

2023年3月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2023年5月11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
 定時株主総会開催予定日 2023年6月28日 配当支払開始予定日 2023年6月7日
 有価証券報告書提出予定日 2023年6月29日
 決算補足説明資料作成の有無：有
 決算説明会開催の有無：有

(百万円未満四捨五入)

1. 2023年3月期の連結業績（2022年4月1日～2023年3月31日）

(1) 連結経営成績

(%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		当期利益		親会社の所有者に 帰属する当期利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期	314,321	4.9	56,611	△29.5	46,185	△38.0	47,120	△37.3	34,895	△36.3	34,895	△36.3
2022年3月期	299,522	9.9	80,315	25.2	74,435	103.6	75,163	111.2	54,812	69.8	54,806	69.9

(参考) 当期包括利益合計額 2023年3月期 39,834百万円 (△32.9%) 2022年3月期 59,340百万円 (71.8%)

(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 当期利益	希薄化後 1株当たり当期利益	親会社所有者帰属持分 当期利益率	資産合計 税引前利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2023年3月期	258.81	257.49	9.6	8.8	14.7
2022年3月期	410.80	404.62	16.9	14.8	24.9

(参考) 持分法による投資損益 2023年3月期 137百万円 2022年3月期 87百万円

(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	1株当たり親会社 所有者帰属持分
	百万円	百万円	百万円	%	円 銭
2023年3月期	547,223	376,279	376,264	68.8	2,775.65
2022年3月期	528,613	348,076	348,061	65.8	2,605.63

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2023年3月期	36,098	△42,786	△27,467	219,263
2022年3月期	96,542	△22,993	△27,913	250,711

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	親会社所有者 帰属持分配当 率(連結)
	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	百万円	%	%
2022年3月期	—	36.50	—	87.00	123.50	16,497	30.1	5.1
2023年3月期	—	62.00	—	62.00	124.00	16,805	47.9	4.6
2024年3月期(予想)	—	62.00	—	62.00	124.00		41.0	

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

※ 注記事項

(1) 期中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）
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数

2023年3月期	143,500,000株	2022年3月期	143,500,000株
2023年3月期	7,941,177株	2022年3月期	9,919,591株
2023年3月期	134,830,397株	2022年3月期	133,410,926株

(参考) 個別業績の概要

2023年3月期の個別業績（2022年4月1日～2023年3月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期	48,576	146.8	43,677	171.8	44,997	170.3	44,322	169.9
2022年3月期	19,686	△62.5	16,066	△67.8	16,649	△66.8	16,421	18.1

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2023年3月期	328.73	326.95
2022年3月期	123.09	121.13

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2023年3月期	351,413	287,842	81.9	2,123.38
2022年3月期	336,617	255,098	75.8	1,909.70

(参考) 自己資本 2023年3月期 287,842百万円 2022年3月期 255,098百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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5月11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. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	6
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	7
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	7
3. 連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 連結財政状態計算書	8
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結持分変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 継続企業の前提に関する注記	13
(6) セグメント情報	13
(7) 1株当たり情報	15
(8) 重要な後発事象	15

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

① 当期の経営成績

当連結会計年度におきましては、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、依然として先行き不透明な状況が続いております。一方で、感染拡大と収束を繰り返してきた新型コロナウイルスの感染状況がワクチン接種の進展などにより改善し、行動制限の緩和が進んだことで社会経済活動の正常化が進みつつあります。国内において感染症法上の分類が5類に引き下げられることで、経済のさらなる回復が期待されます。

このような状況のもと、当社グループの当連結会計年度における経営成績は、主にゲーミング&システム事業のコロナ禍からの回復や円安の影響を受けて増収となり、売上高は過去最高を更新いたしました。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、当連結会計年度の売上高は3,143億2千1百万円（前連結会計年度比4.9%増）、事業利益は566億1千1百万円（前連結会計年度比29.5%減）、営業利益は461億8千5百万円（前連結会計年度比38.0%減）、税引前利益は471億2千万円（前連結会計年度比37.3%減）、親会社の所有者に帰属する当期利益は348億9千5百万円（前連結会計年度比36.3%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

