

**SQUARE ENIX®**

2023年3月期 第2四半期

# 決算説明会

2022年11月7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 上期業績

# 2023年3月期上期 連結業績

(単位：億円)

	2022年3月期		2023年3月期	
	上期	通期実績	上期	前年同期 増減
売上高	1,689	3,652	1,633	△56
営業利益	291	592	260	△31
営業利益率	17.3%	16.2%	15.9%	△1.4pt
経常利益	314	707	451	137
経常利益率	18.6%	19.4%	27.6%	9.0pt
親会社株主に帰属する 当期純利益	229	510	394	165
減価償却費	34	75	35	1
設備投資額	35	91	50	15

# 2023年3月期 上期業績 報告セグメント

(単位：億円)

	2022年3月期	2023年3月期	
	上期	上期	増減
<b>売上高</b>	<b>1,689</b>	<b>1,633</b>	<b>△56</b>
デジタルエンタテインメント事業	1,294	1,171	△123
アミューズメント事業	210	258	48
出版事業	141	146	5
ライツ・プロパティ等事業	58	74	16
消去又は全社	-15	-17	△2
<b>営業利益</b>	<b>291</b>	<b>260</b>	<b>△31</b>
デジタルエンタテインメント事業	294	245	△49
アミューズメント事業	6	25	19
出版事業	59	60	1
ライツ・プロパティ等事業	17	17	0
消去又は全社	-87	-89	△2
<b>営業利益率</b>	<b>17.3%</b>	<b>15.9%</b>	<b>△1.4pt</b>
デジタルエンタテインメント事業	22.8%	21.0%	△1.8pt
アミューズメント事業	3.1%	9.9%	6.8pt
出版事業	42.2%	41.2%	△1.0pt
ライツ・プロパティ等事業	30.9%	23.9%	△7.0pt
消去又は全社	-	-	-

# 連結貸借対照表（要約）

（単位：億円）

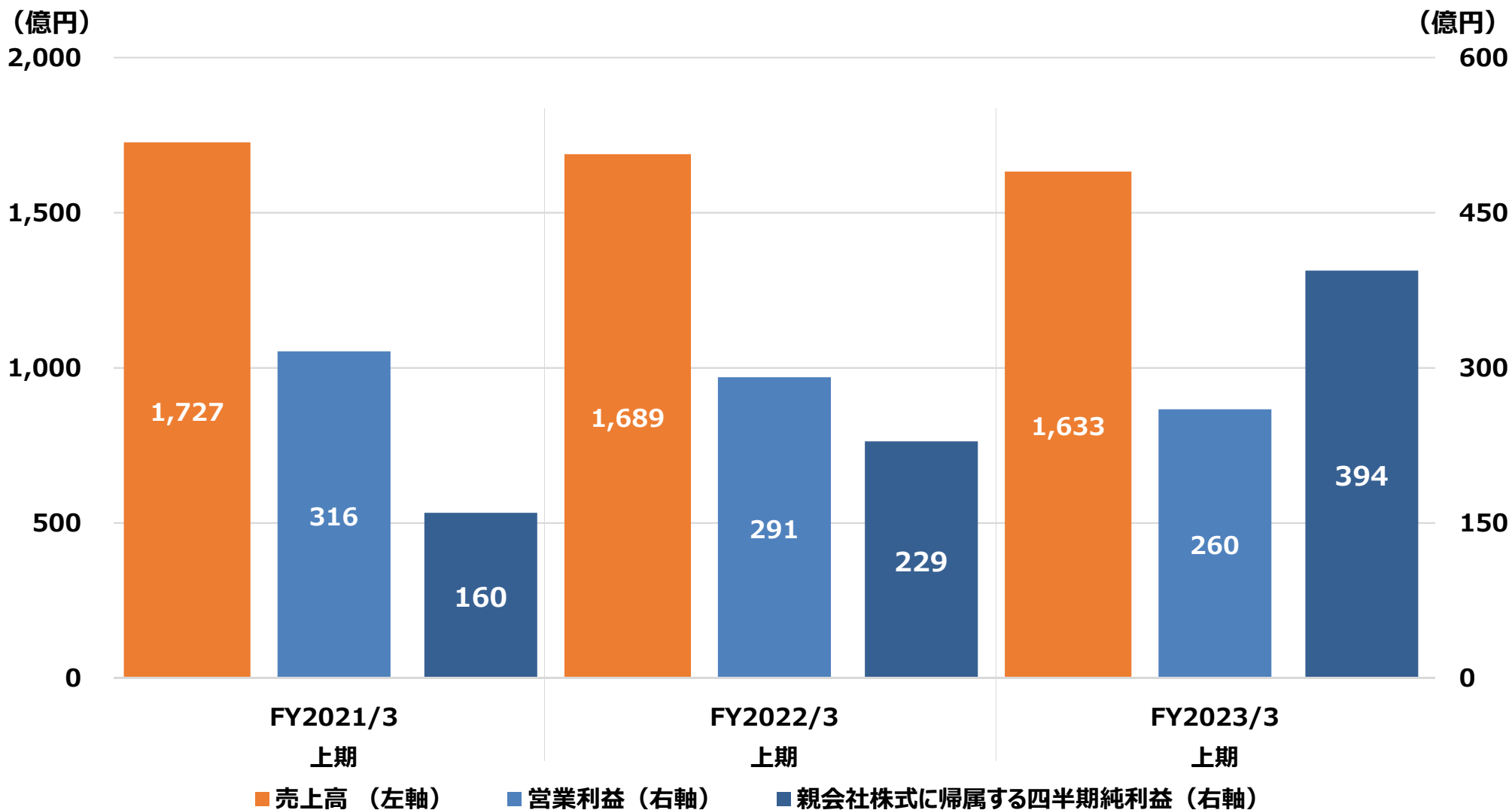
勘定科目	＜資産の部＞			勘定科目	＜負債・純資産の部＞		
	2022年 3月末	2022年 9月末	増減		2022年 3月末	2022年 9月末	増減
現金・預金	1,630	1,896	266	支払手形・買掛金	275	245	△30
受取手形及び売掛金	449	417	△32	未払法人税等	84	102	18
棚卸資産	51	55	4	返金負債	56	52	△4
コンテンツ制作勘定	967	990	23	その他	421	405	△16
その他	124	110	△14	<b>流動負債計</b>	<b>838</b>	<b>806</b>	<b>△32</b>
<b>流動資産合計</b>	<b>3,224</b>	<b>3,469</b>	<b>245</b>	<b>固定負債</b>	<b>126</b>	<b>103</b>	<b>△23</b>
有形固定資産	198	169	△29	<b>負債合計</b>	<b>964</b>	<b>910</b>	<b>△54</b>
無形固定資産	73	58	△15	株主資本合計	2,902	3,159	257
投資その他の資産	312	304	△8	その他	-58	-68	△10
<b>固定資産合計</b>	<b>584</b>	<b>532</b>	<b>△52</b>	<b>純資産合計</b>	<b>2,844</b>	<b>3,091</b>	<b>247</b>
<b>資産合計</b>	<b>3,809</b>	<b>4,001</b>	<b>192</b>	<b>負債純資産合計</b>	<b>3,809</b>	<b>4,001</b>	<b>192</b>

