

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
2025年3月期 第1四半期連結決算のお知らせ

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：桐生 隆司、以下当社）は、本日、2025年3月期 第1四半期の決算発表を行いましたのでお知らせいたします。

財務ハイライト

	■第1四半期連結累計期間（4月1日～6月30日）		前年比
	2025年3月期 第1四半期	2024年3月期 第1四半期	
売上高	69,915	85,669	△18.4%
営業利益	10,844	3,097	250.1%
経常利益	15,297	9,178	66.7%
親会社株主に帰属する四半期純利益	10,620	6,300	68.6%
1株当たり四半期純利益	88.52円	52.61円	—

	■ご参考：通期（4月1日～3月31日）		前年比
	2025年3月期計画	2024年3月期	
売上高	310,000	356,344	△13.0%
営業利益	40,000	32,558	22.9%
経常利益	40,000	41,541	△3.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	28,000	14,912	87.8%
1株当たり当期純利益	233.52円	124.37円	—

詳細な情報は、本日開示の決算短信 (<https://www.hd.square-enix.com/jpn/25q1tanshin.pdf>)をご参照下さい。

ご参考：スクウェア・エニックス・ホールディングス IRページ：<https://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/>

2025年3月期 第1四半期の概況は次のとおりです。

デジタルエンタテインメント事業は、HD（High-Definition）ゲームにおいて「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」等を発売した前年と比較して、新作タイトルからの売上が減少したことにより、前年同期比で減収となりました。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費が前年から減少したこと等により、黒字転換となりました。

MMO（多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム）は、前年同期比で増収増益となりました。

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年同期比で減収となったものの、運営にかかる費用の最適化により増益となりました。

アミューズメント事業においては、既存店売上が前年を上回ったことにより、前年同期比で増収増益となりました。

出版事業においては、コミックス全般の販売好調により、デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を上回った結果、前年同期比で増収増益となりました。

ライツ・プロパティ等事業では、有力 IP にかかる新規キャラクターグッズの販売が前年を下回ったこと等によって、前年同期比で減収となったものの、商品別における売上構成比の変化等により増益となりました。

<ご参考>

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスについて

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスは、多彩なコンテンツ／サービス事業を展開しているスクウェア・エニックス・グループを統括する純粋持株会社です。当社グループは、スクウェア・エニックス、タイトーなどの国際的ブランドのもと上質なエンタテインメント・コンテンツ／サービスを提供しています。また、先進的な開発・販売拠点を日本、北米および欧州に配置し、国際的な事業推進体制を構築しています。当社グループの自社 IP の代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ（累計出荷・ダウンロード販売本数 8,800 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 1 億 8,500 万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<https://www.square-enix.com/>）

※シリーズ累計出荷・ダウンロード販売本数は、パッケージゲーム出荷本数と本編ダウンロード販売本数の合計。ダウンロード販売本数は、2015 年 4 月以降の累計値を使用し、パッケージゲームの本編ダウンロード版と家庭用ゲーム機および PC 向け本編ダウンロード専用タイトルを含む。