



KADOKAWA

Financial Results

2022年3月期 第1四半期決算

2021年7月30日

株式会社KADOKAWA

1**2022年3月期第1四半期連結実績****2-8****2****アニメ事業の強化 ～株式会社Studio KADAN設立～****9****3****Appendix****10-21**

- 2022年3月期第1四半期連結売上は、前年同期比+10.7%の増収。営業利益は+63.9%の増益で、四半期ベースで過去最高を達成
- ゲーム事業においては前年からの反動減も、当社コンテンツに対する強い需要、海外事業および権利許諾収入の拡大を背景に、書籍、アニメ、教育を中心とした高成長事業が貢献
- 前期以降、利益に加え売上も増加フェーズに入る。新たな成長ステージへの期待
- 現時点では、今期の通期見通しは修正せず

(単位：百万円)

	2020年 4-6月実績	2021年 4-6月実績	前年同期比 (増減額)
売上高	47,023	52,034	+10.7% (+5,011)
営業利益	3,581	5,869	+63.9% (+2,288)
経常利益	3,851	6,144	+59.5% (+2,292)
親会社株主に帰属する 四半期純利益	2,455	4,023	+63.9% (+1,568)
EBITDA	4,511	7,088	+57.1% (+2,577)

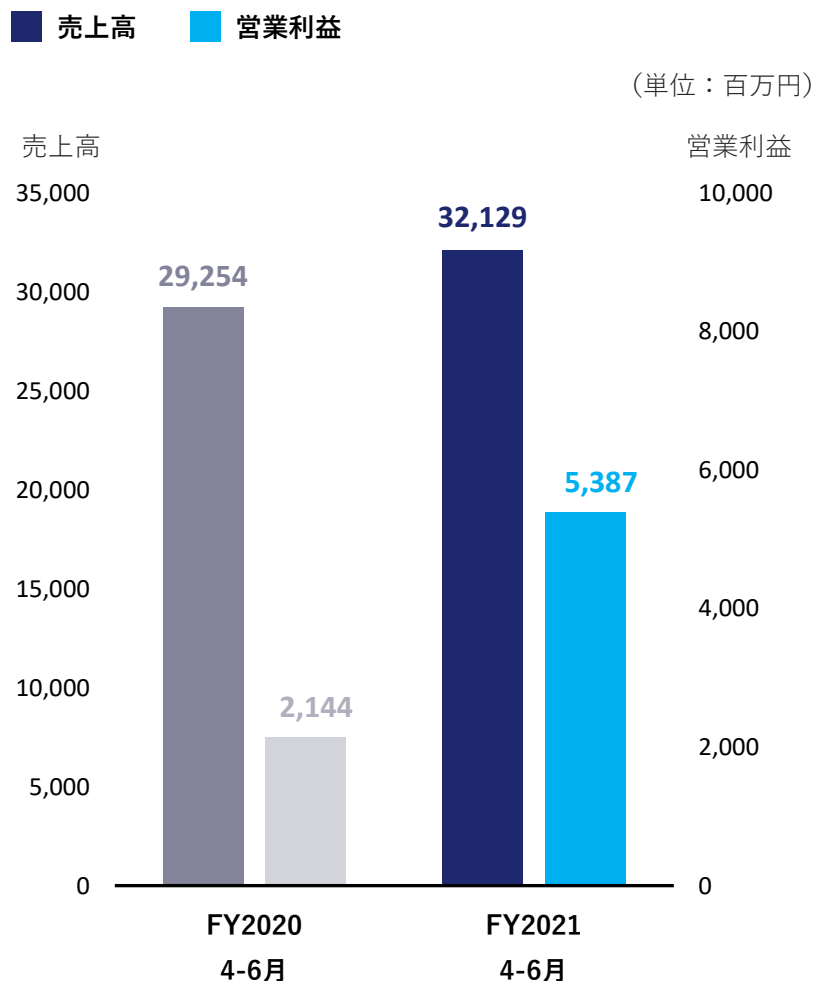
※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費

(単位：百万円)

		2020年 4-6月実績	2021年 4-6月実績	前年同期比 (増減額)
出版	売上高	29,254	32,129	+9.8% (+2,874)
	営業利益	2,144	5,387	+151.3% (+3,243)
映像	売上高	5,593	8,903	+59.2% (+3,310)
	営業利益	▲261	1,038	- (+1,300)
ゲーム	売上高	4,346	1,875	▲56.8% (▲2,470)
	営業利益	1,606	▲116	- (▲1,723)
Web サービス	売上高	5,230	5,378	+2.8% (+147)
	営業利益	520	599	+15.2% (+78)
その他	売上高	4,372	5,455	+24.7% (+1,082)
	営業利益	▲371	▲491	- (▲120)
全社・消去	売上高	▲1,774	▲1,707	- (+67)
	営業利益	▲56	▲547	- (▲490)

※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。



増減分析

■ 売上高 (+9.8%) ※旧収益認識基準同士での比較の場合+18.3%

□ 紙書籍 (+9.6%) ※旧収益認識基準同士での比較の場合+15.4%

- ・ 前年同期はコロナ環境下のため新刊点数が減少
首都圏において書店の休業も発生
- ・ 当期は新刊制作活動が改善
コミックス、児童書等のジャンルが好調に推移
- ・ 北米の戦略子会社であるYenPressにおいては、コミックス、ラノベを中心に高成長を実現

