



## 2022年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2022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 2022年6月23日 配当支払開始予定日 2022年6月3日  
 有価証券報告書提出予定日 2022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. 2022年3月期の連結業績（2021年4月1日～2022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	%
2022年3月期	365,275	9.8	59,261	25.5	70,704	41.5	51,013	89.3
2021年3月期	332,532	27.6	47,226	44.2	49,983	55.7	26,942	26.2

（注）包括利益 2022年3月期 49,735百万円（83.6%） 2021年3月期 27,088百万円（31.5%）

	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	%	%	%
2022年3月期	426.82	425.95	19.4	19.7	16.2
2021年3月期	225.75	225.18	11.6	15.6	14.2

（参考）持分法投資損益 2022年3月期 一百万円 2021年3月期 一百万円

（注）「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を当連結会計年度の期首から適用しており、当連結会計年度に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

#### （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
2022年3月期	380,902	284,429	74.4	2,370.48
2021年3月期	336,144	243,278	72.1	2,029.69

（参考）自己資本 2022年3月期 283,519百万円 2021年3月期 242,364百万円

（注）「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を当連結会計年度の期首から適用しており、当連結会計年度に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

#### （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
2022年3月期	27,570	△8,124	△9,343	160,622
2021年3月期	35,000	△6,651	△6,647	144,061

（注）「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を当連結会計年度の期首から適用しており、当連結会計年度に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

### 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	%	%
2021年3月期	—	10.00	—	68.00	78.00	9,313	34.6	4.0
2022年3月期	—	10.00	—	119.00	129.00	15,428	30.2	5.9
2023年3月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

（注）2023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. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

2023年3月期の連結業績予想につきましては、2022年5月2日に公表しました「特定子会社等の異動を伴う株式譲渡契約締結のお知らせ（当社グループの海外スタジオ及び一部IPの売却）」に係る業績への影響を精査する必要があることから、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 ー社 （社名）、除外 ー社 （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：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）  
② 期末自己株式数  
③ 期中平均株式数

2022年3月期	122,531,596株	2021年3月期	122,531,596株
2022年3月期	2,927,230株	2021年3月期	3,122,037株
2022年3月期	119,520,217株	2021年3月期	119,345,513株

(参考) 個別業績の概要

1. 2022年3月期の個別業績（2021年4月1日～2022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	%
2022年3月期	29,556	47.3	27,544	52.2	28,091	54.3	18,533	13.6
2021年3月期	20,066	104.7	18,091	122.2	18,200	144.4	16,314	158.0

	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
2022年3月期	155.06	154.75
2021年3月期	136.70	136.36

(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
2022年3月期	142,885	133,376	92.8	1,109.14
2021年3月期	139,333	123,339	88.0	1,026.53

(参考) 自己資本 2022年3月期 132,657百万円 2021年3月期 122,576百万円

※ 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2022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
(会計上の見積りの変更)	18
(追加情報)	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)	27

## 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365,275百万円(前期比9.8%増)、営業利益は59,261百万円(前期比25.5%増)となりました。また、為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が10,489百万円発生したことなどにより、経常利益は70,704百万円(前期比41.5%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は51,013百万円(前期比89.3%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、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいて、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」等の発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」等の発売があったことから、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」の月額課金会員数が大幅に増加したことに加え、拡張パッケージの発売により、前期比で増収となりました。

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、既存タイトルが弱含んだものの、収益認識に関する会計基準の適用によって収益の表示方法の変更があったことから、前期比で増収となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は279,679百万円(前期比6.0%増)となり、営業利益は58,960百万円(前期比16.7%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、前期において、政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、国内の店舗を臨時休業とした影響が大きかったことから、前期比で増収、黒字転換となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は45,882百万円(前期比33.6%増)となり、営業利益は2,003百万円(前期は営業損失1,568百万円)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、デジタル販売の好調に加えて、紙媒体の販売においては、「その着せ替え人形は恋をする」の大ヒット等により堅調に推移したことから、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29,032百万円(前期比8.2%増)となり、営業利益は12,222百万円(前期比4.6%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の販売等が好調に推移したことから、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14,002百万円(前期比48.1%増)となり、営業利益は3,980百万円(前期比76.9%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、13.7%増加し、322,455百万円となりました。これは主として現金及び預金が16,858百万円、コンテンツ制作勘定が18,612百万円、受取手形及び売掛金が1,932百万円及び商品及び製品が857百万円増加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、11.3%増加し、58,447百万円となりました。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて、13.3%増加し、380,902百万円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて、4.3%増加し、83,800百万円となりました。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて、1.2%増加し、12,672百万円となりました。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて、3.9%増加し、96,472百万円となりました。

