

SQUARE ENIX



2024

ANNUAL REPORT

2024年3月期 アニュアルレポート

無限の想像力で、新しい世界を創り出そう。

心にまで届けよう

全力で挑戦しよう

すばやく先駆けよう

みんなで高め合おう

進化し続けよう

誠実であろう

「パーパス」に込めた想いについて

スクウェア・エニックス・グループで働く一人ひとりが「無限の想像力」を発揮して、より自由にかつ積極的に新しいコンテンツを生み出すこと。そして、一人でも多くのお客様にそのコンテンツの魅力を伝え、心に届けることで、お客様の日常に「新しい世界」が生み出され、やがてそれが「思い出」となることで、より豊かな人生を送ることに貢献したい、という想いが込められています。

CONTENTS

- 01 財務ハイライト
- 02 ステークホルダーの皆様へ
- 12 事業の概況
- 16 特集
- 20 ESG (環境・社会・ガバナンス)
- 35 役員一覧
- 37 新任役員メッセージ
- 38 沿革
- 39 会社データ
- 40 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>

見通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。

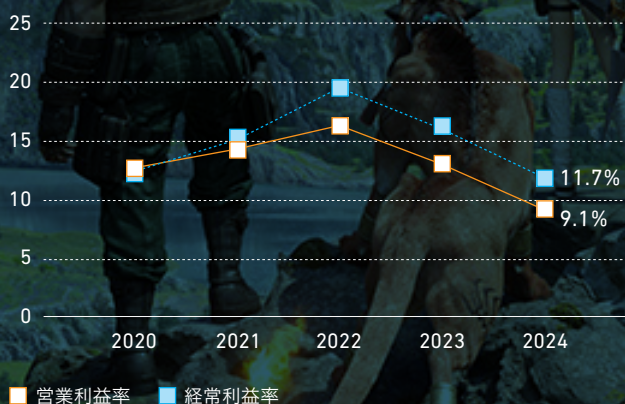
財務ハイライト

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

	2020	2021	2022	2023	百万円 2024	千米ドル 2024
年間						
売上高	¥ 260,527	¥ 332,532	¥ 365,275	¥ 343,267	¥ 356,344	\$2,353,505
営業利益	32,759	47,226	59,261	44,331	32,558	215,037
経常利益	32,095	49,983	70,704	54,709	41,541	274,363
親会社株主に帰属する当期純利益	21,346	26,942	51,013	49,264	14,912	98,489
期末現在						
総資産	¥ 302,634	¥ 336,144	¥ 380,902	¥ 399,634	¥ 410,876	\$2,713,668
純資産	221,928	243,278	284,429	317,266	317,129	2,094,508
					円	米ドル
1株当たり金額						
当期純利益	¥ 179.02	¥ 225.75	¥ 426.82	¥ 411.62	¥ 124.37	\$ 0.82
純資産	1,854.10	2,029.69	2,370.48	2,641.74	2,638.33	17.43
					%	
主要経営指標						
営業利益率	12.6%	14.2%	16.2%	12.9%	9.1%	
経常利益率	12.3	15.0	19.4	15.9	11.7	
自己資本当期純利益率	10.0	11.6	19.4	16.4	4.7	
自己資本比率	73.1	72.1	74.4	79.1	77.0	

米ドルの表示は、便宜上2024年3月31日現在の為替レート1米ドル=151.41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(%)



ステークホルダーの皆様へ

代表取締役社長
桐生 隆司

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。

当社は、2024年5月に新企業理念体系ならびに「新中期経営計画（2025年3月期～2027年3月期）」を発表いたしました。いずれも、持続的かつ中長期的な成長の実現に向け、当社を取り巻く経営環境を近視眼的に捉えるのではなく、大局観をもって見つめなおしたうえで策定したものです。これらの策定プロセスにおいては、前中期経営計画（2022年3月期～2024年3月期）のレビューも含まれているため、まずは最終年度であった2024年3月期の業績および前中期経営計画の総括からご報告いたします。

