



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 2023年3月期第1四半期(以下「当第1四半期」)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1四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1四半期決算の概要をご説明します。

2023年3月期 第1四半期業績

2023年3月期 第1四半期 連結業績

(単位: 億円)

	2022年3月期		2023年3月期		前年同期増減
	4月-6月	通期実績	4月-6月		
売上高	886	3,652	748		△138
営業利益	173	592	144		△29
営業利益率	19.5%	16.2%	19.3%		△0.2pt
経常利益	176	707	262		86
経常利益率	19.9%	19.4%	35.1%		15.2pt
親会社株主に帰属する当期純利益	126	510	183		57
減価償却費	16	75	17		1
設備投資額	19	91	14		△5

当第1四半期の業績は、売上高 748 億円(前年同期比 138 億円減)、営業利益 144 億円(同 29 億円減)、経常利益 262 億円(同 86 億円増)、親会社株主に帰属する四半期純利益 183 億円(同 57 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8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年8月4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たまたは修正する義務を負うものではありません。

2023年3月期 第1四半期業績 報告セグメント

	2022年3月期		2023年3月期		増減
	4月-6月	4月-6月	4月-6月	4月-6月	
売上高	886	748	886	748	△138
デジタルエンタテインメント事業	698	535	698	535	△163
アミューズメント事業	94	119	94	119	25
出版事業	72	62	72	62	△10
ライセンス/プロパティ等事業	27	36	27	36	9
消去又は全社	-	-	-	-	-
営業利益	173	144	173	144	△29
デジタルエンタテインメント事業	171	141	171	141	△30
アミューズメント事業	3	11	3	11	8
出版事業	32	24	32	24	△8
ライセンス/プロパティ等事業	9	8	9	8	△1
消去又は全社	-43	-42	-43	-42	1
営業利益率	19.5%	19.3%	19.5%	19.3%	△0.2pt
デジタルエンタテインメント事業	24.5%	26.4%	24.5%	26.4%	1.9pt
アミューズメント事業	3.6%	9.5%	3.6%	9.5%	5.9pt
出版事業	44.9%	39.9%	44.9%	39.9%	△5.0pt
ライセンス/プロパティ等事業	33.1%	23.0%	33.1%	23.0%	△10.1pt
消去又は全社	-	-	-	-	-

SQUARE ENIX. 5 SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

連結貸借対照表 (要約)

勘定科目	<資産の部>			<負債・純資産の部>			
	2022年3月期	2022年6月期	増減	2022年3月期	2022年6月期	増減	
現金・預金	1,630	1,456	△174	支払手形・買掛金	275	220	△55
受取手形・売掛金の純額	449	378	△71	未払法人税等	84	84	△20
棚卸資産	51	49	△2	固定負債	56	54	△2
コンテンツ制作勘定	967	1,112	145	その他	421	390	△31
その他	124	137	13	流動負債計	838	729	△109
流動資産合計	3,224	3,133	△91	固定負債	126	131	5
有形固定資産	198	197	△1	負債合計	964	861	△103
無形固定資産	73	79	6	株主資本合計	2,902	2,946	44
投資その他の資産	312	322	10	その他	-58	-73	△15
固定資産合計	584	599	15	純資産合計	2,844	2,872	28
資産合計	3,809	3,733	△76	純資産合計	3,809	3,733	△76

SQUARE ENIX. 6 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 535 億円(前年同期比 163 億円減)、営業利益 144 億円(同 29 億円減)でした。

HD ゲームは、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」を発売した前年と比較して、新作タイトルによる収益が減少したことにより、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、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ったものの、既存タイトルの弱含み等により、前年同期比で減収となりました。

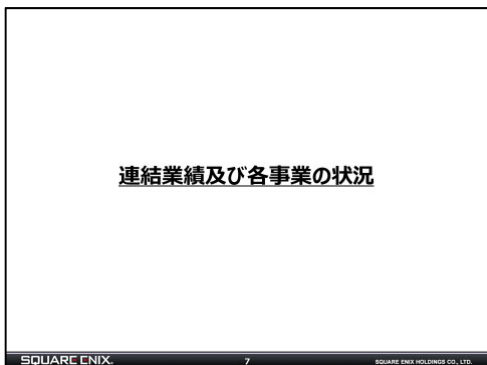
アミューズメント事業は、売上高 119 億円(前年同期比 25 億円増)、営業利益 11 億円(同 8 億円増)でした。既存店売上高が前年を大きく上回ったことを受け、前年同期比で増収増益となりました。

