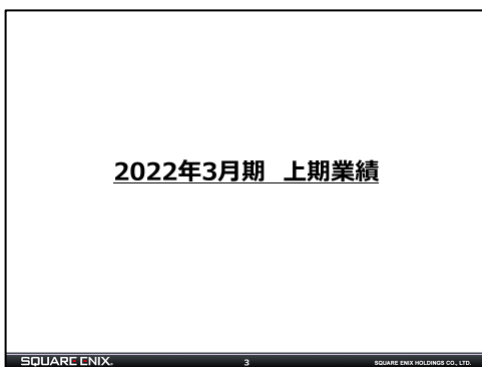
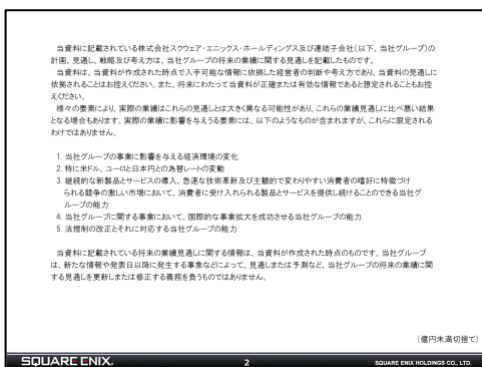




ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス2022年3月期第2四半期(以下「当第2四半期」)決算説明会を開催いたします。

本日の説明者は、  
代表取締役社長 松田 洋祐  
最高会計責任者 松田 敦志  
です。

最高会計責任者の松田より当第2四半期決算の概要をご説明した後、代表取締役社長の松田より事業の進捗等についてご説明します。



最高会計責任者の松田です。

当第2四半期の業績は、売上高1,689億円(前年同期比38億円減)、営業利益291億円(同25億円減)、経常利益314億円(同9億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益229億円(同69億円増)となりました。

**2022年3月期 上期 連結業績**

(単位: 億円)

	2021年3月期		2022年3月期			
	上期	過期実績	上期	前年同期増減	過期計画	前期増減
売上高	1,727	3,325	1,689	△38	3,400	75
営業利益	316	472	291	△25	400	△72
営業利益率	18.3%	14.2%	17.3%	△1.0pt	11.8%	△2.4pt
経常利益	305	499	314	9	400	△99
経常利益率	17.7%	15.0%	18.6%	0.9pt	11.8%	△3.2pt
親会社株主に帰属する四半期純利益	160	269	229	69	240	△29
減価償却費	35	75	34	△1	71	△4
設備投資額	37	73	35	△2	105	32

\*2022年3月期は、会計方針の変更(収益認識に関する会計基準等)を行っております。2021年3月期に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の適用を行っていません。

**2022年3月期 上期業績 報告セグメント**

(単位：億円)

	2021年3月期		2022年3月期		増減
	上期	上期	上期	増減	
<b>売上高</b>	<b>1,727</b>	<b>1,689</b>	<b>1,689</b>	<b>△38</b>	
デジタルエンタテインメント事業	1,424	1,294	1,294	△130	
アミューズメント事業	139	210	210	71	
出版事業	123	141	141	18	
ライセンス/プロパティ等事業	48	58	58	10	
消去又は全社	-6	-15	-15	△7	
<b>営業利益</b>	<b>316</b>	<b>291</b>	<b>291</b>	<b>△25</b>	
デジタルエンタテインメント事業	336	294	294	△44	
アミューズメント事業	16	6	6	22	
出版事業	53	59	59	6	
ライセンス/プロパティ等事業	15	17	17	2	
消去又は全社	-74	-67	-67	△13	
<b>営業利益率</b>	<b>18.3%</b>	<b>17.3%</b>	<b>17.3%</b>	<b>△1.0pt</b>	
デジタルエンタテインメント事業	23.7%	22.8%	22.8%	△0.9pt	
アミューズメント事業	-11.7%	3.1%	3.1%	14.8pt	
出版事業	43.2%	42.2%	42.2%	△1.1pt	
ライセンス/プロパティ等事業	31.8%	30.9%	30.9%	△0.9pt	
消去又は全社	-	-	-	-	

