

## 【表紙】

【提出書類】	有価証券報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	平成25年6月28日
【事業年度】	第41期(自平成24年4月1日至平成25年3月31日)
【会社名】	コナミ株式会社
【英訳名】	KONAMI CORPORATION
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 上月 拓也
【本店の所在の場所】	東京都港区赤坂9丁目7番2号
【電話番号】	東京(03)5770-0573(代表)
【事務連絡者氏名】	執行役員経営企画部長 山地 康之
【最寄りの連絡場所】	東京都港区赤坂9丁目7番2号
【電話番号】	東京(03)5770-0573(代表)
【事務連絡者氏名】	執行役員経営企画部長 山地 康之
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 (東京都中央区日本橋兜町2番1号)

## 第一部【企業情報】

## 第1【企業の概況】

## 1【主要な経営指標等の推移】

## (1) 連結経営指標等

回次 決算年月	第37期 平成21年3月	第38期 平成22年3月	第39期 平成23年3月	第40期 平成24年3月	第41期 平成25年3月
売上高及び営業収入(百万円)	309,771	262,144	257,988	265,758	225,995
営業利益(百万円)	27,361	18,664	20,791	40,950	21,875
税引前当期純利益(百万円)	24,719	17,122	19,082	40,026	21,915
当社株主に帰属する当期純利益 (百万円)	10,874	13,314	12,934	23,012	13,174
当社株主に帰属する包括利益 (百万円)	8,393	13,041	10,562	22,840	16,902
株主資本(百万円)	178,632	184,465	193,914	215,458	225,425
総資産額(百万円)	301,670	298,198	313,891	328,006	322,948
1株当たり株主資本(円)	1,338.46	1,382.16	1,424.36	1,554.31	1,626.23
1株当たり当社株主に帰属する 当期純利益金額(円)	79.30	99.76	96.48	166.23	95.04
潜在株式調整後1株当たり当社 株主に帰属する当期純利益金額 (円)	79.30	99.76	96.48	166.23	95.04
株主資本比率(%)	59.2	61.9	61.8	65.7	69.8
株主資本利益率(%)	6.0	7.3	6.8	11.2	6.0
株価収益率(倍)	18.64	18.07	15.96	14.11	19.94
営業活動によるキャッシュ・ フロー(百万円)	30,131	14,297	26,605	37,915	10,236
投資活動によるキャッシュ・ フロー(百万円)	5,715	6,449	10,773	7,646	11,575
財務活動によるキャッシュ・ フロー(百万円)	21,004	10,744	6,182	13,254	12,377
現金及び現金同等物の期末残高 (百万円)	53,568	50,740	59,541	76,451	63,669
従業員数(人)	5,632	5,708	5,758	5,362	5,538
(外、平均臨時雇用者数)	[7,554]	[7,429]	[7,652]	[6,744]	[7,076]

(注) 1. 当社の連結財務諸表は、米国預託証券の発行等に関して要請されている会計処理の原則及び手続並びに表示方法、すなわち、米国で一般に公正妥当と認められた会計原則に基づき作成されております。

2. 売上高及び営業収入には消費税等は含まれておりません。

3. 平成21年4月1日より、米国財務会計基準審議会会計基準編纂書810「連結」(旧米国財務会計基準書第160号「連結財務諸表における非支配持分 - ARB第51号の改訂」)を適用しております。これに伴い、過年度の連結財務諸表を組替再表示しております。

(2) 提出会社の経営指標等

回次 決算年月	第37期 平成21年3月	第38期 平成22年3月	第39期 平成23年3月	第40期 平成24年3月	第41期 平成25年3月
営業収益(百万円)	21,456	19,295	16,430	18,348	28,469
経常利益(百万円)	15,721	14,495	11,943	13,869	23,959
当期純利益(百万円)	9,454	14,092	12,423	13,488	23,900
資本金(百万円)	47,398	47,398	47,398	47,398	47,398
発行済株式総数(千株)	143,500	143,500	143,500	143,500	143,500
純資産額(百万円)	146,136	153,012	164,269	175,870	192,906
総資産額(百万円)	180,952	178,743	190,189	220,601	218,170
1株当たり純資産額(円)	1,094.97	1,146.50	1,206.61	1,268.72	1,391.64
1株当たり配当額(円) (うち1株当たり中間配当額)	54.00 (27.00)	54.00 (27.00)	32.00 (16.00)	50.00 (25.00)	50.00 (25.00)
1株当たり当期純利益金額(円)	68.95	105.60	92.67	97.44	172.42
潜在株式調整後1株当たり当期 純利益金額(円)	-	-	-	-	-
自己資本比率(%)	80.8	85.6	86.4	79.7	88.4
自己資本利益率(%)	6.4	9.4	7.8	7.9	13.0
株価収益率(倍)	21.44	17.07	16.62	24.08	10.99
配当性向(%)	78.32	51.14	34.53	51.32	29.00
従業員数(人) (外、平均臨時雇用者数)	79 [-]	74 [-]	65 [-]	61 [-]	73 [-]

(注) 1. 営業収益には消費税等は含まれておりません。

2. 希薄化効果を有している潜在株式が存在しないことから、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額は記載しておりません。

3. 平均臨時雇用者数については、重要性が乏しいため記載を省略しております。

## 2【沿革】

昭和44年3月	上月景正(現・代表取締役会長)が創業
昭和48年3月	大阪府にコナミ工業株式会社を設立し、アミューズメント機器の製造を開始
昭和55年5月	大阪府に新社屋完成、本社を移転
昭和57年3月	大阪市北区の大阪駅前第4ビルに本社を移転
昭和57年11月	米国に現地法人Konami of America, Inc.(現・Konami Digital Entertainment, Inc.)を設立
昭和59年5月	英国に現地法人Konami Ltd.(現・Konami Digital Entertainment B.V.)を設立
昭和59年10月	大阪証券取引所新二部(市場第二部特別指定銘柄)に上場
昭和59年12月	ドイツに現地法人Konami GmbH(現・Konami Digital Entertainment B.V.)を設立
昭和61年8月	神戸市中央区にコナミソフト開発ビル完成、本社を移転
昭和62年12月	コナミ興産株式会社(現・コナミリアルエステート株式会社)を設立
昭和63年8月	東京証券取引所及び大阪証券取引所市場第一部に上場
平成3年5月	神戸市西区にコナミ技術研究所(現・神戸事業所)完成
平成3年6月	コナミ工業株式会社からコナミ株式会社に商号変更
平成5年4月	東京都港区に本社を移転
平成6年8月	神奈川県座間市に東京テクニカルセンター(現・神奈川事業所)完成
平成6年9月	香港に現地法人Konami(Hong Kong)Limited(現・Konami Digital Entertainment Limited)を設立
平成7年4月	東京都千代田区に株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京(平成17年4月に当社に合併)、 大阪市北区に株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪(平成17年4月に当社に合併)を設立
平成8年4月	東京都渋谷区に株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン(平成17年4月に当社に合併) を設立
平成8年11月	米国持株会社Konami Corporation of Americaを設立 豪州に現地法人Konami Australia Pty Ltdを設立
平成9年1月	米国に現地法人Konami Gaming, Inc.を設立
平成9年3月	神戸市西区にAM機器事業本部工場(現・神戸事業所に統合)完成
平成9年11月	オランダに欧州持株会社Konami Europe B.V.(現・Konami Digital Entertainment B.V.)を設立
平成11年9月	ロンドン証券取引所に上場 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪がJASDAQ証券取引所に上場
平成11年12月	神戸市中央区から東京都港区に本店登記を移転
平成12年6月	中国に現地法人Konami Software Shanghai, Inc.を設立
平成12年8月	株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京がJASDAQ証券取引所に上場
平成13年2月	株式会社ピープル(現・株式会社コナミスポーツ&ライフ)を友好的なTOB(公開買付)により子会社と する
平成13年8月	株式会社ハドソンに資本参加 関連会社とする
平成14年2月	株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパンがJASDAQ証券取引所に上場
平成14年8月	東京都千代田区の丸ビルに本社を移転
平成14年9月	ニューヨーク証券取引所に上場
平成17年6月	米国ネバダ州ラスベガスにゲーミング機器の新社屋完成
平成18年2月	株式会社インターネットイニシアティブとの合弁会社、株式会社インターネットレポリューションを 設立
平成18年3月	リゾートソリューション株式会社に資本参加(持分法適用会社)するとともに、業務提携契約を締結 当社のデジタルエンタテインメント事業を株式会社コナミデジタルエンタテインメントとして会社分 割し、当社は純粋持株会社へ移行
平成19年4月	東京都港区の東京ミッドタウンに本社を移転
平成20年5月	韓国に現地法人Konami Digital Entertainment Co.を設立
平成23年1月	株式交換によりアピリット株式会社(現・高砂電器産業株式会社)を完全子会社とする
平成23年3月	株式交換により株式会社デジタルゴルフを完全子会社とする
平成23年9月	愛知県一宮市に土地・建物を取得(現・コナミグループ一宮事業所)
平成24年2月	KPE・高砂販売株式会社を設立
平成24年3月	株式会社コナミデジタルエンタテインメントが株式会社ハドソンを吸収合併
平成24年5月	米国に現地法人4K Acquisition Corp.(現4K Media Inc.)を設立
平成24年6月	米国に現地法人Konami Digital Entertainment Orange County Development Studio, Inc.を設立 当社代表取締役社長に上月拓也が就任
平成24年8月	シンガポールに現地法人Konami Digital Entertainment Pte. Ltd.を設立

## 3【事業の内容】

当社は、米国で一般に公正妥当と認められた会計原則によって連結財務諸表を作成しており、関係会社については米国で一般に公正妥当と認められた会計原則の定義に基づいて開示しております。

当社グループは当社(コナミ株式会社)、連結子会社25社及び持分法適用会社1社により構成される、娯楽産業と健康産業を通じて、顧客に「価値ある時間(=「High Quality Life」)」を提供する企業集団であります。

事業の内容と当社、連結子会社及び持分法適用会社の各事業における位置付け並びに事業別セグメントとの関連は、次のとおりであります。

なお、次の4事業は「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等 (1)連結財務諸表 (連結財務諸表注記) 24 . セグメント情報」に掲げる事業別セグメント情報の区分と同一であります。

事業の種類	主要な会社	
デジタルエンタテインメント事業	国内	株式会社コナミデジタルエンタテインメント、 コナミマニュファクチャリング&サービス株式会社、他
	海外	Konami Digital Entertainment, Inc., Konami Digital Entertainment GmbH, Konami Digital Entertainment Limited, Konami Software Shanghai, Inc., 他 ( 2 )
健康サービス事業	国内	株式会社コナミスポーツ&ライフ ( 1 )、 コナミマニュファクチャリング&サービス株式会社、 リゾートソリューション株式会社 (注3)、他
ゲーミング&システム事業	海外	Konami Gaming, Inc., Konami Australia Pty Ltd, 他
遊技機事業	国内	K P E 株式会社、 高砂電器産業株式会社、他

(注) 1 . 各事業毎の主要な会社は、複数事業を営んでいる場合にはそれぞれに含めております。

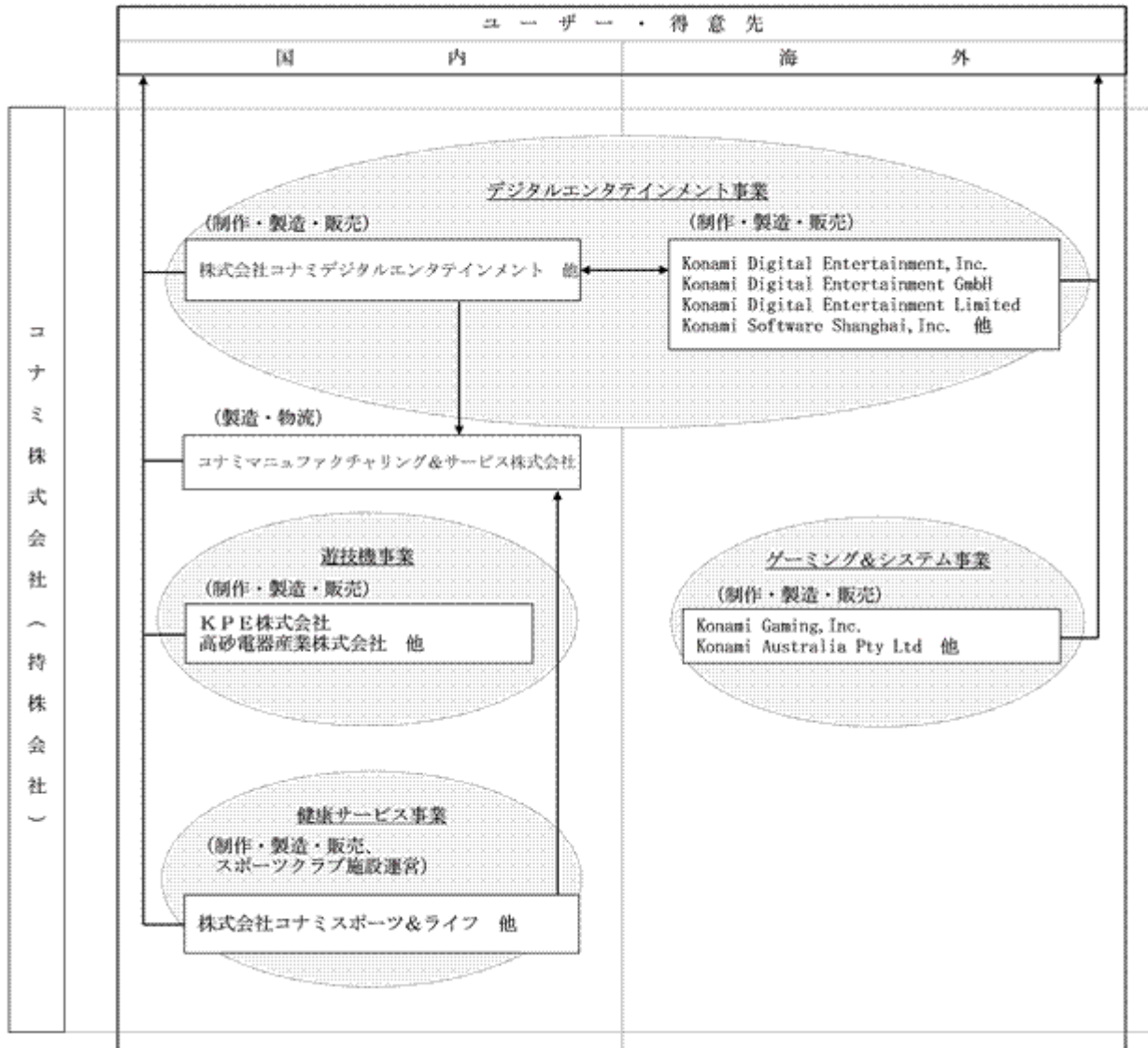
2 . 当連結会計年度における主要な会社の主な変更点は、以下のとおりであります。

- ( 1 )株式会社コナミスポーツ&ライフは、平成24年6月にコンピュエルネス株式会社と合併いたしました。
- ( 2 )株式会社コナミデジタルエンタテインメントは、平成24年8月にシンガポールにおいてKonami Digital Entertainment Pte. Ltd. を設立いたしました。

3 . 関連会社であり、持分法適用会社であります。

事業系統図

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



#### 4【関係会社の状況】

##### (1) 連結子会社

名称	住所	資本金	主要な事業の内容	議決権の所有割合又は被所有割合(%)	関係内容
株式会社コナミデジタルエンタテインメント(注4・5)	東京都港区	百万円 26,000	デジタルエンタテインメント事業	100	経営管理、資金貸借、業務委託 役員兼任 有
株式会社コナミスポーツ&ライフ(注4・5)	東京都品川区	百万円 13,000	健康サービス事業	100	経営管理、資金貸借 役員兼任 有
K P E 株式会社	東京都港区	百万円 1,000	遊技機事業	100	経営管理、資金貸借
高砂電器産業株式会社(注4)	大阪市北区	百万円 6,651	遊技機事業	100	経営管理
コナミリアルエステート株式会社(注4)	東京都港区	百万円 10,000	全社	100	資金貸借、業務委託、事務所賃借
株式会社インターネットポリューション	東京都港区	百万円 1,250	デジタルエンタテインメント事業	70 (70)	資金貸借
Konami Corporation of America	米国デラウェア州	U S \$ 35,500千	全社	100	資金貸借 役員兼任 有
Konami Digital Entertainment, Inc.	米国カリフォルニア州	U S \$ 23,870千	デジタルエンタテインメント事業	100 (100)	経営管理、資金貸借
Konami Gaming, Inc.	米国ネバダ州	U S \$ 25,000千	ゲーミング&システム事業	100 (100)	経営管理
Konami Digital Entertainment GmbH	ドイツ フランクフルト市	E U R 5,113千	デジタルエンタテインメント事業	100 (100)	経営管理、資金貸借
Konami Digital Entertainment Limited	香港	H K \$ 19,500千	デジタルエンタテインメント事業	100	経営管理
Konami Software Shanghai, Inc.	中国上海市	U S \$ 2,000千	デジタルエンタテインメント事業	100	-
Konami Australia Pty Ltd	オーストラリア ニューサウスウェールズ州	A \$ 30,000千	ゲーミング&システム事業	100	経営管理
その他12社	-	-	-	-	-

(2) 持分法適用関連会社

名称	住所	資本金 (百万円)	主要な事業の内容	議決権の所有割合又は被所有割合 (%)	関係内容
リゾートソリューション株式会社(注3)	東京都新宿区	3,948	健康サービス事業	20	健康サービス事業における出資提携

- (注) 1. 主要な事業の内容欄には、セグメントの名称を記載しております。  
 2. 議決権の所有割合の( )内は、間接所有割合で内数となっております。  
 3. 有価証券報告書を提出しております。  
 4. 特定子会社に該当します。  
 5. 株式会社コナミデジタルエンタテインメントについては、売上高(連結会社相互間の内部売上高を除く)の連結売上高に占める割合が10%を超えております。主要な損益情報は次のとおりであります。なお、株式会社コナミスポーツ&ライフについては、売上高(連結会社相互間の内部売上高を除く)の連結売上高に占める割合が10%を超えておりますが、健康サービス事業の売上高に占める当該連結子会社の売上高の割合が90%を超えているため、主要な損益情報等の記載を省略しております。

	主要な損益情報等				
	売上高 (百万円)	経常利益 (百万円)	当期純利益 (百万円)	純資産額 (百万円)	総資産額 (百万円)
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	98,030	13,378	8,054	47,409	76,378



## 5【従業員の状況】

### (1) 連結会社の状況

平成25年3月31日現在

セグメントの名称	従業員数(人)	
デジタルエンタテインメント事業	3,002	(340)
健康サービス事業	1,288	(6,677)
ゲーミング&システム事業	499	-
遊技機事業	468	(4)
全社(共通)	281	(55)
合計	5,538	(7,076)

- (注) 1. 従業員は就業人員であり、臨時従業員は( )内に年間の平均人員を外数で記載しております。  
 2. 全社(共通)として記載されている従業員数は、特定のセグメントに区分できない管理部門等に所属しているものであります。

### (2) 提出会社の状況

平成25年3月31日現在

従業員数(人)	平均年齢(才)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(円)
73	36.1	9.2	7,240,937

- (注) 1. 従業員は就業人員であります。  
 2. 平均勤続年数の算定にあたっては、グループ会社からの転籍・出向等により当社で就業している従業員は、各社における勤続年数を通算しております。  
 3. 平均年間給与は、賞与及び基準外賃金を含んでおります。  
 4. 当社の従業員は、すべて特定のセグメントに区分できない全社(共通)に属するものとなります。

### (3) 労働組合の状況

当社及び国内連結子会社(株式会社コナミスポーツ&ライフを除く)では、労働組合は結成されておられません。  
 なお、株式会社コナミスポーツ&ライフの労働組合の状況は、次のとおりであります。

- a. 名称                   コナミスポーツ&ライフユニオン
- b. 上部団体名           U A ゼンセン同盟
- c. 結成年月日           昭和57年10月19日
- d. 組合員数             741名(平成25年3月31日現在)
- e. 労使関係             労使関係は円満に推移しており、特記すべき事項はありません。

## 第2【事業の状況】

### 1【業績等の概要】

#### (1) 業績

当社グループを取り巻く経営環境は、依然として景気の先行きに不透明感があるものの、昨年末以降の景気対策に対する期待感から円安、株高が進行し、個人消費にも明るい兆しが見えつつあります。

エンタテインメント市場におきましては、スマートフォン・タブレット端末の急速な普及によるモバイル端末の性能の進化や通信インフラの発達に伴い、ゲームプラットフォームは更に多様化が進み、ゲーム業界におけるビジネスチャンスは拡大を続けております。また、海外では観光資源の開発等によりカジノ市場が国際的に広がってきており、ゲーミングビジネスの成長が期待されております。

健康市場におきましては、社会全体における健康意識が高まる中で、特にシニア世代や女性層を中心に、健康や体力の向上を余暇の目的とする割合が年々上昇する傾向にあり、スポーツ志向、健康志向、そして高齢化に伴う介護予防への需要が更に高まりをみせております。

このような状況のもと、当社グループのデジタルエンタテインメント事業におきましては、「ドラゴンコレクション」をはじめとするソーシャルコンテンツの登録者数が引き続き伸張したほか、ゲームソフトでは、「ウイニングイレブン」（欧米名「Pro Evolution Soccer」）シリーズ及び「メタルギア」シリーズの最新作を発売し、堅調に推移いたしました。

健康サービス事業におきましては、新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」を全国のコナミスポーツクラブに導入し、お客様の目的に沿った健康づくりをサポートする活動を進め、評価をいただいております。

ゲーミング&システム事業におきましては、ビデオスロットマシン「Podium」やメカニカルスロットマシン「Advantage」シリーズ等の販売が米国市場を中心に堅調に推移いたしました。

遊技機事業におきましては、当社グループの人気ソーシャルコンテンツを用いたパチスロ機「戦国コレクション」及びオリジナルコンテンツとして今なお根強い人気の「スカイガールズ」をパチスロ化した「スカイガールズ～よろしく！ゼロ～」を発売し、好評価をいただいております。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は2,259億9千5百万円（前連結会計年度比15.0%減）、営業利益は218億7千5百万円（前連結会計年度比46.6%減）、税引前当期純利益は219億1千5百万円（前連結会計年度比45.2%減）、当社株主に帰属する当期純利益は131億7千4百万円（前連結会計年度比42.8%減）となりました。

#### (2) 事業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 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日) 金額(百万円)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日) 金額(百万円)	増減率 (%)
デジタルエンタテインメント事業	140,400	116,366	17.1
健康サービス事業	82,555	79,896	3.2
ゲーミング&システム事業	25,212	24,984	0.9
遊技機事業	18,430	5,398	70.7
消去	839	649	22.6
連結合計	265,758	225,995	15.0

#### (デジタルエンタテインメント事業)

ソーシャルコンテンツでは、グリー株式会社主催の「GREE Platform Award 2012」にて、「ドラゴンコレクション」が「殿堂入り特別表彰 Master of GREE Partner's Game」、「クローズ×WORST～最強伝説～」が「殿堂入り」を受賞したほか、当社グループが展開するソーシャルコンテンツ全体の累計登録者数が3,500万人を突破する等、多くの皆様から支持をいただき、安定した収益を確保しております。また、「ドラゴンコレクション」がiOS搭載端末向けネイティブアプリの配信を開始し、より多くのお客様に充実したサービスを提供するとともに、「戦国コレクション」、「クローズ×WORST」シリーズ、「プロ野球ドリームナイン」等の主力コンテンツも引き続き堅調に推移いたしました。

新規タイトルとしては、昨年で25周年を迎えた「メタルギア」シリーズ初のソーシャルコンテンツ「メタルギアソリッド ソーシャル・オプス」や、スマートフォンの普及により注目が集まるiOS、Android市場向けに「ドラコレ&ポーカー」、「ときめきレストラン」の配信を開始し、高い評価を獲得しております。

ゲームソフトでは、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ワールドサッカー ウイニングイレブン2013」（欧米向け「Pro Evolution Soccer 2013」）や、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」を発売いたしました。また、「プロ野球スピリッツ」シリーズの最新作「プロ野球スピリッツ2013」

が好評を博し、収益に貢献いたしました。

アミューズメント機器では、「BEMANI（ビーマニ）」シリーズの「e-AMUSEMENT Participation」タイトルの拡充を図ったほか、「フォーチュントリニティ2」、「GI-GranDesire」等の大型マスメダルゲームの安定した稼働により、継続的な収益の獲得に貢献いたしました。また、前年度に稼働を開始したカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」においては、自分だけのオリジナルカードを入手できることや、スマートフォンアプリとの連動等、今までにないゲーム性が小学生の男児を中心に人気を集め、好調に推移いたしました。同様に、当社グループの人気ソーシャルコンテンツ「ドラゴンコレクション」を題材としたカードゲーム機「ドラゴンコレクション シシトウ団の野望」の稼働を開始し、堅調に推移しております。なお、当社グループのアーケードゲーム14タイトルのチャンピオンを決定する「KONAMI Arcade Championship 2012」の開催により、コンテンツ価値の最大化にも努めるとともに、「クイズマジックアカデミー 賢者の扉」が、世界で一番問題数が多いトリビアビデオゲームとして、ギネスワールドレコーズから世界記録認定を受ける等、当社グループのタイトルは市場における存在感を高めております。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズがグローバルで堅調に推移いたしました。また、米国カリフォルニア州で開催した「遊戯王チャンピオンシップシリーズ」は、参加人数が最も多いトレーディングカードゲームトーナメントとして、ギネスワールドレコーズから世界記録認定を受けました。

なお、当社が協賛し、熱戦が繰り広げられたプロ野球「コナミ日本シリーズ2012」や、「2013 WORLD BASEBALL CLASSIC」では、実際の試合と連動するゲームイベントをファンの皆様に向けて実施したほか、「プロ野球ドリームナイン」をはじめとする野球をテーマにしたソーシャルコンテンツや、ゲームソフト、アミューズメント機器との連動展開を強化いたしました。

以上の結果、当事業の連結売上高は1,163億6千6百万円（前連結会計年度比17.1%減）となりました。

#### （健康サービス事業）

健康志向や高齢化に伴う介護予防への関心が高まる中、コナミスポーツクラブでは、新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、単なる運動のための場所としてではなく、子どもからお年寄りまですべてのお客様にとって健康やカラダについて一番頼りになる存在を目指し、新たなサービスを展開しております。

60歳以上の方を主な対象とした新ブランド「OyZ（オイズ）」では、サービス第一弾として、よりスムーズに動けるカラダづくりをサポートする「体幹強化クラス」と、脚力を中心に全身の持久力を高め、疲れにくいカラダづくりを目指す「脚力向上クラス」の2クラスをコナミスポーツクラブ船橋（千葉県船橋市）ほか9施設にてスタートし、新たな顧客層の方々にも好評をいただいております。また、お客様毎に最適なトレーニング方法と継続的なフィットネスライフを提案する新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」を全国のコナミスポーツクラブに導入いたしました。長年の会員指導経験で蓄積したデータベースと独自のカウンセリング手法、そして懇切丁寧なマンツーマン指導を融合することで、285種類の中からお客様に最適な運動メニューの提案が可能となり、運動を継続的に行っていただけるよう、お客様の健康づくりをサポートしてまいります。

新たなプログラムとしては、株式会社コナミスポーツ&ライフが日本総代理店を務める「レスミルズ」の新プログラム「グリットシリーズ」を導入しました。同プログラムでは短時間の高強度インターバルトレーニングにより脂肪燃焼を加速させ、健康状態のバランスを整える世界的にも注目を集めるプログラムであり、チームトレーニングシステムで少人数制のため、これまでレスミルズプログラムを導入できなかった小規模施設でも展開しております。また、3月には最適のボディメイクプランを提供する人気プログラム「BIOMETRICS（バイオメトリクス）」をリニューアルしました。ライフスタイルや嗜好の多様化を背景に、より短期間で確実に効果を感じたいといったニーズに対応した結果、これまで仕事や家事が忙しいために、あまりスポーツクラブに通えなかった方も、時間を有効に活用し結果も出すことが可能なプログラムとなりました。

また、当社グループでは、加齢による身体機能低下や避難生活等によって、日常生活行為の低下等の症状が現れる「生活不活発病」を重要な社会問題と認識しております。そこで東日本大震災の被災地支援活動の一環として宮城県気仙沼市本吉町に、「生活不活発病」の予防に効果が期待できる「ステップウェル・2」を100台寄贈するとともに、体力づくり講演会とスローステップ運動の体験会を開催し、健康を増進するための活動に取り組んでおります。

以上の結果、当事業の連結売上高は798億9千6百万円（前連結会計年度比3.2%減）となりました。

(ゲーミング&システム事業)

北米市場では、定番となったビデオスロットマシン「Podium」や、メカニカルスロットマシン「Advantage」シリーズが引き続き好評を博しており、販売が堅調に推移しました。また、パーティシペーションにつきましては、「Podium」を大型化した「Podium Goliath(ポディアムゴライアス)」等を投入し、プレイヤーの期待感を一層高めるプレミアム商品ラインナップを拡充しております。さらに、従来の「コナミ・カジノ・マネジメント・システム」を進化させ、機能を拡充した新しいカジノマネジメントシステムである「SYNKROS(シンクロス)」の展開を開始しました。

オセアニア市場においては、引き続き「Podium」の販売を進めております。その他、シンガポール支店を設立して販売代理店網を整備する等、アジア、欧州、中南米市場での拡販を進めております。

以上の結果、当事業の連結売上高は249億8千4百万円(前連結会計年度比0.9%減)となりました。

(遊技機事業)

パチスロ機の新商品として、人気ソーシャルコンテンツをはじめパチスロ化した「戦国コレクション」を発売したほか、クリスタルフルカラーLEDが全面に輝く新筐体「メビウスター」の第1弾機種として市場投入した「スカイガールズ~よろしく!ゼロ~」が堅調な稼働を続けており、高い評価をいただいております。

以上の結果、当事業の連結売上高は53億9千8百万円(前連結会計年度比70.7%減)となりました。

(3) 所在地別セグメントの業績

(日本)

デジタルエンタテインメント事業においては、当社グループが展開する「ドラゴンコレクション」をはじめとする人気コンテンツのサービス拡大に注力してまいりました。また、ゲームソフトでは、「ワールドサッカー ウイニングイレブン2013」や「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」、「プロ野球スピリッツ2013」を発売し、安定した収益を確保いたしました。

アミューズメント機器では、「BEMANI」シリーズを中心とした「e-AMUSEMENT Participation」タイトルの拡充を図ったほか、「フォーチュントリニティ2」、「GI-GranDesire」等の大型マスメダルゲームの安定した稼働により、継続的な収益の獲得に貢献いたしました。また、前年度に稼働を開始したカードゲーム機「モンスター烈伝 オレカバトル」が、小学生の男児を中心に人気を集め、好調に推移いたしました。

健康サービス事業では、最適なトレーニング方法と継続的なフィットネスライフを提案する新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」を全国のコナミスポーツクラブに導入し、お客様の目的に沿った健康づくりをサポートする活動を進め、評価をいただいております。

遊技機事業においては、パチスロ機の新商品として当社のオリジナルコンテンツを用いた「戦国コレクション」や「スカイガールズ~よろしく!ゼロ~」を発売し、好評価をいただいております。

以上の結果、日本における当連結会計年度の売上高は1,837億7千万円(前連結会計年度比16.9%減)となりました。

(米国)

デジタルエンタテインメント事業においては、「ウイニングイレブン」シリーズ最新作「Pro Evolution Soccer 2013」や「メタルギア」シリーズ最新作「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」が、堅調に推移しております。また、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズも順調に推移しております。

ゲーミング&システム事業においては、ビデオスロットマシン「Podium」やメカニカルスロットマシン「Advantage」シリーズの販売とパーティシペーションによる収入が堅調に推移いたしました。

以上の結果、米国における当連結会計年度の売上高は397億2千8百万円(前連結会計年度比0.2%増)となりました。

(欧州)

デジタルエンタテインメント事業において、「ウイニングイレブン」シリーズ最新作「Pro Evolution Soccer 2013」や「メタルギア」シリーズ最新作「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」が発売され、堅調に推移しております。また、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが順調に推移しております。

以上の結果、欧州における当連結会計年度の売上高は133億1千1百万円(前連結会計年度比11.7%減)となりました。

(アジア・オセアニア)

デジタルエンタテインメント事業において、「ウイニングイレブン」シリーズ最新作「WORLD SOCCER Winning Eleven 2013」や「メタルギア」シリーズ最新作「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」が発売され、堅調に推移しております。また、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが順調に推移しております。

また、ゲーミング&システム事業におきましては、オセアニア市場で引き続き「Podium」の販売を進めているほか、

アジア市場においてもシンガポール支店を設立するとともに代理店網を整備し、拡販を進めております。

以上の結果、アジア・オセアニアにおける当連結会計年度の売上高は62億1千1百万円（前連結会計年度比9.1%減）となりました。

(4) キャッシュ・フロー

当連結会計年度の概況

区 分	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	増減
	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	37,915	10,236	27,679
投資活動によるキャッシュ・フロー	7,646	11,575	3,929
財務活動によるキャッシュ・フロー	13,254	12,377	877
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	105	934	1,039
現金及び現金同等物の純増減( )額	16,910	12,782	29,692
現金及び現金同等物の期末残高	76,451	63,669	12,782

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127億8千2百万円減少し、当連結会計年度末には636億6千9百万円（前連結会計年度比16.7%減）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、102億3千6百万円（前連結会計年度比73.0%減）となりました。

これは主として、売上債権に係る資金収支が増加した一方、当期純利益の減少や法人税等の納税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、115億7千5百万円（前連結会計年度比51.4%増）となりました。

これは主として、定期預金の増加や営業譲受による支出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、123億7千7百万円（前連結会計年度比6.6%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ことや、セール・アンド・リースバック取引による収入が当連結会計年度にはなかった一方で、借入による収入があったこと等によるものであります。