出版事業は、売上高 62 億円(前年同期比 10 億円減)、営業利益 24 億円(同 8 億円減)でした。デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を下回ったことにより、前年同期比で減収減益となりました。

ライセンス/プロパティ等事業は、売上高 36 億円(前年同期比 9 億円増)、営業利益 8 億円(同 1 億円減)でした。有力 IP にかかる新規キャラクターグッズの販売が好調であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で増収減益となりました。

当第1四半期決算の概要は、以上の通りです。

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8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年8月4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。



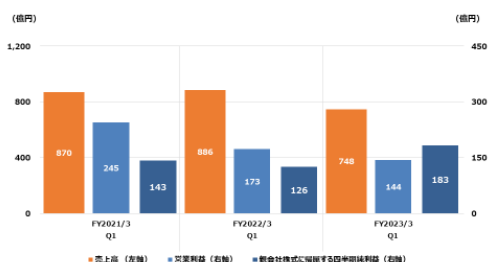
社長の松田です。当第1四半期の概要等についてご説明します。

当第1四半期は、HDゲームにおいて新作タイトルによる収益が前年比で少なかったことから、前年同期比で減収減益となりましたが、想定通りの進捗です。第2四半期以降、新作タイトルを順次発売する予定のため、今後の販売動向が重要になると考えています。

なお、今期の業績予想につきましては「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を引き続き精査中のため、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。

連結業績

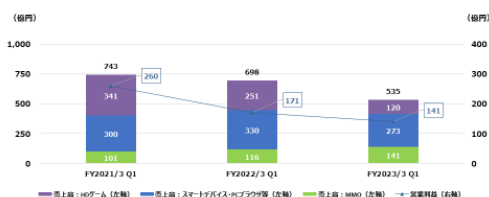
前年同期比で減収、営業利益は減益。一方で、当期純利益は為替差益の計上により増益。



デジタルエンタテインメント事業

HDゲームにおいて、新作タイトルによる収益が前年から減少したこと等により、前年同期比で減収減益。

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	「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数が前年比で増加。
スマートデバイス・PCブラウザ等	既存タイトルの割合を新作タイトルで補うには至らず。



既にご説明のとおり、当第1四半期の連結業績につきまして、売上高は前年同期比で減収、営業利益は減益した一方で、当期純利益は為替差益の計上により増益となりました。

デジタルエンタテインメント事業の内訳です。

HDゲームにおいて、新作タイトルによる収益が前年から減少したこと等により、前年同期比で減収減益となりました。

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る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8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年8月4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たり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 -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予定。



HDゲームのパイプラインです。第2四半期以降に複数の新作タイトルを予定しています。

デジタルエンタテインメント事業 -主なゲームタイトル②-

MMO：拡張パッケージの発売が予定されないものの、様々な運営施策によるユーザーエンゲージメントに注力。



MMOは、「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」とともに堅調に推移しています。「ファイナルファンタジーXIV」の課金会員数は、拡張パッケージの発売時をピークに、落ち着いていますが、課金会員数の水準は年々切り上がっており、今後の様々な運営施策によって、ユーザーのアクティビティが一層活性化されることを期待しています。

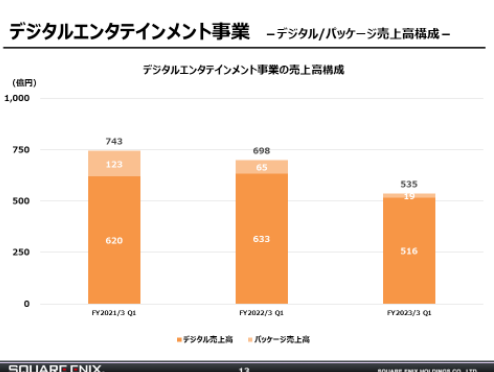
デジタルエンタテインメント事業 -主なゲームタイトル③-

スマートデバイス・PCブラウザ等：第2四半期以降も複数の新作を投入予定。

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）					
2013年8月 ドラッグヒーローズ	2014年12月 ドラッグヒーローズ	2014年4月 ドラッグヒーローズ	2014年9月 ドラッグヒーローズ	2015年10月 ドラッグヒーローズ	2015年10月 ドラッグヒーローズ
2017年6月 ドラッグヒーローズ	2018年12月 ドラッグヒーローズ	2019年7月 ドラッグヒーローズ	2019年9月 ドラッグヒーローズ	2019年11月 ドラッグヒーローズ	2020年7月 ドラッグヒーローズ
2021年2月 ドラッグヒーローズ	2021年5月 ドラッグヒーローズ	2021年12月 ドラッグヒーローズ	2022年4月 ドラッグヒーローズ	2022年6月 ドラッグヒーローズ	

