



FY2025 Presentation Material

October 2024 to September 2025

November 14, 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. 通期決算 (2024年10月～2025年9月)
2. 業績見通し (2025年10月～2026年9月)
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. 代表取締役会長・社長の異動
8. 参考資料
 - ・ 四半期決算 (2025年7月～9月)
 - ・ パーパス

2025年度
通期決算
(2024年10月～2025年9月)

FY2025 業績

創業来28期増収を継続
上方修正後の予想を大きく上回り、大幅増益

増収 売上高 8,740億円 YonY 9.1%増

増益 営業利益 717億円 YonY 78.9%増

メディア&IP 事業

「ABEMA」開局後、10年ぶりに黒字化
アニメスタジオの設立などIP事業も着実に進捗

増収 売上高 2,315億円 YonY 15.7%増

増益 営業利益 72億円 YonY 87億円増

広告 事業

大型顧客の離脱を受けつつも堅調に推移
AIを活用した新規事業への投資等により減益

増収 売上高 4,612億円 YonY 6.1%増

減益 営業利益 176億円 YonY 14.0%減

ゲーム 事業

FY2025は7本リリースし、大型ヒットを創出
外部決済効果もあり、大幅増益

増収 売上高 2,167億円 YonY 10.6%増

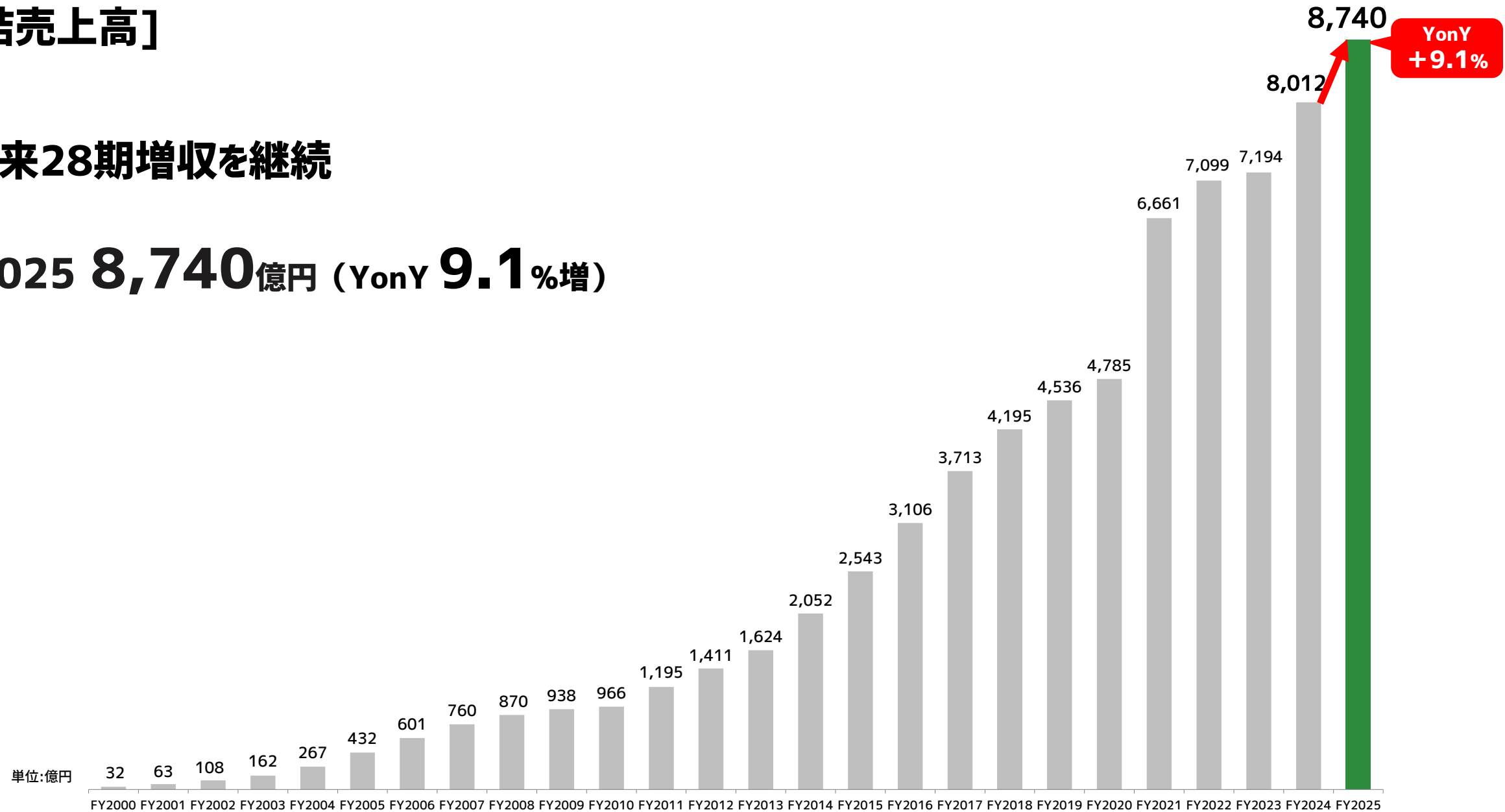
増益 営業利益 600億円 YonY 96.5%増

1. 通期決算

[連結売上高]

創業来28期増収を継続

FY2025 **8,740**億円 (YonY **9.1**%増)

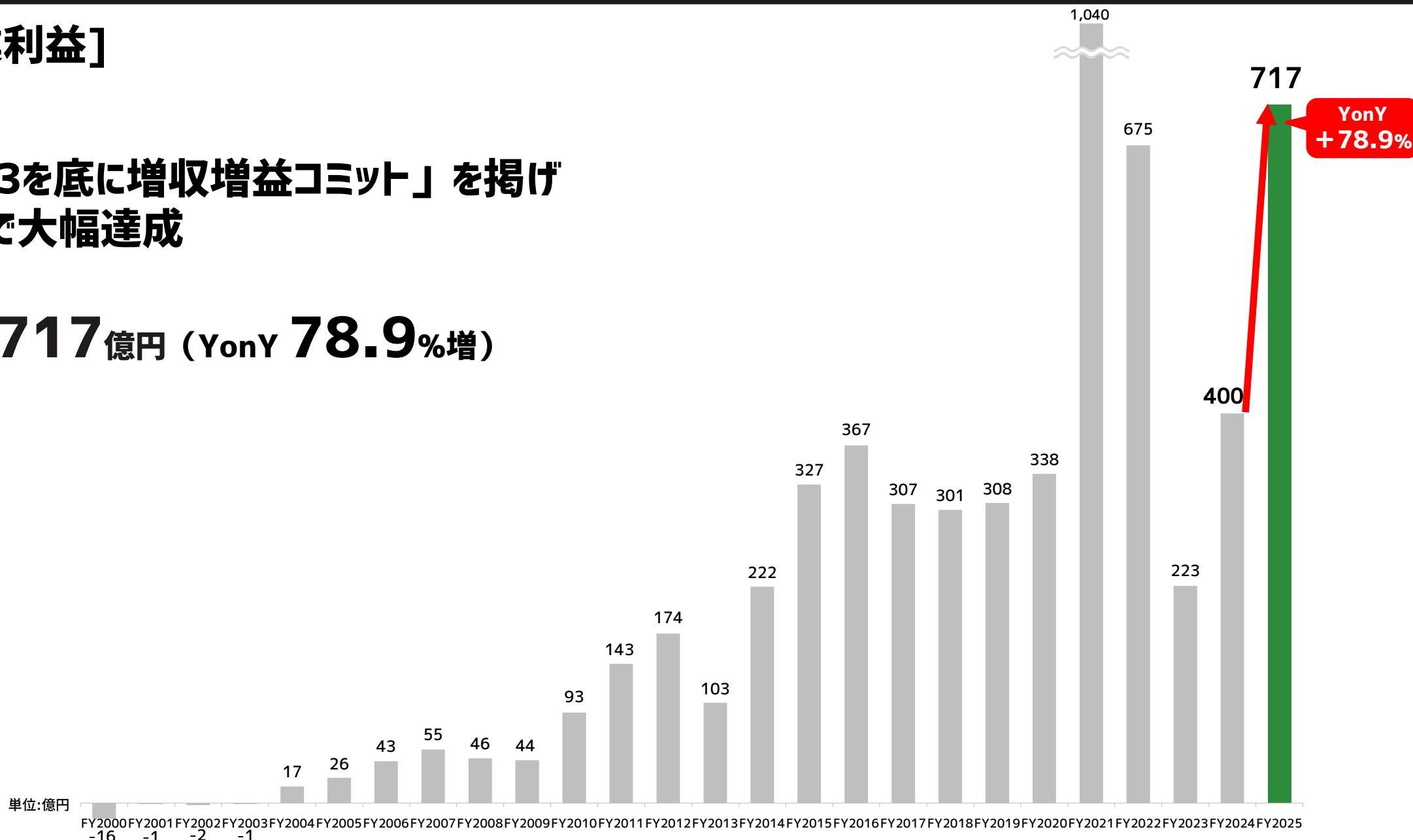


1. 通期決算

[連結営業利益]

「FY2023を底に増収増益コミット」を掲げ
2期連続で大幅達成

FY2025 **717**億円 (YonY **78.9%**増)



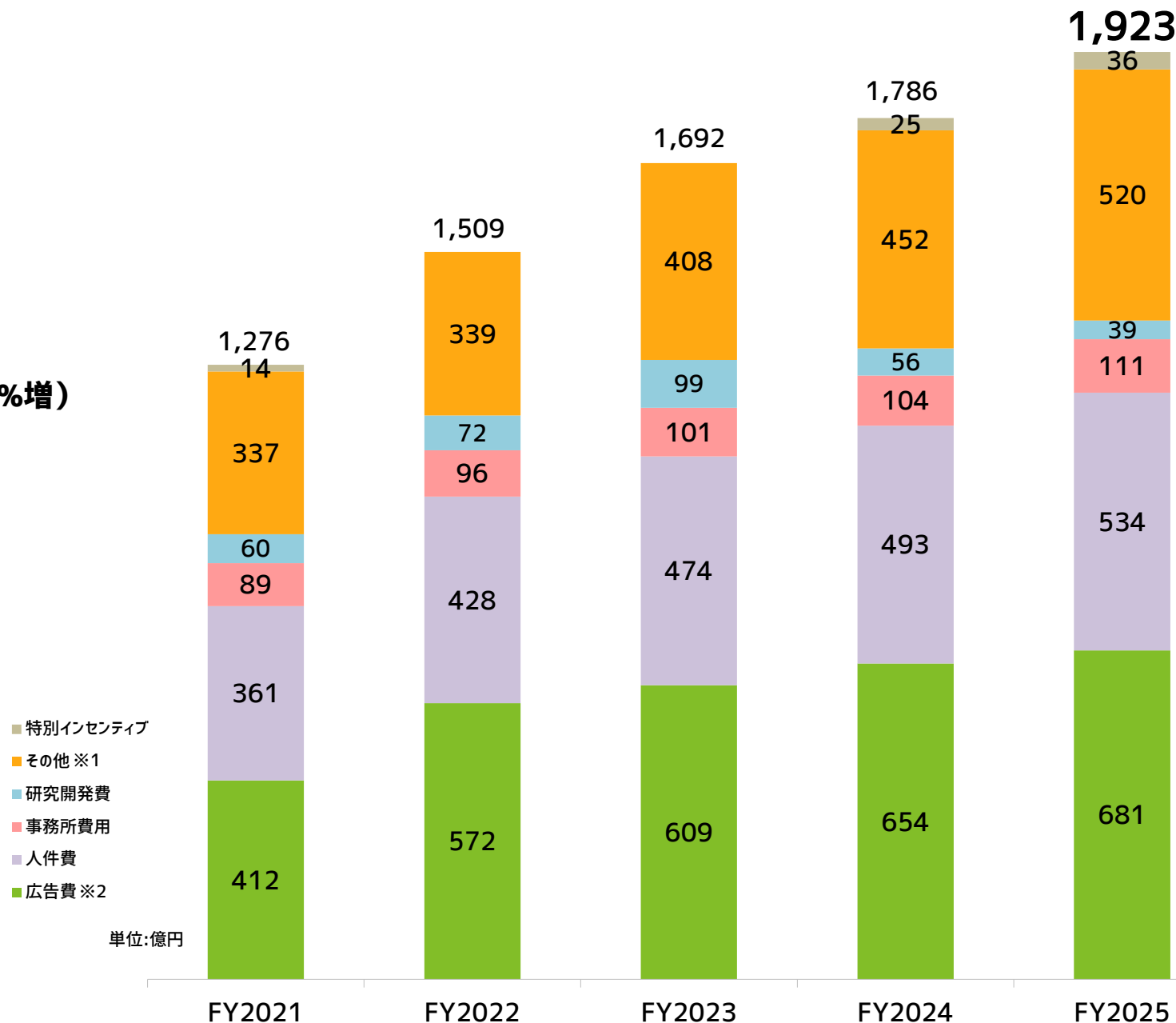
※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

1. 通期決算

[販売管理費]

特別インセンティブを支給

FY2025 1,923億円 (YonY 7.7%増)



