



## 2025年3月期 第2四半期（中間期）決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年11月7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) IR・広報室長 (氏名) 大上 智之 TEL 03-5216-8212  
半期報告書提出予定日 2024年11月13日 配当支払開始予定日 ー  
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月期第2四半期（中間期）の連結業績（2024年4月1日～2024年9月30日）

#### (1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年中間期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 中間純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期中間期	136,320	9.8	10,626	23.5	9,771	4.1	3,096	△25.0
2024年3月期中間期	124,207	1.3	8,604	△35.0	9,389	△44.4	4,125	△60.8

(注) 包括利益 2025年3月期中間期 5,689百万円 (△27.8%) 2024年3月期中間期 7,883百万円 (△40.0%)

	1株当たり 中間純利益	潜在株式調整後 1株当たり 中間純利益	EBITDA	
	円 銭	円 銭	百万円	%
2025年3月期中間期	23.03	22.21	14,307	23.4
2024年3月期中間期	29.81	29.80	11,595	△27.2

(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月期中間期	337,929	215,481	56.3	1,414.35
2024年3月期	340,310	212,566	56.0	1,417.63

(参考) 自己資本 2025年3月期中間期 190,179百万円 2024年3月期 190,593百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
2024年3月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 30.00	円 銭 30.00
2025年3月期	—	0.00			
2025年3月期（予想）			—	30.00	30.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

### 3. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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	271,700	5.3	16,300	△11.7	16,200	△19.9	9,000	△20.9	66.93	24,100	△5.0

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有

※ 注記事項

(1) 当中間期における連結範囲の重要な変更：有

新規 1社 (社名) (株)アークライト、除外 1社 (社名) -

(注) 詳細は、添付資料12ページ「2. 中間連結財務諸表及び主な注記 (4) 中間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) 中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(3) 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10ページ「2. 中間連結財務諸表及び主な注記 (4) 中間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。

(4) 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月期中間期	141,784,120株	2024年3月期	141,784,120株
② 期末自己株式数	2025年3月期中間期	7,320,398株	2024年3月期	7,339,245株
③ 期中平均株式数 (中間期)	2025年3月期中間期	134,455,395株	2024年3月期中間期	138,408,246株

※ 第2四半期 (中間期) 決算短信は公認会計士又は監査法人のレビューの対象外です

※ 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、4ページ「1. 経営成績等の概況 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当中間期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当中間期の財政状態の概況 .....	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	4
2. 中間連結財務諸表及び主な注記 .....	5
(1) 中間連結貸借対照表 .....	5
(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書 .....	7
中間連結損益計算書 .....	7
中間連結包括利益計算書 .....	8
(3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書 .....	9
(4) 中間連結財務諸表に関する注記事項 .....	10
(継続企業の前提に関する注記) .....	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	10
(会計方針の変更に関する注記) .....	10
(中間連結損益計算書に関する注記) .....	10
(セグメント情報等の注記) .....	11
(企業結合等関係) .....	12
(重要な後発事象) .....	13

## 1. 経営成績等の概況

### （1）当中間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。

当中間連結会計期間における業績は、売上高1,363億20百万円（前年同期比9.8%増）、営業利益106億26百万円（前年同期比23.5%増）、経常利益97億71百万円（前年同期比4.1%増）となりました。なお、本年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約23億円計上したことにより、親会社株主に帰属する中間純利益は30億96百万円（前年同期比25.0%減）となりました。

当中間連結会計期間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。

電子書籍・電子雑誌では、メディアミックス作品を中心として国内自社ストア・他社ストア向け販売ともに好調に推移し大幅な売上伸長を実現しました。

書籍・雑誌は、アジアで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『山田くんとLv999の恋をする（9）』、『陰の実力者になりたくて！（13）』（コミック）等の新刊販売が売上高に貢献したものの、サイバー攻撃の影響を中心とした既刊の出荷減少により、減収となりました。また、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、サイバー攻撃による減益影響や、当事業の中長期的な成長を見据えた継続的な投資の中、電子書籍・電子雑誌やライセンス収入の伸長がセグメント全体の増益をけん引しました。

この結果、当事業の売上高は724億73百万円（前年同期比9.3%増）、セグメント利益（営業利益）は43億57百万円（前年同期比33.8%増）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『ダンジョン飯』等の人気タイトルの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ています。実写映像では、前期の劇場作品『首』、『カラオケ行こ！』、『マッチング』等の配信向けライセンス収入が貢献したことが増収をけん引しました。

利益面では、上記増収影響等により、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264億31百万円（前年同期比20.0%増）、セグメント利益（営業利益）は36億40百万円（前年同期比45.4%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す。

