

2023年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2022年8月4日

上場会社名 コナミグループ株式会社 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
 四半期報告書提出予定日 2022年8月12日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有
 四半期決算説明会開催の有無：有

(百万円未満四捨五入)

1. 2023年3月期第1四半期の連結業績（2022年4月1日～2022年6月30日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		事業利益		営業利益		税引前利益		四半期利益		親会社の所有者に帰属する四半期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期第1四半期	71,905	5.2	14,099	△30.5	14,040	△27.8	15,852	△17.1	11,432	△16.3	11,432	△16.3
2022年3月期第1四半期	68,326	29.2	20,278	64.2	19,437	187.0	19,115	204.2	13,658	225.7	13,659	225.7

(参考) 四半期包括利益合計額 2023年3月期第1四半期 16,724百万円 (22.9%) 2022年3月期第1四半期 13,608百万円 (216.2%)

(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 四半期利益	希薄化後1株当たり 四半期利益
	円 銭	円 銭
2023年3月期第1四半期	85.41	84.38
2022年3月期第1四半期	102.54	100.86

(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
	百万円	百万円	百万円	%
2023年3月期第1四半期	527,733	356,138	356,123	67.5
2022年3月期	528,613	348,076	348,061	65.8

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
2022年3月期	—	36.50	—	87.00	123.50
2023年3月期	—	—	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	62.00	—	62.00	124.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

3. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

(%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		親会社の所有者に 帰属する当期利益	基本的1株当たり 当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	円 銭	
通期	320,000	6.8	81,000	0.9	76,500	2.8	76,500	1.8	55,000	0.4	411.74

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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：無
- 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）	2023年3月期1Q	143,500,000株	2022年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2023年3月期1Q	9,221,145株	2022年3月期	9,919,591株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期1Q	133,844,714株	2022年3月期1Q	133,213,056株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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、2022年8月4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. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報	4
2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	6
(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書	7
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	9
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(5) 継続企業の前提に関する注記	11
(6) セグメント情報	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

① 当第1四半期連結累計期間の概況

当第1四半期連結累計期間におきましては、新型コロナウイルス感染防止対策と社会経済活動の正常化との両立が進んだことなどから、消費や投資が拡大し、回復基調で推移しております。一方で、世界的なサプライチェーンの混乱やウクライナ情勢を背景としたエネルギー価格や原材料価格の上昇による影響が懸念されています。

このような状況のもと、当社グループの当第1四半期連結累計期間における経営成績は、主力コンテンツの新作タイトルを順次投入したことにより売上高は第1四半期における過去最高を更新いたしました。一方利益面では、新作タイトル投入直後の制作費の償却やプロモーション費用の負担に加えて、原材料費上昇などによる影響がありました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は719億5百万円（前年同期比5.2%増）、事業利益は140億9千9百万円（前年同期比30.5%減）、営業利益は140億4千万円（前年同期比27.8%減）、税引前四半期利益は158億5千2百万円（前年同期比17.1%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は114億3千2百万円（前年同期比16.3%減）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

	前第1四半期 連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自2022年4月1日 至2022年6月30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	49,859	50,800	1.9
アミューズメント事業	3,551	2,930	△17.5
ゲーミング&システム事業	6,296	7,695	22.2
スポーツ事業	9,341	10,983	17.6
消去	△721	△503	—
連結合計	68,326	71,905	5.2

(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普及により、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、ゲームをスポーツ競技として捉えるeスポーツやゲームプレー動画などが着目されファン層を拡大するなど、コンテンツの楽しみ方が多様化しています。さらに、インターネット上の仮想空間であるメタバースの認知が進んでおり、特にゲームとの親和性の高さが注目を集めております。

このような状況のもと、当事業の新しい取り組みとしては、家庭用ゲームに続き、「eFootball™ 2022」のモバイル版を配信開始いたしました。モバイル版においても次世代のサッカーゲームを創ることを目標に、遊び方の見直し、リアルなグラフィックの実現、競技性の追求を行い、世界中のお客様からご好評をいただいております。また、家庭用ゲームでは「パワフルプロ野球」(パワプロ)シリーズ2年ぶりの新作となる「eBASEBALLパワフルプロ野球2022」を発売し、好調な出足となりました。

