



令和2年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

令和2年5月13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 <https://www.hd.square-enix.com/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 松田 洋祐
 問合せ先責任者 (役職名) 最高財務責任者 (氏名) 渡邊 一治 TEL 03-5292-8000
 定時株主総会開催予定日 令和2年6月24日 配当支払開始予定日 令和2年6月4日
 有価証券報告書提出予定日 令和2年6月25日
 決算補足説明資料作成の有無：有
 決算説明会開催の有無：有（機関投資家・アナリスト向け）

百万円未満切捨て

1. 令和2年3月期の連結業績（平成31年4月1日～令和2年3月31日）

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2年3月期	260,527	△4.0	32,759	33.0	32,095	12.9	21,346	10.2
31年3月期	271,276	8.3	24,635	△35.5	28,415	△21.3	19,373	△25.0

(注) 包括利益 2年3月期 20,598百万円 (12.8%) 31年3月期 18,266百万円 (△31.2%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2年3月期	179.02	178.73	10.0	11.0	12.6
31年3月期	162.57	162.30	9.7	10.5	9.1

(参考) 持分法投資損益 2年3月期 一百万円 31年3月期 一百万円

(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
2年3月期	302,634	221,928	73.1	1,854.10
31年3月期	282,614	206,445	72.8	1,726.32

(参考) 自己資本 2年3月期 221,183百万円 31年3月期 205,789百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2年3月期	18,005	△10,039	△14,048	121,311
31年3月期	12,135	△12,875	△7,656	127,181

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
31年3月期	—	10.00	—	37.00	47.00	5,602	30.3	2.8
2年3月期	—	10.00	—	44.00	54.00	6,441	30.2	3.0
3年3月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 令和3年3月期(予想)の配当につきましては、現時点で未定です。

3. 令和3年3月期の連結業績予想（令和2年4月1日～令和3年3月31日）

令和3年3月期の連結業績予想につきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大が当社グループの事業に及ぼす影響の見通しが不透明であり、信頼性の高い連結業績予想を算定することが困難なため、未定とし、業績予想の算定が可能となった後、速やかに開示いたします。

※ 注記事項

- (1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
 新規 一社 （社名） 、除外 一社 （社名）
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：有
 - ② ①以外の会計方針の変更：有
 - ③ 会計上の見積りの変更：無
 - ④ 修正再表示：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2年3月期	122,531,596株	31年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2年3月期	3,237,714株	31年3月期	3,324,532株
③ 期中平均株式数	2年3月期	119,240,331株	31年3月期	119,171,323株

(参考) 個別業績の概要

1. 令和2年3月期の個別業績（平成31年4月1日～令和2年3月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2年3月期	9,801	△24.3	8,142	△28.6	7,445	△36.0	6,323	△37.2
31年3月期	12,946	34.3	11,403	48.9	11,630	121.0	10,070	150.6

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2年3月期	53.03	52.94
31年3月期	84.51	84.37

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2年3月期	122,666	112,753	91.4	940.08
31年3月期	115,496	111,642	96.2	932.20

(参考) 自己資本 2年3月期 112,145百万円 31年3月期 111,125百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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、添付資料P.4「1. 経営成績等の概況 (4) 今後の見通し」をご覧ください。

(決算補足説明資料の入手方法について)

決算補足説明資料は令和2年5月13日に当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
2. 企業集団の状況	5
3. 経営方針	7
(1) 会社の経営の基本方針	7
(2) 経営戦略等	7
(3) 経営環境	7
(4) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題	8
(5) 経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等	8
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
5. 連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 連結貸借対照表	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	11
連結損益計算書	11
連結包括利益計算書	13
(3) 連結株主資本等変動計算書	14
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	16
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	18
(継続企業の前提に関する注記)	18
(会計方針の変更)	18
(連結損益計算書関係)	18
(セグメント情報等)	21
(1株当たり情報)	25

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

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、及びライツ・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。

当連結会計年度の業績は、売上高は260,527百万円(前期比4.0%減)、営業利益は32,759百万円(前期比33.0%増)、経常利益は32,095百万円(前期比12.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は21,346百万円(前期比10.2%増)となりました。

当連結会計年度の報告セグメント別の状況は以下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、顧客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、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当連結会計年度は、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」の発売や、令和2年4月に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」の先行出荷分の計上があったものの、前期は複数の新規大型タイトルが発売されたため、その反動により前期比で減収となりました。また、前期に発売された大型タイトルのリピート販売が弱かったことや、コンテンツ制作勘定に係る評価減を計上したことなどから営業損失となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」や令和元年9月より配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前期比で増収増益となりました。

