



CA CyberAgent®

3Q FY2025 Presentation Material

April to June 2025

August 8, 2025



[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 : 2025年4月～2025年6月)
2. **業績見通し**
3. **メディア&IP事業**
4. **インターネット広告事業**
5. **ゲーム事業**
6. **中長期の戦略**
7. **参考資料**

決算概要

(3Q : 2025年4月~6月)

FY2025 3Q業績

メディア&IP事業とゲーム事業が好調に推移
新規タイトルのヒット等により大幅増益&上方修正

増収 売上高 2,107億円 YoY 10.9%増

増益 営業利益 196億円 YoY 2.4倍

メディア&IP 事業

「ABEMA」や周辺事業が重層的に増収
3Q累計で営業利益70億円を突破

増収 売上高 561億円 YoY 17.7%増

増益 営業利益 22億円 YoY 7.8倍

広告 事業

大型顧客の離脱を受け減収

減収 売上高 1,113億円 YoY 0.4%減

減益 営業利益 36億円 YoY 35.6%減

ゲーム 事業

3Qの新規2タイトルが大ヒットを記録し
大幅増収増益

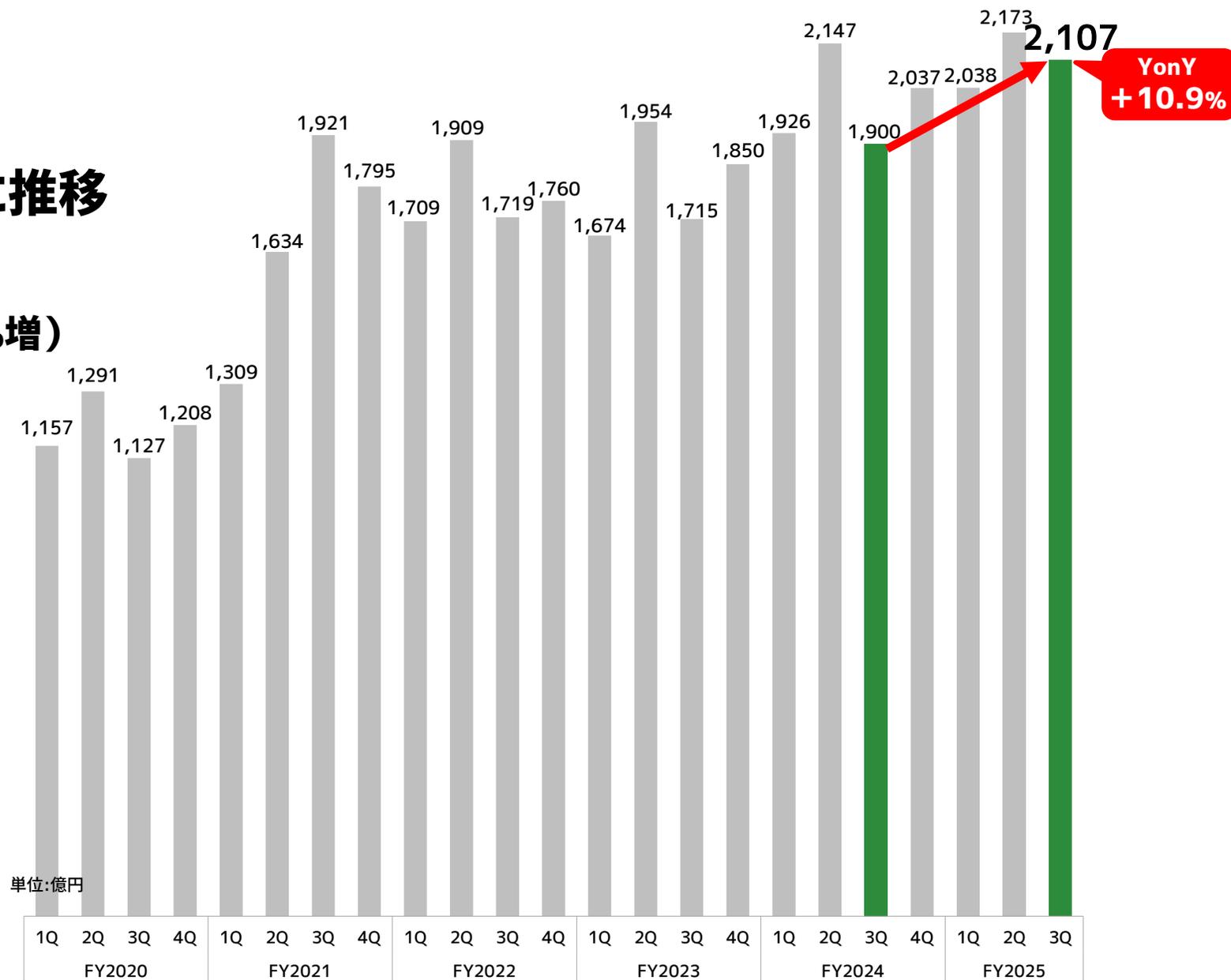
増収 売上高 506億円 YoY 30.4%増

増益 営業利益 164億円 YoY 3.2倍

[連結売上高]

メディア&IP事業とゲーム事業が好調に推移

3Q 2,107億円 (YoY 10.9%増)

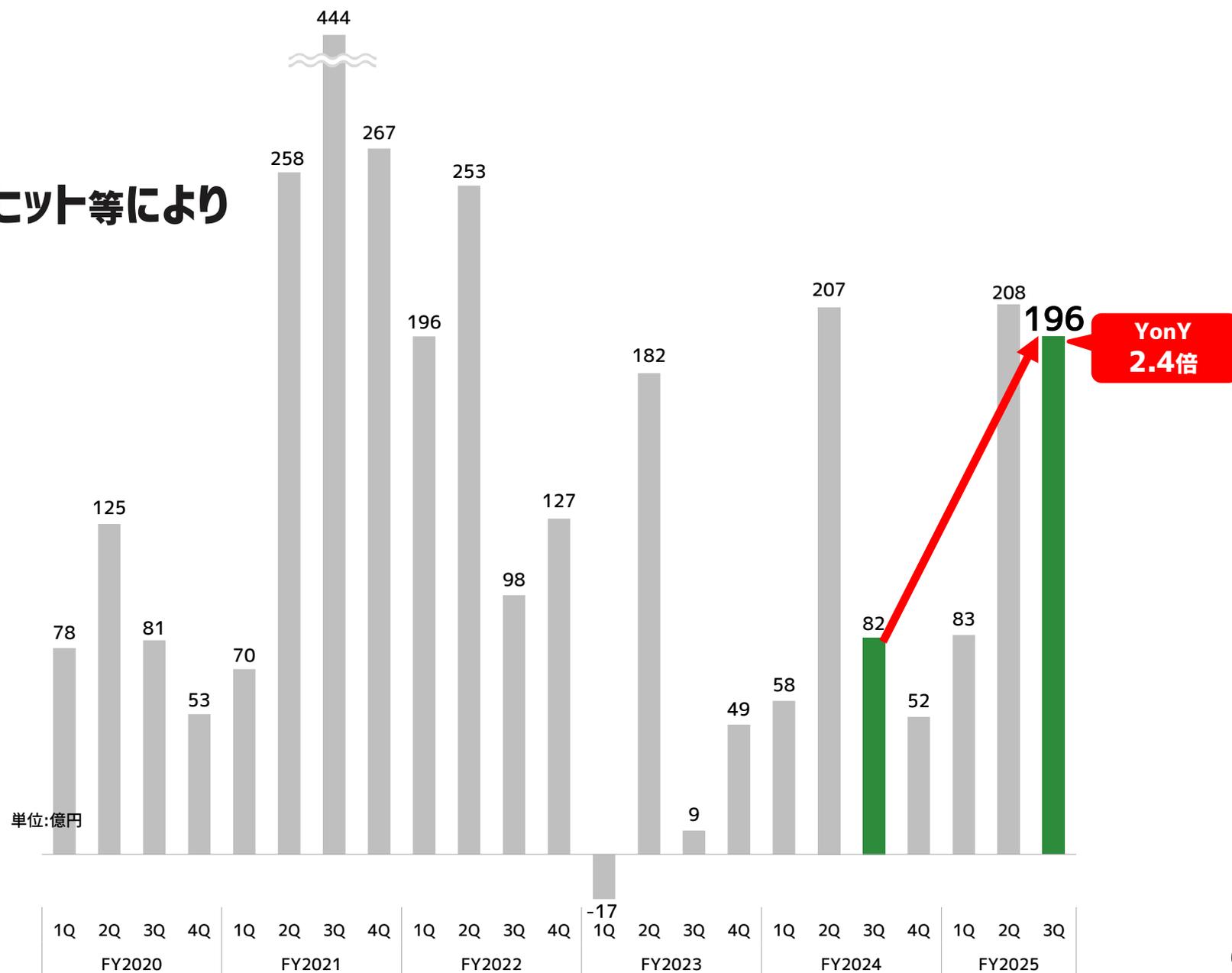


※ FY2020からFY2024 : 2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[連結営業利益]

3Qにリリースした新規2タイトルのヒット等により
大幅増益

3Q **196**億円 (YonY **2.4**倍)