継続した取り組みとしては、「プロ野球スピリッツA (エース)」ではイチロー氏とのコラボ施策が大きな反響を呼びました。また、1月に配信を開始し大きな話題となった「遊戯王 マスターデュエル」において、リリース後初の新カード追加や継続したイベントの実施により、好調な推移となりました。カードゲームにおいては、「遊戯王 トレーディングカードゲーム」が前期からの好調を維持しており、グローバルで売上が伸びました。「遊戯王 マスターデュエル」をきっかけとして新しく触れられたお客様、再び遊び始めたお客様も加わり、遊戯王コンテンツ全体の盛り上がりが続いております。

eスポーツでは、「eFootball™ 2022」の公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship 2022」を開催中です。盛況だ

ったeスポーツプロ選手が参加する「eFootball™ Championship Pro 2022」に続き、すべてのプレーヤーが参加可能な「eFootball™ Championship Open 2022」の予選も開始し、多くのお客様にeスポーツの楽しさを訴求しております。「遊戯王 デュエルリンクス」では、昨年に引き続き大規模オンライン大会となる「KCグランドトーナメント2022」の予選を行いました。

なお、2022年に入り主力コンテンツの新作タイトルを順次投入したことによる制作費の償却やプロモーション費用の負担により当第1四半期連結累計期間は減益となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は508億円（前年同期比1.9%増）となり、事業利益は133億6千1百万円（前年同期比30.3%減）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による人々の行動や意識の変化により、アミューズメント施設に加えて家庭でも楽しめる遊び方が求められるなど、ニーズの幅が広がってきております。

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、オンライン対戦型麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」シリーズが20年目の節目を迎え、新戦績評価システム「八卦指数(はっけしすう)」及び新たなランキングシステムを搭載した最新作「麻雀格闘倶楽部 Extreme(マージャンファイトクラブ エクストリーム)」が稼働を開始いたしました。また、アーケードゲームをPCやスマートフォンでいつでも楽しむことができるサービス「コナステ (KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」では、「春の新生活応援キャンペーン'22」と題して、特典のプレゼントや新しい機能・楽曲の追加を行うなど、様々な施策を実施したことにより、ユーザー数が増加しております。さらに、今年で2回目の開催となる音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」では、昨年の競技タイトルである「beatmania IIDX」に加えて、「DanceDanceRevolution」、「SOUND VOLTEX」が新たな競技タイトルとなりました。チームオーナーとして新たに2社が加わった全8社で規模を拡大して開幕いたしました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、製品の投入時期の違いから減収減益となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は29億3千万円（前年同期比17.5%減）となり、事業利益は1億6百万円（前年同期比66.2%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、北米市場及び豪州市場では新型コロナウイルス感染症拡大前のオペレーションに戻り、以前の活気を取り戻しております。その他の市場においては、依然として新型コロナウイルス感染症の影響を受けている国や地域もありますが、市場全体としては回復に向かっております。一方で、世界的なサプライチェーンの混乱により、部品コストの高騰や部材納入遅延等の影響が出ております。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、主力商品である「DIMENSION 49™ (ディメンション フォーティーナイン)」の各種筐体の販売が好調であり、引き続き事業収益に貢献しております。また、第20回ゲーミング&テクノロジーアワードでベストスロットマシンに選出され、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展開している「DIMENSION 49J™ (ディメンション フォーティーナイン ジェー)」が、市場から高評価をいただいております。ゲーミングコンテンツでは、北米市場において、「Fortune Mint™ (フォーチュン ミント)」が高稼働を維持し、スロットマシンの販売増加に繋がりました。「All Aboard™ (オール アボード)」シリーズも高稼働を維持しており、多様なニーズにお応えするため、通常版に加え、より高いベット額でお楽しみいただける「All Aboard Gold Express™ (オール アボード ゴールド エクスプレス)」をリリースしました。さらに、ニューヨーク州において、コナミとしては初となるVLT (ビデオ・ロッターリー・ターミナル) 市場へ参入しました。

カジノマネジメントシステムでは、キャッシュレスカジノを実現する「Money Klip™ (マネークリップ)」など、多彩な機能を充実させることにより、前期に引き続き堅調に推移しております。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、世界的な原材料価格の上昇の影響を受け、減益となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は76億9千5百万円（前年同期比22.2%増）となり、事業利益は8億2千3百万円（前年同期比10.1%減）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を防止しながらも、日常生活や経済・社会活動を継続できるよう行動制限の緩和が進み、スポーツや健康増進に向けた需要が戻りつつあります。

