



## 2021年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

2021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) グループ経理財務部長 (氏名) 松田 敦志 TEL 03-5292-8000  
 定時株主総会開催予定日 2021年6月25日 配当支払開始予定日 2021年6月7日  
 有価証券報告書提出予定日 2021年6月28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. 2021年3月期の連結業績（2020年4月1日～2021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	%
2021年3月期	332,532	27.6	47,226	44.2	49,983	55.7	26,942	26.2
2020年3月期	260,527	△4.0	32,759	33.0	32,095	12.9	21,346	10.2

(注) 包括利益 2021年3月期 27,088百万円 (31.5%) 2020年3月期 20,598百万円 (12.8%)

	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	%	%	%
2021年3月期	225.75	225.18	11.6	15.6	14.2
2020年3月期	179.02	178.73	10.0	11.0	12.6

(参考) 持分法投資損益 2021年3月期 ー百万円 2020年3月期 ー百万円

#### (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
2021年3月期	336,144	243,278	72.1	2,029.69
2020年3月期	302,634	221,928	73.1	1,854.10

(参考) 自己資本 2021年3月期 242,364百万円 2020年3月期 221,183百万円

#### (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
2021年3月期	35,000	△6,651	△6,647	144,061
2020年3月期	18,005	△10,039	△14,048	121,311

### 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	%	%
2020年3月期	ー	10.00	ー	44.00	54.00	6,441	30.2	3.0
2021年3月期	ー	10.00	ー	68.00	78.00	9,313	34.6	4.0
2022年3月期(予想)	ー	10.00	ー	51.00	61.00		30.3	

(注) 2021年3月期期末配当金の内訳 普通配当58円 特別配当10円

### 3. 2022年3月期の連結業績予想（2021年4月1日～2022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	340,000	2.2	40,000	△15.3	40,000	△20.0	24,000	△10.9	201.10

第2四半期連結累計期間の業績予想については、開示しておりません。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）  
② 期末自己株式数  
③ 期中平均株式数

2021年3月期	122,531,596株	2020年3月期	122,531,596株
2021年3月期	3,122,037株	2020年3月期	3,237,714株
2021年3月期	119,345,513株	2020年3月期	119,240,331株

(参考) 個別業績の概要

1. 2021年3月期の個別業績（2020年4月1日～2021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	%
2021年3月期	20,066	104.7	18,091	122.2	18,200	144.4	16,314	158.0
2020年3月期	9,801	△24.3	8,142	△28.6	7,445	△36.0	6,323	△37.2

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2021年3月期	136.70	136.36
2020年3月期	53.03	52.94

(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
2021年3月期	139,333	123,339	88.0	1,026.53
2020年3月期	122,666	112,753	91.4	940.08

(参考) 自己資本 2021年3月期 122,576百万円 2020年3月期 112,145百万円

※ 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2021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332,532百万円(前期比27.6%増)、営業利益は47,226百万円(前期比44.2%増)、経常利益は49,983百万円(前期比55.7%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は26,942百万円(前期比26.2%増)となりました。

当連結会計年度の報告セグメント別の状況は以下のとおりであります。

#### ○デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当連結会計年度は、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいては、「FINAL FANTASY VII REMAKE」「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」等の大型タイトルの発売があったことに加え、カタログタイトルの販売が好調に推移したこと、ライセンス収入等により、前期比で増収となりました。

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、前期に「ファイナルファンタジーXIV」と「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージの発売があったため減収となったものの、同タイトルの継続課金収入等は好調に推移いたしました。

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、「ドラゴンクエストウォーク」、「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」等の既存タイトルが堅調であったことに加え、当期にサービスを開始した「ドラゴンクエストタクト」、「オクトパストラベラー大陸の覇者」及び「NieR Re[in]carnation」の収益貢献によって、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263,909百万円(前期比39.9%増)となり、営業利益は50,536百万円(前期比42.9%増)となりました。