※1 その他：業務委託費、システム関連費、支払い手数料、交際費、販売関連費用等

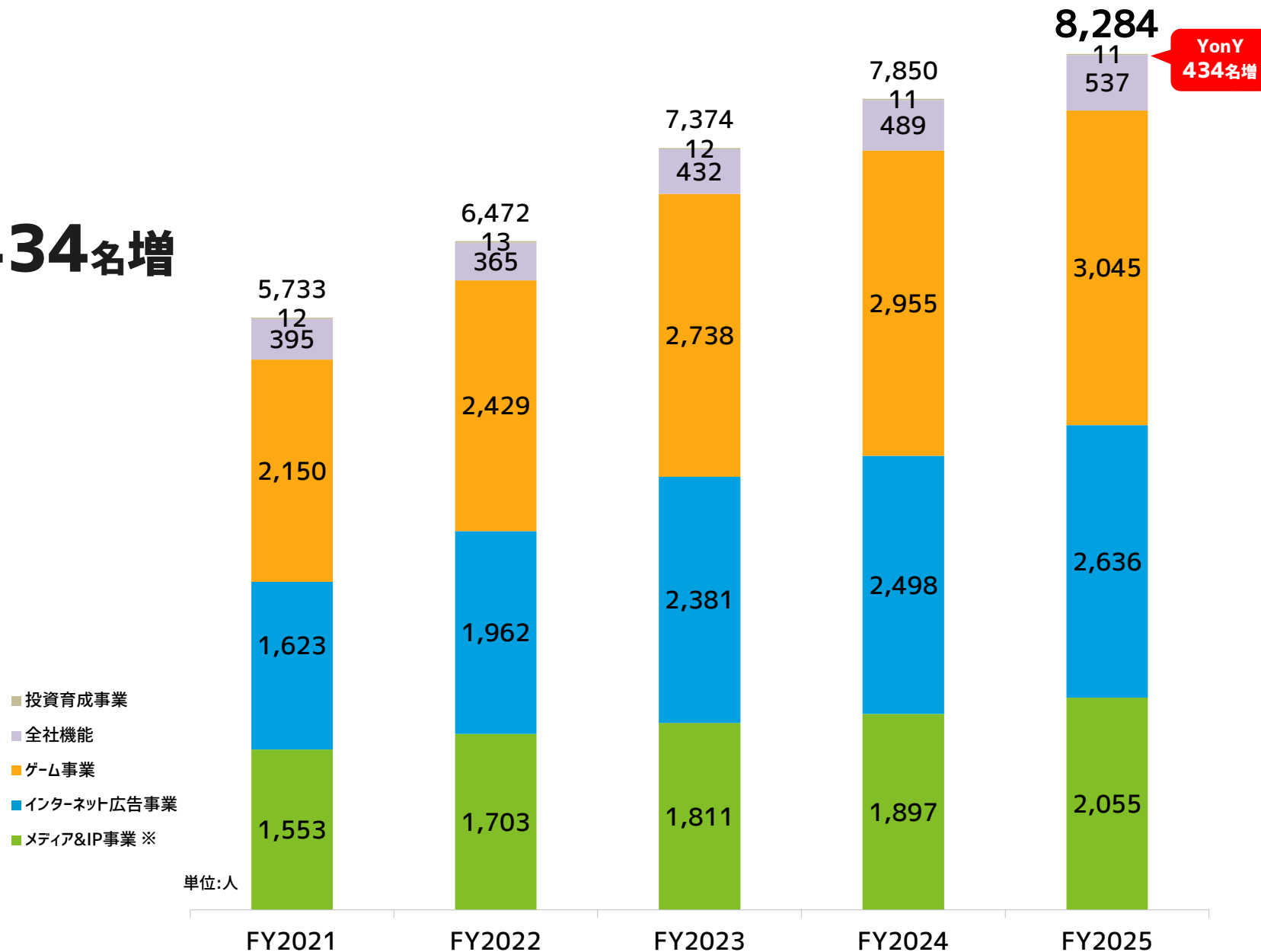
※2 FY2021からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

1. 通期決算

[連結役職員数]

新卒397名を含み、YonY434名増

FY2025 8,284名



※ メディア&IP事業：FY2025からのセグメント変更にあわせ、FY2021から遡及

[損益計算書] (株)AbemaTVの損益改善等により当期純利益YonY約2倍の316億円

単位：百万円	FY2025	FY2024 ※2	YonY
売上高	874,030	801,236	9.1%
売上総利益	264,051	218,764	20.7%
販売管理費	192,349	178,680	7.6%
営業利益	71,702	40,083	78.9%
営業利益率	8.2%	5.0%	3.2pt
経常利益	71,743	39,715	80.6%
特別利益	2,319	313	639.6%
特別損失	7,835	8,815	-11.1%
税金等調整前当期純利益	66,227	31,213	112.2%
当期純利益 ※1	31,667	15,977	98.2%

※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

[貸借対照表]

単位：百万円	2025年9月末	2024年9月末 ※2	YonY
流動資産	390,215	358,632	8.8%
(現預金)	229,849	210,041	9.4%
固定資産	166,908	158,005	5.6%
総資産	557,162	516,686	7.8%
流動負債	177,791	168,226	5.7%
(未払法人税等)	20,797	9,709	114.2%
固定負債	103,689	97,955	5.9%
株主資本	166,285	142,439	16.7%
純資産	275,681	250,504	10.1%
(参考) ネットキャッシュ ※1	129,801	98,998	31.1%

※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 FY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

**2026年度
業績見通し
2025年10月～2026年9月**

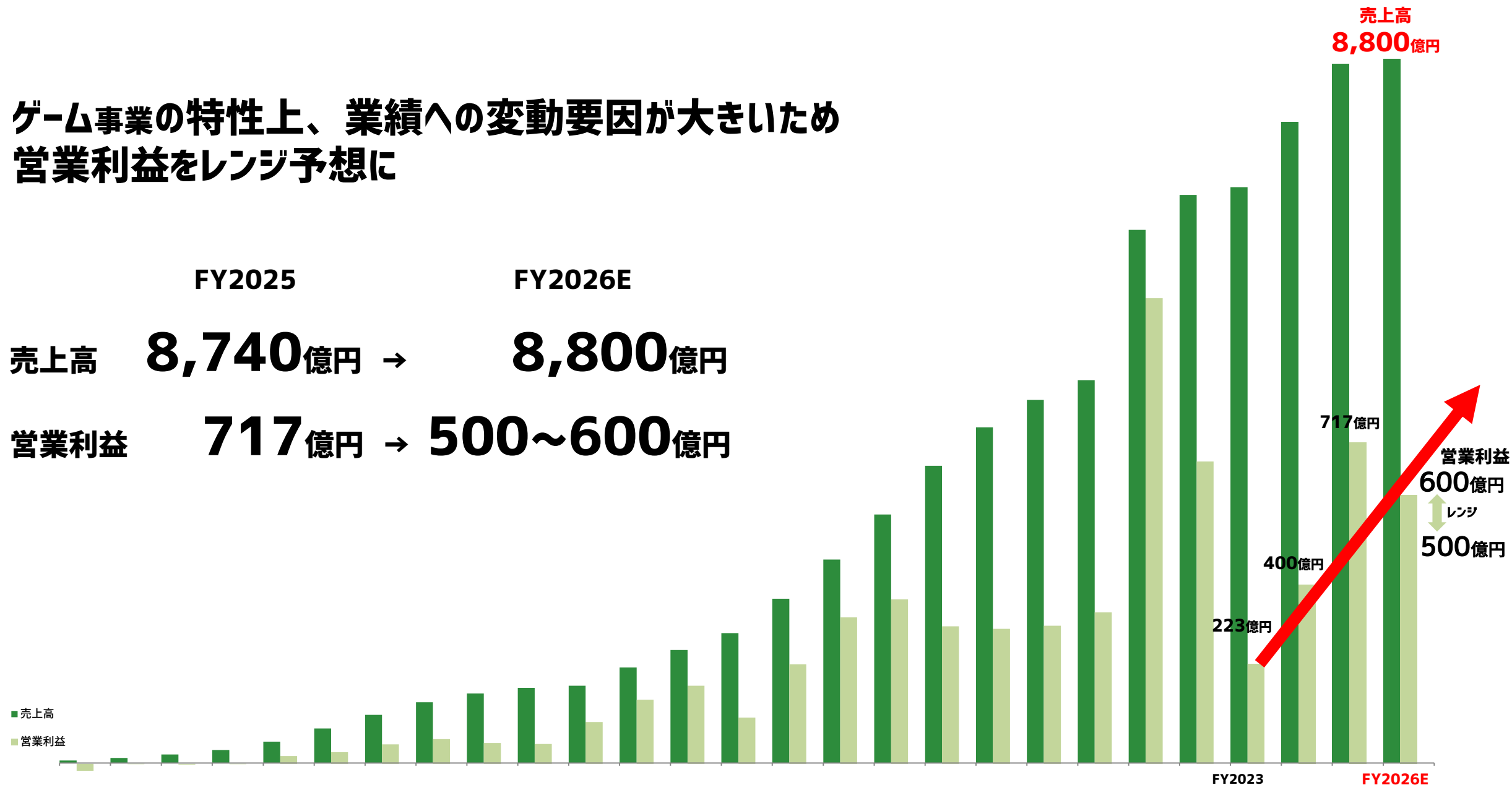
2. 2026年度 業績見通し

ゲーム事業の特性上、業績への変動要因が大きいいため
営業利益をレンジ予想に

FY2025 FY2026E

売上高 **8,740**億円 → **8,800**億円

営業利益 **717**億円 → **500~600**億円



[業績見通し]

単位：億円	FY2026 予想		FY2025	YonY	
	下限	上限		下限	上限
売上高	8,800		8,740	0.7%	
営業利益	500	600	717	-30.3%	-16.3%
経常利益	500	600	717	-30.3%	-16.4%
当期純利益 ※1	250	300	316	-21.1%	-5.3%

[配当予想※2] 経営指標 DOE5%を目安に増配

配当金	19円	17円	11.8%
-----	-----	-----	-------

※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

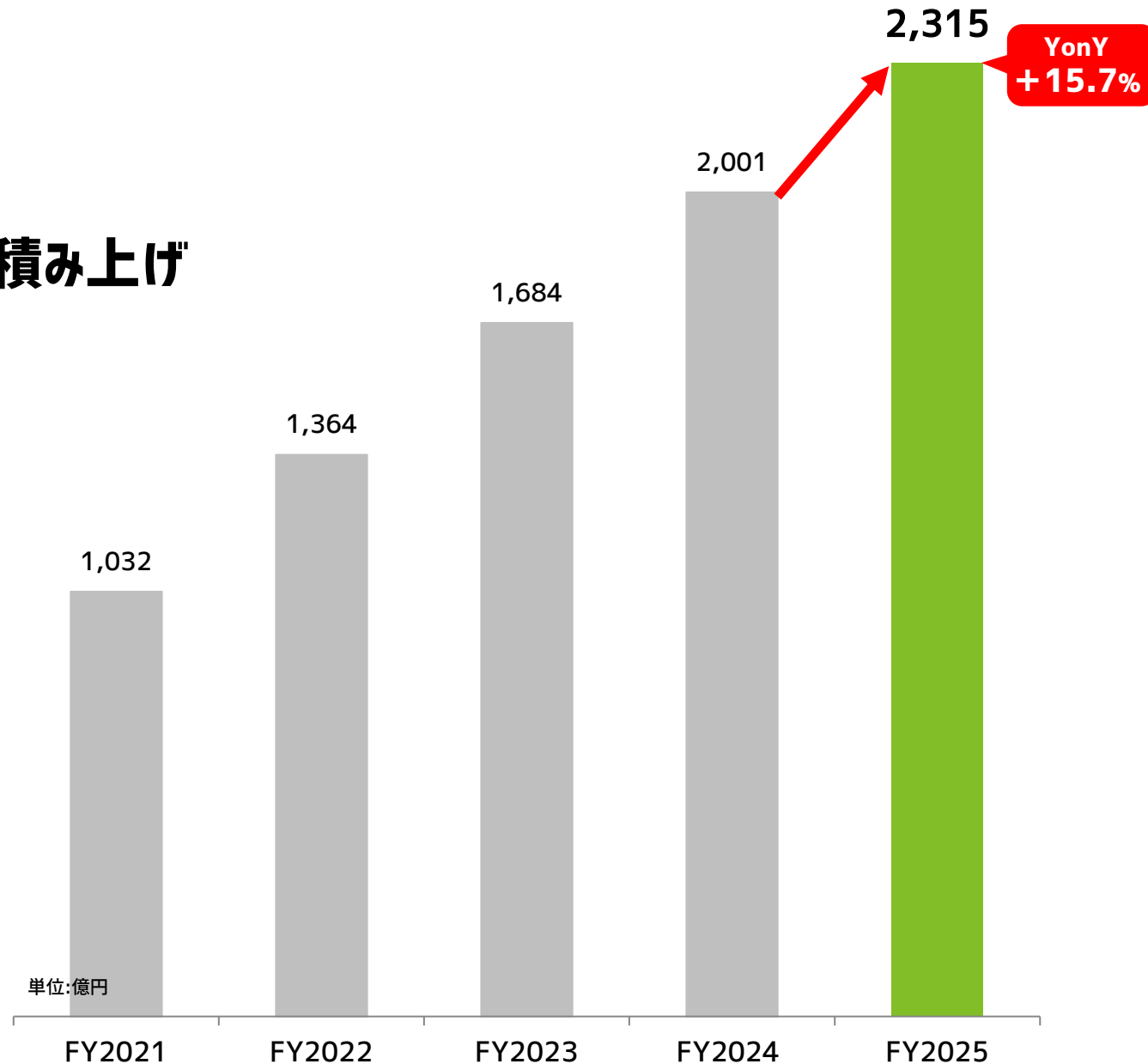
※2 配当予想：株主総会にて付議する予定

メディア&IP事業

[売上高（通期）]

