

KONAMI

2021年度 コナミグループ報告書

2021年4月1日～2022年3月31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。

平素より多大なるご支援を賜り、心から御礼申し上げます。

コナミグループは1969年の創業以来、世の中のニーズを掴む先見性や飽くなきチャレンジ精神を大切に、人々の趣味・嗜好や技術などの様々な変化の中で時代の波頭をとらえ今日まで発展を遂げてまいりました。

現下の社会情勢も大きな変化に直面しておりますが、2021年度はデジタルエンタテインメント事業も引き続き好調を維持したほか、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3つの事業も新型コロナウイルスの影響から着実に回復しました。これにより事業利益については2期連続で過去最高益を更新し初めて800億円台に達したほか、親会社の所有者に帰属する当期利益についても過去最高益を更新することができました。

この好調な業績を受けて1株当たりの年間配当金は前年度比で50.5円の増配となる123.5円とさせていただきます。今後も成長に不可欠となる人材のほか、ニューノーマルの時代に適した最高水準の研究開発環境、そして新技術などへの戦略的な投資を通じて業績を拡大し、さらなる配当水準の向上に努めます。

AI、5G / 6G、VR / AR、NFT（非代替性トークン）、メタバースなどのテクノロジーやサービスの進化、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、クラウド技術を活用した新たな配信プラットフォームの登場などにより、エンタテインメントのビジネスを展開するフィールドとそのポテンシャルがますます拡大しています。また、デジタル化・オンライン化が進むことで継続収入型のビジネスが拡大し、収益性の向上や業績の安定化を図る環境が整ってまいりました。

スポーツ市場では、高齢化社会の中でいかに人々の健康寿命を延伸するかの重要性が増しています。ウェルビーイング

の実現が持続可能な社会における重要課題となる中、運動を通じて健康を維持することの社会的な意義は大きく、当社の果たす役割と責任は重みを増していると考えます。

このような環境の下、「エンタテインメント」と「スポーツ」の2つの分野で商品・サービスを提供するコナミグループにとってビジネスを展開するマーケットは大きな広がりを見せており、成長する機会がますます増えています。

また、長期的に成長し社会とともに発展していくためには、これまで以上に社会・環境に配慮した経営を意識することが必要です。2022年5月にはTCFD提言への賛同を表明し提言に沿った情報開示を開始したほか、引き続きダイバーシティの推進を図るなど、サステナビリティに関する取り組みをさらに進めています。

2022年6月28日開催の定時株主総会の承認を受けまして、当社は7月1日よりコナミグループ株式会社へ商号を変更いたします。今後もグループ企業が一体となり新たな挑戦を進め、持続可能な企業としてさらなる成長を目指してまいります。

