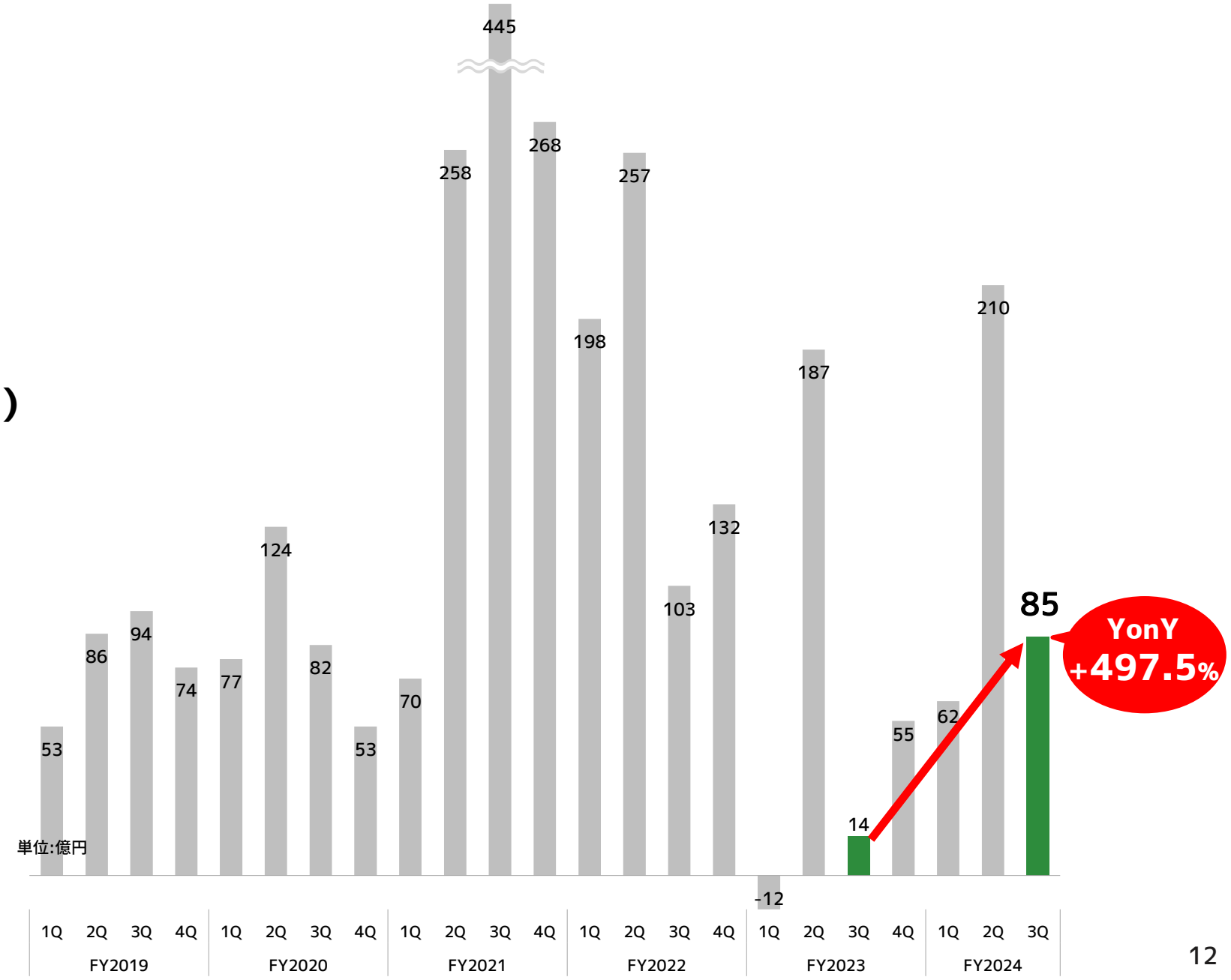


CyberAgent

[連結営業利益]

主力3事業ともに好調に推移し
YonYで約6倍の大幅増益

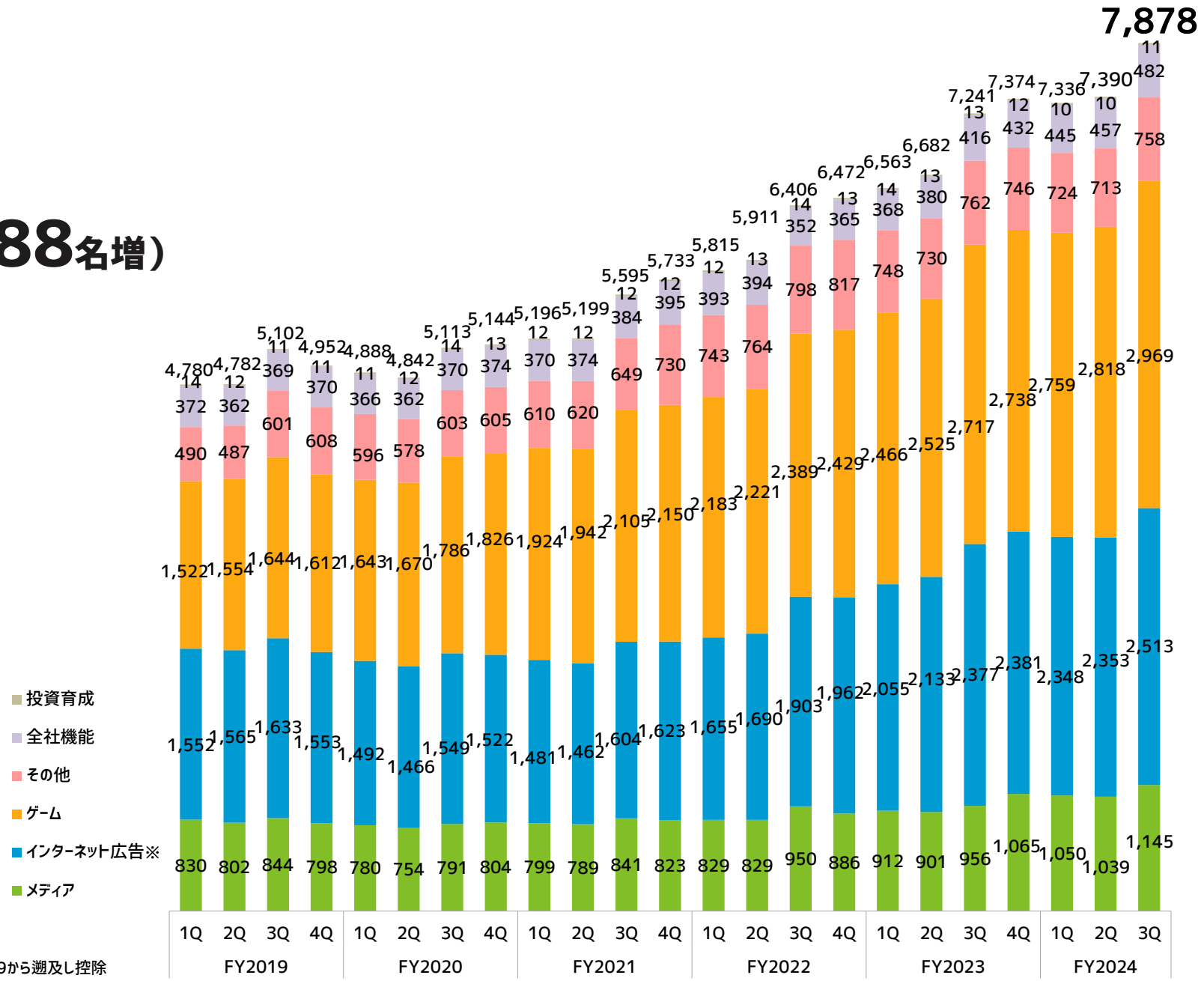
3Q 85億円（YonY 497.5%増）



[連結役職員数]

6月末 7,878名（QonQ 488名増）

4月に新入社員478名入社

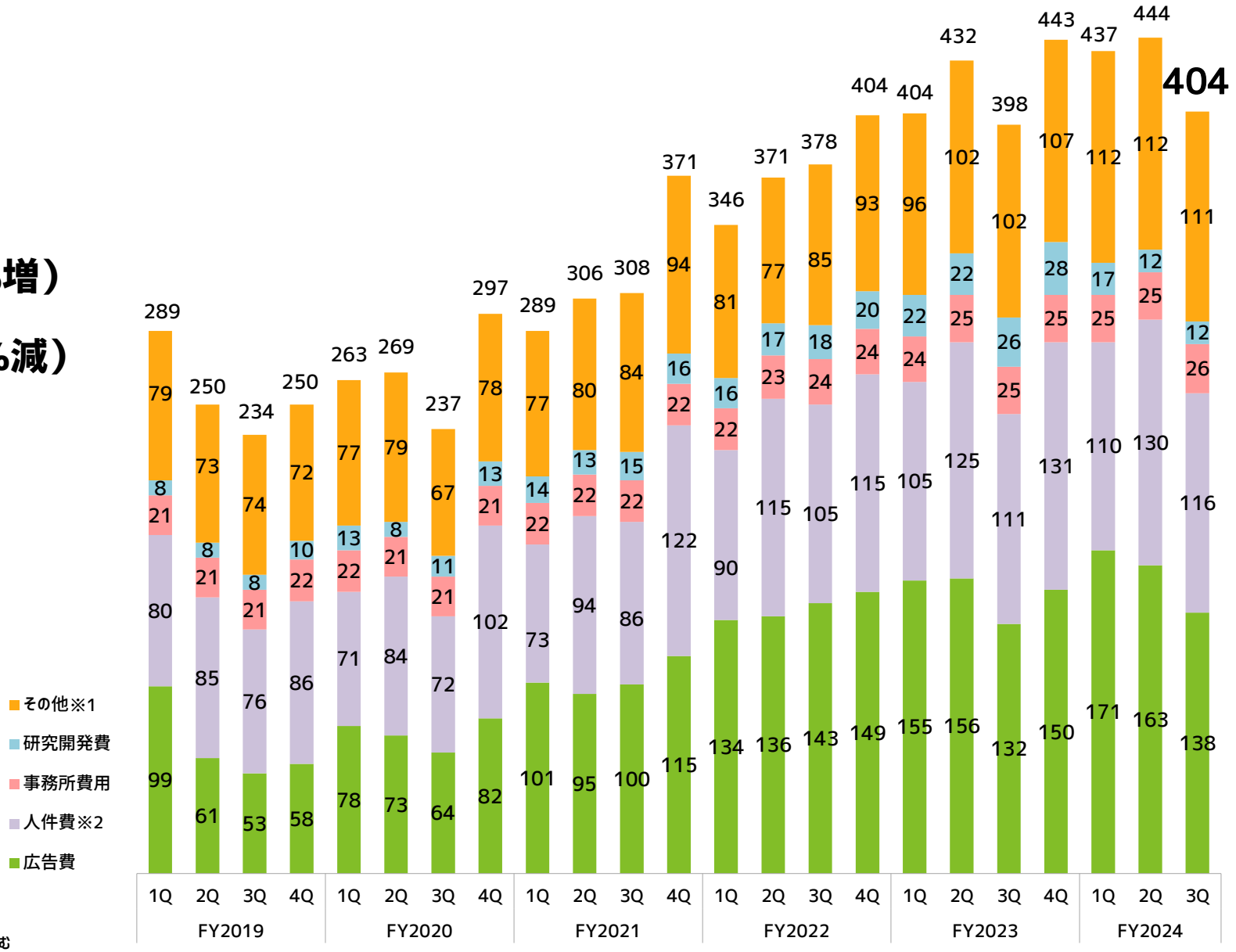


※ インターネット広告：2022年6月29日に㈱マイクロアドが非連結となったためFY2019から遡及し控除

[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。㈱AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、㈱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]

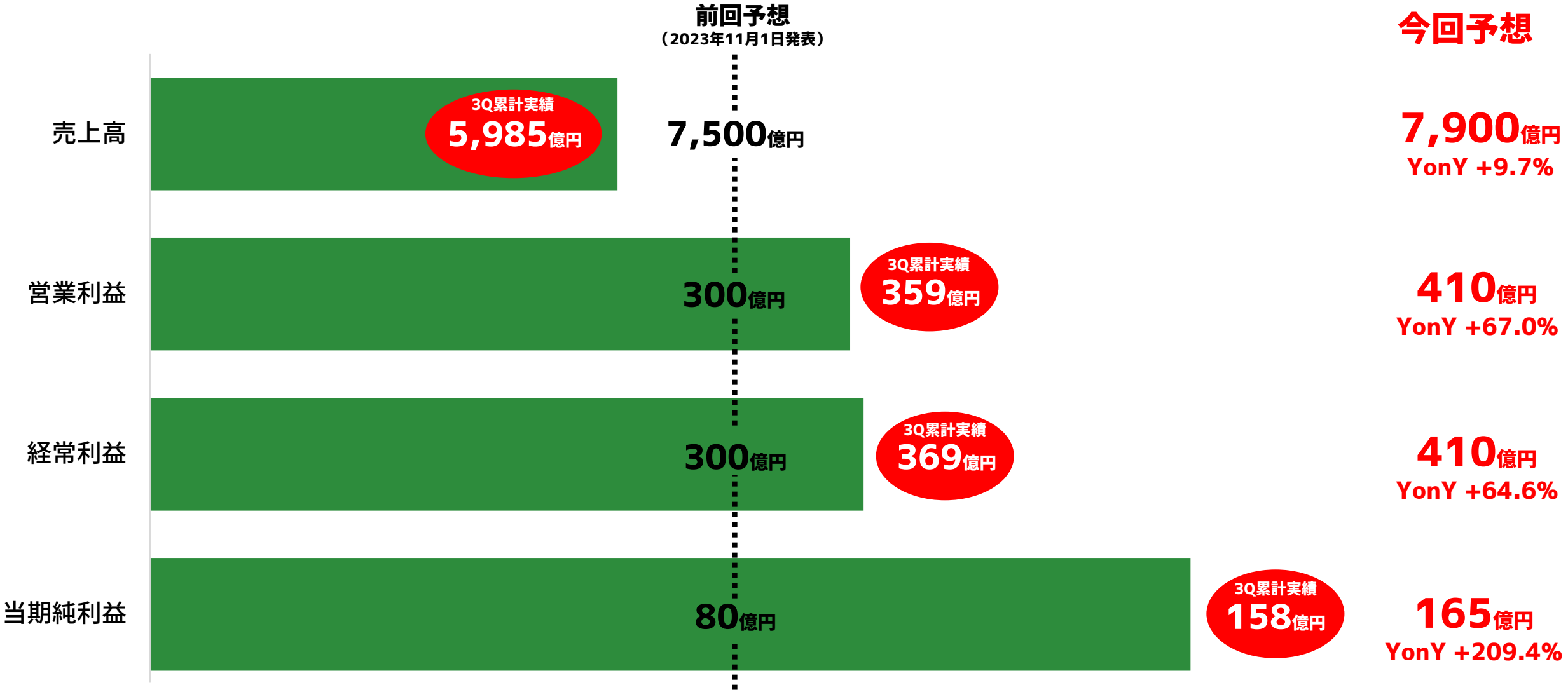
単位：百万円

	2024年6月末	2023年6月末	YonY	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

CyberAgent

［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



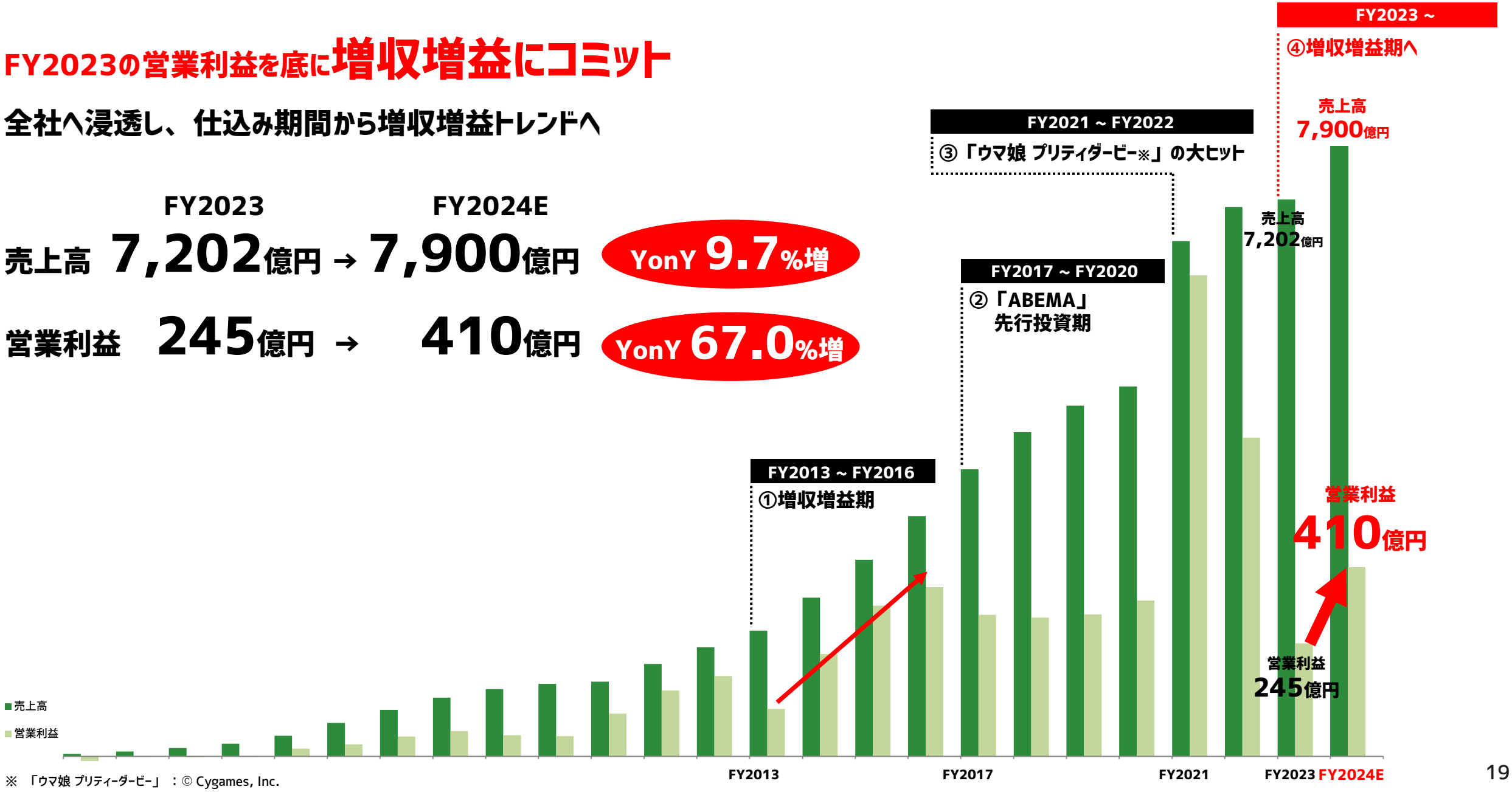
3. 2024年度 業績見通し

CyberAgent

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.

