



KADOKAWA

2024年3月期 第3四半期決算

Earnings Results

2024.2.8

株式会社KADOKAWA

1	2024年3月期第3四半期連結実績	p.3
2	Appendix	p.17

2024年3月期第3四半期決算公表 サマリ

- 第3四半期累計期間では、売上高が▲1.4%、営業利益が▲31.4%、純利益▲48.1%
第3四半期では、売上高が▲6.4%、営業利益が▲23.6%、純利益+34.9%

- 累計期間では、出版セグメントにおける国内市場縮小影響や米国書店の返品増影響等により減収減益
- 3Qでは、上記出版セグメントの減収減益要因が継続も、アニメ・実写ともにIPのメディアミックスが継続的に奏功した映像セグメントのほか、それ以外の重点事業であるゲーム、教育・EdTechセグメントでも増益

■ 2024年3月期通期連結業績の見通しを修正

売上高：252,400百万円、営業利益：15,800百万円、純利益：7,400百万円

- 4Qでは改革領域への対処として、ところざわサクラタウンにおける一部事業構造改革に係る減損損失（約24億円）の可能性を織り込む
- 国内出版は4Qに追い上げるも、3Qまでに市場縮小影響や新物流設備における一時的なトラブル影響等、想定外の事象が発生。加えて、米国紙書籍における事業環境の回復時期が想定より遅延
- 映像とゲームの両セグメントは好調に推移。教育は想定以上の需要増を踏まえ追加投資を実施

■ 来期以降に向けて

- 出版は今期の主要な減益要因（一時トラブル影響、原価増、海外紙書籍等）が短中期的に縮小・消失する見込みで、その後の再成長を想定
- 人気IPラインナップが控えるアニメや複数パイプラインの開発が進むゲームは堅調な成長を目指す
教育では来期以降の新スクール開校により成長が加速する見通し
- 実写やIP体験施設運営事業は中長期的に持続可能な事業構造の構築を目指し改革をさらに推進

2024年3月期第3四半期連結実績

(単位：百万円)	2023年3月期 4-12月実績	2024年3月期 4-12月実績	前年同期比 (増減額)	2023年3月期 10-12月実績	2024年3月期 10-12月実績	前年同期比 (増減額)
売上高	189,727	187,024	▲1.4% (▲2,702)	67,087	62,817	▲6.4% (▲4,270)
営業利益	19,429	13,334	▲31.4% (▲6,095)	6,192	4,730	▲23.6% (▲1,462)
└ 営業利益率	10.2%	7.1%	▲3.1pt	9.2%	7.5%	▲1.7pt
経常利益	21,588	13,408	▲37.9% (▲8,179)	4,691	4,019	▲14.3% (▲672)
親会社株主に帰属する 四半期純利益	12,159	6,313	▲48.1% (▲5,845)	1,622	2,188	+34.9% (+565)
EBITDA	23,687	18,122	▲23.5% (▲5,564)	7,763	6,526	▲15.9% (▲1,236)

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費

2024年3月期第3四半期連結実績（セグメント別）

(単位：百万円)		2023年3月期	2024年3月期	前年同期比		2023年3月期	2024年3月期	前年同期比	
		4-12月実績	4-12月実績	(増減額)		10-12月実績	10-12月実績	(増減額)	
出版	売上高	103,534	102,061	▲1.4%	(▲1,473)	37,392	35,748	▲4.4%	(▲1,643)
	営業利益	9,891	5,659	▲42.8%	(▲4,232)	4,159	2,403	▲42.2%	(▲1,755)
映像	売上高	31,092	32,824	+5.6%	(+1,732)	12,138	10,792	▲11.1%	(▲1,346)
	営業利益	1,111	3,616	+225.2%	(+2,504)	1,051	1,111	+5.7%	(+60)
ゲーム	売上高	23,416	19,078	▲18.5%	(▲4,338)	6,279	5,407	▲13.9%	(▲872)
	営業利益	9,071	5,994	▲33.9%	(▲3,076)	1,478	1,966	+33.0%	(+487)
Webサービス	売上高	17,375	16,082	▲7.4%	(▲1,293)	5,826	5,081	▲12.8%	(▲745)
	営業利益	1,820	1,067	▲41.3%	(▲752)	878	418	▲52.3%	(▲459)
教育・EdTech	売上高	9,282	9,795	+5.5%	(+513)	3,016	3,092	+2.5%	(+76)
	営業利益	1,672	1,558	▲6.8%	(▲113)	355	391	+10.1%	(+36)
その他	売上高	12,661	14,596	+15.3%	(+1,935)	5,095	5,203	+2.1%	(+107)
	営業利益	▲2,795	▲3,033	-	(▲237)	▲1,006	▲1,107	-	(▲100)
全社・消去	売上高	▲7,635	▲7,414	-	(+221)	▲2,662	▲2,509	-	(+153)
	営業利益	▲1,342	▲1,528	-	(▲186)	▲723	▲454	-	(+269)

2024年3月期通期連結業績見通し

(単位：百万円)	2023年3月期 通期実績	期初* 2024年3月期 通期見通し	今回 2024年3月期 通期見通し	前年同期比 (増減額)		期初見通し VS 今回見通し
売上高	255,429	251,150	252,400	▲3,029	(▲1.2%)	+1,250
営業利益	25,931	17,800	15,800	▲10,131	(▲39.1%)	▲2,000
経常利益	26,669	18,200	15,800	▲10,869	(▲40.8%)	▲2,400
親会社株主に帰属する 当期純利益	12,679	10,900	7,400	▲5,279	(▲41.6%)	▲3,500
EBITDA	32,060	24,200	22,600	▲9,460	(▲29.5%)	▲1,600

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費

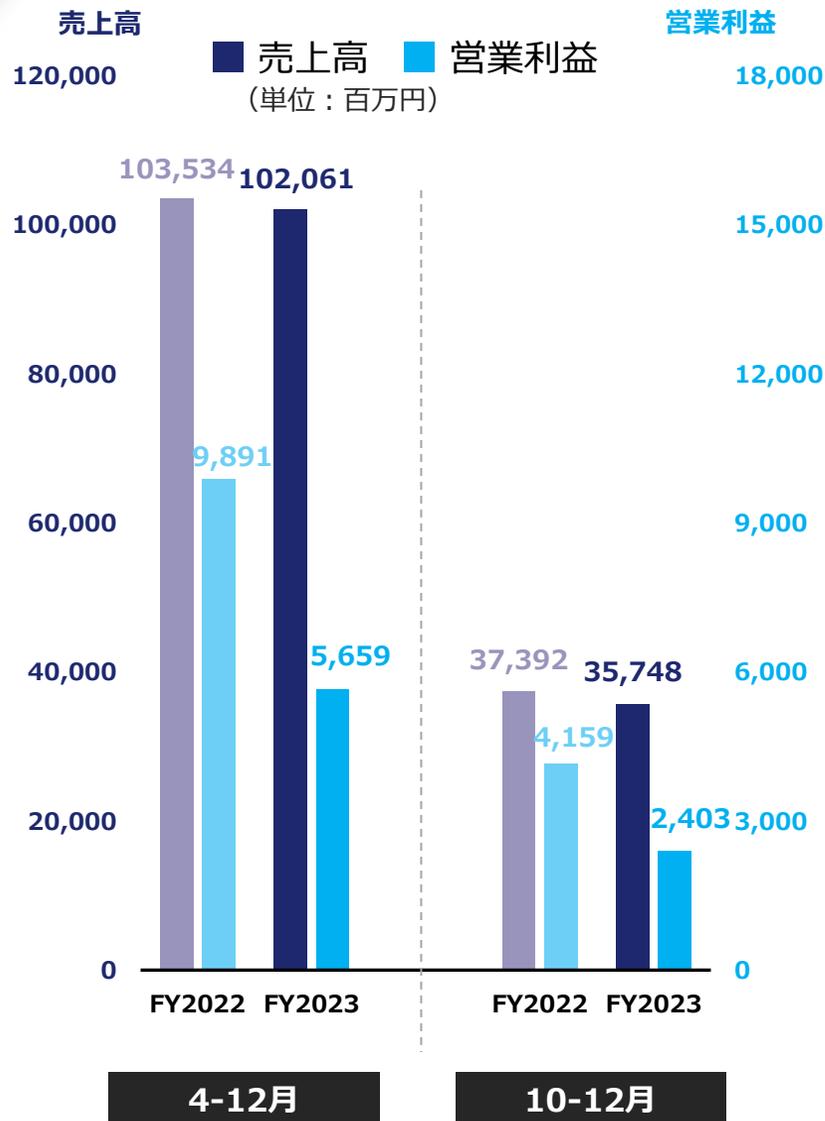
*2023年5月11日に公表

2024年3月期通期連結業績見通し セグメント別

*2023年5月11日に公表

(単位：百万円)		2023年3月期 通期実績	期初* 2024年3月期 通期見通し	今回 2024年3月期 通期見通し	前年同期比 (増減額)	期初見通し vs 今回見通し	期初見通しとの利益差異
出版	売上高	139,990	144,300	140,900	+0.6% (+909)	▲3,400	<ul style="list-style-type: none"> 国内紙書籍では、想定より大きい市場縮小や、新物流設備における一時的なトラブル等の影響 米国における書店の発注抑制、返品増が下期も継続した影響
	営業利益	13,155	13,100	9,200	▲30.1% (▲3,955)	▲3,900	
映像	売上高	43,289	43,400	44,800	+3.5% (+1,510)	+1,400	<ul style="list-style-type: none"> アニメで『【推しの子】』をはじめ配信向けやゲーム・グッズ向けのライセンス収入を中心に想定を超える好調
	営業利益	2,169	2,700	4,400	+102.8% (+2,230)	+1,700	
ゲーム	売上高	30,351	21,400	23,200	▲23.6% (▲7,151)	+1,800	<ul style="list-style-type: none"> フロム・ソフトウェアの新作『AC6』と『ELDEN RING』が想定以上に貢献
	営業利益	14,218	4,700	7,000	▲50.8% (▲7,218)	+2,300	
Web サービス	売上高	22,063	20,650	20,900	▲5.3% (▲1,163)	+250	<ul style="list-style-type: none"> ニコニコ関連事業でプレミアム会員数の減少が想定を下回った影響 モバイル事業での費用減効果
	営業利益	1,641	250	500	▲69.5% (▲1,141)	+250	
教育・ EdTech	売上高	12,475	13,550	13,400	+7.4% (+924)	▲150	<ul style="list-style-type: none"> 来期以降の事業拡大に向けた追加の積極投資の実施等により、利益は下振れ
	営業利益	1,768	2,350	1,400	▲20.9% (▲368)	▲950	
その他	売上高	17,199	19,700	19,700	+14.5% (+2,500)	±0	<ul style="list-style-type: none"> ところざわサクラタウンで事業構造改革やコストコントロールにより費用削減も、増収による利益改善効果が想定を下回る MDでは利益率の高い複数の大型商品が発売延期となった影響で利益がやや下振れ
	営業利益	▲4,535	▲3,550	▲4,600	- (▲64)	▲1,050	
全社・消去	売上高	▲9,939	▲11,850	▲10,500	- (▲560)	+1,350	—
	営業利益	▲2,488	▲1,750	▲2,100	- (+388)	▲350	

業績概況 — 出版セグメント



四半期累計 増減要因

売上高 (▲1.4% / ▲1,473M)

紙書籍/
メディア
▲4.6%
(3Q ▲7.5%)

- 国内では▲4.0%の減収。市場縮小(▲5.7%)影響を受けるも、アウトパフォーム。市場縮小幅は緩和の兆し
 - 上期に続き3Qも当社新規IP数は前期比増 (累計+7.7%、3Q+5.9%)
 - 新物流設備の初期トラブルに伴う出荷減影響は2Q中に収束、3Qは影響なし
- 海外では減収。アジアは引き続き堅調に成長 (+25%) も、米国では直近数年の急激な需要増の反動(書店の発注抑制、前期比の返品増)影響が3Qも継続
- ライセンス収入は、遊技機向け等が堅調に推移し18%成長

電子書籍
+3.8%
(3Q +1.2%)

- 国内では好調継続(販売金額ベースでは、外販+9%、自社ストア+10%)。海外子会社での為替影響等による売上マイナス効果、その他影響が3Q発生

営業利益 (▲42.8% / ▲4,232M)

