



## 2023年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年5月12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) 最高会計責任者 (氏名) 松田 敦志 TEL 03-5292-8000  
 定時株主総会開催予定日 2023年6月23日 配当支払開始予定日 2023年6月5日  
 有価証券報告書提出予定日 2023年6月26日  
 決算補足説明資料作成の有無：有  
 決算説明会開催の有無：有（機関投資家・アナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

### 1. 2023年3月期の連結業績（2022年4月1日～2023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	%
2023年3月期	343,267	△6.0	44,331	△25.2	54,709	△22.6	49,264	△3.4
2022年3月期	365,275	9.8	59,261	25.5	70,704	41.5	51,013	89.3

(注) 包括利益 2023年3月期 47,594百万円 (△4.3%) 2022年3月期 49,735百万円 (83.6%)

	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	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	%	%	%
2023年3月期	411.62	410.93	16.4	14.0	12.9
2022年3月期	426.82	425.95	19.4	19.7	16.2

(参考) 持分法投資損益 2023年3月期 一百万円 2022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
2023年3月期	399,634	317,266	79.1	2,641.74
2022年3月期	380,902	284,429	74.4	2,370.48

(参考) 自己資本 2023年3月期 316,290百万円 2022年3月期 283,519百万円

#### (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
2023年3月期	12,226	27,602	△15,523	190,903
2022年3月期	27,570	△8,124	△9,343	160,622

### 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	%	%
2022年3月期	—	10.00	—	119.00	129.00	15,428	30.2	5.9
2023年3月期	—	10.00	—	114.00	124.00	14,846	30.1	4.9
2024年3月期(予想)	—	10.00	—	87.00	97.00		30.2	

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：有

### 3. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024年3月31日）

(%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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	360,000	4.9	55,000	24.1	55,000	0.5	38,500	△21.9	321.68

第2四半期連結累計期間の業績予想については、開示していません。詳細は、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。

※ 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）：有  
新規 一社（社名）、除外 1社（社名 CRYSTAL DYNAMICS, INC.）

(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：無  
③ 会計上の見積りの変更：有  
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）	2023年3月期	122,531,596株	2022年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2023年3月期	2,803,193株	2022年3月期	2,927,230株
③ 期中平均株式数	2023年3月期	119,684,340株	2022年3月期	119,520,217株

(参考) 個別業績の概要

1. 2023年3月期の個別業績（2022年4月1日～2023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	%
2023年3月期	21,534	△27.1	19,171	△30.4	18,610	△33.8	16,548	△10.7
2022年3月期	29,556	47.3	27,544	52.2	28,091	54.3	18,533	13.6

	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
2023年3月期	138.27	138.03
2022年3月期	155.06	154.75

(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		
2023年3月期	145,653		135,220		92.3	1,123.11		
2022年3月期	142,885		133,376		92.8	1,109.14		

(参考) 自己資本 2023年3月期 134,468百万円 2022年3月期 132,657百万円

※ 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2023年5月12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
(会計上の見積りの変更)	18
(追加情報)	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
(重要な後発事象)	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343,267百万円(前期比6.0%減)、営業利益は44,331百万円(前期比25.2%減)となりました。為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が10,365百万円発生したことなどにより、経常利益は54,709百万円(前期比22.6%減)となりました。また、当社グループの海外のスタジオ及び一部IPを売却する株式譲渡契約の締結に係る関係会社株式売却益が9,465百万円発生したこと、国内スタジオの事業構造の最適化及び内製開発力の強化に伴いコンテンツ制作勘定の処分等6,303百万円を特別損失として計上したことなどにより、親会社株主に帰属する当期純利益は49,264百万円(前期比3.4%減)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、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいて、「CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- REUNION」、「FORSPOKEN」、「オクトパストラベラーII」等の発売があったものの、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」を発売した前年と比較して、新作タイトルによる収益が減少したことにより、前期比で減収となりました。

MMO(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」の拡張パッケージ発売がなかったこと等により、前期比で減収となりました。

