



3Q FY2026

PRESENTATION MATERIAL

April to June 2026

JAPANESE

August 7, 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。

- 1. 決算概要 （3Q：2026年4月～2026年6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**

決算概要

(3Q : 2026年4月～6月)

FY2026 3Q業績

3Qにおいて過去最高の売上高を更新
通期の業績見通しを大幅上方修正

売上高 2,306億円 YonY 9.4%増

営業利益 149億円 YonY 23.6%減

メディア&IP 事業

重層的に売上を積み上げ順調に拡大
「ABEMA」10周年、オリジナル番組の視聴が伸長

売上高 591億円 YonY 5.2%増

営業利益 27億円 YonY 22.1%増

広告 事業

2Qに続き高い増収率、3Qで過去最高の売上高
YonY二桁増益

売上高 1,213億円 YonY 8.9%増

営業利益 41億円 YonY 14.2%増

ゲーム 事業

主力タイトルに加えカジュアルゲームが好調に推移
3Q累計の営業利益は509億円と大幅増益

売上高 611億円 YonY 20.8%増

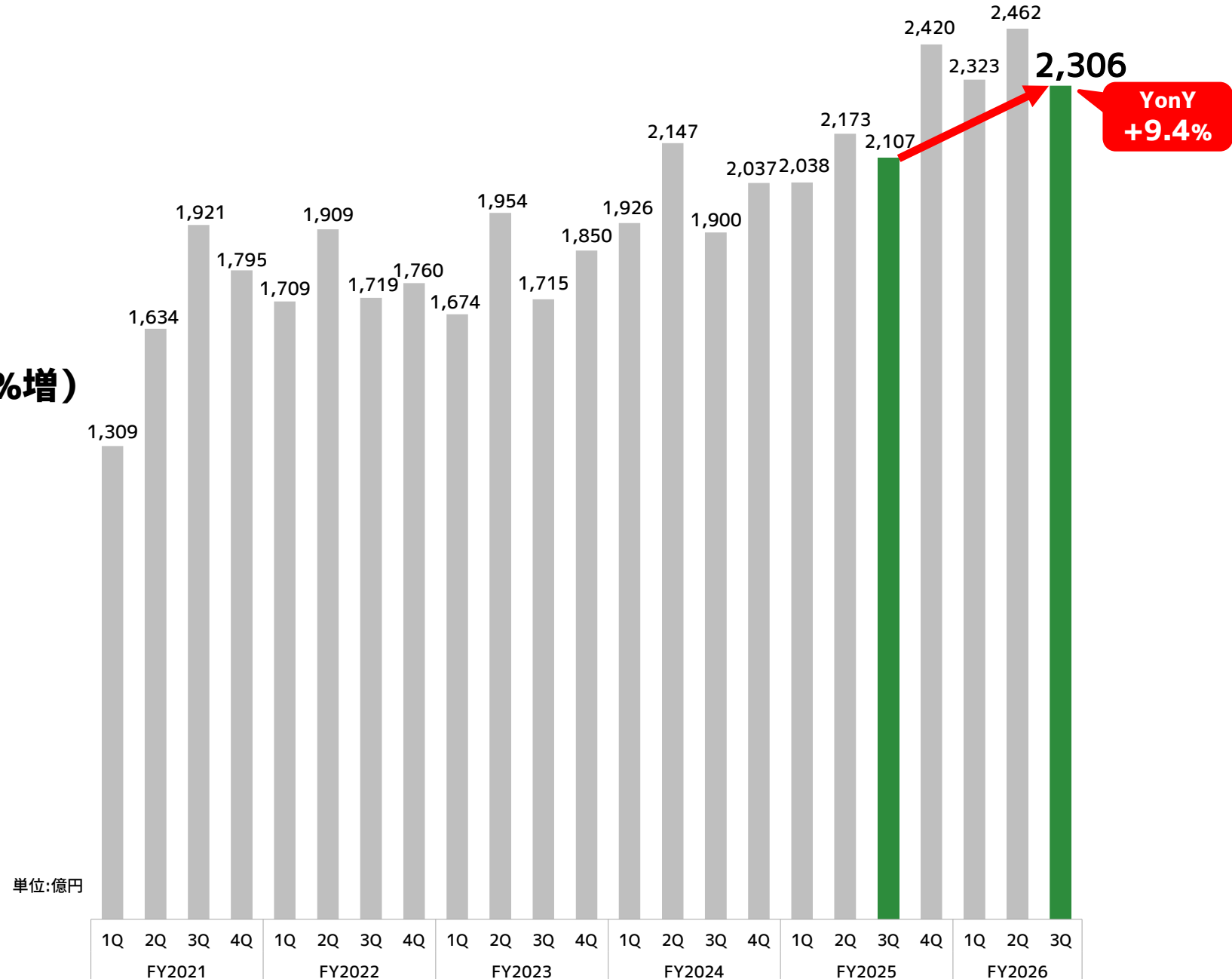
営業利益 123億円 YonY 25.1%減

1. 決算概要

[連結売上高]

第3四半期において
過去最高の売上高を更新

3Q 2,306億円 (YonY 9.4%増)

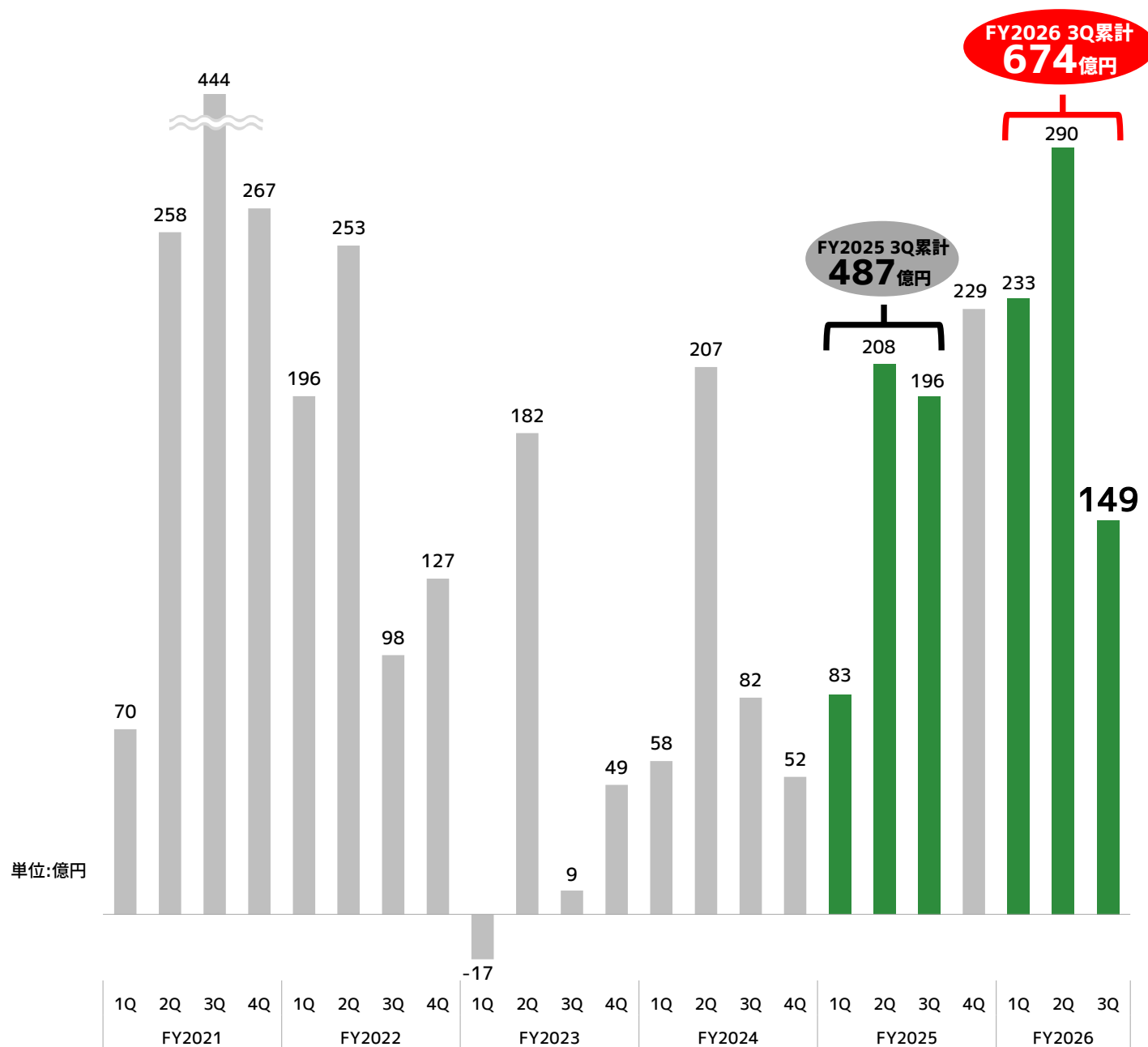


1. 決算概要

[連結営業利益]

3Q 149億円 (YonY 23.6%減)

