

SQUARE ENIX

2027年3月期 第1四半期 決算説明会
2026年8月10日

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 1 四半期(以下「当第 1 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 1 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。

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社（以下、当社グループ）の計画、見直し、見直し及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見直しを反映したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の根拠に依拠されることはお断りいたします。また、将来において当資料が正確な情報であると想定されることもお断りいたします。

株主の皆様より、本資料の正確性に関するお問い合わせが、これらの内容に誤りがないことを確認するために行われます。本資料の正確性に影響を及ぼす事項は、以下のとおりが考えられますが、これらに限定されるものではありません。

1. 当社グループの事業に影響を及ぼす経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 戦略的な新製品とサービスの導入、先進技術革新及び主観的で変わりが大きい消費者の嗜好に特化される競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることができる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事象において、戦略的な事業拡大も成功し得る当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、当資料が作成された時点のものであり、新たな情報や変更がもたらされる事象などによって、見直しは必ずしも実現し得ず、当社グループの将来の業績に関する見直しは必ずしも実現する義務を負うものではありません。

(注)本資料は、当社グループの将来の業績に関する見直しを反映したものです。

まず、当第 1 四半期の概要について、ご説明します。

01

2027年3月期 第1四半期業績

SQUARE ENIX

2027年3月期 第1四半期 連結業績

(単位：億円)

	2026年3月期		2027年3月期			
	Q1	通期実績	Q1	前年同期増減	通期計画	前期増減
売上高	592	2,976	784	192	2,980	4
営業利益	90	547	170	80	490	△57
営業利益率	15.2%	18.4%	21.7%	6.5pt	16.4%	△2.0pt
経常利益	68	644	187	119	490	△154
経常利益率	11.6%	21.7%	23.9%	12.3pt	16.4%	△6.5pt
親会社株主に帰属する当期純利益	48	296	132	84	310	14

SQUARE ENIX

当第 1 四半期連結業績は、売上高 784 億円(前年同期比
192 億円増)、営業利益 170 億円(同 80 億円増)、経常利益
187 億円(同 119 億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利
益 132 億円(同 84 億円増)となり、増収増益となりました。

また、営業利益率は 21.7%と前年同期比 6.5 ポイント上昇
し、収益性についても改善が見られました。

詳細については、各セグメントのページでご説明します。

セグメント別では、すべての事業において前年同期比で増収
増益となりました。

特にデジタルエンタテインメント事業では、売上高が前年同期
比 170 億円増、営業利益が同 74 億円増となり、全体の業績を
牽引しました。

この背景には、HD ゲーム、MMO、スマートデバイス・PC ブラ

2027年3月期 第1四半期業績 報告セグメント

(単位：億円)

	2026年3月期		2027年3月期		前年同期増減
	Q1	通期実績	Q1	通期計画	
売上高	592	2,976	784	2,980	192
デジタルエンタテインメント事業	529	2,499	699	2,501	170
パビリオン・エンタテインメント事業	191	1,170	170	1,170	0
その他事業	65	227	15	227	7
売上高増減	170	1,170	170	1,170	0
営業利益	90	547	170	490	80
デジタルエンタテインメント事業	81	451	151	451	70
パビリオン・エンタテインメント事業	17	159	19	159	2
その他事業	21	227	15	227	4
営業利益増減	12	159	15	159	3
営業利益率	15.2%	18.4%	21.7%	16.4%	6.5pt
デジタルエンタテインメント事業	24.7%	24.7%	21.7%	21.7%	6.5pt
パビリオン・エンタテインメント事業	10.0%	13.6%	11.2%	13.6%	3.6pt
その他事業	32.3%	32.3%	32.3%	32.3%	0.0pt
営業利益増減	—	—	—	—	—

