



2023年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年11月7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 2022年11月11日 配当支払開始予定日 2022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. 2023年3月期第2四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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	%
2023年3月期第2四半期	163,392	△3.3	26,044	△10.6	45,133	43.4	39,473	71.7
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

(注) 包括利益 2023年3月期第2四半期 38,471百万円 (68.0%) 2022年3月期第2四半期 22,903百万円 (43.8%)

	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
2023年3月期第2四半期	329.91	329.35
2022年3月期第2四半期	192.48	192.04

(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	%
2023年3月期第2四半期	400,149	309,140	77.0
2022年3月期	380,902	284,429	74.4

(参考) 自己資本 2023年3月期第2四半期 308,194百万円 2022年3月期 283,519百万円

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
2022年3月期	—	10.00	—	119.00	129.00
2023年3月期	—	10.00	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	—	—

(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. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

2023年3月期の連結業績予想につきましては、非開示といたします。詳細は、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）：有
新規 1社（社名）、除外 1社（社名 CRYSTAL DYNAMICS, INC.）

(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）	2023年3月期2Q	122,531,596株	2022年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2023年3月期2Q	2,820,128株	2022年3月期	2,927,230株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期2Q	119,649,725株	2022年3月期2Q	119,451,428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2022年11月7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)	8

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163,392百万円(前年同期比3.3%減)、営業利益は26,044百万円(前年同期比10.6%減)となりました。為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が20,143百万円発生したことなどにより、経常利益は45,133百万円(前年同期比43.4%増)となりました。また、当社グループの海外のスタジオ及び一部IPを売却する株式譲渡契約の締結に係る関係会社株式売却益が9,455百万円発生したことなどにより、親会社株主に帰属する四半期純利益は39,473百万円(前年同期比71.7%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、「ライブアライブ」、「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オフライン」等の発売があったものの、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」を発売した前年と比較して、新作タイトルによる収益が減少したことにより、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、8月にサービスを開始した「鋼の錬金術師 MOBILE」が好調な滑り出しを切ったものの、既存タイトルの弱含みをカバーするには至らなかったこと等により、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117,156百万円(前年同期比9.5%減)となり、営業利益は24,596百万円(前年同期比16.6%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、既存店売上高が前年を大幅に上回ったことを受け、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25,859百万円(前年同期比22.7%増)となり、営業利益は2,547百万円(前年同期比289.9%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2四半期連結累計期間は、「その着せ替え人形は恋をする」の大ヒット等によりコミック単行本の売上が好調に推移し、デジタル販売及び紙媒体の販売が増加したことから、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14,686百万円(前年同期比3.8%増)となり、営業利益は6,052百万円(前年同期比1.3%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、有力IPにかかる新規キャラクターグッズ等の販売が好調であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で増収減益となりました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は7,429百万円(前年同期比28.0%増)となり、営業利益は1,775百万円(前年同期比1.2%減)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346,942百万円となり、前連結会計年度末に比べ24,486百万円増加しました。これは主に現金及び預金が26,528百万円、コンテンツ制作勘定が2,275百万円増加したこと、受取手形及び売掛金が3,255百万円、流動資産その他が1,509百万円減少したことによるものであります。固定資産は53,207百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,240百万円減少しました。

この結果、総資産は、400,149百万円となり、前連結会計年度末に比べ19,246百万円増加しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は80,613百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,186百万円減少しました。これは主に未払法人税等が1,826百万円増加したこと、支払手形及び買掛金が3,033百万円、賞与引当金が2,657百万円減少したことによるものであります。固定負債は10,395百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,277百万円減少しました。

この結果、負債合計は、91,009百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,463百万円減少しました。

(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309,140百万円となり、前連結会計年度末に比べ24,710百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益39,473百万円、剰余金の配当14,232百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は77.0%（前連結会計年度末は74.4%）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

家庭用ゲーム市場は、デジタル化をはじめとした技術の進化によって、コンテンツの提供形態がパッケージ販売から、ダウンロード販売といったデジタル化へのシフトに加え、ビジネスモデルが従来の売り切り型から、フリートクトプレイ、ゲーム内課金、サブスクリプション等に多角化したことによって、成長を続けています。

モバイルゲーム市場は、スマートフォンの性能向上により、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。市場規模は、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。国内においては、上位のタイトルの固定化が目立つ一方で、アジア地域の企業が国内市場における存在感を増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。

2023年3月期の連結業績においては、2022年8月26日付「特定子会社等の異動を伴う株式譲渡完了のお知らせ」のとおり、海外スタジオの売却が完了し、当第2四半期にて関係会社株式売却益を計上いたしました。