2024年3月期の業績

2024年3月期は、売上高3,563億円、営業利益は325億円、経常利益は415億円、親会社株主に帰属する当期純利益は149億円と前期比で増収減益となりました。なお、親会社株主に帰属する当期純利益の減益については、当該年度においてHD（High-Definition）ゲームタイトル開発方針の見直しによるデジタルエンタテインメント事業の一部コンテンツの開発中止に伴い、コンテンツ等廃棄損220億円を特別損失として計上したことが主要因です。事業概況については、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（DE）事業

2024年3月期は、売上高2,481億円、営業利益は254億円でした。

HDゲーム（HD）においては、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」、「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」など複数の大型タイトルを発売したことにより、前期比で増収となりました。一方で、これら大型タイトルの発売に伴う開発費の償却負担や広告宣伝費の計上などにより、前期比では減益となりました。

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) において、「FINAL FANTASY XIV」に関しては、2024年7月の拡張パッケージ発売に向け、年間を通じてグローバルで様々な運営施策を実施してまいりました。また、「ドラゴンクエストX」に関しては最新追加パッケージを2024年3月に発売するなど、お客様へのリテンション施策を積極的に実施してまいりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等 (SD) においては、収益の大部分を占める日本国内のスマートフォンゲーム市場成熟化に伴い、新規タイトルのヒットが生まれにくくなっている環境の中、2023年9月にローンチした「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」は多くのお客様から好評をいただきました。また「ドラゴンクエストウォーク」をはじめとした主力タイトル群も堅調に推移しました。

アミューズメント事業

アミューズメント事業においては、郊外型店舗が前期に引き続き堅調であったことに加え、既存路面店の売上高が好調に推移したこと等により、売上高615億円、営業利益75億円となりました。

出版事業

出版事業においては、「薬屋のひとりごと」のアニメ放送に伴う大ヒット等により、紙媒体及びデジタル販売いずれも前期を上回り、売上高310億円、営業利益119億円となりました。

ライツ・プロパティ等事業

ライツ・プロパティ等事業は、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」、「FINAL FANTASY XVI」等の当期発売タイトルに関する新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等により、売上高189億円、営業利益56億円となりました。



前中期経営計画の総括

前中期経営計画は、2024年3月期を最終年とした3か年計画として、売上高4,000～5,000億円、営業利益600～750億円を目標に、2021年5月から様々な施策を実行してまいりました。2022年には海外3スタジオ及び一部IPの売却によって、DE事業におけるHD・SDのポートフォリオの再構築を実施しました。他にも、MMO事業の拡大による収益基盤強化、出版事業の安定的成長、アミューズメント事業における新型コロナウイルス感染症以降の業績回復、さらにはライセンス・プロパティ等事業の継続的成長の実現等の成果をあげました。

しかしながら、HDを中心としたデジタルエンタテインメント事業の収益性改善、中長期を見据えた全社視点でのタイトルポートフォリオ管理などの面では課題が残り、最終年にあたる2024年3月期は、売上高3,563億円、営業利益325億円と、目標に対して未達の結果となりました。

以上が2024年3月期の業績および前中期経営計画の総括となります。

長期ビジョンおよび新企業理念体系

株式会社エニックスと株式会社スクウェアが合併し、株式会社スクウェア・エニックスが誕生した2003年から約20年が経過する間、当社グループのドメインであるエンタテインメント業界は、テクノロジーの急速な進化に伴い、お客様の価値観やライフスタイルが変容する中で、大きな変貌を遂げてきました。こうした変化のスピードは、今後ますます加速していくことが想定され、次の10年20年、そしてその先も当社グループが多様なコンテンツを世界中のお客様にお届けし続けられる未来を実現するためには、旧企業理念に込められていた想いを、より幅広く、より柔軟な価値観・概念へと昇華させ、当社グループが目指すべき姿とその実現のために、社員に求める価値観や行動指針を新たに策定する必要があるという結論に至りました。こうした問題意識のもと、当社グループ全体で検討を重ね、この度、企業理念体系を刷新し、「パーパス」と「バリューズ」を制定いたしました。

