

2027年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2026年7月30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 グループCEO （氏名）東尾 公彦
 問合せ先責任者 （役職名）常務執行役員財務本部長 （氏名）本林 純一 TEL 03-6636-0573
 配当支払開始予定日 —
 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. 2027年3月期第1四半期の連結業績（2026年4月1日～2026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	％
2027年3月期第1四半期	129,524	33.6	44,699	61.7	45,285	63.3	46,453	66.6	32,574	64.2	32,574	64.2
2026年3月期第1四半期	96,964	7.7	27,647	9.9	27,732	10.3	27,890	5.1	19,834	3.5	19,834	3.5

（参考）四半期包括利益合計額 2027年3月期第1四半期 34,017百万円（91.6％） 2026年3月期第1四半期 17,754百万円（△26.4％）

（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
2027年3月期第1四半期	240.30	240.30
2026年3月期第1四半期	146.32	146.32

（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	％
2027年3月期第1四半期	751,772	579,795	579,779	77.1
2026年3月期	748,765	564,553	564,537	75.4

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
2026年3月期	—	83.00	—	138.50	221.50
2027年3月期	—	—	—	—	—
2027年3月期（予想）	—	112.00	—	112.00	224.00

（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. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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	505,000	2.3	150,000	4.5	143,000	5.2	143,000	1.7	101,000	745.08

（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連結範囲の重要な変更：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）	2027年3月期1Q	143,500,000株	2026年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2027年3月期1Q	7,943,518株	2026年3月期	7,943,517株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2027年3月期1Q	135,556,483株	2026年3月期1Q	135,556,766株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※ 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、為替の変動等に関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6ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2026年7月30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) 当四半期の経営成績の概況	2
(2) 当四半期の財政状態の概況	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	6
2. 要約四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	8
(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	9
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	11
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 継続企業の前提に関する注記	13
(6) セグメント情報	13

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期の経営成績の概況

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の国内経済は、物価上昇による個人消費への影響が懸念される中、雇用・所得環境の改善などにより緩やかな回復傾向が続いています。一方で世界経済は、中東情勢の影響や金融資本市場の変動、米国の通商政策などにより、依然として先行きは不透明な状況にあります。

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、主にデジタルエンタテインメント事業の主力コンテンツが引き続き好調に推移し、売上高、利益の全ての区分が第1四半期における過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は1,295億2千4百万円（前年同期比33.6%増）、事業利益は446億9千9百万円（前年同期比61.7%増）、営業利益は452億8千5百万円（前年同期比63.3%増）、税引前四半期利益は464億5千3百万円（前年同期比66.6%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は325億7千4百万円（前年同期比64.2%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

	前第1四半期 連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026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	73,315	100,083	36.5
アーケードゲーム事業	3,982	4,312	8.3
ゲーミング&システム事業	7,513	12,388	64.9
スポーツ事業	12,079	12,712	5.2
その他	572	678	18.5
調整額	△497	△649	—
連結合計	96,964	129,524	33.6

(注) 前第3四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しております。前第1四半期連結累計期間との比較においては、前第1四半期連結累計期間の数値を変更後のセグメント区分に読み替えて比較をしております。

(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。

このような状況のもと、当事業の新しい取り組みとして、「パワプロ」シリーズの最新作「パワフルプロ野球2026-2027」を発売いたしました。「サクセス」モード30周年記念作でもある本作は、新規・定番・復刻からなる全9本のシナリオを収録しているほか、日本代表「侍ジャパン」を含む「2026 World Baseball Classic™」に出場した世界各国の代表選手が多数登場いたします。また、Nintendo Switch™ 2 向けにサッカーゲームを初めて遊ぶ方でも楽しめる「eFootball™ Kick-Off!」を発売いたしました。各国代表や世界中のクラブを収録し、現役のスター選手から誰もが知るレジェンドまで、多彩な選手たちが登場する本格サッカーアクションゲームとなっており、サッカーの醍醐味を存分にお楽しみいただけます。

継続した取り組みとしては、家庭用ゲーム機・PC・モバイルで配信中の「eFootball™」において、世界累計10億ダウンロード突破、及びモバイル版配信9周年を記念したキャンペーンを開催いたしました。さらに、4年に一度のサッカーの祭典を記念した特別なキャンペーンやゲーム内イベントを開始し、引き続き好調に推移しております。モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA（エース）」、「実況パワフルプロ野球」では、人気アニメとのコラボレーション施策を展開し、大きな注目を集めました。世界累計500万ダウンロードを突破した「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT（イーベースボールエムエルビー プロ スピリット）」では、カバーアスリートである大谷翔平選手が選出したMLB選手が登場する期間限定施策を実施しました。また、「遊戯王カードゲーム」では、プロモーション

