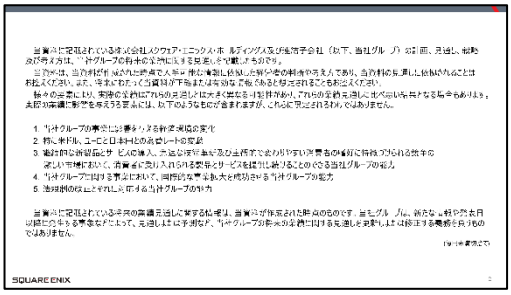


ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2027 年 3 月期第 2 四半期（以下「当第 2 四半期」）決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、

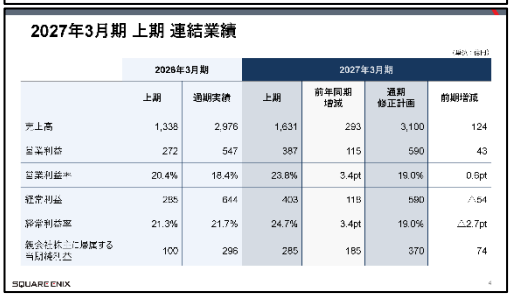
代表取締役社長　桐生　隆司（以下「桐生」）です。



桐生より、当第 2 四半期決算の概要および各事業の進捗状況についてご説明します。



まず、当第 2 四半期決算の概要について、ご説明します。


2027年3月期 上期 連結業績

	2026年3月期	2027年3月期			
	上期	通期実績	上期	前年同期増減	通期修正計画	前期増減
売上高	1,338	2,976	1,631	293	3,100	124
営業利益	272	547	387	115	590	43
営業利益率	20.4%	18.4%	23.8%	3.4pt	19.0%	0.6pt
経常利益	285	644	403	118	590	△54
親会社株主に帰属する当期純利益	100	296	285	185	370	74

SQUARE ENIX

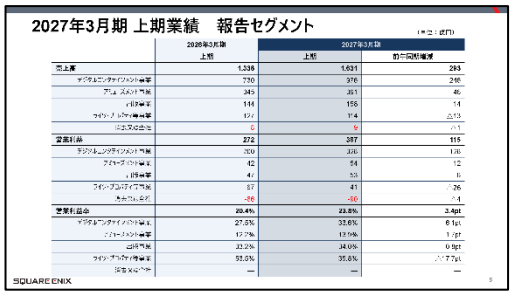
当第 2 四半期累計期間の連結業績は、売上高 1,631 億円（前年同期比 293 億円増）、営業利益 387 億円（同 115 億円増）、経常利益 403 億円（同 118 億円増）、親会社株主に帰属する中間純利益 285 億円（同 185 億円増）となり、増収増益となりました。

当第 2 四半期累計の売上高は前年同期を上回り、段階利益においても増益となりました。

また、営業利益率は 23.8%と前年同期比 3.4 ポイント上昇しました。中期経営計画において進めてきた取り組みが、収益性の改善につながったと認識しています。

詳細については、各セグメントのページでご説明します。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



セグメント別では、ライツ・プロパティ等事業を除き、前年同期比で増収増益となりました。ライツ・プロパティ等事業は、前年同期に計上した「マジック：ザ・ギャザリング」とのコラボレーションに伴う一過性のロイヤリティ収入の反動により減収減益となりましたが、当該要因を除くと、増収増益となっています。

特にデジタルエンタテインメント事業では、HD ゲーム、MMO、スマートデバイス・PC ブラウザ等の各サブセグメントで増収増益となり、売上高は前年同期比 246 億円増、営業利益は同 128 億円増と、連結業績を牽引しました。詳細は、後ほどご説明します。

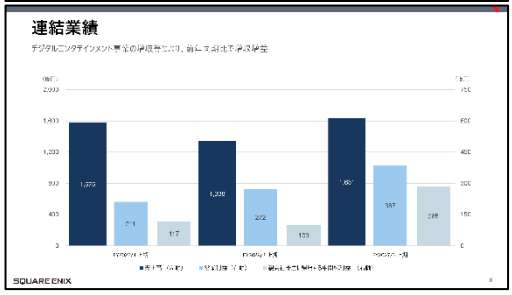


コンテンツ制作勘定は、前期末比 103 億円増加し、565 億円となりました。2028 年 3 月期に発売を予定している「ファイナルファンタジーVII リベレーション」および「キングダム ハーツ IV」の開発進捗に伴う増加に加え、当第 2 四半期は、新作タイトルの発売に伴う償却が限定的だったことが、主要因です。