3. 2024年度 業績見通し

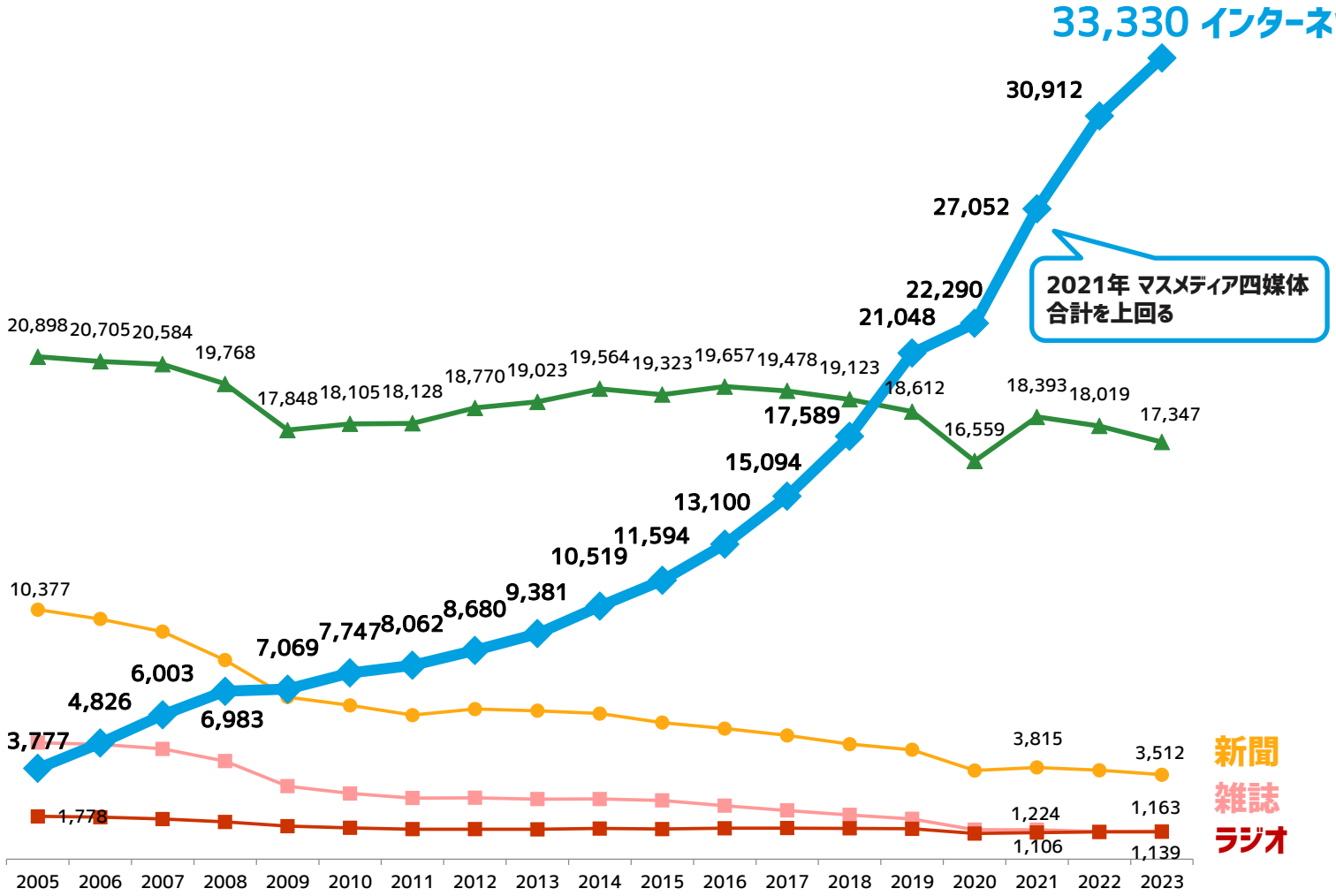
[上方修正]

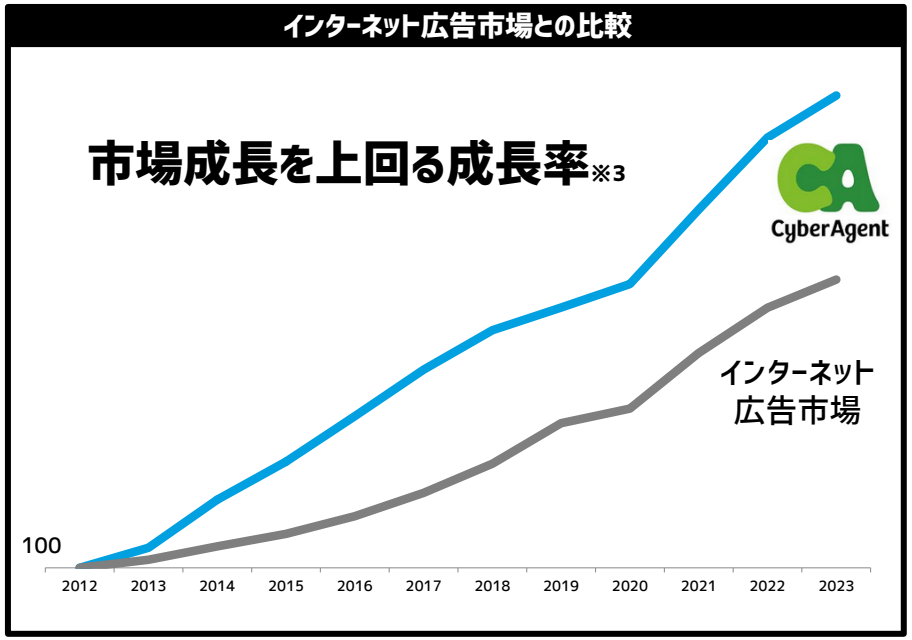
単位：億円	FY2024 期初の予想 （2023年11月1日発表）	FY2024 見通しの修正 （2024年7月31日発表）	増減額	増減率	FY2023	YonY
売上高	7,500	7,900	400	5.3%	7,202	9.7%
営業利益	300	410	110	36.7%	245	67.0%
経常利益	300	410	110	36.7%	249	64.6%
当期純利益※	80	165	85	106.3%	53	209.4%
配当金	15円	15円	0円	0.0%	15円	0.0%

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す。㈱AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、㈱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

[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

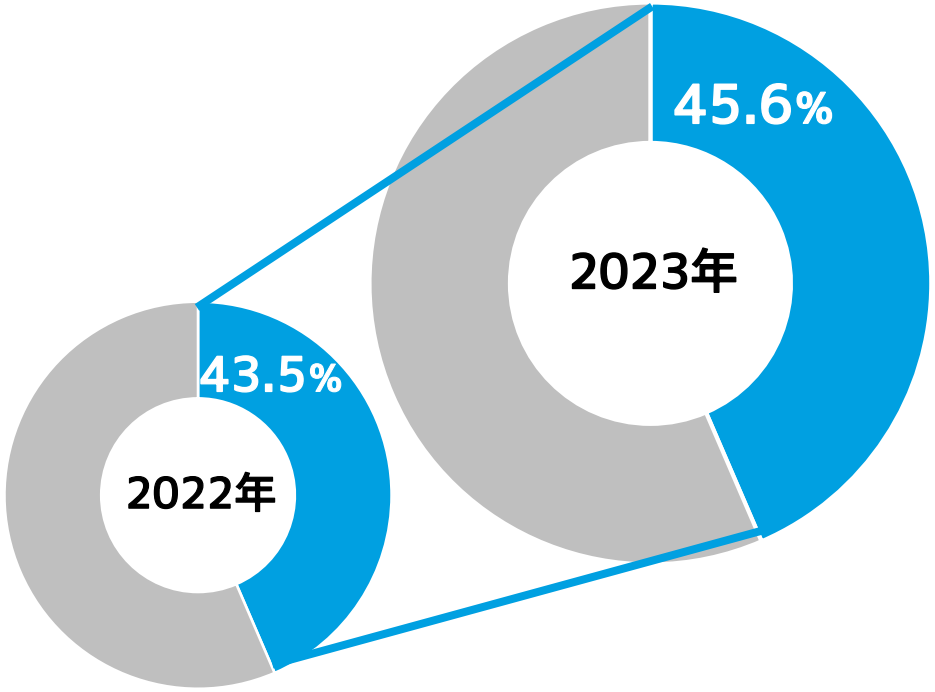




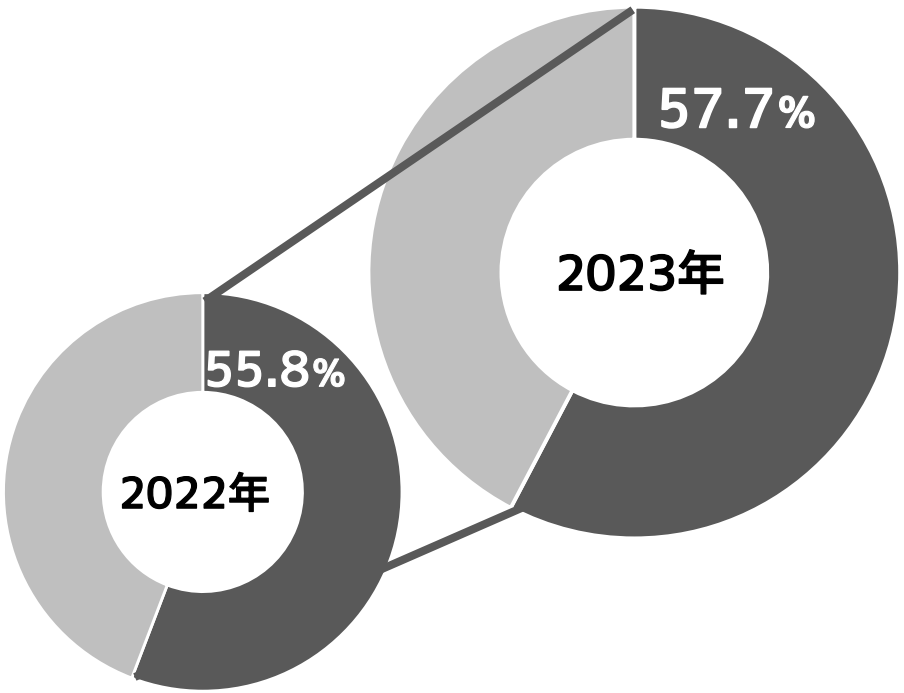
※1 日本の媒体別広告費：「2023年 日本の広告費」㈱電通　※2 2024年のインターネット広告市場予測：「世界の広告費成長率予測（2023～2026）」㈱電通グループ
※3 成長率推移：2012年を「100」とした成長率

[インターネット広告費シェア] 広告費におけるインターネット広告の構成比は、世界平均に比べ日本は低く成長余力が高い

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



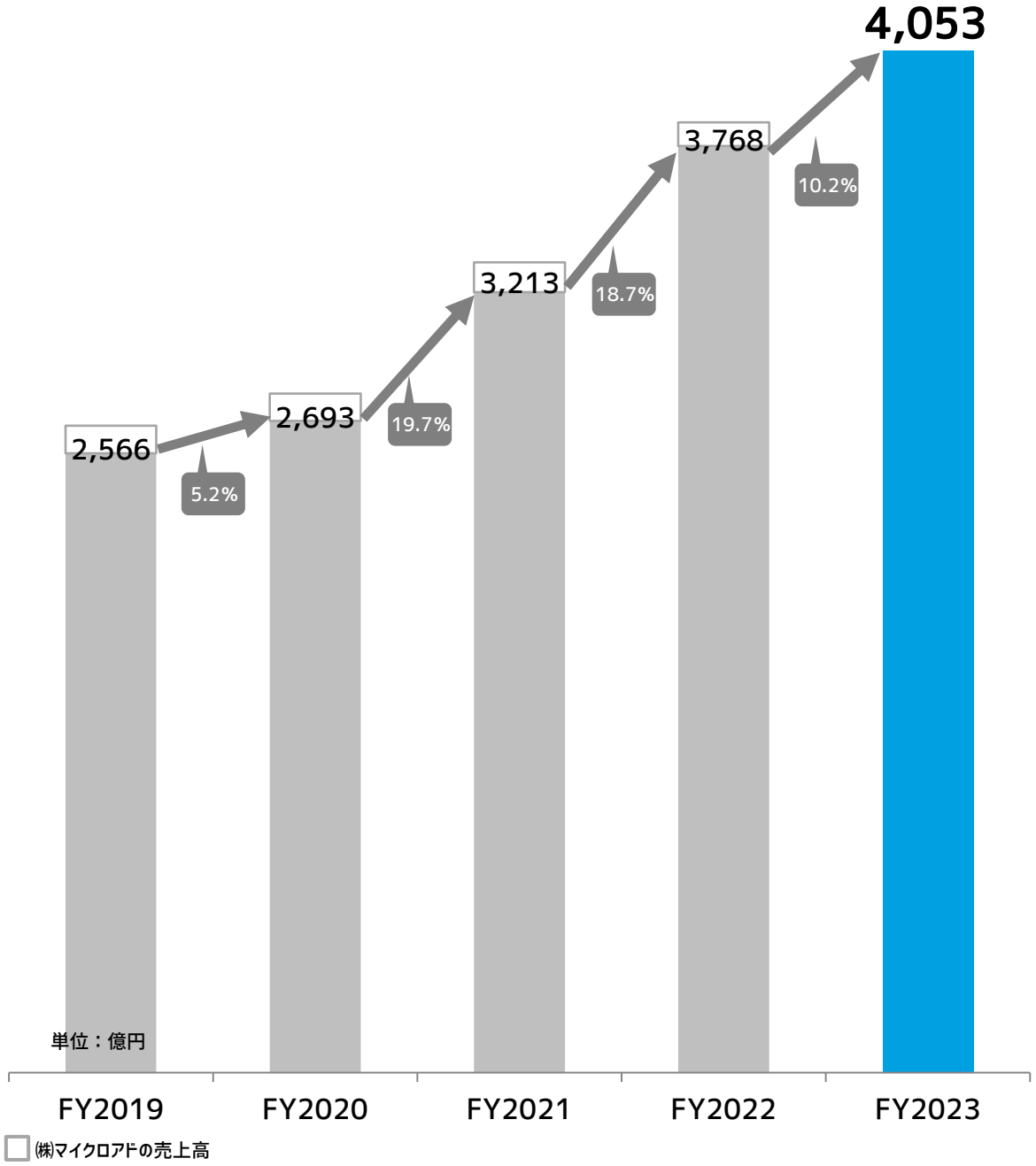
※1 日本のインターネット広告費シェア：「2023年 日本の広告費」㈱電通
※2 世界のインターネット広告費シェア：「世界の広告費成長率予測（2023～2026）」㈱電通グループ

