# 11年間の連結財務サマリー

| | | IFRS（国際会計基準） | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2016年3月期 | 2017年3月期 | 2018年3月期 | 2019年3月期 | 2020年3月期 | 2021年3月期 | 2022年3月期 | 2023年3月期 | 2024年3月期 | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
| 売上高及び営業収入 | 百万円 | 249,902 | 229,922 | 239,497 | 262,549 | 262,810 | 272,656 | 299,522 | 314,321 | 360,314 | 421,602 | 493,677 |
| 事業利益 | 百万円 | 38,160 | 43,624 | 48,247 | 54,560 | 44,297 | 64,164 | 80,315 | 56,611 | 88,212 | 109,117 | 143,583 |
| 営業利益 | 百万円 | 24,679 | 36,359 | 45,181 | 50,522 | 30,972 | 36,550 | 74,435 | 46,185 | 80,262 | 101,944 | 135,891 |
| 親会社の所有者に帰属する当期利益 | 百万円 | 10,516 | 25,951 | 30,507 | 34,196 | 19,892 | 32,261 | 54,806 | 34,895 | 59,171 | 74,692 | 100,013 |
| 研究開発投資 | 百万円 | 25,709 | 23,945 | 27,180 | 30,193 | 31,429 | 33,701 | 42,416 | 51,081 | 54,194 | 57,798 | 62,610 |
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 百万円 | 71,336 | 43,759 | 53,980 | 49,131 | 51,166 | 69,770 | 96,542 | 36,098 | 103,061 | 114,620 | 135,664 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | 百万円 | △18,746 | △13,615 | △18,484 | △22,527 | △62,147 | △22,412 | △22,993 | △42,786 | △29,216 | △67,885 | △55,323 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | 百万円 | △1,877 | △9,420 | △14,798 | △22,416 | △15,869 | 22,426 | △27,913 | △27,467 | △24,199 | △25,784 | △51,897 |
| 資本的支出 | 百万円 | 19,079 | 14,969 | 17,631 | 23,809 | 62,565 | 23,561 | 23,128 | 43,779 | 29,316 | 66,862 | 55,680 |
| 資産合計 | 百万円 | 328,187 | 337,144 | 363,108 | 378,037 | 419,134 | 489,006 | 528,613 | 547,223 | 605,850 | 665,040 | 748,765 |
| 流動資産 | 百万円 | 154,235 | 174,948 | 195,672 | 207,721 | 187,743 | 266,681 | 299,626 | 290,041 | 343,860 | 366,836 | 424,514 |
| 現金及び現金同等物 | 百万円 | 113,907 | 134,743 | 154,485 | 159,242 | 131,432 | 202,430 | 250,711 | 219,263 | 273,747 | 294,216 | 327,564 |
| 非流動資産 | 百万円 | 173,952 | 162,196 | 167,436 | 170,316 | 231,391 | 222,325 | 228,987 | 257,182 | 261,990 | 298,204 | 324,251 |
| 負債合計 | 百万円 | 114,712 | 101,952 | 108,569 | 101,633 | 150,191 | 189,464 | 180,537 | 170,944 | 178,472 | 183,172 | 184,212 |
| 流動負債 | 百万円 | 61,493 | 56,846 | 69,290 | 70,831 | 96,766 | 79,860 | 82,587 | 75,094 | 85,926 | 116,314 | 118,410 |
| 非流動負債 | 百万円 | 53,219 | 45,106 | 39,279 | 30,802 | 53,425 | 109,604 | 97,950 | 95,850 | 92,546 | 66,858 | 65,802 |
| 親会社の所有者に帰属する持分 | 百万円 | 212,750 | 234,441 | 253,782 | 275,627 | 268,141 | 298,727 | 348,061 | 376,264 | 427,362 | 481,852 | 564,537 |
| 自己資本比率（親会社所有者帰属持分比率） | % | 64.8 | 69.5 | 69.9 | 72.9 | 64.0 | 61.1 | 65.8 | 68.8 | 70.5 | 72.5 | 75.4 |
| PBR（株価親会社所有者帰属持分倍率） | 倍 | 2.12 | 2.73 | 2.98 | 2.36 | 1.65 | 2.94 | 2.97 | 2.19 | 3.26 | 4.95 | 4.64 |
| 売上高事業利益率 | % | 15.3 | 19.0 | 20.1 | 20.8 | 16.9 | 23.5 | 26.8 | 18.0 | 24.5 | 25.9 | 29.1 |
| 売上高営業利益率 | % | 9.9 | 15.8 | 18.9 | 19.2 | 11.8 | 13.4 | 24.9 | 14.7 | 22.3 | 24.2 | 27.5 |
| 売上高当期利益率 | % | 4.2 | 11.3 | 12.7 | 13.0 | 7.6 | 11.8 | 18.3 | 11.1 | 16.4 | 17.7 | 20.3 |
| ROE（親会社所有者帰属持分当期利益率） | % | 4.9 | 11.6 | 12.5 | 12.9 | 7.3 | 11.4 | 16.9 | 9.6 | 14.7 | 16.4 | 19.1 |
| 1株当たり配当額 | 円 | 23.00 | 58.00 | 68.00 | 126.00 | 45.00 | 73.00 | 123.50 | 124.00 | 131.00 | 165.50 | 221.50 |
| EPS（基本的1株当たり当期利益） | 円 | 76.44 | 191.89 | 225.59 | 252.86 | 147.26 | 242.17 | 410.80 | 258.81 | 436.50 | 551.00 | 737.80 |
| 希薄化後EPS（希薄化後1株当たり当期利益） | 円 | 76.13 | 189.08 | 222.21 | 249.02 | 145.08 | 238.33 | 404.62 | 257.49 | 436.50 | 551.00 | 737.80 |
| 1株当たり親会社所有者帰属持分 | 円 | 1,573.11 | 1,733.57 | 1,876.62 | 2,038.16 | 2,012.85 | 2,242.47 | 2,605.63 | 2,775.65 | 3,152.62 | 3,554.61 | 4,164.58 |

