

SQUARE ENIX

2017
ANNUAL REPORT

2017年3月期 アニュアルレポート

企業理念

最高の「物語」を提供することで、世界中の人々の幸福に貢献する。

企業理念とは、私共の目的、当社の存在意義のことです。

お客様皆様には、それぞれの幸福の形があります。

私共は、上質のコンテンツ、サービス、商品をお届けし、お客様ご自身に素晴らしい物語、すなわち思い出を作っていただくことで、皆様のかけがえのない幸福のお手伝いができればと願っています。

経営指針

企業理念を実行するうえで、以下のポリシーを重視してグループ経営を推進してまいります。

1. 最高のエンタテインメントをお届けする企業を志向する。

ゲーム、アミューズメント、出版、マーチャндаイジングなどのコンテンツ・サービスの提供を通じて、お客様に常に最高のエンタテインメントをお届けするよう努めてまいります。

2. 革新性・創造性を重視する。

新しい表現やアイデアを産み出し、いまだかつてなかったような体験を創り出すことによって、お客様の期待を超えるコンテンツ・サービスを提供してまいります。このような不断の取り組みが、我々の存在価値であり、ブランド価値であると考えております。

3. 環境変化に敏感かつ柔軟に対応する。

我々を取り巻く事業環境は、刻々と変化しています。そのような変化を敏感に察知し、我々のコンテンツ・サービスの内容・形態やビジネスモデルを柔軟に対応させ、さらには、変化そのものを先取りすることで、面白さと楽しさを追求してゆきます。

4. 協調的かつ競争的な企業文化を醸成する。

当社のコンテンツ・サービスは、チームワークの賜物であり、チーム一丸となった協力なしには成し遂げられません。一方、お互いに切磋琢磨し、能力を高め合っていくことも重要です。このような「競争ある協調」を促進するような企業文化を育ててまいります。

CONTENTS

01 財務ハイライト

02 株主の皆様へ

11 役員

12 特集：DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES

18 事業の概況

22 コーポレート・ガバナンスの状況等

26 財務セクション

67 会社データ

68 株式データ

見直しに関する注意事項

このアニュアルレポートに記載されている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスおよび連結子会社（以下スクウェア・エニックス・ホールディングス）の現在の計画、見直し、戦略、確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見直しです。これらの情報は、現在入手可能な情報から得られたスクウェア・エニックス・ホールディングスの経営者の判断に基づいており、リスクや不確実性が含まれています。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見直しとは大きく異なることをご承知おきください。

実際の業績に影響を与えるリスクや不確実な要素には、以下のようなものが含まれます。(1) 国内および海外の経済事情、特に消費動向、(2) 為替レート、特にスクウェア・エニックス・ホールディングスが海外事業を展開している米ドル、ユーロまたはその他の通貨と円とのレート、(3) デジタルエンタテインメント分野における顕著かつ継続的な新製品の導入と急速な技術革新、顕著かつ主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする激しい競争にさらされた市場の中で、顧客に受け入れられる製品やサービスをスクウェア・エニックス・ホールディングスが開発し続けていく能力などです。ただし、実際の業績に影響を与える要素はこれらに限定されるものではありません。

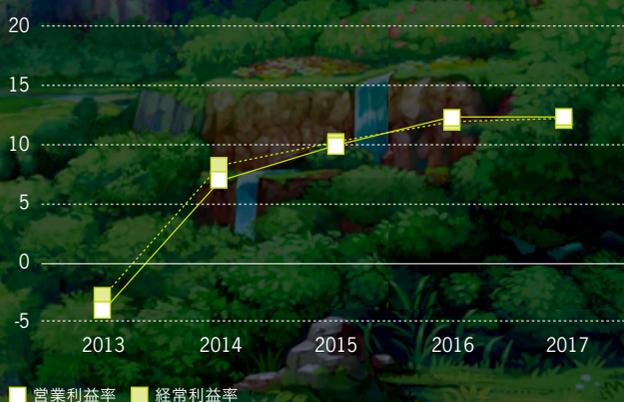
財務ハイライト

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
3月31日に終了した事業年度

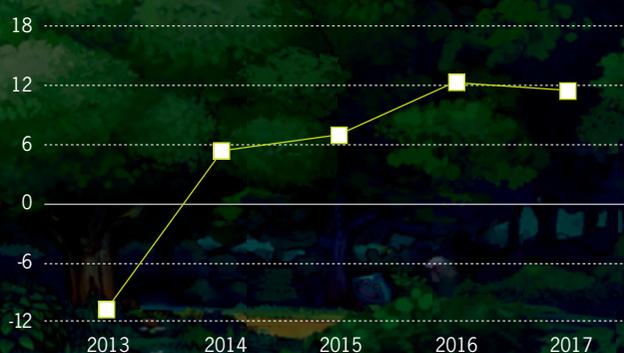
	2013	2014	2015	2016	百万円 2017	千米ドル 2017
年間						
売上高	¥ 147,981	¥ 155,023	¥ 167,891	¥ 214,101	¥ 256,824	\$2,289,188
営業利益(又は営業損失)	△6,081	10,543	16,426	26,018	31,295	278,952
経常利益(又は経常損失)	△4,378	12,534	16,984	25,322	31,128	277,466
親会社株主に帰属する当期純利益 (又は親会社株主に帰属する当期純損失)	△13,714	6,598	9,831	19,884	20,039	178,620
期末現在						
総資産	¥ 202,509	¥ 216,617	¥ 211,938	¥ 232,731	¥ 243,859	\$2,173,626
純資産	121,636	127,676	155,314	168,783	181,904	1,621,392
					円	米ドル
1株当たり金額						
当期純利益(又は当期純損失)	¥△119.19	¥ 57.28	¥ 84.34	¥ 163.04	¥ 164.20	\$ 1.46
純資産	1,043.62	1,095.78	1,267.24	1,376.93	1,485.56	13.24
						%
主要経営指標						
営業利益率	△4.1%	6.8%	9.8%	12.2%	12.2%	
経常利益率	△2.9	8.1	10.1	11.8	12.1	
自己資本当期純利益率	△10.7	5.4	7.0	12.3	11.5	
自己資本比率	59.3	58.3	72.9	72.2	74.4	

米ドルの表示は、便宜上2017年3月31日現在の為替レート1米ドル=112.19円を使用して換算しています。

営業利益率/経常利益率(%)



自己資本当期純利益率(%)





代表取締役社長
松田 洋祐

平素はスクウェア・エニックスグループの経営にご理解とご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。おかげさまで2017年3月期は、売上高、営業利益、経常利益、当期純利益すべてにおいて、過去最高を更新することができ、今後の一層の成長に向けての基盤をより強固にすることができました。以下、各事業の状況と今後の展開についてご説明申し上げます。

各事業の概況

デジタルエンタテインメント事業

2017年3月期のデジタルエンタテインメント事業は、売上高1,990億円、営業利益333億円と2016年3月期と比べて増収増益となりました。HD (High-Definition: ハイディフィニション) ゲームにおいては、「ファイナルファンタジーXV」、PlayStation®4版「Rise of the Tomb Raider」、「Deus Ex: Mankind Divided」、「NieR:Automata」といった大型タイトルが収益に大きく貢献しました。「ファイナルファンタジーXV」は、「ファイナルファンタジー」シリーズ本編の最新作として、2016年11月29日に全世界同時発売をいたしました。おかげさまで世界的な大ヒットとなり、世界中のゲームファンの皆様に楽しんでいただくことができました。発売後もDLC (Downloadable Content: ダウンロードコンテンツ) の配信やアップデートを行うことにより、長期にわたってより多くの皆様に遊んでいただけるような取り組みを続けています。また、「Rise of the Tomb Raider」は、2016年3月期にXbox One / Xbox 360版を先行発売、続いてWindows版を発売し、2017年3月期はPlayStation®4版を発売したものです。世界的にも非常に高い評価をいただき、「Deus Ex: Mankind Divided」とならんで当社グループ製品のクオリティの高さを示した作品となりました。また、2017年2月に発売した「NieR:Automata」は、当初の想定を大きく上回る世界的なヒットとなり、日本のゲームの品質が高いことを世界に再認識させるだけでなく、今後のフランチャイズとしての大きな展開を期待させる作品となりました。



ファイナルファンタジーXV
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN:
TETSUYA NOMURA



Rise of the Tomb Raider
Tomb Raider ©2016 Square Enix Ltd. Published
by Square Enix Co., Ltd.



Deus Ex: Mankind Divided
Deus Ex: Mankind Divided © 2017 Square Enix Ltd.
All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal.

MMO (Massively Multiplayer Online: 多人数同時参加型オンラインゲーム) は、「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストX」とも安定的な運営に努めてきました。このような安定運営に加えて、「ファイナルファンタジーXIV」では、2016年12月に拡張版「紅蓮のリベレーター」の発売日を発表したことから課金会員数が伸長しました。なお、2017年6月の同拡張版発売にあたっては、2013年8月の「新生エオルゼア」のサービス開始以来最高の課金会員数を記録するという快挙をなしてあげています。また、「ドラゴンクエストX」も2018年3月期中の拡張版の発売を予定しており、MMOビジネスは収益の安定に大きく貢献しています。



ファイナルファンタジーXIV
© 2010 - 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ドラゴンクエストX オンライン
©2012-2017 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

スマートデバイス、PCブラウザゲーム等は、2017年3月期前半は苦戦しましたが、後半は自社IP (Intellectual Property: 知的財産) タイトルを中心にヒット作を提供することができ、前半の遅れを取り戻しました。「日本のモバイルゲーム市場は成熟した」と巷間よくいわれますが、「成熟」は「停滞」や「衰退」ではありません。モバイル端末、なかんずくスマートフォンは、ゲームデバイスとして既に確固たる地位を確立しており、ユーザーの皆様がスマートフォンでゲームをするのが当たりまえの光景になったということにすぎません。またゲームタイトルも、新旧取り混ぜて多数のタイトルが提供され、ゲームファンの皆様の選別も厳しくなっています。お客様のプレイ時間の奪い合いは激しさを増し、お客様のスマートフォンの画面に席を占めるための競争は一層苛烈になってきています。これは、魅力ある面白いゲームでなければ生き残れないという、極めて当たりまえのことであり、いよいよゲーム会社の力量が試される時代となった、それが「成熟」ということであると理解しています。2018年3月期は、2017年3月期の反省も踏まえ、私たちの強みを活かしたより一層洗練したゲームをお届けすることにより、スマートデバイス、PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいて、1,000億円を超える売上高を目指してゆきます。



アミューズメント事業

2017年3月期のアミューズメント事業は、売上高427億円、営業利益36億円と安定的に推移しました。新規アーケードタイトルにつきましても、「ガンズリンガー ストラトス3」、「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル ~after school ACTIVITY~」等の新作を投入し、お客様から好評をいただきました。また、2016年9月には、池袋にパブリックビジョンを配した大型店舗・タイトーステーション池袋西口店をオープンし、同時に開設したカフェ「STORIA」とともに、ゲーム体験の新たな発信基地としてお客様から多くの支持を集めています。さらに2018年3月期は、博多にチームラボ株式会社と協業して新たな形態の店舗を開設するなど、アーケード店舗の進化をお客様にご覧に入れたいと考えています。



ガンズリンガー ストラトス3

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル
~after school ACTIVITY~

© 2013 プロジェクトラブライブ!

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

*「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル ~after school ACTIVITY~」は、株式会社ブシロードとの共同開発です



出版事業

2017年3月期の出版事業は、売上高100億円、営業利益24億円と出版業界全体が苦戦する中、当社においても大型作品の終了やアニメ化作品の端境期にもかかわらず、増収増益となりました。また、数年前より進めてきたデジタル販売がいよいよここに至り伸びてきており、出版事業全体に占めるデジタル販売比率は15%を超えてきています。お客様のペーパーメディア離れは明らかであり、電子書籍化・デジタルメディア対応は不可逆的な流れです。出版事業者として、こういったお客様のリーディングスタイルの変化に対応することは必須であり、在庫、返品問題の解消等デジタルメディアならではの事業特性を活かした構造転換は待たないとなっています。当社としても2017年3月期は従来の電子書籍に加え、「マンガUP!」というアプリを新たに配信することで、お客様の利便性をさらに高め、新規購入につなげてゆく試みを行いました。また、「ヴァニタスの手記」、「八雲さんは餌づけがしたい」、「ハッピーシュガーライフ」等、今後に期待できる作品が多々出てきています。常々申し述べているとおり、出版は新たなコンテンツの畑です。日本の漫画・アニメは世界的にも大きな評価を受けている強力なIPです。それを生み出すのが出版事業であり、それをこのデジタル時代にいかに多面的に展開してゆかが重要な戦略となります。出版ビジネスの外縁を従来のコミック販売に限ることなく、より広く捉えることで、一層の収益拡大を追求してゆきます。

ライセンス・プロパティ等事業

2017年3月期のライセンス・プロパティ等事業は、売上高64億円、営業利益21億円と、増収増益で終了しました。ライセンス・プロパティ等事業は、当社のオリジナル商品を補完強化する重要な事業ですが、2017年3月期はドラゴンクエスト30周年を記念した商品・サービスの販売、「ファイナルファンタジーXV」関連商品が特に好調で、収益を大きく伸ばすことができました。また、2016年10月に秋葉

原に開設した「SQUARE ENIX CAFE」は、想定を大きく上回る来店客数を記録し、多くのお客様にタイトル関連グッズをお買い上げいただいています。「SQUARE ENIX CAFE」は当社公式ショップとしての商品販売のみならず、当社製品・サービスにかかる重要な情報発信基地として機能することを期待しています。これからもより多くのお客様にご来店いただくべく、商品・サービスの充実に努めてゆきます。

これからの事業展開

ゲーム業界を取り巻く環境は日々大きく動いています。そのような状況下で、持続的な成長を実現してゆくためのこれからの事業展開についてご説明申し上げます。

デジタルダウンロード販売の強化

ゲームコンテンツの購入方法は今大きく変化しています。ユーザーの皆様の購買行動は、パッケージでの購入からデジタルダウンロードによる購入へ大きくシフトしており、「ファイナルファンタジーXV」の北米でのデジタルダウンロード購入比率は20%を上回りました。また、「NieR:Automata」は全世界で30%を超える高いデジタルダウンロード購入比率となっています。HDゲームの販売においては、デジタル販売比率の向上が収益性の改善に大きく寄与します。欧米のメガパブリッシャーは、デジタルダウンロード販売を強力に推し進めることによりその収益性を大きく改善させています。一方、当社はまだここが十分であるとはいえず、デジタル販売比率の向上によるマージンの改善余地は大きいものがあります。お客様の購買特性に合わせた商品のご案内、リコメンデーション等、いかにスムーズに当社製品をご購入いただくかが極めて重要であり、今後販売サイトの改修も含めた様々な施策を行ってゆきます。

マルチプラットフォーム展開

私たちコンテンツプロバイダーにとって、コンテンツを提供する場であるプラットフォームが増えることは好ましいことです。家庭用ゲームの分野においては、2017年3月に「Nintendo Switch」が発売され、その普及台数を急速に伸ばしています。マイクロソフトも「Xbox One X」を今秋発売することを発表しており、2017年のホリデーシーズンに向けて家庭用ゲーム市場が一層の盛り上がりを見せるものと期待されます。また、モバイル分野においても、2020年に向けていよいよ5G（第5世代移动通信システム）が導入される見込みであり、通信環境が劇的に進化することが期待されます。

