

SQUARE ENIX

2021
ANNUAL REPORT

2021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
- 11 事業の概況
- 15 特集：DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES
- 23 ESG（環境・社会・ガバナンス）
- 35 役員一覧
- 36 新任役員メッセージ
- 37 沿革
- 38 会社データ
- 39 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。

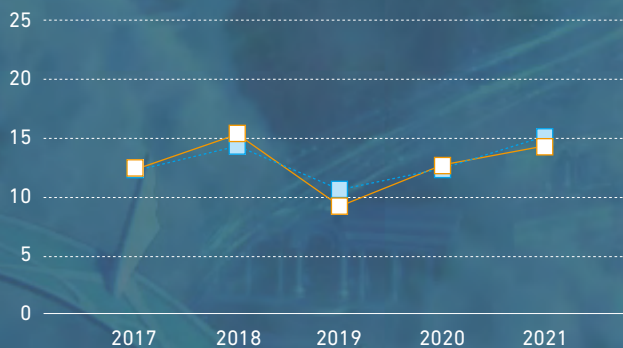
財務ハイライト

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

	2017	2018	2019	2020	百万円 2021	千米ドル 2021
年間						
売上高	¥ 256,824	¥ 250,394	¥ 271,276	¥ 260,527	¥ 332,532	\$3,003,635
営業利益	31,295	38,176	24,635	32,759	47,226	426,576
経常利益	31,128	36,124	28,415	32,095	49,983	451,483
親会社株主に帰属する当期純利益	20,039	25,821	19,373	21,346	26,942	243,360
期末現在						
総資産	¥ 243,859	¥ 259,713	¥ 282,614	¥ 302,634	¥ 336,144	\$3,036,263
純資産	181,904	193,359	206,445	221,928	243,278	2,197,440
					円	米ドル
1株当たり金額						
当期純利益	¥ 164.20	¥ 215.33	¥ 162.57	¥ 179.02	¥ 225.75	\$ 2.04
純資産	1,485.56	1,617.58	1,726.32	1,854.10	2,029.69	18.33
					%	
主要経営指標						
営業利益率	12.2%	15.2%	9.1%	12.6%	14.2%	
経常利益率	12.1	14.4	10.5	12.3	15.0	
自己資本当期純利益率	11.5	13.8	9.7	10.0	11.6	
自己資本比率	74.4	74.2	72.8	73.1	72.1	

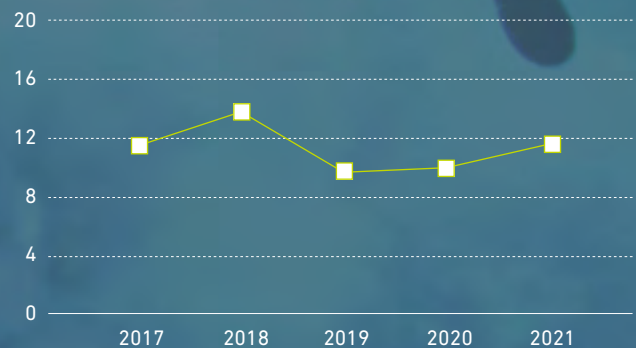
米ドルの表示は、便宜上2021年3月31日現在の為替レート1米ドル=110.71円を使用して換算しています。

営業利益率/経常利益率(%)



■ 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



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。

代表取締役社長
松田 洋祐

2021年3月期は、新型コロナウイルスの感染拡大により、世界の主要都市の多くでロックダウン(都市封鎖)が実施され、日本国内においても緊急事態宣言が発出されるなど、今まで経験したことのない状況下でのスタートとなりました。その後も、現在に至るまで4度にわたる緊急事態宣言発出を余儀なくされるなど、未だ新型コロナウイルス感染症が収束する兆しが見られません。しかしながら、国外に目を向けるとワクチン接種によるコロナ後の経済再開に向けいち早く動き出しており、今後国内においてもワクチン接種が進むことにより、本格的な経済活動の再開が期待されます。

このように、2021年3月期は世界中が新型コロナウイルス感染症の渦中に巻き込まれた1年ではありましたが、売上高3,325億円、営業利益472億円、当期純利益269億円と、売上高から段階利益に至る全ての項目において、過去最高の業績を記録するとともに、中期業績目標である売上高3,000億円～4,000億円、営業利益400億～500億円を達成することができました。

中期業績目標の達成にあたっては、従前より継続収益の厚みを増すことが最重要ポイントと申し上げてきました。単に一過性の数値達成にとどまらず、継続収益の層が厚みを増し、さらなる成長投資を可能とする収益基盤の確立を実現できたことを評価しています。

以下、セグメント別にご説明申し上げます。

デジタルエンタテインメント事業

2021年3月期は、売上高2,639億円、営業利益505億円となりました。HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいては、「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」といった大型タイトルを発売いたしました。「FINAL FANTASY VII REMAKE」は、新型コロナウイルス感染症が世界的に拡大し始めた時期の発売だったことから、流通面において今までに経験したことがない対応を迫られ、一時は発売すら危ぶまれる状



FINAL FANTASY VII REMAKE

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



Marvel's Avengers (アベンジャーズ)

© 2021 MARVEL. Developed by Crystal Dynamics and Eidos Montréal.
Development support provided by Nixxes. All rights reserved.

株主の皆様へ

況でした。こうした困難な状況下にもかかわらず、開発、営業の双方の努力によって発売を成し遂げ、大きな成果を上げることができました。「FINAL FANTASY VII REMAKE」は、世界中のファンの皆様が心待ちにしていたタイトルであり、無事にお客様にお届けできたことは大きな喜びです。また、コロナ禍の影響により従来の店頭販売等が十分に機能しない中で、デジタル販売を大きく伸ばすことができたことは今回の成功の特徴の一つでした。デジタル販売へのシフトは従前より見られた傾向であり、当社もパッケージ販売からデジタル販売へのシフトを強力に推進すべく、様々な施策に取り組んできましたが、コロナ禍により、お客様の購買行動がさらにデジタルにシフトしました。「FINAL FANTASY VII REMAKE」のような大型タイトルは、市場投入の量を確保するために、パッケージ販売の比率が高くなりますが、新型コロナウイルス感染拡大の防止策と

して、ロックダウンや緊急事態宣言が発出されたために、パッケージの生産を抑えざるを得ず、またお客様も外出がままならないため、店頭での購入からオンラインでの購入へと、需要、供給の両面から加速度的にデジタルシフトが進み、大きな利益貢献を実現することができました。今回のコロナ禍によって、加速度的に進んだお客様の購買行動におけるデジタルシフトは不可逆的であり、コロナ後もこの傾向は続いてゆくでしょう。今後さらにデジタルシフトを推進してゆきます。

また、「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」は、GaaS(Game as a Service)に挑戦した野心作でした。コロナ禍に対応した在宅勤務体制へのシフトなど、開発の最終局面における想定外の様々な困難を乗り越えてリリースまでこぎ着けたものの、残念ながら十分な成果を出すことができませんでした。一方で、GaaSというゲームスタイルへ挑戦し



聖剣伝説3 TRIALS of MANA

© 1995, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



BRAVELY DEFAULT II

© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



たことにより、スタジオや開発チームの特性や嗜好に応じたゲームデザインを選択する必要性など、今後のゲーム開発における論点が明確となりました。この挑戦から得られた知見を、当社の今後のゲーム開発全体に活用してゆきたいと思えます。本タイトルにおける新たな挑戦は厳しい結果となったものの、ゲームのサービス化が進展する中で、GaaSというアプローチはさらに重要な位置を占めることは間違いありません。このような流れをどのようにゲームデザインに取り込み、新しい体験を生み出すかが今後の重要な課題であると考えています。

