

SQUARE ENIX®

2022年3月期

決算説明会

2022年5月13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)

2022年3月期 通期業績

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
設備投資額	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月期に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

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	通期実績	増減
売上高	3,325	3,652	327
デジタルエンタテインメント事業	2,639	2,796	157
アミューズメント事業	343	458	115
出版事業	268	290	22
ライセンス・プロパティ等事業	94	140	46
消去又は全社	-20	-33	△13
営業利益	472	592	120
デジタルエンタテインメント事業	505	589	84
アミューズメント事業	-15	20	35
出版事業	116	122	6
ライセンス・プロパティ等事業	22	39	17
消去又は全社	-156	-179	△23
営業利益率	14.2%	16.2%	2.0pt
デジタルエンタテインメント事業	19.1%	21.1%	2.0pt
アミューズメント事業	-4.6%	4.4%	9.0pt
出版事業	43.5%	42.1%	△1.4pt
ライセンス・プロパティ等事業	23.8%	28.4%	4.6pt
消去又は全社	-	-	-

連結貸借対照表（要約）

（単位：億円）

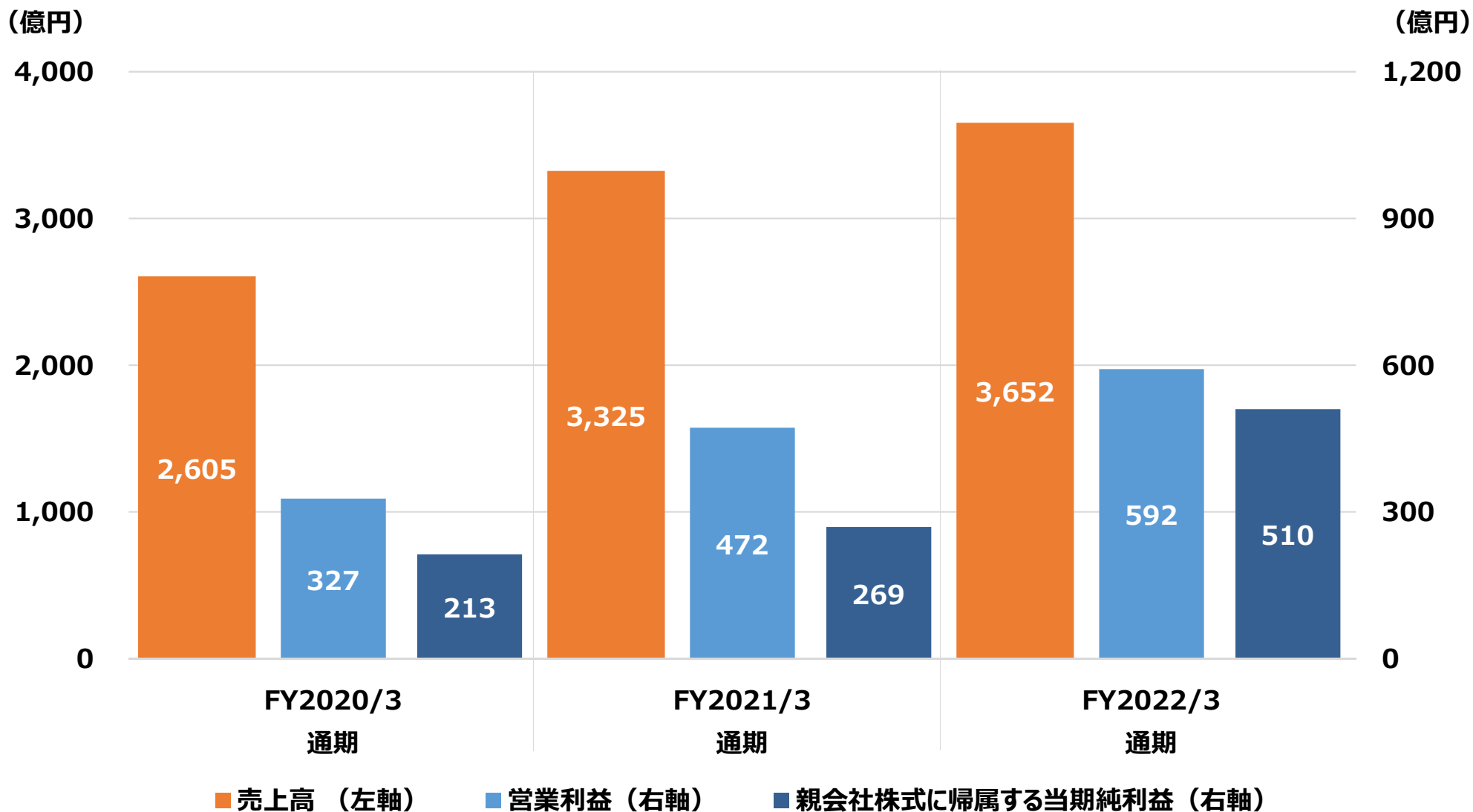
勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2021年 3月末	2022年 3月末	増減		2021年 3月末	2022年 3月末	増減
現金・預金	1,462	1,630	168	支払手形・買掛金	245	275	30
受取手形、売掛金及び契約資産 *	430	449	19	未払法人税等	145	84	△61
棚卸資産	44	51	7	返金負債 *	58	56	△2
コンテンツ制作勘定	781	967	186	その他	353	421	68
その他 *	117	124	7	流動負債計	803	838	35
流動資産合計	2,836	3,224	388	固定負債	125	126	1
有形固定資産	196	198	2	負債合計	928	964	36
無形固定資産	55	73	18	株主資本合計	2,477	2,902	425
投資その他の資産	273	312	39	その他	-45	-58	△13
固定資産合計	525	584	59	純資産合計	2,432	2,844	412
資産合計	3,361	3,809	448	負債純資産合計	3,361	3,809	448

