

SQUARE ENIX

2018
ANNUAL REPORT

2018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

10 事業の概況

14 特集： DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES

21 ESG（環境・社会・ガバナンス）

28 役員一覧

30 会社データ

31 株式データ

今年度のアンニュアルレポートより財務セクションを省略しております。
当該情報は下記をご参照ください。

<http://www.hd.square-enix.com/jpn/ir/library/fs.html>

見通しに関する注意事項

このアン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、見通し、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通しです。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、これら業績見通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

	2014	2015	2016	2017	百万円 2018	千米ドル 2018
年間						
売上高	¥ 155,023	¥ 167,891	¥ 214,101	¥ 256,824	¥ 250,394	\$2,356,877
営業利益	10,543	16,426	26,018	31,295	38,176	359,340
経常利益	12,534	16,984	25,322	31,128	36,124	340,025
親会社株主に帰属する当期純利益	6,598	9,831	19,884	20,039	25,821	243,047
期末現在						
総資産	¥ 216,617	¥ 211,938	¥ 232,731	¥ 243,859	¥ 259,713	\$2,444,592
純資産	127,676	155,314	168,783	181,904	193,359	1,820,029
					円	米ドル
1株当たり金額						
当期純利益	¥ 57.28	¥ 84.34	¥ 163.04	¥ 164.20	¥ 215.33	\$ 2.03
純資産	1,095.78	1,267.24	1,376.93	1,485.56	1,617.58	15.23
					%	
主要経営指標						
営業利益率	6.8%	9.8%	12.2%	12.2%	15.2%	
経常利益率	8.1	10.1	11.8	12.1	14.4	
自己資本当期純利益率	5.4	7.0	12.3	11.5	13.8	
自己資本比率	58.3	72.9	72.2	74.4	74.2	

米ドルの表示は、便宜上2018年3月31日現在の為替レート1米ドル=106.24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(%)



» 株主の皆様へ



代表取締役社長
松田 洋祐

平素よりスクウェア・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。2018年3月期は、連結売上高は2,503億円と前期比で微減となりましたが、営業利益、経常利益、当期純利益は過去最高を更新することができました。以下に各事業の状況と、今後の経営方針について述べさせていただきます。

各事業の概況

デジタルエンタテインメント事業

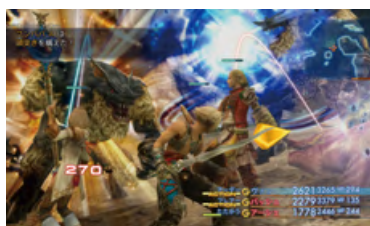
2018年3月期のデジタルエンタテインメント事業は、売上高1,914億円、営業利益434億円と、前期比で減収増益となりました。

HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいては、「ドラゴンクエスト」シリーズ最新作「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」を2017年7月に発売いたしました。PlayStation 4、ニンテンドー3DSの2プラットフォームへの提供という挑戦的な取り組みを行いました。おかげさまでいずれもお客様からは大変高い評価をいただき、両プラットフォーム合わせて300万本を超える大ヒットとなりました。2019年3月期は、同タイトルの欧米版を2018年9月に発売し、「ドラゴンクエスト」ブランドをグローバルに成長させてゆく所存です。

「ファイナルファンタジー」シリーズにおいては、「ファイナルファンタジーXII ザ ゾディアック エイジ」を発売いたしました。「ファイナルファンタジーXII」のリマスター版ですが、グラフィックスを一新し、新しい要素なども盛り込み、世界中のお客様から好評をいただきました。リマスターの取り組みは、シリーズ過去作をプレイしたことのないお客様に最新の表現でシリーズ作品をお届けし、ゲームフランチャイズを継続的に活性化するという点で重要であります。また既にプレイされたお客様にとっても、現在の新しい技術により再現されたゲームプレイは新たな驚きと感動をもたらすものであると信じており、今後も引き続きリマスター版の提供を積極的に進めてまいります。

2018年3月期に、「NieR:Automata」が大きな成果を上げたことは、非常にうれしく思っております。本タイトルは2017年3月期の第4四半期に発売したものでありますが、2018年3月期を通じて堅調に販売本数を伸ばし、大きなフランチャイズに成長いたしました。従来 of 家庭用ゲームの売れ方は、発売直後の数か月でライフタイムの大半を売り切るというようなパターンでしたが、本作は、むしろ発売後数か月以降の伸びが大きく、販売面でもエポックメイキングなタイトルになったと評価しております。シングルプレイゲームでありながら、ダウンロード販売比率が60%弱と他タイトルと比較しても

極めて高く、また現在も継続的に売れ続けていることをみるに、パッケージからデジタルへの移行を象徴するタイトルとなったことは間違いありません。「NieR」シリーズとしては7年ぶりの2作目ですが、今回は新しいお客様にも大変評価いただき、当社グループの新しいフランチャイズを確立できたと考えております。



ファイナルファンタジーXII
ザ ソディアック エイジ

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



ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて

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



NieR:Automata

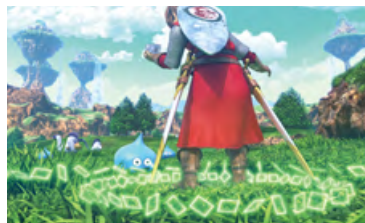
© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by PlatinumGames Inc.

MMO (Massively Multiplayer Online: 多人数同時参加型オンラインゲーム) に関しては、「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストX」とも、2年ぶりに拡張版ディスクの発売を行い、課金会員数の維持、拡充に努めました。オンラインゲームの運営においては、継続的なコンテンツの投入により課金会員数をいかに維持するかが重要です。オンラインゲームの課金会員数は経年とともに減衰する傾向が強いところ、特に「ファイナルファンタジーXIV」については、今回の拡張版により、サービス開始以来最大の課金会員数を記録するという、大きな成果を上げました。ゲーム自体も大変高い評価をいただき、グローバルMMORPGとしての存在感を示した1年だったと評価しています。両タイトルとも、サービス開始から既に5年を超える長期運営になってきていますが、継続的にコンテンツの投入を行ってゆくことにより、さらなるサービスの拡充に努めてまいります。



ファイナルファンタジーXIV

© 2010 - 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ドラゴンクエストX オンライン

©2012-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

スマートデバイス、PCブラウザゲーム等については、売上高1,000億円には若干届かず、2018年3月期後半にリリースしたタイトルが総じて振るわなかったなど、多くの課題を残した1年でした。ヒット率の維持向上は常に重要なテーマであるところ、2018年3月期の新作は非常に厳しい結果に終わったものが多かったのは遺憾であります。国内ゲーム市場が成熟し、新しいヒットが生まれにくいと



巷間言われますが、一方で中国や韓国のディベロッパー・パブリッシャーによるヒット作の登場は、新たなトレンドとして注目に値します。新しいゲーム体験・創造的なゲーム体験を常に追求すること、2019年3月期はもう一度この原点に立ち返って、開発体制・運営体制を見直し、新たなヒット作の創造に努めてまいります。

