



2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年8月5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 2021年8月11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. 2022年3月期第1四半期の連結業績（2021年4月1日～2021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	%
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
2021年3月期第1四半期	87,054	63.2	24,549	241.4	24,169	283.8	14,372	248.6

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 12,806百万円 (△10.6%) 2021年3月期第1四半期 14,326百万円 (259.2%)

	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
2022年3月期第1四半期	105.98	105.74
2021年3月期第1四半期	120.47	120.24

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期の期首から適用しており、2022年3月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

(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	%
2022年3月期第1四半期	326,630	247,978	75.6
2021年3月期	336,144	243,278	72.1

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 247,040百万円 2021年3月期 242,364百万円

(注) 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期の期首から適用しており、2022年3月期第1四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。

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
2021年3月期	—	10.00	—	68.00	78.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	10.00	—	51.00	61.00

(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. 2022年3月期の連結業績予想（2021年4月1日～2022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	340,000	2.2	40,000	△15.3	40,000	△20.0	24,000	△10.9	201.10

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

2. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を当第1四半期の期首から適用しており、上記の連結業績予想は、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。
 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：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）	2022年3月期1Q	122,531,596株	2021年3月期	122,531,596株
② 期末自己株式数	2022年3月期1Q	3,096,354株	2021年3月期	3,122,037株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期1Q	119,413,412株	2021年3月期1Q	119,297,973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2021年8月5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)	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88,604百万円(前年同期比1.8%増)、営業利益は17,316百万円(前年同期比29.5%減)、経常利益は17,661百万円(前年同期比26.9%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は12,655百万円(前年同期比11.9%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...」などの発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」の発売があったことから、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、前期の第2四半期以降に投入した「ドラゴンクエストタクト」、「オクトパストラベラー大陸の覇者」及び「NieR Re[in]arnation」の収益貢献があったことに加え、収益認識に関する会計基準の適用によって収益の表示方法を変更したことから、前年同期比で増収となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は69,876百万円(前年同期比6.0%減)となり、営業利益は17,147百万円(前年同期比34.2%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、前年において、政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、国内の店舗を臨時休業とした影響が大きかったことから、前年同期比で大幅な増収、黒字転換となりました。

当事業における当第1四半期連結累計期間の売上高は9,452百万円(前年同期比105.4%増)となり、営業利益は344百万円(前年同期は営業損失1,512百万円)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、電子書籍等のデジタル媒体で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7,246百万円(前年同期比32.6%増)となり、営業利益は3,250百万円(前年同期比38.4%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、前年に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2,797百万円(前年同期比12.1%減)となり、営業利益は924百万円(前年同期比23.9%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274,183百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,439百万円減少しました。これは主に現金及び預金が14,735百万円減少したこと、コンテンツ制作勘定が2,531百万円増加したことによるものであります。固定資産は52,447百万円となり、前連結会計年度末に比べ74百万円減少しました。

この結果、総資産は、326,630百万円となり、前連結会計年度末に比べ9,514百万円減少しました。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末における流動負債は66,272百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,072百万円減少しました。これは主に支払手形及び買掛金が2,776百万円、未払法人税等が12,860百万円及び賞与引当金が1,212百万円減少したことによるものであります。固定負債は12,379百万円となり、前連結会計年度末に比べ141百万円減少しました。

この結果、負債合計は、78,652百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,214百万円減少しました。

(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247,978百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,699百万円増加しました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益12,655百万円及び剰余金の配当8,119百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は75.6%（前連結会計年度末は72.1%）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

家庭用ゲーム機向けソフト市場では、家庭用ゲーム機向けソフト市場において、複数のストリーミングサービスが開始され、さらにHDゲーム機の次世代機が発売されたことにより、市場の一層の拡大が期待されています。また、フリートゥプレイ、ゲーム内課金、サブスクリプションなどの課金形態がHDゲーム機向けソフト市場においても広がっており、ビジネスモデルが多様化しています。今後、5G（第5世代移動通信システム）のサービス開始がこれらの動きを加速し、本格的なクラウドゲーミングのプラットフォームが立ち上がることにより、新時代の到来が予想されています。

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・アジア地域の伸長が牽引して、世界的に拡大を続けています。一方で、国内においては特定タイトルの上位固定化が目立つ一方で、アジア地域の企業が国内市場に参入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。

なお、2022年3月期通期の連結業績予想については、今後の販売動向等を見極める必要があることから、2021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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	146,229	131,494
受取手形及び売掛金	43,036	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	41,828
商品及び製品	3,829	4,185
仕掛品	212	7
原材料及び貯蔵品	363	364
コンテンツ制作勘定	78,153	80,685
その他	11,987	15,802
貸倒引当金	△190	△183
流動資産合計	283,622	274,183
固定資産		
有形固定資産	19,656	19,375
無形固定資産	5,540	6,070
投資その他の資産	27,325	27,001
固定資産合計	52,522	52,447
資産合計	336,144	326,630