「ABEMA」や周辺事業が重層的に売上を積み上げ

FY2025 2,315億（YonY 15.7%増）



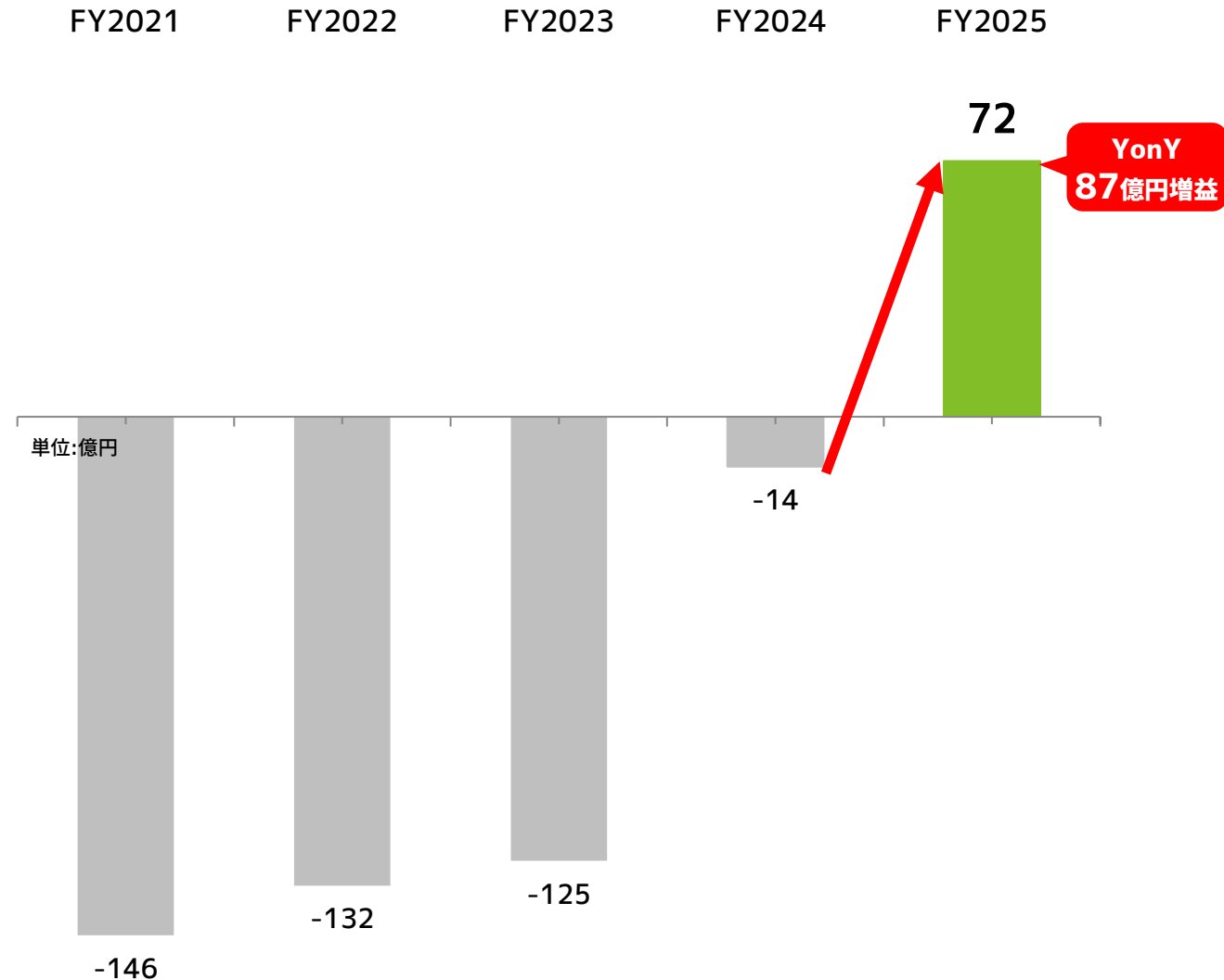
※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更したことに伴い、FY2021から遡及し記載

※2 FY2021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 (通期)]

「ABEMA」開局後、10年ぶりに黒字化

FY2025 **72**億円 (YonY **87**億円増益)



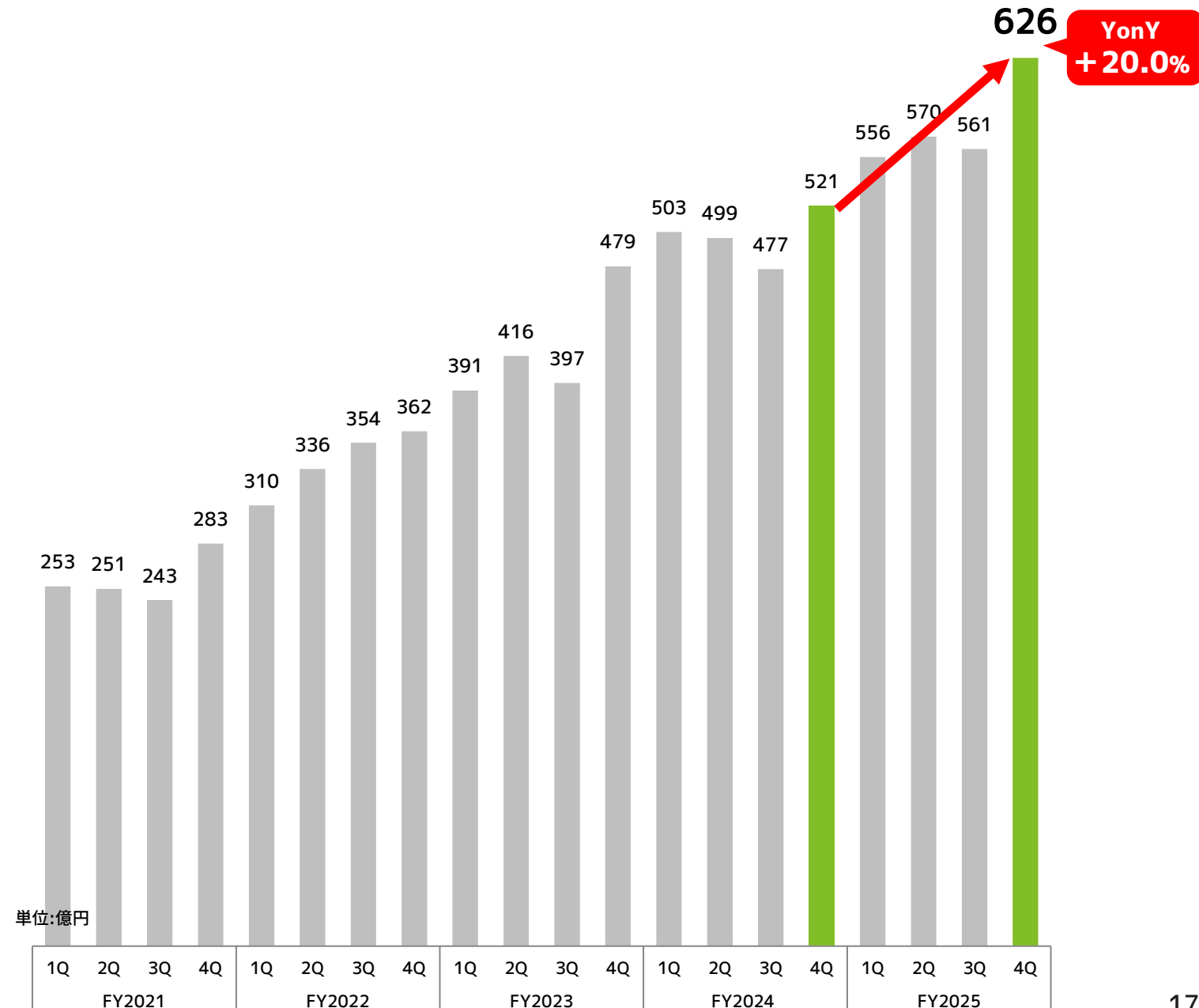
※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更したことに伴い、FY2021から遡及し記載

※2 FY2021からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[売上高（四半期）]

高い増収率を継続

4Q 626億 (YonY 20.0%増)



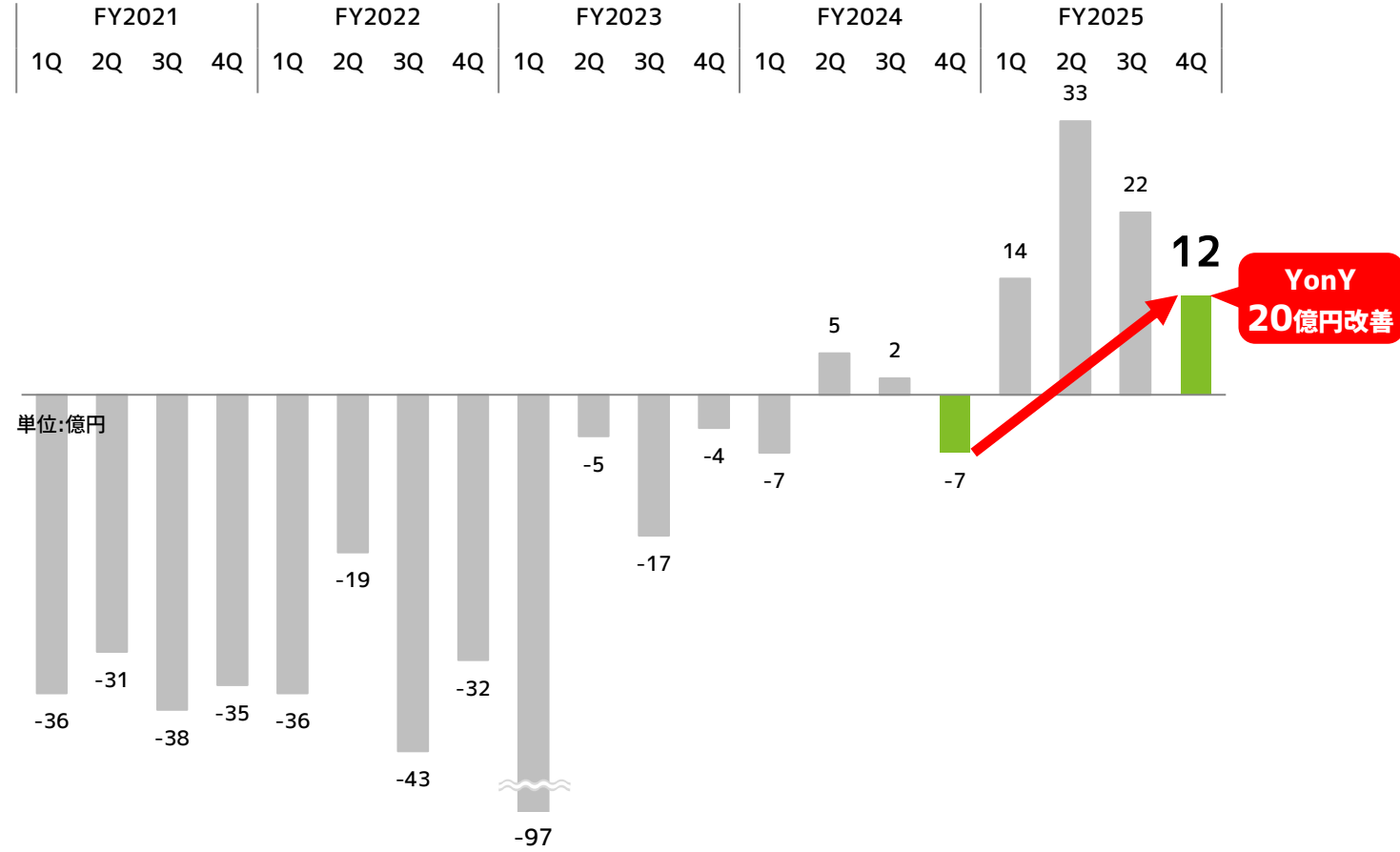
※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更
上記変更をFY2021から遡及し記載

※2 FY2021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）]

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

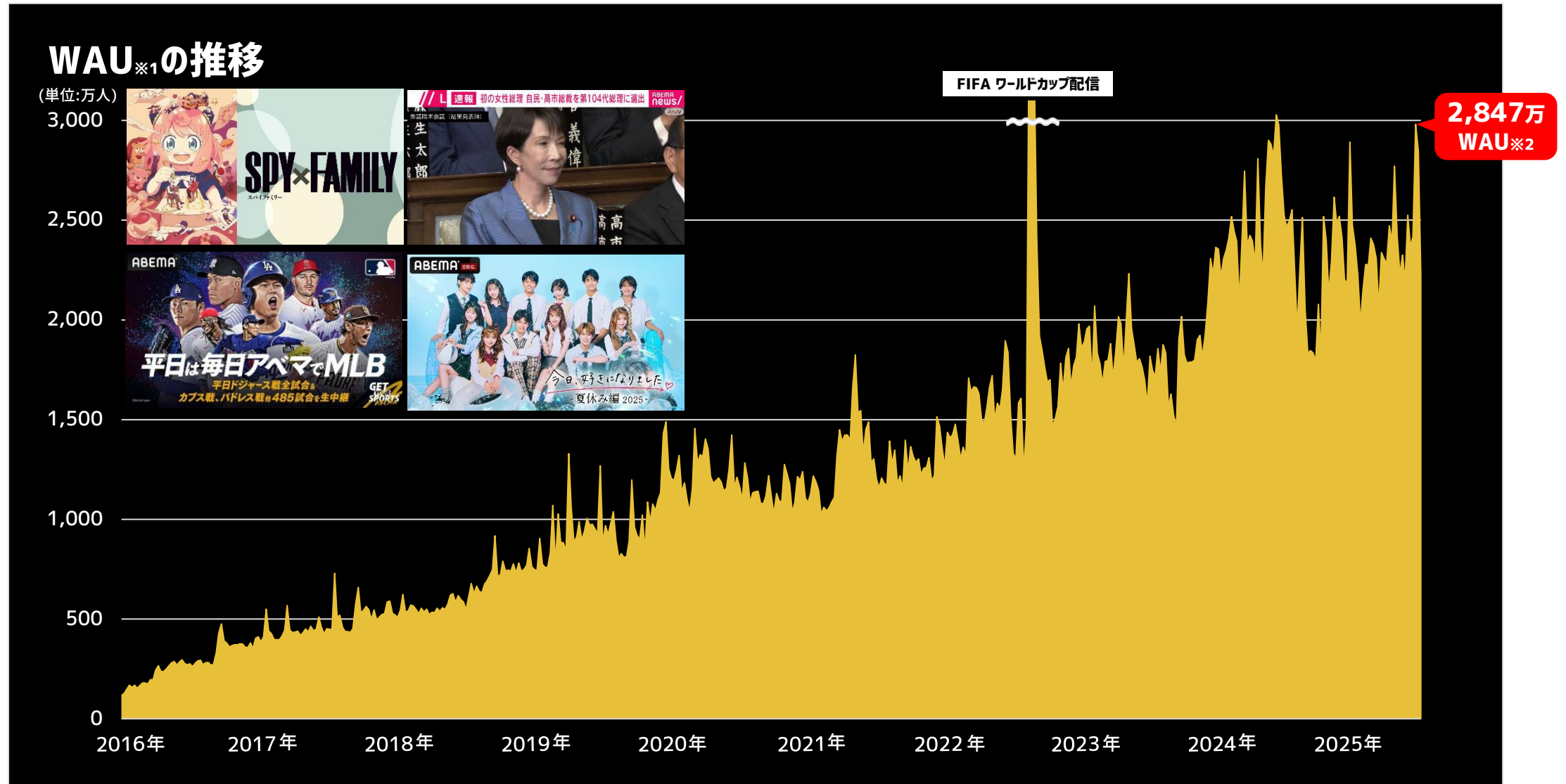
4Q **12**億円（YonY **20**億円改善）



※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FY2021から遡及し記載

※2 四半期の営業損益：FY2021・FY2024・FY2025の特別インセンティブは含まず
※3 FY2021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・オリジナル番組等の視聴が好調



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

※2 2025年9月22日(月)～2025年9月28日(日)の期間における1週間の視聴者数

©遠藤達哉 / 集英社・SPY×FAMILY製作委員会

©AbemaTV, Inc.

