

# CHALLENGE

新しい挑戦、そして成長市場へ



▶ 01 社長メッセージ



▶ 08 特集

## 2025春～秋 注目ラインアップ (出版・映像)

© DUBU(REDICE STUDIO),  
Chugong, h-goorn 2018  
/ D&C MEDIA

▶ 10 トピックス

- ▷ 「必要な本を、必要な人に、必要な時に」紙書籍事業を持続可能なものとするための「出版製造流通DXプロジェクト」が本格化
- ▷ (株)カカオピッコマと業務提携  
電子マンガマガジン「MANGAバル」を共同で立ち上げ国内最大級のIP創出装置構築に向けて連載強化
- ▷ アニメ制作における撮影とCGに強みを持つ(株)チップチューンを子会社化  
制作体制のさらなる強化により、魅力的なアニメ作品の継続的な創出とIP価値最大化を目指す
- ▷ 世界累計出荷本数3,000万本を突破した『ELDEN RING』のゲームデザインを刷新した協力型アクションゲーム『ELDEN RING NIGHTREIGN』が5月30日に世界同時発売
- ▷ 『ニコニコ超会議2025』来場者数13万人超  
踊ってつながるユーザー参加型の新企画「超ニコニコ盆踊り」が大盛況
- ▷ 2025年4月に「ZEN大学」および「R高等学校」が新規設立、N中等部・N高グループ・ZEN大学合わせて、約1万3千名の新入生が入学
- ▷ (株)ドワンゴ、(株)ブックウォーカー、(株)KADOKAWA Connectedの3社が合併。エンジニア集約による業務効率化・開発リソースの最適配分を通じ、事業のさらなる成長を目指す
- ▷ 2025年度の株主様ご優待制度の申込受付を開始  
KADOKAWA公式通販ショップ「カドスト」で使えるクーポンや「アニサマ」ライブチケットなど、新たなラインアップが目白押し!



*chiptune.*



©Bandai Namco Entertainment Inc. /  
©2025 FromSoftware, Inc.



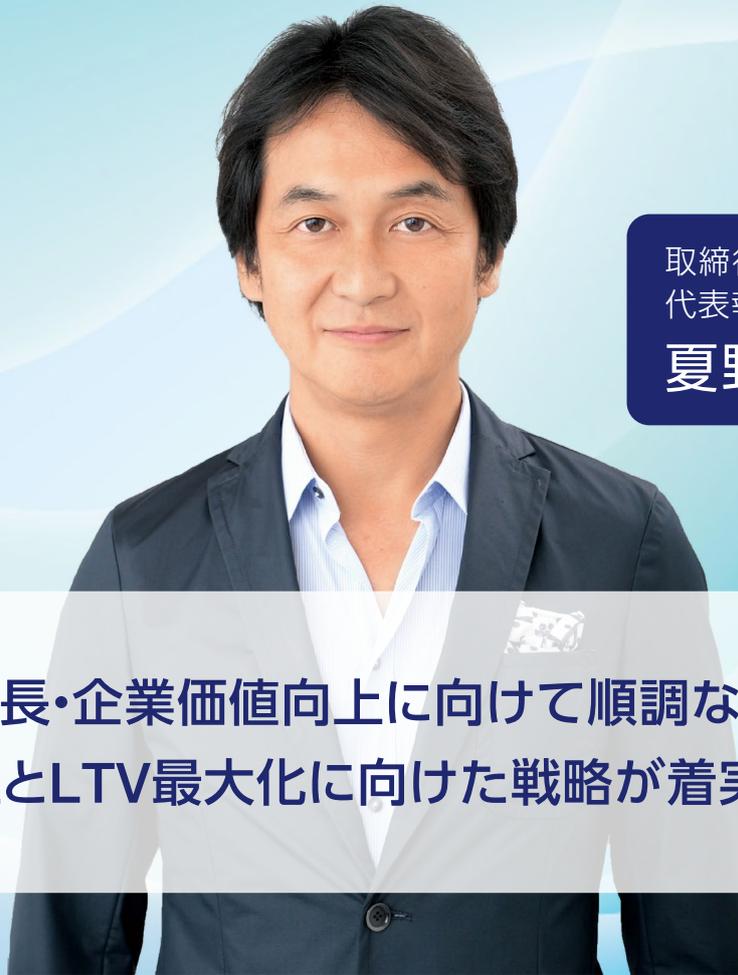
▶ 19 連結財務諸表(要旨)

▶ 20 セグメント別 売上高・営業利益

▶ 21 取締役一覧／株式の状況



## 社長メッセージ



取締役  
代表執行役社長 CEO  
夏野 剛

## 中長期での成長・企業価値向上に向けて順調な進捗 IP創出力向上とLTV最大化に向けた戦略が着実に前進

### 2025年3月期通期連結実績



当社は昨年6月のサイバー攻撃事案発生以降、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サービス事業においても8月より複数の主要サービスが段階的に再稼働し、第2四半期中に復旧しました。

この結果、2025年3月期の通期連結実績

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。上記のサイバー攻撃に起因する業績影響が発生した一方で、出版・IP創出セグメントの海外事業、アニメ・実写映像セグメント、ゲームセグメント、教育・EdTechセグメントといった当社の成長領域の堅調な成長が売上高への同影響を吸収し増収となり、営業利益も業績予想を上回る着地とな



## 社長メッセージ

比+0.3%)、経常利益187億円(前年同期比+5.4%)、親会社株主に帰属する当期純利益114億円(前年同期比+54.2%)の増収増益を見込んでいます。

ゲーム事業では『ELDEN RING』の本編・ダウンロードコンテンツの貢献が大きかった2025年3月期からは減収減益計画であるものの、同作のスピノフタイトルである『ELDEN RING NIGHTREIGN』やNintendo Switch 2向けの『ELDEN RING Tarnished

Edition』を発売予定であり、これらの貢献も含め計画を上回る業績達成を目指します。

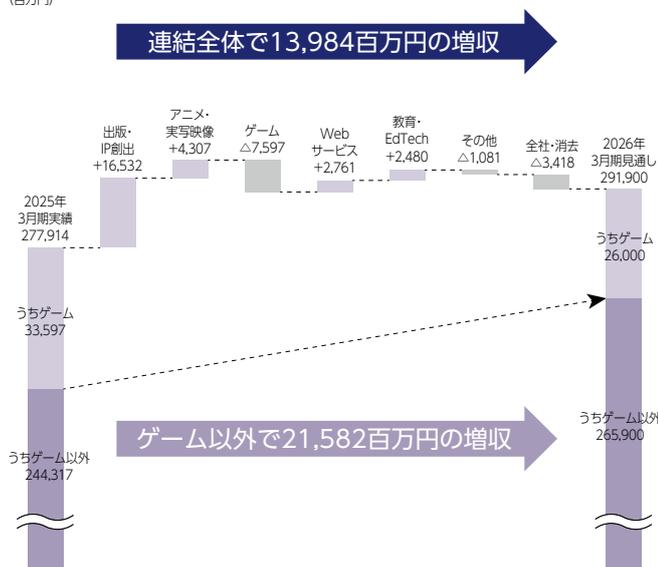
一方で、2025年3月期にサイバー攻撃影響が発生した出版・IP創出セグメントとWebサービスセグメントの大幅な増収増益や教育・EdTechセグメントの堅調な成長、豊富なアニメラインアップによるアニメ・実写映像セグメントの3期連続過去最高業績達成を見込んでおり、ゲーム以外の事業の合計では売上高+8.8%、営業利益+81.4%の高成長を実現する見通しです。

