カドカワ株式会社
2016年3月期 通期決算

目 次

1. 2016年3月期の振り返り

2. 2017年3月期の方針

3.中期ビジョンについて

参考資料

2016年3月期 通期決算資料

1. 2016年3月期の振り返り　①2016年3月期 通期実績

カドカワ

単位：百万円

	2016年3月期 通期予想 (2015年4月-2016年3月)	2016年3月期 通期実績 (2015年4月-2016年3月)	達成率
売上高	200,500	200,945	100.2%
営業利益	7,000	9,124	130.4%
経常利益	6,800	10,189	149.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	4,000	6,845	171.1%

売上高は通期予想を達成。営業利益、経常利益、純利益は、ともに通期予想を大きく上回る結果となった。

1. 2016年3月期の振り返り　②セグメント別　通期実績

カドカワ

単位：百万円

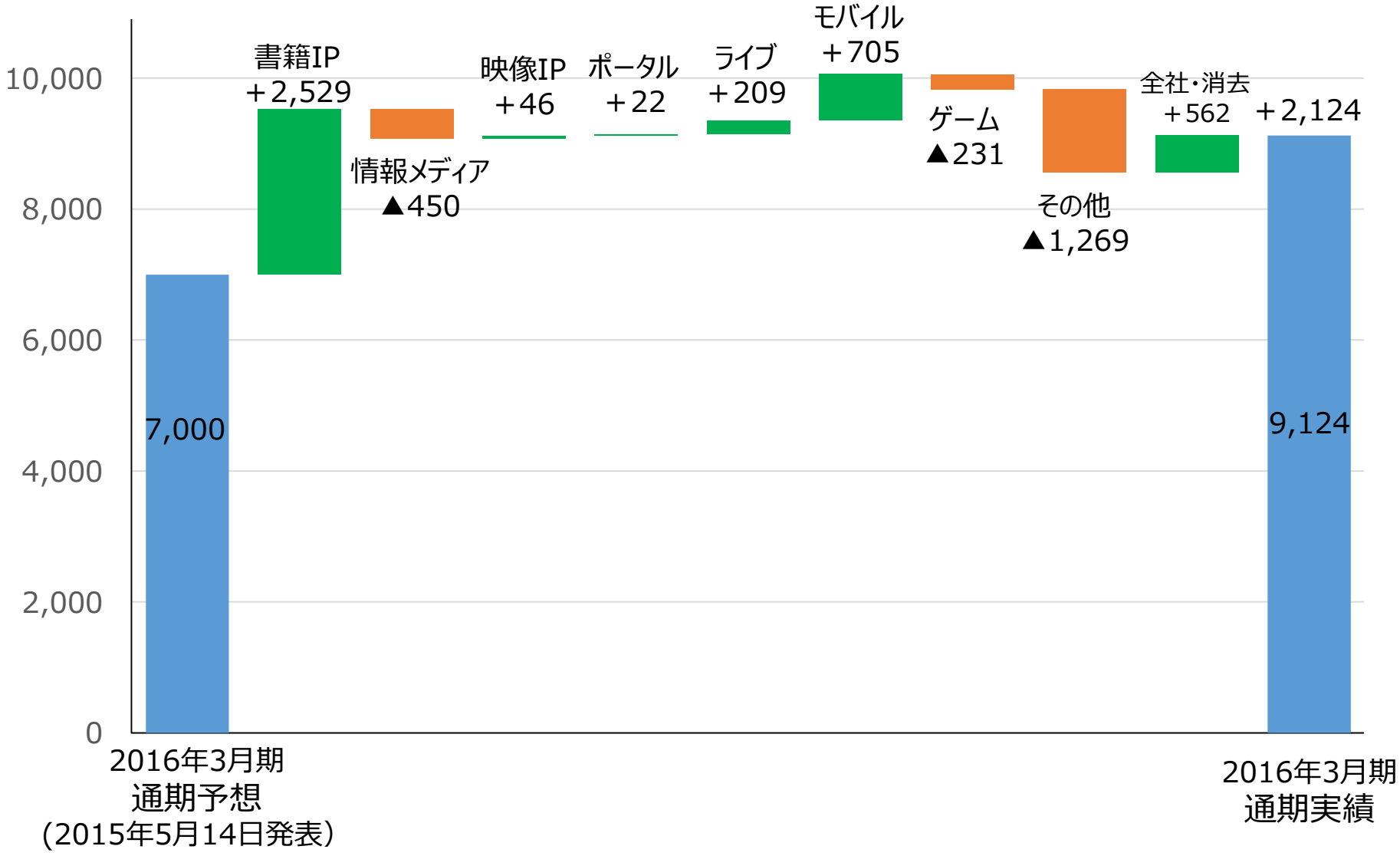
	2016年3月期 通期 予想 (2015年4月-2016年3月)		2016年3月期 通期 実績 (2015年4月-2016年3月)		差異 通期　実績-予想 (2015年4月-2016年3月)	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益
連結合計	200,500	7,000	200,945	9,124	445	2,124
書籍ＩＰ事業	70,000	4,900	77,848	7,429	7,848	2,529
情報メディア事業	34,200	△1,200	28,080	△1,650	△6,119	△450
映像ＩＰ事業	28,500	1,300	28,817	1,346	317	46
ポータル事業	21,000	2,100	20,117	2,122	△882	22
ライブ事業	3,500	△1,000	4,464	△790	964	209
モバイル事業	7,900	2,600	8,619	3,305	719	705
ゲーム事業	18,200	2,500	15,599	2,268	△2,600	△231
その他	20,500	800	21,337	△469	837	△1,269
全社・消去	△3,300	△5,000	△3,940	△4,437	△640	562

書籍IP事業が好調で、通期予想対比で営業利益が大幅に上振れし、映像IP事業、ポータル事業が堅調に推移。一方、その他事業が通期予想対比で営業利益がマイナスとなった。

1. 2016年3月期の振り返り　③営業利益 通期予想と実績の差異

カドカワ

単位：百万円



1. 2016年3月期の振り返り　④セグメント別　半期業績推移

カドカワ

単位：百万円

	2015年3月期 (2014年10月-2015年3月)		2016年3月期 (2015年4月-9月)		2016年3月期 (2015年10月-2016年3月)	
	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	100,566	1,391	93,926	3,505	107,019	5,619
書籍ＩＰ事業	38,343	3,038	35,437	1,935	42,411	5,493
情報メディア事業	15,953	△1,164	13,257	△1,068	14,822	△581
映像ＩＰ事業	15,866	987	12,899	642	15,918	703
ポータル事業	9,565	1,377	9,861	1,248	10,256	873
ライブ事業	1,191	△459	2,636	△219	1,827	△570
モバイル事業	4,966	1,756	4,526	1,829	4,093	1,475
ゲーム事業	7,169	△1,015	6,314	808	9,285	1,460
その他	9,620	△326	10,858	163	10,479	△633
全社・消去	△2,109	△2,803	△1,864	△1,836	△2,075	△2,601

カドカワ

1．書籍IP事業のうち、電子書籍事業が想定以上に大きく成長し、利益貢献
（通期予想比　営業利益＋28億円）

2．紙書籍事業は、通期予想の営業利益から若干下振れ。
（通期予想比　営業利益▲3億円）
└メディアミックスによる売上向上や返品率の改善は着実に進捗
└出版取次に対して貸倒引当金　3億円の積み増し