# 連結業績及び各事業の状況

# 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、関係会社株式売却益等の計上により増益

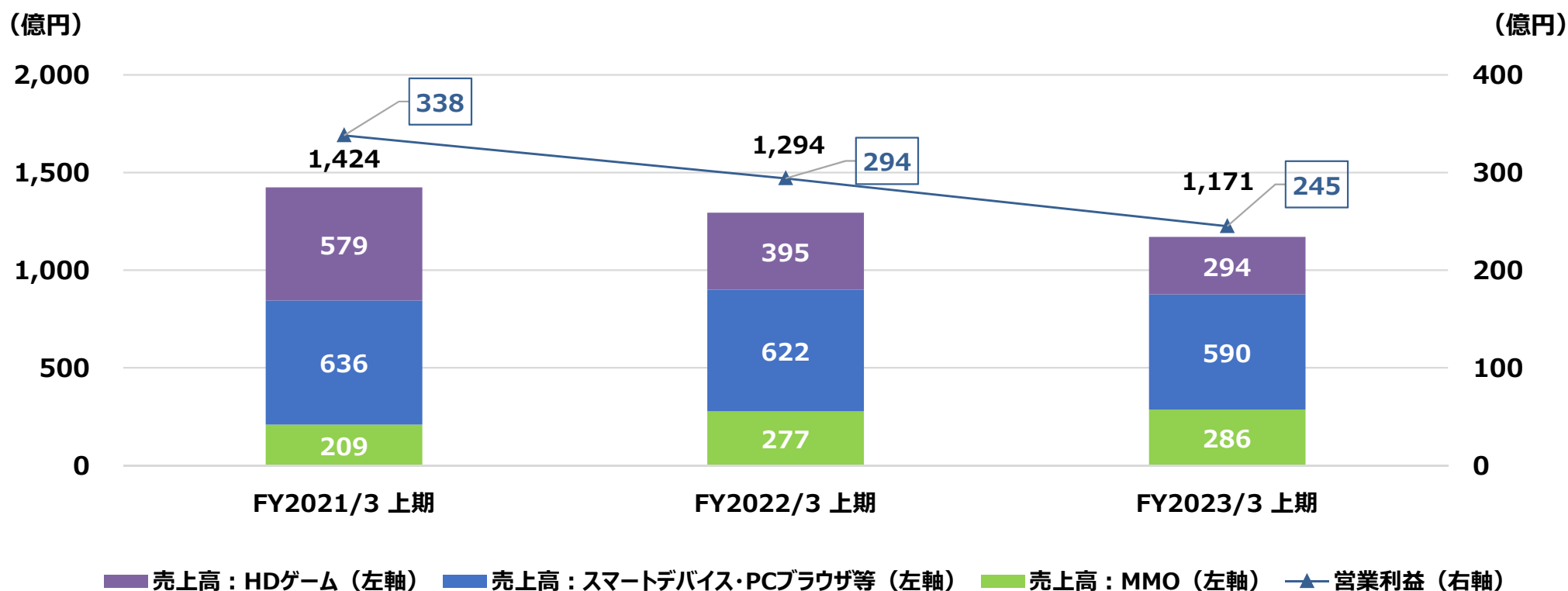




# デジタルエンタテインメント事業

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	既存タイトルの弱含みを新作タイトルで補うには至らず



# 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：2023年3月期の主な新作タイトル

<p><b>OUTRIDERS™ 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>日本：2022年7月1日 発売 海外：2022年6月30日</p>	<p></p> <p>POWERWASH SIMULATOR © 2021, 2022 FuturLab Limited. Published by Square Enix Ltd. Developed by FuturLab Limited.</p> <p>2022年7月15日発売</p>	<p></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>2022年7月22日発売</p>
<p></p> <p>© 2012,2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p> <p>2022年9月15日発売</p>	<p></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日発売予定</p>	<p></p> <p>© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN: akiman</p> <p>2022年10月27日発売</p>
