

SQUARE ENIX

2020
ANNUAL REPORT

2020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
- 19 ESG（環境・社会・ガバナンス）
- 29 役員一覧
- 30 新任役員メッセージ
- 31 沿革
- 32 会社データ
- 33 株式データ



本アニュアルレポートでは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。

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

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りう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、以下の様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。

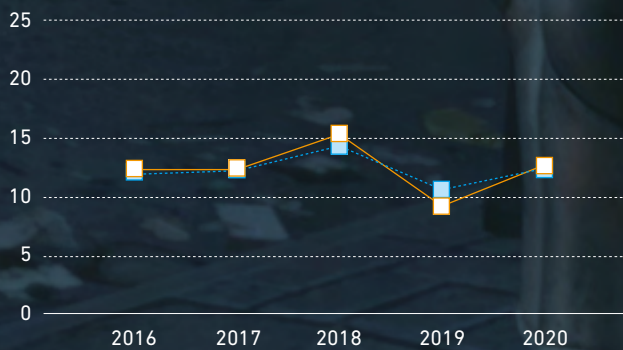
財務ハイライト

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

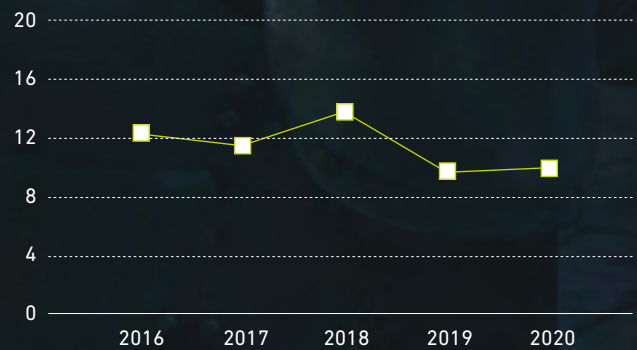
	2016	2017	2018	2019	百万円 2020	千米ドル 2020
年間						
売上高	¥ 214,101	¥ 256,824	¥ 250,394	¥ 271,276	¥ 260,527	\$2,393,897
営業利益	26,018	31,295	38,176	24,635	32,759	301,014
経常利益	25,322	31,128	36,124	28,415	32,095	294,911
親会社株主に帰属する当期純利益	19,884	20,039	25,821	19,373	21,346	196,149
期末現在						
総資産	¥ 232,731	¥ 243,859	¥ 259,713	¥ 282,614	¥ 302,634	\$2,780,796
純資産	168,783	181,904	193,359	206,445	221,928	2,039,222
					円	米ドル
1株当たり金額						
当期純利益	¥ 163.04	¥ 164.20	¥ 215.33	¥ 162.57	¥ 179.02	\$ 1.64
純資産	1,376.93	1,485.56	1,617.58	1,726.32	1,854.10	17.04
					%	
主要経営指標						
営業利益率	12.2%	12.2%	15.2%	9.1%	12.6%	
経常利益率	11.8	12.1	14.4	10.5	12.3	
自己資本当期純利益率	12.3	11.5	13.8	9.7	10.0	
自己資本比率	72.2	74.4	74.2	72.8	73.1	

米ドルの表示は、便宜上2020年3月31日現在の為替レート1米ドル=108.83円を使用して換算しています。
 2020年3月期よりデジタル・コンテンツの販売にかかる会計方針を変更したため、2019年3月期の数値を遡及修正しています。

営業利益率/経常利益率(%)



自己資本当期純利益率(%)



■ 営業利益率 ■ 経常利益率

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。

まず、新型コロナウイルス感染症によりお亡くなりになられた方々に謹んで哀悼の意を表します。また、現在療養されている方々の一日も早いご快復を心よりお祈り申し上げます。そして、新型コロナウイルス感染症の対応にあたってくださっている多くの医療関係者の皆様、およびコロナ禍においても私たちの社会生活を維持するために日夜活動してくださっているエッセンシャル・ワーカーの皆様に、深く感謝申し上げます。

継続収益の拡大とコンテンツ投資を通じた持続的成長

2020年3月期は、感染が急拡大した新型コロナウイルス感染症の影響が第4四半期後半に若干みられたものの、売上高2,605億円、営業利益327億円、親会社株主に帰属する当期純利益213億円と、前期比で減収増益での着地となりました。売上高に関しては、当初2020年3月に予定していた「FINAL FANTASY VII REMAKE」の発売を同4月に延期した影響などにより、前期比減収となりましたが、一方でMMO(Massively Multiplayer Online:多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム)やスマートデバイス・PCブラウザゲーム等の伸長により継続収益のベースが拡大したことから、営業利益段階で増益とすることができました。

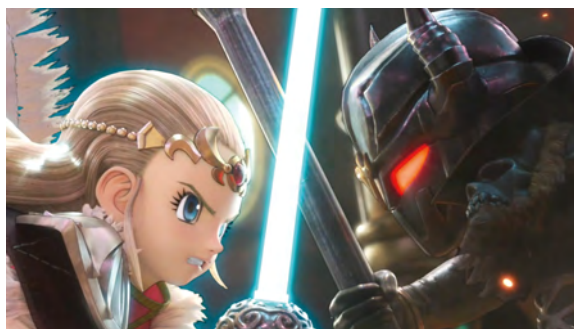
継続収益を厚くしてゆくことの重要性は、以前より申し上げているところであり、今後もそれが変わることはありません。コンテンツの開発は成功、不成功の変動が大きく、本来的にボラティリティが高いものです。ボラティリティが高いということは、すなわちリスクが高いということです

が、大ヒットを目指すリスクテイクこそがコンテンツ開発の本源的価値でもあります。特に大型のHD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲーム開発にはそれが一層当てはまります。コンテンツ事業においては、ゼロから1を創るリスクを常に取らなければなりません。そしてそれを支えるのが、1から10、10から100へと育っていった継続収益です。この継続収益化のサイクルを回すことにより、収益の厚みが増し、本源的リスクの高いコンテンツへの投資に耐えられる事業構造をつくり上げてゆくことができるのです。

2020年3月期は、MMOにおいては「ファイナルファンタジーXIV」、「ドラゴンクエストX オンライン」の拡張パッケージ発売により、ユーザーベースの維持拡大をはかりました。特に「ファイナルファンタジーXIV: 漆黒のヴィランズ」が高く評価され、新生サービス開始から6年を経て月額課金会員数が最高となるなど、大きな成果を収めました。



ファイナルファンタジーXIV: 漆黒のヴィランズ
© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

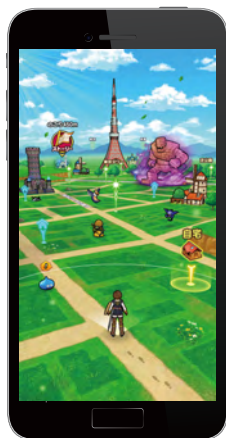


ドラゴンクエストX オンライン
© 2012-2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

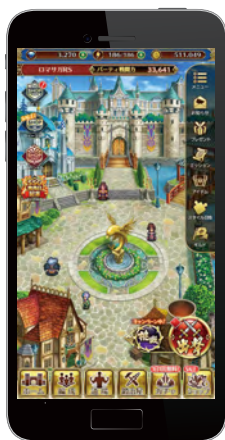
株主の皆様へ

スマートデバイス・PCブラウザゲーム等においては、2018年12月からサービスを開始した「ロマンシング サガ リ・ユニバース」が年間を通して利益貢献しました。また「ドラゴンクエストウォーク」(2019年9月開始)と「WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争」(2019年11月開始)がそれぞれヒットし、収益拡大に大きく寄与しました。このように、新しいチャレンジとそれを可能とする継続収益基盤の強化をうまくかみ合わせることで、当社グループの持続的成長を実現してゆきます。

また、継続収益のベースを拡大するという点において、2020年3月期は出版事業が大きく伸長したことが貴重な成果でした。出版事業は、デジタル化の流れにのり、着実に収益を拡大しています。特にマンガアプリの「マンガUP!」は、DAU(日次利用者数)、MAU(月次利用者数)を着実に伸ばしており、当社の出版プラットフォームとして確固たる地位を築きました。新規タイトルの創出という点では、「葉屋のひとりごと」や「地縛少年花子くん」といったヒット作を出すことができ、出版のコンテンツライブラリーの厚みを増すことができました。



ドラゴンクエストウォーク
© 2019, 2020 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



ロマンシング サガ リ・ユニバース
© 2018-2020 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Powered by Akatsuki Inc.
ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI



葉屋のひとりごと
©2020 Natsu Hyuuga/Shufunotomo Infos Co.,Ltd.
©Nekokurage/SQUARE ENIX ©Itsuki Nanao/
SQUARE ENIX



地縛少年花子くん
©Aidairo/SQUARE ENIX



WAR OF THE VISIONS
ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争
© 2019-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Co-Developed by gumi Inc.



