

2024年3月期 第1四半期決算短信〔IFRS〕（連結）

2023年8月3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8月10日 配当支払開始予定日 ー
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. 2024年3月期第1四半期の連結業績（2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第1四半期	72,633	1.0	17,161	21.7	17,151	22.2	18,394	16.0	13,375	17.0	13,375	17.0
2023年3月期第1四半期	71,905	5.2	14,099	△30.5	14,040	△27.8	15,852	△17.1	11,432	△16.3	11,432	△16.3

(参考) 四半期包括利益合計額 2024年3月期第1四半期 19,092百万円 (14.2%) 2023年3月期第1四半期 16,724百万円 (22.9%)

(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
2024年3月期第1四半期	98.67	98.67
2023年3月期第1四半期	85.41	84.38

(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	%
2024年3月期第1四半期	551,759	386,964	386,949	70.1
2023年3月期	547,223	376,279	376,264	68.8

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
2023年3月期	—	62.00	—	62.00	124.00
2024年3月期	—	—	—	—	—
2024年3月期（予想）	—	62.00	—	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. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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	328,000	4.4	63,000	11.3	60,000	29.9	59,000	25.2	41,000	17.5	302.45

(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）	2024年3月期1Q	143,500,000株	2023年3月期	143,500,000株
② 期末自己株式数	2024年3月期1Q	7,941,403株	2023年3月期	7,941,177株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期1Q	135,558,690株	2023年3月期1Q	133,844,714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8月3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) セグメント情報	12

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におきましては、新型コロナウイルスの感染症法上の分類が5類に引き下げられたことなどにより国内経済に緩やかな回復の傾向が見られますが、エネルギーコストや原材料価格の高騰、急激な円安、世界的な金融引き締めによる景気への影響などについて引き続き注視していく必要があります。

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の利益率が改善したことやゲーミング&システム事業の業績が堅調に推移したことなどにより増収増益となりました。売上高については、円安の影響もあり、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726億3千3百万円（前年同期比1.0%増）、事業利益は171億6千1百万円（前年同期比21.7%増）、営業利益は171億5千1百万円（前年同期比22.2%増）、税引前四半期利益は183億9千4百万円（前年同期比16.0%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は133億7千5百万円（前年同期比17.0%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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期 連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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	50,800	48,130	△5.3
アミューズメント事業	2,930	3,404	16.2
ゲーミング&システム事業	7,695	9,997	29.9
スポーツ事業	10,983	11,697	6.5
消去	△503	△595	—
連結合計	71,905	72,633	1.0

(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は、「パワフルプロ野球」シリーズでは、およそ9年ぶりのモバイル野球タイトルとなる新作「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」を発表いたしました。モバイル版配信後に家庭用ゲームでの配信も予定しており、シリーズとして初めてクロスプラットフォームでお楽しみいただけます。「メタルギア」シリーズでは、2004年に発売され、シリーズの中で最も愛されている作品のひとつであり“スネーク”の原点ともいえる「METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER（メタルギア ソリッド 3 スネークイーター）」のストーリーやキャラクター、ゲームデザインを忠実に再現し、現代の最新グラフィックに進化させた「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER（メタルギア ソリッド デルタ: スネークイーター）」を制作中であることを発表し、大きな反響をいただいております。加えて、シリーズ35周年の軌跡となるコレクション第1弾「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1（メタルギア ソリッド: マスターコレクション Vol.1）」の発売を決定し、予約を開始いたしました。国民的ボードゲームシリーズ「桃太郎電鉄」の最新作「桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる！～」については、2023年11月に発売予定であることを発表し、各店舗にてパッケージ版の予約を順次開始しております。

継続した取り組みとしては、「プロ野球スピリッツA（エース）」では、「2023 World Baseball Classic™」以降も様々な施策を展開し、多くのお客様に楽しんでいただいております。また、「eFootball™ 2023」では、モバイル版の配信開始6周年を記念したキャンペーンを実施し、引き続き好調な推移となりました。さらに、カードゲームでは、遊戯王カードゲーム25周年記念プロジェクトを展開しており、記念グッズの製作やキャンペーンを実施