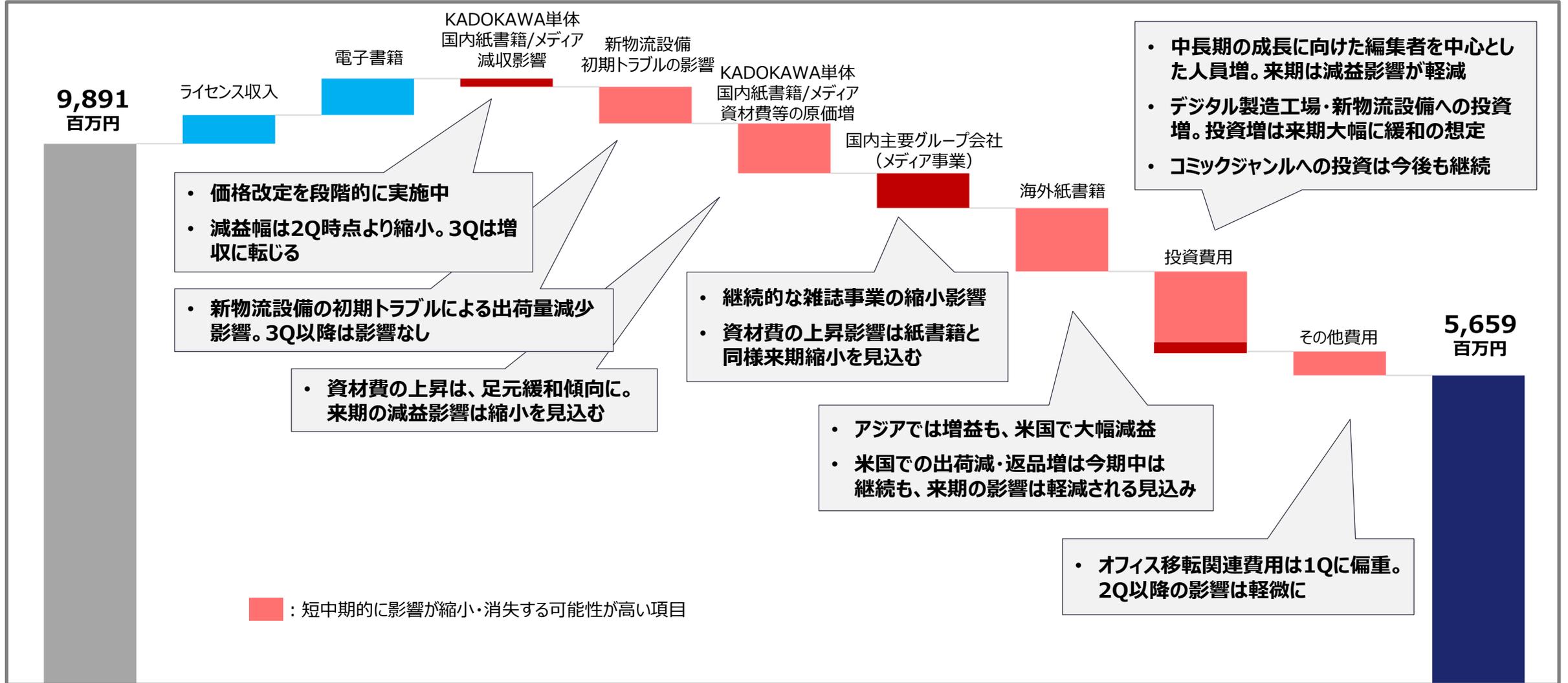
- 減収影響の他、原価増や人員増、デジタル製造工場・新物流設備への投資等により減益

今後に向けて

- 国内紙書籍は来期も新規IP数が引き続き増加する見通し。また、原価増影響は縮小、今後も費用の動向を注視し価格改定を適宜検討。新物流設備への投資増は来期大幅に緩和の想定
- ライセンス収入は来期も堅調に成長の見通し
- 海外紙書籍では、米国で発注減・返品増影響軽減を想定。アジア好調継続や新拠点の貢献を見込む
- 電子書籍はコミックジャンル強化等による新規IP数増で、市場を上回る成長を目指す

業績概況 — 出版セグメント（営業利益増減要因、3Q累計）

◆ 出版セグメント 営業利益：YoY▲42.8%/▲4,232M



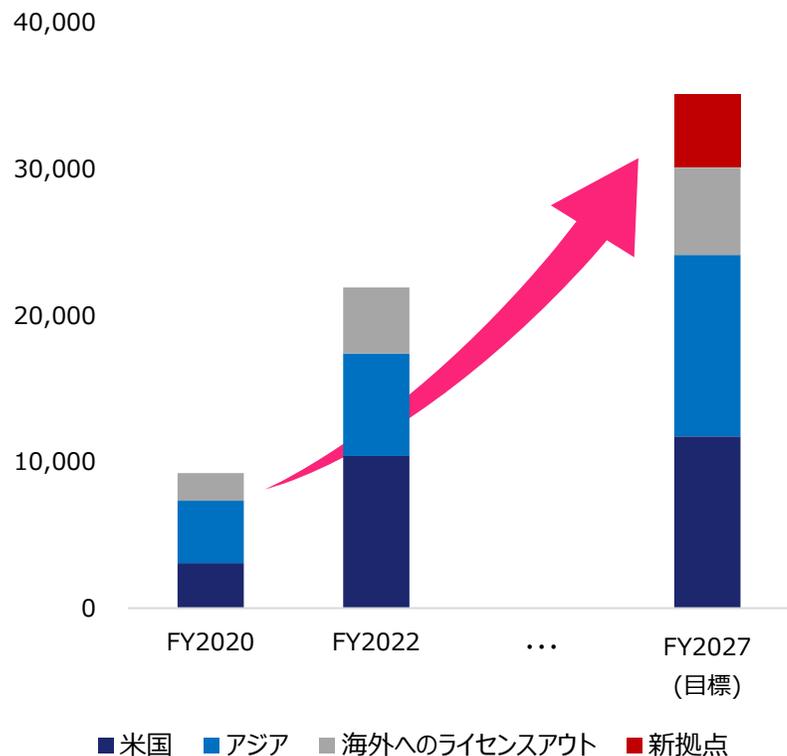
FY22 4-12月
営業利益

FY23 4-12月
営業利益

出版セグメントにおける海外事業拡大の進捗

- ✓ 中期経営計画最終年度に向けて、出版セグメントでは、海外拠点売上と海外ライセンスアウトの合計で、350億円以上を目指す
- ✓ 米国紙書籍事業の状況は足元厳しいものの、コロナ以前(FY2019)との1-3Q累計比較では+97%(現地通貨ベース)と高成長

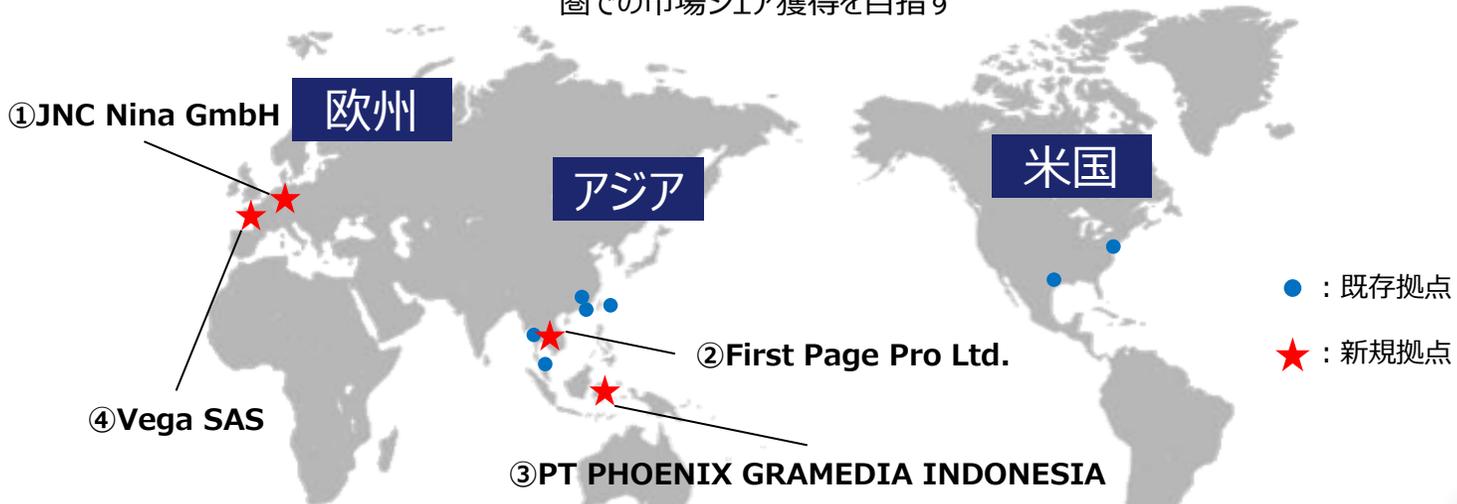
(単位：百万円) **出版セグメントにおける海外売上高推移**



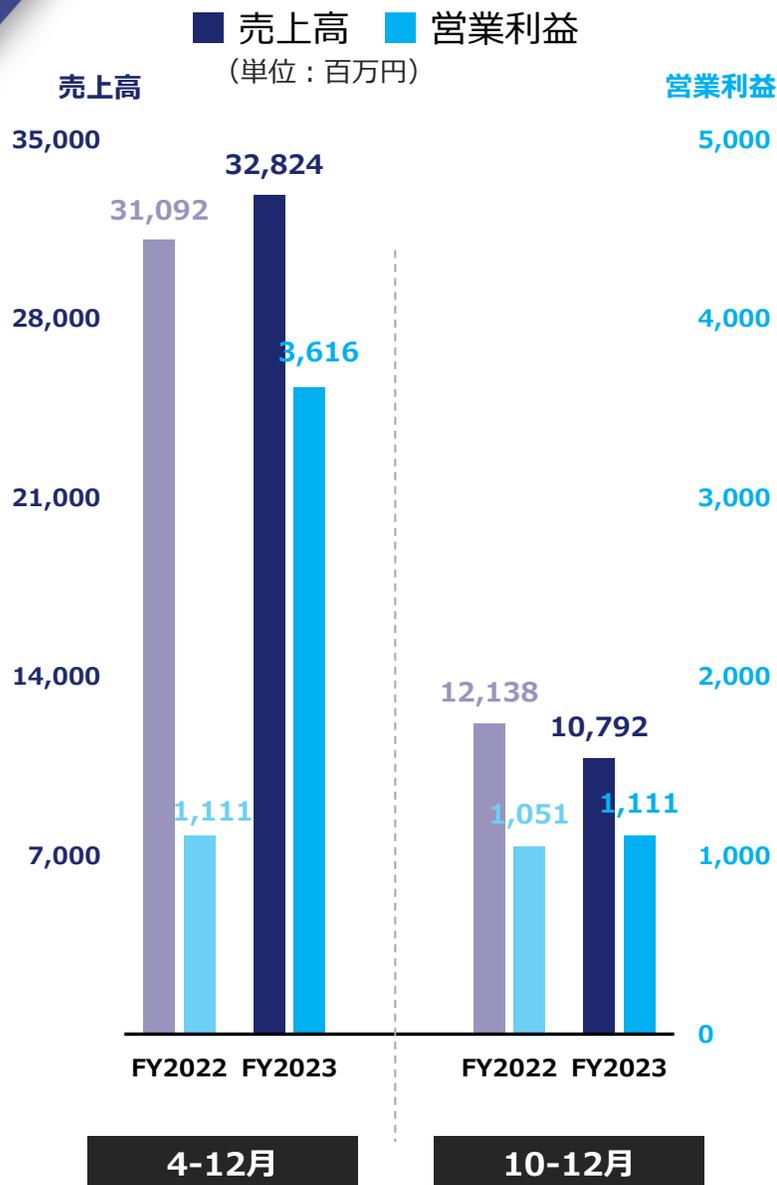
- ✓ 24/3期は下記の新規進出を実現・決定。さらなる海外強化に向け、事業基盤が着実に拡大
- ✓ 今後も海外現地拠点を拡大予定。成長の加速を期待

* 在外子会社の業績は3か月遅れで当社連結業績に反映されます

連結時期*	進出国	事業内容、戦略的位置づけ
① 23年5月	欧州	欧州でのライトノベル配信サービス展開 →グループ初の欧州拠点設立。欧州進出の足がかりに
② 24年1月	タイ	マンガ・ライトノベルの翻訳出版事業 →既存拠点とともに、タイのマンガ・ライトノベル市場におけるリーディングポジションをより強固に
③ 24年1月	インドネシア	マンガ・ライトノベルの翻訳出版事業等 →若年層人口が多く、日本IP人気が高まる同国への進出により当社グループの東南アジア地域での成長を加速
④ 24年5月以降予定	フランス	フランス語圏市場向けマンガ・ライトノベルの翻訳出版事業 →日本に次ぐマンガ市場規模を誇る同国への進出により、フランス語圏での市場シェア獲得を目指す



業績概況 — 映像セグメント



四半期累計 増減要因

売上高 (+5.6% / +1,732M)

アニメ

- 国内配信やゲーム・グッズ向けを中心としたライセンス収入の好調により、約8%の成長
- 3Qは、ビデオパッケージ収入の減少(前期3Qはビデオ販売の比重が相対的に大きいタイトル構成)により、減収

