



2027年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年8月10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）桐生 隆司
問合せ先責任者 （役職名）グループ財務戦略部長 （氏名）濱田 高行 TEL 03-5292-8000
配当支払開始予定日 —
決算補足説明資料作成の有無：有
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. 2027年3月期第1四半期の連結業績（2026年4月1日～2026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	%
2027年3月期第1四半期	78,423	32.3	17,008	88.6	18,766	172.4	13,244	175.7
2026年3月期第1四半期	59,275	△15.2	9,018	△16.8	6,889	△55.0	4,804	△54.8

（注）包括利益 2027年3月期第1四半期 14,369百万円（215.7%） 2026年3月期第1四半期 4,552百万円（△58.3%）

	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
2027年3月期第1四半期	36.73	36.71
2026年3月期第1四半期	13.33	13.32

（注）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及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、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。

（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	%
2027年3月期第1四半期	430,751	354,714	82.2
2026年3月期	438,018	349,224	79.6

（参考）自己資本 2027年3月期第1四半期 354,095百万円 2026年3月期 348,583百万円

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
2026年3月期	—	54.00	—	25.00	—
2027年3月期	—	—	—	—	—
2027年3月期（予想）	—	18.00	—	25.00	43.00

（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. 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2026年3月期の1株当たり第2四半期末配当金は当該株式分割前の実額の金額を記載しています。2026年3月期の1株当たり年間配当金合計は、株式分割の実施により、第2四半期末配当金と期末配当金との単純合算ができないため記載していません。なお、株式分割考慮後の2026年3月期の1株当たり第2四半期末配当金は18.00円、年間配当金合計は43.00円となります。

3. 2027年3月期の連結業績予想（2026年4月1日～2027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
通期	百万円 298,000	% 0.1	百万円 49,000	% △10.5	百万円 49,000	% △24.0	百万円 31,000	% 4.7	円 銭 85.99

（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. 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連結範囲の重要な変更：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）	2027年3月期1Q	367,594,788株	2026年3月期	367,594,788株
② 期末自己株式数	2027年3月期1Q	6,919,254株	2026年3月期	6,975,951株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2027年3月期1Q	360,639,856株	2026年3月期1Q	360,378,717株

（注）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。上記の発行済株式数（普通株式）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。

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー：無

※ 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。

（決算補足説明資料の入手方法について）

決算補足説明資料は2026年8月10日に当社ホームページに掲載しております。

○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	6
四半期連結包括利益計算書	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
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	8
(セグメント情報等の注記)	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1四半期連結累計期間の業績は、売上高は78,423百万円(前年同期比32.3%増)、営業利益は17,008百万円(前年同期比88.6%増)、経常利益は18,766百万円(前年同期比172.4%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は13,244百万円(前年同期比175.7%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)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「ドラゴンクエストスマッシュグロウ」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。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は49,960百万円(前年同期比51.8%増)となり、営業利益は15,583百万円(前年同期比91.8%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、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。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は17,088百万円(前年同期比3.8%増)となり、営業利益は1,913百万円(前年同期比7.8%増)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、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。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は7,261百万円(前年同期比11.0%増)となり、営業利益は2,509百万円(前年同期比17.7%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1四半期連結累計期間は、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。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は4,611百万円(前年同期比22.3%増)となり、営業利益は1,559百万円(前年同期比28.7%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363,332百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,061百万円減少しました。これは主に現金及び預金が16,362百万円減少したこと、受取手形及び売掛金が5,330百万円、コンテンツ制作勘定が4,110百万円増加したことによるものであります。固定資産は67,418百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,205百万円減少しました。

この結果、総資産は、430,751百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,267百万円減少しました。

（負債）

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は61,541百万円となり、前連結会計年度末に比べ13,188百万円減少しました。これは主に未払法人税等が12,101百万円、賞与引当金が3,540百万円減少したこと、支払手形及び買掛金が2,099百万円増加したことによるものであります。固定負債は14,495百万円となり、前連結会計年度末に比べ431百万円増加しました。

この結果、負債合計は、76,036百万円となり、前連結会計年度末に比べ12,757百万円減少しました。

（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354,714百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,489百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益が13,244百万円及び剰余金の配当9,015百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は82.2%（前連結会計年度末は79.6%）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