## 2【生産、受注及び販売の状況】

### (1) 生産実績

当連結会計年度における生産実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	金額（百万円）	前年同期増減率（％）
デジタルエンタテインメント事業	69,453	9.8
健康サービス事業	73,764	1.9
ゲーミング&システム事業	8,756	5.0
遊技機事業	5,815	44.3
合計	157,788	8.2

(注) 1. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2. 上記の金額は、売上原価により算出しております。

### (2) 受注状況

当社グループは受注生産を行っておりません。

### (3) 販売実績

当連結会計年度における販売実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	金額（百万円）	前年同期増減率（％）
デジタルエンタテインメント事業	115,750	17.1
健康サービス事業	79,866	3.1
ゲーミング&システム事業	24,984	0.9
遊技機事業	5,395	70.7
合計	225,995	15.0

(注) 1. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2. セグメント間の取引については相殺消去しております。

## 3【対処すべき課題】

世界経済の急速な変化に対応する強固な組織の構築

世界経済は景気の低速感が強まった一方で、欧州における債務問題の再燃をはじめとする様々なリスクを抱えながらも緩やかな回復基調にある状況といえます。当社グループが事業展開しております「デジタルエンタテインメント事業」、「健康サービス事業」、「ゲーミング&システム事業」、「遊技機事業」を取り巻く環境においても、景気の先行き不透明感からくる影響が続くものと懸念されます。また、一方で当社グループが展開する事業環境において、ネットワーク環境整備が進む中で、ユーザーの様々な情報が共有されるようになり、嗜好の多様化とともにコミュニティの形成が進んでおります。めまぐるしく変化する市場環境に適切に対応し、柔軟かつ継続的な事業体へと進化するため、当社グループは持株会社体制に移行し、グループの経営と各事業の業務執行を明確に分離しております。各事業における市場のニーズやユーザーの変化に的確に対応するとともに、機動的な展開を促進するための体制を構築しております。これによりグループ全体の競争力ある持続的な成長と企業価値向上を目指すグループ運営形態を推進いたします。

収益性の向上と成長分野への経営資源投入

デジタルエンタテインメント事業においては、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）向けのゲームの普及と世界的なオンライン環境の整備により、ネットワークによる繋がりを重視した新たな遊び方を求めるユーザーが増加し、そのニーズもより一層多様化するものと考えております。これらの「多様性」、「グローバル化」が求められる中、より選択と集中を行い最適な経営資源の投入を図ってまいります。

健康サービス事業においては、健康志向がますます高まる一方で、団塊世代の退職による余暇時間の拡大を背景に、その嗜好性やライフスタイルは多様化を見ることが想定されます。当社グループでは、更なる成長を図っていくために、多様化するお客様のニーズを的確に捉え、新たなライフスタイルの提案による「コナミスポーツクラブ」の付加価値向上を目指しており、新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、単なる運動のための場所としてではなく、子どもからお年寄りまですべてのお客様にとって健康やカラダについて一番頼りになる存在を目指し、新たなサービスを展開してまいります。

ゲーミング&システム事業がビジネス展開しておりますカジノ市場は、世界各国、地域で法制化が進み、年々その数は増加しており、今後も安定的な成長が見込まれます。これにより、スロットマシンの製造、販売に加えて、安定的な収益が確保できるパーティシペーション、カジノマネジメントシステムを展開する当社グループにとって、ビジネスチャンスが継続的に拡大しております。今後は、他社との戦略的提携等も視野に入れ、業績拡大を図ってまいります。

遊技機事業においては、遊び方やユーザー嗜好の変化といった市場の変化に応じて、当社グループが長年培ってきたエンタテインメントのノウハウを活かした商品を提供し、市場シェアの拡大に努めてまいります。

当社グループは、既存のデジタルエンタテインメント事業、健康サービス事業、ゲーミング&システム事業及び遊技機

事業に加えて、中長期的に成長が見込まれる新たな分野も視野に入れながら、最適な経営資源の投入を図ってまいります。

## 買収防衛策について

・ 会社の財務及び事業の方針の決定を支配する者のあり方に関する基本方針

当社は、当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者は、当社の財務及び事業の内容や当社の企業価値の源泉を十分に理解し、当社グループの企業価値ひいては株主の皆様の利益を継続的かつ持続的に確保・向上していくことを可能とする者である必要があると考えております。

当社は、当社株式の大規模買付行為であっても、当社グループの企業価値ひいては株主共同の利益に資するものであれば、これを一概に否定するものではありません。また、最終的には株式の大規模買付提案に応じるか否かは株主の皆様の決定に委ねられるべきと考えております。

しかし、株式の大規模買付けの中には、その目的等から見て企業価値ひいては株主共同の利益に対する明白な侵害をもたらすもの、株主に売却を事実上強要するおそれがあるもの、対象会社の取締役会や株主が株式の大規模買付けの内容等について検討し、また、対象会社の取締役会が代替案を提案するための十分な時間や情報を提供しないもの、対象会社が買収者の提示した条件よりも有利な条件をもたらすために買収者との交渉を必要とするもの等、対象会社の企業価値ひいては株主共同の利益に資さないものも少なくありません。

当社株式の大規模買付けを行う者が、当社の財務及び事業の内容を理解することはもちろんのこと、後記の当社の企業価値の源泉を理解したうえで、当該企業価値の源泉を中長期的に確保し、向上させることができなければ、当社の企業価値ひいては株主共同の利益は毀損されることとなります。当社は、このような、当社の企業価値・株主共同の利益を毀損するおそれのある大規模買付行為に対して、必要かつ相当な対抗措置を講じることにより、当社の企業価値ひいては株主共同の利益を確保する必要があると考えております。

・ 基本方針の実現に資する特別な取組み

当社は、多数の株主、投資家の方々に長期的かつ継続して投資していただくために、当社の企業価値ひいては株主共同の利益を向上させるための取組みとして、後記1に記載する当社の企業理念及び企業価値の源泉を十分に踏まえたうえで、後記2に記載する施策を実施してまいります。これらの取組みは、前記の基本方針の実現に資するものと考えております。

## 1. 当社の企業理念及び企業価値の源泉について

### (1) 企業理念について

当社は、「『価値ある時間』の創造と提供を通して、常に期待される企業集団を目指す」こと企業理念としております。

また、経営の基本方針として「株主重視の基本姿勢」、「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民として持続可能な社会の発展に貢献すること」を掲げております。

この基本方針の堅持に不可欠である「開かれた経営」・「透明な経営」を実現するために、コーポレート・ガバナンス体制の充実を常に念頭に置いた経営を推進し、後記(2)の企業価値の源泉を継続的・安定的に成長・拡大していくことにより、企業価値・株主共同の利益の確保、向上に努めます。

### (2) 企業価値の源泉について

当社は、昭和44年に創業し、昭和48年にはアミューズメント機器の製造販売を開始しましたが、その後、家庭用ゲームソフトの制作へ業務を拡大させ、平成9年にはゲーミング機器市場へ参入する等、時代とともに進化し続ける「娯楽」の分野において、常に時代の波頭を捉え、新たな挑戦をしております。また、平成13年より、高齢化社会の到来に備え、需要と関心の高まりが予想される「健康」の分野に参入し、健康サービス事業を展開してまいりました。

このように、当社はこれまでの40年間の歴史の中で、「娯楽」と「健康」の分野において事業を展開し、企業価値の源泉を培ってまいりました。具体的には、「娯楽」の領域における、デジタルエンタテインメント企業のリーディングカンパニーとして培ってきました創造的な発想力や製造技術及び制作ノウハウであり、また、これにより蓄積されたコンテンツ資産であります。また、「健康」の領域においても、全国に300を超える国内最大規模のスポーツクラブを運営するノウハウと、当社グループの制作ノウハウを活かしたオリジナルフィットネスマシンの開発・製造や、各種サプリメント等を自社で企画・開発できるメーカー機能を有していることです。当社は、「娯楽」と「健康」の分野における企業価値の源泉を、さらに成長・拡大していくよう、今後も努めてまいりたいと考えております。

## 2. 具体的な取組みについて

当社は、自ら作り出す製品・サービスを「娯楽」と「健康」の領域で最大化すべく、平成18年3月31日に持株会社体制に移行し、経営と執行を明確に分離し、各事業におきましてユーザー変化にいち早く対応できる体制にするこ

とで、企業価値向上に努めております。

当社グループは、既存のデジタルエンタテインメント事業、健康サービス事業、ゲーミング&システム事業及び遊技機事業に加え、中長期的に成長が見込まれる新たな分野も視野に入れながら、最適な経営資源の投入を図ってまいります。

また、当社は、前記の企業理念と経営の基本方針を達成するためには、「開かれた経営」と「透明な経営」の確保が不可欠であり、経営管理体制の一層の強化及びその有効な実践と運営に努めております。

当社のコーポレート・ガバナンスに関しましては、取締役7名中3名を社外取締役とするとともに、5名のうち4名の監査役を社外監査役とする役員構成としており、取締役の任期については1年としております。

また、米国企業改革法（SOX法）に対応した内部統制体制の維持・強化を図っております。さらに、コンプライアンスにつきましては、「コナミグループ企業行動規範」及び「コナミグループ役職員活動指針」を制定し、また、企業不祥事を未然に防止すべく、内部通報制度を全社的に奨励すると同時に、通報者の保護についても徹底しております。当社は、米国におけるゲーミング機器製造・販売ライセンスの維持の観点からも、厳格なコンプライアンスの維持に努めてまいります。

．基本方針に照らして不適切な者によって当社の財務及び事業の方針が決定されることを防止するための取組み

当社取締役会は、当社株式の大規模買付提案に応じるか否かについては株主の皆様のご決定に委ねられるべきと考えておりますが、前記基本方針に記載したとおり、当社の企業価値・株主共同の利益に資さない当社株式の大規模買付を行う者は、当社の財務及び事業の方針の決定を支配する者として不適切であると考えております。

そこで当社は、平成22年6月29日開催の第38回定時株主総会の決議を受け、「当社株式の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」を導入いたしました。3年間の有効期間が満了となったため、平成25年6月27日開催の第41回定時株主総会の決議を受け、一部変更のうえ継続いたしました。（以下、変更後の買収防衛策を「本プラン」といいます。）

本プランの概要は、当社取締役会が、大規模買付行為を行おうとする者（以下、「大規模買付者」といいます。）に対し、買付実行に先立ち、買付けの目的、方法及び内容、買付価額の算定根拠等の大規模買付情報の提供を求め、大規模買付行為の類型に応じ、60日間または90日間の買付行為評価期間において、大規模買付情報を十分に評価、検討し、

株主の皆様へ当社取締役会としての意見を公表し、また、代替案等の提示や大規模買付者との交渉もを行い、これらの一定の評価、検討、交渉の後、大規模買付者は大規模買付けを行うことができるものとするものです。（以下、前記からを「大規模買付ルール」といいます。）

そして、当社取締役会は、大規模買付者が大規模買付ルールを遵守しない場合は、大規模買付者にとって差別的行使条件が付された新株予約権の無償割当て等の会社法その他法律及び当社定款にて定められている適切な措置を発動し、大規模買付者に対抗します。大規模買付者が同ルールを遵守する場合には、原則として対抗措置は発動しませんが、当該大規模買付行為が当社の企業価値及び株主共同の利益を著しく毀損すると判断される場合には、例外的に対抗措置を発動する場合があります。いずれの場合でも当社は、対抗措置の発動にあたり、大規模買付者に対し金銭等の経済的な利益の交付は行いません。

当社は、本プランに従った対抗措置の発動の適否及び具体的な方法等について、取締役の恣意的判断を排除するため、当社経営陣から独立した社外取締役等のみから構成される独立委員会を設置し、その客観的な判断を経るものとし、当社取締役会は、独立委員会の勧告を最大限尊重いたします。

また、当社取締役会は、これに加えて、本プラン所定の対抗措置発動要件を満たす場合には、株主総会を開催し、株主の皆様のご意思を確認することがあります。本プランの有効期間は平成25年6月27日開催の定時株主総会終結の時から平成28年3月期の事業年度に関する定時株主総会終結の時までの3年間とします。



・本取組みが基本方針に沿い、株主共同の利益を損なうものではないこと等に対する当社取締役会の判断及びその理由

当社取締役会は、以下の理由により本プランが基本方針に沿うものであり、当社の企業価値及び株主共同の利益を損なうものではなく、また当社の役員の地位の維持を目的とするものではないと判断しております。

#### 1．独立委員会の設置

当社は、当社取締役会の恣意的判断を排除し、手続・判断の公正性・合理性を確保するため、当社経営陣から独立した社外取締役等のみから構成される独立委員会を設置します。独立委員会は取締役会の諮問機関として、大規模買付ルールの遵守状況の確認、買付内容等の検討及び対抗措置の検討を行い、対抗措置発動の是非について当社取締役に勧告を行います。

#### 2．株主意思を尊重するものであること

当社は、本プランについて株主の皆様のご意思を反映するために、定時株主総会における株主の皆様のご承認のもとに本プランを導入しております。また、本プランには有効期間を3年間とするいわゆるサンセット条項が付されており、かつ、その有効期間の満了前であっても、当社取締役の選任を通じて株主の皆様のご意向を示していただくことが可能であるほか、その後の当社株主総会において本プランの変更または廃止の決議がなされた場合には、本プランも当該決議に従い変更または廃止されることとなります。

さらに、当社取締役会は、一定の場合に、本プランの発動の是非について、株主総会を招集し、株主の皆様のご意思を確認することができることとしております。

#### 3．外部専門家の助言

当社取締役会、監査役及び独立委員会は、その検討、判断に際して、公正性・合理性をより一層高めるため、ファイナンシャル・アドバイザー、公認会計士、弁護士、コンサルタント等の外部専門家の助言を受けることができるものとします。

#### 4．合理的な客観的条件の設定

本プランにおける対抗措置は、予め定められた合理的な客観的条件に該当した場合のみ発動されるように設定するとともに、独立委員会の勧告を最大限尊重することにしており、当社取締役会の恣意的な発動を防止するための仕組みを確保しております。

#### 5．買収防衛策に関する指針の要件等を充足していること

本プランは経済産業省及び法務省が平成17年5月27日に発表した「企業価値・株主共同の利益の確保又は向上のための買収防衛策に関する指針」の定める三原則（「企業価値・株主共同の利益の確保・向上の原則」、「事前開示、株主意思の原則」、「必要性・相当性の原則」）を完全に充足しており、かつ、平成20年6月30日付企業価値研究会の「近時の諸環境の変化を踏まえた買収防衛策の在り方」も踏まえております。

また、本プランは、株式会社東京証券取引所の定める買収防衛策の導入に係る諸規則の趣旨にも合致したものです。

#### 6．デッドハンド型やスローハンド型の買収防衛策ではないこと

本プランは、当社の株券等を大量に買付けた者が、自己の指名する取締役を株主総会で選任し、係る取締役によって構成される取締役会により、廃止することができるため、デッドハンド型買収防衛策（取締役会の構成員の過半数を交代させてもなお、発動を阻止できない買収防衛策）ではありません。

また、当社においては取締役の期差任期制を採用していないため、本プランは、スローハンド型買収防衛策（取締役会の構成員の交代を一度に行うことができないため、その発動を阻止するのに時間を要する買収防衛策）でもありません。

なお、本プランの全文は、インターネット上の当社のウェブサイト（[http://www.konami.co.jp/zaimu/2013/0509/ja\\_2\\_2bdj6j.pdf](http://www.konami.co.jp/zaimu/2013/0509/ja_2_2bdj6j.pdf)）に掲載しております。

#### 4【事業等のリスク】

当社及び当社グループ(以下、本項目においては当社と総称)の事業その他に関するリスクについて、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性があると考えられる主な事項を記載しております。また、必ずしもそのようなリスク要因に該当しない事項についても、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項については、投資者に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。なお、当社はこれらのリスク発生の可能性を認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める所存であります。

本項においては、将来に関する事項が含まれておりますが、当該事項は当連結会計年度末現在において判断したものであります。

##### 1. 当社の事業全般に関するリスク

(1) 当社が今後成功するかどうかは、「ヒット」商品を発売できるかにかかっております。

デジタルエンタテインメント事業、ゲーミング&システム事業及び遊技機事業は、多分にヒットビジネスであり、当社の売上高及び各事業の売上の大部分は「ヒット」商品が占めており、当社が将来において「ヒット」商品を開発し、販売することができない場合には、当社の財政状態、経営成績及び収益性に悪影響が生じる可能性があります。従って、嗜好の変化を正確に予測し、迅速な対応ができない場合には、当社の事業、売上及び利益が損なわれる可能性があります。

(2) 当社の売上は、人気新商品を適時に投入できるかに依存しております。

適時に新商品を投入・出荷することにより売上を発生させられるかどうか、当社の成否を決める要因になります。通常、ゲームソフトの売上の大部分は発売から30日～120日の間に生じており、カードゲーム製品、アミューズメント施設向けゲーム機、カジノ機器及びパチスロ機等のライフサイクルも、同様に一定期間に限定される傾向にあります。そのため、売上が発生する製品、あるいは売上の減少した旧製品に代わる新製品を常に投入していくことが必要となり、新製品の投入が大幅に遅れた場合や需要に見合う十分な数量を出荷できなかった場合には、当社の財政状態及び経営成績に悪影響が生じる可能性があります。新製品を適時に出荷できるかどうかは、開発のプロセス、ライセンスの許可、生産能力、ソフトウェアの場合にはさらにデバッグやハードウェアメーカーからのライセンス許可等、様々な要因に左右されます。製品によっては、計画通りに適時に発売または出荷することができない可能性があります。

(3) 市場受容をめぐる競争と価格競争が売上及び収益性に影響を及ぼします。

家庭用ゲームソフト、ソーシャルコンテンツ、カードゲーム製品、アミューズメント施設向けゲーム機、カジノ機器及び当社の他製品の大多数の市場は競争が激しく、新製品及びプラットフォームが次々に投入されております。市場に投入される製品のうち、ある程度市場受容を維持できるのはごく一部の製品に限られております。携帯型及び家庭用ゲーム機向けゲームソフト、アミューズメント施設向けゲーム機、カジノ機器及びパチスロ機等においては、ハードウェアの製品サイクルが成熟期に入ると、著しい価格競争と利益率の低下を生じる可能性があります。また、インターネットや携帯電話向けの家庭用ゲームソフト等の新技術によって新たな競争が生まれ、それにより当社が従来競争を行ってきた市場の需要が減少する可能性があります。これまでも価格競争の長期化と競合技術による需要の減少で業績に悪影響が生じており、今後も悪影響を受ける可能性があります。

(4) 景気の低迷による消費者の買い控えにより、当社製品の売上が減少する可能性があります。

当社製品の売上は、消費者がその可処分所得を当社製品の購入のために使うことができ、かつ使うことを希望するかどうかに影響されます。消費者の消費支出を減少させるような経済情勢全般の著しい低迷は、特に当社の扱っているようなエンタテインメント分野や健康志向分野の製品・サービスに対する需要を低減させる恐れがあり、当社の事業がこれによって悪影響を受ける可能性があります。例えば、ヨーロッパにおける経済の低迷といくつかの国のソブリン債をめぐる不確実な状況は、ヨーロッパ及び世界経済の消費動向に悪影響を与えており、日本を含む経済状況への悪影響も続く可能性があります。経済低迷の特徴としてこれまで、製品・サービスに対する需要の減少とこれに続く平均売価の低下がありました。今後もこのような傾向が続く可能性があります。

(5) 消費者の嗜好の急激な変化により、当社の業績が影響を受ける場合があります。

当社の製品の売上は消費者の金銭の使い方に大きく左右されます。当社が参入している市場の多くは変化の激しいトレンドとブームが特徴で、消費者の関心を惹きつけておくためには頻繁な技術革新と改良が必要であります。当社の競合相手には他の形態のエンタテインメントやレジャーがあります。こうしたトレンド及びブームの変化に即応して製品・サービスを開発することができなければ、当社の業績は悪影響を受ける可能性があります。

(6) 四半期毎の営業成績には変動があり、四半期の売上及び利益を予測することは困難であります。

各四半期の売上の大半は、多くの場合、その四半期か直前の四半期に発売された新製品の売上によるものであり、新製品の発売時期によっては、四半期の売上及び収益に大きな変動が生じる場合があります。予定の四半期に重要な新製品の大量出荷を開始できない場合、その期中の売上及び収益に悪影響が生じます。また、当社製品の多くは、売上の大半が発売後30日～120日の間に生じているため、主力製品が発売された期中には売上及び収益が大幅に増加し、次の四半期や主力製品の発売がなかった四半期には減少することになります。

当社の四半期の営業成績は、ソーシャルコンテンツの運営状況、市場受容のレベルまたは家庭用ゲームソフトの需要、ハードウェアプラットフォーム投入のタイミング、ゲームソフトタイトルにかけた開発費及び販促費のレベル等の要因によっても大きく影響を受ける可能性があります。なお、当社の製品の多くは、需要が最も高くなるのが11月から1月であり、特に11月及び12月に顕著であります。また、プラットフォームの移行時期においては、当社の家庭用ゲームソフト製品の売上が、ソニー、任天堂、マイクロソフトといったプラットフォームメーカーのハードウェア発売のタイミングに大きな影響を受けることがあります。

(7) 商業的に価値の高い知的財産のライセンスを確保できない場合、製品の発売に支障が生じ、あるいは売上が減少する可能性があります。

当社が開発及びパブリッシング業務で重点を置いているのは、主にフランチャイズブランド財産もしくは、フランチャイズブランド財産となる可能性のある製品であります。当社の製品の多くは、第三者から取得しあるいは許諾を受けた知的財産権及びキャラクターまたはストーリーに係るその他の権利に基づいたものとなっております。これらのライセンス及び商品化契約は範囲及び期間が限定されており、当社は場合によってはライセンスの新規取得、更新等ができない可能性があります。また、当社の重大な契約違反、ライセンサーに支払うべき金額の支払遅延、または破産もしくは支払不能等、様々な要因の発生により解除可能となっております。知的財産権に係るライセンスまたはライセンサーとの取引関係が大幅に減少した場合には、当社の事業及び経営成績に悪影響が生じる可能性があります。

(8) 知的財産の保護が不十分な場合、当社の専有技術の使用または保護ができなくなる可能性があります。

当社は自社の製品を財産権の対象としてとらえ、特許、著作権、商標及び営業秘密に関する法律、従業員及び第三者との秘密保持契約、その他当社の財産権を保護するための手段に頼っております。当社は、各種の特許、著作権及び商標を所有しており、あるいはライセンス供与しております。また、当社は家庭用ゲームソフト、カードゲーム及びアミューズメントゲーム業界の一部で不正コピーが行われていることを認識しております。当社の製品が大量に不正コピーされるようなことになれば、当社の事業及び経営成績に悪影響が生じる可能性があります。

当社製品が販売され、あるいは販売ができる一部の国の法律では、日本及び米国の法律ほど当社の製品と知的財産権が保護されておらず、あるいは法の強制力が不十分となっております。それらの国では当社の権利の法的保護に効力がない場合があり、特に当社が新技術を追い求めていくにつれ、当社の知的財産権を保護できない可能性があります。また、当社の新技術に関連した製品が、現行の知的財産権法で十分に保護されるとは保証できません。

(9) 知的財産権の侵害があった場合、高額な費用を要する訴訟またはライセンス契約の締結にいたる可能性もあり、それらにより営業費用が増加する可能性があります。

当社に対する既存または将来の権利侵害の申立てにより、高額な費用を要する訴訟に至る、あるいは第三者から財産権のライセンスを取得しなければならなくなる可能性があります。それによって当社の経営成績に悪影響を生じる可能性があります。当社の製品数が増加することで、機能及びコンテンツが他社の製品と重複する可能性が高くなることにより、権利侵害の申立てを受ける可能性は高まります。当社は、当社製品が他人の知的財産権を侵していないことを確認するために相当の努力を払っておりますが、それでもなお第三者から権利侵害の申立てを受ける可能性があります。知的財産権に関連する訴訟または申立てがあった場合、当社は以下の措置を強いられる可能性があります。

- ・ 当該争われている知的財産を組み込んだ製品またはサービスの販売、組込みまたは使用の中止。
- ・ 侵害された知的財産の所有者からのライセンスの取得。取得が可能であっても、商業取引上有利な条件では取得できない場合があります。
- ・ 当社製品の再設計。これにより、追加費用が発生し、発売が遅れ、当社製品の商業的魅力が低下する可能性があります。

これらのいずれの措置によっても、当社の事業及び経営成績に悪影響が生じる可能性があります。

(10) 当社の製品に瑕疵があった場合、当社の事業が影響を受ける可能性があります。

当社の家庭用ゲームソフト製品、アミューズメント施設向けゲーム機、エクササイズ器具、カジノ機器、ぱちんこ機用液晶ユニット及びパチスロ機等は複雑であり、発売当初あるいは新バージョンのリリース時には検知されない欠陥が含まれている可能性があります。当社は、リリース前に広範な検査を行っておりますが、出荷した製品に、市場受容の喪失または遅延に結びつくような欠陥が含まれていないとは保証できません。このような喪失または遅延が生じた場合、当社の事業及び経営成績に悪影響が生じる可能性があります。

(11) 適切な買収の機会をとらえ、被買収会社を統合する能力に限界が生じる可能性があります。

当社は、製品及びサービスの開発・マーケティングにおいて競争優位を確保するため、日本の国内外で既存事業の成長に寄与できる他事業への経営参加、または資本参加の機会を模索しております。このような取引では、規模及び範囲が大きい買収も行われます。当社の買収戦略においては、投資ないし新たに取得するそれらの事業と既存事業との効率的な調和・統合を図ることを条件としております。

このような買収または投資を行う場合、当社は新たに以下のような財務及び営業上のリスクを負うことになります。

- ・ 被買収会社の運営、技術及び社員を適応させるのが困難であること。
- ・ 買収手続完了まで財源と人的資源とを配分しなければならないため、業務上の混乱が生じること。
- ・ 被買収会社の主要技術職・管理職社員を引き留めておくのが困難であること。
- ・ 1件または複数の買収または投資の資金調達に新株を発行する場合、既存株式の希薄化が生じること。
- ・ 買収した会社を統合し、期待した相互作用と営業権や識別可能な無形固定資産を含む取得投資に見合う事業利益を実現することには多大な努力を必要とすること。
- ・ 買収に伴い営業損失が生じ、経費、費用及び負債が増加すること。

当社は新たな買収の機会を模索し続ける所存ですが、適切な買収を上手く見極めることができない場合があります。また、当社は買収の機会の模索及び買収手続きにおいて厳しい競争に直面しており、当社が納得できる条件で買収または投資を実行することが不可能な場合や買収または投資によって当社の事業が拡大せず、財政状態及び経営成績に悪影響が生じる可能性があります。

- (12) 能力ある従業員を採用することができない場合、あるいは重要な人材をつなぎとめることができない場合、当社の事業及び経営成績が悪影響を受ける可能性があります。

当社の成長と成功の継続は、経営幹部と他の重要な従業員の貢献が継続すること、そして新規に能力ある従業員を雇用できるかどうかにも多分に依存しております。特にソフトウェア産業は、従業員の流動性がきわめて高く、競合会社間では技術、マーケティング、販売、製品開発及び経営の能力があるスタッフの獲得競争が行われております。当社は能力ある社員を呼び込み、つなぎとめておくことができない可能性があり、また、そうするために、たとえ生産性を向上させ、あるいは製品を値上げしたとしても補えないほど多額のコストがかかる可能性があります。

- (13) 海外の取引に特有の要因によって、減収またはコスト増となる可能性があります。

当社の売上高の約80%は日本における販売から生じております。国内の売上は今後も当社の売上高の大半を占めることになるものと予想されますが、提携や投資等を通じて、ソーシャルコンテンツ、家庭用ゲームソフト、カードゲーム製品及びカジノ機器等の分野を中心に海外事業の拡大を図りたいと考えております。諸外国での販売にあたっては、現地法を遵守しなければならないため、特にカジノ機器に関して製品をカスタマイズする費用を要する可能性があります。また、消費者の嗜好に差があるため、日本市場で成功した製品が外国市場では成功しない場合もあります。さらに、現地の嗜好や好みを把握するために市場調査を実施するとともに、各現地市場に合わせて製品の外国語バージョンの制作や修正を行う必要があるため、コストも増大します。家庭用ゲームソフトにおいては、消費者への販売チャネルを持っている大手小売業者に対して値引きを行う、または返品を受け取らなければならない可能性があります。海外での取引は、政府による外国為替の停止、関税の引き上げ及び政府の公用収用による財産の没収等の様々なカントリーリスクに晒されます。また、海外での取引には、為替レートの変動リスクも伴います。事業をさらに拡大し、国際ネットワークを拡張し、当社のベンダーや顧客を増やす過程において、製造物責任、設備責任、製品の欠陥、または労働問題等の訴訟リスクや予期しない破産のリスクにさらに晒される可能性があります。海外での取引に特有のこれらの要因及びその他の要因により、コスト増または減収となる可能性があります。

- (14) 人口動態が当社のターゲット市場及び当社の収益力に悪影響をもたらす可能性があります。

ソーシャルコンテンツ、家庭用ゲームソフト製品及びアミューズメント施設向けゲーム機をはじめとする当社の製品及びサービスの従来のターゲット市場であった日本の10代から30代の人口は、今後さらに減少に向かうことが予想されます。従って、当社が顧客基盤及び海外市場への製品販売を拡大できなければ、増収の達成または売上の維持ができない可能性があります。

- (15) 戦争、テロ、パンデミック、自然災害、その他の政治・経済・社会的不安定を及ぼす事象が当社の事業並びに業績に悪影響をもたらす可能性があります。

テロや暴動、戦争、パンデミック、自然災害といった事象は世界経済に悪影響を及ぼす可能性があります。結果として引き起こされる社会及び政治的不安は当社が事業を行う各地域においてさらなる景気減退や経済及び政治の不透明感をもたらす可能性があります。このことは当社、当社のサプライヤーの事業及び業績並びに顧客の投資・消費活動に悪影響を及ぼす可能性があります。例えば、平成23年3月に発生した東日本大震災並びにそれに続く津波及び余震は、人命並びにインフラ及び物流へ重大な損失及び損害を引き起こすと同時に、原子力発電所が損害を受けたことによる関連地域にも電力供給不安をもたらしました。

- (16) ハッキングのような予期しないネットワークへの攻撃や不正アクセス等によって、サービスの遅延や中断、個人情報漏洩等が発生した場合、当社の事業並びに業績に悪影響をもたらす、当社のブランドイメージを損なう可能性

があります。

外部からのウイルスもしくはハッキング等による予期せぬネットワークへの攻撃や不正アクセス等を受けた場合には、当社のハード、ソフト及びデータベース等が重大な損傷を受け、当社のサイト、e-mailその他のコミュニケーションシステムが混乱する等、当社のサービスや事業活動に悪影響を及ぼす可能性があるほか、個人情報をはじめとする機密情報の漏洩等につながる可能性があります。また、ハッキングもしくは自社あるいは他社のサービス提供者のシステム障害等により、当社が繰り返しサービスの中断等を発生させた場合には、顧客離れを招き、それによって当社の事業並びに業績に悪影響をもたらす、当社のブランドイメージを損なう可能性があります。

## 2. デジタルエンタテインメント事業に関するリスク

(1) ゲーム機プラットフォームの移行及び技術的変更により家庭用ゲームソフト市場が著しい影響を受けるため、当社の売上及び収益性に悪影響が生じる可能性があります。

既存のゲーム機プラットフォームのライフサイクル及び新ゲーム機プラットフォームの市場受容及び人気は、当社製品の成功に大きく影響します。また、新技術の投入により、当社の既存製品や開発中の製品が陳腐化し、あるいは市場性がなくなる可能性があります。加えて、当社は新ゲーム機プラットフォーム向けのゲームソフトの適時の開発及び発売が上手くできるとは保証できません。なお、新ゲーム機プラットフォームの発売日及び発売により出荷される台数に関しては、当社の権限の範疇外となっております。

新ゲーム機プラットフォームが市場に発表・投入されると、消費者は通常、新ゲーム機プラットフォームの入手を見越して既存のゲーム機プラットフォーム向けのゲームソフトの購入を減らします。このような時期においては、ゲームソフト製品は、新ゲーム機プラットフォームが投入されて、広く顧客から受け入れられるまで売上が伸び悩み、落ち込むことが予想されます。また、新ゲーム機プラットフォームの生産または出荷台数が予想より少なかった場合や新ゲーム機プラットフォームの投入が大幅に遅れた場合には、当社製品の売上が予想を下回る可能性があります。

(2) 新ゲーム機プラットフォーム向け製品を開発するためには多額の費用をかけなければなりません、新ゲーム機プラットフォームが成功しない、あるいは発売時期が予想とは異なる可能性があります。

ゲーム業界にはサイクル性があることから、当社は新ゲーム機プラットフォームの出現及びその市場受容の予想と評価を行い、新ゲーム機プラットフォームが消費者向けに発売される時期を見越して新ゲームソフトを開発しなければなりません。当社がゲームソフトの新製品を開発したプラットフォームが飛躍的な市場浸透を果たせず、あるいは当社の新製品が市場受容を確保できない場合、開発費を売上によって回収できない可能性があり、これが深刻化して、当社の事業及び経営成績が著しい損害を受ける可能性があります。当社は、対売上研究開発費比率の水準と将来のプラットフォームを見越した開発のタイミングに関連する変動により、今後も収益力が影響を受け続けるものと予想しております。

(3) ハードウェアメーカーからライセンスを取得し、あるいはライセンスを更新できない場合、人気ゲーム機向けのゲームソフトをリリースできなくなり、当社の売上及び収益性に悪影響を及ぼす可能性があります。