実写

- 1-2Qにおけるメディアミックス作品『わたしの幸せな結婚』や3Qの新作『首』が貢献したものの、前期に大型の制作受託案件があったことにより横ばい

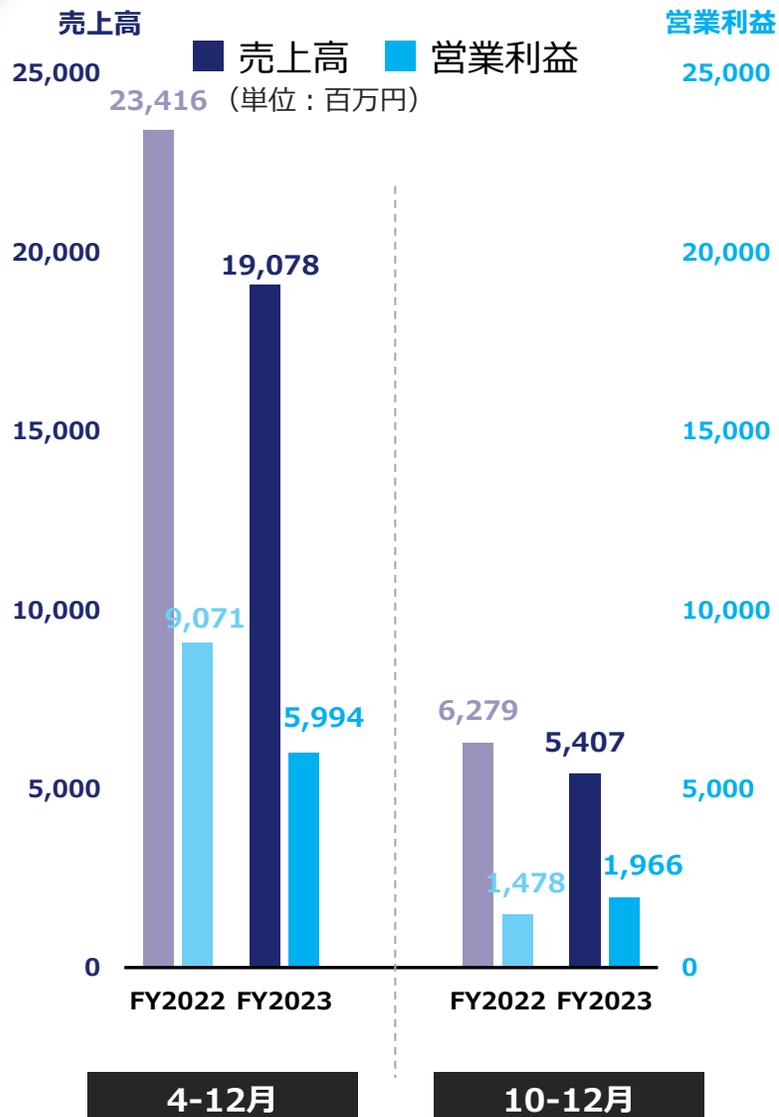
営業利益 (+225.2% / +2,504M)

- アニメは、海外販促強化による費用増のなか、堅調な増収影響により増益。3Qは上記減収要因等により減益
- 実写は、上記主要タイトルの貢献影響に加え前期の評価減計上からの反動により大幅増益

今後に向けて

- アニメは、来期『この素晴らしい世界に祝福を！』や『【推しの子】』をはじめとした人気シリーズの続編を複数放映予定、メディアミックス戦略の一層の進展を想定
- 実写は、投資回収率向上のためグローバル市場の需要に応える大型企画への集中を進め、将来における定常的な黒字化を実現するための体制整備を推進中

業績概況 — ゲームセグメント



四半期累計 増減要因

売上高 (▲18.5% / ▲4,338M)

- 累計期間・3Qともにフロム・ソフトウェアの『ELDEN RING』が大きく貢献した前期から減収も、同作のリピート販売は直近でも根強く推移していることに加え、新作『ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』が想定を上回る貢献
 - 3Qは、海外向け出荷の2Q実績および3Q出荷見積もりに基づくロイヤリティ計上
- スパイク・チュンソフトでは、新作『超探偵事件簿 レインコード』等が貢献し、増収
- 自社企画のモバイルゲームは、3Qの『陰の実力者になりたくて！』のアニメ2期放映との連動効果等により、増収

営業利益 (▲33.9% / ▲3,076M)

- 減収影響により減益。3Qは減収も、スパイク・チュンソフトでのコスト減少等により増益

今後に向けて

- フロム・ソフトウェアは、中長期での収益力向上に向けた取組みをさらに強化
 - 『ELDEN RING』はLTV最大化のため、大型DLCの開発を含む諸施策が進行
 - 自社パブリッシングの範囲拡大に向け、スキームの検討が進行中
- スパイク・チュンソフトでは、4Qに新作『風来のシレン6』をリリース予定
- モバイルゲーム事業を通じメディアミックスをさらに推進、『Re:ゼロ』のほか、当社人気IPの価値最大化を目指す
- コンソール・モバイルゲームともに複数のパイプラインを開発中。ゲームIP創出力をさらに強化するため、アクワイア社を100%子会社化

ゲームセグメントにおけるIP創出力強化の進捗

- ✓ ゲーム事業戦略における「ゲームIPの創出力強化」のため、アクワイア社を100%子会社化
- ✓ ミリオンヒット作品を生み出してきた同社をグループに迎え入れることで、当社の既存のゲーム子会社とのシナジー発現を見込むことに加え、グループ全体の企画・開発力を強化しコンソールゲームのラインナップ拡充を図る



KADOKAWAグループ

KADO
KAWA

フロム・
ソフトウェア

スパイク・
チュンソフト

アクワイア

- 過去作品の再開発を含め、ラインナップ拡充を検討
- 同社と協業関係にあったフロム・ソフトウェアおよびスパイク・チュンソフトとの連携を推進

◆ アクワイア社概要

- 1994年設立。家庭用ゲーム向けにオリジナルタイトルの開発・販売、開発受託等を行う
- RPGやアクションジャンルのゲームを中心に、『オクトパストラベラー』(シリーズ累計400万本超)や『天誅』等、ミリオンヒット作品を複数制作する企画力・開発力を保有

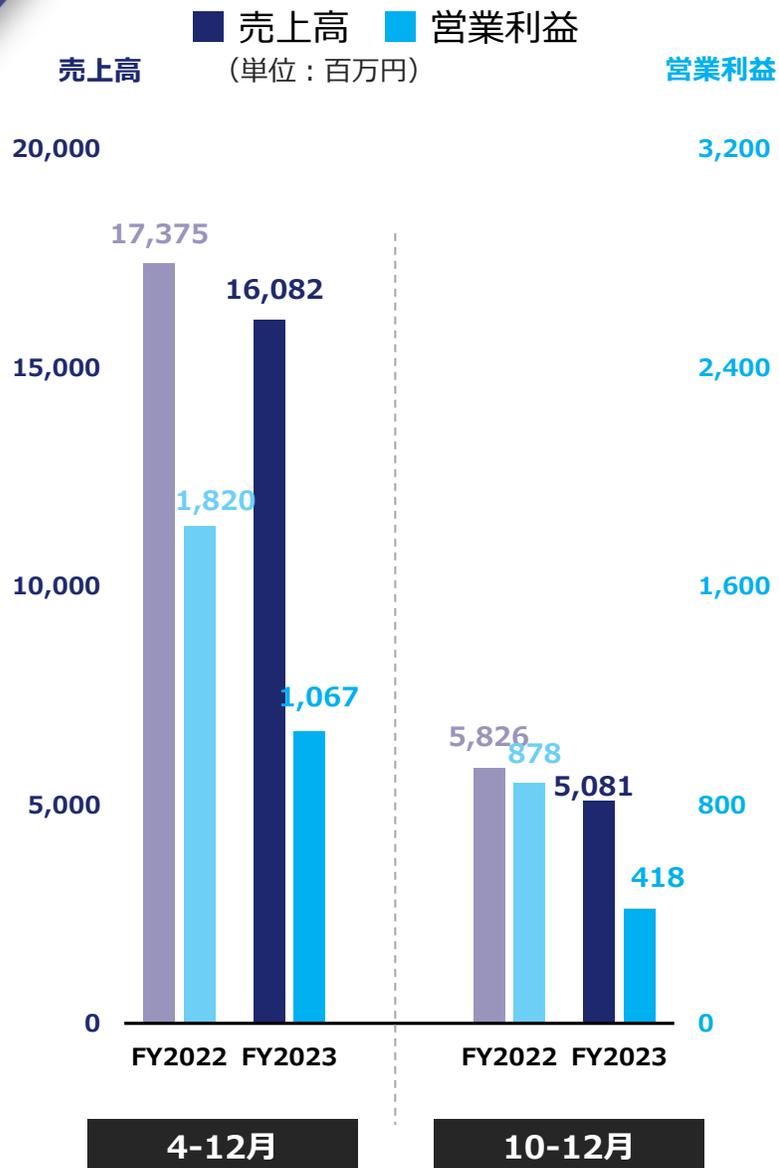


『天誅4』
発売：フロム・ソフトウェア
開発：アクワイア
©2008 FromSoftware, Inc.



『オクトパストラベラーII』
発売：スクウェア・エニックス
開発：アクワイア
© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

業績概況 — Webサービスセグメント



四半期累計 増減要因

売上高 (▲7.4% / ▲1,293M)

- ニコニコ関連事業は累計期間・3Qともに減収
 - プレミアム会員数の減少に加え、投資効果に鑑み一部広告関連サービスを縮小させた影響
- ライブ事業では早期黒字化に向けた取組みとして、複数の不採算イベントを中止したことにより減収
- モバイル事業は継続的な縮小により減収

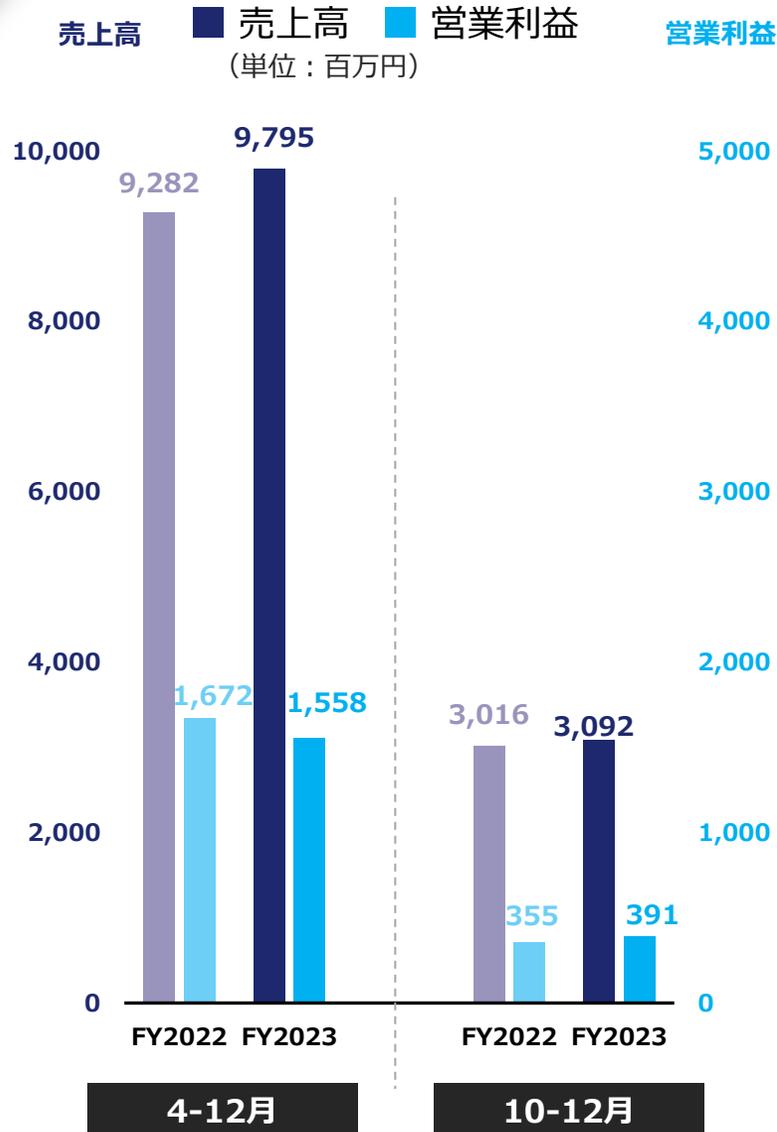
営業利益 (▲41.3% / ▲752M)

- ニコニコ関連事業は上記減収影響に加え、将来の開発スピードアップや26/3期以降ITインフラコストの効率性を向上させるための戦略投資増等により、減益
- ライブ事業は増益
 - 2Q開催の『Animelo Summer Live』の増益影響に加え、複数の不採算イベント中止が影響

