

SQUARE ENIX®

2023年3月期  
**決算説明会**

2023年5月12日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

当資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社(以下、当社グループ)の計画、見通し、戦略及び考え方は、当社グループの将来の業績に関する見通しを記載したものです。

当資料は、当資料が作成された時点で入手可能な情報に依拠した経営者の判断や考え方であり、当資料の見通しに依拠されることはお控えください。また、将来にわたって当資料が正確または有効な情報であると想定されることもお控えください。

様々の要素により、実際の業績はこれらの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。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社グループの事業に影響を与える経済環境の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新及び主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる当社グループの能力
4. 当社グループに関する事業において、国際的な事業拡大を成功させる当社グループの能力
5. 法規制の改正とそれに対応する当社グループの能力

当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、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発表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、当社グループ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。

(億円未満切捨て)

# 2023年3月期 通期業績

# 2023年3月期通期 連結業績

(単位:億円)

	2022年3月期	2023年3月期	
	通期実績	通期実績	前期増減
売上高	3,652	3,432	△ 220
営業利益	592	443	△ 149
営業利益率	16.2%	12.9%	△3.3pt
経常利益	707	547	△ 160
経常利益率	19.4%	15.9%	△3.5pt
親会社株主に帰属する当期純利益	510	492	△ 18
減価償却費	75	69	△ 6
設備投資額	91	96	5
期末従業員数	5,637人	4,712人	△925人

# 2023年3月期通期業績 報告セグメント

(単位:億円)

	2022年3月期	2023年3月期	
	通期実績	通期実績	増減
売上高	3,652	3,432	△220
デジタルエンタテインメント事業	2,796	2,455	△341
アミューズメント事業	458	563	105
出版事業	290	291	1
ライセンス・プロパティ等事業	140	156	16
消去又は全社	-33	-34	△1
営業利益	592	443	△149
デジタルエンタテインメント事業	589	412	△177
アミューズメント事業	20	52	32
出版事業	122	116	△6
ライセンス・プロパティ等事業	39	37	△2
消去又は全社	-179	-175	4
営業利益率	16.2%	12.9%	△3.3pt
デジタルエンタテインメント事業	21.1%	16.8%	△4.3pt
アミューズメント事業	4.4%	9.4%	5.0pt
出版事業	42.1%	39.9%	△2.2pt
ライセンス・プロパティ等事業	28.4%	23.8%	△4.6pt
消去又は全社	-	-	-

# 連結貸借対照表(要約)

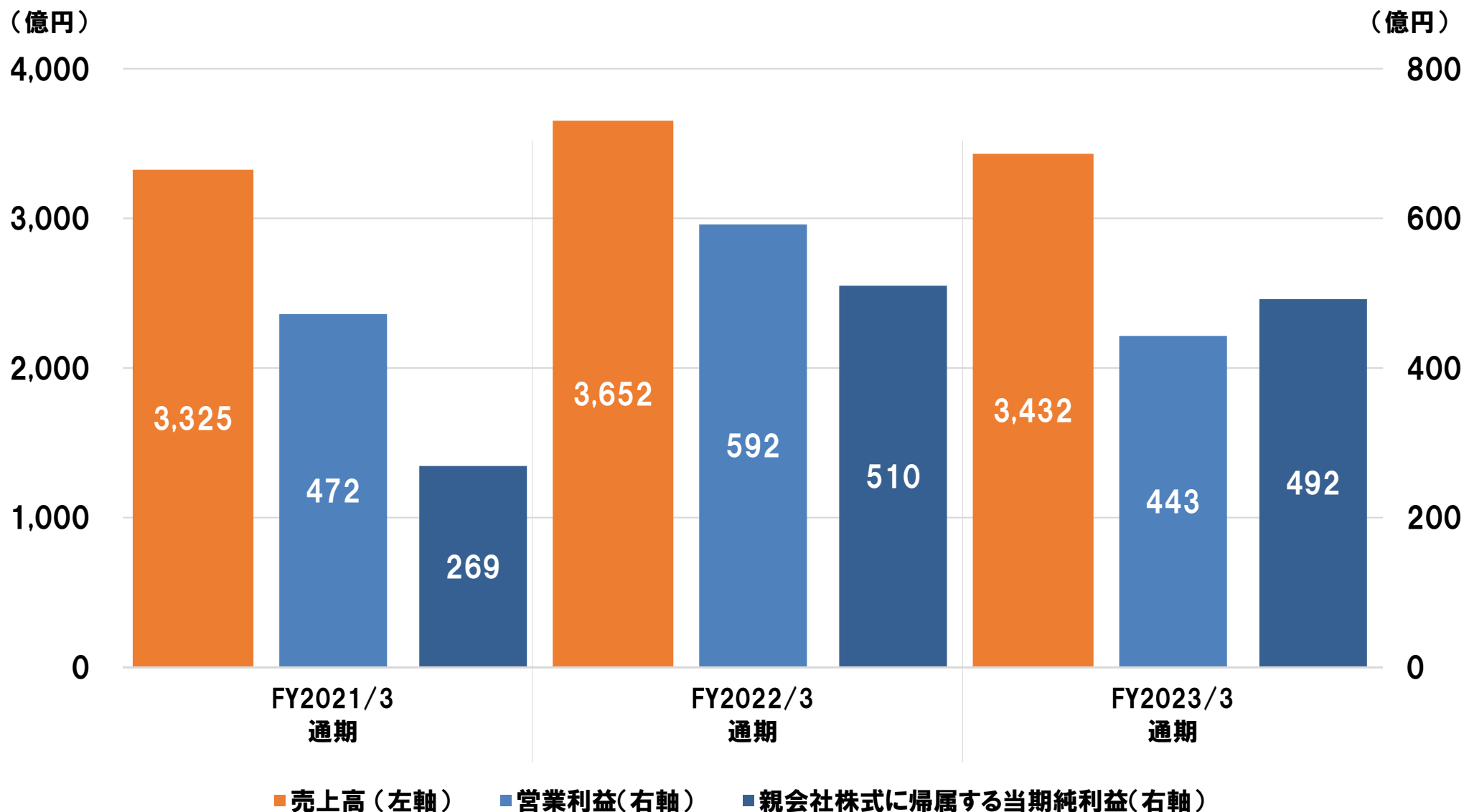
(単位:億円)

