

2021年3月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2021年5月13日

上場会社名 コナミホールディングス株式会社 上場取引所 東
 コード番号 9766 URL <https://www.konami.com>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 東尾 公彦
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務本部長 (氏名) 本林 純一 TEL 03-6636-0573
 定時株主総会開催予定日 2021年6月24日 配当支払開始予定日 2021年6月8日
 有価証券報告書提出予定日 2021年6月29日
 決算補足説明資料作成の有無：有
 決算説明会開催の有無：有

(百万円未満四捨五入)

1. 2021年3月期の連結業績（2020年4月1日～2021年3月31日）

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期	272,656	3.7	64,164	44.8	36,550	18.0	35,581	17.1	32,274	62.2	32,261	62.2
2020年3月期	262,810	0.1	44,297	△18.8	30,972	△38.7	30,395	△39.6	19,897	△41.9	19,892	△41.8

(参考) 当期包括利益合計額 2021年3月期 34,536百万円 (89.4%) 2020年3月期 18,234百万円 (△48.2%)

(注) 事業利益は売上高から売上原価、販売費及び一般管理費を控除して算出しております。

	基本的1株当たり 当期利益	希薄化後 1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2021年3月期	242.17	238.33	11.4	7.8	13.4
2020年3月期	147.26	145.08	7.3	7.6	11.8

(参考) 持分法による投資損益 2021年3月期 57百万円 2020年3月期 △26百万円

(2) 連結財政状態

	資産合計	資本合計	親会社の所有者に 帰属する持分	親会社所有者 帰属持分比率	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
2021年3月期	489,006	299,542	298,727	61.1	2,242.47
2020年3月期	419,134	268,943	268,141	64.0	2,012.85

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2021年3月期	69,770	△22,412	22,426	202,430
2020年3月期	51,166	△62,147	△15,869	131,432

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2020年3月期	—	38.00	—	7.00	45.00	6,071	30.6	2.2
2021年3月期	—	22.50	—	50.50	73.00	9,725	30.1	3.4
2022年3月期(予想)	—	36.50	—	36.50	73.00	—	—	—

3. 2022年3月期の連結業績予想（2021年4月1日～2022年3月31日）

2022年3月期の連結業績予想につきましては、新型コロナウイルスによる影響を現時点において合理的に算定することが困難であることから未定としております。今後、業績予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更

- ① IFRSにより要求される会計方針の変更：無
 ② ①以外の会計方針の変更：有
 ③ 会計上の見積りの変更：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数

2021年3月期	143,500,000株	2020年3月期	143,500,000株
2021年3月期	10,286,773株	2020年3月期	10,285,500株
2021年3月期	133,214,149株	2020年3月期	135,077,487株

(参考) 個別業績の概要

2021年3月期の個別業績（2020年4月1日～2021年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年3月期	52,495	35.5	49,862	39.5	50,153	39.4	13,909	△60.6
2020年3月期	38,747	55.8	35,740	63.5	35,983	63.6	35,286	61.4

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2021年3月期	104.41	102.60
2020年3月期	261.23	256.85

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	%	百万円	%	円 銭			
2021年3月期	329,278	75.5	248,728	75.5	1,867.14			
2020年3月期	278,767	85.6	238,758	85.6	1,792.29			

(参考) 自己資本 2021年3月期 248,728百万円 2020年3月期 238,758百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の予測には、発表日現在の将来に関する前提、見通し、計画に基づく予想が含まれております。世界経済、競合状況、為替の変動等にかかわるリスクや不確定要因により、実際の業績が予想数値と大幅に異なる可能性があります。なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料4ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2021年5月13日に当社ホームページに掲載する予定です。

(添付資料)

【目次】

	頁
1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	8
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
3. 連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 連結財政状態計算書	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	10
(3) 連結持分変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 継続企業の前提に関する注記	14
(6) 会計方針の変更	14
(7) セグメント情報	14
(8) 連結損益計算書関係	16
(9) 1株当たり情報	17
(10) 重要な後発事象	17

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

① 当期の経営成績

当連結会計年度におきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大により、世界各国で社会経済活動が制限され、景気は停滞基調となりました。新型コロナウイルス感染症の影響が長期化し、先行きは極めて不透明な状況が続いており、景気回復には時間を要する展開が想定されます。

このような状況のもと、デジタルエンタテインメント事業においてモバイルゲーム、家庭用ゲーム、カードゲームそれぞれの分野において製品・サービスが堅調に推移し、新型コロナウイルス感染拡大による休業措置や国内外の経済活動の停滞などによる影響を受けた事業があるものの、売上高は増収となり、事業利益は過去最高益となりました。また、営業利益、税引前利益、親会社の所有者に帰属する当期利益ともに増益となりました。