新しいアミューズメントサービスの創出へ

一方、アミューズメント事業においては、第3四半期まで店舗運営は比較的好調に推移していたものの、2020年3月から新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けて、第4四半期は売上を落とす結果となりました。アミューズメント事業、特に店舗運営については、継続収益による貢献を期待するものですが、来店型の事業という性格から今回の新型コロナウイルス感染症拡大の影響を直接受けており、4月以降も大変厳しい状況が継続しています。地方自治体による休業要請が解除されたとはいえ、従来の売上水準へ

の回復は未だ見通せず、今後の店舗運営にあたっては感染症拡大を起こさない細心の注意が必要とされます。当面は、損益分岐点を下げるための固定費削減と不採算店舗の見直しにより対応しますが、中長期的には「Withコロナ」の時代に対応した新しいアミューズメント施設の在り方を追求してゆきます。今回のコロナ禍を新しいアミューズメントサービスを生み出す契機と捉えて事業を推し進めてゆきます。

新型コロナウイルス感染症の影響を克服

2021年3月期は、期初から世界中で新型コロナウイルス感染症が猛威を振るい、世界主要都市でロックダウン（都市封鎖）が実施され、日本においても緊急事態宣言が発出されるなど、大変なスタートとなりました。4月に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」も、コロナ禍による流通過程の停滞・混乱に備えて、パッケージの製造・出荷本数を絞った結果、当初の想定を下回る初期出荷となりました。一方でデジタル販売が急速に伸び、当社のPlayStationプラットフォームタイトルにおいて初めて200万のダウンロード販売を突破いたしました。デジタル販売へのシフトはゲーム業界全般にみられる大きなトレンドですが、今回のコロナ禍により、それが一気に推し進められることとなりました。2021年3月期の新作ラインアップにおいてもデジタル販売戦略をより効果的に進めてゆきます。

コンテンツ開発面においては、新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、早急に在宅勤務へ移行し、開発活動を維持継続することに努めてきました。現状ではグループ全体で

従前のほぼ7割から8割まで稼働が上がってきていますが、今後はさらに環境構築に努め、これをほぼ10割のレベルまで引き上げることを目指しています。コロナ禍収束後も在宅勤務を原則とし、オフィスワークを併用したハイブリッド型の勤務体制に移行することにより、大規模災害や感染症流行に柔軟に対応できる組織体制の構築を目指します。一方で、ボイス収録やモーションキャプチャーなど、外部に依存する業務の一部は未だ十分に回復しておらず、少なからぬ影響が出るものと想定していますが、外部協力会社、協業者との連携をより密にし、様々なアイデアを出し合うことで、この難局に対応してゆきます。

また、上述のとおり、アミューズメント事業は売上喪失という厳しい事態に直面しており、未だ今後の回復が見通しづらい状況です。このようなことから、2021年3月期の業績見通しについては、未定とし、今後合理的な算定が可能となった段階で速やかに公表することとしました。



FINAL FANTASY VII REMAKE
© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI

次世代機、そしてクラウドへ

他方、業界の動きをみれば、今年(2020年)は、PlayStation 5、Xbox Series Xという次世代機がいよいよ発売となります。今年のE3(Electronic Entertainment Expo)は中止となってしまいましたが、これから年末に向け、次世代機にまつわるニュースが増加してくるでしょう。大きな盛り上がりを感じたいと思います。当社グループでも、次世代機への対応を積極的に行ってゆきます。現世代機と次世代機の双方に対応する「CrossGen(Cross-Generation)」タイトルのみならず、完全次世代機向けのタイトル開発も積極的に進めてゆきます。次世代機のスペックを最大限活かした新しいゲーム体験をユーザーの皆様にお届けするべく、現在鋭意開発を行っています。これらのタイトルの情報

は今後順次公表し、新しいプラットフォームでの事業拡大に向けて邁進してゆきます。

さらに、新しい時代に向けてクラウドへの対応をより積極的に進めてゆきます。ゲームプラットフォームの目線はすでに次世代を超えてその次に向かっていきます。次の大きな波はクラウドです。クラウド環境下でのゲーム事業に向けて従来のプラットフォームのみならず新たなプレイヤーの参入が期待されます。新たなプラットフォームの参入はゲームパブリッシャー、ゲームディベロッパーに事業拡大の新しいチャンスを提供します。プラットフォーム間の健全な競争によりゲーム産業全体がさらに成長することを期待します。

クラウド環境下でのゲームの流通・販売と開発

クラウド環境下でのゲーム事業は、流通・販売とゲーム開発の両面から捉えることができます。流通・販売面からは、ゲームのストリーミング配信が新たな事業機会を提供するものと期待します。従来のパッケージ製品によるゲーム販売からデジタルダウンロードによる販売への移行が今急速に進んでいますが、ストリーミングにより、ゲームを「購入」ということから、ゲームを「利用」という形態が生まれてきています。「サブスクリプション」です。現在いくつかのサブスクリプションサービスが存在しており、未だメジャーなものはありませんが、この先ゲームのクラウドストリーミングが進展すれば、ゲームのサブスクリプションサービスの存在感は上がってくるものと考えています。その時どのくらいのゲームライブラリーをそろえること

ができるかが、サブスクリプションサービスの魅力を決するものと考えます。当社グループの持つゲームライブラリー、特にシングルプレイゲームのライブラリーは、サブスクリプションサービスにあたって非常に魅力的なものになると考えています。それをどのようなサブスクリプションサービスに提供するか、また我々自身が自らチャンネルを持ち、独自のサブスクリプションとして運営することも選択肢に含めて検討、実施してゆきます。

また、サブスクリプションサービスは、ゲームの販売に対しても、キュレーション機能として有効に作用するものと期待します。サブスクリプション会員に対して今までプレイしたことのないゲームをレコメンドし、試遊してもらうことにより、新たなプレイヤーを増やすという効果は当然に



期待されます。このような作用を通じて、より一層の収益拡大を追求してゆきます。

ゲーム開発面からは、クラウド・セントリック、クラウド・ネイティブなゲームの開発が重要です。クラウド環境下でしか体験できないような新しいゲーム体験が提供されることにより、クラウドゲーミングが本格的に立ち上がるであ

ろうと予想しています。コンソール、PC等のクライアントに依存しないクラウドのパワーを活かした新しいゲーム体験が、大きな差別化要素となると期待します。通信環境やサーバーコスト等、超えるべきハードルは高いものがありますが、いずれは技術的に解決されるでしょう。その時を見据えて研究開発を進めてゆきます。

Game as a Serviceへの進化

ゲームのクラウドへの移行が進展するに従い、ゲームの在り方自体が、よりサービスの方向に進化してゆくものと想定します。Game as a Service (GaaS) です。また、GaaSが進展するにしたい、ゲーム自体がプラットフォーム化する

ことが予想されます。巨大なDAUやMAUを擁するゲームはそれ自体が一つの巨大なSNSプラットフォームになりえます。あるプレイヤーが必ずしもゲームそのものとは関係しない情報発信を行っても、それが瞬時に多くのプレイヤーに届

けられ、大きなスケールでインタラクティブが起る様は、まさにSNSであるといつてよいでしょう。今回のコロナ禍においても、いくつかのゲーム内において発生したムーブメントなどが話題となりました。制作者の意図を超えてゲームが人々をつなぎ、新たな発信の場になるということは、ゲームの新たな面を見せた画期的な出来事であったと評価すべきでしょう。ゲームのクラウドシフトとGaaSは必ずしも相互

関連性を有するものではありませんが、クラウドの時代においては、このような傾向がより顕著になるものと考えています。複数のゲームサービスのDAU/MAUの総和も重要ですが、巨大なDAU/MAUを擁するゲームを開発運営することも目指してゆかなければいけません。ユーザーの皆様へのエンゲージメントを高めて、長く遊んでいただけるゲーム開発を目指してゆきます。

AIのエンターテインメントへの応用

さて、今般、株式会社スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミーというグループ会社を立ち上げました。ゲーム事業で培ったAI技術やノウハウを、広くエンターテインメント全般に活用し、さらには他の産業への応用も視野に入れて、新しい事業展開を図る目的で設けたものです。AI分野においては世界規模で大企業からスタートアップに至るまで多数の企業が鎬を削っています。その中でも、ゲームAIは隣接するエンターテインメント業界のみならず、他

業界からも注目されています。ゲームだけの出口にとどまらないエンターテインメントAIの創出を行うことによりゲームやエンターテインメントの枠組みを越えた新たな事業展開を行い、同時にグループ全体への技術的成果の還元を目指してゆきます。このような取り組みを通じて、グループ全体ひいてはゲーム産業、エンターテインメント産業の発展に貢献したいと考えています。

2021年3月期の株主還元政策

最後に、2021年3月期の株主還元政策について申し上げます。2020年3月期は、連結配当性向30%の当初方針通り、期末配当44円、年間配当54円と、2019年3月期より増配といたしました。2021年3月期は、業績見通しは未公表ですが、還元政策にあたっては、配当を中心とし、連結配当性向30%を維持し、投資と還元のバランスに配慮した運営を行ってゆきます。次世代ゲーム機の登場とクラウド時代

に向けて積極的な投資の実施と株主の皆様への還元を最適なバランスで行うことに努めます。そして、「Withコロナ」の新しい生活様式に対応し、持続可能な成長を目指してゆきます。