株式会社フロム・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加え、同作本編のリピーター販売も増加に転じ、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181億49百万円（前年同期比32.8%増）、セグメント利益（営業利益）は60億72百万円（前年同期比50.8%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。

当中間連結会計期間においては、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83億29百万円（前年同期比24.3%減）、セグメント損失（営業損失）は10億7百万円（前年同期 営業利益6億48百万円）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、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76億58百万円（前年同期比14.3%増）、セグメント利益（営業利益）は14億47百万円（前年同期比24.0%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、フィギュアのラインナップが下期に偏重しているものの、海外でのグッズ売上が伸長したことにより売上高は横ばいとなりました。一方で、施設運営事業が減収となったことに加え、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要因により減収となりました。

利益面では、MD事業が増益となったことに加え、施設運営事業では前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赤字幅が縮小しましたが、セグメント間の内部取引減少等の影響により、セグメント全体として減益となりました。

この結果、当事業の売上高は77億83百万円（前年同期比17.1%減）、セグメント損失（営業損失）は24億22百万円（前年同期 営業損失19億25百万円）となりました。

当社はサイバー攻撃に係る事案発生以降、影響を受けた事業活動の復旧に全力で取り組んでまいりました。この結果、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ております。また、Webサービス事業でも8月より複数の主要サービスを段階的に再稼働しており、9月以降は概ね全面的に復旧しています。

当社は引き続き、商品・サービスを安定的に提供するとともに、本事案によって受けた影響の早期の巻き返しを図り、事業の持続的な成長を目指してまいります。

## (2) 当中間期の財政状態の概況

## ①資産、負債、純資産の状況

当中間連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末に比べて23億80百万円減少し、3,379億29百万円となりました。これは主に棚卸資産や売掛金が増加した一方、現金及び預金が減少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52億96百万円減少し、1,224億48百万円となりました。これは主に未払金及び契約負債が減少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29億15百万円増加し、2,154億81百万円となりました。これは主に配当金の支払により利益剰余金が減少した一方、親会社株主に帰属する中間純利益を計上したことにより利益剰余金が増加し、さらに非支配株主持分が増加したことによるものであります。

## ②キャッシュ・フローの状況

営業活動によるキャッシュ・フローは、税金等調整前中間純利益を計上したものの、棚卸資産の増加や法人税等の支払等により、27億65百万円の支出（前年同期は29億53百万円の支出）となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、有形固定資産及び無形固定資産の取得による支出等があった一方、定期預金の払戻及び投資有価証券の売却等により、28億47百万円の収入（前年同期は118億32百万円の支出）となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、配当金の支払等により、48億49百万円の支出（前年同期は607億79百万円の支出）となりました。

以上の結果、為替換算差額も含めて54億48百万円の支出となり、現金及び現金同等物の当中間期末残高は、743億92百万円となりました。

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。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

最近の業績動向等を踏まえ、2024年8月14日に公表いたしました2025年3月期の業績予想を下記のとおり修正いたしました。

## ①2025年3月期通期連結業績予想数値の修正（2024年4月1日～2025年3月31日）

	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
前回発表予想(A)	271,300	15,600	17,900	9,700	72.14	23,500
今回修正発表(B)	271,700	16,300	16,200	9,000	66.93	24,100
増減額(B)－(A)	400	700	△1,700	△700		600
増減率(%)	0.1	4.5	△9.5	△7.2		2.6
(ご参考)前期実績 (2024年3月期)	258,109	18,454	20,236	11,384	83.42	25,374

## ②連結業績予想修正の理由

当中間連結会計期間においては、人気IPのメディアミックス進展やシリーズ作品によるアニメ事業の伸長を主因として、アニメ・実写映像セグメントが好調に進捗したことに加え、ゲームセグメントでも2024年6月に発売した『ELDEN RING』の新作ダウンロードコンテンツを主因として堅調に推移しました。また、2024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を原因とするWebサービスセグメントにおける会員数減少影響は、9月末時点で直近公表の想定より小さく、限定的となりました。

以上の中間連結会計期間における進捗に加え、好調な事業については下期も継続的に売上が成長し、Webサービスセグメントにおけるサイバー攻撃による減益影響は引き続き直近公表の想定を下回る見通しです。同時に、アニメやゲーム事業での営業費用増や為替差損を営業外費用として折り込み、2025年3月期の通期連結業績予想につきまして、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、上記のとおり修正いたしました。なお、上記の通期連結業績予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであります。実際の業績は、今後様々な要因により予想値と異なる結果となる可能性があります。