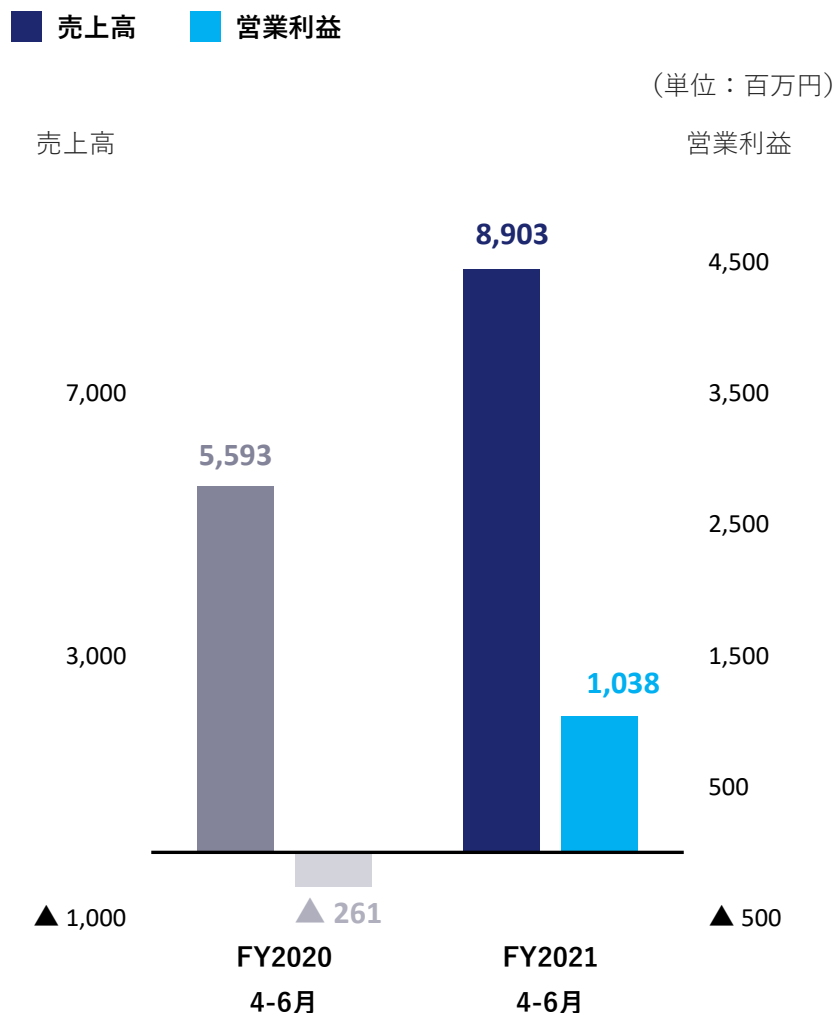
□ 電子書籍 (+19.6%) ※旧収益認識基準同士での比較の場合+32.2%

- ・ 市場の成長継続に加え、他社ストアでのキャンペーン効果もあり、外販事業を中心に高成長
- ・ 映像化作品を中心とした広告宣伝が功を奏し、自社ストアのBOOK☆WALKERにおける新規ユーザー数増加
- ・ 女性向け異世界ジャンルのコミックスが好調継続
- ・ 海外向け売上が順調に伸長

■ 営業利益 (+151.3%)

- ・ 書店に導入している当社独自システムの効果等により、紙書籍の返品率が大幅改善 (前期1Q：33.1%→今期1Q：30.8%)
- ・ 収益性の高い電子書籍の売上大幅増および権利許諾収入が伸長

※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。



※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。

増減分析

■ 売上高 (+59.2%) ※旧収益認識基準同士での比較の場合+63.2%

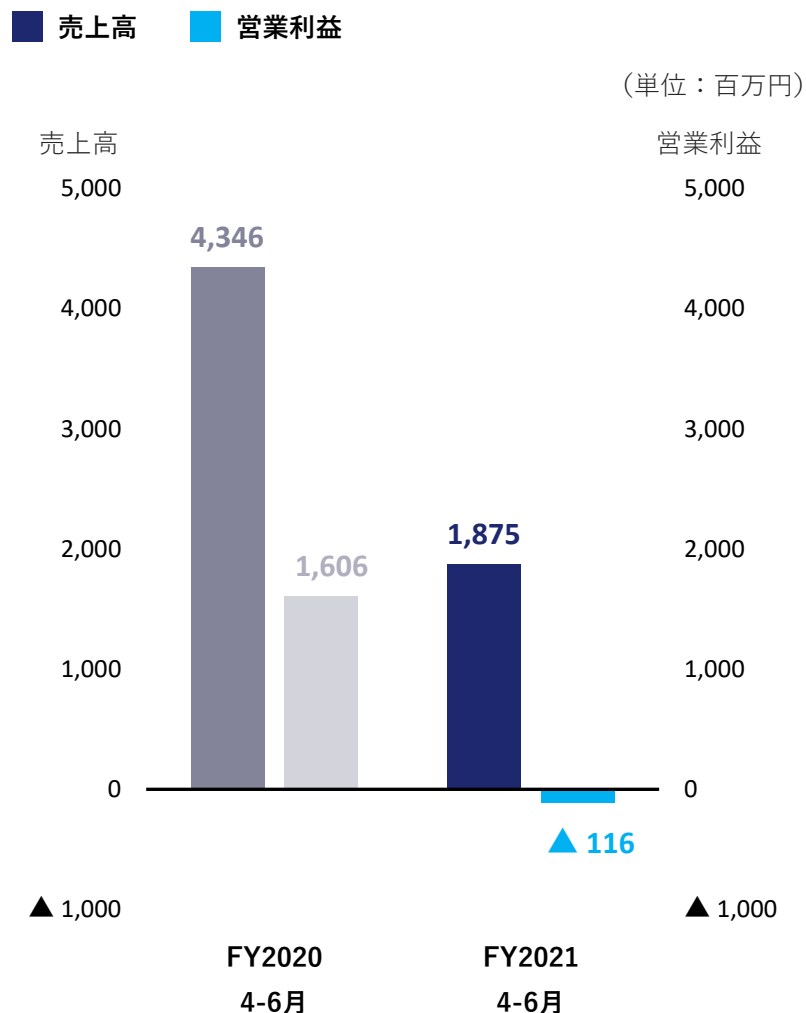
- 市場環境は、前年同期同様に、映画館休業に起因する影響あり
- アニメ事業は売上2桁増
『Re：ゼロから始める異世界生活』等、人気シリーズを中心とした権利許諾売上が引き続き貢献
海外事業も大きく伸長
- 実写事業は、従来よりも一層スピーディーな配信を展開。コンテンツの評価向上により収益力アップ
- スタジオ事業が回復。大型受託案件も貢献

■ 営業利益 (一)

- 収益性の高いアニメ、特に権利許諾売上と海外事業の伸長が寄与
- 実写事業およびスタジオ事業ともに利益改善

■ トピックス

- 2Q以降『竜とそばかすの姫』『妖怪大戦争ガーディアンズ』『鹿の王 ユナと約束の旅』等、期待のコンテンツが登場



増減分析

■ 売上高 (▲56.8%)

- 前年同期はコロナ影響により旧作市場への需要が大幅に増加したが、当期は上記反動により、リピート販売が減少
- 共同・受託開発事業
 - ▶ 新作発売があった前年同期からの反動減
 - ▶ 受託開発のスケジュール変更により、売上計上額を減額

■ 営業利益 (—)