SQUARE ENIX 5 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

セグメント別の業績です。デジタルエンタテインメント事業は、売上高 1,294 億円(前年同期比 130 億円減)、営業利益 294 億円(同 44 億円減)でした。

HD ゲームは、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「新すばらしきこのせかい」、「Life is Strange: True Colors」などの発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」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 は、「ファイナルファンタジーXIV」の月額課金会員数が大幅に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 ブラウザ等は、既存タイトルが弱含んだこと等により、前年同期比で減収となりました。

**連結貸借対照表 (要約)**

(単位：億円)

勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>			
	2021年3月期	2021年9月期	増減	2021年3月期	2021年9月期	増減	
現金・預金	1,462	1,435	△27	支払手形・買掛金	245	229	△16
受取手形・売掛金及び貸倒準備*	430	375	△55	未払法人税等	145	48	△97
たな卸資産	44	55	11	資産負債*	58	51	△7
コンテンツ制作費	781	897	116	その他	353	378	25
その他*	117	111	△6	流動負債計	803	708	△95
<b>流動資産合計</b>	<b>2,836</b>	<b>2,876</b>	<b>40</b>	<b>固定負債</b>	<b>125</b>	<b>123</b>	<b>△2</b>
有形固定資産	196	192	△4	<b>負債合計</b>	<b>928</b>	<b>831</b>	<b>△97</b>
無形固定資産	55	60	5	株主資本合計	2,477	2,631	154
投資その他の資産	273	287	14	その他	-45	-46	△1
<b>固定資産合計</b>	<b>525</b>	<b>540</b>	<b>15</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,432</b>	<b>2,584</b>	<b>152</b>
<b>資産合計</b>	<b>3,361</b>	<b>3,416</b>	<b>55</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>3,361</b>	<b>3,416</b>	<b>55</b>

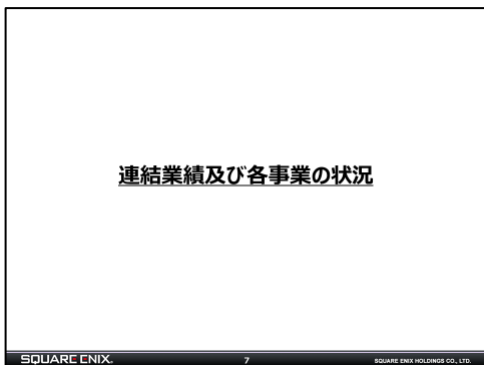
\*2022年3月期より表示方法の変更を行って移す。詳細は決算短信をご覧ください。

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

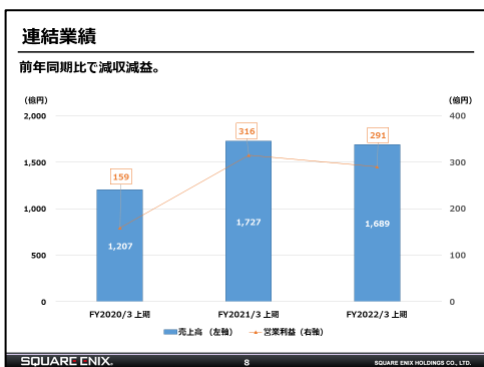
アミューズメント事業は、売上高 210 億円(前年同期比 71 億円増)、営業利益 6 億円(前年同期は営業損失 16 億円)でした。前年において、政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、国内の店舗を臨時休業とした影響が大きかったことから、前年同期比で大幅な増収、黒字転換となりました。

出版事業は、売上高 141 億円(前年同期比 18 億円増)、営業利益 59 億円(同 6 億円増)でした。電子書籍等のデジタル媒体での販売が増加いたしました。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。

