



2Q FY2025 Presentation Material

January to March 2025

May 15, 2025

2025年5月15日付「過年度有価証券報告書等の訂正報告書の提出及び
過年度決算短信等の訂正に関するお知らせ」にてご報告したとおり
この度、当社連結子会社の不適切な会計処理の判明に伴い
過年度の有価証券報告書等を訂正致しました。

株主、投資家の皆様をはじめ、取引先および関係者の皆様に、
多大なるご迷惑とご心配をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。

- 1. 決算概要 （2Q：2025年1月～2025年3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

(2Q : 2025年1月~3月)

FY2025 2Q業績

過去最高の売上高を更新
メディア&IP事業と広告事業が寄与しYonY増益

増収 売上高：2,173億円 YonY 1.2%増

増益 営業利益：208億円 YonY 0.7%増

メディア&IP 事業

重層的に売上を積み上げ増収増益

増収 売上高：570億円 YonY 14.4%増

増益 営業利益：33億円 YonY 6.5倍

広告 事業

新規開拓等が好調により高い増収率を継続
営業利益率は5.1%

増収 売上高：1,175億円 YonY 9.9%増

増益 営業利益：60億円 YonY 8.7%増

ゲーム 事業

前期2月に発売のコンソールゲームの反動で
YonY減収減益
QonQは、大幅増収増益傾向

減収 売上高：514億円 YonY 23.4%減
(QonQ 34.6%増)

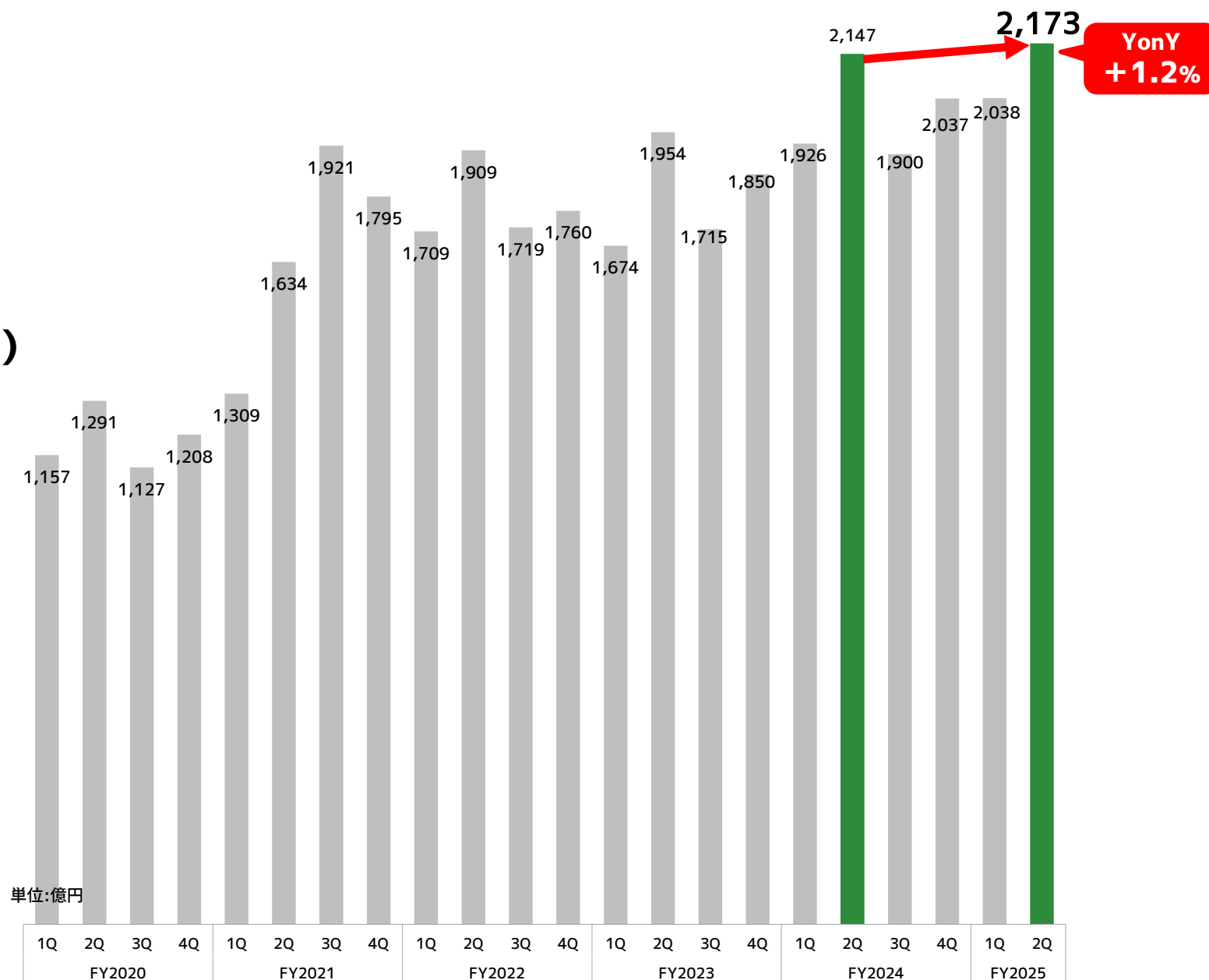
減益 営業利益：153億円 YonY 15.7%減
(QonQ 4.6倍)

1. 決算概要

[連結売上高]

過去最高の売上高を更新

2Q 2,173億円 (YonY 1.2%増)

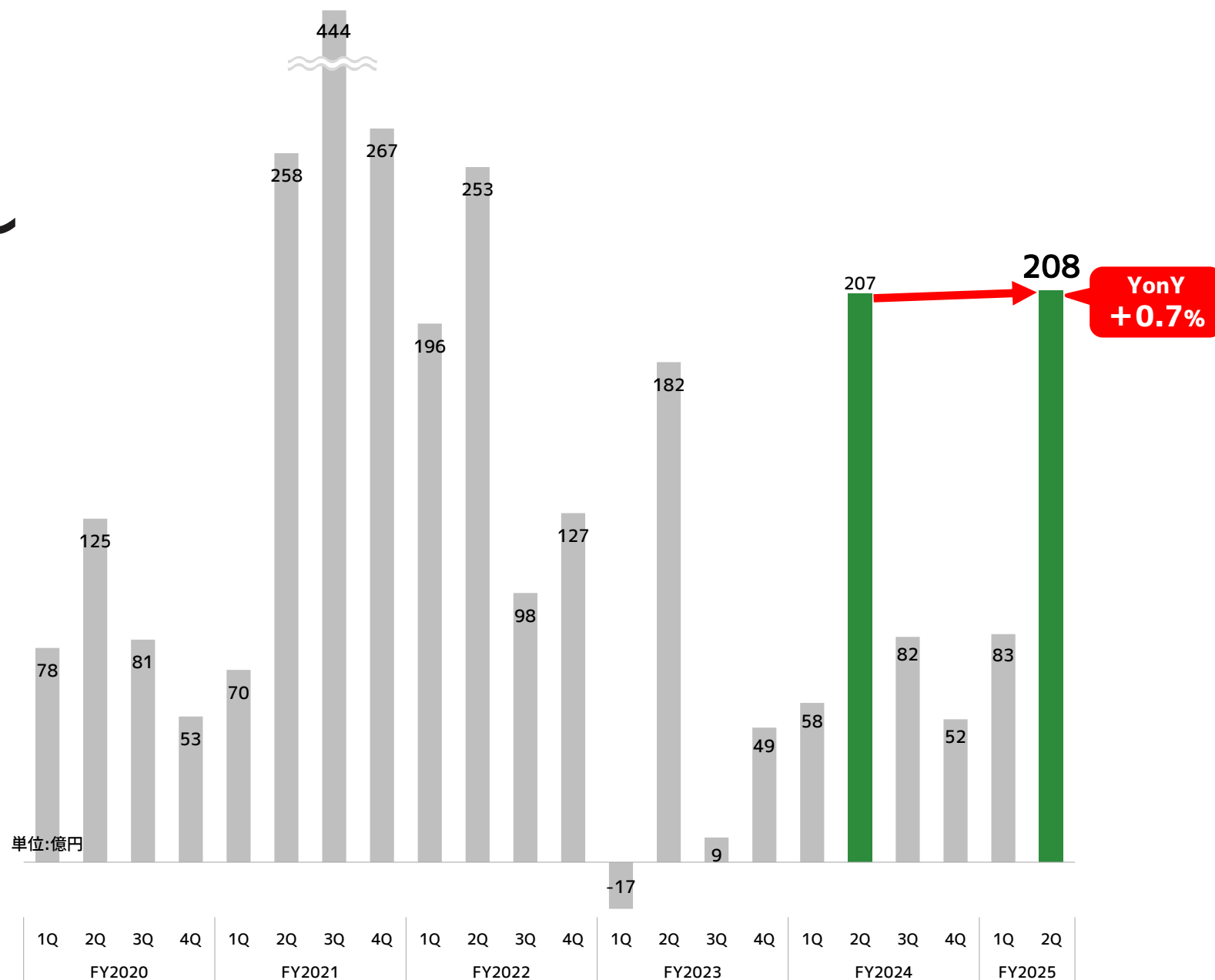


1. 決算概要

[連結営業利益]

