

**CA CyberAgent®**

---

# 1Q FY2025 Presentation Material

October to December 2024

January 29, 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** (1Q : 2024年10月～2024年12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

(1Q : 2024年10月~12月)

## FY2025 1Q業績

メディア&IP事業と広告事業が二桁増収  
順調な滑り出し

**増収** 売上高：2,038億円 YonY 5.6%増

**増益** 営業利益：83億円 YonY 32.1%増

## メディア&IP 事業※

重層的に売上を積み上げ好調に推移  
「ABEMA」の損失改善等により大幅増益

**増収** 売上高：556億円 YonY 10.5%増

**増益** 営業利益：14億円 YonY 22億円増

## 広告 事業

新規開拓等が奏功し、売上高は二桁成長  
営業利益率は5%台を継続

**増収** 売上高：1,177億円 YonY 11.8%増

**増益** 営業利益：60億円 YonY 6.1%増

## ゲーム 事業

好調な新規タイトルがありつつも  
落ち込んだ既存タイトルがあり減収、微減益

**減収** 売上高：382億円 YonY 15.1%減

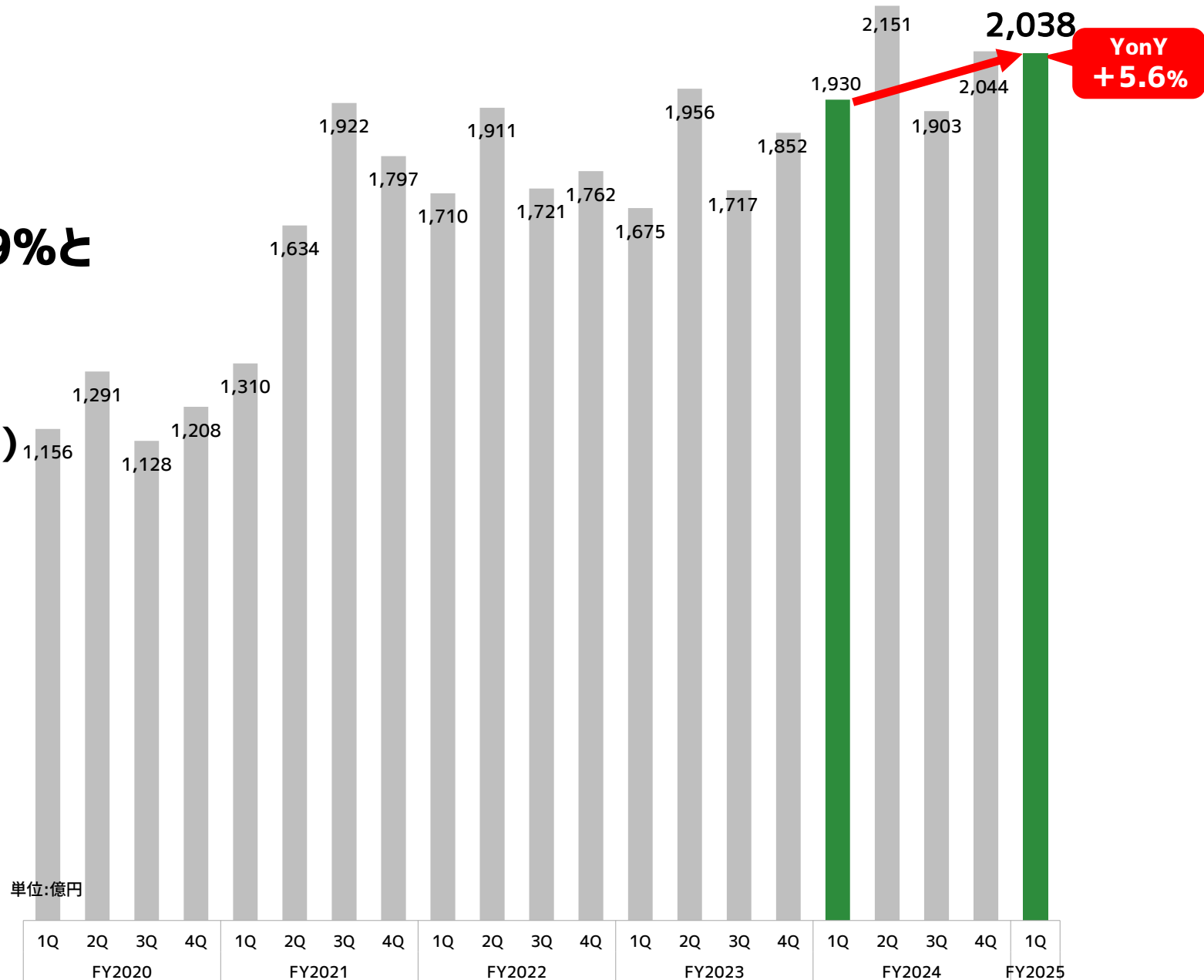
**減益** 営業利益：33億円 YonY 4.1%減

# 1. 決算概要

## [連結売上高]

業績見通しに対する進捗率は24.9%と好調に推移

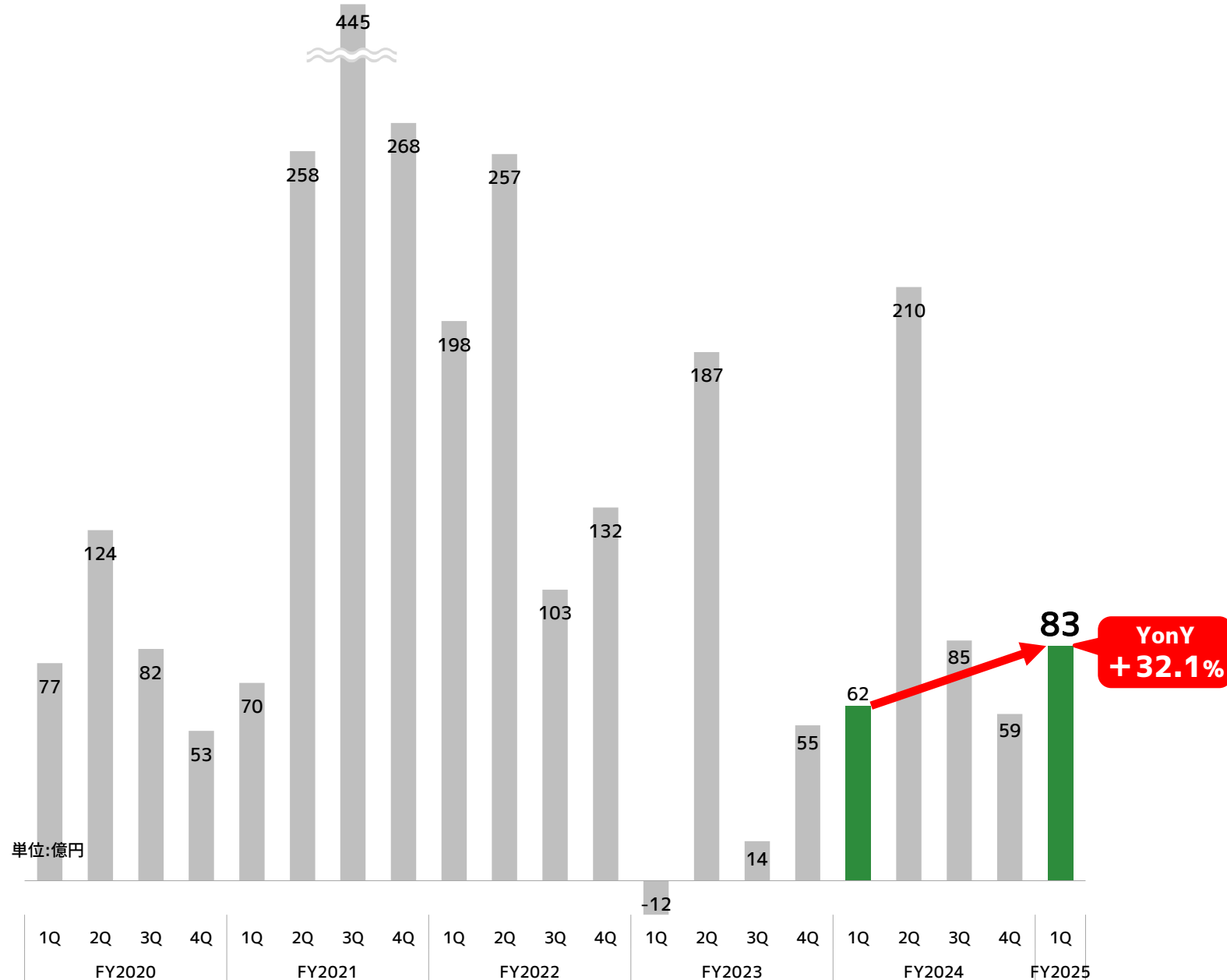
1Q 2,038億円 (YoY 5.6%増)



## [連結営業利益]

### 増益基調

1Q 83億円 (YonY 32.1%増)