引き続きご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

松田 洋祐

代表取締役社長

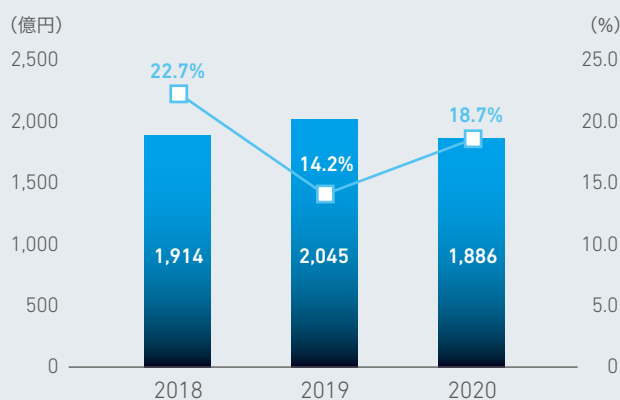
松田 洋祐

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。

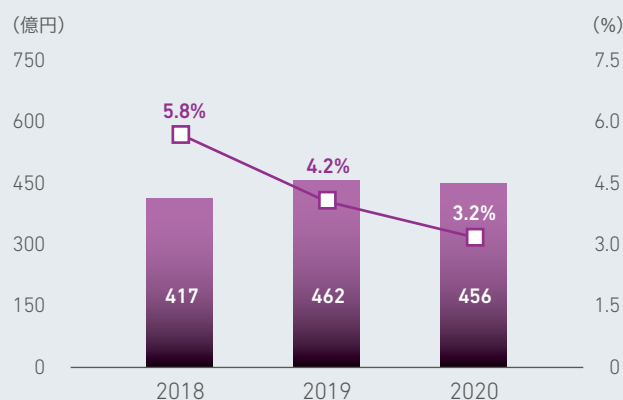
当連結会計年度の業績は、売上高は2,605億27百万円(前期比4.0%減)、営業利益は327億59百万円(前期比33.0%増)、経常利益は320億95百万円(前期比12.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は213億46百万円(前期比10.2%増)となりました。

デジタルエンタテインメント事業



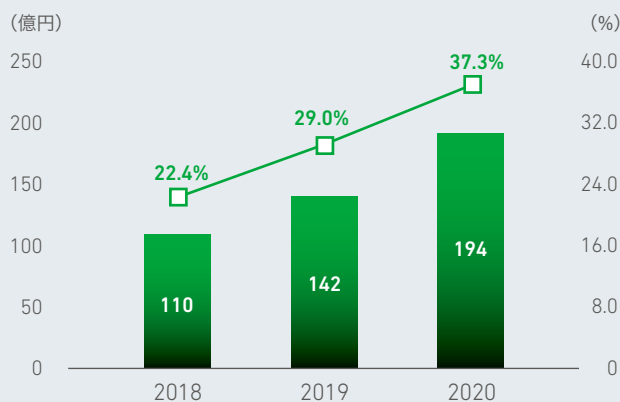
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

アミューズメント事業



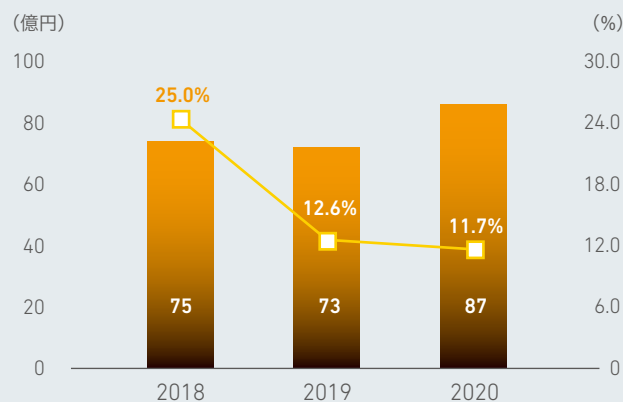
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

出版事業



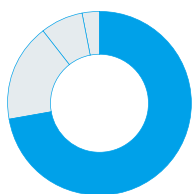
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

ライセンス・プロパティ等事業



■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

デジタルエンタテインメント事業



2020年3月売上高構成比

72.4%

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、HD(High-Definition: ハイディフィニション)ゲームにおいて「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」の発売や、2020年4月に発売した「FINAL FANTASY VII REMAKE」の先行出荷分の計上があったものの、前期は複数の新規大型タイトルが発売されたため、その反動により前期比で減収となりました。また、前期に発売された大型タイトルのリピート販売が弱かったことや、コンテンツ制作勘定に係る評価減を計上したことなどからHDゲームとしては営業損失となりました。

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、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」や2019年9月より配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前期比で増収増益となりました。

MMO(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」と「ドラゴンクエストX オンライン」の拡張パッケージ発売とそれに伴う月額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188,687百万円(前期比7.8%減)となり、営業利益は35,357百万円(前期比21.9%増)となりました。



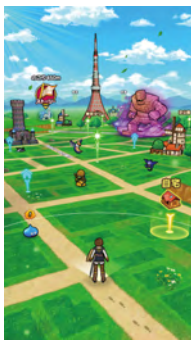
© 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO



© 2018-2020 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
Powered by Akatsuki Inc.
ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI



© 2019, 2020 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.

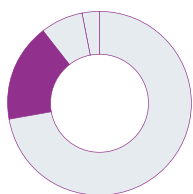


© 2012-2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE
ENIX All Rights Reserved.



© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO

アミューズメント事業



2020年3月売上高構成比

17.2%

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売上高が減少したことによって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45,673百万円(前期比1.2%減)となり、営業利益は1,480百万円(前期比24.4%減)となりました。



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.

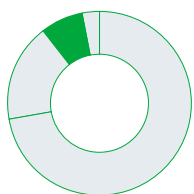


©TAITO CORPORATION 2019 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.

出版事業



2020年3月売上高構成比

7.5%

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、マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、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19,452百万円(前期比36.0%増)となり、営業利益は7,250百万円(前期比75.1%増)となりました。



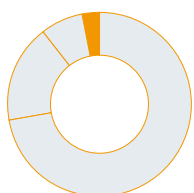
月刊「少年ガンガン」
©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「マンガUP!」
©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「ガンガンONLINE」
©2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

「クールジ男子」
©Kokone Nata/SQUARE ENIX
「無能なナナ」
©Looseboy/lori Furuya/SQUARE ENIX
「賭ケケルイ」
©Homura Kawamoto・Toru Naomura/SQUARE ENIX
「ホリミヤ」
©HERO・OOZ ©Daisuke Hagiwara/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業



2020年3月売上高構成比

2.9%

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、自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があったことから、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8,737百万円(前期比18.1%増)となり、営業利益は1,021百万円(前期比9.5%増)となりました。



ファイナルファンタジーXIV: 漆黒のヴィランズ
コレクターズエディション(パッケージ版)
「暗黒騎士」ハイクオリティフィギュア
© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ニア オートマタ プリングアーツ
ヨルハ 九号 S型
© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

ファイナルファンタジーVII リメイク PLAY ARTS改
クラウド・ストライフ & ハーディ=デイトナ
© 1997, 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI



SQUARE ENIX CAFE
©2016-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES

FINAL FANTASY

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

1億5,400万本以上

(2020年3月末時点)

FINAL FANTASY VII REMAKE

© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO

「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1億5,400万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成しています。



© 2019-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Co-Developed by gumi Inc.
LOGO ILLUSTRATION: © 2018 YOSHITAKA AMANO



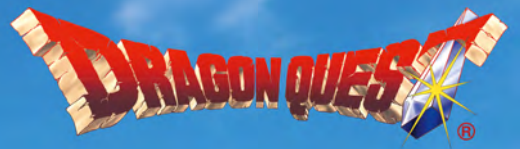
©2015-2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by Alim Co., Ltd.
LOGO ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO



© 2003, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: Toshiyuki Itahana



© 2010 - 2020 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.
LOGO ILLUSTRATION:
© 2018 YOSHITAKA AMANO



全世界シリーズ累計出荷・ダウンロード販売本数

8,200万本以上

(2020年3月末時点)



© 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



© 2012-2020 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8,200万本以上の出荷・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。



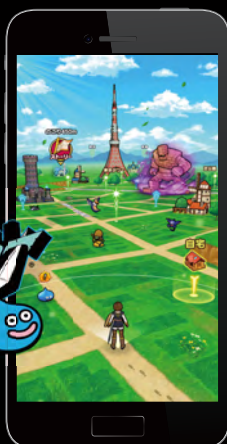
© 2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Aiming Inc.



© 2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



© 2015-2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



© 2019, 2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

MARVEL AVENGERS アベンジャーズ



© 2020 MARVEL. Developed by Crystal Dynamics and Eidos Montréal.
Development support provided by Nixxes. All rights reserved.