また一方で、「聖剣伝説3 TRIALS of MANA」、「BRAVELY DEFAULT II」等の優れたタイトルも、お客様にお届けすることができました。既存のIP(知的財産)を現代の技術でよみがえらせ、新たなお客様にお届けすることは戦略的にも重要です。このような取り組みは、従来からのファンの皆様のみならず、新たなお客様の獲得を通じて継続収益の厚みを増すことにも貢献しています。当社の有する豊富なIP資産の活性化を通じて、さらなる継続収益基盤の拡大につなげてまいります。

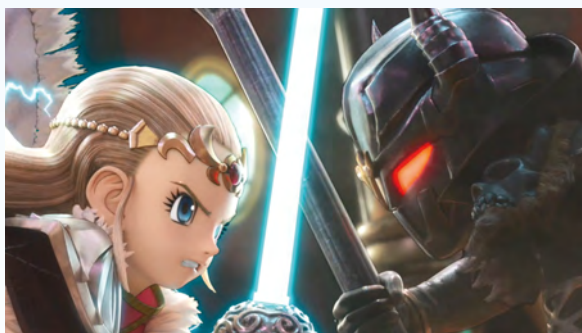
株主の皆様へ

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) に関しては、2021年3月期は拡張パッケージの端境期であり、運営収益中心の年でした。2022年3月期の拡張パッケージ発売に向けた開発を進めており、2022年3月期後半に向けて大きな盛り上がりを期待しています。MMOは継続収益という観点で、当社の収益の柱の一つとなっており、これからもその進化・成長をさらに加速させていく所存です。

スマートデバイス・PCブラウザゲーム等に関しては、「ドラゴンクエストタクト」、「オクトパストラベラー 大陸の覇者」、「NieR Re[in]carnation」等の新作タイトルをリリースしました。「ドラゴンクエストタクト」は、ドラクエシリーズにおけるタクティカルロールプレイングゲームとして、当フランチャイズに新たな魅力を加えることとなりました。2020年7月のサービス開始より、大変ご好評をいただき、早くも当社のスマホラインナップの主力タイトルに育っています。また、



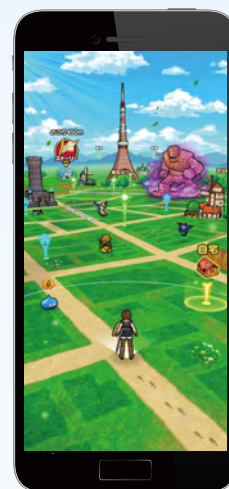
ファイナルファンタジーXIV
© 2010 - 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



ドラゴンクエストX オンライン
© 2012-2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



ドラゴンクエストタクト
© 2020,2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.
Developed by Aiming Inc.



ドラゴンクエストウォーク
© 2019-2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



NieR Re[in]carnation

© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Applibot, Inc.



オクトパストラベラー 大陸の覇者

© 2020, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



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

© 2019-2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Co-Developed by gumi Inc.

「オクトパストラベラー 大陸の覇者」、「NieR Re[in]carnation」は、HDゲームで生み出された新しいIPをスマートフォン向けゲームへ展開したタイトルです。収益の拡大を目指すという取り組みとして、これら2タイトルがお客様からの好評をいただいたことは大きな成果であったと評価しています。このように一つのIPを当社内の様々なセグメント等に多面的に展開する取り組みを意識的に行うことにより、「IPエコシステム」を回してゆくことが、継続収益の重層化に貢献するものと考えています。

水準の見直しにいち早く取り組み、収益性の改善に努めた結果、時短営業が継続したものの、2021年3月期の後半には売上高も回復の兆しを見せ、損失幅が縮小いたしました。日本国内では、4度目の緊急事態宣言が発出されるなど不安定な状況が続いておりますが、今後ワクチン接種が進むことにより、経済再開によるリバウンド需要と、コロナ禍を通じて取り組んできた筋肉質の店舗経営により、大幅な収益改善を期待しています。

アミューズメント事業

2021年3月期は、売上高343億円、営業損失15億円となり、1年を通して大変厳しい状況が続きました。特に、第1四半期の2020年4月～6月における日本国内の緊急事態宣言発出により、大都市圏を中心に大型店舗が休業を余儀なくされ、既存店の売上高は前期を大幅に下回る状況に陥りました。しかしながら、コロナ禍の長期化を見据えて、固定費

出版事業

2021年3月期は、売上高268億円、営業利益116億円と、電子媒体と紙媒体の売上高が好調に推移したことに加え、コロナ禍における巣ごもり需要も相まって、大幅な増収増益を達成することができました。「薬屋のひとりごと」等の新たな作品の創出も積極的に行いました。また、新たな取り組みとして、2021年1月より新文芸レーベル「SQEXノベル」を創刊いたしました。新規IPの創出は、エンターテインメント企



業にとって最も重要なテーマであり、今後は「SQEXノベル」を通じて、さらに多くの新しいマンガのIPが創出されることを期待しています。また、2021年3月期の出版業界では、「鬼滅の刃」や「呪術廻戦」などの世界的な大ヒットが生まれ、日本のコンテンツの底力を世界に示した年でもありました。当社出版事業のさらなる成長実現に向け、海外市場は欠くことのできない重要なピースです。数年前から取り組んでいる北米事業も、売上規模は日本国内と比べればまだまだこれからですが、着実に成長しています。海外展開においては、デジタル戦略が鍵になるものと考えています。「マンガUP!」のようなコミックアプリをグローバルで展開することにより、非連続的な成長を実現してゆきたいと考えています。



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



マンガUP!
©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ライツ・プロパティ等事業

2021年3月期は、売上高94億円、営業利益22億円となりました。これまでの当事業における二次的著作物の販売は、ゲームイベント等での物販が大きな収益機会でした。しかしながら、コロナ禍により状況は一変し、国内外ともに、大小問わずあらゆるイベントが軒並み中止に追い込まれ、大変な苦戦を強いられることが容易に予想されました。そこで、この状況を打開すべく、EC(電子商取引)へ軸足を移し、スクウェア・エニックス e-STOREや、オンライン配信に切り替わった東京ゲームショウなどの機会を通じて、ECの強化を図ったことで、上記のとおり成果を実現することができました。コロナ禍により、当事業のDX(デジタルトランスフォーメーション)が推進される結果となったわけです。今後、リアルイベントの復活とともに、当事業の従来の商機も