*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。

連結業績及び各事業の状況

連結業績

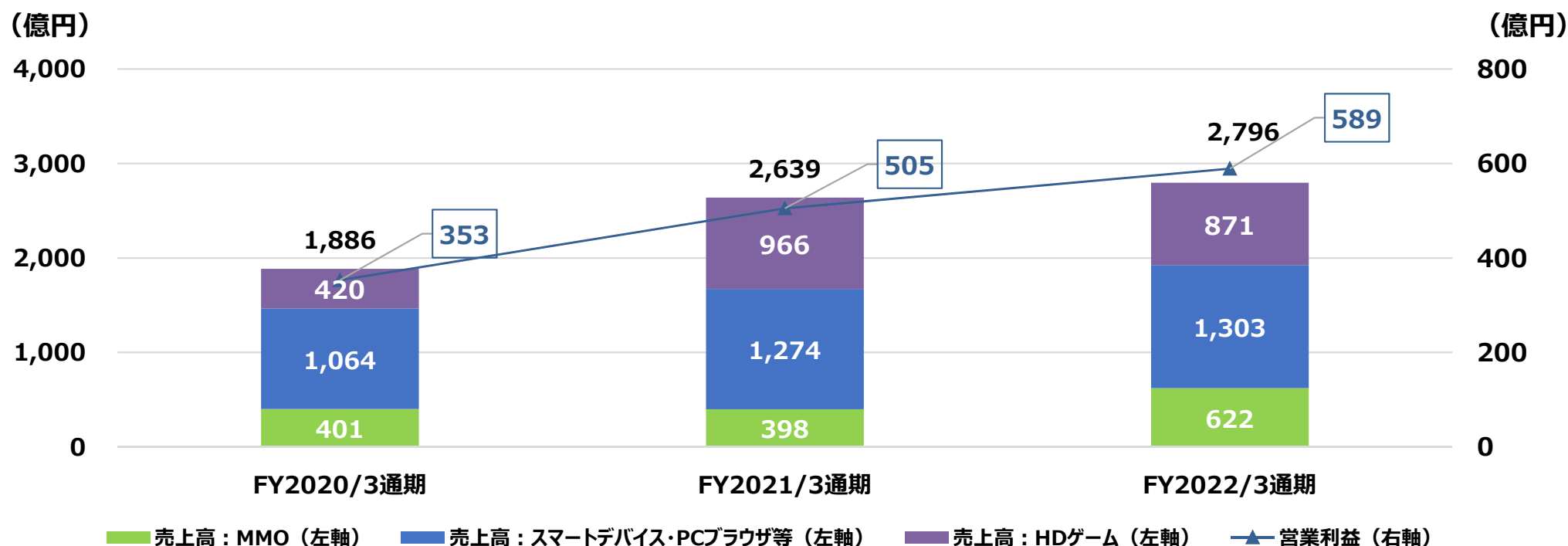
前期比で増収増益。売上高及び全ての段階利益で過去最高の通期業績を達成。



デジタルエンタテインメント事業

2021年12月に発売した「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ販売が大きく寄与し、前期比で増収増益。

HDゲーム	複数の新作タイトル投入も、大型タイトルを投入した前期に及ばず。
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。
スマートデバイス・PCブラウザ等	既存タイトルが弱含むも、会計方針の変更があったこと等により、前期比で増収。



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：新規IPを含む複数の新作タイトルを発売。

HDゲーム：2022年3月期の主な新作タイトル



OUTRIDERS © 2021 Square Enix Limited. 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 registered trademark or trademark of Square Enix Ltd. People Can Fly and the People Can Fly logo are registered trademarks of PCF Group S.A.

2021年4月1日発売



© 2010, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved. Developed by Toylogic Inc.

2021年4月22日発売



© 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO

2021年6月10日発売



Life is Strange: True Colors
© 2021 Square Enix Ltd. Developed by Deck Nine Games.