#### ○アミューズメント事業

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

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、第1四半期連結会計期間に国内の店舗を臨時休業としたことにより、前期比で大幅な減収、営業損失となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は34,349百万円(前期比24.8%減)となり、営業損失は1,568百万円(前年同期は営業利益1,480百万円)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、マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は26,843百万円(前期比38.0%増)となり、営業利益は11,687百万円(前期比61.2%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、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック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9,452百万円(前期比8.2%増)となり、営業利益は2,249百万円(前期比120.2%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、13.0%増加し、283,622百万円となりました。これは主として現金及び預金が22,779百万円、コンテンツ制作勘定が6,674百万円及び流動資産のその他が3,824百万円増加したこと、商品及び製品が2,020百万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、1.5%増加し、52,522百万円となりました。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べて、11.1%増加し、336,144百万円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて、15.9%増加し、80,345百万円となりました。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて、10.2%増加し、12,521百万円となりました。

この結果、負債合計は、前連結会計年度末に比べて、15.1%増加し、92,866百万円となりました。

(ハ) 純資産

純資産合計は、前連結会計年度末に比べて、9.6%増加し、243,278百万円となりました。これは主として、親会社株主に帰属する当期純利益26,942百万円の計上、配当金の支払6,442百万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22,750百万円増加して、144,061百万円となりました。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35,000百万円（前期比94.4%増）となりました。

これは主として、税金等調整前当期純利益45,694百万円、法人税等の支払額16,764百万円、減価償却費7,515百万円及びたな卸資産4,405百万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6,651百万円（前期比33.8%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4,949百万円及び無形固定資産の取得による支出1,449百万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6,647百万円（前期比52.7%減）となりました。

これは主として、配当金の支払額6,437百万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、2021年3月期に係る株主還元政策としては、連結配当性向30%を目安としております。

2021年3月期に現行の中期業績目標 (売上高3,000~4,000億円、営業利益400~500億円) を達成したことにより、特別配当を実施いたします。その結果、当期の期末配当金につきましては、上記配当性向に基づく58円に、特別配当10円を加えた68円 (第2四半期末 同10円、年間 同 78円) とすべく、2021年5月21日開催の当社取締役会において決議する予定です。

