



**KADOKAWA**

2025年3月期 第1四半期決算

---

# Earnings Results

---

2024.8.14

株式会社KADOKAWA

<b>1</b>	大規模サイバー攻撃による システム障害について	—	p.3
<b>2</b>	2025年3月期通期連結業績見通し	—	p.6
<b>3</b>	2025年3月期第1四半期連結実績	—	p.11
<b>4</b>	Appendix	—————	p.22

---

# 大規模サイバー攻撃によるシステム障害について

---

# 大規模サイバー攻撃によるシステム障害 — 概要

## ◆ 概要

- 2024年6月8日、当社グループの複数のサーバーにアクセスできない障害が発生
- ニコニコを中心としたサービス群を標的として、当社グループデータセンター内のダウンゴ専用ファイルサーバーがランサムウェアを含む大規模なサイバー攻撃を受けたものと確認
- 被害拡大を防ぐため、同データセンター内のサーバーのシャットダウンなど緊急措置を講じた結果、事業活動や経理機能を管理する基幹システムの一部が機能停止。出版事業やWebサービス事業など複数事業に影響が発生
- システム復旧対応継続。出版事業は8月中旬より出荷部数が概ね平常時水準へ回復。Webサービスは段階的に回復し9月以降全面復旧
- 大手セキュリティ専門企業の支援を受けた調査の結果、一部社内外情報の漏洩が判明。SNSでの情報拡散など二次被害が発生

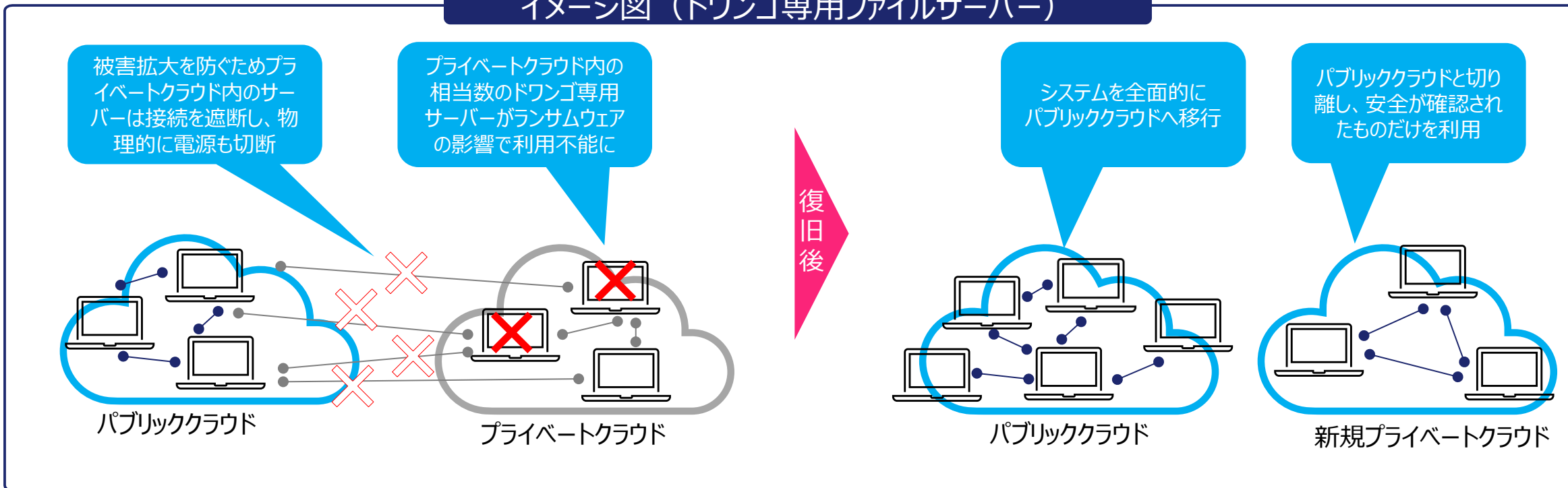
		2024年6～7月	2024年8月以降
事業 影響	経理機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>経理機能を管理する基幹システムの一部の機能停止</li> <li>7月末にはアナログ対応も含め平常状態に復旧</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>アナログ対応も含め平常状態に復旧</li> </ul>
	出版・IP創出	<ul style="list-style-type: none"> <li>国内紙書籍における重版の製造は優先順位をつけた対応</li> <li>既刊の出荷は平常時の1/3に減少</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>8月から段階的に出荷ボリュームが回復</li> <li>8月中旬以降は1日当たりの出荷部数が概ね平常時水準に回復</li> </ul>
	Webサービス	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ニコニコサービス」全般の停止</li> <li>ニコニコアカウントのログイン機能障害</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>8月5日に「ニコニコ動画」「ニコニコ生放送」など主要サービスが復旧</li> <li>9月以降は全面的なサービス復旧</li> </ul>
	その他 (MD事業)	<ul style="list-style-type: none"> <li>独自のアカウント認証機能を導入している当社運営のオンラインストアにおけるログイン障害</li> <li>一部オンラインストアへのアクセス障害</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>アカウント認証機能：8月に不具合解消/代替機能導入</li> <li>アクセス障害：9月下旬に復旧見込み</li> </ul>
情報漏洩対応		取引先や社内情報をはじめとするダウンゴが保有する一部情報の漏洩を確認	大手セキュリティ専門企業による助言に基づいた再発防止策を継続検討・実施

# 大規模サイバー攻撃によるシステム障害 — 概要

## ◆ 原因と対策

原因	対策
<ul style="list-style-type: none"><li>フィッシングなどの攻撃による従業員のアカウント情報窃取が本件の根本原因であると推測</li><li>窃取情報による社内ネットワークへの侵入によりランサムウェアの実行と個人情報漏洩が発生</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>社外の大手セキュリティ専門企業による助言およびチェックを元に再発防止対策を推進</li></ul>

### イメージ図（ダウンゴ専用ファイルサーバー）



---

# 2025年3月期通期連結業績見通し

---

# 大規模サイバー攻撃によるシステム障害 — 業績への影響詳細

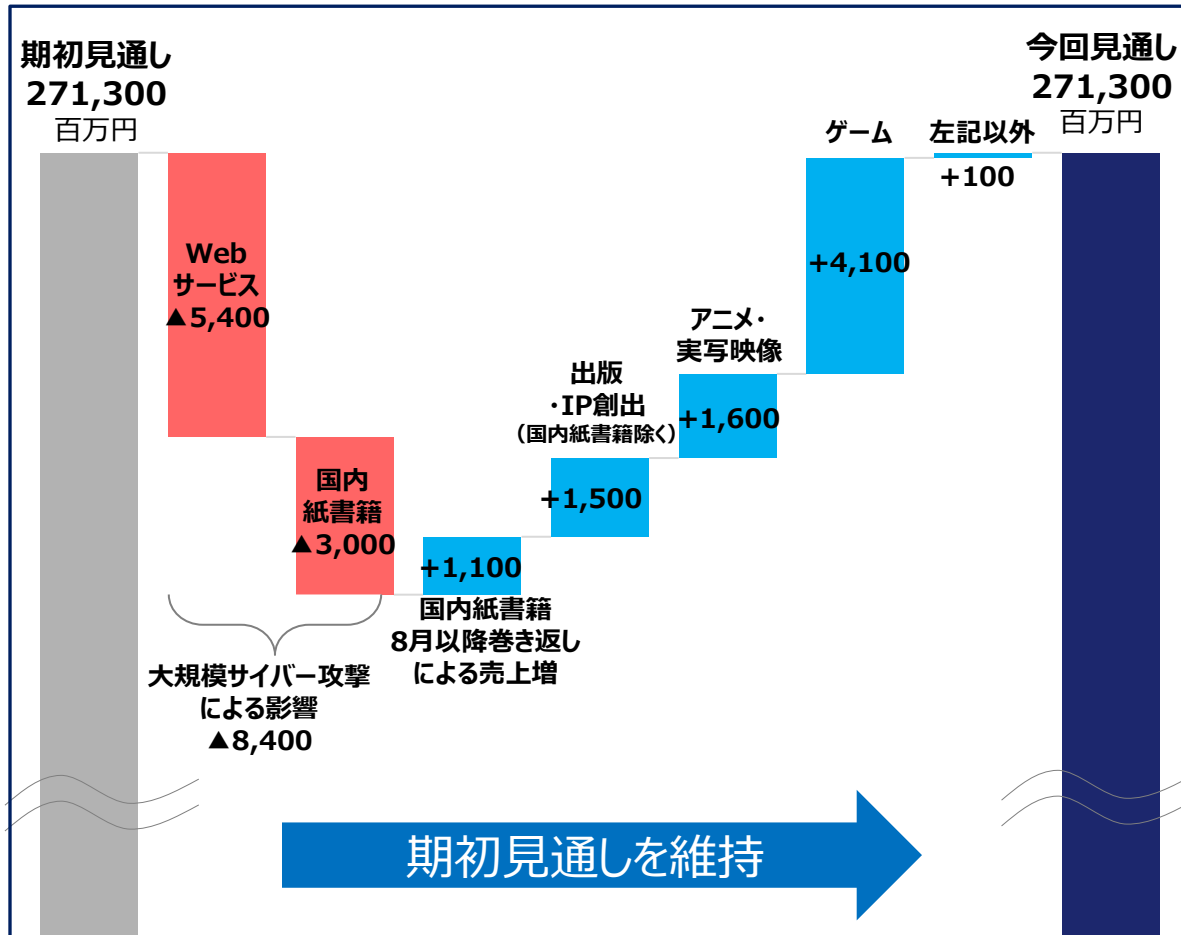
本事案により、通期業績における出版・IP創出とWebサービスで売上高▲84億円、営業利益▲64億円の減収減益影響。また、約36億円の特別損失が発生する見通し

(単位：百万円)	通期業績への影響 (見通し)	うち1Q業績への影響 (実績)
<b>売上高影響</b>	<b>▲8,400</b>	<b>▲2,600</b>
出版・IP創出(国内紙書籍)	▲3,000	▲1,350
Webサービス	▲5,400	▲1,250
<b>営業利益影響</b>	<b>▲6,400</b>	<b>▲1,900</b>
出版・IP創出(国内紙書籍)	▲1,600	▲800
Webサービス	▲4,800	▲1,100
<b>特別損失</b> ※ ニコニコサービスのクリエイター補償や調査・復旧作業等に 係るもの	<b>3,600</b>	<b>2,000</b>

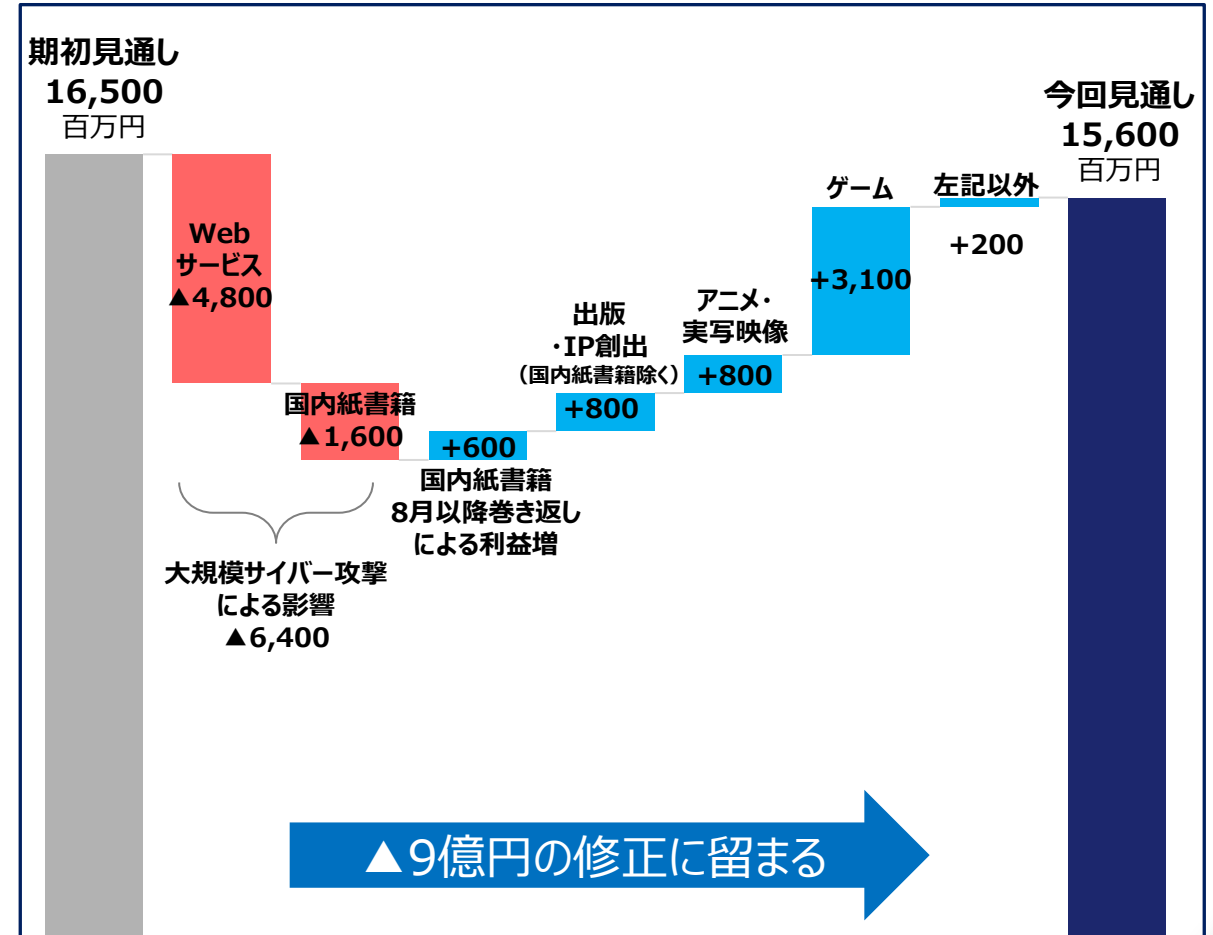
# 2025年3月期通期売上高・営業利益見通しの増減要因

国内紙書籍、Webサービス事業においてサイバー攻撃による減収減益影響が発生するも、電子書籍、アニメ、ゲーム事業等の成長領域は好調に推移し、売上高見通しは期初見通しを維持、営業利益見通しは▲9億円の修正に留まる