パーパス

無限の想像力で、新しい世界を創り出そう。

バリューズ

心にまで届けよう

全力で挑戦しよう

すばやく先駆けよう

みんなで高め合おう

進化し続けよう

誠実であらう

新しい「パーパス」と「バリューズ」のもと、グループ一丸となって成長し続ける企業を目指してまいります。

新中期経営計画

前中期経営計画の総括を踏まえつつ、未来を見据え、確かな面白さをもつバラエティ豊かなコンテンツを世界中にお届けする存在へと進化すべく、新中期経営計画「Square Enix Reboots and Awakens」を策定しました。今後3か年を「さらなる成長に向けた再起動の3年間」と位置づけ、後述する4つの戦略を実行してまいります。

1 デジタルエンタテインメント(DE)事業の開発体制最適化による生産性向上

「確かな面白さ」をお届けする「量から質へ」の転換という考え方のもと、すべてのプロジェクトを見直し、タイトルポートフォリオの再構築を行っていきます。そのために、(1)当社グループ社員の想像力から生まれる独創性のコンテンツへの反映(プロダクト・アウト)と、お客様の声やマーケットトレンドのキャッチアップ(マーケット・イン)を、バランスよく開発プロセスに組み込みます。(2)お客様に長く愛されるポテンシャルの高いタイトルに、人材と開発投資を重点的に配分し、タイトル開発を担うコアチームの練度向上を図ります。(3)最適な頻度とタイミングを考慮したローンチスケジュールを可能とする、重層的なタイトルラインナップ構築を目指します。これら3つを推進することで「量から質」への転換を実現してまいります。

また、タイトル開発においては、スクウェア・エニックスならではの「面白さ」をお客様にお届けすることをより重視し、大・中規模のHDタイトルについては安定した「面白さ」をベースに、ファン層の維持・拡大に努め、SDタイトルについては、安心して長く遊べる「面白さ」をベースに、ヒットレシオ(ヒット率)向上を目指してまいります。新規IPタイトルについては、新たなファン層開拓に向け、新規性・独創性のある「面白さ」を重要視し、タイトル開発を行ってまいります。並行して、当社グループが保有する豊富なライブラリーIPを活用し、カタログラインナップの強化にも挑戦してまいります。

また、スクウェア・エニックスならではの「面白さ」を生み出す体制を構築するため、開発体制の整備にも着手してまいります。全社で開発リソースをより柔軟かつ効率的に活用できるよう、事業部型組織モデルであるビジネスユニット制を廃止し、一体運営型の組織体制をゴールに開発体制の再編を進めています。さらには、「個」のクリエイティブと「組織」のマネジメントが調和した開発体制への転換をすべく、プロデューサーおよびそれに付随する職種のミッションを再定義し、社内支援体制整備及びタイトル開発進捗管理プロセス全体的見直しによる、開発投資効率向上に努めてまいります。

2 コンタクトポイント(顧客接点)強化による収益獲得機会の多様化

HDタイトルについては、マルチプラットフォーム展開を推進し、主要IPタイトルおよびAAAタイトルは、カタログタイトルも含め、世界中のより多くのお客様に遊んでいただける環境を整備してまいります。SDタイトルについては、iOS/Androidに加え、PC等のローンチも選択肢として検討し、ローンチ時の新規ユーザー獲得や運営開始後の継続的なユーザー獲得最大化を図っていきます。

