



KONAMI



2026

Integrated Report

コナミグループ統合報告書

CONTENTS

Introduction

- 02 KONAMI's Purpose & Values
- 03 コナミグループの歩み
- 05 財務・非財務ハイライト

Value Creation

- 07 CEOメッセージ
- 11 特集01:「eFootball™」
- 14 特集02: 新拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」
- 17 コナミグループの価値創造プロセス
- 19 価値を創造する四つの事業
- 21 事業戦略 デジタルエンタテインメント事業
- 23 事業戦略 アーケードゲーム事業
- 25 事業戦略ゲーミング&システム事業
- 27 事業戦略 スポーツ事業

Sustainability

- 29 サステナビリティへの取り組み
- 31 人事戦略実現への取り組み
- 39 社会への取り組み
- 41 気候変動への取り組み
- 43 コーポレート・ガバナンスへの取り組み

Data

- 49 11年間の連結財務サマリー
- 51 非財務データ
- 53 沿革
- 55 商品の歴史(ダイジェスト版)
- 57 会社概要・投資家情報

コナミグループ統合報告書第1号の表紙はコナミグループの社章デザインをモチーフにしています。

社章デザインは、KONAMI's Purpose & Valuesを象徴しています。社章は、地球を想起させる円形です。これを取り巻くようにのびやかに重なり合う四つのラインは、KONAMI's Purposeを実現する、Values(価値基準)である「四つのC」を表しています。四つのラインのカラーは、親しみやすさの中に品質感と一流感を感じさせるグループブランドロゴに使用されているコナミレッドです。

コナミグループのグローバルな企業活動を強く印象づけるとともに、革新性と創造性をイメージさせるデザインです。



社章デザイン

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



けっきよく南極大冒険
(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)

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

1970

1980

1990

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



e-AMUSEMENT
(2002/アーケード)



麻雀格闘倶楽部
(2002/アーケード)

KONAMI
SPORTS CLUB

コナミスポーツクラブ
(2002/スポーツ)

運動塾

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

SYNKROS®
(2013/ゲーミング)

プロ野球スピリッツA

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

2000

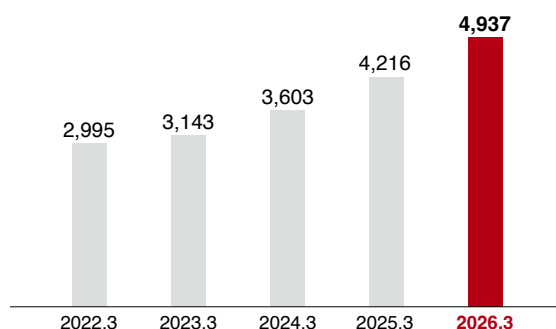
2010

2020

財務・非財務ハイライト

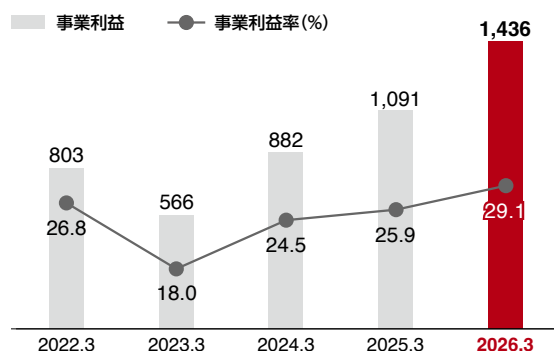
売上高(億円)

4,937億円 | **+17.1%** 



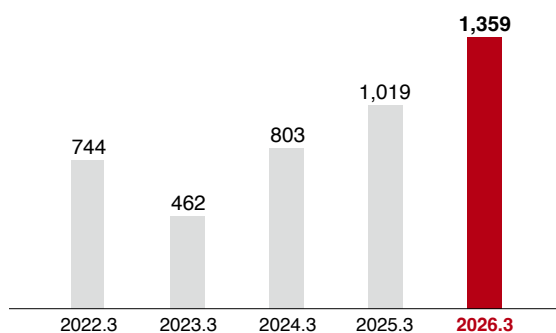
事業利益(億円)

1,436億円 | **+31.6%** 



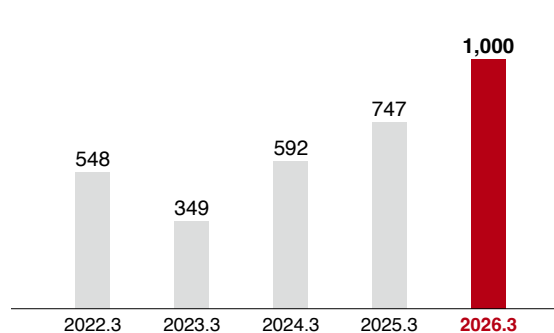
営業利益(億円)

1,359億円 | **+33.3%** 



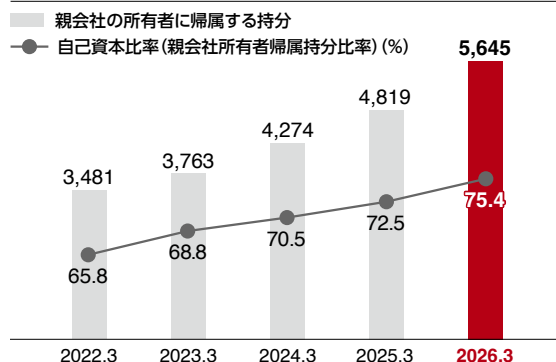
親会社の所有者に帰属する当期利益(億円)

1,000億円 | **+33.9%** 



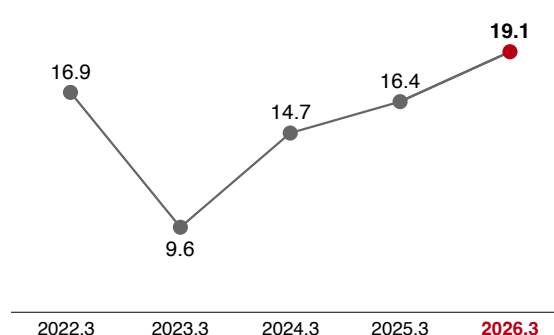
親会社の所有者に帰属する持分(億円)

5,645億円 | **+827**億円 

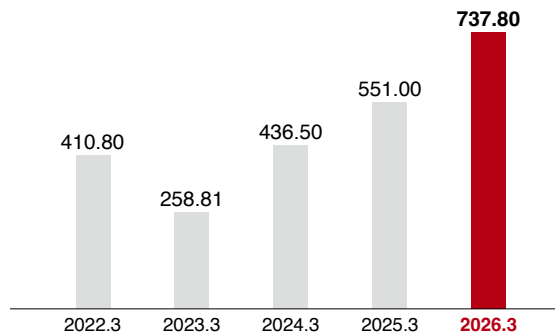


ROE(親会社所有者帰属持分当期利益率)(%)

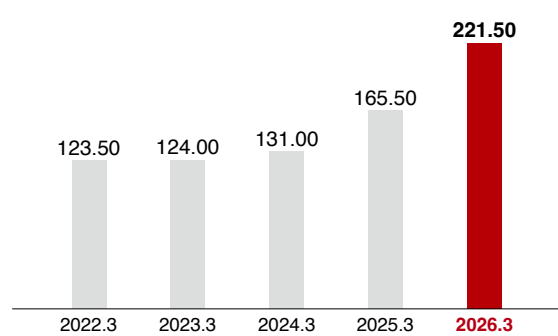
19.1% | **+2.7pt** 



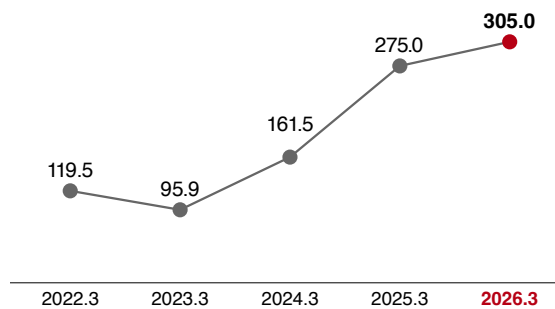
EPS(基本的1株当たり当期利益) (円)

737.80円 | **+186.80円** 

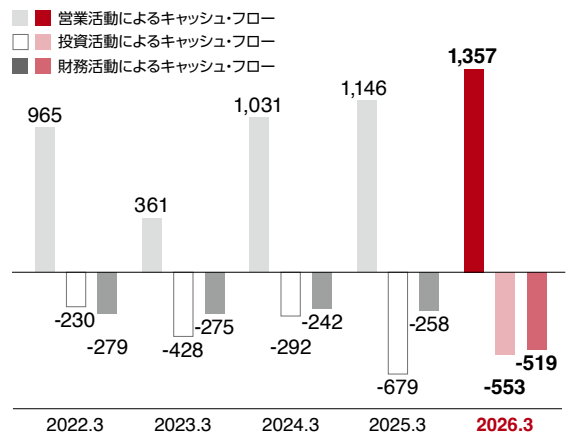
1株当たり配当額 (円)

221.50円 | **+56.00円** 

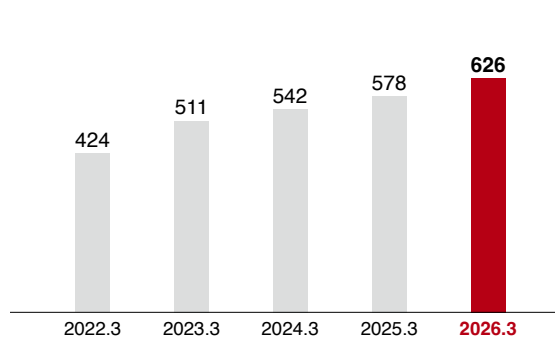
TSR (株主総利回り) (%) ※2021/3末時点の株価を基準に算定

305.0% | **+30.0pt** 

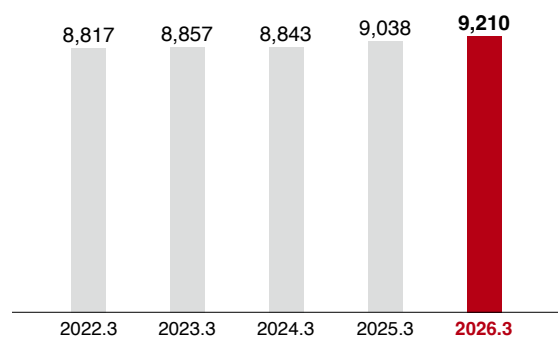
キャッシュ・フローの状況 (億円)



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** 

CEOメッセージ



3期連続最高益を超え、さらなる成長へ

東尾 公彦

コナミグループ株式会社
代表取締役社長 グループCEO

コナミグループは、「エンタテインメント」と「スポーツ」の二つの分野で、「デジタルエンタテインメント」「アーケードゲーム」「ゲーミング&システム」「スポーツ」の事業を展開しています。

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きました。

大きな広がりを見せるマーケット

テクノロジーの進化は人々の生活に大きな変革をもたらしています。日々高度化が進むデジタル分野における最先端の技術も、これからの事業を取り巻く環境に大きな影響を与えています。デバイスの高性能化、ネットワーク環境の向上、配信プラットフォームのシームレス化、さらには収益モデルの多様化などにより、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益々拡大しています。デジタル化・オンライン化が進んだことで継続的に収益を得られるライブサービスの拡大に注力することができ、その成果として利益率の向上や業績の安定化を実現しました。さらに、新興市場においてもスマートフォンの普及により収益拡大を図る機会が顕在化しています。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んだことを受け、ゲームの新しい楽しみ方が広がり、市場が活性化することも期待されます。こうした環境変化は、コナミグループが長年にわたり培ってきた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る機会でもあり、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ます。

スポーツ市場に目を向けると、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、コナミグループの果たす役割と責任は重みを増していると考えます。

このように、当社グループにとってビジネスを展開するマーケットが大きな広がりを見せており、成長する機会が益々増えています。

持続的な成長に向けた挑戦

2026年3月期においては、物価の上昇、通商政策の変動、地政学リスクなどにより不確実性の高い社会情勢が続く中でも、コナミグループの事業ポートフォリオは高いレジリエンスを発揮し、3期連続で売上高および利益が過去最高を更新しました。今後も中長期的な成長を目指し、企業価値のさらなる向上に努めていきます。

デジタルエンタテインメント事業においては、ライブサービスの拡大と有力IPの再起動戦略により、収益基盤を強化してきました。今後、新規IPの創出や、ゲーム制作で培った技術とノウハウを活かした新しい領域への進出に積極的に取り組んでいきます。

アーケードゲーム事業は、経営のスピードを高めるため、独立したセグメントとしました。主力のビデオ、音楽、メダルゲームに加え、プライズやキッズ向け商品・サービスを拡充し、海外展開を推進することで事業の拡大を目指します。

ゲーミング&システム事業では、北米で高い評価を獲得したスロットマシンの新筐体のシリーズ化を進め、カジノマネジメントシステムは新機能の開発によりシェアを拡大していきます。さらに、スペシャリティマーケットなど、新たな領域への取り組みを加速します。

スポーツ事業においては、近年進めてきたアセットライト化により、事業基盤が安定してきています。運動を通してより多くの方々の健康増進に貢献するとともに、業績の向上を目指します。

さらに、成長に不可欠な人的資本、最先端の研究開発環境、そして新技術などへの戦略的な投資を通じて、持続的な成長

を実現していきます。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みます。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。

持続可能な社会への貢献

社会課題や環境課題と向き合い、解決を図っていかとうとする意識が世界中で高まり、持続可能な社会の実現に向けた活動が幅広い分野で展開されています。

企業においても長期的に成長し社会と共に発展していくために、社会や環境に配慮した経営を意識していかなければなりません。

持続可能な社会の実現に向けて、コナミグループでも事業を通じたさまざまな活動を展開しています。

地球温暖化対策が世界共通の長期的な課題となり、既に多くの国と地域が2050年のカーボンニュートラルを目標に掲げています。将来の世代も安心して暮らせる社会をつくるため、脱炭素社会の実現に向けた活動を推進していきます。

そして、コナミグループの持続的な発展のために不可欠なのは従業員の健康であるとの考えのもと、健康経営の取り組みを充実させています。ダイバーシティの推進や、未来を支えていく人材育成にも注力し、従業員一人ひとりがその能力を最大限に発揮し、会社と共に成長できる環境を整備します。従業員の活力と生産性を向上させ、さらなる成果を上げるための施策を進めていきます。

パーパスの実現と企業価値向上に向けて

コナミグループは、「『価値ある時間』とともに」をパーパスとして掲げています。「価値ある時間」は、人生におけるかけがえのない時間です。ゲームやスポーツを通して、「価値ある時間」であふれる、豊かな未来を実現することを目指しています。

パーパスの実現に向けた取り組みを進める中で、ステークホルダーの皆様と共に事業の成長と持続可能な社会への貢献を両立させながら、企業価値の向上に努めてまいります。より一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。



財務戦略:キャッシュ・アロケーション方針

事業を取り巻く環境が急速に変化する中、持続的な事業成長を実現するため、手元資金については開発費を含む固定費の数年分を確保し、当面の現預金水準を維持する予定です。

キャッシュ・アロケーション方針においては、営業キャッシュ・フロー等を主な資金原資とし、これを着実に拡大させていく一方で、創出した資金を、将来の稼ぐ力につながる成長投資へ最優先に配分していきます。

成長投資については、開発投資と人的資本投資を中心としながら、M&Aやアライアンスを含む投資機会を追求していきます。

開発投資では、これまで築き上げてきたIPを活用した収益基盤の拡大に加え、新たなIPの創出に取り組みます。また、最先端テクノロジーを駆使したコンテンツ展開への投資も推進していきます。

人的資本投資では、クリエイターが創造性を十分に発揮できる開発環境の拡充、優秀な人材の採用、パフォーマンスをより高めるための人材育成、給与のベースアップなどを継続的に実施していきます。

さらに、事業拡大および開発力増強を目的としたM&Aや、相乗効果が期待できる外部とのアライアンスについても、重要な戦略として位置づけ、検討を加速します。

株主還元については、連結配当性向30%以上とし、中長期的な利益成長を通じてさらなる配当水準の引き上げを図ります。自己株式の取得についても、株価動向等を勘案しながら機動的に対応していきます。

今後も、財務規律を維持しながら積極的な成長投資を実施することで、事業基盤を強化するとともに資本効率を高め、企業価値の最大化を目指してまいります。

キャッシュ・アロケーション図

キャッシュイン

キャッシュアウト





30年を越え、今なお 世界中で愛され続ける 「eFootball™」

『eFootball™』は、1995年7月21日に第1作を発売した、人気サッカーゲーム「ウイニングイレブン」シリーズをリブランディングしたタイトルです。世界累計ダウンロード数は10億（2026年4月時点）を超え、世界中のサッカーファンの皆様に愛され続けています。家庭用ゲーム機、PC、モバイルで“基本プレー無料”で遊ぶことができ、実在するクラブや代表チームでリアルなアクションサッカーを楽しめます。

History

1995

家庭用ゲーム「Jリーグ 実況ウイニングイレブン」発売（国内）



2001

海外向けに家庭用ゲームの『Pro Evolution Soccer』を発売



2017

モバイルゲーム『ウイニングイレブン 2017』のグローバル配信を開始

**Winning Eleven
2017**

2018

『ウイニングイレブン 2018』が、日本メーカーで唯一「第18回アジア競技大会」eスポーツ種目に採用



2021

『ウイニングイレブン』から『eFootball™』へリブランディング



2024

コナミデジタルエンタテインメントとFIFA®がeスポーツの協業に関する契約を締結



2025

「eFootball™」シリーズ30周年



世界最大規模のデジタルサッカーコミュニティへ

『eFootball™』は、グローバルで拡大を続けるデジタルエンタテインメント市場において、当社スポーツゲームビジネスの中核を担うタイトルです。シリーズ30年という歴史の中でリブランディングや運営型サービスへの転換などの進化を続け、世界中のサッカーファンの皆様へサッカーゲームの魅力をお届けしてきました。また、ゲームプレー体験の質を高めるだけでなく、クラブやリーグと連携したさまざまな施策を通じて、ファンコミュニティとのつながりを強化し、サッカー文化そのものの発展にも貢献しています。

