

カドカワ株式会社  
2018年3月期 第2四半期決算

2017年11月9日

2018年3月期 上期連結業績	2
トピックス	9
参考資料	16

単位：百万円

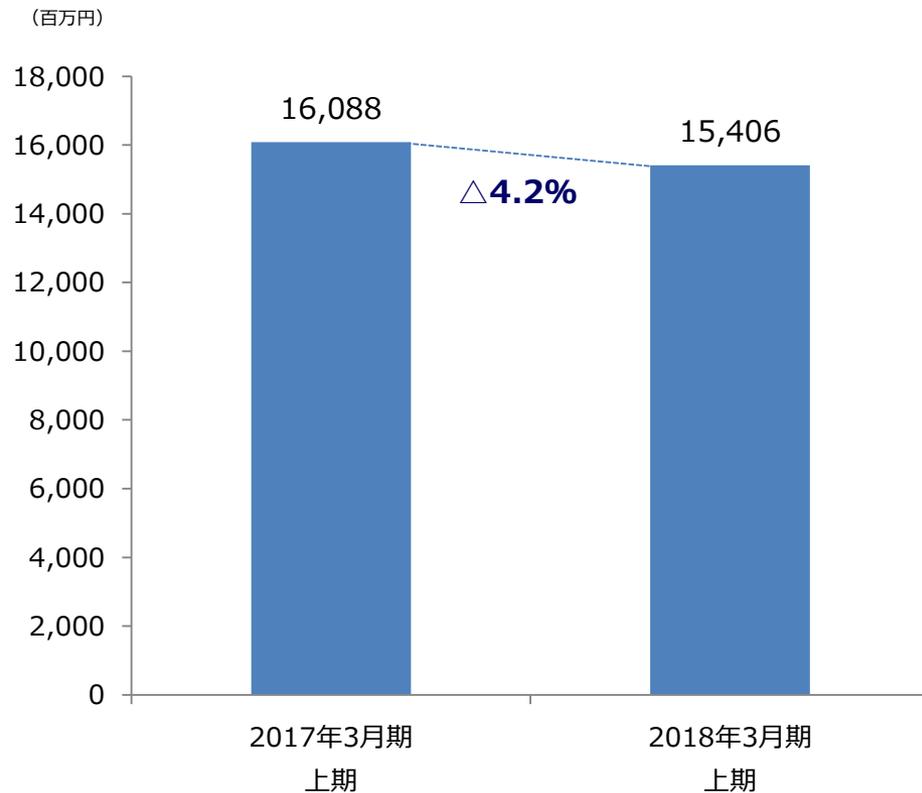
	2017年3月期 上期実績 (2016年4月-2016年9月)	2018年3月期 上期実績 (2017年4月-2017年9月)	2018年3月期 通期予想 (2017年4月-2018年3月)	進捗率
売上高	99,795	101,473	212,000	47.9%
営業利益	4,419	2,858	5,800	49.3%
経常利益	4,011	3,039	6,200	49.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,020	1,749	3,500	50.0%

単位：百万円

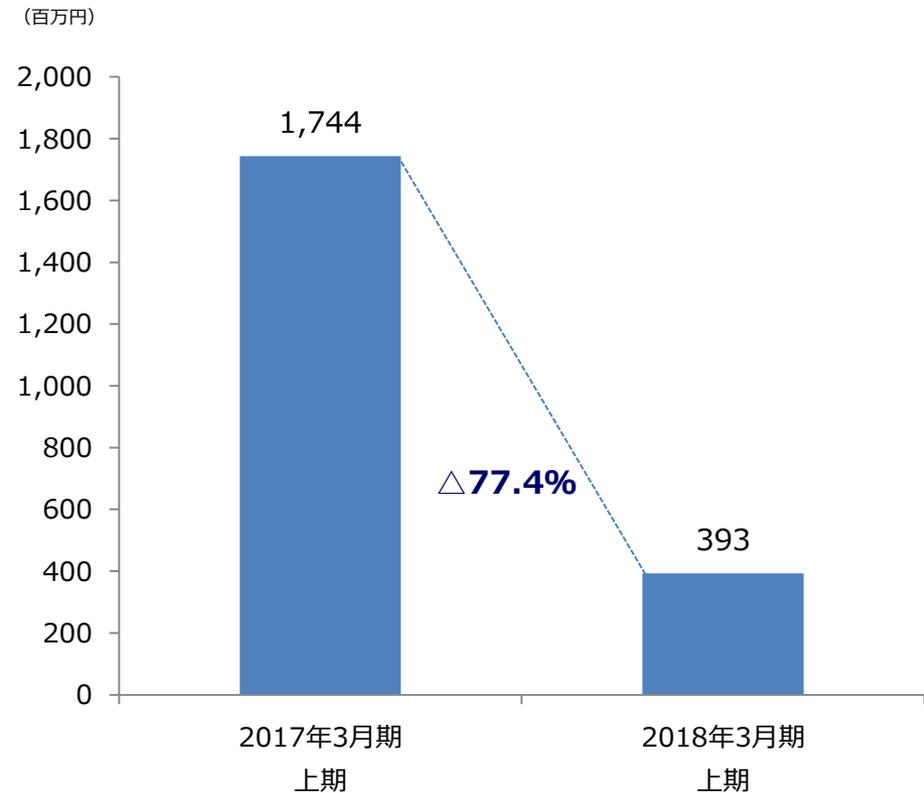
	2017年3月期 上期実績 (2016年4月-2016年9月)		2018年3月期 上期実績 (2017年4月-2017年9月)		2018年3月期 通期業績予想 (2017年4月-2018年3月)		進捗率	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益
連結合計	99,795	4,419	101,473	2,858	212,000	5,800	47.9%	49.3%
Webサービス	16,088	1,744	15,406	393	32,000	1,600	48.1%	24.6%
出版	53,744	3,884	54,399	2,400	114,400	6,100	47.6%	39.4%
映像・ゲーム	21,555	1,311	23,071	1,889	46,500	3,700	49.6%	51.1%
その他	9,925	△587	10,140	△212	22,300	△1,200	45.5%	—
全社・消去	△1,517	△1,933	△1,544	△1,612	△3,200	△4,400	—	—