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



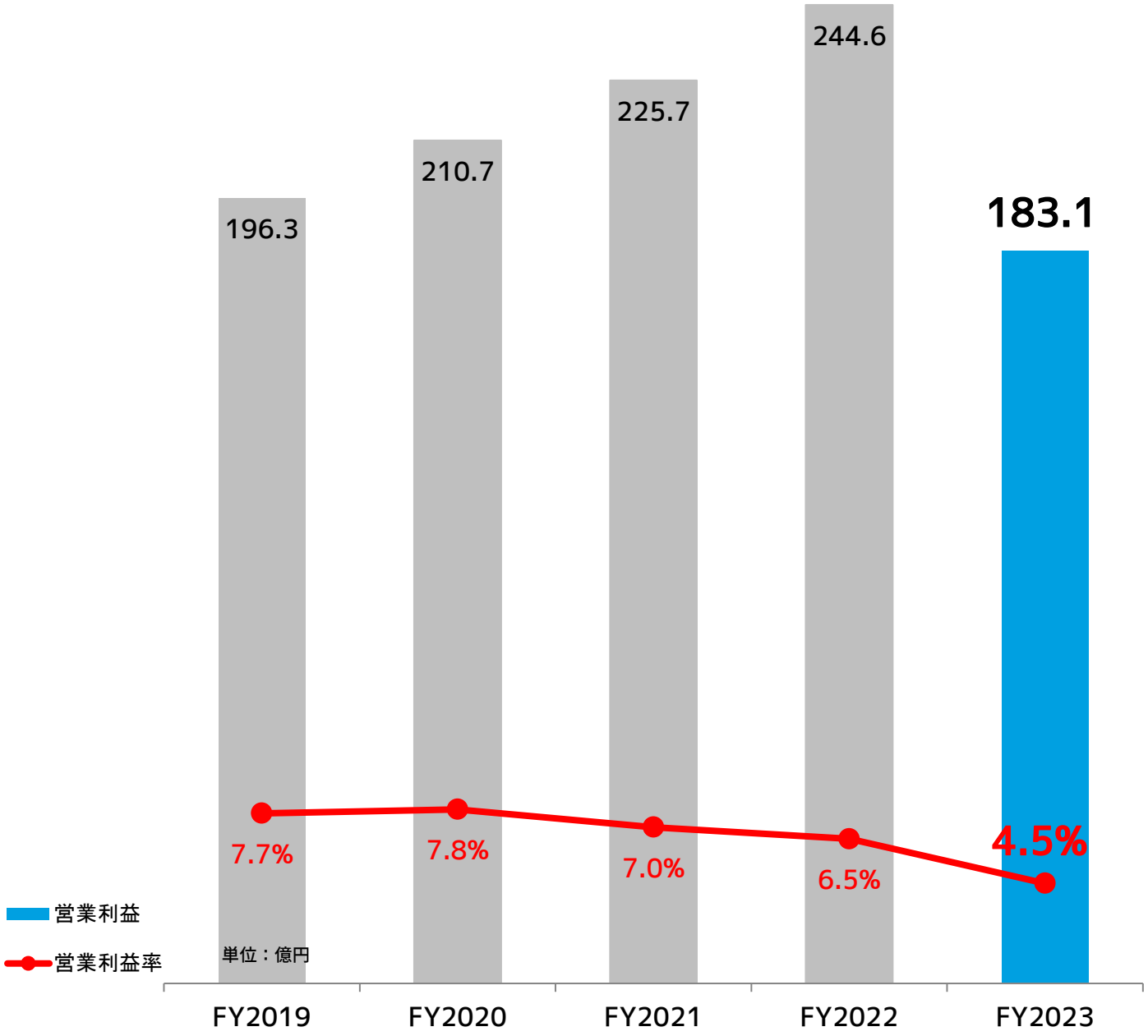
※1 YonYの増減：非連結になった㈱マイクロアド（FY2022 売上高94.4億円）を控除し、同基準においての増収率を記載
※2 市場成長率：2023年度YonY6.8%増「2023年度の広告費予測（2023年7月公表）」日経広告研究所

4. インターネット広告事業

[営業利益（通期）]

183億円（YonY 25.1%減）

AI・DX分野へ積極投資

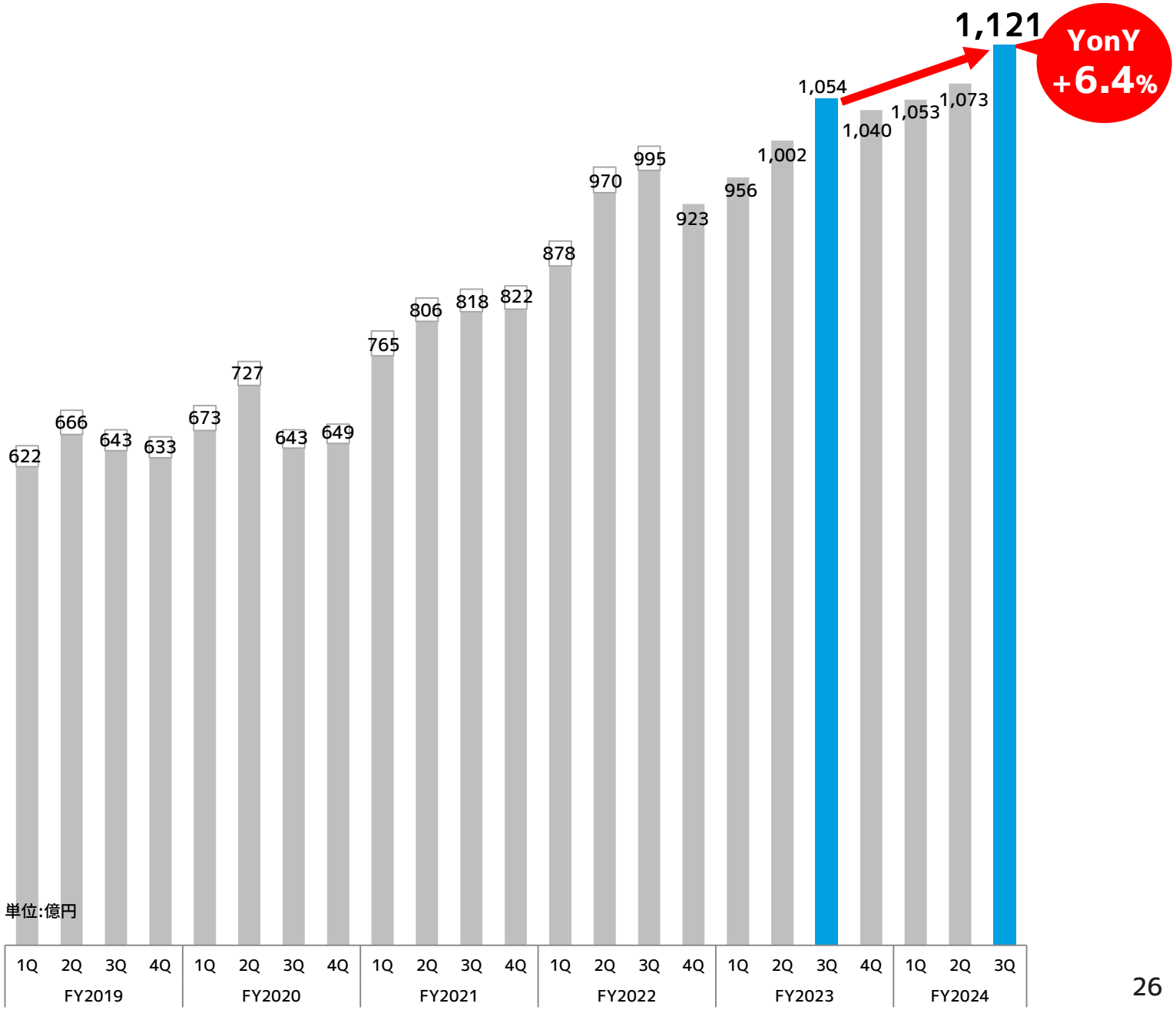


4. インターネット広告事業

[売上高（四半期）]

過去最高を更新し、堅調に推移

3Q 1,121億円（YonY 6.4%増）



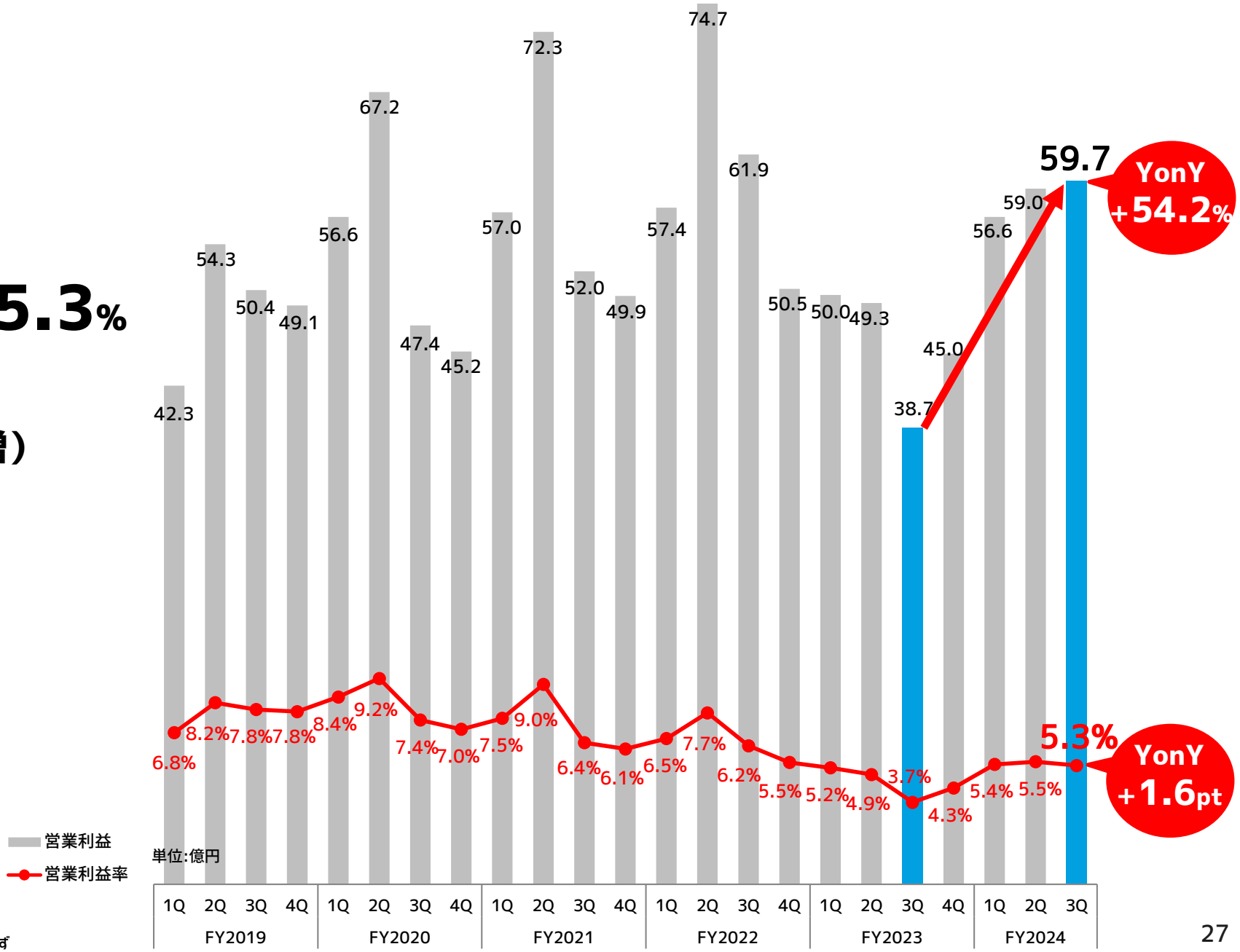
□ 非連結になった㈱マイクロアドの売上高

4. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）]

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）



※ 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

[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

CyberAgent　CYBER Z　CyberACE　CA ADVANCE

×

技術力

＜AI＞

CyberAgent AI Lab

極予測AI　極予測TD　極予測AI人間　極予測LED　極予測トリミング　極予測LP

＜クリエイティブ＞

2023年9月新設

CAI CYBER AI PRODUCTIONS

デジタルツインレーベル

2023年9月オープン

極AIお台場スタジオ

FUTURE EVENT

CG・音声対話AI

広告効果の最大化

[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

CyberAgent AI Lab

学術機関との産学連携

大阪大学
京都大学
東京工業大学
半熟仮想株式会社
東北大学
早稲田大学
慶応義塾大学
東京都立大学
関西学院大学
立命館大学
筑波大学
九州大学

産学連携先
約25

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）

※ 「AI Research Ranking 2022」Thundermark Capital（2022年5月公開）

CyberAgent

［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 デ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経由して最初にアクセスするページ

［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

※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

[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、 2024年6月に日本語VLM（視覚言語モデル） 2024年7月にバージョン3も公開

※ NIKKEI Digital Governanceと米Weights & Biasesが共同で、主要企業や研究機関が開発した42件の日本語対応主要LLMを14の指標に基づき評価（2024年8月）

[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＞

2024年6月

＜独自の日本語LLM バージョン3＞

2024年7月

＜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「シーエーアシスタント」＞

2024年6月

CyberAgent

[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

CyberAgent
CASM

医療DX

オンラインによる診療や
服薬指導の導入を支援

MGDX

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
CADX
CyberAgent DX

[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

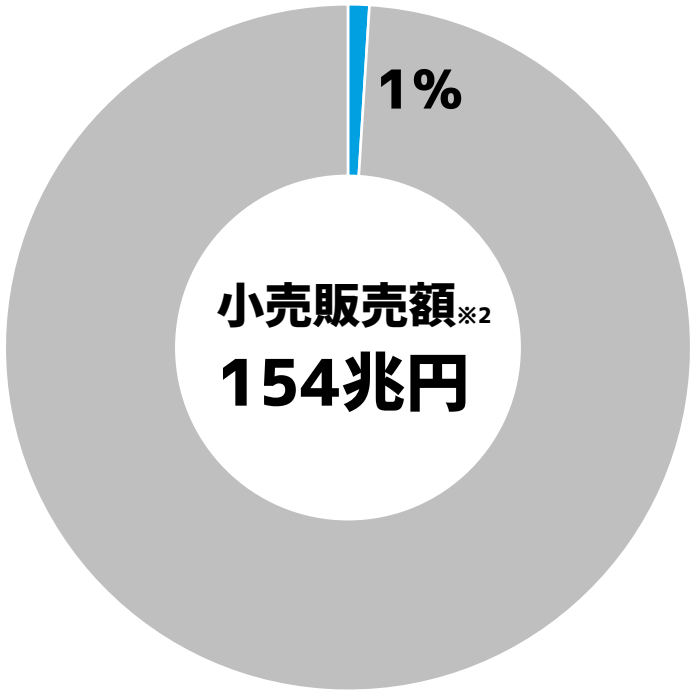
主な協業先

- 小売
- 金融
- モビリティ
- 通信

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

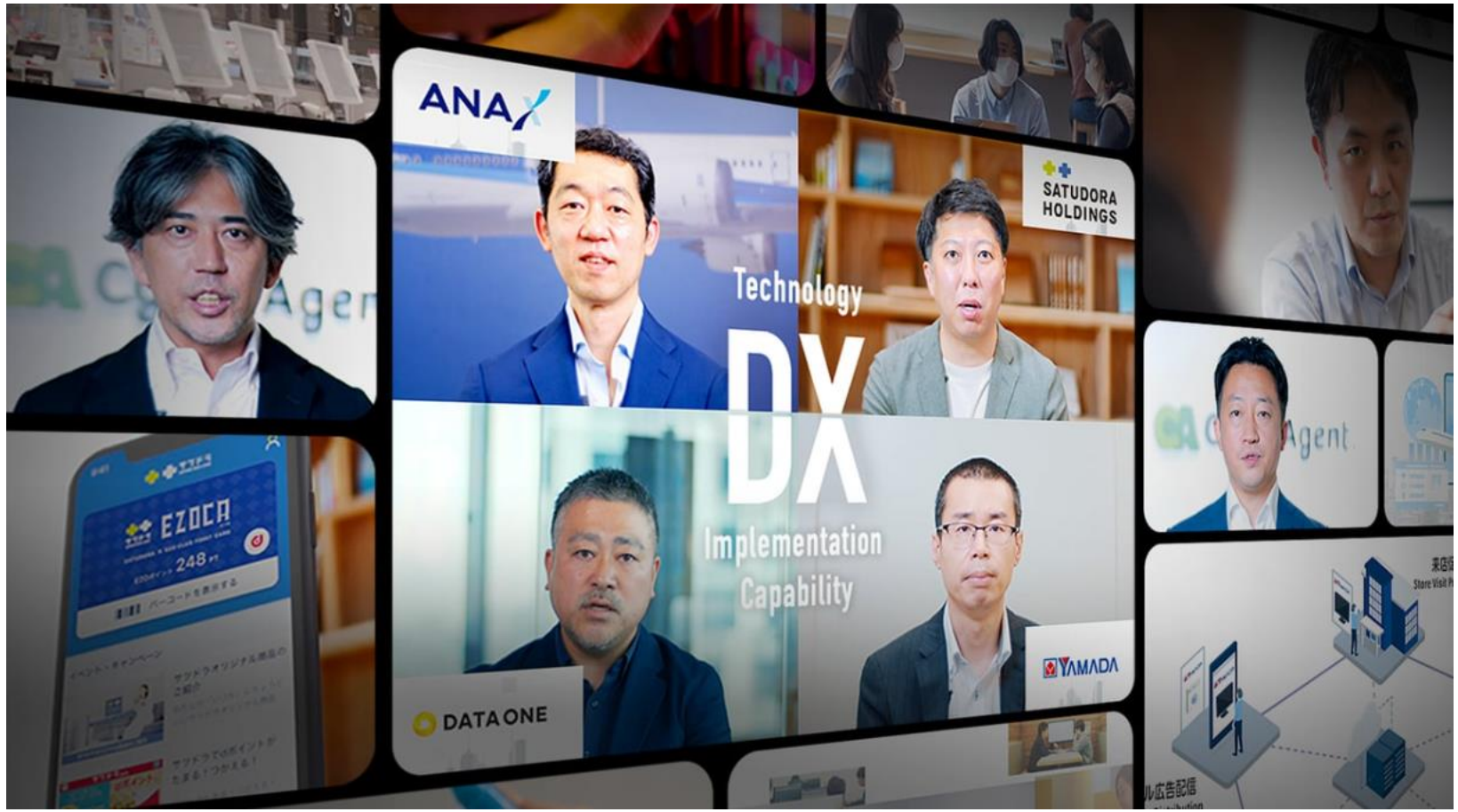
・アプリ開発や成長支援
・EC集客支援等

・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

［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

[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

[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

MIZUHO　CyberAgent　FLYWHEEL

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

※ 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

[競争優位性]