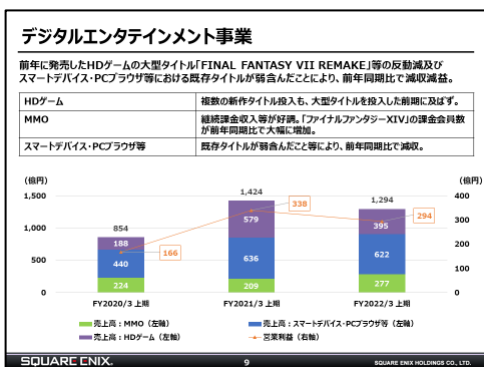
ライセンス・プロパティ等事業は、売上高 58 億円(前年同期比 10 億円増)、営業利益 17 億円(同 2 億円増)でした。自社コンテンツの新規キャラクターグッズの販売等が好調に推移したことから、前年同期比で増収増益となりました。当第2四半期決算の概要は、以上の通りです。



社長の松田です。各事業及び中期計画の進捗についてご説明します。



当第2四半期は、前年同期比で減収、営業利益ベースで減益となりました。



デジタルエンタテインメント事業の内訳です。HD ゲームは、第2四半期に「Life is Strange: True Colors」、「新すばらしきこのせかい」を発売しました。「Life is Strange: True Colors」に関しては、今後 Nintendo Switch 版や、「Life is Strange Remastered Collection」の発売を予定しており、長期にわたり売れ続けることを期待しています。「新すばらしきこのせかい」についてはユーザーの評価は高かったものの、当初の想定を大幅に下回りました。

MMO は第1四半期と同様に「ファイナルファンタジー XIV」の継続課金収入が好調に推移しました。第3四半期の拡張パッケージの発売に向け、さらなる盛り上がりを期待しています。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、既存タイトルが弱含んだことや新作タイトルが少なかったために、減収となりましたが、下期での反転に向けて色々な施策を準備しています。

**デジタルエンタテインメント事業** - 主なゲームタイトル① -

HDゲーム：大型タイトルを含む複数の新作を発売予定。

HDゲーム：2022年3月期の主な新作タイトル

<p>2021年9月15日発売</p>	<p>2021年9月16日発売</p>	<p>2021年9月16日発売</p>
<p>2022年1月14日発売 / 日本：発売未定</p>	<p>2022年3月14日発売</p>	<p>2022年9月16日発売</p>
<p>2022年3月16日発売予定</p>	<p>2022年3月16日発売予定</p>	<p>2022年3月16日発売予定</p>

SQUARE ENIX. 10 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

HD ゲームのパイプラインです。

**デジタルエンタテインメント事業** - 主なゲームタイトル② -

MMO：「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」の拡張パッケージをQ3に発売予定。

MMO：運営中のタイトル

<p>2021年12月7日発売予定</p>	<p>2021年11月11日発売予定</p>
-----------------------	------------------------

SQUARE ENIX. 11 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

MMO に関しては、第3 四半期に「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」の拡張パッケージを発売予定です。

**デジタルエンタテインメント事業** - 主なゲームタイトル③ -

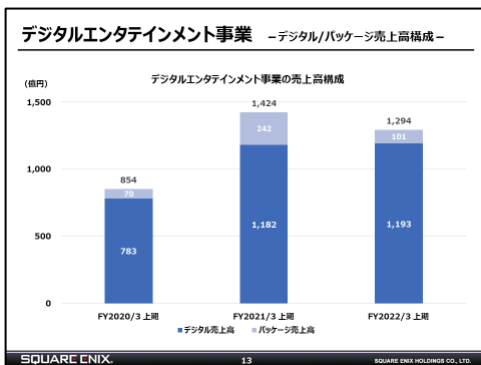
スマートデバイス・PCブラウザ等：上記にリリースした新作は1タイトルのみ。下欄に複数の新作タイトルを投入予定。

