



平成23年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年8月6日

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス・ホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 9684 URL <http://www.square-enix.com/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 和田 洋一
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 松田 洋祐 TEL (03) 5333-1144
 四半期報告書提出予定日 平成22年8月12日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第1四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第1四半期	32,540	10.7	5,434	814.4	3,426	124.1	1,812	—
22年3月期第1四半期	29,399	△1.2	594	△82.8	1,529	△66.3	△1,672	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
23年3月期第1四半期	15 75	15 74
22年3月期第1四半期	△14 54	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年3月期第1四半期	254,876	151,382	58.8	1,302 76
22年3月期	270,529	154,258	56.4	1,326 82

(参考) 自己資本 23年3月期第1四半期 149,912百万円 22年3月期 152,680百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
22年3月期	—	10 00	—	25 00	35 00
23年3月期	—				
23年3月期(予想)		10 00	—	20 00	30 00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	76,000	△16.1	4,000	△69.4	4,000	△67.2	2,400	△10.6	20 86
通期	160,000	△16.8	20,000	△29.2	20,000	△28.1	12,000	26.2	104 28

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 : 無

4. その他（詳細は、【添付資料】P. 4「その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 : 無

(注) 当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 有

(注) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有

② ①以外の変更 : 無

(注) 「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

23年3月期1Q	115,370,596株	22年3月期	115,370,596株
23年3月期1Q	298,181株	22年3月期	297,765株
23年3月期1Q	115,072,637株	22年3月期1Q	115,010,060株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

(※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示)

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

(※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）3ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等の概要	5
3. 四半期連結財務諸表	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 継続企業の前提に関する注記	12
(5) セグメント情報	12
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	15

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、ライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当第1四半期連結会計期間の業績は、売上高は32,540百万円(前年同期比10.7%増)、営業利益は5,434百万円(前年同期比814.4%増)、経常利益は3,426百万円(前年同期比124.1%増)、四半期純利益は1,812百万円(前年同期は四半期純損失1,672百万円)となりました。

当第1四半期連結会計期間の報告セグメント別の状況は次のとおりであります。

○デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメントコンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメントコンテンツは、エンドユーザのライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、携帯電話等、様々な端末に対応しています。

当第1四半期連結会計期間は、4月に発売した「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2」(ニンテンドーDS向け)が、ミリオンセラーになったことに加え、2010年3月に欧米で発売した「ジャストコーズ2」、「ファイナルファンタジーXIII」等の大型タイトルの貢献を主要因として、順調に推移いたしました。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は16,626百万円となり、営業利益は5,891百万円となりました。

○アミューズメント事業

株式会社タイトーにおけるアミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売、株式会社スクウェア・エニックスにおける業務用ゲーム機器の企画、開発及び運営を当セグメントに計上しております。

当第1四半期連結会計期間は、引き続き厳しい外部環境の中、アミューズメント施設運営は、低調に推移いたしました。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は10,978百万円となり、営業利益は683百万円となりました。

○出版事業

コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

当第1四半期連結会計期間は、人気作品のテレビアニメ化の効果により、引き続きコミック単行本の販売が堅調に推移いたしました。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は4,038百万円となり、営業利益は1,251百万円となりました。

○ライセンス・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は898百万円となり、営業利益は223百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第1四半期連結会計期間末(平成22年6月30日)は、流動資産200,685百万円(前連結会計年度末比5.9%減)、固定資産54,191百万円(前連結会計年度末比5.2%減)、流動負債61,609百万円(前連結会計年度末比18.1%減)、固定負債41,884百万円(前連結会計年度末比2.1%増)、純資産151,382百万円(前連結会計年度末比1.9%減)となりました。

