

カドカワ株式会社
2019年3月期 第1四半期決算

2018年8月9日

2019年3月期第1四半期実績	2
セグメント別実績	3
設備投資、減価償却費の状況	7
バランスシートの状況	8
トピックス	9
参考資料	13

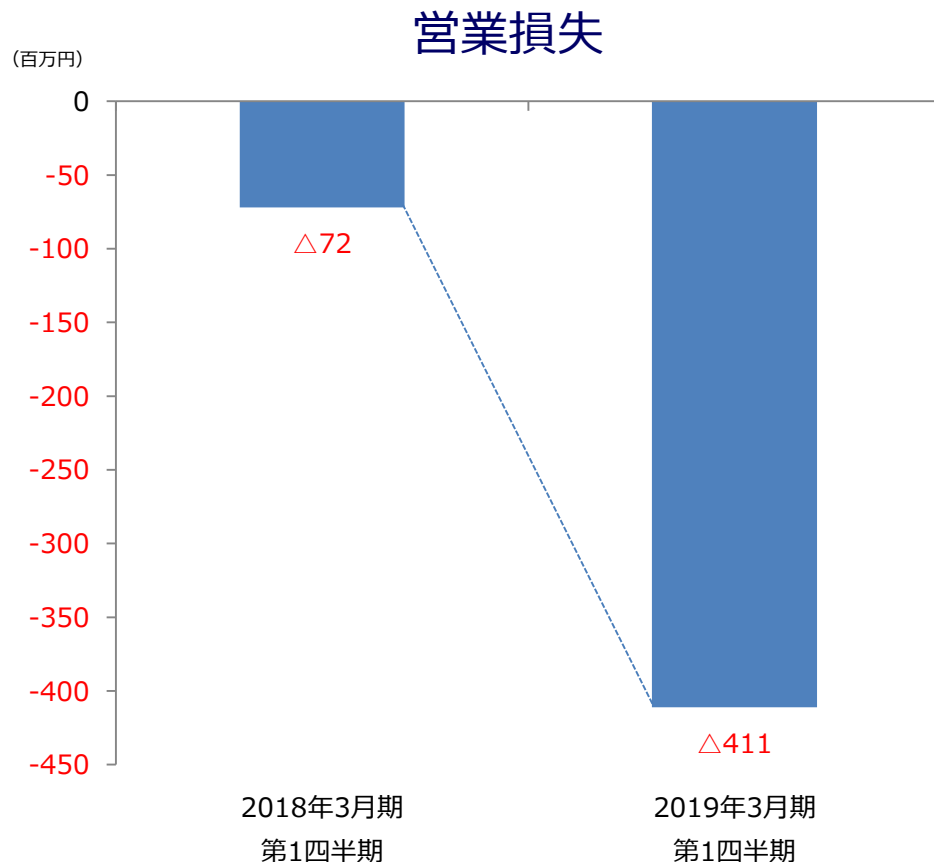
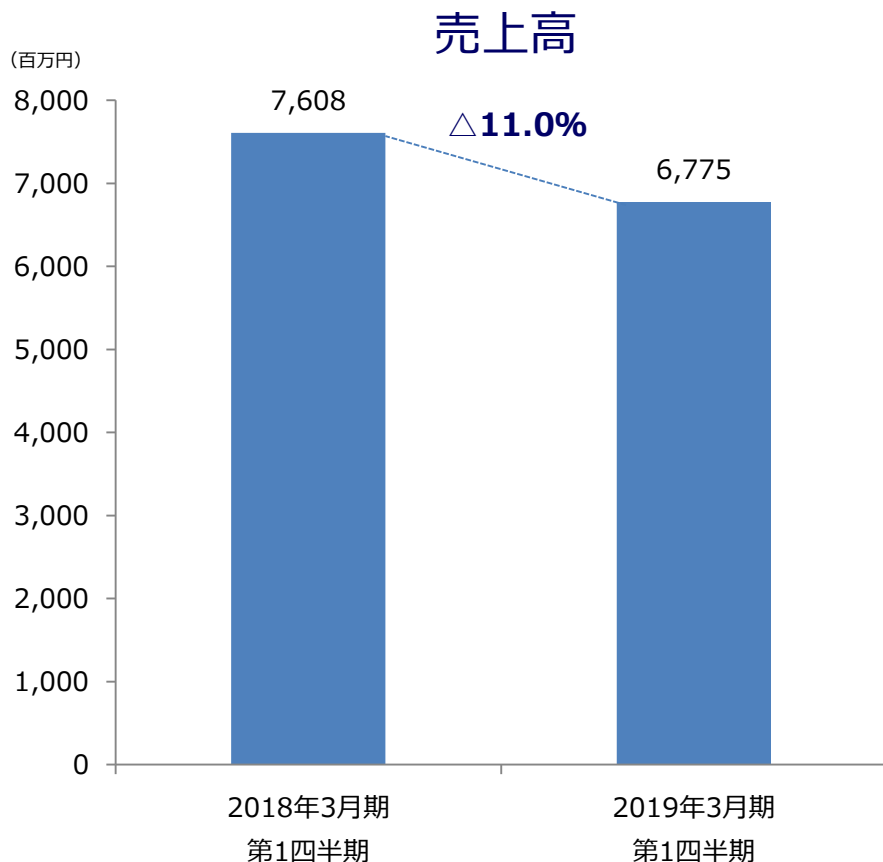
単位：百万円

	2019年3月期 通期予算 (2018年4月-2019年3月)	2019年3月期 第1四半期実績 (2018年4月-2018年6月)	2018年3月期 第1四半期実績 (2017年4月-2017年6月)	対前年同期 増減額
売上高	231,000	49,631	49,941	△309
営業利益	8,000	399	790	△390
経常利益	9,100	1,111	640	+471
親会社株主に帰属する 四半期純利益	5,400	368	△23	+391

