



**CyberAgent®**

---

Dec. 8, 2023

**Shareholders' Meeting**



## **[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. **2023年度 通期決算**
2. **2024年度 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**

2023年度  
**通期決算**  
(2022年10月~2023年9月)

## FY2023 業績

創業来26期増収を継続、修正後の予想にほぼ着地

売上高：	7,202億円	YonY	1.4%増
営業利益：	245億円	YonY	64.5%減

## メディア 事業

ABEMA関連売上高が好調に推移  
「FIFA ワールドカップ」の大型投資をしつつも損失改善

売上高：	1,411億円	YonY	25.9%増
営業損益：	-115億円	YonY	+8億円

## 広告 事業

市場成長<sup>※1</sup>以上の増収率を継続し、シェア拡大  
AI・DX分野へ積極投資

売上高：	4,053億円	YonY	10.2%増 <sup>※2</sup>
営業利益：	183億円	YonY	25.1%減

## ゲーム 事業

FY2021の大型ヒットタイトルの反動等があり減収減益  
9月に新規タイトルを提供開始

売上高：	1,791億円	YonY	21.6%減
営業利益：	227億円	YonY	62.5%減

※1 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

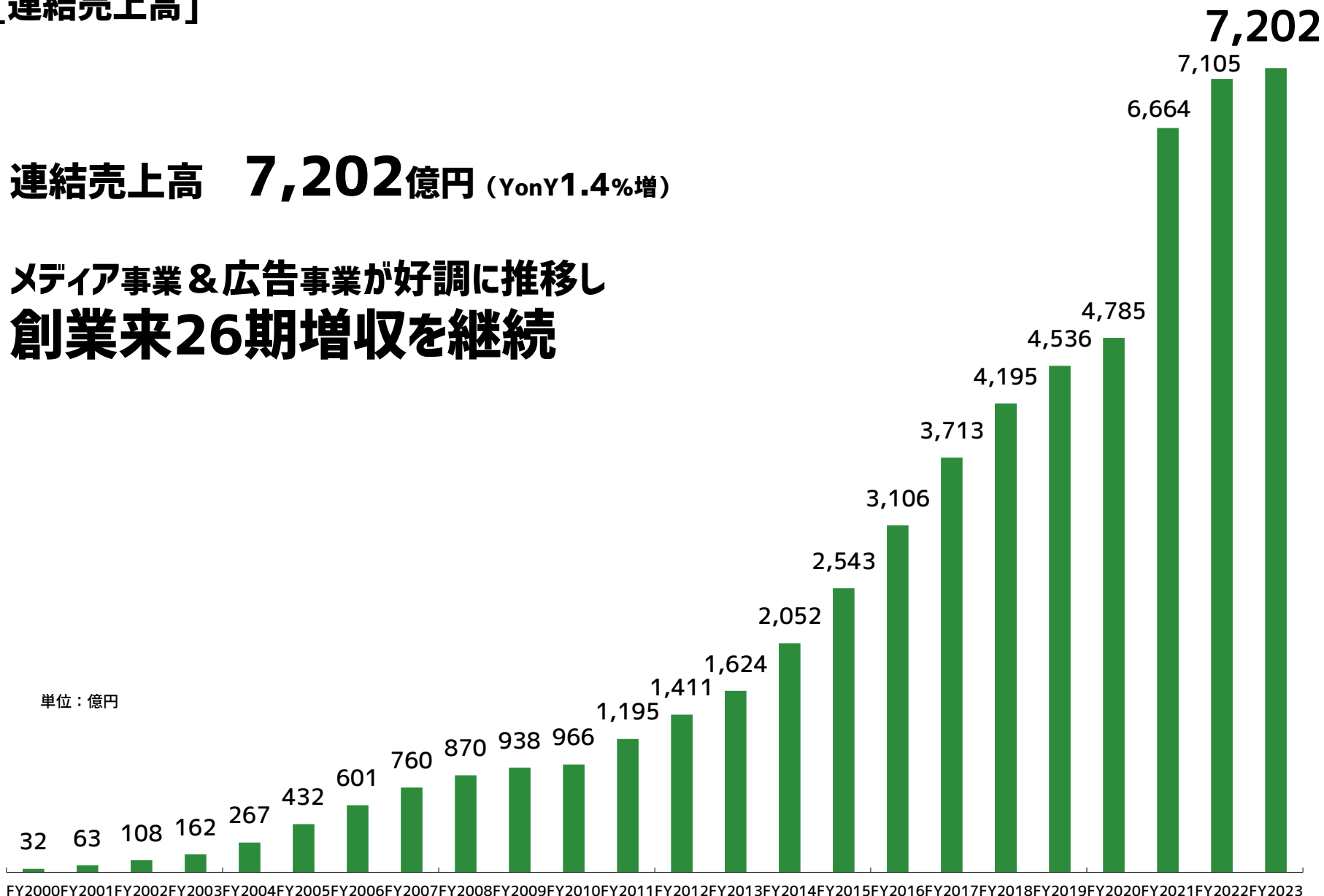
※2 YonYの増減：非連結になった株マイクロアド（FY2022 売上高94.4億円）を控除し、同基準においての増収率を記載

# 1. 2023年度 通期決算

[連結売上高]

連結売上高 **7,202**億円 (YoY1.4%増)

メディア事業 & 広告事業が好調に推移し  
創業来26期増収を継続



単位：億円

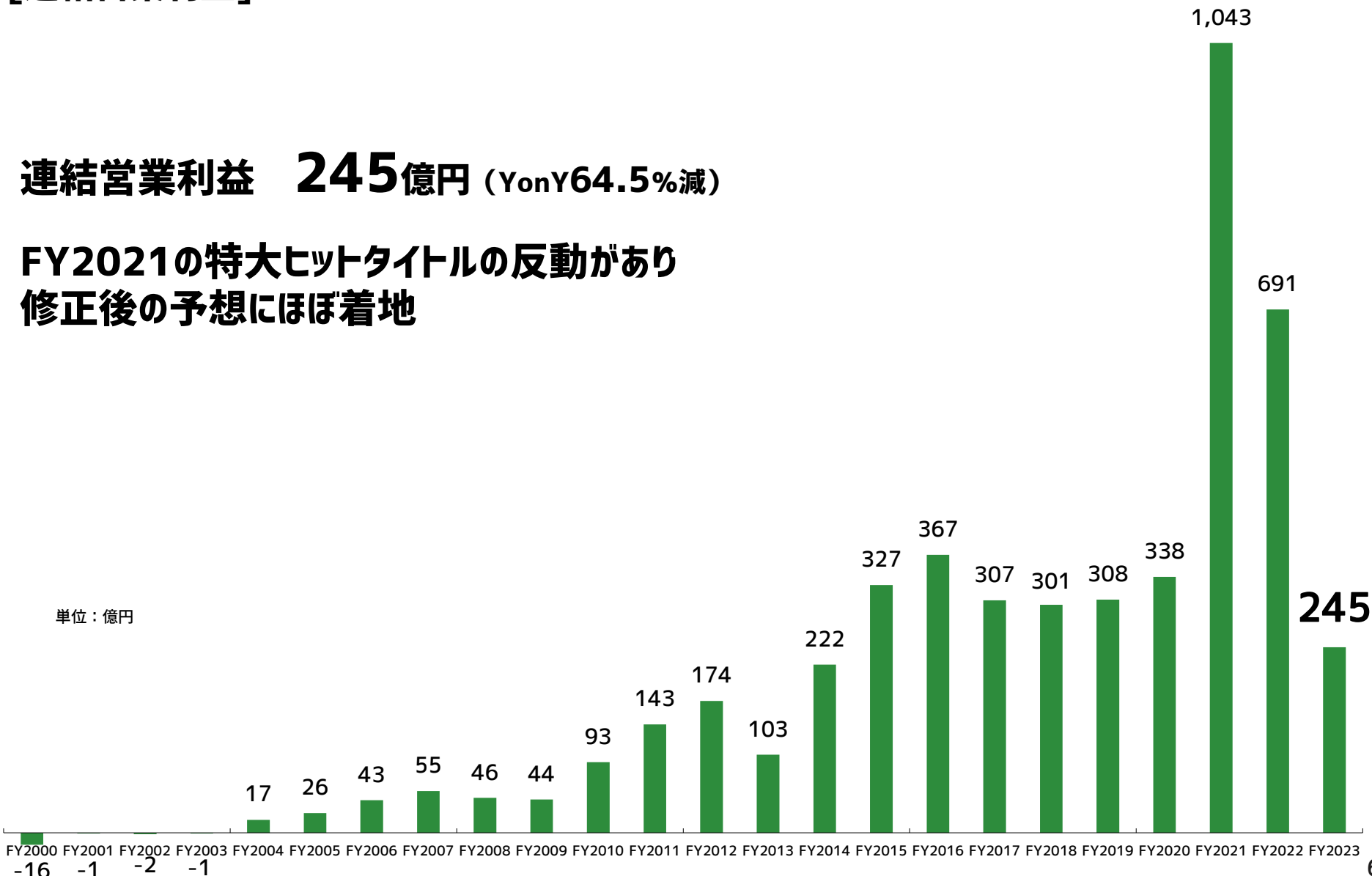
# 1. 2023年度 通期決算

## [連結営業利益]

連結営業利益 **245**億円 (YoY64.5%減)