(ハ) 純資産

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて、16.9%増加し、284,429百万円となりました。これは主として、親会社株主に帰属する当期純利益51,013百万円の計上、配当金の支払9,315百万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16,561百万円増加して、160,622百万円となりました。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27,570百万円（前期比21.2%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70,223百万円、法人税等の支払額26,161百万円、棚卸資産の増減額17,207百万円、為替差益10,043百万円及び減価償却費7,594百万円の増加によるものであり、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8,124百万円（前期比22.1%増）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5,494百万円及び無形固定資産の取得による支出2,464百万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9,343百万円（前期比40.5%増）となりました。

これは主として、配当金の支払額9,308百万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。

(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。2022年3月期の期末配当金につきましては、1株当たり119円(第2四半期末 同10円、年間 同 129円)とすべく、2022年5月19日開催の当社取締役会において決議する予定です。なお、2023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

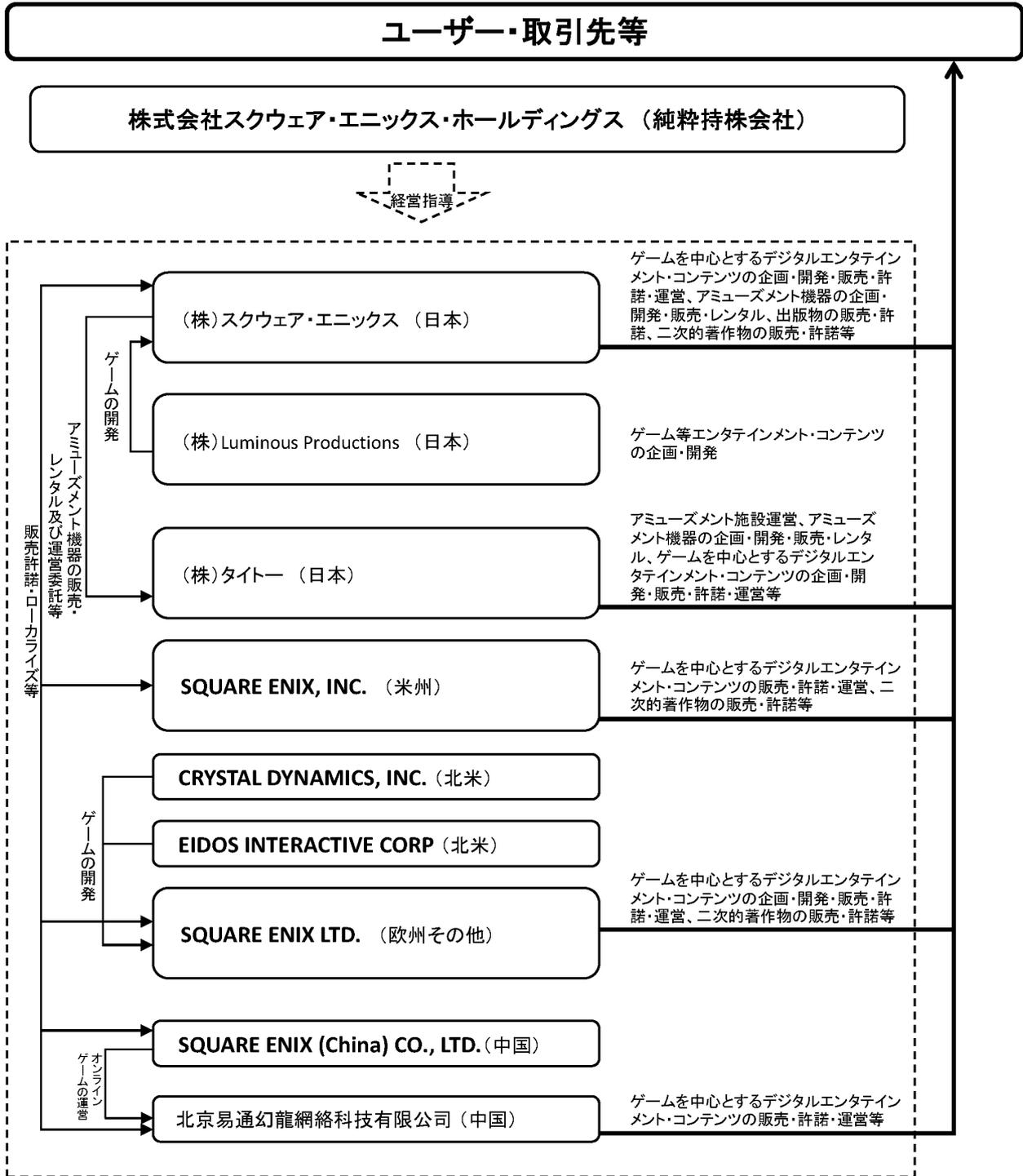
当社グループの主な事業内容とグループを構成している主要各社の位置付けは以下のとおりであります。