コンテンツ制作勘定については、引き続き適切に管理できていると考えています。

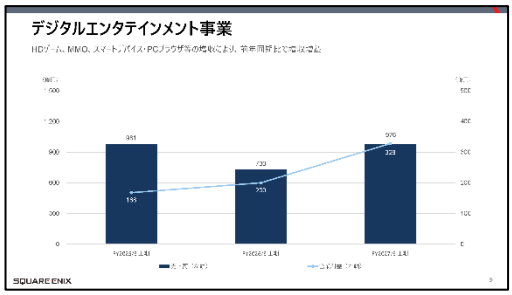
連結業績についてご説明します。





当第 2 四半期累計期間は、売上高、営業利益、親会社株主に帰属する中間純利益のいずれも前年同期を上回り、直近 3 カ年の上期比較でも最も高い水準となりました。中期経営計画の最終年度として、業績は順調に進捗していると認識しています。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



デジタルエンタテインメント事業についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間は、HD ゲーム、MMO、スマートデバイス・PC ブラウザ等の各サブセグメントが順調に推移し、売上高は 976 億円、営業利益は 328 億円となり、前年同期比で増収増益となりました。

営業利益は直近 3 カ年の上期で最も高い水準となり、2025 年 3 月期の 168 億円から約 2 倍に増加しました。売上高は同期間の 981 億円をわずかに下回りましたが、収益性は大きく改善するとともに、売上高も前年同期比で増加に転じ、事業の拡大局面に移りつつあると認識しています。

中期経営計画で進めてきた取り組みの成果が、各サブセグメントの業績に表れています。

それでは、各サブセグメントの状況についてご説明します。



HD ゲームについてご説明します。

当第 2 四半期累計期間は、新作タイトルおよびカタログタイトルの販売伸長により、売上高は 356 億円（前年同期比 116 億円増）、営業利益は 130 億円（同 80 億円増）となり、大幅な増収増益となりました。

新作タイトルでは、6 月に発売した「冒険家エリオットの千年物語」に続き、9 月に発売した「トルネコの大冒険　不思議のダンジョン　ちょっとステキなリマスター」が、当社の想定を上回る販売となりました。また、Nintendo Switch 2 をはじめとする新しいハードへの対応や、カタログタイトルの販売強化も業績に寄与しました。

下期は、10 月 22 日に発売した「ファイナルファンタジー　レゾナンス」に加え、12 月に「ドラゴンクエストモンスターズ 4　枯れ木の国のビアンカ・フローラ」、2027 年 2 月に「ロマンシング　サガ 3　デスティニーユナイテッド」の発売を予定しています。いずれもリメイクを含む新作タイトルです。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



MMO についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間は、売上高 257 億円（前年同期比 58 億円増）、営業利益は 89 億円（同 11 億円増）となりました。

「ファイナルファンタジーXIV」では、最新拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 白銀のワンダラー」の発表等を受けてユーザーアクティビティが改善しました。また、Nintendo Switch 2 版の提供を開始したほか、北米、欧州に続き、10 月 31 日・11 月 1 日の 2 日間、東京でファンフェスティバルを開催し、大きな盛り上がりとなりました。

「ファイナルファンタジーXIV: 白銀のワンダラー」は、2027 年 2 月 23 日の発売を予定しています。発売に向けた準備を進めるとともに、マーケティング活動に注力していきます。

「ドラゴンクエスト X オンライン」「ファイナルファンタジーXI」も堅調に推移しており、引き続き安定した運営に取り組んでいきます。



スマートデバイス・PC ブラウザ等についてご説明します。

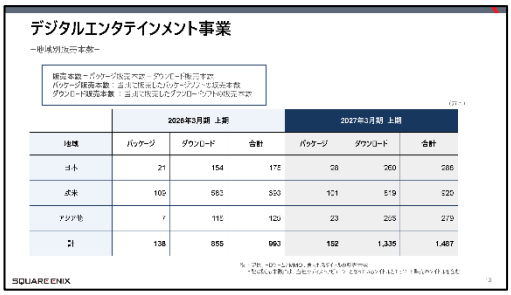
当第 2 四半期累計期間は、前年同期以降に投入した新作タイトルの売上寄与などにより、売上高は 363 億円（前年同期比 73 億円増）、営業利益は 108 億円（同 37 億円増）となりました。

当社では、「量から質への転換」の方針のもと、組織再編や運営体制の見直しを進め、モバイルタイトルに関するノウハウを専従のクリエイティブスタジオ内に集約してきました。

3 月にサービスを開始した「ディシディア デュエルム ファイナルファンタジー」、4 月にサービスを開始した「ドラゴンクエストスマッシュグロウ」は、多くのお客様にお楽しみいただいております。また、既存タイトルで取り組んできたアプリ外決済など、決済手段の多様化に関するノウハウを新作タイトルにも展開し、収益性の向上につなげています。

