

2026年3月期 決算短信〔IFRS〕（連結）

2026年5月8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 グループCEO (氏名) 東尾 公彦
 問合せ先責任者 (役職名) 常務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 2026年6月25日 配当支払開始予定日 2026年6月4日
 有価証券報告書提出予定日 2026年6月26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. 2026年3月期の連結業績（2025年4月1日～2026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	%
2026年3月期	493,677	17.1	143,583	31.6	135,891	33.3	140,667	35.2	100,013	33.9	100,013	33.9
2025年3月期	421,602	17.0	109,117	23.7	101,944	27.0	104,008	25.8	74,692	26.2	74,692	26.2

(参考) 当期包括利益合計額 2026年3月期 107,431百万円 (47.6%) 2025年3月期 72,804百万円 (7.2%)

(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	%	%	%
2026年3月期	737.80	737.80	19.1	19.9	27.5
2025年3月期	551.00	551.00	16.4	16.4	24.2

(参考) 持分法による投資損益 2026年3月期 1,458百万円 2025年3月期 321百万円

(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
2026年3月期	748,765	564,553	564,537	75.4	4,164.58
2025年3月期	665,040	481,868	481,852	72.5	3,554.61

(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
2026年3月期	135,664	△55,323	△51,897	327,564
2025年3月期	114,620	△67,885	△25,784	294,216

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	%	%
2025年3月期	—	66.00	—	99.50	165.50	22,435	30.0	4.9
2026年3月期	—	83.00	—	138.50	221.50	30,026	30.0	5.7
2027年3月期(予想)	—	112.00	—	112.00	224.00		30.1	

3. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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	505,000	2.3	150,000	4.5	143,000	5.2	143,000	1.7	101,000	1.0	745.08

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更：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

2026年3月期	143,500,000株	2025年3月期	143,500,000株
2026年3月期	7,943,517株	2025年3月期	7,943,186株
2026年3月期	135,556,652株	2025年3月期	135,557,371株

(参考) 個別業績の概要

2026年3月期の個別業績（2025年4月1日～2026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	%
2026年3月期	66,439	24.1	59,773	25.9	61,743	27.4	60,840	26.7
2025年3月期	53,540	45.9	47,458	52.5	48,473	48.4	48,026	49.5

	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
2026年3月期	448.82	448.82
2025年3月期	354.29	354.29

(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
2026年3月期	412,102	369,077	89.6	2,722.69
2025年3月期	395,635	332,939	84.2	2,456.09

(参考) 自己資本 2026年3月期 369,077百万円 2025年3月期 332,939百万円

※ 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、為替の変動等に関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5ページをご参照願います。

決算補足説明資料は、2026年5月8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	7
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	8
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
3. 連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 連結財政状態計算書	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	10
(3) 連結持分変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 継続企業の前提に関する注記	14
(6) セグメント情報	14
(7) 1株当たり情報	16
(8) 重要な後発事象	16

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

当連結会計年度の国内経済は、物価上昇の継続が個人消費に及ぼす影響が懸念される中、雇用・所得環境の改善などにより緩やかな回復傾向が続いています。一方で世界経済は、中東情勢の影響や金融資本市場の変動、米国の通商政策をめぐる動向などを注視する必要があります。依然として先行きが不透明な状況にあります。

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、主にデジタルエンタテインメント事業の主力コンテンツが好調に推移し、売上高、事業利益、営業利益、税引前利益及び親会社の所有者に帰属する当期利益の全ての区分において3期連続で過去最高を更新いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は4,936億7千7百万円（前連結会計年度比17.1%増）、事業利益は1,435億8千3百万円（前連結会計年度比31.6%増）、営業利益は1,358億9千1百万円（前連結会計年度比33.3%増）、税引前利益は1,406億6千7百万円（前連結会計年度比35.2%増）、親会社の所有者に帰属する当期利益は1,000億1千3百万円（前連結会計年度比33.9%増）となりました。

