



平成23年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年11月4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 <http://www.square-enix.com/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 和田 洋一  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 松田 洋祐 TEL (03) 5333-1144  
 四半期報告書提出予定日 平成22年11月11日 配当支払開始予定日 平成22年12月3日  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期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. 平成23年3月期第2四半期の連結業績 (平成22年4月1日～平成22年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第2四半期	68,056	△24.8	5,712	△56.4	3,520	△71.1	1,723	△35.8
22年3月期第2四半期	90,561	33.2	13,091	39.3	12,181	25.5	2,683	△55.7

	1株当たり 四半期純利益		潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益	
	円	銭	円	銭
23年3月期第2四半期	14	98	14	96
22年3月期第2四半期	23	32	23	32

(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
23年3月期第2四半期	255,732	150,228	58.1	1,291 66
22年3月期	270,529	154,258	56.4	1,326 82

(参考) 自己資本 23年3月期第2四半期 148,634百万円 22年3月期 152,680百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
22年3月期	—	10 00	—	25 00	35 00
23年3月期	—	10 00	—	—	—
23年3月期(予想)	—	—	—	20 00	30 00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想 (平成22年4月1日～平成23年3月31日)

(%表示は、通期は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		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	160,000	△16.8	20,000	△29.2	20,000	△28.1	12,000	26.2	104 28

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 : 無

4. その他（詳細は、【添付資料】P. 4「その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 : 無

(注) 当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 有

(注) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有

② ①以外の変更 : 無

(注) 「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(4) 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）

23年3月期2Q	115,370,596株	22年3月期	115,370,596株
23年3月期2Q	298,448株	22年3月期	297,765株
23年3月期2Q	115,072,443株	22年3月期2Q	115,042,363株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

(※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示)

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

(※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項)

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、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、四半期決算短信（添付資料）3ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等の概要	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 継続企業の前提に関する注記	11
(5) セグメント情報	11
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	13

※ 当社は、以下のとおり投資家向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料等については、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。  
・平成22年11月4日(木)・・・機関投資家・アナリスト向け決算説明会

## 1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

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、及びライセンス・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。

当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高は68,056百万円(前年同期比24.8%減)、営業利益は5,712百万円(前年同期比56.4%減)、経常利益は3,520百万円(前年同期比71.1%減)、四半期純利益は1,723百万円(前年同期比35.8%減)となりました。

当第2四半期連結累計期間の報告セグメント別の状況は次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、携帯電話等、多様な利用環境に対応しております。

当第2四半期連結累計期間は、4月に発売した「ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2」、8月に発売した「ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ」がミリオンセラーになっております。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は35,178百万円となり、営業利益は6,482百万円となりました。

#### ○アミューズメント事業

株式会社タイトーにおける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、株式会社スクウェア・エニックスにおける業務用ゲーム機器の企画、開発及び運営を当セグメントに計上しております。

当第2四半期連結累計期間は、引き続き厳しい外部環境の中、アミューズメント施設運営は、低調に推移いたしました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は23,540百万円となり、営業利益は1,976百万円となりました。

#### ○出版事業

コミックの単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

当第2四半期連結累計期間は、人気作品のテレビアニメ化の効果により、引き続きコミック単行本の販売が堅調に推移いたしました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は7,559百万円となり、営業利益は2,055百万円となりました。

#### ○ライセンス・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。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は1,780百万円となり、営業利益は440百万円となりました。

## (2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第2四半期連結会計期間末(平成22年9月30日)は、流動資産202,062百万円(前連結会計年度末比5.3%減)、固定資産53,670百万円(前連結会計年度末比6.1%減)、流動負債63,722百万円(前連結会計年度末比15.3%減)、固定負債41,782百万円(前連結会計年度末比1.9%増)、純資産150,228百万円(前連結会計年度末比2.6%減)となりました。