→経営統合でKADOKAWAのデジタル関連、版権関連、EC関連へのシフトが加速した成果

3．ポータル事業、映像IP事業は引き続き堅調。

4．その他の事業のトレーディングカードゲームがヒットせず、一部タイトルの早期撤退も行い損失の要因となった。

5．ゲーム事業は予算わずかに未達ながら、前期比較では大幅増益。

2. 2017年3月期の方針　①定量目標

単位：百万円

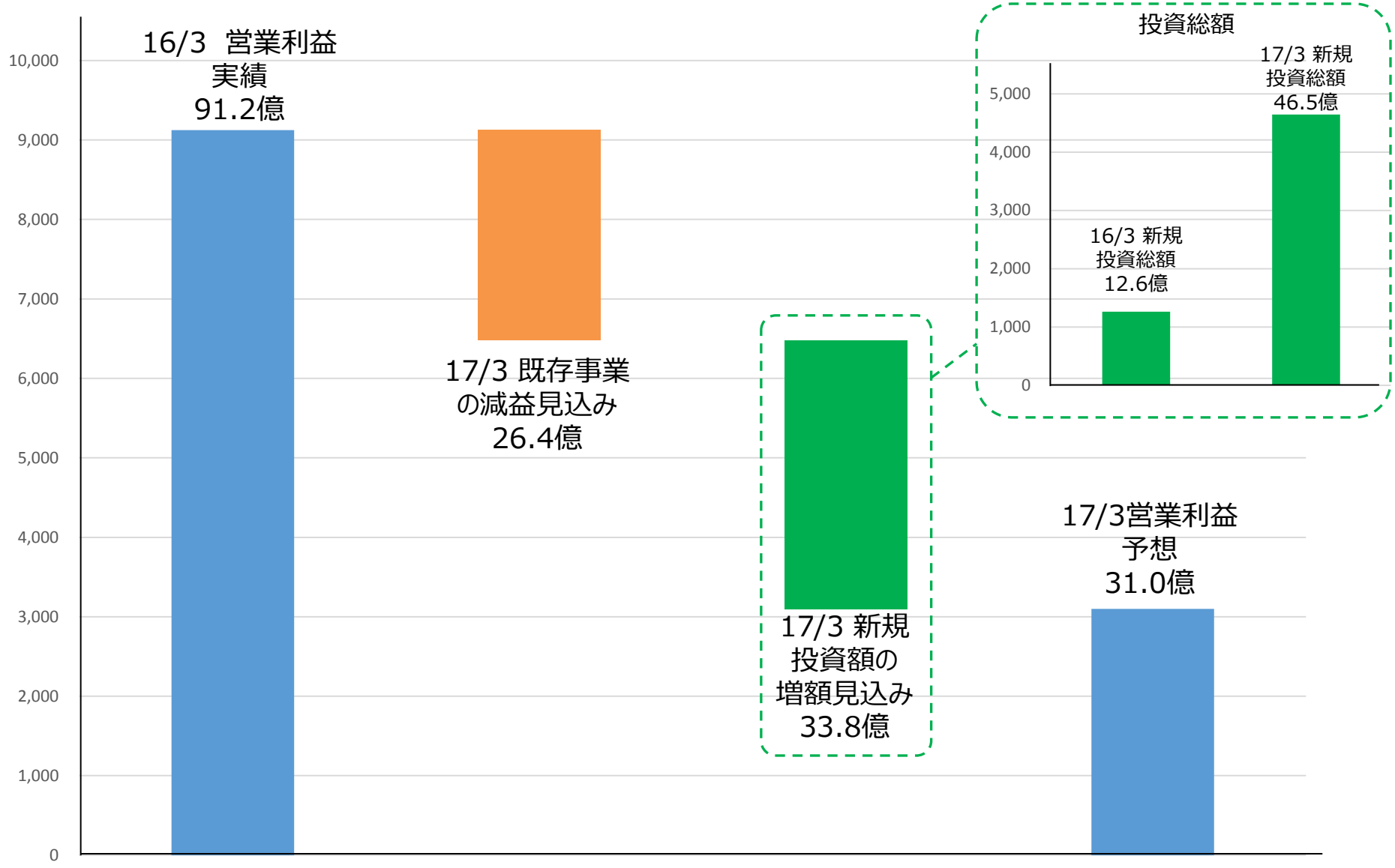
	2016年3月期 通期実績	2017年3月期 通期予想
売上高	200,945	200,000
営業利益	9,124	3,100
経常利益	10,189	3,300
親会社株主に帰属する当期純利益	6,845	1,750

1. 書籍IPが収益性を回復し経営基盤は安定。

2. 一部の既存事業で減益が生じる。

3. 新規事業の開始や既存事業の業態変更のため、積極的な投資が必要。

2. 2017年3月期の方針　③営業利益の考え方



カドカワ

スマホ向け
新サービス

ゲーム情報
ポータル

ネット上の
学習サービス

インバウンド事業

niconico
リニューアル
・高画質化
・インフラ再構築

雑誌事業の
収益モデル転換

UGC型投稿
サイトの充実

将来の持続的な発展と中長期的な企業価値向上をはかる

2017年3月期より、報告セグメントを「Webサービス」、「出版」、「映像・ゲーム」とし、これらに属さないものを「その他」とします。

変更前

旧セグメント	2016年3月期　通期実績 売上高	営業利益
書籍IP	77,848	7,429
情報メディア	28,080	△1,650
映像IP	28,817	1,346
ポータル	20,117	2,122
ライブ	4,464	△790
モバイル	8,619	3,305
ゲーム	15,599	2,268
その他	21,337	△469
全社	△3,940	△4,437
合計	200,945	9,124

変更後

単位：百万円

新セグメント	※2016年3月期　通期実績 売上高	営業利益	新セグメントに含まれる旧セグメント
Webサービス	33,136	4,638	ポータル、ライブ、モバイル
出版	105,200	6,314	書籍IP、情報メディア
映像・ゲーム	44,284	3,614	映像IP、ゲーム
その他	21,337	△1,011	その他、情報メディアの一部事業
全社・消去	△3,013	△4,431	全社・消去
合計	200,945	9,124	

※2016年3月期通期実績を旧セグメントから新セグメントに変更した数値については、本資料発表時点の概算数値となります。

2．2017年3月期の方針　⑥セグメント別予算

単位：百万円

	※2016年3月期　通期実績		2017年3月期　通期予想	
新セグメント	売上高	営業利益	売上高	営業利益
Webサービス	33,136	4,638	32,000	2,700
出版	105,200	6,314	107,000	4,400
映像・ゲーム	44,284	3,614	44,000	2,500
その他	21,337	△1,011	20,000	△1,300
全社・消去	△3,013	△4,431	△3,000	△5,200
合計	200,945	9,124	200,000	3,100

