

KONAMI

コナミグループ会社案内
Konami Group Corporate Profile



ごあいさつ

平素よりコナミグループの商品・サービスをご愛顧いただき、誠にありがとうございます。

コナミグループは、「エンタテインメント」と「スポーツ」の2つの分野で、「デジタルエンタテインメント」「アミューズメント」「ゲーミング&システム」「スポーツ」の事業を展開しております。1969年の創業以来、私たちは時代の波頭をとらえた革新的な商品・サービスを世界中に提供することで、新しい楽しさをつぎつぎと創出することに努めてまいりました。



テクノロジーの進化は、人びとの生活にさまざまな変革をもたらしてきました。そしてAI、5G/6G、クラウド、WEB3、NFT、VR・ARなどのデジタル分野における新たな技術もこれからの事業を取り巻く環境に大きな影響をあたえてまいります。これらのテクノロジーは、私たちの持つコンテンツや開発力といった無形資産の価値をさらに高め、新たなユーザー体験の創出にチャレンジすることを可能にし、多くの成長機会をもたらしてくれます。

そして社会情勢が大きく変化する現下の状況では、スピード感をもって自らが変革し続けることが必要です。同時に、シナジーを生み出せるようなパートナーと連携し、新たな価値の共創に取り組めます。次の時代へ向けた私たちの新しい商品・サービスに是非ご期待ください。

また、持続可能な社会の実現に貢献するための経営をさらに進めてまいります。特に、未来を支えていく人材育成にこれまで以上に注力し、ダイバーシティや健康経営の推進など、従業員一人ひとりがその能力を十分に発揮し、会社とともに成長できるような環境整備を行ってまいります。そして私たちの「エンタテインメント」と「スポーツ」の分野における事業活動を通じて、人々のウェルビーイングの向上につながる商品・サービスを今後も提供してまいります。

コナミグループは、これからも時代の新たな波頭をとらえ、変化に機敏に対応し、大胆に挑戦を続け、持続的成長を目指してまいります。

今後とも、皆様の一層のご支援とご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

コナミグループ株式会社
代表取締役社長 グループ CEO
東尾 公彦

コナミグループ企業理念

私たちコナミグループは、『価値ある時間』の創造と提供を通して、常に期待される企業集団を目指します。

企業理念を実現する、役職員の価値基準

カスタマー・イン Customer-Oriented

お客様を第一に考えて、行動しよう。

最高レベルの商品・サービスを提供することにより、お客様の満足度を最大化します。

チャレンジ Our Challenge

失敗を恐れずに、大胆に挑戦しよう。

誰も体験したことのない夢と感動を提供するために、日々チャレンジを積み重ね、創造と革新を生み出します。

チェンジ Response to Change

時代の変化を感じよう。

時代は変化します。お客様のニーズも日々変わっていきます。時代の変化を敏感に捉え、柔軟に対応しよう。

コンプライアンス Compliance

品位と自覚を持って行動しよう。

法と倫理を遵守することは信頼を獲得する第一歩です。小さな誤りでも、会社全体に影響を及ぼすことを認識し、誠実に業務に邁進します。

KONAMI コナミグループ株式会社 (持株会社)

1969年の創業以来、コナミグループは時代の変化を敏感に捉えチャレンジを積み重ねることで、創造と革新を生み出してきました。今では「エンタテインメント」と「スポーツ」の2つの分野で、デジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、ゲーミング&システム事業、スポーツ事業の4つの事業を展開し、さまざまな商品・サービスを人々に提供しています。コナミグループは、これからも日々のチャレンジを積み重ねることで可能性をさらに広げ、世界中の人々に夢と感動をお届けしてまいります。

デジタルエンタテインメント事業 (日本 米州 欧州 アジア 豪州 アフリカ)

モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲームなど、幅広いジャンルで多面展開し、世界中の人々に楽しんでいただける商品づくりに取り組んでいます。

アミューズメント事業 (日本 アジア 米州)

アミューズメントマシンの制作、製造及び販売の全てを一貫して手がけています。

ゲーミング&システム事業 (米州 豪州 アジア 欧州 アフリカ)

世界規模で拡大するゲーミング業界において、ゲーミング機器およびカジノ・マネジメント・システムの開発・製造・販売・サービスを手がけています。

スポーツ事業 (日本)

フィットネス、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフなどのスクール運営及びスポーツ関連商品の制作、販売を手がけています。

企業情報

会社概要

商号	コナミグループ株式会社(KONAMI GROUP CORPORATION)
創業	1969年3月21日
設立	1973年3月19日
上場証券取引所	東京、ロンドン
連結純資産額	4,819億円※(2025年3月31日現在)※資本金473億円を含む
本店	〒104-0061 東京都中央区銀座1丁目11番1号 TEL: 03-6636-0573 (代表) FAX: 03-6893-1573
本社事務所	〒104-6139 東京都中央区晴海1丁目8番11号 晴海アイランドトリトンスクエア オフィスタワーY棟 39階
従業員数	9,038名※(連結) (2025年3月31日現在)※月間160時間換算の臨時従業員含む
連結子会社	25社
ホームページ	www.konami.com

取締役体制 (2025年6月26日付)

代表取締役会長 (取締役会議長)	上月景正
代表取締役社長 (グループCEO)	東尾公彦
取締役	早川英樹
取締役	沖田勝典
取締役	松浦芳弘
取締役 監査等委員(社外)	山口香
取締役 監査等委員(社外)	久保公人
取締役 監査等委員(社外)	樋口靖
取締役(社外)	ゼッターランド ヨーコ

執行役員体制 (2025年6月26日付)

社長執行役員	東尾公彦	
専務執行役員	早川英樹	(デジタルエンタテインメント事業、情報セキュリティ責任者)
常務執行役員	本林純一	(財務本部長)
常務執行役員	米山新一郎	(総務本部長)
常務執行役員	阿部豊	(人事本部長)
執行役員	Sutherland Steve	(ゲーミング&システム事業責任者)
執行役員	沖田勝典	(アミューズメント事業、製造・物流責任者)
執行役員	室田健志	(スポーツ事業責任者)
執行役員	西村宜隆	(アーケードゲーム事業責任者)

顧問

上席顧問	金高雅仁
上席顧問	稲垣光隆

企業情報

■ 株式情報 (2025年3月31日現在)

株式の状況

	大株主(上位10名)	株主名簿株数 (千株)	持株比率 (%)
発行可能株式総数: 450,000,000株	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	27,196	18.95
	一般財団法人上月財団	17,100	11.92
発行済株式総数: 143,500,000株	KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	10.94
	株式会社日本カストディ銀行(信託口)	14,577	10.16
株主数: 21,822名	コナミグループ株式会社	7,943	5.54
	コウヅキキャピタル株式会社	7,048	4.91
	JP MORGAN CHASE BANK 380815	6,530	4.55
	KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	3,538	2.47
	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	2,337	1.63
	STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	2,170	1.51

デジタルエンタテインメント事業

新しいユーザー体験の創出

KONAMIのデジタルエンタテインメント事業は、これまで50年以上にわたり、時代の変化をとらえ、常に独創的で新しいゲームコンテンツとその楽しみ方を提供してきました。

1970年代初期のアミューズメント機器(アーケードゲーム)の製造販売を始めとして、1980年代以降は家庭用ゲームの制作、2010年代以降はモバイルゲームの制作・配信をいち早く開始しました。

近年は、モバイル端末や家庭用ゲーム機器などの各種デバイスが高性能化し、ネットワークを通じたエンタテインメントの提供が急速に普及する中、それぞれのデバイスの特徴に合わせた遊び方に加えて、様々なデバイスの垣根を越えてコンテンツを楽しんでいただけるよう、クロスプラットフォームでの展開を推進しています。

