カドカワ株式会社
2017年3月期　第2四半期決算

2016年11月10日

目 次

2017年3月期 通期連結業績予想	2
2017年3月期 通期連結業績予想（セグメント別）	3
2017年3月期 上期連結実績	4
2017年3月期 上期連結実績（セグメント別）	5
2017年3月期 上期のポイント	6
トピックス	7
参考資料	14

2017年3月期 通期連結業績予想

単位：百万円

	2016年5月12日公表 2017年3月期 通期業績予想 (旧) (2016年4月-2017年3月)	2016年11月10日公表 2017年3月期 通期業績予想 (新) (2016年4月-2017年3月)	2017年3月期 上期実績 (2016年4月-2016年9月)	2016年11月10日公表 2017年3月期 通期業績予想 に対する進捗率
売上高	200,000	202,000	99,795	49.4%
営業利益	3,100	6,000	4,419	73.7%
経常利益	3,300	5,800	4,011	69.2%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	1,750	4,000	3,020	75.5%

2017年3月期 通期連結業績予想（セグメント別）

単位：百万円

	2016年5月12日公表 2017年3月期 通期業績予想（旧） (2016年4月-2017年3月)		2016年11月10日公表 2017年3月期 通期業績予想（新） (2016年4月-2017年3月)		2017年3月期 上期実績 (2016年4月-2016年9月)		2016年11月10日公表 2017年3月期 通期業績予想 に対する進捗率	
	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	200,000	3,100	202,000	6,000	99,795	4,419	49.4%	73.7%
Webサービス	32,000	2,700	32,000	2,500	16,088	1,744	50.3%	69.8%
出版	107,000	4,400	109,000	6,900	53,744	3,884	49.3%	56.3%
映像・ゲーム	44,000	2,500	44,000	3,200	21,555	1,311	49.0%	41.0%
その他	20,000	△1,300	20,000	△1,600	9,925	△587	49.6%	—
全社・消去	△3,000	△5,200	△3,000	△5,000	△1,517	△1,933	—	—

2017年3月期 上期連結実績

単位：百万円

	2016年3月期 上期実績 (2015年4月-2015年9月)	2017年3月期 上期実績 (2016年4月-2016年9月)	増減	増減率
売上高	93,926	99,795	5,868	6.2%
営業利益	3,505	4,419	914	26.1%
経常利益	4,203	4,011	△191	△4.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,914	3,020	1,106	57.8%

2017年3月期 上期連結実績（セグメント別）

単位：百万円

	2016年3月期 上期実績 (2015年4月-2015年9月)		2017年3月期 上期実績 (2016年4月-2016年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	93,926	3,505	99,795	4,419	5,868	914	6.2%	26.1%
Webサービス	16,959	2,859	16,088	1,744	△871	△1,115	△5.1%	△39.0%
出版	48,432	961	53,744	3,884	5,312	2,923	11.0%	304.2%
映像・ゲーム	19,135	1,450	21,555	1,311	2,419	△139	12.6%	△9.6%
その他	10,858	71	9,925	△587	△933	△658	△8.6%	—
全社・消去	△1,459	△1,837	△1,517	△1,933	△58	△96	—	—

2017年3月期 上期のポイント

1. 出版が大幅増益
   - ライトノベルが復活、メディアミックスが好調
   - 返品率が低下
   - 電子書籍・電子雑誌の成長が継続

2. Webサービスは期初計画通りに進捗
   - 投資と「超会議2016」の費用増で減益

3. 映像・ゲームは増収減益
   - 海外版権・配信収入が好調を継続、スタジオが増収
   - 映像パッケージのヒットタイトルが前期比で少なく、減益
   - ゲームのロイヤリティ収入は期待どおり

