

# KONAMI

## 2019年度 コナミグループ中間報告書

---

2019年4月1日～2019年9月30日

コナミホールディングス株式会社

証券コード：9766

# 株主の皆様へ

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

当社グループを取り巻く国内経済は、企業収益や雇用・所得環境の改善が続き、個人消費は緩やかな回復基調で推移しておりますが、世界経済は、米中の通商摩擦や中東情勢の不安定化並びに英国のEU離脱問題の混迷等、世界的な経済の減退が懸念されるなど、依然として先行き不透明な状況が続いております。

エンタテインメント市場におきましては、モバイル端末や家庭用ゲーム機器などのデバイスの高性能化、次世代通信システムの規格化により、ゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。また、ゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツの認知も進むなど、新しい楽しみ方が広がっております。

アミューズメント市場では、業界全体の様々な取り組みにより、幅広いユーザー層が受け入れられる場所としてアミューズメント施設の認知が進み、上昇基調にあります。また、eスポーツの普及に伴い、国内のみならず世界各地で多くの大会が開催されるなど、遊び方の幅も広がっております。

ゲーミング市場におきましては、世界各地で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・開発が進み、オンラインゲーミングも欧州を中心に成長を続けているほか、若者をターゲットにしたビジネスの活性化に向けた取り組みが進んでおります。

スポーツ市場では、政府が第2期「スポーツ基本計画」を策定し、「一億総スポーツ社会」の実現に向けた取り組みが行われており、社会全体のスポーツに対する関心が高まっております。また、世界最大のスポーツ



イベント開催を契機に市場のさらなる活性化と成長が期待されています。

このような状況のもと、当社グループは多様化するお客様のニーズに適切に対応してまいりました。

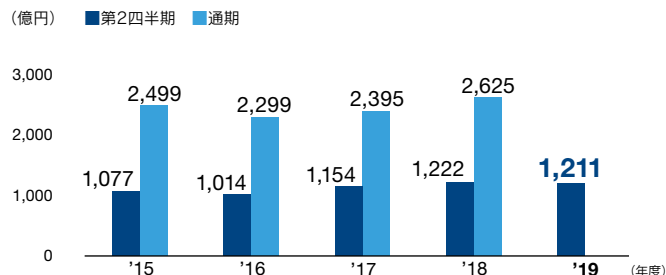
また、当社グループの新たな拠点としてまもなく竣工予定の「コナミクリエイティブセンター銀座」には、eスポーツ大会の配信スタジオや関連する人材を育成するスクール、体験型ショールームを併設いたします。この「コナミクリエイティブセンター銀座」を拠点とし、eスポーツ産業のさらなる発展に貢献できるよう努めてまいりますので、株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長  
上月 拓也