メディア&IP事業と広告事業が寄与し

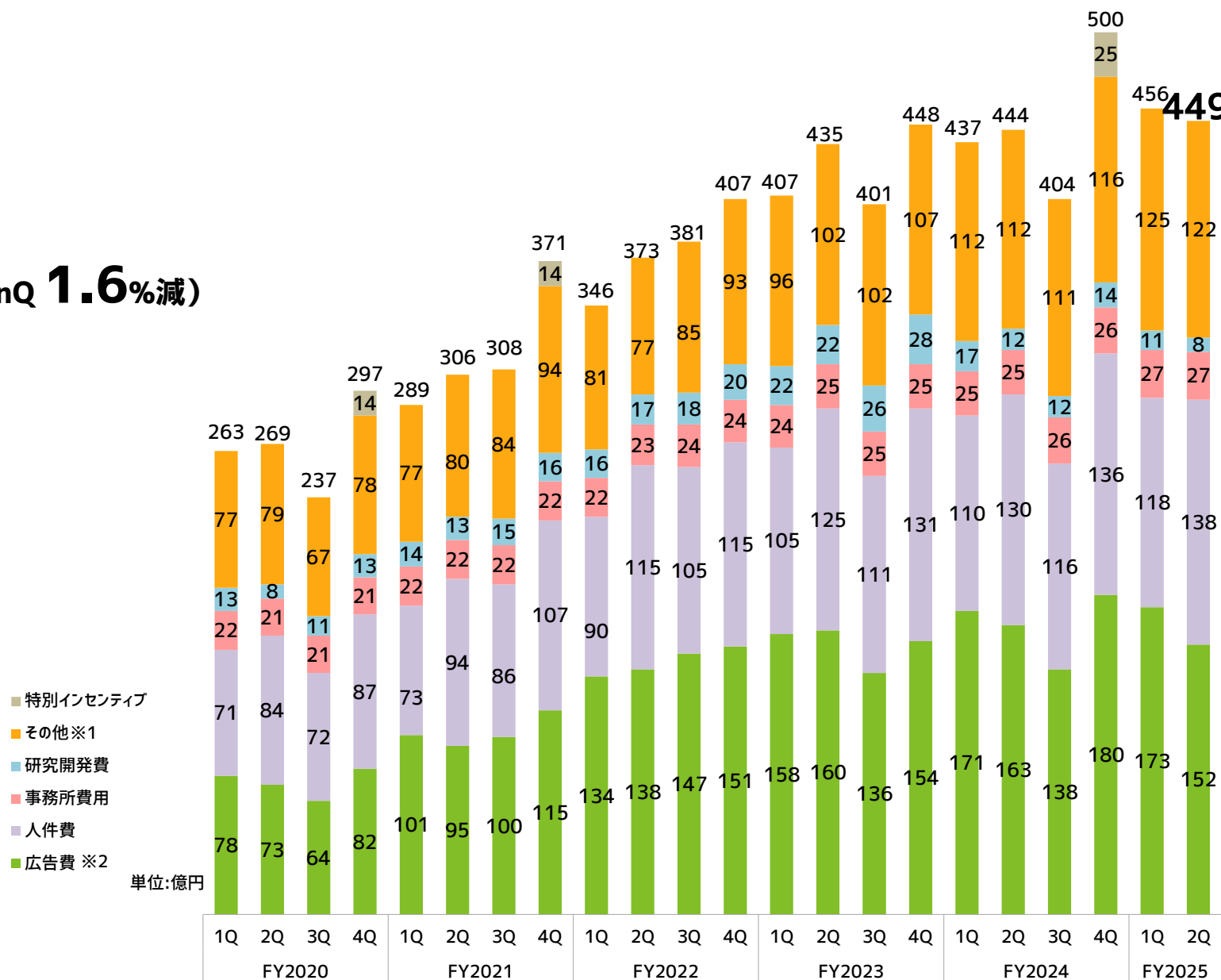
2Q 208億円 (YonY 0.7%増)



1. 決算概要

[販売管理費]

2Q 449億円 (YonY 1.1%増、QonQ 1.6%減)



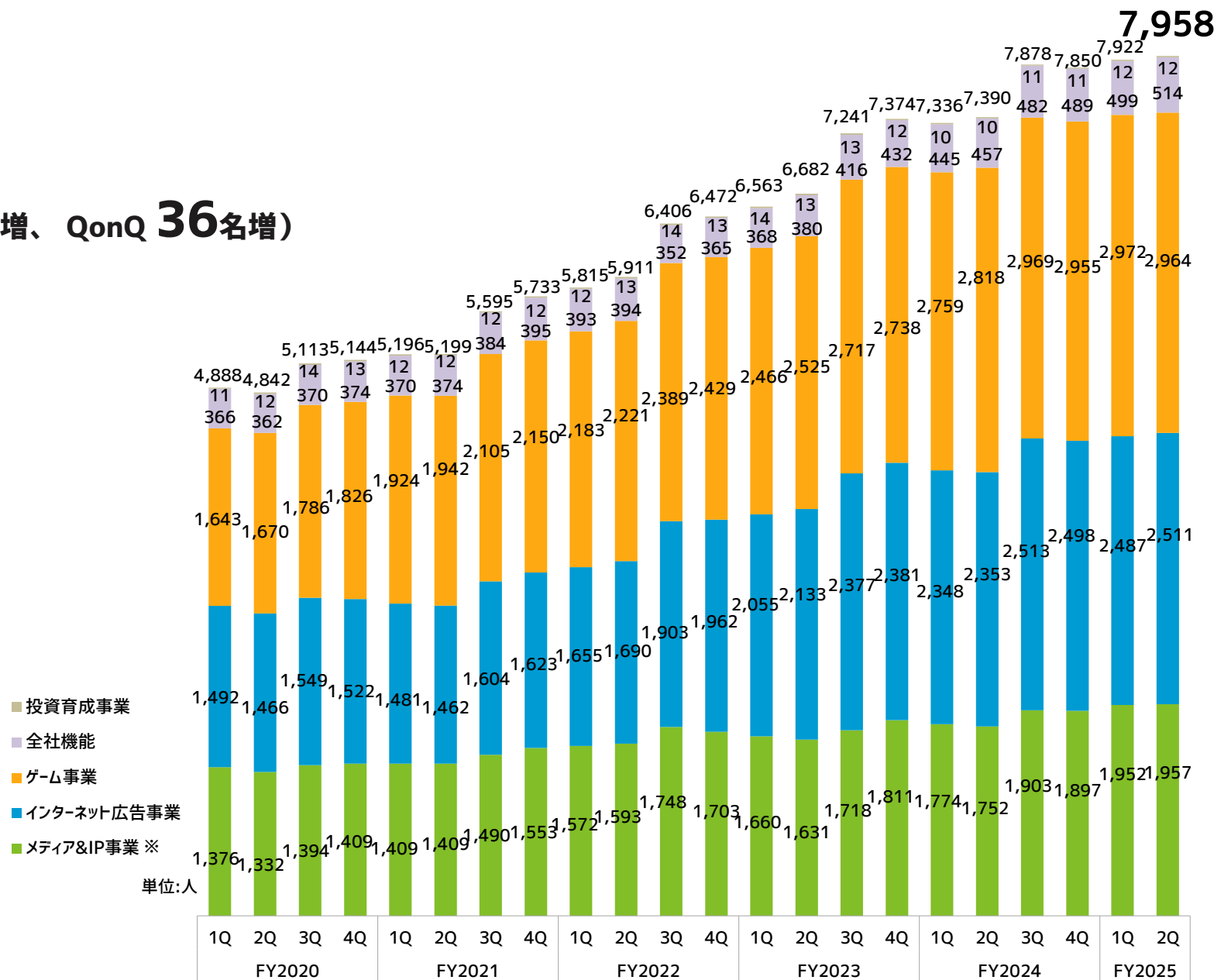
※1 その他：業務委託費、システム関連費、支払手数料、交際費等
※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

1. 決算概要

[連結役職員数]

3月末 7,958名 (YonY 568名増、QonQ 36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 2Q	FY2024 2Q	YonY	FY2025 1Q	QonQ
売上高	217,372	214,789	1.2%	203,842	6.6%
売上総利益	65,827	65,219	0.9%	53,979	21.9%
販売管理費	44,959	44,488	1.1%	45,678	-1.6%
営業利益	20,868	20,730	0.7%	8,301	151.4%
営業利益率	9.6%	9.7%	-0.1pt	4.1%	5.5pt
経常利益	20,371	20,970	-2.9%	8,806	131.3%
特別利益	508	133	280.4%	1,711	-70.3%
特別損失	380	1,903	-80.0%	1,312	-71.0%
税金等調整前当期純利益	20,499	19,200	6.8%	9,206	122.7%
当期純利益 ※1	10,792	9,998	7.9%	5,071	112.8%

