



## 2025年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年5月8日  
上場取引所 東

上場会社名 株式会社KADOKAWA  
 コード番号 9468 URL <https://group.kadokawa.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 取締役 代表執行役社長 CEO (氏名) 夏野 剛  
 問合せ先責任者 (役職名) コーポレートコミュニケーション局長 (氏名) 大上 智之 TEL 03-5216-8212  
 定時株主総会開催予定日 2025年6月26日 配当支払開始予定日 2025年6月27日  
 有価証券報告書提出予定日 2025年6月25日  
 決算補足説明資料作成の有無：有  
 決算説明会開催の有無：有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 2025年3月期の連結業績(2024年4月1日～2025年3月31日)

#### (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期	277,915	7.7	16,651	△9.8	17,742	△12.3	7,392	△35.1
2024年3月期	258,109	1.0	18,454	△28.8	20,236	△24.1	11,384	△10.2

(注) 包括利益 2025年3月期 16,441百万円 (25.3%) 2024年3月期 13,121百万円 (△15.0%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	EBITDA		自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	百万円	%	%	%	%
2025年3月期	53.87	52.47	24,907	△1.8	3.4	4.7	6.0
2024年3月期	83.42	83.40	25,374	△20.9	5.8	5.6	7.1

(参考) 持分法投資損益 2025年3月期 725百万円 2024年3月期 554百万円

(注) EBITDA=営業利益+減価償却費+のれん償却費

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2025年3月期	410,029	277,408	60.9	1,704.48
2024年3月期	340,310	212,566	56.0	1,417.63

(参考) 自己資本 2025年3月期 249,788百万円 2024年3月期 190,593百万円

#### (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2025年3月期	13,841	△8,440	44,117	129,674
2024年3月期	8,298	3,494	△65,800	79,841

### 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2024年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00	4,065	36.0	2.1
2025年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00	4,428	55.7	1.9
2026年3月期 (予想)	—	0.00	—	30.00	30.00		38.6	

### 3. 2026年3月期の連結業績予想(2025年4月1日～2026年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益	EBITDA	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭	百万円	%
通期	291,900	5.0	16,700	0.3	18,700	5.4	11,400	54.2	77.79	25,500	2.4

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更：有

新規 2社 (社名) (株)アークライト、(株)動画工房、除外 1社 (社名) -

(注) 詳細は、添付資料18ページ「4. 連結財務諸表及び主な注記 (5) 連結財務諸表に関する注記事項 (企業結合等関係)」をご覧ください。

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：有

② ①以外の会計方針の変更：無

③ 会計上の見積りの変更：無

④ 修正再表示：無

(注) 詳細は、添付資料16ページ「4. 連結財務諸表及び主な注記 (5) 連結財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更に関する注記)」をご覧ください。

(3) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)

2025年3月期	148,990,296株	2024年3月期	141,784,120株
----------	--------------	----------	--------------

② 期末自己株式数

2025年3月期	2,442,006株	2024年3月期	7,339,245株
----------	------------	----------	------------

③ 期中平均株式数

2025年3月期	137,236,309株	2024年3月期	136,469,511株
----------	--------------	----------	--------------

(参考) 個別業績の概要

2025年3月期の個別業績 (2024年4月1日～2025年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期	139,543	0.6	1,230	△67.3	4,014	△55.8	3,873	△43.7
2024年3月期	138,777	6.8	3,763	151.5	9,085	77.7	6,877	752.5

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期	28.23	-
2024年3月期	50.40	50.39

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2025年3月期	346,196	166,032	48.0	1,132.95
2024年3月期	284,855	110,807	38.9	824.19

(参考) 自己資本 2025年3月期 166,032百万円 2024年3月期 110,807百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件等については、5ページ「1. 経営成績等の概況 (4) 今後の見通し」をご覧ください。
- ・当社は、2025年5月8日に決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算説明資料については、当日開催前に当社ウェブサイトに掲載する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	4
(4) 今後の見通し .....	5
(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	6
2. 企業集団の状況 .....	7
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	8
4. 連結財務諸表及び主な注記 .....	9
(1) 連結貸借対照表 .....	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	11
連結損益計算書 .....	11
連結包括利益計算書 .....	12
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	15
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	16
(継続企業の前提に関する注記) .....	16
(会計方針の変更に関する注記) .....	16
(連結損益計算書に関する注記) .....	17
(企業結合等関係) .....	18
(セグメント情報等の注記) .....	20
(1株当たり情報の注記) .....	24
(重要な後発事象の注記) .....	24

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当社グループは、「世界の才能と、感動をつなぐ、クリエイティブプラットフォームへ」をコーポレートミッションとして掲げ、出版・IP創出、アニメ・実写映像、ゲーム、Webサービス、教育・EdTech事業等において、多彩なポートフォリオから成るIP (Intellectual Property) を安定的に創出し、事業間連携によりIPのLTV (Life Time Value) の最大化を図ることに加え、最新のテクノロジーを常に取り入れることで、IPを世界に広く展開する「グローバル・メディアミックス with Technology」の基本戦略を推進し、中長期的な成長及び企業価値の向上を目指しております。

当連結会計年度における業績は、売上高2,779億15百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益166億51百万円（前年同期比9.8%減）、経常利益177億42百万円（前年同期比12.3%減）となりました。なお、昨年6月に発覚した当社グループデータセンター内サーバへのサイバー攻撃に係るニコニコサービスのクリエイター補償及び調査・復旧作業等を特別損失として24億13百万円計上し、親会社株主に帰属する当期純利益は73億92百万円（前年同期比35.1%減）となりました。

当連結会計年度における各セグメントの業績は、以下のとおりです。

#### [出版・IP創出事業]

出版・IP創出事業では、書籍・雑誌の出版・販売、電子書籍・電子雑誌の出版・販売、Web広告の販売、権利許諾等を行っております。当事業においては、メディアミックス展開の重要な源泉として年間5,500タイトル以上の新作を継続的に創出しております。それにより蓄積されたタイトルは130,000以上にのぼり、この豊富な作品アーカイブが当社グループ成長の原動力となっております。

書籍・雑誌は、アジア及び米国での好調が継続したことを主因として海外事業が増収となりました。国内では新規IP数が増加し『パンどろぼうとりんごかめん』（児童書）や『よつばと! (16)』、『ファイブスター物語 (18)』（コミック）等の新刊販売が貢献したものの、サイバー攻撃の影響を中心とした既刊の出荷減少を主因として、減収となりました。一方で、電子書籍・電子雑誌が他社ストア向け販売を中心に好調に推移したことに加え、ライセンス収入は遊技機向け等の貢献により増収となりました。