アミューズメント事業

2018年3月期は、筐体販売の新規タイトル数減少により、売上高417億円、営業利益24億円と減収減益の結果に終わりました。しかしながら、店舗運営は安定的に推移し、「タイトーステーション溝の口店」のリニューアルに伴い、アーケードライブバー「MEGARAGE(メガレイジ)」をスタートするなど、新しい試みも積極的に展開いたしました。世の中の有人店舗減少の流れの中で、従来では得られなかった好立地条件の店舗物件が数多く出てきています。こういった機会を的確に捉えて、積極的な店舗展開を行うことで、収益の底上げを図ってまいります。

アミューズメント機器販売においては、「電車でGO!!」を稼働開始いたしました。「電車でGO!!」は初代発売以来20周年を迎え、この度新生「電車でGO!!」として生まれ変わりました。「電車でGO!!」ブランドは、株式会社タイトーのみならず当社グループにとっても重要なIP(Intellectual Property: 知的財産)であります。様々な課題は抱えつつも、コアなお客様からは高い評価をいただいております。これを今後より広く普及させるための方策を検討中であります。今後の展開にぜひご期待ください。また、2019年3月期は完全新作である「星と翼のパラドクス」の稼働を開始いたします。大型筐体での体感型ゲームということで、ユーザーの皆様のご期待も非常に大きいタイトルです。家庭用ゲームでは得られないライブ感がアーケードゲームの醍醐味であり、当社グループのゲームポートフォリオにおいて重要なピースであることは今後も変わりません。アミューズメント事業においても、これからも新たな挑戦を続けてまいります。



電車でGO!!

(アーケード版)

©TAITO CORPORATION 1996, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.

JR東日本商品化許諾済



MEGARAGE タイトーステーション溝の口店内

©TAITO CORPORATION 2018 ALL RIGHTS RESERVED.





出版事業

2018年3月期の出版事業は、売上高110億円、営業利益24億円となりました。出版事業においてもデジタルシフトの流れは著しく、出版事業に占めるデジタル売上の比率は20%を超えました。今後はデジタル売上の比率がさらに高まることが予想されますが、その流れを加速させるべく、2017年3月期より、「マンガUP!」、「ガンガンpixiv」のサービスを開始いたしました。スマートフォンアプリに対応することで、より広い読者層に簡単に漫画を楽しんでいただける環境を整え、新たな需要を掘り起こしていきたいと考えております。これらのスマートフォンアプリのDAU(Daily Active Users:1日にサービスを利用したユーザー数)も相当規模に成長してきており、これからの出版事業を支える媒体の一つに成長してゆくことを期待しています。

VR(Virtual Reality:仮想現実)による漫画表現の新たな取り組みとして、漫画のVR化プロジェクトである「プロジェクトHikari」を進めてまいりましたが、ようやく2018年5月に製品版である「結婚指輪物語VR」の発売に至りました。漫画の中に入るといった体験をVR技術で実現するという実験的なプロジェクトであります。このような取り組みにより新しい漫画表現を追求して当社グループのコンテンツ・ラインナップの充実を図ってまいります。

ライツ・プロパティ等事業

2018年3月期のライツ・プロパティ等事業は、売上高75億円、営業利益18億円となりました。2016年の「ドラゴンクエスト」30周年、2017年の「ファイナルファンタジー」30周年と、当社グループが誇るこの2大フランチャイズの30周年を記念して様々なイベントなどを企画し、収益につなげることができました。利益面では広告宣伝費の増加により前期比で減益ではありましたが、これら周年イベントを通して、さらなるブランド強化につなげ、今後のフランチャイズ展開に貢献することを期待したいと考えています。

2017年3月期にオープンした「SQUARE ENIX CAFE」は、2018年3月期に大阪、上海への展開を進めることができ、当社コンテンツの発信基地としてお客様にご好評をいただいております。今後の展開は現時点では未定ですが、こうしたリアル店舗事業は当社のブランド形成にもよく機能することから、前向きに取り組んでゆこうと考えております。

これからの事業展開について

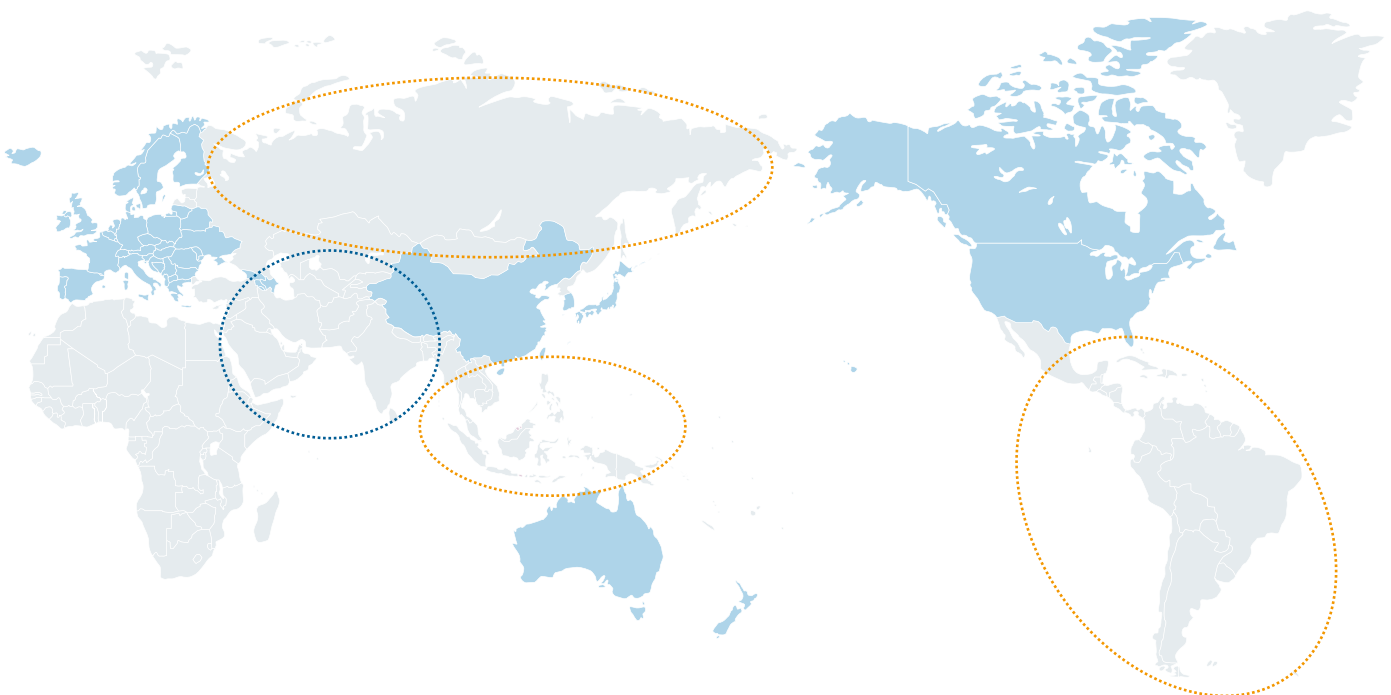
当社グループがこれからさらに成長を遂げてゆくための方策として、1.デジタル販売の強化、2.マルチプラットフォーム展開、3.地域展開、4.Game as a Service, Game as Mediaを掲げて事業を進めてまいりました。

