



## 2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年2月3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 2023年2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3四半期の連結業績（2022年4月1日～2022年12月31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3四半期	255,616	△6.6	41,315	△17.6	50,805	△6.7	46,397	16.4
2022年3月期第3四半期	273,627	7.9	50,138	22.2	54,441	40.7	39,844	116.9

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 44,847百万円 (12.7%) 2022年3月期第3四半期 39,794百万円 (112.0%)

	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
2023年3月期第3四半期	387.71	387.05
2022年3月期第3四半期	333.44	332.73

#### (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3四半期	399,847	314,404	78.4
2022年3月期	380,902	284,429	74.4

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 313,435百万円 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	—	10.00	—	—	—
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、非開示といたします。詳細は、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）：有  
新規 一社（社名）、除外 1社（社名 CRYSTAL DYNAMICS, INC.）

(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3Q	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3Q	2,814,988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3Q	119,671,206株	2022年3月期3Q	119,493,845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2月3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3四半期連結累計期間	6
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	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3四半期連結累計期間の業績は、売上高は255,616百万円(前年同期比6.6%減)、営業利益は41,315百万円(前年同期比17.6%減)となりました。為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が10,087百万円発生したことなどにより、経常利益は50,805百万円(前年同期比6.7%減)となりました。また、当社グループの海外のスタジオ及び一部IPを売却する株式譲渡契約の締結に係る関係会社株式売却益が9,500百万円発生したことなどにより、親会社株主に帰属する四半期純利益は46,397百万円(前年同期比16.4%増)となりました。

当第3四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3四半期連結累計期間は、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいて、「CRISIS CORE-FINAL FANTASY VII-REUNION」、「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」、「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オフライン」等の発売があったものの、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」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」の拡張パッケージ発売がなかったこと等により、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、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3四半期連結累計期間の売上高は184,380百万円(前年同期比12.9%減)となり、営業利益は38,735百万円(前年同期比21.6%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3四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を受け、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3四半期連結累計期間の売上高は40,883百万円(前年同期比23.3%増)となり、営業利益は4,100百万円(前年同期比206.5%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3四半期連結累計期間は、デジタル販売及び紙媒体の販売が堅調に推移した一方で、印刷用紙等の値上げに伴う原価増に加えて、広告宣伝費の増加等により、前年同期比で減益となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は21,071百万円(前年同期比0.0%増)となり、営業利益は8,360百万円(前年同期比6.1%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3四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等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3四半期連結累計期間の売上高は11,905百万円(前年同期比13.8%増)となり、営業利益は2,899百万円(前年同期比8.5%減)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は346,111百万円となり、前連結会計年度末に比べ23,656百万円増加しました。これは主に現金及び預金が12,913百万円、コンテンツ制作勘定が4,526百万円、流動資産その他が2,744百万円増加したことによるものであります。固定資産は53,735百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,711百万円減少しました。

この結果、総資産は、399,847百万円となり、前連結会計年度末に比べ18,944百万円増加しました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は75,082百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,717百万円減少しました。これは主に未払法人税等が3,965百万円、賞与引当金が3,513百万円減少したことによるものであります。固定負債は10,359百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,312百万円減少しました。

この結果、負債合計は、85,442百万円となり、前連結会計年度末に比べ11,030百万円減少しました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産合計は314,404百万円となり、前連結会計年度末に比べ29,974百万円増加しました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益46,397百万円、剰余金の配当15,430百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は78.4%（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。

2023年3月期の連結業績予想においては、2023年3月期 第2四半期決算短信にて既に記載のとおり、合理的な算出を行うことが困難と判断したため非開示としております。

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3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	163,088	176,002
受取手形及び売掛金	44,968	46,908
商品及び製品	4,687	5,995
仕掛品	18	—
原材料及び貯蔵品	485	736
コンテンツ制作勘定	96,765	101,292
その他	12,711	15,455
貸倒引当金	△268	△279
流動資産合計	322,455	346,111
固定資産		
有形固定資産	19,814	17,249
無形固定資産	7,375	5,860
投資その他の資産	31,257	30,626
固定資産合計	58,447	53,735
資産合計	380,902	399,847