前年同期比 減収減益

## 売上高



## 営業利益



## ■ 売上高

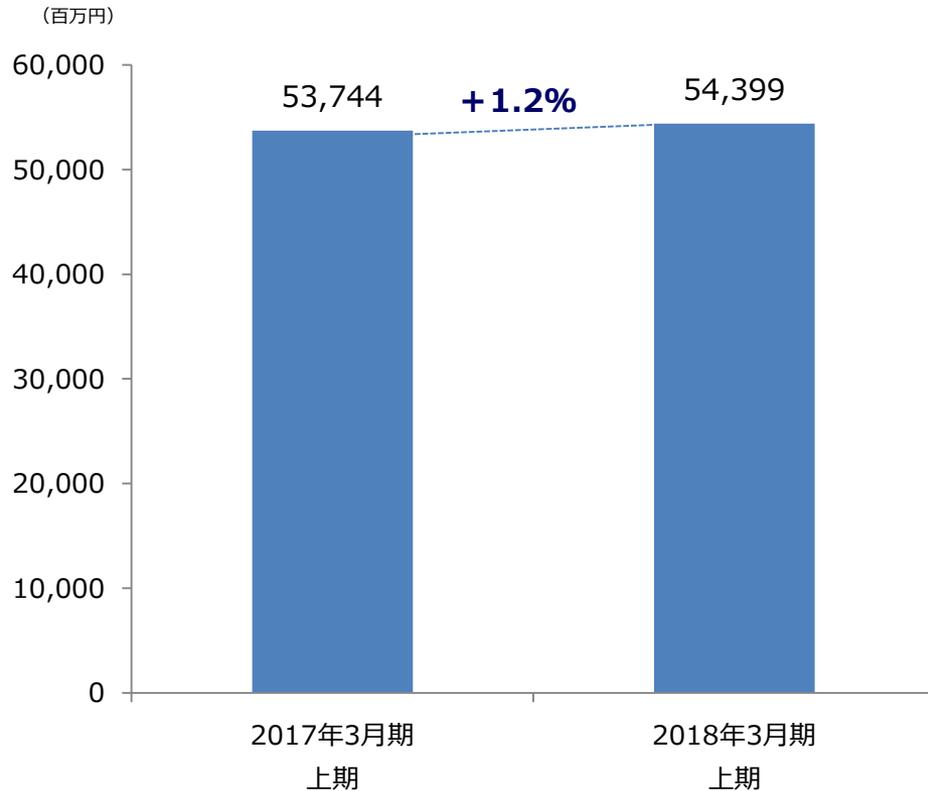
ライブは増収となったが、ポータル、モバイルの有料会員数減少により減収

## ■ 営業利益

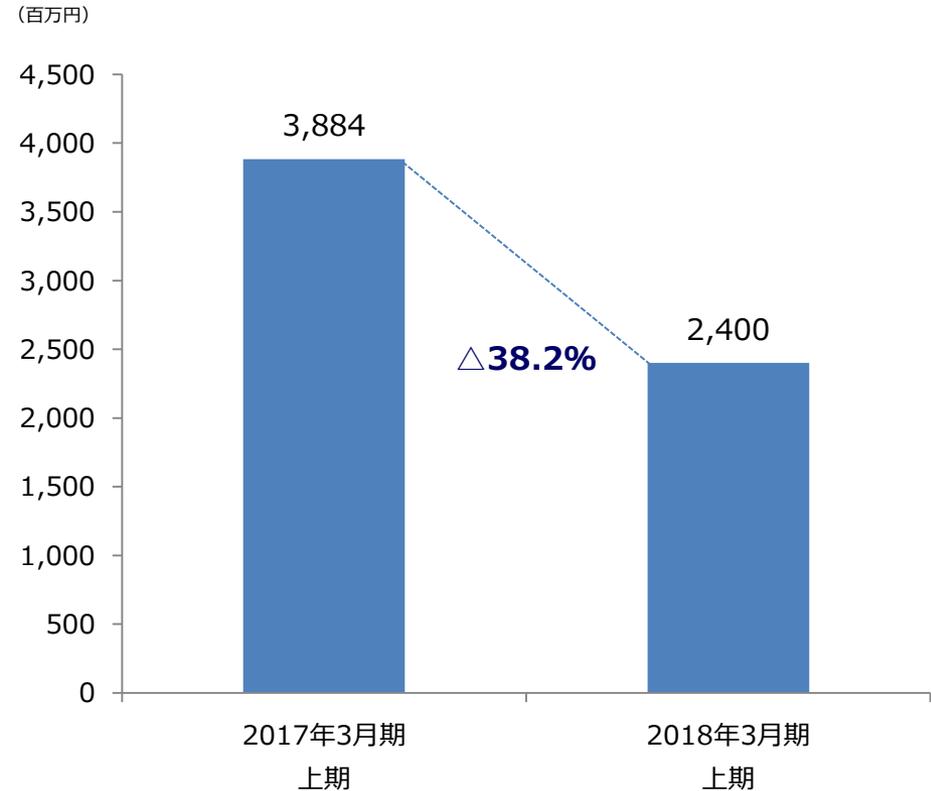
ポータル、モバイルの有料会員数減少による減収に加え、niconicoリニューアルや新バージョン(く)への投資費用増加により減益

前年同期比 増収減益

## 売上高



## 営業利益



## ■ 売上高

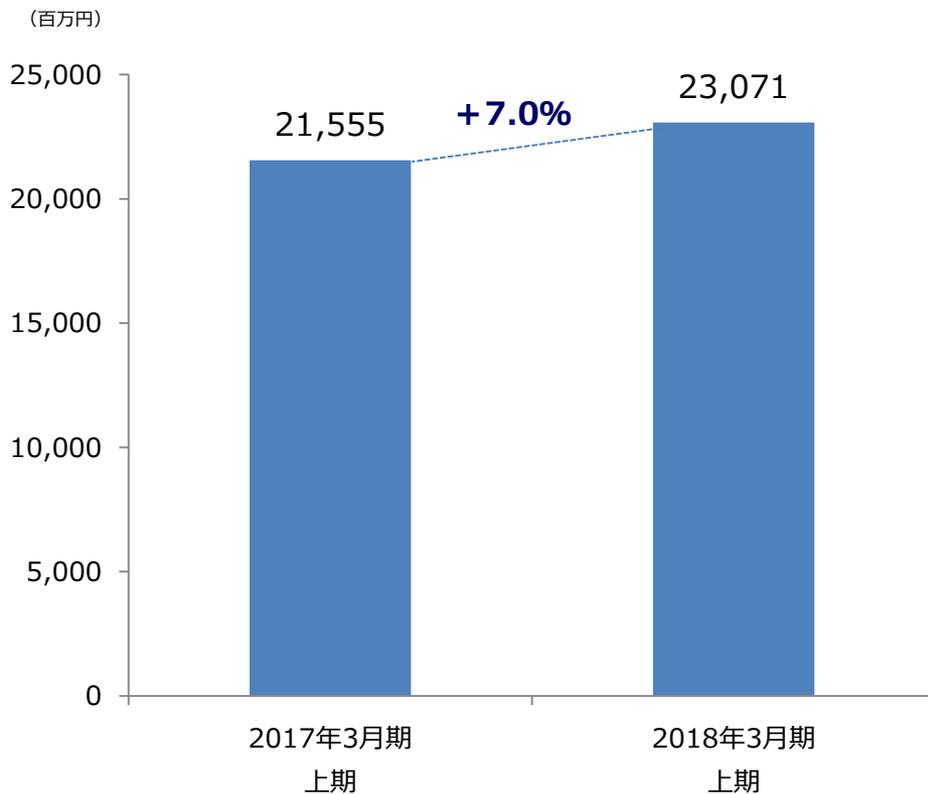
電子書籍・電子雑誌が好調を維持したことから増収

## ■ 営業利益

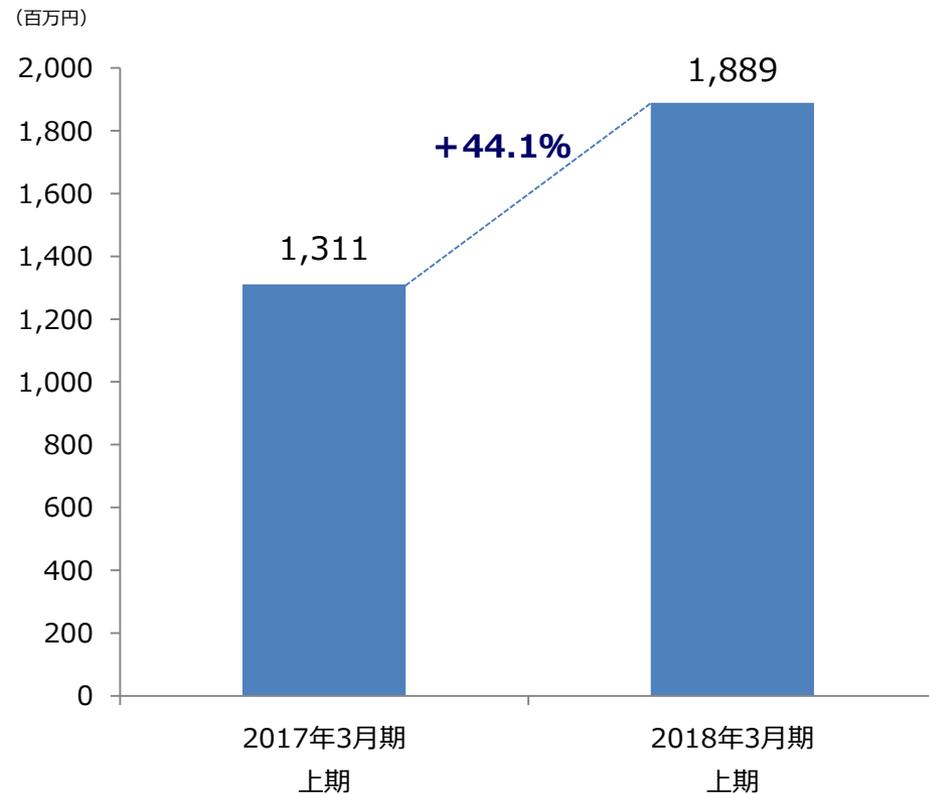
「君の名は。」関連の他にもメディアミックス作品が特に好調だった前期比で大型ヒットが減少したことや、出版分野での新規事業の投資費用、所沢の製造・物流拠点の印刷機（テスト生産中）の償却費により、減益