VR(Virtual Reality:仮想現実)／AR(Augmented Reality:拡張現実)も対応デバイスの小型化・軽量化が進むであろうことに加え、モバイル環境での利用が進むことによって新たなコンテンツ展開やサービス展開が期待できます。

現在、モバイルコンテンツはネイティブアプリ全盛ですが、これからの5Gの世界においては、HTML5等によるブラウザの復権や本格的なクラウドゲーミングの実現が期待できます。当社も今般、ヤフー株式会社様が提供する「Yahoo!ゲーム ゲームプラス」に協力・参加することにより、古くて新しいプラットフォームとしてのブラウザに積極的に対応してゆきたいと考えているところです。

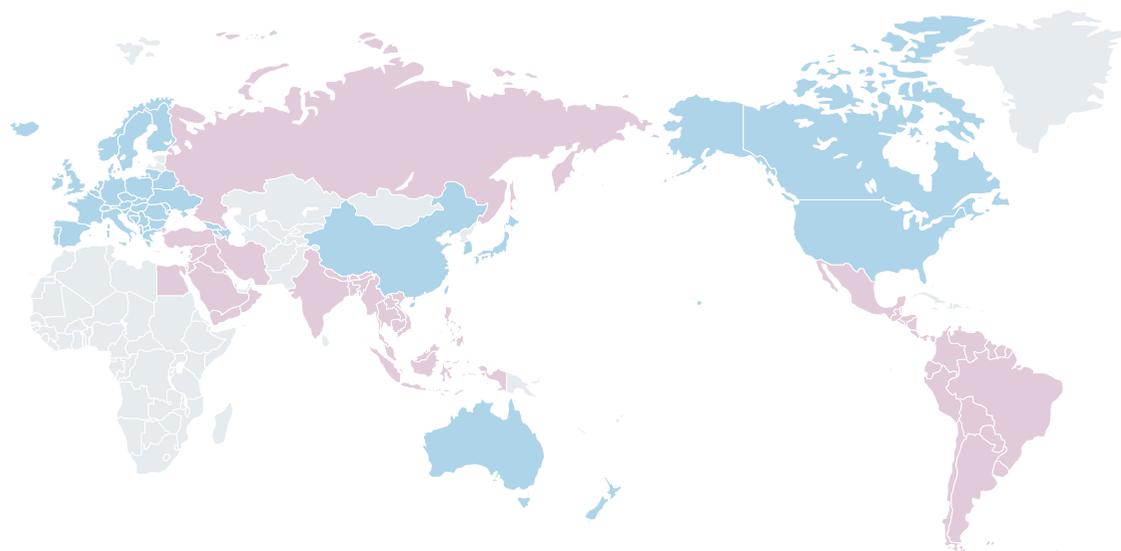
このように、ゲームプラットフォームは日々進化し、過去には動作しなかったコンテンツが新しいプラットフォームで動作する、提供できるということがどんどん起こっています。このような状況は、コンテンツ資産を数多く所有する私たちコンテンツプロバイダーにとっては歓迎すべきことです。より多くのお客様に、より簡単に私たちのコンテンツを遊んでいただける時代が到来しています。従いまして、当社はコンテンツをあらゆるプラットフォームに提供することを原則とし、お客様の様々なライフスタイルに合わせてコンテンツを楽しんでいただくことを実現してゆきます。

地域展開

当社製品の販売地域やサービス地域をいかに拡大してゆくかが重要なテーマであることは論を俟ちません。モバイルゲームにおいては、2017年3月期に「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」や「キングダム ハーツ ユニオン クロス」などが北米市場で一定の数字を達成できたのは大きな成果でした。モバイルゲームの市場は、日本、北米、中国で全世界市場の7割超を占めると言われています。この3大市場において、いかに当社のプレゼンスを高めるかが重要です。特に北米市場では、私たちは今までなかなか見るべき成果を得られませんでした。2017年3月期の上記タイトルの

デジタルエンタテインメント事業海外展開

- 今後、開拓を狙う新興市場
- 既に事業活動を行っている市場





成功により、今後のタイトル投入に可能性を見出すことができました。2018年3月期も複数タイトルのローンチを計画しており、北米市場での地歩を固めてゆきたいと考えています。

また、2017年2月には「India Gaming Show 2017」に出展しました。インドは経済成長が著しく、また莫大な若年人口を有しており、これからのゲーム市場として大きな可能性を秘めています。インドにおいては、私たちはこれまでグローバルな開発体制の一拠点としてゲームアセットの開発等の委託先として現地企業と取引を行ってきましたが、いよいよ消費市場としてこれを見るべき時期に至ったと考えています。今後通信インフラや決済システムが急ピッチで整備されるに従い、インドがゲーム消費市場として大きく立ち上がるものと期待されます。それを見据えて改めてインド進出を実現してゆきます。

Game as a Service, Game as Media

昨今、HDゲームの分野において「Game as a Service」というコンセプトがよく言われるようになってきました。シングルプレイゲームが主でマルチプレイが従であった時代から時を経て、最近ではマルチプレイを主体に長期にわたってゲームを楽しんでもらおうというゲームデザインが主流になってきています。マルチプレイや「Game as a Service」という言葉自体は以前からあったものですが、より長期にわたるユーザーエンゲージメントを強く意識したゲームデザインを志向するものとして用いられています。私たちも、発売してお客様に一度プレイしていただいたら終わりではなく、より楽しくより長くプレイしていただけるようなゲームデザインを意識したゲーム開発を行うよう努めます。これによってお客様の満足度をさらに高め、ゲーム自体のライフタイムバリューをさらに向上させてゆきます。

また、近年ゲーム配信が大きなトレンドになってきています。ゲームをプレイするのみならず他のプレイヤーのゲームプレイを観戦するというようなお客様が世界的に増えてきています。ゲームを楽し



むためには、必ずしも実際にゲームをプレイする必要はありません。プロゲーマーの高度なプレイや配信者のユニークな放送などを視聴して楽しむこともゲームのひとつの楽しみ方です。ネット配信環境が格段に進化することにより、ゲームプレイの視聴自体がひとつの大きな娯楽となってきています。eスポーツ観戦者が存在してこそ初めて意味を持つものです。このようにゲーム観戦の規模が大きくなってくると、それ自体がメディアとしての価値を持つようになってきます。ゲームのメディア化は急速に進んでいます。当社としてもこの分野には大きな関心を持っており、これを実際の事業に積極的に取り込んでゆきたいと考えています。

最後に

2017年3月期は、売上高、各段階利益とも過去最高となりましたが、これは既に過去のものであり、これからの成長の通過点にすぎません。当社を取り巻く事業環境は日々変化してとどまるところを知りません。このような変化を大きなチャンスと捉えて、さらなる成長を目指してゆきます。

株主の皆様の変わらぬご支援をお願い申し上げます。

代表取締役社長

松田 洋祐

松田 洋祐

役員

2017年6月23日現在

取締役



代表取締役社長
松田 洋祐



取締役
フィリップ ティモ ロジャース



取締役
本多 圭司



取締役
千田 幸信



取締役^{*1}
山村 幸広



取締役^{*1}
西浦 裕二

監査役

常勤監査役^{*2}
小林 諒一

監査役^{*2}
松田 隆次

監査役^{*2}
豊島 忠夫

名誉会長

福嶋 康博

*1 取締役 山村幸広及び西浦裕二は、会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

*2 監査役 小林諒一、松田隆次及び豊島忠夫は、会社法第2条第16号に定める社外監査役です。

DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES



PlayStation®4版



ニンテンドー3DS™版



「ドラゴンクエスト」シリーズ

2016年に発売30周年を迎えた「ドラゴンクエスト」シリーズ。同シリーズは、1986年にファミリーコンピュータ用ソフト『ドラゴンクエスト』の発売以来、全世界で累計7,100万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成している人気のロールプレイングゲームです。3Dマップの採用、ワイヤレス通信を使った「すれちがい機能」の搭載、クラウド対応など、最新技術を用いた新しい遊びの創造に挑戦をしているタイトルです。

**全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数**

7,100万本以上

(2017年6月30日現在)

©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2012-2017 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2015, 2016, 2017 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2017 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



©2016, 2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
Marvelous/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2015-2017 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

FINAL FANTASY

「ファイナルファンタジー」シリーズ

「ファイナルファンタジー」シリーズは、2017年に発売30周年を迎えます。最先端の映像技術と独特の世界観、豊かなストーリー性で、世界中のお客様から高い評価を得ており、1987年の第1作発売以来、全世界で累計1億3,500万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成しています。シリーズ最新作『ファイナルファンタジーXV』は、シリーズ最多となる12言語に対応し、また、フルCG映像作品、アニメ、スマートフォン向けゲームの展開も行っていきます。



© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION: © 2017 YOSHITAKA AMANO



© 2010 - 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ファイナルファンタジー30年の歩み

1987 [FC]

ファイナルファンタジーI

光の力を授かった4人の戦士は、世界を覆う闇に立ち向かう

1990 [FC]

ファイナルファンタジーIII

クリスタルに選ばれた、少年たちの旅

1992 [SFC]

ファイナルファンタジーV

風の異変をきっかけに、戦士たちは世界を守る旅に出る

1997 [PS]

ファイナルファンタジーVII

星をおびやかす因縁の敵を追って広い世界へ



1988 [FC]

ファイナルファンタジーII

強大な帝国に立ち向かう、反乱軍の若者たち

1991 [SFC]

ファイナルファンタジーIV

内なる葛藤を抱えたまま、青年は世界を守るべく剣を取る



1994 [SFC]

ファイナルファンタジーVI

魔導の力をめぐり大きな運命が動きはじめる

1999 [PS]

ファイナルファンタジーVIII

少女は魔女になり、愛を知った少年は騎士となる

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



©KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
ILLUSTRATION: ©2017 YOSHITAKA AMANO

ファイナルファンタジーXII
FINAL FANTASY XII
THE ZODIAC AGE



©2006, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



日本版

©2015 - 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by Alim Co., Ltd.
ILLUSTRATION/©2014, 2015 YOSHITAKA AMANO



グローバル版

©2015 - 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved. Developed by gumi Inc.
ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO



日本版



グローバル版

©2015 - 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

2000 [PS]
ファイナルファンタジーIX
戦乱の野望渦巻くなかで
生きる意味を探す者たち

2002 [PS2]
ファイナルファンタジーXI
まだ見ぬ地平を求めて、
冒険者はヴァナ・ディールに羽ばたく

2009 [PS3]
ファイナルファンタジーXIII
双対する世界の真実に触れた時、
人は定められし宿命と対峙する



2016 [PS4/Xbox One]
ファイナルファンタジーXV
仲間たちとの絆に支えられた
選ばれし王の旅路



2001 [PS2]
ファイナルファンタジーX
死の螺旋にとらわれた
世界で少年は少女と出会う



2006 [PS2]
ファイナルファンタジーXII
過去を断ち切るため、
少年たちは戦乱の時代を駆ける

2010 [PC]
ファイナルファンタジーXIV
母なる石の導きを受け
混迷の時代を切り開く光の戦士たち

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数
1億3,500万本以上
(2017年6月30日現在)

©2001 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

©2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

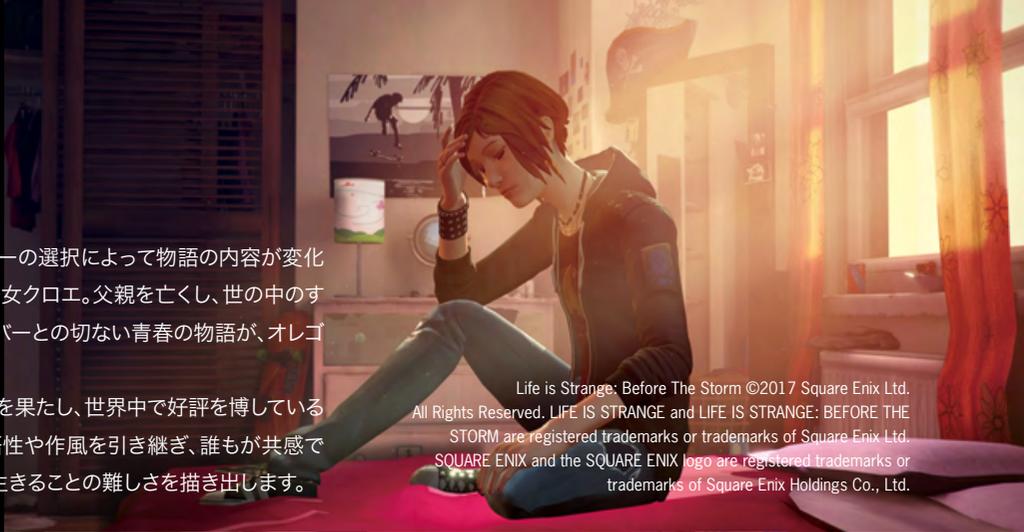
LIFE IS STRANGE

BEFORE THE STORM

Life is Strange: Before The Storm

「Life Is Strange: Before The Storm」は、プレイヤーの選択によって物語の内容が変化するアドベンチャーゲームです。主人公は16歳の不良少女クロエ。父親を亡くし、世の中ofすべてに嫌気がさしている彼女と、同級生レイチェル・アンバーとの切ない青春の物語が、オレゴン州の田舎町を舞台に展開します。

本作は、英国アカデミー賞や日本ゲーム大賞などで受賞を果たし、世界中で好評を博している「Life Is Strange」の前日譚です。高く評価された物語性や作風を引き継ぎ、誰もが共感できる等身大の16歳の視点で、現代社会が抱える問題や生きることの難しさを描き出します。



Life is Strange: Before The Storm ©2017 Square Enix Ltd. All Rights Reserved. LIFE IS STRANGE and LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

DEUS EX

MANKIND DIVIDED



©2017 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal. Deus Ex: Mankind Divided, Eidos-Montréal, and the Eidos logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. All other trademarks are property of their respective owners.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

「DEUS EX: MANKIND DIVIDED」は、2000年に発売され、数百万本の売上を誇る人気TVゲームシリーズの最新作であり、非常に高い評価をいただいた「DEUS EX: HUMAN REVOLUTION」の続編です。「DEUS EX: MANKIND DIVIDED」は、シリーズの特徴であるシナリオ選択型アクションRPGゲームを踏襲しており、プレイヤーを魅了します。

NieR:Automata

これは呪いか。それとも罰か。「NieR:Automata」は、スクウェア・エニックスがプロデュース、プラチナゲームズが開発を手掛けるアクションRPGです。舞台は、宇宙人が繰り出す「機械生命体」の圧倒的戦力を前に、人類が月へと敗走している遙か未来。プレイヤーは、新たに組織されたアンドロイド部隊「ヨルハ」所属の「2B」となり、地球奪還のための熾烈な戦いに身を投じることになります。単なるエンターテインメント作品にとどまらない、さまざまな感情をかき立てる物語を、滑らかな描画のオープンワールドで体験できます。



©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY

2016年5月に誕生30周年を迎えた「ドラゴンクエスト」シリーズと、2017年12月に30周年を迎える「ファイナルファンタジー」シリーズ。「いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY」は、両シリーズの30周年を記念する夢のコラボ作品です。

©2017 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. DRAGON QUEST characters: ©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX FINAL FANTASY characters: ©SQUARE ENIX CHARACTER ILLUSTRATION: SHIRO AMANO

LOST SPHEAR

©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Tokyo RPG Factory.

BATTLE INFO

攻撃に火属性を付与する
 攻撃に光属性を付与する
 全属性の与ダメージ+15%
 ※単体の敵への攻撃ヒット時に与ダメージ+15%

17 HIT BONUS



©2016-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.



©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. / GREE, Inc. All Rights Reserved.



