



KADOKAWA

Financial Results

2022年3月期 第3四半期決算

2022年2月3日

株式会社KADOKAWA

- 2022年3月期第3四半期連結累計売上高は、出版セグメントにおいて海外事業や電子書籍が大きく伸長しており、増収を牽引
- 第3四半期においては、国内紙書籍の新刊点数の減少、中国規制影響による一部アニメ作品の放映スケジュール変更など、一過性の弱含みが見られたが、海外事業全体や電子書籍の好調なモメンタム継続
- 全体として、教育事業を含め中長期における持続的な成長見通しに変更なし。第4四半期には大型ゲーム作品『ELDEN RING』を予定通り発売。来期に向け、出版・アニメにおいても、人気シリーズの新作を含む充実したメディアミックス作品のラインナップを準備中。海外展開を一層加速させ、新たな成長ステージへ

(単位：百万円)	2020年 4-12月実績	2021年 4-12月実績	前年同期比 (増減額)	2020年 10-12月実績	2021年 10-12月実績	前年同期比 (増減額)
売上高	152,777	157,641	+3.2% (+4,863)	55,224	52,830	▲4.3% (▲2,394)
営業利益	13,204	12,809	▲3.0% (▲394)	5,356	2,871	▲46.4% (▲2,485)
経常利益	13,447	14,169	+5.4% (+722)	5,307	3,565	▲32.8% (▲1,742)
親会社株主に帰属 する四半期純利益	8,987	9,570	+6.5% (+583)	3,780	2,453	▲35.1% (▲1,327)
EBITDA	16,419	16,911	+3.0% (+492)	6,605	4,235	▲35.9% (▲2,370)

※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

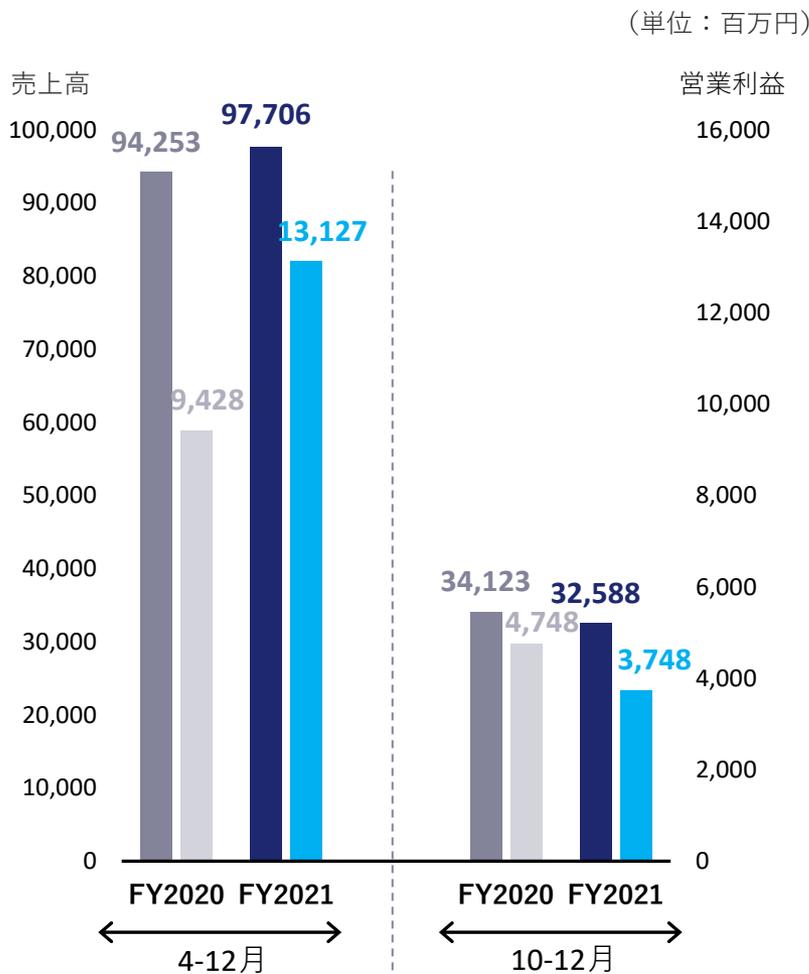
2022年3月期第3四半期連結累計実績 セグメント別 売上高・営業利益

(単位：百万円)

		2020年 4-12月実績	2021年 4-12月実績	前年同期比 (増減額)	2020年 10-12月実績	2021年 10-12月実績	前年同期比 (増減額)
出版	売上高	94,253	97,706	+3.7% (+3,453)	34,123	32,588	▲4.5% (▲1,534)
	営業利益	9,428	13,127	+39.2% (+3,698)	4,748	3,748	▲21.1% (▲1,000)
映像	売上高	22,439	24,738	+10.2% (+2,299)	9,207	8,492	▲7.8% (▲714)
	営業利益	2,316	1,398	▲39.6% (▲917)	1,474	371	▲74.8% (▲1,102)
ゲーム	売上高	12,375	7,642	▲38.2% (▲4,733)	4,074	2,815	▲30.9% (▲1,258)
	営業利益	2,946	406	▲86.2% (▲2,540)	142	▲217	- (▲359)
Web サービス	売上高	16,422	16,337	▲0.5% (▲85)	5,561	5,370	▲3.4% (▲190)
	営業利益	2,085	2,014	▲3.4% (▲70)	875	763	▲12.8% (▲112)
その他	売上高	12,734	16,858	+32.4% (+4,124)	4,206	5,553	+32.0% (+1,346)
	営業利益	▲2,994	▲2,092	- (+901)	▲1,537	▲1,128	- (+408)
全社・消去	売上高	▲5,448	▲5,642	- (▲194)	▲1,949	▲1,991	- (▲41)
	営業利益	▲578	▲2,044	- (▲1,466)	▲346	▲665	- (▲319)

※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。

四半期累計 増減要因

■ **売上高 (+3.7%)** ※旧収益認識基準同士での比較の場合+11.4%

□ **紙書籍 (+8.7%)** ※旧基準比較+14.8%

- ・ 北米の戦略子会社であるYenPress (+118%) を中心として海外事業が高成長継続 (+85%)
- ・ 国内では、メディアミックスの源泉であるコミックスをはじめ、児童書や一般書・新書ほかのジャンルが好調に推移し、純出荷は前期比増
- ・ 国内外向け権利許諾が伸長 (+13%)

□ **電子書籍 (+8.9%)** ※旧基準比較+21.4%

- ・ 1Qの他社ストアによるキャンペーン効果もあり、外販事業が伸長 (+27%)。BOOK☆WALKERユーザー数が増加し、自社ストア事業も伸長 (+17%) ※旧基準比較
- ・ 海外向け売上高も引き続き高成長 (+73%) ※旧基準比較

