



CyberAgent

新規投資家向け資料

May 15, 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. サイバーエージェントとは
2. 決算概要 (2Q : 2025年1月~2025年3月)
3. 業績見通し
4. メディア&IP事業
5. インターネット広告事業
6. ゲーム事業
7. 中長期の戦略
8. 株主還元策と経営指標
9. 参考資料
 - ・ ガバナンス
 - ・ 外部評価

サイバーエージェントとは

[Purpose] 当社が目指す存在意義を明文化した「パーパス」を2021年10月に制定

 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

[Vision]

21世紀を代表する会社を創る

[Mission Statement]

インターネットという成長産業から軸足はぶらさない。
ただし連動する分野にはどんどん参入していく。
オールウェイズ FRESH!
能力の高さより一緒に働きたい人を集める。
採用には全力をつくす。
若手の台頭を喜ぶ組織で、年功序列は禁止。
スケールデメリットは徹底排除。
迷ったら率直に言う。
有能な社員が長期にわたって働き続けられる環境を実現。
法令順守を徹底したモラルの高い会社に。
ライブドア事件を忘れるな。
挑戦した敗者にはセカンドチャンス。
クリエイティブで勝負する。
「チーム・サイバーエージェント」の意識を忘れない。
世界に通用するインターネットサービスを開発し、グローバル企業になる。

[代表取締役]

代表取締役（創業者）

藤田 晋 Fujita Susumu

当社株式 **16.6%**保有※1

< 略歴 >

1997年 (株)インテリジェンス（現パーソルキャリア(株)入社）

1998年 (株)サイバーエージェント設立、代表取締役就任

2000年 **史上最年少で東証マザーズ上場**※2

2016年 一般社団法人 新経済連盟 副代表理事（現任）
「ABEMA」総合プロデューサー就任

2017年 総合ビジネス誌「財界」が発表する「経営者賞」を受賞

2018年 「M.LEAGUE（Mリーグ）」発足、初代チェアマンに就任

2024年 米国金融専門誌「Institutional Investor」が
発表した「BEST CEO」2位※3に選出

[沿革]

1998年	設立
2000年	東証マザーズに上場
2014年	東証一部に上場
2022年	東証プライム市場へ



※1 2024年9月末時点 ※2 2000年3月時点

※3 「The All-Japan Executive Team 2024」のGaming & Internetセクターにおいて

インターネット産業に軸足をおいた、3本柱の事業ポートフォリオ

メディア&IP事業

新しい未来のテレビ **ABEMA**

オンライン競輪
投票サービス **WIN WINTICKET**

アニメIP事業
nelke **NITRO PLUS**
BABEL LABEL

インターネット広告事業



ゲーム事業

「ウマ娘 プリティーダービー※2」

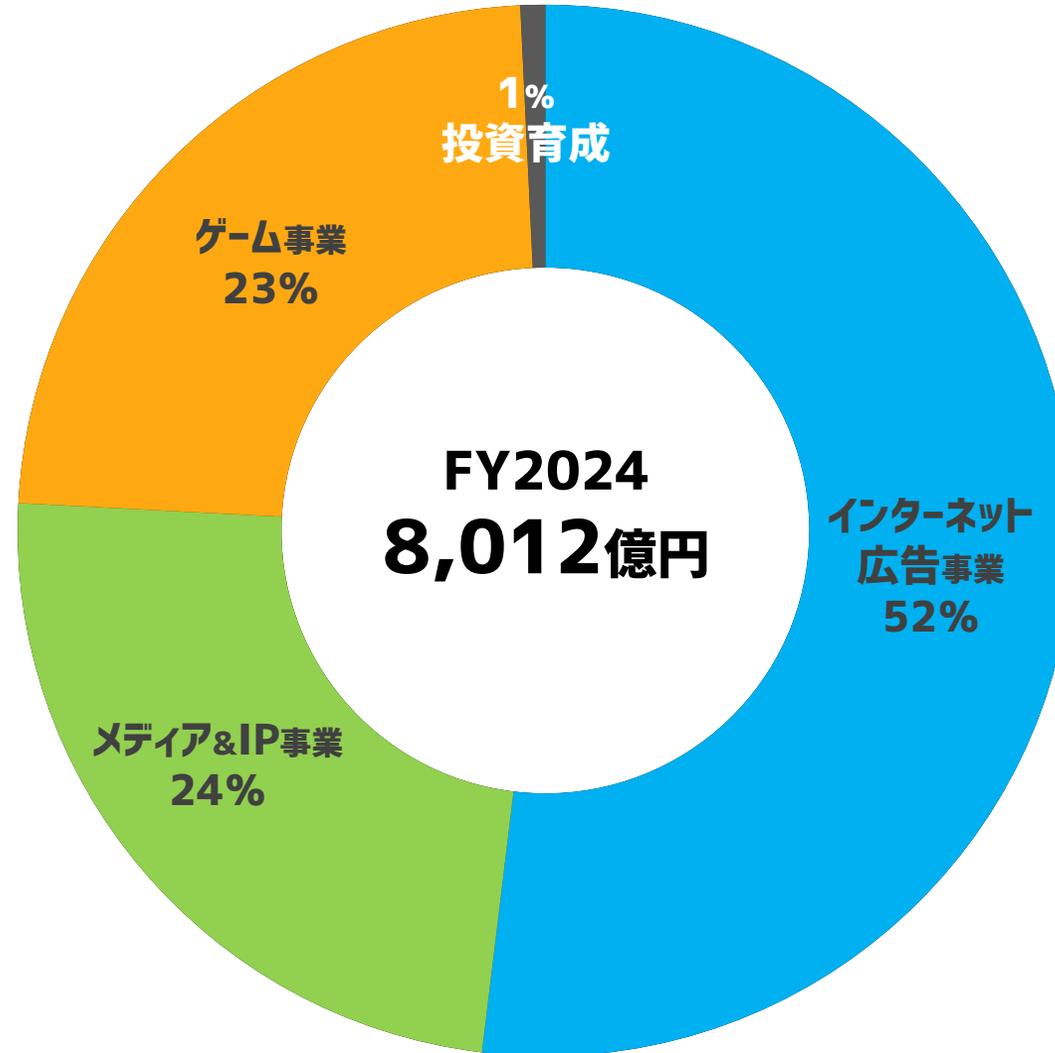
「グランブルーファンタジー※2」

「プリンセスコネクト！ Re:Dive※2」

※1 連結子会社数：90社（2023年9月末時点）

※2 「ウマ娘 プリティーダービー」、「グランブルーファンタジー」、「プリンセスコネクト！ Re:Dive」：© Cygames, Inc.

[連結売上高構成比※]



※1 連結売上高構成比：内部取引控除前の数値にて算出
※2 FY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

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

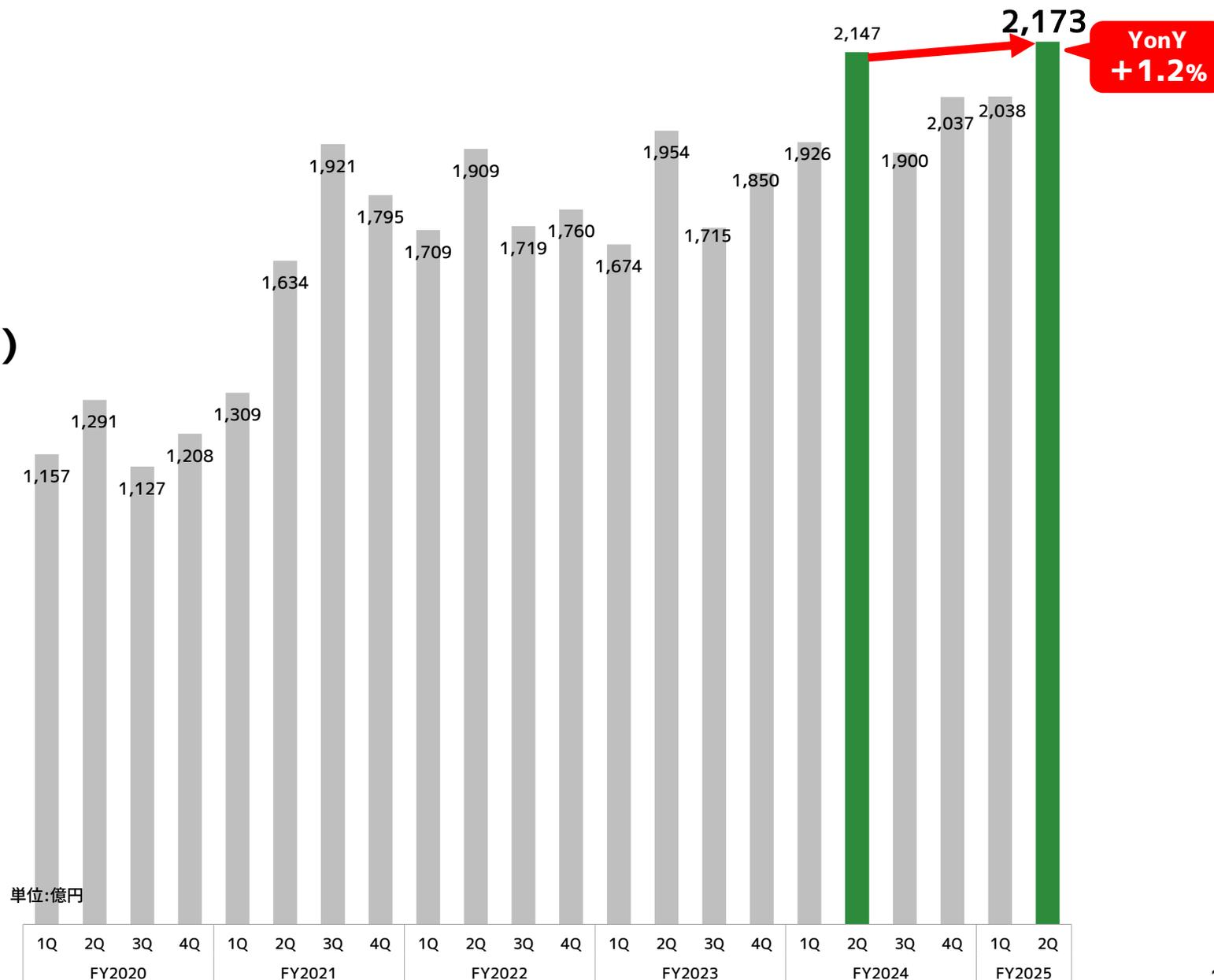
減収 売上高：514億円 YonY 23.4%減
(QonQ 34.6%増)

減益 営業利益：153億円 YonY 15.7%減
(QonQ 4.6倍)

[連結売上高]

過去最高の売上高を更新

2Q 2,173億円 (YoY 1.2%増)

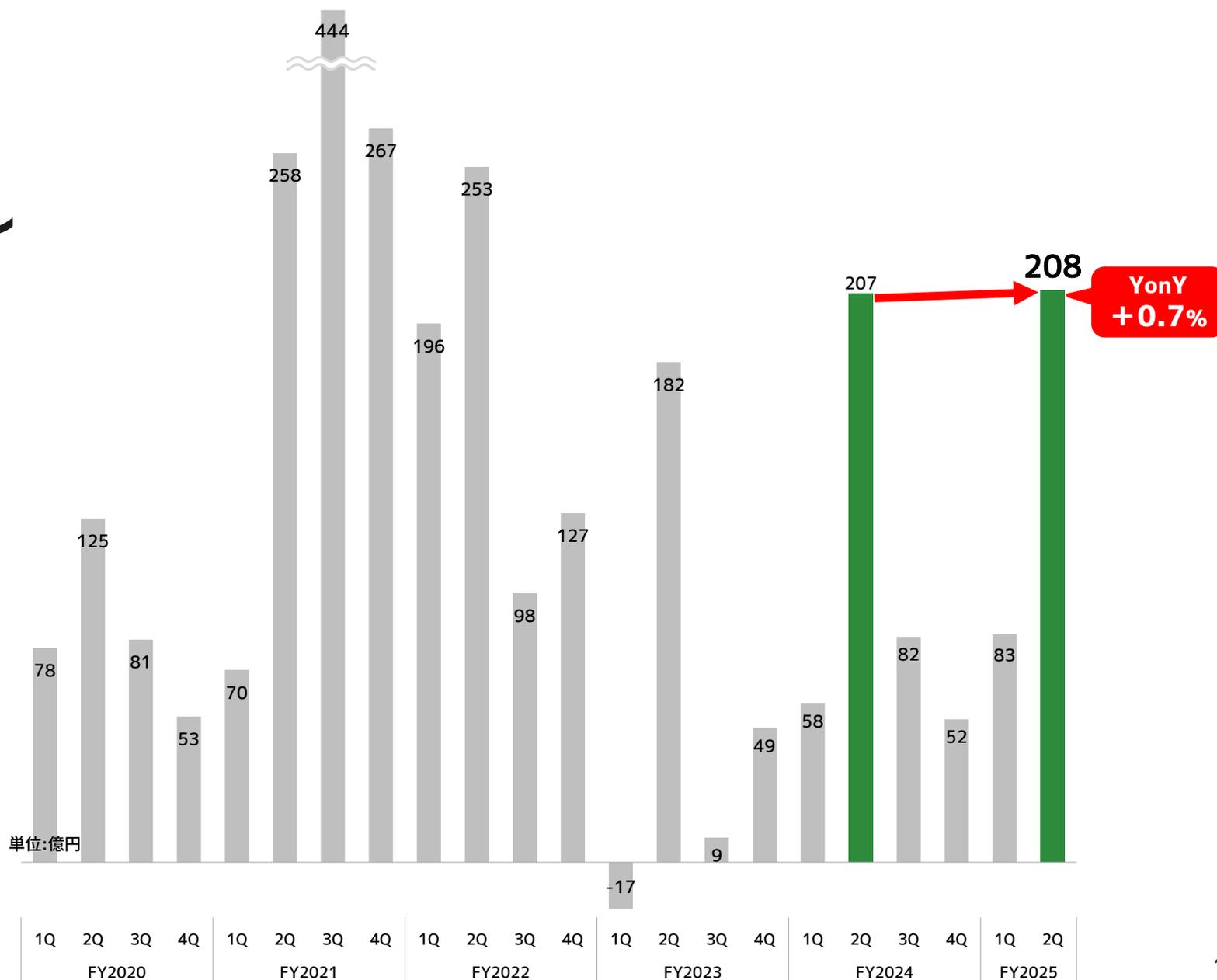


※ FY2020からFY2024 : 2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[連結営業利益]

メディア&IP事業と広告事業が寄与し

2Q 208億円 (YonY 0.7%増)

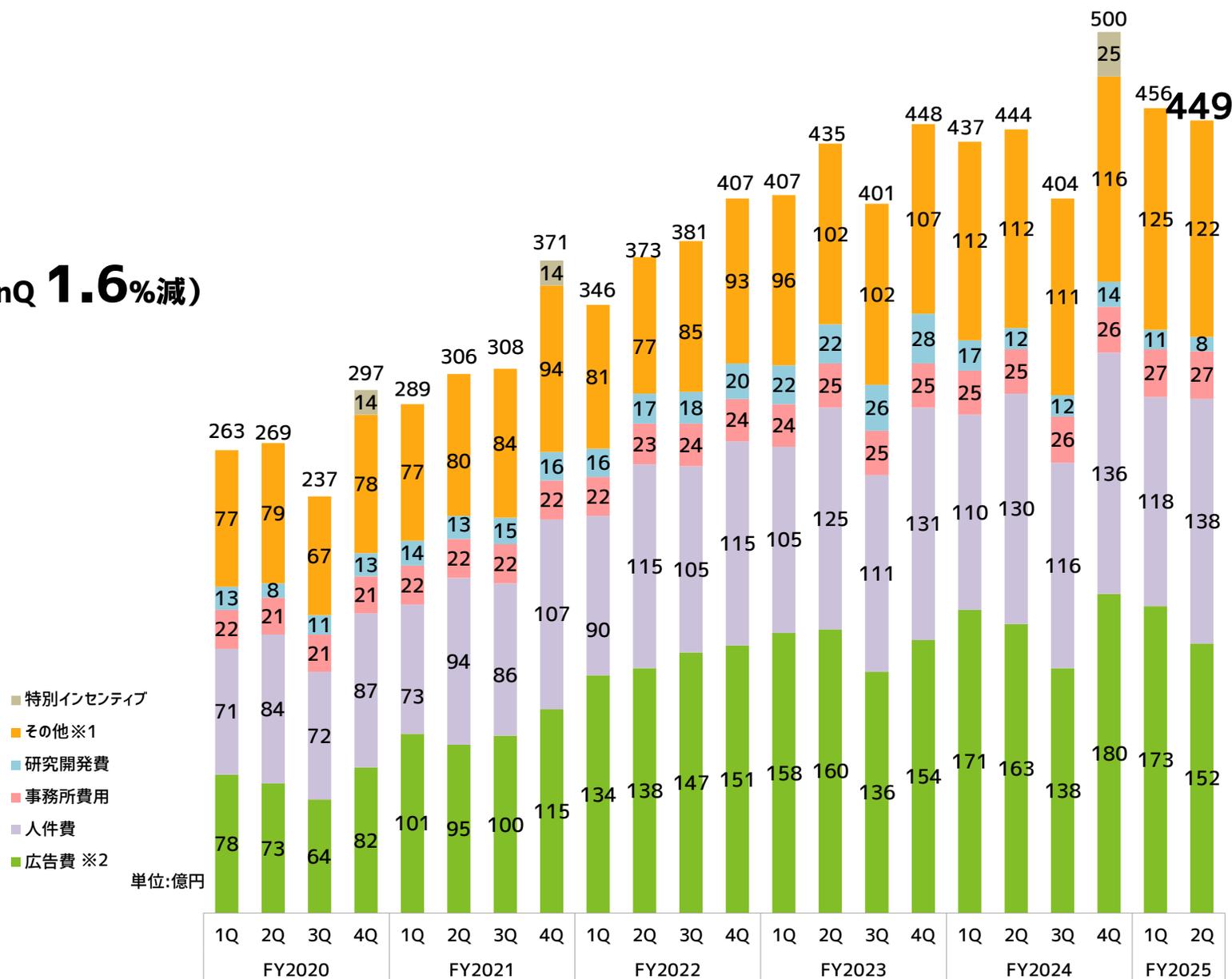


※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

2. 決算概要

[販売管理費]