# 非財務データ

## 環境に関するデータ

| GHG排出量 | 2022年3月期 | 2023年3月期 | 2024年3月期 | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|---|---|---|
| Scope1 (t-$CO_2$) | 35,466 | 36,316 | 34,830 | 34,416 | 30,551 |
| Scope2 (t-$CO_2$) | 48,360 | 46,763 | 42,851 | 45,256 | 48,982 |
| 計 (t-$CO_2$) | 83,826 | 83,080 | 77,681 | 79,673 | 79,533 |

## 人的資本に関するデータ※1

| 人員構成 | | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|---|
| 従業員数(人) | デジタルエンタテインメント事業 | 2,208 | 2,312 |
| | アーケードゲーム事業 | 475 | 508 |
| | ゲーミング&システム事業 | 647 | 655 |
| | スポーツ事業 | 839 | 810 |
| | その他 | 354 | 304 |
| | 全社(共通) | 522 | 597 |
| | 合計 | 5,045 | 5,186 |
| 臨時従業員数(人)※2 | デジタルエンタテインメント事業 | 25 | 31 |
| | アーケードゲーム事業 | 9 | 10 |
| | ゲーミング&システム事業 | 0 | 5 |
| | スポーツ事業 | 3,860 | 3,873 |
| | その他 | 39 | 38 |
| | 全社(共通) | 60 | 67 |
| | 合計 | 3,993 | 4,024 |
| 全従業員数(人)※3 | デジタルエンタテインメント事業 | 2,233 | 2,343 |
| | アーケードゲーム事業 | 484 | 518 |
| | ゲーミング&システム事業 | 647 | 660 |
| | スポーツ事業 | 4,699 | 4,683 |
| | その他 | 393 | 342 |
| | 全社(共通) | 582 | 664 |
| | 合計 | 9,038 | 9,210 |
| 連結外国人従業員数(人) | | 840 | 860 |

| 採用 | | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|---|
| 新卒採用数(人) | | 223 | 254 |
| 中途採用数(人) | | 75 | 50 |
| 男女別新卒採用比率(%) | 男性 | 70.0 | 61.0 |
| | 女性 | 30.0 | 39.0 |