<p></p> <p>© 2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p> <p>2022年12月9日発売予定</p>	<p></p> <p>© 2007, 2008, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA</p> <p>2022年12月13日発売予定</p>	<p></p> <p>© 2022 Luminous Productions Co., Ltd. All Rights Reserved.</p> <p>2023年1月24日発売予定</p>

# 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ていないものの、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 - 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
LOGO ILLUSTRATION: © 2010 YOSHITAKA AMANO























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



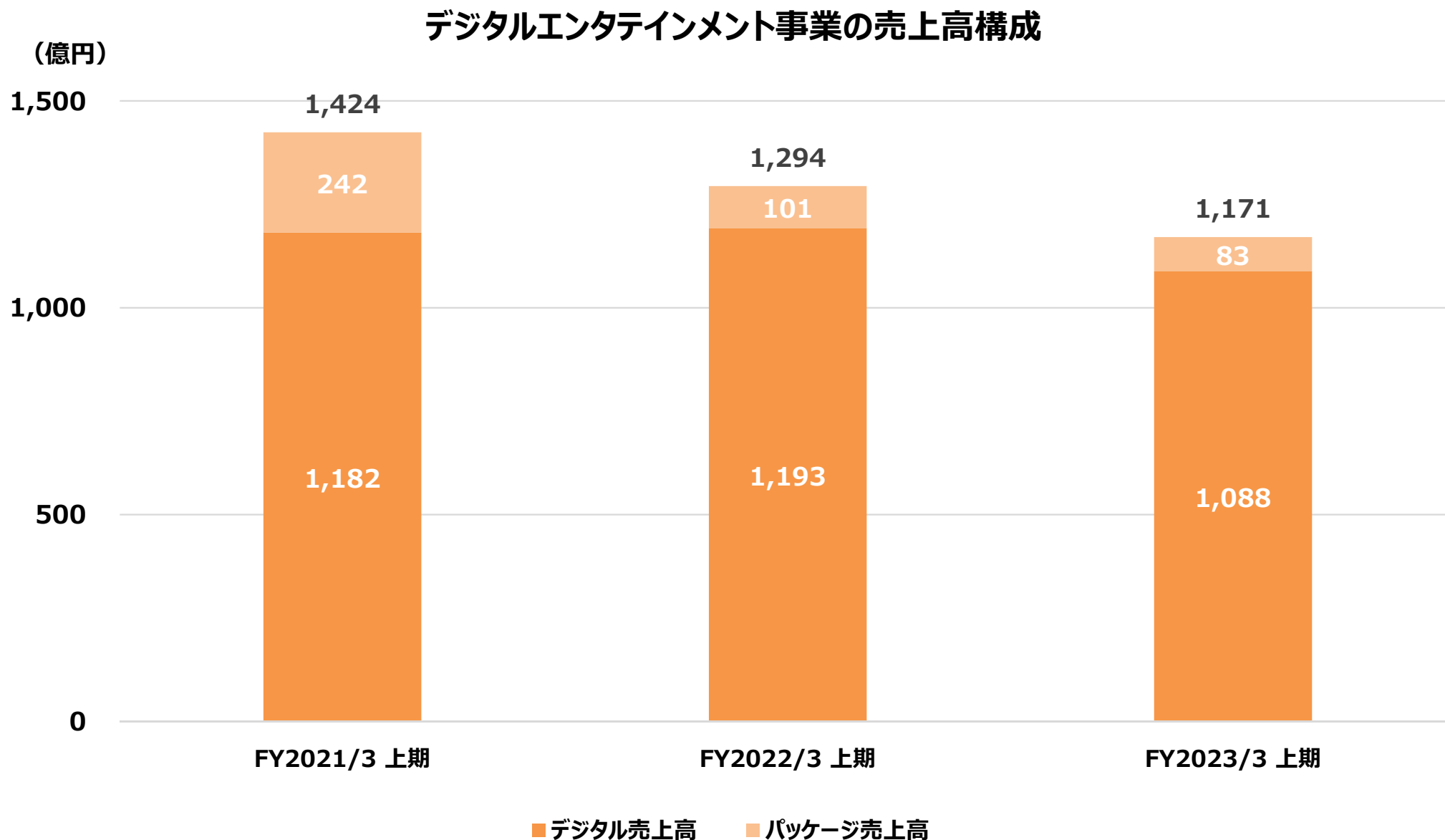
# デジタルエンタテインメント事業 – 主なゲームタイトル③ –

スマートデバイス・PCブラウザ等：下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）

<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>株式会社ボケラボとの共同開発 (配信：株式会社ボケラボ) © 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>	<p>2022年4月</p>  <p>© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by WRIGHT FLYER STUDIOS</p>	<p>2022年6月</p>  <p>© MAHOUKA-ANIME-PROJECT © 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.</p>	<p>2022年8月</p>  <p>© 2021 荒川弘/SQUARE ENIX CO., LTD. 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)