「Marvel's Avengers (アベンジャーズ)」

スクウェア・エニックス・グループのスタジオCrystal Dynamicsが開発し、米マーベル・エンターテインメントと共同で制作したアクションアドベンチャーゲーム。本作は当社グループのCrystal Dynamicsを中心に、Eidos-Montréal、Crystal Northwest、そしてNixxes Softwareが開発を手掛ける作品で、シングルプレイ・Co-Op (協力) プレイをそれぞれ楽しめます。

傑出したストーリーと広がり続けるアベンジャーズの世界が一つとなり、未だかつてない体験を提供し、プレイヤーの「スーパーヒーローになれる」という夢を叶えます。また、定期的にアップデートコンテンツが配信されるため、数年にわたって楽しめます。最大4人のチーム編成を行い、自分の好きなヒーローをカスタマイズし、それぞれのヒーローが持つ力で世界を脅威から守れ！

対応機種: PlayStation 4 / PlayStation 5 / Xbox One / Xbox Series X / Windows PC / Stadia

発売日: 2020年9月4日(金) (予定)

※Playstation 5版、Xbox Series X版、および日本向けStadia版は発売日未定



「Outriders」

ポーランドのディベロッパー、People Can Flyが開発するTPS(サード・パーソン・シューティング*)系RPGで、3人までの協力プレイが可能。本作の舞台は、惑星“エノク”。2076年、戦争による破壊と気候変動により危機に陥った人類は、最後の望みをかけて地球を脱出し、エノクにたどり着きました。しかしエノクも約束された楽園などではなく、電磁嵐「アノマリー」が渦巻く死の惑星でした。人類の最後の希望である「未知の信号」の発信源を求め、先遣隊アウトライダーズの生き残りである主人公は危険に満ちた旅に出ます。

※サード・パーソン・シューティング:プレイヤーキャラクターの後方または真上から客観視点で操作するゲームのこと。周囲の状況を把握しやすく、比較的3D酔いしにくいのが特徴。

対応機種: PlayStation 4、PlayStation 5、Xbox One、Xbox Series X、Windows PC
発売日: 2020年年末(日本での発売日は未定)



OUTRIDERS

© 2020 Square Enix Limited. All rights reserved. Developed by PCF Group S.A. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. OUTRIDERS is a registered trademark or trademark of Square Enix Ltd. People Can Fly and the People Can Fly logo are registered trademarks, all used courtesy of People Can Fly Sp. z o.o.*



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

ニーア レプリカント
NieR Replicant
ver. 1.22474487139...

**BRAVELY
DEFAULT**
II

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

NieR Reincarnation
ニーア リンカーネーション™

© 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.

**OCTOPATH
TRAVELER**
大陸の覇者

© 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

地縛少年
花子くん
はなこ

©Aidaro/SQUARE ENIX

戦
ヴァル × ラヴ
恋

©Ryosuke Asakura/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、企業価値の向上と持続的成長の実現を目指しています。

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、欧州などで当社グループが販売す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、対象年齢など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、全ての有料アイテムの確率表記を行っています。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層を表示しています。

※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

当社は、東京藝術大学大学院映像研究科およびCOI(Center of Innovation)拠点と協力し、「東京藝術大学にゲーム学科ができたとしたら」という想定のもと、2017年度に期間限定で仮想のゲーム学科を開校し、「東京藝術大学ゲーム学科(仮)」展を開催しました。また、翌2018年度には「東京藝術大学ゲーム学科(仮)「第0年次」展」と題した展示会を実施し、当社グループの株式会社Luminous Production(以下、Luminous Production)のクリエイターをメンターとした「A to Gプロジェクト」の成果を披露しました。これらの成果に基づき、ゲームを中心とした制作・研究を行う「ゲームコース」が2019年度から東京藝術大学大学院映像研究科に開設され、ゲームを芸術の一分野として捉え、ゲームの可能性や映像表現のフィールドを広げようという同学の試みに協力することになりました。今後も、スクウェア・エニックスから当該コースへの講師派遣や、Luminous Productionのクリエイターによる「A to Gプロジェクト」におけるゲーム制作へのメンタリングなどを積極的に行ってまいります。

また、スクウェア・エニックスは、2018年12月に中央大学と連携協定を締結しました。本協定は、教養豊かな国際的人材育成を目的として、人的・知的資源の交流と活用を図るものです。本協定に基づき、同学国際情報学部(iTL)においてスクウェア・エ

ニックスの寄付講座を開設することとし、2021年度の開講を目指して準備中です。

当社グループは今後も、こうした産学協同の取り組みを継続的に推進し、新しい表現の可能性を追求していくとともに、日本のコンテンツ産業の発展、発信力の向上に貢献します。

「COVID-19と戦う知財宣言」に参画

世界的大流行(パンデミック)を引き起こしている新型コロナウイルス感染症(COVID-19)のさらなる感染拡大を防止するためには、産官学が連携し、治療薬、ワクチン、医療機器、感染防止製品等の開発及び製造を、従来の常識や固定観念にとらわれないスピードで進める必要があります。

当社グループは、新型コロナウイルスの感染拡大防止を目的として我が国の主要企業・業界団体が推進する「知的財産に関する新型コロナウイルス感染症対策支援宣言(COVID-19と戦う知財宣言)」の趣旨に賛同し、本宣言に参画しています。

本宣言に則り、当社及びスクウェア・エニックスは、世界保健機関(WHO)が新型コロナウイルス感染症まん延の終結宣言を行う日までの間、新型コロナウイルス感染症の診断、予防、封じ込め及び治療をはじめとする、新型コロナウイルス感染症のまん延終結を唯一の目的とした行為について、特許権の権利行使を行わず、その実施に対し一切の対価や補償を求めません。

当社グループでは引き続き、関係機関の皆様と連携し、新型コロナウイルス感染症の拡大防止に貢献してまいります。

新型コロナウイルス感染症対策に取り組む慈善活動を支援

当社グループは、新型コロナウイルス感染症対策に対する支援活動として、北米及び欧州で「Stay Home & Play」キャンペーンを独自に展開しています。本キャンペーンの一環として、当社グループは、食料不安からホームレス対策まで様々な社会課題に取り組む慈善団体のための募金活動を実施し、慈善団体への寄付金の総額は240万ドルに達しました。この中には、PCダウンロードゲームの販売収益の100%を慈善団体に寄付する「Stay Home & Playイニシアティブ」が含まれています。さらに、特定の人気過去タイトルについて無償で提供することとし、1,600万本以上がダウンロードされました。これらの取り組みは、世界中のゲームプレイヤーから大きな支援を受けました。

人材に関する取り組み

当社グループでは、企業理念である「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。」を継続的に実現する社内環境整備に取り組んでいます。革新的で創造的なアイデアが生まれる環境、すなわち個々の社員が十分に能力を発揮できる企業風土及び職場環境を提供するとともに、多様な働き方のできる人事制度を導入しています。当社グループにおける人事施策の代表事例として、株式会社スクウェア・エニックス(以下、「スクウェア・エニックス」)の取り組みを以下にご紹介します。

人材育成

社員の成長を促し、それぞれの顕在能力を最大化すること、またそれがより最適な形で発揮されることは、当社グループの持続可能な成長を実現するための大きな原動力となります。スクウェア・エニックスは様々な機会を通じて、人材育成に積極的に取り組んでいます。

新入社員研修「GameDev Boot Camp」

ゲームの企画から発売までの開発プロセスをチーム単位で疑似体験させることで、基本的業務スキルを修得させ、チームメンバーと協働することの重要性を体得させます。さらに、失敗を恐れず挑戦するマインドを醸成します。職場配属後は、自ら考え、判断し、行動する等、主体性を重視したOJTを行っています。

コンプライアンス研修

労働基準法、著作権法、資金決済法、景品表示法など、スクウェア・エニックスを取り巻く法規制を正しく理解し、日々の事業活動に反映すべく、管理職を中心としたコンプライアンス研修を実施しています。また全社員に向けた周知・啓発活動を行い、社員の理解を深めるとともに、全社的にコンプライアンス意識の一層の向上に取り組んでいます。

働き方の多様化

社員の働き方に対する価値観の多様化やライフステージの変化に対応し、法定を上回る水準の勤務制度や独自の福利厚生施策を導入しています。これにより、最適なワークライフバランスの実現を後押ししています。

「保活コンシェルジュサービス」の導入

外部サービスとして「保活コンシェルジュサービス」を社員に提供しています。専門家からのノウハウ、情報の共有や相談を通じ、効果的で効率的な保育園探し及び出産後のスムーズな職場復帰を支援しています。

グローバル人材育成

英語を中心としたグローバルコミュニケーションの必要性がますます高まる中、社内英会話教室の開催、オンライン英語学習の提供などを通じ、社員の外国語スキル習得を推進しています。

