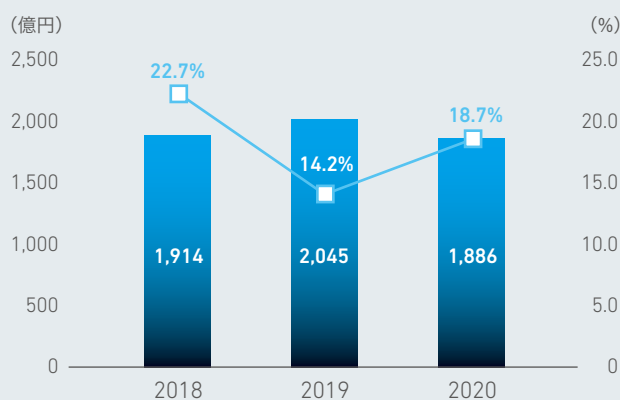


## 事業の概況

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。

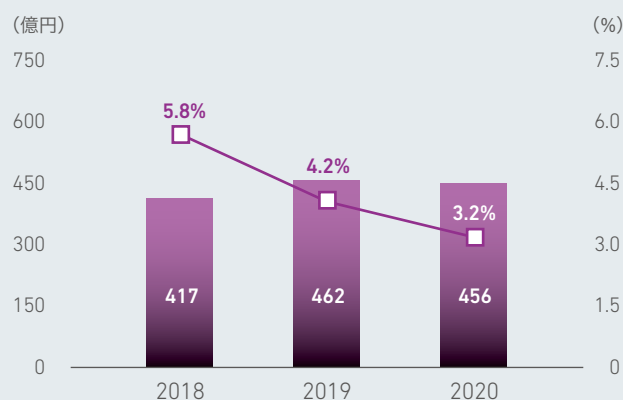
当連結会計年度の業績は、売上高は2,605億27百万円(前期比4.0%減)、営業利益は327億59百万円(前期比33.0%増)、経常利益は320億95百万円(前期比12.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は213億46百万円(前期比10.2%増)となりました。

### デジタルエンタテインメント事業



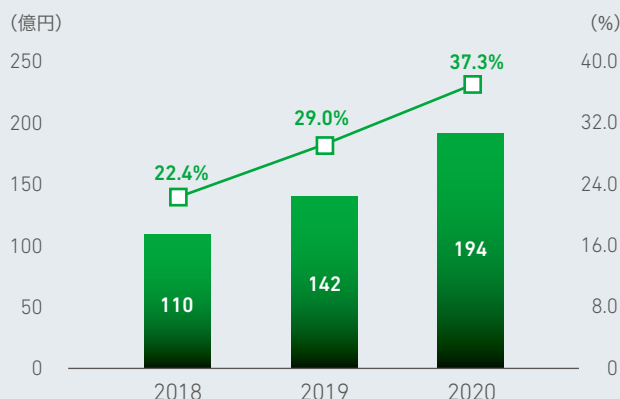
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

### アミューズメント事業



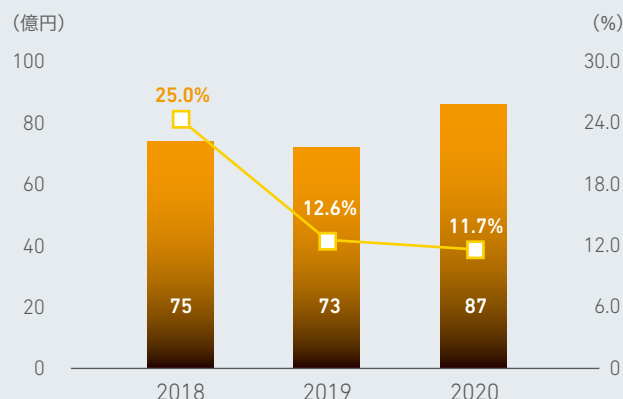
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

### 出版事業



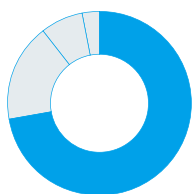
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