このような状況のもと、スポーツクラブ運営におきましては、施設でのサービス提供に加えてオンラインサービスを充実させるなど、お客様がご自身のライフスタイルに合わせて参加することができるよう、安全・安心な運動機会の提供に努めました。

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事業におきましては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かして事業を推進しており、新たに神奈川県横浜市、神奈川県秦野市、京都府京都市及び福岡県福岡市のスポーツ施設の業務受託運営を開始いたしました。

学校水泳授業の受託におきましては、学校側のニーズの高まりを受け、埼玉県で初めて志木市内全8校の小学校の児童に対し、水泳指導業務を開始いたしました。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スイミングスクールにて、映像とAIを活用した「スマートスイミングレッスンシステム」と、コナミスポーツクラブインストラクターの指導技術との相乗効果により、練習効果を向上させる新たなデジタルサービスとして、「運動塾デジタルノート」の提供を推進しております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結結果計期間の売上高は109億8千3百万円（前年同期比17.6%増）となり、事業利益は4億4千8百万円（前年同期比24.4%減）となりました。

なお、財政状態及びキャッシュ・フローの状況については、「2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記 (1) 要約四半期連結財政状態計算書、(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書」をご覧ください。

(2) 連結業績予想に関する定性的情報

当期の見通し

(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。その中で当事業は、デバイスの特徴に合わせた遊び方に加えて、様々なデバイスの垣根を越えてコンテンツを楽しんでいただけるよう、クロスプラットフォームでの展開を推進してまいります。またコンテンツの楽しみ方が多様化する中で、幅広いゲームジャンルを、ファンイベントやeスポーツ大会など様々な場面で楽しみいただけるよう、グローバルでの取り組みを推進してまいります。

今後の新しい取り組みとしては、新作「遊戯王クロスデュエル」のグローバル配信に向けて、一部の国でテスト配信、並びに日本での事前登録を開始しております。新たなカードゲームを提案することにより、既存の遊戯王ファンのみでなく、グローバルで新たなお客様にもアプローチしてまいります。また、海外で人気の高いコミックシリーズのクラシックゲームコレクション「Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection」(ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ ザ カワバンガ コレクション) を発売予定です。さらに、「ボンバーマン」シリーズの最新作「スーパーボンバーマン R 2」の制作を進めてまいります。

継続した取り組みとしては、「プロ野球スピリッツA (エース)」や「遊戯王 デュエルリンクス」など、各モバイルタイトルにおいて、魅力ある施策を引き続き講じることで、これからも高く評価される運営を目指してまいります。「遊戯王 マスターデュエル」においては、様々なレギュレーションでのイベントや大会の開催などを通じて、さらなるコンテンツの盛り上げに注力いたします。加えて、2022年は冬に向けてサッカーに対する注目度、熱量が高まる事が予想されますので、「eFootball™ 2022」に新しい機能やモードを順次追加し、世界中でより多くのお客様に楽しんでいただけるよう、さらに運営に注力してまいります。

eスポーツにおいては、「遊戯王 デュエルリンクス」にて、「KCグランドトーナメント2022」の本戦を開催し、世界一を決定いたします。また、一般社団法人日本野球機構 (NPB) と共同開催するプロ野球eスポーツリーグ「eBASEBALLプロスピA (エース) リーグ」2022シーズンでは、球団代表選手を決める熱戦の幕が開きます。今後も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活動を継続してまいります。

(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」サービスをはじめとして、“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、PCやスマートフォンで高品質なゲームをプレーすることができる「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。

新作アミューズメントマシンにおいては、3vs3のチーム対戦鬼ごっこで仲間と勝利を目指すビデオゲーム「チェイスチェイスジョーカーズ」の発売を予定しております。さらに、個性あふれる女性キャラクターにより人気を博するアーケードゲームの大人気タイトル「ボンバーガール」を、パチスロ6.5号機第1弾として発売することを予定しております。新たなユーザー体験を提供することで、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し、引き続き市場の活性化につなげてまいります。

(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、市場での高稼働を背景に、各種筐体が多くを受注をいただいております。また、第2四半期以降の出荷が予定されております。また、ネイティブアメリカンが運営するカジノ施設において稼働が認められるクラスII機器の市場への参入を計画しております。