前年同期比 増収増益

## 売上高



## 営業利益



## ■ 売上高

アプリゲームのほか、アニメの配給収入や版權販売、映画の電子チケット販売が好調

## ■ 営業利益

映像の増収要因に加え、映像スタジオ事業の利益が改善。アニメのメディアミックス作品のパッケージも貢献

単位：百万円

	2017年 9月末	増減
流動資産	167,054	△7,826
現金及び預金	93,582	△11,960
受取手形及び売掛金	41,827	+1,620
たな卸資産	17,730	+901
固定資産	73,012	+944
有形固定資産	36,031	+231
機械装置	1,107	+711
建設仮勘定	485	△491
無形固定資産	8,574	+195
投資その他の資産	28,406	+517
投資有価証券	21,802	+773
総資産	240,067	△6,882

	2017年 9月末	増減
流動負債	55,114	△6,045
支払手形及び買掛金	24,099	△1,763
未払金	5,147	△1,676
前受金	6,623	△915
返品引当金	6,374	△878
固定負債	73,456	△609
長期借入金	63,820	△1,121
負債合計	128,570	△6,654
株主資本	106,063	△1,067
自己株式	△6,215	△1,326
純資産合計	111,496	△228
負債純資産合計	240,067	△6,882

9月末が銀行休業日であったことに伴う入金の後ずれや、法人税、夏季賞与の支払い、自己株式取得により現預金が減少

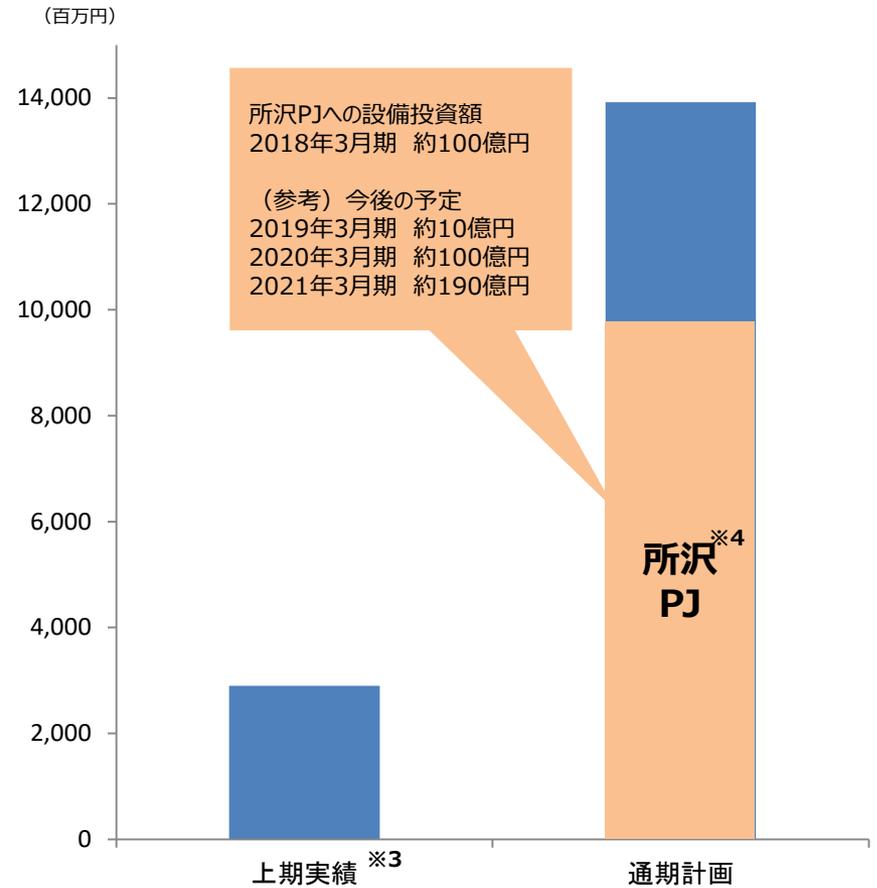
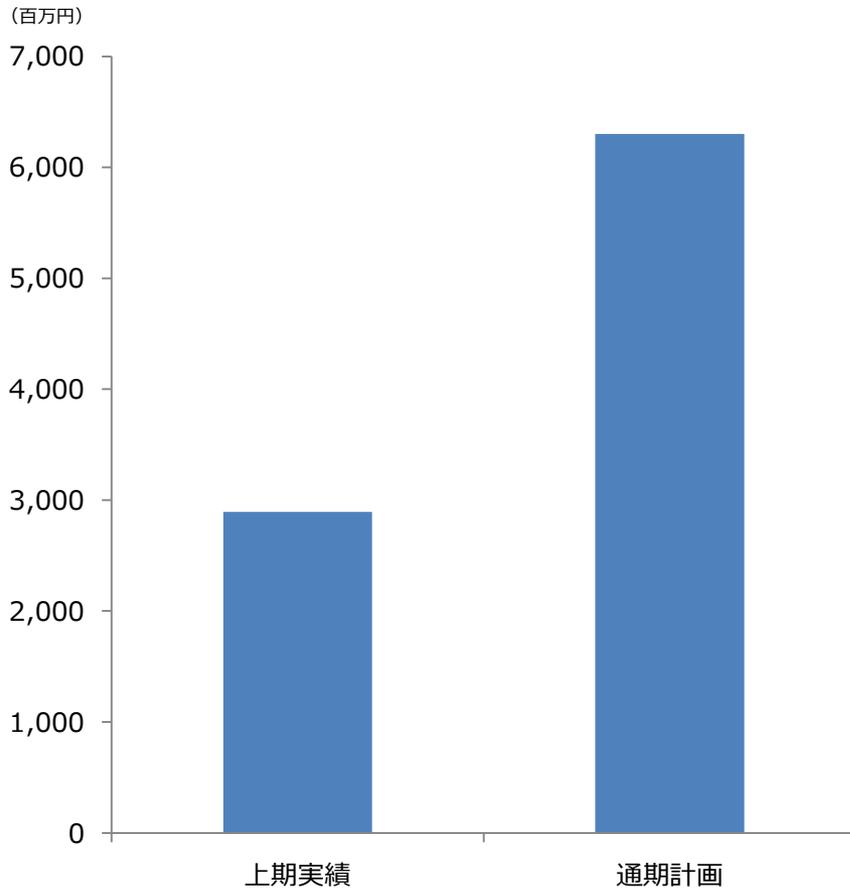
自己資本比率は3月末より1.2%上昇し、45.7%

注) 増減は2017年3月末時点との比較

# 投資の状況

## 投資による営業利益への影響額 <sup>※1</sup>

## 設備投資 <sup>※2</sup>



当初の年度計画通りに進捗

- 注) 1 「投資による営業利益への影響額」は、2017年3月期通期決算説明会資料に掲載した2018年3月期の損益計算書影響額63億円に対する進捗状況です  
 2 「設備投資」はキャッシュベースの金額であり、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」の合計値となります  
 3 設備投資の上期実績は、前期（2017年3月期）に取得し、当期に支出した固定資産の対価を含みます  
 4 「所沢PJ」は、2016年12月22日に発表した、KADOKAWAによる「書籍製造・物流工場」建設を中心とした総額399億円のプロジェクトです