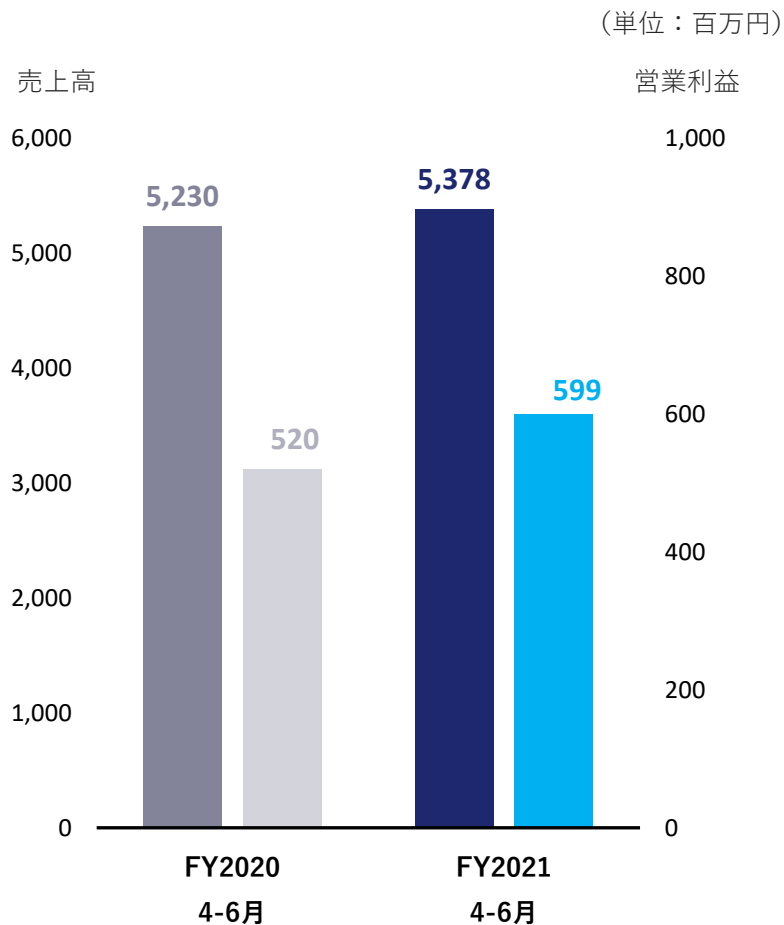
- 上記の減収要因により減益

■ トピックス

- from・ソフトウェアより、期待の新作『ELDEN RING』が2022年1月21日発売決定
- スパイク・チュンソフトでは『Dying Light2』など複数パイプラインの開発進行中

※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。

■ 売上高 ■ 営業利益



※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。

増減分析

■ 売上高 (+2.8%)

- ニコニコ関連事業ではプレミアム会員減少も、多面的な課金機会の拡大（有料生放送、生放送への「ギフト」、広告等）により増収
- ライブ事業では、「ニコニコネット超会議2021」を開催。一部企画ではリアル公演も実施し、売上増に貢献

■ 営業利益 (+15.2%)

- ニコニコ関連事業の収益安定化を目指す中、1Qは増益を実現

■ トピックス

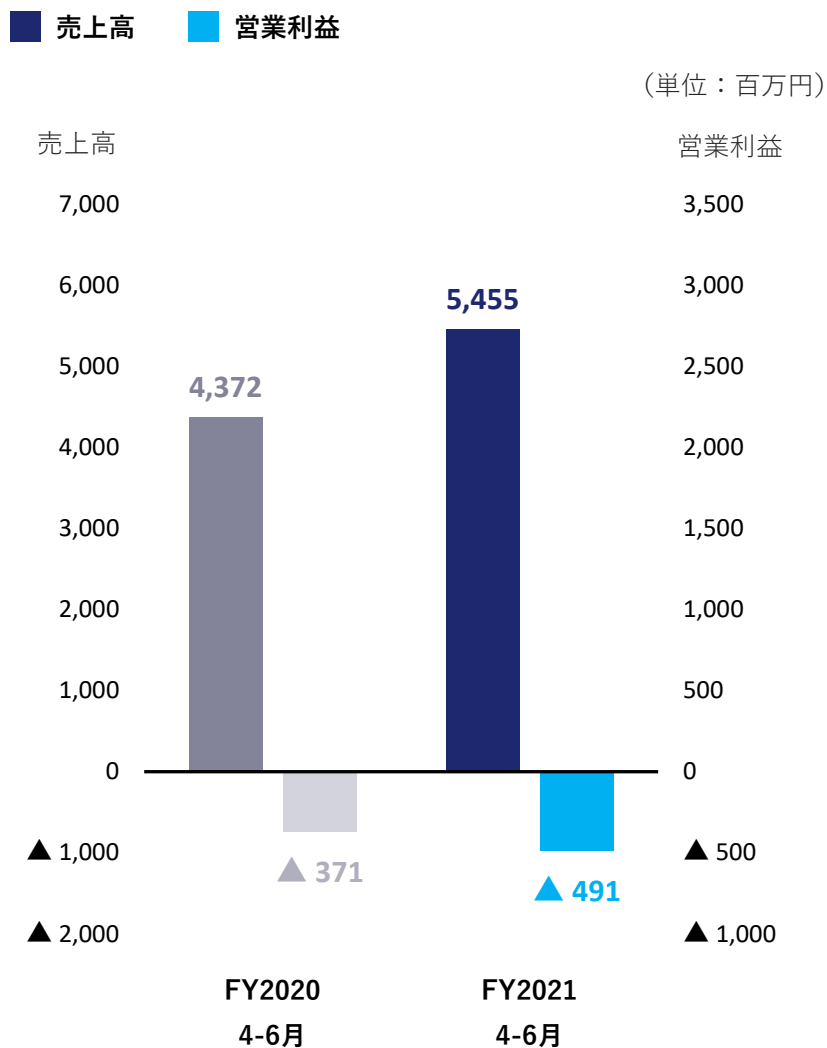
ニコニコネット超会議2021 ネット総来場者1,796万人を動員



【超踊ってみた】踊オフワールド



The VOCALOID Collection ~2021 Spring~
Supported by 東武トップツアーズ



増減分析

■ 売上高 (+24.7%)

- 教育事業では成長が継続 (+29.6%)
バンタンが新コース・新校舎設立により生徒数増加。
S高やVRコースでの生徒数も増加
- コトビジネス (IP体験施設運営) はサクラタウンの
グランドオープンにより新たに売上計上するも、
コロナ影響により集客に苦戦

■ 営業利益 (—)