単位：百万円

	2019年3月期 通期予想 (2018年4月-2019年3月)		2019年3月期 第1四半期 (2018年4月-2018年6月)		2018年3月期 第1四半期 (2017年4月-2017年6月)		対前年同期 増減額	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益
連結合計	231,000	8,000	49,631	399	49,941	790	△309	△390
Webサービス	34,800	1,000	6,775	△411	7,608	△72	△833	△339
出版	119,400	6,400	26,580	1,037	27,013	1,094	△433	△57
映像・ゲーム	56,300	7,000	11,159	877	10,735	642	+424	+234
その他	24,200	△2,200	5,979	△301	5,371	△85	+608	△216
全社・消去	△3,700	△4,200	△863	△801	△787	△789	△75	△11

前年同期比 減収減益

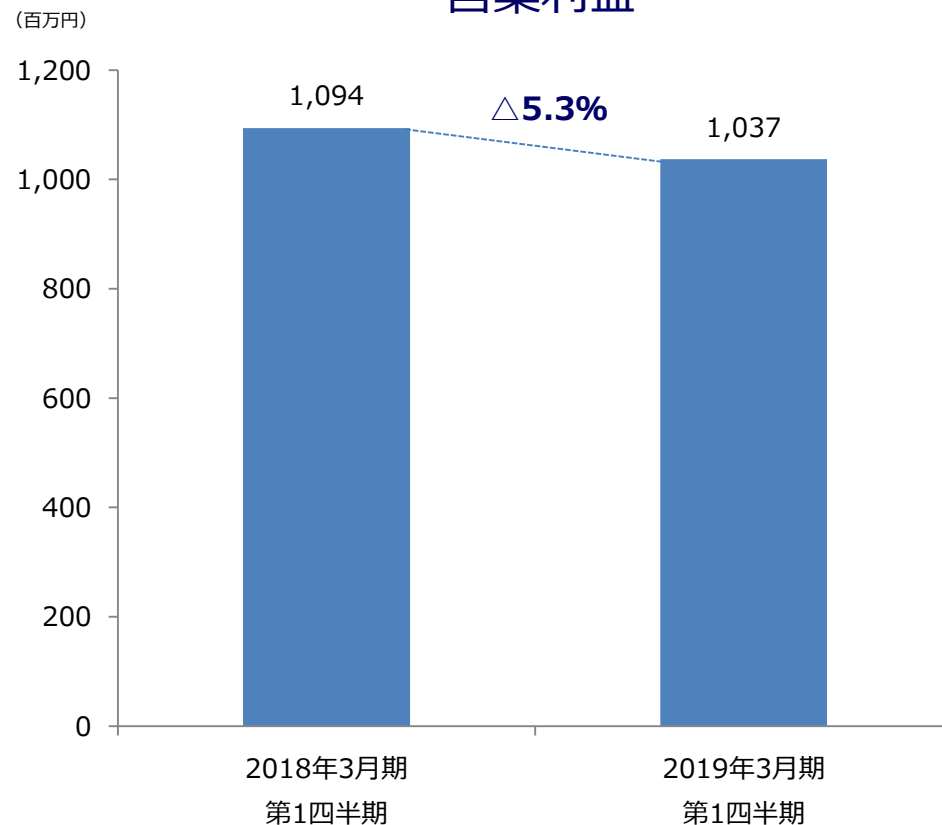
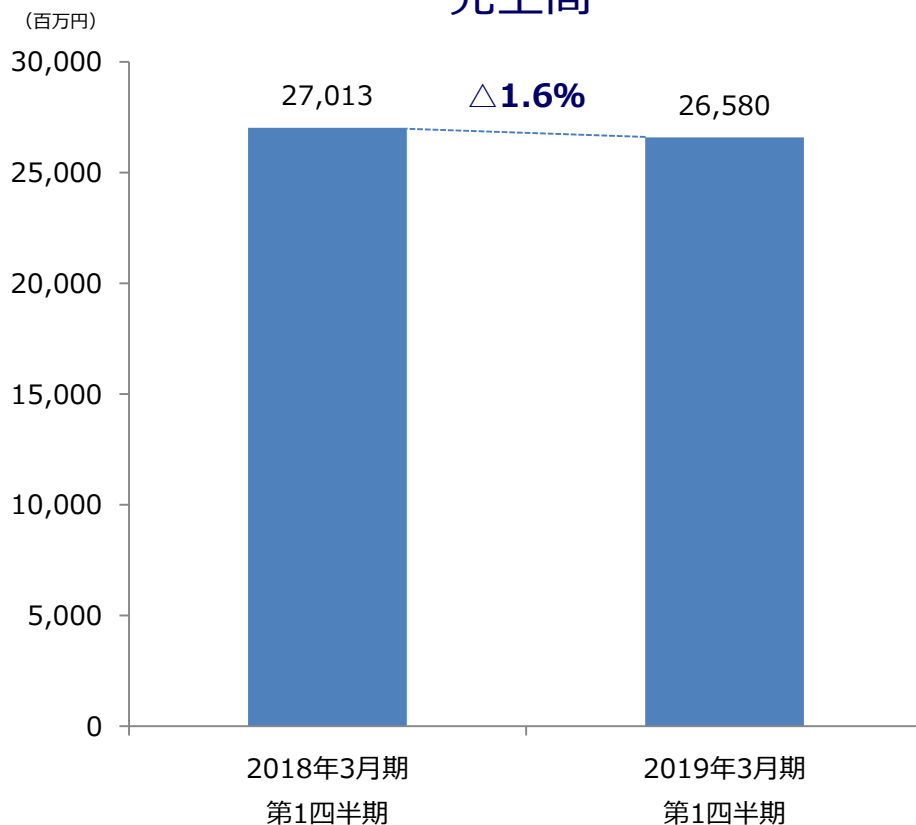


- ポータルは「ニコニコプレミアム会員」が200万人（6月末）に減少したが、想定よりも減少幅や営業損失は小さかった。モバイルは有料会員の減少に伴い減収減益。
- 「niconico」においては、動画のフルHD画質（1080p）や生放送のHD画質対応（720p）、動画の非ログイン視聴対応など、動画・生放送サービスの機能改善に注力。6月28日に新バージョン（く）（読み方：クレッシエンド）を提供開始。