トピックス

## niconico (く) の効果

ストリーミングサービスの中で最先端の機能

スマートフォンサービスの充実による  
10代を中心としたユーザー層の拡大

ユーザー層の拡大によるMAU / DAUの増加

新規コンテンツ（プロパーIP）の創出

定額制有料会員の課金軸追加によるARPUの増加

都度課金による売上の拡大



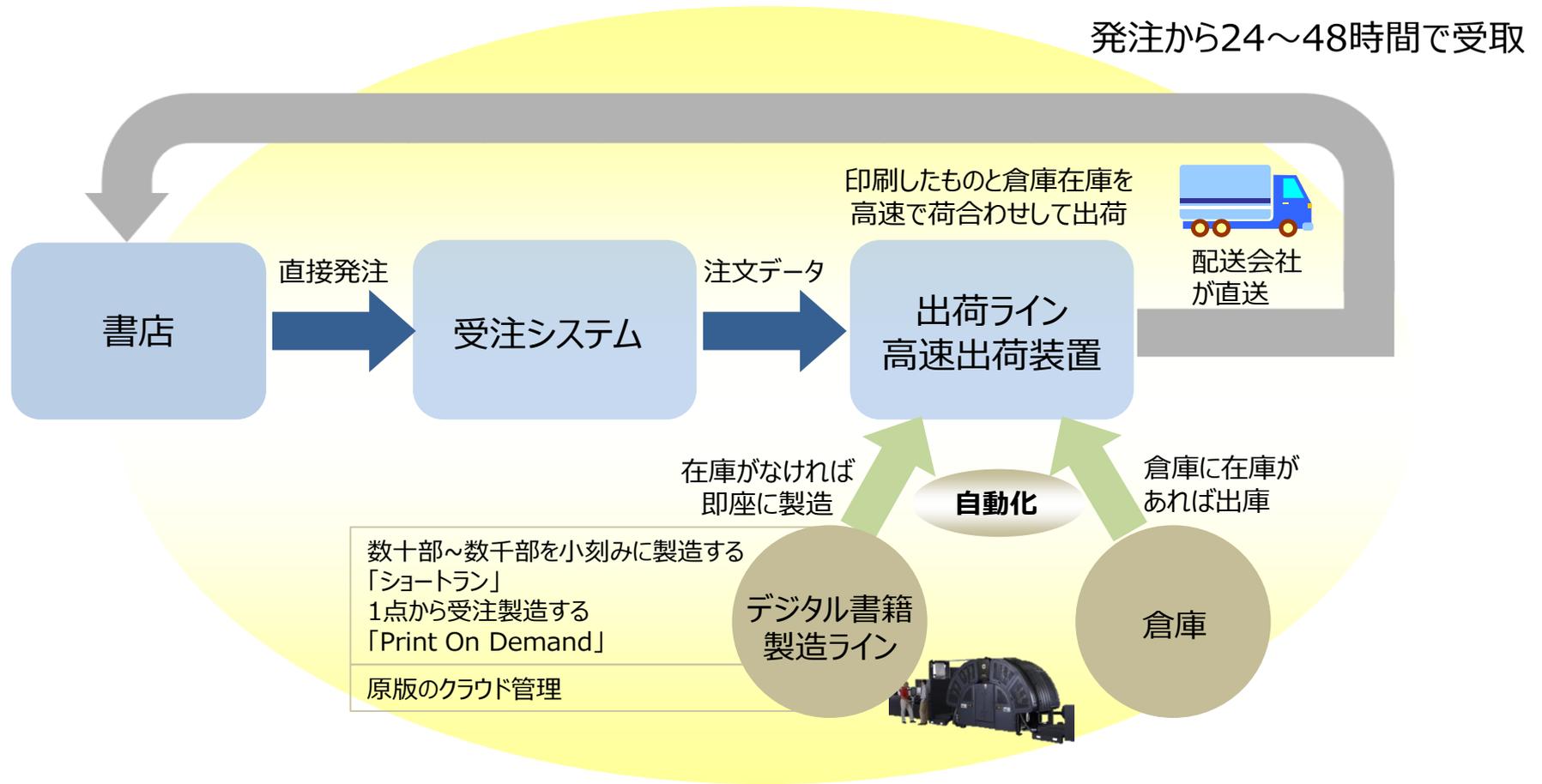
**新たな遊び場の提供による  
IP創出機会・マネタイズの充実**

## 今後のスケジュール

2017年11月28日（火）

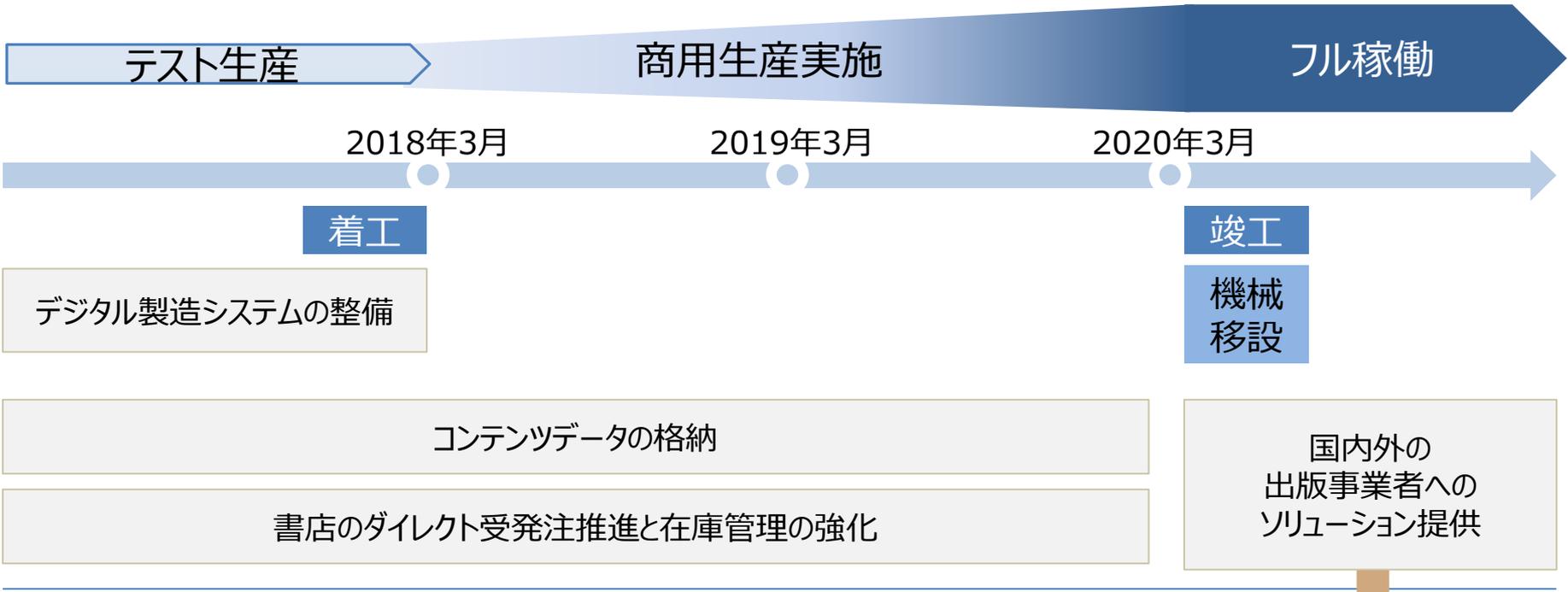
niconico(く) サービス発表会開催

新たな製造・物流の仕組み

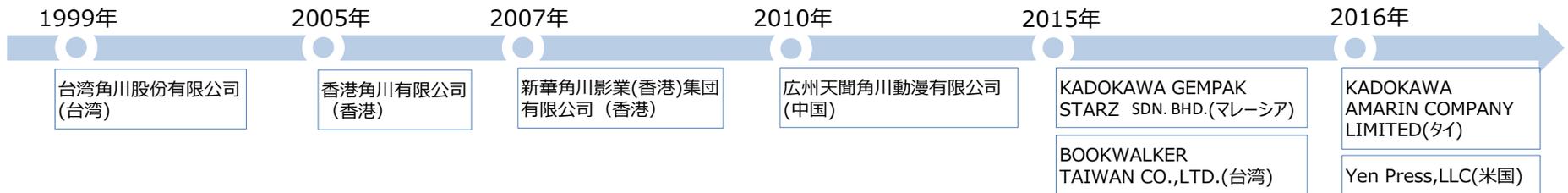


全ての機能がIoTで一体化

全体スケジュール



## 海外拠点設立の状況と取り組み

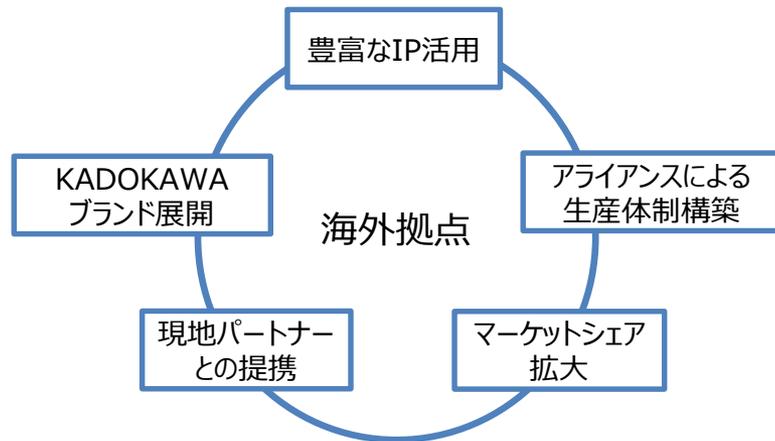


デジタル技術の進展に伴い

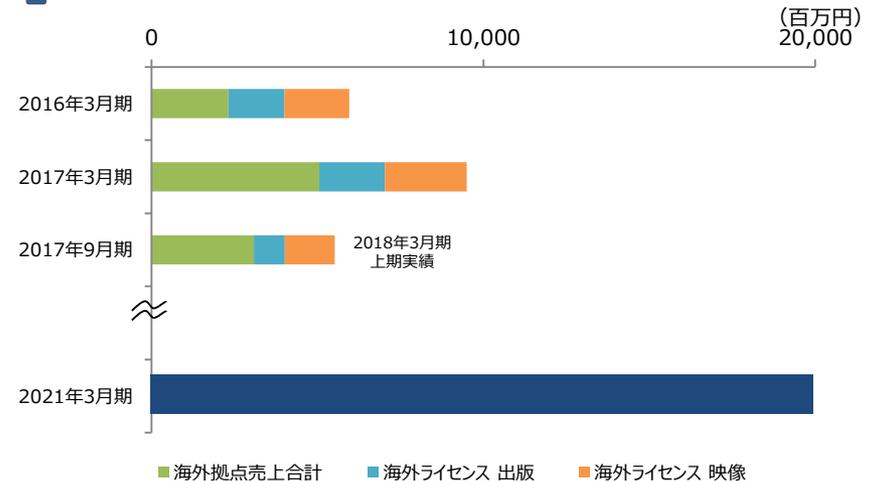
- ① ネットフリックス等の海外動画配信業者へのコンテンツ供給経路が多様化し、KADOKAWAコンテンツの海外でのメディアミックス展開が拡大
- ② 角川ゲームス、フロム・ソフトウェア、スパイク・チュンソフト、MAGES.がゲームコンテンツをSteam<sup>※</sup>に続々投入

※アメリカのValve社が運営するPCゲームのDRM（デジタル著作権管理）兼ダウンロード販売プラットフォーム

## 海外事業の基本戦略（メディアミックス）



## 海外拠点売上高 + 海外ライセンス売上高



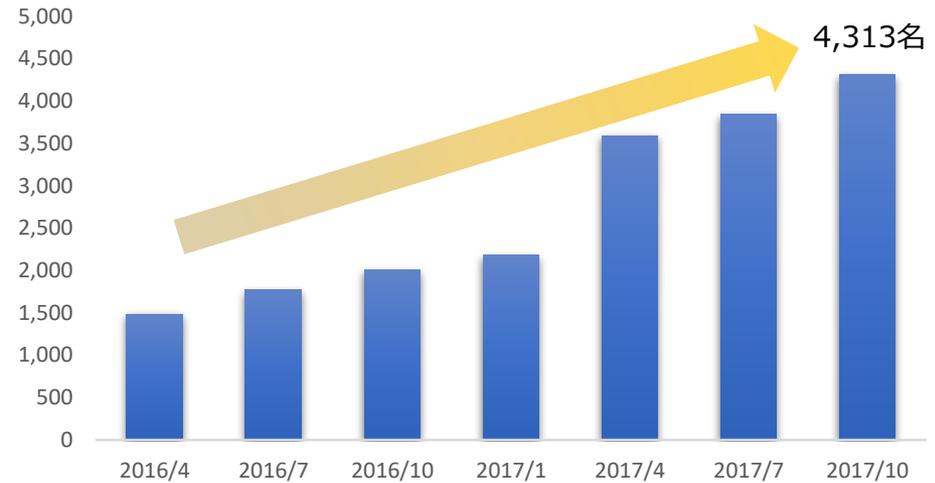
2021年3月期 海外拠点売上高 + 海外ライセンス売上高 200億円を目指す

教育事業の取り組み



N高生徒数：4,313名 (2017年10月時点)  
1年間で約2,300名増加

N高校 生徒数推移



通学コースの開始