2Q 449億円 (YonY 1.1%増、QonQ 1.6%減)



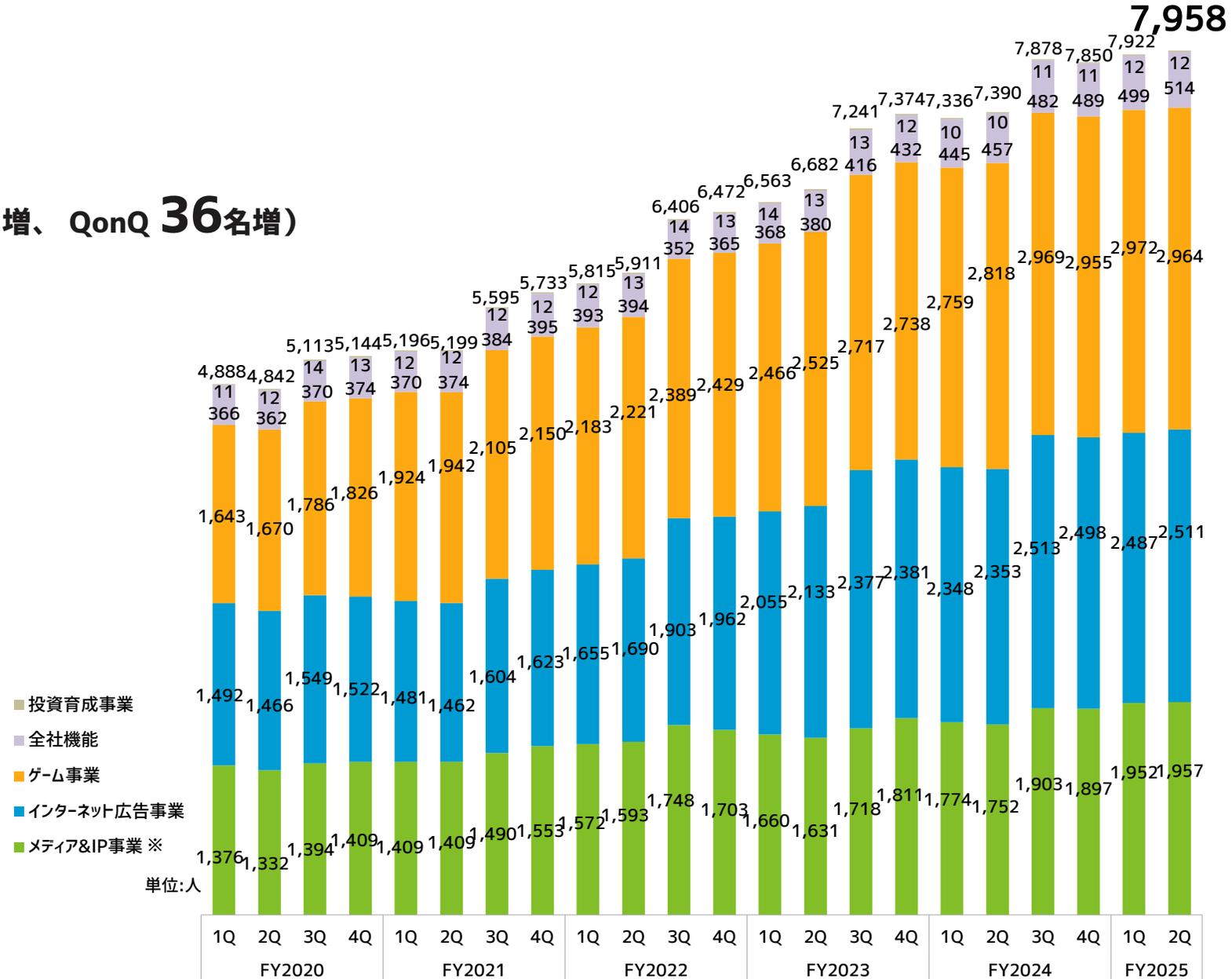
※1 その他：業務委託費、システム関連費、支払手数料、交際費等
 ※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

2. 決算概要

[連結役員数]

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

2. 決算概要

[損益計算書]

単位：百万円	FY2025 2Q	FY2024 2Q	YoY	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

2. 決算概要

[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

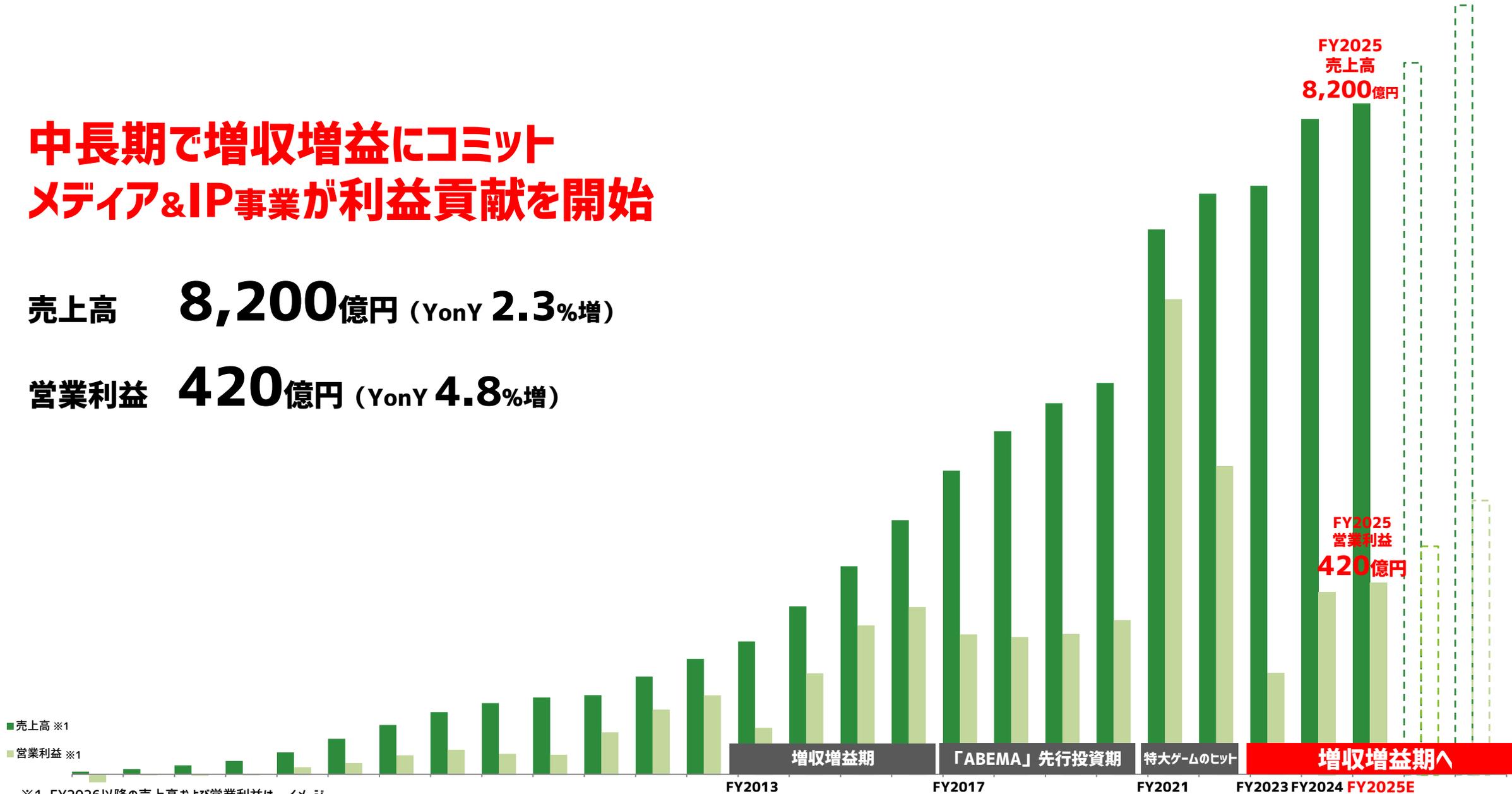
2025年度
業績見通し
2024年10月～2025年9月

3. 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)

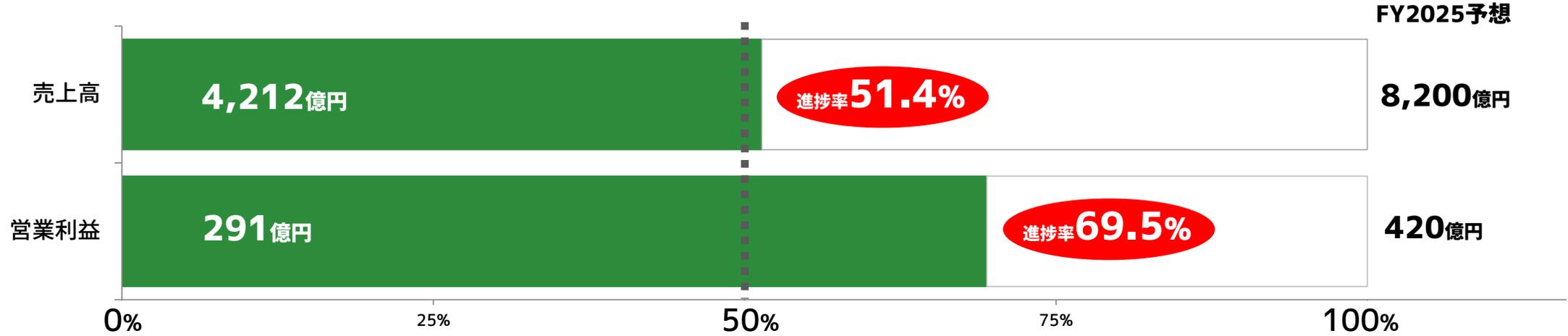
営業利益 **420**億円 (YonY **4.8%**増)



※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

3. 2025年度 業績見通し

[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

[事業内容] メディア & IP事業に含まれる主な子会社・サービス

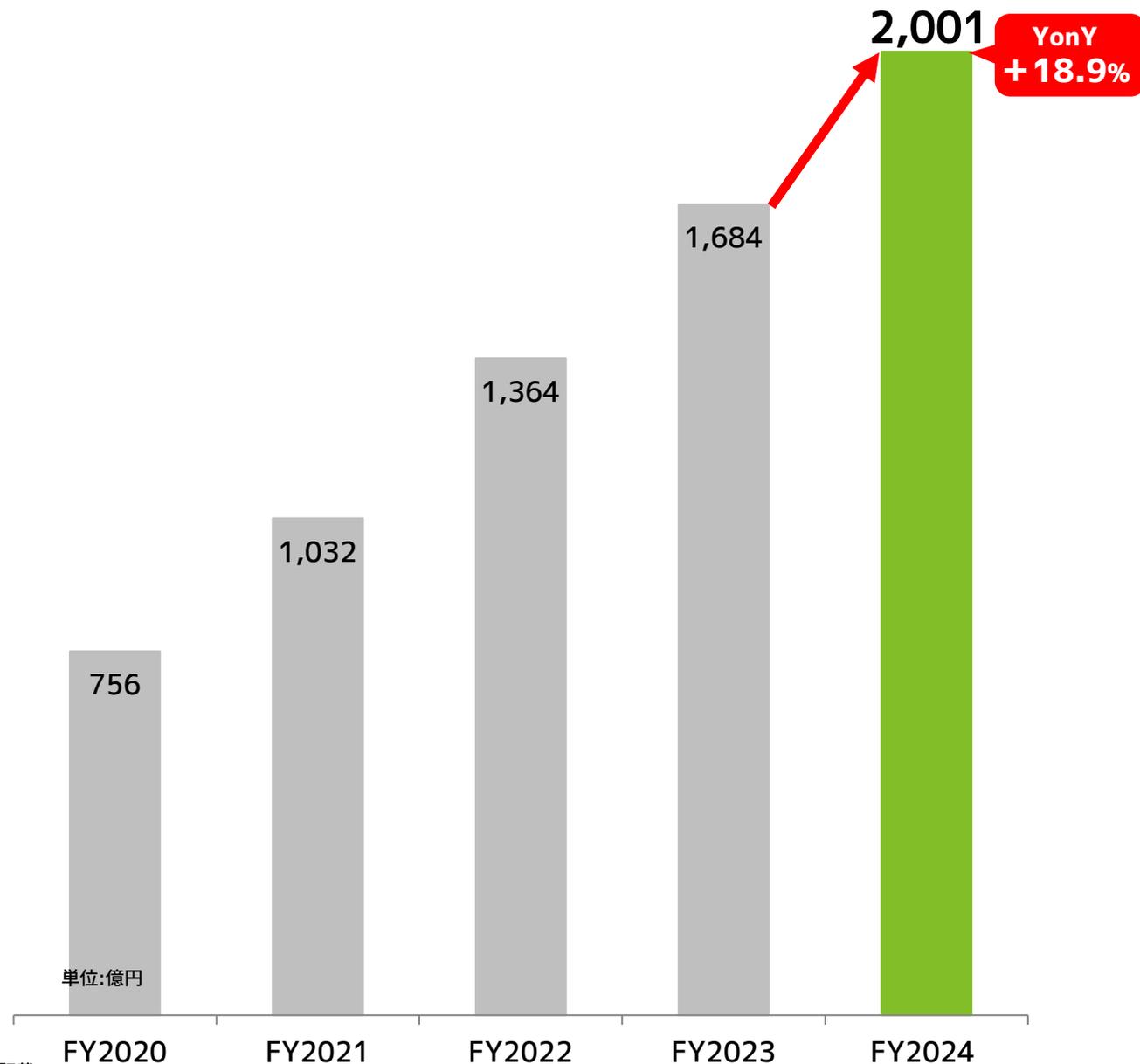
主なサービス・子会社

広告	課金	商品・物販	ベッティング	IP	興行・PPV含む	その他

[売上高 (通期)]

ABEMA関連事業が好調に増収

FY2024 **2,001**億 (YoY **18.9%**増)

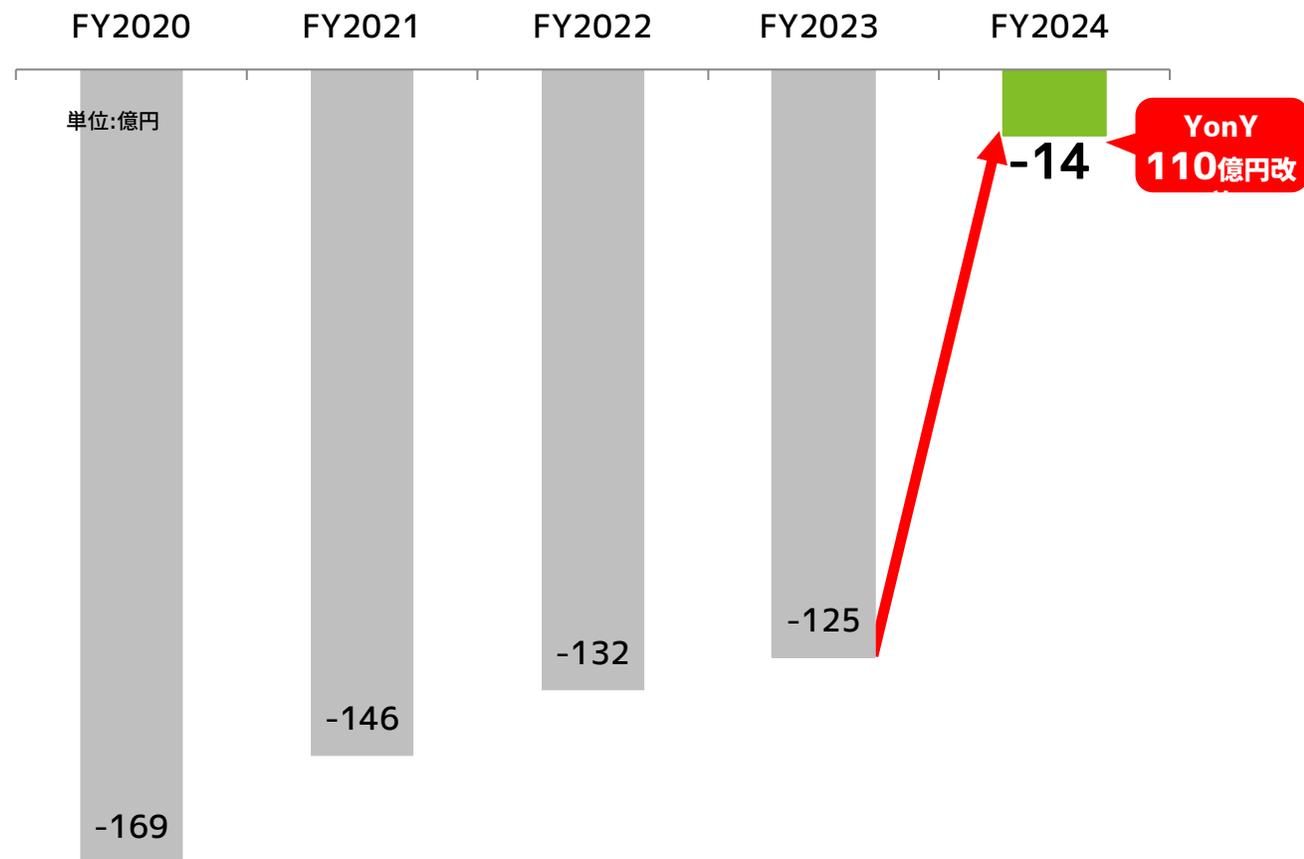


※ FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更したことに伴い、FY2020から遡及し記載
※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[営業損益 (通期)]

