

## 2023年3月期 第3四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2023年2月2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 2023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. 2023年3月期第3四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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		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3四半期	226,878	5.5	41,062	△31.2	37,523	△37.8	38,374	△35.9	27,571	△34.9	27,571	△34.9
2022年3月期第3四半期	215,048	12.0	59,657	30.2	60,311	48.8	59,860	51.5	42,383	56.9	42,381	57.0

(参考) 四半期包括利益合計額 2023年3月期第3四半期 31,509百万円 (△28.1%) 2022年3月期第3四半期 43,800百万円 (66.6%)

(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3四半期	204.82	203.46
2022年3月期第3四半期	317.79	312.89

#### (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3四半期	524,079	367,955	367,940	70.2
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	-	62.00	-	-	-
2023年3月期（予想）	-	-	-	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	303,000	1.2	50,500	△37.1	42,500	△42.9	42,500	△43.5	29,000	△47.1	213.93

(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

- 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3Q	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3Q	7,941,026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3Q	134,611,852株	2022年3月期3Q	133,360,057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、2023年2月2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きましては、新型コロナウイルス感染症の再拡大は見られるものの、行動制限の緩和により、経済活動の回復の動きが見受けられました。一方で、ウクライナ情勢の長期化、世界各国の金融引締め政策による急速な為替相場の変動、資源価格の高騰等、依然として先行きが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、主力コンテンツのタイトルを順次投入したことや円安の影響により売上高は増収となりました。一方利益面では、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、エネルギーコストの大幅な高騰による影響がありました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は2,268億7千8百万円（前年同期比5.5%増）、事業利益は410億6千2百万円（前年同期比31.2%減）、営業利益は375億2千3百万円（前年同期比37.8%減）、税引前四半期利益は383億7千4百万円（前年同期比35.9%減）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は275億7千1百万円（前年同期比34.9%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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期 連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022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	153,959	156,424	1.6
アミューズメント事業	13,709	10,558	△23.0
ゲーミング&システム事業	18,680	27,864	49.2
スポーツ事業	30,692	33,716	9.9
消去	△1,992	△1,684	—
連結合計	215,048	226,878	5.5

(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、Nintendo Switch™向けに「遊戯王ラッシュデュエル最強バトルロイヤル!! いくぞ! ゴーラッシュ!!」の配信を行いました。また、「SILENT HILL」シリーズの復活に向け過去作の「SILENT HILL 2」のリメイク、及び完全新作となる「SILENT HILL: Townfall」、「SILENT HILL f」の制作を発表いたしました。さらに、配信の視聴者が登場人物に影響を与え、一緒に物語を生み出していくストーリーミング「SILENT HILL: Ascension」の情報を公開いたしました。

継続した取り組みとしては、「eFootball™ 2023」が世界的なサッカーに対する熱量の高まりを受け、非常に多くの方に遊んでいただき、大きな盛り上がりを見せております。配信7周年を迎えた「プロ野球スピリッツA（エース）」では、過去にお客様からご好評をいただいたゲーム内イベントや施策を行い、順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」が引き続き好調に推移しており、累計5,000万ダウンロードを突破した「遊戯王 マスターデュエル」との相乗効果もあり、コンテンツ全体の勢いが増しております。

eスポーツでは、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）との共同開催で、J1・J2リーグ全40クラブによる対抗eスポーツ「eJリーグ eFootball™ 2022シーズン」の決勝大会を行い、予選を勝ち抜いたクラブが熱い戦いを繰り広げました。また、一般社団法人日本野球機構（NPB）との共同開催で「eBASEBALLプロスピA（エース）リーグ」2022シーズンを行いました。

なお、2022年に入り主力コンテンツの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、

新たな開発タイトルでの研究開発費の増加により、当第3四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3四半期連結累計期間の売上高は1,564億2千4百万円（前年同期比1.6%増）となり、事業利益は374億1千4百万円（前年同期比32.6%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、ニューノーマル時代が常態化する中、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、3vs3のチーム対戦鬼ごっこで仲間と勝利を目指す「チェイスチェイスジョーカーズ」、音楽ゲーム「GITADORA」シリーズの最新作として、新たに時間制遊び放題モード「Premium Free(プレミアムフリー)モード」を搭載した「GITADORA FUZZ-UP(ギタドラ ファズアップ)」が稼働を開始いたしました。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)」は引き続き堅調に推移しており、当第3四半期においては、メダルゲーム「FORTUNE TRINITY 精霊の至宝祭 コナステ(フォーチュントリニティ せいれいのしほうさい コナステ)」、フレンドマッチを搭載した「コナステ QuizKnock STADIUM (コナステ クイズノック スタジアム)」がサービスを開始いたしました。音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE」では、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 2- beatmania IIDX」を開催いたしました。有観客で開催した決勝戦は、オンラインによる生配信を行い、DJライブとともに大きな盛り上がりを見せました。また、今年から新たに競技タイトルに追加されたSOUND VOLTEXシリーズでは、予選リーグの熱い戦いが展開されました。