前年同期比 減収減益

売上高

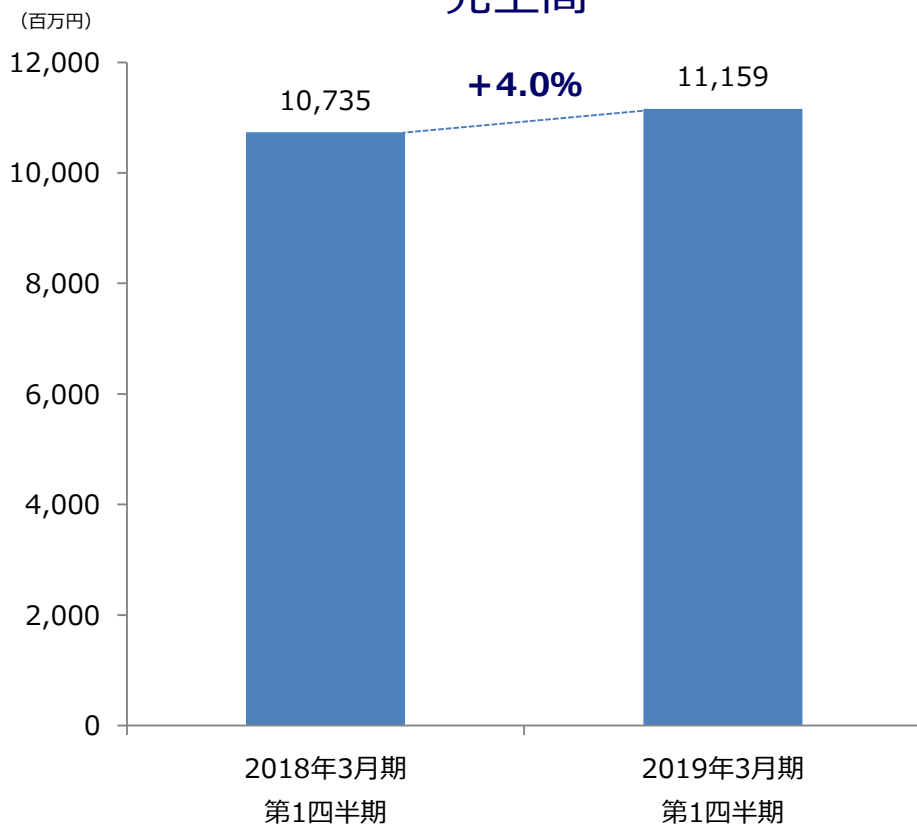
営業利益



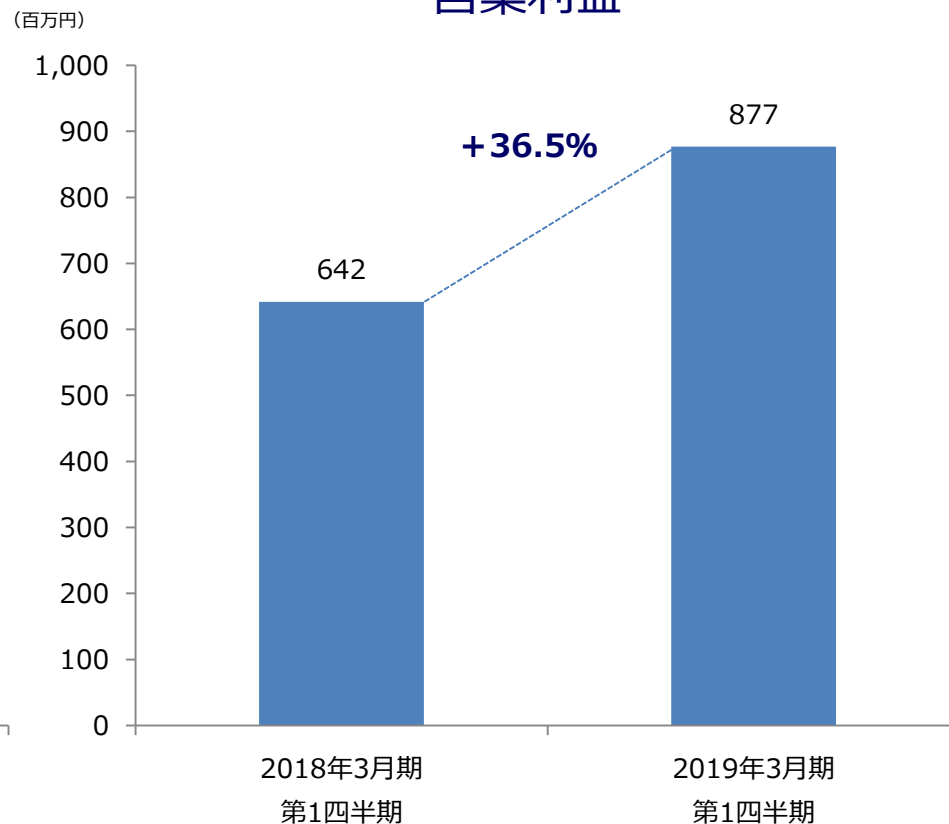
- 紙の新刊点数の少なさを電子の成長により補うことで、好調であった前年同期の水準に迫る好スタート。
- 平成32年4月にフル稼働を予定している最新鋭の製造・物流拠点は順調に進捗。一部の文庫、ライトノベルにおいて、デジタル印刷による商業生産を開始。