海外：2021年9月10日発売
日本：2022年2月25日発売



© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: Ryoma Ito.

2021年10月14日発売



© 2021 MARVEL. Developed by Eidos Montréal.
EIDOS MONTRÉAL and the EIDOS MONTRÉAL logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

2021年10月26日発売



© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by PlatinumGames Inc.

2022年3月3日発売



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

2022年3月4日発売



© KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
LOGO ILLUSTRATION:©2021 YOSHITAKA AMANO

2022年3月18日発売

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



© 2010 - 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



2021年12月7日発売



© 2012-2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

© 2012-2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.







2021年11月11日発売

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 –

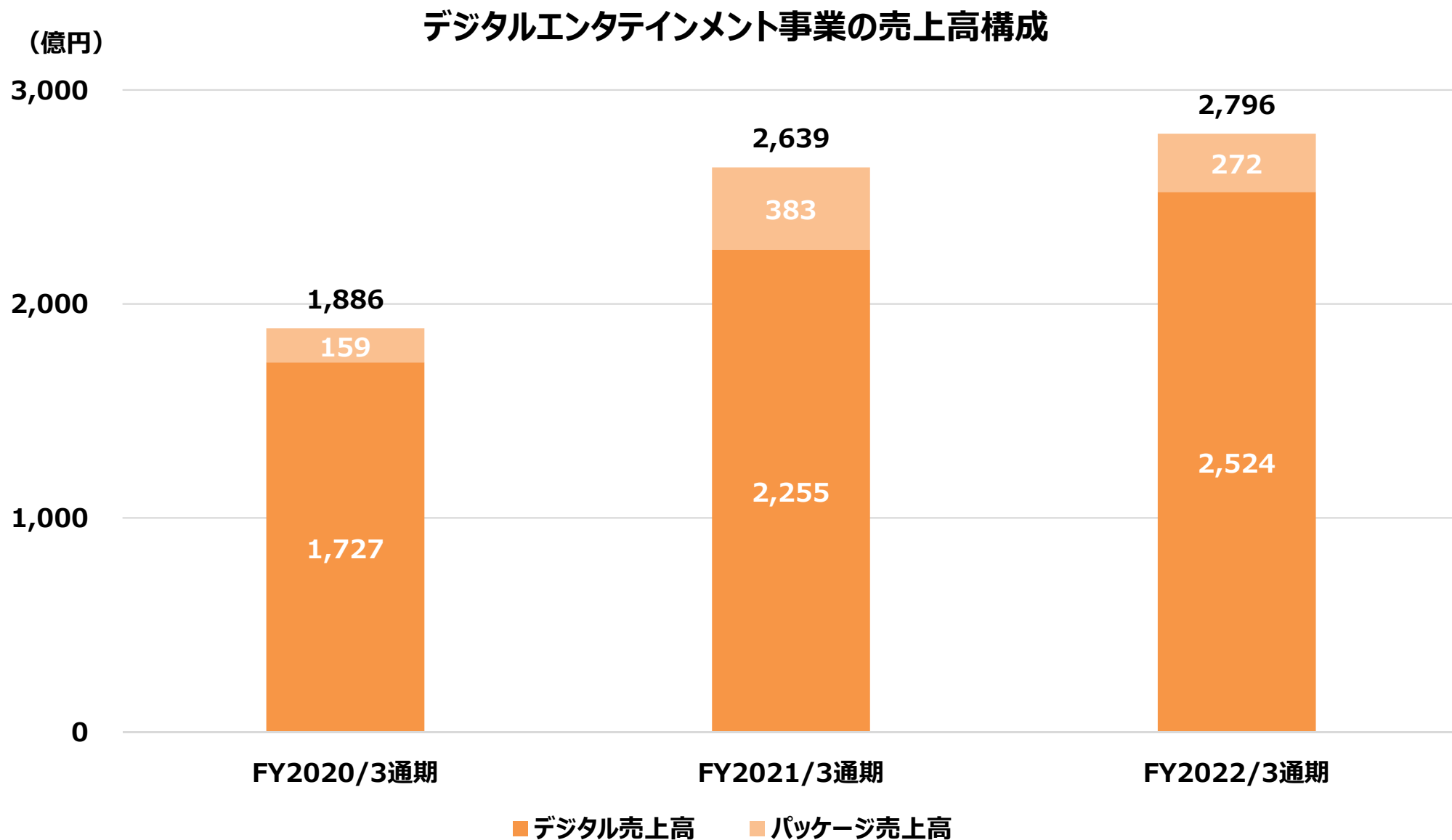
スマートデバイス・PCブラウザ等：

「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）

<p>2010年8月 (PCブラウザゲーム)</p>  <p>©2010-2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2014年1月</p>  <p>© 2014-2022 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©SUGIYAMA KOBO Developed by Cygames, Inc.</p>	<p>2014年4月</p>  <p>©2014-2022 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>©2015-2022 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>© 2015-2022 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>