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」が堅調な滑り出しとなりました。第2四半期以降は、8月4日に配信開始した「鋼の錬金術師 MOBILE」を始めとした、複数の新作タイトルによる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 -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における、デジタルとパッケージの売上高構成です。

今後も、デジタル売上が主要になることが想定される中、特にシェアが拡大傾向にあるPCにも当社コンテンツの配信が重要と考えています。

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8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年8月4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し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：当期中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：当期中に販売したダウンロードソフトの販売本数

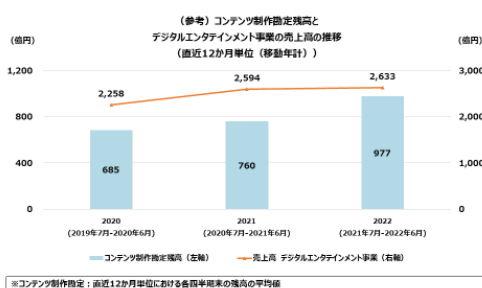
地域	2022年3月期 Q1実績			2023年3月期 Q1実績		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	36	99	135	10	56	66
欧米	125	605	730	28	274	303
アジア他	15	109	123	13	46	59
計	176	812	988	52	376	428

※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。

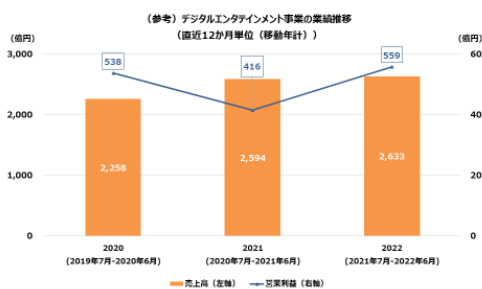
当第1四半期の地域別販売本数です。

販売本数が前年同期比で大幅減となった要因は、新作タイトルによる収益が前年比で少なかったことです。さらに、売却するIPに係る事業の損益については、通常の事業活動から生じたものとは別に位置づけ、第1四半期より営業外損益として表示したため、対象タイトルの販売本数を第1四半期より除外したことも、減少要因として挙げられます。

デジタルエンタテインメント事業



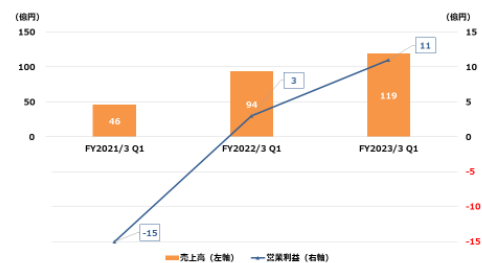
デジタルエンタテインメント事業



コンテンツ制作勘定の残高は当第1四半期末で1,112億円です。今後のパイプラインの充実を示唆しており、当社への業績貢献にご期待いただければと思います。

アミューズメント事業

既存店売上が前年を大幅に上回ったことにより、前年同期比で増収増益。

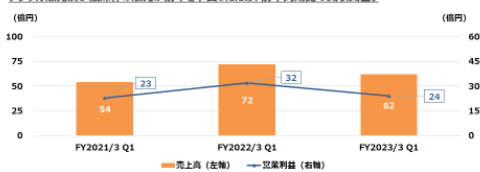


アミューズメント事業は、当第1四半期において新型コロナウイルス感染症対策による行動制限がなかったことを受け、既存店の売上が前年を大幅に上回ったため、前年同期比で増収増益となりました。足許、新型コロナウイルスの感染者数が再び増加傾向にある中で、今後の見通しが不透明であることは否めないものの、回復基調が継続することを期待しています。

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られる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8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年8月4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したまたは修正する義務を負うものではありません。

