

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3四半期(以下「当第3四半期」)決算説明会を開催します。

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3四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。

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、見直し、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直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、当資料の見直しに留意されることはお控えください。将来におい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ございます。
様々な要素により、実際の業績はこれらの見直しとは大きく異なる可能性があります。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。実際の業績に影響を及ぼす要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるものではありません。

1. 当社グループの業績に影響を及ぼす経済環境の変化
2. 特に米国、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化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直しに関する情報は、当資料が作成された時点のものです。当社グループは、新たな情報や発見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、当社グループの将来の業績に関する見直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。

(単位: 億円)



最高会計責任者の松田です。当第3四半期決算の概要をご説明します。

2023年3月期 第3四半期業績

	2022年3月期		2023年3月期	
	4月 - 12月	通期実績	4月 - 12月	前年同期増減
売上高	2,736	3,652	2,556	△180
営業利益	501	592	413	△88
営業利益率	18.3%	16.2%	16.2%	△2.1pt
経常利益	544	707	508	△36
経常利益率	19.9%	19.4%	19.9%	0.0pt
親会社株主に帰属する当期純利益	398	510	463	65
減価償却費	54	75	51	△3
設備投資額	68	91	72	4

当第3四半期(当第3四半期累計、以下同様)の業績は、売上高 2,556 億円(前年同期比 180 億円減)、営業利益 413 億円(同 88 億円減)、経常利益 508 億円(同 36 億円減)、親会社株主に帰属する四半期純利益 463 億円(同 65 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ます。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、2023年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年2月3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3四半期業績 報告セグメント

	2022年3月期		2023年3月期		増減
	4月 - 12月	4月 - 12月	4月 - 12月	4月 - 12月	
売上高	2,736	2,556	2,736	2,556	△180
デジタルエンタテインメント事業	2,116	1,843	2,116	1,843	△273
アミューズメント事業	331	408	331	408	77
出版事業	210	210	210	210	0
ライセンス/プロパティ等事業	104	119	104	119	15
消去又は全社	27	26	27	26	1
営業利益	501	413	501	413	△88
デジタルエンタテインメント事業	494	387	494	387	△107
アミューズメント事業	13	41	13	41	28
出版事業	89	83	89	83	△6
ライセンス/プロパティ等事業	31	28	31	28	△3
消去又は全社	125	127	125	127	△2
営業利益率	18.3%	16.2%	18.3%	16.2%	△2.1pt
デジタルエンタテインメント事業	23.4%	21.0%	23.4%	21.0%	△2.4pt
アミューズメント事業	4.0%	10.0%	4.0%	10.0%	6.0pt
出版事業	42.3%	39.7%	42.3%	39.7%	△2.6pt
ライセンス/プロパティ等事業	30.3%	24.4%	30.3%	24.4%	△5.9pt
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	<借方の部>			<負債・純資産の部>			
	2022年3月期	2022年12月期	増減	2022年3月期	2022年12月期	増減	
現金・預金	1,630	1,760	130	支払手形・買掛金	275	271	△4
受取手形及び売掛金	449	469	20	未払法人税等	84	44	△40
棚卸資産	51	67	16	返金負債	56	55	△1
コンテンツ制作勘定	967	1,012	45	その他	421	379	△42
その他	124	151	27	流動負債計	838	750	△88
流動資産合計	3,224	3,461	237	固定負債	126	103	△23
有形固定資産	198	172	△26	負債合計	964	854	△110
無形固定資産	73	58	△15	株主資本合計	2,902	3,217	315
投資その他の資産	312	306	△6	その他	-58	-73	△15
固定資産合計	584	537	△47	純資産合計	2,844	3,144	300
資産合計	3,809	3,998	189	負債純資産合計	3,809	3,998	189

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 1,843 億円(前年同期比 273 億円減)、営業利益 387 億円(同 107 億円減)でした。

HD ゲームは、「CRISIS CORE-FINAL FANTASY VII-REUNION」、「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」、「ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの種族 オフライン」等の発売があったものの、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver. 1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」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」の拡張パッケージ発売がなかったこと等により、前年同期比で減収となりました。