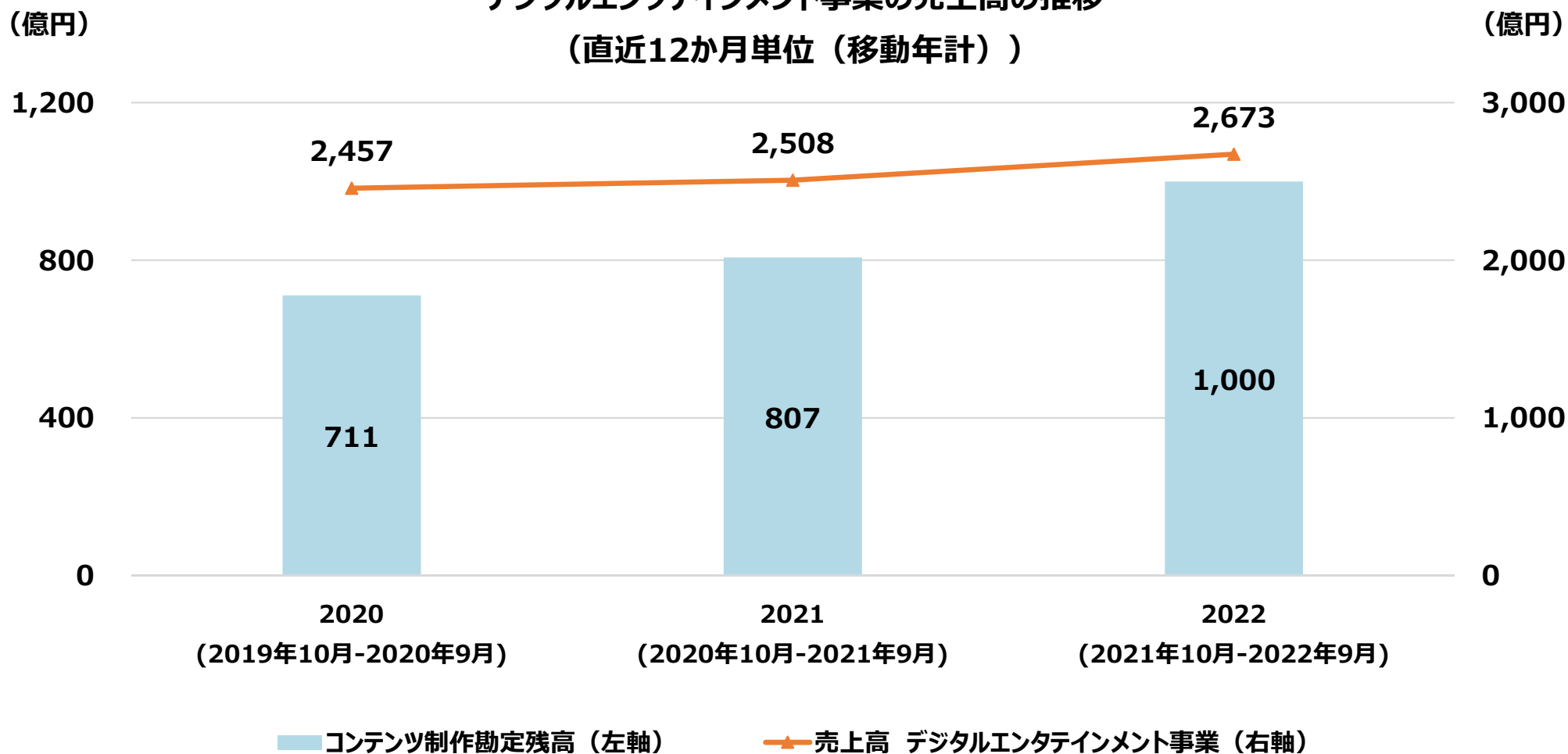
地域	2022年3月期 上期実績			2023年3月期 上期実績		
	ディスク	ダウンロード	合計	ディスク	ダウンロード	合計
日本	54	172	227	73	137	210
欧米	214	1,064	1,277	116	507	624
アジア他	20	198	218	30	77	107
計	288	1,434	1,722	220	721	941