リブランディングの狙いと成果

2021年のリブランディングは、『eFootball™』を現実のサッカーとデジタルをつなぐプラットフォームにすることを目標に実施しました。パッケージ中心から運営型サービスへ、オフラインからオンラインへと、サッカーゲームの遊び方は大きく変化しています。その中で、「基本プレー無料」、「運営型サービスへの転換」、「クロスプラットフォーム対応」をゲームの柱とすることで、世界中のサッカーファンが参加しやすい安定した環境の提供を狙いました。また、運営型サービスへの移行により、プレイヤーの声に基づく継続的な改善を重ねることが可能となり、ゲーム体験の品質向上とユーザー層の拡大も実現することができました。



リアルサッカーを構成する組織・チームとのパートナーシップ

『eFootball™』を通じたサッカー体験をより豊かなものにするために、世界各地のサッカー連盟や各国・地域のサッカー協会とのリレーションシップの構築に力を入れています。直近では国際サッカー連盟 (FIFA®) とのパートナーシップ契約を2024年に更新し、2025年にはアフリカサッカー連盟 (CAF) と新たに契約を締結しました。これらの取り組みにより、グローバルなサッカーシーンと直結した体験を『eFootball™』で提供しています。国内においても、公益社団法人日本プロサッカーリーグ (Jリーグ) とのパートナーシップを継続しています。国内サッカーファンとの結びつきを高めるだけでなく、Jリーグの海外に向けたビジネス拡大も支援しています。

運営型のゲームサービスにおいてローカライズは非常に重要です。各地の祝祭や地域大会をテーマにしたイベントやキャンペーンを展開することで、現地ユーザーのゲームへのエンゲージメントが向上します。こうした取り組みを円滑に行うために、各国・地域の協会やリーグ、クラブと連携しています。さらに、代表チームや人気クラブのライセンス展開の機会を継続的に協議しています。

サッカーコミュニティを活性化するさまざまな取り組み

eスポーツ分野においては、世界各地の連盟や各国サッカー協会とのパートナーシップをもとに、『eFootball™』を競技タイトルとするさまざまな公式大会を開催しています。中でもFIFA®とのパートナーシップは、『eFootball™』が長期的な視点でeスポーツに向き合ってきた姿勢が、サッカー界から評価された結果であると捉えています。昨年開催された「FIFAe World Cup 2025™」では、約1,600万人のプレイヤーが予選に参加しました。これらの成果は、私たちにとても大きな自信につながっています。参加体験と観戦体験

が相互に高め合う構造を構築することこそが、コミュニティの長期的な成長につながると考えています。

新たな取り組みとして、『eFootball™』と当社が関わるIPを活用したコラボレーションにも力を入れています。2025年には『遊戯王オフィシャルカードゲーム』との期間限定スペシャルコラボレーションを実施しました。話題性とインパクトのある施策となり、このコラボをきっかけに『eFootball™』へ復帰された方や、もともと『遊戯王オフィシャルカードゲーム』のユーザーだった方が新たに『eFootball™』に触れてく

ださるなど、ご好評をいただきました。

さらに、各地域のコミュニティを活性化するために現地インフルエンサーを積極的に起用しています。「Brasil Game Show 2025」や「gamescom asia x Thailand Game

Show 2025」では、人気インフルエンサーによるファンとの交流会や、レジェンドプレーヤーによるトークショーを開催し、大変な盛り上がりを見せました。今後も各地域のファンに寄り添ったコミュニティ活性化施策を展開していきます。

『eFootball™』のこれから

かつては完成品をお届けすることがゴールでしたが、運営型サービスを展開している現在は、タイトルを育て続けることが前提になっています。ファンの皆様の声を反映し、『eFootball™』をさらに進化させるために、制作チームも変化を続ける必要があります。

技術面では、『eFootball™』のゲーム体験と競技体験を進化させることを目的に各種AIなどの新技術への投資を積極的に行っています。2025年12月のアップデートで追加したアナリスト機能のように、ユーザーのスタッツやプレー内容を分析し、戦術を助言する機能やスキル向上をサポートするトレーニングツールなど、さまざまな可能性を検討しています。今後も、プレーして楽しい、観て分かりやすい『eFootball™』のために、新技術の研究・導入を続けていきます。

また、各地域のサッカー連盟との協業が生むeスポーツを中心としたグローバルイベントや、クラブ、リーグとの協創

事業などにより、事業を通した社会への貢献をさらに加速していきます。

当社は『eFootball™』を通じて、世界中のファンにサッカーをより近くに感じる喜びを提供し続けるとともに、KONAMIのスポーツゲームビジネスを牽引するタイトルとして、長期的なブランド価値の向上を目指していきます。



T O P I C

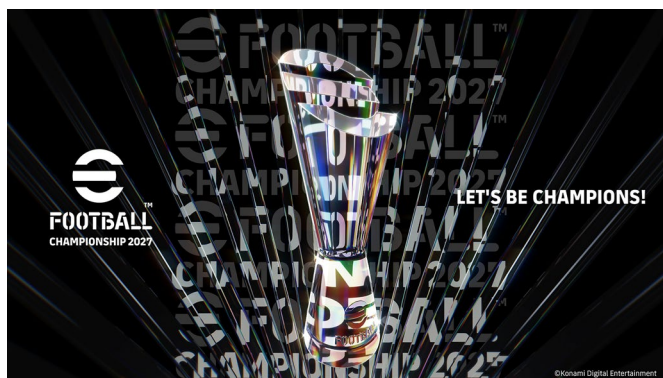
『eFootball™』最大の公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship」

『eFootball™』では、ファン層のさらなる拡大に向けて、さまざまな取り組みを展開しています。

現地のファンコミュニティ拡大を目的として、『eFootball™』を競技タイトルとする世界大会「eFootball™ Championship 2026 World Finals」をタイで開催しました。今年の予選には、昨年の東京大会を上回る過去最多の4,521万人が参加しました。世界トップレベルのプレーを間近で観戦しようと多くのファンが来場し、会場は熱気に包まれました。

来年開催する「eFootball™ Championship 2027」では、コンソール部門・モバイル部門ともに決勝大会の出場枠を16名から24名へ拡大します。より多くの選手が、世界最高峰の舞台に挑戦できる環境を整備しています。

KONAMIは、より多くのサッカーファンに『eFootball™』の時代を超えた魅力をお届けするため、これからもサービス向上や、ファン層を広げる全く新しい取り組みに挑戦していきます。



KONAMI CREATIVE FRONT

T O K Y O B A Y

コナミグループの次世代研究開発拠点 「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」が完成



「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」を建設した狙い

「クリエイティブフロント」とは、クリエイティブの最前線とウォーターフロントの造語で、クリエイターがその力を最大限発揮できるように設計された空間、創造に向かい合う最前線がコンセプトとなっています。

2025年10月に東京都江東区有明に竣工した「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」は、コナミグループのクリエイターが日本一の研究開発施設にするために情熱を注ぎ、自らアイデアを出し合い、コンセプトを形にして完成しました。

社内のクリエイターからおよそ1,500名を巻き込んで、ど

のようなオフィスにしたらクリエイティビティ(創造性、独創性)が高まるかについて議論を重ねてきました。持てる力を存分に発揮できるようにクリエイターの意見が最大限取り入れられています。

クリエイターが求めるのは、「シームレス」と「チェンジャブル」。「シームレス」はクリエイター同士が自然につながり、豊かな発想を自由に交換し合えることを、「チェンジャブル」はチーム編成の変化に柔軟に対応し、新たなコラボレーションのために空間を自由に変化させることができる状態を意味

しています。この二つのことを実現するために、一般的なオフィスビルとは全く違う設計手法が採用されています。

日本から世界に向けて、これまでにない商品・サービスを発信するのに相応しいオフィスとなりました。そして、次世代を担う若い世代、クリエイターの卵の皆さんがコナミグループに入社したいと思っていただけるような魅力ある

施設です。

さらに、eスポーツをはじめとするイベントの生放送や動画配信などにも対応したスタジオ等を設置し、東京ビッグサイトが立地する「国際コンベンションゾーン有明」を世界に発信し、地区全体のにぎわいを創出する複合施設となっています。

イノベーションを生み出すクリエイターファーストな空間

創造性が最大限発揮される開放的な空間

次世代研究開発拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」は、地上8階、地下1階の建物で、楕円形の外観が特徴です。延床面積5万6千平方メートルを超える建物内は、クリエイターの創造性が発揮されるように開放的な空間が広がっており、すべてのフロアがスパイラル状にらせん通路でつながる構造となっています。らせん通路で移動できるため、バリアフリーにも自然と対応しています。誰もが働きやすい環境を実現しています。

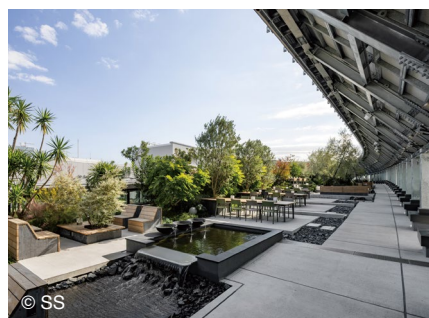
楕円形の大規模な建物の空間にシームレスな構造を実現するには技術的に大きな挑戦が必要でした。設計、建設工事のあらゆる工程で高い技術が求められ、試行錯誤の連続でしたが一つ一つ乗り越えていきました。

デジタルコンテンツを制作するオフィスとなるため環境負荷に配慮し、建物全体がエネルギー効率に優れた構造となっています。また、埋立地という立地を考慮し、万全の災害対策が施されています。

イノベーションの創出につながる偶発的なコミュニケーションを促進

社内のクリエイターと、どのようなオフィスがクリエイティビティを高めるかを徹底的に議論しました。新しいゲームデザインや革新的な商品・サービスが生まれるきっかけは、人と人の交流です。コミュニケーションからいろいろなアイデアやイノベーションが生まれます。

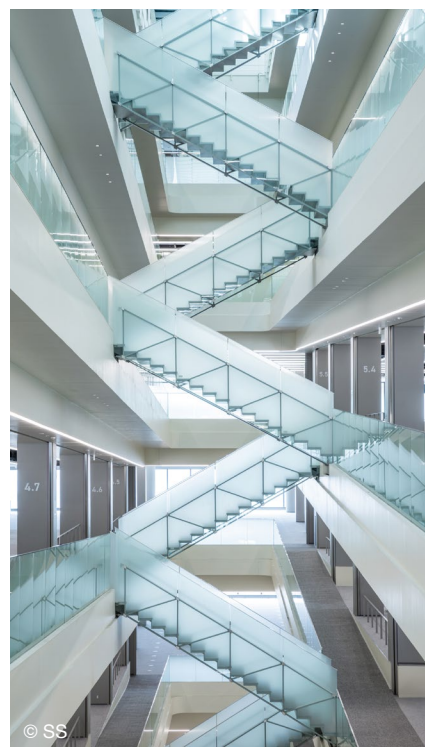
アイデアやイノベーションの創出につながる偶発的なコミュニケーションを促進するため、すべてのワークプレイスが、いわゆる棚田のようにつながっています。そして、天窓から明るい日差しが差し込む中央部の吹き抜けは、各フロアを見渡せる視界の広さを確保しています。さらに、緑豊かな環境の中でクリエイターが発想や企画について気軽に話し合える屋上の庭園、東京湾や東京ゲートブリッジを眺めながらゆったりと食事ができるダイニングなど、すべてがクリエイターファーストで設計されています。



緑豊かな環境が自由な発想を生む屋上の庭園



ベイエリアならではの眺望を楽しみながら、ゆったりと食事ができるダイニング



上りと下りの空間が交差する建物中央部の吹き抜け

企業価値を高める拠点戦略と人的資本投資

コナミグループは、半世紀を超える成長ステージにおいて世界各地に数多くの拠点を設置してきました。クリエイティブの源泉は「人材」にあると捉え、働きやすさと働きがいを兼ね備えた拠点を拡大しています。

近年では、2019年に都内1棟目の自社ビルとなる「コナミクリエイティブセンター銀座」が竣工しました。デジタルコンテンツの研究開発を行うためのオフィスにeスポーツ大会の配信スタジオ、人材を育成するスクールを併設しています。

2022年にGINZA SIX内に開設した「コナミ東京スタジオ」は、「コナミクリエイティブセンター銀座」から徒歩圏内で、東京メトロ銀座駅直結のアクセスの良さと広いコラボレーション

エリアが特徴です。クリエイターのコミュニケーションを促進することで、イノベーションを生み出しています。

2023年には「コナミ大阪スタジオ」を大阪梅田ツインタワーズ・サウスに移転しました。商品開発に必要な最先端の機材を完備し、他社とのコラボレーションや関西圏の優秀な人材を確保する機会をもたらしています。

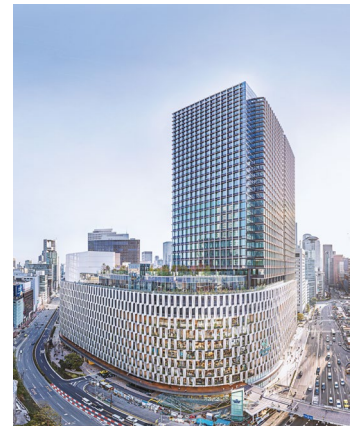
新拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」は、次世代の技術に対応し、クリエイターの力を最大限引き出す研究開発施設です。ここを起点に革新的なコンテンツ、サービスをつぎつぎに創出します。人的資本への投資を強化することで競争力をさらに高め、今後の中長期的な成長を目指します。



コナミクリエイティブセンター銀座



コナミ東京スタジオ (GINZA SIX)



コナミ大阪スタジオ
(大阪梅田ツインタワーズ・サウス)



コナミクリエイティブフロント東京ベイ

KONAMI VALUE CREATION

コナミグループは、「『価値ある時間』をともに」をパーパスとして掲げ、50年を超える歴史の中で培ってきた強みを活かし、持続的な価値創造を目指しています。

STRENGTH

「大胆に挑戦を続ける人材」、「長年愛されるIP/ブランド」、「最先端のテクノロジー」などの強みと資本をかけ合わせることでエンタテインメントを進化させ続けます。

STRENGTH 1

大胆に挑戦を続ける
人材

人的資本

従業員数(正社員数)	5,186名
新卒採用数(2027年3月期)	280名
定着率	97.2%
労働生産性指数*	18.3倍

* 2014年3月期を基準とした労働生産性
(連結営業利益÷従業員数)の指数

STRENGTH 2

長年愛される
IP/ブランド

知的資本

研究開発投資	626億円
--------	-------

STRENGTH 3

最先端の
テクノロジー

財務資本

資産合計	7,488億円
親会社の所有者に帰属する 持分	5,645億円
自己資本比率	75.4%
営業活動による キャッシュ・フロー	1,357億円

※数値は特別な記載がある場合を除き、すべて2026年3月期の実績

VALUE

時代の波頭をとらえ、変化に機敏に対応し、挑戦を続けることで事業の持続的な成長を目指します。さらに、事業を通して持続可能な社会の実現に貢献することで、経済価値と社会価値を同時に追求します。

経済価値

売上高	4,937億円	ROE	19.1%
営業利益	1,359億円	1株当たり配当額	221.50円
親会社の所有者に 帰属する当期利益	1,000億円		

社会価値

- ・人々のウェルビーイングの向上に貢献
- ・事業を通じた社会課題の解決
- ・スポーツや文化の振興への貢献
- ・従業員が能力を最大限発揮できる、働きやすさと働きがい両立する環境



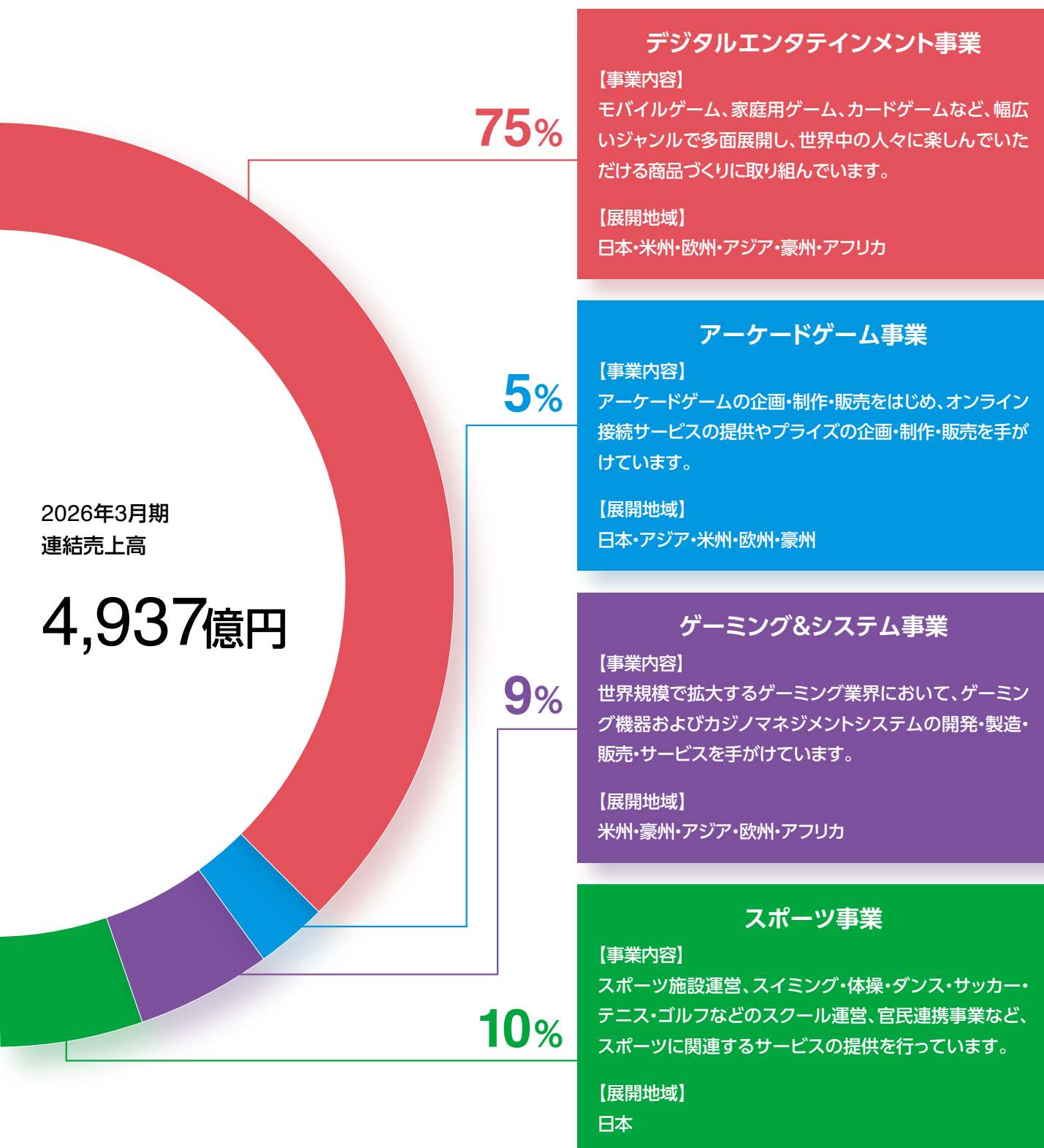
KONAMI's Purpose
ステークホルダーとの良好な関係
「価値ある時間」をともに



社会価値

価値を創造する四つの事業

「エンタテインメント」と「スポーツ」の分野で四つの事業を展開し、時代の波頭をとらえた革新的な商品・サービスを提供することで、新しい楽しさをつぎつぎと創出してきました。



商品・サービスのラインアップ

詳細情報は二次元コードよりご覧いただけます。



eFootball™

世界累計ダウンロード数が10億を超えるアクションサッカーゲーム。



パワフルプロ野球

30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。



遊戯王カードゲーム

漫画「遊☆戯☆王」およびアニメ「遊☆戯☆王」シリーズを題材とした対戦型カードゲーム。



桃太郎電鉄

会社の社長となり、総資産ナンバーワンを目指すすごろくゲーム。



メタルギア

「敵に見つからないように潜入する」極限の緊張感を味わえるステルスアクションゲーム。



SILENT HILL

日本のみならず、海外にも多くのファンを持つサイコロジカル(心理)ホラーシリーズ。



ビデオゲーム

音楽ゲーム、「麻雀格闘倶楽部」などの主力シリーズに加えてキッズ向けゲームも好評。



メダルゲーム

さまざまな演出が楽しめるKONAMIのメダルゲーム。桃鉄やパワプロも登場!