ショートアニメシリーズ「Yu-Gi-Oh! CARD GAME THE CHRONICLES」と連動したカードや、人気テーマのデッキを強化するカードを収録した商品などを発売し、引き続き多くのお客様にお楽しみいただいております。

eスポーツにおいては、公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同開催の「eJリーグ eFootball™ 2026シーズン」の決勝大会が行われ、J1・J2の全40クラブの頂点が決定いたしました。また、3月より配信を開始した「eBaseball™: PRO SPIRIT」を競技タイトルとする、世界野球ソフトボール連盟（WBSC）主催の世界大会「WBSC eBaseball™ Series 2026」の開催概要が発表されました。本タイトルは、約200か国・地域に基本プレー無料で配信しており、グローバル規模での競技展開に適したタイトルとして採用されております。さらに、「遊戯王カードゲーム」の世界トップデュエリストを決定するeスポーツの世界大会「Yu-Gi-Oh! World Championship 2026」の予選を全4部門で実施し、8月の本戦に向けて盛り上がりを見せております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は1,000億8千3百万円（前年同期比36.5%増）となり、事業利益は438億7千万円（前年同期比57.4%増）となりました。

（アーケードゲーム事業）

アーケードゲーム市場におきましては、国内経済が緩やかに改善していることを受けて市場全体として堅調に推移しております。

このような状況のもと、当事業のビデオゲームにおいては、大人気アニメ「鬼滅の刃」初のアーケードゲームとなる「鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ」の稼働が7月に開始することを発表いたしました。「鬼滅の刃」の世界観を忠実に再現し、ゲーム機から排出されるキャラクターのカードや、ゲーム機中央に設置された「日輪刀コントローラー（にちりんとうコントローラー）」を駆使して、臨場感あふれるアクションをお楽しみいただけます。また、前期に発売した「pop'n music」シリーズの最新作「pop'n music High☆Cheers!!（ポップンミュージック ハイチアーズ）」の稼働が好調に推移しております。カードプリントゲーム機「カードコネクト」においては、「サンリオキャラクターズ」、「クレヨンしんちゃん」、「トイ・ストーリー5」など様々なコンテンツとコラボレーションイベントを実施し、お客様から注目を集めております。

メダルゲームにおいては、地球をテーマにした半球型LEDモニターが特徴の「桃太郎電鉄ワールド 〜地球もメダルもまわってる!〜」などのタイトルが引き続き堅調な稼働を維持しております。

海外での取り組みとしては、人気IPを活用した「TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ）」や、音楽ゲーム「DanceDanceRevolution STOMP（ダンスダンスレボリューション ストンプ）」などの北米向けリデンプションゲームが稼働を開始いたしました。

プライズゲーム及びオンラインくじ「コナミ プレミアムくじ ONLINE」においては、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、ご好評をいただいております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は43億1千2百万円（前年同期比8.3%増）となり、事業利益は9億2千9百万円（前年同期比58.9%増）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、豪州市場ともに安定的に推移しております。カジノ施設の新規開業や既存施設の入替需要などによりカジノ機器の新たな設置機会が生まれ、競合各社が続々と新しい製品を投入しています。

このような状況のもと、スロットマシン販売においては、「Solstice™（ソルスティス）」シリーズの「Solstice 49C™（ソルスティス フォーティナイン シー）」等を販売いたしました。「Solstice 49C™」は湾曲した49インチ高解像度ディスプレイのほか、ゲームに連動する照明効果や没入感を高める音響技術が特徴で、市場で高い評価を獲得しております。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場においてKONAMIの代表的なIPを題材とした「BOMBERMAN™（ボンバーマン）」シリーズがカジノフロア平均を上回る稼働率を維持しており、引き続き好調な推移となりました。豪州市場においては、人気の「Bull Rush Stampede™（ブル ラッシュ スタンピード）」シリーズがご好評をいただいております。