地域展開

地域展開は、中東・東南アジア・ラテン諸国、インドが重要戦略地域と述べてまいりましたが、この考えは変わらず、2019年3月期以降はその中でもインドを投資重点地域と定めて展開を図ってゆきたいと考えております。近年のインドは通信インフラが整備され、フィンテックの進展による決済手段が整ってきたことにより、いよいよゲームビジネスを本格的に展開できる環境になりつつあります。このタイミングで改めてインド市場への投資を強化してまいります。また中東地域も非常に有望です。国単位ではなく、広くアラビア語圏と捉えたときその市場は大変魅力的であります。当社ゲームのローカライズ・カルチャライズのみならず、現地デベロッパー支援など、新たなタレント発掘のチャンスと捉えて投資を進めてゆこうと考えております。

デジタルエンタテインメント事業海外展開

- 今後、重点的に開拓を狙う新興市場
- 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



Game as a Service, Game as Media

昨今、国内においてeスポーツが大きく話題となっております。eスポーツはその興行的側面がクローズアップされがちですが、当社としては、そういった興行的側面のみに着目するのではなく、むしろそれを支えるプレイヤーのコミュニティをより支援するような施策を通じて、eスポーツが盛り上がるようにサポートしていきたいと考えます。2018年3月期は「Game as a Service」という概念が、いわゆるルートボックス問題と紐づいて大きく物議をかもしましたが、私たちは、この概念は、ユーザーエンゲージメントを高めるゲームデザインとして捉えるべきものと考えており、eスポーツも含めた今後のゲームの在り方を形作る重要な考え方であると捉えています。「Game as Media」もこのようなゲームのサービス化の流れの中で考えるべきものであり、単にプレイするのみならず、ゲーム実況やゲーム観戦がゲームの楽しみ方の一つとして確立され、ゲームのメディア価値に着目した新たな事業展開を考える時代になってきています。



デジタル販売の強化 / eコマース

デジタル販売の強化に関しては、特にHDゲームにおいて、お客様のゲームの購買が、従来のパッケージからデジタルフルゲームダウンロードにシフトする流れに合わせて、販売サイトの強化、リニューアルなどによって、お客様の購買導線をよりシームレスにするための施策を実施してきました。その結果、2018年3月期は、過去に販売したタイトルのダウンロード売上が増加したことで、HDゲームの売上に占めるデジタル比率は40%強と大きく伸長しました。デジタル購買の流れは不可逆的であり、今後は、単に販売サイトのリニューアルにとどまらず、お客様の嗜好やゲームプレイスタイルに合わせて、テラーメイドの推奨を可能とするような仕組み作りが必要となってきます。

当社グループにおいてはこのような取り組みは遅れていると言わざるを得ず、今後いち早くこの遅れをとりもどすべくシステム開発などを強化してゆきます。

さらに一歩進めて、このようなゲームのデジタル販売のみならず、当社グループの有するIPを一層活用するために、広い意味でのeコマース戦略を新たに5番目の柱として掲げます。自社製フィギュア・グッズ、ライセンスグッズなどの二次的著作物販売は、今まではライセンス・プロパティ等事業としてセグメント認識し、原著物を補完する位置づけとして展開してまいりました。しかしながら、昨今のユーザーの皆様の消費行動は、単に個々のゲーム・漫画をそれ単体で楽しむのではなく、そのコンテンツ

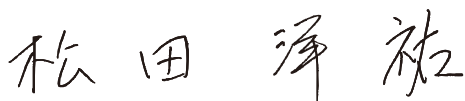
の関連商材を含めて総合的に楽しむ傾向が強くなっております。単にゲームをプレイするのみならず、その世界観やキャラクターの人となりにより深く楽しむようになってきています。SNSの普及に伴い、ユーザーの皆様のプレイ体験や評価・評判がより多くのプレイヤーの間で共有され、ユーザーコミュニティが世界的な規模で形成される時代になってきています。そこにおいては原著作物や二次的著作物の区分なく、ゲームや漫画などのコンテンツが一つの世界として楽しまれています。そのような意味で、従来は原著作物を補完する位置づけとしていたライツ・プロパティ等事業は、もはや補完的な位置づけにとどめるべきでなく、ゲーム・漫画などのデジタル販売と並んで、これらを含めて広い意味でのeコマースとして再定義し、その成長を目指すべきと考えております。これによりベースの収益がより厚みを増し、新たな新規コンテンツの開発投資が可能となってまいります。2019年3月期以降の新たな取り組みとしてeコマースをテーマに掲げるゆえんであります。

マルチプラットフォーム展開

マルチプラットフォーム展開に関しては、今年のE3でゲームストリーミングが一つの大きな話題となりました。現世代の家庭用ゲーム機もサイクルのほぼ終盤に差し掛かり、次世代機が話題に上りつつある中、ゲームストリーミングがいよいよ現実化しつつあります。この先数年のうちに5G(第5世代移動通信システム)の導入により通信環境が劇的に変わることが予想されていますが、クライアント環境によらないゲームサービスの登場は、従来のゲーム事業に大きなパラダイム変換を迫るものであろうと考えています。ゲームデザインのみならず、ビジネスモデルに至るまで従来のゲーム事業の在り方を根本から変える可能性があります。当社グループとしてはこの流れに対応すべく、研究開発体制、営業体制を強化して、さらなる事業拡大につなげてまいります。また、AI(Artificial Intelligence:人工知能)やブロックチェーン、XR(VR、AR(Augmented Reality:拡張現実)、MR(Mixed Reality:複合現実)の総称)などの新技術が、新たなプラットフォームを生み出し、一見私たちの事業からは飛び地に見える技術が、私たちのコンテンツと組み合わせることで想像もできなかった新たなサービスを生み出す可能性があります。ポストスマートフォンを見据えて、このような新技術への先行投資を積極的に進めてまいります。既に公表している通りベンチャーキャピタル経由で25百万USDの投資枠を設定しております。このような新たな投資により、時代に即したコンテンツビジネスを展開してまいります。

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

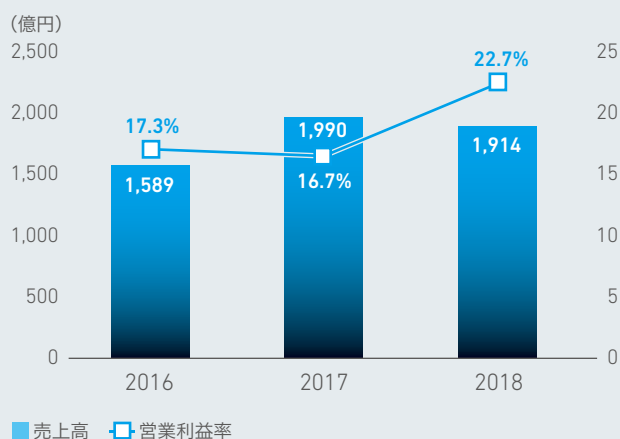


» 事業の概況

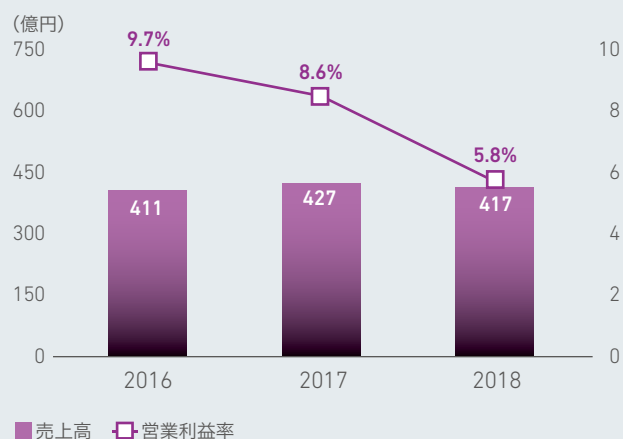
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は2,503億94百万円(前期比2.5%減)、営業利益は381億76百万円(前期比22.0%増)、経常利益は361億24百万円(前期比16.0%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は258億21百万円(前期比28.9%増)となりました。