なお、2025年10月1日を効力発生日として、株式会社コナミアミューズメントのアーケードゲーム事業を2025年6月2日に新たに設立した株式会社コナミアーケードゲームスに吸収分割を実施いたしました。これに伴い、当第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業については「その他」に含めております。

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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026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	305,187	370,950	21.5
アーケードゲーム事業	24,056	26,353	9.6
ゲーミング&システム事業	42,669	43,077	1.0
スポーツ事業	48,543	49,484	1.9
その他	3,578	6,254	74.8
調整額	△2,431	△2,441	—
連結合計	421,602	493,677	17.1

(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、「メタルギア」シリーズでは、究極のサバイバルステルスアクションが楽しめる「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)」を発売し、世界累計出荷本数が200万本を突破しました。「SILENT HILL」シリーズでは、初めて日本を舞台とした新たなサイコロジカルホラー「SILENT HILL f」を発売いたしました。美しさとおぞまじさが交差する世界観の本作は、国内外の多くのお客様にご好評をいただいております。「桃太郎電鉄」シリーズでは、シリーズ史上最大ボリュームで「東日本編」「西日本編」の2マップが登場する最新作「桃太郎電鉄2 ～あなたの町も きっとある～」を発売いたしました。また、本格野球ゲーム「eBaseball™: PRO SPIRIT (イーベースボール プロスピット)」のグローバル配信を開始したほか、「スーパーボンバーマン」シリーズの5作品を含む計7作品を収録した「スーパーボンバーマン コレクション」のダウンロード版を発売いたしました。モバイルゲームでは、新作「パワプロアドベンチャーズ」の配信を開始しました。剣と魔法のファンタジー世界を舞台に、冒険者を育てる育成シミュレーションRPGです。これらに加えて、「遊戯王カードゲーム」の世界観を描くプロモーションショート

アニメシリーズ「Yu-Gi-Oh! CARD GAME THE CHRONICLES」をYouTube「遊戯王OCGチャンネル」にて2025年4月より毎月公開しております。

継続した取り組みとしては、シリーズ累計10億ダウンロードを超え(2026年4月時点)、家庭用・PC・モバイルで配信中の「eFootball™」が引き続き好調に推移しました。「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT (イーベースボール エムエルビー プロ スピリット)」においては、3月のアップデートでゲーム内に登場する選手や監督などが2026シーズンに対応し、カバーアスリートである大谷翔平選手の新キービジュアルを公開しました。手軽に打撃・投球アクションを楽しめる「カジュアルモード」が新たに登場し、さらに幅広いお客様にお楽しみいただけるゲームへと進化しました。また、「2026 WORLD BASEBALL CLASSIC™」に出場した日本代表「侍ジャパン」の選手が登場する施策などを展開した「プロ野球スピリッツA (エース)」や、9,000万ダウンロード記念施策を実施した「遊戯王 マスターデュエル」などが、引き続き多くのお客様にご好評をいただいております。このほか、「遊戯王カードゲーム」と「eFootball™」シリーズの期間限定スペシャルコラボレーションを実施しました。

eスポーツにおいては、「eFootball™」を競技タイトルとする公式eスポーツ大会「eFootball™ Championship 2025 World Finals」や、国際サッカー連盟(FIFA®)と共同開催の世界大会「FIFAE World Cup 2025™」が開催され、白熱した戦いが繰り広げられました。また、「WBSC eBASEBALL™ パワフルプロ野球」を競技タイトルとする世界野球ソフトボール連盟(WBSC)主催の世界大会「WBSC eBaseball™ シリーズ 2025」が開催されました。さらに、モバイルゲーム「プロ野球スピリッツA (エース)」を競技タイトルとした「プロスピA プロリーグ」2025シーズンのe日本シリーズ、及び「プロスピA チャンピオンシップ」2025シーズンの決勝大会を開催いたしました。このほか、「遊戯王カードゲーム」の世界トップデュエリストを決定するeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2025」全4部門の決勝戦をフランスのパリで開催し、大きな盛り上がりを見せました。