また、ゲームを競技としてとらえる「eスポーツ」のリーディングカンパニーとして、eスポーツに対する取り組みにも早くから注力しており、新しいユーザー体験の創出に取り組んでいます。

これからも、AI、5G/6G、VR/AR、NFT、メタバースなどの新たなテクノロジーが進化していく中、次なるイノベーションへのチャレンジを続けていきます。

『プロ野球スピリッツ2024-2025』

家庭用ゲーム



©2024 Konami Digital Entertainment/WBCI ©2025 SAMURAI JAPAN
日本プロ野球各球団公認 日本プロ野球OBクラブ公認
日本プロ野球外国人OB選手会公認 プロ野球フロンティアズ球団公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2023年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。
データは、Japan Baseball Data(株)が独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。提供情報の手段を問わず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます。
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©2024 Valve Corporation.
©Copyright 2009-2024 Techno-Speech, Inc.
©Konami Digital Entertainment

『プロ野球スピリッツA』

モバイルゲーム



©2025 SAMURAI JAPAN
©プロ野球スピリッツAゲーム開発
日本プロ野球各球団公認
日本プロ野球OBクラブ公認
日本プロ野球外国人OB選手会公認
プロ野球フロンティアズ球団公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2024年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。
データは、Japan Baseball Data(株)が独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。提供情報の手段を問わず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます。
Getty Images
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©Konami Digital Entertainment

『パワフルプロ野球2024-2025』

家庭用ゲーム



©2024 Konami Digital Entertainment/WBCI ©2025 SAMURAI JAPAN
日本プロ野球各球団公認
日本プロ野球OBクラブ公認
日本プロ野球外国人OB選手会公認
プロ野球フロンティアズ球団公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2023年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。
データは、Japan Baseball Data(株)が独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。提供情報の手段を問わず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます。
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©Konami Digital Entertainment

『eBaseball™: MLB PRO SPIRIT』

モバイルゲーム



Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball. Visit MLB.com. Officially Licensed Product of MLB Players, Inc. MLBPA trademarks, copyrighted works and other intellectual property rights are owned and/or held by MLBPA and may not be used without the written consent of MLBPA or MLB Players, Inc. Visit www.MLBPLAYERS.com the Players Choice on the web. Getty Images All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©Konami Digital Entertainment

『eFootball™』

モバイル・家庭用ゲーム



©Konami Digital Entertainment

『遊戯王 マスターデュエル』

モバイル・家庭用ゲーム



©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI
©Konami Digital Entertainment

『遊戯王
オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ』

カードゲーム



©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

『桃太郎電鉄ワールド
～地球は希望でまわってる!～』

家庭用ゲーム



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment

『METAL GEAR SOLID:
MASTER COLLECTION Vol.1』

家庭用ゲーム



©Konami Digital Entertainment

『スーパーボンバーマン R 2』

家庭用ゲーム



©Konami Digital Entertainment

『SILENT HILL 2』

家庭用ゲーム



©Konami Digital Entertainment

『幻想水滸伝 I&II HDリマスター
門の紋章戦争 / デュナン統一戦争』

家庭用ゲーム



©Konami Digital Entertainment

デジタルエンタテインメント事業

eスポーツのさらなる拡大・活性化に注力

KONAMIは、2001年から「eFootball™」シリーズの世界選手権、2003年から「遊☆戯☆王」シリーズの世界選手権、2016年から「パワフルプロ野球」シリーズの日本選手権など、多様なゲームコンテンツを活用してeスポーツ大会を開催しています。

また、「eFootball™」シリーズや「パワフルプロ野球」シリーズは、国内外の様々なeスポーツ大会に競技タイトルとして採用されており、注目を集めています。

「コナミクリエイティブセンター銀座」では、eスポーツ界で活躍できる人材を育成する「KONAMI eスポーツ学院」や、eスポーツの配信なども可能な施設「esports 銀座 studio」、eスポーツCAFe&BAR「STROPSe」を運営しており、eスポーツのさらなる拡大・活性化に向けた取り組みを行っています。

「プロスピA チャンピオンシップ」

2024シーズン

2025年1月-3月



©NPB ©Konami Digital Entertainment

モバイルゲーム『プロ野球スピリッツA』すべてのプレイヤーから最強を決める最高峰のeスポーツ大会。対戦モード「リアルタイム対戦」を使用した1vs1のガチンコ勝負。

「プロスピA プロリーグ」

2024シーズン

2024年9月-12月



©一般社団法人日本野球機構公認 ©Konami Digital Entertainment

モバイルゲーム『プロ野球スピリッツA』を使用した、一般社団法人日本野球機構（NPB）とプロ野球12球団公認、コナミデジタルエンタテインメント主催のプロ野球eスポーツリーグ。

プロ野球12球団の球団代表選手が、セ・リーグとパ・リーグに分かれて競い、日本一の座を決定。

「ヒューガン WBSC eプレミア12 2024」

2024年4月-11月



Official licensed video game of the World Baseball Softball Confederation "eBaseball" および "eBASEBALL" は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの日本およびその他の国と地域における登録商標または商標です。 ©Konami Digital Entertainment

世界野球ソフトボール連盟（WBSC）が主催し、WBSC公式野球ゲーム『WBSC eBASEBALL™』パワフルプロ野球を競技タイトルとしたeスポーツの世界大会。

世界一を決める決勝戦は、同じくWBSCが主催する野球の国際大会「WBSCプレミア12」と同じ東京ドームで実施。

「eFootball™ Championship 2025」

2024年10月-2025年7月予定（2025年3月末時点）



©Konami Digital Entertainment

『eFootball™』公式のeスポーツ大会。全プレイヤーが参加可能な「eFootball™ Championship 2025 Open」と、『eFootball™』オフィシャルパートナークラブのファンNo.1を決める大会「eFootball™ Championship 2025 Club Event」を開催。

「eJリーグ eFootball™ 2025シーズン」

2025年3月-6月



©J.LEAGUE ©Konami Digital Entertainment

『eFootball™』を競技タイトルとした、J1・J2の全40クラブの代表メンバーが熱い戦いを繰り広げるクラブ対抗戦。公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）とコナミデジタルエンタテインメントが共催。

「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」

2025年8月 本戦開催予定（2025年2月時点）

※CET（中央ヨーロッパ時間）



『遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ』の世界大会として2003年から開催している本大会は、2017年から『遊戯王 デュエルリンクス』、2023年から『遊戯王 マスターデュエル』を競技タイトルに加え、3タイトルで実施。

「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」の本戦は、2025年8月にフランス・パリで開催予定。

※開催日、開催地が変更になる場合がございます。

KONAMI e スポーツ学院 公式サイト

<https://www.konami.com/ginza/school/>

esports 銀座 studio 公式サイト

<https://www.konami.com/ginza/studio/>

STROPSe 公式サイト

<https://www.konami.com/ginza/stropse/>

デジタルエンタテインメント事業

国内外で知名度の高いブランドを数多く展開

全世界でシリーズ累計販売本数・累計ダウンロード数の合計で9億を超える「eFootball™」(旧シリーズ名「ウイニングイレブン」)シリーズ、6,290万本を超える「メタルギア」シリーズ、2,610万本を超える「パワフルプロ野球」シリーズなど、KONAMIは、国内外で知名度が高いタイトルを数多く保有しています。また、モバイル端末・ゲーミングプラットフォームに向けたゲームの制作・配信も積極的に推進しており、全世界で多くのお客さまに楽しんでいただいています。