※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

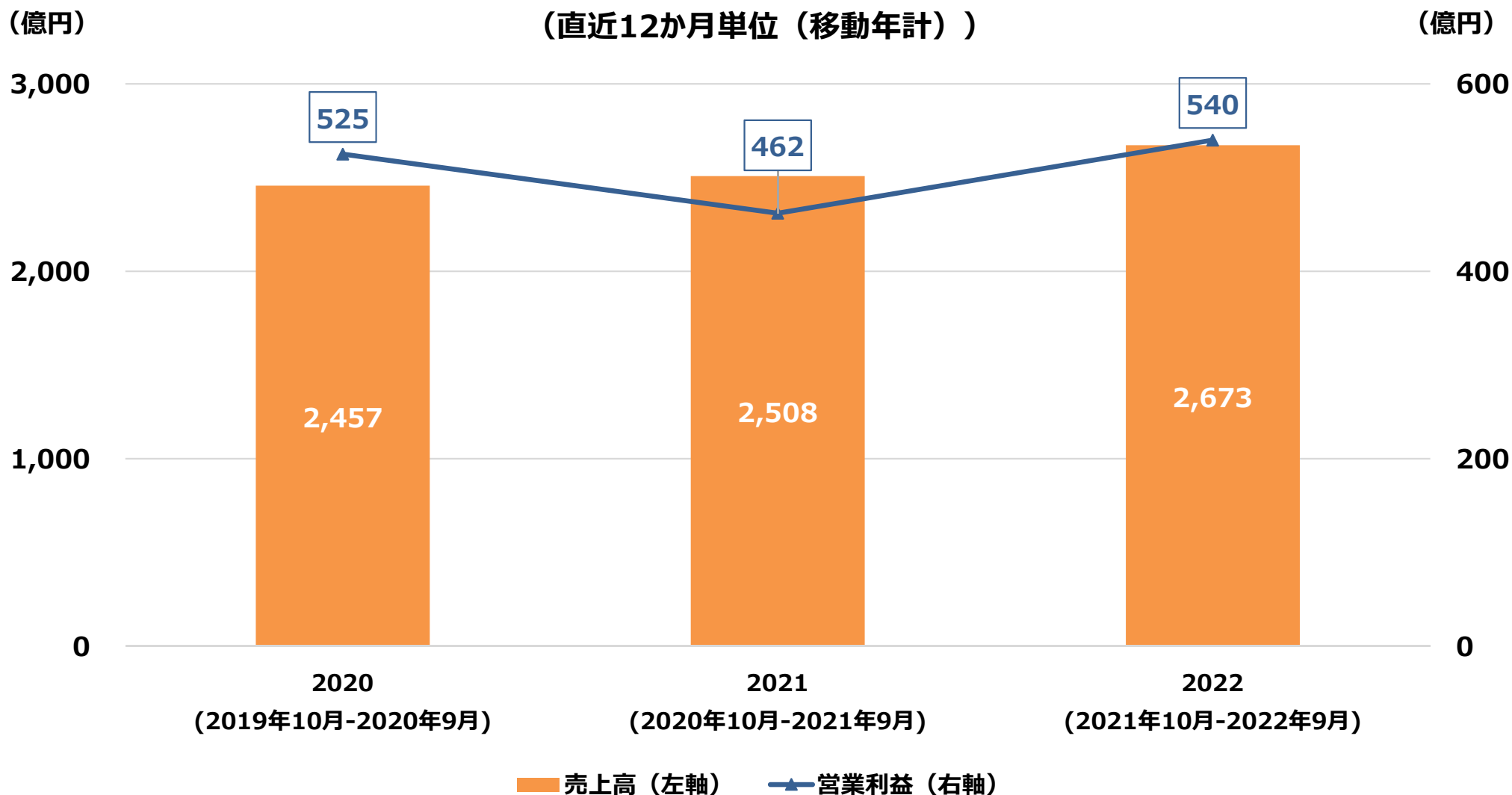
(参考) コンテンツ制作勘定残高と  
デジタルエンタテインメント事業の売上高の推移  
(直近12か月単位 (移動年計) )