なお、当連結会計年度より、売上高及び営業収入より売上原価、販売費及び一般管理費を控除した利益区分の名称を「事業利益」としております。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は2,726億5千6百万円（前連結会計年度比3.7%増）、事業利益は641億6千4百万円（前連結会計年度比44.8%増）、営業利益は365億5千万円（前連結会計年度比18.0%増）、税引前利益は355億8千1百万円（前連結会計年度比17.1%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は322億6千1百万円（前連結会計年度比62.2%増）となりました。

② 事業の種類別セグメントの業績

事業別売上高及び営業収入（セグメント間含む）要約版

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	増減率
	金額(百万円)	金額(百万円)	(%)
デジタルエンタテインメント事業	153,395	204,185	33.1
アミューズメント事業	23,718	17,636	△25.6
ゲーミング&システム事業	28,401	16,643	△41.4
スポーツ事業	58,984	36,409	△38.3
消去	△1,688	△2,217	—
連結合計	262,810	272,656	3.7

(デジタルエンタテインメント事業)

エンタテインメント市場におきましては、モバイル端末や家庭用ゲーム機器などの各種デバイスの高性能化、次世代通信システムのサービス開始により、ゲームコンテンツの今後の展開が期待されております。また、時代の変化に伴い、個人消費において「豊かな経験や体験による日々の充実」への志向が高まっております。ゲーム業界ではゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツが認知され、ファン層を拡大するなど、コンテンツの新しい楽しみ方が広がっております。

このような状況のもと、当事業のモバイルゲームでは、グローバル市場において、「eFootball ウイニングイレブン 2021」（海外名「eFootball PES 2021」）と、「遊戯王 デュエルリンクス」が牽引いたしました。また、Apple Arcadeにて配信中の「Frogger in Toy Town」（フログガー イン トイタウン）で大型アップデートを実施しております。

国内市場では、「プロ野球スピリッツA（エース）」が好調に推移したほか、「実況パワフルプロ野球」等のタイトルも引き続きお客様にご好評いただいております。中でも、「実況パワフルプロ野球」では、魅力の1つである「サクセス」モードのストーリーをより多くの方楽しんでいただけるようにWEBアニメとして配信を開始いたしました。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」のグローバル展開を継続して進め、コロナ禍でも国内外で厚いご支持をいただきました。また、「遊戯王ラッシュデュエル」では、最新テレビCMの放映に合わせて各種キャン

ペーンを実施し、小学生を中心とした若い世代のお客様向けに訴求し続けながら展開しております。

家庭用ゲームでは、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」がネットコンテンツや各メディアで多くのお客様から注目を集め、累計出荷本数が300万本を超える勢いで順調に推移しております(5月時点では300万本を突破)。また、Facebookが提供するVRゲームシステム「Oculus Quest」シリーズの対応タイトル第1弾としてVRバンド演奏ゲーム「BEAT ARENA」を発売いたしました。Nintendo Switch™向けには、「ソロモンプログラム」のダウンロード版を、基本プレー無料にて配信を開始しております。さらに、プロ野球スピリッツシリーズ最新作となる「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」と、「遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!」を2021年夏に発売することを発表いたしました。加えて、ボンバーマンシリーズ最新作「スーパーボンバーマン R オンライン」のダウンロード版を、マルチプラットフォーム向けに配信することを決定しております。

eスポーツでは、「東京eスポーツフェスタ2021」の大会実施タイトルとして「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」が採用され、オンライン上で熱戦が繰り広げられました。また、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共催する「eBASEBALLプロリーグ」の2020シーズンでは、「eクライマックスシリーズ」と「e日本シリーズ」を実施し、日本一を決定いたしました。さらに、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」を使用し、対戦するゲーム大会「桃鉄GP(桃太郎電鉄グランプリ)」にて、著名人限定のエキシビジョンマッチを開催し、大きな盛り上がりを見せました。加えて、ウイニングイレブン公式のeスポーツ大会「eFootball League 2020-21シーズン」で、プロリーグ「eFootball.Pro」と、全プレイヤーが参加可能な「eFootball.Open」の2大会のリーグ予選を引き続き開催しております。

以上の結果、当事業の連結売上高は2,041億8千5百万円(前連結会計年度比33.1%増)となり、事業利益は734億4千6百万円(前連結会計年度比70.0%増)となりました。

(アミューズメント事業)

アミューズメント市場におきましては、新型コロナウイルス感染症の世界的な拡大を受け、アミューズメント施設の臨時休業に伴い機器販売及び、e-amusement participation(レベニューシェア)に影響が生じました。国内施設においては、昨年の緊急事態宣言解除・都道府県の休業要請解除を経て営業が再開され、来場者も徐々に回復基調ではありますが、先行きは不透明な状況となっております。海外においては依然として市場の回復には時間を要する見通しです。

