



## 2024年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年5月9日  
上場取引所 東

上場会社名 株式会社KADOKAWA  
コード番号 9468 URL <https://group.kadokawa.co.jp/>  
代表者 (役職名) 取締役 代表執行役社長 CEO (氏名) 夏野 剛  
問合せ先責任者 (役職名) IR・広報室長 (氏名) 大上 智之 TEL 03-5216-8212  
定時株主総会開催予定日 2024年6月18日 配当支払開始予定日 2024年6月19日  
有価証券報告書提出予定日 2024年6月19日  
決算補足説明資料作成の有無: 有  
決算説明会開催の有無: 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 2024年3月期の連結業績(2023年4月1日～2024年3月31日)

#### (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期	258,109	1.0	18,454	△28.8	20,236	△24.1	11,384	△10.2
2023年3月期	255,429	15.5	25,931	40.0	26,669	31.9	12,679	△9.9

(注) 包括利益 2024年3月期 13,121百万円 (△15.0%) 2023年3月期 15,441百万円 (△16.5%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	EBITDA		自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	百万円	%	%	%	%
2024年3月期	83.42	83.40	25,374	△20.9	5.8	5.6	7.1
2023年3月期	90.91	90.89	32,060	30.2	6.8	7.5	10.2

(参考) 持分法投資損益 2024年3月期 554百万円 2023年3月期 629百万円

(注) EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年3月期	340,310	212,566	56.0	1,417.63
2023年3月期	382,898	223,171	52.9	1,450.27

(参考) 自己資本 2024年3月期 190,593百万円 2023年3月期 202,548百万円

#### (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2024年3月期	8,298	3,494	△65,800	79,841
2023年3月期	17,516	△16,259	30,728	131,389

### 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
2023年3月期	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2024年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00	4,253	33.0	2.2
2025年3月期 (予想)	—	0.00	—	30.00	30.00	4,065	36.0	2.1

### 3. 2025年3月期の連結業績予想(2024年4月1日～2025年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益	EBITDA	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	百万円	%
通期	271,300	5.1	16,500	△10.6	18,600	△8.1	13,400	17.7	99.67	24,300	△4.2

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：無
- ② ①以外の会計方針の変更：有
- ③ 会計上の見積りの変更：無
- ④ 修正再表示：無

(注) 詳細は、添付資料16ページ「4. 連結財務諸表及び主な注記 (5) 連結財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」をご覧ください。

(3) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数

2024年3月期	141,784,120株	2023年3月期	141,784,120株
2024年3月期	7,339,245株	2023年3月期	2,121,343株
2024年3月期	136,469,511株	2023年3月期	139,470,425株

(参考) 個別業績の概要

2024年3月期の個別業績（2023年4月1日～2024年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期	138,777	6.8	3,763	151.5	9,085	77.7	6,877	752.5
2023年3月期	129,883	13.3	1,496	△67.2	5,111	△33.1	806	△87.5

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2024年3月期	50.40	50.39
2023年3月期	5.78	5.78

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年3月期	284,855	110,807	38.9	824.19
2023年3月期	335,141	128,095	38.2	917.17

(参考) 自己資本 2024年3月期 110,807百万円 2023年3月期 128,095百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・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、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件等については、5ページ「1. 経営成績等の概況 (4) 今後の見通し」をご覧ください
- ・当社は、2024年5月9日に決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算説明資料については、当日開催前に当社ウェブサイトに掲載する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	4
(4) 今後の見通し .....	5
(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	6
2. 企業集団の状況 .....	7
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	8
4. 連結財務諸表及び主な注記 .....	9
(1) 連結貸借対照表 .....	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	11
連結損益計算書 .....	11
連結包括利益計算書 .....	12
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	15
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	16
(継続企業の前提に関する注記) .....	16
(会計方針の変更) .....	16
(連結損益計算書関係) .....	17
(セグメント情報等) .....	19
(1株当たり情報) .....	23
(重要な後発事象) .....	24

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当社グループは、「世界の才能と、感動をつなぐ、クリエイティブプラットフォームへ」をコーポレートミッションとして掲げ、中長期的な成長及び企業価値の向上を図るべく、出版・IP創出、アニメ・実写映像、ゲーム、Webサービス、教育・EdTech事業等において、多彩なポートフォリオから成るIP (Intellectual Property) を安定的に創出し、事業間連携によりIPのLTV (Life Time Value) の最大化を図り、さらに最新のテクノロジーを常に取り入れることで、IPを世界に広く展開する「グローバル・メディアミックス with Technology」を推進することを基本戦略としております。

当連結会計年度における業績は、売上高2,581億9百万円（前年同期比1.0%増）、営業利益184億54百万円（前年同期比28.8%減）、経常利益202億36百万円（前年同期比24.1%減）、親会社株主に帰属する当期純利益113億84百万円（前年同期比10.2%減）となりました。

当連結会計年度における各セグメントの業績は、以下のとおりです。なお、当連結会計年度より、従来「出版事業」としていた報告セグメントの名称を「出版・IP創出事業」に、「映像事業」としていた報告セグメントの名称を「アニメ・実写映像事業」に、「教育事業」としていた報告セグメントの名称を「教育・EdTech事業」に変更しております。この報告セグメントの名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。

#### [出版・IP創出事業]

出版・IP創出事業では、書籍・雑誌の出版・販売、電子書籍・電子雑誌の出版・販売、Web広告の販売、権利許諾等を行っております。当事業においては、メディアミックス展開の重要な源泉として年間5,500タイトル以上の新作を継続的に創出しております。それにより蓄積されたタイトルは130,000以上にのぼり、この豊富な作品アーカイブが当社グループ成長の原動力となっております。

電子書籍・電子雑誌では、メディアミックス作品を中心として国内自社ストア・他社ストア向け販売ともに好調に推移しております。

書籍・雑誌は、アジアでは堅調に成長しましたが、米国では過去数年間の急激な需要増の反動による書店の発注抑制・返品増が継続したこと等により、海外事業全体で減収となりました。国内では、新規IP数が増加したものの、市場全体の縮小影響が大きかったこと等により減収となりました。新刊では、『パンドロぼうとほっかほっカー』、『メメンとモリ』（児童書）、『山田くんとLv999の恋をする（7）』、『光が死んだ夏（3）』（コミック）等の販売が売上高に貢献しました。また、当社の出版IPの使用を他社に許諾することで得られるライセンス収入は堅調に伸長しました。

