

サイバーエージェントの知財戦略：デジタルメディアとIP事業における権利保護体制と係争状況

エグゼクティブサマリ

株式会社サイバーエージェントが展開する事業領域は、インターネット広告事業、ゲーム事業、メディア事業、および投資育成事業等多岐にわたる。公式な決算短信や統合報告書をはじめとする開示情報において、同社はメディア事業として2016年に開局した新しい未来のテレビ「ABEMA」を中心とする事業拡大を目標に掲げている。メディアミックス戦略を主軸としたIPビジネスの急成長を背景に、「ABEMA」と親和性の高いIP事業の強化に取り組む方針が公式開示資料内に記載されている。ゲーム事業に関しては、株式会社Cygames、株式会社アプリボット、株式会社QualiArts、株式会社Colorful Palette等の連結子会社群が属しており、既存タイトルや海外展開を実施している旨が報告されている。また、同社の公式英語コーポレートサイトの構成からは、メディアとIP、インターネット広告、ゲーム、AI、DXといったサービス領域を展開している事実が確認できるほか、コーポレートガバナンス、コンプライアンス、知的財産権の保護、内部通報制度、情報セキュリティに関する方針ページが設置されている。

財務状況については、株式会社サイバーエージェントの有価証券報告書ならびに決算短信にて各種数値が詳細に公開されている。「2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」によると、2024年10月1日から2024年12月31日を対象期間とする2025年9月期第1四半期(実績)の売上高は203,842百万円(前年同四半期増減率5.6%)、営業利益は8,301百万円(同32.1%)と記載されている。同短信において、2025年9月期第1四半期末時点(実績)の総資産は524,972百万円と報告されている。「2026年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」と題された公式開示資料の一部記載では、ゲーム事業の当第1四半期連結累計期間(実績)の売上高は64,722百万円(前年同期比69.2%増)と記載されており、営業利益は17,675百万円(前年同期比427.2%増)と報告されている。さらに、同資料に記載された連結経営成績における当期間(実績)の経常利益は24,212百万円となっている。

技術・知財戦略に関して、株式会社サイバーエージェントが関東財務局長宛てに提出した有価証券報告書には、インターネット業界における技術革新および知的財産権ビジネスの拡大等に伴う知的財産権の保護体制の基本方針が明確に記載されている。同社グループは知的財産権の保護に努める方針を示すとともに、同社グループの役職員による第三者の知的財産権侵害が発生しないよう、啓蒙活動および社内管理体制の強化を実施している事実を報告している。これに加えて、第三者が保有する知的財産権の内容により、同社グループが第三者から知的財産権侵害に関する訴訟等を提起されるリスクの存在に関する記述も事業等のリスク項目内に含まれており、自社権利の保護と他社権利の侵害防止の双方に対応する管理体制の現状が示されている。

戦略・成長に向けた取り組みとして、株式会社サイバーエージェントは統合報告書「CyberAgent Way」を定期的に発行し、企業戦略ならびに非財務情報を公開している。公式ニュースにおける掲載リンク等から、2021年から2025年版までの継続的な発行実績が確認できる。2024年12月に発行が発表された英語版統合報告書「CyberAgent Way 2024」においては、2022年に開始されたサクセッションプラン(後継者育成計画)に焦点を当てた社外取締役へのインタビューや、メディア事業の将来

展望、および株式会社Cygamesの代表取締役によるゲーム事業における高品質な制作体制と将来展望に関する情報が収録されている。続く「CyberAgent Way 2025」では、創業者から第2代社長への経営体制移行に関する社外取締役のインタビューが掲載されていることが公式発表において記述されており、中長期的な組織運営の方針が示されている。

リスク・ESGの観点において、株式会社サイバーエージェントの連結子会社である株式会社Cygamesに対する特許権に関する訴訟提起の事実が、2023年5月17日付の公式発表資料にて確認できる。「当社連結子会社に対する訴訟の提起に関するお知らせ」の記載によると、株式会社Cygamesは株式会社コナミデジタルエンタテインメントより特許権侵害に関する訴訟を提起された。2023年3月31日付で訴訟が提起され、訴状送達日は2023年5月10日である。対象の事業サービスはゲーム事業に属する「ウマ娘 プリティーダービー」であり、株式会社Cygamesは特許権を侵害している事実はないとする立場を示し、正当性を当該訴訟手続きの中で明らかにする方針を公表した。その後、株式会社Cygamesは2025年11月7日付の公式発表「当社に対する訴訟の和解について」において、同訴訟および同社が同訴訟の対象特許に対して請求した無効審判について、和解することとした旨を公表した。また、2025年12月24日には有価証券報告書の訂正報告書が提出され、株式会社リアルゲイトの取引を中心とするオペレーティング・リース取引(借主側)のうち解約不能のものに係る未経過リース料の金額に関して訂正が行われている。