## 売上高



## 営業利益





# 2025年3月期通期連結業績見通し

期初見通しから売上高は維持し、営業利益は▲9億円の修正にとどまる。特別損失の発生により純利益は▲37億円

(単位：百万円)	2024年3月期 通期実績	期初* 2025年3月期 通期見通し	今回 2025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	258,109	271,300	<b>271,300</b>	+13,191	(+5.1%)	±0
営業利益	18,454	16,500	<b>15,600</b>	▲2,854	(▲15.5%)	▲900
経常利益	20,236	18,600	<b>17,900</b>	▲2,337	(▲11.5%)	▲700
親会社株主に帰属する 当期純利益	11,384	13,400	<b>9,700</b>	▲1,685	(▲14.8%)	▲3,700
EBITDA	25,374	24,300	<b>23,500</b>	▲1,875	(▲7.4%)	▲800

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費

\*2024年5月9日に公表

# 2025年3月期通期連結業績見通し セグメント別

\*2024年5月9日に公表

(単位：百万円)		2024年3月期 通期実績	期初* 2025年3月期 通期見通し	今回 2025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	期初見通しとの差異
出版・ IP創出	売上高	141,967	155,400	<b>155,000</b>	+9.2% (+13,032)	▲400	<ul style="list-style-type: none"> <li>国内紙書籍の既刊を中心に、売上高▲30億円、営業利益▲16億円ほどのサイバー攻撃影響を見込む</li> <li>電子書籍や海外の好調に加え、国内紙書籍も8月以降巻き返しを図り、上記影響の埋め合わせを織り込む</li> </ul>
	営業利益	10,360	13,300	<b>13,100</b>	+26.4% (+2,740)	▲200	
アニメ・ 実写映像	売上高	46,060	45,200	<b>46,800</b>	+1.6% (+740)	+1,600	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメは、第2四半期以降も『推しの子』、『Re:ゼロから始める異世界生活』等、人気タイトルが複数控える。ライセンス収入の拡大も期待され、引き続き堅調な業績を見込む</li> <li>実写でも配信向けライセンス収入が想定以上に推移</li> </ul>
	営業利益	4,574	4,100	<b>4,900</b>	+7.1% (+325)	+800	
ゲーム	売上高	25,351	25,500	<b>29,600</b>	+16.8% (+4,249)	+4,100	<ul style="list-style-type: none"> <li>フロム・ソフトウェアの『ELDEN RING』大型DLCが好調な発進。2Q以降も海外ロイヤリティを含む収益が好調に推移する見通し</li> </ul>
	営業利益	7,950	2,600	<b>5,700</b>	▲28.3% (▲2,250)	+3,100	
Web サービス	売上高	21,399	22,900	<b>17,500</b>	▲18.2% (▲3,899)	▲5,400	<ul style="list-style-type: none"> <li>ニコニコ関連事業において、売上高▲54億円、営業利益▲48億円ほどのサイバー攻撃影響を見込む</li> </ul>
	営業利益	362	800	<b>▲3,700</b>	- (▲4,062)	▲4,500	
教育・ EdTech	売上高	13,390	15,100	<b>15,100</b>	+12.8% (+1,710)	±0	<ul style="list-style-type: none"> <li>バンタンを中心に堅調な生徒数増が継続し、想定通り進捗</li> </ul>
	営業利益	1,727	2,100	<b>2,100</b>	+21.6% (+373)	±0	
その他	売上高	20,298	19,500	<b>19,100</b>	▲5.9% (▲1,198)	▲400	<ul style="list-style-type: none"> <li>施設運営事業で売上下振れも、コスト減少により利益は上振れ</li> <li>MD事業におけるサイバー攻撃影響は、概ね当期内の期ずれ影響のみ</li> </ul>
	営業利益	▲4,399	▲3,300	<b>▲3,200</b>	- (+1,200)	+100	
全社・消去	売上高	▲10,358	▲12,300	<b>▲11,800</b>	- (▲1,442)	+500	-
	営業利益	▲2,120	▲3,100	<b>▲3,300</b>	- (▲1,179)	▲200	

---

# 2025年3月期第1四半期連結実績

---

# 2025年3月期第1四半期連結決算公表 サマリ

- 対前年同期で、売上高+70億円(+11.9%)、営業利益+28億円(+84.5%)の大幅増収増益。純利益は▲4億円(▲10.1%)の減益
- 国内紙書籍、Webサービス事業においてサイバー攻撃による減収減益影響が発生するも、電子書籍、海外紙書籍、アニメやゲーム事業等の成長領域は好調に推移し、影響を相殺
  - サイバー攻撃により、売上高▲26億円、営業利益▲19億円ほどの減収減益影響が発生
  - 出版・IP創出は、国内紙書籍がサイバー攻撃影響を受けるも、電子書籍と海外紙書籍が力強い成長を実現。コスト増加トレンドも一巡し、全体として増収増益達成
  - アニメ・実写映像は成長トレンド継続。メディアミックス戦略で重要な役割を担うアニメは、好調だった前期をさらに上回る業績貢献。四半期営業利益は過去最高を記録
  - ゲームは、大型DLC『ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE』を6月に発売。国内販売が好調に発進し、同作本編への好影響も発現
  - 特別損失の計上により純利益は減益

# 2025年3月期第1四半期連結実績

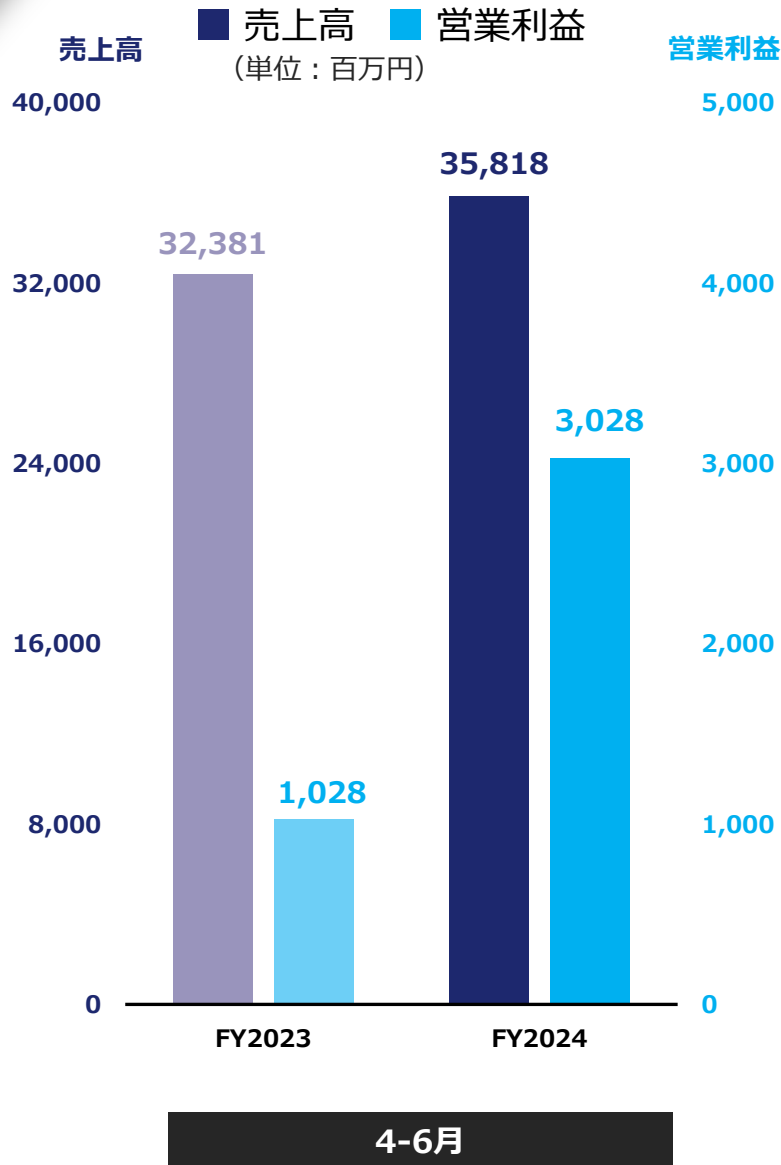
(単位：百万円)	2024年3月期 4-6月実績	2025年3月期 4-6月実績	前年同期比 (増減額)
売上高	58,835	65,860	+11.9% (+7,025)
営業利益	3,267	6,029	+84.5% (+2,761)
└ 営業利益率	5.6%	9.2%	+3.6pt
経常利益	6,101	7,699	+26.2% (+1,597)
親会社株主に帰属する 四半期純利益	3,843	3,454	▲10.1% (▲388)
EBITDA	4,673	7,791	+66.7% (+3,118)

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費

# 2025年3月期第1四半期連結実績（セグメント別）

(単位：百万円)		2024年3月期	2025年3月期	前年同期比	
		4-6月実績	4-6月実績	(増減額)	
出版・IP創出	売上高	32,381	35,818	+10.6%	(+3,437)
	営業利益	1,028	3,028	+194.4%	(+1,999)
アニメ・実写映像	売上高	10,663	12,024	+12.8%	(+1,360)
	営業利益	1,497	1,943	+29.8%	(+445)
ゲーム	売上高	4,308	7,764	+80.2%	(+3,456)
	営業利益	1,156	2,406	+108.1%	(+1,249)
Webサービス	売上高	5,427	4,726	▲12.9%	(▲700)
	営業利益	106	▲397	-	(▲504)
教育・EdTech	売上高	3,531	3,974	+12.6%	(+443)
	営業利益	768	832	+8.3%	(+63)
その他	売上高	4,939	3,936	▲20.3%	(▲1,002)
	営業利益	▲864	▲979	-	(▲115)
全社・消去	売上高	▲2,415	▲2,384	-	(+31)
	営業利益	▲424	▲802	-	(▲377)

# 業績概況 — 出版・IP創出セグメント



## 第1四半期 増減要因

\*事業別の売上高構成比は、下記区分の他に機能子会社等も存在するため合計が100%にはなりません

**売上高 : +10.6% / +3,437**

### 国内紙書籍/メディア

YoY▲14.1%  
構成比\*23%

### 海外紙書籍

YoY+27.5%  
構成比11%

### ライセンス収入

YoY▲3.1%  
構成比11%

### 電子書籍

YoY+27.9%  
構成比46%

- 国内紙書籍では6月のサイバー攻撃影響を中心とした既刊の出荷減等により減収。メディアミックスの源泉である新規IP数は増加基調を堅持。新刊売上が前期比増
- 海外紙書籍では、アジアの好調継続と米国の業績改善により全体として増収に転じる
- ライセンス収入は、大型案件があった前期からは減収
- 電子書籍は高成長が継続。国内他社ストア向けの売上認識タイミングの変更による一時的な増収増益効果を除いた場合も+14.5%の増収

**営業利益 : +194.4% / +1,999M**

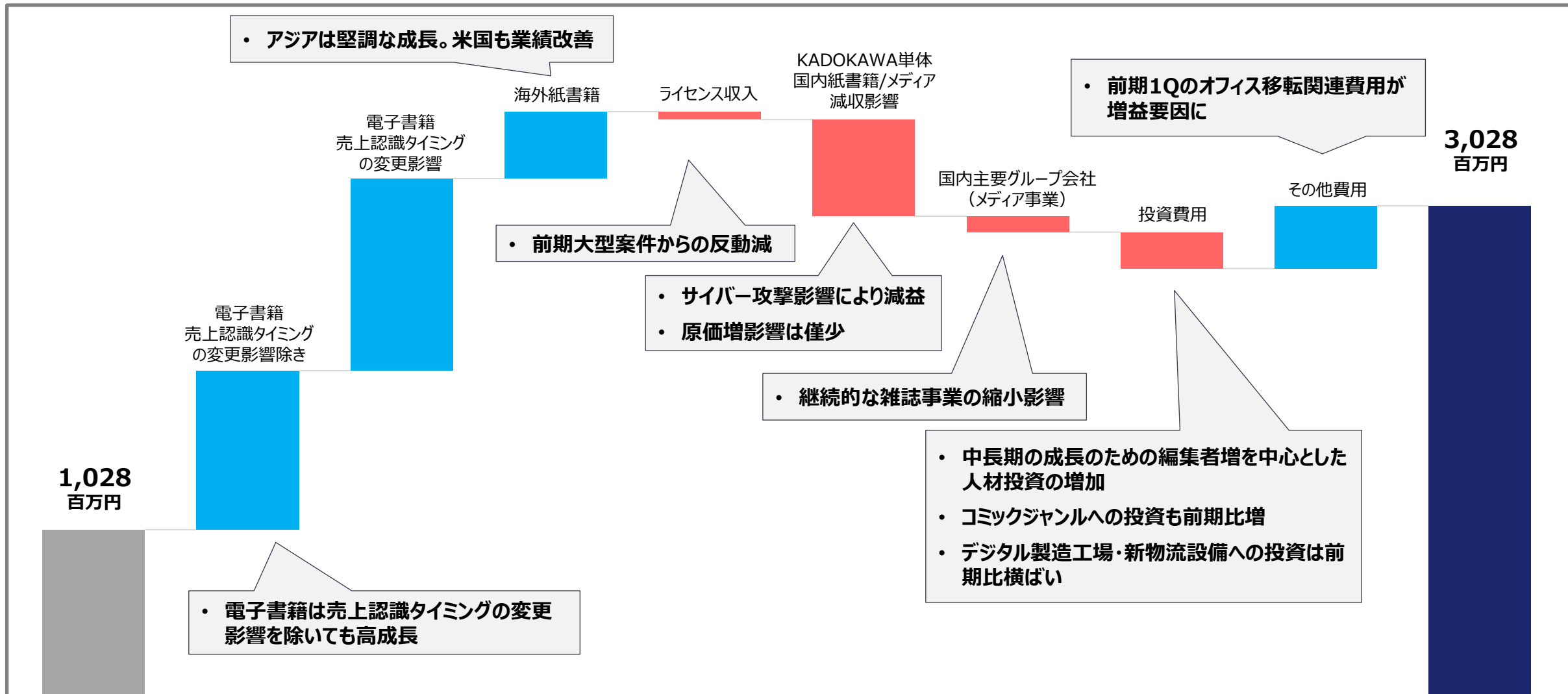
- 投資を継続しつつも、電子書籍と海外紙書籍の成長がセグメント全体の増益をけん引

