



2024年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年8月4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) 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 2023年8月9日 配当支払開始予定日 —
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. 2024年3月期第1四半期の連結業績（2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第1四半期	85,669	14.4	3,097	△78.5	9,178	△65.0	6,300	△65.7
2023年3月期第1四半期	74,876	△15.5	14,430	△16.7	26,255	48.7	18,355	45.0

(注) 包括利益 2024年3月期第1四半期 6,121百万円 (△63.6%) 2023年3月期第1四半期 16,833百万円 (31.4%)

	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
2024年3月期第1四半期	52.61	52.52
2023年3月期第1四半期	153.45	153.19

(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	%
2024年3月期第1四半期	392,444	310,108	78.9
2023年3月期	399,634	317,266	79.1

(参考) 自己資本 2024年3月期第1四半期 309,539百万円 2023年3月期 316,290百万円

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
2023年3月期	—	10.00	—	114.00	124.00
2024年3月期	—	—	—	—	—
2024年3月期（予想）	—	10.00	—	87.00	97.00

(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. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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	360,000	4.9	55,000	24.1	55,000	0.5	38,500	△21.9	321.68

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

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 ー社 （社名） 、除外 ー社 （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）	2024年3月期1Q	122,531,596株	2023年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2024年3月期1Q	2,600,280株	2023年3月期	2,803,193株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期1Q	119,753,839株	2023年3月期1Q	119,616,868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2023年8月4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1四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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
(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1四半期連結累計期間の業績は、売上高は85,669百万円(前年同期比14.4%増)、営業利益は3,097百万円(前年同期比78.5%減)となりました。また、為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が5,835百万円発生したことなどにより、経常利益は9,178百万円(前年同期比65.0%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は6,300百万円(前年同期比65.7%減)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、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」等を発売したことにより、前年同期比で増収となりました。

MMO(多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム)は、前年同期比で減収となりました。

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、6月に「ドラゴンクエストチャンピオンズ」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、前年同期比で減収となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は62,375百万円(前年同期比16.4%増)となり、営業利益は2,745百万円(前年同期比80.6%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1四半期連結累計期間は、既存店売上高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13,330百万円(前年同期比11.3%増)となり、営業利益は1,481百万円(前年同期比29.7%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、デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を下回ったことにより、前年同期比で減収減益となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は5,969百万円(前年同期比4.7%減)となり、営業利益は2,129百万円(前年同期比14.8%減)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好調だったこと等によって、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4,747百万円(前年同期比28.7%増)となり、営業利益は1,290百万円(前年同期比51.9%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333,635百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,623百万円減少しました。これは主に現金及び預金が13,579百万円、コンテンツ制作勘定が8,180百万円減少したこと、受取手形及び売掛金が8,055百万円、流動資産その他が5,068百万円増加したことによるものであります。固定資産は58,808百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,432百万円増加しました。

この結果、総資産は、392,444百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,190百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は71,635百万円となり、前連結会計年度末に比べ69百万円減少しました。これは主に賞与引当金が2,247百万円、支払手形及び買掛金が1,052百万円減少したこと、流動負債その他が1,539百万円、返金負債が1,306百万円増加したことによるものであります。固定負債は10,699百万円となり、前連結会計年度末に比べ36百万円増加しました。

この結果、負債合計は、82,335百万円となり、前連結会計年度末に比べ32百万円減少しました。

(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310,108百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,157百万円減少しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益6,300百万円及び剰余金の配当13,649百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は78.9%（前連結会計年度末は79.1%）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、フリートップレイ、ゲーム内課金、サブスクリプション等に多角化しており、今後も成長が見込まれています。新作においては、一部の大型タイトルに人気が集まることにより、タイトルの成否が顕著に表れる傾向となっています。

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。また、スマホゲームのグローバル化、マルチデバイス化によって、コンテンツの大型化がみられており、市場規模は、今後も成長が見込まれています。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。

このように、家庭用ゲーム市場及びモバイルゲーム市場ともに競争が激化している中で、ヒット作を出し続けるためには、従前のIPを活用した事業展開に加えて、新規IP創出への挑戦及び開発リソースの確保が重要になってきています。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・利益の持続的な成長を可能とすべく、収益基盤を確立する取り組みを進めております。