当社のゲームソフトの売上は実質的に全て、他社の開発・製造した他社専有のゲームプラットフォームで使用するソフトの販売によるものであります。当社がそれらのメーカーのゲームプラットフォーム向けのゲームソフトを発売できるのは、当該メーカーからライセンスを取得できた場合のみであり、それらのライセンスは通常、当初の期間が数年に設定され、以後1年毎に更新可能となっております。人気ゲーム機のメーカーから家庭用ゲームソフトを開発するライセンスを取得できず、あるいは既存のライセンス契約が終了した場合、当社はそれらのプラットフォームについてはゲームソフトを発売できなくなるため、当社の経営成績及び収益性に悪影響が生じる可能性があります。既存のライセンス契約の満了時に契約を延長できるかどうか、あるいは新プラットフォームの開発者と正式なライセンス契約の締結ができるかどうかは保証できませんが、当社はこれまでハードウェアメーカーから常に契約延長を認められ、あるいは新規契約を確保してまいりました。

- (4) 当社のゲーム機向け及びアミューズメント施設向けゲーム等は、内容について政府の規制、規制システムによる評価または法的申立てを受ける可能性があります。
- ソフトウェア製品に含まれている暴力的画像及びあからさまな性描写のある素材について消費者に情報を提供する制度を設けるため、米国の地方、州、連邦レベルで、また米国以外の各国においても、法律が制定されております。また、多くの国の法律では、ソフトウェアの内容及び宣伝を政府機関が検閲することが認められております。日本や当社製品の重要な市場もしくは潜在的市場である北アメリカ、欧州及び中国を除くアジアの国々では、政府による強制的な規制システムはありませんが、中国でのソフトウェアの販売には政府の承認が必要となり、そのような規制システムが別の国で導入される可能性があります。当社は新規制を遵守するために製品を修正し、あるいはマーケティング戦略を変更しなければならなくなる可能性があり、それにより当該国での製品の発売が遅れる可能性があります。これらの規制システムに関する不確実性により、市場での混乱が起こる可能性があるため、当社はそのような規制システムの影響を受ける場合、当社の事業にどのような影響があるのかを予測することが困難であります。
- (5) アミューズメント施設収入並びにアミューズメント施設向けゲーム機の売上が減少し続けた場合、当社の経営成績が悪影響を受ける可能性があります。
- ビデオゲーム機及びメダルゲーム機の日本における主な利用場所は、アミューズメント施設であります。アミューズメント施設収入及びアミューズメント施設向けゲーム機の売上は、近年市場環境が縮小傾向にあります。さらに、プレイ品質においてもアミューズメント施設向けのゲーム機に引けを取らないような本格的規模の家庭用ゲーム機が開発され、インターネット及びゲーム機能を備えた高機能の携帯電話が導入されたことにより、消費者には今やアミューズメント施設以外にもレジャーの選択肢がいくつもあります。顧客の嗜好の多様化により、当社がアミューズメント施設向けゲームソフト、アミューズメントゲーム及びメダルゲーム機の売上を依存しているアミューズメント施設への客足が減り、その結果、アミューズメント施設オペレーターによる当社製品の購入が減少した場合には、当社の経営成績に悪影響が生じる可能性があります。
- (6) 当社のゲームがアミューズメント施設向けビデオゲーム機及びメダルゲーム機の国内競争市場で受け入れられない場合、当社の経営成績は低迷することとなります。
- ビデオゲーム機及びメダルゲーム機メーカーとしての当社の成否は、当社が製品の品質及び許容できるマージンを維持しつつ、プレーヤーから受け入れられるビデオゲーム機及びメダルゲーム機的设计、製造、販売及び販売後のサービス提供ができるかどうか等、様々な要因にかかっております。また、競合他社が、人気アミューズメント施設向けのビデオゲーム機またはメダルゲーム機を開発した場合、当社はアミューズメントゲーム及び国内メダルゲーム市場での売上高が減少する可能性があります。
- (7) インターネットを使用する双方向型ゲームの人気が急激に低迷した場合、また当社のインターネット利用ゲームが市場に受け入れられなかった場合には当社の事業に悪影響が生じる可能性があります。
- 近年インターネットの急速な普及により、インターネット上及び携帯電話上で双方向型ゲームソフトが開発されるようになりました。当社は、携帯電話向けゲーム並びにWii、ニンテンドーDS、プレイステーション3、プレイステーション2、プレイステーション・ポータブル、プレイステーション・ヴィータ、Xbox360あるいはパソコンを利用してダウンロードまたはネットワーク対戦するゲームを販売しておりますが、ゲーム形態は近年多様化しており、消費者の選択肢も広がっているため、当社の予想を越えて急激にインターネットを使用する双方向型ゲームの人気は低迷した場合、当社の事業、売上及び利益が悪影響を受ける可能性があります。
- また、インターネットを使用するゲームを開発・運営するには、サーバー等の設備に対する多額の初期投資が必要となるほか、テスト運営を繰り返す等開発期間が長期化する可能性があります。開発後に販売を開始したインターネット利用ゲームが市場に受け入れられなかった場合、初期投資及び継続的に発生する運営費用の回収ができなくなるおそれがあり、当社の事業並びに業績に悪影響をもたらす可能性があります。
- (8) インターネットを使用するゲームの運営において情報処理機能に問題が発生した場合、当社の売上及び利益が悪影響を受ける可能性があります。
- インターネットを使用するゲームでは、膨大な量の情報をサーバーが処理する必要があるため、サーバーとなるコンピュータには高度な処理能力が求められるとともに、大きな負担がかかります。当社は、出来る限りトラブルを未然に防ぐことができるようサーバーメンテナンス等を実施し安定性向上に努めておりますが、当社の運営するインターネット利用のゲームにおいて、サーバーの情報処理能力を超える負担が急にかかった場合、あるいは外部からのウイルスもしくはハッキング等による予期せぬ攻撃を受けた場合には、処理能力の低下または処理不能となり、ゲームが運営不能状態となる危険性があります。また、サーバーの処理能力回復に時間を要し、顧客離れを招いた場合、あるいは同様のトラブルが繰り返し発生し、信頼喪失を引き起こした場合には、当社の売上及び利益が減少する可能性があります。
- (9) インターネットを使用したクレジット課金決済において、不正利用等の問題が発生した場合、当社の売上及び利益が悪影響を受ける可能性があります。

インターネットを使用するゲームにおいては、課金してサービスを行う場合がありますが、この課金決済にクレジットカードを利用しているものがあります。当社は、クレジット課金決済において、出来る限りトラブルを未然に防ぐことができるよう努めておりますが、何らかの方法で入手した他人のクレジットカード情報を使用された場合、不正利用された消費者からの申告により徴収した売上から不正利用分の金額を返却することになります。

また、不正利用が多数発生した場合、クレジットカード決済代行会社よりサービスを停止されて課金を徴収できなくなる等、当社の売上及び利益が減少する可能性があります。

- (10) 当社のソーシャルコンテンツの運営に不利な影響をもたらす事象が生じた場合、当社の収益性及び成長が悪影響を受ける可能性があります。

当社のソーシャルコンテンツが多くの利用者に受け入れられるためには、魅力あるコンテンツを迅速に提供し、それらを効率的に運営できるかどうかにある程度依存しております。ソーシャルコンテンツの多くは無料で利用ことができ、当社はコンテンツ内で提供されるバーチャルアイテムの販売から売上を得ているため、当社のソーシャルコンテンツが多くの利用者に受け入れられたとしても、それに見合う程の売上が得られない可能性があります。加えて、当社のソーシャルコンテンツの運営の成否は、ソーシャルコンテンツに関わる業界の拡大や当社の力の及ばない要因等にも左右される可能性があります。これらの要因には以下のようなものがあります。

- ・ 景気の変動。
- ・ 市場拡大の速度。
- ・ ソーシャルサイトの人気。
- ・ ソーシャルコンテンツに関わる法的規制や業界の自主規制等の制定。

競争力のあるコンテンツを提供できない、あるいはこれらの政治、経済、法律その他の要因が、当社のソーシャルコンテンツの運営に不利な影響をもたらす場合、当社の財政状態及び経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

- (11) 当社のソーシャルコンテンツは、ソーシャルサイト運営会社との契約が終了した場合、現在提供中のサービス継続が困難になり、当社の売上及び収益性に悪影響を及ぼす可能性があります。

現在、当社のソーシャルコンテンツのほとんどは、他社が運営するソーシャルサイト上でサービス提供を行っております。当社は、それらソーシャルサイトの運営会社との契約に基づきサービスを提供しており、特定のソーシャルサイトを使用する比重が高まっております。そのため、ソーシャルサイト運営会社との契約が終了した場合には、それらのソーシャルサイト上でのサービス提供が困難となり、当社の事業及び経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

- (12) 平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害の影響を受ける恐れがあります。

平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害により、製品の発売時期の延期や、物流網の寸断による出荷の遅延、被災地にある取引先からの注文取消及び減少、被災地にある取引先から調達している部品の納入遅れ等による生産体制の見直し、部品調達コストの上昇や、通信インフラの障害によるゲーム配信のサービス停止等の影響を受け、当社の財政状態及び経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

### 3. 健康サービス事業に関するリスク

- (1) 施設の出店に際して効率的に運営することができない場合、健康サービス事業は当社の予想どおりに成長しない可能性があります。

当社の経営成績は、施設の出店に際して、効率的に運営できるかどうかにある程度依存しております。施設の出店の成否は、以下の事柄を行えるかどうか等、様々な要因にかかっております。

- ・ 施設出店の場所の確保。
- ・ リース契約の締結、建設日程及び予算目標の達成。
- ・ 施設の建設に関する地区規制、許認可その他の規制問題の解決。
- ・ 能力あるスタッフの雇用、育成及び維持。
- ・ 新会員の勧誘。
- ・ 一部または全部が当社の力の及ぶところではない他の要因により生じた問題への対応。

当社がこれらの要因について適切に対応できなければ、当社の健康サービス事業は限られたものになる可能性があります。当社は、施設を適時にかつ低コストで出店できるかどうか、あるいは収益性を維持しながら施設を運営できるかどうかについては保証できません。新規にスポーツクラブを出店するにあたっては、多くの場合、当初期間に営業損失を計上しますが、この期間は個々の施設によって大幅に異なり、実質的に1年以上にわたる可能性もあります。なお、当社の施設の経営成績が上がらない場合、当社の業績、財政状態及び経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

- (2) 当社のスポーツクラブの会員数の減少は、当社の業績に悪影響をもたらす可能性があります。

当社のスポーツクラブの業績は、会員を獲得し、維持することができるかどうか依存しております。これらの取り組みが成功するかどうか、あるいは一つまたは複数の施設の会員数が減少しないかどうかについては保証できません。当社の施設では、当該月の10日までに事前通知を出すことによりその月の末日に会員を辞めることができます。会

員は一定の間隔で辞めていくため、毎月新たな会員を獲得することができなければ、総会員数は減少します。既存施設で会員数が減少しかねない要因、あるいは新たな施設で会員数を増やす障害となりかねない要因は、当社の評判、低コストで質の高いサービスが提供できるかどうか、施設所在地域周辺で直接・間接の競争の存在の有無、社会のスポーツ及びクラブへの関心並びに景気全般等、多数存在します。このような要因があるため、当社は、営業の拡大を維持または可能とするに足る会員数を確保できるかどうかは保証できません。また、会員数が減少した場合には、当社の業績、財政状態及び経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

- (3) スポーツクラブ業界で効果的に競争できない場合、当社の経営成績が悪影響を受ける可能性があります。  
スポーツクラブ産業には厳しい競争が存在します。当社は、他のスポーツクラブ、地方自治体、病院及び民間企業が職員・社員のために設けているスポーツ施設及びレクリエーション施設、娯楽及び保養施設のほか、一定の範囲でテニスクラブその他のスポーツクラブ、ゴルフ場、ダイエットサロン及び家庭用フィットネス機器産業とも競合しております。また、当社のターゲット市場の裁量所得をめぐって他の娯楽及び小売産業とも競合しております。このような競争状態により、会員数の大幅な落ち込みはないまでも会費収入が増えず、また新規会員の獲得や能力あるスタッフを維持する上で限界が生じる可能性があります。
- (4) 当社の施設で健康上のリスクに関連した賠償請求を受ける可能性があります。  
当社は、施設内での事故によって賠償請求を受けることがないか、あるいはそのような請求を当社が受けた場合に防御に成功できるかどうかは保証できません。当社は現在、総合賠償責任保険に加入しておりますが、将来においても妥当な条件でそのような保険に加入してもらえるか、あるいはそのような保険で賠償請求を受けた場合に十分に補填されるかについては保証できません。また、損害賠償請求額が保険でカバーされる金額を超えた場合には、その分を当社が支払わなければならないため、当社の経営成績に悪影響をもたらす可能性があるほか、このような事故、訴訟により、当社のブランドイメージを損なう可能性があります。
- (5) 当社は様々な政府規制を受けており、違反した場合には一時的な閉鎖を強いられ、企業イメージを損なう可能性があります。  
当社の事業活動は、当社の施設が所在する様々な法域で国、地方及び市当局の規制を受けております。これらの規制には、食品・飲料の販売並びにプール及び浴場の運営に関する保健、衛生及び安全性の基準等があります。これらの規制に違反すると、いずれかの施設の一時的な営業停止または食品サービスその他の営業に必要なライセンスの喪失のほか、当社の評判及び会員を獲得・維持する能力に悪影響を与えかねないブランドイメージの低下につながる可能性があります。
- (6) スポーツクラブ施設用の土地・建物の賃借に係る敷金及び保証金の返還を受けられない可能性があります。  
当社は、新規にスポーツクラブを出店するにあたっては、多くの場合、土地・建物を賃借しております。賃貸借契約では、賃料の不払いが生じた、または賃貸借終了時に財産を原状回復できなくなった場合に生じる所有者の損害に対する相殺資金として、敷金・保証金の預託を求められるのが通例となっております。従って、当社が契約に規定されている通りに賃料を支払い、原状回復義務を果たせば、それらの敷金及び保証金の返還を受ける権利を有します。ただし、敷金及び保証金の返還前に不動産の所有者が倒産した場合、またはその他の理由で所有者が敷金及び保証金を返還することができないか、返還する意思がない場合、それらの敷金及び保証金の返還を受けられなくなる可能性があります。
- (7) 外部からのフィットネスプログラムに関するライセンスが受けられなくなる、または、ライセンス条件が変わる等した場合、当社の収益に悪影響を及ぼす可能性があります。  
当社は、世界的な人気を誇る外部のプログラムに関してライセンスを受け、日本における総代理店として自社施設のみならず他のスポーツクラブへもプログラムを提供しております。これらのライセンスの継続が困難となるか、条件への変更が加えられた場合、各施設へのプログラム供給に重大な影響を与え、業績への影響が予想されます。
- (8) 予期せぬ疾病の流行によりやむを得ず営業休止をする必要性が生じた場合、当社の収益に悪影響を及ぼす恐れがあります。  
平成21年度の新型インフルエンザ流行では、日本国内の一部地域において行政の判断により営業を休止した支店がありました。今後も未知あるいは既知の疾病の予期せぬ流行により、行政の指導または自主的な判断により支店の営業を休止することで、業績へ悪影響を与えることが予想されます。
- (9) 消費者の嗜好の急激な変化により当社の業績が影響を受ける場合があります。  
当社の施設サービス利用による売上は消費者の金銭の使い方に大きく左右されるため、品質の高いお客様のニーズに即したサービスの持続的な提供が必要であります。例えば、もしホームフィットネス、ランニングやウォーキング等お金をかけずにフィットネスを行うトレンドが生まれると当社の業績は悪影響を受ける可能性があります。



(10) 平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害の影響を受ける恐れがあります。

平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害の影響で、直営施設における設備の破損、あるいは受託施設において災害時の地域の避難所として使用されることにより、営業を休止する恐れがあります。今後も同様の震災や自然災害が発生し、施設営業が休止することで、業績へ悪影響を与えることが予想されます。

(11) 電力不足による計画停電により当社の業績が影響を受ける場合があります。

平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害の影響で、発電所が被害を受けることにより電力供給量が不足する恐れがあります。今後も電力需要が供給量を上回った場合、計画的な停電が実施され、施設営業や製品生産の休止が行われることで、業績へ悪影響を与えることが予想されます。

#### 4.ゲーミング&システム事業に関するリスク

(1) 当社のカジノ製品がカジノ機器の競争市場で受け入れられない場合、カジノ機器市場で競争できない可能性があります。

海外市場におけるカジノ機器メーカー及び供給会社としての当社の成否は、当社が製品の品質及び許容できるマージンを維持しつつ、プレイヤー及びカジノから受け入れられるカジノ機器及びカジノマネジメントシステムの設計、製造、販売及び販売後のサービス提供ができるかどうか、または当社の製品がゲーミング当局の認可を得られるかどうか等、様々な要因にかかっております。

当社は販売の多角化及び拡大を図るため、ライセンスの取得を進めております。オーストラリアにおいては、全州でライセンスを取得しており、米国の主要州及びカナダのいくつかの州でもライセンスを取得済みであり、それらの市場でカジノ機器のマーケティング及び販売を行っております。当社の製品がカジノ機器市場から受け入れられず、あるいは技術的優位や独自のエンタテインメント機能があるカジノ機器を開発できない場合、カジノ機器の競争市場で効果的に競争するために必要となる売上を上げられなくなり、それにより、当社の経営成績は低迷する可能性があります。

(2) 当社が開発したカジノ製品に関する技術が、競合他社の特許・商標・意匠などを侵害し、当初の計画通りの市場展開ができずに当社の収益へ悪影響を及ぼす恐れがあります。

技術力と企画開発力が日進月歩で進むテクノロジーについて、特に米国では自社の特許権・商標権・意匠権等の知的財産権を誰よりも早く申請・取得することで、他社に対する優位性を確保することが重要な経営戦略でもあります。そのような中で、当社の製品開発においても、知的財産権に関する慎重な調査を行った上で商品化を実施しておりますが、新規の商品やサービスの内容が競合他社が既に取得している知的財産権に抵触し、それらの商品やサービスを商品化できないもしくは販売を停止される可能性があります。

(3) ゲーミング&システム事業に関する景気、規制の変化、またはカジノゲーミングの拡大傾向・人気の変動等、カジノ産業に不利な影響をもたらす変化が生じた場合、当社の収益性及び成長が悪影響を受ける可能性があります。

当社が事業を発展させ、利益を上げながら経営できるかどうかは、多分にカジノ産業の拡大と当社の力が及ばない要因にかかっております。これらの要因には以下のようなものがあります。

- 景気の変動。
- 市場拡大の速度。
- カジノ事業に対する規制の変化。
- カジノ事業の人気の変化。
- カジノ事業に対する国及び州政府による税率の変更。

これらの政治、法律その他の要因の不利な変化は、当社の経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

(4) ゲーミング&システム事業のライセンスを取得または保持できない場合、市場の拡大を阻まれ、一定の地域で売上を上げることができなくなる可能性があります。

北米では、カジノ機器の製造販売は、連邦、州、(カナダの)州、(インディアン)部族、国際及び地域の様々な規制を受けます。また、カジノ機器より生じる収入を共有するパーティシパシオン契約においては、カジノ事業者として規制を受けることとなります。これらの規制は常に変遷を続けており、将来様々な地域でカジノ事業が制限される可能性があります。その場合、当社が売上を上げることのできる地域数は減ることとなります。

当社は、主力スタッフとともに、各地域でライセンスの交付を受ける前に広範な調査を実施しております。当社のカジノ機器は、当社が事業活動を行う各地域から承認を得る前に、独自の試験及び評価を行うことになっており、通常、規制当局はこのようなゲームに関する承認及びライセンスの付与、更新または取消に際して広い裁量権を持っております。必要なライセンスまたは承認を1つの地域で取得あるいは保持できない場合には、他の地域で必要なライセンス及び承認を取得あるいは保持することにも悪影響が生じる可能性があります。必要なライセンスまたは承認を取得あるいは保持できない地域があれば、当社が事業を展開して売上を上げることのできる地域が減少し、カジノ市場における当社のシェアが減少するとともに、競合他社と比べ不利な立場に追い込まれることとなります。

- (5) 当社のゲーミング&システム事業の将来の成長は、開発部門の強化、販売部門の効率化とサービス部門の強化にかかっております。

当社が、市場の認知度を上げ、当社カジノ製品の増収を図るためには、市場に受け入れられるヒット商品の開発及び将来の技術革新や顧客の嗜好の変化を見極めた技術開発が重要となります。こうした市場ニーズや技術革新を当社が見極められなかった場合、増収を達成できない場合があります。

また、販売部門とサービス部門を国際的に効率化することが重要となります。当社のゲーミング&システム事業は、これまで販売していたスロットマシンだけでなく、カジノマネジメントシステムの販売にまで商品領域を拡大させております。カジノマネジメントシステムとは、カジノ機器を一元的なシステムで結ぶことにより、会計管理・マーケティング管理・顧客管理・セキュリティ強化等を同時に行うことができるシステムであります。カジノマネジメントシステムは、導入時の販売代金だけでなく、導入後も接続料金を徴収することができ、比較的安定した収入を確保することができる商品であります。カジノ製品は、カジノ産業の中でも一定の人々をターゲットにしたきめ細かい営業努力と高度なアフターサービスを必要とします。能力ある営業スタッフの獲得競争は激しく、当社が目指しているようなタイプ及び人数の営業スタッフを確保できない可能性があります。また、カジノゲーム機器市場における販売で成功するためには、営業スタッフを効率的に訓練・教育し、販売製品に対する信頼性を確保するべくサービス部門を強化する必要があります。

- (6) 当社の米国の工場稼働が軌道に乗らない場合、製造能力や品質管理に支障が出て、ゲーミング&システム事業の成長に悪影響を及ぼす可能性があります。

米国市場における開発・販売の拡大のため、ラスベガスにて平成17年6月から製造能力や顧客サービスの増強を図った工場が稼働しました。工場の操業に伴う問題が発生した場合、当社は注文の増加に対応することができる十分な製造能力を維持することができなくなり、その結果、当社の業績に影響が及ぶ可能性があります。

- (7) 当社のゲーミング&システム事業は、平成23年1月のオーストラリア北東部や、平成23年5月の米国ミシシッピ川周辺の記録的大雨がもたらした洪水被害等に代表される自然災害の影響を強く受ける恐れがあります。

平成23年1月のオーストラリア北東部や、平成23年5月の米国ミシシッピ川周辺の記録的大雨は、当社が製品のカジノ市場への機器搬入に遅延懸念をもたらしました。今後も同様またはその他の自然災害により、当社の業績が大きく影響を受ける恐れがあります。

#### 5. 遊技機事業に関するリスク

- (1) 当社パチスロ機が、当社の関与できない事由により保通協の試験を通過することができず、結果的に発売時期が遅延する可能性があります。また、警察庁等による当該事業の規制強化により、過去に保通協の試験に適合し、発売予定となっている当社パチスロ機が販売できなくなる可能性があります。

遊技機メーカーより提出された書類及び実射試験にて、遊技機が規定上の条件を満たしているかどうかを都道府県公安委員会の委託を受け、保通協が型式試験を行っております。その手続の過程において申請枠の抽選に落選する、試験基準の変更及び警察庁等の当該事業の規制強化による再申請により発売時期遅延の可能性がございます。

- (2) 遊技機市場において不正な手段で儲けを獲得しようとする集団により、当社パチスロ機が被害を受けるおそれがあります。

遊技機市場において不正な手段で出玉を獲得しようとする者(通称ゴト師)により、当社パチスロ機が被害を受けるおそれがあります。ゴト師の被害を受けた場合、ブランドイメージ低下による販売台数の減少、他商品へのゴト防止対応による販売時期遅延の可能性がございます。

(3) 平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害の影響を受ける恐れがあります。

平成23年3月に発生した東日本大震災に代表される自然災害により、製品の発売時期の延期、物流網の寸断による出荷の遅延、被災地に立地しているホールからの注文取消及び減少、被災地にある取引先から調達している部品の納入遅延等による生産体制の見直し、部品調達コストの上昇等の影響を受け、当社の財政状態及び経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

## 5【経営上の重要な契約等】

### (1) 当社グループが締結している重要な契約

相手先名	国別	内容	契約期間
任天堂株式会社	日本	「Wii」対応ソフトの商標許諾及び製造委託契約	平成18年10月2日から平成19年10月1日まで以後1年ごとの自動更新
任天堂株式会社	日本	「ニンテンドー 3DS」対応ソフトの商標許諾及び製造委託契約	平成22年12月1日から平成23年11月30日まで以後1年ごとの自動更新
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「プレイステーション・ポータブル」対応ソフトの商標許諾及び製造委託契約	平成20年4月1日から平成21年3月31日まで以後1年ごとの自動更新
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「プレイステーション3」対応ソフトの商標許諾及び製造委託契約	平成20年4月1日から平成21年3月31日まで以後1年ごとの自動更新
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「プレイステーション・ヴィータ」対応ソフトの商標許諾及び製造委託契約	平成23年10月24日から平成24年3月31日まで以後1年ごとの自動更新
Microsoft Licensing, GP	全世界	「Xbox360」対応ソフトの商標許諾及び製造委託契約	平成17年11月22日から平成20年11月21日まで以後1年ごとの自動更新
グリー株式会社	日本	グリー株式会社の提供するプラットフォームを通じてゲームを配信する許諾契約	平成22年9月1日から平成23年8月31日まで以後1年ごとの自動更新
株式会社ディー・エヌ・エー	日本	株式会社ディー・エヌ・エーの提供するプラットフォームを通じてゲームを配信する許諾契約	平成22年3月25日締結
株式会社インターネットイニシアティブ	日本	株式会社インターネットレポリューション設立のための合弁契約	平成18年1月19日締結
リゾートソリューション株式会社	日本	業務提携契約	平成18年3月7日締結

### (2) ゲーミングに関する規制、ライセンスについて

#### 背景

当社は平成12年1月、米国ネバダ州のカジノ向けゲーミング機器製造に関するライセンスを取得し、また同時に子会社のKonami Gaming, Inc.（略称KGI、本社ネバダ州ラスベガス）は同州のカジノ機器製造及び販売に関するライセンスを取得しました。これらのライセンス取得に伴い、当社は、米国ネバダゲーミング当局より要求された登録命令事項の1つとして、米国ネバダ州におけるカジノ機器の製造、販売及び流通について規制する条例及び規定（以下「ネバダ規定」と称します。）の内容、範囲及び手続きを、最低年1回株主へ通知することを義務付けられております。この通知義務を満すため、次のとおりネバダ規定を記載します。

#### 一般規制内容

カジノ機器及び関連ソフトの製造、販売及び流通は、米国及び外国管轄の連邦、州、部族及び地方の規則の適用対象となります。規則上の要件は管轄地域によって異なりますが、ほとんどの管轄でライセンス、登録、認可、適格性の認定、資格証明書類を必要とします。それらには、カジノ機器を製造、流通する会社の財務の安定性を示す書類その他の必要な承認書、役員、取締役、大株主及び主要従業員の各人の適格性やライセンス等があげられます。様々なゲーミング規制局の法律が、一般的には、市民を保護し、ゲーミング関連の活動に不正行為がなく、公正な競争の下、健全に行われるように確保するために制定されております。

当社は、多くのゲーミング規制局から商品の製造販売ライセンス及びWAPシステムとして知られる「広域プロダクト」システムを運営するライセンスを受けております。当社とその主要社員は、ビジネスを行う管轄地域において、カジノ機器を製造、流通するために、そして許可された場合にはその運営を行うために、必要な政府のライセンス、認可、登録、適格性の判断、承認を全て受けているか、申請中であります。当社は、現在にいたるまで1度もゲーミング関係のライセンスについて当局より申請の拒絶、停止または取消し処分を受けたことはありません。

#### ネバダ規定の内容

ネバダ州内でのカジノ機器の製造、販売及び流通、あるいはネバダ州外で使用することを目的にそれらの行為を行うことは、ネバダ州ゲーミング管理法及びネバダゲーミングコミッション（コミッション）の規定、州のゲーミング管理委員会（GCB）及び多くの郡や自治体の規制当局（以下「ネバダゲーミング当局」と総称します。）の現地の法律、規則、条例の適用対象となります。これらの法律、規則、条例は、主として、カジノ機器のメーカー、流通業者及び営業者、並びにゲーミングに金銭的に関与している者の責任、財務的安定性や性格に関するものであります。カジノ機器の製造、販売及び運営にはそれぞれ別のライセンスが必要であります。ネバダゲーミング当局の法律、規則及び監督手続は、下記事項を求めています。すなわち、(i)いつ、いかなる立場においても、直接、間接を問わず、不適格な者がゲーミング事業と関わることを防止すること、(ii)信頼できる会計慣行と手順を確立し維持すること、(iii)ライセンス保持者の財務慣行に対して有効に管理を行うこと（なお、これには社内の財務業務に関する最小限の手続の確立、資産と収益の保全、信頼性のある帳簿等の保持、ネバダゲーミング当局への定期的な報告の義務付け等が含まれます）、(iv)詐欺的及び不正な慣行を防止すること、(v)納税及びライセンス料の支払いを通じて、州及び地方政府へ財源を供給すること等が要請されております。これらの法律、規則、手続、司法上または規制上の解釈の変更が、当社のゲーミング事業に悪影響をもたらすこともありえます。

当社の子会社で、ネバダ州内でカジノ機器の製造、販売と流通をするもの、あるいは州外で使用する目的に、それらの行為を行うもの、及びネバダ州内でスロットマシンルートの運営、その他ゲーミング活動を行うものは、ネバダゲーミング当局のライセンスを受ける必要があります。ライセンスを維持するためには、定期的にライセンス料と税金を支払う必要があり、ライセンスの譲渡はできません。ネバダ州内において当社が販売する機器は、型式毎にネバダコミッションの承認を受ける必要があり、機器の修正を求められることもあります。ネバダ州においてライセンスを受けている当社のゲーミング子会社は、全ての重要な借入れ、リース、証券の売却、及び類似する金融取引について、GCBとネバダコミッションに報告し、ネバダコミッションから承認を得る必要があります。当社はネバダ州でビジネスを行うために必要な全てのライセンス、承認を取得していると確信しております。

当社は上場企業としてネバダコミッションに登録されているため、詳細な財務・営業報告を定期的にネバダコミッションに提出するほかに、その求めに応じ他の一切の情報を提出することを義務付けられております。ネバダゲーミング当局からライセンスと承認を得ることなしには、当社のゲーミング子会社の株主になることも、ゲーミング子会社からの利益の一部を受け取ることもできません。

当社の役員、取締役そして主要従業員のうち、ゲーミングの管理・監督に積極的に携わっているか、ライセンスを受けたゲーミング子会社のゲーミング業務に直接的に関与している者は、ネバダゲーミング当局に申請書を提出し、当局からライセンスを取得するか、適格との認定を受けることが必要となる場合があります。ライセンスを受けたゲーミング子会社の役員、取締役及び主要従業員もまた、ネバダゲーミング当局に申請書を提出し、ライセンスを取得するか適格との認定を受けることが必要となる場合があります。当社の内規では、役員、取締役そして主要従業員に関するGCBの調査の費用は、当社が全て負担すると定めております。

ネバダゲーミング当局は、当社またはライセンスを受けている当社のゲーミング子会社と重要な関係または関わりを持つ個人を、ライセンス保持者の取引関係者として適格であるか、またはライセンスを付与するべきかを判断するために調査することができます。ネバダゲーミング当局は、理にかなった根拠があるとみなせば、ライセンスの申請または適格性の認定を拒否することができます。適格性の認定を受けることはライセンスを付与されることに等しく、共に詳細な個人・財務情報の提出を要求され、その後、徹底した素行調査を受けることとなります。調査の全ての費用はライセンスまたは適格性の認定を申請した者が支払います。ライセンスを受けた地位に変更が生じたときは、ネバダゲーミング当局に報告しなければなりません。ネバダゲーミング当局は、当社の役員、取締役または主要従業員の地位の変更を不承認とし、当社に対して、これらの者の資格停止または解雇するように要求し、該当する申請を提出することを拒否した者、またはネバダゲーミング当局がかかる資格で活動するには不適切と認定した者については、全ての関係を断つように要求することができます。適格性またはライセンス付与に関する問題の決定については、ネバダ州の司法審査の対象とはなりません。

当社は、詳細な財務・事業報告をネバダコミッションに提出する必要があります。当社または当社のライセンスを受けたゲーミング子会社がネバダ州のゲーミング法令に違反したと判断された場合には、法令や規制上の手続きに基づいて、当社のライセンスが限定付、条件付、一時停止または取消になる可能性があります。さらに、当社、当社のライセンスを受けたゲーミング子会社及び関係者は、ネバダ州のゲーミング法令に違反するたびに、ネバダゲーミング当局の裁量により、相当の罰金を課せられることがあります。ネバダコミッションは監督官を任命する権限もあり、その目的は当社のゲーミング資産を運営し、一定状況のもとで、監督官の任期中に発生した所得がネバダ州に没収されることもあります。ライセンスが限定付、条件付または一時停止となるか、監督官が選任されると、当社のゲーミング事業は重大な悪影響を受ける可能性があります（また、当社のゲーミング・ライセンスが取消されると、重大な悪影響を受けることになり）ます。

ネバダコミッションは、当社議決権株式の実質株主に対し、その所有株式数にかかわらず、申請書の提出を求めて調査をした上で、適格と認定することがあり、この場合、申請者はGCB調査の費用と経費を全て負担します。適格性の認定を受ける必要がある議決権株式の実質株主が、会社、パートナーシップ、あるいは信託の場合は、その実質的所有者のリスト等の詳細な事業・財務情報を提出する必要があります。当社の議決権株式の5%超を取得しようとする者は、ネバダコミッションへ届出をする必要があります。当社議決権株式の10%以上の実質株主になる者は、GCB会長がこの届出を求める通知書を郵送した日から30日以内に、適格性の認定を申請する必要があります。

