



2020年3月期 決算説明資料

株式会社共和コーポレーション

証券コード：6570

東証2部

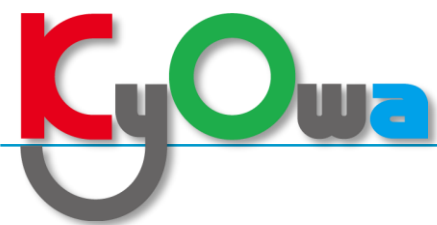
2020年5月29日



当事業年度のご報告に先立ちまして、当事業年度に判明した当社における不適切な取引により、過年度決算の訂正を行ったこと、及び2020年3月期第3四半期決算報告を延長しましたことにつきまして、株主の皆様には多大なご迷惑とご心配をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

今後はこのようなことがないよう、ガバナンスの強化とコンプライアンスの徹底、業務プロセスの透明化を中心とした再発防止に全社を挙げて取り組み、信頼回復に努めて参ります。

株主の皆様には何卒ご理解とご支援を賜りますようお願い申し上げます。



1. 会社概要



社名	株式会社共和コーポレーション 英文表記：Kyowa Corporation
証券コード	東証2部：6570
本社	長野県長野市若里三丁目10番28号
代表者	代表取締役社長 宮本 和彦
設立	1986年5月
資本金	797百万円
従業員数	809名 (2020年3月31日現在、アルバイトスタッフを含む)
事業内容	アミューズメント施設運営事業 アミューズメント機器販売事業 その他事業

私たちは次の「**三つの楽しみ**」を目指します



一生懸命の楽しみ

私たちは、何事にも笑顔を忘れず、ひたむきに、一生懸命にお客様の立場となり、「チャレンジ精神」であらゆる事柄に取り組むことを楽しみとします。



CORPORATE IDENTITY

経営理念

3つの楽しみ

顧客満足の楽しみ

私たちは、出会うすべてのお客様が「よろこび」を得られるようエンターテインメントを追求し、一人でも多くの方の笑顔が私たちの誇りとなることを楽しみとします。



実践と行動の楽しみ

私たちは、お客様の心を常に感じ、「感動」を与え続けていけるよう日々努力し、スピードと正確性をもって実践・行動していくことを楽しみとします。

沿革①

信越・関東エリアを中心とした

出店とM&Aにより 業容を拡大し成長

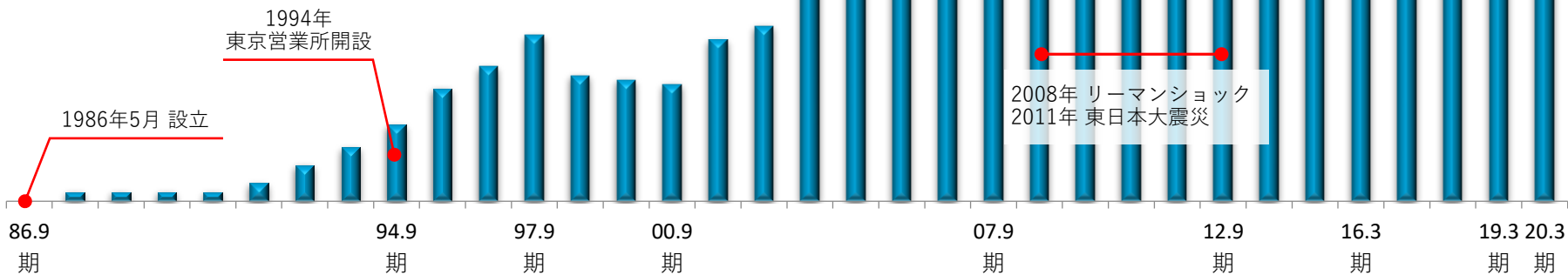
アミューズメント施設の出店加速

2002年	石川県の第1号店舗
2003年	長野県伊那市にゲームとバッティングの複合店第1号店
2003年	茨城県の第1号店舗
2006年	富山県の第1号店舗
2007年	山形県の第1号店舗

M&Aによる規模拡大

2012年	アルピコ興業(株)よりボウリング事業譲受
2015年	(株)YAZアミューズメントの全株式を取得し、完全子会社化(連結子会社)
2016年	(株)シティエンタテインメントの全株式を取得し、完全子会社化(連結子会社)
2018年	(株)キャロム・プランニングから1店舗を事業譲受 (株)スクウェアワンから3店舗を事業譲受
2019年	(株)バンダイナムコアミューズメントから4店舗を事業譲受

売上高の推移 (億円)