※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 2Q：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3月末	2024年3月末	YonY	2024年12月末	QonQ
流動資産	358,758	363,486	-1.3%	367,429	-2.4%
(現預金)	199,171	204,506	-2.6%	205,583	-3.1%
固定資産	161,488	132,011	22.3%	153,766	5.0%
総資産	520,288	495,553	5.0%	521,241	-0.2%
流動負債	158,346	164,312	-3.6%	173,182	-8.6%
(未払法人税等)	10,773	10,521	2.4%	2,834	280.0%
固定負債	99,513	96,021	3.6%	99,787	-0.3%
株主資本	150,116	135,217	11.0%	139,260	7.8%
純資産	262,428	235,219	11.6%	248,271	5.7%
(参考) ネットキャッシュ※1	104,782	96,848	8.2%	87,719	19.5%

※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 2Q・FY2025 1Q：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**

2. 2025年度 業績見通し

中長期で増収増益にコミット
メディア&IP事業が利益貢献を開始

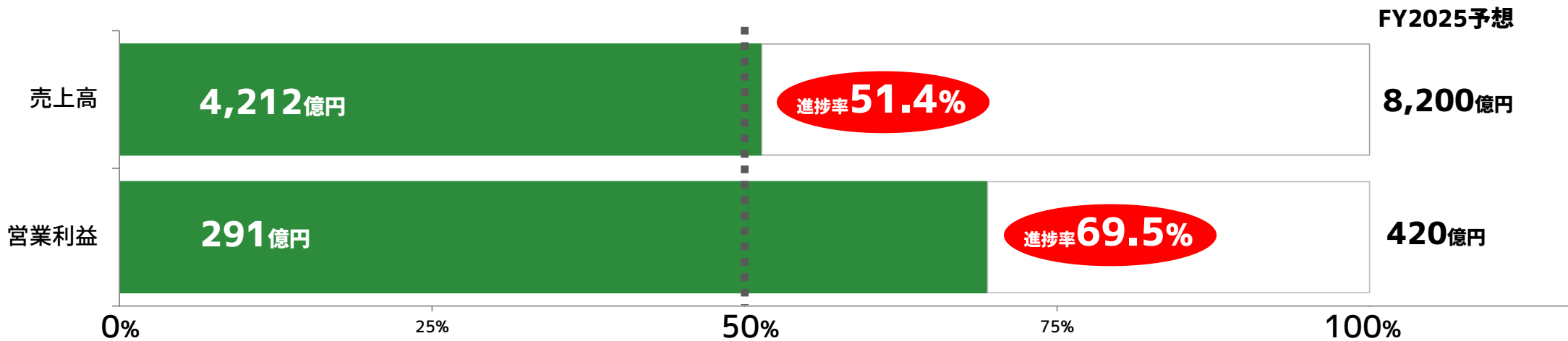
売上高 **8,200**億円 (YonY 2.3%増)

営業利益 **420**億円 (YonY 4.8%増)



※1 FY2026以降の売上高および営業利益は、イメージ
※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[業績見通し] 第2四半期において、進捗率が50%を超え好調に推移



単位：億円	FY2025予想	FY2025 2Q累計	進捗率	FY2024	YoY
売上高	8,200	4,212	51.4%	8,012	2.3%
営業利益	420	291	69.5%	400	4.8%
経常利益	420	291	69.5%	397	5.8%
当期純利益※1	210	158	75.5%	159	31.4%

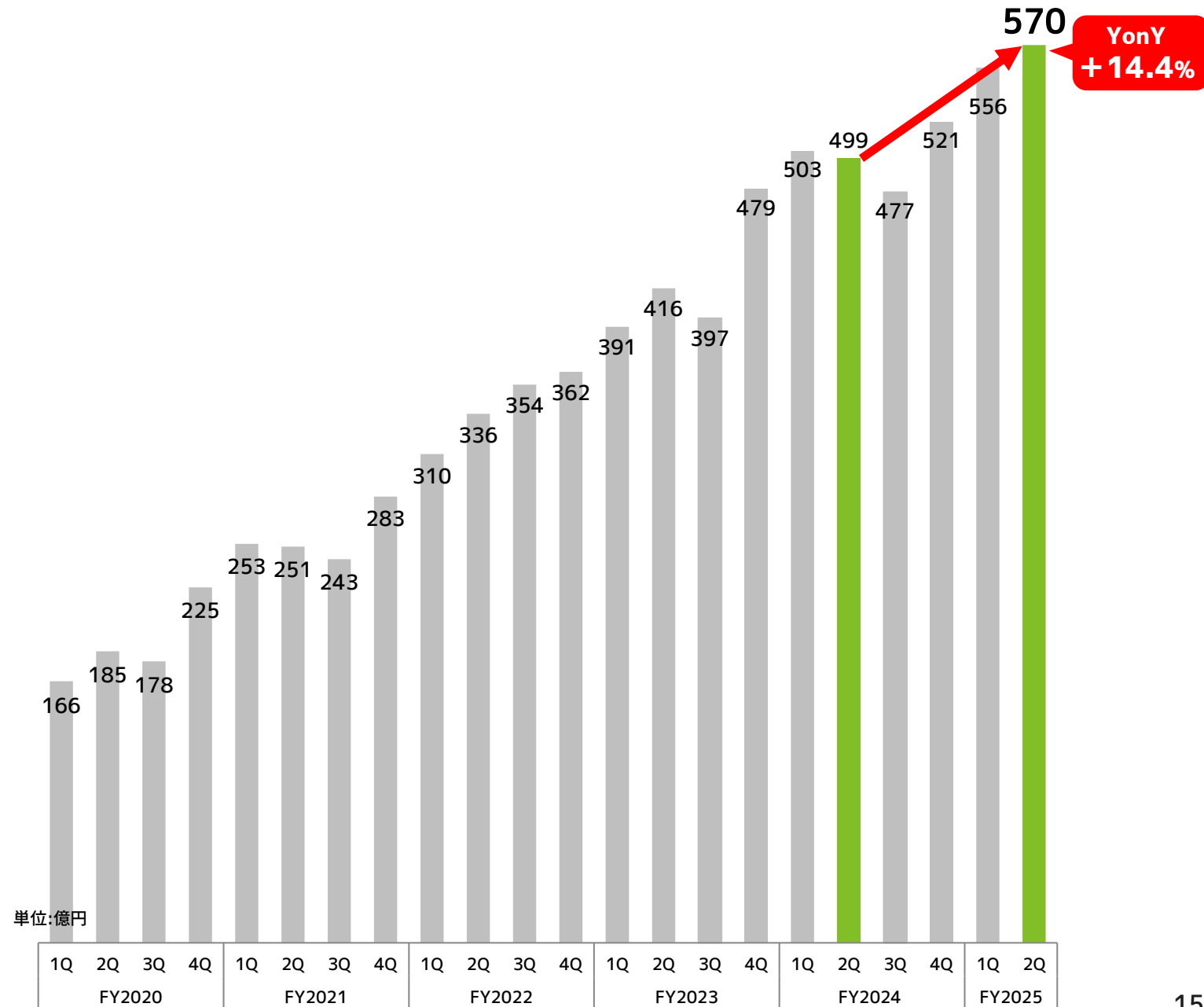
※1 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す
(株) AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株) Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある
※2 FY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

メディア&IP事業

[売上高（四半期）]

重層的に売上を積み上げ

2Q 570億 (YonY 14.4%増)



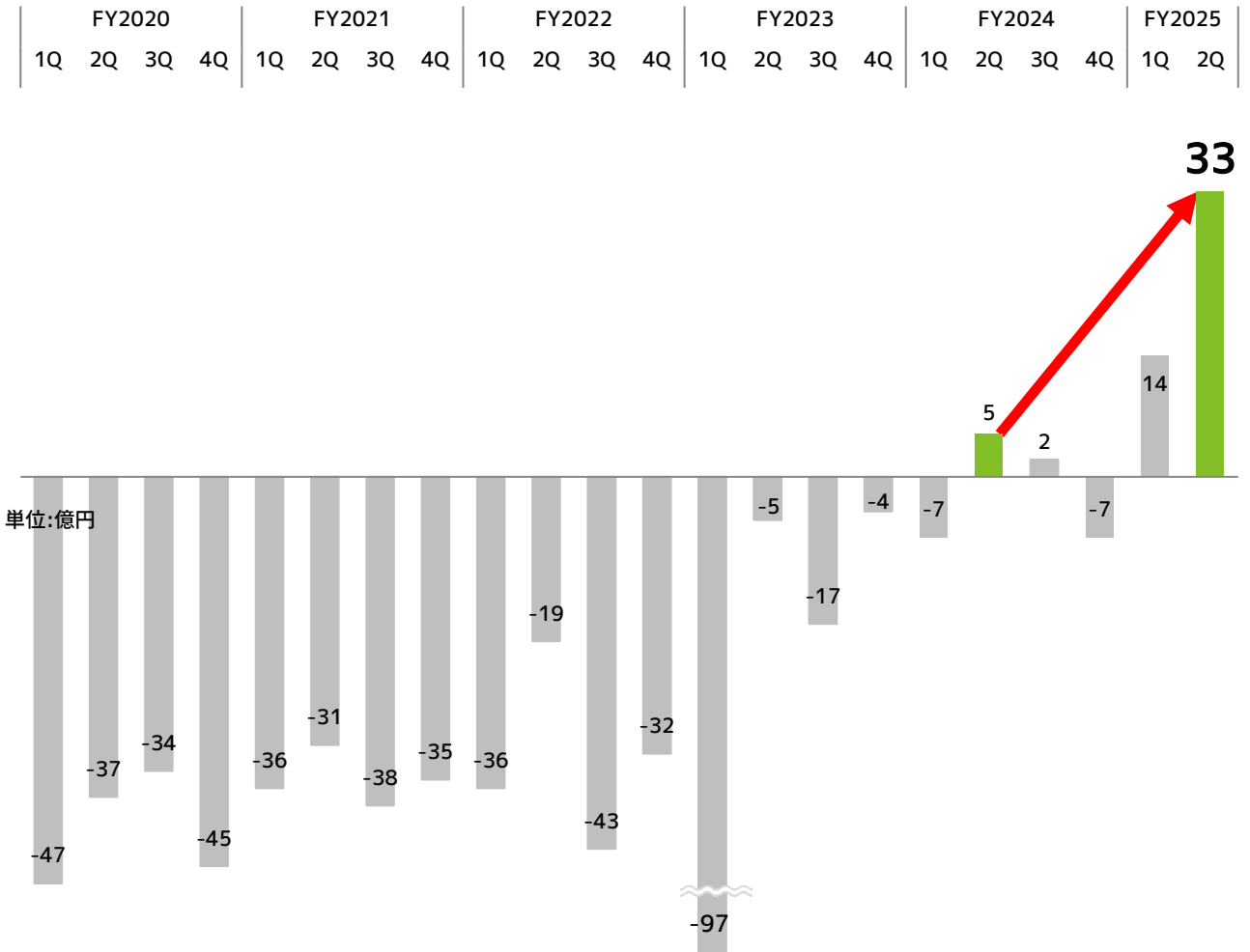
※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更
上記変更をFY2020から遡及し記載