[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※の過去最高を更新



[ABEMA] FY2025、ハイクオリティなオリジナルドラマを6本配信 アジア最大級のテレビ賞ノミネート※1や、東京国際映画祭※2に出品



※1 第30回目「Asian Television Awards」：最優秀賞は2025年11月29日（土）に発表

※2 第38回東京国際映画祭：開催期間2025年10月27日（月）～11月5日（水）

[ABEMA メンバーシップ] 外部パートナーとの連携によるコンテンツの拡充を強化



「ABEMA de DAZN」

2025年4月
開始



「ABEMAプレミアム | Disney+ セットプラン」※



「ABEMA de WOWSPO」
(商品名: WOWSPO)

2025年10月
開始



「ABEMA de グリーンチャンネル」



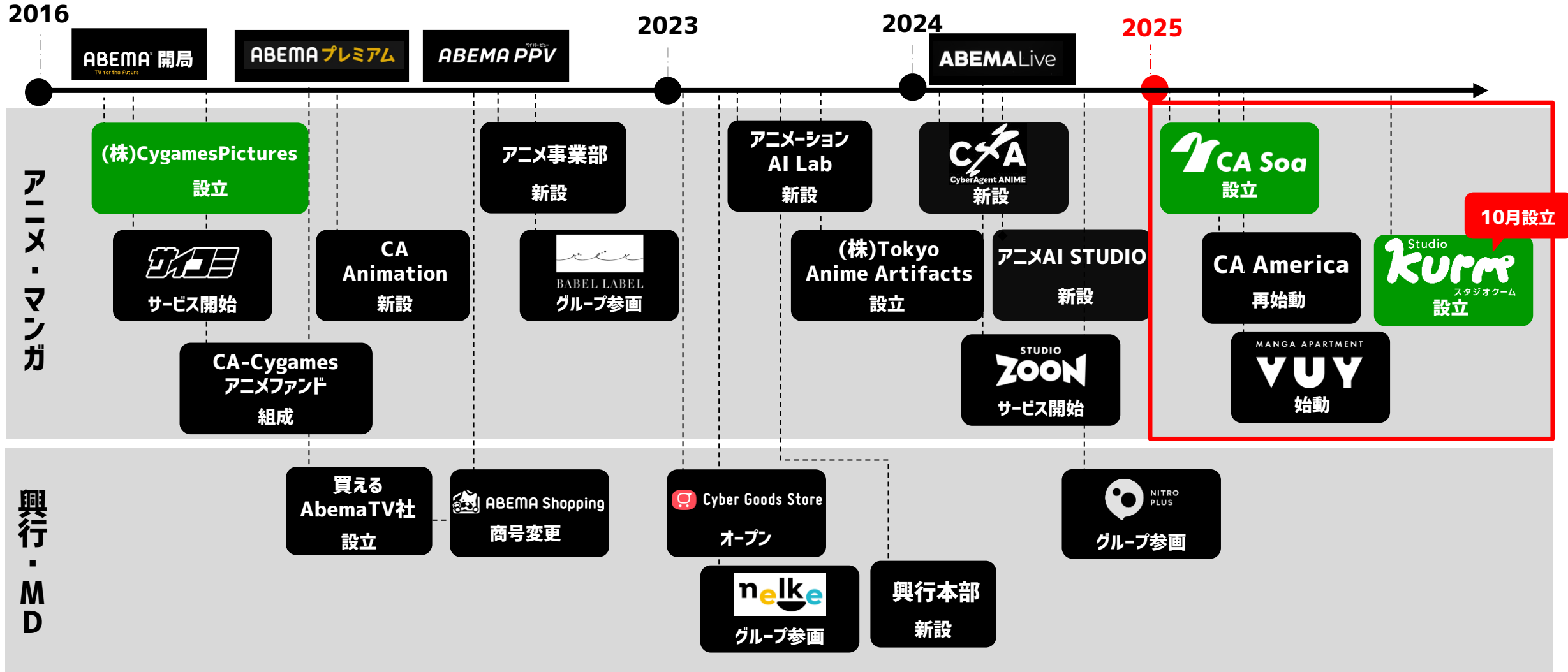
「ABEMA de J SPORTS」

2025年11月
開始

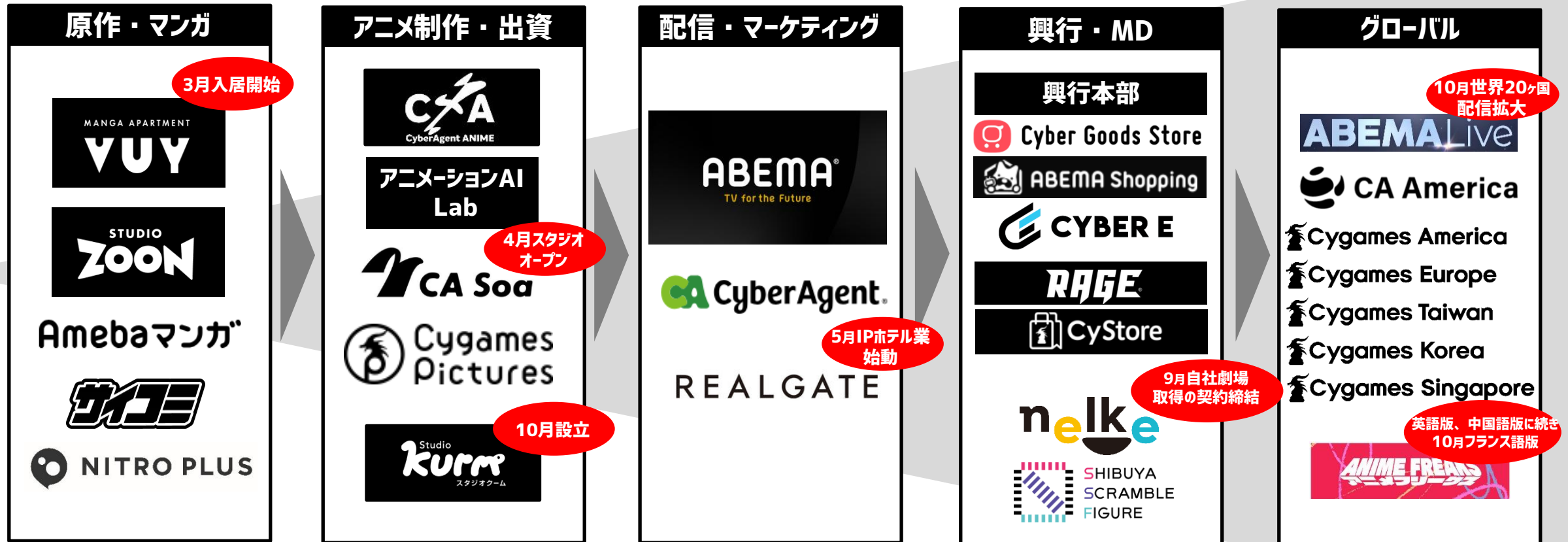
ABEMA de DOWNTOWN+
ダウントウンプラス

「ABEMA de DOWNTOWN+」

[IP事業] 「ABEMA」開局後、徐々にIP事業を拡大 10月にはグループで3社目となるアニメスタジオ(株)Studio Kurmを設立



[IP事業] 原作からマネタイズまで一気通貫できる体制を構築中



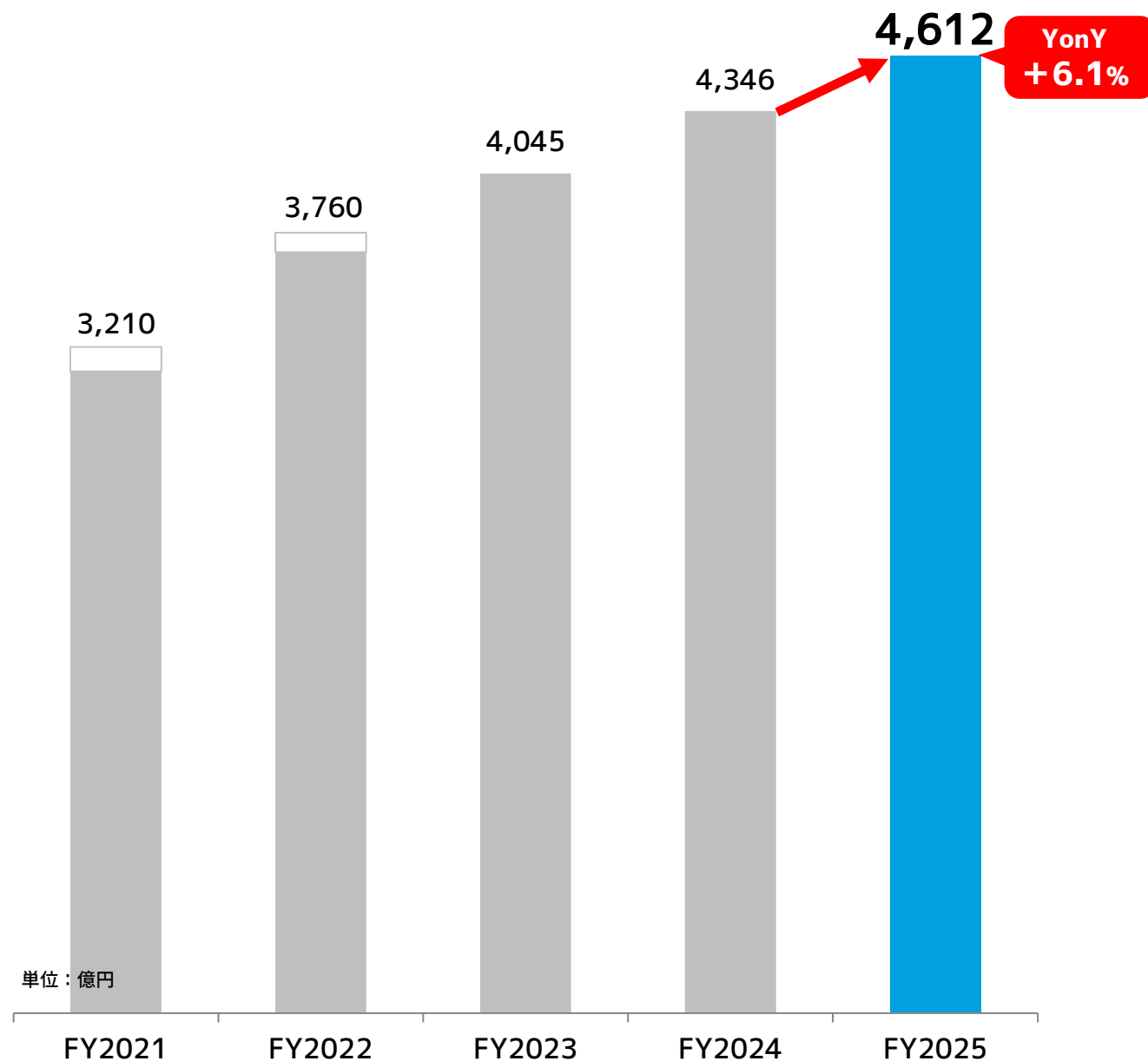
世界に通用するIPの創出を目指す

インターネット 広告事業

[売上高（通期）]