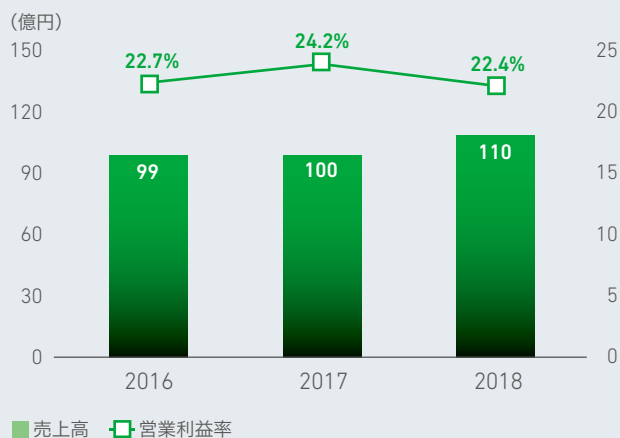
デジタルエンタテインメント事業



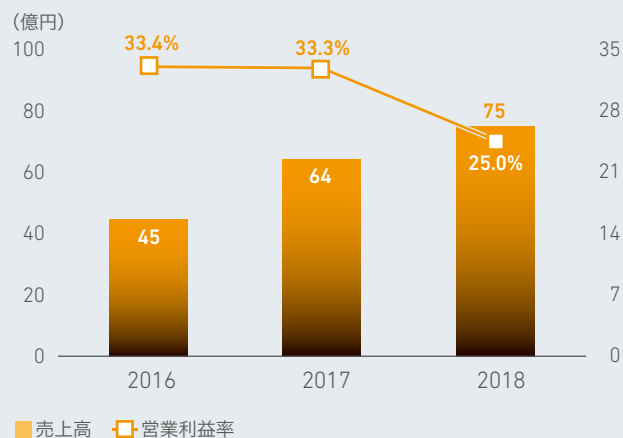
アミューズメント事業



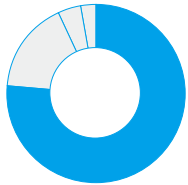
出版事業



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



2018年3月売上高構成比

76.5%

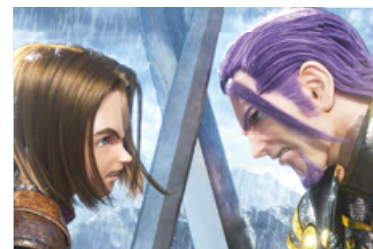
ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機（携帯ゲーム機含む）、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

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、「ドラゴンクエスト」シリーズ最新作である「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」や「ファイナルファンタジーXII ザ・ゾディアック エイジ」を発売したものの、大型新作タイトル数が前期よりも少なかったことから、前期比で減収となりました。他方、「NieR:Automata」をはじめとする過去に発売したタイトルのダウンロードを中心とした利益率の高いリピート販売が引き続き好調だったことから、前期比で増収となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、「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」、「キングダム ハーツ ユニオン クロス」などの既存タイトルが国内外で好調に推移したほか、ロイヤリティ収入の増加により、前期比で増収増益となりました。

多人数参加型オンラインロールプレイングゲームにおいては、「ファイナルファンタジーXIV」及び「ドラゴンクエストX」の拡張版の発売によるディスク売上と課金会員数の増加により、前期比で増収増益となりました。

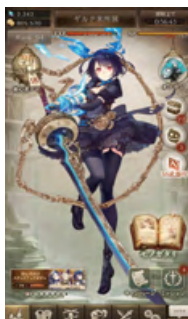
当事業における当連結会計年度の売上高は191,469百万円（前期比3.8%減）となり、営業利益は43,421百万円（前期比30.4%増）となりました。



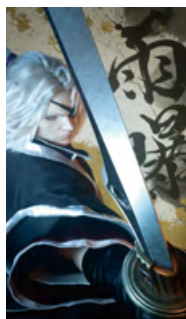
©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.



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



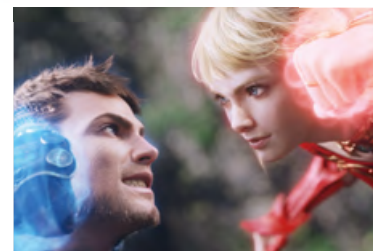
©2017, 2018 Pokelabo Inc./
SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



©2015-2018 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Developed by Alim Co., Ltd.
LOGO ILLUSTRATION:
©2014 YOSHITAKA AMANO

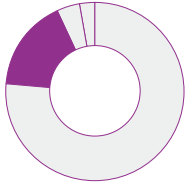


©2012-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2010 - 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
LOGO ILLUSTRATION: ©2016 YOSHITAKA AMANO

アミューズメント事業



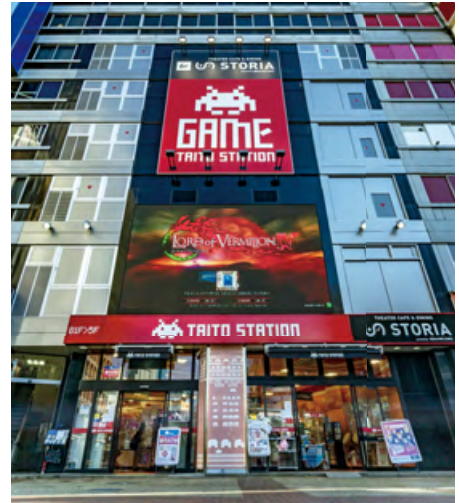
2018年3月期売上高構成比

16.7%

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、店舗運営が堅調に推移したものの、アミューズメント機器の新規タイトルの発売が減少したことから、前期比で減収減益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は41,750百万円(前期比2.4%減)となり、営業利益は2,402百万円(前期比34.5%減)となりました。



©TAITO CORPORATION 2018
ALL RIGHTS RESERVED.



電車でGO!!
DENSHADE GO!!



