CyberAgent

FY2026

PRESENTATION MATERIAL

October 2025 to September 2026



JAPANESE

November 11, 2026



[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. 通期決算（2025年10月～2026年9月）
2. 業績予想の考え方
3. 自己株買いと経営指標
4. FY2027の業績見通し
5. メディア＆IP事業
6. インターネット広告事業
7. ゲーム事業
8. 中長期の戦略
9. 参考資料 ・四半期決算（2026年7月～9月）

2026年度
通期決算
（2025年10月～2026年9月）

1. 通期決算

FY2026 業績

創業来29期、増収を継続
期初の予想を大きく上回り、前期比増益

売上高 9,706億円 YonY 11.1%増
営業利益 772億円 YonY 7.7%増

メディア&IP 事業

重層的に売上を積み上げ増収
(株)AbemaTVの黒字化※等により利益倍増

売上高 2,500億円 YonY 8.0%増
営業利益 148億円 YonY 2.0倍

広告 事業

営業力とAIの技術力で
過去最高の売上高を更新

売上高 4,876億円 YonY 5.7%増
営業利益 185億円 YonY 5.2%増

ゲーム 事業

主力タイトルや海外展開が好調に推移
新規タイトルもヒットし、大幅増収

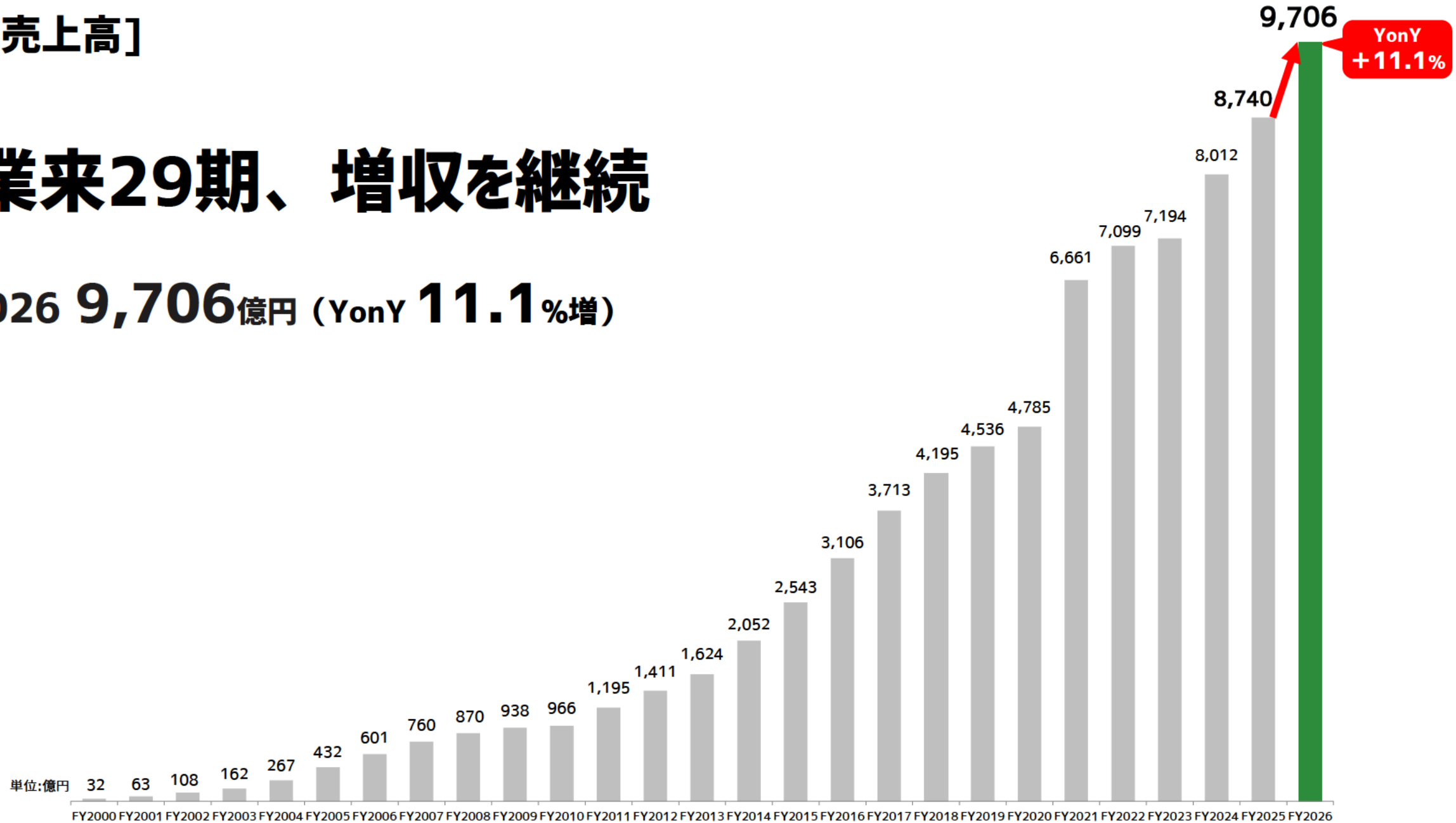
売上高 2,773億円 YonY 28.0%増
営業利益 600億円 YonY 0.1%減

※ (株)AbemaTVの黒字化：特別インセンティブの支給を含まず

[連結売上高]

創業来29期、増収を継続

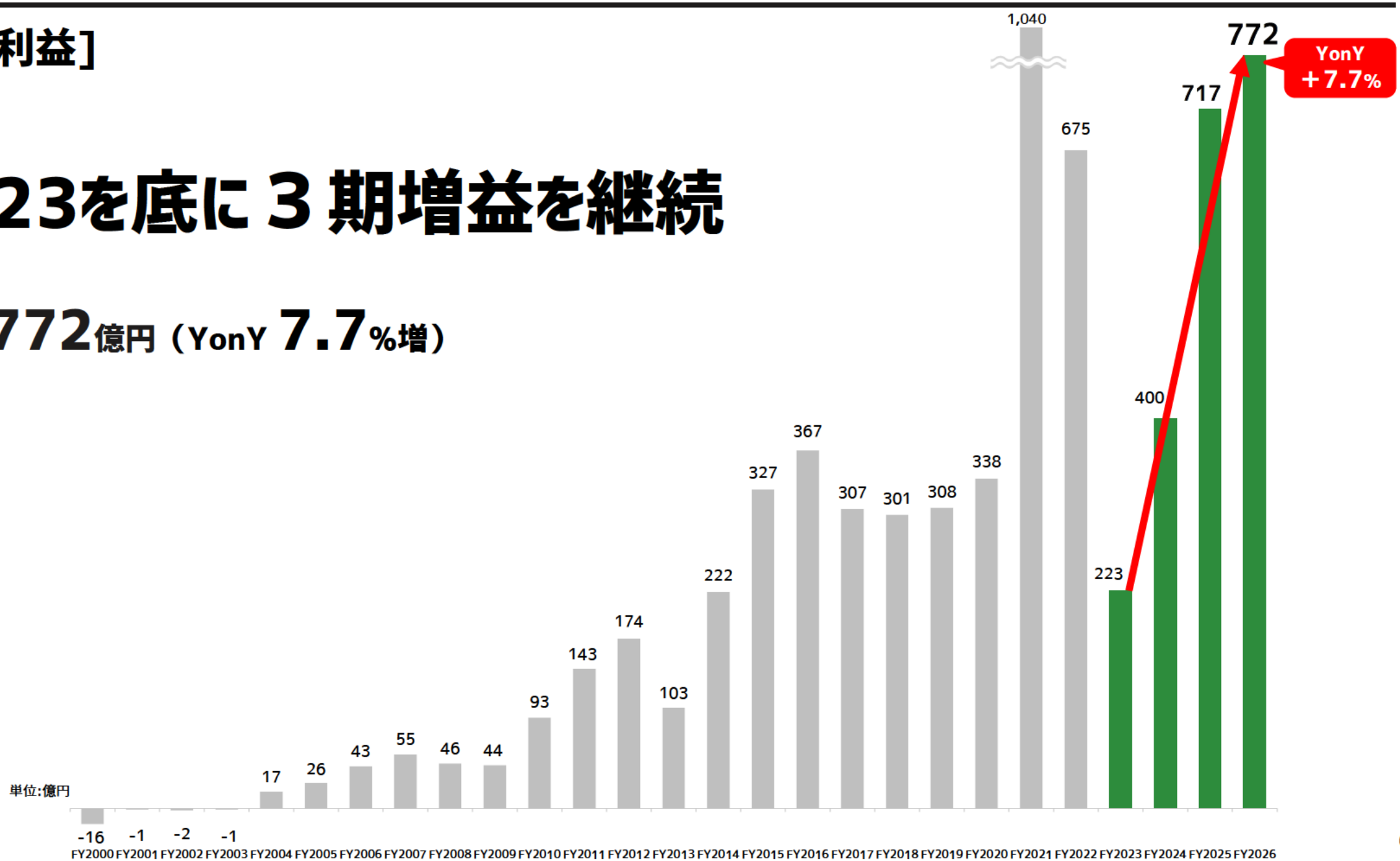
FY2026 9,706億円（YonY 11.1%増）



[連結営業利益]

FY2023を底に３期増益を継続

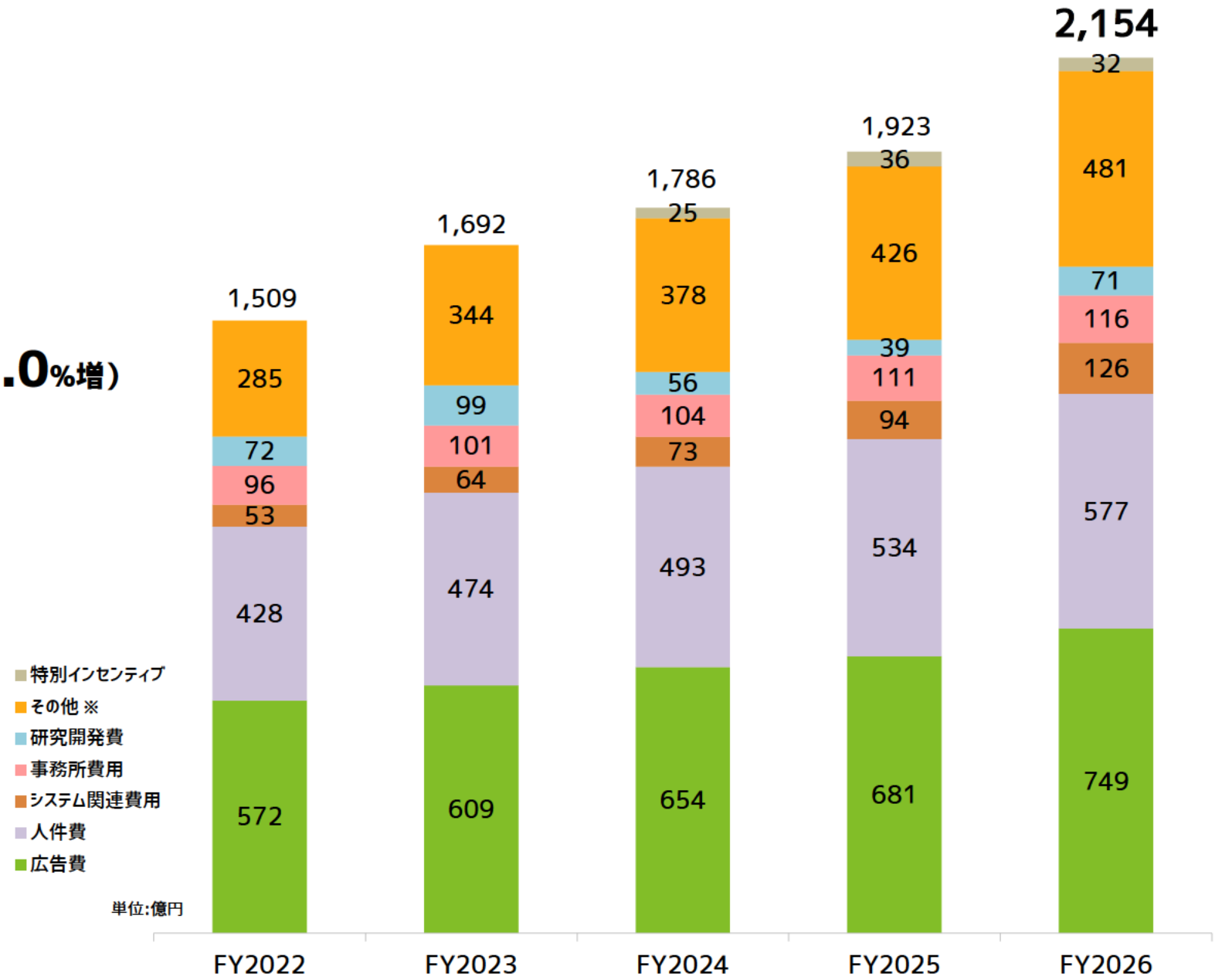
FY2026 772億円（YonY 7.7%増）



[販売管理費]