するなど、盛り上げを図っております。

eスポーツでは、国際オリンピック委員会（IOC）主催の「オリンピックeスポーツシリーズ2023」の競技タイトルである「WBSC eBASEBALLTMパワフルプロ野球」の決勝大会がシンガポールで開催され、白熱した戦いが繰り広げられました。また、欧州プロサッカークラブと契約するeスポーツプロ選手による「eFootballTM Championship Pro 2023」は3年ぶりのオフライン開催が実現し、欧州ビッグクラブの頂点を決める決勝戦が行われました。

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481億3千万円（前年同期比5.3%減）となり、事業利益は151億1百万円（前年同期比13.0%増）となりました。

（アミューズメント事業）

国内外で経済活動の正常化が進む中、アミューズメント市場におきましても新型コロナウイルス感染症の影響から回復の兆しが見られています。

このような状況のもと、当事業のメダルゲームにおいては、市場での高稼働を受け、前期に発売したメダルシューティングゲーム「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番！～」の追加受注をいただいております。アミューズメント施設向けビデオゲームでは、「SOUND VOLTEX EXCEED GEAR（サウンドボルテックス エクシードギア）」と人気アニメ「Re:ゼロから始める異世界生活」のコラボイベントを開催するなど、様々な施策を実施いたしました。また、プロ麻雀リーグ「Mリーグ2022-23シーズン」において、アーケードゲーム「麻雀格闘倶楽部」の商品名をチーム名に冠した「KONAMI麻雀格闘倶楽部」が、2018年のリーグ創設以降最高となる2位となり、これに関連した施策を展開することでユーザー層の拡大に努めました。さらに、PCやスマートフォンで遊べるオンラインプライズゲーム「コナプラ KONAMI ONLINE PRIZE GAME」のサービスを開始いたしました。コナプラでしか入手できないKONAMIオリジナルアイテムを景品として獲得できることなどからご好評をいただいております。

eスポーツでは、音楽とeスポーツを融合させたプロリーグ「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 2-」において、新たな競技タイトルである「DanceDanceRevolution」の初代王者を決める熱い戦いが繰り広げられました。また、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」において、「beatmania IIDX」のドラフト会議が実施され、32名の選手が決定いたしました。

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34億4百万円（前年同期比16.2%増）となり、事業利益は1億9千3百万円（前年同期比81.9%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、北米市場及び豪州市場ではコロナ禍以前の活気を取り戻し、引き続き堅調に推移しております。その他の地域においても、アジア市場を中心に市場全体として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）」シリーズの展開を進めております。スロットマシン販売においては、「DIMENSION 49TM（ディメンション フォーティーナイン）」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 75CTM（ディメンション セブンティーファイブ シー）」を継続して展開しております。ゲーミングコンテンツでは、「All AboardTM（オール アボード）」が引き続き業界トップクラスの稼働を記録しております。また、モニターに映し出されたアニメーションをタッチパネルで操作できる「Ocean SpinTM（オーシャンスピン）」や色とりどりのドラゴンによる演出を楽しむことができる「Dragon's LawTM（ドラゴンズロー）」などのタイトルも市場から高評価をいただいているほか、1台の筐体で複数のタイトルからお客様が好きなコンテンツを選ぶことができる「SeleXionTM（セレクション）」も市場への展開が拡大しております。

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 KlipTM（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、お客様から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99億9千7百万円（前年同期比29.9%増）となり、事業利益は19億7千1百万円（前年同期比139.5%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、新型コロナウイルス感染症の5類移行に伴い、スポーツや健康増進の需要が高まっております。

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、引き続き、施設利用とオンラインレッスンの両方のサービスを充実させることで、より多くのお客様へ運動機会を提供いたしました。また、施設内で運動前や運動後にいつでも手軽にプロテインなどの飲料を摂取できるサプリメントサーバーの設置を開始するなど、会員の皆様

