

2021年3月期

# 第2四半期決算説明資料

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11月





# 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	731名 (2020年9月30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

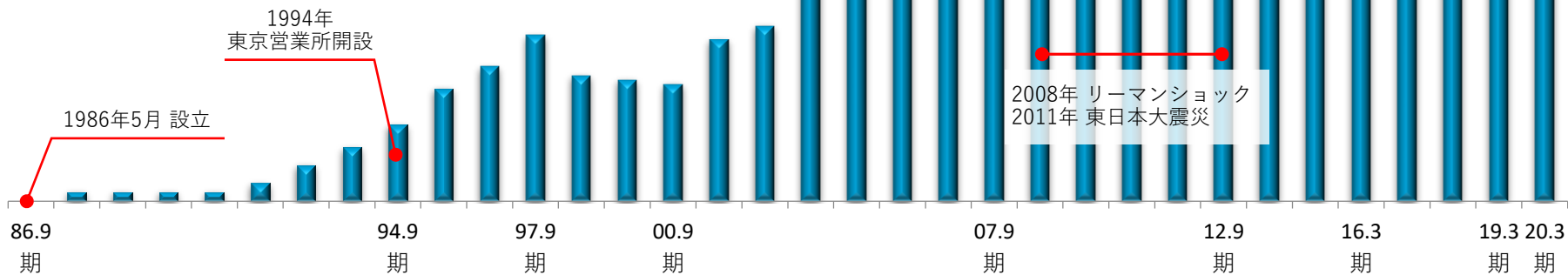
### アミューズメント施設の出店加速

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

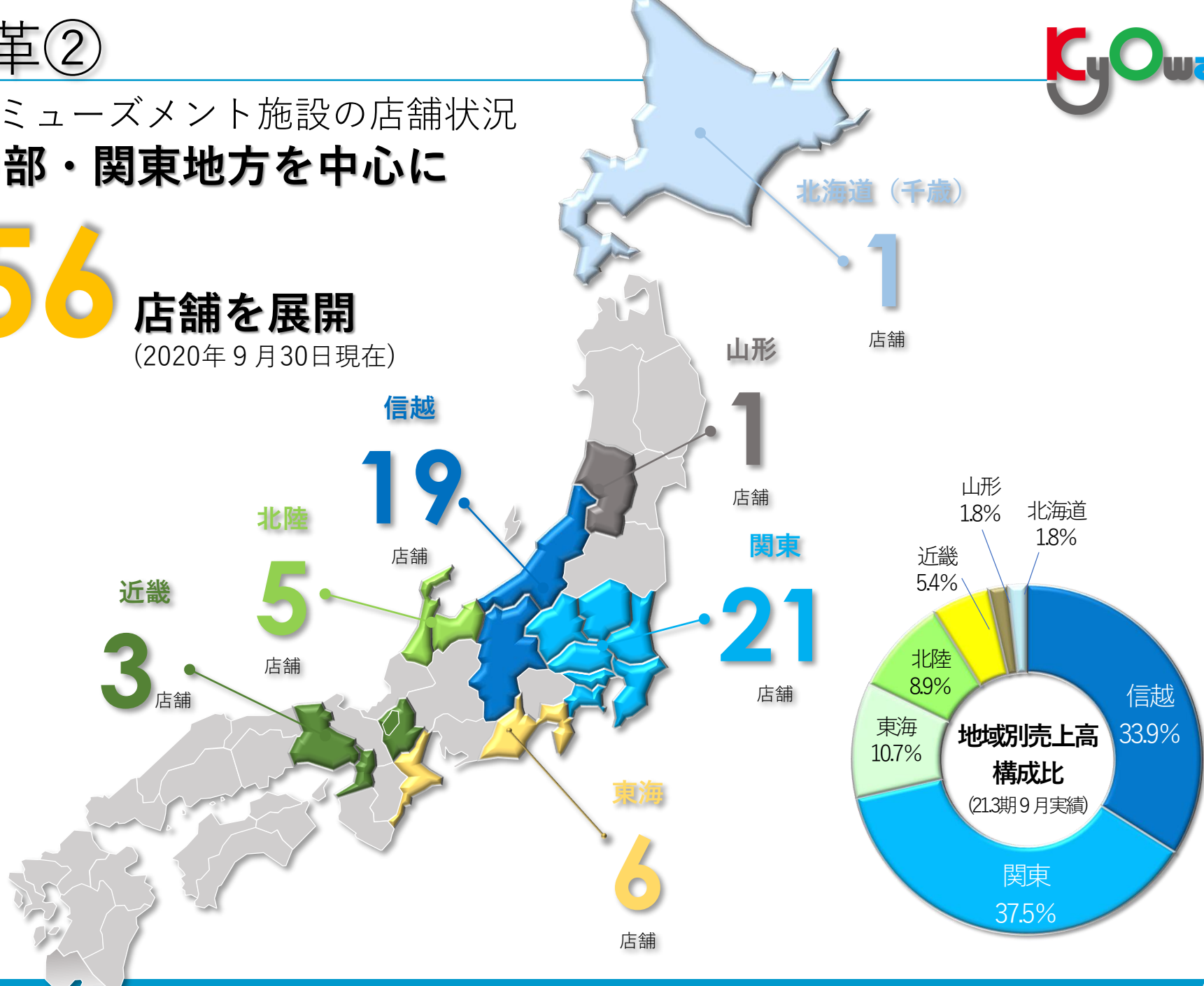
第1次成長期

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

**56** 店舗を展開  
(2020年9月30日現在)



地域別売上高  
構成比

(21.3期9月実績)

## 施設運営と機器販売の2本柱を核に事業を展開。

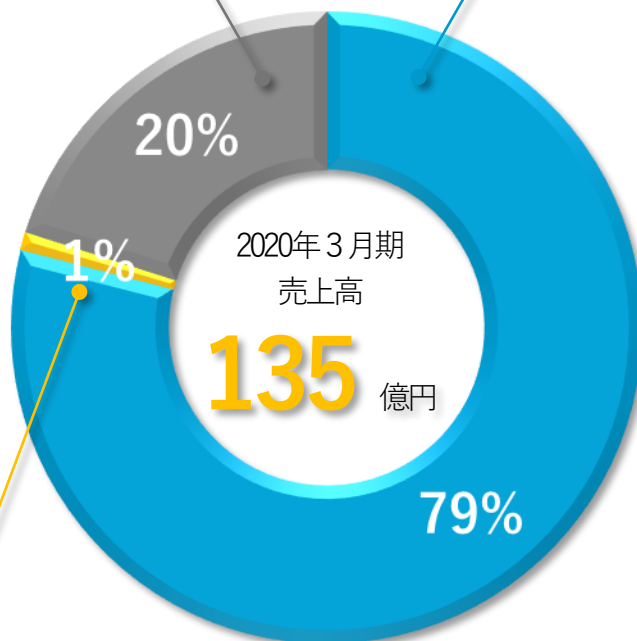
### アミューズメント機器販売事業

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