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、既存タイトルの弱含み等により、前期比で減収となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は245,548百万円(前期比12.2%減)となり、営業利益は41,253百万円(前期比30.0%減)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、既存店売上高が前年を大幅に上回ったことを受け、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56,376百万円(前期比22.9%増)となり、営業利益は5,285百万円(前期比163.9%増)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、デジタル販売及び紙媒体の販売が堅調に推移した一方で、印刷用紙の値上げ等に伴う原価増に加えて、広告宣伝費の増加等により、前期比で減益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は29,164百万円(前期比0.5%増)となり、営業利益は11,641百万円(前期比4.8%減)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、有力IPにかかる新規キャラクターグッズ等の販売が好調であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前期比で増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15,664百万円(前期比11.9%増)となり、営業利益は3,723百万円(前期比6.5%減)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、6.1%増加し、342,258百万円となりました。これは主として現金及び預金が30,413百万円増加したこと、コンテンツ制作勘定が9,548百万円及び受取手形及び売掛金が5,059百万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、1.8%減少し、57,376百万円となりました。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて、4.9%増加し、399,634百万円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて、14.4%減少し、71,704百万円となりました。これは主として未払法人税等が4,990百万円、支払手形及び買掛金が4,040百万円及び賞与引当金が2,006百万円減少したことによるものであります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて、15.9%減少し、10,663百万円となりました。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて、14.6%減少し、82,368百万円となりました。

(ハ) 純資産

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて、11.5%増加し、317,266百万円となりました。これは主として、親会社株主に帰属する当期純利益49,264百万円の計上、配当金の支払15,430百万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30,280百万円増加して、190,903百万円となりました。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12,226百万円（前期比55.7%減）となりました。

これは主として、税金等調整前当期純利益58,431百万円、法人税等の支払額19,755百万円、関係会社株式売却益9,465百万円、為替差益9,635百万円、棚卸資産13,711百万円の増加、減価償却費6,921百万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

投資活動の結果獲得した資金は27,602百万円（前期は8,124百万円の支出）となりました。

これは主として、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入36,122百万円、有形固定資産の取得による支出5,676百万円及び無形固定資産の取得による支出2,873百万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15,523百万円（前期比66.1%増）となりました。

これは主として、配当金の支払額15,418百万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。

(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、適切な内部留保を確保し、それらを原資としたゲーム開発等への投資を行うことによって持続的な成長による企業価値の向上を目指しています。同時に、株主の皆様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、配当を主とした株主の皆様への還元を行うことで、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おります。

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。2023年3月期の期末配当金につきましては、1株当たり114円(第2四半期末 同10円、年間 同 124円)とすべく、2023年5月18日開催の当社取締役会において決議する予定です。なお、2024年3月期の期末配当金につきましては、1株当たり87円(第2四半期末 同10円、年間 同 97円)を予定しております。