家庭用ゲーム		
タイトル名	発売開始時期	累計販売本数
「メタルギア」シリーズ	1987年7月	6,290万
「パワフルプロ野球」シリーズ	1994年3月	2,610万
「遊戯王」シリーズ	1998年12月	3,230万
「桃太郎電鉄」シリーズ	1988年12月	1,890万
「サイレントヒル」シリーズ	1999年3月	1,150万

(注) 2025年3月末時点

モバイルゲーム		
タイトル名	配信開始時期	累計ダウンロード数
実況パワフルプロ野球	2014年12月	5,200万 2025年3月時点
プロ野球スピリッツA(エース)	2015年10月	6,200万 2025年4月時点

家庭用・モバイルゲーム		
タイトル名	発売・配信開始時期	累計販売本数・累計ダウンロード数
「eFootball™」シリーズ	1995年7月	9億 2024年10月時点 ※パッケージ販売実績含む
遊戯王 デュエルリンクス	2016年11月	1.5億 2022年3月時点
遊戯王 マスターデュエル	2022年1月	8,000万 2025年3月時点

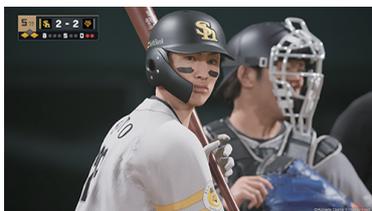
デジタルエンタテインメント事業

最新技術を用いたコンテンツを展開

KONAMIは、これまで、最新技術を用いた数多くのコンテンツを展開してきました。「eFootball™」シリーズでは、選手のボディスキャンや、実在するスタジアムの高精度3Dスキャンをはじめとした技術に加えて、独自のサッカーゲームエンジンの開発・導入により、選手の細かいステップやグラフィックなどが再現可能になりました。また、「プロ野球スピリッツ」シリーズでは、3Dスキャン技術で12球団の選手の360°撮影を行い、選手の顔やフォームを忠実に再現し、シーズンごとの実績データを基に選手ごとのAIを搭載することで、本物さながらの試合の臨場感を再現しています。その他にも、「パワフルプロ野球」シリーズでのVR対応や、『遊戯王オフィシャルカードゲーム』世界選手権でのARデュエルなど、最新技術を用いて「新しいユーザー体験」を創出する取り組みを続けています。



©Konami Digital Entertainment



一般社団法人日本野球機構承認
Konami Digital Entertainment/NEC ©2025 SAMURAI JAPAN
日本プロ野球全体公認 日本プロ野球OBクラブ公認
日本プロ野球外国人OB選手会公認 プロ野球ファンチャイブ球壇公認
ゲーム内に再現された球場内観覧は、原則として2023年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。
データは、Japan Baseball Databaseが提供したものであり、公認記録とは異なる場合があります。
提供情報の手段を得ず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます。
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©2024 Sony Interactive Entertainment Inc.
©2024 Valve Corporation.
©Copyright 2009-2024 Techno-Speech, Inc.
©Konami Digital Entertainment



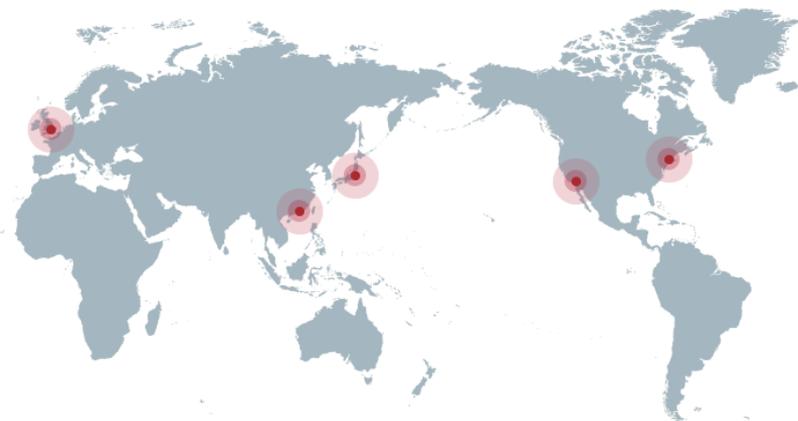
©スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・KONAMI

事業会社

株式会社コナミデジタルエンタテインメント (日本)
Konami Digital Entertainment, Inc. (アメリカ)
Konami Cross Media NY, Inc. (アメリカ)
Konami Digital Entertainment B.V. (イギリス)
Konami Digital Entertainment Limited (香港)

グローバル展開

日本、北米、欧州、アジアの各地域で独自性の高いコンテンツを創出し、国境を越えて、さまざまな地域で展開しています。



アミューズメント事業

「面白い」「楽しい」を世界へ

KONAMIのアミューズメント事業は、アミューズメントマシンの制作・製造・販売や、ゲームのオンライン接続サービスの提供を行っており、国内だけでなく海外への事業展開も積極的に進めています。

これまで、KONAMIのアミューズメントマシンは、音楽ゲームのムーブメントを創出し、オンライン接続サービスやKONAMIコンテンツのマルチプラットフォーム展開などにより新たな価値を作り出すなど、常に新しい遊び方を提案することで、お客さまの期待に応えてきました。

また、近年話題のeスポーツ大会においても、早くから国内に加え世界各国で開催するなど、新しい遊びの場をつくる取り組みにも注力しています。

これからも、長年培ってきたエンタテインメントのノウハウやKONAMIコンテンツを活用し、バラエティに富んだ商品やサービスを積極的に提案していくことで、より多くのお客さまに「面白い」や「楽しい」をお届けしていきます。



©Konami Amusement

『GITADORA -ARENA MODEL-』



©Konami Amusement

『モンスター烈伝 オレカバトル 2』



©Konami Amusement

『GI-WorldClassic GLORY』



©Konami Amusement

『アニマロッタ 勇者アニマと竜の秘宝』



©2023 宇野社人 / KADOKAWA / キンパリー魔法学校
©Konami Amusement

『七つの魔剣が支配する』



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment ©Konami Amusement

『桃太郎電鉄 ～パチスロも定番！～』

アミューズメント事業

eスポーツ展開による新たなユーザー体験の提供

KONAMIは、2011年からアーケードゲームプレイヤーの頂点を決める公式eスポーツ大会「KONAMI Arcade Championship」を、全国のアミューズメント施設およびアジア・北米地域で開催しています。

また、2021年からは、音楽ゲームによる団体戦型eスポーツプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE (ビーamani プロリーグ)」を開催しています。「BEMANI PRO LEAGUE」は、企業がチームオーナーとなり、リーグ戦で競い合い、チームでの優勝を目指すeスポーツ大会です。

KONAMIが行うプロテストに合格し、ドラフト会議でチームに指名されたプレイヤーが、チームと契約することでプロ選手となります。



©Konami Amusement



©Konami Amusement

オンライン接続サービス「e-amusement」

KONAMIは、アーケードゲームを中心にオンラインで接続する「e-amusement」サービスをはじめとした"人と人とのコミュニケーション"を促進する独自のサービスを展開、アミューズメント施設ならではの遊び方を提供しています。

また、お客さまの利便性向上を目的として、アミューズメント施設でネットワークゲームを継続的に遊ぶことのできるユーザー認証ICカードの規格を統一した「アミューズメントICカード」の運用を行うなど、業界の発展に寄与するインフラ環境の整備にも努めています。