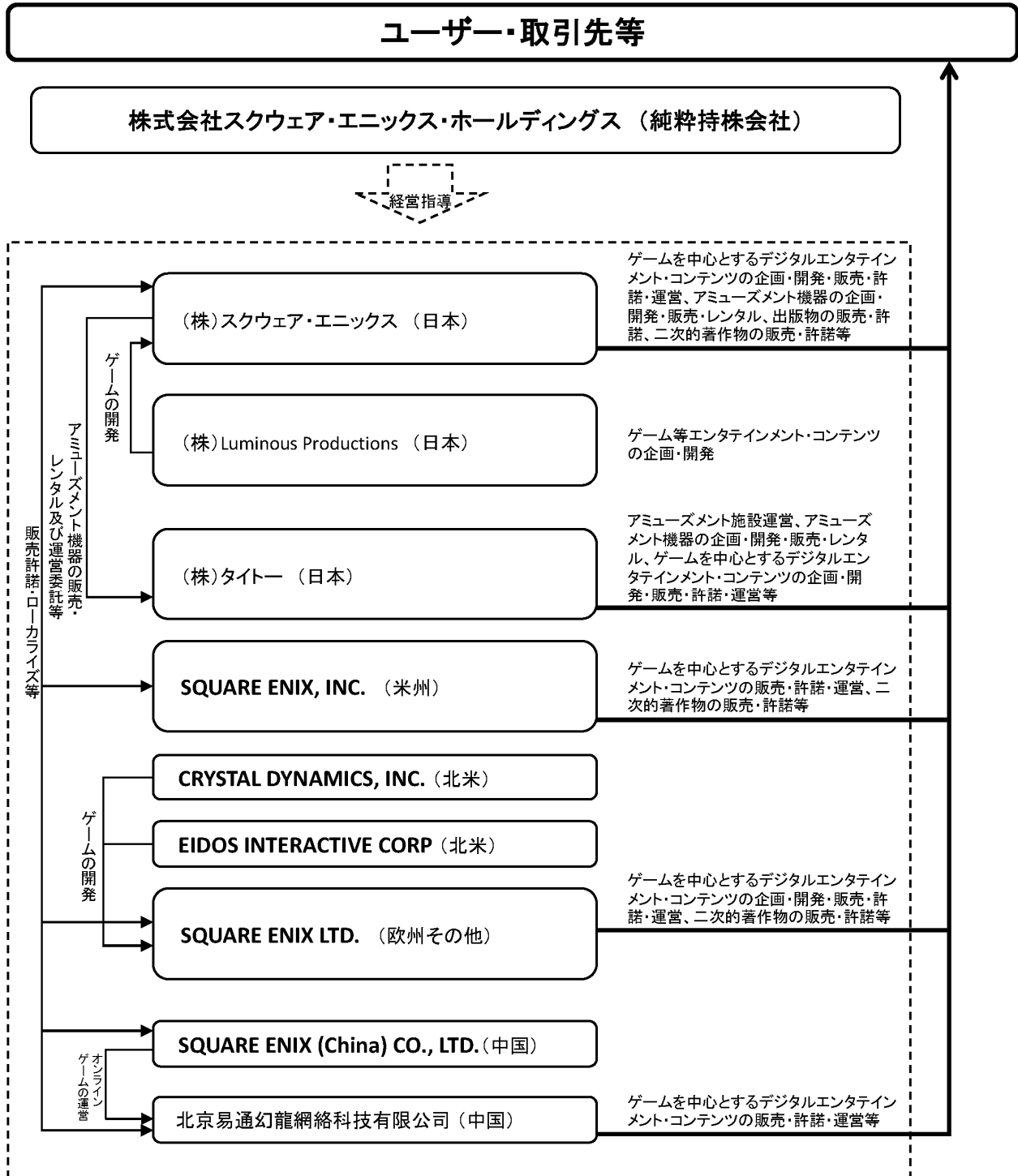
2. 企業集団の状況

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

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

(注) 上記連結対象会社は、主要な連結対象会社について記載しております。

当社グループの事業系統図は以下のとおりであります。



(注) 上記事業系統図は、主要な連結対象会社について記載しております。



### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

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

#### (2) 経営戦略等

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

#### (3) 経営環境

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

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

アミューズメント市場は、新型コロナウイルス感染拡大の影響を直接受けることから、厳しい事業運営が継続しております。

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。

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

(4) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

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

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

(5) 経営上の目標の達成状況を判断するための客観的な指標等

当社グループは、収益性に裏付けられた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今後3か年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 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	123,450	146,229
受取手形及び売掛金	41,474	43,036
商品及び製品	5,850	3,829
仕掛品	206	212
原材料及び貯蔵品	433	363
コンテンツ制作勘定	71,479	78,153
その他	8,163	11,987
貸倒引当金	△161	△190
流動資産合計	250,896	283,622
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	18,341	18,735
減価償却累計額	△11,603	△12,888
建物及び構築物（純額）	6,738	5,847
工具、器具及び備品	15,943	17,716
減価償却累計額	△11,112	△12,992
工具、器具及び備品（純額）	4,830	4,723
アミューズメント機器	17,529	17,275
減価償却累計額	△15,420	△15,459
アミューズメント機器（純額）	2,108	1,816
その他	3,425	4,116
減価償却累計額	△484	△1,095
その他（純額）	2,940	3,021
土地	3,782	3,782
建設仮勘定	147	465
有形固定資産合計	20,547	19,656
無形固定資産		
その他	5,387	5,540
無形固定資産合計	5,387	5,540
投資その他の資産		
投資有価証券	2,308	2,537
差入保証金	10,612	9,776
退職給付に係る資産	—	477
繰延税金資産	8,731	9,630
その他	4,238	4,961
貸倒引当金	△88	△57
投資その他の資産合計	25,802	27,325
固定資産合計	51,737	52,522
資産合計	302,634	336,144