また復活してゆくものと期待しますが、今回のコロナ禍で実現したDXは、当事業の今後の新たな成長ドライバーとなってくれるものと期待しています。

中期業績目標

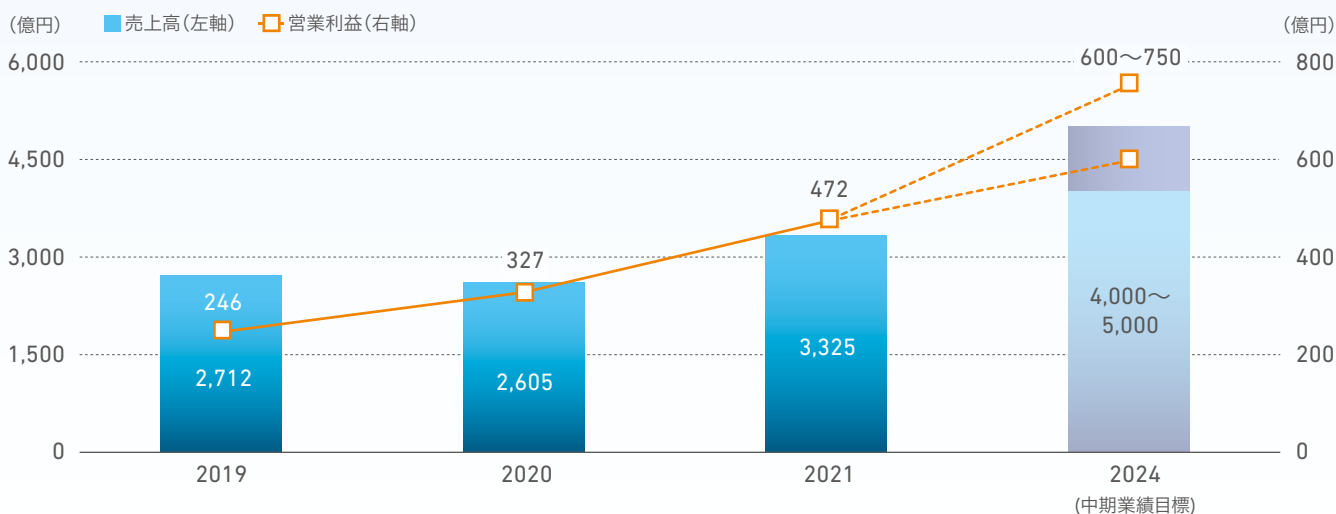
さて、2021年3月期に中期業績目標を達成したことを受け、2022年3月期より3か年を目途に、新たな中期業績目標として、売上高4,000億円～5,000億円、営業利益600億円～750億円を設定しました。

この目標の実現に向け、コンテンツ開発力の強化、地域的展開の拡大、新たな販売網の構築に取り組んでまいります。

コンテンツ開発力の強化に関しては、IPエコシステムを涵養し、新規IPの創出とその多面展開、既存IPの活性化等を着実に実施することで、継続収益のさらなる底上げを図り、

中期業績目標

売上高4,000～5,000億円、営業利益600～750億円を目指す。



株主の皆様へ

持続的な成長を実現します。

また、地域的展開の拡大においては、成長著しい東南アジア、インド、中東、南米地域での当社グループのプレゼンスを向上させるべく、特にインドでは、子会社展開をより加速させるとともに、中東地域では有力パートナーとの提携を通じて、当社コンテンツの普及に努めてゆきます。

さらに、新たな販売網の構築に向け、クラウド時代を見据えたコンテンツのクラウドディストリビューションを本格化させるべく、様々なクラウドプラットフォームへのコンテンツ投入を本格化させるとともに、自社チャネルの構築を目指してゆきます。このようなコンテンツ開発、地域展開、新しい販売網の構築を通じて、上記で掲げた目標の達成を目指します。

当社グループにおけるコンテンツの ポートフォリオの進化

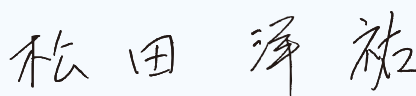
ゲームの遊び方、ゲームとの関わり方が多様化し、完成された世界観・物語を提供することにとどまらないゲームやコンテンツが、世界中の多くの人々を惹きつける時代となってきました。当社グループのコンテンツ・ゲームのポートフォリオは、新しい時代の新しさを体現し、究極の「面白さ」を提供すべく進化させる必要があります。抽象的概念である「面白さ」をその時代時代において最新のものに具現化してゆくこ

とこそ、エンターテインメント企業たる当社の使命です。それを今一度自覚し、新たな中期業績目標の達成に向けて邁進してゆきます。

株主還元について

2021年3月期は、従来の連結配当性向30%に加え、中期業績目標を達成したことにより、10円の特別配当を実施いたしました。今後は、引き続き配当を還元方針の中心に位置づけ、連結配当性向30%をベースにしつつも、より柔軟な利益還元を実施してゆきたいと考えています。株主の皆様への利益還元は、経営の重要政策の一つであると考えております。成長投資とのバランスに配慮しつつ、株主の皆様の期待に応えられる還元政策を実施してまいります。

株主の皆様のご理解と変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。



代表取締役社長

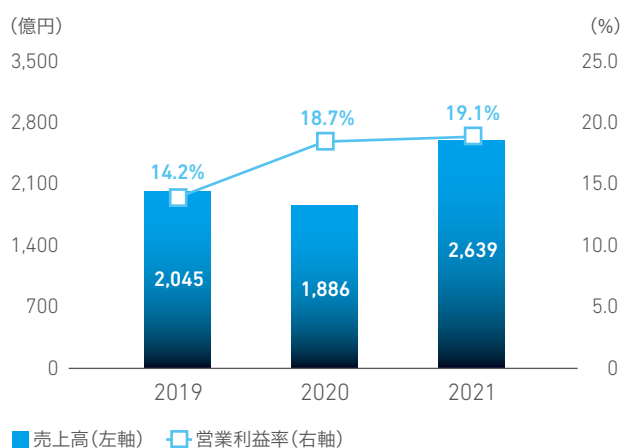
松田 洋祐

事業の概況

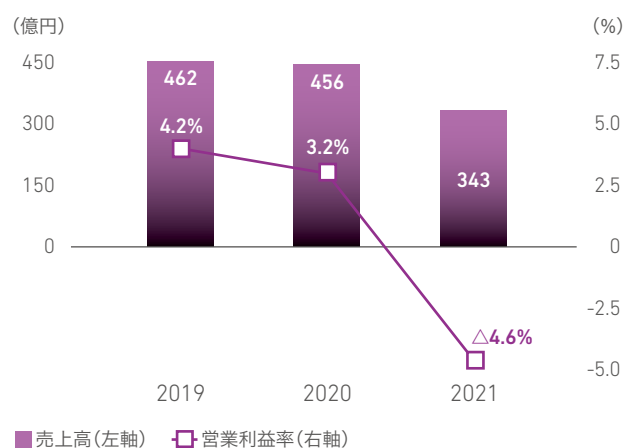
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は3,325億32百万円(前期比27.6%増)、営業利益は472億26百万円(前期比44.2%増)、経常利益は499億83百万円(前期比55.7%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は269億42百万円(前期比26.2%増)となりました。

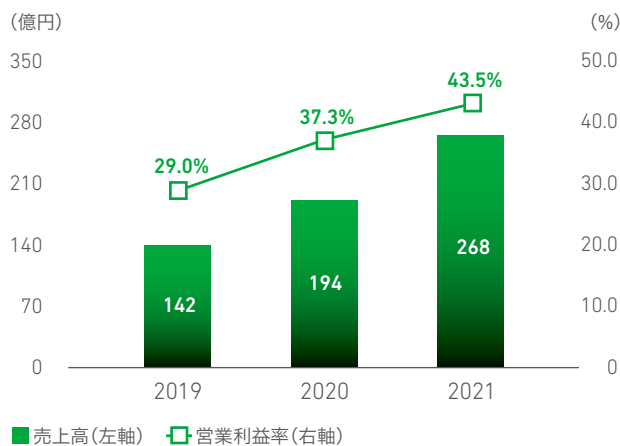
▶ デジタルエンタテインメント事業



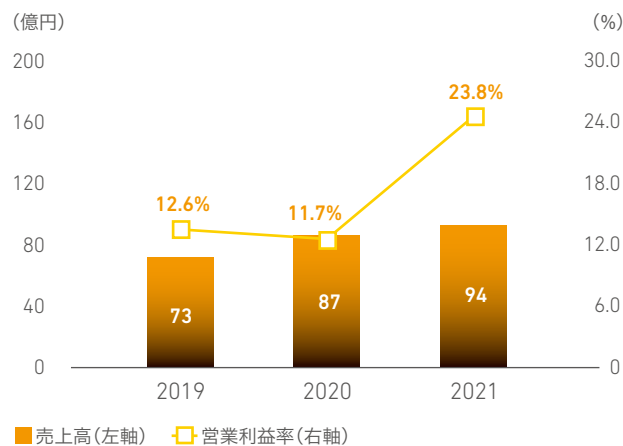
▶ アミューズメント事業



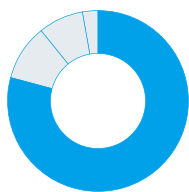
▶ 出版事業



▶ ライツ・プロパティ等事業



デジタルエンタテインメント事業



2021年3月売上高構成比

79.4%

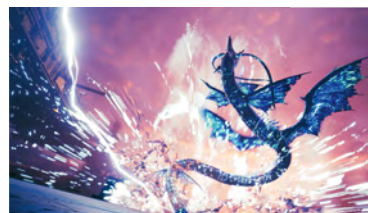
ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当連結会計年度は、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいては、「FINAL FANTASY VII REMAKE」「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」等の大型タイトルの発売があったことに加え、カタログタイトルの販売が好調に推移したこと、ライセンス収入等により、前期比で増収となりました。

