

**【表紙】**

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2016年8月12日
【四半期会計期間】	第45期第1四半期（自 2016年4月1日 至 2016年6月30日）
【会社名】	コナミホールディングス株式会社
【英訳名】	KONAMI HOLDINGS 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】	(03) 5770 - 0573 (代表)
【事務連絡者氏名】	財務・経理部長 本林 純一
【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】	(03) 5770 - 0573 (代表)
【事務連絡者氏名】	財務・経理部長 本林 純一
【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】

回次		第44期 第1四半期 連結累計期間	第45期 第1四半期 連結累計期間	第44期
会計期間		自2015年4月1日 至2015年6月30日	自2016年4月1日 至2016年6月30日	自2015年4月1日 至2016年3月31日
売上高及び営業収入	(百万円)	51,202	49,417	249,902
営業利益	(百万円)	6,484	9,089	24,679
税引前四半期利益又は税引前利益	(百万円)	6,862	8,419	23,768
親会社の所有者に帰属する四半期(当期)利益	(百万円)	4,282	5,814	10,516
親会社の所有者に帰属する四半期(当期)包括利益	(百万円)	4,903	2,800	7,911
親会社の所有者に帰属する持分	(百万円)	220,957	213,852	212,750
資産合計	(百万円)	312,568	315,588	328,187
基本的1株当たり四半期(当期)利益	(円)	30.89	42.99	76.44
希薄化後1株当たり四半期(当期)利益	(円)	30.89	42.37	76.13
親会社所有者帰属持分比率	(%)	70.7	67.8	64.8
営業活動によるキャッシュ・フロー	(百万円)	13,422	2,086	71,336
投資活動によるキャッシュ・フロー	(百万円)	4,897	3,273	18,746
財務活動によるキャッシュ・フロー	(百万円)	2,257	2,178	1,877
現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高	(百万円)	71,052	108,842	113,907

(注) 1. 当社は、国際会計基準(以下、IFRS)に準拠して連結財務諸表を作成しております。

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. 当社は要約四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。

#### 2【事業の内容】

当第1四半期連結累計期間において、当社グループ(当社及び当社の関係会社)が営む事業の内容について、重要な変更はありません。また、主要な関係会社における異動もありません。

## 第2【事業の状況】

### 1【事業等のリスク】

当第1四半期連結累計期間において、新たに発生した事業等のリスクはありません。  
また、前事業年度の有価証券報告書に記載した事業等のリスクについて重要な変更はありません。

### 2【経営上の重要な契約等】

当第1四半期連結会計期間において、新たに締結した経営上の重要な契約等はありません。

### 3【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループ（当社、連結子会社及び持分法適用会社）が判断したものであります。

#### (1) 業績の概況

当社グループを取り巻く国内の経営環境は、雇用・所得情勢は堅調に推移したものの、個人消費は弱含みの状況が続いております。また、年初より新興国経済の減速懸念や金融市場の不安定感を背景とした円高・株安基調の中で、6月には米国景気の先行きや英国の欧州連合（EU）離脱問題から更にその進行を急速に強めた展開となりました。世界経済は英国のEU離脱の決定により、長期的な不安定化と世界的な不確実性の高まりが強く懸念される状況となりました。

エンタテインメント市場におきましては、モバイル端末や家庭用ゲーム機器等の各種デバイスは高性能化を続け、また通信インフラ環境の発達に伴いゲームコンテンツの多様化が進んでおります。更に、今後のバーチャルリアリティ（VR）デバイス市場の成長とその普及は、ゲーム業界における活性化とビジネスチャンス拡大への期待が高まっております。また、時代の変化に伴い、個人消費において「豊かな経験や体験による日々の充実」への志向が高まる中で、ゲーム業界でも動画配信サービスやe-Sports等、経験の共有を提供することが重視されております。お客様とゲームのタッチポイントはますます拡大しており、ゲームコンテンツの盛り上がりにより寄与しております。

ゲーミングビジネスに関しましては、引き続き観光資源の開発やカジノ施設の新規オープン等によりゲーミング市場は国際的な広がりを見せており、更なるゲーミングビジネスのチャンス拡大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、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。また、ボディメイクを目的に運動に取り組まれるお客様も着実に増加し、ニーズは多様化しております。家庭用の健康機器市場は海外メーカーを中心として低価格化が進み、多種多様な製品が発売され、新たな市場が広がりつつあります。

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、「実況パワフルプロ野球」や「ワールドサッカーコレクション」シリーズ、「プロ野球スピリッツA（エース）」をはじめとするモバイルゲームが堅調に推移いたしました。カードゲームでは、劇場版『遊戯王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』の公開を記念して関連商品の制作・販売及び劇場版の施策協力をを行い、多くのお客様にご好評をいただいております。家庭用ゲームでは、4月に「実況パワフルプロ野球2016」及び「UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016」を発売し、継続運営により長く楽しんでいただいております。

