



## 2026年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年5月14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) グループ財務戦略部長 (氏名) 濱田 高行 TEL 03-5292-8000  
 定時株主総会開催予定日 2026年6月24日 配当支払開始予定日 2026年6月5日  
 有価証券報告書提出予定日 2026年6月23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. 2026年3月期の連結業績（2025年4月1日～2026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	%
2026年3月期	297,661	△8.3	54,736	34.9	64,469	57.5	29,616	21.3
2025年3月期	324,506	△8.9	40,580	24.6	40,939	△1.4	24,414	63.7

（注）包括利益 2026年3月期 30,679百万円（21.5%） 2025年3月期 25,249百万円（72.7%）

	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	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	%	%	%
2026年3月期	82.15	82.08	8.7	15.1	18.4
2025年3月期	67.79	67.79	7.5	9.9	12.5

（参考）持分法投資損益 2026年3月期 ー百万円 2025年3月期 ー百万円

（注）当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の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は、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

#### (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
2026年3月期	438,018	349,224	79.6	966.63
2025年3月期	416,160	336,368	80.7	931.75

（参考）自己資本 2026年3月期 348,583百万円 2025年3月期 335,709百万円

（注）当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の1株当たり純資産は、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

#### (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
2026年3月期	51,584	△6,209	△18,430	275,796
2025年3月期	42,781	△15,114	△6,600	243,610

### 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	%	%
2025年3月期	—	28.00	—	101.00	129.00	15,491	63.4	4.7
2026年3月期	—	54.00	—	25.00	—	15,505	52.3	4.5
2027年3月期（予想）	—	18.00	—	25.00	43.00		50.0	

（注）1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

2. 当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の2026年3月期の1株当たり期末配当金は株式分割考慮後の金額を記載しております。2026年3月期の1株当たり年間配当金合計は、株式分割の実施により、第2四半期末配当金と期末配当金との単純合算ができないため記載しておりません。なお、株式分割を考慮しない場合の2026年3月期の1株当たり期末配当金は75.00円、年間配当金合計は129.00円となります。

3. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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	298,000	0.1	49,000	△10.5	49,000	△24.0	31,000	4.7	85.99

（注）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.3「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) 期中における連結範囲の重要な変更：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：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）

2026年3月期	367,594,788株	2025年3月期	367,594,788株
----------	--------------	----------	--------------

② 期末自己株式数

2026年3月期	6,975,951株	2025年3月期	7,294,473株
----------	------------	----------	------------

③ 期中平均株式数

2026年3月期	360,523,968株	2025年3月期	360,119,233株
----------	--------------	----------	--------------

（注）当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の発行済株式数（普通株式）は、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

（参考）個別業績の概要

1. 2026年3月期の個別業績（2025年4月1日～2026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	%
2026年3月期	79,140	356.8	76,319	415.9	63,651	494.2	60,327	544.0
2025年3月期	17,325	△54.5	14,793	△58.4	10,712	△69.3	9,367	△70.4

	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
2026年3月期	167.33	167.20
2025年3月期	26.01	26.01

（注）当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の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は、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

(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
2026年3月期	203,551	198,351	97.3	549.22
2025年3月期	172,677	155,575	89.9	430.81

（参考）自己資本 2026年3月期 198,057百万円 2025年3月期 155,222百万円

（注）当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の1株当たり純資産は、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

※ 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.3「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2026年5月14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 .....	3
(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	3
2. 企業集団の状況 .....	4
3. 経営方針 .....	6
(1) 会社の経営の基本方針 .....	6
(2) 経営戦略等 .....	6
(3) 経営環境 .....	8
(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
(会計上の見積りの変更に関する注記) .....	18
(連結損益計算書に関する注記) .....	19
(セグメント情報等の注記) .....	21
(1株当たり情報の注記) .....	25
(重要な後発事象の注記) .....	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297,661百万円(前期比8.3%減)、営業利益は54,736百万円(前期比34.9%増)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7,213百万円発生したことなどにより、経常利益は64,469百万円(前期比57.5%増)となりました。また、組織再編費用12,135百万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29,616百万円(前期比21.3%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)ゲームにおいて、「ファイナルファンタジータクティクス - イヴァリース クロニクルズ」、「ドラゴンクエスト I & II」、「ドラゴンクエストVII Reimagined」等の新作タイトルの販売が底堅く推移したことに加え、カタログタイトルの売上も前年を上回ったこと等により、前期比で増収増益となりました。