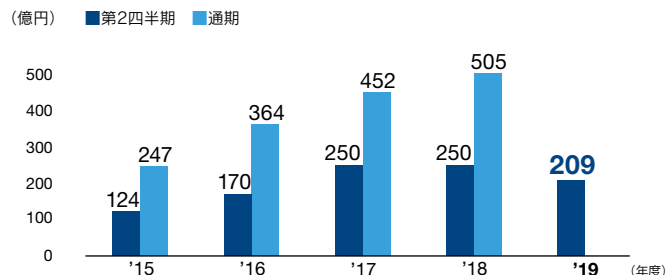
# 第2四半期連結決算ハイライト

注：国際会計基準(IFRS)に準拠して表示しています。

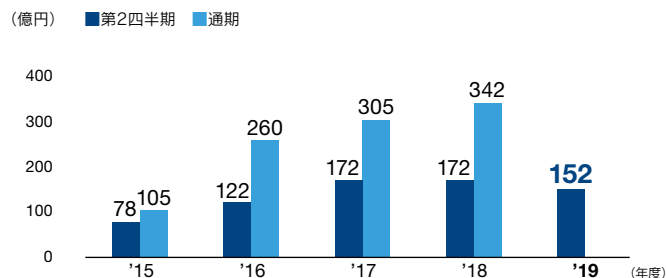
## 売上高



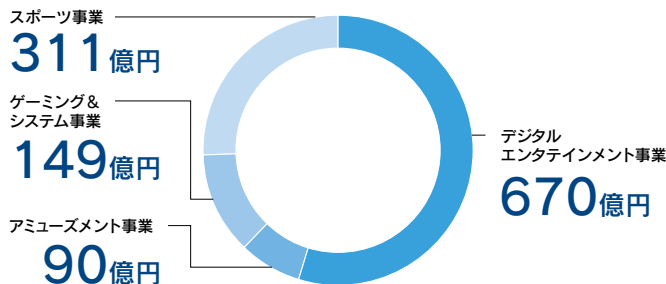
## 営業利益



## 親会社の所有者に帰属する四半期利益



## セグメント別売上高



当第2四半期連結累計期間の売上高は1,210億8千9百万円(前年同期比0.9%減)、営業利益は209億2千2百万円(前年同期比16.4%減)、税引前四半期利益は204億4百万円(前年同期比18.2%減)、親会社の所有者に帰属する四半期利益は152億1百万円(前年同期比11.6%減)となりました。

デジタルエンタテインメント事業におきましては、『遊戯王 デュエルリンクス』、『プロ野球スピリッツA(エース)』、『実況パワフルプロ野球』等のモバイルゲームが国内外で堅調に推移いたしました。

またeスポーツでは、「eJリーグ ウィニングイレブン 2019シーズン」の決勝大会を公益社団法人 日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)と共同で開催し、大きな盛り上がりを見せました。

アミューズメント事業では、『麻雀格闘倶楽部 GRAND MASTER』、『ボンバーガール』等のビデオゲームが好調な稼働で推移いたしました。

プライズゲームでは、ベルトコンベアを使用した遊びが新しい『トレジャーロード』の稼働を開始いたしました。

ゲーミング&システム事業におきましては、新規のアップライト筐体『KX 43™』の販売が堅調に推移したほか、「Concerto™」シリーズを北米・アジア・オセアニア市場を中心に展開いたしました。カジノマネジメントシステム『SYNKROS®』は、海外の大型クルーズ船や大手オペレーターへの導入が引き続き順調に推移いたしました。

スポーツ事業では、最適な利用方法を提案する「スタート応援会員」など、長く続けていただくためのサービスを強化したほか、元競泳日本代表の社員が直接指導する「少人数制スイミングスクール」を開講するなど、運動スクールの充実も推進しております。スポーツ関連商品では、「コナミスポーツクラブオリジナル」商品の拡充に努めました。

より詳細な財務情報については、当社ホームページに掲載している決算短信などをご覧ください。

<https://www.konami.com/ir/ja/ir-data>

# トピックス

## デジタルエンタテインメント事業



### セ・パe交流戦やOB選手起用などの新たな取り組みを導入 「eBASEBALL プロリーグ」2019シーズンが開幕

一般社団法人日本野球機構 (NPB) とコナミデジタルエンタテインメントは、KONAMI 野球コンテンツ「実況パワフルプロ野球」シリーズを競技タイトルに使用したプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALL プロリーグ」2019シーズンを11月3日に開幕し、大きな盛り上がりを見せています。

本取り組みは、eスポーツを通して新しい野球の楽しみ方を提供し、野球ファンを拡大することを目的に昨年より開催しているものです。

『実況パワフルプロ野球2018』を使用した今シーズンは、eペナントレース、eクライマックスシリーズを経て、2020年1月25日のe日本シリーズで日本一を決定します。

また、各球団の登録選手が4枠に拡大したほか、セ・パe交流戦の実施やOB選手の起用が可能になるなど、「もうひとつのプロ野球」としてさらに魅力的な大会となっています。

KONAMIは今後もこのような活動を通して、日本におけるeスポーツのさらなる拡大と活性化に貢献していきます。

## アミューズメント事業



### 「狙う」「動かす」「落とす」の新感覚プライズ機器 『トレジャーロード』が好評稼働中

2001年にリリースした『ヒエヒエペン太』以来18年ぶりとなるコナミのプライズ機器『トレジャーロード』が、今年7月に全国のアミューズメント施設で稼働を開始し、多くのお客様にご好評いただいています。

『トレジャーロード』は、ワンボタンでプレーできるシンプルな操作性に加え、従来のプライズ機器のようにクレーンやアームを使用するのではなく、景品の置かれたベルトコンベアを動かすことにより獲得を狙う、新感覚のゲーム性をお楽しみいただける内容となっています。