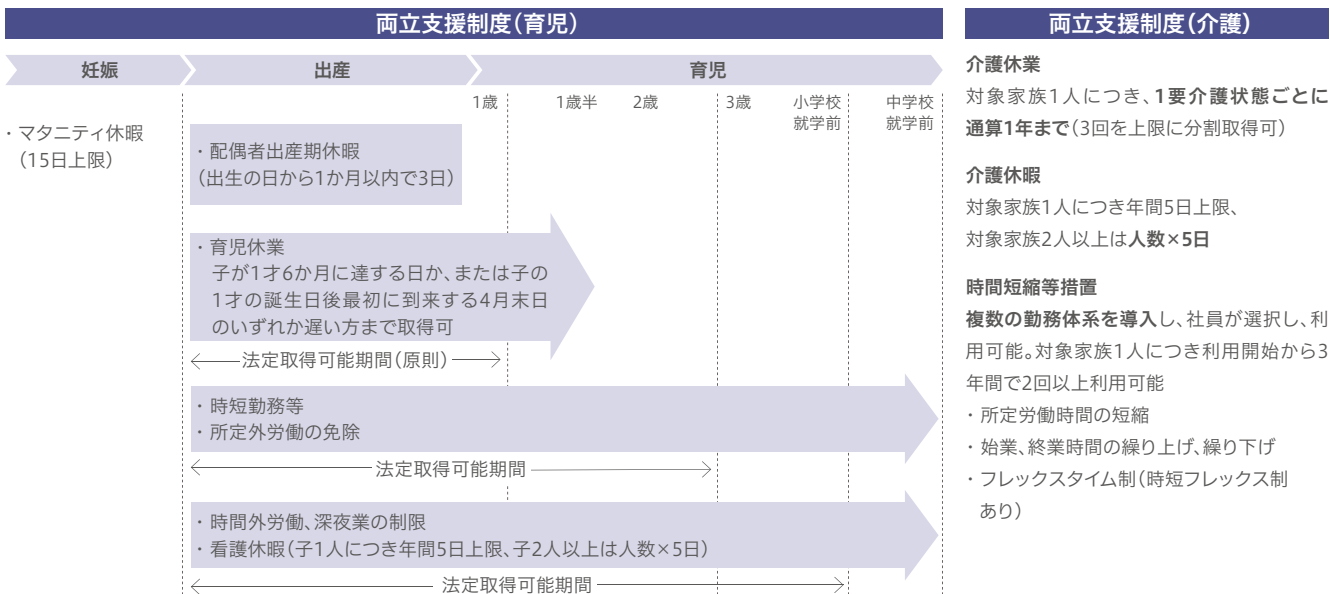


最先端技術教育

AI、ブロックチェーン技術、その他最先端技術に関する社員のリテラシーを高め、コンテンツ開発に活用することを目的として、情報交換会・社内セミナーの定期開催、イントラネットを活用した最先端技術情報の共有・自己啓発の促進などに取り組んでいます。

在宅勤務

在宅勤務を原則とした柔軟かつ多様な勤怠制度と業務推進体制を整備することにより、業務効率及び生産性を向上させるとともに、多様化する社員の働き方ニーズに応え、ワークライフバランスの取れた最適な就労環境を提供していきます。



EC事業本部 オンラインビジネス推進ディビジョン(メンバーズグループ)



松木 仁美

二人の子供を育てながら、育児介護勤務者向けの「時短フレックス制」を利用して勤務しております。

本制度は、通常のフレックスタイム制とは違ってコアタイムがないので、病院の付き添いによる遅出や、小学校での面談等による早退が必要な日は、始業・就業時間を調整するなど、状況に応じて活用しております。

子育てをしていると不測の事態が頻発しがちですが、始業・終業時間の悩みが減り、業務の組み立てがしやすくなりました。

法務・知的財産部



草刈 賢

第一子誕生に伴い、約1年間の育児休業を取得しました。

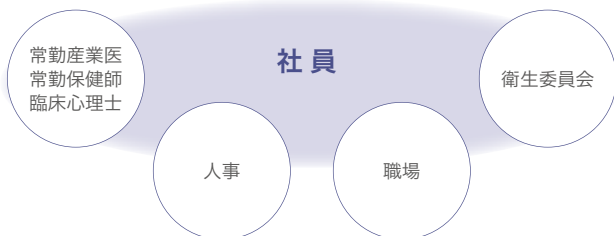
まずは、理解のある職場に大変感謝しております。これ程の長期休業は初めてだったので、不安もありましたが、チームメンバーにサポートしてもらい、復帰もスムーズにできました。

休業中は妻と二人で家事を分担し、初めての育児を経験しながら大変有意義な日々を過ごすことができました。

健康経営

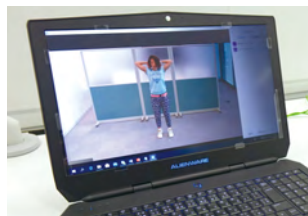
お客様に最高の製品やサービスを提供するための基盤となるのは、社員の健康であることは言うまでもありません。スクウェア・エニックスでは、社員が心身共に健康であること、及びその増進を図ることを重要な経営課題の一つと捉えています。日常的な健康管理、運動習慣の重要性を様々な施策を通じて発信することで、社員全員が意識し、行動する企業風土づくりを積極的に進めています。

産業保健体制の強化



社内巡回ストレッチ、ヨガ教室

これまで専門のインストラクターが各職場を巡回し、デスクワーク中心の社員が自席で簡単にできる肩こり、腰痛予防ストレッチなどを実地指導する社内巡回ストレッチや、ヨガインストラクターによるヨガ教室を定期的で開催してきました。在宅勤務を原則とした勤務体制が定着する中、オンラインによる「自宅に居ながら取り組める健康経営施策」を新たに開始しました。今後もこのような様々な施策を積極的に推進し、社員の健康増進に努めていきます。



オンラインストレッチライブ配信



オンラインヨガ教室動画配信

コーポレート・ガバナンスの状況等

1. コーポレート・ガバナンスの概要

①コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、多彩なコンテンツ／サービス事業を展開しているスクウェア・エニックス・グループを統括する純粋持株会社であり、迅速、透明かつ健全な経営体制のもと、株主・顧客・取引先・従業員・社会等当社が関わるすべてのステークホルダーの利益を尊重し、良好な関係性を維持することが、当社グループの持続的成長と中長期的な企業価値最大化の実現に必要な不可欠なものと認識しております。そのため、当社は、コーポレート・ガバナンスの充実・強化が重要な経営課題であると認識しており、グループとして継続的に取り組んでおります。

②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を経て、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っております。

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に集約し、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。

当社は、取締役(監査等委員である取締役を除く。)6名(うち社外取締役4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。

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、活性化を図られております。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、当該委

員会において決定しております。

監査等委員会は、原則として月1回開催し、監査等委員会監査等基準に準拠し、内部統制システムの構築・運用状況等を踏まえたうえで、内部統制部門と連携しつつ、取締役の職務執行の適法性及び妥当性に関する監査を行っております。なお、監査等委員の中には財務及び会計に関する相当程度の知見を有する者がおります。

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、「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し、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、IT統制及び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、内部管理部門の強化、並びに内部統制委員会及び内部通報制度の設置により、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あつては、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。

主要な会議体の構成員は以下のとおりであります。

(◎は議長、委員長を表す。)

役職名	氏名	取締役会	監査等委員会	報酬・指名委員会	内部統制委員会
代表取締役社長	松田洋祐	◎		◎	◎
取締役	千田幸信	○			○
社外取締役	山村幸広	○		○	
社外取締役	西浦裕二	○		○	
社外取締役	小川正人	○		○	
社外取締役	岡本美津子	○			
社外取締役(常勤監査等委員)	小林諒一	○	◎	○	○
社外取締役(監査等委員)	豊島忠夫	○	○		
社外取締役(監査等委員)	進士肇	○	○		
経理財務部長	松田敦志				○

③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。

④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。

⑤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。

⑥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。

⑦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。

⑧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。

⑨取締役会の出席状況

氏名(役職)	2020年3月期取締役会出席状況
松田 洋祐(代表取締役社長)	100%(15回/15回)
千田 幸信(取締役)	100%(15回/15回)
山村 幸広(社外取締役)	100%(15回/15回)
西浦 裕二(社外取締役)	100%(15回/15回)
小川 正人(社外取締役)	100%(15回/15回)
小林 諒一(社外取締役(常勤監査等委員))	100%(15回/15回)
松田 隆次(社外取締役(監査等委員))	100%(15回/15回)
豊島 忠夫(社外取締役(監査等委員))	100%(15回/15回)

ESG(環境・社会・ガバナンス)

⑩社外役員の状況

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7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。

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、西浦裕二氏及び小川正人氏は、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、取締役の職務執行に対する監督・牽制機能を担っており、取締役会においても、独立の立場から当社グループの持続的な成長、中長期的な企業価値の向上及び企業統治体制の一層の充実のための発言を行っております。

岡本美津子氏は、過去に会社経営に関与した経験はありませんが、アニメーションを含むコンテンツ分野における豊富な実務経験と幅広い学識・見識を有しているため、当社グループ事業全般に関する助言を行うこと、及び取締役の職務執行に対する監督・牽制機能を担うことを期待し、社外取締役に選任しております。

小林諒一氏、豊島忠夫氏及び進士肇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. 監査の状況 ①監査等委員会監査の状況」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、岡本美津子氏、小林諒一氏、豊島忠夫氏及び進士肇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。

⑪社外取締役による監督・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、内部監査部門、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ております。

⑫取締役会全体の実効性についての分析評価

2020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す。また、取締役に対し、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(2020年3月期:15回開催)、必要な事項につき適時に審議・決定を行うとともに、当社グループの事業に係る報告を受け業務執行の監督を行っております。
- ・全取締役が毎回出席しており、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おります。
- ・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ます。

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おります。

2. 監査の状況

①監査等委員会監査の状況

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っております。また、内部監査部門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ております。