前年同期比 増収増益

売上高



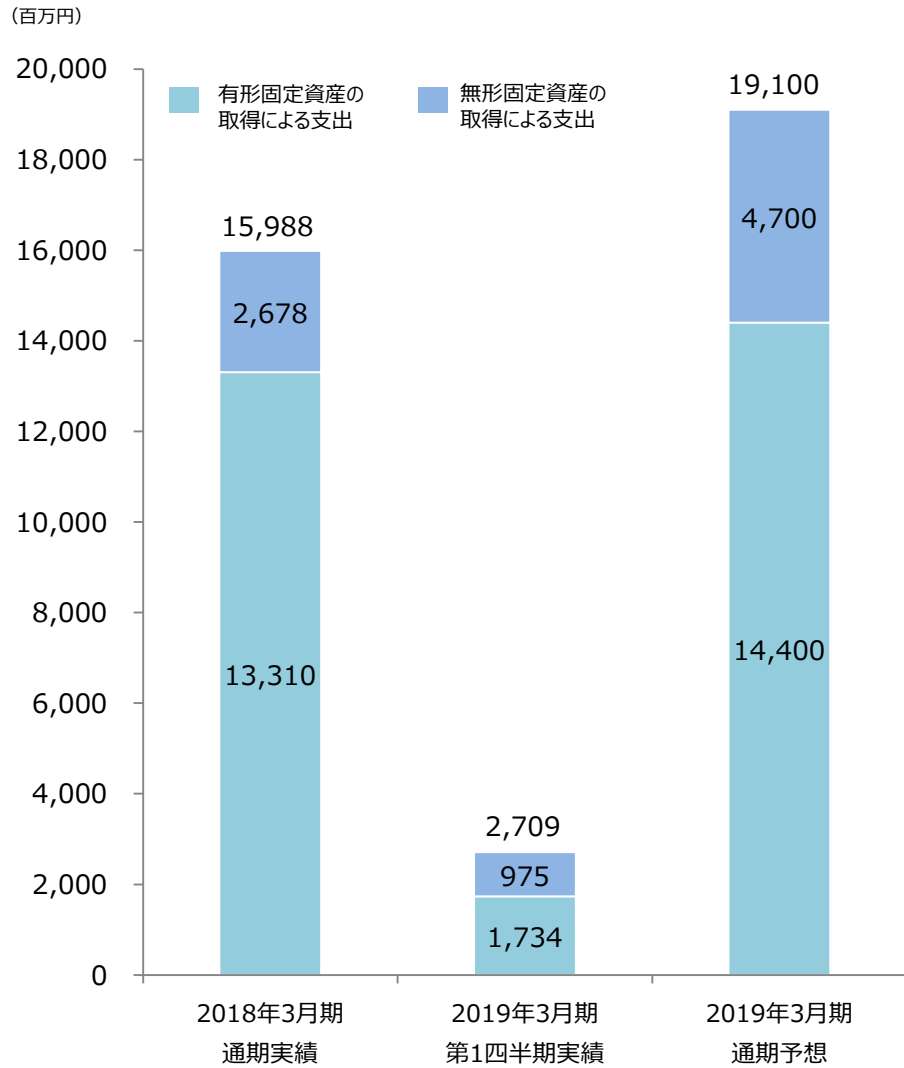
営業利益



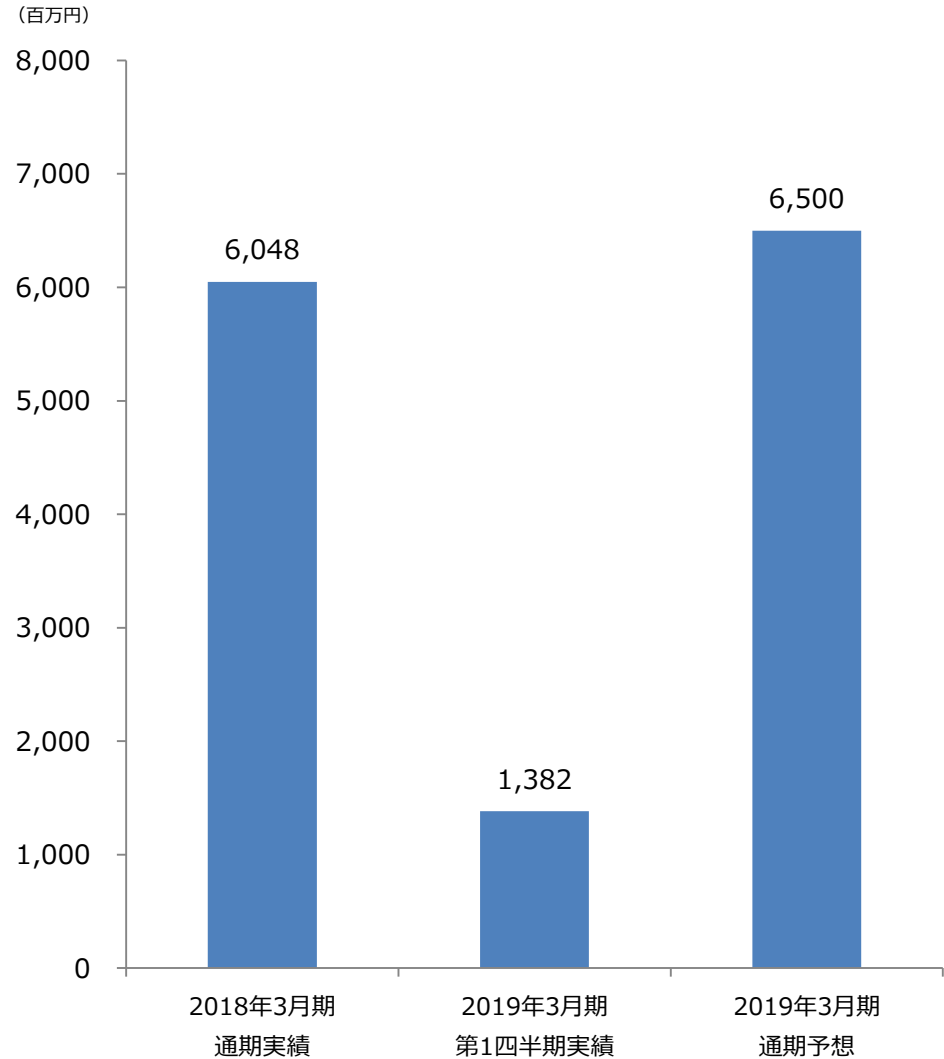
- 映像は、4月スタート新アニメの海外ライセンス販売やアニメの商品化許諾、ムビチケの好調による収益貢献で増収増益。
- ゲームは、海外ロイヤリティが好調であることや、パッケージソフトが収益寄与。