① 高い広告効果を実現する運用力

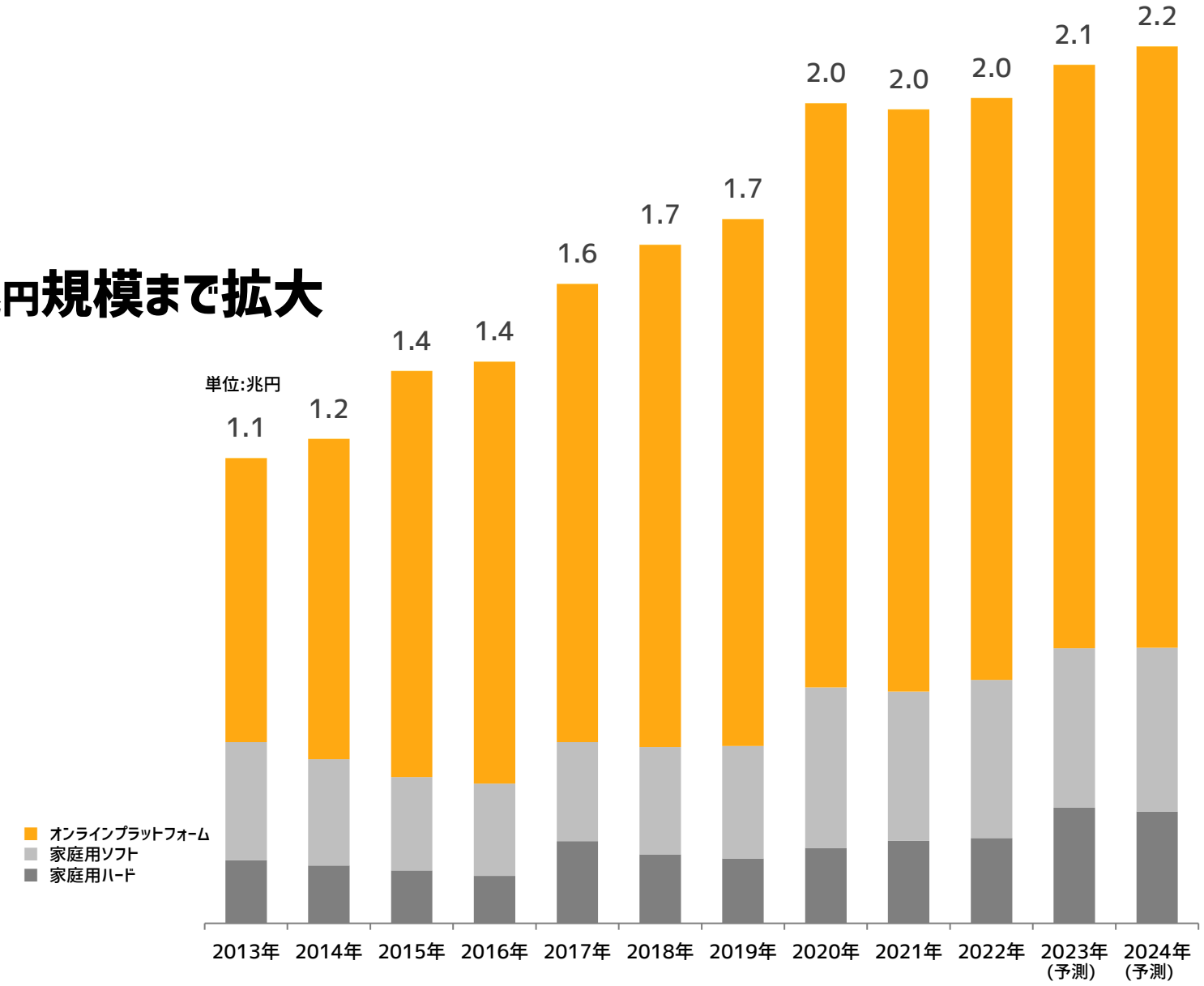
② AI等を活用した最先端の技術力

③ 外部環境等に応じた変化対応力

ゲーム事業

[国内のゲーム市場推移※]

コロナ禍の巣ごもり需要を受けて
増加したゲーム人口が定着し2兆円規模まで拡大



※ 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]

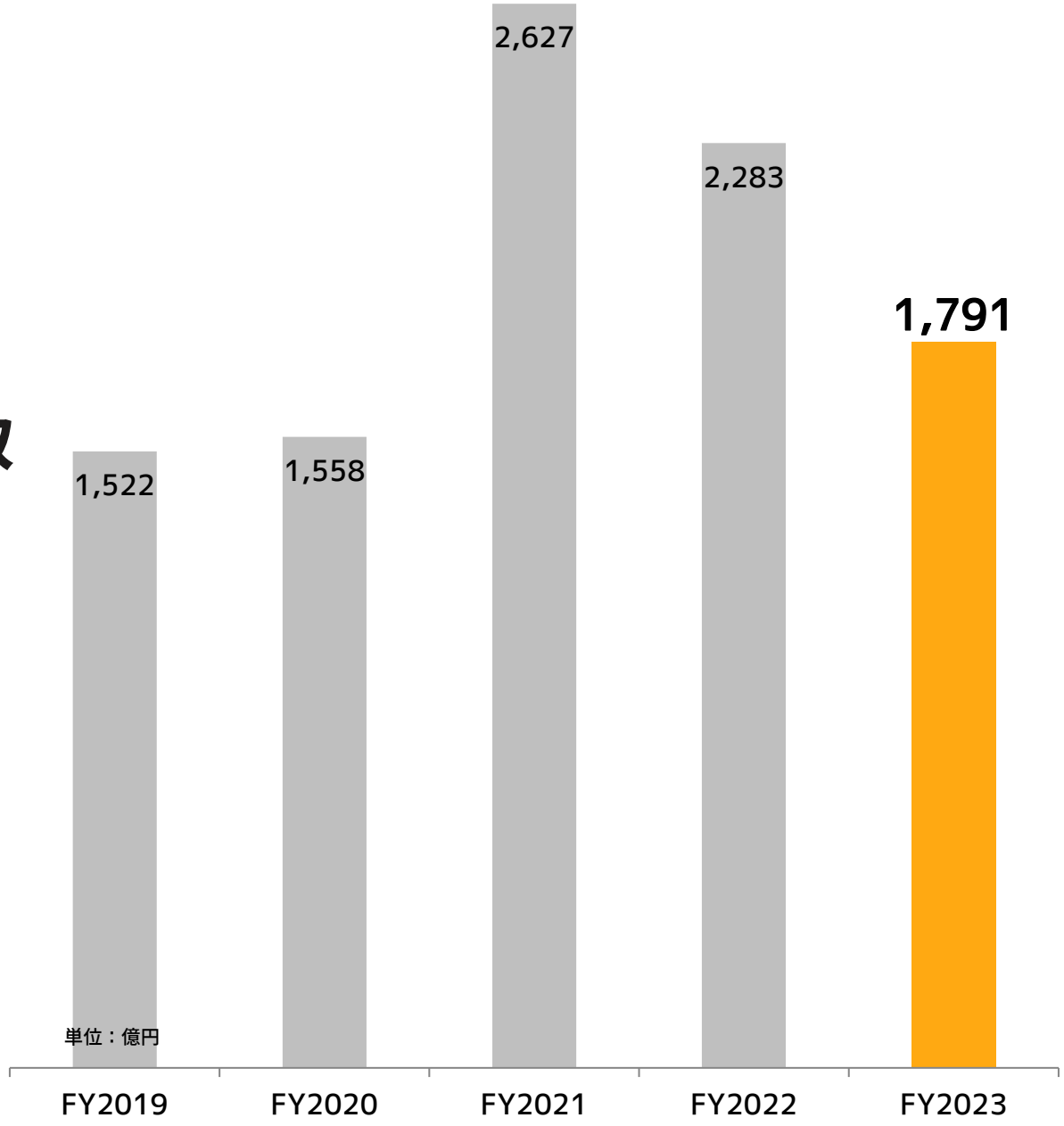
ゲーム事業　9社で構成

Cygames
GooDRoiD
CA GameFi
applibot
Sumzap
Colorful Palette
G CREST
GRENGE
qualiarts

[売上高（通期）]

1,791億円（YonY 21.6%減）

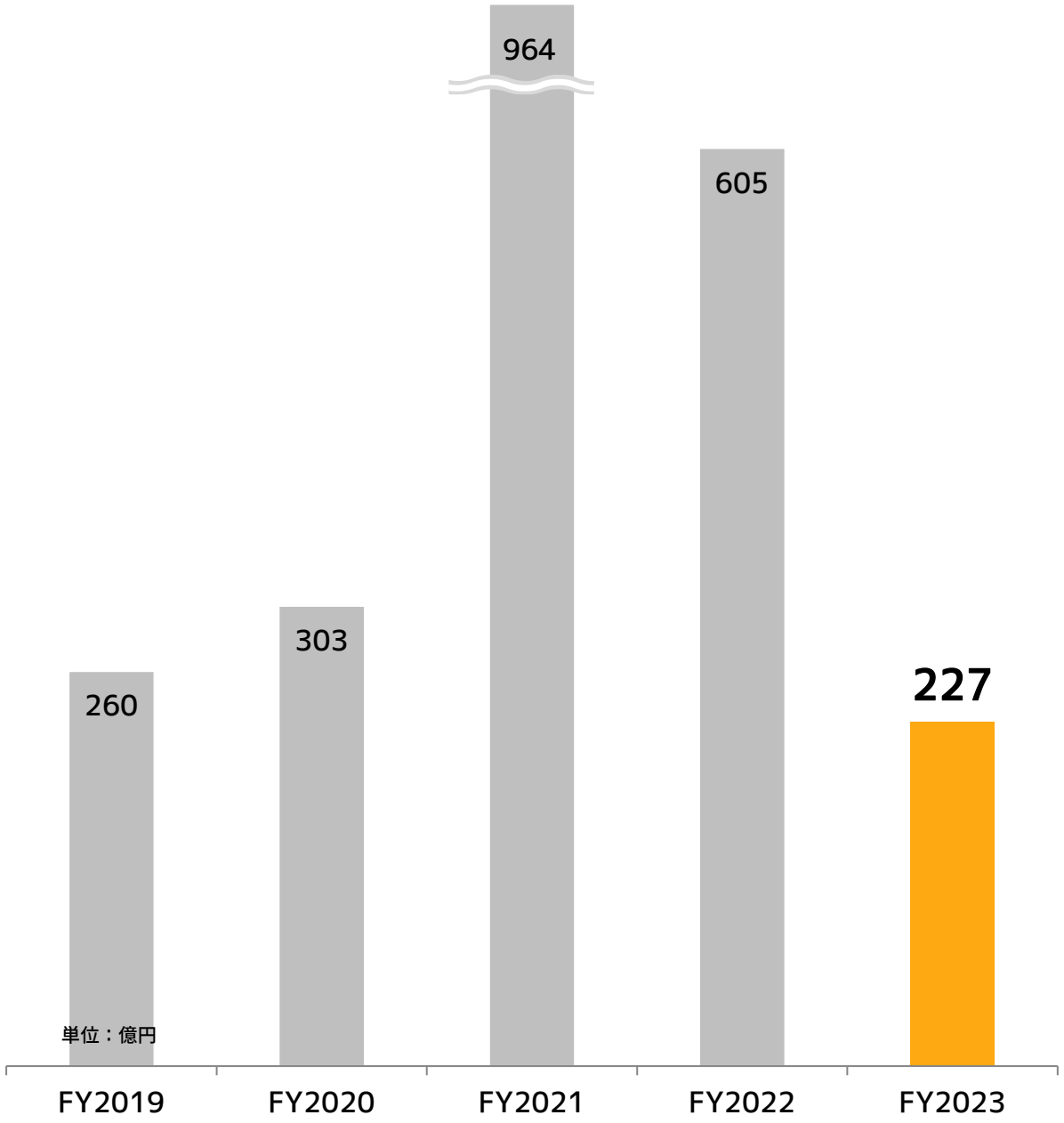
FY2021の大型ヒットタイトルの反動等で減収
FY2024以降、継続的に
新規タイトルをリリース予定



[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

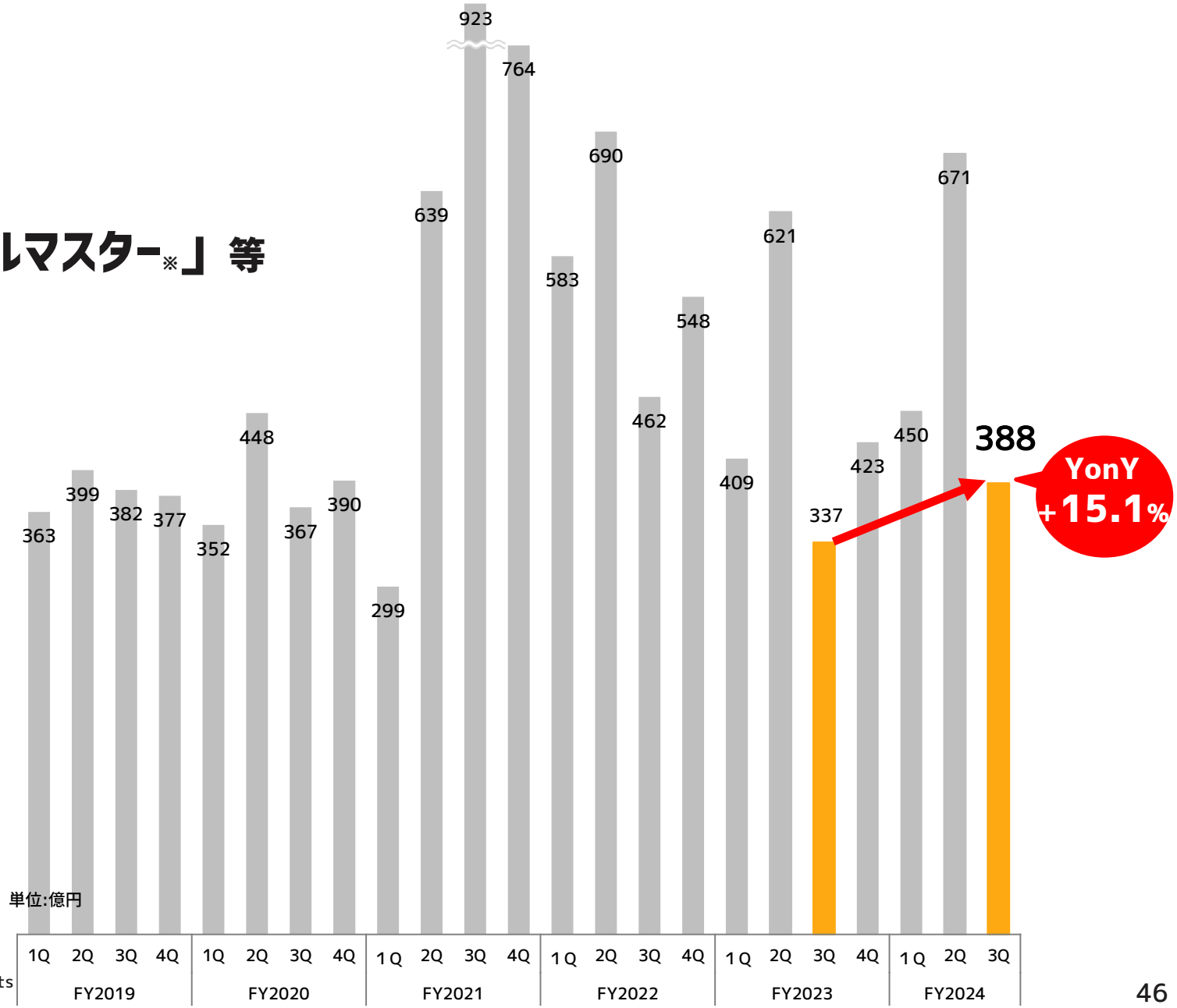


5. ゲーム事業

[売上高（四半期）]