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3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	215,010	213,432	△0.7
アミューズメント事業	19,510	19,533	0.1
ゲーミング&システム事業	25,630	38,573	50.5
スポーツ事業	41,957	45,473	8.4
消去	△2,585	△2,690	—
連結合計	299,522	314,321	4.9

(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、サイコロジカルホラーゲームとして人気を博した「SILENT HILL」シリーズの復活に向け、過去作「SILENT HILL 2」のリメイクを発表いたしました。あわせて、完全新作となる「SILENT HILL: Townfall」、「SILENT HILL f」の制作が進行中であることを発表し、ご期待の声を数多くいただいております。また、過去にご好評をいただいたシリーズ13作品を収録した家庭用ゲーム「Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection」(ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ ザ カワバンガ コレクション)を発売し、欧米を中心に好調な推移となりました。さらに、ゲームの世界観の中で地理や経済などを楽しみながら学ぶための教材として学校などの教育機関向けに無償で提供する「桃太郎電鉄 教育版Lite ～日本っておもしろい!～」の導入申し込みを開始し、多くの反響をいただいております。野球振興の取り組みとしては、「2023 World Baseball Classic™」のグローバルスポンサーとなり、さらに、日本代表「侍ジャパン」をオフィシャルパートナーとしてサポートさせていただきました。侍ジャパンの選手を登場させるなど、本大会に関連したプロモーションや施策を展開したことで、「プロ野球スピリッツA(エース)」が大変な盛り上がりを見せております。

継続した取り組みとしては、「eFootball™」シリーズの最新作「eFootball™ 2023」においてアップデートや施策を重ね、世界的なサッカー熱の高まりとも相まってダウンロード数が6億を突破し、多くのお客様に楽しんでいただいております。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始動いたしました。配信開

始から1周年となった「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、一般社団法人日本野球機構(NPB)と共同で「eBASEBALLプロスピA(エース)リーグ」2022シーズンを開催いたしました。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「eFootball™ Championship Pro 2023」を2月より開始しております。さらに、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」の競技タイトルとして、「WBSC eBASEBALL™パワフルプロ野球」が選出され、種目別予選が始まりました。

なお、当連結会計年度においては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る影響がありました。

以上の結果、当事業の連結売上高は2,134億3千2百万円(前連結会計年度比0.7%減)となり、事業利益は530億9百万円(前連結会計年度比30.6%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、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むことができ、さらに麻雀を覚たい方向けの安心のサポート機能を備えた麻雀ゲーム「麻雀ファイトガール」が稼働を開始いたしました。メダルゲームにおいては、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ュャーゲーム「桃太郎電鉄 ～メダルゲームも定番!～」、シリーズ10周年を迎えた「アニマロッタ」シリーズの最新作「アニマロッタ アニマと星の物語」が順次稼働を開始しております。また、パチスロ6.5号機として、「ボンバーガール」、「戦国コレクション5」を市場に投入いたしました。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、当第4四半期に「フィチャープレミアム」シリーズの2タイトルが追加された「コナステ メダルコーナー」を中心に堅調に推移しております。

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、昨シーズンの競技タイトル「beatmania IIDX」に加え、「SOUND VOLTEX」が新たな競技タイトルとなり、アミューズメント施設運営企業によりドラフト会議で選出されたプロ選手達が熱い戦いを展開したレギュラーステージやファイナルは、大きな盛り上がりを見せました。また、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」においては、選抜試験等により選ばれた一般プレイヤーと日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士によりハンデなしの熱戦が繰り広げられました。

なお、当連結会計年度におきましては製品投入時期の違いによる影響がありました。

以上の結果、当事業の連結売上高は195億3千3百万円(前連結会計年度比0.1%増)となり、事業利益は27億8千2百万円(前連結会計年度比20.3%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以前の活気を取り戻しております。その他の地域においても、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™(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 75C™(ディメンション セブンティーファイブ 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™(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、「Fortune Mint™(フォーチュン ミント)」や「Ocean Spin™(オーシャンスピ)」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好きなコンテンツを選んでプレーできる「SeleXion™(セレクション)」の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 Klip™(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、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回復しております。

以上の結果、当事業の連結売上高は385億7千3百万円（前連結会計年度比50.5%増）となり、事業利益は51億6千9百万円（前連結会計年度比47.9%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高まりつつあります。