※2016年3月期通期実績を旧セグメントから新セグメントに変更した数値については、本資料発表時点の概算数値となります。

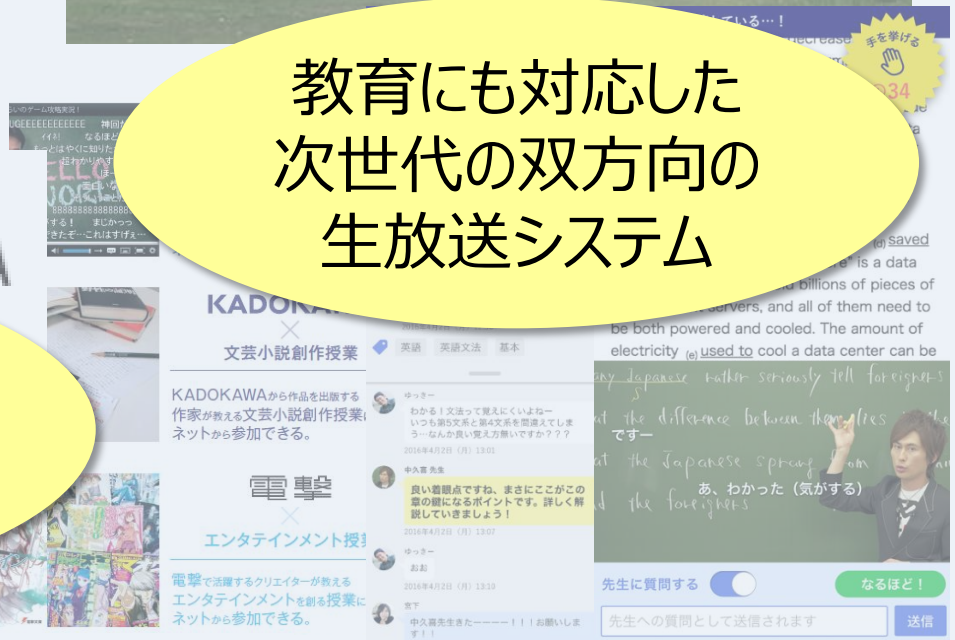
カドカワ

Web サービス	◆スマホ向け新サービスの投入 ◆niconicoのリニューアル
出版	◆出版のWeb対応の強化 ◆雑誌事業の抜本的な構造改革を推進 ◆クールジャパンコンテンツの積極的な海外展開
映像・ゲーム	◆海外企業との提携による、映像製作の推進及び積極的展開 ◆売れ筋ゲームタイトルの安定的な開発、販売による収益確保
その他 新規事業	◆インバウンド事業への進出 ◆ネット学習サービスの企画制作・プロモーションの強化 ◆ゲームコミュニティのユーザー向け新規サービスの投入（ゲーム情報ポータル）

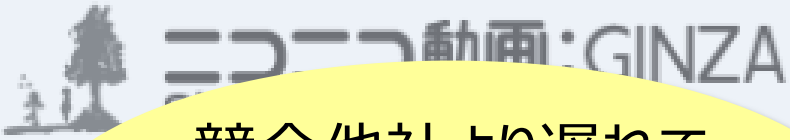
カドカワ

スマホ向け新サービス

2016年4月
N高等学校開校



教育にも対応した
次世代の双方向の
生放送システム



競合他社より遅れて
いる、回線サーバーの
大幅増強

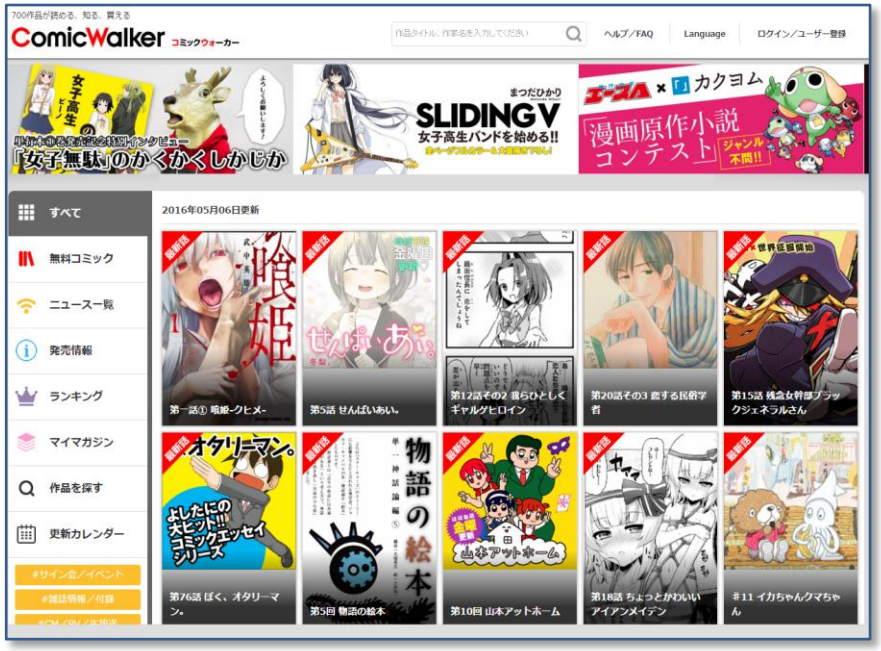
出版におけるWeb対応の強化

小説投稿サイト「カクヨム」

2016年2月オープン

成長市場であるWeb小説の生産力向上、ネット上の才能の囲い込み

Webコミックサービス「ComicWalker」



2014年３月オープン

KADOKAWAコミック作品700作品超を掲載。新たにプロモーション機能強化

小説・コミックの作品創出力とネットプロモーション力の強化

カドカワ

海外拠点の拡大、拡充でクールジャパンコンテンツを世界へ

米国大手出版社Hachette Book Group との合弁会社設立。

Yen Press

＋

アニメ配信大手Crunchyrollとの戦略的提携

crunchyroll
OFFICIAL SOURCE FOR ANIME & DRAMA

KADOKAWA GEMPAK STARZ 角川平方

2015.11マレーシアのコミック・児童書等の出版大手 Art Square Group の中核会社 Gala Unggul Resources SDN.BHD.の株式取得

中国・広州、香港、台湾
インバウンド事業の拠点として発展

マレーシアでの拠点設立

コンテンツビジネスの展開を東南アジアへ、さらにはイスラム文化圏へと拡大

コミック成長市場・米国へ進出

米国を中心とする英語圏で、翻訳出版に留まらず、アニメ配信とのメディアミックス効果、グッズ展開を連動させることでコンテンツ価値の最大化を実現する

カドカワ

台湾角川
香港角川
広州天聞角川
新華角川影城
[中国シネコン]
KADOKAWA GEMPAK STARZ
(マレーシア)
Yen Press（北米）
KADOKAWA Contents Academy
(台湾、タイにおけるスクール展開)

海外拠点

すでに持つ強み

IPやメディアの海外市場展開

【ストックコンテンツ関連】
漫画、ライトノベル、一般書、アニメ、映画、グッズ
【メディア関連】
Taipei Walker、Japan Walker、Hong Kong Walker、日本自遊行、日本優生活、Japan Walkerインドネシア版
【デジタル関連】
BOOK☆WALKER
Walkerland、各SNSサイト

＜海外・アウトバウンド＞

海外拠点で自社IPとメディアを駆使し新たなファンを創出

当社コンテンツのファンを増やす

クールジャパンのファンを創出

潜在市場（全世界）

訪日

2015年1,947万人
↓
2020年4,000万人
（政府目標）

＜国内・インバウンド＞

訪日時の消費を様々な形で取り込む

観光情報サイト
SIMカード
エリアプロモーション
グッズ・商品等の販売
旅行・観光企画

インバウンド需要に対応

訪日体験者の拡散により、潜在市場でさらに新たなファンを創出

インバウンド＆アウトバウンド両方に取り組める強みを活かし、収益を最大化

当社グループを取巻く事業環境の変化を踏まえ、2015年5月14日に発表した、中期ビジョンにおける営業利益180億円～200億円の達成時期は、2018年3月期から2019年3月期へ1年後ろ倒しとなる見込みです。