機器販売が主力

第1次成長期

第2次成長期

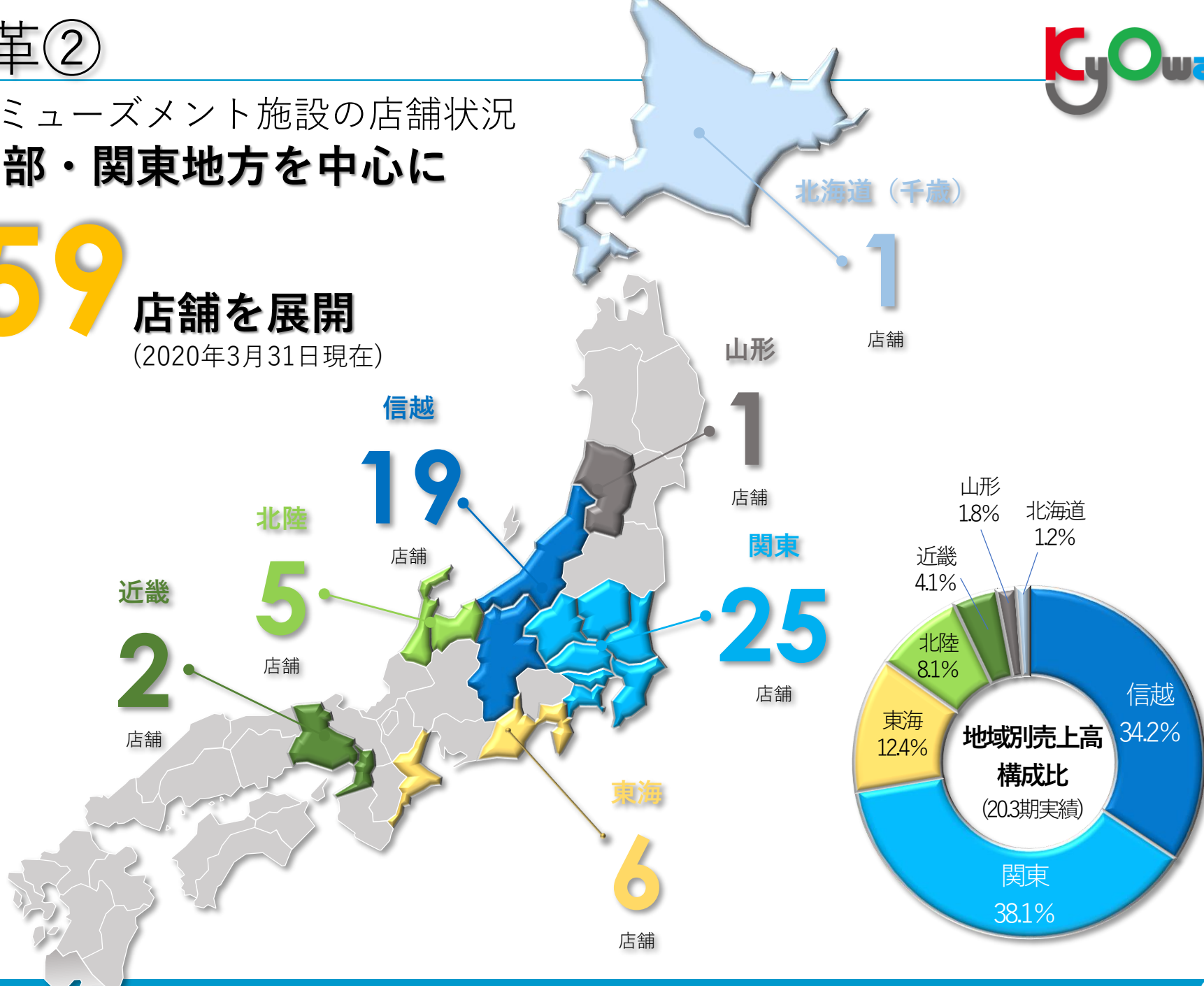
沿革②

アミューズメント施設の店舗状況
中部・関東地方を中心に

59

店舗を展開

(2020年3月31日現在)



施設運営と機器販売の2本柱を核に事業を展開。

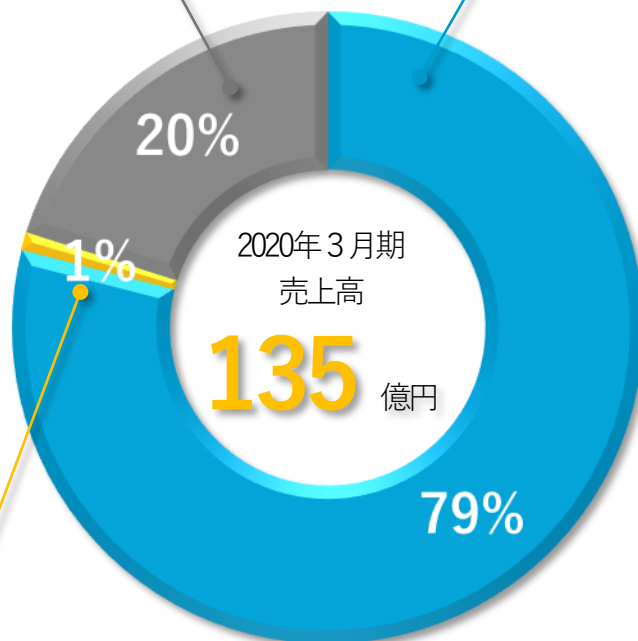
アミューズメント機器販売事業

新品・中古品のアミューズメント機器及び景品の販売



その他事業

総合広告業 ほか



アミューズメント施設運営事業

3ブランドのアミューズメント施設の運営

APINA



Y&Z



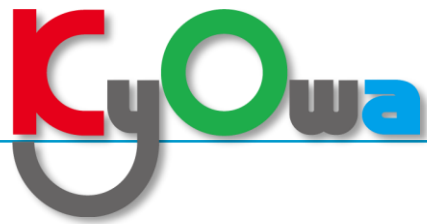
GAME.CITY.



▲ボウリング



▲バッティングセンター



II. 2020年3月期決算概要



決算分析① 2020年3月期実績（前期比）



単位：百万円(1百万円未満切捨、%は四捨五入表示)

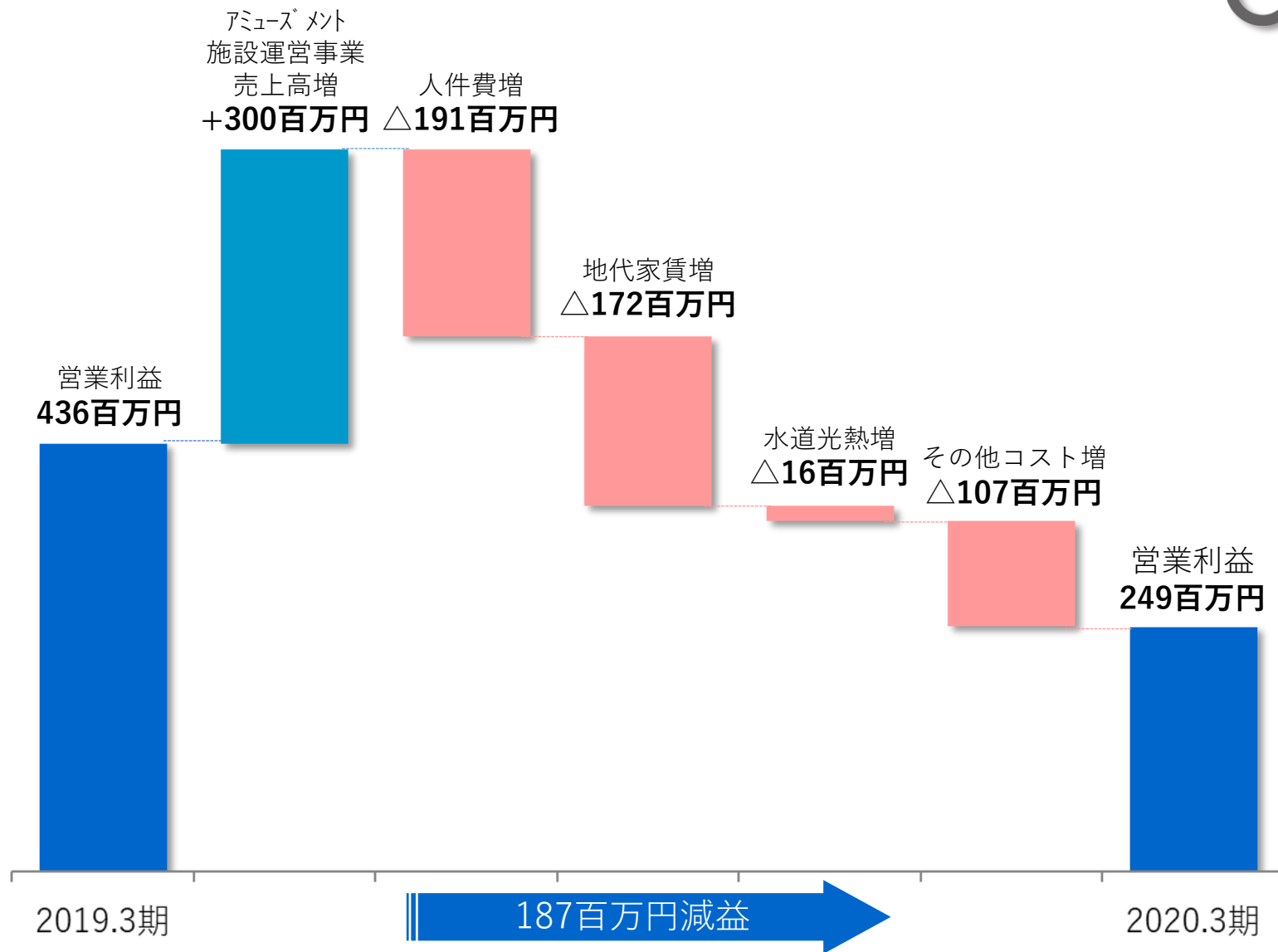
	2019年3月期	2020年3月期	前期比
	実績	実績	
期末店舗数	53	59	+11.3%
	7,621	10,733	+40.8%
アミューズメント施設運営	(10,090)※		(+6.4%)
アミューズメント機器販売	3,422	2,726	△20.3%
その他	499	132	△73.5%
	(126)		(4.8%)
総売上	11,543	13,591	+17.7%
	※ ¹ (13,638)		(△0.3%)
売上原価	6,930	7,340	+5.9%
損 売上総利益	4,613	6,251	+35.5%
益 販売費及び一般管理費	4,253	6,001	+41.1%
営業利益	359	249	△30.6%
	(436)		(△42.9%)
営業外損益	129	86	△33.3%
経常利益	489	335	△31.5%
特別損益	※ ² 365	※ ³ △ 272	△174.5%
税引前当期純利益	855	64	△92.5%
法人税等	103	24	△76.7%
当期純利益	752	38	△94.9%