## 第2四半期以降の見通し

- 国内紙書籍では新刊点数の前期比増に加え、出荷キャパシティの拡大や販売施策の強化により、8月以降でサイバー攻撃影響の巻き返しを図る
- 海外紙書籍は、アジアの継続的な成長がけん引し、全体として通期で増収増益を目指す
- 電子書籍は、引き続き市場を上回る成長を実現

# 業績概況 — 出版・IP創出セグメント（営業利益増減要因）

◆ 出版・IP創出セグメント 営業利益：YoY+194.4%/+1,999M

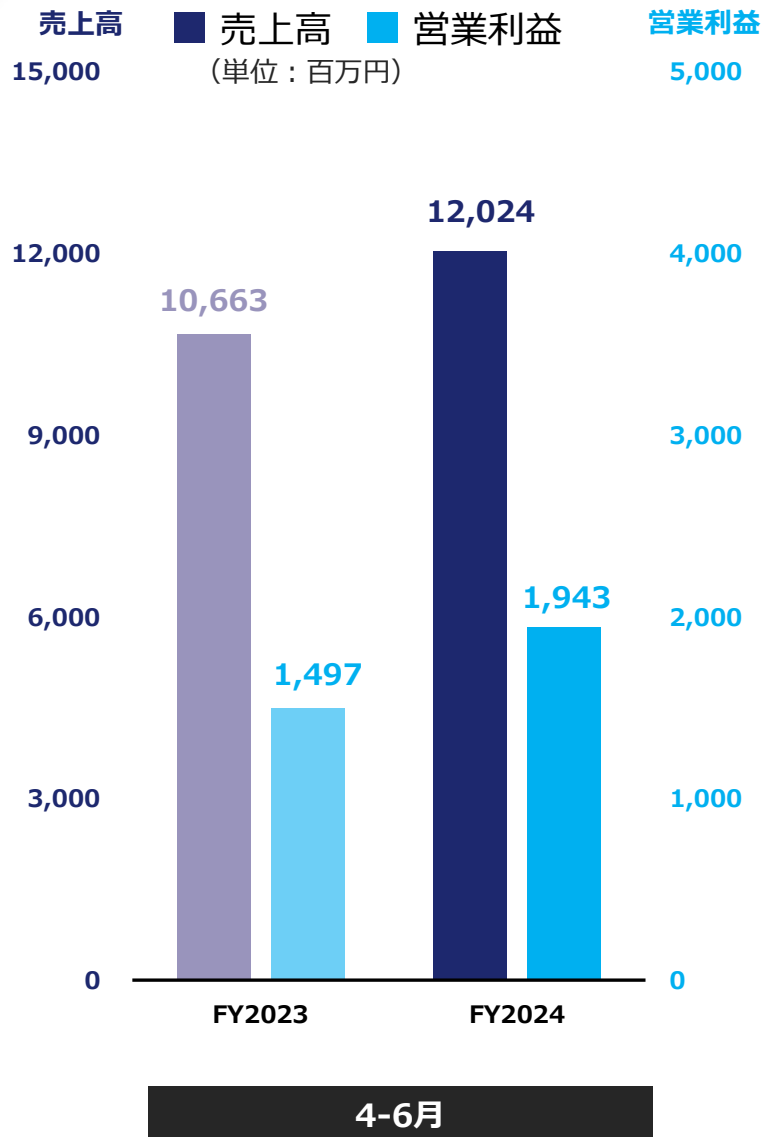


FY23 1Q  
営業利益

FY24 1Q  
営業利益



# 業績概況 — アニメ・実写映像セグメント



## 第1四半期 増減要因

売上高：+12.8% / +1,360M

アニメ  
YoY+10.5%  
構成比69%

実写映像  
YoY+17.8%  
構成比31%

- アニメは、『ダンジョン飯』や『この素晴らしい世界に祝福を！』等、人気タイトルの海外配信向けやゲーム・グッズ向けライセンス収入を中心として、好調だった前期をさらに上回る成長を実現
- 実写は、前期の劇場ヒット作『首』、『カラオケ行こ！』、『マッチング』等が配信向けライセンス収入として貢献。スタジオ事業も増収をけん引

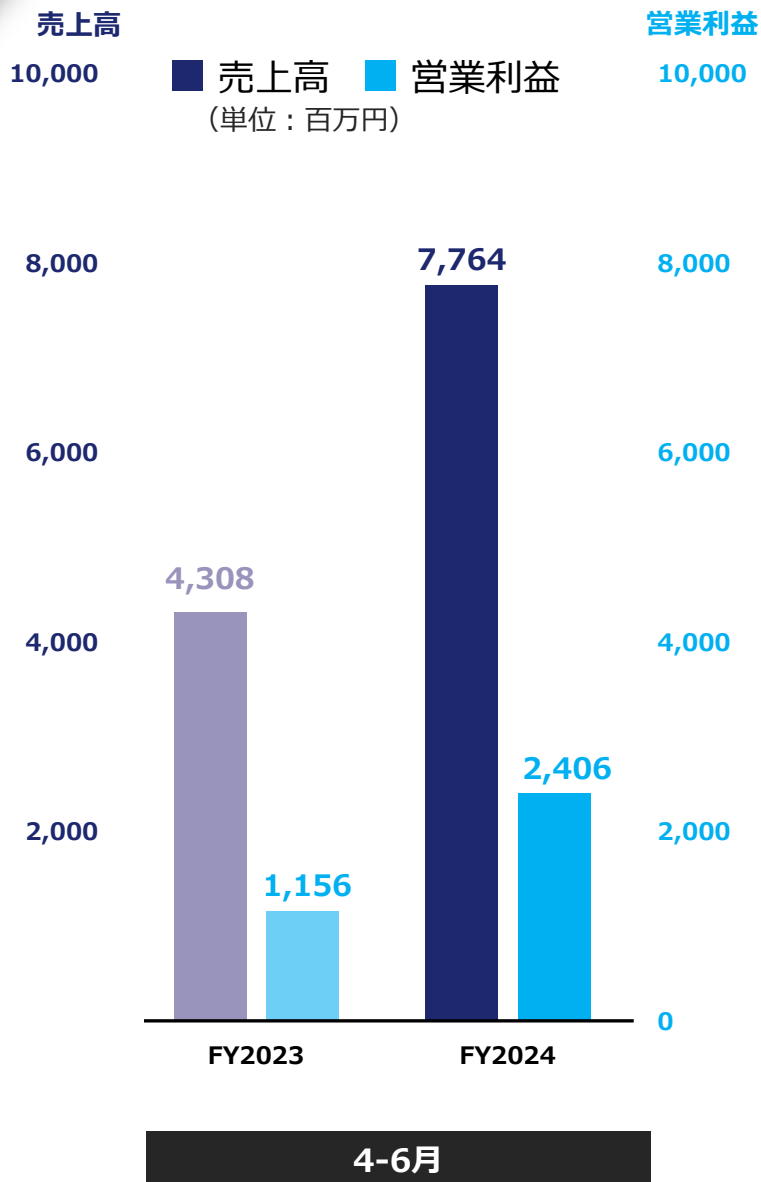
営業利益：+29.8% / +445M

- 上記増収要因等によりアニメ・実写ともに増益

## 第2四半期以降の見通し

- アニメは、2Q以降も『【推しの子】』や『Re:ゼロから始める異世界生活』のシリーズ最新作や劇場版『オーバーロード』等、人気タイトルが複数控える。ライセンス収入の拡大も期待され、引き続き堅調な業績を見込む
- 実写は、下期公開の劇場作品のヒットを狙う。大型タイトルへのシフトに向けた準備期間は継続

# 業績概況 — ゲームセグメント



## 第1四半期 増減要因

売上高 : +80.2% / +3,456M

コンソール・PC向け  
新作  
YoY +179.7%  
構成比34%

コンソール・PC向け  
リピート  
YoY +12.7%  
構成比11%

コンソール・PC向け  
ロイヤリティ  
YoY +77.4%  
構成比23%

その他  
YoY +54.6%  
構成比32%

- フロム・ソフトウェアの新作・過去作がともに貢献し、増収
  - 新作『ELDEN RING』大型DLCは、6月21日の発売から3日間で世界累計売上本数500万本を達成。1Qは国内の収益のみを計上
  - DLC発売の相乗効果もあり、『ELDEN RING』本編のリピート販売が増加に転じる

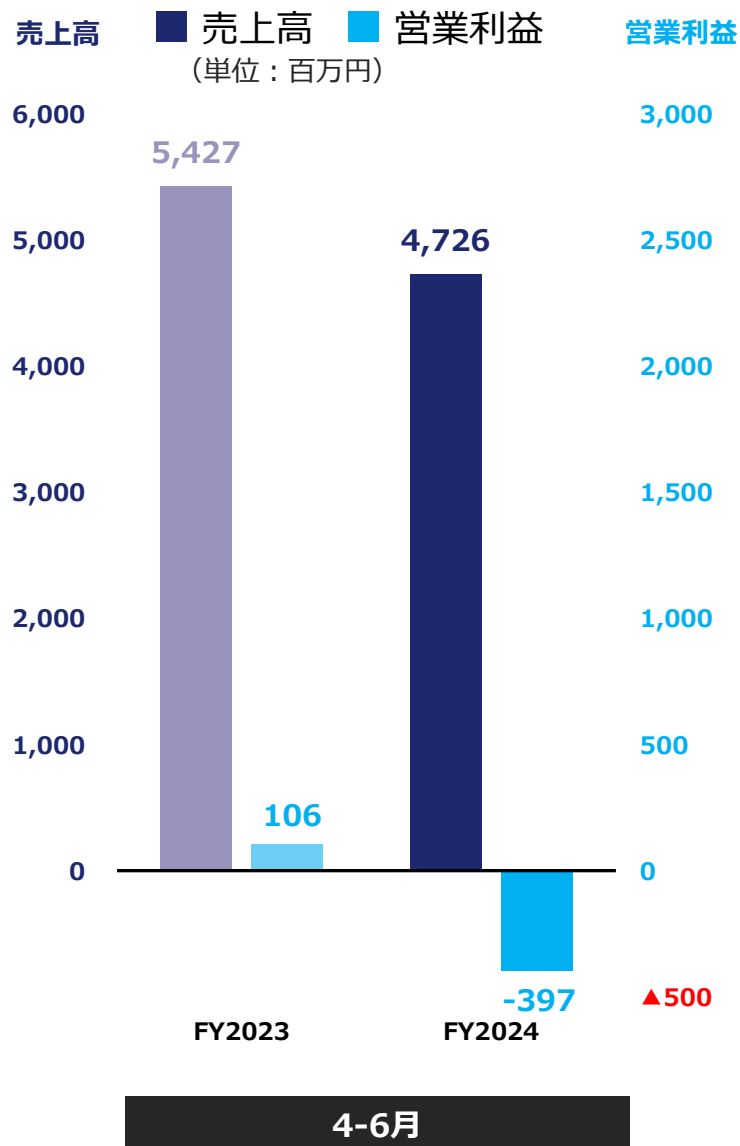
営業利益 : +108.1% / +1,249M

- 上記増収要因により、増益

## 第2四半期以降の見通し

- 『ELDEN RING』は本編・DLCともに、さらなる販売伸長を期待
  - DLCの海外向け出荷に係るロイヤリティは2Q以降に計上予定
- 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
  - 今夏、『Re:ゼロ』のモバイルゲームを自社パブリッシングでリリース予定  
アニメ3期放映との連動によりIPのLTV最大化を目指す
  - フロム・ソフトウェアの自社パブリッシング範囲拡大に向けた準備が進捗