参考資料
2016年3月期 通期決算資料

決算サマリー

カドカワ

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2016年3月期 通期 (2015年4月-2016年3月)
売上高	46,906	47,020	52,112	54,906	200,945
売上原価	33,107	32,892	36,728	38,416	141,144
売上総利益	13,799	14,127	15,383	16,490	59,801
販売管理費	12,653	11,768	12,598	13,656	50,676
営業利益	1,145	2,359	2,785	2,834	9,124
経常利益	1,648	2,554	3,410	2,576	10,189
親会社株主に帰属する当期純利益	△220	2,134	3,410	1,521	6,845

第2四半期以降、順調に利益を積み上げ、計画値を上回る実績となった。

決算サマリー（セグメント別）

単位：百万円

	2016年3月期 第１四半期 (2015年４月-６月)		2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)		2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)		2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)		2016年3月期 通期 (2015年4月-2016年3月)	
	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	売上高	営業利益
連結合計	46,906	1,145	47,020	2,359	52,112	2,785	54,906	2,834	200,945	9,124
書籍ＩＰ事業	17,515	287	17,921	1,647	21,114	2,975	21,297	2,518	77,848	7,429
情報メディア事業	6,491	△615	6,766	△453	7,614	△96	7,208	△485	28,080	△1,650
映像ＩＰ事業	5,794	259	7,104	382	7,003	△35	8,915	739	28,817	1,346
ポータル事業	4,822	610	5,039	638	5,176	747	5,079	125	20,117	2,122
ライブ事業	1,329	△271	1,307	51	581	△530	1,245	△40	4,464	△790
モバイル事業	2,313	956	2,212	873	2,094	804	1,999	671	8,619	3,305
ゲーム事業	3,671	535	2,642	272	3,707	157	5,577	1,302	15,599	2,268
その他	6,058	136	4,799	26	5,963	△195	4,515	△438	21,337	△469
全社・消去	△1,090	△755	△774	△1,080	△1,144	△1,041	△931	△1,559	△3,940	△4,437

売上原価/販売管理費

カドカワ

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2016年3月期 通期 (2015年4月-2016年3月)
売上原価	33,107	32,892	36,728	38,416	141,144
主要項目					
直接費	15,881	16,770	17,315	17,626	67,593
人件費	5,232	5,273	5,239	5,532	21,278
支払手数料	1,352	1,250	1,298	1,192	5,092
著作権等使用料	681	565	599	576	2,423
外注費	2,525	2,370	2,536	3,211	10,645
通信費	820	804	815	821	3,261

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2016年3月期 通期 (2015年4月-2016年3月)
販売管理費	12,653	11,768	12,598	13,656	50,676
主要項目					
広宣費及び販促費	2,146	3,590	3,488	3,605	12,830
人件費	4,202	4,116	4,255	4,538	17,112
支払手数料	1,281	1,560	1,266	1,815	5,923

カドカワ

2016年3月期通期（2015年4月-2016年3月）

単位：百万円

	書籍ＩＰ	情報メディア	映像ＩＰ	ポータル	ライブ	モバイル	ゲーム	その他	消去または全社	計
売上高	77,848	28,080	28,817	20,117	4,464	8,619	15,599	21,337	△3,940	200,945
売上原価	51,691	23,291	22,377	12,147	4,475	3,191	10,397	16,101	△2,530	141,144
（売上高比）	66.4%	82.9%	77.7%	60.4%	100.2%	37.0%	66.7%	75.5%	-	70.2%
売上総利益	26,157	4,788	6,439	7,970	△10	5,428	5,201	5,236	△1,409	59,801
（売上高比）	33.6%	17.1%	22.3%	39.6%	-	63.0%	33.3%	24.5%	-	29.8%
販売管理費	18,727	6,438	5,093	5,847	779	2,122	2,932	5,706	3,027	50,676
（売上高比）	24.1%	22.9%	17.7%	29.1%	17.5%	24.6%	18.8%	26.7%	-	25.2%
営業利益	7,429	△1,650	1,346	2,122	△790	3,305	2,268	△469	△4,437	9,124
（売上高比）	9.5%	-	4.7%	10.5%	-	38.4%	14.5%	-	-	4.5%

2016年3月期 通期実績

単位：百万円

	2016年3月期 通期予想 (2015年4月-2016年3月)	2016年3月期 通期実績 (2015年4月-2016年3月)	達成率
売上高	200,500	200,945	100.2%
営業利益	7,000	9,124	130.4%
経常利益	6,800	10,189	149.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	4,000	6,845	171.1%

売上高は通期予想を達成。営業利益、経常利益、純利益は、ともに通期予想を大きく上回る結果となった。

セグメント別　通期実績

単位：百万円

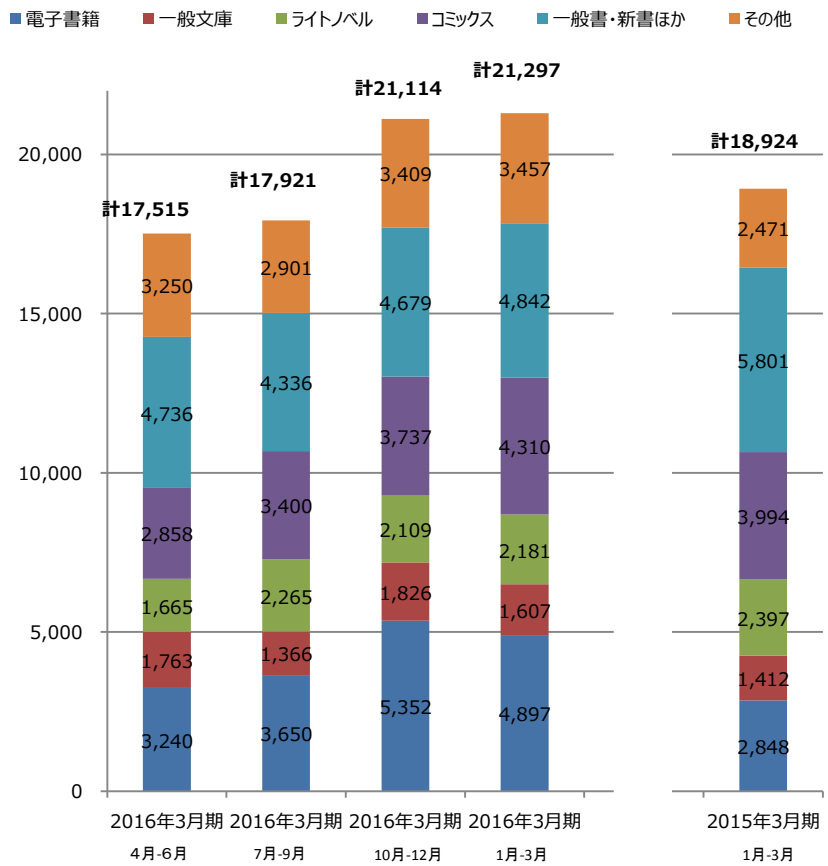
	2016年3月期 通期予想 (2015年4月-2016年3月)		2016年3月期 通期実績 (2015年4月-2016年3月)	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益
連結合計	200,500	7,000	200,945	9,124
書籍ＩＰ事業	70,000	4,900	77,848	7,429
情報メディア事業	34,200	△1,200	28,080	△1,650
映像ＩＰ事業	28,500	1,300	28,817	1,346
ポータル事業	21,000	2,100	20,117	2,122
ライブ事業	3,500	△1,000	4,464	△790
モバイル事業	7,900	2,600	8,619	3,305
ゲーム事業	18,200	2,500	15,599	2,268
その他	20,500	800	21,337	△469
全社・消去	△3,300	△5,000	△3,940	△4,437