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（YonY15.1%増）



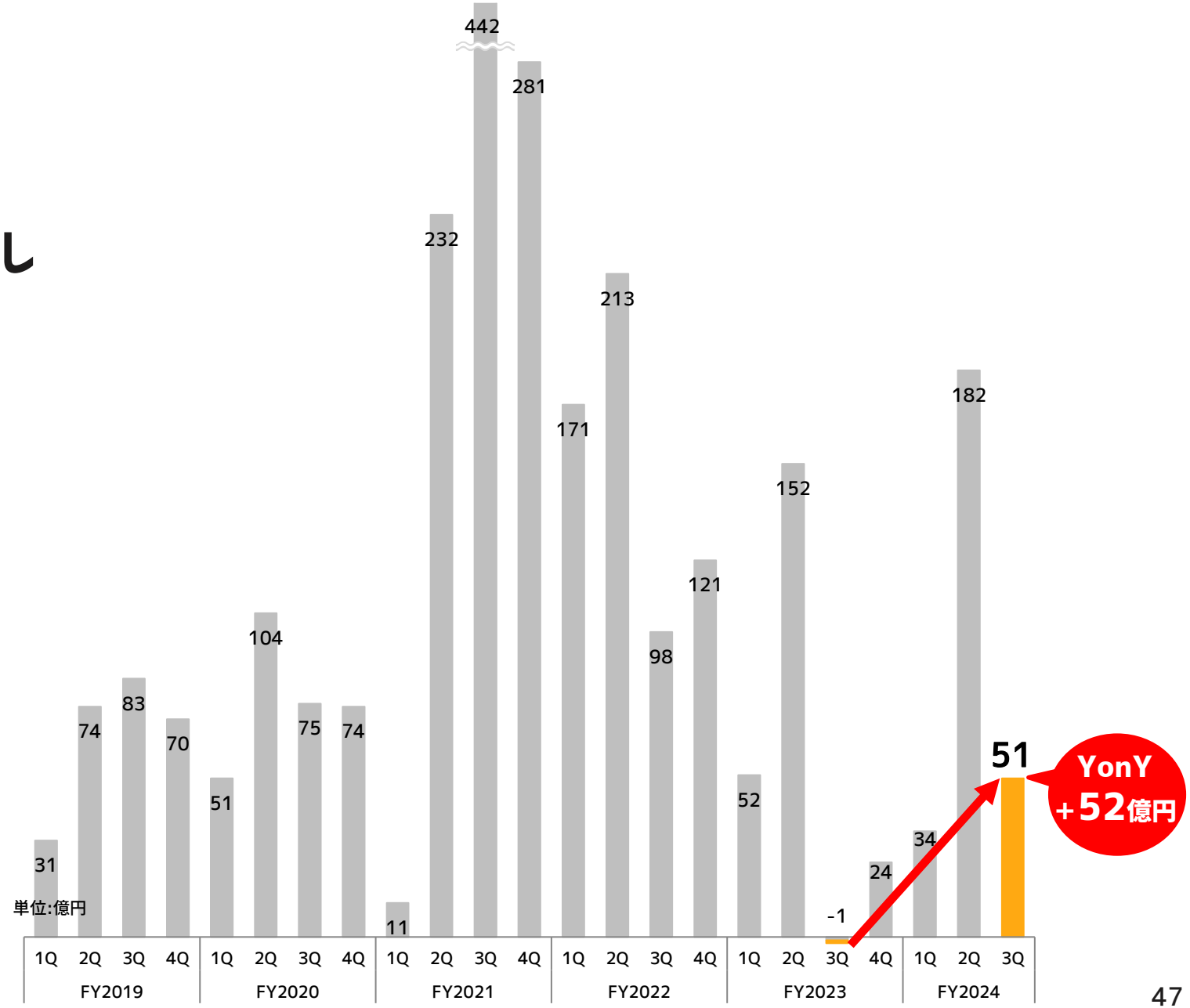
※「学園アイドルマスター」:配信元：(株)バンダイナムコエンターテインメント　開発運営：連結子会社(株)QualiArts
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

CyberAgent

[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 YonYで大きく増益

3Q 51億円（YonY 52億円増）



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

[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

CyberAgent

[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ヵ月弱で興行収入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

映画※2

5月24日 公開

ゲーム

ゲーム

英語版 リリース決定

コンソール※4

8月30日 リリース

コンテンツ

漫画

アニメ

ライツ事業

グッズ販売

アライアンス

商品コラボ

音楽配信

興行

リアルイベント

※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

CyberAgent

[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

提供済 | 提供予定

自社IP

3.コンソール 2023年12月

4.コンソール 2024年2月

8月30日 リリース

7.コンソール 2024年8月

8.SP/PC 2025年春

11.コンソール 時期未定

12.コンソール 時期未定

他社IP

1.SP 2022年12月

5.SP 2023年11月

2.SP 2023年9月

6.SP 2024年5月

confidential
9.SP 時期未定

confidential
13.SP 時期未定

confidential
10.SP 時期未定

confidential
14.SP 時期未定

FY2023 — FY2024

※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

[競争優位性] 話題性の創出と運用力による長寿命化

主力タイトル

2014年3月提供開始 自社IP

1.グランブルーファンタジー

2016年6月提供開始 自社IP

2.Shadowverse

2021年2月提供開始 自社IP

3.ウマ娘 プリティーダービー

2020年9月提供開始 他社IP

4.プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク

2023年9月提供開始 他社IP

5.FINAL FANTASY VII EVER CRISIS

2023年11月提供開始 他社IP

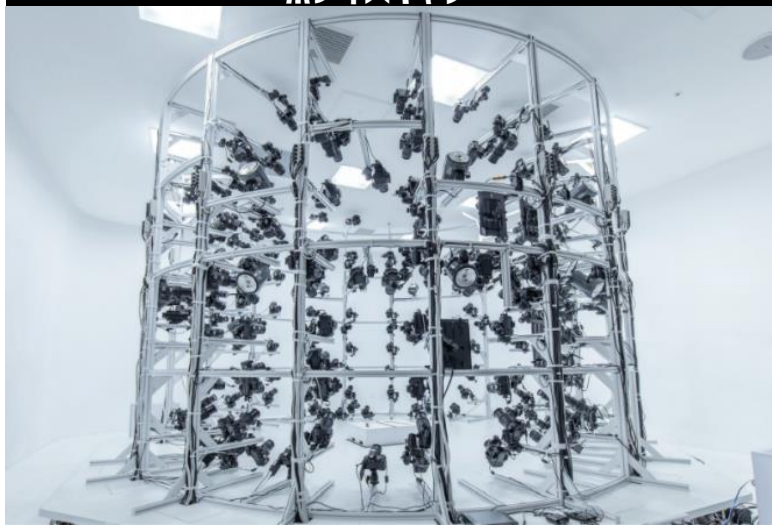
6.呪術廻戦 ファントムパレード

※ Copyrightについては最終ページに記載

[競争優位性] 充実した開発環境

Cygames　開発環境

ボディスキャナー



モーションキャプチャースタジオ

フェイススキャナー

[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

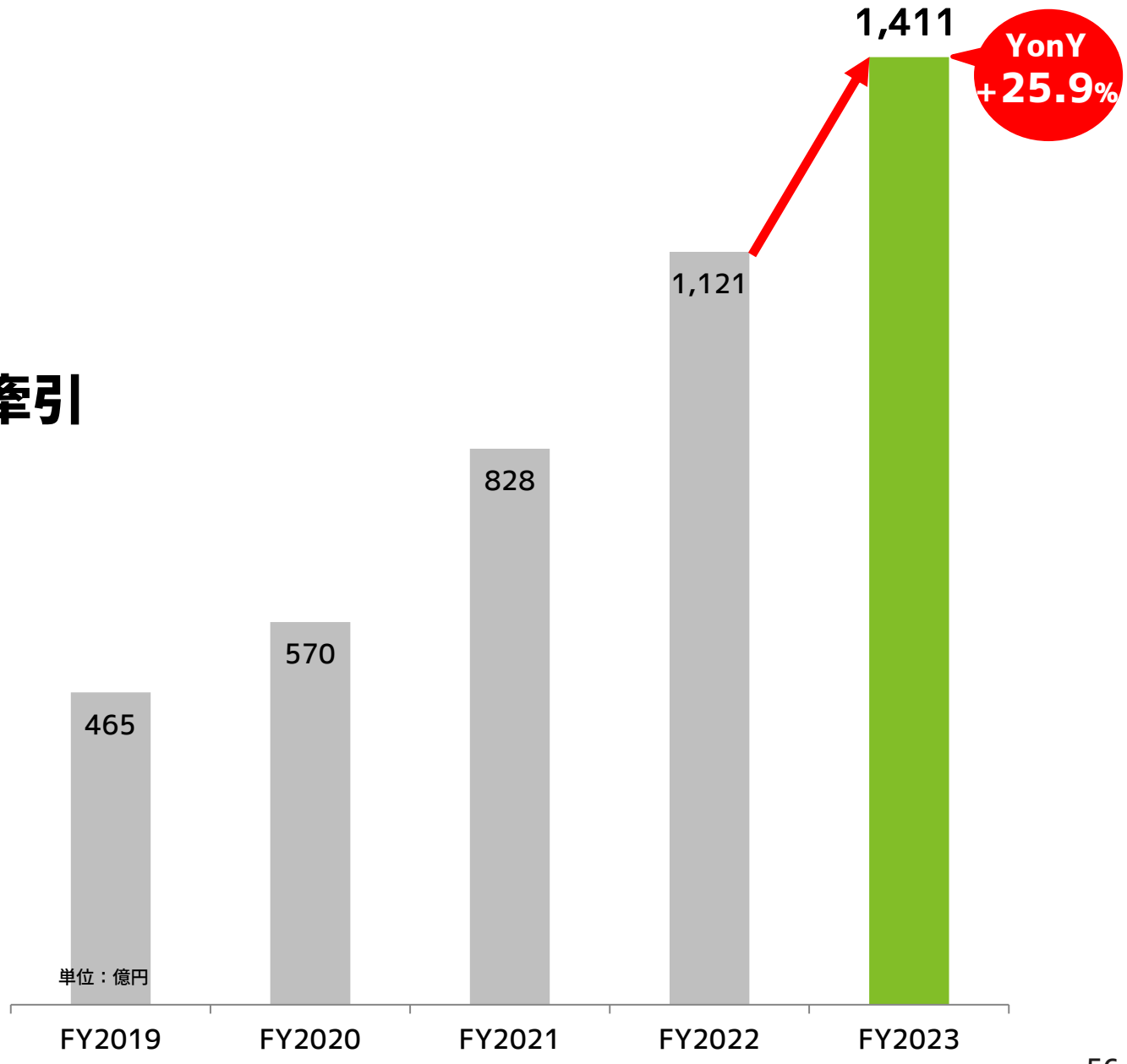
② 新規タイトルのヒット率を高める
クリエイティブ力と技術力

メディア事業

[売上高（通期)]

1,411億円（YonY 25.9%増）

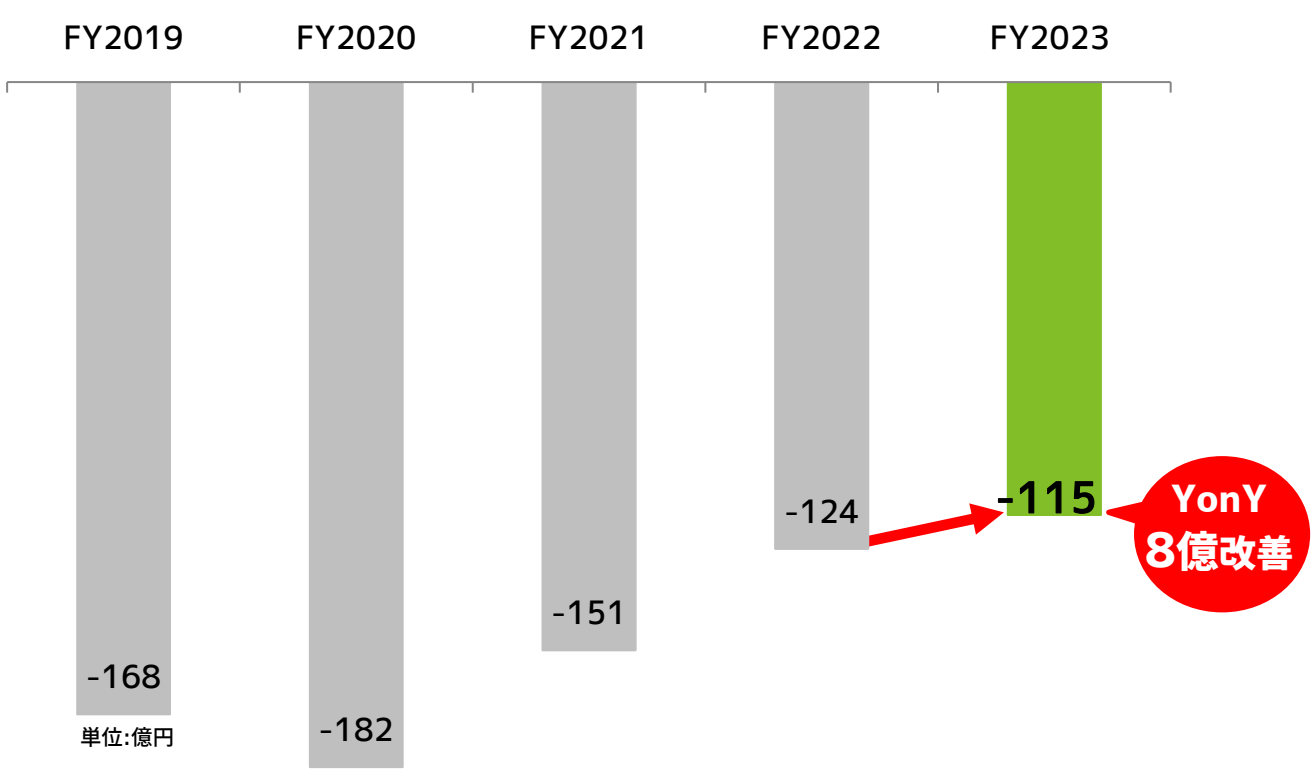
ABEMA関連売上高が好調に推移し増収を牽引



[営業損益（通期)]

-115億円（YonY 8億円改善）

大型投資がありつつも、YonYで損失改善



6. メディア事業

[売上高（四半期)]