FY2021の特大ヒットタイトルの反動があり  
修正後の予想にほぼ着地

単位：億円



2024年度  
**業績見通し**  
2023年10月～2024年9月

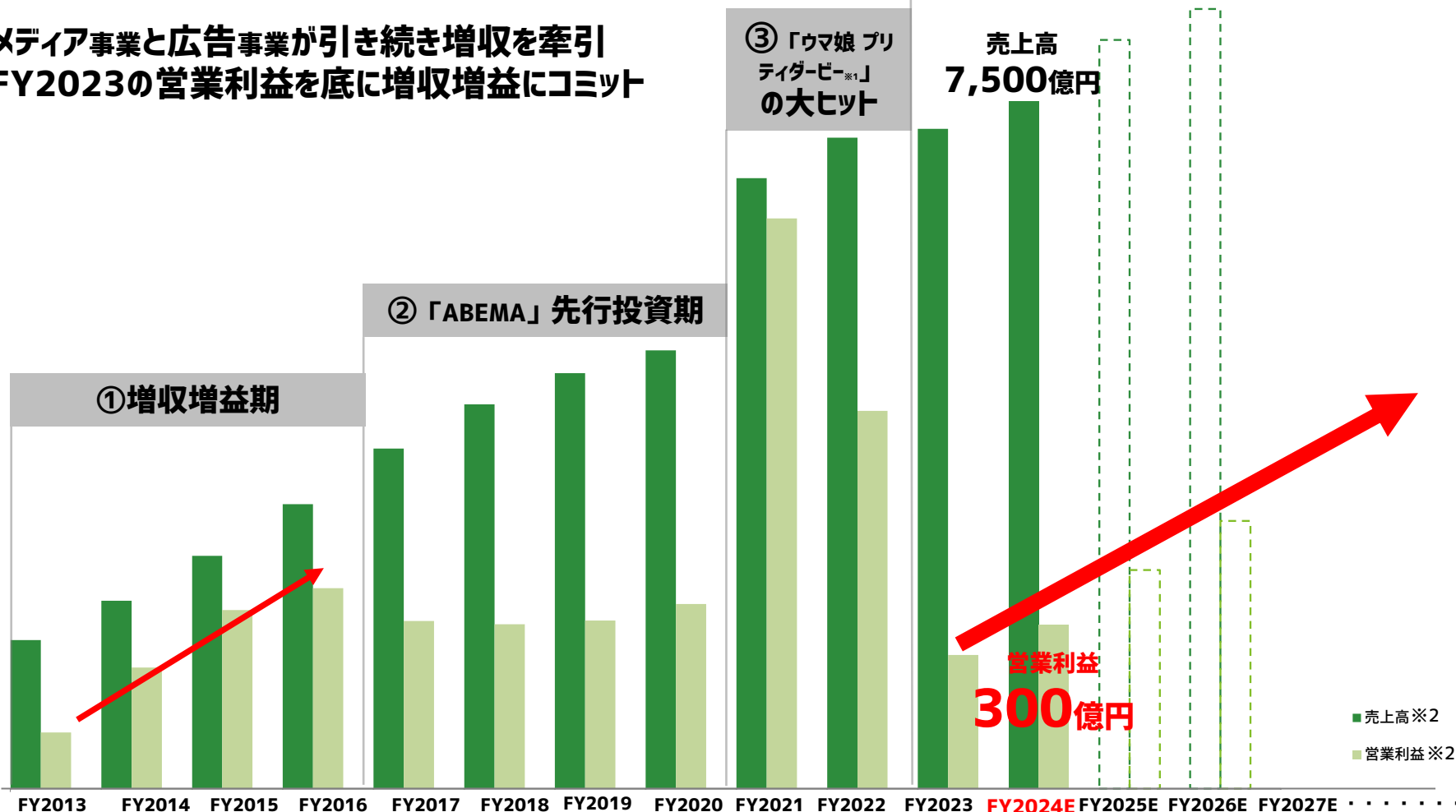


## 2. 2024年度 業績見通し

売上高 **7,500**億円 (YonY 4.1%増)

営業利益 **300**億円 (YonY 22.2%増)

メディア事業と広告事業が引き続き増収を牽引  
FY2023の営業利益を底に増収増益にコミット



④ 今後は増収増益期へ

「ウマ娘プリティーダービー<sup>※1</sup>」は、2年の特大ヒットを経て安定した人気タイトルへ

③ 「ウマ娘 プリティーダービー<sup>※1</sup>」の大ヒット

② 「ABEMA」先行投資期

① 増収増益期

営業利益  
**300**億円

売上高  
**7,500**億円

■ 売上高<sup>※2</sup>  
■ 営業利益<sup>※2</sup>

※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

### メディア事業

「ABEMA」は投資期を経て  
赤字縮小局面に

「FIFA ワールドカップ」の  
大型投資は4年に一度  
当面、適正な投資規模に

### 広告事業

中長期に渡り  
増収トレンドを継続

AI・DX分野の事業推進  
利益率改善に取り組み中

### ゲーム事業

既存タイトルは、  
話題を欠かさない取組をし  
長寿命化を目指す

新規リリース前の端境期を抜け  
FY2024は、新規タイトルを  
3つ以上提供予定

FY2023の営業利益を底に増収増益にコミット

## 2. 2024年度 業績見通し

### [業績見通し]

単位：億円	FY2024 予想	FY2023	YoY
売上高	7,500	7,202	4.1%
営業利益	300	245	22.2%
経常利益	300	249	20.4%
当期純利益 <sup>※1</sup>	80	53	50.0%

### [配当予想] 経営指標 DOE5%を目安に予想

配当金	15円 <sup>※2</sup>	15円	-
-----	-------------------	-----	---

※1 当期純利益：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

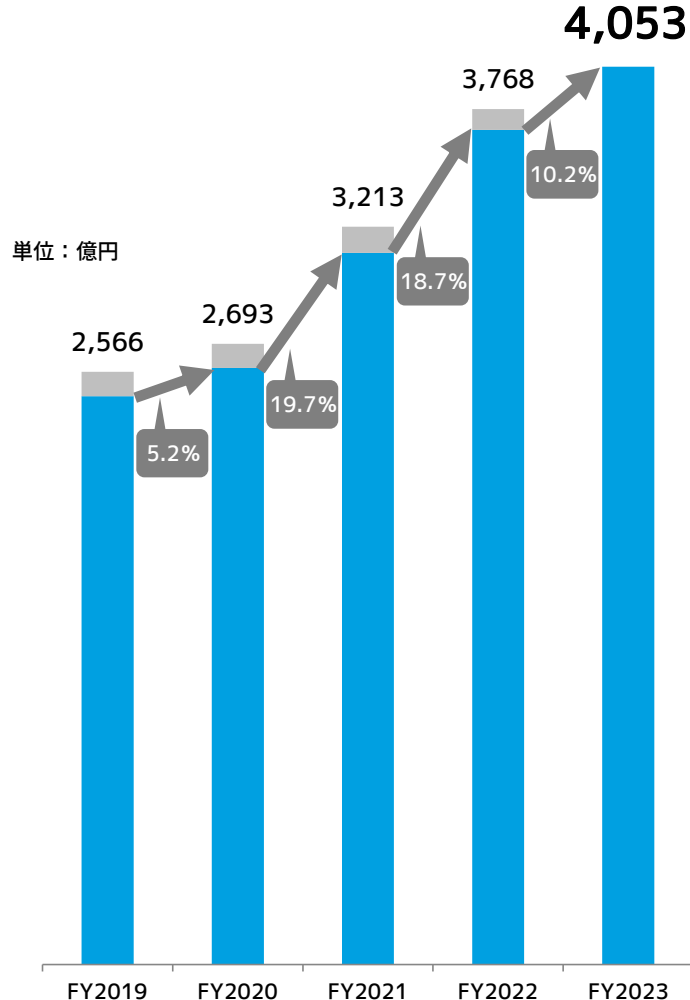
※2 2024年度の配当額：2024年12月開催予定の第27回定時株主総会にて付議する予定