※コンテンツ制作勘定：直近12か月単位における各四半期末の残高の平均値

# デジタルエンタテインメント事業

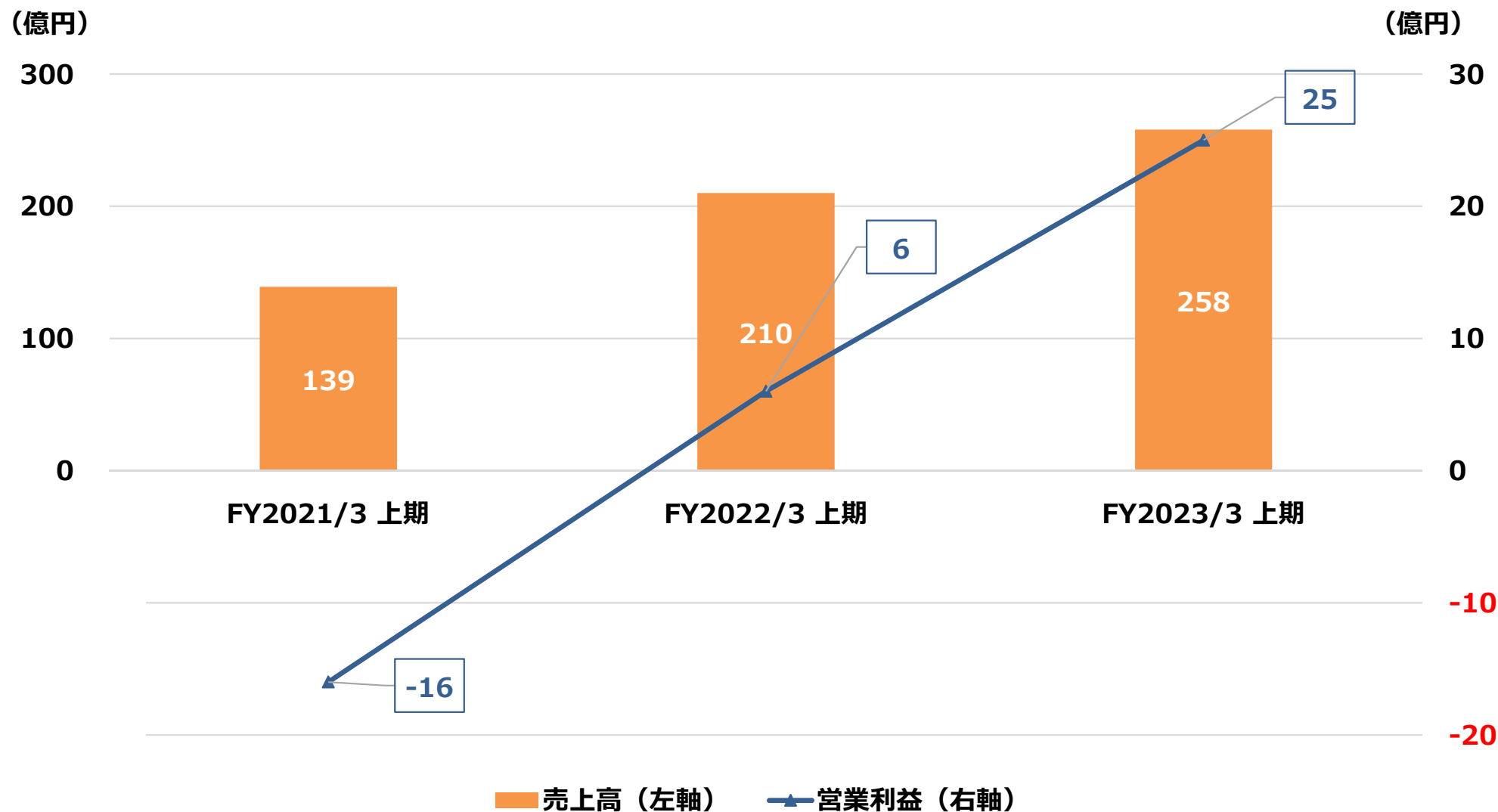
(参考) デジタルエンタテインメント事業の業績推移  
(直近12か月単位 (移動年計))