| 育成 | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|
| 研修満足度(%) | 88.6 | 90.8 |
| 教育研修延べ人数(人) | 40,909 | 52,635 |
| 教育研修延べ時間(時間) | 76,594 | 90,509 |
| 1人当たり教育研修費用(円) | 13,480 | 16,607 |

| 評価報酬 | | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|---|
| 平均年間給与(円) | | 7,898,848 | 8,502,600 |
| 男女の賃金の差異(%) | 従業員 | 80.8 | 80.2 |
| | 臨時従業員※2 | 101.1 | 101.1 |
| | 全従業員※3 | 64.4 | 65.1 |

| 異動配置 | | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|---|
| 男女別従業員比率(%) | 男性 | 75.2 | 74.5 |
| | 女性 | 24.8 | 25.5 |
| 男女別管理職比率(%)<br>(目標:女性20.0) | 男性 | 90.3 | 89.3 |
| | 女性 | 9.7 | 10.7 |

| 活性化 | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|
| 仕事のパフォーマンス(%)※4 | 94.4 | 94.3 |
| 従業員満足度(点)(全国平均:11.5　目標:13.0)※5 | 12.5 | 12.6 |

| 健康 | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|
| 定期健康診断受診率(%)(目標:100.0) | 100.0 | 100.0 |
| ストレスチェック回答割合(%)(目標:98.0) | 99.2 | 99.2 |

| 労務 | | 2025年3月期 | 2026年3月期 |
|---|---|---|---|
| 有給休暇取得率(%)(目標:70.0) | | 73.6 | 74.3 |
| 月平均残業時間(時間) | | 16.8 | 18.0 |
| 定着率(%)※6 | 男性 | 97.3 | 97.3 |
| | 女性 | 96.7 | 96.8 |
| | 全体 | 97.2 | 97.2 |
| 育児休業取得率(%) | 男性 | 81.5 | 88.3 |
| | 女性 | 100.0 | 96.6 |
| | 全体 | 90.4 | 92.4 |

※1 原則、国内グループ会社の数値。また、「従業員数」、「臨時従業員数」、「全従業員数」、「新卒採用数」、「中途採用数」は、海外含むグループ会社の数値、「平均年間給与」は、コナミグループ株式会社のみの数値。
※2 臨時従業員数のうち、アルバイト従業員は、月間の労働時間160時間につき1人と換算。
※3 全従業員は、従業員と臨時従業員の合計。
※4 SOMPOヘルスサポート株式会社が提供するストレスチェック「LLax seed」の生産性低下率測定プログラム(WLQ-J)を使用した分析結果に基づくもので、最も良好な状態のパフォーマンスを100%として算出した数値(基準値は94%)。
※5 「LLax seed」の新職業性ストレス簡易調査票(New BJSQ)を使用した分析結果に基づく。
※6 定着率は、該当年度中の在籍者のうち、年度末時点で在籍していた者の割合。

## 外部評価一覧

健康経営優良法人2026 KENKO Investment for Health 大規模法人部門 ホワイト500

コナミグループは、保険者と連携して優良な健康経営を実践し、一定の基準を満たす優良企業として、経済産業省より「健康経営優良法人」の上位500社のみが認定される「ホワイト500」に10年連続で認定されています。※7

女性が活躍しています！

コナミグループは、女性の職業生活における活躍の推進に関する法律に基づき、女性活躍推進の優良企業として、厚生労働大臣より「えるぼし」認定を受けています。※8

2025年認定(2025年度基準) くるみん 子育てサポートしています

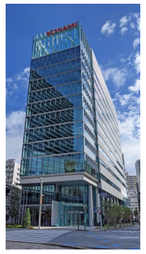
コナミグループは、次世代育成支援対策推進法に基づき、一般事業主行動計画の目標を達成した子育てサポート企業として、厚生労働大臣より「くるみん」認定を受けています。※9

SPORTS YELL COMPANY 2026

コナミグループは、従業員の健康増進のためにスポーツ活動の促進や支援に向けた取り組みを積極的に行っている企業として、スポーツ庁より「スポーツエールカンパニー」に認定されています。※10