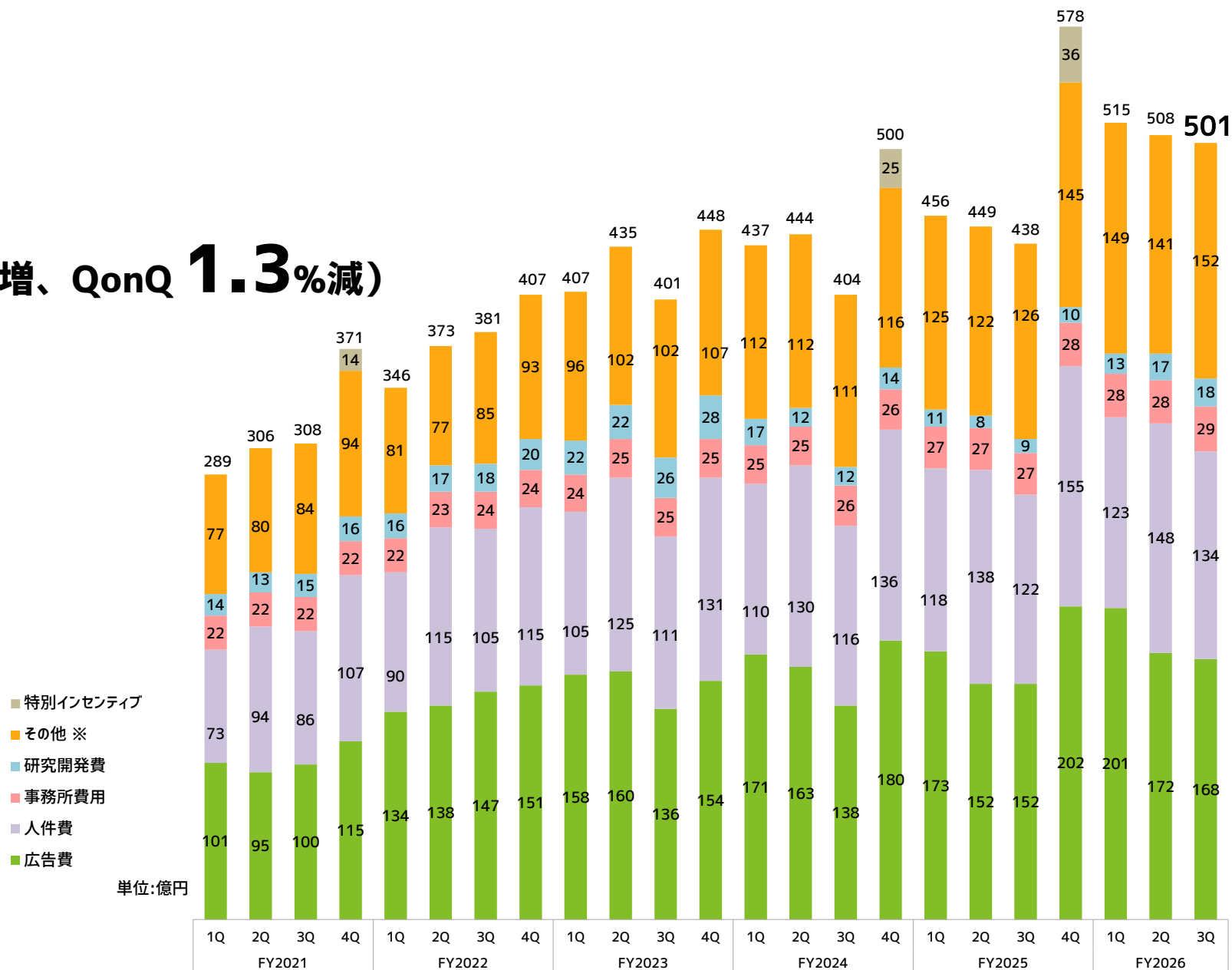
3Q累計、大幅増益



1. 決算概要

[販売管理費]

3Q 501億円 (YonY 14.4%増、QonQ 1.3%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、販売関連費用等

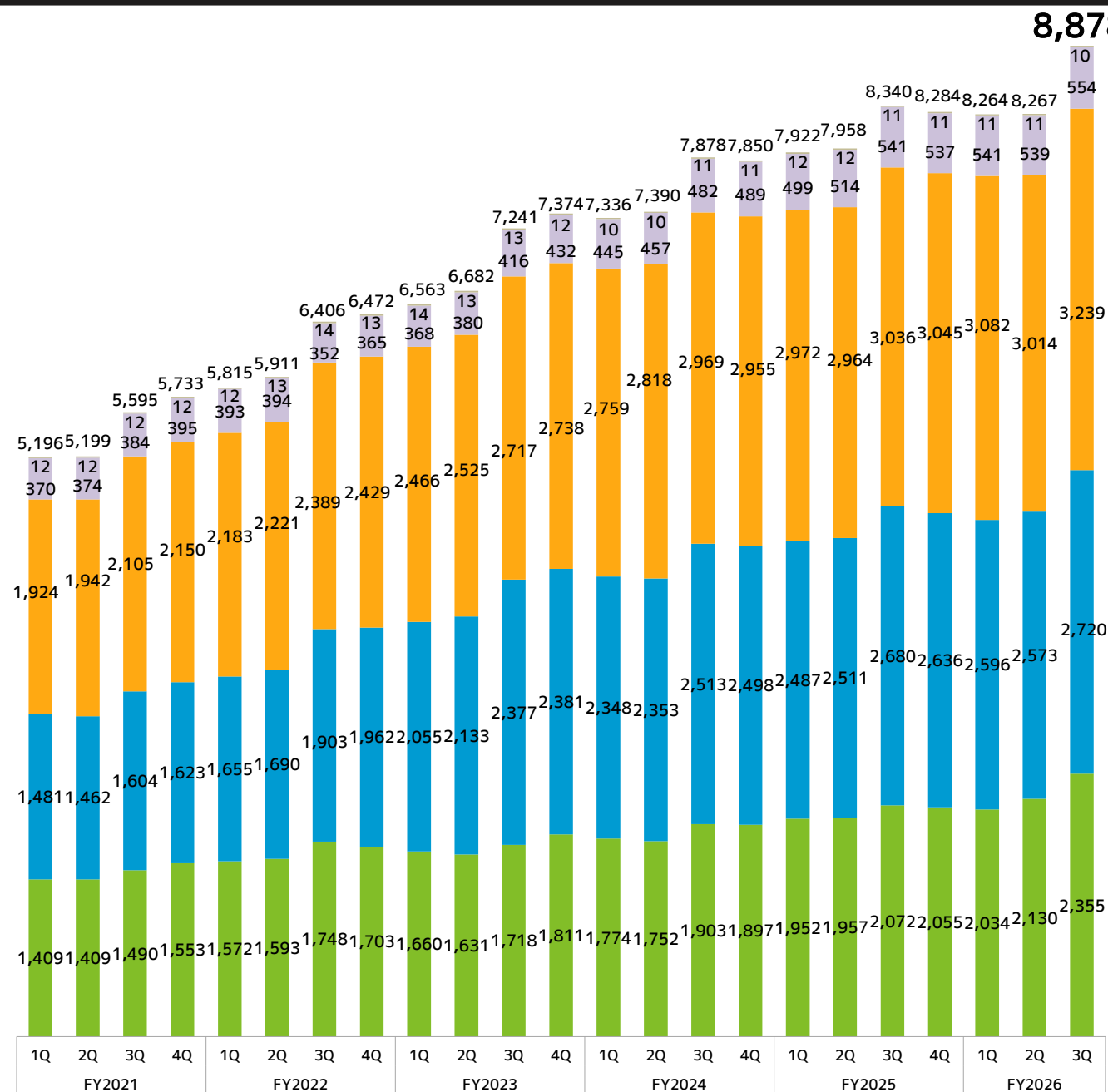
1. 決算概要

[連結役職員数]

6月末 8,878名 (YonY 538名増)
4月に新卒 402名入社

- 投資育成事業
- 全社機能
- ゲーム事業
- インターネット広告事業
- メディア&IP事業

単位:人



1. 決算概要

[損益計算書]

単位：百万円					
	FY2026 3Q	FY2025 3Q	YonY	FY2026 2Q	QonQ
売上高	230,688	210,778	9.4%	246,206	-6.3%
売上総利益	65,183	63,499	2.7%	79,928	-18.4%
販売管理費	50,193	43,869	14.4%	50,864	-1.3%
営業利益	14,990	19,629	-23.6%	29,064	-48.4%
営業利益率	6.5%	9.3%	-2.8pt	11.8%	-5.3pt
経常利益	15,262	19,452	-21.5%	29,708	-48.6%
特別利益	0	41	-98.5%	92	-99.3%
特別損失	655	2,442	-73.2%	1,527	-57.1%
税金等調整前当期純利益	14,606	17,050	-14.3%	28,274	-48.3%
当期純利益 ※	8,698	8,239	5.6%	14,874	-41.5%

[貸借対照表]

単位：百万円	2026年6月末	2025年6月末	YonY	2026年3月末	QonQ
流動資産	374,093	367,676	1.7%	384,557	-2.7%
(現預金)	212,081	209,030	1.5%	211,281	0.4%
固定資産	177,047	163,214	8.5%	171,918	3.0%
総資産	551,172	530,931	3.8%	556,509	-1.0%
流動負債	147,059	153,511	-4.2%	166,062	-11.4%
(未払法人税等)	7,737	10,020	-22.8%	16,173	-52.2%
固定負債	106,215	103,765	2.4%	106,062	0.1%
株主資本	194,902	158,398	23.0%	185,132	5.3%
純資産	297,897	273,654	8.9%	284,384	4.8%
(参考) ネットキャッシュ※	113,401	111,099	2.1%	113,416	0.0%