# 業績概況 — Webサービスセグメント



## 第1四半期 増減要因

売上高：▲12.9% / ▲700M

ニコニコ関連  
YoY▲13.4%  
構成比79%

ライブ  
YoY▲15.6%  
構成比9%

モバイル  
YoY▲7.4%  
構成比12%

- ニコニコ関連事業はサイバー攻撃影響により減収
  - サービスが停止した6月分の売上を逸失。プレミアム会員をはじめとする有料会員に、返金を実施

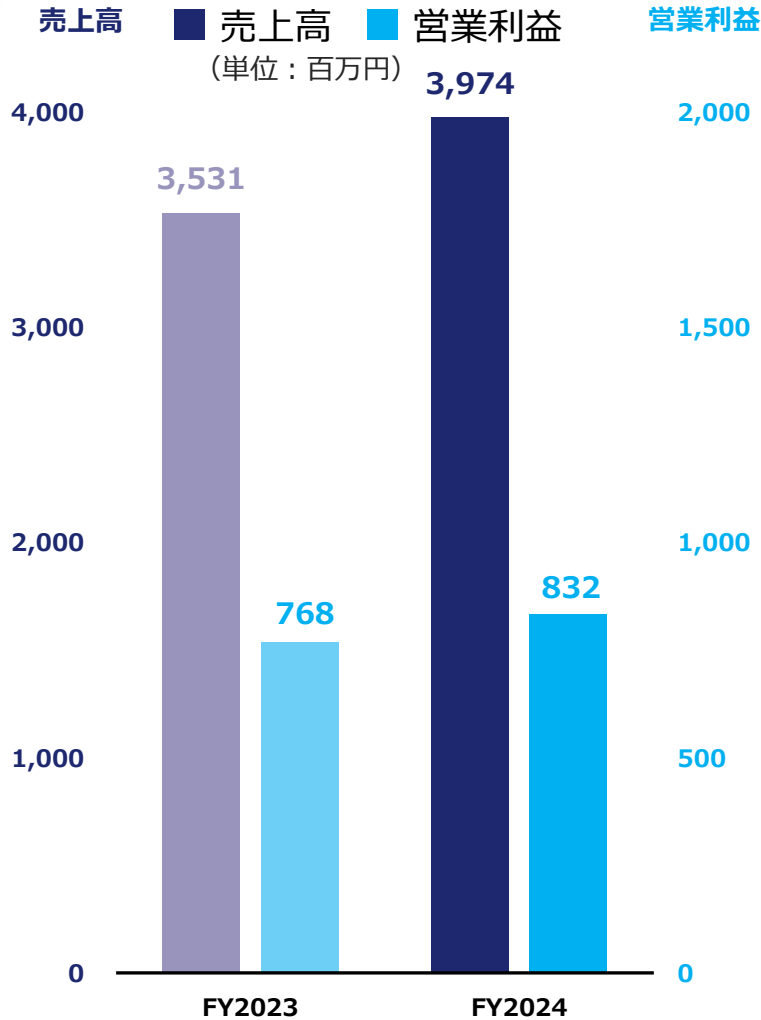
営業利益：- / ▲504M

- 上記減収影響に加え、ITインフラ投資の進捗により、減益
- 『ニコニコ超会議2024』はコスト適正化により増益。黒字化も達成

## 第2四半期以降の見通し

- 『ニコニコ』は段階的に回復し、9月以降は全面的なサービス復旧を見込む
  - 返金による売上逸失影響は7、8月も継続。9月以降は発生しない見込み
  - 8月のサービス再開後、ユーザーアクティビティ増加施策を積極的に実施。MAUや有料会員数等の動向を注視しながら、再成長に向けた戦略の再設計を行う
- 前期黒字転換したライブ事業は、引き続き利益成長を見込む
  - 2Q開催の『アニサマ』は増収増益の見通し

# 業績概況 — 教育・EdTechセグメント



4-6月

## 第1四半期 増減要因

**売上高 : +12.6% / +443M**

**バンタン**  
YoY+8.8%  
構成比72%

**N/S高向け**  
YoY+23.6%  
構成比28%

- バンタン、N/S高共に高い成長率で生徒数が増加し、増収
  - バンタンでは、『KADOKAWAアニメ・声優アカデミー』等の新スクールが伸長をけん引
  - N/S高向け事業は、通学コース向け新キャンパス開設等により生徒数が増加

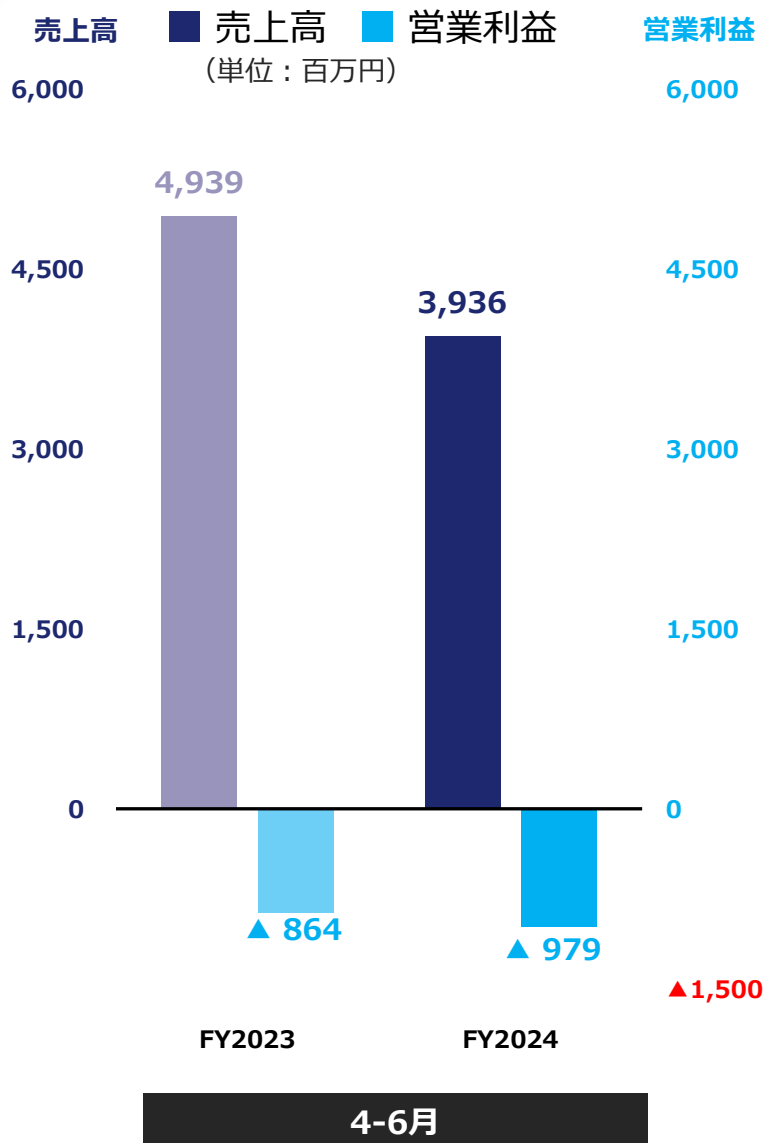
**営業利益 : +8.3% / +63M**

- バンタンにおける増収影響を中心に、増益

## 第2四半期以降の見通し

- バンタンでは、社会人コース強化により3Qも生徒数増を見込む
  - 展開地域やコース拡大により対象マーケットを拡げ、継続成長を目指す
- N/S高向け事業では、高成長継続を目指す
  - N高グループ3校目となる『R高\*』が25年4月開校予定
- 来期開学の『ZEN大学\*\*』に向けた教育システムやコンテンツの準備も進行

# 業績概況 — その他



## 第1四半期 増減要因

売上高：▲20.3% / ▲1,002M

### 施設運営

YoY+5.3%  
構成比21%

### MD

YoY▲13.3%  
構成比32%

### その他

YoY▲31.2%  
構成比47%

- 施設運営事業は増収
- MD事業は、フィギュアの今期商品ラインナップが下期に偏重していることにより、1Qは減収
- その他の事業では、収益性に鑑みた一部商材の仕入販売撤退等により、減収

営業利益：- / ▲115M

- 施設運営事業では、前期減損による償却費減少効果や継続的なコストコントロールにより赤字幅縮小
- MD事業では減収も、営業利益は横ばいを維持
- その他の事業では一部資産の前倒し償却により費用が増加し、減益

## 第2四半期以降の見通し

- 施設運営事業は、近隣住民も含む集客強化のための施設横断的な施策を展開。コストコントロールも継続実施
- MD事業では、製品ジャンル拡張を想定。海外販路の拡大も推進し、通期での増収増益を見込む