SQUARE ENIX

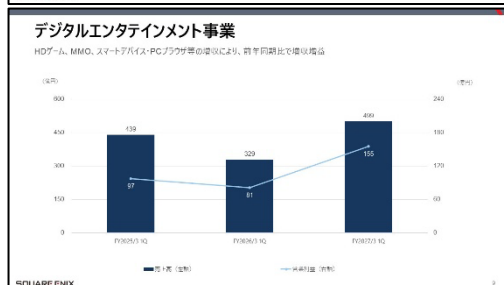
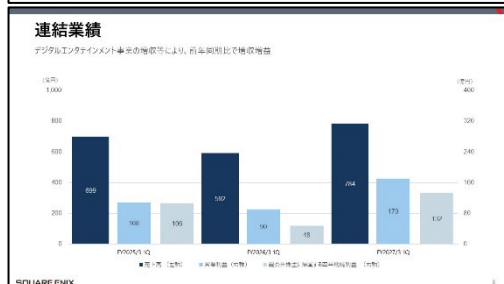
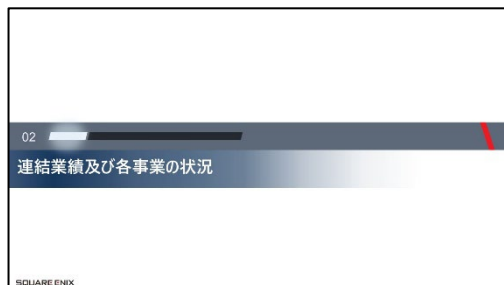
連結貸借対照表							
勘定科目	資産の部			勘定科目	負債・純資産の部		
	2026年 3月末	2026年 6月末	増減		2026年 3月末	2026年 6月末	増減
現金・預金	2,760	2,595	△164	支払手形・受取金	171	192	21
有価証券及び当業種	304	368	64	支払法人税等	181	40	△121
固定資産	64	74	10	現金・預金	21	20	△1
ソフトウェア開発費	462	503	41	その他	392	351	△31
その他	91	99	8	固定負債合計	747	615	△132
流動資産合計	3,683	3,633	△50	固定負債	140	144	4
有形固定資産	274	288	△6	負債合計	887	760	△127
無形固定資産	42	41	△1	純資産合計	3,585	3,595	44
投資その他の資産	379	364	△15	その他	45	52	11
固定負債合計	696	674	△22	純資産合計	3,492	3,547	55
資産合計	4,380	4,307	△73	負債純資産合計	4,380	4,307	△73

ウザ等の各サブセグメントの増収が寄与しています。詳細については、後ほどご説明します。

現金・預金は、6 月末が配当支払いのタイミングであったことから、前期末比で減少しました。

一方、コンテンツ制作勘定は、前期末比 41 億円増加しました。第 1 四半期には HD ゲームおよびスマートデバイス・PC ブラウザ等で新作タイトルの発売があった一方、今後のパイプラインに含まれる開発中タイトルも順調に進捗しており、その結果として増加したものです。

コンテンツ制作勘定については、引き続き適切にコントロールしていく考えです。



連結業績についてご説明します。

当第 1 四半期は、売上高、営業利益、親会社株主に帰属する四半期純利益のいずれも前年同期を上回りました。

また、直近 3 カ年の第 1 四半期で比較しても、いずれの項目も最も高い水準となっており、中期経営計画の最終年度として順調なスタートを切ることができたと認識しています。

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 1 四半期は、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 499 億円、営業利益は 155 億円となり、いずれも直近 3 カ年の第 1 四半期で最も高い水準となりました。

まだ第 1 四半期を終えた段階ではありますが、中期経営計画の最終年度の立ち上がりとして、各サブセグメントでこれまで進めてきた取り組みの成果が数字として表れたものと認識しています。

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1四半期は、新作タイトルおよびカタログタイトルの販売が伸長したことにより、売上高は前年同期比 88 億円増の 177 億円、営業利益は同 51 億円増の 61 億円となり、大幅な増収増益となりました。

新作タイトルでは、6月18日に発売した新規IP「冒険家エリオットの千年物語」が、発売から第1四半期末までの期間が短かったものの、概ね当初の想定通りの販売となりました。本作は、HD-2Dにアクション要素を取り入れた当社としても挑戦的なタイトルであり、新規IPという点も含め、一定の成果を上げることができたと認識しています。

加えて、当第1四半期はカタログタイトルの販売が大きく伸長し、特に利益面で大きく貢献しました。6月の「Summer Game Fest」において、「ファイナルファンタジーVII リメイクシリーズ」三部作の最終作「ファイナルファンタジーVII リベレーション」を発表したことを契機に、「ファイナルファンタジーVII リバース」や「ファイナルファンタジーVII リメイク」などのカタログタイトルの販売が伸長したことも、大きな要因となりました。