利益面では、海外事業やライセンス収入において増益となった一方、サイバー攻撃影響を含めた国内紙書籍事業の減益や当事業の中長期的な成長を見据えたIP創出機能の更なる強化のための継続投資等により、セグメント全体で減益となりました。

この結果、当事業の売上高は1,513億67百万円（前年同期比6.6%増）、セグメント利益（営業利益）は83億72百万円（前年同期比19.2%減）となりました。

#### [アニメ・実写映像事業]

アニメ・実写映像事業では、アニメ及び実写映像の企画・製作・配給、映像配信権等の権利許諾、パッケージソフトの販売等を行っております。

アニメでは、『【推しの子】』2期や『Re:ゼロから始める異世界生活』3期をはじめとした人気シリーズの国内・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、好調だった前年同期をさらに上回る成長を実現しました。実写映像では、前年同期における劇場作品『首』、『カラオケ行こ!』、『マッチング』等の貢献が大きかったものの、それら劇場作品及び過去作品の配信向けライセンス収入の貢献等により、横ばいとなりました。

利益面では、上記アニメの増収影響等により、セグメント全体で増益となりました。

この結果、当事業の売上高は510億92百万円（前年同期比10.9%増）、セグメント利益（営業利益）は47億29百万円（前年同期比3.4%増）となりました。

#### [ゲーム事業]

ゲーム事業では、ゲームソフトウェア及びネットワークゲームの企画・開発・販売、権利許諾等を行っておりません。

㈱フロム・ソフトウェアが発売した『ELDEN RING』のダウンロードコンテンツ『ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE』の国内外の販売が好調に推移したことにより、同作本編のリピーター販売も増加し、セグメント全体の業績を力強くけん引しました。

この結果、当事業の売上高は335億97百万円（前年同期比32.5%増）、セグメント利益（営業利益）は95億38百万円（前年同期比20.0%増）となりました。

## 〔Webサービス事業〕

Webサービス事業では、動画コミュニティサービスの運営、各種イベントの企画・運営、モバイルコンテンツの配信等を行っております。

当連結会計年度においては、動画コミュニティサービスでサイバー攻撃によりニコニコ関連サービス全般が停止した影響が大きく、セグメント全体として減収となりました。

利益面では、イベントの企画・運営でコスト適正化の取り組み等が奏功し収益性が改善した一方、動画コミュニティサービスでの減収影響が大きく、減益となりました。

この結果、当事業の売上高は180億38百万円（前年同期比15.7%減）、セグメント損失（営業損失）は9億98百万円（前年同期 営業利益3億62百万円）となりました。

## 〔教育・EdTech事業〕

教育・EdTech事業では、専門校運営及びインターネットによる通信制高校等向けの教育コンテンツ・システム提供等を行っております。

クリエイティブ分野の専門校を運営する㈱バンタンでは、昨年4月に開校した新スクール「KADOKAWAアニメ・声優アカデミー」等や展開地域拡大の貢献により生徒数が増加し、増収となりました。また、㈱ドワンゴによるN高等学校・S高等学校向け事業では、同校の通学コース向け新キャンパス開設等により生徒数が引き続き増加し、堅調に推移しています。

利益面では、上記増収影響により、セグメント全体で増益となりました。

この結果、当事業の売上高は151億19百万円（前年同期比12.9%増）、セグメント利益（営業利益）は23億82百万円（前年同期比37.9%増）となりました。

## 〔その他事業〕

その他事業では、キャラクターグッズ等の企画・販売を行うMD事業及びところざわサクラタウン等の施設運営事業等を行っております。

MD事業では海外でのグッズ売上やオンラインくじの好調等により、増収となりました。施設運営事業では全国主要都市で開催するIPイベントが好調に推移した一方で、大型のイベント運営受託があった前年同期から横ばいとなりました。またそれ以外の事業でも、収益性に鑑みた一部商材の仕入販売撤退やグループ内のDXを担う機能子会社におけるセグメント間の内部取引の減少等の影響が発生し、セグメント全体で減収となりました。

利益面では、MD事業が増収影響により増益となったことに加え、施設運営事業では前年同期に実施した減損による償却費の減少や継続的なコストコントロールにより収益が改善し、セグメント全体として赤字幅が縮小しました。

この結果、当事業の売上高は178億81百万円（前年同期比11.9%減）、セグメント損失（営業損失）は42億4百万円（前年同期 営業損失43億99百万円）となりました。

なお、当社は昨年6月のサイバー攻撃に係る影響発生以降、事業活動の復旧に全力で取り組んだ結果、出版・IP創出事業では、影響を受けていた既刊の出荷量が8月には平常時の水準に回復しました。また、Webサービス事業でも8月より複数の主要サービスが段階的に再稼働し、9月以降は概ね全面的に復旧しました。

## (2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末の総資産は、前連結会計年度末に比べて697億18百万円増加し、4,100億29百万円となりました。これは主に第三者割当増資等により現金及び預金が増加したことや、保有株式の株価上昇により投資有価証券が増加したことによるものであります。

負債は、前連結会計年度末に比べて48億76百万円増加し、1,326億21百万円となりました。これは主に契約負債、支払手形及び買掛金が増加したことによるものであります。

純資産は、前連結会計年度末に比べて648億41百万円増加し、2,774億8百万円となりました。これは主に配当金の支払があった一方で、親会社株主に帰属する当期純利益の計上及び第三者割当増資等により株主資本が増加したことによるものであります。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

営業活動によるキャッシュ・フローは、法人税等の支払等があった一方、税金等調整前当期純利益の計上等により、138億41百万円の収入（前年同期は82億98百万円の収入）となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、定期預金の払戻等があった一方、有形固定資産及び無形固定資産の取得による支出等により、84億40百万円の支出（前年同期は34億94百万円の収入）となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、株式の発行による収入等により、441億17百万円の収入（前年同期は658億円の支出）となりました。

以上の結果、為替換算差額も含めて498億32百万円の収入となり、現金及び現金同等物の当連結会計年度末残高は、1,296億74百万円となりました。

当社グループは、事業運営上必要な流動性と資金の源泉を安定的に確保することを基本方針としております。手元流動性につきましては、月次売上高の約2.5か月分を目安に運転資金を確保しており、これに今後の資金需要等を加味した金額を、保持すべき現預金水準として設定しております。

また、2028年3月期までの中期経営計画における財務基本方針として、財務健全性確保と資本効率追求を両立すべく、自己資本比率50～60%程度を今後も維持すべき適正水準として設定するとともに、ROE（自己資本利益率）は中長期的に12%以上を目指すことを掲げております。

## (参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2021年3月期	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期
自己資本比率	47.2%	52.8%	52.9%	56.0%	60.9%
時価ベースの自己資本比率	102.7%	137.8%	102.8%	104.8%	127.0%
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	4.2年	3.0年	3.8年	3.1年	2.0年
インタレスト・カバレッジ・レシオ	161.6倍	211.5倍	139.5倍	118.1倍	186.9倍

(注) 1. 各指標の算出は、以下の算式を使用しております。

自己資本比率 : 自己資本 ÷ 総資産

時価ベースの自己資本比率 : 株式時価総額 ÷ 総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率 : 有利子負債 ÷ 営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ : 営業キャッシュ・フロー ÷ 利払い

2. 上記各指標は、連結ベースの財務数値により計算しております。

3. 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

4. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。

5. 営業キャッシュ・フローは、連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを利用しております。また、利払いは、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

## (4) 今後の見通し

当社グループを取り巻く事業環境は、出版市場においては国内紙出版が減少している一方で国内電子出版が継続的に成長しており、海外での日本発コミック市場もコロナ禍特需からの反動減を経て長期的な拡大基調にあります。

映像市場において世界的には興行市場の一時的な減少が見られたものの、国内では邦画市場の拡大が継続しております。並行して動画配信市場は世界規模で継続的に成長しており、日本アニメの需要は強く、海外におけるアニメ市場は二桁成長を継続しております。

ゲーム市場においては世界的には市場成長が一時的に停滞しておりますが、今後の新プラットフォーム投入による一段の成長期待が高まっております。

こうした事業環境を捉え、当社は「グローバル・メディアミックス with Technology」を中期経営計画の基本方針とし、IP創出やメディアミックス及び海外展開、ライセンス展開の強化を通じて「IPのLTV (Life Time Value) 最大化」を達成するとともに、教育・EdTech事業の拡大により、継続的な業績拡大に努めてまいります。

事業別の状況及び課題は以下のとおりです。

## [出版・IP創出事業]

引き続き強力なIPの創出に努め、グローバルな作品流通を増やすとともに、国内では製造・物流の改革による返品率の更なる改善や編集DXによる生産性の改善を進めてまいります。

IP創出においては、2028年3月期目標の年間7,000タイトル超に向けて、国内での小説投稿サイト「カクヨム」や台湾の同「KadoKado」を通じたネット投稿作品の開発を継続強化し、電子マンガマガジン「MANGAバル」やマンガアプリ「カドコミ」での新作コミック開発を始めるとともに、海外子会社と一体となってグローバルな視点での作品開発を一層推進してまいります。

グローバルな作品流通においては、多言語化の制作投資を行い、電子書籍でのサイマル流通や紙書籍での流通を拡大してまいります。

メディアでは、Web媒体を中心にデジタルシフトをさらに進め、収益性の向上に取り組んでまいります。電子書籍では、電子書籍配信プラットフォーム「BOOK☆WALKER」の英語版サービスをM12 Media LLC (J-Novel Club LLCから商号変更)に統合し英語圏へのサービスを強化してまいります。また、グローバルに才能を集める「The 2nd TATESC COMICS Global Awards」においては、多数の言語から応募があり、受賞者の連載と育成が決定しております。今後もライトノベル、コミック及び縦スクロール漫画等のグローバル市場の開拓に引き続き注力してまいります。

また、児童書等の商品化の拡大、dマガジン等の他プラットフォームとの連携、及び電子書籍のサブスクリプションサービスを推進し、多様な楽しみ方を世界中の読者に提案してまいります。

## [アニメ・実写映像事業]

アニメ・実写映像事業では、制作能力の強化や新しい映像表現と効率的な制作工程の実現のため、アニメ制作スタジオやバーチャルプロダクションへの投資を行い、グローバルな映像配信に対応した企画制作一気通貫のIP創出体制の確立を目指してまいります。

アニメでは引き続き自社制作力を強化し良質な作品をラインナップしながら制作規模を拡大してまいります。また、北米を中心とするマーケティングを強化し作品認知度を上げ、国内及び海外市場における権利販売や映像配信事業に注力してまいります。

実写映像の製作・配給においては、作品の大型化とグローバルな映像配信に向けた作品開発の強化を行ってまいります。また、榊角川大映スタジオのバーチャルプロダクション事業では、歴史ある美術製作力と最先端のテクノロジーとの融合により、新しい映像表現と環境負荷が低くローコストな制作工程を同時に実現してまいります。

## [ゲーム事業]

ゲーム事業では、スマートフォンゲームにおいては当社アニメ原作の開発ラインを拡大し、メディアミックスによる更なる収益力の向上を図ってまいります。

PCや据置機のゲームにおいては、『ELDEN RING』や『ドラゴンボール Sparking! ZERO』等のヒット作品によって培われたブランド力や開発力の高さを活用しながら、2025年5月発売予定の『ELDEN RING NIGHTREIGN』、2026年発売予定の『THE DUSKBLOODS』等、制作パイプラインを拡大し、当社グループのシリーズタイトルや新規タイトルの開発及び他社からの受託開発を引き続き行ってまいります。

## 〔Webサービス事業〕

Webサービス事業では、2025年4月に㈱ブックウォーカーと㈱KADOKAWA Connectedを㈱ドワンゴに統合いたしました。グループのエンジニア人材を結集し、Webサービスの顧客体験向上とグループのDX化をさらに進めてまいります。

ニコニコ関連事業ではファンコミュニティの強化やペーパービューの拡大によりシステム障害復旧後も流通取引総額の成長トレンドが継続しています。今後も収益ポートフォリオの更なる多様化を推進し、継続的な売上拡大を図ってまいります。