タイトルの発売プラットフォーム拡大によって、お客様が当社タイトルに触れる機会を増やすだけでなく、デジタル販売強化による当社タイトル群の継続的コンタクトポイント構築にも積極的に取り組んでまいります。新作タイトルにおいては、ローンチ時プロモーション施策におけるデジタル販売への導線強化を推進していく一方で、豊富なカタログタイトルライブラリーの拡販による安定的な収益基盤の強化も目指します。

パブリッシングにおいては、機能の高度化によるお客様とのインタラクション創出を目指し、旧ビジネスユニット制で点在していたマーケティング機能を集約し、共有知の拡大と



重複機能排除による効率化を推進するとともに、セールス機能とマーケティング機能の連携強化にも努めていく所存です。さらに、HDおよびSDタイトルのローンチキャンペーンにおけるファーストパーティーデータ(自社保有データ)の活用によるマーケティングの高度化にも取り組んでまいります。

これらの取り組みに加えて、当社IPの多面展開による新たな収益獲得機会創出にも積極的に取り組んでいきます。まずはグローバルマーケットに特化したIPビジネス開発専門部署を新設し、ライセンスビジネスのエリアを拡大することで、クロスメディア戦略のさらなる推進及び新規市場へのアプローチを図ります。また、ライツ・プロパティ等事業関連組織を統合することで、IPの多面展開を推進するための組織体制を構築し、社内におけるシナジー創出を目指してまいります。

3 経営基盤のさらなる安定化に向けた各種施策の導入

海外事業部門においては、欧州、米国両拠点の機能及び組織構造の見直しと、それに伴うコスト最適化に着手してまいります。具体的には、日本国内事業部門の新組織発足に対応した組織の再構築を目指します。また、開発という観点では、当社グループ間での協業を促進し、ロンドン開発拠点の機能強化等、グループ横断での緊密な連携や人材活用推進を図ります。

国内においては、創造力と生産性の両立に向けた、組織・人事関連施策群の導入を進めていきます。新たなタレント発掘を企図した抜擢登用のチャンス拡大と、意思決定機構の簡素化に向け、2024年4月よりフラットな組織体制の構築に着手しました。開発部門においては、先に述べた一体運営推進の考え方のもと、採用・昇格・マネジメント任命制度の整備や導入を進めています。

このような組織整備と並行して、人材育成にもさらに注力していく所存です。中長期的な社内人材の育成に向けて、新入社員を中心とした研修・育成システムの再構築や若手・中堅社員の能力伸長をサポートする各種社内プログラムの導入も予定しています。

また、事業活動のさらなる可視化に向け、管理会計制度の精緻化や社員の生産性最大化のためのオフィス環境整備等、各種インフラへの投資も行なってまいります。

4 成長投資と株主還元のバランスを勘案したキャピタル・アロケーション

資本政策の面からは、成長投資と株主還元のバランスを勘案したキャピタル・アロケーションの方針を策定し、最大1,000億円の3か年累計の戦略投資枠（成長投資または株主還元）を設定しました。成長投資については、企業価値向上に資する投資機会を厳選し、自社事業の知見を活用するとともに、業容拡大及び安定化を企図したインオーガニック投資の実施を検討します。株主還元については、配当性向30%を基本方針とする通常配当に加え、これまでの当社におけるキャピタル・アロケーションのあり方を見直し、戦略的な投資機会や、財務状況・株価状況等を勘案した上で、機動的な自己株式取得を可能とする、取得枠200億円（2024年5月14日～2025年5月13日）を設定しました。また、1株当たり配当額における内訳（中間配当及び期末配当）についても見直しを実施しました。

当社グループでは、こうした経営上の目標の達成状況を判断するため、下記3つの財務目標値を設定し、さらなる企業価値の向上に努めてまいります。

- DE事業全体の安定的な利益創出を実現し、かつ、2027年3月期連結営業利益率15%を目指します。
- 3か年累計800～1,000億円の戦略投資枠（成長投資または株主還元）を設定いたします。
- 資本効率を意識した経営にシフトし、ROE10%以上の達成を目指します。