第2四半期以降についても、Nintendo Switch 2 向けに過去作を順次展開するなど、マルチプラットフォーム戦略を通じてお客様との接点を増やし、カタログタイトルの拡販につなげていきます。また、今後も新作タイトルを順次投入し、当第1四半期のHDゲームの好調な流れを継続していきたいと考えています。

MMO についてご説明します。

当第1四半期は、売上高 127 億円(前年同期比 31 億円増)、営業利益は 36 億円(同 0.3 億円増)となりました。

「ファイナルファンタジーXIV」では、ユーザーアクティビティが改善し、売上高は前年同期を上回りました。また、4月に開催されたファンフェスティバルにおいても、お客様の高い熱量に直接触れ、手ごたえを感じました。

一方で、次期拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 白銀のワンダラー」に係る開発費やマーケティング費用を、第1四半期から第3四半期にかけて計上することから、営業利益は



微増益となりました。第 4 四半期には同拡張版の売上寄与を見込んでおり、通期では相応の収益を見込んでいます。

また、「ドラゴンクエストX オンライン」では 6 月 25 日に拡張版「時空の迷い子たち」をリリースしたほか、「ファイナルファンタジーXI」も長期運営ながら安定して推移しています。

引き続き、「ファイナルファンタジーXIV：白銀のワンダラー」の発売に向けた取り組みを進めるとともに、その他の MMO タイトルについても安定した運営を継続していきます。

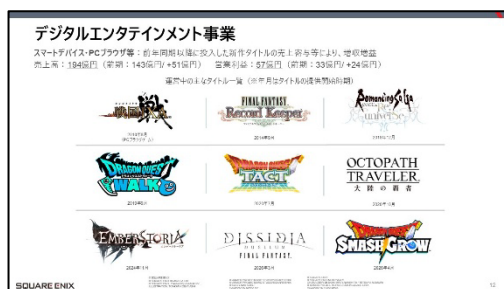
スマートデバイス・PC ブラウザ等についてご説明します。

当第 1 四半期は、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、売上高は前年同期比 51 億円増の 194 億円、営業利益は同 24 億円増の 57 億円となり、大幅な増収増益となりました。

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るとともに、モバイルタイトルに関するノウハウをクリエイティブスタジオ内に集約してきました。その成果として、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、いずれも多くのお客様にお楽しみいただいております。特に「ドラゴンクエストスマッシュグロウ」は非常に好調なパフォーマンスとなっています。

また、新作タイトルの開発費償却が発生する中でも、営業利益率は 30% 近い水準となりました。新作タイトルの好調な立ち上がりに加え、これまで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たことが、収益性の向上につながっています。

今後も、こうしたノウハウを活用しながら、タイトル数を追うのではなく、一つひとつのタイトルの品質と収益性にこだわった事業運営を進めていきます。



デジタルエンタテインメント事業
～地域別販売本数～

販売本数：パッケージ販売本数＋ダウンロード販売本数
パッケージ販売本数：二巻に販売したパッケージソフトの販売本数
ダウンロード販売本数：二巻に販売したダウンロードソフトの販売本数

地域	2026年3月期 Q1			2025年3月期 Q1		
	パッケージ	ダウンロード	合計	パッケージ	ダウンロード	合計
日本	1	58	65	16	125	141
欧米	45	243	288	43	416	459
アジア他	4	45	49	14	124	137
計	50	346	396	73	665	738

※上記は、上記の地域別に、パッケージソフト、ダウンロードソフトの両方を合わせた販売本数です。
※上記は、上記の地域別に、パッケージソフト、ダウンロードソフトの両方を合わせた販売本数です。

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1四半期の販売本数は738万本となり、前年同期の401万本から大きく増加しました。

地域別では、日本、欧米、アジア他のすべての地域で販売本数が伸長しました。また、パッケージ販売とダウンロード販売では、特にダウンロード販売の伸びが大きくなっています。

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す取り組みを進めてきました。当第1四半期は、こうした取り組みによるカタログタイトルの伸長により、販売本数は前年同期を大きく上回りました。