カジノマネジメントシステムでは、北米のカジノ施設への「SYNKROS® (シンクロス)」を新規導入するほか、カジノ施設やクルーズ船など小規模な施設向けに、基本機能のみを搭載した廉価版のハードウェアの「Synkbox Lite™ (シンクボックス ライト)」を展開するなど、お客様のニーズに合わせた開発・販売を進めてまいります。

(スポーツ事業)

スポーツクラブ運営におきましては、日常生活や経済・社会活動を継続できるよう行動制限の緩和が進むなか、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、自社基準による感染拡大防止策を講じることで、引き続き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。

なお、新業態の施設として、天井にミラーを設置した女性限定の少人数ピラティススタジオの2号店となります「Pilates Mirror (ピラティスマirror) 吉祥寺」(東京都武蔵野市)を2022年8月にオープンいたします。昨年、二子玉川(東京都世田谷区)にオープンした1号店は、多くの方からご好評をいただいております。さらにたくさんの方に「Pilates Mirror」を体感いただけるよう、今後も店舗数を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、2022年10月より新たに愛知県豊橋市のスポーツ施設の業務受託運営を開始いたします。

また、学校水泳授業の受託におきましては、学校が抱える様々な課題を解決し、子どもの泳力・体力向上と授業環境を充実させるべく、対象校の拡大を進めてまいります。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スイミングスクールの提供施設を拡大するとともに、新たなデジタルサービス「運動塾デジタルノート」の提供施設を拡大し、お子様の新しいチャレンジをサポートいたします。

引き続き、持続可能な社会に対応した商品・サービスの提供を進めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高3,200億円、事業利益810億円、営業利益765億円、税引前利益765億円、親会社の所有者に帰属する当期利益550億円と予想しており、2022年5月12日付「2022年3月期 決算短信」において公表いたしました業績予想から変更ございません。

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. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 要約四半期連結財政状態計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	250,711	229,348
営業債権及びその他の債権	29,054	25,314
棚卸資産	8,957	11,493
未収法人所得税	1,443	3,713
その他の流動資産	9,461	13,116
流動資産合計	299,626	282,984
非流動資産		
有形固定資産	138,869	151,416
のれん及び無形資産	45,392	48,529
持分法で会計処理されている投資	3,159	3,253
その他の投資	1,231	1,224
その他の金融資産	15,302	15,383
繰延税金資産	23,671	23,406
その他の非流動資産	1,363	1,538
非流動資産合計	228,987	244,749
資産合計	528,613	527,733
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	8,377	5,426
その他の金融負債	9,106	8,824
営業債務及びその他の債務	33,486	30,943
未払法人所得税	12,418	1,298
その他の流動負債	19,200	27,906
流動負債合計	82,587	74,397
非流動負債		
社債及び借入金	59,775	59,786
その他の金融負債	25,263	24,358
引当金	10,450	10,418
繰延税金負債	770	857
その他の非流動負債	1,692	1,779
非流動負債合計	97,950	97,198
負債合計	180,537	171,595
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	75,027	76,126
自己株式	△26,868	△25,008
その他の資本の構成要素	6,701	11,993
利益剰余金	245,802	245,613
親会社の所有者に帰属する持分合計	348,061	356,123
非支配持分	15	15
資本合計	348,076	356,138
負債及び資本合計	528,613	527,733

(2) 要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書
(要約四半期連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	19,004	21,885
サービス及びその他の収入	49,322	50,020
売上高及び営業収入合計	68,326	71,905
売上原価		
製品売上原価	△8,386	△10,802
サービス及びその他の原価	△27,589	△32,331
売上原価合計	△35,975	△43,133
売上総利益	32,351	28,772
販売費及び一般管理費	△12,073	△14,673
その他の収益及びその他の費用	△841	△59
営業利益	19,437	14,040
金融収益	34	1,853
金融費用	△211	△192
持分法による投資利益又は損失(△)	△145	151
税引前四半期利益	19,115	15,852
法人所得税	△5,457	△4,420
四半期利益	13,658	11,432
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	13,659	11,432
非支配持分	△1	0
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的	102.54円	85.41円
希薄化後	100.86円	84.38円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期利益	13,658	11,432
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	△19	△5
純損益に振り替えられることのない項目合計	△19	△5
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	△31	5,297
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△31	5,297
その他の包括利益合計	△50	5,292
四半期包括利益	13,608	16,724
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	13,609	16,724
非支配持分	△1	0