設備投資、減価償却費の状況

設備投資[※]



減価償却費



※ 「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

単位：百万円

	2018年 6月末	増減
流動資産	145,371	△9,941
現金及び預金	78,675	△7,287
受取手形及び売掛金	40,281	△4,453
たな卸資産	17,772	+471
固定資産	86,904	+2,335
有形固定資産	46,268	+369
建物及び構築物	11,600	+1,047
土地	20,255	+307
建設仮勘定	9,002	△975
無形固定資産	8,760	△35
投資その他の資産	31,875	+2,001
投資有価証券	23,845	+2,773
資産合計	232,276	△7,605

	2018年 6月末	増減
流動負債	67,557	△6,709
支払手形及び買掛金	23,688	△2,925
1年内返済予定の長期借入金	14,482	△362
未払金	5,146	△1,686
前受金	6,873	△1,140
返品引当金	6,683	△592
固定負債	56,383	△104
長期借入金	50,000	△50
負債合計	123,940	△6,813
株主資本	101,875	△2,239
自己株式	△8,712	△1,260
純資産合計	108,335	△793
負債純資産合計	232,276	△7,605

- 夏季賞与支払い、法人税等支払い、配当金支払い、自己株式取得により現預金が減少。（6月末が銀行休業日であったことで売掛金の一部回収が第2四半期にずれ込んでいる。）
- 自己資本比率は3月末より1.0%上昇し45.7%。

注) 増減は2018年3月末時点との比較

トピックス

niconicoの新たなバージョン「(く)」が2018年6月28日サービス開始

ニコニコ動画(く) niconico DOUGA

- 1.ニコニコ動画TOPページのリニューアル
- 2.スマートフォンWeb版から一般会員も動画投稿が可能に
- 3.新規投稿動画の画質改善
↳ビットレートを気にせず、1080p/720pなどの高画質な動画を投稿することが可能に

ニコニコ生放送(く) niconico LIVE

- 1.ニコニコ生放送TOPページのリニューアル
- 2.ユーザー生放送のHD画質（720p）配信の枠数制限を撤廃
- 3.生放送注目番組ページの新設
- 4.ブラウザの表示領域に合わせた生放送プレイヤー表示

今後の主な改善予定

- 回線の増強（730Gbps→1,400Gbps）
- 動画に続き、生放送の非ログイン視聴対応
- スマートフォンアプリの改善

2018年度内に続々と対応予定

「実験放送」と「ギフト」開始

新しい生放送機能「実験放送」

◆コメントやゲーム、画面を演出する「ギフト」などの機能を通じ、配信者と視聴者が一体となって生放送を盛り上げる双方向機能や、スマートフォンをサブカメラとして利用することができるマルチカメラなど新しい機能が追加された「実験放送」を開始



誰でも簡単にライブ配信ができ、会員登録不要の実験放送用視聴・ライブ配信アプリ「nicocas」も2018年8月1日リリース

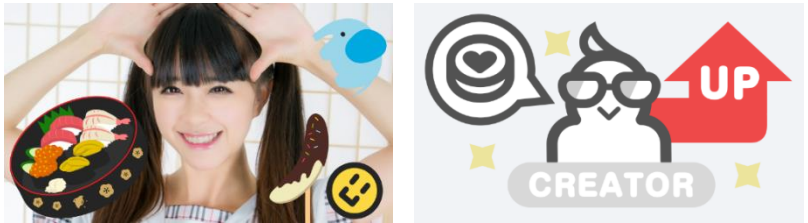
※8月1日時点ではAndroid用アプリのみリリース。iOSアプリは後日リリース予定

新機能「ギフト」

◆生放送番組にアイテムを贈ることで視聴者も番組を直接的に盛り上げたり、配信者を支援することができる機能「ギフト」を開始



贈られたギフトは「クリエイター奨励プログラム」※のスコアに加算され、配信者はスコアに応じて奨励金を受け取ることが可能



「ギフト」は、ニコニコ生放送の「実験放送」(PCブラウザ、iOSブラウザ)もしくは実験放送用Androidアプリ「nicocas」から利用可能

※niconicoの投稿作品の人気度に応じて、プレミアム会員収入および広告収入の一部を原資として奨励金(クリエイター奨励スコア)を支払う制度。クリエイター奨励スコアはニコニコポイントや現金に交換が可能。

会社概要

会社名 : (株)バーチャルキャスト
 ((株)ドワンゴと(株)インフィニットループによる合併会社)
 代表者 : 代表取締役社長 松井 健太郎
 会社設立日 : 2018年7月27日
 事業内容 : VRおよび3Dモデルに関する各種システム・サービスの企画・開発・運用・保守および販売

Virtual Cast, Inc.

株式会社バーチャルキャスト

事業戦略

インフィニットループが持つ「開発力・マーケティング力」、ドワンゴが持つ「エンタテインメント事業の総合力・UGCプラットフォームやその運営ノウハウ」、カドカワグループ全体が持つ「IP・調達力」を結集し、強みを最大限に活かすことで、先進的なプロダクトを集結させた“VR総合プラットフォーム”を創出し、あらゆるユーザー、クリエイターが自由にVR空間で活躍できる場を提供

つくる

3Dアバター
メイキングツール

集める

3Dモデル標準化フォーマット「VRM」
3Dモデル投稿PF「ニコニ立体」

遊べる

VR空間
「バーチャルキャスト」

見せる

動画・生放送
「niconico」

VTuberに必要な要素をワンストップでユーザーに提供

VRのエコシステムを確立することで、収益機会を増やし
さらなる**事業の拡大と海外展開**を目指す

参考資料

単位：百万円

	2018年3月期				2019年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
売上高	7,608	7,797	6,914	6,703	6,775
営業費用	7,681	7,331	7,168	7,909	7,187
営業利益	△72	465	△254	△1,206	△411