## 2026年3月期通期売上高・営業利益見通しの増減要因

- ・連結全体では増収増益の計画
- ・2025年3月期に『ELDEN RING』の本編・ダウンロードコンテンツの貢献が大きかったゲームは減収減益計画も、これを上回る業績達成を目指す
- ・ゲーム以外の事業では堅調な増収増益を実現
  - ▷出版・IP創出：電子書籍、海外紙書籍の成長に加え、2025年3月期にサイバー攻撃影響があった国内紙書籍が回復
  - ▷アニメ・実写映像：アニメで新作本数が大幅に増加。多様なラインアップにより3期連続の過去最高業績達成を目指す
  - ▷Webサービス：サイバー攻撃影響が大きかった2025年3月期からは増収増益
  - ▷教育・EdTech：一部費用増があるも、引き続き生徒数の増加を背景とした成長を想定
  - ▷その他：MD事業の成長や施設運営事業での赤字幅縮小継続

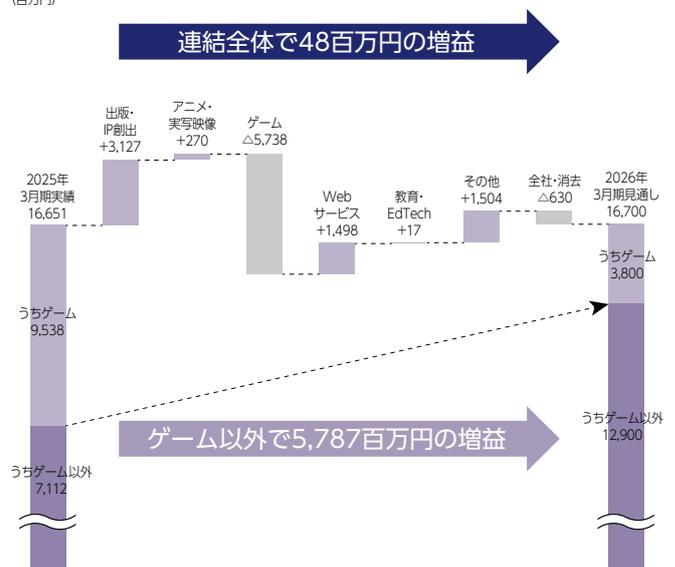
## ■ 売上高

(百万円)



## ■ 営業利益

(百万円)



## 中期経営計画の進捗



当社は、2028年3月期を最終年度とする中期経営計画において、IPを安定的に創出するとともにLTV(Life Time Value)を最大化させる「グローバル・メディアミックス with Technology」を推進しています。この戦略の

もと、最終年度には売上高3,400億円、営業利益340億円を目指しています。

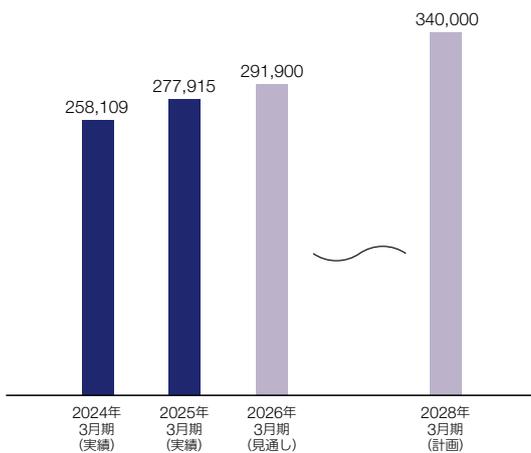
計画の2年目にあたる2025年3月期まで売上高は想定通り堅調に伸長し、また営業利益についてはこれまでの投資のリターンを計画期間の後半に回収することを企図しており、いずれも順調に進捗しているものと認識しています。

### 連結全体の進捗

中計目標に変更なし。  
計画期間の後半に投資リターンを回収

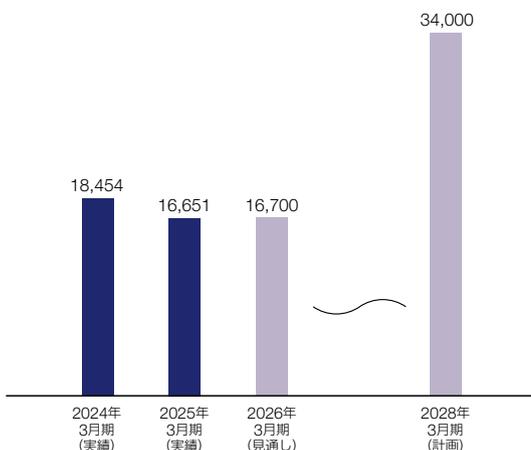
#### ■ 売上高

(百万円)



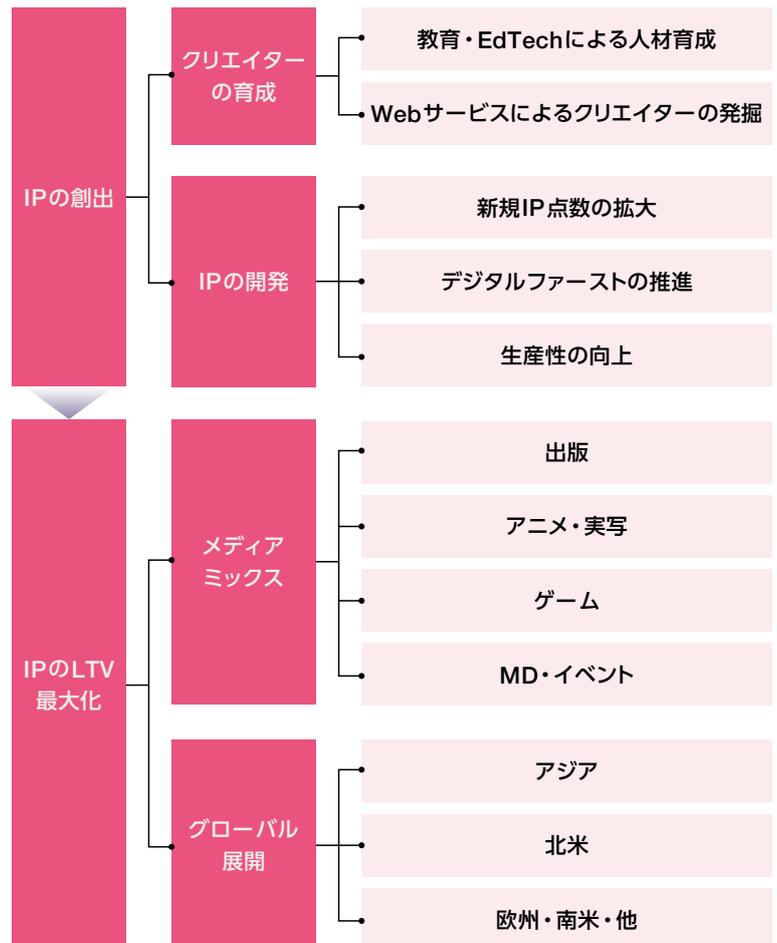
#### ■ 営業利益

(百万円)