(3) 要約四半期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		
2021年4月1日残高	47,399	74,399	△27,843	2,173	202,599	298,727	815	299,542
四半期利益					13,659	13,659	△1	13,658
その他の包括利益				△50		△50		△50
四半期包括利益合計	—	—	—	△50	13,659	13,609	△1	13,608
自己株式の取得			△3			△3		△3
自己株式の処分		1	0			1		1
配当金					△6,727	△6,727		△6,727
所有者との取引額合計	—	1	△3	—	△6,727	△6,729	—	△6,729
2021年6月30日残高	47,399	74,400	△27,846	2,123	209,531	305,607	814	306,421

	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		
2022年4月1日残高	47,399	75,027	△26,868	6,701	245,802	348,061	15	348,076
四半期利益					11,432	11,432	0	11,432
その他の包括利益				5,292		5,292		5,292
四半期包括利益合計	—	—	—	5,292	11,432	16,724	0	16,724
自己株式の取得			△5			△5		△5
配当金					△11,621	△11,621		△11,621
転換社債型新株予約権付社債の転換		1,099	1,865			2,964		2,964
所有者との取引額合計	—	1,099	1,860	—	△11,621	△8,662	—	△8,662
2022年6月30日残高	47,399	76,126	△25,008	11,993	245,613	356,123	15	356,138

(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	13,658	11,432
減価償却費及び償却費	3,666	5,738
減損損失	128	59
受取利息及び受取配当金	△29	△51
支払利息	205	185
固定資産除売却損益(△)	7	△0
持分法による投資損益(△)	145	△151
法人所得税	5,457	4,420
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	5,443	5,343
棚卸資産の純増(△)減	1,863	△1,980
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△7,114	△4,290
前払費用の純増(△)減	△4,089	△3,349
契約負債の純増減(△)	△4,473	1,233
その他	460	2,228
利息及び配当金の受取額	29	54
利息の支払額	△125	△111
法人所得税の支払額	△3,094	△13,047
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,137	7,713
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△5,535	△19,193
差入保証金の差入による支出	△537	△129
差入保証金の回収による収入	460	751
資産除去債務の履行による支出	△159	△1
定期預金の預入による支出	△574	—
その他	103	1
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,242	△18,571
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	2,185	—
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△2,185	—
リース負債の返済による支出	△2,159	△1,962
配当金の支払額	△6,689	△11,563
その他	△3	△6
財務活動によるキャッシュ・フロー	△8,851	△13,531
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	42	3,026
現金及び現金同等物の純増減額	△2,914	△21,363
現金及び現金同等物の期首残高	202,430	250,711
現金及び現金同等物の四半期末残高	199,516	229,348

(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) セグメント情報

① 事業セグメント

前第1四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年6月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					調整額	連結計
	デジタルエンタテインメント事業	アミューズメント事業	ゲーミング&システム事業	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	49,681	3,086	6,296	9,263	68,326	—	68,326
セグメント間の内部売上高	178	465	—	78	721	△721	—
計	49,859	3,551	6,296	9,341	69,047	△721	68,326
事業利益	19,161	315	916	592	20,984	△706	20,278
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△841
営業利益	—	—	—	—	—	—	19,437
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△177
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△145
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	19,115

当第1四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年6月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント					調整額	連結計
	デジタルエンタテインメント事業	アミューズメント事業	ゲーミング&システム事業	スポーツ事業	計		
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	50,643	2,588	7,695	10,979	71,905	—	71,905
セグメント間の内部売上高	157	342	—	4	503	△503	—
計	50,800	2,930	7,695	10,983	72,408	△503	71,905
事業利益	13,361	106	823	448	14,738	△639	14,099
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△59
営業利益	—	—	—	—	—	—	14,040
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,661
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	151
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	15,852

(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. 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。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. 調整額の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用及びセグメント間取引高消去等から構成されております。
4. 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)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
日本	52,534	48,774
米国	9,456	14,467
欧州	3,370	4,761
アジア・オセアニア	2,966	3,903
連結計	68,326	71,905

(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。