このような状況のもと、当事業のアミューズメント施設向けビデオゲームでは「武装神姫 アーマードプリンセス バトルコンダクター」が稼働を開始しているほか、「SOUND VOLTEX」シリーズの最新モデル「SOUND VOLTEX -Valkyrie model- (サウンドボルテックス ヴァルキリーモデル)」を発売いたしました。また、「FORTUNE TRINITY」シリーズの最新作「FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭(フォーチュントリニティ せいれいのしほうさい)」、「アニマロッタ」シリーズの最新作「アニマロッタ アニマと星の物語」が稼働を開始いたしました。アーケードゲームをPCやスマートフォンでいつでも楽しむことができるサービスの「コナステ(KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」においては、音楽ゲーム「pop'n music Lively」、「GITADORA」、「ノスタルジア」、メダルゲーム「コナステ メダルコーナー」の配信を開始いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は176億3千6百万円(前連結会計年度比25.6%減)となり、事業利益は24億1千3百万円(前連結会計年度比54.8%減)となりました。

(ゲーミング&システム事業)

ゲーミング市場におきましては、新型コロナウイルスの世界的な感染拡大に伴う各国政府による拡散防止措置により、カジノ施設は昨年3月以降一部地域を除き休業を余儀なくされておりました。しかし、一定の制限は残るものの米国の大部分のカジノ施設が段階的に営業を再開するなど、回復の兆しが見え始めています。渡航制限の継続など、依然として予断を許さない状況が続いておりますが、市場は徐々に回復してくる見込みであります。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、「J」カーブディスプレイを特徴とする新型筐体「DIMENSION 49J™(ディメンション フォーティーナイン ジェー)」をパーティシペーション(レベニューシェア)専用筐体として市場に投入したほか、主力商品のアップライト筐体「KX 43™(ケイ エックス フォーティスリー)」、「DIMENSION 27™(ディメンション トゥウェンティーセブン)」及び「DIMENSION 49™(ディメンション フォーティーナイン)」の各種筐体の販売、及びパーティシペーション収入を計上しました。また、カジノマネジメントシステムでは、北米と豪州とともに、大手オペレーターへの「SYNKROS®(シンクロス)」納入が引き続き進んだことに加え、新規に契約を獲得いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は166億4千3百万円（前連結会計年度比41.4%減）となり、事業損失は20億7千7百万円（前連結会計年度は17億8千2百万円の利益）となりました。

（スポーツ事業）

スポーツ市場におきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大防止に向けた外出自粛やテレワークの推進に伴い、運動不足やストレスが心身に悪影響をきたす健康二次被害の懸念が社会課題になりつつある中、新しい生活様式に沿って、安心・安全にスポーツに取り組むことができるよう、衛生管理の強化や新たな健康サービスの提供が求められています。

このような状況のもと、新型コロナウイルス感染症の拡大防止に伴う政府による緊急事態宣言の発出や地方自治体からの休業要請などを受け、スポーツクラブ直営施設及び受託施設の臨時休館や営業時間の短縮等により売上高は減少いたしました。その中で、業界団体である一般社団法人 日本フィットネス産業協会（FIA）が定めるガイドラインの遵守に加えて、自社基準による感染拡大防止策を講じており、新型コロナウイルスの不活性化が確認されたオゾンによる除菌の実施や、スタジオプログラムのWEB予約、施設の混雑状況のWEB公開など、感染拡大防止や3密防止につながる取り組みを導入し、お客様と従業員の安心と安全を最優先とした運営を推進いたしました。

受託施設においても、地方自治体や契約法人などの要請により、施設の臨時休館や営業時間の短縮などを余儀なくされましたが、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かし事業拡大を進めており、新規に川崎市民プラザ（神奈川県川崎市）、堺市家原大池体育館（大阪府堺市）、大分市大洲総合体育館（大分県大分市）、船橋市運動公園及び法典公園（千葉県船橋市）の業務受託運営を開始いたしました。

その他、施設利用に不安のある方や、自宅でスポーツに取り組む機会の増加など、様々なニーズに対応すべく、コナミスポーツクラブオリジナル動画の無料配信や、アプリと連動した家庭用新型フィットネスバイク「エアロバイク EXS」、オリジナルプロテイン「アスポディ」の販売を開始し、公式オンラインショップにて多彩なホームフィットネス商品を揃えるなど、商品・サービスの充実を図りました。

なお、当事業では不採算店舗の撤退等による固定費削減を実施し、コスト構造の変革に取り組んでおります。この一環として、2021年2月に直営施設9店舗の営業を終了するとともに、同5月にはさらに16店舗を閉店することを決定いたしました。引き続き、収支改善に向けてコスト構造の変革に取り組んでまいります。

以上の結果、当事業の連結売上高は364億9百万円（前連結会計年度比38.3%減）となり、事業損失は58億7千3百万円（前連結会計年度は3千3百万円の利益）となりました。