以上の結果、当事業の連結売上高は3,709億5千万円(前連結会計年度比21.5%増)となり、事業利益は1,360億6百万円(前連結会計年度比37.5%増)となりました。

(アーケードゲーム事業)

アーケードゲーム市場におきましては、国内経済が緩やかに改善していることを受け、市場全体として堅調に推移しております。

このような状況のもと、当事業のビデオゲームにおいては、「pop'n music」シリーズの最新作「pop'n music High☆Cheers!! (ポップンミュージック ハイチアーズ)」が稼働を開始しました。11月に開催された「AMUSEMENT EXPO 2025」では、大人気アニメ「鬼滅の刃」初のアーケードゲームとなる「鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ」などのタイトルを出展し、その魅力を体験いただきました。また、TVアニメ「サザエさん」を題材とした初めてのアーケードゲームとなる「サザエさん まちがいがしがし」を市場に投入いたしました。

メダルゲームにおいては、「桃太郎電鉄ワールド ～地球もメダルもまわってる!～」を発売いたしました。地球をテーマにした半球型LEDモニターを活かした360度の迫力ある演出などをお楽しみいただいております。また、前期に発売したビデオゲーム「モンスター烈伝 オレカバトル2」で作成したオリジナルカードを使って遊ぶことができるメダルゲーム「モンスター烈伝 オレカバトル2 パンドラのメダル」を発売いたしました。

海外での取り組みとしては、北米向けに「パワフルプロ野球 開幕メダルシリーズ!」をモチーフにした「eBaseball™: POWER PROS BATTER UP!!」を発売するなど、複数のリデンプションゲームを市場に投入いたしました。

プライズゲームにおいては、「遊戯王」などの人気IPを活用したプライズがご好評をいただいております。また、オンラインくじ「コナミ プレミアムくじ ONLINE」では、KONAMIのIPから話題のアニメ・漫画IPまで幅広い商品を展開いたしました。

eスポーツにおいては、「BEMANI PRO LEAGUE -SEASON 5-」を開催し、多くのお客様に白熱した試合をお楽しみいただきました。

以上の結果、当事業の連結売上高は263億5千3百万円(前連結会計年度比9.6%増)となり、事業利益は67億7千9百万円(前連結会計年度比4.8%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、豪州市場ともに堅調に推移しております。カジノ施設の新規開業や既存施設の入替需要などによりカジノ機器の新たな設置機会が生まれ、競合各社が続々と新しい製品を投入しています。

このような状況のもと、スロットマシン販売においては、約6年ぶりの新筐体「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズの第1弾となる「Solstice 49C™ (ソルスティス フォーティーナイン シー)」を発売いたしました。10月に開催された「Global Gaming Expo」において「Best New Core Cabinet」に選ばれるなど、注目を集めており

ます。

ゲーミングコンテンツでは、北米市場においてKONAMIの代表的なIPを題材とした「BOMBERMAN™ (ボンバーマン)」シリーズなど、新筐体「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズ向けのコンテンツが高稼働を記録しております。豪州市場においては、「Bull Rush Stampede™ (ブル ラッシュ スタンピード)」シリーズが人気を博しております。

カジノマネジメントシステムにおいては、米国カリフォルニア州、ニューメキシコ州のカジノ施設やクルーズ船などに「SYNKROS® (シンクロス)」が導入され、導入施設数を拡大しております。また、スロットマシン向け顔認証システムである「SYNK Vision™ (シンク ビジョン)」の機能をテーブルゲームに拡張いたしました。これによりオペレーター及びカジノ利用客双方の利便性がさらに向上いたします。

