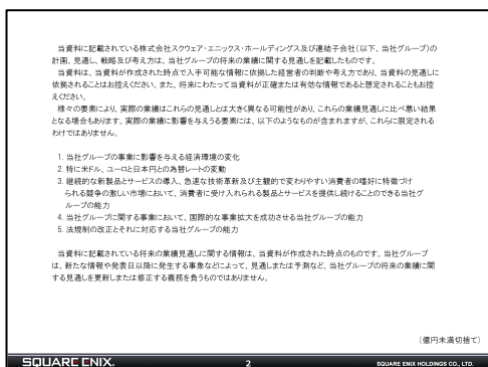




ただ今より、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2022年3月期(以下「当期」)決算説明会を開催いたします。

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。当期決算の概要をご説明します。

**2022年3月期通期 連結業績**

(単位：億円)

	2021年3月期	2022年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	3,325	3,652	327
営業利益	472	592	120
営業利益率	14.2%	16.2%	2.0pt
経常利益	499	707	208
経常利益率	15.0%	19.4%	4.4pt
親会社株主に帰属する当期純利益	269	510	241
減価償却費	75	75	0
探採投資額	73	91	18
期末従業員数	5,550人	5,637人	87人

\* 2022年3月期より、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月期に關しては、当該方針の変更に伴う補正表示方法の適用を行っていません。

当期の業績は、売上高 3,652 億円(前期比 327 億円増)、営業利益 592 億円(同 120 億円増)、経常利益 707 億円(同 208 億円増)、親会社株主に帰属する当期純利益 510 億円(同 241 億円増)となりました。

本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直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、これらの業績見直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、これらの業績見直しは、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直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直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直しに関する情報は、2022年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年5月13日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直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。

**2022年3月期通期 報告セグメント**

(単位：億円)

	2021年3月期		2022年3月期	
	通期実績	増減	通期実績	増減
<b>売上高</b>	<b>3,325</b>		<b>3,652</b>	<b>327</b>
デジタルエンタテインメント事業	2,639		2,796	157
アニメーション事業	343		458	115
出版事業	268		290	22
ライツ・プロパティ等事業	94		140	46
消去又は全社	20		-33	-13
<b>営業利益</b>	<b>472</b>		<b>592</b>	<b>120</b>
デジタルエンタテインメント事業	505		589	84
アニメーション事業	-15		20	35
出版事業	116		122	6
ライツ・プロパティ等事業	22		39	17
消去又は全社	-156		-178	-23
<b>営業利益率</b>	<b>14.2%</b>		<b>16.2%</b>	<b>2.0pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	19.1%		21.1%	2.0pt
アニメーション事業	-4.6%		4.4%	9.0pt
出版事業	43.5%		42.1%	-1.4pt
ライツ・プロパティ等事業	23.8%		28.4%	4.6pt
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 2,796 億円(前期比 157 億円増)、営業利益 589 億円(同 84 億円増)でした。

HD ゲームは、「OUTRIDERS」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」等の発売があったものの、前年に発売された「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」等の売上に及ばず、前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加え、拡張パッケージの発売等により、前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ものの、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の変更があったことから、前期比で増収となりました。

アミューズメント事業は、売上高 458 億円(前期比 115 億円増)、営業利益 20 億円(前期は営業損失 15 億円)でした。前期において、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、前期比で増収、黒字転換となりました。

出版事業は、売上高 290 億円(前期比 22 億円増)、営業利益 122 億円(同 6 億円増)でした。デジタル販売の好調に加えて、紙媒体の販売においては、「その着せ替え人形は恋をする」の大ヒット等により堅調に推移したことから、前期比で増収増益となりました。

ライツ・プロパティ等事業は、売上高 140 億円(前期比 46 億円増)、営業利益 39 億円(同 17 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、前期比で増収増益となりました。

当期決算の概要は、以上の通りです。

**連結貸借対照表 (要約)**

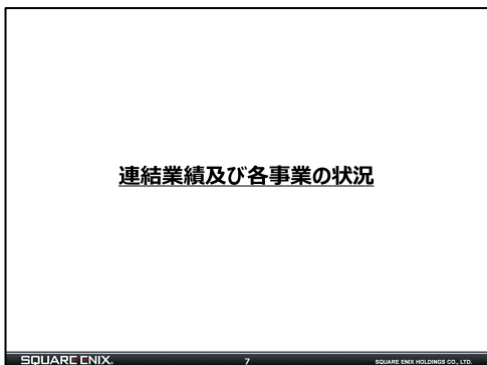
(単位：億円)

勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>			
	2021年3月期	2022年3月期	増減	2021年3月期	2022年3月期	増減	
現金・預金	1,462	1,630	168	支払手形・買掛金	245	275	30
貸倒引当金	430	449	19	未払法人税等	145	84	-61
繰上資産	44	51	7	延金負債*	58	56	-2
コンテンツ制作勘定	781	967	186	その他	353	421	68
その他*	117	124	7	<b>流動負債計</b>	<b>803</b>	<b>838</b>	<b>35</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>2,836</b>	<b>3,224</b>	<b>388</b>	<b>流動負債</b>	<b>125</b>	<b>126</b>	<b>1</b>
有形固定資産	196	198	2	<b>負債合計</b>	<b>928</b>	<b>964</b>	<b>36</b>
無形固定資産	55	73	18	非支配株主合計	2,477	2,902	425
投資その他の資産	273	312	39	その他	-45	-58	-13
<b>固定資産合計</b>	<b>525</b>	<b>584</b>	<b>59</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,432</b>	<b>2,844</b>	<b>412</b>
<b>資産合計</b>	<b>3,361</b>	<b>3,809</b>	<b>448</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>3,361</b>	<b>3,809</b>	<b>448</b>

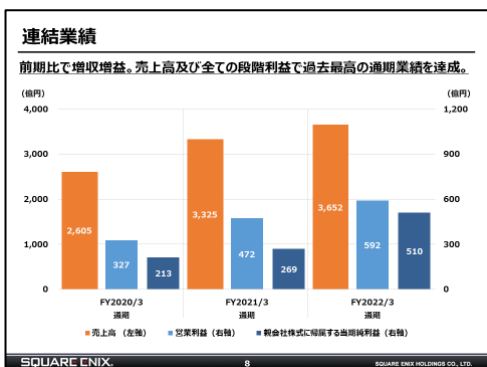
\*2022年3月期より表示方法の変更を行っております。詳細は決算短信をご覧ください。

SQUARE ENIX 6 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

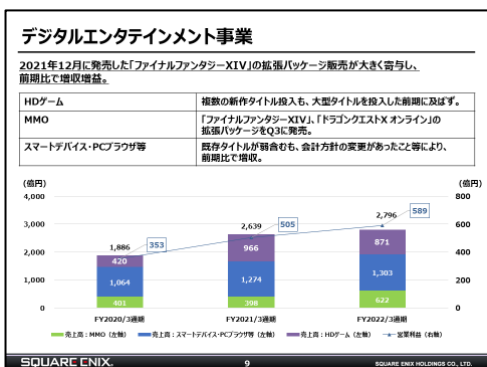
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2022年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年5月13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しまたは修正する義務を負うものではありません。



社長の松田です。当期の概況についてご説明します。

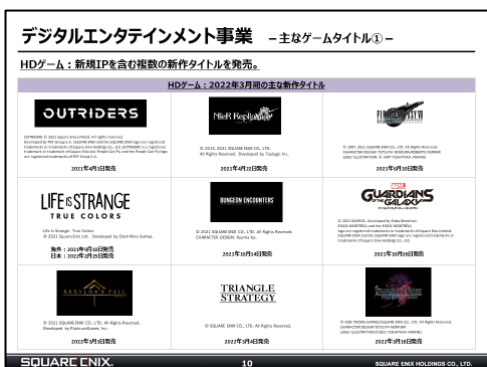


当期は、売上高及び全ての段階利益で過去最高の業績を達成いたしました。



デジタルエンタテインメント事業の内訳です。

HDゲームにおいて、一部の新作タイトルが当社の想定を下回る厳しい結果となったものの、MMOにおいて「ファイナルファンタジーXIV」が堅調に推移したことから、第4半期単独で営業利益を積み上げることができました。



当期に発売した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」・「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。

MMO：運営中のタイトル

ENDWALKER  
2021年12月7日発売

2021年11月1日発売

SQUARE ENIX 11

MMO に関しては、当期に「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いたしました。特に「ファイナルファンタジーXIV」のパフォーマンスに関しては、非常に満足しています。