③ 今後の見通し

新型コロナウイルス感染症拡大に伴う次期の連結業績への影響は、緊急事態宣言やワクチン接種の進展等の要因に左右され、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような状況のもと、次期の連結業績見通しにつきましては、現時点において合理的に算定することが困難なことから未定とさせていただきます。今後、予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。

（デジタルエンタテインメント事業）

ネットワークを通じたエンタテインメントの提供が急速に普及し、今まで以上に多くの方々にあらゆるデバイスでゲームに親しんでいただける機会が増加しております。その中で当社グループは、それぞれのデバイスの特徴に合わせた遊び方を提案してまいります。

今後の新しい取り組みとして、「スーパーボンバーマン R オンライン」のダウンロード版を、マルチプラットフォーム向けに基本プレー無料にて配信を予定しております。また、Nintendo Switch™ 向けにプロ野球スピリッツシリーズ最新作となる「eBASEBALLプロ野球スピリッツ2021 グランドスラム」の制作を鋭意進めてまいります。加えて、Nintendo Switch™、Steam®(PC)向け、和風アクションゲーム「GetsuFumaDen: Undying Moon」を2022年に配信することを決定し、2021年5月よりSteam®にて早期アクセスを開始します。

継続した取り組みとして、「プロ野球スピリッツA（エース）」では、3月に開幕したプロ野球セ・パ両リーグの盛り上がりに合わせて施策を行ってまいります。また、各モバイルタイトルにおいてもニーズに寄り添ったイベントやキャンペーンを引き続き実施し、お客様に支持される運営を目指してまいります。「遊戯王トレーディングカードゲーム」はグローバル展開を継続し、2年目を迎える「遊戯王ラッシュデュエル」では、より多くのお客様に楽しんでいただ

るように、Nintendo Switch™向けの「遊戯王ラッシュデュエル 最強バトルロイヤル!!」を発売することによって、コンテンツを一段と活気付けてまいります。家庭用ゲームでは、「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～」を筆頭に、販促やコンテンツ展開の注力を継続し、新規のお客様の獲得及びより一層の盛り上げに努めてまいります。

eスポーツにおいては、国際オリンピック委員会（IOC）が主催する「オリンピックバーチャルシリーズ」の野球競技に「eBASEBALL パワフルプロ野球2020」が公式タイトルとして採用されることになりました。5月から予選を開始し、6月のオリンピックデーには、決勝大会が全世界のスポーツファンに向けて配信されます。

また、ウイニングイレブン公式のeスポーツ大会「eFootball League 2020-21シーズン」で、プロリーグ「eFootball.Pro」と、全プレイヤーが参加可能な「eFootball.Open」双方で決勝大会を控えております。

さらに、モバイルゲーム「eFootball ウイニングイレブン 2021」を競技タイトルにした「eJリーグ ウイニングイレブン 2021シーズン」を公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同で開催することを予定しております。加えて、第76回国民体育大会「三重とこわか国体」と第21回全国障害者スポーツ大会「三重とこわか大会」の文化プログラムとして開催される「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2021 MIE」の大会実施タイトルとして「eFootball ウイニングイレブン」シリーズと「プロ野球スピリッツA（エース）」が採用されております。今後も新しいスポーツであるeスポーツの魅力を発信し、eスポーツファンのさらなる拡大へ向けて機運を高めてまいります。

（アミューズメント事業）

全国のアミューズメント施設をネットワークで繋ぐ「e-amusement」サービスをはじめ“人と人とのコミュニケーション”を通して生まれる新たな遊びを提供してまいります。また、アーケードゲームをいつでも楽しめるサービスとして、クラウドゲーミング技術により、ストリーミング配信でPCやスマートフォンで高品質なゲームをプレイすることができる「コナステ（KONAMI AMUSEMENT GAME STATION）」におけるコンテンツの拡充を進めてまいります。さらに、アーケードゲームプレイヤーの頂点を決めるKONAMIの公式eスポーツ大会「The KONAMI Arcade Championship」、「BEMANI PRO LEAGUE」の開催を通じて、新たなユーザー体験を提供することで、参加しても観戦しても楽しい、KONAMIタイトルの「面白い」・「楽しい」をより多くのお客様にお届けすることで、市場の活性化につなげてまいります。新年度に向けては、「BEMANI PRO LEAGUE 2021」の開催を発表し、ドラフト会議を行っております。

なお、新型コロナウイルスが及ぼす今後の事業活動への影響につきましては、先行き不透明な状況にあり、翌連結会計年度以降の業績にも引き続き影響を及ぼすことが想定されます。