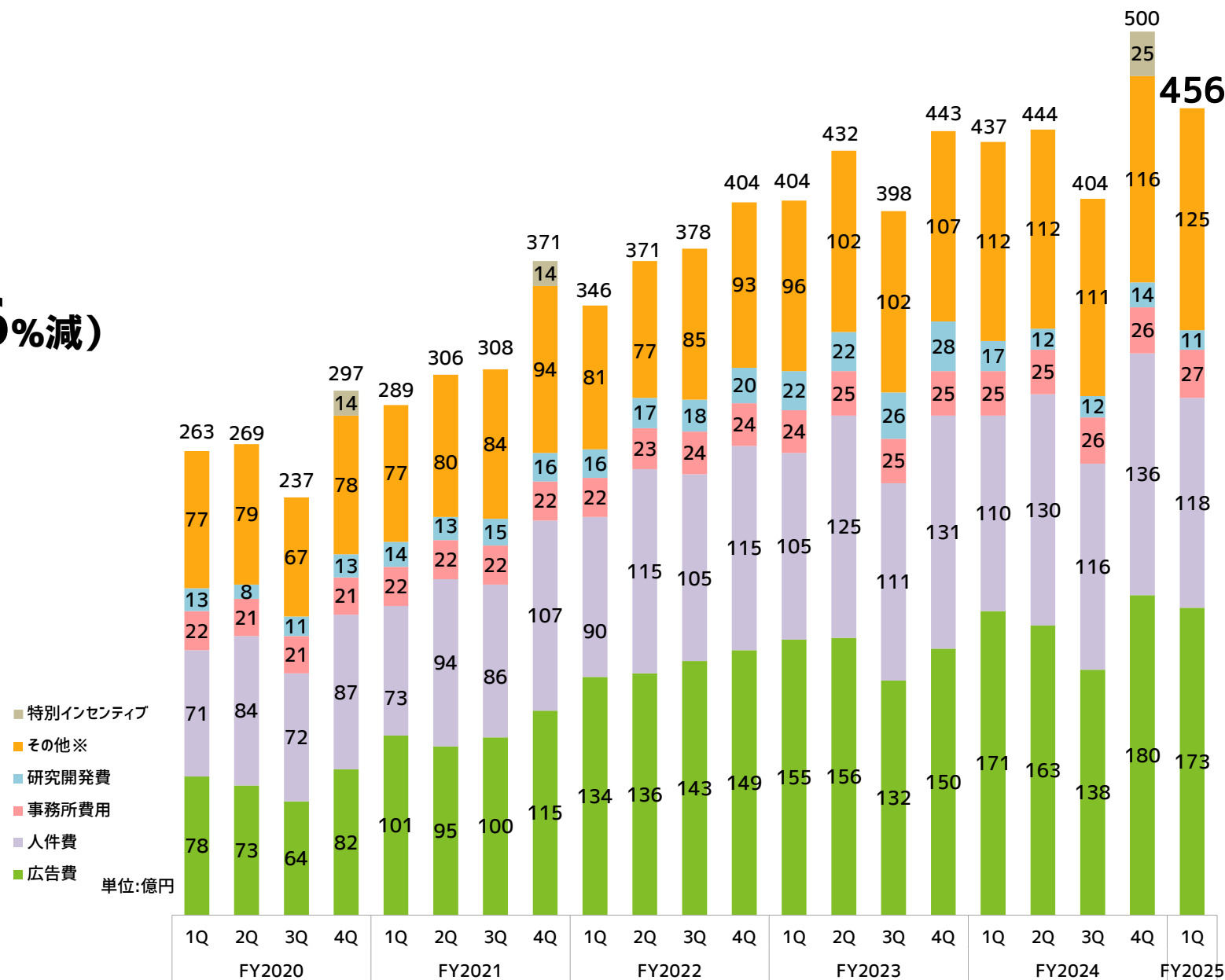


# 1. 決算概要

## [販売管理費]

1Q 456億円

(YonY 4.4%増、QonQ 8.6%減)



※ その他：業務委託費、システム関連費、支払い手数料、交際費等

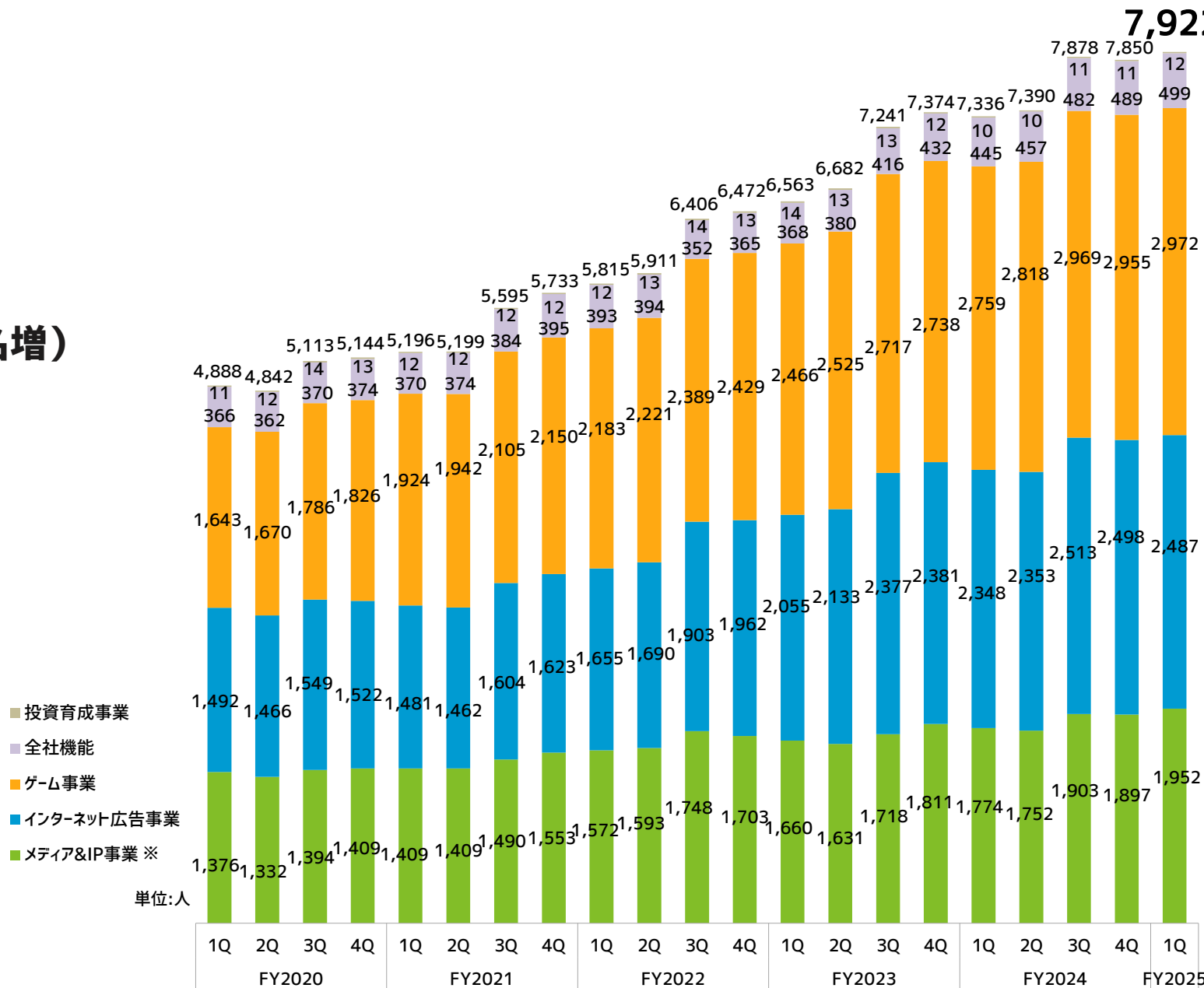


# 1. 決算概要

## [連結役員数]

12月末 7,922名

(YonY 586名増、QonQ 72名増)



※ 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  
(株)ニトロプラス（役員数84名）をFY2025 1Qより連結

## [損益計算書]

単位：百万円	FY2025 1Q	FY2024 1Q	YoY	FY2024 4Q	QonQ
<b>売上高</b>	203,842	193,075	5.6%	204,412	-0.3%
売上総利益	53,979	50,019	7.9%	55,913	-3.5%
販売管理費	45,678	43,734	4.4%	50,002	-8.6%
<b>営業利益</b>	8,301	6,284	32.1%	5,910	40.4%
営業利益率	4.1%	3.3%	0.8pt	2.9%	1.2pt
<b>経常利益</b>	8,806	6,478	35.9%	4,517	95.0%
特別利益	1,711	168	914.8%	3	56502.5%
特別損失	1,312	3,556	-63.1%	5,348	-75.5%
税金等調整前当期純利益又は純損失	9,206	3,090	197.9%	-827	-
<b>当期純利益又は純損失 ※</b>	5,071	-472	-	421	1104.7%

※ 当期純利益又は純損失：親会社株主に帰属する当期純利益又は純損失を示す。(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

## [貸借対照表]

単位：百万円	2024年12月末	2023年12月末	YoY	2024年9月末	QonQ
流動資産	371,160	342,589	8.3%	362,363	2.4%
(現預金)	205,583	184,763	11.3%	210,041	-2.1%
固定資産	153,766	126,033	22.0%	158,005	-2.7%
総資産	524,972	468,681	12.0%	520,417	0.9%
流動負債	173,182	132,819	30.4%	168,226	2.9%
(未払法人税等)	2,834	2,827	0.2%	9,709	-70.8%
固定負債	99,787	113,948	-12.4%	97,955	1.9%
株主資本	142,991	129,018	10.8%	146,170	-2.2%
純資産	252,002	221,914	13.6%	254,235	-0.9%
(参考) ネットキャッシュ※	87,719	77,448	13.3%	98,998	-11.4%