# インターネット 広告事業

# 3. インターネット広告事業

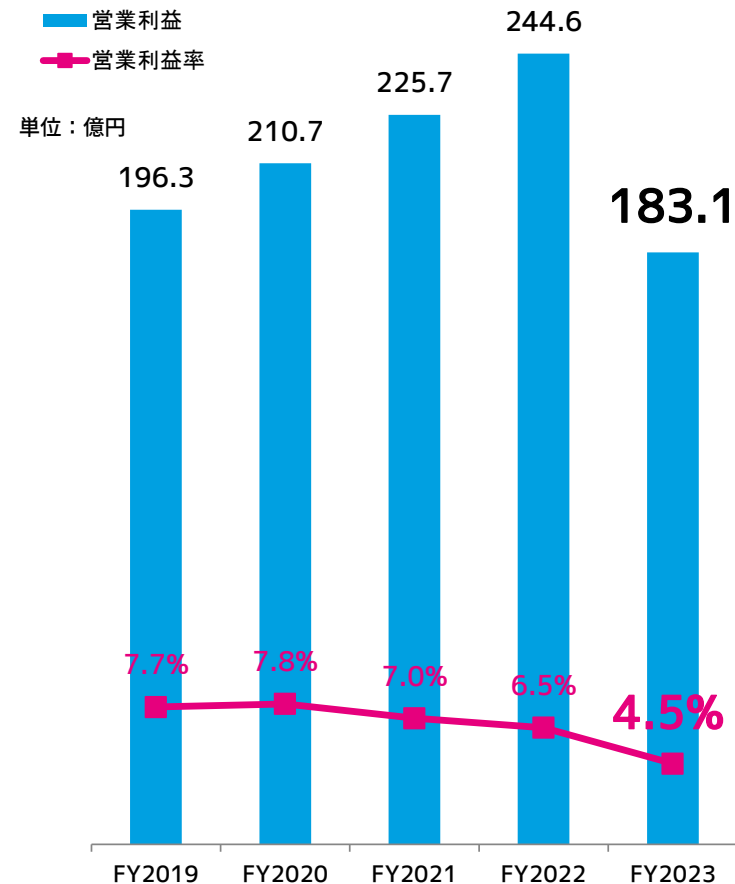
## [売上高 (通期)]

**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**

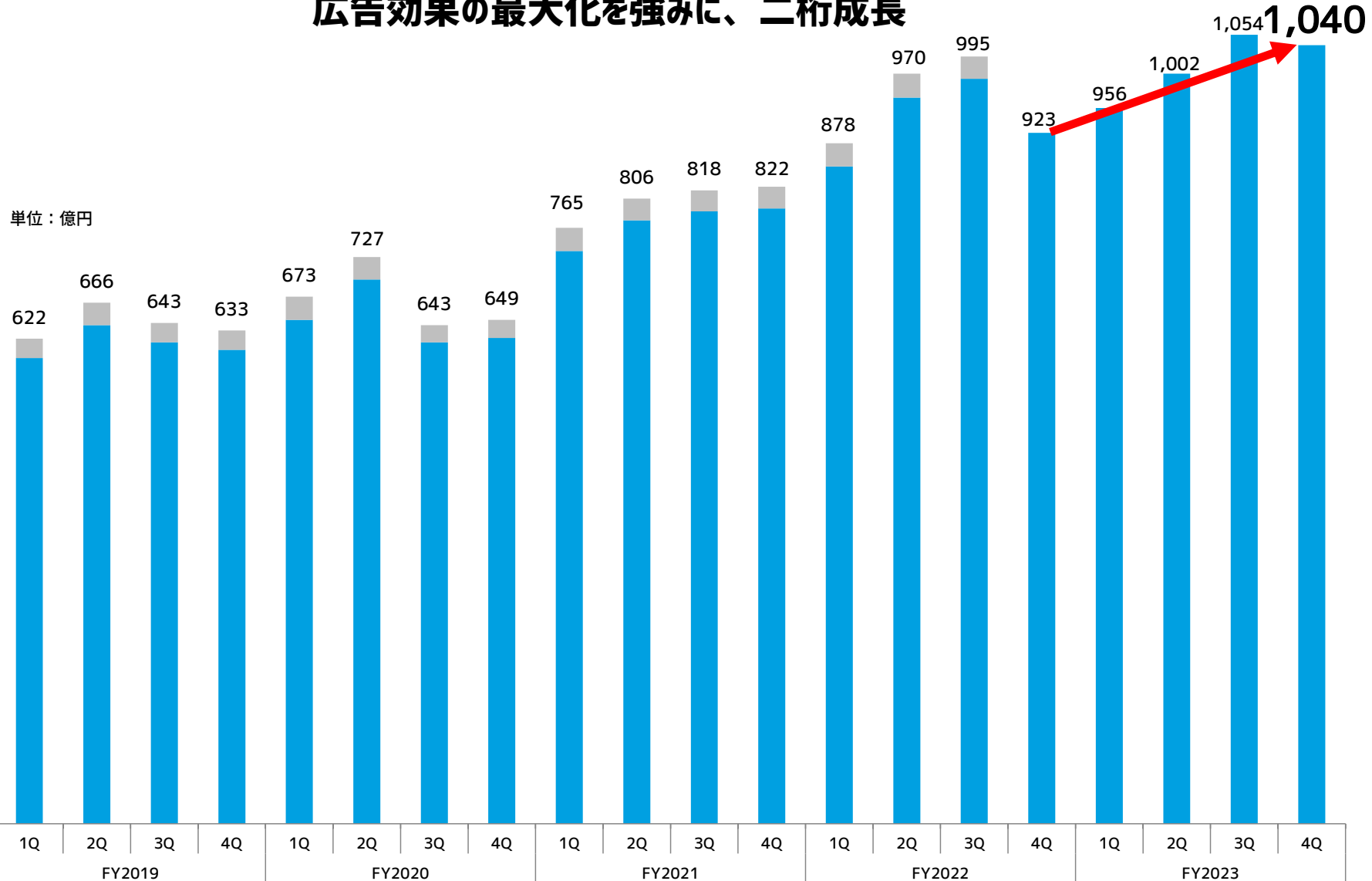


※1 YonYの増減：非連結になった㈱マイクロアド (FY2022 売上高94.4億円) を控除し、同基準における増収率を記載  
 ※2 市場成長率：2023年度YonY6.8%増 「2023年度の広告費予測 (2023年7月公表)」 日経広告研究所

■ ㈱マイクロアドの売上高

### 3. インターネット広告事業

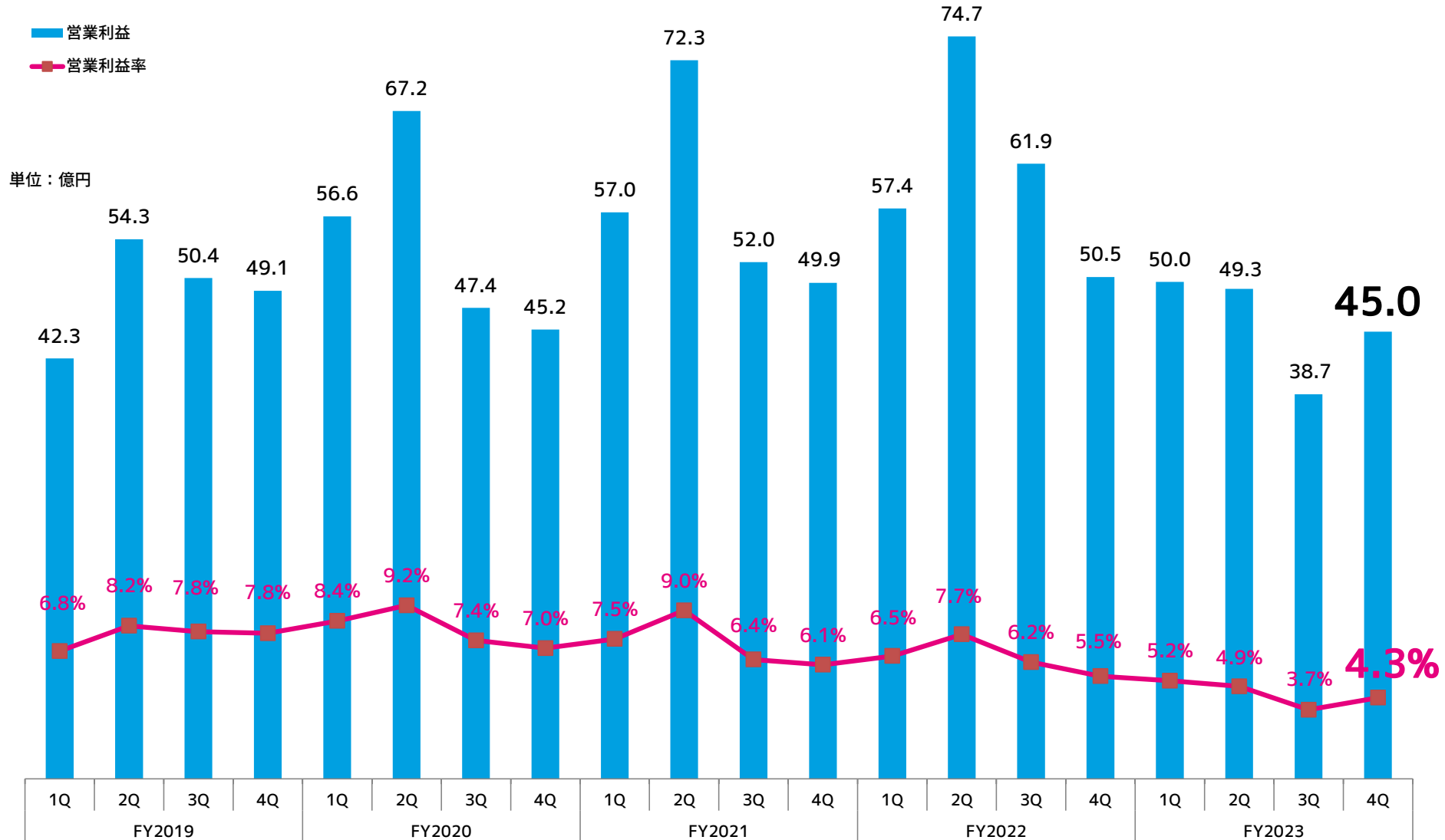
[売上高 (四半期)] 4Q 1,040億円 (YoY 12.6%増)  
広告効果の最大化を強みに、二桁成長