勘定科目	<資産の部>			勘定科目	<負債・純資産の部>		
	2022年 3月末	2023年 3月末	増減		2022年 3月末	2023年 3月末	増減
現金・預金	1,630	1,935	305	支払手形・買掛金	275	235	△40
受取手形及び売掛金	449	399	△50	未払法人税等	84	34	△50
棚卸資産	51	57	6	返金負債	56	51	△5
コンテンツ制作勘定	967	872	△95	その他	421	395	△26
その他	124	159	35	流動負債計	838	717	△121
流動資産合計	3,224	3,422	198	固定負債	126	106	△20
有形固定資産	198	177	△21	負債合計	964	823	△141
無形固定資産	73	58	△15	株主資本合計	2,902	3,247	345
投資その他の資産	312	337	25	その他	-58	-74	△16
固定資産合計	584	573	△11	純資産合計	2,844	3,172	328
資産合計	3,809	3,996	187	負債純資産合計	3,809	3,996	187

# 連結業績及び各事業の状況

# 連結業績

## 前期比で減収減益

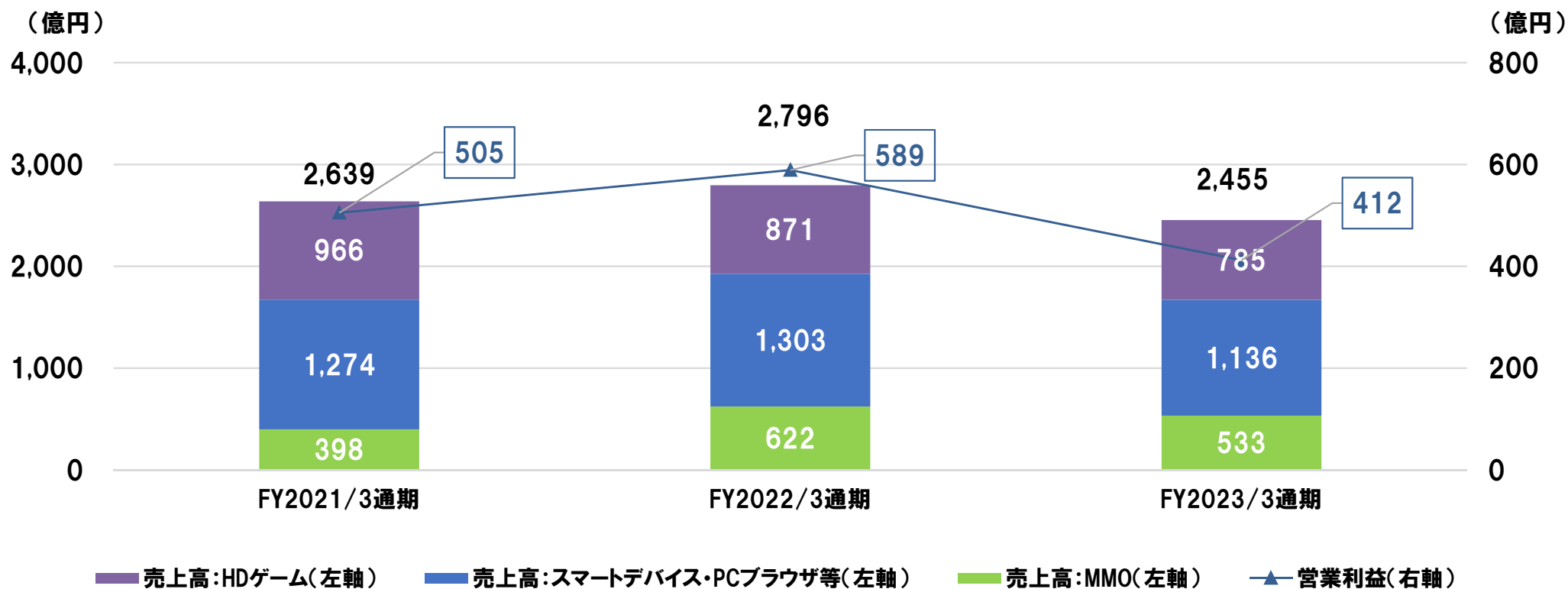




# デジタルエンタテインメント事業











スマートデバイス・PCブラウザ等における既存タイトルの弱含み等により、前期比で減収減益

HDゲーム	複数の新作タイトル投入も、前年の売上規模に及ばず
MMO	前年は、「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発売
スマートデバイス・PCブラウザ等	既存タイトルの弱含みを新作タイトルで補うには至らず



### HDゲーム:新規IPを含む複数の新作タイトルを発売

#### HDゲーム:2023年3月期の主な新作タイトル

<p style="text-align: center;"><b>OUTRIDERS<sup>™</sup></b> <b>WORLDSLAYER</b></p> <p>OUTRIDERS WORLDSLAYER © 2022 SQUARE ENIX LTD. All Rights Reserved. Developed by PCF Group S.A. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. OUTRIDERS is a trademark or registered trademark of Square Enix Ltd. PEOPLE CAN FLY and the PEOPLE CAN FLY logo are registered trademarks, all used courtesy of PCF Group S.A.</p> <p style="text-align: center;">日本：2022年7月1日 <b>発売</b> 海外：2022年6月30日</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>POWERWASH SIMULATOR © 2021, 2022 FuturLab Limited. Published by Square Enix Ltd. Developed by FuturLab Limited.</p> <p style="text-align: center;">2022年7月15日発売</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>© 1994, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN © 1994, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. © 1994, SHOGAKUKAN Inc. Gosho Aoyama, Yoshihide Fujiwara, Osamu Ishiwata , Yoshinori Kobayashi, Ryouji Minagawa , Kazuhiko Shimamoto , Yumi Tamura</p> <p style="text-align: center;">2022年7月22日発売</p>
<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2012,2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p> <p style="text-align: center;">2022年9月15日発売</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p> <p>PlayStation 5/PlayStation 4：2022年9月29日発売 Steam：2022年11月12日発売</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN: akiman</p> <p style="text-align: center;">2022年10月27日発売</p>
<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p> <p style="text-align: center;">2022年12月9日発売</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2007, 2008, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p> <p style="text-align: center;">2022年12月13日発売</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2023 Luminous Productions Co., Ltd. All Rights Reserved.</p> <p style="text-align: center;">2023年1月24日発売</p>
<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by indieszero Co., Ltd. LOGO ILLUSTRATION:© 2022 YOSHITAKA AMANO</p> <p style="text-align: center;">2023年2月16日発売</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p> <p style="text-align: center;">2023年2月24日発売</p>	

MMO: 拡張パッケージの発売がなかったものの、様々な運営施策によるユーザーリテンションに注力

### MMO: 運営中のタイトル



© 2010 - 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
LOGO ILLUSTRATION: © 2010 YOSHITAKA AMANO



© 2012-2023 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.



