



## 2024年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2024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) 桐生 隆司  
 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 2024年6月21日 配当支払開始予定日 2024年6月3日  
 有価証券報告書提出予定日 2024年6月24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. 2024年3月期の連結業績（2023年4月1日～2024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	%
2024年3月期	356,344	3.8	32,558	△26.6	41,541	△24.1	14,912	△69.7
2023年3月期	343,267	△6.0	44,331	△25.2	54,709	△22.6	49,264	△3.4

（注）包括利益 2024年3月期 14,623百万円（△69.3%） 2023年3月期 47,594百万円（△4.3%）

	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	%	%	%
2024年3月期	124.37	124.30	4.7	10.3	9.1
2023年3月期	411.62	410.93	16.4	14.0	12.9

（参考）持分法投資損益 2024年3月期 一百万円 2023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
2024年3月期	410,876	317,129	77.0	2,638.33
2023年3月期	399,634	317,266	79.1	2,641.74

（参考）自己資本 2024年3月期 316,496百万円 2023年3月期 316,290百万円

#### (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
2024年3月期	52,238	△13,214	△14,787	223,181
2023年3月期	12,226	27,602	△15,523	190,903

### 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 (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	%	%
2023年3月期	—	10.00	—	114.00	124.00	14,846	30.1	4.9
2024年3月期	—	10.00	—	28.00	38.00	4,558	30.6	1.4
2025年3月期（予想）	—	28.00	—	43.00	71.00		30.4	

（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. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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	310,000	△13.0	40,000	22.9	40,000	△3.7	28,000	87.8	233.52

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）：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：無  
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）	2024年3月期	122,531,596株	2023年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2024年3月期	2,570,619株	2023年3月期	2,803,193株
③ 期中平均株式数	2024年3月期	119,902,464株	2023年3月期	119,684,340株

(参考) 個別業績の概要

1. 2024年3月期の個別業績（2023年4月1日～2024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	%
2024年3月期	38,059	76.7	35,530	85.3	34,938	87.7	31,623	91.1
2023年3月期	21,534	△27.1	19,171	△30.4	18,610	△33.8	16,548	△10.7

	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
2024年3月期	263.74	263.58
2023年3月期	138.27	138.03

(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		
2024年3月期	163,867		152,157		92.6	1,265.24		
2023年3月期	145,653		135,220		92.3	1,123.11		

(参考) 自己資本 2024年3月期 151,778百万円 2023年3月期 134,468百万円

※ 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2024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	9
(4) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題	9
(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	9
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	9
5. 連結財務諸表及び主な注記	10
(1) 連結貸借対照表	10
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	12
連結損益計算書	12
連結包括利益計算書	14
(3) 連結株主資本等変動計算書	15
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	17
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	19
(継続企業の前提に関する注記)	19
(会計上の見積りの変更)	19
(連結損益計算書関係)	19
(セグメント情報等)	22
(1株当たり情報)	26
(重要な後発事象)	26

## 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356,344百万円(前期比3.8%増)、営業利益は32,558百万円(前期比26.6%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9,304百万円発生したことなどにより、経常利益は41,541百万円(前期比24.1%減)となりました。また、HDゲームタイトルにおけるマルチプラットフォーム開発及び内製開発力強化等を企図した開発方針の見直しを行い、個々のプロジェクトについて開発継続可否を検討した結果、新たな開発方針に合わないデジタルエンタテインメント事業の一部の主要コンテンツ開発を中止したことに伴いコンテンツ等廃棄損22,087百万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14,912百万円(前期比69.7%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)ゲームにおいて、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」等を発売したことにより、前期比で増収となりました。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費の増加に加えて、コンテンツ評価損が前年比で増加したこと等により、営業損失が拡大しました。