2023年3月期も、相応の収益貢献を期待しています。

**デジタルエンタテインメント事業** - 主なゲームタイトル③ -

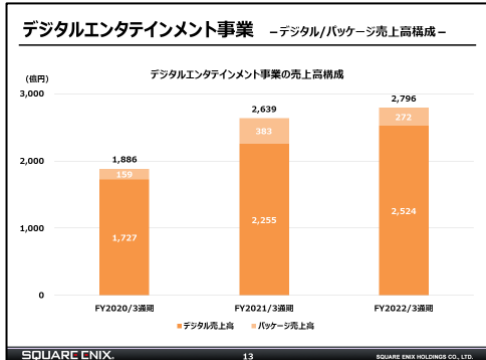
スマートデバイス・PCブラウザ等：「ドラゴンクエストやファイナルファンタジー」フランチャイズの新作を含む複数タイトルを投入。

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8月 ドラゴンクエストビルドラーズヒーローズ	2019年11月 FINAL FANTASY REBIRTH	2019年12月 FINAL FANTASY XV	2020年3月 FINAL FANTASY D	2020年10月 FINAL FANTASY XVI	2020年10月 FINAL FANTASY VII REBIRTH
2021年2月 FINAL FANTASY BRAVE EXVIOR	2021年7月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年7月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年7月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年9月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年11月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER
2020年7月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2020年10月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年2月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年9月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	2021年12月 FINAL FANTASY TRILOGY REMASTER	

SQUARE ENIX 12

スマートデバイス・PC ブラウザの主なタイトル一覧です。新作に関しては、4月にサービスを開始した「聖剣伝説 ECHOES of MANA」が堅調な滑り出しを切りました。また、2022年夏に配信予定の「鋼の錬金術師 MOBILE」は完成度が高く、先般実施したクローズドβテストの結果が非常に良い状況です。新作タイトルの収益貢献により、2023年3月期にさらなる成長を期待しています。



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。

**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)

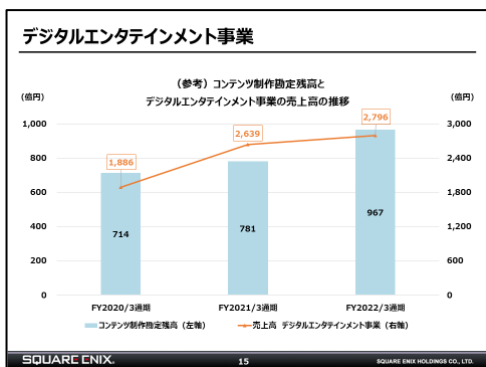
地域	2021年3月期 通期実績			2022年3月期 通期実績		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	262	367	630	124	362	486
欧米	716	3,143	3,859	685	2,332	3,017
アジア他	51	451	501	39	372	410
計	1,029	3,960	4,990	847	3,066	3,913

※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、当社がデジタル配信ソフトとして提供しているタイトルとエピソード販売のタイトルを含む。

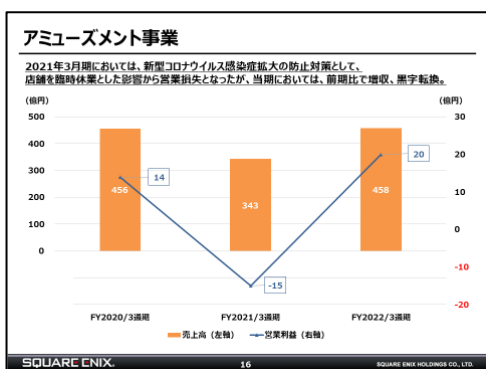
SQUARE ENIX 14

当期の地域別販売本数です。前期は複数の大型タイトルの発売があったことに加え、新型コロナウイルスによるカタログ販売が大きかったことにより、前期比で販売本数が減少しました。

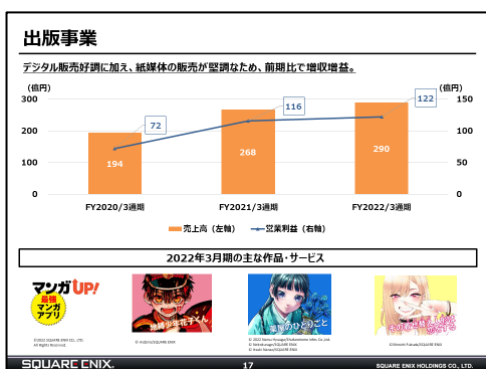
本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に拠り、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2022年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年5月13日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直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。