### 計画達成に向けた成長ストーリー

グローバル・メディアミックス with Technologyを加速。  
事業間連携により持続的な成長を実現



クリエイティビティ × モチベーション × テクノロジー

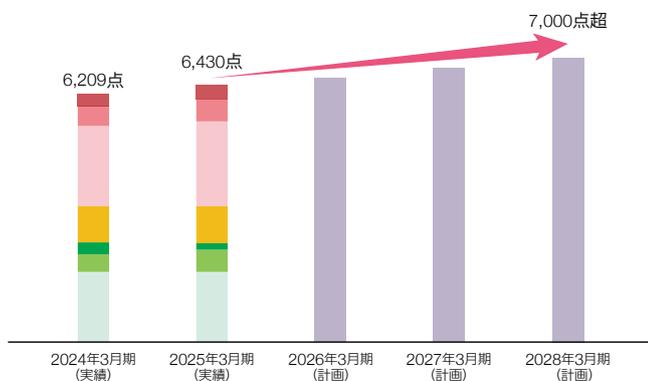
## 社長メッセージ

IPの創出については、出版・IP創出セグメントにおける積極的な人材投資の成果もあり、ここまで新規IP創出数は継続的な増加を実現しています。計画最終年度における7,000点超の目標に向けても順調に推移しており、中

も成長分野であるコミックについては、電子書籍からIPを生み出すボーンデジタルの取り組みも強化し、今後の新規IP数の増加や業績伸長への貢献を期待しています。

## 出版IP 創出計画

## ■ KADOKAWAグループ 出版IP創出計画



- 海外拠点オリジナル
- ボーンデジタル
- コミック
- ライトノベル・新文芸
- 児童書・学習参考書
- 雑誌
- 一般書・文庫・ほか

- ・成長ジャンルや、ボーンデジタル、海外オリジナルIPの拡充
- ・2025年3月期 出版IP 創出実績 (前年比)

- ▷全ジャンル 6,430点 (103.6%)
- ▷コミック 2,136点 (106.4%)
- ▷ボーンデジタル 559点 (109.2%)
- ▷海外拠点オリジナル 354点 (118.0%)

## コミックプラットフォーム

## ■ MANGAバル

- ・毎曜日毎日更新で、現在14作品\*を週刊連載中 ローンチ以来、読者数も順調に増加

\*2025年3月末時点

- ・2025年4月14日、MANGAバルコミックス7作品を刊行 今後もMANGAバル発のコミックを、毎月刊行予定



廻生の血盟者  
©eternal 14sai 2025



ステラ・テスタロッサ  
©Renga Kizima 2025



嘘つき陛下が私に執着する理由  
©Kotoko 2025  
©Minori Amanatsu 2025



横浜アウトサイダーズ  
©Yoruka 2025



くまぐらし  
©Hiroshi Noda, Takahiro Wakamatsu 2025



CMYK 鮫田和王は厨二病が治せない  
©Kobashiko 2025



公爵家の愛されニセ幼女  
©Kotoko 2025  
©Momoyama 2025

## ■ カドコミ

- ・連載作品数 現在666タイトル\* 出版社マンガアプリでは国内最大級の連載作品数を誇る
- ・アプリ累計DL数 100万を突破\* 多くの読者を引きつけるとともに、クリエイターの新たな挑戦の場として拡大

\*いずれも2025年3月末時点



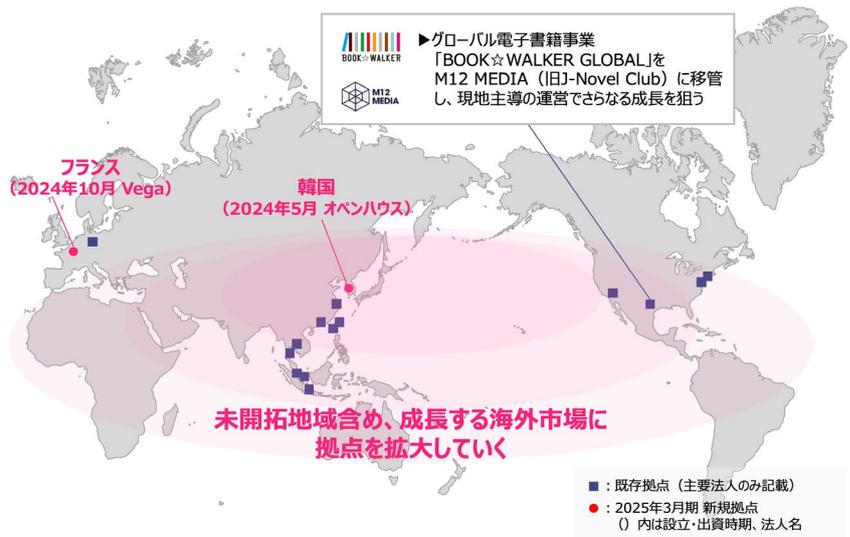
## 社長メッセージ

また、海外拠点の拡充も着実に進んでおり、アジアや米国の既存拠点に加え、これまで進出していなかった国や地域も含めた事業拡大

を見込み、IP創出数や業績への貢献度向上も見込んでいます。

## 海外拠点の拡充

	2024年 3月期 実績	2025年 3月期 実績	2026年 3月期 見通し	2028年 3月期 計画
法人数	16	18	19 <sup>※3</sup>	さらに 拡大
海外 拠点 売上高 <sup>※1</sup>	181 億円	227 億円	269 億円	350 億円
刊行 点数 <sup>※2</sup>	3,023 点	3,905 点	4,820 点	6,000 点
オリジナルIP数		354 点	407 点	さらに 増加



※1 海外拠点売上高: グローバル電子書籍ストア事業を含む  
※2 刊行点数: 同タイトルの異なる国・地域での展開は「2」と集計  
同タイトルを紙と電子で展開した場合は「1」と数える  
※3 株式会社KADOKAWAは、2025年5月にイタリアの出版社Edizioni  
BD S.r.l.の持分を取得し、子会社化することに合意

IP価値を増幅させるメディアミックスの中心にあるアニメについては、より高品質かつ安定的な制作を実現するための体制整備がさらに進展しており、傘下に抱える制作スタジオ

は7社に拡大しています。これにより、シリーズ続編の早期展開など、IPのLTV最大化を一層実現してまいります。

## シリーズの最大化

- 人気アニメIPのシリーズ続編の制作体制を早期に構築し、作品強化のため、必要なリソースを集中投下。ヒット拡大に繋げ、シリーズ売上の最大化を図る
- マス向けの宣伝・販促施策強化により、ユーザー層のさらなる開拓・拡大を推進

## ■ アニメIP 主なシリーズ作品



©2024 暁なつめ・三嶋くるね/KADOKAWA/このすば3製作委員会



©赤坂アカ×横槍メンゴ/集英社・【推しの子】製作委員会



©長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:ゼロから始める異世界生活3製作委員会



©頸木あくみ・月岡月穂/KADOKAWA/「わたしの幸せな結婚」製作委員会

## 制作体制の拡充

- ・グループでの内製化により、高品質かつ安定的な制作体制を構築し、アニメIP創出基盤を強化
- ・2025年2月、(株)チップチューンがグループ入り。撮影・CGの高い技術力を有する同社が加わることで、グループ内製における安定した撮影リソースの確保、作品の高品質化が可能に
- ・2025年4月、スタジオ事業局を新設。グループの制作会社を横断的に管轄し、効率化と制作能力の向上を図る

