



## 2023年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022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) 松田 洋祐  
 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 2022年8月8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. 2023年3月期第1四半期の連結業績（2022年4月1日～2022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	%
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
2022年3月期第1四半期	88,604	1.8	17,316	△29.5	17,661	△26.9	12,655	△11.9

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 16,833百万円 (31.4%) 2022年3月期第1四半期 12,806百万円 (△10.6%)

	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
2023年3月期第1四半期	153.45	153.19
2022年3月期第1四半期	105.98	105.74

#### (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	%
2023年3月期第1四半期	373,391	287,265	76.7
2022年3月期	380,902	284,429	74.4

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 286,342百万円 2022年3月期 283,519百万円

### 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
2022年3月期	—	10.00	—	119.00	129.00
2023年3月期	—	—	—	—	—
2023年3月期（予想）	—	—	—	—	—

(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. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

2023年3月期の連結業績予想につきましては、2022年5月2日に公表しました「特定子会社等の異動を伴う株式譲渡契約締結のお知らせ（当社グループの海外スタジオ及び一部IPの売却）」に係る業績への影響を精査する必要があることから、未定とし、業績予想の算定が可能となった後、速やかに開示いたします。

※ 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 : 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）	2023年3月期1Q	122,531,596株	2022年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2023年3月期1Q	2,881,141株	2022年3月期	2,927,230株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期1Q	119,616,868株	2022年3月期1Q	119,413,412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2022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
(会計方針の変更) .....	8
(追加情報) .....	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74,876百万円(前年同期比15.5%減)、営業利益は14,430百万円(前年同期比16.7%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13,055百万円発生したことなどにより、経常利益は26,255百万円(前年同期比48.7%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は18,355百万円(前年同期比45.0%増)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:ハイディフィニション)ゲームにおいて、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」を発売した前年と比較して、新作タイトルによる収益が減少したことにより、前年同期比で減収となりました。

MMO(多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム)においては、「ファイナルファンタジーXIV」の月額課金会員数が増加したことにより、前年同期比で増収となりました。

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、4月にサービスを開始した「聖剣伝説 ECHOES of MANA」が堅調な滑り出しを切ったものの、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53,570百万円(前年同期比23.3%減)となり、営業利益は14,140百万円(前年同期比17.5%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大幅に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11,977百万円(前年同期比26.7%増)となり、営業利益は1,142百万円(前年同期比231.1%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6,261百万円(前年同期比13.6%減)となり、営業利益は2,498百万円(前年同期比23.1%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であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で増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3,689百万円(前年同期比31.9%増)となり、営業利益は849百万円(前年同期比8.1%減)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313,399百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,055百万円減少しました。これは主に現金及び預金が17,483百万円、受取手形及び売掛金が7,155百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が14,498百万円増加したことによるものであります。固定資産は59,991百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,543百万円増加しました。

この結果、総資産は、373,391百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,511百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は72,964百万円となり、前連結会計年度末に比べ10,835百万円減少しました。これは主に支払手形及び買掛金が5,523百万円、未払法人税等が1,994百万円及び賞与引当金が3,960百万円減少したことによるものであります。固定負債は13,160百万円となり、前連結会計年度末に比べ488百万円増加しました。

この結果、負債合計は、86,125百万円となり、前連結会計年度末に比べ10,347百万円減少しました。

(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287,265百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,835百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益18,355百万円及び剰余金の配当14,232百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は76.7%（前連結会計年度末は74.4%）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たことによって、成長を続けています。

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。市場規模は、欧米・アジア地域の伸長が牽引して、世界的に拡大を続けています。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。

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。

今後の見通しにつきましては、2022年5月2日に「特定子会社等の異動を伴う株式譲渡契約締結のお知らせ」に記載の通り、本件に係る業績への影響を精査中であることから、現時点において通期業績を予想することは困難であると判断し、2023年3月期の連結業績予想は引き続き未定といたします。当社グループの連結業績予想が適正かつ合理的に算出可能となった時点で速やかに開示いたします。