■ **営業利益 (+39.2%)**

- ・ 高収益性の電子書籍、海外事業、権利許諾の伸長などにより、利益が大幅増

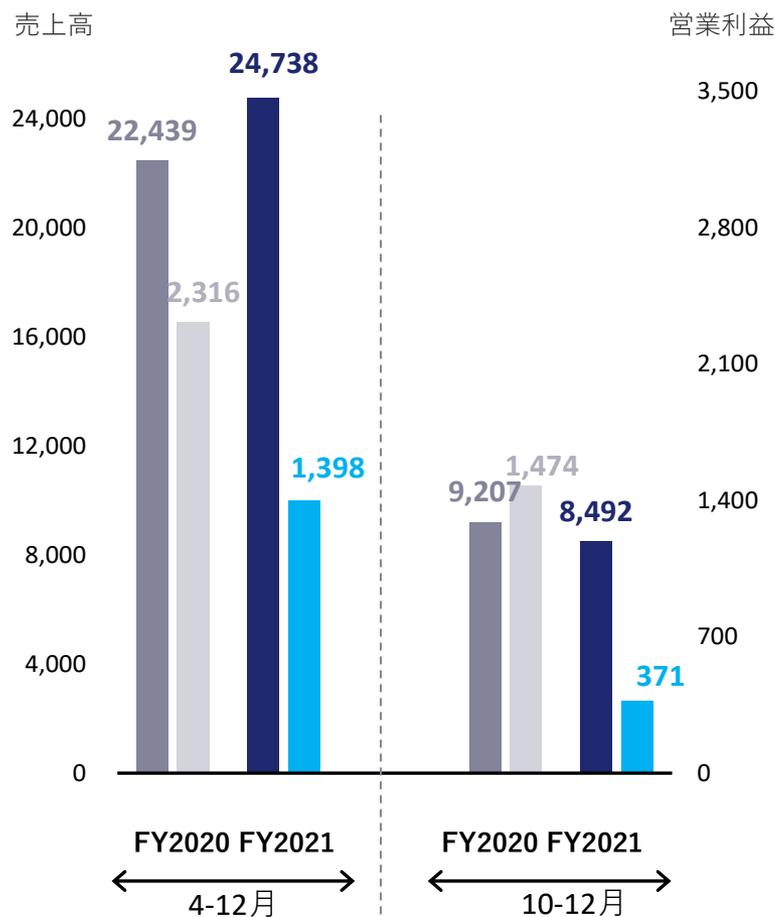
第3四半期 増減要因 / トピックス

売上高(▲4.5%) ※旧基準比較+3.1%、営業利益(▲21.1%)

- ・ 海外事業が増収増益(売上+73%)、来期以降の主要な成長ドライバーとして引き続き期待
- ・ 電子書籍は2Qよりも成長率が強まる (+17.4%) ※旧基準比較
- ・ 雑誌の減収減益に加え、国内紙書籍では新刊点数が前期比で減少したことで減収減益となる
しかし、店頭での紙書籍売行きは3Qも前期比で増加したことに加え、新刊点数は4Qや通期では増加見通し
- ・ 返品率は、引き続き業界平均から顕著に低い水準で推移。今後、新物流施設とデジタル製造工場の段階的な稼働を通じて、更なる改善を見込む

■ 売上高 ■ 営業利益

(単位：百万円)



※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。

四半期累計 増減要因

■ 売上高 (+10.2%) ※旧収益認識基準同士での比較の場合+13.1%

- アニメ事業は成長を継続
海外事業（配信、ゲーム化等権利許諾収入）が売上高成長をけん引 (+11%)
- 実写事業は映画作品の配信収入が貢献し、増収
- スタジオ事業も大型案件の寄与により伸長

■ 営業利益 (▲39.6%)

- アニメ事業において、期初のルール変更による償却費（製作費）増加などにより減益
- 実写事業では減益も、スタジオ事業では利益が改善

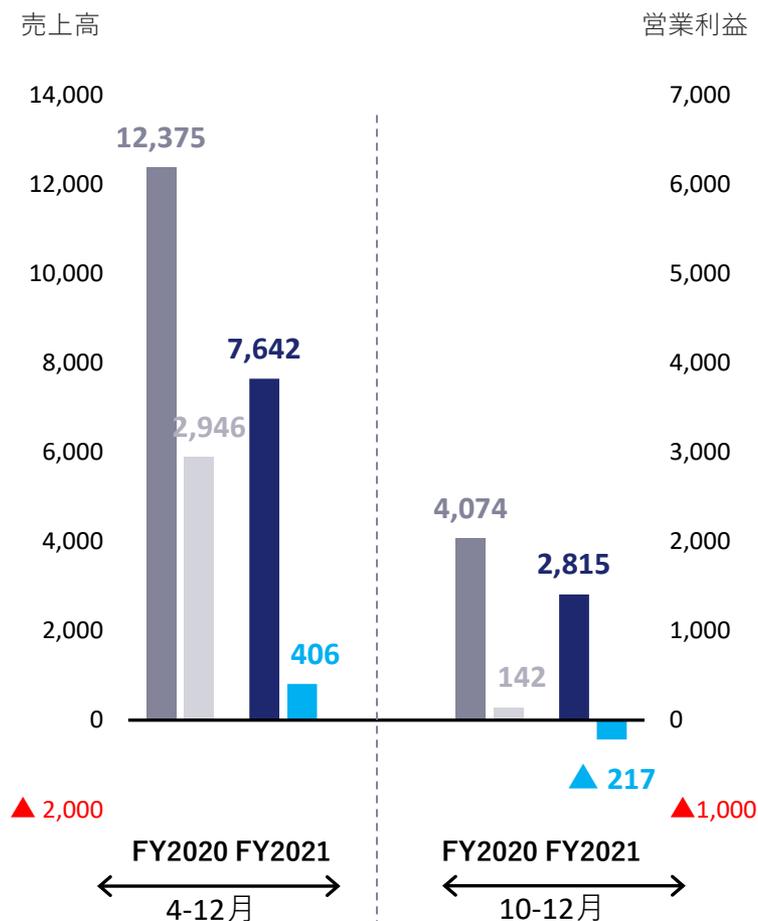
第3四半期 増減要因 / トピックス

売上高 (▲7.8%) ※旧基準比較▲5.6%、営業利益 (▲74.8%)

- アニメ事業では、前期にコロナ影響で放映本数が上期から3Qにずれたことによるゲーム向け権利許諾収入などの反動減。また、今期中国での全話一括納品対応のため、グローバルで作品放映スケジュールを組み直した影響により減収減益
来期の放映作品数は、今期の23作品から40作品超に増加予定。人気シリーズを中心とした海外事業や権利許諾での拡大を期待
- 実写事業は、コロナによる消費者行動への影響が継続する中、劇場作品の不振により減収減益。現在、来期期待作を準備中、配信展開も加速

■ 売上高 ■ 営業利益

(単位：百万円)



四半期累計 増減要因

■ 売上高 (▲38.2%)

- 国内リピート販売や海外ロイヤリティは、コロナ影響により旧作市場への需要が急増した前期から反動減
- 共同・受託開発事業では
 - 大型作品の発売があった前期からの反動減
 - 一部作品の開発スケジュールの見直しに伴う減収

■ 営業利益 (▲86.2%)