### ■ グループのアニメ制作スタジオ 7社体制に

 <p>主な作品: 『Unnamed Memory』、 『メダリスト』</p>	 <p>主な作品: 『【推しの子】』、『時々ボソッとロシア語でデレる隣のアーリャさん』</p>	 <p>主な作品: 『わたしの幸せな結婚』、 『盾の勇者の成り上がり』</p>	 <p>日本有数のフル3DCGアニメーション監督・瀬下寛之氏を中心とする制作スタジオ</p>	 <p>京田知己監督をはじめ、経験豊富なスタッフが集結</p>	 <p>数々の作品をヒットに導いた梶田浩司氏が代表を務める制作スタジオ</p>	 <p>撮影・CGの高い技術力を持つ制作スタジオ</p>
--	--	--	---	---	--	---

なお、当社グループの中長期戦略を今後さらに推進すべく、2024年12月にソニーグループ(株)との資本業務提携契約を締結しました。当社が持つ出版・アニメ・ゲームを中心としたIP創

出力と、ソニーグループ(株)が有するIPのグローバル展開力を掛け合わせることで、「グローバル・メディアミックス with Technology」をますます加速させてまいります。

## ソニーグループ(株)との資本業務提携

### ■ 資本業務提携による強化ポイント

関連する主な事業	IP創出			IP流通			
	育成・発掘	制作	出資・買収等	メディアミックス	流通	出資・買収等	
アニメ・実写映像	バーチャルプロダクションの促進と普及のための人材育成	共同幹事・共同制作によるアニメ作品の制作	グローバルなコンテンツ領域の優良事業分野への共同出資 出版社やアニメ制作会社、ゲーム会社等の国内外のコンテンツホルダーの買収	両社のIPのさらなるメディアミックスの共同推進	当社IPのソニーグループによるグローバルでの実写映画およびドラマ化ならびにグローバルでの流通	海外での製造・流通・販売拠点の整備や企業買収	
Webサービス、MD等	UGCプラットフォームを利用した新たなクリエイターの発掘						当社のアニメ作品およびアニメ関連商品のソニーグループによるグローバル流通のさらなる拡大
出版・IP創出							当社の漫画を含む出版物のソニーグループによる電子書籍としての配信
ゲーム							当社のゲームのパブリッシングのさらなる拡大

今後もこれら戦略を推し進め、より一層IP価値の最大化に努めることで、中期経営計画最終年度の計数目標達成を目指すとともに、さらにその先の企業価値向上に向けてチャレン

ジし続ける会社でありたいと考えています。今後とも、変わらぬご支援とご声援をよろしくお願い申し上げます。

特集

# 2025春～秋 注目ラインアップ(出版)

アニメ化される人気シリーズ『光が死んだ夏』の最新刊から文芸や実用書などバラエティに富んだ作品が揃っています。

## 俺だけレベルアップな件 21巻 コミック



全世界25カ国でWEBTOON配信、ビュー数143億回超えの超話題作! KADOKAWA刊行のコミックス(紙版)は累計300万部突破\*。好評につきアニメ第2期も放送された本格クエストストーリー。6月23日発売予定。

\*2025年5月現在。

© DUBU(REVICE STUDIO),  
Chugong, h-goan 2018 /  
D&C MEDIA

## 光が死んだ夏 7巻 コミック



シリーズ累計300万部突破の大注目青春ホラー。この夏にはTVアニメの放送も開始される。友人の姿をした「ナニカ」との日常。しかし彼らの周囲では次々に異変が起こっていた——。7月4日発売予定。

## 宮繕るかや怪異譚 その肆 文芸



家に興味が無い、ということとは、自分を守ってくれる場所に興味が無い、必要ない、ということと同義です——。建物に潜む恐怖は、家屋に刻まれる人の想いに芽吹く。著者小野不由美による戦慄と感動の建築エンターテインメント、第四弾! 6月26日発売予定。

## ようこそ実力至上主義の教室へ 3年生編 2巻 ライトノベル



3年生をAクラスで迎えた堀北たち元1年Dクラスだが最大の立役者・綾小路清隆がクラス移籍してしまう! TVアニメ第4期(2年生編1学期)制作決定の大人気学園黙示録、読者待望の『3年生編』2巻登場! 7月25日発売予定。

## すごすぎる音楽の図鑑 実用書



クラシック音楽は、じつはこんなに楽しくておもしろい! 人気ピアニスト・反田恭平氏と主宰するオーケストラ協力のもと、いままであまり語られなかった「音楽の魅力」をとことん掘り下げてご紹介します。7月26日発売予定。

## 角川 季語別俳句集成(全五巻) 一般書



近世から現代まで400年間の俳句を結集! 秀句や名句、6万6千句余を季語ごとに配列した、新しい試みの俳句集。無季や自由律の作品も積極的に収載。俳句表現の多様性と広がりを一望できる「一大俳句アーカイブ」。9月12日発売予定。

特集

# 2025春～秋 注目ラインアップ(映像)

人気シリーズのアニメ化や劇場版に加え、自社原作の実写映像作品など、見逃せないメディアミックス作品が豊富に揃いました。

## 光が死んだ夏

アニメ



©モクモクれん/KADOKAWA・  
「光が死んだ夏」製作委員会  
©MR/KK/TSHDP

「このマンガがすごい!」2023 (宝島社刊)のオトコ編第1位にランクインした話題作、新進気鋭の作家・モクモクれんが描く『光が死んだ夏』(KADOKAWA 刊)のTVアニメが放送・配信決定!青春ホラー物語の幕が、今、上がる――

7月5日(土)よりTVアニメ放送開始  
日本テレビ系にて  
毎週土曜24:55より順次全国放送  
Netflix世界独占・  
ABEMA無料独占配信開始

## 盾の勇者の成り上がり Season4

アニメ



©AnekoYusagi\_Seira Minami/  
KADOKAWA/Shield Hero  
S4 Project

異世界に召喚され盾の勇者となった尚文。幾多の試練を経て三勇者と和解するも、今度はラフタリアが祖国クテンロウの刺客に命を狙われる。尚文は亜人の国シルトヴェルトへと向かう――。国内外から高い人気を誇るシリーズ待望の第4期!

7月9日(水)より  
TOKYO MXほかにて放送開始

## 映画 おでかけ子ザメとかいのおともだち

アニメ



©PB,KA,LSDO

SNSで爆発的な人気を博して書籍化、YouTubeでアニメ化もされた『おでかけ子ザメ』が今度は映画へおでかけ! ちょっぴりレトロな八魚町を飛び出して、子ザメちゃんがやってきたのは夜も眠らない“とかい”今夏、子ザメちゃんの小さな大冒険が始まる!