今後に向けて

- ニコニコ関連事業では再成長に向けた取組みを推進中。来期は増収を見込む
 - 24年3月にプレミアム会員料金の値上げ(月額550円→790円)を実施予定。値上げ公表による退会数は想定内に留まっている状況
 - 25/3期のMAU、26/3期のプレミアム会員数反転に向けた注カジャンルの取組みは継続推進
- ライブ事業は引き続き企画の選択と集中を行いながら、イベント・音楽領域における当社アニメ事業との連携も強化し、ビジネス拡大を図る

業績概況 — 教育・EdTechセグメント



四半期累計 増減要因

売上高 (+5.5% / +513M)

- 生徒数増加により、累計期間・3Qともに増収
 - バントンの生徒数は、展開地域拡大の貢献に加え、強化を進めている社会人コースを中心として3Qも増加
 - N/S高向け事業では、通学コース向け新キャンパスの開設等により生徒数の増加トレンド継続

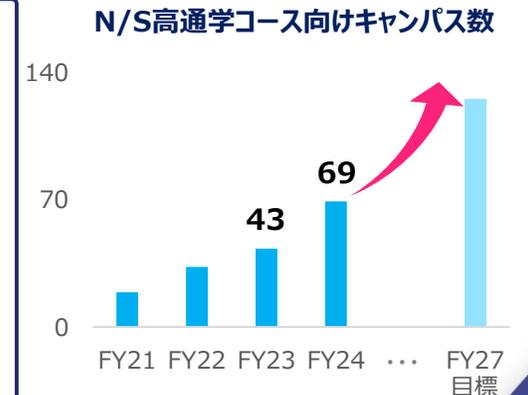
営業利益 (▲6.8% / ▲113M)

- 売上高が好調に推移する中、バンタンでの積極投資により全体で減益
 - 3Qではバンタンで投資増も、N/S高向け事業で広告宣伝費が減少し、増益
 - バンタンでは、来期開校の期待の新スクール「KADOKAWAアニメ・声優アカデミー」「KADOKAWAマンガアカデミー」の出願者数が当初想定を大きく上回っている状況に鑑み、さらなる生徒獲得を企図し、広告宣伝費を追加的に投下

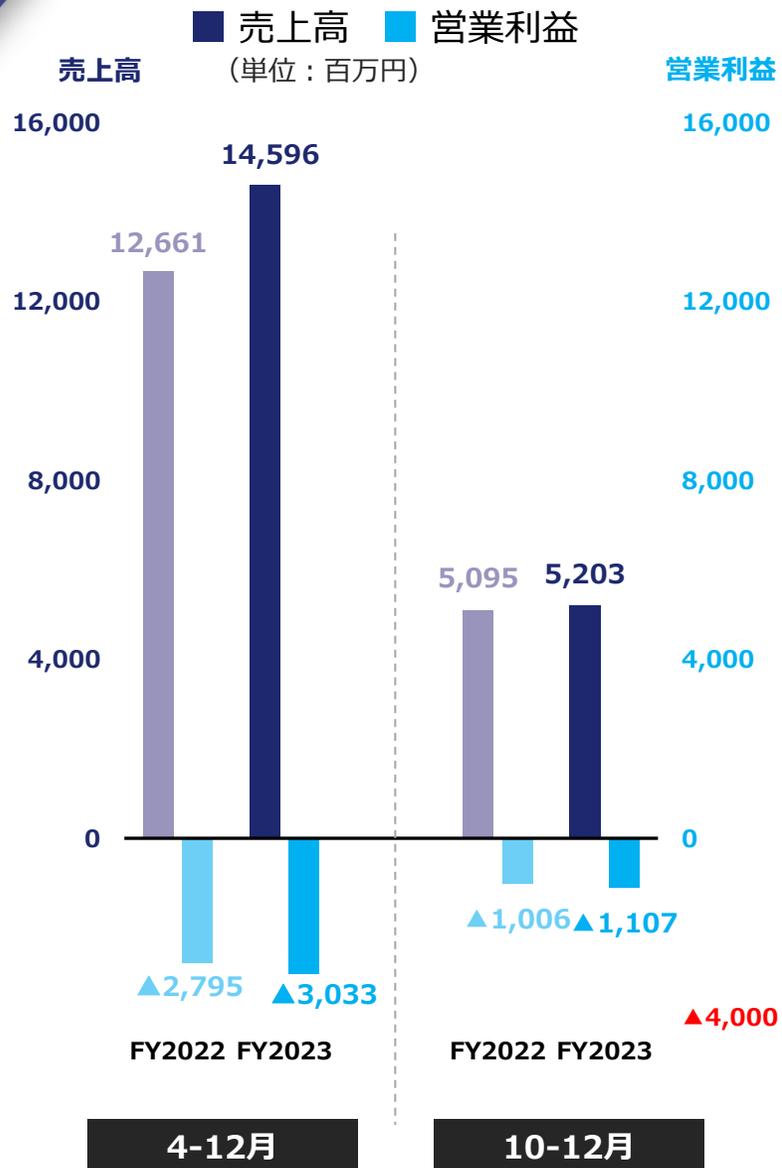
今後に向けて

- バンタンでは、来期の展開地域拡大と新スクールの開校により、数年に渡る生徒数の高成長を見込む
- N/S高向け事業では、通学コース新キャンパスの継続的な増加等により、来期以降も生徒数増に期待
- 25年4月に開校予定のZEN大学*の準備も進行中

* (仮称) (設置認可申請中)



業績概況 — その他セグメント



四半期累計 増減要因

売上高 (+15.3% / +1,935M)

- IP体験施設運営事業は横ばい
- MD事業は、フィギュアの売上拡大を主因として増収
- その他事業では、一部新規事業で順調にサービスが拡大していること等により、増収

営業利益 (- / ▲237M)

- IP体験施設運営事業では、一部事業の撤退やコスト適正化の効果により、赤字幅の改善が継続
- MD事業は増収も、新規商品ジャンルへの投資等もあり微減益
- その他事業では、グループ内のDX推進を担う機能子会社における内部取引金額減少を中心とした減益影響(約▲400M、連結影響はなし)。本影響がなければセグメント全体として増益

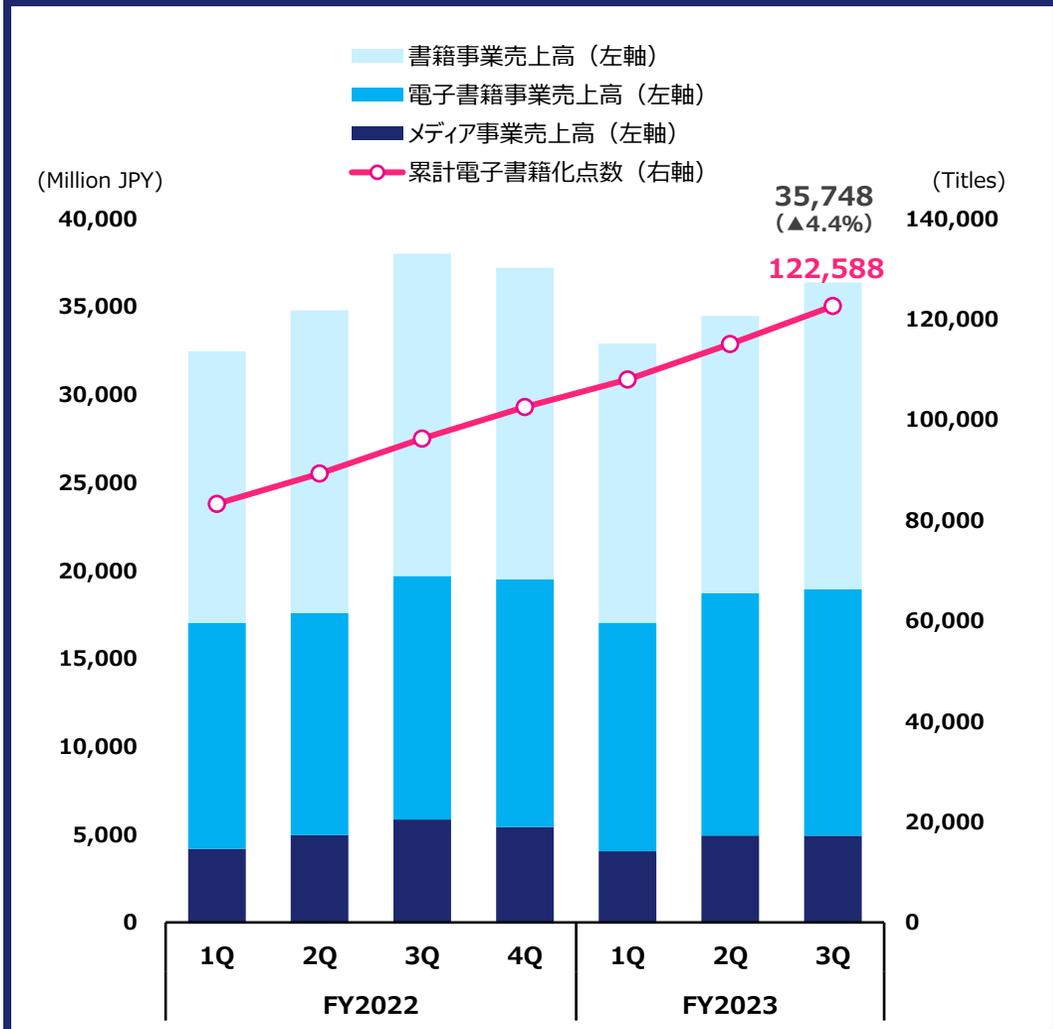
今後に向けて

- IP体験施設運営事業ではコスト適正化の一層の推進とIP企画の拡充を進め、サステナブルな事業への転換を目指す
- MD事業はオンラインくじを中心とした商品ラインナップの拡充や新規商品ジャンルの展開により収益拡大を図る