スペシャリティマーケットでの取り組みとして、イリノイ州のVLT (ビデオ・ロトリー・ターミナル) 市場において受注を獲得いたしました。

さらに、新ブランド「Konami Online Interactive (コナミ オンライン インタラクティブ)」を立ち上げ、iGamingにおける市場シェア拡大に向けて取り組んでおります。

なお、当連結会計年度においては、米国の関税措置や、新筐体発売前の買い控え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430億7千7百万円 (前連結会計年度比1.0%増) となり、事業利益は36億5千万円 (前連結会計年度比50.4%減) 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、諸物価の上昇やエネルギーコスト高騰による経営環境への影響が続いておりますが、健康意識の高まりや業態・サービスの多様化により市場が拡大しております。

このような状況のもと、スポーツクラブ運営においては、長年にわたり多くの方に愛されてきた人気スタジオプログラムの大規模イベント「UNITED FEEL」を開催いたしました。さらに、施設の利用方法や運動方法をサポートする入会者向けの新サービス「ナビシリーズ」を導入いたしました。

こども向け運動スクール「運動塾」においては、スイミング、体操、ダンス、サッカー、テニス、ゴルフなど様々な種目を展開しております。ダンススクールでは、選抜チーム「KONAMI J.B. STAR」がアメリカのアリゾナで開催されたヒップホップダンスの大会「2025 WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP」に日本代表チームとして出場し、世界2位となりました。定期的なレッスンに加え、成果を披露する大会やイベントを通してお子様の心と体の成長をサポートいたします。また、スイミングスクールにおいてお子様や保護者の皆様からご好評をいただいている「運動塾デジタルノート」を、体操スクールとダンススクールへ新たに導入いたしました。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」では、埼玉県、京都府、兵庫県、福岡県での初出店を含む32店舗を新たにオープンし、合計で85店舗となりました。引き続き入会待ちとなる施設があるなど、お客様からご好評の声をいただいております。また、30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30 (パーソナル サンジュウ)」では、東京都世田谷区に2店舗を新た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、新たに埼玉県新座市、東京都中野区、豊島区、大阪府泉大津市のスポーツ施設の運営受託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、日本全国の小中学校で対象校を拡大しております。

以上の結果、当事業の連結売上高は494億8千4百万円 (前連結会計年度比1.9%増) となり、事業利益は34億1千1百万円 (前連結会計年度比52.9%増) 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5,050億円、事業利益1,500億円、営業利益1,430億円、税引前利益1,430億円、親会社の所有者に帰属する当期利益1,010億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にとらわれず、より多くの方にお楽しみいただけるゲームの遊び方を提案してまいります。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。

今後に向けた取り組みとしては、「メタルギア」シリーズの集大成となるコレクションの第2弾「METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION Vol.2 (メタルギア ソリッド: マスターコレクション Vol.2)」の発売を予定しております。また、「SILENT HILL」シリーズの最新作でスコットランドの架空の孤島を舞台とする「SILENT HILL: Townfall」、「Castlevania」シリーズ40周年記念企画の第1弾となる最新作「Castlevania: Belmont's Curse (キャッスルヴァニア ベルモンドカース)」を発売に向けて鋭意制作中です。さらに、野球ゲームでは「パワフルプロ野球2026-2027」及び「プロ野球スピリッツ2026」を発売いたします。これらに加えて、Nintendo Switch™ 2 向けに発売する本格サッカーアクションゲーム「eFootball™ Kick-Off!」の予約受付を開始しました。

継続した取り組みとしては、「eFootball™」、「プロ野球スピリッツA (エース)」、「eBaseball™: MLB PRO SPIRIT (イーベースボール エムエルビー プロ スピリット)」、「遊戯王 マスターデュエル」など、配信中の各タイトルにおいても、より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、「eFootball™」を競技タイトルとし、明治安田Jリーグ百年構想リーグクラブ日本一を決定する「eJリーグ eFootball™ 2026シーズン」を公益社団法人 日本プロサッカーリーグ (Jリーグ) と共同開催いたします。また、国際サッカー連盟 (FIFA®) と共同開催する公式eスポーツ大会「FIFAe World Cup 2026™ featuring eFootball™」の予選が開催されています。過去最多の110以上のFIFA加盟国・地域が参戦し、出場選手たちが熱い戦いを繰り広げています。