当事業の中長期的な成長を見据えた人員増強、デジタル製造工場・新物流設備への投資等を積極的に実施したことで、費用は増加しました。

この結果、当事業の売上高は1,419億67百万円（前年同期比1.4%増）、セグメント利益（営業利益）は103億60百万円（前年同期比21.3%減）となりました。

#### [アニメ・実写映像事業]

アニメ・実写映像事業では、アニメ及び実写映像の企画・製作・配給、映像配信権等の権利許諾、パッケージソフトの販売等を行っております。

アニメでは、『ダンジョン飯』や『【推しの子】』、『異修羅』等の人気タイトルの国内・海外配信向けやゲーム・グッズ向けライセンス収入が好調に推移し、力強く成長しました。実写映像では、『わたしの幸せな結婚』や『首』、『マッチング』等の自社原作の実写映像化が貢献し増収となりました。

利益面では、上記増収影響等により、セグメント全体で増益となりました。

この結果、当事業の売上高は460億60百万円（前年同期比6.4%増）、セグメント利益（営業利益）は45億74百万円（前年同期比110.9%増）となりました。

#### [ゲーム事業]

ゲーム事業では、ゲームソフトウェア及びネットワークゲームの企画・開発・販売、権利許諾等を行っております。

㈱フロム・ソフトウェアの新作『ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』の国内外の販売や過去作品のリピーター販売が好調に推移したことに加え、㈱スパイク・チュンソフトの新作『超探偵事件簿 レインコード』や『不思議のダンジョン 風来のシレン6 とぐろ島探検録』が売上高に貢献しました。一方で、前期の『ELDEN RING』の業績貢献が大きかった影響により、当事業の売上高は253億51百万円（前年同期比16.5%減）、セグメント利益（営業利益）は79億50百万円（前年同期比44.1%減）となりました。

## 〔Webサービス事業〕

Webサービス事業では、動画コミュニティサービスの運営、各種イベントの企画・運営、モバイルコンテンツの配信等を行っております。

動画コミュニティサービスでは、動画配信サービス「ニコニコ」の月額有料会員（プレミアム会員）が3月末には117万人となり、前年3月末から減少となったことに加え、投資効果に鑑み一部広告関連サービスを縮小させたことにより減収となりました。各種イベントの企画・運営では、8月開催の『Animelo Summer Live』等の貢献により増収となりました。

利益面では、動画コミュニティサービスの減収影響に加え、将来の開発スピードアップやコスト効率性向上のためにITインフラ投資を増加させたこと等により、減益となりました。

この結果、当事業の売上高は213億99百万円（前年同期比3.0%減）、セグメント利益（営業利益）は3億62百万円（前年同期比77.9%減）となりました。

## 〔教育・EdTech事業〕

教育・EdTech事業では、専門学校運営及びインターネットによる通信制高校であるN高等学校・S高等学校等向けの教育コンテンツ・システム提供等を行っております。

クリエイティブ分野の人材育成スクールを運営する(株)バンタンでは、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た生徒数増加により、増収となりました。また、(株)ドワンゴによるN高等学校・S高等学校向け事業では、同校の通学コース向け新キャンパス開設等により生徒数が引き続き増加し、堅調に推移しています。

利益面では、(株)バンタンにて2024年4月に開校する新スクール「KADOKAWAアニメ・声優アカデミー」等での生徒獲得のために積極的に広告宣伝費を投下したこと等により、セグメント全体で減益となりました。

この結果、当事業の売上高は133億90百万円（前年同期比7.3%増）、セグメント利益（営業利益）は17億27百万円（前年同期比2.4%減）となりました。

## 〔その他事業〕

その他事業では、ところざわサクラタウン等の施設運営及びキャラクターグッズ等の企画・販売を行うMD事業等を行っております。

施設運営事業では増収となりました。MD事業でも、フィギュアの売上高が順調に拡大し増収となったことに加え、一部新規サービスの拡大もセグメント全体の増収に貢献しています。

利益面では、施設運営事業における一部事業撤退やコスト適正化の効果を中心に、セグメント全体として増益となりました。

この結果、当事業の売上高は202億98百万円（前年同期比18.0%増）、セグメント損失（営業損失）は43億99百万円（前年同期 営業損失45億35百万円）となりました。

## (2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末の総資産は、前連結会計年度末に比べて425億87百万円減少し、3,403億10百万円となりました。これは主に現金及び預金が減少したことによるものであります。

負債は、前連結会計年度末に比べて319億82百万円減少し、1,277億44百万円となりました。これは主に長期借入金を返済したことによるものであります。

純資産は、前連結会計年度末に比べて106億5百万円減少し、2,125億66百万円となりました。これは主に親会社株主に帰属する当期純利益を計上したことにより利益剰余金が増加した一方、配当金の支払いにより利益剰余金が減少し、さらに自己株式の取得により株主資本が減少したことによるものであります。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

営業活動によるキャッシュ・フローは、売上債権及び契約資産の増加や法人税等の支払いがあった一方、税金等調整前当期純利益の計上等により、82億98百万円の収入（前年同期は175億16百万円の収入）となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、有形固定資産及び無形固定資産の取得による支出等があった一方、定期預金の払い戻し及び投資有価証券の売却等により、34億94百万円の収入（前年同期は162億59百万円の支出）となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、長期借入金の返済及び自己株式の取得等により、658億円の支出（前年同期は307億28百万円の収入）となりました。

以上の結果、為替換算差額も含めて515億47百万円の支出となり、現金及び現金同等物の当連結会計年度末残高は、798億41百万円となりました。

当社グループは、事業運営上必要な流動性と資金の源泉を安定的に確保することを基本方針としております。手元流動性につきましては、月次売上高の約2.5か月分を目安に運転資金を確保しており、これに今後の資金需要等を加味した金額を、保持すべき現預金水準として設定しております。

また、2028年3月期までの中期経営計画における財務基本方針として、財務健全性確保と資本効率追求を両立すべく、自己資本比率50～60%程度を今後も維持すべき適正水準として設定するとともに、ROE（自己資本利益率）は中長期的に12%以上を目指すことを掲げております。

## (参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期
自己資本比率	43.3%	47.2%	52.8%	52.9%	56.0%
時価ベースの自己資本比率	34.5%	102.7%	137.8%	102.8%	104.8%
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	4.0年	4.2年	3.0年	3.8年	3.1年
インタレスト・カバレッジ・レシオ	167.4倍	161.6倍	211.5倍	139.5倍	118.1倍

(注) 1. 各指標の算出は、以下の算式を使用しております。

自己資本比率 : 自己資本 ÷ 総資産

時価ベースの自己資本比率 : 株式時価総額 ÷ 総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率 : 有利子負債 ÷ 営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ : 営業キャッシュ・フロー ÷ 利払い

2. 上記各指標は、連結ベースの財務数値により計算しております。

3. 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

4. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。

5. 営業キャッシュ・フローは、連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを利用しております。また、利払いは、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