カジノマネジメントシステムにおいては、カジノ施設に加えて世界最大級のクルーズ会社であるカーニバル・コーポレーションのクルーズ船などへの「SYNKROS®（シンクロス）」の導入が進んでおります。

スペシャリティマーケットでの取り組みとして、新たにテキサス州とワシントン州のクラスⅡ機器市場に参入しております。

2030年に日本初のIR（統合型リゾート）施設の開業が予定されていることを見据え、当事業の米国法人であるKonami Gaming, Inc. は、ゲーミング機器メーカーとして初めて、日本のカジノ規制を所管する行政機関であるカジノ管理委員会へ許認可申請を行いました。当社は、長年にわたり法令遵守を徹底し、世界各地の厳格な規制市場

において事業を展開してきた実績を有しています。こうした経験と知見を活かし、日本市場においても高品質な製品・サービスの提供を目指してまいります。

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123億8千8百万円（前年同期比64.9%増）となり、事業利益は8億2千7百万円（前第1四半期連結累計期間は1億6千6百万円の損失）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、諸物価の上昇やエネルギーコスト高騰による経営環境への影響が続いておりますが、健康意識の高まりや業態・サービスの多様化により市場が拡大しております。

このような状況のもと、こども向け運動スクール「運動塾」においては、スイミング、体操、ダンス、サッカー、テニス、ゴルフなど様々な種目を展開しております。ゴルフスクールでは、「第13回 コナミスポーツ ジュニアカップ」の予選大会を開催しました。予選大会は、より多くのお子様に参加できるようゴルフシミュレーターを使用し、全国の施設で実施しております。ダンススクールでは、選抜チーム「KONAMI J.B. STAR」がヒップホップダンスの日本大会「ALL JAPAN HIPHOP DANCE CHAMPIONSHIP 2026」に出場し、2部門で優勝しました。これにより、8月にアメリカで開催される世界大会「2026 WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP」への出場権を獲得いたしました。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror（ピラティスマirror）」では、北海道、千葉県での初出店を含む16店舗を新たにオープンし、合計で100店舗を突破いたしました。引き続きお客様からご好評の声をいただいております。また、30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30（パーソナル サンジュー）」では、東京都世田谷区に1店舗を新たにオープンし、合計4店舗となりました。

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、新たに茨城県結城市、東京都八王子市、静岡県静岡市、兵庫県、広島県東広島市、福岡県福岡市のスポーツ施設の運営受託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、学校側のニーズがますます高まっており、日本全国の小中学校で対象校を拡大しております。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は127億1千2百万円（前年同期比5.2%増）となり、事業利益は7億6千4百万円（前年同期比79.4%増）となりました。

(2) 当四半期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して30億7百万円増加し、7,517億7千2百万円となりました。これは主として、配当金及び法人所得税などの支払いにより現金及び現金同等物が減少した一方で、その他の流動資産やのれん及び無形資産、棚卸資産が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して122億3千5百万円減少し、1,719億7千7百万円となりました。これは主として、その他の流動負債が増加した一方で、未払法人所得税が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当第1四半期連結会計期間末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して152億4千2百万円増加し、5,797億9千5百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、四半期利益の計上や為替変動の影響により親会社の所有者に帰属する持分合計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、前連結会計年度末と比較して1.7ポイント増加し、77.1%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前第1四半期 連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30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	10,519	16,343	5,824
投資活動によるキャッシュ・フロー	△8,514	△8,382	132
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,235	△20,356	△5,121
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,054	943	1,997
現金及び現金同等物の純増減額	△14,284	△11,452	2,832
現金及び現金同等物の期末残高	279,932	316,112	36,180

当第1四半期連結累計期間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114億5千2百万円減少し、当第1四半期連結会計期間末には3,161億1千2百万円となりました。

また、当第1四半期連結累計期間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)

当第1四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は、163億4千3百万円（前年同期比55.4%増）となりました。これは主として、法人所得税の支払額が増加した一方で、四半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)

当第1四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は、83億8千2百万円（前年同期比1.5%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)

当第1四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は、203億5千6百万円（前年同期比33.6%増）となりました。これは主として、配当金の支払額が増加したこと等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

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にとらわれず、より多くの方にお楽しみいただけるゲームの遊び方を提案してまいります。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においてファンイベントやeスポーツ大会など様々な場面でお楽しみいただけるような取り組みをグローバルで推進してまいります。