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。

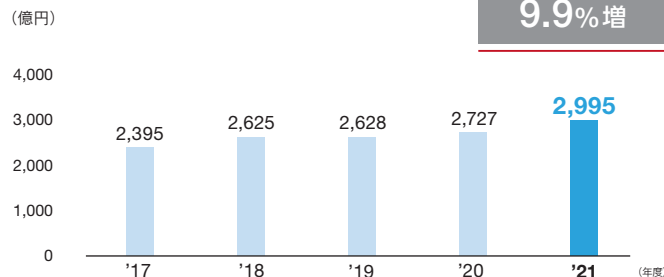


代表取締役社長 東尾 公彦

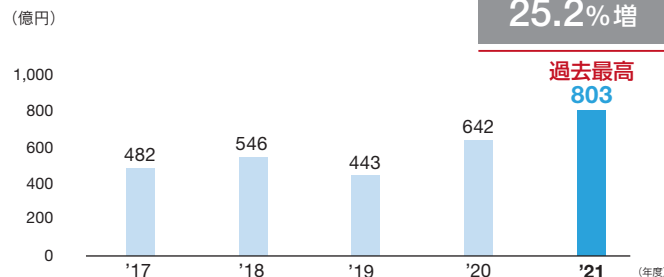
連結決算ハイライト

注：国際会計基準 (IFRS) に準拠して表示しています。

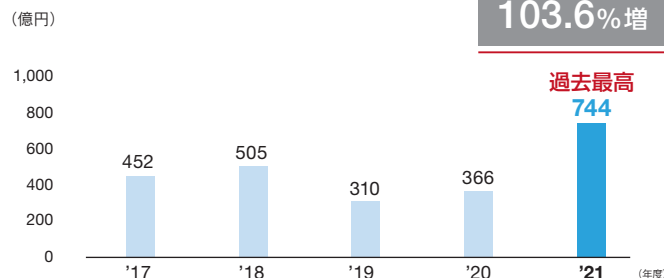
売上高



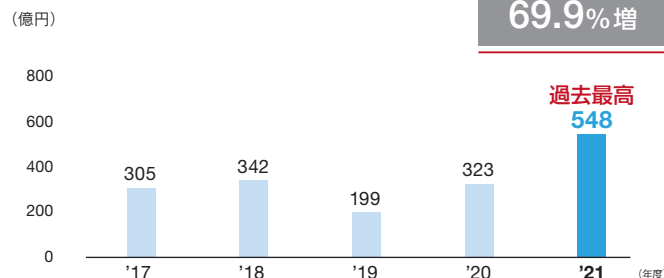
事業利益



営業利益



親会社の所有者に帰属する当期利益



当連結会計年度の売上高は2,995億2千2百万円(前年度比9.9%増)、事業利益は803億1千5百万円(前年度比25.2%増)、営業利益は744億3千5百万円(前年度比103.6%増)、税引前利益は751億6千3百万円(前年度比111.2%増)、親会社の所有者に帰属する当期利益は548億6百万円(前年度比69.9%増)となり、いずれの利益区分においても最高益を更新しました。

デジタルエンタテインメント事業では、新しい取り組みとして、「遊戯王トレーディングカードゲーム」のデジタルコンテンツ「遊戯王 マスターデュエル」をグローバル向けに配信開始しています。また、継続した取り組みとしては、『eFootball ウイニングイレブン 2021』、『遊戯王 デュエルリンクス』、『プロ野球スピリッツA』といった各モバイルタイトルが国内外で引き続き大好評いただいています。カードゲームでは「遊戯王トレーディングカードゲーム」のグローバル展開を継続するとともに、若年層のお客様を中心に「遊戯王ラッシュデュエル」の継続的な認知拡大を図りました。eスポーツでは、最強プレーヤーを決める「プロスピAチャンピオンシップ」2021シーズンが過去最多の参加者を集め、多くの注目を集めました。

アミューズメント事業では、アミューズメント施設向けビデオゲームの新作『DANCE aROUND』、『QuizKnock STADIUM』、メダルゲームの最新作『GRANDCROSS GOLD』、『カラコロッタ フローズンアイランド』が稼働を開始しました。また、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むことができるサービスの「コナステ」が引き続き堅調に推移しています。

ゲーミング&システム事業において、スロットマシンでは主力商品の『DIMENSION 27™』および『DIMENSION 49™』の各種筐体を販売し、ゲーミングコンテンツと組み合わせで好調に推移しています。また、2021年にオープンした大型IR施設リゾート・ワールド・ラスベガスに納入された『Money Klip™』は、ラスベガスで初めてのキャッシュレスシステムの導入事例として大きな注目を集めました。

スポーツ事業では、自宅などどこからでも参加できる「コナミスポーツ オンラインフィットネス」のサービス拡充を推進しました。受託事業においては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かして新たに大阪府豊中市や東京都中央区、佐賀県吉野ヶ里町のスポーツ施設の業務受託運営を開始しました。

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



クロスプラットフォーム展開で累計3,000万DL突破 『遊戯王 マスターデュエル』

世界中のファンから20年以上愛され続けているカードゲーム「遊戯王オフィシャルカードゲーム/トレーディングカードゲーム」をデジタルで楽しめる『遊戯王 マスターデュエル』が、2022年1月に配信を開始し、3か月で累計3,000万ダウンロードを突破しました。