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、施設での安全・安心なサービスの提供に努めました。さらに、新たな運動機会の選択肢として、お客様がご自身のライフスタイルに合わせて参加できるよう、引き続きオンラインサービスの充実を図りました。

また、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、8月に「Pilates Mirror 吉祥寺」（東京都武蔵野市）、12月に「Pilates Mirror 桜新町」（東京都世田谷区）、3月に「Pilates Mirror 経堂」（東京都世田谷区）と「Pilates Mirror 自由が丘」（東京都目黒区）をオープンし、多くのお客様にご好評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。

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、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。

なお、当連結会計年度におきましては、エネルギー価格高騰による光熱費の上昇により大きな影響を受けましたが、施設運営の効率化などの対策を実施し、影響を吸収いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は454億7千3百万円（前連結会計年度比8.4%増）となり、事業利益は4億5千1百万円（前連結会計年度比41.1%減）となりました。

③ 今後の見通し

次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ます。

（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で、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、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！～」を2023年に発売いたします。本作では、シリーズ初となる球体マップに再現した地球を舞台に、総資産世界一を目指すワールドワイドな内容に大きく進化しております。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」の発売に向けて、予約受付を開始いたしました。

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、魅力ある施策を引き続き講じることで、これからも高く評価される運営を目指してまいります。また、リメイク及び完全新作の制作決定を発表して以降、ご期待の声をいただいている「SILENT HILL」シリーズ、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）の制作を進めてまいります。

eスポーツにおいては、世界中で楽しまれている「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」を開催いたします。eFootball™においては、すべてのプレイヤーが参加可能な「eFootball™ Championship Open 2023」のWorld

Finalsを行います。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。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イすることができる「コナステ (KONAMI AMUSEMENT GAME STATION)」におけるコンテンツの拡充、及び専用コントローラーの販売拡大を進めてまいります。また、アミューズメントマシンについては、コロナ禍から回復する海外向け販売の拡大やオンラインクレーンゲーム「コナプラ KONAMI ONLINE PRIZE GAME」の稼働を予定しております。

eスポーツ大会「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 2-」においては、「DanceDanceRevolution」が新たに競技タイトルに追加され、熱い戦いの火蓋が切られます。競技タイトルの拡大を進めることで、BEMANIシリーズのさらなる活性化に努めてまいります。

ぱちんこ・パチスロにおいては、昨年市場導入された「スマスロ」に加え、新たに「スマパチ」の導入も予定される等、市場環境の好転が見込まれる中、新基準に則した多数のタイトルの制作・販売の準備を進めております。

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「DIMENSION (ディメンション)」シリーズにおいて、27インチのメインモニターと49インチのモニターを組み合わせた「DIMENSION TOP Box™ (ディメンション トップ ボックス)」を市場に投入し、ラインアップの拡充を図ってまいります。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「Ocean Spin™ (オーシャンスピンの)」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、新機能「Oracle Analytics (オラクル アナリティクス)」を追加し、「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いたします。

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対策を講じることで、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。

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、2023年4月に「Pilates Mirror 中目黒」(東京都目黒区)と「Pilates Mirror 学芸大学」(東京都目黒区)の2店舗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、「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。

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。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産、負債及び資本の状況

(資産)

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比較して186億1千万円増加し、5,472億2千3百万円となりました。これは主として、新拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」の建設工事が着工したことや法人所得税、配当金の支払いにより現金及び現金同等物が減少した一方で、有形固定資産、営業債権及びその他の債権が増加したこと等によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比較して95億9千3百万円減少し、1,709億4千4百万円となりました。これは主として、転換社債型新株予約権付社債の転換により社債及び借入金が減少したこと等によるものであります。

(資本)

当連結会計年度末における資本合計は、前連結会計年度末に比較して282億3百万円増加し、3,762億7千9百万円となりました。これは主として、配当金の支払いがあった一方で、当期利益の計上や為替変動の影響により親会社の所有者に帰属する持分合計が増加したこと等によるものであります。