4. グループ合計では計画どおり投資が進捗

トピックス

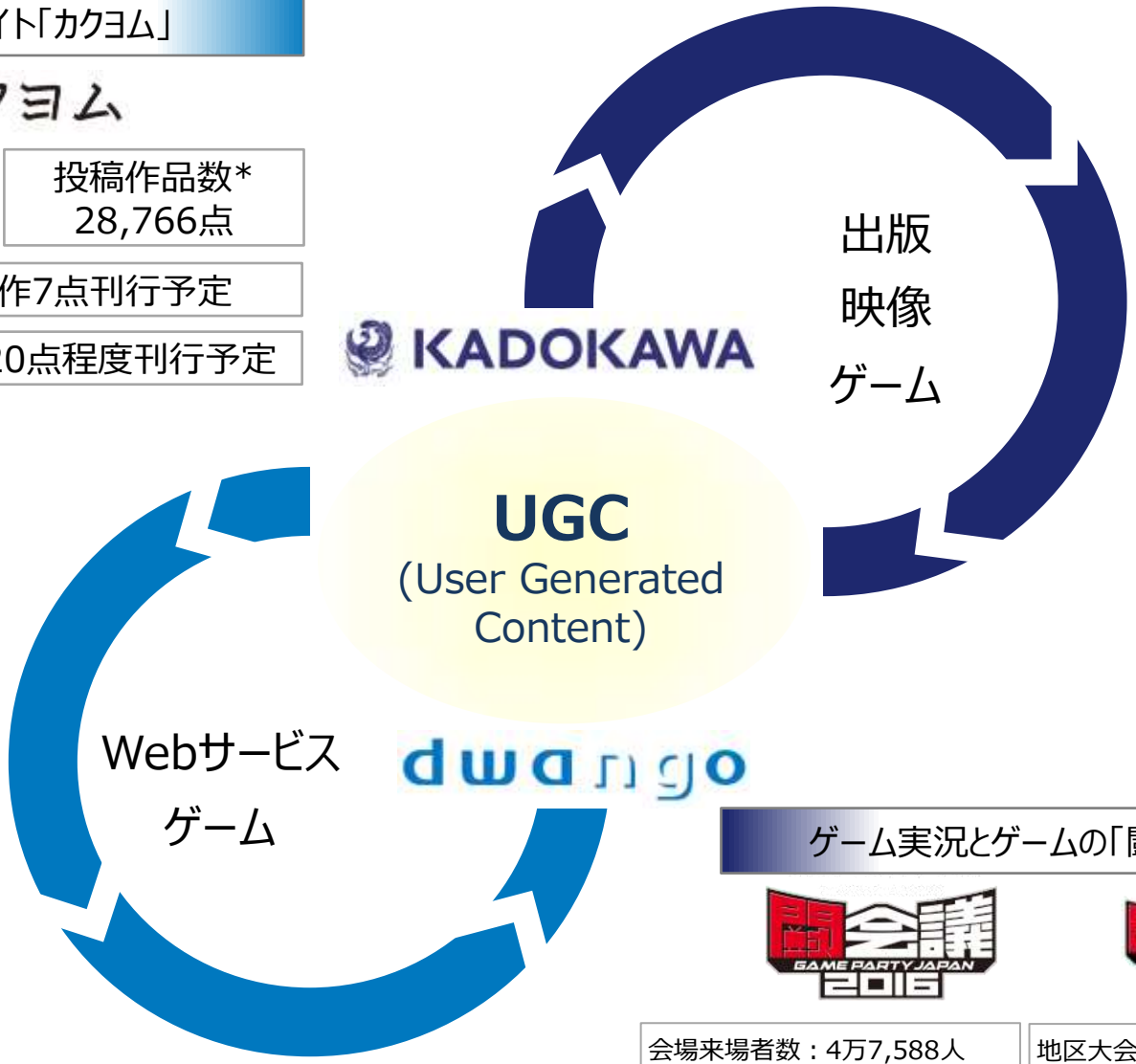
小説投稿サイト「カクヨム」

「」カクヨム

総PV数* 約1億1,700万	投稿作品数* 28,766点

カクヨム大賞受賞作7点刊行予定

同　特別賞受賞作20点程度刊行予定



ゲーム実況とゲームの「闘会議」

闘会議 GAME PARTY JAPAN 2016	闘会議 GAME PARTY JAPAN GP
会場来場者数：4万7,588人 ネット来場者数：687万8,290人	地区大会来場者数：3万3,847人 ネット来場者数：252万7,948人