純資産の主な変動要因は、四半期純利益による増加と剰余金配当及び為替換算調整勘定による減少であります。

○連結キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物の残高は108,346百万円となりました。

当第1四半期連結会計期間におけるキャッシュ・フローの状況とそれらの要因は以下のとおりであります。

①営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純利益が3,609百万円(前年同四半期比3,015百万円の増加)に加えて、減価償却費1,476百万円(前年同四半期比212百万円の減少)、売上債権の増減額13,085百万円(前年同四半期比10,350百万円の増加)、たな卸資産の増減額△3,547百万円(前年同四半期比715百万円の減少)、仕入債務の増減額△2,796百万円(前年同四半期比981百万円の増加)、法人税等の支払額△3,504百万円(前年同四半期比92百万円の増加)等により、営業活動により得られた現金及び現金同等物は4,339百万円(前年同四半期比10,248百万円の増加)となりました。

②投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動により使用した現金及び現金同等物は、173百万円(前年同四半期比14,531百万円の減少)となりました。

主な要因は、有形固定資産の取得による支出841百万円と差入保証金の回収による収入748百万円であります。

③財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動により使用した現金及び現金同等物は、4,106百万円(前年同四半期比988百万円の減少)となりました。

主な要因は、配当金の支払額2,733百万円と短期借入金の返済による支出1,363百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループを取り巻く事業環境は、一般家庭へのブロードバンドの普及やゲームコンソールの多様化によるユーザー層の拡大により、新しい事業環境への移行期を迎えております。当社は、このような環境変化を新たな収益を獲得するチャンスと捉え、安定した収益基盤を確立しているネットワーク関連分野の事業推進を含め、より多くのユーザーの方々に当社コンテンツの魅力に触れて頂けるよう努めてまいります。

平成23年3月期の業績予想につきましては、平成22年5月18日に公表いたしました業績予想に変更はありません。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

①簡便な会計処理

イ たな卸資産評価方法

当第1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関して、実地棚卸を省略し前連結会計年度に係る実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出しております。

ロ 固定資産の減価償却費の算定方法

固定資産の減価償却費の算定に関して、定率法を採用している資産については連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して計算する方法によっております。

ハ 繰延税金資産及び繰延税金負債の算定方法

繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等に著しい変化がなく、かつ、一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度において使用した将来の実績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。

②特有の会計処理

該当事項はありません。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

①「資産除去債務に関する会計基準」の適用

当第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」（企業会計基準第18号 平成20年3月31日）及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日）を適用しております。

これにより、営業利益及び経常利益は、それぞれ10百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は、473百万円減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は649百万円であります。

②「持分法に関する会計基準」及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

当第1四半期連結会計期間より、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分）及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第24号 平成20年3月10日）を適用しております。

これによる経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

③表示方法の変更

前第1四半期連結累計期間において、投資活動によるキャッシュ・フローの「その他」に含めておりました「差入保証金の差入による支出」及び「差入保証金の回収による収入」は、重要性が増したため区分掲記することといたしました。なお、前第1四半期累計期間の投資活動によるキャッシュ・フローに含まれる「差入保証金の差入による支出」及び「差入保証金の回収による収入」はそれぞれ244百万円、△109百万円であります。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等の概要

該当事項はありません。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成22年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	109,806	111,211
受取手形及び売掛金	16,940	30,682
有価証券	35,000	35,000
商品及び製品	3,123	3,237
仕掛品	213	54
原材料及び貯蔵品	496	469
コンテンツ制作勘定	19,105	16,025
その他	16,171	17,199
貸倒引当金	△172	△533
流動資産合計	200,685	213,347
固定資産		
有形固定資産	18,858	18,850
無形固定資産		
のれん	9,558	10,233
その他	10,563	11,390
無形固定資産合計	20,122	21,623
投資その他の資産	15,211	16,707
固定資産合計	54,191	57,182
資産合計	254,876	270,529