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、前期に「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」の拡張パッケージの発売があったため減収となったものの、同タイトルの継続課金収入等は好調に推移いたしました。

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、「ドラゴンクエストウォーク」、「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」等の既存タイトルが堅調であったことに加え、当期にサービスを開始した「ドラゴンクエストタクト」、「オクトパストラベラー大陸の覇者」及び「NieR Re[in]carnation」の収益貢献によって、前期比で増収となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は263,909百万円(前期比39.9%増)となり、営業利益は50,536百万円(前期比42.9%増)となりました。



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



© 2021 MARVEL. Developed by Crystal Dynamics and Eidos Montréal.
Development support provided by Nixxes. All rights reserved.



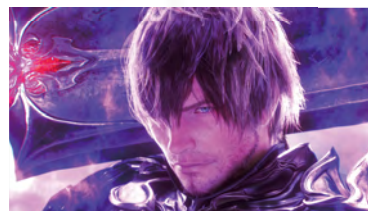
© 2020,2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.
Developed by Aiming Inc.



© 2019-2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.

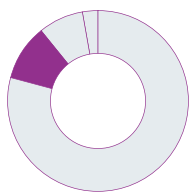


© 2012-2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE
ENIX All Rights Reserved.



© 2010 - 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
LOGO ILLUSTRATION: © 2010 YOSHITAKA AMANO

アミューズメント事業



2021年3月期売上高構成比

10.0%

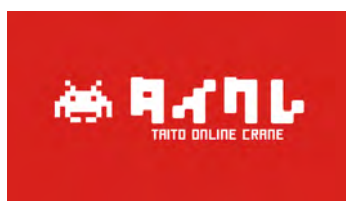
アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、第1四半期連結会計期間に国内の店舗を臨時休業としたことにより、前期比で大幅な減収、営業損失となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は34,349百万円(前期比24.8%減)となり、営業損失は1,568百万円(前期は営業利益1,480百万円)となりました。



©TAITO CORPORATION 2020 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2021 ALL RIGHTS RESERVED.



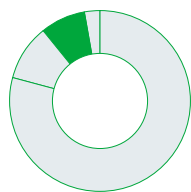
©TAITO CORPORATION 2019 ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2021 ALL RIGHTS RESERVED.



出版事業



2021年3月期売上高構成比

8.0%

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26,843百万円(前期比38.0%増)となり、営業利益は11,687百万円(前期比61.2%増)となりました。

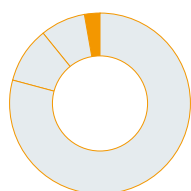


月刊「少年ガンガン」
©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
「ガンガンONLINE」
©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
「マンガUP!」
©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



地縛少年花子くん
©Aidairo/SQUARE ENIX
ホリミヤ
©HERO ©Daisuke Hagiwara/SQUARE ENIX
わたしの幸せな結婚
©Akumi Agitogi Licensed by KADOKAWA CORPORATION
©Rito Kohsaka/SQUARE ENIX
その着せ替え人形は恋をする
©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX
ファイナルファンタジーVII リメイク アルティマニア
©1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: ©1997 YOSHITAKA AMANO

ライツ・プロパティ等事業



2021年3月期売上高構成比

2.6%

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、サウンドトラックの販売等が好調に推移したことから、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9,452百万円(前期比8.2%増)となり、営業利益は2,249百万円(前期比120.2%増)となりました。



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



NieR: Automata™ x Dollfie Dream®
Dynamite 2B (ヨルハ二号B型)
© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.



SQUARE ENIX CAFE
©2016-2020 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

DELIVERING UNFORGETTABLE EXPERIENCES



© 2012-2021 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

8,300万本以上

(2021年3月末時点)

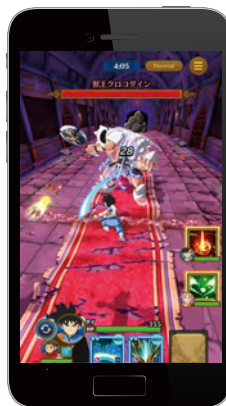


「ドラゴンクエスト」シリーズ

2021年に発売35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8,300万本以上の出荷・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。



© 三条陸、稲田浩司／集英社・ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京
© 2020, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
※画像は開発中のものです。



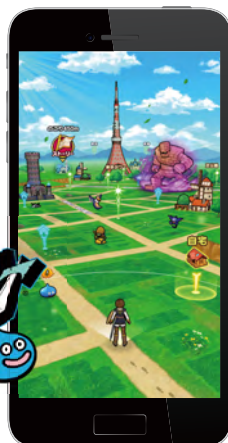
© 三条陸、稲田浩司／集英社・ダイの大冒険製作委員会・テレビ東京
© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
© 2021 DeNA Co., Ltd.
※画像は開発中のものです。



© 2015-2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



© 2019-2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.



© 2020,2021 ARMOR PROJECT/
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
All Rights Reserved.
Developed by Aiming Inc.

FINAL FANTASY

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

1億6,400万本以上

(2021年3月末時点)

「ファイナルファンタジー」シリーズ

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1億6,400万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成しています。



© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
LOGO ILLUSTRATION: ©2020 YOSHITAKA AMANO
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and their respective
logos are trademarks or registered trademarks of
Square Enix Holdings Co., Ltd.



© 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO



STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN

© KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
LOGO ILLUSTRATION: ©2021 YOSHITAKA AMANO



© 2010 - 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 LOGO ILLUSTRATION: © 2021 YOSHITAKA AMANO

ENDWALKER

FINAL FANTASY XIV ONLINE 暁月の終焉



FINAL FANTASY VII

THE FIRST SOLDIER

© 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 Powered by Ateam Entertainment Inc.
 CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



FINAL FANTASY

Brave Exvius

©2015-2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 Developed by Alim Co., Ltd.
 LOGO ILLUSTRATION: ©2014 YOSHITAKA AMANO



© 2019-2021 SQUARE ENIX CO., LTD.
 All Rights Reserved.
 Co-Developed by gumi Inc.
 LOGO ILLUSTRATION:
 © 2018 YOSHITAKA AMANO





MARVEL GUARDIANS OF THE GALAXY

マーベルガーディアンズ・オブ・ギャラクシー

© 2021 MARVEL. Developed by Eidos Montréal. EIDOS MONTRÉAL and the EIDOS MONTRÉAL logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.



