

2020年3月期 第3四半期決算短信(IFRS)(連結)

2020年1月30日

上場会社名 コナミホールディングス株式会社
 コード番号 9766 URL <https://www.konami.com>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 上月 拓也
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員財務経理部長 (氏名) 本林 純一

TEL 03-6636-0589

四半期報告書提出予定日 2020年2月13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. 2020年3月期第3四半期の連結業績(2019年4月1日～2019年12月31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		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		四半期包括利益合計額	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年3月期第3四半期	193,106	0.2	23,976	39.2	23,494	40.0	16,312	40.1	16,309	40.1	15,885	43.5
2019年3月期第3四半期	192,631	7.8	39,440	2.4	39,186	2.8	27,222	4.5	27,215	4.5	28,136	4.9

	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
2020年3月期第3四半期	120.60	118.80
2019年3月期第3四半期	201.25	198.17

(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	%
2020年3月期第3四半期	395,798	273,102	272,302	68.8
2019年3月期	378,037	276,404	275,627	72.9

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
2019年3月期					
普通配当		35.50		40.50	76.00
記念配当		25.00		25.00	50.00
合計		60.50		65.50	126.00
2020年3月期		38.00			
2020年3月期(予想)				38.00	76.00

(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. 2020年3月期の連結業績予想(2019年4月1日～2020年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		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	%	円 銭
通期	263,500	0.4	33,000	34.7	32,000	36.4	21,000	38.6	155.29

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

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

IFRSにより要求される会計方針の変更 : 有

以外の会計方針の変更 : 無

会計上の見積りの変更 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)

2020年3月期3Q	143,500,000 株	2019年3月期	143,500,000 株
------------	---------------	----------	---------------

期末自己株式数

2020年3月期3Q	8,267,546 株	2019年3月期	8,266,959 株
------------	-------------	----------	-------------

期中平均株式数(四半期累計)

2020年3月期3Q	135,232,809 株	2019年3月期3Q	135,233,376 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、2020年1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. 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	7
(1) 要約四半期連結財政状態計算書	7
(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	8
(3) 要約四半期連結持分変動計算書	10
(4) 要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(5) 継続企業の前提に関する注記	12
(6) 会計方針の変更	12
(7) セグメント情報	13
(8) 減損損失	15

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3四半期連結累計期間の概況

当第3四半期連結累計期間におけるわが国の経済は、企業収益や雇用・所得環境の改善が続き、個人消費は緩やかな回復基調で推移いたしました。一方で、世界経済は、米中の通商摩擦や中東情勢の不安定化並びに英国のEU離脱問題の行方等、世界的な経済の減退が懸念されるなど、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、当社グループの当第3四半期連結累計期間における経営成績は、スポーツ事業において固定資産の減損損失を計上したこと、及び新技術対応のための先行投資等により減益となりました。また、自社物件の新拠点「コナミクリエイティブセンター銀座」への移転に伴い、現賃借物件の2021年3月期までの退去後家賃等の一時費用を計上いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,931億6百万円（前年同期比0.2%増）、営業利益は239億7千6百万円（前年同期比39.2%減）、税引前四半期利益は234億9千4百万円（前年同期比40.0%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は163億9百万円（前年同期比40.1%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3四半期 連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年12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	105,806	108,667	2.7
アミューズメント事業	18,179	16,487	△9.3
ゲーミング&システム事業	21,946	22,980	4.7
スポーツ事業	47,912	46,192	△3.6
消去	△1,212	△1,220	—
連結合計	192,631	193,106	0.2

(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規格化により、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、「遊戯王 デュエルリンクス」が牽引いたしました。また、大型アップデートを行った「eFootball ウイニングイレブン 2020」（海外名「eFootball PES 2020」）がご好評いただいております。国内市場では、「プロ野球スピリッツA（エース）」が引き続き好調を維持しているほか、継続配信タイトルの多くで、アニバーサリーイベントやプロモーション施策などを展開し、盛り上がりを見せております。また、新規タイトルとしてラブプラスシリーズ最新作の「ラブプラス EVERY」と「beatmania IIDX ULTIMATE MOBILE」を配信開始し、お客様にお楽しみいただいております。