今後も、こうしたノウハウを活用しながら、タイトル数の拡大よりも、各タイトルの品質と収益性を重視した事業運営を進めていきます。

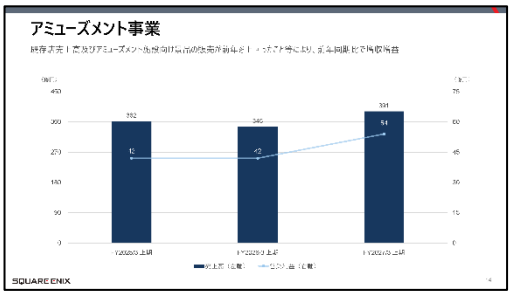
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



デジタルエンタテインメント事業の地域別販売本数についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間の販売本数は 1,487 万本となり、前年同期の 993 万本から大きく増加しました。日本、欧米、アジア他のすべての地域で販売本数が伸長し、販売形態別では、特にダウンロード販売が大きく伸びました。

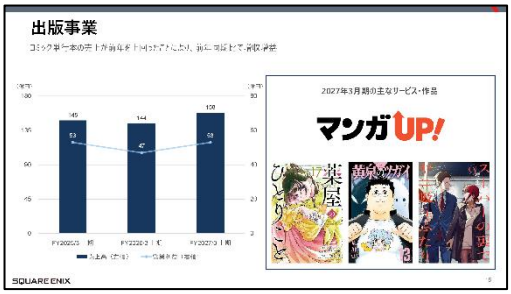
中期経営計画では、カタログタイトルの販売強化やマルチプラットフォーム展開を通じて、お客様に当社タイトルに触れていただく機会を増やしてきました。こうした取り組みがカタログタイトルの伸長につながり、幅広い地域での販売拡大に寄与しました。



アミューズメント事業についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間は、売上高 391 億円（前年同期比 46 億円増）、営業利益 54 億円（同 12 億円増）となり、増収増益となりました。売上高、営業利益ともに、直近 3 カ年の上期比較で最も高い水準となりました。

増収増益の主な要因は 3 点です。1 点目は、既存店の来場者数や施設の利用が好調に推移したことです。2 点目は、テレビ CM の効果等により、オンラインクレーンゲームが前年同期比で大きく伸長したことです。3 点目は、自社・他社 IP を活用したアミューズメント施設向け景品（プライズ）の販売が伸長したことです。



出版事業についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間は、売上高、営業利益ともに前年同期を上回り、増収増益となりました。

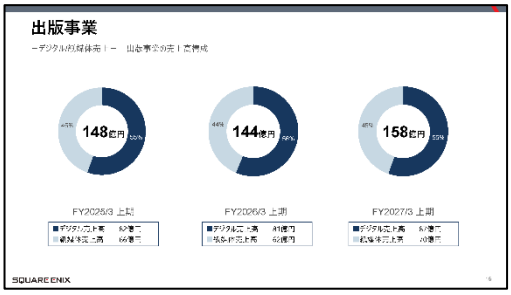
「黄泉のツガイ」「スーパーの裏でヤニ吸うふたり」は、アニメ放送開始を契機にコミックスの販売が伸長しました。また、「薬屋のひとりごと」も好調に推移しました。

さらに、北米を中心とする海外でのコミックス販売も堅調に推移し、海外売上高は 22 億円（前年同期比 10 億円増）に拡大しました。

引き続き、アニメ化などのメディア展開をコミックスの販売拡大

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

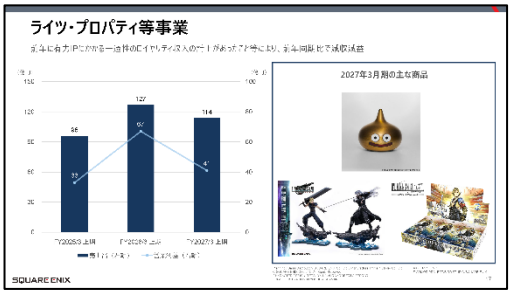
につなげるとともに、新たな作品の創出にも取り組んでいきます。



出版事業の紙媒体とデジタル媒体の売上構成比についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間のデジタル媒体の売上構成比は 55%となり、前年同期の 56%から 1 ポイント低下しました。第 1 四半期はデジタル媒体の構成比がやや高まりましたが、第 2 四半期はアニメ化された作品のコミックス販売が伸長し、紙媒体が比較的好調に推移しました。

