

2025年3月期第2四半期 決算説明会

日時：2024年11月7日（木）16時30分～17時30分

登壇者：代表執行役社長 CEO 夏野剛 ほか

社長の夏野でございます。まずは6月に発覚した当社グループへのサイバー攻撃により、株主の皆様をはじめ関係する全ての皆様に多大なるご心配とご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

当社では、本事案の発生以降、被害状況の全容把握と復旧に向け調査と対応を進めてまいりました。本事案については、現在も警察による捜査が行われている最中のため詳細には言及できませんが第1四半期決算公表以降における進捗についてご説明いたします。

大規模サイバー攻撃によるシステム障害 – 原因・対策と影響を受けた事業の状況

■ 発生原因と再発防止策

原因	対策
<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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主要な対策は既に実施し、その他についても計画通りに対応上記とは別のセキュリティ専門企業により、当社が本事案の原因を適切に評価し、各種対策の導入および推進等を適切に取り組んでいる旨、確認済み本事案への再発防止対策に限らず、今後も引き続きセキュリティ体制の強化を推進

■ 事業活動への影響と現在の状況

		2024年6月以降発生した事業影響	2024年11月7日時点の状況
事業 影響	出版・ IP創出	<ul style="list-style-type: none">国内紙書籍における既刊の出荷が平常時の1/3に減少重版の製造は優先順位をつけて対応	<ul style="list-style-type: none">既刊出荷量は平常時水準に回復DOT※も再稼働重版製造も平常状態に回復
	Web サービス	<ul style="list-style-type: none">「ニコニコサービス」全般の停止ニコニコアカウントのログイン機能障害	<ul style="list-style-type: none">主要サービスは全面復旧

3

まず、再発防止策として、セキュリティ専門会社による助言及びチェックをもとに主要な対策をすでに実施しております。それ以外についても計画どおり対応を進めています。

また対策の適切性に関して、当社が今回の原因を適切に評価し、各種対策の導入と推進に適切に取り組んでおり、これらが事業復旧に必要と認められる基準を満たしている旨の評価レポートを、上記とは別のセキュリティ専門企業より受領しております。

当社では、従来より情報セキュリティを重視し対策を講じてきましたが、本事案が発生した事実を重く受け止め、現在推進中の再発防止策に限らず、今後も引き続きセキュリティ体制の強化に努めてまいります。

また、事業活動への影響と現在の状況ですが、出版事業では影響を受けた既刊出荷が既に平常時水準に回復しており、書店等のダイレクト受発注システムであるDOTも再稼働したことで重版製造も平常状態に回復しております。さらにサービス全般が停止したWebサービス事業のニコニコにおいても、主要サービスは全面復旧しております。

大規模サイバー攻撃によるシステム障害 – 情報漏洩と二次被害抑止の状況

■ 情報漏洩の概要

◆ 外部漏洩が発生したことを確認した情報 (11月1日時点)

✓ 情報漏洩件数 (合計261,956人)

- 個人情報：株式会社ドワンゴ、学校法人角川ドワンゴ学園、N中部部・N高等学校・S高等学校 関連情報
- 企業情報：株式会社ドワンゴの契約書など

※情報漏洩件数は、漏洩情報に関する直近公表（8/5）より7,715人分追加。追加分は本公表以後の追加的な精査により、新たに判明したもの。なお、本追加判明分はサイバー攻撃を受けた際に（6/8以前）窃取されたものであり、それ以降、現時点までに新たに窃取されたものはない

■ 情報漏洩に関する法的措置を含めた二次被害の抑止

◆ 関係するすべての皆様の二次被害を最小限に抑え、プライバシーをはじめとする権利利益を保護するために、厳正に対応

- 対策チームでの巡回監視にて、匿名掲示板やSNSなどでサイバー攻撃を行ったとされる組織が公開した情報を拡散する悪質な行為と認識した書き込みを特定。運営者に対し、削除要請および情報開示請求を進行中
- 悪質性の高い情報拡散者に対しては、証拠保全の上、刑事告訴・刑事告発などの法的措置に向けた作業を進行中
 - ✓ 悪質と認識した情報拡散行為などの件数 (11月1日時点)
 - ✓ 株式会社ドワンゴ：934件
 - ✓ 学校法人角川ドワンゴ学園：70件
 - ✓ 削除要請及び発信者情報開示請求件数：385件
 - ✓ 法的措置の進捗状況：弁護士及び外部の専門機関等と連携して法的措置を進行中