（ゲーミング&システム事業）

スロットマシンにおきましては、従来筐体「KX 43™（ケイエックス フォーティスリー）」のほか、最新筐体「DIMENSION™（ディメンション）」シリーズをラインアップに加え、商品レンジの拡充を図ってまいります。また、豪州市場で好評を博したビデオスロットゲーム「All Aboard（オール アボード）」を北米市場へ展開しました。さらに、北米市場に「Ocean Spin（オーシャン スピン）」、豪州市場に「Bull Rush（ブル ラッシュ）」の新規タイトルを導入し、ゲームコンテンツの拡充を推進しております。その他、北米市場において、過去の競馬の結果を基にしたヒストリカルホースレーシングマシンの設置を進めるなど、市場におけるKONAMIのプレゼンスを高めてまいります。

カジノマネジメントシステムでは、北米・豪州の大型カジノ施設への「SYNKROS®（シンクロス）」の新規導入のほか、モバイルデバイスで自分のアカウントの表示・管理ができる機能「SynkConnect™（シンクコネクト）」に加えて、新たに最先端の生体認証技術によりプレイヤーに最適な情報を提供する機能「Synk Vision（シンクビジョン）」やマネーロンダリング防止システム「SYNK31™（シンクサーティワン）」など、多彩な機能を充実させることで商品力の強化に努めてまいります。

なお、新型コロナウイルスが及ぼす当事業の業績への影響につきましては、その収束時期や、海外渡航制限の解除時期、カジノ施設の運営制限、及び事業者の経営状態や来場者数の回復状況等、翌連結会計年度以降の業績にも引き続き影響を及ぼすことが想定されますが、コスト削減等の対策に取り組んでまいります。

（スポーツ事業）

当事業では、一人でも多くの方が安心してスポーツや運動に取り組むことができ、心身の健康増進に貢献するサービス提供に努めてまいります。スポーツクラブ運営におきましては、新型コロナウイルス感染防止に向け、従業員の衛生管理、施設内の清掃・換気の徹底、施設利用時のお客様の体調確認など業界団体が定めるガイドラインに沿った取り組みに加え、引き続きオゾン除菌等の自社基準による感染拡大防止策を講じることで、お客様に安心してご利用いただけ

る施設運営に努めてまいります。

コロナ禍で運動不足や身体の不調を感じている方、運動習慣を取り入れたいもののハードな運動には抵抗がある方など、幅広いお客様をサポートすべく、4月より新たなサービス「カラダ活活（いきいき）プロジェクト」を始動し、第一弾として、温活フィットネスを展開してまいります。さらに、1人または少人数でトレーニングをしたいというお客様のニーズにお応えし、パーティーションで区画した『プライベートトレーニングスペース』や、各プログラム最大10名を定員とした『少人数制スタジオレッスン』などを4月以降順次導入します。また、コロナ禍で施設に通うことができないお客様にも運動を継続していただけるよう、ご自宅等から気軽にスタジオレッスンに参加できる『Online Live Lesson』を展開します。

資産を持たない形でネットワークを拡大するビジネス形態である受託施設においては、複数の地方自治体よりスポーツ施設の運営受託契約を獲得いたしました。大阪府豊中市、東京都中央区、神奈川県川崎市の各自治体の施設、そして、プロバスケットボールリーグ B.LEAGUE B1のトップチーム「千葉ジェッツ」のホームアリーナである船橋市総合体育館及び船橋市武道センターについて、4月より運営を開始いたします。

こども向け運動スクール「運動塾」につきましては、不動産賃貸事業を営むヒューリック株式会社及び個別進学指導塾や幼児教育等のこども教育事業を営む株式会社リソー教育（「以下「リソー教育」）との3社での業務提携を通じたこども向けワンストップサービスの提供に取り組むとともに、リソー教育の連結子会社である株式会社伸芽会が運営する「伸芽'Sクラブ学童」を「運動塾」と同じ場所で受講することが可能となる「コナミスポーツ 伸芽'Sアカデミー」を展開し、従来以上にお子さまや保護者の皆様にとってご利用いただきやすいサービスを提供する等、「運動塾」の強化を図ってまいります。

なお、新型コロナウイルス感染症は、新規入会者数及び退会者数の動向など、引き続き業績に影響を及ぼすことが想定されます。これに対応するため当事業では2021年2月の9施設に加えて、5月には16施設の営業終了、その他施策による固定費削減を実施し、コスト構造の変革を進めてまいります。さらに、地方自治体や法人におけるニーズに応えた受託運営や会員基盤を生かした商品作りと販売の強化など、新しい生活様式の定着により変化する生活観や価値観に対応した商品・サービスの提供を推進し、収益構造の転換を進めてまいります。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して698億7千2百万円増加し、4,890億6百万円となりました。これは主として、新型コロナウイルス感染拡大による影響を受けた事業があったものの、デジタルエンタテインメント事業の業績が堅調に推移したことや社債の発行により現金及び現金同等物が増加したこと等によるものです。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して392億7千3百万円増加し、1,894億6千4百万円となりました。これは主として、短期借入金の返済があったものの、社債の発行により社債及び借入金が増加したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して305億9千9百万円増加し、2,995億4千2百万円となりました。これは主として、親会社の所有者に帰属する当期利益の計上により利益剰余金が増加したこと等によるものであります。