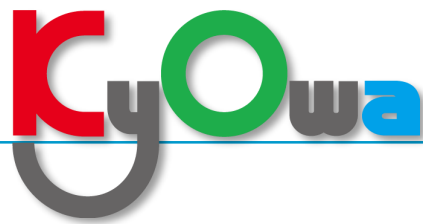
GAME.CITY.



▲ボウリング



▲バッティングセンター



## Ⅱ. 2021年3月期 第2四半期決算概要及び 通期計画





# 決算分析① 第2四半期累計実績（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月期第2四半期 (2019.04～2019.09)	2020年3月期第2四半期 (2020.04～2020.09)	前期比	
期末店舗数	59	56	△5.1%	
損益	アミューズメント施設運営	5,468	3,498	△36.0%
	アミューズメント機器販売	1,298	859	△33.8%
	その他	73	88	+20.5%
	総売上	6,840	4,446	△35.0%
	売上原価	3,613	2,451	△32.2%
	売上総利益	3,226	1,994	△38.2%
	販売費及び一般管理費	3,026	2,286	△24.5%
	営業利益又は営業損失(△)	199	△292	—
	営業外損益	△23	385	—
	経常利益	176	93	△47.2%
	特別損益	△10	△393	—
	税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	165	△299	—
	法人税等	41	213	+419.5%
	四半期純利益又は四半期純損失(△)	124	△513	—