健康サービス事業におきましては、お客様の利用頻度に応じて選択できる料金プランや複数の施設を手軽に利用できる施設利用制度の展開を推進するとともに、“続けられる”をコンセプトにコナミスポーツクラブのサービスの拡充と浸透に努めました。健康関連商品では、家庭用を中心として広がりを見せる健康機器市場での認知向上、シェア拡大を目的に新たな健康関連商品の開発を開始いたしました。

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の新筐体「Concerto（コンチェルト）」をはじめ、「Podium（ポディアム）」シリーズ筐体やカジノマネジメントシステム「SYNKROS（シンクロス）」の販売を北米、豪州市場を中心に展開いたしました。

遊技機事業におきましては、「伊勢志摩サミット」開催による影響から、遊技機の入替自粛が全国規模で実施される等、例年がない環境下での事業運営となりましたが、前期に発売したパチスロ機「マジカルハロウィン5」の市場における高稼働を背景とした追加受注による販売を行いました。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は494億1千7百万円（前年同期比3.5%減）、営業利益は90億8千9百万円（前年同期比40.2%増）、税引前四半期利益は84億1千9百万円（前年同期比22.7%増）、親会社の所有者に帰属する四半期利益は58億1千4百万円（前年同期比35.8%増）となりました。

## (2) 事業別セグメントの業績

### (デジタルエンタテインメント事業)

モバイルゲームでは、累計2,500万ダウンロードに到達した「実況パワフルプロ野球」や、最高峰の映像クオリティでプロ野球の臨場感を再現した野球ゲーム「プロ野球スピリッツA(エース)」が、引き続きお客様に長く楽しんでいただいております。また、「ワールドサッカーコレクション」、「プロ野球ドリームナイン」の各シリーズタイトルが堅調に推移しております。グローバル市場向けには、「Star Wars™: Force Collection(スター・ウォーズ フォース コレクション)」や「ウイニングイレブン クラブマネージャー」(海外名「PES CLUB MANAGER」)が安定した運営を継続しております。

アーケードゲームでは、「麻雀格闘倶楽部 ZERO」や音楽ゲームを中心とした「e-AMUSEMENT Participation」タイトルが安定稼働を続けております。また、オンライン対戦クイズゲーム「クイズマジックアカデミー トーキョーグリモワール」におきましては、日本一を決める大会「QMA JAPAN TOUR(キューエムエー ジャパンツアー) 2016」が6月に開幕いたしました。これまで全国のアミューズメント施設で独自に開催されていた様々な大会を公式大会として認定し、積極的にサポートすることで、お客様のプレイ意欲向上に繋げてまいります。

カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」を引き続きグローバルに展開いたしました。特に国内では、劇場版『遊 戯 王 THE DARK SIDE OF DIMENSIONS』の公開を記念して関連商品の制作・販売及び劇場版の施策協力を行い、多くのお客様にご好評をいただいております。また、8月にアメリカで開催される世界大会「Yu-Gi-Oh! World Championship 2016」出場に向けて、各国で白熱した代表決定戦が繰り広げられております。

家庭用ゲームでは、ファン待望のシリーズ最新作「実況パワフルプロ野球2016」を4月に発売し、同時に基本無料のオンライン専用タイトル「実況パワフルプロ野球サクセススペシャル」を配信いたしました。また、欧州各国の代表チームによって争われるサッカー最高峰の大会「UEFA EURO 2016」に対応した「UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016」を4月に発売いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は251億6千2百万円(前年同期比5.6%増)となり、セグメント利益は86億6千1百万円(前年同期比34.3%増)となりました。

### (健康サービス事業)

スポーツクラブ施設運営では、多様化するお客様のニーズに応えるため、お客様の利用頻度に応じて選択できる料金プランに加え、個人・法人に関わらず、定期的に施設に通えないお客様に向けた都度利用プランの促進を行い、お客様のニーズに合わせたサービスを拡充いたしました。また、一部の施設において水泳・体育スクールの新規オープンや需要の高い週末にクラスを増設したほか、前期より公開中のコナミスポーツクラブ競技部所属選手やインストラクターによる正しい運動方法を紹介した動画コンテンツ「コナミメソッドまとめ」が好評を博し、水泳・体育スクールの入会者や体験申込者が増加する等、より多くの方に運動の楽しさを訴求し、お客様の裾野の拡大に努めました。さらに、6月より体操競技部の内村選手・加藤選手を起用したWEB CMをホームページやトレーニングチャンネル等で公開し、新規会員の獲得やKONAMIブランドの価値向上とコナミスポーツクラブの認知拡大を推進いたしました。

