

# 第 14 期 計算書類

自 2021年4月1日

至 2022年3月31日

東京都新宿区新宿六丁目27番30号  
株式会社 スクウェア・エニックス  
代表取締役社長 松田 洋祐

# 貸借対照表

(2022年3月31日現在)

(単位：百万円)

資 産 の 部		負 債 の 部	
科 目	金 額	科 目	金 額
<b>流 動 資 産</b>	<b>240,687</b>	<b>流 動 負 債</b>	<b>61,598</b>
現 金 及 び 預 金	48,084	買 掛 金	24,457
売 掛 金	123,125	未 払 金	21,130
商 品 及 び 製 品	1,443	未 払 費 用	753
貯 蔵 品	31	未 払 法 人 税 等	2,468
コ ン テ ン ツ 制 作 勘 定	59,864	前 受 金	9,666
前 渡 金	3,011	預 り 金	383
前 払 費 用	2,144	賞 与 引 当 金	2,170
未 収 入 金	955	返 金 負 債	528
返 品 資 産	252	そ の 他	40
そ の 他	1,774	<b>固 定 負 債</b>	<b>6,487</b>
貸 倒 引 当 金	△1	退 職 給 付 引 当 金	3,744
<b>固 定 資 産</b>	<b>28,139</b>	資 産 除 去 債 務	2,735
<b>有 形 固 定 資 産</b>	<b>5,875</b>	そ の 他	7
建 物	1,770	<b>負 債 合 計</b>	<b>68,086</b>
工 具 器 具 備 品	3,364	<b>純 資 産 の 部</b>	
そ の 他	740	<b>株 主 資 本</b>	<b>200,809</b>
<b>無 形 固 定 資 産</b>	<b>4,030</b>	資 本 金	1,500
ソ フ ト ウ ェ ア	1,964	資 本 剰 余 金	66,550
そ の 他	2,066	そ の 他 資 本 剰 余 金	66,550
<b>投 資 其 他 の 資 産</b>	<b>18,233</b>	<b>利 益 剰 余 金</b>	<b>132,759</b>
投 資 有 価 証 券	174	利 益 準 備 金	375
関 係 会 社 株 式	10	そ の 他 利 益 剰 余 金	132,384
差 入 保 証 金	2,607	繰 越 利 益 剰 余 金	132,384
繰 延 税 金 資 産	11,043	<b>評 価 ・ 換 算 差 額 等</b>	<b>△68</b>
そ の 他	4,398	そ の 他 有 価 証 券 評 価 差 額 金	△68
<b>資 産 合 計</b>	<b>268,827</b>	<b>純 資 産 合 計</b>	<b>200,741</b>
		<b>負 債 ・ 純 資 産 合 計</b>	<b>268,827</b>

(注) 記載金額は、百万円未満を切り捨てて表示しております。

# 損益計算書

( 2021年4月1日から  
2022年3月31日まで )

(単位：百万円)

科 目	金	額
売上高		256,637
売上原価		121,044
売上総利益		135,592
販売費及び一般管理費		84,693
営業利益		50,899
営業外収益		
受取利息	6	
為替差益	8,636	
業務受託収入	849	
暗号資産売却益	2,904	
雑収入	92	12,490
営業外費用		
支払利息	3	
雑損失	3	7
経常利益		63,382
特別利益		
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	17	17
特別損失		
固定資産除売却損	8	
投資有価証券評価損	114	122
税引前当期純利益		63,278
法人税、住民税及び事業税	16,873	
法人税等調整額	△847	16,026
当期純利益		47,252

(注) 記載金額は、百万円未満を切り捨てて表示しております。

# 株主資本等変動計算書

( 2021年4月1日から  
2022年3月31日まで )

(単位：百万円)