順調にマネタイズが進み
YonYで大幅に損失改善

FY2024 **-14**億円 (YonY **110**億円改善)

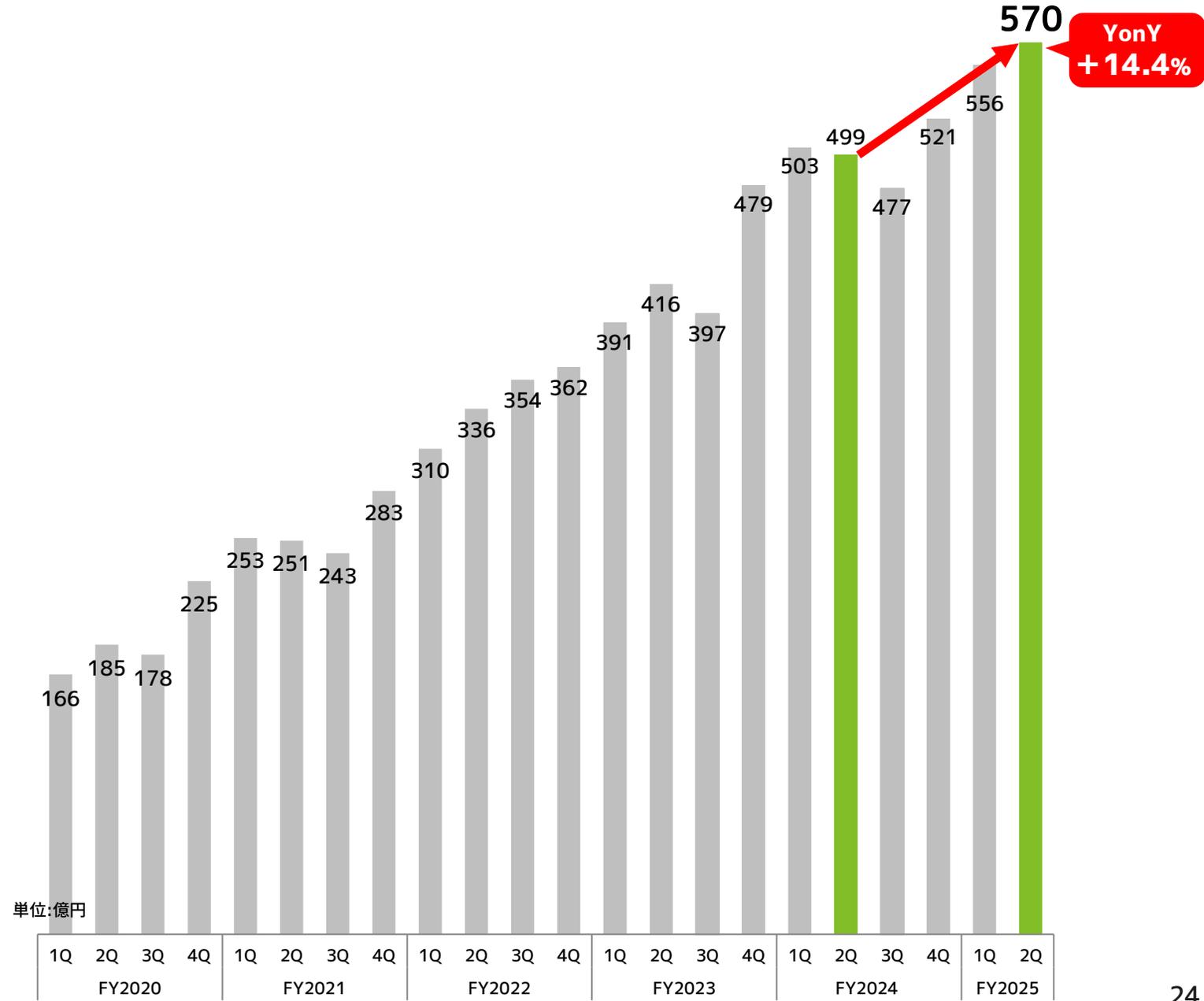


※ FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更したことに伴い、FY2020から遡及し記載
※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[売上高 (四半期)]

重層的に売上を積み上げ

2Q 570億 (YoY 14.4%増)



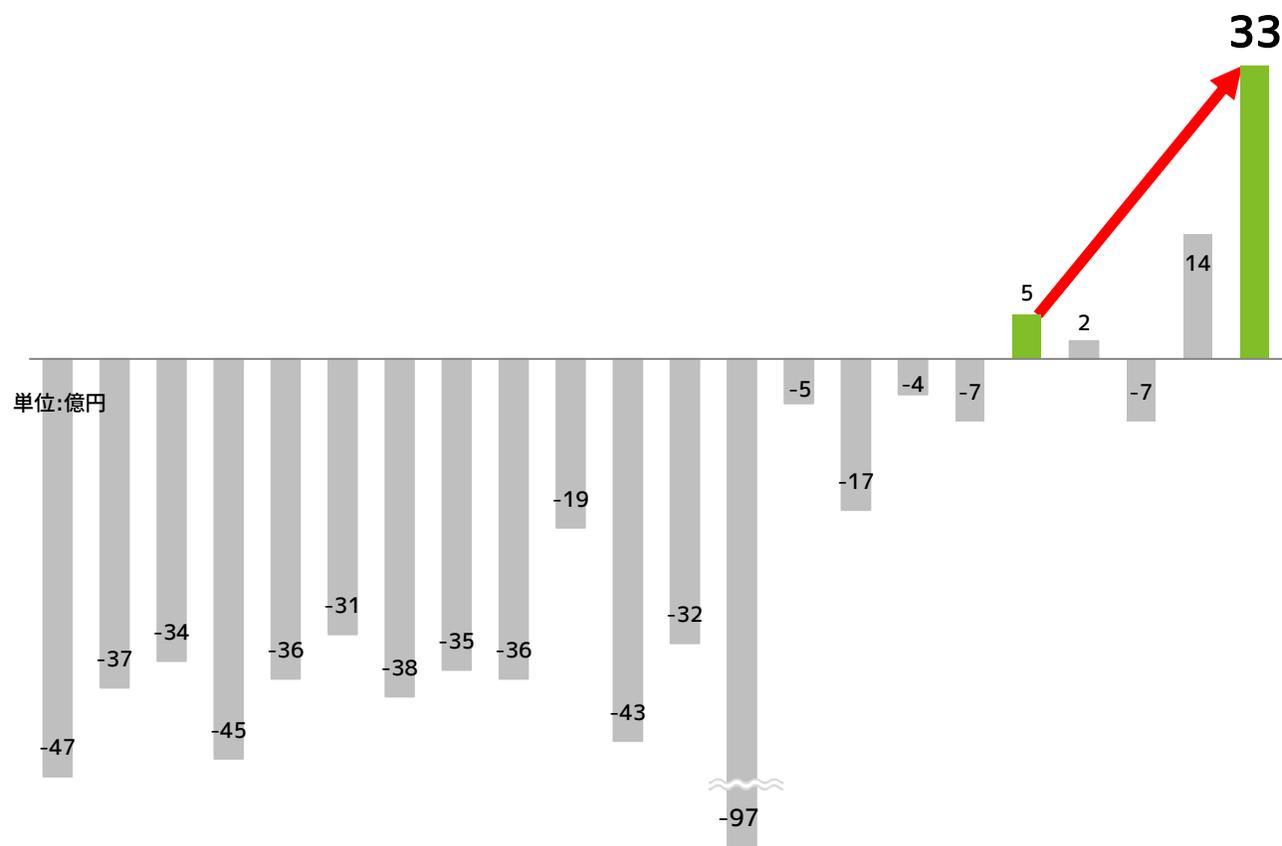
※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更
上記変更をFY2020から遡及し記載
※2 FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[営業利益 (四半期)]

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

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] (株)サイバーエージェントと(株)テレビ朝日との合併会社※として設立



[ABEMA] 新しい未来のテレビ「ABEMA」の特徴

新しい未来のテレビ

TV for the Future

無料

すべてのひとが楽しめる

生中継

ライブならではの臨場感

同時性

日本のイマを捉え流行をつくる

報道

常に新鮮なニュース

利便性

時間と場所からの解放



[ABEMA] 様々なデバイスで視聴可能 主要なメーカーのテレビデバイス※1に「ABEMAボタン」を搭載

複数デバイス対応

Amazon FireTVシリーズ※1

Amazon Fire TVシリーズのリモコンに「**ABEMAボタン**」が搭載

対応テレビデバイス※2

AQUOS	BRAVIA	VIERA	DIGA	TCL	J:COM	amazon fire tv	Apple TV 4K
シャープ AQUOS	ソニー 4K ブラビア ※ パナソニック 4K ビエラ	パナソニック 4K ディーガ		TCL	J:COM LINK	Amazon Fire TV	Apple TV (第4世代)
REGZA	FUNAI	REAL	Hisense	Air Stick 4K	Life Stick	Chromecast	
東芝REGZA	船井電機 FUNAI	三菱電機 REAL	Hisense	CCCAIR AIR Stick 4K	レオパレス21 LifeStick	Google Chromecast	

※1 Amazon FireTVシリーズ：Amazonが開発する「Fire Stick」「Fire TV Stick 4K Max」「Fire TV Cube」などFire TVシリーズ端末用のリモコン

※2 対応テレビデバイス：2025年現在（対応機種による）

[ABEMA] 365日24時間、40チャンネル以上を無料で提供
アニメチャンネルが半数以上を占める



[ABEMA] 2022年「FIFA ワールドカップ」の配信、新しい視聴体験を提供

FIFA WORLD CUP Qatar 2022

FIFA ワールドカップ カタール 2022

アベマで 日本史上初!

全64試合

無料生中継

ABEMA TV for the Future

OFFICIAL INTERNET BROADCASTER

ワールドカップ特設ページ	コメント機能
マルチアングル映像	マルチデバイス
試合データ	見逃しフルマッチ配信
	追っかけ再生

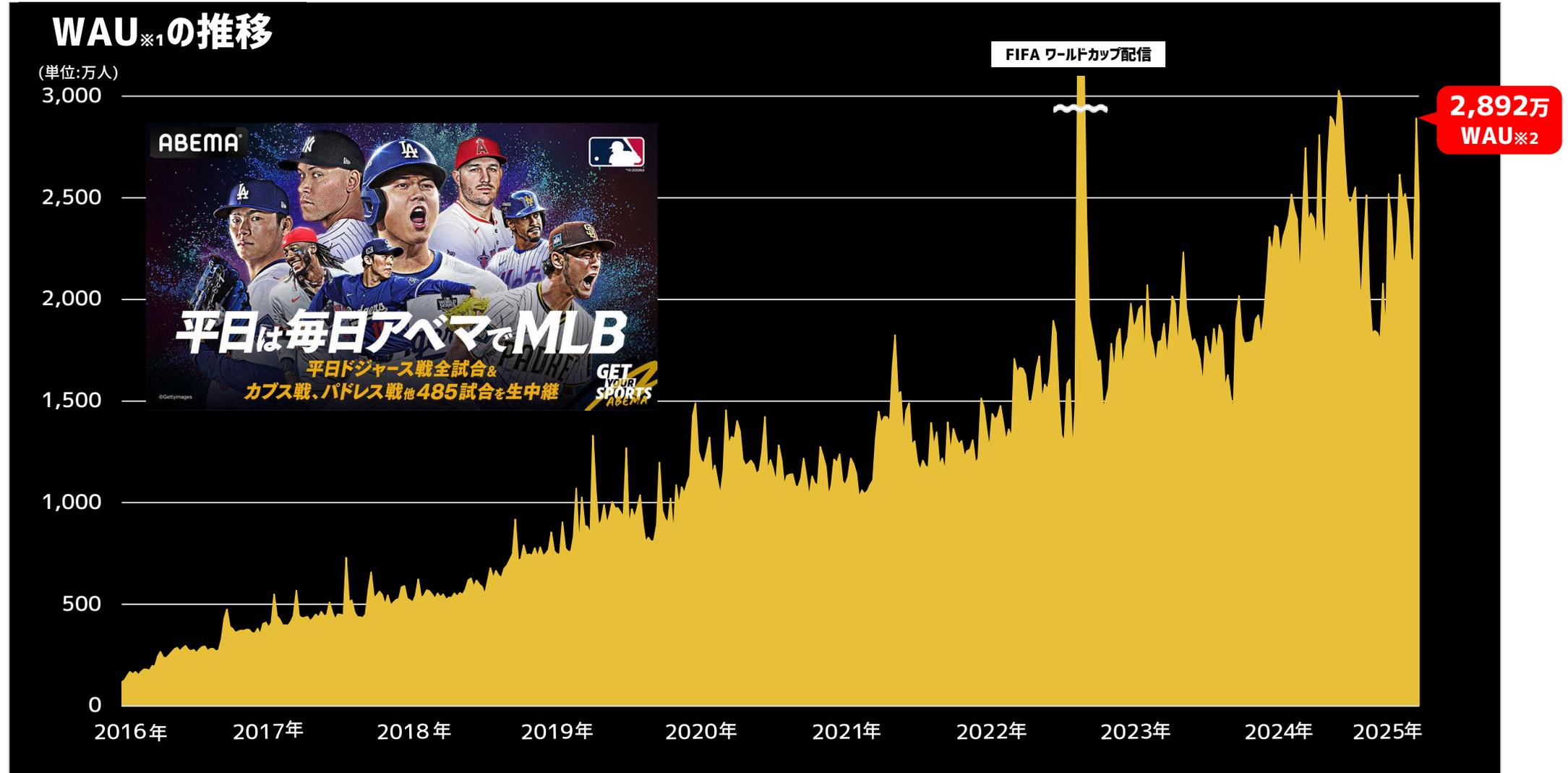
メディアの価値が大きく向上

[ABEMA] 世界的なビジネスアワードにおいて 日本のメディアとして初めて「Leading FAST Service in Japan 2024」を受賞



※ 「WORLD BUSINESS OUTLOOK AWARDS 2024」：2024年11月公表

[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30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)

[ABEMA] 外部パートナーとの連携によるスポーツコンテンツの拡充に加え 「ABEMAプレミアム | Disney+ セットプラン^{※1}」を4月より提供開始

NEW

いま見たいエンタメが、ここにある。

ABEMA
TV for the Future

Disney+
ディズニープラス

セットプラン 月額1,470円^{税別}～

©日向夏・イマジンカンパニー / 「家康のひとりごと」製作委員会 ©いいでとる・講談社 / WIND BREAKER Project ©AbemaTV, Inc. ©2025 Disney and its related entities ©2024 BIGHIT MUSIC & HYBE. All rights reserved. ©「明日、私は誰かのカノジョ」製作委員会・MBS

ABEMA de **DAZN**^{※2}

世界最高峰のスポーツ、
ABEMAに集結。

ABEMA de **WOWSPO**^{※3}

WOWOWの世界最高峰スポーツを
ABEMAで見よう!

¥1,980/月でお得に楽しめる

ABEMA de **J SPORTS**^{※4}

J SPORTSの
世界最高峰のスポーツを
ABEMAで見よう!