※ 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）

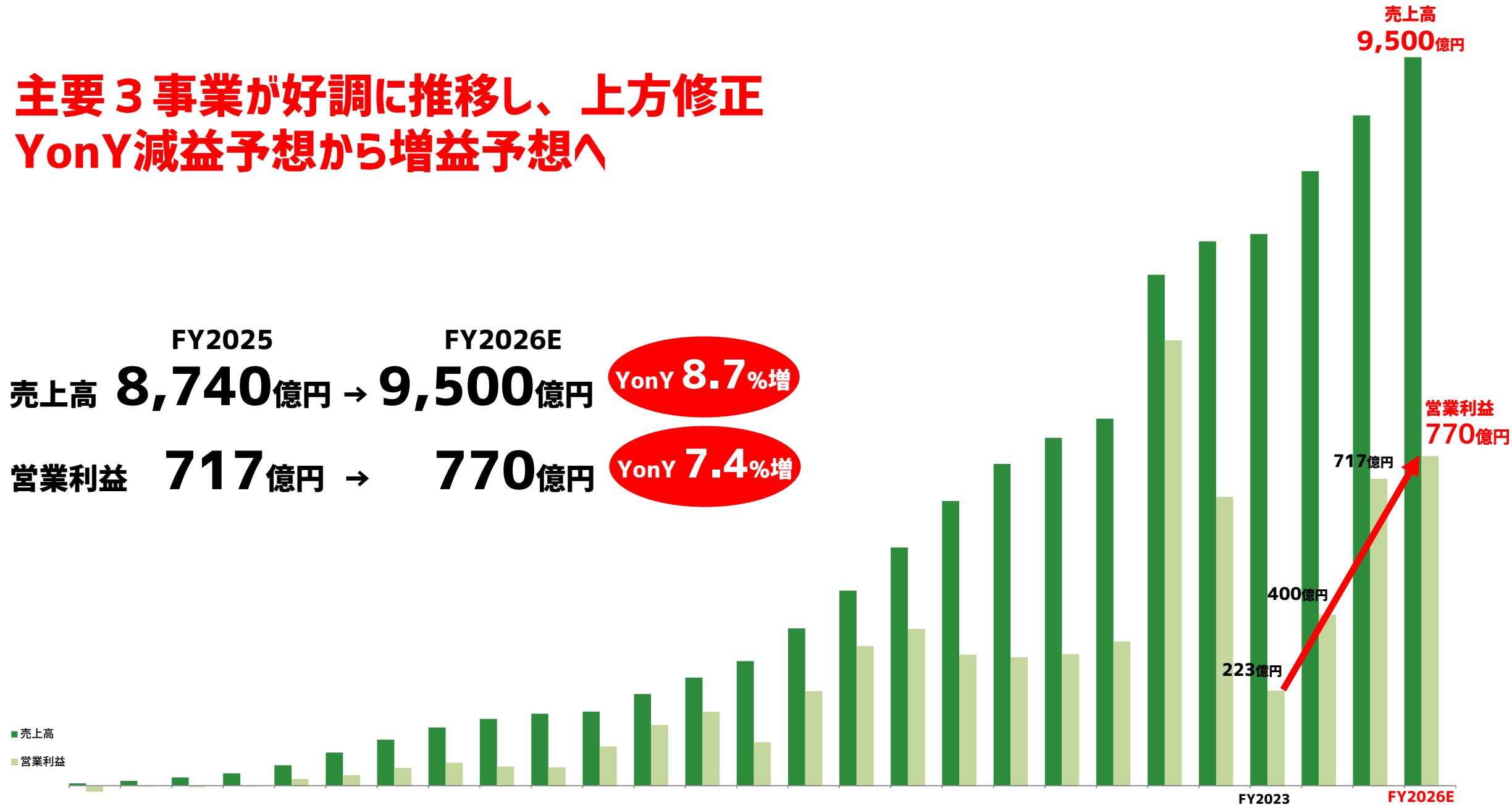
**2026年度
業績見通し
2025年10月～2026年9月**

主要 3 事業が好調に推移し、上方修正 YonY減益予想から増益予想へ

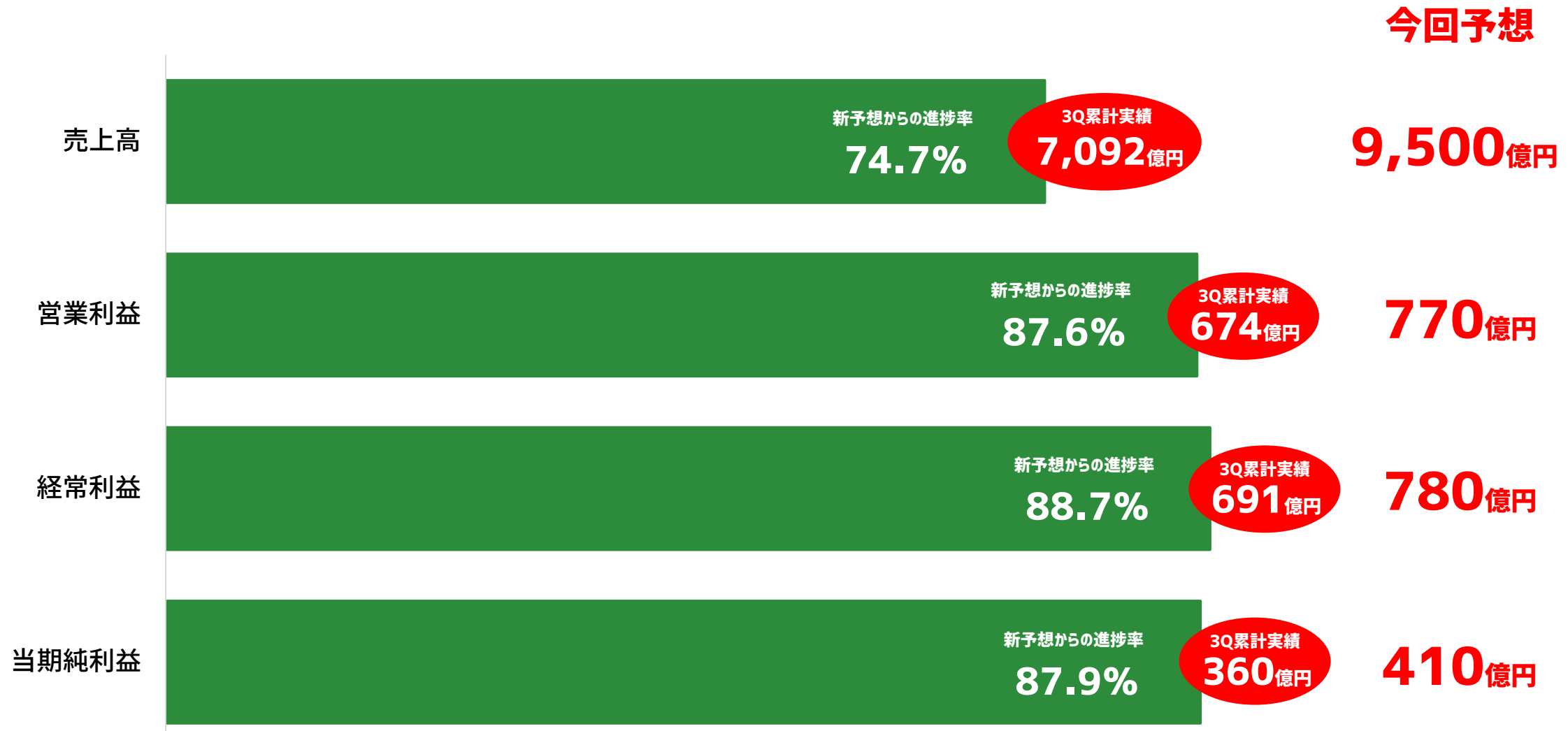
FY2025 FY2026E

売上高 **8,740**億円 → **9,500**億円 YonY **8.7%**増

営業利益 **717**億円 → **770**億円 YonY **7.4%**増



[修正後の見通しに対する進捗率]



2. 2026年度 業績見通し

[見通しの修正] 経営指標 DOE5%を目安に、配当予想を19円から20円に増配

単位：億円	FY2026 期初の予想 (2025年11月14日発表)		FY2026 見通しの修正 (2026年8月7日発表)	増減額		増減率		FY2025	YoY
	下限	上限		下限	上限	下限	上限		
売上高	8,800		9,500	700		8.0%		8,740	8.7%
営業利益	500	600	770	270	170	54.0%	28.3%	717	7.4%
経常利益	500	600	780	280	180	56.0%	30.0%	717	8.7%
当期純利益 ※	250	300	410	160	110	64.0%	36.7%	316	29.5%
配当金	19円		20円	1円		5.3%		17円	17.6%

