



## 2024年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023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) 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11月13日 配当支払開始予定日 2023年12月5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2四半期の連結業績（2023年4月1日～2023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	%
2024年3月期第2四半期	172,046	5.3	17,337	△33.4	26,124	△42.1	16,623	△57.9
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

(注) 包括利益 2024年3月期第2四半期 16,687百万円 (△56.6%) 2023年3月期第2四半期 38,471百万円 (68.0%)

	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2四半期	138.70	138.57
2023年3月期第2四半期	329.91	329.35

#### (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2四半期	411,039	320,727	77.9
2023年3月期	399,634	317,266	79.1

(参考) 自己資本 2024年3月期第2四半期 320,136百万円 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	—	10.00	—	—	—
2024年3月期（予想）	—	—	—	87.00	97.00

(注) 直前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) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無：無  
 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 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）	2024年3月期2Q	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2Q	2,580,596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2Q	119,849,559株	2023年3月期2Q	119,649,725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
(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172,046百万円(前年同期比5.3%増)、営業利益は17,337百万円(前年同期比33.4%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7,803百万円発生したことなどにより、経常利益は26,124百万円(前年同期比42.1%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は16,623百万円(前年同期比57.9%減)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)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」、9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」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2四半期連結累計期間の売上高は122,046百万円(前年同期比4.2%増)となり、営業利益は15,520百万円(前年同期比36.9%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2四半期連結累計期間の売上高は28,499百万円(前年同期比10.2%増)となり、営業利益は3,279百万円(前年同期比28.7%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2四半期連結累計期間は、前年同期比で減収減益となったものの、全体として底堅く推移しました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は14,493百万円(前年同期比1.3%減)となり、営業利益は5,521百万円(前年同期比8.8%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2四半期連結累計期間の売上高は8,372百万円(前年同期比12.7%増)となり、営業利益は1,870百万円(前年同期比5.4%増)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353,736百万円となり、前連結会計年度末に比べ11,478百万円増加しました。これは主に現金及び預金が7,791百万円、受取手形及び売掛金が7,417百万円増加したこと、流動資産その他が3,728百万円減少したことによるものであります。固定資産は57,302百万円となり、前連結会計年度末に比べ73百万円減少しました。

この結果、総資産は、411,039百万円となり、前連結会計年度末に比べ11,404百万円増加しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は79,646百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,941百万円増加しました。これは主に流動負債その他が5,361百万円、未払法人税等が1,285百万円、返金負債が1,175百万円増加したことによるものであります。固定負債は10,664百万円となり、前連結会計年度末に比べ1百万円増加しました。

この結果、負債合計は、90,311百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,943百万円増加しました。

(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320,727百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,461百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益16,623百万円、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77.9%（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、フリートゥプレイ、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、当期新作タイトルの下期における販売動向を見極める必要があることから、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2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	193,501	201,293
受取手形及び売掛金	39,908	47,326
商品及び製品	4,872	5,136
原材料及び貯蔵品	827	826
コンテンツ制作勘定	87,217	86,996
その他	16,185	12,456
貸倒引当金	△255	△299
流動資産合計	342,258	353,736
固定資産		
有形固定資産	17,743	20,103
無形固定資産	5,856	5,704
投資その他の資産	33,775	31,494
固定資産合計	57,376	57,302
資産合計	399,634	411,039

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,558	23,708
未払法人税等	3,452	4,737
賞与引当金	4,532	4,502
返金負債	5,186	6,362
その他	34,974	40,336
流動負債合計	71,704	79,646
固定負債		
役員退職慰労引当金	7	—
退職給付に係る負債	3,908	4,062
資産除去債務	4,424	4,404
その他	2,322	2,198
固定負債合計	10,663	10,664
負債合計	82,368	90,311
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	54,142	54,289
利益剰余金	255,151	258,125
自己株式	△8,587	△7,906
株主資本合計	324,745	328,548
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	△97
為替換算調整勘定	△8,765	△8,542
退職給付に係る調整累計額	308	228
その他の包括利益累計額合計	△8,454	△8,411
新株予約権	752	347
非支配株主持分	222	244
純資産合計	317,266	320,727
負債純資産合計	399,634	411,039

## (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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
売上高	163,392	172,046
売上原価	72,545	87,162
売上総利益	90,847	84,884
販売費及び一般管理費	64,802	67,546
営業利益	26,044	17,337
営業外収益		
受取利息	188	618
受取配当金	0	0
為替差益	20,143	7,803
有価証券運用益	383	259
暗号資産売却益	838	161
売却目的事業に係る収益	3,648	—
雑収入	56	90
営業外収益合計	25,258	8,934
営業外費用		
支払利息	55	95
支払手数料	1,029	2
売却目的事業に係る費用	5,083	—
暗号資産評価損	—	48
雑損失	0	0
営業外費用合計	6,169	147
経常利益	45,133	26,124
特別利益		
関係会社株式売却益	9,455	—
新株予約権戻入益	4	8
その他	9	—
特別利益合計	9,469	8
特別損失		
固定資産売却損	—	2
固定資産除却損	22	63
減損損失	1	—
関係会社株式評価損	—	1,180
コンテンツ等廃棄損	2,116	—
その他	144	146
特別損失合計	2,285	1,392
税金等調整前四半期純利益	52,317	24,740
法人税、住民税及び事業税	12,187	6,171
法人税等調整額	643	1,935
法人税等合計	12,830	8,106
四半期純利益	39,487	16,633
非支配株主に帰属する四半期純利益	14	10
親会社株主に帰属する四半期純利益	39,473	16,623



(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 2022年4月1日 至 2022年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年9月30日)
四半期純利益	39,487	16,633
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	76	△100
為替換算調整勘定	△1,100	233
退職給付に係る調整額	6	△79
その他の包括利益合計	△1,016	54
四半期包括利益	38,471	16,687
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	38,431	16,666
非支配株主に係る四半期包括利益	39	21

## (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。

## II 当第2四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023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	62,626	27,422	13,609	3,125	106,784	—	106,784
海外	59,394	574	859	4,411	65,240	—	65,240
顧客との契約から生じ る収益	122,021	27,997	14,469	7,537	172,025	—	172,025
その他の収益	21	—	—	—	21	—	21
外部顧客への売上高	122,042	27,997	14,469	7,537	172,046	—	172,046
セグメント間の内部売 上高又は振替高	4	502	24	834	1,365	△1,365	—
計	122,046	28,499	14,493	8,372	173,411	△1,365	172,046
セグメント利益	15,520	3,279	5,521	1,870	26,191	△8,853	17,337

(注) 1. セグメント利益の調整額△8,853百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△8,891百万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。