(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たことによって、成長を続けています。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さらに加速し、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。

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。市場規模は、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。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、新型コロナウイルス感染拡大が事業に大きな影響を及ぼすリスクは今後も否めないものの、足元ではコロナ前の状況に戻つつあります。また、実店舗に行かなくても楽しむことができるオンラインクレーンゲームの市場がコロナ禍により、成長しております。

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。

ライツ・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。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、世界経済の見通しは不透明な状況が継続すると予測されます。当社グループの事業領域においては、消費者の嗜好変化に伴うデジタルコンテンツに対する需要への影響、新作タイトルの開発スケジュールへの影響、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、当社グループへの業績に影響を及ぼす可能性があります。当社グループでは顧客、取引先及び従業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在宅勤務を基本とした業務運営の努力を継続しております。

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、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。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。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 (2021年3月31日)	当連結会計年度 (2022年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	146,229	163,088
受取手形及び売掛金	43,036	44,968
商品及び製品	3,829	4,687
仕掛品	212	18
原材料及び貯蔵品	363	485
コンテンツ制作勘定	78,153	96,765
その他	11,987	12,711
貸倒引当金	△190	△268
流動資産合計	283,622	322,455
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	18,735	18,793
減価償却累計額	△12,888	△13,489
建物及び構築物 (純額)	5,847	5,303
工具、器具及び備品	17,716	19,431
減価償却累計額	△12,992	△14,730
工具、器具及び備品 (純額)	4,723	4,701
アミューズメント機器	17,275	17,008
減価償却累計額	△15,459	△15,379
アミューズメント機器 (純額)	1,816	1,629
その他	4,116	4,955
減価償却累計額	△1,095	△1,314
その他 (純額)	3,021	3,641
土地	3,782	3,782
建設仮勘定	465	757
有形固定資産合計	19,656	19,814
無形固定資産		
その他	5,540	7,375
無形固定資産合計	5,540	7,375
投資その他の資産		
投資有価証券	2,537	2,727
差入保証金	9,776	11,028
退職給付に係る資産	477	649
繰延税金資産	9,630	10,526
その他	4,961	6,384
貸倒引当金	△57	△57
投資その他の資産合計	27,325	31,257
固定資産合計	52,522	58,447
資産合計	336,144	380,902

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当連結会計年度 (2022年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	24,559	27,598
未払法人税等	14,593	8,442
賞与引当金	2,956	6,539
返品調整引当金	5,873	—
返金負債	—	5,616
店舗閉鎖損失引当金	231	—
資産除去債務	6	—
その他	32,122	35,602
流動負債合計	80,345	83,800
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	17
退職給付に係る負債	3,492	3,842
繰延税金負債	1,642	874
資産除去債務	3,715	3,842
その他	3,617	4,094
固定負債合計	12,521	12,672
負債合計	92,866	96,472
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,593	53,880
利益剰余金	179,722	221,316
自己株式	△9,556	△8,964
株主資本合計	247,799	290,272
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	59	△24
為替換算調整勘定	△5,655	△6,844
退職給付に係る調整累計額	160	116
その他の包括利益累計額合計	△5,435	△6,752
新株予約権	762	718
非支配株主持分	151	191
純資産合計	243,278	284,429
負債純資産合計	336,144	380,902