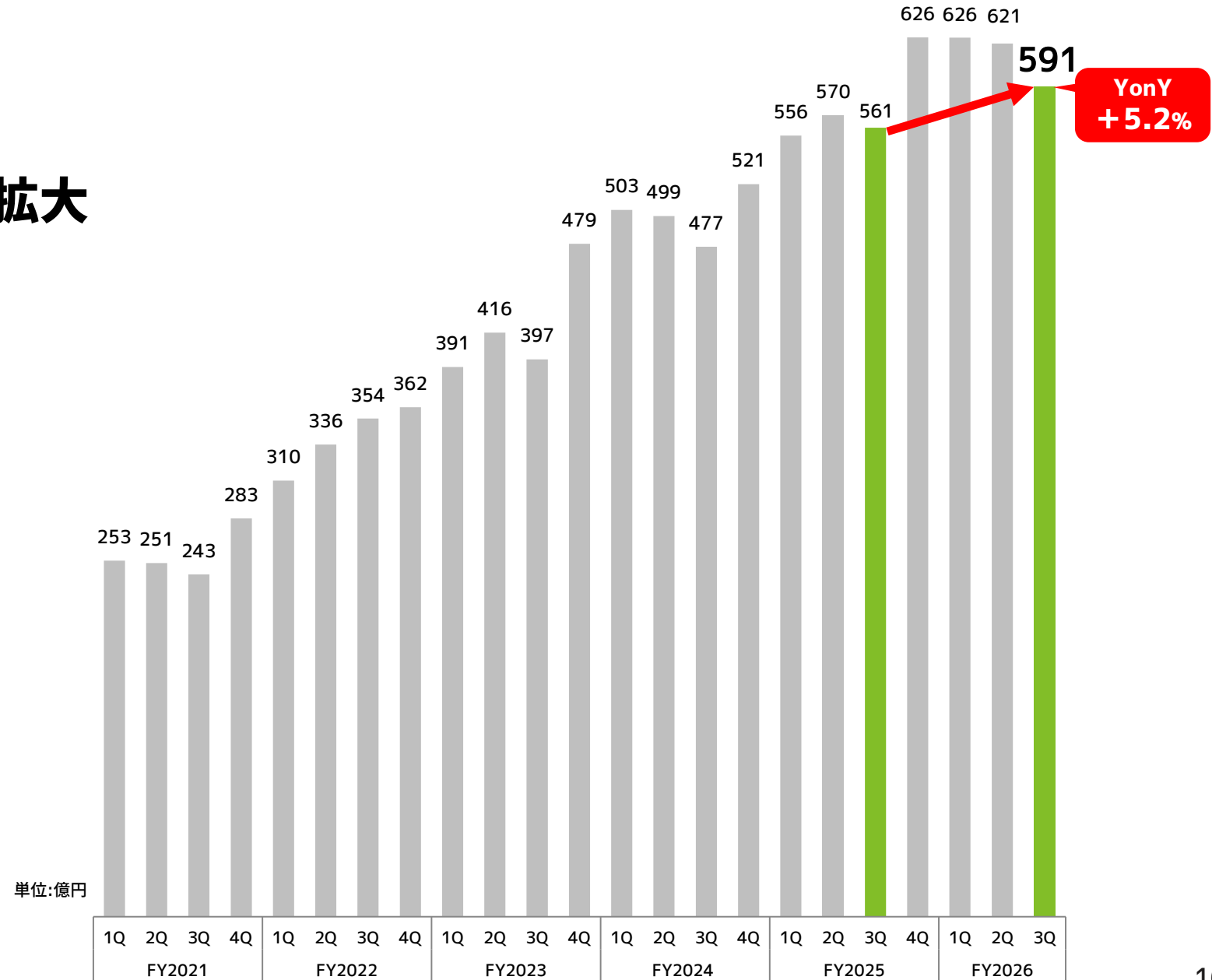
※ 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益を示し、(株)Cygamesの非支配株主持分（少数株主持分）等の影響がある

メディア&IP事業

[売上高（四半期）]

重層的に売上を積み上げ、順調に拡大

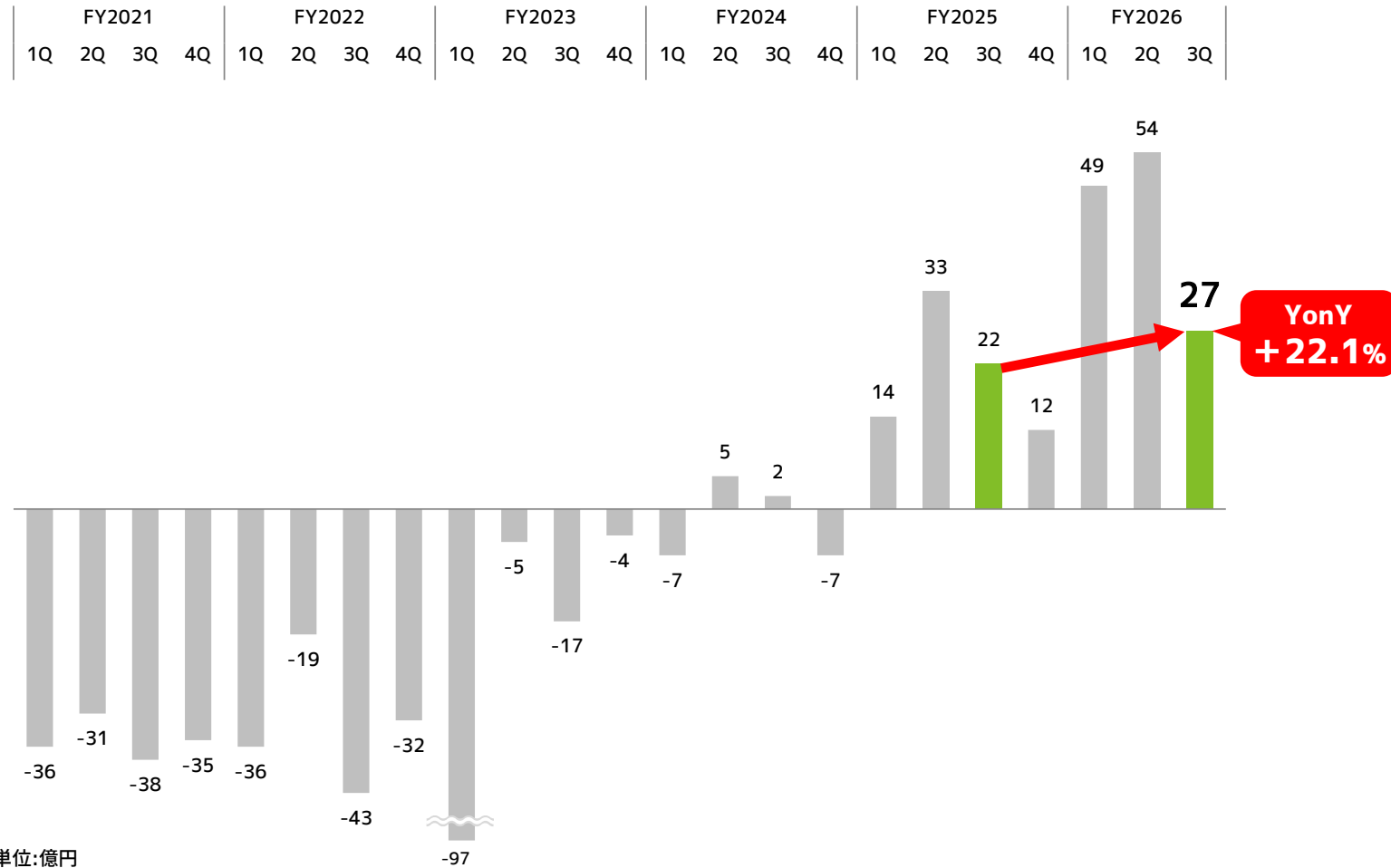
3Q 591億円（YonY 5.2%増）



[営業利益（四半期）]

「ABEMA」開局10周年
コンテンツ等へ積極投資

3Q 27億円（YonY 22.1%増）



[ABEMA] 4月の開局10周年に、特別番組やイベント等を多数開催



ABEMA ORIG. 生放送

4.11(土)

放送タイムテーブル DAY 1

15:00	グランドオープニング
15:30	第1部 ウルファロンから3カウント取ったら1000万円
18:00	限界突破企画スタート
19:00	今日好きダンスバトル 一夜限りアーティストとコラボSP
21:00	第2部 ウルファロンから3カウント取ったら1000万円
23:00	愛のハイエナ特別版 あつまれハイエナの森
25:00	チーム対抗! 芸能人朝まで徹マン決定戦
06:00	

山本裕典 オファー待ち 30時間マラソン

コムドット 30時間パイから逃げ切れば1億円!

ABEMA ORIG. 生放送

4.12(日)

放送タイムテーブル DAY 2

06:00	ReHacQ 特別企画
09:00	『ナオキマンの都市伝説ワイドショー』 ~今日好きメンバー襲来! 明日、学校で話したい都市伝説SP~
10:00	あざとくて何が悪い? 特別版 令和の最強あざカワソングSP
11:00	ダメってられない女たち ~激動人生を生告白SP~
13:00	完徹 ~不眠最強芸人決定戦~
15:00	「チャンスの時間」 ノブの好感度を下げておこう 30時間フェスver.
16:00	今日好きダンスバトル 大反省会
17:00	市川團十郎を笑わせたら1000万
19:00	最強バズリソング歌謡祭
21:30	
22:00	グランドフィナーレ

山本裕典 オファー待ち 30時間マラソン

コムドット 30時間パイから逃げ切れば1億円!