## 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。

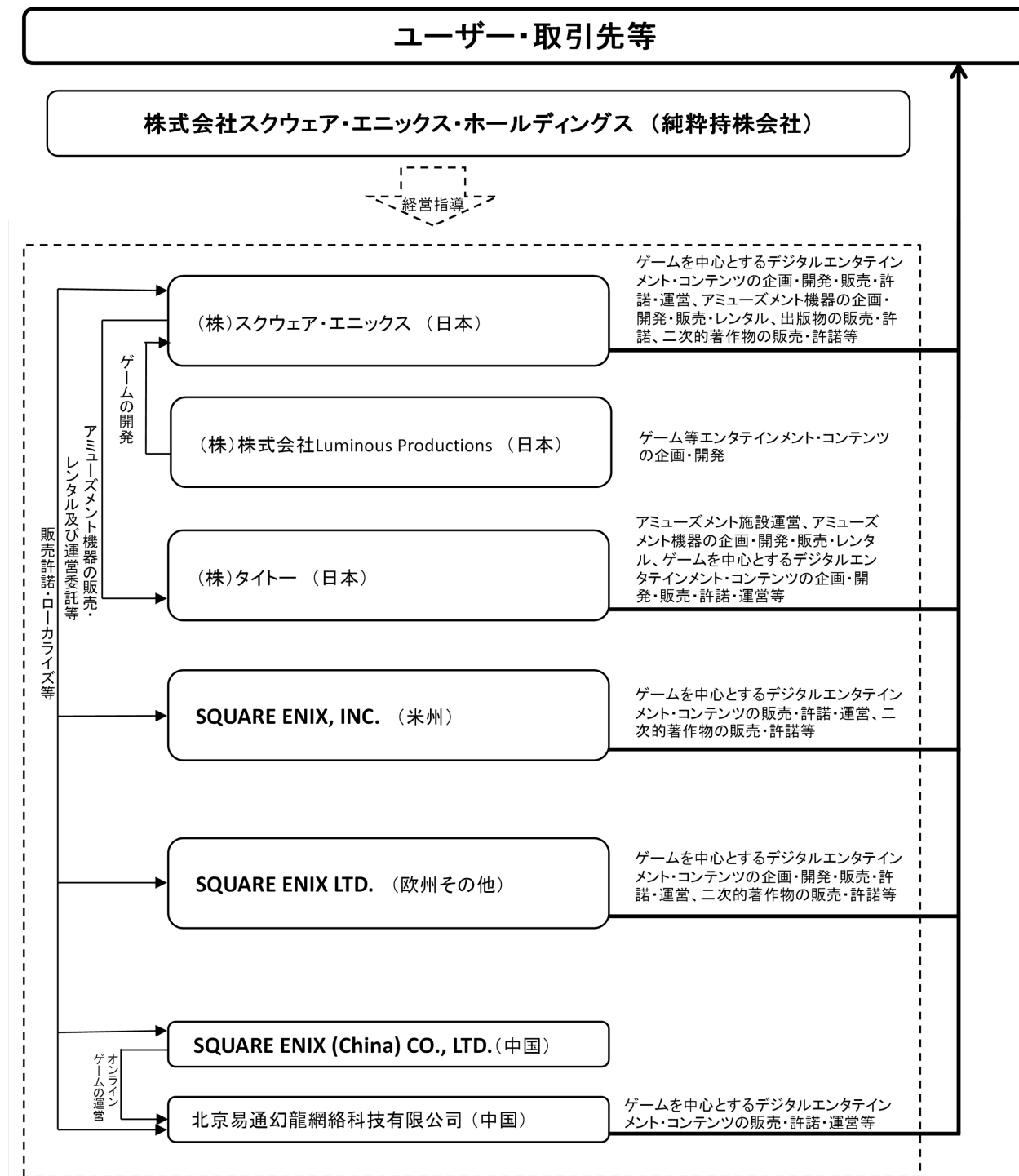
(連結対象会社)

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.
		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) 1. 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。

2. 2023年5月1日付で株式会社スクウェア・エニックスを吸収合併存続会社、株式会社Luminous Productionsを吸収合併消滅会社とする吸収合併を行っております。

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) 1. 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。  
 2. 2023年5月1日付で株式会社スクウェア・エニックスを吸収合併存続会社、株式会社Luminous Productionsを吸収合併消滅会社とする吸収合併を行っております。



### 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基本方針とし、「最高の「物語」を提供することで、世界中の人々の幸福に貢献する。」を企業理念として掲げております。また、会社を持続的に成長・発展させ、株主の皆様へ報いるため、顧客ニーズと事業環境の変化に即応する柔軟性と効率性を重視した経営の推進により、利益の最大化を図るべく努めてまいります。

#### (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

家庭用ゲーム市場は、デジタル化をはじめとした技術の進化によって、コンテンツの提供形態がパッケージ販売から、ダウンロード販売といったデジタル化へのシフトに加え、ビジネスモデルが従来の売り切り型から、フリートゥプレイ、ゲーム内課金、サブスクリプション等に多角化しており、今後も成長が見込まれています。新作においては、一部の大型タイトルに人気が集まることにより、タイトルの成否が顕著に表れる傾向となっています。

モバイルゲーム市場は、スマートフォンの性能向上により、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。また、スマホゲームのグローバル化、マルチデバイス化によって、コンテンツの大型化がみられており、市場規模は、今後も成長が見込まれています。国内においては、上位のタイトルの固定化が目立つ一方で、アジア地域の企業が国内市場における存在感を増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。

このように、家庭用ゲーム市場及びモバイルゲーム市場ともに競争が激化している中で、ヒット作を出し続けるためには、従前のIPを活用した事業展開に加えて、新規IP創出への挑戦及び開発リソースの確保が重要になってきています。

アミューズメント市場は、新型コロナウイルス感染拡大の状況が落ちつき、店舗の入場客数がコロナ禍に比べて大幅に改善し、コロナ前の状況に戻ってきています。

出版（コミック）市場は、紙媒体の売上高が減少する一方で、コミックアプリ等による電子書籍の売上高が伸長しています。スマートフォンでコミックを読むことが定着しており、今後も電子書籍市場についてはグローバルで成長が予測されています。