さらに、「遊戯王カードゲーム」の世界トップデュエリストを決定するeスポーツ世界選手権「Yu-Gi-Oh! World Championship 2026」決勝戦を東京ガーデンシアター (東京都江東区有明) で開催いたします。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。

(アーケードゲーム事業)

お客様へ、驚きや感動、そして思い出を提供することを目指し、人と人との「リアルな体験」につながる新たな遊びを創出してまいります。

ビデオゲームにおいては、大人気アニメ「鬼滅の刃」初のアーケードゲーム「鬼滅の刃 日輪バトルスラッシュ」が稼働を開始します。ゲーム機から排出されるキャラクターのカードを集め、ゲーム機中央に設置された「日輪刀コントローラー (にちりんとうコントローラー)」を駆使して、様々な相手と戦うゲームです。プレイヤーは、日輪刀コントローラーを画面の指示に合わせて操作し、多様な攻撃を繰り出すことができます。斬る、守るなどといった剣戟アクションを通して、自分が登場人物として戦っているような臨場感あふれるバトルを体験できます。「鬼滅の刃」の世界観を忠実に再現した、爽快感あふれるアクションをお楽しみください。

海外での取り組みとしては、引き続き北米向けリデンプレーションゲームを市場に投入してまいります。

プライズゲームにおいては、引き続き多彩なプライズを展開してまいります。また、オンラインくじ「コナミプレミアムくじ ONLINE」では、人気IPとのコラボグッズや、ここでしか手に入らないKONAMIの人気キャラクターのプレミアムグッズを提供してまいります。

お客様の期待を超える商品・サービスづくりに挑戦し、アーケードゲーム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)

ゲーミング市場においては、競合各社が新たなコンテンツを続々と投入し、一層商品力が求められる環境にあります。当社グループにおきましても、スロットマシン及びゲーミングコンテンツの新作の制作や、カジノマネジメントシステムの新機能の開発に取り組んでおります。あわせて、スペシャリティマーケットやiGamingでの取り組みを拡大してまいります。

スロットマシン販売においては、新筐体「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズの展開を加速してまいります。ゲーミングコンテンツにおいては、「Solstice™ (ソルスティス)」シリーズに対応した新コンテンツをリリースいたします。遊び心満載のアニメーションとボーナス演出が特徴の「Diggin' Bros.™ (ディギン ブロス)」や、当社グループの主力シリーズである「All Aboard™ (オール アボード)」を新筐体向けにアップデートした「All Aboard Diamond™ (オール アボード ダイヤモンド)」シリーズの発売を発表いたしました。

カジノマネジメントシステムにおいては、複数のカジノ施設への「SYNKROS® (シンクロス)」の導入が決定しております。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、市場シェア拡大を目指してまいります。

スペシャリティマーケットにおいては、VLT (ビデオ・ロッターリー・ターミナル) 機器やHHR (ヒストリカル・ホース・レーシング) 機器に加えて、クラスII機器の展開を進めてまいります。

iGamingにおいては、人気ゲーミングコンテンツのiGamingへの展開を加速してまいります。

(スポーツ事業)

子ども向け運動スクール「運動塾」におきましては、各種目において目標となる大会やイベントを開催するなど、お子様の技術とモチベーションの向上をサポートしてまいります。ゴルフスクールでは、「第13回 コナミスポーツ ジュニアカップ」の開催を決定しました。予選大会は、より多くのお子様に参加できるようゴルフシミュレーターを使用し、全国の施設で開催いたします。