当事業年度においては、監査等委員会を合計20回開催しており、各監査等委員ともそのすべての回に出席しております。

監査等委員会における主な検討事項は、監査方針及び監査計画の策定、取締役の職務の執行状況、内部統制システムの整備・運用状況、子会社における監査の状況、内部監査部門との連携及び監査環境の整備、監査等委員である取締役の人事、取締役(監査等委員である取締役を除く。)の人事及び報酬等であります。

また、会計監査人の職務の執行状況を確認し、会計監査人の監査の方法及び結果の相当性を検証したほか、会計監査人の選解任又は不再任に関する事項、会計監査人の報酬等について検討いたしました。

各監査等委員は、それぞれの専門分野で培われた豊富な経験と高い見識に基づき、取締役会においては、独立の立場から当

社グループの持続的な成長、中長期的な企業価値の向上及び企業統治体制の一層の充実のための発言を行っております。

小林諒一氏は、当社監査等委員である社外取締役役に就任以来、経営全般における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視・監査機能を担っております。また、常勤監査等委員として報酬・指名委員会、内部統制委員会、情報システム運営委員会等の取締役会以外の重要な会議に出席するほか、重要な会議の議事録、契約書、稟議書及び会計情報等を閲覧することによって得られた情報を他の監査等委員と共有しております。

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した経験はありませんが、公認会計士の資格を有しており、当社監査等委員である社外取締役役に就任以来、財務及び会計に関する知見に基づき、取締役の職務執行に対する監視・監査機能を担っております。

進士肇氏は、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した経験はありませんが、弁護士資格を有するとともに、法律分野に関する公職を歴任するなど豊富な職務経験と幅広い見識を有しているため、取締役の職務執行に対する監視・監査機能を担うことを期待し、監査等委員である社外取締役に選任しております。

②内部監査の状況

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及び業務プロセス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ております。

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に対して適宜報告を行っております。

③会計監査の状況

イ. 監査法人の名称

EY新日本有限責任監査法人

ロ. 継続監査期間

14年間

ハ. 業務を執行した公認会計士

指定有限責任社員 業務執行社員：柴田憲一
（継続監査年数6年）

指定有限責任社員 業務執行社員：中村美由樹
（継続監査年数1年）

ニ. 監査業務に係る補助者の構成

公認会計士 14名、その他 27名

ホ. 監査法人の選定方針と理由

監査法人の選定に際しては、会計監査人に必要とされる専門性、独立性、適切性及び品質管理・審査体制を備えていることに加え、当社の国際的な事業活動を一元的に監査できる体制を有していることを総合的に勘案いたします。その結果、EY新日本有限責任監査法人は適任であると判断いたしました。

なお、当社は、会社法第340条に定める監査等委員会による会計監査人の解任のほか、原則として、監査法人が職務を適正に遂行することが困難と認められる場合には、監査等委員会の決議を経て、会計監査人の解任又は不再任に関する議案を株主総会に上程いたします。

ヘ. 監査等委員会による監査法人の評価

監査等委員会が定めた「会計監査人の選定・評価基準」に従って、監査法人の品質管理の状況、監査チームの専門性、独立性及び職務執行体制、海外のネットワークファームと連携したグループ監査等を評価した結果、いずれも問題はないと判断しております。

④監査報酬の内容等

イ. 監査法人に対する報酬

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	48百万円	1百万円	74百万円	1百万円
連結子会社	70百万円	-百万円	40百万円	-百万円
計	119百万円	1百万円	114百万円	1百万円

当社における非監査業務の内容は、前連結会計年度及び当連結会計年度ともに英文財務諸表作成に関する指導助言業務で

ESG(環境・社会・ガバナンス)

あります。

また、連結子会社における非監査業務に基づく報酬につきましては、前連結会計年度及び当連結会計年度ともに該当事項はありません。

ロ. 監査法人と同一のネットワーク(Ernst&Young)に属する組織に対する報酬(イを除く)

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	-百万円	-百万円	-百万円	3百万円
連結子会社	124百万円	17百万円	110百万円	18百万円
計	124百万円	17百万円	110百万円	21百万円

当社における非監査業務に基づく報酬につきましては、前連結会計年度に該当事項はありません。当連結会計年度は内部統制に係る助言業務であります。

連結子会社における非監査業務の内容は、前連結会計年度及び当連結会計年度ともに税務助言業務であります。

ハ. その他の重要な監査証明業務に基づく報酬の内容

(前連結会計年度)

該当事項はありません。

(当連結会計年度)

該当事項はありません。

二. 監査報酬の決定方針

当社の監査法人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。

ホ. 監査等委員会が会計監査人の報酬等に同意した理由

会計監査人に対する報酬に対して、当社の監査等委員会が会社法第399条第1項の同意をした理由は、過年度の監査時間及び監査報酬との比較、並びに同規模の企業及び同業他社の監査報酬との比較の結果、当連結会計年度の監査時間及び監査報酬について妥当であると判断したためであります。

3. 従業員の報酬等

① 従業員の報酬等の額又はその算定方法の決定に関する方針に係る事項

当社の従業員報酬制度の基本方針と決定プロセスは、以下のとおりです。なお、当社は、従業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4名及び代表取締役1名で構成される報酬・指名委員会を任意で設置し、取締役会からの授権に基づき、同委員会において、従業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。)の個別報酬額を決定しております。

従業員報酬制度の基本方針

イ. 取締役(監査等委員である取締役を除く。)の報酬等

- ・業務執行取締役の報酬等は、固定報酬(金銭)、業績連動報酬(金銭)及び株式報酬型ストックオプション(新株予約権)から構成されます。
- ・非業務執行取締役及び社外取締役の報酬等は、固定報酬(金銭)及び株式報酬型ストックオプション(新株予約権)から構成されます。
- ・業績連動報酬(金銭)に関しては、規模と収益性のバランスの取れた成長を目指すため、連結売上高及び連結営業利益を指標としてその額を算定し、具体的には、2017年3月期の連結売上高(256,824百万円)及び連結営業利益(31,295百万円)からの増減度合いに応じて予め定めた倍率(ただし、最大400%から最低0%まで)を基準報酬額(9,000万円)に乗じて算定します。
- ・株式報酬型ストックオプション(新株予約権)に関しては、取締役(監査等委員である取締役を除く。)に対し、持続的成長の実現と企業価値の向上に取り組む長期的インセンティブを付与することを目的とし、また取締役に対する退職慰労金を廃止して株式報酬に振り替えた経緯から、株式報酬型ストックオプション(新株予約権)を採用しております。株式報酬型ストックオプション(新株予約権)としての報酬等の額は、都度、報酬・指名委員会において決定します。

ロ. 監査等委員である取締役の報酬等

監査等委員である取締役の報酬等は、監査等委員である取締役の経営に対する独立性に鑑み、固定報酬(金銭)のみとします。

取締役報酬の決定プロセス

- イ. 取締役（監査等委員である取締役を除く。）の個別報酬額は、報酬・指名委員会において決定します。
- ロ. 監査等委員である取締役の個別報酬額は、報酬・指名委員会の決定した基本方針を参照しつつ、監査等委員である取締役の協議により決定します。

ハ. 個別の報酬額に関しては、株主総会で承認された報酬枠内において、毎年の業績、各取締役の職責・業績への貢献度、過去の支給実績、優秀な人材確保への配慮、適切な比較対象となる他社の報酬水準の動向、経済情勢等を総合的に勘案し決定します。

②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

役員区分	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額			対象となる役員の員数
		固定報酬	業績連動報酬	株式報酬型 ストックオプション	
取締役（監査等委員を除く。） （うち社外取締役）	291百万円 （46百万円）	128百万円 （36百万円）	106百万円 （－百万円）	57百万円 （10百万円）	5名 （3名）
取締役（監査等委員） （うち社外取締役）	44百万円 （44百万円）	44百万円 （44百万円）	－百万円 （－百万円）	－百万円 （－百万円）	3名 （3名）
合計 （うち社外取締役）	335百万円 （90百万円）	172百万円 （80百万円）	106百万円 （－百万円）	57百万円 （10百万円）	8名 （6名）

※1. 取締役（監査等委員である取締役を除く。）の金銭報酬限度額は、2018年6月22日開催の第38回定時株主総会において年額600百万円以内（うち社外取締役分は年額48百万円以内）、株式報酬型ストックオプションとしての報酬等の限度額は同株主総会で年額400百万円以内（うち社外取締役分は年額32百万円以内）と承認を得ております。なお、第38回定時株主総会終結時の取締役（監査等委員である取締役を除く。）は5名（うち社外取締役は3名）であります。

※2. 監査等委員である取締役の報酬限度額は、2018年6月22日開催の第38回定時株主総会において年額80百万円以内と承認を得ております。なお、第38回定時株主総会終結時の監査等委員である取締役は3名であります。

※3. 当社は、役員退職慰労金制度を廃止しております。

③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	連結報酬等の総額	役員区分	会社区分	連結報酬等の種類別の総額		
				固定報酬	業績連動報酬	株式報酬型 ストックオプション
松田 洋祐	229百万円	取締役	提出会社	80百万円	106百万円	43百万円