2027年3月期通期連結業績予想については2026年5月14日に公表した内容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 (2026年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	276,054	259,691
受取手形及び売掛金	30,482	35,812
商品及び製品	5,924	6,570
仕掛品	—	1
原材料及び貯蔵品	519	902
コンテンツ制作勘定	46,258	50,368
その他	9,423	10,227
貸倒引当金	△267	△241
流動資産合計	368,393	363,332
固定資産		
有形固定資産	27,409	26,884
無形固定資産	4,256	4,106
投資その他の資産	37,958	36,427
固定資産合計	69,624	67,418
資産合計	438,018	430,751

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2026年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	17,192	19,291
未払法人税等	16,128	4,026
賞与引当金	5,357	1,816
事務所退去費用引当金	310	284
返金負債	2,132	2,068
資産除去債務	459	457
その他	33,150	33,595
流動負債合計	74,730	61,541
固定負債		
退職給付に係る負債	4,417	4,486
資産除去債務	5,642	5,745
訴訟損失引当金	60	—
その他	3,943	4,262
固定負債合計	14,063	14,495
負債合計	88,793	76,036
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	55,213	55,334
利益剰余金	283,430	287,659
自己株式	△7,130	△7,072
株主資本合計	355,553	359,962
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△11	△92
為替換算調整勘定	△8,068	△6,776
退職給付に係る調整累計額	1,110	1,002
その他の包括利益累計額合計	△6,969	△5,866
新株予約権	293	249
非支配株主持分	346	369
純資産合計	349,224	354,714
負債純資産合計	438,018	430,751

(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)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
売上高	59,275	78,423
売上原価	25,823	34,267
売上総利益	33,451	44,156
販売費及び一般管理費	24,433	27,147
営業利益	9,018	17,008
営業外収益		
受取利息	318	706
受取配当金	0	184
為替差益	—	766
雑収入	37	125
営業外収益合計	356	1,782
営業外費用		
支払利息	15	5
為替差損	2,147	—
暗号資産評価損	15	13
移転関連費用	108	—
雑損失	197	5
営業外費用合計	2,484	23
経常利益	6,889	18,766
特別利益		
訴訟損失引当金戻入額	—	60
新株予約権戻入益	22	42
固定資産売却益	—	0
特別利益合計	22	103
特別損失		
固定資産売却損	51	0
固定資産除却損	40	14
関係会社清算損	17	—
特別損失合計	109	14
税金等調整前四半期純利益	6,802	18,856
法人税、住民税及び事業税	753	4,029
法人税等調整額	1,237	1,571
法人税等合計	1,991	5,601
四半期純利益	4,811	13,254
非支配株主に帰属する四半期純利益	7	10
親会社株主に帰属する四半期純利益	4,804	13,244

(四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
四半期純利益	4,811	13,254
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	319	△81
為替換算調整勘定	△485	1,303
退職給付に係る調整額	△93	△107
その他の包括利益合計	△259	1,114
四半期包括利益	4,552	14,369
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,560	14,347
非支配株主に係る四半期包括利益	△8	22

(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。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費（無形固定資産に係る償却費を含む。）は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年4月1日 至 2026年6月30日)
減価償却費	1,967百万円	2,085百万円

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)

1. 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並びに収益の分解情報

(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	18,674	15,209	5,920	1,888	41,692	—	41,692
海外	14,235	1,050	623	1,664	17,574	—	17,574
顧客との契約から生じ る収益	32,910	16,260	6,543	3,552	59,267	—	59,267
その他の収益	8	—	—	—	8	—	8
外部顧客への売上高	32,918	16,260	6,543	3,552	59,275	—	59,275
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	201	0	219	420	△420	—
計	32,918	16,461	6,544	3,771	59,696	△420	59,275
セグメント利益	8,126	1,775	2,131	1,211	13,244	△4,225	9,018

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,225百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,235百万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. 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。

Ⅱ 当第1四半期連結累計期間（自 2026年4月1日 至 2026年6月30日）

1. 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並びに収益の分解情報

(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	26,413	16,239	6,172	2,426	51,252	—	51,252
海外	23,547	796	1,040	1,787	27,171	—	27,171
顧客との契約から生じ る収益	49,960	17,036	7,212	4,213	78,423	—	78,423
その他の収益	0	—	—	—	0	—	0
外部顧客への売上高	49,960	17,036	7,212	4,213	78,423	—	78,423
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	51	48	397	498	△498	—
計	49,960	17,088	7,261	4,611	78,921	△498	78,423
セグメント利益	15,583	1,913	2,509	1,559	21,566	△4,557	17,008

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,557百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,566百万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. 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。