4

事案発生以降、社外の大手セキュリティ専門企業の支援を受けながら、情報漏洩の可能性および漏洩した情報の範囲を把握するための調査を進めてまいりましたが、8月5日の公表以後の追加的な精査により、新たに7,715名分の追加漏洩が判明し、合計261,956名分の外部漏洩が発生したことを確認しております。なお、この追加判明分は6月8日以前のサイバー攻撃の際に窃取されたものであり、それ以降新たに窃取されたものではありません。

また、匿名掲示板やSNSなどで、サイバー攻撃を行ったとされる組織が公開したものとして、情報を拡散する行為が確認されています。当社は関係するすべての皆様の二次被害を最小限に抑え、プライバシーをはじめとする権利利益を保護するため、弁護士とも協議の上、厳正に対応してまいります。

大規模サイバー攻撃によるシステム障害 - 業績影響

本事案による通期業績への影響は、前回見通しを下回る見込み

(単位：百万円)	通期への影響 (前回見通し)	通期への影響 (今回見通し)	1Qへの影響 (実績)	2Qへの影響 (実績)	下期への影響 (見通し)	前回見通しとの 差異
売上高影響	▲8,400	▲7,700	▲2,600	▲4,900	▲200	+700
出版・IP創出 (国内紙書籍)	▲3,000	▲3,250	▲1,350	▲1,800	▲100	▲250
Webサービス	▲5,400	▲3,950	▲1,250	▲2,600	▲100	+1,450
その他	-	▲500	-	▲500	-	▲500
営業利益影響	▲6,400	▲4,700	▲1,900	▲2,750	▲50	+1,700
出版・IP創出 (国内紙書籍)	▲1,600	▲1,650	▲800	▲850	-	▲50
Webサービス	▲4,800	▲2,550	▲1,100	▲1,400	▲50	+2,250
その他	-	▲500	-	▲500	-	▲500
特別損失 ※ 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	3,600	2,400	2,000	350	50	+1,200

6

次に、2025年3月期通期連結業績見通しについてご説明いたします。

大規模サイバー攻撃によるシステム障害に起因する業績影響について、前回公表見通しから今回公表見通しにかけて、売上高・営業利益ともに影響金額が小さくなることを見込んでおります。

通期では売上高影響で▲77億円、営業利益影響で▲47億円となる見通しです。

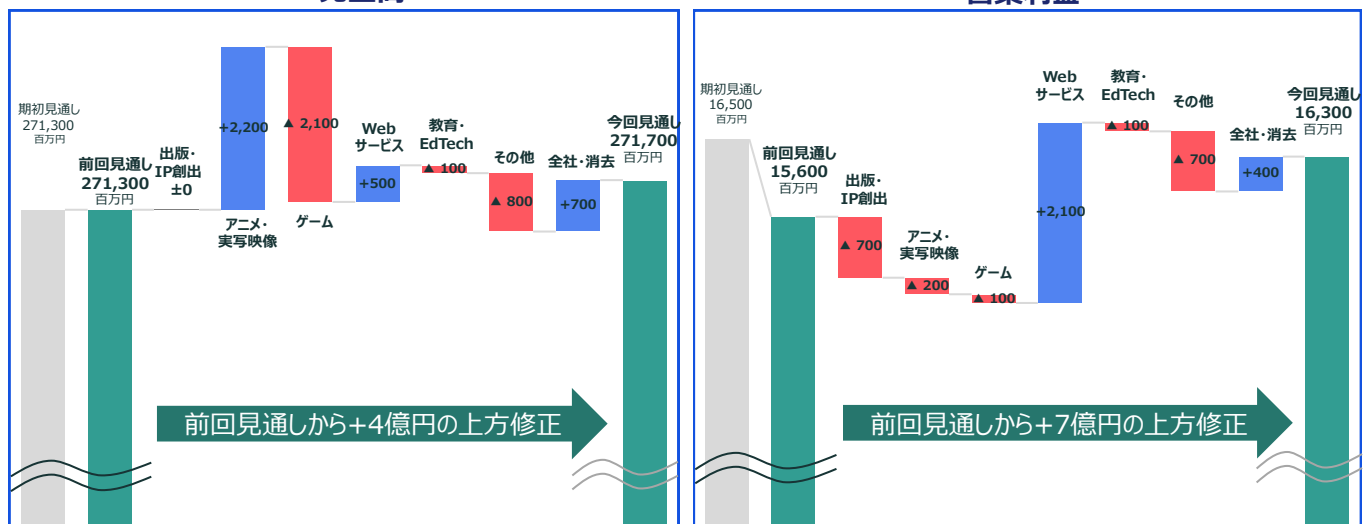
また、特別損失についても、前回36億円とした見通しを、今回は24億円といたしました。