ゲーミング機器

優れた製品として表彰され、業界からも注目を集めるスロットマシンをグローバルに展開。



SYNKR@S

カジノマネジメントシステム

全世界400以上のIRやカジノ施設、クルーズ船に導入されるカジノビジネスの基幹システム。

KONAMI
SPORTS CLUB

フィットネス

マシンジムやプール、スタジオなどで運動指導や運動機会を提供。



運動塾

子ども向け運動スクール

スイミング、体操、ダンス、サッカー、テニス、ゴルフなどさまざまな種目を展開。



事業戦略 デジタルエンタテインメント事業

常にイノベーションを追い求め、
進化し続けます

デジタルエンタテインメント事業責任者
(株式会社コナミデジタルエンタテインメント 代表取締役社長)

早川 英樹



デジタルエンタテインメント事業の 事業内容と特徴を教えてください。

デジタルエンタテインメント事業は、モバイルゲームや家庭用ゲーム、カードゲームの制作・販売を中心に、ゲームの対戦を競技ととらえるeスポーツの大会や、イベントの開催など、デジタル技術を活用したエンタテインメントの提供を多角的に行っています。

この産業は進化のスピードが目覚ましく、歴史を振り返ると、ほぼ10年おきに大きな変化が起きています。私が事業責任者に就任した2014年はスマートフォンが一気に普及し始めた時期ですが、その後およそ10年の間に、オンラインで誰もが、あらゆるデバイスとつながる時代となり、場所の制約なく一緒にゲームを楽しむ価値観が当たり前になりました。私たちはそうした時代の変化をいち早く捉え、ゲームデザインを進化させてきました。そして、ゲームをプレーしたお客様の反応を取り込み、アップデートし続ける「運営型」のゲーム制作を行うようになりました。

私たちの特徴は、時代の変化を敏感に捉えながら、ゲームを進化させてきたことにあります。その実現のために、私たちは挑戦を続けてきました。

2026年3月期に進めた主な取り組みを教えてください。

シリーズ累計10億ダウンロード(2026年4月時点)を超えた『eFootball™』や、「2026 WORLD BASEBALL CLASSIC™」に出場した日本代表「侍ジャパン」の選手が登場する施策を展開した『プロ野球スピリッツA』などの運営型タイトルが非常に好調でした。これらのタイトルでは配信開始から、お客様の反応を分析し、マーケティングを戦略的に行ってきました。データの検証を重ねることで市場の変化を捉え、あらゆる側面でゲームを進化させてきたこ

とが業績面での大きな拡大につながったと考えています。『eFootball™』は、1995年の発売以来『ウイニングイレブン』として親しまれてきたものを、2021年にリブランディングしました。『ウイニングイレブン』はただ対戦するだけでなく、サッカーファンのコミュニケーションツールへと発展していたので、ゲームを超えたデジタル上のプラットフォームとなり得ると考えました。このリブランディングによって、国内外のクラブチームやリーグとの関係性も変わりました。以前はライセンスの提供を受けるだけの関係にとどまっていたが、今ではパートナーとして、共に『eFootball™』のユーザーベースを活かしたコミュニティづくりに取り組み、デジタルとリアルが連動したサッカーファンの拡大を進めています。

また、2026年3月期は、「メタルギア」シリーズや「SILENT HILL」シリーズなどのグローバルコンテンツの強化にも重点的に取り組みました。「メタルギア」シリーズのリメイク作品で、究極のサバイバルステルスアクションが楽しめる『METAL GEAR SOLID Δ(デルタ): SNAKE EATER』では、オリジナル版のファンの想いを大切にしながらも技術的には新たなチャレンジを行っています。困難な点もありましたが、多くのお客様に高い評価をいただき、世界累計出荷本数が200万本を突破しました。初めて日本を舞台としたサイコロジカルホラーゲーム『SILENT HILL f』は、完全オリジナルの新作というさらに大きなチャレンジでしたが、完成度の高い作品をお届けすることができたと考えています。国内外の多くのお客様にご好評をいただいています。この成果をしっかりと今後につなげていきます。

事業のさらなる成長のために今後どのような 施策を進めますか。

今後目指していく姿として、大きく分けると四つの方向を考えています。

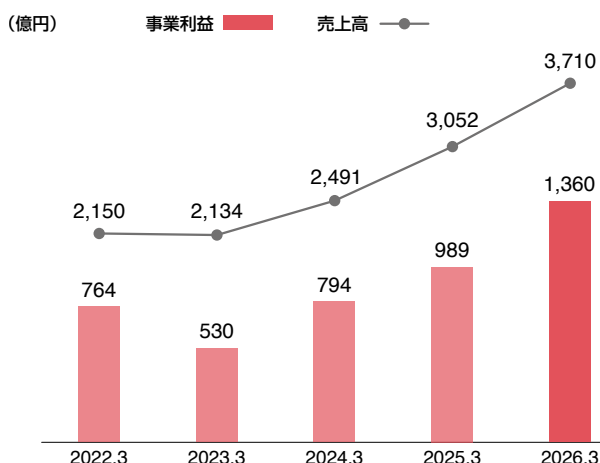
まず、現在の事業の基盤となっているIPをさらに強固にすることです。サッカー、野球、遊戯王などの運営型タイトルに加えて、「桃太郎電鉄」、「メタルギア」、「SILENT HILL」などの有力IPを再起動する戦略により、ポートフォリオの厚みが増しています。今後も外部パートナーとの連携なども視野に入れ、それぞれを拡大していきます。

そして、次の柱となる新しいIPの創出にも挑戦します。既に発表しているものでは、完全新作RPG『Rev. NOiR (レヴ・ノワール)』の制作を進めています。これ以外にも将来の成長を見据え、新しいIPの創出に積極的に取り組んでいきます。これまでのIPの多くはコミックやアニメから生まれてくるものですが、私たちの強みはデジタルからIPを創出できることにあります。ゲームを軸に、デジタルならではの特徴を活かすことでさらに事業を拡大できると考えています。

さらに、これまでと全く違う新しいゲーム性を持ったタイトルを創出することにも取り組んでいきます。KONAMIは50年以上の歴史の中で、数々の新たなゲームジャンルを生み出してきました。斬新で革新的なゲームを見極められる先見性を持ち、これを磨き上げ、事業につなげるため、組織の最適化を続けていきます。

最後に、今の事業をさらに発展させた総合デジタルエンタテインメントサービスの提供を目指します。現在、ゲームをはじめとするさまざまなサービスがデジタル上で提供されています。見方を変えれば、デジタル上のすべてのサービスはエンタテインメントとして捉えることもできます。事業の目指すべき形として、ゲームという枠にとらわれず、オンライン上のコミュニティのつながりを促進するような取り組みを見据えていく必要があると考えています。

業績推移



事業を継続する中でのリスクと機会を教えてください。

多くの企業に共通する国際的、地政学的なリスクは別として、デジタルエンタテインメント産業においてはAIの活用が進むことで生じる影響は無視できないと言われております。一般的には、AIを活用することで誰でも容易にゲームを制作できるようになり、参入障壁が下がるとされています。しかし、市場環境が大きく変わると私は考えていません。なぜなら、汎用ゲームエンジンの進化や、UGC*の普及などにより参入障壁が既に下がっているからです。また、AIの活用により効率化が進んだとしても、面白いゲームや、革新的なゲームを制作するために一番重要なのは「人」であり、「クリエイター」だと考えているからです。そして、数多くのクリエイターが「チーム」を組んでゲームを制作しています。「チーム」では、さまざまな背景を持つクリエイターたちが豊かな発想を交換し、混じり合いながら、遊びの可能性を広げるこれまでにない新しいゲームの創造を目指しています。こうした化学反応は、容易に代替できるものではありません。

技術の進化はこれまでもゲーム制作の現場に影響を及ぼしてきました。私たちはそれを、新たなゲーム体験を生み出すための手段として捉えており、むしろ大きなチャンスだと考えています。技術の最新の動向には常に目を配り、新技術の兆候が確認されれば、それらの研究開発を推進する部門を設置しています。時代を動かすような大きな技術革新が起きたとしても、クリエイターが新しい技術を理解し、リスクを的確に把握した上で安心してゲーム制作に活用できるように組織的なサポートを行っています。

* User Generated Content : ユーザー生成コンテンツ

株主、投資家の方々に向けたメッセージをお願いします。

これまでのIPを活かした事業の成長は順調に進んでいき、今後につながる新たなIPもしっかり準備を進めていますので、是非ご期待いただきたいと思います。

最もお伝えしたいことは、KONAMIにはイノベーションを生み出す力が遺伝子のように刻み込まれている、ということです。50年を超える歴史の中でその力を常に磨き続けてきました。既存の事業をアップデートし、さらに、将来を担うクリエイターの育成が着実に進んでいることは、私たちの大きな強みです。次世代のスタンダードになるような全く新しいゲームデザインを生み出すために、私たちは今後も進化を続けます。

事業戦略

アーケードゲーム事業

すべてのジャンルでKONAMIの プレゼンスを高めていきます

アーケードゲーム事業責任者
(株式会社コナミアーケードゲームス 代表取締役社長)

西村 宜隆



アーケードゲーム事業の業務内容と 特徴を教えてください。

株式会社コナミアーケードゲームスは、グループ内の事業再編により2025年6月に設立されました。KONAMIのアーケードゲーム事業を担っています。ビデオゲーム機やメダルゲーム機などの制作・販売、アーケードゲームのオンライン接続サービスの提供、プライズの制作・販売などを行っており、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。

オペレーター向けのビジネスにおいては、機器、プライズの販売にとどまらず、機器設置後の運営を行うことで、アミューズメント施設の稼働率向上に貢献することを目指しています。KONAMIのアーケードゲーム製品をオンラインで接続する「e-amusement」や、コインレスでゲームがプレーできる電子マネー「PASELI」など、多様なサービスを提供しています。製品とインフラの両面を提供することで、オペレーターと協力してアミューズメント施設の稼働を支えています。

また、eスポーツの取り組みも積極的に行っています。2021年には音楽とeスポーツを融合させたeスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE」を立ち上げました。オペレーターにもご協力いただき、大変盛り上がっています。

私は、2025年6月にアーケードゲーム事業責任者に就任しました。アーケードゲーム事業は、KONAMIの創業事業です。50年を超える歴史の中で培ってきた強みや資産を受け継ぎ、さらに大きく発展させることを目指しています。新たな価値創造にも挑戦し、アミューズメント業界全体の持続的な成長と活性化に貢献していきたいと考えています。

2026年3月期に進めた主な取り組みを教えてください。

2026年3月期に注力した取り組みは、主に三つあります。
まず、現在主力となっているビデオゲーム、メダルゲーム

においては新商品を投入し、市場シェア拡大に取り組みました。ビデオゲームでは、音楽ゲーム「pop'n music」シリーズの最新作『pop'n music High☆Cheers!!』や、TVアニメ「サザエさん」を題材とした初めてのアーケードゲーム『サザエさん まちがいさがし』が稼働を開始しました。メダルゲームでは、人気シリーズ「フォーチュントリニティ」や「カラコロッタ」の最新作に加えて、長年愛されるKONAMIの人気IPを活用した『桃太郎電鉄ワールド ～地球もメダルもまわってる!～』を発売しました。

二つ目は、キッズジャンルやプライズジャンルにおける市場でのプレゼンスを拡大するための取り組みです。キッズジャンルでは、「モンスター烈伝 オレカバトル」シリーズの新作『モンスター烈伝 オレカバトル2』を引き続き多くの方にお楽しみいただいておりますが、さらに遊びの幅を広げるためにメダルゲーム『モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル』を投入しました。プライズジャンルでは、KONAMIのIPから話題のアニメ・漫画IPまで幅広い商品を展開しました。オンラインくじ「コナミ プレミアムくじ ONLINE」では、人気IPとのコラボグッズなどを企画し、さらに商品を充実させました。

そして三つ目の取り組みが、海外展開です。数年前から日本の大手オペレーターが北米に進出し、市場の活性化が進んでいます。このような状況を受けて、国内市場で人気を博した「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!」をモチーフにした『eBaseball™: POWER PROS BATTER UP!!』など、複数のリデンプションゲームを市場に投入しました。

事業のさらなる成長のために今後どのような 施策を進めますか。

まず、音楽ゲームにおいて「リブート戦略」を推進していきます。KONAMIの音楽ゲームには20年を超える歴史があり、数多くの人気タイトルを生み出してきました。中高生の頃に音楽ゲームで

遊んでいたお客様が、今では社会人となり、音楽ゲームの過去作品の復活を期待する声を数多くいただいています。当社は、こうした期待に応えるため、過去の人気音楽ゲームを再発掘する「リブート戦略」に積極的に取り組んでいます。前期は「pop'n music」シリーズのリブート作が大変好評でしたが、次は「jubeat」シリーズでリブートを検討しています。これまで音楽ゲームをプレーしたことがないお客様も巻き込んで、アミューズメント施設のさらなる盛り上がりにつなげていきます。

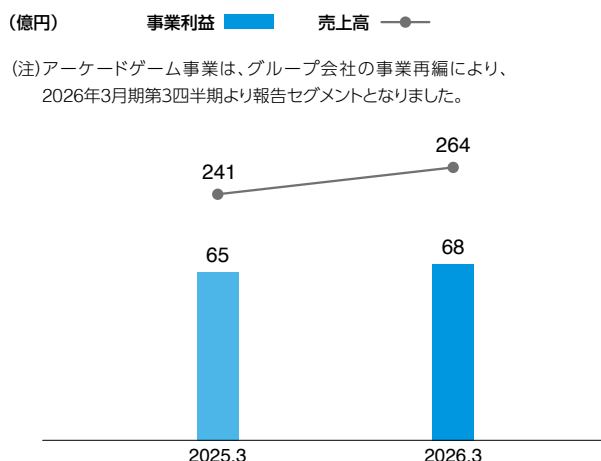
eスポーツにも引き続き注力していきます。これまでの取り組みによりKONAMIのeスポーツタイトルの認知度が向上しています。当社のeスポーツ競技タイトルが1フロアを占めるアミューズメント施設も出てきました。「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 6-」では、前シーズンに続いて「beatmania IIDX」、「SOUND VOLTEX」および「DanceDanceRevolution」を競技タイトルとして開催します。「esports×音楽」の新感覚エンタテインメントで、熱く盛り上げていきます。

キッズジャンルでは、KONAMIのプレゼンスを拡大することを目指し、大人気アニメ「鬼滅の刃」初のアーケードゲーム『鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ』を投入します。世界的な人気IP「鬼滅の刃」の世界観を忠実に再現しています。今後の展開にもご注目ください。

また、海外での取り組みを一層強化します。世界最大級のアミューズメント市場の一つである北米では、引き続きリデンプションゲームを投入していきます。各地域の文化や嗜好に合わせたカルチャライズを進めることで、市場シェアの拡大を目指します。さらに、海外市場向けの新規商品の開発や、音楽ゲームやメダルゲームをはじめとする国内人気タイトルの海外展開を積極的に推進します。

これらの取り組みにより、すべてのジャンルでKONAMIのプレゼンスを高めていきます。

業績推移



事業を継続する中でのリスクと機会を教えてください。

中長期的には、日本国内の人口減少やスマートフォンの普及による消費者行動の変化が市場に及ぼす影響を注視していく必要があります。KONAMIの人気IPを活用した商品展開を強化すると同時に、プライズやキッズジャンルを拡大することでより幅広い顧客層の獲得を目指します。そして、オペレーターと協力し、アミューズメント施設ならではの体験価値やリアルなコミュニティの場としての魅力を高める取り組みに、より一層注力していきます。さらに、国内で培ったコンテンツやノウハウをグローバル市場へ展開することで、新たな成長機会の創出につなげていきます。

また、近年はプライズゲームの専門店や小型店の出店が進むなど、業態が多様化しています。当社は、こうした市場構造の変化を成長機会と捉え、顧客ニーズに適した商品・サービスの提供を積極的に推進していきます。

部材不足に加えて、円安、エネルギー価格の上昇などによる原価高騰もリスクとなります。市況を見極めながら、最適なタイミングでの発注・調達、コストダウンの推進などを通じて、影響を可能な限り自社努力で吸収していく方針です。

株主、投資家の方々に向けたメッセージをお願いします。

アミューズメント施設は、驚きや感動、そして思い出が生まれ、人と人との「リアルな体験」につながる素晴らしい場所です。オペレーターやユーザーの皆様の声に耳を傾け、市場が求めているもの、さらにはその一歩先を行く商品・サービスを生み出し、新たなスタンダードを確立したいと考えています。これにより市場全体の拡大に貢献していきます。KONAMIは、アーケードゲームにおける音楽ゲームのジャンルを確立しました。そうした今までにないような革新的な商品を生み出すことが我々の使命です。

KONAMIの創業以来受け継がれてきた歴史をさらに発展させるため、これからも果敢に挑戦していきます。

事業戦略

ゲーミング&システム事業

最高レベルの健全性が求められる
ゲーミング業界において
「信頼」されるパートナーであり続けます

ゲーミング&システム事業責任者
(Chief Executive Officer of Konami Gaming, Inc.)