©Konami Amusement

e-amusement pass	ONLINE	PASELI	e-amusement アプリ	e-amusement サイト
KONAMIのアミューズメントゲーム用ICカードであるe-amusement passカードを使うと、対応ゲーム機のプレイゲームデータをサーバーに保存することができ、またe-amusement 対応商品で開催される大会やイベントに参加することができます。	麻雀格闘倶楽部、クイズマジックアカデミー、pop'n music、jubeat などオンライン対戦型ゲームでのマッチングだけでなく、各ゲームのオンラインアップデートを行うこともできます。	チャージした「PASELI」を使ってコインレスでゲームがプレイできたり、ゲーム内容と連動したアイテムを購入できたりと、遊び方の幅を広げることができます。	プレー画面やゲームの話題などの SNS 投稿・共有や、コンテンツの最新情報の閲覧ができる、KONAMIのアミューズメントゲームと連携した、コミュニケーションサービスです。	SNS 機能を搭載し、グループ掲示板などで各コンテンツ以外のユーザーともコミュニケーションをとることができる「e-amusement」のコミュニティサイトです。携帯、PC、スマートフォン、どの端末からもいつでもどこでも利用することができます。

アミューズメント事業

KONAMIコンテンツのマルチプラットフォーム展開

KONAMIは、アーケードゲームをモバイルゲームへプラットフォーム展開したり、パチスロ化によるIP展開を行ったりと、KONAMIコンテンツを楽しめる場を増やしてきました。また、KONAMIのアーケードゲームをPCやスマートフォンでいつでも楽しめるサービス「コナステ」を提供し、遊び方の幅を広げています。今後も、コナミグループの持つコンテンツ資産を活用し、商品展開を多面的にすすめ、コンテンツファンの皆さまの期待に応えていきます。



史上初のプロ麻雀リーグ「Mリーグ」に参戦

「Mリーグ」は、麻雀の競技化や社会的地位の向上などを目的に、2018年10月に発足したプロリーグです。KONAMIは、創設初年度より、アーケードゲーム「麻雀格闘倶楽部」の商品名をチーム名に冠した「KONAMI 麻雀格闘倶楽部」として参戦しています。麻雀の健全な普及に貢献するとともに、より多くの皆さまに麻雀の魅力をお伝えしていきます。



事業会社

株式会社コナミアミューズメント

ゲーミング&システム事業

世界中のお客さまが楽しめるゲーミング

KONAMIのゲーミング&システム事業は、スロットマシンやカジノマネジメントシステムの開発、製造、販売、サービスを手がけています。1996年からゲーミングビジネスに参入し、現在では、北米、豪州をはじめ、世界各地の主要市場でゲーミングライセンスを取得し、グローバルに展開しています。ゲーミング市場では、世界各地で新規カジノ施設やカジノを含むIR（統合型リゾート）施設の開業や開発が進んでいます。また、オンラインゲーミング、マルチステーションエンターテインメント、非接触型テクノロジーなどによって、幅広いユーザー層へのゲーミングビジネスの認知拡大を図る取り組みを行っています。

KONAMIは、これまで培ってきたエンタテインメント性の高い商品の開発力や高度な技術力で、こうした市場のニーズにお応えし、世界中のお客さまにゲーミングの楽しさをお届けしていきます。

『DIMENSION 43x3™』



All marks ®, TM, or MC © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.
4K超高解像度(UHD)の43インチモニター3台を縦に積み重ねた大型キャビネットが特徴

『DIMENSION 75C™』



All marks ®, TM, or MC © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.
75インチの超高精細(UHD)曲面液晶を搭載した「C」カーブが特徴の大画面機

『DIMENSION 49J™』



All marks ®, TM, or MC © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.
「J」カーブの49インチ4KウルトラHDディスプレイが特徴のプレミアムデザイン

『DIMENSION 27™』



All marks ®, TM, or MC © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.
縦型3枚27インチのウルトラHDディスプレイ新規デザイン

『SYNKROS®』



All marks ®, TM, or MC © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.
スロットマシンや顧客情報、会計などの管理がリアルタイムでできるカジノビジネス基幹システム

グローバル化への取り組み

北米カジノオペレーターによる世界進出を推進力として、アジア、欧州、南米など新たな市場の成長が一層進展すると見込まれます。KONAMIは、グローバル化に対応するため、北米、豪州を拠点として、世界のゲーミング市場に向けて高品質な商品とサービスを安定的に供給する生産・営業体制を整備しています。



※地図上の円の大きさは各地域の市場規模をイメージで表しています。

ゲーミング&システム事業

世界各地でゲーミングライセンスを取得

ゲーミングビジネスは、最高位の健全性・適格性等の審査に合格して、ゲーミングライセンスを取得することが必要な許認可ビジネスです。

KONAMIは厳格な企業コンプライアンスを高いレベルで実現することで、北米をはじめ全世界で431*のライセンスを取得し、世界市場に向けてゲーミング機器およびカジノマネジメントシステムの開発・製造・販売・サービスを行っています。 *2025年3月現在

北米

計53の州と地域でライセンス取得済み



オセアニア

オーストラリア全8州と地域でライセンス取得済み



その他地域

- ◆南アフリカ
- ◆ハウテン州
- ◆ムブマランガ州
- ◆西ケープ州
- ◆フランス
- ◆ペルー
- ◆ドミニカ共和国
- ◆パナマ
- ◆ギリシャ
- ◆マカオ
- ◆シンガポール
- ◆バハマ
- ◆バミューダ諸島

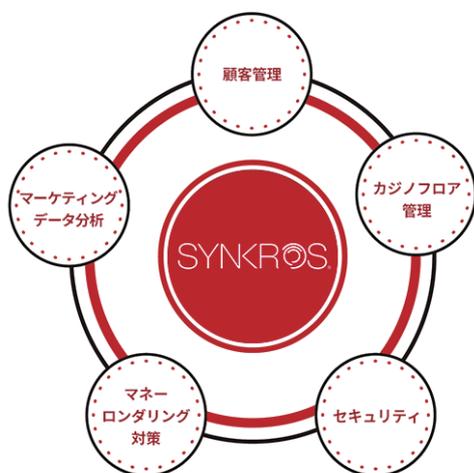
ゲーミング&システム事業

カジノマネジメントシステム『SYNKROS® (シンクロス)』

『SYNKROS®』は、北米、豪州市場をはじめ、全世界400以上のIRやカジノ施設、クルーズ船に導入され、長年にわたって重要なカジノビジネスの基幹システムになっています。

カジノオペレーターは、「顧客管理」「スロットマシン管理」「テーブルゲーム管理」「セキュリティ監視」「マネーロンダリング対策」の措置、「マーケティング・データ分析」などの管理、経営判断をリアルタイムに行うことができます。

また、マネーロンダリング防止システム『SYNK31™ (シンクサーティーワン)』など、多彩なツールや機能を充実させ、商品力の強化に努めています。



All marks ®, TM, or MC. © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.



ゲーミング産業の発展に向けた、教育・人材育成を支援

KONAMIは、ゲーミング産業の更なる発展に寄与することを目的に、ネバダ大学ラスベガス校との産学連携を行っています。

ネバダ大学は、1957年に設立された州立大学で、同校の国際ゲーミング研究所では、ゲーミングビジネスから依存症対策に至るまでの広域かつ最先端の研究・教育により、ゲーミング業界の未来を支える人材の育成が行われています。

KONAMIは、学生への奨学金や学校設備の拡充のために継続的に寄付を行っており、ゲーミング業界をはじめ、観光、ホテルなどホスピタリティ業界の人材育成で実績があるホスピタリティ学部の新学部棟「ホスピタリティ・ホール」建設のため、総額250万ドルを寄付しました。「ホスピタリティ・ホール」には、「KONAMI Interactive Technology Laboratory」が入り、最先端の研究・教育が行われます。

今後も、このような取り組みを通じて、ゲーミング産業の更なる健全な発展に貢献していきます。



©Konami Gaming, Inc. All rights reserved.



All marks ®, TM, or MC. © 2024 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.