大型顧客の離脱がありつつも
堅調に推移

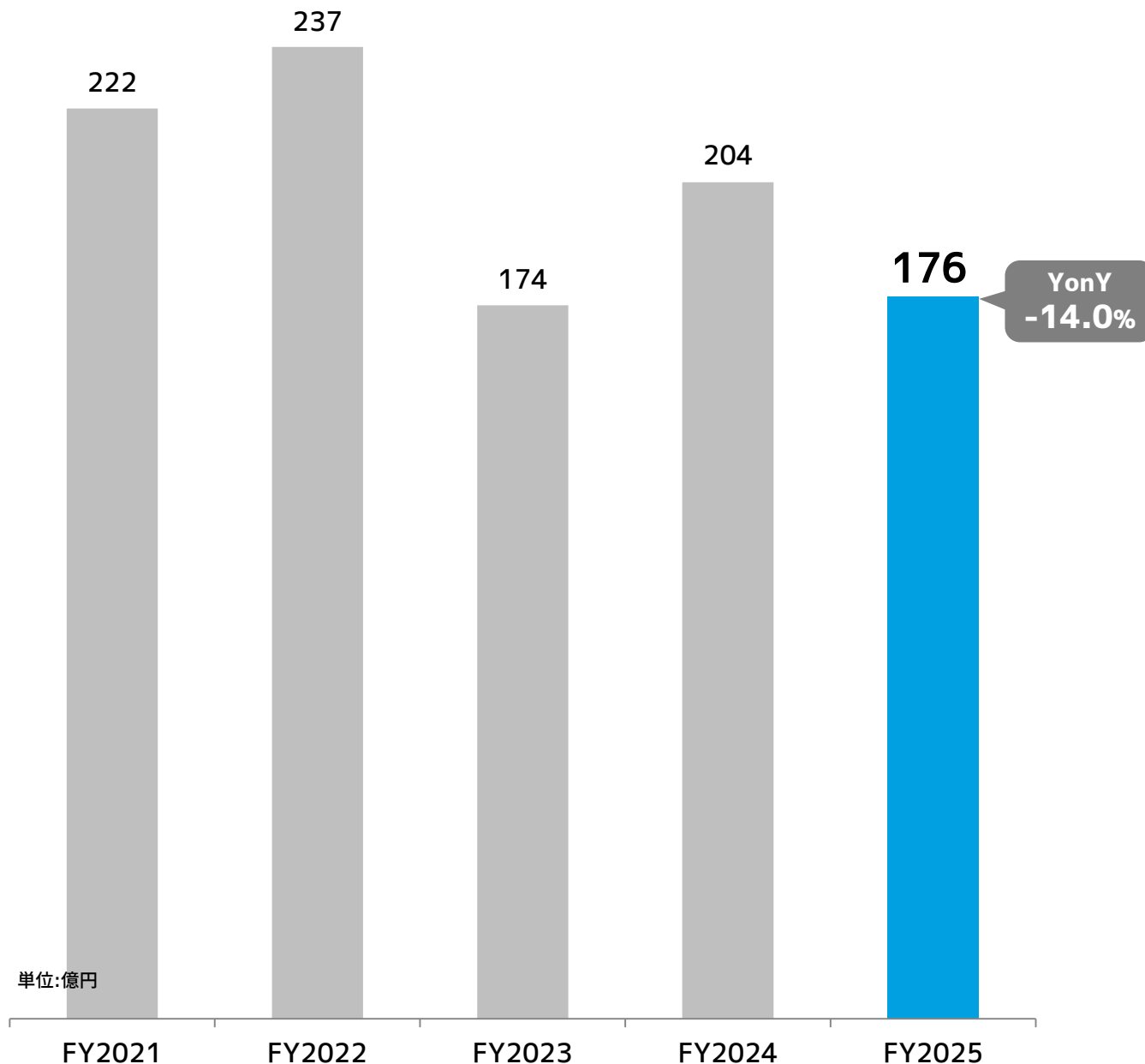
FY2025 **4,612**億円（YonY **6.1**%増）



[営業利益（通期）]

AIを活用した新規事業への投資等により

FY2025 176億円（YonY **14.0%**減）

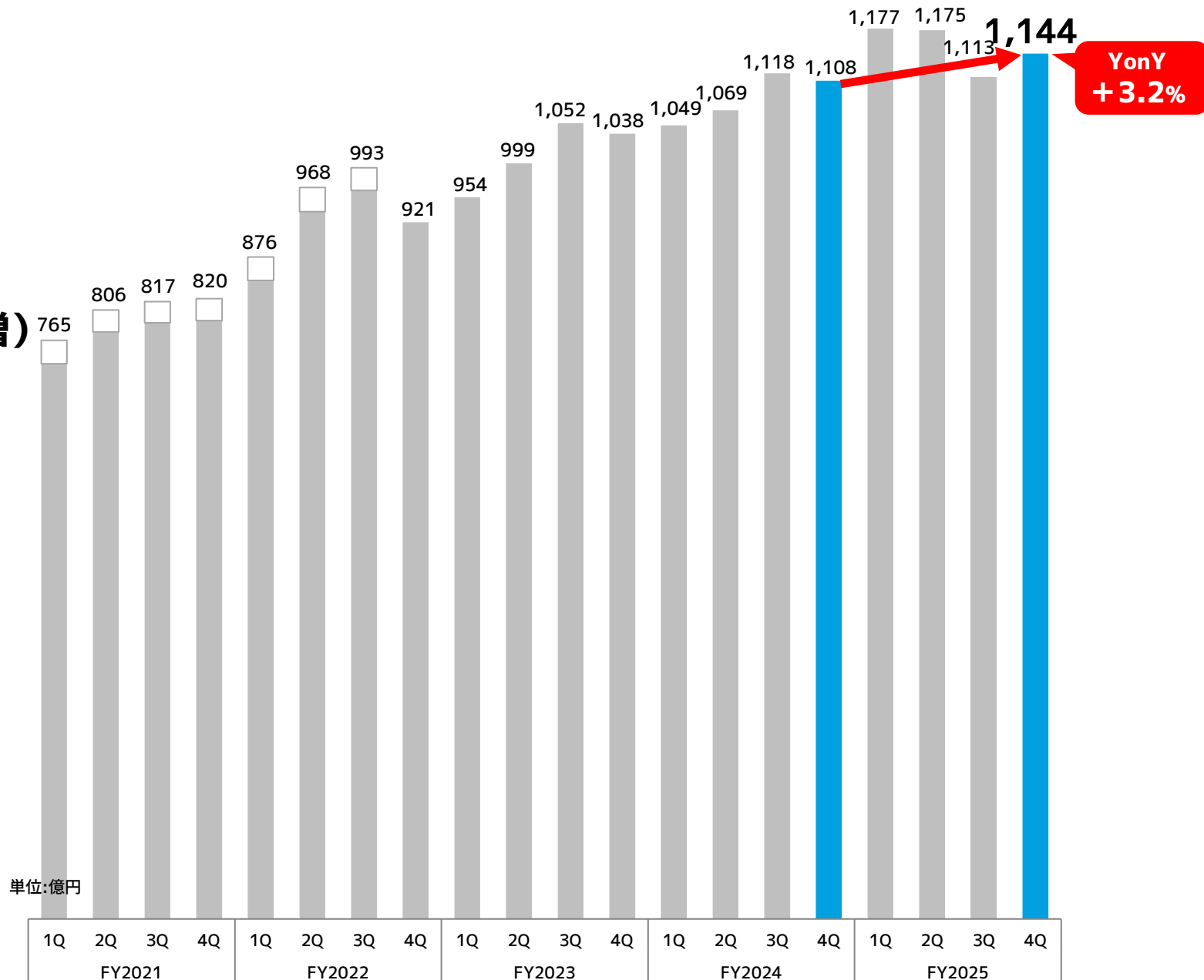


4. インターネット広告事業

[売上高（四半期）]

既存顧客のシェア拡大により増収

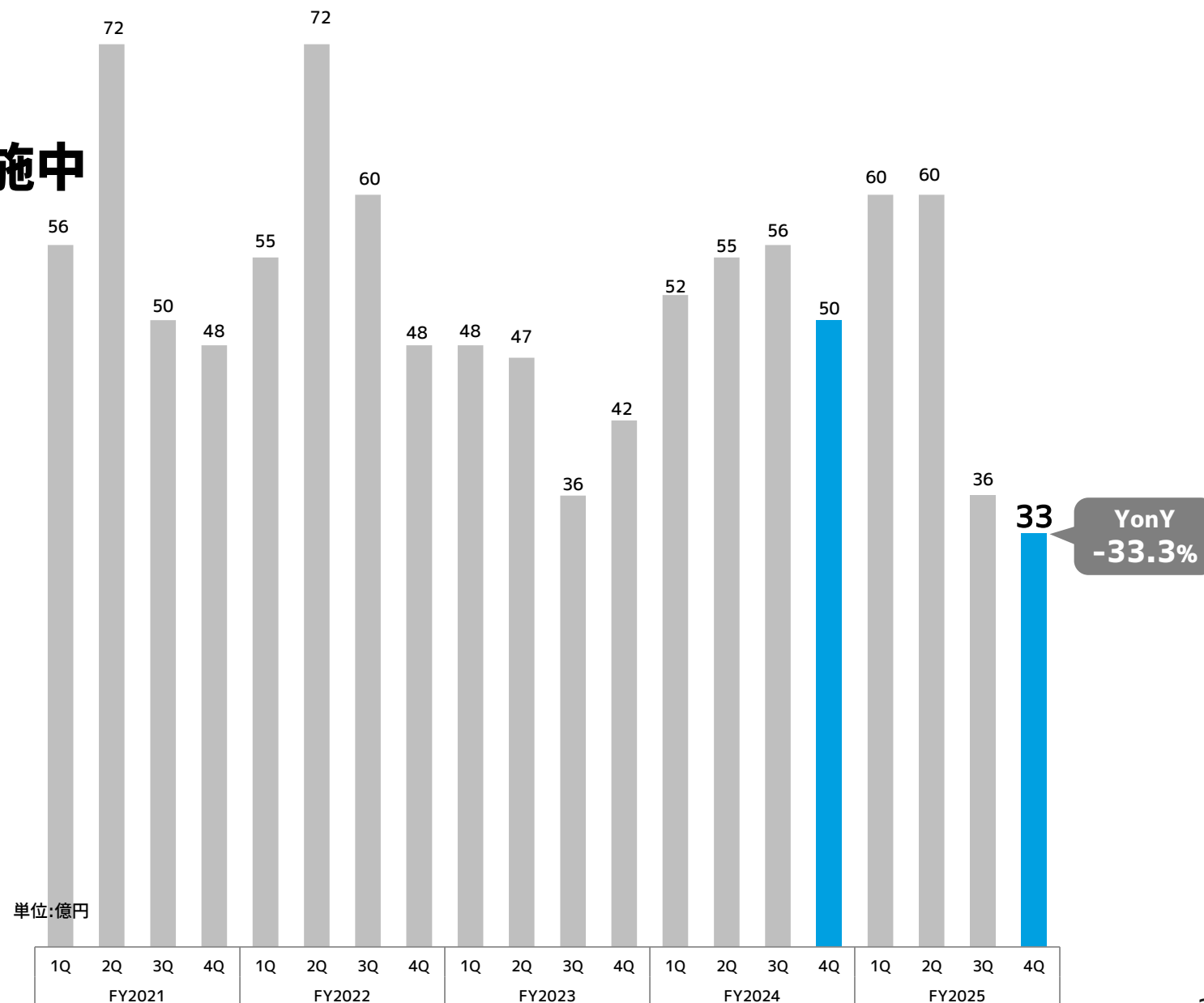
4Q 1,144億円 (YonY 3.2%増)



[営業利益（四半期）]

収益力の改善に向け様々な取組を実施中

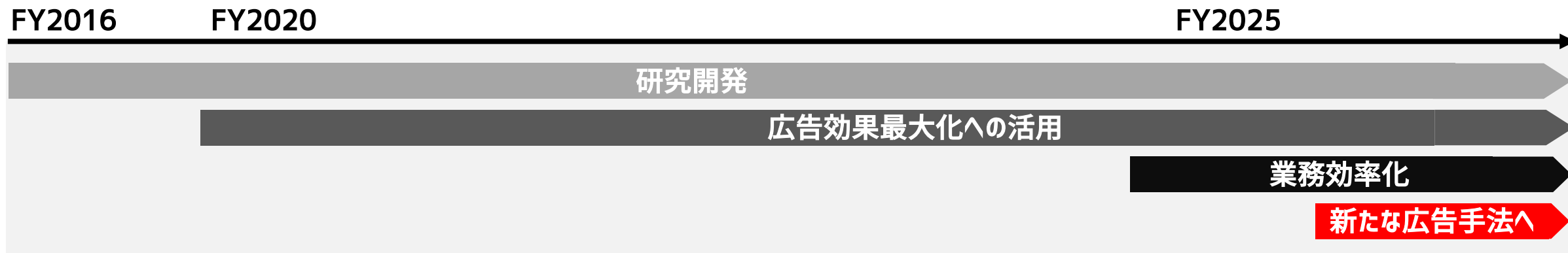
4Q 33億円 (YonY 33.3%減)



※1 四半期の営業利益：FY2021・FY2024・FY2025の特別インセンティブは含まず

※2 FY2021からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

【今後の展開】AIがもたらす構造変化を、成長機会へ



[今後の展開] 変化対応力を活かし、AIを活用した事業を続々とリリース 新たな広告手法の構築へ

AI検索における新たなマーケティング手法の研究 **2025年7月**
新設



生成AIの回答を研究・分析する研究専門組織
「GEO Lab.」を設立

CyberAgent.

AI検索時代のCRM専門組織 **2025年9月**
新設



AI検索時代のユーザーとの関係構築を強化する
CRM支援組織
「AIカスタマーサクセス本部」を設立

CRMのAIコンテンツ制作とハイパーパーソナライズ配信の自動化を支援し
事業会社の持続的成長を実現

CyberAgent.

生成AIをフル活用した低価格動画の提供 **2025年10月**
新設



生成AIで動画広告の低価格・短納期・高品質を実現する専門組織
「日本一のAI動画を追求するセンター」を新設
「ブランド300万動画」を3本300万で提供開始

CyberAgent.