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、前期比で減収減益となりました。

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、2023年6月に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、同年9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、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248,109百万円(前期比1.0%増)となり、営業利益は25,468百万円(前期比38.3%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上回ったことにより、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61,569百万円(前期比9.2%増)となり、営業利益は7,566百万円(前期比43.2%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、2023年10月よりTVアニメ放送を開始した「薬屋のひとりごと」の大ヒット等により、紙媒体及びデジタル販売が前年を上回り、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31,089百万円(前期比6.6%増)となり、営業利益は11,984百万円(前期比2.9%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、有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等によって、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18,924百万円(前期比20.8%増)となり、営業利益は5,658百万円(前期比52.0%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、0.9%減少し、339,219百万円となりました。これは主として現金及び預金が32,399百万円、受取手形及び売掛金が4,774百万円増加したこと、コンテンツ制作勘定が38,640百万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、24.9%増加し、71,656百万円となりました。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて、2.8%増加し、410,876百万円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて、13.7%増加し、81,559百万円となりました。これは主として未払法人税等が3,526百万円、支払手形及び買掛金が825百万円増加したこと、返金負債が776百万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、14.3%増加し、12,187百万円となりました。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて、13.8%増加し、93,747百万円となりました。

(ハ) 純資産

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて、0.0%減少し、317,129百万円となりました。これは主として、親会社株主に帰属する当期純利益14,912百万円の計上、配当金の支払14,848百万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32,277百万円増加して、223,181百万円となりました。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52,238百万円（前期比327.3%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17,935百万円、コンテンツ等廃棄損22,087百万円、棚卸資産18,344百万円の減少、減価償却費7,557百万円、法人税等の支払額11,398百万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13,214百万円（前期は27,602百万円の獲得）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9,285百万円、差入保証金の差入による支出2,176百万円及び無形固定資産の取得による支出1,162百万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14,787百万円（前期比4.7%減）となりました。

これは主として、配当金の支払額14,838百万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

当社は、企業価値の向上と株主に対する利益還元を重要な経営課題と認識しております。配当額につきましては、連結配当性向30%を基本方針としつつ、成長投資と株主還元のバランスを勘案して決定しております。また、当社における戦略的な投資機会、財務状況や株価水準等を総合的に勘案し、機動的な自己株式取得を可能とするため、上限200億円の取得枠を設定いたしました。

2024年3月期の期末配当金予想については、上記配当性向に基づき、1株当たり28円(第2四半期末 同10円、年間 同38円)とすべく、2024年5月17日開催の当社取締役会において決議する予定です。なお、2025年3月期の期末配当金につきましては、1株当たり43円(第2四半期末 同28円、年間 同71円)を予定しております。