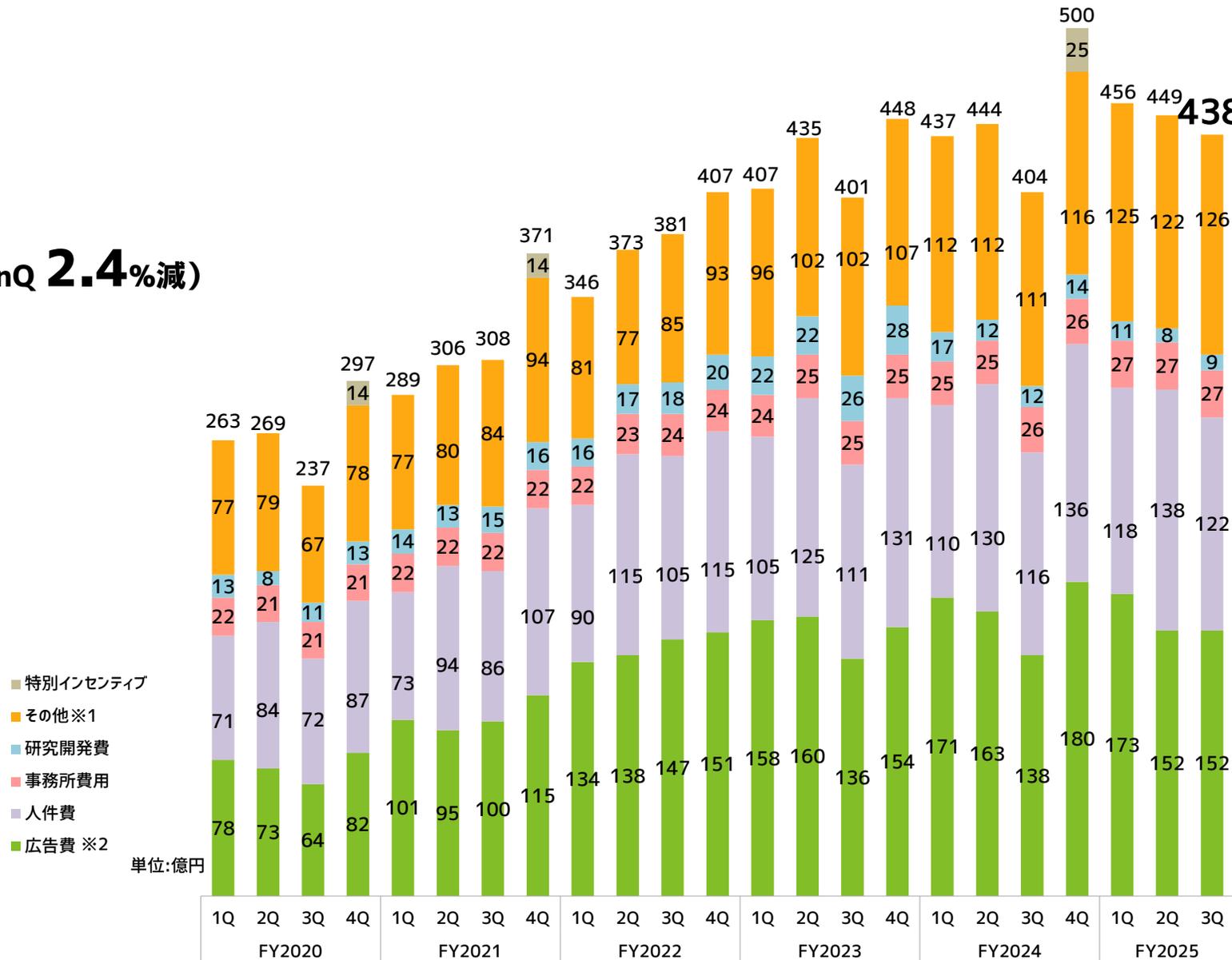


※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

1. 決算概要

[販売管理費]

3Q 438億円 (YonY 8.4%増、QonQ 2.4%減)



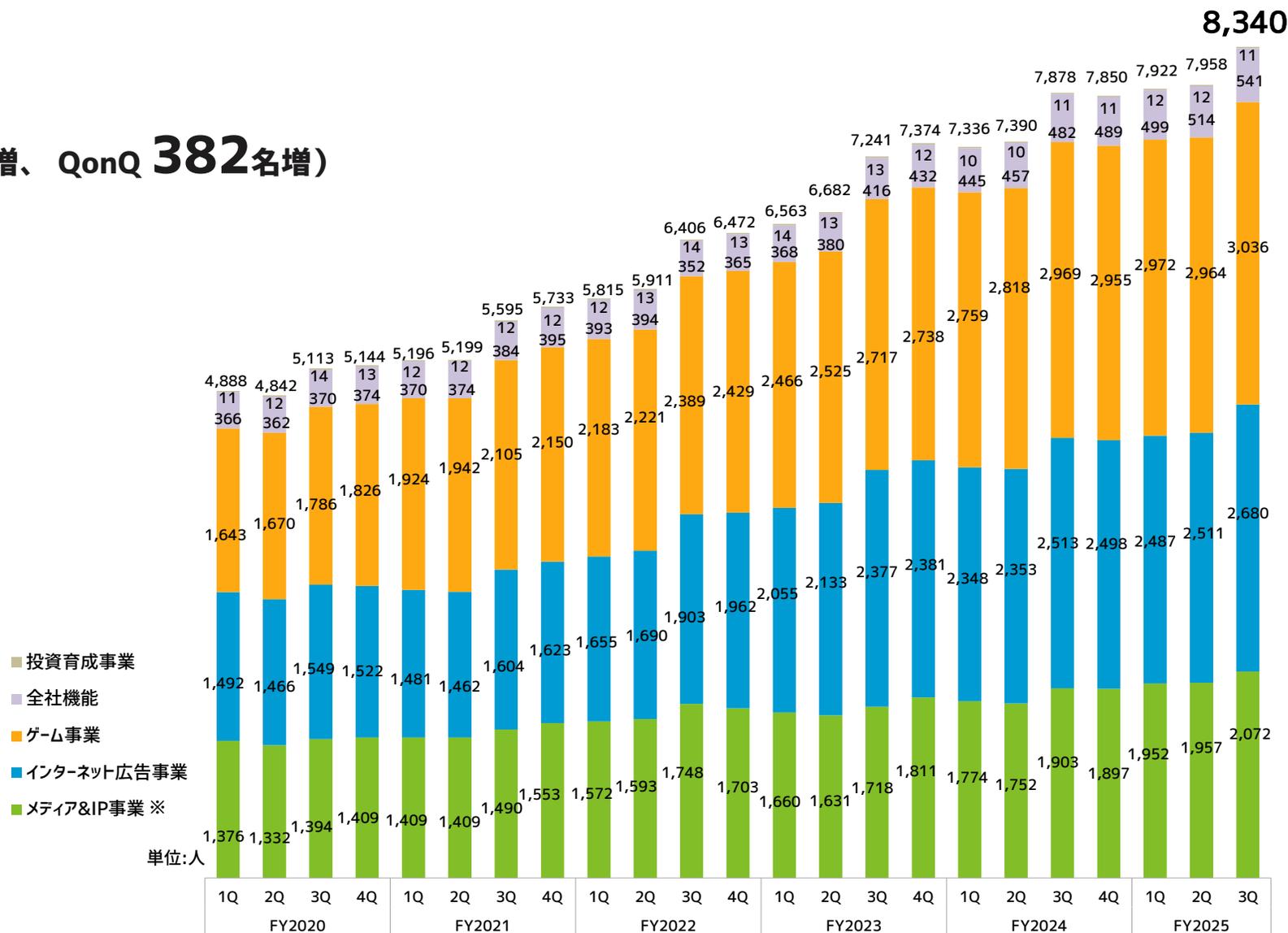
※1 その他：業務委託費、システム関連費、支払手数料、交際費等
 ※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

1. 決算概要

[連結役員数]

6月末 **8,340**名 (YonY **462**名増、QonQ **382**名増)

4月に新入社員**397**名入社



※ メディア&IP事業：FY2025からのセグメント変更にあわせ、FY2020から遡及

[損益計算書]

単位：百万円	FY2025 3Q	FY2024 3Q ^{※2}	YoY	FY2025 2Q	QonQ
売上高	210,778	190,040	10.9%	217,372	-3.0%
売上総利益	63,499	48,693	30.4%	65,827	-3.5%
販売管理費	43,869	40,455	8.4%	44,959	-2.4%
営業利益	19,629	8,238	138.3%	20,868	-5.9%
営業利益率	9.3%	4.3%	5.0pt	9.6%	-0.3pt
経常利益	19,452	8,830	120.3%	20,371	-4.5%
特別利益	41	8	390.4%	508	-91.9%
特別損失	2,442	155	1473.7%	380	542.6%
税金等調整前当期純利益	17,050	8,683	96.4%	20,499	-16.8%
当期純利益^{※1}	8,239	5,621	46.6%	10,792	-23.7%

※1 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

※2 FY2024 3Q：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[貸借対照表]