多人数参加型オンラインロールプレイングゲームにおいては、「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストXI」の拡張パッケージ発売とそれに伴う月額課金会員数の増加により、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は188,687百万円(前期比7.8%減)となり、営業利益は35,357百万円(前期比21.9%増)となりました。

○アミューズメント事業

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、開発及び販売を行っております。

当連結会計年度は、店舗運営が堅調に推移したものの、アミューズメント機器の売上高が減少したことによって前期比で減収減益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は45,673百万円(前期比1.2%減)となり、営業利益は1,480百万円(前期比24.4%減)となりました。

○出版事業

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当連結会計年度は、マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は19,452百万円(前期比36.0%増)となり、営業利益は7,250百万円(前期比75.1%増)となりました。

○ライツ・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。

当連結会計年度は、自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があったことから、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は8,737百万円(前期比18.1%増)となり、営業利益は1,021百万円(前期比9.5%増)となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

(イ) 資産

流動資産は、前連結会計年度末に比べて、6.9%増加し、250,896百万円となりました。これは主としてコンテンツ制作勘定が20,858百万円増加したこと、現金及び預金が6,018百万円減少したことによるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて、8.2%増加し、51,737百万円となりました。これは主に有形固定資産が2,658百万円及び投資その他の資産が993百万円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて、7.1%増加し、302,634百万円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて、2.8%増加し、69,344百万円となりました。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて、30.3%増加し、11,360百万円となりました。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて、6.0%増加し、80,705百万円となりました。

(ハ) 純資産

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて、7.5%増加し、221,928百万円となりました。これは主として、親会社株主に帰属する当期純利益21,346百万円の計上、配当金の支払5,602百万円によるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の残高は、前連結会計年度末に比べ5,870百万円減少して、121,311百万円となりました。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。

(イ) 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は18,005百万円（前期比48.4%増）となりました。

これは主として、税金等調整前当期純利益30,793百万円、たな卸資産22,632百万円の増加、減価償却費7,417百万円によるものであり、全体としては資金が増加しました。

(ロ) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果使用した資金は10,039百万円（前期比22.0%減）となりました。

これは主として、有形固定資産の取得による支出5,827百万円によるものであります。

(ハ) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果使用した資金は14,048百万円（前期比83.5%増）となりました。

これは主として、短期借入金の返済による支出8,525百万円及び配当金の支払額5,599百万円によるものであります。

(4) 今後の見通し

当社グループを取り巻く事業環境は、「3. 経営方針 (3) 経営環境」で詳述する通り、顧客のコンテンツ・サービスに対する需要が多様化・高度化し、それに応じてコンテンツ・サービスの提供形態やビジネスモデルが多様化するなど、急速な変化が世界的規模で進行しております。

当社グループは、このような環境変化に対応したコンテンツ開発と収益機会の多様化を図ることによって、強固な収益基盤を確立する取り組みを進めております。

(新型コロナウイルス感染拡大の影響について)

世界的に感染が拡大している新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) について、当社グループでは、顧客、取引先及び社員の安全を第一に考え、当社グループが主催する各種イベントの中止又は延期、在宅勤務の導入等の施策により感染防止に努めるとともに、従前通りの事業継続を図るため、業務運営プロセスの見直しや情報システムの強化により、事業運営への影響を最小化する努力を継続しております。

しかしながら、新型コロナウイルス感染症の世界的拡大による影響で、生産・流通・消費活動の停滞による世界経済減速の流れが懸念されております。当社グループの事業領域においては、コンテンツに対する需要の減退、パッケージ製品の製造・流通過程への影響、アミューズメント施設運営の売上高減少などが生じる恐れがあります。その結果、当社グループの連結業績及び財政状態に重大な影響が及ぶ可能性があります。現段階では、その影響範囲・程度が不透明なため、通期業績を予想することは困難であると判断し、令和3年3月期の連結業績予想は未定といたします。影響範囲・程度の見通しが立ち、当社グループの連結業績予想が適正かつ合理的に算出可能となった時点で速やかに開示いたします。

(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つとして位置づけております。まず、既存事業の拡大、新規事業の開発、事業構造の改革等、当社グループの企業価値を高めるための投資を優先し、そのための内部留保を確保します。内部留保後の資金については、配当を通じた株主への還元を重視し、業績連動と安定還元の最適なバランスを旨とした利益還元に努めてまいります。配当額につきましては、連結配当性向30%を目安としつつ、投資と分配のバランスを総合的に勘案して決定しております。

上記の方針に基づき、当期の期末配当金につきましては、1株当たり44円(第2四半期末 同10円、年間 同 54円)とすべく、令和2年5月20日開催の当社取締役会において決議する予定です。なお、令和3年3月期の株主還元につきましては、引き続き連結配当性向30%を目安とする配当を基本とする予定であるものの、現時点において業績予想の算定が困難であることから、配当額は未定といたします。

