



## 令和3年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

令和2年8月6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) 経理財務部部长 (氏名) 松田 敦志 TEL 03-5292-8000  
 四半期報告書提出予定日 令和2年8月12日 配当支払開始予定日 —  
 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. 令和3年3月期第1四半期の連結業績（令和2年4月1日～令和2年6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		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
3年3月期第1四半期	87,054	63.2	24,549	241.4	24,169	283.8	14,372	248.6
2年3月期第1四半期	53,329	19.1	7,189	85.8	6,297	△13.9	4,122	△26.3

(注) 包括利益 3年3月期第1四半期 14,326百万円 (259.2%) 2年3月期第1四半期 3,988百万円 (△8.4%)

	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
3年3月期第1四半期	120.47	120.24
2年3月期第1四半期	34.58	34.54

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
3年3月期第1四半期	296,823	231,115	77.6
2年3月期	302,634	221,928	73.1

(参考) 自己資本 3年3月期第1四半期 230,361百万円 2年3月期 221,183百万円

### 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
2年3月期	—	10.00	—	44.00	54.00
3年3月期	—	—	—	—	—
3年3月期（予想）	—	—	—	—	—

(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. 令和3年3月期（予想）の配当につきましては、現時点で未定です。

### 3. 令和3年3月期の連結業績予想（令和2年4月1日～令和3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	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無  
 2. 令和3年3月期の連結業績予想につきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大が当社グループの事業に及ぼす影響の見通しが不透明であり、信頼性の高い連結業績予想を算定することが困難なため、業績予想の算定が可能となった後、速やかに開示いたします。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(3) 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：無
- ④ 修正再表示：無

(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）	3年3月期1Q	122,531,596株	2年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	3年3月期1Q	3,215,764株	2年3月期	3,237,714株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	3年3月期1Q	119,297,973株	2年3月期1Q	119,206,841株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

（四半期決算補足説明資料の入手方法について）

四半期決算補足説明資料は令和2年8月6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. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(追加情報)	8
(セグメント情報)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

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1四半期連結累計期間の業績は、売上高は87,054百万円(前年同期比63.2%増)、営業利益は24,549百万円(前年同期比241.4%増)、経常利益は24,169百万円(前年同期比283.8%増)となりました。

なお、新型コロナウイルス感染症の拡大を受けて、臨時休業等による損失2,226百万円を特別損失として計上したことなどから、親会社株主に帰属する四半期純利益は14,372百万円(前年同期比248.6%増)となりました。

当第1四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、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当第1四半期連結累計期間のHD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいて、4月に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」が、新型コロナウイルス感染症の拡大による流通過程の停滞・混乱に備えて、パッケージ販売の製造、出荷を絞ったことにより、当初の想定を下回った一方で、デジタルによる販売が大きく伸長したことにより、収益性の改善に寄与しました。さらに、「聖剣伝説3 TRIALS of MANA」の発売、ライセンス収入等により、HDゲームでは前年同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、「ファイナルファンタジーXIV」の月額課金会員数が前年比で増加したことにより、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、前期の第2四半期以降にサービスを開始した「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」の収益貢献により、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は74,363百万円(前年同期比100.1%増)となり、営業利益は26,069百万円(前年同期比242.0%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。

当第1四半期連結累計期間は、政府の緊急事態宣言発令を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、国内の店舗を臨時休業としたことにより、前年同期比で大幅な減収、営業損失となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は4,600百万円(前年同期比57.6%減)となり、営業損失は1,512百万円(前年同期は営業利益680百万円)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。

当第1四半期連結累計期間は、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、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は5,466百万円(前年同期比41.1%増)となり、営業利益は2,348百万円(前年同期比84.5%増)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。

当第1四半期連結累計期間は、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、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は3,180百万円(前年同期比65.9%増)となり、営業利益は1,215百万円(前年同期比658.7%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末における流動資産は245,983百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,913百万円減少しました。これは主に現金及び預金が5,033百万円減少したこと、受取手形及び売掛金が1,310百万円増加したことによるものであります。固定資産は50,840百万円となり、前連結会計年度末に比べ897百万円減少しました。

この結果、総資産は、296,823百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,810百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は54,351百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,992百万円減少しました。これは主に支払手形及び買掛金が5,991百万円、未払法人税等が5,588百万円及び賞与引当金が2,525百万円減少したことによるものであります。固定負債は11,355百万円となり、前連結会計年度末に比べ5百万円減少しました。

この結果、負債合計は、65,707百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,998百万円減少しました。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産合計は231,115百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,187百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益14,372百万円及び剰余金の配当5,248百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は77.6%（前連結会計年度末は73.1%）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は、家庭用ゲーム機向けソフト市場において、複数のスト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の発売が2020年に予定されていることから、市場の一層の拡大が期待されています。また、フリートゥプレイ、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。