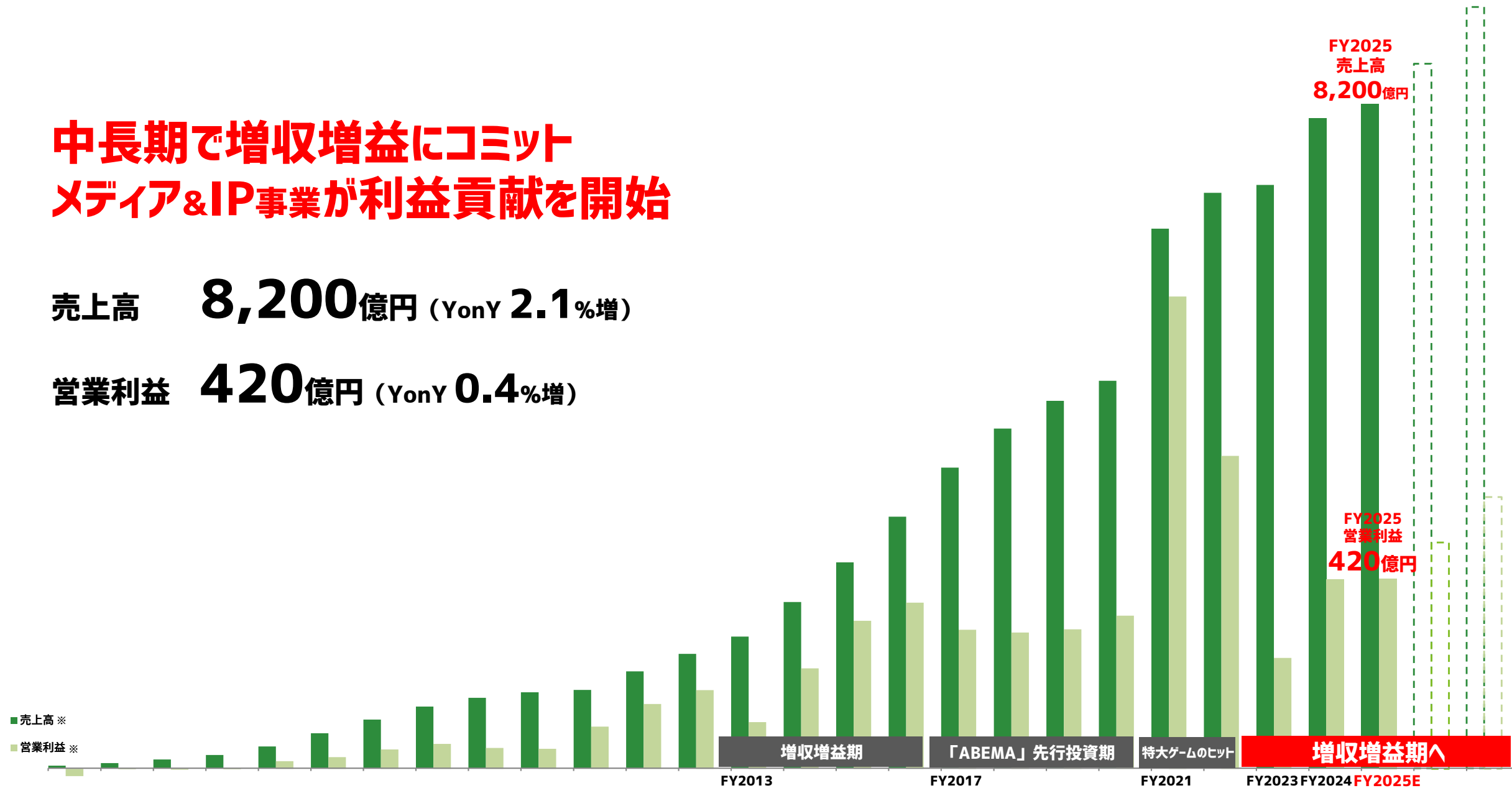
※ ネットキャッシュ：現預金から長期借入金および転換社債型新株予約権付社債、短期借入金等を控除

**2025年度  
業績見通し  
2024年10月～2025年9月**

## 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 **2.1%**増)

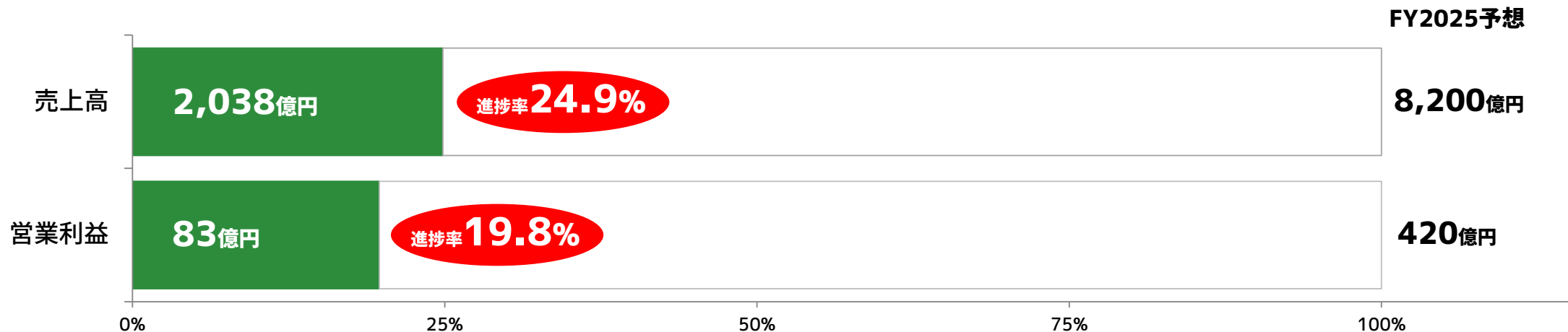
営業利益 **420**億円 (YonY **0.4%**増)



※ FY2026以降の売上高および営業利益は、イメージ

## 2. 2025年度 業績見通し

### [業績見通し] 1Qは例年弱含むが、順調な滑り出し



単位：億円	FY2025 予想	FY2025 1Q	進捗率	FY2024	YoY
売上高	8,200	2,038	24.9%	8,029	2.1%
営業利益	420	83	19.8%	418	0.4%
経常利益	420	88	21.0%	414	1.3%
当期純利益※	210	50	24.2%	162	29.3%

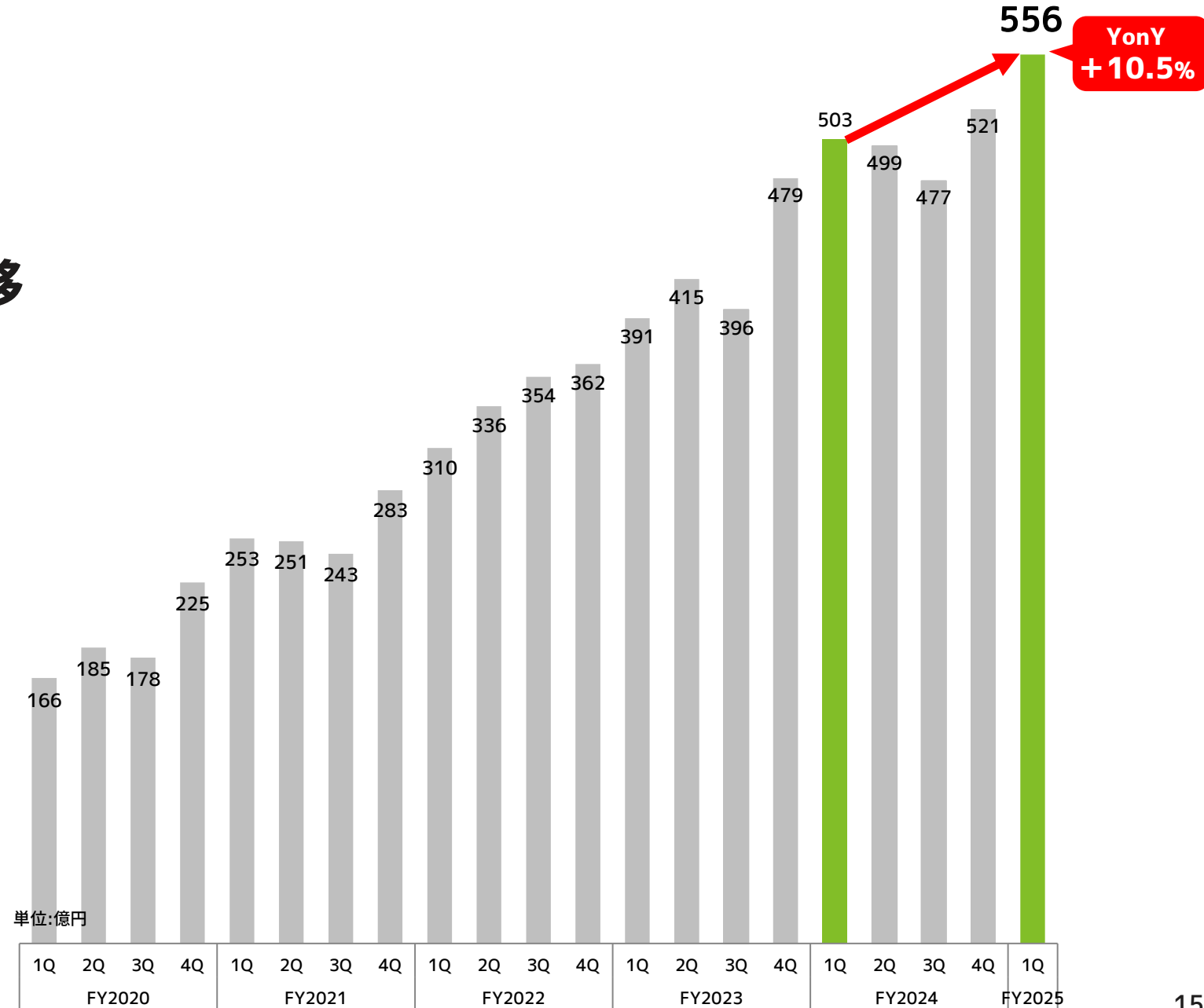
※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示す  
 (株) AbemaTVが税務上のグループ通算制度の対象外であること、(株) Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

# メディア&IP事業

## [売上高 (四半期)]

重層的に売上を積み上げ好調に推移

1Q 556億 (YonY 10.5%増)