スマートデバイス・PC ブラウザ等は、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 408 億円(前年同期比 77 億円増)、営業利益 41 億円(同 28 億円増)でした。既存店売上高が前年を大幅に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 210 億円(前年同期比 6 百万円増)、営業利益 83 億円(同 6 億円減)でした。デジタル販売及び紙媒体の販売が堅調に推移した一方で、印刷用紙等の値上げに伴う原価増に加えて、広告宣伝費の増加等により、前年同期比で減益となりました。

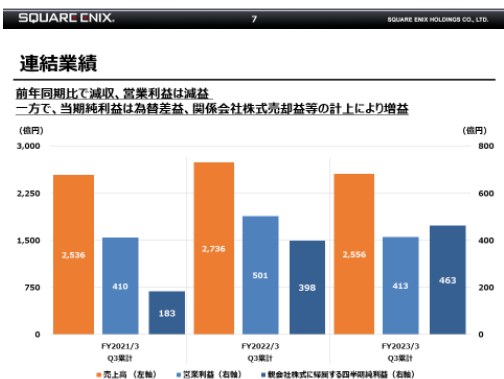
ライセンス/プロパティ等事業は、売上高 119 億円(前年同期比 15 億円増)、営業利益 28 億円(同 3 億円減)でした。有力 IP にかかる新規キャラクターグッズの販売が好調であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で増収減益となりました。

当第3四半期決算の概要は、以上の通りです。

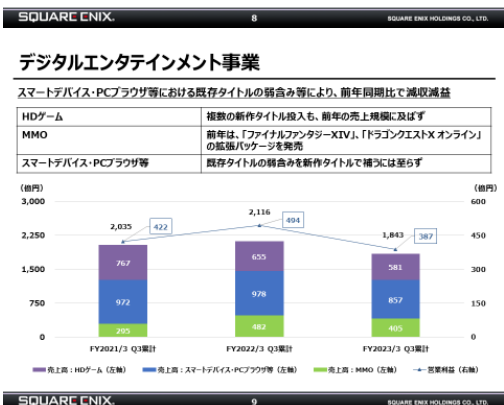
本資料に記載されている当社の計画、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直しを記述したものです。これらの記載は、本資料作成時点で入手可能な情報に依拠した、当社の経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見直しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見直しは、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見直しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見直しに比べ悪い結果となる場合もあります。本資料に記載されている将来の業績見直しに関する情報は、2023年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年2月3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。

社長の松田です。当第3四半期の概要等についてご説明します。

連結業績及び各事業の状況



当第3四半期の業績は、前年同期比で減収、営業利益が減益となった一方で、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となりました。



デジタルエンタテインメント事業については、前年同期比で減収減益となりました。

同事業の内訳については以下の通りです。

HDゲームは、昨年度の大型タイトル発売の反動減に加え、今期に発売した中小型規模の新作タイトルの多くが当社想定を下回ったこと等により前年同期比で減収となりました。

MMOは、当期に拡張パッケージの発売がなかったこと等により、前年同期比で減収となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等は、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、前年同期比で減収となりました。

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、2023年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年2月3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 -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>OUTRIDERS WORLDSLAYER</p> <p>2023年7月15日発売</p>	<p>LIVE A LIVE</p> <p>2023年7月15日発売</p>	<p>THE SAFFRON TRAIL</p> <p>2023年7月15日発売</p>
<p>THE GYPSY PALACE</p> <p>2023年7月15日発売</p>	<p>PlayStation 5/PlayStation 4</p> <p>2023年7月15日発売</p>	<p>FORSPOKEN</p> <p>2023年7月15日発売</p>
<p>CASTLES IN THE SKY</p> <p>2023年7月15日発売</p>	<p>CASTLES IN THE SKY</p> <p>2023年7月15日発売</p>	

当期におけるHDゲームの新作主要タイトルです。

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しております。

MMO：運営中のタイトル

<p>FINAL FANTASY XIV</p> <p>© 2010-2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. LOGO ILLUSTRATION © 2010 YOSHITAKA AMANO</p>	<p>DRAGON QUEST XI S</p> <p>© 2013-2023 ARMOR PROJECT/RO STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.</p>
---	--