(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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
売上高	332,532	365,275
売上原価	※1 171,837	※1 169,960
売上総利益	160,695	195,314
返品調整引当金戻入額	4,150	—
返品調整引当金繰入額	5,637	—
差引売上総利益	159,208	195,314
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	2,436	2,999
広告宣伝費	28,239	24,739
販売促進費	673	611
役員報酬	771	738
給料及び手当	21,165	24,228
賞与引当金繰入額	3,368	6,484
退職給付費用	1,205	1,002
福利厚生費	3,051	3,396
賃借料	2,882	2,991
支払手数料	35,900	55,391
減価償却費	2,903	3,153
その他	9,384	10,314
販売費及び一般管理費合計	※2 111,982	※2 136,053
営業利益	47,226	59,261
営業外収益		
受取利息	76	101
受取配当金	0	0
為替差益	2,727	10,489
受取賃貸料	17	33
暗号資産売却益	—	2,904
雑収入	222	777
営業外収益合計	3,043	14,307
営業外費用		
支払利息	87	150
支払手数料	19	475
有価証券運用損	169	—
コンテンツ等整理損	—	1,289
開発関連資産除却損	—	862
雑損失	9	86
営業外費用合計	286	2,865
経常利益	49,983	70,704

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
<b>特別利益</b>		
固定資産売却益	※3 1	※3 6
新株予約権戻入益	2	8
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	335	290
関係会社株式売却益	—	353
その他	—	72
<b>特別利益合計</b>	<b>339</b>	<b>730</b>
<b>特別損失</b>		
固定資産売却損	※4 18	—
固定資産除却損	※5 316	※5 212
減損損失	※6 520	※6 109
投資有価証券評価損	449	351
店舗閉鎖損失引当金繰入額	629	—
臨時休業等による損失	※7 2,392	※7 296
関係会社株式評価損	251	239
その他	49	1
<b>特別損失合計</b>	<b>4,628</b>	<b>1,212</b>
税金等調整前当期純利益	45,694	70,223
法人税、住民税及び事業税	19,430	20,511
法人税等調整額	△690	△1,320
<b>法人税等合計</b>	<b>18,740</b>	<b>19,191</b>
当期純利益	26,954	51,031
非支配株主に帰属する当期純利益	12	17
親会社株主に帰属する当期純利益	26,942	51,013

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
当期純利益	26,954	51,031
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	222	△83
為替換算調整勘定	△567	△1,167
退職給付に係る調整額	478	△43
その他の包括利益合計	133	△1,295
包括利益	27,088	49,735
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	27,074	49,696
非支配株主に係る包括利益	14	39

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2020年4月1日 至 2021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	53,388	159,222	△9,900	226,750
当期変動額					
剰余金の配当			△6,442		△6,442
親会社株主に帰属する当期純利益			26,942		26,942
自己株式の取得				△18	△18
自己株式の処分		204		363	567
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	204	20,499	344	21,049
当期末残高	24,039	53,593	179,722	△9,556	247,799

	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	△162	△5,085	△318	△5,567	608	137	221,928
当期変動額							
剰余金の配当							△6,442
親会社株主に帰属する当期純利益							26,942
自己株式の取得							△18
自己株式の処分							567
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	222	△569	478	131	154	14	300
当期変動額合計	222	△569	478	131	154	14	21,350
当期末残高	59	△5,655	160	△5,435	762	151	243,278

当連結会計年度(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
譲渡制限付株式報酬		△27		62	34
自己株式の処分		315		537	853
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
譲渡制限付株式報酬							34
自己株式の処分							853
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

(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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022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	45,694	70,223
減価償却費	7,515	7,594
減損損失	520	109
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△5	60
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,081	3,271
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	1,486	—
返金負債の増減額 (△は減少)	—	△761
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	—	△34
店舗閉鎖損失引当金の増減額 (△は減少)	148	△172
退職給付に係る資産の増減額 (△は増加)	134	△152
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	391	268
受取利息及び受取配当金	△76	△102
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	△335	△290
支払利息	87	150
為替差損益 (△は益)	△1,860	△10,043
関係会社株式売却損益 (△は益)	—	△353
暗号資産売却損益 (△は益)	—	△2,904
固定資産除却損	316	212
固定資産売却益	△1	△6
固定資産売却損	18	—
投資有価証券評価損益 (△は益)	449	351
関係会社株式評価損	251	239
売上債権の増減額 (△は増加)	△1,207	1,332
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△4,405	△17,207
仕入債務の増減額 (△は減少)	△835	2,641
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△3,477	△575
その他の固定資産の増減額 (△は増加)	△1,016	56
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	6,765	△508
その他	290	△321
小計	49,768	53,077
利息及び配当金の受取額	76	102
利息の支払額	△87	△150
新型コロナウイルス感染症による助成金の受取額	335	290
法人税等の支払額	△16,764	△26,161
法人税等の還付額	1,672	412
営業活動によるキャッシュ・フロー	35,000	27,570