2. 企業集団の状況

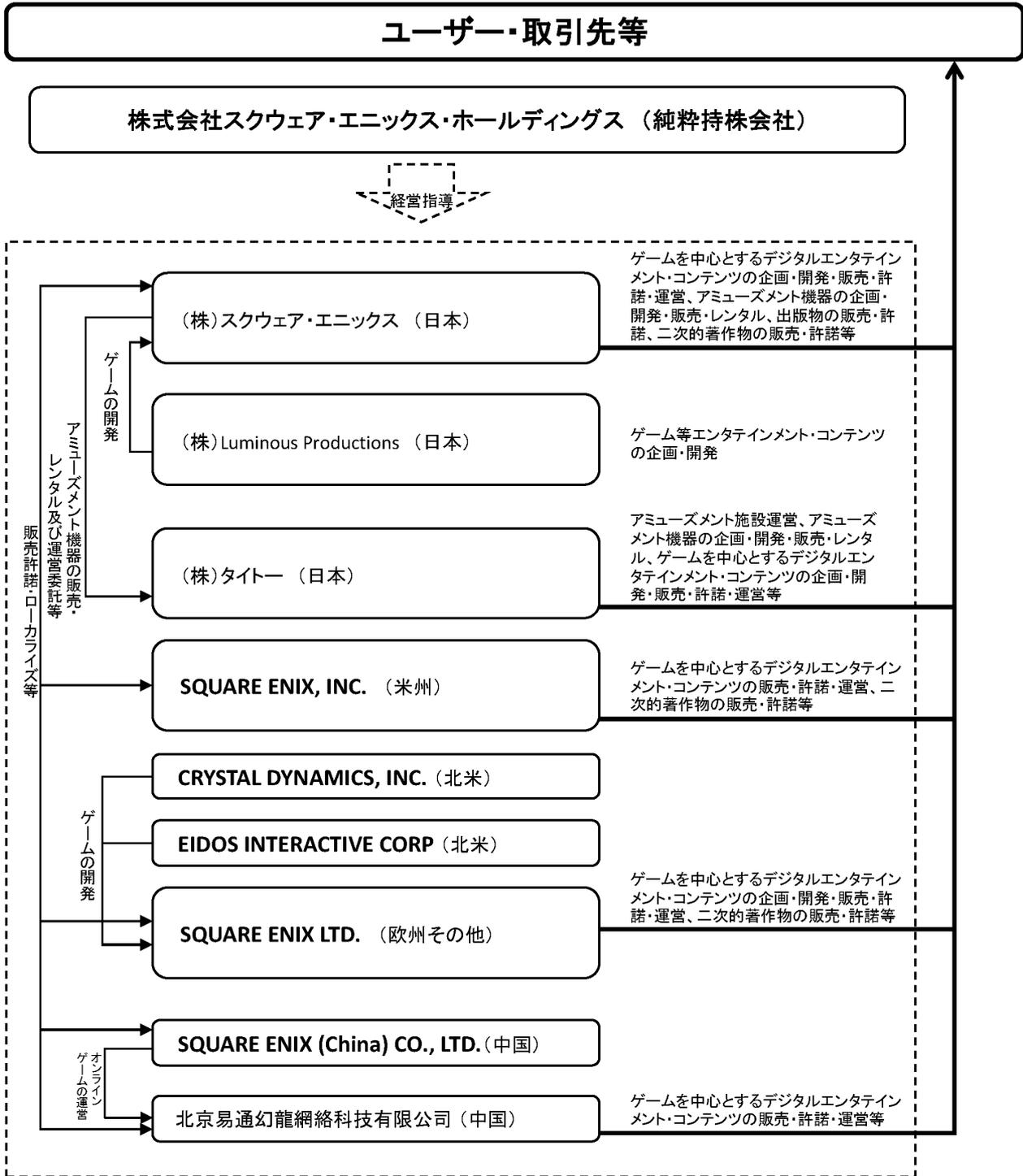
当社グループの主な事業内容とグループを構成している主要各社の位置付けは以下のとおりであります。

(連結対象会社)

事業区分	主要な事業内容	地域	会社名
デジタルエンタテインメント事業	コンピュータ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、販売許諾、運営等	日本	株式会社スクウェア・エニックス 株式会社タイトー 株式会社Luminous Productions
		米州	SQUARE ENIX, INC. CRYSTAL DYNAMICS, INC. EIDOS INTERACTIVE CORP.
		欧州その他	SQUARE ENIX LTD.
		アジア	SQUARE ENIX (China) CO., LTD. 北京易通幻龍網絡科技有限公司
アミューズメント事業	アミューズメント施設運営、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、製造、販売、レンタル等	日本	株式会社タイトー 株式会社スクウェア・エニックス
出版事業	コミック単行本、ゲーム関連書籍及び定期刊行誌等の出版、許諾等	日本	株式会社スクウェア・エニックス
		米州	SQUARE ENIX, INC.
		欧州その他	SQUARE ENIX LTD.
ライセンス・プロパティ等事業	二次的著作物の企画、制作、販売、ライセンス許諾等	日本	株式会社スクウェア・エニックス 株式会社タイトー
		米州	SQUARE ENIX, INC.
		欧州その他	SQUARE ENIX LTD.