# 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)

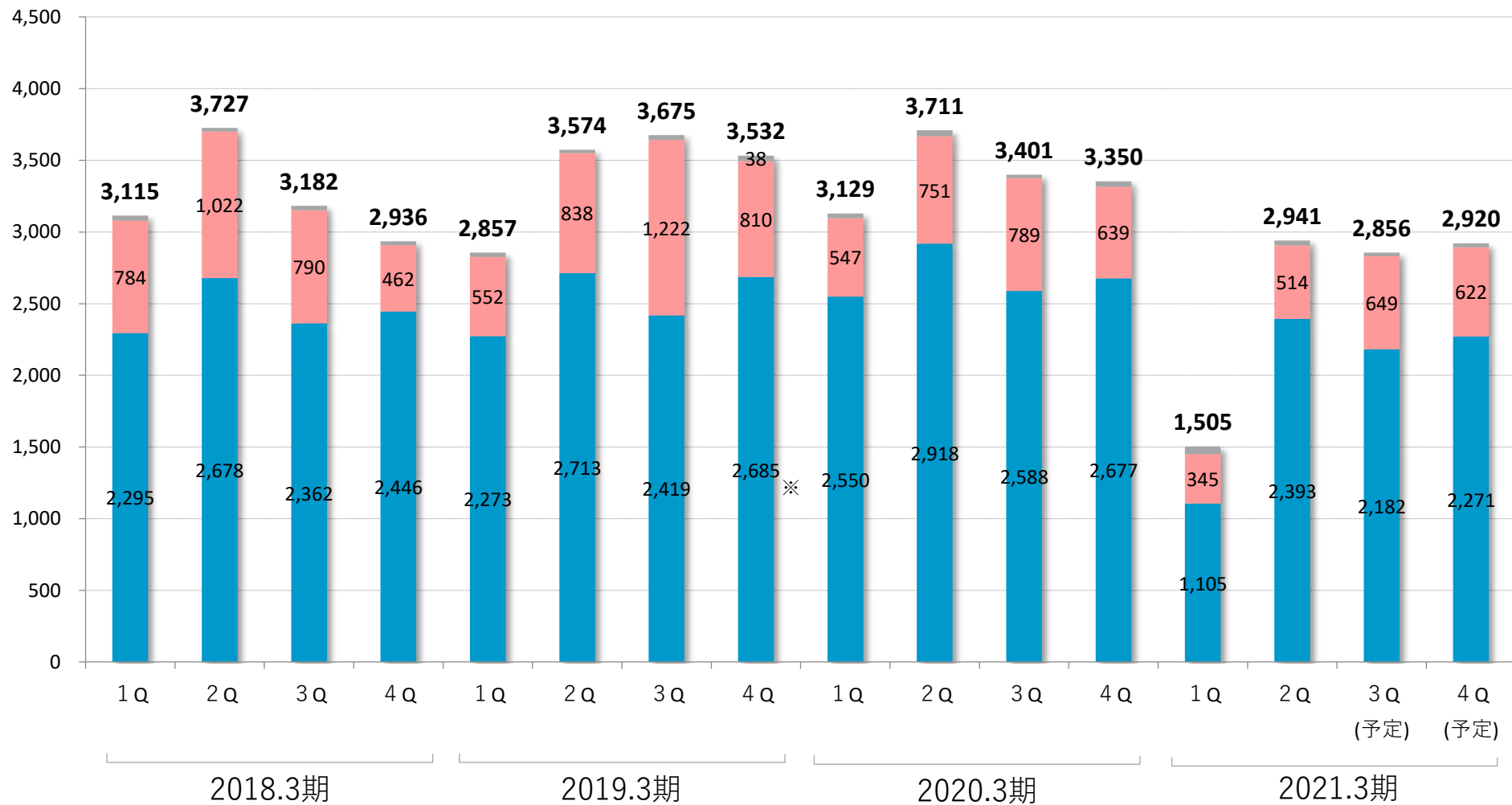
	第1四半期						第2四半期			上期実績			下期計画			通期計画		
	前期	当期	前同比	前期	当期	前同比	前期	当期	前同比	前期	当期	前同比	前期	当期	前同比			
	アミューズメント施設運営	2,550	1,105	△56.7%	2,918	2,393	△18.0%	5,468	3,498	△36.0%	5,265	4,453	△15.4%	10,733	7,951	△25.9%		
アミューズメント機器販売	547	345	△36.9%	751	514	△31.6%	1,298	859	△33.8%	1,428	1,271	△11.0%	2,726	2,130	△21.9%			
その他	32	54	+68.8%	41	34	△17.1%	73	88	+20.5%	59	52	△11.9%	132	140	+6.1%			
売上高	3,129	1,505	△51.9%	3,711	2,941	△20.7%	6,840	4,446	△35.0%	6,751	5,776	△14.4%	13,591	10,222	△24.8%			
売上原価	1,647	950	△42.3%	1,966	1,501	△23.7%	3,613	2,451	△32.2%	3,727	3,155	△15.3%	7,340	5,606	△23.6%			
売上総利益	1,482	554	△62.6%	1,744	1,440	△17.4%	3,226	1,994	△38.2%	3,025	2,621	△13.4%	6,251	4,615	△26.2%			
販売費及び一般管理費	1,472	957	△35.0%	1,554	1,329	△14.5%	3,026	2,286	△24.5%	2,975	2,627	△11.7%	6,001	4,913	△18.1%			
営業利益又は営業損失(△)	9	△402	-	190	110	△42.1%	199	△292	-	50	△6	-	249	△298	-			
営業外損益	△36	306	-	13	79	+507.7%	△23	385	-	109	98	△10.1%	86	483	+461.6%			
経常利益	△26	△95	-	202	188	△6.9%	176	93	△47.2%	159	92	△42.1%	335	185	△44.8%			
特別損益	△1	△345	-	△9	△48	-	△10	△393	-	△262	29	-	△272	△364	-			
税引前四半期純利益又は 税引前四半期純損失(△)	△28	△441	-	193	142	△26.4%	165	△299	-	△102	121	-	63	△178	-			
法人税等	△25	△125	-	66	338	+412.1%	41	213	+419.5%	△17	19	-	24	232	+866.7%			
四半期純利益又は 四半期純損失(△)	△2	△315	-	126	△198	-	124	△513	-	△86	102	-	38	△411	-			