本作は基本プレー無料で、150以上の国と地域に配信し、最新の家庭用ゲーム機とモバイル端末にクロスプラットフォーム展開することで、デバイス・国境を超えたデュエル(対戦)がいつでも楽しめます。また、合計10,000種を超えるカードを実装しており、4K画質のグラフィックと迫力のある演出・サウンドで本格的なデュエルが楽しめます。今後も「対戦者も観客も楽しめるオンライン遊戯王」をコンセプトに、世界中の多くのプレイヤーに楽しんでいただけるイベント・公式大会の開催やアップデートを予定しています。

「遊戯王」シリーズをフィジカルとデジタルの両軸で展開することで、より多くのお客様にコンテンツの魅力を届けていきます。

アミューズメント事業



麻雀の「面白い」・「楽しい」を伝える 「麻雀格闘倶楽部」シリーズ20周年

KONAMIの「麻雀格闘倶楽部(マージャンファイトクラブ)」シリーズが、2022年3月に20周年を迎えました。

本シリーズは、2002年3月にアミューズメント施設で稼働を開始した、初心者から熟練雀士まで楽しめる一般社団法人日本プロ麻雀連盟公認のオンライン対戦型麻雀ゲームです。アーケードゲーム最新作『麻雀格闘倶楽部 Extreme』、アーケードと同じデータでご自宅でもプレーできる「コナステ版」、独自要素を詰め込んだモバイルゲーム『麻雀格闘倶楽部 Sp』と、マルチプラットフォームで展開しています。

また、2018年から一般社団法人Mリーグ機構が主催するプロ麻雀リーグ「Mリーグ」に、ゲーム名を冠したチーム「KONAMI麻雀格闘倶楽部」で参戦するとともに、日本プロ麻雀連盟との共催で2022年夏に「eMAH-JONG 麻雀格闘倶楽部 プロトーナメント」を開催予定です。

20周年を迎えてなお進化し続ける「麻雀格闘倶楽部」を多角的に展開することで、今後も麻雀の「面白い」・「楽しい」を伝えていきます。

ゲーミング&システム事業



新筐体『DIMENSION 75C™』に搭載予定 『All Aboard™』シリーズが好調

Konami Gaming, Inc. が提供しているスロットゲーム『All Aboard™(オール アボード)』が、新しいタイトル・バージョンを通じて売上を伸ばしています。

本ゲームは、ほかのプレイヤーが賭けた金額の一部が賞金として蓄積される連動型ジャックポットシステムを搭載しており、カジノ業界で権威のあるEILERS-FANTINIの「Top Grossing Parent Games - Premium Leased & WAP」に19か月連続でランクインするなど、お客様・オペレーターから長きにわたりご好評いただいています。

様々なニーズに応えられるよう、通常版の『All Aboard™』に加えて、より高額なベットを楽しめる『All Aboard Gold Express™』も発売しています。

この夏には、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 75C™』で『All Aboard™』の発売を開始予定です。

今後もお客様の多様なニーズに応える、最高のエンタテインメントを世界中に発信していきます。

スポーツ事業



最先端IT技術と運動塾の指導ノウハウの相乗効果で進化する スイミングスクール「運動塾デジタルノート」

コナミスポーツは、2022年4月より運動塾スイミングスクールで「運動塾デジタルノート」の提供を開始しています。

「運動塾デジタルノート」とは、映像とAIを活用して練習効果を向上するソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社による「スマートスイミングレッスンシステム」と、インストラクターの指導技術とを組み合わせ、お子様の楽しい学びをサポートする新たなデジタルサービスです。自分の泳ぎをプールサイドに設置された端末で見直す、お手本動画を手持ちの端末で確認するといったことが可能となり、従来の指導の幅を広げ、お子様の能動的な「気づき」をサポートします。今後、全国の運動塾スイミングスクールに順次導入し、2022年度末までに約100施設への導入を予定しています。