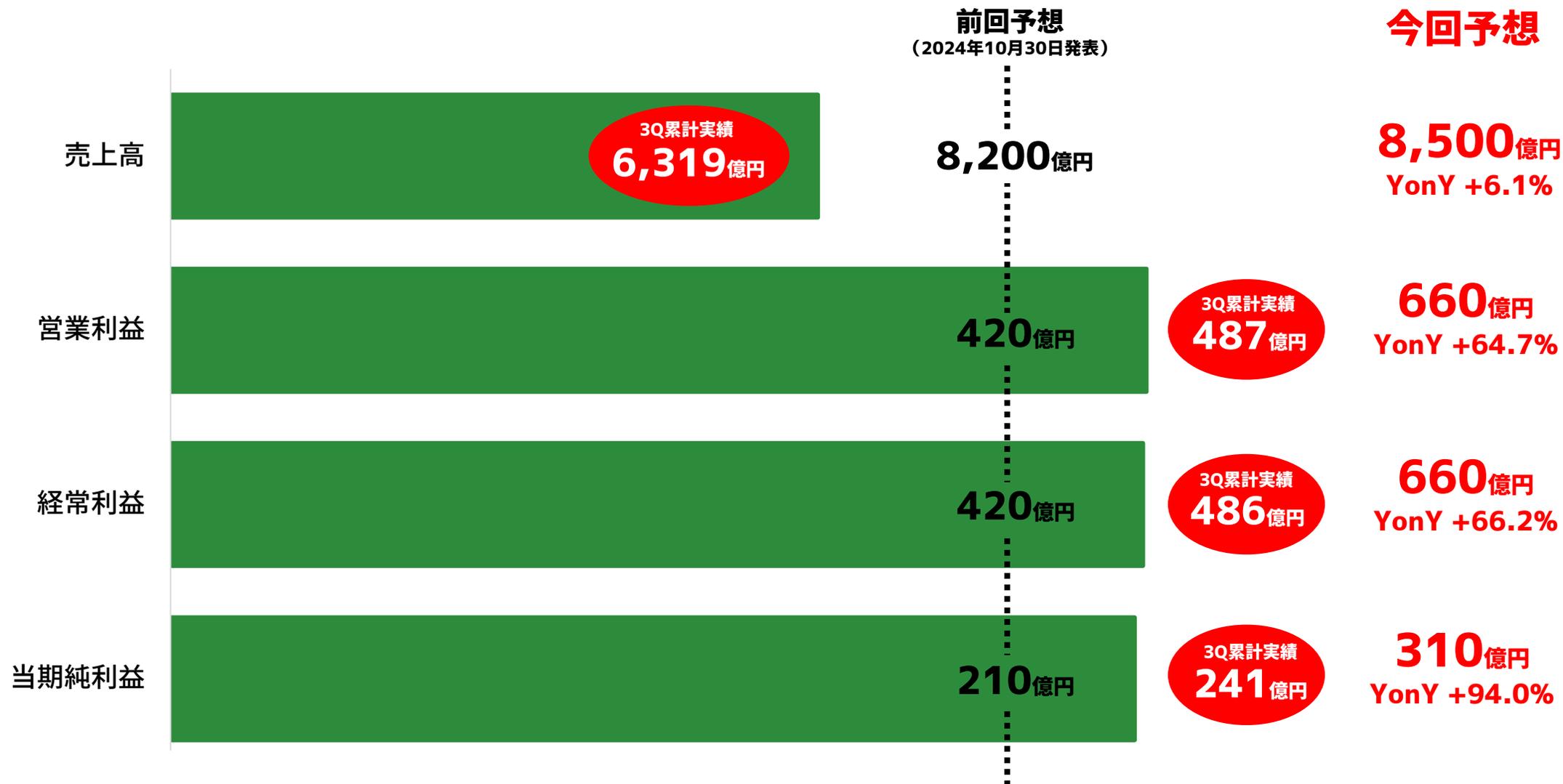
単位：百万円	2025年6月末	2024年6月末※2	YonY	2025年3月末	QonQ
流動資産	367,676	354,799	3.6%	358,758	2.5%
(現預金)	209,030	206,055	1.4%	199,171	5.0%
固定資産	163,214	137,343	18.8%	161,488	1.1%
総資産	530,931	492,195	7.9%	520,288	2.0%
流動負債	153,511	156,265	-1.8%	158,346	-3.1%
(未払法人税等)	10,020	6,844	46.4%	10,773	-7.0%
固定負債	103,765	95,441	8.7%	99,513	4.3%
株主資本	158,398	140,837	12.5%	150,116	5.5%
純資産	273,654	240,488	13.8%	262,428	4.3%
(参考) ネットキャッシュ※1	111,089	95,684	16.1%	104,782	6.0%

※1 ネットキャッシュ：現預金から長期借入金および転換社債型新株予約権付社債、短期借入金等を控除

※2 FY2024 3Q：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

2025年度
業績見通し
2024年10月～2025年9月

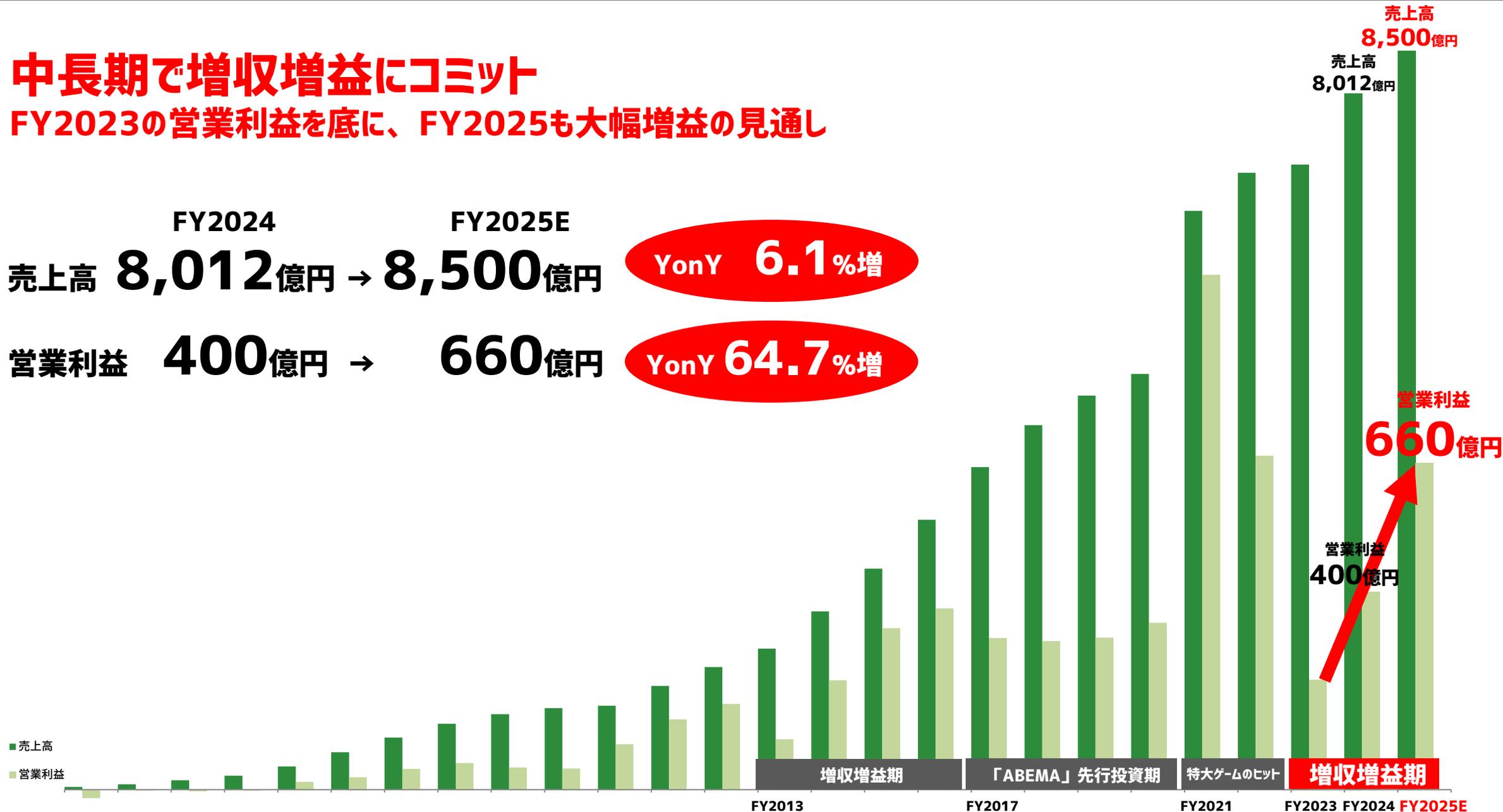
[連結業績の進捗] ゲーム事業の新規2タイトルが大ヒットすると共に 既存の主力タイトルが想定以上に推移し、大幅上方修正



中長期で増収増益にコミット

FY2023の営業利益を底に、FY2025も大幅増益の見通し

	FY2024	FY2025E	
売上高	8,012億円	→ 8,500億円	YonY 6.1%増
営業利益	400億円	→ 660億円	YonY 64.7%増



2. 2025年度 業績見通し

[上方修正] 当期純利益※、前期比94%増の310億円

単位：億円	FY2025 期初の予想 (2024年10月30日発表)	FY2025 見通しの修正 (2025年8月8日発表)	増減額	増減率	FY2024	YoY
売上高	8,200	8,500	300	3.7%	8,012	6.1%
営業利益	420	660	240	57.1%	400	64.7%
経常利益	420	660	240	57.1%	397	66.2%
当期純利益	210	310	100	47.6%	159	94.0%
配当金	17円	17円	0円	0.0%	16円	6.3%

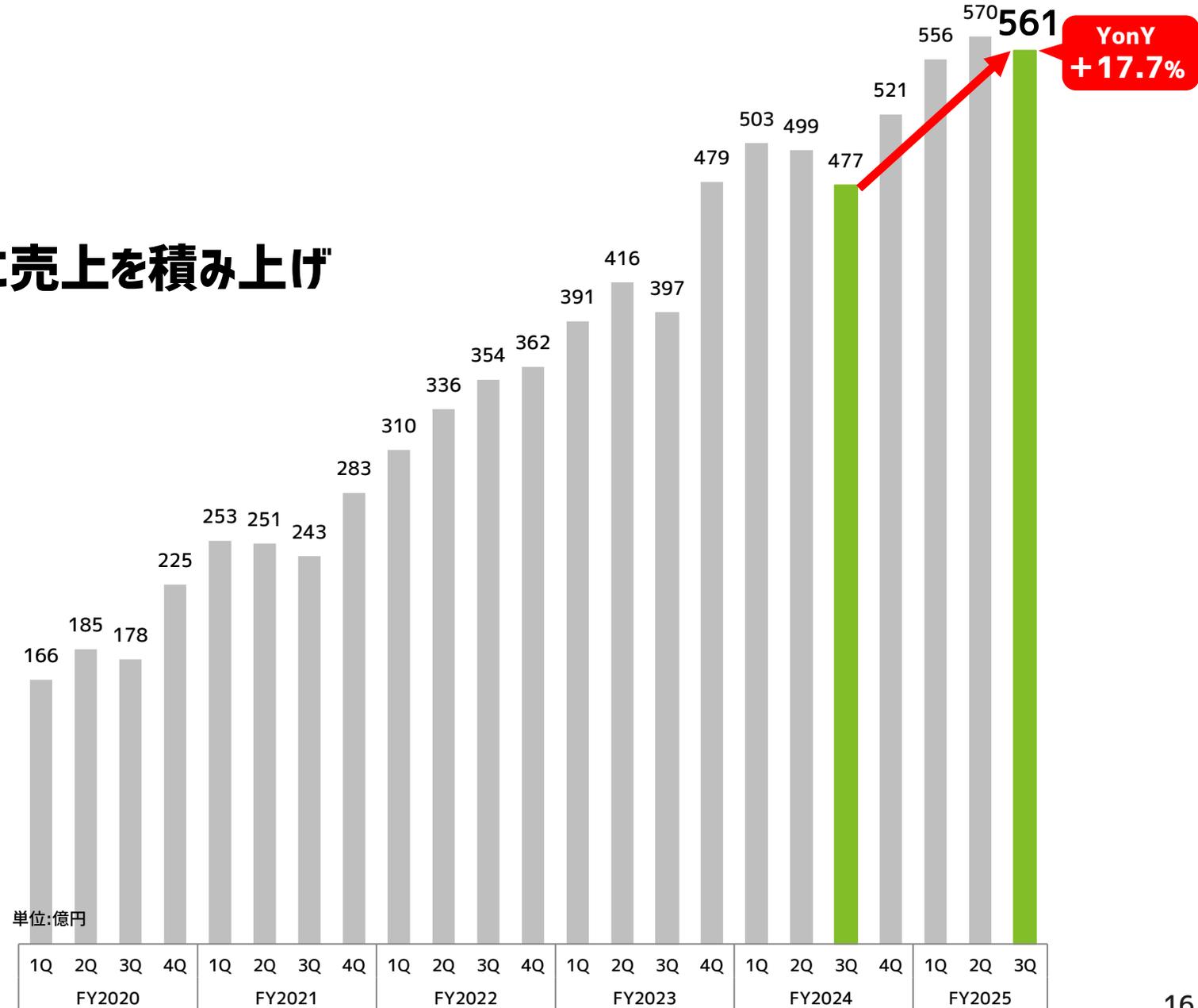
※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す。(株)AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