# デジタルエンタテインメント事業

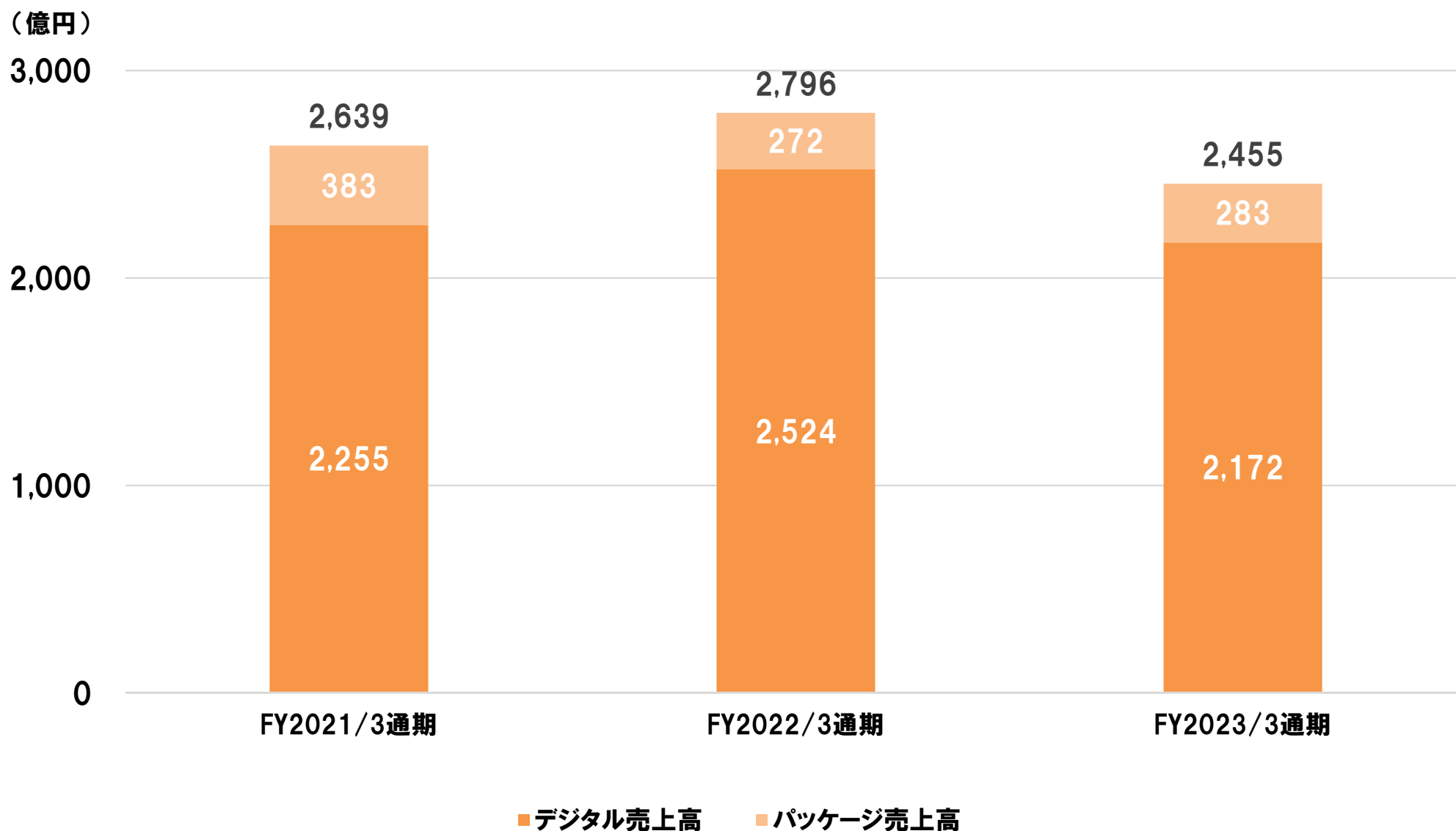
## —主なゲームタイトル③—

### スマートデバイス・PCブラウザ等：複数の新作を投入

#### 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)

<p>2010年8月 (PCブラウザゲーム)</p>  <p>©2010-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年1月</p>  <p>© 2014-2023 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.</p>	<p>2014年4月</p>  <p>© 2014-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年9月</p>  <p>株式会社ディー・エヌ・エーと提携 (配信：株式会社ディー・エヌ・エー) ©SQUARE ENIX CO., LTD. ©DeNA Co., Ltd.</p>	<p>2015年10月</p>  <p>©2015-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. LOGO ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO</p>	<p>2015年10月</p>  <p>© 2015-2023 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2017年2月</p>  <p>©2017-2023 KOEI TECMO GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p>
<p>2017年6月</p>  <p>株式会社ボケラボとの共同開発 (配信：株式会社ボケラボ) © 2017-2023 Pokelabo Inc./ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved</p>	<p>2018年12月</p>  <p>© 2018-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Akatsuki Inc.</p>	<p>2019年7月</p>  <p>© 2019 TOARU-PROJECT © 2019-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2019年9月</p>  <p>© 2019-2023 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2019年11月</p>  <p>© 2019-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc. LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO</p>	<p>2020年7月</p>  <p>© 2020-2023 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Aiming Inc.</p>	<p>2020年10月</p>  <p>© 2020-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>
<p>2021年2月</p>  <p>© 2021-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.</p>	<p>2021年12月</p>  <p>© 2021-2023 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/NHN PlayArt/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2022年8月</p>  <p>© 2021-2023 荒川弘/ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2023年2月</p>  <p>© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>			

### デジタルエンタテインメント事業の売上高構成



# 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＝パッケージ販売本数＋ダウンロード販売本数

パッケージ販売本数：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)