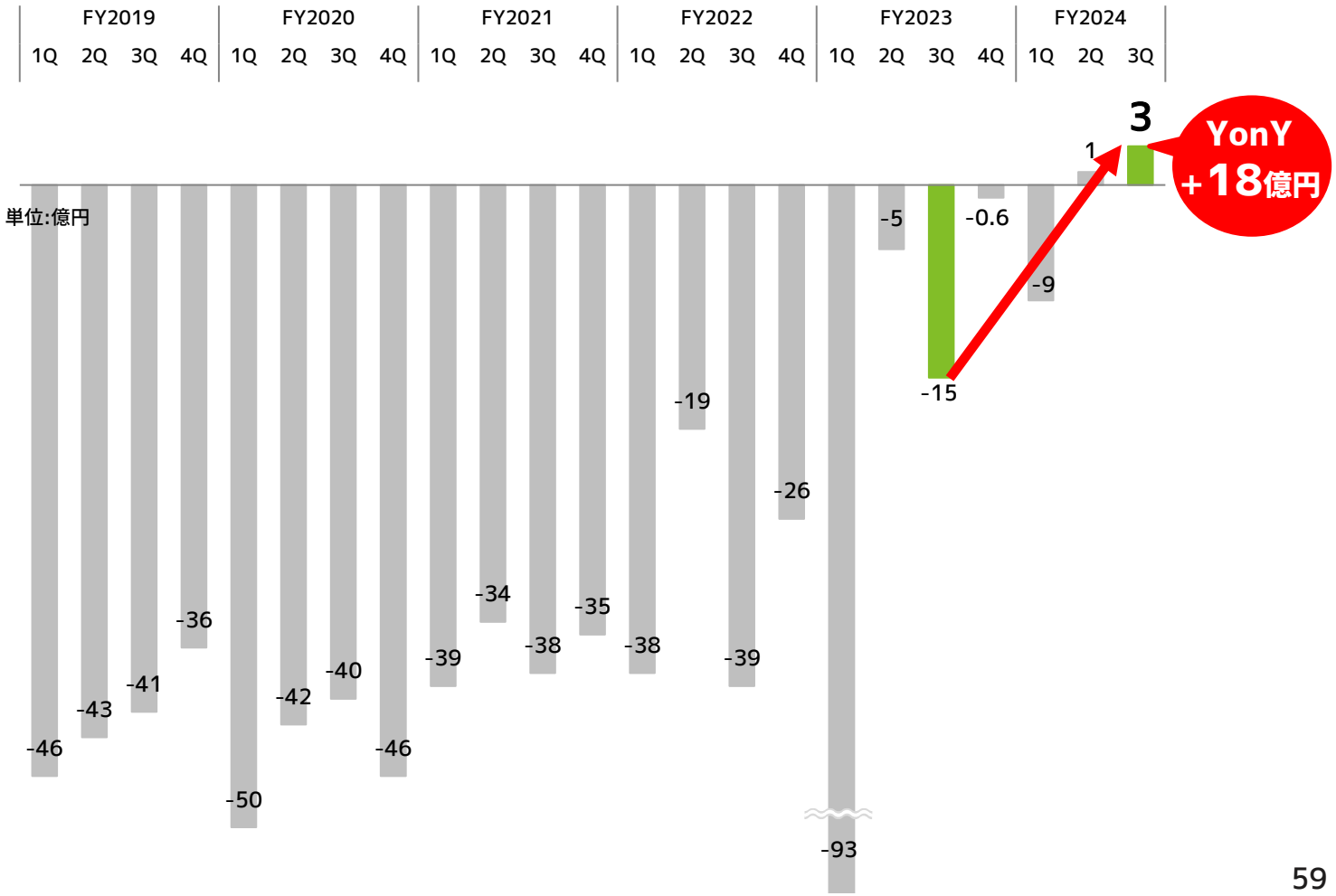
ABEMA関連事業が好調に推移し

3Q 410億（YonY 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] ㈱サイバーエージェントと㈱テレビ朝日との合弁会社※として設立

※ ㈱AbemaTVは、㈱電通および㈱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：㈱サイバーエージェン55.2%、㈱テレビ朝日36.8%、㈱電通5.0%、㈱博報堂ＤＹメディアパートナーズ3.0%

©AbemaTV, Inc.

［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

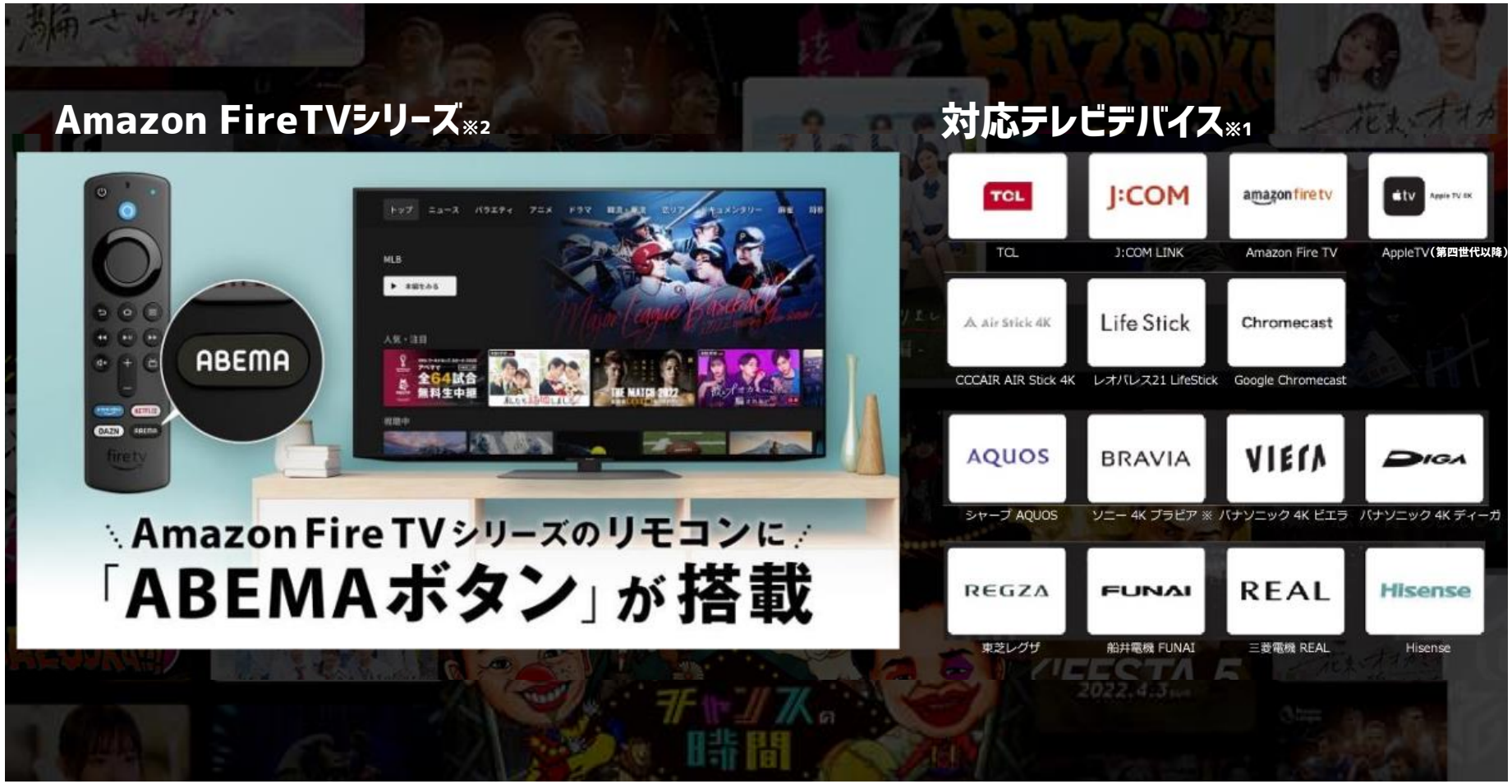
ABEMA

©AbemaTV, Inc.

[ABEMA] 365日24時間、約25チャンネル以上を無料で提供

©AbemaTV, Inc.

［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



※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

©AbemaTV, Inc.

[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

コメント機能

マルチアングル映像

マルチデバイス

試合データ

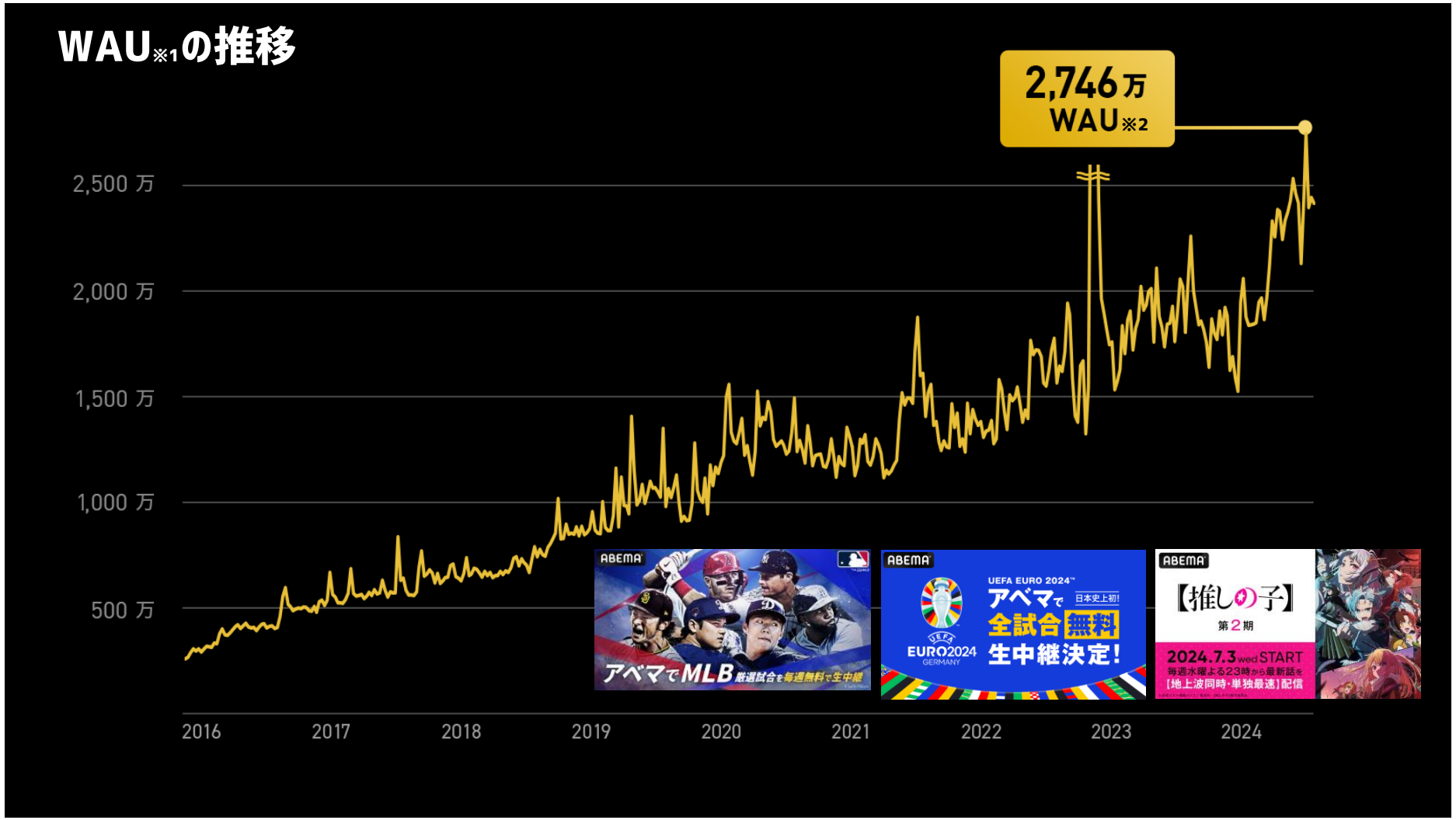
見逃しフルマッチ配信

追っかけ再生

メディアの価値が大きく向上

©AbemaTV, Inc.

[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



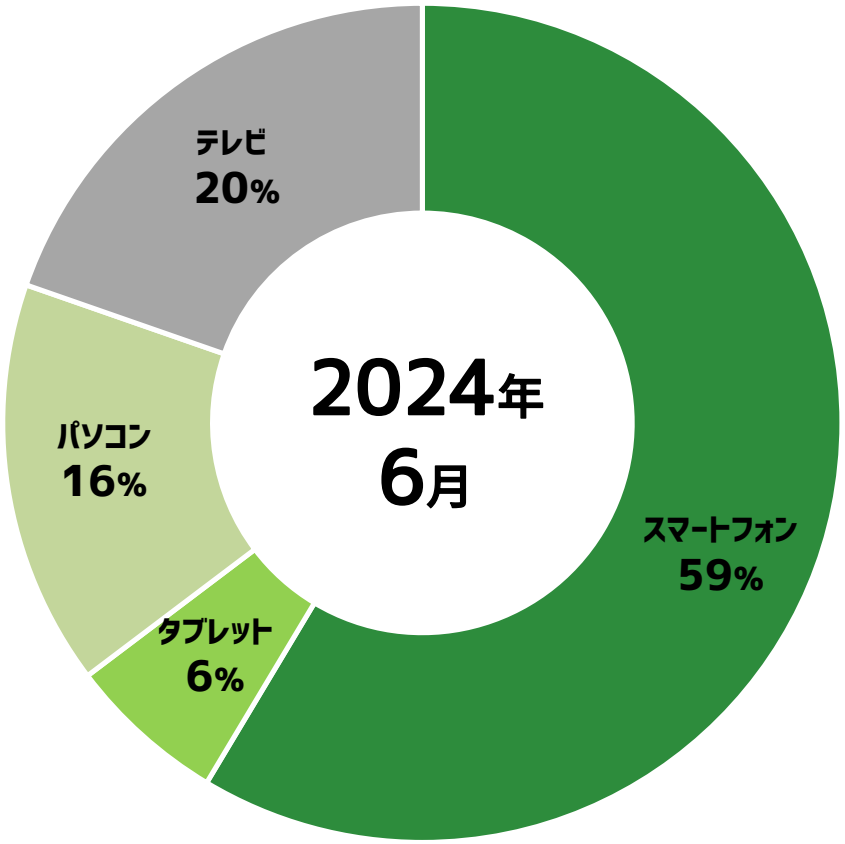
※1 WAU:1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）
※2 2024年6月17日(月)～6月23日(日)の期間における1週間の視聴者数

©AbemaTV, Inc.

[ABEMA]

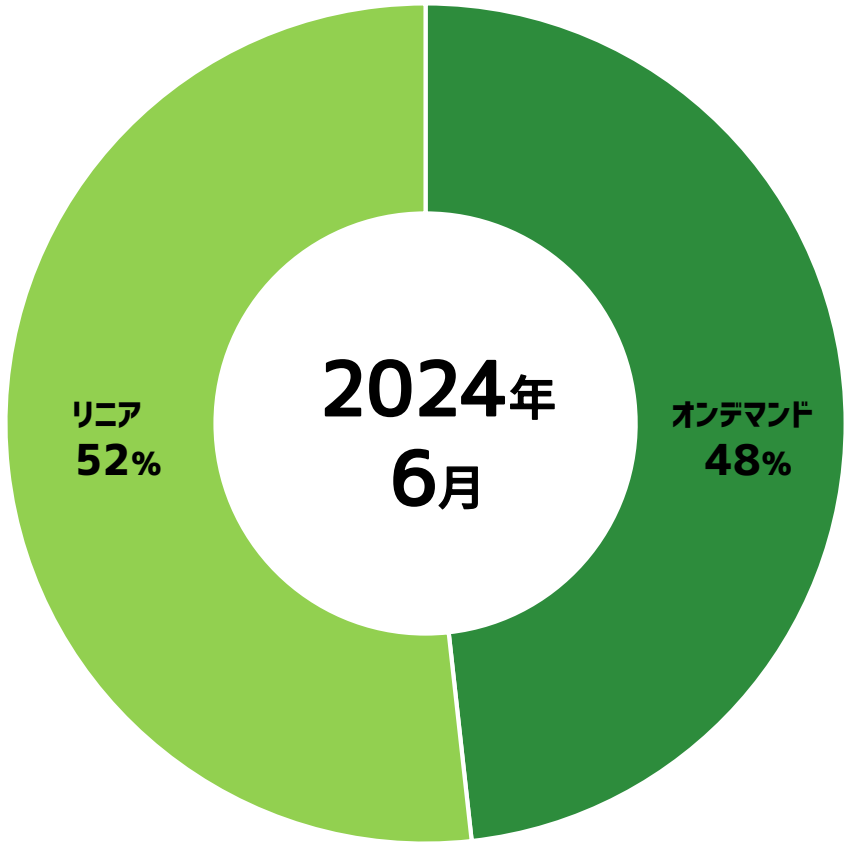
デバイス別構成比

大画面での視聴割合が増加



視聴時間の比率

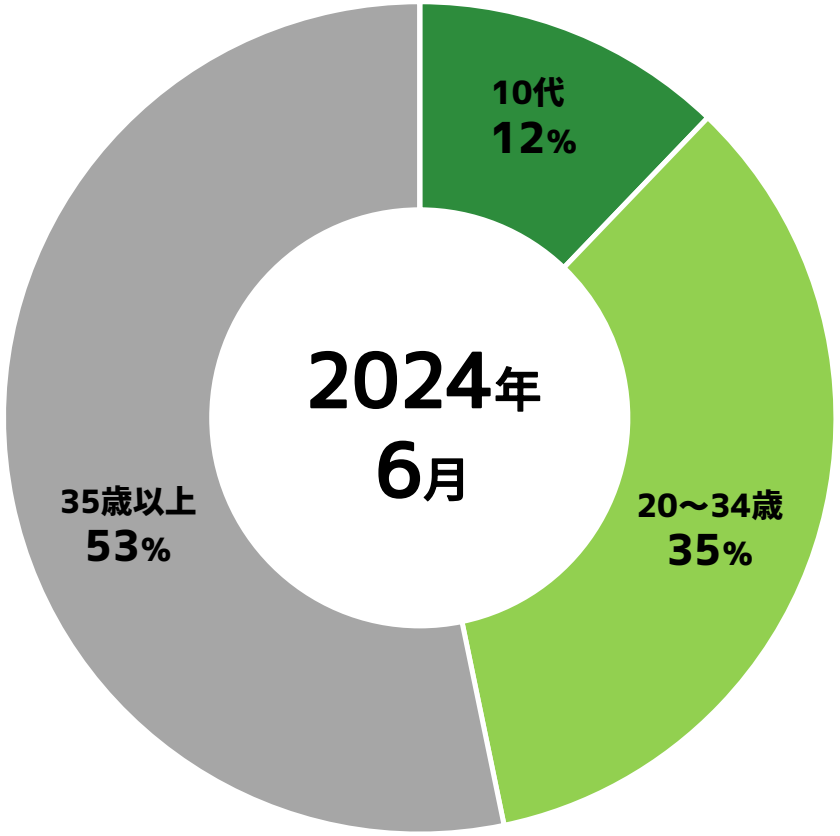
オンデマンドとリニア視聴はほぼ半々に



[ABEMA]