# 決算分析④ 四半期売上推移



単位：百万円

■ アミューズメント施設運営 ■ アミューズメント機器販売 ■ その他



※ 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

# 損益推移と2021年3月期計画



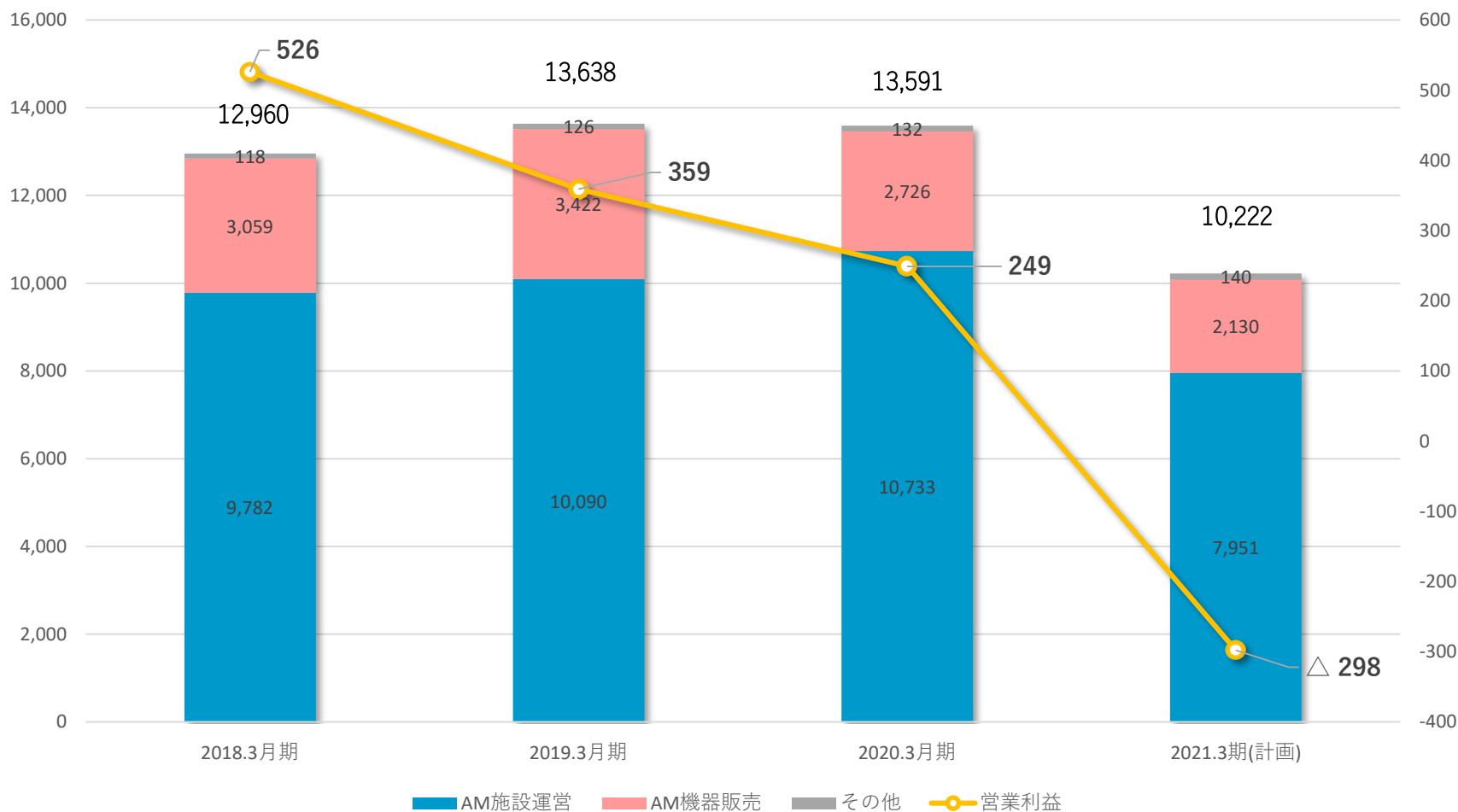
単位：百万円（1百万円未満切捨、％は四捨五入表示）

		2018年3月期		2019年3月期		2020年3月期		2021年3月期	
		実績	前期比	実績	前期比	実績	前期比	計画	前期比
店舗数	新規出退店数	0	-	5	-	6	-	△3	-
	総店舗数	48	-	53	+10.4%	59	+11.3%	56	△5.1%
損益	アミューズメント施設運営	9,782	+10.7%	7,621 (10,090)※	△22.1% (+3.1%)	10,733	+40.8% (+6.4%)	7,951	△25.9%
	アミューズメント機器販売	3,059	+7.1%	3,422	+11.9%	2,726	△20.3%	2,130	△21.9%
	その他	118	△13.9%	499 (126)	+322.9% (+6.8%)	132	△73.5% (4.8%)	140	+6.1%
	総売上	12,960	+9.5%	11,543 (13,638)※	△10.9% (+5.2%)	13,591	+17.7% (△0.3%)	10,222	△24.8%
	営業利益又は 営業損失(△)	526	+68.6%	359 (436)	△31.7% (△17.1%)	249	△30.6% (△42.9%)	△298	-
	営業外損益	△76	+850.0%	129	△269.7%	86	△33.3%	483	+461.6%
	経常利益	449	+48.2%	489	+8.9%	335	△31.5%	185	△44.8%
	特別損益	△45	△142.9%	365	△911.1%	△272	△174.5%	△364	-
	税引前四半期純利益又は 税引前四半期純損失(△)	404	△1.0%	855	+111.6%	63	△92.6%	△178	-