特別インセンティブを支給

FY2026 2,154億円（YonY 12.0%増）

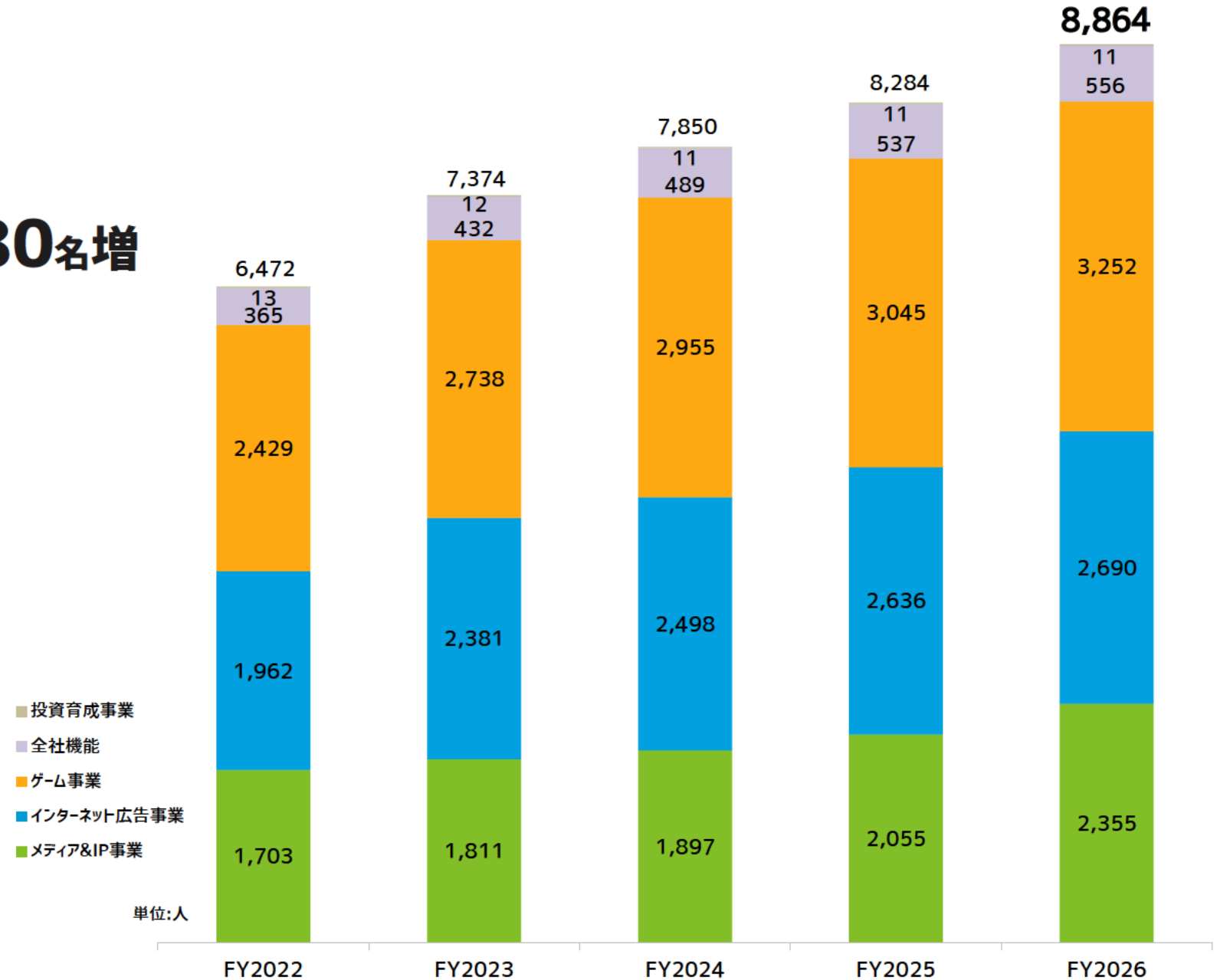


※ その他：業務委託費、支払い手数料、交際費、販売関連費用等

[連結役職員数]

新卒402名を含み、YonY580名増

FY2026　8,864名



[損益計算書] 当期純利益※430億円（YonY 35.8%増）、過去最高益を更新

単位：百万円	FY2026	FY2025	YonY
売上高	970,618	874,030	11.1%
売上総利益	292,665	264,051	10.8%
販売管理費	215,416	192,349	12.0%
営業利益	77,249	71,702	7.7%
営業利益率	8.0%	8.2%	-0.2pt
経常利益	78,884	71,743	10.0%
特別利益	1,624	2,319	-30.0%
特別損失	3,909	7,835	-50.1%
税金等調整前当期純利益	76,599	66,227	15.7%
当期純利益※	43,001	31,667	35.8%

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す

1．通期決算

[貸借対照表]

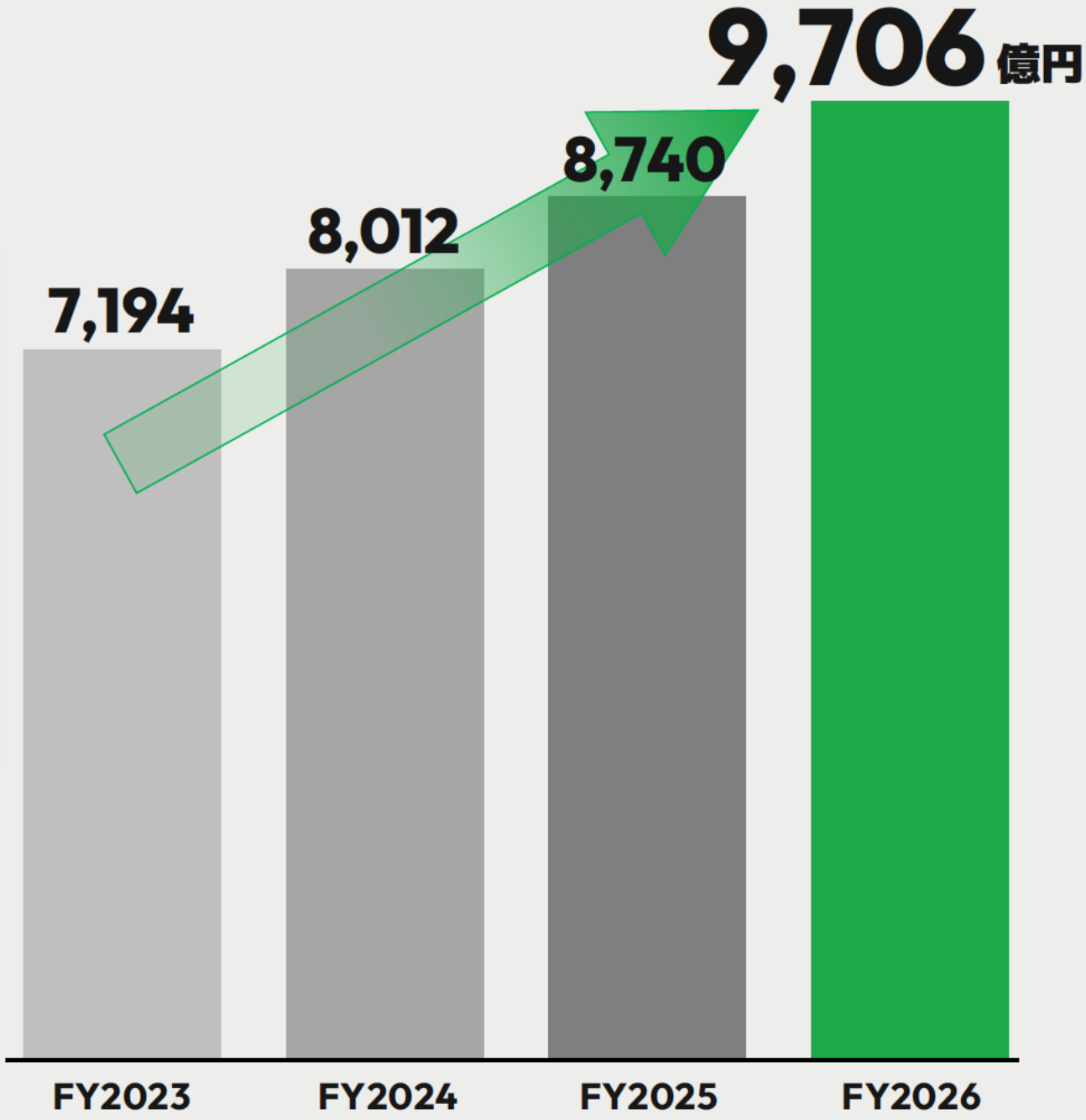
単位：百万円	2026年9月末	2025年9月末	YonY
流動資産	414,937	390,215	6.3%
（現預金）	234,222	229,849	1.9%
固定資産	180,860	166,908	8.4%
総資産	595,826	557,162	6.9%
流動負債	189,304	177,791	6.5%
（未払法人税等）	12,968	20,797	-37.6%
固定負債	106,458	103,689	2.7%
株主資本	200,592	166,285	20.6%
純資産	300,063	275,681	8.8%
（参考）ネットキャッシュ※	135,605	134,811	0.6%

※ ネットキャッシュ：当社定義（現金および現金同等物＋定期預金－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）