©2016, 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

魔法陣 MAGICAL CIRCLE ガルガル2



©Hiroyuki Eto/SQUARE ENIX



©TAITO CORPORATION 1996,2017 ALL RIGHTS RESERVED.

JR東日本商品化許諾申請中

電車でGO!!
DENSHADE GO!!

事業の概況

当社グループは、報告セグメントを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、出版事業、及びライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は2,568億24百万円(前年同期比20.0%増)、営業利益は312億95百万円(前年同期比20.3%増)、経常利益は311億28百万円(前年同期比22.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は200億39百万円(前年同期比0.8%増)となりました。

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



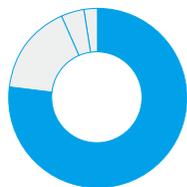
出版事業



ライセンス・プロパティ等事業



デジタルエンタテインメント事業



2017年3月期売上高構成比

77.0%

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。

当連結会計年度は、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「ファイナルファンタジーXV」、PlayStation®4版「Rise of the Tomb Raider」などの複数の大型新作を発売したほか、過去に発売したタイトルのダウンロード販売なども好調だったため、売上高・営業利益とも前年同期よりも大幅に増加しました。

多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲームにおいては、前年同期に拡張版ディスクの発売があったことから、当連結会計年度の売上高・営業利益とも前年同期比で大幅に減少しておりますが、課金収入は安定的に推移しております。

また、スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいて、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「星のドラゴンクエスト」、「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」等、従来のタイトル群が好調に推移したことに加えて、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「キングダム ハーツ ユニオンクロス」等の海外展開が収益に寄与しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は199,016百万円(前年同期比25.2%増)となり、営業利益は33,310百万円(前年同期比21.3%増)となりました。



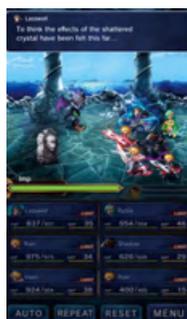
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



Tomb Raider ©2016 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Co., Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.



©2015 - 2017 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



©2015 - 2017 SQUARE ENIX
CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by gumi Inc.
ILLUSTRATION:
©2014 YOSHITAKA AMANO

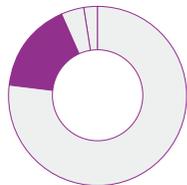


©2014 - 2017 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.
Developed by Cygames, Inc.



©Disney
Developed by SQUARE ENIX

アミューズメント事業



2017年3月期売上高構成比

16.6%

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

当連結会計年度は、「ガンスリンガー ストラトス3」、「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル ~after school ACTIVITY~」などのアミューズメント機器の販売が好調であった他、効率的な店舗運営に努め、業績は堅調に推移しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は42,757百万円(前年同期比3.9%増)となり、営業利益は3,669百万円(前年同期比8.0%減)となりました。



©TAITO CORPORATION 2016
ALL RIGHTS RESERVED.



©2016 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



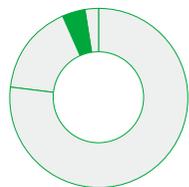
「グルーヴコースター 3EX ドリームパーティー」
©TAITO CORPORATION 1978, 2017
ALL RIGHTS RESERVED.



© 2013 プロジェクトラブライブ!
© SQUARE ENIX CO., LTD. © KLabGames
© bushiroad All Rights Reserved.

*「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル ~after school ACTIVITY~」は、株式会社ブシロードとの共同開発です

出版事業



2017年3月期売上高構成比

3.9%

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。

当連結会計年度は、デジタルエンタテインメント事業で発売した大型タイトルのゲームガイドブックの販売は好調でしたが、他のコミック単行本等の売上が減少しました。

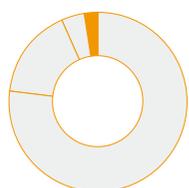
当事業における当連結会計年度の売上高は10,041百万円(前年同期比0.7%増)となり、営業利益は2,429百万円(前年同期比7.1%増)となりました。



「Gファンタジー」
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
「ばらかもん」
©Satsuki Yoshino/SQUARE ENIX
「黒執事」
©Yana Toboso/SQUARE ENIX

「ファイナルファンタジーXV アルティマニア -シナリオSIDE-」
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA.
「ガンガンONLINE」
©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
「咲-Saki-」
©Ritz Kobayashi/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業



2017年3月期売上高構成比

2.5%

主として当社グループ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。

当連結会計年度は、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック等の販売・許諾等が堅調に推移しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は6,451百万円(前年同期比41.9%増)となり、営業利益は2,150百万円(前年同期比41.7%増)となりました。



「FINAL FANTASY XV
PLAY ARTS改 ノクティス・ルシス・チェラム」
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

「ドラゴンクエストX スライム柄の傘」
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



「SQUARE ENIX CAFE」
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

「FINAL FANTASY Trading Cardgame Opus I」
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



1. コーポレート・ガバナンスの状況

①企業統治の体制の概要及び当該体制を採用する理由

当社は、企業統治形態として、監査役制度を採用しております。監査役の半数以上を社外監査役で構成することにより監視機能を強め、経営の健全性の維持を図ることとしております。さらに、決裁権限規程に定める客観的基準のもとに、会社経営方針を決定する取締役会と業務執行に係る個別の意思決定を行う会議体とを明確に区分しております。これにより、経営判断及び業務執行の適正化・効率化に努めております。

当社は、取締役6名（うち社外取締役2名）及び監査役3名（うち社外監査役3名、常勤監査役1名）が在任しております。取締役の任期は、指名委員会等設置会社と同様、1年としております。

「取締役会」は、原則として月1回開催し、社外取締役を含めた各取締役による検討・意見交換などにより相互牽制機能を十分に高めつつ、活性化が図られております。また、役員報酬制度の基本方針並びに取締役及び監査役候補者の指名基準の基本方針に関する事項につき、取締役会の諮問機関として答申を行うため、「報酬・指名委員会」を任意に設置し、経営の客観性と透明性の確保が図られております。

「監査役会」は、原則として月1回開催し、監査計画に基づいて会計監査及び業務監査を実施しております。また、監査役は取締役会に出席し、取締役の職務執行状況に対する監査が行われております。

当社は、取締役会において、「内部統制システム構築に関する基本方針」を決議し、これを維持・推進することで、監査・監督機能の徹底を図り、業務執行が法令及び定款に適合することを確保するとともに、取締役の職務執行の効率化を推進しております。

さらに、コンプライアンス体制の徹底を図るため、「経営指針」及び「行動規範」においてコンプライアンスの重要性を明確化するとともに、内部統制委員会及び内部通報制度を設置することにより、全社的なコンプライアンスの取り組みを横断的に統括しております。また、効率的業務遂行の基盤である情報システムの管理・運営に関しては、情報システム運営委員会を設置し、情報システム全般を統制しております。

なお、リスク管理体制の徹底を図るため、内部部門の強化並びに内部統制委員会及び内部通報制度を設置することにより、全社的なリスク管理の取り組みを横断的に統括しております。

当社は、当社の子会社の業務の適正を確保するため、「関係会社管理規程」を制定し、当社の子会社に対し、当該会社の当社グループにおける重要性及び会社規模に応じた適正な管理・監督を行っております。当該規程に基づき、当社の子会社の経営状況その他の重要な情報について報告を求めるとともに、主要なグループ会社においては、月次及び随時の報告会を開催するなどの方法により、グループ会社の経営状況を適時把握し、必要な措置を適時的確に行うこととしております。

②内部監査及び監査役監査の組織、人員及び手続並びに内部監査、監査役監査及び会計監査の相互連携

内部監査については、監査室（社長直轄組織として設置。現状2名）があり、監査役会及び監査法人と相互に情報を共有しながら、重要性和リスクを考慮し、グループ会社を含んだ社内管理体制を定期的にチェック、検討・評価（内部評価）を行い、社長に対し報告及び提言を行っております。

監査役監査については、監査役3名（うち社外監査役3名）が確認しております。

小林諒一氏は、複数の会社における役員の経験によって培われた豊富な経験と高い見識を有していることから、社外監査役に選任しております。取締役会及び監査役会においても、適宜必要な発言を行っております。

松田隆次氏は、過去に社外取締役又は社外監査役となること以外の方法で会社経営に関与された経験はありませんが、弁護士の資格を有するとともに、財務及び会計に関する相当程度の知見を有していることから、社外監査役に選任しております。取締役会及び監査役会においても、適宜必要な発言を行っております。

豊島忠夫氏は、過去に社外監査役となること以外の方法で会社経営に関与された経験はありませんが、公認会計士の資格を有し、財務及び会計に関する相当程度の知見を有していることから、社外監査役に選任しております。

会計監査については、⑥に記載のとおりであります。

監査役と監査法人との相互連携については、各四半期及び本決算時の年4回、報告及び意見交換を行うほか、適宜、意見交換の場を設定し、その内容を監査業務に反映しています。

なお、これらの監査については、取締役会及び内部統制委員会等を通じて内部統制部門の責任者に対して適宜報告がなされております。

③会社と会社の社外取締役及び社外監査役の人的関係、資本的關係又は取引関係その他の利害関係の概要並びに当該社外取締役又は社外監査役による監督又は監査と内部監査、監査役監査及び会計監査との相互連携

イ. 当社との人的関係、資本関係又は取引関係その他の利害関係
 当社の社外取締役は2名、社外監査役は3名であり、当社と社外取締役及び社外監査役との間に特別の利害関係はありません。

ロ. 当社の企業統治において果たす機能及び役割
 山村幸広氏及び西浦裕二氏は、当社社外取締役に就任以来、経営者としての豊富な経験と幅広い見識に基づき、当社常勤取締役の業務執行に対する監督・牽制機能を担っていただくため、社外取締役に選任しております。取締役会においても、適宜必要な発言を行っております。

小林諒一氏、松田隆次氏及び豊島忠夫氏に関する企業統治において果たす機能及び役割につきましては、②に記載のとおりであります。

ハ. 社外取締役及び社外監査役を選任するための当社からの独立性に関する基準又は方針の内容

当社は、社外取締役及び社外監査役を選任するための独立性について特段の定めを設けておりませんが、財務、会計、内部統制等に関する専門的知見に基づき当社の企業統治において客観的かつ独立的な立場から適切な職務遂行を期待でき、一般株主と利益相反が生じるおそれがない者を選任することとしております。

なお、当社は、山村幸広氏、西浦裕二氏、小林諒一氏、松田隆次氏及び豊島忠夫氏を東京証券取引所の定めに基づく独立役員として同取引所に届け出ております。

ニ. 社外取締役又は社外監査役による監査と内部監査、監査役監査及び会計監査との相互連携並びに内部統制部門との関係

社外取締役及び社外監査役と、監査室、監査役及び監査法人との相互連携については、取締役会、監査役会及び内部統制委員会等において適宜報告及び意見交換がなされております。

④役員報酬等

イ. 役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額及び対象となる役員の員数

取締役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
取締役 (社外取締役を除く。)	4名	322百万円	268百万円	54百万円
社外取締役	2名	29百万円	24百万円	5百万円
合計	6名	352百万円	292百万円	59百万円

(注) 1. 当事業年度の非金銭報酬は、ストックオプションであります。
 2. 当社は、役員退職慰労金制度を廃止しております。
 3. 報酬等の総額が1億円以上である役員は、代表取締役社長松田洋祐であります。その内訳は、提出会社からの192百万円(金銭報酬170百万円、非金銭報酬22百万円)であります。

監査役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
監査役 (社外監査役を除く。)	1名	100万円	100万円	100万円
社外監査役	3名	29百万円	29百万円	100万円
合計	3名	29百万円	29百万円	100万円

(注) 当社は、役員退職慰労金制度を廃止しております。

ロ. 役員報酬等の決定方針

当社は、取締役会の諮問機関として社外取締役及び代表取締役社長等から構成される報酬・指名委員会を任意で設置し、役員報酬制度の基本方針の審議を行い取締役会に対して答申を行うことにより、役員報酬制度の客観性と透明性の確保に努めております。

取締役の報酬は、基本報酬である金銭報酬とストックオプションとしての新株予約権の非金銭報酬から構成されております。報酬の額及びその配分については、株主総会で承認された報酬枠の範囲内で、諮問機関である報酬・指名委員会の答申を受けた上で、毎年の業績及び各取締役の業績への貢献度を勘案し、代表取締役社長が決定しております。

また、監査役の報酬は、監査役の経営に対する独立性に鑑み、金銭報酬のみであります。報酬額については、株主総会で承認された報酬枠の範囲内で、監査役の協議によりその額及び配分を決定しております。

⑤株式の保有状況

当社及び連結子会社のうち、投資株式の貸借対照表計上額(投資株式計上額)が最も大きい会社(最大保有会社)である(株)スクウェア・エニックス・ホールディングスについては以下のとおりです。

- イ. 投資株式のうち保有目的が純投資目的以外の目的であるものの銘柄数及び貸借対照表計上額の合計額
該当事項はありません。
- ロ. 保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式の銘柄、保有区分、株式数、貸借対照表計上額及び保有目的
該当事項はありません。
- ハ. 保有目的が純投資目的である投資株式の前事業年度及び当事業年度における貸借対照表計上額の合計額並びに当事業年度における受取配当金、売却損益及び評価損益の合計額

区分	前事業年度	当事業年度			
	貸借対照表計上額の合計額	貸借対照表計上額の合計額	受取配当金の合計額	売却損益の合計額	評価損益の合計額
非上場株式	16百万円	16百万円	7百万円	-1百万円	(注)1 (-1百万円)
上記以外の株式	694百万円	724百万円	2百万円	-1百万円	437百万円 (-1百万円)

(注) 1. 非上場株式については、市場価格がなく、時価を把握することが極めて困難と認められることから、「評価損益の合計額」は記載していません。
2. 「評価損益の合計額」の()は外書きで、当事業年度の減損処理額であります。

- ニ. 投資株式の保有目的を純投資目的から純投資目的以外の目的に変更したものの銘柄、株式数、貸借対照表計上額
該当事項はありません。
- ホ. 投資株式の保有目的を純投資目的以外の目的から純投資目的に変更したものの銘柄、株式数、貸借対照表計上額
該当事項はありません。

⑥業務を執行した公認会計士の氏名、所属する監査法人名等

当社は、会社法に基づく会計監査人及び金融商品取引法に基づく会計監査人に新日本有限責任監査法人を起用しており、独立の第三者として会計監査を受け、またその職務が円滑に遂行されるように努めております。

当期において業務を執行した公認会計士は、以下のとおりであります。

- ・業務を執行した公認会計士の氏名
指定有限責任社員 業務執行社員：柴田憲一、金野広義
- ・会計監査業務に係る補助者の構成
公認会計士 14名、会計士補等 18名

⑦責任限定契約の内容の概要

当社と各社外取締役及び各社外監査役は、会社法第427条第1項の規定に基づき、同法第423条第1項の損害賠償責任を限定する契約を締結しております。当該契約に基づく損害賠償責任の限度額は、各氏とも10百万円又は法令が定める額のいずれか高い額としております。

⑧取締役の定数

当社の取締役は12名以内とする旨定款に定めております。

⑨取締役の選任の決議要件

当社は、取締役の選任決議について、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の過半数をもって行う旨定款に定めております。また、取締役の選任決議は、累積投票によらない旨定款に定めております。

⑩剰余金の配当等の決定機関

当社は、剰余金の配当等会社法第459条第1項各号に定める事項について、法令に別段の定めがある場合を除き、取締役会の決議により定めることができる旨定款に定めております。これは、機動的な資本政策の選択肢を広げることを目的とするものであります。