※7　コナミグループでは以下の会社が「健康経営優良法人2026(ホワイト500)」に認定。
・コナミグループ株式会社　・株式会社コナミデジタルエンタテインメント　・Konami Gaming, Inc. 日本支店
・株式会社コナミアーケードゲームス　・株式会社コナミアミューズメント　・コナミビジネスエキスパート株式会社
※8　コナミグループでは以下の会社が「えるぼし」認定を取得。
・コナミスポーツ株式会社:2019年　・コナミホールディングス株式会社(現コナミグループ株式会社):2021年
※9　コナミグループでは以下の会社が「くるみん」認定を取得。
・コナミグループ株式会社:2025年　・株式会社コナミデジタルエンタテインメント:2025年　・株式会社コナミアーケードゲームス:2022年
・株式会社コナミアミューズメント:2025年　・コナミビジネスエキスパート株式会社:2025年
※10　コナミグループでは以下の会社が「スポーツエールカンパニー」に認定。
・コナミグループ株式会社:2026年　・株式会社コナミデジタルエンタテインメント:2026年　・Konami Gaming, Inc. 日本支店:2026年
・コナミスポーツ株式会社:2026年　・株式会社コナミアミューズメント:2026年　・コナミビジネスエキスパート株式会社:2026年

# 沿革

| | |
|---|---|
| 1969.3 | ・上月景正(現 取締役会長)が創業 |
| 1973.3 | ・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 | ・資本金を400万円に増資 |
| 1975.9 | ・資本金を1,000万円に増資 |
| 1978.10 | ・資本金を2,000万円に増資 |
| 1979.1 | ・米国に製品を輸出 |
| 1979.12 | ・資本金を4,000万円に増資 |
| 1980.5 | ・大阪府に新社屋完成　本社を移転 |
| 1981.3 | ・KONAMIのロゴマークを制定 |
| 1982.3 | ・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1億2,000万円に増資<br>・大阪市北区の大阪駅前第4ビルに本社を移転 |
| 1982.10 | ・パーソナルコンピューター用ゲームソフト事業に参入 |
| 1982.11 | ・米国に現地法人Konami of America, Inc.<br>(現 Konami Digital Entertainment, Inc.)を設立 |
| 1983.11 | ・資本金を3億円に増資 |
| 1983.12 | ・「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 | ・大阪府に新・技術研究所ビル完成 |
| 1984.5 | ・英国に現地法人Konami Ltd.(現 Konami Digital Entertainment B.V.)を設立 |
| 1984.10 | ・大阪証券取引所新二部(市場第二部特別指定銘柄)に上場<br>・資本金を29億4,000万円に増資 |
| 1984.12 | ・ドイツに現地法人Konami GmbH(現 Konami Digital Entertainment B.V.)を設立<br>・「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 | ・資本金を52億2,700万円に増資 |
| 1986.8 | ・CIを導入 KONAMIのロゴマークを刷新<br>・神戸市中央区にコナミソフト開発ビル完成 本社を移転 |
| 1986.10 | ・大阪府に新生産管理部、流通センター完成 |
| 1986.11 | ・資本金を80億9,500万円に増資 |
| 1988.2 | ・東京証券取引所市場第二部に上場 |
| 1988.8 | ・東京証券取引所および大阪証券取引所市場第一部に上場 |
| 1991.5 | ・神戸市西区にコナミ技術研究所<br>(現 神戸テクニカルセンター)完成<br> |
| 1991.6 | ・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 | ・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 | ・東京都港区に本社を移転 |
| 1994.8 | ・神奈川県座間市に<br>東京テクニカルセンター完成<br> |
| 1994.9 | ・香港に現地法人Konami (Hong Kong) Limited(現 Konami Digital Entertainment Limited)を設立 |
| 1995.1 | ・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 | ・米国持株会社Konami Corporation of Americaを設立<br>・豪州に現地法人Konami Australia Pty Ltdを設立 |
| 1997.1 | ・米国に現地法人Konami Gaming, Inc.を設立 |
| 1997.3 | ・資本金を118億9,200万円に増資<br>・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 |
| 1997.10 | ・豪州ゲーミング機器市場へ参入 |
| 1997.11 | ・シンガポール証券取引所に上場<br>・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 | ・資本金を120億2,000万円に増資 |
| 1998.10 | ・KONAMIのロゴマークを斜体から正体に変更 |
| 1999.2 | ・カードゲーム事業に参入 |
| 1999.3 | ・資本金を130億1,400万円に増資 |
| 1999.9 | ・ロンドン証券取引所に上場 |
| 1999.12 | ・神戸市中央区から東京都港区に本店登記を移転 |
| 2000.1 | ・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 |
| 2000.3 | ・資本金を157億9,300万円に増資 |
| 2000.7 | ・英文社名を「KONAMI CO., LTD.」から「KONAMI CORPORATION」に変更 |
| 2000.11 | ・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 | ・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 |