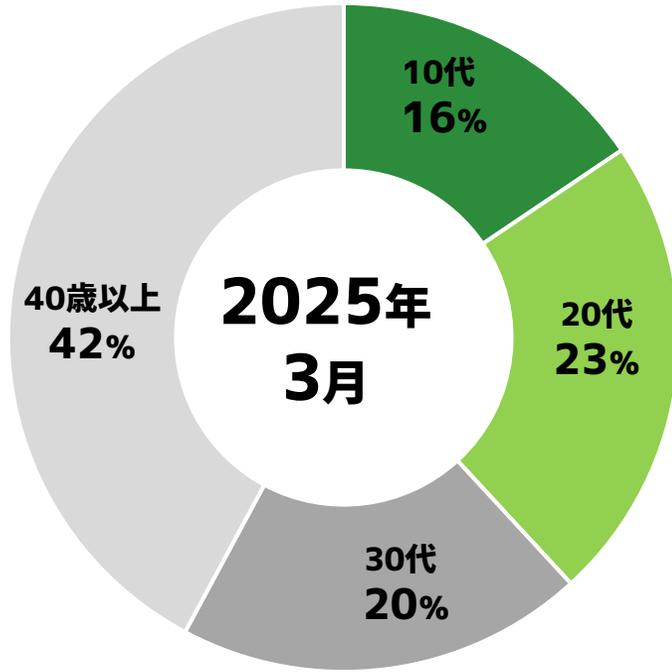
※1 「ABEMAプレミアム | Disney+ セットプラン」提供開始：2025年4月9日～
※3 「ABEMA de WOWSPO(商品名：WOWSPO)」提供開始：2024年4月2日～

※2 「ABEMA de DAZN」提供開始：2024年2月23日～
※4 「ABEMA de J SPORTS」提供開始：2024年5月13日～

[ABEMA] 利用者の属性

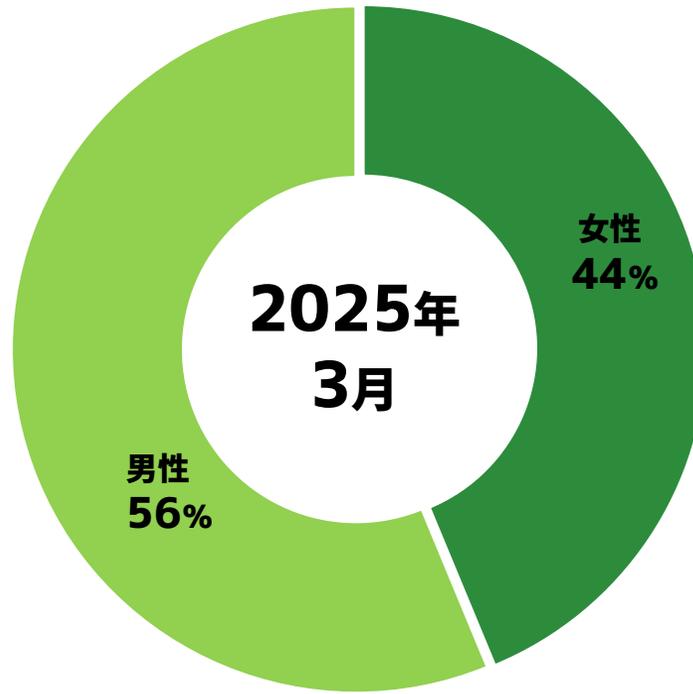
年齢

幅広い年齢層が視聴



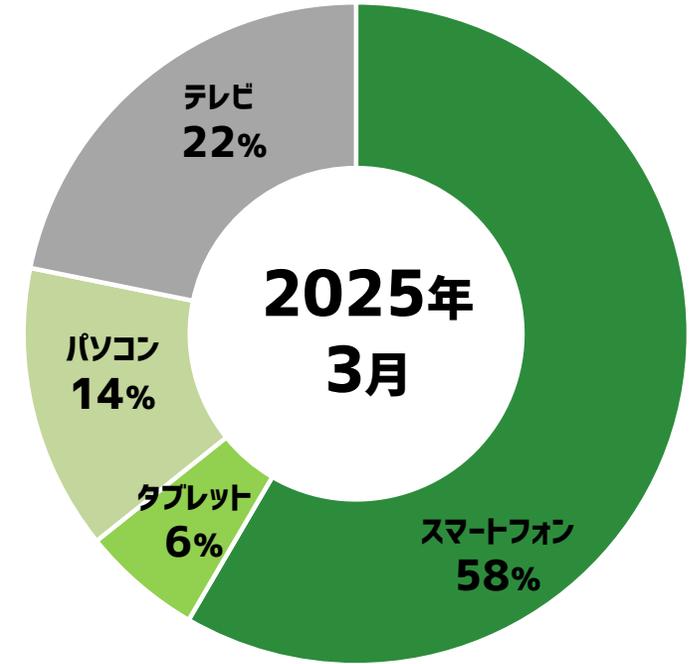
性別

スポーツ強化等により男性比率が増加



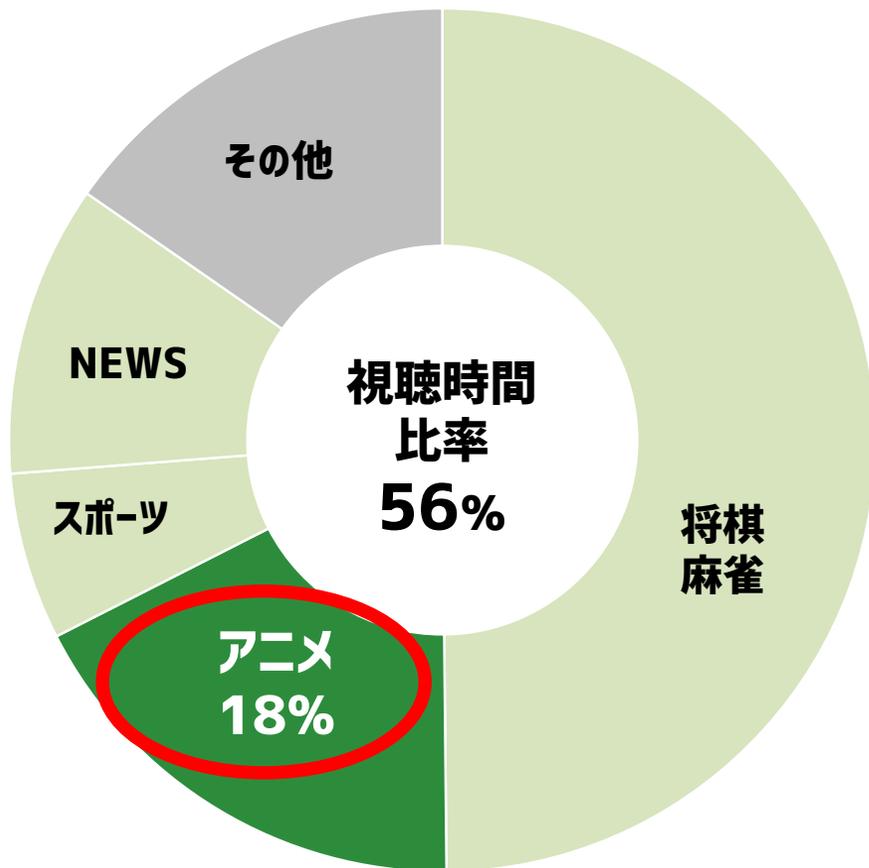
デバイス別構成比

スマートフォン視聴割合が約6割

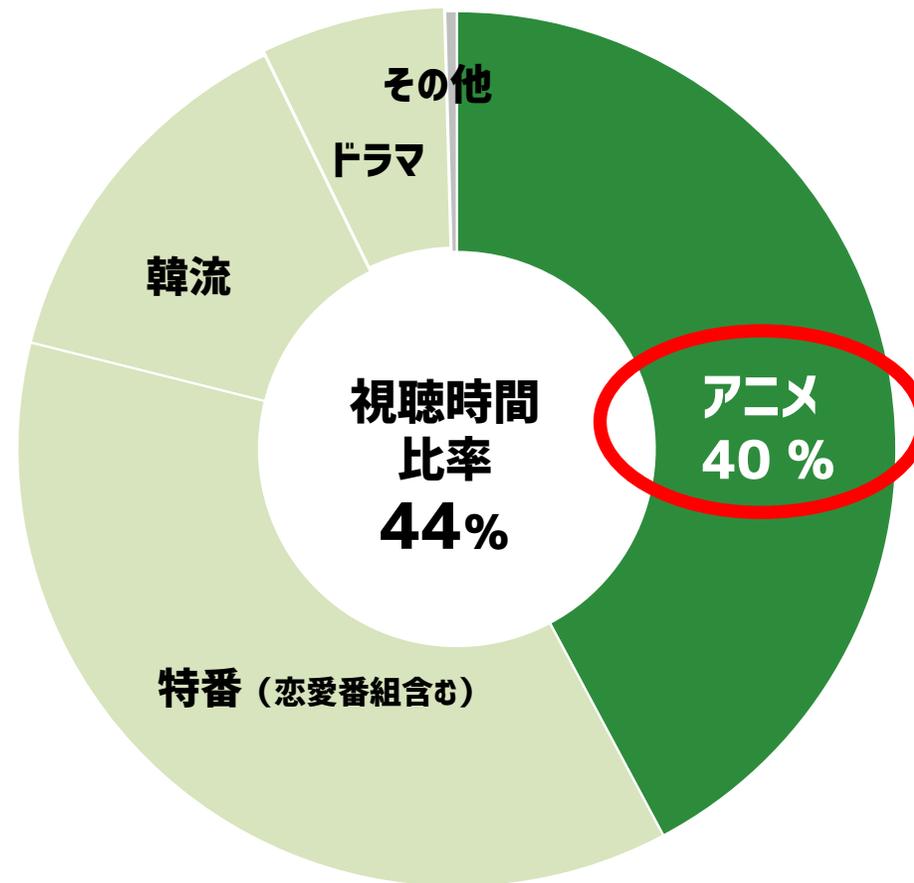


[ABEMA] 多種多様なコンテンツを提供、中でもアニメが人気

リアル



オンデマンド

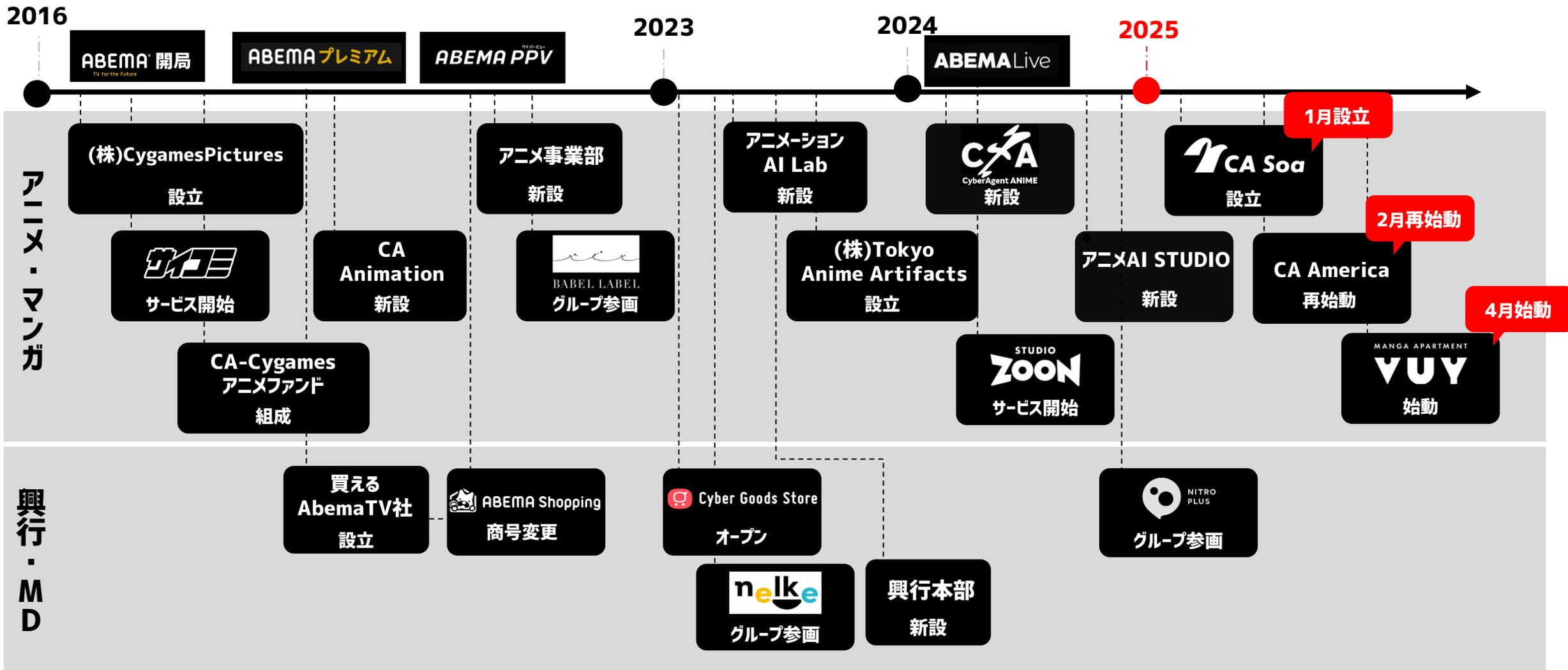


[IP事業] 少額出資から関係性を構築し、主幹事のアニメ作品が増加 今後は、出資と並行しオリジナルIPの創出を目指す



※ 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



※ 一部、統廃合をした事業部やサービスを含む

[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

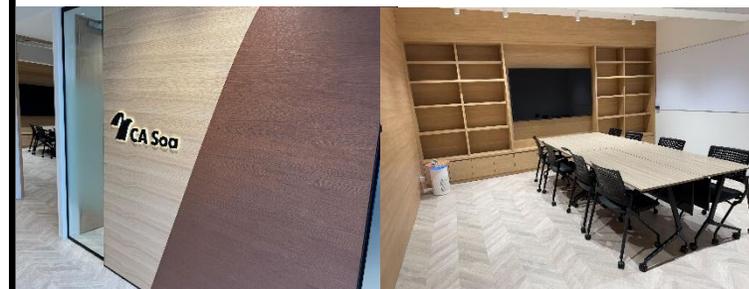


2025年4月

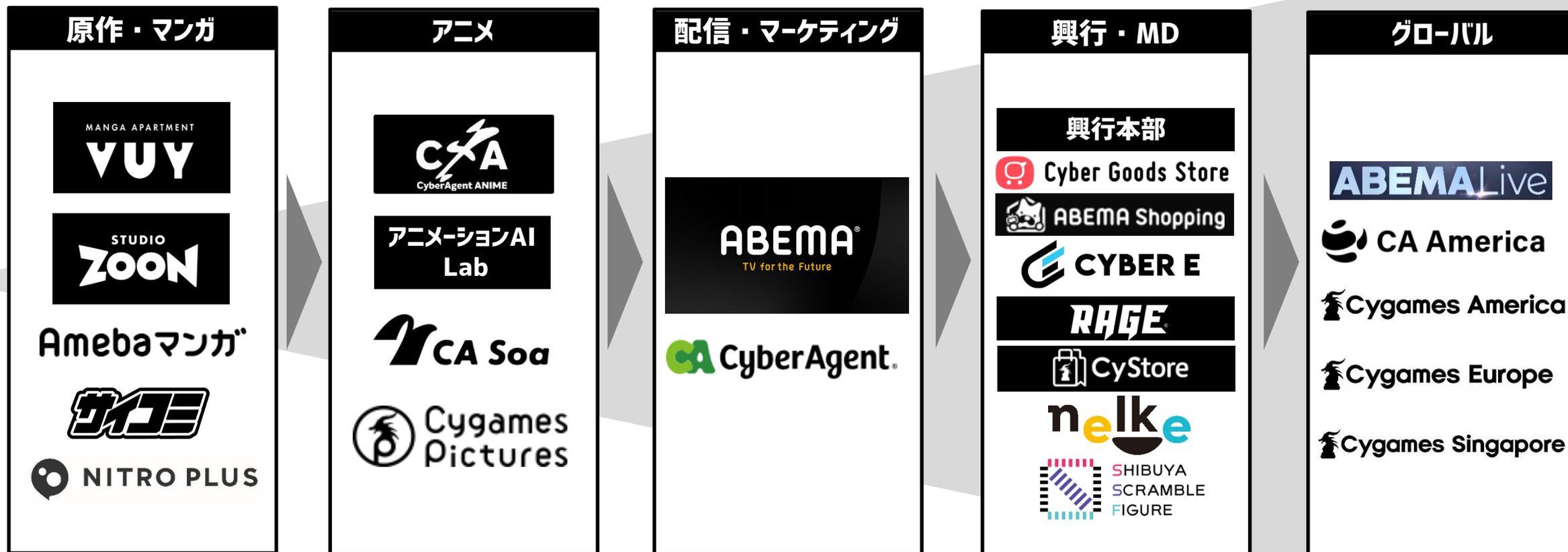
アニメ制作会社 オフィスオープン



アニメプロデューサー-小川正和

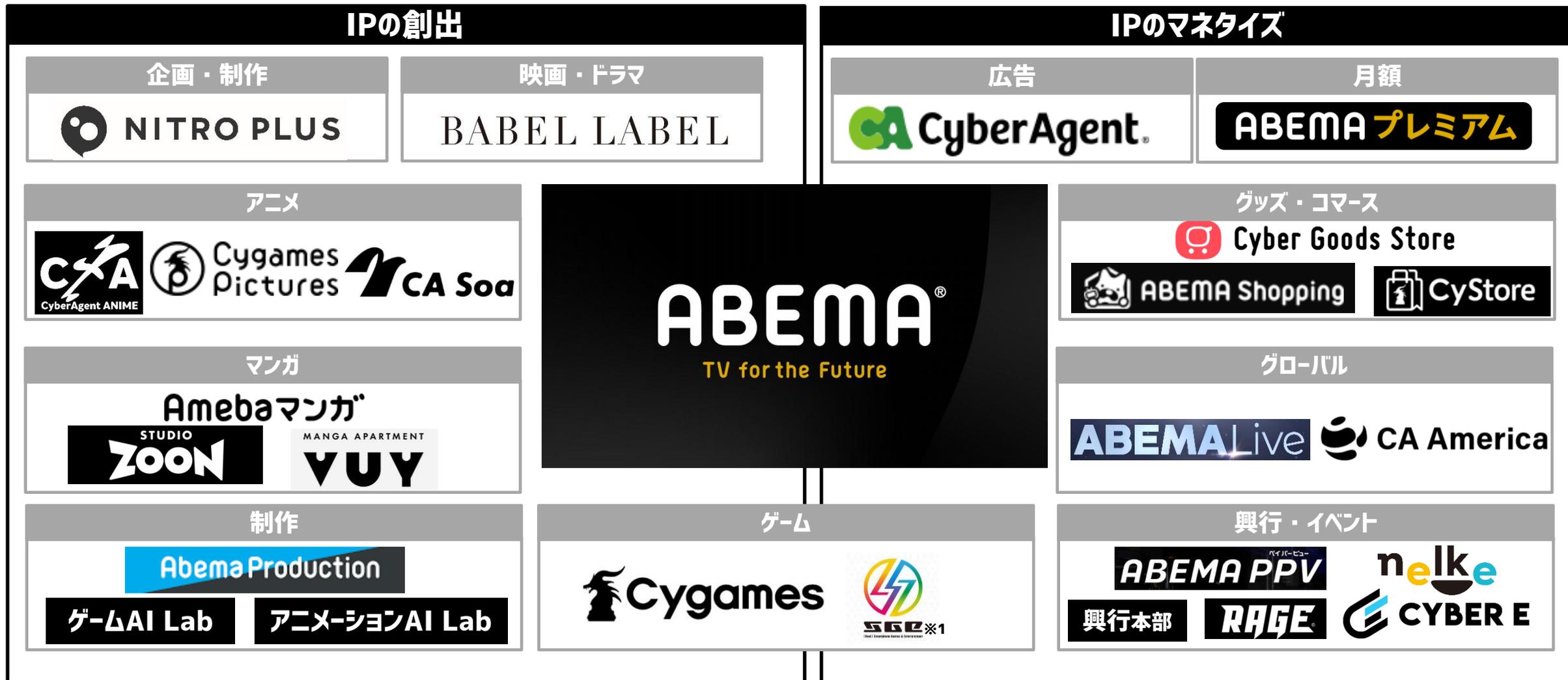


[IP事業] IPを原作から生みだし、マネタイズまで一気通貫できる体制を構築中



グローバルヒットを見据えた「IPエコシステム」の実現へ

「ABEMA」を中心に、「IPの創出」から「IPのマネタイズ」までグループシナジーを活かし高収益なビジネスモデルの構築を目指す



※1 「SGE」：Cygamesを除く当社グループのゲーム・エンターテインメント事業部の略称

※2 一部ゲーム事業のPLに計上される子会社を含む

[競争優位性]