- 上記の減収要因により減益

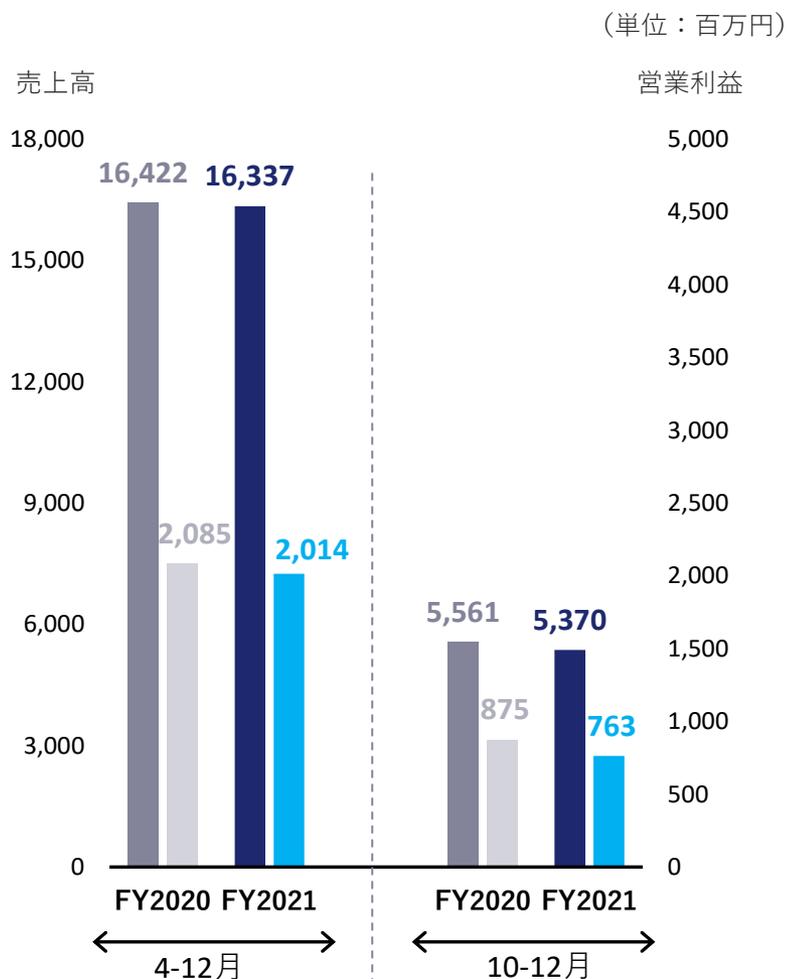
第3四半期 増減要因 / トピックス

売上高 (▲30.9%)、営業利益 (-)

- 『ダンガンロンパ』シリーズ等の新作、及び共同・受託開発事業が業績貢献
- 旧作のリピート販売、海外ロイヤリティが前期比減少
- 一部の開発中作品での減損影響
- 歴史ある海外ゲームアワード「Golden Joystick Awards 2021」において、フロム・ソフトウェアの『DARK SOULS』が「Ultimate Game of All Time」を受賞
- 新作『ELDEN RING』が同アワードにおいて、「Most Wanted Game」を受賞。22年2月25日の発売に向け、予約受注が順調に進捗
- 当社アニメのゲーム化作品やオリジナル作品含め、複数の開発ラインが進行中

※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。

四半期累計 増減要因

■ 売上高 (▲0.5%)

- 今期の業績は前期までの減収減益トレンドを脱し、売上高を中心に安定化が進む
- ニコニコ関連事業では売上高が安定的に推移
 - 収益多様化に向けた取組み（ニコニコチャンネル、有料生放送、生放送・動画への「ギフト」、広告等）が進展
 - プレミアム会員の減少は継続
- ライブ事業は、ネットのみの開催または中止となった前期に対し、今期は開催イベントが増加し増収

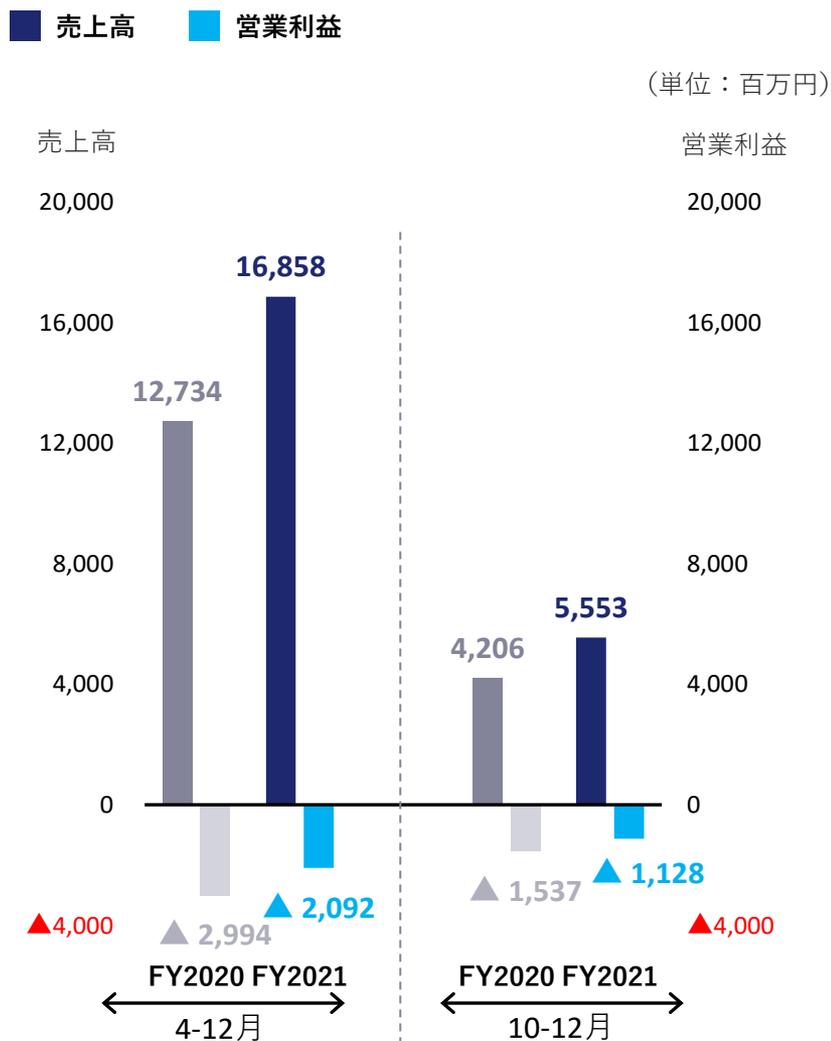
■ 営業利益 (▲3.4%)

- ニコニコ関連事業は増益も、モバイル事業の縮小が継続し、全体で微減益

第3四半期 増減要因/トピックス

売上高 (▲3.4%)、営業利益 (▲12.8%)

- ニコニコ関連事業では、プレミアム会員数減少により減収減益
- ライブ事業は、グループIP事業とのシナジーを見込む「The VOCALOID Collection ~2021 Autumn~」等の開催により増収
- モバイル事業の縮小傾向は継続
- 今後、収益多様化策を加速。クリエイターおよび視聴ユーザーの満足度向上策により、ニコニコ関連事業で、持続的な増収増益フェーズを目指す



※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。

四半期累計 増減要因

■ 売上高 (+32.4%)

- 教育事業では成長が継続 (+28%)
バンタンが新コース・新校舎設立により生徒数増加
N高・S高向け事業では、生徒数の増加に加え、高付加価値のVRコースの貢献等により増収
- コトビジネス (IP体験施設運営) は、20年11月のところざわサクラタウンのグランドオープン以降、新たに売上計上。累計来場者数が開業約1年で100万人を突破
- MD事業では増収