一定の状況下では、ネバダコミッション規則に定義された「機関投資家」が当社の議決権株式の10%超15%以下を取得した場合に、投資目的のみその議決権株式を所有するときは、ネバダコミッションに対して適格性の認定という要件の免除を申請できます。機関投資家は、次の場合にのみ、投資目的で議決権株式を所有しているものとみなされます。すなわち、その通常の取引過程で議決権株式を取得して保有し、直接的または間接的に、(i)取締役会の過半数の選任、(ii)会社の定款、内規、経営、方針または事業の変更、(iii)ネバダコミッションが、投資目的による議決権株式の所有に矛盾すると判断するその他の行為をもたらすことを目的とはしていない場合であります。ネバダコミッションは、株主が決議する全ての事項に関する議決権の行使、証券アナリストが通常行うような財務その他の情報の問い合わせ、ネバダコミッションが投資目的に合致すると認めるその他の行為については、議決権株式を投資目的のみに所有することに矛盾しないとみなします。適格性の認定を受けなければならない議決権株式の実質株主が、法人、パートナーシップ、合資会社、有限責任会社または信託の場合は、その株主は、実質的な所有者のリスト等の詳細な事業・財務情報を提出する必要があります。その際、GCB調査にかかる全ての費用は申請者の負担となります。

ネバダコミッションまたはGCBの会長からの要請で、適格性の認定あるいはライセンス申請書の提出を求められたにもかかわらず、30日以内にその提出を行わなかったか拒否した者は、不適格と判断されることがあります。同様の規制が、実質的な所有者を特定するよう要請された場合に、それを行わなかった名義上の所有者にも適用されます。不適格と判断された株主が、ネバダコミッションが定める期間を超えて当社の議決権株式の実質株主に直接的または間接的にとどまると、刑法上有罪とされることがあります。当社が、ある者について、当社またはライセンスを受けたゲーミング子会社の株主、その他の関係を持つ相手として不適格であるという通告を受けた後に、以下の行為を行うと懲戒処分の対象となり、認可喪失となる場合があります。その行為とは、(i)その不適格者に、議決権株式にかかる配当または利息を支払うこと、(ii)その者が所有している株式により付与された議決権の直接、間接の行使を認めること、(iii)提供されたサービスまたはその他に関し何らかの形で報酬を支払うこと、(iv)公正な市場価格で現金と引換に、議決権株式を放棄することを求めるためのあらゆる合法的な努力を行わないこと。さらに、クラーク郡当局は、ゲーミング・ライセンス保持者を支配する法人の株式を所有あるいは支配する立場にある者全員に関して、これらの者を承認する権限を有するとの立場をとっております。

ネバダコミッションは、その裁量により、当社の負債証券の所有者に対し、当社の負債証券の所有者としての申請書の提出を求め、その適格性を調査した上で、適格と認定することを要求することができます。ネバダコミッションがある者について、当該証券の所有に不適格と判断した場合に、ネバダコミッションから事前の承認を受けずに以下の行為を行うと、ネバダ州のゲーミング法令によって当社は認可喪失等の制裁措置を受けることがあります。その行為とは、(i)その不適格者に配当、利息、何らかの分配金を支払うこと、(ii)その証券に関して不適格者の議決権利行使を認めること、(iii)不適格者に何らかの形で報酬を支払うこと、または(iv)元本、償還、転換、交換、清算またはそれに準ずる取引で不適格者に対し支払いを行うことであります。

当社はネバダ州内に最新の株式台帳を備え置かねばならず、この台帳はネバダゲーミング当局の調査を随時受けることがあり得ます。証券が代理人や名義人により信託で保有されている場合、その名義上の所有者は、実質株主の身元をネバダゲーミング当局に開示するよう求められることがあります。開示をしなかった場合は、その名義上の所有

者が不適格と判断される根拠となることがあります。当社も実質株主を特定するために、最大限の援助をすることを求められております。ネバダコミッションは、当社の株券に、当該証券はネバダ州のゲーミング法令及びネバダコミッションの規則の適用対象となる旨の記載を入れることを、随時に求める権限がありますが、今日までネバダコミッションはこの義務を当社に課しておりません。

証券またはそこからの収入がネバダ州においてゲーミング施設の建設、取得または融資のために使用されることが意図されているとき、またはこれらの目的で負った債務の償還もしくは繰延のために使われるときは、当社はネバダコミッションの事前承認なしにその証券の公募を行うことができません。この承認がなされても、証券の目論見書や投資メリットの正確さや適切さについて、ネバダコミッションまたはGCBが認定、推奨、承認したということにはなりません。これに反する言明は全て不法です。

当社の支配に変更をもたらすような合併、統合、株式または資産の取得、経営またはコンサルティング契約、またはある者がそれによって支配権を得る行為・行動は、GCBの事前調査とネバダコミッションの承認なしには行えません。当社の支配権を獲得しようとする者は、その支配権を獲得する前に、ネバダコミッションとGCBの厳格な各種基準を満たさなければなりません。また、ネバダコミッションは、支配株主、役員、取締役、または支配権の取得を申し出ている企業と重大な関係、関わりをもつその他の者に対して、その取引に関する承認手続きの一部として、調査を受けてライセンスを得るように求めることがあります。

ネバダ州議会は、敵対的企業買収、議決権株式の買戻し、ネバダ州のゲーミング・ライセンス保有者とこれらの事業に関連する公開企業に影響を及ぼす企業防衛戦略は、安定的かつ生産的なゲーミング事業に有害となる可能性があるとしております。ネバダコミッションは規制枠組みを確立することにより、これらの商慣行がネバダ州のゲーミング業界に及ぼす潜在的な悪影響を改善し、下記の目的でネバダ州の方針をさらに徹底化することを図っております。(i)ゲーミング経営企業とその関係会社の財務的安定を保証すること、(ii)法人形態で事業を行う特典を保全すること、及び(iii)会社業務を秩序正しく統治するための、中立的な環境を整備することであり、市場価格より高値での議決権株式の買戻しや、敵対的企業買収の場合等、特定の状況ではネバダコミッションの事前承認を求められます。ネバダ州のゲーミング法令は、当社の支配権の獲得を目的として株主に直接行われる株式公開買付に対抗して、取締役会が提案する資本再構成の計画を採用する場合にも事前承認を求めております。

ライセンス料と税金は、ゲーミングの種類及び関与する活動によって様々な方法で算出され、ネバダ州及び当社の子会社が事業を行っている市、郡、ネバダ州に納付されます。具体的なライセンス料や税金は、その種類によって月次、四半期毎または年次で支払われます。また、スロットマシンルートのメーカー、流通業者そして営業者としての当社ライセンスを更新するために、ネバダ州に毎年ライセンス料を支払います。ネバダ州のゲーミング法はまた、ネバダ州においてカジノ客にカジノ機器を収益参与ベースで提供している者にも、カジノ機器の関与していることから生じたゲーミング収益に課される税金のうちの分担分を納付するように求めております。

ライセンス保持者、ライセンス取得を求められている者、登録者、登録を求められている者またはこれらの者と共通の支配下にある者、及びネバダ州外のゲーミング事業に参加しようとする者は、GCBがライセンス保持者の域外でのゲーミング業務への参加状況を調査する費用として、1万ドルの回転資金をGCBに預託し維持することも要求されております。この回転資金の額はネバダコミッションの裁量により増減します。当社は、ライセンス保持者として、ネバダ州のゲーミング法令で課せられる一定の報告義務を遵守しなければなりません。当社はまた、域外ゲーミング業務に関してその司法管轄区の法律に故意に違反した場合、ネバダ州のゲーミング業務で求められている誠実さと清廉さの規範に則って域外ゲーミング業務を行わなかった場合、ネバダ州のゲーミング規制に不当な脅威となるために、ネバダ州またはネバダ州のゲーミングに不名誉または悪評をもたらしているかそのおそれがあるために、またはネバダ州のゲーミング政策に反しているために、不適切とされる活動に従事または提携を結んだ場合、ネバダ州のゲーミング税やライセンス料の徴収を妨害する活動に従事または提携を結んだ場合、並びに個人的な不適格性を理由にネバダ州でライセンスや適格性の認定を拒否された者、または賭博の不正行為により有罪と認定された者を、域外のゲーミング業務で雇用しもしくは提携した場合にも、ネバダコミッションによる懲戒処分の対象となります。

#### その他の管轄地

当社が事業を行っている他の各管轄地においても、カジノ機器の製造・販売に関して様々なライセンス、許可及び承認が必要ですが、一般的には多くの点でネバダ州の制限と類似しております。

#### 連邦規制

昭和37年連邦賭博装置法（「法律」）は、米国司法省の司法長官に登録していない者が、州をまたがってカジノ機器、ゲーミング装置またはコンポーネントの製造、輸送、または受領することは非合法と定めております。当社は登録をしており、この登録は毎年更新する必要があります。さらに、賭博装置に識別番号をつけ、その記録を保管することを法律により義務付けられております。法律に違反した場合は、機器の差押えと没収のほか、他のペナルティも課せられます。当社は法律の登録要件を遵守しております。

#### アメリカインディアンのゲーミング規制

先住アメリカ人居留地におけるゲーミングは、連邦法、部族と州との契約及び部族のゲーミング規則に準拠します。昭和63年インディアンゲーミング取締法（IGRA）によって、先住アメリカ人の居留地では、連邦及び州が全てのゲーミングを管理する体制が整えられました。この法律はナショナルインディアンゲーミング委員会（NIGC）及び米国内務省長官により管理されております。IGRAは、ゲーミング活動の条件を定める部族 - 州間契約を、部族と州が書面で締結するよう要求しております。部族 - 州間契約は州により異なりますが、多くの場合、機器のメーカー及び流通業者が登録とライセンス取得という要件を常に満たすことを求めています。さらに、インディアン居留地におけるゲーミング関連の活動を規制するため、部族単位のゲーミング委員会が多くのアメリカ先住民の部族によって設置されております。当社は、それぞれの州と契約交渉し連邦の承認を受けた先住アメリカ人の部族に対して、カジノ機器を製造、販売します。当社は複数の州において、先住アメリカ人のカジノにカジノ機器とコンポーネントを販売する許可を受けております。

#### 国際規則

いくつかの国ではカジノ機器の輸入、販売、及びカジノ及びカジノ以外の場所でのカジノ機器の運営を許可しております。国によっては、従来のスロットマシンの支払機能を禁止もしくは制限し、スロットマシンの運営と数を、一定数のカジノまたはカジノ的遊戯施設に限定しております。各カジノ機器は、各国の規則に従わねばなりません。管轄によっては、カジノ機器の運営者とメーカーにライセンス取得を義務付けております。

当社は、カジノ機器を製造し、オーストラリア、カナダ、マレーシア、フィリピン、ロシア、ニュージーランド及び南アフリカ等の様々な国際市場に販売しております。当社は事業をしている海外の様々な国・地域において、当社製品の製造、販売のために必要なライセンスを取得しております。

## 6【研究開発活動】

当社グループにおいては、新ジャンルへのチャレンジと既存のジャンルでの商品強化・差別化を目的とした、積極的な開発・制作活動を行っております。

現在、開発・制作活動は、当社の各子会社のデジタルエンタテインメント事業、健康サービス事業、ゲーミング&システム事業及び遊技機事業等の各制作部門において推進しております。開発・制作スタッフは、グループ全体で2,405名であり、これは総従業員数の約43%に当たります。

当連結会計年度におけるグループ全体の開発・制作費総額は355億5千5百万円であります。

当連結会計年度における各セグメント別の成果及び開発・制作費は次のとおりであります。

### (1) デジタルエンタテインメント事業

ソーシャルコンテンツにおきましては、主に株式会社コナミデジタルエンタテインメントが中心となって、国内外のソーシャルサイト上で提供するコンテンツの制作等を行っております。当連結会計年度の主な成果としては、「メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス」、「ドラコレ&ポーカー」の制作を行ったほか、各種ソーシャルコンテンツの展開を進めております。

ゲームソフトにおきましては、主に株式会社コナミデジタルエンタテインメントが中心となって、プレイステーション3版、プレイステーションポータブル版、Wii版、ニンテンドー3DS版等のコンシューマソフトウェアの制作を行っております。当連結会計年度の主な成果としては、「ワールドサッカー ウイニングイレブン2013」（欧米名「Pro Evolution Soccer 2013」）を始め、「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」、「プロ野球スピリッツ2013」等当社を代表するシリーズの新作を制作したほか、各ハードの特性を活かしオンラインネットワークを活用した商品の制作も進行しております。

アミューズメント機器におきましては、主に株式会社コナミデジタルエンタテインメントが中心となって、「e-AMUSEMENT」商品等の業務用機器の制作を行っております。当連結会計年度の主な成果としては、ビデオゲームでは、当社グループの人気ソーシャルコンテンツ「ドラゴンコレクション」を題材としたカードゲーム機「ドラゴンコレクション シシトウ団の野望」、メダルゲームでは、「フォーチュントリニティ2」、「GI-GranDesire」等の大型スマダルゲーム機の制作があげられます。また、「e-AMUSEMENT」を活用した、電子マネー「PASELI」や、「e-AMUSEMENT Participation」サービスを提供しております。

当事業に係る開発・制作費は311億8千万円であります。

### (2) 健康サービス事業

主に株式会社コナミスポーツ&ライフが中心となってフィットネス商品等の製造・制作を行っております。

当事業に係る開発・制作費は4百万円であります。

### (3) ゲーミング&システム事業

主にKonami Gaming, Inc. 及び Konami Australia Pty Ltd が中心となって、ゲーミング機器の製造・制作を行っております。当連結会計年度の主な成果としては、「Podium」を大型化した「Podium Goliath（ポディアムゴライアス）」等の制作があげられます。

当事業に係る開発・制作費は8億4百万円であります。

### (4) 遊技機事業

主にKPE株式会社及び高砂電器産業株式会社を中心となって、遊技機の製造・制作を行っております。当連結会計年度の主な成果としては、「戦国コレクション」、「スカイガールズ～よろしく！ゼロ～」等の当社グループのコンテンツを活用したパチスロ機の制作があげられます。

当事業に係る開発・制作費は35億6千7百万円であります。



## 7【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

## (1) 経営成績の分析

当連結会計年度については、デジタルエンタテインメント事業が好調であった前連結会計年度と比較すると、売上高、営業利益ともに減少した結果となりました。

デジタルエンタテインメント事業におきましては、「ドラゴンコレクション」をはじめとするソーシャルコンテンツの登録者数が引き続き伸張したほか、ゲームソフトでは、「ウイニングイレブン」（欧米名「Pro Evolution Soccer」）シリーズ及び「メタルギア」シリーズの最新作を発売いたしました。

健康サービス事業におきましては、新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」を全国のコナミスポーツクラブに導入し、お客様の目的に沿った健康づくりをサポートする活動を進め、評価をいただいております。

ゲーミング&システム事業におきましては、ビデオスロットマシン「Podium」やメカニカルスロットマシン「Advantage」シリーズ等の販売が米国市場を中心に堅調に推移いたしました。

遊技機事業におきましては、当社グループの人気ソーシャルコンテンツを用いたパチスロ機「戦国コレクション」及びオリジナルコンテンツとして今なお根強い人気の「スカイガールズ」をパチスロ化した「スカイガールズ～よろしく！ゼロ～」を発売いたしました。

この結果、当社グループの経営成績は次のとおりになりました。

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	増減
	金額(百万円)	金額(百万円)	金額(百万円)
売上高及び営業収入：			
製品売上高	140,159	103,928	36,231
サービス及びその他の収入	125,599	122,067	3,532
売上高及び営業収入合計	265,758	225,995	39,763
営業費用：			
製品売上原価	89,924	64,152	25,772
サービス及びその他の原価	84,491	88,661	4,170
販売費及び一般管理費	50,051	51,307	1,256
震災関連損失	342	-	342
営業費用合計	224,808	204,120	20,688
営業利益	40,950	21,875	19,075
その他の収益(費用)：			
受取利息	215	182	33
支払利息	1,427	1,300	127
為替差損益 - 純額	331	1,285	954
その他 - 純額	43	127	84
その他の収益(費用) - 純額	924	40	964
税引前当期純利益	40,026	21,915	18,111
法人税等：			
当期税額	14,117	9,099	5,018
繰延税額	2,824	626	3,450
法人税等合計	16,941	8,473	8,468
持分法投資利益 - 純額	52	44	8
非支配持分控除前当期純利益	23,137	13,486	9,651
非支配持分帰属利益	125	312	187
当社株主に帰属する当期純利益	23,012	13,174	9,838

各項目の比較分析は、次のとおりであります。

#### 売上高及び営業収入

売上高及び営業収入は、前連結会計年度の2,657億5千8百万円に比べて、397億6千3百万円(15.0%)減少し、2,259億9千5百万円となりました。また、前連結会計年度に比べて、製品売上高が362億3千1百万円(25.8%)減少したのに対して、サービス及びその他の収入は35億3千2百万円(2.8%)の減少にとどまり、当連結会計年度においては、サービス及びその他の収入が製品売上高を上回る結果となりました。これは主に、デジタルエンタテインメント事業におけるゲームソフト並びに遊技機事業の製品売上高が減少したこと等によるものであります。

デジタルエンタテインメント事業の外部顧客に対する売上高は、1,157億5千万円と全体の51.2%を占め、前連結会計年度に比べ239億6千万円(17.1%)の減少となりました。これは主に、ゲームソフトに係る製品売上高が減少したこと等によるものであります。

ソーシャルコンテンツでは、「ドラゴンコレクション」を中心とする主力コンテンツが堅調に推移したほか、新規タイトルとしては、「メタルギア」シリーズ初のソーシャルコンテンツ「メタルギア ソリッド ソーシャル・オブス」や「ドラコレ&ポーカー」、「ときめきレストラン」の配信を開始いたしました。

ゲームソフトでは、「ウイニングイレブン」シリーズの最新作「ワールドサッカー ウイニングイレブン2013」(欧米向け「Pro Evolution Soccer 2013」)、「プロ野球スピリッツ」シリーズの最新作「プロ野球スピリッツ2013」や、「メタルギア」シリーズの最新作「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」を発売いたしました。

アミューズメント機器では、「BEMANI」シリーズの「e-AMUSEMENT Participation」タイトルの拡充を図ったほか、大型マスメダルゲームの安定した稼働により、継続的な収益の獲得に貢献いたしました。また、カードゲーム機「モンスター烈伝オレカバトル」においては、今までにないゲーム性が小学生の男児を中心に人気を集め、好調に推移いたしました。同様に、「ドラゴンコレクション」を題材としたカードゲーム機「ドラゴンコレクション シシトウ団の野望」の稼働を開始し、堅調に推移しております。また、カードゲームにつきましては、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズがグローバルで堅調に推移いたしました。

健康サービス事業の外部顧客に対する売上高は、798億6千6百万円と全体の35.3%を占め、前連結会計年度に比べ、25億6千3百万円(3.1%)の減少となりました。健康志向や高齢化に伴う介護予防への関心が高まる中、新たなコンセプト「トータル健康パートナー」を掲げ、サービスを展開しております。60歳以上の方を主な対象とした新ブランド「0yZ(オイズ)」をスタートしたほか、新しいカウンセリングシステム「MY Fit Planner」、「レスミルズ」の新プログラム「グリットシリーズ」を導入いたしました。

ゲーミング&システム事業の外部顧客に対する売上高は、249億8千4百万円と、前連結会計年度に比べ、2億2千8百万円(0.9%)減少となりました。北米市場では、定番となったビデオスロットマシン「Podium」や、メカニカルスロットマシン「Advantage」シリーズが引き続き好評を博しているほか、パーティシペーションについては、「Podium Goliath」等を投入いたしました。また、新しいカジノマネジメントシステムである「SYNKROS」の展開を開始いたしました。オセアニア市場においては、引き続き「Podium」の販売を続けているほか、シンガポール支店を設立して販売代理店網を整理する等、アジア、欧州、中南米市場での拡販を進めております。

遊技機事業の外部顧客に対する売上高は、53億9千5百万円と、前連結会計年度に比べ、130億1千2百万円(70.7%)の減少となりました。パチスロ機の新商品として、人気ソーシャルコンテンツをはじめパチスロ化した「戦国コレクション」を発売したほか、クリスタルフルカラーLEDが全面に輝く新筐体「メビウスター」の第1弾機種として、「スカイガールズ~よろしく!ゼロ~」を市場投入いたしました。しかしながら、人気シリーズの「マジカルハロウィン3」が当社グループのパチスロ機において過去最多の出荷台数を記録した前連結会計年度に比べ、当連結会計年度の出荷台数は減少し、製品売上高も大きく減少する結果となりました。

#### 売上原価

売上原価は、前連結会計年度の1,744億1千5百万円から216億2百万円(12.4%)減少し、1,528億1千3百万円となりました。これは主に、デジタルエンタテインメント事業や遊技機事業において、製品売上原価が減少したこと等によるものであります。また、売上高に対する売上原価の割合は65.6%から67.6%に増加いたしました。これは、デジタルエンタテインメント事業におけるソーシャルコンテンツの原価率が上昇したことに伴い、サービス及びその他の収入に対する原価の割合が、前連結会計年度の67.3%から72.6%に増加したこと等によるものであります。

#### 販売費及び一般管理費

販売費及び一般管理費は、前連結会計年度の500億5千1百万円から12億5千6百万円(2.5%)増加し、513億7百万円となりました。これは主に、ロンドンオリンピックの開催に合わせて、応援イベントやテレビCM放映等を実施したことにより、広告宣伝費が増加したこと等によるものであります。

#### 震災関連損失

前連結会計年度において、3億4千2百万円の震災関連損失を計上しておりますが、これは、健康サービス事業において、東日本大震災により被害を受けた施設の修繕費等によるものであります。

#### 営業利益

以上により、営業利益は前連結会計年度の409億5千万円から190億7千5百万円(46.6%)減少し、218億7千5百万円となりました。また、売上高営業利益率は、前連結会計年度の15.4%から5.7ポイント減少し、9.7%となりました。これは主に、ソーシャルコンテンツの原価率上昇に伴い、デジタルエンタテインメント事業の営業利益率が前連結会計年度の23.6%から18.3%に悪化したことや、遊技機事業が当連結会計年度において11億6千6百万円の損失となったこと等によるものであります。

#### その他の収益(費用) - 純額

その他の収益(費用) - 純額は、前連結会計年度の9億2千4百万円の費用から9億6千4百万円増加し、4千万円の収益となりました。これは、当連結会計年度において、期末に向けて急速に円安が進んだことに伴い、前連結会計年度に比べて為替差益が9億5千4百万円増加したこと等によるものであります。

#### 税引前当期純利益

以上により、税引前当期純利益は、前連結会計年度の400億2千6百万円から181億1千1百万円(45.2%)減少し、219億1千5百万円となりました。

#### 法人税等

法人税計上額は、前連結会計年度の169億4千1百万円に比べ84億6千8百万円減少し、84億7千3百万円となりました。当期税額は、前連結会計年度の141億1千7百万円から50億1千8百万円減少し、90億9千9百万円となっております。繰延税額は、前連結会計年度の28億2千4百万円から34億5千万円減少し、6億2千6百万円となっております。これは、デジタルエンタテインメント事業を中心に業績が好調だった前連結会計年度に比べ、当連結会計年度の課税所得が減少したこと等によるものであります。

#### 持分法投資利益 - 純額

持分法投資利益は、前連結会計年度の5千2百万円から8百万円減少し、4千4百万円となりました。リゾートソリューション株式会社の利益に大きな変動がなく、当連結会計年度の持分法投資利益は前連結会計年度と比較し、ほぼ横ばいとなりました。

#### 非支配持分帰属利益

非支配持分帰属利益は、前連結会計年度の1億2千5百万円から1億8千7百万円増加し、3億1千2百万円となりました。これは、株式会社インターネットレポリューションの利益増加に伴うものであります。

#### 当社株主に帰属する当期純利益

以上により、当社株主に帰属する当期純利益は前連結会計年度の230億1千2百万円から98億3千8百万円(42.8%)減少し、131億7千4百万円となりました。

## (2) 財政状態の分析

## キャッシュ・フローの分析

前連結会計年度及び当連結会計年度における当社グループのキャッシュ・フローは、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	増減
	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	37,915	10,236	27,679
投資活動によるキャッシュ・フロー	7,646	11,575	3,929
財務活動によるキャッシュ・フロー	13,254	12,377	877
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	105	934	1,039
現金及び現金同等物の増加(減少) - 純額	16,910	12,782	29,692
現金及び現金同等物の期末残高	76,451	63,669	12,782

営業活動により獲得した資金は、前連結会計年度の379億1千5百万円から276億7千9百万円(73.0%)減少し、102億3千6百万円となりました。

これは主として、デジタルエンタテインメント事業における売上債権の回収が進んだ一方で、当期純利益が減少したことや、前連結会計年度と比較して法人税の納税額が57億7千2百万円増加したこと等によるものであります。

投資活動により使用した資金は、前連結会計年度の76億4千6百万円から39億2千9百万円(51.4%)増加し、115億7千5百万円となりました。

これは主として、定期預金の増加や営業譲受による支出等によるものであります。

財務活動により使用した資金は、前連結会計年度の132億5千4百万円から8億7千7百万円(6.6%)減少し、123億7千7百万円となりました。

これは主として、配当金の支払額が増加したことや、セール・アンド・リースバック取引による収入が当連結会計年度にはなかった一方で、借入による収入があったこと等によるものであります。

## 流動性及び資金の源泉についての分析

当社における資金需要は、主に、当社のゲームソフトを生産しているハードメーカーへの製造代金及びロイヤルティの支払、コンテンツライセンサーへの支払、部品及び原材料の購買、研究開発費等の販売費及び一般管理費の支払、企業買収戦略に基づく会社の取得、従業員への給与・賃金その他の支払、スポーツクラブの施設賃料、借入債務の返済、資産の修繕及び維持費用、株主への配当金の支払、並びに納税等であります。また、当社は、現在の事業の拡大及び新規事業への参入等の機会については常に検討しております。なお、当連結会計年度における主な資金需要は、事業の通常の運営のために使用する資金であります。加えて、当社は随時、当社の現在の事業を拡大したり、新たな事業領域に参入する潜在的機会について検討しております。

当社の資金の源泉は、主に、利用可能な手元現預金、現在及び将来の営業活動により得られる資金、銀行その他の金融機関の借入枠及び社債の発行があります。当社は、当連結会計年度末における現預金残高や、営業活動から得られると予想される現金、取引金融機関との間にコミットメントライン契約を締結していること、将来の借入または社債の発行が、現在予想される当社の資本的支出及びその他の支出に対する十分な資金源となるものと考えております。

## (3) 当社の業績に重要な影響を与える要因

「第2 事業の状況 4 事業等のリスク」に記載しております。

### 第3【設備の状況】

#### 1【設備投資等の概要】

当連結会計年度における当社グループの設備投資額は、デジタルエンタテインメント事業、健康サービス事業及びゲーミング&システム事業を中心に93億9千9百万円（建設仮勘定及び無形固定資産を含む。）であります。

デジタルエンタテインメント事業において、制作機材関連で18億4千4百万円の設備投資を実施したほか、健康サービス事業において、スポーツクラブ施設の改装関連を中心に21億2千7百万円の設備投資を実施しております。また、ゲーミング&システム事業においては、制作・製造機材関連の設備投資15億4千万円を実施しております。なお、当連結会計年度において重要な設備の除却、売却等はありません。

(注)「第3 設備の状況」の各記載金額には、消費税等は含まれておりません。

#### 2【主要な設備の状況】

当社グループにおける主要な設備は、次のとおりであります。

##### (1) 提出会社

平成25年3月31日現在

事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の内容	帳簿価額					従業員数 (人)
			建物附属 設備及び 構築物 (百万円)	工具器具 備品 (百万円)	土地 (百万円) (面積㎡)	その他 (百万円)	合計 (百万円)	
本社 (東京都港区)	全社	管理	67	149	-	657	873	73

(注) 当社は、本社建物を賃借しており、年間賃借料は156百万円であります。

##### (2) 国内子会社

平成25年3月31日現在

会社名	事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の内容	帳簿価額					従業員数 (人)
				建物及び 構築物 (百万円)	工具器具 備品 (百万円)	土地 (百万円) (面積㎡)	その他 (百万円)	合計 (百万円)	
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	本社他 (東京都港区他)	デジタルエンタテインメント事業	制作・営業・管理	1,222	1,278	-	11	2,511	2,459
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	賃貸用住居 (東京都世田谷区)	デジタルエンタテインメント事業	住居賃貸	91	-	284 (714)	-	375	-
株式会社コナミスポーツ&ライフ	本店他 (東京都品川区他)	健康サービス事業	スポーツクラブ	23,096	2,236	2,336 (10,997)	379	28,047	1,272
コナミリアルエステート株式会社	研修センター (栃木県那須郡他)	全社	研修施設	5,148	165	4,568 (547,137)	4	9,885	21
コナミリアルエステート株式会社	神奈川事業所他 (神奈川県座間市他)	デジタルエンタテインメント事業 健康サービス事業 遊技機事業	制作・製造・管理	6,285	18	6,585 (128,181)	1,803	14,691	18

(注) 1. 帳簿価額のうち「その他」は建設仮勘定を含んでおります。

2. 株式会社コナミデジタルエンタテインメントは事務所を賃借しており、年間賃借料は3,821百万円であります。

3. 株式会社コナミスポーツ&ライフは店舗、事務所等を賃借しており、年間賃借料は16,898百万円であります。

4. コナミリアルエステート株式会社は、株式会社コナミデジタルエンタテインメント等に事務所を賃借しております。

(3) 在外子会社

平成25年3月31日現在

会社名	事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の 内容	帳簿価額					従業員数 (人)
				建物及び 構築物 (百万円)	工具器具 備品 (百万円)	土地 (百万円) (面積㎡)	その他 (百万円)	合計 (百万円)	
Konami Digital Entertainment, Inc.	本社他 (米国、ロサンゼ ルス)	デジタルエンタテイ ンメント事業	営業・管 理	-	181	-	-	181	185
Konami Digital Entertainment GmbH	本社他 (ドイツ、フラン クフルト)	デジタルエンタテイ ンメント事業	営業・管 理	-	44	-	-	44	128
Konami Gaming, Inc.	本社他 (米国、ラスベ ガス)	ゲーミング&システ ム事業	制作・製 造・営業 ・管理	1,902	1,273	766 (50,141)	110	4,051	336

- (注) 1 . Konami Digital Entertainment, Inc. は本社建物等の賃借をしており、年間賃借料は177百万円であります。  
 2 . Konami Digital Entertainment GmbH は本社建物等の賃借をしており、年間賃借料は99百万円であります。

3 【設備の新設、除却等の計画】

重要な設備の新設等

会社名	所在地	セグメントの名称	設備の内容	投資予定金額		資金調達方法	着手及び完了予定年月	
				総額 (百万円)	既支払額 (百万円)		着手	完了
Konami Gaming, Inc.	米国、ラスベガ ス	ゲーミング&シス テム事業	製造	3,814	-	自己資金及び 借入金	平成24年9月	平成27年3月
コナミリアルエス テート株式会社	東京都中央区	デジタルエンタテ インメント事業	制作・営業 ・管理	17,886	1,800	自己資金	平成24年5月	平成25年6月

## 第4【提出会社の状況】

### 1【株式等の状況】

#### (1)【株式の総数等】

##### 【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	450,000,000
計	450,000,000

##### 【発行済株式】

種類	事業年度末現在発行数(株) (平成25年3月31日)	提出日現在発行数(株) (平成25年6月28日)	上場金融商品取引所名又は登録認可金融商品取引業協会名	内容
普通株式	143,500,000	143,500,000	東京証券取引所 (市場第一部) ニューヨーク証券取引所 ロンドン証券取引所	単元株式数100株
計	143,500,000	143,500,000	-	-

(注) 海外の取引所については、ロンドンには原株を、ニューヨークには預託証券をそれぞれ上場しております。

#### (2)【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

#### (3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

#### (4)【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

#### (5)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式総数増減数 (千株)	発行済株式総数残高(千株)	資本金増減額 (百万円)	資本金残高 (百万円)	資本準備金増減額(百万円)	資本準備金残高 (百万円)
平成20年3月31日	55	143,500	-	47,398	-	36,893

(注) 自己株式の消却による減少であります。

(6) 【所有者別状況】

平成25年3月31日現在

区分	株式の状況(1単元の株式数100株)								単元未満株式の状況(株)
	政府及び地方公共団体	金融機関	金融商品取引業者	その他の法人	外国法人等		個人その他	計	
					個人以外	個人			
株主数(人)	-	53	52	370	326	50	39,428	40,279	-
所有株式数(単元)	-	380,480	93,952	238,906	470,093	256	244,732	1,428,419	658,100
所有株式数の割合(%)	-	26.64	6.58	16.72	32.91	0.02	17.13	100.00	-

(注) 1. 自己株式4,881,940株は、「個人その他」に48,819単元及び「単元未満株式の状況」に40株を含めて記載しております。

2. 「その他の法人」及び「単元未満株式の状況」の欄には、証券保管振替機構名義の株式が、それぞれ54単元及び30株含まれております。

(7) 【大株主の状況】

平成25年3月31日現在

氏名又は名称	住所	所有株式数(千株)	発行済株式総数に対する所有株式数の割合(%)
財団法人上月スポーツ・教育財団	東京都港区北青山1-2-7	15,800	11.01
コウツキホールディング	東京都千代田区丸の内2-7-1	15,700	10.94
日本スタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	東京都港区浜松町2-11-3	12,732	8.87
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	東京都中央区晴海1-8-11	8,857	6.17
コウツキキャピタル株式会社	東京都港区北青山1-2-7	7,048	4.91
株式会社三井住友銀行	東京都千代田区丸の内1-1-2	4,017	2.79
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	東京都中央区晴海1-8-12	2,118	1.47
BNPパリバ証券株式会社	東京都千代田区丸の内1-9-1	2,010	1.40
ソシエテジェネラルセキュリティーズノースパシフィックリミテッド	東京都港区赤坂1-12-32	1,874	1.30
みずほ証券株式会社	東京都千代田区大手町1-5-1	1,575	1.09
計	-	71,734	49.99