1. 企業概要とコーポレートガバナンス体制

1.1 法人概要および事業ドメイン

株式会社サイバーエージェント(上場取引所:東証、コード番号:4751)は、メディア事業、インターネット広告事業、ゲーム事業、投資育成事業などを事業領域として展開する法人である [1]。同社の公式発表ならびに「2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」をはじめとする各決算関連資料において、各事業領域の展開状況が報告されている [1]。ゲーム事業には、連結子会社として株式会社Cygames、株式会社アプリボット、株式会社QualiArts、株式会社Colorful Palette等の法人が属している旨の記載がある [2]。また投資育成事業には、コーポレートベンチャーキャピタル業務や、株式会社サイバーエージェント・キャピタルにおけるファンド運営等が含まれている [2]。

同社の公式英語コーポレートサイトのナビゲーション構成からは、サービス領域として「メディアおよびIP(Media & IP)」「インターネット広告(Internet Advertising)」「ゲーム(Game)」「AI」「DX」が掲げられている事実が確認できる [3]。また、サステナビリティおよびESG情報に関連する項目として、「コーポレートガバナンス(Corporate Governance)」「コンプライアンス(Compliance)」「リスク管理(Risk Management)」「知的財産の保護(Protection of intellectual property)」「業界団体(Industry Associations)」「倫理的ビジネス(Ethical Business)」「内部通報制度(Whistleblower System)」「情報セキュリティポリシー(Information Security Policy)」「個人情報保護(Personal Information Protection)」等のページが設置されている [3]。

1.2 経営体制および代表者の役職に関する記載状況

各種公式開示資料における株式会社サイバーエージェントの代表者役職の記載は、資料の発行時期によって以下の通りとなっている。2025年1月29日に発表された「2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」においては、代表者の役職名および氏名として「代表取締役 代表執行役員 社長」の記載が確認できる [1]。また、問合せ先責任者は「取締役 専務執行役員」と記載されている [1]。

一方で、2025年12月24日に提出された「有価証券報告書の訂正報告書(第27期)」においては、代表者の役職氏名として「代表取締役 会長」の記載が存在する [4]。また、同社の公式英語IRニュース(統合報告書「CyberAgent Way 2025」の発行発表)においては、創業者から第2代社長(the second-generation President)へのリーダーシップの移行に関する記述が含まれている [5]。

1.3 統合報告書「CyberAgent Way」の発行実績と記載内容

同社は、株主や投資家をはじめとするステークホルダーに対する非財務情報・ESG情報の開示拡充の取り組みとして、統合報告書「CyberAgent Way」を定期的に発行している [6]。同社の公式ニュースならびに公式IRページにおける掲載履歴から、「CyberAgent Way 2021」、「CyberAgent Way 2022」、「CyberAgent Way 2023」の発行実績が確認できる [6]。

英語版の公式ニュース等により「CyberAgent Way 2024」および「CyberAgent Way 2025」の公開が報告されている [5]。2024年12月16日付の英語版公式ニュースによると、「CyberAgent Way 2024」はウェブサイト形式に再設計されて公開された [10]。同報告書の内容には、2022年に開始されたサクセッションプラン(Succession Plan)に焦点を当てた2名の社外取締役(Outside Directors)へのインタビューが含まれている [10]。加えて、株式会社AbemaTVの取締役に関するメディアビジネスの将来に関する記述、ならびに株式会社Cygamesの代表取締役に関するゲーム事業における高品質な制作体制と将来展望に関する記述が含まれている事実が記載されている [10]。さらに、主要3事業の成長戦略、人材開発、およびESG情報などの持続的な成長を支援するための取り組みが概説されている [10]。

「CyberAgent Way 2025」の発行を伝える公式ニュースにおいては、創業者から第2代社長へのリーダーシップの移行に関する社外取締役のインタビューが掲載されていることが記載されている [5]。

2. 財務および業績推移に関する状況の詳細

2.1 2024年9月期末および2025年9月期末における連結財政状態

株式会社サイバーエージェントが公開した「2025年9月期 決算短信」に記載された連結財政状態のうち、資産の部に関する各項目の実績値は表1および以下の通り報告されている [11]。