当社のガバナンス体制について

2025年3月期より、当社取締役会の透明性・客観性・多様性をさらに高めるため、社外取締役を4名から6名へと2名増員し、社外取締役比率が75%に上昇しました。外部視点の監督と内部視点の執行に対し、バランスの取れた取締役会を維持することで、透明性のある企業経営実現に努めています。また、当社の社外取締役は、性別や国籍を問わず、企業経営、法曹界、ファイナンス、テクノロジー、アート・メディアなどに加え、セキュリティに関するリスクマネジメントや、グローバルな視点での当社エンタテインメント事業に関する知見など、多様な領域における豊富な実績と経験を備えた方々から構成されています。

むすび

新たなテクノロジーの誕生や急速な進化により、エンタテインメントビジネスを取り巻く環境は、日々刻々と世界規模で変化し、その影響規模も拡大を続けています。当社グループでは、このような「技術革新」を成長の糧としていち早く捉え、当社グループ社員の無限の想像力と掛け合わせることで、普遍的な魅力を持つコンテンツを創出し、ゲームやコミックス、アミューズメント施設、グッズなどの多種多様な商品・サービスを通じて、お客様に唯一無二となる思い出をお届けしてまいりました。

この先、加速度的に進化していくビジネス環境の中にあっても、当社グループがさらなる成長を実現するために、新たなテクノロジーを最大限活用し、当社の核となる「確かな面白さ」を持つ上質なコンテンツを生み出していくことで、コンテンツそのものや顧客体験を通じて、世界中のより多くのお客様がより豊かな人生を送ることに貢献し、企業価値向上を目指してまいります。

ステークホルダーの皆様におかれましては、今後とも変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。

桐生 隆司

代表取締役社長

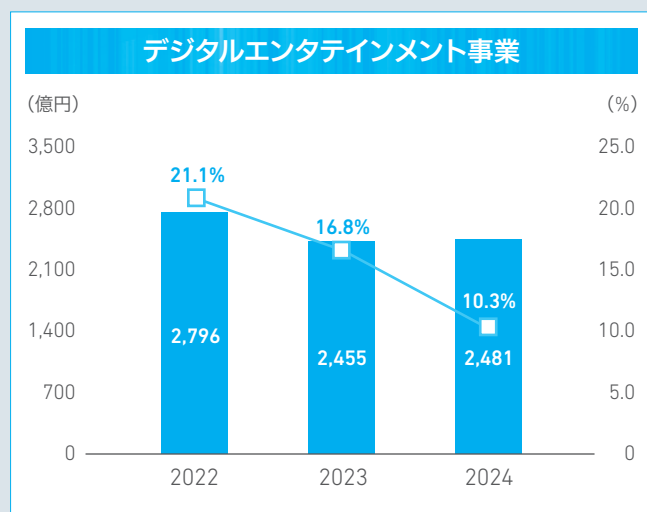
桐生 隆司

事業の概況

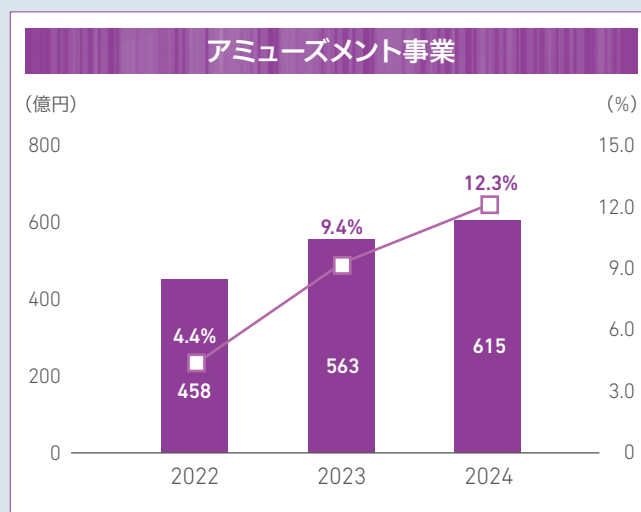
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は356,344百万円(前期比3.8%増)、営業利益は32,558百万円(前期比26.6%減)となりました。為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が9,304百万円発生したことなどにより、経常利益は41,541百万円(前期比24.1%減)となりました。また、HD