カードゲームでは、「遊戯王オフィシャルカードゲーム」の大型デュエルトーナメント大会「Yu-Gi-Oh! CHAMPIONSHIP SERIES JAPAN」と「デュエリストフェスティバル」を東京で同時開催いたしました。また、2020年4月から遊戯王アニメ新シリーズで採用される「遊戯王ラッシュデュエル」を発売することを発表いたしました。

家庭用ゲームでは、9月に発売したウイニングイレブンシリーズ最新作の基本プレイ無料版「eFootball ウイニングイレブン 2020 LITE」を配信開始いたしました。今作は、ご好評をいただいている「myClub」モードに加え、新たなオンラインモードである「Matchday」を追加するなど、前作を超える多くのお客様に楽しんでいただいております。eスポーツの取り組みとして、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2019シーズンが

開幕しております。今年度から新たにレジェンドOBの参戦やセ・パ交流戦が実施されるなど、昨年以上の盛り上がりを見せております。また、第74回国民体育大会「いきいき茨城ゆめ国体」の文化プログラムとして「ウイニングイレブン」シリーズが採用され、決勝大会を実施いたしました。さらに、家庭用ゲーム「実況パワフルプロ野球」シリーズと「ウイニングイレブン」シリーズが、「燃ゆる感動かごしま国体（第75回国民体育大会）」と「燃ゆる感動かごしま大会（第20回全国障害者スポーツ大会）」の文化プログラム「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2020 KAGOSHIMA」の採用タイトルとして正式決定いたしました。加えて、「ウイニングイレブン」シリーズにおいて、初心者から上級者まで幅広い方にお楽しみいただける新たなeスポーツ公式大会「eFootball League 2019-20シーズン」が開幕しております。

なお、新作タイトルの制作費や将来に向けての研究開発が増加した事により減益となりました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は1,086億6千7百万円（前年同期比2.7%増）となり、セグメント利益は290億5千1百万円（前年同期比10.0%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、業界全体の様々な取り組みにより、家族連れによるショッピングセンター内のゲームコーナーの利用やシニア世代によるメダルゲームの利用など、幅広いユーザー層が受け入れられる場所としてアミューズメント施設の認知が進み、上昇基調にあると見ております。また、近年のeスポーツの普及・発展に伴い、国内のみならず世界各地で多くの大会が開催されるなど、遊び方の幅も広がっております。

このような状況のもと、当事業のビデオゲームでは、オンライン対戦麻雀ゲーム「麻雀格闘倶楽部」シリーズの最新作「麻雀格闘倶楽部 GRAND MASTER」や、家庭用ゲーム「ボンバーマン」のゲーム性をベースに、チームバトルの要素を加えた「ボンバーガール」が好調な稼働で推移しているほか、eスポーツ大会における「beatmania IIDX」シリーズの世界標準となる最新筐体「beatmania IIDX LIGHTNING MODEL」（ビートマニア ツーディーエックス ライトニングモデル）や、KONAMIの様々なゲームとつながり、カードを通して新たな体験を提供するカードベンダー機「カードコネク」の稼働を開始いたしました。メダルゲームにおいては、「FEATURE PREMIUM」（フィーチャープレミアム）シリーズの最新作『G I 優勝倶楽部』（ジーワンダービークラブ）や、剣と魔法の世界を舞台にしたダンジョンメダルRPG「エルドラクラウン」シリーズの最新作「エルドラクラウン 紅蓮の覇者」がご好評をいただいております。プライズゲームにおいては、ベルトコンベアを使用した遊びが新しい「トレジャーロード」の稼働を開始しております。また、「マジカルハロウィン」シリーズの最新機種「マジカルハロウィン7」を発売いたしました。