©TAITO CORPORATION 1996, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.
JR東日本商品化許諾済

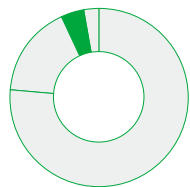


©2017-2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©2007-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

出版事業



2018年3月期売上高構成比

4.4%

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っております。

当事業における当連結会計年度は、コミック単行本の売上が好調に推移し、特に電子書籍形式による販売が増加しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は11,049百万円(前期比10.0%増)となり、営業利益は2,470百万円(前期比1.7%増)となりました。



月刊「少年ガンガン」
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「おじさまと猫」
©Umi Sakurai/SQUARE ENIX

「黒執事」
©Yana Toboso/SQUARE ENIX

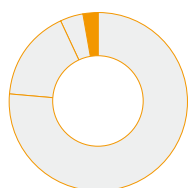
「賭ケグルイ」
©Homura Kawamoto・Toru Naomura/SQUARE ENIX

「ドラゴンクエストX 5000年の旅路 遥かなる故郷へ オンライン 公式ガイドブック アストルティア防衛軍+白宝箱+いにしへのゼルメア編【バージョン4.0~4.1】」
©2012-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

「ガンガンONLINE」
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「マンガUP!」
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ライセンス・プロパティ等事業



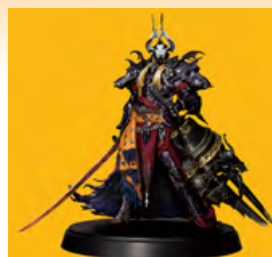
2018年3月期売上高構成比

2.4%

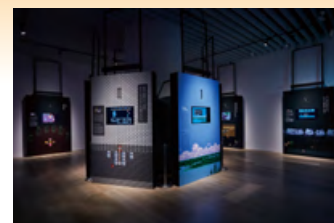
主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

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・許諾等が好調に推移しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は7,567百万円(前期比17.3%増)となり、営業利益は1,888百万円(前期比12.2%減)となりました。



ファイナルファンタジーXIV マイスタークオレリテ
フィギュア<ゼノス・イェー・ガルヴァス>
©2010-2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



FINAL FANTASY 30th ANNIVERSARY EXHIBITION -別れの物語展-
©「FINAL FANTASY30周年記念展」製作委員会
©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



SQUARE ENIX CAFE
©2016-2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ドラゴンクエスト メタリックモンスターズ
ギャラリーシリーズ
©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

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



DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES

SHADOW OF THE TOMB RAIDER シャドウ オブ ザ トゥームレイダー

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

6,700万本以上

(2018年6月末時点)

「TOMB RAIDER」シリーズ

全世界の累計出荷・ダウンロード販売本数6,700万本以上を誇る「TOMB RAIDER」シリーズ。20年以上にわたり、主人公ララ・クロフトはゲームを象徴する代表的キャラクターであり続けています。前作「RISE OF THE TOMB RAIDER」は全世界で100以上もの賞を受賞するなど、高い評価を獲得しました。「TOMB RAIDER」はこれからもアクションアドベンチャージャンルの最高峰を目指し続けています。

SHADOW OF THE TOMB RAIDER ©2018 Square Enix Ltd. All rights reserved. Published by Square Enix Co., Ltd. SHADOW OF THE TOMB RAIDER and TOMB RAIDER 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.

最新作 「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」

2013年発売の「TOMB RAIDER」、続く2作目となる2015年発売の「RISE OF THE TOMB RAIDER」は、同シリーズのレポート作品として「ララ・クロフト」の冒険を描き、国内外から高い評価を受けました。2018年、最新作「SHADOW OF THE TOMB RAIDER」にてララ・クロフトの新たな冒険が幕を開けます。

対応機種：Xbox One、PlayStation 4、Windows PC
※日本でのWindows PC版はSteamでの配信を予定
発売日：2018年9月14日(金)(全世界同時)(予定)

「JUST CAUSE」シリーズ

「JUST CAUSE」シリーズは、広大な世界を自由に探索できるオープンワールドタイプのアクションアドベンチャーゲームです。2006年に発売された第1作「JUST CAUSE」より、同タイプのゲームの中でも屈指の広大なマップを有し、自由度の高いシステムと豪快なアクションにより各国で高い評価を受けています。

JUST CAUSE 4

ジャストコース4



JUST CAUSE 4 ©2018 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios AB. Just Cause, EIDOS, the EIDOS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix group of companies. Avalanche and the Avalanche logo are trademarks of Fatalist Entertainment AB.

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

1,500万本以上

(2018年6月末時点)

最新作 「JUST CAUSE 4」

シリーズ最新作では、国家による抑圧や内部紛争が蔓延する大国「ソリス」を舞台に混乱と破壊の英雄「リコ・ロドリゲス」の知られざる過去が明かされます。

また、新たなゲームエンジンの導入により、今までのシリーズを超える破壊表現や広大な世界を実現。さらには熱帯雨林、砂漠、雪山など移り変わりの激しい気候、竜巻や砂嵐などの自然災害がゲームシステムと一体化し、新たな体験を提供します。

対応機種： Xbox One、PlayStation 4、Windows PC
※日本でのWindows PC版はSteamでの配信を予定
発売日： 日本 未定 北米・欧州 2018年12月4日(火) (予定)





「キングダム ハーツ」シリーズ

「キングダム ハーツ」シリーズは、ディズニーとスクウェア・エニックスから生まれたロールプレイングゲームです。2002年3月に第1作目「キングダム ハーツ」(対応機種:プレイステーション2)を発売して以来、これまでに11作品(ファイナルミックス版も含めると19作品)を発表し、2017年3月で15周年を迎え、全世界で累計2,500万本以上を出荷・販売する人気シリーズとなっています。



最新作

「KINGDOM HEARTS III」

全世界で2,500万本を出荷・販売した「キングダム ハーツ」シリーズの最新作です。1作目から続いた“ダークシーカー編”が、様々な冒険を経て成長した主人公ソラを中心に、ついに完結します。

「キングダム ハーツ」シリーズはディズニーの世界を舞台に物語が展開、シリーズ最新作となる「KINGDOM HEARTS III」では、ピクサーなどの新たなワールドが加わったことにより、より壮大な世界観へと発展しました。

また、爽快なアクションに加え、アトラクションの様な演出やディズニーのキャラクターたちとの連携技など、シリーズ最高峰ともいえるバトルの展開も見どころの一つです。

全世界シリーズ累計出荷・ダウンロード販売本数

2,500万本以上

(2018年6月末時点)

対応機種: PlayStation 4, Xbox One
発売日: 日本・アジア 2019年1月25日(金)(予定)
北米・欧州 2019年1月29日(火)(予定)

© Disney. © Disney/Pixar. Developed by SQUARE ENIX

「ファイナルファンタジー」シリーズ

2017年12月に30周年を迎えた「ファイナルファンタジー」シリーズは、1987年の第1作発売以来、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いる、日本発のロールプレイングゲームです。欧米市場にも積極的に展開し、全世界で累計1億4,200万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成しています。

FINAL FANTASY

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

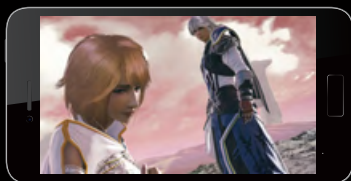
1億4,200万本以上

(2018年6月末時点)

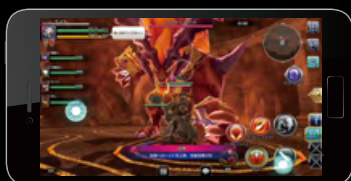


©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
LOGO ILLUSTRATION: © 2016 YOSHITAKA AMANO

FINAL FANTASY XV POCKET EDITION
©2016, 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
LOGO ILLUSTRATION: © 2016 YOSHITAKA AMANO



MOBIUS FINAL FANTASY (国内版)
LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO
© 2015 - 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



FINAL FANTASY EXPLORERS FORCE
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Character Design: GEN KOBAYASHI
LOGO ILLUSTRATION: ©2017 YOSHITAKA AMANO



ファイナルファンタジーXIV
©2010 - 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA (国内版)
© 2017, 2018 KOEI TECMO GAMES/
SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS
(グローバル版)
©2015-2018 SQUARE ENIX
CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by gumi Inc.
LOGO ILLUSTRATION:
©2014 YOSHITAKA AMANO



全世界シリーズ累計出荷・ダウンロード販売本数

7,600万本以上

(2018年6月末時点)



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



「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7,600万本以上の出荷・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。

©2017,2018 ARMOR PROJECT /BIRD STUDIO/Marvelous/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2015-2018 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



© 2014-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.