4. 株式の保有状況

①投資株式の区分の基準及び考え方

当社グループは、株式等の価値の変動または株式等に係る配当によって利益を受けることを目的として取得する株式については保有目的が純投資目的である投資株式、事業提携や取引関係の目的で取得する株式については保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式に区分する方針としております。

②株式の保有状況

2020年3月31日時点で、当社グループのうち、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・エニックスについては以下のとおりです。

a. 保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式

イ. 保有方針及び保有の合理性を検証する方法並びに個別銘柄の保有の適否に関する取締役会等における検証の内容

当社は、事業提携や取引関係の強化を目的として、当社の中長期的な企業価値の向上に資する場合に保有することを基本方針としております。毎年、当社取締役会において所期の目的の達成状況を確認すること及び保有の継続可否を判断することにより、保有の合理性を検証しております。定量的に現状及び将来の損益状況を確認すること及び定性的に所期の目的の達成状況等を確認することにより、個別銘柄の保有の適否を総合的に検証しております。

ESG(環境・社会・ガバナンス)

ロ. 銘柄数及び貸借対照表計上額

区分	銘柄数	貸借対照表計上額の合計額
上場株式	1銘柄	419百万円

(当事業年度において株式数が増加した銘柄)

区分	銘柄数	株式数の増加に係る取得価額の合計額	株式数の増加の理由
上場株式	1銘柄	722百万円	マンガアプリ「マンガUP!」の事業提携関係を維持及び強化するため

(当事業年度において株式数が減少した銘柄)

該当事項はありません。

ハ. 特定投資株式及びみなし保有株式の銘柄ごとの株式数、貸借対照表計上額等に関する情報

特定投資株式

銘柄	当事業年度	前事業年度	保有目的、定量的な保有効果及び株式数が増加した理由	当社の株式の保有の有無
	株式数 貸借対照表計上額	株式数 貸借対照表計上額		
and factory (株)	379,784株	-株	マンガアプリ「マンガUP!」の事業提携関係を維持及び強化するため	無
	419百万円	-百万円		

※定量的な保有効果については、記載が困難であります。保有の合理性は、毎年当社取締役会において所期の目的の達成状況を確認すること及び保有の継続可否を判断することにより検証しております。

みなし保有株式

該当事項はありません。

バ. 保有目的が純投資目的である投資株式

該当事項はありません。

③ 提出会社における株式の保有状況

ア. 保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式

該当事項はありません。

ビ. 保有目的が純投資目的である投資株式

区分	当事業年度		前事業年度	
	銘柄数	貸借対照表計上額の合計額	銘柄数	貸借対照表計上額の合計額
非上場株式	4銘柄	0百万円	5銘柄	0百万円
非上場株式以外の株式	2銘柄	61百万円	2銘柄	160百万円

区分	当事業年度		
	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	-百万円	-百万円	※1
非上場株式以外の株式	0百万円	-百万円	48百万円 (-百万円)

※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」は記載しておりません。
 ※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。

5. 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。IR活動の基本原則は以下の通りです。

機関投資家・アナリストの皆様には四半期毎に決算説明会を開催し、代表取締役社長及び経営企画部門責任者又は経理財務部門責任者より説明を行うこととしております。海外投資家の皆様に対しては海外ロードショーを例年、年3回実施し、代表取締役及び経営企画部門責任者より説明を行うこととしております。さらに、個別面談、スモールミーティングを通じて、資本市場との建設的な対話に努めております。

個人投資家の皆様には、例年定時株主総会の終了後に、IRカンファレンスを開催し、代表取締役及び子会社取締役が説明を行うこととしております。

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

2020年7月31日現在



代表取締役社長

松田 洋祐

所有株式数 200株
潜在株式数*2 129,400株



取締役

千田 幸信

所有株式数 126,688株
潜在株式数*2 11,000株



取締役*1

山村 幸広

所有株式数 0株
潜在株式数*2 6,400株



取締役*1

西浦 裕二

所有株式数 0株
潜在株式数*2 6,400株



取締役*1

小川 正人

所有株式数 0株
潜在株式数*2 2,400株



取締役*1

岡本 美津子

所有株式数 0株
潜在株式数*2 600株



取締役(常勤監査等委員)*1

小林 諒一



取締役(監査等委員)*1

豊島 忠夫



取締役(監査等委員)*1

進士 肇

*1 取締役 山村幸広、西浦裕二、小川正人及び岡本美津子、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)豊島忠夫及び進士肇は、会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

*2 潜在株式数とは、所有する株式報酬型ストックオプションの目的となる株式の数を指します。

名誉会長

福嶋 康博

新任役員メッセージ

スクウェア・エニックス・グループの強みは、高いコンテンツ・クオリティと、それを生み出すヒューマン・パワーだと思います。制作者たちのクリエイティブへの真摯な姿勢と、それをリスペクトし、最大限に価値化するマネジメントとのコラボレーションが、非常に重要だと思います。今後もそのコンテンツ開発力を維持していくためには、人材はもちろんですが、空間や、業務システム、そして社風のような見えないものまで含めた環境づくりが大切だと考えます。

私は、主にテレビ業界でコンテンツ制作に携わり、現在、芸術という世界で大学に在籍し、若いアーティスト、クリエイターを育てています。その経験を活かし、スクウェア・エニックス・グループでのクリエイティブな環境づくりに寄与していければと思っています。

芸術の世界で“クリシェ”という言葉があります。焼き直し・ありふれたものという意味ですが、これからも、“クリシェ”を作らず、常に新しいものに挑んでいく意志と覚悟が必要なのではないでしょうか。

スクウェア・エニックス・グループは、今や世界のコンテンツ産業を牽引する企業です。その責任と自負を持って職務に当たられればと思います。



取締役
岡本 美津子



取締役
進士 肇

スクウェア・エニックス・グループが、世界中のファンの皆さんから真に愛され信頼されるエンターテインメント企業集団として、これまで以上の発展を続けるためには、独創的なコンテンツを、様々なデバイスを通じて世に提供し続けることが不可欠です。

同時に、この発展を文化的かつ健全で持続的なものにするためには、企業の重要な意思決定プロセスが適切に機能しているかをチェックするとともに、執行権者の職務執行状況、内部監査体制の整備状況、利益相反取引の有無、会計、文書・情報管理、情報開示体制といった各監査対象事項について、適法・適切に監査することが求められます。そしてそれが、監査等委員に課された使命であると理解しています。

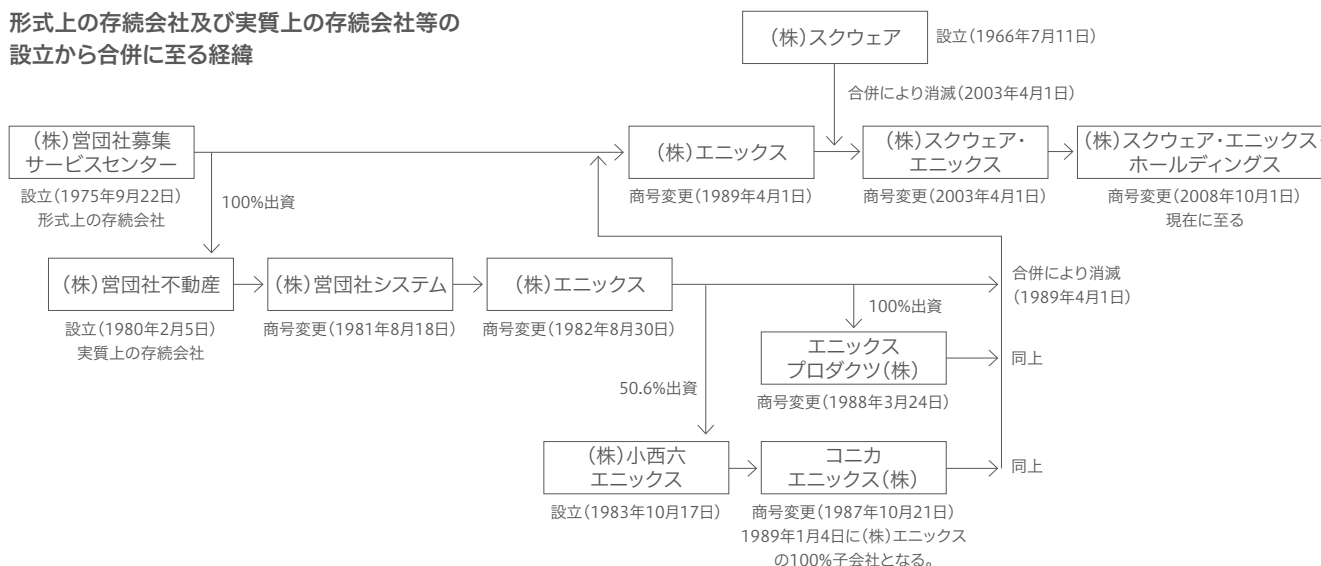
私は、他社における社外取締役・社外監査役・員外監事等として、会社経営一般、M&A・上場審査に立ち会ってきた経験や、裁判所によって選任された更生管財人・監督委員・職務代行者・株主総会検査役等として、会社の代表、業務執行、監督を担ってきた経験を活かし、弁護士の専門知識と倫理観に基づいて、誠実に職責を果たしていきます。