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当連結会計年度 (2021年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	25,537	24,559
未払法人税等	10,159	14,593
賞与引当金	4,061	2,956
返品調整引当金	4,253	5,873
店舗閉鎖損失引当金	43	231
資産除去債務	3	6
その他	25,285	32,122
流動負債合計	69,344	80,345
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	52
店舗閉鎖損失引当金	40	—
退職給付に係る負債	3,214	3,492
繰延税金負債	1,062	1,642
資産除去債務	3,291	3,715
その他	3,698	3,617
固定負債合計	11,360	12,521
負債合計	80,705	92,866
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,388	53,593
利益剰余金	159,222	179,722
自己株式	△9,900	△9,556
株主資本合計	226,750	247,799
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△162	59
為替換算調整勘定	△5,085	△5,655
退職給付に係る調整累計額	△318	160
その他の包括利益累計額合計	△5,567	△5,435
新株予約権	608	762
非支配株主持分	137	151
純資産合計	221,928	243,278
負債純資産合計	302,634	336,144

(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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
売上高	260,527	332,532
売上原価	※1 139,012	※1 171,837
売上総利益	121,515	160,695
返品調整引当金戻入額	9,016	4,150
返品調整引当金繰入額	4,257	5,637
差引売上総利益	126,274	159,208
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	2,304	2,436
広告宣伝費	21,006	28,239
販売促進費	159	673
役員報酬	497	771
給料及び手当	18,901	21,165
賞与引当金繰入額	4,005	3,368
退職給付費用	1,021	1,205
福利厚生費	2,835	3,051
賃借料	2,919	2,882
支払手数料	28,377	35,900
減価償却費	2,725	2,903
その他	8,762	9,384
販売費及び一般管理費合計	※2 93,515	※2 111,982
営業利益	32,759	47,226
営業外収益		
受取利息	363	76
受取配当金	0	0
為替差益	—	2,727
受取賃貸料	36	17
連結納税未払金免除益	370	152
雑収入	198	70
営業外収益合計	969	3,043
営業外費用		
支払利息	135	87
支払手数料	5	19
有価証券運用損	127	169
為替差損	1,173	—
雑損失	191	9
営業外費用合計	1,633	286
経常利益	32,095	49,983

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
<b>特別利益</b>		
固定資産売却益	※3 2	※3 1
新株予約権戻入益	7	2
雇用調整助成金	—	335
特別利益合計	9	339
<b>特別損失</b>		
固定資産売却損	—	※4 18
固定資産除却損	※5 130	※5 316
減損損失	※6 367	※6 520
店舗閉鎖損失引当金繰入額	117	629
臨時休業等による損失	※7 141	※7 2,392
イベント中止関連損失	※8 544	※8 47
その他	9	702
特別損失合計	1,311	4,628
税金等調整前当期純利益	30,793	45,694
法人税、住民税及び事業税	10,581	19,430
法人税等調整額	△1,136	△690
法人税等合計	9,444	18,740
当期純利益	21,348	26,954
非支配株主に帰属する当期純利益	1	12
親会社株主に帰属する当期純利益	21,346	26,942

(連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
当期純利益	21,348	26,954
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△279	222
為替換算調整勘定	△438	△567
退職給付に係る調整額	△33	478
その他の包括利益合計	△750	133
包括利益	20,598	27,088
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	20,600	27,074
非支配株主に係る包括利益	△2	14

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)

(単位:百万円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	24,039	53,281	143,451	△10,162	210,610
当期変動額					
剰余金の配当			△5,602		△5,602
親会社株主に帰属する当期純利益			21,346		21,346
自己株式の取得				△9	△9
自己株式の処分		107		271	378
連結範囲の変動			27		27
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	—	107	15,771	261	16,140
当期末残高	24,039	53,388	159,222	△9,900	226,750

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



当連結会計年度（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
連結範囲の変動					
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）					
当期変動額合計	－	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
連結範囲の変動							
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