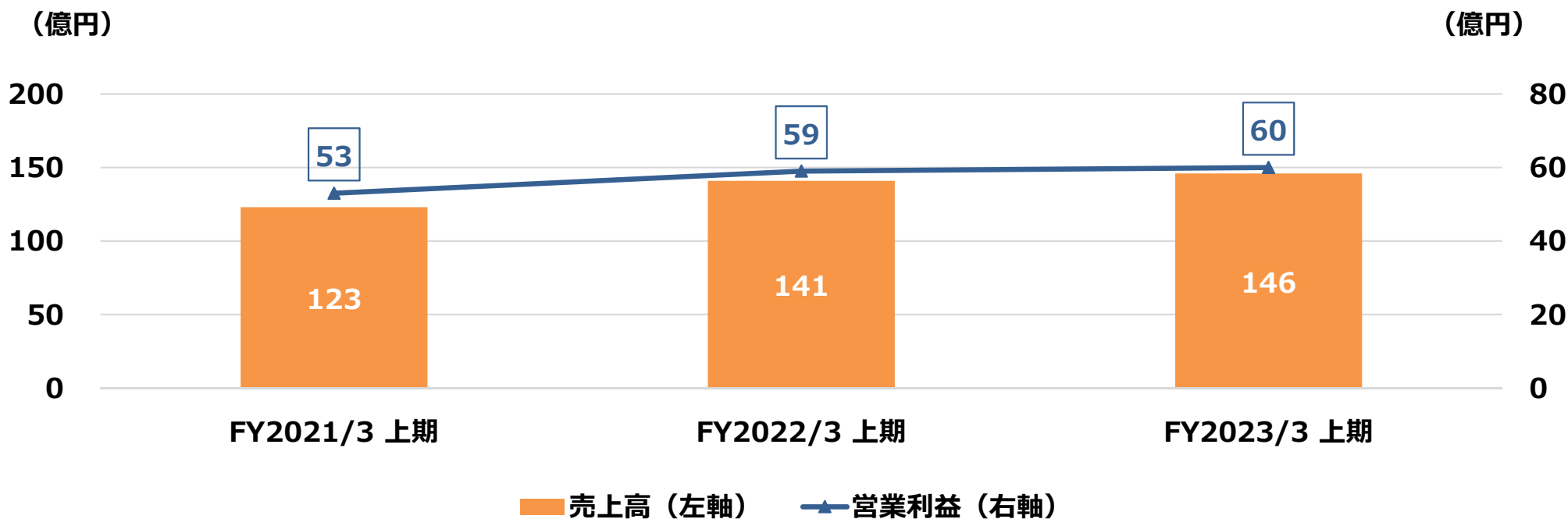
# アミューズメント事業

既存店売上高が前年を大幅に上回ったことにより、前年同期比で増収増益



# 出版事業

デジタル販売及び紙媒体の販売が前年を上回ったため、前年同期比で増収増益



## 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

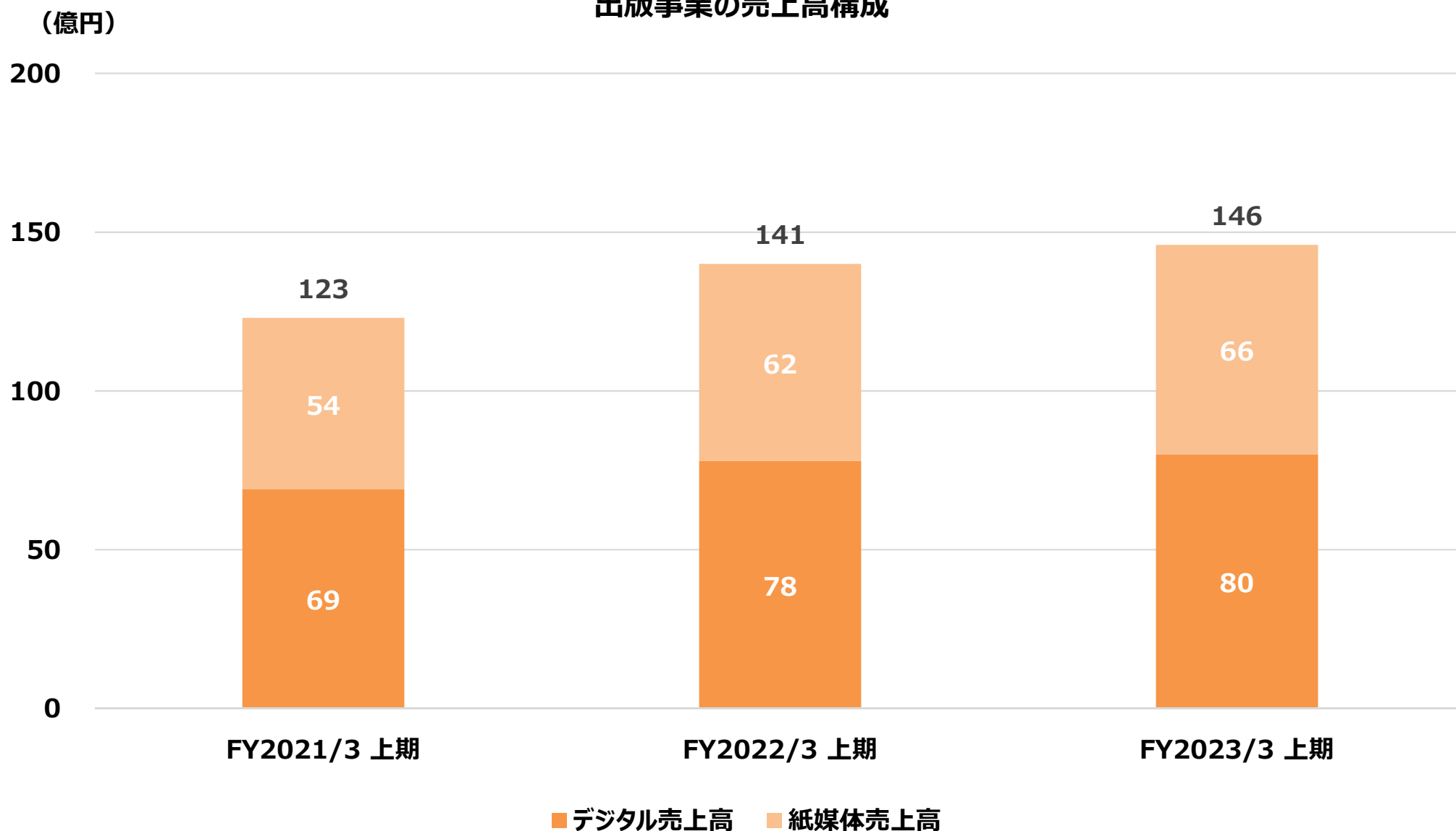


(C)Hiromu Arakawa/SQUARE ENIX



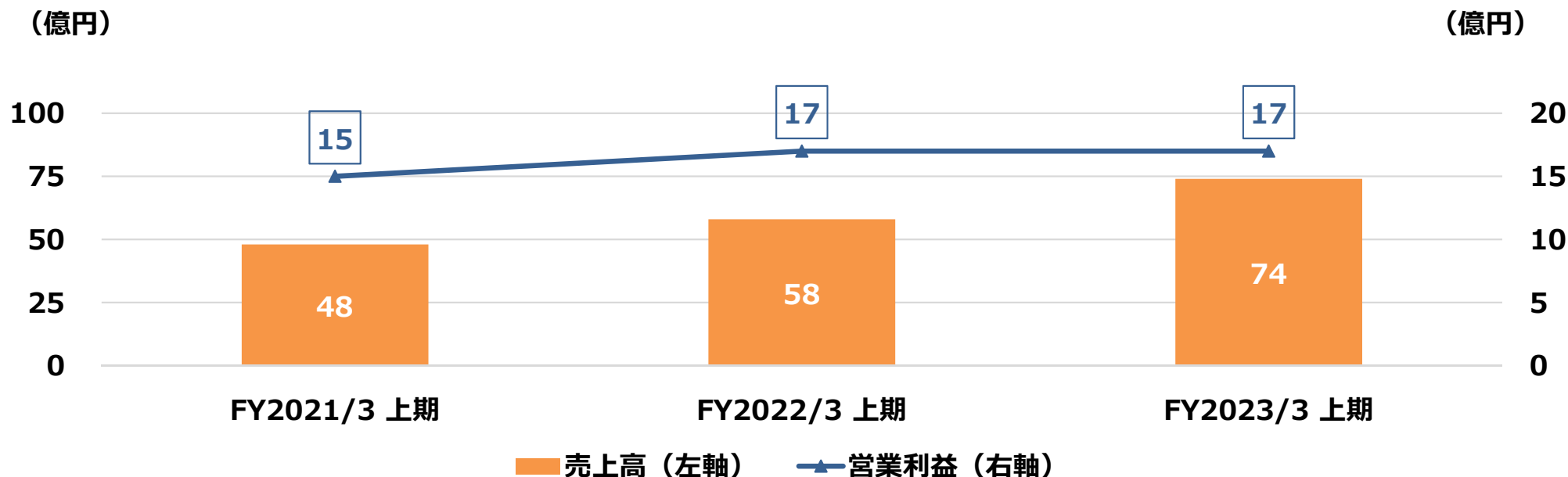
© Aidalro/SQUARE ENIX

### 出版事業の売上高構成



# ライツ・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、前年同期比で増収  
商品別における売上構成比の変化等により、営業利益は前年同期比で横ばい



## 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.

# 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8月26日に完了)

# 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

---

## (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

- **グループ内開発スタジオのさらなる競争力強化**
  - **内製開発体制の強化（M&A含む）**
  - **グローバルマーケットを志向したタイトルへのリソース集中**
  - **モバイル事業におけるグローバルコンテンツ開発への挑戦**
  - **マルチプラットフォーム戦略のさらなる推進**



# 中期事業戦略の進捗：1. IPエコシステムの強化

---

## (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**
  - **デジタル販売拡充への組織最適化**
  - **PCを含めたコンテンツ提供機会（販路）の拡大**
  - **国内外開発スタジオとの連携強化**
  - **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

- ◆ **ブロックチェーンゲーム・エンタテインメント開発：複数のプロジェクトを進行中**
  - 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

- 第4弾販売（2022年8月～9月）
- ミリオンアーサー10周年記念アニバーサリーセット

2022年10月販売 → 完売

- 累計10万枚NFT発行
- ゲームコンテンツ開発中（今冬リリース予定）



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

# 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：複数のプロジェクトを進行中

- 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）