MMOは、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しており、底堅く推移しています。

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-

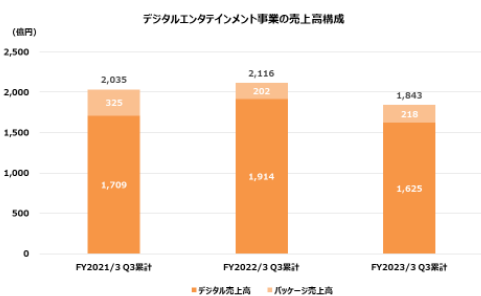
スマートデバイス・PCブラウザ等：Q4以降も複数の新作を継続投入予定

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）

2019年8月 FINAL FANTASY D	2019年12月 FINAL FANTASY D	2019年4月 FINAL FANTASY D	2019年9月 FINAL FANTASY D	2019年10月 FINAL FANTASY D	2019年10月 FINAL FANTASY D	2019年10月 FINAL FANTASY D
2017年6月 FINAL FANTASY D	2018年12月 FINAL FANTASY D	2019年7月 FINAL FANTASY D	2019年9月 FINAL FANTASY D	2019年11月 FINAL FANTASY D	2020年7月 FINAL FANTASY D	2020年10月 FINAL FANTASY D
2021年2月 FINAL FANTASY D	2021年12月 FINAL FANTASY D	2022年4月 FINAL FANTASY D	2022年6月 FINAL FANTASY D	2022年9月 FINAL FANTASY D		

スマートデバイス・PCブラウザにおける運営中の主なタイトル一覧です。

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。

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、2023年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年2月3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

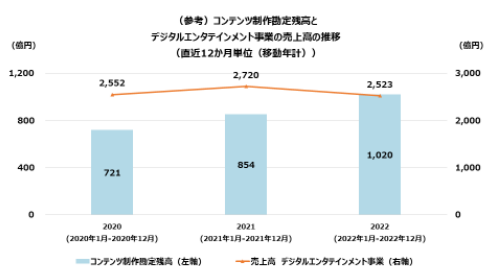
(単位:万本)

地域	2022年3月期 第3四半期累計実績			2023年3月期 第3四半期累計実績		
	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	83	277	360	184	228	412
欧米	475	1,793	2,268	252	791	1,043
アジア他	26	292	318	59	129	188
計	584	2,362	2,945	495	1,148	1,643

※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。

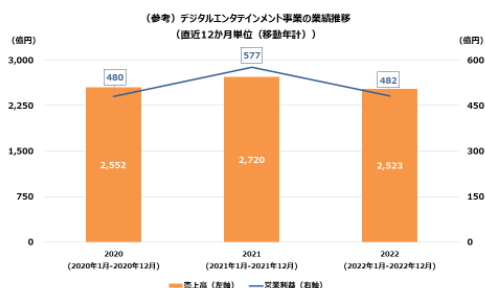
当第3四半期における地域別販売本数です。

デジタルエンタテインメント事業



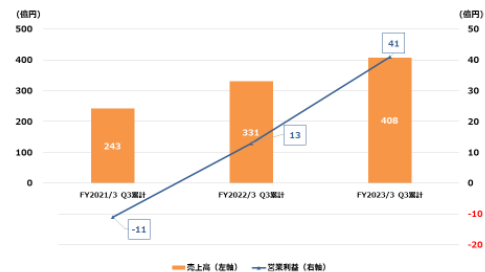
※コンテンツ制作費定率：直近12か月単位における各四半期期末の強気の平均値

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

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



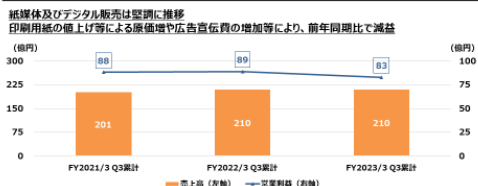
移動年計の数字です。

アミューズメント事業は、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となりました。

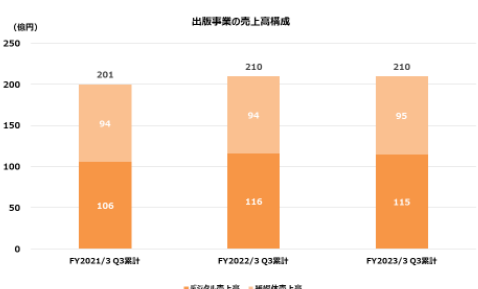
新型コロナウイルス感染症の感染拡大時に、固定費の削減を行ったことに加え、既存店舗への入場者数がコロナ禍前の水準に戻り始めたことで当事業の収益性が改善しました。今後のさらなる成長に期待しています。