2025年3月期通期売上高・営業利益見通しの増減要因（対前回見通し）

- サイバー攻撃事案による事業への影響は、2Qまでに概ね出尽くし
- 売上高は、ゲームで一部作品の見直し修正や期ずれなどにより想定を下回るが、アニメの好調な推移に加え、Webサービスにおいてサイバー攻撃影響による会員数減が想定より小さくなるため、上方修正
- 営業利益は、出版・IP創出における人件費の一時的な増加やプロモーション費用増加、アニメやゲームでの費用増を見込むが、上記要因により上方修正

売上高

営業利益



続いて、売上高、営業利益の通期見通しにおける対前回見通しの増減要因をウォーターフォールでお示しております。サイバー攻撃事案による事業影響は第2四半期までに概ね出尽くしております。ゲームは一部作品の見直し修正や期ずれな

どにより前回想定を下回るものの、好調なアニメ、Webサービスにおけるサイバー影響縮小等により、売上高を上方修正いたしました。また、出版・IP創出セグメントにおける人件費の一時的増加、アニメやゲームでの費用増の中、上記増収要因により営業利益も上方修正しております。

2025年3月期通期連結業績見通し

- 売上高 : ゲームは下振れも、アニメ・実写映像の上振れ、Webサービスでのサイバー攻撃による減収影響縮小
- 営業利益 : 出版・IP創出、アニメやゲームでの費用増も、Webサービスでのサイバー攻撃による減益影響縮小
- 経常利益 : 為替差損により、経常利益以下の利益項目は下方修正
- 当期純利益 : サイバー攻撃影響による特別損失の見込みが想定より縮小も、為替差損によるマイナス影響により下方修正

(単位：百万円)	2024年3月期 通期実績	前回* 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)		前回見通し vs 今回見通し
売上高	258,109	271,300	271,700	+13,590	(+5.3%)	+400
営業利益	18,454	15,600	16,300	▲2,154	(▲11.7%)	+700
経常利益	20,236	17,900	16,200	▲4,036	(▲19.9%)	▲1,700
親会社株主に帰属する 当期純利益	11,384	9,700	9,000	▲2,384	(▲20.9%)	▲700
EBITDA	25,374	23,500	24,100	▲1,274	(▲5.0%)	+600

EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却費

*2024年8月14日に公表

8

お伝えした通り、売上高と営業利益は上方修正しております。なお、為替差損により経常利益以下の利益項目は下方修正となっておりますが、既に現時点で9月末よりも円安に推移しております。事業自体への本質的な影響は大きくないと認識しております。