Appendix

出版セグメント

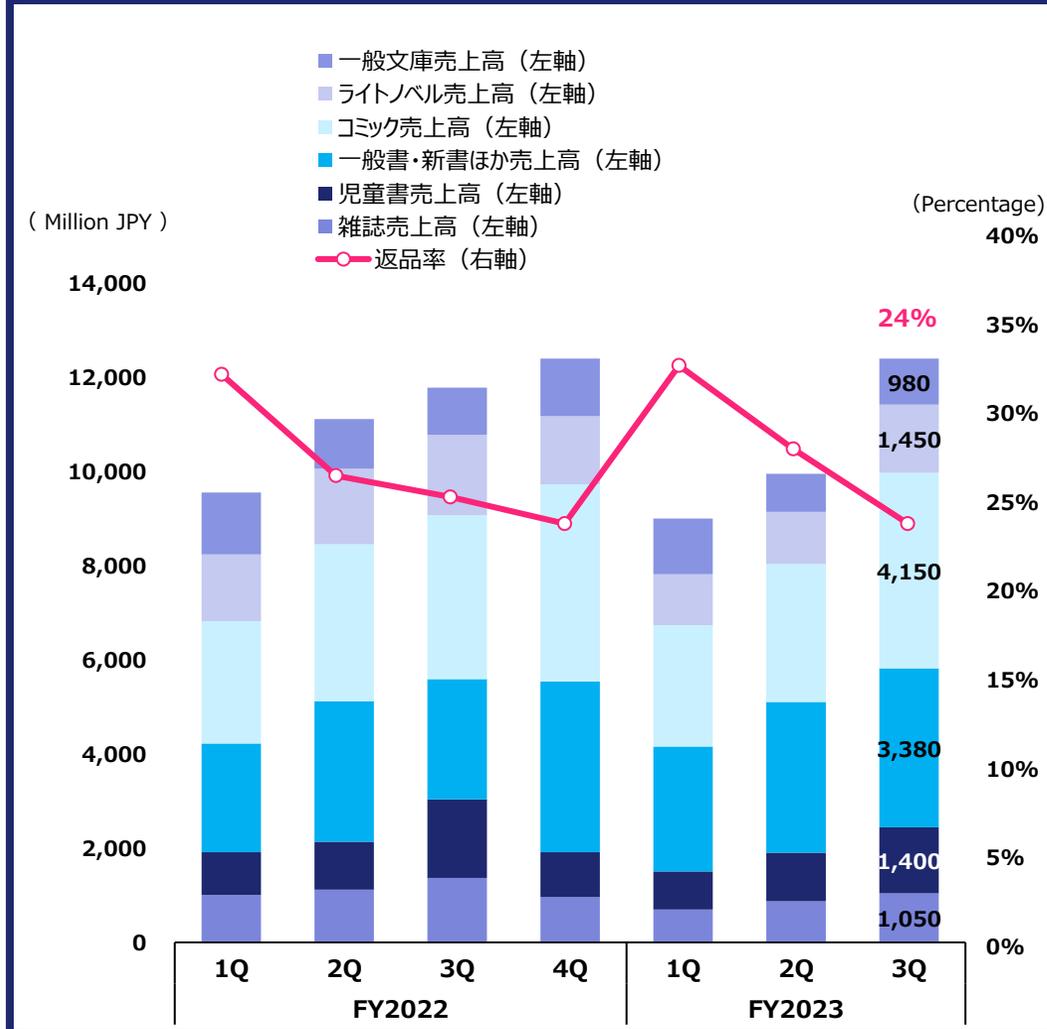
出版セグメント売上高の推移



※電子書籍化点数は、話売り点数含む

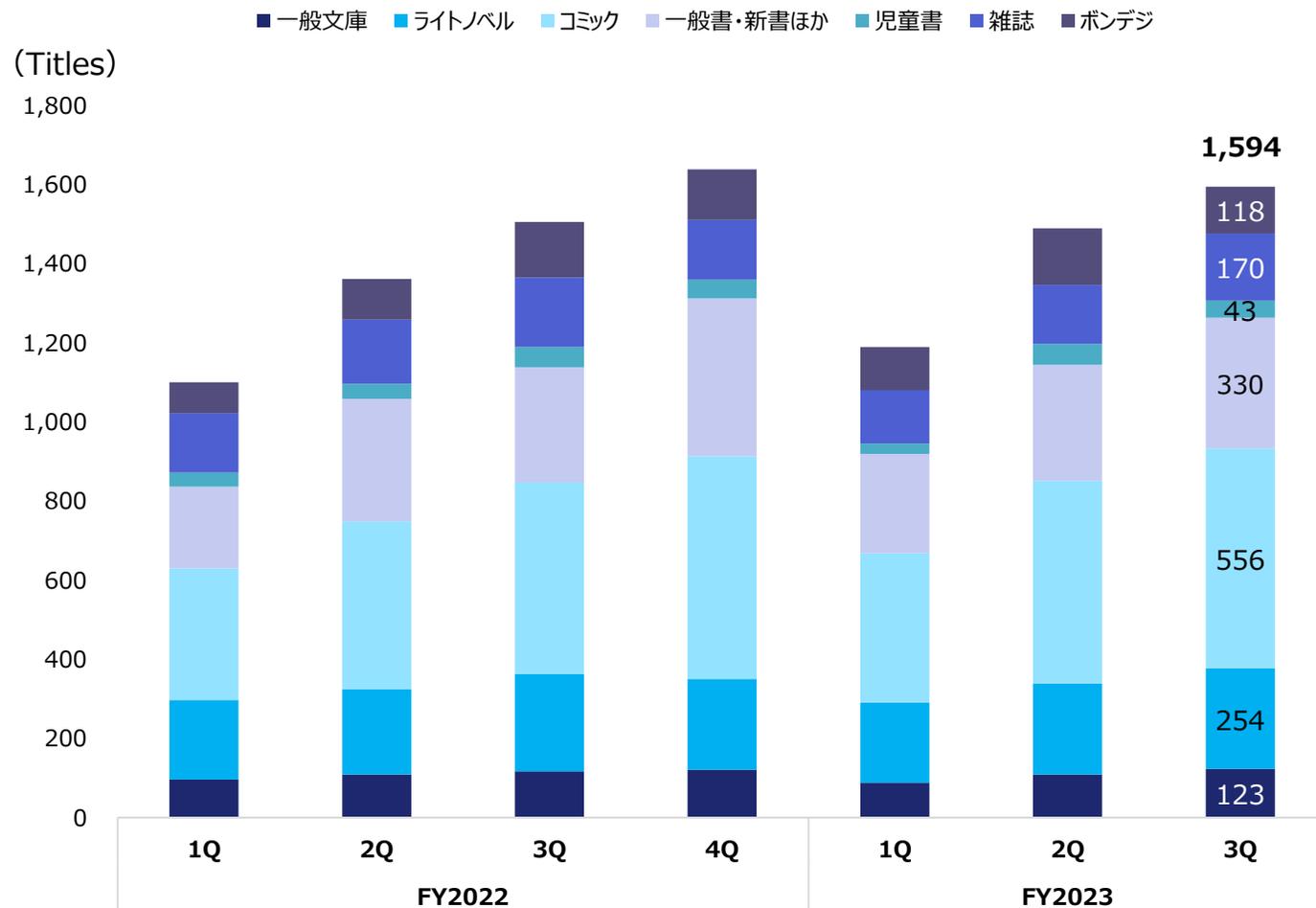
紙書籍・メディア事業売上高と返品率の推移

(KADOKAWA単体の数字)



出版セグメント

紙書籍・メディア事業 ジャンル別新規IP数（実績）



貢献タイトル



ダンジョン飯 (13) & (14)

©Ryoko Kui 2023



パンどろぼうとほっかほっかー



光が死んだ夏 (4)

©モクモクかん

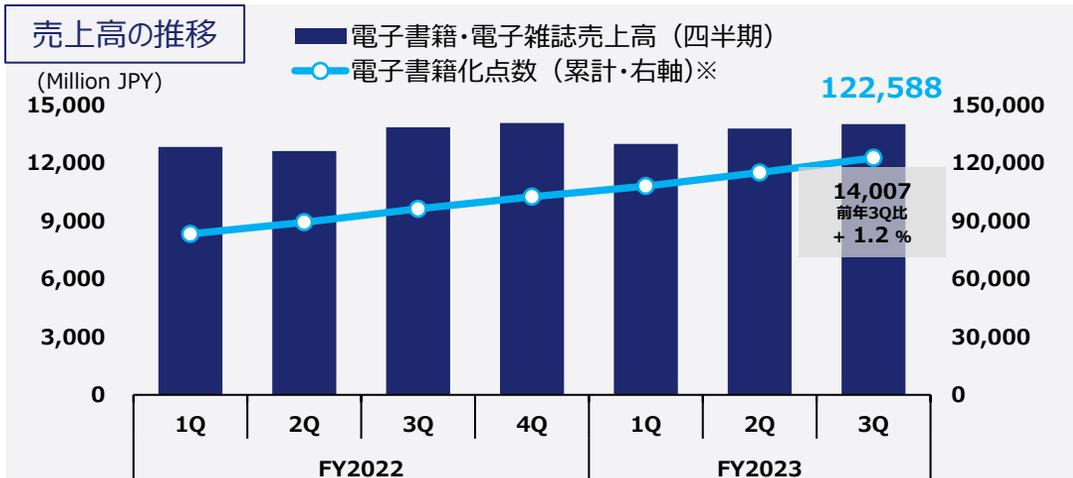


山田さんとLv999の恋をする (8)

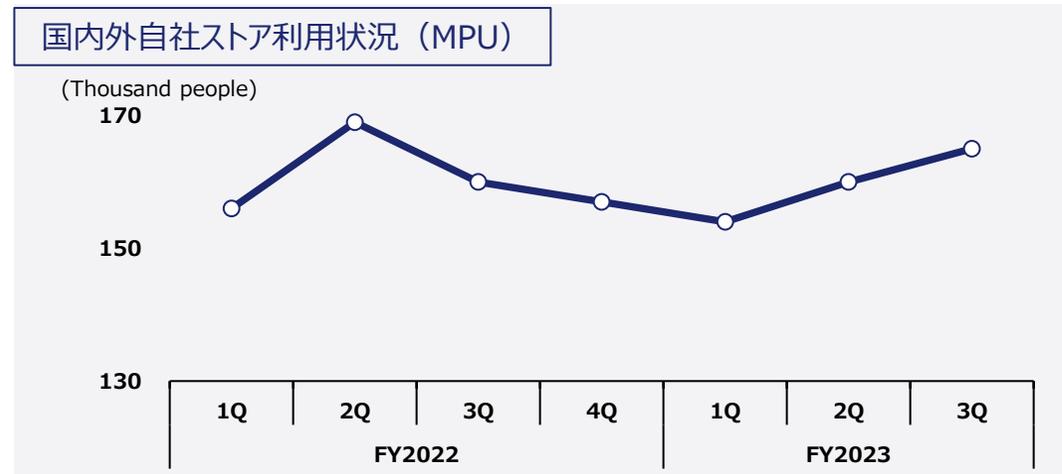
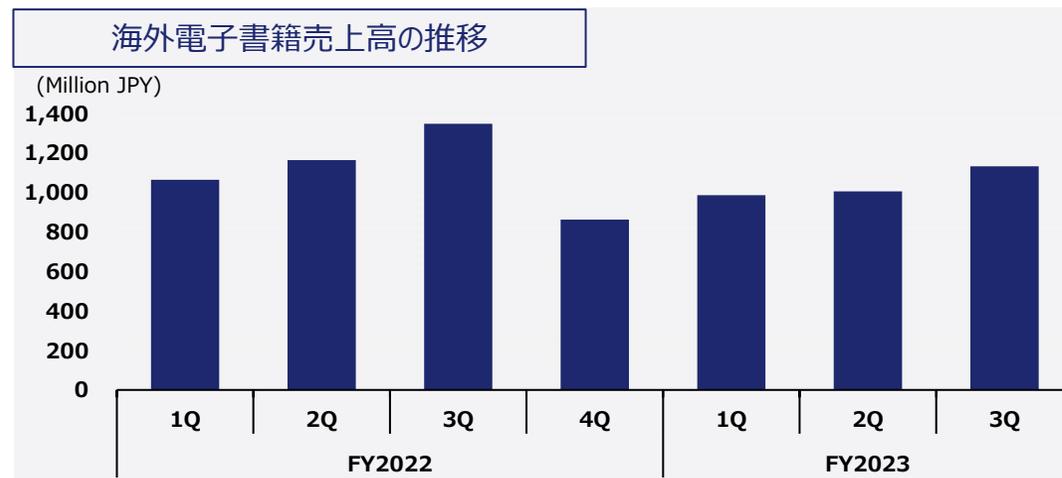
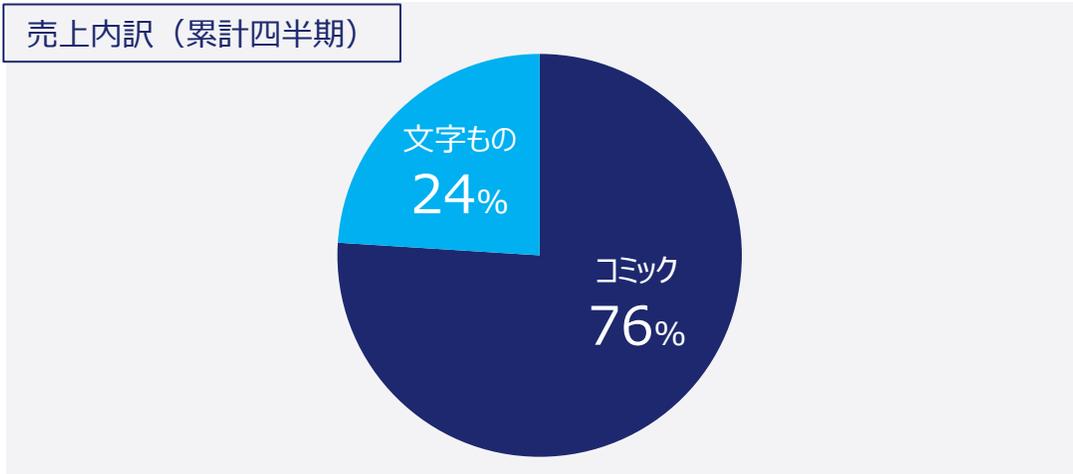
©ましろ/COMICSMAINT INC.