- 教育事業は、全体の売上伸長により順調に進捗
- コトビジネスはコロナ影響を受け、集客に苦戦

■ トピックス

- 生徒数が堅調に増加するN高・S高向け教育事業の
さらなる拡大を目指し投資継続
- アフターコロナに向け、グループIP活用による相乗
効果が期待されるイベント企画も準備中

※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、
前年同期実績については適用前の数値を用いております。

アニメ事業
ビジョン

- 自ら保有する豊富で多様な自社IPのアニメ化を加速
- 高いクオリティによる自社制作を拡大し、世界が求めるアニメIPを創出
- IP数と制作の質の両面からアニメ産業をリードするオンリーワンカンパニーへ

制作体制強化による
新作点数の増加

海外配信事業者との連携やゲーム化
によるライセンス収益の拡大

ヒットIPの長寿化



KADOKAWAグループ内 アニメ制作スタジオ

Studio KADAN

- ・ 2021年6月1日設立
- ・ 3DCG全般

ENGI

- ・ 2018年4月設立
- ・ 2D + セルルックCG

キネマシトラス

- ・ 2019年12月持分取得
- ・ ハイレベルな2Dアニメに特化

グロービジョン

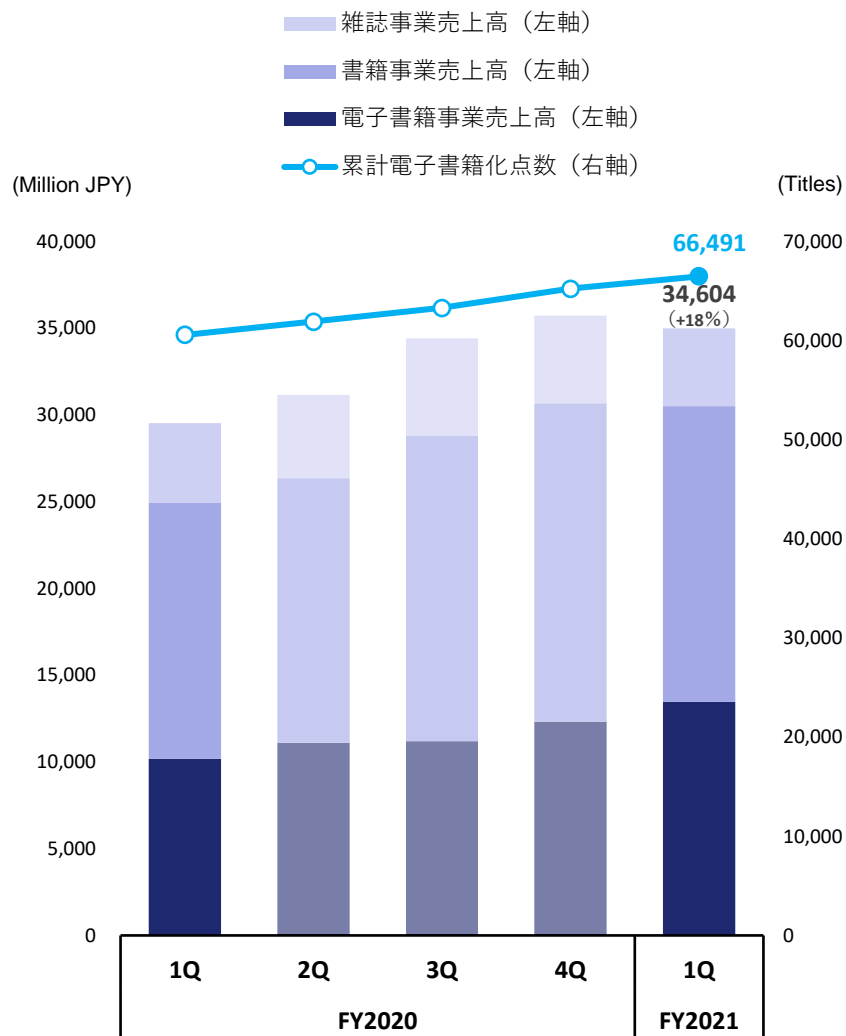
- ・ 2005年子会社化
- ・ 音響制作スタジオ

Studio KADAN
について

- より多くの作品かつCGを含めた多様なジャンルに自社で対応・制作する体制強化
- 日本有数の3DCGアニメーション監督・瀬下 寛之氏を中心とした制作スタジオ
- 3DCG分野での最新のノウハウと制作工程を導入
- プロジェクトベースで、作品ごとに最適な様々な有能クリエイターが参画予定
- アニメだけでなく、実写・ゲーム等さまざまな分野のCGに対応