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

[営業利益（四半期）]

増収に伴い大幅増益

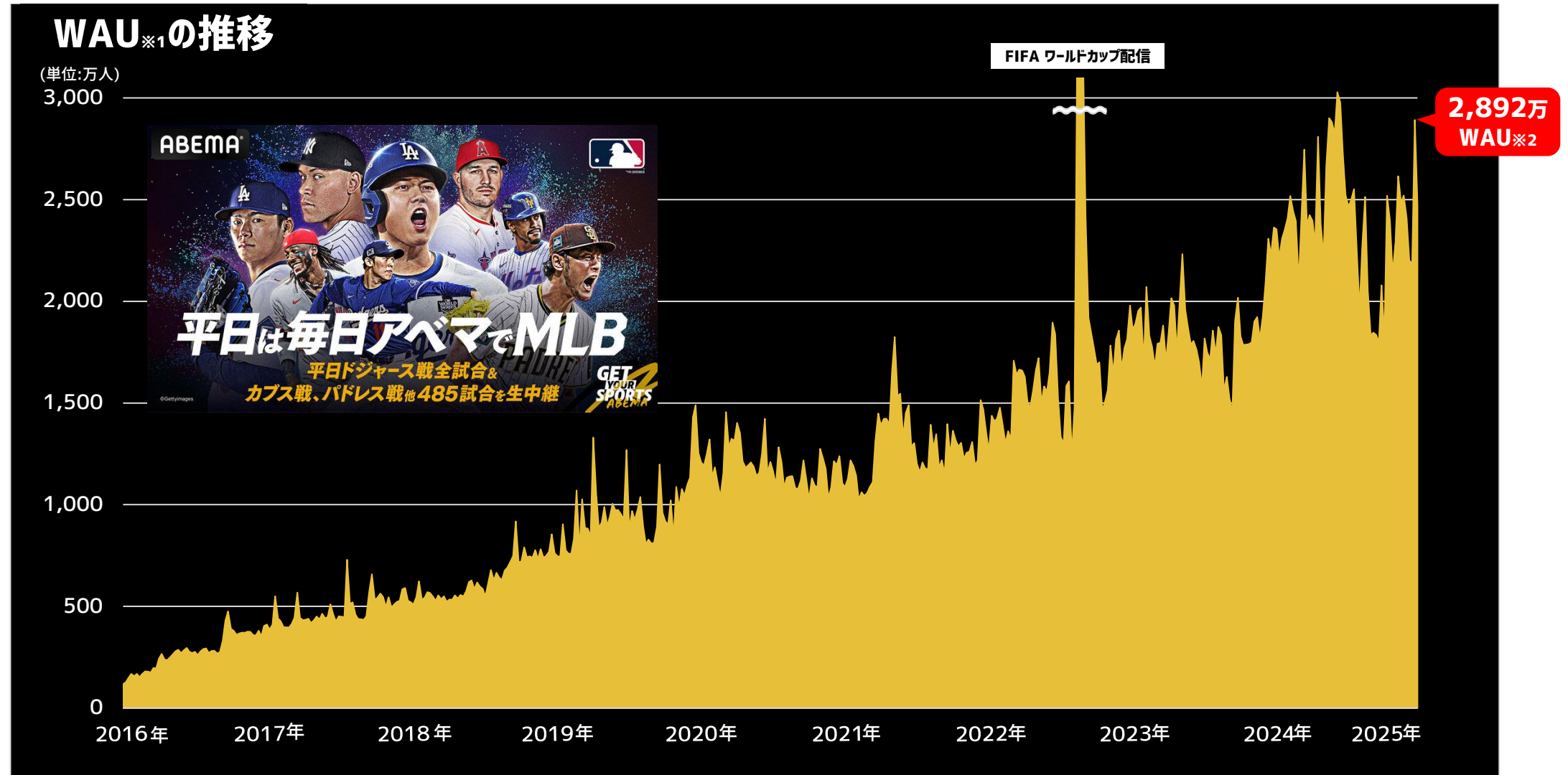
2Q **33**億円（YonY **28**億円増）



※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 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] アニメやバラエティ等の人気ジャンルに加え、メジャースポーツの視聴が好調



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

※2 2025年3月31日(月)~2025年4月6日(日)の期間における1週間の視聴者数

[ABEMA] オリジナル番組が人気を博し、ドラマ2作品が 日本におけるNetflix週間TOP10(シリーズ)で1位と高評価



※1 「死ぬほど愛して」：日本におけるNetflix週間TOP10（シリーズ）1位獲得(2025年3月31日～4月6日週、4月7日～4月13日週)

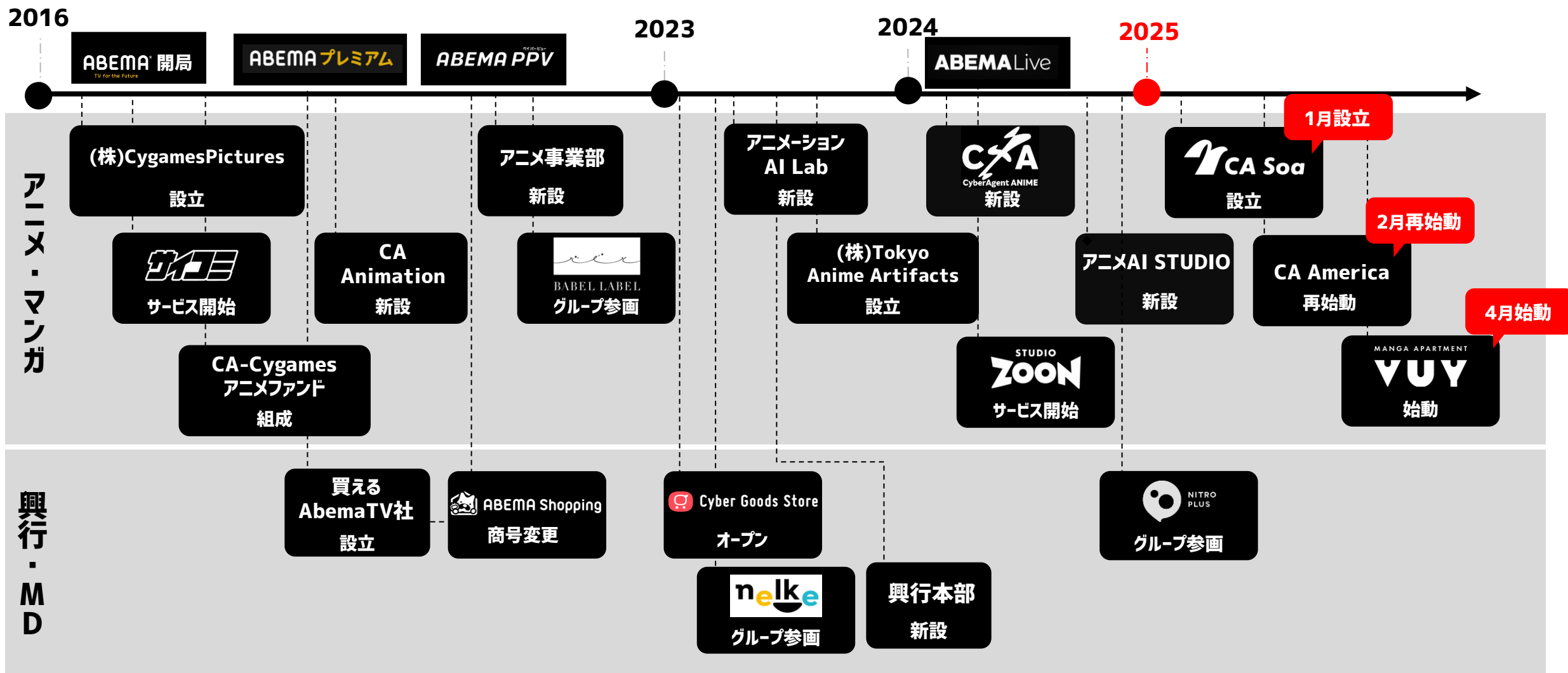
※2 「わかっていても」：連結子会社(株)BABEL LABEL制作 日本におけるNetflix週間TOP10（シリーズ）1位獲得(2024年12月9日～12月15日週)