ライツ・プロパティ事業を取り巻く環境としては、ユーザーの嗜好の多様化に合わせて幅広い商品・サービスが多様なチャネルで展開されています。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、継続収益基盤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ブラウザ等、アミューズメント事業、出版事業等において、継続収益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。継続収益基盤を確立することで、HDゲーム開発を中心にコンテンツへの持続的な投資が可能となります。そのコンテンツから生まれた収益が加わることで、当社グループ全体の収益を拡大し、持続的な成長を図ってまいります。

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。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。また、新たな成長領域として、AI、クラウド、ブロックチェーンゲームを事業戦略における重点投資分野と定め、積極的な研究開発、投資を行ってまいります。

(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利益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4,000～5,000億円、営業利益600～750億円を安定的に達成できる事業構造の確立と売上高営業利益率の改善を2024年3月期まで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 (2022年3月31日)	当連結会計年度 (2023年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	163,088	193,501
受取手形及び売掛金	44,968	39,908
商品及び製品	4,687	4,872
仕掛品	18	—
原材料及び貯蔵品	485	827
コンテンツ制作勘定	96,765	87,217
その他	12,711	16,185
貸倒引当金	△268	△255
流動資産合計	322,455	342,258
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	18,793	18,275
減価償却累計額	△13,489	△13,971
建物及び構築物 (純額)	5,303	4,303
工具、器具及び備品	19,431	17,232
減価償却累計額	△14,730	△13,241
工具、器具及び備品 (純額)	4,701	3,990
アミューズメント機器	17,008	17,815
減価償却累計額	△15,379	△15,791
アミューズメント機器 (純額)	1,629	2,023
その他	4,955	3,050
減価償却累計額	△1,314	△1,223
その他 (純額)	3,641	1,826
土地	3,782	3,782
建設仮勘定	757	1,815
有形固定資産合計	19,814	17,743
無形固定資産		
その他	7,375	5,856
無形固定資産合計	7,375	5,856
投資その他の資産		
投資有価証券	2,727	4,411
差入保証金	11,028	11,074
退職給付に係る資産	649	795
繰延税金資産	10,526	11,027
その他	6,384	6,497
貸倒引当金	△57	△30
投資その他の資産合計	31,257	33,775
固定資産合計	58,447	57,376
資産合計	380,902	399,634

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当連結会計年度 (2023年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	27,598	23,558
未払法人税等	8,442	3,452
賞与引当金	6,539	4,532
返金負債	5,616	5,186
その他	35,602	34,974
流動負債合計	83,800	71,704
固定負債		
役員退職慰労引当金	17	7
退職給付に係る負債	3,842	3,908
繰延税金負債	874	0
資産除去債務	3,842	4,424
その他	4,094	2,322
固定負債合計	12,672	10,663
負債合計	96,472	82,368
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,880	54,142
利益剰余金	221,316	255,151
自己株式	△8,964	△8,587
株主資本合計	290,272	324,745
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△24	2
為替換算調整勘定	△6,844	△8,765
退職給付に係る調整累計額	116	308
その他の包括利益累計額合計	△6,752	△8,454
新株予約権	718	752
非支配株主持分	191	222
純資産合計	284,429	317,266
負債純資産合計	380,902	399,634

(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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
売上高	365,275	343,267
売上原価	※1 169,960	※1 167,377
売上総利益	195,314	175,889
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	2,999	3,459
広告宣伝費	24,739	24,744
販売促進費	611	309
役員報酬	738	587
給料及び手当	24,228	24,540
賞与引当金繰入額	6,484	3,978
退職給付費用	1,002	1,221
福利厚生費	3,396	3,587
賃借料	2,991	3,027
支払手数料	55,391	52,875
減価償却費	3,153	2,874
その他	10,314	10,353
販売費及び一般管理費合計	※2 136,053	※2 131,557
営業利益	59,261	44,331
営業外収益		
受取利息	101	714
受取配当金	0	0
為替差益	10,489	10,365
受取賃貸料	33	38
暗号資産売却益	2,904	1,358
売却目的事業に係る収益	—	※4 4,051
雑収入	777	411
営業外収益合計	14,307	16,940
営業外費用		
支払利息	150	72
支払手数料	475	1,249
コンテンツ等整理損	1,289	—
開発関連資産除却損	862	—
売却目的事業に係る費用	—	※4 5,191
雑損失	86	48
営業外費用合計	2,865	6,562
経常利益	70,704	54,709