[ABEMA] オリジナル番組のクオリティが評価され、国内外で多数受賞



※1



※2



※3



※4

※1 ニューヨーク・フェスティバル：あらゆるジャンルの映像作品を審査・表彰する世界最大規模のコンクール(2026年5月開催)
 ※2 ワールド・メディア・フェスティバル：様々なジャンルで作品性の高さを競うヨーロッパ最大規模のコンクール(2026年5月開催)
 ※3 グローバルOTTアワード2026：全世界のテレビ・OTT・オンラインコンテンツを対象としたアジア最大規模のコンクール(2026年6月開催)

※4 第42回ATP賞テレビグランプリ：製作会社のプロデューサーやディレクターが自ら審査・選出する日本で唯一の賞(2026年7月開催)

[ABEMA] 続々と新シーズンや新作のオリジナル番組を提供し、WAU3,137万人※



【IP事業】 アニメスタジオ3社、豊富なラインナップへ

CYPiC



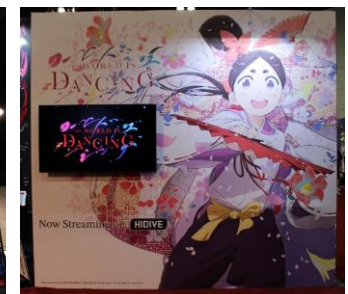
CA Soa

Studio Kurpe
スタジオクーム

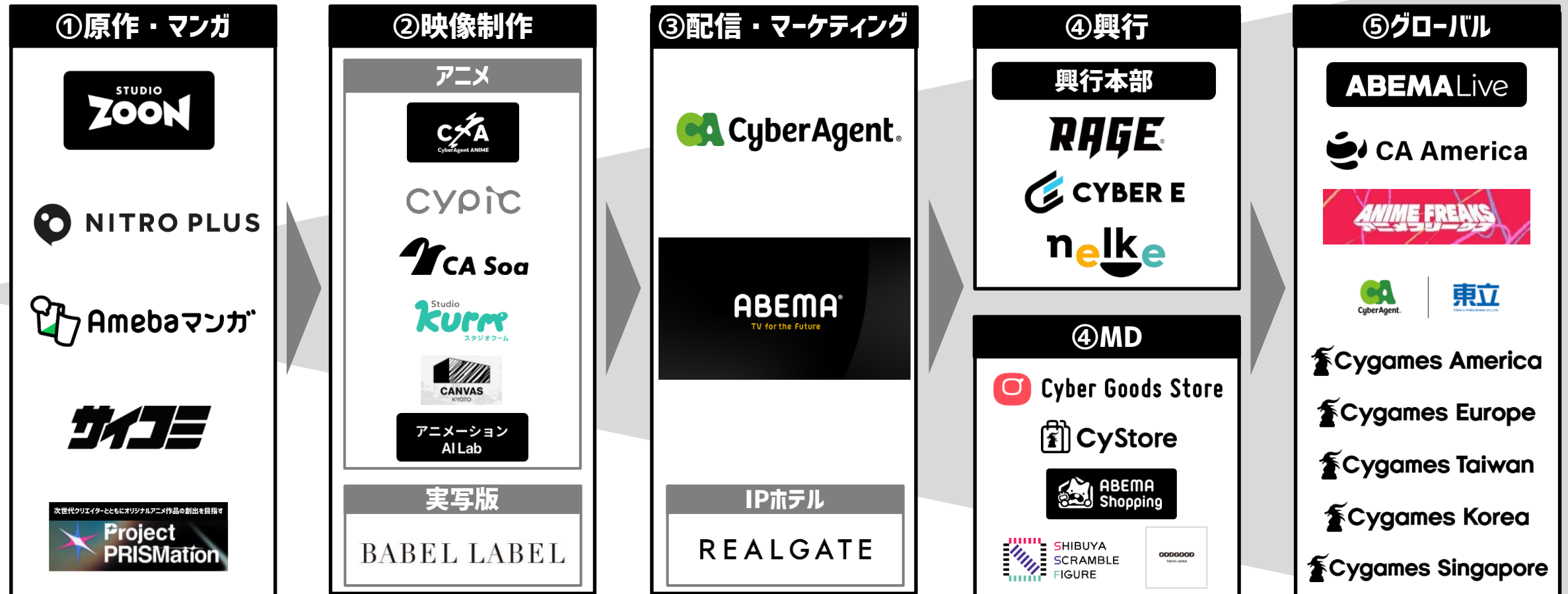


Coming
Soon

[IP事業] 7月の世界最大級のアニメイベント「Anime Expo 2026」に出展 同月パリ、8月ドイツ、ワシントン、ニューヨーク等、グローバルマーケティングを強化



[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

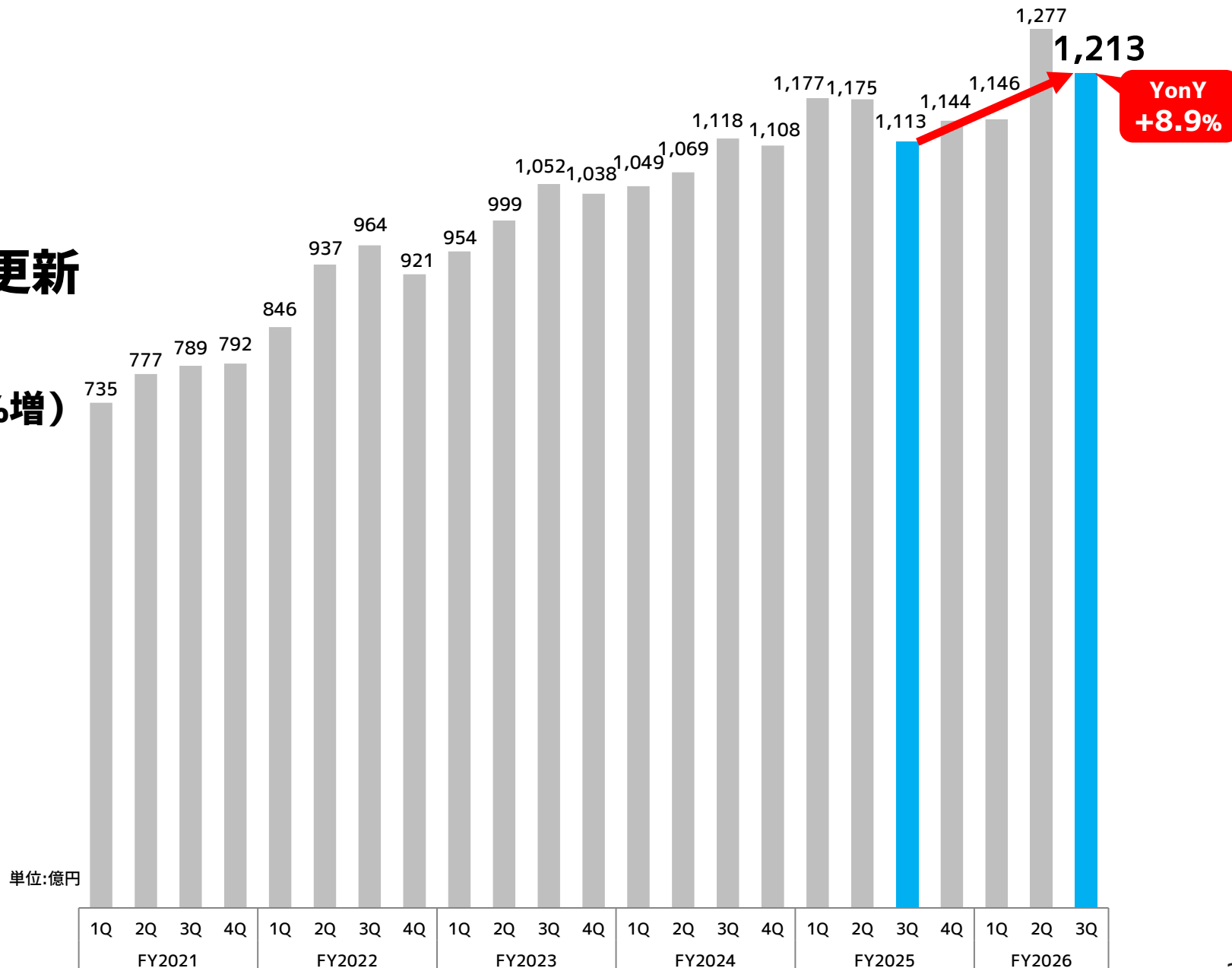
インターネット 広告事業

4. インターネット広告事業

[売上高（四半期）]

高い増収率を継続し
第3四半期において過去最高を更新

3Q 1,213億円 (YonY 8.9%増)