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 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	163,088	145,604
受取手形及び売掛金	44,968	37,813
商品及び製品	4,687	4,469
仕掛品	18	8
原材料及び貯蔵品	485	484
コンテンツ制作勘定	96,765	111,264
その他	12,711	13,983
貸倒引当金	△268	△228
流動資産合計	322,455	313,399
固定資産		
有形固定資産	19,814	19,789
無形固定資産	7,375	7,955
投資その他の資産	31,257	32,246
固定資産合計	58,447	59,991
資産合計	380,902	373,391

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	27,598	22,075
未払法人税等	8,442	6,448
賞与引当金	6,539	2,578
返金負債	5,616	5,402
その他	35,602	36,459
流動負債合計	83,800	72,964
固定負債		
役員退職慰労引当金	17	17
退職給付に係る負債	3,842	3,945
資産除去債務	3,842	3,814
その他	4,969	5,383
固定負債合計	12,672	13,160
負債合計	96,472	86,125
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,880	53,979
利益剰余金	221,316	225,438
自己株式	△8,964	△8,823
株主資本合計	290,272	294,634
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△24	△33
為替換算調整勘定	△6,844	△8,377
退職給付に係る調整累計額	116	119
その他の包括利益累計額合計	△6,752	△8,292
新株予約権	718	714
非支配株主持分	191	208
純資産合計	284,429	287,265
負債純資産合計	380,902	373,391

(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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	88,604	74,876
売上原価	39,456	30,237
売上総利益	49,147	44,638
販売費及び一般管理費	31,831	30,207
営業利益	17,316	14,430
営業外収益		
受取利息	15	31
受取配当金	0	0
為替差益	127	13,055
有価証券運用益	110	111
暗号資産売却益	86	—
売却対象事業に係る収益	—	2,427
雑収入	30	29
営業外収益合計	369	15,655
営業外費用		
支払利息	21	31
支払手数料	2	657
売却対象事業に係る費用	—	3,140
雑損失	1	0
営業外費用合計	24	3,829
経常利益	17,661	26,255
特別利益		
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	44	3
関係会社株式評価益	260	—
特別利益合計	305	3
特別損失		
固定資産除却損	17	15
減損損失	1	1
臨時休業等による損失	236	—
その他	6	—
特別損失合計	262	16
税金等調整前四半期純利益	17,703	26,242
法人税、住民税及び事業税	3,718	6,705
法人税等調整額	1,324	1,176
法人税等合計	5,043	7,882
四半期純利益	12,660	18,359
非支配株主に帰属する四半期純利益	4	4
親会社株主に帰属する四半期純利益	12,655	18,355



(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 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益	12,660	18,359
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△11	△9
為替換算調整勘定	177	△1,520
退職給付に係る調整額	△19	3
その他の包括利益合計	146	△1,526
四半期包括利益	12,806	16,833
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	12,793	16,815
非支配株主に係る四半期包括利益	13	17

(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)

(時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用)

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。)を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(追加情報)

(グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、当第1四半期連結会計期間から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行しております。これに伴い、法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示については、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」(実務対応報告第42号 2021年8月12日。以下「実務対応報告第42号」という。)に従っております。また、実務対応報告第42号第32項(1)に基づき、実務対応報告第42号の適用に伴う会計方針の変更による影響はないものとみなしております。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021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	38,639	9,076	7,101	1,293	56,111	—	56,111
海外	31,233	64	36	1,157	32,493	—	32,493
顧客との契約から生じ る収益	69,873	9,141	7,138	2,450	88,604	—	88,604
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	69,873	9,141	7,138	2,450	88,604	—	88,604
セグメント間の内部売 上高又は振替高	3	310	107	346	768	△768	—
計	69,876	9,452	7,246	2,797	89,372	△768	88,604
セグメント利益	17,147	344	3,250	924	21,668	△4,351	17,316

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,351百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,445百万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 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	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。