しかしながら、当期業績に与える影響につきましては、本件の性質上、売却時点のみにとどまらず、ITシステムの移管等に伴う費用の精査が必要です。

また、当期は新作大型タイトルの発売を下期に予定しておりますが、世界的なサプライチェーンの混乱等が続いており、合理的な販売予測が難しい状況です。

加えて、急激な為替変動が経常利益及び当期純利益に及ぼす恐れがあります。また、インフレーションや世界的な金利の急上昇により、今後の経済情勢によっては、当社グループへの業績に大きな影響を与える可能性があります。

以上の通り、2023年3月期の連結業績予想につきましては、合理的な算出を行うことが困難と判断したため、非開示といたします。

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 (2022年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	163,088	189,616
受取手形及び売掛金	44,968	41,712
商品及び製品	4,687	4,979
仕掛品	18	—
原材料及び貯蔵品	485	575
コンテンツ制作勘定	96,765	99,040
その他	12,711	11,201
貸倒引当金	△268	△184
流動資産合計	322,455	346,942
固定資産		
有形固定資産	19,814	16,903
無形固定資産	7,375	5,850
投資その他の資産	31,257	30,453
固定資産合計	58,447	53,207
資産合計	380,902	400,149

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	27,598	24,565
未払法人税等	8,442	10,268
賞与引当金	6,539	3,882
返金負債	5,616	5,263
その他	35,602	36,633
流動負債合計	83,800	80,613
固定負債		
役員退職慰労引当金	17	17
退職給付に係る負債	3,842	3,966
資産除去債務	3,842	3,819
その他	4,969	2,591
固定負債合計	12,672	10,395
負債合計	96,472	91,009
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,880	54,030
利益剰余金	221,316	246,556
自己株式	△8,964	△8,637
株主資本合計	290,272	315,989
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△24	52
為替換算調整勘定	△6,844	△7,970
退職給付に係る調整累計額	116	123
その他の包括利益累計額合計	△6,752	△7,794
新株予約権	718	714
非支配株主持分	191	230
純資産合計	284,429	309,140
負債純資産合計	380,902	400,149

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
売上高	168,917	163,392
売上原価	75,799	72,545
売上総利益	93,118	90,847
販売費及び一般管理費	63,971	64,802
営業利益	29,146	26,044
営業外収益		
受取利息	37	188
受取配当金	0	0
為替差益	945	20,143
有価証券運用益	790	383
暗号資産売却益	567	838
売却目的事業に係る収益	—	3,648
雑収入	41	56
営業外収益合計	2,383	25,258
営業外費用		
支払利息	41	55
支払手数料	4	1,029
売却目的事業に係る費用	—	5,083
雑損失	1	0
営業外費用合計	46	6,169
経常利益	31,483	45,133
特別利益		
固定資産売却益	0	—
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	144	9
関係会社株式売却益	344	9,455
その他	47	4
特別利益合計	536	9,469
特別損失		
固定資産除却損	25	22
減損損失	5	1
臨時休業等による損失	296	—
コンテンツ等廃棄損	—	2,116
その他	7	144
特別損失合計	334	2,285
税金等調整前四半期純利益	31,685	52,317
法人税、住民税及び事業税	8,394	12,187
法人税等調整額	290	643
法人税等合計	8,684	12,830
四半期純利益	23,000	39,487
非支配株主に帰属する四半期純利益	8	14
親会社株主に帰属する四半期純利益	22,991	39,473

(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 2021年4月1日 至 2021年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年9月30日)
四半期純利益	23,000	39,487
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△70	76
為替換算調整勘定	12	△1,100
退職給付に係る調整額	△38	6
その他の包括利益合計	△96	△1,016
四半期包括利益	22,903	38,471
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	22,882	38,431
非支配株主に係る四半期包括利益	20	39

(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)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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)

(グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、第1四半期連結会計期間から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行しております。これに伴い、法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示については、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」(実務対応報告第42号 2021年8月12日。以下「実務対応報告第42号」という。)に従っております。また、実務対応報告第42号第32項(1)に基づき、実務対応報告第42号の適用に伴う会計方針の変更による影響はないものとみなしております。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年9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	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. 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2四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年9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	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
国内	69,627	24,281	13,667	3,226	110,802	—	110,802
海外	47,509	434	1,004	3,641	52,589	—	52,589
顧客との契約から生じ る収益	117,137	24,716	14,671	6,867	163,392	—	163,392
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	117,137	24,716	14,671	6,867	163,392	—	163,392
セグメント間の内部売 上高又は振替高	19	1,143	14	562	1,739	△1,739	—
計	117,156	25,859	14,686	7,429	165,132	△1,739	163,392
セグメント利益	24,596	2,547	6,052	1,775	34,972	△8,928	26,044

(注) 1. セグメント利益の調整額△8,928百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△9,021百万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。