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	27,598	27,156
未払法人税等	8,442	4,477
賞与引当金	6,539	3,026
返金負債	5,616	5,515
その他	35,602	34,906
流動負債合計	83,800	75,082
固定負債		
役員退職慰労引当金	17	7
退職給付に係る負債	3,842	4,032
資産除去債務	3,842	3,835
その他	4,969	2,484
固定負債合計	12,672	10,359
負債合計	96,472	85,442
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,880	54,080
利益剰余金	221,316	252,284
自己株式	△8,964	△8,623
株主資本合計	290,272	321,780
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△24	55
為替換算調整勘定	△6,844	△8,527
退職給付に係る調整累計額	116	126
その他の包括利益累計額合計	△6,752	△8,345
新株予約権	718	736
非支配株主持分	191	232
純資産合計	284,429	314,404
負債純資産合計	380,902	399,847

(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3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	273,627	255,616
売上原価	122,877	116,682
売上総利益	150,749	138,933
販売費及び一般管理費	100,610	97,618
営業利益	50,138	41,315
営業外収益		
受取利息	49	388
受取配当金	0	0
為替差益	3,095	10,087
有価証券運用益	665	570
暗号資産売却益	567	838
売却目的事業に係る収益	—	3,805
雑収入	54	90
営業外収益合計	4,433	15,782
営業外費用		
支払利息	120	64
支払手数料	5	1,031
売却目的事業に係る費用	—	5,195
雑損失	4	1
営業外費用合計	130	6,292
経常利益	54,441	50,805
特別利益		
固定資産売却益	6	831
商標権売却益	—	684
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	185	11
関係会社株式売却益	348	9,500
その他	47	4
特別利益合計	588	11,031
特別損失		
固定資産売却損	0	—
固定資産除却損	39	36
減損損失	8	1
臨時休業等による損失	296	—
コンテンツ等廃棄損	—	2,116
その他	7	137
特別損失合計	351	2,291
税金等調整前四半期純利益	54,678	59,544
法人税、住民税及び事業税	15,060	11,905
法人税等調整額	△239	1,225
法人税等合計	14,821	13,130
四半期純利益	39,857	46,414
非支配株主に帰属する四半期純利益	13	16
親会社株主に帰属する四半期純利益	39,844	46,397

(四半期連結包括利益計算書)

(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益	39,857	46,414
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△100	80
為替換算調整勘定	95	△1,657
退職給付に係る調整額	△58	10
その他の包括利益合計	△63	△1,567
四半期包括利益	39,794	44,847
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	39,767	44,805
非支配株主に係る四半期包括利益	27	41

(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、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3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31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	110,415	31,508	20,186	4,850	166,962	—	166,962
海外	101,225	123	723	4,592	106,664	—	106,664
顧客との契約から生じ る収益	211,641	31,632	20,909	9,443	273,627	—	273,627
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	211,641	31,632	20,909	9,443	273,627	—	273,627
セグメント間の内部売 上高又は振替高	21	1,523	155	1,021	2,722	△2,722	—
計	211,662	33,155	21,065	10,465	276,349	△2,722	273,627
セグメント利益	49,425	1,337	8,906	3,169	62,838	△12,699	50,138

(注) 1. セグメント利益の調整額△12,699百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△12,947百万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3四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
国内	104,839	38,580	19,471	5,536	168,426	—	168,426
海外	79,518	738	1,461	5,471	87,189	—	87,189
顧客との契約から生じ る収益	184,358	39,318	20,932	11,007	255,616	—	255,616
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	184,358	39,318	20,932	11,007	255,616	—	255,616
セグメント間の内部売 上高又は振替高	21	1,564	138	897	2,623	△2,623	—
計	184,380	40,883	21,071	11,905	258,239	△2,623	255,616
セグメント利益	38,735	4,100	8,360	2,899	54,096	△12,780	41,315

(注) 1. セグメント利益の調整額△12,780百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△12,917百万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。