①

新しい未来のテレビ「ABEMA」の集客力

②

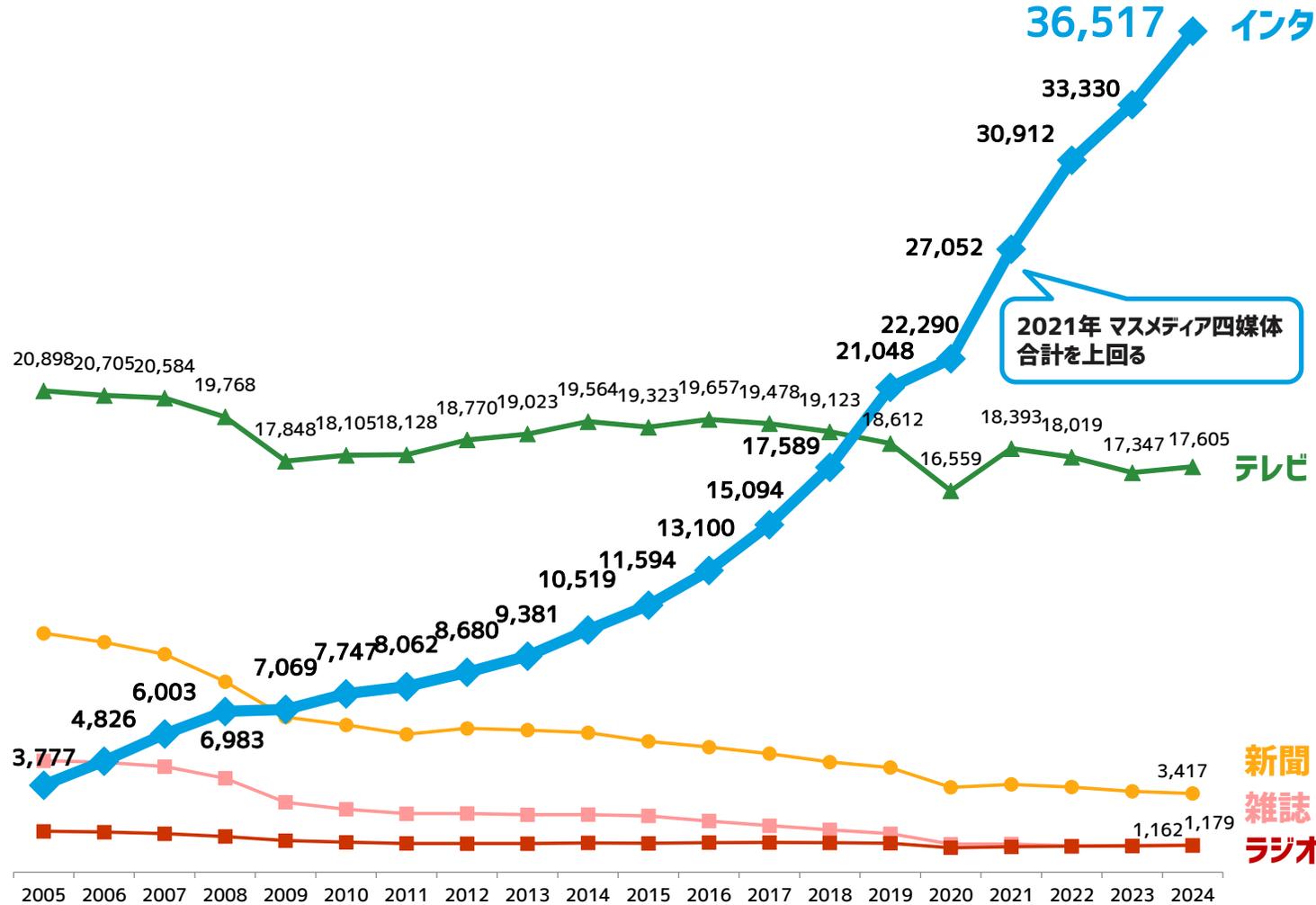
新機能等を内製できる技術力

③

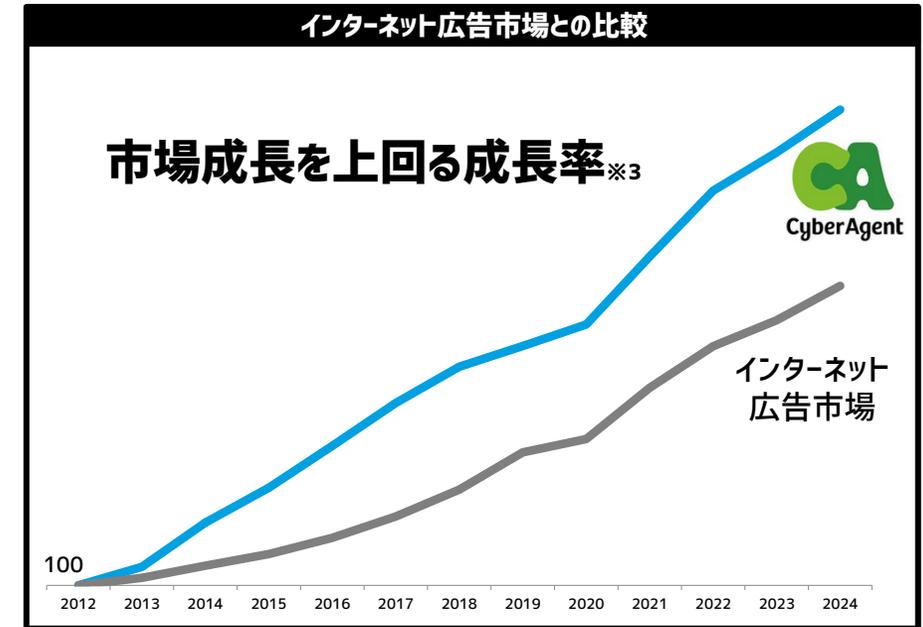
新コンテンツやIPの創出力

インターネット
広告事業

**[日本の媒体別広告費^{※1}] 2019年にテレビ広告の市場規模を抜き広告媒体としてシェア最大に
2025年のインターネット広告の成長率予測は、前年比8.7%増^{※2}**



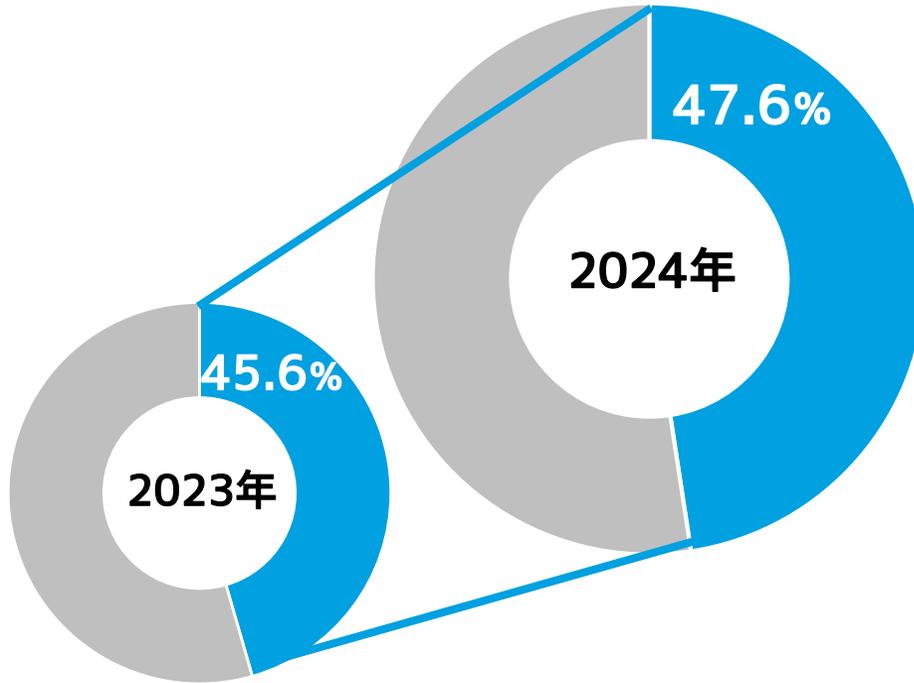
2021年 マスメディア四媒体
合計を上回る



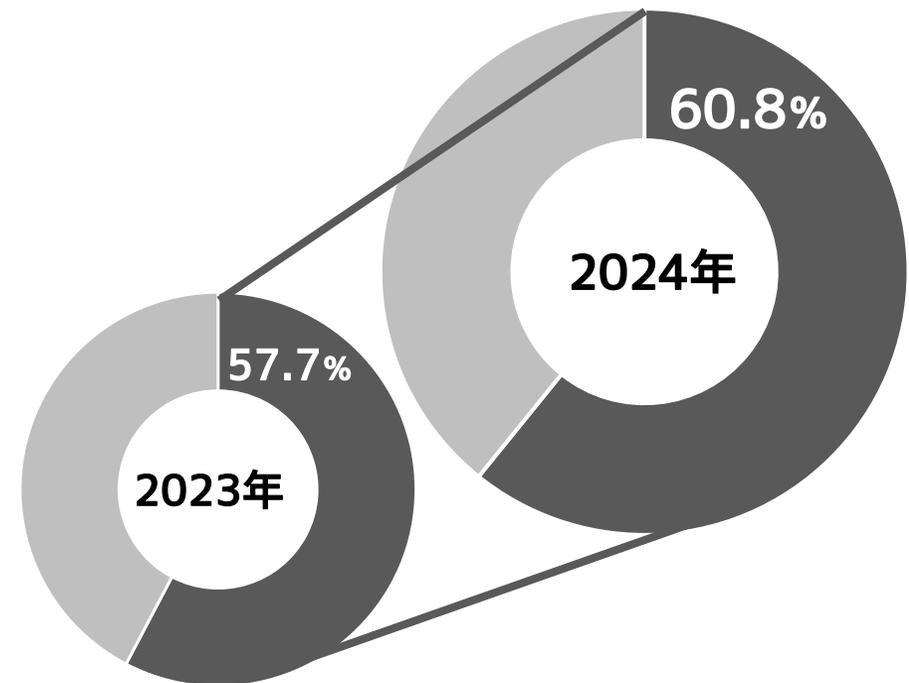
※1 日本の媒体別広告費：「2024年 日本の広告費」(株)電通 ※2 2025年のインターネット広告市場予測：「2025年度の広告費予測」日経広告研究所
※3 成長率推移：2012年を「100」とした成長率

[インターネット広告費シェア] 広告費におけるインターネット広告の構成比は、世界平均に比べ日本は低く成長余力が高い

日本のインターネット広告費シェア※1



世界のインターネット広告費シェア※2



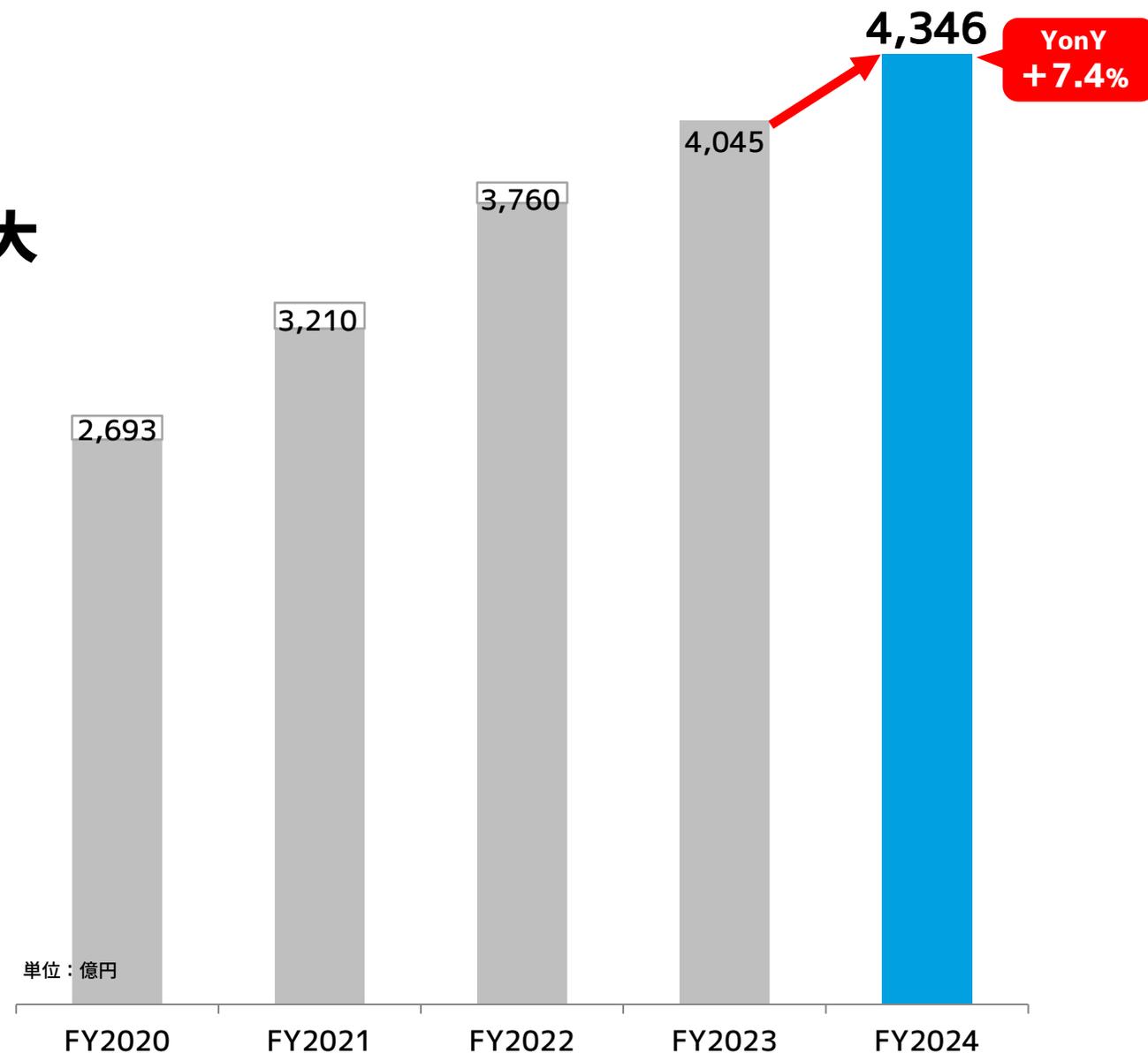
※1 日本のインターネット広告費シェア：「2024年 日本の広告費」(株)電通

※2 世界のインターネット広告費シェア：「世界の広告費成長率予測（2024～2026）」(株)電通グループ

[売上高（通期）]

市場成長^{※1}以上の増収率を継続しシェア拡大

FY2024 4,346億円 (YonY **7.4%**増)



単位：億円

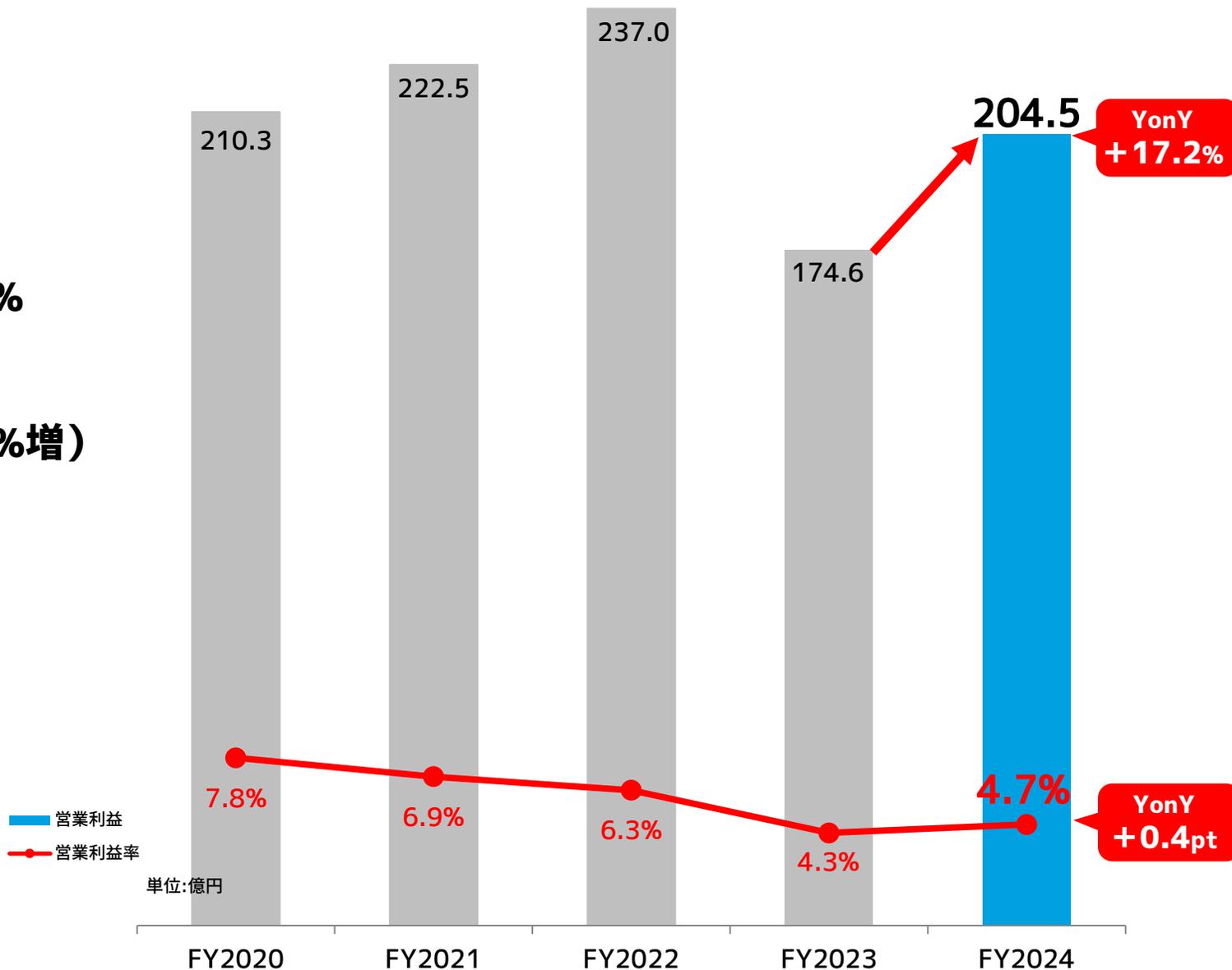
□ 非連結になった㈱マイクロアドの売上高

※1 市場成長率：2024年度YonY5.9%増 「2024年度の広告費予測（2024年7月公表）」日経広告研究所
※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（通期）]