AIによる成果報酬型広告代理店 **2025年10月**
設立



SEMやMetaなどの運用型広告を成果報酬で
サイバーエージェントグループ初の成果報酬型の広告代理店
株式会社サイバークリップを設立

クリエイティブ制作費・固定費も無償、費用は成果単価のみ AIを駆使しダイレクト広告の効果大幅改善の事例も

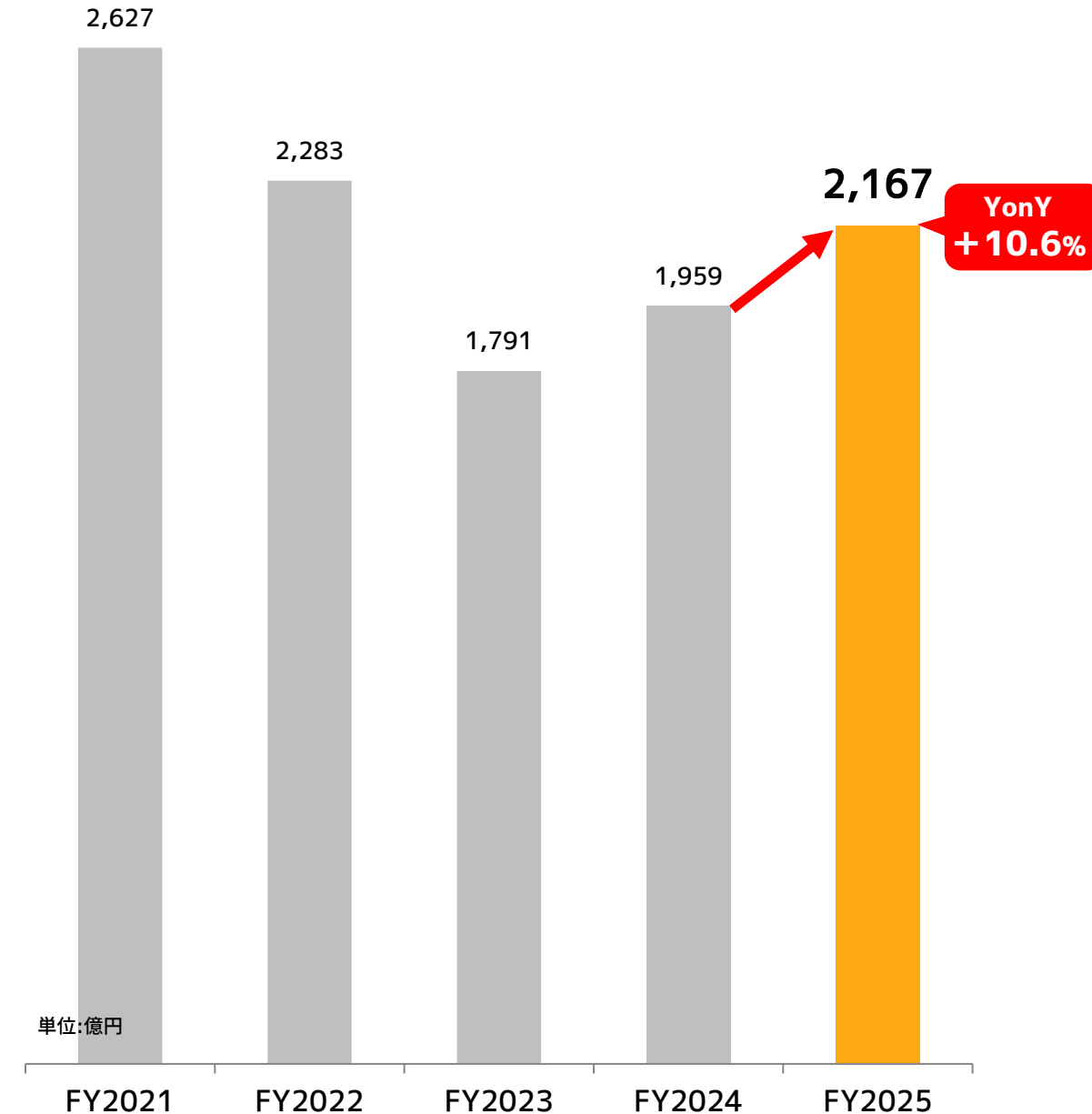
CyberAgent.

ゲーム事業

[売上高（通期）]

複数の新規タイトルの大型ヒットにより増収

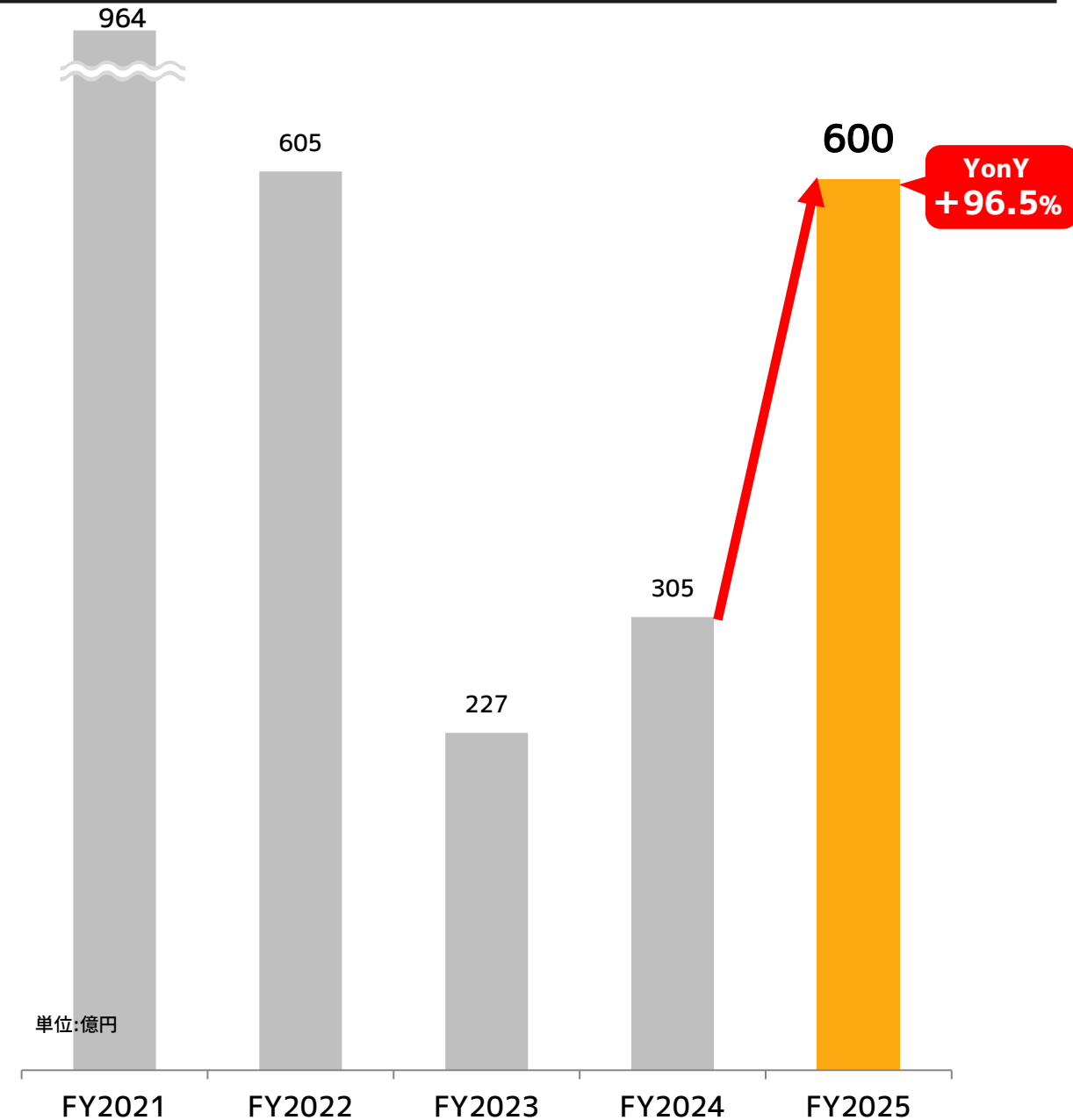
FY2025 **2,167**億円（YonY**10.6%**増）



[営業利益（通期）]

YonY約2倍の増益

FY2025 **600**億円 (YonY**96.5%**増)



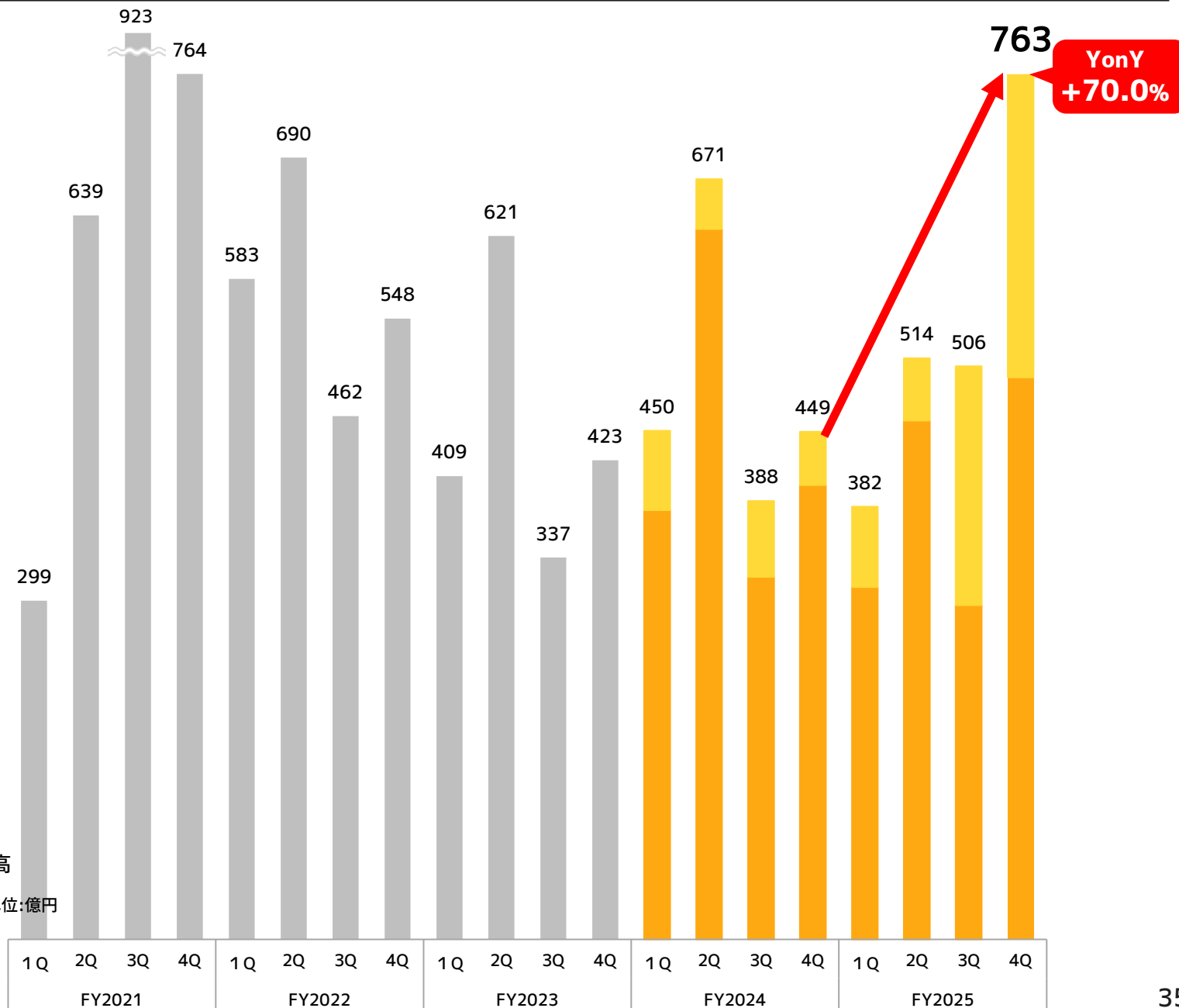
[売上高（四半期）]

新規タイトル※と海外展開が好調

4Q 763億円（YonY70.0%増）

■ FY2024以降の新規タイトルの売上高
■ FY2024以前の既存タイトルとその他売上高

単位:億円

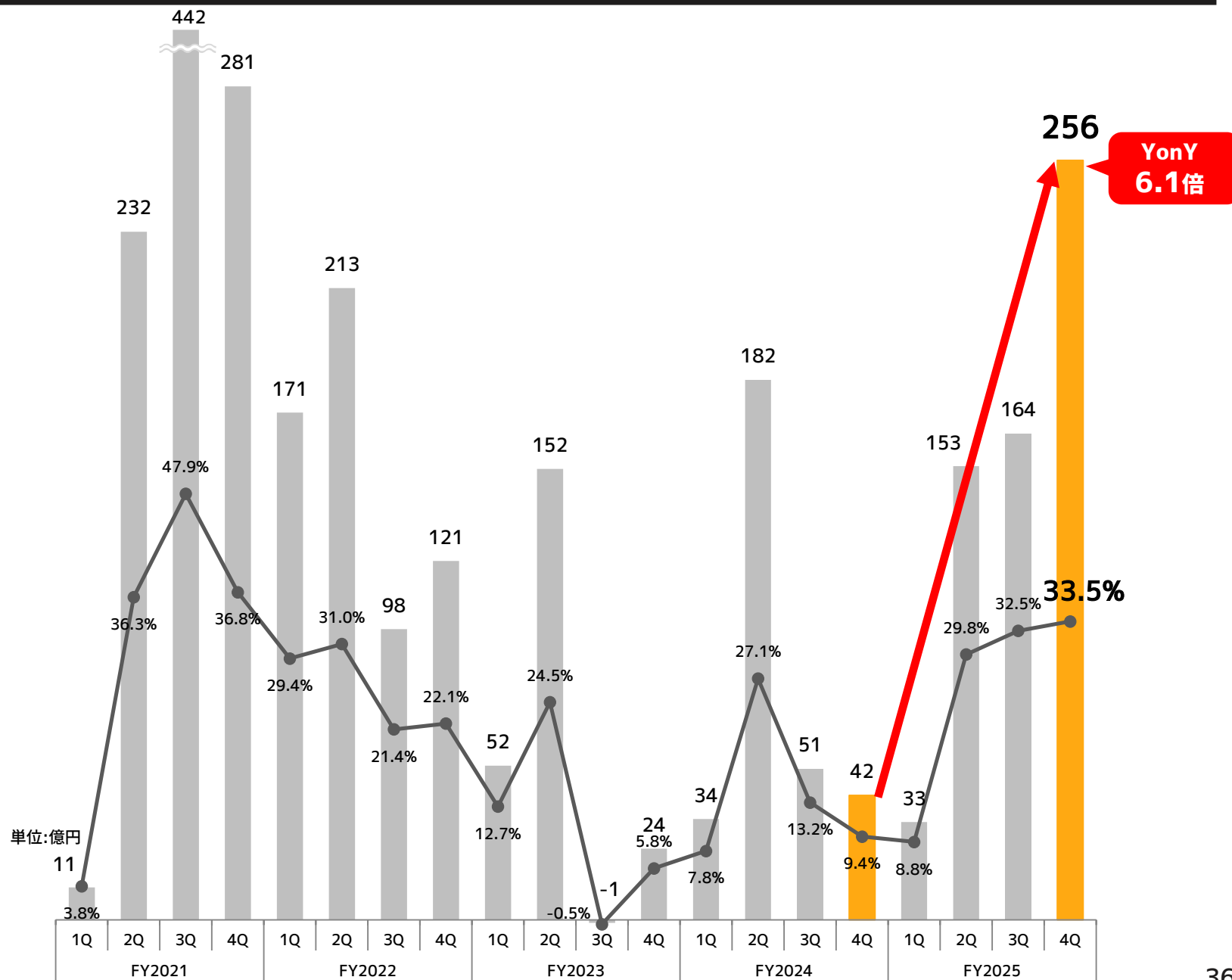


※ FY2024以降の新規タイトル：「呪術廻戦 ファントムパレード」「学園アイドルマスター」「ちいかわぽけっと」
「SAKAMOTO DAYS デンジャラスパズル」「SDガンダムジージェネレーションエターナル」
「Shadowverse: Worlds Beyond」「ハローキティ マーチマッチ」