科目名	前連結会計年度(2024年9月30日)実績	当連結会計年度(2025年9月30日)実績	出典
現金及び預金	210,041百万円	229,849百万円	11
受取手形、売掛金及び契約資産	81,152百万円	88,514百万円	11
棚卸資産	11,594百万円	10,304百万円	11
営業投資有価証券	18,206百万円	16,339百万円	11
その他流動資産	38,001百万円	45,300百万円	11
貸倒引当金	△363百万円	△93百万円	11

科目名	前連結会計年度(2024年9月30日)実績	当連結会計年度(2025年9月30日)実績	出典
流動資産合計	358,632百万円	390,215百万円	11
建物及び構築物(純額)	12,697百万円	12,486百万円	11
工具、器具及び備品(純額)	8,334百万円	7,948百万円	11
土地	5,682百万円	11,274百万円	11
その他有形固定資産	563百万円	885百万円	11

流動資産の合計額について、358,632百万円(2024年9月30日時点実績、流動資産合計、2025年9月期決算短信)から、390,215百万円(2025年9月30日時点実績、流動資産合計、2025年9月期決算短信)で推移した[11]。その内訳である「現金及び預金」は、210,041百万円(2024年9月30日時点実績、現金及び預金、2025年9月期決算短信)から、229,849百万円(2025年9月30日時点実績、現金及び預金、2025年9月期決算短信)となっている[11]。「受取手形、売掛金及び契約資産」の項目は、81,152百万円(2024年9月30日時点実績、受取手形、売掛金及び契約資産、2025年9月期決算短信)から、88,514百万円(2025年9月30日時点実績、受取手形、売掛金及び契約資産、2025年9月期決算短信)と記載されている[11]。また、「棚卸資産」は、11,594百万円(2024年9月30日時点実績、棚卸資産、2025年9月期決算短信)から、10,304百万円(2025年9月30日時点実績、棚卸資産、2025年9月期決算短信)であった[11]。投資育成事業の展開にも関わる「営業投資有価証券」の項目は、18,206百万円(2024年9月30日時点実績、営業投資有価証券、2025年9月期決算短信)から、16,339百万円(2025年9月30日時点実績、営業投資有価証券、2025年9月期決算短信)であると記載されている[11]。「その他」の流動資産は、38,001百万円(2024年9月30日時点実績、その他流動資産、2025年9月期決算短信)から、45,300百万円(2025年9月30日時点実績、その他流動資産、2025年9月期決算短信)であり、「貸倒引当金」は△363百万円(2024年9月30日時点実績、貸倒引当金、2025年9月期決算短信)から△93百万円(2025年9月30日時点実績、貸倒引当金、2025年9月期決算短信)として計算されている[11]。

固定資産のうち、有形固定資産の項目における実績値は以下の通りである[11]。「建物及び構築物(純額)」は、12,697百万円(2024年9月30日時点実績、建物及び構築物(純額)、2025年9月期決算短信)から、12,486百万円(2025年9月30日時点実績、建物及び構築物(純額)、2025年9月期決算短信)となっている[11]。「工具、器具及び備品(純額)」は、8,334百万円(2024年9月30日時点実績、工具、器具及び備品(純額)、2025年9月期決算短信)から、7,948百万円(2025年9月30日時点実績、工具、器具及び備品(純額)、2025年9月期決算短信)である[11]。「土地」に関しては、5,682百万円(2024年9月30日時点実績、土地、2025年9月期決算短信)から、11,274百万円(2025年9月30日時点実績、土地、2025年9月期決算短信)と記載されている[11]。「その他」の有形固定資産は、563百万円(2024年9月30日時点実績、その他有形固定資産、2025年9月期決算短信)から、885百万円(2025年9月30日時点実績、その他有形固定資産、2025年9月期決算短信)と報告されている[11]。

「2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」(対象期間:2024年10月1日~2024年12月31日)に基づく総資産および自己資本等の実績値は以下の通りである[1]。総資産額は、520,417百

