

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  
2026年3月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、2026年3月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

	百万円		
	2026年3月期	2025年3月期	前年比
売上高	297,661	324,506	△8.3%
営業利益	54,736	40,580	34.9%
経常利益	64,469	40,939	57.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	29,616	24,414	21.3%
1株当たり当期純利益	82.15円	67.79円	—

## ■ご参考：通期（4月1日～3月31日）

	百万円		
	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。

2026年3月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は、HD（High-Definition）ゲームにおいて、「ファイナルファンタジータクティクス - イヴァリース クロニクルズ」、「ドラゴンクエスト I & II」、「ドラゴンクエストVII Reimagined」等の新作タイトルの販売が底堅く推移したことに加え、カタログタイトルの売上も前年を上回ったこと等により、前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）においては、前年に「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ「ファイナルファンタジーXIV: 黄金のレガシー」を発売したことから、前期比で減収減益となりました。

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、既存タイトルの弱含み等により前期比で減収となったものの、決済手段の多様化による収益性の改善により増益となりました。

アミューズメント事業は、機器販売が前年を下回ったものの、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、前期比で増収増益となりました。

出版事業は、コミック単行本の売上が前年を下回ったことにより、前期比で減収減益となりました。

ライセンス・プロパティ等事業は、有力IPにかかるロイヤリティ収入の計上等によって、前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2億900万本以上）、「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。