日本のゲーム市場をさらに拡大

注）2016年9月末時点

niconico新サービス・リニューアル

niconicoリニューアル（高画質化対応）

8月18日より、「ニコニコ動画」に投稿可能な動画ファイルの容量を従来の最大100MB（プレミアム会員）から**最大1.5GBへ拡大**。高画質な動画も投稿可能に。
また、11月1日よりニコニコ生放送を**1Mbpsで高画質配信/視聴**できる「新配信(β)」を提供開始。

ニコニコ生放送配信専用アプリリリース

ニコニコ生放送をスマートフォンから配信できるアプリ「【配信専用】ニコニコ生放送」をリリース。
従来のniconicoアプリからの配信よりも、**配信画質が向上**。

ニコニコチャンネルアプリリリース

ニコニコチャンネルで開設されている企業やクリエイターが配信している動画・生放送・ブロマガなどの**コンテンツ更新の情報をいち早く受け取れる**専用アプリを開設。

サービススケジュール

	17年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q	18年3月期 1Q
niconico リニューアル		・動画高画質化対応開始（8月～）	・生放送高画質化対応開始（11月～） ・HTML5対応開始（11月～）		
その他新サービス			・生放送配信アプリ（10月～） ・チャンネルアプリ（11月～）		
主要な ライブイベント	・超会議2016	・アニメロサマーライブ ・町会議2016	・超パーティー2016	・闘会議2017	・超会議2017

今期中を予定していたスマホ向け新サービスのサービス開始は延期
niconicoリニューアルは順調に進捗。インフラ再構築、高画質化やHTML5対応を進め、ATS対応を先行実施

収益力の向上

個社別運営

営業　編集

統一運営

海外展開　電子書籍

人事制度

ヒット作品の量産
返品率コントロール

2013年10月にグループ内の出版社を統合し、ワンカンパニー制を開始
2016年3月期下期より統合効果が定着、出版の収益力が高位安定

映像

大ヒット上映中

©2016「君の名は。」製作委員会

第3四半期劇場公開作品

©2016「劇場版　艦これ」
連合艦隊司令部

©2016「聖の青春」製作委員会

第3四半期TV放映アニメ

©2016　朝霧カフカ・春河35/
KADOKAWA/文豪ストレイドッグス
製作委員会

©2016　島田フミカネ・KADOKAWA／
第502統合戦闘航空団

©Quadrangle / BBKBRNK
Partners

ゲーム

ライトノベル原作のゲーム化が決定

Re:ゼロから始める異世界生活
— DEATH OR KISS —

2017年3月23日発売

©2016 長月達平・株式会社KADOKAWA刊
/Re:ゼロから始める異世界生活製作委員会
©MAGES./5pb.

全世界400万本突破

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. /
©2011-2016 FromSoftware,Inc.

コンソール向けに加えアプリゲームの開発にも注力

Akashic Re:cords

iOS/Android
2016年11月10日配信開始

©SQUARE ENIX / KADOKAWA

iOS/Android
2016年配信予定

©Aeria Games / KADOKAWA GAMES

ネットとリアルでデジタルネイティブ世代の教育に合った取り組みを推進

N高等学校の取り組み

学習				コミュニティ形成	
	高校卒業	大学受験	職業につながる学習		
ネット	ネット授業	N予備校 ・大学受験講座	N予備校 ・プログラミング ・ライトノベル ・声優 ・小説創作 ・イラストレーター etc・・・	ネット	Slack ネット遠足 ネット部活
リアル	スクーリング	代ゼミNスクール N塾	バンタン高等部 職業体験	リアル	沖縄プレミアムスクーリング スタンフォード国際教育プログラム 文化祭 Nセンター