Sutherland Steve



ゲーミング&システム事業の 事業内容と特徴を教えてください。

ゲーミング&システム事業では、スロットマシン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。ゲーミングビジネスは、ライセンスの取得が必要な許認可ビジネスです。KONAMIは全世界で400を超える管轄地域でゲーミングライセンスを取得しています。ネバダ州ラスベガスに本社を置き、北米、中南米、欧州を担当するKonami Gaming, Inc. (以下、「KGI」) と、シドニーを本社とし、オーストラリア、ニュージーランド、アジア、アフリカを担当するKonami Australia Pty Ltd (以下、「KAP」) を中心に事業を展開しています。さらに、日本にもゲーミングコンテンツの制作を担うチームがあり、KGIおよびKAPをサポートしています。

ゲーミングビジネスは、主に既存カジノ施設へのリプレイス需要で成り立っています。競合各社がリプレイス需要を巡って競い合っており、スロットマシンやカジノマネジメントシステムのパフォーマンスがビジネスの成否を決めます。また、カジノマネジメントシステムは通常、一定期間にわたって減価償却が行われるため、一度選定されると長期間使用されることも特徴の一つです。

ゲーミング業界における現在のKONAMIのポジションは世界第4位であり、世界有数の市場であるオーストラリアにおいては、近年、第2位の地位を確立しています。我々は、世界中のオペレーターから「信頼」できるパートナーとして高く評価されています。高いパフォーマンスを発揮する商品・サービスとともに、「信頼」が世界中の市場で我々の地位を確固たるものとしています。

まだ十分に理解されていない面はありますが、ゲーミングビジネスは最高レベルの健全性が求められる業界であると同時に、社会に大きな恩恵をもたらしています。アメリカ・ゲーミング協会によると、米国のゲーミング業界だけでも180万人の雇用と、年間2,610億ドルの経済効果を生み出しています。さらに、教育、医療、インフラなどの財源として408

億ドルの税収をもたらしています。ゲーミングビジネスは、連邦政府の支援下にあった多数のネイティブアメリカンのコミュニティの自立にも貢献しています。連邦政府の規制の下、ネイティブアメリカンのコミュニティがカジノを運営することで得られた収益は、ネイティブアメリカンが居住する地域の住宅、医療、教育プログラムの独自の財源となっています。当社は、ネイティブアメリカンが運営するカジノと長年にわたり関係を維持しており、こうした取り組みをサポートしています。また、当社はネバダ大学のカジノビジネスに関する研究や教育プログラムへの寄付などを通じて社会的責任を果たしています。

2026年3月期に進めた主な取り組みを教えてください。

クラスIII*1を軸とした事業の拡大戦略に沿って実行してきた施策が、近年着実に成果を上げています。そして、その基盤をさらに強固なものとするべく、コンテンツの競争力をグローバルで強化してきました。こうした長期的な努力が実を結び始めています。KGI、KAPともにリリースしたコンテンツが高稼働を記録しています。

そして、今後の成長の柱である新筐体「Solstice™」シリーズの第一弾となる『Solstice 49C™』を2025年12月に北米で発売し、非常に高い評価をいただきました。業界最大規模の展示会において「Best New Core Cabinet」に選出されました。今後KGIおよびKAPの市場全域で新筐体の発売を予定しています。

我々のカジノマネジメントシステム「SYNKROS®」は、レジリエントなアーキテクチャ(稼働率99.9%)、高品質なサービス、継続的な機能拡充などにより成長を加速させてきました。最近では、包括的なマネーロンダリング対策を提供する「SYNK31™」や、カジノフロアで働く従業員向けのモバイルアプリ「Konetic™」などにより、オペレーターの効率化

に貢献しています。引き続き最先端のテクノロジーを活用し、「SYNKROS®」を進化させていきます。

さらに、クラスIII市場で培ってきた強みを活かすため、有望な市場とされている米国のスペシャリティマーケットに参入しました。当社独自のサーバー技術を活かし、2025年後半にオレゴン州で拠点を立ち上げました。これがクラスII*2市場参入への大きな足掛かりとなりました。また、ここ数年のうちに、複数地域のヒストリカル・ホース・レーシング(HHR)市場で強固な地位を確立し、ニューヨーク州ビデオ・ロトリー・ターミナル(VLT)市場、およびイリノイ州ビデオ・ゲーミング・ターミナル(VGT)市場への参入にも成功しました。今後、米国に加えてカナダでも同様の機会を獲得するため、引き続きリソースを投入していきます。

iGaming事業の拡大にも取り組みました。30サイトを立ち上げることを目標としてきました。特に、当社のデジタルコンテンツの持続的な成長を支える基盤となることが期待される、新興市場であるラテンアメリカに重点を置いて取り組みました。

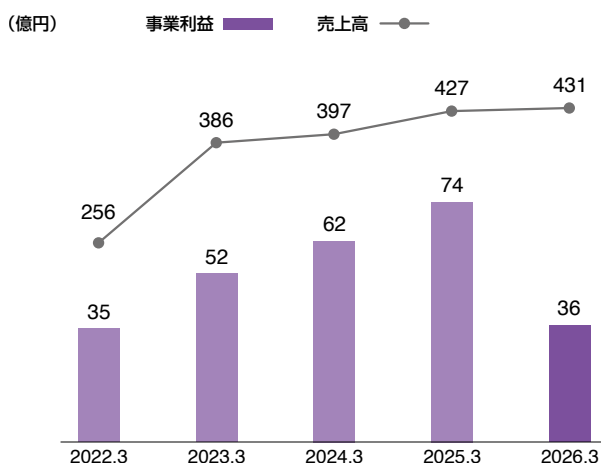
*1 米国内のカジノ施設で最も一般的に見られるゲームのカテゴリー。クラスIIIのスロットマシンは、各マシンに搭載された乱数生成器(RNG)によって勝敗がランダムに決定され、当事業の主力製品の一つとなっている。

*2 主に米国のネイティブアメリカンカジノで運営されるゲーミングカテゴリー。クラスIIのスロットマシンは、ネットワークで接続されたビンゴゲームの結果によって勝敗が決定される(プレイヤー同士が共通の賞金プールを争う仕組み)。当事業が今後拡大を目指す分野。

事業のさらなる成長に向けた今後の施策と、リスクと機会を教えてください。

2027年3月期の業界の展望は概ね良好です。エネルギー市場や中東情勢の影響によるマクロ経済の下振れ圧力を懸念せざるを得ない状況にあります。旺盛なリプレイス需要と新規大型施設の開業に支えられ、まずまずの環境にあると見ています。

業績推移



リスクは主に三つあると考えています。

- 1) 業界内でのゲーミング規制軽視の風潮
- 2) ゲーミングビジネスへのプレディクション・マーケットの参入。
米国内外で規制の抜け穴を悪用するグループの存在
- 3) 競争の激化

最高レベルの健全性が求められるゲーミングビジネスにおいて、当社はコンプライアンスを重視してビジネスを行っています。しかし、業界内でコンプライアンスよりも売上や利益を優先する傾向が強まりつつあることを懸念しています。

今後の戦略の柱は、新筐体「Solstice™」と、地域ごとの特性を反映した高品質なコンテンツによる直接販売の拡大です。「Solstice 49C™」は、進化した4Kグラフィックス、強化された演算能力に加えて、空間音響技術を搭載しています。そして、「Solstice™」シリーズ向けの「BOMBERMAN」等のコンテンツのパフォーマンスは期待を上回るものとなっています。KAPは、2026年に「Solstice™」シリーズの複数の筐体をオーストラリア市場に投入します。北米での成功をオーストラリア市場で拡大させます。

さらに、戦略的優先度が高い分野は、スペシャリティマーケット、パーティシペーション(レベニューシェア)、iGamingです。スペシャリティマーケットへの取り組みとしては、クラスIIビジネスの拡大に一層注力していきます。パーティシペーション(レベニューシェア)は、クラスIIおよびクラスIIIビジネスの最大の収益源であり、長期的成長のために最も強化すべき分野と認識しています。業界トップ3と競っていくためには、専任組織と長期的視点での製品開発が必要です。必要なリソースやサービス基盤を確保するための投資判断は、私自身が主導して行っていきます。これらに加えて、カナダ、中南米、欧州でiGaming事業を拡大します。そして、カジノマネジメントシステムについては、ロードマップに沿って新機能の開発を着実に進めていきます。

株主、投資家の方々に向けたメッセージをお願いします。

ゲーミング業界は垂直型産業です。オペレーターの成功は、サプライヤーの成功に直結しています。我々のパートナーは、高いパフォーマンスの製品と、それを支えるサービス体制を維持することを期待しています。「信頼」、「謙虚」、「一貫性」を信条とする我々は、パートナーの期待にしっかりと応えていると信じています。こうした信条がKGIおよびKAP両社の基礎となり、「信頼」されるパートナーとしての地位を世界中の市場で確立しています。業界のリーダーとしての地位をさらに強固なものとしていきます。

事業戦略 スポーツ事業

バランスの良い事業ポートフォリオを 基盤に次の成長ステージへ

スポーツ事業責任者
(コナミスポーツ株式会社 代表取締役社長)

室田 健志



スポーツ事業の事業内容と 特徴を教えてください。

当社は、1973年にスイミングスクールとしてスタートしました。その後、子ども向けの体操スクール、大人向けのスポーツクラブへと事業を拡大しました。現在もこれらの事業が大きな柱となっています。全国に展開する総合型スポーツクラブ『コナミスポーツクラブ』では、マシンジムやプール、スタジオなどで、運動指導や運動機会の提供を行っています。また、そのほとんどの施設でスイミングスクールを運営し、約半数の施設では体操スクールを展開しています。より多くのお客様のニーズにお応えできるようにスクール種目の拡充を進めており、現在ではテニスやゴルフ、サッカーなど幅広いスクールを運営しています。子ども向けスクールでは、2012年度から中学校の体育で必修化されたダンスのスクールを開講し、高い人気を集めています。

第2の柱として伸ばしてきたのが、主に地方自治体からスポーツ施設の運営を受託するPPP（パブリック・プライベート・パートナーシップ）事業と呼ばれる官民連携事業です。こちらも四半世紀以上の実績があり、全国で220を超える施設の運営を請け負っています。また、学校のプールの老朽化や指導教員の不足から、小中学校の水泳の授業を民間に委託する動きが4年ほど前から活発化しています。指導員の派遣や、当社施設での授業の受け入れなど幅広い形で業務を受託しており、現在200校を超える小中学校を支援しています。

近年、新規事業として力を注いでいるのが小型業態の展開です。「もっと鏡が見たくなる」をコンセプトにピラティスを行う女性専用スタジオ『Pilates Mirror』を2021年に立ち上げました。入会待ちになる施設があり、多くのお客様にご好評をいただいています。さらに、30分集中でパーソナルトレーニングを提供する『Personal 30』の展開を2024年から開始し、どの店舗も好調なスタートを切っています。

当社の強みはさまざまな事業を擁し、バランスの良い収益構造を築いていることにあります。足腰が強い企業となるために全社一丸となって取り組んでいるところです。

2026年3月期に進めた主な取り組みを教えてください。

当社の事業は、2019年に始まったコロナ禍により大きな打撃を受けました。施設の休館や閉店を余儀なくされましたが、厳しい時期を乗り越えるためにさまざまな変革を推し進めてきました。2026年3月期は、変革の成果を実感できる1年でした。

スポーツクラブ事業の主な取り組みですが、サービスの付加価値向上のために子ども向けのスイミングスクールに導入していた「運動塾デジタルノート」を体操スクールやダンススクールに広げました。施設内のプールや体育館等に複数のカメラを設置し、撮影されたレッスン動画をお子様自身がタブレット端末等で確認できるシステムです。運動指導とICTを活用した新しいレッスンは皆様からご好評をいただいております。新たに導入した体操スクール、ダンススクールでも好評です。デジタル化という観点では、これまでも施設内のキャッシュレス化やデジタル会員証の導入などを行ってきました。今後も会員の皆様の利便性とサービスの付加価値向上のために積極的に各種取り組みを推進します。

事業の二つ目の柱である官民連携事業は、収益向上のために利用者を増やす必要がある点はスポーツクラブ運営と変わりません。地域ごとにニーズを探りながら、さまざまな取り組みを行いました。これらの取り組みの一つとして、2025年に一般財団法人日本ドッジボール協会と連携協定を締結し、日本代表選手を招き全国約30カ所でイベントを開催しました。ドッジボールは誰もが経験したことがある競技なので大変盛り上がりました。

新規事業では、『Pilates Mirror』や『Personal 30』の出店を加速しました。当社は長年にわたりスポーツ施設を運営してきたことで、ピラティスやパーソナルトレーニングといった分野においても豊富な指導経験を有しています。さらに、効率的なオペレーションや、多店舗展開におけるサービス品質の維持、インフラの育成などさまざまなノウハウを蓄積してきました。これらの強みを活かし、新規事業の拡大を推進しています。

事業のさらなる成長のために今後どのような施策を進めますか。

これまで進めてきた施策には手応えを感じています。今後はこれをさらに推し進めていきます。

まず、軌道に乗り始めた新規事業については、当社の第3の柱へと成長させていきます。『Pilates Mirror』が2026年中に累計店舗数100店舗を超えます。『Personal 30』についても今後さらに拡大していく予定です。

スポーツクラブ事業において現在運営している各施設は、しっかりとした収益性を備えています。コロナ禍を乗り越えた今、スポーツクラブ事業は次の成長ステージに入ったと考えています。私自身を含め、社員一人ひとりが施設に強い思いを持っています。年齢、性別問わず幅広い方にご利用いただけるよう、施設、提供サービス、インストラクター、スタッフなど、すべての品質を向上させていきます。また、施設ごとに地域に根差したさまざまな施策を展開することで、まだまだ収益性を伸ばす余地があると考えており、今後も着実に成長させていきます。

官民連携事業は、既存施設の収益力向上と新規施設の獲得により、一層事業を拡大していきます。

学校水泳授業の支援については、当社施設だけでなく、当社が運営を受託する公共施設のいずれにおいても対応することが可能です。幅広い事業を展開する強みを活かし、対象校の拡大を進めていきます。安全が確保された環境と効果的な指導で、より多くの子どもの泳力向上を支援していきます。

事業を継続する中でのリスクと機会を教えてください。

まず、国内中心に事業を展開していますので、日本の人口減少が中長期的に当社の事業に影響を及ぼすことが考えられます。また、感染症の拡大などの不可抗力によって営業休止せざるを得ないことも大きなリスクです。原油高騰などによるエネルギーコストの上昇も、施設運営を困難にする要因です。さらに、気候変動についても事業に影響を与えています。高温の日は、来館いただくお客様が減少し、運営を受託する屋外の施設においては営業できない、ということも実際に起きています。

国内の多くの企業が直面している人材不足というリスクは、インストラクターやスタッフなどの労働集約型のビジネスを主体とする当社にとっても無縁ではありませんが、KONAMIブランドが強みとなり、優秀な人材の確保につながっていると感じています。

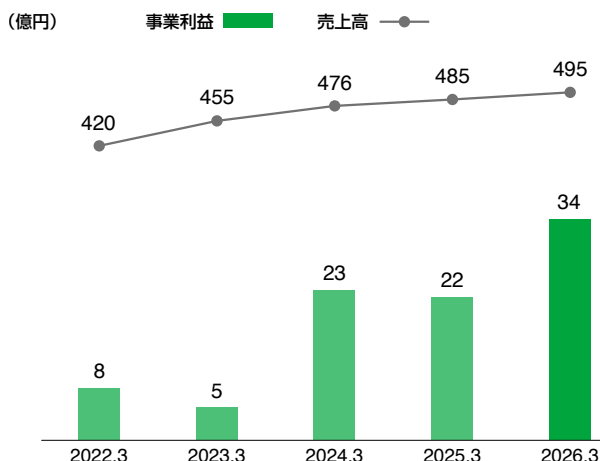
事業を取り巻く環境にはさまざまなリスクが存在します。しかし、当社はスポーツクラブ、スクール運営、官民連携事業、新規事業のそれぞれにおいて一定規模以上の収益基盤を確立し、バランスの取れた事業ポートフォリオを構築しています。これは当社ならではの優位性の一つです。各事業は異なるリスク特性を有しており、社会経済情勢の変化による影響を相互に補完・分散できることから、ポートフォリオ全体のレジリエンス向上につながっています。今後も変化やリスクに柔軟に対応できる事業基盤の維持・強化に努めていきます。

株主、投資家の方々に向けたメッセージをお願いします。

スポーツクラブ事業や官民連携事業、新規事業など、当社が展開する施設やサービスを通じて、多くの方々の健康を支え、お子様の健全な心と身体の育成をサポートしています。その役割の重さに大きな責任を感じる一方で、社会的に大変意義がある事業であると考えています。今後もより多くの方々に信頼いただけるサービスを提供し、当社の社会的存在意義を一層高めていきます。