書籍IP事業が好調で、通期予想対比で営業利益が大幅に上振れし、映像IP事業、ポータル事業が堅調に推移。一方、その他事業が通期予想対比で営業利益がマイナスとなった。

書籍ＩＰ事業

単位：百万円

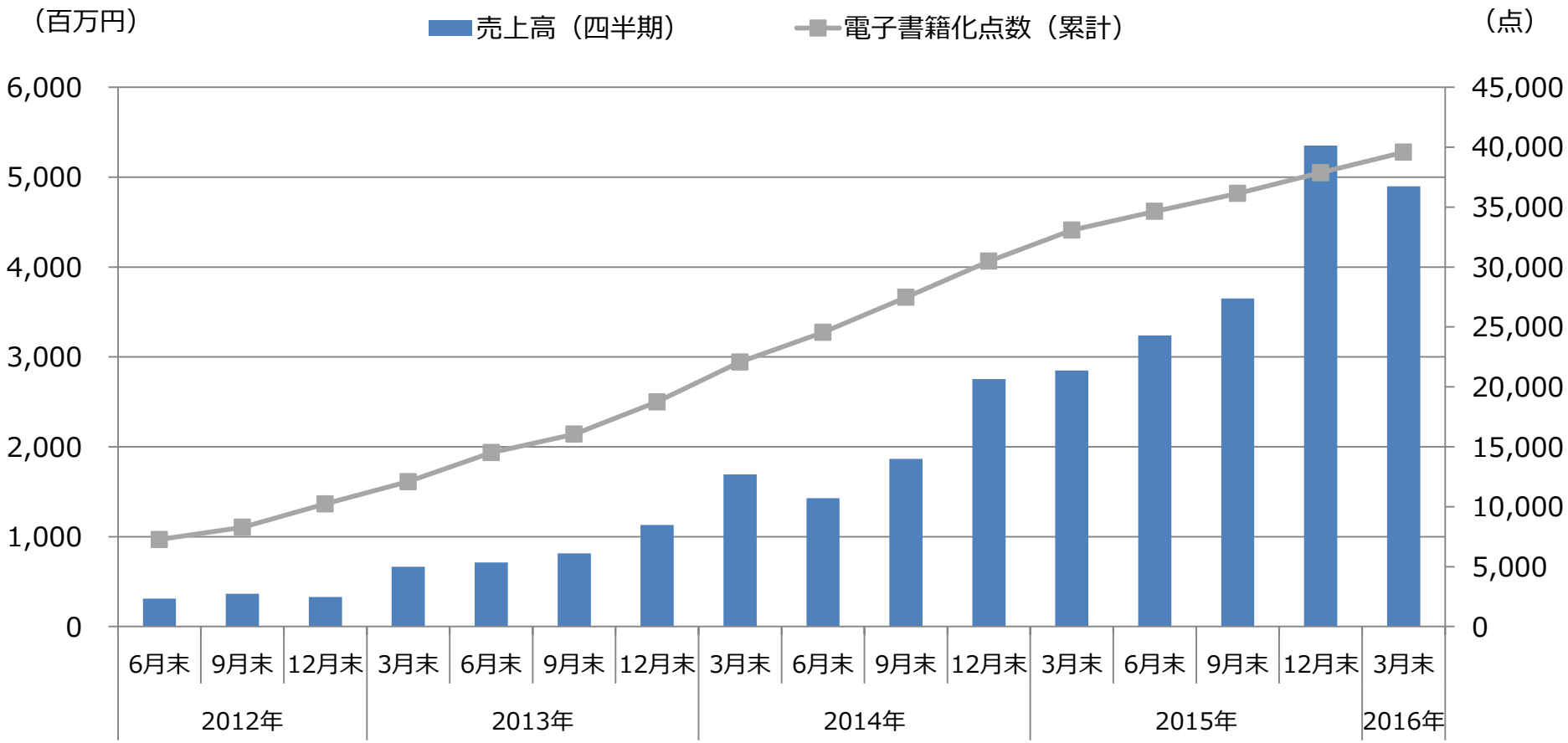
	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	17,515	17,921	21,114	21,297	18,924
売上原価	12,000	12,361	13,131	14,198	12,116
売上総利益	5,515	5,560	7,983	7,098	6,808
販売管理費	5,227	3,912	5,008	4,579	5,475
営業利益	287	1,647	2,975	2,518	1,332



■**売上高**　メディアミックスの効果やヒット作の創出に加え、市場の拡大が続く電子書籍が、キャンペーン効果を最大限に発揮し売上高を大きく伸ばした。

■**営業利益**　構造改革の効果や返品率の改善で出版の収益性が回復。さらに、売上高の増により電子書籍も大幅な増益となった。

電子書籍　四半期売上推移



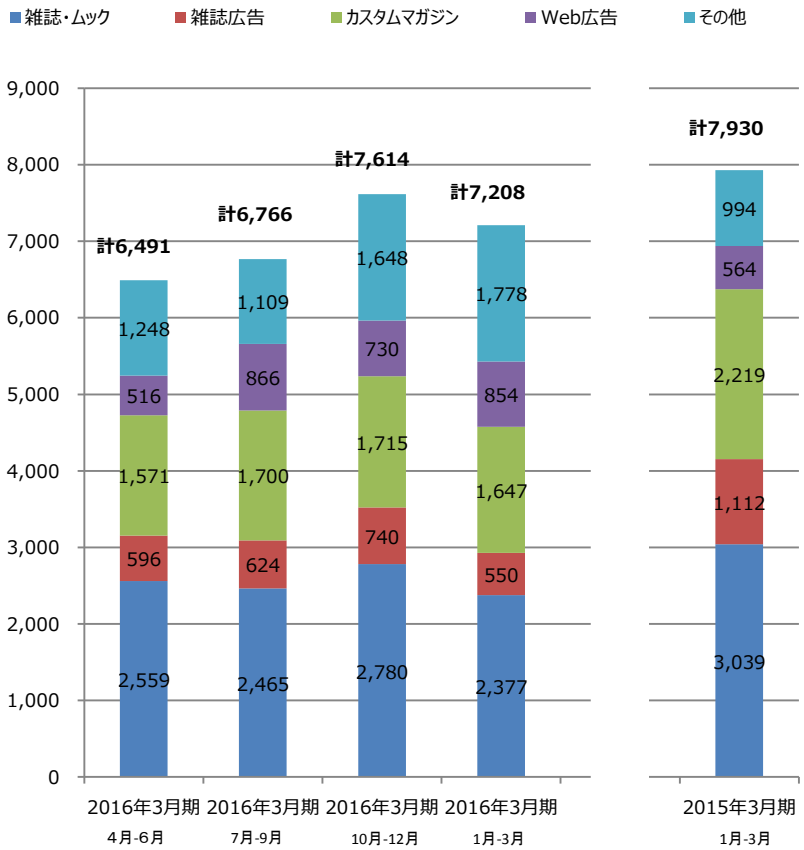
	2012年			2013年				2014年				2015年				2016年
	6月末	9月末	12月末	3月末	6月末	9月末	12月末	3月末	6月末	9月末	12月末	3月末	6月末	9月末	12月末	3月末
売上高（四半期）	310	365	330	665	713	813	1,129	1,692	1,429	1,865	2,755	2,848	3,240	3,650	5,352	4,897
電子書籍化点数（累計）	7,259	8,280	10,233	12,089	14,516	16,055	18,751	22,074	24,543	27,467	30,481	33,083	34,642	36,141	37,874	39,580