メディア&IP事業

[売上高 (四半期)]

「ABEMA」や周辺事業が重層的に売上を積み上げ

3Q 561億 (YoY 17.7%増)



※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更
上記変更をFY2020から遡及し記載

※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[事業内容] メディア & IP事業に含む主な子会社・サービス

主なサービス・子会社

IP



BABEL LABEL



興行・PPV含む



その他



商品・物販



課金



広告



ベッティング

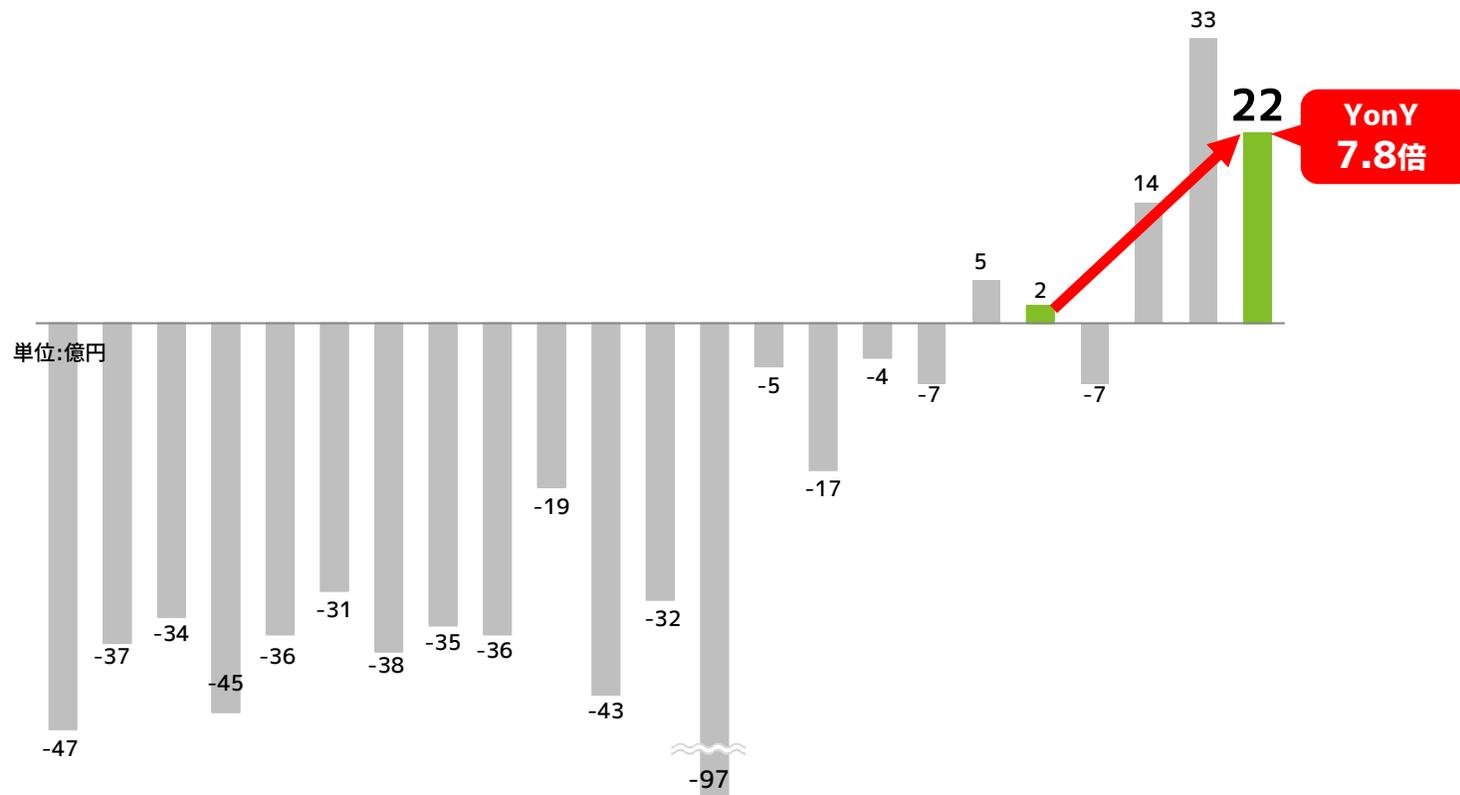


[営業利益 (四半期)]

FY2020				FY2021				FY2022				FY2023				FY2024				FY2025		
1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q																

積極的にコンテンツ投資をしつつも
増収に伴い、大幅増益

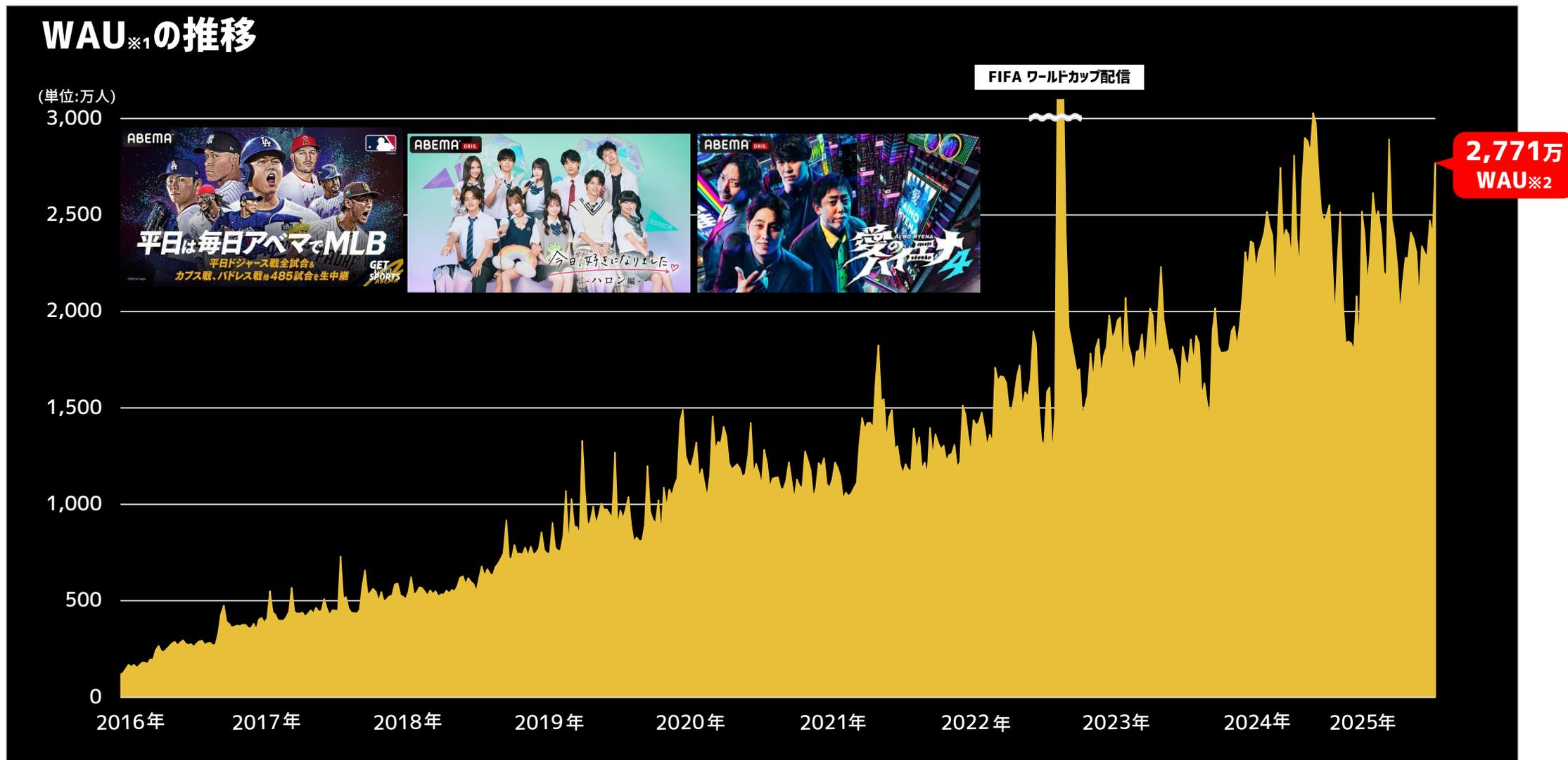
3Q **22**億円 (YonY **7.8**倍)



※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更
上記変更をFY2020から遡及し記載

※2 四半期の営業損益：FY2020・FY2021・FY2024の特別インセンティブは含まず
※3 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[ABEMA] アニメ・スポーツに加え、オリジナル番組の視聴が好調