⑪取締役及び監査役の責任免除

当社は、会社法第426条第1項の規定により、取締役会の決議をもって同法第423条第1項の行為に関する取締役(取締役であった者を含む。)及び監査役(監査役であった者を含む。)の責任を法令の限度において免除することができる旨定款に定めております。これは、取締役及び監査役が職務を遂行するにあたり、その能力を十分に発揮して、期待される役割を果たしうる環境を整備することを目的とするものであります。

⑫株主総会の特別決議要件

当社は、会社法第309条第2項に定める株主総会の特別決議要件について、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の3分の2以上をもって行う旨定款に定めております。これは、株主総会における特別決議の定足数を緩和することにより、株主総会の円滑な運営を行うことを目的とするものであります。

2. 監査報酬の内容等

①監査公認会計士等に対する報酬の内容

区分	前連結会計年度		当連結会計年度	
	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬
提出会社	47百万円	2百万円	47百万円	1百万円
連結子会社	70百万円	－百万円	70百万円	－百万円
計	118百万円	2百万円	118百万円	1百万円

(注)上記以外に、当連結会計年度において、連結子会社の前連結会計年度の監査に係る追加報酬の額が3百万円あります。

②その他重要な報酬の内容

前連結会計年度

当社の連結子会社であるSQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.及びSQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.は、当社の監査公認会計士等と同一のネットワークに所属しているErnst & Youngグループに対して監査証明業務に基づく報酬を127百万円、非監査業務に基づく報酬を4百万円支払っております。

当連結会計年度

当社の連結子会社であるSQUARE ENIX LTD.及びSQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.は、当社の監査公認会計士等と同一のネットワークに所属しているErnst & Youngグループに対して監査証明業務に基づく報酬を89百万円、非監査業務に基づく報酬を35百万円支払っております。

③監査公認会計士等の提出会社に対する非監査業務の内容

前連結会計年度

当社が監査公認会計士等に対して報酬を払っている非監査業務の内容は、英文財務諸表作成に関する指導助言業務等であります。

当連結会計年度

当社が監査公認会計士等に対して報酬を払っている非監査業務の内容は、英文財務諸表作成に関する指導助言業務であります。

④監査報酬の決定方針

当社の監査公認会計士等に対する監査報酬の決定方針は、当社の事業規模、監査日数及び業務の特性等を勘案して決定しております。

財務セクション

CONTENTS

- 27 経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)
- 34 連結貸借対照表(日本基準)
- 36 連結損益計算書(日本基準)
- 37 連結包括利益計算書(日本基準)
- 38 連結株主資本等変動計算書(日本基準)
- 40 連結キャッシュ・フロー計算書(日本基準)
- 42 連結財務諸表注記(日本基準)
- 66 和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の監査報告書について

日本基準の連結財務諸表及び注記は、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスの有価証券報告書の連結財務諸表及び注記を当社の責任において体裁を変更し、記載したものであり、英語版のアニュアルレポートの発行においてはその英訳を行っております。

経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)

以下の【経営陣による業績と財政状況の検討及び分析】は、2017年6月末現在の株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス(以下、当社)の経営陣の認識に基づいたものであり、会計監査人の監査を受けたものではありません。

また、以下の記載には当社の将来の業績に関する見通しが含まれています。このアニュアルレポート冒頭にある見通しに関する注意事項をご覧ください。

1. 重要な会計方針及び見積り

当社グループの連結財務諸表はわが国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して作成しております。その作成には経営者による会計方針の選択・適用、資産・負債及び収益・費用の報告金額及び開示に影響を与える見積りが必要となります。経営者は、これらの見積りについて過去の実績等を勘案し合理的に判断しておりますが、実際の結果は、見積り特有の不確実性があるため、これらの見積りと異なる場合があります。当社グループの連結財務諸表で採用する重要な会計方針は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載しておりますが、特に下記の会計方針が連結財務諸表作成における重要な見積りの判断等に影響を及ぼすと考えております。

①収益の認識基準

当社グループの売上高は、販売基準に基づき、通常、商製品が出荷された時点又はサービスが提供された時点において、ロイヤリティ収入についてはライセンサーからの計算報告書に基づいて、各々計上されております。ある特定のケースにおける売上計上基準の適用は、取引先との契約書の内容及び取扱商製品の種類に応じて決定しております。

②貸倒引当金

当社グループは、債権の貸倒による損失に備えて回収不能となる見積額を貸倒引当金として計上しておりますが、将来、取引先の財務状況が悪化し支払能力が低下した場合には、引当金の追加計上又は貸倒損失が発生する可能性があります。

③コンテンツ制作勘定

当社グループは、コンテンツ制作勘定の推定される将来需要及び市場状況に基づく時価の見積額が原価を下回っていると判断した場合には評価減をしております。また、実際の将来需要又は市場状況が経営者の見積りより悪化した場合は追加の評価減が必要となる可能性があります。

④投資の減損

当社グループは、金融機関や販売又は仕入に係る取引会社の株式を保有しております。これらは株式市場の価格変動リスクを負っている公開会社の株式及び株価の決定が困難である非公開会社の株式が含まれております。これら株式の連結会計年度末における時価が取得価額に比べ50%以上下落した場合には全て減損処理を行い、30%から50%程度下落した場合には、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認められた額について減損処理を行っております。また、将来の市況悪化又は投資先の業績不振により、現在の簿価に反映されていない損失又は簿価の回収不能が発生した場合は評価損の計上が必要となる可能性があります。

⑤繰延税金資産

当社グループは、繰延税金資産について、回収可能性が高いと考えられる金額を計上しております。将来の課税所得及び、慎重かつ実現可能性の高い継続的な税務計画を検討しておりますが、繰延税金資産の全部又は一部を将来実現できないと判断した場合は、当該判断を行った期間に繰延税金資産の調整額を費用として計上します。同様に計上金額を上回る繰延税金資産を今後回収できると判断した場合は、繰延税金資産への調整により当該判断を行った期間に利益を増加させることとなります。

2. 財務政策、資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの運転資金及び設備投資資金につきましては、主として内部資金及び金融機関からの借入により調達しております。当連結会計年度末における当社グループの有利子負債は85億4百万円です。自己資本比率は、74.4%となっており、当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は1,273億95百万円(前期比120億19百万円の増加)となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は以下のとおりであります。

① 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は255億37百万円(前期比26.5%増)となりました。

これは、税金等調整前当期純利益258億46百万円、減価償却費62億70百万円及びたな卸資産42億57百万円の減少等によるものであり、全体としては資金が増加しました。

② 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果使用した資金は71億64百万円(前期比50.1%増)となりました。

これは主として、有形固定資産の取得による支出57億85百万円、及び無形固定資産の取得による支出8億51百万円によるものであります。

③ 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果使用した資金は58億7百万円(前期は1億41百万円の支出)となりました。

これは主として、配当金の支払額58億49百万円によるものであります。

当社グループは、その健全な財務状態、営業活動によるキャッシュ・フローを生み出す能力により、その成長を維持し発展させていくために将来必要な運転資金及び設備投資資金を調達することが可能と判断しております。

3. 当連結会計年度の経営成績の分析

■ 資産

総資産

百万円			
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥243,859	¥232,731	¥11,128

当連結会計年度末の総資産残高は、2,438億59百万円となり、前連結会計年度末との比較で111億28百万円増加いたしました。増減の主な内容は、以下の通りです。

現金及び預金

百万円			
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥129,364	¥117,306	¥12,058

売上債権が48億82百万円増加したことや、配当を58億49百万円支払った一方、税金等調整前当期純利益が258億46百万円となったことなどにより、当連結会計年度末の現金及び預金残高は、120億58百万円増加し、1,293億64百万円となりました。

コンテンツ制作勘定

百万円			
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥34,548	¥41,419	¥△6,871

原則として、タイトルの開発着手承認後に発生した開発費用は、当該タイトルの発売までの間、コンテンツ制作勘定に資産計上し、発売時に損益に計上しております。

このコンテンツ制作勘定は、事業環境の変化に従って再評価を適宜実施します。

当連結会計年度のコンテンツ制作勘定残高は、68億71百万円減少し、345億48百万円となりました。

有形固定資産

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥14,234	¥13,748	¥486

当連結会計年度は大規模な設備投資及び有形固定資産の売却はなく、4億86百万円増加の142億34百万円となりました。

無形固定資産

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥4,735	¥6,447	¥△1,712

主に無形固定資産の償却、減損損失の計上により、当連結会計年度末の無形固定資産残高は、17億12百万円減少し、47億35百万円となりました。

投資その他の資産

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥15,850	¥17,856	¥△2,006

当連結会計年度末の投資その他の資産残高は、20億6百万円減少し、158億50百万円となりました。

■ 負債

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥61,955	¥63,948	¥△1,993

当連結会計年度末の総負債残高は619億55百万円となり、19億93百万円減少いたしました。

増減の主な内容は、以下の通りです。

流動負債

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥55,445	¥55,737	¥△292

返品調整引当金が28億63百万円増加した一方で、短期借入金が12億85百万円、未払法人税等が40億61百万円減少したことなどにより、当連結会計年度末の流動負債残高は、2億92百万円減少し、554億45百万円となりました。

固定負債

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
	¥6,510	¥8,210	¥△1,700

当連結会計年度末の固定負債残高は、17億円減少し、65億10百万円となりました。これは主に、繰延税金負債が15億80百万円減少したことによるものです。

■ 資本の部／純資産の部

	2017年3月期	2016年3月期	増減
資本金	¥ 23,828	¥ 23,753	¥ 75
資本剰余金	53,067	52,993	74
利益剰余金	109,764	95,581	14,183
自己株式	△897	△888	△9
株主資本合計	185,763	171,439	14,324
その他有価証券評価差額金	364	341	23
為替換算調整勘定	△4,640	△3,207	△1,433
退職給付に係る調整累計額	△165	△607	442
その他の包括利益累計額合計	△4,440	△3,474	△966
新株予約権	453	374	79
非支配株主持分	128	443	△315
純資産合計	¥181,904	¥168,783	¥13,121

当連結会計年度末の純資産合計残高は、親会社株主に帰属する当期純利益の計上、前期末配当(1株当たり40円)、当期中間配当(1株当たり10円)の支払、為替換算調整勘定が減少したこと等により、131億21百万円増加の1,819億4百万円となりました。

■ 損益

営業損益

	2017年3月期	構成比	2016年3月期	構成比	増減	増減率
売上高	¥256,824	100.0%	¥214,101	100.0%	¥ 42,723	20.0%
売上総利益	115,701	45.1%	98,784	46.1%	16,917	17.1%
返品調整引当金戻入額	3,227	1.3%	4,867	2.3%	△1,640	△33.7%
返品調整引当金繰入額	6,014	2.3%	3,534	1.7%	2,480	70.2%
差引売上総利益	112,914	44.0%	100,116	46.8%	12,798	12.8%
販売費及び一般管理費	81,618	31.8%	74,097	34.6%	7,521	10.2%
営業利益	¥ 31,295	12.2%	¥ 26,018	12.2%	¥ 5,277	20.3%

セグメント別の内訳、前連結会計年度との比較については18～21ページに掲載している事業の概況に掲載しております。

営業外損益

	2017年3月期	2016年3月期	増減
営業外収益	¥293	¥ 980	¥ △687
営業外費用	459	1,676	△1,217

特別損益

	2017年3月期	2016年3月期	増減
特別利益	¥ 302	¥ 40	¥ 262
特別損失	5,584	3,925	1,659

関係会社整理損を48億98百万円計上したことなどにより、特別利益の総額は3億2百万円、特別損失の総額は55億84百万円となりました。

■ 設備投資、減価償却費

	百万円		
	2017年3月期	2016年3月期	増減
資本的支出	¥6,962	¥5,872	¥1,090
減価償却費	6,270	6,317	△47

当連結会計年度の資本的支出の総額は、子会社において一部オフィスの移転や増床等があり、10億90百万円増加の69億62百万円となりました。

減価償却費は、デジタルエンタテインメント事業の減価償却費が減少したことを主要因として、47百万円減少の62億70百万円となりました。

4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について

当社グループは、高度で良質なコンテンツの創造を通じて、収益性を維持しつつ中長期的な成長を実現していくことを目指しております。現在、ITや通信環境の発展・普及により、多機能端末とネットワークを前提とするデジタルエンタテインメントに対する顧客ニーズが高まるとともに、コンテンツの提供形態やビジネスモデルが多様化するなど、デジタルエンタテインメントの産業構造が大きく変化しています。また、事業対象地域も、日本、欧米、東アジア等の既存主要市場に加え、中南米、中近東、南アジアなどに拡大しております。当社グループは、これらの変化に適時・柔軟に即応し、新しい時代のデジタルエンタテインメントを切り拓いてまいります。

中長期的な会社の経営戦略を実現するため、新興市場開拓を中心とした国際的な事業展開、多様な顧客ニーズに合致したエンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供、それらに対応する人材の育成・獲得等が当社グループの対処すべき重要な課題であります。

当社は、2018年3月期の事業計画を以下のとおり公表しております。(2017年6月30日現在)

	百万円										
	2008年 3月期実績	2009年 3月期実績	2010年 3月期実績	2011年 3月期実績	2012年 3月期実績	2013年 3月期実績	2014年 3月期実績	2015年 3月期実績	2016年 3月期実績	2017年 3月期実績	2018年 3月期計画
売上高	¥147,516	¥135,693	¥192,257	¥125,271	¥127,896	¥147,981	¥155,023	¥167,891	¥214,101	¥256,824	¥240,000~260,000
営業利益(損失)	21,520	12,277	28,235	7,325	10,713	△6,081	10,543	16,426	26,018	31,295	25,000~30,000
経常利益(損失)	18,864	11,261	27,822	5,390	10,297	△4,378	12,534	16,984	25,322	31,128	25,000~30,000
親会社株主に帰属 する当期純利益 (損失)	9,196	6,333	9,509	△12,043	6,060	△13,714	6,598	9,831	19,884	20,039	16,500~19,500

5. 利益配分に関する基本方針

当社グループは、株主に対する利益還元を経営の重要政策の一つとして位置づけております。まず、既存事業の拡大、新規事業の開発、事業構造の改革等、当社グループの企業価値を高めるための投資を優先し、そのための内部留保を確保します。内部留保後の資金については、配当を通じて株主への還元を重視し、業績連動と安定還元の最適なバランスを旨とした利益還元に努めてまいります。配当額につきましては、連結配当性向30%を目安としつつ、投資と分配のバランスを総合的に勘案して決定しております。

当社は、中間配当と期末配当の年2回の剰余金の配当を行うことを基本方針としており、当期の配当につきましては、年間配当額50円(中間10円、期末40円)となりました。

これらの剰余金の当期における配当の決定機関は、期末配当については株主総会又は取締役会、中間配当については取締役会であります。

当社は、会社法第454条に基づき、取締役会の決議により、毎年9月30日を基準日として、中間配当ができる旨を定款に定めております。

また、当社は、会社法第459条に基づき、取締役会の決議をもって剰余金の配当等を行うことができる旨を定款に定めております。

なお、当事業年度に係る剰余金の配当は以下のとおりであります。

決議年月日	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)
2016年11月8日 取締役会決議	¥1,220	¥10
2017年5月17日 取締役会決議	¥4,882	¥40

6. リスク要因

当社グループの経営成績に影響を与える可能性のあるリスクには以下のようなものがあります。なお、将来に関する事項は、2017年6月末現在において当社が判断したものであります。