これまでリスクに対応できる安定した事業ポートフォリオを築いてきました。業績についてもさらなる成長を目指していきますのでご期待ください。

業績推移



サステナビリティへの取り組み

サステナビリティ基本方針

詳細情報は二次元コードより
ご覧いただけます。



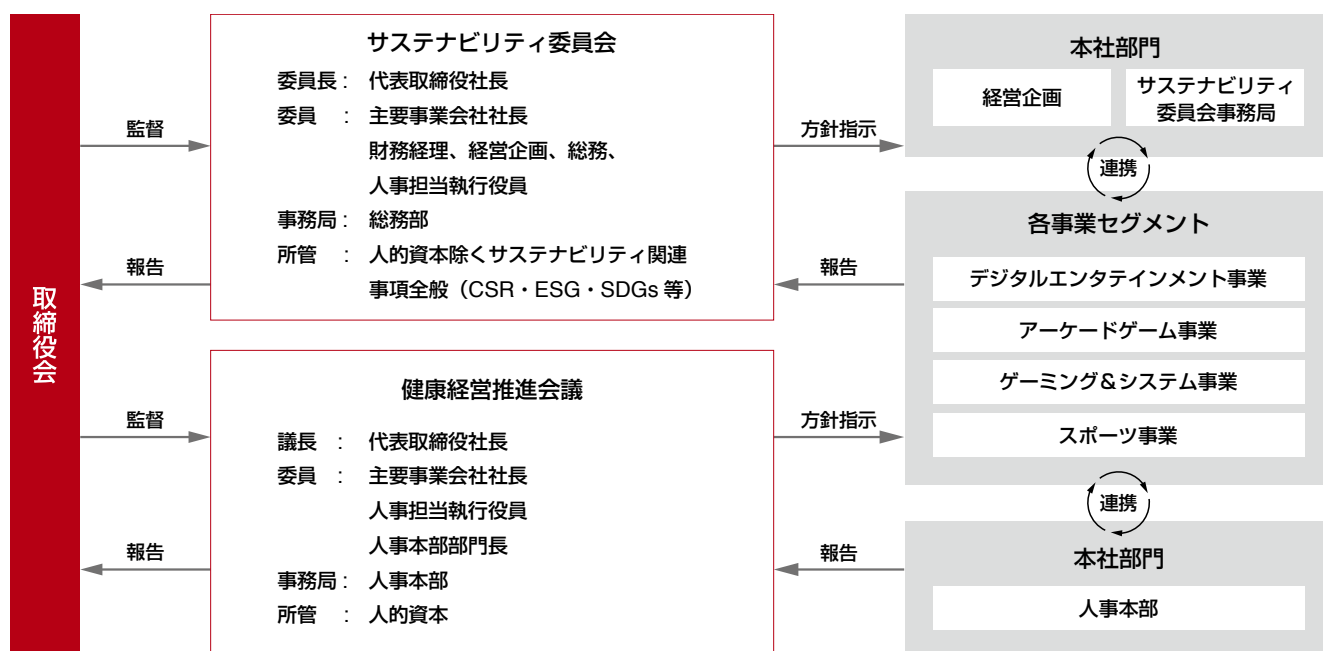
コナミグループの事業を通じて持続可能な社会の実現に貢献し、社会から常に期待され、必要とされる企業を目指してまいります

サステナビリティ活動の推進体制

当社代表取締役社長が委員長および議長を務める、「サステナビリティ委員会」および「健康経営推進会議」において、当社グループの持続可能性に関するさまざまなテーマを取り扱い、実効性のある施策を決定しています。サステナビリティ委員会、健康経営推進会議で決定した内容は定期的に取り締役に報告を行い、監督を受けています。

サステナビリティに関するリスク管理の内容は必要に応じ

て四半期に一度開催されるサステナビリティ委員会、健康経営推進会議で報告されます。また、当社および当社グループに重大な影響を及ぼす可能性のあるリスクを一元的に把握し適切に対処するための組織としてリスクマネジメント委員会を設置しており、リスクマネジメント委員会と連携して全社リスク管理を行い、重要と判断されるものは取締役会へ報告されます。



コナミキャンパス

コナミグループのマテリアリティ

コナミグループは、サステナビリティ活動を推進する上で優先的に取り組む事項を明確にするため、以下のプロセスに沿ってマテリアリティを特定しました。

マテリアリティの特定プロセス

Step1 マテリアリティ候補の選定

コナミグループの事業活動と関連性が高いサステナビリティ項目を精査し、マテリアリティ候補を選定しました。候補の選定にあたっては、持続可能な社会に向けた世界共通目標である「SDGs」、サステナビリティ会計基準審議会(SASB)の「サステナビリティ会計基準」やGlobal Reporting Initiative(GRI)の「GRIスタンダード」、社会的責任に関する国際規格「ISO26000」などを参考にしています。

Step2 リスクと機会を評価

選定したマテリアリティ候補について、リスクと機会を洗い出し、分析・評価を実施しました。

Step3 マテリアリティの特定

評価結果に基づき、本社部門執行役員および部門長にてディスカッションを行い、代表取締役社長の承認により、マテリアリティを特定しました。その後、サステナビリティ委員会へ報告を行っています。

コナミグループのマテリアリティ		説明
商品・サービス	人々のウェルビーイングの向上	ゲームやスポーツなどのエンタテインメントの力で、人々のウェルビーイングの向上に貢献する世界最高レベルの商品・サービスの提供を目指す。
	商品・サービスの安定的な提供	自然災害、感染症、地政学リスク、サイバー攻撃等の不測の事態に備え、事業継続性とレジリエンスを強化し、商品・サービスの安定的な提供を実現する。
	お客様の個人情報およびプライバシーの保護	お客様の個人情報およびプライバシーを保護するために万全の対策を講じる。
IP(知的財産)		IPを適切に保護、活用する。新たなIPの創出に積極的に取り組み、企業価値向上を目指す。
人的資本	多様な人材の確保と育成	時代のニーズや変化に機敏に対応し、失敗を恐れず、挑戦し続けることができる多様な人材を採用する。従業員一人ひとりが自律的に行動し、自ら学び続ける優秀な人材を育てる。
	従業員エンゲージメント、働きがいのある環境の創出	従業員の能力を最大限に活かすことができる働きがいのある環境を創出する。従業員のエンゲージメントやモチベーションを高めることによって労働生産性を向上させる。
	仕事のパフォーマンス、働きやすい環境の整備	仕事のパフォーマンスを最大限に高めるために心身のコンディションを整える健康経営を通じて働く環境の基盤を整備する。
事業成長による経済貢献		事業の成長により利益を創出し、国・地域の経済発展やステークホルダーに貢献する。
気候変動		資源・エネルギーの効率的利用、商品・サービスの省エネ化などを通じて気候変動対策に貢献する。
コーポレート・ガバナンス	ガバナンス	事業環境の変化に機敏に対応するグループ経営体制を整備し、健全で透明性のあるガバナンスを構築する。
	コンプライアンス	企業活動に適用される世界各国の法令・規則を遵守する。

人事戦略実現への取り組み

5年後、10年後の未来を見据え、多様な優秀人材を確保し、従業員が能力を最大限に発揮できる、働きやすさと働きがいのある環境を創出する

人事戦略の基本的な考え方

コナミグループは、ゲームやスポーツを軸としたエンタテインメント事業を展開し、特定領域に依存しない事業ポートフォリオを構築しています。

デジタル領域での技術活用やグローバル展開を背景に成長投資も進めており、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、新たな楽しさをつぎつぎと創出してきました。

これらの事業を支えてきたのは、コナミグループの各分野で活躍する幅広い専門性を有する人材であり、事業の持続的な成長に向け、「5年後、10年後の未来を見据え、多様な優秀人材を確保し、従業員が能力を最大限に発揮できる、働きやすさと働きがいのある環境を創出する」という人事戦略を推進しています。

この人事戦略の実現に向け、「採用」「育成」「評価・報酬」「異動・配置」「健康・労務」それぞれの人事フローを通じて、多様な人事施策を展開しています。

これらの取り組みにより、従業員のモチベーションやエンゲージメントが高まることによる労働生産性の向上、就職企業人気ランキングや健康経営等の外部評価獲得によるブランドイメージの向上、ひいては企業業績・企業価値の持続的な成長につながっていきます。



INPUT

人事戦略実現に向けた人的資本の投入

新卒採用数

過去最高の**280名**

教育研修時間

1人当たり**20.8時間**

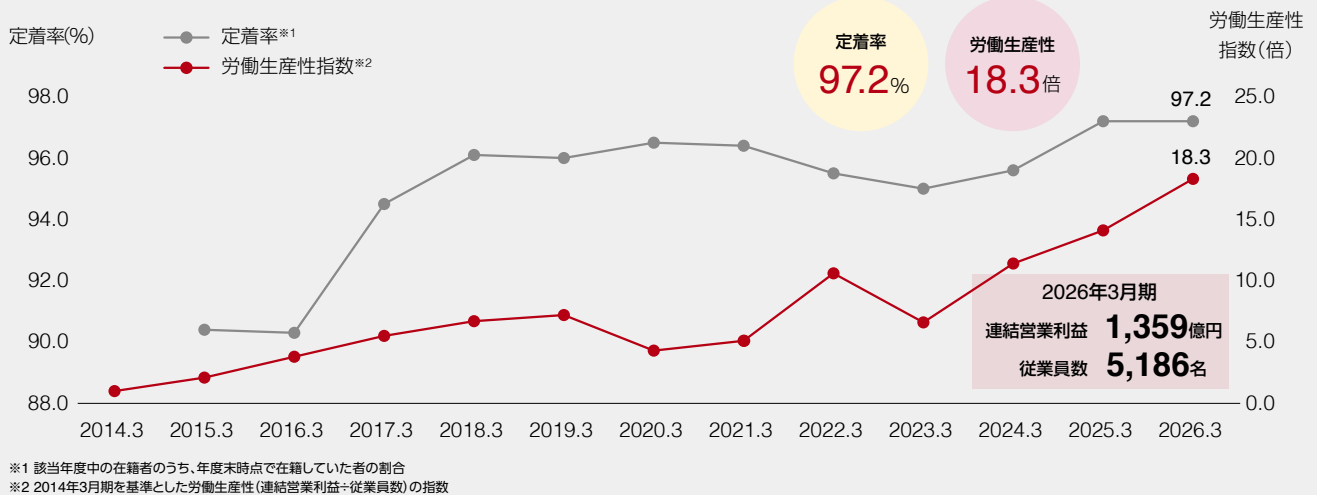
大卒初任給

5期連続の
基本給ベースアップ

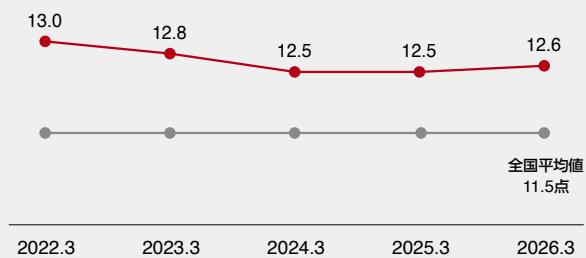
OUTCOME

労働生産性を上げることによる企業業績の向上
従業員のモチベーション・エンゲージメントを高める

労働生産性・定着率

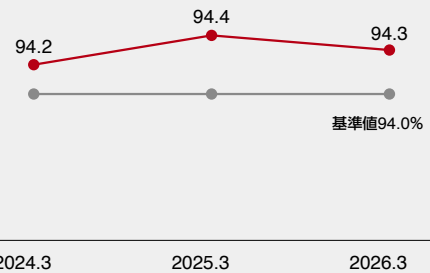


従業員満足度*



※ 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(全国平均値は11.5点)。

仕事のパフォーマンス*



※ 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94.0%)。

企業価値・ブランドイメージの向上

就職企業人気ランキング・健康経営・CSRランキング等の外部評価の獲得

外部評価

2027年卒大学生就職企業人気ランキング

文系総合ランキング4位
理系総合ランキング13位

2026年4月20日発行
日本経済新聞朝刊
日経×マイナビ新卒採用広告特集

健康経営優良法人2026

ホワイト500

10年連続認定



東洋経済CSR企業ランキング

2026年度人材活用197位
(1,369社)



Strategy
01

採用の方針

時代のニーズや変化に機敏に対応し、失敗を恐れず、挑戦し続けることができる多様な人材を採用する

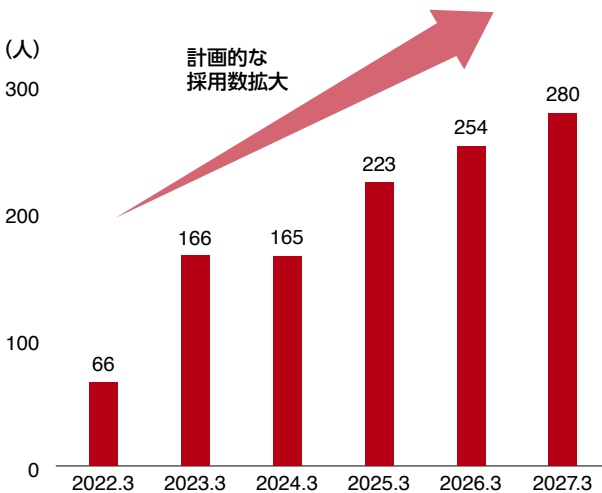
コナミグループの事業を取り巻く環境は絶えず変化している。
スピード感を持ち、その変化に柔軟に対応できる優秀人材の確保を目指す。

コナミグループの事業拡大のためには、クリエイターやビジネス人材などの幅広い分野における専門性を有する人材の確保が不可欠です。

新卒採用では職種ごとのグループ一括採用を実施しており、事業の垣根を越えて採用活動を行っています。新卒採用・中途採用を問わず、採用面接には各社の経営層が参加するなど、コナミグループ全体で優秀人材を採用する仕組みを整えています。また、グローバルビジネス拡大に向け、国際的な視野と専門性を持つ方の採用に力を入れています。障がい者採用も積極的に行っており、それぞれのポジションで活躍しています。

新卒社員と高度専門知識を持つ中途社員を最適なバランスで採用することによって、組織に相乗効果を生んでいます。

新卒採用数の推移



Strategy
02

育成の方針

自律的に行動し、自ら学び続ける人材を育てる

会社は従業員が能力を高められる環境を整え、従業員は会社を自己実現の場と考えて、自律的に能力を高めていく。

現在のような変化の激しい時代においては、ある時点で多くの知識を持っている人材よりも、自律的に新しいことを学び続ける力、すなわち継続的に自分の能力・スキルを高めていくことのできる思考や行動特性を有する人材が求められています。

コナミグループでは、多様な教育研修や最新技術の展示会等の開催を通じて、従業員の学習機会の創出を支援しています。こうした機会を活用して、従業員一人ひとりが自ら主体的に思考し、自分を磨いていくことを期待しています。

教育研修体系図

	階層別研修		目的別研修	全社研修
	全員参加型	選拔型		
管理職		・管理職研修 ・新任管理職研修		
役職者		・役職者研修 ・新任役職者研修		
中堅 若手	・5年目ステップアップ研修 ・3年目ステップアップ研修 ・2年目ステップアップ研修		技術スキル研修 法務・財務・知財研修 ...	コンプライアンス研修 ITリテラシー研修 ...
入社者	・中途入社者フォローアップ研修 ・1年目フォローアップ研修 ・中途入社者入社時研修 ・新入社員入社時研修			

グループ採用プロジェクト

コナミグループ全体の「グループ採用プロジェクト」として、採用活動には若手、中堅を問わず各事業から200名以上の従業員が携わり、主体的に採用活動に取り組んでいます。

採用施策としては、大学や専門学校と提携した事業所見学ツアーや、クリエイターを目指す学生からプレゼンを受ける講評会、さらには大学の授業の一環としての講座など、さまざまな採用イベントを実施しています。また、国際的な視野と専門性を持つ方を採用するため、海外各地で開催される採用イベント等へも積極的に出展しています。

採用施策は毎年アップデートしており、14,000回以上の視聴回数を記録する大規模オンラインイベントの開催や年間450回以上の採用イベント等への出展によって、グループ一丸となって攻めの姿勢で優秀人材の確保を目指しています。

TOPIC

2027年卒大学生就職企業人気ランキング

文系総合ランキング4位

理系総合ランキング13位

2026年4月20日発行 日本経済新聞朝刊
日経×マイナビ新卒採用広告特集

積極的な採用施策の結果、約35,000名が投票に参加した就職企業人気ランキングであるマイナビ×日経「2027年卒大学生就職企業人気ランキング」では、当社が文系総合ランキング4位・理系総合ランキング13位に選ばれました。



グループ全社共通の教育研修体系

コナミグループでは、全社共通の教育研修体系を整備し、グループ一体となって人材育成に取り組んでいます。教育研修体系は「階層別研修(全員参加型) (選抜型)」、「目的別研修」、「全社研修」の3区分から構成されており、コナミグループの所有する研修施設を活用し、それぞれの区分で充実した研修を実施しています。例えば、新入社員のクリエイターには、職場配属前に、約2カ月にわたりゲーム開発の基本的業務スキルを習得するための研修を実施し、配属後の成長を後押ししています。基礎をしっかりと身につけることで若く柔軟な価値観から創作意欲が湧き、さらにそれが新しい価値創出へとつながっていきます。

グローバル人材の育成については、海外トレーニー制度を運用しており、若手従業員を対象に、一定期間の海外出向を実施しています。キャリア早期から海外現地での業務に積極的に挑戦できる環境を整えることで、グローバルビジネス拡大にあたって必要となる国際的な視野と専門性を備えた人材の育成に努めています。

育成環境の充実と最適化

従業員一人ひとりが能力を最大限に発揮できるよう、最新設備や機能性を備えたオフィス環境の整備にも継続的に力を入れています。大人数を収容することができる会議室および宿泊施設を完備した研修施設を多数保有しており、チーム単位、プロジェクト単位での研修やクリエイターの創作活動に活用しています。



Strategy
03

評価・報酬の方針

従業員のそれぞれの役割における貢献度に応じて
適正に評価し、報酬を支給する

従業員の意欲やキャリアプランを踏まえた適正な評価・報酬によって、従業員のモチベーション・エンゲージメント向上に努める。

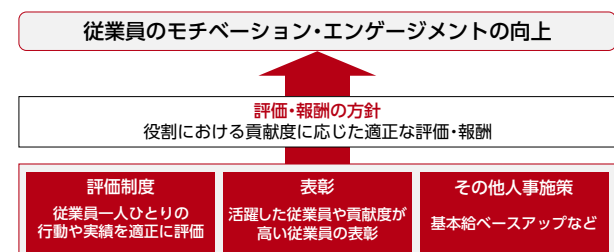
コナミグループでは、それぞれの役割における貢献度に応じて適正に評価し、報酬を支給することによって、単なる年齢や勤続年数に縛られることのない、実力主義の制度を運用しています。

報酬制度として、月給賞与制を導入しています。月給については一般従業員層の人材育成に適しているメンバーシップ型と役職者層の役割・職務に応じて報酬が決まる日本的ジョブ型雇用を意識した役割型を組み合わせ、双方のメリットを活かした、ハイブリッドな役割報酬制度を導入しています。