狙って止めるだけのシンプルな遊びと筐体全体を彩る七色のLED装飾で、クレーンゲームが主流のプライズ機器市場に新しい価値を提供し、老若男女問わず幅広い年齢層のお客様に足を運んでいただくことで、アミューズメント施設の活性化を図ります。

KONAMIは今後も、新しい遊び方の提案や魅力あふれる商品の開発を通して、より多くのお客様に「面白い」・「楽しい」をお届けしていきます。

## ゲーミング&システム事業



### 「Casino Journal」の革新的技術トップ20選出商品を紹介 「Global Gaming Expo 2019」に出展

KONAMIは10月にアメリカ・ラスベガスで開催された、ゲーミング業界最大級の展示会「Global Gaming Expo 2019」に出展し、最新のラインアップを紹介しました。

4K解像度のモニターとスリム化したデザインが特徴のビデオスロットマシン『KX 43™』や顔認証機能を備えたカジノマネジメントシステム『SYNKROS®』専用の新商品『SYNK Vision™』に加え、次世代筐体となる『Horizon 49J™』に搭載した『All Aboard™』、『サイレントヒル』のプレミアムパッケージ商品が会場で大きな注目を集め、来場した多くの業界関係者からご好評をいただきました。

なお、『KX 43™』と『SYNK Vision™』については、30年以上にわたり世界中のカジノ業界に情報を提供する著名業界誌「Casino Journal」において、革新的技術トップ20に選出されています。

KONAMIはこれからも、お客様の多様なニーズに応えた商品やサービスの提供を通して、業界のトップカンパニーを目指していきます。

## スポーツ事業



### 専門的知識を持ったインストラクターが指導する 各種パーソナルプログラムが進化

8月より、専門的知識を持ったインストラクターがマンツーマンで指導しトレーニングを行うパーソナルプログラム「バイオメトリクス」「V-BODY」「ピラティスビューティー」「Beauty Hip」のバージョンアップを行い、「コナミスポーツクラブ」「グランサイズ」「エグザス」の各施設\*で提供しています。

今回、お客様のご都合に合わせて期間と受講回数をそれぞれ選べる「わかりやすい、選びやすい、始めやすい」体系にするとともに、プログラム内容を進化させることにより、月会費会員でない方も含めて、さらに多くの方の「なりたい自分」を専門インストラクターがサポートし、より満足いただけるサービスとしてご好評いただいています。

また、今夏より学校の水泳指導授業受託事業を本格化するなど、地域社会における課題解決の支援にも努めています。

KONAMIは今後も業界のリーディングカンパニーとして、幅広い方々の健康づくりをサポートしていきます。

\* 施設により導入プログラムが異なります。

## 「コナミクリエイティブセンター銀座」まもなく竣工 併設のeスポーツ複合施設の概要を発表

これまでのゲーム制作にとどまらず、新しいエンタテインメントを創造し、発信していく、コナミグループの新たな拠点として建設中の「コナミクリエイティブセンター銀座（以下、KCC銀座）」がまもなく竣工します。

「KCC銀座」では、コナミグループの優れたクリエイターが集結し、最先端のデジタルコンテンツの研究開発を行います。また、この「KCC銀座」にはeスポーツ大会の配信スタジオを中心に、関連する人材を育成するスクールと体験型ショールームを併設し、eスポーツに関わる人々や情報が集まる複合施設を開設します。

「esports 銀座 studio」は、eスポーツのための最適な設備を整えた配信用スタジオです。ここを会場として大会を実施し、多様な動画メディアへの配信が可能であり、公共的な施設として、広くご利用いただけます。複数言語による同時配信や、ライブ映像へのCG合成などの設備を導入し、eスポーツだけでなく、音楽や演劇など、様々なエンタテインメント会場としても活用可能です。

「esports 銀座 school」は、eスポーツが発展していくために必要となる、選手、実況解説者、大会運営演出スタッフなど、幅広い人材を育成するスクールです。コナミグループがこれまで世界各地で開催してきたeスポーツ大会や、選手のサポートを通じて培ったノウハウを活かし、eスポーツビジネスでプロフェッショナルとして活躍する人材を育成します。