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
<b>特別利益</b>		
固定資産売却益	※3 6	※3 826
商標権売却益	—	680
新株予約権戻入益	8	4
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	290	11
関係会社株式売却益	353	※4 9,465
その他	72	46
特別利益合計	730	11,033
<b>特別損失</b>		
固定資産除却損	※5 212	※5 112
減損損失	※6 109	※6 73
投資有価証券評価損	351	162
臨時休業等による損失	※7 296	—
関係会社株式評価損	239	498
コンテンツ等廃棄損	—	※4 6,303
その他	1	161
特別損失合計	1,212	7,312
税金等調整前当期純利益	70,223	58,431
法人税、住民税及び事業税	20,511	11,060
法人税等調整額	△1,320	△1,916
法人税等合計	19,191	9,143
当期純利益	51,031	49,287
非支配株主に帰属する当期純利益	17	22
親会社株主に帰属する当期純利益	51,013	49,264

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
当期純利益	51,031	49,287
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△83	27
為替換算調整勘定	△1,167	△1,911
退職給付に係る調整額	△43	191
その他の包括利益合計	△1,295	△1,692
包括利益	49,735	47,594
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	49,696	47,562
非支配株主に係る包括利益	39	31

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2021年4月1日 至 2022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	53,593	179,722	△9,556	247,799
会計方針の変更による累積的影響額			△104		△104
会計方針の変更を反映した当期首残高	24,039	53,593	179,617	△9,556	247,695
当期変動額					
剰余金の配当			△9,315		△9,315
親会社株主に帰属する当期純利益			51,013		51,013
自己株式の取得				△8	△8
自己株式の処分		287		600	887
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	287	41,698	591	42,577
当期末残高	24,039	53,880	221,316	△8,964	290,272

	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	59	△5,655	160	△5,435	762	151	243,278
会計方針の変更による累積的影響額							△104
会計方針の変更を反映した当期首残高	59	△5,655	160	△5,435	762	151	243,174
当期変動額							
剰余金の配当							△9,315
親会社株主に帰属する当期純利益							51,013
自己株式の取得							△8
自己株式の処分							887
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△83	△1,189	△43	△1,317	△43	39	△1,321
当期変動額合計	△83	△1,189	△43	△1,317	△43	39	41,255
当期末残高	△24	△6,844	116	△6,752	718	191	284,429



当連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023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	53,880	221,316	△8,964	290,272
当期変動額					
剰余金の配当			△15,430		△15,430
親会社株主に帰属する当期純利益			49,264		49,264
自己株式の取得				△5	△5
自己株式の処分		261		382	644
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	261	33,834	376	34,473
当期末残高	24,039	54,142	255,151	△8,587	324,745

	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	△24	△6,844	116	△6,752	718	191	284,429
当期変動額							
剰余金の配当							△15,430
親会社株主に帰属する当期純利益							49,264
自己株式の取得							△5
自己株式の処分							644
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	27	△1,921	191	△1,702	33	31	△1,636
当期変動額合計	27	△1,921	191	△1,702	33	31	32,836
当期末残高	2	△8,765	308	△8,454	752	222	317,266

(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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	70,223	58,431
減価償却費	7,594	6,921
減損損失	109	73
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	60	△59
賞与引当金の増減額 (△は減少)	3,271	△2,408
返金負債の増減額 (△は減少)	△761	△909
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	△34	△10
店舗閉鎖損失引当金の増減額 (△は減少)	△172	—
退職給付に係る資産の増減額 (△は増加)	△152	△91
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	268	291
受取利息及び受取配当金	△102	△715
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	△290	△11
支払利息	150	72
為替差損益 (△は益)	△10,043	△9,635
関係会社株式売却損益 (△は益)	△353	△9,465
暗号資産売却損益 (△は益)	△2,904	△1,358
固定資産除却損	212	112
固定資産売却益	△6	△826
商標権売却益	—	△680
投資有価証券評価損益 (△は益)	351	162
関係会社株式評価損	239	498
コンテンツ等廃棄損	—	6,303
売上債権の増減額 (△は増加)	1,332	6,463
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△17,207	△13,711
仕入債務の増減額 (△は減少)	2,641	△5,455
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△575	△3,372
その他の固定資産の増減額 (△は増加)	56	△83
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△508	24
その他	△321	548
<b>小計</b>	<b>53,077</b>	<b>31,108</b>
利息及び配当金の受取額	102	715
利息の支払額	△150	△72
新型コロナウイルス感染症による助成金の受取額	290	11
法人税等の支払額	△26,161	△19,755
法人税等の還付額	412	219
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>27,570</b>	<b>12,226</b>