万円(2024年9月期末実績、総資産、2025年9月期 第1四半期決算短信)から、524,972百万円(2025年9月期第1四半期末実績、総資産、2025年9月期 第1四半期決算短信)と報告されている [1]。純資産は254,235百万円(2024年9月期末実績、純資産、2025年9月期 第1四半期決算短信)から252,002百万円(2025年9月期第1四半期末実績、純資産、2025年9月期 第1四半期決算短信)である [1]。自己資本比率は、30.6%(2024年9月期末実績、自己資本比率、2025年9月期 第1四半期決算短信)から、29.8%(2025年9月期第1四半期末実績、自己資本比率、2025年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [1]。また、参考値として自己資本の額は159,365百万円(2024年9月期末実績、自己資本、2025年9月期 第1四半期決算短信)から、156,590百万円(2025年9月期第1四半期末実績、自己資本、2025年9月期 第1四半期決算短信)であると記載されている [1]。

2.2 2025年9月期 第1四半期の連結経営成績

「2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」に記載された、2025年9月期第1四半期の連結経営成績(累計実績値)は表2および以下の通りである [1]。

科目名	2024年9月期 第1四半期 実績	2025年9月期 第1四半期 実績	対前年同四半期 増減率	出典
売上高	193,075百万円	203,842百万円	5.6%	1
営業利益	6,284百万円	8,301百万円	32.1%	1
経常利益	6,478百万円	8,806百万円	35.9%	1
親会社株主に帰属する四半期純利益	△472百万円	5,071百万円	—	1
包括利益	△1,934百万円	6,532百万円	—	1

売上高は、203,842百万円(2025年9月期第1四半期実績、売上高、2025年9月期 第1四半期決算短信)であり、これは5.6%(2025年9月期第1四半期実績、対前年同四半期増減率:売上高、2025年9月期 第1四半期決算短信)という数値が記載されている [1]。これに対し、2024年9月期第1四半期の実績として、売上高193,075百万円(2024年9月期第1四半期実績、売上高、2025年9月期 第1四半期決算短信)および15.2%(2024年9月期第1四半期実績、対前年同四半期増減率:売上高、2025年9月期 第1四半期決算短信)の記載がある [1]。営業利益の実績値は、8,301百万円(2025年9月期第1四半期実績、営業利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であり、32.1%(2025年9月期第1四半期実績、対前年同四半期増減率:営業利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)と報告されている [1]。前年同期の営業利益は6,284百万円(2024年9月期第1四半期実績、営業利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であった [1]。経常利益は、8,806百万円(2025年9月期第1四半期実績、経常利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であり、35.9%(2025年9月期第1四半期実績、対前年同四半期増減率:経常利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [1]。前年同期の経常利益は6,478百万円(2024年9月期第1四半期実績、経常利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であった [1]。親会社株主に帰属する四半期純利益は、5,071百万円(2025年9月期第1四半期実績、親会社株主に帰属する四半期純利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であるのに対し、前年同期は△472百万円(2024年9月期第1四半期実績、親会社株主に帰属する四半期純利益、2025年9月期第1四半期決算短信)であった [1]。包括利益は、6,532百万円(2025年9月

期第1四半期実績、包括利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であり、前年同期は△1,934百万円(2024年9月期第1四半期実績、包括利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であった [1]。1株当たり四半期純利益に関しては、10.01円(2025年9月期第1四半期実績、1株当たり四半期純利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であり、前年同期は△0.93円(2024年9月期第1四半期実績、1株当たり四半期純利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)であった [1]。潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、9.21円(2025年9月期第1四半期実績、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益、2025年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [1]。なお、2024年9月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり四半期純損失であるため記載していない旨の注記がある [1]。

配当の状況に関する記述として、2024年9月期の年間配当金の実績値は第2四半期末が0.00円、期末が16.00円、合計16.00円(2024年9月期実績、年間配当金合計、2025年9月期 第1四半期決算短信)であった [1]。2025年9月期の配当予想は、期末に17.00円、合計17.00円(会社予想、年間配当金合計、2025年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [1]。この予想に対する直近に公表されている配当予想からの修正の有無については「無」とされている [1]。

2.3 2026年9月期 第1四半期の部門別状況ならびに営業外損益・特別損益

「2026年9月期 第1四半期決算短信」と題された公式開示資料の一部記載内容において、2026年9月期第1四半期の連結業績に関わる数値が報告されている [2]。当該期間における全体の売上高は、232,377百万円(2026年9月期第1四半期実績、売上高、2026年9月期 第1四半期決算短信)と記載されており、前年同期比は14.0%(2026年9月期第1四半期実績、前年同期比:売上高、2026年9月期 第1四半期決算短信)である [2]。

