



## 令和2年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

令和元年8月6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8月9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. 令和2年3月期第1四半期の連結業績（平成31年4月1日～令和元年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	%
2年3月期第1四半期	53,329	19.1	7,189	85.8	6,297	△13.9	4,122	△26.3
31年3月期第1四半期	44,793	△21.4	3,870	△69.9	7,312	△45.0	5,596	△33.1

(注) 包括利益 2年3月期第1四半期 3,988百万円 (△8.4%) 31年3月期第1四半期 4,353百万円 (△49.5%)

	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1四半期	34.58	34.54
31年3月期第1四半期	46.99	46.88

#### (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1四半期	275,768	206,043	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1四半期 205,362百万円 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	—	—	—	—	—
2年3月期（予想）	—	10.00	—	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

第2四半期連結累計期間の業績予想については、開示しておりません。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：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1Q	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1Q	3,324,926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1Q	119,206,841株	31年3月期1Q	119,086,024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8月6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
(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1四半期連結累計期間の業績は、売上高は53,329百万円(前年同期比19.1%増)、営業利益は7,189百万円(前年同期比85.8%増)、経常利益は6,297百万円(前年同期比13.9%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は4,122百万円(前年同期比26.3%減)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は、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」と「ファイナルファンタジーXII ザ ゾディアック エイジ」のNintendo Switch版・Xbox One版等を発売したことにより、前年同期比で増収、小幅な黒字転換となりました。

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、2018年12月にサービスを開始した「ロマンシング サガ リ・ユニバース」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。

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に先行して課金収入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1四半期連結累計期間の売上高は37,160百万円(前年同期比17.5%増)となり、営業利益は7,622百万円(前年同期比35.8%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1四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1四半期連結累計期間の売上高は10,845百万円(前年同期比14.9%増)となり、営業利益は680百万円(前年同期比226.7%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1四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1四半期連結累計期間の売上高は3,875百万円(前年同期比57.1%増)となり、営業利益は1,273百万円(前年同期比152.9%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1四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の投入等があったことから、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1四半期連結累計期間の売上高は1,917百万円(前年同期比30.3%増)となり、営業利益は160百万円(前年同期比14.6%増)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226,085百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,726百万円減少しました。これは主に現金及び預金が7,879百万円、受取手形及び売掛金が8,795百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が7,535百万円増加したことによるものであります。固定資産は49,682百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,879百万円増加しました。

この結果、総資産は、275,768百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,846百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は59,459百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,989百万円減少しました。これは主に支払手形及び買掛金が7,188百万円減少したことによるものであります。固定負債は10,264百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,545百万円増加しました。

この結果、負債合計は、69,724百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,444百万円減少しました。

(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206,043百万円となり、前連結会計年度末に比べ401百万円減少しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益4,122百万円、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広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。

## 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1四半期連結会計期間 (令和元年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	129,468	121,588
受取手形及び売掛金	40,396	31,600
商品及び製品	4,484	4,657
仕掛品	5	5
原材料及び貯蔵品	330	305
コンテンツ制作勘定	50,620	58,156
その他	9,770	9,935
貸倒引当金	△265	△165
流動資産合計	234,811	226,085
固定資産		
有形固定資産	17,889	19,276
無形固定資産	5,105	5,118
投資その他の資産	24,809	25,287
固定資産合計	47,803	49,682
資産合計	282,614	275,768

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成31年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (令和元年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,592	16,404
短期借入金	8,685	8,212
未払法人税等	1,694	2,302
賞与引当金	3,273	2,005
返品調整引当金	9,178	6,982
店舗閉鎖損失引当金	49	60
資産除去債務	5	25
その他	20,968	23,466
流動負債合計	67,449	59,459
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	2,953
資産除去債務	3,132	3,130
その他	2,640	4,128
固定負債合計	8,719	10,264
負債合計	76,168	69,724
<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	53,281
利益剰余金	143,451	143,162
自己株式	△10,162	△10,163
株主資本合計	210,610	210,320
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	116	83
為替換算調整勘定	△4,651	△4,793
退職給付に係る調整累計額	△285	△247
その他の包括利益累計額合計	△4,820	△4,958
新株予約権	517	538
非支配株主持分	139	142
純資産合計	206,445	206,043
負債純資産合計	282,614	275,768

## (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 (自平成30年4月1日 至平成30年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年6月30日)
売上高	44,793	53,329
売上原価	21,558	26,084
売上総利益	23,234	27,245
返品調整引当金戻入額	4,099	9,074
返品調整引当金繰入額	3,444	7,099
差引売上総利益	23,889	29,220
販売費及び一般管理費	20,018	22,030
営業利益	3,870	7,189
営業外収益		
受取利息	30	61
受取配当金	0	0
貸倒引当金戻入額	25	51
為替差益	3,347	—
雑収入	68	94
営業外収益合計	3,472	207
営業外費用		
支払利息	29	44
支払手数料	1	1
為替差損	—	957
雑損失	0	96
営業外費用合計	30	1,099
経常利益	7,312	6,297
特別利益		
新株予約権戻入益	—	3
特別利益合計	—	3
特別損失		
固定資産除却損	18	18
減損損失	0	0
店舗閉鎖損失引当金繰入額	—	39
特別損失合計	18	59
税金等調整前四半期純利益	7,293	6,242
法人税、住民税及び事業税	384	1,258
法人税等調整額	1,311	860
法人税等合計	1,696	2,119
四半期純利益	5,597	4,122
非支配株主に帰属する四半期純利益	1	0
親会社株主に帰属する四半期純利益	5,596	4,122



(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 平成30年4月1日 至 平成30年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成31年4月1日 至 令和元年6月30日)
四半期純利益	5,597	4,122
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△32	△33
為替換算調整勘定	△1,230	△139
退職給付に係る調整額	19	38
その他の包括利益合計	△1,243	△134
四半期包括利益	4,353	3,988
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	4,355	3,985
非支配株主に係る四半期包括利益	△1	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」を当第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、リースの借手は、原則としてすべてのリースを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財政状態及び経営成績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、当連結会計年度より、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1四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1四半期連結累計期間の売上高は677百万円減少、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387百万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1四半期連結累計期間(自平成30年4月1日至平成30年6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							
外部顧客への売上高	31,630	9,433	2,467	1,261	44,793	—	44,793
セグメント間の内部売 上高又は振替高	8	7	0	209	225	△225	—
計	31,639	9,440	2,467	1,471	45,019	△225	44,793
セグメント利益	5,613	208	503	139	6,465	△2,594	3,870

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,594百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,602百万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1四半期連結累計期間(自平成31年4月1日至令和元年6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							
外部顧客への売上高	37,157	10,746	3,872	1,553	53,329	—	53,329
セグメント間の内部売 上高又は振替高	3	99	3	364	470	△470	—
計	37,160	10,845	3,875	1,917	53,799	△470	53,329
セグメント利益	7,622	680	1,273	160	9,736	△2,546	7,189

(注) 1. セグメント利益の調整額△2,546百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△2,577百万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。