### ライセンス・プロパティ等事業



■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

## デジタルエンタテインメント事業



2020年3月売上高構成比

72.4%

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。

当連結会計年度は、HD(High-Definition: ハイディフィニション)ゲームにおいて「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」の発売や、2020年4月に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」の先行出荷分の計上があったものの、前期は複数の新規大型タイトルが発売されたため、その反動により前期比で減収となりました。また、前期に発売された大型タイトルのリピート販売が弱かったことや、コンテンツ制作勘定に係る評価減を計上したことなどからHDゲームとしては営業損失となりました。

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、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」や2019年9月より配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前期比で増収増益となりました。

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」と「ドラゴンクエストX オンライン」の拡張パッケージ発売とそれに伴う月額課金会員数の増加により、前期比で増収増益となりました。

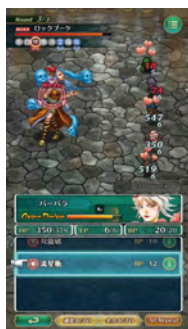
当事業における当連結会計年度の売上高は188,687百万円(前期比7.8%減)となり、営業利益は35,357百万円(前期比21.9%増)となりました。



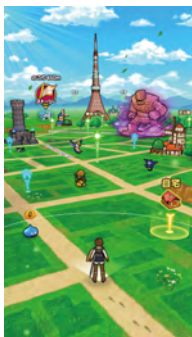
© 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.



© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI  
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO



© 2018-2020 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
Powered by Akatsuki Inc.  
ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI



© 2019, 2020 ARMOR PROJECT/  
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.

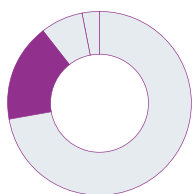


© 2012-2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE  
ENIX All Rights Reserved.



© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO

## アミューズメント事業



2020年3月売上高構成比

**17.2%**

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。

当連結会計年度は、店舗運営が堅調に推移したものの、アミューズメント機器の売上高が減少したことによって前期比で減収減益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は45,673百万円(前期比1.2%減)となり、営業利益は1,480百万円(前期比24.4%減)となりました。



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.



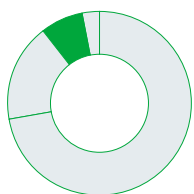
©TAITO CORPORATION 2019 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.



## 出版事業



2020年3月売上高構成比

**7.5%**

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。

当連結会計年度は、マンガアプリの「マンガUP!」や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、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は19,452百万円(前期比36.0%増)となり、営業利益は7,250百万円(前期比75.1%増)となりました。



月刊「少年ガンガン」  
©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「マンガUP!」  
©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「ガンガンONLINE」  
©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

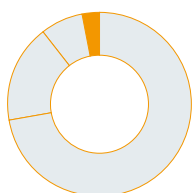
「クールジ男子」  
©Kokone Nata/SQUARE ENIX

「無能なナナ」  
©Looseboy/lori Furuya/SQUARE ENIX

「賭ケグルイ」  
©Homura Kawamoto・Toru Naomura/SQUARE ENIX

「ホリミヤ」  
©HERO・OOZ ©Daisuke Hagiwara/SQUARE ENIX

## ライツ・プロパティ等事業



2020年3月売上高構成比

**2.9%**

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。

当連結会計年度は、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、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は8,737百万円(前期比18.1%増)となり、営業利益は1,021百万円(前期比9.5%増)となりました。



ファイナルファンタジーXIV: 漆黒のヴィランズ  
コレクターズエディション(パッケージ版)  
「暗黒騎士」ハイクオリティフィギュア  
© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ニア オートマタ プリングアーツ  
ヨルハ 九号 S型  
© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



SQUARE ENIX CAFE  
©2016-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ファイナルファンタジーVII リメイク PLAY ARTS改  
クラウド・ストライフ & ハーディ=デイトナ  
© 1997, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI