

2021年10月29日

株式会社KADOKAWA

KADOKAWA 2022年3月期 第2四半期決算発表 今期の営業利益通期見通しを上方修正

株式会社KADOKAWA（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：夏野剛、東証一部：9468）は、2021年10月29日（金）、2022年3月期 第2四半期決算を公表いたしました。

■2022年3月期 第2四半期決算のハイライト

- ・2022年3月期第2四半期連結累計売上高は、前年同期比+7.4%の増収。営業利益は+26.6%の増益。

（単位：百万円）

	2020年 4-9月実績	2021年 4-9月実績	前年比 (増減額)	2020年 7-9月実績	2021年 7-9月実績	前年同期比 (増減額)
売上高	97,553	104,811	+7.4% (+7,258)	50,529	52,776	+4.4% (+2,246)
営業利益	7,847	9,938	+26.6% (+2,090)	4,265	4,068	▲4.6% (▲197)
経常利益	8,140	10,604	+30.3% (+2,464)	4,288	4,459	+4.0% (+171)
親会社株主に帰属 する当期純利益	5,206	7,116	+36.7% (+1,910)	2,750	3,093	+12.5% (+342)
EBITDA	9,813	12,676	+29.2% (+2,862)	5,302	5,587	+5.4% (+285)

- ・2022年3月期の通期連結営業利益見通しを、対前期実績比+13.8%、対期初見通し+15.0%～+55.0%、営業利益155億円に上方修正。

（単位：百万円）

	2021年 3月期通期実績	前回 2022年 3月期通期見通し	今回 2022年 3月期通期見通し	前年比 (増減額)	前回見通し比 (増減額)
売上高	209,947	218,000～ 228,000	218,000	+3.8% (+8,052)	▲4.6%～±0% (▲10,000～±0)
営業利益	13,625	10,000～ 14,000	15,500	+13.8% (+1,874)	+15.0%～+55.0% (+1,500～+5,500)
経常利益	14,369	10,500～ 14,500	16,700	+16.2% (+2,330)	+21.0%～+59.0% (+2,200～+6,200)
親会社株主に 帰属する当期純利益	9,584	6,900～ 9,600	11,700	+22.1% (+2,115)	+30.4%～+69.6% (+2,100～+4,800)
EBITDA	18,154	15,300～ 19,300	20,700	+14.0% (+2,545)	+9.2%～+35.3% (+1,400～+5,400)

※当期より「収益認識に関する会計基準」を適用しておりますが、前年同期実績については適用前の数値を用いております。

■2022年3月期 第2四半期決算 各セグメントの業績

<出版セグメント>

当セグメントの第2四半期累計売上高は651億17百万円（前年同期比8.3%増）、セグメント利益（営業利益）は93億79百万円（前年同期比100.4%増）となりました。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けた前年同期と比較し、書籍市場全体が回復しております。当社においては、直木三十五賞と山本周五郎賞をダブル受賞した『テスカトリポカ』（文芸単行本）などの販売が好調に推移したほか、国内ではコミックス、児童書などが好調に推移しており、海外では北米の戦略子会社であるYen Pressを中心にアジアを含む海外事業において高成長が継続していること、さらには返品率の良化が増収増益に貢献いたしました。

電子書籍は、市場全体の成長が継続しており、自社ストアであるBOOK☆WALKERの新規ユーザー数が引き続き増加したことに加え、外販事業が30%以上伸長しました。

雑誌は、前期より強化している休刊・デジタルシフトの取り組みが功を奏し、収益性が改善しております。

<映像セグメント>

当セグメントの第2四半期累計売上高は162億45百万円（前年同期比22.8%増）、セグメント利益（営業利益）は10億27百万円（前年同期比22.0%増）となりました。

実写映像では、映画『ヤクザと家族 The Family』、『ファーストラヴ』の配信が収益に貢献しました。また、デジタル映画鑑賞券「ムビチケ」やスタジオ事業などでは、一部で新型コロナウイルス感染症拡大による映画館席数制限、時短営業の影響が見られたものの、前年の水準と比較し、回復の兆しを見せています。

アニメでは、『蜘蛛ですが、なにか？』、『聖女の魔力は万能です』の配信による収入に加え、『Re：ゼロから始める異世界生活』や『この素晴らしい世界に祝福を！』をはじめとした当社アニメIPの他社ゲームへの活用による権利許諾が、引き続き収益に貢献しました。海外へのアニメ配信、権利許諾収入も成長しており、北米、アジア地域を中心に、2桁成長を実現しております。

<ゲームセグメント>

当セグメントの第2四半期累計売上高は48億26百万円（前年同期比41.9%減）、セグメント利益（営業利益）は6億23百万円（前年同期比77.8%減）となりました。

『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』など、旧作のリピーター販売が減少したことに加え、共同・受託開発事業では、新作を発売した前年からの反動と開発スケジュールの見直しにより減収となりました。なお、来年1月に発売を予定しておりました『ELDEN RING』は、ゲームのボリュームと攻略の自由度が当初の想定を上回ったため、最終調整の期間を延長する必要があると判断し、発売日を2022年2月25日に変更しております。

<Webサービスセグメント>

当セグメントの第2四半期累計売上高は109億66百万円（前年同期比1.0%増）、セグメント利益（営業利益）は12億51百万円（前年同期比3.4%増）となりました。

動画コミュニティサービスでは、動画配信サービス「ニコニコ」の月額有料会員（プレミアム会員）が9月末には147万人となり、前年9月末から減少となっているものの、有料生放送、生放送番組にアイテムを贈る「ギフト」、広告など、収益源の多様化への取り組みにより業績が安定的に推移しております。各種イベントの企画・運営では、4月開催の「ニコニコネット超会議2021」をネット及び一部リアルで、8月開催の「Animelo Summer Live 2021」をリアルで開催するなど好評を博し、売上に貢献しました。

<その他セグメント>

当セグメントの第2四半期累計売上高は113億5百万円（前年同期比32.6%増）、セグメント損失（営業損失）は9億64百万円（前年同期 営業損失14億57百万円）となりました。

教育事業は、インターネットによる通信制高校であるN高等学校・S高等学校で生徒数が順調に増加しており、同校などに教育コンテンツの提供を行う㈱ドワンゴの収益貢献により、引き続き好調に推移しました。また、クリエイティブ分野の人材育成スクールを運営する㈱バンタンでも前年に名古屋校を開校するなどの積極的な投資の中で、売上、利益ともに引き続き成長しております。

コトビジネスにおいては、角川武蔵野ミュージアム、EJアニメホテル、イベント事業、飲食事業などの商業施設を展開する「ところざわサクラタウン」が、2020年11月6日の開業から約1年で累計来場者数100万人を突破し、売上に寄与いたしました。

■2022年3月期通期連結業績見通し

2022年3月期の通期連結業績見通しにつきましては、新型コロナウイルス感染症の終息時期がまだ不透明な状態が続いているものの、そのような環境下においても、第2四半期累計期間において、海外事業や権利許諾の拡大、電子書籍事業の成長を背景に出版セグメントの売上・営業利益が大きく伸長したこと、及びそれらが今後も順調に推移していくとの想定に基づき、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、EBITDAを修正いたします。

※当期決算の詳細については、当社グループ ポータルサイト「IR情報」ページ上の2022年3月期 第2四半期決算短信、決算説明資料、ファクトシートをご覧ください。（<https://group.kadokawa.co.jp/ir/>）

以上

【本件に関する報道関係からのお問合せ先】

株式会社KADOKAWA 広報部 E-mail : pr-dept@kadokawa.jp

KADOKAWAグループ ポータルサイト : <https://group.kadokawa.co.jp/>