| 2001.3 | ・資本金を473億9,900万円に増資 |
| 2001.8 | ・株式会社ハドソンに資本参加　関連会社とする |
| 2002.3 | ・「e-amusement」(業務用機器のオンラインサービス)を展開 |
| 2002.4 | ・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 |
| 2002.8 | ・東京都千代田区の丸ビルに本社を移転 |
| 2002.9 | ・ニューヨーク証券取引所に上場 |
| 2003.4 | ・設立30周年を機に新ブランドロゴマークを導入 |
| 2003.10 | ・日経平均株価(日経225)構成銘柄に採用される |
| 2005.6 | ・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 | ・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 |
| 2006.8 | ・KPE株式会社がパチスロ機を販売開始 |
| 2007.4 | ・東京都港区の東京ミッドタウンに本社を移転 |
| 2008.8 | ・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 |
| 2008.9 | ・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 | ・モバイルゲームの配信を拡大 |
| 2010.11 | ・「e-amusement Participation(パーティシペーション)」導入 |
| 2011.1 | ・株式交換によりアビリット株式会社(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 |
| 2011.9 | ・愛知県一宮市に土地・建物を取得<br>(現 コナミグループ一宮事業所)<br> |
| 2011.12 | ・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 | ・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 |
| 2012.7 | ・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 | ・欧州の本社機能を英国・ウィンザーに集約(Konami Digital Entertainment B.V.) |
| 2013.6 | ・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 |
| 2013.10 | ・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 | ・「JPX日経インデックス400」構成銘柄に採用される |
| 2014.6 | ・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 |
| 2014.8 | ・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 |
| 2014.10 | ・国内証券取引所への上場から30周年 |
| 2015.3 | ・コナミビジネスエキスパート株式会社を設立 |
| 2015.9 | ・米国ネバダ州ラスベガスに<br>ゲーミング&システム事業・<br>第2工場完成<br> |
| 2015.10 | ・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<br>・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 | ・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 |
| 2016.11 | ・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 | ・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 | ・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 |
| 2018.9 | ・「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 | ・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 |
| 2019.10 | ・『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 |
| 2019.12 | ・東京都中央区の<br>「コナミクリエイティブセンター銀座」<br>にて業務開始<br> |
| 2020.1 | ・「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 |
| 2020.4 | ・コナミホールディングス株式会社(現 コナミグループ株式会社)代表取締役社長に東尾公彦が就任[現任] |
| 2020.6 | ・東京都中央区銀座一丁目11番1号に本店を移転 |
| 2021.6 | ・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 | ・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 |
| 2022.5 | ・東京都中央区のGINZA SIXにコナミ東京スタジオを開設 |
| 2022.7 | ・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 |
| 2023.3 | ・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 | ・株式会社コナミアーケードゲームスを設立<br>・コナミグループ株式会社 グループCEOに東尾公彦が就任[現任] |
| 2025.10 | ・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」が竣工、業務開始<br> |
| 2026.4 | ・「KONAMI's Purpose」を制定 |