	法人税等	155	+61.5%	103	△33.5%	24	△76.7%	232	+866.7%
四半期純利益又は 四半期純損失(△)	248	△20.5%	752	+203.2%	38	△94.9%	△411	-	

※ 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

# 貸借対照表



単位：百万円

	2020年3月期	2021年3月期 第2四半期	増減額	要因
流動資産	3,836	5,262	1,426	現金預金+1,146百万円、その他+473百万円、 未収入金△31百万円、受取手形及び売掛金△325百万円、
固定資産	6,472	5,375	△1,097	アミューズメント機器（純額）△509百万円、 繰延税金資産△231百万円
総資産	10,308	10,637	328	
流動負債	3,250	2,554	△696	支払手形及び買掛金△329百万円、未払金△340百万円
固定負債	3,797	5,364	1,567	長期借入金+1,560百万円
負債合計	7,047	7,919	872	
純資産合計	3,260	2,718	△542	利益剰余金△567百万円、その他有価証券評価差額金+24百万円
負債・純資産合計	10,308	10,637	329	

# キャッシュフロー計算書



単位：百万円

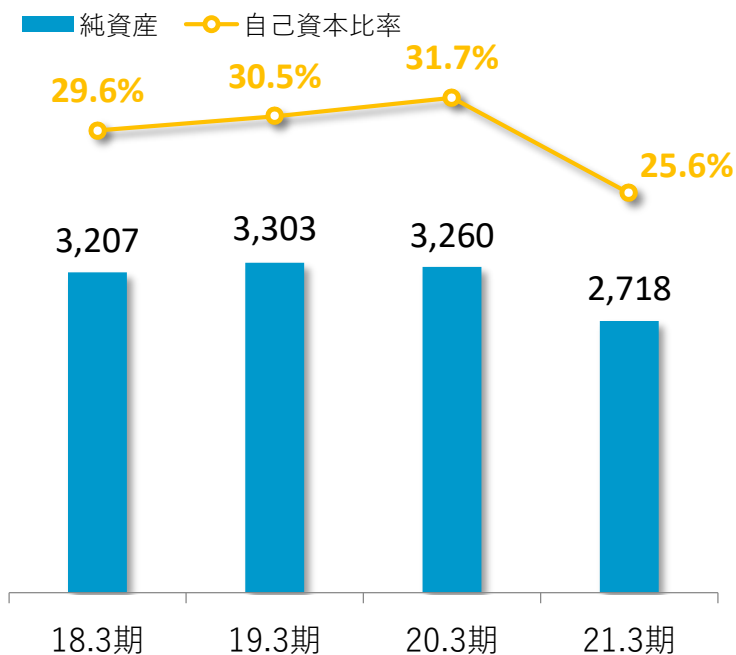
	2021年3月期	要因
営業活動による キャッシュフロー	△6,861	税引前当期純損失299百万円、減価償却費662百万円、 仕入債務の減少329百万円 など
投資活動による キャッシュフロー	△550,388	定期預金の預入による支出398百万円、 有価証券の取得による支出200百万円、 有形固定資産の取得による支出508百万円 など
財務活動による キャッシュフロー	1,681	長期借入れによる収入2,500百万円、 長期借入金の返済による支出757百万円 など
現金及び現金同等物の 四半期末残高	3,305	