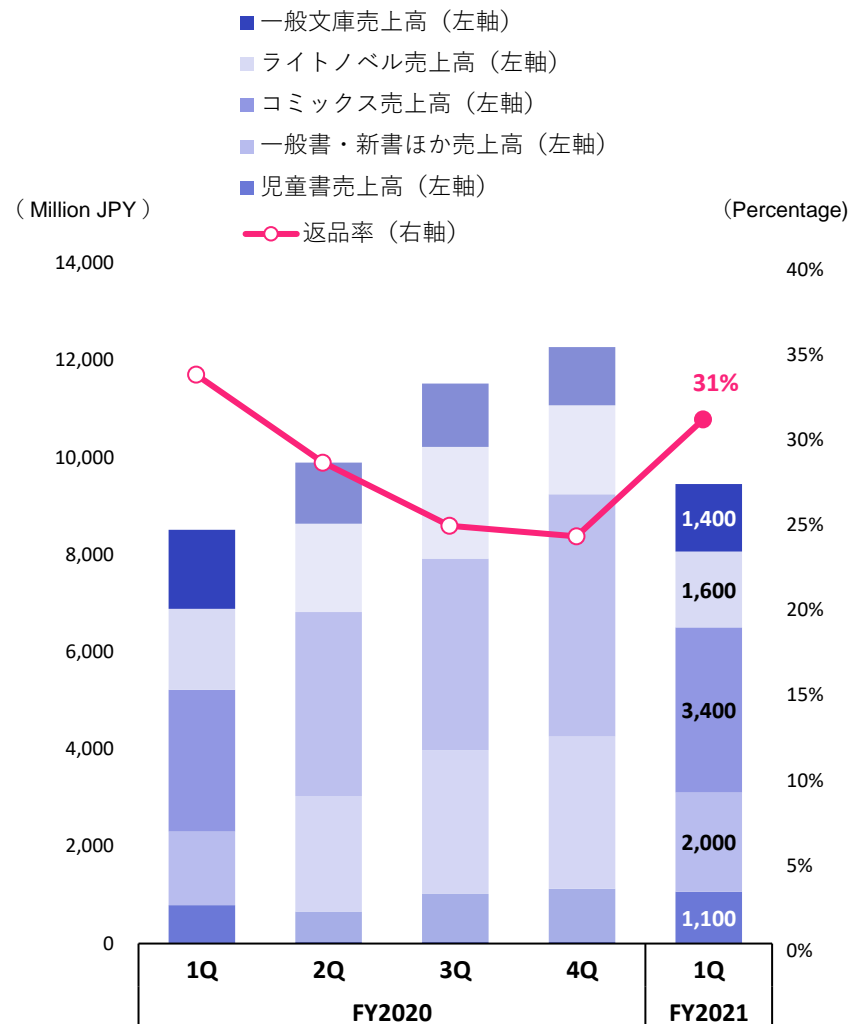
Appendix

出版セグメント売上高の推移



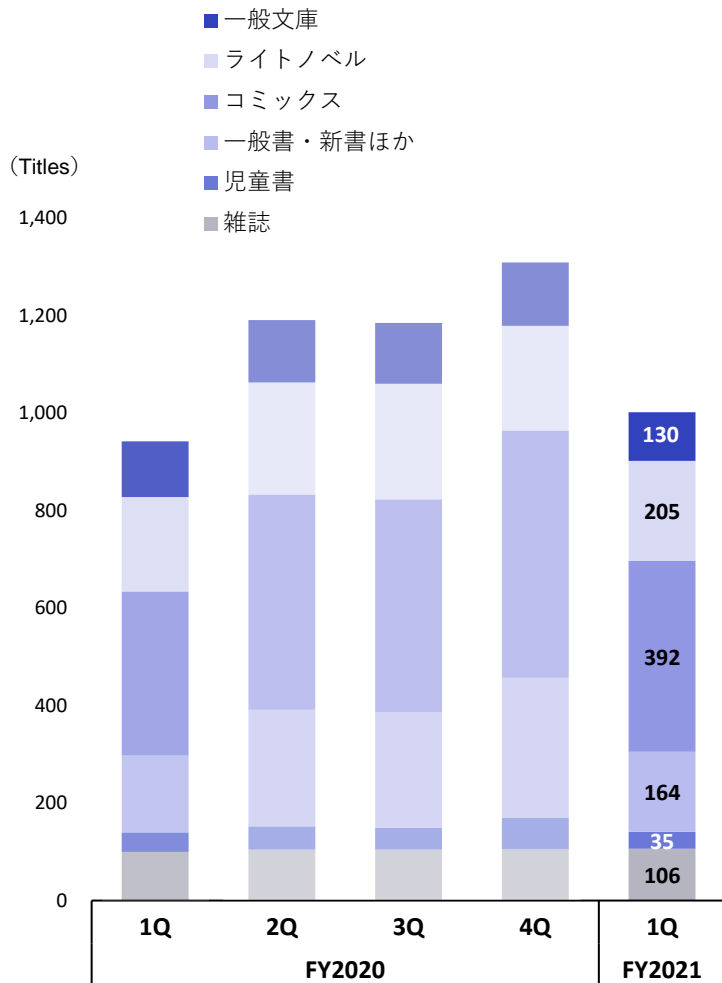
紙書籍売上高と返品率の推移

(KADOKAWA単体の数字 ※雑誌除く)

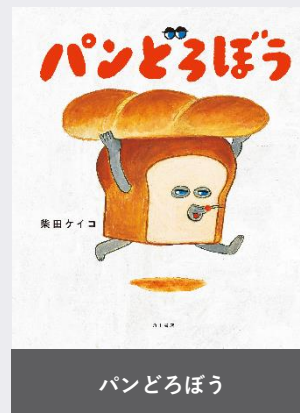


※本ページにおける当期1Q実績は「収益認識に関する会計基準」の適用前の数値を用いております。

紙書籍・紙雑誌ジャンル別新刊点数 (実績)
(KADOKAWA単体の数字)