© 2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.



© 2017, 2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © BANDAI NAMCO Amusement Inc. 「ドラゴンクエストVR」/「VR ZONE SHINJUKU」/「VR ZONE OSAKA」(運営:バンダイナムコアミューズメント)で展開中



© 2012-2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.

NieR:Automata™

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

370万本以上

(2018年6月末時点)



PS4/PC

「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年に発売された「NieR:Automata」(PlayStation®4/PC版)は、発売以降、パッケージ出荷とダウンロード販売を伸ばし、2018年6月に世界累計出荷・ダウンロード販売本数が300万本を突破しています。



Xbox One

NieR:Automata™

BECOME AS GODS Edition

対応機種：Xbox One (ダウンロード販売のみ)

発売日：2018年6月26日(火)

OCTOPATH TRAVELER®



©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©伍箇伝計画 / 刀使ノ巫女製作委員会
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



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



©SQUARE ENIX SUNRISE
©2018 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved. / SUNRISE



©Rensuke Oshikiri/SQUARE ENIX

» ESG (環境・社会・ガバナンス)

環境・社会への取り組み

当社グループでは、環境・社会への取り組みを通じて社会に貢献し、企業価値の向上と持続的成長の実現を目指しています。

Environment (環境保護への取り組み)

当社のコア事業であるデジタルエンタテインメントは、もともと環境へ与える負荷が相対的に小さい業態です。その中で、当社グループは、一層の環境保護を意識した事業活動を推進しております。ゲームコンテンツの販売方法は、ゲームソフトを記録した光学ディスクをパッケージ商品化し、物理的な流通チャネルを通じてお客様にお届けする方法と、ゲームソフトをサーバからお客様のゲーム機、PCなどに直接ダウンロードしていただく方法に分けられます。当社は環境保護への取り組みの一環として、ダウンロード販売を促進することにより、パッケージ商品の物流に伴う排出ガスの削減、パッケージ商品原材料の資源の節約などに取り組んでいます。また、パッケージ商品においても、リサイクル可能な素材を使用するなど、環境への負荷を最小限に留める事業活動に努めています。

Social (社会貢献活動への取り組み)

より安心・安全なゲームプレイ環境の提供

社会的責任への取り組みとして、日本、北米、欧州などで販売される家庭用ゲームソフトについて、各国で採用されているゲーム内容を基準としたレーティング制度を利用して、所定の表示を行っています。^{※1} また、日本で提供しているモバイルゲームについては、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会が制定した「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」^{※2}を遵守し、すべての有料アイテムの確率表記を行っております。このように、当社グループは、ゲーム内容に関する適切な表示を行うことで、お客様により一層安心・安全なゲームプレイ環境とサービスを提供しています。

※1 日本のレーティング制度は、特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(略称CERO)が実施し、ゲーム内容に基づいて対象年齢を表示しています。

※2 有料ガチャ(金銭もしくは金銭で購入できる仮想通貨を直接の対価とすることができるランダム型アイテム提供方式)で提供されるアイテムについて、全てのアイテムとそれらの提供割合を表示することによって、お客様の購入判断に役立てていただいています。

持続的成長に向けた教育・啓発支援の実施

ITプロ養成の学習塾プロクラスとの提携により、ゲームを使用したプログラミングの無料体験教室および通塾クラスを開催し、親子で楽

しみながら安心してプログラミングを学べる機会を提供しています。(株式会社タイトー)

日本放送協会が制作・放送した「NHKスペシャル シリーズ『人類誕生』」に、当社グループの最新CG技術と演出技法を駆使した斬新な映像を提供し、人類の歴史に関する普及啓発に貢献しました。(株式会社Luminous Productions)



©2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Luminous Productions

東京藝術大学との産学協同の取り組みとして、ゲームを芸術としてとらえた仮想学科「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」を期間限定で開催し、ゲーム開発技術を利用した作品展示やワークショップの開催を行いました。(株式会社スクウェア・エニックス)

ゲームコンテンツを活用した地方創生活動

多くの地方自治体と協業し、リアル謎解きゲームなどエンタテインメント要素を活用した地方創生や観光PRの取り組みを支援しております。また、地域観光資源を活用した体験型イベントの企画運営や、国内外の方に地域の魅力を感じてもらうためのVR映像やPR動画の制作受託などを行い、エンタテインメント企業ならではのアプローチで地方創生活動に貢献しています。(株式会社タイトー)

従業員との関係

当社グループの社員・役員が遵守すべき行動規範に、人材の多様性の尊重を規定しており、国内外の事業拠点において、人種、国籍、宗教、性別を問わず、様々なスキル、経験を有する多彩な人材を採用し、活躍の場を提供しています。また、従業員の適正な労働時間管理や健康管理にも万全を期しております。

このような当社グループの強みを活かした社会貢献活動を通じて、ゲームをはじめとするエンタテインメントが広く社会に受け入れられることを目指すだけでなく、社会全体の福利に積極的に貢献することを重視しております。

コーポレート・ガバナンスの状況等

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、企業統治の一層の充実を図ることを目的に、2018年6月22日開催の第38回定時株主総会の決議に基づき、監査等委員会設置会社に移行いたしました。社外取締役のみで構成する監査等委員会を設置することにより、経営に対する監査・監督機能の強化を図ります。

さらに、経営と執行の分離を明確にするため、取締役会は社外取締役を中心とした構成としてモニタリング機能を強化する一方、重要な業務執行の決定につき取締役会から取締役に委任できるよう定款に規定したうえで、業務執行権限を代表取締役を集約し、業務執行の効率化・迅速化を図る体制を整備しております。

現在、取締役（監査等委員である取締役を除く。）5名（うち社外取締役3名）及び監査等委員である取締役3名（全員社外取締役、うち常勤1名）が在任しており、社外取締役全員を東京証券取引所の定めに基づく独立役員に指定しております。また、取締役（監査等委員である取締役を除く。）の任期は1年、