受託施設におきましては、これまで培った運営・指導のノウハウや実績を活かし、当第1四半期より新たに29施設の運営を開始し、各施設の運営受託を通じて地域社会の皆様へ健康増進に取り組んでおります。

健康関連商品においては、家庭用エアロバイク「S-BODY」の一部デザイン・仕様をリニューアルした商品を発売いたしました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、前期に実施した直営施設の退店等により売上高は減少いたしました。一方、施設運営の効率化により費用は減少いたしました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は172億3千万円(前年同期比2.0%減)となり、セグメント利益は10億6百万円(前年同期比122.0%増)となりました。

### (ゲーミング&システム事業)

北米市場では、近年のヨーロッパメーカーの市場参入による競争の激化に加え、カジノオペレーターの機器購入に対する慎重な投資姿勢が続き、厳しい市場環境下での事業運営となりました。この状況の中でビデオスロットマシンの新筐体「Concerto」をはじめ、「Podium」シリーズの販売が堅調に推移したほか、中南米や欧州市場においても多種多様な商品の提供と拡販に注力いたしました。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)」をはじめ、プレイヤーの期待感とプレイ意欲を一層高めるプレミアム商品のラインアップやゲームコンテンツを拡充し、安定した収益獲得に寄与いたしました。また、カジノマネジメントシステム「SYNKROS」につきましては、北米各州のカジノ施設への導入が堅調に推移したほか、陸上のカジノ施設だけでなく、海外を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設への導入も順調に進んでおります。

アジア・オセアニア市場では、新筐体「Concerto」や「Podium」シリーズを中心としたバラエティ豊かな商品ラインアップを展開し、特にフィリピンを中心としたアジア市場への商品販売は好調に推移いたしました。

なお、マカオで開催されたアジア最大級の展示会「Global Gaming Expo Asia(グローバル・ゲーミング・エキスポ・アジア)」において、フィールド付競馬マルチステーション「Fortune Cup(フォーチュン・カップ)」を参考

出展として初披露したほか、「Brothers of Fortune (ブラザーズ・オブ・フォーチュン)」や、垂直に積み上げられたリールが特徴の「Rapid Revolver (ラピッド・リボルバー)」等、アジア市場向けのバラエティ豊富なラインアップを出展し、来場者の多くの注目を集めました。

なお、当第1四半期連結累計期間におきましては、北米市場を中心に堅調に推移したものの、円高に伴う為替影響により減収となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は67億7千4百万円(前年同期比0.8%減)となり、セグメント利益は7億4千万円(前年同期比16.3%増)となりました。

#### (遊技機事業)

遊技機業界における当第1四半期は、「伊勢志摩サミット」開催による影響から、5月に約1カ月にわたる遊技機の入替自粛を全国規模で実施するなど、例年にない環境下での事業運営となりました。このような状況のもと、試験方法変更後の新基準のパチスロ機の中でもトップクラスの高稼働を維持した前期の発売商品である「マジカルハロウィン5」の追加受注による販売を行いました。

なお、当期における新商品は主に第3四半期以降に市場投入を予定している関係から、当第1四半期は限定的な売上となりました。

以上の結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は3億6千万円(前年同期比88.2%減)となり、セグメント損失は2億5千8百万円(前第1四半期連結累計期間は2億3千8百万円の利益)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、「実況パワフルプロ野球」、「プロ野球スピリッツA」、「ワールドサッカーコレクションS」をはじめとするモバイルゲームの継続的なサービス拡大に注力いたしました。アーケードゲームでは、「麻雀格闘倶楽部 ZERO」等が安定して稼働しております。カードゲームでは、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが堅調に推移いたしました。また、家庭用ゲームでは、「実況パワフルプロ野球2016」及び「UEFA EURO 2016 / ウイニングイレブン 2016」を発売し、お客様から高い評価をいただいております。

健康サービス事業においては、オリンピック出場選手による動画配信を行い、KONAMIブランド並びにコナミスポートクラブの認知拡大や新規会員獲得を図り、また、健康関連商品においては、家庭用エアロバイク「S-BODY」の一部デザイン・仕様をリニューアルした商品を発売いたしました。

遊技機事業においては、「伊勢志摩サミット」開催による影響から、遊技機の入替自粛が全国規模で実施される等、例年にない環境下での事業運営となりましたが、前期に発売したパチスロ機「マジカルハロウィン5」の市場における高稼働を背景とした追加受注による販売を行いました。