<p>2017年2月</p>  <p>©2017-2022 KOEI TECMO GAMES/ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p>	<p>2017年6月</p>  <p>株式会社ポケラボとの共同開発 (配信：株式会社ポケラボ) © 2017-2022 Pokelabo Inc./ SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved</p>	<p>2018年12月</p>  <p>© 2018-2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Akatsuki Inc.</p>	<p>2019年7月</p>  <p>© 2019 TOARU-PROJECT © 2019-2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2019年9月</p>  <p>© 2019-2022 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	<p>2019年11月</p>  <p>© 2019-2022 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>© 2020-2022 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Aiming Inc.</p>	<p>2020年10月</p>  <p>© 2020-2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2021年2月</p>  <p>© 2021,2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.</p>	<p>2021年9月</p>  <p>©三条陸、稲田浩司／集英社・ ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京 © 2021, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © 2021 DeNA Co., Ltd.</p>	<p>2021年12月</p>  <p>© 2021, 2022 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/NHN PlayArt/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>	

デジタルエンタテインメント事業 –デジタル/パッケージ売上高構成–



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＝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

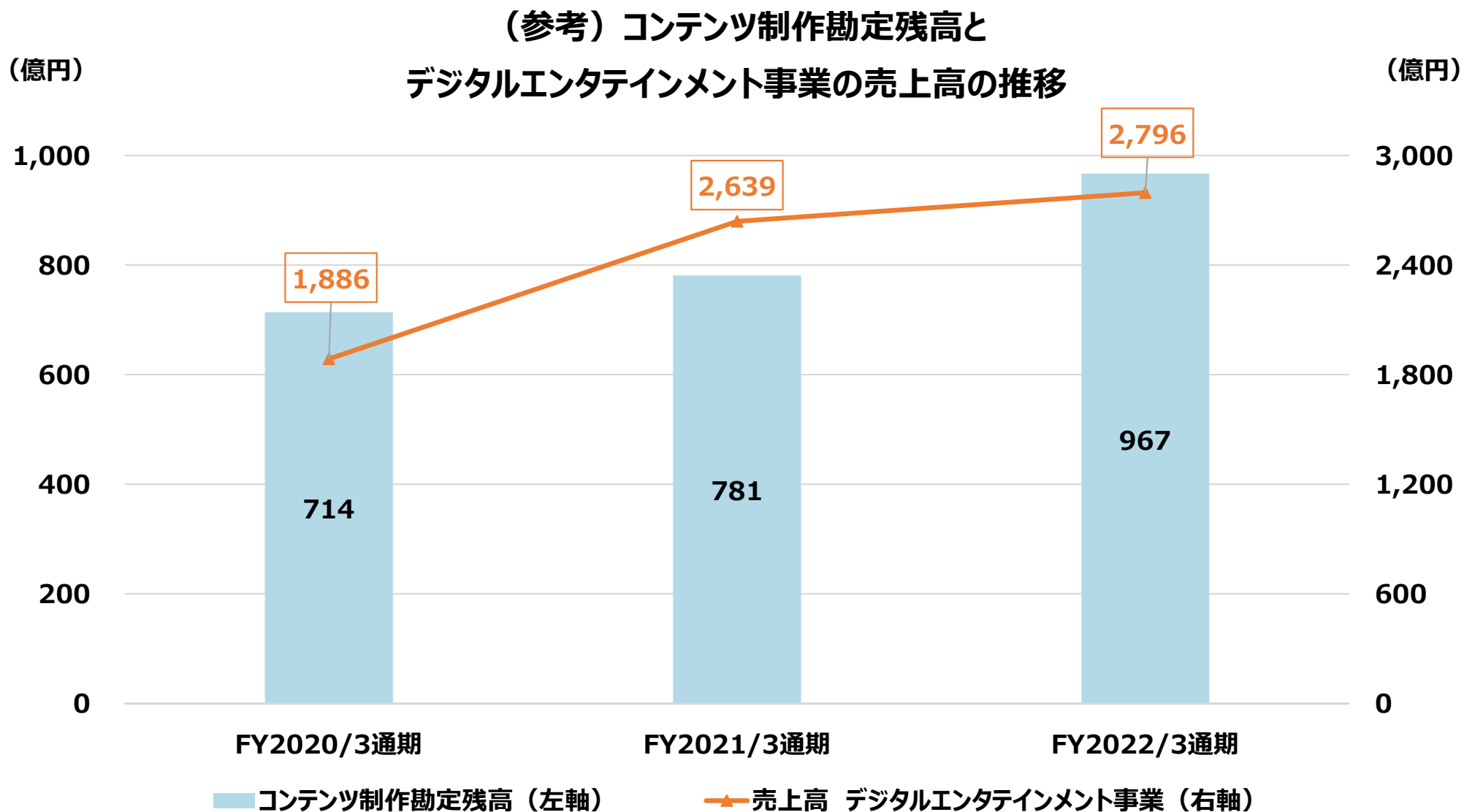
(単位:万本)