生徒数：2,015名
（2016年10月時点）
※2016年4月時の1,482名より533名増加

ネット上の学習サービス

ネット参加型授業ならではの双方向ネット授業による、本格的な大学受験対策や、専門学習の授業を受講することができる

提携スクールの充実

ネットの高校の特性を活かし、自由になった時間を使って自分の進みたい道へ向かった学習を受けることができる

N塾　PHH　代ゼミNスクール　Stanford Pre-Collegiate International Institutes　Vantan

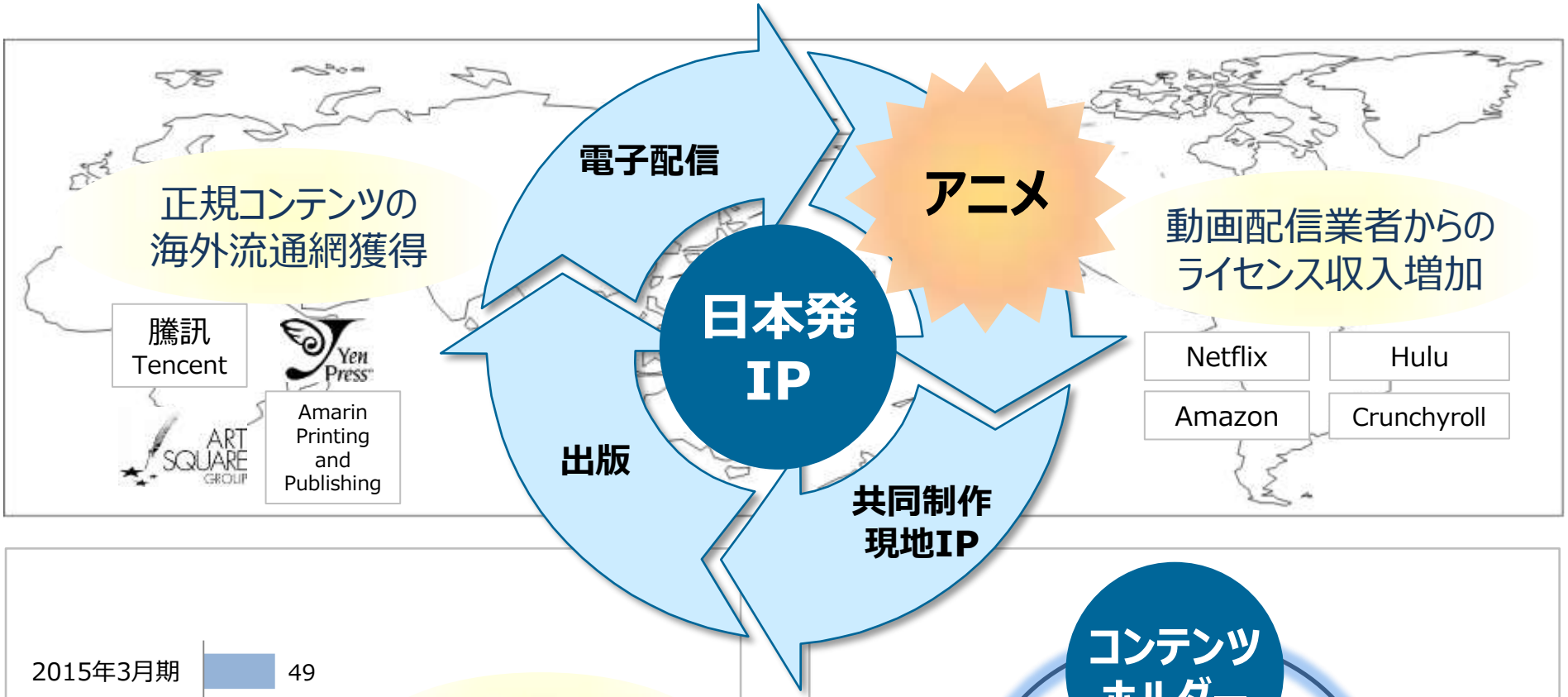
職業体験

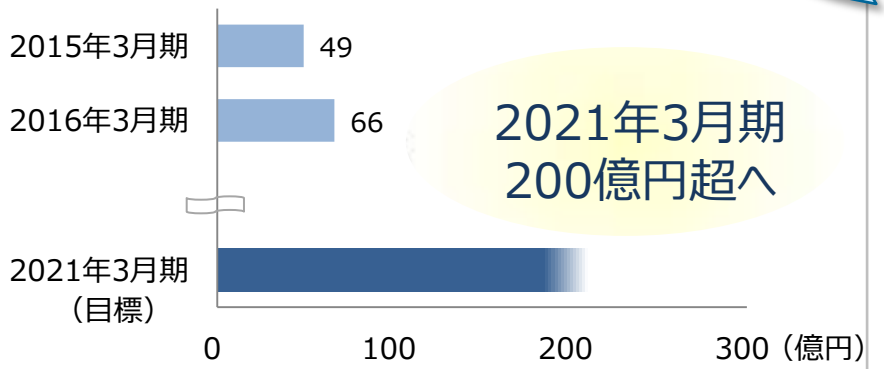
職業につながる学習として地方自治体と連携し、日本各地で全18の職業体験プログラムを実施

通学コース開始

ネット授業とリアル教育のハイブリッドで、幅広い学びの場を提供

ジャパンコンテンツの復権





2021年3月期
200億円超へ

海外事業売上*の拡大

インバウンドビジネスの拡大

注）拠点売上とライセンス売上の合計

参考資料

2017年3月期 第２四半期連結実績

単位：百万円

	2016年3月期 第２四半期実績 (2015年7月-2015年9月)	2017年3月期 第２四半期実績 (2016年7月-2016年9月)	増減	増減率
売上高	47,020	50,780	3,760	8.0%
営業利益	2,359	1,687	△672	△28.5%
経常利益	2,554	1,974	△579	△22.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	2,134	1,961	△173	△8.1%

2017年3月期 第２四半期連結実績（セグメント別）

単位：百万円