なお、当期は事業環境の変化から、複数タイトルの発売を次期に移行するなど、投入時期の見直しを行ったことにより業績への影響が生じました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は164億8千7百万円（前年同期比9.3%減）となり、セグメント利益は37億6千6百万円（前年同期比27.4%減）となりました。

（ゲーミング&システム事業）

ゲーミング市場では、世界各地で新規カジノ施設やカジノを含むIR（統合型リゾート）施設の開業や開発が進み、オンラインゲーミングも欧州を中心に成長を続けているほか、若者をターゲットにしたゲーミングビジネスの活性化に向けた取り組みが進んでおります。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、新規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）」の販売が堅調に推移いたしました。また、「Concerto™（コンチェルト）」シリーズでは「Concerto Opus™（コンチェルト オーパス）」をはじめ、「Concerto Crescent™（コンチェルト クレセント）」、「Concerto Stack™（コンチェルト スタック）」を北米市場を中心に販売したほか、オセアニア・中南米・欧州市場へ展開いたしました。特にオセアニア市場においては、昨年度に市場投入した「All Aboard（オール アボード）」や「Money Trails（マネー トレイルズ）」などのゲームが高稼働を維持したことにより、好調に推移いたしました。

パーティシペーションでは、「Concerto Opus™」を主力商品に、各種ベースゲームに付け加えられるミステリートリガーリンクドプログレッシブの「Treasure Ball™（トレジャーボール）」や、「Triple Sparkle（トリプルスパークル）」など、ゲームのラインアップを拡充させることで収益が安定いたしました。カジノマネジメントシステムでは、世界各地を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設や北米・オセアニア市場の大手オペレーターへの「SYNKROS®（シンクロス）」導入が引き続き順調に推移いたしました。

なお、当第3四半期連結累計期間におきましては、システムの販売が好調だったことにより増収となりましたが、商品ラインアップの拡充に伴う先行投資により営業費用が増加いたしました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は229億8千万円（前年同期比4.7%増）となり、セグメント利益は24億2千3百万円（前年同期比20.6%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、政府が第2期「スポーツ基本計画」を策定し、スポーツ参画人口を拡大するための「1億総スポーツ社会」の実現に向けた取り組みが行われており、社会全体のスポーツに対する関心が高まっております。また、世界最大のスポーツイベント開催を契機にスポーツ市場のさらなる活性化と成長が期待されています。

このような状況のもと、フィットネスでは、インストラクターがマンツーマンで指導しトレーニングを行うパーソナルプログラムの刷新やコナミスポーツクラブの人気スタジオプログラムを暗闇スタジオで体感できる「Club Style（クラブスタイル）」を開始するなど、充実したフィットネスライフを提供するためのサービス向上に取り組みました。

スクールでは、よりきめ細やかな指導により、スイミングの上達を目指したいというお子様向けのニーズにお応えし、元競泳日本代表の当社社員がコーチとして直接指導する「少人数制スイミングスクール」を都内2施設で開講いたしました。

また、内閣官房東京オリンピック・パラリンピック推進本部が推進する認証制度「beyond2020マイベストプログラム」の認証を、「コナミスポーツクラブ・マイベストチャレンジ応援プログラム」に加え、協業先との共同プログラム「コナミスポーツクラブ×FiNCマイベスト宣言応援プロジェクト」にて追加取得したほか、このような取り組みなどが評価され、スポーツ庁が推進する「令和元年度スポーツエールカンパニー」と「Sport in Lifeプロジェクト」参画団体の認定を取得いたしました。

受託事業では、新規に町田市立総合体育館（東京都町田市）、大分県立武道スポーツセンター（大分県大分市）、くさつシティアリーナ（滋賀県草津市）の業務受託運営を開始いたしました。

スポーツ関連商品では、コナミスポーツクラブブランドで展開する「コナミスポーツクラブ オリジナル」商品のほか、「コナミスポーツクラブ セレクション」として展開するコナミスポーツクラブ選りすぐりのブランド商品のラインアップ拡充に努めました。