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△3,449	△3,933
定期預金の払戻による収入	3,449	3,929
有形固定資産の取得による支出	△5,494	△5,676
有形固定資産の売却による収入	7	—
無形固定資産の取得による支出	△2,464	△2,873
無形固定資産の売却による収入	—	1,506
投資有価証券の取得による支出	△640	△1,606
投資有価証券の運用による収入	697	—
出資金の払込による支出	△1,306	△348
子会社株式の取得による支出	△687	△682
関係会社株式の売却による収入	382	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による収入	—	36,122
暗号資産の売却による収入	2,904	1,358
差入保証金の差入による支出	△2,059	△265
差入保証金の回収による収入	527	225
その他	7	△151
投資活動によるキャッシュ・フロー	△8,124	27,602
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
リース債務の返済による支出	△671	△454
自己株式の取得による支出	△8	△5
ストックオプションの行使による収入	599	354
配当金の支払額	△9,308	△15,418
その他	46	0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,343	△15,523
現金及び現金同等物に係る換算差額	6,458	5,975
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	16,561	30,280
現金及び現金同等物の期首残高	144,061	160,622
現金及び現金同等物の期末残高	160,622	190,903

(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)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を当連結会計年度の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することといたしました。なお、連結財務諸表に与える影響はありません。

(会計上の見積りの変更)

(資産除去債務の見積額の変更)

当社及び一部の連結子会社は、本社オフィス及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃貸契約に伴う原状回復義務として計上していた資産除去債務について、直近の物価の高騰等を考慮して、見積額の変更を行っております。

この見積りの変更による増加額577百万円を変更前の資産除去債務残高に加算しております。

この変更により、従来に比べて、当連結会計年度の営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ99百万円減少しております。

(追加情報)

(グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、当連結会計年度から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行しております。これに伴い、法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示については、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」(実務対応報告第42号 2021年8月12日。以下「実務対応報告第42号」という。)に従っております。また、実務対応報告第42号第32項(1)に基づき、実務対応報告第42号の適用に伴う会計方針の変更による影響はないものとみなしております。

(連結損益計算書関係)

※1 期末棚卸高は収益性の低下に伴う簿価切下後の金額であり、次の棚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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
	3,622百万円	5,337百万円

※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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
	5,104百万円	1,126百万円

※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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
建物及び構築物	6百万円	－百万円
工具、器具及び備品	0	－
その他	－	826
計	6	826

※4 当社が2021年5月13日に発表した中期事業戦略の事業方針である「事業構造の最適化」に基づき、海外スタジオの事業構造及び一部IPの最適化を図るとともに、国内スタジオの事業構造の最適化及び内製開発力の強化を行うこととしました。

これに伴い、関係会社株式売却益については、一部の海外連結子会社（SQUARE ENIX NEWCO Ltd、CRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP. 及びEIDOS CREATIVE SOFTWARE (SHANGHAI) Co., Ltd）の株式を譲渡し発生したものであります。また、コンテンツ等廃棄損については、デジタルエンタテインメント事業の一部のコンテンツ開発を中止し発生したものであります。

なお、株式譲渡契約締結後、譲渡に至る期間においては、通常の営業活動を実施していないため、これに係る売却対象事業の収益及び費用を営業外損益に表示しております。

※5 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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
建物及び構築物	0百万円	4百万円
工具、器具及び備品	14	53
アミューズメント機器	38	48
その他	159	6
計	212	112

※6 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	72
		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	7
東京都台東区、石川県金沢市他	店舗	建物及び構築物	17
		工具、器具及び備品	2
		その他	3
東京都新宿区	業務用ゲーム機器開発 及び販売事業	工具、器具及び備品	0
		その他	6
合計			109

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。処分予定資産及び店舗並びに業務用ゲーム機器開発及び販売事業の資産に関しては、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。