への健康づくりのサポートを向上させる取り組みを推進いたしました。こども向け運動スクール「運動塾」におきましては、スポーツを通して体の成長を促すべく、スイミング、体操、ダンスなどお子様に合った様々な種目を展開しており、新たに渋谷（東京都渋谷区）、武蔵小杉（神奈川県川崎市）、たまプラーザ、希望が丘（神奈川県横浜市）、本山南（兵庫県神戸市）の5施設でスイミングスクールを開講いたしました。また、映像とAIを活用して練習効果を向上させる「運動塾デジタルノート」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、より楽しく学び続けられるスイミングスクールの展開を推進いたしました。

天井にミラーを設置したピラティススタジオ「Pilates Mirror（ピラティスマirror）」は、4月に「Pilates Mirror 中目黒」、「Pilates Mirror 学芸大学」（東京都目黒区）、6月に「Pilates Mirror 溝の口」、「Pilates Mirror 宮崎台」（神奈川県川崎市）をオープンいたしました。「Pilates Mirror」は入会待ちになる施設があるなど、多くのお客様からご好評の声をいただいております。

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、新たに青森県つがる市、埼玉県さいたま市、千葉県旭市、東京都豊島区、岐阜県岐阜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、学校側のニーズがますます高まっており、日本全国で多くの小中学校に水泳指導業務を提供し、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116億9千7百万円（前年同期比6.5%増）となり、事業利益は7億2千3百万円（前年同期比61.3%増）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。

今後の主な新規リリース予定タイトルとしては、発表して以降、ご期待の声を多くいただいている「メタルギア」シリーズ、「SILENT HILL」シリーズの各タイトルがあります。原作のストーリーやキャラクター、ゲームデザインを忠実に再現し、現代のグラフィックに進化させた「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER（メタルギア ソリッド デルタ：スネークイーター）」、「SILENT HILL」シリーズのリメイク及び完全新作は、鋭意制作を進めております。加えて、「メタルギア」シリーズ過去作のコレクション第1弾「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.1（メタルギア ソリッド：マスターコレクション Vol.1）」は、発売に向けて注目度を高めてまいります。

その他にも、モバイル版と家庭用ゲームのクロスプラットフォームでお楽しみいただける「パワフルプロ野球 栄冠ナイン クロスロード」の配信を予定しております。また、国民的ボードゲームシリーズ「桃太郎電鉄」の最新作で、シリーズで初めて球体マップで再現された地球を舞台にプレーできる「桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる！～」、「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」、リズム&パズルアクションアドベンチャーの新作「Super Crazy Rhythm Castle（スーパークレイジーリズムキャッスル）」、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）」を発売いたします。

継続した取り組みとしては、「プロ野球スピリッツA（エース）」や「eFootball™ 2023」、「遊戯王 マスターデュエル」などの各タイトルにおいて、さらに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、一般社団法人日本野球機構（NPB）と共同開催する「eBASEBALL™プロスピA（エース）リーグ」2023シーズンの大会情報を発表いたしました。また、「遊戯王 オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ（海外名：Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME）」、「遊戯王 デュエルリンクス」、「遊戯王 マスターデュエル」の世界トップデュエリストを決めるeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2023」を4年ぶりに開催いたします。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。

オンラインクレーンゲーム「コナブラ KONAMI ONLINE PRIZE GAME」においては、より多くのお客様に楽しんでいただくためプレー座席数の増設や獲得できる景品の拡大に取り組んでまいります。また、活況なプライズゲーム市場に向けて、コナミのIP資産を活かした景品の販売を開始いたします。海外市場においては、市場の回復が著しい北米を中心に機器販売の拡大を図ってまいります。

eスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 3-」においては、「beatmania IIDX」のレギュラーステージが開催されており、引き続き実施される決勝トーナメントに向けて、さらなる大会の盛り上げを図ってまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、コナミとして初めての「スマスロ」タイトルとなる「防空少女ラブキューレ 2～極限の共鳴～(ぼうくうしょうじょラブキューレッツー きょくげんのきょうめい)」、 「麻雀格闘倶楽部 覚醒」を発売いたします。市場環境の好転が見込まれる中、「スマスロ」、「スマパチ」においても多数のタイトルの制作・販売の準備を進めてまいります。