2017年4月、N高・通学コースをスタート  
来年度は全国7都市に通学コースキャンパスを拡大し、  
ネット×リアルを結ぶ学習の場をさらに提供していく

ネットコースの充実

大学受験を知り尽くした特進専攻コーチ（大手予備校担任経験者）とアシスタントコーチ（現役東大生/難関大生）が徹底指導する新コースをスタート



## インバウンド事業の取り組み

移動とカルチャーの融合を目的とし、WILLER株式会社と提携。インバウンド顧客を中心にエンタテインメント性の高い二次交通網を活用した特別な旅行体験をサービス化

アニメツーリズム協会との連動による「聖地巡礼」ツアーの商品化

イベント



所沢サクラタウン



アニメ聖地88か所



バスツアー

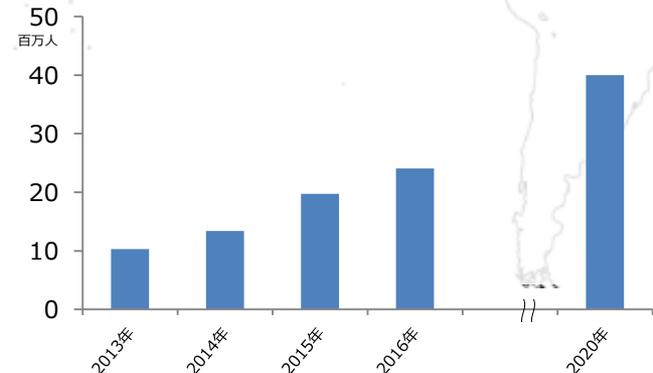


訪日外国人観光客に対して、KADOKAWAコンテンツを活用したイベント事業、グッズ販売等のビジネス機会を創出。また、情報誌やWEB等による日本情報の発信により、収益の拡大を目指す

### (参考) アニメツーリズム協会

- KADOKAWAは「アニメツーリズム協会」設立に参画
- 2017年8月26日、訪れてみたい日本のアニメ聖地88(2018年版)を発表
- 「アニメ聖地88」にアニメスポットの設置やサービスの拡充、さらには「アニメ聖地88」や観光地を結ぶ広域観光ルート、公式旅行ツアー商品等を開発し、インバウンド需要の拡大や地域創生に貢献

### (参考) 訪日外国人旅行者数



出典：日本政府観光局 (JNTO)、明日の日本を支える観光ビジョン構想会議

参考資料

単位：百万円

	2017年3月期 第2四半期実績 (2016年7月-9月)	2018年3月期 第2四半期実績 (2017年7月-9月)	増減	増減率
売上高	50,780	51,531	+751	+1.5%
営業利益	1,687	2,068	+380	+22.6%
経常利益	1,974	2,399	+424	+21.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,961	1,772	△188	△9.6%