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	51
東京都新宿区他	処分予定資産	アミューズメント機器	0
福岡県北九州市、青森県青森市他	店舗	建物及び構築物	11
		工具、器具及び備品	0
		その他	2
東京都新宿区	家庭用ゲーム開発	工具、器具及び備品	0
神奈川県厚木市	業務用ゲーム機器開発	工具、器具及び備品	0
		その他	6
合計			73

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、店舗、家庭用ゲーム開発及び業務用ゲーム機器開発の資産に関しては、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。

※7 臨時休業等による損失

新型コロナウイルス感染症を防ぐために、アミューズメント事業におけるアミューズメント施設を臨時休業した期間及びデジタルエンタテインメント事業における開発スタジオを閉鎖した期間に発生した固定費であります。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(自 2021年4月1日 至 2022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並びに収益の分解情報

(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							
国内	147,151	43,605	27,690	6,517	224,965	—	224,965
海外	132,503	293	1,180	6,331	140,309	—	140,309
顧客との契約から生じ る収益	279,655	43,899	28,871	12,849	365,275	—	365,275
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	279,655	43,899	28,871	12,849	365,275	—	365,275
セグメント間の内部売上高又 は振替高	24	1,983	161	1,152	3,322	△3,322	—
計	279,679	45,882	29,032	14,002	368,597	△3,322	365,275
セグメント利益	58,960	2,003	12,222	3,980	77,166	△17,905	59,261
セグメント資産	156,663	22,334	9,294	1,679	189,973	190,929	380,902
その他の項目							
減価償却費	3,075	3,232	191	76	6,575	1,018	7,594
有形固定資産及び無形固定資 産の増加額	4,247	2,593	130	2	6,974	2,149	9,123

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△17,905百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△18,204百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額190,929百万円のうち全社資産の金額は191,487百万円であり、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1,018百万円は、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2,149百万円は、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。

3 収益分解情報は、「国内」及び「海外」に区分して記載しております。

II 当連結会計年度（自 2022年4月1日 至 2023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並びに収益の分解情報

(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							
国内	138,319	53,167	27,010	7,143	225,641	—	225,641
海外	107,182	1,140	2,005	7,275	117,603	—	117,603
顧客との契約から生じ る収益	245,501	54,308	29,016	14,418	343,244	—	343,244
その他の収益	22	—	—	—	22	—	22
外部顧客への売上高	245,524	54,308	29,016	14,418	343,267	—	343,267
セグメント間の内部売上高又 は振替高	24	2,068	148	1,245	3,486	△3,486	—
計	245,548	56,376	29,164	15,664	346,753	△3,486	343,267
セグメント利益	41,253	5,285	11,641	3,723	61,904	△17,572	44,331
セグメント資産	137,172	22,655	9,373	2,620	171,822	227,811	399,634
その他の項目							
減価償却費	3,174	2,427	169	31	5,802	1,118	6,921
有形固定資産及び無形固定資 産の増加額	3,907	3,264	53	85	7,310	2,385	9,695

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△17,572百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△17,750百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額227,811百万円のうち全社資産の金額は228,297百万円であります。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1,118百万円は、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2,385百万円は、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。

3 収益分解情報は、「国内」及び「海外」に区分して記載しております。



【関連情報】

前連結会計年度（自 2021年4月1日 至 2022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
224,965	81,046	40,112	19,150	365,275

(注) 1 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
12,629	4,385	2,377	422	19,814

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 2022年4月1日 至 2023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
225,663	69,925	27,603	20,074	343,267

(注) 1 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
13,279	1,600	2,566	297	17,743

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 2021年4月1日 至 2022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	—	109	—	—	0	109

(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 2022年4月1日 至 2023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	0	72	—	—	—	73

(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 2021年4月1日 至 2022年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2022年4月1日 至 2023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 2021年4月1日 至 2022年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2022年4月1日 至 2023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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)
1株当たり純資産額(円)	2,370.48	2,641.74
1株当たり当期純利益(円)	426.82	411.62
潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)	425.95	410.93

(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 2021年4月1日 至 2022年3月31日)	当連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023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)	51,013	49,264
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)	51,013	49,264
期中平均株式数(千株)	119,520	119,684
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)	244	201
(うち新株予約権(千株))	(244)	(201)
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	2021年6月25日開催取締役会決議分 2021年7月新株予約権104,300株	2021年6月25日開催取締役会決議分 2021年7月新株予約権98,100株 2022年6月23日開催取締役会決議分 2022年7月新株予約権60,100株

(重要な後発事象)

該当事項はありません。