## (4) 今後の見通し

当社グループを取り巻く事業環境は、国内出版市場においては電子出版が継続的に成長する中、紙出版は減少傾向が継続しています。海外での日本発コミック市場は、コロナ禍での特需は沈静化したものの、長期的な日本コンテンツの需要は拡大基調にあります。

映画館やイベントについては、国内興行収入は上昇基調でコロナ禍前2019年の85%まで戻しており、リアルイベント市場はコロナ禍前を凌ぐ水準となっています。

また、映像配信、オンラインゲーム及びオンラインライブの一層の普及により、デジタルのコンテンツ需要が世界的に高まるとともにコンテンツを中心に他者につながる楽しみ方も広がっております。

こうした事業環境を捉え、当社は「グローバル・メディアミックス with Technology」を中期経営計画の基本方針とし、IP創出やメディアミックス及び海外展開、ライセンス展開の強化を通じて「IPのLTV (Life Time Value) 最大化」を達成するとともに、教育・EdTech事業の拡大やファンコミュニティ運営の強化により、継続的な業績拡大に努めてまいります。

加えて、「世界の才能と、感動をつなぐ、クリエイティブプラットフォームへ」のコーポレートミッションの下、クリエイティビティ、モチベーション、テクノロジーをキーワードに従業員一人ひとりが創造性を最大限発揮できる社内基盤整備を継続し、イノベーション創出に挑戦してまいります。

事業別の状況及び課題は以下のとおりです。

## [出版・IP創出事業]

引き続き強力なIPの創出に努め、グローバルな作品流通を増やすとともに、国内では製造・物流の改革による返品率のさらなる改善や編集DXによる生産性の改善を進めてまいります。

IP創出においては、国内での小説投稿サイト「カクヨム」や台湾の「KadoKado」等を通じたネット投稿作品の開発を継続強化するとともに、新たにグループ入りするタイの出版社や新規進出となるインドネシア、フランス、韓国の各合弁会社を加えた海外子会社と一体となってグローバルに作品を開発してまいります。

また、スマートフォン読者層を拡大するため、縦スクロール漫画についても専用レーベル「タテスクコミック」を中心に配信本数を拡大してまいります。

グローバルな作品流通においては、多言語化の制作投資を行い、電子書籍でのサイマル流通や紙書籍での流通を拡大してまいります。

メディアでは、Web媒体を中心にデジタルシフトをさらに進めながら、IP創出と認知向上の機能を強化することで収益性の向上に取り組んでまいります。

電子書籍では、電子書籍配信プラットフォーム「BOOK☆WALKER」において英語・繁体字・タイ語といった多言語展開を拡大してまいります。IP創出においても、コミックWebプロモーションメディアの「Comic Walker」を「カドコミ」にリニューアルし、全コミック編集部が参加し新規コミックの連載を始めております。今春にアプリ版も投入し、当社のIP創出媒体として読者に支持される連載媒体に育ててまいります。グローバルに才能を集める

「TATESC COMICS Global Awards」においては、多数の言語から応募があり、受賞者の連載と育成が決定しております。今後も継続的に開催するとともに、縦スクロール漫画、コミック、及びライトノベル等のグローバル市場の開拓に引き続き注力してまいります。

また、動画コンテンツによる新たな体験価値の創出、児童書等の商品化の拡大、dマガジン等の他プラットフォームとの連携、及び電子書籍のサブスクリプションサービスを推進し、多様な楽しみ方を世界中の読者に提案してまいります。

## [アニメ・実写映像事業]

アニメ・実写映像事業では、制作能力の強化や新しい映像表現と効率的な制作工程の実現のため、アニメ制作スタジオやバーチャルプロダクションへの投資を行い、グローバルな映像配信に対応した企画制作一気通貫のIP創出体制の確立を目指してまいります。

アニメでは引き続き自社制作力を強化し良質な作品をラインナップしながら制作規模を拡大してまいります。また、北米を中心とするマーケティングを強化し作品認知度を上げ、国内及び海外市場における権利販売や映像配信事業に注力してまいります。

実写映像の製作・配給においては、作品の大型化とグローバルな映像配信に向けた作品開発の強化を行ってまいります。また、角川大映スタジオで開始したバーチャルプロダクション事業では、歴史ある美術制作力と最先端のテクノロジーとの融合により、新しい映像表現と環境負荷が低くローコストな制作工程を同時に実現してまいります。

## [ゲーム事業]

ゲーム事業では、世界市場が長期的に拡大する中で、当社原作のスマートフォンゲームの開発ラインを拡大し、メディアミックスによるさらなる収益力の向上を図ってまいります。

PCや据置機のゲームにおいては、『ELDEN RING』の大型ダウンロードコンテンツが2024年6月に発売予定ですが、これまでのヒット作品によって培われたブランド力や開発力の高さを活用しながら、2023年12月にグループ入りした(株)アクワイアも加えて制作パイプラインを拡大し、当社グループのシリーズタイトルの開発や他社からの受託開発を引き続き行ってまいります。

## 〔Webサービス事業〕

Webサービス事業では、ニコニコのプレミアム会員数を増加に転じさせるための継続的な取組みとニコニコチャンネルにおけるファンコミュニティの強化を行ってまいります。また、サービスの向上と開発効率の向上及び長期的な費用低減を行うため、クラウドサーバを活用したデジタルインフラへの投資を継続的に行ってまいります。

各種イベントの企画・運営では、2024年4月22日～4月28日の7日間にわたり日本最大級のユーザー参加型イベント「ニコニコ超会議」を開催いたしました。ネットとリアルハイブリッドで開催し、4月27日～28日の幕張メッセでのリアル開催には昨年比6%増の12万5,362人にご来場いただきました。こうした大型イベントでユーザーの一体感と満足度を高めるとともに、ネットでの投稿や視聴を促進しユーザーの参加機会を拡大いたします。同時にイベントの選択と集中を高め収益の改善を図ってまいります。

## 〔教育・EdTech事業〕

教育・EdTech事業では、インターネットによる通信制高校であるN高等学校及びS高等学校の継続的な生徒数増加に伴い、両校等への教育コンテンツ提供事業が成長しているとともに、VR学習教材を提供することで教育コンテンツの高度化も進めております。また、2025年4月開学を目指すオンライン大学「ZEN大学（仮称・設置認可申請中）」に向けた教育システムやコンテンツの準備を進めております。今後もより付加価値の高いコンテンツを提供することで収益拡大を目指してまいります。

㈱バンタンにおいては、マンガやアニメ等グループシナジーを活用した分野の新コースを中心に生徒数が拡大しております。今後も展開地域を拡大し継続的な成長を図ってまいります。