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&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)」シリーズやゲーミングコンテンツ「All Aboard™ (オール アボード)」、「Ocean Spin™ (オーシャン スピン)」等の展開を進めてまいります。さらに、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)」については、ラスベガスで開業する大型IR施設での採用が新たに決定するなど、引き続きお客様から高い評価をいただいております。また、「SYNKROS® (シンクロス)」で収集したデータをAIで分析した上で可視化するダッシュボード機能を提供する「Oracle® Analytics (オラクル アナリティクス)」や、最先端の顔認識技術によりカジノ施設内のプレーヤーを識別する「SYNK Vision (シンクビジョン)」など様々な新機能の導入を予定しております。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、より多くの方に運動機会を提供できるように引き続きサービス向上に努めてまいります。

子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、「運動塾デジタルノート」の提供により、お子様の新しいチャレンジをサポートいたします。また、「運動塾デジタルノート」を大人向けのプログラムにカスタマイズした「デジタルノート成人水泳教室」を9月から全国のコナミスポーツクラブ36施設でスタートします。泳ぎの可視化による、分かりやすい水泳教室を目指してまいります。

天井にミラーを設置したピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」は、第2四半期に「Pilates Mirror 大岡山」(東京都大田区)、「Pilates Mirror 武蔵小山」(東京都品川区)、「Pilates Mirror 三軒茶屋」、「Pilates Mirror 千歳船橋」(東京都世田谷区)、「Pilates Mirror 元住吉」(神奈川県川崎市)の5店舗のオープンを予定しております。さらに多く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。

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、売上高3,280億円、事業利益630億円、営業利益600億円、税引前利益590億円、親会社の所有者に帰属する当期利益410億円と予想しており、2023年5月11日付「2023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 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	219,263	218,186
営業債権及びその他の債権	39,276	30,694
棚卸資産	12,705	13,902
未収法人所得税	9,486	8,782
その他の流動資産	9,311	13,233
流動資産合計	290,041	284,797
非流動資産		
有形固定資産	155,788	157,161
のれん及び無形資産	49,553	55,932
持分法で会計処理されている投資	3,239	3,316
その他の投資	1,890	2,082
その他の金融資産	15,001	16,073
繰延税金資産	30,220	30,799
その他の非流動資産	1,491	1,599
非流動資産合計	257,182	266,962
資産合計	547,223	551,759
負債及び資本		
負債		
流動負債		
その他の金融負債	8,751	8,877
営業債務及びその他の債務	37,558	31,869
未払法人所得税	9,760	4,384
その他の流動負債	19,025	23,677
流動負債合計	75,094	68,807
非流動負債		
社債及び借入金	59,819	59,830
その他の金融負債	23,050	23,122
引当金	10,031	9,999
繰延税金負債	1,141	1,193
その他の非流動負債	1,809	1,844
非流動負債合計	95,850	95,988
負債合計	170,944	164,795
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,144
自己株式	△21,594	△21,596
その他の資本の構成要素	11,880	17,597
利益剰余金	260,435	265,405
親会社の所有者に帰属する持分合計	376,264	386,949
非支配持分	15	15
資本合計	376,279	386,964
負債及び資本合計	547,223	551,759

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	21,885	21,912
サービス及びその他の収入	50,020	50,721
売上高及び営業収入合計	71,905	72,633
売上原価		
製品売上原価	△10,802	△9,489
サービス及びその他の原価	△32,331	△31,151
売上原価合計	△43,133	△40,640
売上総利益	28,772	31,993
販売費及び一般管理費	△14,673	△14,832
その他の収益及びその他の費用	△59	△10
営業利益	14,040	17,151
金融収益	1,853	1,278
金融費用	△192	△168
持分法による投資利益	151	133
税引前四半期利益	15,852	18,394
法人所得税	△4,420	△5,019
四半期利益	11,432	13,375
四半期利益の帰属：		
親会社の所有者	11,432	13,375
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)	85.41	98.67
希薄化後(円)	84.38	98.67