	2016年3月期 第２四半期実績 (2015年7月-2015年9月)		2017年3月期 第２四半期実績 (2016年7月-2016年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	47,020	2,359	50,780	1,687	3,760	△672	8.0%	△28.5%
Webサービス	8,528	1,563	8,171	1,295	△357	△268	△4.2%	△17.1%
出版	24,700	1,238	27,791	1,726	3,090	488	12.5%	39.4%
映像・ゲーム	9,716	655	11,325	258	1,608	△396	16.6%	△60.5%
その他	4,800	△16	4,257	△547	△542	△531	△11.3%	—
全社・消去	△726	△1,081	△765	△1,046	△39	35	—	—

Webサービス事業の実績

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)	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)
売上高	8,430	8,528	7,852	8,324	7,917	8,171
営業費用	7,134	6,965	6,830	7,568	7,468	6,875
営業利益	1,295	1,563	1,021	756	448	1,295

注）2016年3月期第２四半期～第4四半期は監査前参考値

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
ポータル	→	→	↘	↗
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

■売上高

概ね計画どおりの進捗ながら、モバイルの減収により、前年同期比で減収

■営業利益

ポータル、モバイルの減益により、前年同期比で減益

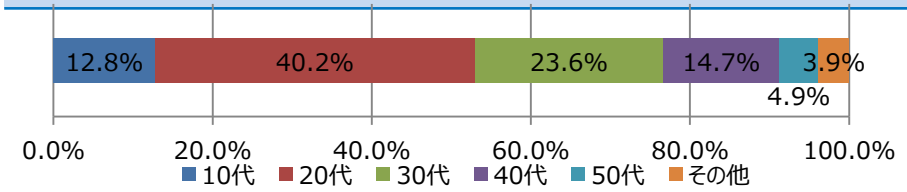
「Animelo Summer Live 2016 刻－TOKI－」の貢献でライブが黒字