■ 非連結になった(株)マイクロアドの売上高

# 3. インターネット広告事業

**[営業利益（四半期）]** 4Q **45**億円 (YonY **11.0%**減)  
**営業利益率は、3Qを底に改善**



※ 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

[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



#### 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  
2022年約50本


#### アカデミックとビジネスの両立

研究成果を多数のプロジェクトへ導入




### 3. 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経由して最初にアクセスするページ

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



※<sub>1</sub> 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

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

### 3. インターネット広告事業

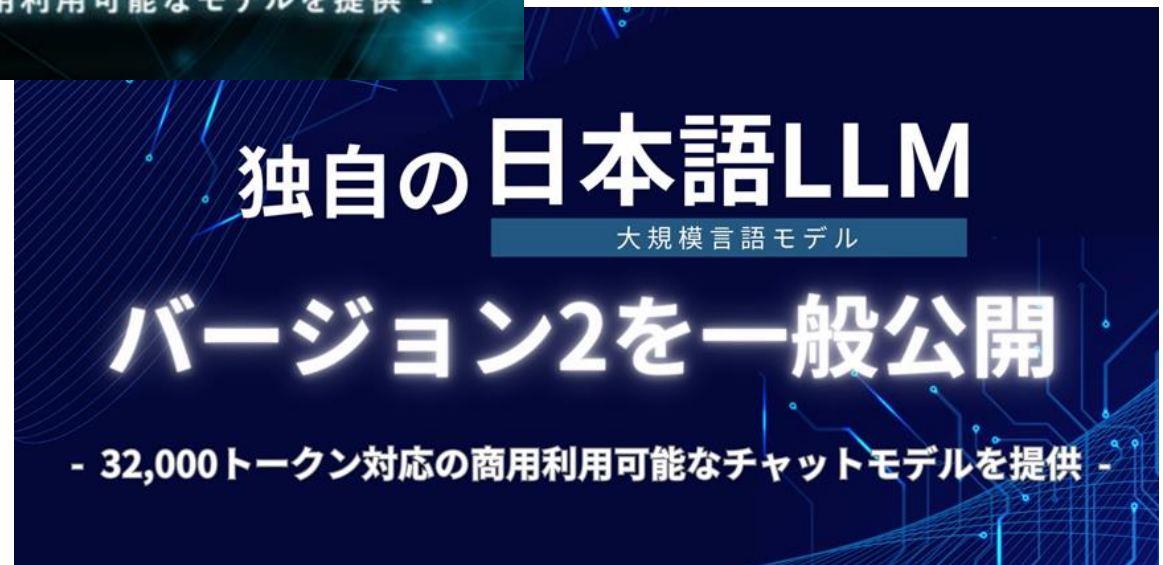
[技術力] 日本語大規模言語モデル（LLM）を2023年5月に一般公開  
2023年11月にバージョン2も公開



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 -

### 3. インターネット広告事業

**[技術力] 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**



# 3. 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



»»» C A S M

## 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

23年2月新設

DXダイレクトビジネスセンター



### 3. インターネット広告事業

[今後の展開] 協業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

### 3. 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

# ゲーム事業

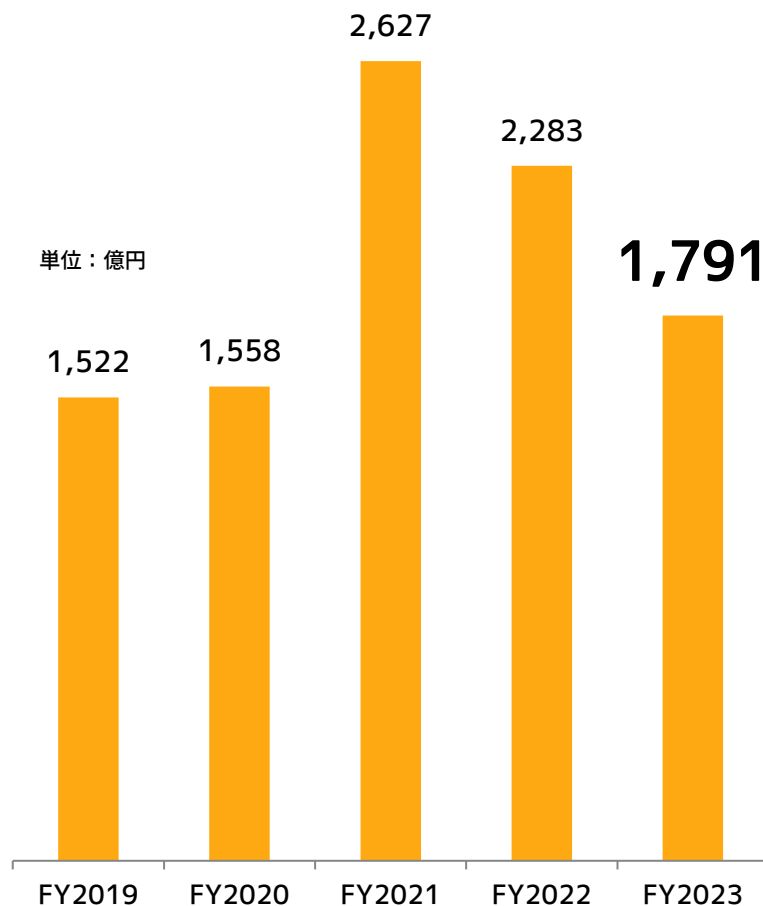


## 4. ゲーム事業

### [売上高 (通期)]

**1,791**億円 (YonY 21.6%減)

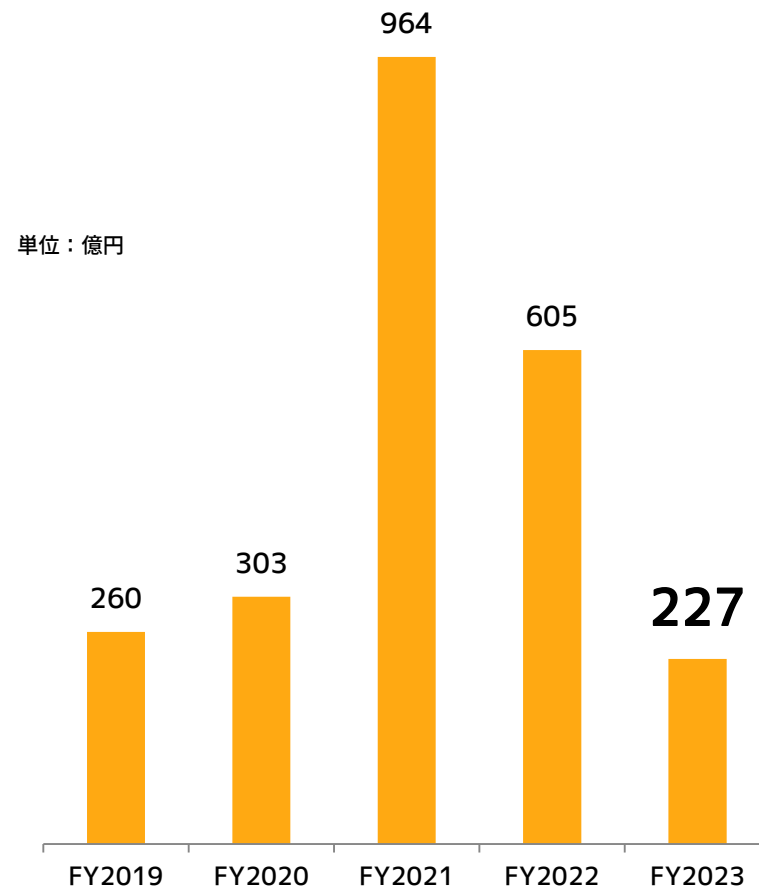
FY2021の大型ヒットタイトルの反動等で減収  
2023年9月に新規タイトルを提供開始