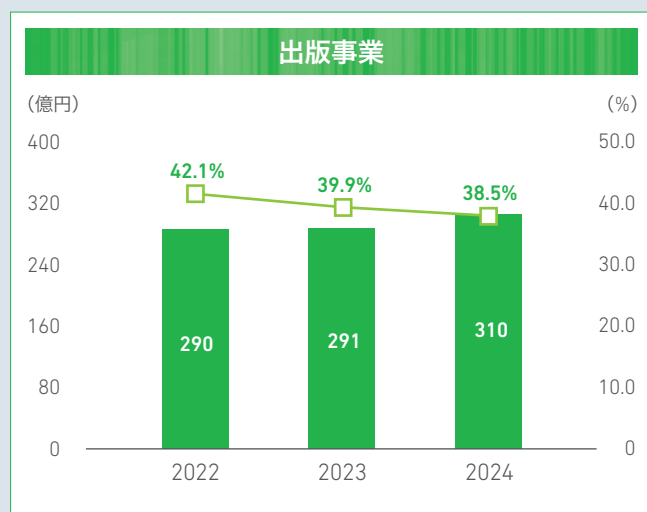
ゲームタイトルにおけるマルチプラットフォーム開発及び内製開発力強化等を企図した開発方針の見直しを行い、個々のプロジェクトについて開発継続可否を検討した結果、新たな開発方針に合わないデジタルエンタテインメント事業の一部の主要コンテンツ開発を中止したことに伴いコンテンツ等廃棄損22,087百万円を特別損失として計上したことなどにより、親会社株主に帰属する当期純利益は14,912百万円(前期比69.7%減)となりました。



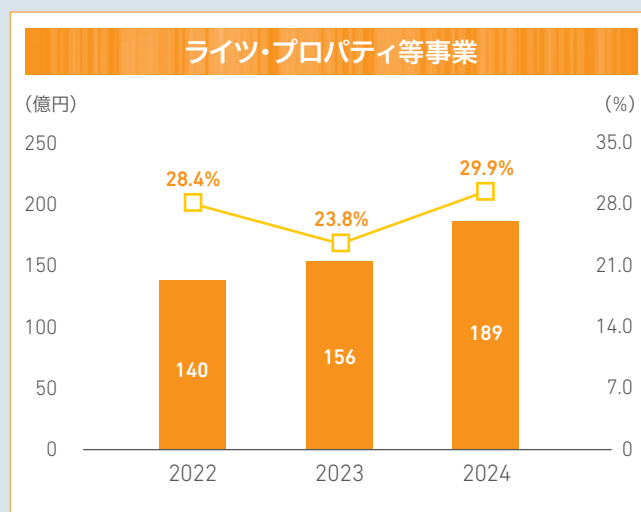
■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)



■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)

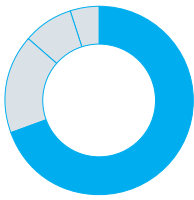


■ 売上高(左軸) □ 営業利益率(右軸)



■ 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



2024年3月期売上高構成比

69.6%

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)ゲームにおいて、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」、「FINAL FANTASY VII REBIRTH」等を発売したことにより、前期比で増収となりました。一方で、開発費の償却負担や広告宣伝費の増加に加えて、コンテンツ評価損が前年比で増加したこと等により、営業損失が拡大しました。

MMO(多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム)においては、前期比で減収減益となりました。

