



## 2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年11月5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) 最高会計責任者 (氏名) 松田 敦志 TEL 03-5292-8000  
 四半期報告書提出予定日 2021年11月11日 配当支払開始予定日 2021年12月6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. 2022年3月期第2四半期の連結業績（2021年4月1日～2021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		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	%
2022年3月期第2四半期	168,917	△2.2	29,146	△7.9	31,483	3.1	22,991	43.3
2021年3月期第2四半期	172,731	43.0	31,655	98.9	30,537	95.6	16,047	46.3

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 22,903百万円 (43.8%) 2021年3月期第2四半期 15,928百万円 (47.1%)

	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
2022年3月期第2四半期	192.48	192.04
2021年3月期第2四半期	134.49	134.17

(注) 「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を第1四半期の期首から適用しており、2022年3月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

#### (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	%
2022年3月期第2四半期	341,687	258,494	75.4
2021年3月期	336,144	243,278	72.1

(参考) 自己資本 2022年3月期第2四半期 257,602百万円 2021年3月期 242,364百万円

(注) 「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を第1四半期の期首から適用しており、2022年3月期第2四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

### 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
2021年3月期	—	10.00	—	68.00	78.00
2022年3月期	—	10.00	—	—	—
2022年3月期（予想）	—	—	—	51.00	61.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

### 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

(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. 「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を第1四半期の期首から適用しており、上記の連結業績予想は、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

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.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。

※ 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 : 有
- 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）	2022年3月期2Q	122,531,596株	2021年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	2,978,756株	2021年3月期	3,122,037株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期2Q	119,451,428株	2021年3月期2Q	119,317,254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2021年11月5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2四半期連結累計期間 .....	6
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間 .....	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
(会計方針の変更) .....	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。

当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高は168,917百万円(前年同期比2.2%減)、営業利益は29,146百万円(前年同期比7.9%減)、経常利益は31,483百万円(前年同期比3.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は22,991百万円(前年同期比43.3%増)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、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2四半期連結累計期間は、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいては、「Outriders」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「新すばらしきこのせかい」、「Life is Strange: True Colors」などの発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」「Marvel's Avengers」の発売があったことから、前年同期比で減収となりました。

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、「ファイナルファンタジーXIV」の月額課金会員数が大幅に増加したことにより、前年同期比で増収となりました。

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、既存タイトルが弱含んだこと等により、前年同期比で減収となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は129,451百万円(前年同期比9.1%減)となり、営業利益は29,499百万円(前年同期比12.8%減)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2四半期連結累計期間は、前年において、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、国内の店舗を臨時休業とした影響が大きかったことから、前年同期比で大幅な増収、黒字転換となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は21,070百万円(前年同期比51.3%増)となり、営業利益は653百万円(前年同期は営業損失1,623百万円)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2四半期連結累計期間は、電子書籍等のデジタル媒体での販売が増加いたしました。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2四半期連結累計期間の売上高は14,148百万円(前年同期比14.3%増)となり、営業利益は5,973百万円(前年同期比11.4%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。

当第2四半期連結累計期間は、自社コンテンツの新規キャラクターグッズ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2四半期連結累計期間の売上高は5,804百万円(前年同期比20.7%増)となり、営業利益は1,796百万円(前年同期比17.5%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における流動資産は287,611百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,988百万円増加しました。これは主にコンテンツ制作勘定が11,621百万円増加したこと、受取手形、売掛金及び契約資産が5,442百万円、現金及び預金が2,728百万円減少したことによるものであります。固定資産は54,076百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,554百万円増加しました。

この結果、総資産は、341,687百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,543百万円増加しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は70,815百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,529百万円減少しました。これは主に未払法人税等が9,747百万円減少したことによるものであります。固定負債は12,377百万円となり、前連結会計年度末に比べ143百万円減少しました。

この結果、負債合計は、83,192百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,673百万円減少しました。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は258,494百万円となり、前連結会計年度末に比べ15,216百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益22,991百万円、剰余金の配当8,119百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は75.4%（前連結会計年度末は72.1%）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

家庭用ゲーム機向けソフト市場では、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。

当社は、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、売上・利益の持続可能な伸長を可能とする収益基盤を確立する取り組みを進めております。

なお、2022年3月期通期の連結業績予想については、今後の販売動向等を見極める必要があることから、2021年5月13日に発表した業績予想から変更はありません。

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 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	146,229	143,501
受取手形及び売掛金	43,036	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	37,593
商品及び製品	3,829	4,880
仕掛品	212	265
原材料及び貯蔵品	363	398
コンテンツ制作勘定	78,153	89,775
その他	11,987	11,353
貸倒引当金	△190	△156
流動資産合計	283,622	287,611
固定資産		
有形固定資産	19,656	19,261
無形固定資産	5,540	6,023
投資その他の資産	27,325	28,791
固定資産合計	52,522	54,076
資産合計	336,144	341,687

