



## 令和2年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

令和元年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) 最高財務責任者 (氏名) 渡邊 一治 TEL 03-5292-8000  
 四半期報告書提出予定日 令和元年11月13日 配当支払開始予定日 令和元年12月4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. 令和2年3月期第2四半期の連結業績（平成31年4月1日～令和元年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	%
2年3月期第2四半期	120,762	8.2	15,918	62.9	15,609	6.1	10,969	32.0
31年3月期第2四半期	111,617	△15.5	9,771	△62.2	14,709	△44.7	8,308	△52.6

(注) 包括利益 2年3月期第2四半期 10,828百万円 (48.3%) 31年3月期第2四半期 7,303百万円 (△59.4%)

	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
2年3月期第2四半期	92.02	91.90
31年3月期第2四半期	69.74	69.59

(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	%
2年3月期第2四半期	285,024	213,027	74.5
31年3月期	282,614	206,445	72.8

(参考) 自己資本 2年3月期第2四半期 212,280百万円 31年3月期 205,789百万円

### 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
31年3月期	—	10.00	—	37.00	47.00
2年3月期	—	10.00	—	—	—
2年3月期（予想）	—	—	—	33.00	43.00

(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. 令和2年3月期の連結業績予想（平成31年4月1日～令和2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	270,000	△0.5	24,000	△2.6	24,000	△15.5	16,800	△13.3	140.97

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※ 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 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 有
- 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）	2年3月期2Q	122,531,596株	31年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2年3月期2Q	3,307,726株	31年3月期	3,324,532株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2年3月期2Q	119,210,568株	31年3月期2Q	119,136,026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令和元年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
(セグメント情報)	9

## 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、及びライセンス・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120,762百万円(前年同期比8.2%増)、営業利益は15,918百万円(前年同期比62.9%増)、経常利益は15,609百万円(前年同期比6.1%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は10,969百万円(前年同期比32.0%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、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいては、「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」や「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」Nintendo Switch版・Xbox One版等を発売いたしました。前年同期に新規大型タイトルの発売があったため、その反動により前年同期比で減収となりました。また、前期に発売した新作のレポート販売が弱かったため営業損失となりました。

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、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」の好調に加えて、2019年9月に配信開始した「ドラゴンクエストウォーク」が好調な出足を切り、前年同期比で増収増益となりました。

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」拡張パッケージの発売とそれに伴う課金会員者数の増加により、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85,406百万円(前年同期比4.2%増)となり、営業利益は16,686百万円(前年同期比33.0%増)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、アミューズメント機器で新規タイトルの発売がなかったものの、店舗運営が好調に推移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22,822百万円(前年同期比11.2%増)となり、営業利益は1,330百万円(前年同期比83.3%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、マンガアプリの「マンガUP!」を含む電子書籍形式の販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、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9,064百万円(前年同期比42.3%増)となり、営業利益は3,211百万円(前年同期比87.2%増)となりました。

#### ○ライセンス・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、自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があったことから、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4,511百万円(前年同期比35.3%増)となり、営業利益は631百万円(前年同期比112.9%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234,551百万円となり、前連結会計年度末に比べ259百万円減少しました。これは主に現金及び預金が5,666百万円、受取手形及び売掛金が4,617百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が10,120百万円増加したことによるものであります。固定資産は50,472百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,669百万円増加しました。

この結果、総資産は、285,024百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,410百万円増加しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は61,596百万円となり、前連結会計年度末に比べ5,852百万円減少しました。これは主に支払手形及び買掛金が3,897百万円、返品調整引当金が3,444百万円減少したこと、未払法人税等が2,938百万円増加したことによるものであります。固定負債は10,400百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,681百万円増加しました。

この結果、負債合計は、71,997百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,171百万円減少しました。

(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213,027百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,581百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益10,969百万円、剰余金の配当4,410百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は74.5%（前連結会計年度末は72.8%）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

当社グループを取り巻く事業環境は、家庭用ゲーム機ソフト市場において欧米市場における競争激化・上位集中が進む一方、新ゲーム・プラットフォーム、XR（VR（仮想現実）、MR（複合現実）、AR（拡張現実）の総称）、人工知能（AI）、ブロックチェーン技術等により、新たな市場拡大が期待されています。また、「デジタル」と呼ばれるゲーム本編のダウンロード販売や追加コンテンツの提供が急速に普及し、家庭用ゲーム機向けソフト市場の流通形態が変化しつつあります。さらに、ストリーミングがゲームの提供にも拡がろうとしています。

スマートデバイス向けゲーム市場は、スマートフォンの性能向上により、より豊かな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。市場規模も、欧米・アジア地域が伸長することにより、世界的に拡大を続けています。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。

なお、令和2年3月期通期の連結業績予想については、下期の販売動向を見極める必要があることから、令和元年5月13日に発表した業績予想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 (平成31年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和元年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	129,468	123,801
受取手形及び売掛金	40,396	35,779
商品及び製品	4,484	4,806
仕掛品	5	12
原材料及び貯蔵品	330	300
コンテンツ制作勘定	50,620	60,740
その他	9,770	9,245
貸倒引当金	△265	△135
流動資産合計	234,811	234,551
固定資産		
有形固定資産	17,889	19,410
無形固定資産	5,105	5,269
投資その他の資産	24,809	25,793
固定資産合計	47,803	50,472
資産合計	282,614	285,024