[IP事業] 少額出資から関係性を構築し、主幹事のアニメ作品が増加 今後は、出資と並行しオリジナルIPの創出を目指す



※ 作品タイトルとCopyrightについては最終ページに記載

[IP事業] 「ABEMA」開局後、徐々にIP事業を拡大



[IP事業] 新規事業が続々とプロジェクトを始動

2025年2月

グローバルマーケティング子会社 提携先拡充



パートナーシップ

MyAnimeList

英語版運営開始



パートナーシップ



2025年4月

MANGA APARTMENT 入居開始



漫画賞受賞歴 & 読切掲載作家等
1期生19名



2025年4月

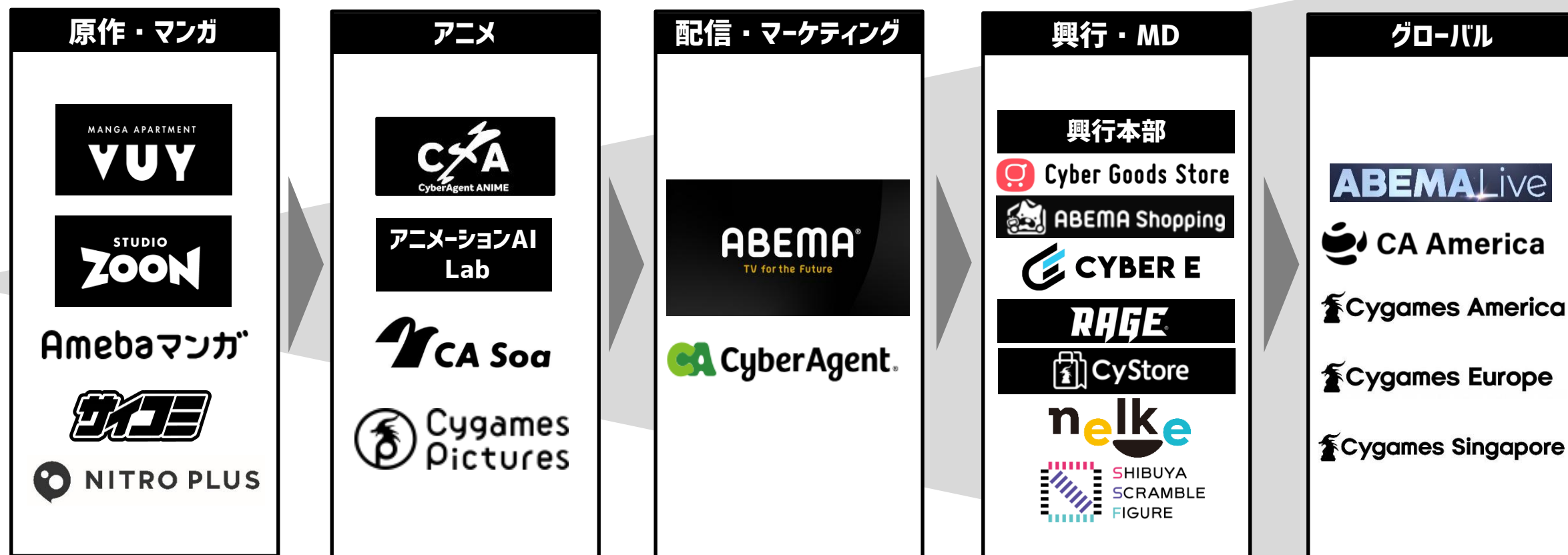
アニメ制作会社 オフィスオープン



アニメプロデューサー-小川正和



[IP事業] IPを原作から生みだし、マネタイズまで一気通貫できる体制を構築中



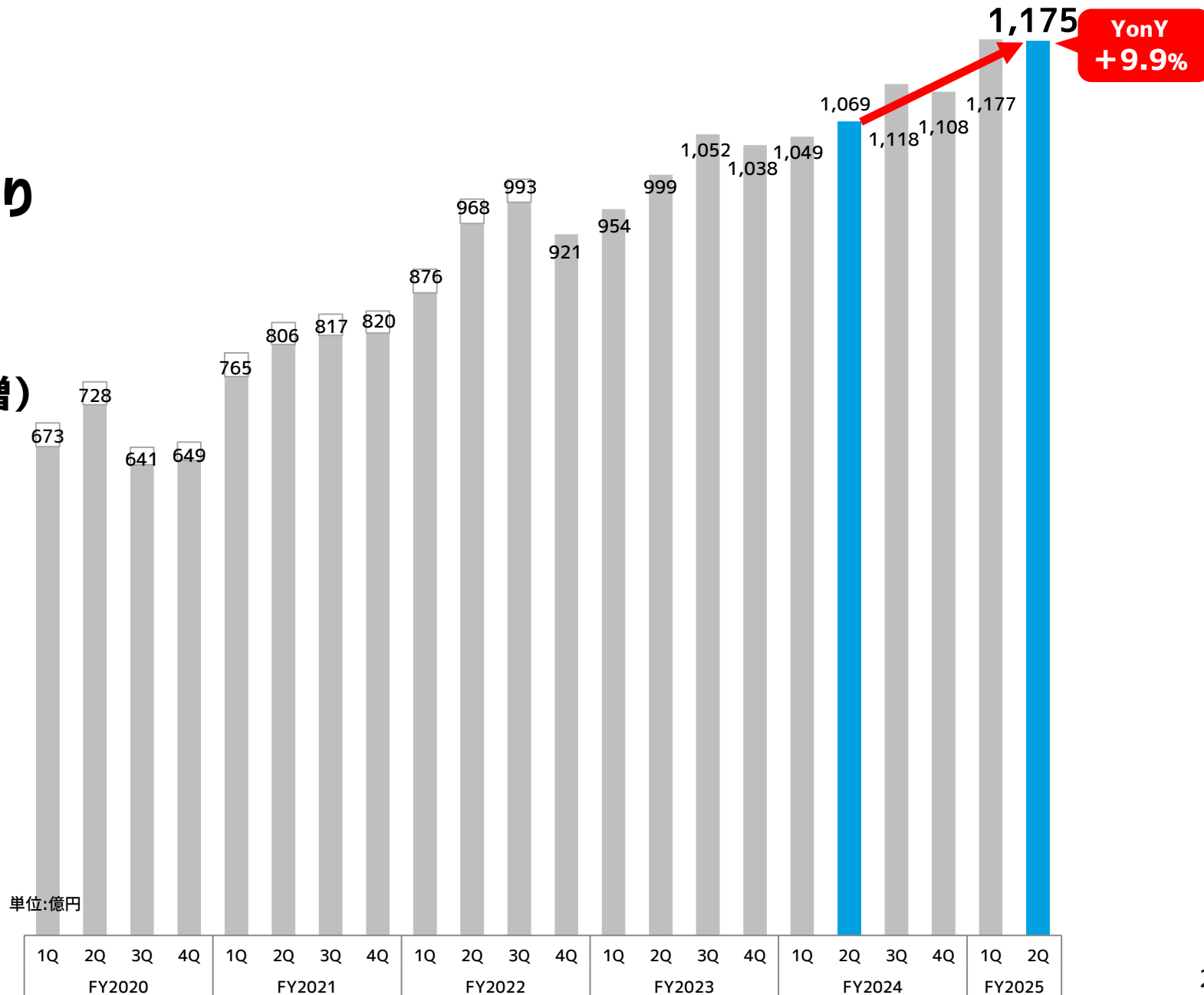
グローバルヒットを見据えた「IPエコシステム」の実現へ

インターネット 広告事業

[売上高（四半期）]

引き続き、新規開拓等が好調により
高い増収率を継続

2Q 1,175億円 (YonY 9.9%増)