● 第2四半期累計期間 売上高 +9.8%、営業利益 +23.5%

サイバー攻撃事案による減収減益影響を主要事業の伸長が吸収した上で、大幅な増収増益を達成

- 出版・IP創出では、メディアミックスの源泉である新規 IP数が増加(+1.0%)。国内紙書籍におけるサイバー攻撃影響を、電子書籍や海外紙書籍、ライセンス収入の伸長が吸収し、セグメントとして増収増益
- アニメは過去最高業績だった前期を上回る順調なペースで進捗。実写映像も配信向けライセンス収入が好調に推移
- ゲームでは『ELDEN RING』DLCの国内外の収益により、セグメント全体で高成長を実現
- Webサービスは、6～8月にサイバー攻撃影響による売上利益減が発生したものの、9月末時点での会員数は前回想定ほど減少せず
- 教育・EdTechでは、グループの事業とのシナジーも見込める新スクールを含めた順調な生徒数増加を背景として増収増益

● 第2四半期（7-9月） 売上高 +7.8%、営業利益▲ 13.9%

- 2Qのサイバー攻撃影響は売上高▲ 49億円、営業利益▲ 27.5億円と四半期ベースでは最大となり、営業利益は減益。事業復旧は順調に進捗。出版・IP創出では8月以降既刊出荷量が平常時水準に回復したことに加え、Webサービスも9月に概ね復旧
- アニメ・実写映像、ゲーム、教育・EdTechは累計期間と同様の要因により好調に推移し増収増益が継続。上記サイバー攻撃影響を一部オフセット
- 為替差損（約▲ 25億円）の発生により経常利益以下の利益項目は減益幅が拡大

第2四半期累計期間の連結実績については、売上高が+9.8%の増収、営業利益が+23.5%の増益となりました。サイバー攻撃による影響があったものの、それを吸収して増収増益を実現しました。

今年度は試練が大きい年となっておりますが、ここまでの売上高・営業利益の進捗は順調であると認識しております。中期経営計画最終年度の計数目標達成に向けて、今期下期も邁進してまいりますので、今後ともご指導ご鞭撻のほどよろしくお願い申し上げます。以上、ご説明申し上げます。

◆主な質疑応答

質問1：

来期の業績の考え方について、来期は『ELDEN RING』DLCの貢献の剥落があるものの、今期はサイバー攻撃による営業利益影響▲47億円があったこと、出版の売上高が好調に推移していること、『ZEN大学』の事業を新たに開始することなどを踏まえ、今期で底打ちと考えてよいのか。

回答1：

まだ来期に関して正確なことは申し上げられませんが、おっしゃる通り今期はサイバー攻撃影響が発生してもなお好調に進捗しているので、来期はそれ以上の水準を目指したいと考えています。

質問2：

出版・IP創出セグメントにおける北米の第2四半期の状況について具体的に教えてほしい。また、それを踏まえた第3四半期以降の出版・IP創出セグメントの見通しについてコメントしてほしい。

回答2：

北米については、確かにコロナ環境下の業績と比較すると下がってはいるものの、それ以前の2019年からは成長しています。拡大基調であるという見方には変わりございません。

セグメント全体として、第3四半期以降についてはさほど厳しい状況になるとは見えていないものの、あまり楽観的にも見ておらず、現時点では今回の修正見通しの通り推移すると考えております。

質問3：

アニメや実写映像における劇場作品の考え方について教えてほしい。

回答3：

アニメは、特に劇場作品に関しては当社が原作を持っているものを中心に展開してまいります。劇場というメディアは興行収入を上げることも重要である一方で、それ以上にそれによるマーケティング効果が大きいことが大切です。

直近の『オーバーロード』の劇場作品でもキャンペーンを打つと、当社が保有するアーカイブの同作アニメ・書籍の売行きが伸びています。その点では、メディアミックスの相乗効果によるIP価値の向上という従前からの当社の戦略を、当社が原作やアニメを保有している作品を映画化するという形で実現できたことは一つの収穫だと思います。

実写では今月『六人の嘘つきな大学生』という作品が公開されますが、これも当社の原作を基にしており、原作の需要も喚起されています。既に原作でファンを掴んでいるIPが映画化されることで、IPトータルとして収益を上げていきたいと思っております。

質問4：

今後のライセンスビジネスの考え方について教えてほしい。

回答4：

アニメについては、特に海外のOTTへの配信許諾が非常に大きな収益源になっています。一方で、グッズ化についても従来は外部へのライセンスアウトが多かったのですが、社内のMD部門を強化しており、自社でのグッズ化を増やしていこうと考えております。現在は流通は外部に依存しておりますが、将来的には自社でできる部分を増やしていきたいと考えております。