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
ポータル	→	↗	— (赤字継続)	— (赤字継続)
ライブ	↘	↘	— (赤字継続)	— (赤字継続)
モバイル	↘	↘	↘	↗

注) ↗ +5%以上 ↘ 0%以上+5%未満
 ↘ -5%以上0%未満 ↗ -5%未満

注) YoY：2019年3月期第1四半期と2018年3月期第1四半期との比較
 QoQ：2019年3月期第1四半期と2018年3月期第4四半期との比較

■ 売上高

ポータルは有料会員の減少により前年同期比で減収。前四半期比では、有料会員の減少影響はあるものの、事業の性質に合わせてライブからポータルへ売上の一部が分類変更された影響で増収。モバイルは有料会員の減少により減収。

■ 営業利益

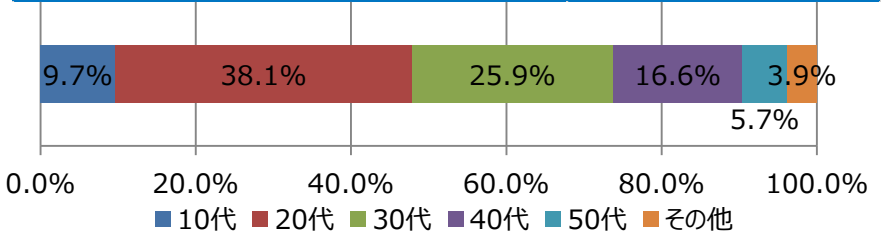
ポータルは、既存サービスの改善費用負担と償却費が大きかった前四半期比で赤字幅が縮小。モバイルは有料会員減少により前年同期比で減益。季節的要因で広告宣伝費が増加した前四半期比では増益。



niconicoユーザ情報 ※2018年6月末	
ID発行数	7,333万人
プレミアム会員数	200万人
男女比	♂68% ♀32%

ニコニコチャンネル ※2018年6月末	
全チャンネル数	8,277
月額有料チャンネル数	1,326
月額有料会員数	76万人

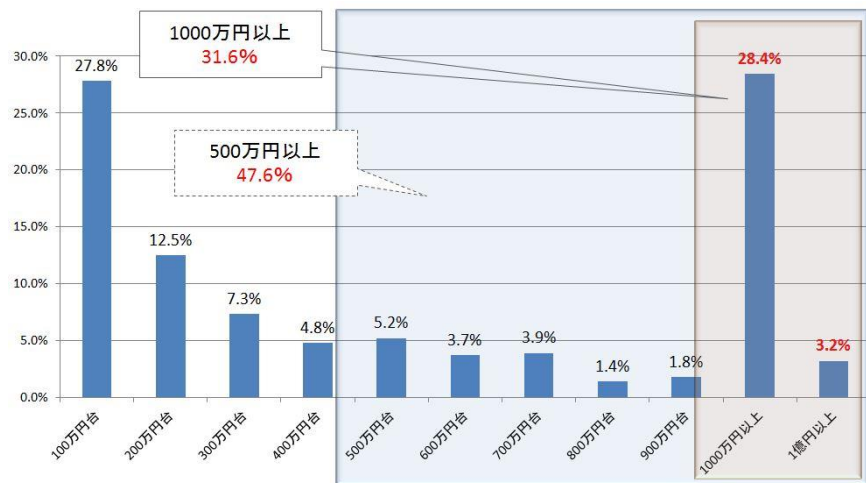
年代別シェア ※2018年6月末



TOPIC

ニコニコチャンネルの有料登録者数が70万人を突破
約20チャンネルの配信者が1億円超えの収入を達成

【累計収益受取額100万円超チャンネルの分布】



※累計収益受取額100万円超チャンネルの分布

niconico利用状況 ※2018年4-6月の平均値	MAU (万人)	DAU (万人)
ログインUU	739	265
ログインUU + 動画非ログイン視聴UU	1,824	316
Google AnalyticsによるUU	4,448	423

単位：百万円

	2018年3月期				2019年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
売上高	27,013	27,386	28,597	29,695	26,580
営業費用	25,918	26,080	27,195	27,497	25,542
営業利益	1,094	1,305	1,402	2,197	1,037

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
書籍	→	↘	— (赤字継続)	— (赤字化)
電子書籍・ 電子雑誌	↗	→	↗	↗
雑誌	↘	↘	— (赤字継続)	— (赤字化)