なお、直営施設の退店、自然災害の影響や市場ニーズの多様化などにより、当第3四半期連結累計期間は減収減益となりました。

以上の結果、当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は461億9千2百万円（前年同期比3.6%減）となり、セグメント利益は22億3百万円（前年同期比13.4%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。

モバイルゲームでは、「遊戯王 デュエルリンクス」が配信開始から3周年を迎えます。その他の継続タイトルにつきましても、ゲーム内のキャンペーンを実施するとともに、プロモーション施策にも注力し、これからも長くお客様にお楽しみいただけるよう取り組んでまいります。

カードゲームでは、「遊戯王オフィシャルカードゲーム」シリーズにおいて2020年4月より改訂される新ルールを先行体験できる対戦会を開催し、より一層お客様とコンテンツを盛り上げていきます。あわせて、カードゲームの新たなラインアップである「遊戯王ラッシュデュエル」の発売に向けた準備を進め、新しいお客様にもコンテンツの魅力をお

伝えしてまいります。

家庭用ゲームでは、1987年に発売された家庭用ゲーム機「PCエンジン」をコンパクトなサイズに復刻し、当時「PCエンジン」向けに発売されたタイトルを複数収録した「PCエンジン mini」の発売を予定しております。eスポーツの取り組みとして、「ウイニングイレブン」シリーズの新たなeスポーツ公式大会「eFootball League 2019-20シーズン」を引き続き展開してまいります。欧州の実際のクラブにプロ選手が所属し、クラブの威信をかけた熱戦を繰り広げている「eFootball.Pro」は、今後も多くのお客様にお楽しみいただけるよう、ノックアウトステージに向けて盛り上げてまいります。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2019シーズンについては、eクライマックスシリーズ・e日本シリーズが開催されました。今後もeスポーツを通して新しい野球の楽しみ方を提供することで野球ファンの拡大を図ってまいります。

（アミューズメント事業）

「e-amusement」を使った“人と人とのコミュニケーション”を通じてアミューズメント施設ならではの遊びを提供してまいります。アーケードゲームにおいては、「KONAMI Arcade Championship」をはじめとしたeスポーツ大会をグローバルに展開することで、引き続き、感動や体験を共有できるエンタテインメントの創出に努めてまいります。また、日本初の音楽ゲームによるeスポーツプロリーグとして、「BEMANI PRO LEAGUE」（ビーマニ プロ リーグ）を発足し、本年5月に開幕を予定しており、音楽とeスポーツを融合させた新たなエンタテインメントをお届けしてまいります。「麻雀格闘倶楽部」ブランドの展開としては、プロ麻雀リーグ「Mリーグ」におけるクラブチーム「KONAMI麻雀格闘倶楽部」の熱い戦いを通じて、さらに多くのゲームファン、麻雀ファンへ「面白い」や「楽しい」をお届けしてまいります。メダルゲームにおいては、カラールーレットと複数のボールを使った抽選型メダルゲーム「カラコロッタ」シリーズの最新作「カラコロッタ めざせ！夢の宝島」や、ピンボールの躍動感をテーマにしたプッシャー型メダルゲーム「スマッシュスタジアム」の稼働を予定しております。さらに、「スカイガールズ～ゼロノツバサ～」を発売いたします。海外市場においては、経済成長の著しい東南アジア地域におけるアミューズメントマシンをはじめとしたコナミグループ製品・サービスの提供を拡充することで、事業拡大を強化してまいります。

（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、主力筐体「KX 43™（ケイエックス フォーティースリー）」や「Concerto™（コンチェルト）」シリーズを中心に販売拡大を図るとともに、「J」カーブディスプレイが特徴の新規筐体「Dimension 49J™（ディメンション フォーティナイン ジェー）」をラインアップに加え、商品レンジのさらなる拡充を推進してまいります。さらに「Concerto™」シリーズに43インチのデュアルディスプレイが特徴の「Concerto Dual™（コンチェルト デュアル）」を追加し、新技術を活用した製品を提案することで、市場におけるKONAMIのプレゼンスを高めてまいります。パーティシペーションでは、「Concerto™」シリーズを主力商品に、高稼働を維持している「Treasure Ball™（トレジャーボール）」や「Golden Blocks™（ゴールドンブロックス）」など、多彩なタイトルを投入してまいります。