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。

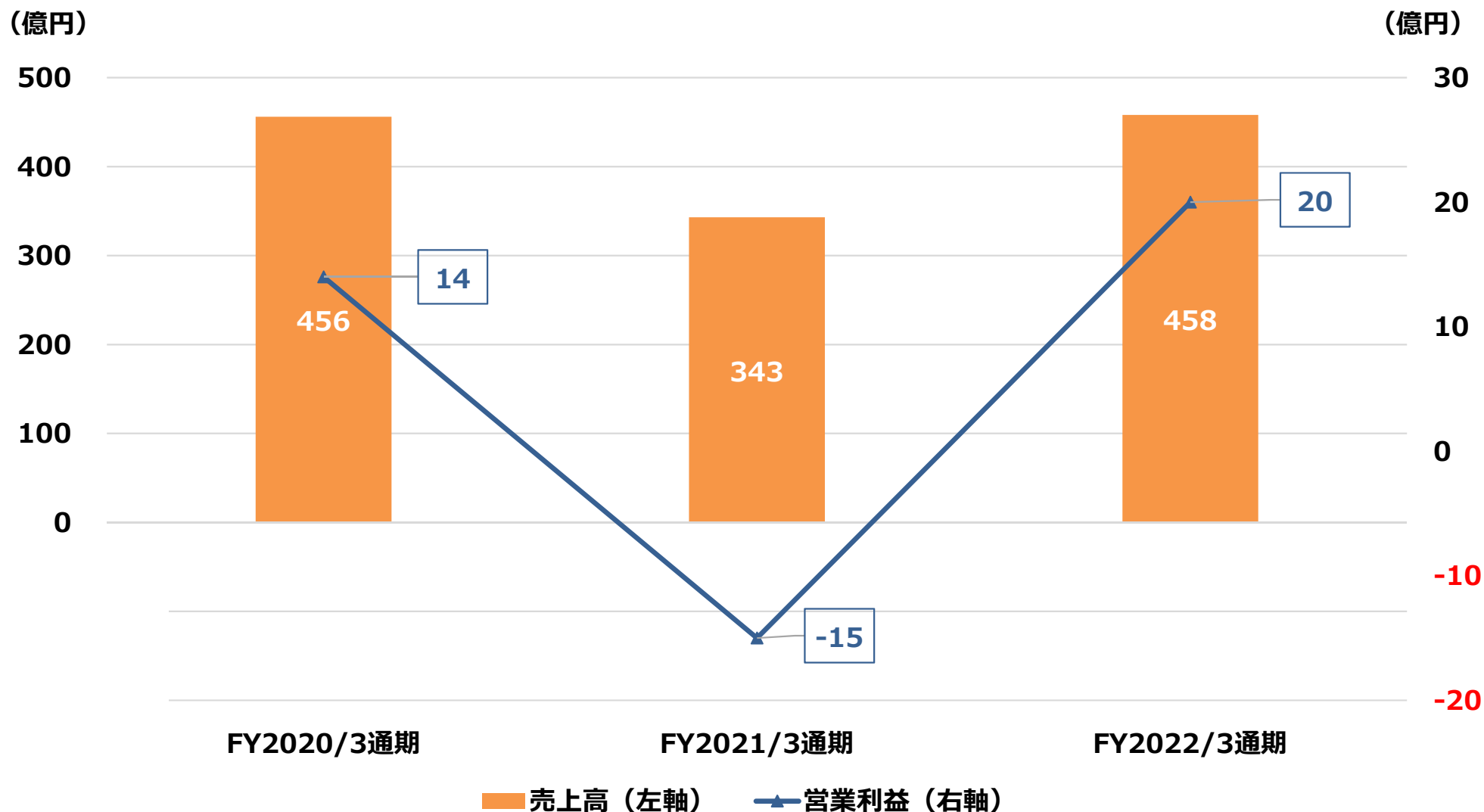
上記の販売本数には、当社がディストリビューターとなっているタイトルとエピソード販売のタイトルを含む。