各種イベントの企画・運営では、2025年4月26日～4月27日の2日間にわたり日本最大級のユーザー参加型イベント「ニコニコ超会議」を開催し、会場の幕張メッセには昨年比6%増の13万2,657人にご来場いただきました。こうした大型イベントでユーザーの一体感と満足度を高めるとともに、ネットでの投稿や視聴を促進しユーザーの参加機会を拡大いたします。同時にイベントの選択と集中を高め収益の改善を図ってまいります。

## 〔教育・EdTech事業〕

教育・EdTech事業では、インターネットによる通信制高校であるN高等学校、S高等学校及びR高等学校の継続的な生徒数増加に伴い、同校への教育コンテンツ提供事業が成長しているとともに、VR学習教材を提供することで教育コンテンツの高度化も進めております。また、2025年4月開学のオンライン大学「ZEN大学」の第一期生3,380名に向けた教育システムやコンテンツの提供を始めております。今後もより付加価値の高いコンテンツを提供することで収益拡大を目指してまいります。㈱バンタンにおいては、マンガやアニメ等グループシナジーを活用した分野の新コースに続いて、ユニバーサルミュージック合同会社との提携による音楽のコースを新設いたします。今後もコースや展開地域を拡大し継続的な成長を図ってまいります。

## 〔その他事業〕

その他事業では、角川武蔵野ミュージアム、イベント、飲食等の商業施設を展開するところざわサクラタウンをはじめとする施設運営事業のコスト適正化等、持続可能な事業への転換を進めております。

今後の更なる来場者増に向けて、IPファンのみならず地域の住民の皆様やインバウンド需要にも応える多様な企画を展開し、引き続き収益力を高めてまいります。

上記を踏まえ、2026年3月期は売上高2,919億円、営業利益167億円、経常利益187億円、親会社株主に帰属する当期純利益114億円、EBITDA255億円を見込んでおります。詳しくは、当社ウェブサイト「IR・投資家情報」をご覧ください。

## (5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主をはじめとするステークホルダーに対する利益配分を継続的に実施することが重要であると認識しており、その前提として永続的な企業経営を行うことが必要であると考えております。そのためには、企業体質の強化、将来の事業展開に備えた内部留保の充実が必要条件であると考えております。

その上で、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題と認識しており、安定的な配当額として1株当たり年間30円をベースとし、連結業績に応じた利益還元分を含めた配当性向30%以上を目標に株主還元を実施することを基本方針としております。

当社は剰余金の配当を年1回、期末に行うことを基本方針とし、剰余金の配当については、法令による別段の定めのある場合を除き、取締役会の決議により定める旨を定款に規定しております。また、取締役会の決議により毎年9月30日を基準日として中間配当をすることができる旨を定款に定めております。

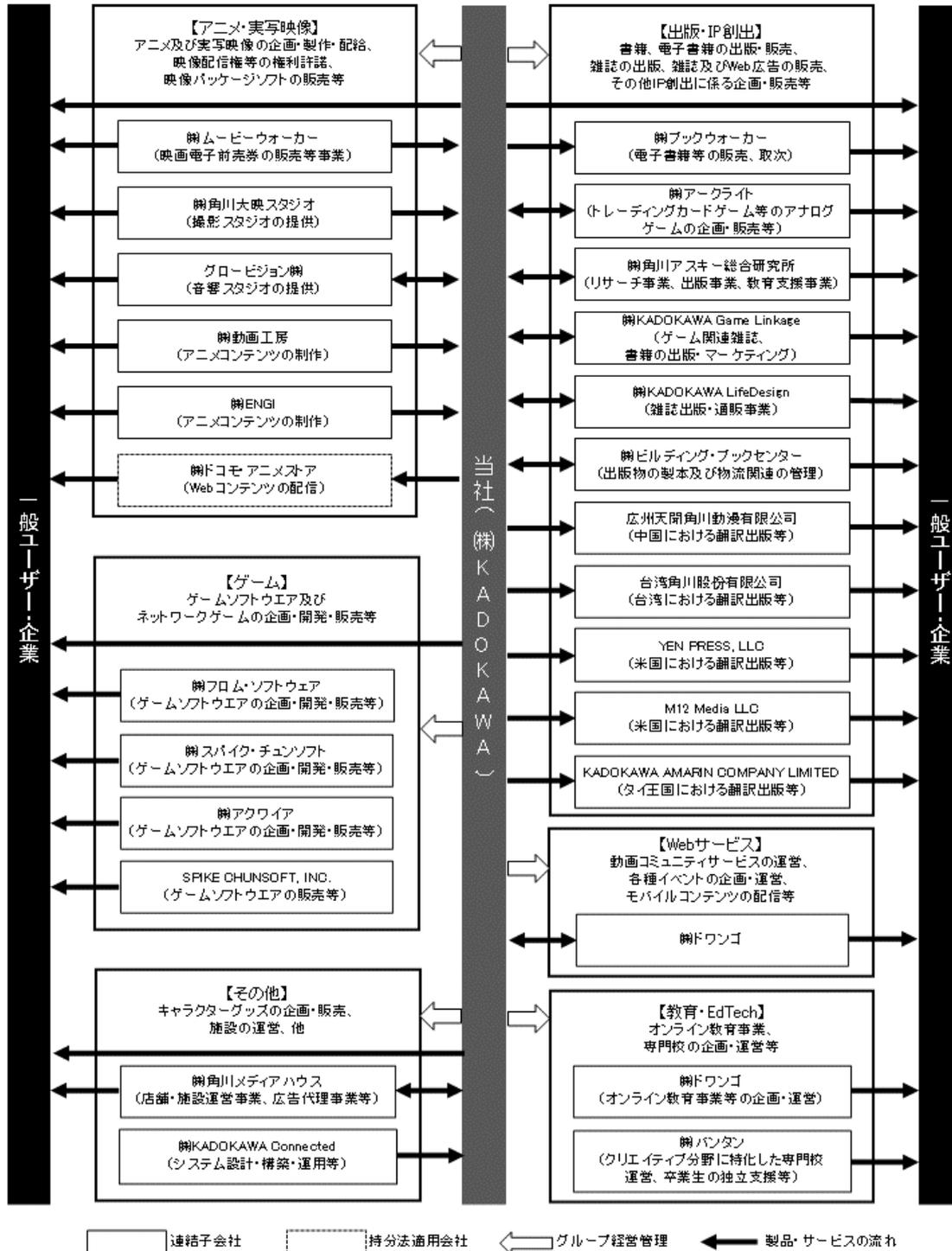
2025年3月期の配当につきましては、1株当たり30円の配当を実施する予定です。なお、次期の配当につきましても1株当たり30円を予定しております。