## 〔その他事業〕

その他事業では、角川武蔵野ミュージアム、イベント、飲食等の商業施設を展開するところざわサクラタウンをはじめとする施設運営事業に関し、一部事業の撤退やコスト適正化を進め、持続可能な事業への再編成を進めております。

今後の更なる来場者増に向けて、IPファンのみならず地域の住民の皆様やインバウンド需要にも応える多様な企画を展開し、引き続き収益力を高めてまいります。

上記を踏まえ、2025年3月期は売上高2,713億円、営業利益165億円、経常利益186億円、親会社株主に帰属する当期純利益134億円、EBITDA243億円を見込んでおります。詳しくは、当社ウェブサイト「IR・投資家情報」をご覧ください。

## (5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主をはじめとするステークホルダーに対する利益配分を継続的に実施することが重要であると認識しており、その前提として永続的な企業経営を行うことが必要であると考えております。そのためには、企業体質の強化、将来の事業展開に備えた内部留保の充実が必要条件であると考えております。

その上で、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題と認識しており、安定的な配当額として1株当たり年間30円をベースとし、連結業績に応じた利益還元分を含めた配当性向30%以上を目標に株主還元を実施することを基本方針としております。

当社は剰余金の配当を年1回、期末に行うことを基本方針とし、剰余金の配当については、法令による別段の定めのある場合を除き、取締役会の決議により定める旨を定款に規定しております。また、取締役会の決議により毎年9月30日を基準日として中間配当をすることができる旨を定款に定めております。

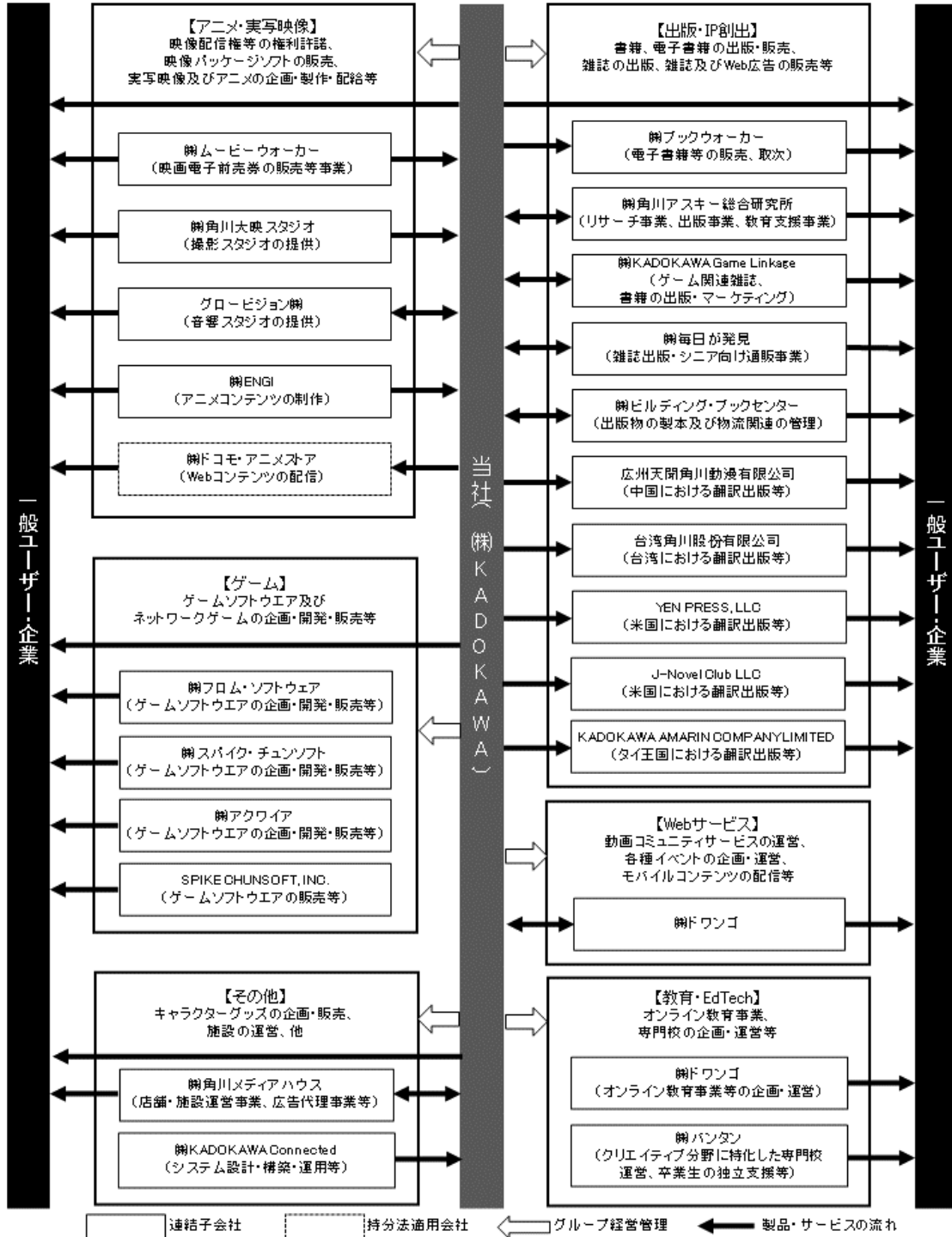
2024年3月期の配当につきましては、1株当たり30円の配当を実施する予定です。なお、次期の配当につきましても1株当たり30円を予定しております。

内部留保につきましては、今後の事業展開のための戦略投資に充当し、業績の更なる向上に努めてまいります。



2. 企業集団の状況

当社グループは、当社並びに子会社50社、持分法適用会社13社から構成されており、出版・IP創出事業、アニメ・実写映像事業、ゲーム事業、Webサービス事業、教育・EdTech事業、その他事業を事業領域としております。当社及び主要な関係会社の事業内容と事業区分との関係は以下のとおりであります。