単位：百万円

	2017年3月期 第2四半期実績 (2016年7月-9月)		2018年3月期 第2四半期実績 (2017年7月-9月)		増減		増減率	
	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	50,780	1,687	51,531	2,068	+751	+380	+1.5%	+22.6%
Webサービス	8,171	1,295	7,797	465	△374	△829	△4.6%	△64.0%
出版	27,791	1,726	27,386	1,305	△404	△421	△1.5%	△24.4%
映像・ゲーム	11,325	258	12,336	1,246	+1,010	+987	+8.9%	+381.7%
その他	4,257	△547	4,768	△127	+510	+420	+12.0%	-
全社・消去	△765	△1,046	△756	△822	+8	+223	-	-

単位：百万円

	2017年3月期 第1四半期 (2016年4月-6月)	2017年3月期 第2四半期 (2016年7月-9月)	2017年3月期 第3四半期 (2016年10月-12月)	2017年3月期 第4四半期 (2017年1月-3月)	2018年3月期 第1四半期 (2017年4月-6月)	2018年3月期 第2四半期 (2017年7月-9月)
売上高	7,917	8,171	7,388	7,798	7,608	7,797
営業費用	7,468	6,875	6,765	7,350	7,681	7,331
営業利益	448	1,295	623	448	△72	465

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
ポータル			— (赤字化)	— (赤字継続)
ライブ				— (黒字化)
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：2018年3月期第2四半期と2017年3月期第2四半期との比較  
 QoQ：2018年3月期第2四半期と2018年3月期第1四半期との比較

## ■売上高

ポータル、モバイルの有料会員減少により前年同期比減収、ライブの「#コンパス」やゲーム実況集団のグッズ販売の好調で前四半期比増収

## ■営業利益

前四半期比では主にライブの季節性から増益、前年同期比では減収のほか、niconicoのリニューアルや新バージョン（く）の開発投資により減益

注) 業績コメントは各四半期3カ月の比較



niconicoユーザ情報 ※2017年9月末

ID発行数	6,832万人
プレミアム会員数	228万人
男女比	♂67% ♀33%

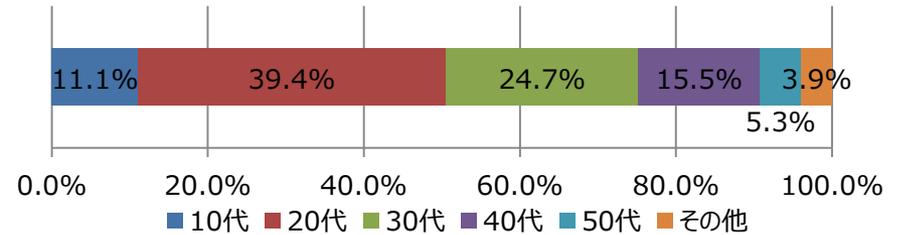
niconico利用状況 ※2017年7-9月の平均値

MAU (万人)	910
(2017年4-6月の平均値)	(894)
DAU (万人)	309
(2017年4-6月の平均値)	(318)

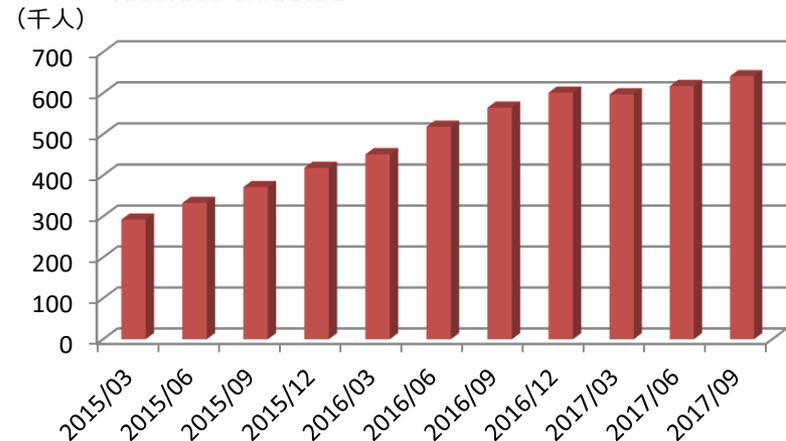
ニコニコチャンネル ※2017年9月末

全チャンネル数	8,244
月額有料チャンネル数	1,233
月額有料会員数	64万人

年代別シェア ※2017年9月末



ニコニコチャンネル NICONICO CHANNEL 月額有料会員数推移



単位：百万円

	2017年3月期 第1四半期 (2016年4月-6月)	2017年3月期 第2四半期 (2016年7月-9月)	2017年3月期 第3四半期 (2016年10月-12月)	2017年3月期 第4四半期 (2017年1月-3月)	2018年3月期 第1四半期 (2017年4月-6月)	2018年3月期 第2四半期 (2017年7月-9月)
売上高	25,952	27,791	28,835	30,433	27,013	27,386
営業費用	23,794	26,064	26,568	28,242	25,918	26,080
営業利益	2,157	1,726	2,266	2,191	1,094	1,305