■ 営業利益 (—)

- 教育事業では、高収益性が継続
- コトビジネスはコロナ影響により集客に苦戦

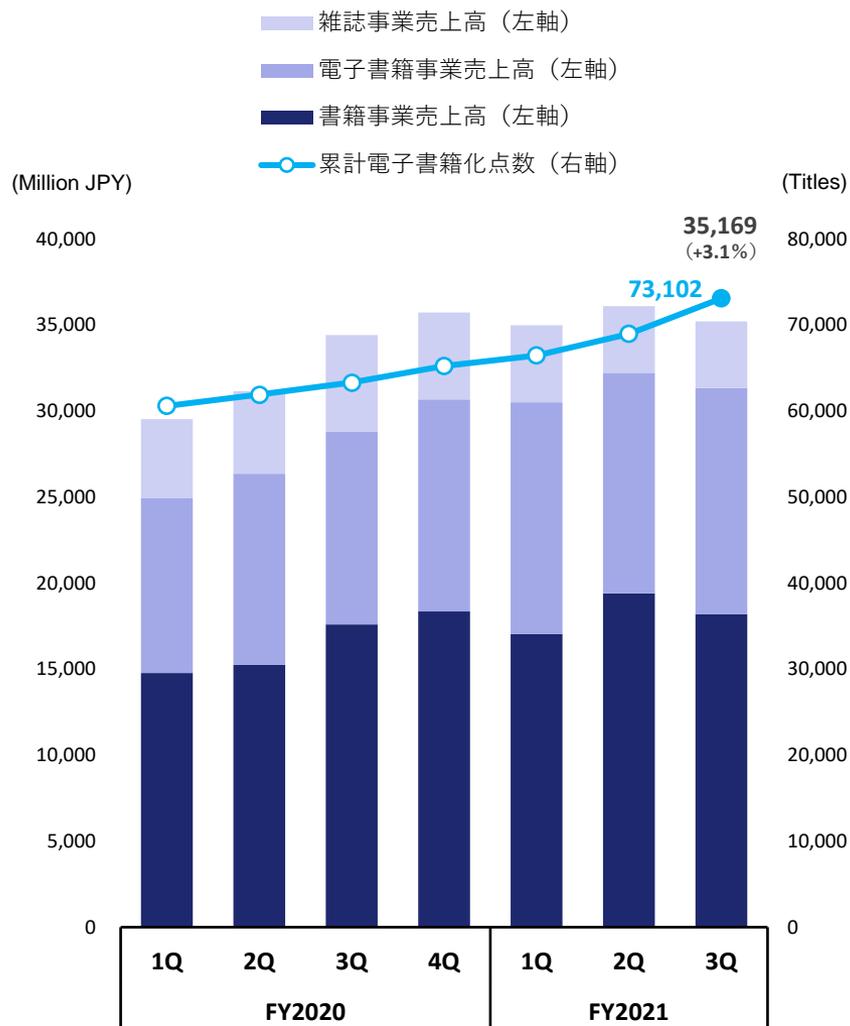
第3四半期 増減要因 / トピックス

売上高 (+32.0%)、営業利益 (—)

- 教育事業の売上高は生徒数の増加により好調。広告宣伝費の積極投下のため減益となるが、今後の更なる生徒数増加効果を期待
- サクラタウンの来場者数は緊急事態宣言解除後、イベント実施効果もあり増加し、3Qは四半期最高の約30万人を記録。今後、グループIPを中心とした企画も活用し、アフターコロナでの利益改善を期待