出版事業

デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を下回ったため、前年同期比で減収減益。

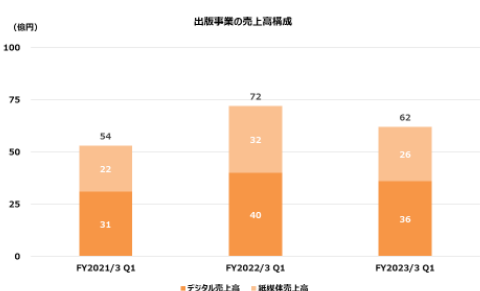


2023年3月期の主な作品・サービス



出版事業は、デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を下回ったため、前年同期比で減収減益となりました。今後は、「黄泉のツガイ」を始めとした複数の作品による収益貢献によって、前年度からの成長を期待しています。

出版事業 - デジタル/紙媒体売上高構成 -



出版事業における、デジタルと紙媒体の売上高構成になります。

ライセンス等事業

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、前年同期比で増収。一方で、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で減益。



2023年3月期の主な商品



ライセンス等事業は、有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調であった一方で、プロダクトミックスが変化したため、前年同期比で増収減益となりました。

今年は、東京ゲームショー 2022 がリアル開催される等、イベントにおける物販の機会が増えることにより、当社商品への需要にポジティブな影響が生まれ、さらなる成長に資することを期待しています。

最後に、今後の開発スタジオ及び新規領域への投資戦略についてご説明します。

従来、開発スタジオへの投資戦略は、100%保有が基本方針でしたが、近年開発費が高騰する中で、スタジオの資本政策につき、より柔軟な手法を模索していきたいと考えています。具体的には、100%保有に加えて、ジョイントベンチャーや持分法、少額出資等、100%保有に拘らず、スタジオの資本構成にグラデーションをつけて、投資リスクを分散しつつ、ポートフォリオの



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られたいとさせていただきます。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8月4日現在のものです。当社は、新たな情報や2022年8月4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しまたは修正する義務を負うものではありません。

拡充と持続的な成長の実現を目指してゆきます。

新規領域であるブロックチェーンにおける投資の進捗につきましては、コンテンツ開発や様々な施策を着々と進めており、今後の発表をお待ちいただければと思います。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 2023年3月期 第1四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2022年8月4日(木) 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. 米国市場におけるゲームコンテンツの需要について、当社はどのように認識しているか？また、レポートタイトルのトレンドを教えてください。

A. コロナ禍での巣ごもり需要は落ち着いたものの、米国市場全体が特段弱いといった認識は持っていない。レポートについては、概ね目立った変化がないと認識している。

Q. 海外の複数スタジオ売却に伴う収益性の改善を確認できるのは、今年度の下期あるいは2024年3月期以降か？

A. 本件に伴う収益性の改善効果は、短期的に顕在化するものではなく、国内のタイトルを中心に経営資源の選択と集中を行うことにより、中長期的に収益性の改善効果が現れると考えている。

Q. スタジオの投資戦略における多様化に注力する背景を教えてください。

A. タイトルの開発費が増加傾向にある中、スタジオを100%保有するという投資手法は、大きなリターンを期待できる一方で、ダウンサイドのリスクも大きくなり、結果として、業績に対するボラティリティが想定以上に高まってしまう。したがって、今後は、必ずしも100%保有に拘らず、100%保有に加えて、ジョイントベンチャーやマイノリティ出資等の様々な手法を用いて、投資リスクを分散することでボラティリティをコントロールし、成長とバランスシートの最適化を実現してゆきたい。

Q. 2023年3月期業績予想の開示時期を教えてください。

A. 現在検討中であり、具体的な時期は明示できない。

Q. 8月4日に配信開始した「鋼の錬金術師 MOBILE」の期待値を教えてください。また、「鋼の錬金術師」のIP展開に関しても合わせて教えてください。

A. 「鋼の錬金術師 MOBILE」の立ち上がりは好調だが、今後のパフォーマンスを注視する必要があるため、現時点での定量的なコメントは差し控える。一方で、「鋼の錬金術師」のIP展開については、20周年プロジェクトとして、昨年より様々なイベント等を実施してきたことに加え、「鋼の錬金術師 MOBILE」のサービス開始、荒川弘氏の新作である「黄泉のツガイ」の発売によって、IPの活性化を期待している。