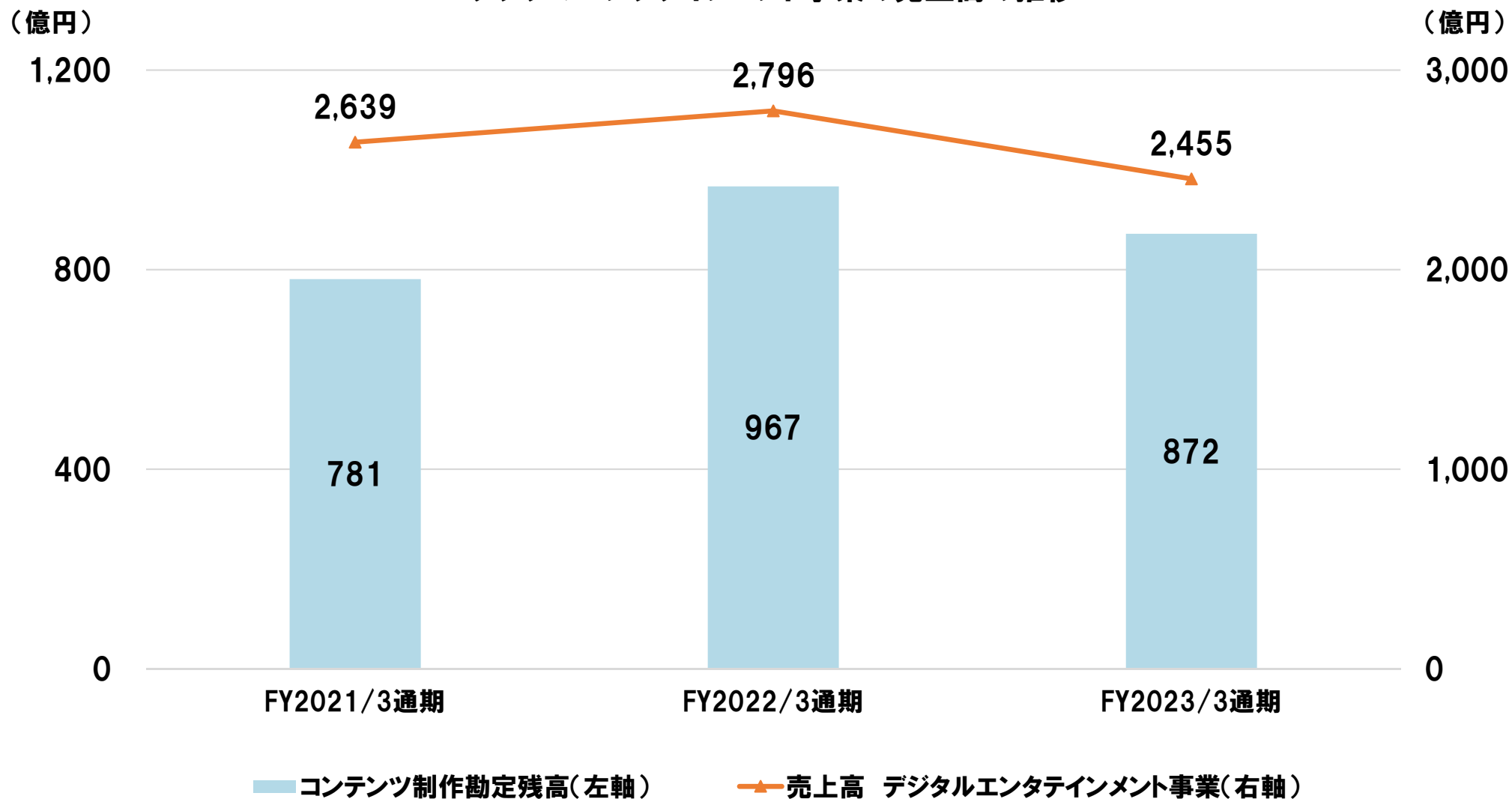
地域	2022年3月期 通期実績			2023年3月期 通期実績		
	パッケージ	ダウンロード	合計	パッケージ	ダウンロード	合計
日本	124	362	486	219	314	532
欧米	685	2,332	3,017	369	1,079	1,449
アジア他	39	372	410	72	192	263
計	847	3,066	3,913	659	1,585	2,244