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、前年に「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー」を発売したことから、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、既存タイトルの弱含み等により前期比で減収となったものの、決済手段の多様化による収益性の改善により増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は172,883百万円(前期比16.3%減)となり、営業利益は43,363百万円(前期比28.0%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、機器販売が前年を下回ったものの、既存店売上高及びアミューズメント施設向け景品の販売が前年を上回ったこと等により、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72,126百万円(前期比1.3%増)となり、営業利益は8,877百万円(前期比13.1%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、コミック単行本の売上が前年を下回ったことにより、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29,712百万円(前期比3.4%減)となり、営業利益は9,849百万円(前期比10.3%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にかかるロイヤリティ収入の計上等によって、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25,059百万円(前期比31.4%増)となり、営業利益は11,237百万円(前期比85.2%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、368,393百万円となりました。これは主として現金及び預金が28,293百万円増加したこと、受取手形及び売掛金が2,693百万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、2.8%減少し、69,624百万円となりました。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて、5.3%増加し、438,018百万円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて、10.9%増加し、74,730百万円となりました。これは主として未払法人税等が13,587百万円増加したこと、流動負債その他が3,229百万円、資産除去債務が1,811百万円、事務所退去費用引当金が719百万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、13.1%増加し、14,063百万円となりました。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて、11.3%増加し、88,793百万円となりました。

(ハ) 純資産

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて、3.8%増加し、349,224百万円となりました。これは主として、親会社株主に帰属する当期純利益29,616百万円の計上、配当金の支払18,620百万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32,185百万円増加して、275,796百万円となりました。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51,584百万円（前期比20.6%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50,356百万円、コンテンツ等廃棄損9,973百万円、減価償却費8,686百万円、売上債権3,097百万円の減少、棚卸資産9,675百万円の増加、法人税等の支払額6,157百万円、為替差益4,922百万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6,209百万円（前期比58.9%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6,245百万円、無形固定資産の取得による支出1,150百万円、資産除去債務の履行による支出2,180百万円及び定期預金の払戻による収入3,996百万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18,430百万円（前期比179.2%増）となりました。

これは主として、配当金の支払額18,629百万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。

2026年3月期の期末配当金予想については、上記に基づき、1株当たり25円(第2四半期末 同 18円、年間 同 43円)とすべく、2026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、2027年3月期の期末配当金につきましては、1株当たり25円(第2四半期末 同 18円、年間 同 43円)を予定しております。

(注) 当社は、2025年10月1日付で、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。第2四半期末配当金(1株当たり18円)は、当該株式分割を考慮後の金額になります。