天井にミラーを設置したマシンピラティススタジオ「Pilates Mirror (ピラティスマirror)」では、北海道初出店となる「Pilates Mirror 琴似」、及び千葉県初出店となる「Pilates Mirror 西船橋」など、引き続き多数の店舗のオープンを予定しております。30分集中のパーソナルトレーニングジム「Personal 30 (パーソナル サンジュウ)」では、4号店となる「Personal 30 上野毛」を5月に東京都世田谷区にオープンいたします。より多くの方のニーズに応えていけるよう、今後も新業態の店舗を拡大していく予定です。

受託事業におきましては、4月より茨城県結城市、東京都八王子市、静岡県静岡市、兵庫県、広島県東広島市、福岡県福岡市のスポーツ施設運営を担う指定管理者として運営を開始いたします。各施設で体育館やトレーニング室等の運営に加え、各種スクールやイベントを開催し、お子様から高齢者まで幅広い年代の皆さまにご利用いただけるよう様々な取り組みを行ってまいります。

学校水泳授業の受託においては、専門スタッフにより安全が確保された環境と効果的な指導により子どもたちの泳力向上に努めてまいります。天候や気温による影響が少ない屋内プールで安心して授業を受けていただける環境を提供すべく、対象校の拡大を進めてまいります。

引き続きお客様のニーズを捉えた商品・サービスの提供に努めてまいります。

(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837億2千5百万円増加し、7,487億6千5百万円となりました。これは主として、本業で稼得した営業活動によるキャッシュ・フローの収入増による現金及び現金同等物の増加、新拠点「コナミクリエイティブフロント東京ベイ」の竣工に伴う有形固定資産の増加、営業債権及びその他の債権の増加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10億4千万円増加し、1,842億1千2百万円となりました。これは主として、社債及び借入金が減少した一方で、未払法人所得税やその他の流動負債が増加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826億8千5百万円増加し、5,645億5千3百万円となりました。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2.9ポイント増加し、75.4%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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026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	114,620	135,664	21,044
投資活動によるキャッシュ・フロー	△67,885	△55,323	12,562
財務活動によるキャッシュ・フロー	△25,784	△51,897	△26,113
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△482	4,904	5,386
現金及び現金同等物の純増減額	20,469	33,348	12,879
現金及び現金同等物の期末残高	294,216	327,564	33,348

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333億4千8百万円増加し、当連結会計年度末には3,275億6千4百万円となりました。

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、1,356億6千4百万円（前連結会計年度比18.4%増）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一方で、当期利益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、553億2千3百万円（前連結会計年度比18.5%減）となりました。これは主として、資本的支出が減少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、518億9千7百万円（前連結会計年度比101.3%増）となりました。これは主として、社債の償還による支出や配当金の支払額が増加し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、競争力を強化し、継続的な成長を実現するため、将来性の高い分野への投資に活用していく考えでおります。

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138.50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83.00円）と合わせ、1株当たり221.50円とする予定であります。

また、次期の配当金につきましては、1株当たり224.00円とする予定です。

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で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 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
資産		
流動資産		
現金及び現金同等物	294,216	327,564
営業債権及びその他の債権	47,220	60,023
棚卸資産	12,108	18,968
未収法人所得税	337	865
その他の流動資産	12,955	17,094
流動資産合計	366,836	424,514
非流動資産		
有形固定資産	163,617	187,186
のれん及び無形資産	60,702	55,770
投資不動産	17,588	17,590
持分法で会計処理されている投資	4,484	5,901
その他の投資	1,671	2,016
その他の金融資産	17,903	17,491
繰延税金資産	31,130	36,766
その他の非流動資産	1,109	1,531
非流動資産合計	298,204	324,251
資産合計	665,040	748,765
負債及び資本		
負債		
流動負債		
社債及び借入金	19,994	—
その他の金融負債	8,713	8,338
営業債務及びその他の債務	45,406	50,545
未払法人所得税	19,362	29,669
その他の流動負債	22,839	29,858
流動負債合計	116,314	118,410
非流動負債		
社債及び借入金	39,911	39,936
その他の金融負債	15,622	15,513
引当金	8,271	7,022
繰延税金負債	1,213	1,296
その他の非流動負債	1,841	2,035
非流動負債合計	66,858	65,802
負債合計	183,172	184,212
資本		
資本金	47,399	47,399
資本剰余金	78,144	78,146
自己株式	△21,617	△21,626
その他の資本の構成要素	18,737	26,255
利益剰余金	359,189	434,363
親会社の所有者に帰属する持分合計	481,852	564,537
非支配持分	16	16
資本合計	481,868	564,553
負債及び資本合計	665,040	748,765