※1 2019年3月期の（）内数値は、期初に子会社を吸収合併したと仮定した場合を記載

※2 2019年3月期は、子会社を吸収合併した際の抱合せ株式消滅差益+568百万円を計上

※3 2020年3月期は、不適切な取引の判明による第三者委員設置費用及び過年度訂正に係る諸費用、店舗の減損処理等を計上

決算分析② 営業利益要因分析（前期比）



※ 2019年3月期の営業利益は、期初に子会社を吸収合併したと仮定した場合を記載

決算分析③ 四半期推移（前年同期比）



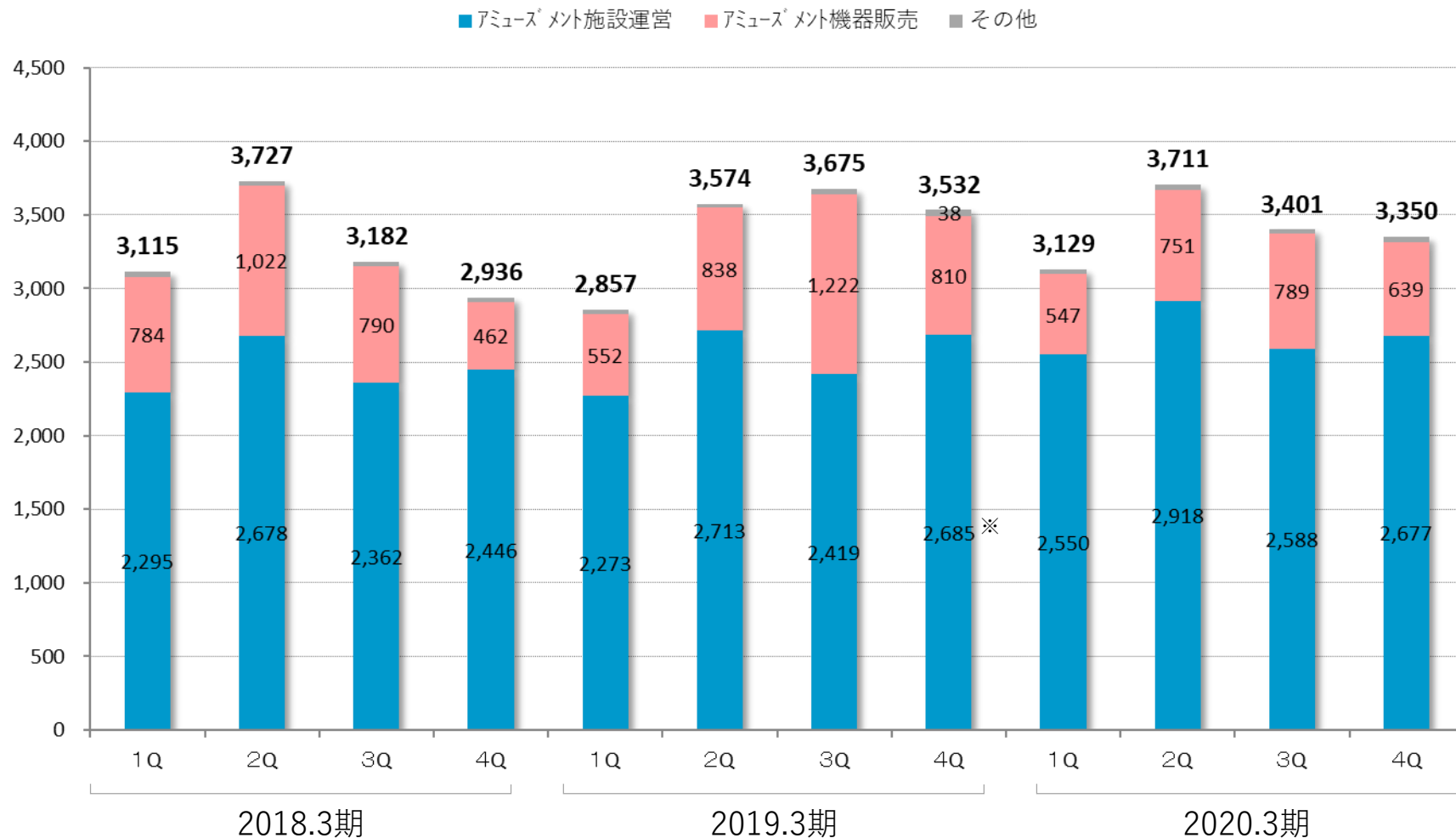
単位：百万円(1百万円未満切捨、%は四捨五入表示)