純資産の主な変動要因は、四半期純利益による増加と剰余金配当及び為替換算調整勘定による減少であります。

### ○連結キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物の残高は143,899百万円となりました。

当第2四半期連結会計期間におけるキャッシュ・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。

#### ①営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純利益が3,211百万円(前年同四半期比4,782百万円の減少)に加えて、減価償却費3,013百万円(前年同四半期比644百万円の減少)、売上債権の増減額7,273百万円(前年同四半期比20,288百万円の増加)、たな卸資産の増減額△3,009百万円(前年同四半期比1,740百万円の減少)、仕入債務の増減額△1,366百万円(前年同四半期比2,575百万円の減少)、法人税等の支払額3,803百万円(前年同四半期比263百万円の増加)、法人税等の還付額1,478百万円(前年同四半期比1,478百万円の増加)等により、営業活動により得られた現金及び現金同等物は7,587百万円(前年同四半期比3,455百万円の増加)となりました。

#### ②投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動により獲得した現金及び現金同等物は、33,401百万円(前年同四半期は、16,871百万円の支出)となりました。

主な要因は、有価証券の償還による収入35,000百万円、差入保証金の回収による収入1,060百万円と有形固定資産の取得による支出2,165百万円であります。

#### ③財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動により使用した現金及び現金同等物は、4,220百万円(前年同四半期比2,080百万円の増加)となりました。

主な要因は、配当金の支払額2,873百万円と短期借入金の返済による支出1,346百万円であります。

## (3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループを取り巻く事業環境は、一般家庭へのブロードバンドの普及やデジタルエンタテインメントコンテンツの利用環境の多様化によるユーザー層の拡大により、新しい事業環境への移行期にあります。当社は、このような環境変化を新たな収益を獲得するチャンスと捉え、安定した収益基盤を確立しているネットワーク関連分野の事業推進を含め、より多くの顧客に当社コンテンツの魅力に触れて頂けるよう努めてまいります。

平成23年3月期の業績予想につきましては、平成22年8月6日に公表いたしました業績予想に変更はありません。

## 2. その他の情報

### (1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

### (2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

#### ①簡便な会計処理

##### イ 固定資産の減価償却費の算定方法

固定資産の減価償却費の算定に関して、定率法を採用している資産については連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して計算する方法によっております。

##### ロ 繰延税金資産及び繰延税金負債の算定方法

繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等に著しい変化がなく、かつ、一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度において使用した将来の実績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。

#### ②特有の会計処理

該当事項はありません。

### (3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

#### ①「資産除去債務に関する会計基準」の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。

これにより、当第2四半期連結累計期間の営業利益及び経常利益は、それぞれ21百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は、484百万円減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は649百万円であります。

#### ②「持分法に関する会計基準」及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

第1四半期連結会計期間より、「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分)及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第24号 平成20年3月10日)を適用しております。

これによる当第2四半期連結累計期間の経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

### (4) 継続企業の前提に関する重要事象等の概要

該当事項はありません。

## 3. 四半期連結財務諸表

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	110,295	111,211
受取手形及び売掛金	22,166	30,682
有価証券	35,000	35,000
商品及び製品	3,342	3,237
仕掛品	291	54
原材料及び貯蔵品	546	469
コンテンツ制作勘定	18,179	16,025
その他	12,456	17,199
貸倒引当金	△215	△533
流動資産合計	202,062	213,347
固定資産		
有形固定資産	18,437	18,850
無形固定資産		
のれん	9,169	10,233
その他	10,326	11,390
無形固定資産合計	19,495	21,623
投資その他の資産	15,737	16,707
固定資産合計	53,670	57,182
資産合計	255,732	270,529