業績予想の考え方

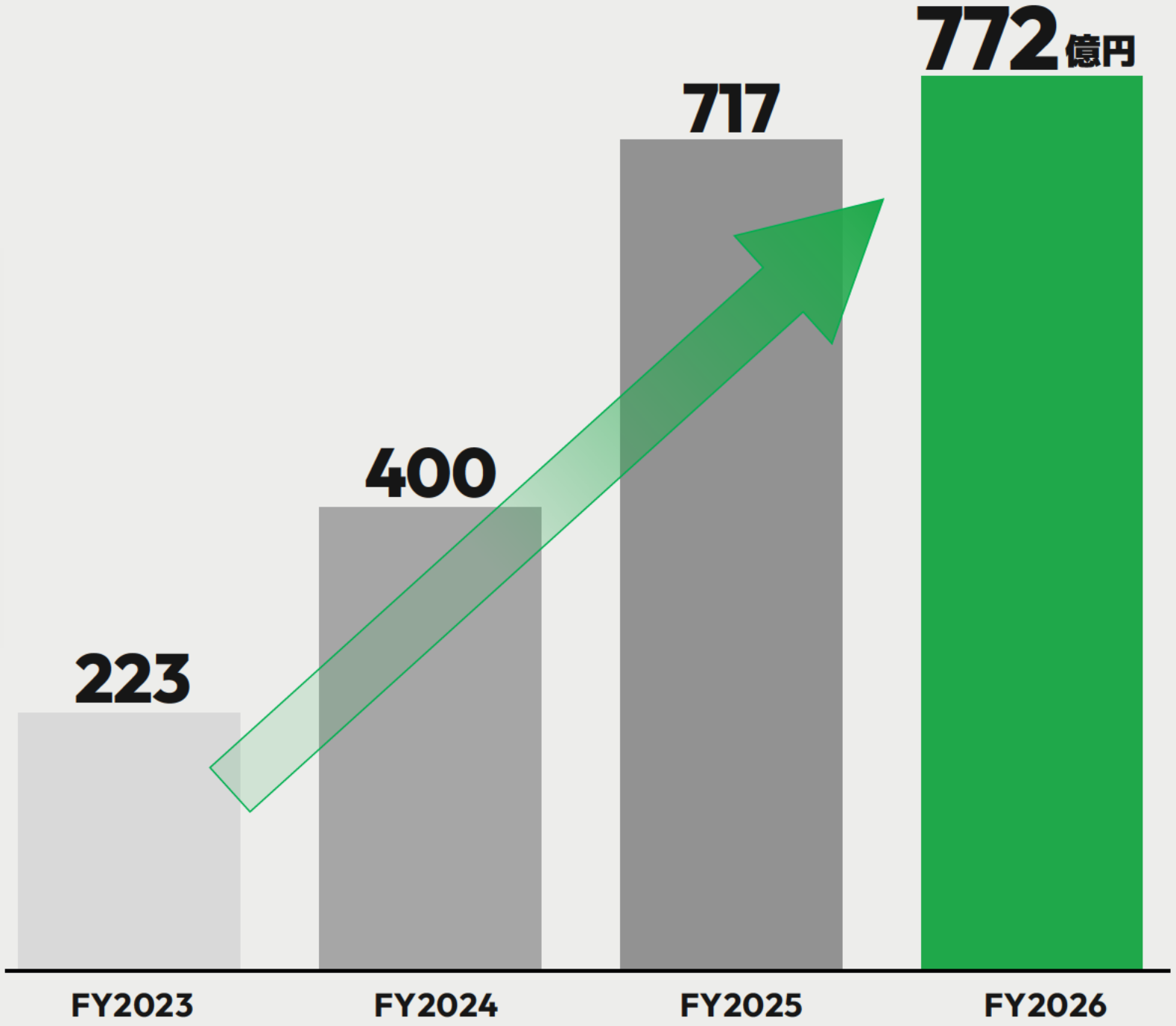
売上高

3カ年
力強い増収



営業利益

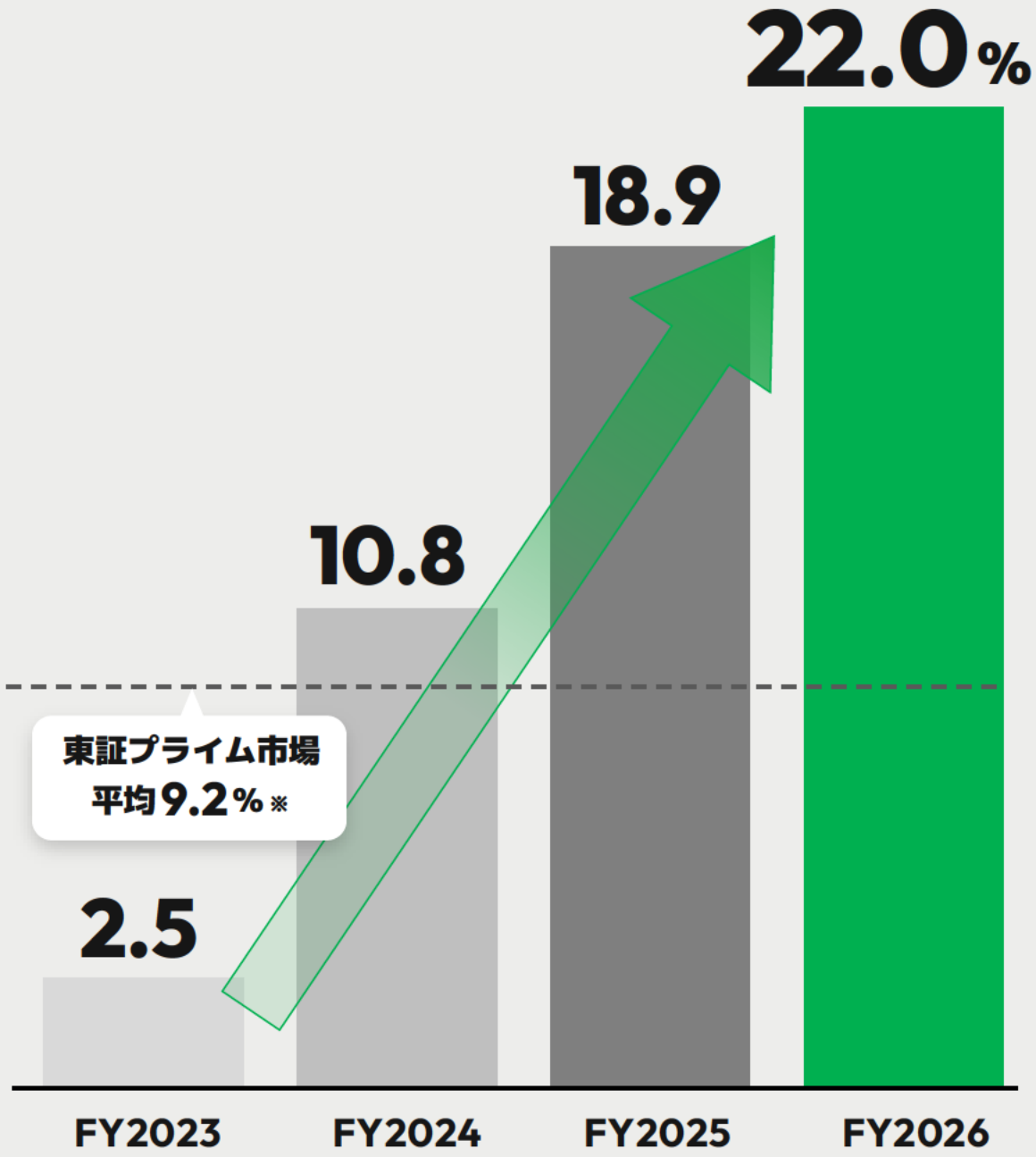
3カ年
増益を継続



ROE

FY2026の実績

ROE 22%



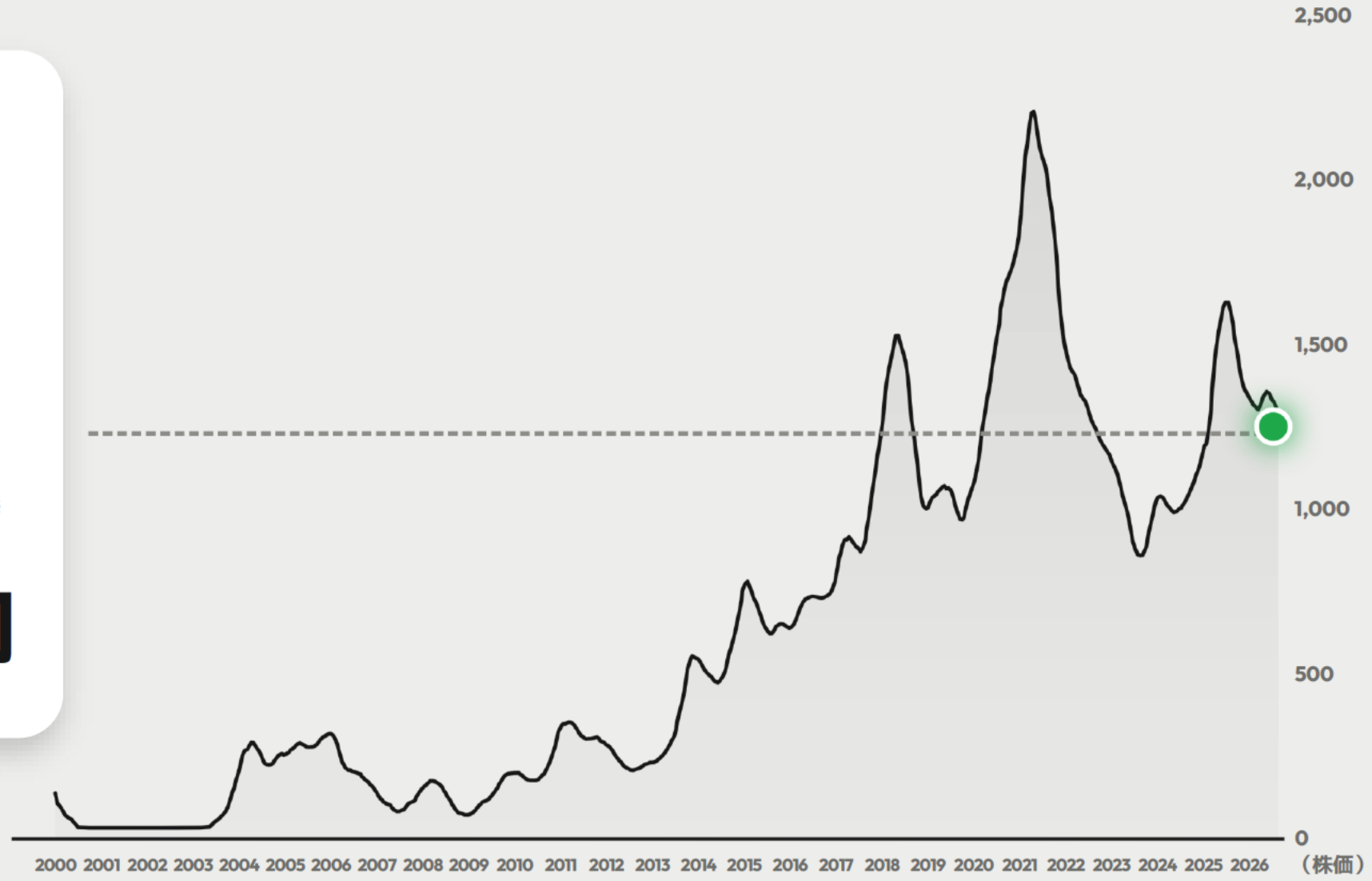
※ 東証プライム市場平均：2025年度のプライム市場全業種1,430社の平均値「2025年度決算短信集計」㈱東京証券取引所

株式市場の評価

PER

15倍※

業績に対し低調

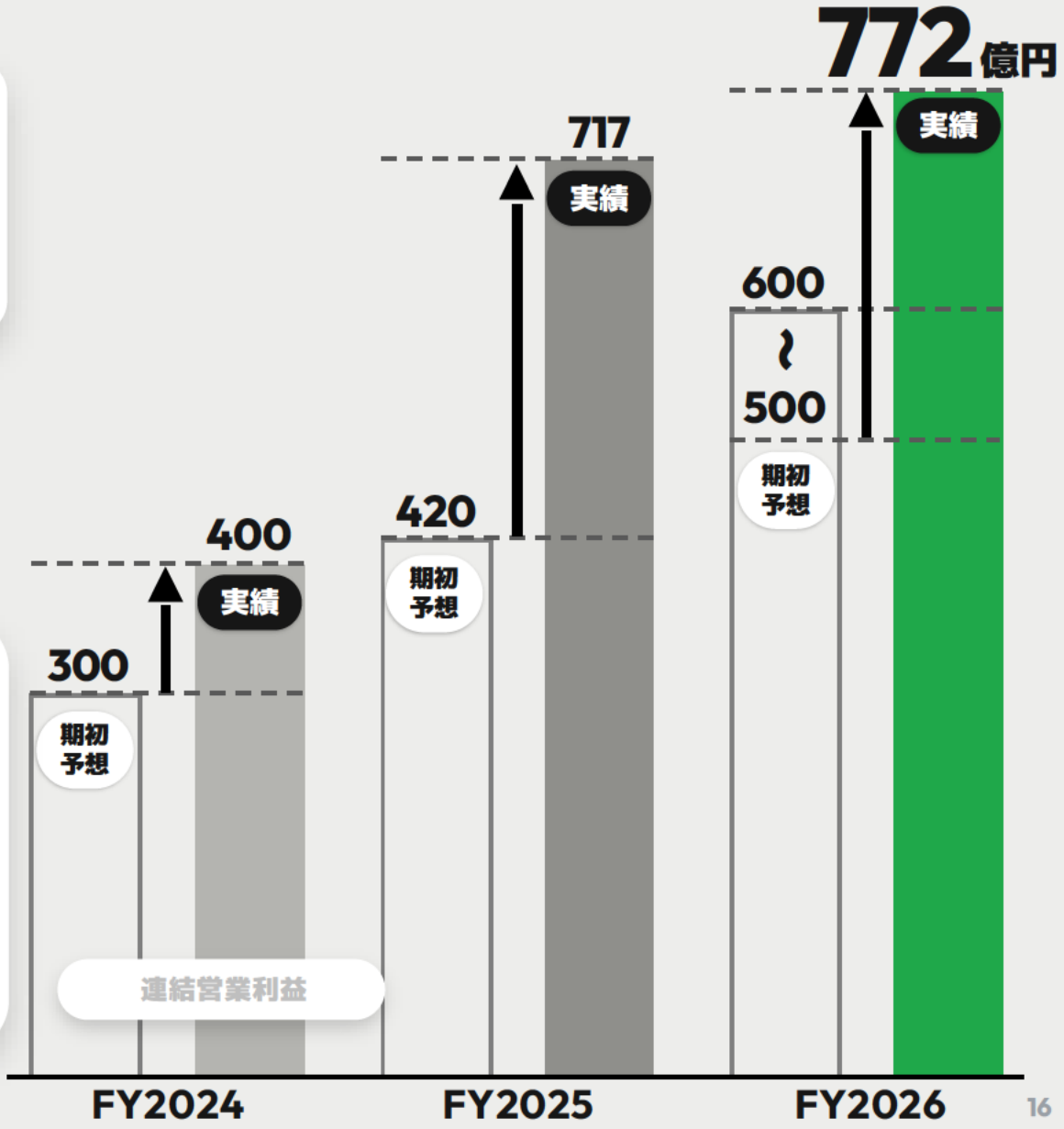


※ PER：2026年9月30日時点

予想と実績の乖離

原因は、
社内においてもゲームの予測が困難

年数を重ね
ゲームのヒット率や
持続性を把握



大型スマホゲームのヒット率

当社の実績

88%※1













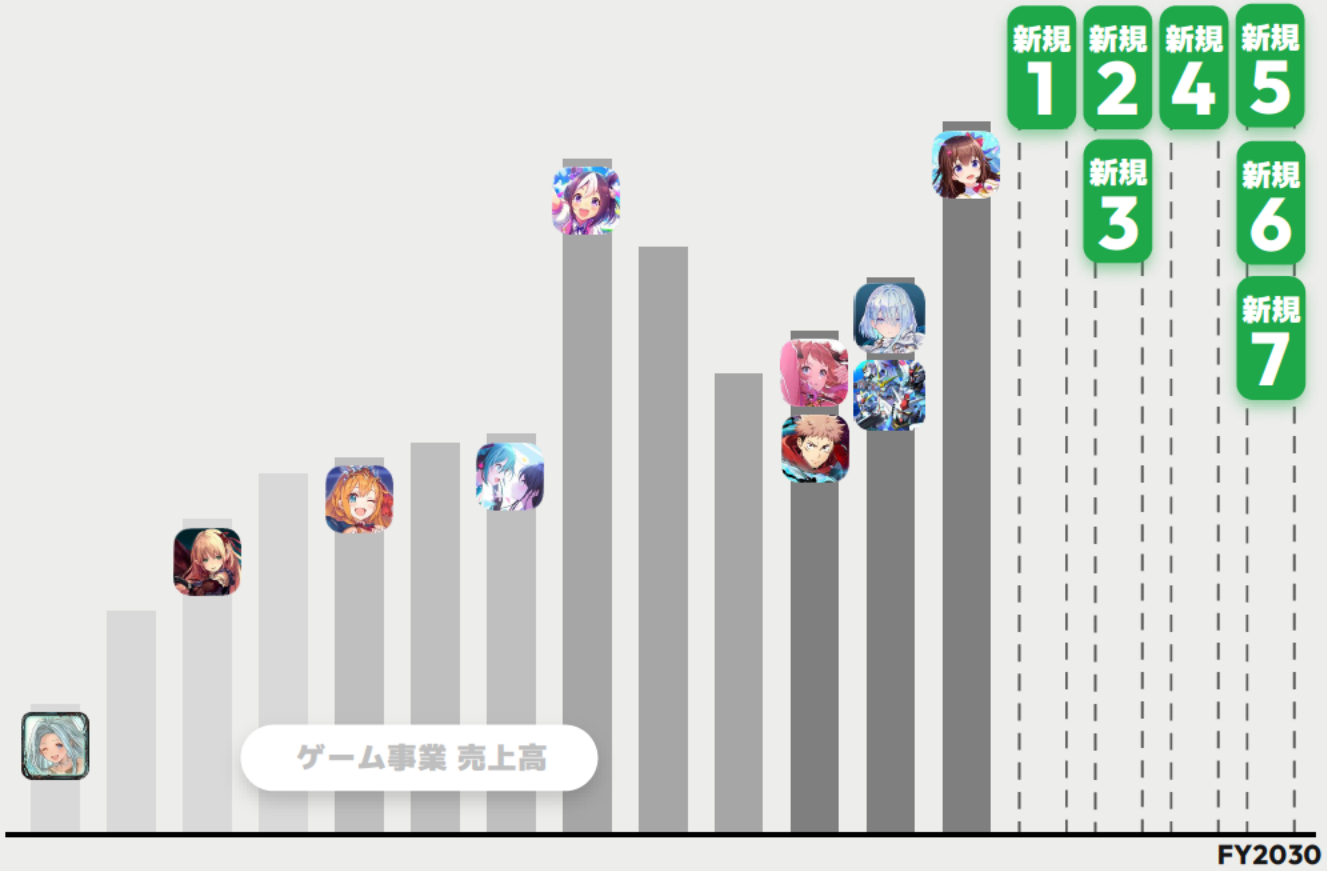


※1 大型スマートフォンゲームのヒット率：「ウマ娘 プリティーダービー」以降の月商10億円以上のタイトル7本/開発費用10億円以上のタイトル8本　※2 Copyrightについては最終ページに記載

パイプライン

FY2030までの新規大型スマホゲーム

7本※1



※1 パイプライン：カジュアルゲームやコンソールゲームを含まない開発費用10億円以上の大型スマートフォンゲームの本数（2026年11月11日現在の予定） ※2 Copyrightについては最終ページに記載