四半期に貢献したタイトル



©Keiko Shibata / KADOKAWA



©Tsubasa Nanaki ©Momotomoe
©Nanao Yamashita

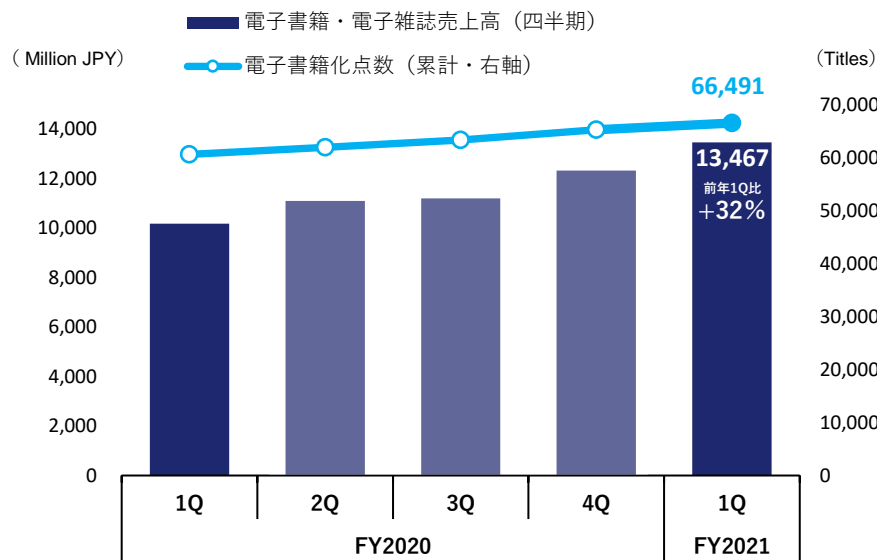


魔力の胎動



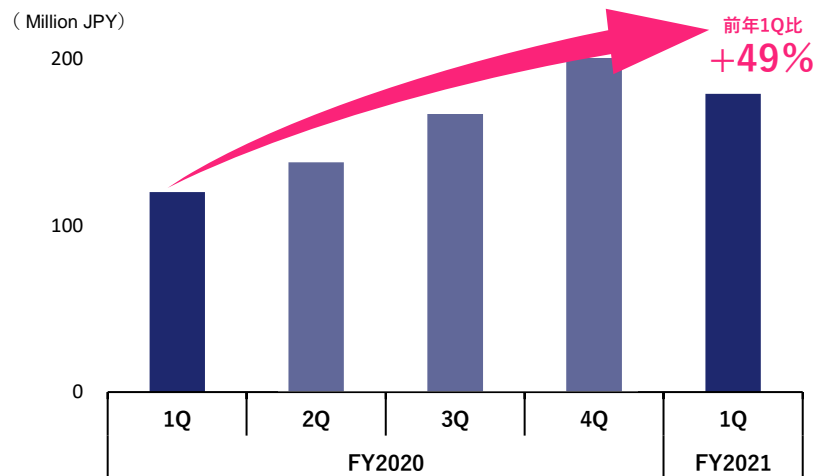
異世界居酒屋「のぶ」
12巻

電子書籍・電子雑誌売上高の推移

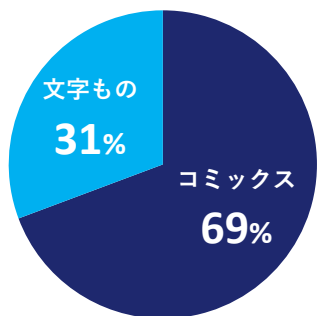


※ BOOK☆WALKERにおけるストア事業、電子雑誌読み放題サービス「dマガジン」等のプラットフォーム事業を含む、当社の電子書籍・電子雑誌事業の売上高

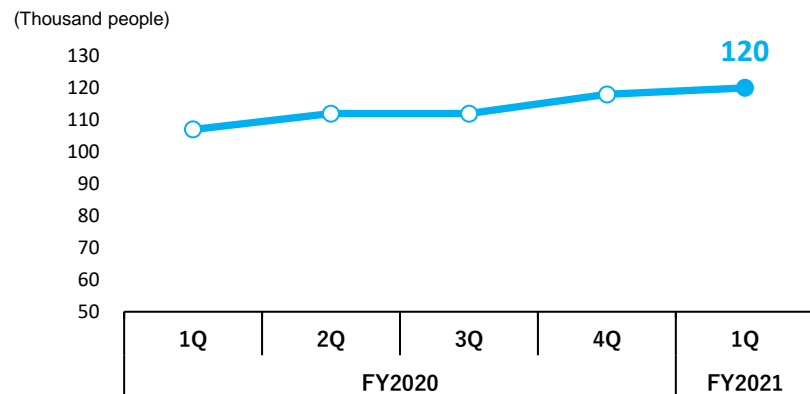
BOOK☆WALKER海外ストア売上高推移



電子書籍・電子雑誌売上内訳（四半期）



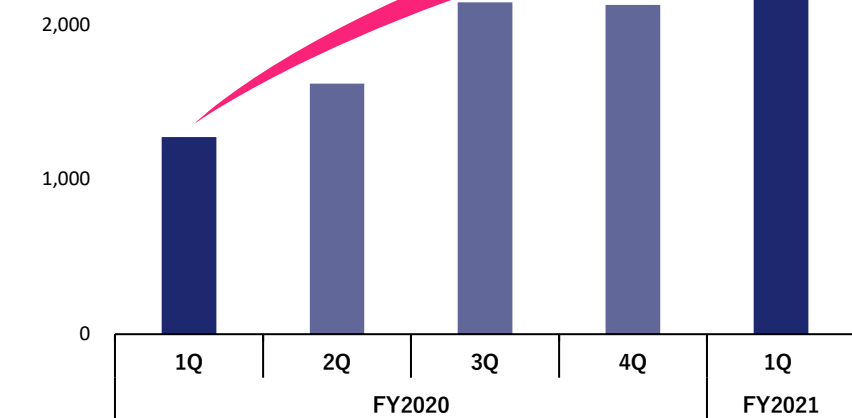
BOOK☆WALKER利用状況（MAU）



※本ページにおける当期1Q実績は「収益認識に関する会計基準」の適用前の数値を用いております。

■ アニメ海外事業売上高

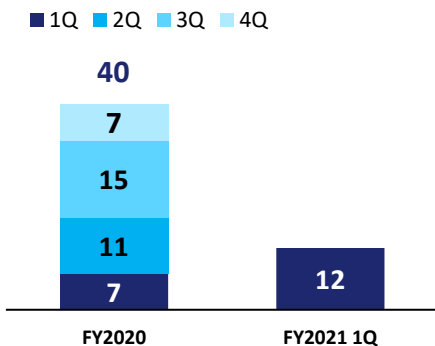
(Million JPY)



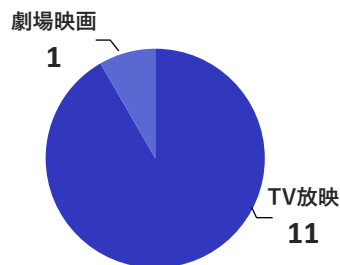
※上記の当期1Q実績は「収益認識に関する会計基準」の適用前の数値を用いております。

■ アニメ映像

新規作品数



2021年4-6月の発表媒体内訳



※当社が出資しているアニメ作品数

四半期に貢献したタイトル



©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/
Re:ゼロから始める異世界生活2製作委員会



©2021「ヤクザと家族 The Family」製
作委員会

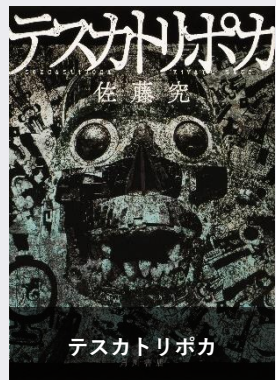


©馬場翁・輝竜司/KADOKAWA/蜘蛛で
すが、なにか？製作委員会



©2021 橋由華・珠梨やすゆき/
KADOKAWA/「聖女の魔力は万能です」
製作委員会

書籍



テスカトリポカ

第165回 直木賞受賞

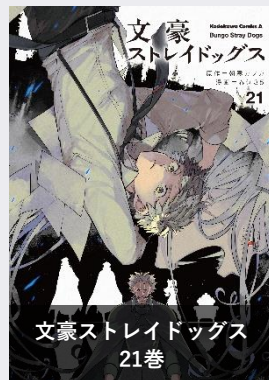
©Kiwamu Sato 2021



わたしの幸せな結婚
5巻

2021年7月15日発売

著：頭木あくみ 装画：月岡月穂

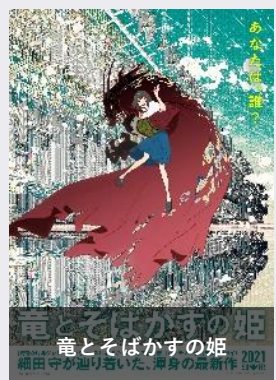


文豪ストレイドッグス
21巻

2021年8月3日発売

©Kafka Asagiri 2021
©Sango Harukawa 2021

アニメ・実写映像



2021年7月16日公開

©2021 スタジオ地図



2021年8月13日公開

©2021『妖怪大戦争』ガーディアンズ



2021年9月10日公開

©2021「鹿の王」製作委員会

ゲーム



ELDEN RING

2022年1月21日発売

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2021 FromSoftware, Inc.