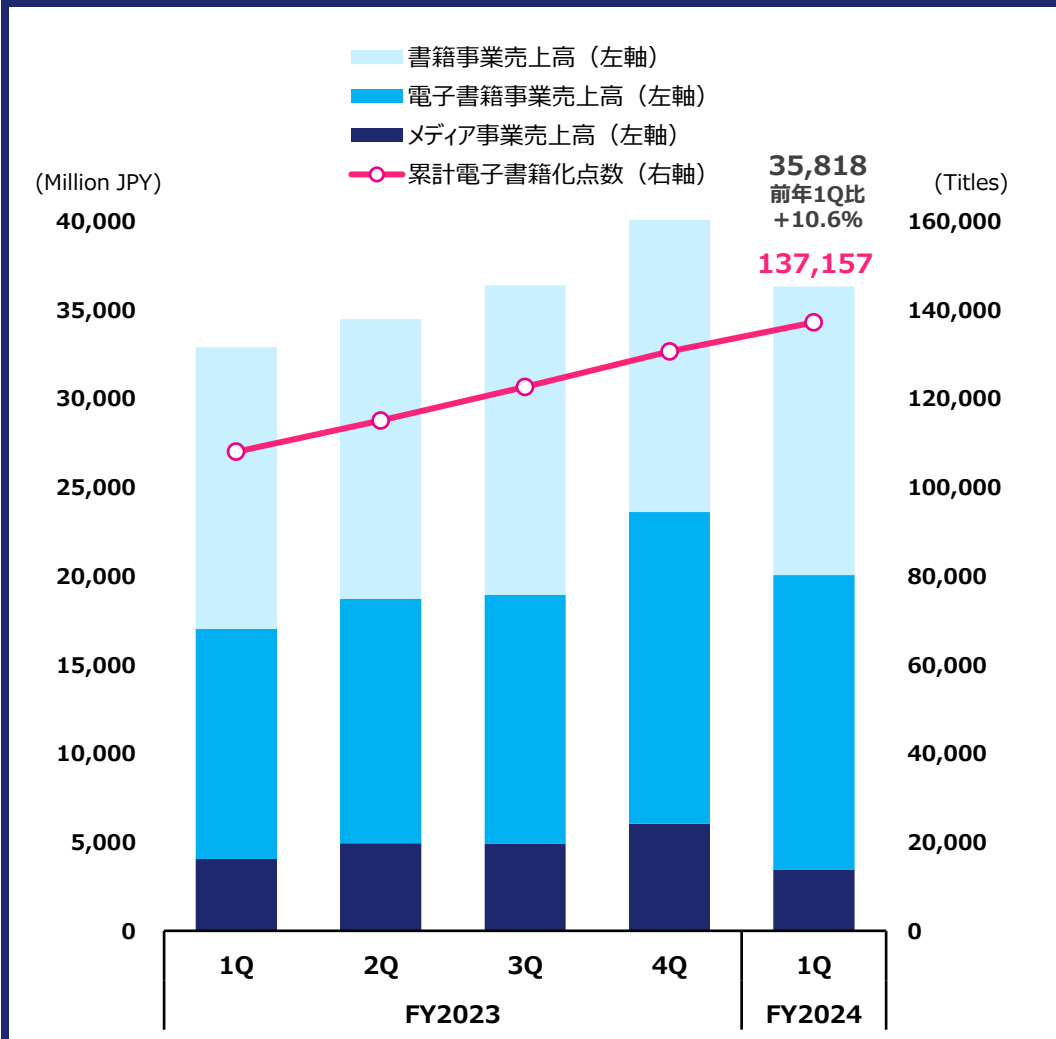
---

# Appendix

---

# 出版・IP創出セグメント

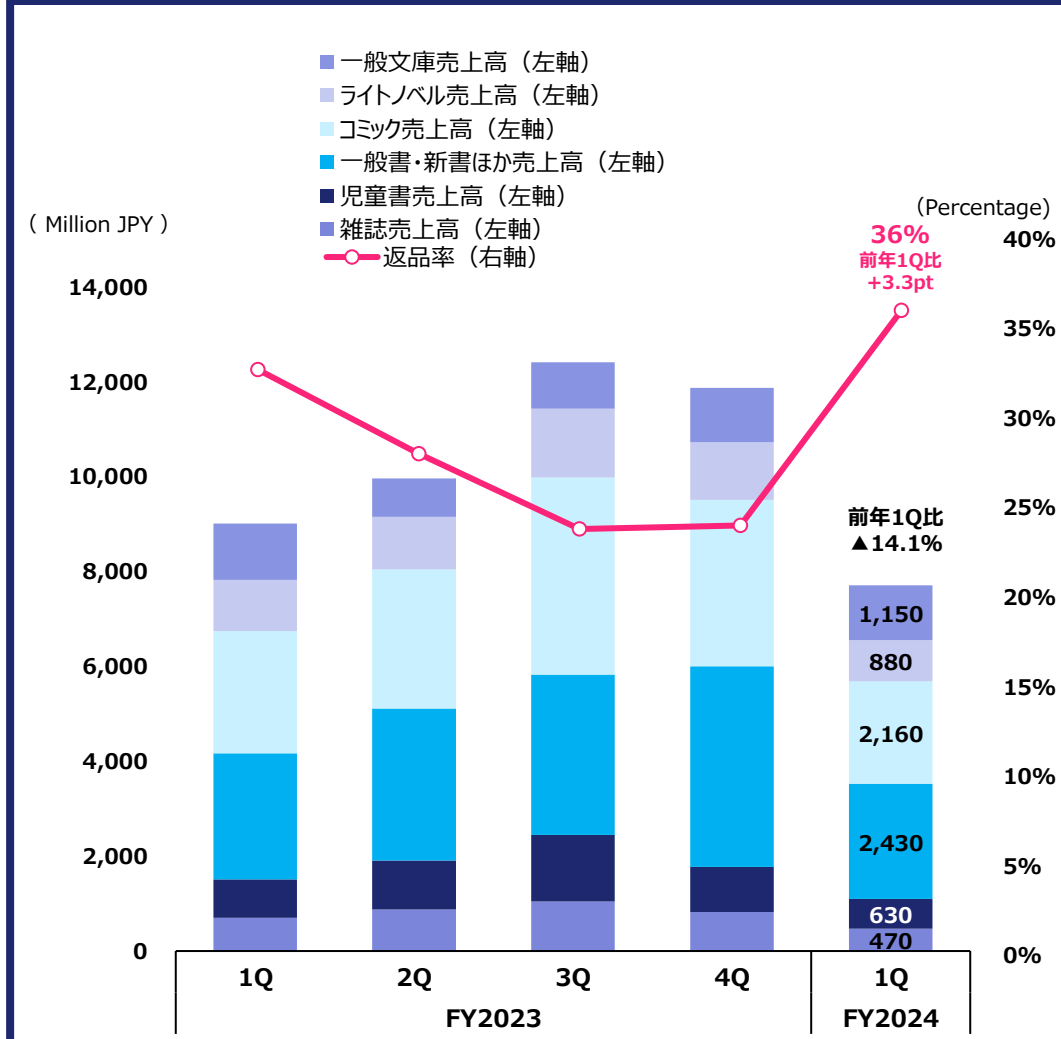
## 出版・IP創出セグメント売上高の推移



※電子書籍化点数は、話売り点数含む

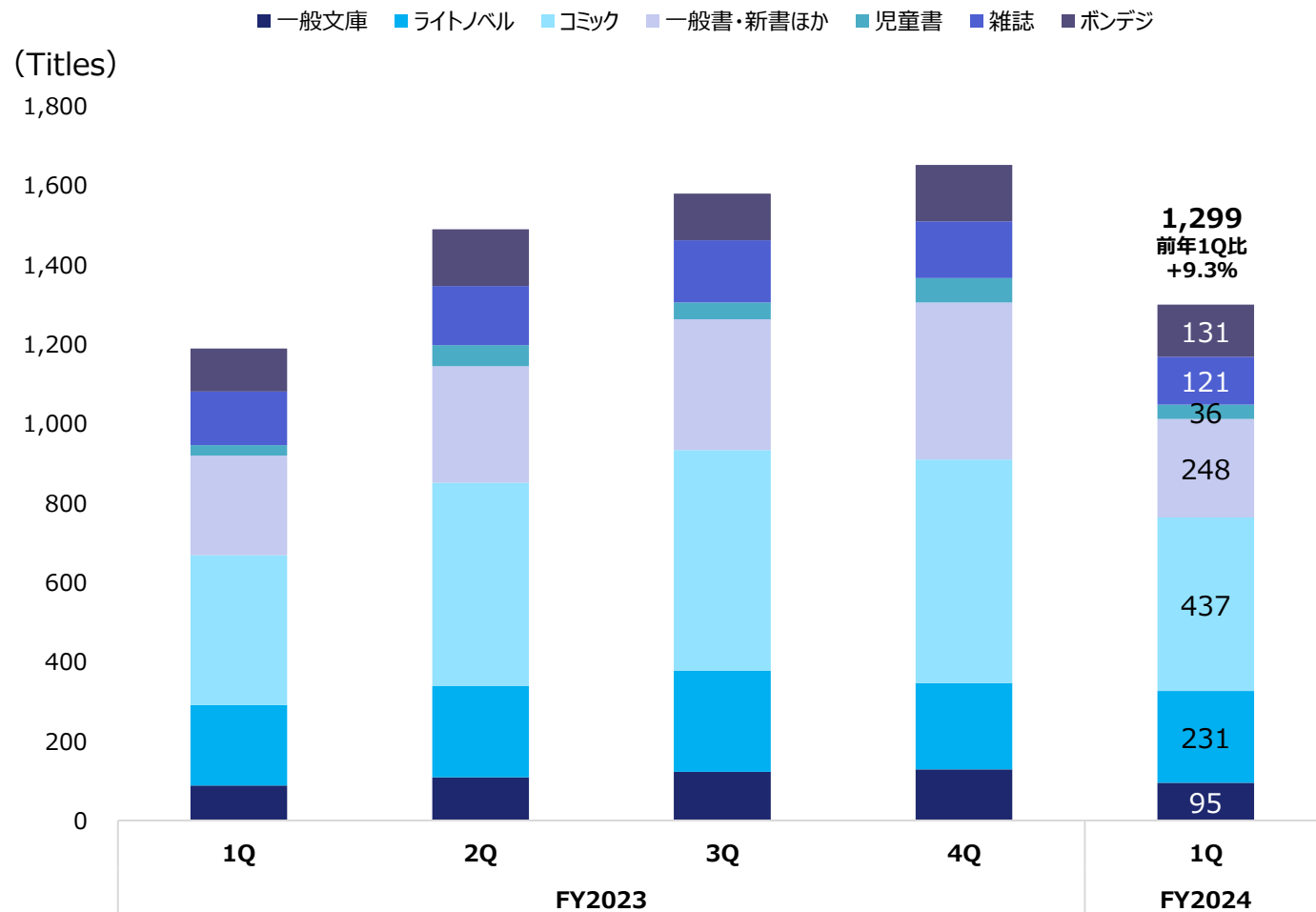
## 紙書籍・メディア事業売上高と返品率の推移

(KADOKAWA単体の数字)



# 出版・IP創出セグメント

## 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



©モクモクれん



©ましろ / COMICSMART INC.



(C)Virginia-Nitouhei 2024 (C)Natsuya Semikawa, Kururi / TAKARAJIMASHA

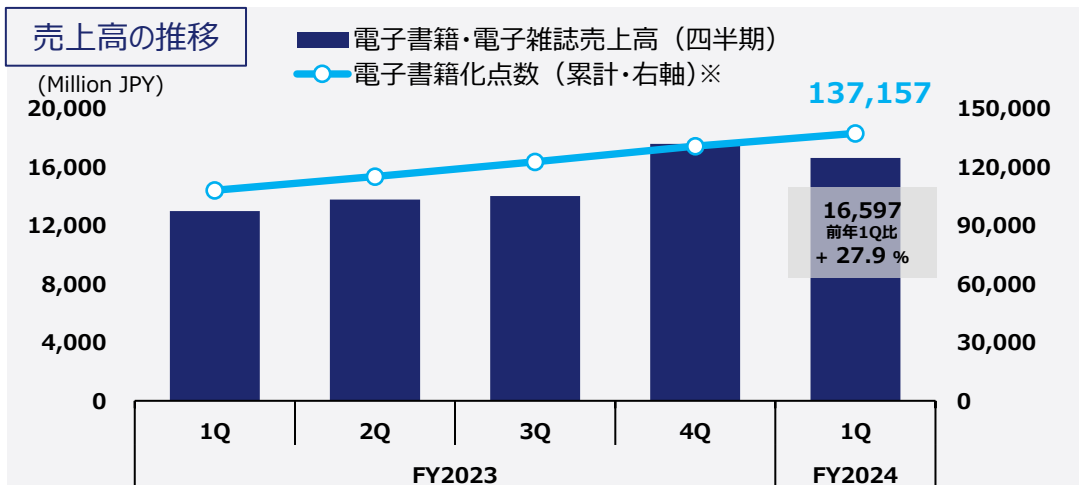


(C)Anri Sakano 2024 (C)Daisuke Aizawa 2024 (C)Touzai 2024

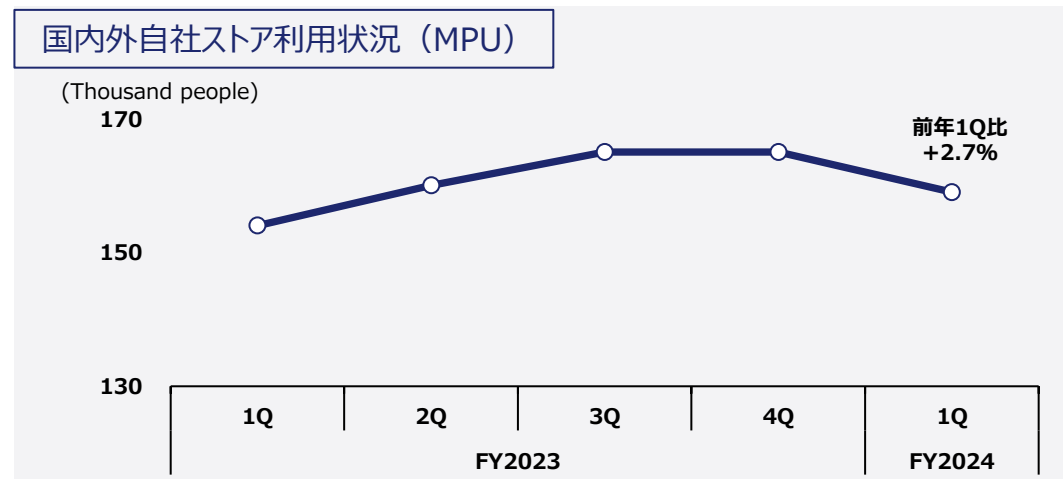
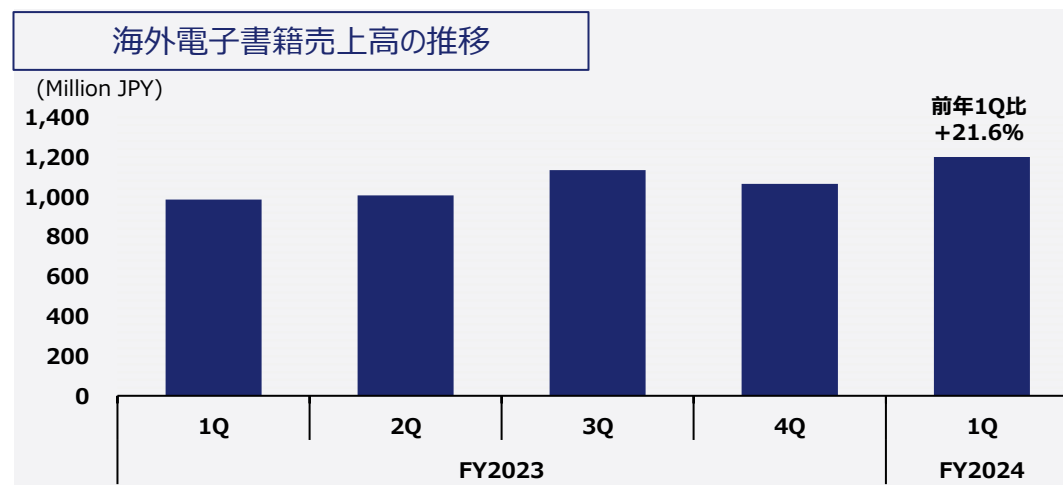
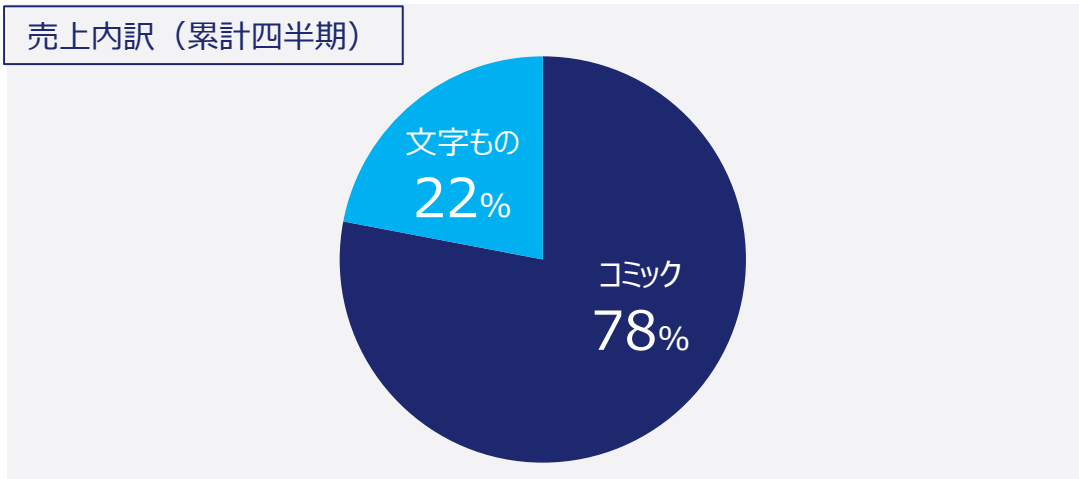
※KADOKAWA単体の紙書籍に加え、グループ会社やポーンデジタル作品も含めたIP数の合計