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期利益	11,432	13,375
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	△5	130
純損益に振り替えられることのない項目合計	△5	130
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	5,297	5,587
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	5,297	5,587
その他の包括利益合計	5,292	5,717
四半期包括利益	16,724	19,092
四半期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	16,724	19,092
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		
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					11,432	11,432	0	11,432
その他の包括利益				5,292		5,292		5,292
四半期包括利益合計	—	—	—	5,292	11,432	16,724	0	16,724
自己株式の取得			△5			△5		△5
配当金					△11,621	△11,621		△11,621
転換社債型新株予約権付社債の転換		1,099	1,865			2,964		2,964
所有者との取引額合計	—	1,099	1,860	—	△11,621	△8,662	—	△8,662
2022年6月30日残高	47,399	76,126	△25,008	11,993	245,613	356,123	15	356,138

	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		
2023年4月1日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279
四半期利益					13,375	13,375	0	13,375
その他の包括利益				5,717		5,717		5,717
四半期包括利益合計	—	—	—	5,717	13,375	19,092	0	19,092
自己株式の取得			△2			△2		△2
自己株式の処分		0	0			0		0
配当金					△8,405	△8,405		△8,405
所有者との取引額合計	—	0	△2	—	△8,405	△8,407	—	△8,407
2023年6月30日残高	47,399	78,144	△21,596	17,597	265,405	386,949	15	386,964

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023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	11,432	13,375
減価償却費及び償却費	5,738	3,655
減損損失	59	—
受取利息及び受取配当金	△51	△238
支払利息	185	160
固定資産除売却損益(△)	△0	3
持分法による投資損益(△)	△151	△133
法人所得税	4,420	5,019
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	5,343	10,308
棚卸資産の純増(△)減	△1,980	△416
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△4,290	△4,503
前払費用の純増(△)減	△3,349	△3,313
契約負債の純増減(△)	1,233	1,805
その他	2,228	1,176
利息及び配当金の受取額	54	234
利息の支払額	△111	△96
法人所得税の支払額	△13,047	△10,205
営業活動によるキャッシュ・フロー	7,713	16,831
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△19,193	△10,662
差入保証金の差入による支出	△129	△44
差入保証金の回収による収入	751	103
その他	0	0
投資活動によるキャッシュ・フロー	△18,571	△10,603
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	△1,962	△1,835
配当金の支払額	△11,563	△8,366
その他	△6	△2
財務活動によるキャッシュ・フロー	△13,531	△10,203
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	3,026	2,898
現金及び現金同等物の純増減額	△21,363	△1,077
現金及び現金同等物の期首残高	250,711	219,263
現金及び現金同等物の四半期末残高	229,348	218,186

(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 2022年4月1日 至 2022年6月30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	50,643	2,588	7,695	10,979	71,905	—	71,905
セグメント間の内部売上高	157	342	—	4	503	△503	—
計	50,800	2,930	7,695	10,983	72,408	△503	71,905
事業利益	13,361	106	823	448	14,738	△639	14,099
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△59
営業利益	—	—	—	—	—	—	14,040
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,661
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	151
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	15,852

当第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30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	47,944	3,042	9,961	11,686	72,633	—	72,633
セグメント間の内部売上高	186	362	36	11	595	△595	—
計	48,130	3,404	9,997	11,697	73,228	△595	72,633
事業利益	15,101	193	1,971	723	17,988	△827	17,161
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△10
営業利益	—	—	—	—	—	—	17,151
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,110
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	133
税引前四半期利益	—	—	—	—	—	—	18,394

- (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1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
日本	48,774	49,468
米国	14,467	14,139
欧州	4,761	4,520
アジア・オセアニア	3,903	4,506
連結計	71,905	72,633

- (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。