(注) 2023年12月26日付で㈱アクワイアの全株式を取得し、連結子会社といたしました。

## 当社及び関係会社

事業区分	主な事業内容	主な会社
出版・IP創出事業	書籍の出版・販売等	(株)KADOKAWA、 (株)ビルディング・ブックセンター、 広州天聞角川動漫有限公司、 台湾角川股份有限公司、 KADOKAWA AMARIN COMPANY LIMITED、 YEN PRESS, LLC
	電子書籍・電子雑誌の出版・販売等	(株)KADOKAWA、(株)ブックウォーカー、 J-Novel Club LLC
	雑誌の出版・販売、Web広告の販売等	(株)KADOKAWA、(株)角川アスキー総合研究 所、(株)KADOKAWA Game Linkage、 (株)毎日が発見
アニメ・実写映像事業	映像配信権等の権利許諾、映像パッケージソフトの 販売、実写映像及びアニメの企画・製作・配給等	(株)KADOKAWA、(株)ムービーウォーカー、 (株)角川大映スタジオ、 グロービジョン(株)、(株)ENGI、 (株)ドコモ・アニメストア*
ゲーム事業	ゲームソフトウェア及びネットワークゲームの 企画・開発・販売等	(株)KADOKAWA、 (株)フロム・ソフトウェア、 (株)スパイク・チュンソフト、 (株)アクワイア、 SPIKE CHUNSOFT, INC.
Webサービス事業	(ポータル) 動画コミュニティサービスの運営等	(株)ドワンゴ
	(ライブ) 各種イベントの企画・運営等	(株)ドワンゴ
	(モバイル) モバイルコンテンツの配信等	(株)ドワンゴ
教育・EdTech事業	オンライン教育事業、専門校の企画・運営等	(株)ドワンゴ、(株)バンタン
その他	キャラクターグッズの企画・販売等	(株)KADOKAWA
	施設の運営等	(株)KADOKAWA
	店舗・施設運営事業、広告代理事業等	(株)角川メディアハウス
	システム設計・構築・運用等	(株)KADOKAWA Connected

\*持分法適用会社

## 3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、今後につきましては、外国人株主比率の推移、海外での事業展開及び資本市場における財務諸表の国際的な比較可能性等を考慮し、国際会計基準(IFRS)の適用について検討を進めていく方針であります。

## 4. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当連結会計年度 (2024年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	167,219	105,351
受取手形	2,123	1,414
売掛金	48,670	60,998
契約資産	2,627	2,716
棚卸資産	25,587	30,537
前払費用	1,973	2,621
預け金	4,716	5,249
その他	11,392	12,699
貸倒引当金	△341	△141
流動資産合計	263,968	221,448
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	38,448	44,426
減価償却累計額	△11,720	△13,359
建物及び構築物(純額)	26,728	31,066
機械及び装置	4,032	6,943
減価償却累計額	△2,240	△3,010
機械及び装置(純額)	1,792	3,933
工具、器具及び備品	9,105	9,444
減価償却累計額	△6,304	△6,732
工具、器具及び備品(純額)	2,801	2,711
土地	26,294	26,287
建設仮勘定	10,283	180
その他	1,174	1,082
減価償却累計額	△500	△530
その他(純額)	674	552
有形固定資産合計	68,574	64,732
無形固定資産		
ソフトウェア	6,128	9,274
のれん	684	1,734
その他	2,086	2,662
無形固定資産合計	8,899	13,671
投資その他の資産		
投資有価証券	32,538	29,224
退職給付に係る資産	23	15
繰延税金資産	3,209	5,261
保険積立金	1,497	1,620
差入保証金	3,672	3,349
その他	765	1,236
貸倒引当金	△250	△249
投資その他の資産合計	41,455	40,458
固定資産合計	118,930	118,862
資産合計	382,898	340,310

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当連結会計年度 (2024年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	29,219	34,084
1年内返済予定の長期借入金	40,046	178
未払金	14,474	14,455
未払法人税等	4,010	4,632
契約負債	13,822	15,078
預り金	9,132	9,640
賞与引当金	4,925	5,636
返金負債	5,826	6,446
株式給付引当金	605	264
役員株式給付引当金	2,088	1,163
その他	4,765	5,798
流動負債合計	128,918	97,378
固定負債		
長期借入金	25,219	25,171
繰延税金負債	408	372
退職給付に係る負債	3,531	3,096
その他	1,648	1,725
固定負債合計	30,808	30,365
負債合計	159,727	127,744
純資産の部		
株主資本		
資本金	40,624	40,624
資本剰余金	76,290	76,028
利益剰余金	75,455	82,586
自己株式	△2,587	△21,276
株主資本合計	189,783	177,964
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	9,981	8,762
為替換算調整勘定	2,533	3,597
退職給付に係る調整累計額	250	269
その他の包括利益累計額合計	12,765	12,629
非支配株主持分	20,622	21,973
純資産合計	223,171	212,566
負債純資産合計	382,898	340,310

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
売上高	255,429	258,109
売上原価	164,573	171,496
売上総利益	90,856	86,613
販売費及び一般管理費	64,925	68,158
営業利益	25,931	18,454
営業外収益		
受取利息	587	1,501
受取配当金	670	658
持分法による投資利益	629	554
為替差益	308	1,763
物品売却益	117	111
その他	253	214
営業外収益合計	2,566	4,804
営業外費用		
支払利息	123	63
株式交付費	127	—
寄付金	※1 1,500	※1 2,900
その他	77	59
営業外費用合計	1,828	3,022
経常利益	26,669	20,236
特別利益		
固定資産売却益	3	96
投資有価証券売却益	16	2,359
会員権売却益	39	—
関係会社株式売却益	2	124
特別利益合計	62	2,579
特別損失		
減損損失	※2 3,183	※2 2,507
固定資産除却損	552	55
投資有価証券評価損	109	498
特別退職金	※3 701	—
特別調査費用	※4 284	—
解約違約金	531	17
その他	16	42
特別損失合計	5,379	3,121
税金等調整前当期純利益	21,352	19,694
法人税、住民税及び事業税	8,569	8,230
法人税等調整額	△2,416	△1,559
法人税等合計	6,153	6,671
当期純利益	15,199	13,023
非支配株主に帰属する当期純利益	2,520	1,638
親会社株主に帰属する当期純利益	12,679	11,384

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
当期純利益	15,199	13,023
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,156	△1,218
為替換算調整勘定	1,494	1,287
退職給付に係る調整額	△70	12
持分法適用会社に対する持分相当額	△25	18
その他の包括利益合計	241	98
包括利益	15,441	13,121
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	12,580	11,248
非支配株主に係る包括利益	2,860	1,873

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	40,624	53,324	67,015	△1,928	159,036
当期変動額					
剰余金の配当			△4,239		△4,239
親会社株主に帰属する当期純利益			12,679		12,679
自己株式の取得				△1,303	△1,303
自己株式の処分		976		644	1,620
連結子会社株式の取得による持分の増減		10			10
連結子会社の増資による持分の増減		21,982			21,982
その他		△2			△2
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	22,966	8,439	△659	30,746
当期末残高	40,624	76,290	75,455	△2,587	189,783

	その他の包括利益累計額				非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘 定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利 益累計額合計		
当期首残高	11,138	1,396	328	12,863	3,840	175,740
当期変動額						
剰余金の配当						△4,239
親会社株主に帰属する当期純利益						12,679
自己株式の取得						△1,303
自己株式の処分						1,620
連結子会社株式の取得による持分の増減						10
連結子会社の増資による持分の増減						21,982
その他						△2
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△1,156	1,136	△78	△98	16,782	16,684
当期変動額合計	△1,156	1,136	△78	△98	16,782	47,430
当期末残高	9,981	2,533	250	12,765	20,622	223,171