## 電子書籍・電子雑誌



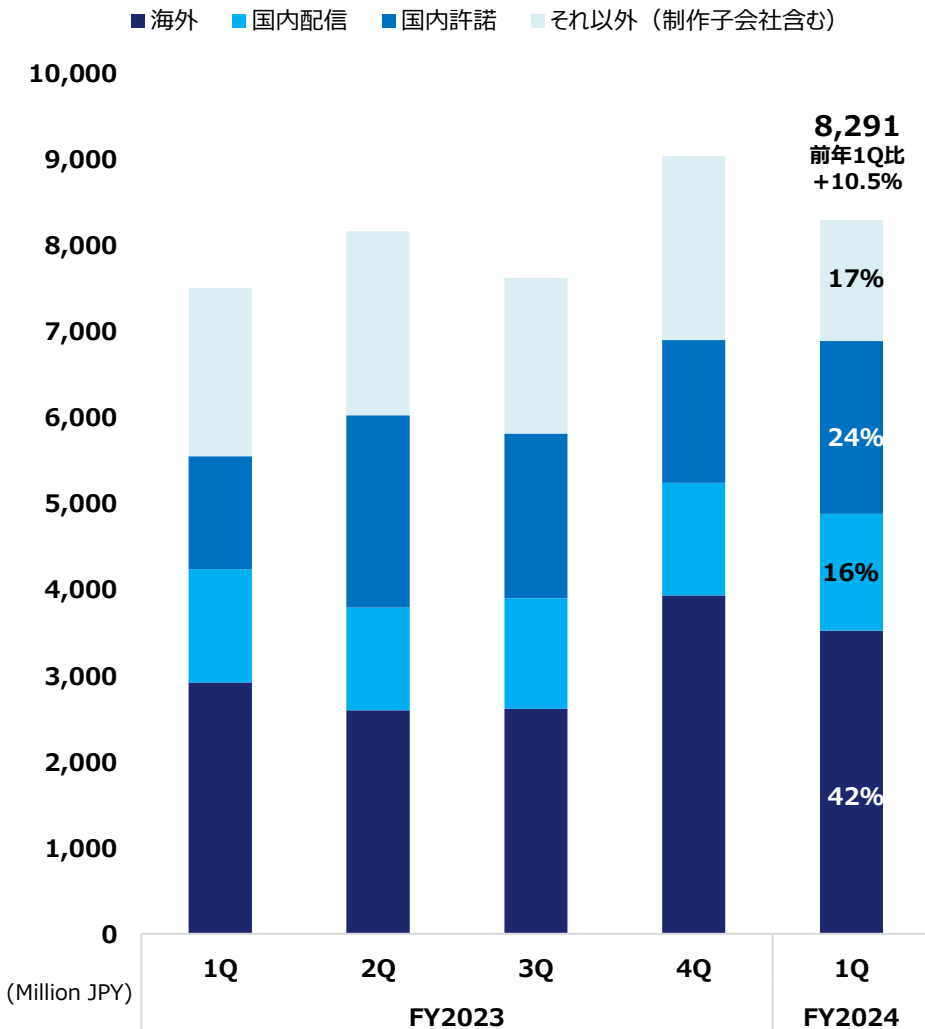
※電子書籍化点数は、話売り点数含む



※MPU(Monthly Paid User)=月間購入者数

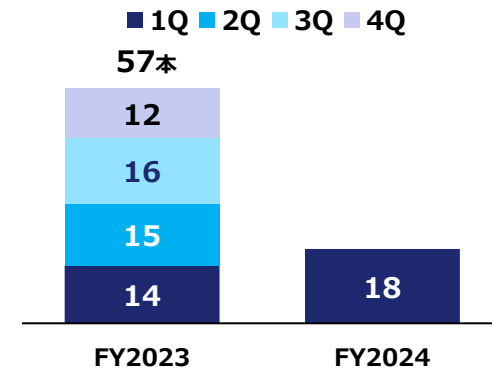
# アニメ・実写映像セグメント

## アニメ事業売上高



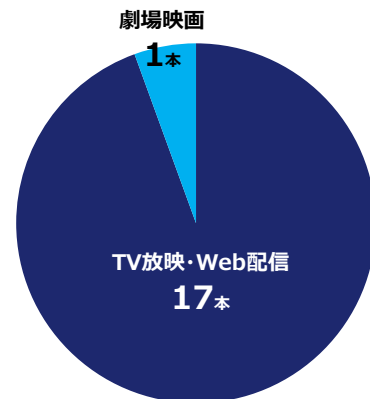
## アニメ放映本数

### 新規作品数



※少額出資を含む

### 2024年4-6月の発表媒体内訳

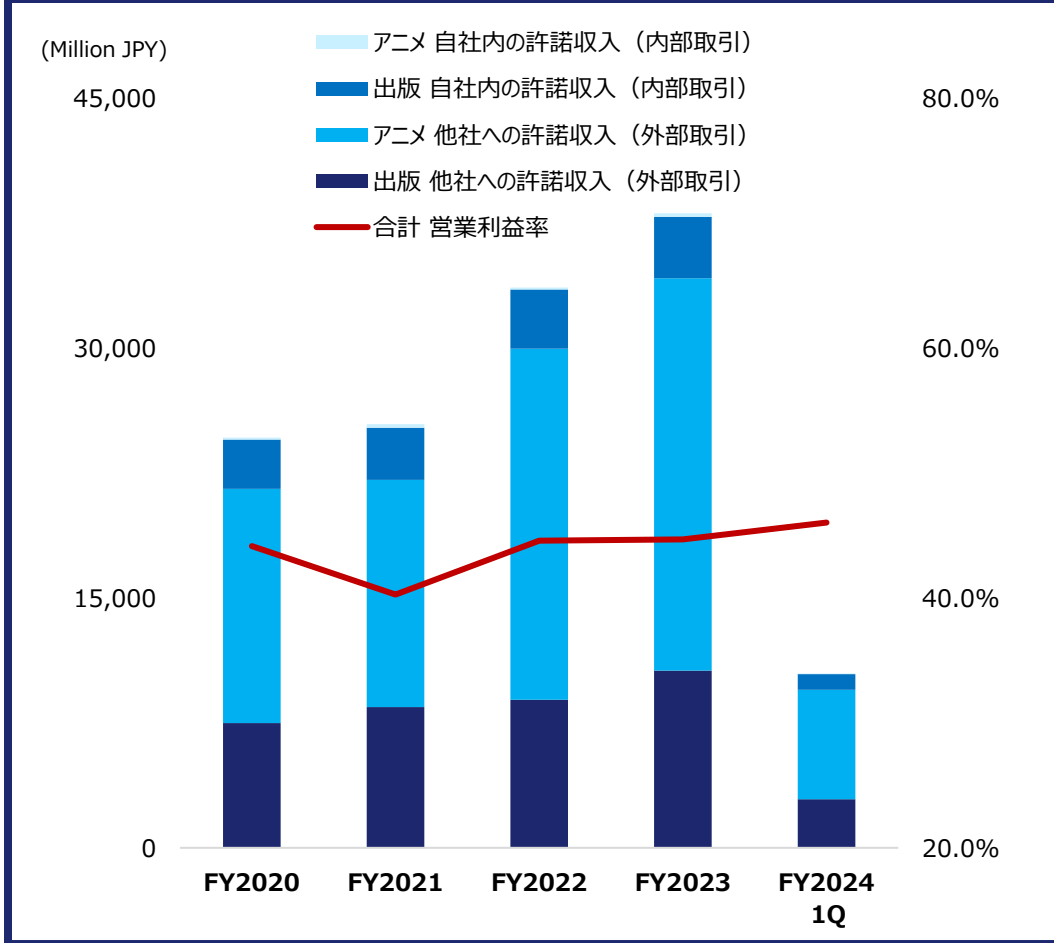


## 貢献タイトル

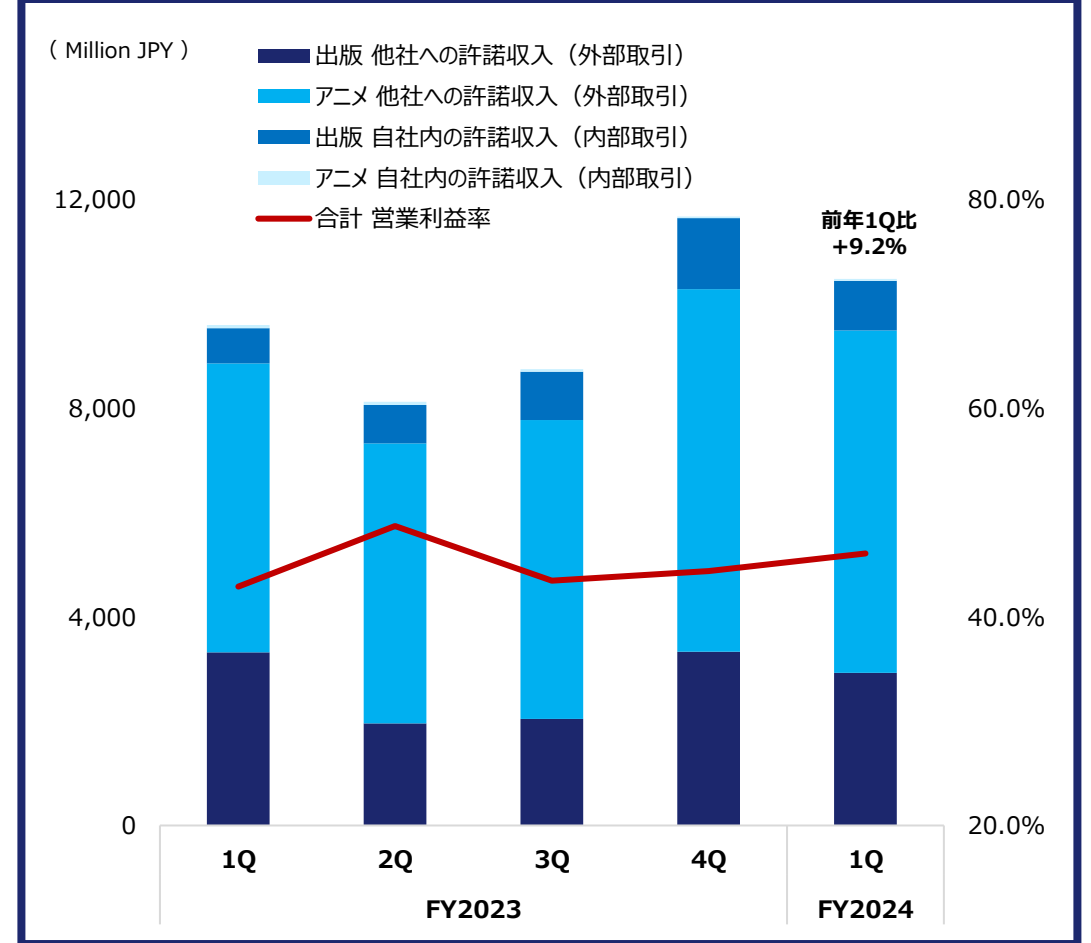


# 出版/アニメ ライセンス収入・営業利益率の推移（KADOKAWA単体）

## 年度ごと推移



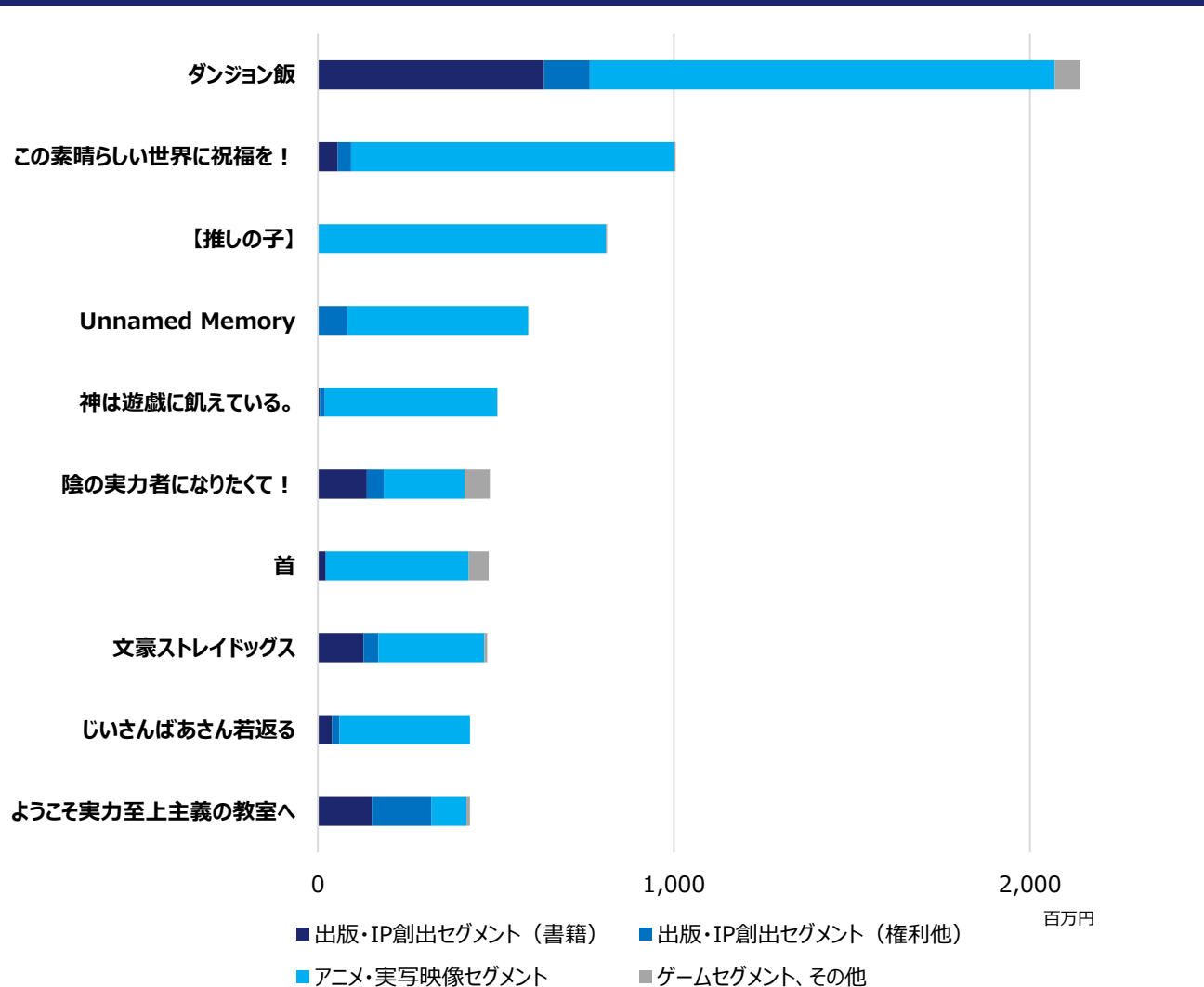
## 四半期ごと推移



※ ライセンス収入に係る営業利益率は、一定の定義のもの試算した管理会計上の数値です。IP創出に係るコストや間接部門のコスト等加味されていない費用が多く、実際よりも高い数値となっています