なお、親会社所有者帰属持分比率は、当期利益の計上等により資本の増加があったものの、社債の発行等により資産が大きく増加したことにより前連結会計年度末に比較して2.9ポイント減少し、61.1%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	増減
区 分	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	51,166	69,770	18,604
投資活動によるキャッシュ・フロー	△62,147	△22,412	39,735
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,869	22,426	38,295
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△960	1,214	2,174
現金及び現金同等物の純増減額	△27,810	70,998	98,808
現金及び現金同等物の期末残高	131,432	202,430	70,998

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して709億9千8百万円増加し、当連結会計年度末には2,024億3千万円となりました。

また、当連結会計年度における各キャッシュ・フローは、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、697億7千万円（前連結会計年度比36.4%増）となりました。これは主として、減価償却費及び償却費が減少した一方で、契約負債の純増減や当期利益が増加したこと等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、224億1千2百万円（前連結会計年度比63.9%減）となりました。これは主として、資本的支出が減少したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動により獲得した資金は、224億2千6百万円(前連結会計年度は158億6千9百万円の使用)となりました。これは主として、短期借入金の返済による支出が増加した一方で、社債の発行による収入が増加したこと等によるものであります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えであります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき50.50円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金(1株当たり22.50円)と合わせ、1株当たり73円とする予定であります。

また、次期の業績予想は現時点において未定ですが、年間配当予想については当期と同額とさせていただくことといたします。

つきましては、中間配当予想及び期末配当予想をそれぞれ1株当たり36.50円とし、年間配当予想を1株当たり73円といたします。

次期の業績予想が算定できる状況となった時点で、1株当たり年間配当金73円を最低限とし、当社の基本方針である連結配当性向30%以上の配当金となるよう再算定いたします。

注意事項

本短信の業績見通しは、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの業績見通しにのみ全面的に依拠して投資判断を下すことは控えるようお願いいたします。実際の業績は、様々な重要な要素により、これらの業績見通しとは大きく異なる結果となり得ることを、ご承知おきください。実際の業績に影響を与え得る重要な要素には、当社の事業領域を取り巻く経済情勢、市場の動向、対ドル、対ユーロをはじめとする円の為替レート等が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期より、国際会計基準を任意適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	131,432	202,430
営業債権及びその他の債権	29,894	31,874
棚卸資産	10,000	10,391
未収法人所得税	1,924	12,470
その他の流動資産	14,493	9,516
流動資産合計	187,743	266,681
非流動資産		
有形固定資産	116,631	106,025
のれん及び無形資産	34,423	36,813
投資不動産	32,484	32,433
持分法で会計処理されている投資	3,128	3,128
その他の投資	1,554	1,590
その他の金融資産	17,229	15,491
繰延税金資産	23,735	25,051
その他の非流動資産	2,207	1,794
非流動資産合計	231,391	222,325
資産合計	419,134	489,006
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	28,265	5,535
その他の金融負債	12,187	12,570
営業債務及びその他の債務	31,264	32,827
未払法人所得税	2,997	3,027
その他の流動負債	22,053	25,901
流動負債合計	96,766	79,860
非流動負債		
社債及び借入金	9,855	69,640
その他の金融負債	34,553	26,227
引当金	6,674	10,694
繰延税金負債	886	1,332
その他の非流動負債	1,457	1,711
非流動負債合計	53,425	109,604
負債合計	150,191	189,464
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,399	74,399
自己株式	△27,836	△27,843
その他の資本の構成要素	△89	2,173
利益剰余金	174,268	202,599
親会社の所有者に帰属する持分合計	268,141	298,727
非支配持分	802	815
資本合計	268,943	299,542
負債及び資本合計	419,134	489,006

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	69,298	61,177
サービス及びその他の収入	193,512	211,479
売上高及び営業収入合計	262,810	272,656
売上原価		
製品売上原価	△36,431	△31,237
サービス及びその他の原価	△126,612	△127,978
売上原価合計	△163,043	△159,215
売上総利益	99,767	113,441
販売費及び一般管理費	△55,470	△49,277
その他の収益及びその他の費用	△13,325	△27,614
営業利益	30,972	36,550
金融収益	352	78
金融費用	△903	△1,104
持分法による投資利益又は損失(△)	△26	57
税引前利益	30,395	35,581
法人所得税	△10,498	△3,307
当期利益	19,897	32,274
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	19,892	32,261
非支配持分	5	13
1 株当たり当期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的	147.26円	242.17円
希薄化後	145.08円	238.33円