Dying Light 2

2021年12月7日発売

© Techland S.A. Published and developed by Techland S.A. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners. All rights reserved.



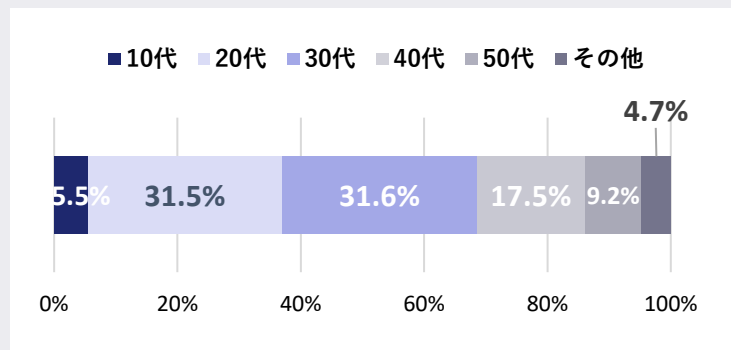
ニコニコユーザ情報

※2021年6月末

- 有効会員数 **8,662万人**
- プレミアム会員数 **148万人**

年代別シェア

※2021年6月末



ニコニコチャンネル

※2021年6月末

- 全チャンネル数 **9,994**
- 月額有料チャンネル数 **1,935**
- 月額有料会員数 **120万人**

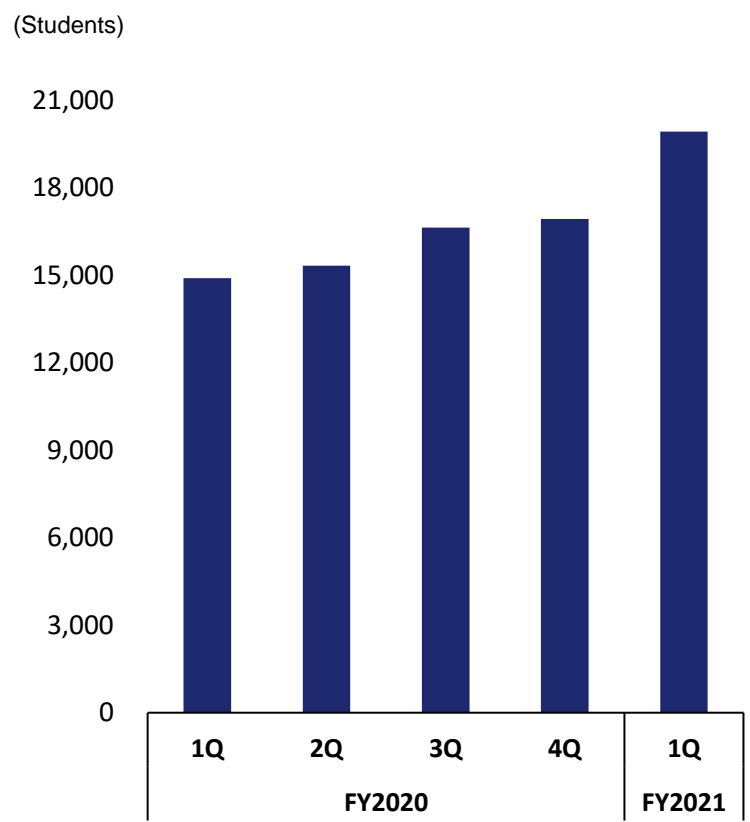
ニコニコ利用状況

※2021年4-6月の平均値

	MAU (万人)	DAU (万人)
■ ログインUU + 非ログイン視聴UU	1,833	229
■ Google Analytics (ユニークブラウザ数)	4,347	352