# 商品の歴史（ダイジェスト版）

詳細情報は二次元コードより
ご覧いただけます。

## 1976



アーケード
ピカデリーサーカス

## 1981



アーケード
フロッガー

## 1982



アーケード
プーヤン

## 1983



アーケード
ハイパーオリンピック

## 1985



家庭用
けっきょく南極大冒険



家庭用
イー・アル・カンフー

## 1986



アーケード
グラディウス



家庭用
ボンバーマン



家庭用
ツインビー



家庭用
スターソルジャー



家庭用
がんばれゴエモン!
からくり道中



家庭用
悪魔城ドラキュラ

## 1987



アーケード
魂斗羅



家庭用
METAL GEAR

## 1988



家庭用
コナミ
ワイワイワールド

## 1989



家庭用
スナッチャー



家庭用
桃太郎電鉄



家庭用
天外魔境 ZIRIA

## 1994



家庭用
実況パワフルプロ野球'94



家庭用
ときめきメモリアル

## 1995



家庭用
Jリーグ
実況ウイニングイレブン

## 1997



家庭用
幻想水滸伝



アーケード
GI-CLASSIC



アーケード
beatmania

## 1998



ゲーミング
TASMAN SERIES



家庭用
METAL GEAR SOLID

## 1999



アーケード
Dance Dance
Revolution



カード
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

## 2000



家庭用
SILENT HILL



ゲーミング
INTERMEDIATE

## 2002



アーケード
麻雀格闘倶楽部

スポーツ
コナミスポーツクラブ



家庭用
ときめきメモリアル
Girl's Side

## 2003



スポーツ
運動塾



アーケード
クイズマジック
アカデミー

## 2004



家庭用
プロ野球スピリッツ
2004

## 2006



アーケード
GRANDCROSS

## 2007



アミューズメント
ランプルローズ



アミューズメント
マジカルハロウィン

## 2008



家庭用
とんがりボウシと
魔法の365にち

## 2009



ゲーミング
Podium®

## 2010



家庭用
ラブプラス



モバイル
ドラゴンコレクション

## 2012



アーケード
SOUND VOLTEX
BOOTH

## 2013



アーケード
モンスター烈伝
オレカバトル

ゲーミング
SYNKROS®

## 2014



モバイル
麻雀格闘倶楽部Sp

## 2015



モバイル
実況パワフル
プロ野球

## 2016



モバイル
プロ野球
スピリッツA



モバイル・家庭用
遊戯王
デュエルリンクス

## 2017



モバイル
ウイニングイレブン
2017

## 2020



家庭用
スーパーボンバーマン R



家庭用
桃太郎電鉄
~昭和 平成 令和も定番!~

## 2021



スポーツ
Pilates Mirror

## 2022



モバイル・家庭用
eFootball™



モバイル・家庭用
遊戯王
マスターデュエル



ゲーミング
DIMENSION
75C™

## 2023



アーケード
桃太郎電鉄
~メダルゲームも定番!~

## 2024



家庭用
桃太郎電鉄 教育版Lite
~日本っておもしろい!~



家庭用
パワフルプロ野球
2024-2025



モバイル
eBaseball™:
MLB PRO SPIRIT

## 2025



家庭用
SILENT HILL f



ゲーミング
Solstice™

# 会社概要 2026年3月31日現在

| | |
|---|---|
| 商号 | コナミグループ株式会社<br>(KONAMI GROUP CORPORATION) |
| 創業 | 1969年3月21日 |
| 設立 | 1973年3月19日 |
| 連結純資産額 | 5,646億円　※資本金473億円を含む |
| 本社 | 東京都中央区銀座1丁目11番1号 |
| 連結従業員数 | 9,210名　※月間160時間換算の臨時従業員含む |
| 連結子会社数 | 26社 |
| 事業年度 | 毎年4月1日から翌年3月31日まで |
| ホームページ | https://www.konami.com/ja/ |

# 投資家情報 2026年3月31日現在

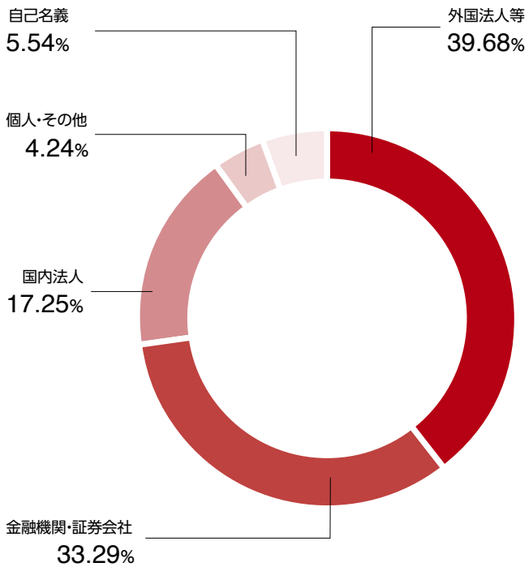
| | |
|---|---|
| 上場証券取引所 | 東京、ロンドン |
| 証券コード | 9766 |
| 授権株式数 | 450,000,000 株 |