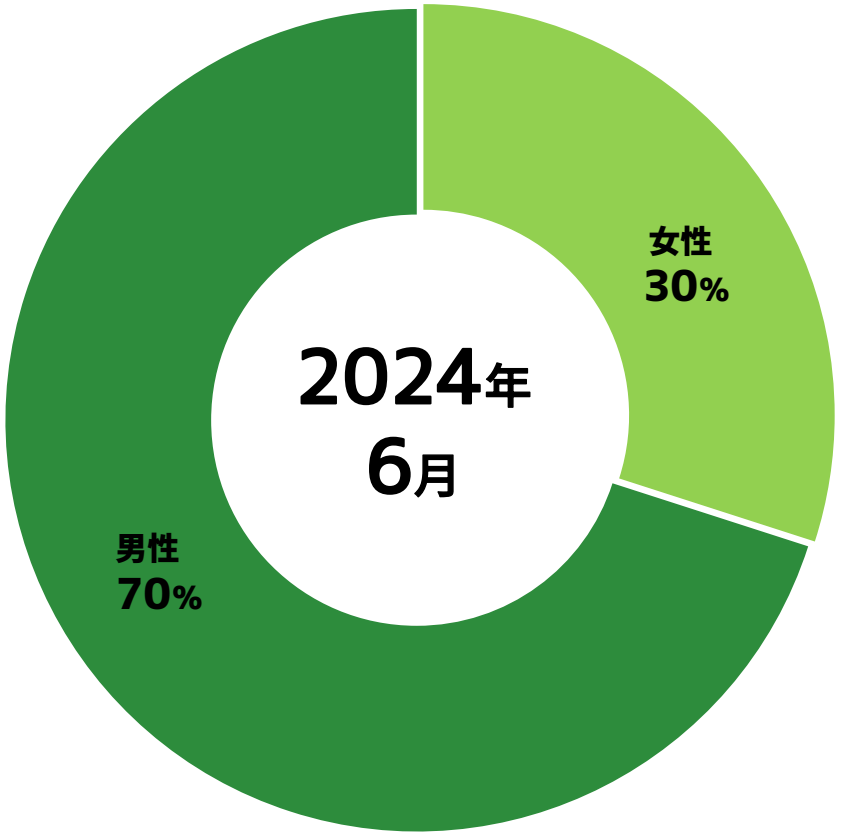
利用者の年齢

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増加

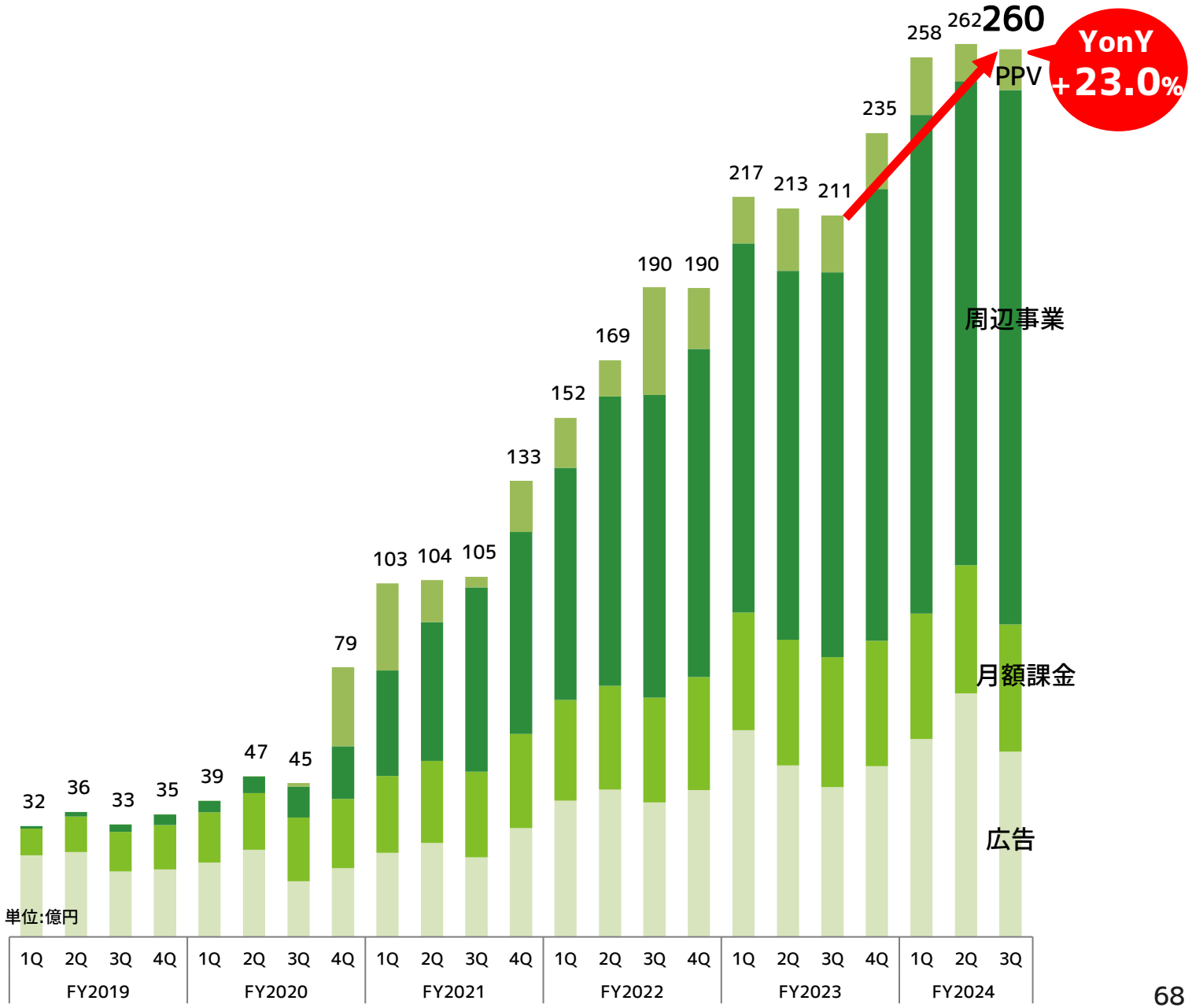


CyberAgent

[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

AAA(ABEMA Advanced Ad) -運用型CM配信-

①For 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

×

効果測定ソリューション

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

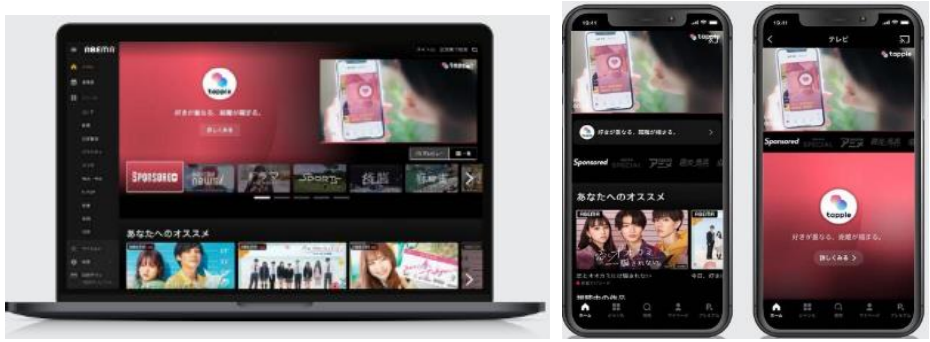
③オーディエンスマッチ

目的やターゲットに応じたカスタマイズ配信

APA（ABEMA Premium Ad）-予約型プレミアム商品-

①Home Sponsored

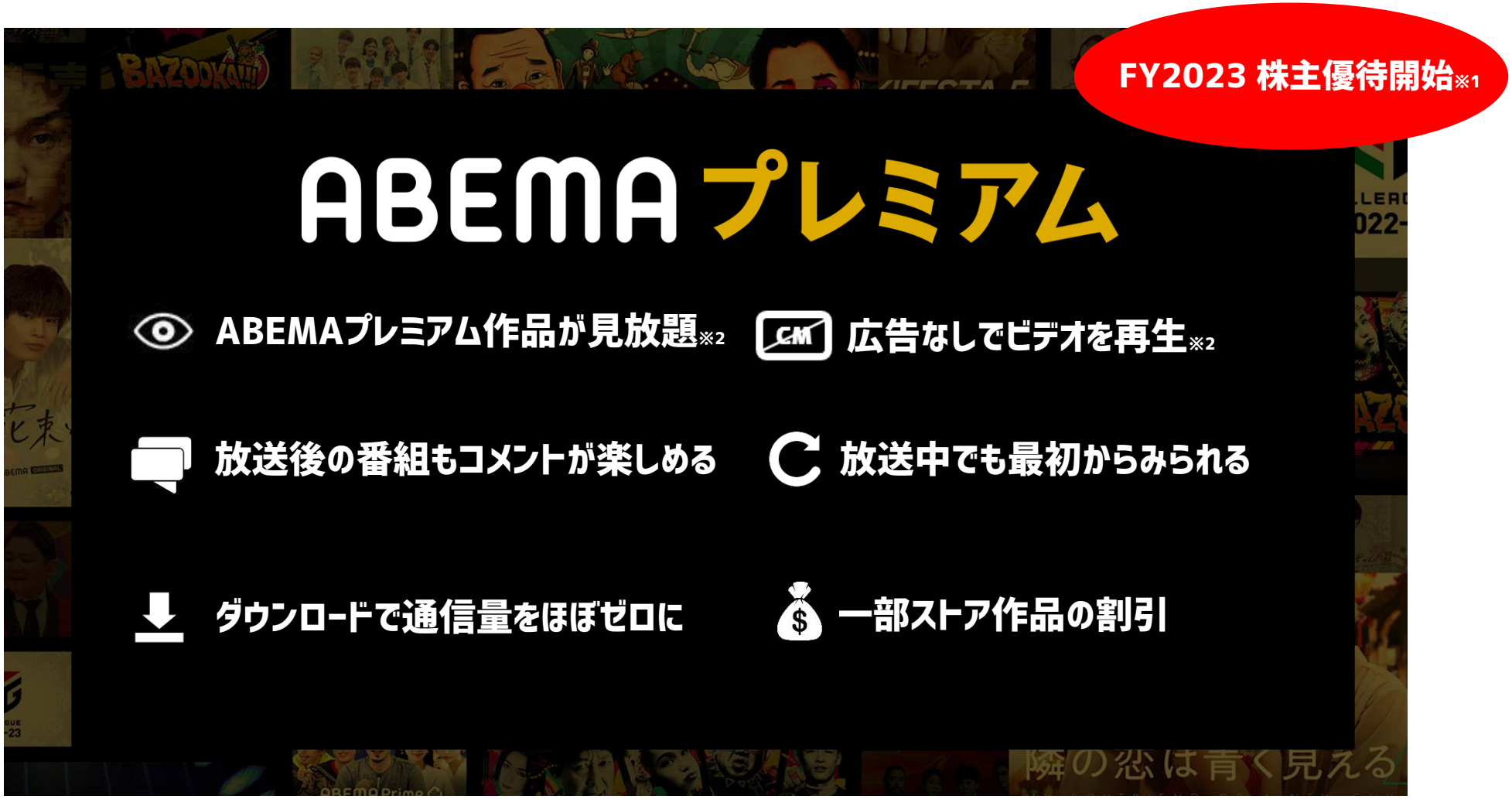
ホーム画面ファーストビューに独占配信



②Contents Sponsored

「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



※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ケ月無料クーポン/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

©AbemaTV, Inc.

［ABEMAの月額課金］ 「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

「ABEMA」	「ABEMA de DAZN」※1 2024年2月	「ABEMA de WOWSPO」(商品名：WOWSPO)※2 2024年4月	「ABEMA de J SPORTS」※3 2024年5月
MBL / ブンデスリーガ / サッカー日本代表 / スーパーフォーミュラ	明治安田J1リーグ / ラ・リーガ / リーグアン / F1	チャンピオンズリーグ / ヨーロッパリーグ / 全仏オープン / NBA	ツール・ド・フランス / ジャパンラグビーリーグワン / SUPER GT / FIA世界耐久選手権

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～

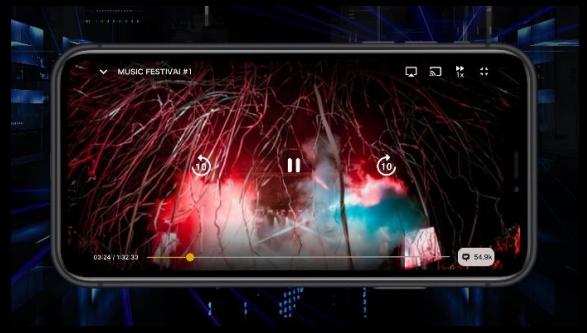
※2 「ABEMA de WOWSPO(商品名：WOWSPO)」提供開始：2024年4月2日～

©AbemaTV, Inc.

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

①3DCG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

©AbemaTV, Inc.

［ABEMAのPPV］ 日本をはじめとしたアジアのエンターテインメントを世界へ発信するグローバル向けオンラインライブプラットフォーム「ABEMA Live」※を提供開始

※ 2024年1月24日よりタイ/フィリピン/韓国の3か国にてサービスを開始。順次提供エリアの拡大を予定

©AbemaTV, Inc.

[ABEMAの周辺事業]「WINTICKET」インターネット競輪投票サービスにおいてシェアNo.1

「ABEMA」を中心とした事業展開を拡充し、マネタイズを強化

「ABEMA」

広告
ABEMA Ads

月額
ABEMAプレミアム

制作
Abema Production

PPV
ABEMA PPV ONLINE LIVE

ABEMA

TV for the Future

ABEMA関連事業

公営競技
WIN WINTICKET

興行・IP
BABEL LABEL

アニメ＆IP事業本部

ABEMA | NETFLIX

興行本部

nelke

NITRO PLUS

コマース
ABEMA Mart

※ (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

©AbemaTV, Inc.

[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

7. 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

7. メディア事業の中長期戦略

CyberAgent

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® TV for the Future を基盤に

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

※「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

©AbemaTV, Inc.