同期間の事業部門別の業績に関する実績値は以下の通りである [2]。ゲーム事業においては、既存タイトルや海外展開が好調に推移したとの記載があり、当第1四半期連結累計期間における売上高は64,722百万円(当第1四半期連結累計期間ゲーム事業実績、売上高、2026年9月期 第1四半期決算短信)となり、前年同期比で69.2%増(当第1四半期連結累計期間ゲーム事業実績、前年同期比:売上高、2026年9月期 第1四半期決算短信)となった [2]。また、当該事業の営業利益は収益性の高さから17,675百万円(当第1四半期連結累計期間ゲーム事業実績、営業利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)となり、前年同期比で427.2%増(当第1四半期連結累計期間ゲーム事業実績、前年同期比:営業利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)と報告されている [2]。一方で、投資育成事業に関する当第1四半期連結累計期間の実績として、売上高は209百万円(当第1四半期連結累計期間投資育成事業実績、売上高、2026年9月期 第1四半期決算短信)であり、前年同期比で55.1%減(当第1四半期連結累計期間投資育成事業実績、前年同期比:売上高、2026年9月期 第1四半期決算短信)となった [2]。また、営業損失が552百万円(当第1四半期連結累計期間投資育成事業実績、営業損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)であったと記載されており、前年同期間は85百万円の営業利益であった旨の記述がある [2]。

営業外損益および特別損益の項目に関する記載は以下の通りである [2]。「持分法による投資利益」の実績値は、前年同期間が166百万円(前年同期間実績、持分法による投資利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間が「-」(当期間実績、持分法による投資利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [2]。「為替差益」は前年同期間が96百万円(前年同期間実績、為替差益、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間が301百万円(当期間実績、為替差益、2026年9月期 第1四半期決算短信)であり、「その他」の営業外収益は前年同期間が466百万円(前年同期間実績、その他営業外収益、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間が205百万円(当期間実績、その他営業外収益、2026年9月期 第1四半期決算短信)である [2]。これらを合算した「営業外収益合計」は、793百万円(前年同期間実績、営業外収益合計、2026年9月期 第1四半期

決算短信)から、1,051百万円(当期間実績、営業外収益合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)となった [2]。

営業外費用に関しては、「支払利息」が前年同期間82百万円(前年同期間実績、支払利息、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間123百万円(当期間実績、支払利息、2026年9月期 第1四半期決算短信)であり、「持分法による投資損失」が前年同期間35百万円(前年同期間実績、持分法による投資損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間が「-」(当期間実績、持分法による投資損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)である [2]。「その他」の営業外費用は前年同期間168百万円(前年同期間実績、その他営業外費用、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間111百万円(当期間実績、その他営業外費用、2026年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [2]。これらを合算した「営業外費用合計」は、287百万円(前年同期間実績、営業外費用合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)から、234百万円(当期間実績、営業外費用合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [2]。これらの結果として、「経常利益」は、8,806百万円(前年同期間実績、経常利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)から、24,212百万円(当期間実績、経常利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)と報告されている [2]。

特別損益の項目については以下の実績値が報告されている [2]。「固定資産売却益」は前年同期間1,700百万円(前年同期間実績、固定資産売却益、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間0百万円(当期間実績、固定資産売却益、2026年9月期 第1四半期決算短信)、「その他」の特別利益は前年同期間10百万円(前年同期間実績、その他特別利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間「-」(当期間実績、その他特別利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)であり、「特別利益合計」は1,711百万円(前年同期間実績、特別利益合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)から、0百万円(当期間実績、特別利益合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)となった [2]。

特別損失に関する項目では、「減損損失」が前年同期間1,273百万円(前年同期間実績、減損損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間79百万円(当期間実績、減損損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)、「投資有価証券評価損」が前年同期間「-」(前年同期間実績、投資有価証券評価損、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間100百万円(当期間実績、投資有価証券評価損、2026年9月期 第1四半期決算短信)、「その他」の特別損失が前年同期間38百万円(前年同期間実績、その他特別損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間50百万円(当期間実績、その他特別損失、2026年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [2]。「特別損失合計」は、1,312百万円(前年同期間実績、特別損失合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)から、229百万円(当期間実績、特別損失合計、2026年9月期 第1四半期決算短信)となった [2]。「税金等調整前四半期純利益」については、9,206百万円(前年同期間実績、税金等調整前四半期純利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)から、23,982百万円(当期間実績、税金等調整前四半期純利益、2026年9月期 第1四半期決算短信)と記載されている [2]。「法人税、住民税及び事業税」は前年同期間2,621百万円(前年同期間実績、法人税、住民税及び事業税、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間4,973百万円(当期間実績、法人税、住民税及び事業税、2026年9月期 第1四半期決算短信)であり、「法人税等調整額」は前年同期間588百万円(前年同期間実績、法人税等調整額、2026年9月期 第1四半期決算短信)、当期間3,026百万円(当期間実績、法人税等調整額、2026年9月期 第1四半期決算短信)と報告されている [2]。