Webサービス事業の実績　（参考）

niconico

niconicoユーザ情報　※2016年9月末	
プレミアム会員数	256万人
ID発行数	6,006万人
男女比	♂66% ♀34%

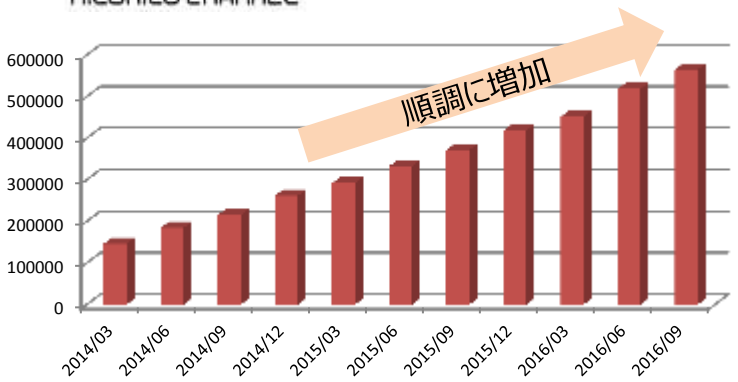
年代別シェア　※2016年9月末



niconico利用状況 ※2016年7-9月の平均値	旧ロジック*による集計	新ロジック*による集計
MAU（万人）	868	954
（2016年4-6月の平均値）	(866)	(948)
DAU（万人）	—	346
（2016年4-6月の平均値）	—	(352)

ニコニコチャンネル　※2016年9月末	
全チャンネル数	7,458
月額有料チャンネル数	1,056
月額有料会員数	56万人

ニコニコチャンネル niconico CHANNEL　月額有料会員数推移



注）従来の集計ツールでは新サービス/デバイスへの対応が不十分だったため、
今回の開示より、新ツールでの集計を開始し、精度を改善

出版事業の実績

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)	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)
売上高	23,731	24,700	28,499	28,268	25,952	27,791
営業費用	24,008	23,462	25,598	25,847	23,794	26,064
営業利益	△277	1,238	2,900	2,420	2,157	1,726

注）2016年3月期第２四半期～第4四半期は監査前参考値

	四半期比較			
	売上高		営業利益	
	YoY	QoQ	YoY	QoQ
書籍	↗	→	↘	↘
電子書籍・電子雑誌	↗	↗	↗	↗
雑誌	→	↗	― 赤字縮小	― 赤字縮小