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

※2 2025年7月21日(月)~2025年7月27日(日)の期間における1週間の視聴者数

[ABEMA] 恋愛番組やバラエティ番組が人気を博し オリジナル番組のWAUが前年比2倍※1の過去最高を更新

<p>初回456万視聴</p>	<p>2話321万視聴</p>	<p>ABEMA® HBF Hoso Bunka Foundation 第51回 放送文化基金賞 エンターテインメント部門 奨励賞 受賞</p>
<p>初回230万視聴</p>	<p>初回312万視聴</p>	
		<p>ABEMA® ATP 第41回 ATP賞 ドラマ部門 奨励賞 受賞</p>

※1 オリジナル番組のWAU：2025年7月7日から7月13日期間の前年同週比
 ※2 各番組の視聴数：最新話放送日のリアア視聴数と2025年8月4日時点における1話あたりのオンデマンド視聴数の合算

[IP事業] オリジナルIPを含む計5本のアニメ作品が放送開始

出資

主幹事

オリジナルIPの創出

2020年
2025年

共同幹事 オリジナルIP ソンビランドサガ	出資 RobiHachi	主幹事 オリジナルIP 	主幹事 	主幹事 	主幹事 	共同幹事 7月放送 	主幹事 2026年放送
出資 ラーメン大好き小泉さん	出資 旗揚！けものみち	主幹事 オリジナルIP 	共同幹事 オリジナルIP 	出資 【推しの子】	主幹事 4月放送 	出資 7月放送 	主幹事 時期未定
出資 火ノ丸相撲	出資 イエスタデイをうたって	出資 	出資 	主幹事 オリジナルIP 	主幹事 オリジナルIP 4月放送 	主幹事 10月放送 	主幹事 10月上映
出資 ヘルゼブ嬢のお気に召すまま。	出資 ダーウィنزゲーム	共同幹事 オリジナルIP 	出資 【推しの子】		主幹事 4月放送 		
出資 約束のネバーランド	出資 ソマリと森の神様						
出資 慎重勇者 ~この勇者が俺TUEEEくせに慎重すぎる~							
出資 ガーリー・エアフォース							

confidential

※ 作品タイトルとCopyrightについては最終ページに記載

[IP事業] 共同幹事を務める「光が死んだ夏^{※1}」が7月から放送開始 週間視聴ランキング「ABEMA」で1位、「Netflix」で2位を記録

ABEMA 1位^{※2} 配信

ABEMA[®]
TV for the Future

アニメ制作委員会

共同幹事

CyberAgent ANIME

アニメーション制作

Cygames
Pictures



Netflix 2位^{※3}

光が死んだ夏

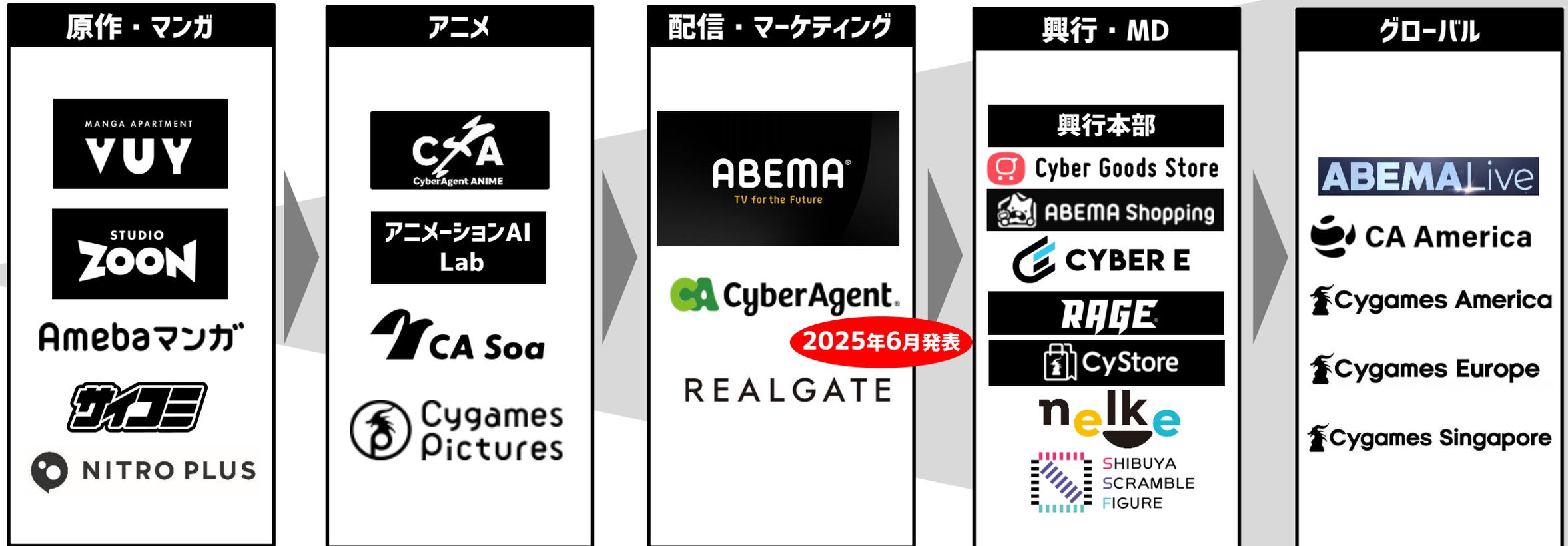
Hikaru ga shinda natsu

※1 「光が死んだ夏」：©モクモクれん/KADOKAWA・「光が死んだ夏」製作委員会

※2 2025年7月7日～7月13日週における「ABEMA」のアニメ週間ランキング

※3 日本におけるNetflix週間TOP10（シリーズ）2位獲得(2025年7月7日～7月13日週)

**[IP事業] (株)リアルゲイトと協業し、IPを活用したホテルの開業等グループシナジーを積極展開
原作からマネタイズまで一気通貫できる体制を構築中**



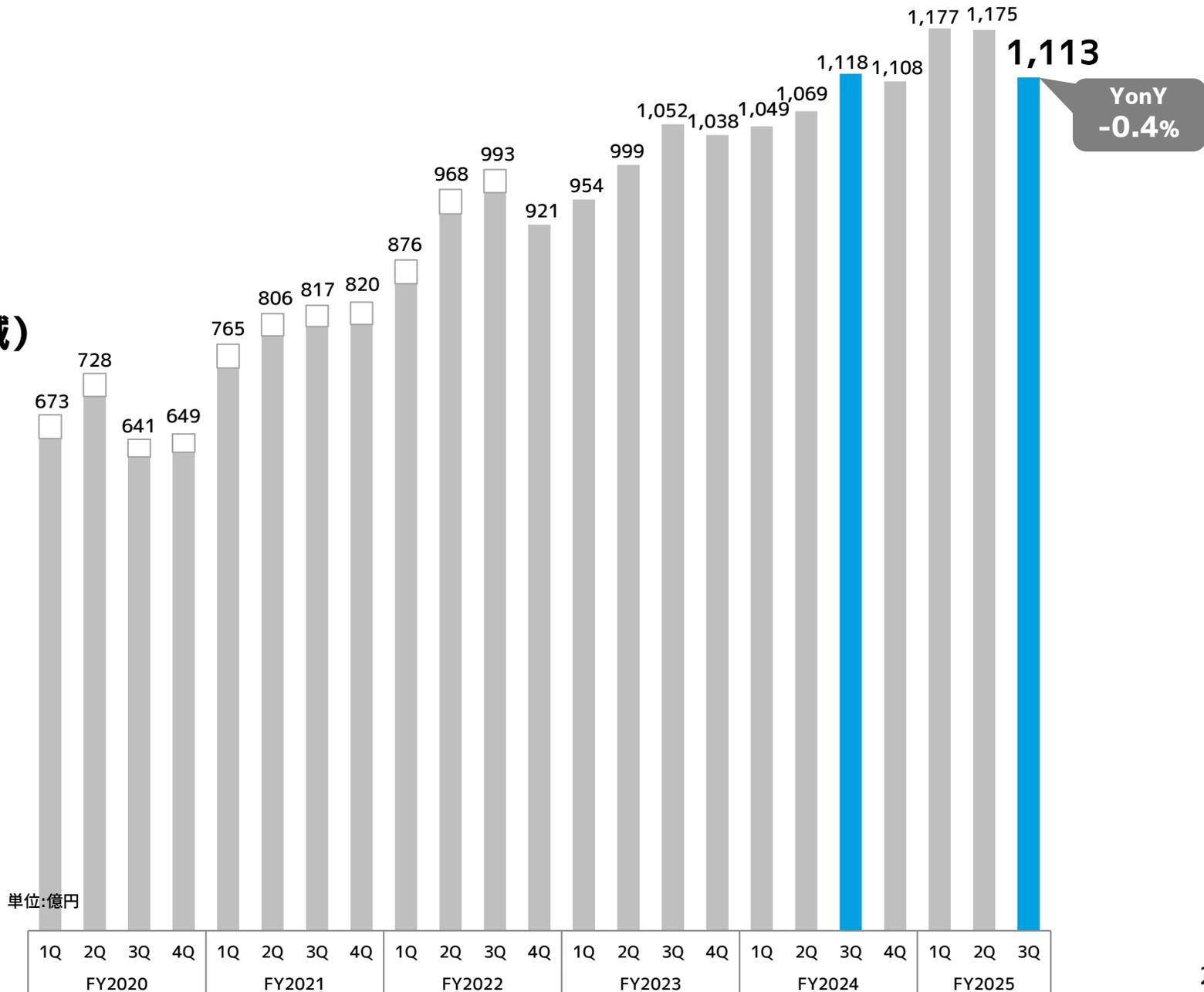
グローバルヒットを見据えた「IPエコシステム」の実現へ

インターネット
広告事業

[売上高（四半期）]

大型顧客の離脱を受け

3Q 1,113億円 (YoY 0.4%減)