## 2. 企業集団の状況

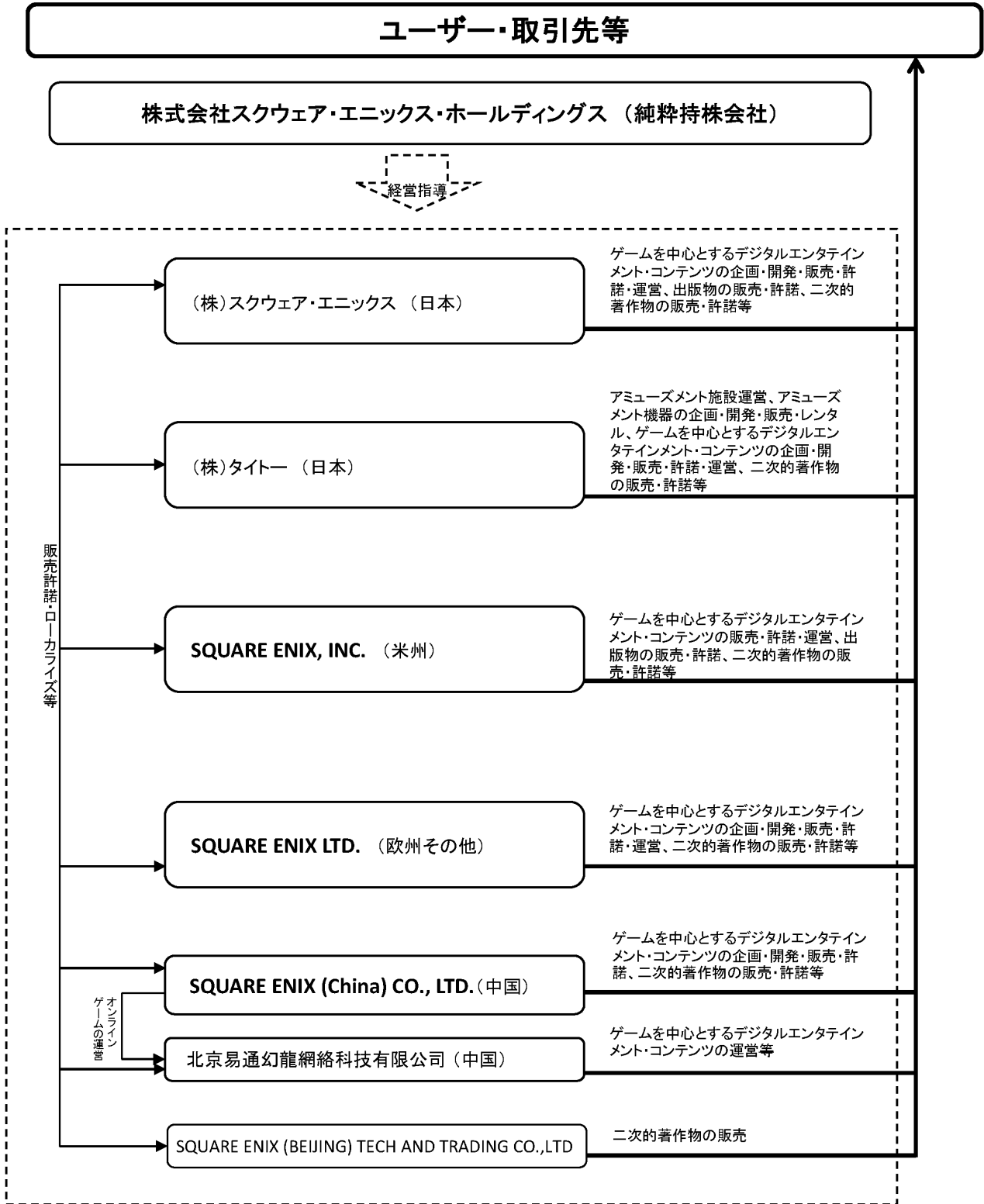
当社グループの主な事業内容とグループを構成している主要各社の位置付けは以下のとおりであります。

(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、2024年5月に新中期経営計画（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～」を発表致しました。

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タイトルにおいては、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、旧BU（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まいります。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応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1,000億円を設定いたします。

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。

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集中することにより、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、ユーザー獲得競争の激化や上位タイトルの長期運営化等により、新作タイトルのヒット率は低下傾向にあります。

アミューズメント市場は、プライズゲームを中心に市場が堅調に推移しており、国内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引き続き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・サービスが国内外の様々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。
- ・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 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	247,760	276,054
受取手形及び売掛金	33,175	30,482
商品及び製品	4,840	5,924
原材料及び貯蔵品	856	519
コンテンツ制作勘定	46,936	46,258
その他	11,101	9,423
貸倒引当金	△155	△267
流動資産合計	344,515	368,393
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	29,756	27,295
減価償却累計額	△16,308	△13,344
建物及び構築物 (純額)	13,447	13,950
工具、器具及び備品	21,213	20,097
減価償却累計額	△15,066	△15,119
工具、器具及び備品 (純額)	6,147	4,977
アミューズメント機器	18,706	19,351
減価償却累計額	△16,412	△17,288
アミューズメント機器 (純額)	2,294	2,063
その他	3,813	4,560
減価償却累計額	△2,432	△2,118
その他 (純額)	1,380	2,441
土地	3,782	3,782
建設仮勘定	777	193
有形固定資産合計	27,829	27,409
無形固定資産		
その他	4,895	4,256
無形固定資産合計	4,895	4,256
投資その他の資産		
投資有価証券	5,553	5,251
差入保証金	13,286	12,709
退職給付に係る資産	1,877	2,681
繰延税金資産	12,647	11,862
その他	5,586	5,485
貸倒引当金	△32	△31
投資その他の資産合計	38,919	37,958
固定資産合計	71,644	69,624
資産合計	416,160	438,018