海外では引き続き紙媒体が強い一方、国内ではデジタル媒体へのシフトが進んでいます。こうした市場動向や外部環境の変化を注視し、紙・デジタル双方の販売機会を確保できるよう、流通面にも留意して事業を展開していきます。



ライツ・プロパティ等事業についてご説明します。

当第 2 四半期累計期間は、売上高 114 億円、営業利益 41 億円となり、前年同期に有力 IP にかかる一過性のロイヤリティ収入の計上があった反動等により、前年同期比で減収減益となりました。

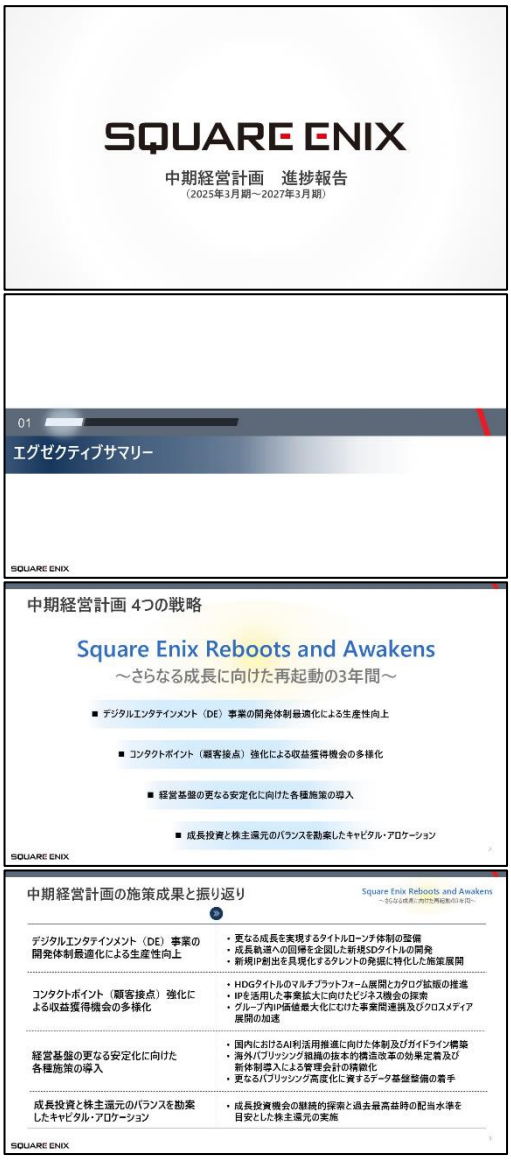
一方、「ドラゴンクエスト」40 周年や「ファイナルファンタジーX」25 周年などの周年施策により、自社グッズの販売やライセンス収入は好調に推移しました。また、「ドラゴンクエスト」シリーズとパートナー企業様とのコラボレーションによるファッション&ライフアイテムも好評をいただきました。

引き続き、商品販売や他社とのコラボレーションを通じて顧客接点を拡大し、当社 IP の価値最大化に取り組んでいきます。



以上、2027 年 3 月期第 2 四半期決算についてご説明しました。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



続いて、中期経営計画の進捗状況についてご説明します。

当社は、2024 年 5 月に「Square Enix Reboots and Awakens ～さらなる成長に向けた再起動の 3 年間～」を発表し、4 つの戦略を軸に各種施策を進めてきました。

ここからは、中期経営計画の最終年度にあたる 2027 年 3 月期上期までの進捗についてご説明します。

中期経営計画の 4 つの戦略に沿って、主な取り組みをご説明します。

1 つ目の「デジタルエンタテインメント事業の開発体制最適化による生産性向上」では、更なる成長と収益性の向上を実現するタイトルローンチ体制の整備を進めてきました。SD 事業では、「量から質への転換」の方針のもと、タイトルを厳選して開発・運営しています。また、新規 IP の創出を担う人材の発掘を目的に「SQUARE ENIX GAME CONTEST」を実施するなど、次世代に向けた取り組みも進めています。

2 つ目の「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」では、HD ゲームのマルチプラットフォーム展開とカタログタイトルの拡販を推進しています。出版など他の事業も含め、IP を活用した新たなビジネス機会を探索するとともに、事業間連携やクロスメディア展開を進めています。

3 つ目の「経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策の導

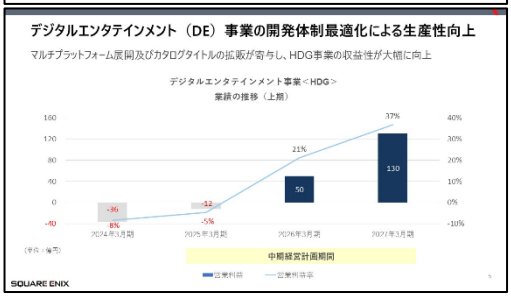
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