※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ピソード販売のタイトルを含む。

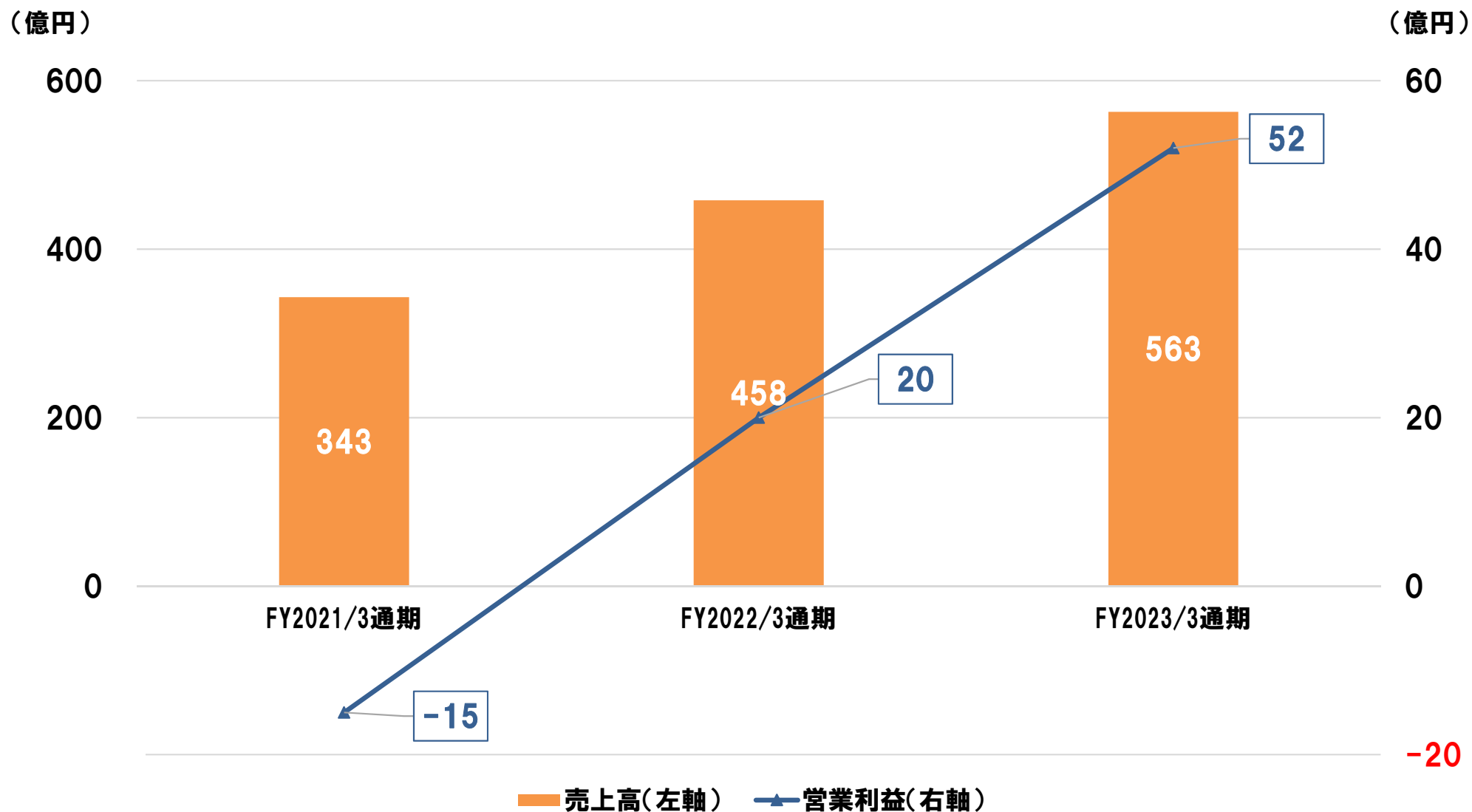
# デジタルエンタテインメント事業

(参考)コンテンツ制作勘定残高と  
デジタルエンタテインメント事業の売上高の推移



# アミューズメント事業

既存店売上高が前年を大幅に上回ったことにより、前期比で増収増益

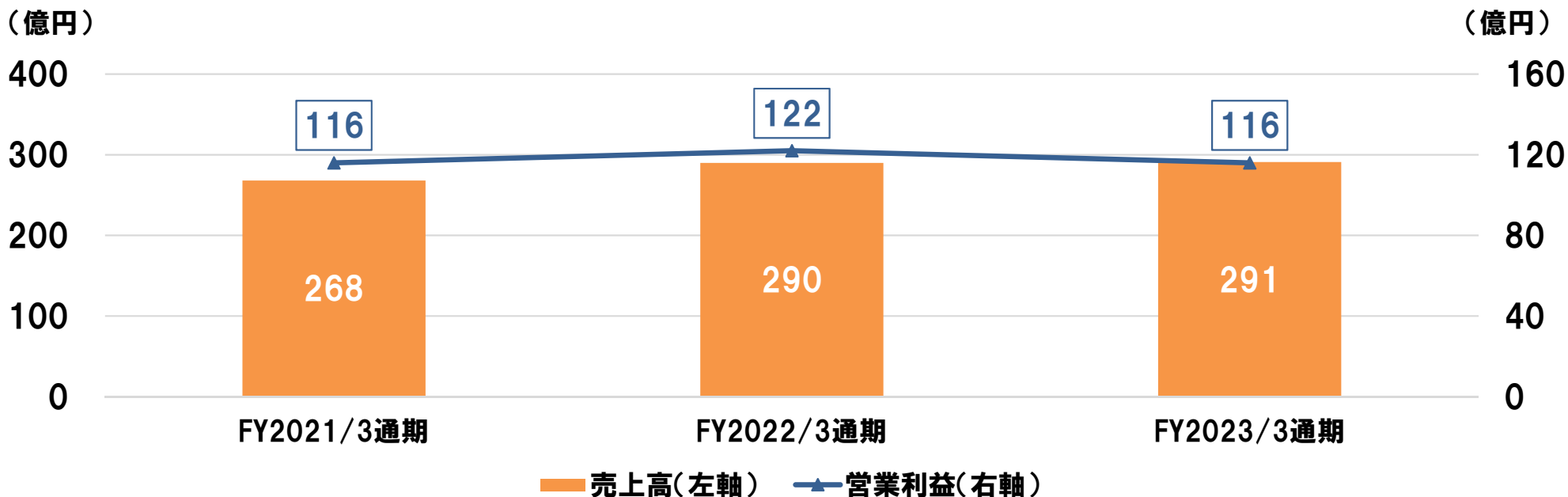