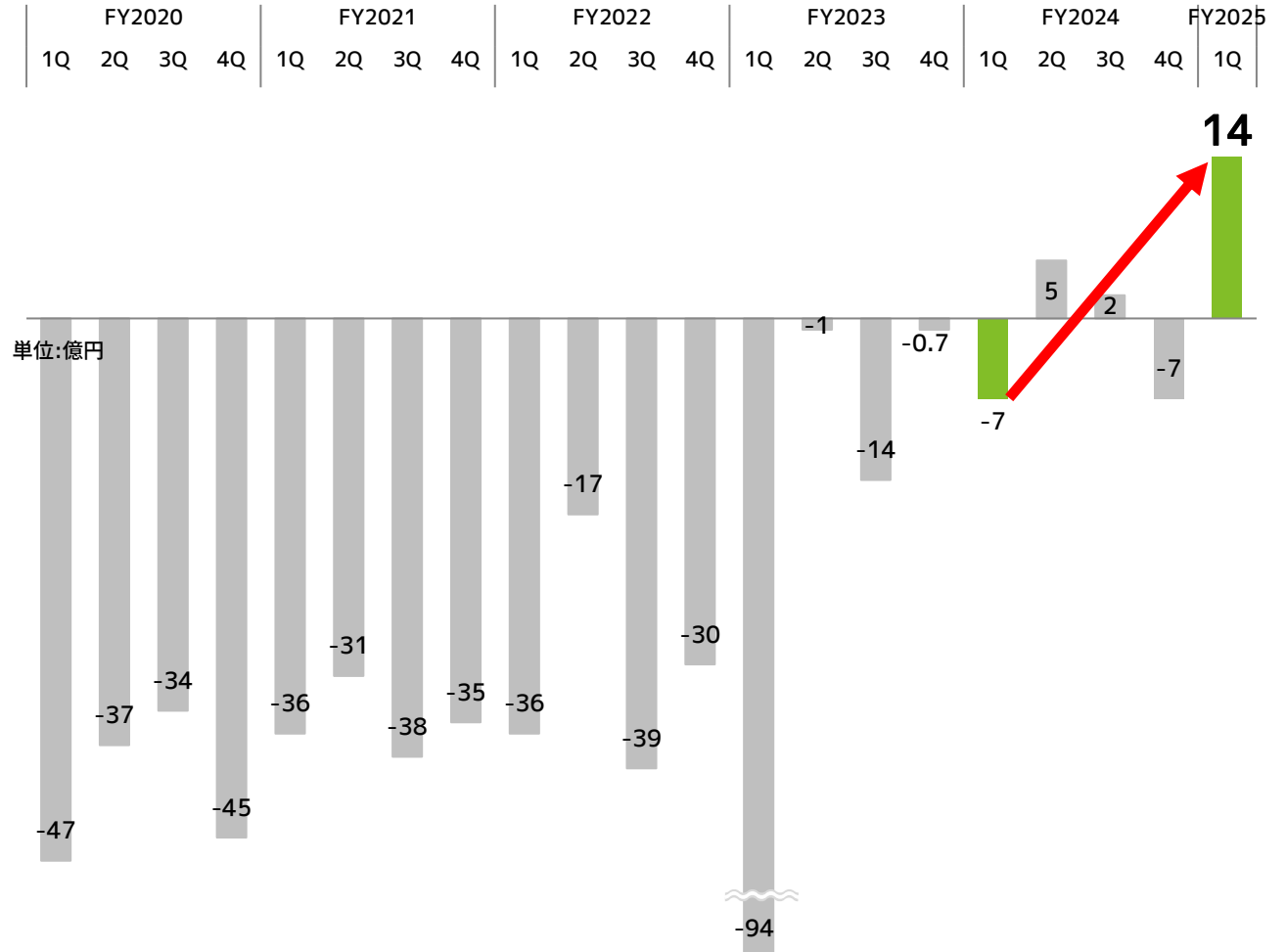
※1 FY2025よりメディア事業とその他事業を統合し、セグメント名称を「メディア&IP事業」に変更  
 ※2 上記変更をFY2020から訴求し記載  
 ※3 (株)ニトロプラス：2024年7月株式を取得、2024年9月よりBS、2024年10月よりPLを連結



## [営業損益 (四半期)]

「ABEMA」の損失改善が寄与し  
大幅増益

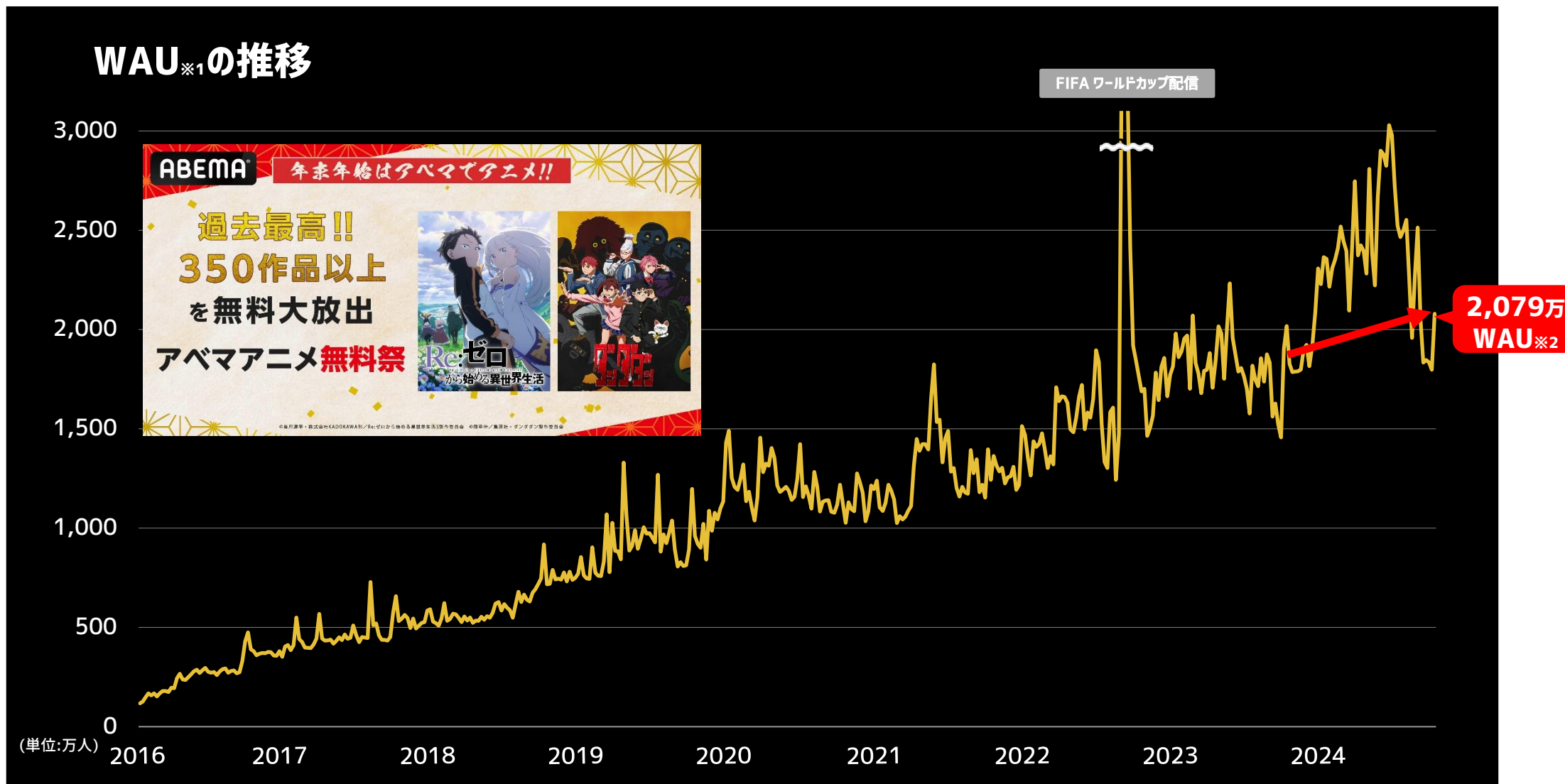
1Q 14億円 (YonY 22億円改善)



※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  
 ※2 上記変更をFY2020から訴求し記載

※3 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  
 ※4 2023年1Q：「FIFA ワールドカップ」関連費用を計上