運営中の主なタイトル一覧（※年月はタイトルの提供開始時期）

2019年9月 FINAL FANTASY REBIRTH	2014年1月 FINAL FANTASY X-2	2014年4月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2014年9月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2015年10月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2015年10月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER
2017年2月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2017年6月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2018年12月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2019年7月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2019年9月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2019年11月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER
2020年7月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2020年10月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2021年2月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER	2021年4月 FINAL FANTASY X-2 HD REMASTER		

SQUARE ENIX. 12 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

スマートデバイス・PC ブラウザ等では、9/28 に「ドラゴンクエスト ダイの大冒険 -魂の絆-」のサービスを開始いたしました。



デジタルエンタテインメント事業における、デジタルとパッケージの売上高構成です。

本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2021年11月5日現在のものです。当社は、新たな情報や2021年11月5日以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。

**デジタルエンタテインメント事業** - 地域別販売本数 -

販売本数 = ディスク販売本数 + ダウンロード販売本数  
 ディスク販売本数: 当期に販売したパッケージソフトの販売本数  
 ダウンロード販売本数: 当期に販売したダウンロードソフトの販売本数

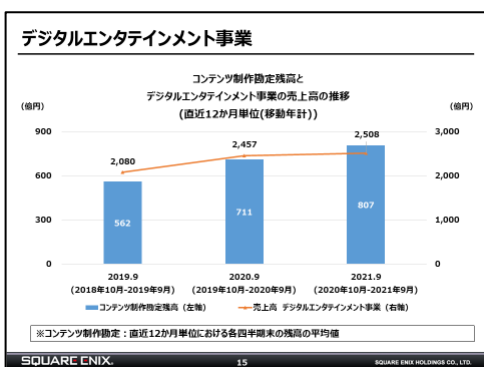
(単位: 万本)

地域	2021年3月期 上期			2022年3月期 上期		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	168	228	396	54	172	227
欧米	397	1,967	2,364	214	1,064	1,277
アジア他	23	247	270	20	198	218
計	588	2,442	3,030	288	1,434	1,722

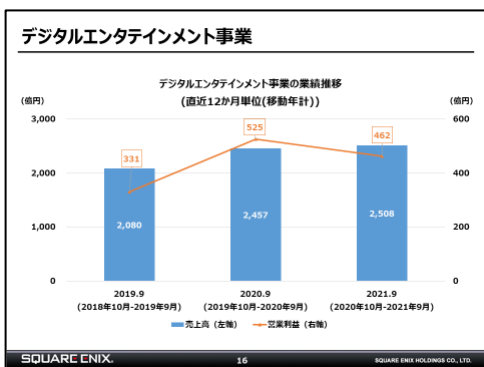
※ 上記は、HDゲームとMMOに含まれるタイトルの販売本数。  
 上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているタイトルとエントド販売のタイトルも含まれる。

SQUARE ENIX 14 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

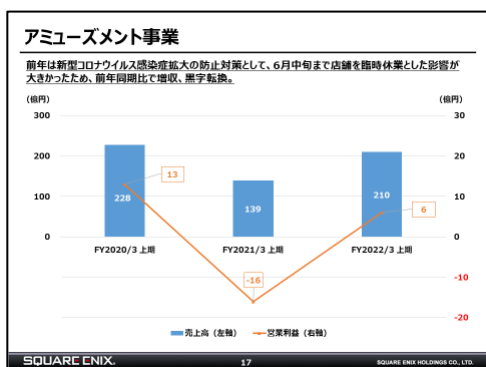
当第2四半期の地域別販売本数です。前年度の大型タイトル発売の反動減等により、前年同期比で大幅に減少しています。

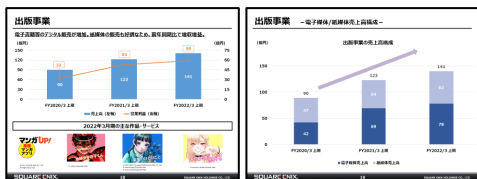


コンテンツ制作勘定の残高は、当第2四半期末で897億円です。今後、複数の大型タイトル発売を予定しており、それぞれのタイトルに関し、一定のクオリティを担保しつつ、投入してゆきます。