□ 非連結になった(株)マイクロアドの売上高

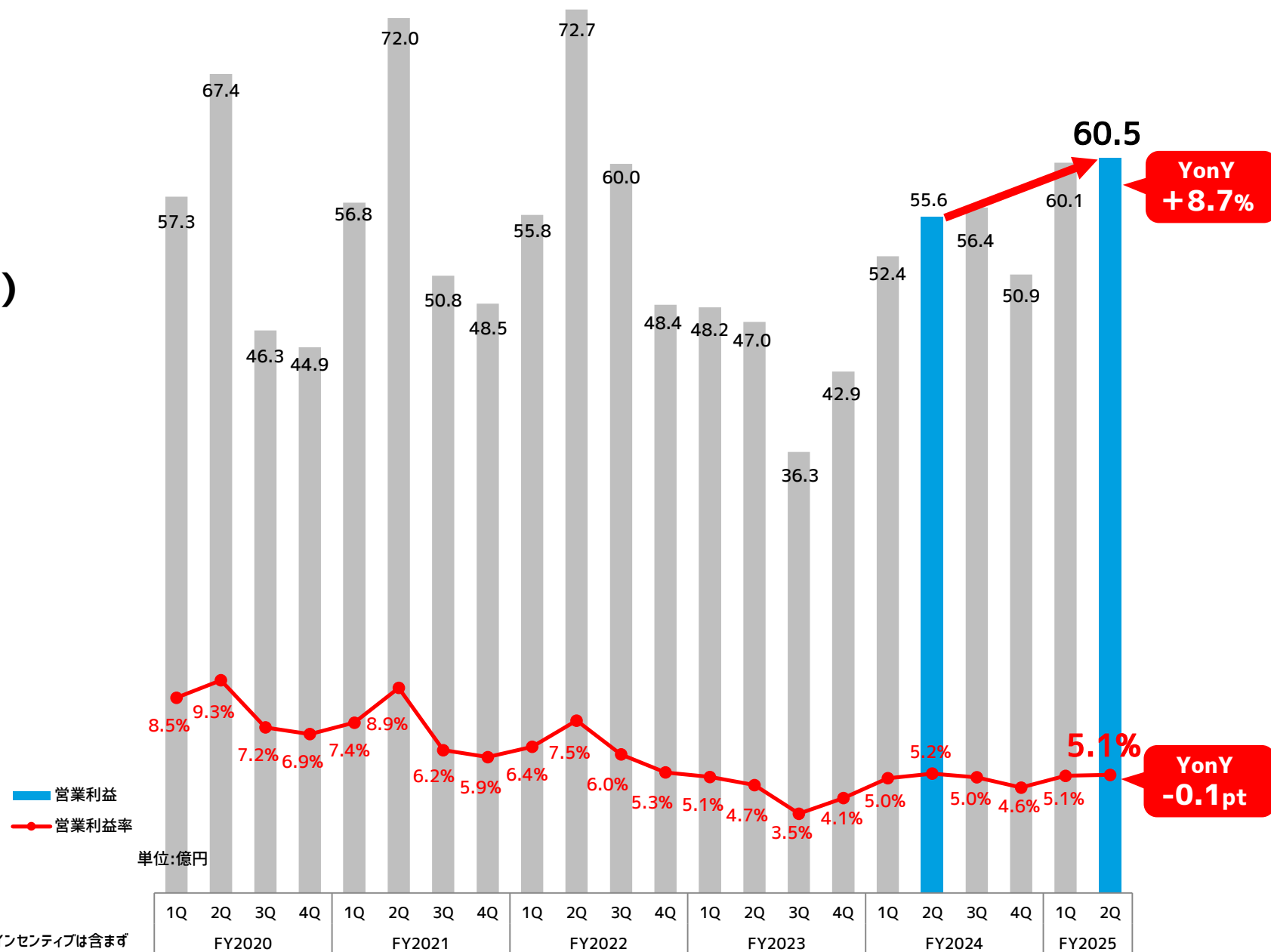
※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

4. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）]

2Q 60億円 (YonY 8.7%増)

営業利益率は5.1%



※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

[AI] 広告効果最大化への活用に加え、業務効率化へ領域拡大

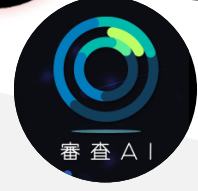
FY2016

FY2025

研究開発

広告効果最大化への活用

業務効率化



[AI] 社内向けに開発したAIエージェントを顧客向けにも販売開始

社内向けのAIアシスタント

一人ひとりに専属 AI アシスタントを提供
各種オペレーション業務をシーエーアシスタントがサポート
人手で1～2日かかるレポート作成作業を2分で完了

機能別 AI アシスタントを提供



広告分析

グラフ作成

初期構築管理

テクニカルサポート

一次回答生成

 CyberAgent.

顧客に合わせたAIエージェントの販売

2025年3月
提供開始

企業専用AIエージェント
構築プラットフォーム
AI Worker 提供開始



AI Worker

Oracle Autonomous Database と連携



 CyberAgent Group

ORACLE

Partner

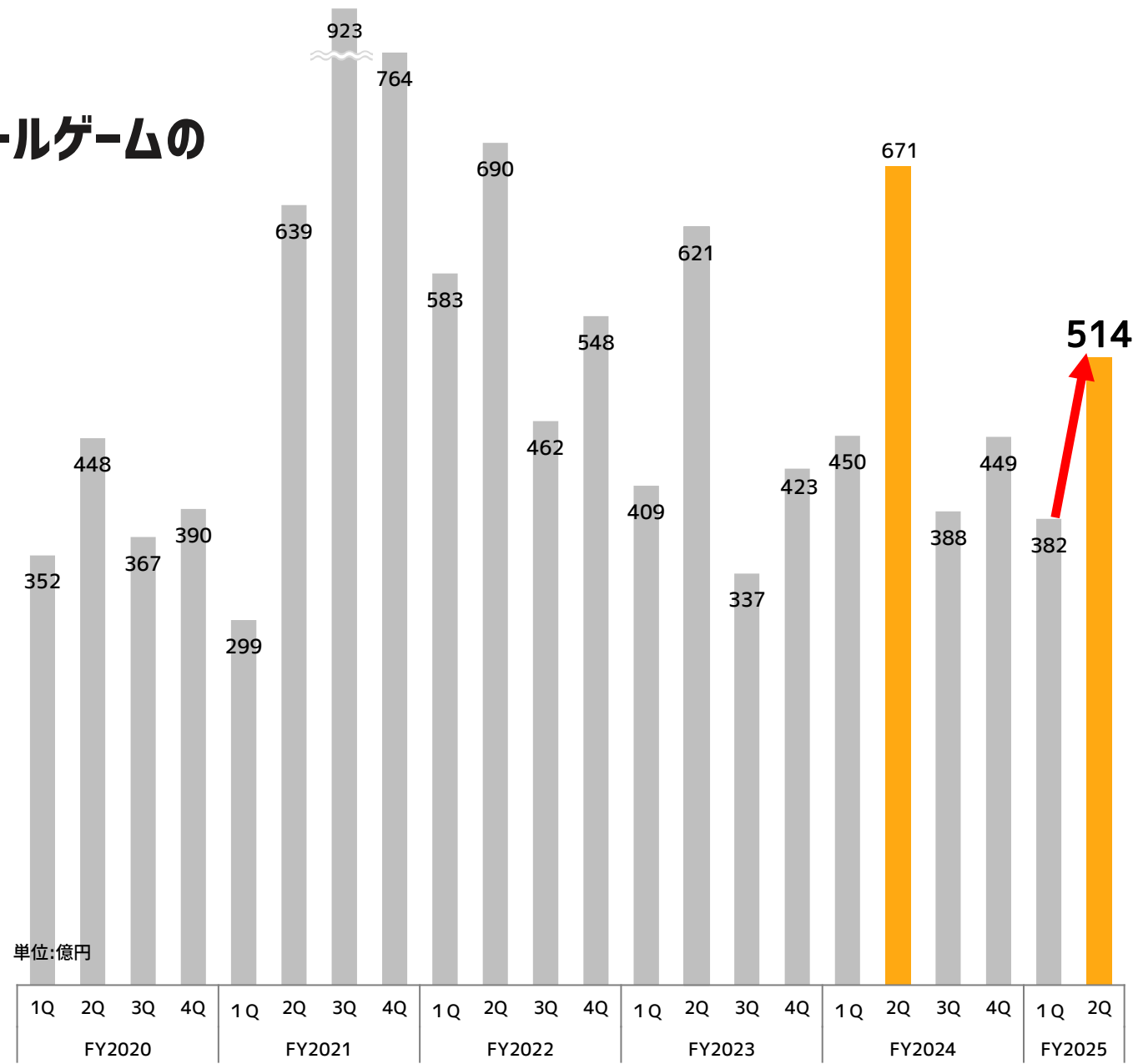
ゲーム事業

[売上高（四半期）]