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024年3月31日）

(単位：百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	40,624	76,290	75,455	△2,587	189,783
当期変動額					
剰余金の配当			△4,253		△4,253
親会社株主に帰属する当期純利益			11,384		11,384
自己株式の取得				△20,001	△20,001
自己株式の処分				1,312	1,312
連結子会社株式の取得による持分の増減		△245			△245
その他		△16			△16
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）					
当期変動額合計	—	△261	7,131	△18,688	△11,819
当期末残高	40,624	76,028	82,586	△21,276	177,964

	その他の包括利益累計額				非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	9,981	2,533	250	12,765	20,622	223,171
当期変動額						
剰余金の配当						△4,253
親会社株主に帰属する当期純利益						11,384
自己株式の取得						△20,001
自己株式の処分						1,312
連結子会社株式の取得による持分の増減						△245
その他						△16
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△1,218	1,063	18	△136	1,350	1,214
当期変動額合計	△1,218	1,063	18	△136	1,350	△10,605
当期末残高	8,762	3,597	269	12,629	21,973	212,566



## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	21,352	19,694
減価償却費	5,970	6,735
減損損失	3,183	2,507
のれん償却額	158	184
投資有価証券売却損益(△は益)	△16	△2,359
投資有価証券評価損益(△は益)	109	498
固定資産除却損	552	55
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	△385	△410
返金負債の増減額(△は減少)	20	571
賞与引当金の増減額(△は減少)	115	686
受取利息及び受取配当金	△1,258	△2,160
為替差損益(△は益)	△85	△1,242
持分法による投資損益(△は益)	△629	△554
売上債権及び契約資産の増減額(△は増加)	△9,104	△11,327
棚卸資産の増減額(△は増加)	△1,337	△4,712
仕入債務の増減額(△は減少)	2,248	4,604
契約負債の増減額(△は減少)	889	1,186
その他	2,364	△881
小計	24,146	13,076
利息及び配当金の受取額	1,527	2,448
利息の支払額	△125	△70
法人税等の支払額	△8,032	△7,156
営業活動によるキャッシュ・フロー	17,516	8,298
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の純増減額(△は増加)	△10,201	10,042
有形固定資産の取得による支出	△2,807	△3,128
無形固定資産の取得による支出	△4,261	△5,824
投資有価証券の取得による支出	△357	△99
投資有価証券の売却による収入	50	3,707
保険積立金の解約による収入	1,252	141
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△5	△1,020
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入	46	6
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入	—	23
その他	24	△354
投資活動によるキャッシュ・フロー	△16,259	3,494
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△309	△1
長期借入金の返済による支出	△23	△40,478
非支配株主からの払込みによる収入	36,272	—
自己株式の取得による支出	△1,303	△20,001
自己株式の売却による収入	1,299	—
配当金の支払額	△4,239	△4,253
その他	△967	△1,066
財務活動によるキャッシュ・フロー	30,728	△65,800
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,824	2,459
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	33,809	△51,547
現金及び現金同等物の期首残高	97,579	131,389
現金及び現金同等物の期末残高	131,389	79,841

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(在外子会社の収益及び費用の換算方法の変更)

在外子会社の収益及び費用は、従来、当該在外子会社の決算日の直物為替相場により円貨に換算しておりましたが、当連結会計年度の期首より期中平均相場により円貨に換算する方法に変更しております。

この変更は、当社グループにおける海外比重の増加及び為替相場の動向を踏まえ、一時的な為替相場の変動による期間損益への影響を緩和し、在外子会社の業績をより適切に連結財務諸表に反映させるために行ったものです。

なお、この変更による影響額は軽微であるため、遡及適用は行っておりません。

(連結損益計算書関係)

## ※1 寄付金

営業外費用に計上した寄付金の内容は、学校法人設立の準備を進めている社団法人に対する支払いであります。

## ※2 減損損失

前連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)

## ①減損損失を認識した資産グループの概要

(単位:百万円)

会社・場所	用途 (セグメントの名称)	種類	減損損失
株KADOKAWA (埼玉県所沢市)	事業用資産 (その他)	建物及び構築物	2,845
		工具、器具及び備品	71
		ソフトウェア	13
		小計	2,930
株KADOKAWA (千葉県成田市)	事業用資産 (その他)	建物及び構築物	116
		工具、器具及び備品	15
		小計	131
株KADOKAWA (千葉県南房総市他)	保養所 (全社)	建物及び構築物	28
株毎日が発見 (東京都千代田区)	事業用資産 (出版・IP創出事業)	建物及び構築物	0
		工具、器具及び備品	1
		ソフトウェア	91
		小計	93
合計			3,183

## ②減損損失の認識に至った経緯

事業用資産(その他事業)については、事業からの撤退の意思決定に伴い、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

保養所(全社)については、売却の意思決定に伴い、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

事業用資産(出版・IP創出事業)については、営業活動から生ずる損益が継続してマイナスとなっているため、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

## ③グルーピングの方法

当社グループは、遊休資産については個別物件単位を、その他については独立したキャッシュ・フローを生成する最小単位をそれぞれ1資産グループとしております。

## ④回収可能価額の算定方法

事業用資産(その他事業及び出版・IP創出事業)については、使用価値により測定しておりますが、当該資産グループの固定資産については将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額を零として評価しております。

保養所については、回収可能価額を正味売却価額によって測定しており、正味売却価額は処分見込額に基づき算定しております。

当連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

## ①減損損失を認識した資産グループの概要

(単位:百万円)

会社・場所	用途 (セグメントの名称)	種類	減損損失
株KADOKAWA (埼玉県所沢市)	商業施設 (その他)	建物及び構築物	2,292
		工具、器具及び備品	144
		ソフトウェア	19
		小計	2,456
株KADOKAWA (東京都千代田区)	事業用資産 (出版・IP創出事業)	ソフトウェア	16
株KADOKAWA (東京都新宿区)	事業用資産 (アニメ・実写映像事業)	建物及び構築物	25
		工具、器具及び備品	6
		ソフトウェア	1
		小計	34
合計			2,507

## ②減損損失の認識に至った経緯及びグルーピング方法

当社グループは、遊休資産については個別物件単位を、その他については独立したキャッシュ・イン・フローを生成する最小単位をそれぞれ1資産グループとしております。

従来、ところざわサクラタウンの商業施設のうちイベントホール及びショップは、単独でキャッシュ・イン・フローを生み出すものの、当社は、コトビジネスを含むメディアミックス戦略において投資回収を見込んでおり、関連事業のキャッシュ・イン・フローと相互補完的な関係にあるため、関連事業の固定資産と同じ単位にグルーピングしておりました。