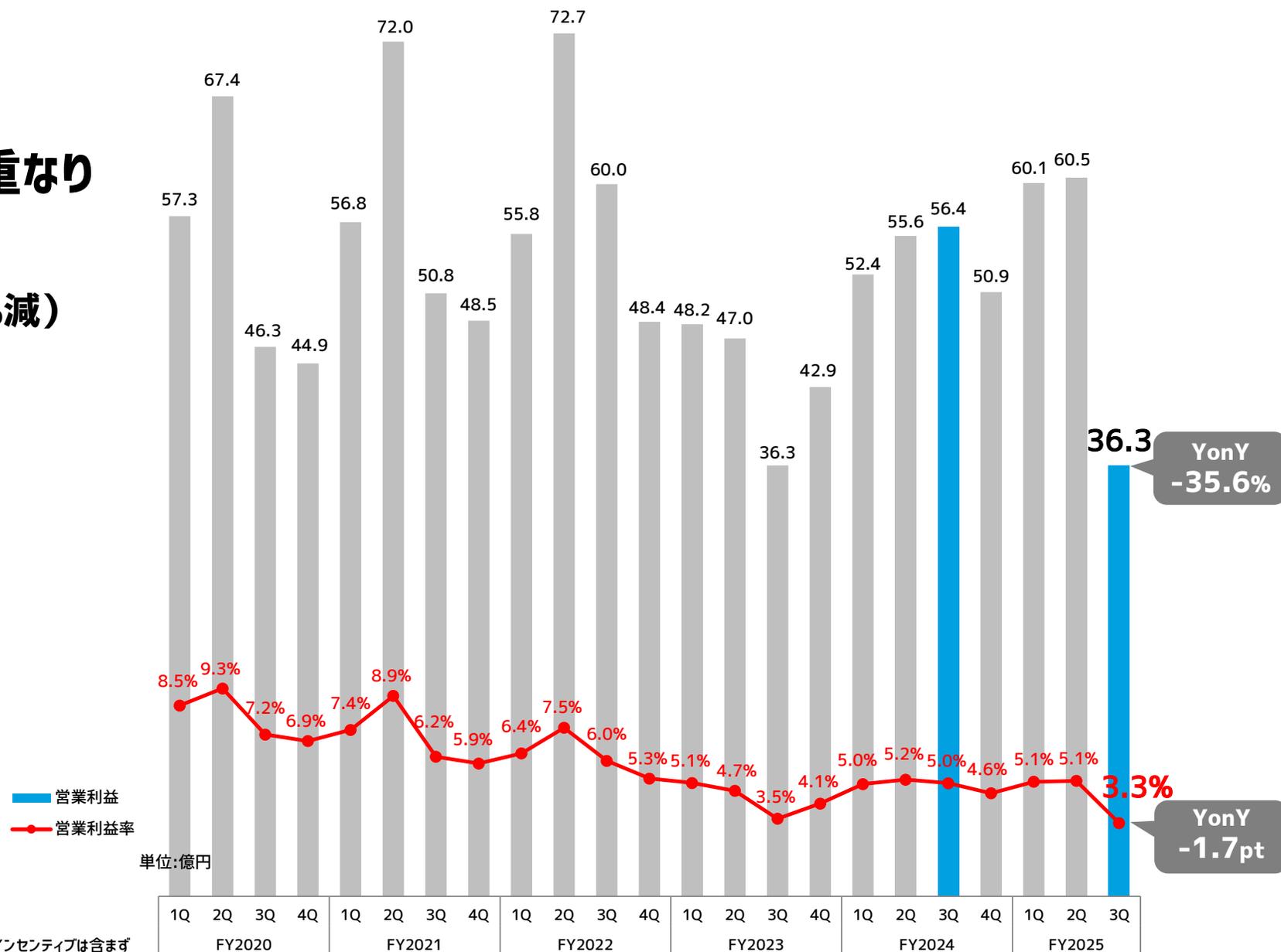
□ 非連結になった(株)マイクロアドの売上高

※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[営業利益（四半期）]

減収と人件費等のコスト増が重なり

3Q 36億円 (YoY 35.6%減)



※1 四半期の営業利益および営業利益率：FY2020・FY2021・FY2024の特別インセンティブは含まず
 ※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[競争優位性] 引続き、広告効果の最大化を強みにシェア拡大を目指す

運用力



技術力

AI



クリエイティブ



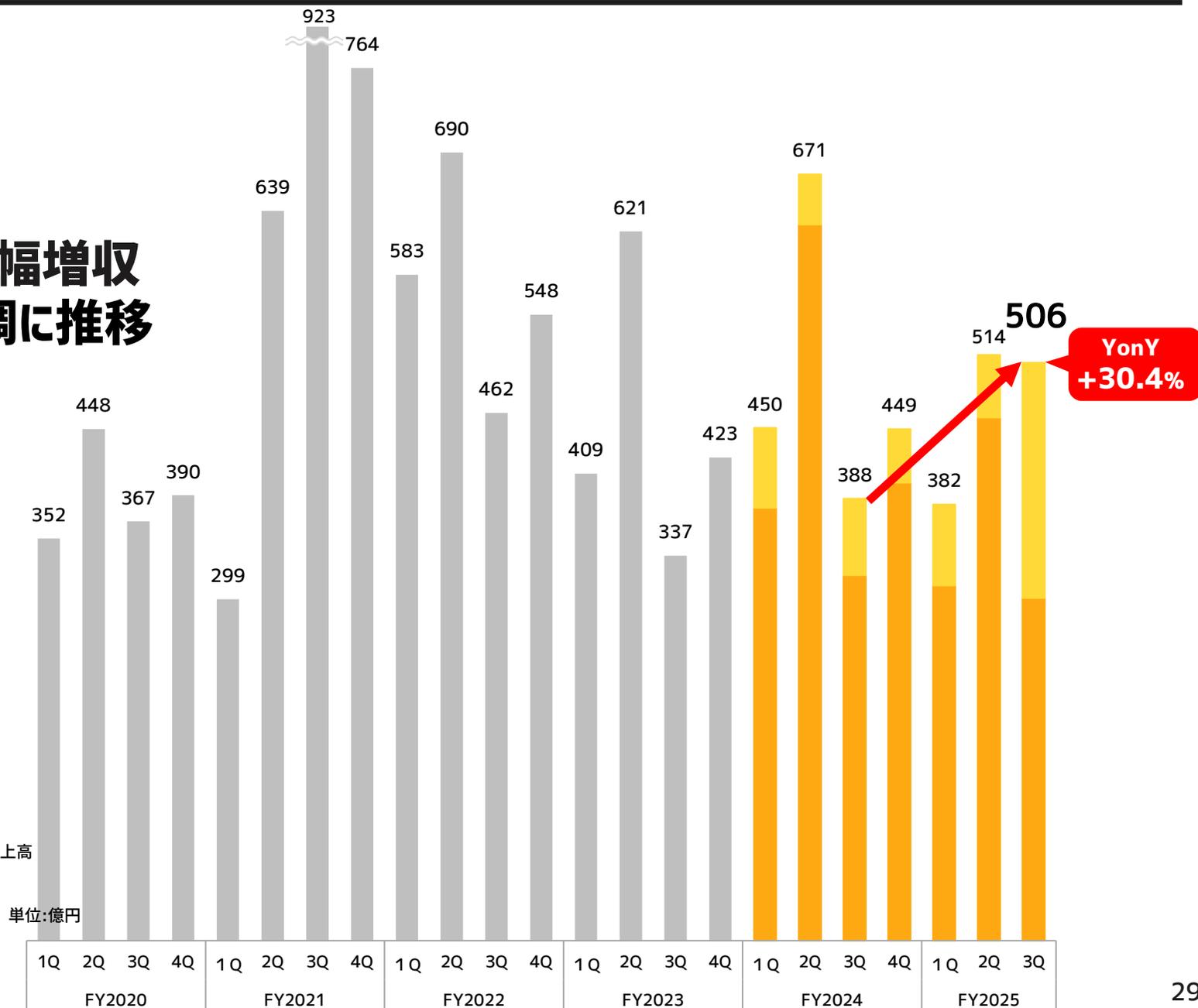
広告効果の最大化

ゲーム事業

[売上高（四半期）]

3Qの新規2タイトル^{※1}が大ヒットし大幅増収
FY2024以降の新規タイトル^{※2}が好調に推移

3Q 506億円 (YonY 30.4%増)



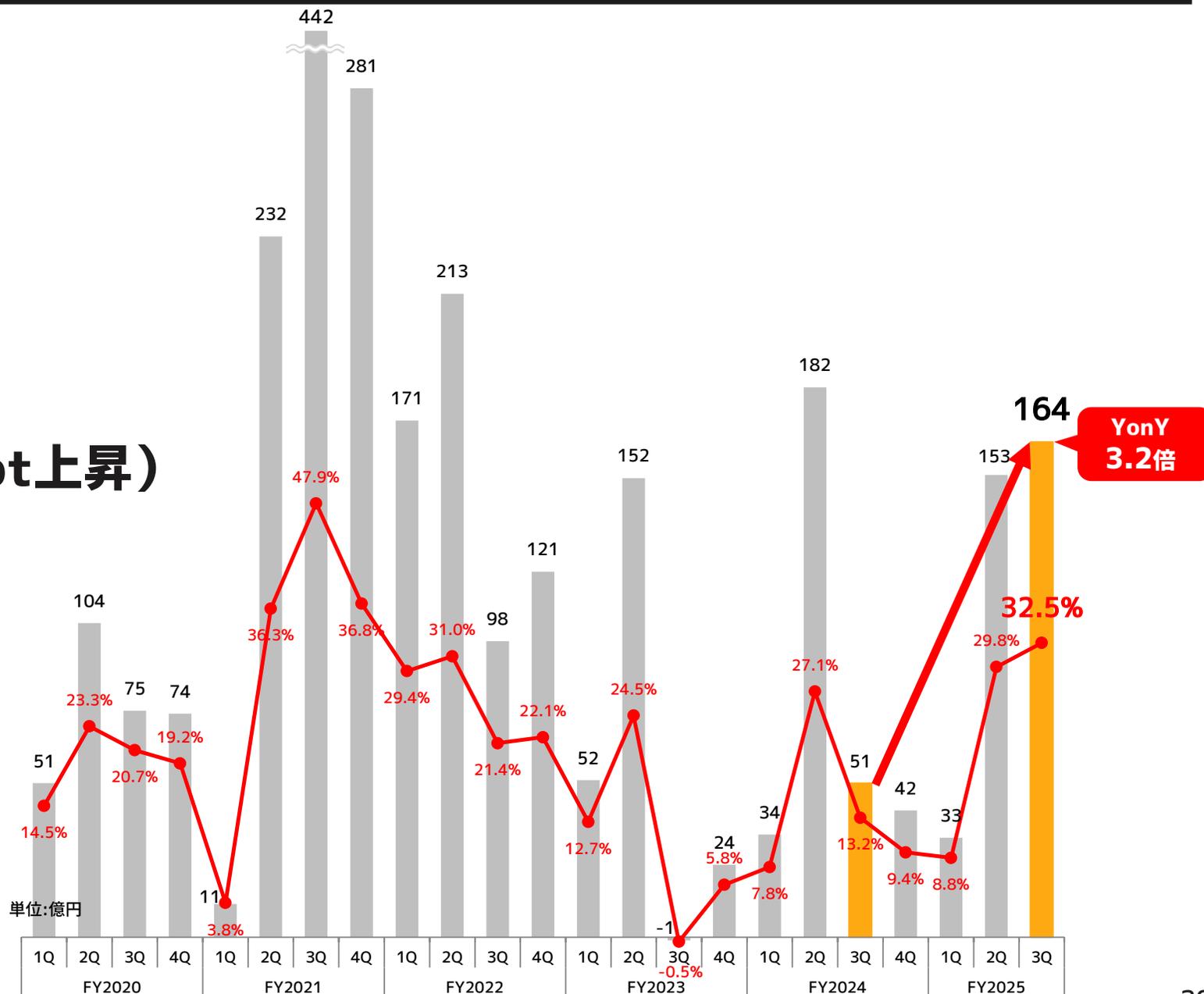
※1 FY20253Qリリース: 「SDガンダム シージェネレーション エターナル」 「Shadowverse: Worlds Beyond」