今後の見通しにつきましては、新型コロナウイルス感染症の拡大が依然として続いており、当社グループの事業領域への影響や、コロナ禍における消費者のライフスタイルの変化に伴う当社コンテンツの需要を予測することが難しくなっております。したがって、現時点において通期業績を予想することは困難であると判断し、令和3年3月期の連結業績予想は引き続き未定といたします。影響範囲・程度の見通しが立ち、当社グループの連結業績予想が適正かつ合理的に算出可能となった時点で速やかに開示いたします。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (令和2年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (令和2年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	123,450	118,416
受取手形及び売掛金	41,474	42,785
商品及び製品	5,850	5,163
仕掛品	206	5
原材料及び貯蔵品	433	441
コンテンツ制作勘定	71,479	71,640
その他	8,163	7,714
貸倒引当金	△161	△184
流動資産合計	250,896	245,983
固定資産		
有形固定資産	20,547	20,294
無形固定資産	5,387	5,222
投資その他の資産	25,802	25,322
固定資産合計	51,737	50,840
資産合計	302,634	296,823

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (令和2年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (令和2年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	25,537	19,546
未払法人税等	10,159	4,570
賞与引当金	4,061	1,535
返品調整引当金	4,253	3,772
店舗閉鎖損失引当金	43	99
資産除去債務	3	9
その他	25,285	24,816
流動負債合計	69,344	54,351
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	40
退職給付に係る負債	3,214	3,290
資産除去債務	3,291	3,434
その他	4,761	4,538
固定負債合計	11,360	11,355
負債合計	80,705	65,707
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,388	53,422
利益剰余金	159,222	168,345
自己株式	△9,900	△9,834
株主資本合計	226,750	235,973
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△162	△180
為替換算調整勘定	△5,085	△5,159
退職給付に係る調整累計額	△318	△272
その他の包括利益累計額合計	△5,567	△5,612
新株予約権	608	618
非支配株主持分	137	136
純資産合計	221,928	231,115
負債純資産合計	302,634	296,823

## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自令和2年4月1日 至令和2年6月30日)
売上高	53,329	87,054
売上原価	26,084	36,688
売上総利益	27,245	50,366
返品調整引当金戻入額	9,074	4,201
返品調整引当金繰入額	7,099	3,761
差引売上総利益	29,220	50,806
販売費及び一般管理費	22,030	26,257
営業利益	7,189	24,549
営業外収益		
受取利息	61	7
受取配当金	0	0
貸倒引当金戻入額	51	21
雑収入	94	14
営業外収益合計	207	43
営業外費用		
支払利息	44	21
支払手数料	1	2
為替差損	957	362
雑損失	96	36
営業外費用合計	1,099	422
経常利益	6,297	24,169
特別利益		
新株予約権戻入益	3	2
雇用調整助成金	—	46
特別利益合計	3	48
特別損失		
固定資産除却損	18	76
減損損失	0	89
店舗閉鎖損失引当金繰入額	39	151
臨時休業等による損失	—	2,226
その他	—	5
特別損失合計	59	2,549
税金等調整前四半期純利益	6,242	21,669
法人税、住民税及び事業税	1,258	5,848
法人税等調整額	860	1,446
法人税等合計	2,119	7,294
四半期純利益	4,122	14,374
非支配株主に帰属する四半期純利益	0	2
親会社株主に帰属する四半期純利益	4,122	14,372

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成31年4月1日 至 令和元年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 令和2年4月1日 至 令和2年6月30日)
四半期純利益	4,122	14,374
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△33	△17
為替換算調整勘定	△139	△77
退職給付に係る調整額	38	46
その他の包括利益合計	△134	△47
四半期包括利益	3,988	14,326
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,985	14,327
非支配株主に係る四半期包括利益	3	△0

(3) 四半期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。

(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。

(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に関する取扱いの適用)

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。

## (セグメント情報)

## セグメント情報

## I 前第1四半期連結累計期間(自平成31年4月1日至令和元年6月30日)

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

(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 ターテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	37,157	10,746	3,872	1,553	53,329	—	53,329
セグメント間の内部売 上高又は振替高	3	99	3	364	470	△470	—
計	37,160	10,845	3,875	1,917	53,799	△470	53,329
セグメント利益	7,622	680	1,273	160	9,736	△2,546	7,189

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,546百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,577百万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。

## II 当第1四半期連結累計期間(自令和2年4月1日至令和2年6月30日)

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

(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 ターテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	74,362	4,518	5,459	2,714	87,054	—	87,054
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	82	7	466	557	△557	—
計	74,363	4,600	5,466	3,180	87,611	△557	87,054
セグメント利益	26,069	△1,512	2,348	1,215	28,121	△3,572	24,549

(注) 1. セグメント利益の調整額△3,572百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△3,629百万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。