### [営業利益 (通期)]

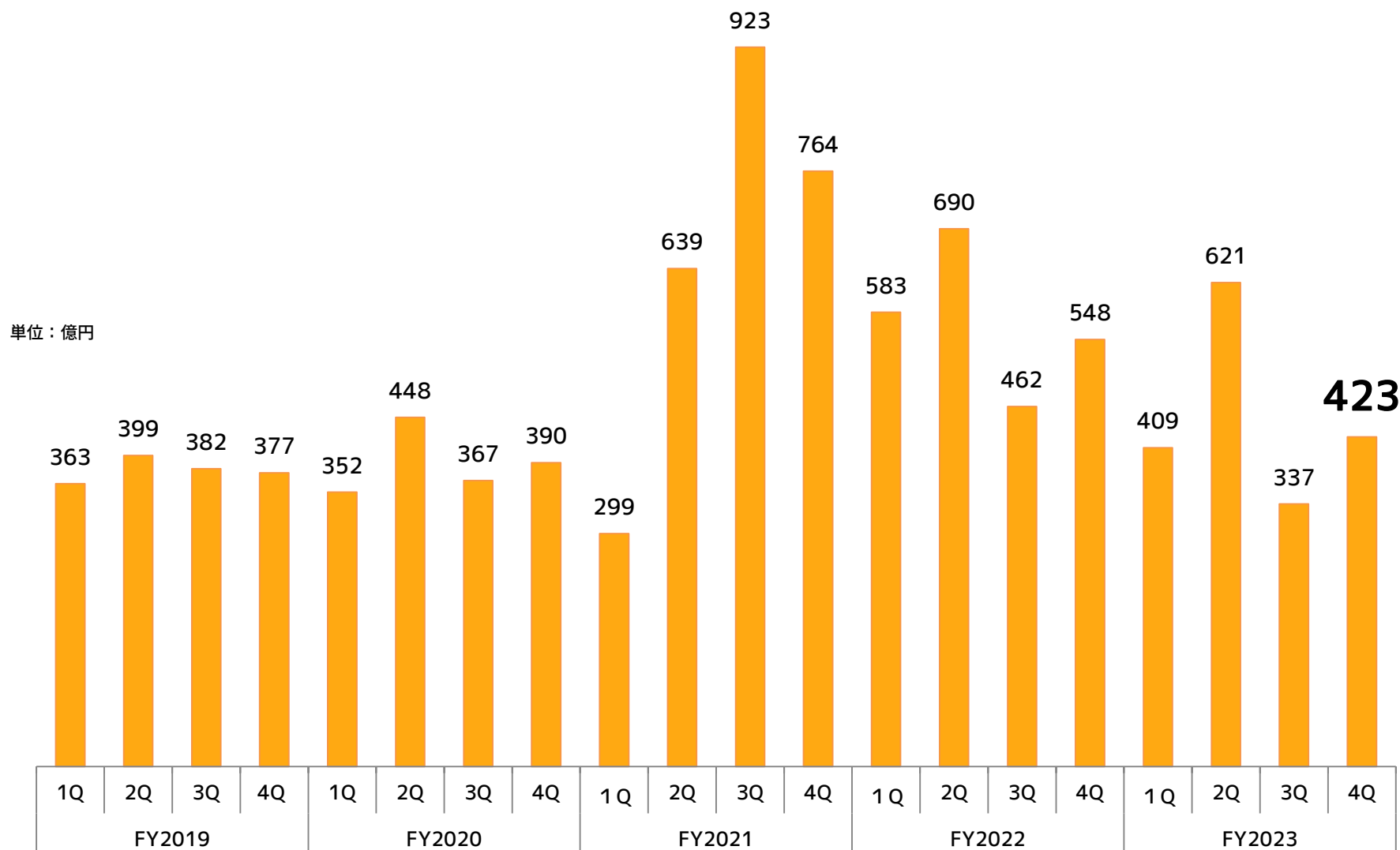
**227**億円 (YonY 62.5%減)

収益性の高いタイトルの減収により減益



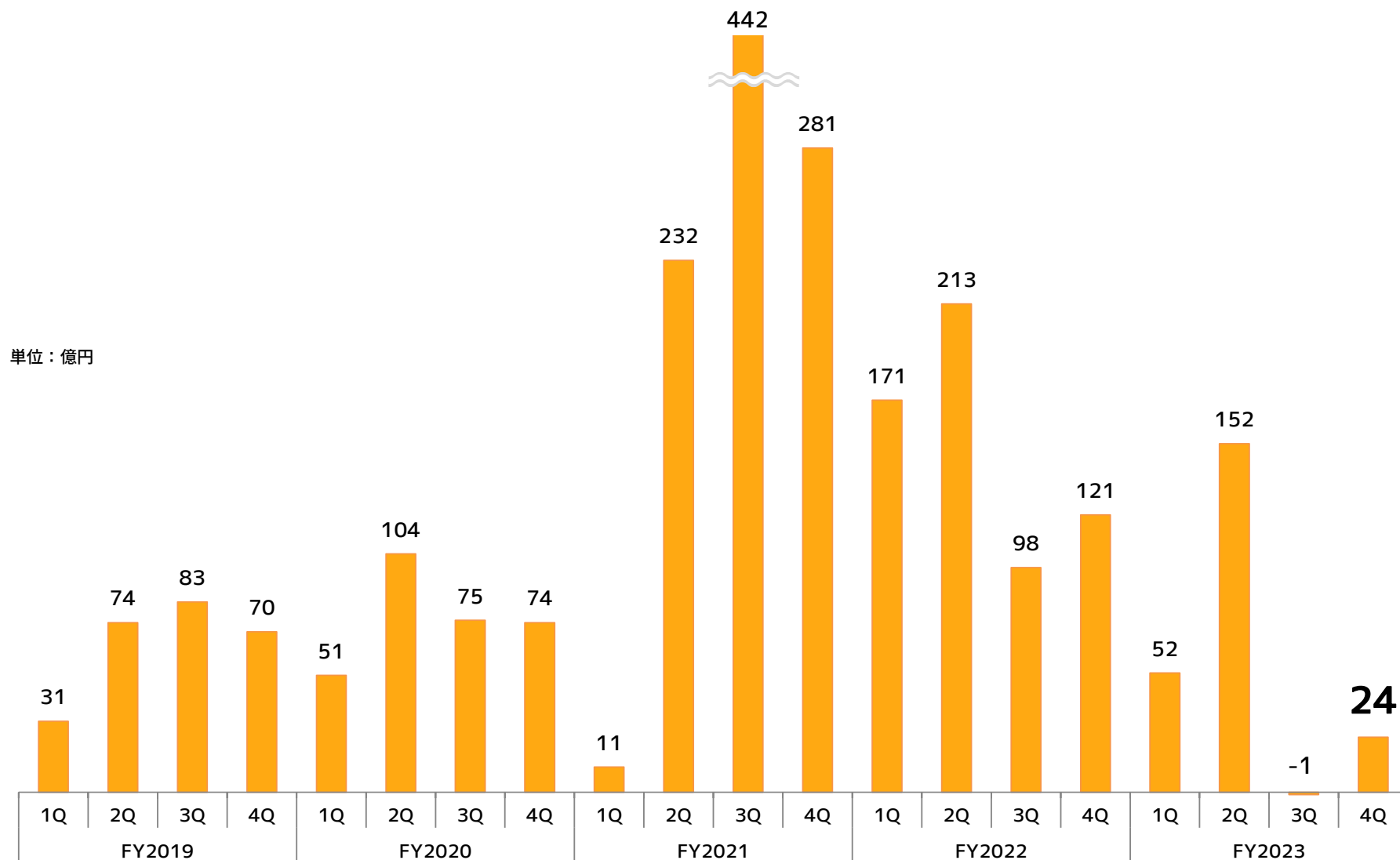
## 4. ゲーム事業

[売上高 (四半期)] **4Q 423億円** (YonY **22.8%減**) (QonQ **25.4%増**)  
夏のイベントや新作タイトルのリリースが奏功し、QonQで増収



## 4. ゲーム事業

[営業利益（四半期）] 4Q **24**億円 (YonY **79.7%**減) (QonQ **25**億円増)



※ 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

# 4. ゲーム事業

**[ウマ娘 プリティーダービー※1] 2.5周年キャンペーンやTVアニメの新シリーズの放送開始等  
引き続き話題を欠かさず、10年IPを目指す**



※1 © Cygames, Inc.

※2 「ウマ娘 プリティーダービー」2.5周年キャンペーン：2023年8月24日～9月30日実施

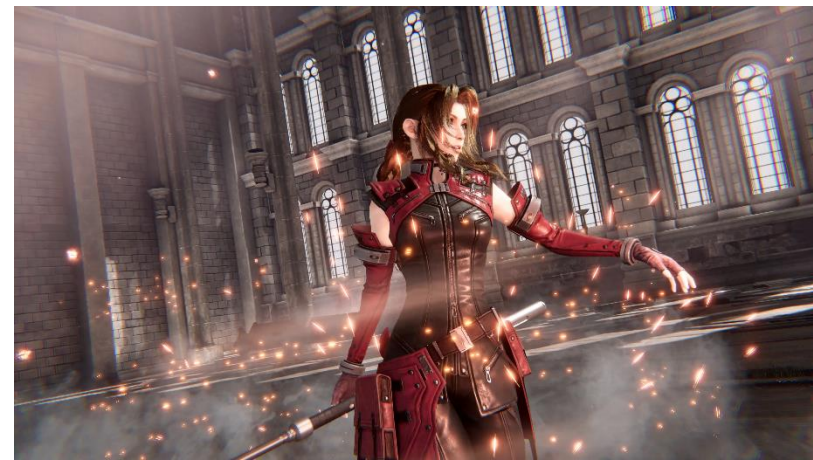
※3 TVアニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」：2023年10月4日より放送開始 © 2023 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」製作委員会

※4 リアルイベント「ウマ娘 プリティーダービー 5th EVENT ARENA TOUR GO BEYOND -GAZE-」：開催時期2023年9月16-17日 ポートメッセなごや 第1展示館にて開催

※5 © Cygames, Inc.