## 2. 中間連結財務諸表及び主な注記

## (1) 中間連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	105,351	90,070
受取手形	1,414	1,412
売掛金	60,998	64,700
契約資産	2,716	906
有価証券	—	805
棚卸資産	30,537	35,562
前払費用	2,621	3,848
預け金	5,249	4,492
その他	12,699	12,775
貸倒引当金	△141	△214
流動資産合計	221,448	214,360
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	44,426	45,256
減価償却累計額	△13,359	△14,513
建物及び構築物（純額）	31,066	30,742
機械及び装置	6,943	7,440
減価償却累計額	△3,010	△3,332
機械及び装置（純額）	3,933	4,108
工具、器具及び備品	9,444	9,571
減価償却累計額	△6,732	△6,940
工具、器具及び備品（純額）	2,711	2,630
土地	26,287	26,294
建設仮勘定	180	130
その他	1,082	1,328
減価償却累計額	△530	△566
その他（純額）	552	762
有形固定資産合計	64,732	64,669
無形固定資産		
ソフトウェア	9,274	9,919
のれん	1,734	2,629
その他	2,662	3,163
無形固定資産合計	13,671	15,713
投資その他の資産		
投資有価証券	29,224	30,504
退職給付に係る資産	15	6
繰延税金資産	5,261	5,996
保険積立金	1,620	1,656
差入保証金	3,349	3,798
その他	1,236	1,469
貸倒引当金	△249	△247
投資その他の資産合計	40,458	43,186
固定資産合計	118,862	123,569
資産合計	340,310	337,929

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	34,084	33,561
短期借入金	—	360
1年内返済予定の長期借入金	178	15,268
未払金	14,455	11,661
未払法人税等	4,632	4,919
契約負債	15,078	12,724
預り金	9,640	8,799
賞与引当金	5,636	6,530
返金負債	6,446	5,611
株式給付引当金	264	264
役員株式給付引当金	1,163	1,170
その他	5,798	5,244
流動負債合計	97,378	106,116
固定負債		
長期借入金	25,171	10,956
繰延税金負債	372	425
退職給付に係る負債	3,096	3,078
その他	1,725	1,871
固定負債合計	30,365	16,331
負債合計	127,744	122,448
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	40,624	40,624
資本剰余金	76,028	76,027
利益剰余金	82,586	81,617
自己株式	△21,276	△21,216
株主資本合計	177,964	177,053
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	8,676
為替換算調整勘定	3,597	4,244
退職給付に係る調整累計額	269	204
その他の包括利益累計額合計	12,629	13,125
新株予約権	—	1,179
非支配株主持分	21,973	24,122
純資産合計	212,566	215,481
負債純資産合計	340,310	337,929



## （2）中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書

（中間連結損益計算書）

（単位：百万円）

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
売上高	124,207	136,320
売上原価	83,138	86,038
売上総利益	41,068	50,281
販売費及び一般管理費	32,464	39,654
営業利益	8,604	10,626
営業外収益		
受取利息	599	867
受取配当金	542	379
持分法による投資利益	464	364
為替差益	2,016	—
物品売却益	41	35
その他	73	83
営業外収益合計	3,737	1,731
営業外費用		
支払利息	37	38
為替差損	—	2,533
寄付金	※1 2,900	—
その他	14	14
営業外費用合計	2,952	2,586
経常利益	9,389	9,771
特別利益		
固定資産売却益	92	0
投資有価証券売却益	—	2,660
関係会社株式売却益	157	—
その他	—	3
特別利益合計	250	2,664
特別損失		
減損損失	34	—
システム障害対応費用	—	※2 2,332
投資有価証券評価損	172	221
特別退職金	—	553
解約違約金	7	—
その他	28	92
特別損失合計	242	3,200
税金等調整前中間純利益	9,397	9,235
法人税等	4,272	4,583
中間純利益	5,124	4,652
非支配株主に帰属する中間純利益	998	1,556
親会社株主に帰属する中間純利益	4,125	3,096

(中間連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
中間純利益	5,124	4,652
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,375	△86
為替換算調整勘定	1,423	1,159
退職給付に係る調整額	△63	△65
持分法適用会社に対する持分相当額	24	29
その他の包括利益合計	2,759	1,037
中間包括利益	7,883	5,689
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	6,578	3,592
非支配株主に係る中間包括利益	1,304	2,096

