

スタジオ5社の統合構想を発表

主なポイント

- 9月8日、グループのアニメ制作スタジオ5社を統合し、新会社Studio One Baseを11月に設立すると発表
- 新会社は同社100%出資、本社は池袋サンシャインシティ内、従業員数は約310名
- 各社の屋号は継続し制作ラインも維持し、統合による重複業務の人員削減は伴わない
- 統合効果として(1)経営基盤と管理機能の強化、(2)待遇面や福利厚生の整備、(3)事業管理とスケジュールの適正化を挙げた
- 中計で新任予定とされていた執行役Chief Anime Officerに田中翔氏が就任

	今期			来期		
	コンセンサス	独自	乖離(%)	コンセンサス	独自	乖離(%)
営業益	15,243	8,000	-47.5%	21,194	14,500	-31.6%

当サイトの見方

統合対象は5社（ENGI、Studio KADAN、チップチューン、ベルノックスフィルムズ、レイジングブル）。前期に個別で関係会社株式評価損29億円を計上した動画工房は含まれていない。動画工房、キネマシトラスは別法人として存続する。

構想自体は中計で発表済みであり、すでに市場では織り込まれているとみて株価へのインプリケーションは中立。

統合新会社の従業員数は約310名、統合対象外のスタジオを含めると足元では500名前後の従業員を抱えていると当サイトは推察している。会社側は以前よりアニメ内製率をFY31までに50.0%（FY25:16.2%）へ引き上げる目標を掲げているが、内製率が制作工数に概ね比例すると仮定すれば、制作人員を2.6倍へ拡大させる必要があり、これには1,000名を超える規模が要求される。民間試算では国内のアニメ制作者は現在約6,200人、2030年には約5,600人へ減少する見通しであり、業界全体の制作者数が縮小する局面において同社グループ単独でその16%程を抱えることになる。内製率の定義（工数ベースか元請比率か）は非開示であり推計には依然として幅が残るものの、必要人員のオーダーとして大きな乖離はないとみている。

一方で、今回のリリースがコスト削減ではなく就労環境の改善に傾注している点は気がかりだ。具体的には統合目的として(1)待遇面・福利厚生の整備、(2)クリエイターが制作に専念できる環境づくり、(3)スケジュールの適正化を挙げた。いずれも制作原価の引き下げに直接作用するものではなく、待遇改善はむしろ人件費の増加要因であり、屋号と制作ラインが維持される以上、統合による大規模な人員の削減は想定していないと推察する。

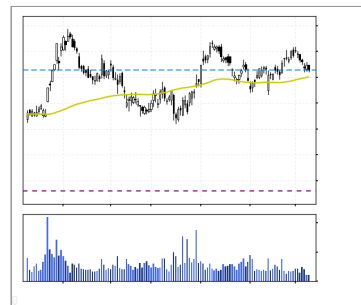
業績への影響

今期業績への影響は軽微とされているが、池袋の新拠点は賃借物件であり、統合後は5社分の人件費と賃借料が単一法人へ集約されることとなる。稼働率が計画を下回った場合の損益変動は統合前より増大する可能性がある点に留意したい。

なお当社のOPコンセンサス分布は103～185億円（アナリスト5者）、平均値は152億円（期初比▲46億円）。

関連レポート

- IDEA——1Q決算後の取材報告——アニメ事業の先行きに関する疑問はむしろ強まる（2026年8月）
- UPDATE——当社固有の投資妙味に乏しい——今期は最終減益へ（2026年8月）
- First Take——やはりリソーネGからの出資比率引き上げを受け入れるべきだ（2026年5月）



目標株価 現在株価

6ヶ月目標株価
2,400 (-32.8%)