# 出版事業

## 紙媒体及びデジタル販売は堅調に推移

印刷用紙の値上げ等による原価増や広告宣伝費の増加等により、前期比で減益



## 2023年3月期の主な作品・サービス



©2022 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX



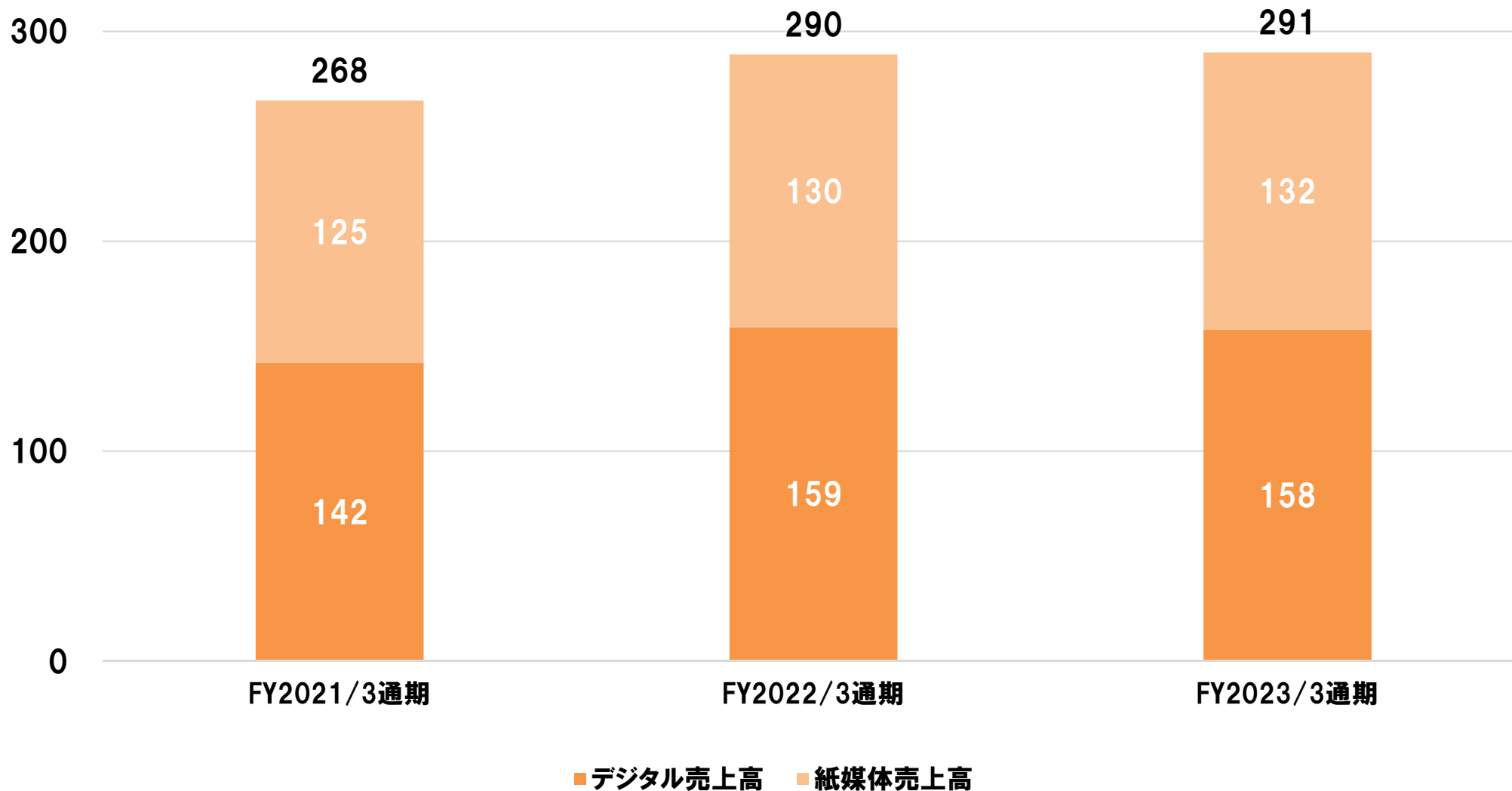
© Hiromu Arakawa/SQUARE ENIX



© Aida Iro/SQUARE ENIX

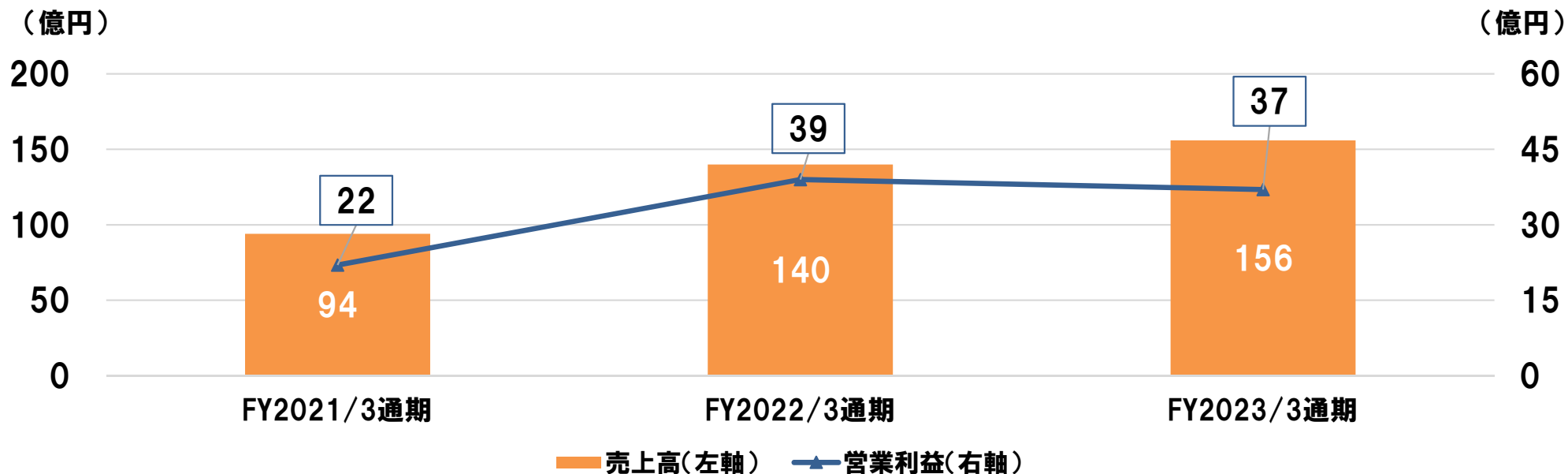
### 出版事業の売上高構成

(億円)