	株 主 資 本						評価・換算差額等		純 資 産 計 合	
	資 本 金	資 本 剰 余 金		利 益 剰 余 金		株 資 合 本 本 計	そ の 他 有 価 証券 評価 差 額	評 価 ・ 換 算 差 額 等 計		
		そ の 他 資 本 剰 余 金	資 本 剰 余 金 合 計	利 益 準 備 金	そ の 他 利 益 剰 余 金 繰 越 利 益 剰 余 金					利 益 剰 余 金 合 計
当 期 首 残 高	1,500	66,550	66,550	375	102,537	102,912	170,962	—	—	170,962
会 計 方 針 の 変 更 に よ る 累 積 的 影 響 額					14	14	14			14
会 計 方 針 の 変 更 を 反 映 し た 当 期 首 残 高	1,500	66,550	66,550	375	102,551	102,926	170,976	—	—	170,976
当 期 変 動 額										
剰 余 金 の 配 当					△17,419	△17,419	△17,419			△17,419
当 期 純 利 益					47,252	47,252	47,252			47,252
株 主 資 本 以 外 の 項 目 の 当 期 変 動 額 (純 額)								△68	△68	△68
当 期 変 動 額 合 計	—	—	—	—	29,833	29,833	29,833	△68	△68	29,764
当 期 末 残 高	1,500	66,550	66,550	375	132,384	132,759	200,809	△68	△68	200,741

(注) 記載金額は、百万円未満を切り捨てて表示しております。

## 個別注記表

### 1. 重要な会計方針に係る事項

#### (1) 資産の評価基準及び評価方法

##### イ. 有価証券の評価基準及び評価方法

- ① 子会社及び関連会社株式 移動平均法による原価法
- ② その他有価証券

市場価格のない株式等以外のもの 時価法（評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定）

市場価格のない株式等 移動平均法による原価法

##### ロ. 棚卸資産の評価基準及び評価方法

評価基準は原価法（収益性の低下による簿価切り下げの方法）によっております。

- ① 商品及び製品 月別総平均法による原価法
- ② コンテンツ制作勘定 個別法による原価法
- ③ 貯蔵品 最終仕入原価法

#### (2) 固定資産の減価償却の方法

##### ① 有形固定資産

定率法によっております。ただし、1998年4月1日以降に取得した建物（建物附属設備を除く）及び2016年4月1日以降に取得した建物附属設備については、定額法によっております。主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物 15～24年

建物附属設備 3～18年

工具器具備品 2～20年

##### ② 無形固定資産

自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用可能期間（5年）に基づく定額法、商標権及び著作権は10年間の定額法を採用しております。

#### (3) 重要な引当金の計上基準

##### ① 貸倒引当金

債権の貸倒による損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

##### ② 賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に備えるため、当事業年度に負担すべき支給見込額を計上しております。

##### ③ 退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、当事業年度末における退職給付債務の見込額に基づき計上しております。

退職給付引当金及び退職給付費用の処理方法は以下のとおりです。

##### イ. 退職給付見込額の期間帰属方法

退職給付債務の算定にあたり、退職給付見込額を当事業年度末までの期間に帰属させる方法については、給付算定式基準によっております。

##### ロ. 数理計算上の差異及び過去勤務費用の費用処理方法

数理計算上の差異については、発生の翌事業年度に一括費用処理することとしております。過去勤務費用は、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数（1年）による按分額を費用処理しております。

#### (4) 重要な収益及び費用の計上基準

①当社は、以下の5ステップを適用することにより収益を認識しております。

- ステップ1：顧客との契約を識別する
- ステップ2：契約における履行義務を識別する
- ステップ3：取引価格を算定する
- ステップ4：契約における履行義務に取引価格を配分する
- ステップ5：履行義務を充足した時に又は充足するにつれて収益を認識する

②当社がサービスに対する主たる責任や価格の設定について裁量権を有していない場合には、収益を純額で認識しております。

③当社は、デジタルエンタテインメント事業、出版事業、及びライセンス・プロパティ等事業を主要な事業とし、グローバルに展開しております。

#### イ. デジタルエンタテインメント事業

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。

HD（High-Definition：ハイディフィニション）ゲームでは、ディスク媒体及びデジタル媒体により販売等を行っております。MMO（多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム）では、ディスク媒体及びデジタル媒体による販売並びに継続課金方法等により運営等を行っております。スマートデバイス・PCブラウザ等のプラットフォームを通じたコンテンツでは、デジタル・コンテンツをアイテム課金等の方法により運営等を行っております。このほか、ゲーム配信権等の許諾に係る顧客からのライセンス収入があります。