「Marvel's Guardians of the Galaxy」

スクウェア・エニックス・グループのスタジオEidos-Montréalが開発を手掛け、マーベル・エンターテインメントと共同で制作したシングルプレイ専用のサードパーソン・アクションアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公スター・ロードとして、完全新規のオリジナルストーリーとエキサイティングなゲームプレイを楽しめます。

ダイナミックな戦闘スタイルをマスターしながらエレメントブラスターで敵を撃ち、個々のガーディアンズが持つ能力を駆使しながら宇宙の強敵を倒しましょう。またプレイヤーはガーディアンズ・オブ・ギャラクシーの自称「リーダー」ことスター・ロードとして会話の選択肢を選び、他のガーディアンズとのやり取りを通して、「つぎはぎの家族」の絆を築き上げていきます。宇宙一の凸凹チームをまとめ上げ、全宇宙の脅威に立ち向かきましょう！

対応機種：PlayStation 5 / PlayStation 4 / Xbox Series X|S / Xbox One / PC

※「Marvel's Guardians of the Galaxy: Cloud Version」も2021年10月26日(火)、Nintendo Switch™にて発売予定

発売日：2021年10月26日(火) 予定

※一部地域においては、PC版のみ2021年10月27日(水) 予定



OUTRIDERS © 2021 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 of PCF Group S.A.



OUTRIDERS

「OUTRIDERS」

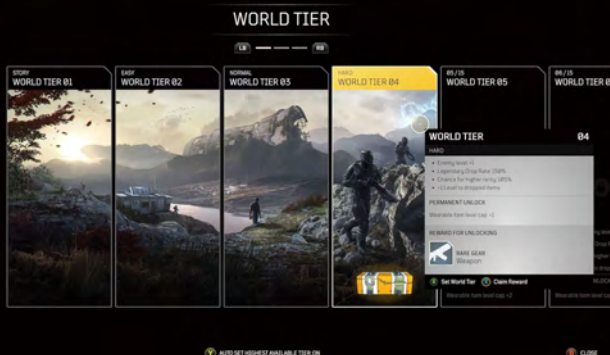
ポーランドのデベロッパー、People Can Flyが開発するTPS（サード・パーソン・シューティング※1）系RPGで、3人までの協力プレイが可能。本作の舞台は、惑星“エノク”。2076年、戦争による破壊と気候変動により危機に陥った人類は、最後の望みをかけて地球を脱出し、エノクにたどり着きました。しかしエノクも約束された楽園などではなく、電磁嵐「アノマリー」が渦巻く死の惑星でした。人類の最後の希望である「未知の信号」の発信源を求め、先遣隊アウトライダーズの生き残りである主人公は危険に満ちた旅に出ます。

対応機種：PlayStation 5、PlayStation 4、Xbox Series X|S、Xbox One、Windows PC（Steam・EPIC GAMES STORE）、STADIA※2

発売日：2021年4月1日

※1 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。

※2 日本でのサービスが開始され次第、提供予定。





FORSPOKEN

「FORSPOKEN」

2020年6月に「PROJECT ATHIA」として公開されたアクションロールプレイングゲーム。

本作は、現代に生きる若い女性フレイ・ホーランドが魔法の能力を駆使しながら、美しくも絶望感あふれるアーシアという地の謎を紐解いていく、スリリングなストーリーとアクションに満ちています。

PlayStation 5の性能を最大限に活用し、「世界最先端のテクノロジーとアートを融合させ、今まで誰も経験したことがないゲーム体験を作る」というLuminous Productionsの理念を表現する作品です。

対応機種: PlayStation 5 / PC
発売日: 2022年春予定



© Luminous Productions Co., Ltd. All Rights Reserved .



BABYLON'S FALL

「BABYLON'S FALL」

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するアクションRPG。オリジナルアートフィルター「ブラシワークフィルター」によって描かれた中世の油絵を思わせる世界観の中で、プレイヤーは特殊な装具「機棺(ギデオンコフィン)」を背負わされた戦士「哨士(センチネル)」となり、莫大な遺産が眠るとされる巨塔「バビロン」の攻略に身を投じていきます。

両手に持つ武器の他に、「機棺(ギデオンコフィン)」を介してさらに2つの武器を装備することができ、これら4つの武器の組み合わせと装備品ごとの性能の違いによって、戦略の幅は無限に広がります。プラチナゲームズによる最高峰のアクションを、「ハック&スラッシュ」をベースとしたゲームプレイの中でお楽しみいただけます。

本作の最大の魅力である4人でのオンラインマルチプレイについては、発売後も定期的なアップデートを予定。一度ゲーム本編をご購入いただければ、追加されるゲームモードは、追加の料金を支払うことなくプレイすることができます。

対応機種: PlayStation 5 / PlayStation 4 / Steam

発売日: 未定



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





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。

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、いっそうの環境保護を意識した事業活動を推進しています。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。

社会および業界の発展に向けた産学連携活動:

当社グループは産学協同の取り組みを積極的に推進し、新しい表現の可能性を追求するとともに、コンテンツ産業の発展および発信力の向上に努めています。

2017年に東京藝術大学大学院映像研究科および同学の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ら」という想定のもと、期間限定で仮想のゲーム学科を開講しました。その後2年連続で展示会を実施し、当社グループのLuminous Productionsのクリエイターをメンターとした各種プロジェクトの成果を披露しました。この成果に基づき、同科では2019年度から「ゲームコース」が開設されました。ゲームを芸術の一分野として捉え映像表現のフィールドを広げようという同学の試みに、今後も協力していきます。

また、2018年に中央大学との間で締結した「人的・知的資源の交流と活用を図る連携協定」に基づき、同学国際情報学部において、2021年後期に「特殊講義(ゲームプランニング)スクウェア・エニックス協力講座」を開催します。当社グループのスクウェア・エニックスの社員が、ゲーム開発に必要なプログラミングやグラフィックのほか、翻訳、人工知能、映像ディレクションなどバラエティに富んだ講義を行います。

さらに2021年後期には、東京大学大学院工学系研究科松尾研究室と協力し「世界モデル・シミュレータ寄付講座」を開設します。当社グループのスクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミーの協力・監修のもと「シミュレーション×ディープラーニング」を主軸とした講義を実施予定です。日本のディープラーニング分野をリードする同研究室との協働を通じて、ゲームをはじめとするデジタルコンテンツ表現のシミュレーション構築技術をいっそう高め、技術応用の可能性を追求します。