監査等委員である取締役の任期は2年としております。

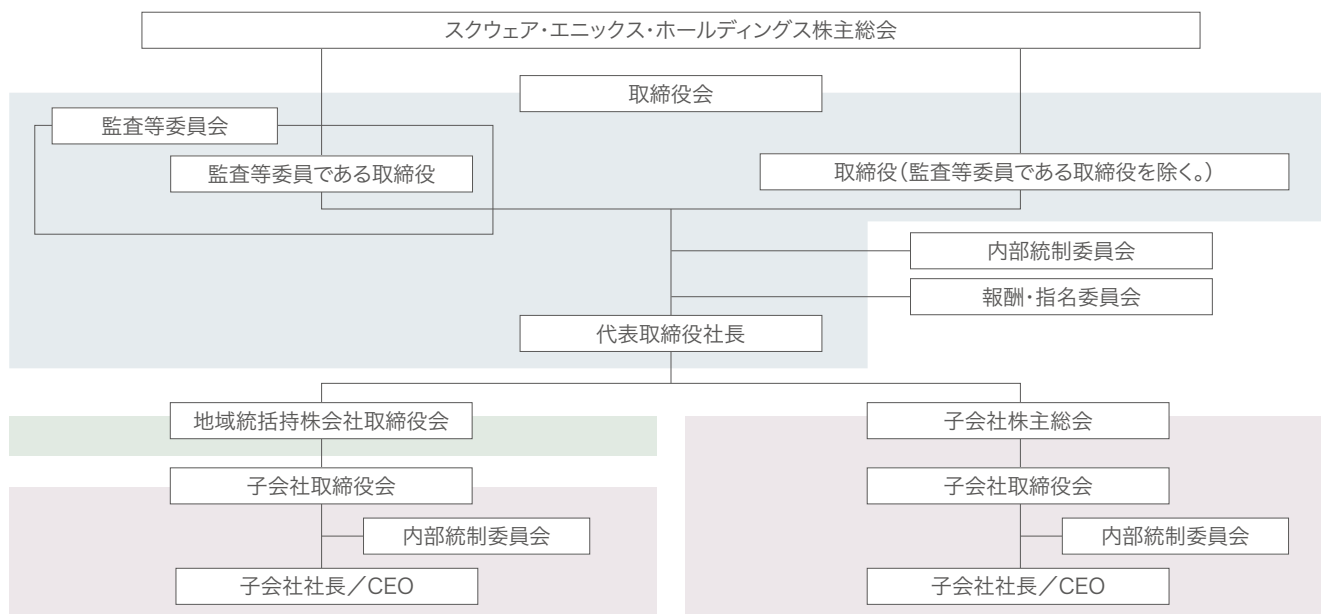
取締役会は、原則として月1回開催し、各取締役による検討・意見交換などにより相互牽制機能を十分に高めつつ、活性化が図られております。また、役員報酬及び取締役候補者の決定に係る客観性と透明性を確保するため、社外取締役及び代表取締役社長を構成員とする「報酬・指名委員会」を任意で設置し、役員報酬制度の基本方針及び取締役（監査等委員である取締役を除く。）の個別報酬額並びに取締役候補者の指名基準を決定することとしております。

監査等委員会は、原則として月1回開催し、監査計画に基づいて内部統制システムを活用して組織的な監査・監督をいたします。

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

コーポレート・ガバナンスの体制



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対しては、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内部監査及び監査等委員会監査の組織、人員及び手続並びに内部監査、監査等委員会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。)があり、監査等委員会及び監査法人と相互に情報を共有しながら、重要性とリスクを考慮し、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います。

監査等委員会監査については、監査等委員である社外取締役3名で構成する監査等委員会により監査を行います。また、監査室に対し定期的に業務監査内容についての報告を求めるとともに、必要に応じて監査等委員会の職務への補助を指示します。

小林諒一氏は、経営全般における豊富な経験と幅広い見識を有しており、当社社外監査役としての豊富な経験と実績があります。取締役の職務執行に対する監視・監査機能を担ってい

ただため、監査等委員である社外取締役に選任しており、取締役会においても、積極的に発言を行っております。

松田隆次氏は、過去に社外役員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おり、当社社外監査役としての経験と実績があります。取締役の職務執行に対する監視・監査機能を担っていただくため、監査等委員である社外取締役に選任しており、取締役会においても、積極的に発言を行っております。

豊島忠夫氏は、過去に社外役員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おり、当社社外監査役としての経験と実績があります。取締役の職務執行に対する監視・監査機能を担っていただくため、監査等委員である社外取締役に選任しており、取締役会においても、積極的に発言を行っております。

会計監査については、⑧に記載のとおりであります。

監査等委員会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ます。

③会社と会社の社外取締役の人的関係、資本的関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による監督又は監査と内部監査、監査等委員会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6名であり、当社と各社外取締役との間に特別の利害関係はありません。

ESG(環境・社会・ガバナンス)

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、取締役の職務執行に対する監督・牽制機能を担っていただき、取締役会においても、積極的に発言を行っております。

小川正人氏は、経営全般における豊富な経験と幅広い見識を有しており、取締役の職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。

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、小川正人氏、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。

二. 社外取締役による監査と内部監査、監査等委員会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

社外取締役と、監査室、監査等委員会及び監査法人との相互連携については、取締役会、監査等委員会及び「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ます。

④社外取締役の活動状況

社外取締役	2018年3月期取締役会出席状況
山村幸広	16回中15回(出席率93.7%)
西浦裕二	16回中16回(出席率100%)
小川正人	新任
小林諒一	16回中16回 ^{※1} (出席率100%)
松田隆次	16回中16回 ^{※1} (出席率100%)
豊島忠夫	13回中13回 ^{※1,2} (出席率100%)

※1. 監査等委員小林諒一氏、松田隆次氏、豊島忠夫氏は、2018年3月期は監査役として取締役会に出席しております。

※2. 監査等委員豊島忠夫氏は、2017年6月23日開催の第37回定時株主総会において選任されたため、就任後に開催された取締役会への出席状況を記載しております。

⑤取締役会全体の実効性についての分析評価

2018年3月期に係る当社の取締役会の運用状況は以下のとおりであります。また、取締役及び監査役に対し、質問票によるアンケートを実施した結果、当社の取締役会の実効性について肯定的な評価を得ております。これらのことから、当社の取締役会は、実効的に機能しております。

- ・ 取締役会を原則として月1回開催し(2018年3月期:16回開催)、適時に必要な事項につき審議・決定を行っている。
- ・ いずれの取締役・監査役の出席率も高く(2018年3月期出席率:取締役4名・監査役3名が100%、取締役2名が93.7%)、また取締役会においては、十分な審議時間を確保して活発な議論を行っている。
- ・ 取締役会における審議の結果、議案修正・再検討が決議されることもあり、取締役会による業務執行に対する規律が機能している。

当社は、取締役会構成員の意見を適時に徴しつつ、取締役会の実効性向上に努めてまいります。

⑥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

役員区分	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	433百万円	372百万円	60百万円
社外取締役	2名	30百万円	24百万円	6百万円
合計	6名	463百万円	396百万円	66百万円

(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。

監査役

役員区分	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	1百万円	1百万円	1百万円
社外監査役	4名	29百万円	29百万円	1百万円
合計	4名	29百万円	29百万円	1百万円

(注) 1. 上記には、2017年6月23日開催の第37回定時株主総会終結の時をもって任期満了により退任した社外監査役1名を含んでおります。
2. 当社は、役員退職慰労金制度を廃止しております。

ロ. 連結報酬等の総額が1億円以上である者の連結報酬等の総額等

氏名	役員区分	会社区分	連結報酬 等の総額	連結報酬等の 種類別の総額	
				金銭報酬	非金銭 報酬
松田洋祐	取締役	提出会社	255百万円	230百万円	25百万円
Philip Timo Rogers	取締役	提出会社	56百万円	41百万円	15百万円
		SQUARE ENIX LTD.	59百万円	59百万円	1百万円
本多圭司	取締役	提出会社	104百万円	89百万円	15百万円

ハ. 役員報酬等の決定方針

当社は、役員報酬制度の客観性と透明性を確保するため、社外取締役及び代表取締役社長を構成員とする「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及び取締役(監査等委員である取締役を除く。)の個別報酬額を、