前期2月1日に発売しヒットしたコンソールゲームの反動があり減収

2Q 514億円（YonY23.4%減）

新規タイトル※や周年記念等が奏功し
QonQ34.6%増収



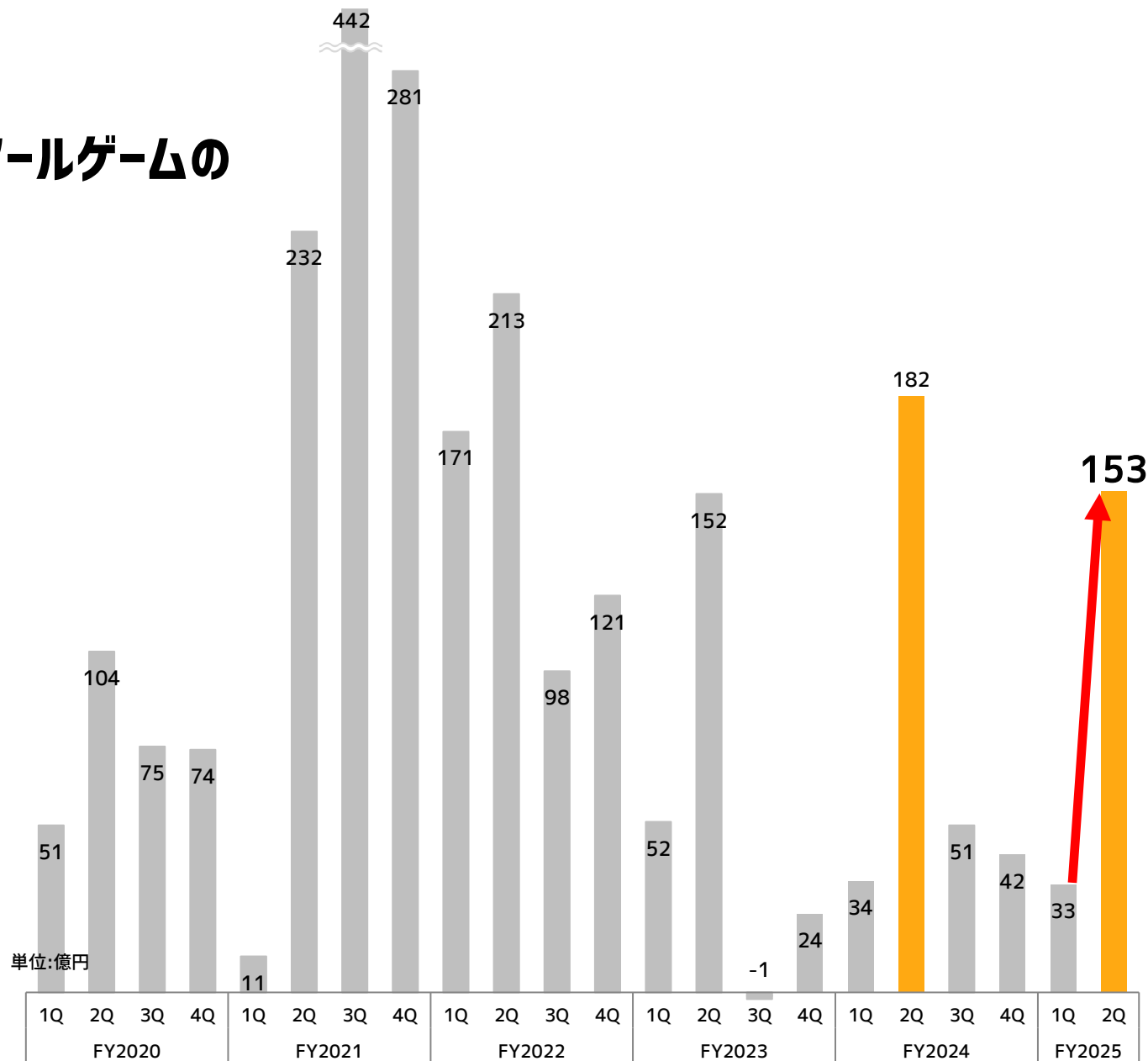
※ 新規タイトル：FY2024以降に提供を開始したタイトル

[営業利益（四半期）]

前期2月1日に発売しヒットしたコンソールゲームの
反動で減益

2Q 153億円 (YonY 15.7%減)

QonQ 4.6倍の大幅増益



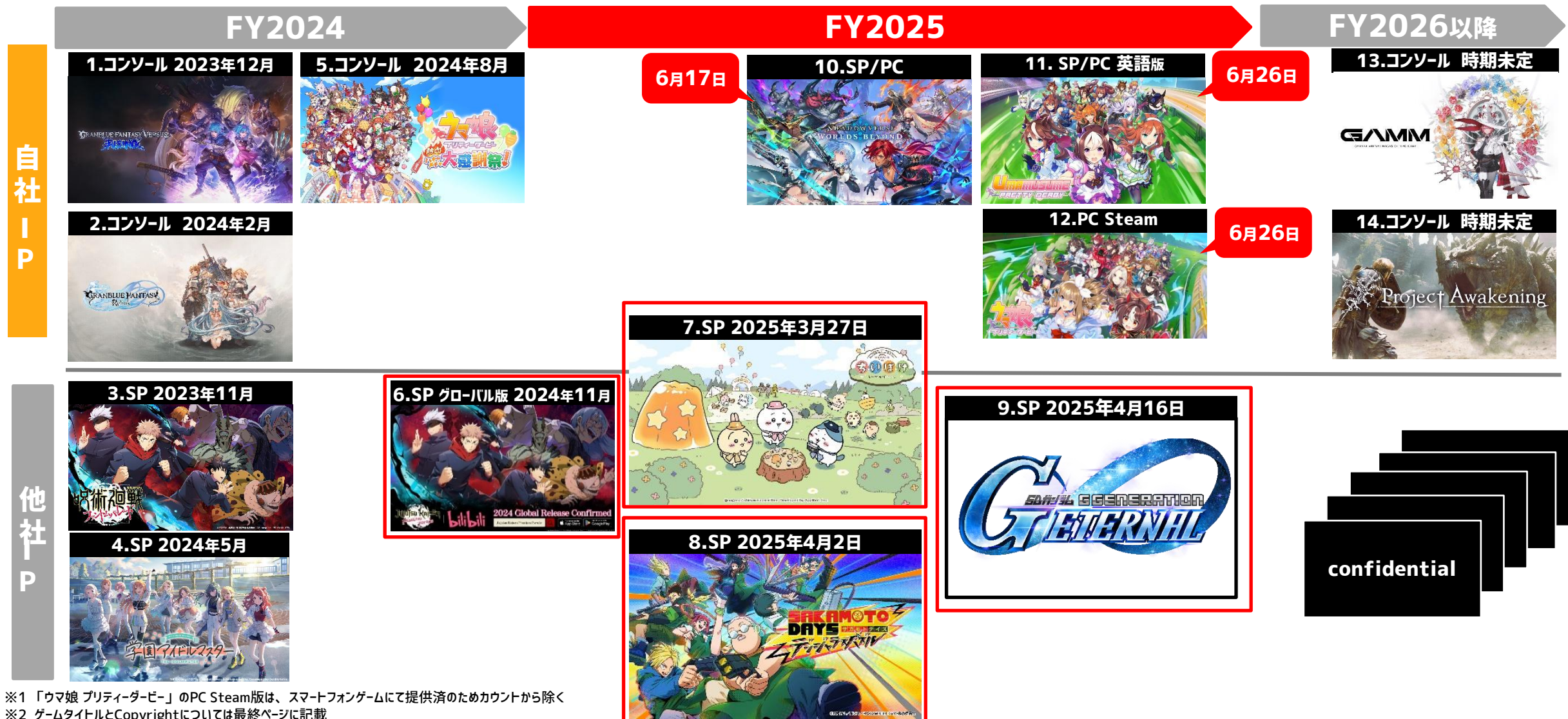
[新規タイトル] 「SDガンダム ジージェネレーション エターナル※」 ユーザー評価が高く好調なスタート