出版IPの映像化権については、外部にライセンスアウトすることをあまり大きなビジネスとは捉えていません。もちろんそのようなケースもありますが、自社で映像化することを重要視しており、『【推しの子】』のように他社のIPも含めて当社が映像化していくことに主眼を置いています。

質問5：

ゲームセグメントにおけるモバイルゲームについて、前作はアニメとの連動で成果を出したと認識しているが、今回評価減を計上するに至った要因と対策を教えてほしい。

回答5：

モバイルゲームはもともと非常に難しい分野ではありますが、今回はユーザーインターフェース上の様々な指摘をユーザーの方々からいただいており、多くの学びがありましたので課題をしっかりと認識したうえで今後に生かしていきたいと思っています。

質問6：

エンジニアの採用も含めて中長期的にフロム・ソフトウェアの開発ラインは拡大していくと考えてよいか。

回答6：

現在仕掛中の作品があることに加え、それ以外の開発も進行中です。複数のラインで開発を進めるということは意識しており、大型タイトルを安定的にリリースする体制の整備を進めております。

質問7：

今回の修正見通しについて、サイバー攻撃による営業利益影響が前回見通しから17億円縮小している一方で、通期の連結見通しは7億円の上方修正にとどまっている。他にどのような要素がマイナスになっているのか？

回答7：

この下期にサイバー攻撃影響の挽回のため様々なプロモーションを実施していくことも含めております。また、一部ゲーム作品で期ずれが起きることも前回見通しからのマイナス要因となっております。

質問8：

出版・IP創出セグメントでは、国内は平常時通りの運営状況になり、電子書籍は堅調で、海外紙書籍も苦戦した状態からは回復しつつある一方で、人件費の一時的増加もある。他に第2四半期で増加した費用はあるか？

回答8：

第2四半期に発生した最も大きい費用増は賞与引当金です。これは業績に連動したものになります。他にも電子書籍でカドコミというサービスがスタートしたことによる投資増や、9月から開催している「ニコカド祭り」に係るプロモーション費用増も発生しています。

質問9：

ゲームセグメントにおけるフロム・ソフトウェアのストックオプション費用について、通期で26億円の計画だったところから現時点でどの程度計上済みか。また、モバイルゲームの評価減の金額を教えてください。

回答9：

ストックオプションについては四半期按分で計上しており、四半期ごとの大きな変動はございません。また第3四半期以降も計上される予定です。

なお、個別タイトルの評価減については金額を開示しておりませんので回答を差し控えさせていただきます。

質問10：

モバイルゲームの評価減に関連し、開発のどこに問題があり、どのように振り返り、現中期経営計画もしくは次の中期経営計画にどのように活かされるのかを教えてください。

回答10：

今回の作品については、様々な反省点があり、当社としては明確に改善点を把握しております。基本的に今後のモバイルゲーム開発の方針に変更はございません。

もともと、特にモバイルゲームに関しては、ヒットの明暗が分かれやすいものの、IPベースのものについてはヒット率が高いという考え方で進めております。既にリリースした2作品については、当社が現在の中期経営計画を策定する以前から開発が始まっており、ビジネススキームも決まっていました。その観点では、これまでの2作品においては一勝一敗ではあるものの、今後リリースするタイトルは現在の体制での新戦略に基づいて進めているため、作り方やビジネススキームも含め現在の中期経営計画に沿ったタイトルとなる見込みです。

質問11：

出版・IP創出セグメントのコスト構造について、第2四半期では一過性要因として賞与引当金が増加したと理解しているが、今後売上高が伸長すれば来期もコスト増になるのではないかと考えている。IP数を増加させるためには人員増も伴うものだと思うが、コスト高となるリスクを負ってもIP数増加の戦略は変えないという理解で正しいか。

回答11：

当社としては、全体のIP数を増やすことで成功するIP数も増えていくと認識しています。したがって、今後も戦略は変えずIP数を7,000点、8,000点と増やしていきたいと思っています。