## 2. 企業集団の状況

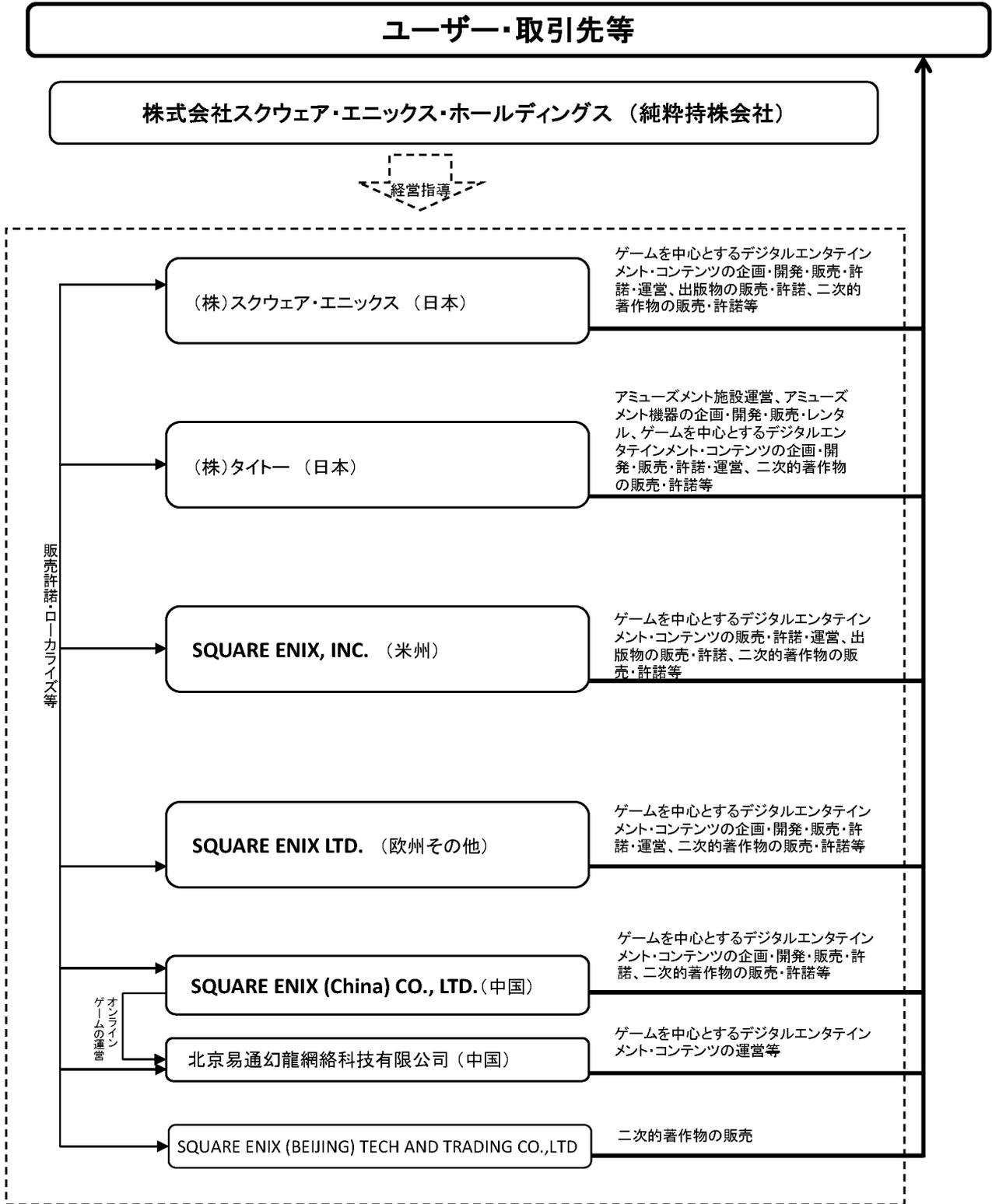
当社グループの主な事業内容とグループを構成している主要各社の位置付けは以下のとおりであります。

(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
		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.
		アジア	SQUARE ENIX (China) CO., LTD. SQUARE ENIX (BEIJING) TECH AND TRADING CO., 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、下記の企業理念体系「パーパス/バリューズ」を新たに制定しました。

パーパス：「無限の想像力で、新しい世界を創り出そう。」

バリューズ：「心にまで届けよう」「全力で挑戦しよう」「すばやく先駆けよう」「みんなで高め合おう」「進化し続けよう」「誠実であろう」

この新企業理念体系の下、当社グループは、日々変化するエンタテインメント業界において、お客様のニーズを捉え、当社グループ社員の想像力を活かした魅力あるIPの開発、そしてIPを起点としたゲームやコミックス、ミュージック、アミューズメント施設など多様なコンテンツを世界中のお客様に提供することで、グループ一丸となって成長し続ける企業を目指します。

#### (2) 経営戦略等

当社グループは、今般、新中期経営計画（2025年3月期～2027年3月期）として、「Square Enix Reboots, and Awakens～さらなる成長に向けた再起動の3年間～」を策定致しました。

前中期経営計画（2022年3月期～2024年3月期）において、海外3スタジオ及び一部IP売却によるポートフォリオ整理、収益基盤としてのMMO事業拡大、出版事業における安定的成長フェーズへの移行、アミューズメント事業のV字回復実現、ライツ・プロパティ等事業の継続的成長といった成果があった一方、HDゲーム（HD）事業の低収益性、スマートデバイス・PCブラウザ等（SD）事業の成長減速、会社全体としてのポートフォリオ管理が不十分であること、および一部の経営管理基盤が未整備であること等、大きな課題も浮き彫りになりました。

これらの課題を解決し、確かな面白さをもつバラエティ豊かなコンテンツを世界中にお届けする存在へと進化すべく、新中期経営計画の3か年を「さらなる成長に向けた再起動の3年間」と位置づけ、下記の4つの戦略を実行していく所存です。