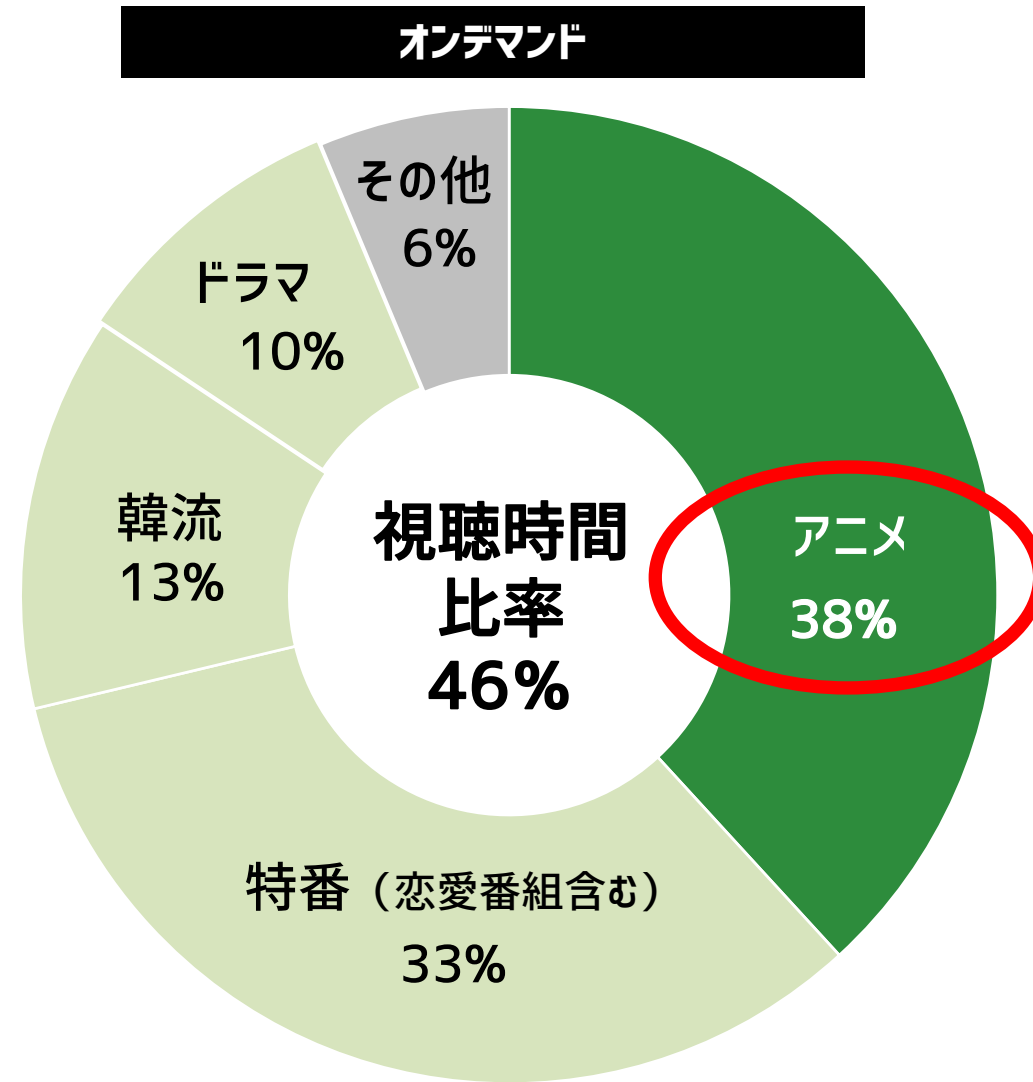
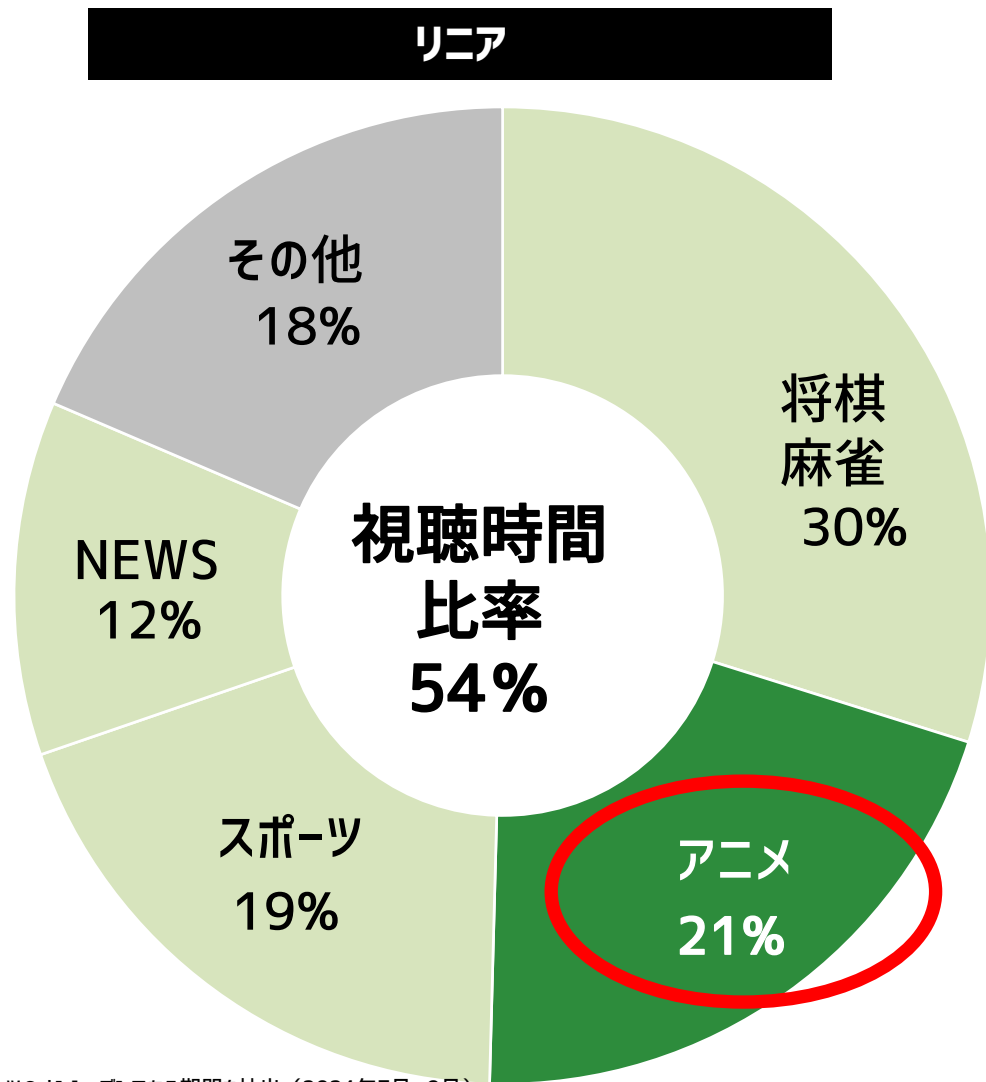
## [ABEMA] スポーツがオフシーズンの年末年始において、アニメや格闘技で昨年を上回るWAUに



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

※2 2024年12月30日(月)~2025年1月5日(日)の期間における1週間の視聴者数

## [ABEMA] 多種多様なコンテンツを提供、中でもアニメが人気



※抽出期間：スポーツのオンシーズンである期間を抽出（2024年7月～9月）

## [IP事業] アニメ制作およびアニメへの出資を積極化

### CyberAgentグループオリジナルIP



1 グランブルーファンタジー  
2014年3月 ゲームリリース  
2017年4月 TVアニメ放送  
2024年2月 コンソールゲームリリース



2 ウマ娘 プリティーダービー  
2018年4月 TVアニメ放送  
2021年2月 ゲームリリース  
2024年5月 映画公開



3 IDOLY PRIDE  
-アイドルプライド-  
2021年1月 TVアニメ放送  
2021年6月 ゲームリリース



4 プラオレ!  
~PRIDE OF ORANGE~  
2021年10月 TVアニメ放送  
2022年3月 ゲームリリース



5 てっぺんっ!!!!!!  
2022年7月 アニメ放送



6 テクノロイド OVERMIND  
2023年1月 アニメ放送  
2022年1月 ゲームリリース



7 勇気爆発バンブレイバン  
2024年1月 アニメ放送



8 アポカリプスホテル  
2025年4月  
アニメ放送予定

### 主幹事



9 ライアー・ライアー  
2023年7月 アニメ放送



10 モブから始まる探索英雄譚  
2024年7月 アニメ放送



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  
2025年1月17日  
劇場公開



12 光が死んだ夏  
2025年夏  
アニメ放送予定

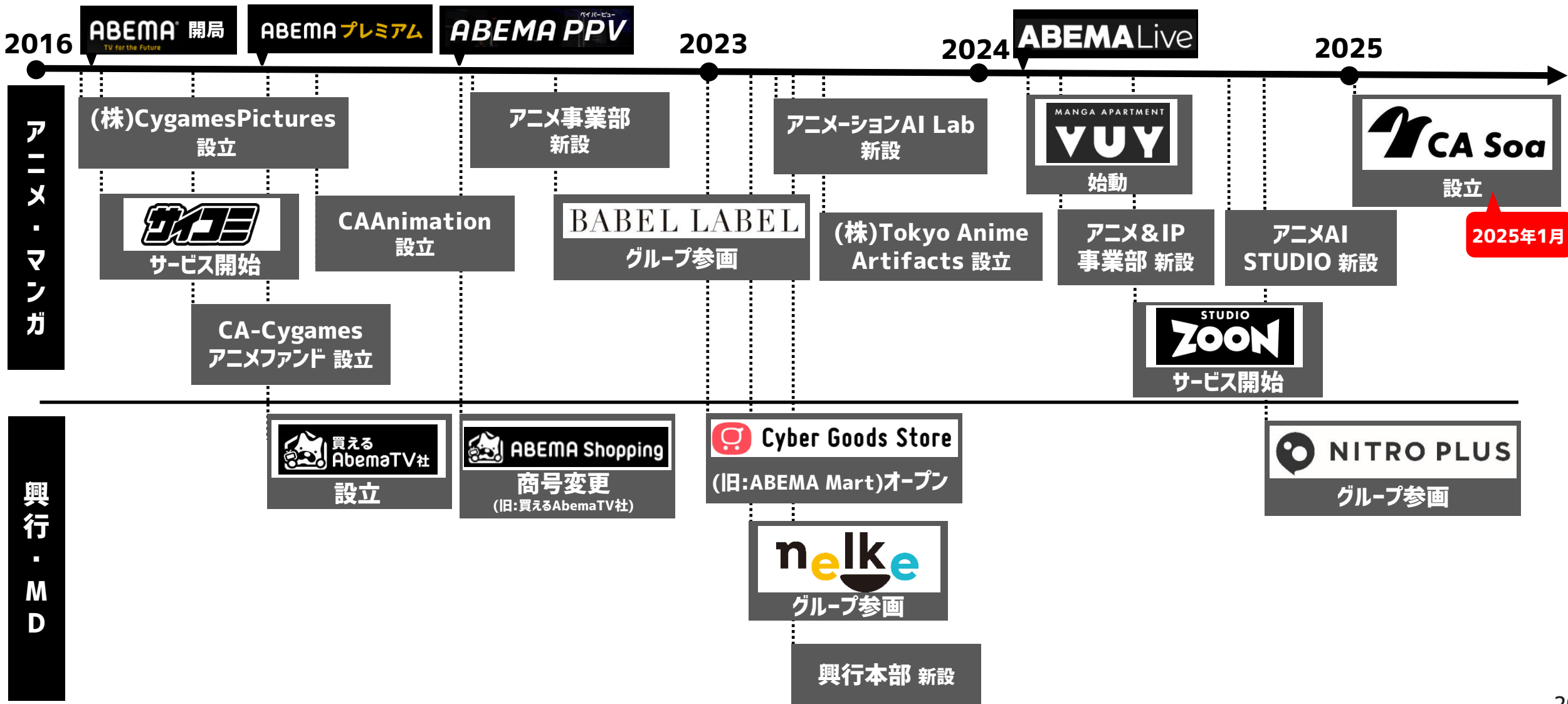


13 ボールパークでつかまえて!  
2025年  
アニメ放送予定

※ 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事業を拡大し、1月にアニメ制作会社CA Soaを設立