※ または™を付した製品名およびサービス名は、Konami Gaming, Inc. の米国登録商標または米国商標です。

事業会社

Konami Gaming, Inc. (アメリカ/ラスベガス)
Konami Australia Pty Ltd (オーストラリア/シドニー)
コナミゲーミングテクノロジー株式会社 (日本)

スポーツ事業

スポーツ全般に関わる幅広いサービスを提供

KONAMIのスポーツ事業は、スポーツクラブ(フィットネス、運動スクール)の運営、公共スポーツ施設の管理運営、およびスポーツ・健康関連のコンテンツや商品の企画・開発・販売などを行っています。

さらに、各地の自治体等との連携により、小学校・中学校等における授業や部活動の指導、地域の皆さまへのスポーツ・運動指導、介護予防事業、および各種スポーツイベントの運営など、スポーツクラブ運営で培ったノウハウを活かし、地域社会の課題解決に取り組んでいます。

また、ピラティスやパーソナルトレーニングなど、世間のニーズに合ったサービスを提供し、その拡大を進めています。

人生100年時代といわれる国内においては、人びとのスポーツや運動を通じた健康増進に対する関心はますます高まっており、多様化する社会の中で、それぞれのライフスタイルに合わせたスポーツや運動に取り組む環境づくりが重要になってきています。

国民の皆さまの健康寿命延伸に向け、スポーツを中心としたあらゆるサービス・商品、および運動機会を提供することで、皆さまがいつまでも健康でいきいきとした生活を送ることができるようにサポートしていきます。

フィットネス



©Konami Sports

子ども向けスクール



©Konami Sports

PPP 事業



©Konami Sports

学校支援・介護予防事業



©Konami Sports

Pilates Mirror



©Konami Sports

Personal 30



©Konami Sports

法人向け運動指導



©Konami Sports

ジャザサイズ事業



©Konami Sports

お客様のニーズに合わせたスポーツクラブブランドを展開

KONAMIは、「コナミスポーツクラブ」「グランサイズ」「エグザス」の3つのスポーツクラブブランドを展開することで、スポーツが人々の日常にとけこみ、もっと気軽に、身近にスポーツを楽しんでいただける環境を提供しています。

		
「続けられるスポーツクラブ」	最高の自分であり続けるための、 最上級の時間と空間。	その街に、こころと カラダの快適空間
全国に展開しており、生活スタイルに合った会員 プランで、大人から子供まで幅広くお楽しみいた だけのサービスやプログラムをご提供しています。	ハイグレードな設備やラグジュアリーホテルに 比肩するホスピタリティで、「お客様が、心身共 に最高の状態であり続ける」ための価値ある時 間と空間をご提供しています。	マシジムとスタジオに特化したコンパクトな施 設で、人気のプログラムや運動できる快適な空間 を提供しています。

また、新業態の施設として、天井ミラーを設置したマシンピラティススタジオ、「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」を2021年6月にオープンし、店舗数を拡大しています。キャンセル待ちが出る施設があるなど、多くのお客様にご好評いただいています。

さらに、30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30 (パーソナル サンジウ)」を、2024年4月にオープンしました。「Personal 30」では、コナミスポーツが約50年にわたり培ってきた運動指導の実績から実現した、短時間で効率良いトレーニングを行います。独自の合わせ鏡のある空間でコナミスポーツの経験豊富なトレーナーが初心者でも安心安全なトレーニングを提供します。



by Konami Sports

ベビーからシニアの方までを対象に幅広いスクールを展開

コナミスポーツクラブでは、ベビーからシニアの方までを対象に、長年にわたり培ってきた指導ノウハウや上達を可視化する仕組みなどの強みを生かし、様々な種目のスクールを提供してきました。

習い事として人気のスイミングスクールをはじめ、体操スクールやサッカースクール、ダンススクール、テニススクールやゴルフスクールなど、多様なニーズにお応えできるスクール展開を進めています。

お子さま向け運動スクール「運動塾」では、スポーツを通じて、「ココロ」と「カラダ」の健全な発達を促し、お子さまの可能性を広げています。

また、体操、スイミングについては、スクールから選手コース、世界を目指す競技部へと一貫した体制でサポートしています。



運動塾

最先端IT技術とインストラクターの指導技術でスクールが進化

お子さま向け運動スクール「運動塾」では、スイミングスクールにて、「運動塾デジタルノート」の導入を2022年4月より開始しており、2025年5月からは体操スクールとダンススクールにも導入を開始する予定*です。*2025年3月時点

「運動塾デジタルノート」は、ソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社が展開するスポーツICTソリューション「PULSEZ(パルセズ)」*と、コナミスポーツクラブインストラクターの指導技術との相乗効果により、楽しく学び続けることをサポートするサービスです。

*「PULSEZ」サービスページ <https://ict.sonymnetwork.co.jp/pulsez/>

また、大人向けの新しいスクール「デジタルノート成人水泳教室」を、2023年9月よりスタートしています。「デジタルノート成人水泳教室」は、「運動塾デジタルノート」を大人向けのプログラムにカスタマイズしたもので、泳ぎの可視化による、分かりやすい水泳教室を提供しています。



運動塾デジタルノート
(スイミングスクール)



運動塾デジタルノート
(体操スクール)



運動塾デジタルノート
(ダンススクール)



デジタルノート成人水泳教室

公共スポーツ施設運営受託の拡大・地域スポーツ活性化に注力

各自治体等との連携により、これまで培ってきた運営・指導のノウハウや実績を生かし、地域の皆さまの運動機会の創出や健康増進に貢献しています。



豊島区立池袋スポーツセンター



中野区立平和の森公園及び
中野区立総合体育館



新座市体育施設等



泉大津市スポーツ施設

家庭でできるフィットネスをサポート

KONAMIは、施設外でも運動に取り組むことができるオンラインサービスを提供しています。「コナミスポーツ オンラインフィットネス」は、ヨガやダンス系、レズミルズなど豊富なプログラムが週100本以上ある「ライブレッスン」に加え、いつでもどこでも場所を選ばず自分のペースで運動ができる「オンデマンド動画」をご用意し、ご家庭でもスタジオレッスンの一体感を味わいながら、本格的なフィットネスに気軽に参加することができます。

また、「コナミスポーツクラブ オリジナル運動動画」は、コナミスポーツクラブの長年の運動・指導ノウハウを凝縮した「コナミメソッド」動画に加え、自宅でできる簡単エクササイズやサッカー・ダンス・ゴルフなどのスキルアップ動画を配信しており、シリーズ累計で約1,966万回視聴*されています。※2025年1月時点YouTube統計情報参照

学校での運動指導受託事業の展開

自治体や学校が抱えるプールなどの設備維持、教員の働き方改革といった課題解決への貢献を目的に、学校の水泳指導授業受託事業を、2019年夏より本格的に展開しています。

学校水泳授業の受託におきましては、学校側のニーズがますます高まっており、日本全国で多くの小中学校に水泳指導業務を提供し、ご好評をいただいています。KONAMIは、全国にコナミスポーツクラブを展開し、お子さま向け運動スクール「運動塾」において、安全を第一に考えた運営体制のもと、専門的知識を有したインストラクターが、長年培ってきた独自の運動ノウハウを生かし、お子さまの心と体の成育に取り組んでいます。このような資産を生かし、高品質な指導プログラムや、安全を確保する運営体制などを含めて、各学校の状況・ニーズに応じ、水泳指導授業受託から指導員の育成まで、さまざまな形での対応を提案していきます。