内部留保につきましては、今後の事業展開のための戦略投資に充当し、業績の更なる向上に努めてまいります。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社並びに子会社58社、持分法適用会社11社から構成されており、出版・IP創出事業、アニメ・実写映像事業、ゲーム事業、Webサービス事業、教育・EdTech事業、その他事業を事業領域としております。当社及び主要な関係会社の事業内容と事業区分との関係は以下のとおりであります。

2025年3月31日現在



- (注) 1. 2024年5月31日付で(株)アークライトの全株式を取得し、連結子会社といたしました。  
 2. 2024年10月10日付で(株)動画工房の株式の80%を取得し、連結子会社といたしました。  
 3. (株)KADOKAWA LifeDesignは、2024年10月1日付で(株)毎日が発見から商号変更しております。  
 4. M12 Media LLCは、2025年2月1日付でJ-NOVEL CLUB LLCから商号変更しております。  
 5. 2025年4月1日を効力発生日として、(株)ドワンゴ、(株)ブックウォーカー及び(株)KADOKAWA Connectedは、(株)ドワンゴを存続会社とする吸収合併方式により合併しました。

## 当社及び関係会社

事業区分	主な事業内容	主な会社
出版・IP創出事業	書籍の出版・販売等	(株)KADOKAWA、 (株)ビルディング・ブックセンター、 広州天聞角川動漫有限公司、 台湾角川股份有限公司、 KADOKAWA AMARIN COMPANY LIMITED、 YEN PRESS, LLC
	電子書籍・電子雑誌の出版・販売等	(株)KADOKAWA、(株)ブックウォーカー、 M12 Media LLC
	雑誌の出版・販売、Web広告の販売等	(株)KADOKAWA、(株)角川アスキー総合研究 所、(株)KADOKAWA Game Linkage、 (株)KADOKAWA LifeDesign
	その他IP創出に係る企画・販売等	(株)アークライト
アニメ・実写映像事業	アニメ及び実写映像の企画・製作・配給、映像配信 権等の権利許諾、映像パッケージソフトの販売等	(株)KADOKAWA、(株)ムービーウォーカー、 (株)角川大映スタジオ、 グロービジョン(株)、(株)動画工房、 (株)ENGI、(株)ドコモ・アニメストア*
ゲーム事業	ゲームソフトウェア及びネットワークゲームの 企画・開発・販売等	(株)KADOKAWA、 (株)フロム・ソフトウェア、 (株)スパイク・チュンソフト、 (株)アクワイア、 SPIKE CHUNSOFT, INC.
Webサービス事業	動画コミュニティサービスの運営等	(株)ドワンゴ
	各種イベントの企画・運営等	(株)ドワンゴ
	モバイルコンテンツの配信等	(株)ドワンゴ
教育・EdTech事業	オンライン教育事業、専門校の企画・運営等	(株)ドワンゴ、(株)バンタン
その他	キャラクターグッズの企画・販売等	(株)KADOKAWA
	施設の運営等	(株)KADOKAWA
	店舗・施設運営事業、広告代理事業等	(株)角川メディアハウス
	システム設計・構築・運用等	(株)KADOKAWA Connected

\*持分法適用会社

## 3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び資本市場における財務諸表の国際的な比較可能性、外国人株主比率の推移、海外での事業展開等を考慮し、当面は日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

## 4. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	105,351	145,494
受取手形	1,414	1,785
売掛金	60,998	67,800
契約資産	2,716	1,671
有価証券	—	808
棚卸資産	30,537	34,757
前払費用	2,621	3,695
預け金	5,249	4,088
その他	12,699	12,558
貸倒引当金	△141	△211
流動資産合計	221,448	272,447
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	44,426	47,355
減価償却累計額	△13,359	△15,762
建物及び構築物(純額)	31,066	31,592
機械及び装置	6,943	7,609
減価償却累計額	△3,010	△3,654
機械及び装置(純額)	3,933	3,955
工具、器具及び備品	9,444	9,232
減価償却累計額	△6,732	△6,817
工具、器具及び備品(純額)	2,711	2,415
土地	26,287	28,250
建設仮勘定	180	24
その他	1,082	1,268
減価償却累計額	△530	△584
その他(純額)	552	684
有形固定資産合計	64,732	66,922
無形固定資産		
ソフトウェア	9,274	11,021
のれん	1,734	5,333
その他	2,662	4,149
無形固定資産合計	13,671	20,504
投資その他の資産		
投資有価証券	29,224	38,397
退職給付に係る資産	15	—
繰延税金資産	5,261	3,713
保険積立金	1,620	1,727
差入保証金	3,349	4,183
その他	1,236	2,366
貸倒引当金	△249	△233
投資その他の資産合計	40,458	50,154
固定資産合計	118,862	137,581
資産合計	340,310	410,029

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当連結会計年度 (2025年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	34,084	35,411
短期借入金	—	451
1年内返済予定の長期借入金	178	15,292
未払金	14,455	14,976
未払法人税等	4,632	4,631
契約負債	15,078	16,647
預り金	9,640	8,774
賞与引当金	5,636	6,106
返金負債	6,446	6,685
株式給付引当金	264	261
役員株式給付引当金	1,163	1,103
その他	5,798	6,691
流動負債合計	97,378	117,033
固定負債		
長期借入金	25,171	10,946
繰延税金負債	372	637
退職給付に係る負債	3,096	2,368
その他	1,725	1,634
固定負債合計	30,365	15,587
負債合計	127,744	132,621
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	40,624	65,613
資本剰余金	76,028	85,223
利益剰余金	82,586	85,913
自己株式	△21,276	△5,619
株主資本合計	177,964	231,130
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	8,762	14,042
為替換算調整勘定	3,597	4,222
退職給付に係る調整累計額	269	392
その他の包括利益累計額合計	12,629	18,658
新株予約権	—	2,426
非支配株主持分	21,973	25,192
純資産合計	212,566	277,408
負債純資産合計	340,310	410,029