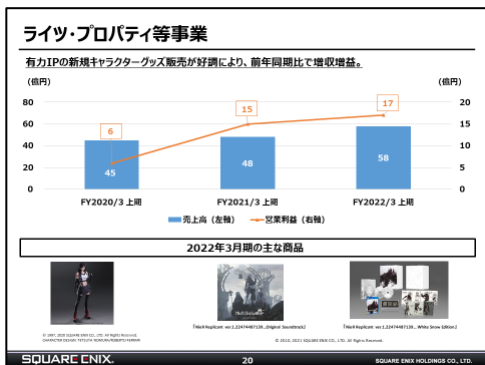


アミューズメント事業は、前年同期比で増収、黒字転換となったものの、緊急事態宣言の影響は避けられませんでした。10月以降は、緊急事態宣言が解除されたため、今後の業績回復を期待したいと思います。





出版事業は、堅調に推移しています。



ライツ・プロパティ等事業は、上期まで計画通りの進捗で推移しています。



次に、中期事業戦略の進捗についてご説明いたします。

**中期事業戦略の進捗**

中期業績目標達成にむけた事業戦略

1. IPエコシステムの強化
2. 新規領域への挑戦
3. Withコロナ時代に対応した事業構造の最適化

① NFTデジタルカード「資産性ミリオンアーサー」正式リリース  
② ブロックチェーンゲームへの本格参加を検討

中期業績目標の達成に向けた事業戦略として、期初に① IPエコシステムの強化、②新規領域への挑戦、③Withコロナ時代に対応した事業構造の最適化をご説明しました。

本日は、②新規領域への挑戦に関して、NFTに関する具体的な取り組みとブロックチェーンゲームへの本格参加について説明いたします。

**中期事業戦略の進捗**

① NFTデジタルカード「資産性ミリオンアーサー」正式リリース



- ・NFTと当社事業アセットを組み合わせること  
のようなシナジーが生まれるのかの実証実験  
➢「NFTデジタルカード」から着手
- ・2021年10月14日、第一弾を販売開始  
➢ Million Press set, Million Pressは  
既に完売
- ・LVC NFTマーケットにも対応予定  
➢ 二次流通市場への広がり
- ・NFTと当社アセットとの高い親和性を認識  
➢ 実証実験フェーズは終了  
➢ 今後は本格的な事業化フェーズに移行

©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Square Enix Holdings株式会社  
SQUARE ENIX 23 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

まず、NFTに関する具体的な取り組みとして、10月14日にNFT デジタルカード「資産性ミリオンアーサー」を発売しました。今回の取り組みによって、当社コンテンツとの親和性の高さを認識できたため、実証実験フェーズは終了します。今後は本格的な事業化に向けた準備を進めてまいります。

**中期事業戦略の進捗**

②ブロックチェーンゲームへの本格参入を検討

デジタルエンタテインメントを取り巻く環境変化

**ゲームの遊ばれ方**

- ・マルチプレイ、カジュアルゲームの隆盛
- ・ユーザー参加型（インタラクティブ）
- ・コミュニティ形成

**テクノロジーの進化**

- ・NFTの普及
- ・トークンエコノミーの浸透、拡大
- ・クロスボーダー/クロスプラットフォーム

SQUARE ENIX 24 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

次に、ブロックチェーンゲームに関して説明します。

現在、デジタルエンタテインメントを取り巻く環境は、「ゲームの遊ばれ方」と「テクノロジーの進化」という観点で大きく変化しています。

ブロックチェーンゲームは、トークンエコノミーをどのようにゲームデザインと融合するかが重要だと考えています。従来、当社が得意とするコンテンツ開発は、RPGを代表とする完成された世界観であり、分散型との対比で、中央集権型と定義します。一方で、トークンエコノミーをゲームデザインと融合することで、ゲームが分散型へと広がり、幅広いユーザーにリーチできる可能性を秘めています。当社の新たな柱として育てるべく、ブロックチェーンゲームへの本格参入を進めてゆきます。