(1) 経済環境の変化

消費者の需要を減退させるような経済情勢の著しい低迷は、当社グループの扱っているエンタテインメント分野の製品・サービスに対する支出を減少させる恐れがあり、これによって当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(2) デジタルエンタテインメント市場における顧客嗜好の変化、技術革新の急速な進展等に対する当社の対応能力

「4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について」に記載した課題に当社グループが適時的確に対応できない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(3) プラットフォームの変化及び対応

当社グループの主にデジタルエンタテインメント事業は、家庭用ゲーム機、スマートフォン、タブレットPC等のいわゆるプラットフォームの多様化、高機能化、世代交代等に伴い、コンテンツの提供形態やビジネスモデルが大きく変化し、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(4) 新しいコンテンツ・サービスの創造や海外展開を核とする当社の成長戦略を担う人材の確保

当社グループの事業環境は大きく変わりつつあります。このような環境変化に当社グループの適時的確な人材の確保が追いつかない場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(5) 国際的事業展開

当社グループは、国際的な事業展開を進めておりますが、当社グループが海外事業を展開している国における市場動向、政治・経済、法律・規制、社会情勢、文化、宗教、習慣その他の要因によって、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(6) 情報・ネットワークシステム

当社グループでは業務運営に必要な情報・ネットワークシステムを適切に構築・運用管理しておりますが、システム障害や運用ミスなどにより、業務運営に支障をきたし、機会損失や追加的費用が発生する可能性があります。また、当社グループでは、情報・ネットワークシステムへの不正アクセスやコンピューターウィルス感染などの所謂セキュリティ・インシデントに対する堅固な予防・防御策を導入・構築しておりますが、万一、かかる対策によっても防止し得ないセキュリティ・インシデントが発生した場合、業務運営に支障をきたし、機会損失や追加的費用が発生する可能性があるだけでなく、当社グループ

プの顧客及び従業員の個人情報を含む営業秘密が社外へ漏洩し、追加的費用の発生や当社グループの社会的信用の低下を招くおそれがあります。

(7)個人情報の管理

個人情報保護法の施行に伴い、個人情報の厳重な社内管理体制を整備するとともに、役員・社員に対する個人情報保護に係る教育も随時実施しております。しかし、上記(6)で述べたようなセキュリティ・インシデントが発生し、個人情報が社外へ漏洩した場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(8)為替リスク

当社グループは、北米・欧州・アジアに在外連結子会社を所有しております。当該子会社において獲得した現地通貨は、主として現地での決済に使用するほか、現地での投資に振り向けることから、実質的な為替リスクは軽減されております。しかしながら、外貨建ての在外連結子会社の売上、費用、資産等は、連結財務諸表の作成時に円換算するため、換算時の為替レートが予想を越えて大幅に変動した場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(9)風俗営業法

ゲーム施設運営事業は、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」及びその関連法令により規制を受けております。その内容は、店舗開設及び運営に関する許認可、営業時間帯の制限、入場者の年齢制限、出店地域の規制、施設の構造・内装・照明・騒音等に関する規制などです。当社グループは、同法を遵守しつつ適正な店舗運営を行っておりますが、同法の規制が強化された場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(10)事故・災害

当社グループは、地震その他の大規模自然災害、火災、停電、システム・ネットワーク障害、テロ、感染症の流行、その他の事故・災害による影響を最小化するために、定期的な災害防止検査、設備点検、防災訓練などの対策を行っておりますが、激甚な事故・災害が発生した場合、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

(11)訴訟等

当社グループは、事業の遂進にあたり、法令遵守及び第三者の権利尊重を徹底しておりますが、国内外の事業展開に伴い、米国における特許訴訟を中心に、争訟の当事者となるリスクを不可避免的に負っております。当社グループを相手取った訴訟などの争訟が提起された場合、当社グループに有利な条件で早期に解決する努力にも拘わらず、当社グループの業績が影響を受ける可能性があります。

連結貸借対照表(日本基準)

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
3月31日現在

百万円

	2017	2016
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	¥ 129,364	¥ 117,306
受取手形及び売掛金	26,053	21,487
商品及び製品	2,820	2,428
仕掛品	11	109
原材料及び貯蔵品	302	233
コンテンツ制作勘定	34,548	41,419
繰延税金資産	7,029	6,561
その他	9,222	5,275
貸倒引当金	△314	△143
流動資産合計	209,038	194,679
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	14,777	13,779
減価償却累計額	△9,365	△8,654
建物及び構築物(純額)	5,412	5,124
工具、器具及び備品	13,694	13,312
減価償却累計額	△10,626	△10,047
工具、器具及び備品(純額)	3,067	3,265
アミューズメント機器	16,247	15,457
減価償却累計額	△14,455	△14,012
アミューズメント機器(純額)	1,792	1,445
その他	181	101
減価償却累計額	△79	△47
その他(純額)	101	54
土地	3,798	3,798
建設仮勘定	62	61
有形固定資産合計	14,234	13,748
無形固定資産		
その他	4,735	6,447
無形固定資産合計	4,735	6,447
投資その他の資産		
投資有価証券	780	749
差入保証金	9,204	9,173
退職給付に係る資産	120	—
繰延税金資産	2,572	4,972
その他	※ ¹ 3,394	※ ¹ 3,185
貸倒引当金	△222	△224
投資その他の資産合計	15,850	17,856
固定資産合計	34,820	38,052
資産合計	¥ 243,859	¥ 232,731

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2017	2016
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	¥ 14,220	¥ 14,671
短期借入金	8,437	9,722
未払法人税等	1,665	5,726
賞与引当金	2,358	2,672
返品調整引当金	6,197	3,334
店舗閉鎖損失引当金	64	75
資産除去債務	17	5
その他	22,482	19,529
流動負債合計	55,445	55,737
固定負債		
役員退職慰労引当金	88	162
店舗閉鎖損失引当金	83	127
退職給付に係る負債	2,546	2,747
繰延税金負債	573	2,153
資産除去債務	2,450	2,355
その他	767	665
固定負債合計	6,510	8,210
負債合計	61,955	63,948
純資産の部		
株主資本		
資本金	23,828	23,753
資本剰余金	53,067	52,993
利益剰余金	109,764	95,581
自己株式	△897	△888
株主資本合計	185,763	171,439
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	364	341
為替換算調整勘定	△4,640	△3,207
退職給付に係る調整累計額	△165	△607
その他の包括利益累計額合計	△4,440	△3,474
新株予約権	453	374
非支配株主持分	128	443
純資産合計	181,904	168,783
負債純資産合計	¥243,859	¥232,731

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結損益計算書(日本基準)

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
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2017	2016
売上高	¥ 256,824	¥ 214,101
売上原価	※1 141,123	※1 115,316
売上総利益	115,701	98,784
返品調整引当金戻入額	3,227	4,867
返品調整引当金繰入額	6,014	3,534
差引売上総利益	112,914	100,116
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	1,726	1,751
広告宣伝費	25,541	20,270
販売促進費	74	66
貸倒引当金繰入額	12	54
役員報酬	557	565
給料及び手当	14,618	14,465
賞与引当金繰入額	2,492	2,916
退職給付費用	678	539
役員退職慰労引当金繰入額	—	10
福利厚生費	2,161	2,092
賃借料	2,100	2,118
支払手数料	21,554	18,996
減価償却費	2,272	2,476
その他	7,825	7,772
販売費及び一般管理費合計	※2 81,618	※2 74,097
営業利益	31,295	26,018
営業外収益		
受取利息	75	85
受取配当金	9	9
受取賃貸料	16	16
貸倒引当金戻入額	2	213
補助金収入	33	495
連結納税未払金免除益	62	—
雑収入	93	158
営業外収益合計	293	980
営業外費用		
支払利息	52	67
支払手数料	6	14
移転関連費用	31	44
為替差損	358	1,545
雑損失	11	4
営業外費用合計	459	1,676
経常利益	31,128	25,322
特別利益		
固定資産売却益	※3 4	※3 18
投資有価証券売却益	—	1
新株予約権戻入益	20	19
子会社清算益	69	—
為替換算調整勘定取崩益	105	—
債務取崩益	82	—
その他	20	—
特別利益合計	302	40
特別損失		
固定資産売却損	※4 —	※4 36
固定資産除却損	※5 210	※5 194
減損損失	※6 437	※6 1,961
店舗閉鎖損失引当金繰入額	—	15
関係会社整理損	※7 4,898	—
関係会社株式評価損	0	1,702
その他	37	14
特別損失合計	5,584	3,925
税金等調整前当期純利益	25,846	21,436
法人税、住民税及び事業税	5,331	6,690
法人税等調整額	472	△5,146
法人税等合計	5,804	1,544
当期純利益	20,042	19,892
非支配株主に帰属する当期純利益	3	8
親会社株主に帰属する当期純利益	¥ 20,039	¥ 19,884

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結包括利益計算書(日本基準)

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
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2017	2016
当期純利益	¥ 20,042	¥ 19,892
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	23	△277
為替換算調整勘定	△1,539	△1,956
退職給付に係る調整額	442	△707
その他の包括利益合計	*1 △1,073	*1 △2,941
包括利益	18,969	16,951
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	19,072	16,984
非支配株主に係る包括利益	¥ △103	¥ △33

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結株主資本等変動計算書(日本基準)

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
3月31日に終了した事業年度

■ 2017

百万円

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	¥23,753	¥52,993	¥ 95,581	¥△888	¥171,439
当期変動額					
新株の発行	74	74			149
剰余金の配当			△5,855		△5,855
親会社株主に帰属する当期純利益			20,039		20,039
自己株式の取得				△8	△8
自己株式の処分		0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	74	74	14,183	△8	14,323
当期末残高	¥23,828	¥53,067	¥109,764	¥△897	¥185,763

百万円

	その他の包括利益累計額				新株 予約権	非支配 株主持分	純資産 合計
	その他有価 証券評価 差額金	為替換算 調整勘定	退職給付に 係る調整 累計額	その他の包括 利益累計額 合計			
当期首残高	¥341	¥△3,207	¥△607	¥△3,474	¥374	¥ 443	¥168,783
当期変動額							
新株の発行							149
剰余金の配当							△5,855
親会社株主に帰属する当期純利益							20,039
自己株式の取得							△8
自己株式の処分							0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	23	△1,432	442	△966	78	△315	△1,203
当期変動額合計	23	△1,432	442	△966	78	△315	13,120
当期末残高	¥364	¥△4,640	¥△165	¥△4,440	¥453	¥ 128	¥181,904

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

■ 2016

百万円

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	¥23,680	¥52,920	¥ 79,355	¥△876	¥155,079
当期変動額					
新株の発行	72	72			145
剰余金の配当			△3,658		△3,658
親会社株主に帰属する当期純利益			19,884		19,884
自己株式の取得				△11	△11
自己株式の処分		0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	72	72	16,226	△11	16,359
当期末残高	¥23,753	¥52,993	¥ 95,581	¥△888	¥171,439

百万円

	その他の包括利益累計額				新株 予約権	非支配 株主持分	純資産 合計
	その他有価 証券評価 差額金	為替換算 調整勘定	退職給付に 係る調整 累計額	その他の包括 利益累計額 合計			
当期首残高	¥ 618	¥△1,292	¥ 99	¥ △574	¥327	¥ 482	¥155,314
当期変動額							
新株の発行							145
剰余金の配当							△3,658
親会社株主に帰属する当期純利益							19,884
自己株式の取得							△11
自己株式の処分							0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△277	△1,915	△707	△2,899	47	△38	△2,890
当期変動額合計	△277	△1,915	△707	△2,899	47	△38	13,468
当期末残高	¥ 341	¥△3,207	¥△607	¥△3,474	¥374	¥ 443	¥168,783

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結キャッシュ・フロー計算書(日本基準)

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
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2017	2016
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	¥ 25,846	¥ 21,436
減価償却費	6,270	6,317
減損損失	862	1,961
貸倒引当金の増減額(△は減少)	169	△169
賞与引当金の増減額(△は減少)	△224	1,138
返品調整引当金の増減額(△は減少)	2,905	△1,332
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	△63	10
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△53	△328
退職給付に係る資産の増減額(△は増加)	7	—
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	291	△476
受取利息及び受取配当金	△84	△95
支払利息	52	67
為替差損益(△は益)	△964	1,749
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△1
固定資産除却損	210	194
固定資産売却益	△4	△18
固定資産売却損	—	36
関係会社株式評価損	0	1,702
売上債権の増減額(△は増加)	△4,882	△910
たな卸資産の増減額(△は増加)	4,257	△7,630
仕入債務の増減額(△は減少)	3,283	2,735
その他の流動資産の増減額(△は増加)	410	△552
その他の固定資産の増減額(△は増加)	△187	△527
その他の流動負債の増減額(△は減少)	881	320
その他	△2,215	210
小計	36,769	25,838
利息及び配当金の受取額	89	95
利息の支払額	△54	△65
法人税等の支払額	△11,311	△6,213
法人税等の還付額	45	530
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 25,537	¥ 20,184

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2017	2016
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	¥△4,461	¥△1,671
定期預金の払戻による収入	4,113	1,153
投資有価証券の売却による収入	—	1
有形固定資産の取得による支出	△5,785	△4,053
有形固定資産の売却による収入	6	200
無形固定資産の取得による支出	△851	△461
子会社株式の取得による支出	△100	△330
子会社の清算による収入	69	—
差入保証金の差入による支出	△324	△398
差入保証金の回収による収入	223	992
その他	△54	△206
投資活動によるキャッシュ・フロー	△7,164	△4,773
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	—	3,428
株式の発行による収入	124	121
自己株式の取得による支出	△8	△11
配当金の支払額	△5,849	△3,654
その他	△74	△24
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,807	△141
現金及び現金同等物に係る換算差額	△534	△3,041
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	12,030	12,228
現金及び現金同等物の期首残高	115,375	103,147
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△11	—
現金及び現金同等物の期末残高	※1 ¥127,395	※1 ¥115,375

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

連結財務諸表注記(日本基準)

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

【注記事項】

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

(1) 連結子会社の数 24社

主要な連結子会社の名称

SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.
SQUARE ENIX LTD.
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社タイトー
株式会社スマイルラボ
SQUARE ENIX, INC.
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.
CRYSTAL DYNAMICS, INC.
EIDOS INTERACTIVE CORP.
IO INTERACTIVE A/S
SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD., CORE DESIGN LTD., IRONSTONE PARTNERS LTD., ROCKPOOL GAMES LTD.及びSOGOPLAY LTD.は、当連結会計年度において清算終了したため、連結の範囲から除外しております。
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.は、重要性が低下したこと及び清算手続き中のため、連結の範囲から除外しております。

(2) 主要な非連結子会社の名称等

主要な非連結子会社
株式会社Tokyo RPG Factory
株式会社スタジオイストリア
株式会社スクウェア・エニックスモバイルスタジオ
株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート

(連結の範囲から除いた理由)

非連結子会社は、いずれも小規模であり、合計の総資産、売上高、当期純損益(持分に見合う額)及び利益剰余金(持分に見合う額)等は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないためであります。

2. 持分法の適用に関する事項

(1) 持分法適用の非連結子会社及び関連会社はありません。
(2) 持分法を適用していない非連結子会社(株式会社Tokyo RPG Factory, 株式会社スタジオイストリア, 株式会社スクウェア・エニックスモバイルスタジオ及び株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート他)及び関連会社は、当期純損益(持分に見合う額)及び利益剰余金(持分に見合う額)等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため持分法の適用範囲から除外しております。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社のうち、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.、北京易通幻龍网络科技有限公司及びSQUARE PICTURES, INC.の決算日は12月末日であります。

