2026 年 11 月 11 日

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 2 四半期（中間期）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2四半期（中間期）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

■中間連結会計期間（4 月 1 日～9 月 30 日）　百万円

	2027 年 3 月期 中間期	2026 年 3 月期 中間期	前年比
売上高	**163,179**	133,895	21.9%
営業利益	**38,793**	27,278	42.2%
経常利益	**40,336**	28,553	41.3%
親会社株主に帰属する中間純利益	**28,566**	10,052	184.2%
1 株当たり中間純利益	**79.20 円**	27.89 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	**310,000**	297,661	4.1%
営業利益	**59,000**	54,736	7.8%
経常利益	**59,000**	64,469	△8.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	**37,000**	29,616	24.9%
1 株当たり当期純利益	**102.58 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 株当たり中間純利益および 1 株当たり当期純利益は、前年連結会計年度の期首に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2四半期（中間期）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、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。

アミューズメント事業は、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・プロパティ等事業は、前年に有力IPにかかるロイヤリティ収入の計上があったこと等によって、前年同期比で減収減益となりました。

＜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1億本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同2億1,500万本以上）、「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。