(注) 1. コナミ株式会社が保有する自己株式は、4,881千株であります。

2. 財団法人上月スポーツ・教育財団は、平成25年4月1日付で一般財団法人上月財団へ移行いたしました。



(8) 【議決権の状況】

【発行済株式】

平成25年3月31日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式	-	-	-
議決権制限株式(自己株式等)	-	-	-
議決権制限株式(その他)	-	-	-
完全議決権株式(自己株式等)	普通株式 4,881,900	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 137,960,000	1,379,546	-
単元未満株式	普通株式 658,100	-	-
発行済株式総数	143,500,000	-	-
総株主の議決権	-	1,379,546	-

(注) 1. 「完全議決権株式(その他)」欄の普通株式には、証券保管振替機構名義の株式が5,400株含まれておりますが、議決権の数の欄には同機構名義の議決権54個は含まれておりません。

2. 「単元未満株式」欄の普通株式には、当社保有の自己株式が40株含まれております。

【自己株式等】

平成25年3月31日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数(株)	他人名義所有株式数(株)	所有株式数の合計(株)	発行済株式総数に対する所有株式数の割合(%)
コナミ株式会社	東京都港区赤坂9-7-2	4,881,900	-	4,881,900	3.40
計	-	4,881,900	-	4,881,900	3.40

(9) 【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

## 2【自己株式の取得等の状況】

【株式の種類等】 会社法第155条第7号に該当する普通株式の取得

(1)【株主総会決議による取得の状況】

該当事項はありません。

(2)【取締役会決議による取得の状況】

該当事項はありません。

(3)【株主総会決議又は取締役会決議に基づかないものの内容】

区分	株式数(株)	価額の総額(円)
当事業年度における取得自己株式	3,409	6,481,898
当期間における取得自己株式	2,088	4,859,179

(注) 当期間における取得自己株式には、平成25年6月1日からこの有価証券報告書提出日までの単元未満株式の買取りによる株式は含まれておりません。

(4)【取得自己株式の処理状況及び保有状況】

区分	当事業年度		当期間	
	株式数(株)	処分価額の総額(円)	株式数(株)	処分価額の総額(円)
引き受ける者の募集を行った取得自己株式	-	-	-	-
消却の処分を行った取得自己株式	-	-	-	-
合併、株式交換、会社分割に係る移転を行った取得自己株式	-	-	-	-
その他 (単元未満株式の売渡請求による売渡)	1,317	2,927,088	95	211,128
保有自己株式数	4,881,940	-	4,883,933	-

(注) 当期間における株式数及び処分価額の総額並びに保有自己株式数には、平成25年6月1日からこの有価証券報告書提出日までの単元未満株式の売渡請求による売渡による処分株式並びに単元未満株式の買取りによる株式は含まれておりません。

### 3【配当政策】

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であると考えております。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と考えております。

当社は、中間配当と期末配当の年2回の剰余金の配当を行うことを基本方針としております。

また、当社は「会社法第459条第1項に基づき、取締役会の決議をもって剰余金の配当等を行うことができる。」旨及び「取締役会の決議により、毎年9月30日を基準日として、中間配当を行うことができる。」旨定款に定めており、これらの剰余金の配当の決定機関は取締役会であります。

なお、当事業年度に係る剰余金の配当は、以下のとおりであります。

決議年月日	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)
平成24年11月1日取締役会決議	3,465	25.00
平成25年5月9日取締役会決議	3,465	25.00

### 4【株価の推移】

#### (1) 最近5年間の事業年度別最高・最低株価

回次	第37期	第38期	第39期	第40期	第41期
決算年月	平成21年3月	平成22年3月	平成23年3月	平成24年3月	平成25年3月
最高(円)	4,410	2,080	1,976	2,906	2,423
最低(円)	1,275	1,416	1,289	1,460	1,535

(注) 最高・最低株価は、東京証券取引所(市場第一部)におけるものであります。

#### (2) 最近6月間の月別最高・最低株価

月別	平成24年10月	平成24年11月	平成24年12月	平成25年1月	平成25年2月	平成25年3月
最高(円)	1,897	2,002	2,129	1,984	1,974	1,986
最低(円)	1,666	1,793	1,898	1,704	1,753	1,780

(注) 最高・最低株価は、東京証券取引所(市場第一部)におけるものであります。

5【役員の状況】

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数 (千株)
代表取締役	会長	上月 景正	昭和15年11月12日生	昭和48年3月 コナミ工業株式会社(現 コナミ株式会社)設立 昭和62年6月 代表取締役会長に就任 平成6年6月 代表取締役会長兼社長に就任 平成17年3月 財団法人上月スポーツ・教育財団(現 一般財団法人上月財団)理事長(現任) 平成24年6月 代表取締役会長に就任(現任)	(注3)	146
代表取締役	社長	上月 拓也	昭和46年5月19日生	平成9年11月 Konami Computer Entertainment America, Inc. 取締役副社長 平成13年10月 Konami Corporation of America取締役社長 平成14年10月 Konami Computer Entertainment Hawaii, Inc. 取締役会長 兼Konami Corporation of America取締役会長 平成21年6月 取締役に就任 平成23年6月 代表取締役に就任 平成24年6月 代表取締役社長に就任(現任) Konami Corporation of America取締役会長(現任)	(注3)	18
取締役	-	東尾 公彦	昭和34年9月24日生	平成9年12月 当社入社 平成17年6月 取締役人事本部長に就任 平成20年5月 代表取締役副社長に就任 平成22年5月 関東ITソフトウェア健康保険組合理事長(現任) 平成24年1月 株式会社コナミスポーツ&ライフ代表取締役会長(現任) 平成24年6月 取締役に就任(現任)	(注3)	26
取締役	相談役	山口 憲明	昭和19年1月26日生	平成6年6月 当社入社 平成13年6月 代表取締役財務本部長に就任 平成19年4月 代表取締役副社長に就任 平成23年6月 取締役相談役に就任(現任)	(注3)	66
取締役	-	五代 友和	昭和14年10月6日生	昭和50年6月 摩耶商事株式会社(現 株式会社マヤテック)代表取締役社長 平成4年5月 取締役に就任(現任) 平成18年6月 株式会社マヤテック代表取締役会長(現任)	(注3)	13
取締役	-	水野 博之	昭和4年4月20日生	平成2年6月 松下電器産業株式会社(現 パナソニック株式会社)副社長 平成6年8月 スタンフォード大学顧問教授 平成10年4月 広島県産業科学技術研究所所長(現任) 平成13年6月 取締役に就任(現任)	(注3)	11
取締役	-	弦間 明	昭和9年8月1日生	平成9年6月 株式会社資生堂代表取締役社長 平成13年6月 同社代表取締役執行役員会長 平成15年6月 同社相談役 平成16年6月 取締役に就任(現任) 平成25年4月 株式会社資生堂特別顧問(現任)	(注3)	8

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数 (千株)
常勤監査役	-	古川 真一	昭和35年2月18日生	昭和57年4月 当社入社 平成23年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント セールス&マーケティング本部長 平成24年10月 株式会社コナミスポーツ&ライフ内部監査室長 平成25年6月 常勤監査役に就任(現任)	(注4)	25
常勤監査役	-	丸岡 稔	昭和31年11月7日生	昭和54年4月 松下電器産業株式会社(現 パナソニック株式会社)入社 平成16年12月 杭州松下電化機器有限公司董事(総会計師) 平成22年6月 パナソニック エコシステムズ株式会社取締役(経理・法務・情報システム担当) 平成24年9月 株式会社あきんどスシロー常勤監査役 平成25年6月 常勤監査役に就任(現任)	(注4)	-
監査役	-	薄井 信明	昭和16年1月1日生	平成7年5月 主税局長 平成10年1月 国税庁長官 平成11年7月 大蔵事務次官 平成23年6月 監査役に就任(現任)	(注5)	0
監査役	-	田中 節夫	昭和18年4月29日生	平成5年8月 警察庁交通局長 平成12年1月 警察庁長官 平成23年6月 監査役に就任(現任)	(注5)	0
監査役	-	荒井 寿光	昭和19年1月10日生	平成8年7月 特許庁長官 平成10年6月 通商産業審議官 平成13年4月 独立行政法人日本貿易保険理事長 平成15年3月 内閣官房・知的財産戦略推進事務局長 平成23年6月 監査役に就任(現任)	(注5)	1
計						314

- (注) 1. 取締役の五代友和、水野博之及び弦間明の3名は、社外取締役であります。
2. 監査役の丸岡稔、薄井信明、田中節夫及び荒井寿光の4名は、社外監査役であります。
3. 平成25年6月27日開催の定時株主総会から1年間
4. 平成25年6月27日開催の定時株主総会から4年間
5. 平成23年6月29日開催の定時株主総会から4年間
6. 代表取締役会長上月景正と代表取締役社長上月拓也は、親子関係にあります。
7. 当社では、意思決定・監督と執行の分離による取締役会の活性化のため、執行役員制度を導入しております。取締役と兼務していない執行役員は7名で、次のとおりであります。

職名	氏名	生年月日	略歴
最高執行責任者	田中 富美明	昭和36年3月10日生	昭和56年4月 当社入社 平成18年3月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント代表取締役執行役員社長(現任) 平成21年6月 執行役員副社長に就任 株式会社コナミスポーツ&ライフ代表取締役執行役員社長(現任) 平成23年5月 最高執行責任者に就任(現任)
執行役員	坂本 哲	昭和23年8月22日生	平成8年11月 Konami Australia Pty Ltd 取締役社長(現任) 平成14年7月 Konami Gaming, Inc.取締役会長(現任) 平成19年4月 執行役員に就任(現任)
執行役員	吉場 峰明	昭和39年5月16日生	平成12年10月 当社入社 平成20年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント執行役員 平成20年5月 執行役員に就任(現任) 平成23年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント取締役(現任) 株式会社コナミスポーツ&ライフ取締役(現任)
執行役員	山地 康之	昭和47年4月13日生	平成13年6月 当社入社 平成23年1月 執行役員経営戦略部長に就任 平成23年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント取締役(現任) 平成23年5月 株式会社コナミスポーツ&ライフ取締役(現任) 平成24年5月 執行役員経営企画部長に就任(現任)
執行役員	木曾原 和之	昭和46年6月17日生	平成13年3月 コナミマーケティング株式会社(現 株式会社コナミデジタルエンタテインメント)入社 平成20年4月 当社入社 平成23年4月 執行役員経営統括部長に就任 平成24年5月 執行役員に就任(現任) 平成25年4月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント常務取締役(現任)
執行役員	本林 純一	昭和44年6月17日生	平成9年1月 当社入社 平成23年1月 財務・経理部長 平成24年5月 執行役員財務・経理部長に就任(現任)
執行役員	久保田 将人	昭和51年10月23日生	平成11年4月 当社入社 平成23年1月 社長室長 平成25年1月 グループ本部長 平成25年4月 執行役員グループ本部長に就任(現任)

## 6【コーポレート・ガバナンスの状況等】

### (1)【コーポレート・ガバナンスの状況】

#### コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、「『価値ある時間』の創造と提供を通して、常に期待される企業集団を目指す」ことを企業理念としております。また、経営の基本方針として「株主重視の基本姿勢」、「ステークホルダーとの良好な関係の維持と、良き企業市民として持続可能な社会の発展に貢献すること」を掲げております。この基本方針の堅持に不可欠である「開かれた経営」、「透明な経営」を実現するために、コーポレート・ガバナンス体制の充実を常に念頭に置いた経営を推進しております。

#### 企業統治の体制

##### (a) 企業統治の体制の概要

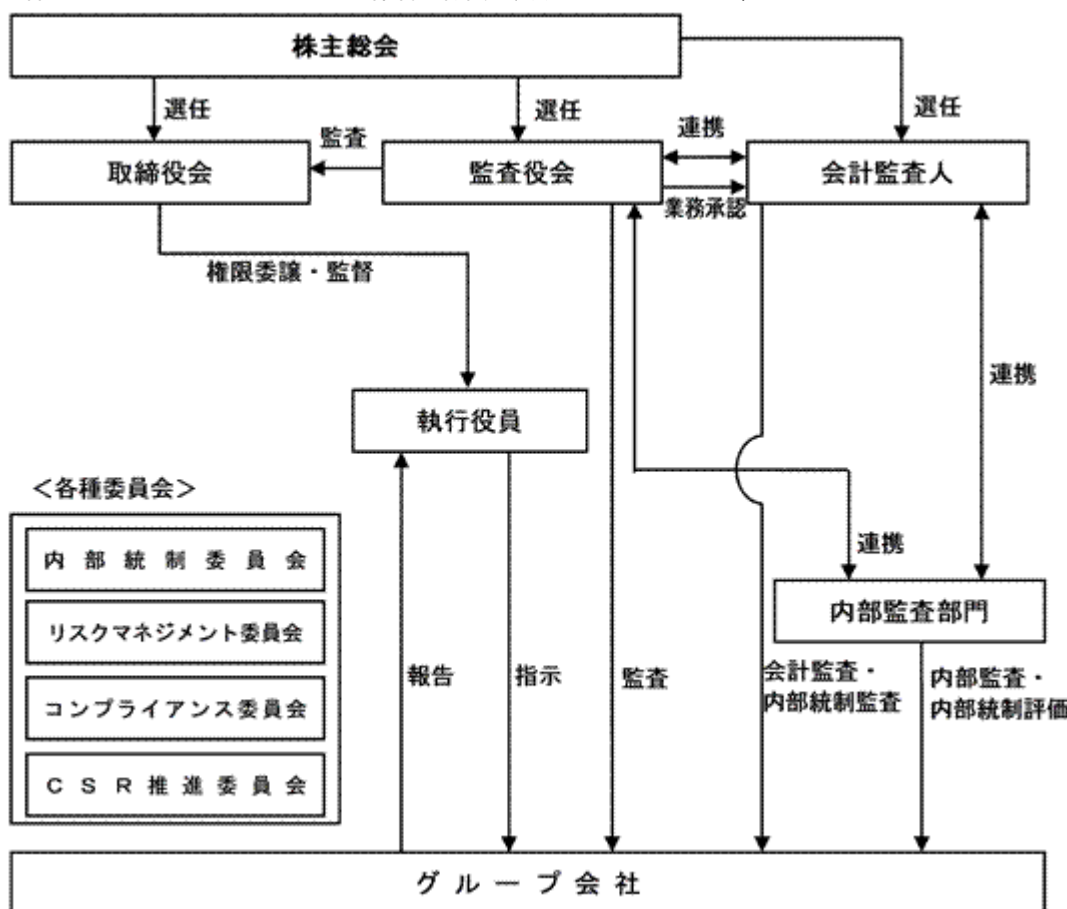
当社は平成18年3月より持株会社体制に移行し、取締役会の役割を、グループ経営の基本方針と戦略の決定及び業務執行の監督と重要事項の決定と位置付け、経営と事業の執行を明確に分離しております。これにより経営のスピードを高めるとともに、最適な経営資源の配分を行うことで、グループの企業価値の最大化を図っております。

当社の取締役会は社外取締役3名を含む7名で構成されており、社外取締役の3名はいずれも、事業法人の経営者としての豊富な経験や実績及び幅広い知識と見識を有し、取締役会での重要事項の決定に際して適切な判断を行える体制としております。また、当社では、平成11年より取締役会における意思決定と監督機能を強化すること及び業務執行の迅速化を図ることを目的に、執行役員制度を採用しております。執行役員には業務執行の権限を委譲し、適切かつ迅速な業務執行を実現しております。

当社の監査役会は社外監査役4名を含む5名によって構成されており、各監査役は、取締役会への出席や幹部社員との面談等を通じて、取締役の業務執行の監査を実施しております。

このほか、米国企業改革法に対応した企業体制を構築するための組織として内部統制委員会を、当社及び当社グループに重大な影響を及ぼす可能性のあるリスクを一元的に把握し適切に対処するための組織としてリスクマネジメント委員会を、また、社員一人一人の法令順守の徹底を図るための組織としてコンプライアンス委員会を、さらには、当社グループの強みを活かし、本業を通じて積極的にCSR（企業の社会的責任）活動を進めるための組織としてCSR推進委員会をそれぞれ設置しております。

当社のコーポレート・ガバナンス体制の概要は、次の通りであります。



(b) 当該企業統治の体制を採用する理由

当社は、上記の体制を採用することにより、業務の適正や経営の透明性が確保されているものと考えております。

(c) 内部統制システムの整備の状況

当社が、取締役会において決議した「業務の適正を確保するための体制」の概要は、以下の通りであります。

イ．取締役の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制

当社では、コンプライアンス委員会が中心となって、業務プロセスや規程の整備、評価・監視体制の強化により、取締役の職務執行の適正を確保しております。また、違法行為に対する牽制機能として内部通報制度を制定し、不祥事の未然防止を図るとともに、反社会的勢力排除に向けた体制整備を行っております。さらに、ニューヨーク証券取引所上場により適用を受けている米国企業改革法に基づく内部統制システムの構築についても、実績を積み上げております。

ロ．取締役の職務の執行に係る情報の保存及び管理に関する体制

当社では、情報管理規程や文書管理規程を整備し、重要文書の特定や保管形態の明確化により、取締役の職務の執行に係る情報を適切に保存・管理する体制を構築しております。

ハ．損失の危険の管理に関する規程その他の体制

当社を取り巻くさまざまなリスクを把握・管理するため、危機管理規程等を制定し、リスクマネジメント委員会を中心となって、リスク管理に必要な体制の整備・強化を行っております。

ニ．取締役の職務の執行が効率的に行われることを確保するための体制

当社では、各部門の担当職務内容及び職務権限を明確にするため、職務分掌及び職務権限に関する規程を整備し、取締役の業務執行の効率性を確保するよう努めております。

ホ．使用人の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制

当社では、企業理念・行動規範・役職員行動指針においてコンプライアンスの重要性を掲げるとともに、その内容を情報システムを通じて全職員に徹底しております。また、コンプライアンス委員会を中心となって、体制強化に努めております。

ヘ．当該株式会社並びにその親会社及び子会社から成る企業集団における業務の適正を確保するための体制

持株会社である当社は、グループ各社の適正かつ調和の取れた業務運営の確保のため、適切な議決権行使等の手段を通じてグループ全体の業務運営を管理するとともに、グループ各社の内部統制システムの整備を進めております。また、情報の保存管理、リスク管理、コンプライアンス等、グループ全社で統一した対応を実施し、グループ一体経営の確立を図っており、監査役会による監査体制も、持株会社を中心としたグループ監査体制を構築しております。

ト．監査役がその職務を補助すべき使用人を置くことを求めた場合における当該使用人に関する事項

監査役会が、監査役の職務を補助すべき使用人を置くことを要請した場合は、内部統制室構成員等補助業務に十分な専門性を有する者を配置することとしております。

チ．前号の使用人の取締役からの独立性に関する事項

監査役会は、配置すべき職務補助者の選任等に関して意見を述べるができるものとしております。また、配置された補助者は、その補助業務に関しては取締役からの指揮は受けないものとしております。

リ．取締役及び使用人が監査役に報告をするための体制その他の監査役への報告に関する体制

取締役及び使用人が監査役会に報告すべき事項を定める規程を制定し、経営、業績に影響を及ぼす重要な事項については直ちに監査役会に報告することとしております。また、監査役会が使用人等から直接報告を受けられるように内部通報制度を導入しております。



又、その他監査役の監査が実効的に行われることを確保するための体制

監査役は、職務執行に必要なと判断した場合、弁護士、公認会計士等の専門家に意見・アドバイスを依頼する、などを行うことができるものとしております。

#### 内部監査及び監査役監査の状況

##### (a) 内部監査部門

内部監査につきましては、独立した内部監査室が各部門における社内規程の遵守状況等についての監査を担当し、内部監査室と会計監査人及び監査役会は定期的あるいは必要に応じて意見交換を行っております。また、内部統制室は財務諸表に係る内部統制の有効性の評価を行っており、同評価の監査を会計監査人及び監査役より受けるために、これら3者は定期的に意見交換を行っております。なお、当社の内部統制部門は約10名の人員で構成されております。

##### (b) 監査役監査

監査役は、監査役会が定めた監査の方針及び監査計画に従って取締役の業務執行の監査を行っております。監査役5名のうち4名は社外監査役であり、また2名は常勤監査役であります。監査役は会計監査人より会計監査報告等を四半期毎の監査役会で聴取するほか、随時必要に応じて意見交換を行っております。また、当社は持株会社であり、事業部門はすべて傘下のグループ会社が担っておりますので、常勤監査役とグループ会社の監査役は定期的に「グループ監査役会」を開催し、意見交換や情報共有を図ることで、グループ全体の監査の実効性を高めております。

なお、常勤監査役丸岡稔はグローバル企業での財務経理部門責任者としての豊富な経験があり、また、監査役薄井信明は国税庁長官等を歴任しており、それぞれ財務及び会計に関する相当程度の知見を有するものであります。

#### 会計監査の状況

当社の会計監査業務を執行した公認会計士は、水谷英滋及び山根洋人であり、有限責任 あずさ監査法人に所属しております。また、当社の会計監査業務に係る補助者は、公認会計士10名、公認会計士試験合格者15名、その他11名であります。なお、継続監査年数については、全員7年以内であるため記載を省略しております。

#### 社外取締役及び社外監査役

##### (a) 会社と会社の社外取締役及び社外監査役の人的関係、資本関係または取引関係その他の利害関係

社外取締役及び社外監査役と、また、当該社外取締役及び社外監査役が他の会社等の役員若しくは使用人である、又は役員若しくは使用人であった場合における当該他の会社等と当社との間に、人的関係、資本関係又は取引関係その他の利害関係はありません。当社は、これらの諸点を厳格に検討した上で社外取締役及び社外監査役を選任しており、特段の独立性に関する基準を定めておりません。

##### (b) 社外取締役及び社外監査役が企業統治において果たす機能及び役割

当社の社外取締役及び社外監査役が企業統治において果たす機能及び役割は、「企業統治の体制(a)企業統治の体制の概要」に記載の通りであります。

社外取締役、社外監査役、内部監査部門及び会計監査人は、定期的に、あるいは必要に応じて情報共有を図り、経営の監視機能強化及び監査の実効性向上に努めております。

なお、当社は、社外取締役五代友和、水野博之及び弦間明、並びに社外監査役丸岡稔、薄井信明、田中節夫及び荒井寿光を、東京証券取引所の定めに基づく独立役員として指定し、同取引所に届け出ております。

##### (c) 責任限定契約の内容の概要

当社と各社外取締役並びに社外監査役は、会社法第423条第1項に定める責任について、会社法第425条第1項各号に定める金額の合計額を限度とする契約を締結しております。

定款で取締役の定数又は取締役の資格制限について定めた場合の、その内容  
当社は取締役の員数を12名以内とする旨定款に定めております。

#### 取締役の選解任の決議要件につき、会社法と異なる別段の定めをした場合の、その理由

当社は、取締役の選任決議について、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の過半数をもって行う旨、定款に定めております。これは、株主総会における特別決議の定足数を緩和することにより、株主総会の円滑な運営を行うことを目的とするものであります。

#### 株主総会決議事項を取締役会で決議できることとした場合の、その事項及びその理由

当社は、剰余金の配当等会社法第459条第1項各号に定める事項について、法令に別段の定めのある場合を除き、株主

総会の決議によらず取締役会の決議により定める旨定款に定めております。これは剰余金の配当等を取締役会の権限とすることにより、株主への機動的な利益還元を行うことを目的としたものであります。

#### 株主総会の特別決議要件を変更した場合の、その事項及びその理由

当社は、会社法第309条第2項に定める株主総会の特別決議要件について、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の3分の2以上をもって行う旨定款に定めております。これは、株主総会における特別決議の定足数を緩和することにより、株主総会の円滑な運営を行うことを目的とするものであります。

#### その他コーポレート・ガバナンスに重要な影響を与えうる特別な事情

当社は、平成14年9月のニューヨーク証券取引所への上場を機に、連結決算を米国会計基準に変更いたしました。それと同時に米国企業改革法の適用も受けるようになり、それらへの対応を行っていく過程で、情報開示体制は自ずと強化されてきております。

また、当社は平成12年1月に日本企業としては初めて、米国ネバダ州のカジノ機器製造・販売ライセンスを取得し、平成25年3月までに北米42の州及び地域のライセンスを取得しております。カジノ機器製造・販売ライセンスは厳しい審査、特に厳格なコンプライアンス順守を継続的に求められるライセンスであります。

これらニューヨーク証券取引所への上場や、カジノ機器製造・販売ライセンスを維持していくためには、グループ社員全員にコンプライアンスの重要性を徹底周知させていく努力が必要であります。全てのステークホルダーからの信頼を獲得できるよう、今後も引き続きグローバル・スタンダードを意識した経営を進めてまいります。

#### 買収防衛に関する事項

当社は、平成22年6月29日開催の第38回定時株主総会の決議を受け、「当社株式の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」を導入いたしました。3年間の有効期間が満了となったため、平成25年6月27日開催の第41回定時株主総会の決議を受け、一部変更のうえ継続いたしました。

買収防衛策の基本方針等の概要については、「第2 事業の状況 3 対処すべき課題」に記載のとおりであります。

#### 役員報酬等

##### イ．当連結会計年度における当社の取締役及び監査役に対する報酬等の額

役員区分	基本報酬（百万円）	支給人数（人）
取締役 （社外取締役を除く）	420	4
社外役員	80	7

（注）1．監査役は全員社外監査役となります。

2．取締役及び監査役に対して基本報酬以外の報酬の支払いはありません。（賞与、ストックオプション等はありません。）

##### ロ．連結報酬等の総額が1億円以上である取締役及び監査役

氏名	役員区分	会社区分	基本報酬（百万円）
上月 景正	取締役	提出会社	296

（注）基本報酬以外の報酬の支払いはありません。

#### ハ．役員報酬等の額又はその算定方法の決定に関する方針

取締役の報酬は、株主総会の決議により決定した取締役報酬総額の上限の範囲内で、取締役会の決議により決定しております。個々の報酬額については、業績動向等を勘案の上、代表権の有無、役位、役割・責任範囲、常勤・非常勤を考慮し、実績、経営に関する貢献度を評価して決定しております。

監査役の報酬は、株主総会の決議により決定した監査役報酬総額の上限の範囲内で、監査役の協議により決定しております。

なお、退職慰労金制度につきましては、取締役においては平成12年6月23日開催の第28回定時株主総会終結の時をもって、監査役においては平成15年6月19日開催の第31回定時株主総会終結の時をもって、それぞれ廃止しております。

#### 株式の保有状況

当社及び連結子会社のうち、投資株式の貸借対照表計上額（投資株式計上額）が最も大きい会社（最大保有会社）である当社及び高砂電器産業株式会社については、以下のとおりであります。

#### 当社

イ．投資株式のうち保有目的が純投資目的以外の目的であるものの銘柄数及び貸借対照表計上額の合計額

2 銘柄 427百万円

ロ．保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式の銘柄、保有区分、株式数、貸借対照表計上額及び保有目的  
 前事業年度

特定投資株式

銘柄	株式数(株)	貸借対照表計上額 (百万円)	保有目的
株式会社テレビ東京ホールディングス	118,900	128	事業上の取引関係構築・維持

当事業年度

特定投資株式

銘柄	株式数(株)	貸借対照表計上額 (百万円)	保有目的
株式会社テレビ東京ホールディングス	118,900	127	事業上の取引関係構築・維持

高砂電器産業株式会社

イ．投資株式のうち保有目的が純投資目的以外の目的であるものの銘柄数及び貸借対照表計上額の合計額

3 銘柄 385百万円

ロ．保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式の銘柄、保有区分、株式数、貸借対照表計上額及び保有目的  
 前事業年度

特定投資株式

銘柄	株式数(株)	貸借対照表計上額 (百万円)	保有目的
株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス	200,000	291	事業上の取引関係構築・維持
セガサミーホールディングス株式会社	760	1	事業上の取引関係構築・維持
株式会社オーイズミ	1,500	0	事業上の取引関係構築・維持
株式会社SANKYO	100	0	事業上の取引関係構築・維持
株式会社マースエンジニアリング	200	0	事業上の取引関係構築・維持
SRIスポーツ株式会社	200	0	事業上の取引関係構築・維持
株式会社ユニバーサルエンターテインメント	100	0	事業上の取引関係構築・維持
株式会社平和	100	0	事業上の取引関係構築・維持
ダイコク電機株式会社	100	0	事業上の取引関係構築・維持
サン電子株式会社	200	0	事業上の取引関係構築・維持

当事業年度  
 特定投資株式

銘柄	株式数(株)	貸借対照表計上額 (百万円)	保有目的
株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス	200,000	305	事業上の取引関係構築・維持

(2) 【監査報酬の内容等】

【監査公認会計士等に対する報酬の内容】

区分	前連結会計年度		当連結会計年度	
	監査証明業務に基づく報酬(百万円)	非監査業務に基づく報酬(百万円)	監査証明業務に基づく報酬(百万円)	非監査業務に基づく報酬(百万円)
提出会社	204	-	200	3
連結子会社	97	-	80	-
計	301	-	280	3

【その他重要な報酬の内容】

当社の監査公認会計士等である有限責任 あずさ監査法人は、KPMGインターナショナルの日本におけるメンバーファームであります。当社及び子会社は、各国のKPMGインターナショナルのメンバーファームに対して、監査契約に基づく監査証明業務に係る報酬や、税務申告書の作成及び税務コンサルティング業務等に係る報酬を支払っております。

当社及び子会社が、前連結会計年度中に有限責任 あずさ監査法人及び各国のKPMGインターナショナルのメンバーファームに対し支払った監査証明業務及びその他のサービスに係る報酬の額は、それぞれ442百万円及び152百万円であります。

また、当社及び子会社が、当連結会計年度中に有限責任 あずさ監査法人及び各国のKPMGインターナショナルのメンバーファームに対し支払った監査証明業務及びその他のサービスに係る報酬の額は、それぞれ432百万円及び177百万円であります。

【監査公認会計士等の提出会社に対する非監査業務の内容】

(前連結会計年度)

該当事項はありません。

(当連結会計年度)

監査公認会計士等の当社に対する非監査業務の内容は、アドバイザー業務等であります。

【監査報酬の決定方針】

当社は、監査における品質の維持・向上を図るとともに、効率的な監査が行われることが重要であると考えており、当社の監査公認会計士等に対する監査報酬については、当社及び子会社の事業内容や事業規模、監査日数等を考慮の上、決定しております。

また、監査公認会計士等との監査契約を締結する際には、当社監査役会に事前に承認を得た上で実施することとしております。

## 第5【経理の状況】

### 1．連結財務諸表及び財務諸表の作成方法について

(1) 当社の連結財務諸表は、「連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」(昭和51年大蔵省令第28号、以下「連結財務諸表規則」という。)第95条の規定により、米国預託証券の発行等に関して要請されている用語、様式及び作成方法、即ち、米国において一般に公正妥当と認められた会計原則に基づいて作成しております。なお、連結財務諸表の記載金額は、百万円未満の端数を四捨五入して表示しております。

(2) 当社の財務諸表は、「財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則」(昭和38年大蔵省令第59号)に基づいて作成しております。

また、財務諸表の記載金額は、百万円未満の端数を切り捨てて表示しております。

### 2．監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、連結会計年度(平成24年4月1日から平成25年3月31日まで)の連結財務諸表及び事業年度(平成24年4月1日から平成25年3月31日まで)の財務諸表について有限責任 あずさ監査法人により監査を受けております。

### 3．連結財務諸表等の適正性を確保するための特段の取組みについて

当社は、連結財務諸表等の適正性を確保するための特段の取組みを行っております。具体的には、会計基準等の内容を適切に把握し、連結財務諸表等を適正に作成できる体制を整備するため、公益財団法人財務会計基準機構等の団体へ加入しております。また、公益財団法人財務会計基準機構や監査法人等が主催する研修・セミナー等への参加や会計専門書等の定期購読等を行っております。

1【連結財務諸表等】

(1)【連結財務諸表】

【連結貸借対照表】

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)		当連結会計年度 (平成25年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
(資産の部)				
流動資産				
現金及び現金同等物	76,451		63,669	
受取手形及び売掛金(貸倒引当金控除後)				
-平成24年3月31日現在及び平成25年 3月31日現在の貸倒引当金はそれぞれ 380百万円及び683百万円	33,647		33,066	
棚卸資産	22,121		26,349	
繰延税金資産	20,503		20,749	
前払費用及びその他の流動資産	9,243		9,650	
流動資産合計	161,965	49.4	153,483	47.5
有形固定資産	62,251	19.0	62,651	19.4
投資及びその他の資産				
市場性のある有価証券	429		440	
関連会社に対する投資	2,184		2,247	
識別可能な無形固定資産	41,283		42,225	
営業権	21,875		21,934	
差入保証金	26,827		26,625	
繰延税金資産	976		1,875	
その他の資産	10,216		11,468	
投資及びその他の資産合計	103,790	31.6	106,814	33.1
資産合計	328,006	100.0	322,948	100.0