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当連結会計年度 (2026年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	17,439	17,192
未払法人税等	2,540	16,128
賞与引当金	4,977	5,357
事務所退去費用引当金	1,030	310
返金負債	2,722	2,132
資産除去債務	2,270	459
その他	36,379	33,150
流動負債合計	67,360	74,730
固定負債		
退職給付に係る負債	4,392	4,417
繰延税金負債	465	535
資産除去債務	5,725	5,642
訴訟損失引当金	220	60
その他	1,628	3,407
固定負債合計	12,431	14,063
負債合計	79,792	88,793
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	54,678	55,213
利益剰余金	272,434	283,430
自己株式	△7,452	△7,130
株主資本合計	343,700	355,553
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△280	△11
為替換算調整勘定	△8,503	△8,068
退職給付に係る調整累計額	793	1,110
その他の包括利益累計額合計	△7,990	△6,969
新株予約権	353	293
非支配株主持分	304	346
純資産合計	336,368	349,224
負債純資産合計	416,160	438,018

(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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)
売上高	324,506	297,661
売上原価	※1 161,840	※1 138,712
売上総利益	162,665	158,949
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	3,997	4,050
広告宣伝費	14,357	10,794
販売促進費	443	451
役員報酬	573	580
給料及び手当	29,382	27,746
賞与引当金繰入額	5,171	5,829
退職給付費用	1,134	998
福利厚生費	4,655	4,497
賃借料	5,235	4,079
支払手数料	40,911	32,531
減価償却費	4,015	3,732
その他	12,206	8,920
販売費及び一般管理費合計	※2 122,085	※2 104,213
営業利益	40,580	54,736
営業外収益		
受取利息	2,381	2,829
受取配当金	1,335	0
為替差益	—	7,213
雑収入	515	391
営業外収益合計	4,233	10,434
営業外費用		
支払利息	243	85
支払手数料	462	—
為替差損	1,232	—
暗号資産評価損	206	81
移転関連費用	612	153
事務所退去費用引当金繰入額	※3 200	※3 310
事業構造改善費用	650	—
雑損失	266	69
営業外費用合計	3,874	700
経常利益	40,939	64,469

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)
<b>特別利益</b>		
固定資産売却益	※4 40	※4 1
新株予約権戻入益	10	33
特別利益合計	51	34
<b>特別損失</b>		
固定資産売却損	※5 17	※5 63
固定資産除却損	※6 1,165	※6 267
減損損失	※7 26	※7 49
投資有価証券評価損	17	934
組織再編費用	—	※8 12,135
訴訟損失引当金繰入額	※9 220	—
その他	—	699
特別損失合計	1,447	14,148
税金等調整前当期純利益	39,542	50,356
法人税、住民税及び事業税	5,440	19,882
過年度法人税等	※10 3,291	—
法人税等調整額	6,370	827
法人税等合計	15,101	20,709
当期純利益	24,440	29,646
非支配株主に帰属する当期純利益	26	30
親会社株主に帰属する当期純利益	24,414	29,616

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)
当期純利益	24,440	29,646
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	24	268
為替換算調整勘定	557	447
退職給付に係る調整額	226	316
その他の包括利益合計	808	1,032
包括利益	25,249	30,679
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	25,199	30,637
非支配株主に係る包括利益	49	41

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025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	54,368	254,741	△7,876	325,272
当期変動額					
剰余金の配当			△6,720		△6,720
親会社株主に帰属する当期純利益			24,414		24,414
自己株式の取得				△3	△3
自己株式の処分		309		427	737
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	309	17,693	424	18,428
当期末残高	24,039	54,678	272,434	△7,452	343,700

	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	△305	△9,038	566	△8,776	378	255	317,129
当期変動額							
剰余金の配当							△6,720
親会社株主に帰属する当期純利益							24,414
自己株式の取得							△3
自己株式の処分							737
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	24	534	226	785	△24	49	810
当期変動額合計	24	534	226	785	△24	49	19,238
当期末残高	△280	△8,503	793	△7,990	353	304	336,368

当連結会計年度(自 2025年4月1日 至 2026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	54,678	272,434	△7,452	343,700
当期変動額					
剰余金の配当			△18,620		△18,620
親会社株主に帰属する当期純利益			29,616		29,616
自己株式の取得				△5	△5
自己株式の処分		535		327	862
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	535	10,996	321	11,853
当期末残高	24,039	55,213	283,430	△7,130	355,553

	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	△280	△8,503	793	△7,990	353	304	336,368
当期変動額							
剰余金の配当							△18,620
親会社株主に帰属する当期純利益							29,616
自己株式の取得							△5
自己株式の処分							862
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	268	435	316	1,020	△59	41	1,003
当期変動額合計	268	435	316	1,020	△59	41	12,856
当期末残高	△11	△8,068	1,110	△6,969	293	346	349,224