※今回開示より、KADOKAWA単体の紙書籍に加え、グループ会社やボンデジタル作品も含めたIP数の合計

電子書籍・電子雑誌



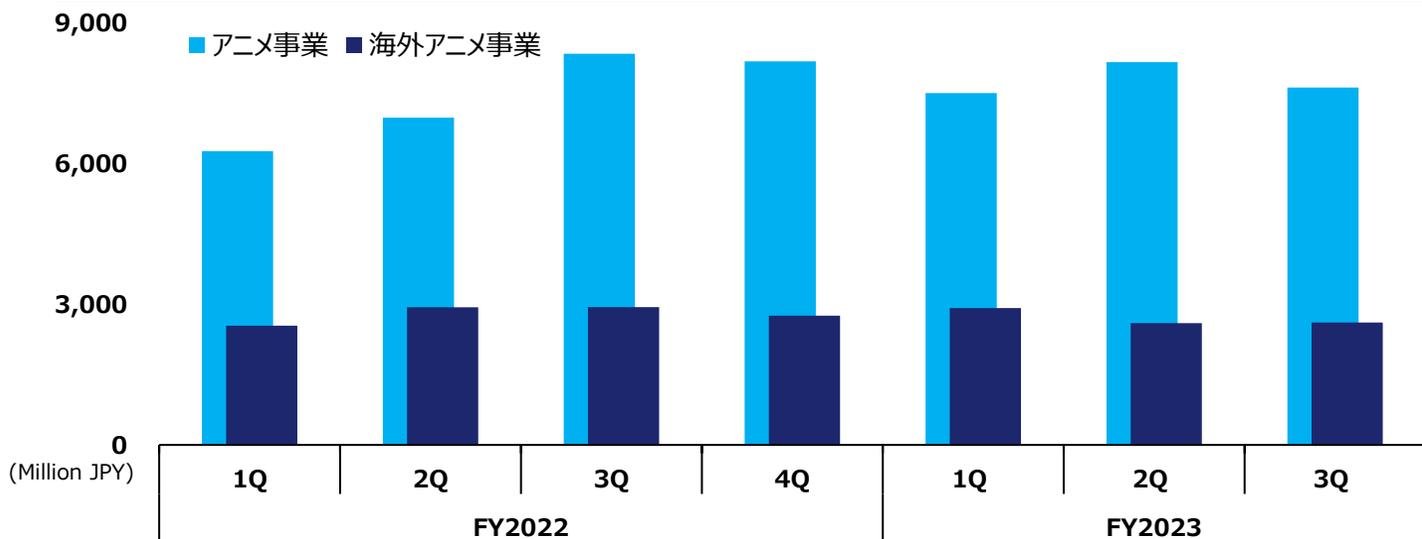
※電子書籍化点数は、話売り点数含む



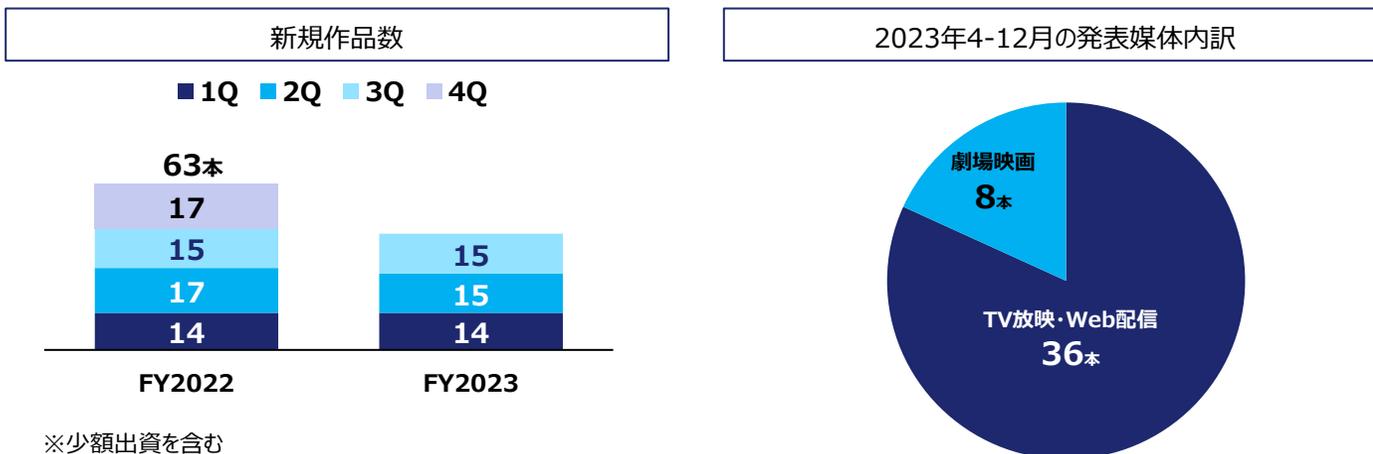
※MPU(Monthly Paid User)=月間購入者数

映像セグメント

アニメ事業売上高



アニメ放映本数



※少額出資を含む

貢献タイトル



©逢沢大介・KADOKAWA刊/シャドウガーデン



©AnekoYusagi_Seira
Minami/KADOKAWA/Shield Hero S3 Project



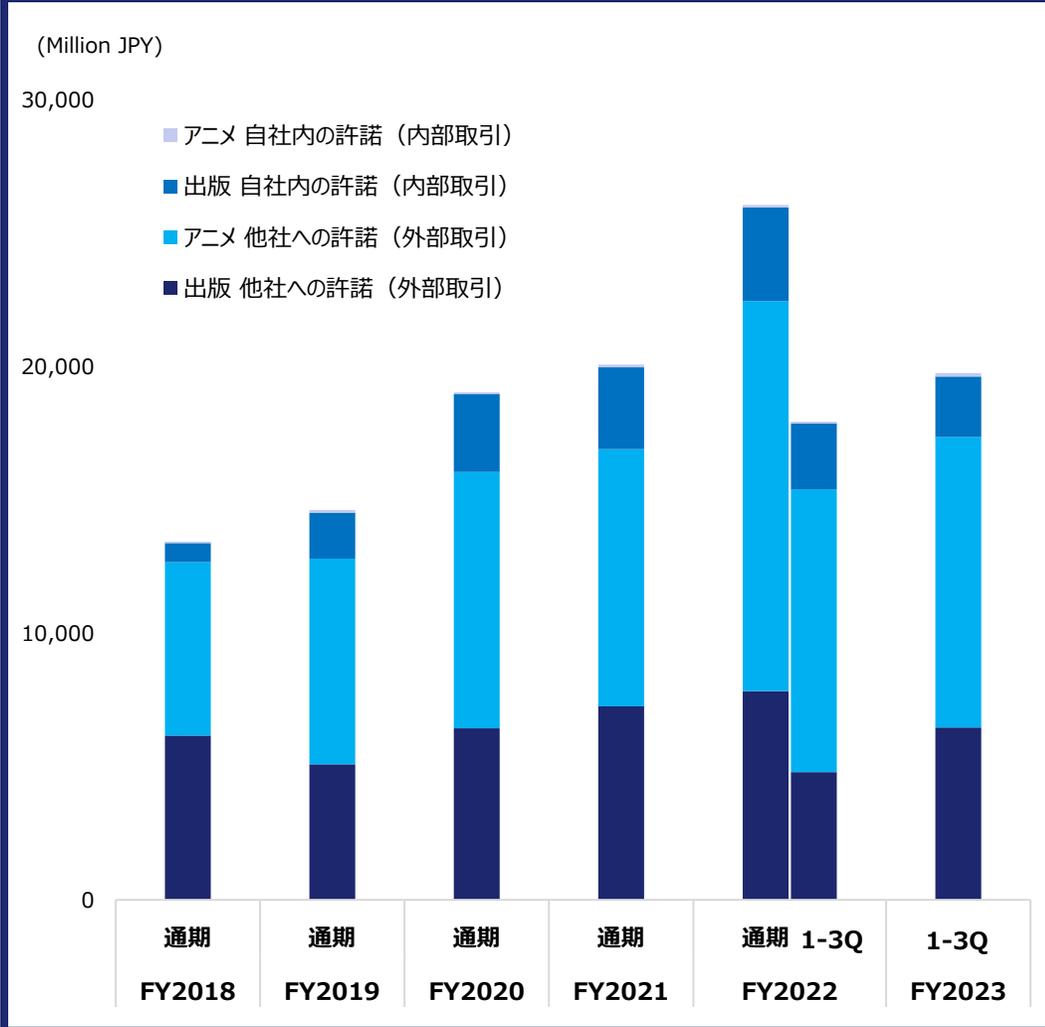
©橋由華・珠梨やすゆき/KADOKAWA/「聖女の魔力は万能ですII」製作委員会



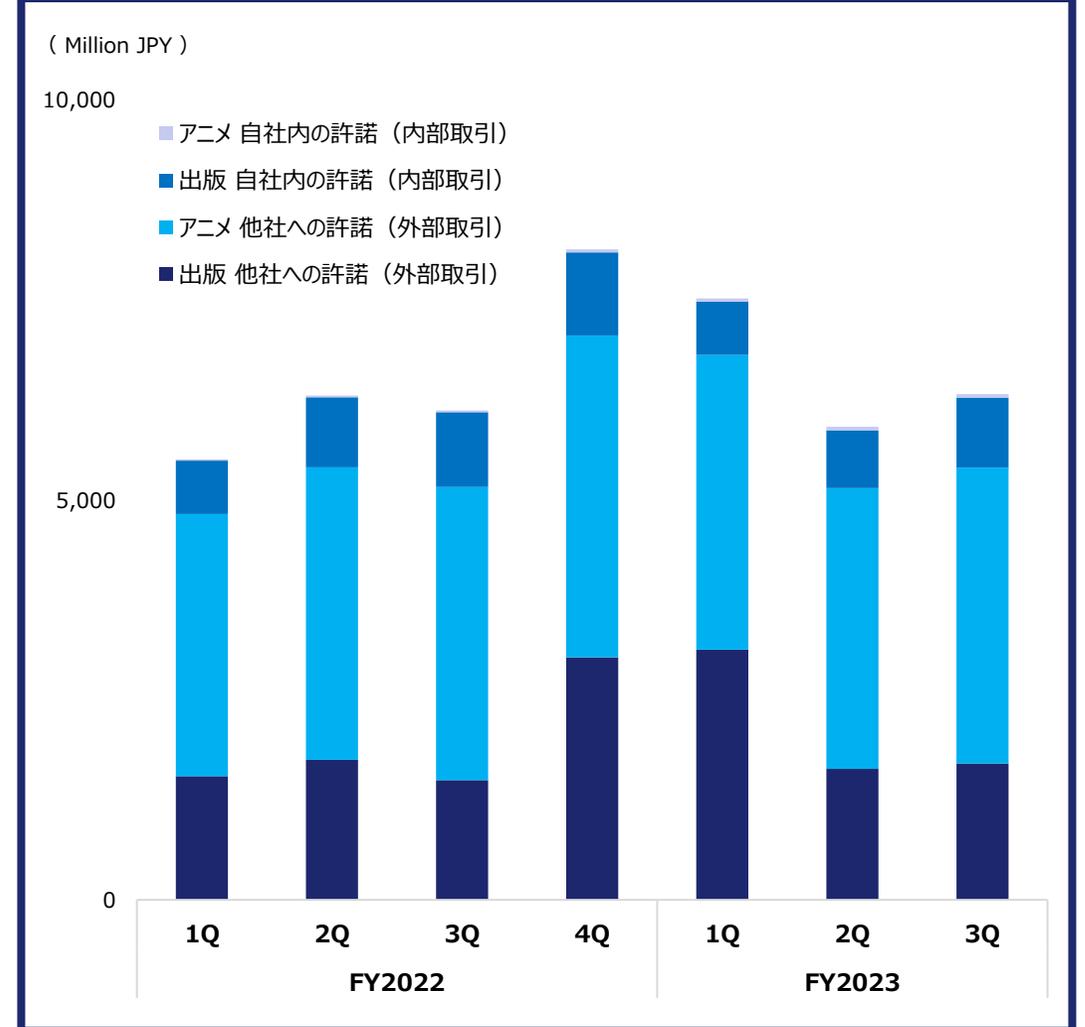
©2023 KADOKAWA ©T.N GON Co.,Ltd.

出版/アニメ ライセンス収入の推移 (KADOKAWA単体)

年度/累計期間ごと推移

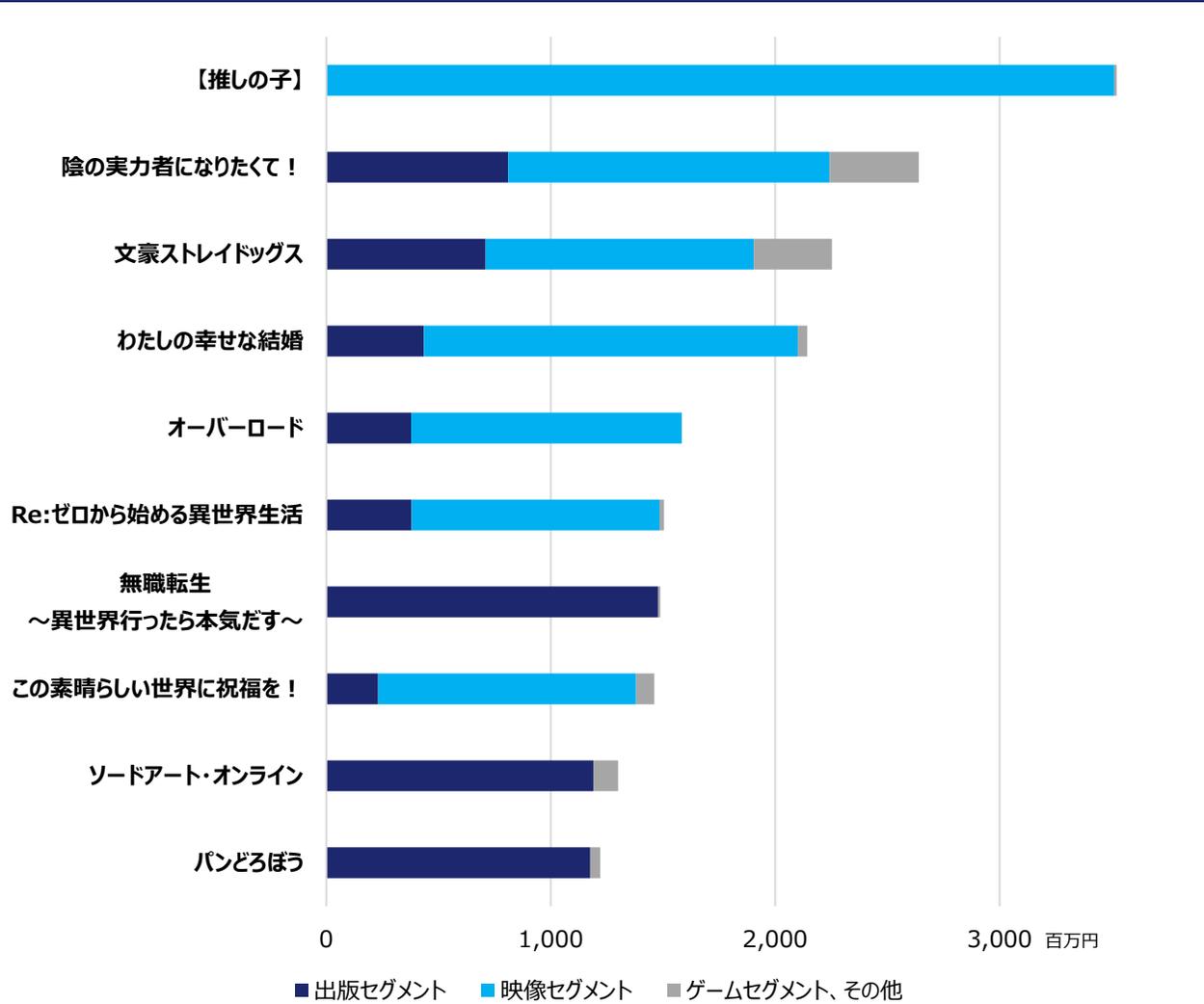


四半期ごと推移



売上上位10タイトルの売上高 (ライセンス収入含む、KADOKAWA単体の上位10タイトルのみ)