今後に向けた取り組みとしては、「メタルギア」シリーズの集大成となるコレクションの第2弾「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.2 (メタルギア ソリッド: マスターコレクション Vol.2)」を発売予定です。発売以来初の移植となる「METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS (メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット)」を含む3作品を収録しており、ファン必携のコレクションとなっております。「SILENT HILL」シリーズでは、スコットランドの架空の孤島を舞台とする最新作「SILENT HILL: Townfall」の発売を予定しております。全編一人称視点で描かれる新たなサイコロジカルホラーをお届けします。このほか、「プロ野球スピリッツ」シリーズの最新作「プロ野球スピリッツ2026」を世界200以上の国・地域で発売いたします。さらに、「Castlevania」シリーズ40周年記念企画の第1弾となる最新作「Castlevania: Belmont's Curse (キャッスルヴァニア ベルモンドカース)」を発売に向けて鋭意制作中です。

継続した取り組みとしては、「eFootball™」において、サッカーの祭典を記念した特別なキャンペーンやゲーム内イベントを引き続き開催いたします。このほか、「プロ野球スピリッツA (エース)」、「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT (イーベースボール エムエルビー プロ スピリット)」、「遊戯王 マスターデュエル」など、配信中の各タイトルにおいても、より多くのお客様に楽しんでいただけるよう魅力ある施策を展開してまいります。

eスポーツにおいては、国際サッカー連盟 (FIFA®) と共同開催する公式eスポーツ大会「FIFAE World Cup 2026™ featuring eFootball™」の各国代表が参加する国際予選「FIFAE Nations League」が地域ごとに開催されており、熱い戦いが繰り広げられています。また、「遊戯王カードゲーム」の世界トップデュエリストを決定するeスポーツの世界大会「Yu-Gi-Oh! World Championship 2026」の決勝戦を東京ガーデンシアター (東京都江東区有明) で開催いたします。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に向けて活動を継続してまいります。

(アーケードゲーム事業)

お客様へ、驚きや感動、そして思い出を提供することを目指し、人と人との「リアルな体験」につながる新たな遊びを創出してまいります。

ビデオゲームにおいては、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」が稼働を開始いたします。「鬼滅の刃」の世界観を忠実に再現した、爽快感あふれるアクションをお楽しみいただけます。また、音楽ゲームのリブート戦略の一環として、「jubeat (ユビート)」シリーズ18年ぶりの新筐体を発売いたします。画面上部にタッチパネルが搭載され直感的な操作ができるようになったほか、プレーに合わせた演出や高音質なサウンドによってより没入感のあるプレーをお楽しみいただけます。

メダルゲームにおいては、稼働15周年を迎えた「アニマロッタ」シリーズの最新作「アニマロッタ アニマと幸せのおくりもの」など、人気メダルゲームの最新作を市場に投入いたします。

eスポーツでは、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 6-」のドラフト会議を8月に開催いたします。11月のレギュラーシーズン開幕に向け、「BEMANI PRO LEAGUE」を盛り上げてまいります。

お客様の期待を超える商品・サービスづくりに挑戦し、アーケードゲーム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)

ゲーミング市場においては、競合各社が新たなコンテンツを続々と投入し、一層商品力が求められる環境にあります。当社グループにおきましても、スロットマシン及びゲーミングコンテンツの新作の制作や、カジノマネジメントシステムの新機能の開発に取り組んでおります。あわせて、スペシャリティマーケットやiGamingでの取り組みを拡大してまいります。

スロットマシン販売においては、市場において高い評価を獲得している「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズの展開を進めてまいります。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場において「BOMBERMAN™ (ボンバーマン)」などの人気シリーズを引き続き販売するほか、遊び心満載のアニメーションとボーナス演出が特徴の「Diggin' Bros.™ (ディギン Bros)」シリーズなどの新規コンテンツの展開を進めてまいります。豪州市場においては、人気の「Bull Rush™ (ブル ラッシュ)」シリーズの後継コンテンツである「Dragon Rush™ (ドラゴン ラッシュ)」シリーズな

どを展開してまいります。

カジノマネジメントシステムにおいては、複数のカジノ施設への「SYNKROS[®]（シンクロス）」の導入が決定しております。今後も最先端の技術を活用した各種機能の開発を進めることで、市場シェア拡大を目指してまいります。