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	24,559	22,955
未払法人税等	14,593	4,845
賞与引当金	2,956	3,245
返品調整引当金	5,873	—
返金負債	—	5,187
店舗閉鎖損失引当金	231	49
資産除去債務	6	6
その他	32,122	34,524
流動負債合計	80,345	70,815
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	19
退職給付に係る負債	3,492	3,655
資産除去債務	3,715	3,602
その他	5,260	5,098
固定負債合計	12,521	12,377
負債合計	92,866	83,192
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,593	53,736
利益剰余金	179,722	194,489
自己株式	△9,556	△9,119
株主資本合計	247,799	263,147
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	59	△10
為替換算調整勘定	△5,655	△5,654
退職給付に係る調整累計額	160	121
その他の包括利益累計額合計	△5,435	△5,544
新株予約権	762	719
非支配株主持分	151	172
純資産合計	243,278	258,494
負債純資産合計	336,144	341,687

(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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
売上高	172,731	168,917
売上原価	84,428	75,799
売上総利益	88,303	93,118
返品調整引当金戻入額	4,164	—
返品調整引当金繰入額	5,359	—
差引売上総利益	87,107	93,118
販売費及び一般管理費	55,452	63,971
営業利益	31,655	29,146
営業外収益		
受取利息	27	37
受取配当金	0	0
連結納税未払金免除益	152	—
為替差益	—	945
有価証券運用益	—	790
暗号資産売却益	—	567
雑収入	36	41
営業外収益合計	216	2,383
営業外費用		
支払利息	47	41
支払手数料	8	4
為替差損	1,210	—
雑損失	68	1
営業外費用合計	1,334	46
経常利益	30,537	31,483
特別利益		
固定資産売却益	1	0
新株予約権戻入益	2	—
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	291	144
関係会社株式売却益	—	344
その他	—	47
特別利益合計	295	536
特別損失		
固定資産売却損	0	—
固定資産除却損	94	25
減損損失	93	5
店舗閉鎖損失引当金繰入額	183	—
臨時休業等による損失	2,224	296
その他	30	7
特別損失合計	2,627	334
税金等調整前四半期純利益	28,205	31,685
法人税、住民税及び事業税	11,120	8,394
法人税等調整額	1,032	290
法人税等合計	12,152	8,684
四半期純利益	16,052	23,000
非支配株主に帰属する四半期純利益	5	8
親会社株主に帰属する四半期純利益	16,047	22,991



(四半期連結包括利益計算書)  
(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 2020年4月1日 至 2020年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年9月30日)
四半期純利益	16,052	23,000
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	9	△70
為替換算調整勘定	△226	12
退職給付に係る調整額	92	△38
その他の包括利益合計	△123	△96
四半期包括利益	15,928	22,903
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	15,927	22,882
非支配株主に係る四半期包括利益	1	20

(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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

(デジタル・コンテンツの販売)

他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益の一部について、従来は顧客から受け取る額からプラットフォームの手数料を控除した純額で収益として認識しておりましたが、顧客から受け取る対価の総額で収益を認識する方法に変更しております。

(アイテム課金)

デジタル・コンテンツの収益のうちアイテム課金について、従来はアイテムに交換した時に収益として認識しておりましたが、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

(返品調整引当金)

出版物の返品及びゲームソフトの返品等による損失に備えるため計上していた「返品調整引当金」における損失見込額については、従来は返品調整引当金繰入額及び戻入額に計上しておりましたが、返品等が見込まれる商品及び製品についての売上高及び売上原価相当額を認識しない方法に変更しております。また、従来「流動負債」に計上していた「返品調整引当金」については、「流動負債」の「返金負債」と「流動資産」の「その他」に含めて表示しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は11,405百万円増加し、売上原価は84百万円減少し、販売費及び一般管理費は10,536百万円増加し、上記の返品調整により営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ36百万円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は104百万円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第2四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(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」(2020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)

I 前第2四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020年9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	142,472	13,622	12,367	4,270	172,731	—	172,731
セグメント間の内部売 上高又は振替高	3	308	8	539	859	△859	—
計	142,475	13,930	12,375	4,809	173,591	△859	172,731
セグメント利益又は損失 (△)	33,831	△1,623	5,360	1,528	39,097	△7,441	31,655

(注) 1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△7,441百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△7,558百万円が含まれております。

2. セグメント利益又は損失(△)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2四半期連結累計期間(自2021年4月1日至2021年9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							
国内	69,875	20,052	13,612	2,810	106,350	—	106,350
海外	59,565	104	412	2,484	62,567	—	62,567
顧客との契約から生じ る収益	129,440	20,157	14,024	5,295	168,917	—	168,917
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	129,440	20,157	14,024	5,295	168,917	—	168,917
セグメント間の内部売 上高又は振替高	10	913	123	508	1,556	△1,556	—
計	129,451	21,070	14,148	5,804	170,474	△1,556	168,917
セグメント利益	29,499	653	5,973	1,796	37,923	△8,776	29,146

(注) 1. セグメント利益の調整額△8,776百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△8,952百万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. 「会計方針の変更」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より、収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益の算定方法を同様に變更しております。これにより、従来の方法と比較して、デジタルエンタテインメント事業では、当第2四半期連結累計期間の売上高は11,062百万円増加、営業利益は42百万円減少しております。出版事業では、当第2四半期連結累計期間の売上高は364百万円増加、営業利益は3百万円減少しております。アミューズメント事業では、当第2四半期連結累計期間の売上高は21百万円減少、営業利益は9百万円増加しております。

4. 収益分解情報は、「国内」及び「海外」に区分して記載しております。