# 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)

2025年3月期 1Q



## 出版・IP創出

※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	ダンジョン飯	2015
2	パンドロぼう	2020
3	無職転生～異世界行ったら本気だす～	2014
4	ソードアート・オンライン	2009
5	魔法科高校の劣等生	2011
6	狼と香辛料	2006
7	山田さんとLv999の恋をする	2020
8	陰の実力者になりたくて!	2018
9	文豪ストレイドッグス	2013
10	とある科学の超電磁砲	2007

## アニメ・実写映像

※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	ダンジョン飯	2023
2	この素晴らしい世界に祝福を!	2016
3	【推しの子】	2023
4	Unnamed Memory	2024
5	神は遊戯に飢えている。	2024
6	首	2023
7	じいさんばあさん若返る	2024
8	文豪ストレイドッグス	2016
9	デート・ア・ライブ	2013
10	陰の実力者になりたくて!	2022

# 今後期待のタイトル

## 書籍



パンどろぼうとりんごがめん



(C)Syougo Kinugasa 2024



衛宮さんちの今日のごはん  
(10)

(C)TYPE-MOON  
(C)TAa 2024  
(C) Makoto Tanaka 2024



©Sumi Ichiiya

## アニメ



©赤坂アカ×横槍メンゴ/集英社・【推しの子】製作委員会



©Sunsun, Momoco/KADOKAWA/Alya-san Partners



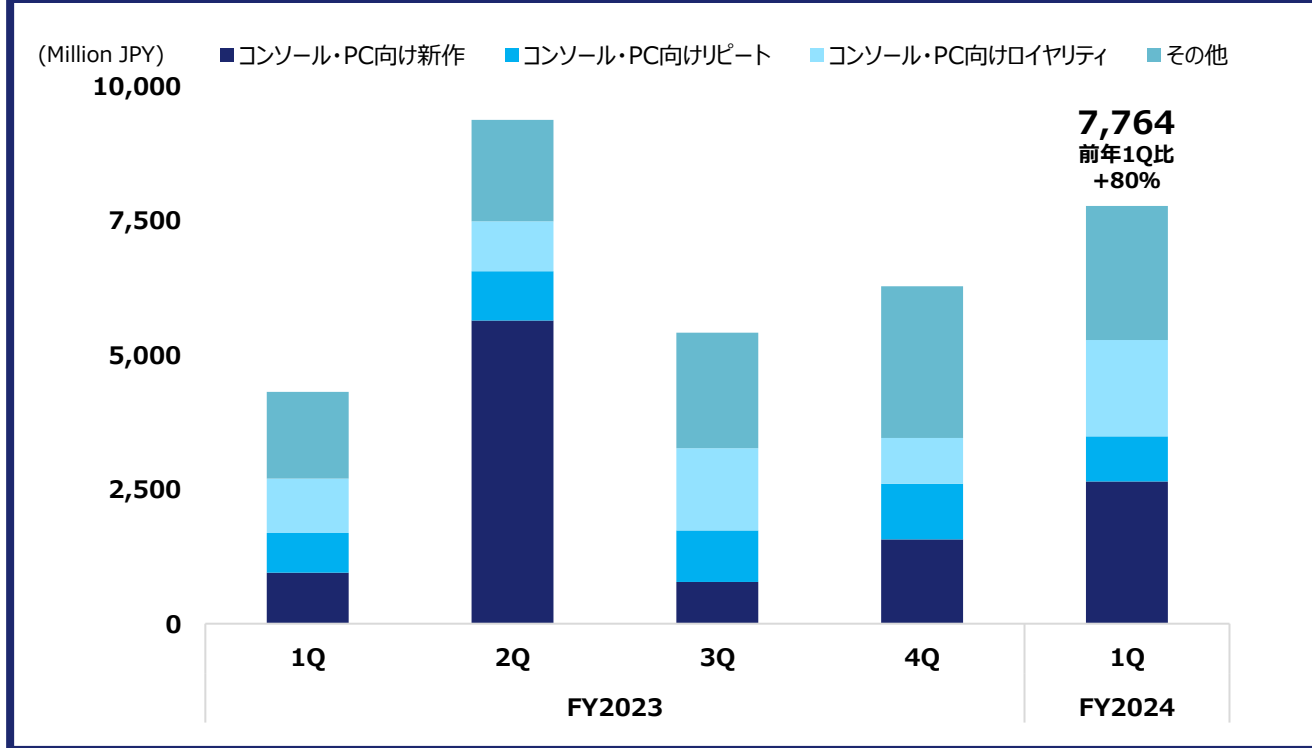
©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/  
Re:ゼロから始める異世界生活3製作委員会



©丸山くがね・KADOKAWA刊/  
劇場版「オーバーロード」聖王国編製作委員会

# ゲームセグメント

## ゲームセグメント売上高の推移



	FY2023				FY2024
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
コンソール・PC向け 新作発売タイトル数	2	3	1	3	3
販売本数合計(万本)	98	180	87	110	130

※いずれかの地域で自社販売をしているタイトル数・販売本数の合計

貢献タイトル



ELDEN RING

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2022 FromSoftware, Inc.

期待タイトル



Re:ゼロから始める異世界生活  
Witch's Re:resurrection

©長月達平・株式会社KADOKAWA刊 ©KADOKAWA/Akatsuki Inc.

2024年夏リリース予定

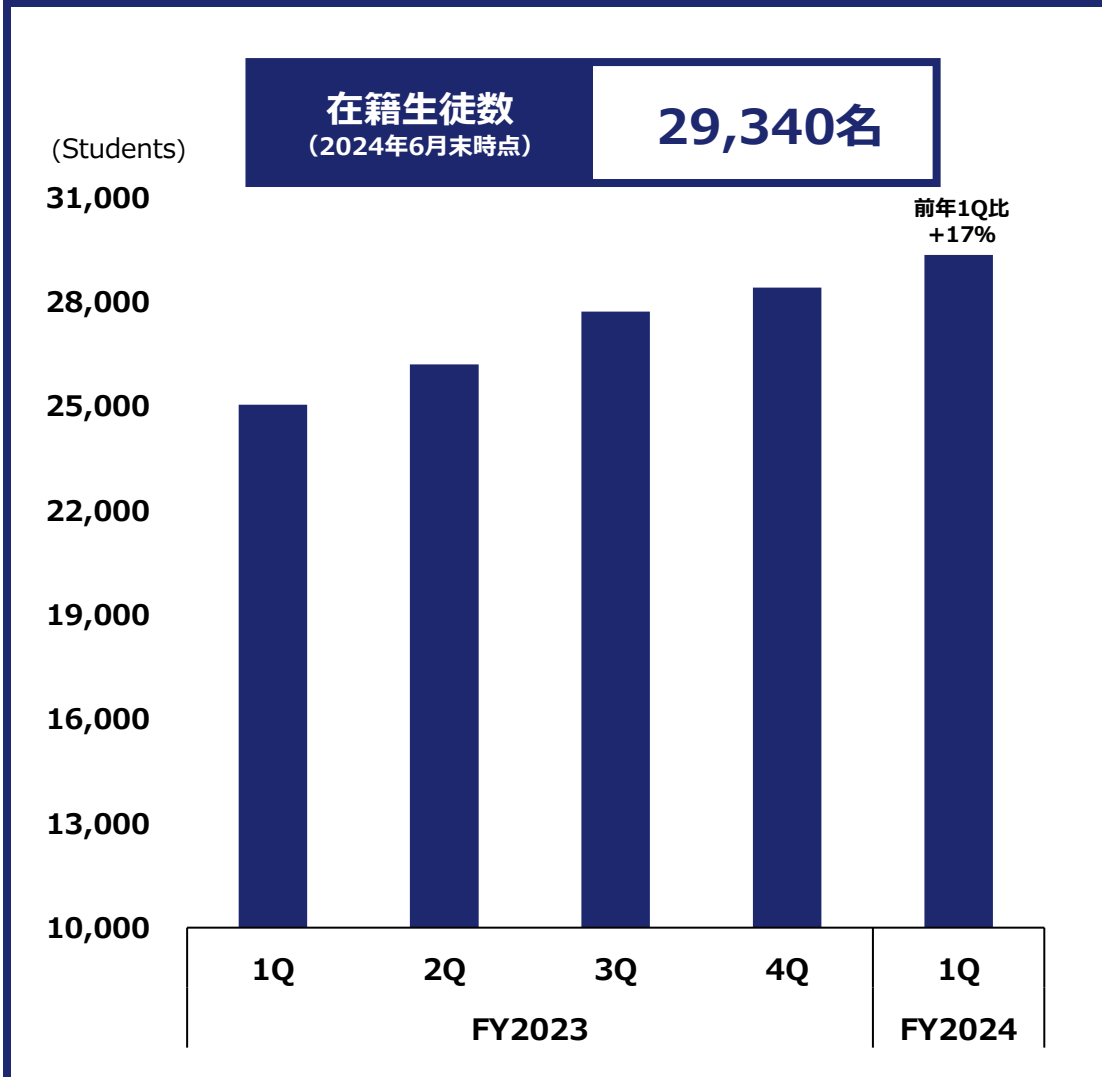


『ELDEN RING』ダウンロードコンテンツ  
『SHADOW OF THE ERDTREE』

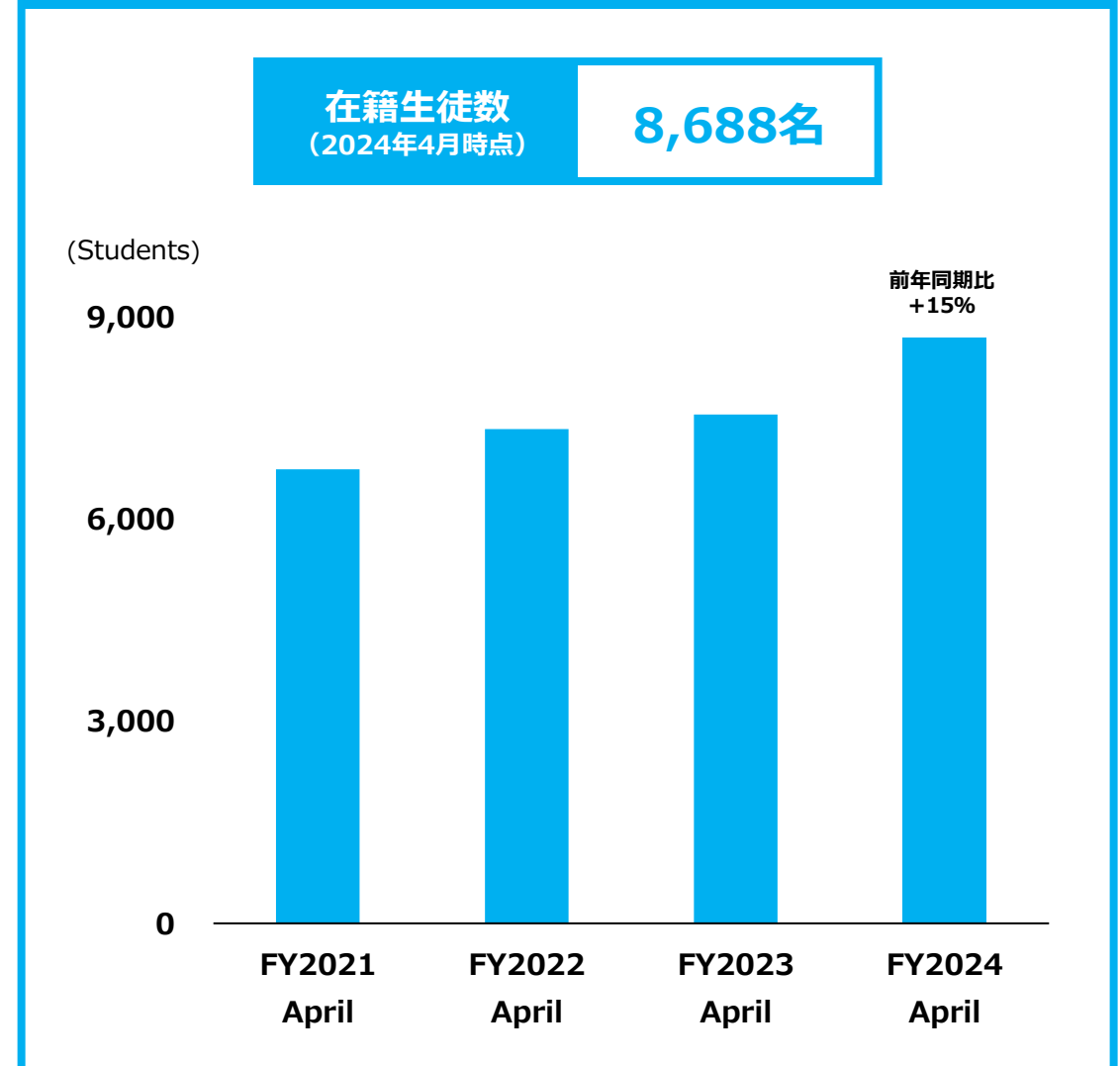
©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2024 FromSoftware, Inc.