アミューズメント事業についてご説明します。

当第1四半期は、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。

タイトーステーションの既存店売上高が好調に推移したほか、アミューズメント施設向け景品の販売も堅調でした。一方、機器販売については前年同期を若干下回りましたが、景品販売の伸びがこれを補いました。

既存店売上高に加え、景品販売の伸長も寄与し、売上・利益を積み上げることができたと認識しています。

なお、令和8年熊本地震による影響については、現時点では軽微にとどまるとの報告を受けています。当社としては、お客様および従業員の安全を第一に対応してまいります。

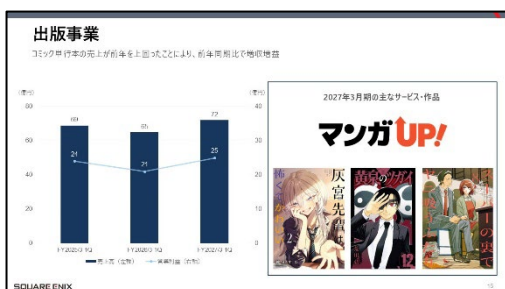
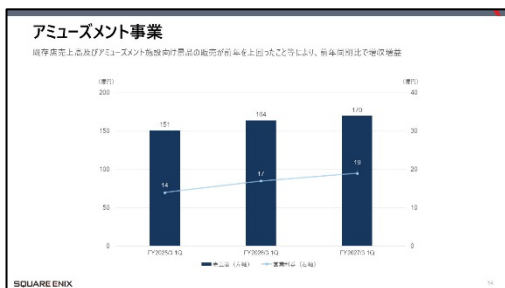
出版事業についてご説明します。

当第1四半期は、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」では、アニメ放送開始を契機としてコミックスの販売が伸長しました。また、「スーパーの裏でヤニ吸うふたり」についても、コミックスの販売が好調に推移しました。

また、「灰宮先輩は怖くてかわいい」も販売が好調に推移しています。

さらに、北米を中心とした海外におけるコミックス販売も堅調に



推移し、業績に寄与しました。

引き続き、こうした作品のメディア展開などを通じてコミックスの販売拡大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 1 四半期のデジタル媒体の売上構成比は 59%となり、前年同期から上昇しました。

海外では引き続き紙媒体が強い一方、国内では紙媒体からデジタル媒体へのシフトが進んでいると認識しています。

当社としても、紙媒体とのバランスを取りながら、デジタルでの販売拡大にも取り組み、市場の変化に対応していきます。

ライツ・プロパティ等事業についてご説明します。

当第 1 四半期は、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。

商品販売では、「SQUARE ENIX MASTERLINE ファイナルファンタジーVII リバース」などが好調に推移しました。

また、吉野家と「ドラゴンクエストウォーク」のコラボレーションなど、当社 IP を活用した取り組みも業績に寄与しました。

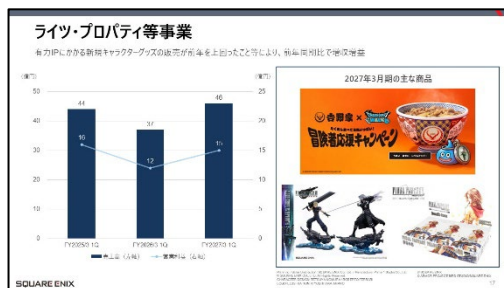
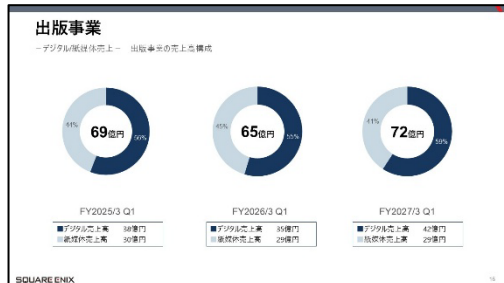
引き続き、商品販売や他社とのコラボレーションなどを通じて、当社 IP の価値最大化に取り組んでいきます。