(単位:百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成22年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	8,002	10,666
短期借入金	1,330	2,808
1年内償還予定の社債	37,000	37,000
未払法人税等	1,248	4,090
賞与引当金	913	1,571
返品調整引当金	3,702	4,046
店舗閉鎖損失引当金	195	321
資産除去債務	4	—
その他	9,212	14,753
流動負債合計	61,609	75,257
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	2,382	2,170
役員退職慰労引当金	254	250
店舗閉鎖損失引当金	627	645
資産除去債務	645	—
その他	2,975	2,947
固定負債合計	41,884	41,013
負債合計	103,494	116,271
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,204	15,204
資本剰余金	44,444	44,444
利益剰余金	97,761	98,848
自己株式	△857	△856
株主資本合計	156,553	157,641
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△54	△9
為替換算調整勘定	△6,587	△4,951
評価・換算差額等合計	△6,641	△4,960
新株予約権	645	715
少数株主持分	824	861
純資産合計	151,382	154,258
負債純資産合計	254,876	270,529

(2) 四半期連結損益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)
売上高	29,399	32,540
売上原価	16,918	16,448
売上総利益	12,481	16,091
返品調整引当金戻入額	4,863	4,046
返品調整引当金繰入額	3,897	3,620
差引売上総利益	13,446	16,517
販売費及び一般管理費	12,852	11,083
営業利益	594	5,434
営業外収益		
受取利息	39	55
受取配当金	13	13
負ののれん償却額	68	—
為替差益	773	—
雑収入	67	44
営業外収益合計	961	114
営業外費用		
支払利息	0	17
持分法による投資損失	1	—
支払手数料	18	11
為替差損	—	2,088
雑損失	6	4
営業外費用合計	26	2,122
経常利益	1,529	3,426
特別利益		
固定資産売却益	31	0
貸倒引当金戻入額	5	182
新株予約権戻入益	—	96
為替換算調整勘定取崩額	—	317
その他	—	102
特別利益合計	36	699
特別損失		
固定資産除却損	54	23
事業買収関連費用	830	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	462
その他	78	29
特別損失合計	963	516
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	602	3,609

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)
匿名組合損益分配額	8	△0
税金等調整前四半期純利益	594	3,609
法人税、住民税及び事業税	1,181	249
過年度法人税等	1,109	—
法人税等調整額	△23	1,546
法人税等合計	2,267	1,795
少数株主損益調整前四半期純利益	—	1,813
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△0	1
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,672	1,812

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	594	3,609
減価償却費	1,689	1,476
のれん償却額	356	377
為替換算調整勘定取崩額(△は益)	—	△317
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	462
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△303	△350
賞与引当金の増減額(△は減少)	△766	△658
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△1,064	△166
退職給付引当金の増減額(△は減少)	190	212
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	2	3
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△25	△111
受取利息及び受取配当金	△52	△69
支払利息	0	17
為替差損益(△は益)	102	1,812
持分法による投資損益(△は益)	1	—
売上債権の増減額(△は増加)	2,734	13,085
たな卸資産の増減額(△は増加)	△2,831	△3,547
仕入債務の増減額(△は減少)	△3,778	△2,796
その他	613	△5,179
小計	△2,538	7,860
利息及び配当金の受取額	43	40
利息の支払額	△2	△56
法人税等の支払額	△3,411	△3,504
営業活動によるキャッシュ・フロー	△5,908	4,339
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△1,930	△841
有形固定資産の売却による収入	138	0
無形固定資産の取得による支出	△131	△57
子会社株式の取得による支出	—	△20
差入保証金の差入による支出	—	△11
差入保証金の回収による収入	—	748
定期預金の預入による支出	△1,069	△544
定期預金の払戻による収入	106	544
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△11,791	—
貸付けによる支出	△4	△3
貸付金の回収による収入	1	4
その他	△25	6
投資活動によるキャッシュ・フロー	△14,705	△173

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	—	△1,363
長期借入金の返済による支出	△3,039	—
株式の発行による収入	139	—
自己株式の取得による支出	△1	△0
配当金の支払額	△2,192	△2,733
その他	0	△7
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,094	△4,106
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,317	△1,329
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△24,390	△1,269
現金及び現金同等物の期首残高	111,875	109,717
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	65	—
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△495	△101
現金及び現金同等物の四半期末残高	87,055	108,346