- ① デジタルエンタテインメント（DE）事業の開発体制最適化による生産性向上
- ② コンタクトポイント（顧客接点）強化による収益獲得機会の多様化
- ③ 経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策の導入
- ④ 成長投資と株主還元のパラバランスを勘案したキャピタル・アロケーション

##### ① デジタルエンタテインメント（DE）事業の開発体制最適化による生産性向上

・「確かな面白さ」をお届けする「量から質」への転換

DE事業における中長期ポートフォリオの考え方として、「量から質への転換」を推し進めてまいります。そのために、第一に、当社グループ社員の想像力から生まれる独創性のコンテンツへの反映（プロダクト・アウト）と、お客様の声やマーケットトレンドへのキャッチアップ（マーケット・イン）をバランスよく開発プロセスに組み込んでいきたいと考えます。

また、お客様に長く愛されるポテンシャルの高いタイトルに人材と開発投資を重点的に配分し、各IPを支えるタイトル開発を担うコアチームの練度向上を図ります。さらに、全体ポートフォリオおよび個別IP双方の観点から最適な頻度とタイミングを考慮したローンチスケジュールを可能とする重層的なタイトルラインナップ構築を目指していきます。

・スクウェア・エニックスならではの「面白さ」を届けるタイトル開発に注力

タイトル開発においては、以下の点を重視していきたいと考えます。

まず、大・中規模のHDにおいては、安定した「面白さ」をベースにファン層の維持・拡大に努めるとともに、SDタイトルについては、安心して長く遊べる「面白さ」をベースに、ヒットレシオ向上を目指します。

新規IPにおいては、新たなファン層開拓に向けて、新規性・独創性のある「面白さ」を重要視し、タイトル開発を行ってまいります。また、当社グループが保有する豊富なライブラリーIPの活用によるカタログラインナップの強化にも挑戦してまいります。

・スクウェア・エニックスならではの「面白さ」を生み出す開発体制の整備

社内開発体制を刷新し、内製開発力を強化すべく、事業部制組織モデルであるBU制を廃止し、開発機能に重心を置いた一体運営型の組織体制を導入しました。また、社内開発体制の刷新に加えて、「個」のクリエイティブと「組織」のマネジメントが調和した開発推進体制への転換をすべく、プロデューサーおよびそれに付随する職種のミッション再定義と社内支援体制整備、タイトル開発進捗管理プロセス全体の見直しによる開発投資効率向上を行ってまいります。

##### ② コンタクトポイント（顧客接点）強化による収益獲得機会の多様化

・マルチプラットフォーム戦略への転換

HDタイトルについては、任天堂プラットフォーム、PlayStation、XboxやPCを含む、マルチプラットフォーム展開を強力に推進してまいります。そのために、主要IPタイトルおよびAAAタイトルは、カタログタイトルも含め、より多くのお客様に遊んでいただける環境をグローバルで整備していきます。

SDタイトルについては、iOS/Androidに加え、PC等のローンチも選択肢として検討していきます。また、ローンチ時の新規ユーザー獲得や運営開始後の継続的なユーザー獲得の最大化を図っていく所存です。

・デジタル販売強化による当社タイトル群の継続的コンタクトポイント構築

まず、新作タイトルのデジタル販売において、タイトルローンチ時のプロモーション施策におけるデジタル販売への導線強化を推進してまいります。次に、豊富なカタログタイトルライブラリーの収益獲得機会創出等によるカタログタイトル拡販を通じた収益基盤の強化を目指してまいります。さらに、PCユーザー獲得にフォーカスした各種取り組みの推進も検討してまいります。

・パブリッシング機能の高度化によるお客様とのインタラクション創出

国内におけるパブリッシング関連組織の一体運営推進を目指し、IDBU（開発事業本部）に点在していたマーケティング機能を集約し、共有知拡大と重複機能排除による効率化推進と、セールス機能とマーケティング機能の連携強化を企図した新たなレポートラインの導入に取り組んでまいります。