※売上高（四半期）は、2014年9月以前はKADOKAWA、2014年10月以降はカドカワの実績となります。

情報メディア事業

単位：百万円

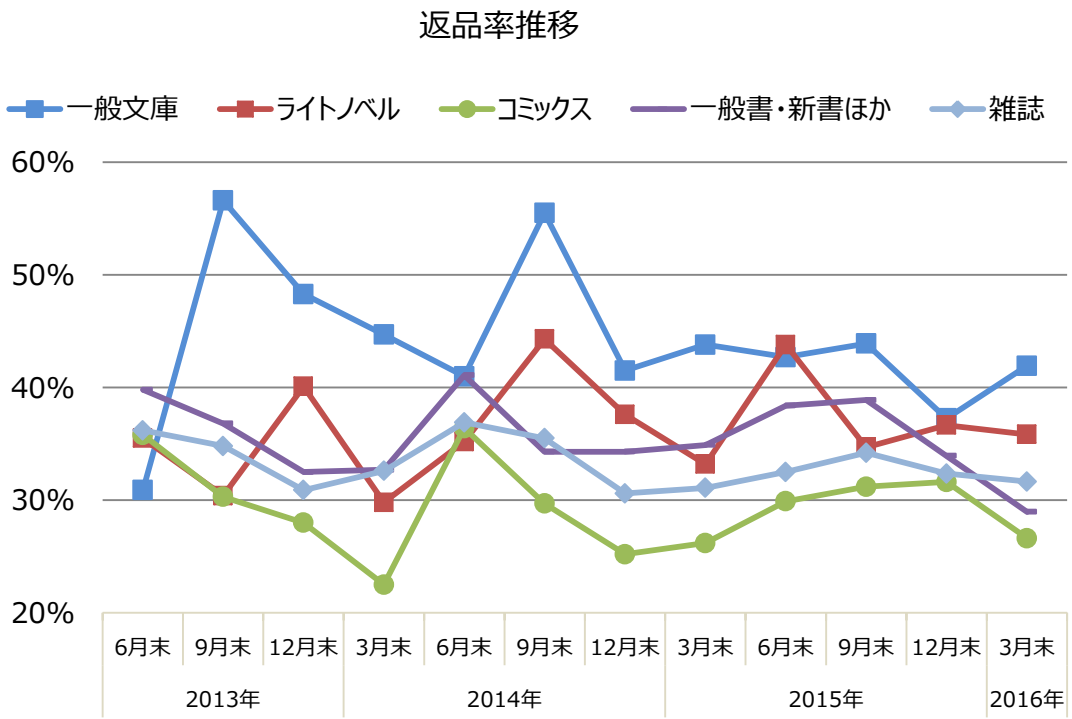
	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	6,491	6,766	7,614	7,208	7,930
売上原価	5,488	5,689	6,221	5,892	6,662
売上総利益	1,003	1,077	1,392	1,315	1,268
販売管理費	1,618	1,530	1,488	1,801	1,995
営業利益	△615	△453	△96	△485	△726



■**売上高**　市場縮小の影響を受け、雑誌・ムック販売収入や広告収入で大幅な減収。
一方、デジタルシフトによりweb広告収入は増収。

■**営業利益**　売上高の大幅な減収や、パートワーク企画の不振により、計画値を上回るマイナスとなった。

書籍／雑誌返品率推移



	当社実績	業界指標
書籍返品率		
2012年度	33.5%	37.5%
2013年度	34.7%	37.6%
2014年度	35.8%	37.5%
2015年度	35.0%	36.9%
雑誌返品率		
2012年度	34.8%	37.9%
2013年度	33.6%	39.6%
2014年度	33.6%	40.2%
2015年度	32.7%	41.8%