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、2023年2月3日現在のものです。当社は、新たな情報や2023年2月3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。

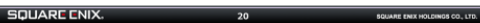
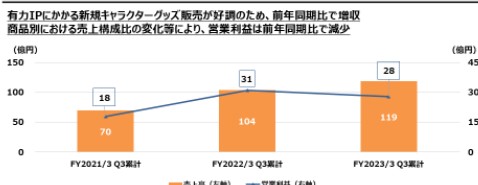
出版事業



出版事業 - デジタル/紙媒体売上高構成 -



ライセンス・プロパティ等事業



出版事業は、紙媒体及びデジタル販売が堅調に推移した一方で、営業利益は、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、前年同期比で減益となりました。

今後のさらなる成長には、デジタル販売の強化に加えて、Webtoon の活用や海外展開が重要であると考えています。

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・プロパティ等事業は、有力 IP にかかる新規キャラクターグッズの販売が好調のため、前年同期比で増収となりました。営業利益は、プロダクトミックスの変化等により、前年同期比で減益となりました。

最後に、当第 4 四半期及び来期 (2024 年 3 月期:以下同様) 以降の見通しについてご説明します。

2023 年 1 月 24 日に発売した「FORSPOKEN」は、レビューが厳しい結果となりました。しかし、パルクールやコンバット等のアクション面では高い評価も得ており、今後のゲーム開発につながる相応の成果も得られました。一方で、本作の販売状況は厳しく、2 月～3 月に発売を予定する新作タイトルの進捗次第ではあるものの、今期業績には相応のダウンサイドリスクになりうると考えています。

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ます。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、2023 年 2 月 3 日現在のものです。当社は、新たな情報や 2023 年 2 月 3 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。

当第2四半期の決算説明会にて、2023年3月期は中期業績目標を達成すべく、地固めの年度と位置付けている一方で、前期比での増収増益を目指すと申し上げましたが、現状に鑑みて、容易ではないと認めざるを得ません。

他方、来期以降のパイプラインは、未公表のタイトルも含め、非常に強力なラインナップとなっています。また、開発体制及びパブリッシング体制の見直しは、当期中に概ね完了する見込みです。現行の中期事業計画最終年にあたる2024年3月期を最高の形で締めくくべく、さらなる成長に向けた体制の整備は着実に整いつつありますので、今後の動向にご期待ください。

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3四半期決算説明会 質疑応答

日時 : 2023年2月3日(金) 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. 2024年3月期(来期:以下同様)は、複数の主力大型タイトル発売等により、成長を期待できる一方で、2025年3月期は反動減になるのではないかと懸念している。持続的な成長を実現させるために、どのような施策を考えているか？

A. 来年度に主力タイトルの発売が集中するわけではなく、2025年3月期以降も新作をバランスよく投入できるようパイプラインの編成を行っている。また、来年度以降にローンチするブロックチェーンゲームにも期待いただきたい。

Q. 今後の新作タイトルに関するプラットフォーム戦略を教えてください。

A. 従来のマルチプラットフォーム戦略を今後も推進してゆく。

Q. 1月に発売した「FORSPOKEN」は、当第4四半期業績にどの程度影響を及ぼしうるか？

A. 発売して間もないことに加え、今後予定しているプロモーション施策を受けた販売動向次第のため、現時点での定量的な回答は差し控える。

Q. 来期が中期業績目標の最終年度となるが、今後の業績見通し及び業績予想に関する開示方針は？

A. 中期業績目標に関しては、現状のパイプラインに鑑み、相応の自信を持っている。今後の業績予想における開示の在り方に関しては、現在社内で検討中である。