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。

在宅勤務制度

柔軟かつ多様な就労環境を実現し、さらなる生産性の向上およびワークライフバランスの最適化を目的に在宅勤務制度を

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。

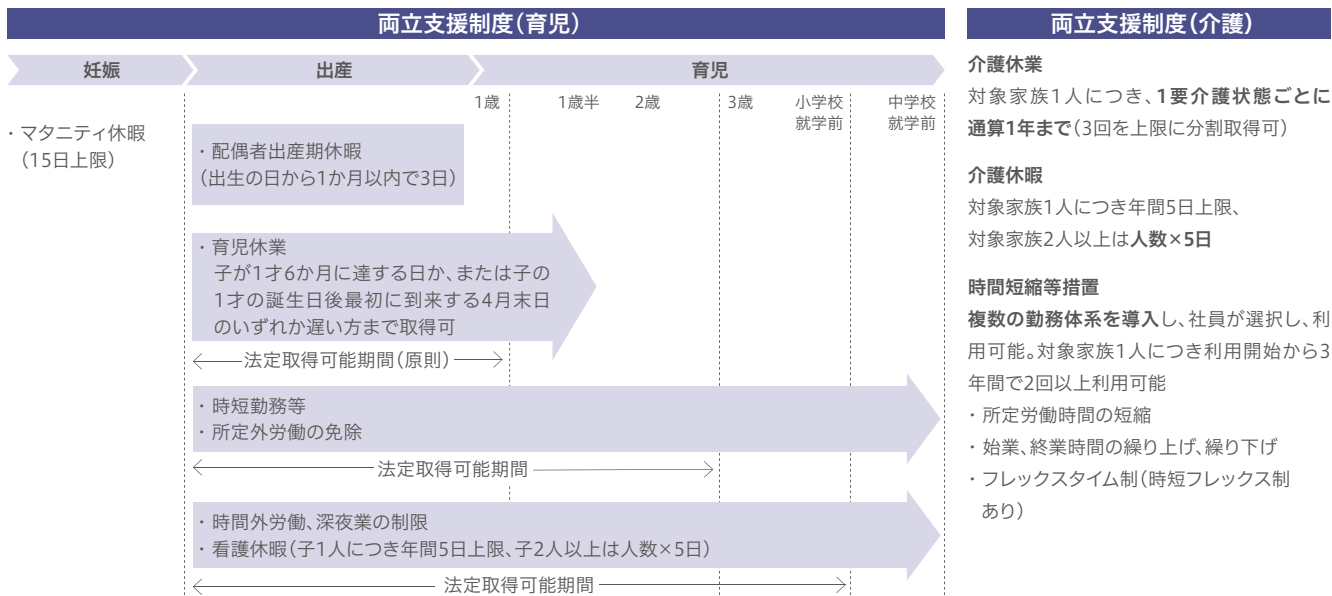


最先端技術教育

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。

2020年12月1日より正式に制度化しました。役員及び全職種の社員を対象としており、現在約8割の社員が在宅にて勤務しています。

これによって就業の選択肢が広がり、また多様な人材の獲得が可能になります。さらに災害や雇用モデルの変化といった突発的な事態にも対応しうる体制を構築します。新しい時代の新しい働き方によって、社員が一層の創造性を発揮し、引き続き世界中のお客様の期待に応えるコンテンツ・サービスを提供していくことで、さらなる企業価値の向上に努めていきます。



第三開発事業本部



平尾 安代

「時短フレックス制」と「在宅勤務制」を利用して勤務しております。

我が家は二人の子どもがおりますが、小学校や保育園の面談などの用事がある際、オフィス勤務であれば移動時間も含めて半休を取得しなければならないところ、在宅勤務のため移動時間もなく、限られた勤務時間を有効活用することができております。

上記制度を利用し、気持ちにも余裕が生まれ、育児と仕事の両立がますます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。

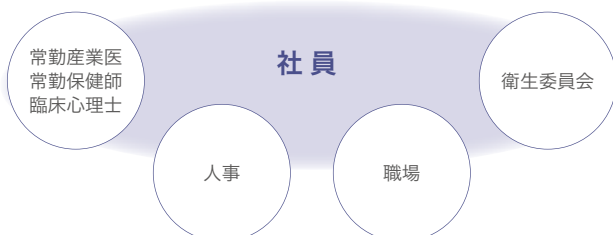
まずは、理解のある職場に大変感謝しております。これ程の長期休業は初めてだったので、不安もありましたが、チームメンバーにサポートしてもらい、復帰もスムーズにできました。

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に開催してきました。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」を行っています。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、当社に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日より監査等委員会設置会社に移行し、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。

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5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、代表取締役及び社外取締役を構成員とする報酬・指名委員会を任意で設置し、取締役会が定めた役員報酬制度の基本方針に基づく取締役(監査等委員である取締役を除く。)の個別報酬額及びその内容、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や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。

経営施策実行・推進にあたり、各領域における業務執行の責任者を明確化するとともに、部門間の連携強化を企図し、執行役員を設置しております。現在の執行役員につきましては、「役員一覧」に記載のとおりであります。

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	◎		◎	◎
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	Abdullah Aldawood	○			
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	○	○		
最高戦略責任者	桐生 隆司				○
最高会計責任者	松田 敦志				○
最高法務責任者	関 一				○
グループ内部監査室長	藤井 聡				○

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)	2021年3月期取締役会出席状況
松田 洋祐(代表取締役社長)	100.0%(17回/17回)
千田 幸信(取締役)	100.0%(17回/17回)
山村 幸広(社外取締役)	100.0%(17回/17回)
西浦 裕二(社外取締役)	100.0%(17回/17回)
小川 正人(社外取締役)	100.0%(17回/17回)
岡本 美津子(社外取締役)	100.0%(14回/14回)
小林 諒一 (社外取締役(常勤監査等委員))	100.0%(17回/17回)
豊島 忠夫 (社外取締役(監査等委員))	100.0%(17回/17回)
進士 肇 (社外取締役(監査等委員))	92.8%(13回/14回)

※岡本美津子氏及び進士肇氏は、2020年6月24日開催の第40回定時株主総会において選任されたため、両氏が就任後参加することとなる取締役会の開催回数は14回であります。

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8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、経営者としての豊富な経験と幅広い見識に基づき、また、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経験と幅広い学識・見識に基づき、それぞれ、当社社外取締役に就任以来、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。

Abdullah Aldawood氏は、サウジアラビア王国におけるエンタテインメント分野の発展のための国家的責任者としての実績、国際的金融機関における豊富な経験及び、グローバル経営における豊富な経験と幅広い見識を有しており、当社エンタテインメント・コンテンツ事業全般に関する提言を期待するとともに、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、Abdullah Aldawood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

2021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(2021年3月期:17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。
- ・ いずれの取締役の出席率も高く(9名中8名が100%、1名が92.8%)、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おります。

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。

2021年3月期において、監査等委員会を合計21回開催しており、個々の監査等委員の出席状況は以下のとおりであります。

氏名(役職)	2021年3月期監査等委員会出席状況
小林 諒一 (常勤監査等委員)	100.0%(21回/21回)
豊島 忠夫 (監査等委員)	100.0%(21回/21回)
進士 肇 (監査等委員)	94.1%(16回/17回)

※進士肇氏は、2020年6月24日開催の第40回定時株主総会において選任されたため、同氏が就任後参加することとなる監査等委員会の開催回数は17回であります。

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、弁護士の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実務経験と幅広い見識を有しており、当社監査等委員である社外取締役に就任以来、法律分野に関す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。

② 内部監査の状況

内部監査については、グループ内部監査室(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、重要性和リスクを考慮し、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

15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7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2年)

二. 監査業務に係る補助者の構成

公認会計士 29名、その他 31名

ESG(環境・社会・ガバナンス)

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
当社	74百万円	1百万円	75百万円	1百万円
連結子会社	40百万円	-百万円	40百万円	-百万円
計	114百万円	1百万円	116百万円	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
当社	-百万円	3百万円	-百万円	-百万円
連結子会社	110百万円	18百万円	107百万円	10百万円
計	110百万円	21百万円	107百万円	10百万円

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

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. 役員の報酬等

① 役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

当社の役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。

当社は、役員報酬制度の客観性と透明性を確保するため、代表取締役及び社外取締役で構成される報酬・指名委員会を任意で設置し、役員報酬制度の基本方針は、同委員会に諮問したうえ取締役会において決定し、取締役（監査等委員である取締役を除く。）の個別報酬額及びその内容は、取締役会の委任に基づき役員報酬制度の基本方針に従い同委員会において決定する。