なお、当第3四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3四半期連結累計期間の売上高は105億5千8百万円（前年同期比23.0%減）となり、事業利益は10億6千2百万円（前年同期比54.1%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。

このような状況のもと、当事業のスロットマシンでは、北米市場、豪州市場において、複数の賞を受賞している「DIMENSION (ディメンション)」シリーズが引き続きお客様の注目を集めております。スロットマシン販売においては「DIMENSION 49<sup>™</sup> (ディメンション フォーティナイン)」が市場で高稼働を維持しております。また、パーティシペーション(レベニューシェア)では、75インチの湾曲したモニターが特徴の「DIMENSION 75C<sup>™</sup> (ディメンション セブンティファイブ シー)」のカジノ施設への導入が拡大しております。ゲーミングコンテンツでは、「All Aboard<sup>™</sup> (オール アボード)」が約2年にわたり業界トップクラスの稼働を記録しているほか、「Fortune Mint<sup>™</sup> (フォーチュン ミント)」や「Triple Sparkle<sup>™</sup> (トリプル スパークル)」などのタイトルも市場から高評価をいただいております。

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<sup>™</sup> (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、前四半期に引き続き堅調に推移しております。

なお、世界的なサプライチェーンの混乱による部材コストの高騰などの影響を受けておりましたが、様々な原価低減の取り組みにより、利益率が改善しております。

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278億6千4百万円（前年同期比49.2%増）となり、事業利益は38億8千2百万円（前年同期比53.8%増）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、エネルギー価格の高騰による経営環境への影響が続いております。一方で、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の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。また、天井ミラーを設置したピラティススタジオの3号店となる「Pilates Mirror (ピラティスマirror) 桜新町」(東京都世田谷区)を2022年12月にオープンいたしました。

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、福岡県福岡市及び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、学校側のニーズはますます高まっており、日本全国の多くの小学校に対し水泳指導業務を提供し、ご好評をいただいております。

こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、新たに磯子（神奈川県横浜市）、川西（兵庫県川西市）、自由が丘（東京都目黒区）、和泉中央（大阪府和泉市）の4施設でスイミングスクールを開講いたしました。また、新たなデジタルサービスとして、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「運動塾デジタルノート」の提供を引き続き推進しております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、エネルギー価格高騰による光熱費の上昇が施設運営を大きく圧迫し減益となりました。

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337億1千6百万円（前年同期比9.9%増）となり、事業利益は8億2千万円（前年同期比28.8%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。

今後の新しい取り組みとしては、学校などの教育現場向けの学習機能を搭載した、「桃太郎電鉄 教育版Lite 〜日本っておもしろい!〜」の申込受付に関する案内を行いました。ゲームという枠組みを超えて、教育の場でも多くの方の支持を得られるように取り組んでまいります。また、「遊戯王トレーディングカードゲーム」は2024年2月に25周年を迎えます。これに向け、25周年記念プロジェクトを始動し、記念商品の展開などでコンテンツ全体を盛り上げてまいります。野球振興の活動では、野球日本代表「侍ジャパン」のオフィシャルパートナー、「2023 World Baseball Classic™」のグローバルスポンサーに決定いたしました。世界一を目指す「侍ジャパン」を応援するとともに、世界中で注目を集める「2023 World Baseball Classic™」の協賛を通じて、野球の振興とスポーツの持続的な発展に一層取り組んでまいります。

継続した取り組みとしては、リメイク及び完全新作の制作決定を発表して以降ご期待の声を多く頂いている「SILENT HILL」シリーズを鋭意制作しております。また、「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」、「幻想水滸伝」シリーズのHDリマスター版である「幻想水滸伝 I&II HDリマスター 門の紋章戦争 / デュナン統一戦争」、及び縦スクロール型シューティングゲームの新作「CYGNI: All Guns Blazing」（シグニ：オール・ガンズ・ブレイジング）を2023年の発売に向けて制作を進めております。

eスポーツにおいては、「eFootball™ 2023」の公式eスポーツ大会である「eFootball™ Championship Pro 2023」を開始いたします。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続けてまいります。