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022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	△3,284	△3,449
定期預金の払戻による収入	3,284	3,449
有形固定資産の取得による支出	△4,949	△5,494
有形固定資産の売却による収入	1	7
無形固定資産の取得による支出	△1,449	△2,464
投資有価証券の取得による支出	△527	△640
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	△144	△1,306
子会社株式の取得による支出	△161	△687
関係会社株式の売却による収入	—	382
暗号資産の売却による収入	—	2,904
差入保証金の差入による支出	△31	△2,059
差入保証金の回収による収入	622	527
その他	△11	7
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,651	△8,124
<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	△623	△671
自己株式の取得による支出	△18	△8
ストックオプションの行使による収入	425	599
配当金の支払額	△6,437	△9,308
その他	5	46
財務活動によるキャッシュ・フロー	△6,647	△9,343
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,049	6,458
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	22,750	16,561
現金及び現金同等物の期首残高	121,311	144,061
現金及び現金同等物の期末残高	144,061	160,622

(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)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

(デジタル・コンテンツの販売)

当社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益の一部について、従来は顧客から受け取る額からプラットフォームの手数料を控除した純額で収益として認識しておりましたが、顧客から受け取る対価の総額で収益を認識する方法に変更しております。

(アイテム課金)

デジタル・コンテンツの収益のうちアイテム課金について、従来はアイテムに交換した時に収益として認識しておりましたが、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

(返品調整引当金)

出版物の返品及びゲームソフトの返品等による損失に備えるため計上していた「返品調整引当金」における損失見込額については、従来は返品調整引当金繰入額及び戻入額に計上しておりましたが、返品等が見込まれる商品及び製品についての売上高及び売上原価相当額を認識しない方法に変更しております。また、従来「流動負債」に計上していた「返品調整引当金」については、「流動負債」の「返金負債」と「流動資産」の「その他」に含めて表示しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当連結会計年度の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当連結会計年度の売上高は22,271百万円増加し、売上原価は363百万円減少し、販売費及び一般管理費は21,541百万円増加し、上記の返品調整により営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ79百万円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は104百万円減少しております。

なお、収益認識会計基準第89-3項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当連結会計年度の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等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、直近の原状回復費用実績等の新たな情報の入手に伴い、より精微な見積りが可能になったため、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193百万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3百万円増加しております。

(追加情報)

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、翌連結会計年度から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行することとなります。ただし、「所得税法等の一部を改正する法律」(2020年法律第8号)において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」(実務対応報告第39号 2020年3月31日)第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2018年2月16日)第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

なお、翌連結会計年度の期首から、グループ通算制度を適用する場合における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の取扱いを定めた「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)を運用する予定であります。

(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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
	5,836百万円	3,622百万円

※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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
	4,002百万円	5,104百万円

※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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
建物及び構築物	1百万円	6百万円
工具、器具及び備品	—	0
計	1	6

※4 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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022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	12	—
計	18	—

※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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
建物及び構築物	45百万円	0百万円
工具、器具及び備品	22	14
アミューズメント機器	248	38
その他	0	159
計	316	212

※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	32
		その他	0
東京都新宿区他	処分予定資産	建物及び構築物	266
		工具、器具及び備品	50
		アミューズメント機器	3
		その他	56
東京都新宿区、船橋市他	店舗	建物及び構築物	102
		工具、器具及び備品	1
		その他	6
合計			520

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	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。

※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 2020年4月1日 至 2021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	263,900	33,163	26,825	8,642	332,532	—	332,532
セグメント間の内部売上高又は振替高	9	1,185	17	810	2,023	△2,023	—
計	263,909	34,349	26,843	9,452	334,555	△2,023	332,532
セグメント利益又は損失(△)	50,536	△1,568	11,687	2,249	62,904	△15,678	47,226
セグメント資産	134,110	21,920	8,631	1,639	166,302	169,841	336,144
その他の項目							
減価償却費	3,609	2,921	43	43	6,619	895	7,515
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	2,963	2,522	7	135	5,627	1,749	7,377