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	24,559	21,783
未払法人税等	14,593	1,732
賞与引当金	2,956	1,743
返品調整引当金	5,873	—
返金負債	—	5,688
店舗閉鎖損失引当金	231	201
資産除去債務	6	6
その他	32,122	35,115
流動負債合計	80,345	66,272
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	52
退職給付に係る負債	3,492	3,554
資産除去債務	3,715	3,677
その他	5,260	5,094
固定負債合計	12,521	12,379
負債合計	92,866	78,652
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,593	53,622
利益剰余金	179,722	184,153
自己株式	△9,556	△9,477
株主資本合計	247,799	252,338
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	59	48
為替換算調整勘定	△5,655	△5,487
退職給付に係る調整累計額	160	140
その他の包括利益累計額合計	△5,435	△5,298
新株予約権	762	772
非支配株主持分	151	165
純資産合計	243,278	247,978
負債純資産合計	336,144	326,630

(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 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
売上高	87,054	88,604
売上原価	36,688	39,456
売上総利益	50,366	49,147
返品調整引当金戻入額	4,201	—
返品調整引当金繰入額	3,761	—
差引売上総利益	50,806	49,147
販売費及び一般管理費	26,257	31,831
営業利益	24,549	17,316
営業外収益		
受取利息	7	15
受取配当金	0	0
貸倒引当金戻入額	21	6
為替差益	—	127
有価証券運用益	—	110
暗号資産売却益	—	86
雑収入	14	23
営業外収益合計	43	369
営業外費用		
支払利息	21	21
支払手数料	2	2
為替差損	362	—
雑損失	36	1
営業外費用合計	422	24
経常利益	24,169	17,661
特別利益		
新株予約権戻入益	2	—
雇用調整助成金	46	44
関係会社株式評価益	—	260
特別利益合計	48	305
特別損失		
固定資産除却損	76	17
減損損失	89	1
店舗閉鎖損失引当金繰入額	151	—
臨時休業等による損失	2,226	236
その他	5	6
特別損失合計	2,549	262
税金等調整前四半期純利益	21,669	17,703
法人税、住民税及び事業税	5,848	3,718
法人税等調整額	1,446	1,324
法人税等合計	7,294	5,043
四半期純利益	14,374	12,660
非支配株主に帰属する四半期純利益	2	4
親会社株主に帰属する四半期純利益	14,372	12,655

(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 2020年4月1日 至 2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)
四半期純利益	14,374	12,660
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△17	△11
為替換算調整勘定	△77	177
退職給付に係る調整額	46	△19
その他の包括利益合計	△47	146
四半期包括利益	14,326	12,806
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	14,327	12,793
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	13

(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)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

(デジタル・コンテンツの販売)

当社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益の一部について、従来は顧客から受け取る額からプラットフォームの手料を控除した純額で収益として認識しておりましたが、顧客から受け取る対価の総額で収益を認識する方法に変更しております。

(アイテム課金)

デジタル・コンテンツの収益のうちアイテム課金について、従来はアイテムに交換した時に収益として認識しておりましたが、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

(返品調整引当金)

出版物の返品及びゲームソフトの返品等による損失に備えるため計上していた「返品調整引当金」における損失見込額については、従来は返品調整引当金繰入額及び戻入額に計上しておりましたが、返品等が見込まれる商品及び製品についての売上高及び売上原価相当額を認識しない方法に変更しております。また、従来「流動負債」に計上していた「返品調整引当金」については、「流動負債」の「返金負債」と「流動資産」の「その他」に含めて表示しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は6,164百万円増加し、売上原価は83百万円増加し、販売費及び一般管理費は5,522百万円増加し、上記の返品調整により営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ164百万円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は104百万円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、当第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第1四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等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)

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」(令和2年法律第8号)において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」(実務対応報告第39号 2020年3月31日)第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2018年2月16日)第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

(セグメント情報)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020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							
外部顧客への売上高	74,362	4,518	5,459	2,714	87,054	—	87,054
セグメント間の内部売 上高又は振替高	0	82	7	466	557	△557	—
計	74,363	4,600	5,466	3,180	87,611	△557	87,054
セグメント利益又は損失 (△)	26,069	△1,512	2,348	1,215	28,121	△3,572	24,549

(注)1. セグメント利益又は損失(△)の調整額△3,572百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△3,629百万円が含まれております。

2. セグメント利益又は損失(△)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2021年4月1日至2021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	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. セグメント利益は調整額△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. 「会計方針の変更」に記載のとおり、当第1四半期連結会計期間より、収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に変更しております。これにより、従来の方と比較して、デジタルエンターテインメント事業では、当第1四半期連結累計期間の売上高は5,887百万円増加、営業利益は156百万円増加しております。出版事業では、当第1四半期連結累計期間の売上高は289百万円増加、営業利益は0百万円減少しております。アミューズメント事業では、当第1四半期連結累計期間の売上高は12百万円減少、営業利益は8百万円増加しております。

4. 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。