(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、対局しながらキャラクターのリアクションや演出を楽しめる麻雀ゲーム「麻雀ファイトガール」、家庭用ゲーム「桃太郎電鉄 〜昭和 平成 令和も定番!〜」のゲーム性をもとにサイコロとすごろくの普遍的な遊びが楽しめるメダルプッシャーゲーム「桃太郎電鉄 〜メダルゲームも定番!〜」、パチスロ6.5号機最新機種「戦国コレクション5」など、多くのタイトルの発売を予定しております。また、eスポーツでは、日本プロ麻雀連盟と共同で開催する、モバイルアプリ「麻雀格闘倶楽部Sp」を使用した「eMAH-JONG 麻雀格闘倶楽部 プロトーナメント」を実施する等、様々なジャンルのeスポーツ大会を展開いたします。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&amp;システム事業)

スロットマシンにおきましては、市場で高い評価を獲得しているスロットマシン「DIMENSION (ディメンション)」シリーズのラインアップを拡充してまいります。さらに、ゲーミングコンテンツにおいても、人気の「All Aboard™ (オール アボード)」、「Fortune Mint™ (フォーチュン ミント)」及び「Triple Sparkle™ (トリプルスパークル)」に加えて、新たなコンテンツを展開することで、「DIMENSION」シリーズの価値向上に努めてまいります。

カジノマネジメントシステム「SYNKROS® (シンクロス)」においては、今後も、お客様のニーズに合わせて、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、市場でのシェア拡大を目指してまいります。

## (スポーツ事業)

スポーツクラブ運営におきましては、日常生活や経済・社会活動を継続しながら、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、天井ミラーを設置したピラティススタジオの4号店となる「Pilates Mirror (ピラティスマirror) 経堂」(東京都世田谷区)、5号店となる「Pilates Mirror (ピラティスマirror) 自由が丘」(東京都目黒区)を2023年3月にオープンいたします。「Pilates Mirror」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。

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、主にデジタルエンタテインメント事業において一部のタイトルの収益計画を見直したことなどにより、下記の通り修正いたしました。詳細につきましては、本日(2023年2月2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。

## &lt;2023年3月期通期連結業績見直し&gt;

(金額単位：百万円)

	2023年3月期見直し		2022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	320,000	303,000	299,522	1.2%
事業利益	81,000	50,500	80,315	△37.1%
営業利益	76,500	42,500	74,435	△42.9%
税引前利益	76,500	42,500	75,163	△43.5%
親会社の所有者に帰属する 当期利益	55,000	29,000	54,806	△47.1%

## 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より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 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>資産</b>		
流動資産		
現金及び現金同等物	250,711	209,016
営業債権及びその他の債権	29,054	29,818
棚卸資産	8,957	13,618
未収法人所得税	1,443	7,180
その他の流動資産	9,461	10,504
流動資産合計	299,626	270,136
非流動資産		
有形固定資産	138,869	155,871
のれん及び無形資産	45,392	52,583
持分法で会計処理されている投資	3,159	3,201
その他の投資	1,231	1,414
その他の金融資産	15,302	15,264
繰延税金資産	23,671	24,088
その他の非流動資産	1,363	1,522
非流動資産合計	228,987	253,943
資産合計	528,613	524,079
<b>負債及び資本</b>		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	8,377	—
その他の金融負債	9,106	8,688
営業債務及びその他の債務	33,486	32,420
未払法人所得税	12,418	973
その他の流動負債	19,200	17,075
流動負債合計	82,587	59,156
非流動負債		
社債及び借入金	59,775	59,808
その他の金融負債	25,263	23,962
引当金	10,450	10,436
繰延税金負債	770	1,008
その他の非流動負債	1,692	1,754
非流動負債合計	97,950	96,968
負債合計	180,537	156,124
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	75,027	78,144
自己株式	△26,868	△21,593
その他の資本の構成要素	6,701	10,879
利益剰余金	245,802	253,111
親会社の所有者に帰属する持分合計	348,061	367,940
非支配持分	15	15
資本合計	348,076	367,955
負債及び資本合計	528,613	524,079