入」では、生成 AI の進展を踏まえ、国内における AI 利活用推進に向けた体制整備とガイドライン構築を進めています。海外では、2025 年 11 月に発表したパブリッシング組織の構造改革の効果定着を図るとともに、管理会計の精緻化やパブリッシング機能の高度化に向けたデータ基盤の整備に着手しています。データ基盤は、セキュリティ面にも留意して整備を進めていきます。

4 つ目の「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」では、成長投資機会を継続的に探索するとともに、過去最高益となった 2022 年 3 月期の配当水準を目安とした株主還元を実施しています。

続いて、各戦略の進捗についてご説明します。





まず、デジタルエンタテインメント事業のうち、HD ゲームの業績推移です。

2024 年 5 月の中期経営計画発表時には、マルチプラットフォーム展開による顧客接点の拡大と、開発体制の最適化を通じて、当社 IP を活用しながら収益性の向上を図る方針をお示ししました。

各年度の上期営業利益は、2024 年 3 月期の 36 億円の赤字、2025 年 3 月期の 12 億円の赤字から、2026 年 3 月期は 50 億円、2027 年 3 月期は 130 億円へと改善しました。2027 年 3 月期上期の営業利益率は 37%となりました。

カタログタイトルの販売強化に加え、「量から質への転換」の方針のもと、タイトルの品質を高める取り組みを、グループ一体となって約 2 年半継続してきました。こうした取り組みが、営業利益および営業利益率の改善につながったと考えています。今後も、これらの取り組みを継続し、収益性の向上を図っていきます。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。



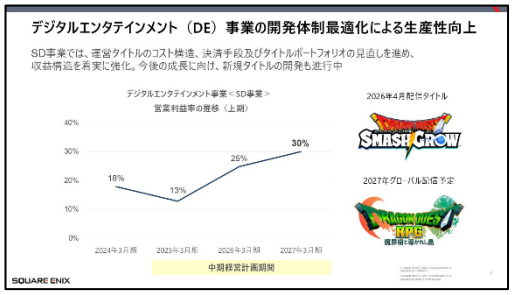
今後の成長に向けた主要 IP のラインアップについてご説明します。

「ファイナルファンタジー」では、2027 年 4 月に「ファイナルファンタジーVII リメイク」シリーズ 3 部作の最終作となる「ファイナルファンタジーVII リベレーション」の発売を予定しています。

「ドラゴンクエスト」では、5 月の「ドラゴンクエストの日」に発表した「ドラゴンクエスト XII 夢の彼方へ」の開発を進めています。まずは 12 月発売予定の「ドラゴンクエストモンスターズ 4 枯れ木の国のビアンカ・フローラ」の販売最大化に注力し、今後の大型タイトルの展開に向けてファン層の維持・拡大を図っていきます。

その他の IP では、「パラノマサイト」シリーズ 2 作目の「パラノマサイト FILE38 伊勢人魚物語」が好評を博し、前作「パラノマサイト FILE23 本所七不思議」の販売も伸長しています。今期発売した新規 IP「冒険家エリオットの千年物語」を含め、比較的新しい IP の育成にも取り組んでいます。

また、「ロマンシング サガ 2 リベンジオブザセブン」は販売を積み重ね、10 月に世界累計出荷・ダウンロード販売本数が 100 万本を突破しました。2027 年 2 月には「ロマンシング サガ 3 デスティニーユナイテッド」の発売を予定しています。こうした根強いファンを持つドラゴンクエスト、ファイナルファンタジー以外の既存 IP の積極的な展開を通じて、タイトルポートフォリオの多様化と顧客接点の拡大を図っていきます。



続いて、スマートデバイス事業についてご説明します。

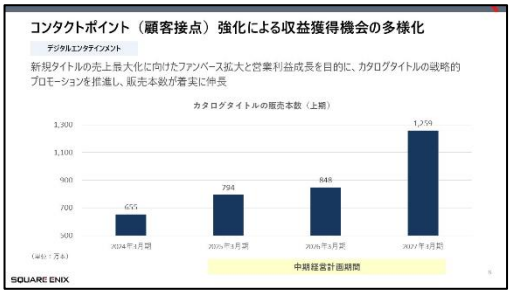
運営タイトルでは、コスト構造やタイトルポートフォリオの見直し、決済手段の多様化に取り組んできました。こうした施策に加え、今期サービスを開始した「ドラゴンクエストスマッシュグロウ」が好調に推移し、2027 年 3 月期上期の営業利益率は、前年同期の 25%から 30%へ上昇しました。

「ドラゴンクエストスマッシュグロウ」と「ディシディア デュエルム ファイナルファンタジー」の 2 タイトルの開発費償却が発生する中でも、収益性の改善が進んでいます。