(注) 上記連結対象会社は、主要な連結対象会社について記載しております。

当社グループの事業系統図は以下のとおりであります。



(注) 上記事業系統図は、主要な連結対象会社について記載しております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、高度で良質なコンテンツの制作・提供を通じて幅広い方々に夢と感動をお届けすることを経営の基本方針としております。また、株主の皆様へ報い、会社を永続的に成長・発展させるため、経営資源を有効に組み合わせ合わせた効率的な経営の推進により利益が最大になるよう努めてまいります。

(2) 経営戦略等

当社グループは、高度で良質なコンテンツの創造を通じて、収益性を維持しつつ中長期的な成長を実現していくことを目指しております。現在、ITや通信環境の発展・普及により、多機能端末とネットワークを前提とするコンテンツ/サービスに対する顧客ニーズが高まるとともに、コンテンツの提供形態やビジネスモデルが多様化するなど、デジタルエンタテインメントの産業構造が大きく変化しています。また、事業展開地域も、日本、欧米、東アジア等の既存主要市場に加え、中南米、中近東、南アジアなどに拡大しております。当社グループは、これらの変化に適時・柔軟に即応し、新しい時代のデジタルエンタテインメントを切り拓いてまいります。

(3) 経営環境

家庭用ゲーム機向けソフト市場では、複数のストリーミングサービスが開始され、さらに家庭用ゲーム機の次世代機の発売が2020年に予定されていることから、市場の一層の拡大が期待されています。また、フリートゥプレイ、ゲーム内課金、サブスクリプションなどの課金形態が家庭用ゲーム機向けソフト市場においても広がっており、ビジネスモデルが多様化しています。今後、5G（第5世代移動通信システム）のサービス開始がこれらの動きを加速し、本格的なクラウドゲーミングのプラットフォームが立ち上がることにより、新時代の到来が予想されています。

スマートデバイス向けゲーム市場は、スマートフォンの性能向上により、より豊かなゲーム体験に対する顧客ニーズが高まり、ゲーム設計やビジネスモデルが多様化しています。市場規模も、欧米・アジア地域の伸長が牽引して、世界的に拡大を続けています。一方で、国内においては特定タイトルの上位固定化が目立つ一方で、アジア地域の企業が国内市場に参入したことによって競争がさらに激化し、新作タイトルのヒット率が低下しております。

アミューズメント市場は、国内のゲーム施設売上高が安定的に推移しております。「eスポーツ」と呼ばれる対戦ゲームイベントの興隆に伴い、アーケードゲームに対する関心が高まりつつあり、ライブエンタテインメントを軸とした新たな事業機会の可能性が広がっております。

出版市場は、従来の紙媒体の売上高が減少する一方で、電子書籍の売上高が順調に伸長しています。また、アニメーション化、映画化、舞台作品化等のマンガ・コンテンツの二次利用による収益機会も拡大しております。

ライセンス・プロパティ市場は、ユーザーの嗜好の多様化に合わせて幅広い商品・サービスを多様なチャンネルで展開できるようになってきております。当社は、キャラクターグッズやゲーム音楽などの二次的著作物の提供に加えて、既存IP（知的財産）をアニメーション、舞台作品、音楽出版などへ多面的重層的に展開することによって、ユーザーの多様なニーズに応えることで、継続安定収益の確保に努めてまいります。

上記の通り、当社グループを取り巻く経営環境は、様々な分野において構造的な変化が世界的規模で進行しており、それらを適時的確に把握して迅速かつ柔軟に対応していくことが求められております。

(4) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当社グループは、持続的な収益成長を実現するため、継続的な安定収益の拡大を優先的に対処すべき課題と位置付けております。デジタルエンタテインメントの産業構造が大きく変化する中、様々な顧客ニーズやコンテンツの提供形態に対応した新規コンテンツ開発・提供が求められ、相応の投資が必要となります。これまで、主に収益安定化の観点から、多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム（MMO）、スマートデバイス・PCブラウザ、アミューズメント事業、出版事業等において、継続課金収益の基盤を拡充してまいりました。今後、この取り組みを一層強化するとともに、他の事業にも拡大してまいります。安定収益基盤を確立することで大規模かつ革新的なコンテンツ開発への投資が可能となります。そのコンテンツから生まれた継続収益によって当社グループ全体の収益を拡大し、それにより持続的な収益成長を図ってまいります。