以上の結果、日本における当第1四半期連結累計期間の売上高は375億2千万円(前年同期比3.0%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、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが堅調に推移したほか、家庭用ゲームでは「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」や「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -」等のリピート販売が堅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の新筐体「Concerto」をはじめ、豊富なラインアップを有する「Podium」シリーズの販売が堅調に推移いたしました。パーティシペーションでは「Podium」を大型化した「Podium Goliath」等のプレミアム商品により安定した収益獲得に寄与いたしました。カジノマネジメントシステム「SYNKROS」においては、北米各州のカジノ施設への導入のほか、海外を就航する大型クルーズ船内のカジノ施設への導入も順調に進んでおります。

以上の結果、米国における当第1四半期連結累計期間の売上高は81億8千1百万円(前年同期比1.0%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、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが堅調に推移いたしました。家庭用ゲームでは、「UEFA EURO 2016 / PES 2016」を発売したほか、「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」や「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -」等のリピート販売が堅調に推移しております。

以上の結果、欧州における当第1四半期連結累計期間の売上高は20億2千3百万円(前年同期比17.0%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は、「遊戯王トレーディングカードゲーム」シリーズが堅調に推移いたしました。家庭用ゲームでは、「UEFA EURO 2016 / PES 2016」を発売したほか、「METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN」のアジア向けローカライズ版や、「PES 2016 - Pro Evolution Soccer -」等のリピート販売が堅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の新筐体「Concerto」の販売、及び「Podium」シリーズのバラエティ豊かな商品ラインアップの展開に注力いたしました。特にフィリピンを中心としたアジア市場への商品販売が好調に推移いたしました。

以上の結果、アジア・オセアニアにおける当第1四半期連結累計期間の売上高は16億9千3百万円（前年同期比15.2%減）となりました。

(4) キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結累計期間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50億6千5百万円減少し、当第1四半期連結会計期間末には1,088億4千2百万円となりました。

また、当第1四半期連結累計期間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)

当第1四半期連結累計期間において営業活動により獲得した資金は、20億8千6百万円（前年同期比84.5%減）となりました。これは主として、前受収益が増加した一方で、法人所得税の支払額が増加したこと等によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第1四半期連結累計期間において投資活動により使用した資金は、32億7千3百万円（前年同期比33.2%減）となりました。これは主として、設備投資等の資本的支出が減少したこと等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第1四半期連結累計期間において財務活動により使用した資金は、21億7千8百万円（前年同期比3.5%減）となりました。これは主として、リース債務の元本返済や配当金の支払額が減少したこと等によるものであります。

(5) 事業上及び財務上の対処すべき課題

当第1四半期連結累計期間において、当社グループが対処すべき課題について重要な変更はありません。

(6) 研究開発活動

当第1四半期連結累計期間におけるグループ全体の開発・制作費総額は、58億3千万円であります。なお、当第1四半期連結累計期間において、当社グループの研究開発活動の状況に重要な変更はありません。

### 第3【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	第1四半期会計期間末現在発行数(株) (2016年6月30日)	提出日現在発行数(株) (2016年8月12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) ロンドン証券取引所	単元株式数 100株
計	143,500,000	143,500,000	-	-

##### (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)
2016年4月1日～ 2016年6月30日	-	143,500	-	47,398	-	36,893

##### (6)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第1四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(7) 【議決権の状況】

当第1四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日(2016年3月31日)に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

2016年6月30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 8,258,600	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 134,776,000	1,347,706	-
単元未満株式	普通株式 465,400	-	-
発行済株式総数	143,500,000	-	-
総株主の議決権	-	1,347,706	-

(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17株含まれております。

【自己株式等】

2016年6月30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(%)
コナミホールディングス株式会社	東京都港区赤坂9-7-2	8,258,600	-	8,258,600	5.76
計	-	8,258,600	-	8,258,600	5.76

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

## 第4【経理の状況】

### 1 要約四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の要約四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号。以下、「四半期連結財務諸表規則」という。）第93条の規定により、国際会計基準第34号「期中財務報告」（以下、「IAS第34号」という。）に準拠して作成しております。

なお、要約四半期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 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、第1四半期連結会計期間（2016年4月1日から2016年6月30日まで）及び第1四半期連結累計期間（2016年4月1日から2016年6月30日まで）に係る要約四半期連結財務諸表について、PwCあらた有限責任監査法人により四半期レビューを受けております。

なお、PwCあらた監査法人は、監査法人の種類の変更により、2016年7月1日をもってPwCあらた有限責任監査法人となっております。

## 1【要約四半期連結財務諸表】

## (1)【要約四半期連結財政状態計算書】

(単位：百万円)