デジタルエンタテインメント事業



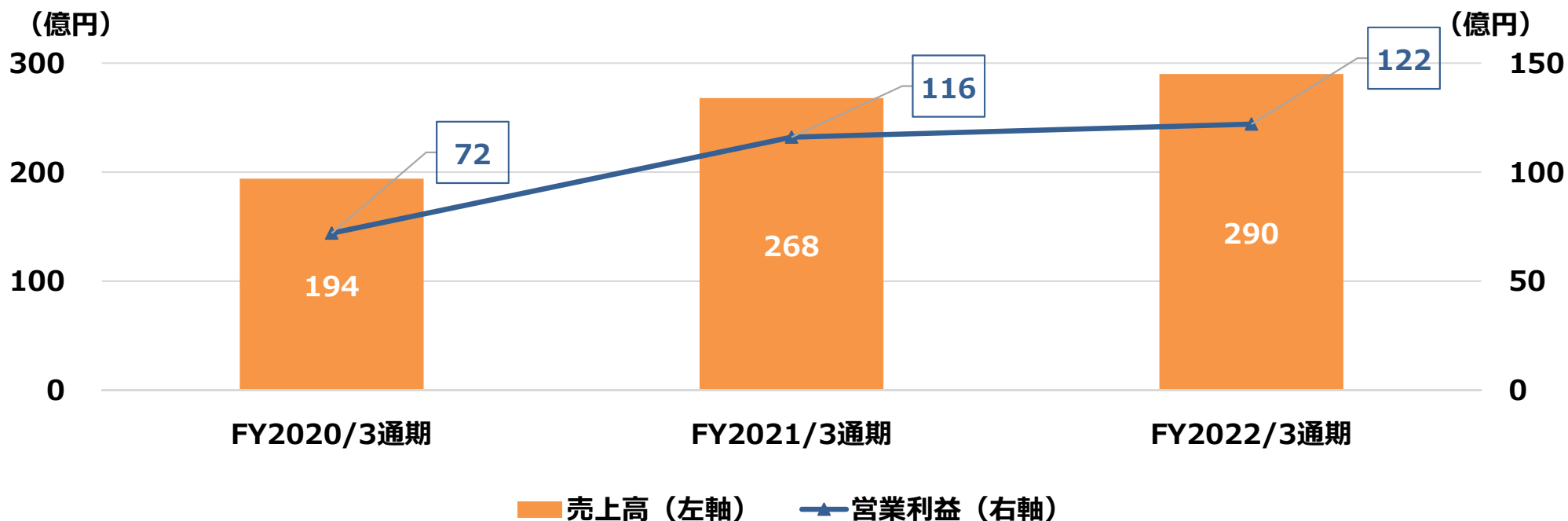
アミューズメント事業

2021年3月期においては、新型コロナウイルス感染症拡大の防止対策として、店舗を臨時休業とした影響から営業損失となったが、当期においては、前期比で増収、黒字転換。



出版事業

デジタル販売好調に加え、紙媒体の販売が堅調なため、前期比で増収増益。



2022年3月期の主な作品・サービス



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



© Aidalro/SQUARE ENIX



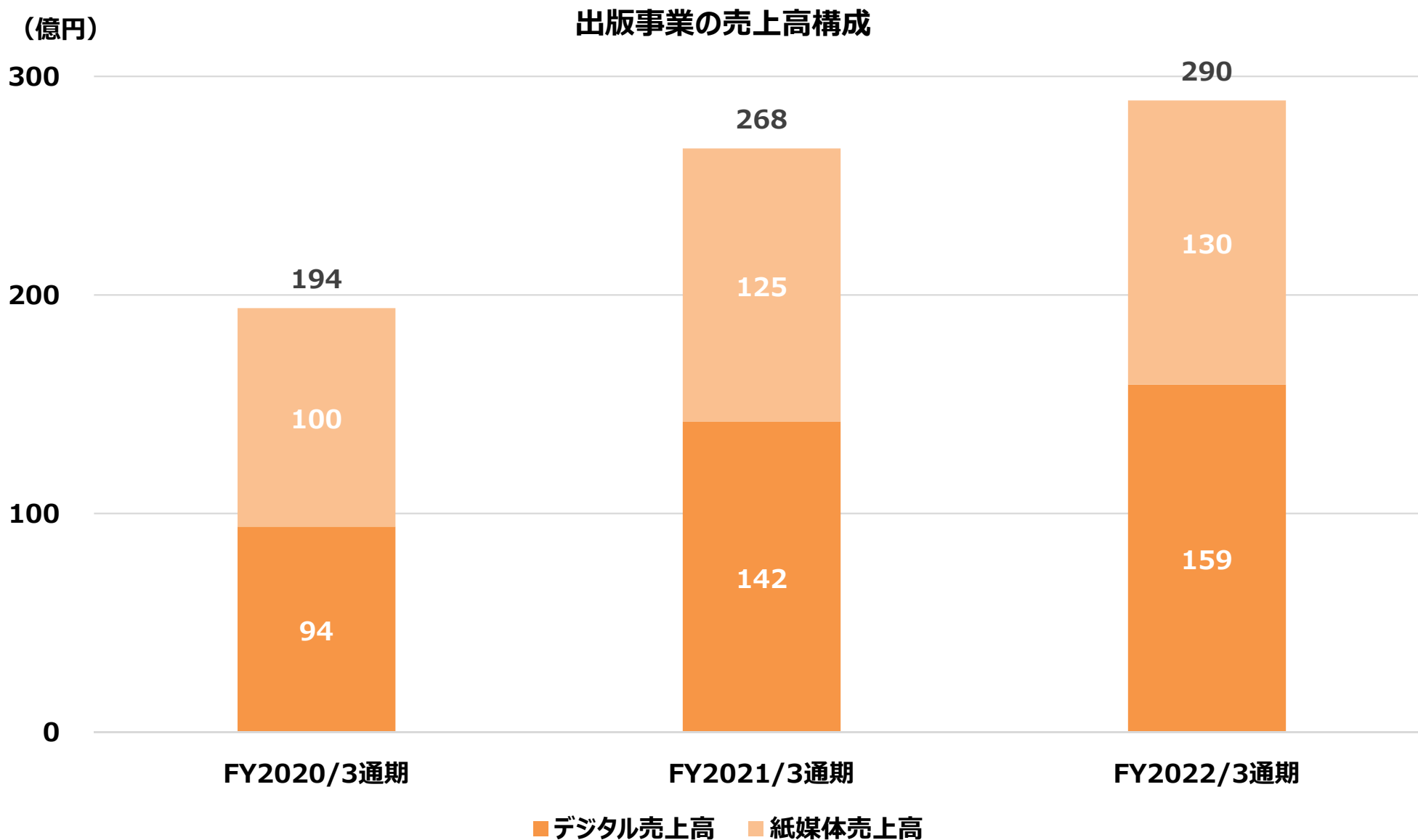
© 2022 Natsu Hyuuga/Shufunotomo Infos Co.,Ltd.
© Nekokurage/SQUARE ENIX
© Itsuki Nanao/SQUARE ENIX