(単位:百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	9,042	10,666
短期借入金	1,326	2,808
1年内償還予定の社債	37,000	37,000
未払法人税等	860	4,090
賞与引当金	1,153	1,571
返品調整引当金	4,164	4,046
店舗閉鎖損失引当金	172	321
資産除去債務	2	—
その他	9,998	14,753
流動負債合計	63,722	75,257
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	2,593	2,170
役員退職慰労引当金	258	250
店舗閉鎖損失引当金	608	645
資産除去債務	647	—
その他	2,674	2,947
固定負債合計	41,782	41,013
負債合計	105,504	116,271
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,204	15,204
資本剰余金	44,444	44,444
利益剰余金	97,672	98,848
自己株式	△857	△856
株主資本合計	156,464	157,641
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△77	△9
為替換算調整勘定	△7,752	△4,951
評価・換算差額等合計	△7,830	△4,960
新株予約権	794	715
少数株主持分	800	861
純資産合計	150,228	154,258
負債純資産合計	255,732	270,529



## (2) 四半期連結損益計算書

【第2四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
売上高	90,561	68,056
売上原価	49,650	39,112
売上総利益	40,910	28,944
返品調整引当金戻入額	4,863	4,046
返品調整引当金繰入額	4,501	4,164
差引売上総利益	41,272	28,826
販売費及び一般管理費	28,181	23,113
営業利益	13,091	5,712
営業外収益		
受取利息	99	128
受取配当金	13	13
負ののれん償却額	45	—
雑収入	103	55
営業外収益合計	261	197
営業外費用		
支払利息	7	50
持分法による投資損失	47	—
支払手数料	36	22
為替差損	1,065	2,298
雑損失	12	18
営業外費用合計	1,170	2,389
経常利益	12,181	3,520
特別利益		
固定資産売却益	32	0
貸倒引当金戻入額	40	162
新株予約権戻入益	—	96
為替換算調整勘定取崩額	—	317
その他	2	104
特別利益合計	75	681
特別損失		
固定資産除却損	107	290
投資有価証券売却損	0	—
割増退職金	2,012	—
事業再編損	1,171	—
事業買収関連費用	825	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	462
その他	140	243
特別損失合計	4,258	996
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	7,998	3,205

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
匿名組合損益分配額	5	△5
税金等調整前四半期純利益	7,993	3,211
法人税、住民税及び事業税	5,871	49
過年度法人税等	911	—
法人税等調整額	△1,475	1,431
法人税等合計	5,307	1,481
少数株主損益調整前四半期純利益	—	1,730
少数株主利益	3	6
四半期純利益	2,683	1,723

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	7,993	3,211
減価償却費	3,657	3,013
のれん償却額	823	751
為替換算調整勘定取崩額(△は益)	—	△317
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	462
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△345	△331
賞与引当金の増減額(△は減少)	△163	△417
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△111	394
退職給付引当金の増減額(△は減少)	370	423
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	6	7
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△138	△142
受取利息及び受取配当金	△112	△141
支払利息	7	50
為替差損益(△は益)	1,211	2,398
持分法による投資損益(△は益)	47	—
固定資産除却損	107	290
売上債権の増減額(△は増加)	△13,015	7,273
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,269	△3,009
仕入債務の増減額(△は減少)	1,209	△1,366
その他	7,275	△2,734
小計	7,554	9,814
利息及び配当金の受取額	124	153
利息の支払額	△7	△55
法人税等の支払額	△3,539	△3,803
法人税等の還付額	—	1,478
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>4,132</b>	<b>7,587</b>
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△3,089	△2,165
有形固定資産の売却による収入	142	10
無形固定資産の取得による支出	△183	△157
有価証券の償還による収入	—	35,000
投資有価証券の売却による収入	7	—
子会社株式の取得による支出	—	△20
差入保証金の差入による支出	△250	△88
差入保証金の回収による収入	490	1,060
定期預金の預入による支出	△1,518	△546
定期預金の払戻による収入	106	546
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△12,478	—
貸付けによる支出	△5	△3
貸付金の回収による収入	37	7
その他	△130	△241
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>△16,871</b>	<b>33,401</b>

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	3,037	—
短期借入金の返済による支出	—	△1,346
長期借入金の返済による支出	△3,021	—
株式の発行による収入	139	—
自己株式の取得による支出	△1	△1
配当金の支払額	△2,293	△2,873
その他	0	0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,140	△4,220
現金及び現金同等物に係る換算差額	△110	△2,484
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△14,990	34,283
現金及び現金同等物の期首残高	111,875	109,717
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	65	—
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△495	△101
現金及び現金同等物の四半期末残高	96,455	143,899