	上期				下期				通期					
	第1四半期		第2四半期		第3四半期		第4四半期		実績	前同比				
	実績	前同比	実績	前同比	実績	前同比	実績	前同比						
アミューズメント施設運営	2,550	+12.2%	2,918	+7.6%	5,468	+9.7%	2,588	+7.0%	2,677	+1139.4% (△0.3%)	5,265	+99.8% (+3.2%)	10,733	+40.8% (+6.4%)
アミューズメント機器販売	547	△0.9%	751	△10.9%	1,298	△6.6%	789	△35.4%	639	△21.1%	1,428	△29.7%	2,726	△20.3%
その他	32	+3.2%	41	+86.4%	73	+35.2%	23	△32.4%	36	△91.2% (△5.3%)	59	△86.7% (△18.1%)	132	△73.5% (△4.8%)
売上高	3,129	+9.5%	3,711	+12.4%	6,840	+6.4%	3,401	△7.5%	3,350	+133.1% (△5.2%)	6,751	+32.1% (△6.3%)	13,591	+17.7% (△0.3%)
売上原価	1,647	+7.6%	1,966	+7.4%	3,613	+3.9%	1,953	△14.5%	1,774	+52.0%	3,727	+8.0%	7,340	+5.9%
売上総利益	1,482	+11.8%	1,744	+18.6%	3,226	+9.3%	1,449	+4.2%	1,576	+483.7%	3,025	+82.1%	6,251	+35.5%
販売費及び一般管理費	1,472	+13.1%	1,554	+28.1%	3,026	+12.7%	1,477	+5.1%	1,498	+819.0%	2,975	+89.7%	6,001	+41.1%
営業利益	9	△60.9%	190	△26.4%	199	△25.5%	△28	-	78	△27.1% (△57.6%)	50	△45.7% (△70.4%)	249	△30.6% (△42.9%)
営業外損益	△36	-	13	△90.1%	△23	△124.2%	98	+4.3%	11	-	109	+220.6%	86	△33.3%
経常利益	△26	-	202	△47.9%	176	△51.4%	70	△12.5%	89	+89.4%	159	+25.2%	335	△31.5%
特別損益	1	△90.9%	△11	+1000.0%	△10	-	△33	-	△229	-	△262	-	△272	△174.5%
税引前当期純利益	△28	-	193	△50.6%	165	△54.5%	38	△53.1%	△139	-	△101	-	64	△92.5%
法人税等	△25	-	66	△58.5%	41	△69.4%	18	△43.8%	△35	-	△17	-	24	△76.7%
当期純利益	△2	-	126	△45.5%	124	△45.9%	19	△61.2%	△105	-	△86	-	38	△94.9%