建設中の「コナミクリエイティブセンター銀座 (KCC銀座)」

「esports 銀座 store」は、eスポーツ専門の体験型ショールームです。ゲーミングPCや周辺機器、配信する人向けの設備など、関連アイテムを幅広く取り扱います。銀座通りに面した立地を活かし、誰でも気軽に立ち寄り、eスポーツの素晴らしさを体験できるスペースです。

eスポーツ複合施設のオープンは、2020年初頭を予定しています。コナミグループは、「KCC銀座」を拠点とし、

今後も世界中の皆様楽しんでいただけるような革新的な商品やサービスをお届けしていきます。



esports 銀座 studio



esports 銀座 school



esports 銀座 store

## CSR (企業の社会的責任) 活動

### コナミデジタルエンタテインメント

### バルサ財団主催の「ソーシャル・インクルージョン・フェスティバル」に協賛

コナミデジタルエンタテインメントは7月、FCバルセロナが設立した「バルサ財団」主催の「ソーシャル・インクルージョン・フェスティバル」に協賛しました。

バルサ財団とKONAMIは協力して、障がいのある日本の子どもを対象とするスポーツ・インクルージョン・プログラムを創設し、障がい者サッカーへの支援を継続的に行っています。

「ソーシャル・インクルージョン」とは、平等でどんな人も排除されず、全ての人々が健康で文化的な生活ができるように、社会の構成員として包み支え合うことです。今回のイベントでは、およそ200人の子どもたちがチームワークを養う課題やボールを使った練習などの様々なアクティビティを行うことで、障がいの有無にかかわらず

体を動かすことの楽しさを感じていました。

KONAMIは今後もこのような活動を通じて、次世代を担う子どもたちへサッカーの楽しさをお届けしていきます。



## 会社概要 (2019年9月30日現在)

商号 コナミホールディングス株式会社  
英文商号 KONAMI HOLDINGS CORPORATION  
本店 〒107-8323  
東京都港区赤坂九丁目7番2号  
TEL (03) 5770-0573  
FAX (03) 5412-3300  
創業 1969年3月21日  
設立 1973年3月19日  
資本金 47,398百万円  
連結従業員数 10,454名  
(月間160時間換算の臨時従業員含む)  
ホームページ <https://www.konami.com>

## 株式の状況 (2019年9月30日現在)

授權株式数: 450,000,000株  
発行済株式総数: 143,500,000株 (うち自己株式8,267,284株)  
株主数: 29,173名  
大株主 (上位10名)

株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	24,709	18.27
一般財団法人上月財団	17,100	12.64
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	11.61
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	12,222	9.04
コウツキキャピタル株式会社	7,048	5.21
資産管理サービス信託銀行株式会社 (証券投資信託口)	3,216	2.38
株式会社三井住友銀行	2,017	1.49
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口7)	1,549	1.15
JP MORGAN CHASE BANK 385151	1,529	1.13
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口5)	1,490	1.10

(注) 持株比率は自己株式を控除して計算しております。

## 株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで  
定時株主総会 毎年6月開催  
基準日 定時株主総会 毎年3月31日  
期末配当金 毎年3月31日  
中間配当金 毎年9月30日  
そのほか必要があるときは、あらかじめ公告して定めた日  
株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号  
および特別口座の 三井住友信託銀行株式会社  
口座管理機関

株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号  
事務取扱場所 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部  
郵便物送付先 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号  
三井住友信託銀行株式会社 証券代行部  
電話照会先 ☎️ 0120-782-031 (平日9:00-17:00)  
ホームページURL <https://www.smtb.jp/personal/agency>  
公告の方法 当社のホームページに掲載する  
<https://www.konami.com>

### 【単元未満株式の買取または買増請求について】

所有される株式のうち、単元未満 (100株未満) の株式につきましては、株式市場での売買ができず、株主総会での議決権もございません。当社では、このようなご不便を解消するために、単元未満株式の「買取」または「買増」を請求できる制度を実施しています。詳細につきましては右記までお問い合わせください。

一般口座をご利用の株主様	口座のある証券会社
口座をお持ちでない株主様 (特別口座の株主様)	三井住友信託銀行 証券代行部 ☎️ 0120-782-031 (平日9:00-17:00)