# 資産等の推移

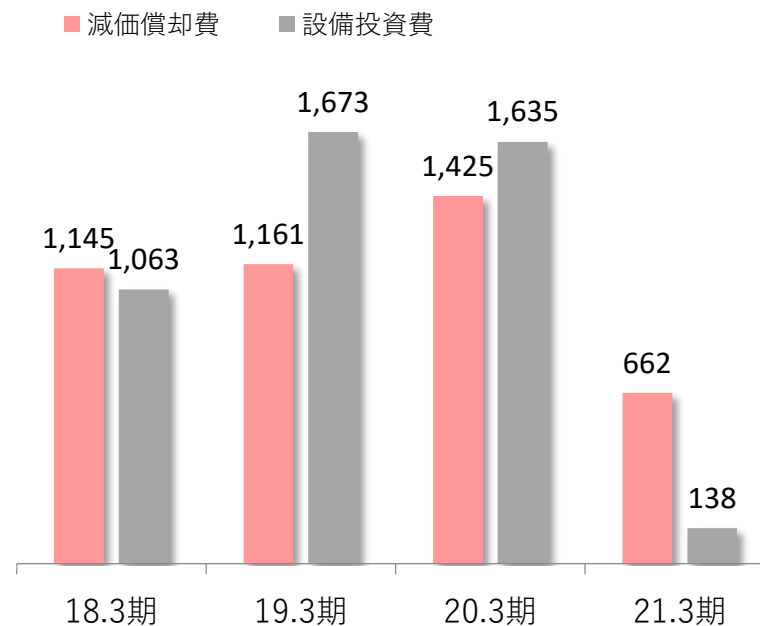
単位：百万円

	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期	2021年3月期 第2四半期累計期間
総資産	10,134	10,824	10,308	10,637
純資産	2,716	3,303	3,260	2,718
自己資本比率	26.8%	30.5%	31.6%	25.6%
減価償却費	1,145	1,161	1,425	662
設備投資費	1,063	1,673	1,632	138