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)		当連結会計年度 (平成25年3月31日)	
	金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
(負債の部)				
流動負債				
短期借入金	2,300		4,681	
1年内返済予定の長期借入債務	5,000		5,000	
リース債務	2,458		2,166	
支払手形及び買掛金	16,290		14,443	
未払税金	10,449		4,104	
未払費用	19,993		19,971	
前受収益	5,595		5,464	
その他の流動負債	5,805		3,683	
流動負債合計	67,890	20.7	59,512	18.4
固定負債				
長期借入債務(1年内返済予定分を除く)	5,000		-	
リース債務	24,803		22,588	
未払退職・年金費用	1,641		1,531	
繰延税金負債	4,024		4,424	
その他の固定負債	8,928		8,894	
固定負債合計	44,396	13.5	37,437	11.6
負債合計	112,286	34.2	96,949	30.0
(契約債務及び偶発債務)				
契約債務及び偶発債務				
(純資産の部)				
株主資本				
資本金	47,399	14.4	47,399	14.7
普通株式 - 無額面：授権株式数 450,000,000株、発行済株式数 平成24年 3月31日現在及び平成25年3月31日現 在：143,500,000株、自己株式を除く発 行済株式数 平成24年3月31日現在： 138,620,152株、平成25年3月31日現 在：138,618,060株				
資本剰余金	74,175	22.6	74,175	23.0
利益準備金	284	0.1	284	0.1
利益剰余金	107,565	32.8	113,808	35.2
その他の包括利益(損失)累計額	2,719	0.8	1,009	0.3
自己株式 - 取得原価 平成24年3月31日現在：4,879,848株 平成25年3月31日現在：4,881,940株	11,246	3.4	11,250	3.5
株主資本合計	215,458	65.7	225,425	69.8
非支配持分	262	0.1	574	0.2
純資産合計	215,720	65.8	225,999	70.0
負債及び純資産合計	328,006	100.0	322,948	100.0

【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】

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)		当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)	
	金額(百万円)	百分比 (%)	金額(百万円)	百分比 (%)
売上高及び営業収入				
製品売上高	140,159		103,928	
サービス及びその他の収入	125,599		122,067	
売上高及び営業収入合計	265,758	100.0	225,995	100.0
営業費用				
製品売上原価	89,924		64,152	
サービス及びその他の原価	84,491		88,661	
販売費及び一般管理費	50,051		51,307	
震災関連損失	342		-	
営業費用合計	224,808	84.6	204,120	90.3
営業利益	40,950	15.4	21,875	9.7
その他の収益(費用)				
受取利息	215		182	
支払利息	1,427		1,300	
為替差損益 - 純額	331		1,285	
その他 - 純額	43		127	
その他の収益(費用) - 純額	924	0.3	40	0.0
税引前当期純利益	40,026	15.1	21,915	9.7
法人税等				
当期税額	14,117		9,099	
繰延税額	2,824		626	
法人税等合計	16,941	6.4	8,473	3.8
持分法投資利益 - 純額	52	0.0	44	0.0
非支配持分控除前当期純利益	23,137	8.7	13,486	5.9
非支配持分帰属利益	125	0.0	312	0.1
当社株主に帰属する当期純利益	23,012	8.7	13,174	5.8



【連結包括利益計算書】

区分	前連結会計年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
非支配持分控除前当期純利益	23,137	13,486
その他の包括利益(損失) - 税効果調整後 為替換算調整額	455	3,646
売却可能な有価証券の未実現評価損益	0	79
年金債務調整額	283	3
その他の包括利益(損失)合計	172	3,728
当期包括利益	22,965	17,214
非支配持分帰属当期包括利益	125	312
当社株主に帰属する当期包括利益	22,840	16,902

( 1株当たり情報 )

区分	前連結会計年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
	1株当たり当社株主に帰属する当期純利益	166.23円
潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益	166.23円	95.04円

【連結資本勘定計算書】

前連結会計年度（自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日）

（単位：百万円）

	株主資本						株主資本 合計	非支配持分	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益準備金	利益剰余金	その他の包 括利益(損 失)累計額	自己株式			
期首残高	47,399	75,490	284	90,250	2,547	16,962	193,914	4,493	198,407
当社株主への配当金				5,697			5,697		5,697
自己株式の取得						29	29		29
自己株式の処分		0				5,745	5,745		5,745
非支配持分との資本取 引及びその他		1,315					1,315	4,356	5,671
包括利益									
当期純利益				23,012			23,012	125	23,137
為替換算調整額					455		455		455
売却可能な有価証券 の未実現評価損益					0		0		0
年金債務調整額					283		283		283
当期包括利益合計							22,840	125	22,965
期末残高	47,399	74,175	284	107,565	2,719	11,246	215,458	262	215,720

当連結会計年度（自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日）

（単位：百万円）

	株主資本						株主資本 合計	非支配持分	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益準備金	利益剰余金	その他の包 括利益(損 失)累計額	自己株式			
期首残高	47,399	74,175	284	107,565	2,719	11,246	215,458	262	215,720
当社株主への配当金				6,931			6,931		6,931
自己株式の取得						6	6		6
自己株式の処分		0				2	2		2
包括利益									
当期純利益				13,174			13,174	312	13,486
為替換算調整額					3,646		3,646		3,646
売却可能な有価証券 の未実現評価損益					79		79		79
年金債務調整額					3		3		3
当期包括利益合計							16,902	312	17,214
期末残高	47,399	74,175	284	113,808	1,009	11,250	225,425	574	225,999

【連結キャッシュ・フロー計算書】

区分	前連結会計年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
	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		
非支配持分控除前当期純利益	23,137	13,486
営業活動によるキャッシュ・フローへの調 整項目		
減価償却費	9,798	10,513
貸倒引当金の純増減( )	44	266
有形固定資産除売却損益( )	311	176
持分法投資損益( )	52	44
繰延税額	2,824	626
資産及び負債の増減		
受取手形及び売掛金の純増( )減	5,406	2,427
棚卸資産の純増( )減	2,201	5,484
前払費用の純増( )減	790	623
支払手形及び買掛金の純増減( )	2,458	3,066
未払税金及び未収税金の純増減( )	4,396	6,343
未払費用の純増減( )	1,947	70
前受収益の純増減( )	830	386
前受金の純増減( )	256	847
その他 - 純額	191	529
営業活動によるキャッシュ・フロー	37,915	10,236

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
投資活動によるキャッシュ・フロー		
資本的支出	9,260	9,927
有形固定資産の売却による収入	11	79
差入保証金の純増( )減	466	189
定期預金の純増( )減	1,412	569
営業譲受による支出	-	1,245
その他 - 純額	275	102
投資活動によるキャッシュ・フロー	7,646	11,575
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減( )	1,700	2,124
社債の償還による支出	5,000	5,000
リース債務の元本返済による支出	2,385	2,578
配当金の支払	5,689	6,919
自己株式の取得による支出	29	6
セール・アンド・リースバック取引による収入	1,547	-
その他 - 純額	2	2
財務活動によるキャッシュ・フロー	13,254	12,377
為替変動の現金及び現金同等物に対する影響額	105	934
現金及び現金同等物の純増減( )額	16,910	12,782
現金及び現金同等物の期首残高	59,541	76,451
現金及び現金同等物の期末残高	76,451	63,669

(連結財務諸表注記)

1. 会計処理の原則及び手続並びに連結財務諸表の表示方法

この連結財務諸表は、米国において一般に公正妥当と認められた会計原則(以下「米国会計基準」)に基づいて作成されており、当社は、平成14年9月にニューヨーク証券取引所に上場し、米国預託証券の発行等に関して要請されている用語、様式及び作成方法により連結財務諸表を作成し、米国証券取引委員会に登録しております。当社及び日本の子会社は、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠し、また、その海外子会社は、所在する国において一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠して会計記録を保持しております。添付の連結財務諸表には、米国会計基準に適合させるために必要な一定の調整が反映されております。

当社及び子会社が採用している会計処理の原則及び手続並びに表示方法のうち、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則に準拠した場合と異なるもので、主要なものは次のとおりであります。

(1) 企業結合による影響

当社及び子会社は、企業結合については、取得法により、識別可能な無形固定資産を含め、取得した資産、負債及び非支配持分を、取得日におけるそれぞれの見積公正価値で計上しております。また、当社及び子会社は、営業権及び特定の無形固定資産を償却対象とはせず、公正価値に基づく減損の評価の対象としております。

従って、米国会計基準と日本会計基準との差異は、営業権の償却、減損における差異により生じております。

(2) 社内利用目的のソフトウェア開発費

当社及び子会社は、社内利用目的のソフトウェア開発費について、プロジェクトの計画段階及び導入後段階に発生するコストを費用処理し、アプリケーションの開発段階に発生するコストは資産計上しております。

(3) 法人税等

当社及び子会社は、税務申告において採用した、あるいは採用する予定の税務ポジションが、税務当局による調査において50%超の可能性をもって認められる場合に、その財務諸表への影響を認識しております。税務ポジションに関連するベネフィットは、税務当局との解決により、50%超の可能性の実現が期待される最大金額で測定されます。

2. 事業及び組織

当社は、昭和44年に創業され、昭和48年3月に日本の法律下で株式会社となりました。当社及び子会社は、ソーシャルサイト向けコンテンツ、家庭用ゲーム機器向けソフトウェア、アミューズメント施設及びその他の娯楽施設向けゲーム機器、その他アミューズメント関連製品の制作、製造及び販売、スポーツクラブ施設の運営に従事しております。当社及び子会社の製品の主な仕向地は、日本、北米、欧州、アジア及びオーストラリアであります。スポーツクラブ施設運営事業は日本のみで行われております。

当社及び子会社における家庭用ゲームソフトの過去の売上のほぼ全ては、他のメーカーが開発、製造した家庭用ゲーム・プラットフォーム専用のソフトウェアの売上によるものであります。当社及び子会社は、メーカーからプラットフォーム・ライセンスを取得した場合、それらのプラットフォームで使用する目的においてのみゲームソフトを発売することができます。通常、プラットフォーム・ライセンスの契約期間は、最初の契約としては数年間で、以後1年毎の更新が可能であります。もし、当社及び子会社が、人気のあるゲーム・プラットフォームのメーカーからゲームソフトを制作するためのライセンスを取得できなかった場合、または、現在所有しているライセンスの契約期間が終了した場合、それらのプラットフォーム向けのソフトウェアを発売することができず、経営成績及び収益性にマイナスの影響を及ぼす可能性があります。今日まで、当社及び子会社は、常にプラットフォーム・メーカーとの契約を更新、または新規契約を締結してまいりました。これらのライセンスには、その他の条項も含まれております。例えば、全ての製品及び関連する販促品についてプラットフォーム・メーカーが承認する権利等で、それは当社及び子会社のコストや新規ゲームタイトルの発売のタイミングに影響を与えることがあります。

米国、カナダ及びオーストラリアにおいて、当社及び子会社によるゲーミング機器の製造及び販売は、連邦、州及び地域の様々な規制を受けます。加えて、当社及び子会社は、ゲーミング機器からの収益を分配して受け取れる方式のリース契約を締結する場合、ゲーミング・オペレーターとして規制を受ける可能性があります。これらの規制は、継続的に変更され、改訂しており、将来的に様々な管轄区域におけるゲーミング事業が制限される、すなわち、当社及び子会社が収益を上げることのできる管轄区域の減少につながる可能性があります。当社及び子会社、そしてその主要な役員は、各管轄区域のゲーミング・ライセンスが発行される前に、広範な調査の対象となります。また、当社及び子会社のゲーミング機器は、各管轄区

域から認可を受ける前に、それぞれ独自の試験及び評価を受ける必要があります。一般的に、規制当局は、これらのゲーミング機器に関する認可及びライセンスについて、付与、更新または取消を行う際には大幅な自由裁量権を有しております。

### 3. 組替

前連結会計年度の連結財務諸表の一部は、当連結会計年度の表示に合わせて組替再表示しております。

### 4. 重要な会計方針

#### (1) 連結の方針

添付の連結財務諸表は、当社及び当社が過半数の株式を所有する子会社全ての勘定を含んでおります。連結会社間における全ての重要な債権債務残高及び取引高は、連結の過程で消去されております。

#### (2) 現金及び現金同等物

現金及び現金同等物は、取得日から3ヵ月以内に満期の到来する全ての流動性の高い投資を含んでおります。

#### (3) 有価証券

当社及び子会社は、保有する負債証券及び市場性のある持分証券を、売買目的の有価証券、売却可能な有価証券、償還期限まで保有する有価証券の3つに分類しております。売買目的の有価証券は、短期間で売却する目的で購入、保有されております。償還期限まで保有する有価証券は、当社及び子会社が、償還期限まで保有する能力と意思を有する有価証券であります。売買目的の有価証券及び償還期限まで保有する有価証券に該当しない有価証券は、全て売却可能な有価証券に分類されております。売買目的の有価証券及び売却可能な有価証券のうち、公正価値が容易に確定できるものは、公正価値で計上されております。償還期限まで保有する有価証券は、プレミアム及びディスカウントの償却調整後の償却原価で計上されております。売買目的の有価証券の未実現損益は損益に含めております。売却可能な有価証券の税効果考慮後の未実現損益は、損益から除外され、それが実現するまでその他の包括利益累計額における独立した項目として報告されております。売却可能な有価証券の売却により実現する損益は、平均原価法に基づいて算出されております。売却可能な有価証券の市場価額が原価を下回り、その価値下落が一時的でないと考えられる場合は、帳簿価額を公正価値まで引き下げております。その評価額の切り下げは損益に含まれ、その有価証券の帳簿上の原価が更新されております。なお、受取配当金は稼得時に収益として認識されております。前連結会計年度末及び当連結会計年度末において、当社及び子会社が所有する全ての持分証券は売却可能な有価証券に分類されております。

当社及び子会社は、少なくとも四半期に一度継続的に、売却可能な有価証券の一時的でない減損の可能性について、評価をしております。一時的でない減損の兆候が存在するかどうかを判断するために、評価時点の1株当たり市場価額に対する1株当たり帳簿価額の比率と取得時点の同比率との変化の度合い、各被投資会社の財政状態及び見通し、被投資会社が操業している業界の状況、売却可能な有価証券の取得価額に対する公正価値、そして売却可能な有価証券の公正価値が取得価額を下回っていた期間等の要因を考慮します。

当社及び子会社は、発行者の財政状態、事業の見通し、信用力を考慮して、満期保有目的の負債証券の一時的でない減損の可能性について評価しております。被投資会社に関して公表された信用格付がB B (ダブルB)かそれ以下の場合は、一時的ではない減損の兆候があると考えられます。

認識される減損の金額は、その投資の帳簿価額が公正価値を上回った金額に基づいて測定されます。公正価値は市場価額、予測ディスカウントキャッシュフロー、またはその他の適切な評価方法によって決定されます。

#### (4) 関連会社株式

当社が20%から50%の間で議決権持分を有し、その経営に対して重要な影響を及ぼすことのできる関連会社への投資については、持分法が適用されております。持分法では、取得時に原価で計上された投資額が、その関連会社の純利益(または純損失)における当社持分を認識するために調整されております。これらの関連会社との間に発生する全ての重要な未実現利益は、持分法の会計処理に従って消去されております。市場性のない持分証券のうち、連結及び持分法の対象となっていないものについては、取得原価で計上されております。

関連会社の純資産における当社持分を超過する金額(以下「持分法営業権」)は償却されませんが、減損の対象となり、価値の下落が一時的ではない場合は減損として認識されます。当社は、少なくとも四半期に一度継続的に、減損の可能性について、被投資会社に関する持分の評価をしております。一時的ではない減損の兆候が存在するかどうかを判断するために、被投資会社のキャッシュ・フローの予測を含めた事業計画目標及び計画されていた財務活動の結果、財政状態及び見通し、その投資の帳簿価額に対する持分の公正価値、そして持分の公正価値がその投資の帳簿価額を下回っていた期間等の要因を考慮します。認識される減損の金額は、投資の帳簿価額が公正価値を上回った金額に基づいて測定されます。公正価

値は市場価額、予測ディスカウントキャッシュフロー、またはその他の適切な評価方法によって決定されます。持分証券の公正価値が原価を下回り、その価値の下落が一時的でないと考えられる場合は、帳簿価額を公正価値まで引き下げます。その評価額の切り下げは損益として認識され、その有価証券の帳簿上の原価が変更されます。

#### (5) 棚卸資産

棚卸資産のうち、再販用の商品、製品、仕掛品、原材料及び貯蔵品は、低価法により評価されております。原価の算定においては、ソフトウェア製品については個別法、その他については平均法が適用されております。

#### (6) 有形固定資産

有形固定資産は取得原価で計上されております。減価償却は見積耐用年数に基づき、主として定率法により計算されております。見積耐用年数には、建物及び構築物については10年から50年、工具器具備品については2年から20年を使用しております。キャピタル・リース契約による設備は、最低リース料支払額の現在価値もしくは契約時の公正価値のいずれか低い方の金額で計上され、その資産のリース期間もしくは見積耐用年数のいずれか短い期間で償却を行っております。

通常の維持費及び修繕費は発生時に費用処理されております。多額の取替及び改良は資産計上されております。有形固定資産が除却または処分される場合、その資産勘定及び関連する減価償却累計額勘定は取り消され、その差額については営業損益に含まれております。

当社及び子会社は、公正価値の見積りが可能であれば、有形の長期性資産の除却に伴う法的債務を負債として計上し、それらの債務の発生時に公正価値で評価しております。また、資産の除却に関する債務を負債として最初に認識する時には、関連する長期性資産の帳簿価額の増加を認識することによりその費用を資産化しております。

#### (7) 社内利用目的のソフトウェア

当社及び子会社は、アプリケーションの開発段階に到達し、回収可能性テストの条件を満たした社内利用目的のソフトウェア・システムに関わる費用を、添付の連結貸借対照表においてコンピュータ・ソフトウェアとして資産計上しております。資産計上された費用には、主に、アプリケーションの開発または購入に要した外部への直接費用が含まれております。このような費用の資産計上は、そのプロジェクトが実質的に完了し、目的通り使用できる状態になった時点で終了しております。そして、資産計上された費用は、各アプリケーションの2年から5年までの間の見積耐用年数で定額償却されております。当社及び子会社は、プロジェクトの計画段階で発生するコストを費用処理しております。そのコストには、プロジェクトに関する戦略的意思決定や性能及びシステム要件の決定に要するものが含まれております。当社及び子会社は、トレーニング費用やメンテナンス費用等、社内利用のソフトウェアに関して、その導入後段階に発生するコストについても費用処理しております。

#### (8) 企業結合

当社及び子会社は、企業結合については、取得法により、識別可能な無形固定資産を含め、取得した資産、負債及び非支配持分を、取得日におけるそれぞれの見積公正価値で計上しております。取得関連費用は、発生時に費用処理しております。

#### (9) 営業権及びその他の識別可能な無形固定資産

営業権は、被買収会社の取得価額と被買収会社の純資産の見積公正価値との差額を表しております。識別可能な無形固定資産は、トレードマーク、会員リスト、ゲーミング・ライセンス、メンバーシップ、パテント及びフランチャイズ契約等に関連する無形固定資産を示しており、主として子会社の取得に伴って取得したものであります。

当社及び子会社は、二段階による営業権の減損テストを少なくとも毎年1回実施しており、減損の兆候が生じた場合にはその都度実施しております。第一段階では、報告単位を特定し、各報告単位毎の公正価値を認識することが要求されております。当社及び子会社は、報告単位の決定にあたり、主として事業セグメントの区分と同一の区分を用いております。各報告単位毎の公正価値は、各報告単位毎に割り当てられた営業権を含む帳簿価額と比較されます。

報告単位の帳簿価額が報告単位の公正価値を上回る場合には、減損テストの第二段階として、報告単位の営業権の公正価値と当該報告単位の営業権の帳簿価額の比較を実施します。報告単位の営業権の公正価値がその帳簿価額を下回る場合には、減損損失が認識されます。

当社及び子会社は、帳簿上の営業権の回収可能性の評価を行っており、その評価において、報告単位の公正価値を算定するために、第三者である資産鑑定会社を用いております。資産鑑定会社は、公正価値の算定において主に割引キャッシュ・フロー分析を用いますが、加えて被買収会社の株価及び株式時価総額、報告単位における資産と負債の構成を含むその他の評価方法も採用します。分析において用いられる重要な前提条件は以下のとおりであります。

##### 1) 報告単位の予想売上成長率、予想利益率及び運転資本の予想水準、2) 割引率、3) 永続価値

報告単位の予想売上成長率、予想利益率及び運転資本の予想水準は、マネジメントによる将来の業績予想に基づいております。

平成23年9月に米国財務会計基準審議会(Financial Accounting Standards Board)は、会計基準編纂書(Accounting Standard Codification、以下「ASC」)の改正(Accounting Standard Update、以下「ASU」)2011-08「営業権の減損テスト(Testing Goodwill for Impairment)」を発行しました。ASU2011-08は、営業権の減損テストにおいて2段階の定量的評価を実施する前に、定性的評価を実施することを認めております。定性的評価の結果、報告単位の公正価値が帳簿価額を下回る可能性が50%を超えると判断された場合には2段階の定量的評価が求められます。当社及び子会社は、平成24年4月1日よりASU2011-08を適用しております。

報告単位に割り当てられた、その他の無形固定資産の回収可能性の評価において、当社及び子会社は主に割引キャッシュ・フロー分析及びその他の適用可能な評価方法を用い、場合によっては第三者による評価を採用します。

当社及び子会社は、耐用年数の確定できない無形固定資産について、公正価値に基づく減損テストを実施しており、それぞれの資産を定期的に再評価しております。また、耐用年数の限定されている無形固定資産については、見積耐用年数で定額償却しており、これらの無形固定資産の回収可能性を評価しております。

#### (10) 長期性資産の減損または処分

当社及び子会社は、長期性資産の帳簿価額が回収できなくなる可能性を示す事象や状況の変化が生じた場合、その資産について減損に関する検討を行っております。当社及び子会社が重要と考える減損に関する検討を行うきっかけとなり得る要因は、以下のものを含んでおります。すなわち、過去の経営成績または将来における経営成績の計画値を著しく下回る業績、取得した資産の用途または事業全体の戦略における著しい変更、業界または経済の著しい悪化傾向であります。これらの減損の兆候が1つ以上存在することにより、保有かつ使用される資産の帳簿価額が、回収不能になる可能性があるとして判断された時、回収可能性は、資産の帳簿価額とその資産より生み出されると予想される将来の正味キャッシュ・フローの金額(割引計算をせず、利息費用を考慮しない)との比較により評価されます。そのような資産について減損すべきであると判断された場合、認識すべき減損額は、その資産の帳簿価額のうち見積公正価値を上回る部分となります。処分予定の資産は、帳簿価額と公正価値から売却に係る費用を差し引いた額のうち、いずれか低い方の額で計上されます。

#### (11) デリバティブ

当社及び子会社は、定期的な為替変動リスクを管理するために特定のデリバティブを利用する場合があります。当社及び子会社は、外貨建ての確定約定に適用される為替相場の短期的な(通常1年以内の)変動によるリスクを軽減するために、先物為替予約を行うことがあります。

当社及び子会社は、全てのデリバティブを資産または負債として、公正価値により貸借対照表に計上しております。公正価値ヘッジとして指定された有効なデリバティブについては、そのデリバティブの公正価値の変動及びそのヘッジされたリスクに起因するヘッジ対象の公正価値の変動を損益として認識しております。キャッシュ・フロー・ヘッジとして指定されたデリバティブについては、ヘッジのうち有効部分は、ヘッジ対象が損益に影響を与える期間と同じ期間に損益として認識されるまでは、その他の包括利益累計額に計上されております。ヘッジの有効性の評価から除外される金額は、全てのヘッジの非有効部分と同様に、各期において当期の損益として計上されております。ヘッジとして指定されていないデリバティブの公正価値の変動は、各期において当期の損益として計上されております。デリバティブがヘッジとして指定されていない場合、その利益または損失は、変動のあった期間に損益として認識されております。なお、今日まで、当社及び子会社によってヘッジとして指定されたデリバティブはありません。

#### (12) 法人税等

当社及び子会社は、法人税等を連結損益計算書の税引前当期純利益を基礎として計算しております。また、繰延税金は、既存の資産及び負債の財務諸表上の計上金額と税務上の簿価との一時差異等、税務上の繰越欠損金及び繰越税額控除が解消する期の税率に基づいて、資産負債法により認識しております。繰延税金の算定には、それらの一時差異が解消すると見込まれる年度に適用されると予想される法定税率が使用されております。税率の変更による繰延税金資産及び負債への影響は、その税率変更に関する法律の制定日を含む連結会計年度の損益として認識されております。

当社及び子会社は、税務申告において採用した、あるいは採用する予定の税務ポジションが、税務当局による調査において50%超の可能性をもって認められる場合に、その財務諸表への影響を認識しております。税務ポジションに関連するベネフィットは、税務当局との解決により、50%超の可能性の実現が期待される最大金額で測定されます。未認識税務ベネフィットにかかる利息及び課徴金については、連結損益計算書の法人税等に含めております。

#### (13) 収益認識

当社及び子会社は、主に以下の3つの収入源を有しております。

- (i) 製品売上高(ゲームソフト及びその他の製品、アミューズメント機器及び関連装置、ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステム、ぱちんこ機用液晶ユニット、パチスロ機等を含む)
- (ii) ゲームコンテンツサービス収入(ソーシャルコンテンツ収入及び“e-AMUSEMENT Participation”サービス収入等を含む)
- ( ) スポーツクラブの会費収入



当社及び子会社の基本的な収益認識基準は、複数の要素をもつソフトウェア製品及びその他の製品・サービスを除き、次のとおりとなります。

#### 契約を裏付ける説得力のある証拠が存在すること

製品販売において、当社及び子会社は慣行として、顧客と当社及び子会社の両者が署名した書面による契約書、または購買発注書、あるいはその契約書の基本購買条件について事前に交渉をしていた顧客からの書面による契約への修正文書を保持しております。

ソーシャルコンテンツにおいて、当社及び子会社はソーシャルコンテンツプラットフォーム提供者とソーシャルコンテンツの提供・配信や収入等に係る契約を締結しております。コンテンツ内でユーザーが購入するバーチャルアイテム(以下「アイテム」)の電子的な取引履歴は、当社及び子会社のサーバーに記録されると共に、ソーシャルコンテンツプラットフォーム提供者のサーバーに記録されます。ソーシャルコンテンツプラットフォーム提供者は、当該データに基づきユーザーから代金を回収し、ソーシャルコンテンツプラットフォーム提供者に帰属する契約上の金額を控除して当社及び子会社に支払います。

当社及び子会社のスポーツクラブでは、会員は入会時に1ヶ月間の基本会員契約に署名する必要があります。そして、その契約は、会員期間が終了する月の10日までに、会員が解約の意思表示を事前に通知しない限り、自動的に更新されております。

#### 引渡しまたはサービスの提供が完了していること

ゲームソフト及びその他の製品は、標準的な配送期間で顧客に引き渡されます。また、当社及び子会社のゲーム機器及び関連装置は、完全に組み立てられ、設置可能な状態で、顧客に引き渡されます。取り決めには一般的に検収の条項が含まれております。当社及び子会社は、権利及び損失のリスクが顧客へ移転する引渡し及び検収時点で製品販売による収益を認識しております。通常、当社及び子会社は、明らかに瑕疵が存在する時以外は、製品の交換または返品を認めておりません。ある限られた状況において、当社及び子会社は、返品を認めることがあります。過去の経験に基づくマネジメントの評価、ゲームソフト・タイトルの性質及びその他の要因に基づいて、関連する引当金を見積計上しております。また、販売経路におけるゲームソフトの在庫状況を把握しており、その動向を監視することで、プライス・プロテクションの将来発生高を合理的に見積もっております。これらの見積金額は、総売上高から控除されております。

ソーシャルコンテンツについては、当該ゲーム上で提供されるアイテムに係るサービスの提供が完了したと判断された場合に収益を計上しております。サービスの提供がいつ完了したかについては、当社及び子会社は、ユーザーがゲームにアクセスしなくなるか、またはアイテムを消費するまで当該アイテムをゲーム上で提供し続ける義務を黙示的に負っていると判断しております。当社及び子会社は、アイテムを消費型アイテムと耐久型アイテムに分類しております。消費型アイテムは、特定のユーザーの行為によって消費されるアイテムを指します。消費型アイテムの共通の特性としては、消費後にはユーザーの画面に表示されなくなり、ユーザーは便益を得ることができないといったことがあげられます。消費型アイテムについては、当該アイテムの消費時に収益を認識しております。一方、耐久型アイテムは、ユーザーが一定の期間にわたり利用可能なアイテムを指します。耐久型アイテムに係る収益はユーザーの見積平均ゲーム利用期間にわたって定額法で認識しております。当社及び子会社が提供するゲームにおけるユーザーの平均ゲーム利用期間は過去の実績に基づき5ヶ月から8ヶ月と見積もっております。なお、ユーザーの消費動向及び行動は、過去の状況と異なると考えられるため、見積平均ゲーム利用期間は今後変化する可能性があります。

スポーツクラブ会員からの収入は、主に会員からの毎月の会費から成っております。それらの会費は、毎月末に、その翌月分の会員資格に対して前もって、会員の銀行口座から引き落とされます。この方針によると、当社及び子会社は該当する会員収入を1ヶ月間繰り延べる必要があります。

#### 価格が確定していること、または確定できること

顧客が当社及び子会社の製品に対して支払う価格については、契約手続の開始時に交渉が行われ、通常、引き渡される製品の取引量に応じて決定されております。従って、価格は契約開始時点で確定している、または確定できると考えられます。

ソーシャルコンテンツにおいて、当該ゲーム上で提供されるアイテムの価格は、利用者に対して提示されており、ソーシャルコンテンツプラットフォーム提供者に帰属する金額の算定割合は契約により予め確定しております。

当社及び子会社のスポーツクラブの会費は、会員の入会時に確定しております。

#### 売上代金の回収が確実に見込めること

売上代金の回収可能性は、個々の顧客ごとに評価されております。当社及び子会社は、通常、代金回収の実績のある顧客に対して販売を行っております。新規顧客については、その顧客の財政状態及び支払能力について評価を行う信用調査の対象となっております。また、当社及び子会社のスポーツクラブについては、通常1ヶ月前に会員の銀行口座から引落しが行われるため、会費の回収可能性は確保されております。

複数の要素をもつソフトウェア製品については、以下の項目を基に収益認識を判断しております。

- ・各要素が提供されたか
- ・未提供の要素が提供済みの要素に対して不可欠か
- ・未提供の要素に対して売主が特定した公正価値の客観的な証拠（VSOE）が存在するか
- ・製品全体の価格の各要素への配分

ソフトウェア製品を除く、複数要素の製品・サービスに関する収益認識は、次の条件を満たす場合に個別の会計単位に分割して会計処理を行っております。個別の会計単位については、引き渡し時点またはサービス期間に渡り、一定の比率で収益認識をしております。

- ・各要素が顧客にとって単独の価値がある
- ・未提供部分が提供される可能性が高く、当社及び子会社のコントロール下にある

当社及び子会社は、デジタルエンタテインメント事業における社内サーバーで提供されるオンライン機能をもったパッケージソフトウェアのうち、特定のプラットフォームのタイトルに関し、複数要素をもつソフトウェア製品として収益認識を行っております。当社及び子会社は、オンラインサービスについて公正価値の売主特有の客観的な証拠（VSOE）を確立できない場合、パッケージソフトウェアの収益をコンソールゲームとオンラインサービスに配分せず、パッケージソフトウェアの収益全体を見積オンラインサービス期間にわたり定額で認識しております。このサービス期間は過去の実績に基づき6ヵ月と見積もっております。

当社及び子会社は、デジタルエンタテインメント事業において、アミューズメント機器の販売を行っており、同時にアミューズメント機器の廃棄サービスの提供、多数のアミューズメント施設をネットワークで結ぶ“e-AMUSEMENT”サービスやユーザーのプレイ料金を顧客（アミューズメント施設運営者）とシェアする“e-AMUSEMENT Participation”サービスの販売を行っており、これらを複数要素をもつ取り決めとしております。当社及び子会社はアミューズメント機器の販売時に返品権を顧客に与えておりません。また、アミューズメント機器の廃棄サービスの権利はその機器の販売時に顧客に付与され、この権利は5年から7年にわたり行使可能であり、当社及び子会社は顧客の利用終了時にその機器を処分することを求められております。“e-AMUSEMENT”サービス及び“e-AMUSEMENT Participation”サービスは、アミューズメント機器販売とは別の契約となりますが、これらのサービスの契約は通常、アミューズメント機器販売と同時に締結されます。当社及び子会社は、これらの複数要素を含む取り決めに含まれるそれぞれの構成要素は顧客に対して単独で価値があるため、個別の会計単位として認識しており、顧客の検収時点またはサービスの提供完了時点で収益として認識しております。当社及び子会社は、販売価格のヒエラルキーに従って、取り決めにおける対価を全ての構成要素の相対的な販売価格に基づき、各構成要素へ配分しております。当該販売価格は、VSOEまたは同様の状況における売主または競合他社が単独で販売した場合の広く取替可能なサービスの価格である第三者の証拠を基礎として決定しております。

当社及び子会社は、ゲーミング&システム事業におけるカジノマネジメントシステムについて、複数要素をもつ取り決めとしております。個々の要素についての収益は、一般に各要素の収益基準が満たされた時点で認識されます。メンテナンスサービス収益は、更新レートを基に決められた販売価格のVSOEによりメンテナンス期間にわたり一定の比率で計上されております。

#### （14）ソフトウェアの制作費

研究開発費は、発生時に費用として処理されております。前連結会計年度及び当連結会計年度の連結損益計算書において、販売費及び一般管理費に含まれる研究開発費は、それぞれ2,444百万円及び2,412百万円であります。

当社及び子会社は、技術的実現可能性の確立後に発生したソフトウェアの制作費、または将来における代替的な用途に係るソフトウェアの制作費について資産化しております。当社及び子会社における現在の新しいゲームソフト制作過程において、技術的実現可能性は、通常ワーキング・テンプレート及び関連ツールの制作を含む、実質的に全ての制作活動が完了する時点で確立されております。核となる技術が確立されており、コーディング、独自のまたは未確認の機能や特性のテストを含む、制作段階のゲームタイトルの技術的実現可能性を確認するその他の基準を満たす製品については、当社及び子会社は、これらの費用を資産計上し、製品の発売時に売上原価として費用化を開始し、または回収不可と判断された時に費用化されております。