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報等

【事業の種類別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	ゲーム事業 (百万円)	アミューズメント事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	ライツ・プロパティ事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	8,512	12,037	3,820	2,660	2,368	29,399	—	29,399
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	0	1	1	△1	—
計	8,512	12,037	3,820	2,660	2,370	29,401	△1	29,399
営業利益又は営業損失(△)	△992	76	1,138	1,164	1,130	2,518	△1,923	594

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品または商品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品又は商品

事業区分	主要製品又は商品
ゲーム事業	ゲーム、オンラインゲーム
アミューズメント事業	アミューズメント施設の運営、業務用ゲーム機器・関連商製品
出版事業	コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ等
ライツ・プロパティ事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物等

3. 当社グループは、これまで事業の種類別セグメントを「ゲーム事業」、「オンラインゲーム事業」、「モバイル・コンテンツ事業」、「出版事業」、「AM等事業」及び「その他事業」と定め、平成20年10月に発足した持株会社体制の下、各々の事業セグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めてまいりました。前第1四半期連結会計期間より、かかる組織体制や事業基盤の整備・強化を踏まえ、「ゲーム事業」、「アミューズメント事業」、「出版事業」、「モバイル・コンテンツ事業」、「ライツ・プロパティ事業」に変更しております。なお、前々第1四半期連結会計期間のセグメント情報を、前第1四半期連結会計期間において用いた事業区分の方法により区分すると次のようになります。

前々第1四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)

	ゲーム事業 (百万円)	アミューズメント事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	ライツ・プロパティ事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	7,941	15,363	2,975	2,622	866	29,770	—	29,770
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	7	—	7	△7	—
計	7,941	15,363	2,975	2,630	866	29,777	△7	29,770
営業利益	1,665	1,205	882	1,044	270	5,069	△1,605	3,463

4. 営業費用の配賦方法の変更

従来、㈱タイトーの管理部門に係る費用の全額をAM等事業に含めておりましたが、前第1四半期連結会計期間より、消去または全社の項目に含めております。この変更は、前第1四半期連結会計期間から事業区分の変更に伴い、各セグメントにおいて管理すべき費用をより明確にするために行ったものです。なお、㈱タイトーの管理部門に係る営業費用は以下の通りであります。

前第1四半期連結会計期間 549百万円

前々第1四半期連結会計期間 384百万円

【所在地別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	26,750	1,294	1,271	82	29,399	—	29,399
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	550	576	206	20	1,354	△1,354	—
計	27,300	1,871	1,478	103	30,754	△1,354	29,399
営業利益又は営業損失(△)	2,124	△695	△846	2	584	10	594

(注) 1. 国または地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。

- (1) 北米……アメリカ、カナダ
- (2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他
- (3) アジア……中国、韓国

3. 前第1四半期連結会計期間において、Eidos LTD.の株式を取得したことに伴い、北米の区分にはカナダ、欧州の区分には、フランス、ドイツ他が加わっております。

【海外売上高】

前第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	1,510	1,346	287	3,144
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	29,399
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	5.1	4.6	1.0	10.7

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。
 (1) 北米……アメリカ、カナダ
 (2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他
 (3) アジア……中国、韓国、台湾他
 3. 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高であります。

【セグメント情報】

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社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、取締役会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おります。

当社は、スクウェア・エニックス、タイトー、アイドスなどの国際的ブランドのもと上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスをユーザーのライフスタイルにあわせて多様なメディアに提供することを目指しております。

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機、PC、携帯電話等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタテインメント事業」、②アミューズメント施設の運営、アミューズメント施設向けのアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント事業」、③コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライツ・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

当第1四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年6月30日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン ターテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	16,626	10,978	4,038	896	32,540	—	32,540
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	1	1	△1	—
計	16,626	10,978	4,038	898	32,541	△1	32,540
セグメント利益	5,891	683	1,251	223	8,050	△2,616	5,434

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,616百万円には、のれん償却額△377百万円、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,242百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失及びのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(追加情報)

当第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。