# 教育・EdTechセグメント

## N/S高等学校 生徒数の推移

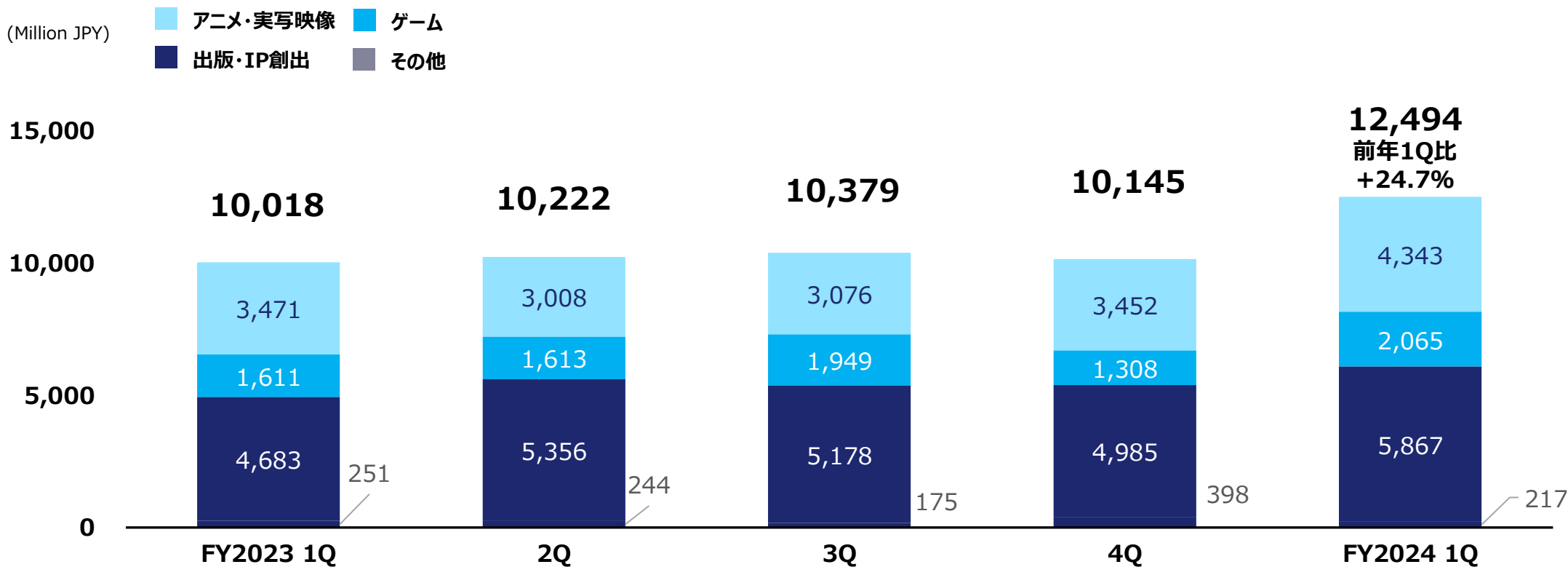


## バンタン 生徒数の推移



# 海外売上高の推移

## 海外売上高 セグメント別内訳



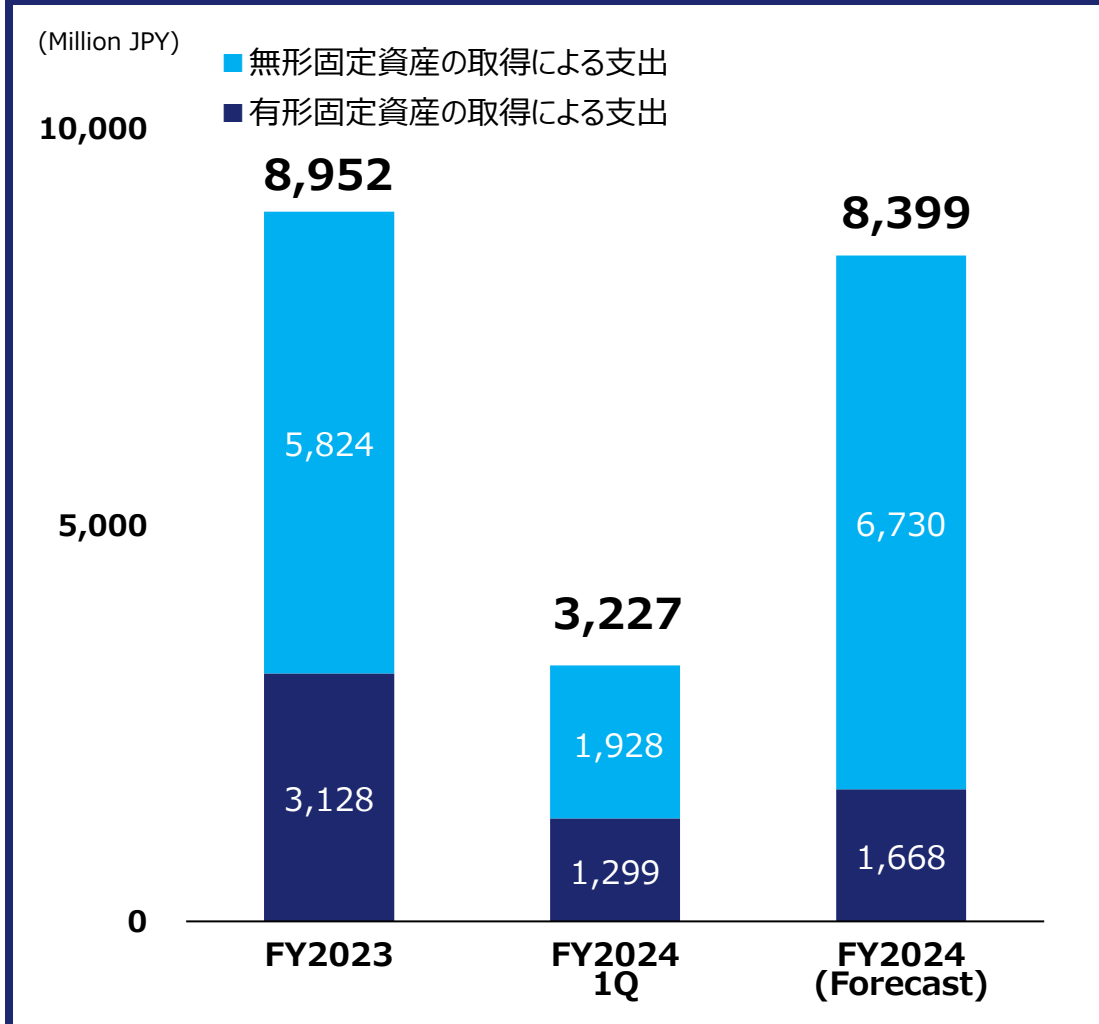
地域別 構成比	米国	58.6%	56.2%	51.3%	51.6%	58.4%
	アジア	32.6%	34.7%	37.9%	40.3%	32.8%
	その他	8.8%	9.1%	10.8%	8.1%	8.7%

※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

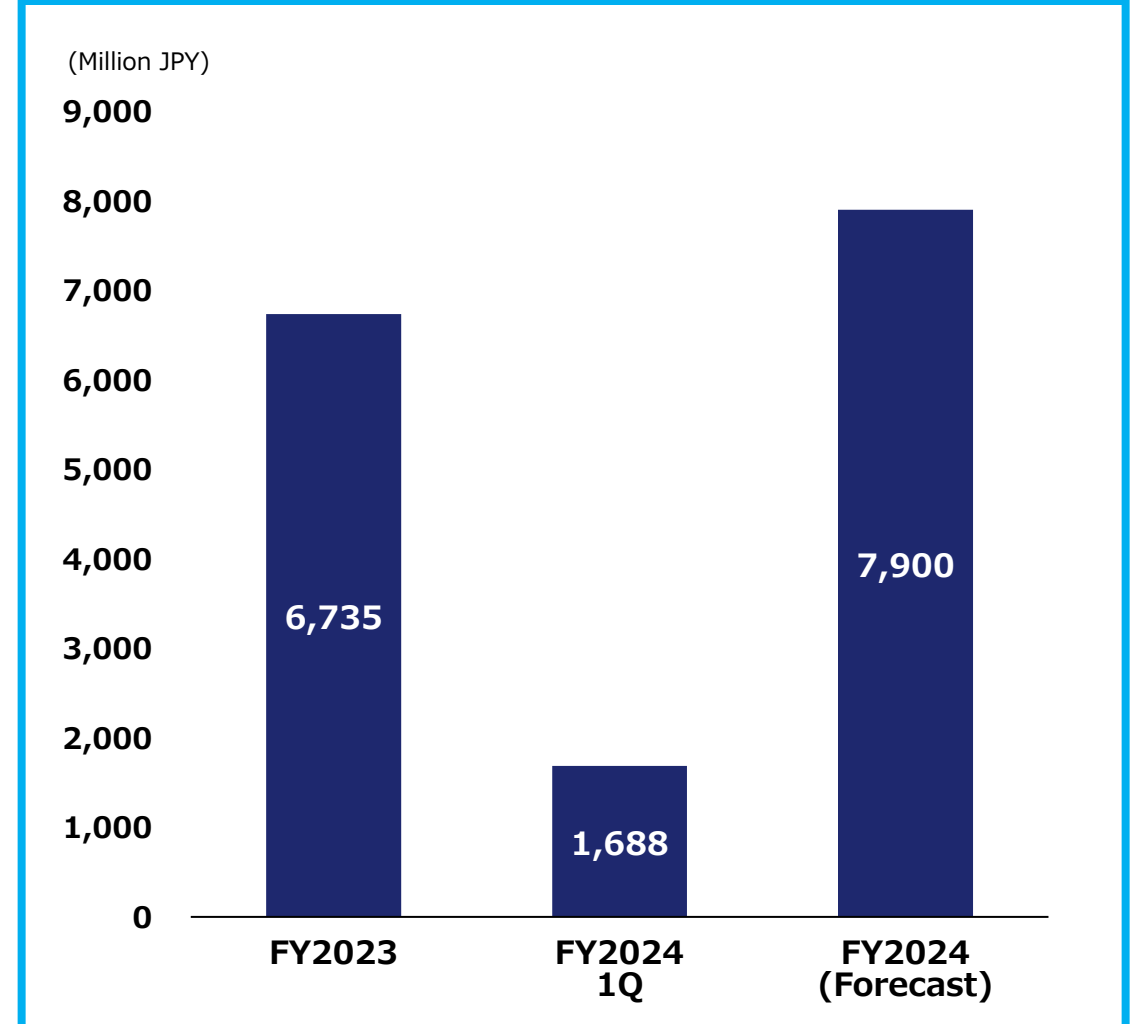


# 設備投資/減価償却費の状況

## 設備投資※



## 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

**Q1** 電子書籍事業の国内他社ストア向けの売上認識タイミングの変更とはなにか？

**A** 国内他社ストア向けの売上について、従来は各ストアから受領する確定報告に基づいて計上しておりましたが、2024年3月期4Qより一部の他社ストアについては速報データに基づく見積もり計上に変更しました。従来では翌月以降に計上していた売上も前倒して見積もり計上されています。2025年3月期1Qにおいても同様に上記影響が発生しています。なお、2Q以降は影響が小さくなる見込みです。

**Q2** 当第1四半期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** 4-6月における、売上高への為替影響は約+14億円、これを除く売上成長率は約+9.6%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に係る費用の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** 当第1四半期の海外子会社の紙書籍事業における為替影響は？また、為替影響を除く売上高の成長率は？

**A** 4-6月の海外子会社の紙書籍事業における売上高への為替影響は約+3.4億円、これを除く売上成長率は約+16.2%です。

Q4 当第1四半期の国内電子書籍売上高における自社ストアと他社ストア向けの比率と成長率は？

A 販売金額ベースでの4-6月における自社ストア（BOOK☆WALKER）と他社ストア向けの比率は1：4、それぞれの前年同期比成長率は+8.7%、+40.2%です。なお、他社ストア向けにはQ1に記載の売上認識タイミングの変更影響を含んでおり、これを除いた成長率は+15.3%です

Q5 当第1四半期の紙書籍・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29%、一般書・新書ほか26%、ライトノベル12%、一般文庫13%、児童書9%、雑誌8%  
ジャンル別伸び率：コミック▲16%、一般書・新書ほか▲8%、ライトノベル▲19%、一般文庫▲3%、児童書▲23%、雑誌▲33%でした。（KADOKAWA単体の数字）なお、上記実績にはサイバー攻撃影響を含んでおります。

Q6 当第1四半期における出版・IP創出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 当第1四半期の出版・IP創出セグメントとアニメ・実写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・IP創出セグメントで9%、アニメ・実写映像セグメントで46%です。

Q8 『ELDEN RING』のDLCの当第1四半期における売上高の実績と見通しは？

A 個別タイトルの売上高実績と今後の見通しについては開示しておりません。

Q9 2025年3月期1Qの決算説明資料にニコニコ関連事業のKPIデータの開示が無いが、なぜか？

A サイバー攻撃影響により6月はサービスが停止し、データの算出が不可能なため、1Qは開示しておりません。

Q10 ところざわサクラタウン（デジタル製造工場・新物流設備、商業施設、オフィス等）の2025年3月期及び今後の償却費は？

A 2025年3月期は20億円、2026年3月期以降は20～22億円程度を見込んでいます。なお、この金額には2024年3月期第4四半期に実施した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反映しています。

# 大規模サイバー攻撃によるシステム障害 — 主な公表内容

日付	主な公表内容
2024年 6月9日	<a href="#">【第1報】KADOKAWAグループの複数ウェブサイトにおける障害の発生について</a>
6月14日	<a href="#">【第2報】KADOKAWAグループにおけるシステム障害について</a>
6月27日	<a href="#">【第3報】KADOKAWAグループにおけるシステム障害及び事業活動の現状について</a>
6月28日	<a href="#">ランサムウェア攻撃による情報漏洩に関するお知らせとお詫び</a>
7月3日	<a href="#">KADOKAWAグループへのランサムウェア攻撃による角川ドワンゴ学園に関する情報漏洩のお知らせとお詫び</a>
7月5日	<a href="#">情報漏洩に関するお詫びならびに漏洩情報の拡散行為に対する警告と法的措置について</a>
7月10日	<a href="#">漏洩情報の拡散行為に対する措置ならびに刑事告訴等について</a>
7月12日	<a href="#">悪質な情報拡散行為等に対する措置の進捗状況について</a>
7月29日	<a href="#">【第4報】KADOKAWAグループの事業活動の回復状況について</a>
8月5日	<a href="#">ランサムウェア攻撃による情報漏洩に関するお知らせ</a>



# 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。