自己株買いと経営指標

自己株式の取得

120億円

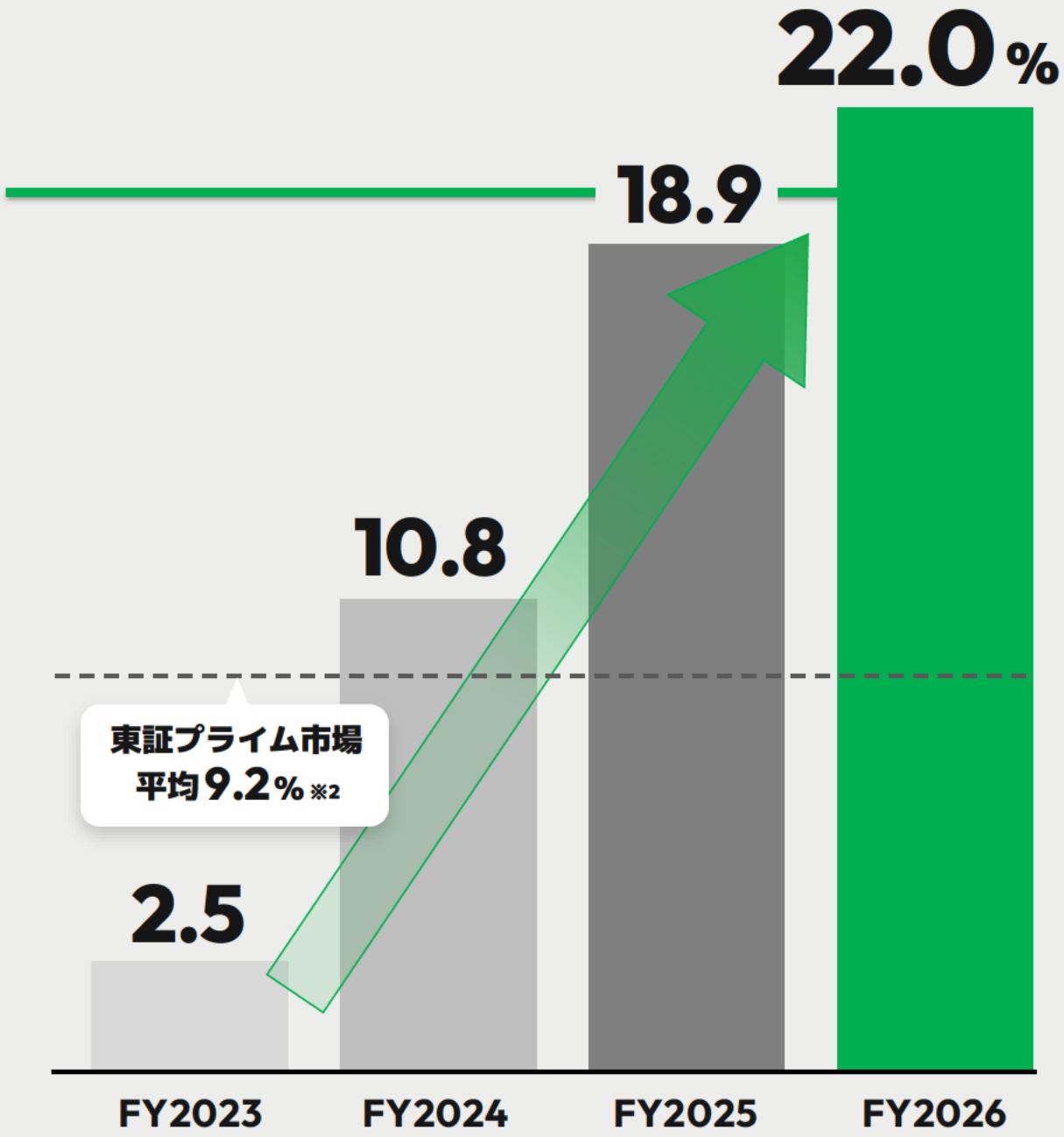
自己株買い

取得期間※ **2026年11月12日～2027年1月29日**

※ 取得期間：2026年11月12日から、以下のいずれか早い方の日まで
（1）2027年1月29日（2）上記の「株式の取得価額の総額」または「取得し得る株式の総数（1千万株）」のいずれかが上限に達した日

今後

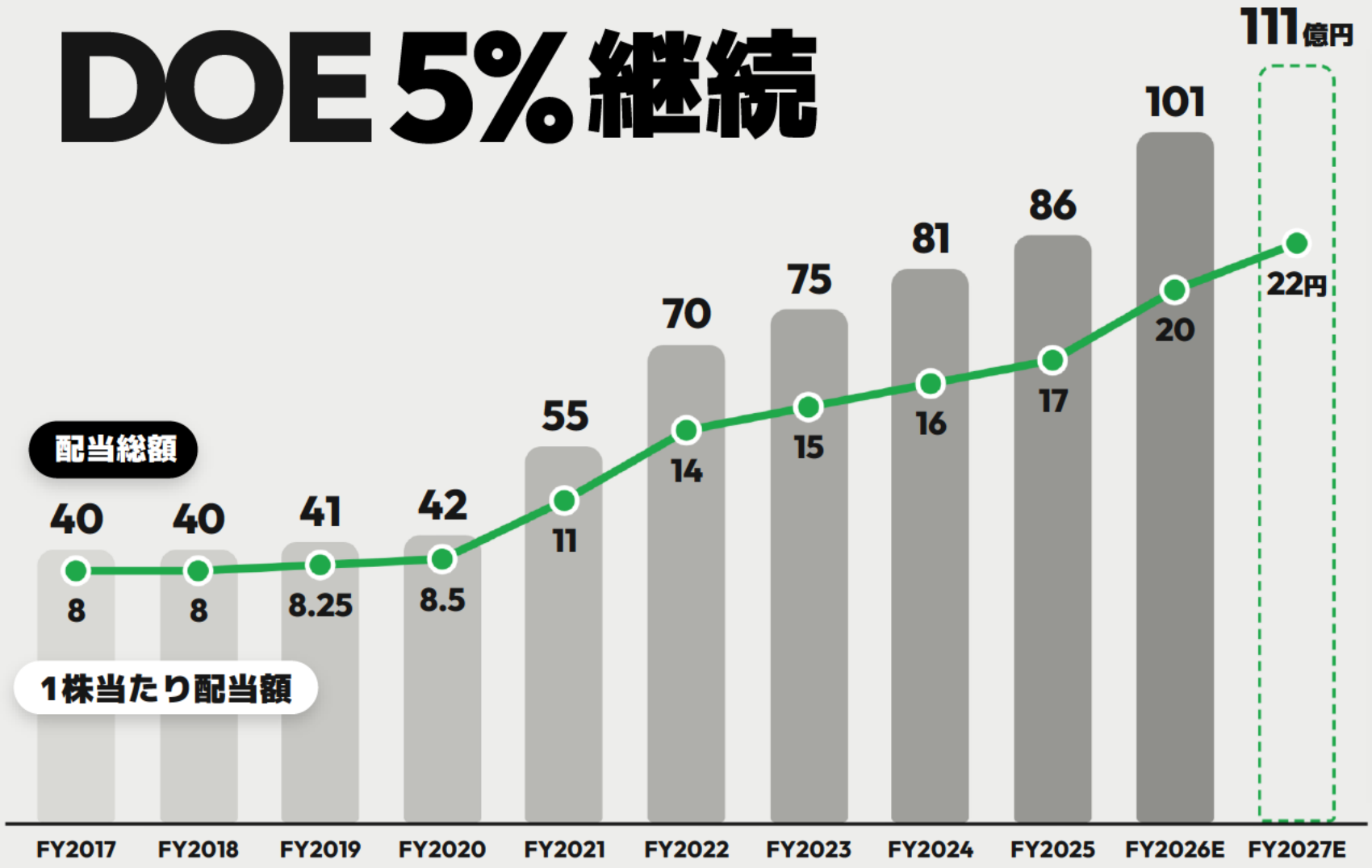
ROE 20%※1 を目安に目指す



※1 ROE20%：特殊要因（特別損失等）を除く ※2 東証プライム市場平均：2025年度のプライム市場全業種1,430社の平均値「2025年度決算短信集計」㈱東京証券取引所

配当

DOE5%継続



FY2027予想

22円

増配

※ 1株当たり配当額：2017～2020年は2021年の株式分割（1:4）調整後の金額

FY2027の業績見通し

現時点で読み込めるFY2027の見通し

売上高

1兆700億円

営業利益

660億円

FY2027業績予想

単位：億円	FY2027予想	FY2026	YoY
売上高	10,700	9,706	+10.2%
営業利益	660	772	−14.6%
経常利益	660	788	−16.3%
当期純利益※	350	430	−18.6%

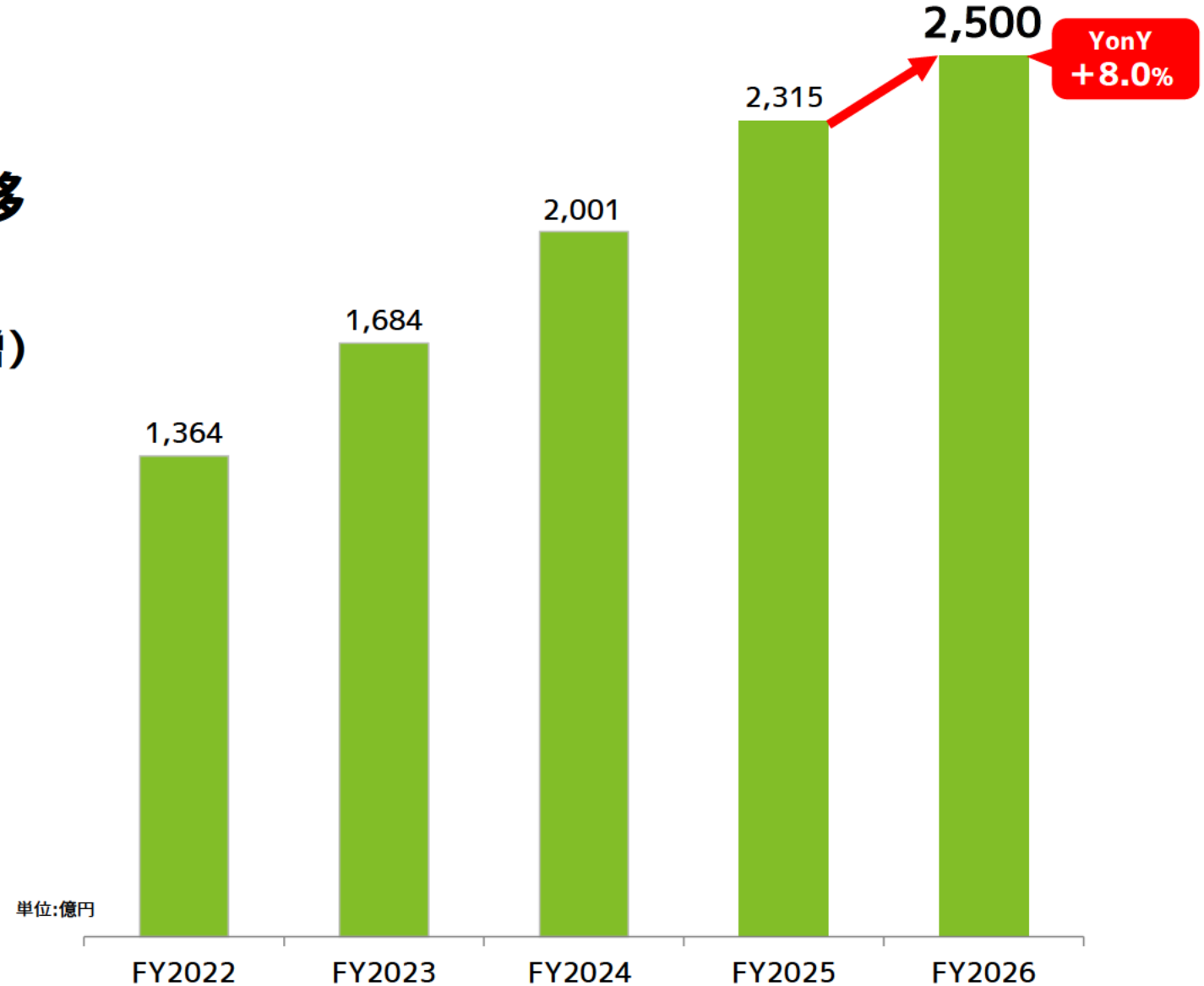
※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す

メディア&IP事業

[売上高（通期）]

重層的に売上高を積み上げ好調に推移

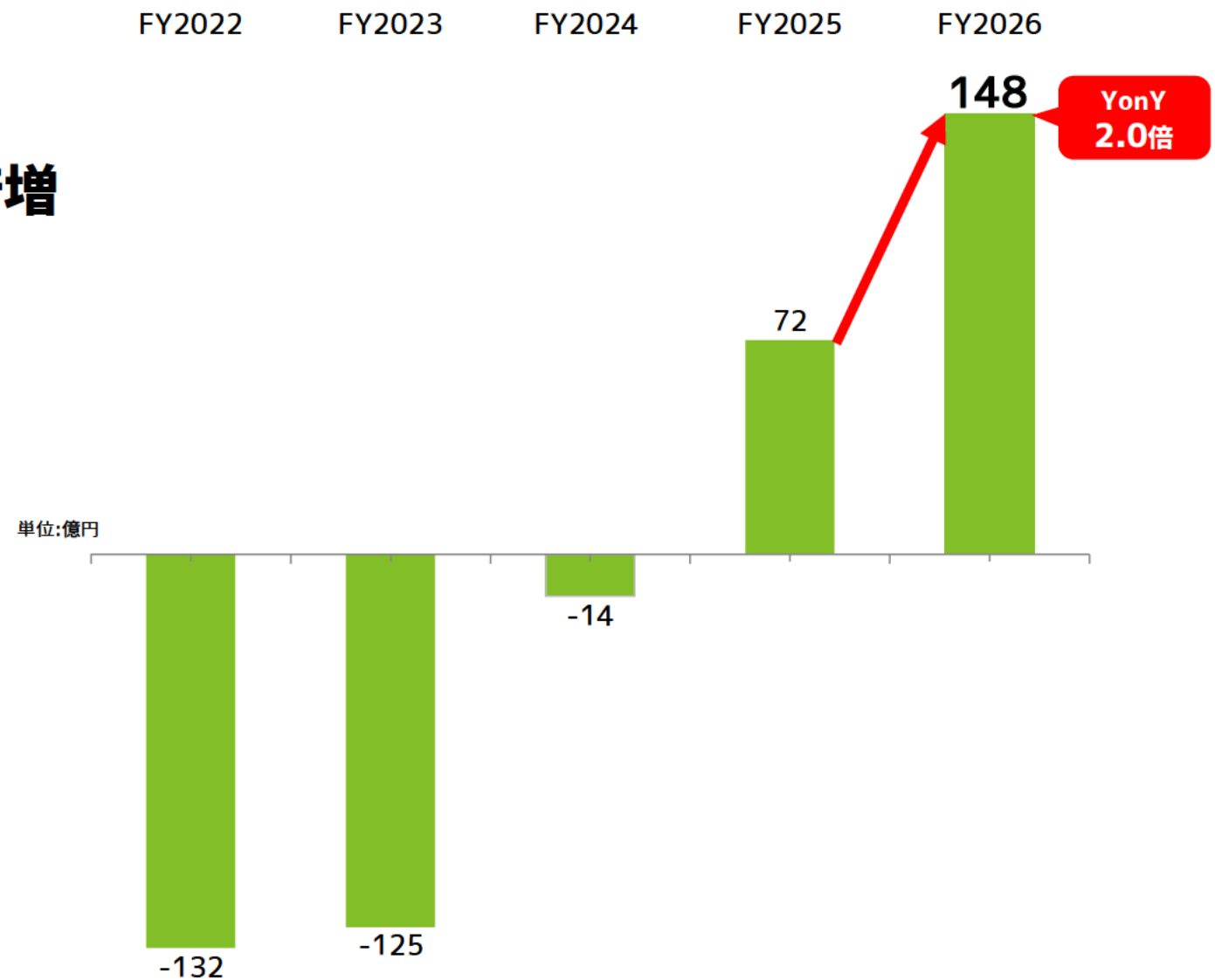
FY2026 2,500億（YonY 8.0%増）



[営業利益（通期）]