(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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021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	30,793	45,694
減価償却費	7,417	7,515
減損損失	367	520
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△73	△5
賞与引当金の増減額 (△は減少)	780	△1,081
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△4,759	1,486
店舗閉鎖損失引当金の増減額 (△は減少)	36	148
退職給付に係る資産の増減額 (△は増加)	96	134
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	271	391
受取利息及び受取配当金	△363	△76
雇用調整助成金	—	△335
支払利息	135	87
為替差損益 (△は益)	665	△1,860
固定資産除却損	130	316
固定資産売却益	△2	△1
固定資産売却損	—	18
売上債権の増減額 (△は増加)	△1,195	△1,207
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△22,632	△4,405
仕入債務の増減額 (△は減少)	1,581	△835
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△614	△3,477
その他の固定資産の増減額 (△は増加)	1,298	△1,016
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	3,585	6,765
その他	270	990
小計	17,791	49,768
利息及び配当金の受取額	363	76
利息の支払額	△142	△87
雇用調整助成金の受取額	—	335
法人税等の支払額	△2,538	△16,764
法人税等の還付額	2,530	1,672
営業活動によるキャッシュ・フロー	18,005	35,000

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021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	△5,141	△3,284
定期預金の払戻による収入	5,220	3,284
有形固定資産の取得による支出	△5,827	△4,949
有形固定資産の売却による収入	2	1
無形固定資産の取得による支出	△1,587	△1,449
投資有価証券の取得による支出	△1,612	△527
子会社株式の取得による支出	△85	△161
差入保証金の差入による支出	△433	△31
差入保証金の回収による収入	193	622
その他	△767	△156
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,039	△6,651
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の返済による支出	△8,525	—
リース債務の返済による支出	△485	△623
自己株式の取得による支出	△9	△18
ストックオプションの行使による収入	293	425
配当金の支払額	△5,599	△6,437
その他	276	5
財務活動によるキャッシュ・フロー	△14,048	△6,647
現金及び現金同等物に係る換算差額	△479	1,049
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△6,562	22,750
現金及び現金同等物の期首残高	127,181	121,311
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	691	—
現金及び現金同等物の期末残高	121,311	144,061

(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)

一部の連結子会社は、本社オフィス及びアマ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308百万円減少しております。

(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)

当社及び国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」(令和2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。

(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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
	7,940百万円	5,836百万円

※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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
	2,224百万円	4,002百万円

※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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
建物及び構築物	一百万円	1百万円
工具、器具及び備品	2	—
計	2	1

※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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
建物及び構築物	－百万円	6百万円
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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
建物及び構築物	2百万円	45百万円
工具、器具及び備品	13	22
アミューズメント機器	100	248
その他	14	0
計	130	316

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

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

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産、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	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。

※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。

※8 イベント中止関連損失

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

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結会計年度(自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっております。

当社は、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で提供することを目指しております。

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機を含む。)、PC、スマートフォン等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタテインメント事業」、②アミューズメント施設の運営、アミューズメント施設向けのアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント事業」、③コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライセンス・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

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

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

(単位:百万円)

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

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

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

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

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

2 セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

Ⅱ 当連結会計年度（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、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。



【関連情報】

前連結会計年度（自 2019年4月1日 至 2020年3月31日）

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

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

(注) 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
14,892	3,756	1,837	61	20,547

3. 主要な顧客ごとの情報

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

当連結会計年度（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。

【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 2019年4月1日 至 2020年3月31日）

（単位：百万円）

	デジタルエンタテインメント事業	アミューズメント事業	出版事業	ライセンス・プロパティ等事業	全社・消去 (注)	合計
減損損失	—	366	—	—	1	367

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

当連結会計年度（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。

【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 2019年4月1日 至 2020年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2020年4月1日 至 2021年3月31日）

該当事項はありません。

【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 2019年4月1日 至 2020年3月31日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 2020年4月1日 至 2021年3月31日）

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021年3月31日)
1株当たり純資産額 (円)	1,854.10	2,029.69
1株当たり当期純利益 (円)	179.02	225.75
潜在株式調整後1株当たり当期純利益 (円)	178.73	225.18

(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 2019年4月1日 至 2020年3月31日)	当連結会計年度 (自 2020年4月1日 至 2021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)	21,346	26,942
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)	21,346	26,942
期中平均株式数 (千株)	119,240	119,345
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額 (百万円)	—	—
普通株式増加数 (千株)	197	301
(うち新株予約権 (千株))	(197)	(301)
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	2018年8月7日開催取締役会決議分 2018年8月新株予約権123,100株	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

(重要な後発事象)

該当事項はありません。