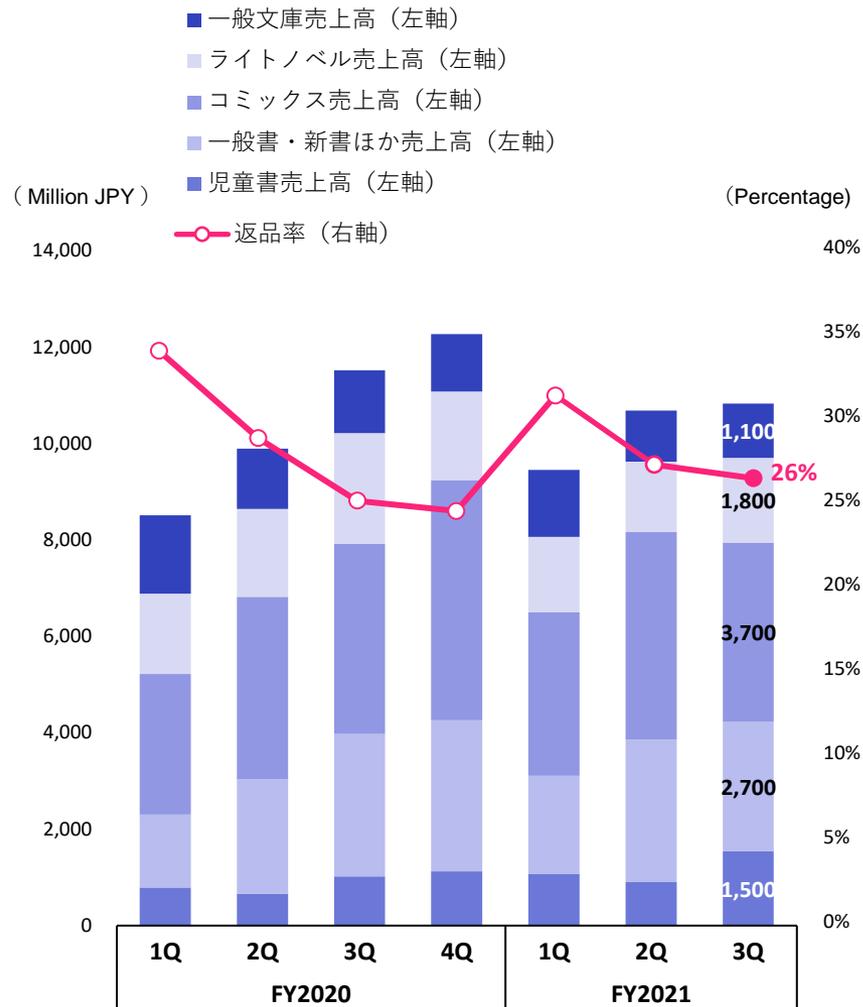
Appendix

出版セグメント売上高の推移



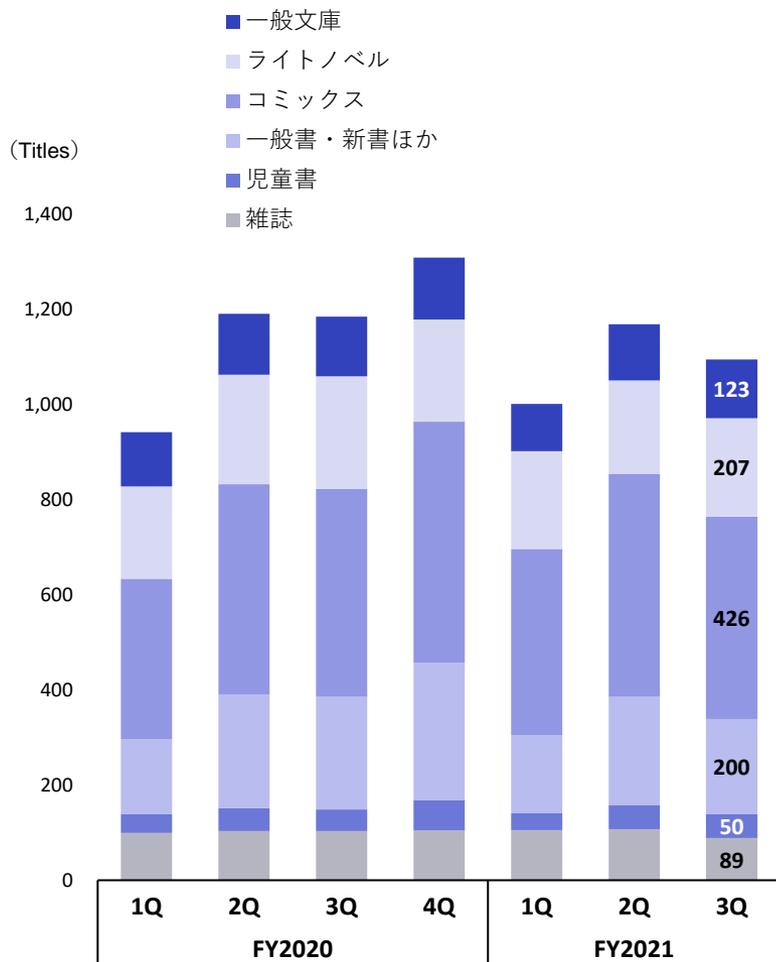
紙書籍売上高と返品率の推移

(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）



貢献タイトル



第165回 直木賞受賞

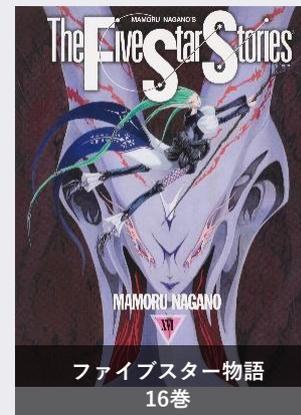
© Kiyamu Sato 2021



© com.yamato 2021



© Keiko Shibata / KADOKAWA



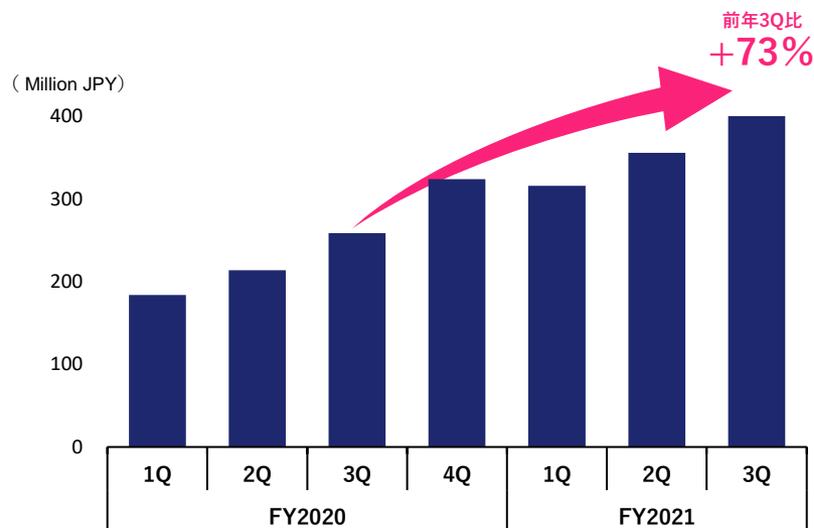
© EDIT

電子書籍・電子雑誌売上高の推移

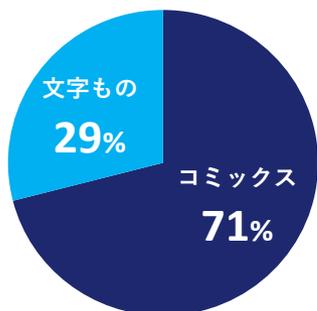


※ BOOK☆WALKERにおけるストア事業、外販事業、電子雑誌読み放題サービス「dマガジン」等のプラットフォーム事業を含む、当社の電子書籍・電子雑誌事業の売上高

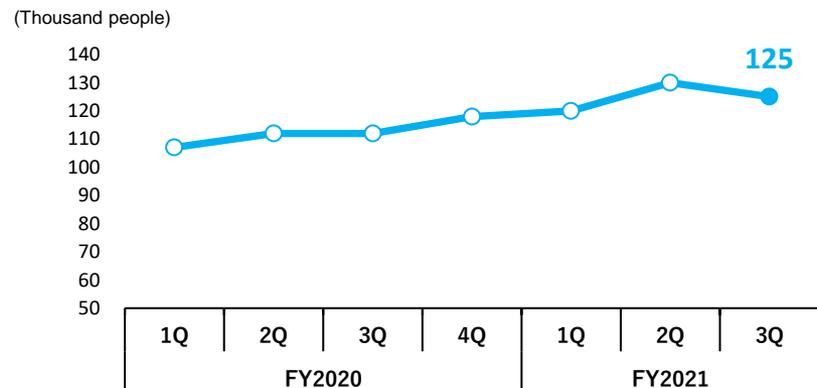
BOOK☆WALKER海外ストア売上高の推移 (台湾BW含む)



電子書籍・電子雑誌売上内訳 (累計四半期)



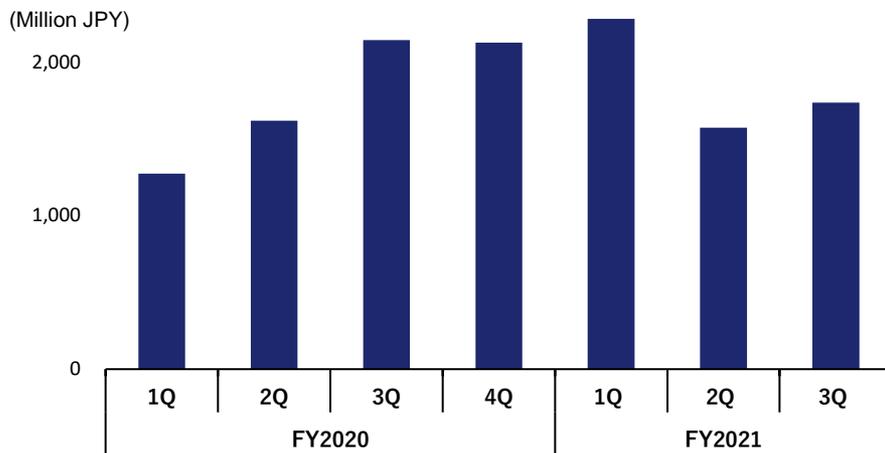
BOOK☆WALKER利用状況 (MPU)