#### （15）ロイヤリティ及びライセンス料

当社及び子会社は、ロイヤリティ及びライセンス料をプロスポーツ組織及び特定の第三者に商標使用等の対価として支払っております。それらのロイヤリティ及びライセンス料のうち、前もって支払われるミニマムギャランティは、前払ロイヤリティとして計上され、主に2ヶ月から12ヶ月の期間にわたって、製品売上原価として費用化されております。ロイヤリティ及びライセンス料のうち、通常出荷本数に事前に決められたロイヤリティ・レートを乗じて算定される部分は、実際の出荷に応じて製品売上原価として費用処理されております。マネジメントは、前払ロイヤリティの将来の実現可能性を定期的に評価し、実現の可能性がないと判断された金額については費用として処理しております。前連結会計年度末及び当連結会計年度末における前払ロイヤリティは、それぞれ307百万円及び430百万円であり、連結貸借対照表上、前払費用及

びその他の流動資産に含まれております。

(16) 運送費及び荷造費

運送費及び荷造費は、発生時に費用として処理され、販売費及び一般管理費として連結損益計算書に含まれております。前連結会計年度及び当連結会計年度の運送費及び荷造費は、それぞれ2,594百万円及び2,152百万円であります。

(17) 広告宣伝費

広告宣伝費は、発生時に費用として処理され、販売費及び一般管理費として連結損益計算書に含まれております。前連結会計年度及び当連結会計年度における広告宣伝費は、それぞれ9,017百万円及び11,455百万円であります。

(18) 外貨換算

外貨建てで行われる取引は、取引日の為替相場で計上されております。関連する外貨建金銭債権債務は、各決算日における為替相場で換算され、その結果生じる差額は当期の損益として処理されております。

機能通貨が日本円以外の海外子会社の資産及び負債は、決算日における為替相場で日本円に換算されております。収益及び費用勘定は、期中平均為替相場で換算されております。その結果生じる為替換算調整額は、その他の包括利益(損失)累計額に含まれております。

(19) 消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(20) 見積りの使用

連結財務諸表の作成において、当社及び子会社のマネジメントは、資産及び負債の報告金額、決算日における偶発的な資産及び負債の開示、そして報告期間における収益及び費用の報告金額に影響を与える見積り及び仮定を行う必要があります。実際の結果は、それら見積りと異なる可能性があります。

当社及び子会社は、仮定と見積りが連結財務諸表に特に重要な影響を及ぼす領域が5つあると認識しております。その5つとは、収益の認識、ソフトウェア制作に係る会計処理、長期性資産及び無形資産における減損、繰延税金資産の実現可能性及び不確実な税務ポジションの領域であります。

(21) 1株当たり利益

1株当たり当社株主に帰属する当期純利益は、潜在的な普通株式による希薄化を考慮せず、当社株主に帰属する当期純利益を発行済普通株式の加重平均数で除して計算されております。潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益は、普通株式の発行をもたらす証券またはその他の契約が行使されるか、または普通株式へ転換されることによる希薄化を反映しております。潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益は、当社株主に帰属する当期純利益を加重平均株式数に希薄化効果を有する潜在株式が発行された場合の追加の株式数を加えた株式数で除して計算されております。

1株当たり当社株主に帰属する当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益の計算根拠は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
当社株主に帰属する当期純利益(百万円)	23,012	13,174
加重平均発行済株式数(株)	138,433,751	138,619,128
ストックオプションによる希薄化効果(株)	-	-
潜在株式調整後発行済株式数(株)	138,433,751	138,619,128
1株当たり当社株主に帰属する当期純利益(円)	166.23	95.04
潜在株式調整後1株当たり当社株主に帰属する当期純利益(円)	166.23	95.04

前連結会計年度末及び当連結会計年度末において潜在株式は存在しません。

(22) 新規に適用された会計基準

当社及び子会社は、平成24年4月1日より、ASU2011-05「包括利益の表示(Presentation of Comprehensive Income)」及びASU2011-12「ASU2011-05におけるその他の包括利益累計額から振り替える項目の表示に関する改訂の適用日の延期(Deferral of the Effective Date for Amendments to the Presentation of Reclassifications of Items Out of Accumulated Other Comprehensive Income in ASU2011-05)」により更新されたASC220「包括利益(Comprehensive Income)」を適用しております。ASU2011-05は、資本勘定計算書にその他の包括利益の構成要素を表示する選択肢を削除し、当期純利益及びその他の包括利益について、単一の計算書、あるいは分離されているが連続した2つの計算書のいずれかで表示することを要求しております。また、ASU2011-12は、ASU2011-05の規定のうち、その他の包括利益累計額から当期純利益へ振り替えた項目の表示に関する規定の適用日を延期しております。なお、ASU2011-05及びASU2011-12の適用による当社及び子会社の財政状態及び経営成績に対する影響はありません。

5. 買収

平成24年7月2日に、当社の連結子会社である4K Acquisition Corp. (現4K Media Inc.) は、デジタルエンタテインメント事業におけるコンテンツの強化・拡充を図るため、テレビ番組・映画等の制作事業やコンテンツのライセンス事業等を行っている4Kids Entertainment, Inc.と資産買収契約を締結し、同社の保有するコンテンツの商品化権等の資産を1,164百万円の現金で取得いたしました。また、当該資産の取得に関連して発生した費用43百万円は、連結損益計算書の営業費用に計上しております。

取得日における取得した資産の金額は以下のとおりであります。

	金額(百万円)
流動資産	125
有形固定資産	7
識別可能な無形固定資産	1,001
その他の資産	31
取得資産計	1,164

取得した識別可能な無形固定資産は、償却対象の商品化契約等985百万円及びライブラリー16百万円により構成されており、その償却年数は8年であります。

当該取得日から当連結会計年度末までの4K Media Inc.の経営成績は重要ではありません。また、プロ・フォーマ情報は、当該取得が連結財務諸表に与える影響が重要ではないため、開示を省略しております。

6. 関連会社株式

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在における関連会社株式の帳簿価額は、それぞれ2,184百万円及び2,247百万円であります。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、当社の保有する関連会社株式は次のとおりであります。

	事業内容	取得日	出資比率
リゾートソリューション株式会社	リゾート施設運営	平成18年3月	20.4%

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在における連結利益剰余金に含まれる関連会社未分配利益の当社持分はありません。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在における上場している持分法適用関連会社株式の帳簿価額は、それぞれ2,184百万円及び2,247百万円となっております。また、平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在における上場している持分法適用関連会社株式の市場価額は、それぞれ1,847百万円及び2,549百万円となっております。

7. 棚卸資産

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、棚卸資産の内訳は次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
商品及び製品	7,158	7,813
仕掛品	10,078	13,513
原材料及び貯蔵品	4,885	5,023
合計	22,121	26,349

8. 市場性のある有価証券

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、市場性のある有価証券の内訳は次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)				当連結会計年度 (平成25年3月31日)			
	取得原価 (百万円)	未実現評価益 (百万円)	未実現評価損 (百万円)	公正価値 (百万円)	取得原価 (百万円)	未実現評価益 (百万円)	未実現評価損 (百万円)	公正価値 (百万円)
売却可能な有価証券： 持分証券	511	11	93	429	397	43	-	440
合計	511	11	93	429	397	43	-	440

売却可能な有価証券の公正価値及び未実現損失について、未実現損失の状態が継続している期間別の内訳は次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)				当連結会計年度 (平成25年3月31日)			
	12ヵ月未満		12ヵ月以上		12ヵ月未満		12ヵ月以上	
	公正価値 (百万円)	未実現損失 (百万円)	公正価値 (百万円)	未実現損失 (百万円)	公正価値 (百万円)	未実現損失 (百万円)	公正価値 (百万円)	未実現損失 (百万円)
売却可能な有価証券： 持分証券	1	0	129	93	-	-	-	-
合計	1	0	129	93	-	-	-	-

9. 有形固定資産

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、有形固定資産の内訳は次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
有形固定資産 - 取得原価：		
土地	14,532	14,542
建物及び構築物	75,301	77,796
工具器具備品	25,050	26,672
建設仮勘定	182	2,050
合計	115,065	121,060
差引：減価償却累計額	52,814	58,409
有形固定資産合計 - 純額	62,251	62,651

前連結会計年度及び当連結会計年度における減価償却費は、それぞれ7,482百万円及び7,469百万円であります。

10. 営業権及び識別可能な無形固定資産

前連結会計年度におけるセグメント別の営業権の帳簿価額における変動は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)			合計 (百万円)
	デジタルエンタテインメント事業 (百万円)	健康サービス事業 (百万円)	ゲーミング&システム事業 (百万円)	
平成23年3月31日現在の残高	15,187	6,568	125	21,880
為替による影響額	5	-	-	5
平成24年3月31日現在の残高	15,182	6,568	125	21,875

当連結会計年度におけるセグメント別の営業権の帳簿価額における変動は、次のとおりであります。

区分	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)			合計 (百万円)
	デジタルエンタテインメント事業 (百万円)	健康サービス事業 (百万円)	ゲーミング&システム事業 (百万円)	
平成24年3月31日現在の残高	15,182	6,568	125	21,875
為替による影響額	59	-	-	59
平成25年3月31日現在の残高	15,241	6,568	125	21,934

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、主に子会社取得に伴い計上した識別可能な無形固定資産の内訳は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
償却対象の識別可能な無形固定資産：		
フランチャイズ契約等	1,582	1,582
会員リスト	418	418
パテント	1,418	1,418
トレードマーク	355	355
商品化契約等	-	985
その他	-	95
合計	3,773	4,853
控除：償却累計額	1,091	1,274
償却対象の識別可能な無形固定資産純額	2,682	3,579
償却対象外の識別可能な無形固定資産：		
トレードマーク	31,653	31,653
ゲーミングライセンス	308	353
メンバーシップ	6,640	6,640
償却対象外の識別可能な無形固定資産合計	38,601	38,646
識別可能な無形固定資産合計	41,283	42,225

耐用年数を見積もることのできない償却対象外の無形固定資産は、資産毎に定期的に再評価されており、その評価に当たっては、当社及び子会社の資産運用状況、有効期間ないしは実質的な負担なしの更新・延長に影響を与える法律上のないしは契約上の条件及び需要・競合その他の経済状況等を考慮しております。また、会員リスト、パテント、フランチャイズ及びその他の契約に関わる無形固定資産は、見積耐用年数3年から20年にわたる期間で償却されております。

前連結会計年度及び当連結会計年度における識別可能な無形固定資産の償却費は、それぞれ280百万円及び399百万円です。また、翌連結会計年度以降の見積償却費は、次のとおりであります。

3月31日終了の連結会計年度	金額(百万円)
平成26年	457
平成27年	444
平成28年	377
平成29年	367
平成30年	367

11. 震災関連損失

当社及び子会社は、平成23年3月に発生した東日本大震災で、健康サービス事業における施設が被害を受けたこと等に伴う損失及び費用を計上しております。当該損失及び費用の内訳は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
修繕費その他	342	-
合計	342	-

12. その他の資産

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、その他の資産の内訳は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
コンピュータ・ソフトウェア - 純額	4,635	5,893
市場性のない有価証券	613	706
その他	4,968	4,869
その他の資産合計	10,216	11,468

前連結会計年度及び当連結会計年度において、新規に取得されたコンピュータ・ソフトウェアは、それぞれ3,510百万円及び3,901百万円であります。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、コンピュータ・ソフトウェア資産の内訳は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
取得価額	23,913	27,408
償却累計額	19,278	21,515
期末残高	4,635	5,893

前連結会計年度及び当連結会計年度におけるコンピュータ・ソフトウェアの償却費は、それぞれ1,993百万円及び2,595百万円であります。また、翌連結会計年度以降の見積償却費は、次のとおりであります。

3月31日終了の連結会計年度	金額(百万円)
平成26年	2,469
平成27年	1,516
平成28年	981
平成29年	620
平成30年	307

前連結会計年度及び当連結会計年度における、その他の資産のその他に含まれる無形固定資産の償却費は、それぞれ43百万円及び50百万円であります。



13. 短期借入金及び長期借入債務

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、短期借入金の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
無担保銀行借入金	2,300	4,681
合計	2,300	4,681

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、短期借入金の加重平均利率は、ともに年0.61%であります。なお、平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在の利率は、それぞれ年0.53%から0.65%及び0.46%から0.85%であります。上記の無担保短期銀行借入金には、平成25年3月31日時点において20,000千円(1,881百万円)の外貨建借入金が含まれております。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、長期借入債務の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
無担保社債(利率:年1.61%、平成24年9月満期)	5,000	-
無担保社債(利率:年1.73%、平成25年9月満期)	5,000	5,000
長期借入債務合計	10,000	5,000
控除:1年内返済予定額	5,000	5,000
長期借入債務-1年内返済予定額を除く	5,000	-

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、当社及び子会社が借入債務のために担保として差し入れている資産はありません。

当社は、取引金融機関と20,000百万円の特定期間枠契約(コミットメントライン契約)を平成18年11月7日に締結いたしました。5年間の期限が到来したことから、前連結会計年度において25,000百万円の新規設定を行っております。平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、使用残高はありません。なお、前連結会計年度及び当連結会計年度に支払われた特定期間枠契約維持手数料は、それぞれ16百万円及び19百万円です。

平成25年3月31日現在、長期借入債務について満期を年度毎に区切った内訳は次のとおりであります。

3月31日終了の連結会計年度	金額(百万円)
平成26年	5,000

## 14. リース取引

当社及び子会社は、各種のキャピタル・リース及び解約不能なオペレーティング・リース等に対して債務を負っております。

前連結会計年度において、工具器具備品の一部を788百万円で売却し、リースバックしております。そのリース契約期間は3年から10年で、キャピタル・リースとして会計処理しており、リース期間終了時に無償にて所有権が譲渡されます。また、前連結会計年度において、建物を含む資産の一部759百万円についてリースバック取引を行っております。そのリース契約期間は10年で、リース期間終了時に無償にて所有権が譲渡されることから、ファイナンスとして会計処理を行っております。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、連結貸借対照表の有形固定資産に含まれているリースの資産計上額及び減価償却累計額は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
建物 - 取得原価	21,476	21,479
工具器具備品 - 取得原価	4,584	4,082
減価償却累計額	14,224	18,130
リース資産 - 純額	11,836	7,431

なお、リース資産の償却費は減価償却費に含まれております。

平成25年3月31日現在、キャピタル・リース及び解約不能なオペレーティング・リース等の将来の最低リース料支払額は、次のとおりであります。

区分	金額(百万円)	
	キャピタル・リース等	オペレーティング・リース
3月31日終了の連結会計年度		
平成26年	3,176	9,857
平成27年	3,073	9,684
平成28年	2,892	9,601
平成29年	2,675	9,423
平成30年	2,468	8,446
平成31年以降	17,493	38,240
最低リース料支払額合計	31,777	85,251
控除：利息相当額	7,023	
正味最低リース料支払額の現在価値	24,754	
控除：1年内支払部分	2,166	
1年超支払部分	22,588	

当社及び子会社は、解約可能なリース契約に基づき、一部の事務所や機器を賃借しております。前連結会計年度及び当連結会計年度において、全てのオペレーティング・リースに係る賃借料は、それぞれ合計で18,255百万円及び18,172百万円で、連結損益計算書の製品売上原価、サービス及びその他の原価、販売費及び一般管理費に含まれております。

## 15. 資産の除却債務

当社及び子会社は、主として事務所及び健康サービス事業における施設に帰属するリース資産の処分に関連する資産除却活動について契約上の要請により、資産除却債務を認識しております。資産除却債務は、当初の認識時点では公正価値で測定され、その後、増価費用及び見積キャッシュ・フローの金額ないしは支出時期の変更により調整しております。それに対応する資産除却費用は資産化され関連する長期性資産の帳簿価額の一部を構成し、当該長期性資産の見積耐用年数にわたって償却しております。

前連結会計年度及び当連結会計年度における資産除却債務残高の推移は、以下のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
期首残高	3,424	3,489
増価費用	85	84
支払額	478	380
新規発生額	458	40
見積キャッシュ・フローの変更	0	50
期末残高	3,489	3,183

## 16. 法人税

前連結会計年度において、当社及び国内子会社は、30%の国税、約20.7%の住民税及び約7.5%の事業税が課せられており、これらの法定税率を組み合わせた結果、合算された法定税率は40.9%となっております。当連結会計年度において、当社及び国内子会社は、28%の国税、約20.7%の住民税及び約7.5%の事業税が課せられており、これらの法定税率を組み合わせた結果、合算された法定税率は38.0%となっております。また、海外子会社は事業を運営している国の法人税に従っております。なお、日本国内において平成23年11月30日付で成立した「経済社会の構造の変化に対応した税制の構築を図るための所得税法等の一部を改正する法律」(平成23年法律第114号)及び「東日本大震災からの復興のための施策を実施するために必要な財源の確保に関する特別措置法」(平成23年法律第117号)に基づき、平成24年4月1日以降開始する連結会計年度から法人税率が変更され、それに伴う法定実効税率が引き下げられることとなりました。この税制改正により、当社及び国内子会社の平成24年4月1日以降開始する連結会計年度の法定実効税率は38.0%に、また、平成27年4月1日以降開始する連結会計年度の法定実効税率は35.6%に変更となります。当社及び国内子会社は、一時差異等の解消が見込まれる連結会計年度の税率に基づき、繰延税金資産及び繰延税金負債を算定しております。

前連結会計年度及び当連結会計年度における税引前当期純利益と法人税等の内訳は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
税引前当期純利益		
日本国内	31,066	18,385
国外	8,960	3,530
合計	40,026	21,915
法人税等 - 当期税額		
日本国内	12,538	8,736
国外	1,579	363
合計	14,117	9,099
法人税等 - 繰延税額		
日本国内	2,574	21
国外	250	647
合計	2,824	626

前連結会計年度及び当連結会計年度における繰延税額を含む法人税等の重要な構成要素は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
持分法投資利益(損失)及び非支配持分帰属利益調整前継続事業にかかる法人税等	16,941	8,473
持分法投資利益(損失) - 純額	22	22
その他の包括利益(損失)に配分された法人税等：		
売却可能な有価証券の未実現評価額	0	45
為替換算調整額	43	16
年金債務調整額	196	2
繰延税額を含む法人税等の合計額	17,202	8,558

法定税率と実効税率との差異の調整は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
	法定税率	40.9%
税率の増減要因		
損金に算入されない項目	1.0	1.3
益金に算入されない項目	0.1	0.1
評価性引当金の増減	1.7	2.4
海外子会社からの配当	0.4	0.3
過年度法人税等	0.5	0.4
未認識税務ベネフィット	0.0	2.2
税額控除	1.1	1.2
税率変更による影響	3.0	-
その他 - 純額	0.4	0.2
実効税率	42.3%	38.7%

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、繰延税金資産及び繰延税金負債に係る一時差異は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日) 金額(百万円)	当連結会計年度 (平成25年3月31日) 金額(百万円)
繰延税金資産：		
未払事業税	1,091	665
未払費用	3,210	3,814
未払退職・年金費用	813	548
貸倒引当金	224	343
棚卸資産	15,733	15,377
税務上の繰越欠損金	14,401	14,440
有形固定資産簿価の差異	3,596	3,697
資産除却債務	1,314	1,236
前受収益	767	414
関連会社への投資	1,354	1,335
その他	2,294	2,706
繰延税金資産総額	44,797	44,575
控除：評価性引当金	10,330	9,487
繰延税金資産合計	34,467	35,088
繰延税金負債：		
無形固定資産	14,809	14,634
子会社への投資	1,123	1,139
その他	1,479	1,486
繰延税金負債総額	17,411	17,259
繰延税金資産合計	17,056	17,829

評価性引当金は、一部の将来減算一時差異及び繰越欠損金について、繰延税金資産を減額するために引き当てられております。過去における課税所得水準及び将来減算一時差異が解消されると予想される期間までの課税所得の予測に基づき、マネジメントは平成25年3月31日現在における当社及び子会社の評価性引当金控除後の繰延税金資産の税効果の実現する可能性は高いと考えております。平成24年3月31日及び平成25年3月31日に終了した連結会計年度における評価性引当金の純増減額は、それぞれ1,945百万円の減少及び843百万円の減少であります。

前連結会計年度及び当連結会計年度における繰延税金資産・負債は、連結貸借対照表上、次の科目に含めて表示しております。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日) 金額(百万円)	当連結会計年度 (平成25年3月31日) 金額(百万円)
流動資産		
繰延税金資産	20,503	20,749
投資及びその他の資産		
繰延税金資産	976	1,875
流動負債		
その他の流動負債	399	371
固定負債		
繰延税金負債	4,024	4,424
合計	17,056	17,829

平成25年3月31日現在、当社及び子会社が有する繰越欠損金は、総額約46,654百万円であり、繰越可能期限別の内訳は次のとおりであります。

失効年月日	金額(百万円)
平成26年3月31日	5,058
平成27年3月31日	5,664
平成30年3月31日	9,443
平成31年3月31日	12,244
平成32年3月31日	3,122
平成33年3月31日	8,764
平成34年3月31日以降	2,359
合計	46,654

前連結会計年度及び当連結会計年度における未認識税務ベネフィットの期首残高と期末残高との調整は、以下のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日) 金額(百万円)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日) 金額(百万円)
期首残高	-	1,006
過年度の税務ポジションに関する増加	1,006	2,331
解決による減少	-	3,337
期末残高	1,006	-

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在における未認識税務ベネフィットが認識された場合、実効税率に重要な影響は与えません。

当社及び子会社は、未認識税務ベネフィットの見積り及びその前提について妥当であると考えておりますが、税務調査の終了時期、調査対象、調査結果に関する不確実性は、将来の実効税率に影響を与える可能性があります。平成25年3月31日現在において、当社及び子会社が認識している項目に基づく限り、今後12ヶ月以内の未認識税務ベネフィットの重要な変動は予想しておりません。

未認識税務ベネフィットにかかる利息及び課徴金については、当連結会計年度の連結損益計算書の法人税等に含めております。平成24年3月31日現在及び平成25年3月31日現在における連結貸借対照表上の未払利息及び課徴金、及び連結損益計算書上の法人税等に含まれる利息及び課徴金の金額には重要性はありません。

なお、当社及び子会社は、当社グループの拠点所在地における税務当局に対し、法人税の申告をしております。主に日本においては平成19年度以前、米国及び豪州においては平成19年度以前、欧州においては平成15年度以前の事業年度について、税務当局による税務調査は終了しております。

## 17. 退職給付制度

当社及び国内子会社は、前連結会計年度までに確定給付型の退職給付制度を廃止し、あるいは確定拠出型の退職給付制度へ移行しております。従来の確定給付型の退職給付制度において、従業員に対する退職給付金及び退職一時金の支払額は、通常、退職時の給与水準、勤続年数及びその他の要素により決定されます。

当社及び子会社は、確定給付型退職給付債務の積立状況(すなわち、年金資産の公正価値と退職給付債務の差額)を連結貸借対照表で認識しており、それに対応する調整を税効果考慮後で、その他の包括利益(損失)累計額に計上しております。そ

その他の包括利益(損失)累計額への調整項目は、数理計算上の差異、過去勤務債務等であります。

前連結会計年度において、一部の国内子会社は、退職給付制度の廃止に伴う清算損及び確定給付型の退職給付制度から確定拠出型の退職給付制度へ移行したことに伴う清算損を計上しております。また、一部の国内子会社は、希望退職者の募集等を実施し、早期退職関連費用を計上しております。

当社及び国内子会社の確定給付型の退職給付制度における退職給付債務の期首から期末への残高の調整は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
退職給付債務の変動：		
退職給付債務 - 期首	3,246	-
勤務費用	132	-
利息費用	15	-
給付額	1,406	-
確定拠出年金制度移行による影響額	1,759	-
縮小・清算等による影響額	228	-
退職給付債務 - 期末	-	-
年金資産の変動：		
年金資産の公正価値 - 期首	1,403	-
年金資産の実際運用収益	14	-
雇用主による拠出額	100	-
給付額	487	-
確定拠出年金制度移行による影響額	1,011	-
縮小・清算等による影響額	19	-
年金資産の公正価値 - 期末	-	-
未積立退職給付債務	-	-



平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、その他の包括利益(損失)累計額における認識額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
数理計算上の差異	52	49
合計	52	49

平成24年3月31日及び平成25年3月31日に終了した連結会計年度における当社及び国内子会社の制度による退職給付費用の純額には、次のものが含まれております。

	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
勤務費用 - 当連結会計年度発生分	132	-
退職給付債務の利息費用	15	-
年金資産の期待運用収益	14	-
数理計算上の差異の費用処理額	20	-
清算損益	292	5
早期退職関連費用	769	-
純給付費用	1,214	5

平成24年3月31日及び平成25年3月31日における退職給付費用を決定する際の加重平均した前提条件は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
割引率	0.9%	- %
昇給率	1.5%	- %
年金資産の長期期待収益率	2.0%	- %

当社及び国内子会社は、投資対象の様々な資産カテゴリーの長期期待収益率を決定しております。その決定にあたっては、それぞれの資産カテゴリー別に将来収益に対する現在の予測や過去の運用実績を考慮しております。

当社及び国内子会社は、複数事業主制度である関東ITソフトウェア厚生年金基金(以下「基金」)に加入しております。基金は日本の法令に基づき設立され、主としてソフトウェア・IT業界の複数の会社とその事業主となる総合設立型の厚生年金基金であります。基金が行う給付は、退職年金、退職一時金及び遺族一時金であります。なお、基金は日本の制度であるため、米国における事業主IDや制度番号はありません。また同様に、米国における2006年企業年金保護法に基づいて報告が義務付けられている制度の積立状況の証明書もありません。

複数事業主制度である基金に加入することによるリスクは、単独の事業主制度のものと比較して、当社及び国内子会社が基金に拠出した資産が他の事業主の従業員への給付に利用される可能性があること、当社及び国内子会社が積立不足の状態にある基金から脱退する場合に特定の債務を負う可能性があるといった点等で違いがあります。

直近の財政決算報告書による基金の財政状態は以下のとおりであります。なお、平成25年3月31日現在における財政決算報告書は入手できない状況にあります。

区分	平成23年3月31日現在	平成24年3月31日現在
	金額(百万円)	金額(百万円)
年金資産	171,945	186,190
年金財政計算上の給付債務	172,108	186,649
差引	163	459
年金資産の積立割合	99.9%	99.8%
拠出改善計画もしくは制度再生計画の実施の有無	無	無
追加拠出の実施の有無	無	無

事業主は、各従業員の標準給与に一定の割合を乗じた掛金を基金に拠出しております。掛金は、年金や一時金支給のための標準掛金、過去勤務債務を償却するための特別掛金及び基金運営のための事務費掛金等から構成されております。事業主は基金へ掛金を納付する義務を負っております。

基金は法令及び規約に基づき、将来に渡って財政の均衡を保つことができるように、少なくとも5年毎に掛金の額を再計算しております。また、基金は年金資産が計画どおり積み立てられているかの検証や、過去勤務期間の給付に見合う年金資産が積み立てられているかの検証を毎年行っております。検証の結果、積立不足が生じた場合には、特別掛金の拠出等により積立不足の解消に努めております。

当社及び国内子会社は、平成24年3月31日及び平成25年3月31日に終了した連結会計年度において781百万円及び790百万円を基金に拠出しており、基金への総拠出額に対する割合は5%を超えております。また、その費用は連結損益計算書の営業費用に含まれております。

当社及び国内子会社は、平成26年3月31日に終了する連結会計年度において、基金に780百万円の拠出を見込んでおります。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、当社及び一部の子会社は取締役と監査役に対する退職慰労金をそれぞれ、1,096百万円及び1,096百万円を計上しており、連結貸借対照表の未払退職・年金費用に含まれております。

一部の国内子会社は、確定拠出型の退職給付制度を採用しております。

前連結会計年度において、一部の国内子会社は、確定給付型の退職給付制度から確定拠出型の退職給付制度へ移行しております。確定拠出型の退職給付制度への資産移換額は1,759百万円であり、8年以内に移換する予定であります。なお、平成24年3月31日現在における未移換額は637百万円であり、連結貸借対照表のその他の流動負債及び未払退職・年金費用にそれぞれ、92百万円及び545百万円含まれております。また、平成25年3月31日現在における未移換額は520百万円であり、連結貸借対照表のその他の流動負債及び未払退職・年金費用にそれぞれ、85百万円及び435百万円含まれております。

前連結会計年度及び当連結会計年度において、一部の国内子会社は確定拠出型の退職給付制度へ150百万円及び249百万円を拠出しており、その費用は連結損益計算書の営業費用に含まれております。

## 18. 株主資本

## (配当)

日本の会社法(以下「会社法」)では、分配可能額は日本の会計基準に従って保持された、当社の会計帳簿に記録された利益剰余金に基づいております。注記1. に述べた理由により、連結財務諸表には当社の会計帳簿には記録されていない一部の調整が反映されております。平成25年3月31日現在、当社の剰余金の分配可能額は108,319百万円であります。

会社法では、資本準備金と利益準備金の合計額が資本金の25%に達するまで、会社の剰余金の配当による現金支出額の10%の金額を、利益準備金として留保しなければならないものとしております。

## (自己株式取引)

前連結会計年度及び当連結会計年度における自己株式取引の推移は以下のとおりであります。

	株式数(株)	金額(百万円)
平成23年3月31日現在の残高	7,359,029	16,962
単元未満株式の買取による取得	13,139	29
単元未満株式の売渡請求による売渡	987	2
株式交換による交付	2,491,373	5,743
端株買取による取得	40	0
平成24年3月31日現在の残高	4,879,848	11,246
単元未満株式の買取による取得	3,409	6
単元未満株式の売渡請求による売渡	1,317	2
平成25年3月31日現在の残高	4,881,940	11,250

19. その他の包括利益(損失)

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、その他の包括利益(損失)累計額は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
	金額(百万円)	金額(百万円)
為替換算調整額：		
期首残高	2,158	2,613
増減 - 純額	455	3,646
期末残高	2,613	1,033
売却可能な有価証券の未実現評価損益 - 純額：		
期首残高	54	54
増減 - 純額	0	79
期末残高	54	25
年金債務調整額：		
期首残高	335	52
増減 - 純額	283	3
期末残高	52	49
その他の包括利益(損失)累計額総額：		
期首残高	2,547	2,719
増減 - 純額	172	3,728
期末残高	2,719	1,009

その他の包括利益(損失)及び調整を成す各項目に割り当てられる税効果は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)			当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)		
	税効果 考慮前 (百万円)	税効果額 (百万円)	税効果 考慮後 (百万円)	税効果 考慮前 (百万円)	税効果額 (百万円)	税効果 考慮後 (百万円)
為替換算調整額	412	43	455	3,662	16	3,646
売却可能な有価証券の未実現評価損益 - 純額：						
当連結会計年度発生額	0	0	0	14	5	9
控除：当期純利益への組替額	-	-	-	109	39	70
未実現利益 - 純額	0	0	0	123	44	79
年金債務調整額						
当連結会計年度発生額	186	76	110	-	-	-
控除：当期純利益への組替額	293	120	173	5	2	3
年金債務調整額 - 純額	479	196	283	5	2	3
その他の包括利益(損失)計	67	239	172	3,790	62	3,728

20. デリバティブ

当社及び子会社は、日本円建て以外の確定約定に適用される為替相場の短期的な変動によるリスクを軽減するために、3ヶ月から6ヶ月の期間の先物為替予約を利用しております。なお、当社及び子会社は、投機目的でのデリバティブ取引は行っておりません。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在、デリバティブ資産及び負債は次のとおりであります。

ヘッジ手段として指定されていないデリバティブ商品 区分	デリバティブ資産				デリバティブ負債			
	前連結会計年度 (平成24年3月31日)		当連結会計年度 (平成25年3月31日)		前連結会計年度 (平成24年3月31日)		当連結会計年度 (平成25年3月31日)	
	科目	公正価値 (百万円)	科目	公正価値 (百万円)	科目	公正価値 (百万円)	科目	公正価値 (百万円)
先物為替予約	-	-	-	-	その他の流動負債	0	-	-
合計		-		-		0		-

平成24年3月31日時点の先物為替予約の想定元本総額は、493百万円であります。

前連結会計年度及び当連結会計年度におけるデリバティブ損益の認識額は、次のとおりであります。なお、当社及び子会社は、先物為替予約をヘッジに指定しておりません。

ヘッジ手段ではないデリバティブ	科目	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
		金額(百万円)	金額(百万円)
先物為替予約	為替差損益 - 純額	87	87

前連結会計年度及び当連結会計年度における為替差損益は、これらの先物為替予約に係るものを含め、それぞれ331百万円及び1,285百万円の差益になります。

21. 金融商品の公正価値

(現金及び現金同等物、受取手形及び売掛金、支払手形及び買掛金、未払費用、短期借入金)

これらの帳簿価額は、短期のうちに満期が到来するため、公正価値とほぼ同額となっております。

(市場性のある投資有価証券)

当社及び子会社の投資有価証券の公正価値は、株式市場相場を基にしております。

(市場性のない有価証券)

市場価値が存在しない市場性のない有価証券について、公正価値の合理的な見積りには過大な費用を伴います。非公開企業の普通株式について公正価値を見積もることは現実的ではありません。従ってそれらの投資は、取得原価で計上されております。

(長期借入債務)

当社及び子会社の長期借入債務の公正価値は、最も活発な市場における相場、または満期が類似する同種の借入債務に対するの当社における現行の借入レートを用いて割引計算を行ったおのおのの契約の将来キャッシュ・フローの現在価値に基づいております。

(デリバティブ)

主に売買目的以外の目的で使用される為替予約からなるデリバティブ商品の公正価値は、取引の相手方または第三者から入手した見積りに基づいております。

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在の当社及び子会社の金融商品の見積公正価値は、次のとおりであります。

区分	前連結会計年度 (平成24年3月31日)		当連結会計年度 (平成25年3月31日)	
	帳簿価額 (百万円)	見積公正価値 (百万円)	帳簿価額 (百万円)	見積公正価値 (百万円)
デリバティブ以外の金融商品：				
売却可能な有価証券	429	429	440	440
長期借入債務				
- 1年以内返済額含む	10,000	10,035	5,000	5,014
デリバティブ：				
先物為替予約：				
資産	-	-	-	-
負債	0	0	-	-