また、当社グループは5Gの普及によって本格化が予想されるクラウドゲーミングへの対応を進めてまいります。ディストリビューション面においては、ストリーミングによって従来のディスク販売からデジタル販売へのシフトを加速させ、サブスクリプションモデルの採用といったビジネスモデルが変容する可能性があります。加えて、従来の家庭用ゲーム機が普及していない新興地域へのコンテンツ提供が可能になることでゲーム市場全体が成長する可能性があります。一方で、開発面においては、クラウド環境ならではのゲーム体験、クラウドネイティブなゲーム開発が求められます。当社グループは、これらの変化に柔軟に対応して今後の成長につなげられるよう取り組んでまいります。

(5) 経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等

当社グループは、収益性に裏付けられた成長を実現することが重要な経営課題と認識しており、売上高3,000～4,000億円、営業利益400～500億円を安定的に達成できる事業構造の確立を当面の経営目標としてまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性の観点から日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

5. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成31年3月31日)	当連結会計年度 (令和2年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	129,468	123,450
受取手形及び売掛金	40,396	41,474
商品及び製品	4,484	5,850
仕掛品	5	206
原材料及び貯蔵品	330	433
コンテンツ制作勘定	50,620	71,479
その他	9,770	8,163
貸倒引当金	△265	△161
流動資産合計	234,811	250,896
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	17,149	18,341
減価償却累計額	△10,634	△11,603
建物及び構築物（純額）	6,515	6,738
工具、器具及び備品	14,759	15,943
減価償却累計額	△10,065	△11,112
工具、器具及び備品（純額）	4,693	4,830
アミューズメント機器	17,435	17,529
減価償却累計額	△14,790	△15,420
アミューズメント機器（純額）	2,645	2,108
その他	184	3,425
減価償却累計額	△115	△484
その他（純額）	68	2,940
土地	3,782	3,782
建設仮勘定	183	147
有形固定資産合計	17,889	20,547
無形固定資産		
その他	5,105	5,387
無形固定資産合計	5,105	5,387
投資その他の資産		
投資有価証券	1,226	2,308
差入保証金	10,373	10,612
退職給付に係る資産	93	—
繰延税金資産	7,757	8,731
その他	5,418	4,238
貸倒引当金	△61	△88
投資その他の資産合計	24,809	25,802
固定資産合計	47,803	51,737
資産合計	282,614	302,634

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成31年3月31日)	当連結会計年度 (令和2年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,592	25,537
短期借入金	8,685	—
未払法人税等	1,694	10,159
賞与引当金	3,273	4,061
返品調整引当金	9,178	4,253
店舗閉鎖損失引当金	49	43
資産除去債務	5	3
その他	20,968	25,285
流動負債合計	67,449	69,344
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	52
店舗閉鎖損失引当金	—	40
退職給付に係る負債	2,893	3,214
繰延税金負債	1,383	1,062
資産除去債務	3,132	3,291
その他	1,257	3,698
固定負債合計	8,719	11,360
負債合計	76,168	80,705
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,281	53,388
利益剰余金	143,451	159,222
自己株式	△10,162	△9,900
株主資本合計	210,610	226,750
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	116	△162
為替換算調整勘定	△4,651	△5,085
退職給付に係る調整累計額	△285	△318
その他の包括利益累計額合計	△4,820	△5,567
新株予約権	517	608
非支配株主持分	139	137
純資産合計	206,445	221,928
負債純資産合計	282,614	302,634

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
売上高	271,276	260,527
売上原価	※1 146,907	※1 139,012
売上総利益	124,368	121,515
返品調整引当金戻入額	4,152	9,016
返品調整引当金繰入額	9,185	4,257
差引売上総利益	119,335	126,274
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	2,062	2,304
広告宣伝費	29,460	21,006
販売促進費	120	159
役員報酬	470	497
給料及び手当	17,396	18,901
賞与引当金繰入額	3,433	4,005
退職給付費用	692	1,021
福利厚生費	2,642	2,835
賃借料	2,699	2,919
支払手数料	24,700	28,377
減価償却費	2,410	2,725
その他	8,610	8,762
販売費及び一般管理費合計	※2 94,699	※2 93,515
営業利益	24,635	32,759
営業外収益		
受取利息	167	363
受取配当金	0	0
為替差益	3,459	—
受取賃貸料	72	36
連結納税未払金免除益	37	370
業務受託料	125	104
雑収入	136	94
営業外収益合計	3,999	969
営業外費用		
支払利息	107	135
支払手数料	5	5
有価証券運用損	40	127
移転関連費用	65	155
為替差損	—	1,173
雑損失	0	35
営業外費用合計	219	1,633
経常利益	28,415	32,095