役員報酬制度の基本方針

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）及び譲渡制限付株式報酬から構成し、その割合は、概ね10:9（基準報酬額であり、業績により変動）:10とする。
- ・ 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）及び譲渡制限付株式報酬から構成し、その割合は、概ね4:1とする。
- ・ 固定報酬（金銭）に関しては、職責、過去の支給実績、これまでの会社業績、優秀な人材確保への配慮、外部専門機関による調査、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、毎月支給する。
- ・ 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、報酬・指名委員会で定めた基準額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（90百万円）に乗じて算定し、それに対して、報酬・指名委員会で定めた競合企業群における相対的な成長度合いに応じて予め定めた係数（ただし、最大1.5から最低0.5まで）を乗じて決定する。なお、支給時期は、年1回、各事業年度の業績確定後とする。
- ・ 譲渡制限付株式報酬に関しては、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及び株主との一層の価値共有を進めることを目的とし、株価の下落局面においても株価向上へのインセンティブを与え続けることができることや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、これに沿った内容のものを採用している。その報酬額は、金銭報酬とのバランスを考慮し、都度、報酬・指名委員会において決定する。なお、付与時期は、年1回、第2四半期中とする。

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）のみとする。
- ・ 固定報酬（金銭）に関しては、職責、過去の支給実績、優秀な人材確保への配慮、外部専門機関による調査、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、毎月支給する。

取締役報酬の決定プロセス

- ・ 取締役（監査等委員である取締役を除く。）の個別報酬額及びその内容は、取締役会が決定した基本方針に基づき、報酬・指名委員会において決定する。
- ・ 監査等委員である取締役の個別報酬額及びその内容は、取締役会が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する。
- ・ 個別の報酬額及びその内容に関しては、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、外部専門機関による調査、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する。

なお、2021年6月25日開催の第41回定時株主総会において、株主の皆様との一層の価値共有を進めることを目的とし、従前の株式報酬型ストックオプションとしての新株予約権の代わりに、譲渡制限付株式報酬を導入することを決議いたしました。

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)	590百万円 (57百万円)	137百万円 (45百万円)	334百万円 (-百万円)	119百万円 (12百万円)	6名 (4名)
取締役(監査等委員) (うち社外取締役)	47百万円 (47百万円)	47百万円 (47百万円)	-百万円 (-百万円)	-百万円 (-百万円)	4名 (4名)
合計 (うち社外取締役)	637百万円 (104百万円)	184百万円 (92百万円)	334百万円 (-百万円)	119百万円 (12百万円)	10名 (8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。

※4. 上記には、2020年6月24日開催の第40回定時株主総会終結の時をもって退任した社外取締役(監査等委員)1名を含んでおります。

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	517百万円	取締役	当社	80百万円	334百万円	103百万円

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強化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当社における株式の保有状況

2021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)である当社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。上場株式については、毎年当社取締役会等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。

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
非上場株式	1銘柄	259百万円
非上場株式以外の株式	—	—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
非上場株式	1銘柄	259百万円	クラウドストリーミング技術及びストリーミングオペレーションに関する情報を取得するため
非上場株式以外の株式	—	—百万円	—

(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

該当事項はありません。

みなし保有株式

該当事項はありません。

イ. 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	4銘柄	0百万円
非上場株式以外の株式	2銘柄	75百万円	2銘柄	61百万円

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	※ 1百万円
非上場株式以外の株式	0百万円	—百万円	61百万円 (—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。

③ 株式会社スクウェア・エニックスにおける株式の保有状況

2021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)が次に大きい会社である株式会社スクウェア・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。上場株式については、毎年当社取締役会等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。

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
非上場株式	1銘柄	26百万円
非上場株式以外の株式	1銘柄	273百万円

(当事業年度において株式数が増加した銘柄)

該当事項はありません。

(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 273百万円	379,784株 419百万円	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	無

※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。

ESG(環境・社会・ガバナンス)

みなし保有株式

該当事項はありません。

b. 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。

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最高戦略責任者又は最高会計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、代表取締役及び最高戦略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

2021年7月31日現在



代表取締役社長
松田 洋祐

所有株式数 18,515株
潜在株式数*2 129,400株



取締役*1
山村 幸広

所有株式数 549株
潜在株式数*2 6,400株



取締役*1
西浦 裕二

所有株式数 549株
潜在株式数*2 6,400株



取締役*1
小川 正人

所有株式数 549株
潜在株式数*2 2,400株



取締役*1
岡本 美津子

所有株式数 549株
潜在株式数*2 600株



取締役*1
Abdullah Aldawood



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

執行役員

最高戦略責任者 桐生 隆司
最高会計責任者 松田 敦志
最高法務責任者 関 一
最高人事責任者 奥野 恒人
最高情報責任者 佐藤 英昭

名誉会長

福嶋 康博

*1 取締役 山村幸広、西浦裕二、小川正人、岡本美津子及び Abdullah Aldawood、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。

新任役員メッセージ



取締役
Abdullah Aldawood

世界的な認知度と人気を誇るエンタテインメント・コンテンツを世に送り出してきたスクウェア・エニックス・グループは、その優れた経営手腕により、業界のリーダーが時代を超えて生き残る姿、さらには、イノベーションが不可欠とされる環境でも躍進し続ける姿を体現した企業であるといえます。この度、スクウェア・エニックス・ホールディングスの取締役に選任されたことは、光栄であり、嬉しく思います。エンタテインメント分野およびデジタルトランスフォーメーションにおいて私が培ってきた知見は、スクウェア・エニックス・グループが持つ様々なコンテンツおよびサービスの成長と成功に寄与するものと確信しています。

ゲームやエンタテインメントは、長い年月の中で、非常に収益性の高い事業となっただけでなく、人々の日常生活の中核を成す存在となりました。私は、人々がより積極的にエンタテインメント・コンテンツに接し、また楽しむことができる機会を生み出していくことに、大きな情熱を感じています。

取締役として、これまで培ってきたデジタル戦略に関する知識や専門性、エンタテインメント業界にとって今後の成長が期待できる中東マーケットへの深い洞察を活かし、貢献していきます。