8月22日(金)全国公開

## 見える子ちゃん

実写映像



©2025「見える子ちゃん」  
製作委員会

※何が見えても、最後まで無視してください。突然“見える”ようになった女子高生 逃げ場のない彼女が選んだ生き残り術は……見えていないフリ!?全力無反応系エンターテインメント!主演:原菜乃華

絶賛公開中

## 火喰鳥を、喰う

実写映像



©2025「火喰鳥を、喰う」  
製作委員会

全ては「死者の日記」から始まった――  
横溝正史ミステリ&ホラー大賞受賞作、実写映画化!  
キャスト:水上恒司、山下美月、宮舘 涼太(Snow Man)

10月3日(金)全国公開

## (LOVE SONG)

実写映像



©2025「(LOVE SONG)」  
製作委員会

森崎ウィン×向井康二(Snow Man)W主演  
タイ発世界的大ヒットBLドラマ「2gether」の監督が贈る東京とバンコクを舞台に描く、日タイ合作オリジナルピュアラブストーリー

10月31日(金)全国公開

## トピックス



## 「必要な本を、必要な人に、必要な時に」 紙書籍事業を持続可能なものとするための 「出版製造流通DXプロジェクト」が本格化

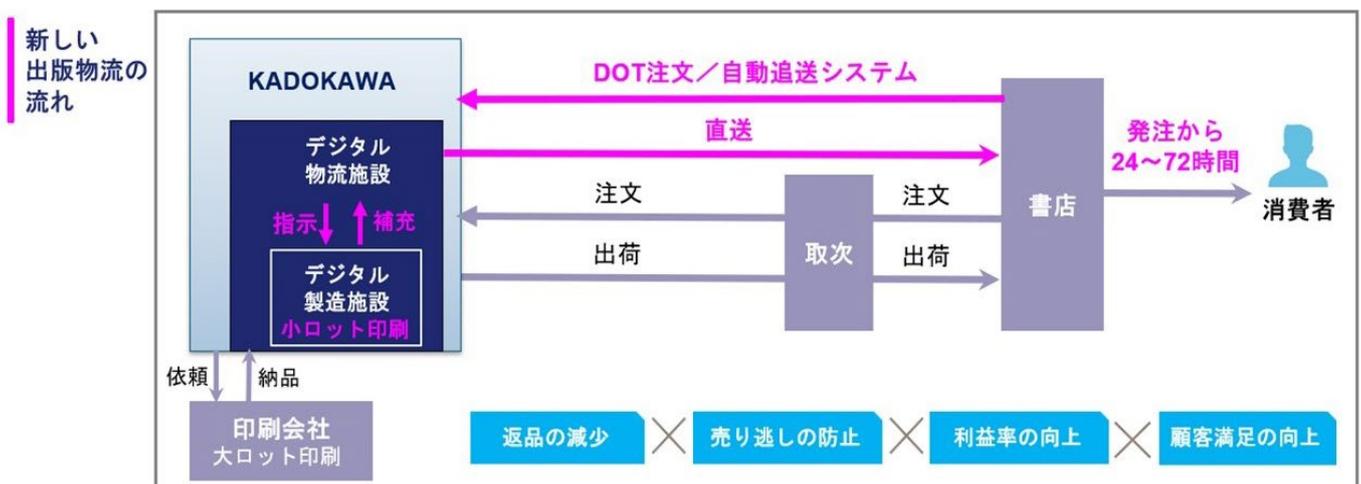
KADOKAWAは重要なIP創出源である出版・IP創出セグメントの紙書籍事業において、生産性向上と収益性改善に向けた継続的な取り組みを進めています。

2013年に構想を開始した「必要な本を、必要な人に、必要な時に」届けることを目指す「出版製造流通DXプロジェクト」では、紙書籍市場の縮小や資材・物流費の高騰といった業界課題に対して、DX(デジタル・トランスフォーメーション)を活用し、営業・製造・物流を連環させた出版流通全体のエコシステム構築に取り組んでいます。従来の大量生産・見込み出荷ではなく、多様な需要にきめ細やかに対応できるオンデマンド製造・出荷体制を確立することで、紙書籍事業の生産性向上を目

指しています。

本プロジェクトでは、書店からの直接注文が可能な「DOT (Direct Order Tablet)」や、各書店の在庫水準に応じて自動的に発注・出荷される「自動追送」システムなどを書店に導入し、店頭での販売トレンドを把握しています。また、従来のオフセット印刷が最低2,000部からの大量生産を基本とする中、当社のデジタル製造・物流施設ではコスト効率を維持しながら100部からという極めて小ロットで製造することができ、多様な需要に対応することが可能であることに加え、高速出荷倉庫の連携により、即時に出荷しています。2025年1月時点でデジタル製造書籍は累計で3,000万部を突破し順調に拡大しています。

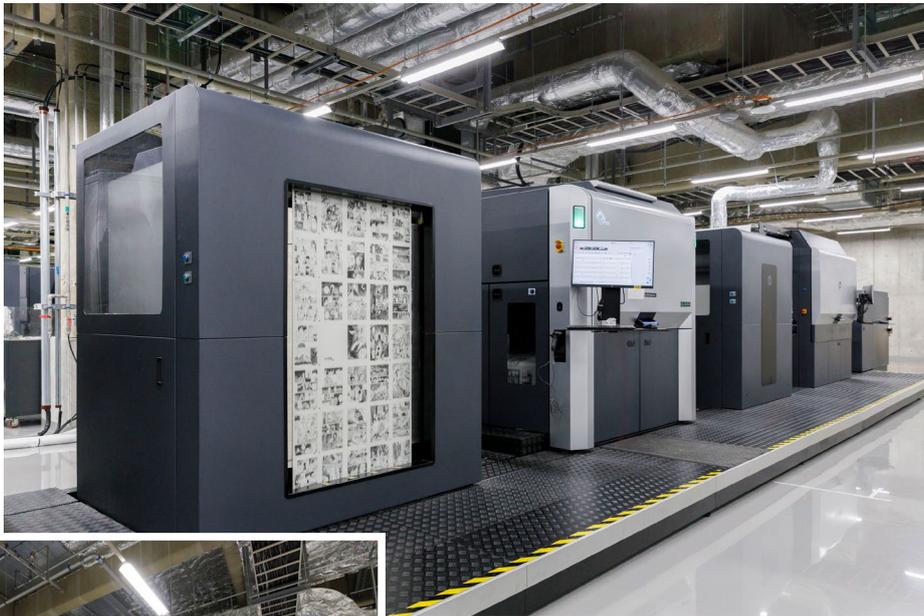
### ■ ハイブリッド製造・物流で市場の需要に合わせた体制を構築



これら取り組みの効果として、当社は業界平均よりも大幅に低い返品率を実現しており、今後さらなる改善を進めてまいります。本プロジェクトは、品切れによる売り逃し防止、顧客満足度向上などに寄与することに加え、製造効率改善により森林資源の浪費を抑止し、

SDGsにも貢献するものです。

今後もKADOKAWAは、出版業界全体の持続可能なビジネス実現に向け、本プロジェクトを通じた取り組みをさらに加速してまいります。





## (株)カカオピッコマと業務提携 電子マンガマガジン「MANGAバル」を共同で立ち上げ 国内最大級のIP創出装置構築に向けて連載強化

KADOKAWAは、中期経営計画最終年度までに、出版・IP創出セグメントにおいて年間7,000点以上の新規IP創出を目指しています。

近年の電子書籍需要の高まりを受け、当社は電子書籍を起点としたIP（ポーンデジタル）の創出に向け、電子マンガ・ノベルサービス「ピッコマ」を運営する(株)カカオピッコマと業務提携を締結しました。本提携により、オリジナル連載作品の最新話を毎日無料で配信する新たな電子マンガマガジン「MANGAバル」を開始しました。