※ 2019年3月期の()内数値は、期初に子会社を吸収合併したと仮定した場合を記載

決算分析④ 四半期売上推移

単位：百万円



※ 2019年3月期の第4四半期のアミューズメント施設運営売上は、吸収合併した子会社2社分の売上を計上

決算分析⑤ 損益推移



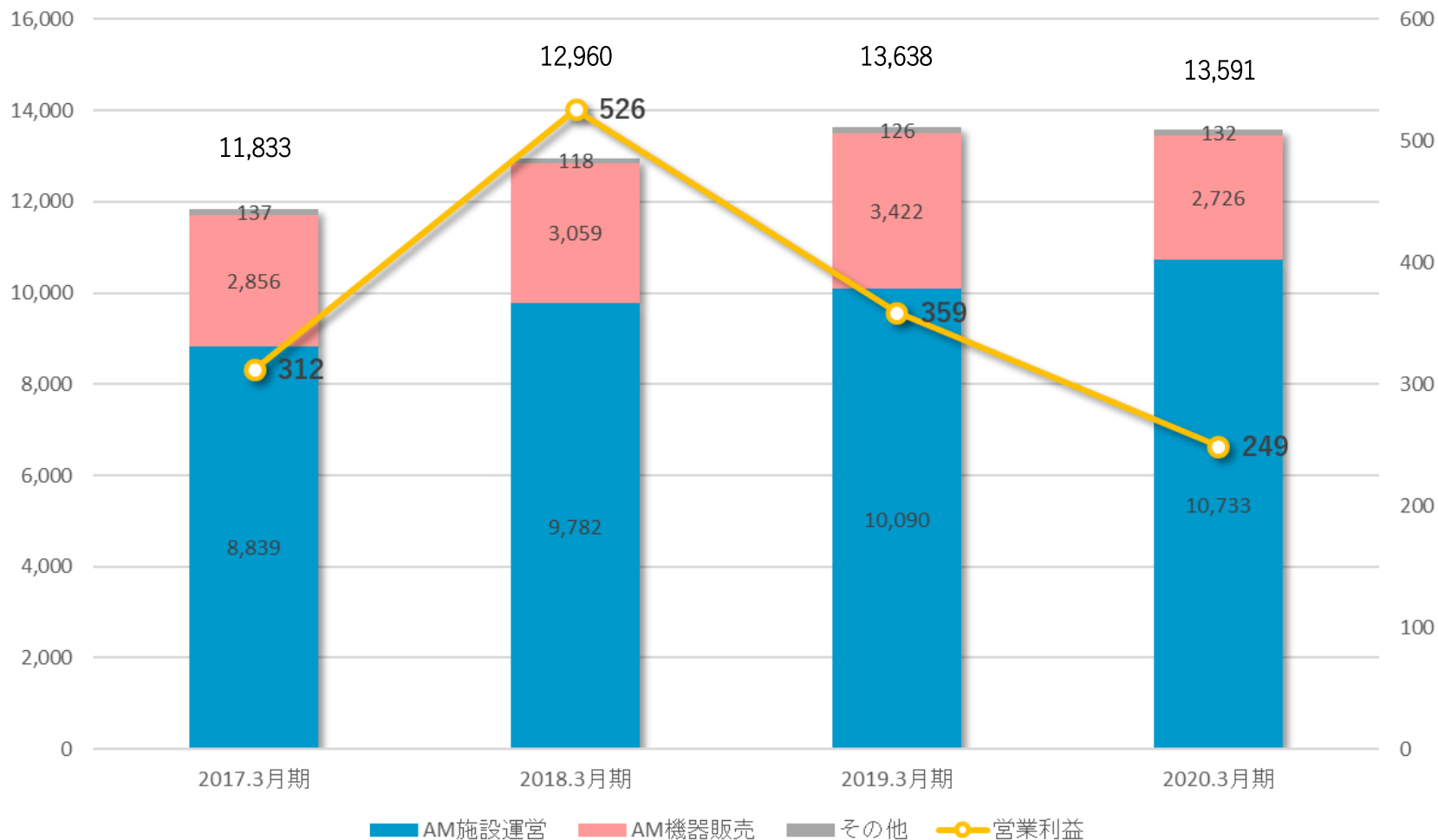
単位：百万円（1百万円未満切捨、％は四捨五入表示）

		2017年3月期	2018年3月期		2019年3月期		2020年3月期	
		実績	実績	前期比	実績	前期比	実績	前期比
店舗数	新規出退店数	4	0	-	5	-	6	-
	総店舗数	48	48	-	53	+10.4%	59	+11.3%
損益	アミューズメント施設運営	8,839	9,782	+10.7%	7,621 (10,090)※	△22.1% (+3.1%)	10,733	+40.8% (+6.4%)
	アミューズメント機器販売	2,856	3,059	+7.1%	3,422	+11.9%	2,726	△20.3%
	その他	137	118	△13.9%	499 (126)	+322.9% (+6.8%)	132	△73.5% (4.8%)
	総売上	11,833	12,960	+9.5%	11,543 (13,638)※	△10.9% (+5.2%)	13,591	+17.7% (△0.3%)
	営業利益	312	526	+68.6%	359 (436)	△31.7% (△17.1%)	249	△30.6% (△42.9%)
	営業外損益	△8	△76	+850.0%	129	△269.7%	86	△33.3%
	経常利益	303	449	+48.2%	489	+8.9%	335	△31.5%
	特別損益	105	△45	△142.9%	365	△911.1%	△272	△174.5%
	税引前当期純利益	408	404	△1.0%	855	+111.6%	63	△92.6%
	法人税等	96	155	+61.5%	103	△33.5%	24	△76.7%
	当期純利益	312	248	△20.5%	752	+203.2%	38	△94.9%

※ 2019年3月期の（）内数値は、期初に子会社を吸収合併したと仮定した場合を記載

決算分析⑥ 売上と営業利益の推移

単位：百万円



※1 2019年3月期の売上は、期初に子会社を吸収合併したと仮定した場合を記載

- アミューズメント施設運営は**第3半期まで好調に推移**。
- 第4四半期になり、**新型コロナウイルス感染症の拡大**による影響により、**来店客数が減少**。

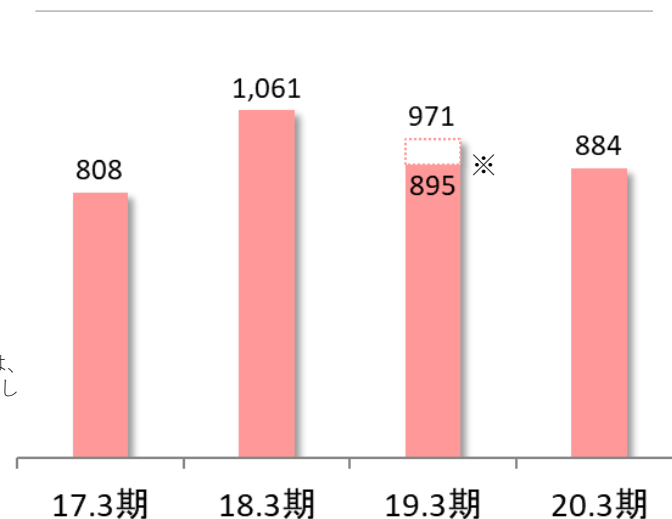
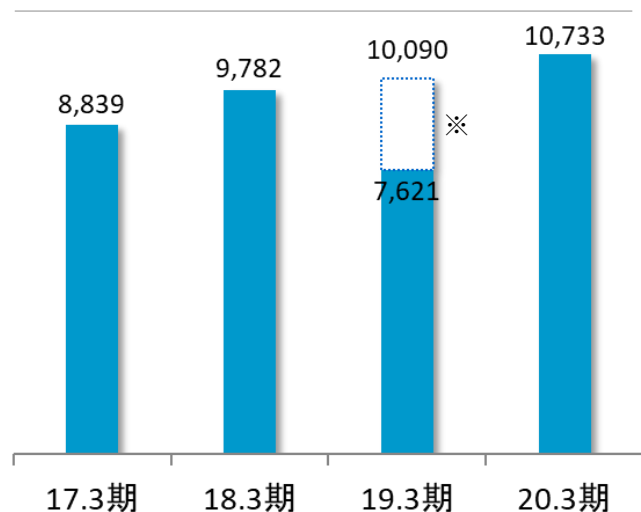
影響額は売上で約200百万円の減収、営業利益で約100百万円の減益となる。

単位：百万円

	2017.3期	2018.3期	2019.3期	2020.3期	前期比	
					増減額	増減率
売上高	8,839	9,782	7,621 (10,090)	10,733	3,112 (643)	+40.8% (+6.4%)
営業利益	808	1,061	895 (971)	884	△11 (△87)	△1.2% (△9.0%)
店舗数	48	48	53	59	6 (出店8、閉鎖2)	

売上高 (百万円)

営業利益 (百万円)



※ 2019年3月期の売上は、期首に子会社を吸収合併したと仮定した場合を記載

① 景品ゲーム機の稼働が好調。

人気キャラクターを登用した販促品の企画やオリジナル景品の製作等により、引き続き景品ゲーム機の稼働率向上を目指す。



② お客様満足度の向上と、生産性向上を目指し、 店舗運営、購買における最適化を継続的に模索。



③ 店舗環境のさらなる改善を目指し、全店で**完全分煙化**を実現。



④ 8店舗を新規出店。

(アピナ草加店、アピナ幸手店、アピナS武蔵小山店、キッズスクエア上溝店、キッズスクエア松戸、アピナ荻窪店、アピナ印西市、アピナ市原店)