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
特別利益		
固定資産売却益	※3 15	※3 2
投資有価証券売却益	0	—
新株予約権戻入益	—	7
その他	8	—
特別利益合計	23	9
特別損失		
固定資産除却損	※4 198	※4 130
減損損失	※5 368	※5 367
関係会社株式評価損	680	—
コンテンツ等廃棄損	※6 3,638	—
イベント中止関連損失	—	※7 544
その他	422	268
特別損失合計	5,307	1,311
税金等調整前当期純利益	23,131	30,793
法人税、住民税及び事業税	2,968	10,581
法人税等調整額	784	△1,136
法人税等合計	3,753	9,444
当期純利益	19,378	21,348
非支配株主に帰属する当期純利益	4	1
親会社株主に帰属する当期純利益	19,373	21,346

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
当期純利益	19,378	21,348
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	27	△279
為替換算調整勘定	△986	△438
退職給付に係る調整額	△153	△33
その他の包括利益合計	△1,112	△750
包括利益	18,266	20,598
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	18,271	20,600
非支配株主に係る包括利益	△4	△2

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自平成30年4月1日至平成31年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	23,868	53,107	129,513	△10,159	196,330
会計方針の変更による累積的影響額			2,305		2,305
会計方針の変更を反映した当期首残高	23,868	53,107	131,818	△10,159	198,635
当期変動額					
新株の発行	171	171			343
剰余金の配当			△7,741		△7,741
親会社株主に帰属する当期純利益			19,373		19,373
自己株式の取得				△8	△8
自己株式の処分		1		5	7
連結範囲の変動					
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	171	173	11,632	△3	11,974
当期末残高	24,039	53,281	143,451	△10,162	210,610

	その他の包括利益累計額				新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	89	△3,674	△132	△3,718	603	144	193,359
会計方針の変更による累積的影響額							2,305
会計方針の変更を反映した当期首残高	89	△3,674	△132	△3,718	603	144	195,665
当期変動額							
新株の発行							343
剰余金の配当							△7,741
親会社株主に帰属する当期純利益							19,373
自己株式の取得							△8
自己株式の処分							7
連結範囲の変動							
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	27	△977	△153	△1,102	△86	△4	△1,194
当期変動額合計	27	△977	△153	△1,102	△86	△4	10,780
当期末残高	116	△4,651	△285	△4,820	517	139	206,445

当連結会計年度(自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	24,039	53,281	143,451	△10,162	210,610
会計方針の変更による累積的影響額					
会計方針の変更を反映した当期首残高	24,039	53,281	143,451	△10,162	210,610
当期変動額					
新株の発行					
剰余金の配当			△5,602		△5,602
親会社株主に帰属する当期純利益			21,346		21,346
自己株式の取得				△9	△9
自己株式の処分		107		271	378
連結範囲の変動			27		27
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	107	15,771	261	16,140
当期末残高	24,039	53,388	159,222	△9,900	226,750

	その他の包括利益累計額				新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る調整累計額	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	116	△4,651	△285	△4,820	517	139	206,445
会計方針の変更による累積的影響額							
会計方針の変更を反映した当期首残高	116	△4,651	△285	△4,820	517	139	206,445
当期変動額							
新株の発行							
剰余金の配当							△5,602
親会社株主に帰属する当期純利益							21,346
自己株式の取得							△9
自己株式の処分							378
連結範囲の変動							27
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△279	△433	△33	△746	90	△2	△657
当期変動額合計	△279	△433	△33	△746	90	△2	15,482
当期末残高	△162	△5,085	△318	△5,567	608	137	221,928

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	23,131	30,793
減価償却費	6,801	7,417
減損損失	368	367
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	44	△73
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△36	780
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	5,032	△4,759
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	△35	—
店舗閉鎖損失引当金の増減額 (△は減少)	△50	36
退職給付に係る資産の増減額 (△は増加)	△44	96
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	96	271
受取利息及び受取配当金	△167	△363
支払利息	107	135
為替差損益 (△は益)	△4,072	665
投資有価証券売却損益 (△は益)	△0	—
固定資産除却損	198	130
固定資産売却益	△15	△2
関係会社株式評価損	680	—
売上債権の増減額 (△は増加)	△10,799	△1,195
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△7,108	△22,632
仕入債務の増減額 (△は減少)	7,720	1,581
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△2,307	△614
その他の固定資産の増減額 (△は増加)	△659	1,298
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	2,038	3,585
その他	1,065	270
小計	21,988	17,791
利息及び配当金の受取額	167	363
利息の支払額	△106	△142
法人税等の支払額	△12,683	△2,538
法人税等の還付額	2,768	2,530
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,135	18,005