2024年3月期 3Q累計



出版

※発行開始年から直近の新巻に至るまでの全シリーズを対象とする

順位	タイトル名 (シリーズ)	発行開始年
1	無職転生～異世界行ったら本気だす～	2014
2	ソードアート・オンライン	2009
3	パンどろぼう	2020
4	山田さんとLv999の恋をする	2020
5	陰の実力者になりたくて！	2018
6	とある科学の超電磁砲	2007
7	文豪ストレイドッグス	2013
8	角川まんが学習シリーズ	2015
9	ダンジョン飯	2015
10	わたしの幸せな結婚	2019

映像

※放映開始年から直近のシリーズ新作に至るまでの全作品を対象とする

順位	タイトル名 (シリーズ)	放映開始年
1	【推しの子】	2023
2	わたしの幸せな結婚	2023
3	陰の実力者になりたくて！	2022
4	オーバーロード	2015
5	文豪ストレイドッグス	2016
6	この素晴らしい世界に祝福を！	2016
7	Re:ゼロから始める異世界生活	2016
8	盾の勇者の成り上がり	2019
9	カメラ	1965
10	スパイ教室	2023

今後期待のタイトル

書籍



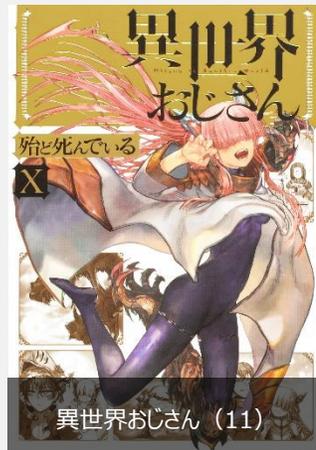
©新井すみこ/KADOKAWA



©Asaura 2024 ©Spider Lily/アニプレックス・ABCアニメーション・BS11



©Akumi Agitogi 2024



©Hotondoshindeiru 2024

アニメ / 実写映像



©九井諒子・KADOKAWA刊/「ダンジョン飯」製作委員会



©2023 桂素/KADOKAWA/異修羅製作委員会



©衣笠彰梧・KADOKAWA刊/ようこそ実力至上主義の教室へ 3製作委員会



©ざっぼん・やすも /KADOKAWA/真の仲間 2製作委員会



ニコニコユーザ情報

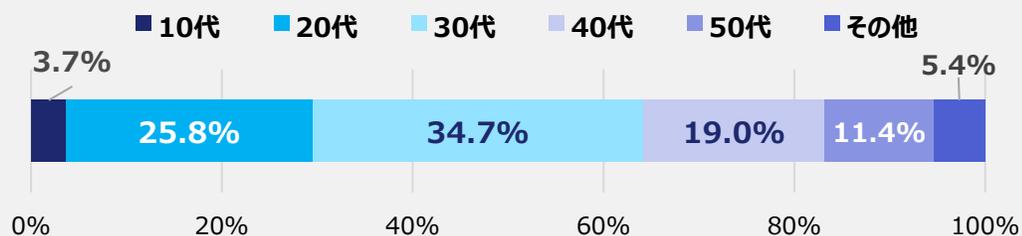
※2023年12月末

有効会員数 **9,796**万人

プレミアム会員数 **125**万人

年代別シェア

※2023年12月末



ニコニコ超会議2023来場者数

会場来場者数 **11.8**万人

ニコニコチャンネル

※2023年12月末

全チャンネル数 **11,098**

月額有料チャンネル数 **2,300**

月額有料会員数 **127**万人

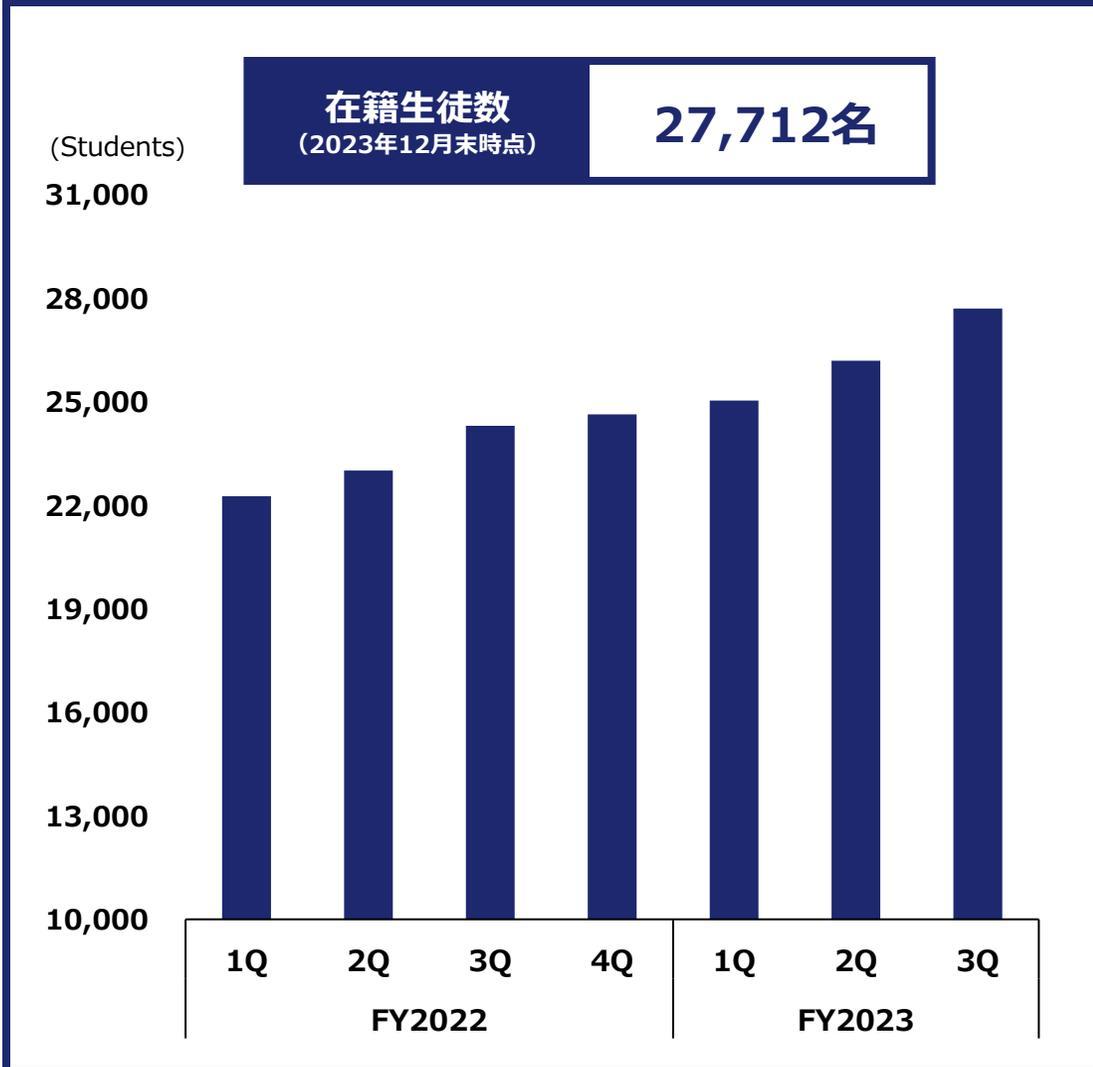
ニコニコ利用状況

※2023年10-12月の平均値

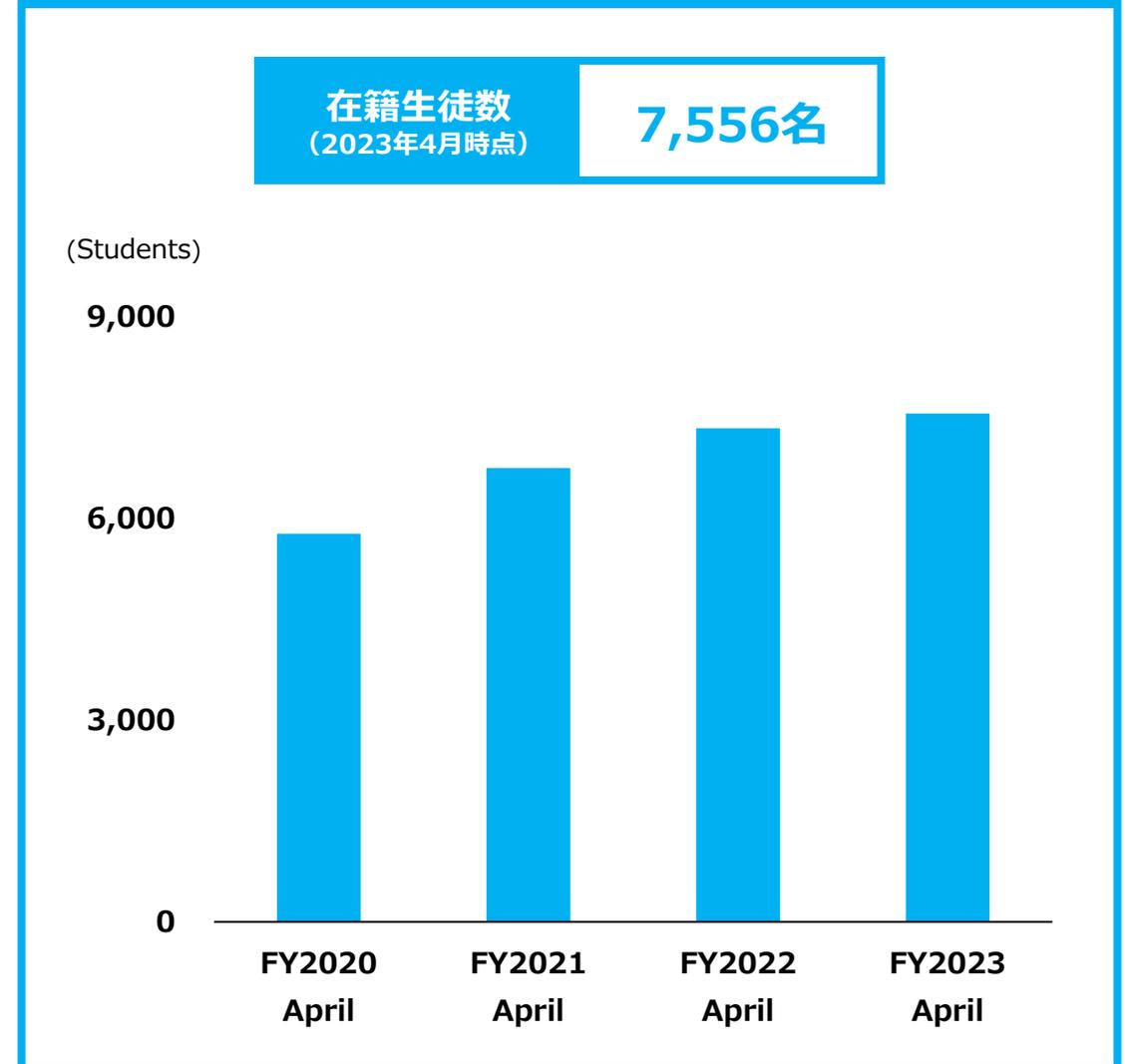
	MAU (万人)	DAU (万人)
ログインUU + 非ログイン視聴UU	1,296	168
ログインUU	463	127
Google Analytics (ユニークブラウザ数)	2,785	221