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

4月16日リリース
グローバル



【新規タイトル】 FY2025は既に4本提供開始、今期は合計6本提供予定※1 有力IPとオリジナルIPの両軸でのグローバルヒットを目指す

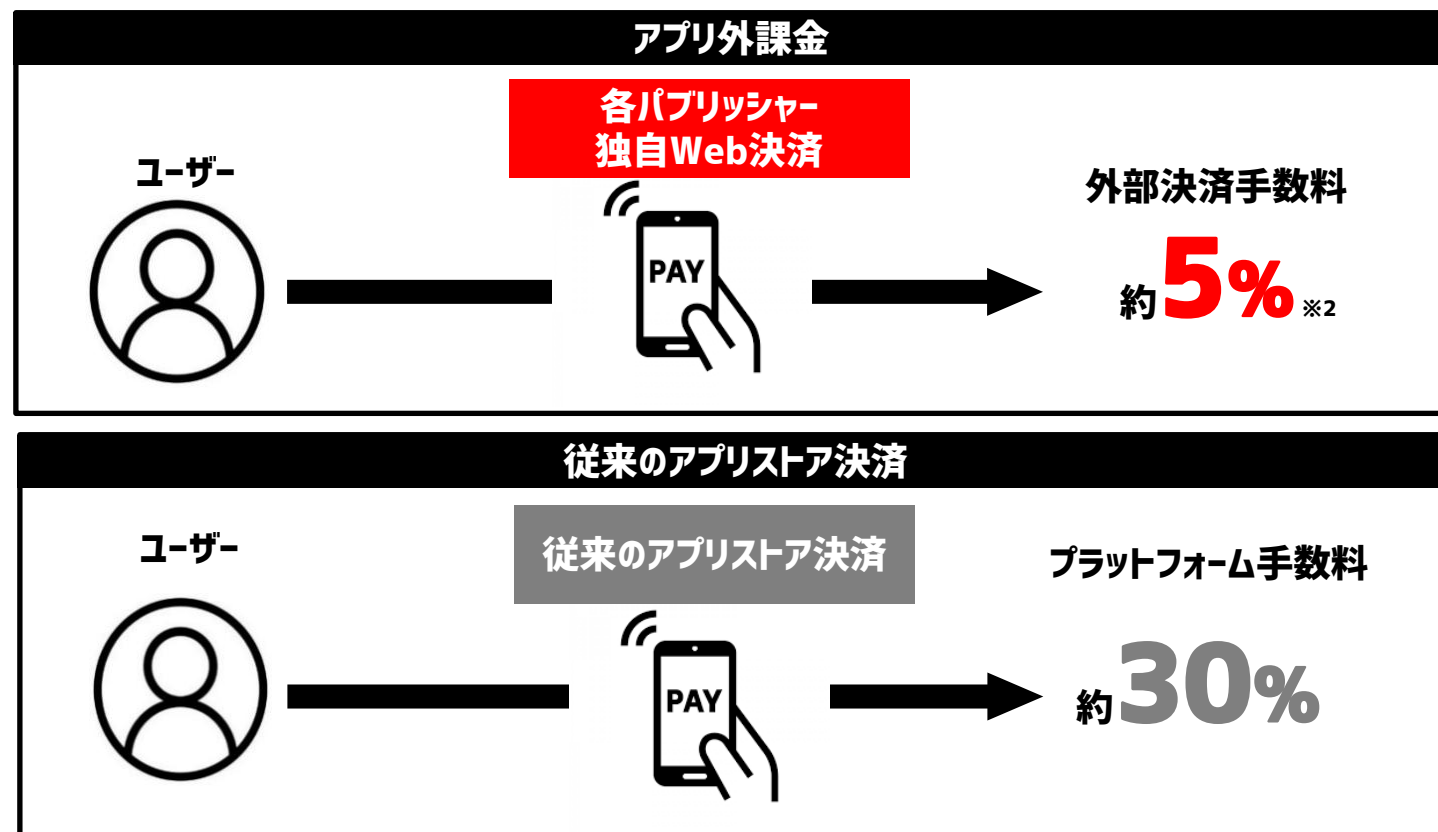


※1 「ウマ娘 プリティーダービー」のPC Steam版は、スマートフォンゲームにて提供済のためカウントから除く

※2 ゲームタイトルとCopyrightについては最終ページに記載

confidential

「スマホソフトウェア競争促進法※1」により「アプリ外課金」の導入開始 今後も順次導入予定



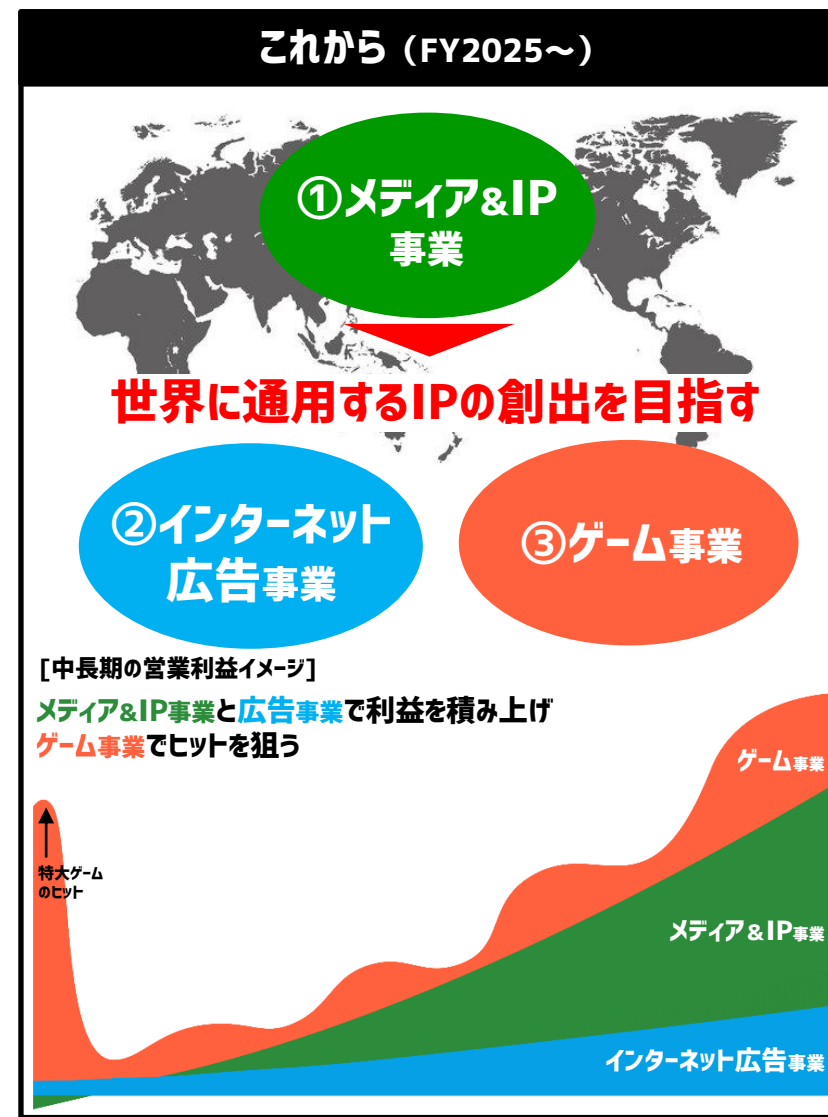
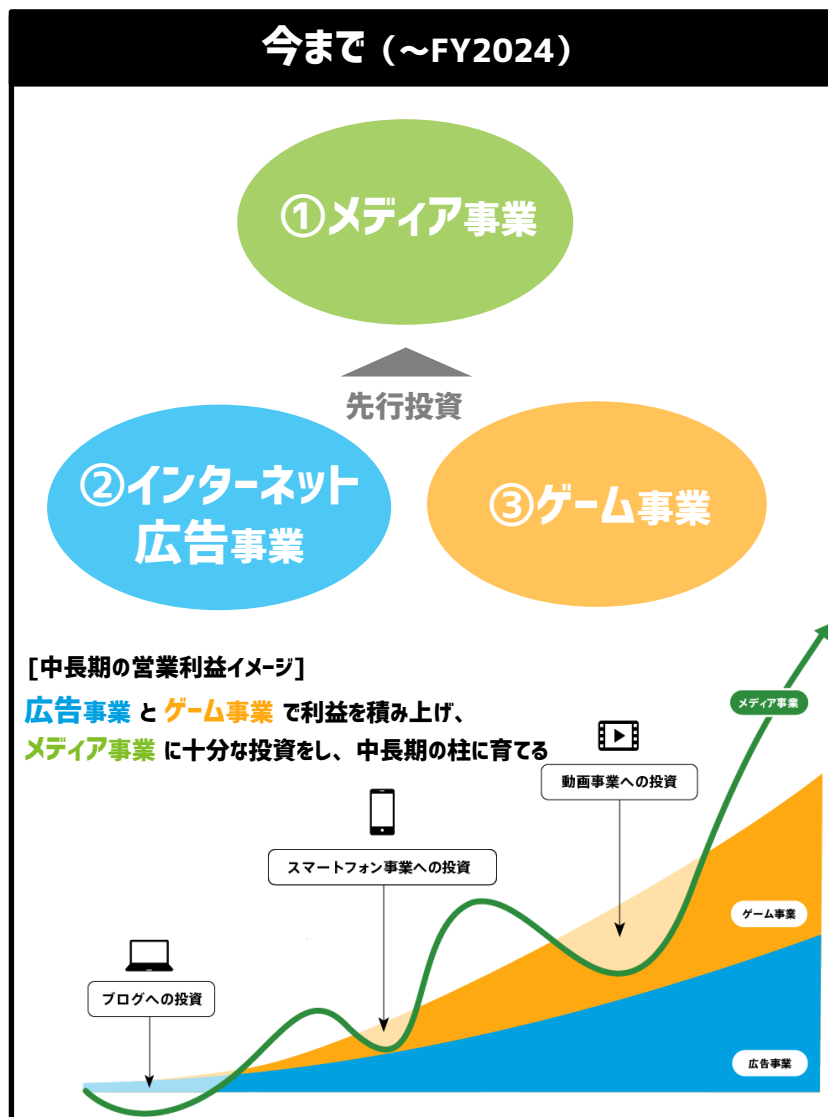
※1 「スマートフォンにおいて利用される特定ソフトウェアに係る競争の促進に関する法律」：2024年6月成立、2024年12月19日一部施行、2025年12月18日迄に全面施行

※2 決済手段により変動あり

※3 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

参考資料

 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/>





[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。

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 3Q決算発表は2025年8月8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
- 12 「アポカリプスホテル」：©アポカリプスホテル製作委員会
- 13 「光が死んだ夏」：©モクモクれん／KADOKAWA・「光が死んだ夏」製作委員会
- 14 「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
- 15 「ニャイト・オブ・ザ・リビングキャット」：©ホークマン・メカルーツ/マッグガーデン/ニャイリビ製作委員会

【ゲーム事業 スライド34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 i& © 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 / 開発運営：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ガンダムジーシ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 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
- 14 「Project Awakening」：© Cygames, Inc.

【ゲーム事業 スライド35のCopyright】

- 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.
- 2 「プリンセスコネクト! Re:Dive」：© Cygames, Inc.
- 3 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
- 4 「ちいかわぽけっと」：© nagano / chiikawa committee Developed by Applibot, Inc.
- 5 「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.
- 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.