# ライセンス・プロパティ等事業

**有力IPにかかる新規キャラクターグッズ販売が好調のため、前期比で増収  
商品別における売上構成比の変化等により、営業利益は前期比で減少**



## 2023年3月期の主な商品



© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



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

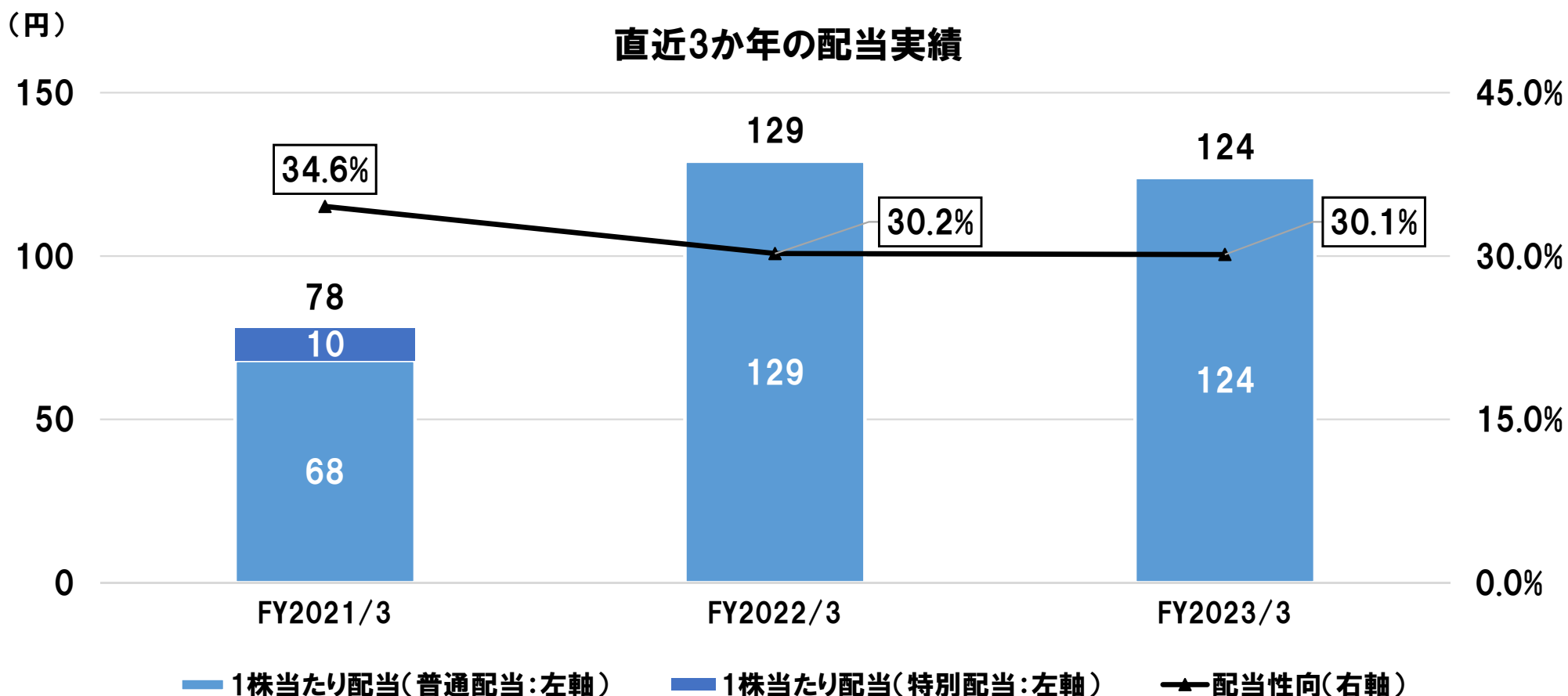


©2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

# 2023年3月期の株主還元

## <株主還元に関する考え>

- 成長投資を優先し、株主還元と内部留保のバランスを考慮
- 連結配当性向は30%を目安
- 1株当たりの年間配当金の最低水準を30円とする

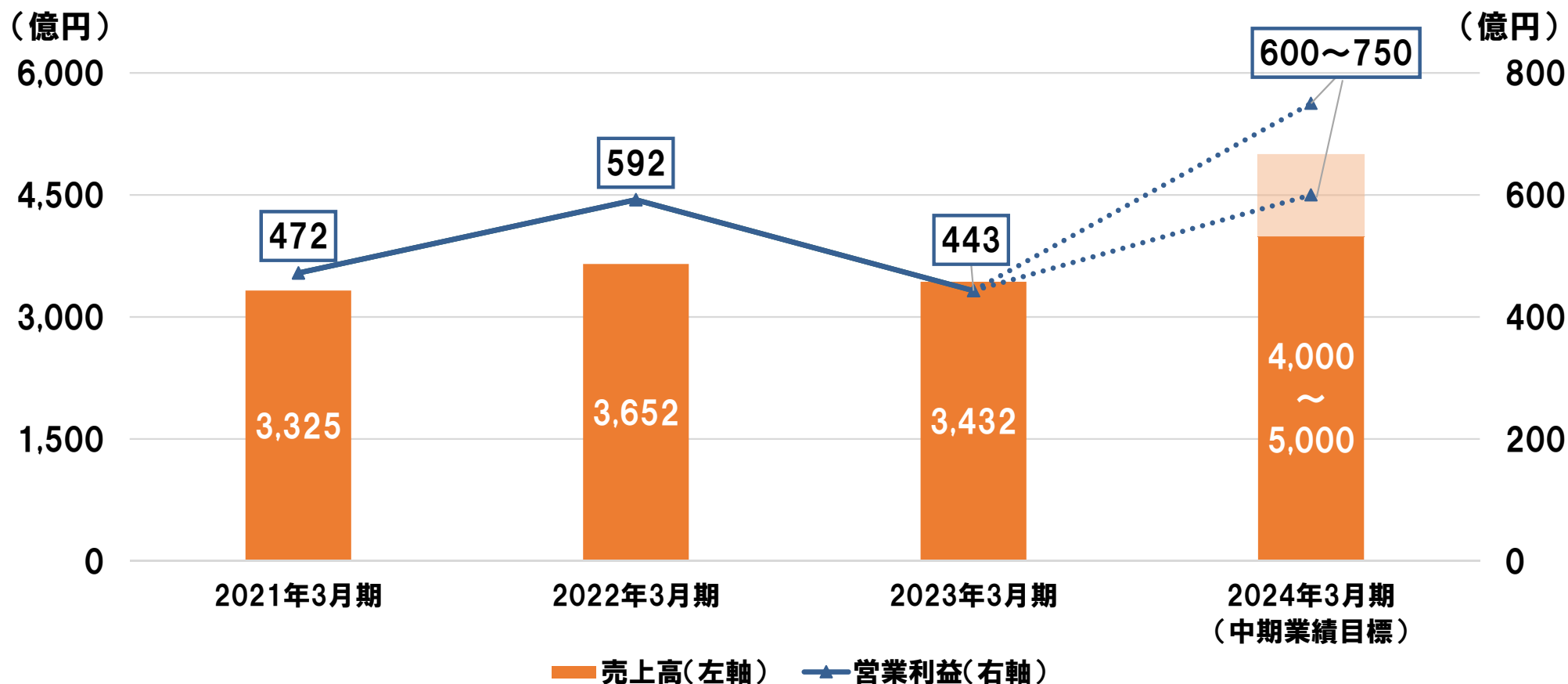


**中期業績目標及び**  
**さらなる成長実現に向けた取り組み**

# 中期業績目標

## 3か年目標

- ・売上高 4,000～5,000億円
- ・営業利益 600～750億円
- ・売上高営業利益率の改善



# さらなる成長実現に向けた取り組み

## 既存事業のさらなる強化と新規領域への挑戦

**既存事業**

デジタルエンタテインメント

**新規領域**

ブロックチェーン・エンタテインメント

2023年3月期に  
実施した施策

今後の方針・施策

# 1. 持続的成長実現のために行った施策:2023年3月期

## (1) 開発体制・タイトルポートフォリオの見直し

既存事業

- **海外の複数スタジオ及び一部IPの売却**  
→Crystal Dynamics, Eidos-Montréal, Square Enix Montréalの  
3スタジオと関連IPをEmbracer Groupに譲渡
- **グループ全体での中長期タイトルポートフォリオ再編成**  
→グローバル市場を志向したタイトルを厳選しリソースを集中投下  
→大型タイトルの定期的ローンチを可能とするパイプライン構築  
→品質向上に向けた開発プロセス全体の再点検、見直し



# 1. 持続的成長実現のために行った施策:2023年3月期

---

## (2) パブリッシング体制の強化

既存事業

- CPO(Chief Publishing Officer)2名の任命によるリーダーシップの明確化
- Global Publishing組織の再編によるマーケティング・セールス機能の統合
- Global Publishing Meetingの新設によるグローバル協業体制の強化

# 1. 持続的成長実現のために行った施策:2023年3月期

---

## (3) Web3領域への挑戦

新規領域

- **ブロックチェーン・エンタテインメント事業部新設**
- **gumi社との資本・業務提携**  
**(当社及びSBIホールディングス社による共同出資)**
- **海外8社、国内3社への出資※**  
**(含むトークン出資)**

※出資先企業数は2023年3月期までの累計

# 1. 持続的成長実現のために行った施策:2023年3月期

## (3) Web3領域への挑戦:投資先企業(新規開示)

新規領域

### ブロックチェーン

- Avata(オランダ)

デジタル資産のオーナー向けにカスタム損害保険ソリューションを提供するインシュアテック会社



- Elixir Games(米国)

Web2, Web3の機能を統合したPC、スマートデバイス向けゲーム配信プラットフォーム



- YGG Japan(日本)