ディスク媒体及びデジタル媒体については、顧客に引き渡した時点で履行義務を充足したと判断できるものは一時点で収益を認識しております。顧客に未提供の要素がある場合には当該未提供の要素に対する見積売却価値を算定し、その提供に応じて当該価値相当額を収益認識しております。国内のディスク媒体の販売では、出荷時から顧客に引き渡すまでの期間が通常の間である場合には出荷時に収益を認識しております。継続課金については、ゲームコンテンツを提供する期間にわたり収益を認識しております。アイテム課金については、顧客であるユーザが当該アイテム等を用いてゲームを行い、当社がアイテムごとに定められた内容の役務の提供を行うことで履行義務が充足されるものと判断しております。そのため、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識しております。ゲーム配信権等の許諾に係る顧客からのライセンス収入については、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識しております。ただし、上記にかかわらず、売上高ベース又は使用量ベースのロイヤルティに係る収益は、以下の事象のうち遅い方が発生する時点又は発生するにつれて認識しております。

(i) 知的財産のライセンスに関連して顧客が売上高を計上する時又は顧客が知的財産のライセンスを使用する時

(ii) 売上高又は使用量に基づくロイヤルティの一部又は全部が配分されている履行義務が充足（あるいは部分的に充足）される時

取引の対価は履行義務を充足してから1年以内に受領しており、重要な金融要素は含まれておりません。

## ロ. 出版事業

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。

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等を紙媒体及びデジタル媒体により販売を行っております。このほか、著作権等の許諾に係る顧客からのライセンス収入があります。

紙媒体及びデジタル媒体については、顧客に引き渡した時点で履行義務を充足したと判断し、一時点で収益を認識しております。著作権等の許諾に係る顧客からのライセンス収入については、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識しております。

また、収益は顧客との契約において約束された対価から将来予想される返品等を控除した金額で測定しております。

取引の対価は履行義務を充足してから1年以内に受領しており、重要な金融要素は含まれておりません。

## ハ. ライツ・プロパティ等事業

主として当社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。

二次的著作物であるグッズ等の販売については、顧客に引き渡した時点で履行義務を充足したと判断し、一時点で収益を認識しております。国内のグッズ等の販売では、出荷時から顧客に引き渡すまでの期間が通常の期間である場合には出荷時に収益を認識しております。

二次的著作物である音楽・映像製品については、ディスク媒体及びデジタル媒体により販売を行っております。顧客に引き渡した時点で履行義務を充足したと判断し、一時点で収益を認識しております。国内のディスク媒体の販売では、出荷時から顧客に引き渡すまでの期間が通常の期間である場合には出荷時に収益を認識しております。

二次的著作物の許諾に係る顧客からのライセンス収入については、ライセンスを顧客に供与する際の約束の性質が、ライセンス期間にわたり知的財産にアクセスする権利である場合は、一定の期間にわたり収益を認識し、ライセンスが供与される時点で知的財産を使用する権利である場合は、一時点で収益を認識しております。

取引の対価は履行義務を充足してから1年以内に受領しており、重要な金融要素は含まれておりません。

## (5) その他計算書類作成のための基本となる重要な事項

### ① 連結納税制度の適用

連結納税制度を適用しております。

### ② 連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用

当社は、翌事業年度から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行することとなります。ただし、「所得税法等の一部を改正する法律」（令和2年法律第8号）において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行に合わせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」（実務対応報告第39号 2020年3月31日）第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第28号 2018年2月16日）第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。なお、翌事業年度の期首から、グループ通算制度を適用する場合における法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示の取扱いを定めた「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」（実務対応報告第42号 2021年8月12日）を適用する予定であります。

### ③ 重要な費用の計上基準

コンテンツ制作勘定については、見込販売収益に応じて売上原価に計上しております。

## 2. 会計方針の変更に関する注記

### (1) 収益認識に関する会計基準等の適用

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等を当事業年度の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