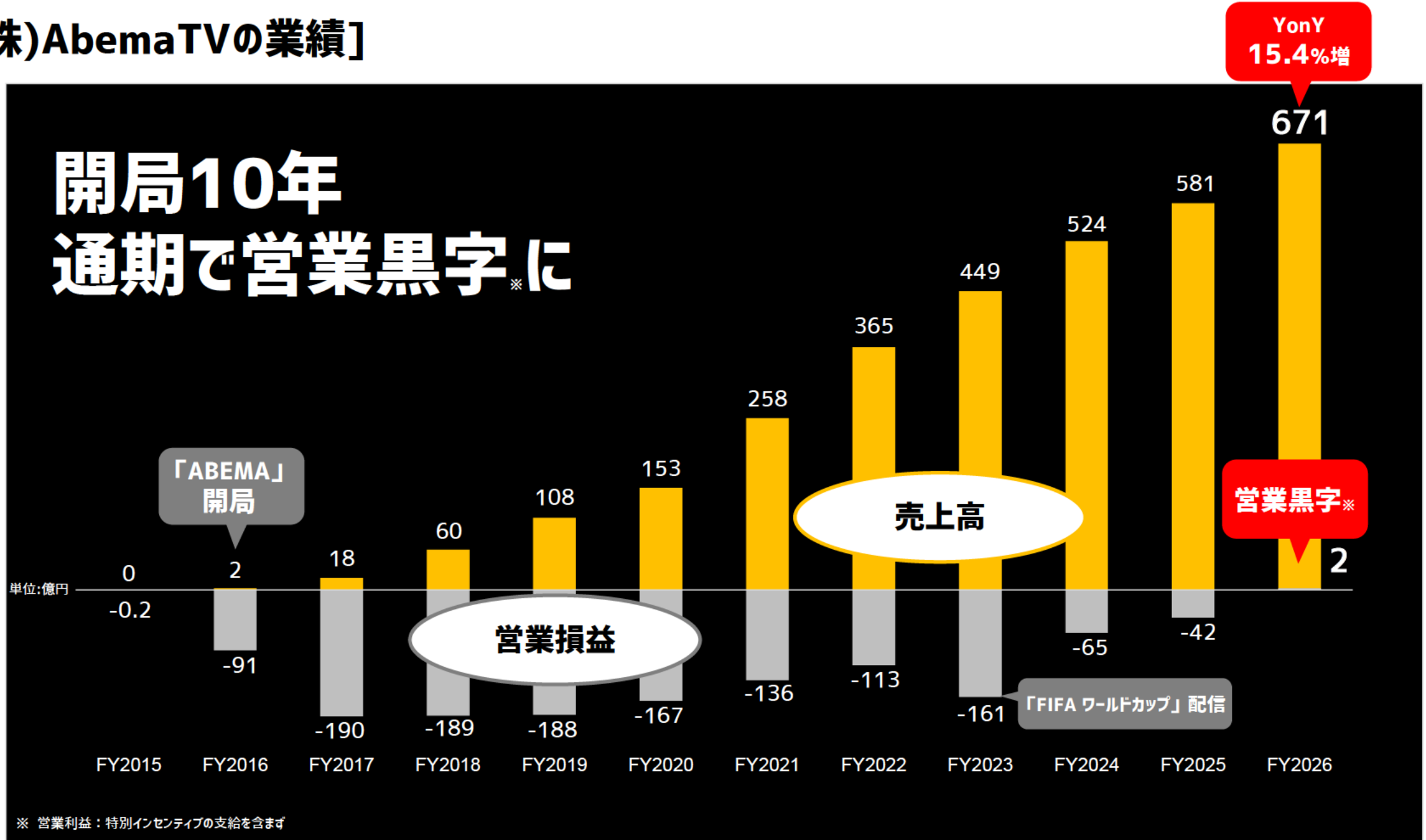
(株)AbemaTVの黒字化※等により利益倍増

FY2026 148億円（YonY 2.0倍）



※ (株)AbemaTVの黒字化：特別インセンティブの支給を含まず

[(株)AbemaTVの業績]



※ 営業利益：特別インセンティブの支給を含まず

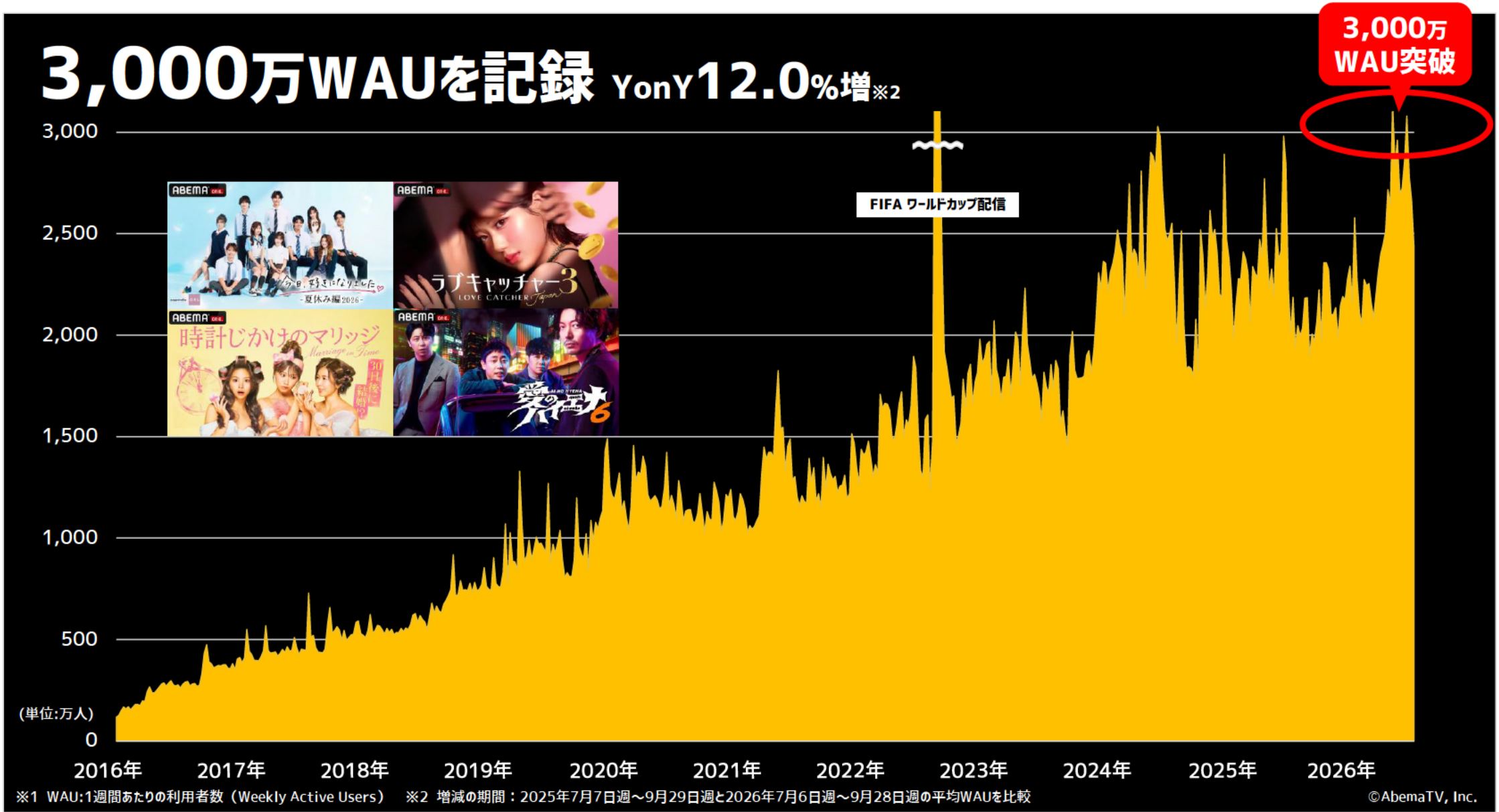
[ABEMA] 恋愛リアリティーショーやドラマ・バラエティ等、オリジナル番組の視聴が好調 クオリティが評価され、海外アワードにおいて10部門※ノミネート



※ ノミネート数：2026年10月時点

©AbemaTV, Inc.

[「ABEMA」WAU※1の推移]



(株)MAPPAとパートナーシップを締結
同社親会社の(株)MHDへ出資





アニメの企画・制作から、放送・配信、ゲーム、商品やイベント等
幅広い領域での連携を検討

[IP事業] アニメ制作や事業提携、グローバルマーケティング等、IP関連事業を拡充

アニメスタジオ 3 社

cypic





Studio kurm スタジオクーム



CA Soa



事業提携

MAPPA

グローバルマーケティングの強化

CA America

Anime Expo
&
World Tour

※ 作品タイトルとCopyrightについては最終ページに記載

[IP事業]

FY2027
IPの醸成、最大化に
グループを挙げて取り組む



※「カグラバチ」：©外薗健／集英社・カグラバチプロジェクト　松竹(株)と共同幹事

サイバーエージェント独自のグループシナジーを活かし、高収益を目指す

IP創出

CyberAgent ANIME

原作・マンガ

STUDIO ZOON
サイコミ
NITRO PLUS

アニメスタジオ

cypic
CA Soa
Studio kurm スタジオクーム

拡散

配信

ABEMA TV for the Future

広告タイアップ

CyberAgent
CYBER
CyberACE

収益化

興行・MD

nelke
Cyber Goods Store
GOODGOOD

グローバル

ABEMA Live
CA America

ゲーム

Cygames
applibot
Sumzap
qualiarts
GRENGE
Colorful Palette
GooDRoiD
Litpop

インターネット

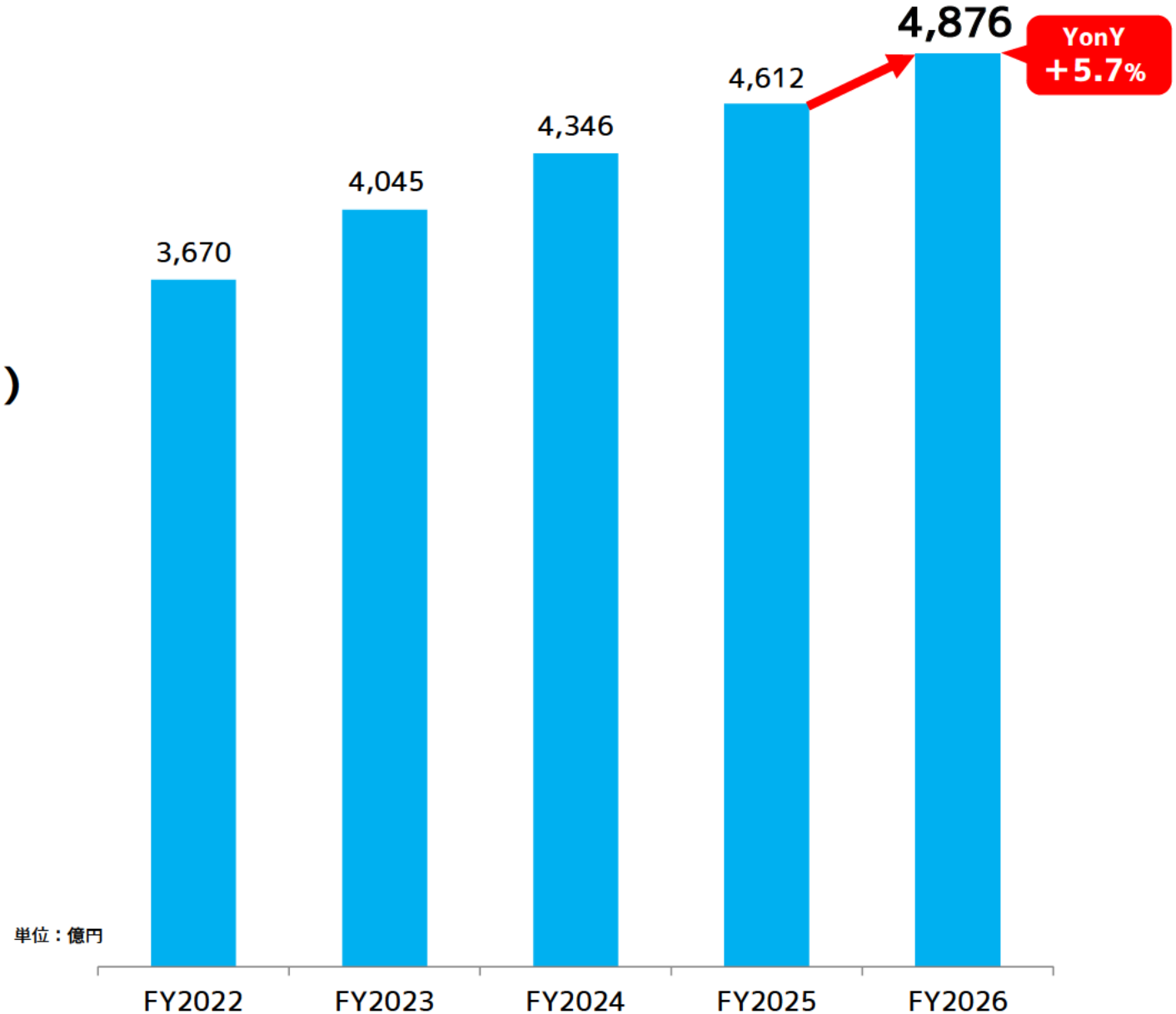
広告事業

6. インターネット広告事業

[売上高（通期）]