アピナ荻窪店 (東京都杉並区)
2019年5月開業



アピナ印西市 (千葉県印西市)
2019年8月開業



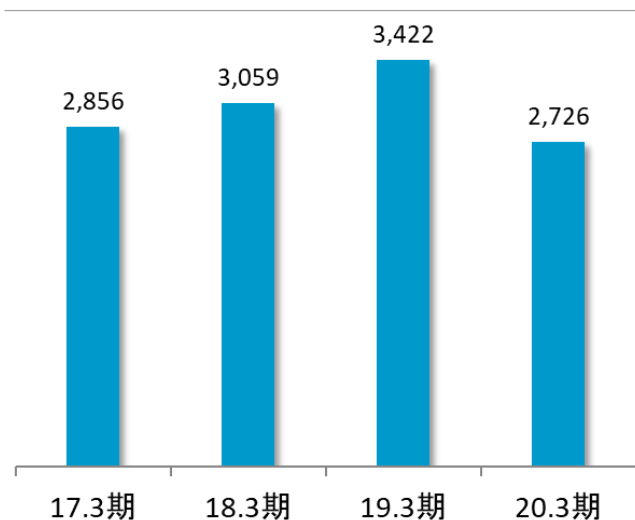
アピナ市原店 (千葉県市原市)
2019年10月開業

- 第3四半期に**中古機器販売における不適切な取引が判明**。
影響額は売上で約590百万円、営業利益で約33百万円となる。
- 第4四半期になり、**新型コロナウイルス感染症の拡大**による影響により、**納期の遅延や受注キャンセル等が発生**。
影響額は売上で約103百万円の減収、営業利益で約2百万円の減益となる。

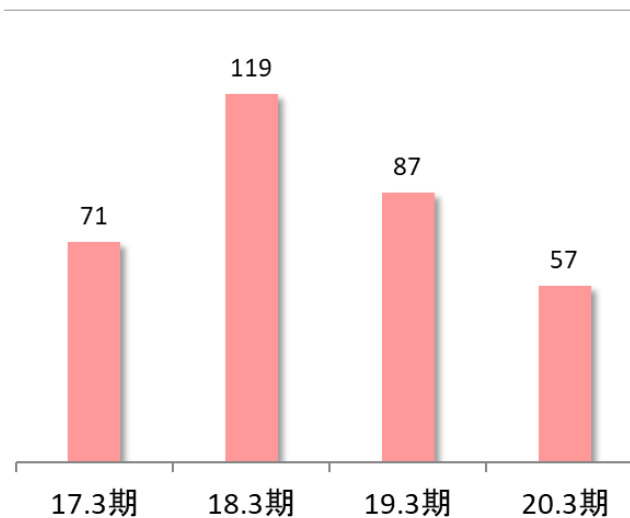
単位：百万円

	2017.3期	2018.3期	2019.3期	2020.3期	前期比	
					増減額	増減率
売上高	2,856	3,059	3,422	2,726	△696	△20.3%
営業利益	71	119	87	57	△30	△34.5%

売上高（百万円）



営業利益（百万円）



貸借対照表



単位：百万円

	2019年3月期	2020年3月期	増減額	要因
流動資産	4,463	3,836	△627	現金預金△497百万円、受取手形△108百万円、 売掛金△85百万円
固定資産	6,360	6,471	111	建物（純額）+85百万円、敷金及び保証金+53百万円、 破産更生債権等+52百万円
総資産	10,824	10,308	△516	
流動負債	3,635	3,250	△385	買掛金△205百万円、未払金△135百万円、 未払法人税等△86百万円
固定負債	3,886	3,797	△89	資産除去債務+212百万円、長期借入金△271百万円
負債合計	7,521	7,047	△474	
純資産合計	3,303	3,260	△43	資本金+15百万円、資本剰余金+18百万円 利益剰余金△64百万円、その他有価証券評価差額金△29百万円
負債・純資産合計	10,824	10,308	△516	

キャッシュフロー計算書



単位：百万円

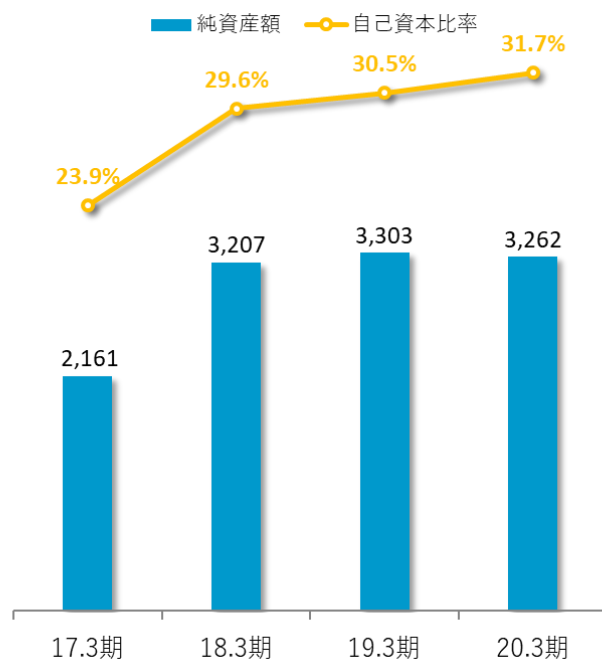
	2020年3月期	要因
営業活動による キャッシュフロー	1,612	税引前当期純利益63百万円、減価償却費1,425百万円、 売上債権の減少193百万円 など
投資活動による キャッシュフロー	△1,681	有形固定資産の取得による支出1,630百万円 など
財務活動による キャッシュフロー	△428	長期借入れによる収入1,100百万円、 長期借入金の返済による支出1,428百万円 など
現金及び現金同等物の 期末残高	2,180	