#### ① デジタル・コンテンツの販売

他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益の一部について、従来は顧客から受け取る額からプラットフォームの手数料を控除した純額で収益として認識していましたが、顧客から受け取る対価の総額で収益を認識する方法に変更しております。

#### ② アイテム課金

デジタル・コンテンツの収益のうちアイテム課金について、従来はアイテムに交換した時に収益として認識していましたが、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

#### ③ 返品調整引当金

出版物の返品に備えるため計上していた「返品調整引当金」における損失見込額については、従来は返品調整引当金繰入額及び戻入額に計上していましたが、返品等が見込まれる商品及び製品についての売上高及び売上原価相当額を認識しない方法に変更しております。また、従来「流動負債」に計上していた「返品調整引当金」については、「流動負債」の「返金負債」と「流動資産」の「その他」に含めて表示しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当事業年度の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、当事業年度の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。この結果、当期の売上高は21,141百万円増加し、売上原価は15百万円減少し、販売費及び一般管理費は20,978百万円増加し、上記の返品調整により営業利益、経常利益及び税引前当期純利益はそれぞれ70百万円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は14百万円増加しております。

### (2) 時価の算定に関する会計基準等の適用

「時価の算定に関する会計基準」（企業会計基準第30号2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。）等を当事業年度の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」（企業会計基準第10号2019年7月4日）第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。なお、当事業年度に係る計算書類に与える影響はありません。

## 3. 収益認識に関する注記

顧客との契約から生じる収益を理解するための基礎となる情報

顧客との契約から生じる収益を理解するための基礎となる情報は「1. 重要な会計方針に係る事項(4) 重要な収益及び費用の計上基準」に記載のとおりであります。

## 4. 会計上の見積りに関する注記

コンテンツ制作勘定について、開発プロジェクトごとに、期末において見込まれる将来販売時点の売価に基づく正味売却価額がコンテンツ制作勘定の簿価を下回っていると判断した場合には、棚卸資産評価損を計上しております。当該見積りはリリース時の需要又は市場状況の影響を受ける可能性があり、将来販売時点の売価に基づく正味売却価額が変動することによって翌年度のコンテンツ制作勘定の評価に重要な影響を及ぼす可能性があります。

コンテンツ制作勘定 59,864百万円



## 5. 貸借対照表に関する注記

- (1) 有形固定資産の減価償却累計額 15,080百万円
- (2) 関係会社に対する金銭債権及び債務は次のとおりであります。  
(区分掲記されているものを除く)
- ① 短期金銭債権 7百万円
  - ② 長期金銭債権 2,580百万円
  - ③ 短期金銭債務 14,667百万円

## 6. 損益計算書に関する注記

関係会社との取引高

- ① 売上高 5百万円
- ② 仕入高等 6,788百万円
- ③ その他営業費用 788百万円
- ④ 営業取引以外の取引高 18百万円

## 7. 株主資本等変動計算書に関する注記

- (1) 発行済株式の総数に関する事項
- 普通株式 30,000株

- (2) 剰余金の配当に関する事項

決議	株式の種類	配当金の総額	基準日	効力発生日
2021年5月21日	普通株式	17,419百万円	2021年3月31日	2021年5月26日
		計 17,419百万円		

## 8. 税効果会計に関する注記

繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

繰延税金資産の発生の主な原因は、未払事業税否認、賞与引当金否認、退職給付引当金超過額否認、資産除去債務否認及びコンテンツ評価損否認であります。

## 9. リースにより使用する固定資産に関する注記

該当事項はありません。

## 10. 金融商品に関する注記

### (1) 金融商品の状況に関する事項

当社は、資金運用については短期的な預金等に限定し、資金調達については親会社である株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスからの出資によっております。

売掛金に係る顧客の信用リスクは、販売管理規程に取引の開始及び与信管理に関する規定を設け、リスク低減を図っております。

投資有価証券は、上場株式であり、四半期ごとに時価の把握を行っております。

未収入金及び差入保証金に係る取引先の信用リスクは、取引先の信用状況を継続的にモニターすることにより、リスク低減を図っております。なお、差入保証金は、主に本社及び事業所の社屋の賃借に伴う差入保証金であります。