過去最高の売上高を更新

FY2026 4,876億円（YonY 5.7%増）

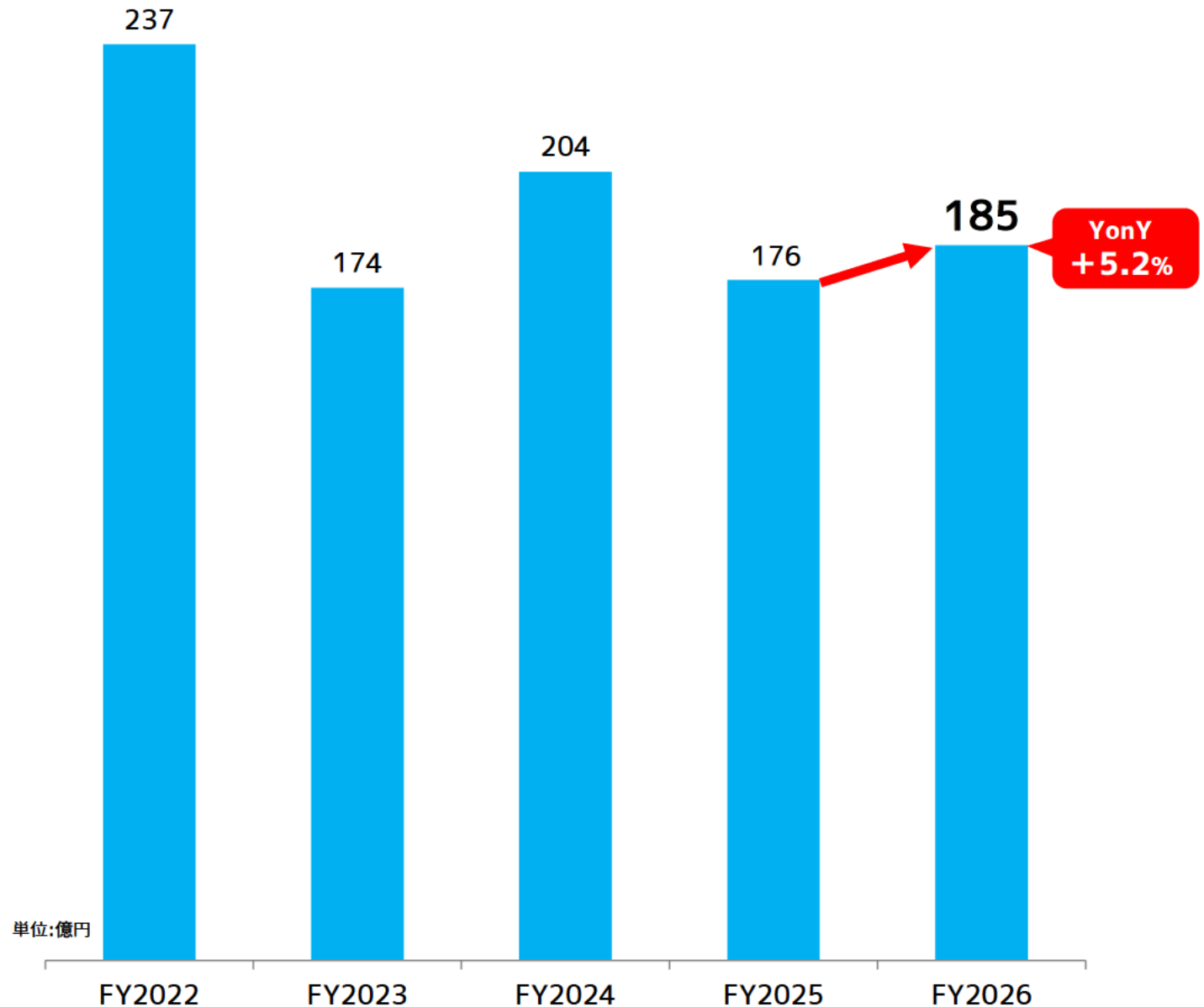


※ FY2022は非連結になった(株)マイクロアドを除く売上高

[営業利益（通期）]

AIへの投資を継続しつつも増益

FY2026 185億円（YonY 5.2%増）



変革期を好機と捉え、変化対応力でシェア拡大を目指す

変革期

- AIの進化
- 消費者の行動変容

専門性を追求した組織体制

AI時代の検索領域	AI Search マーケティング事業本部（2026年6月新設）
主要なトレンドメディア	ネクスト本部（2026年6月新設）
次世代の動画広告	日本一のAI動画を追求するセンター
成果報酬型モデル	(株)サイバーグリップ
⋮	

顧客満足度＆提供価値の最大化

独自開発のAIエージェントで、広告効果の最大化を図る

競争優位性

営業力とスケールメリット

広告主数 約1,400社※

AIの技術力

CyberAgent AI Lab

日本語LLM 大規模言語モデル

バージョン2 日本語LLM 大規模言語モデル

バージョン3 日本語LLM 大規模言語モデル

VLM 大規模視覚言語モデル

独自開発のAIエージェント

クリエイティブ制作	クリエイティブ審査	検索広告 アカウント構造設計	広告配信運用	PDCAサポート
極シリーズ	審査AI	CA-GAS (NEW)	効果おまかせAI (NEW)	シーエーアシスタント

広告効果の最大化

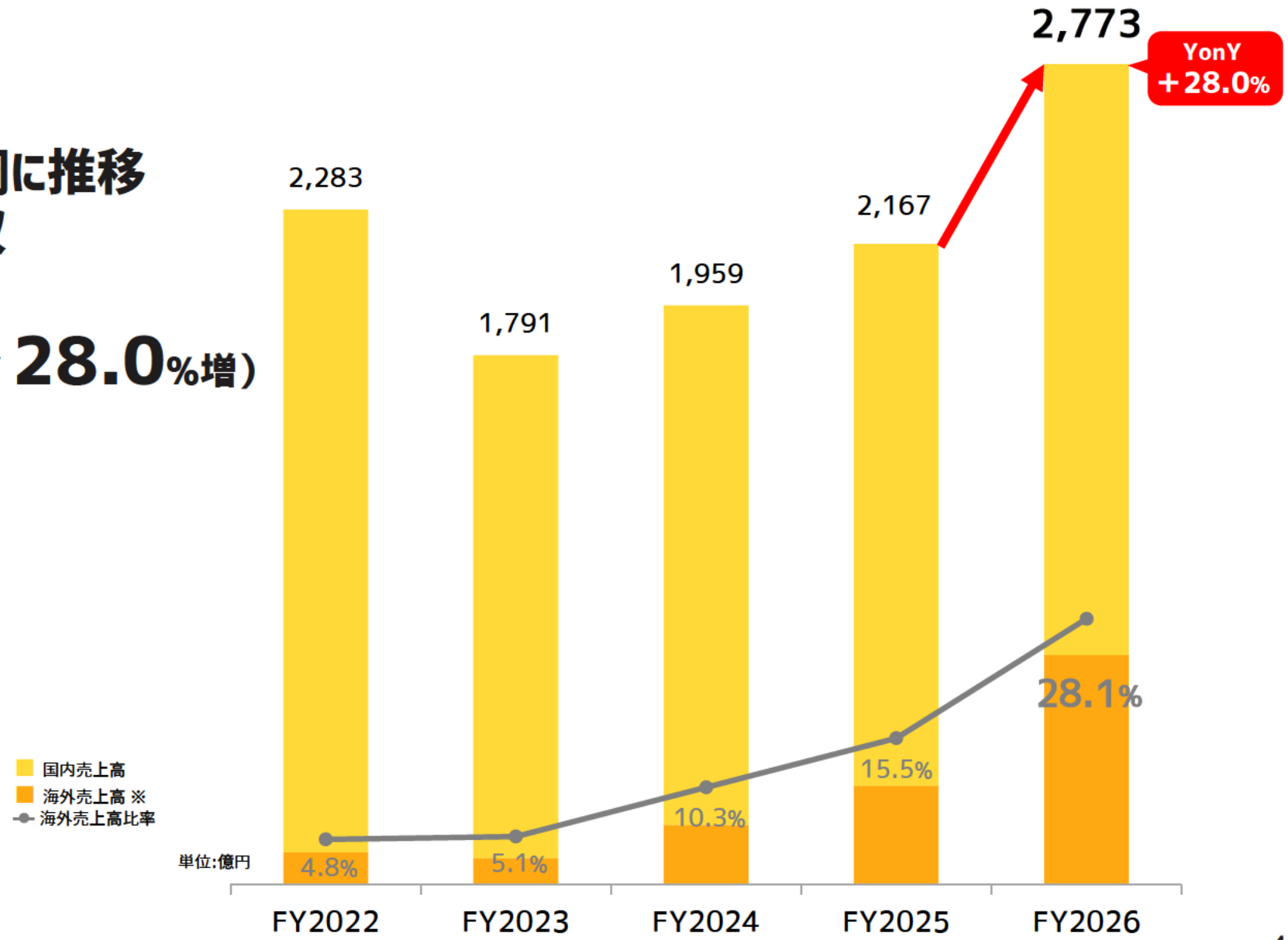
※ 2025年実績

ゲーム事業

[売上高（通期）]

主力タイトルや海外展開が好調に推移
新規タイトルもヒットし大幅増収

FY2026 2,773億円（YonY 28.0%増）

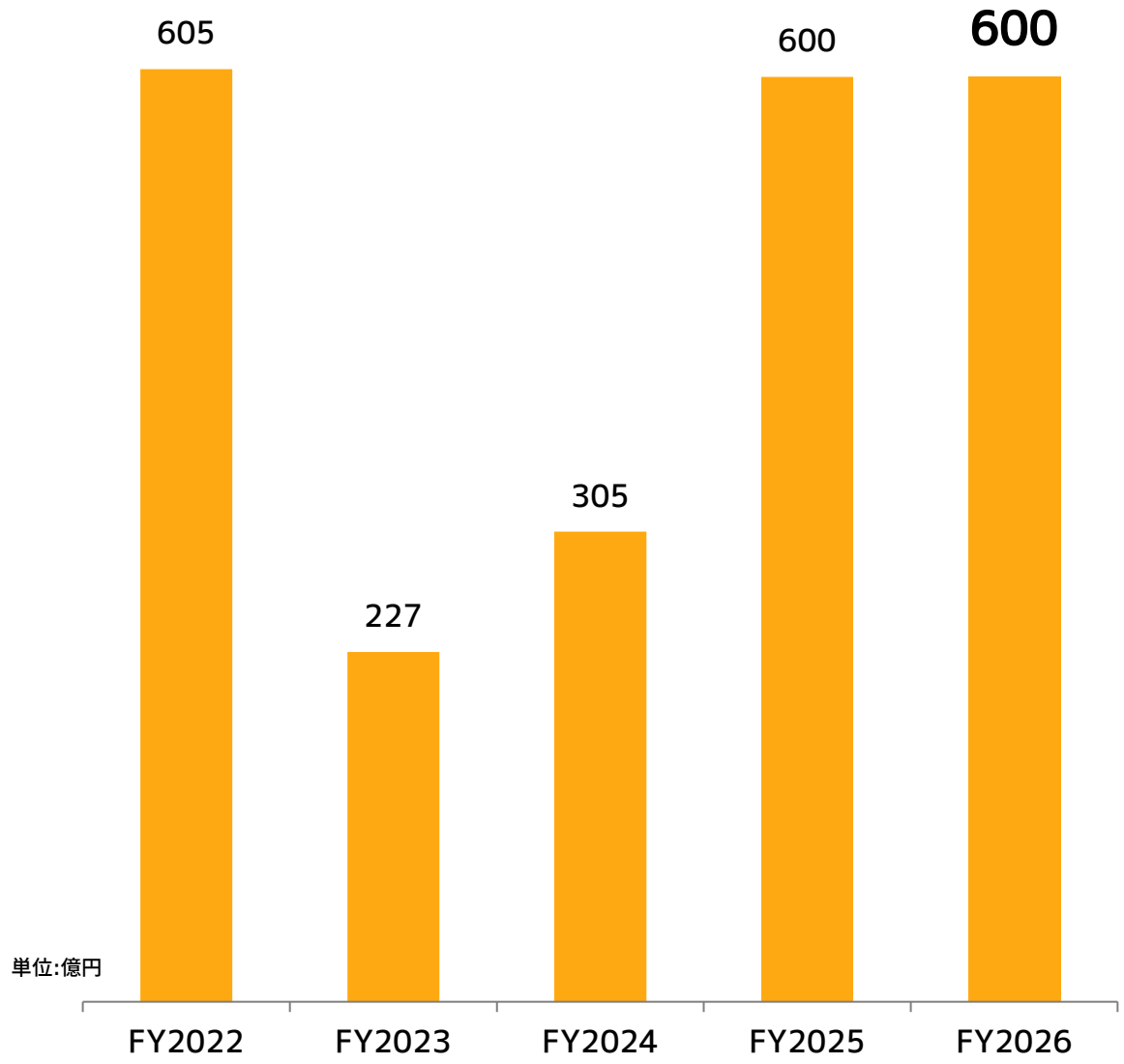


※ 海外売上高：海外における当社グループのパブリッシングタイトルからの収入および広告売上高（bilibili等の海外法人との取引を含む）

[営業利益（通期）]