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
当期利益	19,897	32,274
その他の包括利益		
純損益に振り替えられることのない項目		
その他の包括利益を通じて公正価値で測定する 資本性金融資産の公正価値の純変動	△28	23
持分法適用会社におけるその他の包括利益に対 する持分	0	—
純損益に振り替えられることのない項目合計	△28	23
純損益に振り替えられる可能性のある項目		
在外営業活動体の換算差額	△1,635	2,239
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△1,635	2,239
その他の包括利益合計	△1,663	2,262
当期包括利益	18,234	34,536
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	18,229	34,523
非支配持分	5	13

(3) 連結持分変動計算書

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本剰余金	自己株式	その他の資本の構成要素	利益剰余金	合計		
2019年4月1日残高	47,399	74,426	△21,325	1,583	173,544	275,627	777	276,404
会計方針の変更					△5,180	△5,180		△5,180
修正再表示後の残高	47,399	74,426	△21,325	1,583	168,364	270,447	777	271,224
当期利益					19,892	19,892	5	19,897
その他の包括利益				△1,663		△1,663	0	△1,663
当期包括利益合計	—	—	—	△1,663	19,892	18,229	5	18,234
自己株式の取得			△6,511			△6,511		△6,511
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△13,997	△13,997		△13,997
支配継続子会社に対する持分変動		△27				△27	20	△7
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替				△9	9	—		—
所有者との取引額合計	—	△27	△6,511	△9	△13,988	△20,535	20	△20,515
2020年3月31日残高	47,399	74,399	△27,836	△89	174,268	268,141	802	268,943

(単位：百万円)

	親会社の所有者に帰属する持分						非支配持分	資本合計
	資本金	資本剰余金	自己株式	その他の資本の構成要素	利益剰余金	合計		
2020年4月1日残高	47,399	74,399	△27,836	△89	174,268	268,141	802	268,943
当期利益					32,261	32,261	13	32,274
その他の包括利益				2,262		2,262		2,262
当期包括利益合計	—	—	—	2,262	32,261	34,523	13	34,536
自己株式の取得			△7			△7		△7
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△3,930	△3,930		△3,930
所有者との取引額合計	—	0	△7	—	△3,930	△3,937	—	△3,937
2021年3月31日残高	47,399	74,399	△27,843	2,173	202,599	298,727	815	299,542

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	19,897	32,274
減価償却費及び償却費	26,585	19,172
減損損失	10,985	22,232
受取利息及び受取配当金	△312	△76
支払利息	882	899
固定資産除売却損益(△)	1,353	415
持分法による投資損益(△)	26	△57
法人所得税	10,498	3,307
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	2,250	△1,352
棚卸資産の純増(△)減	△1,703	62
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△448	3,686
前払費用の純増(△)減	△444	△560
契約負債の純増減(△)	△2,289	3,506
その他	△1,204	3,689
利息及び配当金の受取額	309	90
利息の支払額	△873	△773
法人所得税の支払額	△14,346	△16,744
営業活動によるキャッシュ・フロー	51,166	69,770
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△62,565	△23,561
差入保証金の差入による支出	△739	△827
差入保証金の回収による収入	1,627	5,538
資産除去債務の履行による支出	△77	△3,377
定期預金の預入による支出	△1,034	△423
定期預金の払戻による収入	357	586
その他	284	△348
投資活動によるキャッシュ・フロー	△62,147	△22,412
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れ(3ヶ月超)による収入	33,721	10,561
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△10,906	△33,413
社債の発行による収入	—	60,000
社債の償還による支出	△5,000	—
リース負債の返済による支出	△13,182	△10,485
配当金の支払額	△13,984	△3,929
自己株式の取得による支出	△6,511	△7
その他	△7	△301
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,869	22,426
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△960	1,214
現金及び現金同等物の純増減額	△27,810	70,998
現金及び現金同等物の期首残高	159,242	131,432
現金及び現金同等物の期末残高	131,432	202,430

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 会計方針の変更

当社グループが当連結財務諸表において適用する重要な会計方針は、以下の項目を除き、前連結会計年度に係る連結財務諸表において適用した重要な会計方針と同一であります。

IFRS		新設・改訂の概要
IFRS第16号	リース	Covid-19に関連した賃料減免に関する改訂

当社グループは、当連結会計年度よりIFRS第16号「リース」の修正「Covid-19に関連した賃料減免」（2020年5月公表）を早期適用しております。本改訂は、リースの借手に対して、新型コロナウイルス感染症の感染拡大の直接的な結果として受けた賃料減免のうち所定の要件を満たすものについて、IFRS第16号において規定されるリースの条件変更に関与するか否かの評価を行わなくてもよいとする実務上の便法を選択することを認めるものです。