資産等の推移

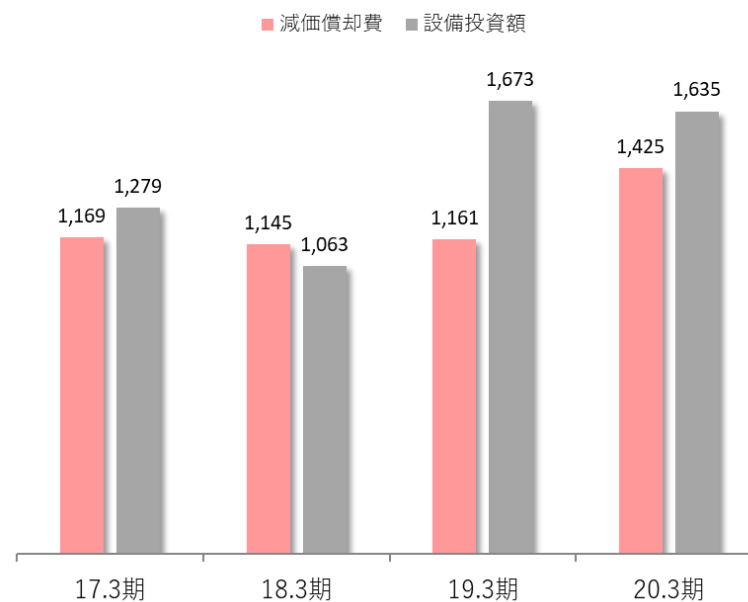
単位：百万円

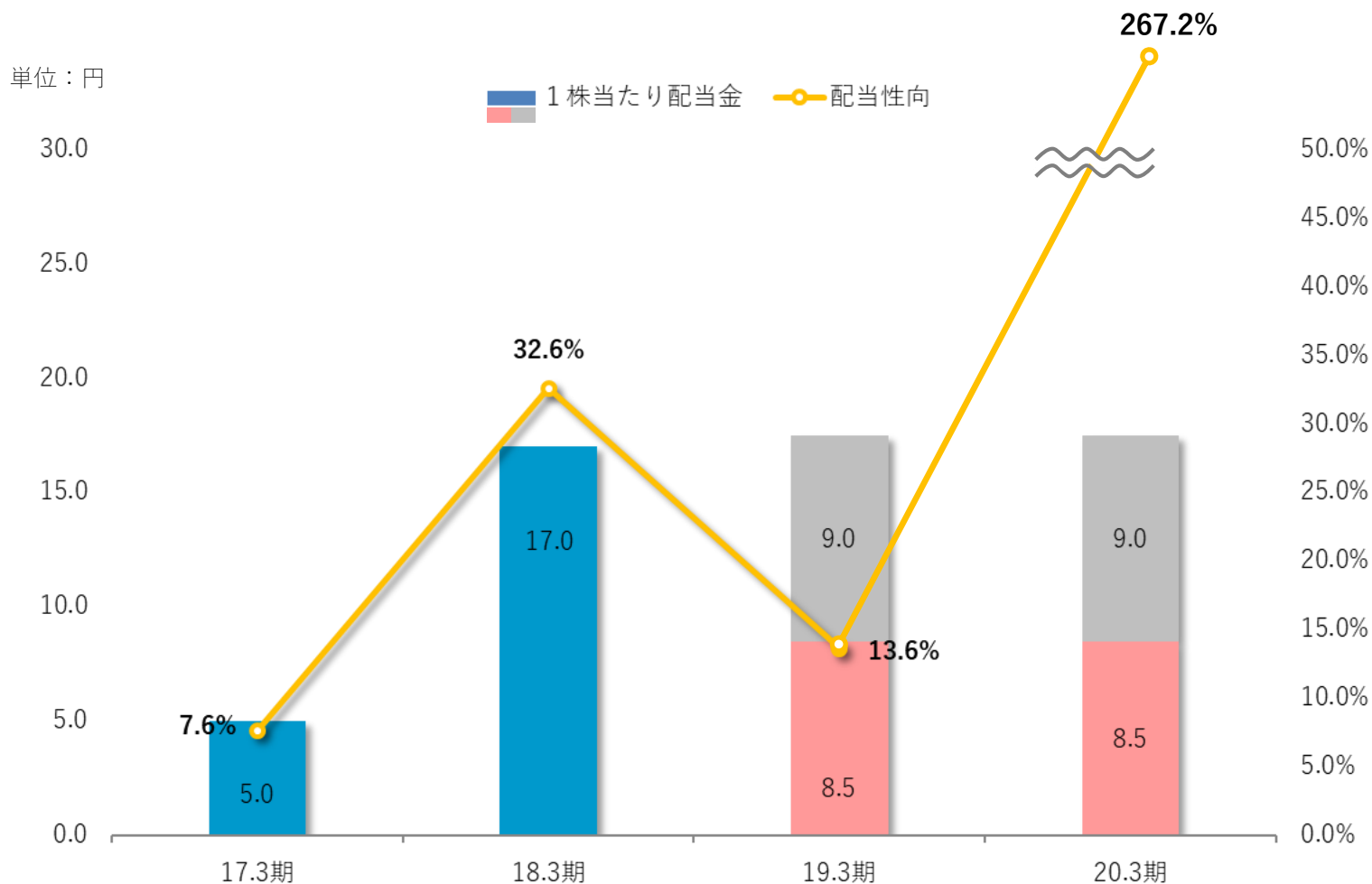
	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
総資産	9,049	10,838	10,824	10,307
純資産	2,161	3,207	3,303	3,262
自己資本比率	23.9%	29.6%	30.5%	31.7%
減価償却費	1,169	1,145	1,161	1,425
設備投資費	1,279	1,063	1,673	1,635

純資産額/自己資本比率



減価償却費/設備投資額





※当社は、2018年9月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。1株当たり指標は当該株式分割を考慮した額を記載しております。



III. 2021年3月期 業績予想について



2021年3月期につきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大が継続している中、当社アミューズメント施設運営事業、アミューズメント機器販売事業、総合広告事業の営業状況等を踏まえ、現時点では合理的な算出ができない状況にあるため、通期業績予想は未定と致します。

今後、通期業績予想の算出が可能となった時点において、速やかに開示致します。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響について



- アミューズメント機器や景品等の発売及び納期の遅延、キャンセルの発生。
- 店舗の臨時休業及び営業時間短縮が発生。

セグメント	現況
アミューズメント機器販売	・ 景品の発売延期や出荷停止が相次ぎ、景品販売が大幅に減少。
	・ 施設の営業時間短縮や来客の減少により、アミューズメント消耗品の販売が減少。
	・ アミューズメント機器については、発売元の発売延期や、販売先の投資延期の検討等により、今後の売上に大きく影響することが予想される。
アミューズメント施設運営	都道府県毎の緊急事態宣言に応じて、店舗の臨時休業及び営業時間の短縮を実施。
	4/8～ 東京都6店舗、神奈川県5店舗、埼玉県6店舗、千葉県5店舗、大阪府1店舗、兵庫県1店舗 計24店舗を臨時休業。
	4/17～ 群馬県1店舗、栃木県1店舗、茨城県1店舗 計3店舗を臨時休業。
	4/20～ 北海道1店舗、三重県2店舗 計3店舗を臨時休業。
	4/21～ 石川県2店舗を臨時休業。
	4/22～ 新潟県2店舗を臨時休業。
	4/23～ 長野県16店舗、富山県3店舗 計19店舗を臨時休業。
	4/25～ 静岡県4店舗、山形県1店舗 計5店舗を臨時休業。
	5/7～ 緊急事態宣言の休業要請の終了及び緩和された地域の店舗は、順次営業を再開。
その他	イベント開催や販促の自粛により、受注キャンセル及び受注減が発生。