※ 一部、統廃合をした事業部やサービスを含む

## 「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す

### IPの創出

企画・制作



映画・ドラマ

BABEL LABEL

アニメ

アニメ&IP  
事業本部



マンガ

Amebaマンガ



制作

アニメーションAI Lab

AbemaProduction

ゲームAI Lab



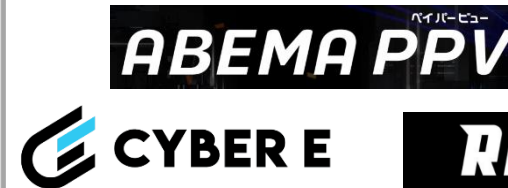
2025年1月  
設立

ゲーム



### IPのマネタイズ

興行・イベント



興行本部



広告



月額

ABEMAプレミアム

グッズ・コマース



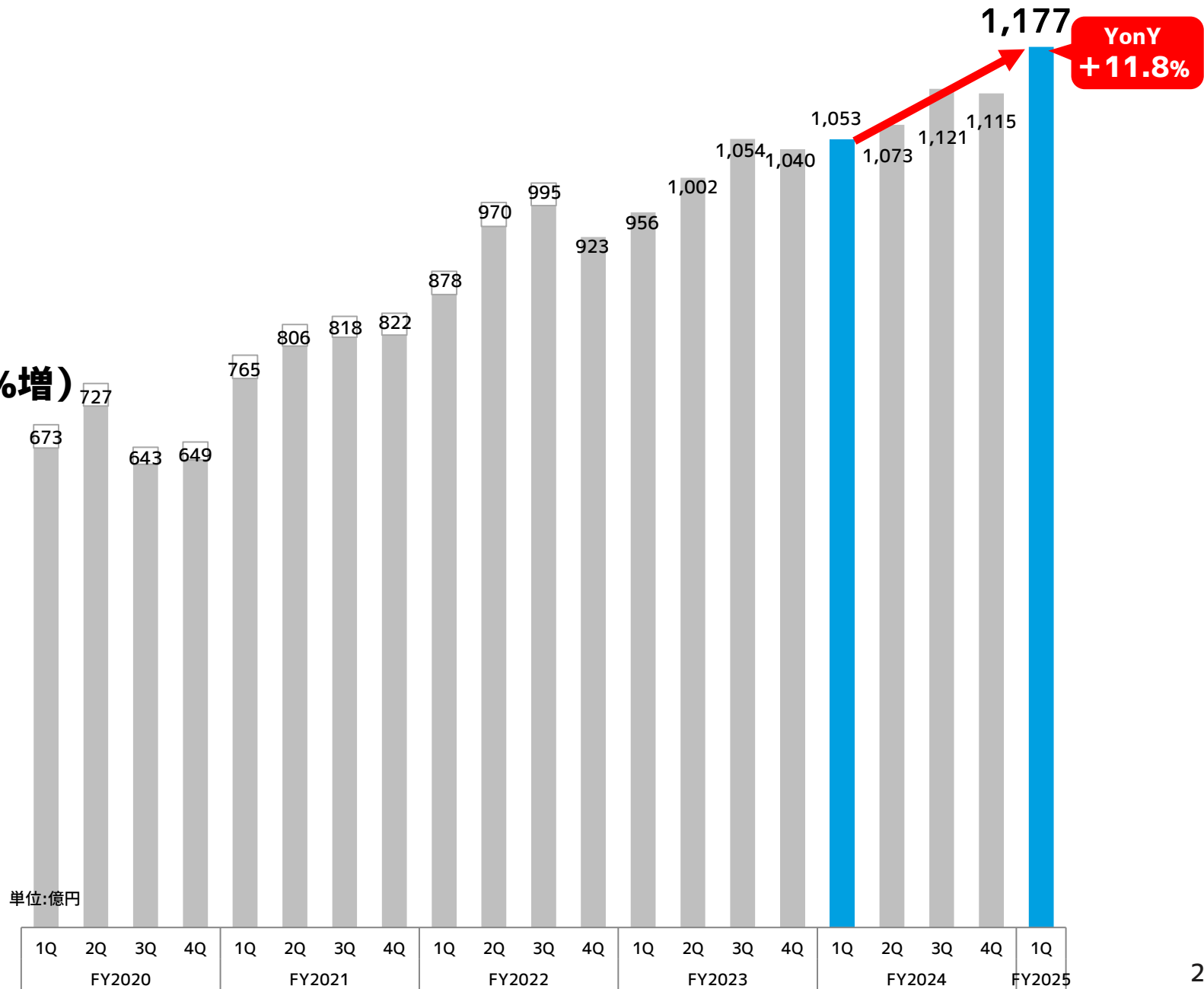
ABEMA®  
TV for the Future

インターネット  
**広告**事業

## [売上高（四半期）]

新規開拓等が奏功し二桁成長

1Q 1,177億円 (YoY 11.8%増)

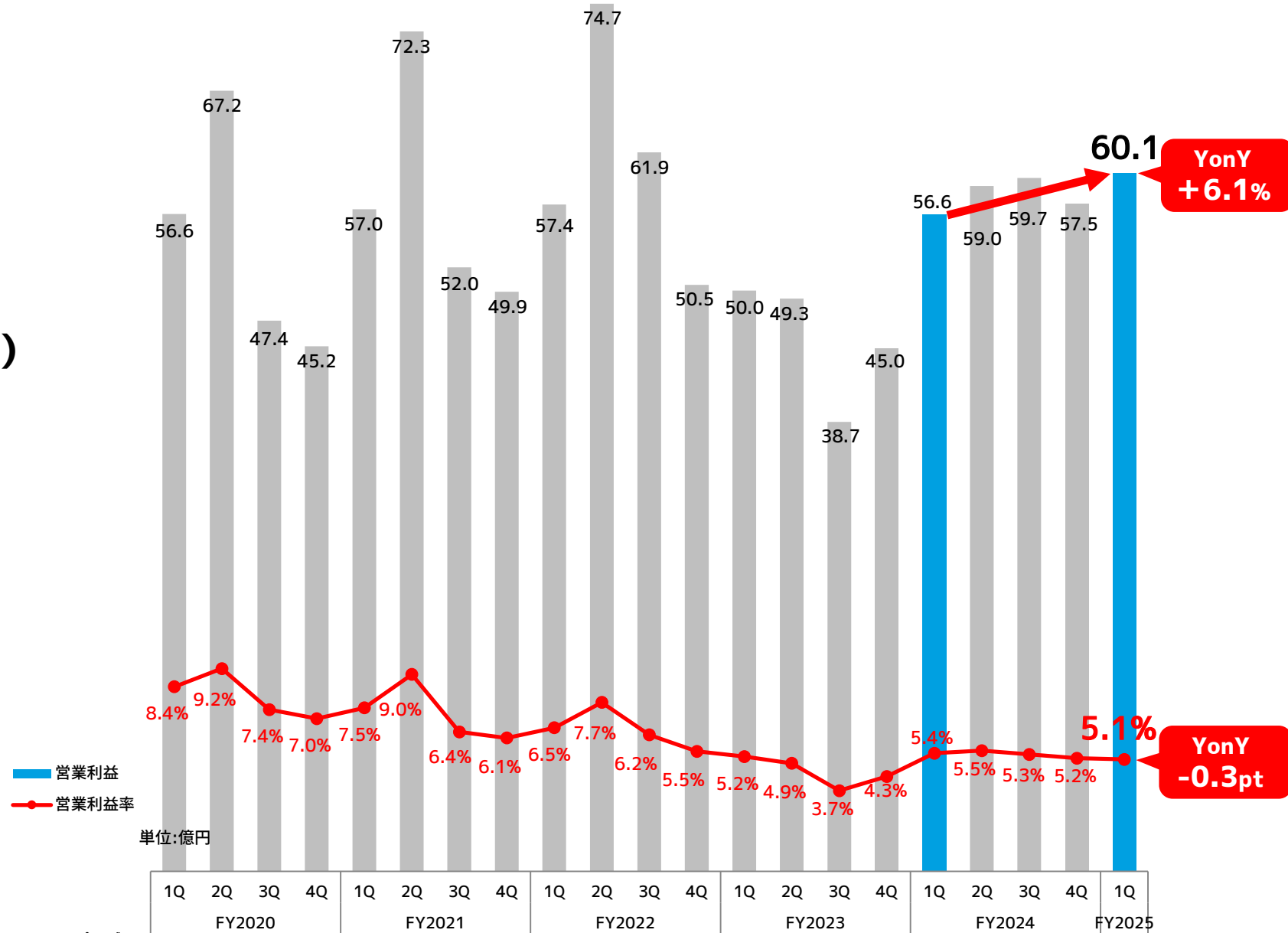




## [営業利益（四半期）]

営業利益率は5%台を継続

1Q 60億円 (YonY 6.1%増)