また、「量から質への転換」の方針のもと、お客様に長く遊んで

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

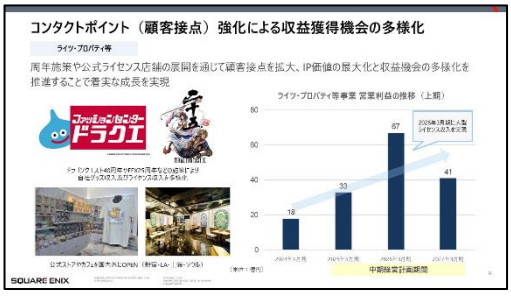
いただけるタイトルを厳選して開発しています。先日発表した「ドラゴンクエスト RPG　魔界樹と導かれし島」は、2027 年のグローバル配信を予定しています。開発においては、クローズドベータを通じて、お客様の声を反映し、さらなる磨き上げを行いつつ、サービス開始の時期を検討していきます。



続いて、コンタクトポイント強化による収益獲得機会の多様化についてご説明します。

デジタルエンタテインメント事業では、マルチプラットフォーム展開を基盤として、カタログタイトルの拡販を推進しています。2027 年 3 月期上期の販売本数は 1,259 万本となり、中期経営計画開始前の 2024 年 3 月期上期の 655 万本から約 2 倍に増加しました。

「ファイナルファンタジーVII リベレーション」や「キングダム ハーツ IV」などの大型タイトルの情報発信に合わせ、データを活用しながらプライスプロモーションやマーケティング施策を組み合わせてきたことが、カタログタイトルの販売拡大につながっています。今後も、こうした取り組みを継続していきます。



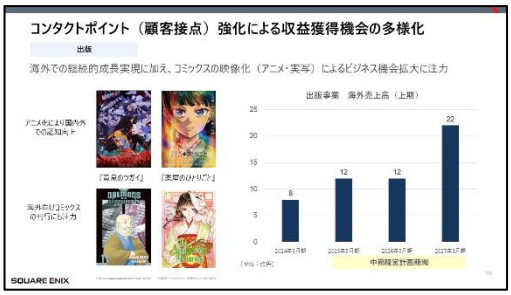
続いて、ライツ・プロパティ等事業についてご説明します。

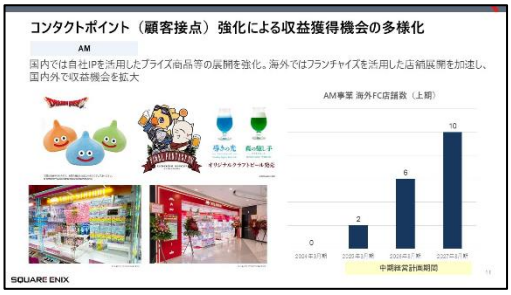
「ドラゴンクエスト」40 周年や「ファイナルファンタジーX」25 周年などの周年施策を契機に、パートナー企業様との協業を通じて顧客接点を拡大しています。「ドラゴンクエスト」シリーズと株式会社しまむらとのコラボレーションによるファッション＆ライフアイテムも好評を博しました。このほか、日用品から高価格帯のブランド商品まで、幅広い商品展開に取り組んでいます。

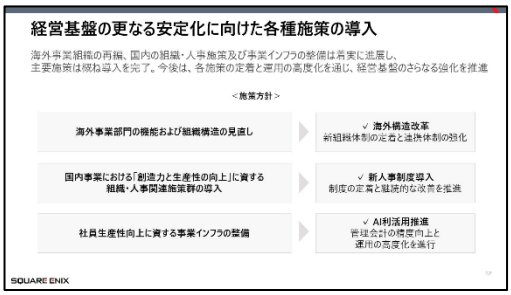
また、新宿、ロサンゼルス、上海、ソウルに公式ストアやカフェを展開し、グローバルで顧客接点を広げています。2027 年の「ファイナルファンタジー」40 周年に向けた取り組みも進めていきます。

2027 年 3 月期上期の営業利益は、前年同期に計上した大型ライセンス収入の反動により減少しましたが、この一過性の影響を除くと、2024 年 3 月期以降、利益水準は上昇しています。IP を活用した商品展開や協業の拡大が、事業の成長につながっています。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。







続いて、出版事業についてご説明します。

出版事業では海外展開を進めており、2027 年 3 月期上期の海外売上高は 22 億円（前年同期比 10 億円増）となりました。中期経営計画開始前の 2024 年 3 月期上期の 8 億円と比べ、約 3 倍に拡大しています。「黄泉のツガイ」のアニメ化などによる国内外での認知向上に加え、海外向けコミックスの刊行にも注力しています。