純資産額/自己資本比率



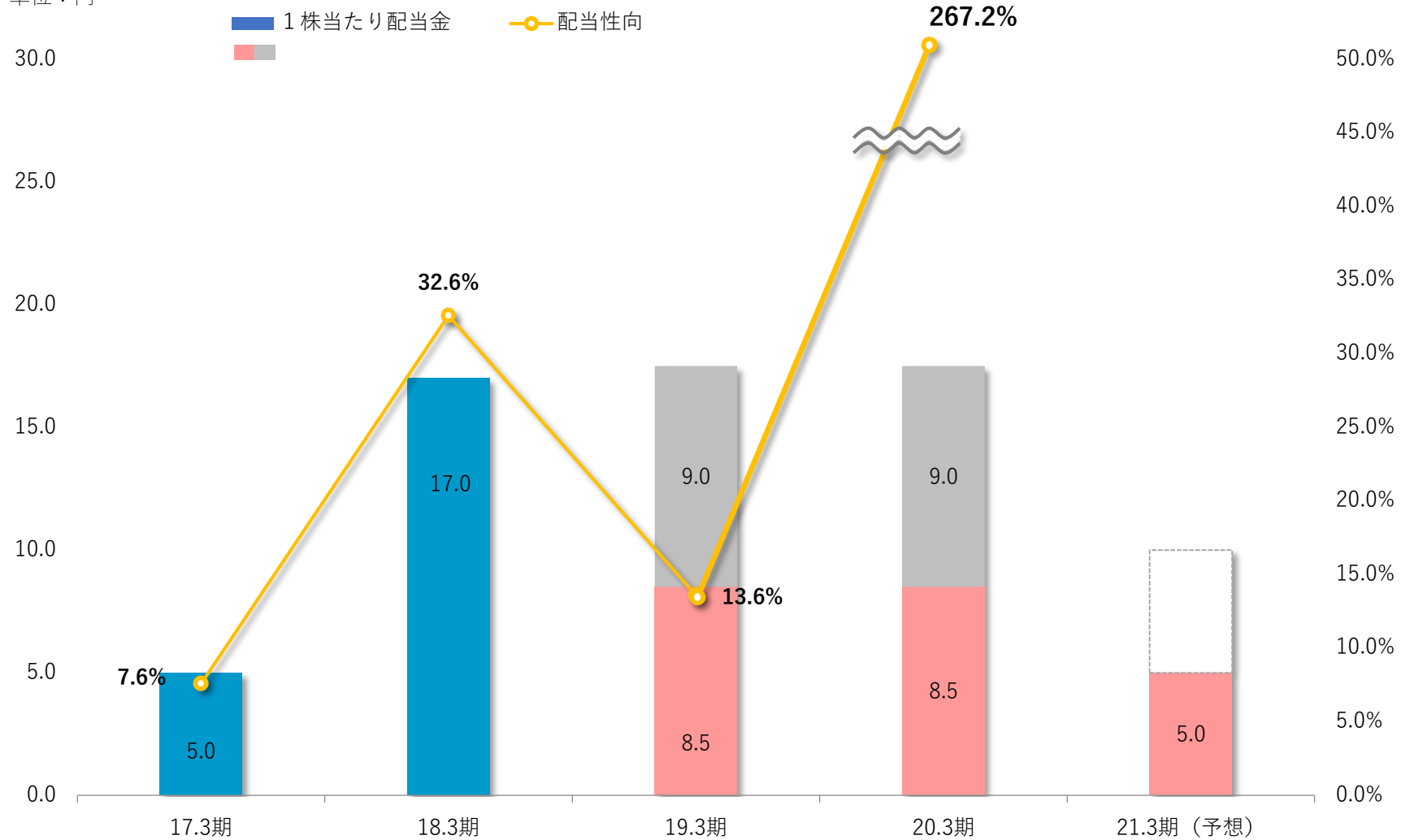
減価償却費/設備投資額





# 株主還元

単位：円



※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。

※2021年3月期の配当性向（予想）は、1株当たりの当期純利益が算出不可のため記載しておりません。

# アミューズメント施設売上施策

- 1 **新型コロナウイルス感染症**拡大により、店舗の臨時休業及び営業時間の短縮を実施。店舗の臨時休業期間に発生した店舗運営固定費は344百万円。引き続き全店にて、感染防止対策の徹底に努める。

- 2 景品では「鬼滅の刃」、「ツイステッドワンダーランド」の関連グッズが幅広い世代で人気。



- 3 **APINA公式チャンネル**を開設し、キャンペーン情報やイベント情報等を発信。

- 4 **アピナ キッズパーク大津京**を新規出店。



アピナ キッズパーク大津京（滋賀県大津市）  
2020年5月開業



アピナ公式チャンネル



# eスポーツへの取組

## 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組み。

### 【活動実績】

(前略)

- 2019/11月 ・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」 eスポーツの祭典 ストリートファイターV大会
- ・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
- 5月 ・毎月1回 eSPORTS SHINSHU GrowZ  
(共和コーポレーション：IPホルダー対応、長野県eスポーツ連合：後援)

※下記よりオンライン大会を開始

- 8月 ・eスポーツクラブ設立(共和コーポレーション)
- 10月 ・全国都道府県対抗eスポーツ選手権2020 KAGOSHIMA「eFootball ウイニングイレブン」部門 長野県代表決定戦 Nagano Fledge (信州ITバレー推進協議会) 併催
- 11月 ・信州ふっころフェスティバル eスポーツ交流会 (パズドラバトル、クラッシュ・ロワイヤル)



### 【今後の取組】

- ・全国都道府県eスポーツ選手権 長野県代表決定戦への協力(継続)
- ・(仮称) シルバーeスポーツ協会、ユニバーサルeスポーツ協会発足
- ・(仮称) 企業対抗リーグ発足
- ・長野県及び長野市主催イベントへの協力 (オフライン予定)
- ・eスポーツ練習・指導施設開設 (プレイヤー育成)
- ・コナミ BEMANI PRO LEAGUE  
(店舗紹介企画、チームサミット企画、グッズ制作) 協力
- ・福祉とのコラボ、バリアフリーeSports大会「長野県版 ePARA」
- ・オンライン大会及び動画配信チャンネルの充実