以上、2027 年 3 月期第 1 四半期の決算についてご説明しました。

当第 1 四半期は、各事業でこれまで進めてきた取り組みの成果が業績に表れ、中期経営計画の最終年度として順調なスタートを切ることができたと認識しています。

一方で、まだ第 1 四半期を終えた段階であり、引き続き各施策を着実に進めてまいります。

私からの説明は以上となります。



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 1 四半期決算説明会 質疑応答

日 時 : 2026 年 8 月 10 日(月) 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. 「ドラゴンクエスト XII」について、開発体制を見直しリスタートしたことを公表しているが、具体的にどのような変更を行ったのか。また、開発期間の長期化や開発費の増加など、今後の業績への影響をどのように考えているか。

A. 「ドラゴンクエスト XII」については、当社として改めて、お客様が「ドラゴンクエスト」に求めるものや、タイトルとしてあるべき姿を検討した結果、開発体制を見直す判断をした。

具体的な発売時期については、開発の進捗状況のみならず、マーケティングやセールスを含むパブリッシングの観点から、当社 IP 全体のポートフォリオの中で最適なタイミングを見極めていく考えである。そのため、開発状況に加え、当社 IP ポートフォリオ全体の中でタイトル価値を最大化できる投入時期を戦略的に検討していく。

Q. HD ゲームでは、カタログタイトルを中心に販売本数が大きく伸長し、収益性も改善している。こうしたリピート販売の伸びについて、今後も構造的・継続的に伸ばしていける手応えを感じているか。

A. リピート販売については、「ファイナルファンタジーVII リベレーション」の発表を契機に、「ファイナルファンタジーVII リバーズ」や「ファイナルファンタジーVII リメイク」などの過去作品の販売が伸長した。このように、新作や期待作への注目が高まるタイミングで、関連する過去作品にもお客様の関心を広げていく取り組みが成果につながっている。

また、中期経営計画で進めてきたマルチプラットフォーム戦略により、過去作品を含め、お客様が遊びたい時にさまざまなプラットフォームで当社タイトルに触れられる環境の整備も進めてきた。

今後は、マーケティングやセールスにおけるデータ整備を進め、よりデータドリブンにカタログタイトルの販売を伸ばしていきたいと考えている。すでに一定の成果が数字として表れていることから、今後さらに取り組みの精度を高め、こうした構造をより強固なものにしていく。

Q. MMO について、売上高が増加している一方で営業利益は前年同期並みにとどまっている。今後、「ファイナルファンタジーXIV: 白銀のワンダラー」の発売に向けて、収益性をどのように見ているか。

A. 「ファイナルファンタジーXIV」については、「ファイナルファンタジーXIV: 白銀のワンダラー」の開発費やマーケティング費用を、発売に先行して各四半期で計上していくことから、当第 1 四半期は売上高の伸びに対して営業利益の伸びが限定的となっている。

一方、足元では「ファイナルファンタジーXIV」のユーザーアクティビティが活発化しており、ファンフェスティバルにおい

でもお客様の高い熱量を確認している。「ファイナルファンタジーXIV: 白銀のワンダラー」の発売に向けて、このモメンタムをしっかり維持していきたいと考えている。

また、「ドラゴンクエストX オンライン」や「ファイナルファンタジーXI」についても安定した運営を継続しており、MMO 全体として引き続き着実に運営していく。

Q. HD ゲームの営業利益率が大きく改善しているが、この水準をどのように評価しているか。また、通期計画に対する営業利益の進捗率が高い中、第1四半期全体の着地を計画比でどのように評価しているか。

A. HD ゲームについては、「Summer Game Fest」での「ファイナルファンタジーVII リベレーション」の発表を契機に、カタログタイトルの販売が想定以上に伸長したことが、利益率の改善に大きく寄与した。この点については、当初計画に対するアップサイドであったと認識している。

一方、第2四半期以降については、第1四半期と同様のカタログタイトルの販売伸長が継続するかについて、慎重に見込んでいる。

全社の計画比では、HD ゲームのカタログタイトルの伸長に加え、SD における「ドラゴンクエストスマッシュグロウ」などの好調な推移もアップサイドとなり、第1四半期は計画を上回る着地となった。

ただし、まだ第1四半期を終えた段階であり、第2四半期以降には新作タイトルの投入も予定していることから、現時点では通期計画を変更する状況ではないと考えている。