賞与については、業績・利益の一部を原資として、適正な評価に基づき個々の貢献度に応じて配分しています。

モチベーション向上のためのインセンティブ制度

評価制度に基づいた報酬以外にも、コナミグループ全体で活躍した個人やチームを表彰するイベントを実施し、貢献度合いに応じたさまざまなインセンティブを支給することで、従業員のモチベーション向上につなげています。



Strategy
04

異動・配置の方針

グループ全体で多様な人材の適材適所の配置を実施する

変化の激しい環境に機敏に対応できるよう、人材の能力や経験を踏まえた最適な配置を行う。

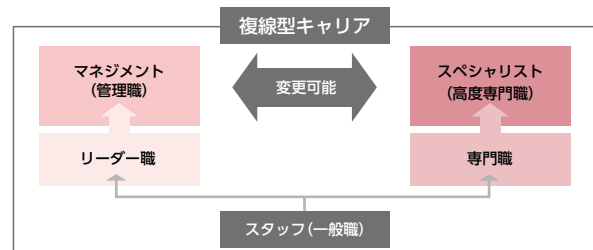
コナミグループでは、事業会社を横断し、グループ全体で適材適所の配置を実施しています。これにより、組織や事業の垣根を超えた幅広い視点を持つ人材を育成しています。事業活動においては、状況に応じてプロジェクト運営に最も適した人材がリーダーシップを発揮し、迅速な意思決定と遂行を可能とする体制を整えています。組織改編や人事異動の実施時期についても、定期的な実施にとらわれず、年間を通じて会社にとって最適なタイミングで、組織単位、プロジェクト単位、業務単位で戦略的に実施しています。

職種別にキャリアパスを可視化することで、働く従業員の将来像と会社が求める人材像の合致に努め、会社と従業員が同じビジョンを共有し、歩むことができる制度を整えています。

キャリアパスの可視化と複線型キャリア制度

複線型キャリア制度により、マネジメント（管理職）を目指すのか、スペシャリスト（高度専門職）を目指すのかについてのキャリアを選択する機会があります。

複線型キャリア制度



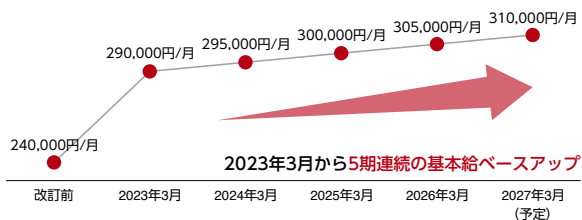
評価・報酬の側面から、働きがいのある環境を創出

実力主義の実現に向けて、従業員の活躍や成果を称える表彰制度やインセンティブ制度などを充実させており、高い成果や貢献度に対して適切に報いる仕組みを整備しています。

2023年3月には国内グループ各社の従業員※を対象として、年額換算で平均約60万円、月額平均約5万円の基本給ベースアップを実施しました。さらに2027年3月には、5期連続での実施を予定しています。

これらの施策を通じて、従業員の収入安定および働きがいのある環境の創出につなげています。

基本給ベースアップの推移(大卒初任給)※



※一部国内事業会社および一部職種は対象外

基本給のベースアップ※

	新卒初任給 (大卒の場合)
改訂前	240,000円/月
▼	
2027年3月(予定)	310,000円/月



働きやすい環境創出のための取り組みと制度

従業員の働き方に対する価値観の多様化に対応するための環境づくりを推進しています。障がい者雇用の観点では、一人ひとりの適性を十分に活かし、適材適所で働きやすい環境づくりに努めています。育児支援の観点では、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。女性活躍の観点では、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。

法定以上の育児支援制度

制度	概要
育児休業	子どもが満2歳に達するまで取得可能
育児短時間勤務	子どもが小学校6年生終了まで利用可能
育児時差勤務	子どもが小学校6年生終了まで利用可能
託児費用補助金	育児休業取得の対象となった子どもが保育所に通う場合、毎月補助金を支給
ベビーシッター利用補助	ベビーシッター利用時に補助金を支給

さらなる女性活躍の推進に向け、2030年までに女性管理職比率20%以上を達成することを目標に、ライフイベントとキャリア形成を両立しながら活躍できる環境整備に努めています。能力開発を目的とした研修にて女性従業員のマネジメント能力やリーダーシップの向上を図るほか、キャリア支援や各種制度の充実により、長期的なキャリア形成とさらなる活躍を後押ししていきます。



Strategy
05

健康・労務の方針

仕事のパフォーマンスを最大限に高めるために心身の
コンディションを整える健康経営を通じて働く環境の基盤を整備する

「健康経営」の取り組みを通じて、従業員一人ひとりがその能力を十分に発揮し、会社と共に成長できるような環境整備を行う。

コナミグループは、健康経営を通じて働く環境の基盤を整備しています。従業員一人ひとりがその能力を十分に発揮し、会社と共に成長できるような環境整備を行うために、健康経営に関する指標の把握および改善に努めています。

パフォーマンス向上の取り組み

健康経営戦略マップを作成し、経営方針・健康経営の推進方針を踏まえて現状の課題を分析し、目標値を設定しています。目標達成に向けた健康投資やさまざまな取り組みに対する効果を明確化することで、健康経営を体系的に推進しています。

コナミグループでは、健康経営推進会議、健康管理センター、各事業人事部員、関東ITソフトウェア健康保険組合の4者が連携して、健康経営を推進しています。健康経営推進会議では、健康経営に関する指標として、健康目標および労務目標を設定し、その達成に向け、四半期ごとに従業員の健康状況や労働時間等を確認し、課題の共有や施策検討を行っています。健康管理センターには、従業員の健康管理・健康づくりをサポートする専門の部署として産業保健従事者（産業医・保健師等）を配置しています。

健康経営の指標

健康目標	数値	労務目標	数値
定期健康診断受診率	100%	超過勤務時間 月80時間超過者	0名
喫煙率	15.0%以下	超過勤務時間 年間平均60時間超過者	0名
ストレスチェック回答割合	98.0%以上	超過勤務時間 月45時間超過回数7回以上	0名
適正体重維持者率	70.0%以上	有給休暇取得日数 5日未取得者	0名
運動習慣者比率	40.0%以上	有給休暇取得率	70.0%以上
健康ポータルサイト登録率	75.0%以上	有給休暇取得日数	14日以上/20日
健康増進施策参加率	75.0%以上		

フィジカル面およびメンタル面のパフォーマンス向上を目指し、従業員一人ひとりの健康意識の醸成および行動変革に向けた取り組みを行っています。従業員の心身の健康管理をサポートするため、社内における産業医・保健師等による相談窓口の設置だけでなく、職場や家庭に関する悩みや心の問題を相談できる外部EAP（従業員支援プログラム）を導入するとともに、ストレスチェックを実施しています。ストレスチェックは従業員のメンタルヘルス不調の予防・早期発見に活用しているほか、組織診断結果を分析し、働きやすい職場環境の形成につなげています。

コナミグループ人事施策の外部評価



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2026」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。



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」認定を取得。

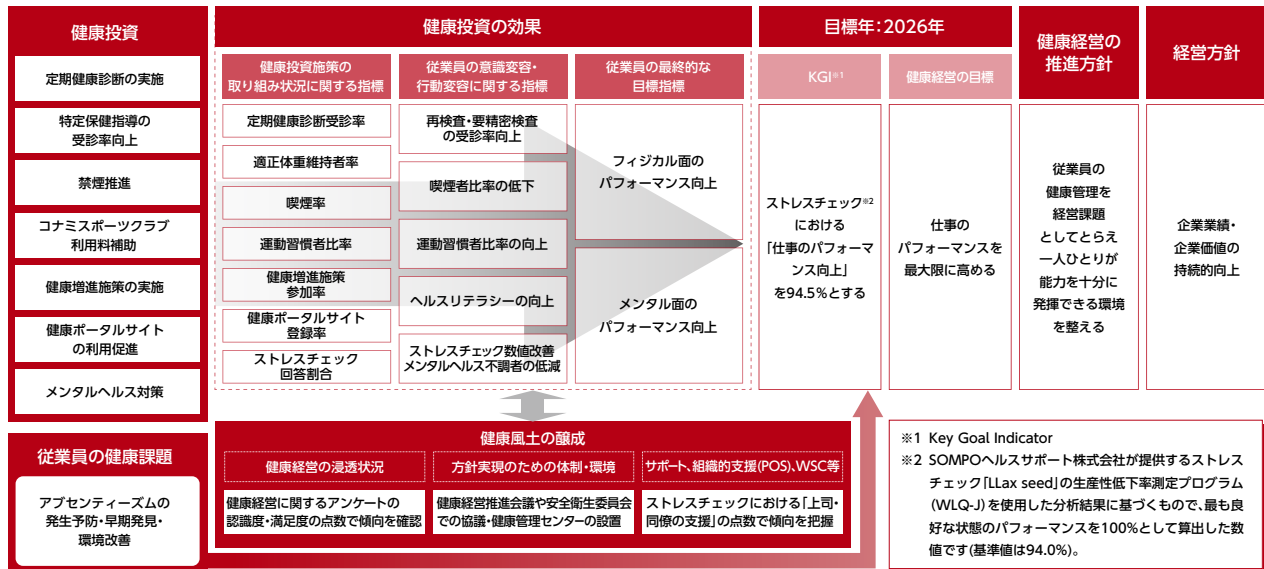


次世代育成支援対策推進法に基づき、一般事業主行動計画の目標を達成した子育てサポート企業として、厚生労働大臣より「くるみん」認定を取得。



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。

健康経営戦略マップ



健康経営優良法人(ホワイト500)に10年連続認定

「健康経営優良法人(ホワイト500)」とは、経済産業省が日本健康会議と共同で実施している認定制度で、保険者と連携して優良な健康経営を実践している大規模法人を顕彰し、健康経営実践法人の拡大を図るものです。コナミグループは、健康経営の基本方針のもと実施しているさまざまな取り組みが評価され、大規模法人部門として「健康経営優良法人2026」に認定された3,761法人のうち、上位500法人として「ホワイト500」に10年連続で認定されました。



定量的な人事データを活用した人事戦略を実行

人員構成

従業員数(正社員数)

2025年3月期 5,045人 → 2026年3月期 5,186人

新卒採用数

2026年3月期 254人 → 2027年3月期 280人

育成

教育研修時間(1人当たり)

2025年3月期 18.1時間 → 2026年3月期 20.8時間

教育研修満足度

2025年3月期 88.6% → 2026年3月期 90.8%

健康・労務

定着率

2025年3月期 97.2% → 2026年3月期 97.2%

有給休暇取得率

2025年3月期 73.6% → 2026年3月期 74.3%

社会への取り組み

社会課題と向き合い、解決を図っていかこうとする意識が世界中で高まり、持続可能な社会の実現に向けた活動が幅広い分野で展開されています。企業においても長期的に成長し社会と共に発展していくために、これまで以上に社会に配慮した経営を意識していかなければなりません。持続可能な社会の実現に向けて、コナミグループでも事業を通じたさまざまな活動を展開しています。

詳細情報は二次元コードより
ご覧いただけます。



CASE 01

「桃太郎電鉄」の教育現場での活用

『桃太郎電鉄 教育版Lite ～日本って面白い!～』は、ノートPCやタブレットなど、学校の教育現場で使用されている端末で動作するデジタル教材です。「日本全国を巡って物件を買い集め、資産額日本一を目指す」というゲーム性を活かし、幅広い学習に活用していただくことを目的として、2023年から学校教育機関に無償で提供しています。

多くの学校・自治体で導入が進み、全国の40%にあたる7,971以上の小学校をはじめとして、提供している団体は、14,700を超えています。

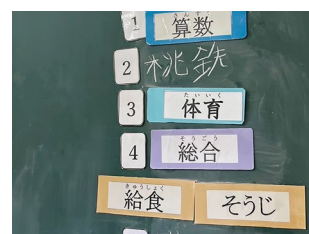
活用方法は学校によってさまざまで、生徒たちは桃鉄を楽しみながら、自然と社会、算数、国語の知識をつけることができます。2025年4月からはフリースクール、オルタナティブスクール、インターナショナルスクールへの提供を開始しました。より多くの教育機関に『桃鉄 教育版』をお届けしていきます。

今後も、教育現場の皆様からいただいた意見を参考にしながら本作の改善を重ね、教育 (Education) と娯楽 (Entertainment) を組み合わせた「エデュテイメント」の定着に取り組んでいきます。



活用事例

枚方市教育委員会では一括導入を早期に実施し、市内の小中学校の希望があれば、いつでも『桃鉄 教育版』が使えるよう準備しました。現在多くの小中学校で授業に活用しています。また、管轄する小中学校の教員と共に研究会を立ち上げ、授業への活用についての情報交換や勉強会を行っています。



小学4年生の授業の様子

枚方市立香里小学校では地方ごとに班分けし、駅情報や特産物などを調べて全国新聞を作る授業や、ランドマークを探して行ってみたい街を紹介する授業などを行っています。



中学生の授業の様子

枚方市立枚方中学校では1年から3年生までの全クラスで『桃鉄 教育版』を使った授業を行っています。『収益率』『金融』『グルメ(食育)』など、各学年でテーマを決めてさまざまな教科で授業に活用しています。



CASE 02 スポーツや文化の振興への貢献

当社グループは、スポーツや文化の振興のためさまざまな取り組みを行っています。

将棋のさらなる普及と発展へ

当社は、株式会社共同通信社と公益社団法人日本将棋連盟が主催する「棋王戦コナミグループ杯」に4期連続で特別協賛しています。

「棋王戦」は、将棋界を代表する八大タイトル戦の一つで、1974年に創設され、翌1975年にタイトル戦となった歴史ある公式戦です。全棋士と女流棋士、アマ名人で行う予選と挑戦者決定トーナメントで構成され、その勝者が例年2月から3月にかけて、棋王と五番勝負を行います。50年を超える歴史の中で数々の名勝負が繰り広げられてきました。



「第51期棋王戦コナミグループ杯五番勝負」の初手立ち会の模様

次代を担う棋士の育成

さらに、北國新聞社、富山新聞、日本将棋連盟石川県支部連合会が主催する「コナミグループ杯 北陸ジュニア棋王戦」、下野新聞社、棋王戦栃木対局実行委員会、日本将棋連盟栃木県支部連合会が主催する「関東ジュニア棋王戦コナミグループ杯」に2025年より2年連続で特別協賛しています。

「ジュニア棋王戦」は、「棋王戦コナミグループ杯五番勝負」に合わせ、各地域で開催される園児から高校生までを対象とした大会です。将棋界の裾野拡大と、次代を担う棋士の育成を目指し行われています。プロ棋士や関係者が見守る中、多くの参加者が熱戦を繰り広げました。

今後も、「棋王戦」「ジュニア棋王戦」への協賛を通じて、将棋文化のさらなる普及と発展への貢献に努めていきます。



「コナミグループ杯 第30回北陸ジュニア棋王戦」の会場の様子

子どもたちの夢への挑戦をサポート

～「NPBジュニアトーナメント KONAMI CUP 2025」への特別協賛～

当社グループは、一般社団法人日本野球機構（以下、NPB）とNPB12球団が主催する「NPBジュニアトーナメント KONAMI CUP」に2020年より6年連続で特別協賛しています。本大会は、NPB12球団などより選抜・編成された16チームが、プロ野球が開催されるスタジアムを舞台に、ジュニアチームNo.1を決める大会です。「夢」「成長・進歩」「生き生きと輝く姿」という大会理念に基づいて開催され、これまで数多くのプロ野球選手を輩出しています。

今後も、子どもたちの交流の場の創出や夢に挑戦できる環境づくりのサポートを行い、野球の振興に貢献していきます。



気候変動への取り組み

気候変動対応の基本的な考え方

地球温暖化対策が世界共通の長期的な課題となり、世界中の多くの国々が2050年のカーボンニュートラルを目標に掲げています。コナミグループは、事業を通じて持続可能な社会の実現に貢献し、社会から常に期待され、必要とされる企業を目指しています。将来の世代も安心して暮らせる持続可能な未来をつくるため、脱炭素社会の実現に向けた取り組みを強化しています。温室効果ガスを削減するため、自社所有拠点への太陽光発電設備の設置や、照明のLED化によるエネルギー消費量の削減等に取り組んでいます。

気候変動関連の情報開示については、2022年5月に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ました。気候変動がもたらす事業への影響や温室効果ガスの排出量等について開示を行っています。

ガバナンス

代表取締役社長が委員長を務め、各事業の責任者等が出席する「サステナビリティ委員会」を年に4回開催し、気候変動関連の取り組みについて決定します。また、気候変動担当役員を任命しています。

サステナビリティ委員会で決定した内容は取締役会に報告を行い、定期的な監督を受けています。決定された方針を各事業やグループ各社が実行に移し、サステナビリティ委員会事務局が取り組みの進捗をモニタリングします。



詳細情報は二次元コードよりご覧いただけます。

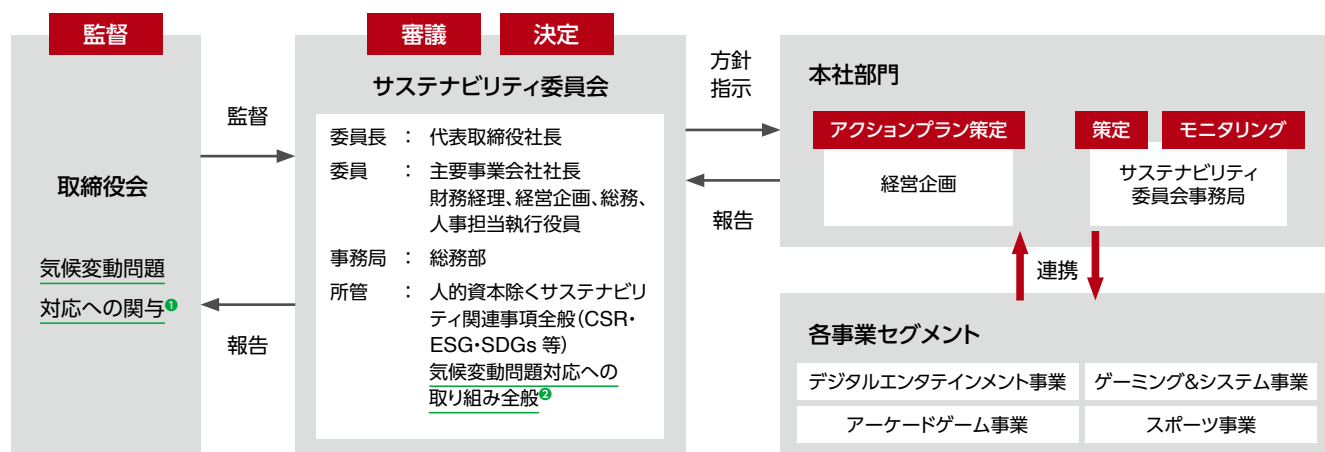


戦略(シナリオ分析)