[営業利益（四半期）]

外部決済への移行効果等あり
営業利益率33.5%

4Q 256億円 (YonY6.1倍)



[新規タイトル] FY2025は、グローバル展開6本を含む計7本リリースし、高いヒット率を記録

グローバル



グローバル



英語版



グローバル



グローバル

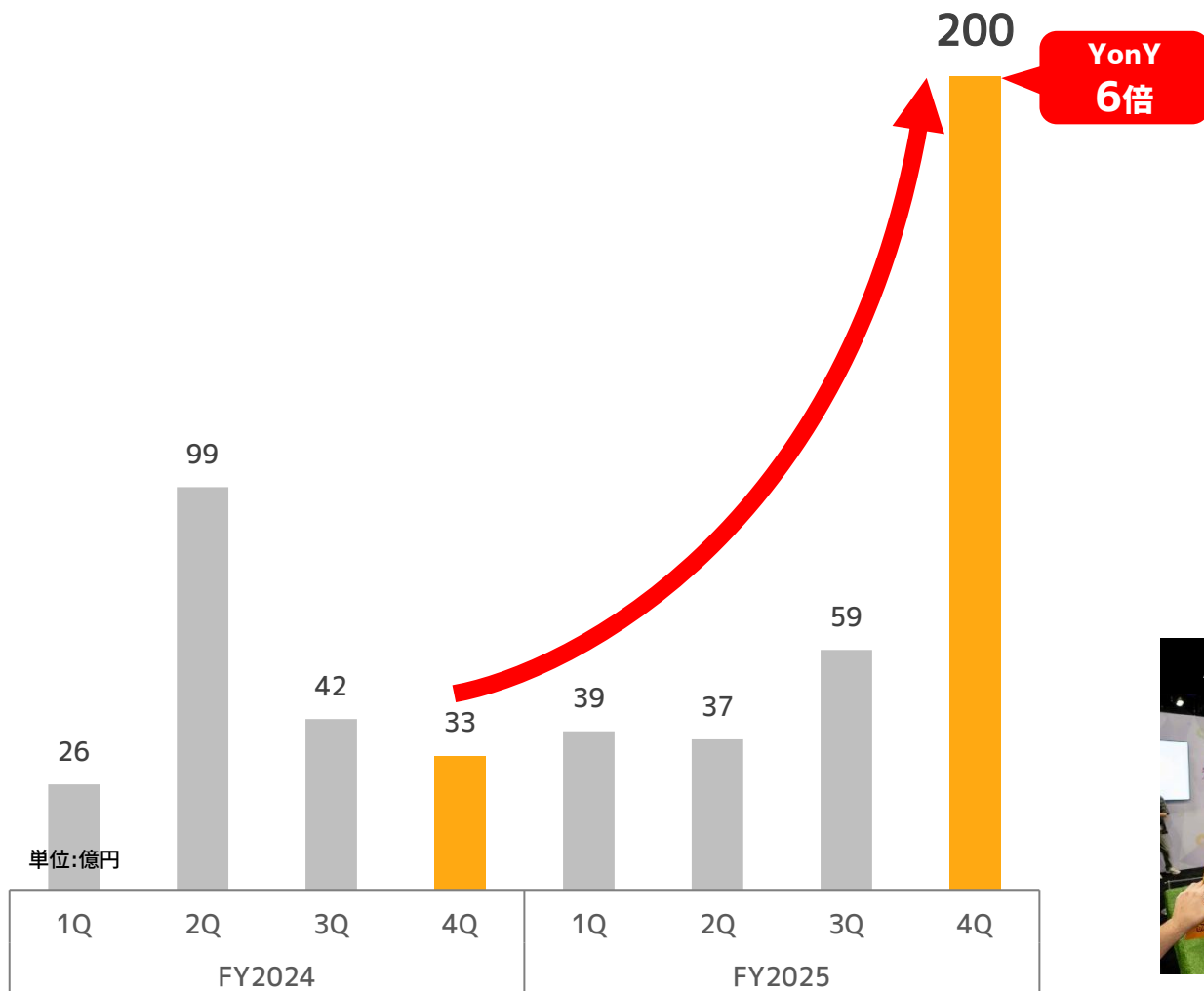


グローバル



[強化分野] 海外売上高※は、YonYで6倍の200億円

海外売上高※



グローバル展開

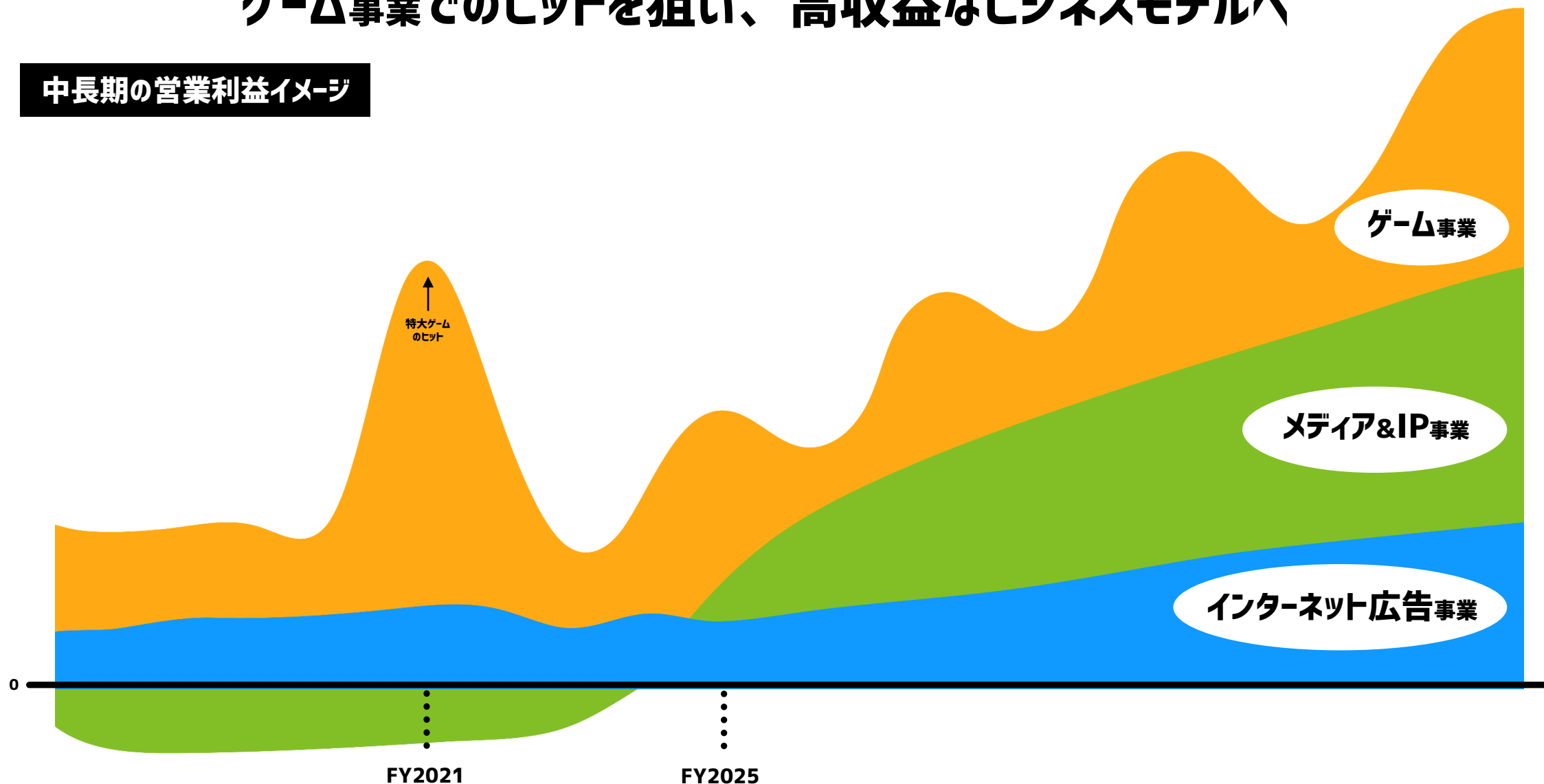


※ 海外売上高：海外における当社グループのパブリッシングタイトルからの収入および広告売上高

中長期の戦略

メディア&IP事業と広告事業で利益を積み上げ ゲーム事業でのヒットを狙い、高収益なビジネスモデルへ

中長期の営業利益イメージ



代表取締役 会長 ・ 社長の異動

7. 代表取締役会長・社長の異動

[サクセSSION] 2025年11月14日 次期社長を選任※
代表取締役 会長 藤田 晋、代表取締役 社長 山内 隆裕を内定※

サイバーエージェント公式オウンドメディア

CyberAgent Way

**「社長交代を重ねても持続的に成長する会社になるために
創業社長から2代目への社長交代」**

<https://www.cyberagent.co.jp/way/list/detail/id=32700>



**「渋谷ではたらく
社長のアメブロ」**



<https://ameblo.jp/shibuya/>



**「サイバーエージェント
山内隆裕のブログ」**



<https://ameblo.jp/t-crossover/>



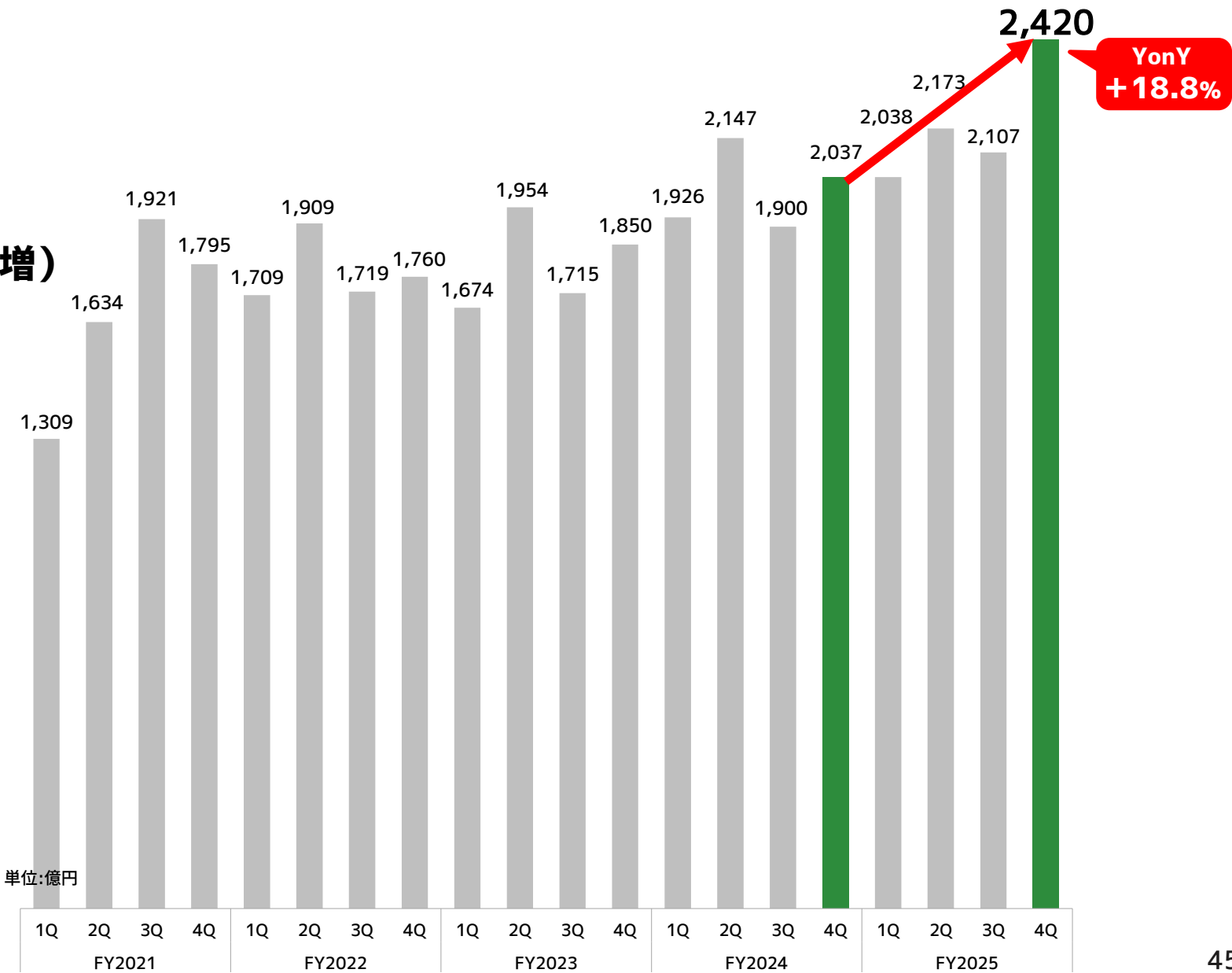
中長期で応援してもらえる企業を目指す

参考資料

- ・ 四半期決算（2025年7月～9月）
- ・ パーパス

[連結売上高]

