KONAMI

Purpose｜存在意義

「価値ある時間」をともに

人生のページをめくれば、
なにかに夢中になった経験、家族と過ごしたひととき、仲間とともに取り組んだ挑戦などに、
感動、喜び、元気、祝福、満足感、癒し、愛情、連帯感、
そんなかけがえのない「価値ある時間」があったことに気づきます。
そして、「価値ある時間」が積み重なり、
私たちの人生や社会を豊かに彩ります。
ゲームやスポーツなどのエンタテインメントは、
世代やコミュニティを超えて、
「価値ある時間」を生み出す力をもっていると私たちは信じています。
「価値ある時間」があふれる未来へ
みなさまとともに

Values｜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。

コナミグループの歩み

時代の波頭をとらえ、創造と革新を生み出した軌跡

時代の流れとともに人々の趣味・嗜好、生活環境が変化していく中で、コナミグループは創業以来、ゲームやスポーツなどのエンタテインメントは「価値ある時間」を生み出す力をもっていると信じ、時代の波頭をとらえた商品・サービスを提供することで持続的な成長を遂げてきました。

1970s

ジュークボックスのレンタル・修理業を創業。アーケードゲーム事業に進出

ジュークボックスのレンタル・修理業を創業。アーケードゲーム機器の製造に進出



ピカデリーサーカス
(1976/アーケード)

1980s

家庭用ゲーム事業に参入

アーケードゲーム事業を拡大するとともに、家庭用ゲーム事業に参入。企業としての基盤が確立し、初めての自社ビル建設や上場を実現。米州、欧州に現地法人を設立し、海外進出を本格化



けっきょく南極大冒険
(1983/家庭用)



グラディウス
(1985/アーケード)



がんばれゴエモン!
からくり道中
(1986/家庭用)



METAL GEAR
(1987/家庭用)

1990s

新たな事業領域に挑戦

東京に本社を移転。娯楽事業のノウハウを活かしてカードゲーム事業に参入。さらに、ゲーミング&システム事業などの新たな領域に挑戦。日本のゲームソフト業界を主導し、健全な発展に貢献



実況パワフルプロ野球'94
(1994/家庭用)



ときめきメモリアル
(1994/家庭用)



Jリーグ実況
ウイニングイレブン
(1995/家庭用)



beatmania
(1997/アーケード)



Dance Dance
Revolution
(1998/アーケード)



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
(1999/カード)

2000s

インターネットを活用した新たな商品・サービスを提供

インターネットの普及に伴い、新しい商品・サービスを続々と発売。新たにスポーツ事業に参入



麻雀格闘倶楽部
(2002/アーケード)

e-AMUSEMENT
(2002/アーケード)

コナミスポーツクラブ
(2002/スポーツ)

運動塾
(2002/スポーツ)



GRANDCROSS
(2006/アーケード)



ラブプラス
(2009/家庭用)



Podium®
(2009/ゲーミング)

2010s

モバイルゲーム事業を積極的に展開

高性能デバイスの登場やネットワークの高速化を受け、モバイルゲーム事業を積極的に展開



ドラゴンコレクション
(2010/モバイル)

SYNKROS®
(2013/ゲーミング)

プロ野球スピリッツA
(2015/モバイル)

遊戯王 デュエルリンクス
(2016/モバイル・家庭用)

2020s

新たな時代の波頭へ

感染症の拡大や地政学リスクの高まりなどにより先行き不透明な状況が続くが、波頭をとらえた商品・サービスを提供し続け、逆境を乗り越えてさらに発展



桃太郎電鉄
～昭和 平成 令和も定番!～
(2020/家庭用)



Pilates Mirror
(2021/スポーツ)

eFootball™
(2021/モバイル・家庭用)



Solstice™
(2025/ゲーミング)

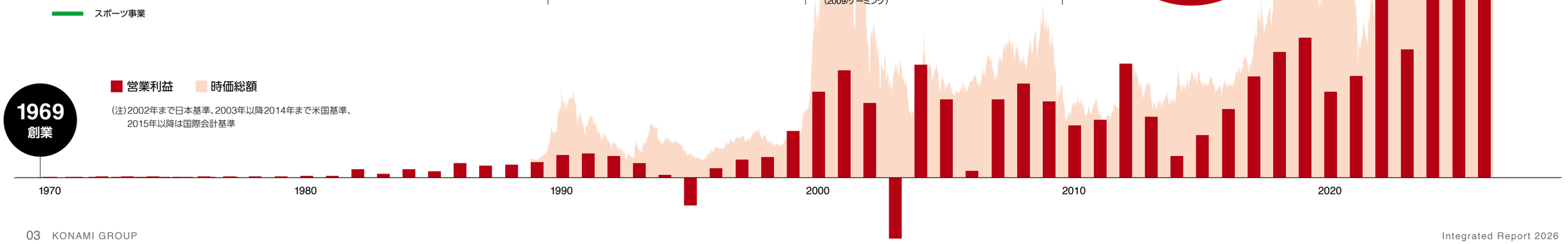
2026年3月期
営業利益　1,359億円
2026年9月末時点
時価総額　3兆709億円

- デジタルエンタテインメント事業
- アーケードゲーム事業
- ゲーミング&システム事業
- スポーツ事業

1969 創業

■ 営業利益　□ 時価総額

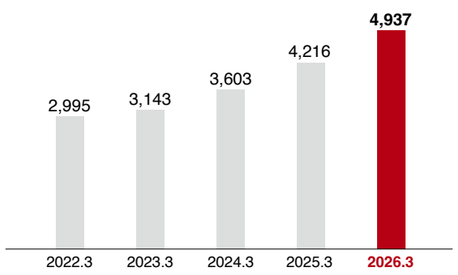
(注)2002年まで日本基準、2003年以降2014年まで米国基準、2015年以降は国際会計基準