ところざわサクラタウンは開業当時、出版や映像コンテンツとのリアルな接点(コトビジネス)を作ることによる当社のIP価値最大化に向けたメディアミックス戦略の一部のIP体験型施設としての新規事業でありましたが、新型コロナウイルス感染症拡大防止のための規制緩和後も集客は想定を下回り赤字が継続している状況から、出版・IP創出事業やアニメ・実写映像事業との相乗効果の獲得や集客を主目的とした事業方針・使用方法とはせず、所沢に根差した施設運営事業として個々の施設において収支改善に取り組むこととする方針へ変更いたしました。

この方針変更を踏まえ、ところざわサクラタウンのイベントホール及びショップ等については、当連結会計年度末においてグルーピングを変更し、個々の施設を独立したキャッシュ・イン・フローを生成する資産グループとしております。

この結果、投資額の回収が見込めなくなったと判断した資産グループについて、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

また、事業用資産(出版・IP創出事業及びアニメ・実写映像事業)については、事業からの撤退の意思決定に伴い、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

## ③回収可能価額の算定方法

商業施設(その他事業)の建物及び構築物の回収可能価額は、正味売却価額により測定し、正味売却価額は不動産鑑定評価基準に基づく鑑定評価額を基礎として算定しております。

上記以外の資産については、使用価値により測定しておりますが、当該資産グループの固定資産については将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額を零として評価しております。

## ※3 特別退職金

特別損失に計上した特別退職金の内容は、特別転身支援制度の実施に伴う退職加算金等であります。

## ※4 特別調査費用

特別損失に計上した特別調査費用の内容は、東京2020オリンピック・パラリンピックの スポンサー選考に係る事案に関するものであります。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## 1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、製品・サービス別の部門及び子会社を置き、各部門及び子会社は、取り扱う製品・サービスについて包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、部門及び子会社を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「出版・IP創出事業」、「アニメ・実写映像事業」、「ゲーム事業」、「Webサービス事業」、「教育・EdTech事業」の5つを報告セグメントとしております。

なお、当連結会計年度より、従来「出版事業」としていた報告セグメントの名称を「出版・IP創出事業」に、「映像事業」としていた報告セグメントの名称を「アニメ・実写映像事業」に、「教育事業」としていた報告セグメントの名称を「教育・EdTech事業」に変更しております。この報告セグメントの名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。

出版・IP創出事業	書籍の出版・販売等 電子書籍・電子雑誌の出版・販売等 雑誌の出版・販売、Web広告の販売等
アニメ・実写映像事業	映像配信権等の権利許諾、映像パッケージソフトの販売、 実写映像及びアニメの企画・製作・配給等
ゲーム事業	ゲームソフトウェア及びネットワークゲームの企画・開発・販売等
Webサービス事業	(ポータル) 動画コミュニティサービスの運営等 (ライブ) 各種イベントの企画・運営等 (モバイル) モバイルコンテンツの配信等
教育・EdTech事業	オンライン教育事業、専門校の企画・運営等

## 2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益ベースであります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産その他の項目の金額に関する情報  
前連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結 財務諸表 計上額 (注) 3
	出版・ IP創出	アニメ・ 実写映像	ゲーム	Web サービス	教育・ EdTech				
売上高									
外部顧客への売上高	137,937	42,440	30,246	21,834	12,468	10,502	255,429	—	255,429
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,053	848	104	228	7	6,697	9,939	△9,939	—
計	139,990	43,289	30,351	22,063	12,475	17,199	265,369	△9,939	255,429
セグメント利益又は損失(△)	13,155	2,169	14,218	1,641	1,768	△4,535	28,419	△2,488	25,931
セグメント資産	84,324	44,441	34,688	5,132	10,706	11,935	191,229	191,669	382,898
その他の項目									
減価償却費	3,080	498	151	50	236	840	4,858	1,112	5,970
のれんの償却額	89	15	24	—	—	29	158	—	158
持分法適用会社への投資額	537	3,884	—	—	—	69	4,490	—	4,490
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	4,829	485	290	87	710	1,195	7,599	206	7,806

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメント等であり、キャラクターグッズの企画・販売、施設の運営等を含んでおります。

2. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失の調整額△2,488百万円の主な内訳は、セグメント間取引消去3百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,491百万円であります。

(2) セグメント資産の調整額191,669百万円は、セグメント間消去△2,743百万円及び各報告セグメントに配分していない全社資産の金額194,412百万円が含まれております。全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金、管理部門に係る資産であります。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額206百万円は、各報告セグメントに配分していない全社資産の増加額であります。

3. セグメント利益又は損失は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

4. 地域ごとの情報

売上高

(単位:百万円)

日本	米国	アジア	その他	合計
203,002	31,780	14,320	6,326	255,429

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

当連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結 財務諸表 計上額 (注) 3
	出版・ IP創出	アニメ・ 実写映像	ゲーム	Web サービス	教育・ EdTech				
売上高									
外部顧客への売上高	139,842	44,999	25,177	21,140	13,383	13,565	258,109	—	258,109
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,125	1,060	173	259	7	6,732	10,358	△10,358	—
計	141,967	46,060	25,351	21,399	13,390	20,298	268,467	△10,358	258,109
セグメント利益又は損失(△)	10,360	4,574	7,950	362	1,727	△4,399	20,574	△2,120	18,454
セグメント資産	91,585	53,803	33,985	5,146	13,281	11,324	209,127	131,183	340,310
その他の項目									
減価償却費	3,596	465	181	38	347	1,079	5,709	1,026	6,735
のれんの償却額	129	5	49	—	—	—	184	—	184
持分法適用会社への投資額	712	3,734	—	—	—	104	4,551	—	4,551
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	4,185	566	963	246	1,327	1,222	8,511	720	9,232

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメント等であり、キャラクターグッズの企画・販売、施設の運営等を含んでおります。

2. 調整額の内容は以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益又は損失の調整額△2,120百万円の主な内訳は、セグメント間取引消去6百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,127百万円であります。
- (2) セグメント資産の調整額131,183百万円は、セグメント間消去△2,341百万円及び各報告セグメントに配分していない全社資産の金額133,525百万円が含まれております。全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金、管理部門に係る資産であります。
- (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額720百万円は、各報告セグメントに配分していない全社資産の増加額であります。

3. セグメント利益又は損失は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

4. 地域ごとの情報

売上高

(単位:百万円)

日本	米国	アジア	その他	合計
217,342	22,172	14,841	3,753	258,109

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

## 【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

前連結会計年度（自 2022年4月1日 至 2023年3月31日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
減損損失	93	—	—	—	—	3,062	28	3,183