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
売上高	258,109	277,915
売上原価	171,496	178,840
売上総利益	86,613	99,075
販売費及び一般管理費	68,158	82,423
営業利益	18,454	16,651
営業外収益		
受取利息	1,501	1,521
受取配当金	658	485
持分法による投資利益	554	725
為替差益	1,763	—
物品売却益	111	114
その他	214	421
営業外収益合計	4,804	3,269
営業外費用		
支払利息	63	80
株式交付費	—	275
為替差損	—	1,794
寄付金	※1 2,900	—
その他	59	27
営業外費用合計	3,022	2,178
経常利益	20,236	17,742
特別利益		
固定資産売却益	96	2
投資有価証券売却益	2,359	2,861
関係会社株式売却益	124	—
関係会社清算益	—	166
特別利益合計	2,579	3,031
特別損失		
減損損失	※2 2,507	※2 63
システム障害対応費用	—	※3 2,413
固定資産除却損	55	203
投資有価証券評価損	498	258
特別退職金	—	549
解約違約金	17	—
その他	42	94
特別損失合計	3,121	3,581
税金等調整前当期純利益	19,694	17,192
法人税、住民税及び事業税	8,230	7,862
法人税等調整額	△1,559	△608
法人税等合計	6,671	7,253
当期純利益	13,023	9,938
非支配株主に帰属する当期純利益	1,638	2,545
親会社株主に帰属する当期純利益	11,384	7,392

## (連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
当期純利益	13,023	9,938
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,218	5,280
為替換算調整勘定	1,287	1,058
退職給付に係る調整額	12	141
持分法適用会社に対する持分相当額	18	23
その他の包括利益合計	98	6,503
包括利益	13,121	16,441
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	11,248	13,422
非支配株主に係る包括利益	1,873	3,019

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	40,624	76,290	75,455	△2,587	189,783
当期変動額					
剰余金の配当			△4,253		△4,253
親会社株主に帰属する当期純利益			11,384		11,384
自己株式の取得				△20,001	△20,001
自己株式の処分				1,312	1,312
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		△245			△245
その他		△16			△16
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	△261	7,131	△18,688	△11,819
当期末残高	40,624	76,028	82,586	△21,276	177,964

	その他の包括利益累計額				非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘 定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利 益累計額合計		
当期首残高	9,981	2,533	250	12,765	20,622	223,171
当期変動額						
剰余金の配当						△4,253
親会社株主に帰属する当期純利益						11,384
自己株式の取得						△20,001
自己株式の処分						1,312
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						△245
その他						△16
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△1,218	1,063	18	△136	1,350	1,214
当期変動額合計	△1,218	1,063	18	△136	1,350	△10,605
当期末残高	8,762	3,597	269	12,629	21,973	212,566

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	40,624	76,028	82,586	△21,276	177,964
当期変動額					
新株の発行	24,988	24,988			49,976
剰余金の配当			△4,065		△4,065
親会社株主に帰属する当期純利益			7,392		7,392
自己株式の取得				△0	△0
自己株式の消却		△15,498		15,498	—
自己株式の処分		0		158	159
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		△298			△298
その他		2			2
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	24,988	9,194	3,326	15,656	53,166
当期末残高	65,613	85,223	85,913	△5,619	231,130

	その他の包括利益累計額				新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	8,762	3,597	269	12,629	—	21,973	212,566
当期変動額							
新株の発行							49,976
剰余金の配当							△4,065
親会社株主に帰属する当期純利益							7,392
自己株式の取得							△0
自己株式の消却							—
自己株式の処分							159
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動							△298
その他							2
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	5,279	625	123	6,029	2,426	3,219	11,675
当期変動額合計	5,279	625	123	6,029	2,426	3,219	64,841
当期末残高	14,042	4,222	392	18,658	2,426	25,192	277,408

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	19,694	17,192
減価償却費	6,735	7,679
減損損失	2,507	63
のれん償却額	184	576
株式報酬費用	—	2,443
株式交付費	—	275
システム障害対応費用	—	2,413
投資有価証券売却損益 (△は益)	△2,359	△2,861
投資有価証券評価損益 (△は益)	498	258
固定資産除却損	55	203
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	△410	△540
返金負債の増減額 (△は減少)	571	3
賞与引当金の増減額 (△は減少)	686	467
受取利息及び受取配当金	△2,160	△2,007
為替差損益 (△は益)	△1,242	1,670
持分法による投資損益 (△は益)	△554	△725
売上債権及び契約資産の増減額 (△は増加)	△11,327	△4,697
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△4,712	△2,643
仕入債務の増減額 (△は減少)	4,604	537
契約負債の増減額 (△は減少)	1,186	1,182
その他	△881	43
小計	13,076	21,535
利息及び配当金の受取額	2,448	2,957
利息の支払額	△70	△74
システム障害対応費用の支払額	—	△2,349
法人税等の支払額	△7,156	△8,227
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,298	13,841
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の純増減額 (△は増加)	10,042	6,777
有形固定資産の取得による支出	△3,128	△6,639
無形固定資産の取得による支出	△5,824	△7,494
投資有価証券の取得による支出	△99	△2,886
投資有価証券の売却による収入	3,707	4,397
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△1,020	△3,353
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入	6	213
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入	23	—
その他	△212	545
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,494	△8,440
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△1	32
長期借入金の返済による支出	△40,478	△426
株式の発行による収入	—	49,700
非支配株主からの払込みによる収入	—	73
自己株式の取得による支出	△20,001	△0
配当金の支払額	△4,253	△4,065
その他	△1,066	△1,194
財務活動によるキャッシュ・フロー	△65,800	44,117
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,459	313
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△51,547	49,832
現金及び現金同等物の期首残高	131,389	79,841
現金及び現金同等物の期末残高	79,841	129,674

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更に関する注記)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用しております。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。

なお、当該会計方針の変更による連結財務諸表への影響はありません。

(連結損益計算書に関する注記)

## ※1 寄付金

営業外費用に計上した寄付金の内容は、学校法人設立の準備のための社団法人に対する支払であります。

## ※2 減損損失

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

## ①減損損失を認識した資産グループの概要

(単位:百万円)

会社・場所	用途 (セグメントの名称)	種類	減損損失
株KADOKAWA (埼玉県所沢市)	商業施設 (その他)	建物及び構築物	2,292
		工具、器具及び備品	144
		ソフトウェア	19
		小計	2,456
株KADOKAWA (東京都千代田区)	事業用資産 (出版・IP創出事業)	ソフトウェア	16
株KADOKAWA (東京都新宿区)	事業用資産 (アニメ・実写映像事業)	建物及び構築物	25
		工具、器具及び備品	6
		ソフトウェア	1
		小計	34
合計			2,507