## 4. ゲーム事業

**[新規タイトル] 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS※」 2023年9月に提供開始  
国内、海外と堅調に推移**



## 4. ゲーム事業

[新規タイトル] 「呪術廻戦 ファントムパレード※」 2023年11月21日に提供開始  
セールスランキングが上位で推移し、初速好調



## 4. ゲーム事業

[FY2024の予定] 「グランブルーファンタジー※1」 コンソールゲームを国内・海外向けに2本発売予定  
世界展開の足掛かりに



※1 © Cygames, Inc.

※2 © Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS 提供プラットフォーム：PlayStation®5 / PlayStation®4 / Steam

※3 © Cygames, Inc. 提供プラットフォーム：PlayStation®5 / PlayStation®4 / Steam

# 4. ゲーム事業

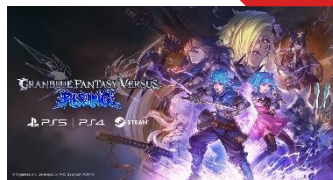
[今後の展開] FY2024以降、継続的に新規タイトルをリリース予定

## 自社IP

1. 2023年8月 **SP**  
簡体字版



4. 2023年12月 **コンソール**



7. 2024年内 **コンソール**



10. 時期未定 **コンソール**



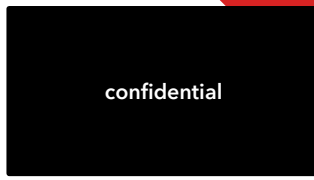
12. 時期未定 **コンソール**



5. 2024年2月 **コンソール**



8. 時期未定 **SP**



## 他社IP

2. 2022年12月 **SP**



6. 2023年11月 **SP**



9. 時期未定 **SP**



11. 時期未定 **SP**



13. 時期未定 **SP**



3. 2023年9月 **SP**



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



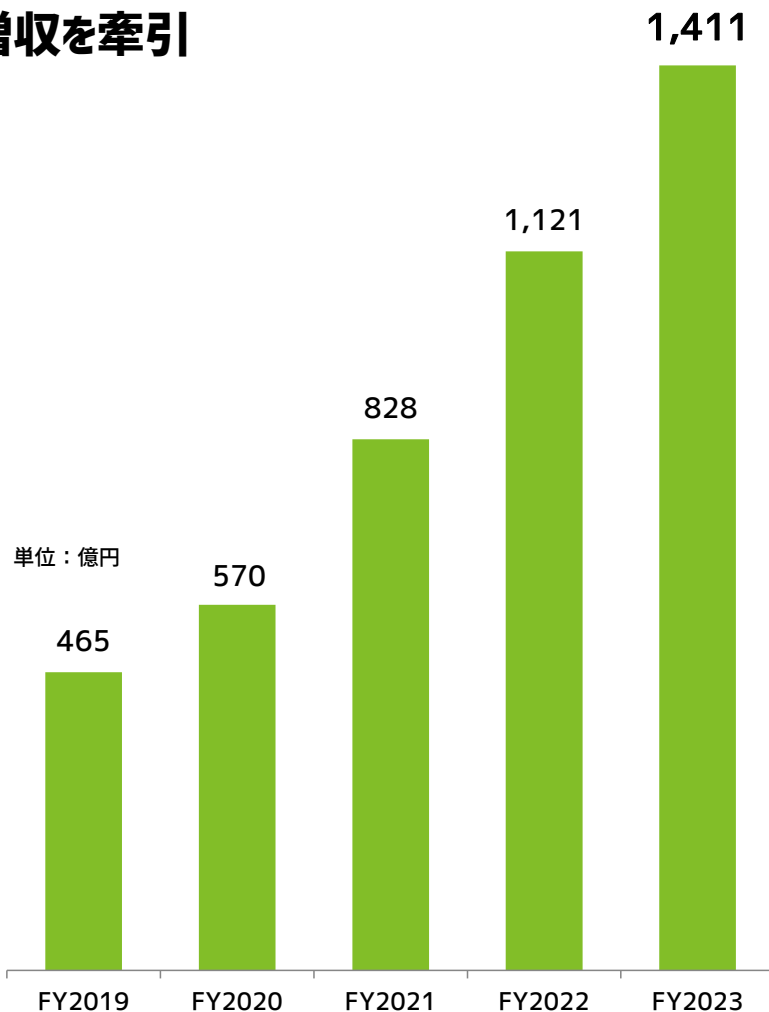
# メディア事業

# 5. 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

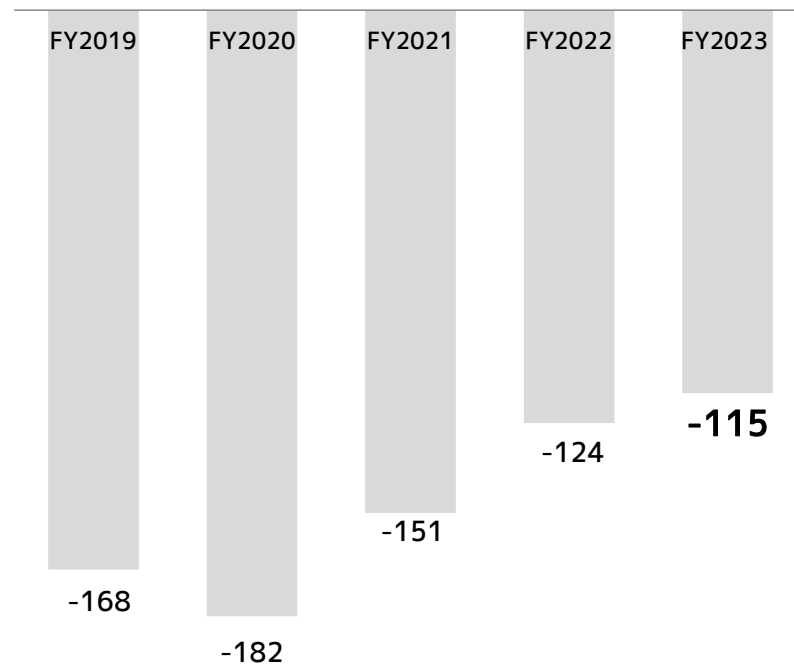


## [営業損益 (通期)]

**-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



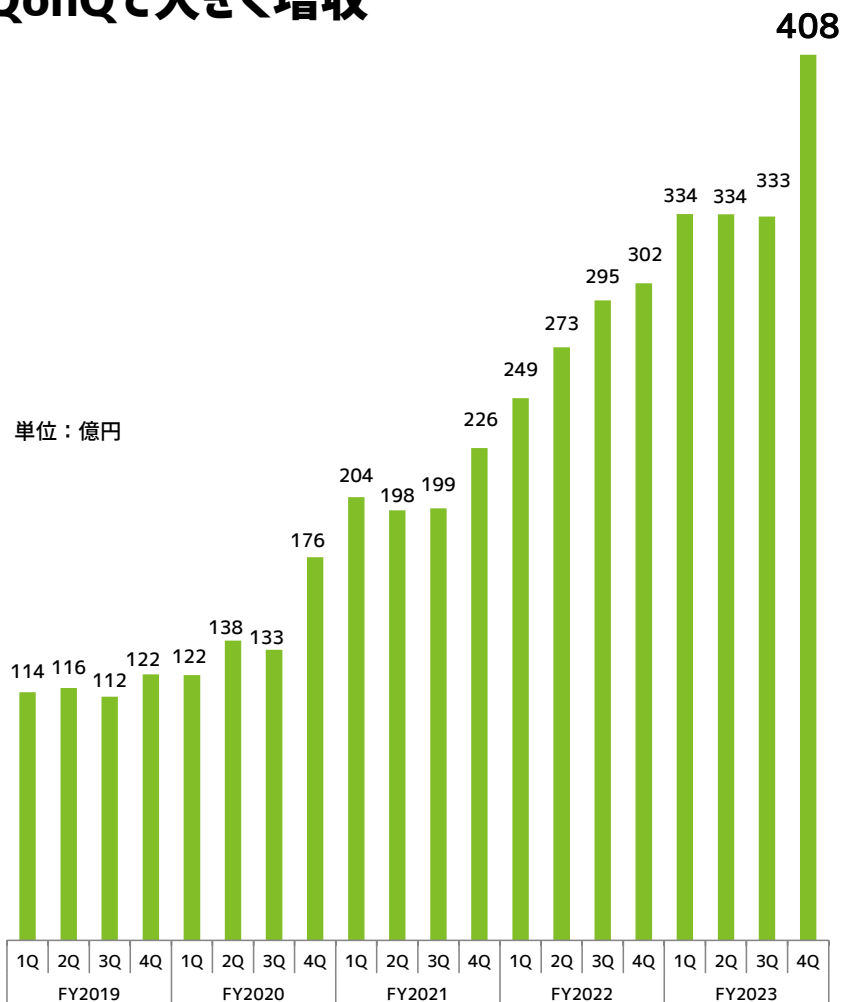
# 5. メディア事業

## [売上高（四半期）]

4Q **408**億円 (YonY **34.7%**増)