※本ページにおける当期実績は「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。

MPU(Monthly Paid User) = 月間購入者数

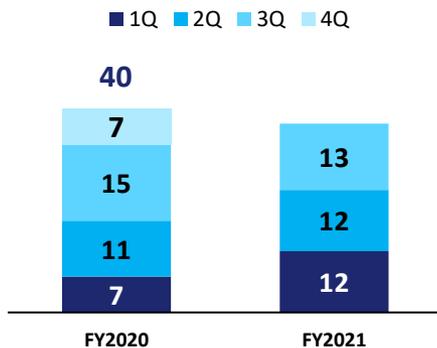
■ アニメ海外事業売上高



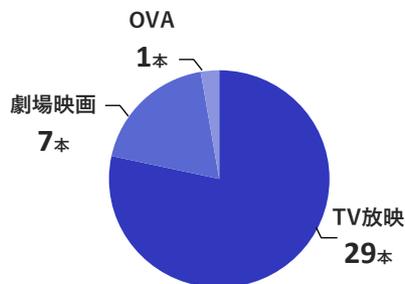
※上記の当期実績は「収益認識に関する会計基準」の適用前の数値を用いております。

■ アニメ映像

新規作品数



2021年4-12月の発表媒体内訳



※当社が出資しているアニメ作品数

貢献タイトル



©ごっぼん・やすも/KADOKAWA/
真の仲間製作委員会



©泉朝樹・KADOKAWA刊/見える子ちゃん
製作委員会



©2021 月夜 深・れい亜/KADOKAWA/
暗殺貴族製作委員会

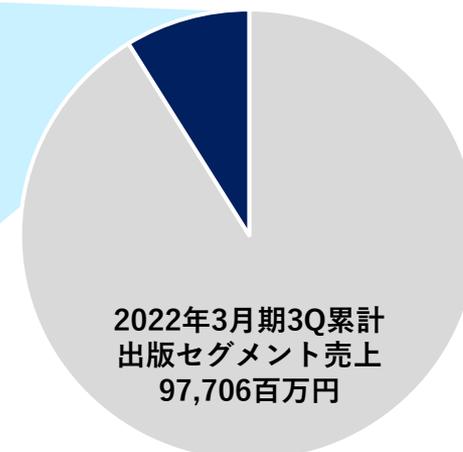


©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:
ゼロから始める異世界生活2製作委員会

出版 ※発行開始年から2021年度発行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	ソードアート・オンライン	2009
2	角川まんが学習シリーズ	2015
3	Re:ゼロから始める異世界生活	2014
4	魔法科高校の劣等生	2011
5	聖女の魔力は万能です	2017
6	蜘蛛ですが、なにか？	2015
7	この素晴らしい世界に祝福を！	2013
8	幼女戦記	2013
9	ラブライブ！	2012
10	Fate	2004

トップ10タイトル
占有率 約9%※

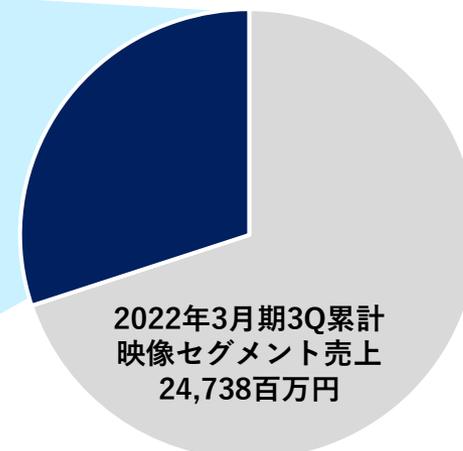


※ 分子はKADOKAWA単体の上位10タイトルのみ

映像 ※放映開始年から2021年度放映のシリーズ新作に至るまでの全作品を対象とする

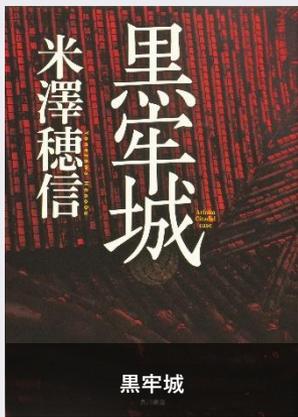
順位	タイトル名 (シリーズ)	放映開始年
1	Re:ゼロから始める異世界生活	2016
2	この素晴らしい世界に祝福を！	2016
3	蜘蛛ですが、なにか？	2021
4	オーバーロード	2015
5	文豪ストレイドッグス	2016
6	聖女の魔力は万能です	2021
7	ひぐらしのなく頃に	2006
8	Fate	2006
9	探偵はもう、死んでいる。	2021
10	戦闘員、派遣します！	2021

トップ10タイトル
占有率 約29%※



※ 分母にはスタジオ事業も含む

書籍



黒牢城

第166回 直木賞受賞

©Honobu Yonezawa 2021



ピブリア古書堂の事件手帖
3巻

©三上 延 2022



ようこそ実力至上主義の教室へ
2年生編 6巻

©Syougo Kinugasa 2022

ゲーム



ELDEN RING

2022年2月25日発売

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

アニメ・実写映像



真夜中乙女戦争

2022年1月21日公開

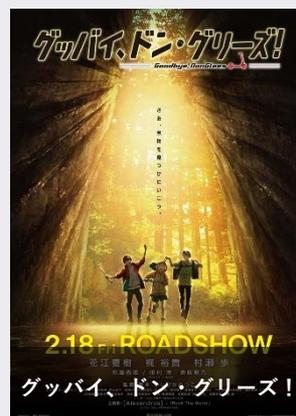
©2022『真夜中乙女戦争』製作委員会



鹿の王 ユナと約束の旅

2022年2月4日公開

©2021『鹿の王』製作委員会



グッバイ、ドン・グリーズ!

2022年2月18日公開

©Goodbye,DonGlees Partners



Dying Light 2

2022年2月4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.