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△3,993	△5,141
定期預金の払戻による収入	3,976	5,220
有形固定資産の取得による支出	△8,450	△5,827
有形固定資産の売却による収入	15	2
無形固定資産の取得による支出	△1,190	△1,587
投資有価証券の取得による支出	△1,074	△1,612
投資有価証券の売却による収入	0	—
子会社株式の取得による支出	△380	△85
関係会社株式の取得による支出	△294	—
関係会社社債の取得による支出	△697	—
差入保証金の差入による支出	△760	△433
差入保証金の回収による収入	208	193
その他	△235	△767
投資活動によるキャッシュ・フロー	△12,875	△10,039
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	—	△8,525
株式の発行による収入	106	—
自己株式の取得による支出	△8	△9
リース債務の返済による支出	—	△485
ストックオプションの行使による収入	5	293
配当金の支払額	△7,735	△5,599
その他	△23	276
財務活動によるキャッシュ・フロー	△7,656	△14,048
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,221	△479
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△7,173	△6,562
現金及び現金同等物の期首残高	134,355	127,181
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	—	691
現金及び現金同等物の期末残高	127,181	121,311

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(IFRS第16号「リース」及びASU第2016-02号「リース」の適用)

米国会計基準を採用している海外関係会社においてASU第2016-02号「リース」を、その他の海外関係会社においてIFRS第16号「リース」を当連結会計年度より適用しております。これにより、借手のリース取引は、原則としてすべてのリースについて連結貸借対照表に資産及び負債として計上することとしました。

なお、本基準の適用による当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

(デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更)

当社の一部の連結子会社は、従来、主として家庭用ゲーム機及びモバイル・アプリケーション等他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益について売上報告書到着日に認識しておりましたが、当連結会計年度より、ユーザーへの提供時に認識する方法に変更しております。また、収益に付随して発生する印税及び手数料等の費用を認識する時期も変更しております。この変更は、適時に取引高を収集するシステム及び社内体制が整備されたことに伴い、経済的実態をより適切に反映させるために行ったものであります。

当該会計方針の変更は遡及適用され、前連結会計年度については遡及適用後の連結財務諸表となっております。

これにより、遡及適用前と比較して、前連結会計年度の売上高は227百万円増加、営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ103百万円増加しております。また、前連結会計年度の期首の純資産額に対する累積的影響額が反映されたことにより、利益剰余金の前期首残高は2,305百万円増加しております。

(連結損益計算書関係)

※1 期末たな卸高は収益性の低下に伴う簿価切下後の金額であり、次のたな卸資産評価損が売上原価に含まれております。

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
	2,908百万円	7,940百万円

※2 一般管理費に含まれる研究開発費の総額

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
	2,008百万円	2,224百万円

※3 固定資産売却益の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
工具、器具及び備品	15百万円	2百万円

※4 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
建物及び構築物	23百万円	2百万円
工具、器具及び備品	18	13
アミューズメント機器	156	100
その他	0	14
計	198	130

※5 減損損失

前連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しております。

場所	用途	種類	減損損失 (百万円)
東京都新宿区他	遊休資産	アミューズメント機器	55
		その他	0
東京都新宿区他	処分予定資産	アミューズメント機器	40
		建物及び構築物	2
宮崎市、大阪市他	店舗	建物及び構築物	174
		工具、器具及び備品	35
		その他	24
厚木市他	業務用ゲーム機器メンテナ ンス等サービス事業	建物及び構築物	9
		工具、器具及び備品	7
		土地	13
		その他	4
合計			368

上記以外に減損損失170百万円を、コンテンツ等廃棄損に含めております。

アミューズメント事業では、直営店は店舗毎に、また、レンタル店、フランチャイズ店、アミューズメント機器製造販売などは個々の事業部単位で資産のグルーピングをしております。また、事業の用に供していない遊休資産及び処分予定資産については、個別にグルーピングをしております。

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、投資額の回収が見込めなくなると判断し、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては正味売却価額により測定しております。正味売却価額は、合理的に算定された市場価格等によっております。

当連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しております。

場所	用途	種類	減損損失 (百万円)
東京都新宿区他	遊休資産	アミューズメント機器	129
		その他	1
東京都新宿区他	処分予定資産	建物及び構築物	8
		アミューズメント機器	2
東京都豊島区、川崎市、旭市他	店舗	建物及び構築物	50
		工具、器具及び備品	7
		その他	5
東京都新宿区他	業務用ゲーム機器開発及び販売事業	建物及び構築物	10
		工具、器具及び備品	17
		その他	134
合計			367

アミューズメント事業では、直営店は店舗毎に、また、レンタル店、フランチャイズ店、アミューズメント機器製造販売などは個々の事業部単位で資産のグルーピングをしております。また、事業の用に供していない遊休資産及び処分予定資産については、個別にグルーピングをしております。