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）」の新規導入を進め、システム接続数を拡大してまいります。また、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。

（スポーツ事業）

フィットネスでは、お客様の多種多様なニーズに対応し、フィットネスライフをより長く続けていただくためのサポート強化やお客様の目的に合ったパーソナルプログラムを提供しており、5つ目のパーソナルプログラムとして、引き締まった美しいお腹周り作りとコア（体幹）の機能向上に特化した「BEST CORE（ベストコア）」を2020年1月より導入するほか、協業先との提携も含め、引き続きサービス向上に取り組んでまいります。

スクールでは、ベビーからシニアの方までを対象に、長年にわたり培ってきた指導ノウハウや上達を可視化する仕組み等、強みを生かした様々な種目を提供しており、「少人数制スイミングスクール」「卓球スクール」「トランポリンスクール」の拡大や既存スクールにおける開講数のさらなる拡大を図ってまいります。

また、自治体や学校が抱える設備維持、働き方改革等の課題解決への貢献を目的に、幼稚園や小中学校で行ってきた水泳指導授業受託事業を本格的に展開してまいります。

その他、自治体と連携し、地域の健康増進や活性化を図る取り組みへの参画、法人企業様の健康経営に関する取り組みへのサポートなど、形態を問わずスポーツ分野の普及と発展に努めてまいります。

スポーツ関連商品では、ECサイトやスポーツ施設を通じてお客様への訴求を強化し、シェアの拡大を目指してまいります。

当期の通期連結業績につきましては、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のれん及び有形固定資産の減損損失を計上したことや製品投入時期の見直しを行ったこと等の要因により、下記の通り修正いたしました。

詳細につきましては、本日(2020年1月30日)公表しました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

<2020年3月期通期連結業績見直し>

(金額単位：百万円)

	2020年3月期見直し		2019年3月期 実績	増減率 (対前期比)
	前回予想	今回予想		
売上高及び営業収入	270,000	263,500	262,549	0.4%
営業利益	47,000	33,000	50,522	△34.7%
税引前利益	46,000	32,000	50,310	△36.4%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	30,000	21,000	34,217	△38.6%

注意事項

本短信の業績見直しは、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直しであり、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの業績見直しのみにも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、これらの業績見直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 (2019年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	159,242	112,139
営業債権及びその他の債権	32,475	30,629
棚卸資産	8,315	11,150
未収法人所得税	339	714
その他の流動資産	7,350	14,172
流動資産合計	207,721	168,804
非流動資産		
有形固定資産	82,241	111,001
のれん及び無形資産	38,080	36,929
投資不動産	—	32,496
持分法で会計処理されている投資	3,233	3,261
その他の投資	1,220	1,605
その他の金融資産	22,038	17,519
繰延税金資産	21,143	22,221
その他の非流動資産	2,361	1,962
非流動資産合計	170,316	226,994
資産合計	378,037	395,798
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	10,547	4,382
その他の金融負債	4,323	13,390
営業債務及びその他の債務	31,530	28,880
未払法人所得税	4,771	53
その他の流動負債	19,660	21,801
流動負債合計	70,831	68,506
非流動負債		
社債及び借入金	9,803	9,842
その他の金融負債	9,922	36,736
引当金	9,182	6,112
その他の非流動負債	1,895	1,500
非流動負債合計	30,802	54,190
負債合計	101,633	122,696
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	74,426	74,399
自己株式	△21,325	△21,328
その他の資本の構成要素	1,583	1,147
利益剰余金	173,544	170,685
親会社の所有者に帰属する持分合計	275,627	272,302
非支配持分	777	800
資本合計	276,404	273,102
負債及び資本合計	378,037	395,798