(見積公正価値の限界)

公正価値の見積りは、市場の関連情報や金融商品についての情報を基に、ある一時点において行われます。これらの評価は、実際には主観的で不確定要素及び重要な判断事項を含んでいるため、正確に算定することはできません。前提条件の変更は、この評価に重要な影響を及ぼす可能性があります。

22. 公正価値の測定

公正価値は、市場参加者の間での通常の取引において資産を売却するために受け取るであろう価格、または負債を移転するために支払うであろう価格と定義づけ、公正価値によって測定された資産及び負債を以下3つのレベルに分類し開示しております。

レベル1： 活発な市場における同一資産及び負債の市場価格

レベル2： 活発な市場における類似資産及び負債の市場価格、活発でない市場における同一又は類似の資産及び負債の市場価格及び主として市場で観測可能なインプット(指標)によって算出される評価額

レベル3： 評価手法に使用される一つまたは複数の重要なインプットまたは測定要素が観察不可能な状況における評価額

( 経常的に公正価値で測定される資産及び負債 )

平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在における経常的に公正価値で測定される資産及び負債は以下のとおりであります。

区分	前連結会計年度(平成24年3月31日)			
	レベル1 (百万円)	レベル2 (百万円)	レベル3 (百万円)	合計 (百万円)
資産：				
市場性のある有価証券	429	-	-	429
資産合計	429	-	-	429
負債：				
金融派生商品	-	0	-	0
負債合計	-	0	-	0

区分	当連結会計年度(平成25年3月31日)			
	レベル1 (百万円)	レベル2 (百万円)	レベル3 (百万円)	合計 (百万円)
資産：				
市場性のある有価証券	440	-	-	440
資産合計	440	-	-	440
負債：				
金融派生商品	-	-	-	-
負債合計	-	-	-	-

レベル1の投資は売却可能な有価証券のみで構成され、十分な取引量と頻繁な取引がある活発な市場における調整不要な市場価格で評価しております。

金融派生商品は先物為替契約によるものであります。レベル2の金融派生商品は取引の相手方または第三者から入手した相場価格に基づき評価され、外国為替レート及び金利等の観察可能な市場インプットを使用した価格モデルに基づき定期的に検証しております。

なお、平成24年3月31日及び平成25年3月31日現在において、経常的に公正価値で測定され計上される資産及び負債のうち、レベル3に分類されるものはありませんでした。

23. 連結キャッシュ・フロー計算書に対する補足開示

	前連結会計年度 (自平成23年4月1日 至平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自平成24年4月1日 至平成25年3月31日)
区分	金額(百万円)	金額(百万円)
当連結会計年度現金支出：		
利息	1,398	1,276
法人税等	9,325	15,097
キャピタル・リース資産の取得	2,370	6
資産除却債務の認識に伴う有形固定資産の増加	458	40

24. セグメント情報

事業別セグメントは、資源配分や業績評価を決定する上で、最高意思決定者によって定期的に評価されるそれぞれ独立した財務情報が入手可能な事業単位と定義しております。各事業セグメントは、異なる市場において異なる製品を提供する戦略的事業単位であるため、それぞれ個別に管理されております。

当社及び子会社の活動は、主として次の4つの事業セグメントにより、世界的に事業を展開しております。

デジタルエンタテインメント事業	ソーシャルコンテンツ、オンラインゲーム、ゲームソフト、アミューズメント、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
健康サービス事業	スポーツクラブ施設運営、健康関連商品の制作、製造及び販売
ゲーミング&システム事業	カジノ施設向けゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの開発、製造、販売及びサービス
遊技機事業	パチスロ機及びぱちんこ機用液晶ユニット等の制作、製造及び販売

(注) 1. 全社の項目は、主に本社費用より構成されております。

2. 消去の項目は、主にセグメント間取引高消去及び棚卸資産の未実現利益消去等から構成されております。
3. 各セグメントの営業損益は、連結損益計算書における営業損益と同様の算定方法によっており、その他の収益(費用)、法人税等、持分法投資利益等を含んでおりません。また、特定セグメントに直接関連しない営業費用は、最も合理的な基準に基づいて各セグメントに配賦しております。
4. 各セグメントの資産は、連結貸借対照表の総資産と一致しており、デリバティブ資産、関連会社に対する投資、繰延税金資産等を含んでおります。また、各セグメントの資産は、それぞれのセグメントに直接関係するものであり、各セグメントに直接関連しない資産は、最も合理的な基準に基づいて各セグメントに配賦しております。
5. セグメント間取引は、独立企業間価格で行っております。

以下の表は事業セグメント別の売上高、営業損益、資産、減価償却費及び資本的支出を要約したもので当社及び子会社の経営成績を評価するため、また、セグメントの収益性及び業績を評価するための主要な指標として最高意思決定者によって利用されているものであります。この情報は、米国会計基準により作成した当社及び子会社の経営管理資料に基づいたものであります。



【事業別セグメント情報】

(1) 売上高及び営業利益(損失)

前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

	デジタルエンタテインメント事業 (百万円)	健康サービス事業 (百万円)	ゲーミング&システム事業 (百万円)	遊技機事業 (百万円)	全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益						
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	139,710	82,429	25,212	18,407	-	265,758
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	690	126	-	23	839	-
計	140,400	82,555	25,212	18,430	839	265,758
営業費用	107,379	79,726	18,556	14,251	4,896	224,808
営業損益	33,021	2,829	6,656	4,179	5,735	40,950

当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

	デジタルエンタテインメント事業 (百万円)	健康サービス事業 (百万円)	ゲーミング&システム事業 (百万円)	遊技機事業 (百万円)	全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益						
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	115,750	79,866	24,984	5,395	-	225,995
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	616	30	-	3	649	-
計	116,366	79,896	24,984	5,398	649	225,995
営業費用	95,203	76,882	19,378	6,564	6,093	204,120
営業損益	21,163	3,014	5,606	1,166	6,742	21,875

(2) 資産、減価償却費及び資本的支出

前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

	デジタルエンタテインメント事業 (百万円)	健康サービス事業 (百万円)	ゲーミング&システム事業 (百万円)	遊技機事業 (百万円)	全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
資産	162,387	98,150	18,528	20,327	28,614	328,006
減価償却費	1,957	4,331	1,349	299	1,862	9,798
資本的支出	1,156	1,850	3,222	532	3,930	10,690

当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

	デジタルエンタテインメント事業 (百万円)	健康サービス事業 (百万円)	ゲーミング&システム事業 (百万円)	遊技機事業 (百万円)	全社・消去 (百万円)	連結 (百万円)
資産	161,510	96,087	21,135	19,906	24,310	322,948
減価償却費	2,530	4,079	1,736	342	1,826	10,513
資本的支出	1,844	2,127	1,548	516	3,364	9,399

「全社・消去」の項目は、主に棚卸資産の未実現利益控除及び主に現金と金融資産から成る本社資産から構成されております。

資本的支出は、各セグメントの営業活動で使用した有形及び無形の長期性資産の取得であります。

【所在地別セグメント情報】

前連結会計年度（自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日）

	日本 (百万円)	米国 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・ オセアニア (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	208,641	35,955	14,561	6,601	265,758	-	265,758
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	12,557	3,706	512	234	17,009	17,009	-
計	221,198	39,661	15,073	6,835	282,767	17,009	265,758
営業費用	189,256	32,277	14,149	6,234	241,916	17,108	224,808
営業損益	31,942	7,384	924	601	40,851	99	40,950
有形固定資産	57,815	4,191	56	189	62,251	-	62,251

当連結会計年度（自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日）

	日本 (百万円)	米国 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア・ オセアニア (百万円)	計 (百万円)	消去 (百万円)	連結 (百万円)
売上高及び営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	171,057	36,631	12,703	5,604	225,995	-	225,995
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	12,713	3,097	608	607	17,025	17,025	-
計	183,770	39,728	13,311	6,211	243,020	17,025	225,995
営業費用	165,640	35,650	14,057	5,952	221,299	17,179	204,120
営業損益	18,130	4,078	746	259	21,721	154	21,875
有形固定資産	57,730	4,317	388	216	62,651	-	62,651

上記の所在地別セグメント情報を表示するにあたり、当社及び子会社は、外部顧客に対する売上高については当社及び子会社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き、資産については資産が実際に存在する場所に基づいて、それぞれの地域を決定しております。

25. 未履行契約及び偶発債務

当社及び子会社は、係争中の訴訟の対象となっております。しかし、顧問弁護士との協議を含む検討の結果、マネジメントはそれらの訴訟による債務は仮にあったとしても、当社及びその子会社の財政状態や経営成績への影響は軽微と考えております。

平成25年3月31日現在、当社及び子会社は約16,833百万円の有形固定資産及びその他の資産購入に係る確定した発注を行っております。

26. 後発事象

前連結会計年度（自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日）

該当事項はありません。

【連結附属明細表】

【社債明細表】

当該情報は、連結財務諸表に対する注記13. にて記載しております。

【借入金明細表】

当該情報は、連結財務諸表に対する注記13. にて記載しております。

【資産除去債務明細表】

当該情報は、連結財務諸表に対する注記15.にて記載しております。

【評価引当金等明細表】

区分	当連結会計年度 (平成25年3月31日)			
	期首残高 (百万円)	当期繰入額 (百万円)	為替換算調整額 及びその他 (百万円)	期末残高 (百万円)
貸倒引当金	609	266	11	886

(2) 【その他】

当連結会計年度における四半期情報等

(累計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	当連結会計年度
売上高及び営業収入(百万円)	49,128	106,673	160,151	225,995
税引前四半期(当期)純利益 (百万円)	4,645	11,488	14,672	21,915
当社株主に帰属する四半期(当期) 純利益(百万円)	2,715	6,955	8,821	13,174
1株当たり当社株主に帰属する四 半期(当期)純利益(円)	19.59	50.17	63.63	95.04

(会計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
1株当たり当社株主に帰属する四 半期純利益(円)	19.59	30.59	13.46	31.41

2【財務諸表等】  
(1)【財務諸表】  
【貸借対照表】

(単位：百万円)

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	67,296	57,257
営業未収入金	2 2,666	2 4,549
前払費用	167	177
繰延税金資産	128	176
関係会社短期貸付金	10,090	16,556
未収入金	2 4,439	2 4,224
その他	215	459
貸倒引当金	1	1
流動資産合計	85,002	83,399
固定資産		
有形固定資産		
建物附属設備（純額）	1 115	1 89
車両運搬具（純額）	1 25	1 14
工具、器具及び備品（純額）	1 105	1 95
有形固定資産合計	246	200
無形固定資産		
ソフトウェア	9	7
商標権	1	0
意匠権	2	2
その他	0	0
無形固定資産合計	13	9
投資その他の資産		
投資有価証券	428	427
関係会社株式	120,775	120,741
関係会社長期貸付金	13,857	13,088
長期前払費用	7	3
差入保証金	209	240
その他	61	61
貸倒引当金	1	1
投資その他の資産合計	135,338	134,561
固定資産合計	135,598	134,770
資産合計	220,601	218,170

(単位：百万円)

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	2 27,380	2 15,143
1年内償還予定の社債	5,000	5,000
未払金	2 2,423	2 1,280
未払費用	232	362
未払法人税等	3,355	2,115
預り金	23	24
その他	14	-
流動負債合計	38,430	23,926
固定負債		
社債	5,000	-
繰延税金負債	108	143
資産除去債務	95	97
その他	1,096	1,096
固定負債合計	6,300	1,336
負債合計	44,730	25,263
純資産の部		
株主資本		
資本金	47,398	47,398
資本剰余金		
資本準備金	36,893	36,893
その他資本剰余金	3,225	3,224
資本剰余金合計	40,118	40,118
利益剰余金		
利益準備金	283	283
その他利益剰余金		
別途積立金	80,000	80,000
繰越利益剰余金	18,974	35,944
利益剰余金合計	99,258	116,228
自己株式	10,846	10,849
株主資本合計	175,930	192,895
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	59	11
評価・換算差額等合計	59	11
純資産合計	175,870	192,906
負債純資産合計	220,601	218,170

## 【損益計算書】

(単位：百万円)

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
営業収益		
経営管理料	1 4,502	1 4,355
受取配当金	1 13,846	1 24,114
営業収益合計	18,348	28,469
販売費及び一般管理費	1, 2 4,724	1, 2 5,997
営業利益	13,623	22,471
営業外収益		
受取利息	1 212	1 260
為替差益	283	1,358
その他	18	70
営業外収益合計	514	1,689
営業外費用		
支払利息	1 44	1 54
社債利息	199	121
その他	24	25
営業外費用合計	268	201
経常利益	13,869	23,959
特別損失		
投資有価証券評価損	-	110
特別損失合計	-	110
税引前当期純利益	13,869	23,849
法人税、住民税及び事業税	32	0
法人税等調整額	413	52
法人税等合計	381	51
当期純利益	13,488	23,900

## 【株主資本等変動計算書】

(単位：百万円)

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	47,398	47,398
当期末残高	47,398	47,398
資本剰余金		
資本準備金		
当期首残高	36,893	36,893
当期末残高	36,893	36,893
その他資本剰余金		
当期首残高	4,974	3,225
当期変動額		
自己株式の処分	1,748	0
当期変動額合計	1,748	0
当期末残高	3,225	3,224
資本剰余金合計		
当期首残高	41,867	40,118
当期変動額		
自己株式の処分	1,748	0
当期変動額合計	1,748	0
当期末残高	40,118	40,118
利益剰余金		
利益準備金		
当期首残高	283	283
当期末残高	283	283
その他利益剰余金		
別途積立金		
当期首残高	70,000	80,000
当期変動額		
別途積立金の積立	10,000	-
当期変動額合計	10,000	-
当期末残高	80,000	80,000
繰越利益剰余金		
当期首残高	21,129	18,974
当期変動額		
剰余金の配当	5,643	6,930
別途積立金の積立	10,000	-
当期純利益	13,488	23,900
当期変動額合計	2,155	16,969
当期末残高	18,974	35,944

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
<b>利益剰余金合計</b>		
当期首残高	91,413	99,258
<b>当期変動額</b>		
剰余金の配当	5,643	6,930
別途積立金の積立	-	-
当期純利益	13,488	23,900
<b>当期変動額合計</b>	7,844	16,969
当期末残高	99,258	116,228
<b>自己株式</b>		
当期首残高	16,357	10,846
<b>当期変動額</b>		
自己株式の取得	28	6
自己株式の処分	5,539	2
<b>当期変動額合計</b>	5,511	3
当期末残高	10,846	10,849
<b>株主資本合計</b>		
当期首残高	164,322	175,930
<b>当期変動額</b>		
剰余金の配当	5,643	6,930
当期純利益	13,488	23,900
自己株式の取得	28	6
自己株式の処分	3,791	2
<b>当期変動額合計</b>	11,607	16,965
当期末残高	175,930	192,895
<b>評価・換算差額等</b>		
<b>その他有価証券評価差額金</b>		
当期首残高	53	59
<b>当期変動額</b>		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	6	70
<b>当期変動額合計</b>	6	70
当期末残高	59	11
<b>評価・換算差額等合計</b>		
当期首残高	53	59
<b>当期変動額</b>		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	6	70
<b>当期変動額合計</b>	6	70
当期末残高	59	11



	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
純資産合計		
当期首残高	164,269	175,870
当期変動額		
剰余金の配当	5,643	6,930
当期純利益	13,488	23,900
自己株式の取得	28	6
自己株式の処分	3,791	2
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	6	70
当期変動額合計	11,600	17,036
当期末残高	175,870	192,906

【注記事項】

(重要な会計方針)

1. 有価証券の評価基準及び評価方法

(1) 子会社株式及び関連会社株式

移動平均法による原価法

(2) その他有価証券

時価のあるもの

決算日の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定しております。）

時価のないもの

移動平均法による原価法

2. 固定資産の減価償却の方法

(1) 有形固定資産

定率法

（会計方針の変更）

当社は、法人税法の改正に伴い、当事業年度より、平成24年4月1日以降に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。これによる損益に与える影響は軽微であります。

(2) 無形固定資産

定額法

なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間（5年）に基づく定額法。

3. 外貨建の資産及び負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、期末日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。

4. 引当金の計上基準

貸倒引当金

一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

5. その他財務諸表作成のための基本となる重要な事項

(1) 消費税等の会計処理

消費税等の会計処理については、税抜方式によっております。

(2) 連結納税制度の適用

連結納税制度を適用しております。

(貸借対照表関係)

1 有形固定資産の減価償却累計額

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
有形固定資産の減価償却累計額	787百万円	858百万円

2 関係会社に対する資産・負債

区分掲記されたもの以外で各科目に含まれている関係会社に対するものは次のとおりであります。

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
営業未収入金	2,666百万円	4,549百万円
未収入金	4,439	4,224
短期借入金	27,380	15,143
未払金	2,290	1,123

3 保証債務

下記関係会社の金融機関からの借入に対し、債務保証を行っております。

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
高砂電器産業株式会社	2,300百万円	高砂電器産業株式会社 2,800百万円

( 損益計算書関係 )

1 関係会社との取引

関係会社との取引に係るものが次のとおり含まれております。

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
経営管理料	4,502百万円	4,355百万円
受取配当金	13,837	24,107
賃借料	1,173	1,154
受取利息	212	242
支払利息	44	54

2 販売費及び一般管理費の主要な費目及び金額

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
広告宣伝費	934百万円	2,024百万円
役員報酬	491	500
給与手当	516	579
減価償却費	92	80
賃借料	1,252	1,289
業務委託費	787	778
販売費に属する費用の割合	19.8%	33.8%
一般管理費に属する費用の割合	80.2	66.2

( 株主資本等変動計算書関係 )

前事業年度 ( 自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日 )

自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当事業年度期首株 式数 ( 千株 )	当事業年度増加株 式数 ( 千株 )	当事業年度減少株 式数 ( 千株 )	当事業年度末株式 数 ( 千株 )
普通株式	7,359	13	2,492	4,879
合計	7,359	13	2,492	4,879

(注) 1 . 普通株式の自己株式の株式数の増加13千株は、単元未満株式の買取りによる増加であります。

2 . 普通株式の自己株式の株式数の減少2,492千株は、株式交換に伴う自己株式の処分及び単元未満株式の売渡による減少であります。

当事業年度 ( 自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日 )

自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当事業年度期首株 式数 ( 千株 )	当事業年度増加株 式数 ( 千株 )	当事業年度減少株 式数 ( 千株 )	当事業年度末株式 数 ( 千株 )
普通株式	4,879	3	1	4,881
合計	4,879	3	1	4,881

(注) 1 . 普通株式の自己株式の株式数の増加3千株は、単元未満株式の買取りによる増加であります。

2 . 普通株式の自己株式の株式数の減少1千株は、単元未満株式の売渡による減少であります。

(リース取引関係)

オペレーティング・リース取引

オペレーティング・リース取引のうち解約不能のものに係る未経過リース料

(単位：百万円)

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
1年内	147	173
1年超	699	649
合計	847	822

(有価証券関係)

子会社株式及び関連会社株式

前事業年度(平成24年3月31日)

区分	貸借対照表計上額 (百万円)	時価(百万円)	差額(百万円)
関連会社株式	2,118	1,846	271
合計	2,118	1,846	271

当事業年度(平成25年3月31日)

区分	貸借対照表計上額 (百万円)	時価(百万円)	差額(百万円)
関連会社株式	2,084	2,549	464
合計	2,084	2,549	464

(注) 時価を把握することが極めて困難と認められる子会社株式及び関連会社株式の貸借対照表計上額

(単位：百万円)

区分	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
子会社株式	118,657	118,657

これらについては、市場価格がなく、時価を把握することが極めて困難と認められることから、上表の「子会社株式及び関連会社株式」には含めておりません。

(税効果会計関係)

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
繰延税金資産		
投資等	1,920百万円	1,879百万円
長期未払金	390	390
未払費用等	85	136
その他	422	387
繰延税金資産小計	2,819	2,794
評価性引当額	2,623	2,581
繰延税金資産合計	196	212
繰延税金負債		
投資等	160	166
有形固定資産	15	12
繰延税金負債合計	176	179
繰延税金資産の純額	19	32

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異の主な内訳

	前事業年度 (平成24年3月31日)	当事業年度 (平成25年3月31日)
法定実効税率	40.7%	38.0%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.3	0.2
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	38.2	37.9
評価性引当金	2.8	0.2
税率変更による影響	3.0	-
その他	0.2	0.3
税効果会計適用後の法人税等の負担率	2.8	0.2

(資産除去債務関係)

1. 資産除去債務のうち貸借対照表に計上しているもの

イ 当該資産除去債務の概要

本社事務所の賃貸借契約に伴う原状回復義務等であります。

ロ 当該資産除去債務の金額の算定方法

使用見込期間を取得から10年と見積り、割引率は1.35%を使用して資産除去債務の金額を計算しております。

ハ 当該資産除去債務の総額の増減

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
期首残高	94百万円	95百万円
時の経過による調整額	1	1
期末残高	95	97

2. 貸借対照表に計上しているもの以外の資産除去債務

当社は、賃貸借契約に基づき使用する一部の事務所等について、退去時における原状回復に係る債務を有しておりますが、当該債務に関連する賃借資産の使用期間が明確でなく、現在のところ移転等も予定されていないことから、資産除去債務を合理的に見積もることができません。そのため、当該債務に見合う資産除去債務を計上しておりません。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
1株当たり純資産額	1,268円72銭	1,391円64銭
1株当たり当期純利益金額	97円44銭	172円42銭

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

2. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成23年 4月 1日 至 平成24年 3月31日)	当事業年度 (自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月31日)
当期純利益(百万円)	13,488	23,900
普通株主に帰属しない金額(百万円)	-	-
普通株式に係る当期純利益(百万円)	13,488	23,900
期中平均株式数(千株)	138,433	138,619

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

【附属明細表】

【有価証券明細表】

有価証券・投資有価証券の金額が、それぞれ資産の総額の100分の1以下であるため、財務諸表等規則第124条の規定により作成を省略しております。

【有形固定資産等明細表】

資産の種類	当事業年度期首残高 (百万円)	当事業年度増加額 (百万円)	当事業年度減少額 (百万円)	当事業年度末残高 (百万円)	当事業年度末減価償却累計額又は償却累計額 (百万円)	当事業年度償却額 (百万円)	差引 当事業年度末残高 (百万円)
有形固定資産							
建物附属設備	284	-	-	284	194	25	89
車両運搬具	59	-	-	59	44	10	14
工具、器具及び備品	689	31	6	714	619	40	95
有形固定資産 計	1,033	31	6	1,058	858	76	200
無形固定資産							
ソフトウェア	16	0	-	17	9	2	7
商標権	5	-	-	5	4	0	0
意匠権	4	-	-	4	2	0	2
その他	0	-	-	0	-	-	0
無形固定資産 計	26	0	-	26	16	3	9
長期前払費用	7	-	4	3	-	-	3
繰延資産							
-	-	-	-	-	-	-	-
繰延資産 計	-	-	-	-	-	-	-

【引当金明細表】

区分	当事業年度期首残高 (百万円)	当事業年度増加額 (百万円)	当事業年度減少額 (目的使用) (百万円)	当事業年度減少額 (その他) (百万円)	当事業年度末残高 (百万円)
貸倒引当金	3	3	-	3	3

(注) 貸倒引当金の「当事業年度減少額(その他)」は、一般債権の貸倒実績率による洗替額であります。

(2) 【主な資産及び負債の内容】

流動資産

1) 現金及び預金

区分	金額(百万円)
現金	10
預金	
(当座預金)	45,772
(普通預金)	9,347
(定期預金)	1,920
(郵便貯金)	0
(別段預金)	206
預金小計	57,247
合計	57,257

2) 関係会社短期貸付金

相手先	金額(百万円)
株式会社コナミスポーツ&ライフ	8,908
KPE株式会社	3,973
その他	3,673
合計	16,556

固定資産

1) 関係会社株式

関係会社名	金額(百万円)
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	36,451
株式会社コナミスポーツ&ライフ	35,813
Konami Corporation of America	17,106
コナミリアルエステート株式会社	16,676
高砂電器産業株式会社	4,476
Konami Australia Pty Ltd	4,231
Konami Digital Entertainment B.V.	1,631
その他	2,270
関連会社株式	
リゾートソリューション株式会社	2,084
合計	120,741



2) 関係会社長期貸付金

相手先	金額(百万円)
株式会社コナミスポーツ&ライフ	9,164
コナミリアルエステート株式会社	3,923
合計	13,088

流動負債

短期借入金

相手先	金額(百万円)
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	10,575
コナミマニュファクチャリング&サービス株式会社	1,568
その他	3,000
合計	15,143

(3) 【その他】

決算日後の状況

該当事項はありません。

重要な訴訟事件

該当事項はありません。

## 第6【提出会社の株式事務の概要】

事業年度	4月1日から3月31日まで
定時株主総会	6月中
基準日	3月31日
剰余金の配当の基準日	3月31日 9月30日
1単元の株式数	100株
単元未満株式の買取り・売渡し 取扱場所 株主名簿管理人 取次所 買取・売渡手数料	(特別口座) 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部 (特別口座) 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社 無料
公告掲載方法	電子公告とする。 ただし、電子公告によることができない事故その他のやむを得ない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載して行う。 公告掲載URL <a href="http://www.konami.co.jp/">http://www.konami.co.jp/</a>
株主に対する特典	該当事項はありません。

(注) 当社定款の定めにより、単元未満株主は、会社法第189条第2項各号に掲げる権利、会社法第166条第1項の規定による請求をする権利、株主の有する株式数に応じて募集株式の割当て及び募集新株予約権の割当てを受ける権利並びに単元未満株式の売渡請求をする権利以外の権利を有しておりません。

## 第7【提出会社の参考情報】

### 1【提出会社の親会社等の情報】

当社は、金融商品取引法第24条の7第1項に規定する親会社等はありません。

### 2【その他の参考情報】

当事業年度の開始日から有価証券報告書提出日までの間に、次の書類を提出しております。

#### (1) 有価証券報告書及びその添付書類並びに確認書

事業年度（第40期）（自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日）平成24年6月29日関東財務局長に提出。

#### (2) 内部統制報告書及びその添付書類

平成24年6月29日関東財務局長に提出。

#### (3) 四半期報告書及び確認書

（第41期第1四半期）（自 平成24年4月1日 至 平成24年6月30日）平成24年8月13日関東財務局長に提出。

（第41期第2四半期）（自 平成24年7月1日 至 平成24年9月30日）平成24年11月12日関東財務局長に提出。

（第41期第3四半期）（自 平成24年10月1日 至 平成24年12月31日）平成25年2月14日関東財務局長に提出。

#### (4) 臨時報告書

平成24年7月2日関東財務局長に提出。

企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第9号の2（株主総会における議決権行使の結果）に基づく臨時報告書であります。

## 第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

## 独立監査人の監査報告書及び内部統制監査報告書

平成25年 6月24日

コナミ株式会社  
取締役会 御中

### 有限責任 あずさ監査法人

指定有限責任社員 公認会計士 水谷 英 滋 印  
業務執行社員

指定有限責任社員 公認会計士 山根 洋 人 印  
業務執行社員

#### <財務諸表監査>

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づく監査証明を行うため、「経理の状況」に掲げられているコナミ株式会社の平成24年4月1日から平成25年3月31日までの連結会計年度の連結財務諸表、すなわち、連結貸借対照表、連結損益計算書、連結包括利益計算書、連結資本勘定計算書、連結キャッシュ・フロー計算書、連結財務諸表注記及び連結附属明細表について監査を行った。

#### 連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、「連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」第95条の規定により米国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

#### 監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した監査に基づいて、独立の立場から連結財務諸表に対する意見を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準は、当監査法人に連結財務諸表に重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために、監査計画を策定し、これに基づき監査を実施することを求めている。

監査においては、連結財務諸表の金額及び開示について監査証拠を入手するための手続が実施される。監査手続は、当監査法人の判断により、不正又は誤謬による連結財務諸表の重要な虚偽表示のリスクの評価に基づいて選択及び適用される。財務諸表監査の目的は、内部統制の有効性について意見表明するためのものではないが、当監査法人は、リスク評価の実施に際して、状況に応じた適切な監査手続を立案するために、連結財務諸表の作成と適正な表示に関連する内部統制を検討する。また、監査には、経営者が採用した会計方針及びその適用方法並びに経営者によって行われた見積りの評価も含め全体としての連結財務諸表の表示を検討することが含まれる。

当監査法人は、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

#### 監査意見

当監査法人は、上記の連結財務諸表が、米国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、コナミ株式会社及び連結子会社の平成25年3月31日現在の財政状態並びに同日をもって終了する連結会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況をすべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

#### < 内部統制監査 >

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第2項の規定に基づく監査証明を行うため、トレッドウェイ委員会支援組織委員会（The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission（以下、「COSO」という））が公表した内部統制の統合的枠組みで確立された規準に基づき、コナミ株式会社の平成25年3月31日現在の財務報告に係る内部統制について監査を行った。財務報告に係る有効な内部統制を維持し、内部統制報告書において記載されている財務報告に係る内部統制の有効性を評価する責任は、経営者にある。当監査法人の責任は、独立の立場から会社の財務報告に係る内部統制についての意見を表明することにある。

当監査法人は、米国公開会社会計監視委員会（The Public Company Accounting Oversight Board（以下、「PCAOB」という））の定める財務報告に係る内部統制の監査の基準に準拠して監査を行った。PCAOBの監査の基準は、財務報告に係る有効な内部統制がすべての重要な点において維持されているかどうかについて合理的な保証を得るために、当監査法人が監査を計画し実施することを求めている。監査は、財務報告に係る内部統制についての理解、開示すべき重要な不備が存在するリスクの評価、評価したリスクに基づく内部統制の整備及び運用状況の有効性についての検証及び評価、並びに当監査法人が状況に応じて必要と認めたその他の手続の実施を含んでいる。当監査法人は、監査の結果として意見表明のための合理的な基礎を得たと判断している。

会社の財務報告に係る内部統制は、財務報告の信頼性及び一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠した外部報告目的の財務諸表作成に対して合理的な保証を提供するために整備されたプロセスである。財務報告に係る内部統制には、(1)資産の取引及び処分を合理的な詳細さで正確かつ適正に反映した記録を維持し、(2)一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠した財務諸表の作成を可能にするために必要な取引が記録されること、及び、会社の収入と支出が経営者及び取締役の承認に基づいてのみ実行されることに関する合理的な保証を提供し、並びに(3)財務諸表に重要な影響を及ぼす可能性のある未承認の資産の取得、使用又は処分を防止又は適時に発見することについての合理的な保証を提供するための方針及び手続が含まれる。

財務報告に係る内部統制は、固有の限界があるため、虚偽の表示を防止又は発見できない可能性がある。また、将来の期間にわたる有効性の評価の予測には、状況の変化により内部統制が不適切となるリスク、又は方針や手続の遵守の程度が低下するリスクを伴う。

当監査法人は、コナミ株式会社は、COSOが公表した内部統制の統合的枠組みで確立された規準に基づき、すべての重要な点において、平成25年3月31日現在において財務報告に係る有効な内部統制を維持しているものと認める。

#### 我が国の内部統制監査との主要な相違点

当監査法人は、PCAOBの監査の基準に準拠して内部統制監査を行った。我が国において一般に公正妥当と認められる財務報告に係る内部統制の監査の基準に準拠した場合との主要な相違点は以下のとおりである。

1. 我が国の基準では、経営者が作成した内部統制報告書に対して監査意見を表明するが、PCAOBの基準では、財務報告に係る内部統制に対して監査意見を表明する。
2. 我が国とPCAOBの基準では財務報告に係る内部統制の範囲が異なることから、「経理の状況」に掲げられた連結財務諸表の作成に係る内部統制のみを内部統制監査の対象としており、個別財務諸表のみに関連する内部統制や財務諸表の信頼性に重要な影響を及ぼす開示事項等に係る内部統制は監査の対象には含まれていない。また、持分法適用関連会社の内部統制については、監査の対象には含まれていない。

#### 利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

---

上記は、当社（有価証券報告書提出会社）が、監査報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（有価証券報告書提出会社）が別途保管しております。

## 独立監査人の監査報告書

平成25年 6月24日

コナミ株式会社  
取締役会 御中

### 有限責任 あずさ監査法人

指定有限責任社員 公認会計士 水谷 英 滋 印  
業務執行社員

指定有限責任社員 公認会計士 山根 洋 人 印  
業務執行社員

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づく監査証明を行うため、「経理の状況」に掲げられているコナミ株式会社の平成24年4月1日から平成25年3月31日までの第41期事業年度の財務諸表、すなわち、貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書、重要な会計方針、その他の注記及び附属明細表について監査を行った。

#### 財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

#### 監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した監査に基づいて、独立の立場から財務諸表に対する意見を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準は、当監査法人に財務諸表に重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために、監査計画を策定し、これに基づき監査を実施することを求めている。

監査においては、財務諸表の金額及び開示について監査証拠を入手するための手続が実施される。監査手続は、当監査法人の判断により、不正又は誤謬による財務諸表の重要な虚偽表示のリスクの評価に基づいて選択及び適用される。財務諸表監査の目的は、内部統制の有効性について意見表明するためのものではないが、当監査法人は、リスク評価の実施に際して、状況に応じた適切な監査手続を立案するために、財務諸表の作成と適正な表示に関連する内部統制を検討する。また、監査には、経営者が採用した会計方針及びその適用方法並びに経営者によって行われた見積りの評価も含め全体としての財務諸表の表示を検討することが含まれる。

当監査法人は、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

#### 監査意見

当監査法人は、上記の財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、コナミ株式会社の平成25年3月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する事業年度の経営成績をすべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

#### 利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

- 
1. 上記は、当社（有価証券報告書提出会社）が、監査報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（有価証券報告書提出会社）が別途保管しております。
  2. 財務諸表の範囲にはX B R Lデータ自体は含まれていません。