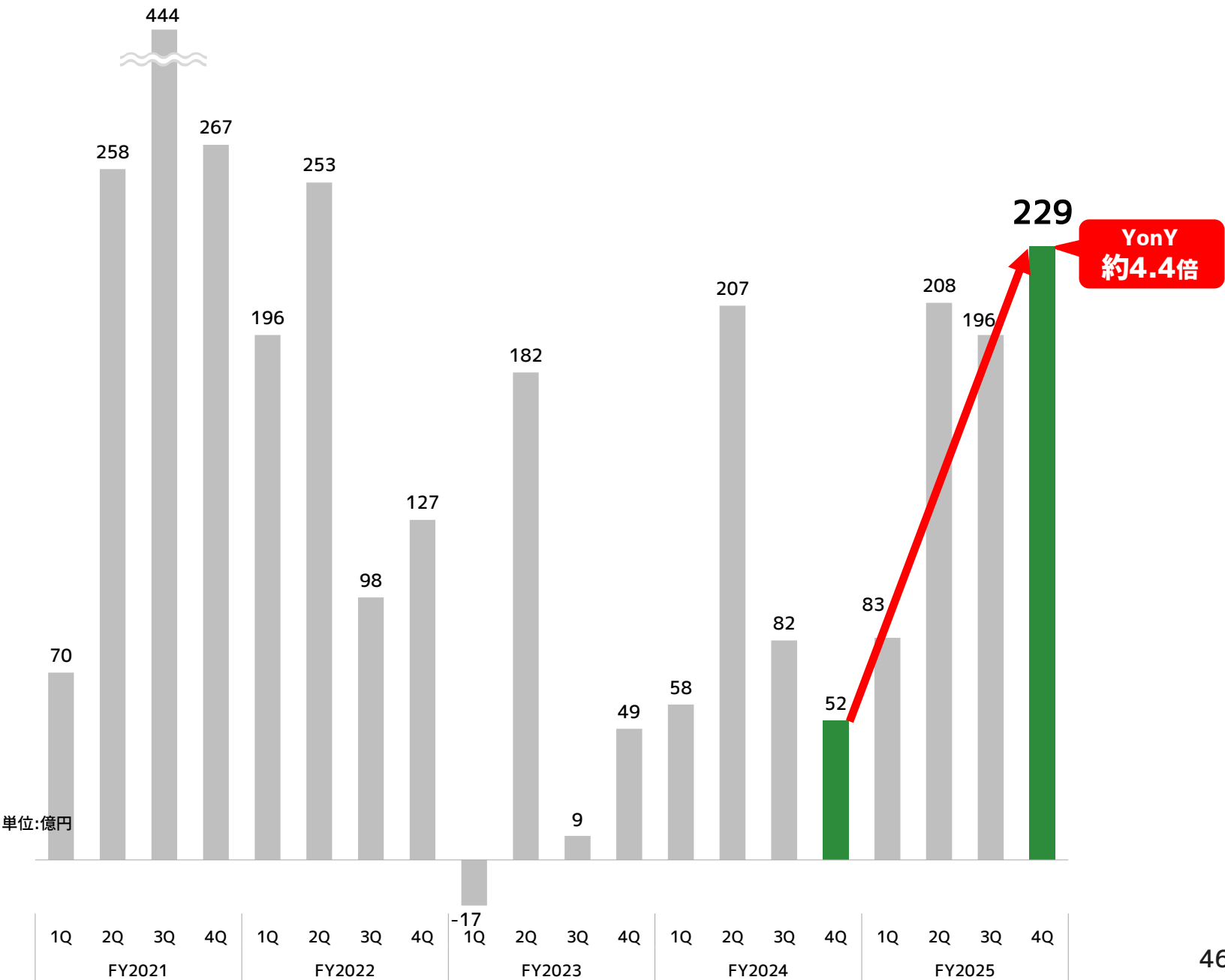
4Q 2,420億円 (YonY 18.8%増)



※ FY2021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]

4Q 229億円 (YonY 約4.4倍)

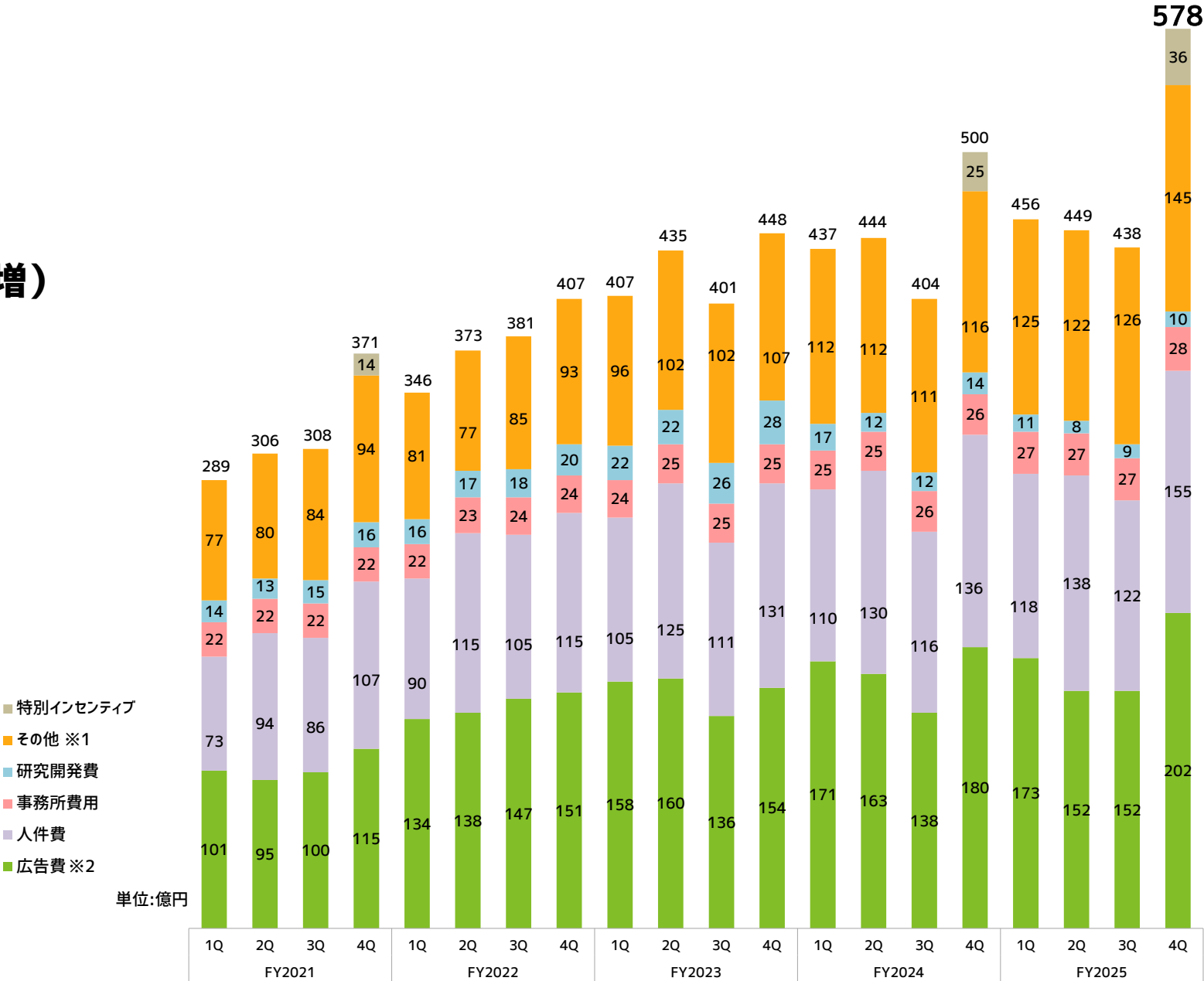


※ FY2021からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

8. 参考資料_四半期決算（2025年7月～9月）

[販売管理費]

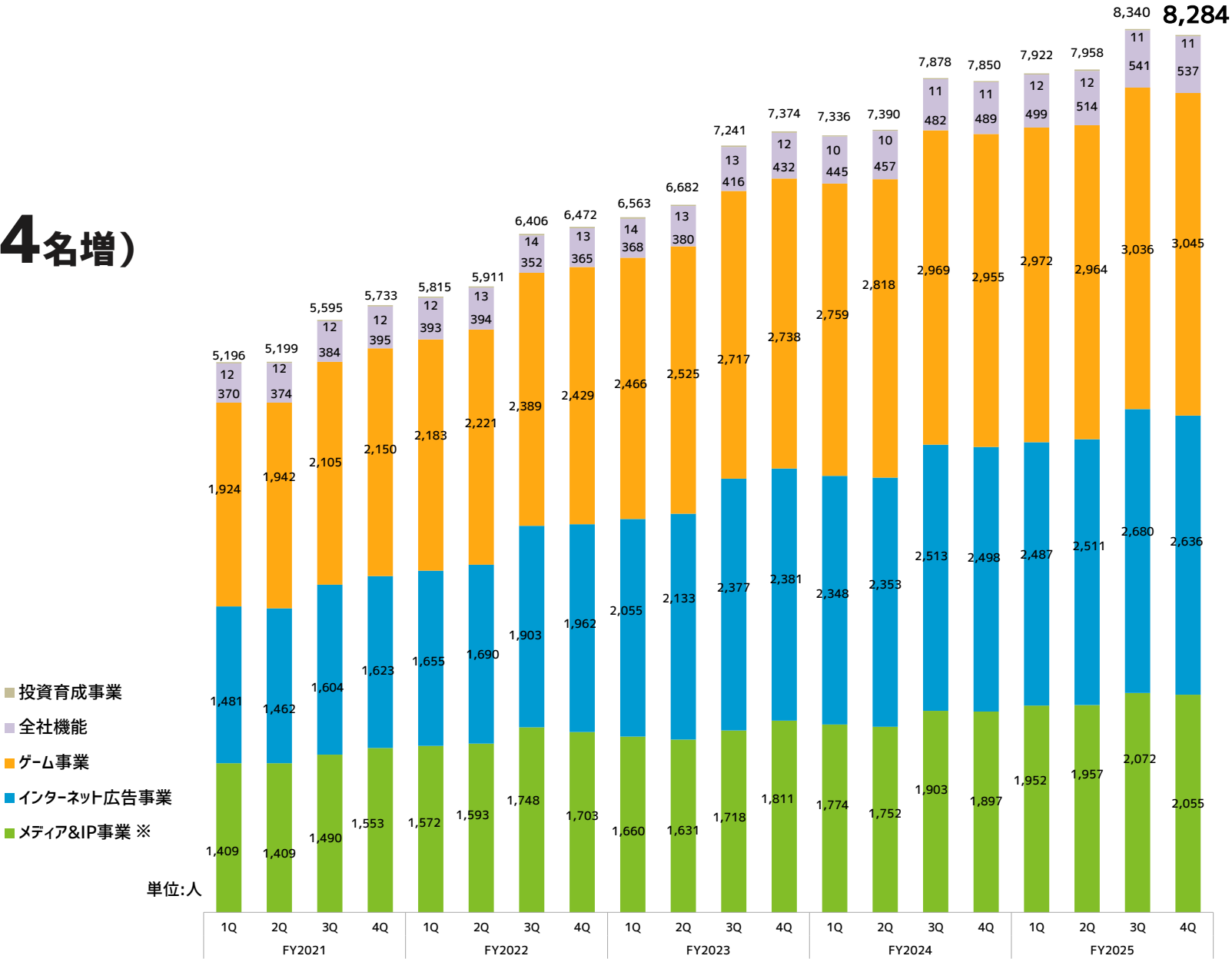
4Q 578億円 (YonY 15.7%増)



※1 その他：業務委託費、システム関連費、支払い手数料、交際費、販売関連費用等
※2 FY2021からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[連結役職員数]

9月末 8,284名 (YonY 434名増)



※ メディア&IP事業：FY2025からのセグメント変更にあわせ、FY2021から遡及

8. 参考資料_四半期決算（2025年7月～9月）

[損益計算書]

単位：百万円	FY2025 4Q	FY2024 4Q※2	YonY	FY2025 3Q	QonQ
売上高	242,037	203,751	18.8%	210,778	14.8%
売上総利益	80,745	55,252	46.1%	63,499	27.2%
販売管理費	57,842	50,002	15.7%	43,869	31.8%
営業利益	22,903	5,250	336.2%	19,629	16.7%
営業利益率	9.5%	2.6%	6.9pt	9.3%	0.2pt
経常利益	23,111	3,856	499.3%	19,452	18.8%
特別利益	59	3	1854.4%	41	43.7%
特別損失	3,700	3,199	15.6%	2,442	51.5%
税金等調整前当期純利益	19,470	659	2850.4%	17,050	14.2%
当期純利益 ※1	7,564	1,250	504.7%	8,239	-8.2%

※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 4Q：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9月末	2024年9月末※2	YonY	2025年6月末	QonQ
流動資産	390,215	358,632	8.8%	367,676	6.1%
（現預金）	229,849	210,041	9.4%	209,030	10.0%
固定資産	166,908	158,005	5.6%	163,214	2.3%
総資産	557,162	516,686	7.8%	530,931	4.9%
流動負債	177,791	168,226	5.7%	153,511	15.8%
（未払法人税等）	20,797	9,709	114.2%	10,020	107.6%
固定負債	103,689	97,955	5.9%	103,765	-0.1%
株主資本	166,285	142,439	16.7%	158,398	5.0%
純資産	275,681	250,504	10.1%	273,654	0.7%
（参考）ネットキャッシュ ※1	129,801	98,998	31.1%	111,089	16.8%

※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 4Q：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

 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

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

FY2026 1Q決算発表は2026年2月6日（金）15時半以降を予定しております。

【ゲーム事業 スライド37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 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
- 3 「Umamusume: Pretty Derby」：© Cygames, Inc.
- 4 「Jujutsu Kaisen Phantom Parade」：© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project ©Sumzap, Inc./TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. Published by BILIBILI HK LIMITED
- 5 「ちいかわぽけっと」：©nagano / chiikawa committee Developed by Applibot, Inc.
- 6 「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.
- 7 「ハローキティ マーチマッチ」：© '25 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. G660123



中長期で応援してもらえる企業を目指す