さらに、HDおよびSDタイトルのローンチキャンペーンにおけるCRM・データアナリティクスの活用等、ファーストパーティーデータ（自社保有データ）の活用によるマーケティングの高度化に対応していきます。

・IPの多面展開による新たな収益獲得機会創出への挑戦

クロスメディア戦略のさらなる推進による新規市場へのアプローチを推進してまいります。具体的には、グローバルマーケットに特化したIPビジネス開発専門部署の新設による、ライセンスビジネスのエリア拡大を図ってまいります。また、IPの多面展開を推進する組織体制を構築し、ライセンス・プロパティ事業関連組織の統合によるシナジー創出を目指してまいります。

③ 経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策の導入

・海外事業部門の機能及び組織構造の見直し

ヨーロッパ、アメリカ両拠点の機能及び組織構造の見直しとそれに伴うコスト最適化に取り組んでまいります。具体的には、国内開発部門の新組織発足に対応した組織構造の再設計を目指していきます。また、国内外における当社グループ間での協業を促進し、ロンドン開発拠点の機能を強化してまいります。例えば、国内各部門（クリエイティブスタジオ・パブリッシング）との緊密な連携やグループ横断での人材活用を推進していきたいと考えております。

・国内事業における「創造力と生産性」の両立に向けた組織・人事関連施策群の導入

新たなタレント発掘を企図した抜擢登用のチャンス拡大に加え、意思決定機構の簡素化を図ることで、フラットな組織体制を構築していきます。

また、開発部門における一体運営型組織体制に呼应した人事施策を導入してまいります。具体的には、開発部門一体となった、採用・昇格・マネジメント任命制度の整備、導入を進めてまいります。

さらに、新入社員への研修・育成システムの再構築や若手・中堅社員の能力伸長をサポートする各種社内プログラムの導入を進めていく所存です。

・PDCAサイクルを高速で回す事業インフラ整備

事業活動のさらなる可視化に資する管理会計制度の精緻化を推進してまいります。また、ハイブリッド勤務体制下で社員の生産性を最大化する各種インフラへの投資、および開発部門の「クリエイティビティ」をサポートする魅力的なオフィス環境の整備等、開発環境整備に伴う設備投資を行ってまいります。

④ 成長投資と株主還元のバランスを勘案したキャピタル・アロケーション

成長投資と株主還元のバランスを勘案したキャピタル・アロケーションの方針を策定し、3か年累計戦略投資枠（成長投資または株主還元）として最大1,000億円を設定致しました。

成長投資については、企業価値向上に資する投資機会を厳選し、かつ自社事業の知見を活用するとともに、業容拡大及び安定化を企図したインオーガニック投資の実施を検討してまいります。

一方、株主還元については、配当性向30%を基本方針とする通常配当に加え、これまでの当社のキャピタル・アロケーションのあり方を見直し、戦略的な投資機会や財務状況、株価状況等を勘案した上で、機動的な自己株式取得を可能とする取得枠200億円（2024年5月14日～2025年5月13日）を設定いたしました。また、1株当たり配当額における

内訳（中間配当及び期末配当）について見直しを実施致しました。

当社グループでは、これらの取り組みを通じて、さらなる企業価値の向上に努めていく所存です。

### (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。

アミューズメント市場は、コロナ前の状況に戻り、国内の施設売上高は安定的に推移しています。

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びています。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・プロパティ等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ンネルで展開されています。

### (4) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

#### (2) 経営戦略等を参照

#### (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、下記の通り、3つの財務目標数値を設定致します。

- ・DE事業全体の安定的な利益創出を実現し、かつ、2027年3月期連結営業利益率15%を目指します。
- ・3か年累計の戦略投資枠（成長投資または株主還元）として、最大1,000億円を設定いたします。（2024年5月14日～2025年5月13日において200億円の自己株式取得枠を設定）
- ・資本効率を意識した経営にシフトし、ROE10%以上の達成を目指します。