前期比減益の見立てを上回り
横ばいで着地

FY2026 600億円

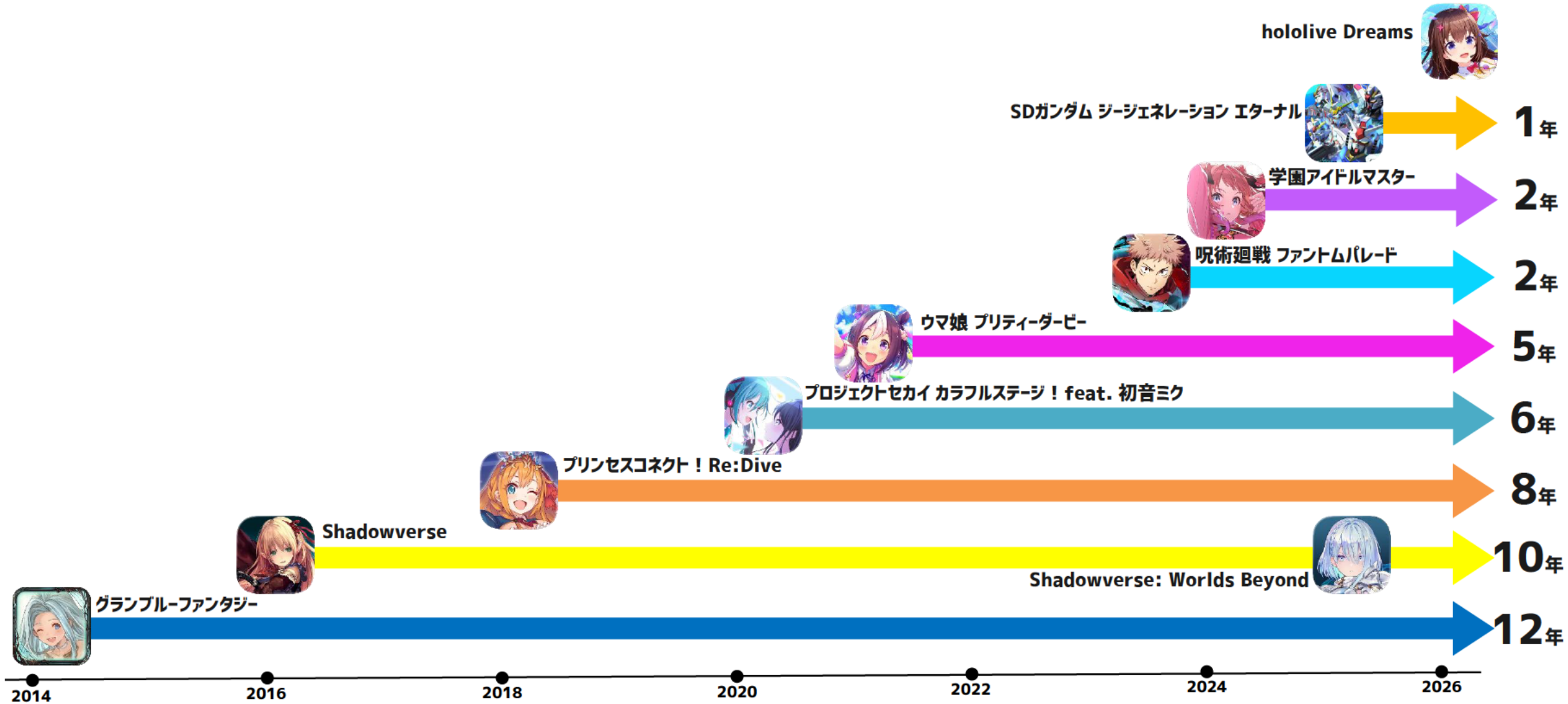


7月23日 全世界同時リリース※1
開始1か月、平均セールスランキング6位※2と好スタート



※1 一部エリアを除く全世界同時リリース、スマートフォン / Steam®にて提供開始
※2 平均セールスランキング：App Storeにおける国内のゲームセールスランキングの平均値(集計期間：2026年7月23日～8月22日)
※3 「hololive Dreams」：© COVER / © QualiArts, Inc.

ヒット率が高く、多数の主力タイトルを運用



※1 運用年数：収益貢献の継続期間 （2026年11月11日現在）

※2 Copyrightについては最終ページに記載

FY2030までの大型スマホゲームのパイプライン 7本※1

単位:億円

FY2014	FY2015	FY2016	FY2017	FY2018	FY2019	FY2020	FY2021	FY2022	FY2023	FY2024	FY2025	FY2026	FY2027	FY2028	FY2029	FY2030
507	870	1,226	1,403	1,465	1,522	1,558	2,627	2,283	1,791	1,959	2,167	2,773	新規①	新規②	新規④	新規⑤
														新規③		新規⑥
																新規⑦

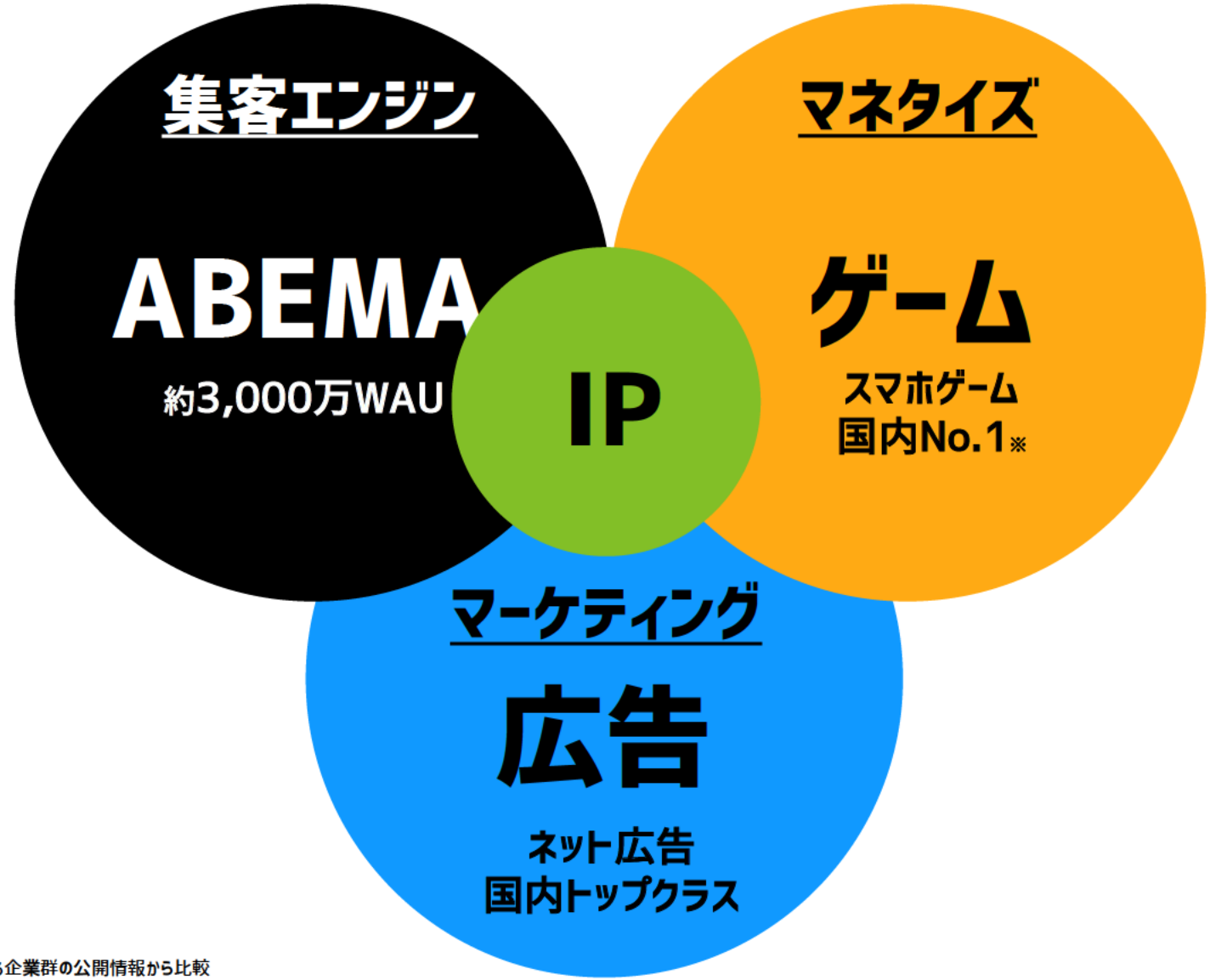
ゲーム事業 売上高

※1 パイプライン：カジュアルゲームやコンソールゲームを含まない開発費用10億円以上の大型スマートフォンゲームの本数（2026年11月11日現在の予定）

※2 Copyrightについては最終ページに記載

中長期の戦略

独自の強みを活かし、オリジナルIPの創出を目指す



※ 当社2026年3Qにおける、国内のスマートフォンゲームを提供する企業群の公開情報から比較



中長期で応援してもらえる企業を目指す

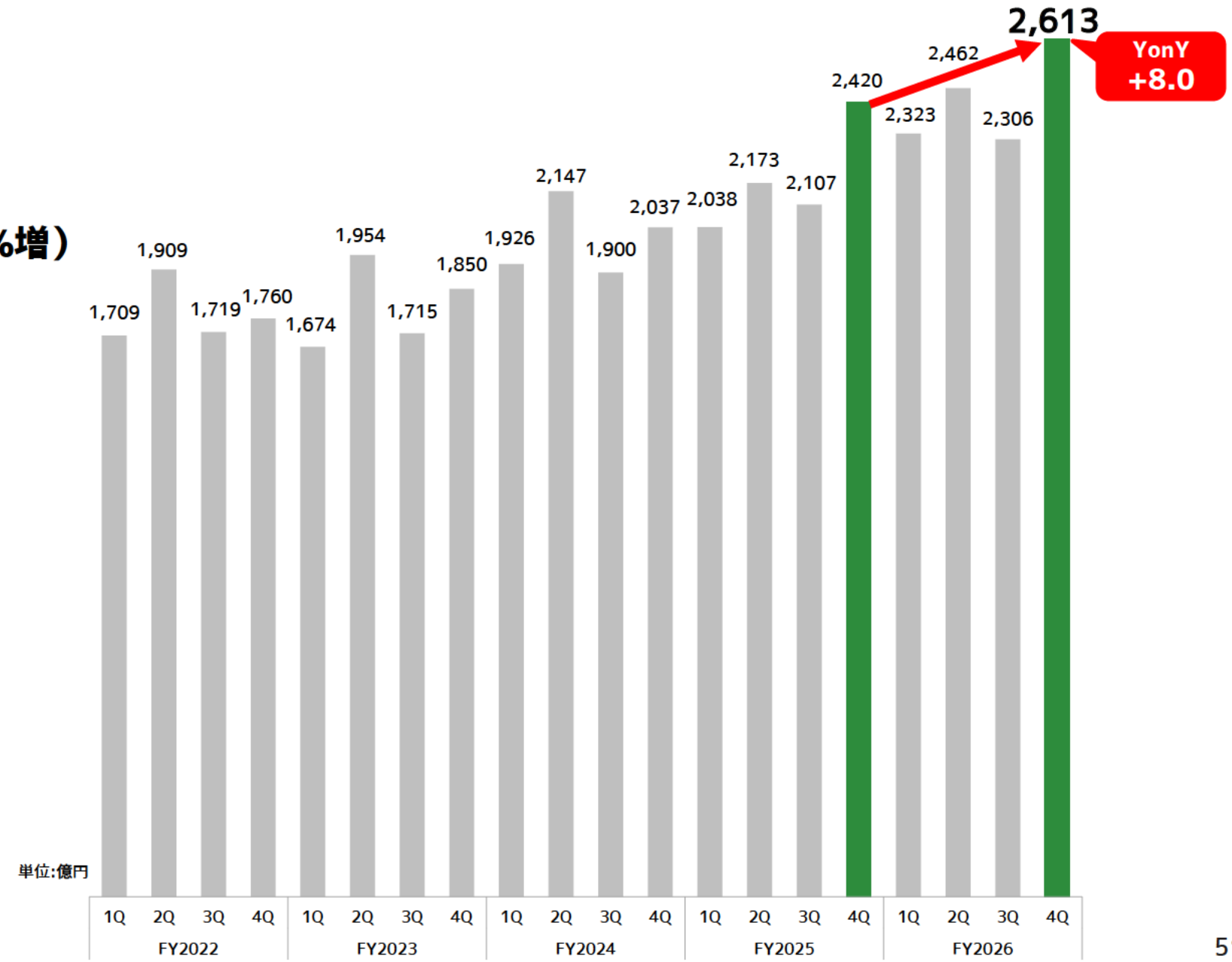
参考資料

・四半期決算（2026年7月～9月）

9. 参考資料_四半期決算（2026年7月～9月）

[連結売上高]