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成31年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (令和元年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,592	19,694
短期借入金	8,685	7,959
未払法人税等	1,694	4,633
賞与引当金	3,273	2,645
返品調整引当金	9,178	5,734
店舗閉鎖損失引当金	49	25
資産除去債務	5	38
その他	20,968	20,864
流動負債合計	67,449	61,596
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	52
退職給付に係る負債	2,893	3,012
資産除去債務	3,132	3,187
その他	2,640	4,147
固定負債合計	8,719	10,400
負債合計	76,168	71,997
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,281	53,301
利益剰余金	143,451	150,010
自己株式	△10,162	△10,111
株主資本合計	210,610	217,240
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	116	173
為替換算調整勘定	△4,651	△4,923
退職給付に係る調整累計額	△285	△209
その他の包括利益累計額合計	△4,820	△4,959
新株予約権	517	609
非支配株主持分	139	136
純資産合計	206,445	213,027
負債純資産合計	282,614	285,024

## (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 (自平成30年4月1日 至平成30年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年9月30日)
売上高	111,617	120,762
売上原価	56,913	63,300
売上総利益	54,703	57,461
返品調整引当金戻入額	4,139	8,994
返品調整引当金繰入額	5,220	5,772
差引売上総利益	53,623	60,684
販売費及び一般管理費	43,852	44,766
営業利益	9,771	15,918
営業外収益		
受取利息	79	232
受取配当金	0	0
連結納税未払金免除益	37	370
為替差益	4,734	—
雑収入	153	248
営業外収益合計	5,006	852
営業外費用		
支払利息	53	72
支払手数料	2	2
為替差損	—	897
雑損失	11	187
営業外費用合計	67	1,161
経常利益	14,709	15,609
特別利益		
固定資産売却益	—	1
新株予約権戻入益	—	7
子会社清算益	8	—
特別利益合計	8	8
特別損失		
固定資産除却損	61	55
減損損失	1	10
コンテンツ等廃棄損	3,733	—
店舗閉鎖損失	—	48
特別損失合計	3,795	115
税金等調整前四半期純利益	10,922	15,502
法人税、住民税及び事業税	1,951	4,483
法人税等調整額	660	47
法人税等合計	2,611	4,531
四半期純利益	8,310	10,971
非支配株主に帰属する四半期純利益	2	1
親会社株主に帰属する四半期純利益	8,308	10,969



(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 平成30年4月1日 至 平成30年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成31年4月1日 至 令和元年9月30日)
四半期純利益	8,310	10,971
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△30	57
為替換算調整勘定	△1,015	△275
退職給付に係る調整額	38	76
その他の包括利益合計	△1,006	△142
四半期包括利益	7,303	10,828
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,307	10,831
非支配株主に係る四半期包括利益	△3	△3

(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)

(IFRS第16号「リース」及びASU第2016-02号「リース」の適用)

米国会計基準を採用している海外関係会社においてASU第2016-02号「リース」を、その他の海外関係会社においてIFRS第16号「リース」を第1四半期連結会計期間より適用しております。これにより、借手のリース取引は、原則としてすべてのリースについて連結貸借対照表に資産及び負債として計上することとしました。

なお、本基準の適用による当社グループの当第2四半期連結会計期間及び当第2四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更)

当社の一部の連結子会社は、従来、主として家庭用ゲーム機及びモバイル・アプリケーション等他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益について売上報告書到着日に認識しておりましたが、第1四半期連結会計期間より、ユーザーへの提供時に認識する方法に変更しております。また、収益に付随して発生する印税及び手数料等の費用を認識する時期も変更しております。この変更は、適時に取引高を収集するシステム及び社内体制が整備されたことに伴い、経済的実態をより適切に反映させるために行ったものであります。

当該会計方針の変更は遡及適用され、前第2四半期連結累計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。

これにより、遡及適用前と比較して、前第2四半期連結累計期間の売上高は616百万円減少、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ306百万円減少しております。また、前連結会計年度の期首の純資産額に対する累積的影響額が反映されたことにより、利益剰余金の前期首残高は2,305百万円増加しております。

## (セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自平成30年4月1日至平成30年9月30日)  
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

(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	ライツ・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	81,915	20,496	6,346	2,858	111,617	—	111,617
セグメント間の内部売 上高又は振替高	13	22	24	474	535	△535	—
計	81,929	20,519	6,370	3,333	112,153	△535	111,617
セグメント利益	12,545	725	1,715	296	15,282	△5,511	9,771

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,511百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,556百万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。

II 当第2四半期連結累計期間(自平成31年4月1日至令和元年9月30日)  
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

(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	ライツ・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	85,399	22,591	9,031	3,740	120,762	—	120,762
セグメント間の内部売 上高又は振替高	7	231	32	770	1,042	△1,042	—
計	85,406	22,822	9,064	4,511	121,805	△1,042	120,762
セグメント利益	16,686	1,330	3,211	631	21,859	△5,941	15,918

(注) 1. セグメント利益の調整額△5,941百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△5,988百万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。