当該委員会において決定しております。

取締役(監査等委員である取締役を除く。)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、「報酬・指名委員会」が毎年の業績及び各取締役の業績への貢献度等踏まえ決定し、当該決定に基づき、取締役会から委任された代表取締役社長が最終決裁しております。

また、監査等委員である取締役の報酬は、監査等委員である取締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、監査等委員である取締役が「報酬・指名委員会」の決定した基本方針を参照しつつ、協議によりその額及び配分を決定することとしております。

⑦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

ESG(環境・社会・ガバナンス)

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	0百万円	3百万円	103百万円	(注)1 (一百万円)
上記以外の 株式	724百万円	117百万円	4百万円	248百万円	103百万円 (一百万円)

(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。

二. 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。

⑧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EY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 13名、会計士補等 21名

⑨責任限定契約の内容の概要

当社と各社外取締役は、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。

⑩取締役の定数

当社の取締役(監査等委員である取締役を除く。)は12名以内とし、監査等委員である取締役は4名以内とする旨定款に定めております。

⑪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。

⑫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拡げることを目的とするものであります。

⑬取締役の責任免除

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。)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。

⑭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	1百万円	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	1百万円	118百万円	1百万円

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 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。

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112百万円、非監査業務に基づく報酬を18百万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。

3. IR活動

当社は、投資家の皆様に対し有用な情報をお届けするために、適時・適正な情報開示を行うことを基本方針としております。具体的には、金融商品取引法及び東京証券取引所の定める「適時開示規則」に従って、投資判断に重要な影響を与える情報については適時開示を行い、それ以外の情報についても、当社を理解していただく上で有用と判断されるものについては、積極的に開示を行っております。

機関投資家・アナリストの皆様には四半期毎に説明会又は電話会議を開催し、代表取締役社長及び最高財務責任者より説明を行っております。海外投資家の皆様に対しては海外ロードショーを実施し、代表取締役及び経営企画部門責任者より説明を行っております。

個人投資家の皆様には定時株主総会の終了後に、IRカンファレンスを開催しております。説明は代表取締役及び子会社取締役が行っております。

当社のホームページには決算短信、決算説明会資料(代表取締役社長の説明内容も掲載)、有価証券報告書、アニュアルレポート、株主総会招集通知などを掲載しております。

» 役員一覧

2018年6月22日現在



取締役*	取締役*	取締役*	取締役	代表取締役社長	取締役	取締役	取締役
山村 幸広	西浦 裕二	小川 正人	千田 幸信	松田 洋祐	(常勤監査等委員)* 小林 諒一	(監査等委員)* 豊島 忠夫	(監査等委員)* 松田 隆次

*取締役 山村幸広、西浦裕二及び小川正人、並びに取締役(常勤監査等委員)小林諒一、取締役(監査等委員)松田隆次及び豊島忠夫は、会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

名誉会長
福嶋 康博

新役員メッセージ

取締役
小川 正人



世界屈指のコンテンツを持つスクウェア・エニックス・ホールディングスの取締役を拝命し、光栄であると同時に身の引き締まる思いです。私は二人の息子と共に、「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」の大ファンでもあり、その点でもとても嬉しく思っています。

デジタルの進化により、スクウェア・エニックス・グループの持つ素晴らしいコンテンツが直接世界中のお客様に届く時代になりました。機器も多様化し今やゲームは、世界中の多くの人に親しまれています。これは、大きな飛躍のチャンスである一方、大きなリスクも孕んでいます。ゲーム産業は、映画やアニメ等と同じく、真に文化の一翼を担う存在になったと言え、その分注目度も高く社会的責任も増しています。

こうした状況の中では、マーケティングにも大きな変化が求められるでしょうし、CS（顧客満足度）、危機管理等も一層充実させていく必要があります。よく似た状況にある航空産業でマーケティングや広報、危機管理に携わってきた私の経験を踏まえて、少しでもお役に立ちたいと存じます。

略歴

2009年4月	全日本空輸株式会社(現:ANAホールディングス株式会社) 執行役員営業推進本部副本部長
2011年6月	同社上席執行役員名古屋支店長中部地区担当
2013年4月	全日本空輸株式会社上席執行役員名古屋支店長中部地区担当
2015年4月	株式会社ANA総合研究所代表取締役副社長
2017年4月	同社取締役会長(現任)
2018年6月	株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス取締役(現任)

» 会社データ

2018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 23,868,204,000円
従業員数 連結：4,335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
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
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

2018年3月31日現在

株式の状況

発行済株式総数: 122,398,896株

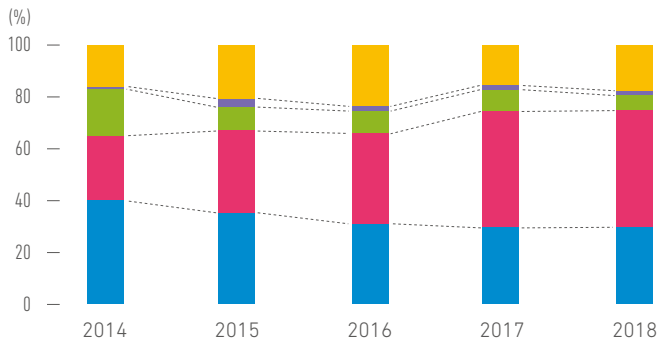
株主数: 20,126名

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	19.84
2	株式会社福嶋企画	6,763	5.68
3	JP MORGAN CHASE BANK 380752 (常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	6,448	5.41
4	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	5,468	4.59
5	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	4,413	3.70
6	MSCO CUSTOMER SECURITIES(常任代理人 モルガン・スタンレーMUFG証券株式会社)	4,300	3.61
7	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	2,801	2.35
8	CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,171	1.82
9	NORTHERN TRUST CO. (AVFC) SUB A/C NON TREATY(常任代理人 香港上海銀行東京支店 カストディ業務部)	2,029	1.70
10	宮本 雅史	2,020	1.69

(注) 1. 当社は、自己株式3,324,559株を保有していますが、上記大株主からは除外しています。
2. 持株比率は自己株式(3,324,559株)を控除して計算しています。

所有者別所有株式数(千株)



	2014		2015		2016		2017		2018	
■ 金融機関	18,722	(16.2%)	25,588	(20.9%)	29,231	(23.9%)	19,042	(15.5%)	21,626	(17.7%)
■ 金融商品取引業者	1,114	(1.0%)	3,291	(2.7%)	1,717	(1.4%)	1,902	(1.6%)	2,037	(1.7%)
■ その他法人	20,570	(17.8%)	10,630	(8.7%)	10,424	(8.5%)	10,409	(8.5%)	7,409	(6.0%)
■ 外国法人等	28,817	(24.9%)	40,135	(32.8%)	43,256	(35.4%)	55,067	(45.0%)	54,920	(44.9%)
■ 個人その他	46,350	(40.1%)	42,586	(34.9%)	37,669	(30.8%)	35,951	(29.4%)	36,404	(29.7%)
合計	115,575	(100.0%)	122,232	(100.0%)	122,299	(100.0%)	122,373	(100.0%)	122,398	(100.0%)

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
東京都府中市日鋼町1-1
TEL 0120-232-711
郵送先
〒137-8081 新東京郵便局私書箱第29号
三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
- 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/koukoku/9684/9684.html>

(ただし、電子公告によることが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。)

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

www.hd.square-enix.com/