※2 FY2024以降の新規タイトル: 「呪術廻戦 ファントムパレード」 「学園アイドルマスター」 「ちいかわぼけっと」 「SAKAMOTO DAYS デンジャラスパズル」 「SDガンダム シージェネレーション エターナル」 「Shadowverse: Worlds Beyond」

[営業利益 (四半期)]

3Q 164億円 (YonY 3.2倍)

外部決済への移行効果等もあり
営業利益率32.5% (QonQ 2.6pt上昇)



※ 四半期の営業利益：FY2020・FY2021・FY2024の特別インセンティブは含まず

[新規タイトル] 4月16日リリース「SDガンダム ジージェネレーション エターナル※」
ストアセールランキング1位を記録し、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 / バンダイナムコエンターテインメントとアプリポット共同開発

全世界600万
DL突破



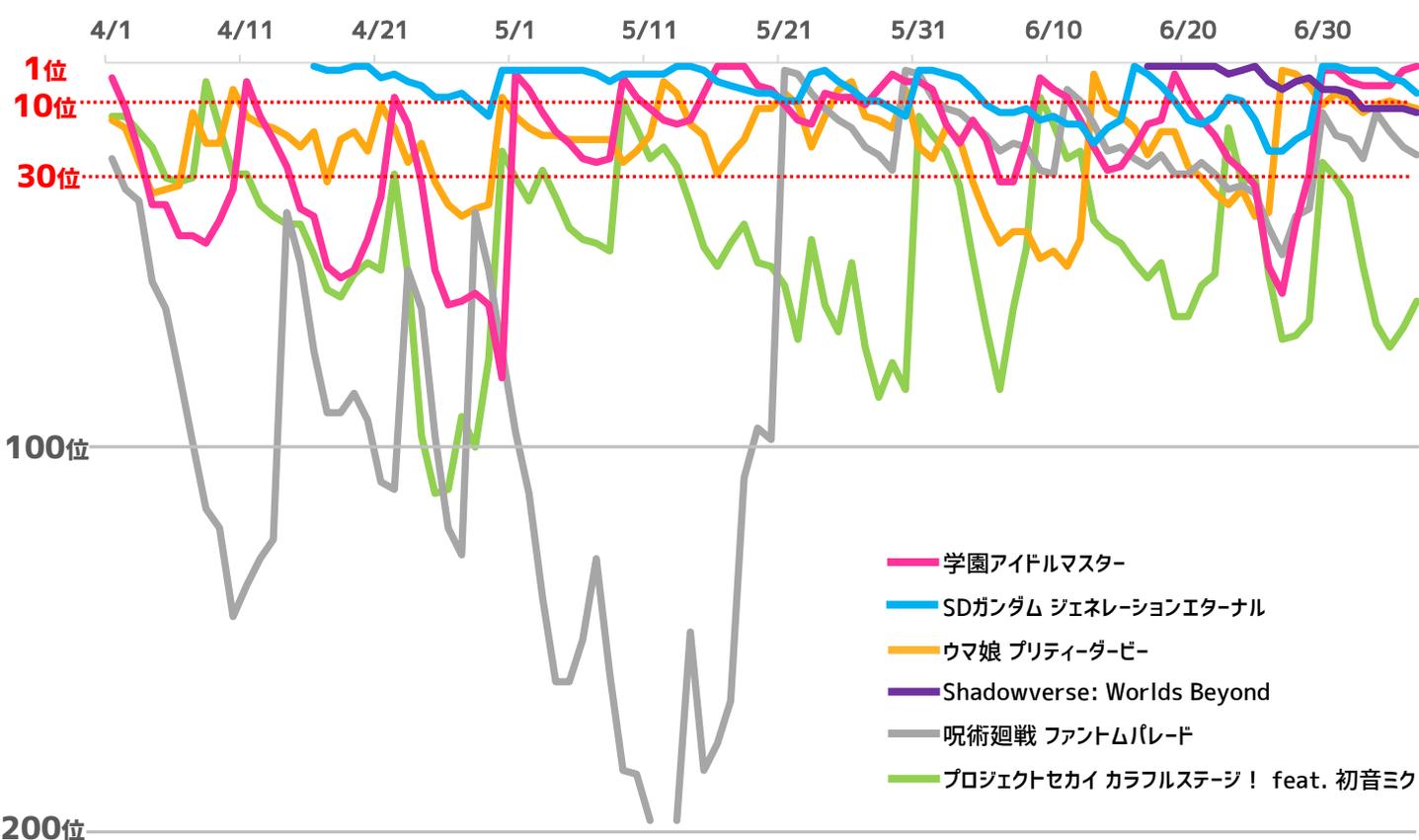
[新規タイトル] 6月17日リリース「Shadowverse: Worlds Beyond※」 旧作から新たな次元のデジタルカードゲームとして進化し、好調なスタート

リリース2週間で
全世界200万DL



[主カテゴリー] 新規タイトルのヒット率が高く、複数タイトルがセールスランキング上位に

AppStoreゲーム売上ランキング※1



ランキングTOP30 (7月1日)

1		SDガンダム ジェネレーションエターナル 配信元:(株)バンダイナムコエンターテインメント/共同開発:(株)アプリポット
2		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/共同開発:(株)QualiArts
...
7		Shadowverse: Worlds Beyond (株)Cygames
8		ウマ娘 プリティーダービー (株)Cygames
...
19		呪術廻戦 ファントムパレード 企画・制作:東宝(株)/企画・制作・開発・運営:(株)サムザップ
...
30		プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク 開発・運営:(株)セガ/(株)Colorful Palette

※1 AppStore/iPhoneのセールスランキング：テータソースSensor Tower（2025年4月1日～7月7日）

※2 Copyrightについては最終ページに記載

[ウマ娘 プリティーダービー^{※1}] Steam版、米国・欧州各国でセールスランキング1位^{※2}を記録 アニメ『ウマ娘 シンデレラグレイ^{※3}』国内外で高評価、第2クール放送決定



※1 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.

※3 『ウマ娘 シンデレラグレイ』：©久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤隼之介/集英社・ウマ娘 シンデレラグレイ製作委員会 © Cygames, Inc.