[(株)BABEL LABEL※1]「パレード」のNetflix国内 週間映画ランキング2週連続1位獲得※2
「青春18×2 君へと続く道」台湾で初日興行収入No.1アジア圏で動員数60万人突破※3

Netflix国内 週間映画ランキング2週連続1位※1

2024年2月
世界配信

台湾初日興行収入No.1

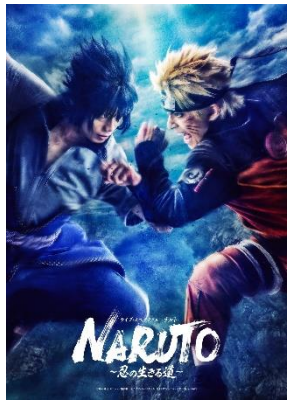
2024年5月3日
日本公開予定

※1 (株)BABEL LABELの売上は「ABEMA関連売上高」には含まず
※2 Netflix映画「パレード」：Netflixランキング TOP10入り、1位獲得（2024年3月4日～3月10日週、2024年3月11日～3月17日週）
※3 公開日：台湾3月14日、香港4月4日、シンガポール4月10日、マレーシア4月10日、ブルネイ4月10日、ベトナム4月12日、カンボジア5月8日、中国大陸5月20日（予定）、韓国5月22日

Netflixにて独占配信中
©2024「青春 18×2」Film Partners

[(株)ネルケプランニング※1] 2.5次元ミュージカル※2業界のトップランナーである ネルケプランニングがグループ会社に参画

ミュージカル『テニスの王子様』
4thシーズン 青学（せいがく）vs六角



ライブ・スペクタクル
「NARUTO-ナルト-」
～忍の生きる道～

舞台『魔法使いの約束』
祝祭シリーズPart2

『ヒプノシスマイク
-Division Rap Battle Battle-』
Rule the Stage
《Rep LIVE side Rule the Stage Original》

ミュージカル『刀剣乱舞』
八 乱舞野外祭

MANKAI STAGE『A3!』
ACT2! ～SUMMER 2023～

※1 (株)ネルケプランニングの売上は「ABEMA関連売上高」には含まず
※3 Copyrightについては最終ページに記載

※2 2.5次元ミュージカル：漫画・アニメ・ゲームといった2次元のコンテンツを原作とした、3次元の舞台コンテンツの総称

[(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

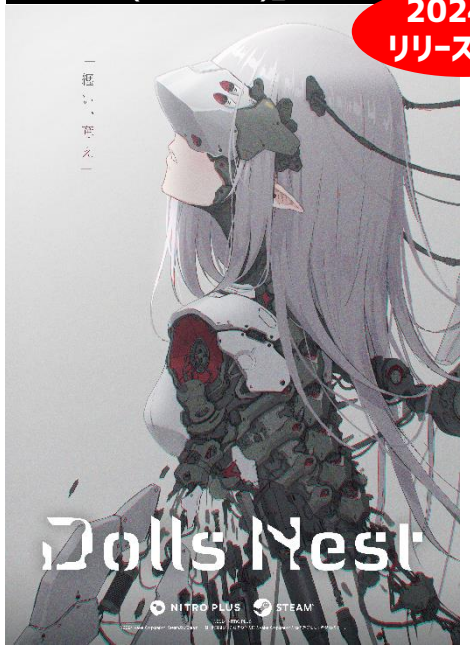
ゲーム・メディアミックス「刀剣乱舞」※1

アニメ「STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）」※2

舞台「仮面ライダー斬月」-鎧武外伝-※3

ゲーム「Dolls Nest（ドールズネスト）」※4

2024年リリース予定



※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
※5 (株)ニトロプラスの売上は「ABEMA関連売上高」には含まず

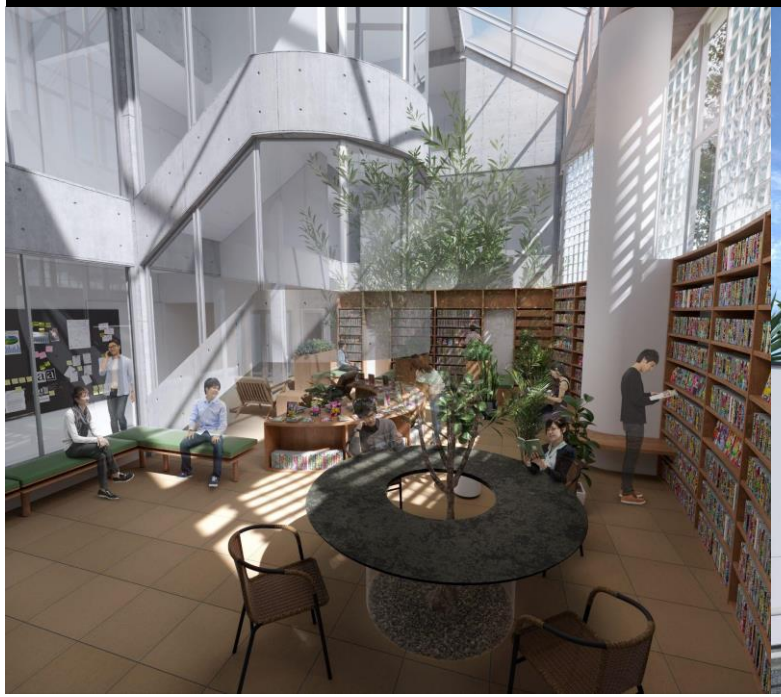
©AbemaTV, Inc.

[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パートメントを新設予定

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）



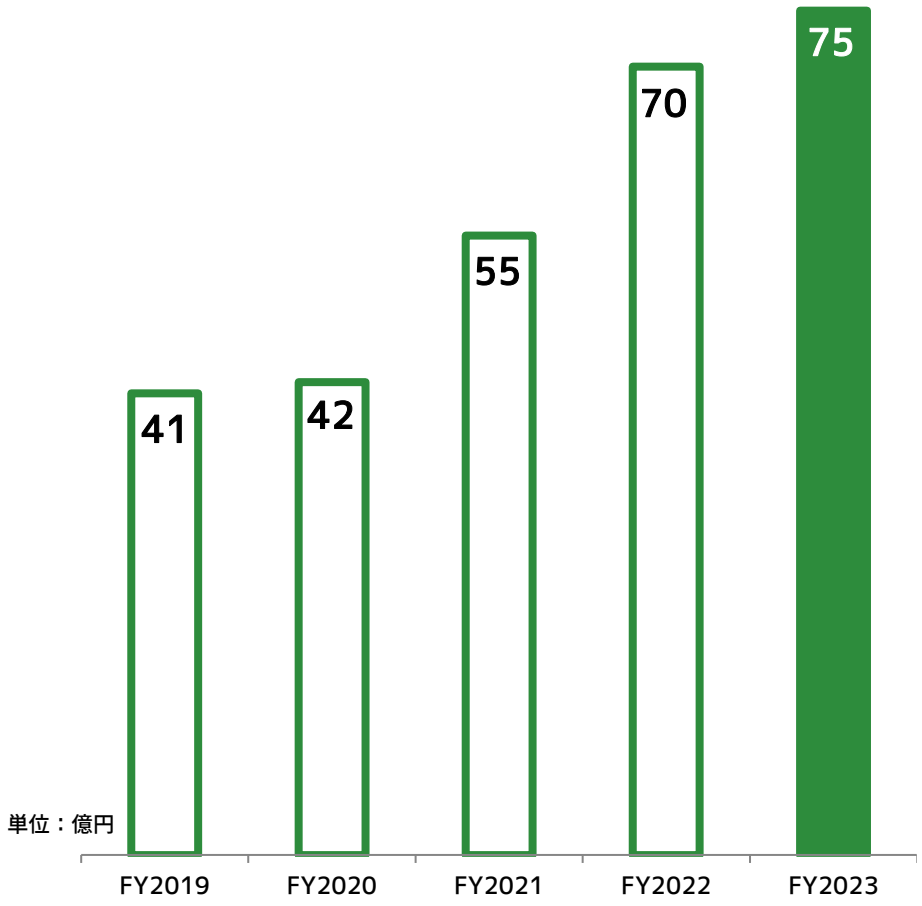
※ 外観・内観イメージ

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※

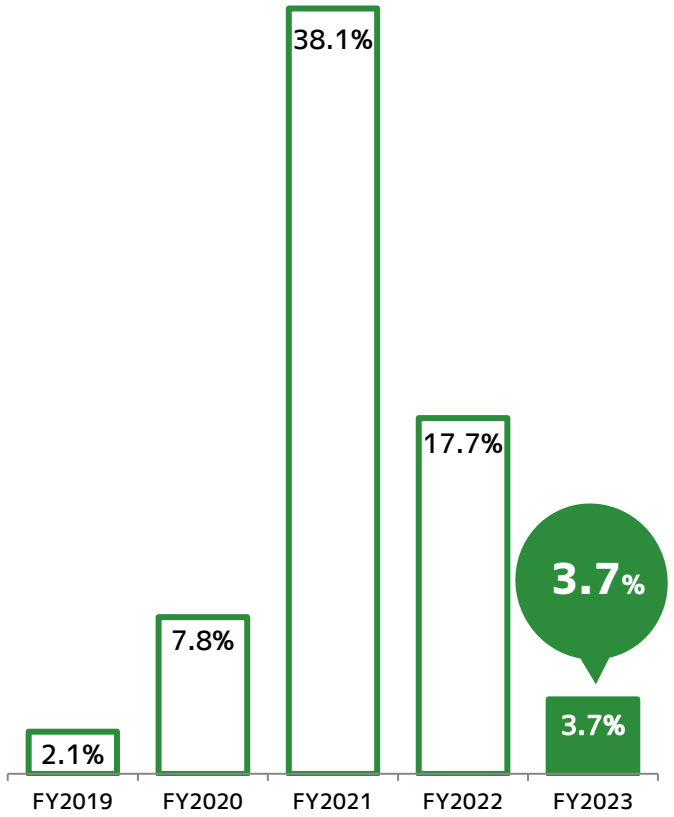
配当総額

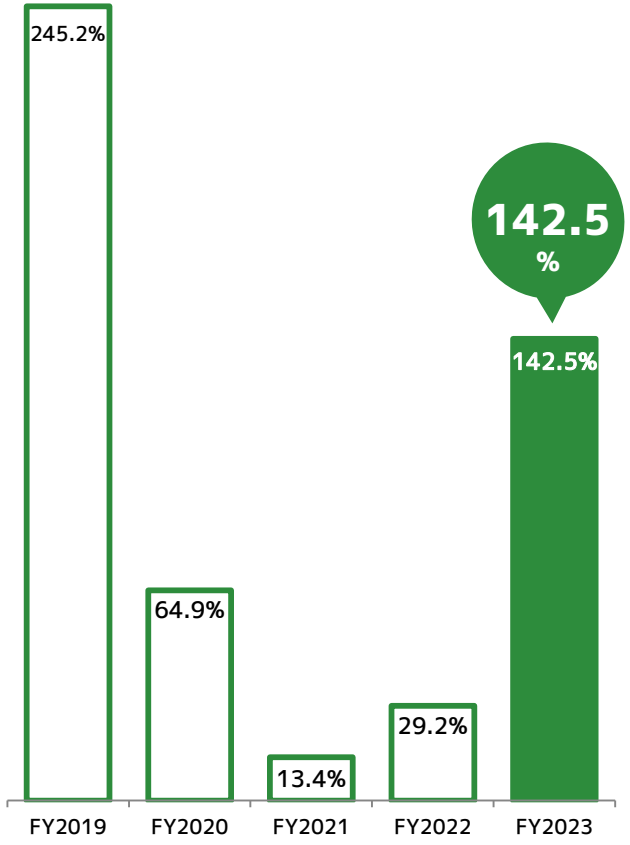


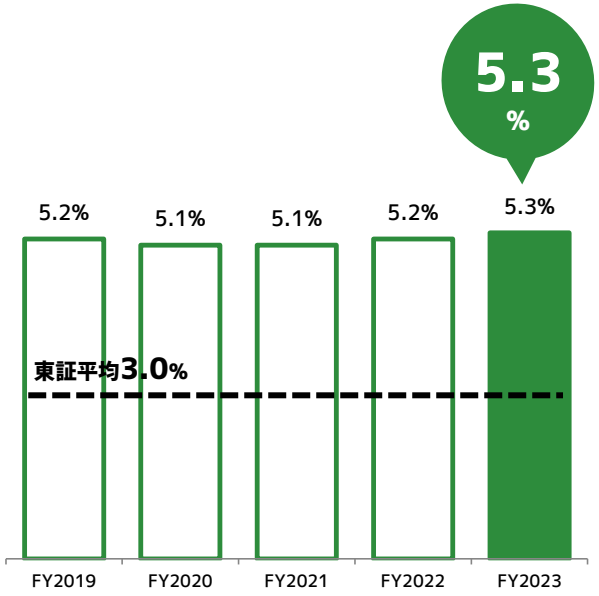
※ サイバーエージェント株価と日経平均の比較：2000年3月を１としたサイバーエージェント株価と日経平均の推移

[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

CyberAgent

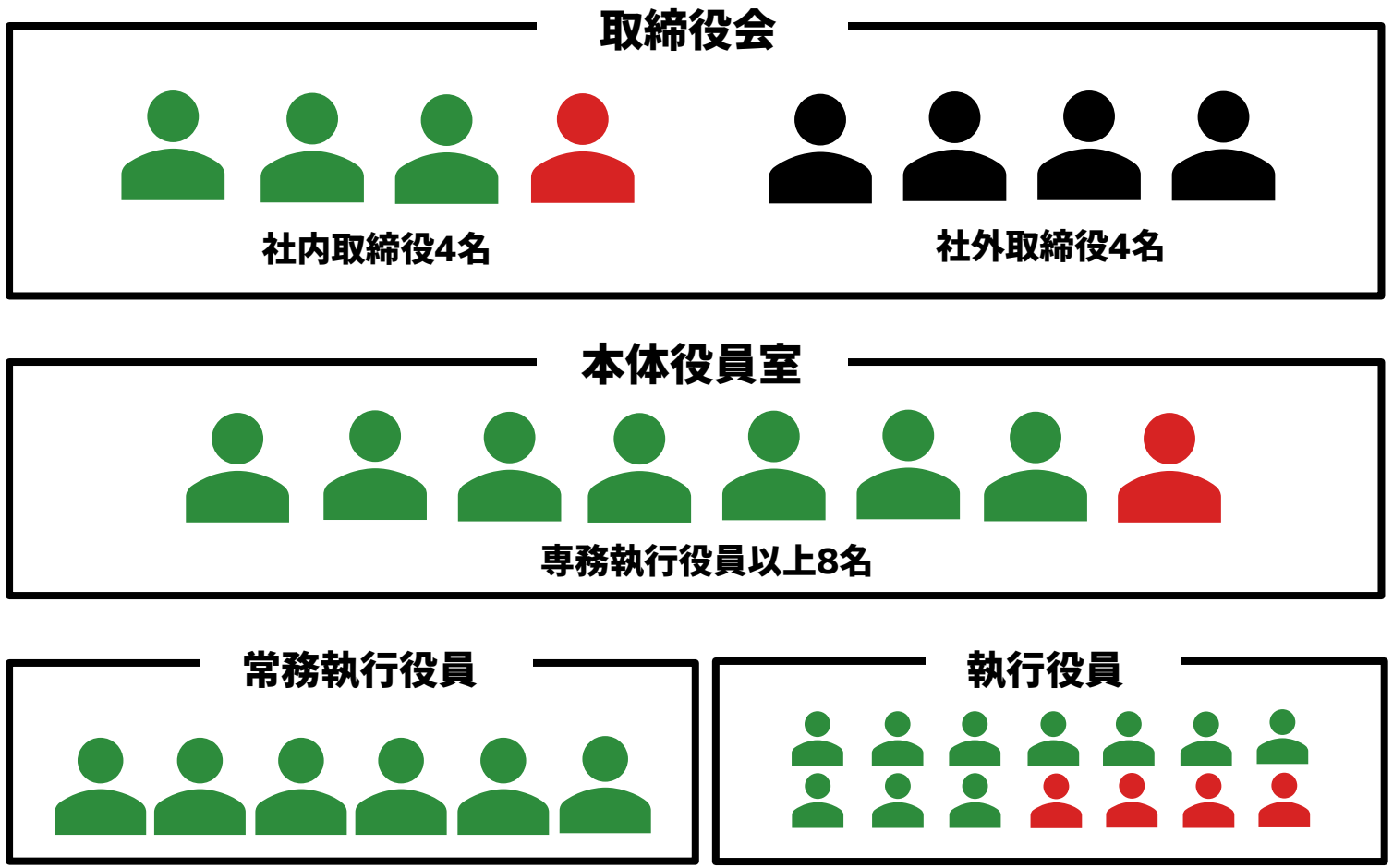
[自己株式の取得]

過去に4回、自己株式の取得と償却を実施

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%



※ 2021年から新体制

[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

社外取締役
中村 恒一

社外取締役
高岡 浩三

監査等委員

取締役 常勤監査等委員
塩月 燈子

社外取締役 監査等委員
堀内 雅生

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
曽山 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

[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

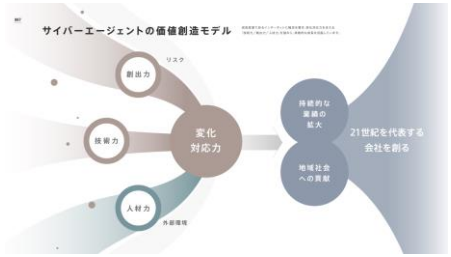
日経225 ※1	日経株価指数300 ※2	日経500種平均株価 ※3	ESG 日経平均気候変動1.5℃目標指数 ※4	JPX日経インデックス400 ※5
JPXプライム150指数 ※6	新経連株価指数 ※7	FTSE JAPAN ※8	FTSEオールワールド指数 ※9	ESG S&P/JPXカーボン・エフィシェント指数 ※10
ESG MSCI日本株女性活躍指数（WIN） ※11	ESG MSCI日本株女性活躍指数（セレクト） ※12	ESG Morningstar® 日本株式ジェンダー・ダイバーシティ・ティルト指数（除くREIT） ※13		

※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、ウエート（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エー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、構成銘柄のウエ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IMIトップ700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

CyberAgent®

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50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

【ゲーム事業 スライド52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.

【メディア事業 スライド81のCopyright】

©許斐 剛／集英社・テニミュ製作委員会
©岸本斉史 スコット／集英社　©ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」製作委員会2023
©coly／舞台まほやく製作委員会
©『ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-』Rule the Stage製作委員会
©NITRO PLUS・EXNOA LLC/ミュージカル『刀剣乱舞』製作委員会
©Liber Entertainment Inc. All Rights Reserved.　©MANKAI STAGE『A3!』製作委員会