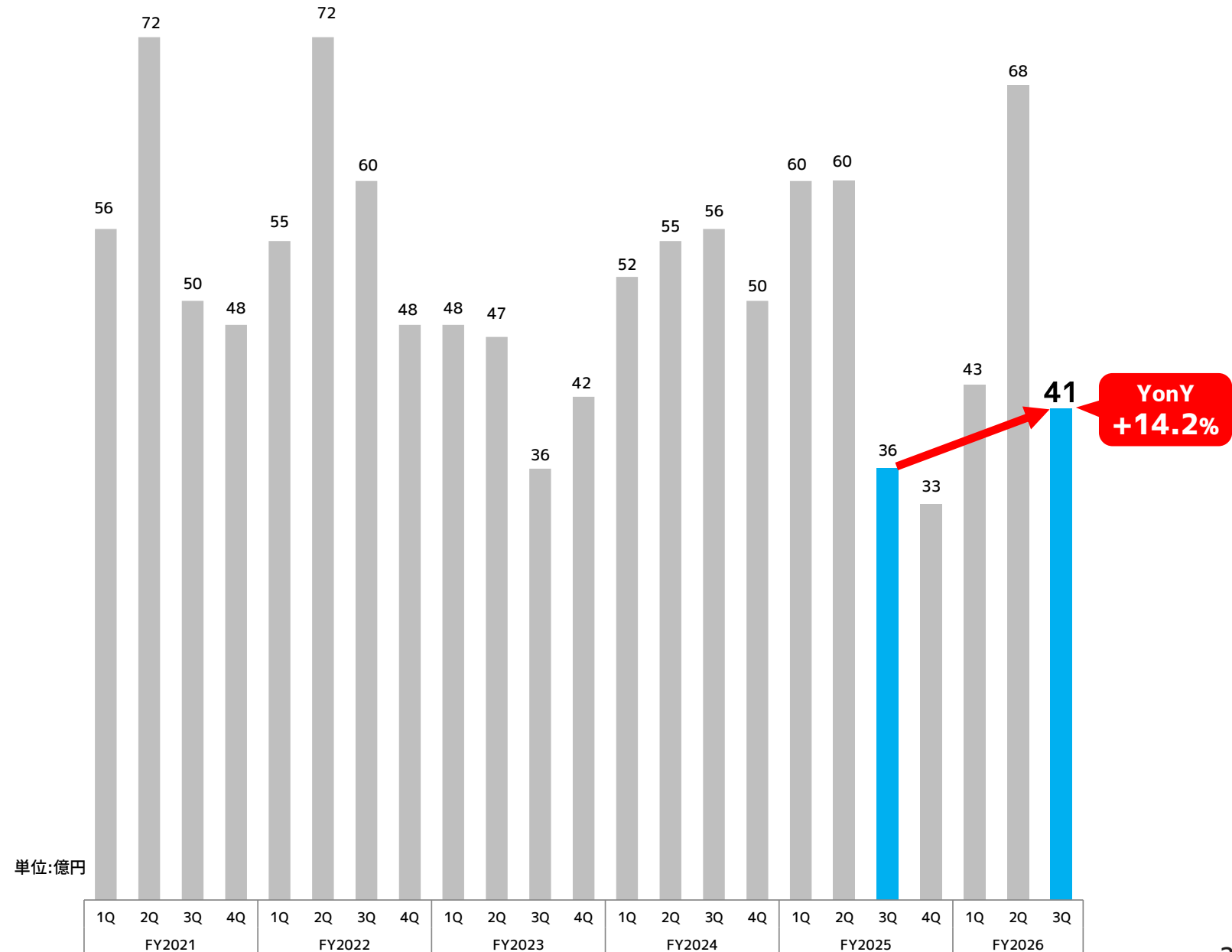


4. インターネット広告事業

[営業利益（四半期）]

YonY二桁増益

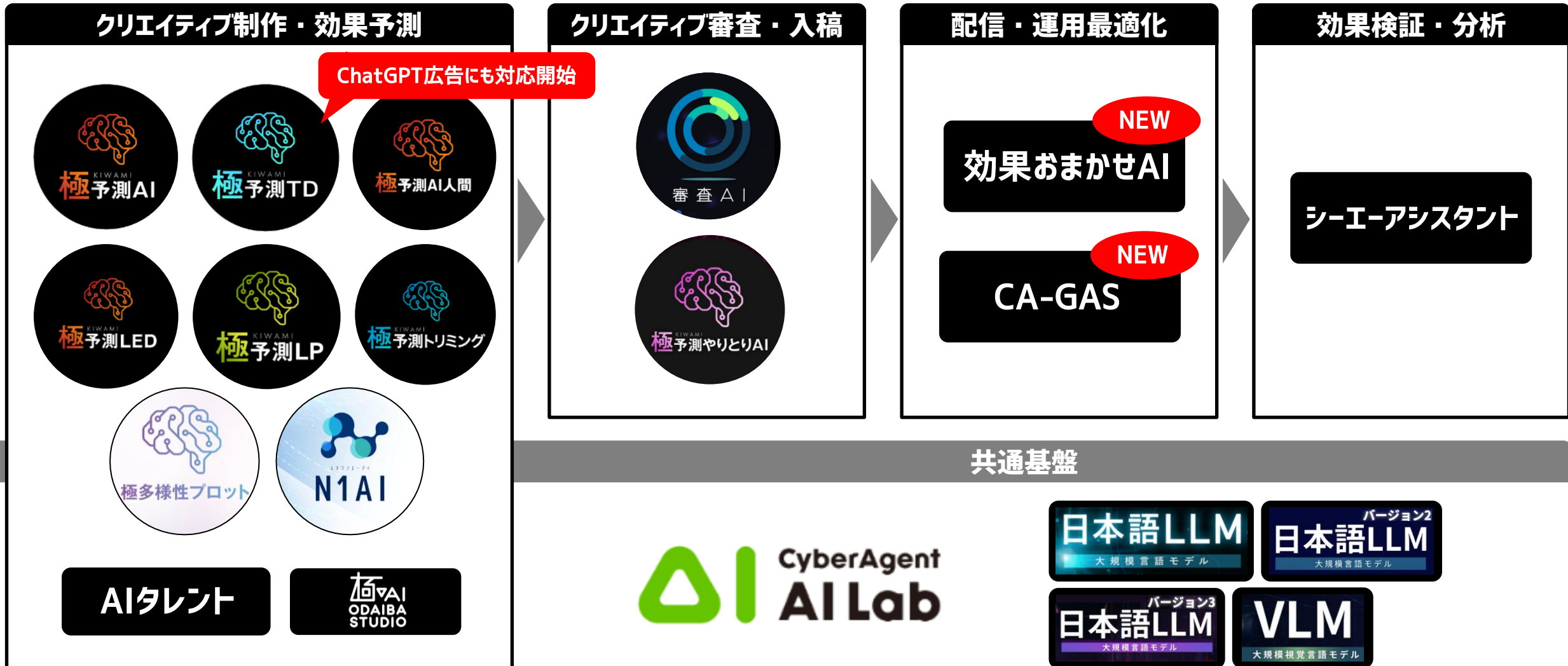
3Q 41億円 (YonY 14.2%増)



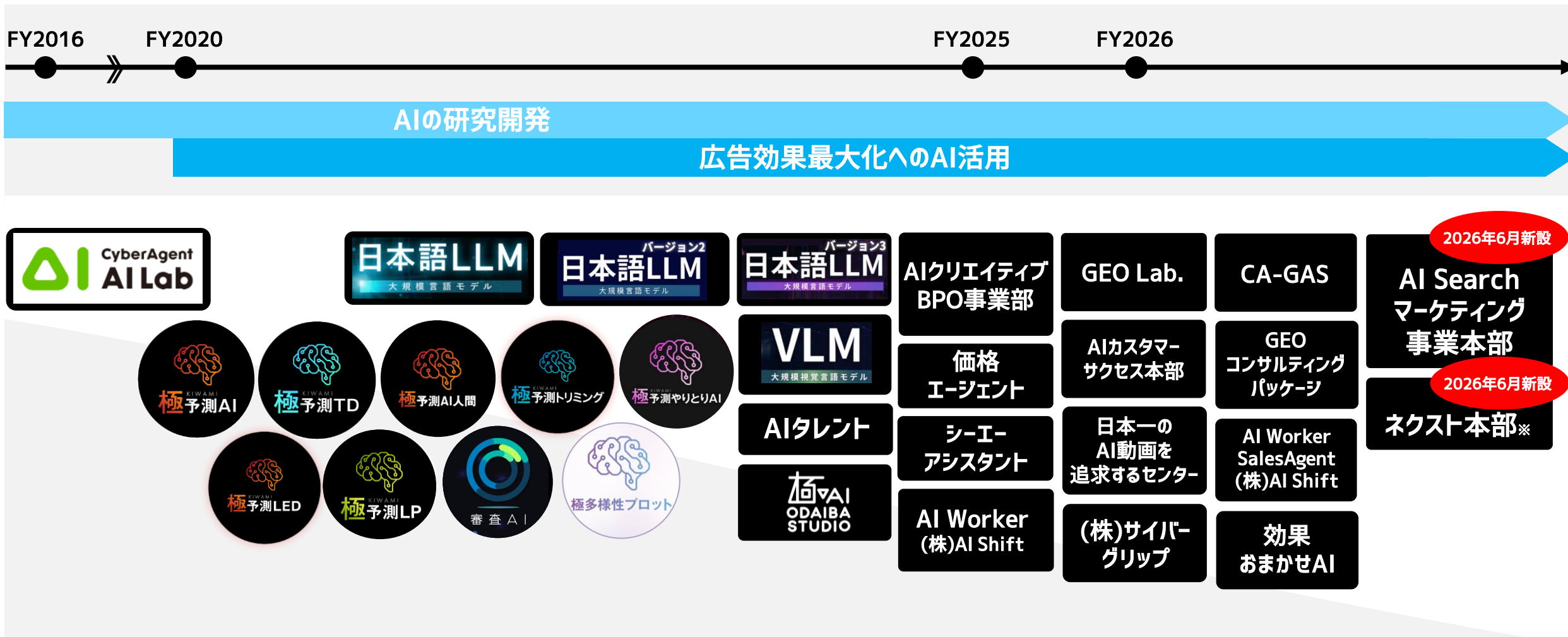
※ 四半期の営業利益：FY2021・FY2024・FY2025の特別インセンティブは含まず