AI等の活用により生産性が向上
営業利益率はYonY改善し、**4.7%**

FY2024 **204**億円 (YonY **17.2%**増)

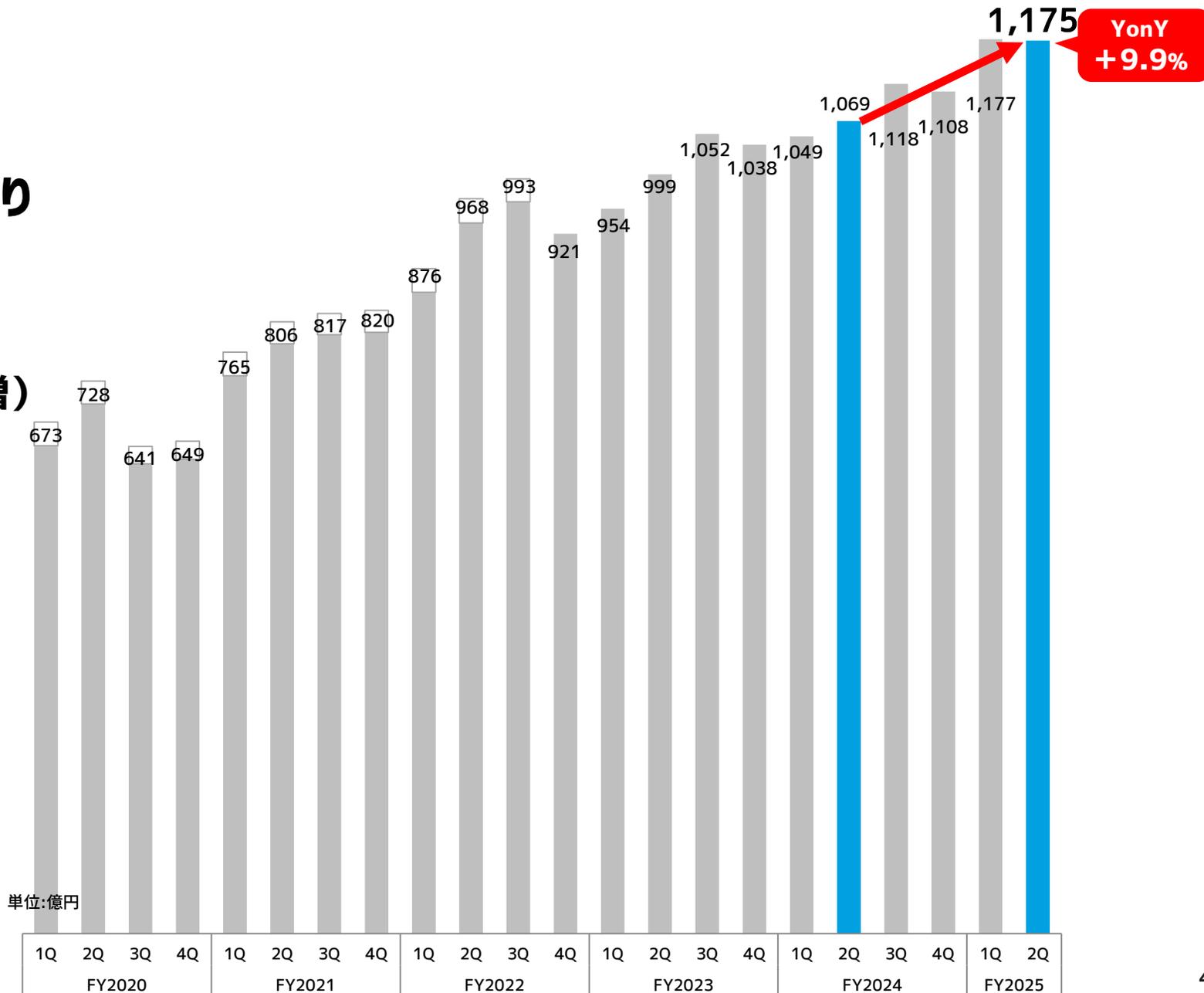


※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[売上高（四半期）]

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)

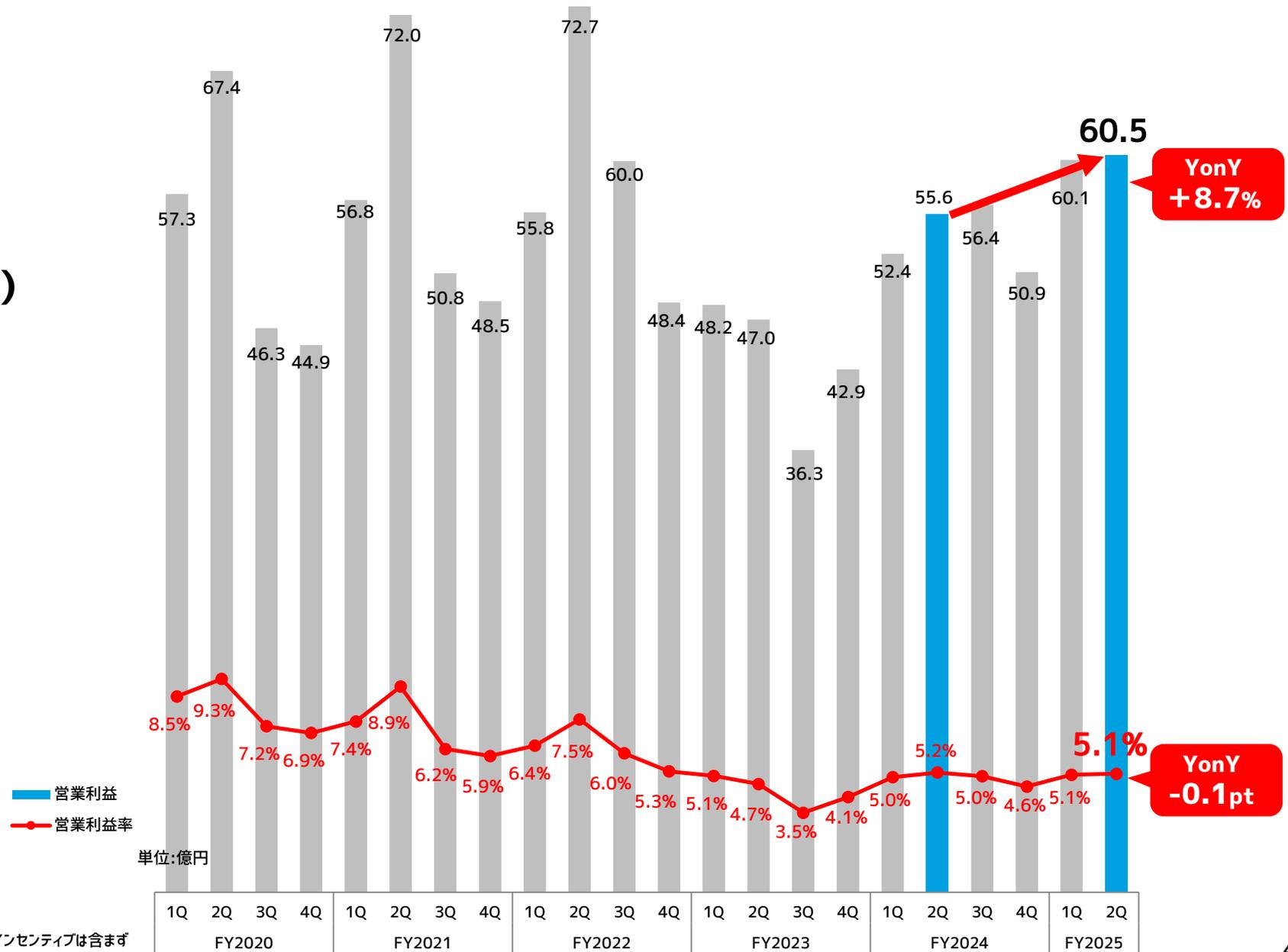


※ FY2020からFY2024：2025年5月15日付で訂正報告した数値を記載

[営業利益（四半期）]

2Q 60億円 (YoY 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

[競争優位性] 運用力とAI等を活用した技術力で高い広告効果を実現

運用力



技術力

AI



クリエイティブ



広告効果の最大化

[技術力] AI技術の研究開発組織「AI Lab」を2016年に新設
国内トップクラスのAI研究力、約100名の研究員が在籍^{※1}

社会実装

事業とのスムーズな連携により社会実装は年間約150件

学術機関との産学連携



産学連携先
約45

国内AI企業ランキング^{※2}

- 1位：NTT
- 2位：NEC
- 3位：富士通
- 4位：サイバーエージェント

— 国内4位、世界49位

論文発表による学術貢献

世界中の権威ある学会での論文採択数
2024年 87本（2023年は41本）

※1 2025年3月時点

※2 「AI Research Ranking 2022」Thundermark Capital（2022年5月公開）

[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	「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	「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	「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	「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	「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	「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經由して最初にアクセスするページ

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



※1 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

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

[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、2024年6月に日本語VLM（視覚言語モデル）
2024年7月にバージョン3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 -



独自日本語LLM「CyberAgentLM2」に視覚を付与
VLMを一般公開

大規模視覚言語モデル

- 商用利用可能な画像チャットモデルを提供 -



独自の日本語LLM

大規模言語モデル

バージョン3を一般公開

- 225億パラメータの商用利用可能なモデルを提供 -

日本トップ
世界14位※

[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

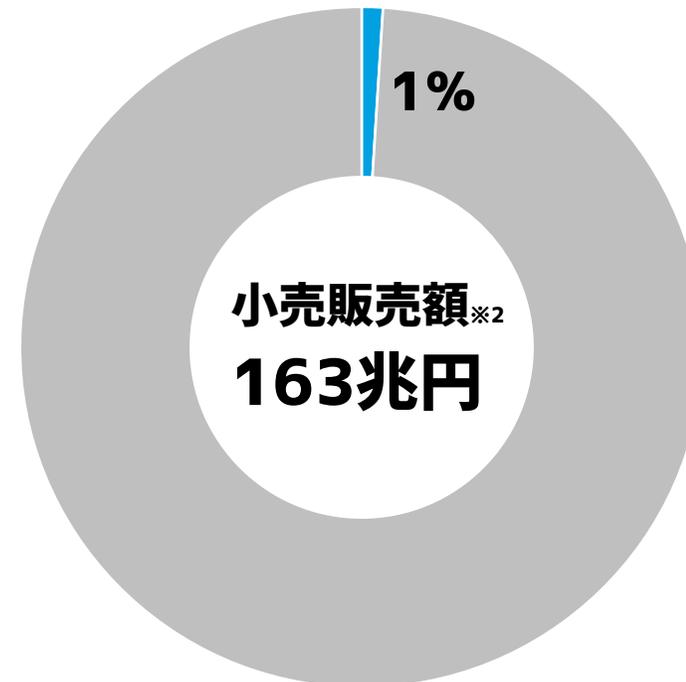
 AI SHIFT  CyberAgent Group  ORACLE | Partner

[先行投資] 独自データを保有する業界にフォーカスし、協業先を開拓



小売業界での市場ポテンシャル

想定される広告事業^{※1} **1.6兆円**



※1 想定される広告事業：先行する米国市場より当社にて算定 ※2 小売販売額：経済産業省「商業動態統計」2023年より

[先行投資] DX事業※の事業化促進により、持続的成長を目指す

パートナー企業との広告事業の創出

金融



キャリア



モビリティ



エレベーターサイネージ



小売



ヘルスケア



協業社数 計**30**社

生成AI活用・導入事業



医療DX



※ DX事業：金融、キャリア、エレベーター、モビリティ、小売、医療業界を中心として新たな広告事業を創出する取組

[競争優位性]

①

高い広告効果を実現する運用力

②

AI等を活用した最先端の技術力

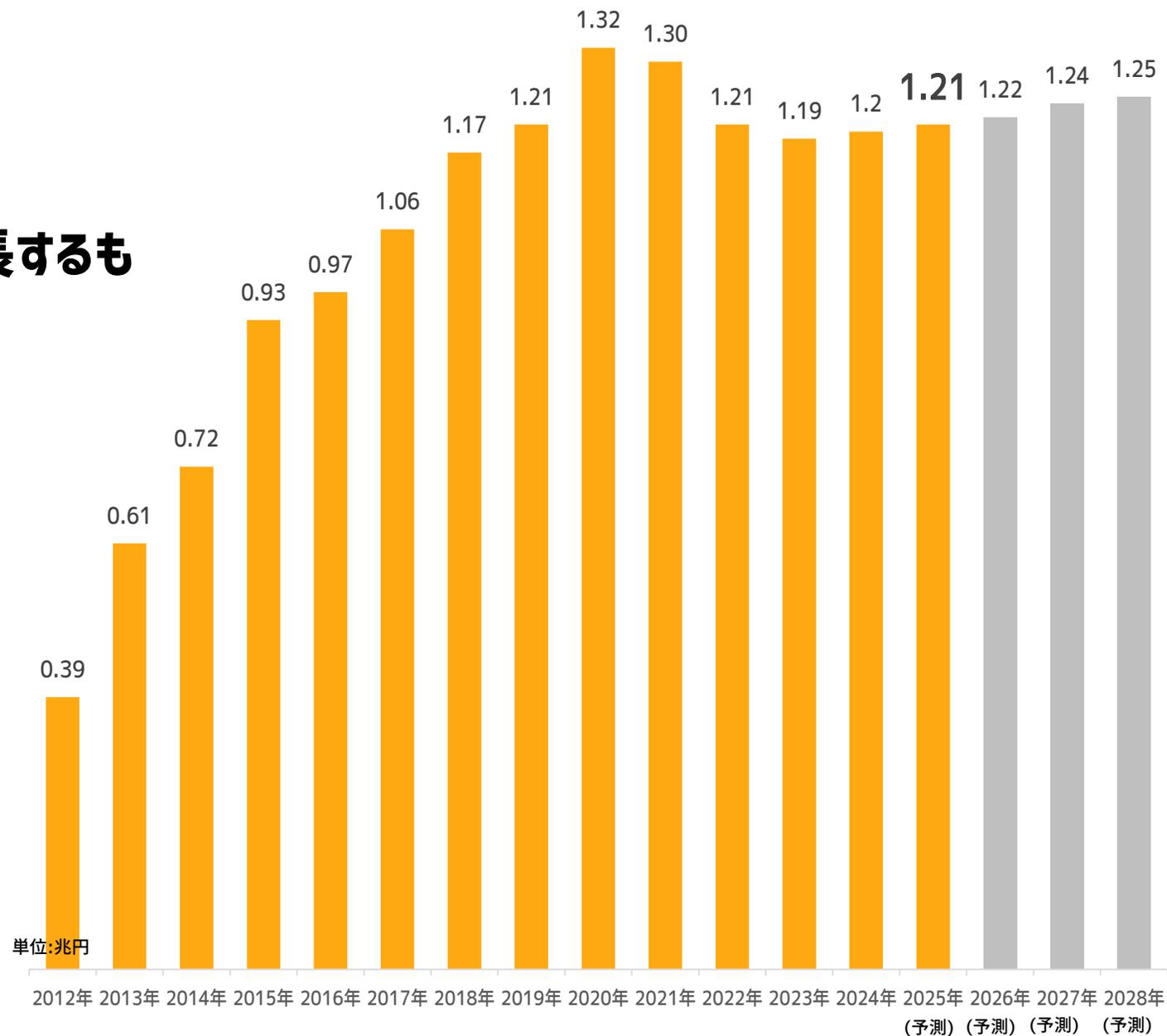
③

外部環境等に応じた変化対応力

ゲーム事業

[国内のスマートフォンゲーム市場推移※]

コロナ禍の巣ごもり需要を受けて急成長するも
現在国内市場は微増の予測



[ゲーム事業の体制]