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

■売上高

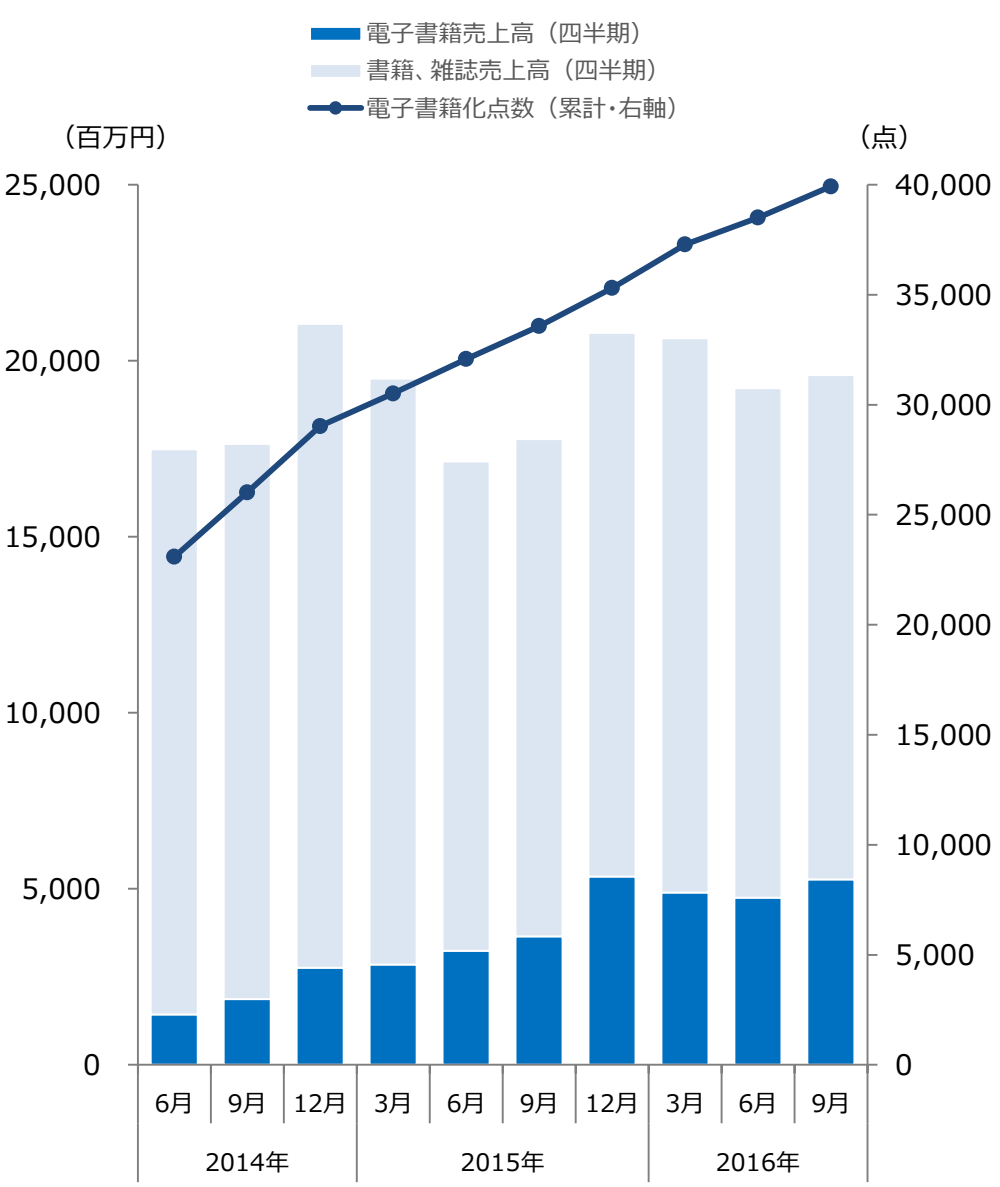
ライトノベルが復活、映画「君の名は。」関連書籍のほか、コミックスが引き続き好調

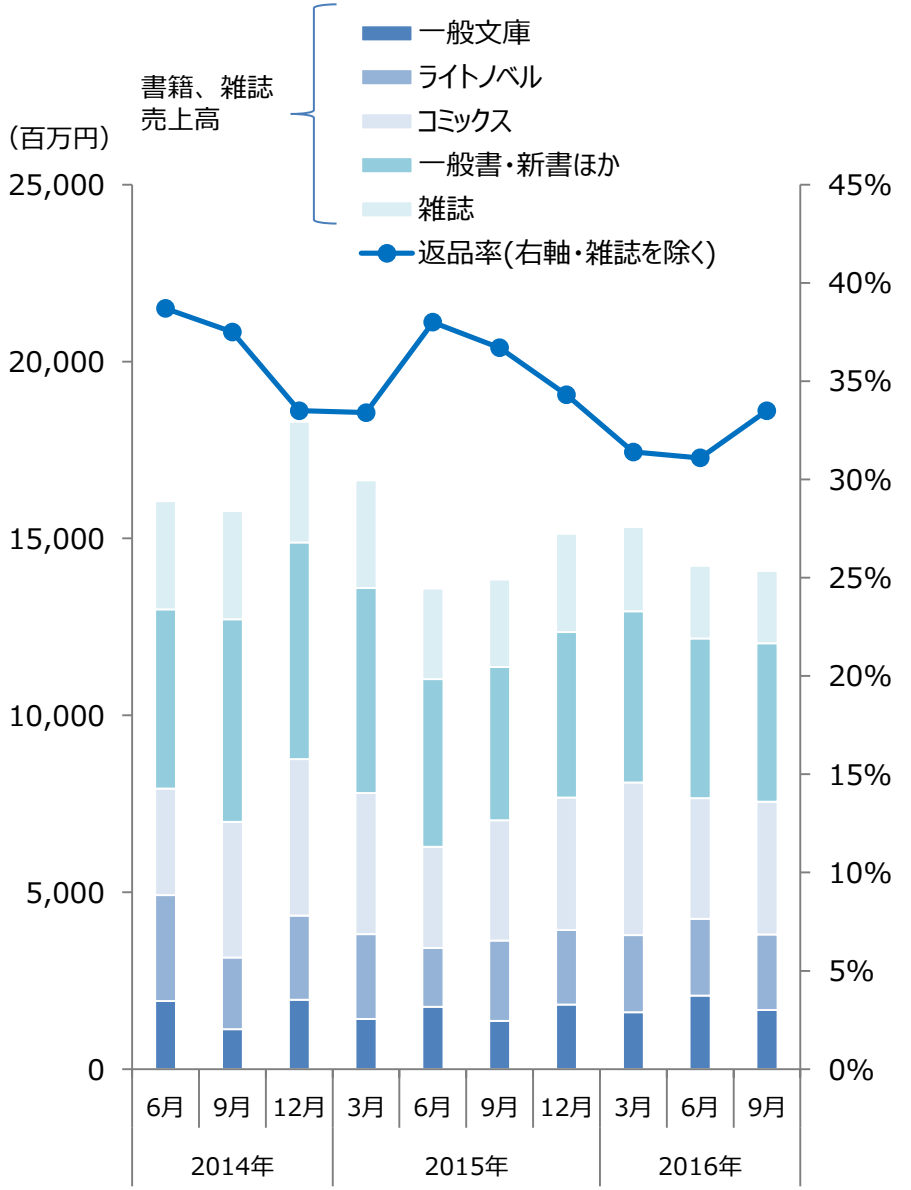
電子書籍・電子雑誌も好調

■営業利益

前年同期比では電子書籍・電子雑誌の貢献が大きく、増益

出版事業の実績　（参考）





注）2014年9月以前はKADOKAWA、2014年10月以降はカドカワの実績

映像・ゲーム事業の実績

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)	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)
売上高	9,418	9,716	10,675	14,472	10,229	11,325
営業費用	8,623	9,061	10,553	12,430	9,176	11,066
営業利益	795	655	121	2,042	1,052	258

注）2016年3月期第２四半期～第4四半期は監査前参考値

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

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

■ **売上高**

版権やスタジオ売上の貢献により、前年同期比、前四半期比とも増収

■ **営業利益**

主に映像の費用増により、前年同期比、前四半期比とも減益

要約損益計算書

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)	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)
売上高	46,906	47,020	52,112	54,906	49,014	50,780
売上原価	33,107	32,892	36,728	38,416	34,178	36,412
売上総利益	13,799	14,127	15,383	16,490	14,836	14,367
販売管理費	12,653	11,768	12,598	13,656	12,103	12,680
営業利益	1,145	2,359	2,785	2,834	2,732	1,687
経常利益	1,648	2,554	3,410	2,576	2,037	1,974
親会社株主に帰属する当期純利益	△220	2,134	3,410	1,521	1,059	1,961

売上原価/販売管理費