連結グループ化した子会社の貢献もあり

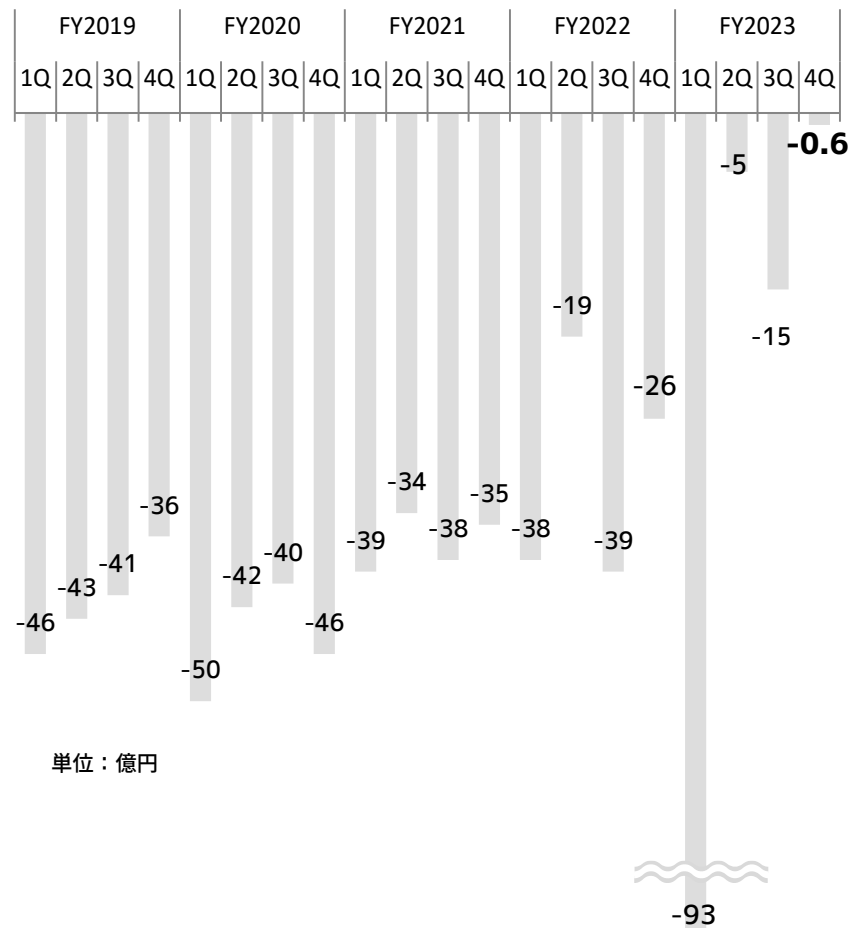
QonQで大きく増収



## [営業損益（四半期）]

4Q **0.6**億円 (YonY **25**億円改善)

大幅に損益改善



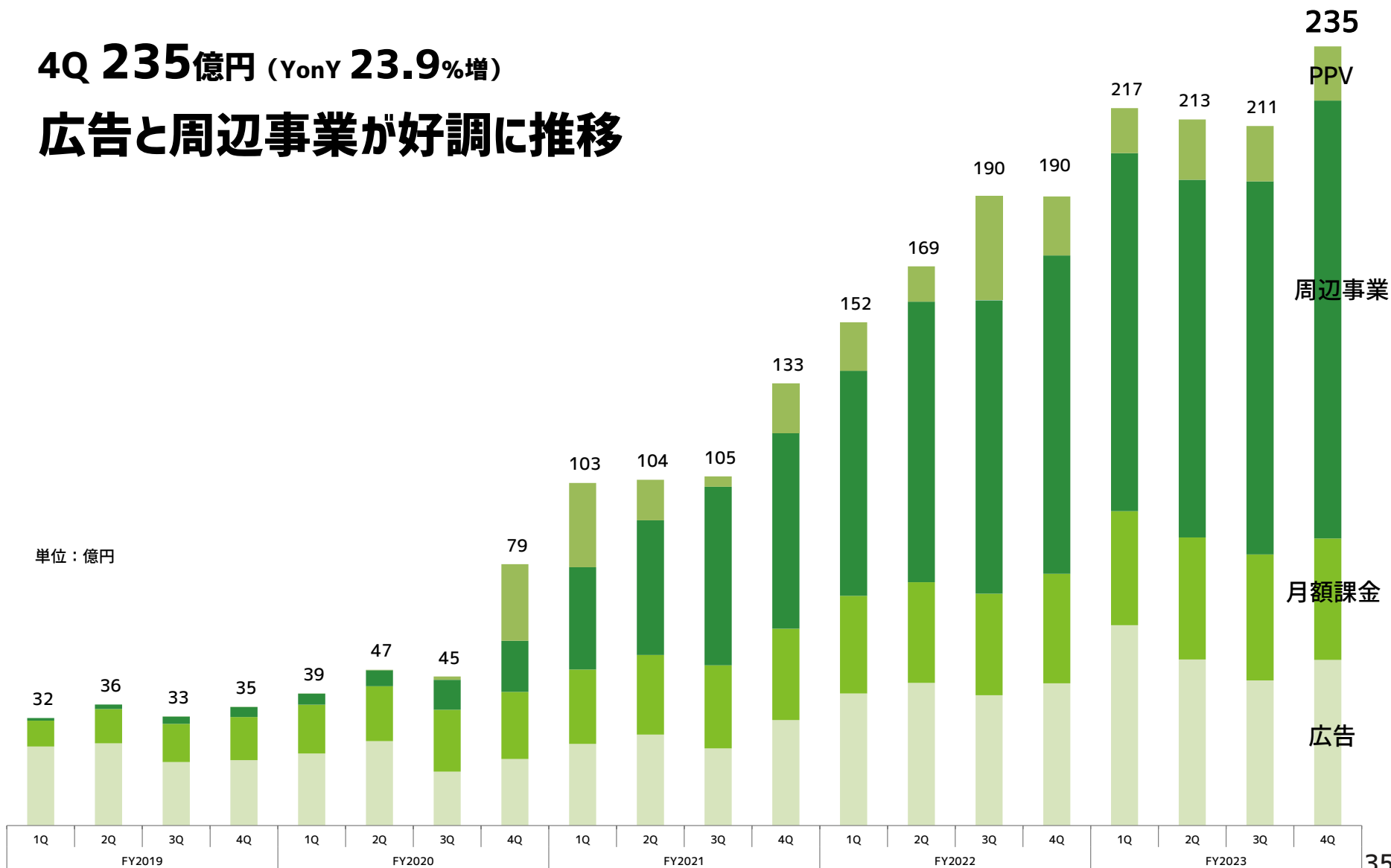
※1 2023年1Q：「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上  
 ※2 四半期の営業損益：FY2020とFY2021の特別インセンティブは含まず

# 5. メディア事業 ABEMA関連事業

[売上高（四半期）]

4Q **235**億円 (YonY **23.9%**増)