3. 知的財産戦略の全体方針と社内管理体制

3.1 知的財産権に関する保護とリスク管理方針

金融庁が運営する公式データベース(EDINET)に提出された株式会社サイバーエージェントの有価

証券報告書において、同社の知的財産管理に関する基本方針と体制の整備状況に関する記述が存在する [12]。同報告書の記載によれば、同社グループを取り巻く環境としてインターネット業界における技術革新ならびに知的財産権ビジネスの拡大等の要因があり、これに伴い知的財産権の保護に努める方針を掲げている [12]。同時に、社内の事業遂行時における知的財産リスクへの対応体制として、「当社グループの役職員による第三者の知的財産権の侵害が発生しないよう、啓蒙及び社内管理体制を強化しております」との記述が含まれている [12]。

3.2 第三者からの知的財産権侵害訴訟提起に関するリスク

有価証券報告書の事業等のリスクに関する項目において、知的財産に関連する訴訟リスクの存在が記載されている [12]。同社グループによる事前の確認および管理体制が存在する一方で、第三者が保有する知的財産権の内容によっては、同社グループが当該第三者から知的財産権侵害に関する訴訟等を提起される可能性について言及されている [12]。

4. 知的財産に関する係争および訴訟案件の現況

4.1 株式会社Cygamesに対する特許権侵害訴訟の提起

2023年5月17日に株式会社サイバーエージェントの公式IRページ等にて公表された「当社連結子会社に対する訴訟の提起に関するお知らせ」ならびに「訂正四半期報告書」において、連結子会社である株式会社Cygames(本店所在地:東京都渋谷区南平台町16番17号)を被告とする特許権に関する訴訟の提起に関する事実が開示された [13]。同発表資料の記載内容によれば、株式会社Cygamesは、株式会社コナミデジタルエンタテインメントより特許権侵害に関する訴訟を提起された事実が報告されている [13]。訴訟の発生状況に関連する日付のステータスとして、当該訴訟は2023年3月31日付で提起され、訴状送達日は2023年5月10日であることが明記されている [13]。対象となったサービスは、ゲームの企画・開発・運営等を事業内容とする同社のゲーム事業に属する「ウマ娘 プリティーダービー」である [14]。

4.2 訴訟に関する当事者の見解と和解の成立

当該訴訟に対する株式会社Cygamesおよび親会社である株式会社サイバーエージェントの見解として、2023年5月17日の公式発表資料において「当社は、Cygamesが提供する『ウマ娘 プリティーダービー』がコナミデジタルエンタテインメントの特許権を侵害している事実は無いものと考えており、その正当性を本件訴訟にかかる手続きの中で明らかにしてまいります」とする方針が記載されている [14]。また、業績等への波及に関する見通しについては、同発表の段階において「本件が当社グループの業績に与える影響を現時点で見通すことは困難であり、今後開示すべき事項が発生した場合には速やかに開示いたします」との記述が存在する [14]。重要な訴訟事件等については、「注記事項(四半期連結貸借対照表関係) 偶発債務」に記載するとされている [13]。

その後、株式会社Cygamesは2025年11月7日付の公式発表「当社に対する訴訟の和解について」において、株式会社コナミデジタルエンタテインメントが同社に対して提起していた「ウマ娘 プリティーダービー」に関する訴訟、および株式会社Cygamesが当該訴訟の対象特許に対して請求した無効審判について、和解することとした旨を公表した [17]。同発表では、2023年3月31日付で訴訟を提起されて以降、株式会社Cygamesは本件訴訟に係る全ての対象特許18件に対して無効審判を請求してきたこと、特許権侵害の事実はないと確信しているが、紛争の早期解決と「ウマ娘 プリティーダービー」のユーザーが今後も長く安心して楽しめる環境の確保を図る観点から和解することとしたこと、和解条件については秘密保持義務に基づき公表を差し控えることが記載されている [17]