©Konami Sports



©Konami Sports

スポーツ支援やスポーツ活動に注力

KONAMIは、スポーツ競技部を設立して以来多くのトップ選手が在籍し、競技に専念できる環境を整え、選手の活動をサポートしてきました。

また、ジュニア選手から日本代表選手までが同じ舞台上で競うことができる国内有数の水泳大会「コナミオープン水泳競技大会」を毎年開催しています。

その他、コナミスポーツクラブダンススクールのトップチーム「KONAMI J.B.STAR」の活動支援や、ゴルフ・テニスのプロ選手の活動サポートなどを通じて、さまざまな競技における次世代の選手の育成や選手の競技力強化に貢献しています。



©Konami Sports



©Konami Sports



©Konami Sports

KONAMI ATHLETE

<https://www.konami.com/sportsclub/athlete/>

事業会社

コナミスポーツ株式会社

沿革(1969-1998)

1969	3月	上月景正(現 代表取締役会長)が創業
1973	3月	コナミ工業株式会社(現 コナミグループ株式会社)を設立(資本金100万円)、アミューズメント機器の製造を開始
1974	2月	資本金を400万円に増資
1975	9月	資本金を1,000万円に増資
1978	10月	資本金を2,000万円に増資
1979	1月	米国に製品を輸出
	12月	資本金を4,000万円に増資
1980	5月	大阪府に新社屋完成 本社を移転
1981	3月	KONAMIのロゴマークを制定
1982	3月	大阪中小企業投資育成株式会社から出資を受け、資本金を1億2000万円に増資
		大阪市北区の大阪駅前第4ビルに本社を移転
	10月	パーソナルコンピューター用ゲームソフト事業に参入
	11月	米国に現地法人Konami of America, Inc. (現 Konami Digital Entertainment, Inc.)を設立
1983	11月	資本金を3億円に増資
	12月	「MSX」パーソナルコンピューター用ゲームソフト事業に参入
1984	3月	大阪府に新・技術研究所ビル完成
	5月	英国に現地法人Konami Ltd.(現 Konami Digital Entertainment B.V.)を設立
	10月	大阪証券取引所新二部(市場第二部特別指定銘柄)に上場 資本金を29億4000万円に増資
	12月	ドイツに現地法人Konami GmbH(現 Konami Digital Entertainment B.V.)を設立
		「ファミリーコンピュータ」用ゲームソフト事業に参入
1985	11月	資本金を52億2700万円に増資
1986	8月	CIを導入 KONAMIのロゴマークを刷新
		神戸市中央区にコナミソフト開発ビル完成 本社を移転
	10月	大阪府に新生産管理部、流通センター完成
	11月	資本金を80億9500万円に増資
1987	12月	コナミ興産株式会社(現 コナミリアルエステート株式会社)を設立
1988	2月	東京証券取引所市場第二部に上場
	8月	東京証券取引所及び大阪証券取引所市場第一部に上場
1991	5月	神戸市西区にコナミ技術研究所(現 神戸テクニカルセンター)完成
	6月	コナミ工業株式会社からコナミ株式会社(英文社名 KONAMI CO., LTD.)に商号変更
1992	9月	ぱちんこ機向け液晶ゲームの制作により遊技機事業に参入
1993	4月	東京都港区に本社を移転
1994	8月	神奈川県座間市に東京テクニカルセンター完成
	9月	香港に現地法人Konami (Hong Kong) Limited(現 Konami Digital Entertainment Limited)を設立
1995	1月	阪神・淡路大震災により、神戸市中央区の神戸ビルが被災
1996	11月	米国持株会社Konami Corporation of Americaを設立
		豪州に現地法人Konami Australia Pty Ltdを設立
1997	1月	米国に現地法人Konami Gaming, Inc.を設立
	3月	資本金を118億9200万円に増資
		神戸市西区にAM機器事業本部工場(現 神戸テクニカルセンターに統合)完成
	10月	豪州ゲーミング機器市場へ参入
	11月	シンガポール証券取引所に上場
		オランダに欧州持株会社Konami Europe B.V.(現 Konami Digital Entertainment B.V.)を設立
1998	3月	資本金を120億2000万円に増資
	10月	KONAMIのロゴマークを斜体から正体に変更

沿革(1999-2014)

1999	2月	カードゲーム事業に参入
	3月	資本金を130億1400万円に増資
	9月	ロンドン証券取引所に上場
	12月	神戸市中央区から東京都港区に本店登記を移転
2000	1月	世界最大規模の米国ゲーミング機器市場へ日本企業として初めて参入
	3月	資本金を157億9300万円に増資
	7月	英文社名を「KONAMI CO., LTD.」から「KONAMI CORPORATION」に変更
	11月	新型金融商品「ゲームファンド ときめきメモリアル」を発表
2001	2月	株式会社ピープル(現 コナミスポーツ株式会社)を友好的なTOB(公開買付)により当社の子会社とし、スポーツ事業に参入
	3月	資本金を473億9900万円に増資
	8月	株式会社ハドソンに資本参加 関連会社とする
2002	3月	e-amusement(業務用機器のオンラインサービス)を展開
	4月	KONAMIのスポーツ施設の名称を「コナミスポーツクラブ」に変更
	8月	東京都千代田区の丸ビルに本社を移転
	9月	ニューヨーク証券取引所に上場
2003	4月	設立30周年を機に新ブランドロゴマークを導入
	10月	日経平均株価(日経225)構成銘柄に採用される
2005	6月	米国ネバダ州ラスベガスにゲーミング機器の新社屋完成
2006	3月	コナミ株式会社のデジタルエンタテインメント事業を株式会社コナミデジタルエンタテインメントとして会社分割し、コナミ株式会社は純粋持株会社へ移行
	8月	KPE株式会社がパチスロ機を販売開始
2007	4月	東京都港区の東京ミッドタウンに本社を移転
2008	8月	第29回オリンピック競技大会(2008/北京)に、日本代表としてコナミスポーツ競技部より3選手が出場して入賞、メダル獲得
	9月	欧州サッカー連盟(UEFA)とサッカーゲームの制作販売に関するライセンス契約を締結
2010	9月	モバイルゲームの配信を拡大
	11月	「e-amusement Participation(パーティシペーション)」導入
2011	1月	株式交換によりアビリティ株式会社(現 株式会社コナミアミューズメント)を完全子会社とする
	9月	愛知県一宮市に土地・建物を取得(現 コナミグループ一宮事業所)
	12月	株式会社コナミデジタルエンタテインメントが、トムソン・ロイター社の選考する「世界の革新企業トップ100社」に選出
2012	3月	株式会社コナミデジタルエンタテインメントが株式会社ハドソンを吸収合併
	6月	コナミ株式会社代表取締役社長に上月拓也が就任
	7月	第30回オリンピック競技大会(2012/ロンドン)に、日本代表としてコナミスポーツ競技部より4選手が出場、体操男子個人総合金メダルをはじめ、合計6個のメダルを獲得
2013	4月	欧州の本社機能を英国・ウィンザーに集約(Konami Digital Entertainment B.V.)
	6月	東京都中央区に「コナミクリエイティブセンター 銀座」用地を取得
	10月	米国ネバダ州ラスベガスでゲーミング&システム事業・第2工場の起工式を実施
2014	1月	「JPX日経インデックス400」構成銘柄に採用される
	6月	高砂電器産業株式会社(現 株式会社コナミアミューズメント)がぱちんこ機を販売開始
	8月	コナミスポーツクラブ ダンシングスターズの選抜チーム「J.B.STAR」がダンス世界大会「WORLD HIPHOP CHAMPIONSHIP 2014」で優勝
	10月	国内証券取引所への上場から30周年

沿革 (2015-2025)