続いて、アミューズメント事業についてご説明します。

海外のフランチャイズ店舗数は、2027 年 3 月期上期に 10 店舗となりました。香港を中心に、「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」などの IP を活用し、グループ一体で海外展開を進めています。今後は、東南アジアをはじめ、成長余地のある地域への展開にも取り組んでいきます。

国内では、自社 IP を活用したプライズ商品の展開を強化するとともに、タイトーのプライズ制作力を生かし、他社のアミューズメント施設向けにも販売を拡大していきます。

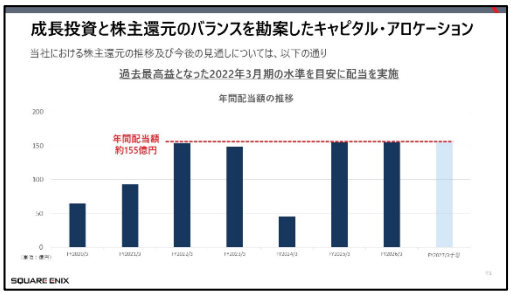
続いて、経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策についてご説明します。

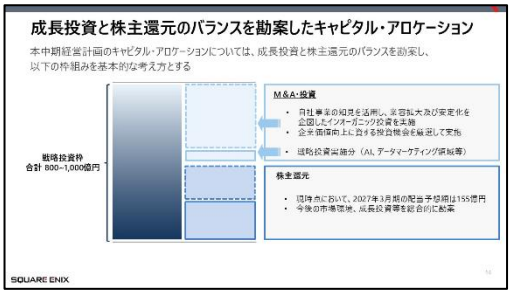
海外事業部門では、私が直接管掌し、昨年度実施した構造改革の効果定着に取り組んでいます。次の大型タイトルの発売に向けてパブリッシング機能を高度化するとともに、日本も含めたグローバル連携を一層強化していきます。

創造力と生産性の向上に資する人事施策として、国内では、スクウェア・エニックスに業績連動型の賞与制度を導入しました。海外でも、KPI を明確化し、目標の達成に向けた取り組みと成果が報酬に反映されるよう、人事制度を改定します。こうした施策を通じて、ゲームに加え、出版やアミューズメントを含むグループ各事業の海外展開を支えていきます。

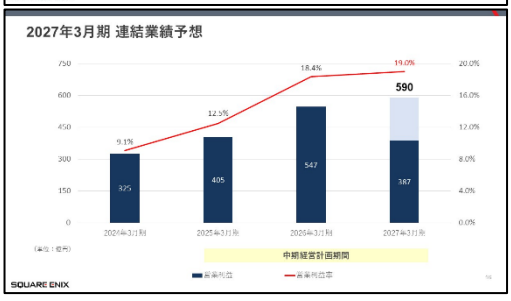
社員の生産性向上のためのインフラ整備においては、AI の利活用を推進するとともに、管理会計の精緻化と運用の高度化を進めます。AI については、ガイドラインの整備と、中長期的な活用に向けた取り組みを両立させ、段階的に進めていきます。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。









続いて、成長投資と株主還元のバランスを勘案したキャピタル・アロケーションについてご説明します。

株主還元については、従前からお示ししているとおり、過去最高益となった 2022 年 3 月期の年間配当総額を目安としています。2027 年 3 月期も前期に続き、年間配当総額は約 155 億円を予定しています。1 株当たりの年間配当金は 43 円（中間配当 18 円、期末配当 25 円）を予定しています。

戦略投資枠については、800 億円から 1,000 億円の範囲で、成長に資する投資機会を引き続き探索していきます。

AI の利活用やデータ基盤の整備に必要なハードウェアは、半導体価格の上昇等によりコストが高まっています。セキュリティ対応も含め、こうした基盤整備への投資は、中期経営計画の残りの期間も戦略投資枠の中で進めていきます。

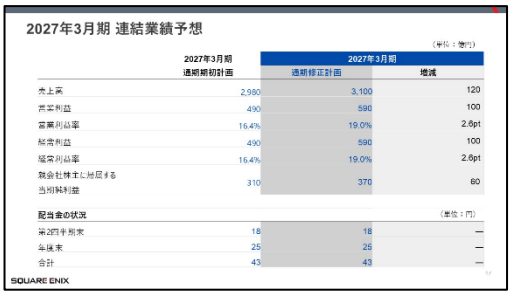
株主還元については、今後の市場環境や成長投資の状況等を総合的に勘案して実施していきます。