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)	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)
売上原価	33,107	32,892	36,728	38,416	34,178	36,412
主要項目						
直接費	15,881	16,770	17,315	17,626	15,709	18,970
人件費	5,232	5,273	5,239	5,532	5,578	5,809
支払手数料	1,352	1,250	1,298	1,192	1,368	1,174
著作権等使用料	681	565	599	576	408	449
外注費	2,525	2,370	2,536	3,211	2,656	2,433
通信費	820	804	815	821	851	859
販売管理費	12,653	11,768	12,598	13,656	12,103	12,680
主要項目						
広宣費及び販促費	2,804	2,931	3,488	3,605	2,658	2,895
人件費	4,202	4,116	4,255	4,538	4,446	4,766
支払手数料	1,281	1,560	1,266	1,815	1,150	1,268

要約貸借対照表、要約キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	2016年3月末	構成比	2016年9月末	構成比
流動資産	131,827	65.4%	161,389	69.1%
固定資産	69,781	34.6%	72,210	30.9%
有形固定資産	*34,587*	*17.2%*	*35,257*	*15.1%*
無形固定資産	*6,534*	*3.2%*	*8,253*	*3.5%*
投資その他の資産	*28,659*	*14.2%*	*28,700*	*12.3%*
総資産	201,609	100.0%	233,599	100.0%
流動負債	61,459	30.5%	52,072	22.3%
固定負債	35,623	17.7%	75,146	32.2%
株主資本	102,659	50.9%	104,364	44.7%
純資産合計	104,526	51.8%	106,381	45.5%
負債純資産合計	201,609	100.0%	233,599	100.0%

	2017年3月期 第2四半期 (2016年４月-9月)
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,081
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,515
財務活動によるキャッシュ・フロー	37,998
現金及び現金同等物の期末残高	87,966

- 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。