## (4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

## (5) セグメント情報

## 【事業の種類別セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	ゲーム事業 (百万円)	アミューズメント事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	ライツ・プロパティ事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	48,442	25,853	7,875	5,179	3,210	90,561	—	90,561
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	1	—	—	0	1	2	△2	—
計	48,444	25,853	7,875	5,179	3,211	90,563	△2	90,561
営業利益	10,365	1,106	2,335	2,169	1,387	17,364	△4,273	13,091

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品または商品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品又は商品

事業区分	主要製品又は商品
ゲーム事業	ゲーム、オンラインゲーム
アミューズメント事業	アミューズメント施設の運営、業務用ゲーム機器・関連商製品
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
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ等
ライツ・プロパティ事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物等

3. 当社グループは、これまで事業の種類別セグメントを「ゲーム事業」、「オンラインゲーム事業」、「モバイル・コンテンツ事業」、「出版事業」、「AM等事業」及び「その他事業」と定め、昨年10月に発足した持株会社体制の下、各々の事業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まいりました。かかる組織体制や事業基盤の整備・強化を踏まえ、第1四半期連結会計期間より、「ゲーム事業」、「アミューズメント事業」、「出版事業」、「モバイル・コンテンツ事業」、「ライツ・プロパティ事業」に変更しております。

4. 営業費用の配賦方法の変更

従来、(株)タイトーの管理部門に係る費用の全額をAM等事業に含めておりましたが、第1四半期連結会計期間より、消去または全社の項目に含めております。この変更は、第1四半期連結会計期間から事業区分の変更に伴い、各セグメントにおいて管理すべき費用をより明確にするために行ったものです。なお、(株)タイトーの管理部門に係る営業費用は以下の通りであります。

当第2四半期連結累計期間 1,071百万円

5. 第1四半期連結会計期間において、当社がEidos LTD.の株式を取得したことにより、ゲーム事業における資産の金額が37,985百万円増加しております。

## 【所在地別セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に 対する売上高	69,461	10,897	10,035	165	90,561	—	90,561
(2) セグメント間 の内部売上高 又は振替高	2,188	1,266	3,654	40	7,150	△7,150	—
計	71,650	12,164	13,690	206	97,711	△7,150	90,561
営業利益又は 営業損失(△)	13,018	△118	168	9	13,077	13	13,091

- (注) 1. 国または地域は、地理的近接度により区分しております。  
2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
(1) 北米……アメリカ、カナダ  
(2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他  
(3) アジア……中国、韓国  
3. 第1四半期連結会計期間において、Eidos LTD.の株式を取得したことに伴い、北米の区分にはカナダ、欧州の区分には、フランス、ドイツ他が加わっております。

## 【海外売上高】

前第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	11,319	10,159	737	22,215
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	90,561
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	12.5	11.2	0.8	24.5

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。  
2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
(1) 北米……アメリカ、カナダ  
(2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他  
(3) アジア……中国、韓国、台湾他  
3. 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高であります。

## 【セグメント情報】

## 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、スクウェア・エニックス、タイトー、アイドスなどの国際的ブランドのもと、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、PC、携帯電話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コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行紙等の出版を行う「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及び利益又は損失の金額に関する情報

当第2四半期連結累計期間（自平成22年4月1日至平成22年9月30日）

(単位：百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 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							
外部顧客への売上高	35,178	23,540	7,559	1,777	68,056	—	68,056
セグメント間の内部 売上高又は振替高	0	—	—	2	2	△2	—
計	35,178	23,540	7,559	1,780	68,059	△2	68,056
セグメント利益	6,482	1,976	2,055	440	10,955	△5,242	5,712

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,242百万円には、のれん償却額△751百万円、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,498百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失及びのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号平成20年3月21日)を適用しております。

## (6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。