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

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

注) YoY：2018年3月期第2四半期と2017年3月期第2四半期との比較  
 QoQ：2018年3月期第2四半期と2018年3月期第1四半期との比較

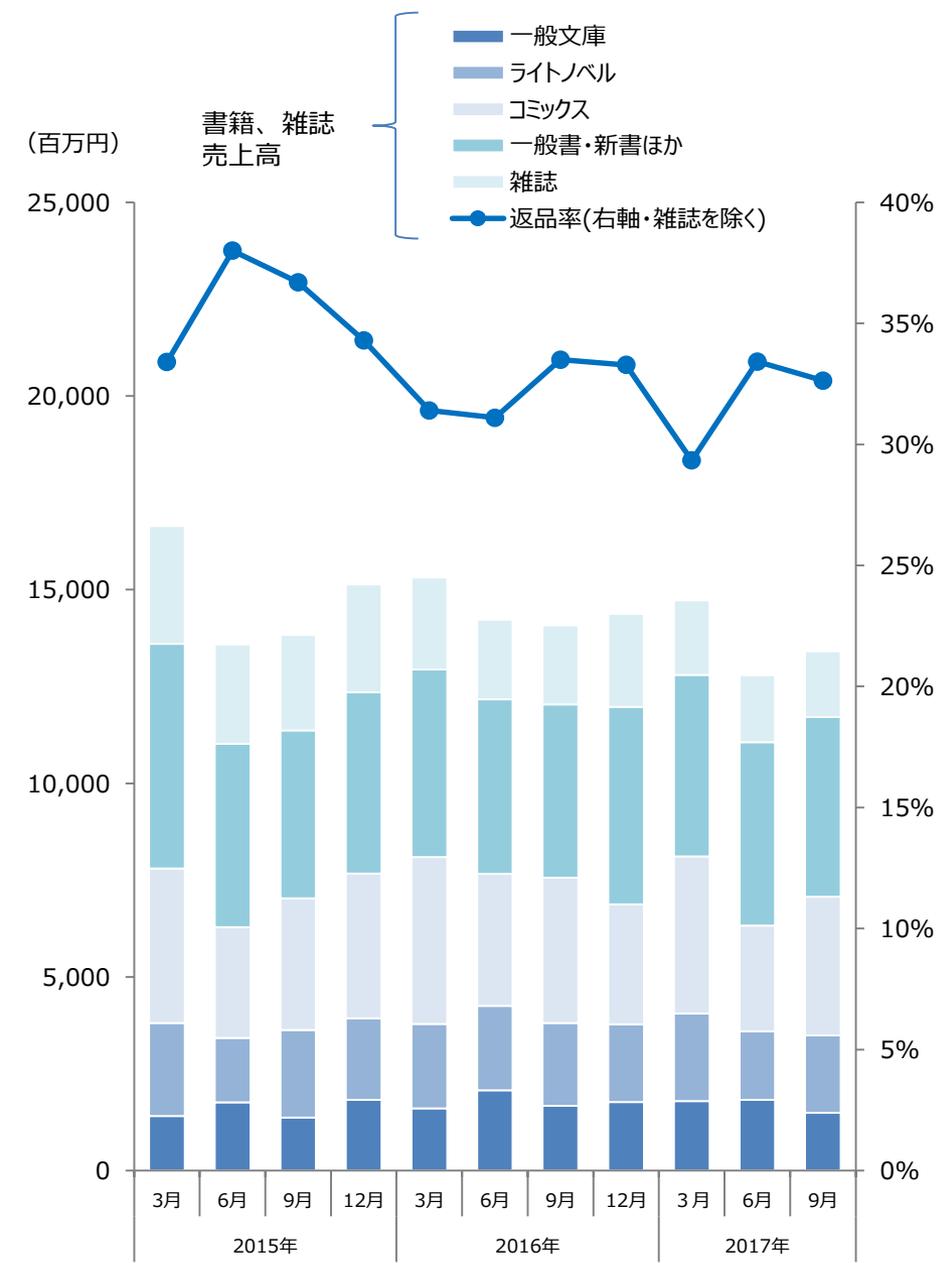
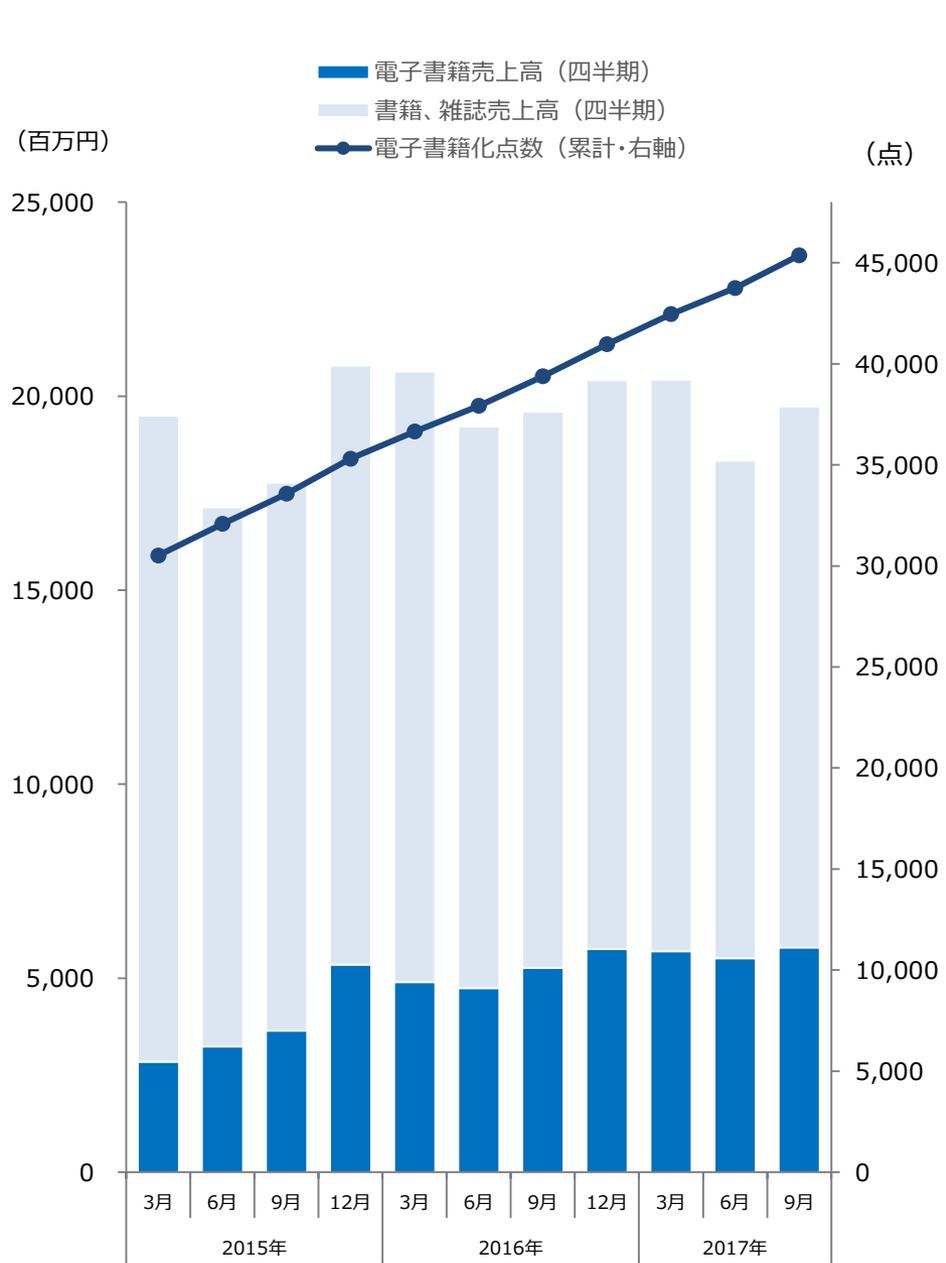
## ■売上高

電子書籍・電子雑誌が好調を維持、メディアミックス効果から前四半期比ではコミックス、ライトノベルが復調

## ■営業利益

書籍の黒字化で前四半期比増益となったが、「君の名は。」が貢献した前年同期比では減益

注) コメントは各四半期3カ月の比較



単位：百万円

	2017年3月期 第1四半期 (2016年4月-6月)	2017年3月期 第2四半期 (2016年7月-9月)	2017年3月期 第3四半期 (2016年10月-12月)	2017年3月期 第4四半期 (2017年1月-3月)	2018年3月期 第1四半期 (2017年4月-6月)	2018年3月期 第2四半期 (2017年7月-9月)
売上高	10,229	11,325	10,680	12,166	10,735	12,336
営業費用	9,176	11,066	9,320	11,526	10,092	11,089
営業利益	1,052	258	1,359	640	642	1,246

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
映像	➡	↗	— (黒字化)	↗
ゲーム	↗	↗	↗	↘

注) +5%以上 0%以上+5%未満  
 -5%以上0%未満 -5%未満

注) YoY：2018年3月期第2四半期と2017年3月期第2四半期との比較  
 QoQ：2018年3月期第2四半期と2018年3月期第1四半期との比較

■ 売上高

アプリゲームやアニメ（劇場、版權、パッケージ）が牽引、映画の電子チケット販売事業も好調で、前年同期比、前四半期比とも増収

■ 営業利益

アニメの他、映画の電子チケット販売事業が好調で、映像スタジオ事業の利益が改善したことから、前年同期比、前四半期比とも増益

注) コメントは各四半期3カ月の比較

単位：百万円

	2017年3月期 第1四半期 (2016年4月-6月)	2017年3月期 第2四半期 (2016年7月-9月)	2017年3月期 第3四半期 (2016年10月-12月)	2017年3月期 第4四半期 (2017年1月-3月)	2018年3月期 第1四半期 (2017年4月-6月)	2018年3月期 第2四半期 (2017年7月-9月)
売上高	49,014	50,780	50,633	55,289	49,941	51,531
売上原価	34,178	36,412	35,090	39,994	36,462	37,018
売上総利益	14,836	14,367	15,542	15,294	13,479	14,513
販売管理費	12,103	12,680	12,573	14,264	12,688	12,444
営業利益	2,732	1,687	2,969	1,030	790	2,068
経常利益	2,037	1,974	3,553	△158	640	2,399
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,059	1,961	2,565	181	△23	1,772