## 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 (2023年3月31日)	当連結会計年度 (2024年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	193,501	225,901
受取手形及び売掛金	39,908	44,683
商品及び製品	4,872	4,684
原材料及び貯蔵品	827	1,033
コンテンツ制作勘定	87,217	48,577
その他	16,185	14,561
貸倒引当金	△255	△221
流動資産合計	342,258	339,219
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	18,275	19,598
減価償却累計額	△13,971	△15,135
建物及び構築物（純額）	4,303	4,462
工具、器具及び備品	17,232	20,263
減価償却累計額	△13,241	△14,164
工具、器具及び備品（純額）	3,990	6,099
アミューズメント機器	17,815	18,116
減価償却累計額	△15,791	△15,949
アミューズメント機器（純額）	2,023	2,166
その他	3,050	3,858
減価償却累計額	△1,223	△1,988
その他（純額）	1,826	1,869
土地	3,782	3,782
建設仮勘定	1,815	4,695
有形固定資産合計	17,743	23,075
無形固定資産		
その他	5,856	5,881
無形固定資産合計	5,856	5,881
投資その他の資産		
投資有価証券	4,629	4,731
差入保証金	11,074	13,168
退職給付に係る資産	795	1,573
繰延税金資産	11,027	18,687
その他	6,279	4,568
貸倒引当金	△30	△30
投資その他の資産合計	33,775	42,698
固定資産合計	57,376	71,656
資産合計	399,634	410,876

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当連結会計年度 (2024年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,558	24,384
未払法人税等	3,452	6,978
賞与引当金	4,532	5,345
返金負債	5,186	4,410
資産除去債務	—	9
その他	34,974	40,431
流動負債合計	71,704	81,559
固定負債		
役員退職慰労引当金	7	—
退職給付に係る負債	3,908	4,311
繰延税金負債	0	1
資産除去債務	4,424	4,902
事務所退去費用引当金	—	883
その他	2,322	2,089
固定負債合計	10,663	12,187
負債合計	82,368	93,747
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	54,142	54,368
利益剰余金	255,151	254,741
自己株式	△8,587	△7,876
株主資本合計	324,745	325,272
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	△305
為替換算調整勘定	△8,765	△9,038
退職給付に係る調整累計額	308	566
その他の包括利益累計額合計	△8,454	△8,776
新株予約権	752	378
非支配株主持分	222	255
純資産合計	317,266	317,129
負債純資産合計	399,634	410,876

(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 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2024年3月31日)
売上高	343,267	356,344
売上原価	※1 167,377	※1 188,975
売上総利益	175,889	167,369
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	3,459	3,837
広告宣伝費	24,744	25,108
販売促進費	309	336
役員報酬	587	564
給料及び手当	24,540	27,425
賞与引当金繰入額	3,978	5,617
退職給付費用	1,221	1,071
福利厚生費	3,587	3,887
賃借料	3,027	3,174
支払手数料	52,875	47,980
減価償却費	2,874	3,693
その他	10,353	12,112
販売費及び一般管理費合計	※2 131,557	※2 134,810
営業利益	44,331	32,558
営業外収益		
受取利息	714	1,550
受取配当金	0	0
為替差益	10,365	9,304
受取賃貸料	38	47
暗号資産売却益	1,358	341
売却目的事業に係る収益	※4 4,051	—
雑収入	411	487
営業外収益合計	16,940	11,731
営業外費用		
支払利息	72	187
支払手数料	1,249	452
売却目的事業に係る費用	※4 5,191	—
移転関連費用	—	1,017
事務所退去費用引当金繰入額	—	※5 883
雑損失	48	208
営業外費用合計	6,562	2,748
経常利益	54,709	41,541

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
<b>特別利益</b>		
固定資産売却益	※3 826	—
投資有価証券売却益	—	8
新株予約権戻入益	4	8
商標権売却益	680	—
関係会社株式売却益	※4 9,465	—
その他	57	—
特別利益合計	11,033	16
<b>特別損失</b>		
固定資産売却損	—	※6 47
固定資産除却損	※7 112	※7 110
減損損失	※8 73	※8 5
投資有価証券評価損	162	150
関係会社株式評価損	498	1,216
コンテンツ等廃棄損	※4 6,303	※9 22,087
その他	161	5
特別損失合計	7,312	23,622
税金等調整前当期純利益	58,431	17,935
法人税、住民税及び事業税	11,060	10,597
法人税等調整額	△1,916	△7,595
法人税等合計	9,143	3,001
当期純利益	49,287	14,933
非支配株主に帰属する当期純利益	22	21
親会社株主に帰属する当期純利益	49,264	14,912