©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX

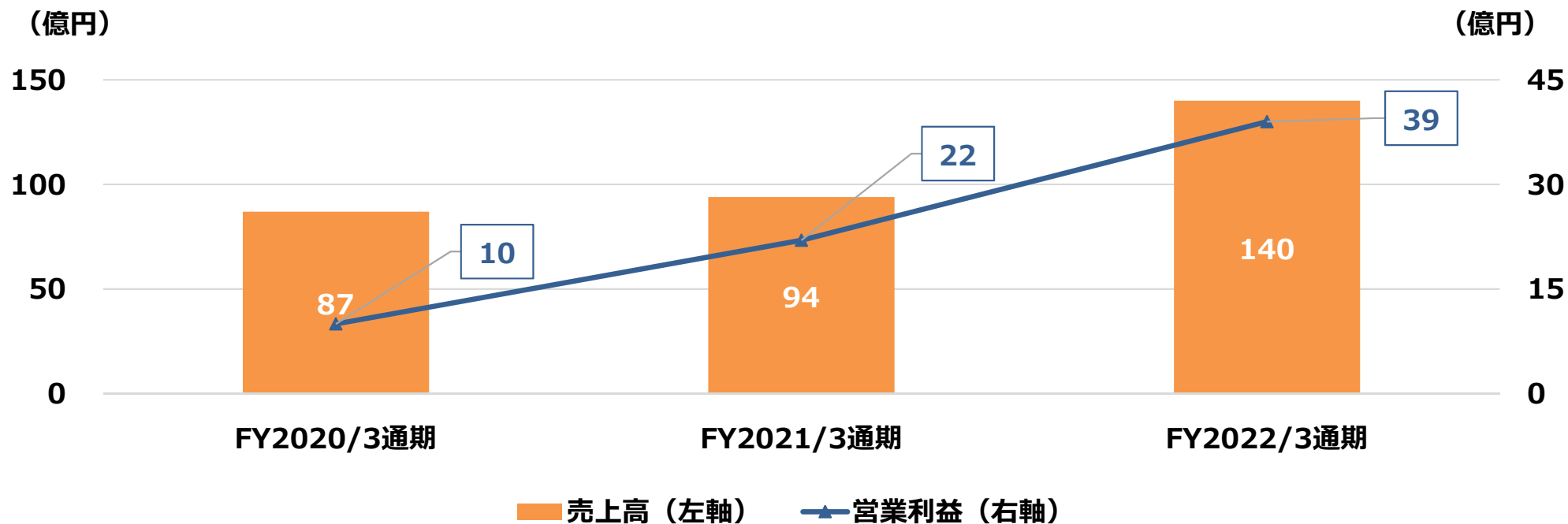
出版事業

－デジタル/紙媒体売上高構成－



ライツ・プロパティ等事業

有力IPの新規キャラクターグッズ販売が好調により、前期比で増収増益。



2022年3月期の主な商品



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



「ファイナルファンタジーXIV: 暁月のフィナーレ コレクターズエディション」
【数量限定 特別装丁版】

© 2010 - 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
LOGO & IMAGE ILLUSTRATION: © 2010, 2013, 2014, 2016, 2018, 2021 YOSHITAKA AMANO