長野県eスポーツ連合ホームページ <https://esports-nagano.com/>



### III. 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

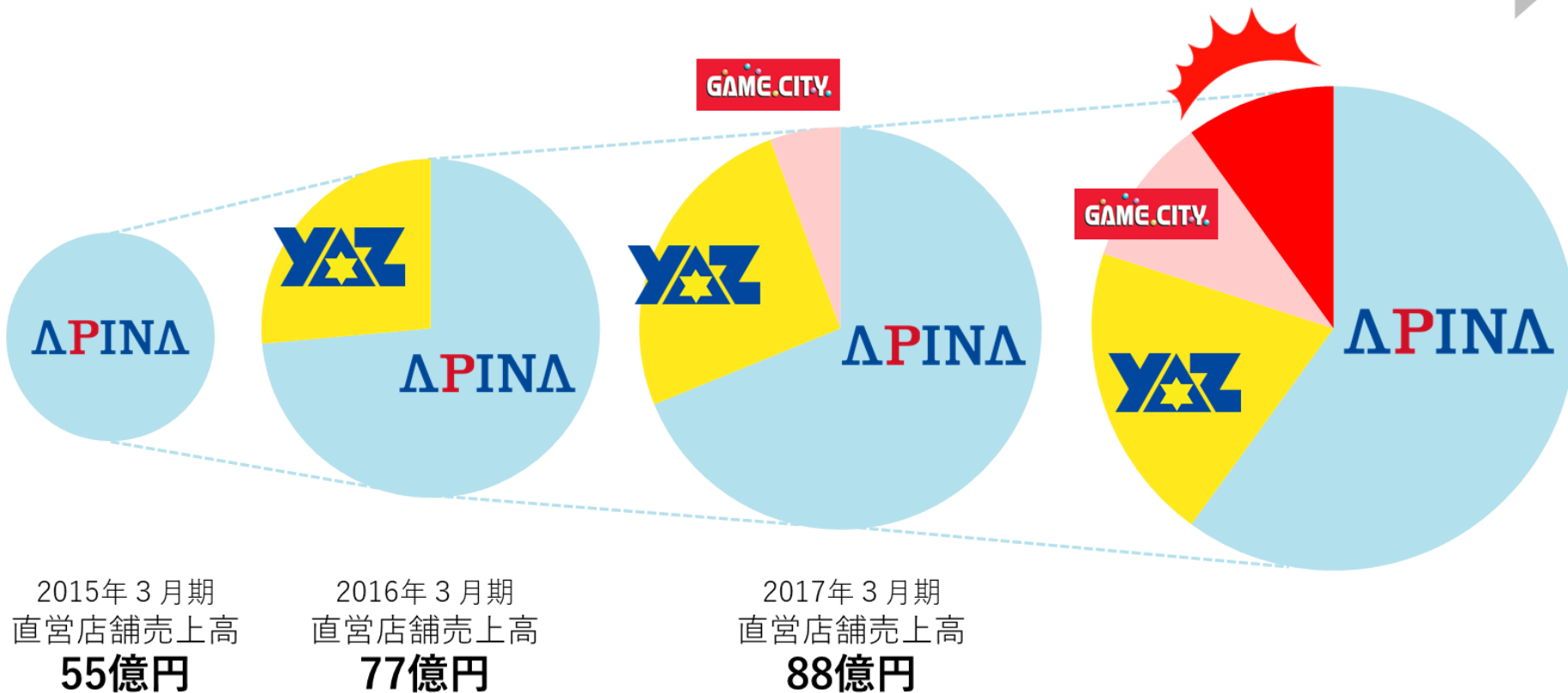
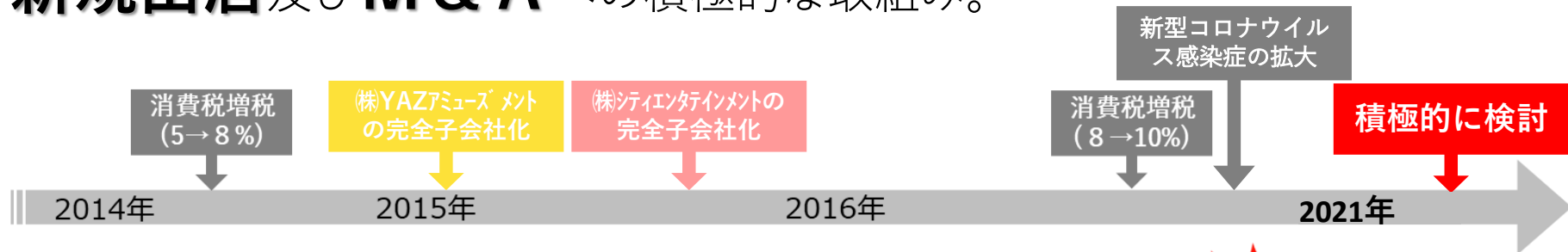
- 地域や立地により異なるお客様の嗜好に合わせたゲーム機構成や、密を回避したイベントの開催。
- eスポーツを通じた地域コミュニケーションの確立



- 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への積極的な取組み。



## 前期アミューズメント施設売上高ランキング

順位	社名	部門売上高 (百万円)	前年伸率 (%)	順位 変動
1	ラウンドワン	93,327	3.3	→
2	イオンファンタジー	73,492	▲ 1.0	↗
3	バンダイナムコアミューズメント	70,948	▲ 11.1	↘
4	セガサミーホールディングス	41,900	2.4	→
5	ワイドレジャー	17,531	6.9	→
6	カプコン	12,096	9.5	↗
7	ソニー	11,700	5.3	↘
<b>8</b>	<b>共和コーポレーション</b>	<b>10,733</b>	<b>6.4</b>	<b>→</b>
9	山崎屋	10,008	9.7	↗
10	アドアーズ	9,432	0.0	↘

## 前々期アミューズメント施設 売上高ランキング

順位	社名	部門売上高 (百万円)	前年伸率 (%)
1	ラウンドワン	91,298	5.6
2	バンダイナムコアミューズメント	79,827	58.3
3	イオンファンタジー	74,243	2.9
4	セガサミーホールディングス	40,900	4.9
5	ワイドレジャー	16,402	4.9
6	ソニー	11,112	12.6
7	カプコン	11,050	8.0
8	共和コーポレーション	10,090	3.1
9	アドアーズ	9,430	-
10	山崎屋	9,122	7.7

(出典：2020年11月11日 日経MJ (流通新聞) 7ページ)





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。