(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3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	52,434	50,766
サービス及びその他の収入	140,197	142,340
売上高及び営業収入合計	192,631	193,106
売上原価		
製品売上原価	△25,288	△26,626
サービス及びその他の原価	△88,516	△91,675
売上原価合計	△113,804	△118,301
売上総利益	78,827	74,805
販売費及び一般管理費	△38,538	△41,220
その他の収益及びその他の費用	△849	△9,609
営業利益	39,440	23,976
金融収益	332	244
金融費用	△622	△832
持分法による投資利益	36	106
税引前四半期利益	39,186	23,494
法人所得税	△11,964	△7,182
四半期利益	27,222	16,312
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	27,215	16,309
非支配持分	7	3
1 株当たり四半期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的	201.25円	120.60円
希薄化後	198.17円	118.80円

(要約四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
四半期利益	27,222	16,312
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	△66	6
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	△0
純損益に振り替えられることのない項目合計	△66	6
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	980	△433
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	980	△433
その他の包括利益合計	914	△427
四半期包括利益	28,136	15,885
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	28,129	15,882
非支配持分	7	3

(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		
2018年4月1日残高	47,399	74,426	△21,321	610	152,668	253,782	757	254,539
四半期利益					27,215	27,215	7	27,222
その他の包括利益				914		914	△0	914
四半期包括利益合計	—	—	—	914	27,215	28,129	7	28,136
自己株式の取得			△3			△3		△3
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△13,320	△13,320		△13,320
所有者との取引額合計	—	0	△3	—	△13,320	△13,323	—	△13,323
2018年12月31日残高	47,399	74,426	△21,324	1,524	166,563	268,588	764	269,352

	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
四半期利益					16,309	16,309	3	16,312
その他の包括利益				△427		△427	0	△427
四半期包括利益合計	—	—	—	△427	16,309	15,882	3	15,885
自己株式の取得			△3			△3		△3
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	△3	△9	△13,988	△14,027	20	△14,007
2019年12月31日残高	47,399	74,399	△21,328	1,147	170,685	272,302	800	273,102

(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3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
四半期利益	27,222	16,312
減価償却費及び償却費	10,693	20,017
減損損失	384	9,396
受取利息及び受取配当金	△209	△231
支払利息	606	675
固定資産除売却損益(△)	413	79
持分法による投資損益(△)	△36	△106
法人所得税	11,964	7,182
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△3,259	1,898
棚卸資産の純増(△)減	△1,594	△2,693
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△1,741	△1,868
前払費用の純増(△)減	△878	△1,200
契約負債の純増減(△)	4,417	△795
その他	△1,113	△1,627
利息及び配当金の受取額	210	246
利息の支払額	△545	△640
法人所得税の支払額	△17,317	△12,189
営業活動によるキャッシュ・フロー	29,217	34,456
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△15,794	△50,378
差入保証金の差入による支出	△35	△649
差入保証金の回収による収入	523	1,338
定期預金の預入による支出	△1	△1,034
定期預金の払戻による収入	1,282	—
その他	△7	△399
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,032	△51,122
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れ(3ヵ月超)による収入	7,814	5,429
短期借入れ(3ヵ月超)の返済による支出	△8,372	△6,516
社債の償還による支出	△5,000	△5,000
リース負債の返済による支出	△2,025	△9,951
配当金の支払額	△13,293	△13,976
その他	△3	△11
財務活動によるキャッシュ・フロー	△20,879	△30,025
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	660	△412
現金及び現金同等物の純増減額	△5,034	△47,103
現金及び現金同等物の期首残高	154,485	159,242
現金及び現金同等物の四半期末残高	149,451	112,139

(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

当社グループが当要約四半期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。

① 会計方針の変更

当社グループは、第1四半期連結会計期間より、以下の基準を適用しております。

IFRS		新設・改訂の概要
IFRS第16号	リース	リース会計に関する改訂

(借手側)

当社グループは、IFRS第16号「リース」(以下、「IFRS第16号」)の適用にあたっては、本基準の適用による累積的影響を適用開始日に認識する方法を採用しております。