現在株価
3,570

25日平均出来高
40万株

25日平均売買代金
14億円

信用残高
-0.30日

カドカワ（プライム、コード9468）

他サービス業 | 日本

出版などを手掛け、動画コミュニティサービス「ニコニコ」を運営するドワンゴも擁する事業持株会社。出版社としては大手に位置する。書籍・雑誌や電子書籍・雑誌の出版・販売、Web広告の販売などを手掛ける出版・IP（知的財産）創出事業が主力。アニメ・実写映像の企画・製作・配給、映像配信権などの権利許諾、DVDなどの映像パッケージソフトの販売などのアニメ・実写映像事業、世界的な評価の高いゲーム制作の子会社フロム・ソフトウェアを擁するゲーム事業、Webサービス事業は「ニコニコ」動画や「ニコニコ超会議」など各種イベントの企画・運営、モバイルコンテンツの配信など。教育・EdTech事業はオンライン学習システムを提供する通信制高校「N高」やクリエイティブ分野に特化した専門学校「パンタン」などを運営。その他でミュージアムや図書館、書店、飲食などの商業施設「ところざわサクラタウン」の運営およびMD事業などを行う。2024年12月、第三者割当による新株式発行によりリソーネグループ（6758）が同社議決権所有割合の11%を保有する大株主となった。＜売上構成＞（26/3期連結、内部取引含む売上高）：出版・IP創出54%、アニメ・実写映像17%、ゲーム10%、Webサービス7%、教育・EdTech6%、その他6%。KADOKAWAの前身である角川書店は1945年創業。71年にNHKの人気番組を出版化した「日本史探訪」（全22巻）を発刊、メディアミックスの先駆けとなる。76年、角川映画第1作「犬神家の一族」公開、同文庫版の販売が1800万部を突破し大ヒット。その後は、角川文庫を原作としたエンタテインメント映画を次々と製作し、ヒットしたことで経営基盤が拡大した。ドワンゴは97年設

立。2014年の統合後、15年に商号をKADOKAWA・DWANGOからカドカワに変更したが、19年、組織再編とともにKADOKAWAに商号を変更。（QUICK企業価値研究所）2026/06/11

業績ハイライト

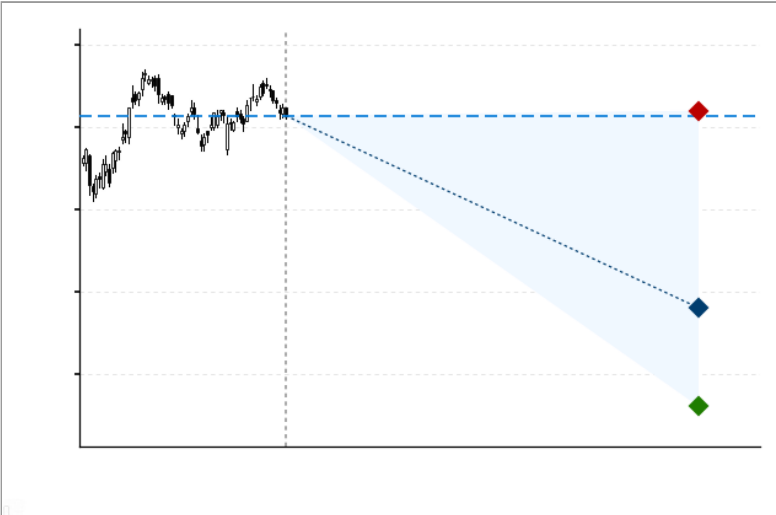
四半期業績（累計）

	今期Q1 (実)	今期中間 (予)			今期Q3 (予)		
		会社	コンセンサス	独自	会社	コンセンサス	独自
売上高	68,252	-	140,028	-	-	219,078	-
営業利益	1,264	-	3,716	-	-	7,906	-
営業利益率	1.9%	-	2.7%	-	-	3.6%	-
純利益	-4,540	-	-4,440	-	-	-	-
EPS	-30.90	-	-	-	-	-	-
配当	-	-	-	-	-	-	-

通期業績

	前期 (実)	今期通期 (予)			来期 (予)	
		会社	コンセンサス	独自	コンセンサス	独自
売上高	282,908	300,300	301,585	300,000	317,686	320,000
営業利益	8,102	10,100	15,243	8,000	21,194	14,500
営業利益率	2.9%	3.4%	5.1%	2.7%	6.7%	4.5%
純利益	1,278	1,000	5,960	0	12,320	9,000
EPS	8.71	6.80	40.55	0.00	83.83	61.20
配当	30.00	30.00	30.00	30.00	-	30.00

リスク・リワード（6ヶ月）



※各ケースの株価に同一の12ヶ月先予想EPS（独自予想ベース）を機械的に当てはめてPERを逆算したものであり、アナリストの強気・弱気シナリオの前提とは必ずしも一致しません。

- 強気ケース

3,600円 (+0.8%)

12ヶ月先予想EPS 27.2円 × 132.5倍
- 基本ケース

2,400円 (-32.8%)

12ヶ月先予想EPS 27.2円 × 88.4倍
- 弱気ケース

1,800円 (-49.6%)

12ヶ月先予想EPS 27.2円 × 66.3倍