2015	3月	コナミビジネスエキスパート株式会社を設立
	9月	米国ネバダ州ラスベガスにゲーミング&システム事業・第2工場完成
	10月	コナミ株式会社からコナミホールディングス株式会社 (英文社名 KONAMI HOLDINGS CORPORATION) に商号変更 株式会社コナミスポーツ&ライフから株式会社コナミスポーツクラブに商号変更
2016	8月	第31回オリンピック競技大会 (2016/リオデジャネイロ) に、日本代表としてコナミスポーツ競技部より6選手が出場、体操男子団体金メダルをはじめ、合計5個のメダルを獲得
	11月	グループ会社の事業再編を実施し、株式会社コナミアミューズメントが発足
2017	8月	コナミデジタルエンタテインメントが、eスポーツ日本選手権「パワプロチャンピオンシップス2017」を一般社団法人日本野球機構 (NPB) の公認大会として開催
2018	7月	コナミデジタルエンタテインメントと日本野球機構 (NPB) がプロ野球全12球団によるeBASEBALLの共同開催を決定
	9月	「第18回アジア競技大会 ジャカルタ・パレンバン」で『ウイニングイレブン 2018』(海外名『PRO EVOLUTION SOCCER 2018』) が日本唯一のeスポーツタイトルとして選出、本大会を実施
2019	3月	株式会社コナミスポーツクラブからコナミスポーツ株式会社に商号変更
	10月	『eFootball ウイニングイレブン 2020』(海外名『eFootball PES 2020』) を競技タイトルに、第74回国民体育大会「いきいき茨城ゆめ国体」文化プログラム「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019 IBARAKI」が、茨城県つくば市で開催
	12月	東京都中央区の「コナミクリエイティブセンター銀座」にて業務開始
2020	1月	「コナミクリエイティブセンター銀座」に開設したesports 銀座 studioがeスポーツ施設として稼働を開始し、一般社団法人日本野球機構 (NPB) と共催で、「eBASEBALL プロリーグ」2019シーズンのeクライマックスシリーズ・e日本シリーズを開催
	4月	コナミホールディングス株式会社 代表取締役社長に東尾公彦が就任
	6月	東京都中央区銀座一丁目11番1号に本店を移転
2021	6月	監査役会設置会社から監査等委員会設置会社に移行
2022	4月	東京証券取引所の市場区分の見直しにより、東証第一部からプライム市場に移行
	5月	東京都中央区のGINZA SIXにコナミ東京スタジオを開設
	7月	コナミホールディングス株式会社からコナミグループ株式会社 (英文社名 KONAMI GROUP CORPORATION) に商号変更
	10月	東京都江東区有明に「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」の建設工事を着工
2023	3月	大阪市北区の大阪梅田ツインタワーズ・サウスにコナミ大阪スタジオを開設
2025	6月	株式会社コナミアークードゲームスを設立

連結業績

単位:百万円 (1株当たり情報を除く)

連結損益データ	2022年3月	2023年3月	2024年3月	2025年3月
売上高及び営業収入	¥299,522	¥314,321	¥360,314	¥421,602
営業利益	74,435	46,185	80,262	101,944
親会社の所有者に帰属する当期利益	54,806	34,895	59,171	74,692
基本的1株当たり当期利益 (円)	410.80	258.81	436.50	551.00
1株当たり配当金* (円)	123.50	124.00	131.00	165.50

*1株当たり配当金は、当期中に支払われた中間配当金と、決算日後に支払われる期末配当金で構成されております。

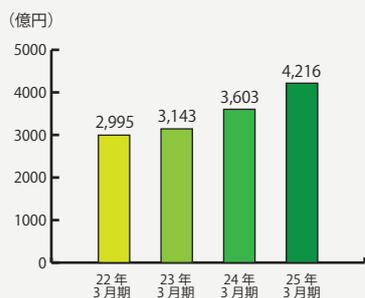
事業別売上高及び営業収入

デジタルエンタテインメント事業	¥215,010	¥213,432	¥249,121	¥305,187
アミューズメント事業	19,510	19,533	26,427	27,634
ゲーミング&システム事業	25,630	38,573	39,729	42,669
スポーツ事業	41,957	45,473	47,631	48,543

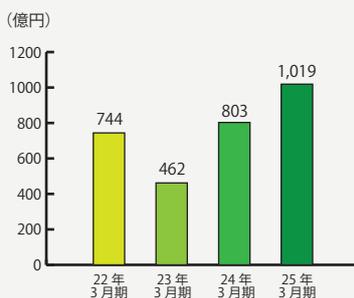
連結財政状態データ

流動資産	¥299,626	¥290,041	¥343,860	¥366,836
総資産	528,613	547,223	605,850	665,040
流動負債	82,587	75,094	85,926	116,314
非流動負債	97,950	95,850	92,546	66,858
資本合計	348,076	376,279	427,378	481,868

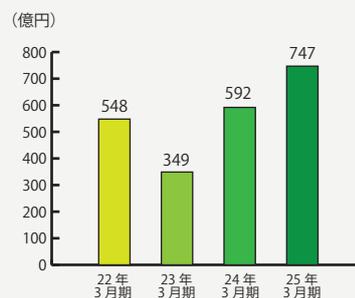
売上高及び営業収入



営業利益



親会社の所有者に帰属する当期利益



CSR (企業の社会的責任) への取り組み

基本方針

コナミグループは、良き企業市民として持続可能な社会の発展に貢献することを経営の基本方針のひとつに掲げ、グループ全社でCSR (企業の社会的責任) 活動に取り組んでいます。

7つの中核主題 JIS Z 26000 (日本工業規格: 社会的責任に関する手引き) を活用したCSRへの取り組み

組織統治

経営の基本方針として「株主重視」「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民として持続可能な社会の発展に貢献すること」を掲げています。この基本方針の堅持に不可欠である「開かれた経営」・「透明な経営」を実現するために、コーポレートガバナンス体制の充実を念頭に置いた経営を推進しています。



- ▶ コーポレートガバナンス

人権

世界市場に目を向けた事業を行うためには、グローバルに活躍できる人材の確保・育成が必要不可欠となっています。そのため、多様な国籍・性別・年齢・文化を持つ社員を採用し、特に職場のグローバル化に力を入れています。「日本の経営の良さ」は継承しつつ、ダイバーシティの推進にも今後さらに取り組んでまいります。



- ▶ ダイバーシティ (多様性) の推進

働く環境づくり

社員が生き生きとやりがいをもって働ける、安全かつ快適な職場環境づくりを目指しています。会社の成長には社員の育成が必要不可欠と考えており、積極的に人材の育成に力を入れています。中でもコンプライアンスや企業理念といった社員の行動基盤となる考え方は、今後もコナミグループが大切にしていきたい要素と捉え、重点的に教育を行っています。



- ▶ 人材の育成 ▶ 多様な働き方支援
- ▶ KONAMI子ども参観日の開催
- ▶ 職場の安全、職場環境の整備
- ▶ 高齢者の雇用促進

環境保全

環境や地球温暖化問題は、企業の存続にかかわる経営課題と認識しています。企業活動自体の環境負荷軽減に努めるとともに、コナミグループならではの取り組みとして、お客様と一体となった環境保全活動を広めることにも注力しています。



- ▶ 環境保全への取り組み

公正な事業活動

コナミグループでは、高い倫理観にもとづく公正な事業活動の実現に努めています。そのため、コンプライアンスの徹底、情報セキュリティの安全対策強化を行うとともに、適用される関連法令に基づいて適正な事業取引を進めています。



- ▶ 個人情報保護への取り組み
- ▶ プライバシーマークの取得
- ▶ 紛争鉱物への対応
- ▶ 公務員等への贈賄禁止

お客様対応

企業理念である「カスタマー・イン」「コンプライアンス」に基づき、安心、安全な製品、サービスをお客様にお届けすることを使命とし、お客様視点の品質向上に努めています。また、お客様満足につながる商品とサービス向上を目指して、お問い合わせ窓口を多数設け、お客様からいただいたご意見やお問い合わせに迅速な対応をするとともに、商品・サービスの改善に努めています。