※ 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

**[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**

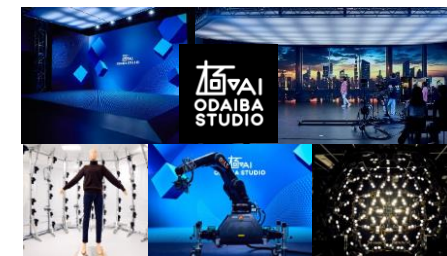


**技術力**

AI



クリエイティブ



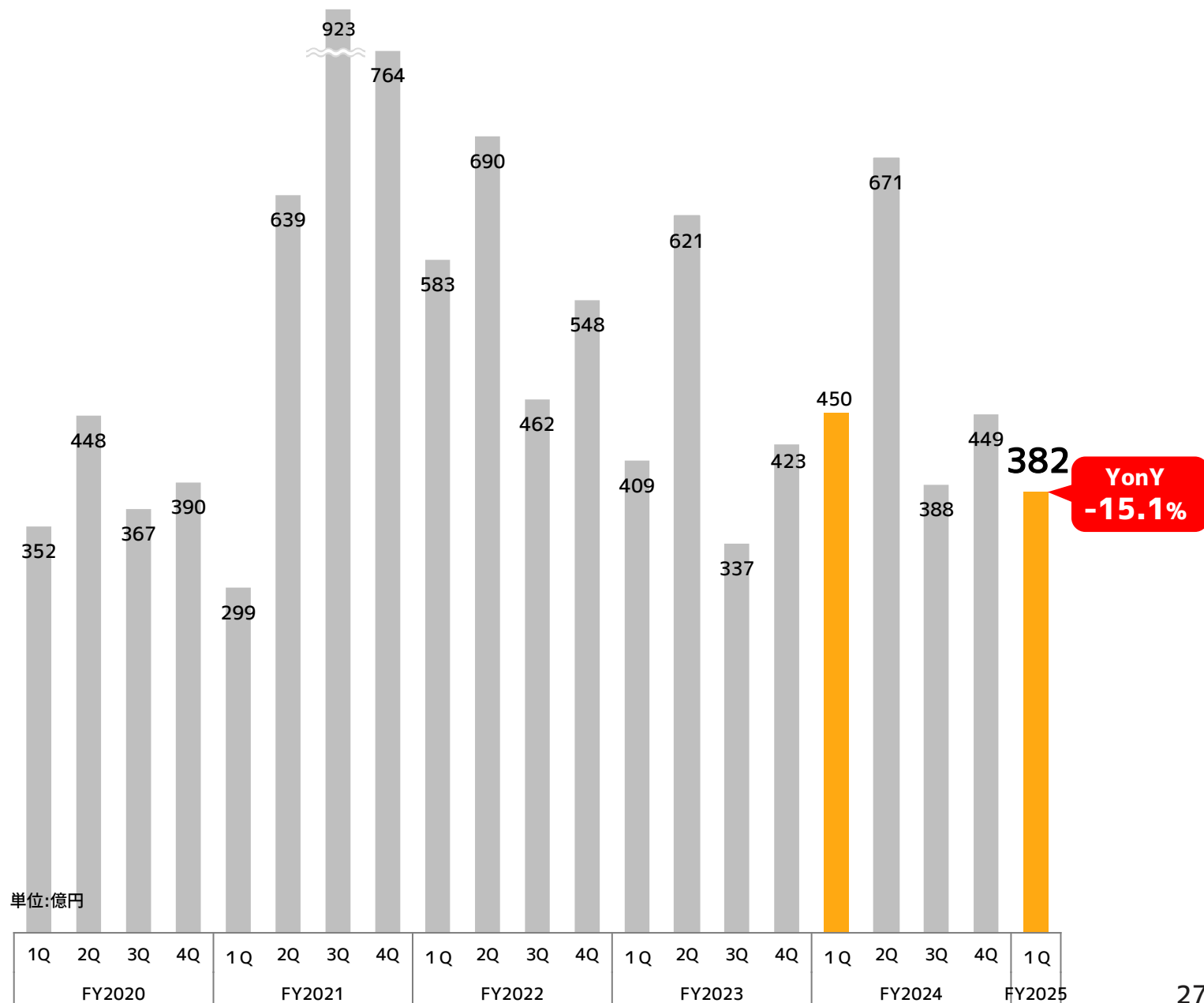
**広告効果の最大化**

# ゲーム事業

## [売上高（四半期）]

好調な新規タイトルがありつつも  
落ち込んだ既存タイトルがあり減収

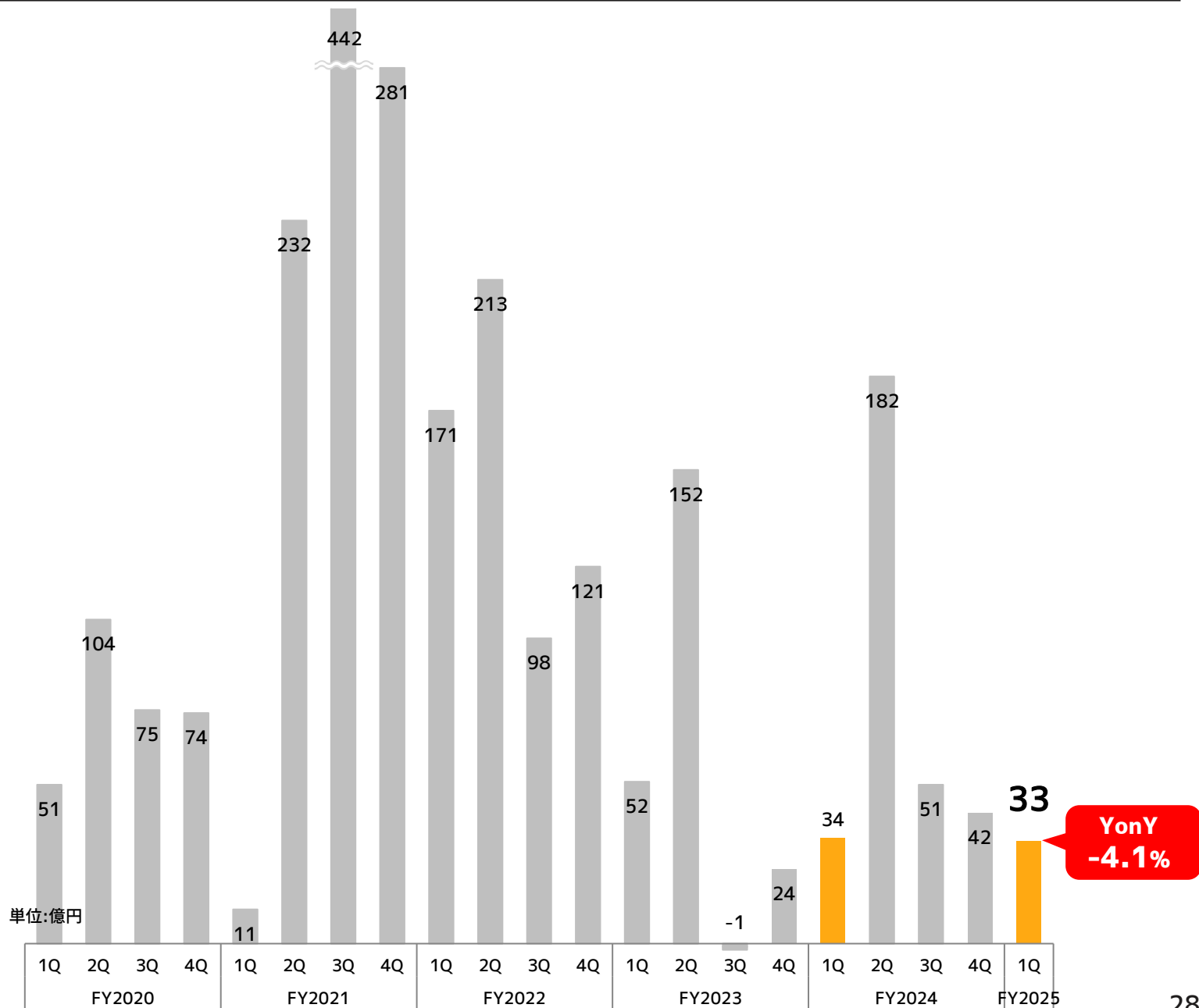
1Q 382億円 (YonY 15.1%減)