[技術力] インターネット広告における各工程に、自社開発のAIを活用

インターネット広告のフロー



【変化対応力】 AI等の潮流に合わせ新組織を6月に新設

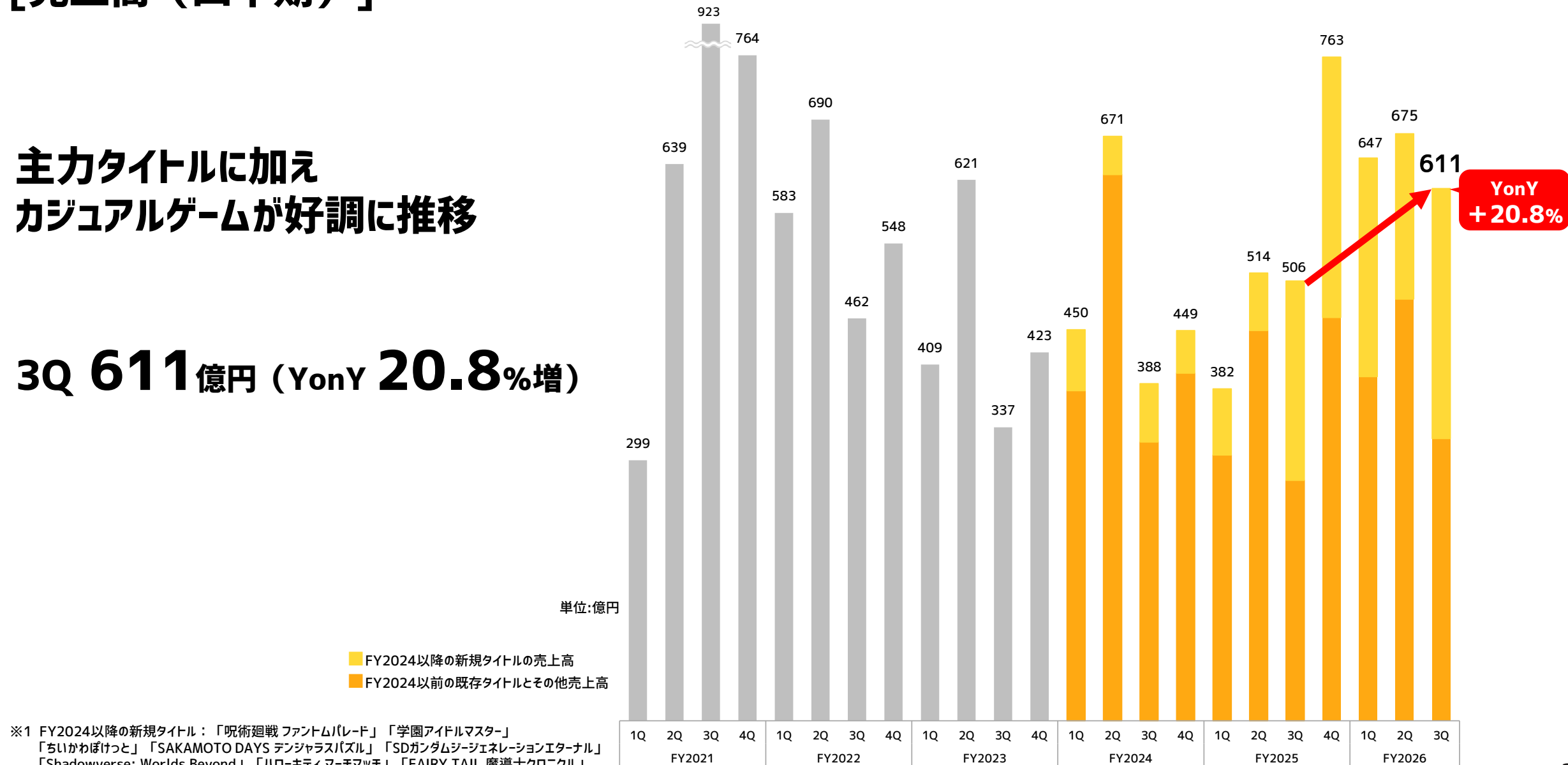


ゲーム事業

[売上高（四半期）]

主力タイトルに加え
カジュアルゲームが好調に推移

3Q 611億円 (YonY 20.8%増)



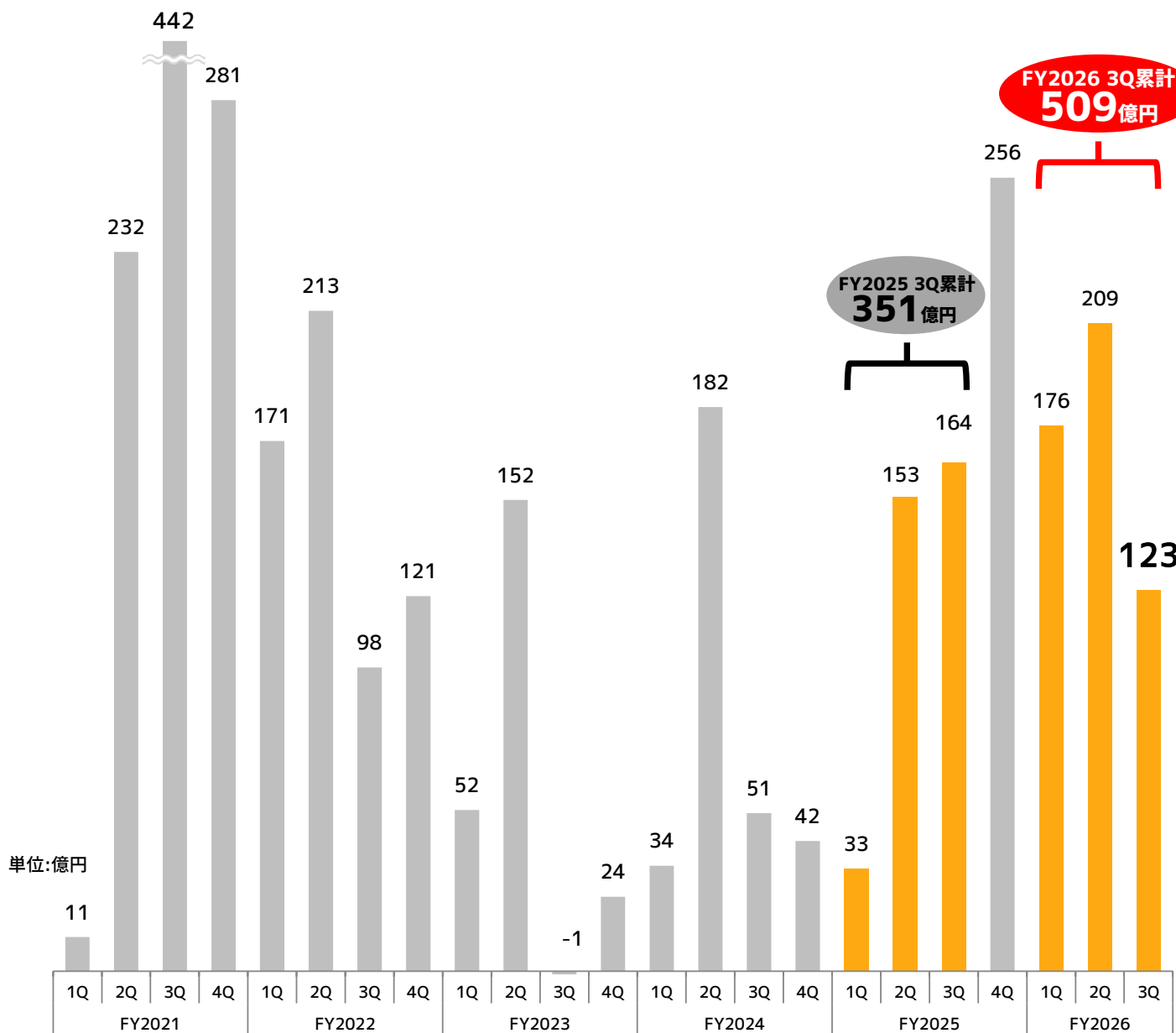
※1 FY2024以降の新規タイトル: 「呪術廻戦 ファントムパレード」 「学園アイドルマスター」 「ちいかわぽけっと」 「SAKAMOTO DAYS デンジャラスパズル」 「SDガンダムジージェネレーションエターナル」 「Shadowverse: Worlds Beyond」 「ハローキティ マーチマッチ」 「FAIRY TAIL 魔導士クロニクル」

※2 FY2024以降の新規タイトルに「Hexa Away」 「CubeAway」 「Bus Rush Fever!」を追加、FY2024 3Qから遡及し記載

[営業利益（四半期）]

3Q 123億円 (YonY 25.1%減)

3Q累計では、大幅増益
3Q累計 509億円



hololive Dreams

7月23日全世界同時リリース※1
初日100万DL突破
リリースしたストア全てでセールスランキング1位獲得※2
日本、北米、アジア圏で売上好調
ユーザーレビュー★4.8 の高評価※3



※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 リリースしたストア：App Store、Google Play、Steam®

※3 ユーザーレビュー：App Storeにおける評価、2026年7月時点
※4 「hololive Dreams」：© COVER / © QualiArts, Inc.