(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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026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	39,542	50,356
減価償却費	8,463	8,686
減損損失	26	49
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△62	99
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△332	378
返金負債の増減額 (△は減少)	△1,671	△704
退職給付に係る資産の増減額 (△は増加)	△286	△324
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	405	35
受取利息及び受取配当金	△3,717	△2,829
支払利息	243	85
為替差損益 (△は益)	955	△4,922
固定資産除却損	1,165	267
暗号資産評価損益 (△は益)	206	81
固定資産売却損益 (△は益)	△22	62
投資有価証券評価損益 (△は益)	17	934
コンテンツ等廃棄損	—	9,973
売上債権の増減額 (△は増加)	11,538	3,097
棚卸資産の増減額 (△は増加)	1,579	△9,675
仕入債務の増減額 (△は減少)	△6,610	△53
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	3,345	20
その他の固定資産の増減額 (△は増加)	△16	△264
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△7,877	△3,032
その他	326	556
小計	47,219	52,878
利息及び配当金の受取額	3,717	2,829
利息の支払額	△154	△152
法人税等の支払額	△10,340	△6,157
法人税等の還付額	2,340	2,186
営業活動によるキャッシュ・フロー	42,781	51,584

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026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	△4,044	△240
定期預金の払戻による収入	2,882	3,996
有形固定資産の取得による支出	△10,870	△6,245
有形固定資産の売却による収入	50	1
無形固定資産の取得による支出	△1,203	△1,150
投資有価証券の取得による支出	△573	△378
出資金の払込による支出	△399	△301
関係会社株式の取得による支出	△918	△362
暗号資産の売却による収入	60	30
資産除去債務の履行による支出	—	△2,180
差入保証金の差入による支出	△234	△465
差入保証金の回収による収入	100	1,062
その他	34	21
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△15,114</b>	<b>△6,209</b>
<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	△359	△365
自己株式の取得による支出	△3	△5
ストックオプションの行使による収入	482	570
配当金の支払額	△6,719	△18,629
その他	—	0
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△6,600</b>	<b>△18,430</b>
現金及び現金同等物に係る換算差額	△637	5,240
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	20,429	32,185
現金及び現金同等物の期首残高	223,181	243,610
現金及び現金同等物の期末残高	243,610	275,796

(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に関する注記)

(資産除去債務の見積額の変更)

一部の連結子会社は、本社オフィス、データセンター及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃貸借契約等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、退去時に必要とされる原状回復費用の新たな情報の入手に伴い、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179百万円を変更前の資産除去債務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1百万円増加しております。

(連結損益計算書に関する注記)

※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せん。

前連結会計年度 (自 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)
7,487百万円	7,762百万円

※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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)
1,782百万円	2,541百万円

※3 一部オフィスの退去の支出に備えるため、負担すべき合理的な見積額を計上しております。

※4 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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)	
建物及び構築物	11百万円	—百万円
工具、器具及び備品	8	0
その他	19	0
計	40	1

※5 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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)	
工具、器具及び備品	17百万円	63百万円
無形固定資産(その他)	—	0
計	17	63

※6 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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)	
建物及び構築物	5百万円	164百万円
工具、器具及び備品	15	16
アミューズメント機器	74	79
無形固定資産(その他)	1,071	6
計	1,165	267

※7 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	7
		その他	0
神奈川県川崎市他	処分予定資産	建物及び構築物	17
		工具、器具及び備品	0
		その他	2
合計			26

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、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。

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	14
神奈川県川崎市	処分予定資産	建物及び構築物	31
		工具、器具及び備品	0
		その他	2
合計			49

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、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。

※8 当社は、海外市場の重要性が一層高まるなか、トランスメディア展開の進展や市場のデジタルシフト、さらにAIの加速度的な進化といった環境変化に対応するため、開発およびマーケティングの業務プロセスを抜本的に見直す必要があると判断いたしました。

こうした環境変化への対応と競争力の強化を目的に、当社はデータに基づく戦略的開発を推進し、従来のプロダクトアウト型からマーケットイン型への転換を進めております。その一環として、デジタルエンタテインメント事業の開発体制及びグローバルで統合されたマーケティング戦略を推進するために海外組織全体の在り方を見直し、より効率的かつ柔軟な組織運営を実現するための再編について、2025年9月30日開催の取締役会において基本方針を決定し、2025年11月6日開催の取締役会において具体的な施策を決議いたしました。