| | |
|---|---|
| 発行済株式総数 | 143,500,000 株<br>(うち自己株式7,943,517 株) |
| 単元株式数 | 100株 |
| 株主数 | 23,437名 |

## 大株主の状況 2026年3月31日現在

| 株主名 | 株主名簿株数(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) | 28,345 | 19.75 |
| 一般財団法人上月財団 | 17,100 | 11.92 |
| KOZUKI HOLDING B.V. | 15,700 | 10.94 |
| 株式会社日本カストディ銀行(信託口) | 14,493 | 10.10 |
| 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 380752 | 6,530 | 4.55 |
| HSBC HONG KONG-TREASURY SERVICES A/C ASIAN EQUITIES DERIVATIVES | 2,418 | 1.69 |
| STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001 | 1,663 | 1.16 |
| JP MORGAN CHASE BANK 385781 | 1,396 | 0.97 |

## 所有者別株式分布状況 2026年3月31日現在




# グループ会社情報

詳細情報は二次元コードよりご覧いただけます。

## 主要会社

### 株式会社コナミデジタルエンタテインメント



【所在地】
東京都江東区有明3丁目4番8号

【事業内容】
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、製造および販売

### 株式会社コナミアーケードゲームス



【所在地】
東京都江東区有明3丁目4番8号

【事業内容】
アーケードゲームの企画、制作、販売

### Konami Gaming, Inc.




【所在地】
585 Konami Circle, Las Vegas, NV 89119, USA

【事業内容】
ゲーミング機器の開発・製造・販売

### コナミスポーツ株式会社



【所在地】
東京都品川区東品川4丁目10番1号

【事業内容】
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、およびスポーツ関連商品の開発・製造・販売

## 国内グループ会社

### 株式会社コナミアミューズメント




【所在地】
愛知県一宮市高田字池尻1番地

【事業内容】
アミューズメントマシンの制作・製造・販売

### コナミゲーミングテクノロジー株式会社




【所在地】
神奈川県座間市東原5丁目1番1号

【事業内容】
ゲーミング機器の開発・製造・販売

### コナミビジネスエキスパート株式会社




【所在地】
東京都中央区銀座1丁目11番1号

【事業内容】
コナミグループ共通の専門業務

## 海外グループ会社

### Konami Digital Entertainment, Inc.



【所在地】
1 Konami Way, Hawthorne, CA 90250-1144, USA

【事業内容】
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、製造および販売

### Konami Digital Entertainment B.V.



【所在地】
14-16 Sheet Street, Windsor SL4 1BG, United Kingdom

【事業内容】
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、製造および販売

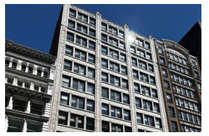
### Konami Digital Entertainment Limited



【所在地】
Room Nos. 611B, 612 & 613, 6/F, Tsim Sha Tsui Centre, 66 Mody Road, Kowloon, Hong Kong

【事業内容】
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、製造および販売

### Konami Cross Media NY, Inc.



【所在地】
53 West 23rd Street, 11th Floor, New York, NY 10010, USA

【事業内容】
エンタテインメントコンテンツの企画、制作、配給およびライセンス管理

### Konami Australia Pty Ltd




【所在地】
111 Vanessa Street, Kingsgrove 2208 NSW, Australia

【事業内容】
ゲーミング機器の開発・製造・販売

### Konami Corporation of America



【所在地】
1 Konami Way, Hawthorne, CA 90250-1144, USA

【事業内容】
米国持株会社

# 権利表記


“eFootball”、“e-Football”、“e-サッカー”、および“eFootball（ロゴ）”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

一般社団法人日本野球機構承認　All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©Konami Digital Entertainment

©Konami Digital Entertainment　©J.LEAGUE

©Konami Arcade Games

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

©Konami Sports

All marks ® in US, TM, MC, ©2026 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.