※業界指標は(社)全国出版協会　出版科学研究所発行の「出版月報」「出版年鑑」より。2015年度は2015年4月から2016年3月。

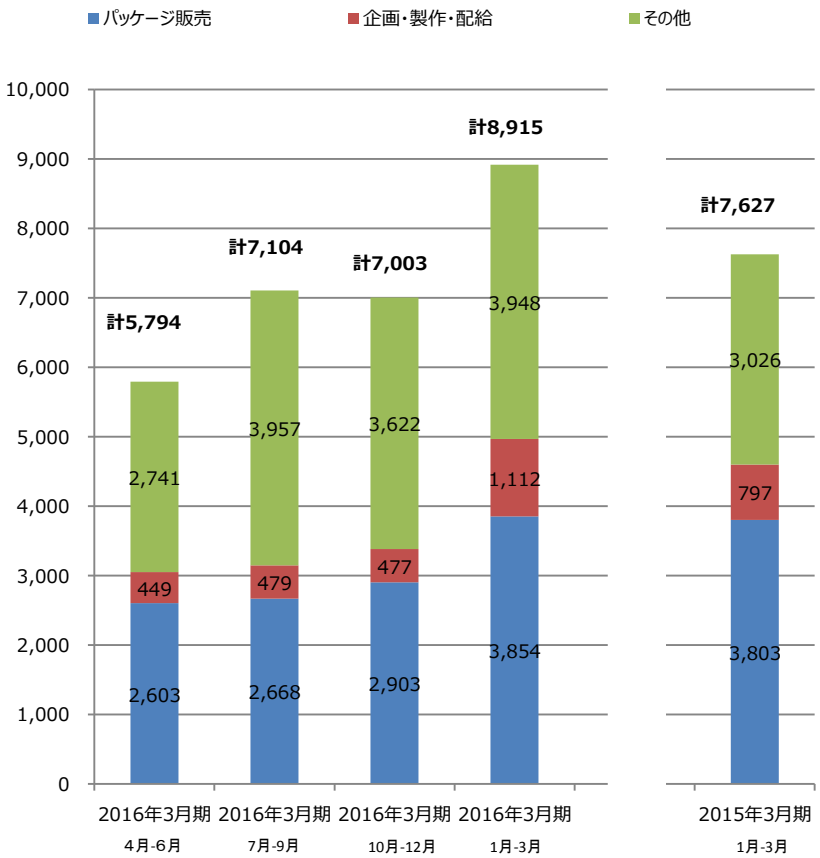
単位：百万円

		2013年			2014年				2015年				2016年
		6月末	9月末	12月末	3月末	6月末	9月末	12月末	3月末	6月末	9月末	12月末	3月末
一般文庫	売上	2,986	1,355	1,800	1,651	1,926	1,128	1,956	1,412	1,763	1,366	1,826	1,607
	返品率	30.9%	56.6%	48.3%	44.7%	41.0%	55.5%	41.5%	43.8%	42.7%	43.9%	37.3%	41.9%
ライトノベル	売上	2,980	3,337	2,639	3,406	2,992	2,029	2,386	2,397	1,665	2,265	2,109	2,181
	返品率	35.5%	30.4%	40.1%	29.8%	35.2%	44.3%	37.6%	33.2%	43.8%	34.7%	36.7%	35.8%
コミックス	売上	3,518	3,948	4,106	4,870	3,010	3,828	4,418	3,994	2,858	3,400	3,737	4,310
	返品率	35.8%	30.3%	28.0%	22.5%	36.4%	29.7%	25.2%	26.2%	29.9%	31.2%	31.6%	26.6%
一般書・新書ほか	売上	5,280	5,380	6,685	6,411	5,071	5,732	6,121	5,801	4,736	4,336	4,679	4,842
	返品率	39.8%	36.8%	32.5%	32.7%	41.1%	34.3%	34.3%	34.9%	38.4%	38.9%	33.9%	29.0%
雑誌	売上	3,408	3,439	3,974	3,380	3,051	3,054	3,411	3,039	2,559	2,465	2,780	2,377
	返品率	36.2%	34.8%	30.9%	32.6%	36.9%	35.5%	30.6%	31.1%	32.5%	34.2%	32.4%	31.6%

映像ＩＰ事業

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	5,794	7,104	7,003	8,915	7,627
売上原価	4,386	5,468	5,813	6,709	6,197
売上総利益	1,408	1,635	1,189	2,205	1,429
販売管理費	1,148	1,252	1,225	1,466	1,259
営業利益	259	382	△35	739	169



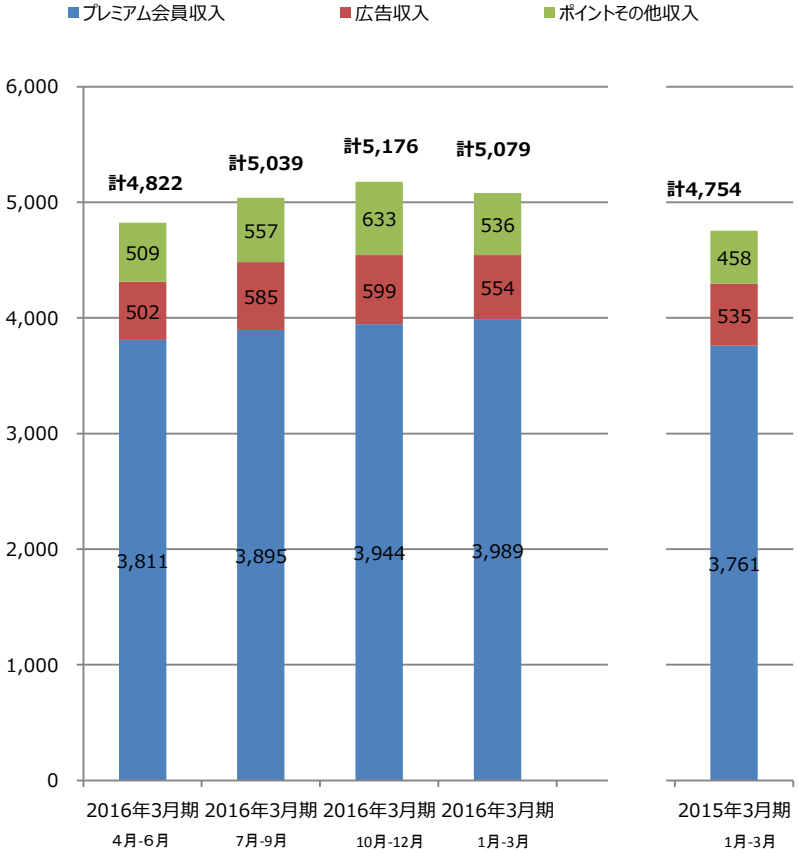
■**売上高**　パッケージ販売は「艦隊これくしょん　-艦これ-」「オーバーロード」などのアニメ作品が売上に貢献。

■**営業利益**　海外へのアニメ版権販売収入が伸張し利益に貢献。

ポータル事業

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	4,822	5,039	5,176	5,079	4,754
売上原価	2,770	2,906	2,981	3,489	2,761
売上総利益	2,052	2,132	2,195	1,589	1,992
販売管理費	1,442	1,494	1,447	1,464	1,346
営業利益	610	638	747	125	646



■**売上高**　プレミアム会員の年間の増加は計画通りに推移し、年度末256万人。
また、ニコニコチャンネルの会員数増で、ポイントその他収入も伸張。

■**営業利益**　人件費増に伴う販売管理費の増はあるが、コストコントロールで計画値の利益を確保。

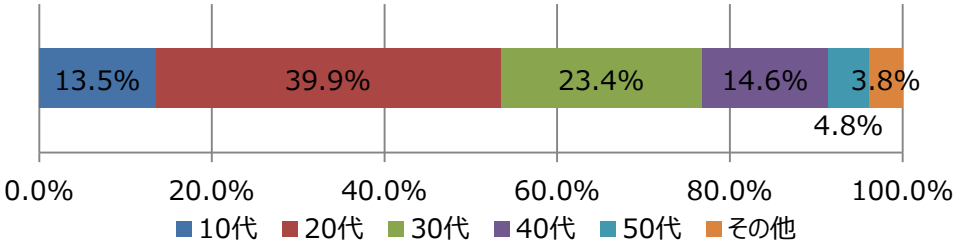
niconicoのユーザー情報と利用状況

カドカワ

niconicoユーザー情報　※2016年3月末	
プレミアム会員数	256万人
ID発行数	5,541万人
男女比	♂66% ♀34%

niconico利用状況　※2016年1-3月の平均値	
MAU（万人）	879
（2015年10-12月の平均値）	(871)
１日当り平均滞在時間（分） ※ユーザー１人当りの延べ滞在時間	109.7
（2015年10-12月の平均値）	(108.2)

年代別シェア　※2016年3月末

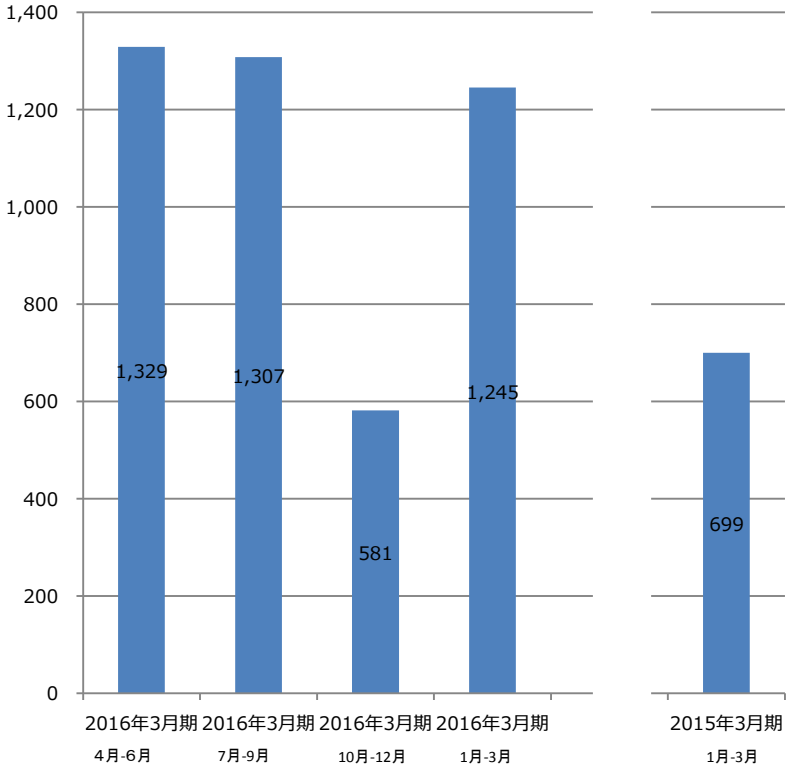


ニコニコ生放送番組例

ライブ事業

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	1,329	1,307	581	1,245	699
売上原価	1,383	1,075	940	1,075	714
売上総利益	△54	232	△359	170	△15
販売管理費	216	180	171	210	174
営業利益	△271	51	△530	△40	△189