スペシャリティマーケットにおいては、クラスⅡ機器の展開を中心に、VLT（ビデオ・ロタリー・ターミナル）機器やHHR（ヒストリカル・ホース・レーシング）機器の販売も拡大してまいります。

iGamingにおいては、人気ゲーミングコンテンツの展開を加速してまいります。

（スポーツ事業）

スポーツクラブ運営におきましては、多くのお客様にお楽しみいただいている大規模スタジオプログラムイベント「UNITED FEEL」を当期も全国のコナミスポーツクラブで順次開催してまいります。また、より手軽にパーソナルトレーニングに取り組める「トレーニングパートナー」を7月より導入いたします。運動経験が少ない初心者や、効果を体感したいと考えている方など幅広い年代の方を対象に展開します。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、各種目において目標となる大会やイベントを開催するなど、お子様の技術とモチベーションの向上をサポートしてまいります。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror（ピラティスマirror）」では、引き続き多数の店舗のオープンを予定しております。30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30（パーソナルサンジュー）」では、5号店となる「Personal 30 東松原」を7月に東京都世田谷区にオープンいたします。より多くの方のニーズに応えていけるよう、今後も新業態の店舗を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、運営する各施設で体育館やトレーニング室等の運営に加え、各種スクールやイベントを開催し、お子様から高齢者まで幅広い年代の皆さまにご利用いただけるよう様々な取り組みを行ってまいります。

学校水泳授業の受託においては、専門スタッフにより安全が確保された環境と効果的な指導により子どもたちの泳力向上に努めてまいります。天候や気温による影響が少ない屋内プールで安心して授業を受けていただける環境を提供すべく、対象校の拡大を進めてまいります。

引き続きお客様のニーズを捉えた商品・サービスの提供に努めてまいります。

当期の通期連結業績につきましては、売上高5,050億円、事業利益1,500億円、営業利益1,430億円、税引前利益1,430億円、親会社の所有者に帰属する当期利益1,010億円と予想しており、2026年5月8日付「2026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のみに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 (2026年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	327,564	316,112
営業債権及びその他の債権	60,023	61,015
棚卸資産	18,968	22,791
未収法人所得税	865	509
その他の流動資産	17,094	22,470
流動資産合計	424,514	422,897
非流動資産		
有形固定資産	187,186	187,541
のれん及び無形資産	55,770	60,442
投資不動産	17,590	17,577
持分法で会計処理されている投資	5,901	5,612
その他の投資	2,016	1,974
その他の金融資産	17,491	17,228
繰延税金資産	36,766	36,599
その他の非流動資産	1,531	1,902
非流動資産合計	324,251	328,875
資産合計	748,765	751,772
負債及び資本		
負債		
流動負債		
その他の金融負債	8,338	8,143
営業債務及びその他の債務	50,545	47,802
未払法人所得税	29,669	12,730
その他の流動負債	29,858	38,030
流動負債合計	118,410	106,705
非流動負債		
社債及び借入金	39,936	39,942
その他の金融負債	15,513	15,075
引当金	7,022	7,076
繰延税金負債	1,296	1,314
その他の非流動負債	2,035	1,865
非流動負債合計	65,802	65,272
負債合計	184,212	171,977
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,146	78,146
自己株式	△21,626	△21,626
その他の資本の構成要素	26,255	27,698
利益剰余金	434,363	448,162
親会社の所有者に帰属する持分合計	564,537	579,779
非支配持分	16	16
資本合計	564,553	579,795
負債及び資本合計	748,765	751,772

(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 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	25,120	30,044
サービス及びその他の収入	71,844	99,480
売上高及び営業収入合計	96,964	129,524
売上原価		
製品売上原価	△11,402	△12,459
サービス及びその他の原価	△37,608	△46,821
売上原価合計	△49,010	△59,280
売上総利益	47,954	70,244
販売費及び一般管理費	△20,307	△25,545
その他の収益及びその他の費用	85	586
営業利益	27,732	45,285
金融収益	376	1,078
金融費用	△399	△150
持分法による投資利益	181	240
税引前四半期利益	27,890	46,453
法人所得税	△8,056	△13,879
四半期利益	19,834	32,574
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	19,834	32,574
非支配持分	0	0
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	146.32	240.30
希薄化後(円)	146.32	240.30