## ②減損損失の認識に至った経緯及びグルーピング方法

当社グループは、遊休資産については個別物件単位を、その他については独立したキャッシュ・イン・フローを生成する最小単位をそれぞれ1資産グループとしております。

従来、ところざわサクラタウンの商業施設のうちイベントホール及びショップは、単独でキャッシュ・イン・フローを生み出すものの、当社は、コトビジネスを含むメディアミックス戦略において投資回収を見込んでおり、関連事業のキャッシュ・イン・フローと相互補完的な関係にあるため、関連事業の固定資産と同じ単位にグルーピングしておりました。

ところざわサクラタウンは開業当時、出版や映像コンテンツとのリアルな接点(コトビジネス)を作ることによる当社のIP価値最大化に向けたメディアミックス戦略の一部のIP体験型施設としての新規事業でありましたが、新型コロナウイルス感染症拡大防止のための規制緩和後も集客は想定を下回り赤字が継続している状況から、出版・IP創出事業やアニメ・実写映像事業との相乗効果の獲得や集客を主目的とした事業方針・使用方法とはせず、所沢に根差した施設運営事業として個々の施設において収支改善に取り組むこととする方針へ変更いたしました。

この方針変更を踏まえ、ところざわサクラタウンのイベントホール及びショップ等については、当連結会計年度末においてグルーピングを変更し、個々の施設を独立したキャッシュ・イン・フローを生成する資産グループとしております。

この結果、投資額の回収が見込めなくなったと判断した資産グループについて、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

また、事業用資産(出版・IP創出事業及びアニメ・実写映像事業)については、事業からの撤退の意思決定に伴い、帳簿価額を回収可能価額まで減額しております。

## ③回収可能価額の算定方法

商業施設(その他事業)の建物及び構築物の回収可能価額は、正味売却価額により測定し、正味売却価額は不動産鑑定評価基準に基づく鑑定評価額を基礎として算定しております。

上記以外の資産については、使用価値により測定しておりますが、当該資産グループの固定資産については将来キャッシュ・フローに基づく使用価値がマイナスであるため、回収可能価額を零として評価しております。

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

### ※3 システム障害対応費用

特別損失に計上したシステム障害対応費用の内容は、当社グループデータセンター内サーバへのサイバー攻撃に係るニコニコサービスのクリエイター補償及び調査・復旧作業等に関する費用であります。

#### (企業結合等関係)

##### 取得による企業結合

(㈱アークライトの株式取得による子会社化)

##### 1. 企業結合の概要

###### (1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 (㈱アークライト他1社)

事業の内容 アナログゲーム(TCG、BDG、テーブルトークRPG)の企画・製造・開発・販売事業等

###### (2) 企業結合を行った主な理由

近年、国内のみならず世界的にトレーディングカードゲーム(TCG)やボードゲーム(BDG)など、いわゆる“電源を使わない”アナログゲームの人気が高まり、同市場の成長が続いています。当社においても、メディアミックスを実現するキャラクターやストーリーを生むコンテンツとして従来よりアナログゲーム事業に取り組んでおり、㈱アークライトを当社グループに迎えることで、当社が保有する人気IPのメディアミックスのジャンル拡充、すなわちアナログゲーム商品化を加速させるとともに、同社が主催・運営する国内最大規模のアナログゲームイベントを通じて新たなゲーム開発者や作家を発掘することでIP創出点数の更なる拡大を目指し、同社の株式を取得することといたしました。

###### (3) 企業結合日

2024年5月31日(みなし取得日2024年6月30日)

###### (4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式の取得

###### (5) 結合後企業の名称

変更はありません。

###### (6) 取得した議決権比率

100%

###### (7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したことによるものであります。

##### 2. 連結財務諸表に含まれている被取得企業の業績の期間

2024年7月1日から2025年3月31日まで

##### 3. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	1,950百万円
	未払金	50
取得原価		2,000

##### 4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

###### (1) 発生したのれん

924百万円

###### (2) 発生原因

今後事業展開によって期待される将来の超過収益力であります。

###### (3) 償却方法及び償却期間

5年にわたる均等償却

##### 5. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

流動資産	3,067 百万円
固定資産	461
資産合計	3,529
流動負債	1,464
固定負債	989
負債合計	2,453

6. 企業結合が連結会計年度の開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額及びその算定方法

売上高	1,899百万円
営業利益	12

(概算額の算定方法)

企業結合が連結会計年度開始の日に完了したと仮定して算定された売上高及び損益情報と、取得企業の連結損益計算書における売上高及び損益情報との差額を、影響の概算額としております。また、企業結合時に認識されたのれん等が当連結会計年度の開始日の日に発生したもものとして償却額を算定しております。

(㈱動画工房の株式取得による子会社化)

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称	㈱動画工房
事業の内容	アニメーションの企画・制作及び販売

(2) 企業結合を行った主な理由

当社グループは、多彩なポートフォリオから成るIP (Intellectual Property) を安定的に創出し、世界に広く展開することを中核とした「グローバル・メディアミックス with Technology」の推進を基本戦略としております。メディアミックスの中心となるアニメ事業の戦略として、制作ラインの拡充及び制作力を強化することによって、魅力的なアニメ作品を継続的に創出していく体制を構築し、アニメを核としたIP価値の最大化を目指しております。

1973年創業の動画工房は、豊富なアニメ制作の実績を持ち、かつ多くのヒット作を手掛けるスタジオであり、魅力的なキャラクター描写、そして作品自体の世界観を表現するその丁寧な作画は、世界中のアニメファンから高い評価を受けています。㈱動画工房を当社グループに迎えることで、グローバルに通用するアニメ作品の創出に向けた体制を一層強化してまいります。

(3) 企業結合日

2024年10月10日 (みなし取得日2024年10月1日)

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式の取得

(5) 結合後企業の名称

変更はありません。

(6) 取得した議決権比率

80%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したことによるものであります。

2. 連結財務諸表に含まれている被取得企業の業績の期間

2024年10月1日から2025年3月31日まで

3. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	2,654百万円
	未払金	337
取得原価		2,992

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれん金額

2,893百万円

(2) 発生原因

今後事業展開によって期待される将来の超過収益力であります。

(3) 償却方法及び償却期間

15年にわたる均等償却

## 5. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

流動資産	420 百万円
固定資産	180
資産合計	601
流動負債	430
固定負債	48
負債合計	478

## 6. 企業結合が連結会計年度の開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額及びその算定方法

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(セグメント情報等の注記)