なお、2024年3月期通期連結業績予想については2023年5月12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 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	193,501	179,922
受取手形及び売掛金	39,908	47,964
商品及び製品	4,872	4,803
原材料及び貯蔵品	827	833
コンテンツ制作勘定	87,217	79,037
その他	16,185	21,253
貸倒引当金	△255	△178
流動資産合計	342,258	333,635
固定資産		
有形固定資産	17,743	20,227
無形固定資産	5,856	5,697
投資その他の資産	33,775	32,884
固定資産合計	57,376	58,808
資産合計	399,634	392,444

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,558	22,505
未払法人税等	3,452	3,837
賞与引当金	4,532	2,285
返金負債	5,186	6,493
その他	34,974	36,514
流動負債合計	71,704	71,635
固定負債		
役員退職慰労引当金	7	7
退職給付に係る負債	3,908	4,001
資産除去債務	4,424	4,391
その他	2,322	2,299
固定負債合計	10,663	10,699
負債合計	82,368	82,335
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	54,142	54,307
利益剰余金	255,151	247,802
自己株式	△8,587	△7,966
株主資本合計	324,745	318,183
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	△66
為替換算調整勘定	△8,765	△8,846
退職給付に係る調整累計額	308	268
その他の包括利益累計額合計	△8,454	△8,644
新株予約権	752	336
非支配株主持分	222	233
純資産合計	317,266	310,108
負債純資産合計	399,634	392,444

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高	74,876	85,669
売上原価	30,237	49,144
売上総利益	44,638	36,525
販売費及び一般管理費	30,207	33,427
営業利益	14,430	3,097
営業外収益		
受取利息	31	183
受取配当金	0	0
為替差益	13,055	5,835
有価証券運用益	111	9
売却目的事業に係る収益	2,427	—
雑収入	29	64
営業外収益合計	15,655	6,093
営業外費用		
支払利息	31	7
支払手数料	657	1
売却目的事業に係る費用	3,140	—
暗号資産評価損	—	3
雑損失	0	0
営業外費用合計	3,829	12
経常利益	26,255	9,178
特別利益		
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	3	—
特別利益合計	3	—
特別損失		
固定資産除却損	15	43
減損損失	1	—
特別損失合計	16	43
税金等調整前四半期純利益	26,242	9,135
法人税、住民税及び事業税	6,705	1,460
法人税等調整額	1,176	1,368
法人税等合計	7,882	2,829
四半期純利益	18,359	6,305
非支配株主に帰属する四半期純利益	4	5
親会社株主に帰属する四半期純利益	18,355	6,300

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益	18,359	6,305
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△9	△68
為替換算調整勘定	△1,520	△76
退職給付に係る調整額	3	△39
その他の包括利益合計	△1,526	△184
四半期包括利益	16,833	6,121
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	16,815	6,111
非支配株主に係る四半期包括利益	17	10

(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。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022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	29,964	11,395	5,999	1,299	48,659	—	48,659
海外	23,591	154	257	2,212	26,216	—	26,216
顧客との契約から生じ る収益	53,556	11,550	6,257	3,511	74,876	—	74,876
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	53,556	11,550	6,257	3,511	74,876	—	74,876
セグメント間の内部売 上高又は振替高	14	426	3	177	622	△622	—
計	53,570	11,977	6,261	3,689	75,498	△622	74,876
セグメント利益	14,140	1,142	2,498	849	18,631	△4,201	14,430

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,201百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,251百万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 2023年4月1日 至 2023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 ターテイン 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	32,988	12,829	5,605	1,370	52,794	—	52,794
海外	29,374	274	340	2,876	32,865	—	32,865
顧客との契約から生じ る収益	62,363	13,103	5,945	4,247	85,660	—	85,660
その他の収益	9	—	—	—	9	—	9
外部顧客への売上高	62,373	13,103	5,945	4,247	85,669	—	85,669
セグメント間の内部売 上高又は振替高	1	226	23	500	752	△752	—
計	62,375	13,330	5,969	4,747	86,422	△752	85,669
セグメント利益	2,745	1,481	2,129	1,290	7,646	△4,548	3,097

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,548百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,576百万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。