(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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
売上高及び営業収入		
製品売上高	129,886	140,370
サービス及びその他の収入	291,716	353,307
売上高及び営業収入合計	421,602	493,677
売上原価		
製品売上原価	△61,027	△69,311
サービス及びその他の原価	△161,654	△181,187
売上原価合計	△222,681	△250,498
売上総利益	198,921	243,179
販売費及び一般管理費	△89,804	△99,596
その他の収益及びその他の費用	△7,173	△7,692
営業利益	101,944	135,891
金融収益	2,240	3,791
金融費用	△497	△473
持分法による投資利益	321	1,458
税引前利益	104,008	140,667
法人所得税	△29,316	△40,654
当期利益	74,692	100,013
当期利益の帰属：		
親会社の所有者	74,692	100,013
非支配持分	0	0
1株当たり当期利益		
(親会社の所有者に帰属)		
基本的(円)	551.00	737.80
希薄化後(円)	551.00	737.80

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
当期利益	74,692	100,013
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	△102	85
純損益に振り替えられることのない項目合計	△102	85
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	△1,786	7,333
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計	△1,786	7,333
その他の包括利益合計	△1,888	7,418
当期包括利益	72,804	107,431
当期包括利益の帰属：		
親会社の所有者	72,804	107,431
非支配持分	0	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		
2024年4月1日残高	47,399	78,144	△21,603	20,625	302,797	427,362	16	427,378
当期利益					74,692	74,692	0	74,692
その他の包括利益				△1,888		△1,888		△1,888
当期包括利益合計	—	—	—	△1,888	74,692	72,804	0	72,804
自己株式の取得			△14			△14		△14
配当金					△18,300	△18,300		△18,300
所有者との取引額合計	—	—	△14	—	△18,300	△18,314	—	△18,314
2025年3月31日残高	47,399	78,144	△21,617	18,737	359,189	481,852	16	481,868

(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		
2025年4月1日残高	47,399	78,144	△21,617	18,737	359,189	481,852	16	481,868
当期利益					100,013	100,013	0	100,013
その他の包括利益				7,418		7,418		7,418
当期包括利益合計	—	—	—	7,418	100,013	107,431	0	107,431
自己株式の取得			△9			△9		△9
自己株式の処分		2	0			2		2
配当金					△24,739	△24,739		△24,739
その他の資本の構成要素から利益剰余金への振替				100	△100	—		—
所有者との取引額合計	—	2	△9	100	△24,839	△24,746	—	△24,746
2026年3月31日残高	47,399	78,146	△21,626	26,255	434,363	564,537	16	564,553