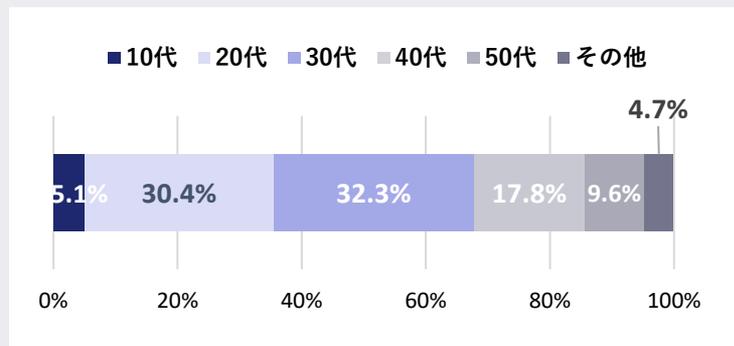
ニコニコユーザ情報

※2021年12月末

■ 有効会員数	8,903 万人
■ プレミアム会員数	143 万人

年代別シェア

※2021年12月末



ニコニコチャンネル

※2021年12月末

■ 全チャンネル数	10,180
■ 月額有料チャンネル数	1,984
■ 月額有料会員数	124 万人

ニコニコ利用状況

※2021年10-12月の平均値

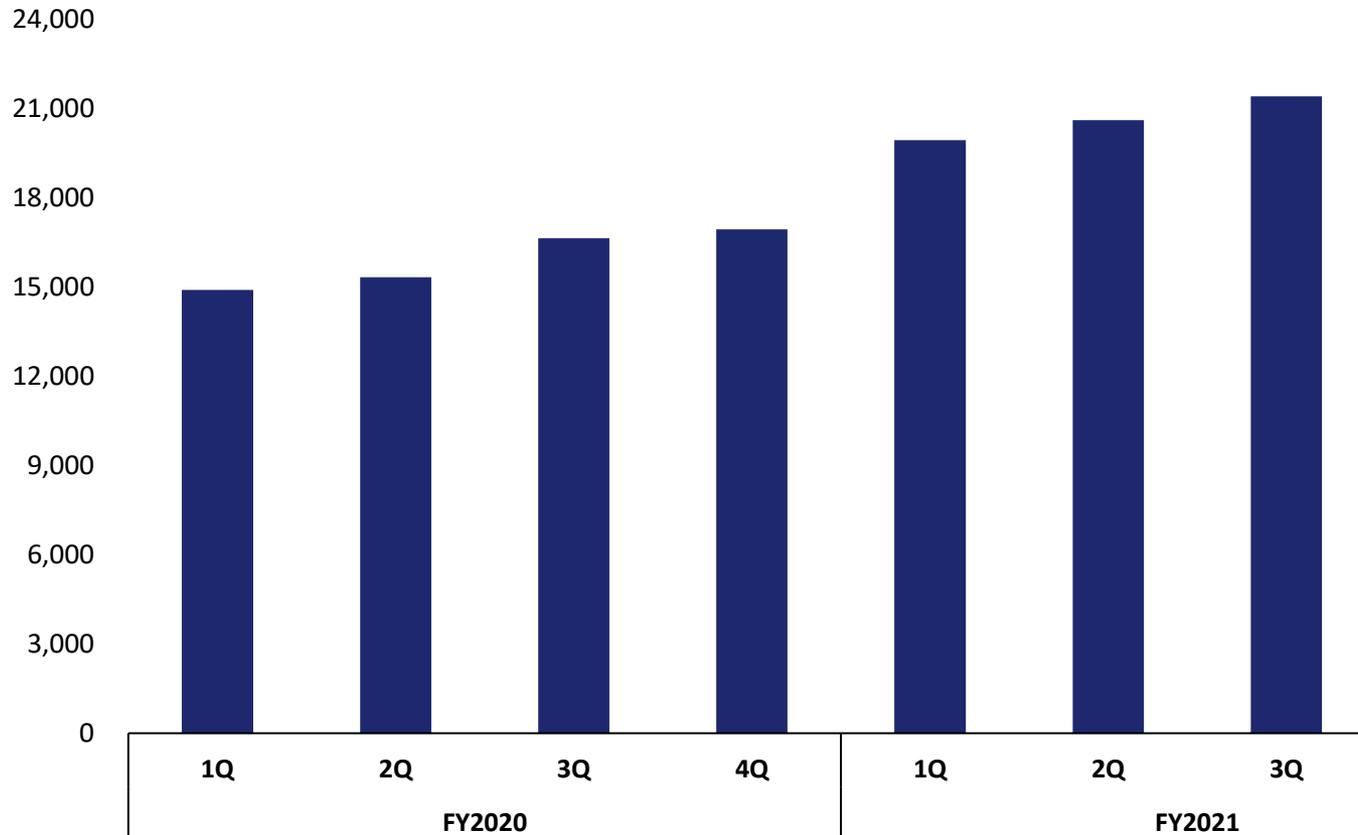
	MAU (万人)	DAU (万人)
■ ログインUU + 非ログイン視聴UU	1,669	212
■ Google Analytics (ユニークブラウザ数)	3,853	307

N高・S高等学校 生徒数の推移

在籍生徒数
(2021年12月末時点)

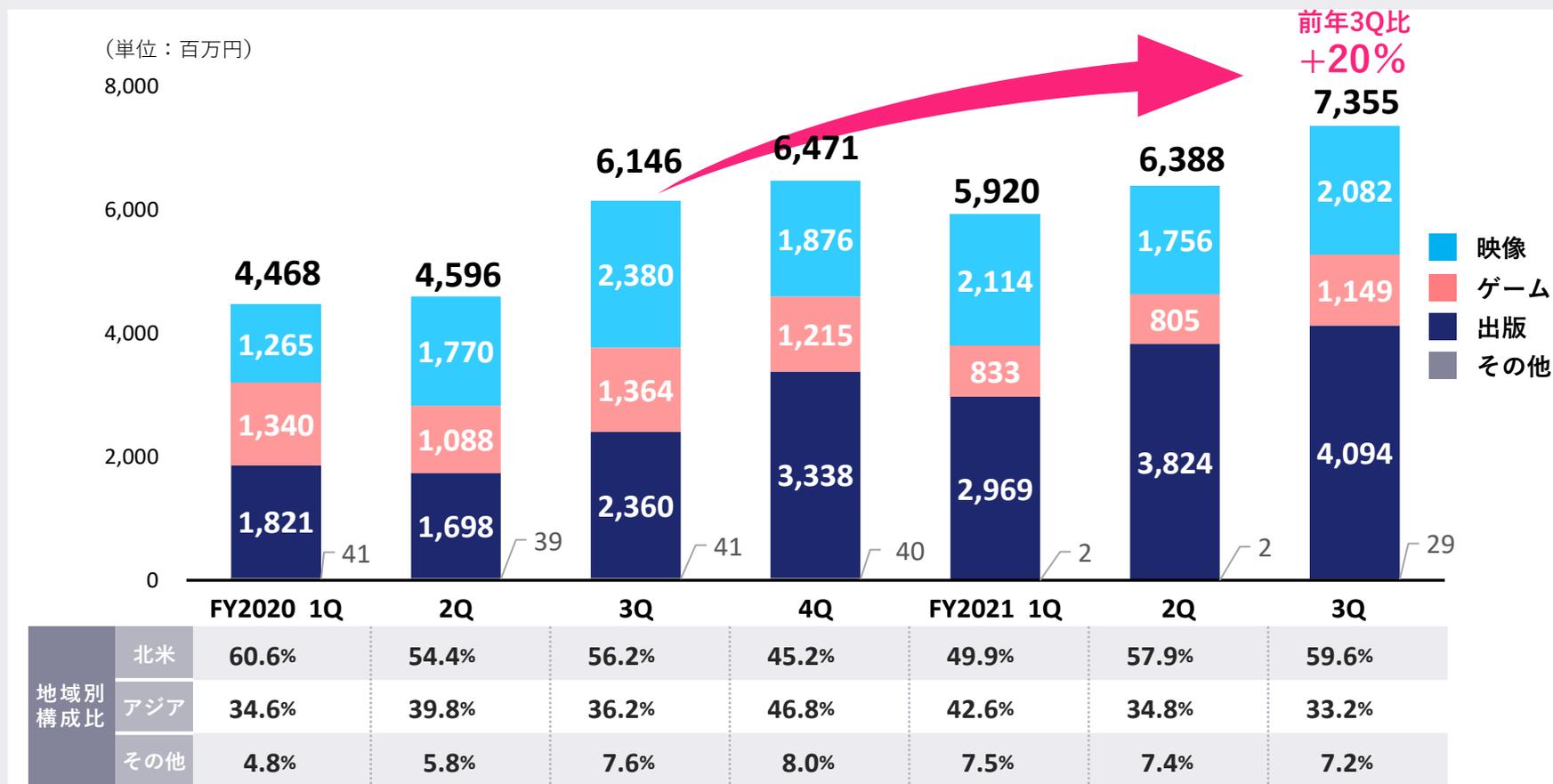
21,409名

(Number of Students)