それに伴う人件費を含めたコスト構造に関しては、いわゆるポーンデジタルと言われるデジタル配信を先行し後から紙書籍を作るスキームや、あるいは編集プロセスのDXによる効率化、返品率の一層の改善により、コスト増加が吸収できる事業構造を推し進めたいと思っています。

質問12：

アニメについて、製作費の高騰や放映スケジュールの遅延等は発生しているか。

回答12：

製作費は増加傾向にあるものの、特に海外のOTTに対するライセンス収入が上がっているため、全体としては収益は拡大傾向にあると認識しています。また期ずれについては、制作プロセスにおける様々な事情で放映スケジュールが後ろ倒しになることは往々にして発生する一方で、当社としては制作を内製化していくことによって、スケジュールも含めて自社で管理できるようにしていきたいと思っています。この観点でもグループ内に制作会社を抱えることは非常に大きな意味があると思っています。

質問13：

サイバー攻撃によるシステム障害について、当社は被害者ではある一方で、業績や社会への影響がある。本件の責任についてどのように考えているか。

回答13：

サイバー攻撃影響によって、お客様をはじめ、関係する全ての皆様に多大なるご迷惑をおかけしたことについて深くお詫び申し上げます。本事案への再発防止策をきちんと考えること、また今後も引き続きセキュリティ体制を強化し事業を持続的に発展させていくことが当社として責任を果たすことだと認識しておりますので、引き続き経営に邁進していきたいと思っております。

質問14：

サイバー攻撃に係る特別損失には何が含まれているのか。また特別損失の見込みが減ったのはどのような費用の縮小によるものか。

回答14：

特別損失には調査復旧作業やココニコサービスのクリエイターに対する補償金などが含まれてます。内訳は詳細には開示できませんが、前回想定よりも金額が小さくなったのは、それらの費用が想定を下回ったためです。

質問15：

ここ数年で国内の書店数が大きく減少しているが、売上を伸ばすためにどのように対応していくのか教えてほしい。

回答15：

紙書籍については、当社がすでに投資しているデジタル製造工場・新物流設備のフル稼働によって返品率を下げていくということが、書店にもメリットとなるようなスキームを組んでおり、健全な事業拡大に向けて連携を強化しています。

また、電子書籍については成長幅としては少し緩やかになっているものの拡大傾向は継続しており、ポーンデジタルというデジタル先行のIPも含めてさらに強化していきます。それ以外の新しいチャレンジもしていきたいと思っております。

海外については全体として引き続き好調に拡大しております。主要マーケットすべてで自社が版元になって出版していく、IPを展開していくということができる体制を、残りの海外市場についても検討していきたいと思っております。

質問16：

自社IPのモバイルゲーム展開について、当社が保有している非インタラクティブなメディア発のIPを、インタラクティブなモバイルゲームに展開することの難しさがあると思うが、どのように考えているか。また1作目と2作目では何が異なったために結果が変わったと考えているか。

回答16：

保有しているIPをインタラクティブにしていくということ自体に大きな障壁があるわけではございません。作品属性を活かしてモバイルゲーム化するため、IPによってRPGがいいのか、あるいは違う形がいいのかを検討しています。

一方で、それぞれのゲームで開発パートナーが異なり、またゲームのプロデューサー、原作の編集者、アニメのプロデューサーと3人のキーパーソンが連携しながら一つのゲームを作っていく中で、誰がリードするかもケースバイケースなので一概に作品同士を比較することは困難です。一方で、当社としてはこのプロセスから一般論としての学びを得て、次のゲーム開発に役立てていくことに尽きると思います。

質問17：

中期経営計画におけるIPのLTV最大化について、当社のIPは比較的小さいIPの積み上げでライフタイムも短いように思うが、大型化・長寿化させるためにはどのようなことが必要なのか。

回答17：

当社の作品はライフタイムが長いと認識しています。他社ではコミック雑誌発で大きく花開いて長いライフタイムを享受する作品があることは理解していますが、もしかすると当社の作品はより深い層に刺さっているためにライフタイムが長くなっているのではと考えています。