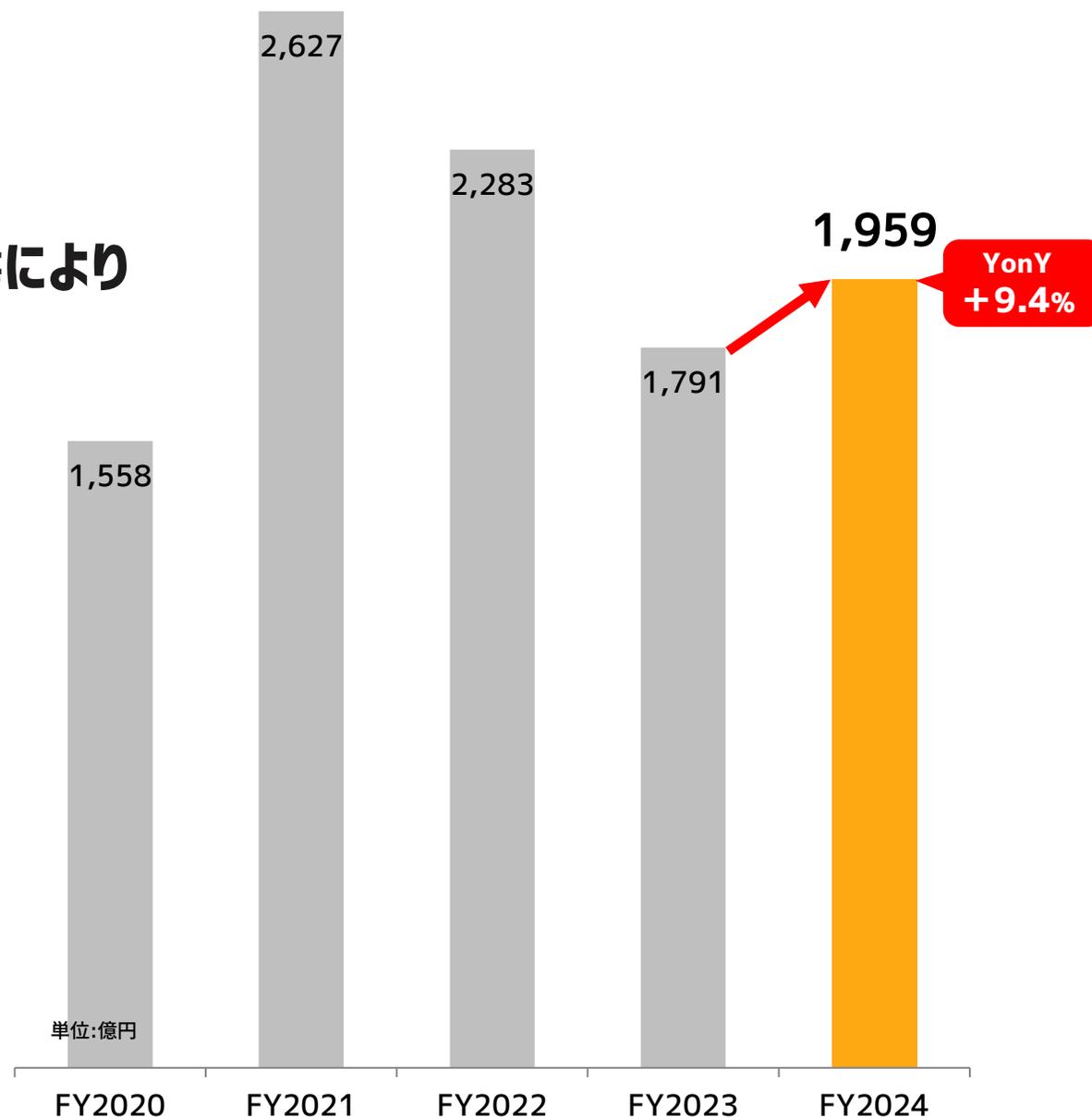
ゲーム事業 7社で構成



[売上高（通期）]

コンソールゲーム3本を含む新規タイトル5本の提供等により
3年ぶりの増収へ

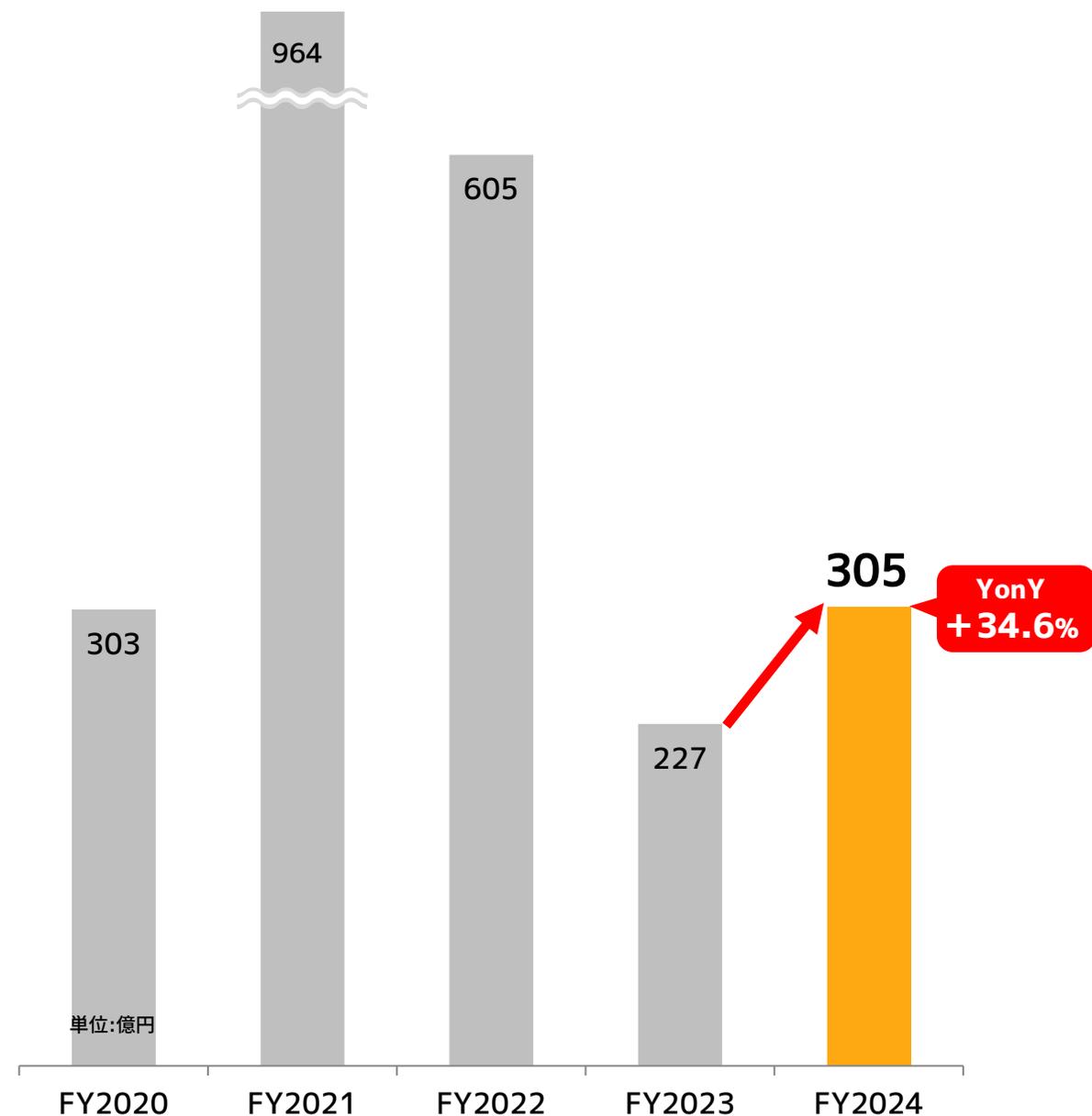
FY2024 1,959億円 (YoY**9.4%**増)



[営業利益（通期）]

新規タイトルのヒットと
既存タイトルの運用強化により

FY2024 305億円 (YonY**34.6%**増)

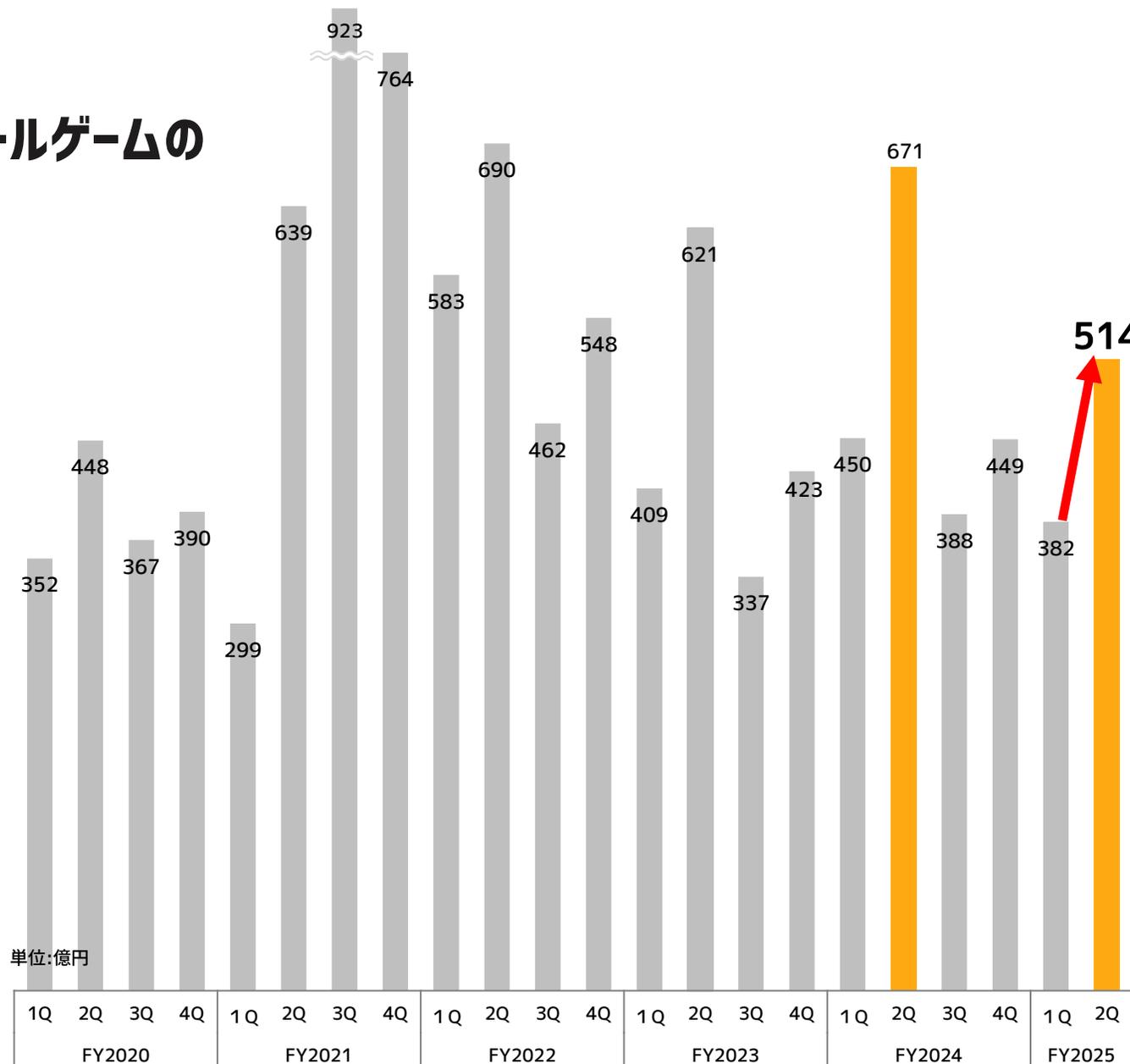


[売上高（四半期）]

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



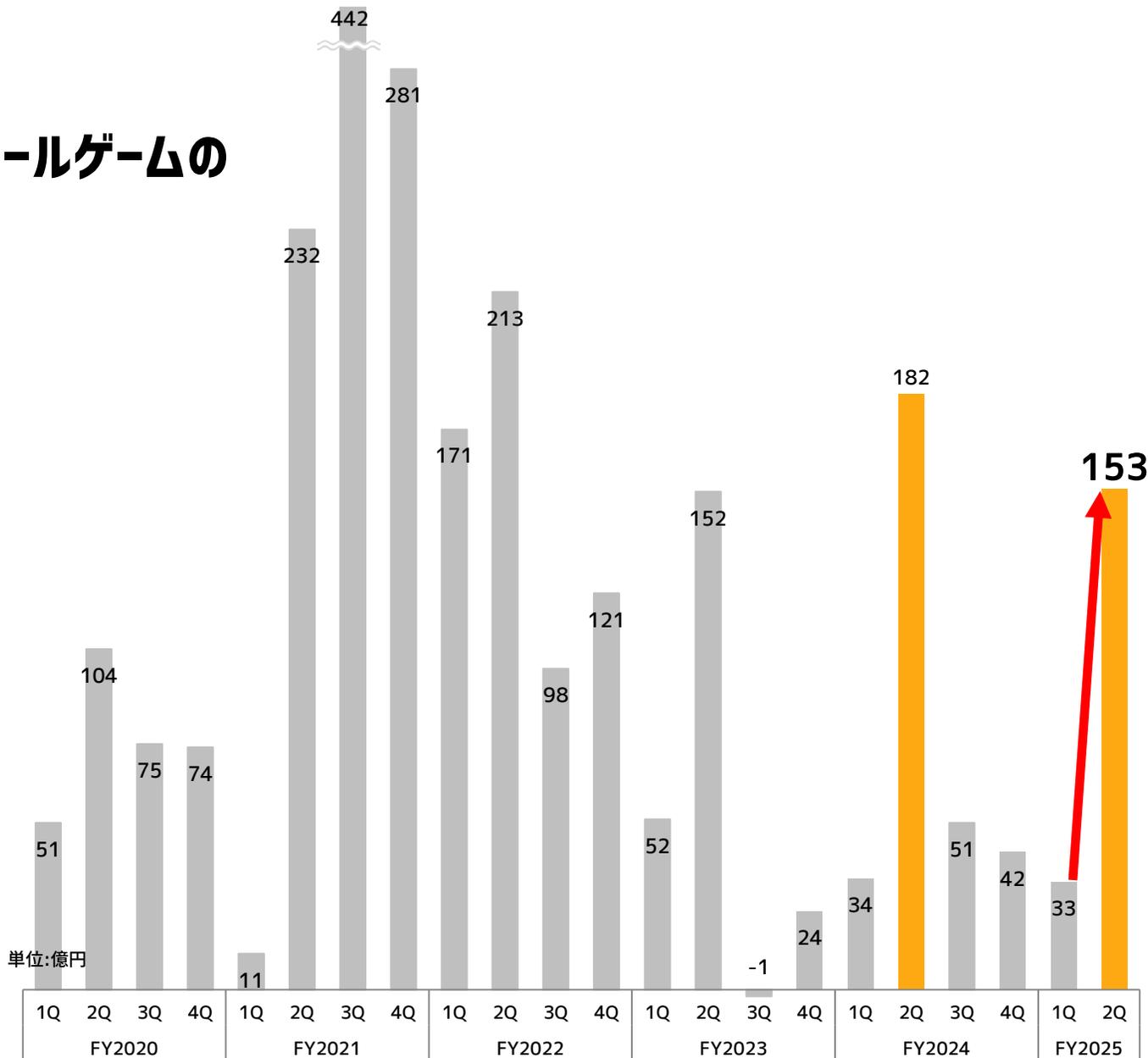
※ 新規タイトル：FY2024以降に提供を開始したタイトル

[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



※ 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] 「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

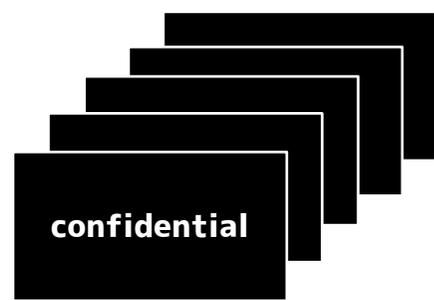


[新規タイトル] FY2025は既に4本提供開始、今期は合計6本提供予定※1 有力IPとオリジナルIPの両軸でのグローバルヒットを目指す

	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 	13.コンソール 時期未定 
	2.コンソール 2024年2月 	6月17日 10.SP/PC 	6月26日 11.SP/PC 英語版 
	3.SP 2023年11月 	7.SP 2025年3月27日 	6月26日 12.PC Steam 
	4.SP 2024年5月 	6.SP グローバル版 2024年11月 	9.SP 2025年4月16日 
他 社 IP		8.SP 2025年4月2日 	14.コンソール 時期未定 

※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



「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 今後とも順次導入予定



導入済みのタイトル^{※3}

- 2024年9月: PROJECT SEKAI COLORFUL STAGE!
- 2025年3月: 5000円
- 2024年12月: ぷよぷよ Re:Divo
- 2025年4月: SAKAMOTO DAYS
- 2025年2月: 左娘
- 2025年4月: 呪術廻戦

※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

[競争優位性] 話題性の創出と運用力による長寿命化

主カタイトル

2014年3月提供開始

自社IP



1. グランブルーファンタジー

2016年6月提供開始

自社IP



2. Shadowverse

2021年2月提供開始

自社IP



3. ウマ娘 プリティーダービー

2020年9月提供開始

他社IP



4. プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク

2023年9月提供開始

他社IP



5. FINAL FANTASY VII EVER CRISIS

2023年11月提供開始

他社IP



6. 呪術廻戦 ファントムパレード

[競争優位性] 充実した開発環境

Cygames 開発環境

ボディスキャナー



モーションキャプチャスタジオ



フェイスキャナー



[競争優位性]