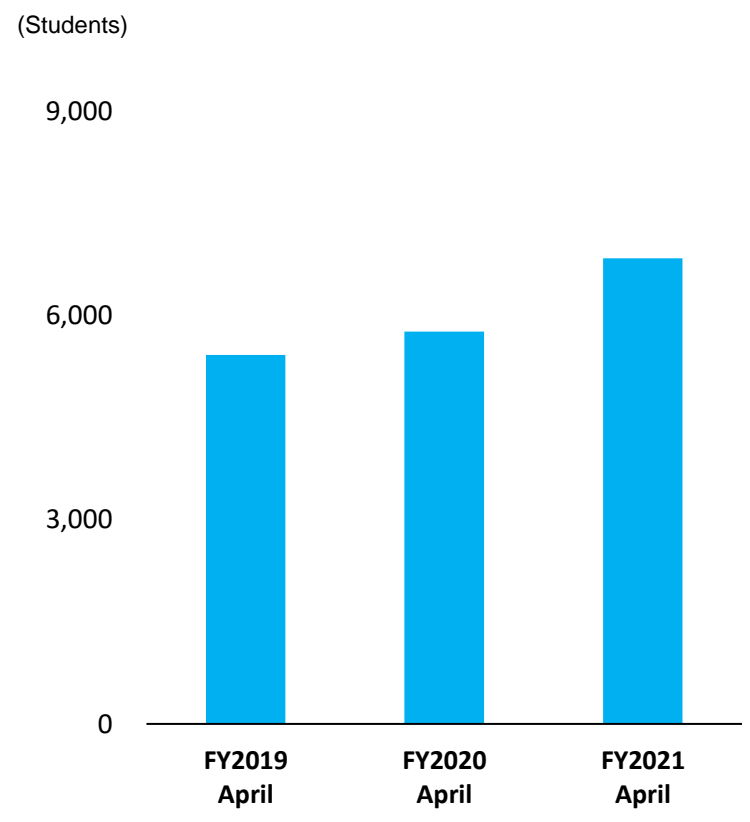
N高・S高等学校 生徒数の推移

在籍生徒数
(2021年6月末時点) **19,928名**



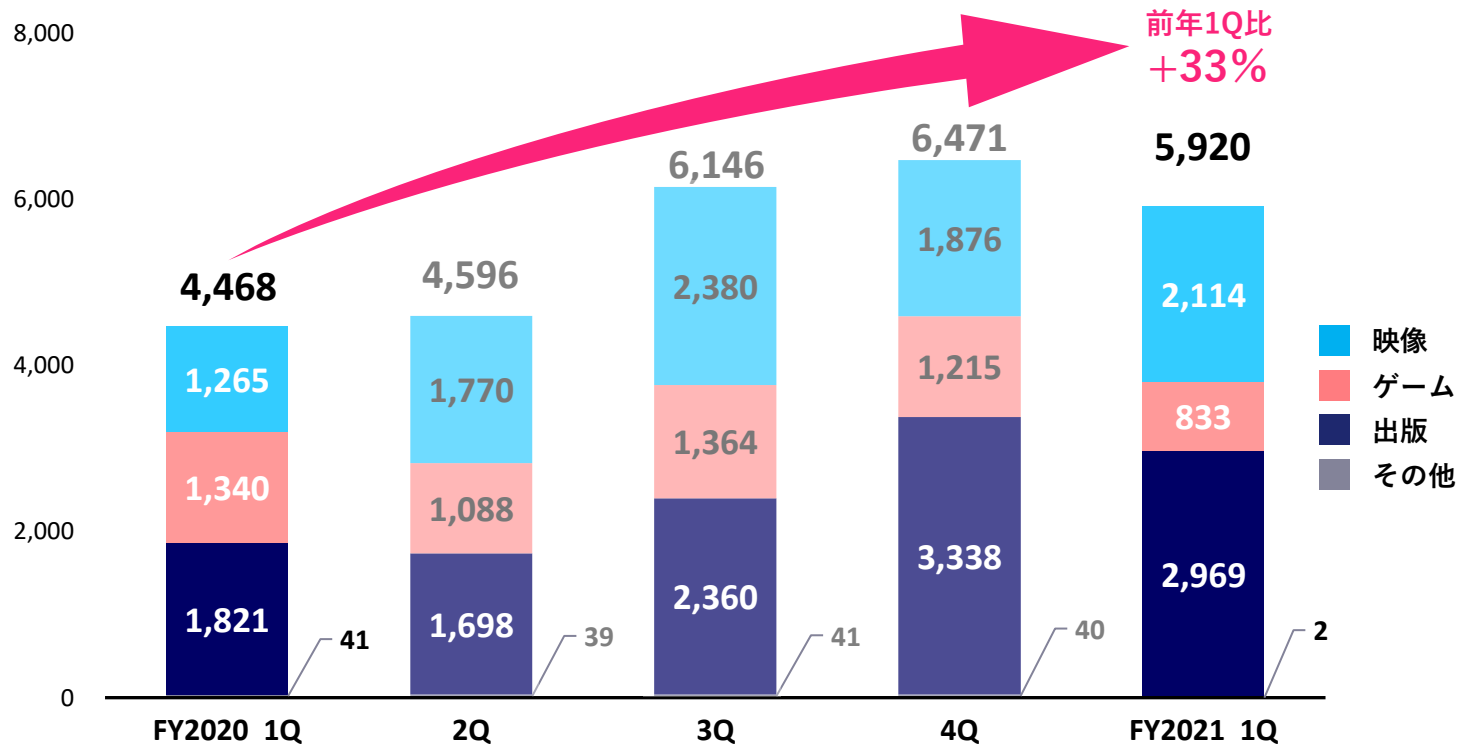
バンタン 生徒数の推移

在籍生徒数
(2021年4月末時点) **6,844名**



■ 海外売上 セグメント別内訳

(単位：百万円)



地域別 構成比	北米	60.6%	54.4%	56.2%	45.2%	49.9%
	アジア	34.6%	39.8%	36.2%	46.8%	42.6%
	その他	4.8%	5.8%	7.6%	8.0%	7.5%

※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年以前の実績については適用前の数値を用いております。

設備投資※

- 有形固定資産の取得による支出
- 無形固定資産の取得による支出

(Million JPY)

24,000

20,290

20,000

3,259

16,000

17,030

8,000

8,300

4,000

6,400

1,130

715

414

FY2020

FY2021

1Q

FY2021

(Forecast)

0

減価償却費

(Million JPY)

6,000

5,000

4,000

3,000

2,000

1,000

0

FY2020

FY2021

1Q

FY2021

(Forecast)

4,461

1,200

5,300

※ 「設備投資」はキャッシュベースの金額。連結キャッシュ・フロー計算書における「有形固定資産の取得による支出」と「無形固定資産の取得による支出」の合計値で、前年度（n-1年度）に取得し、当該年度（n年度）に支出した固定資産の対価を含む

Q1 収益認識基準変更による売上影響は？

A1 4-6月における収益認識基準変更による売上影響金額は、連結においては▲27億円、セグメント別では出版で▲24億円、映像で▲2億円でした。上記以外のセグメントにおける影響は軽微です。

Q2 コロナウイルス感染症によるマイナス影響の金額は？

A2 同感染症拡大前の事業環境下と比較し、4-6月では映像セグメントで▲6億円、その他セグメントで▲6億円、全体では▲12億円の売上影響がありました。

Q3 4-6月における紙書籍売上内EC経由の割合は？

A3 4-6月における上位ECストア経由の売上は当社紙書籍売上の18%を占めています。（旧収益認識基準による比較）

Q4 4-6月における紙書籍（雑誌除く）のジャンル別割合とジャンル別伸び率は？

A4 ジャンル別割合：一般書・新書ほか19%、児童書12%、コミックス37%、文庫15%、ライトノベル17%
ジャンル別伸び率：一般書・新書ほか+15%、児童書+36%、コミックス+17%、文庫▲15%、ライトノベル▲6%でした。（旧収益認識基準による比較）

Q5 4-6月の電子書籍における主な販路の構成比と成長率は？

A5 4-6月の構成比・成長率は自社ストア（BOOK☆WALKER）2割・+17%、外販は6割・+49%です。

Q6 今後のところざわPJの償却費は？

A6 2022年3月期は18億円、2023年3月期以降は25億円程度を見込んでいます。

Q7 4-6月の実績を踏まえ、業績見通しを修正しないのか？

A7 第1四半期は好業績でしたが、依然としてコロナウイルス感染症拡大の影響は継続しており、市場環境の不確実性が高いため、第1四半期公表時点においては通期見通しの修正は行いません。

Q8 今後もレンジ開示を継続するのか？

A8 今回のレンジ開示は、コロナ環境という事業環境の不透明さに基づくものであり、継続的な情報開示方針の変更ではありません。