また、実務法曹の育成に長く携わってきたことから、畑は全く異なるとは思いますが、ゲーム産業における創造性ある人材の発掘、育て方にも強い関心を持っていきたいと考えています。

沿革

1980年 2月	株式会社営団社募集サービスセンターの100%出資により、不動産売買及び仲介を目的として株式会社営団社不動産を設立(資本金500万円、東京都港区虎ノ門三丁目18番12号)
1981年 8月	商号を株式会社営団社システムに変更 本店を東京都新宿区西新宿七丁目15番10号に移転
1982年 8月	商号を株式会社エニックスに変更
1983年10月	株式会社小西六エニックスを小西六写真工業株式会社他との共同出資により設立(資本金6,000万円、東京都北区、設立時の当社の出資比率は50.6%、1984年6月より49%、1987年10月商号をコニカエニックス株式会社に変更)
1984年 1月	本店を東京都新宿区西新宿七丁目1番8号に移転
1986年 4月	本店を東京都新宿区西新宿八丁目20番2号に移転
1988年 3月	出版物及びキャラクター商品の開発・販売を目的としてエニックスプロダクツ株式会社を設立(資本金3,000万円、100%出資、東京都新宿区)
1989年 4月	経営の合理化を目的として、株式会社営団社募集サービスセンター、コニカエニックス株式会社及びエニックスプロダクツ株式会社と合併し商号を株式会社エニックスとする 本店を東京都新宿区西新宿七丁目5番25号に移転
1991年 2月	当社株式が、社団法人日本証券業協会に店頭登録銘柄として登録となる
1996年 8月	本店を東京都渋谷区代々木四丁目31番8号に移転
1999年 8月	当社株式が東京証券取引所市場第1部に上場
2003年 4月	株式会社エニックスと株式会社スクウェアが合併し商号を株式会社スクウェア・エニックスとする
2003年 8月	本店を東京都渋谷区代々木三丁目22番7号に移転
2004年 7月	北米及び欧州子会社に新経営体制を導入。併せて、商号を各々SQUARE ENIX, INC.、SQUARE ENIX LTD.へ変更し、グローバル市場におけるコーポレートブランドを統一
2005年 1月	当社100%出資により、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.(中国・北京市)を設立
2005年 9月	株式会社タイトーを連結子会社化(2006年3月完全子会社となる)
2006年11月	北米における当社グループ会社を統括する持株会社として、SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.(米・カリフォルニア州ロスアンゼルス)を設立
2008年10月	持株会社体制へ移行し、商号を株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスとする
2009年 4月	Eidos plcを完全子会社化
2012年10月	本店を東京都新宿区新宿六丁目27番30号に移転
2018年 6月	監査等委員会設置会社に移行

形式上の存続会社及び実質上の存続会社等の 設立から合併に至る経緯



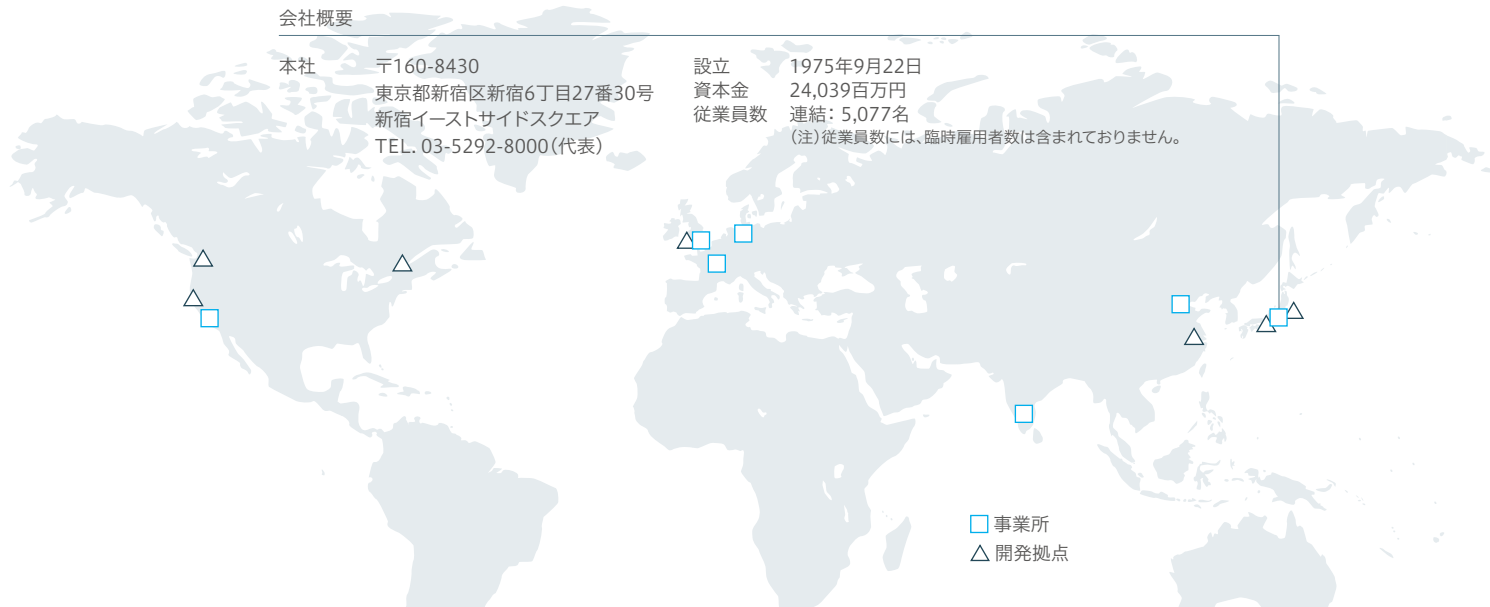
会社データ

2020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 24,039百万円
従業員数 連結：5,077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
主要なグループ会社					
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Luminous Productions	2018年 7月	3月	5百万円	100.0%	ゲーム等エンタテインメント・コンテンツの企画・開発
株式会社スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミー*	2020年 3月	3月	1,000万円	100.0%	AI技術・CG技術・アートを組み合わせた製品の研究開発・事業推進
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
北京易通幻龍網絡科技有限公司	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

*2020年4月10日付で商号変更。

(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

2020年3月31日現在

株式の状況

発行済株式総数:122,531,596株

株主数:21,521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	福島 康博	23,626	19.80
2	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	8,572	7.18
3	株式会社福島企画	6,763	5.66
4	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	6,730	5.64
5	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	5.40
6	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	3,118	2.61
7	MSIP CLIENT SECURITIES (常任代理人 モルガン・スタンレーMUFG証券株式会社)	2,664	2.23
8	THE BANK OF NEW YORK MELLON (INTERNATIONAL) LIMITED 131800 (常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,658	2.22
9	DNB BANK ASA-VERDIPAPIRFONDET DNB TEKNOLOGI(常任代理人 シティバンク、エヌ・エイ 東京支店)	2,273	1.90
10	宮本 雅史	1,790	1.50

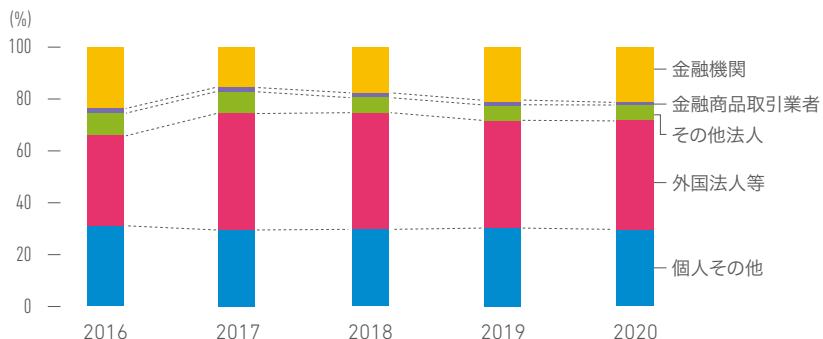
(注)1. 当社は、自己株式3,237,814株を保有していますが、上記大株主からは除外しています。
2. 持株比率は自己株式(3,237,814株)を控除して計算しています。

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。)

所有者別所有株式数(千株)



	2016		2017		2018		2019		2020	
金融機関	29,231	(23.9%)	19,042	(15.5%)	21,626	(17.7%)	26,562	(21.7%)	26,065	(21.3%)
金融商品取引業者	1,717	(1.4%)	1,902	(1.6%)	2,037	(1.7%)	1,390	(1.1%)	1,076	(0.9%)
その他法人	10,424	(8.5%)	10,409	(8.5%)	7,409	(6.0%)	7,373	(6.0%)	7,352	(6.0%)
外国法人等	43,256	(35.4%)	55,067	(45.0%)	54,920	(44.9%)	50,459	(41.2%)	52,087	(42.5%)
個人その他	37,669	(30.8%)	35,951	(29.4%)	36,404	(29.7%)	36,745	(30.0%)	35,948	(29.3%)
合計	122,299	(100.0%)	122,373	(100.0%)	122,398	(100.0%)	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.
www.hd.square-enix.com/