## [ 営業利益 (四半期) ]

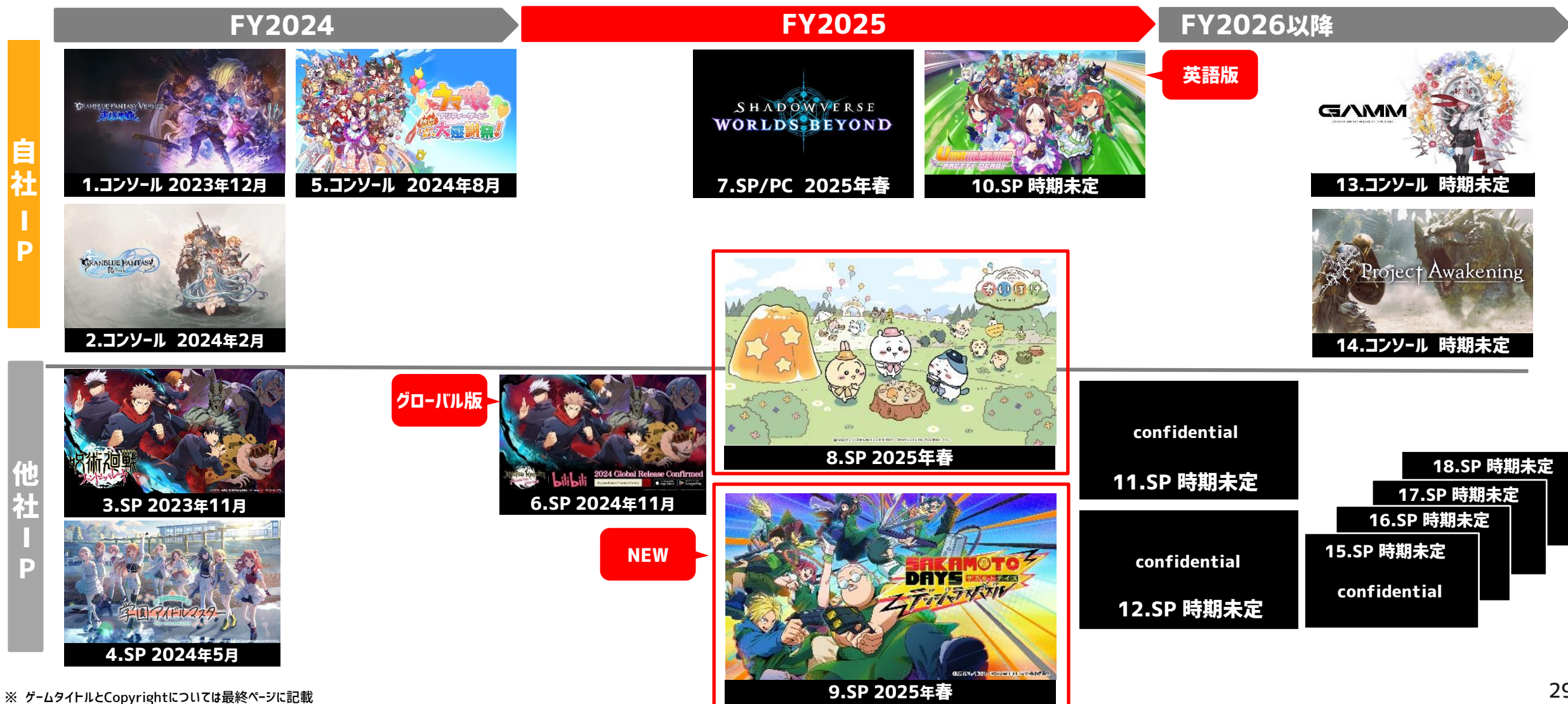
前期比、微減益

1Q 33億円 (YonY 4.1%減)



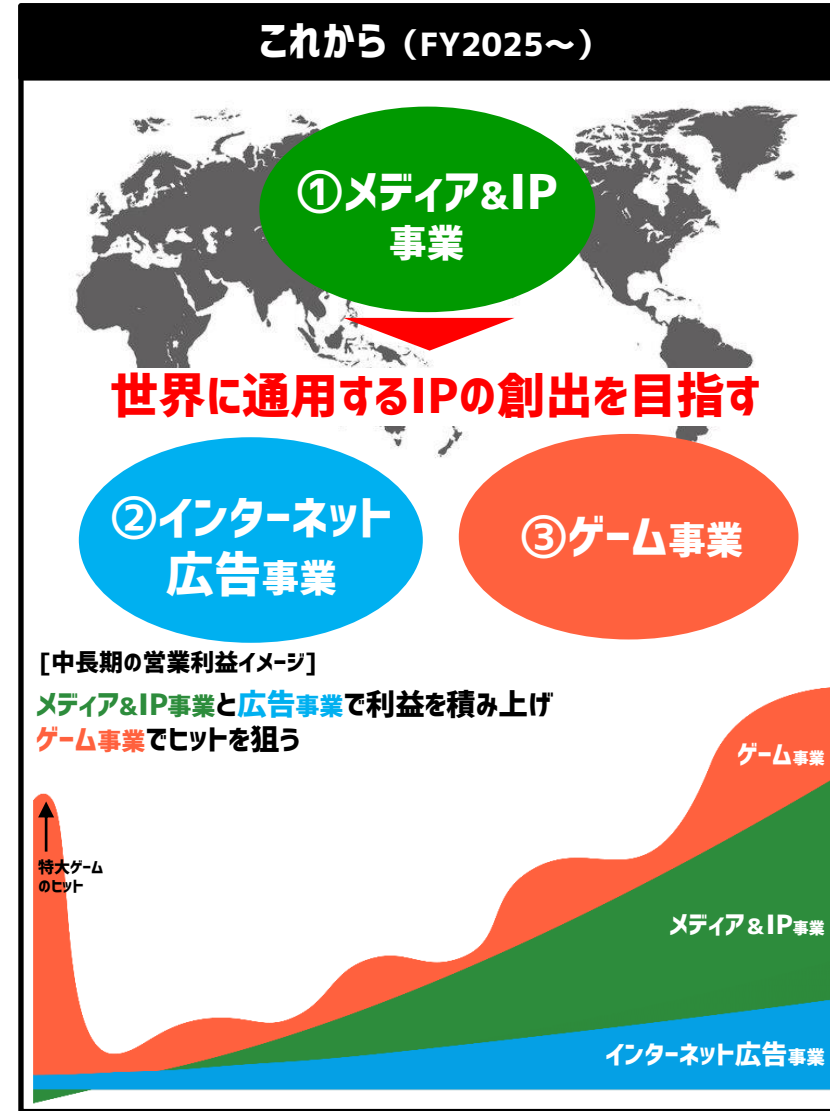
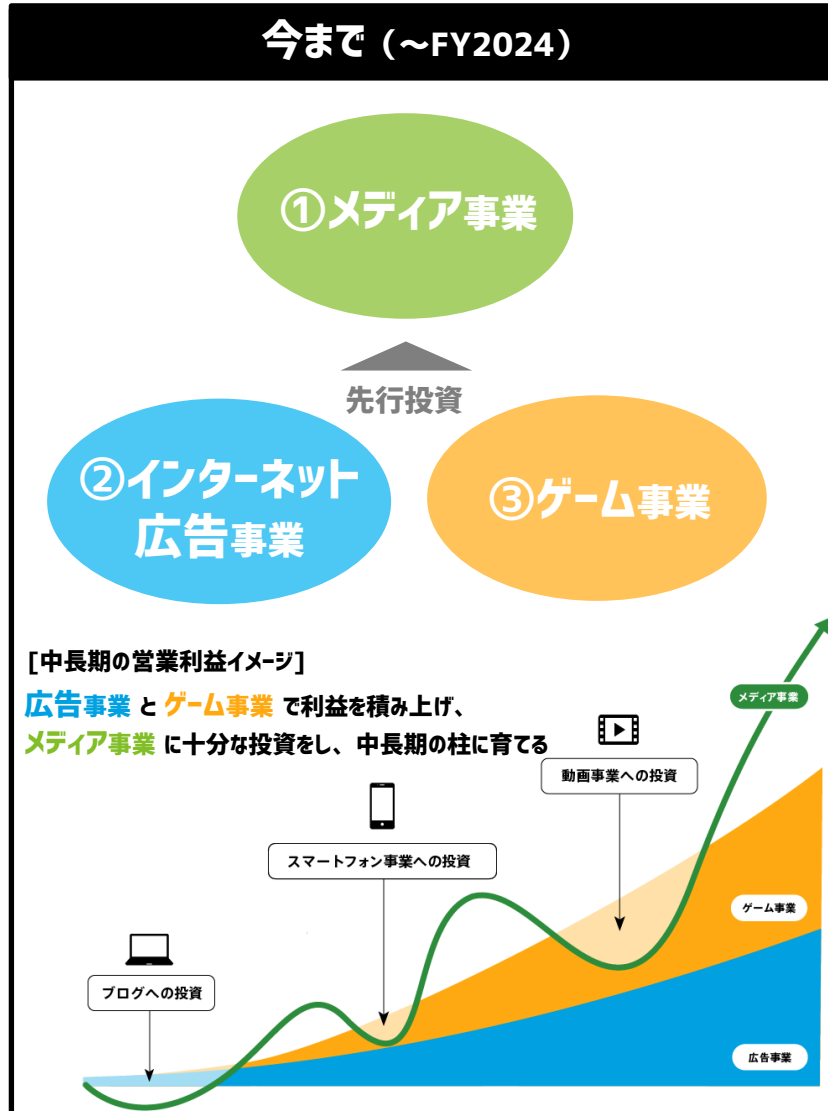
※ 四半期の営業利益：FY2020・FY2021・FY2024の特別インセンティブは含まず

## [新規タイトル] FY2025は、グローバル版等含め6本以上の提供を目指す



# 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 2Q決算発表は2025年4月23日（水）15時半以降を予定しております。**

## 【IP事業スライド19のCopyright】

- 1 「グランブルーファンタジー」：©Cygames, Inc.  
「グランブルーファンタジー シ・アニメーション」：©アニメ「グランブルーファンタジー」製作委員会
- 2 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.  
「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
- 3 「IDOLY PRIDE」：© 2019 Project IDOLY PRIDE / 星見プロダクション
- 4 「プラオレ！～PRIDE OF ORANGE～」：©2020 プラオレ！メディアミックスパートナーズ
- 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 「勇気爆発パンプレイバース」：©「勇気爆発パンプレイバース」製作委員会
- 8 「アポカリプスホテル」：©アポカリプスホテル製作委員会
- 9 「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
- 10 「モブから始まる探案英雄譚」：©海翔・ホビージャパン/モブから始まる製作委員会
- 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 「光が死んだ夏」：©モクモくれん/KADOKAWA・「光が死んだ夏」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

## 【ゲーム事業 スライド29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 「Shadowverse: Worlds Beyond」：©Cygames, Inc.
  - 8 「ちいかわぼけっと」：©nagano / chiikawa committee Developed by Applibot, Inc.
  - 9 「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.
  - 10 「Umamusume: Pretty Derby」：© Cygames, Inc.
  - 11 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
  - 14 「Project Awakening」：©Cygames, Inc.
- ※ 11.12.15.16.17.18は非開示