なお、親会社所有者帰属持分比率は、前連結会計年度末と比較して3.0ポイント増加し、68.8%となりました。

② キャッシュ・フローの状況

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	増減
区 分	金額 (百万円)	金額 (百万円)	金額 (百万円)
営業活動によるキャッシュ・フロー	96,542	36,098	△60,444
投資活動によるキャッシュ・フロー	△22,993	△42,786	△19,793
財務活動によるキャッシュ・フロー	△27,913	△27,467	446
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,645	2,707	62
現金及び現金同等物の純増減額	48,281	△31,448	△79,729
現金及び現金同等物の期末残高	250,711	219,263	△31,448

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比較して314億4千8百万円減少し、当連結会計年度末には2,192億6千3百万円となりました。

また、当連結会計年度における各キャッシュ・フローは、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、360億9千8百万円（前連結会計年度比62.6%減）となりました。これは主として、法人所得税の支払額が増加したこと等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、427億8千6百万円（前連結会計年度比86.1%増）となりました。これは主として、資本的支出が増加したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、274億6千7百万円（前連結会計年度比1.6%減）となりました。これは主として、配当金の支払額が増加した一方で、前連結会計年度において短期借入金の返済による支出があったこと等によるものであります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、配当と企業価値の向上が株主の皆様への重要な利益還元と考えております。配当につきましては、連結配当性向30%以上を目処として、さらなる配当水準の向上に努めてまいります。また、内部留保につきましては、今後も会社の継続的な成長力と競争力の強化を図るために、将来性の高い分野に対する投資に活用していく考えであります。

なお、当連結会計年度の期末配当金につきましては、1株につき62.00円とする予定であります。年間配当金では、中間配当金（1株当たり62.00円）と合わせ、1株当たり124.00円とする予定であります。期初利益予想をベースとした配当水準を維持いたします。（配当性向47.9%）

また、次期の配当金につきましても、1株当たり124.00円とする予定であります。

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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務情報の国際的な比較可能性の向上等を目的として、2015年3月期より、国際会計基準を任意適用しております。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 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)	当連結会計年度 (2023年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	250,711	219,263
営業債権及びその他の債権	29,054	39,276
棚卸資産	8,957	12,705
未収法人所得税	1,443	9,486
その他の流動資産	9,461	9,311
流動資産合計	299,626	290,041
非流動資産		
有形固定資産	138,869	155,788
のれん及び無形資産	45,392	49,553
持分法で会計処理されている投資	3,159	3,239
その他の投資	1,231	1,890
その他の金融資産	15,302	15,001
繰延税金資産	23,671	30,220
その他の非流動資産	1,363	1,491
非流動資産合計	228,987	257,182
資産合計	528,613	547,223
負債及び資本		
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	8,751
営業債務及びその他の債務	33,486	37,558
未払法人所得税	12,418	9,760
その他の流動負債	19,200	19,025
流動負債合計	82,587	75,094
非流動負債		
社債及び借入金	59,775	59,819
その他の金融負債	25,263	23,050
引当金	10,450	10,031
繰延税金負債	770	1,141
その他の非流動負債	1,692	1,809
非流動負債合計	97,950	95,850
負債合計	180,537	170,944
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	75,027	78,144
自己株式	△26,868	△21,594
その他の資本の構成要素	6,701	11,880
利益剰余金	245,802	260,435
親会社の所有者に帰属する持分合計	348,061	376,264
非支配持分	15	15
資本合計	348,076	376,279
負債及び資本合計	528,613	547,223

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	85,901	106,833
サービス及びその他の収入	213,621	207,488
売上高及び営業収入合計	299,522	314,321
売上原価		
製品売上原価	△40,673	△53,732
サービス及びその他の原価	△124,010	△138,198
売上原価合計	△164,683	△191,930
売上総利益	134,839	122,391
販売費及び一般管理費	△54,524	△65,780
その他の収益及びその他の費用	△5,880	△10,426
営業利益	74,435	46,185
金融収益	1,472	1,550
金融費用	△831	△752
持分法による投資利益	87	137
税引前利益	75,163	47,120
法人所得税	△20,351	△12,225
当期利益	54,812	34,895
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	54,806	34,895
非支配持分	6	0
1株当たり当期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	410.80	258.81
希薄化後(円)	404.62	257.49