（注）減損損失の詳細については、「4. 連結財務諸表及び主な注記（5）連結財務諸表に関する注記事項（連結損益計算書関係）」の減損損失をご参照ください。

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024年3月31日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
減損損失	16	34	—	—	—	2,456	—	2,507

（注）減損損失の詳細については、「4. 連結財務諸表及び主な注記（5）連結財務諸表に関する注記事項（連結損益計算書関係）」の減損損失をご参照ください。

## 【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

前連結会計年度（自 2022年4月1日 至 2023年3月31日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
当期末残高	606	—	78	—	—	—	—	684

（注）のれんの償却額に関しては、セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024年3月31日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
当期末残高	624	46	1,063	—	—	—	—	1,734

（注）のれんの償却額に関しては、セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

## 【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

該当事項はありません。



## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
1株当たり純資産	1,450円27銭	1,417円63銭
1株当たり当期純利益	90円91銭	83円42銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	90円89銭	83円40銭

- (注) 1. 株式取得管理給付信託が保有する当社株式を、1株当たり純資産の算定上、期末株式数の計算において控除する自己株式に含めております(前連結会計年度 2,121千株、当連結会計年度 1,083千株)。  
また、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めております(前連結会計年度 1,875千株、当連結会計年度 1,554千株)。
2. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	12,679	11,384
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	12,679	11,384
普通株式の期中平均株式数(千株)	139,470	136,469
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(百万円)	—	—
普通株式増加数(千株)	30	30
(うち、譲渡制限株式ユニット(千株))	(30)	(30)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	—

## (重要な後発事象)

(ストック・オプション(新株予約権)の発行)

連結子会社の㈱フロム・ソフトウェア(以下、同社という。)は、2024年3月28日開催の臨時株主総会において、同社の取締役及び従業員に対し、ストック・オプションとして新株予約権を発行することを決議し、2024年4月12日に発行いたしました。

発行会社	㈱フロム・ソフトウェア
決議年月日	2024年3月28日
新株予約権の割当日	2024年4月12日
付与対象者の区分及び人数(名)	同社取締役1名及び従業員64名
新株予約権の発行数	435個
新株予約権の目的となる株式の種類及び数	普通株式435株(新株予約権1個につき1株)
新株予約権の払込金額	金銭の払込みを要しないものとする。
新株予約権の行使時の払込金額(円)	1株当たり1円
単位当たりの本源的価値(注)	11百万円
新株予約権の行使期間	自 2025年7月1日 至 2033年7月31日
新株予約権の権利確定条件	付与された権利の4分の1毎に次のとおりとなっている。 ①付与日(2024年4月12日)以降、権利確定日(2025年7月1日)まで継続して勤務していること。 ②付与日(2024年4月12日)以降、権利確定日(2026年7月1日)まで継続して勤務していること。 ③付与日(2024年4月12日)以降、権利確定日(2027年7月1日)まで継続して勤務していること。 ④付与日(2024年4月12日)以降、権利確定日(2028年7月1日)まで継続して勤務していること。
新株予約権の行使の条件	①本新株予約権者は、本新株予約権の権利行使時においても、同社(同社の親会社及び関連会社を含む)の取締役、監査役、執行役、執行役員、顧問又は従業員であることを要する。ただし、任期満了による退任、定年退職、その他正当な理由に基づく退任又は退職であると当社取締役会が認めた場合は、この限りではない。 ②新株予約権者の相続人による本新株予約権の行使は認めない。ただし、正当な理由があると当社取締役会が認めた場合は、この限りではない。 ③本新株予約権の行使によって、同社の発行済株式総数が当該時点における発行可能株式総数を超過することとなるときは、当該本新株予約権の行使を行うことはできない。 ④各本新株予約権1個未満の行使を行うことはできない。
新株予約権の取得請求権に関する事項	新株予約権者は、本新株予約権の目的である同社の普通株式が日本国内のいずれの金融商品取引所にも上場されていないことを条件として、2025年7月1日から2028年7月31日までの間において、各年の7月1日から7月31日までの1ヶ月間に限り、その保有する本新株予約権について、それぞれその時点における行使可能な本新株予約権の数を上限として、同社に対して設定時の株価を参考に決定した価格を取得対価として、本新株予約権を取得することを請求することができる。
新株予約権の取得条項に関する事項	同社は、本新株予約権の目的である同社の普通株式が日本国内のいずれの金融商品取引所にも上場されていないことを条件として、2025年7月1日から2028年7月31日までの間において、各年の7月1日から7月31日までの1ヶ月間に限り、その保有する本新株予約権について、それぞれその時点における行使可能な本新株予約権の数を上限として、同社の取締役会が取得の日を定めて本新株予約権を取得する旨の決議をしたときは、時価又は設定時の株価を参考に決定した価格のいずれか低い金額にて、取得することができる。

(注) 同社は未公開企業であるため、ストック・オプションの公正な評価単価の見積方法を単位当たりの本源的価値の見積りによっております。また、単位当たりの本源的価値を算定する基礎となる同社株式の評価方法は、DCF法により算定しております。

(㈱アークライトの株式取得による子会社化)

当社は2024年4月25日開催の取締役会において㈱アークライトの全株式を取得し、子会社化することについて決議いたしました。

#### 1. 株式取得の目的

近年、国内のみならず世界的にトレーディングカードゲーム(TCG)やボードゲーム(BDG)など、いわゆる“電源を使わない”アナログゲームの popularity が高まり、同市場の成長が続いています。当社においても、メディアミックスを実現するキャラクターやストーリーを生むコンテンツとして従来よりアナログゲーム事業に取り組んでおり、㈱アークライトを当社グループに迎えることで、当社が保有する人気IPのメディアミックスのジャンル拡充、すなわちアナログゲーム商品化を加速させるとともに、同社が主催・運営する国内最大規模のアナログゲームイベントを通じて新たなゲーム開発者や作家を発掘することでIP創出点数のさらなる拡大を目指し、同社の株式を取得することといたしました。

#### 2. 株式を取得する会社の概要

- (1) 名称 ㈱アークライト
- (2) 資本金 50百万円
- (3) 事業内容 アナログゲーム(TCG、BDG、テーブルトークRPG)の企画・製造・開発・販売事業

#### 3. 株式取得の相手先

被取得企業の経営者

#### 4. 株式取得の時期

2024年5月(予定)

#### 5. 取得する株式の数、取得価額及び取得後の持分比率

- (1) 取得する株式の数 2,070株
- (2) 取得価額 2,000百万円(予定)
- (3) 取得後の持分比率 100%

#### 6. 支払資金の調達方法

自己資金により充当