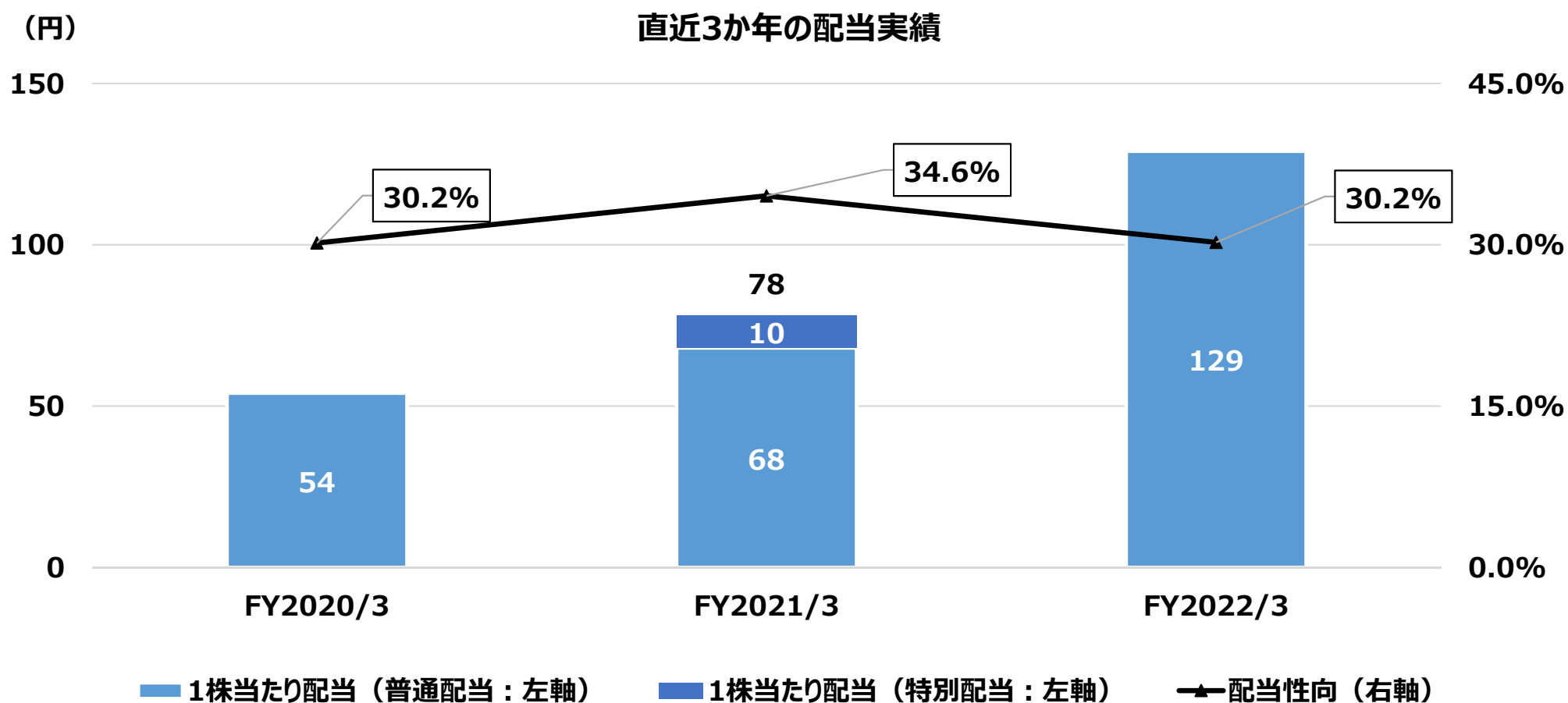
「NieR Replicant ver.1.22474487139... White Snow Edition」

© 2010, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2022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。



中期事業戦略の進捗

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

海外の複数スタジオ及び一部IPの売却

(2022年5月2日発表)

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を用いたカタログタイトル（中小型タイトル及びDLCを含む）

譲渡額：300百万米国ドル

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の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。

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

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）

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

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）
- 資産性ミリオンアーサー 1st シーズン終了（2022年3月）



© 2021-2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by double jump.tokyo Inc.

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）。

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・体験におけるスケー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・サービスパブリッシング事業（仮想通貨普及国向けへの事業展開）

◆ 資金調達

- CVC（Corporate Venture Capital）設立検討

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

2023年3月期業績予想

2023年3月期 連結業績予想

**「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）にて記載のとおり、本件による業績への
影響を精査中。**

**したがって、現時点で合理的な算定を行うことが困難であるため、
2023年3月期の業績予想は未定。**

今後、合理的な算定が可能となった時点で速やかに開示する。

SQUARE ENIX®

2022年3月期

決算説明会

2022年5月13日

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.