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
当期利益	54,812	34,895
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	△334	511
純損益に振り替えられることのない項目合計	△334	511
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	4,862	4,428
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	4,862	4,428
その他の包括利益合計	4,528	4,939
当期包括利益	59,340	39,834
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	59,334	39,834
非支配持分	6	0

(3) 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
当期利益					54,806	54,806	6	54,812
その他の包括利益				4,528		4,528		4,528
当期包括利益合計	—	—	—	4,528	54,806	59,334	6	59,340
自己株式の取得			△8			△8		△8
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
支配継続子会社に対する持分変動		26				26	△806	△780
所有者との取引額合計	—	628	975	—	△11,603	△10,000	△806	△10,806
2022年3月31日残高	47,399	75,027	△26,868	6,701	245,802	348,061	15	348,076

(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
当期利益					34,895	34,895	0	34,895
その他の包括利益				4,939		4,939		4,939
当期包括利益合計	—	—	—	4,939	34,895	39,834	0	39,834
自己株式の取得			△9			△9		△9
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	5,274	240	△20,262	△11,631	—	△11,631
2023年3月31日残高	47,399	78,144	△21,594	11,880	260,435	376,264	15	376,279

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	54,812	34,895
減価償却費及び償却費	17,933	23,845
減損損失	6,717	3,562
受取利息及び受取配当金	△64	△397
支払利息	804	721
固定資産除売却損益(△)	686	3,323
持分法による投資損益(△)	△87	△137
法人所得税	20,351	12,225
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	4,532	△8,749
棚卸資産の純増(△)減	2,087	△3,309
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	△3,870	478
前払費用の純増(△)減	△1,778	66
契約負債の純増減(△)	△2,927	△1,788
その他	△3,010	913
利息及び配当金の受取額	65	370
利息の支払額	△723	△664
法人所得税の支払額(△)又は還付額	1,014	△29,256
営業活動によるキャッシュ・フロー	96,542	36,098
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△23,128	△43,779
差入保証金の差入による支出	△590	△884
差入保証金の回収による収入	2,036	1,812
資産除去債務の履行による支出	△1,812	△98
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	163
投資活動によるキャッシュ・フロー	△22,993	△42,786
財務活動によるキャッシュ・フロー		
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	△11,239	—
リース負債の返済による支出	△9,789	△7,459
配当金の支払額	△11,593	△20,000
その他	△788	△8
財務活動によるキャッシュ・フロー	△27,913	△27,467
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	2,645	2,707
現金及び現金同等物の純増減額	48,281	△31,448
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期末残高	250,711	219,263

(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

前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3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	214,363	17,877	25,630	41,652	299,522	—	299,522
セグメント間の内部売上高	647	1,633	—	305	2,585	△2,585	—
計	215,010	19,510	25,630	41,957	302,107	△2,585	299,522
事業利益	76,424	3,492	3,495	767	84,178	△3,863	80,315
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△5,880
営業利益	—	—	—	—	—	—	74,435
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	641
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	87
税引前利益	—	—	—	—	—	—	75,163

当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3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	212,750	17,964	38,453	45,154	314,321	—	314,321
セグメント間の内部売上高	682	1,569	120	319	2,690	△2,690	—
計	213,432	19,533	38,573	45,473	317,011	△2,690	314,321
事業利益	53,009	2,782	5,169	451	61,411	△4,800	56,611
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△10,426
営業利益	—	—	—	—	—	—	46,185
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	798
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	137
税引前利益	—	—	—	—	—	—	47,120

(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)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
日本	229,606	215,702
米国	44,195	66,185
欧州	12,988	16,236
アジア・オセアニア	12,733	16,198
連結計	299,522	314,321

(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。

(7) 1株当たり情報

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	54,806百万円	34,895百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する 当期利益調整額	32百万円	9百万円
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する 当期利益	54,838百万円	34,904百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	133,410,926株	134,830,397株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	2,118,248株	728,583株
希薄化後1株当たり当期利益の算定に使用する 加重平均発行済普通株式数	135,529,174株	135,558,980株
基本的1株当たり当期利益	410.80円	258.81円
希薄化後1株当たり当期利益	404.62円	257.49円

(8) 重要な後発事象

該当事項はありません。