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
当期純利益	49,287	14,933
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	27	△307
為替換算調整勘定	△1,911	△261
退職給付に係る調整額	191	258
その他の包括利益合計	△1,692	△310
包括利益	47,594	14,623
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	47,562	14,590
非支配株主に係る包括利益	31	32

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(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

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024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	54,142	255,151	△8,587	324,745
当期変動額					
剰余金の配当			△14,848		△14,848
親会社株主に帰属する当期純利益			14,912		14,912
自己株式の取得				△3	△3
自己株式の処分		226		714	940
連結子会社と非連結子会社の合併に伴う変動			△473		△473
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）					
当期変動額合計	－	226	△409	710	526
当期末残高	24,039	54,368	254,741	△7,876	325,272

	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	2	△8,765	308	△8,454	752	222	317,266
当期変動額							
剰余金の配当							△14,848
親会社株主に帰属する当期純利益							14,912
自己株式の取得							△3
自己株式の処分							940
連結子会社と非連結子会社の合併に伴う変動							△473
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△307	△272	258	△321	△374	32	△663
当期変動額合計	△307	△272	258	△321	△374	32	△136
当期末残高	△305	△9,038	566	△8,776	378	255	317,129

(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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024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	58,431	17,935
減価償却費	6,921	7,557
減損損失	73	5
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△59	△56
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△2,408	560
返金負債の増減額 (△は減少)	△909	△1,343
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	△10	△7
退職給付に係る資産の増減額 (△は増加)	△91	△115
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	291	150
受取利息及び受取配当金	△715	△1,550
支払利息	72	187
為替差損益 (△は益)	△9,635	△9,551
関係会社株式売却損益 (△は益)	△9,465	—
暗号資産売却損益 (△は益)	△1,358	△341
固定資産除却損	112	113
固定資産売却損益 (△は益)	△826	47
商標権売却益	△680	—
投資有価証券評価損益 (△は益)	162	150
関係会社株式評価損	498	1,216
コンテンツ等廃棄損	6,303	22,087
売上債権の増減額 (△は増加)	6,463	△3,508
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△13,711	18,344
仕入債務の増減額 (△は減少)	△5,455	765
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△3,372	1,067
その他の固定資産の増減額 (△は増加)	△83	199
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	24	4,078
その他	537	△480
小計	31,108	57,510
利息及び配当金の受取額	715	1,556
利息の支払額	△72	△119
法人税等の支払額	△19,755	△11,398
法人税等の還付額	219	4,689
その他	11	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	12,226	52,238

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024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	△3,933	△2,712
定期預金の払戻による収入	3,929	2,716
有形固定資産の取得による支出	△5,676	△9,285
有形固定資産の売却による収入	—	4
無形固定資産の取得による支出	△2,873	△1,162
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	△1,606	△673
出資金の払込による支出	△348	△174
子会社株式の取得による支出	△682	△190
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	1,358	341
差入保証金の差入による支出	△265	△2,176
差入保証金の回収による収入	225	85
その他	△151	13
投資活動によるキャッシュ・フロー	27,602	△13,214
<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	△454	△292
自己株式の取得による支出	△5	△3
ストックオプションの行使による収入	354	347
配当金の支払額	△15,418	△14,838
その他	0	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△15,523	△14,787
現金及び現金同等物に係る換算差額	5,975	8,029
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	30,280	32,266
現金及び現金同等物の期首残高	160,622	190,903
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	11
現金及び現金同等物の期末残高	190,903	223,181

(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508百万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29百万円減少しております。

(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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
	5,337百万円	14,545百万円

※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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
	1,126百万円	2,058百万円

※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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
その他	826百万円	－百万円
計	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 渋谷オフィス開設に伴う一部オフィスの退去の支出に備えるため、当連結会計年度に負担すべき合理的な見積額を計上しております。