①

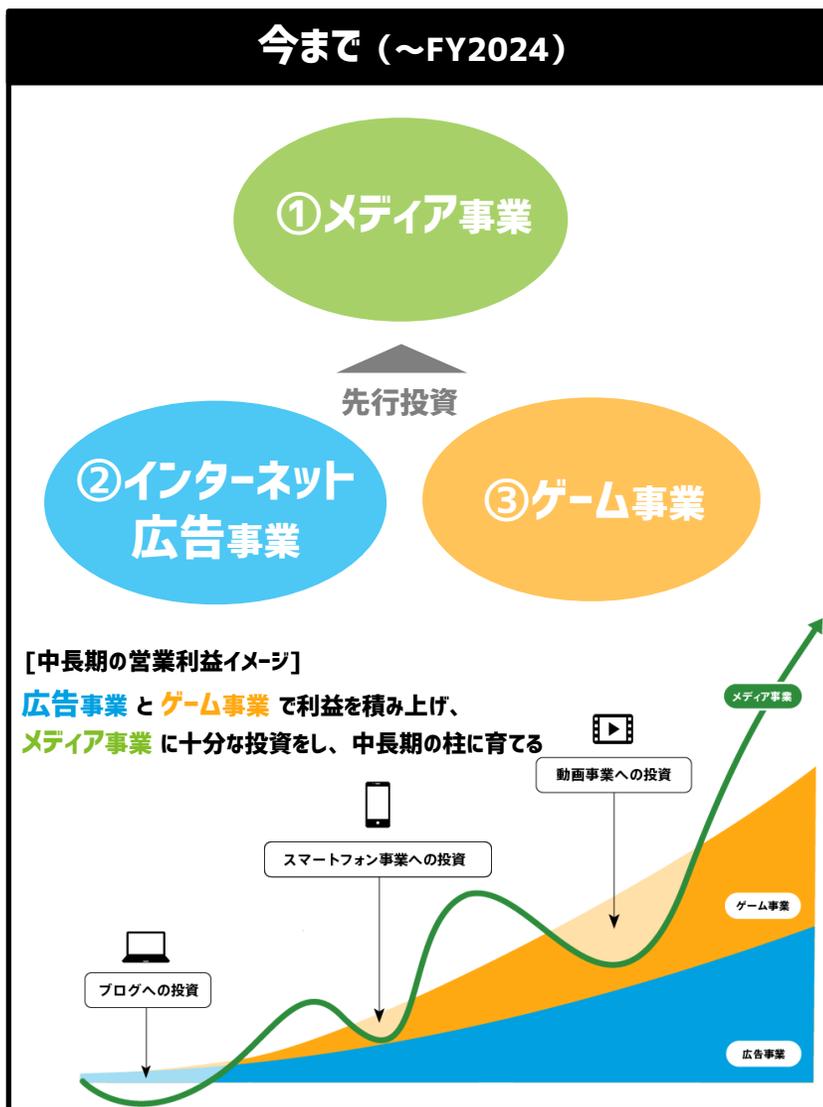
**運用力や話題性の創出等による
ゲームの長寿命化**

②

**新規タイトルのヒット率を高める
クリエイティブ力と技術力**

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



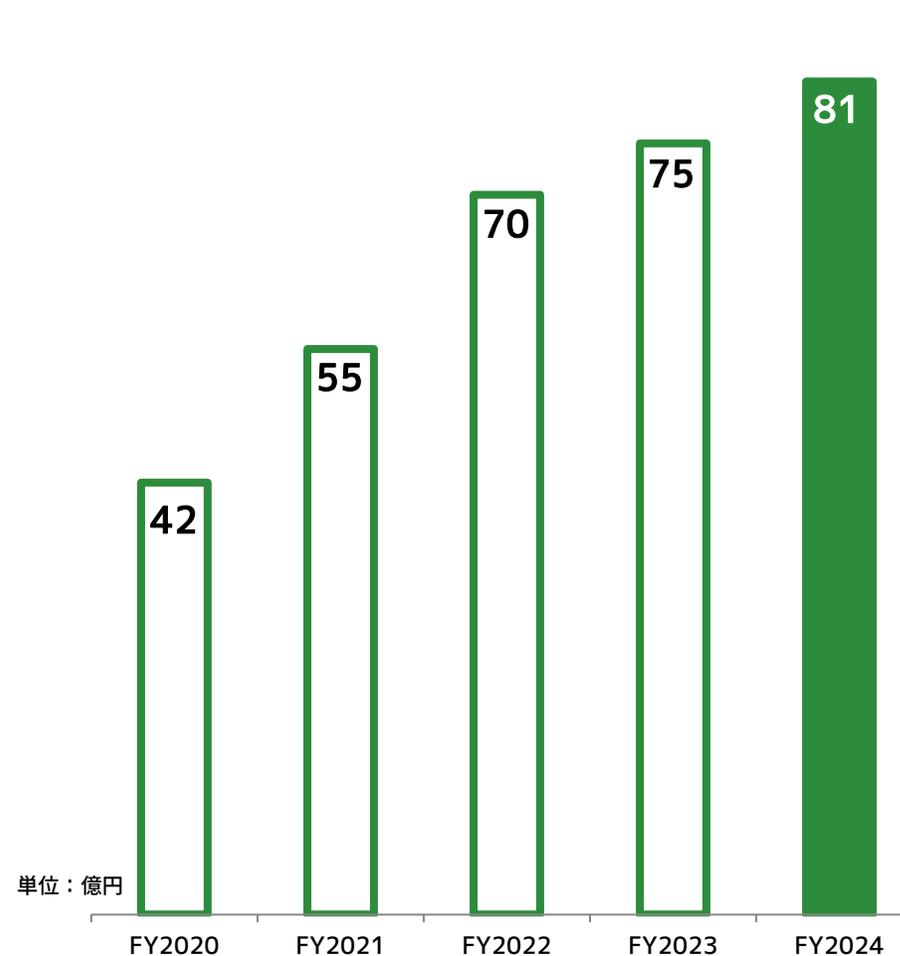
株主還元策と 経営指標

[株主還元] 中長期的な株価上昇と継続的な配当を実施

サイバーエージェント株価と日経平均の比較※



配当総額

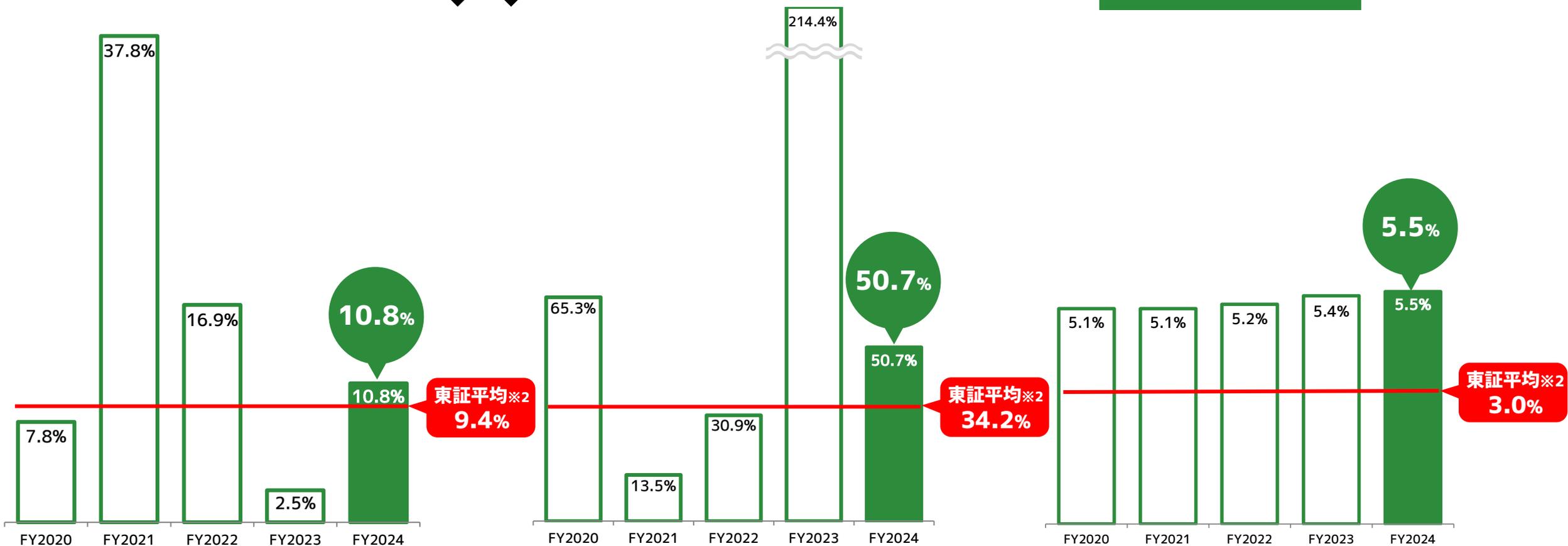


※ サイバーエージェント株価と日経平均の比較：2000年3月を1としたサイバーエージェント株価と日経平均の推移

8. 株主還元策と経営指標

[経営指標] 事業の成長、資本効率の改善等による中長期的な株式価値の向上とともに、
配当を継続的に実施するため、FY2017からDOE_{※1} 5%以上を経営指標に

ROE × **配当性向** = **DOE**



※1 DOE：純資産配当率＝ROE（当期純利益÷自己資本）×配当性向
※2 東証平均：2023年度の全業種3,500社の平均値「2023年度決算短信集計」（株）東京証券取引所

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

[自己株式の取得]

過去に4回、自己株式の取得と償却を実施

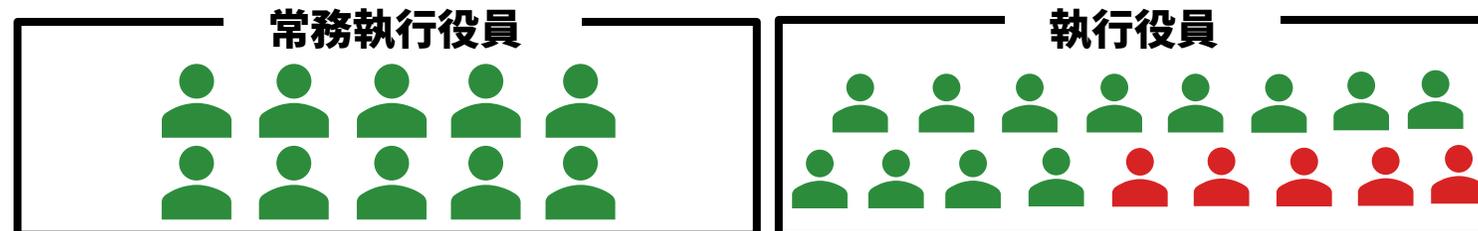
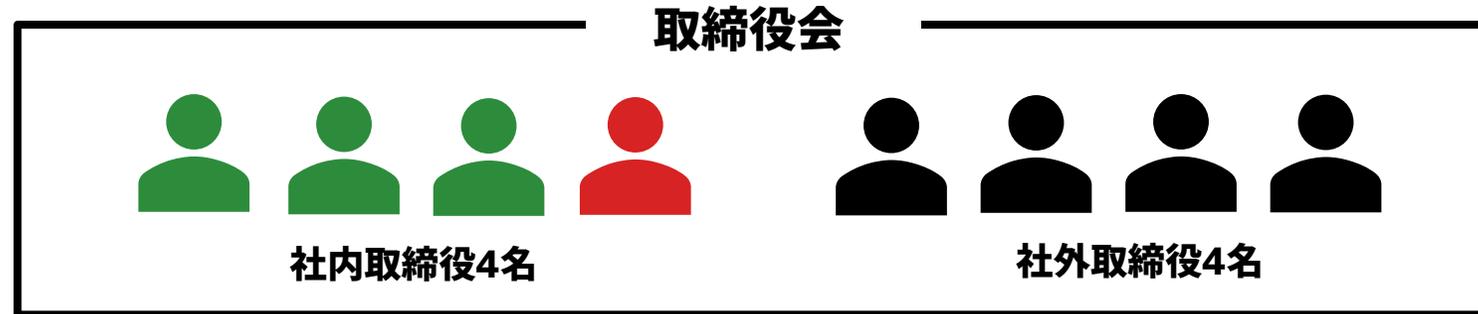


参考資料

- ・ガバナンス
- ・外部評価

社外取締役比率50%

2023年度より執行役員を増員、執行役員以上の女性比率16.3%



[取締役] 監査等委員である取締役 3名を含む合計 8名（男性 7名・女性 1名） うち社外取締役が半数の 4名

取締役



代表取締役
藤田 晋



取締役
日高 裕介



取締役
中山 豪



社外

社外取締役
中村 恒一



社外

社外取締役
高岡 浩三

監査等委員



女性

取締役 常勤監査等委員
塩月 燈子



社外

社外取締役 監査等委員
堀内 雅生



社外

社外取締役 監査等委員
中村 知己

[執行役員]

本体役員室



代表執行役員 社長
藤田 晋



執行役員 副社長
日高 裕介



執行役員 副社長
岡本 保朗



専務執行役員
中山 豪



専務執行役員
山内 隆裕



女性

専務執行役員
石田 裕子



専務執行役員
飯塚 勇太



専務執行役員
技術担当
長瀬 慶重

[執行役員]

常務執行役員



常務執行役員
内藤 貴仁



常務執行役員
CHO
曾山 哲人



常務執行役員
浮田 光樹



常務執行役員
小池 英二



常務執行役員
武田 丈宏



常務執行役員
山田 陸



昇格

常務執行役員
石井 洋之



昇格

常務執行役員
佐野 智宏



昇格

常務執行役員
谷口 達彦



昇格

常務執行役員
藤井 琢倫

執行役員



女性

執行役員
河合 典子



執行役員
近藤 裕文



執行役員
CISO
佐藤 真人



執行役員
クリエイティブ担当
佐藤 洋介



女性

執行役員
高井 里菜



女性

執行役員
竹内 ひの



執行役員
中田 大樹



執行役員
野村 智寿



執行役員
宮田 岳



女性

執行役員
横山 祐果



女性

執行役員
上野 千紘



執行役員
大友 真吾



執行役員
木村 衆平



執行役員
坂井 嘉裕



執行役員
辻岡 義立



執行役員
西島 大



執行役員
蛭川 親将

新任

[外部評価] 2018年10月「日経225」に加わり、ESGなど計13の指数に採用

<p>日経225</p> <p>※1</p>	<p>日経株価指数300</p> <p>※2</p>	<p>日経500種平均株価</p> <p>※3</p>	<p>ESG</p> <p>日経平均気候変動 1.5°C目標指数</p> <p>※4</p>	<p>JPX日経インデックス 400</p> <p>※5</p>
<p>JPXプライム150指数</p> <p>※6</p>	<p>新経連株価指数</p> <p>※7</p>	<p>FTSE JAPAN</p> <p>※8</p>	<p>FTSEオールワールド 指数</p> <p>※9</p>	<p>ESG</p> <p>S&P/JPX カーボン・エフィシエント 指数</p> <p>※10</p>
<p>ESG</p> <p>MSCI日本株 女性活躍指数 (WIN)</p> <p>※11</p>	<p>ESG</p> <p>MSCI日本株 女性活躍指数 (セレクト)</p> <p>※12</p>	<p>ESG</p> <p>Morningstar® 日本株式ジェンダー・ ダイバーシティ・ティルト 指数 (除<REIT)</p> <p>※13</p>		

- ※1 東京証券取引所第一部上場企業の中から日本経済新聞社が採用した225銘柄で構成された指数
- ※2 日本経済新聞社が算出・発表している東証一部上場主要300銘柄で構成された時価総額加重型の指数
- ※3 東京証券取引所第一部に上場する銘柄（普通株式）から選定された500銘柄より算出する平均株価
- ※4 日経平均株価の構成銘柄、ウェイト（構成比率）をベースに、指数全体の企業価値当たりのGHG排出量を日経平均と比べて50%以上削減し、かつ前年比で毎年7%以上削減するように各構成銘柄のウェイトを調整して算出する指数
- ※5 JPX総研と日本経済新聞社が共同で算出する、グローバルな投資基準に求められる諸要件を満たした「投資者にとって投資魅力の高い会社」で構成される株価指数
- ※6 東証プライム市場に上場する時価総額上位銘柄を対象に、財務実績に基づく資本収益性と市場評価という価値創造を測る二つの観点から選定した150銘柄により構成する指数
- ※7 一般社団法人新経済連盟に加入する企業の内、東京証券取引所第1部、第2部、東証マザーズ、ジャスダックに上場する104社を対象に加重平均した指数
- ※8 英FTSE社が提供する国別インデックスの一つ。日本国内の大型/中型株（時価総額上位約90-95%）をカバー。
- ※9 英FTSE社が提供する、世界の投資家向けのグローバルベンチマーク指数
- ※10 東京証券取引所が算出、公表するTOPIXの構成企業をベースに、環境情報の開示状況、炭素効率性（売上高当たり炭素排出量）の水準に着目して、構成銘柄のウェイトを決定する指数
- ※11 米MSCI社が提供する、日本株の時価総額上位700銘柄の中から女性の管理職や採用比率が高い企業で構成された指数
- ※12 時価総額上位700銘柄（MSCIジャパンIMIトップ700指数）を対象に、MSCIが開発した性別多様性スコアに基づいて、業種内で性別多様性に優れた企業により構築される指数
- ※13 モーニングスター社が提供する、確立されたジェンダー・ダイバーシティ・ポリシーが企業文化として浸透している企業、および、ジェンダーに関係なく従業員に対し平等な機会を約束している企業に重点をおいた投資が可能になるよう設計された指数



中長期で応援してもらえる企業を目指す

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

【メディア&IP事業スライド37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 「ニヤイト・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/ニヤイリビ製作委員会

【ゲーム事業 スライド68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/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 「ちいかわぼけっと」：©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ガンダムジーゼ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69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 「ちいかわぼけっと」：©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.

【ゲーム事業 スライド70のCopyright】

- 1 「グランブルーファンタジー」：© Cygames, Inc.
- 2 「Shadowverse」：© Cygames, Inc.
- 3 「ウマ娘 プリティーダービー」：© 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 「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」：© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE
- 6 「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.