(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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
当期利益	74,692	100,013
減価償却費及び償却費	28,488	34,190
減損損失	5,434	8,101
受取利息及び受取配当金	△1,510	△1,671
支払利息	469	447
固定資産除売却損益(△)	288	675
持分法による投資損益(△)	△321	△1,458
法人所得税	29,316	40,654
営業債権及びその他の債権の純増(△)減	△3,808	△10,316
棚卸資産の純増(△)減	1,872	△5,764
営業債務及びその他の債務の純増減(△)	3,395	2,307
前払費用の純増(△)減	△210	206
契約負債の純増減(△)	△469	5,651
その他	△987	△1,977
利息及び配当金の受取額	1,480	1,625
利息の支払額	△425	△426
法人所得税の支払額	△23,084	△36,593
営業活動によるキャッシュ・フロー	114,620	135,664
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	△66,862	△55,680
差入保証金の差入による支出	△265	△103
差入保証金の回収による収入	530	921
その他	△1,288	△461
投資活動によるキャッシュ・フロー	△67,885	△55,323
財務活動によるキャッシュ・フロー		
社債の償還による支出	—	△20,000
リース負債の返済による支出	△7,482	△7,170
配当金の支払額	△18,288	△24,719
その他	△14	△8
財務活動によるキャッシュ・フロー	△25,784	△51,897
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額	△482	4,904
現金及び現金同等物の純増減額	20,469	33,348
現金及び現金同等物の期首残高	273,747	294,216
現金及び現金同等物の期末残高	294,216	327,564

(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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他	調整額	連結計
	デジタルエンタテインメント事業	アーケードゲーム事業	ゲーミング&システム事業	スポーツ事業			
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	304,646	22,783	42,654	48,209	3,310	—	421,602
セグメント間の内部売上高	541	1,273	15	334	268	△2,431	—
計	305,187	24,056	42,669	48,543	3,578	△2,431	421,602
事業利益	98,935	6,470	7,359	2,231	△532	△5,346	109,117
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△7,173
営業利益	—	—	—	—	—	—	101,944
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	1,743
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	321
税引前利益	—	—	—	—	—	—	104,008

当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント				その他	調整額	連結計
	デジタルエンタテインメント事業	アーケードゲーム事業	ゲーミング&システム事業	スポーツ事業			
売上高及び営業収入							
外部顧客に対する売上高	370,225	25,295	43,062	49,146	5,949	—	493,677
セグメント間の内部売上高	725	1,058	15	338	305	△2,441	—
計	370,950	26,353	43,077	49,484	6,254	△2,441	493,677
事業利益	136,006	6,779	3,650	3,411	538	△6,801	143,583
その他の収益及び その他の費用	—	—	—	—	—	—	△7,692
営業利益	—	—	—	—	—	—	135,891
金融収益及び金融費用	—	—	—	—	—	—	3,318
持分法による投資利益	—	—	—	—	—	—	1,458
税引前利益	—	—	—	—	—	—	140,667

(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、家庭用ゲーム、カード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) アーケードゲーム事業 アーケードゲームの企画、制作及び販売
- 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 スポーツ施設運営、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. 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。
4. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、遊技機事業等を含んでおりません。
5. 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。
6. 2025年10月1日を効力発生日として、株式会社コナミアミューズメントのアーケードゲーム事業を2025年6月2日に新たに設立した株式会社コナミアーケードゲームスに吸収分割を実施いたしました。これに伴い、当第3四半期連結会計期間より、「アーケードゲーム事業」を独立した報告セグメントとし、遊技機事業については「その他」に含めております。なお、前連結会計年度のセグメント情報は、当連結会計年度の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
日本	298,945	352,015
米国	76,047	84,202
欧州	27,871	35,101
アジア・オセアニア	18,739	22,359
連結計	421,602	493,677

(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、当社グループ各社の所在地を基礎として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 2024年4月1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月1日 至 2026年3月31日)
親会社の所有者に帰属する当期利益	74,692百万円	100,013百万円
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	－百万円	－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	74,692百万円	100,013百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	135,557,371株	135,556,652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	135,557,371株	135,556,652株
基本的1株当たり当期利益	551.00円	737.80円
希薄化後1株当たり当期利益	551.00円	737.80円

(注) 希薄化後1株当たり当期利益については、潜在株式が存在しないため、基本的1株当たり当期利益と同額を記載しております。

(8) 重要な後発事象

該当事項はありません。