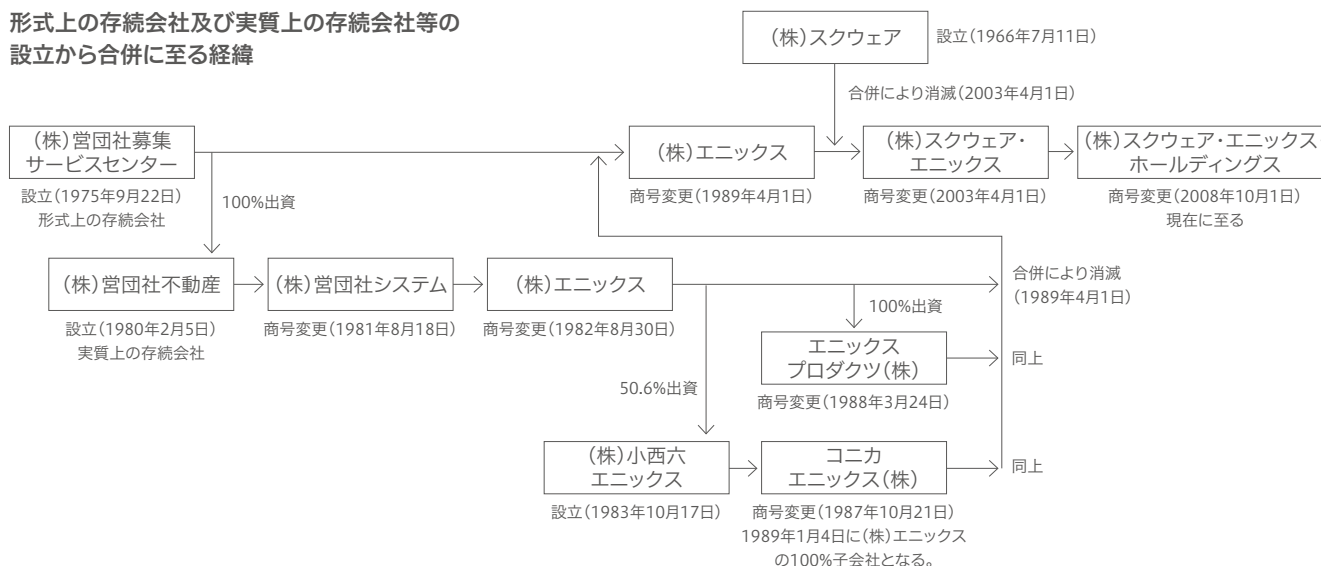
略歴

-
- 2007年 7月 Vice President for Investment Banking Services, Deutsche Bank in the Middle East and North Africa region
 - 2013年11月 Founder and Chairman, Al-Raedah Finance Company (現任)
 - 2015年 1月 CEO and Board Member, Seera Group (Formerly Al Tayyar Travel Group)
 - 2016年12月 Board Member, Rou'a Al Madinah Holding Company (現任)
 - 2018年 3月 Executive Chairman, Saudi Entertainment Ventures Company (現任)
 - 2018年 9月 Board Member, Saudi Stock Exchange Company (Tadawul)
 - 2020年12月 Board Member, Hotel Management Company (現任)
 - 2021年 4月 Managing Director and Board Member, Seera Group (現任)
Managing Director and Board Member, Qiddiya Investments (現任)
 - 2021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)

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



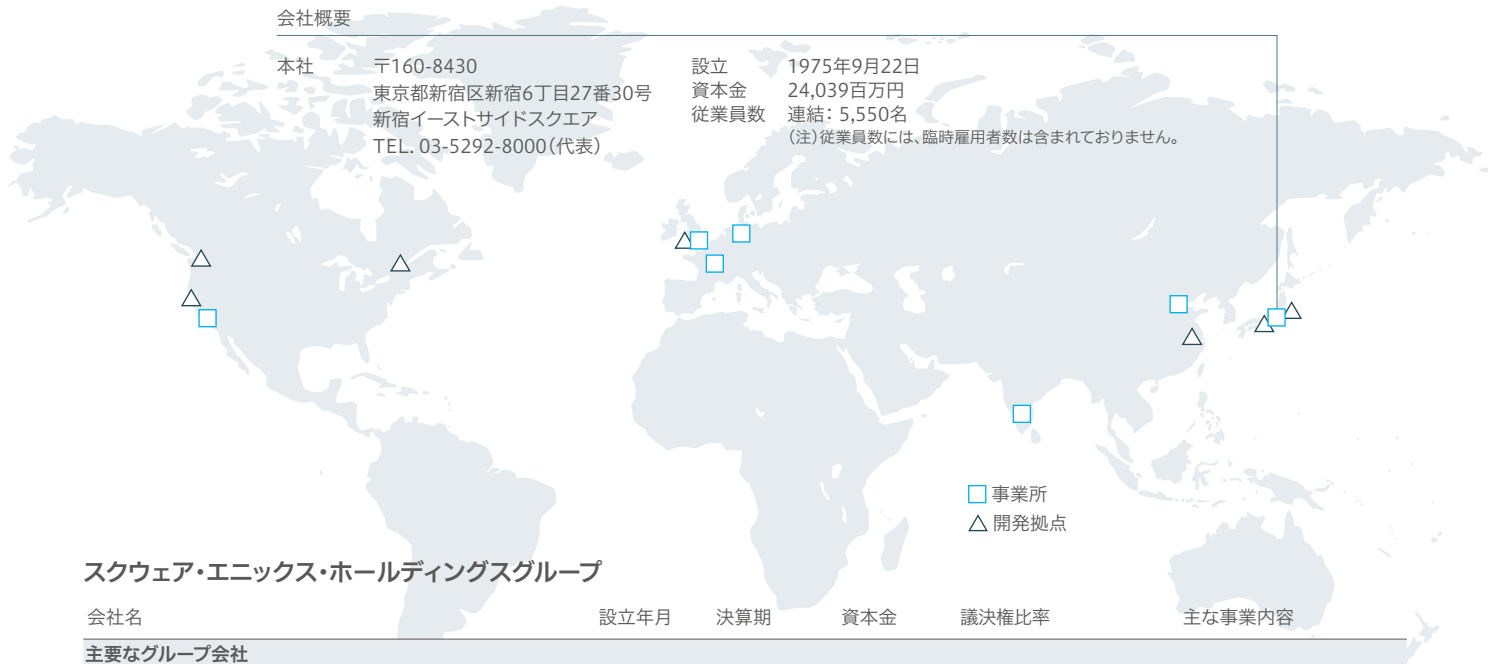
会社データ

2021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：5,550名
(注)従業員数には、臨時雇用者数は含まれておりません。



□ 事業所
△ 開発拠点

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
SQUARE ENIX PVT. LTD.	2012年 9月	3月	199,900 千INR	100.0%	インド市場におけるエンタテインメント製品の販売促進、企画、制作

(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

2021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:20,264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	19.78
2	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	8,947	7.49
3	JP MORGAN CHASE BANK 385632 (常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	7,946	6.65
4	株式会社福嶋企画	6,763	5.66
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	株式会社日本カストディ銀行(信託口)	5,638	4.72
7	JP MORGAN CHASE BANK 380815 (常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	5,361	4.49
8	SSBTC CLIENT OMNIBUS ACCOUNT (常任代理人 香港上海銀行東京支店カストディ業務部)	2,733	2.28
9	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)	2,086	1.74
10	株式会社日本カストディ銀行(信託口9)	1,870	1.56

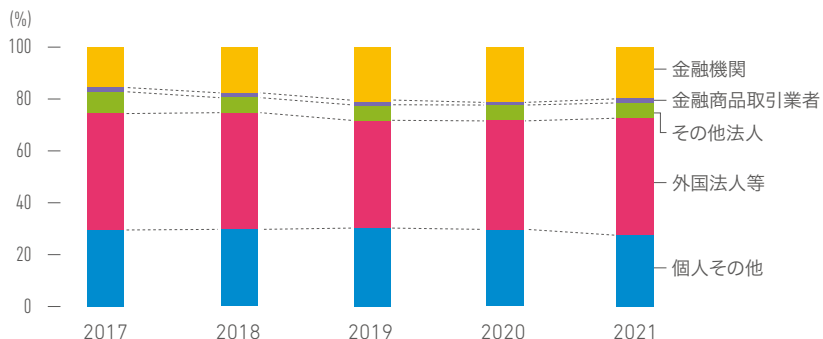
(注)1. 当社は、自己株式3,122,137株を保有していますが、上記大株主からは除外しています。
2. 持株比率は自己株式(3,122,137株)を控除して計算しています。

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)



	2017		2018		2019		2020		2021	
金融機関	19,042	(15.5%)	21,626	(17.7%)	26,562	(21.7%)	26,065	(21.3%)	24,395	(19.9%)
金融商品取引業者	1,902	(1.6%)	2,037	(1.7%)	1,390	(1.1%)	1,076	(0.9%)	1,951	(1.6%)
その他法人	10,409	(8.5%)	7,409	(6.0%)	7,373	(6.0%)	7,352	(6.0%)	7,272	(5.9%)
外国法人等	55,067	(45.0%)	54,920	(44.9%)	50,459	(41.2%)	52,087	(42.5%)	55,273	(45.1%)
個人その他	35,951	(29.4%)	36,404	(29.7%)	36,745	(30.0%)	35,948	(29.3%)	33,638	(27.5%)
合計	122,373	(100.0%)	122,398	(100.0%)	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

www.hd.square-enix.com/

