



2025 年 11 月 6 日

各 位

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
代 表 者 名 代表取締役社長 桐 生 隆 司
(コード番号 9684 東証プライム)
問 合 せ 先 責任者 グループ財務戦略部長 濱 田 高 行
(TEL. 03-5292-8000)

特別損失の計上及び通期連結業績予想修正に関するお知らせ

当社は、2026 年 3 月期第 2 四半期連結累計期間(2025 年 4 月 1 日～2025 年 9 月 30 日)において、特別損失を計上するとともに、2025 年 5 月 14 日に公表した 2026 年 3 月期の通期連結業績予想を修正しましたので、下記の通りお知らせします。

記

1. 特別損失の内容

当社は、海外市場の重要性が一層高まるなか、トランスメディア展開の進展や市場のデジタルシフト、さらに AI の加速度的な進化といった環境変化に対応するため、開発およびマーケティングの業務プロセスを抜本的に見直す必要があると判断いたしました。

こうした環境変化への対応と競争力の強化を目的に、当社はデータに基づく戦略的開発を推進し、従来のプロダクトアウト型からマーケットイン型への転換を進めております。その一環として、デジタルエンタテインメント事業の開発体制及びグローバルで統合されたマーケティング戦略を推進するために海外組織全体の在り方を見直し、より効率的かつ柔軟な組織運営を実現するための再編について、2025 年 9 月 30 日開催の取締役会において基本方針を決定し、2025 年 11 月 6 日開催の取締役会において具体的な施策を決議いたしました。

なお、本再編に伴い、特別損失として 2026 年 3 月期第 2 四半期会計期間に約 98 億円の組織再編費用を計上済みです。また、2026 年 3 月期第 3 四半期会計期間以降において、特別損失として約 20 億円を計上する見込みです。

2. 業績に与える影響

上記の特別損失につきましては、本日公表の「2026 年 3 月期 第 2 四半期(中間期)決算短信〔日本基準〕(連結)」に反映済みです。

3. 2026 年 3 月期通期連結業績予想修正

(2025 年 4 月 1 日～2026 年 3 月 31 日)

	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
前回発表予想(A)	百万円 280,000	百万円 41,000	百万円 41,000	百万円 28,700	円 銭 79.70
今回修正予想(B)	280,000	41,000	41,000	16,900	46.88
増減額(B-A)	0	0	0	△11,800	
増減率(%)	0.0	0.0	0.0	△41.1	
(ご参考)前期実績 (2025 年 3 月期)	324,506	40,580	40,939	24,414	203.38

※2026 年 3 月期の連結業績予想における 1 株当たり当期純利益については、1:3 の株式分割を考慮した金額を記載しております。

4. 通期連結業績予想の修正の理由

上述に記載の特別損失を反映したことにより、親会社に帰属する当期純利益は前回発表予想を下回る見込みです。

一方で、売上高、営業利益、経常利益に関しては前回発表予想から変更ありません。また、配当についても、前回発表予想(中間配当:1 株当たり 18 円(株式分割考慮後)、期末配当:同 25 円(株式分割考慮後))から変更ありません。なお、株式分割を考慮しない場合の 1 株当たり配当は、中間 54 円、期末 75 円となります。

※本資料に記載した業績への影響額につきましては、本資料発表時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、様々な不確定要素が内在しておりますので、実際の数値は予想数値と異なる場合があります。

以 上