広告と周辺事業が好調に推移

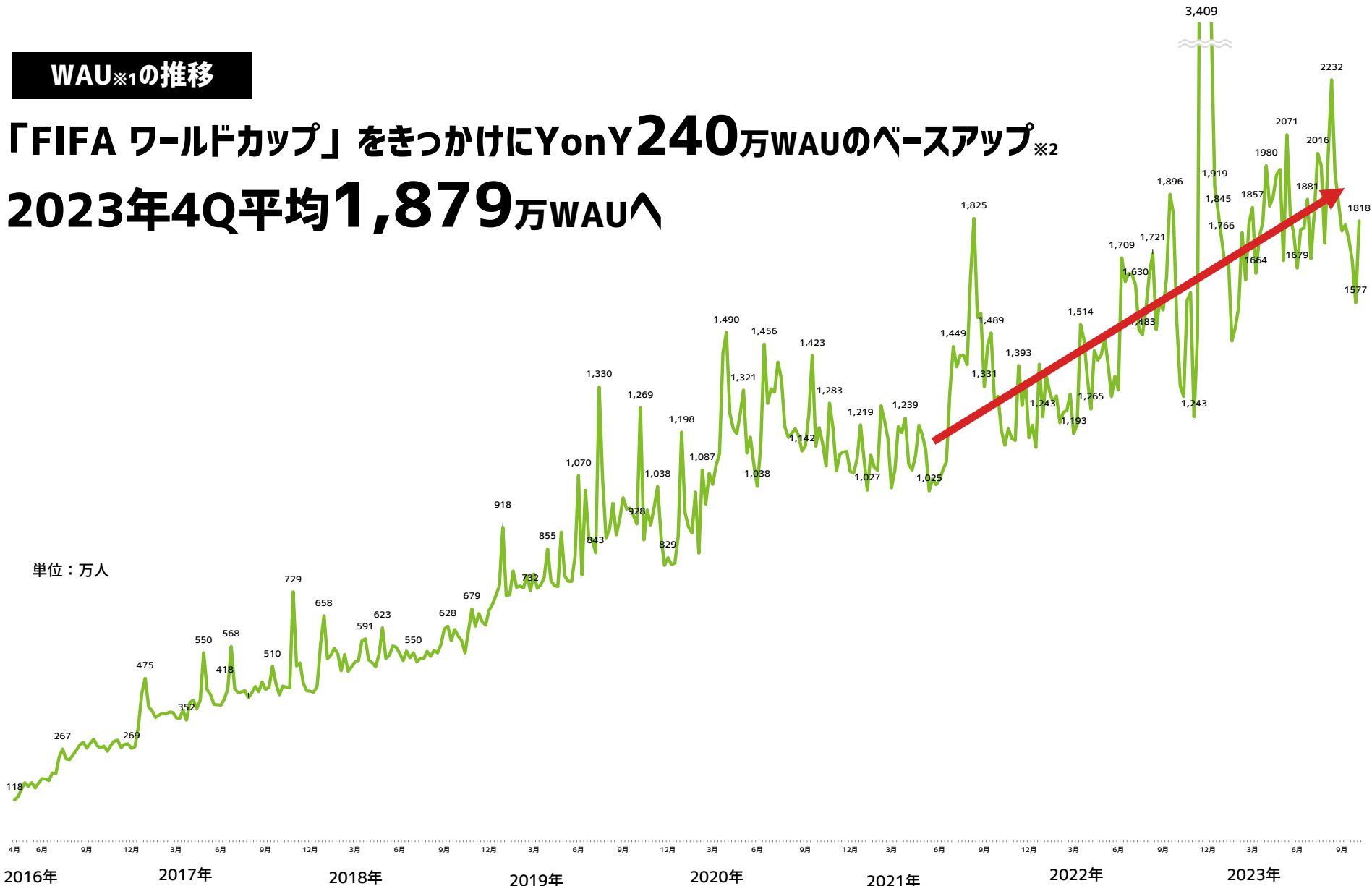


# 5. メディア事業 「ABEMA」

## WAU※1の推移

「FIFA ワールドカップ」をきっかけにYonY240万WAUのベースアップ※2

2023年4Q平均1,879万WAUへ



※1 WAU：1週間あたりの利用者数（Weekly Active Users）

※2：2022年7-9月と2023年7-9月の平均WAUを比較

# 5. メディア事業 「ABEMA」

[今後の展開] 多種多様なスポーツコンテンツを効率的に調達  
協業先の開拓を推進



# 5. メディア事業 「ABEMA」

[今後の展開] 無料放送とマーケティング力を強みに、新作アニメの先行&独占配信を強化

## ABEMA® 2023年 秋の新作アニメ 独占見放題配信ラインナップ

地上波先行・独占見放題	地上波先行・独占見放題	地上波先行・独占見放題	地上波同時・独占見放題	地上波同時・独占見放題
				
9/25(月)25:30~	9/28(木)23:00~	10/6(金)22:30~	10/4(水)22:00~	10/7(土)26:00~

有名シリーズの最新作から人気の異世界ファンタジーまで  
10月アニメはABEMAが見放題独占本数No.1!

©志瑞祐・遠坂あさぎ/KADOKAWA/聖剣学院の魔剣使製作委員会  
©門間梅家/アース・スター エンターテイメント/Sランク娘製作委員会 ©榎本くも・SBクリエイティブ/ゴパンスライヤ-2製作委員会 ©ふか田さめたろう/主婦と生活社・イクナイ製作委員会 ©FUNA・講談社/ポーション頼りで生き延びます!製作委員会



※1 ©遠藤達哉/集英社・SPY×FAMILY製作委員会  
 ※2 ©諫山創・講談社/「進撃の巨人」The Final Season製作委員会  
 ※3 ©芥見下々/集英社・呪術廻戦製作委員会  
 ※4 ©山田鐘人・アベツカサ/小学館/「葬送のフリーレン」製作委員会

# 5. メディア事業 「ABEMA」

[今後の展開] オリジナルコンテンツのクオリティ向上で唯一無二の「ABEMA」に

### 恋愛番組

ABEMA ORIGINAL

私が最強

# GIRL or LADY

ガールオアレディ

今日、好きになりました。

台北編

シッコブル アイランド Season 4

### ドラマ

ABEMA ORIGINAL

恋も仕事も弱肉強食。

# ANIMALS

アニマルズ

30まで待って

会社は学校じゃねえんだよ

### バラエティー

ABEMA ORIGINAL

世界の果てに、ひろゆき置いてきた

※CGではありません

7分間の時間

ABEMA オリジナル

AI NO HYENA



# 5. メディア事業 ABEMA関連事業

[今後の展開] 「ABEMA」コンテンツが、Netflixランキングの上位に世界に通用する高品質なコンテンツ制作を目指す

## 「ABEMA」作品



恋愛番組  
「オオカミちゃんには騙されない」



ドラマ  
「会社は学校じゃねえんだよ」



ドラマ  
「僕だけが17歳の世界で」



ドラマ  
「17.3 about a sex」

## BABEL LABEL 作品



Netflixオリジナル  
「新聞記者」



テレビドラマ  
「INFORMA」



テレビドラマ  
「アバランチ」



映画  
「ヴァレッジ」

※1 「オオカミちゃんには騙されない」：Netflixランキング TOP10入り、4位獲得（2023年6月12日～6月18日週）

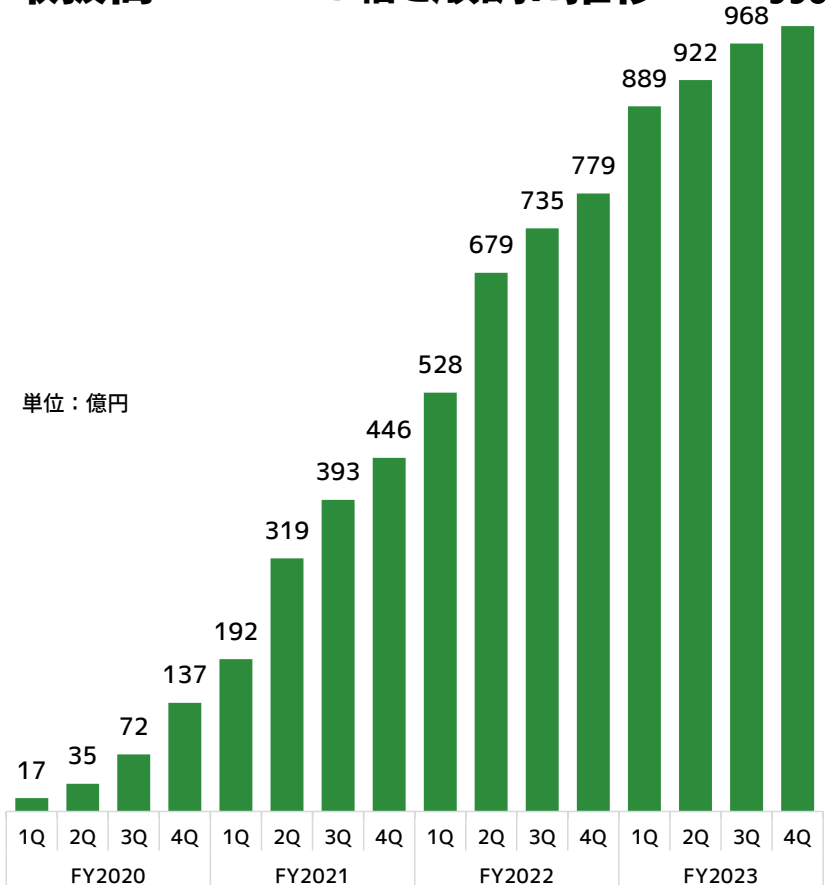
※2 「会社は学校じゃねえんだよ」：Netflixランキング TOP10入り、3位獲得（2023年10月2日～10月8日週）

# 5. メディア事業 ABEMA関連事業

## [WINTICKET] 新たな競輪ファンを開拓し、継続的な増収を目指す

### 四半期取扱高の推移※1

取扱高YonY **1.3倍**と順調に推移



### 新TVCMシリーズ「すきま時間に競輪できる♪」※2



「俺たちのすきま時間」篇



「競輪けっこうカンタンやん」篇

※1 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)

※2 放送開始：2023年9月23日～

# 5. 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



# 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**



**中長期で応援してもらえる企業を目指す**

## 【ゲーム事業 スライド31のCopyright】

- 1 「閃耀！ 優俊少女」： © Cygames, Inc. Published by bilibili Game
- 2 「東京リベンジャーズ はずりべ！ 全国制覇への道」： ©和久井健・講談社ノアニメ「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 「GRANBLUE FANTASY: Relink」： © Cygames, Inc.
- 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.
- 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.
- 10 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」： © Cygames, Inc.
- 12 「Project Awakening」： © Cygames, Inc.

※8.9.11.13は非開示