- ▶ 品質管理
- ▶ お客様満足の向上

コミュニティへの参画

コナミグループの得意とするサービスや事業で、時代や社会のニーズに応えるコミュニティ活動を行い、地域社会との関わりを通して、ともに発展することを目指します。



- ▶ 文化・学術支援活動
- ▶ ゲームを通じた社会支援活動
- ▶ 高齢者支援活動
- ▶ 地域支援活動
- ▶ 福祉支援活動
- ▶ スポーツ支援
- ▶ 人命救助支援活動
- ▶ 東日本大震災に関するコナミグループの対応

詳細な情報につきましては以下URLをご覧ください。

www.konami.com/sustainability/ja/

グループ会社

主要会社

- **株式会社コナミデジタルエンタテインメント**
モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム、音楽・映像ソフト、グッズ等の企画、制作、製造及び販売
東京都中央区銀座1丁目11番1号
URL: www.konami.com/games/corporate/ja/
- **株式会社コナミアムusement**
アムusementマシンの制作・製造・販売
愛知県一宮市高田字池尻1番地
URL: www.konami.com/amusement/corporate/ja/
- **Konami Gaming, Inc.**
ゲーミング機器の開発・製造・販売
585 Konami Circle, Las Vegas, NV 89119, USA
URL: <https://www.konami.com/gaming/>
- **コナミスポーツ株式会社**
フィットネス、スイミング・体操・ダンス・サッカー・テニス・ゴルフなどのスクール運営、及びスポーツ関連商品の開発・製造・販売
東京都品川区東品川4丁目10番1号
URL: www.konami.com/sportsclub/corporate/

国内グループ会社

- **株式会社コナミアークードゲームス**
アーケードゲームの企画、制作、販売
東京都中央区銀座1丁目11番1号
URL: www.konami.com/corporate/kag/ja/
- **コナミゲーミングテクノロジー株式会社**
ゲーミング機器の開発・製造・販売
東京都中央区銀座1丁目11番1号
神奈川県座間市東原5丁目1番1号
URL: www.konami.com/corporate/kgt/ja/
- **コナミビジネスエキスパート株式会社**
コナミグループ共通の専門業務
東京都中央区銀座1丁目11番1号
東京都中央区晴海1丁目8番11号
晴海アイランドトリトンスクエア オフィスタワーY棟 39階
URL: www.konami.com/business-expert/corporate/
- **コナミリアルエステート株式会社**
コナミグループにおける土地建物の所有、売買、及び賃貸
東京都中央区銀座1丁目11番1号

海外グループ会社

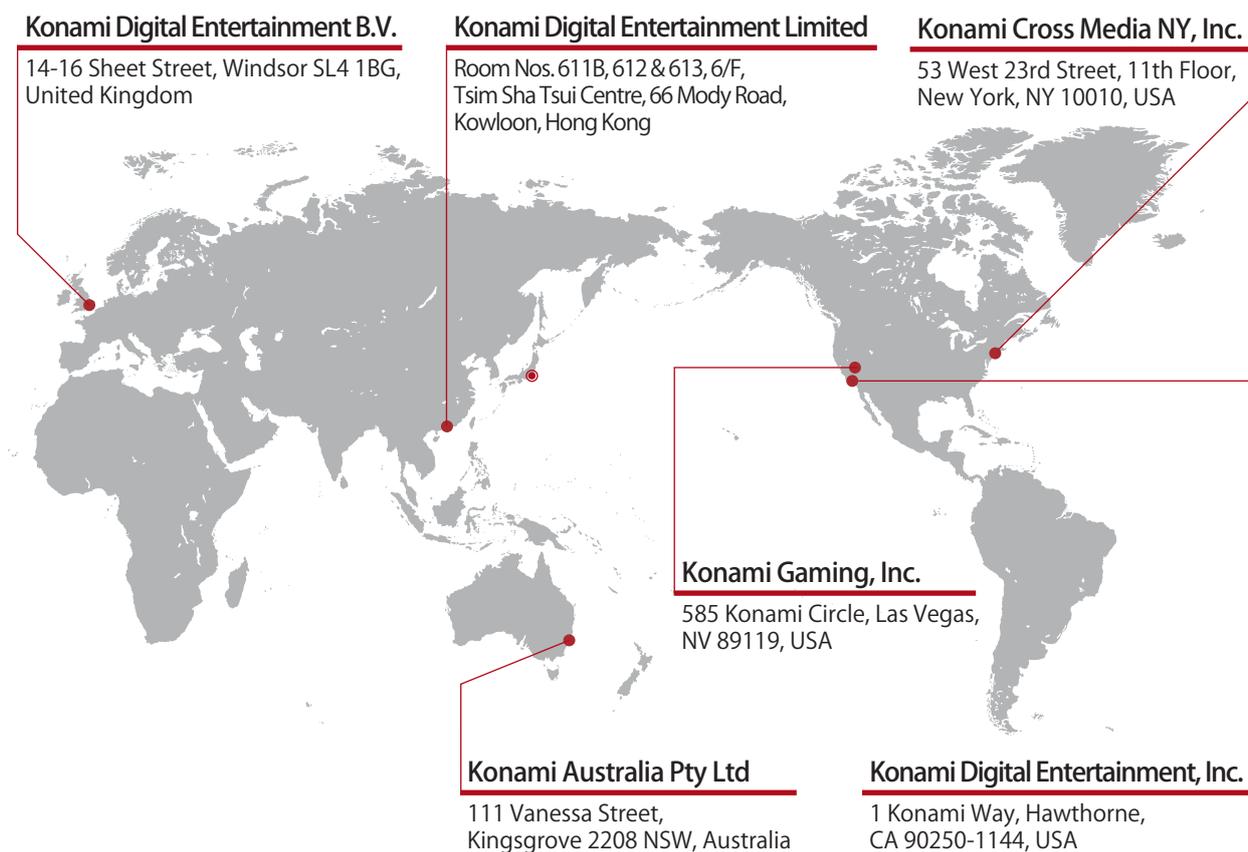
- **Konami Digital Entertainment, Inc.**
モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム、音楽・映像ソフト、グッズ等の企画、制作、製造及び販売
1 Konami Way, Hawthorne, CA 90250-1144, USA
URL: www.konami.com/games/us/en/
- **Konami Digital Entertainment B.V.**
モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム、音楽・映像ソフト、グッズ等の企画、制作、製造及び販売
14-16 Sheet Street, Windsor SL4 1BG, United Kingdom
URL: www.konami.com/games/eu/en/
- **Konami Digital Entertainment Limited**
モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム、音楽・映像ソフト、グッズ等の企画、制作、製造及び販売
Room Nos. 611B, 612 & 613, 6/F,
Tsim Sha Tsui Centre, 66 Mody Road, Kowloon, Hong Kong
URL: www.konami.com/games/asia/en/
- **Konami Cross Media NY, Inc.**
エンタテインメントコンテンツの企画、制作、配給及びライセンス管理
53 West 23rd Street, 11th Floor, New York, NY 10010, USA
URL: www.konami.com/crossmedia/us/ja/
- **Konami Australia Pty Ltd**
ゲーミング機器の開発・製造・販売
111 Vanessa Street, Kingsgrove 2208 NSW, Australia
URL: www.konami.com/corporate/kap/
- **Konami Corporation of America**
米国持株会社
1 Konami Way, Hawthorne, CA 90250-1144, USA

コナミグループの主要事業所

主要事業所(日本国内)



主要事業所(海外)



www.konami.com