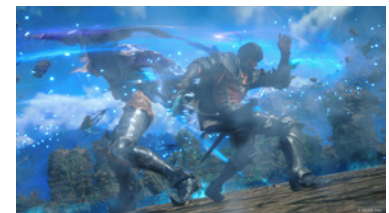
スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、2023年6月に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、同年9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」のサービスを開始したものの、既存タイトルの弱含み等により、前期比で減収減益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は248,109百万円(前期比1.0%増)となり、営業利益は25,468百万円(前期比38.3%減)となりました。



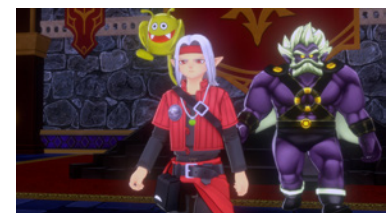
© SQUARE ENIX

CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO

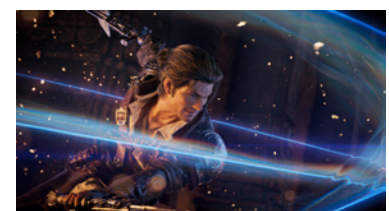


© SQUARE ENIX

LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO

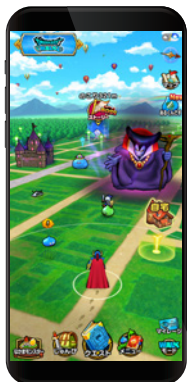


© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX

LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX



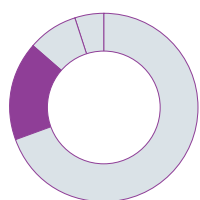
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc.

CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE

アミューズメント事業



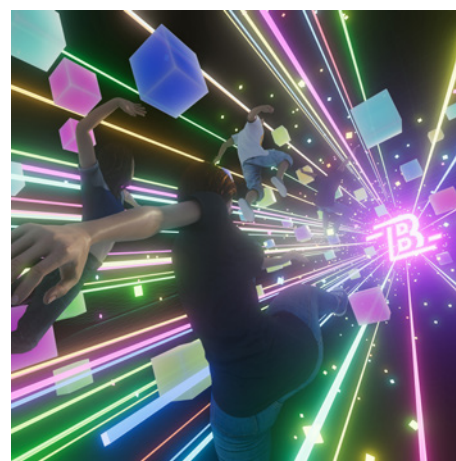
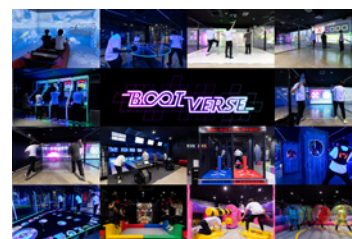
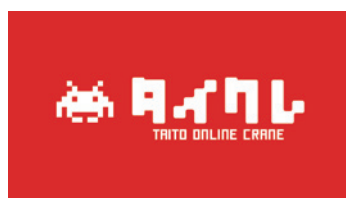
2024年3月期売上高構成比

16.9%

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。

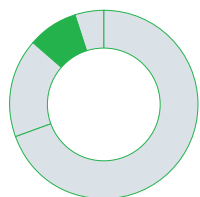
当連結会計年度は、既存店売上高が前年を上回ったことにより、前期比で増収増益となりました。

当事業における当連結会計年度の売上高は61,569百万円(前期比9.2%増)となり、営業利益は7,566百万円(前期比43.2%増)となりました。



© TAITO CORPORATION

出版事業



2024年3月期売上高構成比

8.7%

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、2023年10月よりTVアニメ放送を開始した「薬屋のひとりごと」の大ヒット等により、紙媒体及びデジタル販売が前年を上回り、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31,089百万円(前期比6.6%増)となり、営業利益は11,984百万円(前期比2.9%増)となりました。