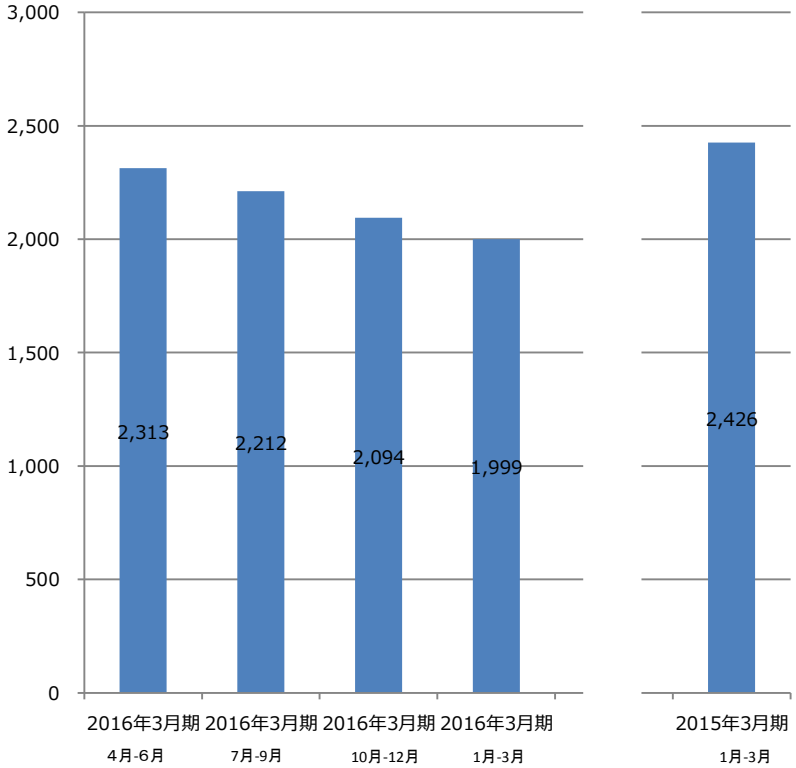
■**売上高**　「ニコニコ超会議2015」「闘会議2016」などのイベントはいずれも昨年を上回る入場者数を記録。

■**営業利益**　イベントの協賛金や出展も好調に推移し、当初計画を下回る営業損失額となった。

モバイル事業

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	2,313	2,212	2,094	1,999	2,426
売上原価	808	796	782	803	898
売上総利益	1,505	1,415	1,311	1,195	1,527
販売管理費	548	542	507	524	759
営業利益	956	873	804	671	768



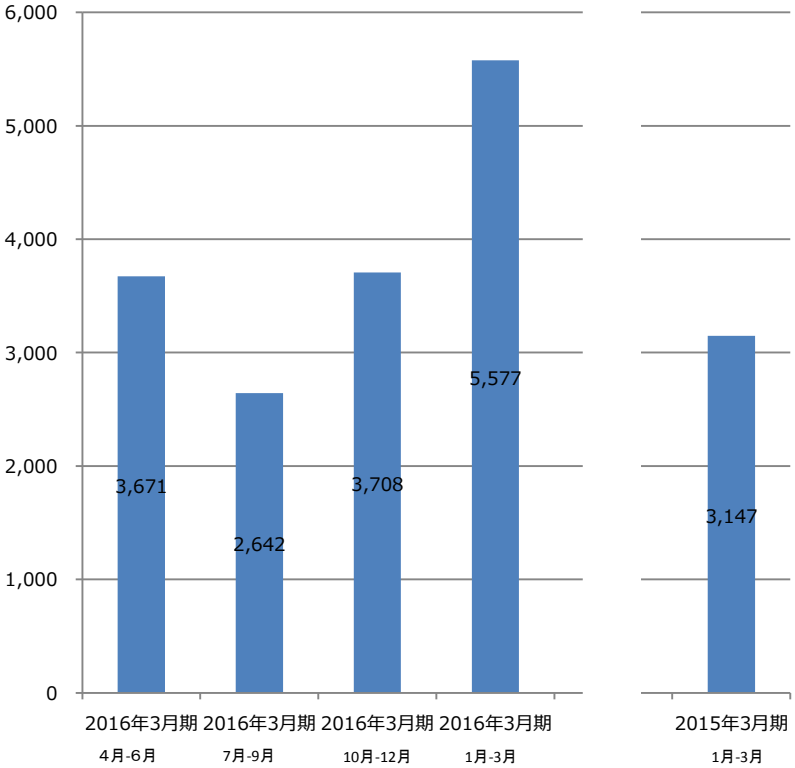
■**売上高**　スマートフォン・フィーチャーフォン共に会員数の減少幅は緩やかに推移。

■**営業利益**　広告宣伝費の抑制やコストコントロールにより計画値を上回る利益を確保。

ゲーム事業

単位：百万円

	2016年3月期 第1四半期 (2015年４月-６月)	2016年3月期 第2四半期 (2015年7月-9月)	2016年3月期 第3四半期 (2015年10月-12月)	2016年3月期 第4四半期 (2016年1月-3月)	2015年3月期 2015年1月-3月
売上高	3,671	2,642	3,707	5,577	3,147
売上原価	2,448	1,731	2,809	3,407	3,626
売上総利益	1,223	910	898	2,169	△478
販売管理費	687	638	740	866	777
営業利益	535	272	157	1,302	△1,255



■**売上高**　「ウィッチャー3ワイルドハント」「艦これ改」「DARK SOULS Ⅲ」などが売上に貢献。

■**営業利益**　ビッグタイトルの発売が当期第4四半期に集中し、昨年度の水準を上回る利益の計上となった。

要約貸借対照表、要約キャッシュ・フロー計算書

カドカワ

単位：百万円

	2015年3月期 (2015年3月31日)	構成比	2016年3月期 (2016年3月31日)	構成比
流動資産	131,200	63.8%	131,827	65.4%
固定資産	74,473	36.2%	69,781	34.6%
有形固定資産	36,350	17.7%	34,587	17.2%
無形固定資産	5,997	2.9%	6,534	3.2%
投資その他の資産	32,124	15.6%	28,659	14.2%
総資産	205,673	100.0%	201,609	100.0%
流動負債	63,316	30.8%	61,459	30.5%
固定負債	38,108	18.5%	35,623	17.7%
株主資本	101,946	49.6%	102,659	50.9%
純資産合計	104,248	50.7%	104,526	51.8%
負債純資産合計	205,673	100.0%	201,609	100.0%

	2016年3月期 (2015年4月～2016年3月)
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,733
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,673
財務活動によるキャッシュ・フロー	△8,775
現金及び現金同等物の期末残高	52,175

- 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。