(注) 1 (1) セグメント利益又は損失(△)の調整額△15,678百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△15,949百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額169,841百万円のうち全社資産の金額は170,583百万円であります。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895百万円は、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1,749百万円は、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 セグメント利益又は損失(△)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 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1,018百万円は、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。

4. 報告セグメントの変更等に関する事項

「会計方針の変更」に記載のとおり、当連結会計年度の期首より、収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益の算定方法を同様に变更しております。これにより、従来の方と比較して、デジタルエンタテインメント事業では、当連結会計年度の売上高は21,725百万円増加、営業利益は69百万円増加しております。出版事業では、当連結会計年度の売上高は587百万円増加、営業利益は3百万円減少しております。アミューズメント事業では、当連結会計年度の売上高は41百万円減少、営業利益は13百万円増加しております。

【関連情報】

前連結会計年度（自 2020年4月1日 至 2021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
224,339	67,980	26,039	14,173	332,532

(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
13,446	4,414	1,754	41	19,656

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 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。

【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 2020年4月1日 至 2021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	—	520	—	—	0	520

(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 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。

【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 2020年4月1日 至 2021年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2021年4月1日 至 2022年3月31日）

該当事項はありません。

【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 2020年4月1日 至 2021年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2021年4月1日 至 2022年3月31日）

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022年3月31日)
1株当たり純資産額(円)	2,029.69	2,370.48
1株当たり当期純利益(円)	225.75	426.82
潜在株式調整後1株当たり当期純利益(円)	225.18	425.95

(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 2020年4月1日 至 2021年3月31日)	当連結会計年度 (自 2021年4月1日 至 2022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)	26,942	51,013
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)	26,942	51,013
期中平均株式数(千株)	119,345	119,520
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)	301	244
(うち新株予約権(千株))	(301)	(244)
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	2020年6月24日開催取締役会決議分 2020年7月新株予約権97,000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104,300株

(重要な後発事象)

(子会社株式の譲渡)

当社は、2022年5月2日に、当社グループの海外スタジオ及び一部IPの売却に関し、Embracer Group AB（本社：スウェーデン）と当社間における株式譲渡契約を締結しました。

主な売却対象は、当社グループの子会社が保有するCRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP.等と、一部IP（「TOMB RAIDER」シリーズ、「Deus Ex」シリーズ、「Thief」シリーズ、「Legacy of Kain」シリーズ）等です。

なお、2022年4月27日開催の当社取締役会にて、代表取締役 松田洋祐へ決定の権限を一任することを決議しております。

(1)株式譲渡の理由

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、当社グループを取り巻く世界的な事業環境の大きな変化に向けて、経営資源をより効率的に配分し、中核事業の成長と新規事業の立ち上げを加速させることにあります。

すなわち、当社グループの事業ポートフォリオを見直し、デジタルエンタテインメント事業領域における選択と集中を一層進めさらなる成長を実現するとともに、ブロックチェーン、AI、クラウドという領域への投資を推進し、新規事業の立ち上げを加速させるものです。

上記方針のもと、当社は、CRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP.等の全株式及び一部IPをEmbracer Group ABへ譲渡することといたしました。

(2)株式譲渡の相手先の名称

Embracer Group AB

(3)株式譲渡日

2022年7月～9月中（予定）

(4)主な当該子会社の名称、事業内容及び当社との取引関係

名称	CRYSTAL DYNAMICS, INC.
事業内容	エンタテインメント製品の企画、開発
当社との取引関係	当社グループの子会社がパブリッシングするコンテンツの企画、開発を行っております。

名称	EIDOS INTERACTIVE CORP.
事業内容	エンタテインメント製品の企画、開発
当社との取引関係	当社グループの子会社がパブリッシングするコンテンツの企画、開発を行っております。

(5)譲渡株式数、譲渡価額、譲渡損益及び譲渡後の所有株式数

名称	CRYSTAL DYNAMICS, INC.
譲渡株式数	100,000株（議決権所有割合：100%）
譲渡後の所有株式数	一株（議決権所有割合：-%）

名称	EIDOS INTERACTIVE CORP.
譲渡株式数	620,000株（議決権所有割合：100%）
譲渡後の所有株式数	一株（議決権所有割合：-%）

※譲渡価額は、300百万米ドルです。なお、本件が2023年3月期の連結業績に与える影響につきましては、現在精査中であります。

(6)当該子会社が含まれていた報告セグメントの名称

デジタルエンタテインメント事業