- プレイヤー同士の戦略的行動と物語の考察を楽しむ  
エンタテインメントコンテンツ
- 新規IPによる当社初のNFTコレクティブルアートの販売
- 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



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

# 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

### ◆ 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（詳細検討中）

- Web3.0事業整備
- 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）  
→ FT発行を前提とした、トークンエコノミー運用、ユーザーコミュニティの検証

# 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：

下記は新規投資案件

### ① ブロックチェーン

#### ◆ ZEBEDEE (米国)

ビットコインをベースとした次世代フィンテックプラットフォーム  
プログラム可能な簡易ペイメントをゲーム等に統合



#### ◆ Blocklords (エストニア)

ユーザー参加型の中世を舞台としたオンライン戦略ゲーム



#### ◆ Cross The Ages (フランス)

7つのファンタジー、SF小説をベースとしたコレクティブ  
NFTカードゲーム



### ② クラウド

#### ◆ Blacknut (フランス)

消費者向け及びBtoBtoC (ISP、デバイスメーカー、OTTサービス、メディア企業経由) クラウドゲームサービス



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推進中

( ) 内の国名は主要機能が存在する国

# 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

下記は開示済投資案件

### 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



# 新規領域における投資先一覧

**BLOCKLORDS**

(エストニア)



(日本)



(フランス)



**ZEBEDEE**

(米国)

THE  
**SANDBOX**

(香港)



(オーストラリア)



(フランス)



# 2023年3月期業績予想

# 2023年3月期 連結業績予想

---

下記の理由により、合理的な算出が困難であるため、非開示

- ① 海外スタジオ売却の性質上、売却時点だけでなく、ITシステムの移管等に伴う費用の精査が必要
- ② グローバルなサプライチェーンの混乱がもたらす新作大型タイトルをはじめとした販売への影響
- ③ 急激な為替変動による、経常利益及び当期純利益への影響
- ④ マクロ経済の不透明感に起因する消費動向の変化

SQUARE ENIX®

2023年3月期 第2四半期

# 決算説明会

2022年11月7日

---

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.