(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 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
四半期利益	19,834	32,574
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	△2	△64
純損益に振り替えられることのない項目合計	△2	△64
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	△2,078	1,507
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△2,078	1,507
その他の包括利益合計	△2,080	1,443
四半期包括利益	17,754	34,017
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	17,754	34,017
非支配持分	0	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		
2025年4月1日残高	47,399	78,144	△21,617	18,737	359,189	481,852	16	481,868
四半期利益					19,834	19,834	0	19,834
その他の包括利益				△2,080		△2,080		△2,080
四半期包括利益合計	—	—	—	△2,080	19,834	17,754	0	17,754
自己株式の取得			△2			△2		△2
配当金					△13,488	△13,488		△13,488
所有者との取引額合計	—	—	△2	—	△13,488	△13,490	—	△13,490
2025年6月30日残高	47,399	78,144	△21,619	16,657	365,535	486,116	16	486,132

	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		
2026年4月1日残高	47,399	78,146	△21,626	26,255	434,363	564,537	16	564,553
四半期利益					32,574	32,574	0	32,574
その他の包括利益				1,443		1,443		1,443
四半期包括利益合計	—	—	—	1,443	32,574	34,017	0	34,017
自己株式の取得			0			0		0
配当金					△18,775	△18,775		△18,775
所有者との取引額合計	—	—	0	—	△18,775	△18,775	—	△18,775
2026年6月30日残高	47,399	78,146	△21,626	27,698	448,162	579,779	16	579,795

(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 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026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	19,834	32,574
減価償却費及び償却費	5,294	6,434
受取利息及び受取配当金	△375	△379
支払利息	101	140
固定資産除売却損益(△)	△0	△13
持分法による投資損益(△)	△181	△240
法人所得税	8,056	13,879
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	6,880	△790
棚卸資産の純増(△)減	△1,107	△3,398
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△6,428	△4,760
前払費用の純増(△)減	△4,261	△5,240
契約負債の純増減(△)	120	5,164
その他	2,047	2,722
利息及び配当金の受取額	378	461
利息の支払額	△37	△91
法人所得税の支払額	△19,802	△30,120
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,519	16,343
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△8,707	△8,696
差入保証金の差入による支出	△15	△60
差入保証金の回収による収入	289	535
その他	△81	△161
投資活動によるキャッシュ・フロー	△8,514	△8,382
財務活動によるキャッシュ・フロー		
リース負債の返済による支出	△1,791	△1,633
配当金の支払額	△13,441	△18,723
その他	△3	△0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,235	△20,356
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△1,054	943
現金及び現金同等物の純増減額	△14,284	△11,452
現金及び現金同等物の期首残高	294,216	327,564
現金及び現金同等物の四半期末残高	279,932	316,112

(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 2025年4月1日 至 2025年6月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント				その他	調整額	連結計
	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			
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	73,171	3,710	7,509	12,066	508	—	96,964
セグメント間の内部売上高	144	272	4	13	64	△497	—
計	73,315	3,982	7,513	12,079	572	△497	96,964
事業利益	27,868	585	△166	426	△38	△1,028	27,647
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	85
営業利益	—	—	—	—	—	—	27,732
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△23
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	181
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	27,890

当第1四半期連結累計期間（自 2026年4月1日 至 2026年6月30日）

（単位：百万円）

	報告セグメント				その他	調整額	連結計
	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			
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	99,828	4,073	12,384	12,624	615	—	129,524
セグメント間の内部売上高	255	239	4	88	63	△649	—
計	100,083	4,312	12,388	12,712	678	△649	129,524
事業利益	43,870	929	827	764	27	△1,718	44,699
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	586
営業利益	—	—	—	—	—	—	45,285
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	928
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	240
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	46,453

(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、家庭用ゲーム、カード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) アーケードゲーム事業 | アーケードゲームの企画、制作及び販売 |
| 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 | スポーツ施設運営、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 |

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. 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。
4. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、遊技機事業等を含んでおります。
5. 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。
6. 2025年10月1日を効力発生日として、株式会社コナミアミューズメントのアーケードゲーム事業を2025年6月2日に新たに設立した株式会社コナミアーケードゲームスに吸収分割を実施いたしました。これに伴い、前第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業については「その他」に含めております。なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報は、当第1四半期連結累計期間の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

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 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
日本	71,211	103,697
米国	15,904	16,334
欧州	5,845	3,923
アジア・オセアニア	4,004	5,570
連結計	96,964	129,524

(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、当社グループ各社の所在地を基礎として地域を決定しております。