## (3) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前中間連結会計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前中間純利益	9,397	9,235
減価償却費	2,918	3,483
減損損失	34	—
のれん償却額	72	196
株式報酬費用	—	1,186
システム障害対応費用	—	2,332
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△2,660
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	△238	△140
返金負債の増減額(△は減少)	△909	△1,041
賞与引当金の増減額(△は減少)	△278	891
受取利息及び受取配当金	△1,142	△1,247
為替差損益(△は益)	△1,606	2,309
持分法による投資損益(△は益)	△464	△364
売上債権及び契約資産の増減額(△は増加)	617	△613
棚卸資産の増減額(△は増加)	△2,921	△3,561
仕入債務の増減額(△は減少)	922	△1,216
契約負債の増減額(△は減少)	△2,754	△2,479
その他	△4,767	△5,205
小計	△1,122	1,104
利息及び配当金の受取額	1,641	2,108
利息の支払額	△45	△36
システム障害対応費用の支払額	—	△1,640
法人税等の支払額	△3,426	△4,301
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,953	△2,765
<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)	△7,549	8,031
有形固定資産の取得による支出	△1,704	△1,789
無形固定資産の取得による支出	△2,555	△3,218
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	33	3,870
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△796
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	57
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入	22	—
その他	14	△421
投資活動によるキャッシュ・フロー	△11,832	2,847
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
長期借入金の返済による支出	△40,021	△276
自己株式の取得による支出	△15,562	△0
自己株式の取得のための預け金の増減額(△は増加)	△436	—
非支配株主からの払込みによる収入	—	73
配当金の支払額	△4,253	△4,065
その他	△505	△580
財務活動によるキャッシュ・フロー	△60,779	△4,849
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,124	△681
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△73,440	△5,448
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中間期末残高	57,948	74,392

（4）中間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。

（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記）

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。）等を当中間連結会計期間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中間連結財務諸表への影響はありません。

（中間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を進めている社団法人に対する支払であります。

※2 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。

(セグメント情報等の注記)

前中間連結会計期間（自 2023年4月1日 至 2023年9月30日）

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント					その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	中間連結損益 計算書計上額 (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	65,458	21,692	13,576	10,846	6,700	5,933	124,207	—	124,207
セグメント間の内部 売上高又は振替高	854	339	94	154	2	3,459	4,905	△4,905	—
計	66,312	22,032	13,670	11,000	6,702	9,393	129,113	△4,905	124,207
セグメント利益又は 損失 (△)	3,255	2,504	4,028	648	1,167	△1,925	9,678	△1,074	8,604

- (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、IP体験施設の運営やキャラクターグッズ等の企画・販売等を含んでおります。
2. セグメント利益又は損失の調整額△1,074百万円の主な内訳は、セグメント間取引消去5百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,079百万円であります。
3. セグメント利益又は損失は、中間連結損益計算書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
103,966	11,610	6,818	1,812	124,207

(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。

当中間連結会計期間（自 2024年4月1日 至 2024年9月30日）

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント					その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	中間連結損益 計算書計上額 (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	71,050	25,884	18,059	8,150	7,657	5,518	136,320	—	136,320
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,422	547	90	179	1	2,265	4,506	△4,506	—
計	72,473	26,431	18,149	8,329	7,658	7,783	140,826	△4,506	136,320
セグメント利益又は 損失 (△)	4,357	3,640	6,072	△1,007	1,447	△2,422	12,087	△1,460	10,626

- (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. セグメント利益又は損失の調整額△1,460百万円の主な内訳は、セグメント間取引消去5百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,466百万円であります。
3. セグメント利益又は損失は、中間連結損益計算書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
105,213	18,054	9,411	3,640	136,320

(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。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する事項

前連結会計年度より、従来「出版事業」としていた報告セグメントの名称を「出版・IP創出事業」に、「映像事業」としていた報告セグメントの名称を「アニメ・実写映像事業」に変更しております。この報告セグメントの名称変更がセグメント情報に与える影響はありません。

なお、前中間連結会計期間のセグメント情報についても変更後の名称で記載しております。

## (企業結合等関係)

## 取得による企業結合

## 1. 企業結合の概要

## (1) 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 ㈱アークライト

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

## (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气が高まり、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. 中間連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

2024年7月1日から2024年9月30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) 発生したのれん金額

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

（重要な後発事象）

（㈱動画工房の株式取得による子会社化）

当社は2024年10月10日付で、㈱動画工房の株式を取得し子会社化いたしました。

1. 株式取得の目的

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。

2. 株式を取得する会社の概要

- （1）名称 ㈱動画工房
- （2）資本金 5百万円
- （3）事業内容 アニメーションの企画・制作及び販売

3. 株式取得の相手先

被取得企業の経営者等

4. 株式取得の時期

2024年10月10日

5. 取得する株式の数、取得価額及び取得後の持分比率

- （1）取得する株式の数 4,000株
- （2）取得価額 2,954百万円
- （3）取得後の持分比率 80%

株式譲渡契約に基づき、取得価額のうち300百万円の支払を留保しております。

6. 支払資金の調達方法

自己資金により充当