今後もデジタル化が進む社会において、時代の進化にあわせた高品質なサービス提供を行い、お子様の成長をサポートしていきます。

盛り上がるKONAMIの野球ゲーム

KONAMIの人気野球ゲーム「パワフルプロ野球（パワプロ）」と「プロ野球スピリッツ」が今期も業績を牽引しています。

「パワプロ」シリーズは、1994年に家庭用ゲームとして誕生して以来、25年以上にわたり楽しまれてきたKONAMIを代表する野球ゲームです。様々なデバイスに展開しており、2014年に配信開始したモバイル版の累計ダウンロード数は4,700万ダウンロード(2022年5月時点)を超えています。ゲーム内イベントとして、自社コンテンツである「桃太郎電鉄」、「遊戯王」に加えて人気アニメ「鬼滅の刃」とのコラボを実施し、幅広くお楽しみいただいています。また、家庭用ゲームでは、野球バラエティゲーム「パワプロクンポケット」シリーズの10年ぶりの新作となる『パワプロクンポケットR』（Nintendo Switch™）を2021年11月に発売したほか、2022年4月に「パワプロ」

シリーズ最新作『eBASEBALLパワフルプロ野球2022』（Nintendo Switch™、PlayStation®4）を発売しました。

「プロ野球スピリッツ」シリーズは、臨場感あふれる実況解説の下、3Dスキャン技術によって再現された実在するプロ野球選手を操作できる野球ゲームです。手軽な操作で本格的な野球アクションを楽しめるモバイルゲーム『プロ野球スピリッツA』は、国内で3,400万ダウンロード(2022年5月時点)の人気を誇っています。

KONAMIは野球ゲームを通じて野球人口を増やす「野球振興」の取り組みを進めています。野球界のレジェンドであるイチロー氏が野球ゲーム5タイトルに登場するコラボを発表し、野球ファンの皆様から大きな反響をいただきました。

これからもKONAMIの野球ゲームの魅力をより多くのお客様にお届けしていきます。



『eBASEBALL パワフルプロ野球2022』



『プロ野球スピリッツA』

KONAMIのサステナビリティ

当社の地球温暖化対策への取り組み

当社は化石燃料に頼らない再生可能エネルギー・自然エネルギーの活用を進めており、2007年から一部拠点を「カーボンニュートラルオフィス」として運用しています。また、広大な森林を保有・管理し、CO₂の吸収源となる森林保全・水源保全にも取り組んでいます。

また、2022年5月、TCFD（気候関連財務情報開示タスクフォース）提言への賛同を表明し、日本政府が表明した2050年までの温室効果ガスの削減目標に則り、CO₂の排出実質ゼロを目指しています。持続可能な社会の実現と企業の持続的成長のため、全てのステークホルダーの皆様にご協力をいただき、当社の気候変動に対する取り組みをお伝えしていきます。

当社の気候変動に対する取り組みの詳細は、下記ホームページをご覧ください。
<https://www.konami.com/sustainability/ja/>



気候関連財務情報開示タスクフォース (TCFD) とは G20 の要請を受け金融安定理事会 (FSB) により2015年に設立された、気候変動が経営にもたらすリスク・機会を評価し開示することを推奨する組織。



コナミキャンパス

商号変更のお知らせ

7月1日、「コナミグループ株式会社」に商号を変更します。

当社は、1973年3月の会社設立以来、日本のエンタテインメント業界の先駆者として事業を拡大し、現在は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つの事業を展開しています。

2023年3月に会社設立50周年を迎えるにあたり、今後もグループ企業が一体となって新たな挑戦を進め、持続可能な企業としてさらなる成長を目指すため、2022年7月1日付で当社の商号を「コナミグループ株式会社」に変更します。

株主の皆様におかれましては、一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

会社概要

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 〒104-0061
東京都中央区銀座一丁目11番1号
TEL (03) 6636-0573
FAX (03) 6893-1573

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 8,817名 (2022年3月31日現在)
(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 (2022年3月31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9,919,591株)
株主数: 23,993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)	29,583	22.15
一般財団法人上月財団	17,100	12.80
KOZUKI HOLDING B.V.	15,700	11.75
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	11,645	8.72
コウツキキャピタル株式会社	7,048	5.28
JP MORGAN CHASE BANK 380815	6,530	4.89
KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	3,541	2.65
株式会社日本カストディ銀行 (証券投資信託口)	2,516	1.88
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	2,159	1.62
STATE STREET BANK WEST CLIENT -TREATY 505234	1,534	1.15

(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/procedure/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)