連結財務諸表の作成に当たっては、12月末日の財務諸表を使用し、連結決算日との間に生じた重要な取引については連結上必要な調整を行っております。

なお、連結子会社のうち、SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD.の決算日は12月末日ですが、連結財務諸表の作成にあたっては、連結決算日現在で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

4. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

(イ) 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの: 決算日の市場価格等に基づく時価法(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出しております。)

時価のないもの: 移動平均法による原価法

(ロ) デリバティブ

時価法

(ハ) たな卸資産

商品及び製品: 主として月別総平均法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)及び移動平均法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)ただし、アミューズメント機器は、個別法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)

コンテンツ制作勘定: 個別法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

原材料、仕掛品: 移動平均法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

貯蔵品: 最終仕入原価法による原価法

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

(イ) 有形固定資産(リース資産を除く)

当社及び国内連結子会社は定率法を採用しております。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)、並びに2016年4月1日以降取得した建物附属設備及び構築物は定額法を採用しております。また、海外連結子会社は定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物及び構築物	3～60年
工具、器具及び備品	2～20年
アミューズメント機器	3～5年

(ロ)無形固定資産(リース資産を除く)

定額法を採用しております。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期間(3~5年)に基づく定額法を採用しております。

(ハ)リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係る資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。

(3)重要な引当金の計上基準

(イ)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。

(ロ)賞与引当金

当社及び一部連結子会社は、従業員に対する賞与の支給に備えるため、当連結会計年度に負担すべき支給見込額を計上しております。

(ハ)返品調整引当金

一部連結子会社は、出版物の返品による損失に備えるため、当連結会計年度以前の実績に基づき必要額を計上しております。また、ゲームソフトの返品等による損失に備えるため、タイトルごとに将来の返品等の可能性を勘案して、損失の見込額を計上しております。

(ニ)店舗閉鎖損失引当金

一部連結子会社は、閉鎖を決定した店舗等の、今後発生すると見込まれる損失について、合理的に見積もられる金額を計上しております。

(ホ)役員退職慰労引当金

当社は、役員の退職慰労金の支給に備えるため、内規に基づく当連結会計年度末要支給額を計上しております。

(4)退職給付に係る会計処理の方法

(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、当社及び一部連結子会社は、退職給付見込額を当連結会計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、発生の翌連結会計年度に一括費用処理しております。また、一部の連結子会社は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(5年)による定額法により、それぞれの発生の翌連結会計年度から費用処理しております。

過去勤務費用については、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年又は5年)による按分額を費用処理しております。

(5)重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。なお、在外子会社等の資産及び負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定及び非支配株主持分に含めて計上しております。

(6)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(7)その他連結財務諸表作成のための重要な事項

(イ)消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は税抜方式によっており、控除対象外消費税及び地方消費税は、当連結会計年度の費用として処理しております。

(ロ)連結納税制度の適用

連結納税制度を適用しております。

会計方針の変更

(平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱いの適用)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を当連結会計年度に適用し、2016年4月1日以後に取得した建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、この変更による当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

未適用の会計基準等

該当事項はありません。

追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当連結会計年度から適用しております。

連結貸借対照表関係

※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは、次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (2017年3月31日)	前連結会計年度 (2016年3月31日)
その他(投資その他の資産)	¥649	¥550

連結損益計算書関係

※1 期末たな卸高は収益性の低下に伴う簿価切下後の金額であり、次のたな卸資産評価損が売上原価に含まれております。

百万円

当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
¥6,921	¥6,666

※2 一般管理費に含まれる研究開発費の総額

百万円

当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
¥1,395	¥1,224

※3 固定資産売却益の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
建物、構築物及び土地	¥—	¥ 9
工具、器具及び備品	4	9
計	¥ 4	¥18

※4 固定資産売却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
建物、構築物及び土地等	¥—	¥36
工具、器具及び備品	—	0
計	¥—	¥36

※5 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
建物及び構築物	¥ 3	¥ 13
工具、器具及び備品	37	11
アミューズメント機器	169	170
その他	0	—
計	¥210	¥194

※6 減損損失

当連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しております。

			百万円
場所	用途	種類	減損損失
東京都新宿区他	遊休資産	アミューズメント機器	¥ 80
		その他(無形固定資産)	0
東京都新宿区他	処分予定資産	アミューズメント機器	1
福岡県福岡市他	処分予定資産	建物	3
英国	その他	その他(無形固定資産)	351
合計			¥437

上記以外に減損損失424百万円を、関係会社整理損に含めております。

アミューズメント事業では、直営店、レンタル店、フランチャイズ店、アミューズメント機器製造販売等の個々の事業部をグルーピングの単位とし、その他の事業では事業の関連性によるグルーピングを行っております。事業の用に供していない遊休資産及び処分予定資産については、これらとは別に個々にグルーピングしております。

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、投資額の回収が見込めなくなったと判断し、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。無形固定資産に関しては、市場環境の変化を織り込んで資産価値の再評価を行ったことから、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては正味売却価額または使用価値により測定しております。正味売却価額は、合理的に算定された市場価格等によっており、使用価値は、回収可能性が認められないため、ゼロとして評価しております。

前連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しております。

			百万円
場所	用途	種類	減損損失
東京都新宿区他	遊休資産	アミューズメント機器	¥ 163
		工具、器具及び備品	3
		その他(無形固定資産)	4
東京都新宿区他	処分予定資産	アミューズメント機器	7
		土地	47
英国	その他	その他(無形固定資産)	1,734
合計			¥1,961

アミューズメント事業では、直営店、レンタル店、フランチャイズ店、アミューズメント機器製造販売等の個々の事業部をグルーピングの単位とし、その他の事業では事業の関連性によるグルーピングを行っております。事業の用に供していない遊休資産及び処分予定資産については、これらとは別に個々にグルーピングしております。

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、投資額の回収が見込めなくなったと判断し、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。無形固定資産に関しては、市場環境の変化を織り込んで資産価値の再評価を行ったことから、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては正味売却価額または使用価値により測定しております。正味売却価額は、合理的に算定された市場価格等によっており、使用価値については主に将来キャッシュ・フローを20%で割引いて算定しております。

※7 関係会社整理損

当連結会計年度における特別損失の「関係会社整理損」は、連結子会社であるIO INTERACTIVE A/Sの事業の撤退を決議したことに伴う損失額であります。その内訳は、コンテンツ評価損3,335百万円、無形資産の減損損失424百万円、人員整理費用717百万円、その他421百万円です。

なお、内訳における固定資産の減損損失については次のとおりであります。

場所	用途	種類	減損損失
英国	その他	その他(無形固定資産)	¥424

無形固定資産に関しては、市場環境の変化を織り込んで資産価値の再評価を行ったことから、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては使用価値により測定しております。使用価値は、回収可能性が認められないため、ゼロとして評価しております。

連結包括利益計算書関係

※1 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
その他有価証券評価差額金:		
当期発生額	¥ 34	¥ △422
組替調整額	—	—
税効果調整前	34	△422
税効果額	△10	145
その他有価証券評価差額金	23	△277
為替換算調整勘定:		
当期発生額	△1,363	△1,956
組替調整額	△175	—
税効果調整前	△1,539	△1,956
税効果額	—	—
為替換算調整勘定	△1,539	△1,956
退職給付に係る調整額:		
当期発生額	350	△1,117
組替調整額	270	94
税効果調整前	620	△1,022
税効果額	△178	315
退職給付に係る調整額	442	△707
その他の包括利益合計	¥△1,073	¥△2,941

連結株主資本等変動計算書関係

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	千株			
	当連結会計 年度期首株式数	当連結会計 年度増加株式数	当連結会計 年度減少株式数	当連結会計 年度末株式数
発行済株式				
普通株式 ^{(注)1}	122,299	73	—	122,373
合計	122,299	73	—	122,373
自己株式				
普通株式 ^{(注)2, 3}	313	2	0	316
合計	313	2	0	316

(注) 1. 普通株式の発行済株式の株式数の増加73千株は、新株予約権(ストックオプション)の行使によるものであります。

2. 普通株式の自己株式の株式数の増加2千株は、単元未満株式の買取りによるものであります。

3. 普通株式の自己株式の株式数の減少0千株は、単元未満株式の売渡しによるものであります。

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (百万円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社 (親会社)	ストックオプションとして の新株予約権	—	—	—	—	—	¥453
	合計	—	—	—	—	—	¥453

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2016年 5月18日 取締役会	普通株式	¥4,635	¥38	2016年3月31日	2016年 6月 3日
2016年11月 8日 取締役会	普通株式	1,220	10	2016年9月30日	2016年12月 5日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2017年 5月17日 取締役会	普通株式	¥4,882	利益剰余金	¥40	2017年3月31日	2017年6月 2日

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当連結会計 年度期首株式数	当連結会計 年度増加株式数	当連結会計 年度減少株式数	千株 当連結会計 年度末株式数
発行済株式				
普通株式 ^{(注)1}	122,232	66	—	122,299
合計	122,232	66	—	122,299
自己株式				
普通株式 ^{(注)2, 3}	309	4	0	313
合計	309	4	0	313

(注) 1. 普通株式の発行済株式の株式数の増加66千株は、新株予約権(ストックオプション)の行使によるものであります。

2. 普通株式の自己株式の株式数の増加4千株は、単元未満株式の買取りによるものであります。

3. 普通株式の自己株式の株式数の減少0千株は、単元未満株式の売渡しによるものであります。

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (百万円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社 (親会社)	ストックオプションとして の新株予約権	—	—	—	—	—	¥374
	合計	—	—	—	—	—	¥374

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2015年 5月18日 取締役会	普通株式	¥2,438	¥20	2015年3月31日	2015年 6月 3日
2015年11月 6日 取締役会	普通株式	1,219	10	2015年9月30日	2015年12月 4日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2016年 5月18日 取締役会	普通株式	¥4,635	利益剰余金	¥38	2016年3月31日	2016年6月 3日

連結キャッシュ・フロー計算書関係

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
現金及び預金勘定	¥129,364	¥117,306
預入期間が3か月を超える定期預金	△1,969	△1,930
現金及び現金同等物	¥127,395	¥115,375

リース取引関係

1. ファイナンス・リース取引

所有権移転外ファイナンス・リース取引

①リース資産の内容

アミューズメント事業における店舗設備(建物及び構築物、工具、器具及び備品並びにアミューズメント機器)であります。

②リース資産の減価償却の方法

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項「4. 会計方針に関する事項 (2)重要な減価償却資産の減価償却の方法」に記載のとおりであります。

2. オペレーティング・リース取引

該当事項はありません。

金融商品関係

1. 金融商品の状況に関する事項

(1)金融商品に対する取組方針

当社グループは、資金運用については預金等市場リスクの低い商品に限定し、資金調達については金融機関からの借入によっております。為替予約取引は外貨建取引金額の範囲内で行っており、投機目的のためのデリバティブ取引は行わない方針であります。

(2)金融商品の内容及びそのリスク並びにリスク管理体制

営業債権である受取手形及び売掛金は、顧客の信用リスクに晒されております。当社グループは、各グループ会社の販売管理規程に従い取引ごとの期日管理及び残高管理を行いリスク低減を図っております。また、グローバルに事業を展開していることから生じている外貨建ての営業債権は、為替相場の変動リスクに晒されております。当社グループは、基本的にはデリバティブ取引は利用しておりませんが、将来の為替相場の変動リスクを回避することを目的に、為替予約取引を行うことがあります。為替予約取引は為替相場の変動リスクに晒されておりますが、為替予約取引の契約先はいずれも信用度の高い銀行であるため、相手先の契約不履行による信用リスクはほとんどないと判断しております。為替予約取引にあたっては、代表取締役及び担当取締役の決裁を受け、経理部門にてリスクの一元管理を行っております。

投資有価証券は、主に上場株式であり市場価格の変動リスクに晒されておりますが、定期的に時価の把握を行い取締役会に報告しております。

差入保証金は、主に本社及び事業所の社屋並びにアミューズメント店舗の賃借に伴う差入保証金であります。これは、差入先の信用リスクに晒されておりますが、本社及び事業所の社屋の差入保証金に関しては総務部門、アミューズメント店舗に関しては営業部門がそれぞれ差入先とのコンタクトを通じて信用度を確かめるとともに、決算時に経理部門がこれら部門に状況を確認しております。

支払手形及び買掛金は、1年以内に支払期日が到来する営業債務であります。短期借入金は、短期的な事業資金に充当するものであります。支払手形、買掛金、未払法人税等並びに短期借入金といった短期債務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。外貨建ての営業債務は為替相場の変動リスクに晒されておりますが、外貨建ての営業債権と同様の方法によりリスクの低減を図っております。短期借入金は支払金利の変動のリスクに晒されておりますが、借入期間を短期間とすることにより金利変動に機動的に対応できるようにしております。

デリバティブ取引は、主として外貨建ての営業取引に係わる為替の変動リスクを回避することを目的とした先物為替予約をヘッジ手段として利用しております。

(3)金融商品の時価等に関する事項についての補足事項

金融商品の時価には、市場価格に基づく価額のほか、市場価格がない場合には合理的に算定された価額が含まれております。当該価額の算定においては変動要因を織り込んでいるため、異なる前提条

件等を採用することにより、当該価額が変動することがあります。また、注記事項「デリバティブ取引関係」におけるデリバティブ取引に関する契約額等については、その金額自体がデリバティブ取引に係る市場リスクを示すものではありません。

2. 金融商品の時価等に関する事項

連結貸借対照表計上額、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、時価を把握することが困難と認められるものは含まれておりません。(注2.参照)

■ 当連結会計年度(2017年3月31日)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
(1)現金及び預金	¥129,364	¥129,364	¥ —
(2)受取手形及び売掛金	26,053		
貸倒引当金	△314		
受取手形及び売掛金(純額)	25,739	25,739	—
(3)投資有価証券	748	748	—
(4)差入保証金	9,204		
貸倒引当金	△137		
差入保証金(純額)	9,066	8,976	△90
資産計	164,919	164,828	△90
(1)支払手形及び買掛金	14,220	14,220	—
(2)短期借入金	8,437	8,437	—
(3)未払法人税等	1,665	1,665	—
負債計	¥ 24,323	¥ 24,323	¥ —

■ 前連結会計年度(2016年3月31日)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
(1)現金及び預金	¥117,306	¥117,306	¥ —
(2)受取手形及び売掛金	21,487		
貸倒引当金	△143		
受取手形及び売掛金(純額)	21,343	21,343	—
(3)投資有価証券	718	718	—
(4)差入保証金	9,173		
貸倒引当金	△137		
差入保証金(純額)	9,035	8,957	△78
資産計	148,403	148,325	△78
(1)支払手形及び買掛金	14,671	14,671	—
(2)短期借入金	9,722	9,722	—
(3)未払法人税等	5,726	5,726	—
負債計	¥ 30,119	¥ 30,119	¥ —

(注)1. 金融商品の時価の算定方法並びに有価証券に関する事項

資産

(1)現金及び預金、並びに(2)受取手形及び売掛金

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(3)投資有価証券

投資有価証券は上場株式であり、時価は取引所の価格によっております。また、保有目的ごとの有価証券に関する注記事項については、「有価証券関係」注記をご参照ください。

(4)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ます。

負債

(1)支払手形及び買掛金、(2)短期借入金、並びに(3)未払法人税等

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

デリバティブ取引

注記事項「デリバティブ取引関係」をご参照ください。

2. 時価を把握することが極めて困難と認められる金融商品

百万円

区分	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
非上場株式	¥31	¥31

これらについては、市場価格がなく、かつ将来キャッシュ・フローを見積もること等時価を把握することが極めて困難と認められることから、「(3)投資有価証券」に含めておりません。