単位：百万円

	2017年3月期 第1四半期 (2016年4月-6月)	2017年3月期 第2四半期 (2016年7月-9月)	2017年3月期 第3四半期 (2016年10月-12月)	2017年3月期 第4四半期 (2017年1月-3月)	2018年3月期 第1四半期 (2017年4月-6月)	2018年3月期 第2四半期 (2017年7月-9月)
売上原価	34,178	36,412	35,090	39,994	36,462	37,018
主要項目						
直接費	15,709	18,970	18,105	18,994	17,373	17,869
人件費	5,578	5,809	5,651	6,058	5,794	5,972
支払手数料	1,368	1,174	1,349	1,429	2,071	2,029
著作権等使用料	408	449	472	457	406	504
外注費	2,656	2,433	2,607	2,806	2,956	2,972
通信費	851	859	859	860	850	870
販売管理費	12,103	12,680	12,573	14,264	12,688	12,444
主要項目						
広宣費及び販促費	2,658	2,895	2,913	3,248	2,690	2,520
人件費	4,446	4,766	4,603	5,448	4,755	4,947
支払手数料	1,150	1,268	1,119	709	972	934

単位：百万円

	2017年3月末	構成比	2017年9月末	構成比
流動資産	174,880	70.8%	167,054	69.6%
固定資産	72,068	29.2%	73,012	30.4%
有形固定資産	35,800	14.5%	36,031	15.0%
無形固定資産	8,379	3.4%	8,574	3.6%
投資その他の資産	27,889	11.3%	28,406	11.8%
総資産	246,949	100.0%	240,067	100.0%
流動負債	61,159	24.8%	55,114	23.0%
固定負債	74,065	30.0%	73,456	30.6%
株主資本	107,130	43.4%	106,063	44.2%
純資産合計	111,724	45.2%	111,496	46.4%
負債純資産合計	246,949	100.0%	240,067	100.0%

	2018年3月期 第2四半期 (2017年4月-9月)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△5,119
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,074
財務活動によるキャッシュ・フロー	△4,003
現金及び現金同等物の期末残高	75,903

出版 注目作品①

出版市場の成長ジャンルである児童書分野においてシェア拡大を図る

【角川まんが学習シリーズ】

角川まんが学習シリーズ 日本の歴史  
2015年6月創刊 全15巻+別巻1巻



2017年11月 2018特典つき  
全15巻+別巻1巻セット発売予定

角川まんが学習シリーズ まんが人物伝  
2017年6月創刊 既刊7巻



2017年10月 2タイトル発売  
2018年以降も続々刊行予定

【一般児童書】



今後も続々、刊行予定！

角川まんが科学シリーズ どっちが強い!? ※  
2016年11月創刊 既刊7巻



今後も続々、刊行予定！

角川まんが科学シリーズ 空想科学学園  
2017年7月創刊 既刊1巻



2017年11月 第2巻発売予定

【角川つばさ文庫】

2009年3月創刊

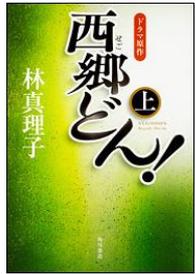


児童文庫で売上シェアNO.1 レーベル

※マレーシアの出版社であるKADOKAWA GEMPAK STARZ (カドカワ・ゲンパク・スターズ) より2013年2月に発売開始されたシリーズを翻訳し刊行しているものです。

# 出版 注目作品②

## 【一般書】



『西郷どん!』  
著者:林真理子



『プラタモリ』  
監修:NHK「プラタモリ」  
制作班



『角川新字源 改定新版』



『デスマーチからはじまる  
異世界狂想曲』  
著者:愛七 ひろ  
イラスト:shri

## 【情報誌】



『レタスクラブ』

## 【2018年版年賀状素材集】



年賀状素材集 全14冊 発売中

## 【ライトノベル】



『この素晴らしい世界に祝福を!』  
角川スニーカー文庫  
著者:暁 なつめ  
イラスト:三嶋 くるね



『よこそ実力至上主義の教室へ』  
MF文庫  
著者:衣笠 彰梧  
イラスト:トモセ シュンサク



『冴えない彼女の育てかた』  
著者:丸戸 史明  
イラスト:深崎 暮人



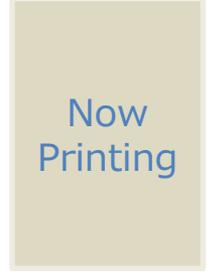
『告白予行練習』  
角川ヒーンズ文庫  
原案:HoneyWorks  
著者:藤谷 燈子  
イラスト ヤマコ



『文豪ストレイドッグス』  
著者:春河 3 5  
原作:朝霧カフカ



『とある魔術の禁書目録外伝  
とある科学の超電磁砲』  
電撃コミックス  
原作:鎌池和馬 作画:冬川基  
キャラクターデザイン:はいむらきよたか



『夢で見たあの子のために』  
角川コミックス・エース  
著者:三部 けい

## 2017秋アニメ 関連作品



『ラブライブ! スクールアイドル  
フェスティバル Aqours  
official illustration book』



『キノの旅 the Beautiful World』  
電撃文庫  
著者:時雨沢 恵一  
イラスト:黒星 紅白



『戦刻ナイトブラッド 神牙への導き』  
編集:電撃Girl'sStyle編集部



『結城友奈は勇者である』  
電撃コミックスNEXT  
原作:Project 2H 作画:かんの糖子  
企画原案:タカヒロ (みなとそふと)  
キャラクターデザイン原案:BUNBUN



『少女終末旅行  
公式アンソロジーコミック』  
原作・監修:つくみず



『氷菓』  
著者:米澤 穂信  
カバー写真:清水厚



『沙門空海唐の国にて鬼と宴す』  
角川文庫  
著者:夢枕 獏  
イラスト:森 美夏

【映像】



ナミヤ雑貨店の奇蹟

2017年9月23日公開

原作:東野圭吾

『ナミヤ雑貨店の奇蹟』(角川文庫)

配給:松竹/KADOKAWA

© 2017「ナミヤ雑貨店の奇蹟」製作委員会



氷菓

2017年11月3日公開

原作:米澤穂信

『氷菓』(角川文庫)

配給: KADOKAWA

© 2017「氷菓」製作委員会



カンフー・ヨガ

2017年12月22日公開

配給: KADOKAWA

© 2017 SR MEDIA KHORGOS TAIHE SHINERWORK PICTURES SR CULTURE & ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED



空海—KU-KAI—

2018年2月公開予定

原作: 夢枕獏

『沙門空海唐の国にて鬼と宴す』  
(角川文庫/徳間文庫)

配給: 東宝/KADOKAWA

© 2017 New Classic Media, Kadokawa corporation, Emperor Motion Pictures, Shengkai Film

【ゲーム】



天華百剣 -斬-  
iOS / Android

2017年4月20日配信

発売元: KADOKAWA  
販売元: DeNA



戦刻ナイトブラッド  
iOS / Android

2017年5月29日配信

発売元: マーベラス



結城友奈は勇者である  
花結いのきらめき  
iOS / Android

2017年6月8日配信

発売元: オルトプラス



ゼロから始める魔法の書  
iOS / Android

2017年5月23日配信

発売元: GREE  
開発元: KADOKAWA



ランゲツクール

2017年10月13日配信

販売元: KADOKAWA

© KADOKAWA CORPORATION



進撃の巨人2〜未来の座標〜  
ニンテンドー3DS

2017年11月30日発売予定

販売元: スパイク・チュンソフト  
発売元: スパイク・チュンソフト  
開発元: マイクロビジョン

© 諫山創・講談社/「進撃の巨人」製作委員会  
© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.



ニューダンガンロンパ3  
みんなのコロナイ新学期  
2017年1月12日発売

販売元: スパイク・チュンソフト

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

©KADOKAWA CORPORATION 2016  
©DeNA Co., Ltd. All rights reserved.

©2017 Marvelous Inc. / KADOKAWA /  
IDEA FACTORY

©2017 Project 2H  
©KADOKAWA CORPORATION 2017 Developed  
by AltPlus Inc. / scopes Inc.

©2016 虎走かける/KADOKAWA アスキー・メディアワークス/  
ゼロの庵術師団 ©KADOKAWA CORPORATION 2017  
©GREE, Inc. ©NOW PRODUCTION Co., Ltd.

- 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。