## 【セグメント情報】

## 1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、製品・サービス別の部門及び子会社を置き、各部門及び子会社は、取り扱う製品・サービスについて包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、部門及び子会社を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「出版・IP創出事業」、「アニメ・実写映像事業」、「ゲーム事業」、「Webサービス事業」、「教育・EdTech事業」の5つを報告セグメントとしております。

出版・IP創出事業	書籍の出版・販売等 電子書籍・電子雑誌の出版・販売等 雑誌の出版・販売、Web広告の販売等 その他IP創出に係る企画・販売等
アニメ・実写映像事業	アニメ及び実写映像の企画・製作・配給、映像配信権等の権利許諾、 映像パッケージソフトの販売等
ゲーム事業	ゲームソフトウェア及びネットワークゲームの企画・開発・販売等
Webサービス事業	動画コミュニティサービスの運営等 各種イベントの企画・運営等 モバイルコンテンツの配信等
教育・EdTech事業	オンライン教育事業、専門校の企画・運営等

## 2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益ベースであります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産その他の項目の金額に関する情報  
前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結 財務諸表 計上額 (注) 3
	出版・ IP創出	アニメ・ 実写映像	ゲーム	Web サービス	教育・ EdTech				
売上高									
外部顧客への売上高	139,842	44,999	25,177	21,140	13,383	13,565	258,109	—	258,109
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,125	1,060	173	259	7	6,732	10,358	△10,358	—
計	141,967	46,060	25,351	21,399	13,390	20,298	268,467	△10,358	258,109
セグメント利益又は損失(△)	10,360	4,574	7,950	362	1,727	△4,399	20,574	△2,120	18,454
セグメント資産	91,585	53,803	33,985	5,146	13,281	11,324	209,127	131,183	340,310
その他の項目									
減価償却費	3,596	465	181	38	347	1,079	5,709	1,026	6,735
のれんの償却額	129	5	49	—	—	—	184	—	184
持分法適用会社への投資額	712	3,734	—	—	—	104	4,551	—	4,551
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	4,185	566	963	246	1,327	1,222	8,511	720	9,232

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメント等であり、キャラクターグッズの企画・販売、施設の運営等を含んでおります。

2. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失の調整額△2,120百万円の主な内訳は、セグメント間取引消去6百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,127百万円であります。

(2) セグメント資産の調整額131,183百万円は、セグメント間消去△2,341百万円及び各報告セグメントに配分していない全社資産の金額133,525百万円が含まれております。全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金、管理部門に係る資産であります。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額720百万円は、各報告セグメントに配分していない全社資産の増加額であります。

3. セグメント利益又は損失は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

4. 地域ごとの情報

売上高

(単位:百万円)

日本	米国	アジア	その他	合計
217,342	22,172	14,841	3,753	258,109

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	連結 財務諸表 計上額 (注) 3
	出版・ IP創出	アニメ・ 実写映像	ゲーム	Web サービス	教育・ EdTech				
売上高									
外部顧客への売上高	148,713	49,983	33,366	17,719	15,114	13,018	277,915	—	277,915
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,654	1,108	231	318	5	4,862	9,181	△9,181	—
計	151,367	51,092	33,597	18,038	15,119	17,881	287,096	△9,181	277,915
セグメント利益又は損失(△)	8,372	4,729	9,538	△998	2,382	△4,204	19,820	△3,169	16,651
セグメント資産	97,970	66,038	41,367	6,549	14,538	9,585	236,049	173,979	410,029
その他の項目									
減価償却費	4,269	522	449	42	398	567	6,249	1,429	7,679
のれんの償却額	342	106	127	—	—	—	576	—	576
持分法適用会社への投資額	743	3,814	—	—	—	153	4,711	—	4,711
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	5,208	1,515	251	509	2,653	1,534	11,673	3,105	14,778

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメント等であり、キャラクターグッズの企画・販売、施設の運営等を含んでおります。

2. 調整額の内容は以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益又は損失の調整額△3,169百万円の主な内訳は、セグメント間取引消去10百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,180百万円であります。
- (2) セグメント資産の調整額173,979百万円は、セグメント間消去△2,157百万円及び各報告セグメントに配分していない全社資産の金額176,137百万円が含まれております。全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金、管理部門に係る資産であります。
- (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額3,105百万円は、各報告セグメントに配分していない全社資産の増加額であります。

3. セグメント利益又は損失は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

4. 地域ごとの情報

売上高

(単位:百万円)

日本	米国	アジア	その他	合計
217,750	33,184	20,462	6,517	277,915

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

## 【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
減損損失	16	34	—	—	—	2,456	—	2,507

(注) 減損損失の詳細については、「4. 連結財務諸表及び主な注記 (5) 連結財務諸表に関する注記事項(連結損益計算書に関する注記)」の減損損失をご参照ください。

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
減損損失	63	—	—	—	—	—	—	63

## 【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

前連結会計年度(自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
当期末残高	624	46	1,063	—	—	—	—	1,734

(注) のれんの償却額に関しては、セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

当連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	出版・IP創出	アニメ・実写映像	ゲーム	Webサービス	教育・EdTech			
当期末残高	1,386	3,011	935	—	—	—	—	5,333

(注) のれんの償却額に関しては、セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

## 【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

該当事項はありません。

## (1株当たり情報の注記)

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
1株当たり純資産	1,417円63銭	1,704円48銭
1株当たり当期純利益	83円42銭	53円87銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	83円40銭	52円47銭

- (注) 1. 株式取得管理給付信託が保有する当社株式を、1株当たり純資産の算定上、期末株式数の計算において控除する自己株式に含めております(前連結会計年度 1,083千株、当連結会計年度 1,083千株)。  
また、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めております(前連結会計年度 1,554千株、当連結会計年度 1,083千株)。
2. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)	当連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	11,384	7,392
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	11,384	7,392
普通株式の期中平均株式数(千株)	136,469	137,236
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(百万円)	—	△191
(うち、連結子会社の潜在株式による調整額(百万円))	(—)	(△191)
普通株式増加数(千株)	30	—
(うち、譲渡制限株式ユニット(千株))	(30)	(—)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	—

## (重要な後発事象の注記)

該当事項はありません。