コナミグループでは、気候変動による事業への中長期的の影響を確認するため外部専門家の助言を反映した上でシナリオ分析を実施しました。気候変動がもたらす将来への影響を正確に予測することは困難であるため、想定し得る二つのシナリオを用いて分析を行っています。

各シナリオにおいてTCFD提言が例示するリスクと機会をもとに、国際機関・業界団体のレポートや自社の事業特性を考慮した上で各事業における気候変動に関連するリスクと機会を特定しました。また、特定したリスクと機会の中で重要性が高いと判断したものについては、事業への影響度を評価しました。

シナリオ	予測される将来像
1.5℃シナリオ - 各国で積極的な気候変動対策が実行される 2015年に採択されたパリ協定の目標に沿って産業革命以前と比較し、2100年までの気温上昇が1.5℃に抑えられるシナリオ	- 脱炭素化に向けて政策の大きな変化が想定される。温室効果ガスの排出量を抑制するため各国で高い炭素税が課税される。一方で、脱炭素化のための技術開発は、補助金等の優遇を受ける - 環境問題に関する消費者の意識が変化し、より環境に配慮した製品・サービスが求められる
4℃シナリオ - 気候変動対策が進展しない - 産業革命以前と比較し、2100年までに気温が4℃近く上昇するシナリオ	- 気温上昇により屋外での活動は制限される - 感染症の発生確率が上昇 - 台風や豪雨、森林火災などの災害が激甚化し、自社拠点への損害・サプライチェーンの断絶といったリスクへの対応が必要



対応

- 「気候変動問題対応」への取締役会の関与を明確化
- 所管に「気候変動問題対応」を含め、気候変動問題対応を可能にする体制を構築

事業インパクト評価

項目		概要	事業インパクト	
			1.5℃	4℃
リスク	炭素税の課税強化等	● 自社が排出するCO ₂ への炭素税の課税強化、排出量取引の導入等による影響	小	小
	原材料コスト	● 炭素税上昇に伴うアルミニウム等の原材料コストの上昇 ● 再生プラスチックの使用拡大に伴う調達コストの増加 ● 森林資源の枯渇による紙調達コストの上昇 等	小	小
	エネルギーコスト	● 再生可能エネルギーの調達コスト、気温上昇による空調コストの増加等	小	小
	異常気象等	● 異常気象等に伴う事業活動の停滞による機会損失	小	小
	環境配慮型製品の規制	● 既存製品が、省エネ規制を受けることによる売上損失	小	小
機会	脱炭素製品	● 脱炭素化を推進する商品・サービスの需要が増加	中	小
	環境教育コンテンツ需要増	● 消費者の環境意識の向上に伴い、環境教育関連需要が増加	小	小
	感染症の拡大	● 感染症の拡大に伴い、施設来訪者数が減少する一方で、オンラインサービス需要が増加	小	中

事業への影響度を評価した結果、いずれのシナリオにおいてもコナミグループに大きなインパクトをもたらすものではなく、レジリエントな経営を行うことが可能であることを確認しました。

また、評価結果を踏まえ、リスクへの対策を進めます。炭素税の課税強化に備え、再生可能エネルギーや省エネ設備の導入により、自社拠点で発生するCO₂の排出削減等に取り組めます。

今後も気候変動に関する情報収集を行い、シナリオ分析および事業への影響度評価を定期的にアップデートすることで、コナミグループのさらなるレジリエンスの向上を目指します。

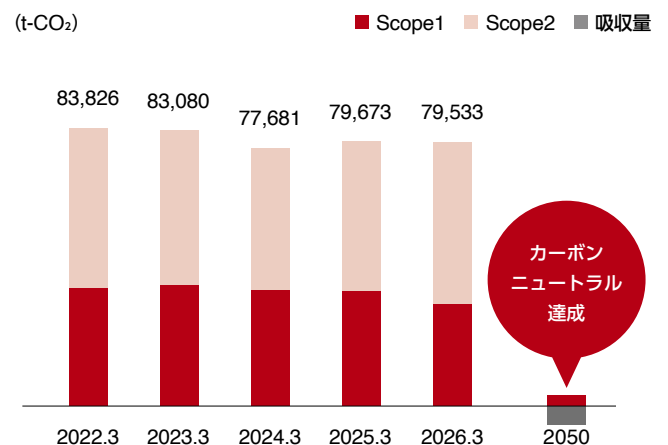
指標と目標

CO₂排出量削減による地球温暖化抑止は、持続可能な社会の実現のために必須の活動となっています。その責任を全うし、事業のレジリエンスを高めるため、コナミグループは事業活動におけるCO₂排出量を把握し、具体的な削減策に取り組んでいきます。自社拠点におけるCO₂排出量(Scope1,2)については、事業活動における環境負荷低減目標として、日本政府が表明した温室効果ガス削減目標に賛同し、2050年にCO₂排出量実質ゼロを目指します。また、温室効果ガス排出量算定方法の国際的なスタンダードとなっているGHGプロトコルに沿って、サプライチェーンの上流および下流におけるCO₂排出量であるScope3の算出を行い、妥当性の検証や精緻化を進めています。



リスク管理

サステナビリティ委員会事務局が各事業と連携した上でリスクの識別・評価および管理を行っています。外部専門家より提供される最新の知見に基づき気候変動について常時情報収集を行い、新たなリスクや機会が識別された場合は、シナリオ分析や事業への影響度評価の更新の要否を検討しています。これらの結果は、サステナビリティ委員会で審議された上で、必要に応じて取締役会に報告を行っています。

自社拠点におけるCO₂排出量(Scope1,2)

コーポレート・ガバナンスへの取り組み

基本的な考え方

当社は、『『価値ある時間』をともに』をパーパスとして掲げています。また、『株主重視の基本姿勢』、『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』を経営の基本方針としています。

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常に念頭に置いた経営を推進しています。

当社は2006年3月より持株会社体制に移行し、取締役会

の役割を、グループ経営の基本方針と戦略の決定および業務執行の監督と重要事項の決定と位置付け、経営と事業の執行を明確に分離しています。さらに、取締役会の監督機能とコーポレート・ガバナンスの一層の強化のため、2021年6月より監査等委員会設置会社に移行しました。

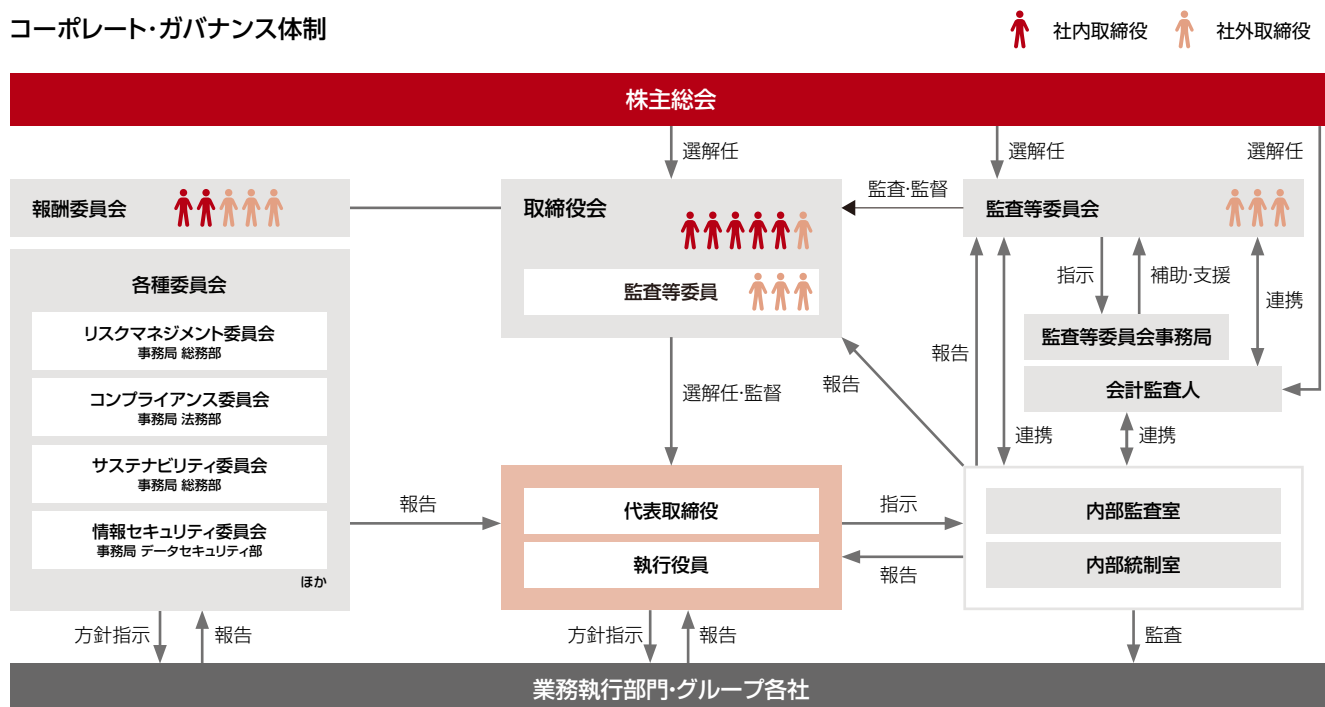
詳細情報は二次元コードよりご覧いただけます。



コーポレート・ガバナンスの特徴



コーポレート・ガバナンス体制



取締役会

取締役会は取締役（監査等委員である取締役を除く）6名（うち社外取締役1名）、および監査等委員である取締役3名（うち社外取締役3名）で構成されています。社外取締役は、一般株主と利益相反の生じるおそれがないと当社が判断した取締役であり、その他の取締役と共に、取締役会での重要事項の決定に際して適切な判断を行える体制としています。

取締役会の主な検討事項（2026年3月期）

- グループの経営戦略
- 株主総会
- 決算・配当
- 重要な組織・人事
- 重要な規則の改廃
- 重要な契約
- 重要な財産の取得
- コーポレート・ガバナンスの取り組み
- サステナビリティの方針

監査等委員会

監査等委員会は、社外取締役3名で構成されています。監査等委員は、監査の方針および監査計画に従って、取締役の業務執行の監査および内部統制システムの構築・運用状況の監視および検証を行っています。

監査等委員会の主な検討事項（2026年3月期）

- 監査の方針
- 監査計画
- 職務分担
- 内部統制システムの整備・運用状況
- 会計監査人の監査の方法および結果の相当性
- 株主総会に提出される議案・書類の調査

取締役会および監査等委員会の実効性評価

当社は、取締役会・監査等委員会の実効性についての分析および評価を実施するため、取締役（監査等委員である取締役を含む）を対象としてアンケート（選択形式および自由記述）を定期的に実施しています。

アンケートの結果からは、当社の取締役会および監査等委員会が全体的に適正に機能していることを確認しています。

定性的意見等を含むアンケート結果を踏まえ、取締役会および監査等委員会の実効性のさらなる向上を図っていきます。

取締役会・監査等委員会の実効性評価の実施要領

対象者	取締役（監査等委員である取締役を含む）
実施・評価方法	Step1: 対象者に対するアンケートを実施 Step2: 回答内容について分析・取りまとめを実施 Step3: 取締役会において分析・評価を実施
質問内容	取締役会・監査等委員会の構成、運営状況、役割・責務等

取締役の選任および指名

取締役の選任および指名にあたっては、それぞれの候補として相応しい知識、経験、能力等のバランスに配慮し、取締役会の決議により決定しています。

取締役については、その経験、見識、専門性等に加えて、当社がゲーミング機器製造に関するライセンスを保有する米国ネバダ州をはじめとした世界各地のゲーミング事業規制の要件を満たすこと等を総合的に評価・判断して指名しています。

社外役員

当社は取締役会の監督機能の強化のため、当社取締役9名のうち4名は独立社外取締役としており、当社と独立社外取締役との間に特別の利害関係はありません。また、監査の独立性および透明性の確保の観点から、独立社外取締役3名を監査等委員である取締役としています。

現在、在任中のすべての社外取締役は、当社が定めた「社外役員の独立性基準」の要件を満たしています。また、当社は、これらの社外取締役の全員を、東京証券取引所の定めに基づく独立役員として指定し、同取引所に届け出ています。

各取締役の会議出席状況（2026年3月期）

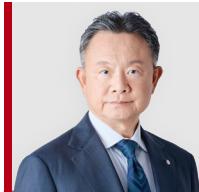
氏名	役職	取締役会	監査等委員会	報酬委員会
上月 景正	代表取締役会長	11回／11回	-	-
東尾 公彦	代表取締役社長	11回／11回	-	2回／2回
早川 英樹	取締役	11回／11回	-	-
沖田 勝典	取締役	11回／11回	-	-
松浦 芳弘	取締役	11回／11回	-	2回／2回
山口 香	社外取締役 監査等委員	11回／11回	12回／12回	2回／2回
久保 公人	社外取締役 監査等委員	11回／11回	12回／12回	2回／2回
樋口 靖	社外取締役 監査等委員	11回／11回	12回／12回	2回／2回
ゼッターランド ヨーコ	社外取締役	9回／11回	-	-

役員一覧 2026年6月26日現在



取締役会長
上月 景正
(1940年11月12日生)
所有株式数*: 172,456株

1969年3月 当社創業
1973年3月 当社設立
1987年6月 当社代表取締役会長
2026年6月 当社取締役会長(現任)



代表取締役社長
(グループCEO)
東尾 公彦
(1959年9月24日生)
所有株式数*: 30,719株

1997年9月 当社入社
2005年6月 当社取締役
2018年1月 当社取締役兼執行役員副社長(管理責任者)
2019年6月 当社代表取締役副社長
2020年4月 当社代表取締役社長(現任)
2020年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 代表取締役会長(現任)
2020年4月 Konami Corporation of America取締役会長(現任)
2020年7月 Konami Gaming, Inc. 取締役会長(現任)



代表取締役専務
早川 英樹
(1970年6月17日生)
所有株式数*: 1,581株

1996年9月 当社入社
2015年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント代表取締役社長(現任)
2017年6月 当社執行役員
2020年6月 当社取締役
2025年6月 当社専務執行役員(現任)
2026年6月 当社代表取締役専務(現任)



取締役
沖田 勝典
(1968年2月1日生)
所有株式数*: 15,880株

1990年4月 当社入社
2016年8月 株式会社コナミアミューズメント代表取締役社長(現任)
2017年6月 当社執行役員(現任)
2020年6月 当社取締役(現任)



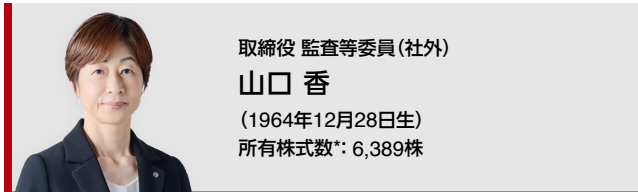
取締役
松浦 芳弘
(1983年3月22日生)
所有株式数*: 3,252株

2005年4月 当社入社
2009年6月 当社那須事業所 総支配人
2013年1月 当社社長室長
2017年6月 当社取締役(現任)
2019年8月 当社秘書室長(現任)

* 所有株式数は、2026年3月末現在の株式数(コナミ役員持株会における本人の持分を含む)

執行役員

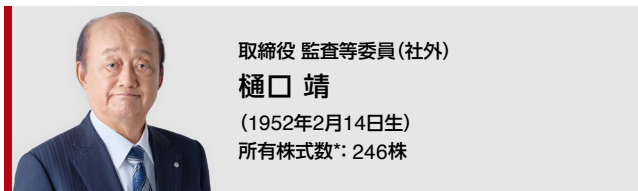
役職	氏名	担当
社長執行役員	東尾 公彦	
専務執行役員	早川 英樹	デジタルエンタテインメント事業、情報セキュリティ責任者
常務執行役員	本林 純一	財務本部長
常務執行役員	米山 新一郎	総務本部長
常務執行役員	阿部 豊	人事本部長
執行役員	Sutherland Steve	ゲーミング&システム事業責任者
執行役員	沖田 勝典	アミューズメント事業、製造・物流責任者
執行役員	室田 健志	スポーツ事業責任者
執行役員	西村 宜隆	アーケードゲーム事業責任者



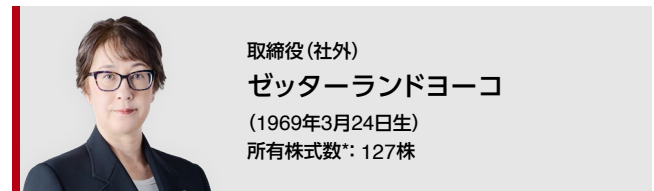
2007年4月 武蔵大学文学部教授
2008年4月 筑波大学大学院人間総合科学研究科准教授
2011年10月 筑波大学体育系准教授
2014年6月 当社社外取締役
2018年1月 筑波大学体育系教授(現任)
2021年6月 当社社外取締役 監査等委員(現任)



1980年4月 文部省(現 文部科学省)入省
2007年7月 文部科学省大臣官房審議官(高等教育担当)
2012年1月 文部科学省スポーツ・青少年局長
2016年4月 学校法人尚美学園理事長 兼 尚美学園大学学長
2017年6月 当社社外取締役
2021年6月 当社社外取締役 監査等委員(現任)
2024年4月 尚美学園大学名誉教授(現任)



1976年4月 株式会社熊谷組 入社
2008年4月 同社執行役員
2013年6月 同社代表取締役兼執行役員社長
2018年4月 同社取締役会長
2021年6月 東京製綱株式会社社外取締役(現任)
2023年6月 当社社外取締役 監査等委員(現任)



2004年4月 有限会社オフィスブロンズ取締役(現任)
2013年4月 嘉悦大学経営経済学部准教授
2017年6月 公益財団法人日本スポーツ協会常務理事
2019年4月 日本女子体育大学体育学部准教授
2024年6月 当社社外取締役(現任)