(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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	63,722	77,401
サービス及びその他の収入	151,326	149,477
売上高及び営業収入合計	215,048	226,878
売上原価		
製品売上原価	△29,736	△38,773
サービス及びその他の原価	△87,490	△100,578
売上原価合計	△117,226	△139,351
売上総利益	97,822	87,527
販売費及び一般管理費	△38,165	△46,465
その他の収益及びその他の費用	654	△3,539
営業利益	60,311	37,523
金融収益	391	1,324
金融費用	△631	△572
持分法による投資利益又は損失(△)	△211	99
税引前四半期利益	59,860	38,374
法人所得税	△17,477	△10,803
四半期利益	42,383	27,571
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	42,381	27,571
非支配持分	2	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)	317.79	204.82
希薄化後(円)	312.89	203.46

(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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期利益	42,383	27,571
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	△56	196
純損益に振り替えられることのない項目合計	△56	196
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	1,473	3,742
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	1,473	3,742
その他の包括利益合計	1,417	3,938
四半期包括利益	43,800	31,509
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	43,798	31,509
非支配持分	2	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					42,381	42,381	2	42,383
その他の包括利益				1,417		1,417		1,417
四半期包括利益合計	—	—	—	1,417	42,381	43,798	2	43,800
自己株式の取得			△6			△6		△6
自己株式の処分		1	0			1		1
配当金					△11,603	△11,603		△11,603
転換社債型新株予約権付社債の転換		601	983			1,584		1,584
所有者との取引額合計	—	602	977	—	△11,603	△10,024	—	△10,024
2021年12月31日残高	47,399	75,001	△26,866	3,590	233,377	332,501	817	333,318

	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					27,571	27,571	0	27,571
その他の包括利益				3,938		3,938		3,938
四半期包括利益合計	—	—	—	3,938	27,571	31,509	0	31,509
自己株式の取得			△8			△8		△8
配当金					△20,022	△20,022		△20,022
転換社債型新株予約権付社債の転換		3,117	5,283			8,400		8,400
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替				240	△240	—		—
所有者との取引額合計	—	3,117	5,275	240	△20,262	△11,630	—	△11,630
2022年12月31日残高	47,399	78,144	△21,593	10,879	253,111	367,940	15	367,955

(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 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
四半期利益	42,383	27,571
減価償却費及び償却費	12,642	18,268
減損損失	244	188
受取利息及び受取配当金	△53	△241
支払利息	612	547
固定資産除売却損益(△)	16	32
持分法による投資損益(△)	211	△99
法人所得税	17,477	10,803
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	3,062	541
棚卸資産の純増(△)減	1,811	△4,341
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,085	△3,821
前払費用の純増(△)減	△2,552	△927
契約負債の純増減(△)	△5,738	△1,911
その他	△1,362	△1,523
利息及び配当金の受取額	54	219
利息の支払額	△490	△444
法人所得税の支払額(△)又は還付額	993	△28,146
営業活動によるキャッシュ・フロー	66,225	16,716
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
資本的支出	△16,900	△36,097
差入保証金の差入による支出	△572	△419
差入保証金の回収による収入	1,809	1,329
資産除去債務の履行による支出	△1,458	△71
定期預金の預入による支出	△574	—
定期預金の払戻による収入	971	—
その他	104	162
投資活動によるキャッシュ・フロー	△16,620	△35,096
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入れ(3ヶ月超)による収入	5,496	—
短期借入れ(3ヶ月超)の返済による支出	△7,776	—
リース負債の返済による支出	△7,687	△5,691
配当金の支払額	△11,587	△19,993
その他	△5	△7
財務活動によるキャッシュ・フロー	△21,559	△25,691
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	861	2,376
現金及び現金同等物の純増減額	28,907	△41,695
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	231,337	209,016

(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3四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年12月31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	153,460	12,446	18,680	30,462	215,048	—	215,048
セグメント間の内部売上高	499	1,263	—	230	1,992	△1,992	—
計	153,959	13,709	18,680	30,692	217,040	△1,992	215,048
事業利益	55,534	2,314	2,524	1,151	61,523	△1,866	59,657
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	654
営業利益	—	—	—	—	—	—	60,311
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	△240
持分法による投資損失	—	—	—	—	—	—	△211
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	59,860

当第3四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	155,944	9,450	27,782	33,702	226,878	—	226,878
セグメント間の内部売上高	480	1,108	82	14	1,684	△1,684	—
計	156,424	10,558	27,864	33,716	228,562	△1,684	226,878
事業利益	37,414	1,062	3,882	820	43,178	△2,116	41,062
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△3,539
営業利益	—	—	—	—	—	—	37,523
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	752
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	99
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	38,374

(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3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
日本	166,141	151,176
米国	30,818	50,709
欧州	9,827	13,056
アジア・オセアニア	8,262	11,937
連結計	215,048	226,878

(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。