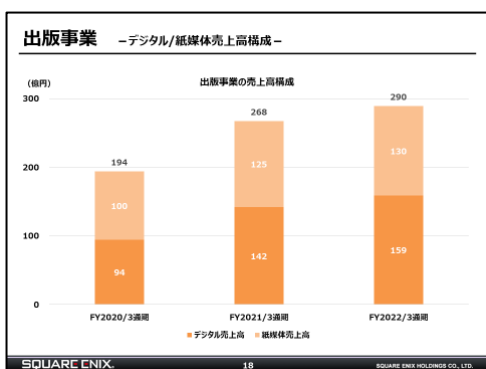
コンテンツ制作勘定の残高は当期末で967億円です。当残高には、複数の大型タイトルが含まれています。クオリティの担保に努めてまいります。



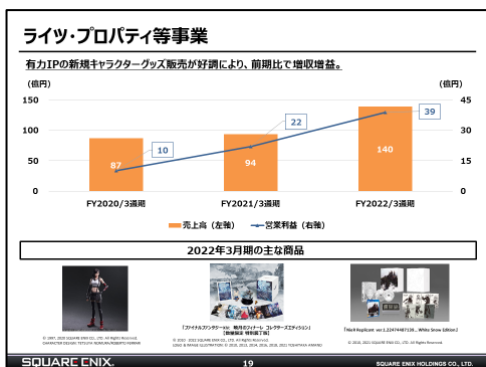
アミューズメント事業は、前期比で増収、黒字転換となりました。2023年3月期はさらなる回復を期待しています。



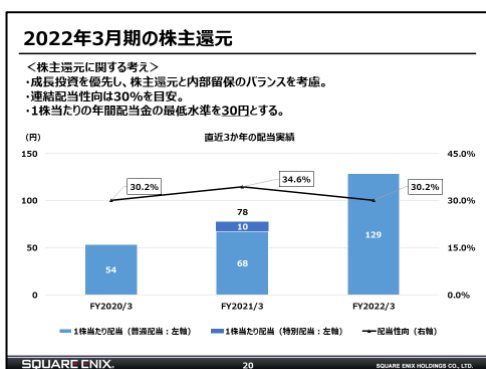
出版事業は、デジタル販売の好調に加えて、「その着せ替え人形は恋をする」の大ヒット等により紙媒体の販売が堅調に推移し、前期比で増収増益となりました。2023年3月期においても、さらなる成長を期待しています。



出版事業における、デジタルと紙媒体の売上高構成ですが、紙媒体及びデジタルの売上高は、それぞれバランスよく増加しています。



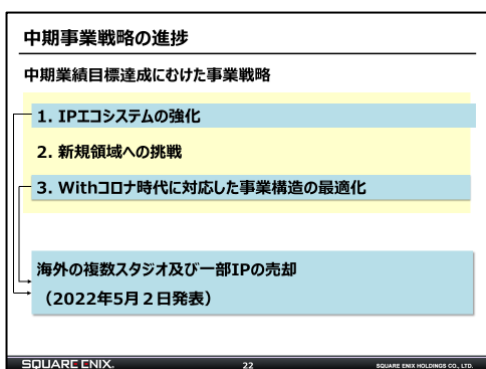
ライツ・プロパティ等事業は、前期比で増収増益となりました。2023年3月期も相応の収益貢献を期待しています。



株主還元に関しては、従来と同様の方針である連結配当性向30%とし、2022年3月期の年間配当金を1株につき129円を予定しています。

## 中期事業戦略の進捗

次に、中期事業戦略の進捗についてご説明します。



海外の複数スタジオ及び一部IPの売却(以下:本件)について説明します。



**中期事業戦略の進捗**

海外の複数スタジオ及び一部のIPの売却に関して、Embracer Group AB（本社：スウェーデン）と株式譲渡契約を締結。

主な売却対象

- 主要スタジオ
  - 北米のHDゲーム開発スタジオ：Crystal Dynamics
  - カナダのHDゲーム開発スタジオ：Eidos-Montréal
  - モバイルゲーム開発スタジオ：Square Enix Montréal
- 主要IP
  - 「TOMB RAIDER」シリーズ
  - 「Deus Ex」シリーズ
  - 「Thief」シリーズ
  - 「Legacy of Kain」シリーズ等
  - ※上記主要IPを用いたカテゴリータイトル（中小型タイトル及びDLCを含む）