3. 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

百万円

	当連結会計年度(2017年3月31日)				前連結会計年度(2016年3月31日)			
	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
預金	¥127,640	¥ —	¥ —	¥—	¥115,647	¥ —	¥ —	¥—
受取手形及び売掛金	26,053	—	—	—	21,487	—	—	—
差入保証金	5,208	2,629	1,366	—	4,698	1,762	2,674	38
合計	¥158,902	¥2,629	¥1,366	¥—	¥141,833	¥1,762	¥2,674	¥38

4. 短期借入金の連結決算日後の返済予定額

百万円

	当連結会計年度(2017年3月31日)						前連結会計年度(2016年3月31日)					
	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超
短期借入金	¥8,437	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—	¥9,722	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—
合計	¥8,437	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—	¥9,722	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—

有価証券関係

1. 売買目的有価証券
該当事項はありません。
2. 満期保有目的の債券
該当事項はありません。
3. その他有価証券

百万円

	種類	当連結会計年度(2017年3月31日)			前連結会計年度(2016年3月31日)		
		連結貸借対照表計上額	取得原価	差額	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの	株式	¥678	¥229	¥448	¥665	¥233	¥ 432
	債券						
	国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
	社債	—	—	—	—	—	—
	その他	—	—	—	—	—	—
	その他	—	—	—	—	—	—
	小計	678	229	448	665	233	432
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの	株式	70	75	△5	52	75	△23
	債券						
	国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
	社債	—	—	—	—	—	—
	その他	—	—	—	—	—	—
	その他	—	—	—	—	—	—
	小計	70	75	△5	52	75	△23
合計		¥748	¥305	¥443	¥718	¥308	¥ 409

4. 売却したその他有価証券

百万円

種類	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)			前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)		
	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
株式	¥—	¥—	¥—	¥ 1	¥ 1	¥—
債券						
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
合計	¥—	¥—	¥—	¥ 1	¥ 1	¥—

デリバティブ取引関係

1. ヘッジ会計が適用されていないデリバティブ取引 通貨関連

■ 当連結会計年度(2017年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2016年3月31日)

該当事項はありません。

2. ヘッジ会計が適用されているデリバティブ取引

■ 当連結会計年度(2017年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2016年3月31日)

該当事項はありません。

退職給付関係

1. 採用している退職給付制度の概要

当社及び一部国内連結子会社は、退職金規程に基づく社内積立の退職一時金制度を採用しております。また、一部国内連結子会社は、この他に確定給付企業年金制度を採用しております。

なお、一部海外子会社は確定拠出型の退職年金制度に加入しております。

2. 確定給付制度

(1) 退職給付債務の期首残高と期末残高の調整表

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
退職給付債務の期首残高	¥12,143	¥11,105
勤務費用	525	488
利息費用	28	85
数理計算上の差異の発生額	△201	869
退職給付の支払額	△457	△405
退職給付債務の期末残高	¥12,038	¥12,143

(2) 年金資産の期首残高と期末残高の調整表

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
年金資産の期首残高	¥ 9,396	¥ 8,904
期待運用収益	135	171
数理計算上の差異の発生額	148	△247
事業主からの拠出額	295	899
退職給付の支払額	△362	△331
年金資産の期末残高	¥ 9,613	¥ 9,396

(3) 退職給付債務及び年金資産の期末残高と連結貸借対照表に計上された退職給付に係る負債及び退職給付に係る資産の調整表

百万円

	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
積立型制度の退職給付債務	¥ 9,492	¥ 9,771
年金資産	△9,613	△9,396
	△120	375
非積立型制度の退職給付債務	2,546	2,371
連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額	2,425	2,747
退職給付に係る負債	2,546	2,747
退職給付に係る資産	120	—
連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額	¥ 2,425	¥ 2,747

(4) 退職給付費用及びその内訳項目の金額

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
勤務費用	¥ 525	¥ 488
利息費用	28	85
期待運用収益	△135	△171
数理計算上の差異の費用処理額	270	94
確定給付制度に係る退職給付費用	¥ 688	¥ 497

(5)退職給付に係る調整額

退職給付に係る調整額に計上した項目(税効果控除前)の内訳は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
数理計算上の差異	¥620	¥△1,022
合計	¥620	¥△1,022

(6)退職給付に係る調整累計額

退職給付に係る調整累計額に計上した項目(税効果控除前)の内訳は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
未認識数理計算上の差異	¥254	¥875
合計	¥254	¥875

(7)年金資産に関する事項

①年金資産の主な内訳

年金資産合計に対する主な分類ごとの比率は、次のとおりであります。

%

	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
債券	46	47
株式	9	8
一般勘定	31	31
現金及び預金	5	5
その他	9	9
合計	100	100

(注)年金資産合計には、企業年金制度に対して設定した退職給付信託が前連結会計年度4%、当連結会計年度4%含まれております。

②長期期待運用収益率の設定方法

年金資産の長期期待運用収益率を決定するため、現在及び予想される年金資産の配分と、年金資産を構成する多様な資産からの現在及び将来期待される長期の収益率を考慮しております。

(8)数理計算上の計算基礎に関する事項

主要な数理計算上の計算基礎(加重平均で表わしております。)

%

	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
割引率	0.155~0.533	0.154~0.410
長期期待運用収益率	1.500	2.000

3. 確定拠出制度

連結子会社の確定拠出制度への要拠出額は、当連結会計年度342百万円、前連結会計年度348百万円であります。

ストック・オプション等関係

1. スtock・オプションに係る費用計上額及び科目名

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
販売費及び一般管理費の株式報酬費用	¥128	¥90

2. 権利不行使による失効により利益として計上した金額

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
新株予約権戻入益	¥20	¥19

3. スtock・オプションの内容、規模及びその変動状況

(1) スtock・オプションの内容

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション
付与対象者の区分及び人数	当社取締役 5名	当社取締役 5名	当社取締役 5名	当社従業員 5名	当社従業員並びに当社子 会社の取締役及び従業員 12名	当社取締役 5名
株式の種類別のストック・オプションの数 ^(注)	普通株式 19,800株	普通株式 57,000株	普通株式 77,000株	普通株式 87,000株	普通株式 180,000株	普通株式 67,000株
付与日	2008年 8月21日	2009年 10月21日	2010年 8月23日	2011年 7月21日	2011年 8月31日	2012年 7月26日
権利確定 条件	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。
対象勤務 期間	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。
権利行使期間	自2008年 8月22日 至2028年 8月21日	自2009年 10月22日 至2029年 10月21日	自2010年 8月24日 至2030年 8月23日	自2011年 7月22日 至2031年 7月21日	自2013年 8月6日 至2016年 8月5日	自2012年 7月27日 至2032年 7月26日
	2012年 ストック・ オプション	2014年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2016年 ストック・ オプション	2016年 ストック・ オプション
付与対象者の区分及び人数	当社従業員 8名	当社取締役 6名	当社取締役 6名	当社従業員並びに当社子 会社の取締役及び従業員18名	当社取締役 6名	当社従業員並びに当社子 会社の取締役及び従業員21名
株式の種類別のストック・オプションの数 ^(注)	普通株式 110,000株	普通株式 16,000株	普通株式 21,000株	普通株式 122,000株	普通株式 21,000株	普通株式 116,000株
付与日	2012年 8月29日	2014年 9月25日	2015年 7月16日	2015年 7月16日	2016年 7月20日	2016年 7月20日
権利確定 条件	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。
対象勤務 期間	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。
権利行使期間	自2014年 7月31日 至2017年 7月30日	自2014年 9月26日 至2034年 9月25日	自2015年 7月17日 至2035年 7月16日	自2017年 7月25日 至2020年 6月24日	自2016年 7月21日 至2036年 7月20日	自2018年 6月25日 至2021年 6月24日

(注) 株式数に換算して記載しております。

(2)ストック・オプションの規模及びその変動状況

当連結会計年度(2017年3月期)において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

①ストック・オプションの数

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2014年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2016年 ストック・ オプション	2016年 ストック・ オプション
権利確定前(株)												
前連結会計年度末	—	—	—	—	—	—	—	—	—	92,000	—	—
付与	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	21,000	116,000
失効	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10,000	—	10,000
権利確定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	21,000	—
未確定残	—	—	—	—	—	—	—	—	—	82,000	—	106,000
権利確定後(株)												
前連結会計年度末	9,900	26,000	31,000	31,000	97,000	26,000	56,400	16,000	21,000	—	—	—
権利確定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	21,000	—
権利行使	—	—	—	—	39,500	—	34,400	—	—	—	—	—
失効	—	—	—	—	57,500	—	—	—	—	—	—	—
未行使残	9,900	26,000	31,000	31,000	—	26,000	22,000	16,000	21,000	—	21,000	—

②単価情報

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2014年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2016年 ストック・ オプション	2016年 ストック・ オプション
権利行使価格	¥ 1	¥ 1	¥ 1	¥ 1	¥1,835	¥ 1	¥1,515	¥ 1	¥ 1	¥3,150	¥ 1	¥3,290
行使時平均株価	—	—	—	—	3,374	—	3,351	—	—	—	—	—
付与日における 公正な評価単価	3,171	2,107	1,464	1,312	435	948	214	2,041	2,864	885	2,843	896

4. ストック・オプションの公正な評価単価の見積方法

当連結会計年度において付与された2016年ストック・オプションについての公正な評価単価の見積方法は以下のとおりであります。

(1)使用した評価技法 ブラック・ショールズ式

(2)主な基礎数値及び見積方法

	2016年ストック・オプション	2016年ストック・オプション
株価変動性 ^{(注)1}	37.2%	42.8%
予想残存期間 ^{(注)2}	10年	3.4年
予想配当 ^{(注)3}	配当利回り1.46%	配当利回り1.46%
無リスク利率 ^{(注)4}	△0.25%	△0.33%

(注) 1. ストック・オプション付与日から予想残存期間分遡った期間の株価実績に基づき算定しております。

2. 十分なデータの蓄積がなく、合理的な見積りが困難であるため、権利行使期間の中間点において行使されるものと推定して見積もっております。

3. 2016年ストック・オプションは、2016年3月期の配当実績により算出しております。

4. 予想残存期間に対応する期間に対応する国債の利回りであります。

5. ストック・オプションの権利確定数の見積方法

基本的には、将来の失効数の合理的な見積りは困難であるため、実績の失効数のみ反映させる方法を採用しております。

税効果会計関係

1. 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

百万円

	当連結会計年度 (2017年3月31日)	前連結会計年度 (2016年3月31日)
繰延税金資産		
①流動資産		
未払事業税否認	¥ 166	¥ 565
未払事業所税否認	38	32
賞与引当金否認	597	590
未払費用否認	557	414
返品調整引当金否認	1,693	862
貸倒引当金繰入超過	11	8
税額控除額	446	333
コンテンツ評価損否認	3,057	3,494
たな卸資産評価損否認	557	555
短期店舗閉鎖損失引当金否認	22	23
繰越欠損金	121	19
その他	47	159
評価性引当金	△10	△348
繰延税金負債(流動)との相殺	△277	△149
計	7,029	6,561
②固定資産		
退職給付に係る負債	887	967
役員退職引当金否認	37	51
株式報酬費用	137	113
減価償却費超過額否認	210	138
資産除去債務	773	721
減損損失	331	306
投資有価証券評価損否認	587	3,843
貸倒引当金繰入超過	27	24
一括償却資産損金限度超過額	62	72
海外子会社における繰越欠損金等	702	754
店舗閉鎖損失引当金	28	39
税額控除額	11	15
繰越欠損金	1,242	598
その他	351	12
評価性引当金	△1,303	△1,063
繰延税金負債(固定)との相殺	△1,514	△1,623
計	2,572	4,972
繰延税金資産合計	9,602	11,534
繰延税金負債		
①流動負債		
未払費用等原価算入分認容	135	138
その他	141	11
繰延税金資産(流動)との相殺	△277	△149
計	—	—
②固定負債		
固定資産	1,342	2,633
企業結合に係る無形固定資産の税効果	657	1,075
その他	88	67
繰延税金資産(固定)との相殺	△1,514	△1,623
計	573	2,153
繰延税金負債合計	573	2,153
繰延税金資産の純額	¥ 9,028	¥ 9,381

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	当連結会計年度(2017年3月31日)	前連結会計年度(2016年3月31日)
法定実効税率	30.86%	33.06%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.17	0.13
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	△0.22	△0.00
評価性引当金	△7.39	△16.61
住民税均等割	0.32	0.37
所得拡大特別控除	—	△0.98
試験研究費税額控除	△1.27	△8.40
税率変更による期末繰延税金資産の減額修正	0.06	2.06
連結子会社との税率差異	0.11	0.67
その他	△0.18	△3.10
税効果会計適用後の法人税等の負担率	22.46	7.20

3. 法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

「社会保障の安定財源の確保等を図る税制の抜本的な改革を行うための消費税法の一部を改正する等の法律等の一部を改正する法律」(平成28年法律第85号)及び「社会保障の安定財源の確保等を図る税制の抜本的な改革を行うための地方税法及び地方交付税法の一部を改正する法律等の一部を改正する法律」(平成28年法律第86号)が2016年11月18日に国会で成立し、消費税率の10%への引上げ時期が2017年4月1日から2019年10月1日に延期されました。

これに伴い、地方法人特別税の廃止及びそれに伴う法人事業税の復元、地方法人税の税率改正、法人住民税法人税割の税率改正の実施時期も2017年4月1日以後に開始する事業年度から2019年10月1日以後に開始する事業年度に延期されました。

繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用する法定実効税率に変更はありません。なお、国税と地方税の間で税率の組替えが発生しますが、当連結会計年度において、連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

企業結合等関係

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

該当事項はありません。

資産除去債務関係

資産除去債務のうち連結貸借対照表に計上しているもの

(イ) 当該資産除去債務の概要

本社オフィス等及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃貸借契約に伴う原状回復義務等であります。

(ロ) 当該資産除去債務の金額の算定方法

本社オフィス等については、使用見込期間を主に3年～15年と見積り、割引率を主に0.000%～2.147%を使用して資産除去債務の計算をしております。

アミューズメント施設の店舗については、使用見込期間を過去の閉鎖店舗の平均営業期間を10年と見積り、割引率は△0.070%～1.355%を使用して資産除去債務の金額を計算しております。

(ハ)当該資産除去債務の総額の増減

百万円

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
期首残高	¥2,361	¥ 962
有形固定資産の取得に伴う増加額	107	112
見積り変更による増加額	—	1,225
時の経過による調整額	7	7
資産除去債務の履行による減少額	△7	△36
その他増減額	—	90
期末残高	¥2,468	¥2,361

賃貸等不動産関係

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

セグメント情報等

【セグメント情報】

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっております。

当社は、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で提供することを目指しております。

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機を含む。)、PC、スマートフォン等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタテインメント事業」、②アミューズメント施設の運営、アミューズメント施設

向けのアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント事業」、③コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライセンス・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報

百万円

	報告セグメント					調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	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	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	¥199,016	¥42,747	¥ 9,974	¥5,085	¥256,824	¥ —	¥256,824
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	10	66	1,366	1,442	△1,442	—
計	199,016	42,757	10,041	6,451	258,266	△1,442	256,824
セグメント利益	¥ 33,310	¥ 3,669	¥ 2,429	¥2,150	¥ 41,559	¥△10,264	¥ 31,295
セグメント資産	¥ 73,220	¥20,745	¥ 4,025	¥ 952	¥ 98,944	¥ 144,915	¥243,859
その他の項目							
減価償却費	2,796	2,685	87	18	5,587	683	6,270
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	2,479	3,669	5	37	6,192	769	6,962