買掛金は、1年以内の支払期日の営業債務であります。買掛金、未払金、未払費用、未払法人税等及び預り金に関する決済時の流動性リスクは、毎月資金繰計画を見直す等の方法によりリスクを回避しております。

### (2) 金融商品の時価等に関する事項

2022年3月31日における貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については、次のとおりであります。なお、市場価格のない株式等（貸借対照表計上額10百万円）は、「投資有価証券」には含めておりません。また、現金は注記を省略しており、預金、売掛金、未収入金、未収消費税等、買掛金、未払金、未払費用、未払法人税等、預り金は短期間で決済されるため時価が帳簿価額に近似することから、注記を省略しております。

(単位：百万円)

	貸借対照表計上額	時 価	差 額
(1) 投資有価証券	174	174	—
(2) 差入保証金	2,607	2,585	△ 21

### (注) 時価の算定に用いた評価技法及びインプットの説明

金融商品の時価を、時価の算定に用いたインプットの観察可能性及び重要性に応じて、以下の3つのレベルに分類しております。

レベル1の時価：同一の資産又は負債の活発な市場における（無調整の）相場価格により算定した時価

レベル2の時価：レベル1のインプット以外の直接または間接的に観察可能なインプットを用いて算定した時価

レベル3の時価：重要な観察できないインプットを使用して算定した時価

時価の算定に重要な影響を与えるインプットを複数使用している場合には、それらのインプットがそれぞれ属するレベルのうち、時価の算定における優先順位が最も低いレベルに時価を分類しております。

#### (1) 投資有価証券

上場株式は相場価格を用いて評価しております。上場株式は活発な市場で取引されているため、その時価をレベル1の時価に分類しております。

#### (2) 差入保証金

差入保証金の時価は、差入額を返還までの期間及び差入先の信用リスクを加味した利率で割り引いた現在価値により算定しており、レベル2の時価に分類しております。

11. 賃貸等不動産に関する注記

開示すべき重要な事項はありません。

12. 関連当事者との取引に関する注記

(1) 親会社

属性	会社等の名称	資本金又は 出資金 (百万円)	議決権等 の所有(被 所有)割合 (%)	関係内容	取引の内容	取引金額 (百万円)	科目	期末残高 (百万円)
				役員 の 兼任等				
親会社	株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	24,039	被所有 100	有り	ロイヤルティ 原価(注1)	6,788	買掛金	1,934
					連結納税(注2)	-	未払金	12,493

取引条件及び取引条件の決定方針等

(注) 1. 親会社との取引については、一般取引と同様、市場価格等に基づき交渉の上、決定しております。

(注) 2. 連結納税に伴う法人税の受払額については、通常の税額計算により算定されたものであります。

(2) 兄弟会社等

属性	会社等の名称	資本金又は 出資金	議決権等 の所有(被 所有)割合 (%)	関係内容	取引の内容	取引金額 (百万円)	科目	期末残高 (百万円)
				役員 の 兼任等				
親会社の子会社	SQUARE ENIX, INC.	10百万 米ドル	-	無し	ロイヤルティ収入	27,180	売掛金	70,164
親会社の子会社	SQUARE ENIX (2009) LTD.	3百万 英ポンド	-	無し	ロイヤルティ収入	-	売掛金	9,633
親会社の子会社	SQUARE ENIX LTD.	145百万 英ポンド	-	有り	商品等の売上	609	売掛金	21
					ロイヤルティ収入	10,156	売掛金	13,766
					業務委託費用	850	買掛金	724
親会社の子会社	株式会社タイトー	50百万円	-	有り	商品等の売上	556	売掛金	29

取引条件及び取引条件の決定方針等

(注) 1. 親会社の子会社との取引については、一般取引と同様、市場価格等に基づき交渉の上、決定しております。

13. 1株当たり情報に関する注記

- (1) 1株当たり純資産額 6,691,371円14銭  
(2) 1株当たり当期純利益 1,575,075円78銭

14. 重要な後発事象に関する注記

該当事項はありません。

15. その他の注記

該当事項はありません。