最後に、2027 年 3 月期の連結業績予想についてご説明します。

2027 年 3 月期の通期営業利益予想を 590 億円に上方修正しました。過去最高益であった 2022 年 3 月期の 592 億円とほぼ同水準であり、営業利益率は 19.0%を見込んでいます。

2027 年 3 月期上期の営業利益は 387 億円となりました。下期も各施策を着実に進め、通期予想の達成に向けて取り組んでいきます。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。





2027 年 3 月期の通期業績予想の修正内容についてご説明します。

売上高は 3,100 億円（期初計画比 120 億円増）、営業利益および経常利益はいずれも 590 億円（同 100 億円増）、親会社株主に帰属する当期純利益は 370 億円（同 60 億円増）へ上方修正しました。

なお、1 株当たりの年間配当予想は 43 円（中間 18 円、期末 25 円）で、期初計画から変更はありません。

中期経営計画で進めてきた取り組みは、着実に成果につながっていると考えています。来期以降の成長につなげるため、2027 年 3 月期下期も各施策を着実に実行していきます。

以上で、当第 2 四半期決算および中期経営計画の進捗についての説明を終了します。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
2027 年 3 月期 第 2 四半期決算説明会 質疑応答

日　時　　:2026 年 11 月 11 日(水) 19 時 00 分～20 時 00 分
回答者　　:代表取締役社長 桐生 隆司

【主な質疑応答内容】

Q. 上期決算時点での業績予想の上方修正は、上期の上振れを反映したものか。下期が好調に推移した場合には、さらに上振れる余地があると理解してよいか。

A. 上期決算時点での業績予想の修正は、従来は実施してこなかったが、好調に推移した上期実績と下期の事業見通しを勘案し、通期業績予想を上方修正した。

下期については、主にスマートデバイスとカタログ販売の動向から、上期同様のモメンタムが維持されるかどうかは慎重にみている。

スマートデバイスでは、新作タイトルに対するユーザーの動向が従来以上に早く変化している。3 月、4 月にサービスを開始した 2 タイトルについても、下期は上期と同水準の売上が続くことを前提としていない。

カタログ販売では、上期は「ファイナルファンタジーVII リベレーション」や「キングダム ハーツ IV」の情報発信に合わせ、プライスプロモーションを含む積極的なマーケティングを実施した。下期は、当社の「ファイナルファンタジーXIV」拡張パッケージや他社の大型タイトルの発売等を考慮しつつ、カタログの販促施策は市場動向を見ながら判断していく。

こうした市場環境や各タイトルの動向を踏まえ、上期実績と下期の事業見通しを総合的に勘案して、通期業績予想を修正している。

Q. 修正後の営業利益率予想は 19%と、現中期経営計画の目標を上回る見通しである。来期から始まる次期中期経営計画において、さらに収益性を改善できる手応えはあるか。

A. 今期の営業利益率は、現中期経営計画の目標である 15%を上回る 19%を見込んでいる。

来期は大型タイトル 2 本の発売を予定している。これらは現中期経営計画期間中に発売したタイトルと比べて開発費が相対的に大きく、発売に伴う償却負担も増加する。特に HD ゲームでは、売上の拡大と償却負担の増加とのバランスの中で、収益性をさらに高められるかが重要なポイントとなる。

これまでの取り組みには手応えを感じているが、大型タイトル投入後の収益性は、今後の実績を確認する必要がある。まずは 2027 年 4 月発売予定の「ファイナルファンタジーVII リベレーション」の状況を見極め、今後の施策について、より精度を高めて説明していきたい。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

Q. 下期の売上高計画は前年同期比で約 10%減となっている。HD 新作 3 本や「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージの発売がある中、減収を見込む理由は何か。新作の販売計画を保守的に設定しているという理解でよいか。

A. HD ゲームでは、各タイトルの特性や販売地域を踏まえて販売計画を策定している。12 月発売予定の「ドラゴンクエストモンスターズ 4」はシリーズの続編、2 月発売予定の「ロマンシング サガ 3 デスティニーユナイテッド」はリメイク作品であり、いずれも販売の中心は国内となる。海外販売による大幅な上振れは想定しにくい。
スマートデバイスでは、前年同期にサービスを開始した「ディシディア デュエルム ファイナルファンタジー」の寄与や、既存タイトルの売上動向を踏まえ、前年同期を上回る売上は見込みにくいと考えている。

Q. 通期の当期純利益予想から上期実績を差し引くと、下期の利益水準が低く見える。下期に特別損失を見込んでいるのか。

A. 将来の特別損失の可能性について、現時点で明確な回答は差し控える。なお、現中期経営計画で進めてきた、組織変更を含む大きな構造改革施策は、すでに一巡したと考えている。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。
本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2026 年 11 月 11 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2026 年 11 月 11 日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。