	注記 番号	前連結会計年度 (2016年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2016年6月30日)
<b>資産</b>			
<b>流動資産</b>			
現金及び現金同等物		113,907	108,842
営業債権及びその他の債権		23,401	16,996
棚卸資産		9,170	8,420
未収法人所得税		2,139	3,870
その他の流動資産	8	5,618	5,853
<b>流動資産合計</b>		<b>154,235</b>	<b>143,981</b>
<b>非流動資産</b>			
有形固定資産		80,264	78,501
のれん及び無形資産		39,470	40,756
持分法で会計処理されている投資		2,585	2,540
その他の投資	8	1,268	1,191
その他の金融資産	8	24,123	23,836
繰延税金資産		22,651	21,348
その他の非流動資産		3,591	3,435
<b>非流動資産合計</b>		<b>173,952</b>	<b>171,607</b>
<b>資産合計</b>		<b>328,187</b>	<b>315,588</b>
<b>負債及び資本</b>			
<b>負債</b>			
<b>流動負債</b>			
社債及び借入金	8	9,014	8,233
その他の金融負債	8	4,126	4,041
営業債務及びその他の債務		24,757	19,212
未払法人所得税		9,261	637
その他の流動負債	5	14,335	16,141
<b>流動負債合計</b>		<b>61,493</b>	<b>48,264</b>
<b>非流動負債</b>			
社債及び借入金	8	24,606	24,624
その他の金融負債	8	16,459	16,049
引当金		8,679	8,682
繰延税金負債		280	272
その他の非流動負債		3,195	3,112
<b>非流動負債合計</b>		<b>53,219</b>	<b>52,739</b>
<b>負債合計</b>		<b>114,712</b>	<b>101,003</b>
<b>資本</b>			
資本金		47,399	47,399
資本剰余金		74,426	74,426
自己株式		21,284	21,291
その他の資本の構成要素	6	2,407	607
利益剰余金		109,802	113,925
親会社の所有者に帰属する持分合計		212,750	213,852
非支配持分		725	733
<b>資本合計</b>		<b>213,475</b>	<b>214,585</b>
<b>負債及び資本合計</b>		<b>328,187</b>	<b>315,588</b>

## (2) 【要約四半期連結損益計算書及び要約四半期連結包括利益計算書】

## 【要約四半期連結損益計算書】

(単位：百万円)

	注記 番号	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
売上高及び営業収入			
製品売上高		19,512	17,187
サービス及びその他の収入		31,690	32,230
売上高及び営業収入合計	4	51,202	49,417
売上原価			
製品売上原価		11,020	7,656
サービス及びその他の原価		22,190	22,195
売上原価合計		33,210	29,851
売上総利益		17,992	19,566
販売費及び一般管理費		11,164	10,357
その他の収益及びその他の費用		344	120
営業利益		6,484	9,089
金融収益		617	60
金融費用		243	740
持分法による投資利益		4	10
税引前四半期利益		6,862	8,419
法人所得税		2,574	2,597
四半期利益		4,288	5,822
四半期利益の帰属：			
親会社の所有者		4,282	5,814
非支配持分		6	8

	注記 番号	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
1株当たり四半期利益 (親会社の所有者に帰属)			
基本的	9	30.89円	42.99円
希薄化後	9	30.89円	42.37円

## 【要約四半期連結包括利益計算書】

(単位：百万円)

	注記 番号	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
四半期利益		4,288	5,822
その他の包括利益			
純損益に振り替えられる可能性のある項目			
在外営業活動体の換算差額		653	2,963
売却可能金融資産の公正価値の純変動		32	51
純損益に振り替えられる可能性のある項目合計		621	3,014
その他の包括利益合計		621	3,014
四半期包括利益		4,909	2,808
四半期包括利益の帰属：			
親会社の所有者		4,903	2,800
非支配持分		6	8

(3) 【要約四半期連結持分変動計算書】

(単位：百万円)

	注記 番号	親会社の所有者に帰属する持分						非支配 持分	資本合計
		資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2015年4月1日残高		47,399	74,175	11,271	5,012	102,474	217,789	710	218,499
四半期利益	7					4,282	4,282	6	4,288
その他の包括利益					621		621		621
四半期包括利益合計		-	-	-	621	4,282	4,903	6	4,909
自己株式の取得				2			2		2
配当金						1,733	1,733		1,733
所有者との取引額合計		-	-	2	-	1,733	1,735	-	1,735
2015年6月30日残高		47,399	74,175	11,273	5,633	105,023	220,957	716	221,673

	注記 番号	親会社の所有者に帰属する持分						非支配 持分	資本合計
		資本金	資本 剰余金	自己株式	その他の 資本の 構成要素	利益 剰余金	合計		
2016年4月1日残高		47,399	74,426	21,284	2,407	109,802	212,750	725	213,475
四半期利益	7					5,814	5,814	8	5,822
その他の包括利益					3,014		3,014		3,014
四半期包括利益合計		-	-	-	3,014	5,814	2,800	8	2,808
自己株式の取得					7		7		7
配当金						1,691	1,691		1,691
所有者との取引額合計		-	-	7	-	1,691	1,698	-	1,698
2016年6月30日残高		47,399	74,426	21,291	607	113,925	213,852	733	214,585