IFRS第16号の適用に際し、契約にリースが含まれているか否かについては、IFRS第16号C3項の実務上の便法を選択し、IAS第17号「リース」(以下、「IAS第17号」)及びIFRIC第4号「契約にリースが含まれているか否かの判断」のもとでの判断を引き継いでおります。当社グループは、過去にIAS第17号を適用してオペレーティング・リースに分類した借手としてのリースについては、適用開始日に使用権資産及びリース負債を認識しております。リース負債は、残存リース料を適用開始日における借手の追加借入利率を用いて割り引いた現在価値で測定しております。

前連結会計年度末時点でIAS第17号を適用して開示したオペレーティング・リース契約と、適用開始日において連結財政状態計算書に認識したリース負債の調整表は以下のとおりであります。

(単位：百万円)

	金額
2019年3月31日現在で開示したオペレーティング・リース契約	49,451
当社グループの追加借入利率0.34%を用いた割引	△1,068
追加 2019年3月31日現在で認識されているファイナンス・リース負債	12,060
(控除) 費用として定額法で認識される短期リース	△2,632
2019年4月1日現在で認識されているリース負債	57,811

IFRS第16号の適用により、従前の会計基準を適用した場合と比べて、第1四半期連結会計期間の期首への主な影響として、使用権資産が40,067百万円、リース負債が45,751百万円、それぞれ増加しております。要約四半期連結財政状態計算書においては、使用権資産を「有形固定資産」に、リース負債を「その他の金融負債」に含めて表示しております。

なお、当社グループは、IFRS第16号の適用に際し、以下の実務上の便法を使用しております。

- ・特性が合理的に類似したリース契約につき単一の割引率を適用
- ・適用開始日から12ヵ月以内にリース期間が終了するリースについて、短期リースと同じ方法で会計処理
- ・当初直接コストを適用開始日現在の使用権資産の測定から除外
- ・延長又は解約オプションが含まれている契約について、リース期間を算定する際に事後的判断を使用

(貸手側)

当社グループは、原資産の所有に伴うリスクと経済価値のほとんどすべてを移転するものではないリースをオペレーティング・リースに分類しております。オペレーティング・リース取引では、対象の原資産を連結財政状態計算書に計上し、リース料をリース期間にわたって定額法により収益として認識しております。

② 会計方針の追加

当社グループは、当第3四半期連結会計期間より、以下の新たな会計方針を採用しております。

・ IAS第40号「投資不動産」

投資不動産は、取得原価から減価償却累計額及び減損損失累計額を控除した価額で表示しております。

投資不動産の当初認識後の測定には原価モデルを採用しており、有形固定資産に準じた見積耐用年数及び減価償却方法を使用しております。

(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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12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	105,274	108,200
セグメント間の内部売上高	532	467
計	105,806	108,667
アミューズメント事業：		
外部顧客に対する売上高	17,731	15,968
セグメント間の内部売上高	448	519
計	18,179	16,487
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	21,946	22,980
セグメント間の内部売上高	—	—
計	21,946	22,980
スポーツ事業：		
外部顧客に対する売上高	47,680	45,958
セグメント間の内部売上高	232	234
計	47,912	46,192
消去	△1,212	△1,220
連結計	192,631	193,106

セグメント損益

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
デジタルエンタテインメント事業	32,286	29,051
アミューズメント事業	5,186	3,766
ゲーミング&システム事業	3,051	2,423
スポーツ事業	2,543	2,203
計	43,066	37,443
全社及び消去	△2,777	△3,858
その他の収益及びその他の費用	△849	△9,609
金融収益及び金融費用	△290	△588
持分法による投資利益	36	106
税引前四半期利益	39,186	23,494

(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. 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)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)
日本	147,760	149,253
米国	29,440	28,270
欧州	10,072	8,803
アジア・オセアニア	5,359	6,780
連結計	192,631	193,106

(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) 減損損失

当第3四半期連結累計期間において、減損損失9,396百万円を要約四半期連結損益計算書の「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6,205百万円を計上したものであります。