財務・非財務ハイライト

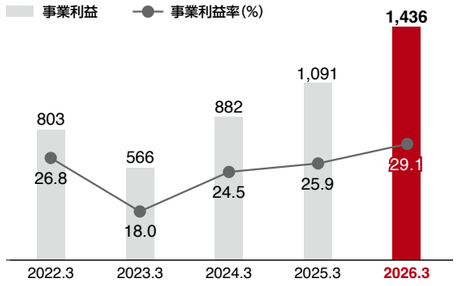
売上高（億円）

4,937億円 | **+17.1%**



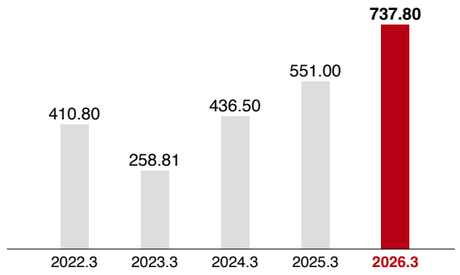
事業利益（億円）

1,436億円 | **+31.6%**



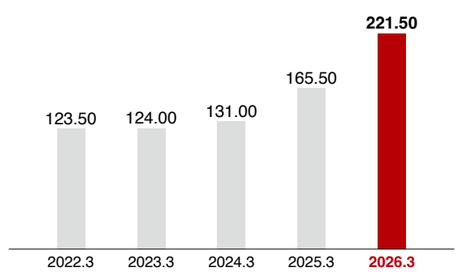
EPS（基本的1株当たり当期利益）（円）

737.80円 | **+186.80円**



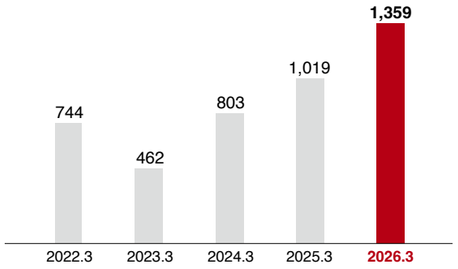
1株当たり配当額（円）

221.50円 | **+56.00円**



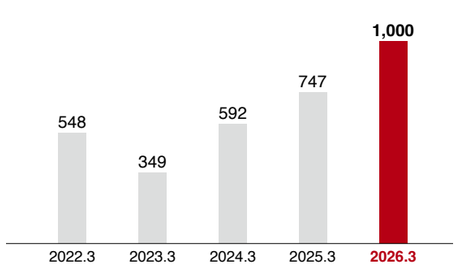
営業利益（億円）

1,359億円 | **+33.3%**



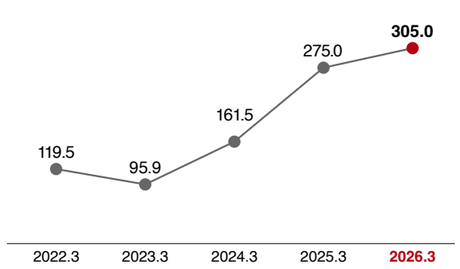
親会社の所有者に帰属する当期利益（億円）

1,000億円 | **+33.9%**

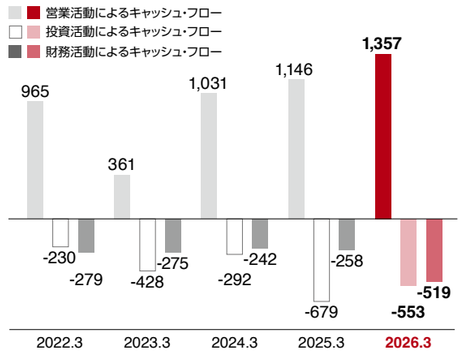


TSR（株主総利回り）（%） ※2021/3末時点の株価を基準に算定

305.0% | **+30.0pt**

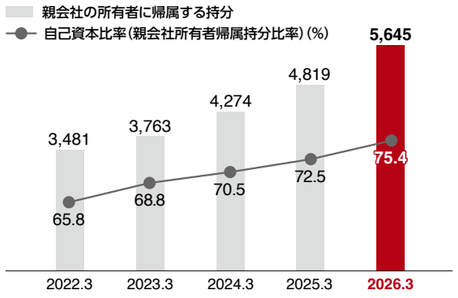


キャッシュ・フローの状況（億円）



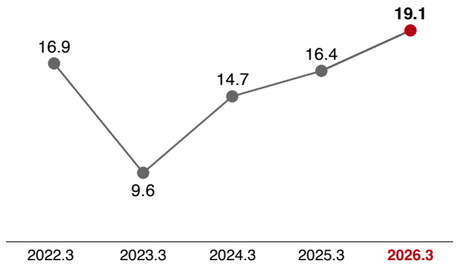
親会社の所有者に帰属する持分（億円）

5,645億円 | **+827億円**



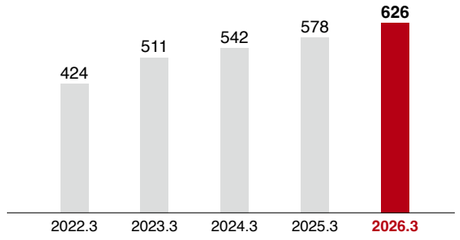
ROE（親会社所有者帰属持分当期利益率）（%）

19.1% | **+2.7pt**



研究開発投資（億円）

626億円 | **+48億円**



連結従業員数（人） ※月間160時間換算の臨時従業員含む

9,210人 | **+172人**