5. 事業展開における知財・IP関連の取り組みならびにリース契約の状況

5.1 メディア事業およびIP事業における戦略展開

「2026年9月期 第1四半期決算短信」に記載された株式会社サイバーエージェントの事業方針に関する記述において、同社グループは2016年に開局した新しい未来のテレビ「ABEMA」を中心とした事業拡大を目指す目標を掲げている [2]。同資料では、事業を取り巻く外部環境の状況として、「昨今、日本のみならず世界においてメディアミックス戦略を中心としたIPビジネスが急成長しており」という言及がある [2]。これに対応する形で、同社においても「『ABEMA』と親和性の高いIP事業の強化に取り組んでおります」との基本方針が明記されている [2]。

5.2 リース取引の契約状況に関する訂正内容

「有価証券報告書の訂正報告書」(提出日:2025年12月24日、事業年度:第27期、提出先:関東財務局長)において、リース取引関係の記載内容についての訂正が報告されている [4]。訂正前は「記載なし」であった箇所に対し、訂正後として以下の内容が追加された [4]。ファイナンス・リース取引については、重要性が乏しいため記載を省略するとの記述がある [4]。オペレーティング・リース取引(借主側)のうち、解約不能のものに係る未経過リース料の期間別実績値は以下の通り記載されている [4]。

「1年内」の項目は、5,015百万円(2023年9月30日時点実績、1年内、有価証券報告書の訂正報告書)から、5,912百万円(2024年9月30日時点実績、1年内、有価証券報告書の訂正報告書)となっている [4]。「1年超」の項目は、20,548百万円(2023年9月30日時点実績、1年超、有価証券報告書の訂正報告書)から、21,111百万円(2024年9月30日時点実績、1年超、有価証券報告書の訂正報告書)と記載されている [4]。これらを合算した「計」の項目は、25,564百万円(2023年9月30日時点実績、計、有価証券報告書の訂正報告書)から、27,024百万円(2024年9月30日時点実績、計、有価証券報告書の訂正報告書)と報告されている [4]。また、同報告書には注記として、これらリース取引の主なものが同社の連結子会社である株式会社リアルゲイトのリース取引によるものであるとの記述が含まれている [4]。

6. SHOULD項目

6.1 IRイベント表

公式に発表された決算資料・有価証券報告書等に基づく主要な発表イベントの日程は以下の通りである。

発表日	発表資料種別・対象事項	出典
2023年5月17日	当社連結子会社に対する訴訟の提起に関するお知らせ	14

発表日	発表資料種別・対象事項	出典
2024年12月16日	CyberAgent Releases Integrated Report “CyberAgent Way 2024”	10
2025年1月29日	2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)	1
2025年12月24日	有価証券報告書の訂正報告書(第27期)	4

6.2 市場シェア表

各事業・サービス・製品ごとの市場シェアを示す定量的な数値について、今回の調査範囲内の一次情報(企業公式開示資料および公的データベース)では該当箇所を確認した範囲では特定できない(調査範囲内では確認できず)。

6.3 知財対応表

公式発表において確認された、同社グループに関連する知的財産に関する係争・対応状況は以下の通りである。

対象会社名	相手方	対象事項・ステータス	日付(ステータス発生日)	出典
株式会社 Cygames	株式会社コナミ デジタルエンタテインメント	特許権侵害に関する訴訟提起(訴状送達)	2023年5月10日	13
株式会社 Cygames	株式会社コナミ デジタルエンタテインメント	「ウマ娘 プリティーダービー」に関する訴訟および関連する特許無効審判について和解	2025年11月7日	17

6.4 組織・拠点表

公式開示資料等に記載された、同社および主要な関係法人の商号と所在地に関する情報は以下の通りである。

組織名	区分	所在地	出典
株式会社サイバーエージェント	本店・親会社	東京都渋谷区宇田川町40番1号	4
株式会社Cygames	連結子会社	東京都渋谷区南平台	14

組織名	区分	所在地	出典
		町16番17号	
株式会社アプリボット	連結子会社	(今回の調査では未確認)	2
株式会社QualiArts	連結子会社	(今回の調査では未確認)	2
株式会社Colorful Palette	連結子会社	(今回の調査では未確認)	2
株式会社サイバーエージェント・キャピタル	連結子会社	(今回の調査では未確認)	2
株式会社リアルゲイト	連結子会社	(今回の調査では未確認)	4