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、投資額の回収が見込めなくなったと判断し、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては正味売却価額により測定しております。正味売却価額は、合理的に算定された市場価格等によっております。

※6 コンテンツ等廃棄損

前連結会計年度における特別損失の「コンテンツ等廃棄損」は、当社完全子会社である株式会社Luminous Productionsについて、事業方針の抜本的見直しを行ったことに伴う損失額であります。その内訳は、コンテンツ廃棄損3,425百万円、無形資産の減損損失170百万円、その他41百万円であります。

なお、内訳における固定資産の減損損失については次のとおりであります。

場所	用途	種類	減損損失 (百万円)
東京都新宿区	その他	その他	170

無形固定資産に関しては、市場環境の変化を織り込んで資産価値の再評価を行ったことから、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては使用価値により測定しております。使用価値は、回収可能性が認められないため、ゼロとして評価しております。

※7 イベント中止関連損失

新型コロナウイルス感染症の感染拡大を防ぐために、各種イベントの中止又は延期等が生じたことに伴う損失額であります。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

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およ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、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で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(携帯ゲーム機を含む。)、PC、スマートフォン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コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行う「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「ライセンス・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、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	連結財務諸 表計上額 (注) 2
	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	計		
売上高							
外部顧客への売上高	204,531	46,065	14,268	6,409	271,276	—	271,276
セグメント間の内部売上高又は振替高	17	177	30	987	1,213	△1,213	—
計	204,549	46,243	14,299	7,397	272,489	△1,213	271,276
セグメント利益	28,997	1,958	4,139	932	36,028	△11,393	24,635
セグメント資産	103,036	24,931	5,361	1,777	135,107	147,507	282,614
その他の項目							
減価償却費	2,777	3,223	39	36	6,076	725	6,801
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	3,342	4,387	18	51	7,800	1,781	9,581

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△11,393百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△11,447百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額147,507百万円のうち全社資産の金額は147,731百万円であります。その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3) 減価償却費の調整額725百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額1,781百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2 セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

Ⅱ 当連結会計年度（自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日）

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およ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、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で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（携帯ゲーム機を含む。）、PC、スマートフォン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コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行う「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「ライセンス・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、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	連結財務諸 表計上額 (注) 2
	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	計		
売上高							
外部顧客への売上高	188,640	44,832	19,393	7,660	260,527	—	260,527
セグメント間の内部売上高又は振替高	47	840	58	1,076	2,023	△2,023	—
計	188,687	45,673	19,452	8,737	262,550	△2,023	260,527
セグメント利益	35,357	1,480	7,250	1,021	45,110	△12,351	32,759
セグメント資産	126,471	25,765	7,271	2,057	161,566	141,067	302,634
その他の項目							
減価償却費	3,386	3,092	43	64	6,587	829	7,417
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	4,397	3,818	11	38	8,266	1,391	9,657

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△12,351百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△12,420百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額141,067百万円のうち全社資産の金額は141,467百万円であります。その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3) 減価償却費の調整額829百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額1,391百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2 セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

【関連情報】

前連結会計年度（自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日）

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	アジア等	合計
167,372	57,974	32,346	13,582	271,276

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	アジア等	合計
14,907	2,444	460	76	17,889

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載を省略しております。

当連結会計年度（自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日）

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	アジア等	合計
198,479	37,209	15,262	9,576	260,527

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	アジア等	合計
14,892	3,756	1,837	61	20,547

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載を省略しております。

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

前連結会計年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

(単位:百万円)

	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	全社・消去(注)	合計
減損損失	—	368	—	—	0	368

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

当連結会計年度(自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)

(単位:百万円)

	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	全社・消去(注)	合計
減損損失	—	366	—	—	1	367

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

前連結会計年度(自 平成30年4月1日 至 平成31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31年4月1日 至 令和2年3月31日)

該当事項はありません。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

前連結会計年度(自 平成30年4月1日 至 平成31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31年4月1日 至 令和2年3月31日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
1株当たり純資産額(円)	1,726.32	1,854.10
1株当たり当期純利益(円)	162.57	179.02
潜在株式調整後1株当たり当期純利益(円)	162.30	178.73

(注) 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成31年4月1日 至 令和2年3月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)	19,373	21,346
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	19,373	21,346
期中平均株式数(千株)	119,171	119,240
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額 (百万円)	—	—
普通株式増加数(千株)	197	197
(うち新株予約権(千株))	(197)	(197)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	平成30年8月7日開催取締役会決議分2018年8月新株予約権124,200株	平成30年8月7日開催取締役会決議分2018年8月新株予約権123,100株