(注)1. (1)セグメント利益の調整額△102億64百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△102億97百万円が含まれております。

(2)セグメント資産の調整額1,449億15百万円のうち全社資産の金額は1,451億32百万円であります。その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3)減価償却費の調整額6億83百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4)有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額7億69百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっております。

当社は、急速に変化しつつある事業環境のもと、顧客のライフスタイルにあわせて、上質なエンタテインメント・コンテンツ/サービスを多様な形態で提供することを目指しております。

このため、エンタテインメント・コンテンツ/サービスの提供形態に応じて、①家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機を含む。)、PC、スマートフォン等に双方向のデジタルコンテンツを提供する「デジタルエンタテインメント事業」、②アミューズメント施設の運営、アミューズメント施設向けのアミューズメント機器の販売、レンタルを行う「アミューズメント

事業」、③コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行う「出版事業」、④二次的著作物の企画・制作・販売・ライセンス許諾等を行う「ライツ・プロパティ等事業」の4つに分類し、報告セグメントとしております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表作成のために採用している会計処理の方法と同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、その他の項目の金額に関する情報

	報告セグメント					調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	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	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	¥158,964	¥41,135	¥9,919	¥4,081	¥214,101	¥ —	¥214,101
セグメント間の内部売上高 又は振替高	0	0	50	466	517	△517	—
計	158,964	41,135	9,970	4,547	214,618	△517	214,101
セグメント利益	¥ 27,456	¥ 3,988	¥2,267	¥1,517	¥ 35,230	¥△9,212	¥ 26,018
セグメント資産	¥ 74,221	¥15,821	¥4,128	¥ 681	¥ 94,852	¥137,879	¥232,731
その他の項目							
減価償却費	3,514	2,203	89	15	5,823	494	6,317
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	1,221	2,810	9	18	4,060	1,812	5,872

(注)1. (1)セグメント利益の調整額△92億12百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△92億53百万円が含まれております。

(2)セグメント資産の調整額1,378億79百万円のうち全社資産の金額は1,381億31百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3)減価償却費の調整額4億94百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4)有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額18億12百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

【関連情報】

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1)売上高

					百万円
日本	北米	欧州	アジア等	合計	
¥168,546	¥48,541	¥30,732	¥9,003	¥256,824	

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2)有形固定資産

					百万円
日本	北米	欧州	アジア等	合計	
¥12,546	¥1,039	¥576	¥72	¥14,234	

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載を省略しております。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

百万円				
日本	北米	欧州	アジア等	合計
¥151,160	¥28,977	¥26,572	¥7,390	¥214,101

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

百万円				
日本	北米	欧州	アジア等	合計
¥12,232	¥827	¥562	¥126	¥13,748

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載を省略しております。

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

百万円						
	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	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	全社・消去 ^(注)	合計
減損損失	¥775	¥86	¥—	¥—	¥0	¥862

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

百万円						
	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	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	全社・消去 ^(注)	合計
減損損失	¥1,734	¥222	¥—	¥—	¥4	¥1,961

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

該当事項はありません。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

該当事項はありません。

【関連当事者情報】

関連当事者との取引

連結財務諸表提出会社と関連当事者との取引

連結財務諸表提出会社と関連当事者の役員及び主要株主(個人の場合に限る。)等

■ 当連結会計年度(自2016年4月1日 至2017年3月31日)

種類	会社等の名称又は氏名	所在地	資本金又は出資金(百万円)	事業の内容又は職業	議決権等の所有(被所有)割合(%)	関連当事者との関係	取引の内容	取引金額(百万円)	科目	期末残高(百万円)
役員及びその近親者	Philip Timo Rogers	—	—	当社取締役	(被所有) 直接 — 間接 —	—	ストック・オプションの行使	72	—	—
	佐々木通博	—	—	当社子会社監査役	(被所有) 直接 0.00 間接 —	—	ストック・オプションの行使	11	—	—

取引条件及び取引条件の決定方針等

(注)2011年8月5日開催の取締役会決議及び2012年7月30日開催の取締役会決議により、付与されたストック・オプションの当連結会計年度における権利行使であります。

なお、「取引金額」欄は、当連結会計年度におけるストック・オプションの権利行使による付与株式数に払込金額を乗じた金額を記載しております。

■ 前連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

種類	会社等の名称又は氏名	所在地	資本金又は出資金(百万円)	事業の内容又は職業	議決権等の所有(被所有)割合(%)	関連当事者との関係	取引の内容	取引金額(百万円)	科目	期末残高(百万円)
役員及びその近親者	Philip Timo Rogers	—	—	当社取締役	(被所有) 直接 — 間接 —	—	ストック・オプションの行使	17	—	—
	佐々木通博	—	—	当社子会社監査役	(被所有) 直接 0.00 間接 —	—	ストック・オプションの行使	11	—	—

取引条件及び取引条件の決定方針等

(注)2010年7月29日開催の取締役会決議及び2010年12月24日開催の取締役会決議により、付与されたストック・オプションの当連結会計年度における権利行使であります。

なお、「取引金額」欄は、当連結会計年度におけるストック・オプションの権利行使による付与株式数に払込金額を乗じた金額を記載しております。

1株当たり情報

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
1株当たり純資産額	¥1,485.56	¥1,376.93
1株当たり当期純利益金額	164.20	163.04
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	163.92	162.72

(注)1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	当連結会計年度 (自2016年4月1日 至2017年3月31日)	前連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益金額	¥ 20,039	¥ 19,884
普通株主に帰属しない金額	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純利益金額	20,039	19,884
期中平均株式数(千株)	122,040	121,961
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額	—	—
普通株式増加数(千株)	214	240
(うち新株予約権(千株))	(214)	(240)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後 1株当たり当期純利益の算定に含めなかった 潜在株式の概要	2015年6月24日開催取締役会決議分2015 年7月新株予約権82,000株、2016年6月 24日開催取締役会決議分2016年7月新株 予約権106,000株	2015年6月24日開催取締役会決議分 2015年7月新株予約権92,000株

重要な後発事象

自己株式の取得及び自己株式の公開買付け

当社は、2017年5月24日開催の取締役会において、会社法(平成17年法律第86号。その後の改正を含みます。)第459条第1項の規定による当社定款の規定及び同法第156条第1項の規定に基づき、自己株式の取得を行うこと及びその具体的な取得方法として、自己株式の公開買付けを行うことを決議いたしました。

(1) 買付け等の目的

当社は、2016年9月上旬、当社の第二位株主(2017年3月31日現在)である株式会社福嶋企画より、その保有する当社普通株式の一部を売却する意向がある旨の連絡を受けました。

これを受け、当社は、当該株式が市場で売却された場合における当社普通株式の流動性及び市場価格への影響、並びに当社の財務状況等を総合的に勘案し、当該株式を自己株式として取得することについての具体的な検討を開始いたしました。

その結果、当社が当該株式を自己株式として取得することは、当社の1株当たり当期純利益(EPS)の向上や自己資本当期純利益率(ROE)などの資本効率の向上に寄与し、株主の皆様に対する利益還元につながるものと判断いたしました。さらに、かかる自己株式の取得を行った場合においても、当社の財務状況や配当方針に大きな影響を与えることなく、財務健全性及び安定性を維持できると判断いたしました。

(2) 自己株式の取得に関する取締役会決議内容

- ①取得する株式の種類 普通株式
- ②取得する株式の総数 3,300,100株(上限)
(発行済株式総数122,373,396株に対する割合 2.70%)
- ③取得価額の総額 10,154,407,700円(上限)
- ④取得する期間 2017年5月25日から2017年7月31日まで

(3) 買付け等の概要

- ①買付け予定数 3,300,000株
- ②買付け等の価格 普通株式1株につき3,077円
- ③買付け等の期間 2017年5月25日から2017年6月21日まで
- ④決済の開始日 2017年7月13日

(4) 買付け等の結果

- ①応募株式数の総数 3,003,530株
- ②買付け株式の総数 3,003,530株
- ③取得価額の総額 9,241,861,810円

連結附属明細表

【借入金等明細表】

区分	当期首残高(百万円)	当期末残高(百万円)	平均利率(%)	返済期限
短期借入金	¥9,722	¥8,437	0.8	—
1年以内に返済予定の長期借入金	—	—	—	—
1年以内に返済予定のリース債務	15	21	—	—
長期借入金(1年以内に返済予定のものを除く。)	—	—	—	—
リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)	27	46	—	2018年4月～2021年8月
その他有利子負債	—	—	—	—
合計	¥9,765	¥8,504	—	—

(注) 1. 平均利率については、期末借入金残高に対する加重平均利率を記載しております。

2. リース債務の平均利率については、リース債務に利息相当額を含めて計上しているため、記載を省略しております。

3. リース債務のうち1年以内に返済予定のリース債務は流動負債のその他に、リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)は固定負債のその他に含めて計上しております。

4. リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)の連結決算日後5年間の返済予定額は以下のとおりであります。

	百万円			
	1年超2年以内	2年超3年以内	3年超4年以内	4年超5年以内
リース債務	¥16	¥14	¥12	¥3

【資産除去債務明細表】

本明細表に記載すべき事項が連結財務諸表規則第15条の23に規定する注記事項として記載されているため、資産除去債務明細表の記載を省略しております。

【その他】

当連結会計年度における四半期情報等

	百万円			
(累計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	当連結会計年度
売上高	¥51,193	¥106,347	¥190,084	¥256,824
税金等調整前四半期(当期)純利益金額	6,420	8,265	21,896	25,846
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益金額	5,336	5,495	17,055	20,039
1株当たり四半期(当期)純利益金額(円)	43.74	45.04	139.76	164.20

(会計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
1株当たり四半期純利益金額(円)	¥43.74	¥1.30	¥94.71	¥24.46

和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の監査報告書について

当社は、事業の概要や決算内容を中心とした英文および和文アニュアルレポートを作成いたしました。

本アニュアルレポートに掲載の、日本基準で作成した連結財務諸表及び注記は、有価証券報告書の記載内容の体裁を変更したものです。日本基準の連結財務諸表及び注記のオリジナル並びに独立監査人の監査報告書については有価証券報告書をご覧ください。

このアニュアルレポートが、皆様の当社に対する理解促進、調査活動のお役に立てば幸いです。

会社データ

2017年3月31日現在

会社概要

本社 〒160-8430
東京都新宿区新宿6丁目27番30号
新宿イーストサイドスクエア
TEL. 03-5292-8000(代表)

設立 1975年9月22日
資本金 23,828,172,650円
従業員数 連結：4,078名
(注)従業員数には、臨時雇用者数は含まれておりません。



スクウェア・エニックス・ホールディングスグループ

会社名	設立年月	決算期	資本金	議決権比率	主な事業内容
主要な連結子会社					
日本					
株式会社スクウェア・エニックス	2008年10月	3月	1,500百万円	100.0%	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、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社タイトー	2009年 6月	3月	50百万円	100.0%	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及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社スマイルラボ	2008年 2月	3月	10百万円	100.0%	オンラインエンタテインメントサービスの提供
北米					
SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.	2006年11月	3月	1米ドル	100.0%	米州における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理
SQUARE ENIX, INC.	1989年 3月	3月	10百万米ドル	100.0% (100.0%)	米州市場における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
CRYSTAL DYNAMICS, INC.	1992年 7月	3月	40百万米ドル	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
EIDOS INTERACTIVE CORP.	2007年 3月	3月	6百万カナダドル	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
欧州					
SQUARE ENIX LTD.	1998年12月	3月	145百万英ポンド	100.0%	欧州等における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理、並びに欧州その他市場における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
IO INTERACTIVE A/S	1990年11月	3月	656千デンマーククローネ	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
アジア					
SQUARE ENIX (China) CO., LTD.	2005年 1月	12月	12百万米ドル	100.0%	中国市場におけるデジタルエンタテインメント事業
北京易通幻龍网络科技有限公司	2005年 8月	12月	10百万人民币	— [100.0%]	アジア市場におけるオンラインゲームの販売及び運営

(注) 議決権比率の()内は、間接所有割合で内数です。
議決権比率の[]内は、緊密な者または同意している者の所有割合で外数となっています。

株式データ

2017年3月31日現在

株式の状況

発行済株式総数: 122,373,396株

株主数: 22,889名

大株主

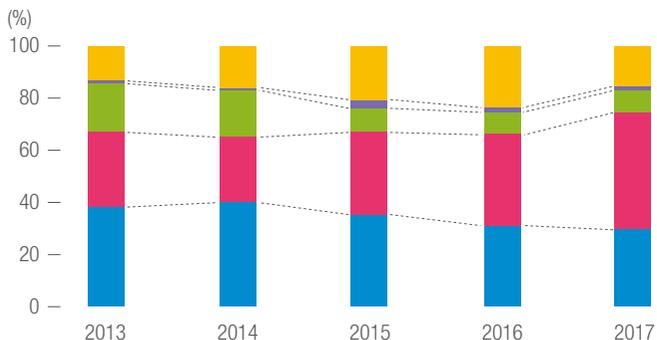
順位	株主名	当社への出資状況	
		持株数(千株)	持株比率(%)
1	福嶋 康博	23,626	19.30
2	株式会社福嶋企画	9,763	7.97
3	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	4,817	3.93
4	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	4,583	3.74
5	ジェーピー モルガン チェース バンク 385632(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	3,968	3.24
6	宮本 雅史	3,082	2.51
7	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	2,246	1.83
8	チェース マンハッタン バンク ジーティーエス クライアント アカウント エスクロウ(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,190	1.79
9	CBLDN-SCOTTISH EQUITABLE-JAPAN EXEMPT SCOTTISH EQUITABLE PLC(常任代理人 シティバンク銀行株式会社)	1,966	1.60
10	バンク・オブ・ニューヨーク・メロン 140044(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	1,900	1.55

株式のメモ

- 事業年度
4月1日から3月31日まで
- 剰余金の配当の基準日
9月30日(中間配当基準日)
3月31日(期末配当基準日)
- 定時株主総会
毎年6月
- 株主名簿管理人
三菱UFJ信託銀行株式会社
- 株主名簿管理人 連絡先
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
〒137-8081
東京都江東区東砂7丁目10番11号
TEL 0120-232-711
- 上場証券取引所
東京証券取引所
- 証券コード
9684
- 単元株式数
100株
- 公告掲載URL
<http://www.pronexus.co.jp/kouku/9684/9684.html>

(ただし、電子公告によることのできない事故その他のやむを得ない事由が生じた時は、東京都において発行される日本経済新聞に掲載して公告いたします。)

所有者別所有株式数(千株)



	2013		2014		2015		2016		2017	
■ 金融機関	14,700	(12.7%)	18,722	(16.2%)	25,588	(20.9%)	29,231	(23.9%)	19,042	(15.5%)
■ 金融商品取引業者	995	(0.9%)	1,114	(1.0%)	3,291	(2.7%)	1,717	(1.4%)	1,902	(1.6%)
■ その他法人	22,092	(19.1%)	20,570	(17.8%)	10,630	(8.7%)	10,424	(8.5%)	10,409	(8.5%)
■ 外国法人等	32,251	(28.0%)	28,817	(24.9%)	40,135	(32.8%)	43,256	(35.4%)	55,067	(45.0%)
■ 個人その他	45,329	(39.3%)	46,350	(40.1%)	42,586	(34.9%)	37,669	(30.8%)	35,951	(29.4%)
合計	115,370	(100.0%)	115,575	(100.0%)	122,232	(100.0%)	122,299	(100.0%)	122,373	(100.0%)

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

www.hd.square-enix.com/