## (4) 【要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書】

(単位：百万円)

	注記 番号	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー			
四半期利益		4,288	5,822
減価償却費及び償却費		3,307	2,665
減損損失		83	115
受取利息及び受取配当金		80	59
支払利息		244	242
固定資産除売却損益( )		18	5
持分法による投資損益( )		4	10
法人所得税		2,574	2,597
営業債権及びその他の債権の純増( )減		9,572	5,801
棚卸資産の純増( )減		652	274
営業債務及びその他の債務の純増減( )		3,226	4,505
前払費用の純増( )減		942	992
前受収益の純増減( )		1,661	1,762
その他		472	40
利息及び配当金の受取額		88	37
利息の支払額		239	225
法人所得税の支払額		1,724	11,403
営業活動によるキャッシュ・フロー		13,422	2,086
投資活動によるキャッシュ・フロー			
資本的支出		4,951	3,455
差入保証金の純増( )減		61	38
定期預金の純増( )減		5	143
その他		2	1
投資活動によるキャッシュ・フロー		4,897	3,273
財務活動によるキャッシュ・フロー			
リース債務の元本返済による支出		544	496
配当金の支払額	7	1,711	1,674
その他		2	8
財務活動によるキャッシュ・フロー		2,257	2,178
現金及び現金同等物に係る為替変動の影響額		130	1,700
現金及び現金同等物の純増減額		6,398	5,065
現金及び現金同等物の期首残高		64,654	113,907
現金及び現金同等物の四半期末残高		71,052	108,842

## 【要約四半期連結財務諸表注記】

### 1. 報告企業

コナミホールディングス株式会社（以下、当社）は、日本に所在する企業であります。

当社の連結財務諸表は、当社及び子会社（以下、当社グループ）並びに関連会社に対する持分により構成されております。

当社グループは、主として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事業を行っております。

各事業の内容については、「注記4.セグメント情報」に記載しております。

### 2. 作成の基礎

#### (1) 要約四半期連結財務諸表がIFRSに準拠している旨の記載

当社グループは、四半期連結財務諸表規則第1条の2に掲げる「指定国際会計基準特定会社」の要件をすべて満たしているため、同第93条の規定を適用しております。

当社グループの要約四半期連結財務諸表は、IAS第34号に準拠して作成しており、前連結会計年度に係る連結財務諸表で要求されているすべての情報が含まれていないため、前連結会計年度の連結財務諸表と併せて利用されるべきものであります。

#### (2) 見積り及び判断の利用

要約四半期連結財務諸表の作成において、経営者は、見積り及び判断を利用しております。経営者による判断並びに将来に関する仮定及び見積りの不確実性は、要約四半期連結財務諸表の報告日の資産、負債の金額及び偶発資産、偶発負債の開示、並びに収益及び費用として報告した金額に影響を与えます。

見積り及びその基礎となる仮定は継続して見直されます。会計上の見積りの見直しによる影響は、見積りを見直した会計期間及び影響を受ける将来の会計期間において認識されます。

本要約四半期連結財務諸表の金額に重要な影響を与える見積り及び判断は、前連結会計年度に係る連結財務諸表と同様であります。

### 3. 重要な会計方針

要約四半期連結財務諸表において適用する重要な会計方針は、前連結会計年度において適用した会計方針と同一であります。

4. セグメント情報

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、最高経営意思決定者が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっている事業セグメントを基礎として決定しております。

事業セグメントとは、他の事業セグメントとの取引を含む、収益を稼得し費用を発生させる事業活動の構成単位であります。

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。

当社グループの活動は、主として以下の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	モバイルゲーム、アーケードゲーム、カードゲーム、家庭用ゲーム等のデジタルコンテンツ及びそれに関わる製品の制作、製造及び販売
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	ゲーミング機器及びカジノマネジメントシステムの制作、製造、販売及びサービス
遊技機事業	遊技機の制作、製造及び販売

セグメント損益は、売上高及び営業収入から売上原価と販売費及び一般管理費を控除したものであり、各セグメント損益には、全社費用や金融収益及び金融費用、並びに有形固定資産やのれん及び無形資産の減損損失等、各セグメントに関連する特別な費用は含まれておりません。全社の項目は、特定のセグメントに直接関連しない本社費用等により構成されております。消去の項目は、主にセグメント間取引高消去等から構成されております。