海外市場においては作品の大小の区別があまりないと感じており、むしろ好きなIPを追いかけるファンが多いので、その点では、ポーンデジタル含め大型化の仕掛けにもトライしていく一方で、全体の傾向としては多くのIPを創出していくことの方が優先順位が高い状況です。多種多様なIPを出していくということがマーケットのニーズではないかと認識しております。

質問18：

サイバー攻撃を受けて長期間事業に影響が出たことについて、改めて何が反省点として考えられるか。また今後の対策について教えてほしい。

回答18：

当社は他の会社に比べるとセキュリティは比較的強固だったと考えています。ただ、今回のサイバー攻撃を許してしまったことは非常に反省すべきで、もっと早くさらなるセキュリティ強化をすべきであったと考えており、今現在は考えられるセキュリティ強化を実施しています。

ただし、セキュリティレベルの向上と効率性はある種トレードオフの関係にあるため、今後も最大のセキュリティレベルを確保しながら、ユーザビリティもきちんと維持していきたいと思っています。

質問19：

米国大統領選や日本の新首相就任を受けて、当社の事業へどのような影響があると考えられるか？

回答19：

大統領選については、当社の業態は輸出規制の対象になることはなく、大きな影響はないと考えています。

国内では、前政権時から政府がコンテンツ産業を後押しする動きがあり、新政権でもそれを踏襲すると思われるため、大きな変化はなく、変わらず追い風が吹いていると認識しています。

質問20：

ゲームセグメントは『ELDEN RING』のDLCの貢献が期待以上だったのではないかと思うが、それでもセグメントの通期の営業利益予想が下方修正されているのはモバイルゲームの評価減が主因との理解で良いか。下期の見通しについてももう少し詳しく教えてほしい。

回答20：

『ELDEN RING』DLCの貢献は、下期についても織り込んでいますが、一部作品の見直し修正と期ずれにより、今回の修正見直しとなりました。

質問21：

通期見通しの修正について、Webサービスセグメントの上方修正が最も大きな要因と理解している。有料会員数の減少が想定を下回ったという記載があるが、実際のユーザーからのフィードバックやユーザーエンゲージメントについて、現時点でどのように認識しているか教えてほしい。

回答21：

大きな影響が出ると想定していたプレミアム会員に関しては、引き続き応援していただけているものの、2か月間サービスが停止していたため、DAUやMAUは若干下がっている状況です。事業上の影響は最低限にとどめることができましたが、アクセス数を復活させるために、今後の対策により早期に事案発生前の5月の状態に戻していきたいと考えております。

質問22：

株主還元とバランスシートの考え方について教えて欲しい。2023年3月期に大きく利益が伸長したことを受け翌年度に自己株取得を行ったと認識しているが、ゲーム事業でDLCが大きく貢献している今期業績を受けて同様に株主還元が行われると考えてよいか。

回答22：

ゲーム事業はボラティリティが大きく、大きな利益を上げた場合は株主還元（自己株取得）を検討する旨お伝えしておりました。今期については、想定を上回った部分もある一方で同時に費用も増加しており、最終的な利益としては自己株取得を行った当時のような水準ではないと見込んでおります。

ただし、今後も同様の考え方で自己株取得を検討していきたいと考えています。

質問23：

今回のサイバー攻撃を踏まえ、セキュリティ強化のための投資増は発生するか。

回答23：

全体業績に影響を与えるような規模での発生は想定しておりません。

◆最後に

今期はサイバー攻撃の影響が発生しておりますが、事業そのものは順調に拡大していることに加え、中期経営計画には影響がないと認識しております。

今後も事業の拡大に努め、さらなる売上と利益の拡大を実現していくことで、ユーザーや株主の皆様へ還元していきたいと思っております。引き続きご支援、ご指導、ご鞭撻をよろしくお願いいたします。

開示資料につきましては当社コーポレートサイト「IR・投資家情報」ページ

（<https://group.kadokawa.co.jp/ir/library/>）上の決算短信、決算説明資料、ファクトシートをご覧ください。