譲渡額：300百万米国内ドル

SQUARE ENIX. 23 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

概要含め詳細は、資料に記載のとおりですが、ポートフォリオの見直しを主目的に実施しました。特に欧米市場向けのコンテンツ開発においては、オンライン系のタイトル強化に向けて、スタジオ及びタイトルポートフォリオの見直しを行い、新規IPを含め、当社の戦略に沿った新作タイトルを集中して作っていきたいと考えています。今後も当社にIPが帰属するJUST CAUSEシリーズに関しては、既に新作の開発を進めております。

**中期事業戦略の進捗**

海外の複数スタジオ及び一部IPの売却に至った目的

1. 経営資源の選択と集中による持続的な成長実現
  - ゲーム開発を取り巻く世界的な事業環境の変化を見据え、お客様のニーズをより的確に捉えた魅力的なタイトル開発と収益性向上を同時に実現させるため、経営資源の最適配分を企図。
2. 海外パブリッシング機能の再編
  - 今後発売される国内外スタジオ開発タイトルのワールドワイドでの売上最大化に向け、現行のガバナンス体制・レポートラインを見直し、グループ一体経営を推進。
3. 当社グループの事業ポートフォリオ転換
  - 重点投資領域（ブロックチェーン、AI、クラウド）への投資を推進し、新規事業の立ち上げ、収益化を加速。

SQUARE ENIX. 24 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

ポートフォリオの見直しとともにパブリッシング体制の強化も行います。CPO（最高パブリッシング責任者）を設置し、パブリッシング体制におけるプロセスの最適化を図り、グループ一体経営の推進を図ります。

**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) デジタルエンタテインメント事業のポートフォリオ再構築  
(2) パブリッシング体制の強化

SQUARE ENIX. 25 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

また、本件について、以下の点を補足させていただきます。まず、2022年5月2日に当社より公表した「特定子会社等の異動を伴う株式譲渡契約締結のお知らせ」に主な対象会社の財務諸表が掲載されていますが、これらは連結グループ内における単体の数字であることをご理解ください。また、今回の譲渡対象として、過去のシリーズ作や、中小のタイトル及びDLCが含まれております。

**中期事業戦略の進捗：1. IPエコシステムの強化**

IPエコシステムの強化にあたっては、以下の施策を推進。

- (1) デジタルエンタテインメント事業のポートフォリオ再構築
  - 骨太のIP育成（新規IP創出への挑戦を含む）
  - 新規スタジオ設立、M&A等によるタイトル開発力の増強
- (2) パブリッシング体制の強化
  - CPO※設置によるグローバルパブリッシング体制の強化拡充
  - グループ一体経営による意思決定の迅速化
  - ※Chief Publishing Officer（最高パブリッシング責任者）

SQUARE ENIX. 26 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

今回の売却により獲得した資金は、NFT やブロックチェーン等の新規投資領域に投入するわけではなく、当社の中核事業であるデジタルエンタテインメント事業における、骨太IPの育成と開発力の増強を中心に充当します。

本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直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、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見直し、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直しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見直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直しに関する情報は、2022年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年5月13日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直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。

**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

重点投資領域への取り組み

- (1) ブロックチェーン・エンタテインメント領域 推進施策
- (2) 重点テーマにおける投資の状況


SQUARE ENIX 27

新規投資領域への投資については、中核事業とは切り離れた形で資金調達を考えており、CVC の設立等を検討中です。

**中期事業戦略の進捗：2.新規領域への挑戦**

(1) 「ブロックチェーン・エンタテインメント」領域 推進施策

- ブロックチェーン・エンタテインメント事業部 新設（2022年2月）
- 資産性ミリオンアサリ 1st シーズン終了（2022年3月）



NFTビジネスの実績、手応えを踏まえ、2nd シーズンの制作決定。  
ゲームコンテンツを新たにサービス内に統合、既存事業で培った開発・運営のノウハウを活かし、NFTビジネスにおける「収益構造」、「遊びの幅」、「NFT保有体験」の可能性にチャレンジ。  
上記以外に複数プロジェクトも企画・開発進行中（詳細は次ページ参照）。