教育・EdTechセグメント

N/S高等学校 生徒数の推移



バンタン 生徒数の推移

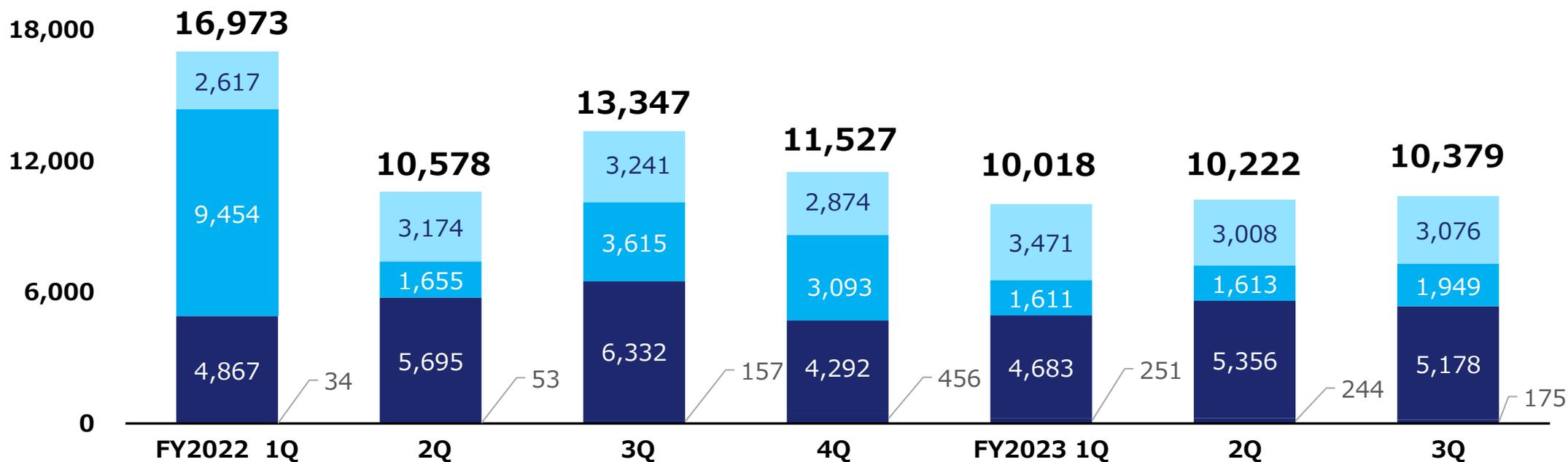


海外売上高の推移

海外売上高 セグメント別内訳

(単位：百万円)

- 映像
- ゲーム
- 出版
- その他



地域別 構成比	米国	64.0%	58.6%	63.1%	54.7%	58.6%	56.2%	51.3%
	アジア	22.2%	32.8%	26.3%	31.0%	32.6%	34.7%	37.9%
	その他	13.8%	8.6%	10.6%	14.3%	8.8%	9.1%	10.8%

※在外子会社の業績は3か月遅れで当社連結業績に反映されます

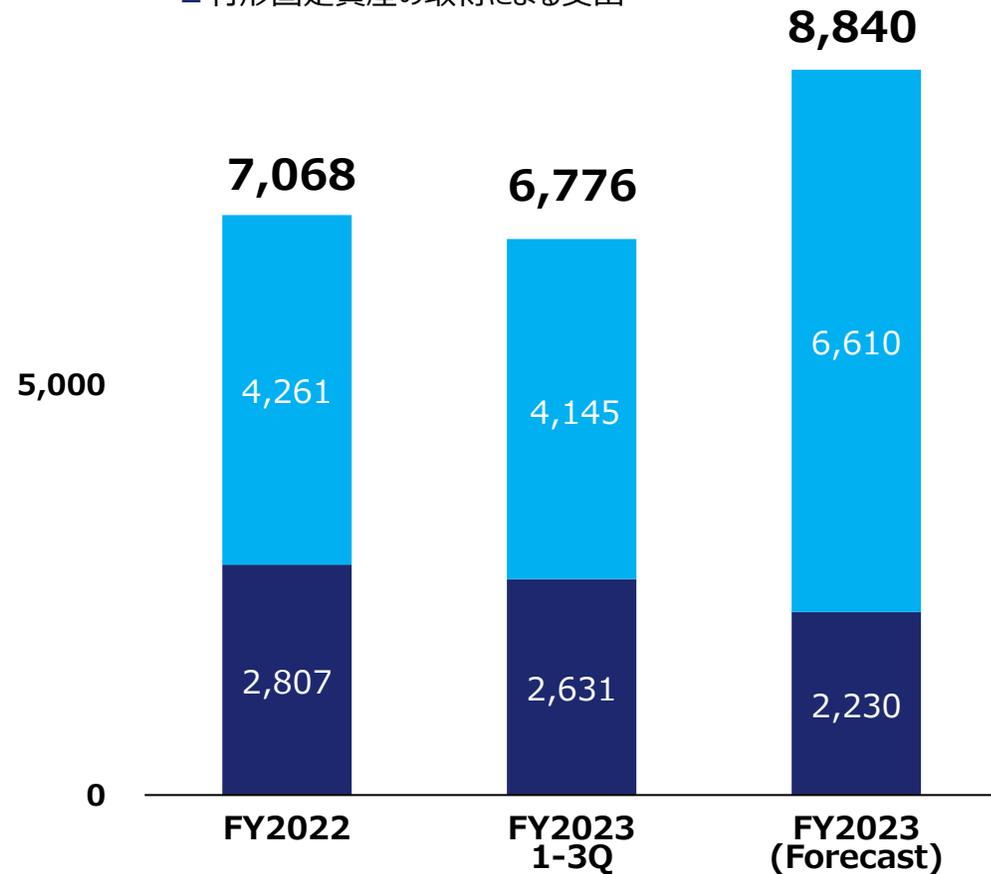
設備投資/減価償却費の状況

設備投資※

(Million JPY)

10,000

- 無形固定資産の取得による支出
- 有形固定資産の取得による支出



減価償却費

(Million JPY)

8,000

7,000

6,000

5,000

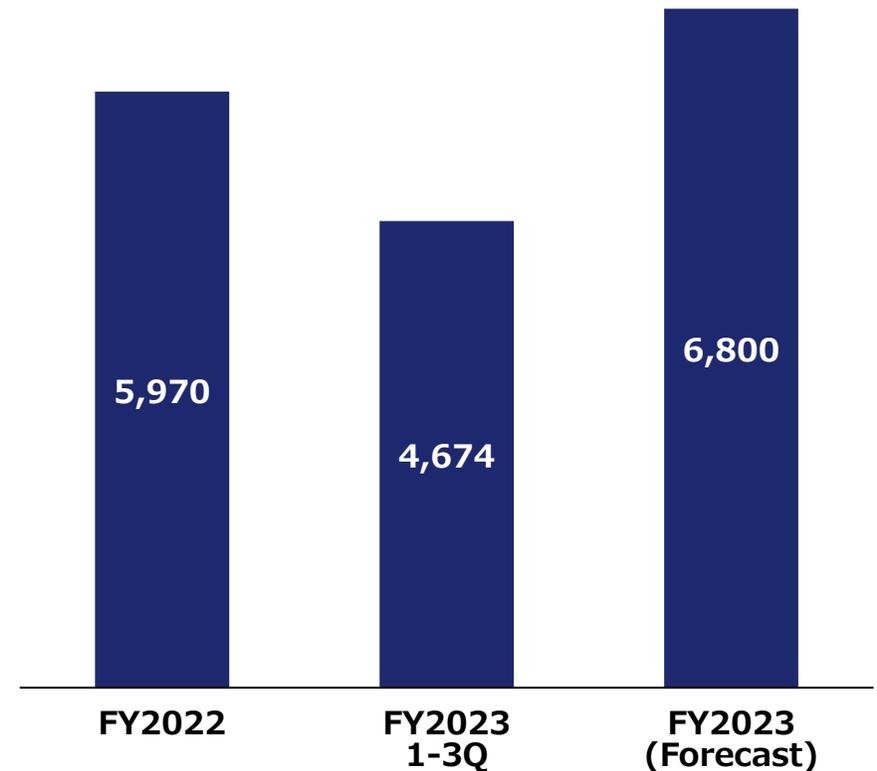
4,000

3,000

2,000

1,000

0



※ 「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 2024年3月期10-12月において、営業利益（▲23.6%）・経常利益（▲14.3%）が減益となる中、親会社株主に帰属する四半期純利益のみ増益（+34.9%）となった理由は？

A 前期10-12月に、出版事業における新物流設備の一部システムの見直しによる除却損が発生したこと（約9億円）が主な要因です。

Q2 2024年3月期4-12月における為替影響は？また、為替影響を除く売上高・営業利益の成長率は？

A 4-12月における、売上高への為替影響は約+4.5億円、これを除く売上成長率は約▲1.7%です。
なお、営業利益への為替影響は試算しておりません。海外売上高において一定の割合を占めるライセンス収入（ロイヤリティ）に対応する費用にかかる為替影響を正確に特定することは困難なためです。ただし、その影響額は限定的と考えております。

Q3 2024年3月期4-12月における紙書籍・メディア事業の売上高におけるジャンル別割合とジャンル別伸び率は？

A ジャンル別割合：コミック31%、一般書・新書ほか29%、ライトノベル12%、一般文庫9%、児童書10%、雑誌8%
ジャンル別伸び率：コミック+3%、一般書・新書ほか+18%、ライトノベル▲23%、一般文庫▲12%、児童書▲10%、雑誌▲25%でした。（KADOKAWA単体の数字）

Q4 2024年3月期4-12月、および10-12月の国内電子書籍の販売について、自社ストアと他社ストア向けの比率と成長率は？

A 4-12月における自社ストア（BOOK☆WALKER）と他社ストア向けの販売金額の比率は1：3、それぞれの前年同期比成長率は+10.1%、+8.7%です。10-12月でも比率は同様、それぞれの成長率は+14.1%、+10.9%です。

FAQ

Q5 連結紙書籍総出荷のうち、当年度に発売された新刊の割合は？

A 当社の紙書籍総出荷のうち、当年度に発売された新刊の割合は約5割です。

Q6 2024年3月期4-12月における出版セグメントの海外売上高のうち、紙書籍・電子書籍の割合は？

A 紙書籍の売上は約8割、電子書籍の売上は約2割です。

Q7 2024年3月期4-12月の出版セグメントと映像セグメントにおける売上上位10タイトルの占有率は？

A 売上上位10タイトルの占有率は、出版セグメントで8%、映像セグメントで40%です。

Q8 出版（紙書籍・メディア）における新規IP数の推移と今後の目標数は？

A 2022年3月期は約5,300点、2023年3月期は約5,600点、2024年3月期4-12月は約4,300点です。メディアミックスの基盤となる原作IPの創出拡大に向け、2028年3月期には7,000点超を目指します。

Q9 紙書籍の一部あたりの販売価格のトレンドは？

A 2024年3月期4-12月、および10-12月における当社の紙書籍平均単価は、ともに価格改定の影響や売上に占めるジャンル構成の変化等により、前期比で一桁後半%の増加となりました。

Q10 『ELDEN RING』のDLCの開発状況、及び発売日は？

A 現在『ELDEN RING』のDLCの開発を鋭意進めておりますが、現時点で発売日については公表しておりません。

Q11 『ARMORED CORE VI』の2024年3月期4-12月の売上高実績は？

A 個別タイトルの売上高実績や見通しについては開示しておりません。

Q12 ところざわサクラタウン（デジタル製造工場・新物流設備、IP体験施設、オフィス等）の2024年3月期及び今後の償却費は？

A 2024年3月期は21億円、2025年3月期は22.5億円、2026年3月期以降は23～25億円程度を見込んでいます。なお、この金額には第4四半期に可能性を織り込んでいるIP体験施設運営事業の一部事業構造改革に係る減損損失の影響を考慮しておりません。

Q13 デジタル製造工場・物流施設の稼働状況は？

A さらなる返品削減、製造コスト削減、利益率の向上を目指し、デジタル印刷による小ロット・適時製造を行う書籍製造工場と、新物流設備の稼働を開始しております。今後両設備の稼働率を高め、2028年3月期には返品率22.4%（2023年3月期26.8%）を目指します。



KADOKAWA

- 当資料に含まれる業績予想等の将来数値につきましては、現時点で入手可能な情報に基づき当社グループで判断したものです。
- 将来数値はさまざまな不確定要素が内在しており、実際の業績はこれらの数値と異なる場合がありますので、この数値に全面的に依拠して投資等の判断を行うことは差し控えてください。