※6 固定資産売却損の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
工具、器具及び備品	－百万円	47百万円
計	－	47

※7 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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
建物及び構築物	4百万円	7百万円
工具、器具及び備品	53	23
アミューズメント機器	48	77
その他	6	1
計	112	110

※8 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	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格が著しく下落し、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上げております。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上げております。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)
青森県青森市他	遊休資産	アミューズメント機器	1
		その他	0
福岡県福岡市他	処分予定資産	建物及び構築物	2
		工具、器具及び備品	0
		その他	1
合計			5

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格が著しく下落し、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。

※9 当社グループを取り巻く多様な環境変化に照らして、2024年3月27日開催の取締役会にて、HDゲームタイトルにおけるマルチプラットフォーム開発及び内製開発力強化等を企図した、開発方針の見直しを決議致しました。方針見直しを受け、当社グループが開発中であったパイプラインを精査し、個々のプロジェクトについて開発継続可否を検討した結果、新たな開発方針に合わないデジタルエンタテインメント事業の一部の主要コンテンツ開発を中止したことで発生したものであります。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(自 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、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	ライツ・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。

II 当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024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、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	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
国内	130,525	58,926	28,823	8,070	226,345	—	226,345
海外	117,509	1,315	2,148	8,958	129,932	—	129,932
顧客との契約から生じ る収益	248,034	60,242	30,972	17,028	356,278	—	356,278
その他の収益	65	—	—	—	65	—	65
外部顧客への売上高	248,100	60,242	30,972	17,028	356,344	—	356,344
セグメント間の内部売上高又 は振替高	9	1,326	116	1,896	3,348	△3,348	—
計	248,109	61,569	31,089	18,924	359,693	△3,348	356,344
セグメント利益	25,468	7,566	11,984	5,658	50,678	△18,119	32,558
セグメント資産	98,659	25,342	9,792	2,505	136,299	274,576	410,876
その他の項目							
減価償却費	2,491	2,620	39	22	5,173	2,383	7,557
有形固定資産及び無形固定資 産の増加額	3,194	3,628	35	3	6,861	5,901	12,763

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△18,119百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△18,178百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額274,576百万円のうち全社資産の金額は274,598百万円であります。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2,383百万円は、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5,901百万円は、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 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。

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024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
226,411	81,008	32,032	16,892	356,344

(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
19,552	1,034	2,284	204	23,075

## 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 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	合計
減損損失	0	72	—	—	—	73

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024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	合計
減損損失	—	5	—	—	0	5

## 【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 2022年4月1日 至 2023年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024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 2022年4月1日 至 2023年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2024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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024年3月31日)
1株当たり純資産額 (円)	2,641.74	2,638.33
1株当たり当期純利益 (円)	411.62	124.37
潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)	410.93	124.30

(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 2022年4月 1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月 1日 至 2024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)	49,264	14,912
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)	49,264	14,912
期中平均株式数 (千株)	119,684	119,902
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)	201	71
(うち新株予約権 (千株))	(201)	(71)
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	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 2023年6月23日開催取締役会決議分 2023年7月新株予約権42,800株

(重要な後発事象)

自己株式の取得枠設定

当社は、2024年5月13日開催の取締役会において、以下のとおり、会社法第459条第1項及び当社定款第37条の規定に基づき、自己株式の取得枠を設定することを決議しました。

1. 自己株式の取得枠設定を行う理由

新中期経営計画(2024年度～2026年度)において掲げるキャピタル・アロケーションの方針に基づき、当社における戦略的な投資機会を含む成長投資、財務状況や株価水準等を総合的に勘案し、機動的な自己株式取得を可能とするため、取得枠の設定を行います。

2. 取得枠の内容

(1) 取得対象株式の種類	普通株式
(2) 取得し得る株式の総数	500万株(上限) (発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合: 4.2%)
(3) 株式の取得価額の総額	200億円(上限)
(4) 取得期間	2024年5月14日～2025年5月13日

※なお、投資機会や市場環境等により、一部又は全部の取得が行われない可能性もあります。