社外取締役の選任理由

氏名	選任理由
山口 香	女子柔道界の先駆者として過去に多くの国際大会で数々の実績を収め、また現在は国立大学で教鞭を執る傍ら教育やスポーツに関するさまざまな提言を行っています。より多様な視点が求められる当社取締役会において、社外役員としての会社経営に関する豊富な経験および教育・スポーツ分野におけるグローバルな実績と知見に基づき、中立的な立場からの有益な意見をいただいていることから、独立役員として指定するに相応しいと判断し、選任しました。
久保 公人	文部科学省で重要な役職を歴任し、また、学校法人の理事長を務めていました。教育・文化・スポーツ分野および学校法人の経営者としての幅広い実績と知見を有しており、より多様な視点が求められる当社取締役会の運営に資するところが大きいことから、独立役員として指定するに相応しいと判断し、選任しました。
樋口 靖	長年上場企業の経営者を務めたことによる豊富な経験と実績を有しています。経営全般における専門的な知見は、監査・監督機能の一層の向上を目指す当社取締役会の運営に資するところが大きいことから、独立役員として指定するに相応しいと判断し、選任しました。
ゼッターランド ヨーコ	米国カリフォルニアで生まれ、主にスポーツと教育の分野で米国と日本を拠点として活躍しており、会社経営にも長年携わっています。企業経営者としての長年の経験およびスポーツ・教育分野での多様な経験とグローバルな知見を有しており、また、取締役会構成の多様性の点からも当社取締役会の運営に資するところが大きいことから、独立役員として指定するに相応しいと判断し、選任しました。

各委員会の活動状況

名称	取り組み内容	委員
リスクマネジメント委員会	当社および当社グループに重大な影響を及ぼす可能性のあるリスクを一元的に把握し適切に対処。四半期ごとに開催し、グループ各社の個別事案を確認。	委員長:代表取締役社長 グループCEO 東尾公彦 委員:代表取締役専務 1名、取締役 1名 常務執行役員 3名、執行役員 2名 内部監査室長、法務部部长
コンプライアンス委員会	当社の企業活動全般における法令順守の徹底および当社グループのコンプライアンス統制を図る。四半期ごとに開催し、当社グループ全役職員へのコンプライアンス啓蒙の推進と実施状況を確認。	委員長:代表取締役社長 グループCEO 東尾公彦 委員:代表取締役専務 1名、取締役 1名 常務執行役員 3名、執行役員 2名 法務部部长
サステナビリティ委員会	当社グループの強みを活かし、本業を通じて積極的にサステナビリティへの取り組みを進める。四半期ごとに開催し、当社グループのサステナビリティへの取り組みの推進と実施状況を確認。	委員長:代表取締役社長 グループCEO 東尾公彦 委員:代表取締役専務 1名、取締役 1名 常務執行役員 3名、執行役員 2名
情報セキュリティ委員会	当社グループの個人情報保護とデータセキュリティの強化を推進。定期的に開催し、当社グループのデータセキュリティ強化への取り組みと実施状況を確認。	委員長:代表取締役専務 早川英樹 委員:経営企画部部长、法務部部长、 株式会社コナミデジタルエンタテインメント法務部部长 情報システム部部长、データセキュリティ部部长

役員報酬

当社は役員の報酬等の額又はその算定方法の決定に関する方針を取締役会で決定しています。

取締役(監査等委員である取締役を除く)の報酬は、総額の限度額を株主総会の決議により年額20億円以内(うち社外取締役分は年額1億円以内)としています。個人別の報酬の決定については、取締役会より報酬委員会に委任されています。

報酬委員会は、社内取締役2名と社外取締役3名の計5名で構成されており、独立社外取締役が委員長を務めています。

同委員会の構成員が取締役(監査等委員である取締役を除く)全員の職務執行を把握しており、職務、実績、経営に関する貢献度を総合して決定していることから、取締役会が決定した方針に沿うものであると判断しています。

監査等委員である取締役の報酬は、総額の限度額を株主総会の決議により年額9,850万円と決定しています。限度額の範囲内で監査等委員である取締役の協議により個人別の報酬額を決定しています。

役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額および対象となる役員の員数

役員区分	報酬等の総額 (百万円)	報酬等の種類別の総額(百万円)			対象となる 役員の員数(人)
		固定報酬	業績連動報酬等	非金銭報酬等	
取締役(監査等委員を除く) (うち社外取締役)	786 (12)	786 (12)	— (—)	— (—)	6 (1)
取締役(監査等委員)	44 (44)	44 (44)	— (—)	— (—)	3 (3)
(うち社外取締役)					

(注) 1. 取締役の報酬等の総額には、使用人兼務取締役の使用人分給与は含まれていません。
2. 取締役の退職慰労金制度は、2000年6月23日開催の第28回定時株主総会終結の時をもって、廃止しています。
3. 当事業年度において、社外取締役が会社の子会社等(当社を除く)から、役員として受けた報酬等はございません。

内部統制システム

監査等委員会は、内部統制システムを活用して組織的な監査・監督を行います。監査等委員である社外取締役、内部監査室、内部統制室および会計監査人は、定期的に、あるいは必要に応じて情報共有を図り、経営の監視機能強化および監査の実効性向上に努めています。

持株会社である当社は、グループ各社の適正かつ調和の取れた業務運営の確保のため、適切な議決権行使等の手段を通じて、グループ全体の業務運営を管理しています。さらに、監査等委員会は各グループ会社の監査役と適宜必要な連携を行い、グループ監査体制を構築しています。

コンプライアンス、リスクマネジメント等においてもグループ全体で統一的な対応を実施し、グループ一体経営の確立を図っています。

コンプライアンス

高い倫理性に基づいた企業活動の実現に向けて、当社では「コナミグループ企業行動規範」を制定しています。さらに、その具体的な指針として「コナミグループ役職員活動指針」を定め、「コナミグループコンプライアンス規程」を整備することで、法令順守の重要性を掲げ、役職員に周知しています。当社グループ役職員の法令順守の実効性を高めるための組織として、当社にコンプライアンス委員会を設置しています。また、違法行為に対するけん制機能として、経営陣から独立した社外通報窓口を含む内部通報制度を整備しています。

リスクマネジメント

当社は多様な事業をグローバルに展開しています。事業環境が常に変化をする中で、当社グループ全体に係るリスクの防止および損失の最小化を図ることを目的に「コナミグループリスクマネジメント規程」等を整備しています。また、当社および主要なグループ会社に、リスクを一元的に把握し適切に対処するための組織としてリスクマネジメント委員会等を設置しています。

さらに、当社グループの個人情報保護とデータセキュリティの強化を推進することを目的として、情報セキュリティ委員会を設置しています。

内部監査

当社の内部監査につきましては、業務執行部門から独立した内部監査部門が実施しています。監査結果の報告経路については、代表取締役社長および監査等委員会のデュアルレポーティングラインを保持しています。また、適宜取締役会へも報告しています。

内部監査室は各部門およびグループ各社における法令・社内規程の順守状況等についての監査を実施しています。また、内部統制室は財務諸表に係る内部統制の有効性の評価を行っており、同評価の監査を会計監査人および監査等委員会より受けるために、これら三者は定期的に意見交換を行っています。

株主・投資家との対話の実施状況

当社は持続的な成長と中長期的な企業価値の向上のため、株主・投資家との建設的な対話を通じて相互理解を深めることを重視しており、代表取締役社長直轄のIR専任部署として、インベスターリレーションズ室を設置しています。財務経理、経営企画、広報等の関連部署ならびに各事業部門とも連携の上、インベスターリレーションズ室を中心にIR活動を実施しています。

また、株主・投資家との対話を通じて得られた意見・要望等については、インベスターリレーションズ室より適宜、代表取締役社長へ報告し、必要に応じて経営に活かすよう努めています。

当社はIRポリシーを制定し、当社ホームページにて開示しています。

詳細情報は二次元コードより
ご覧いただけます。



2026年3月期の主なIR活動実績

機関投資家/ アナリスト向け決算説明会	4回実施
機関投資家/アナリストとの個別/ グループ面談	約550回実施 (うち過半数が海外投資家)
証券会社主催カンファレンス	13回参加
海外IR	3回実施

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
売上高及び営業収入	百万円	249,902	229,922	239,497	262,549
事業利益	百万円	38,160	43,624	48,247	54,560
営業利益	百万円	24,679	36,359	45,181	50,522
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
研究開発投資	百万円	25,709	23,945	27,180	30,193
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
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
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
資本的支出	百万円	19,079	14,969	17,631	23,809
資産合計	百万円	328,187	337,144	363,108	378,037
流動資産	百万円	154,235	174,948	195,672	207,721
現金及び現金同等物	百万円	113,907	134,743	154,485	159,242
非流動資産	百万円	173,952	162,196	167,436	170,316
負債合計	百万円	114,712	101,952	108,569	101,633
流動負債	百万円	61,493	56,846	69,290	70,831
非流動負債	百万円	53,219	45,106	39,279	30,802
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
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
PBR (株価親会社所有者帰属持分倍率)	倍	2.12	2.73	2.98	2.36
売上高事業利益率	%	15.3	19.0	20.1	20.8
売上高営業利益率	%	9.9	15.8	18.9	19.2
売上高当期利益率	%	4.2	11.3	12.7	13.0
ROE (親会社所有者帰属持分当期利益率)	%	4.9	11.6	12.5	12.9
1株当たり配当額	円	23.00	58.00	68.00	126.00
EPS (基本的1株当たり当期利益)	円	76.44	191.89	225.59	252.86
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
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

	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
	262,810	272,656	299,522	314,321	360,314	421,602	493,677
	44,297	64,164	80,315	56,611	88,212	109,117	143,583
	30,972	36,550	74,435	46,185	80,262	101,944	135,891
	19,892	32,261	54,806	34,895	59,171	74,692	100,013
	31,429	33,701	42,416	51,081	54,194	57,798	62,610
	51,166	69,770	96,542	36,098	103,061	114,620	135,664
	△62,147	△22,412	△22,993	△42,786	△29,216	△67,885	△55,323
	△15,869	22,426	△27,913	△27,467	△24,199	△25,784	△51,897
	62,565	23,561	23,128	43,779	29,316	66,862	55,680
	419,134	489,006	528,613	547,223	605,850	665,040	748,765
	187,743	266,681	299,626	290,041	343,860	366,836	424,514
	131,432	202,430	250,711	219,263	273,747	294,216	327,564
	231,391	222,325	228,987	257,182	261,990	298,204	324,251
	150,191	189,464	180,537	170,944	178,472	183,172	184,212
	96,766	79,860	82,587	75,094	85,926	116,314	118,410
	53,425	109,604	97,950	95,850	92,546	66,858	65,802
	268,141	298,727	348,061	376,264	427,362	481,852	564,537
	64.0	61.1	65.8	68.8	70.5	72.5	75.4
	1.65	2.94	2.97	2.19	3.26	4.95	4.64
	16.9	23.5	26.8	18.0	24.5	25.9	29.1
	11.8	13.4	24.9	14.7	22.3	24.2	27.5
	7.6	11.8	18.3	11.1	16.4	17.7	20.3
	7.3	11.4	16.9	9.6	14.7	16.4	19.1
	45.00	73.00	123.50	124.00	131.00	165.50	221.50
	147.26	242.17	410.80	258.81	436.50	551.00	737.80
	145.08	238.33	404.62	257.49	436.50	551.00	737.80
	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	育成		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	研修満足度(%)		88.6	90.8
	アーケードゲーム事業	475	508	教育研修延べ人数(人)		40,909	52,635
	ゲーミング&システム事業	647	655	教育研修延べ時間(時間)		76,594	90,509
	スポーツ事業	839	810	1人当たり教育研修費用(円)		13,480	16,607
	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	評価報酬		2025年3月期	2026年3月期
	アーケードゲーム事業	9	10	平均年間給与(円)		7,898,848	8,502,600
	ゲーミング&システム事業	0	5	男女の賃金の差異(%)	従業員	80.8	80.2
	スポーツ事業	3,860	3,873		臨時従業員※2	101.1	101.1
	その他	39	38		全従業員※3	64.4	65.1
	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	異動配置		2025年3月期	2026年3月期
	アーケードゲーム事業	484	518	男女別従業員比率(%)	男性	75.2	74.5
	ゲーミング&システム事業	647	660		女性	24.8	25.5
	スポーツ事業	4,699	4,683	男女別管理職比率(%) (目標:女性20.0)	男性	90.3	89.3
	その他	393	342		女性	9.7	10.7
	全社(共通)	582	664				
	合計	9,038	9,210				
連結外国人従業員数(人)		840	860	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
採用		2025年3月期	2026年3月期	健康		2025年3月期	2026年3月期
新卒採用数(人)		223	254	定期健康診断受診率(%) (目標:100.0)		100.0	100.0
中途採用数(人)		75	50	ストレスチェック回答割合(%) (目標:98.0)		99.2	99.2
男女別新卒採用比率(%)	男性	70.0	61.0				
	女性	30.0	39.0				

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



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}



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}



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}



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クードゲームス ・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クードゲームス: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。

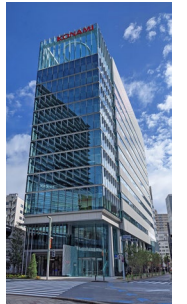
・コナミグループ株式会社:2026年 ・株式会社コナミデジタルエンタテインメント:2026年 ・Konami Gaming, Inc. 日本支店:2026年
・コナミスポーツ株式会社:2026年 ・株式会社コナミアミューズメント:2026年 ・コナミビジネスエキスパート株式会社:2026年

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 ・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. (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 ・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 ・「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 ・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 (現 神戸テクニカルセンター)完成 
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 東京テクニカルセンター完成 
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 ・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 ・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 ・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
2011.9	・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) 
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 ダンスिंग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ゲーミング&システム事業・第2工場完成 
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 ・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「コナミクリエイティブセンター銀座」にて業務開始 
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クードゲームスを設立 ・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 
2026.4	・「KONAMI's Purpose」を制定

商品の歴史(ダイジェスト版)

1976



アーケード

ピカデリーサーカス

1981



アーケード

フロガー

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

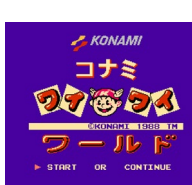
魂斗罗



家庭用

METAL GEAR

1988



家庭用

コナミ
ワイワイワールド



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



家庭用

幻想水滸伝



アーケード

GI-CLASSIC

1997



アーケード

beatmania

1998



ゲーミング

TASMAN SERIES



家庭用

METAL GEAR SOLID



アーケード

Dance Dance
Revolution

1999



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



家庭用

SILENT HILL

2000



ゲーミング

INTERMEDIATE

詳細情報は二次元コードより
ご覧いただけます。



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



スポーツ
運動塾



アーケード
クイズマジック
アカデミー



家庭用
プロ野球スピリッツ
2004

2006



アーケード
GRANDCROSS



アミューズメント
ランブルローズ



アミューズメント
マジカルハロウィン



家庭用
とんがりポウシと
魔法の365にち

2009



ゲーミング
Podium®



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



アーケード
モンスター烈伝
オレカバトル

2013



ゲーミング
SYNKROS®



モバイル
麻雀格闘倶楽部Sp

2014



モバイル
実況パワフル
プロ野球

2015



モバイル
プロ野球
スピリッツA

2016



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



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



モバイル・家庭用
eFootball™

2022



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!～



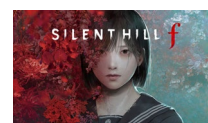
家庭用
桃太郎電鉄 教育版 Lite
～日本っておもしろい!～



家庭用
パワフルプロ野球
2024-2025



モバイル
eBaseball™:
MLB PRO SPIRIT



家庭用
SILENT HILL f



ゲーミング
Solstice™

2024

2025

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 (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

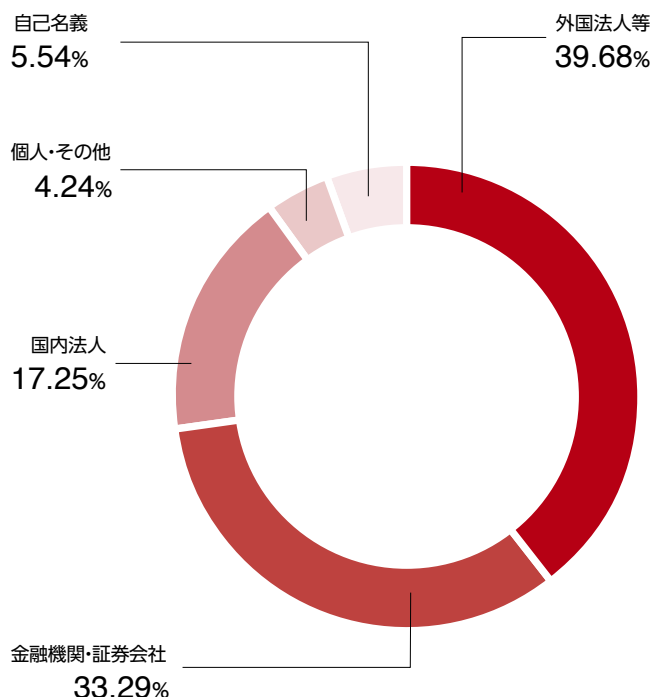
上場証券取引所	東京、ロンドン
証券コード	9766
授權株式数	450,000,000 株

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

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

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

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



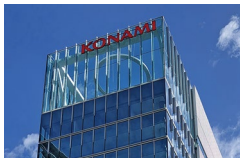
【所在地】
愛知県一宮市高田字池尻1番地
【事業内容】
アミューズメントマシンの制作・製造・販売

コナミゲーミングテクノロジー株式会社



【所在地】
神奈川県横浜市東原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

コナミビジネスエクスパート株式会社



【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.



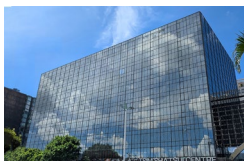
【所在地】
1 Konami Way, Hawthorne, CA
90250-1144, USA
【事業内容】
モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム、
音楽・映像ソフト、グッズ等の企画、制作、製造
および販売

Konami Digital Entertainment B.V.



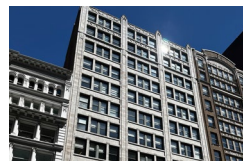
【所在地】
14-16 Sheet Street, Windsor SL4 1BG,
United Kingdom
【事業内容】
モバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲーム、
音楽・映像ソフト、グッズ等の企画、制作、製造
および販売

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

プロ野球フロ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

プロ野球フロ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。

KONAMI