当社グループは、要件を満たす賃料減免について本便法を適用しておりますが、当連結会計年度における税引前利益に与える影響は軽微であります。

(7) セグメント情報

① 事業セグメント

売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
デジタルエンタテインメント事業：		
外部顧客に対する売上高	152,725	203,527
セグメント間の内部売上高	670	658
計	153,395	204,185
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	23,022	16,384
セグメント間の内部売上高	696	1,252
計	23,718	17,636
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	28,401	16,643
セグメント間の内部売上高	—	—
計	28,401	16,643
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	58,662	36,102
セグメント間の内部売上高	322	307
計	58,984	36,409
消去	△1,688	△2,217
連結計	262,810	272,656

損益

当社グループは、各事業における事業利益をセグメント損益としております。事業利益とは、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものです。

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
デジタルエンタテインメント事業	43,198	73,446
アミューズメント事業	5,339	2,413
ゲーミング&システム事業	1,782	△2,077
スポーツ事業	33	△5,873
計	50,352	67,909
全社及び消去	△6,055	△3,745
計(事業利益)	44,297	64,164
その他の収益及びその他の費用	△13,325	△27,614
金融収益及び金融費用	△551	△1,026
持分法による投資利益又は損失(△)	△26	57
税引前利益	30,395	35,581

(注) 1. 各事業セグメントにおける主な事業内容は、以下のとおりであります。

- a) デジタルエンタテインメント事業 モバイルゲーム、カードゲーム、家庭用ゲーム等のデジタルコンテンツ及びそれに関わる製品の制作、製造及び販売
- b) アミューズメント事業 アミューズメントマシンの制作、製造及び販売
- c) ゲーミング&システム事業 ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの制作、製造、販売及びサービス
- d) スポーツ事業 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及びスポーツ関連商品の制作、販売

- 2. 各事業におけるセグメント損益は、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものであり、各セグメント損益には、全社費用や金融収益及び金融費用、並びに有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失等、各セグメントに関連する特別な費用は含まれておりません。
- 3. 全社の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用等により構成されております。
- 4. 消去の項目は、主にセグメント間取引高消去等から構成されております。
- 5. その他の収益及びその他の費用には、有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失、固定資産除売却損益等を含んでおります。

② 地域別情報

外部顧客に対する売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
日本	204,518	221,512
米国	36,746	28,551
欧州	12,551	13,478
アジア・オセアニア	8,995	9,115
連結計	262,810	272,656

(注) 上記外部顧客に対する売上高及び営業収入については、当社グループが製品の販売もしくはサービスを行っている場所に基づいてそれぞれの地域を決定しております。

(8) 連結損益計算書関係

前連結会計年度において、減損損失10,985百万円を連結損益計算書の「その他の収益及びその他の費用」に計上いたしました。これは主に、自社物件の新拠点「コナミクリエイティブセンター銀座」に移転したことに伴い、これまで入居していた賃借物件が遊休化したため使用権資産の減損損失3,057百万円を計上したことに加えて、スポーツ事業において激化する競争環境の中で事業構造の体質強化に向けて有形固定資産及びのれんの減損損失6,445百万円を計上したものであります。

当連結会計年度において、第1四半期連結会計期間に新型コロナウイルス感染症関連損失5,723百万円を「その他の収益及びその他の費用」に計上いたしました。これは主にスポーツ事業において新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止のため政府より発出された緊急事態宣言や地方自治体からの営業自粛要請を受け、全国のスポーツクラブ施設を一定期間臨時休業いたしました。休業期間中に発生した人件費、減価償却費、店舗賃借料などの固定費であります。

また、第2四半期連結会計期間におきましては、新型コロナウイルス感染症に関連する政府からの休業手当の助成金（雇用調整助成金）を受領いたしました。IAS第20号「政府補助金の会計処理及び政府援助の開示」に従い、第1四半期連結会計期間に緊急事態宣言や地方自治体からの営業自粛要請を受け、臨時休業した期間の固定費に関連する1,075百万円を「その他の収益及びその他の費用」から控除しております。

第4四半期連結会計期間におきましては、スポーツ事業に関連する減損損失18,717百万円を「その他の収益及びその他の費用」に計上いたしました。これは主に、新型コロナウイルス感染症の拡大防止に伴う政府による緊急事態宣言の発出や地方自治体からの休業要請などを受け、スポーツクラブ直営施設及び受託施設の臨時休館や営業時間の短縮等により売上高が減少したことや、新型コロナウイルス感染症の感染拡大が長期化していること等の影響を受けて、有形固定資産及び商標権の減損損失を計上したものであります。

(9) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	19,892百万円	32,261百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益調整額	36百万円	36百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する当期利益	19,928百万円	32,297百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	135,077,487株	133,214,149株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	2,285,662株	2,299,114株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する加重平均発行済普通株式数	137,363,149株	135,513,263株
基本的1株当たり当期利益	147.26円	242.17円
希薄化後1株当たり当期利益	145.08円	238.33円

(10) 重要な後発事象

該当事項はありません。