- ▶ 北米とアジア地域を中心とした海外事業が急成長中（第3四半期累計 前年同期比+28%）。中でも出版セグメントの海外事業は、コミックス、ライトノベルへの評価の高まりを背景に大きく成長し、海外事業をけん引（同 +85%）
- ▶ 連結売上高に占める海外比率は12.5%に上昇。今後さらなる拡大を期待

■ 海外売上高 セグメント別内訳

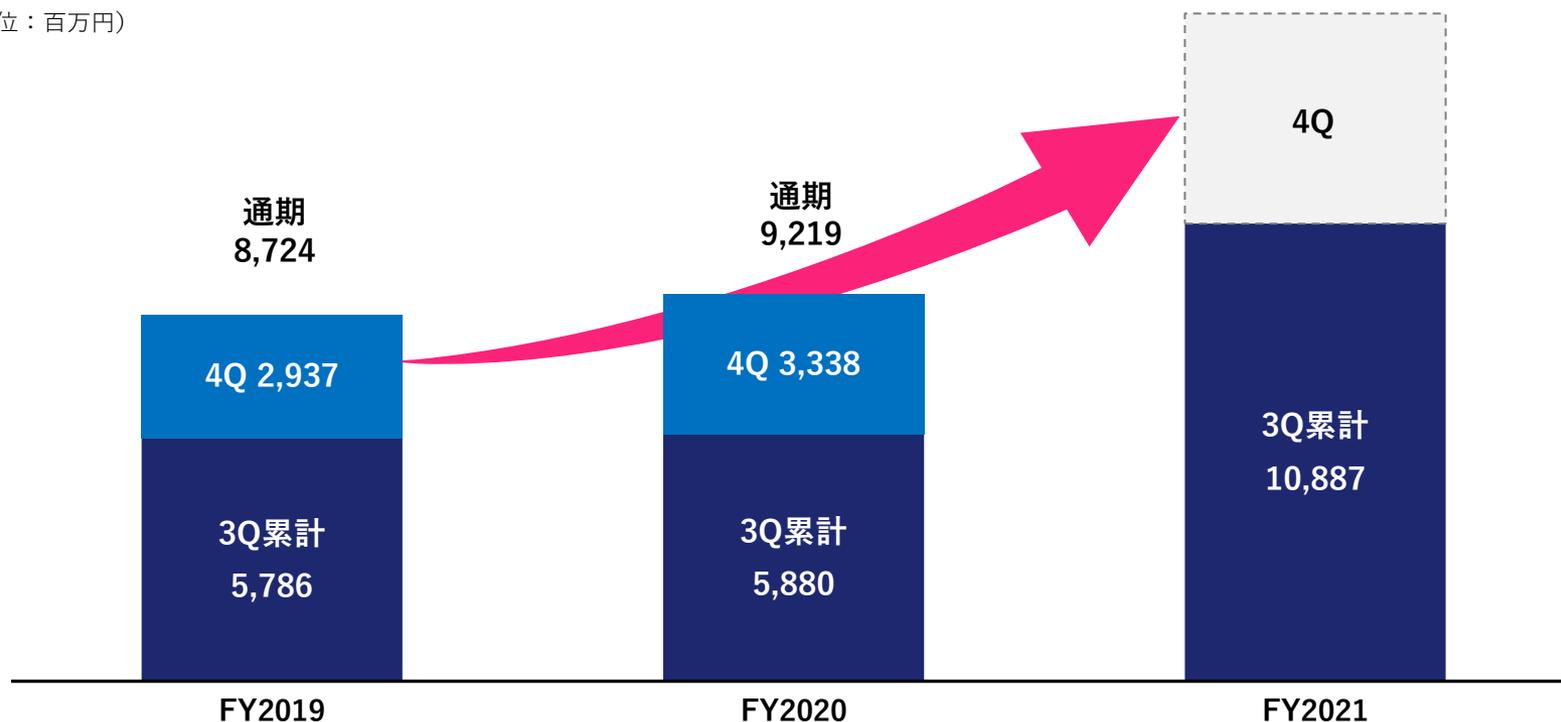


※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年以前の実績については適用前の数値を用いております。
 ※在外子会社の業績は3か月遅れで当社連結業績に反映されます。

- 国内事業中心の出版業界において、当社はグローバルビジネスへと大きく変革中
(FY2019 3Q累計→FY2021 3Q累計で約+90%の成長)
- 日本アニメへの人気起点となり、原作であるコミックスやライトノベルに対する需要が急上昇。北米では最大手書店チェーンも特設棚を設ける等、市場に大きな変化が訪れている
- 豊富なIPポートフォリオの中から、現地のニーズを捉えた最適なIPを展開。翻訳機能も強化し、出版点数増加と刊行のスピードアップへ

■ 出版セグメント海外売上高

(単位：百万円)



※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。

※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※

- 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

12,000

3,922

2,120

5,200

3,200

8,000

FY2020

FY2021

FY2021

(Forecast)

4,000

1,802

2,000

0

3Q

減価償却費

(Million JPY)

6,000

5,000

4,000

3,000

2,000

4,461

3,755

5,200

FY2020

FY2021

FY2021

(Forecast)

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 収益認識基準変更による売上影響は？

A1 4-12月における収益認識基準変更による売上高影響金額は、連結においては▲80億円、セグメント別では出版で▲73億円、映像で▲6億円でした。上記以外のセグメントにおける影響は軽微です。

Q2 4-12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？

A2 ジャンル別割合：コミックス37%、一般書・新書ほか25%、ライトノベル15%、一般文庫12%、児童書11%
ジャンル別伸び率：コミックス+6%、一般書・新書ほか+20%、ライトノベル▲5%、一般文庫▲13%、児童書+49%でした。（旧収益認識基準による比較）

Q3 4-12月、10-12月における紙書籍売上内EC経由の割合は？

A3 当社紙書籍売上高における上位ECストア経由の売上高は4-12月は18%、10-12月は18%を占めています。（旧収益認識基準による比較）

Q4 4-12月、10-12月の電子書籍における主な販路の構成比と成長率は？

A4 4-12月の構成比・成長率は自社ストア（BOOK☆WALKER）2割・+17%、外販は6割・+27%です。10-12月の構成比・成長率は自社ストア（BOOK☆WALKER）2割・+17%、外販は6割・+18%です。（旧収益認識基準による比較）

Q5 書籍売上のうち、当年度に発売された新規タイトルの割合は？

A5 当社（KADOKAWA単体）の紙書籍および電子書籍の売上のうち、当年度に発売された新規タイトルの割合は約5割です。

Q6 デジタル製造・物流工場の稼働開始時期の見通しは？

A6 デジタル製造工場は2021年4月に三芳より移設、稼働を開始し現在製造ラインの拡張中です。
新物流設備については、現在基盤となるシステムの高度化を図っており、製造・物流も含めた工場のフル稼働は、現時点で2024年3月期を予定しています。

Q7 今後のところざわPJの償却費は？

A7 2022年3月期は16億円、2023年3月期は18億円、2024年3月期は20億円、2025年3月期以降は25億円程度を見込んでいます。

- 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。