ゲームギルドYGGのノウハウを活用したWeb3プレイヤー向けのゲームおよび広告プラットフォーム



( )内は本社機能所在地

# 1. 持続的成長実現のために行った施策:2023年3月期

## (3) Web3領域への挑戦:投資先一覧



## 2. 今後の方針: デジタルエンタテインメント事業

---

### 内製開発体制の強化

既存事業

- **Luminous Productionsの合併等による大型プロジェクトへのグループ内リソース統合**
- **AAAタイトル開発に軸足を置いた社内開発リソースの最適人員配置実現**
- **社内組織再編の実施によるスマートデバイス向けゲーム開発体制の抜本的見直し**

## 2. 今後の方針: デジタルエンタテインメント事業

---

既存事業

### 内製開発体制の強化

- エンジニアをはじめとした開発人材の採用強化  
(HD・スマートデバイス向けにとどまらず将来的な  
クロスプラットフォーム展開を見据えたコンテンツ開発)
- 外部有力開発リソースのグループ内への取り込み  
(M&A、新規スタジオ設立及びマイノリティ出資の検討)

### 3. 今後の方針:ブロックチェーン・エンタテインメント事業

---

#### (1) ブロックチェーン・エンタテインメントへの取組み

新規領域

- 「先駆者」となることが圧倒的成果を収めるためのカギ
- タイトルリリースを通じて、ビジネス検証とマネタイズを  
並行して推進 (Organic)
- 投資活動についてもグローバルで引き続き推進 (Inorganic)

### 3. 今後の方針:ブロックチェーン・エンタテインメント事業

#### (2) ブロックチェーン・エンタテインメント領域: 推進施策

新規領域

(Organic)

- NFTを活用したビジネス構造・収益化の検証

資産性ミリオンアーサー

→NFT発行、ゲームコンテンツリリース

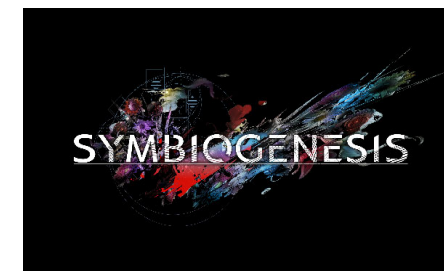


© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Powered by double jump.tokyo Inc.

- パブリックブロックチェーンを活用したビジネスの検証

SYMBIOGENESIS(開発中)

→新規IPによる当社初のNFTコレクティブル  
アートの販売



© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



### 3. 今後の方針:ブロックチェーン・エンタテインメント事業

---

#### (2) ブロックチェーン・エンタテインメント領域:推進施策

新規領域

(Inorganic)

- 投資先の選定方針

- 事業全体へのストラテジックリターンを重視し、「事業パートナー」としてより高いコミットを得られる企業を選定

- マイノリティ出資により、ダウンサイドリスクを最小化しつつ、当該領域の知見獲得・探索を主軸にスタートアップを中心に選定

- 投資ビークルの多様化

- CVC(Corporate Venture Capital)設立検討中

- 海外法人設立準備

- Web3事業整備

# さらなる成長実現に向けた取り組み まとめ

---

- 2023年3月期：  
海外体制を中心に変革を実施
- 2024年3月期：  
「既存事業のさらなる強化」と「新規領域への挑戦」を  
同時に実現すべく、下記重点施策を推進

## 既存事業

- 内製開発体制強化
- 国内外パブリッシング機能の高度化

## 新規領域

- ブロックチェーンゲーム開発の加速
- ビジネスモデル、収益構造の検証と具体化

# 2024年3月期 連結業績予想

# 2024年3月期 連結業績予想

(単位:億円)

	2023年3月期	2024年3月期	
	通期実績	通期計画	前期増減
売上高	3,432	3,600	168
営業利益	443	550	107
営業利益率	12.9%	15.3%	2.4pt
経常利益	547	550	3
経常利益率	15.9%	15.3%	△0.6pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	492	385	△ 107
減価償却費	69	99	30
設備投資額	96	117	21

## 配当金の状況

(単位:円)

第2四半期末	10	10	0
年度末	114	87	△ 27
合計	124	97	△ 27

# APPENDIX

新規領域

- NFTを活用したビジネス構造・収益化の検証

資産性ミリオンアーサー



© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Powered by double jump.tokyo Inc.

- 第6弾販売(2023年4月～)



© SQUARE ENIX

75%以上販売 (セット、キャラクターは完売)

- 累計14万枚NFT発行

新規領域

- NFTを活用したビジネス構造・収益化の検証

資産性ミリオンアーサー



© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Powered by double jump.tokyo Inc.

- ゲームコンテンツリリース(2023年4月20日)

**NFTホルダー数 1.3万人突破 (リリース1週間で4倍増)※**

→LINE Blockchain アイテムトークン別 トランザクション1位

→#資産性ミリオンアーサー Twitter ビジネス・金融トレンド

**7日間連続掲載**

**NFTゲーム エコシステム、マスアダプション展開へ大きく前進**

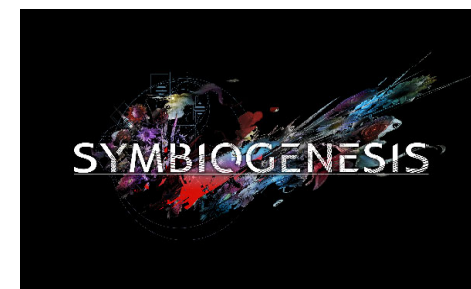
※<https://explorer.blockchain.line.me/daphne/top-item-token>

新規領域

- パブリックブロックチェーンを活用したビジネスの検証  
(国内限定の資産性ミリオンアーサーのノウハウを継承し、Web3ビジネスの検証・課題に取り組む)

## SYMBIOGENESIS(開発中)

- 新規IPによる当社初のNFTコレクティブル  
アートの販売  
→約10,000体のNFTアート販売計画



© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



新規領域

- ・ パブリックブロックチェーンを活用したビジネスの検証

## SYMBIOGENESIS(開発中)

- ・ ストーリー解放型NFTエンタテインメント(全6章)

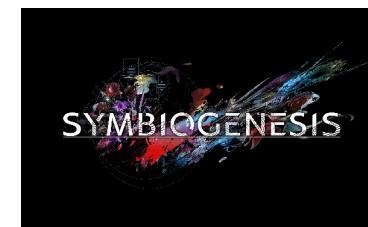
プレイヤー同士の戦略的行動(情報の独占と分配)、

物語の考察を楽しむエンタテインメントコンテンツ

- ・ PV映像第1,2弾公開(2023年3月,4月)

- ・ 購入アートのユーティリティ性および専用コミュニティの提供

ゲームユーティリティ、PFP(Profile Picture)、専用コミュニティ(Discord)を2023年3月にオープン。現在運用中



© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.

SQUARE ENIX®

2023年3月期  
**決算説明会**

2023年5月12日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.