本提携では両社の協業を強化することで、当社は中長期的な業績成長と企業価値の向上を実現すべく、以下を推進してまいります。

### ①「国内最大級のIP創出装置の創造」

「異世界もの」など当社が従来得意としていた分野に限定せず、少年少女から大人まで楽

しめるオリジナル作品を、さまざまなジャンルにおいて高頻度で創出することに加え、作家の発掘・育成も推進し、新規IP創出力をさらに強化します。

### ②「流通面含めた電子書籍事業の拡大」

(株)カカオピッコマの強力なプラットフォーム基盤を活用することで、当社の電子書籍の流通量の増大を図り、同事業の拡大を目指します。

### ③「IPのLTV (Life Time Value) 最大化」

上記取り組みから、より多くのユーザーに愛されるメガヒット作品を生み出し、アニメ化や実写映像化を含め、当社によるメディアミックス展開を通じてIPの価値最大化を実現します。

kakao piccoma

MANGAバル



(株)カカオピッコマ公式サイト  
<https://www.kakaopiccoma.com/>



MANGAバル作品一覧  
<https://piccoma.com/web/series/product/list/2272/K>



## アニメ制作における撮影とCGに強みを持つ(株)チップチューンを子会社化 制作体制のさらなる強化により、 魅力的なアニメ作品の継続的な創出とIP価値最大化を目指す

KADOKAWAはメディアミックス戦略の中核を担うアニメ事業において、制作ラインの拡充および制作力の強化により、魅力的なアニメ作品を継続的に創出する体制を構築し、IP価値の最大化を目指しています。

その中で、アニメ制作スタジオ(株)チップチューンが子会社として当社グループに参加しました。

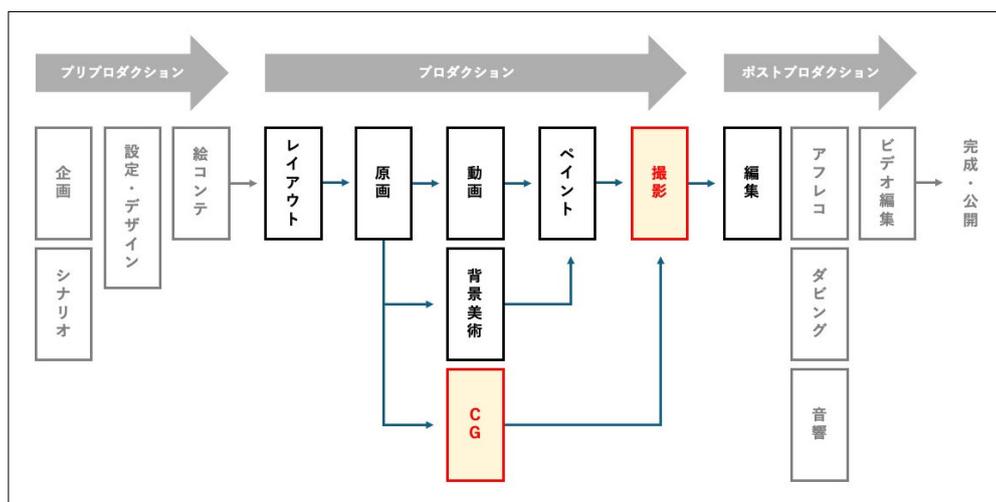
2012年に創業した同社には、アニメ制作プロセスにおける撮影とCGを中心に、背景美術やペイント分野において高い知見とスキルを獲得した優秀なスタッフが多数在籍しており、TVアニメ『幼女戦記』や『無職転生～異世界行ったら本気だす～』シリーズなど当社原作のアニメ

作品のほか、多数のメジャータイトルで撮影監督を務めるなど、撮影におけるクオリティと制作力に高い評価を受けています。

アニメ制作スタジオとして7社目となる同社のグループ入りにより、アニメ制作における撮影工程の内製化、安定的な制作リソースの確保、さらには作品の高品質化、撮影技術の継承と人材育成が可能となりました。今後も、世界市場を見据えたアニメ制作体制の一層の強化に努め、IPのラインアップ拡大を図るとともに、中長期におけるアニメ事業のさらなる成長を目指してまいります。



©カルロ・ゼン・KADOKAWA/FI  
幼女戦記製作委員会



### アニメ制作の「撮影」とは

動画(セル)、背景、CGデータなどを合成して一つの映像にする工程のことで、エフェクトやフィルターなどを加える工程も担っています。原画や映像を制作する過程(プロダクション)の最終プロセスにあたり、作品のクオリティに直結する重要な工程です。(株)チップチューンには「レイアウト」から「編集」までを担うスタッフが在籍し、特に「CG」と「撮影」に強みを持っています。



(株)チップチューン公式サイト  
<http://chiptune.co.jp/>



## 世界累計出荷本数3,000万本を突破した『ELDEN RING』の ゲームデザインを刷新した協力型アクションゲーム 『ELDEN RING NIGHTREIGN』が5月30日に世界同時発売

(株)フロム・ソフトウェアと(株)バンダイナムコエンターテインメントの共同開発により世界的大ヒットを記録したゲーム『ELDEN RING (エルデンリング)』をベースにゲームデザインを刷新した協力型サバイバルアクションゲーム『ELDEN RING NIGHTREIGN (エルデンリングナイトレイン)』を2025年5月30日に世界同時発売しました。世界累計出荷本数\*350万本を突破し、同作本編やダウンロードコンテンツに続いて販売本数は好調に推移しています。

本作では『ELDEN RING』本編のバトルデザインを継承しつつも、他プレイヤーとともに

個性の異なるキャラクターを操作して新たな脅威に挑む協力型サバイバルをお楽しみいただけます。

また2025年内にはNintendo Switch 2向けの『ELDEN RING Tarnished Edition』の発売も予定しており、今後も世界中のファンにより長く深く遊んでいただけるよう『ELDEN RING』のLTV最大化を目指します。培ってきたノウハウを最大限に活かしつつ、新たな領域にも挑戦する(株)フロム・ソフトウェアの今後に引き続きご期待ください。



©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.

### 『ELDEN RING』とは

『ELDEN RING』は、本格的なダークファンタジーの世界を舞台にしたアクションRPGです。(株)フロム・ソフトウェアの開発力と、(株)バンダイナムコエンターテインメントの海外ネットワークを駆使したマーケティング力を掛け合わせた本作は、2022年2月25日の発売から世界累計出荷本数\*が3,000万本を突破しました。また、「The Game Awards 2022」をはじめとする世界の主要4大ゲームアワードやそのほか著名なアワードにて、数多くの賞を獲得しました。

\*ダウンロード版およびPCゲームプラットフォーム「Steam」からのダウンロードを含みます。



## 『ニコニコ超会議2025』来場者数13万人超 踊ってつながるユーザー参加型の新企画 「超ニコニコ盆踊り」が大盛況

# ニコニコ超会議2025

(株)ドワンゴは、ユーザーが主体となる日本最大級のイベント『ニコニコ超会議2025』を、2025年4月26日・27日の2日間にわたり開催しました。会場の幕張メッセには2日間で13万2,657人ももの来場者が訪れ、早朝から長蛇の列ができる大盛況のイベントとなりました。

今年のニコニコ超会議は「まざろ」をテーマに、さまざまな「好き」を持つユーザー同士がさらに交わり合える場所として開催されました。「踊ってみた」「ボカロ」関連ステージなどニコニコ定番コンテンツの各ブースに加え、クリエイターが自由に自己表現できるスペース「クリエイタークロス」なども展開され、個性と熱意にあふれたニコニコ超会議ならではのサブカルチャー

の世界観が幕張メッセ全体に広がりました。

また、今年は新たな企画として、ボカロ曲やアニソンなどニコニコらしい楽曲で自由に踊りを楽しめるユーザー参加型企画「超ニコニコ盆踊り」を実施。近未来的に演出されたたやぐらの上からDJが観客たちを盛り上げ、ネットでおなじみの楽曲が流れるとユーザー同士が肩を組んだりハイタッチを交わすなど、ニコニコ超会議に集った来場者が一体となってつながる空間が生まれました。