注) ↗ +5%以上 → 0%以上+5%未満
 ↘ -5%以上0%未満 ↙ -5%未満

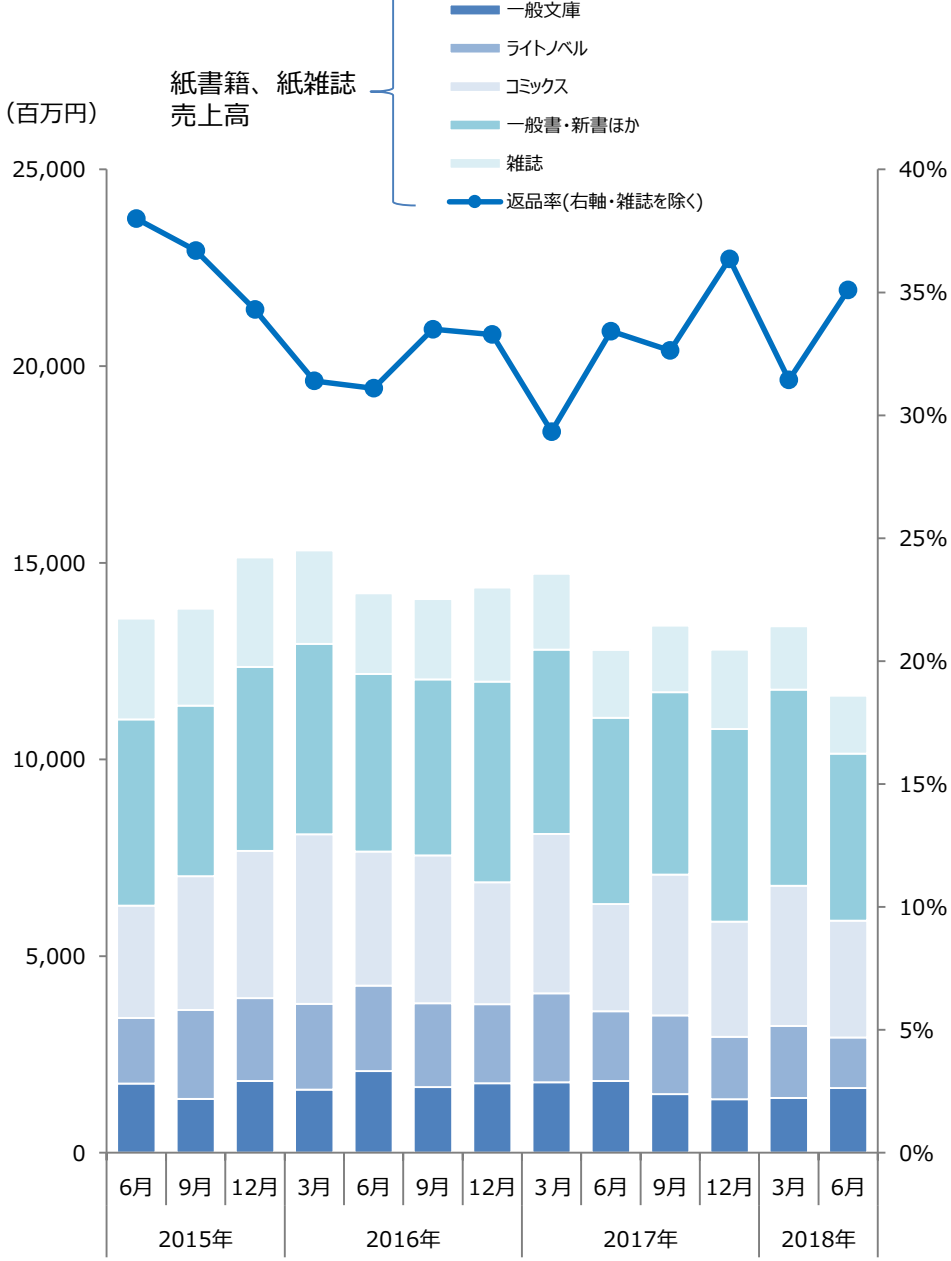
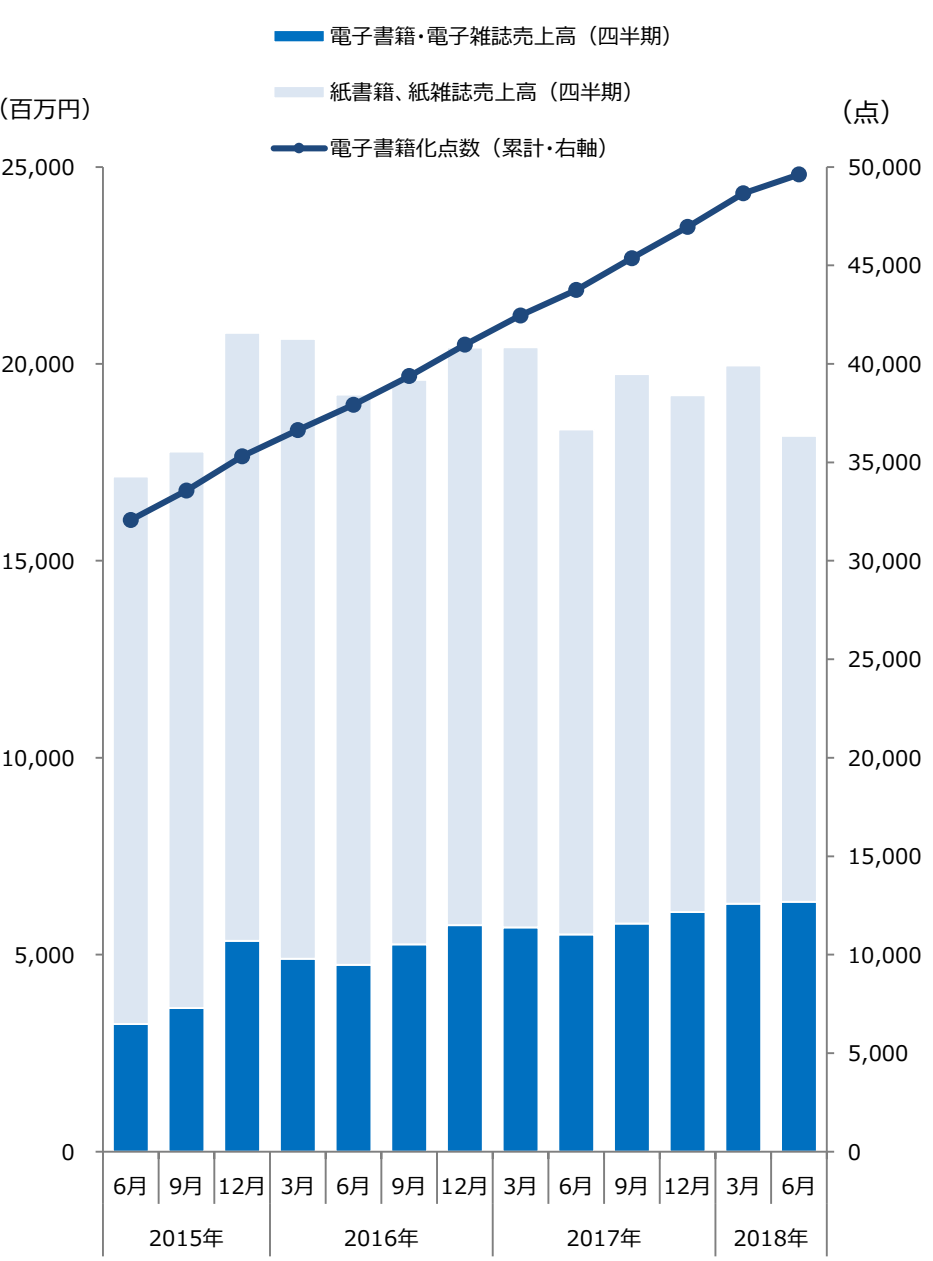
注) YoY：2019年3月期第1四半期と2018年3月期第1四半期との比較
 QoQ：2019年3月期第1四半期と2018年3月期第4四半期との比較