一般社団法人日本野球機構承認　All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©Konami Digital Entertainment

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

©さくまあきら　©Konami Digital Entertainment

©Konami Digital Entertainment
All marks ®, TM, or MC; © 2026 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.

All marks TM in US, ©2026 Konami Gaming, Inc. All rights reserved.

一般社団法人日本野球機構承認
©2026 SAMURAI JAPAN
Trademarks, copyrights, names, images and other proprietary materials are used with permission of World Baseball Classic, Inc.
日本プロ野球名球会公認
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
プロ野球フランチャイズ球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2025年度プロ野球公式戦のデータを基に制作しています。
TM & © TOHO CO., LTD.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
データは、（株）共同通信デジタル/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。
©Konami Digital Entertainment

©Konami Digital Entertainment
©2026 Annapurna Games, LLC
©2026 Screen Burn Interactive Ltd. "Screen Burn" is a registered trademark of Screen Burn Interactive Ltd.

©さくまあきら　©Konami Digital Entertainment　©Konami Arcade Games

"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。

©さくまあきら　©土居孝幸　©Konami Digital Entertainment

©Konami Digital Entertainment ©RED

©Konami Digital Entertainment　©KPE

©KPE

©Konami Digital Entertainment　©Konami Arcade Games

阪神甲子園球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2025年のデータを基に制作しています。
©Konami Digital Entertainment

一般社団法人日本野球機構承認
Konami Digital Entertainment/WBCI　ⓒ2025 SAMURAI JAPAN
日本プロ野球名球会公認
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
プロ野球フランチャイズ球場公認
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.
©寺嶋裕二・講談社／「ダイヤのA actⅡ-SS-」製作委員会・テレビ東京
©Konami Digital Entertainment

Officially Licensed Product of MLB Players, Inc.　™/© 2026 MLB　Getty Images　©Konami Digital Entertainment

©KONAMI


# 編集方針

## 発行にあたって

今回、当社は初の統合報告書を発行しました。本報告書は、財務情報に加え、サステナビリティに関わる活動の報告などの非財務情報を通じて、当社グループが創出する経済価値と社会価値について、ステークホルダーの皆様に総合的にご理解いただくことを目的としています。

## 報告の対象

対象範囲:コナミグループ株式会社および連結子会社
対象期間:2026年3月期（2025年4月1日～2026年3月31日）

※一部については本統合報告書発行日までに発表した内容を含んでいます。
※なお、文中では、「KONAMI」、「コナミグループ」はコナミグループを指し、コナミグループ株式会社と区別しています。
　コナミグループとは、コナミグループ株式会社およびコナミグループ株式会社の連結子会社を指します。

## 参考ガイドライン

IFRS財団「国際統合報告フレームワーク」
経済産業省「価値協創ガイダンス」

## 将来の予測に関する注意事項

この資料に記載されている当社の現在の計画、見通し、戦略、確信は、将来の業績に関する見通しです。これらの記述は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の経営者の判断に基づいています。従って、これら業績見通しに全面的に依拠することは控えるようお願いします。さまざまな重要な要素により、実際の業績はこれら業績見通しとは大きく異なる可能性があり、そしてもちろん見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与えうる重要な要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。（1）当社の事業に影響を与える経済情勢の変化 （2）特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動 （3）継続的な新製品の導入、急速な技術革新、主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする、競争の激しい市場において、顧客に受け入れられる製品を提供し続けていく当社の能力 （4）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&システム事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社の能力 （5）スポーツ事業において、事業領域と会員数の拡大を成功させる当社の能力 （6）法規制の改正とそれに対応する当社の能力 （7）今後のM&Aについての当社の予想 （8）偶発事象の結果。

## 商品名等に関して

本誌に掲載の商品名・サービス名・ブランド名等の一部は発売当時の表記であり、現在の表記と異なる場合があります。

本誌および本誌に掲載のコンテンツの無断転載・無断使用を禁じます。
本誌はPDF版を当社ウェブサイトに掲載しています。本誌に修正があった場合はPDF版を修正します。