※2 米国、イタリア、フランス、カナダ、シンガポール、タイなど10か国以上のSteamセールスランキングで1位を記録

※4 AniLab公表：2025年6月22日～6月29日における世界アニメランキング

[新規タイトル] FY2025は、3Qまでに6本リリース 「ハロ-キティ マーチマッチ」を2025年夏に144の国と地域でリリース予定

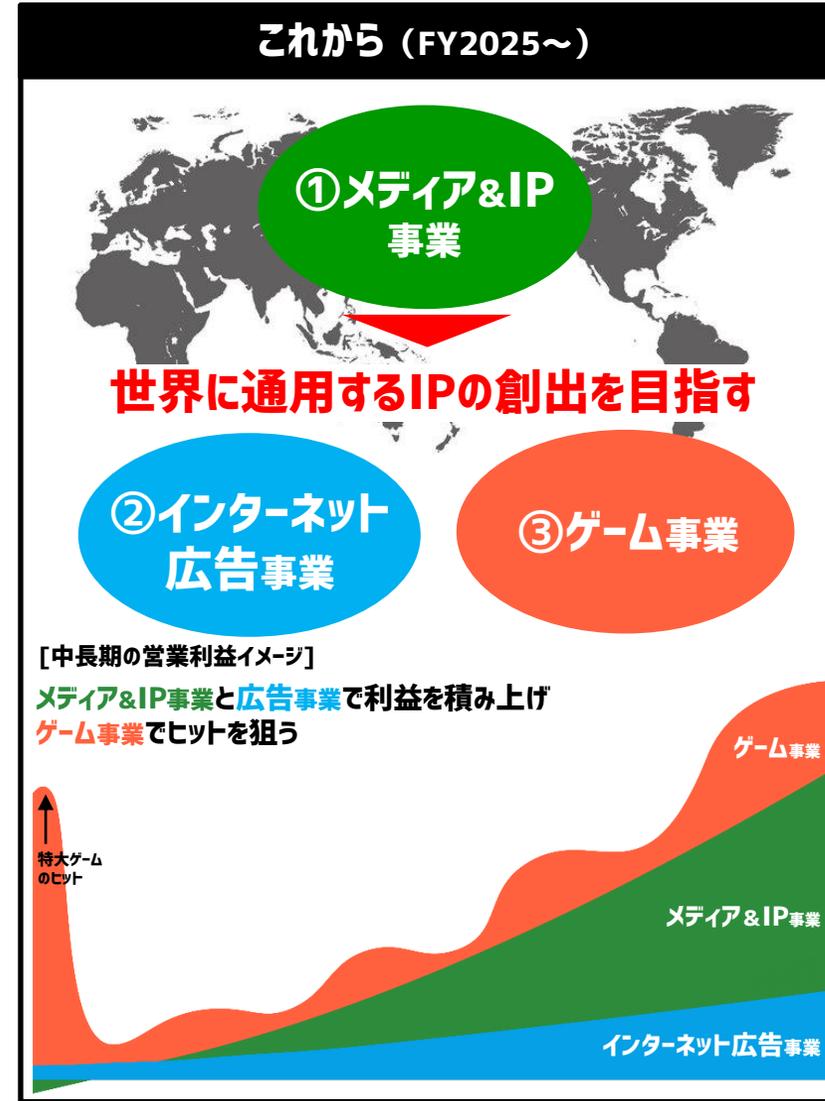
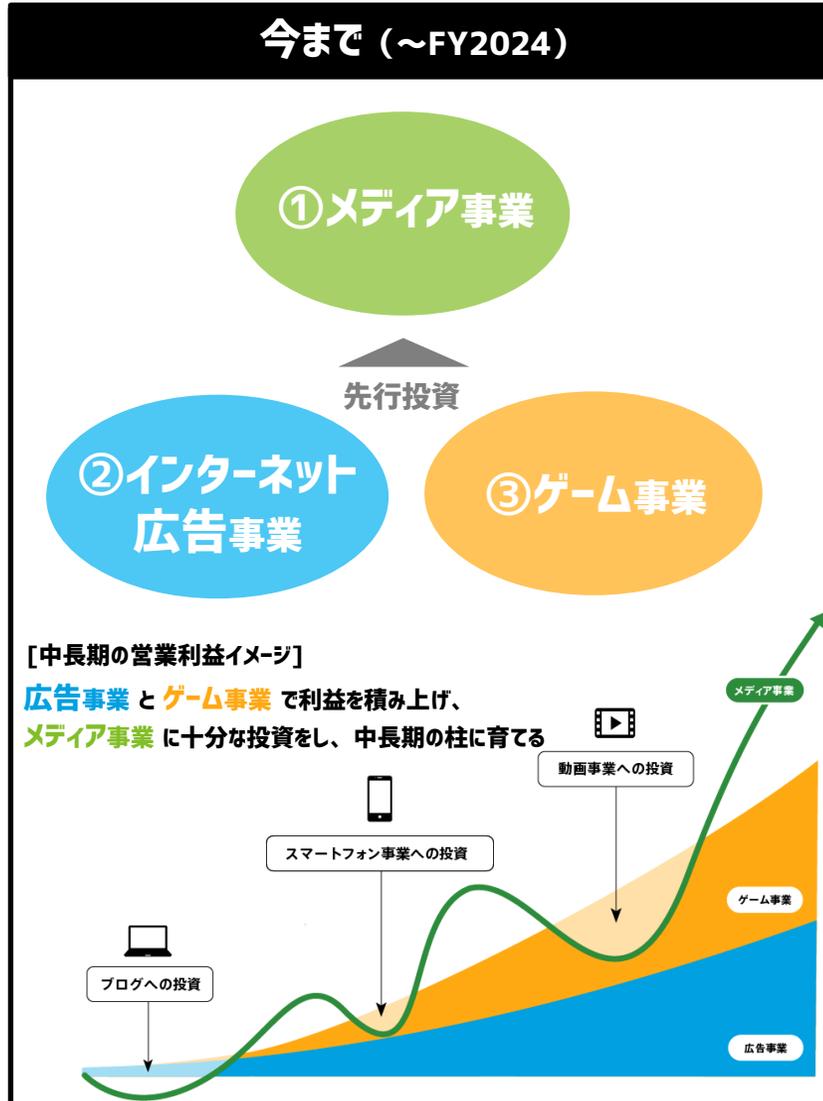
	FY2024		FY2025				FY2026以降	
自 社 IP	1. コンソール 2023年12月 	5. コンソール 2024年8月 	10. SP/PC 2025年6月 		11. SP/PC 英語版 2025年6月 		15. 時期未定 	
	2. コンソール 2024年2月 	12. PC/Steam 2025年6月 					16. 時期未定 	
	3. SP 2023年11月 	6. SP グローバル版 2024年11月 	7. SP 2025年3月 	9. SP 2025年4月 	13. SP 2025年夏 NEW 	14. SP 2025年冬 NEW 		
	4. SP 2024年5月 	8. SP 2025年4月 						

※1 「ウマ娘 プリティーダービー」のPC Steam版は、スマートフォンゲームにて提供済のためカウントから除く

※2 ゲームタイトルとCopyrightについては最終ページに記載

中長期の戦略

FY2025は、メディア&IP事業が利益貢献を開始 IP事業等を強化し、高収益なビジネスモデルを目指す





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

統合報告レポート「CyberAgent Way 2024」



2024年度のレポートでは、2022年より開始したサクセッションプランをテーマに社外取締役2名のインタビューを掲載。また、主要3事業の競争優位性と成長戦略、(株)Cygames代表 渡邊による今後の展望、人材を生かす仕組みやESG情報など、持続的な成長を支える様々な取り組みをお伝えしていますので、ぜひご覧ください。

統合報告レポート

「CyberAgent Way 2024」

<https://report.cyberagent.co.jp/>



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

FY2025 通期決算発表は2025年11月14日（金）15時半以降を予定しております。

【メディア&IP事業スライド21のCopyright】

- 1 「ブラオレ！～PRIDE OF ORANGE～」：©2020 ブラオレ！メディアミックスパートナーズ
- 2 「IDOLY PRIDE」：© 2019 Project IDOLY PRIDE / 星見プロダクション
- 3 「約束のネバーランド」Season 2：©白井カイウ・出水ぽすか / 集英社・約束のネバーランド製作委員会
- 4 「ゾンビランドサガ リベンジ」©ゾンビランドサガ リベンジ製作委員会
- 5 「てっぺんっ!!!!!!!!!!!!!!」：©てっぺんグランプリ実行委員会
- 6 「テクノロイド OVERMIND」：©芝浦アンドロイド研究室/TECHNO-OM Project
- 7 「ライアー・ライアー」：©2023 久追遥希/KADOKAWA/ライアー・ライアー製作委員会
- 8 「【推しの子】」：©赤坂アカ×横槍メンゴ / 集英社・【推しの子】製作委員会
- 9 「モブから始まる探索英雄譚」：©海翔・ホビージャパン / モブから始まる製作委員会
- 10 「【推しの子】第2期」：©赤坂アカ×横槍メンゴ / 集英社・【推しの子】製作委員会
- 11 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
- 12 「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
- 13 「ポールパークでつかまえて！」：©須賀達郎・講談社 / 「ポールパークでつかまえて！」製作委員会
- 14 「アポカリプスホテル」：©アポカリプスホテル製作委員会
- 15 「ウマ娘 シンデレラグレイ」：©久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤隼之介 / 集英社・ウマ娘 シンデレラグレイ製作委員会 © Cygames, Inc.
- 16 「光が死んだ夏」：©モクモクれん / KADOKAWA・「光が死んだ夏」製作委員会
- 17 「ニヤト・オブ・ザ・リビングキャット」：©ホークマン・メカル・ツ/マックカーデン/ニヤリビ製作委員会
- 18 「味方が弱すぎて補助魔法に徹していた宮廷魔法師、追放されて最強を目指す」：©アルト・講談社 / 補助魔法プロジェクト
- 19 劇場版「ゾンビランドサガ ゆめぎんがパラダイス」：©劇場版ゾンビランドサガ製作委員会
- 20 「幼馴染とはラブコメにならない」：©三籙真也・講談社 / 幼馴染とラブコメになりたい製作委員会
- 21 「Project M」：©Project M

【ゲーム事業 スライド33のCopyright】

- 1 「SDガンダムジージェネレーションエターナル」：©創通・サンライズ©創通・サンライズ・MBS 配信元：（株）バンダイナムコエンターテインメント／バンダイナムコエンターテインメントとアプリボット共同開発
- 2 「学園アイドルマスター」：THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. 配信元：（株）バンダイナムコエンターテインメント/共同開発：連結子会社（株）QualiArts
- 3 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
- 4 「ウマ娘 プリティーダービー」：© 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 「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.

【ゲーム事業 スライド35のCopyright】

- 1 「Granblue Fantasy Versus: Rising」：© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS
- 2 「GRANBLUE FANTASY: Relink」：© Cygames, Inc.
- 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./TOHO CO., LTD.
- 4 「学園アイドルマスター」：THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. 配信元：（株）バンダイナムコエンターテインメント/共同開発：連結子会社（株）QualiArts
- 5 「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
- 6 「Jujutsu Kaisen Phantom Parade」：© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project ©Sumzap, Inc./TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. Published by BILIBILI HK LIMITED
- 7 「ちいかわぽけっと」：©nagano / chiikawa committee Developed by Applibot, Inc.
- 8 「SAKAMOTO DAYS デンジャラスパズル」：©鈴木祐斗／集英社・SAKAMOTO DAYS製作委員会 © GOODROID, Inc. ALL Rights Reserved. CyberAgentGroup.
- 9 「SDガンダムジージェネレーションエターナル」：©創通・サンライズ©創通・サンライズ・MBS 配信元：（株）バンダイナムコエンターテインメント／バンダイナムコエンターテインメントとアプリボット共同開発
- 10 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
- 11 「Umamusume: Pretty Derby」：© Cygames, Inc.
- 12 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
- 13 「ハロ-キティ マーチマツチ」：© '25 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. G660055
- 14 「FAIRY TAIL 魔導士クロニクル」：©真島ヒロ・講談社/フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京 © GOODROID, Inc. ALL Rights Reserved. CyberAgentGroup.
- 15 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
- 16 「Project Awakening」：© Cygames, Inc.