SQUARE ENIX 28

**中期事業戦略の進捗：2.新規領域への挑戦**

(1) 「ブロックチェーン・エンタテインメント」領域 推進施策

- ◆ ブロックチェーンゲーム・エンタテインメント開発（各プロジェクトミッション）
  - ・ ブロックチェーンゲーム向け法規制の整理やガイドライン策定イニシアチブ
  - ・ NFT経済圏・体験におけるスケラビリティへのチャレンジ
  - ・ 専用FT発行と収益構造・コミュニティ設計（UGC、ガバナンス、ギルド等）
  - ・ 世界観、ストーリーを重視したクリエイティブ x NFTの新規ブランド・IPの立ち上げ
- ◆ 海外法人設立
  - ・ 独自トークン発行及び管理・運用
  - ・ ゲーム・サービスプロモーション事業（仮想通貨普及圏向けへの事業展開）
- ◆ 資金調達
  - ・ CVC（Corporate Venture Capital）設立検討

SQUARE ENIX 29

**中期事業戦略の進捗：2.新規領域への挑戦**

(2) 重点テーマに関する投資の状況

- ① ブロックチェーン
  - Animoca Brands（オーストラリア）  
ブロックチェーンゲームを主としたゲームの開発・運営、Web3.0領域での投資事業
  - THE SANDBOX（香港）  
分散型メタバース「The SANDBOX」の開発・運営
- ② クラウド
  - Ubitus（日本）  
ゲーム会社、通信事業者向けのクラウドゲーム、メディアコンテンツストリーミング向けのソリューション提供

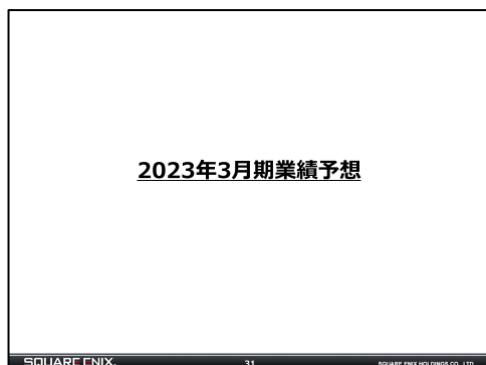
上記投資先以外にもグローバルベースで複数案件への投資を検討中

SQUARE ENIX 30

重点テーマに関する投資の状況は、資料に記載の通りですが、他にも複数の投資案件を検討しています。

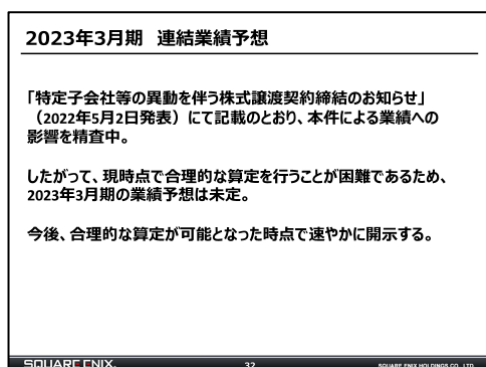
本資料に記載されている当社の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に拠った、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、2022年5月13日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年5月13日以降に発生する事象などによって、見直しまたは予測など、当社の将来の業績に関する見直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。





最後に、2023年3月期の業績予想についてご説明します。

「特定子会社等の異動を伴う株式譲渡契約締結のお知らせ」(2022年5月2日発表)に記載の通り、本件による業績への影響は精査中のため、現時点で合理的な算定を行うことが困難なことから、2023年3月期の業績予想は未定とさせていただきます。今後、算定が可能になった時点で速やかに開示いたします。



2023年3月期は、中期業績目標の最終年度である2024年3月期に向けた地ならしとして、様々な施策に取り組んでゆきたいと考えています。

## 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 決算説明会 質疑応答

日 時 : 2022年5月13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. 直近数年で発売したHDゲームの新作には収益性に課題を残したタイトルがいくつかあったが、その振り返りを  
お願いしたい。また、コンテンツ制作勘定は増加傾向にあるが、今後のパイプラインの考え方についても教えてほし  
い。

A. 直近2年でHDゲームの複数の新作タイトルに関しては、パフォーマンス面で厳しかったと認めざるを得ない。一  
方で、コンテンツ制作勘定には、既存大型IPの新作も複数含まれており、クオリティ面においても非常に高水準で開  
発が進んでいる。今後各タイトルに関する情報発信を適宜行っていく予定である。

Q. 以前、各スタジオの得意分野を生かした開発に専念したいと言及されていたが、5/2に発表された海外の複数ス  
タジオの売却により、海外市場向けには今後オンラインタイトルの開発に特化するのか？

A. 必ずしもオンラインタイトルに特化する訳ではないが、今後の重要なテーマであり、より拡張性や柔軟性のあるタイ  
トルを開発していく。