GRANBLUE FANTASY Relink ENDLESS RAGNAROK

7月9日全世界同時リリース※₁
前作「GRANBLUE FANTASY: Relink※₂」
と同時にSteamランキング上位に
国内外ともに高評価を獲得※₃



※₁ 一部エリアを除く、Nintendo Switch™ 2 / PlayStation®5 / PlayStation®4 / Steam®にて提供開始
※₂ 「GRANBLUE FANTASY: Relink」「GRANBLUE FANTASY: Relink - Endless Ragnarok」：© Cygames, Inc.

※₃ Metacritic算出のメタスコア「PC 83点/100点満点」、2026年7月時点

[今後の展開] 既存タイトルの長寿命化と新規タイトルのグローバルヒットを目指す

FY2025

FY2026以降

自社IP



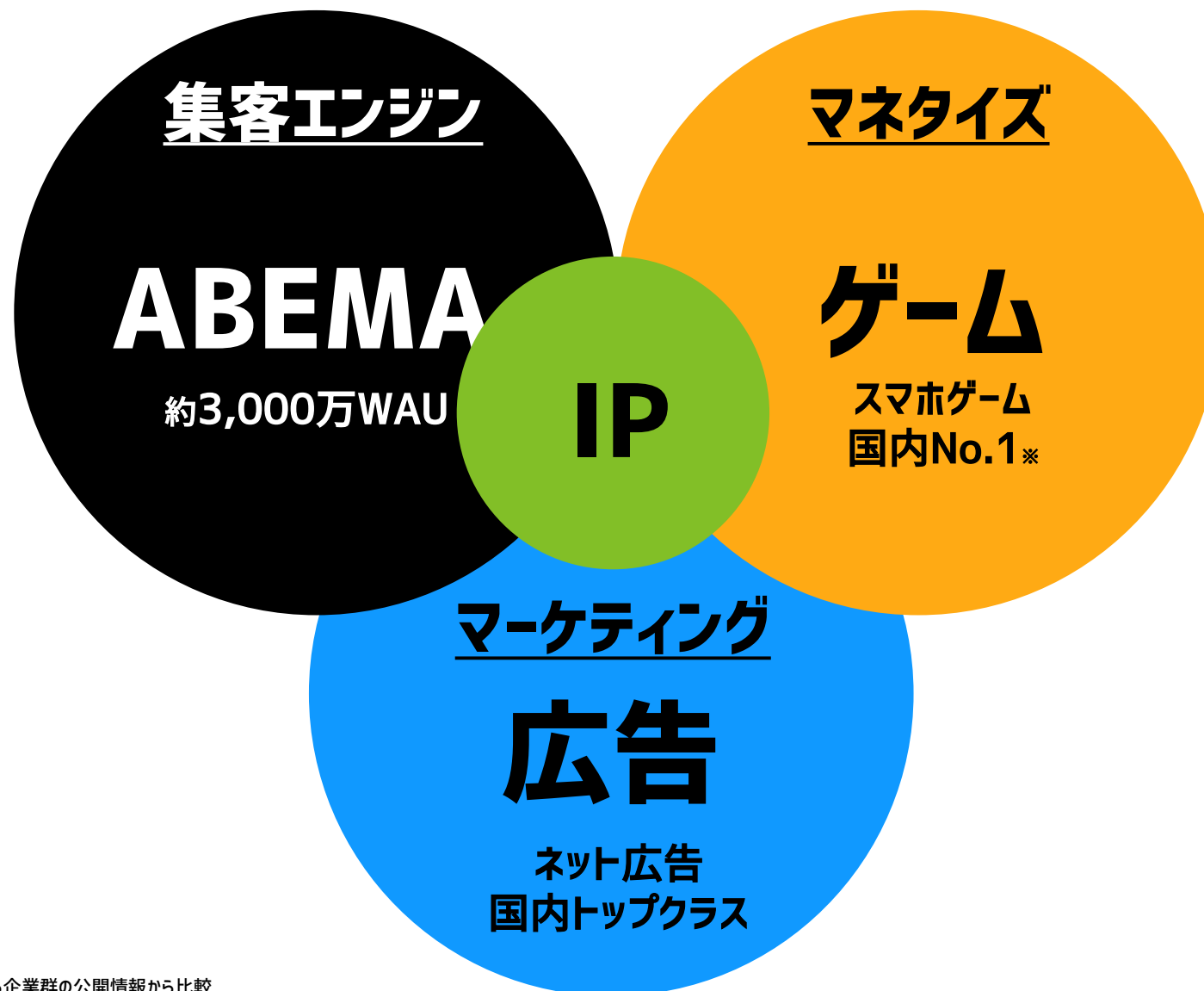
他社IP



confidential

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





中長期で応援してもらえる企業を目指す

統合報告レポート「CyberAgent Way 2025」



2025年度のレポートでは、創業者の藤田晋から2代目山内隆裕への社長交代やさらなる企業価値向上に向けた展望をテーマに、当社社外取締役2名のインタビュー記事を掲載しています。また、「ABEMA」を中心としたメディア&IP事業や高いAI技術力を強みとするインターネット広告事業、継続的にヒットタイトルを創出するゲーム事業等、主要3事業の成長戦略や競争優位性についてご紹介しています。ぜひご覧ください。

統合報告レポート

「CyberAgent Way 2025」

<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

FY2026 通期決算発表は2026年11月11日（水）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 「カグラバチ」：©外薮健／集英社・カグラバチプロジェクト
- 2 「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
- 3 「ワールド イズ ダンシング」：©三原和人・講談社／『ワールド イズ ダンシング』製作委員会
- 4 「光が死んだ夏」：©モクモクれん／KADOKAWA・「光が死んだ夏」製作委員会
- 5 「アポカリプスホテル」：©アポカリプスホテル製作委員会
- 6 「ウマ娘 シンデレラグレイ」：©久住太陽・杉浦理史 & Pita・伊藤隼之介／集英社・ウマ娘 シンデレラグレイ製作委員会 © Cygames, Inc.
- 7 「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
- 8 「アイドルマスター シンデレラガールズ U149」：©Bandai Namco Entertainment Inc. / PROJECT U149
- 9 「プリンセスコネクト！ Re:Dive Season 2」：© アニメ「プリンセスコネクト！ Re:Dive」製作委員会
- 10 「戦奏教室」：©空もぐく・十森ひころ／集英社・「戦奏教室」製作委員会

【メディア&IP事業スライド22のCopyright】

- 1 「カグラバチ」：©外薮健／集英社・カグラバチプロジェクト
- 2 「戦奏教室」：©空もぐく・十森ひころ／集英社・「戦奏教室」製作委員会
- 3 「天幕のジャドゥーガル」：©トマトス（秋田書店）／天幕のジャドゥーガル製作委員会
- 4 「ワールド イズ ダンシング」：©三原和人・講談社／『ワールド イズ ダンシング』製作委員会
- 5 「BEAT&MOTION」：©藤田直樹／集英社・BEAT&MOTION製作委員会

【ゲーム事業 スライド34のCopyright】

- 1 「Jujutsu Kaisen Phantom Parade」：© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project Sumzap, Inc./TOHO CO., LTD. All Rights Reserved. Published by BILIBILI HK LIMITED
- 2 「ちいかわぽけっと」：©nagano / chikawa committee Developed by Applibot, Inc.
- 3 「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.
- 4 「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
- 5 「Shadowverse: Worlds Beyond」：© Cygames, Inc.
- 6 「Umamusume: Pretty Derby」：© Cygames, Inc.
- 7 「ウマ娘 プリティーダービー」：© Cygames, Inc.
- 8 「ハロー・キティ マーチマツチ」：© '26 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. G670095
- 9 「FAIRY TAIL 魔導士クロニクル」：©真島ヒロ・講談社／フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京 © GOODROID, Inc. All Rights Reserved. CyberAgentGroup.
- 10 「GRANBLUE FANTASY」：© Cygames, Inc.
- 11 「GRANBLUE FANTASY: Relink - Endless Ragnarok」：© Cygames, Inc.
- 12 「hololive Dreams」：© COVER / QualiArts, Inc.
- 13 「LOST ORDER」：© Cygames, Inc.
- 14 「Project Awakening」：© Cygames, Inc.
- 15 「GARNET ARENA: Mages of Magicary」：© Cygames, Inc.
- 16 「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