本再編に伴い、コンテンツ廃棄損9,973百万円、人員削減の関係費用2,076百万円及びその他85百万円を計上しております。

※9 当社グループで現在係争中の訴訟案件について、将来発生する可能性のある損失に備えるため、その経過等の状況に基づく損失負担見込額を訴訟損失引当金繰入額として特別損失に計上しております。

※10 当社の連結子会社において、移転価格税制に係る英加相互協議の合意に基づき計上しております。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(自 2024年4月1日 至 2025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	109,519	67,904	28,355	9,146	214,924	—	214,924
海外	96,943	1,974	2,353	8,239	109,510	—	109,510
顧客との契約から生じ る収益	206,463	69,878	30,708	17,385	324,435	—	324,435
その他の収益	70	—	—	—	70	—	70
外部顧客への売上高	206,533	69,878	30,708	17,385	324,506	—	324,506
セグメント間の内部売上高又 は振替高	3	1,337	43	1,682	3,066	△3,066	—
計	206,536	71,215	30,752	19,067	327,573	△3,066	324,506
セグメント利益	33,867	7,846	10,977	6,067	58,759	△18,179	40,580
セグメント資産	81,419	26,813	9,617	2,470	120,321	295,838	416,160
その他の項目							
減価償却費	2,751	3,097	54	24	5,928	2,535	8,463
有形固定資産及び無形固定資 産の増加額	1,189	4,424	17	6	5,638	7,993	13,632

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△18,179百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△18,226百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額295,838百万円のうち全社資産の金額は295,843百万円であります。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2,535百万円は、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7,993百万円は、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 2025年4月1日 至 2026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	92,015	67,741	26,752	11,409	197,919	—	197,919
海外	80,848	3,798	2,912	12,163	99,722	—	99,722
顧客との契約から生じ る収益	172,863	71,539	29,665	23,572	297,642	—	297,642
その他の収益	19	—	—	—	19	—	19
外部顧客への売上高	172,883	71,539	29,665	23,572	297,661	—	297,661
セグメント間の内部売上高又 は振替高	0	586	46	1,486	2,119	△2,119	—
計	172,883	72,126	29,712	25,059	299,781	△2,119	297,661
セグメント利益	43,363	8,877	9,849	11,237	73,328	△18,591	54,736
セグメント資産	79,124	27,042	9,389	3,903	119,460	318,557	438,018
その他の項目							
減価償却費	2,207	3,313	53	21	5,595	3,090	8,686
有形固定資産及び無形固定資 産の増加額	1,351	3,059	15	5	4,431	3,575	8,007

(注) 1 (1) セグメント利益の調整額△18,591百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△18,631百万円が含まれております。

(2) セグメント資産の調整額318,557百万円のうち全社資産の金額は318,609百万円であります。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3,090百万円は、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3,575百万円は、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 2024年4月1日 至 2025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
		うち米国			
214,995	67,779	63,719	24,405	17,326	324,506

(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
25,115	585	1,973	154	27,829

## 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 2025年4月1日 至 2026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
		うち米国			
197,939	63,094	59,771	21,221	15,406	297,661

(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
23,639	2,178	1,495	96	27,409

## 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 2024年4月1日 至 2025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	—	26	—	—	—	26

当連結会計年度（自 2025年4月1日 至 2026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	—	49	—	—	—	49

## 【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 2024年4月1日 至 2025年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2025年4月1日 至 2026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 2024年4月1日 至 2025年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2025年4月1日 至 2026年3月31日）

該当事項はありません。

(1株当たり情報の注記)

	前連結会計年度 (自 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026年3月31日)
1株当たり純資産額 (円)	931.75	966.63
1株当たり当期純利益 (円)	67.79	82.15
潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)	67.79	82.08

(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 2024年4月 1日 至 2025年3月31日)	当連結会計年度 (自 2025年4月 1日 至 2026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)	24,414	29,616
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)	24,414	29,616
期中平均株式数 (千株)	360,119	360,523
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)	22	278
(うち新株予約権 (千株))	(22)	(278)
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103,500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286,500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170,700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123,300株 2024年6月21日開催取締役会決議分 2024年7月新株予約権405,900株	2025年6月25日開催取締役会決議分 2025年7月新株予約権99,900株

(注) 当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記は、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

(重要な後発事象の注記)

該当事項はありません。