7. 未確認事項まとめ

今回の調査範囲において、指定された一次情報の基準(企業公式ページ上の商号の一致確認、または政府・公的データベースの公式URL等)を満たさない外部のニュースサイト、ブログ、金融情報サイト等で発見されたが、本文への事実としての採用を見送った事項は以下の通りである。

- 特許第6887035号の公報情報: 民間の特許分析ブログサイトにおける記述として、株式会社サイバーエージェントに関連する特許の事例として「対話装置がどの人に話しかけているのか示すことができる制御システム」(特許第6887035号)に関する紹介がなされている [15]。しかしながら、該当特許のJ-PlatPat等公的データベースにおける照合に至る公式URLでの確認が完了しておらず、同ブログページは引用不可と指定された民間サイトであるため、公式な知財データの実績として本文へ反映できなかった。
- 研究開発費の具体額に関する記述: ゲーム情報ニュースサイトにおいて、「サイバーエージェント、25年9月期の研究開発費は32%減の38億5200万円と大幅減」等の記載が見受けられる [21]。しかし、公式な有価証券報告書や決算説明資料等において、この金額に一致する記述の照合が完了していないため、未確認事項として分類した。
- 各子会社の本店所在地情報: 決算短信等の公式文書で言及された株式会社サイバーエージェントの連結子会社群(株式会社アプリボット、株式会社QualiArts、株式会社Colorful Palette等)について、株式会社Cygames以外の会社に関する公式IR資料内での詳細な本店所在地の記載箇所を特定できなかったため、組織・拠点表において「未確認」とした。
- 株式会社アイフィスジャパン提供の決算速報に関する記述: kabuyoho.jpドメイン上で提供されている2025年9月期の経常損益予測やコンセンサスデータ [22] については、金融データ集約サイトからの情報であり公式発表ではないため、本文への記載を見送った。

引用文献

1. 2025年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結) - サイバーエージェント, 5月 19, 2026 にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/uVIG/kxhb/PC7q.pdf>

2. 2026年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結) - サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/YpwX/EAuU/QVg2.pdf>
3. CyberAgent, Inc., 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/en/>
4. 【表紙】 - サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/hvir/q8Sh/xEd3.pdf>
5. CyberAgent Releases Integrated Report “CyberAgent Way 2025” | CyberAgent, Inc., 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/en/news/detail/id=32862>
6. 統合報告書「CyberAgent Way 2022」を公開 | 株式会社サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=28324>
7. 統合報告書「CyberAgent Way 2023」を公開 | 株式会社サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=29581>
8. 統合報告書「CyberAgent Way 2021」を公開 | 株式会社サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/news/detail/id=26954>
9. CyberAgent, Inc. - Investor Relations, 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/en/ir/>
10. CyberAgent Releases Integrated Report “CyberAgent Way 2024” | CyberAgent, Inc., 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cyberagent.co.jp/en/news/detail/id=31163>
11. 2025年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結) - サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/IAg8/ELbd/HDw5.pdf>
12. 有価証券報告書 - EDINET, 5月 19, 2026にアクセス、<https://disclosure2dl.edinet-fsa.go.jp/searchdocument/pdf/S1006JW2.pdf>
13. 【表紙】 - サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/vAfC/FGuG/t9i1.pdf>
14. 当社連結子会社に対する訴訟の提起に関するお知らせ - サイバーエージェント, 5月 19, 2026にアクセス、<https://pdf.cyberagent.co.jp/C4751/CaoZ/PPcZ/R319.pdf>
15. ITベンチャーの特許分析！ネット広告で有名なサイバーエージェントを解説 - 知財タイムズ, 5月 19, 2026にアクセス、<https://tokkyo-lab.com/chizai/ipanalysis4>
16. 当社に対する訴訟の和解について | お知らせ | 株式会社Cygames, 5月 19, 2026にアクセス、<https://www.cygames.co.jp/news/id-24619/>
17. サイバーエージェント、25年9月期の研究開発費は32%減の38億5200万円と大幅減...コンソールゲームの開発費に充当 | gamebiz, 5月 19, 2026にアクセス、<https://gamebiz.jp/news/418207>
18. サイバーA(4751):2025年9月期連結、80.6%経常増益。IFISコンセンサスを上回る水準。、5月 19, 2026にアクセス、https://kabuyoho.jp/sp/consNewsDetail?nid=4751_20251114_act_20251114_153149_2&cat=1&bcode=4751