(株)ドワンゴは、今後もネットとリアルを融合したさまざまなイベントを企画・開催し、クリエイターの発掘と、多様な文化の創出・発展に貢献してまいります。



ニコニコ超会議2025公式サイト  
<https://chokaigi.jp/>



## 2025年4月に「ZEN大学」および「R高等学校」が新規設立、 N中等部・N高グループ・ZEN大学合わせて、 約1万3千名の新入生が入学

学校法人角川ドワンゴ学園が運営するN高グループは、インターネットと通信制高校の制度を活用した「ネットの高校」として2016年に「N高等学校」を開校し、2021年には「S高等学校」を設立しました。生徒数は堅調な増加を続け、2025年3月末時点で32,613名となっています。これを受け、今後のさらなる増加に応えるため、N高グループで3校目となる「R高等学校」を2025年4月に開校しました。

N高グループ・N中等部の4校を合わせた新入生は約1万名に上り、2025年4月6日に国内最大規模の入学式を執り行ないました。N高グループでは、生成AIなどの最先端テクノロジーを学習に取り入れており、入学式でも生成AIを活用して新入生一人ひとりにカスタマイズした式辞や学園生活の活動プランが披露されました。KADOKAWAグループでは今後もN高グループ・N中等部に対し、テクノロジーを用いたユニークな学習体験を提供するとともに、生徒一人ひとりの多様なニーズに応え、実践力を持った人材育成へのさらなる

貢献を目指していきます。

また、学校法人日本財団ドワンゴ学園が運営する「ZEN大学」が2025年4月に開学しました。入学式では3,380名(2025年4月1日時点)の第一期生がオンラインとリアルで参列し、ニコニコ生放送のコメント機能を利用して会場を盛り上げました。新入生の42%は系属校であるN高等学校・S高等学校からの進学であり、N中等部やN高グループから大学まで一貫したユニークな教育プログラムを経験することができます。

KADOKAWAグループの教育事業は、「N高グループ」「ZEN大学」向けの学習システム提供に加え、「バンタン」と合わせて全体で4万人超に教育機会を提供する規模にまで成長しました。今後は生徒数・学生数の増加に加え一人ひとりに長く教育機会を提供することで、継続的な事業成長を図るとともに、学校間の連携強化を通して多様な人材育成に取り組み、クリエイティブ業界への人材輩出も目指してまいります。



トピックス



**(株)ドワンゴ、(株)ブックウォーカー、(株)KADOKAWA Connectedの3社が合併。  
エンジニア集約による業務効率化・開発リソースの最適配分を通じ、  
事業のさらなる成長を目指す**

(株)ドワンゴ、(株)ブックウォーカーおよび(株)KADOKAWA Connectedの3社は、2025年4月1日付で(株)ドワンゴを存続会社とする吸収合併を実施しました。

(株)ドワンゴは、動画サービス「ニコニコ」や「超会議」などの企画・運営や、オンライン学習システムの開発や学習コンテンツの制作など、多彩なデジタル事業を展開する総合エンターテインメント企業です。

(株)ブックウォーカーは、総合電子書籍ストア「BOOK☆WALKER」の開発・運営など、電子書籍全般に関する事業を行なっています。

(株)KADOKAWA Connectedは、KADOKAWA

グループで運営するサービスのインフラを開発・運用しています。

現在までも、各社の特色を生かし、3社間でシナジーを発揮しながら事業展開を行なってまいりましたが、市場での競争力を一層高めるために、(株)ドワンゴは、(株)ブックウォーカーおよび(株)KADOKAWA Connectedとの一体化による経営のための吸収合併を実施しました。KADOKAWAグループ内のデジタル事業に関わる主要会社である3社と所属エンジニアの集約、開発リソースの最適配分や業務効率化を推進することで、事業のさらなる成長を目指してまいります。



**dwango**



**BOOK☆WALKER**



**KADOKAWA**  
KADOKAWA Connected Inc.

トピックス



## 2025年度の株主様ご優待制度の申込受付を開始 KADOKAWA公式通販ショップ「カドスト」で使えるクーポンや 「アニサマ」ライブチケットなど、新たなラインアップが目白押し!

KADOKAWAでは、株主の皆さまの日頃のご支援に感謝するとともに、より多くの株主様に中長期にわたって当社株式を保有いただくことを目的に、株主優待制度を実施しています。

今年度の優待商品には、KADOKAWA公式オンラインショップ「カドスト」でご利用いただける各種クーポンをはじめ、KADOKAWA株主優待として初めて、世界最大のアニソニイベント「Animelo Summer Live 2025 “ThanXX!”」のライブチケットをラインアップとして揃えました。(クーポンのご利用方法、ライブチケットのお申込み期間などの詳細につきましては、下記株主優待お申込み専用サイト※にてご確認ください。)

さらに、グッズ商品では、当社がオーナーを務める、プロダンスチーム「KADOKAWA DREAMS」、麻雀チーム「KADOKAWA サクラナイツ」の応援グッズのほか、2024年度にグループの一員となった(株)アークライトのオリジナルカードゲームも新たにラインアップに追加しています。

新商品が目白押しの2025年度のKADOKAWA株主優待制度にどうぞご期待ください。

今後も株主の皆さまにとって魅力のある企業となるよう、継続して企業価値の向上に努めてまいりますので、一層のご愛顧、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

※2025年度株主優待お申込み専用サイト: <https://giftpad.jp/cmp/kadokawa2025>



※2025年度より株主優待のお申込みはがきによる受付は廃止いたしました。今後は、株主優待お申込み専用サイトからお申込みください。専用サイトへのログインコード、お申込み方法などの詳細は、株主総会決議通知に同封の株主優待案内書類をご確認ください。

## 連結財務諸表(要旨)

## 連結損益計算書

	単位:百万円	
	2024年3月期 2023年4月1日～ 2024年3月31日	2025年3月期 2024年4月1日～ 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	4,804	3,269
営業外費用	3,022	2,178
経常利益	20,236	17,742
特別利益	2,579	3,031
特別損失	3,121	3,581
税金等調整前当期純利益	19,694	17,192
法人税等合計	6,671	7,253
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

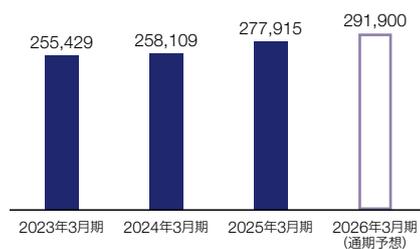
## 連結貸借対照表

	単位:百万円	
	2024年3月31日	2025年3月31日
資産の部		
流動資産	221,448	272,447
固定資産	118,862	137,581
資産合計	340,310	410,029
負債の部		
流動負債	97,378	117,033
固定負債	30,365	15,587
負債合計	127,744	132,621
純資産の部		
株主資本	177,964	231,130
その他の包括利益累計額	12,629	18,658
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

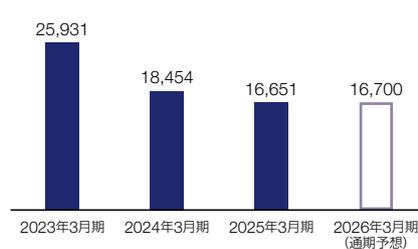
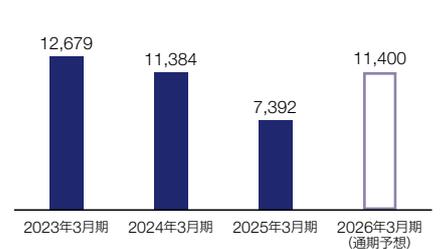
## 連結キャッシュ・フロー計算書