セグメント間取引は、独立企業間価格で行っております。

なお、当四半期連結累計期間において、連結売上高の10%以上を占める重要な単一の顧客はありません。

(1) 事業セグメント

売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
デジタルエンタテインメント事業：		
外部顧客に対する売上高	23,814	25,140
セグメント間の内部売上高	15	22
計	23,829	25,162
健康サービス事業：		
外部顧客に対する売上高	17,498	17,149
セグメント間の内部売上高	86	81
計	17,584	17,230
ゲーミング&システム事業：		
外部顧客に対する売上高	6,829	6,774
セグメント間の内部売上高	-	-
計	6,829	6,774
遊技機事業：		
外部顧客に対する売上高	3,061	354
セグメント間の内部売上高	0	6
計	3,061	360
消去	101	109
連結計	51,202	49,417

## セグメント損益

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
デジタルエンタテインメント事業	6,449	8,661
健康サービス事業	453	1,006
ゲーミング&システム事業	636	740
遊技機事業	238	258
計	7,776	10,149
全社及び消去	948	940
その他の収益及びその他の費用	344	120
金融収益及び金融費用	374	680
持分法による投資利益	4	10
税引前四半期利益	6,862	8,419

全社の費用の主な内容は、人件費、広告宣伝費及び賃借料等の当社管理部門に係る費用等であります。

## (2) 地域別情報

外部顧客に対する売上高及び営業収入

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
日本	38,665	37,520
米国	8,104	8,181
欧州	2,437	2,023
アジア・オセアニア	1,996	1,693
連結計	51,202	49,417

上記外部顧客に対する売上高及び営業収入については、当社グループが製品の販売もしくはサービスを行っている場  
所に基づいてそれぞれの地域を決定しております。

5. その他の流動負債

その他の流動負債の内訳は、以下のとおりであります。

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2016年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2016年6月30日)
前受収益	5,910	7,669
その他	8,425	8,472
合計	14,335	16,141

6. 資本

その他の資本の構成要素の各項目の増減は、以下のとおりであります。

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
在外営業活動体の換算差額		
期首残高	4,873	2,297
期中増減	653	2,963
利益剰余金への振替	-	-
期末残高	5,526	666
売却可能金融資産の公正価値の純変動		
期首残高	139	110
期中増減	32	51
利益剰余金への振替	-	-
期末残高	107	59

7. 配当金

前第1四半期連結累計期間において、1株当たり12.50円(総額1,733百万円)の配当を支払っております。  
 当第1四半期連結累計期間において、1株当たり12.50円(総額1,691百万円)の配当を支払っております。

8. 金融商品の公正価値

(1) 公正価値の算定方法

金融資産及び金融負債の公正価値の算定方法は、以下のとおりであります。

その他の金融資産の公正価値

短期で満期が到来するその他の金融資産については、帳簿価額及び公正価値はほぼ同額であります。短期で満期が到来しないその他の金融資産は、当社グループの見積りによる信用リスクを加味した割引率で、元利金の合計額を割り引いて算定しております。

その他の投資の公正価値

その他の投資の公正価値は、株式市場相場における同一資産に関する相場価額を基にしております。非上場株式は、類似企業の市場価格等の観察可能な指標と観察不能な指標を用いた評価技法により公正価値を算定しております。

社債、借入金及びその他の金融負債の公正価値

短期で満期が到来する社債、借入金及びその他の金融負債については、帳簿価額及び公正価値はほぼ同額であります。短期で満期が到来しない社債、借入金及びその他の金融負債は、当社グループが新たに同一残存期間の借入を同様の条件で行う場合に適用される利率で、元利金の合計額を割り引いて算定しております。

(2) 公正価値ヒエラルキー

公正価値のヒエラルキーは、以下のレベルとなっております。

レベル1・・・ 活発な市場における公表価格により測定された公正価値

レベル2・・・ レベル1以外の、観察可能なインプットを直接、または間接的に使用して算出された公正価値

レベル3・・・ 観察不能なインプットを含む評価技法から算出された公正価値

(3) 金融商品の公正価値

金融商品の帳簿価額と公正価値は、以下のとおりであります。

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2016年3月31日)		当第1四半期連結会計期間 (2016年6月30日)	
	帳簿価額	公正価値	帳簿価額	公正価値
金融資産：				
その他の金融資産				
差入保証金	23,275	23,735	22,840	23,622
その他	1,284	1,290	1,583	1,626
その他の投資				
株式	1,166	1,166	1,089	1,089
その他	102	102	102	102
金融負債：				
社債及び借入金	33,620	33,258	32,857	32,512
その他の金融負債				
リース債務	18,392	20,709	17,907	20,591
その他	2,193	2,193	2,183	2,183