**中期事業戦略の進捗**

②ブロックチェーンゲームへの本格参入を検討

ゲームに携わる人々の**プロフィール・インセンティブが多様化**  
「楽しむ」ことに加え「交流する」「創る」「集める」など

+

**トークンエコノミーの普及・拡大**

ゲームそのものも**中央集権型から分散型**へと変る広がりをもたせる

↓

従来から取り組んできたコンテンツクリエイションに加え、分散型コンテンツとしてのトークンエコノミーを前提とした**ブロックチェーンゲーム**に今後注力

SQUARE ENIX 25 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

現時点では当社が十分なノウハウを有していないため、今後は人材採用を強力に推し進めるとともに、他社との提携も含め、ノウハウ獲得に向けた取り組みとゲーム開発を同時進行で進めてゆきます。

## 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2022年3月期第2四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2021年11月5日(金) 18時30分～19時30分

回答者 : 代表取締役社長 松田洋祐

### 【主な質疑応答内容】

Q. 期初の業績予想に対し、上期実績の進捗率が高いが、据え置いた背景は？また、今後投入する新作タイトルに対する期待は？

A. HD ゲームは、競合他社も今後新作を順次投入するため、今後の動向を見極める必要がある。スマホゲームについても、競争環境が厳しいため、新作の立ち上がりの状況を確認したい。これらの理由により、業績予想を据え置いた。

Q. 新しい技術である NFT やブロックチェーンを取り込むにあたり、リスクをどのように考えているか？

A. リスクは2点挙げられる。1点目は、現時点で当社がブロックチェーンゲームに関するノウハウを十分持っていないことである。2点目は、現時点でブロックチェーンに関する法制度等が十分整備されていないことである。

Q. MMO は Q2 も好調だったが、拡張パッケージを発売する Q3 に向け、さらなるアップサイドを期待できるのか？一方、QonQ でデジタルエンタテインメント事業の営業利益率が下がった要因は何か？

A. MMO は、Q2 のトレンドを維持しながら、拡張パッケージが発売される Q3 において、さらなる収益水準の引き上げを期待したい。デジタルエンタテインメント事業の営業利益率が下がった要因は、HD ゲームにおいて、Q2 に発売した一部の新作が当初の想定を大幅に下回ったこと、スマートデバイス・PC ブラウザ等において、既存タイトルが弱含んだためである。

Q. 今後の HD ゲームの新作タイトルは、FY2023/3 から FY2024/3 にかけて、満遍なく発売される予定か？

A. 各会計年度に偏りなく発売予定。しかしながら、タイトルの開発状況の進捗によっては、当初の予定から変更せざるを得ないケースもありうる。

Q. スマホ・PC ブラウザゲーム等において、Q2 に複数タイトルのアニバーサリーイベントがあったにもかかわらず弱含んだのは、その他の既存タイトルが弱かったのか？また、今後のモメンタム改善の施策として、既存タイトルの底上げではなく、新作タイトル投入のみによって行うのか？

A. アニバーサリーイベントを実施したタイトルは堅調に推移したものの、それ以外の既存タイトルが弱含んだ。今後については、新作タイトル投入だけでなく、既存タイトルの底上げにも取り組むことで、モメンタムの改善を図る。



Q. ファイナルファンタジー全体の考え方について、HD ゲーム、MMO、スマートデバイス・PC ブラウザ等のタイトル間で、ユーザーの回流は見られるか？ファイナルファンタジー全体として、今後盛り上げる施策などあれば、教えてほしい。

A. サブセグメント別(HD ゲーム、MMO、スマートデバイス・PC ブラウザ等)において、ユーザーのプロファイルは、若干異なるものの、面白いゲームを遊びたい欲求を有することは共通しているため、一定の回流は見られると考えている。また、「FINAL FANTASY VII REMAKE」のモバイルゲームを今後2タイトル予定しており、それらのローンチによって、一定の成果が出ることを期待したい。