■ 売上高

電子書籍・電子雑誌は外販事業が好調で増収。書籍、雑誌は、下期に重点を置く予算のため前年四半期比、前四半期比共に減収だが、順調に推移している。

■ 営業利益

書籍は新規タイトルが少なく赤字、雑誌は減収により赤字となったが、電子書籍・電子雑誌は高い収益性を維持し、書籍、雑誌の損失を補った。出版セグメントとしては前年同期比で微減益にとどまり、順調な滑り出し。



単位：百万円

	2018年3月期				2019年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
売上高	10,735	12,336	11,035	13,332	11,159
営業費用	10,092	11,089	10,939	12,442	10,282
営業利益	642	1,246	96	889	877

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
映像	→	↘	↗	↘
ゲーム	→	→	→	↗

注) ↗ +5%以上 → 0%以上+5%未満
 ↘ -5%以上0%未満 ↘ -5%未満

注) YoY：2019年3月期第1四半期と2018年3月期第1四半期との比較
 QoQ：2019年3月期第1四半期と2018年3月期第4四半期との比較

■ 売上高

映像は「STEINS;GATEゼロ」、「フルメタル・パニック！ Invisible Victory」等の海外ライセンスや、ムビチケの好調により前年同期比増収。映画「空海-KU-KAI- 美しき王妃の謎」の反動減から前四半期比では減収。ゲームは、当第1四半期に販売予定だったパッケージゲームの一部が遅延したが、「DARK SOULS Ⅲ」、「Bloodborne」の海外ロイヤリティ収入や「DARK SOULS REMASTERED」が好調に推移。

■ 営業利益

映像は海外ライセンスやムビチケが利益貢献。アニメパッケージが好調だった前四半期比では減益。ゲームは、「DARK SOULS REMASTERED」が利益寄与。

単位：百万円

	2018年3月期				2019年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	
売上高	49,941	51,531	50,402	54,910	49,631
売上原価	36,462	37,018	37,732	41,581	36,280
売上総利益	13,479	14,513	12,669	13,328	13,351
販売管理費	12,688	12,444	12,585	13,126	12,951
営業利益	790	2,068	84	201	399
経常利益	640	2,399	415	261	1,111
親会社株主に帰属する 当期純利益	△23	1,772	△43	△667	368

単位：百万円

	2018年3月期				2019年3月期
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	
売上原価	36,462	37,018	37,732	41,581	36,280
主要項目					
直接費	17,373	17,869	19,475	20,798	17,346
人件費	5,794	5,972	5,413	5,749	5,935
支払手数料	2,071	2,029	2,191	1,760	1,604
著作権等使用料	406	504	422	412	332
外注費	2,956	2,972	2,907	2,825	3,683
通信費	850	870	850	802	478
販売管理費	12,688	12,444	12,585	13,126	12,951
主要項目					
広宣費及び販促費	2,690	2,520	2,879	2,926	2,714
人件費	4,755	4,947	4,799	4,970	4,965
支払手数料	972	934	878	908	953

単位：百万円

	2018年3月末	構成比	2018年6月末	構成比
流動資産	155,312	64.7%	145,371	62.6%
固定資産	84,569	35.3%	86,904	37.4%
有形固定資産	45,899	19.1%	46,268	19.9%
無形固定資産	8,795	3.7%	8,760	3.8%
投資その他の資産	29,874	12.5%	31,875	13.7%
総資産	239,881	100.0%	232,276	100.0%
流動負債	74,266	31.0%	67,557	29.1%
固定負債	56,487	23.5%	56,383	24.3%
株主資本	104,114	43.4%	101,875	43.9%
純資産合計	109,128	45.5%	108,335	46.6%
負債純資産合計	239,881	100.0%	232,276	100.0%

	2019年3月期 第1四半期 (2018年4月-6月)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△1,206
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,019
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,931
現金及び現金同等物の期末残高	60,234

注目作品

夏アニメ メディアミックス 関連書籍



『殺戮の天使』
漫画 名束 くだん
原作 真田 まこと



『アングルモア 元寇合戦記』
著者 たかぎ 七彦



『つくもがみ貸します』
著者 畠中 恵



『ちおちゃんの通学路』
著者 川崎 直孝



『夢王国と眠れる100人の王子様』
著者 狐塚冬里 原作 ジークレスト
イラスト ジークレスト / 一花ハナ



『少女☆歌劇 レヴュースタァライト オーバーチュア』
漫画 轟斗 ソウ
脚本 中村 彼方
原作 ブシロード/ネルケプランニング/
キネマシトラス



『STEINS ; GATE 0』
漫画 姫乃たか
原作 MAGES./Chiyo St. Inc.



『かくりよの宿飯』
著者 友麻碧
イラスト Laruha



『あくんとカノジョ』
著者 杜若 わか



『アイドルマスター シンデレラガールズ シンデレラガールズ劇場』
原作 バンダイナムコエンターテインメント



『オーバーロード 絶対支配者 光臨』
著者 丸山 くがね

映画化 原作

夏ドラマ 原作



『未来のミライ』
著者 細田 守



『ペンギン・ハイウェイ』
著者 森見 登美彦



『焼肉ドラゴン』
著者 鄭 義信



『小説 チア☆ダン』
文みづら かれん 絵 神 ヤマシ
映画脚本 林 民夫



『GIVER 復讐の贈与者』
著者 日野 草



『dele』
著者 本多 孝好



『ヒモモン〜ヒモ更生プログラム〜』
著者 鴻池 剛

- 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。