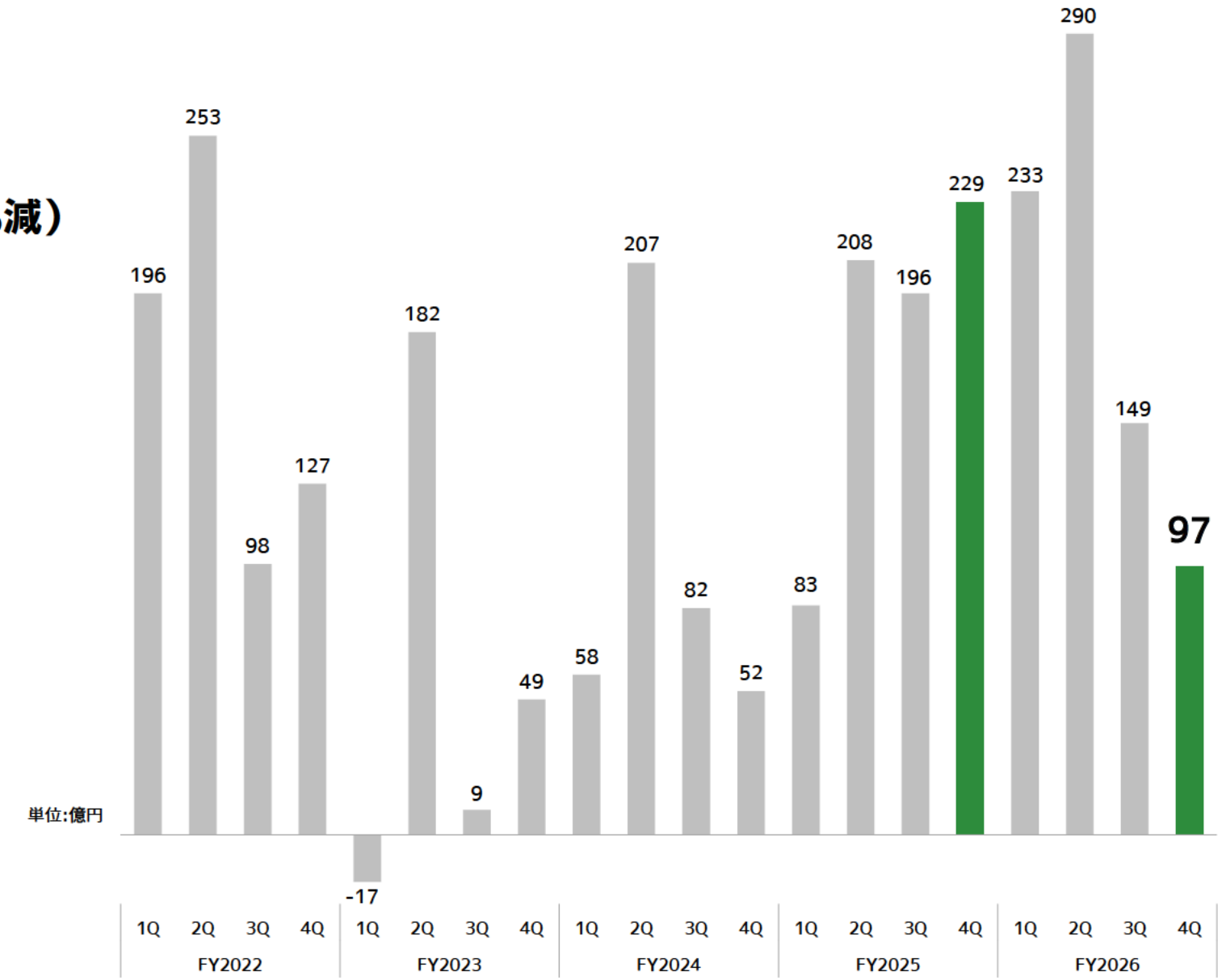
4Q 2,613億円（YonY 8.0%増）



9．参考資料_四半期決算（2026年7月～9月）

[連結営業利益]

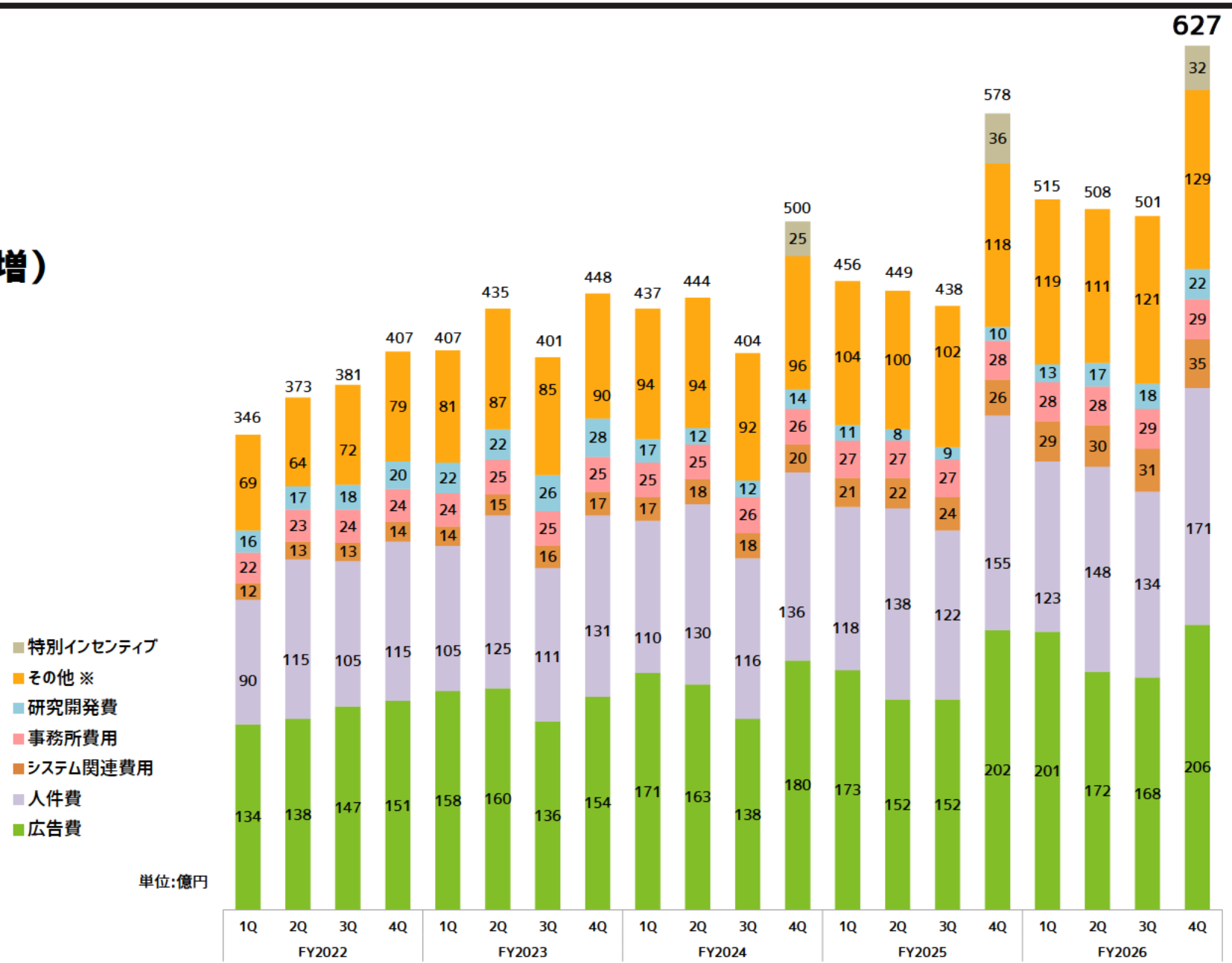
4Q 97億円（YonY 57.2%減）



9．参考資料_四半期決算（2026年7月～9月）

[販売管理費]

4Q 627億円（YonY 8.5%増）

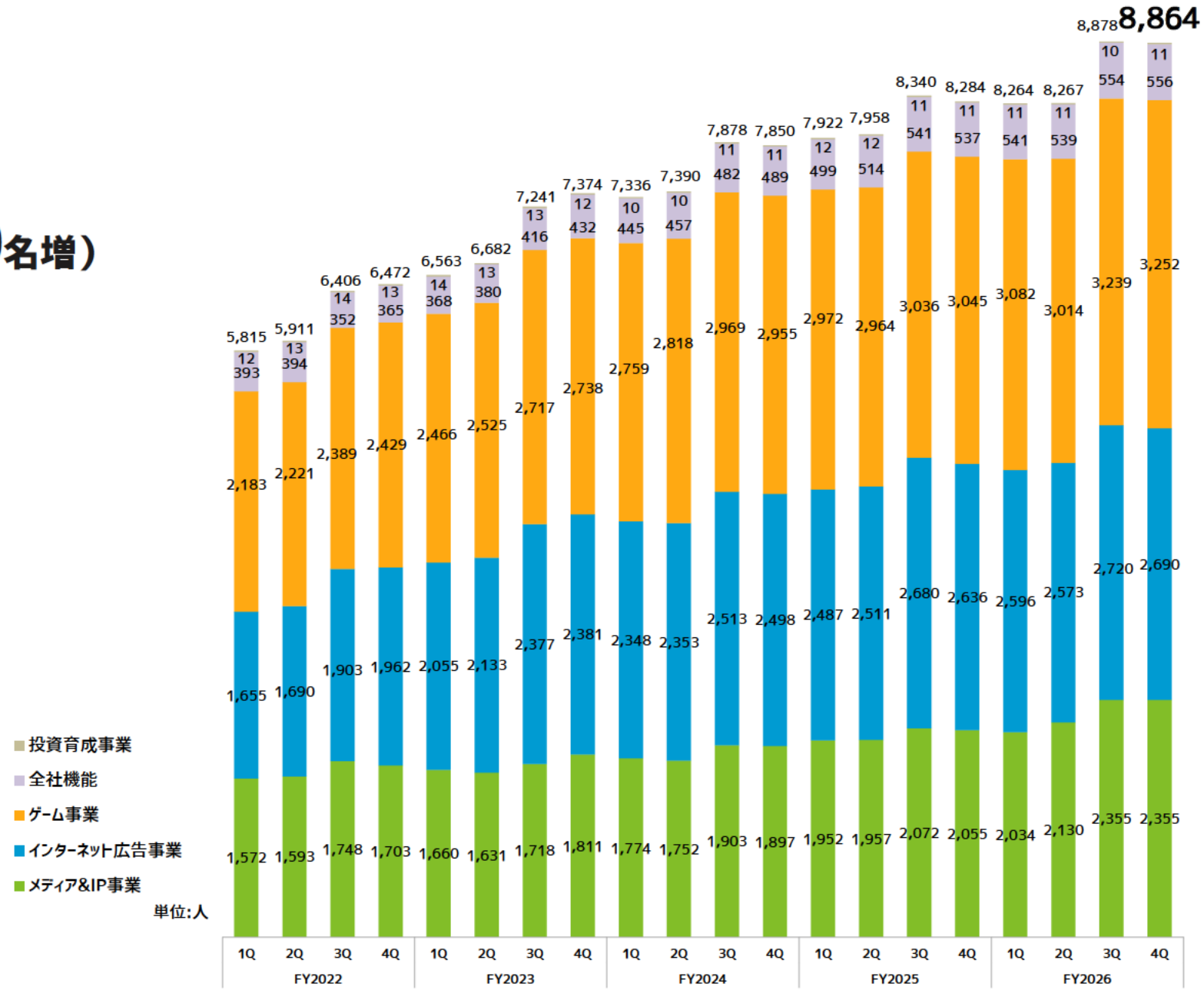


※ その他：業務委託費、支払い手数料、交際費、販売関連費用等

9．参考資料_四半期決算（2026年7月～9月）

[連結役職員数]

9月末 8,864名（YonY 580名増）



9. 参考資料_四半期決算（2026年7月～9月）

[損益計算書]

単位：百万円	FY2026 4Q	FY2025 4Q	YonY	FY2026 3Q	QonQ
売上高	**261,345**	242,037	8.0%	230,688	13.3%
売上総利益	**72,579**	80,745	-10.1%	65,183	11.3%
販売管理費	**62,779**	57,842	8.5%	50,193	25.1%
営業利益	**9,799**	22,903	-57.2%	14,990	-34.6%
営業利益率	**3.7%**	9.5%	-5.7pt	6.5%	-2.7pt
経常利益	**9,701**	23,111	-58.0%	15,262	-36.4%
特別利益	**1,530**	59	2490.4%	0	245,379.6%
特別損失	**1,496**	3,700	-59.5%	655	128.2%
税金等調整前当期純利益	**9,735**	19,470	-50.0%	14,606	-33.4%
当期純利益※	**6,966**	7,564	-7.9%	8,698	-19.9%

※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す

9. 参考資料_四半期決算（2026年7月～9月）

[貸借対照表]

単位：百万円	2026年9月末	2025年9月末	YonY	2026年6月末	QonQ
流動資産	414,937	390,215	6.3%	374,093	10.9%
（現預金）	234,222	229,849	1.9%	212,081	10.4%
固定資産	180,860	166,908	8.4%	177,047	2.2%
総資産	595,826	557,162	6.9%	551,172	8.1%
流動負債	189,304	177,791	6.5%	147,059	28.7%
（未払法人税等）	12,968	20,797	-37.6%	7,737	67.6%
固定負債	106,458	103,689	2.7%	106,215	0.2%
株主資本	200,592	166,285	20.6%	194,902	2.9%
純資産	300,063	275,681	8.8%	297,897	0.7%
（参考）ﾈｯﾄｷｬｯｼｭ※	135,605	134,811	0.6%	113,401	19.6%

※ ﾈｯﾄｷｬｯｼｭ：当社定義（現金および現金同等物＋定期預金－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）

LINE公式アカウント

LINE公式アカウント「サイバーエージェント IR News」にて、
IR情報やインタビュー記事など、適時にお届けしています。
よろしければ、「友達追加」をお願いします。

LINE ID：@cyberagent_ir

FY2027 1Q決算発表は2027年2月5日（金）15時半以降を予定しております。

【スライド17のCopyright】

1 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
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 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
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 「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
7 「hololive Dreams」：© COVER / © QualiArts, Inc.

【メディア&IP事業スライド33のCopyright】

1 「映画ちいかわ 人魚の島のひみつ」：©ナガノ / 2026「映画ちいかわ」製作委員会
2 「カグラバチ」：©外薗健／集英社・カグラバチプロジェクト
3 「真・侍伝 YAIBA」第2期：©青山剛昌／小学館／真･侍伝YAIBA製作委員会
4 「戦奏教室」：©空もずく・十森ひごろ／集英社・「戦奏教室」製作委員会

【ゲーム事業スライド45のCopyright】

1 「hololive Dreams」：© COVER / © QualiArts, Inc.
2 「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
3 「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
4 「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.
5 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
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.
7 「プリンセスコネクト！Re:Dive」：© Cygames, Inc.
8 「Shadowverse」：© Cygames, Inc.
9 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
10 「GRANBLUE FANTASY」：© Cygames, Inc.

【スライド18、ゲーム事業スライド46のCopyright】

1 「GRANBLUE FANTASY」：© Cygames, Inc.
2 「Shadowverse」：© Cygames, Inc.
3 「プリンセスコネクト！Re:Dive」：© 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 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
6 「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
7 「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.
8 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
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 「hololive Dreams」：© COVER / © QualiArts, Inc.