	単位:百万円	
	2024年3月期 2023年4月1日～ 2024年3月31日	2025年3月期 2024年4月1日～ 2025年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,298	13,841
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,494	△8,440
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の期末残高	79,841	129,674

売上高 (百万円)



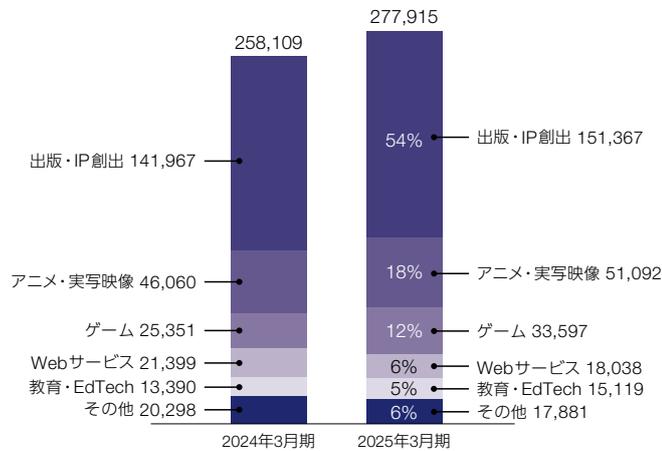
営業利益 (百万円)

親会社株主に帰属する  
当期純利益 (百万円)

## セグメント別 売上高・営業利益

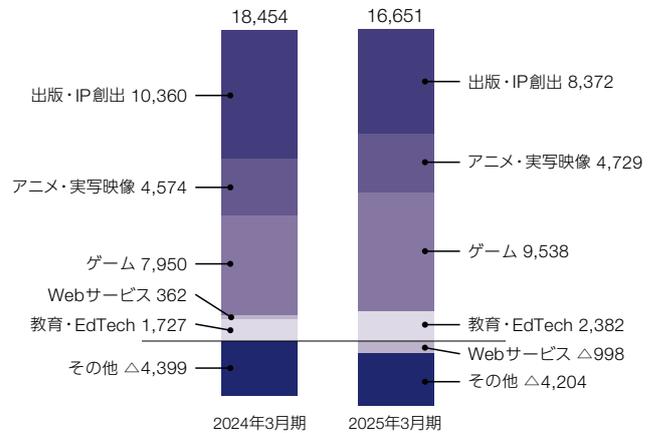
## セグメント別売上高構成

(百万円)



## セグメント別営業利益構成

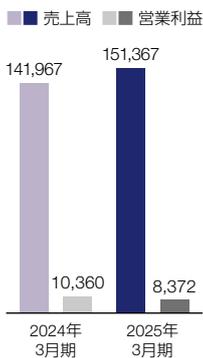
(百万円)



※セグメント別売上高構成比はセグメント間の内部取引を含んでおります。セグメント別売上高構成比を算出するための分母である連結売上高は同内部取引が消去されるため、セグメント別売上高構成比の合計値は100%にはなりません。

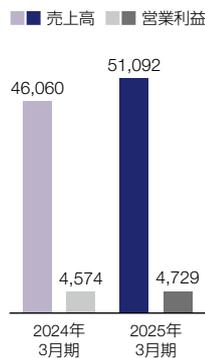
## 出版・IP創出

(百万円)



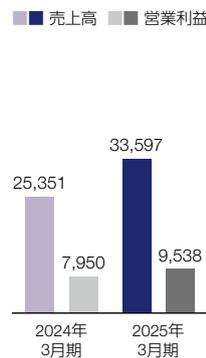
## アニメ・実写映像

(百万円)



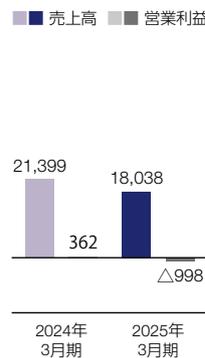
## ゲーム

(百万円)



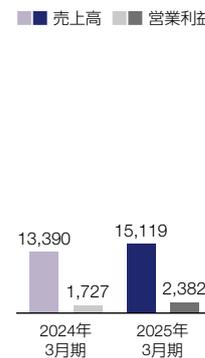
## Webサービス

(百万円)



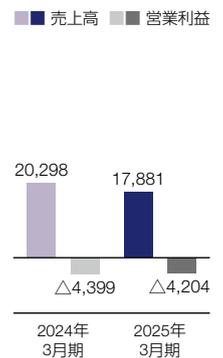
## 教育・EdTech

(百万円)



## その他

(百万円)



## 2026年3月期通期見通し

単位:百万円

	2025年3月期 通期実績		2026年3月期 通期見通し	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益
出版・IP創出	151,367	8,372	167,900	11,500
アニメ・実写映像	51,092	4,729	55,400	5,000
ゲーム	33,597	9,538	26,000	3,800
Webサービス	18,038	△998	20,800	500
教育・EdTech	15,119	2,382	17,600	2,400
その他	17,881	△4,204	16,800	△2,700
全社・消去	△9,181	△3,169	△12,600	△3,800
<b>合計</b>	<b>277,915</b>	<b>16,651</b>	<b>291,900</b>	<b>16,700</b>

## 取締役一覧

2025年6月26日現在

## 取締役

夏野 剛  
山下 直久  
村川 忍  
加瀬 典子  
川上 量生

## 社外取締役

鵜浦 博夫  
ジャーマン・ルース マリー  
杉山 忠昭  
笹本 裕  
宇澤 亜弓  
岡島 悦子  
草野 耕一(新任)

KADOKAWAグループの事業やIR情報に関する詳細は当社グループポータルサイト(<https://group.kadokawa.co.jp/>)をご覧ください。



このQRコードは、KADOKAWAグループのQRコード&短縮URLサービス「QRouton」で作成しています。

※QRコードは(株)デンソーウェブの登録商標です。

## 株式の状況

## 基本情報(2025年3月31日現在)

証券コード	9468
銘柄	株式会社KADOKAWA
発行可能株式総数	520,000,000 株
発行済株式数	148,990,296 株
株式の売買単位	100
上場取引所	東京証券取引所プライム市場

## 株式事務の概要

決算期日	毎年3月31日
定時株主総会	毎年6月
期末配当基準日	毎年3月31日
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都千代田区丸の内一丁目4番5号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
郵送物送付先	〒137-8081 新東京郵便局私書箱第29号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
各種お問合せ先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 電話 0120-232-711(通話料無料)

## 【ご注意】

- 株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則、口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっております。口座を開設されている証券会社等にお問合せください。株主名簿管理人(三菱UFJ信託銀行)ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- 特別口座に記載された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、上記連絡先にお問合せください。また、下記ホームページでもご案内しておりますのでご利用ください。  
<https://www.tr.mufig.jp/daikou/>  
なお、三菱UFJ信託銀行全国各支店でもお取次ぎいたします。
- 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。
- 会社法の改正により、2023年6月開催の定時株主総会より、電子提供制度が実施されました。電子提供制度が実施されますと、株主総会の議決権行使に関する情報は、当社のホームページをご高覧いただくこととなります。なお、招集通知を従来通り、書面でお受け取りになりたい場合は、株主名簿管理人(三菱UFJ信託銀行)もしくは口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)へお申し出くださいますようお願い申し上げます(定時株主総会の基準日である3月末までに手続きを完了させる必要がございます)。