

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
2027 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、2027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）		
	2027 年 3 月期	2026 年 3 月期	前年比
	第 1 四半期	第 1 四半期	
売上高	78,423	59,275	32.3%
営業利益	17,008	9,018	88.6%
経常利益	18,766	6,889	172.4%
親会社株主に帰属する四半期純利益	13,244	4,804	175.7%
1 株当たり四半期純利益	36.73 円	13.33 円	—

	■ご参考：通期（4 月 1 日～3 月 31 日）		
	2027 年 3 月期計画	2026 年 3 月期	前年比
売上高	298,000	297,661	0.1%
営業利益	49,000	54,736	△10.5%
経常利益	49,000	64,469	△24.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	31,000	29,616	4.7%
1 株当たり当期純利益	85.99 円	82.15 円	—

当社は、2025年9月30日を基準日、2025年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。上記の1株当たり四半期純利益および1株当たり当期純利益は、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。詳細な情報は本日開示の決算短信およびIR資料（<https://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/>）をご参照下さい。

2027 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のうち HD（High-Definition）ゲームにおいては、Nintendo Switch 2、Xbox Series X|S および Windows 向け「ファイナルファンタジーVII リバース」や「冒険家エリオットの千年物語」等の新作タイトルが底堅く推移したことに加え、カタログタイトルの販売も伸長したことから、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）は、ファイナルファンタジーXIV の最新拡張パッケージ発表等を受けたアクティビティ改善により増収となった一方、2027 年初頭の発売に向けた関連費用の先行計上により微増益となりました。

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、「ディシディア デュエルム ファイナルファンタジー」および「ドラゴンクエストマッシュグロウ」の売上寄与等により、前年同期比で増収増益となりました。

アミューズメント事業においては、既存店売上高及びアミューズメント施設向け景品の販売が前年を上回ったこと等により、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、コミック単行本の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。

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上回ったこと等により、前年同期比で増収増益となりました。

<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 9,700 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 2 億 1,200 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。