KyOwa IV. 今後の展望



社会的課題

- 業務のIT化
- テレワークの推進
- 高齢者・障害者の積極的な雇用
- 業務効率化のための組織改革
- 教育制度の充実
- 従業員満足度の向上

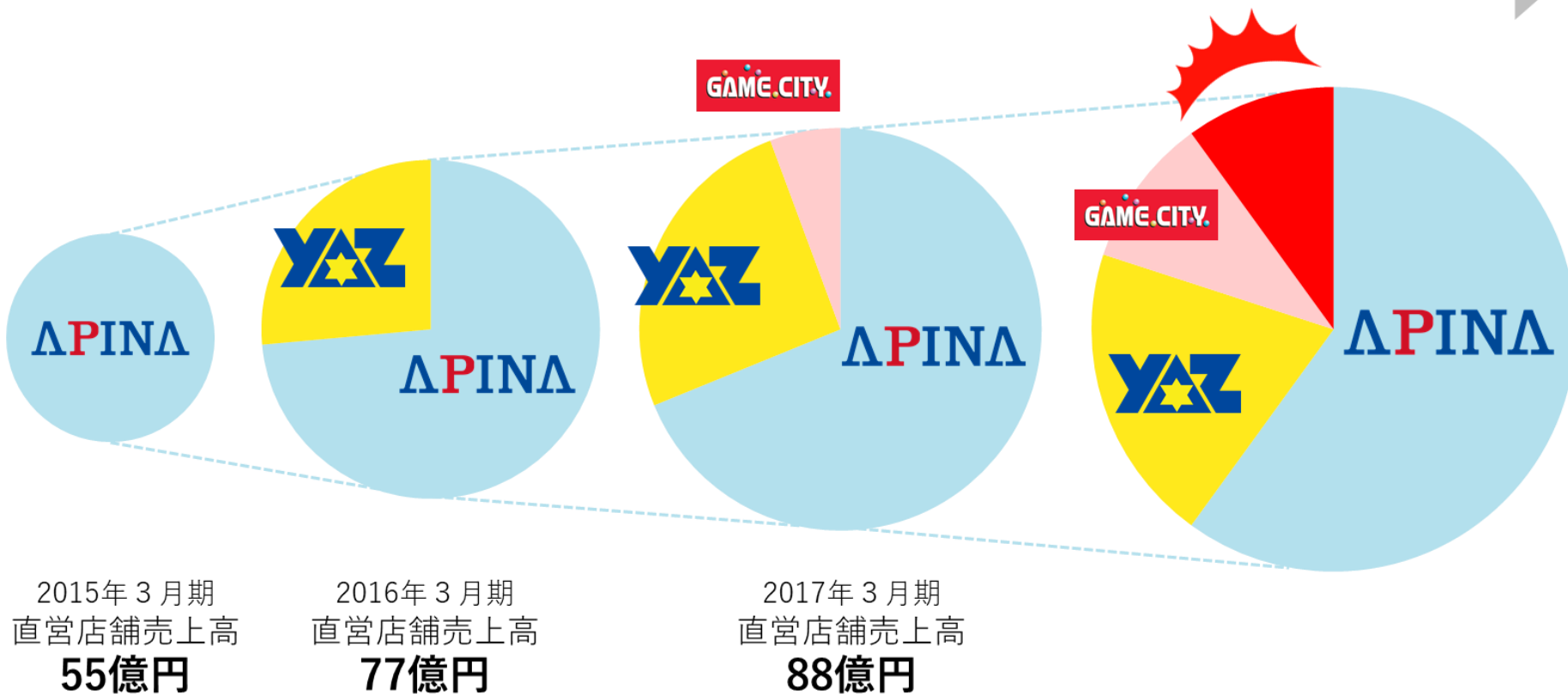
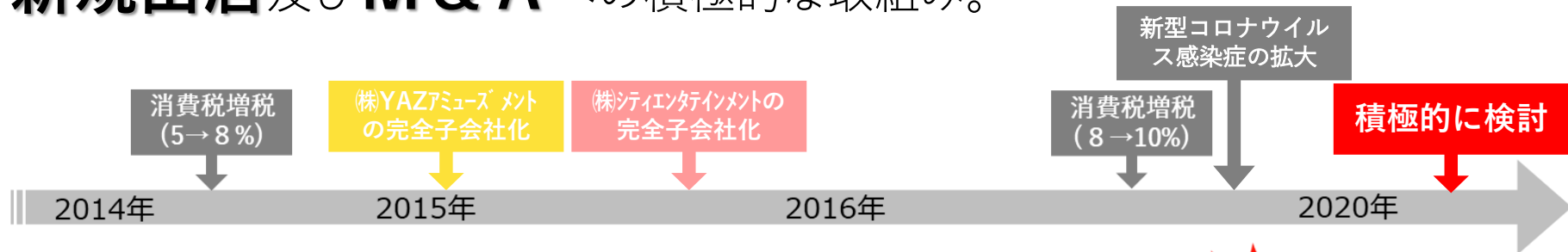
- 地域や立地により異なるお客様の嗜好に合わせたゲーム機構成やイベントの開催。
- eスポーツを通じた地域コミュニケーションの確立



- ファミリーで楽しめるゲーム機（景品ゲーム等）への投資
- 最新ゲーム機の投入
- 顧客満足度の向上

重要施策②

新規出店及びM & Aへの積極的な取り組み。



重要施策③

eスポーツを通じた地域振興やコミュニティ醸成への取り組み。

【活動実績】

- 2019/5月 テレビ信州春祭り デモンストレーションマッチ
- 6月 国体予選（グランツーリスモSPORT運営）協力
- 7月 ・第2回 APINA CUP開催
 - ・国体予選（ぶよぶよeスポーツ）協力
- 8月 ・南石堂町地域創生プロジェクト
 - 第1回ぶよぶよ大会
 - ・南石堂町地域創生プロジェクト in 蟻の市
 - ・テレビ信州 24時間テレビイベント出店
- 9月 ・南石堂町地域創生プロジェクト
 - 第2回ストリートファイターV大会
 - ・南石堂町地域創生プロジェクト
 - 第3回シャドウバース大会
- 10月 SBC信越放送 第30回 楽市楽座
 - eスポーツステージイベント
- 11月 ・第4回シャドウバース大会
 - ・南石堂町地域創生プロジェクト
 - 「NAGANO eスポーツフェスティバル」 in 長野千石劇場
- 2020/2月 ・テレビ信州「冬の祭典2020」
 - ・共和コーポレーション内定者交流会
 - 第3回 APINA eスポーツCUP
- 3月 beatmania DOLCE来店イベント
- 4月 ストリートファイターVオンライン大会





株式会社 **共和コーポレーション**

お問合せ先

<https://www.kyowa-corp.co.jp/contact>

本資料に記載されている業績予想等につきましては、現時点で入手可能な情報に基づいて作成したものであり、実際の業績は今後さまざまな要因により変動する可能性があることをご承知おきください。