その他の金融資産、社債及び借入金、及びその他の金融負債のレベルは、レベル2であります。

その他の投資の公正価値のレベルは、レベル1、レベル3であります。

(4) 要約四半期連結財政状態計算書において認識された公正価値の測定

前連結会計年度末及び当第1四半期連結会計期間末における経常的に公正価値で測定されている金融資産は、以下のとおりであります。

前連結会計年度（2016年3月31日）

（単位：百万円）

	レベル1	レベル2	レベル3	合計
金融資産：				
株式	553	-	613	1,166
その他の投資	-	-	102	102
合計	553	-	715	1,268

当第1四半期連結会計期間（2016年6月30日）

（単位：百万円）

	レベル1	レベル2	レベル3	合計
金融資産：				
株式	476	-	613	1,089
その他の投資	-	-	102	102
合計	476	-	715	1,191

その他の投資には、市場性のある株式及び非上場株式が含まれております。市場性のある株式は、株式市場相場における同一資産に関する相場価額を基にしており、レベル1に分類してあります。非上場株式は、類似企業の市場価格等の観察可能な指標と観察不能な指標を用いた評価技法により公正価値を算定しているため、レベル3に分類してあります。

レベル3に区分される株式については、当第1四半期連結累計期間において、重要な変動は生じておりません。

9. 1 株当たり利益

前第1四半期連結累計期間及び当第1四半期連結累計期間の基本的1株当たり四半期利益及び希薄化後1株当たり四半期利益は、以下のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2015年4月1日 至 2015年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2016年4月1日 至 2016年6月30日)
親会社の所有者に帰属する四半期利益	4,282百万円	5,814百万円
希薄化後1株当たり四半期利益の算定に使用する 四半期利益調整額	- 百万円	9百万円
希薄化後1株当たり四半期利益の算定に使用する 四半期利益	4,282百万円	5,823百万円
基本的加重平均発行済普通株式数	138,608,645株	135,240,272株
転換社債型新株予約権付社債による調整株式数	- 株	2,197,947株
希薄化後1株当たり四半期利益の算定に使用する 加重平均発行済普通株式数	138,608,645株	137,438,219株
基本的1株当たり四半期利益	30.89円	42.99円
希薄化後1株当たり四半期利益	30.89円	42.37円

10. 後発事象

(セグメントの変更について)

当社は、2016年8月5日開催の取締役会において、2016年11月1日を効力発生予定日とするグループ会社の事業再編を実施することを決議し、更なる事業運営体制の強化に向け、「デジタルエンタテインメント事業」を構成するアーケードゲーム事業部門について、同じ「BtoB」ビジネスである「遊技機事業」と一体化し、「アミューズメント事業」へと事業領域を変更することといたしました。

これにより、従来「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」としていた報告セグメントを、「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」、「アミューズメント事業」へ変更し、2017年3月期第2四半期より開示する予定です。

なお、変更後のセグメント区分によった場合の影響額については、現在算定中であります。

11. 要約四半期連結財務諸表の承認

2016年8月10日に、要約四半期連結財務諸表は代表取締役社長 上月 拓也によって承認されております。

## 2【その他】

### 配当に関する事項

2016年5月10日開催の取締役会において、次のとおり決議しております。

- (イ) 配当金の総額.....1,691百万円
- (ロ) 1株当たり配当額.....12円50銭
- (ハ) 基準日.....2016年3月31日
- (ニ) 効力発生日.....2016年6月3日

## 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。

独立監査人の四半期レビュー報告書

2016年8月10日

コナミホールディングス株式会社

取締役会 御中

P w C あらた有限責任監査法人

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 中 嶋 康 博 印

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 田 所 健 印

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 千代田 義 央 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられているコナミホールディングス株式会社の2016年4月1日から2017年3月31日までの連結会計年度の第1四半期連結会計期間（2016年4月1日から2016年6月30日まで）及び第1四半期連結累計期間（2016年4月1日から2016年6月30日まで）に係る要約四半期連結財務諸表、すなわち、要約四半期連結財政状態計算書、要約四半期連結損益計算書、要約四半期連結包括利益計算書、要約四半期連結持分変動計算書、要約四半期連結キャッシュ・フロー計算書及び注記について四半期レビューを行った。

要約四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」第93条の規定により国際会計基準第34号「期中財務報告」に準拠して要約四半期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要約四半期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四半期レビューに基づいて、独立の立場から要約四半期連結財務諸表に対する結論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四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、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実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の要約四半期連結財務諸表が、国際会計基準第34号「期中財務報告」に準拠して、コナミホールディングス株式会社及び連結子会社の2016年6月30日現在の財政状態並びに同日をもって終了する第1四半期連結累計期間の経営成績及びキャッシュ・フローの状況を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

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

- (注) 1. 上記は四半期レビュー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（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。  
2. X B R L データは四半期レビューの対象には含まれていません。