月刊「少年ガンガン」
© SQUARE ENIX
「ガンガンONLINE」
© SQUARE ENIX
「マンガUP!」
© SQUARE ENIX



薬屋のひとりごと

©2024 Hyuganatsu/Imagica Infos Co.,Ltd.
©Nekokurage/SQUARE ENIX
©Itsuki Nanao/SQUARE ENIX

スーパーの裏でヤニ吸うふたり

© Jinushi/SQUARE ENIX

その着せ替え人形は恋をする

©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX

わたしの幸せな結婚

©Akumi Agitogi Licensed by KADOKAWA CORPORATION
©Rito Kohsaka/SQUARE ENIX

ファイナルファンタジーXVI アルティマニア

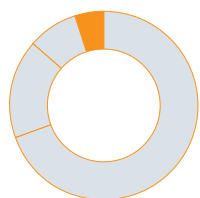
© SQUARE ENIX

LOGO ILLUSTRATION: ©YOSHITAKA AMANO

ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅
最強データ+ガイドブック

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

ライツ・プロパティ等事業



2024年3月期売上高構成比

4.8%

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、有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等によって、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18,924百万円(前期比20.8%増)となり、営業利益は5,658百万円(前期比52.0%増)となりました。



ファイナルファンタジーVII リメイク スタディックアーツ
ティファ・ロックハート - 異国風ドレスVer.
© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI



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



ファイナルファンタジーXVI
コレクターズエディション
© SQUARE ENIX
LOGO & IMAGE ILLUSTRATION:
© YOSHITAKA AMANO



SQUARE ENIX CAFE
© SQUARE ENIX

FINAL FANTASY

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

1億9,500万本以上

(2024年6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1億9,500万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成しています。



全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数

9,100万本以上

(2024年6月末時点)

「ドラゴンクエスト」シリーズ

2024年に発売38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』を発売して以来、全世界で累計9,100万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成している人気のロールプレイングゲームです。一貫した王道のRPGの世界観を守っていく一方で、3Dマップの採用、ワイヤレス通信を使った「すれちがい通信機能」の搭載、オンライン対応、クラウドプレイの対応など、それぞれのタイトルで時代に即した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。



対応機種: Nintendo Switch™ / PlayStation®5 / Xbox Series X|S / Steam® / Windows®

発売日: 2024年11月14日 (Steam®のみ2024年11月15日発売)

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX

対応機種: Nintendo Switch™ / PlayStation®5 / Xbox Series X|S / Steam® / Windows®

発売日: 2025年予定

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX



DAWNTRAIL

FINAL FANTASY XIV 黄金の遺産
FINAL FANTASY XIV ONLINE
FINAL FANTASY XIV ONLINE



© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO

対応機種: PlayStation®5 / PlayStation®4 /
Xbox Series X|S / Windows® / Mac / Steam®
発売日: 2024年7月2日

FINAL FANTASY VII REMAKE

© SQUARE ENIX Powered by Applibot, Inc.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA /
CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE



FINAL FANTASY DREYCEUS

対応機種: iOS / Android / PC
© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



FINAL FANTASY MAKERS OF THE VISIONS

対応機種: iOS / Android / PC
© SQUARE ENIX Co-Developed by gumi Inc.
LOGO ILLUSTRATION: © YOSHITAKA AMANO



ドラゴンクエスト MONSTARS 3



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

ドラゴンクエスト 星のドラゴンクエスト



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

DRAGON QUEST WALK



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

ドラゴンクエスト TACT

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
Developed by Aiming Inc.

全世界シリーズ累計出荷・
ダウンロード販売本数
3,700万本以上

(2024年6月末時点)

「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13作品(ファイナルミックス版も含めると20作品)を発表し、全世界で累計3,700万本以上を出荷・販売する人気シリーズとなっています。



対応機種:PlayStation®4 / Nintendo Switch™ / Xbox One / Epic Games Store / Steam®
(※Nintendo Switch™はクラウドバージョンです)

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



対応機種・発売日:未定

© Disney. Developed by SQUARE ENIX

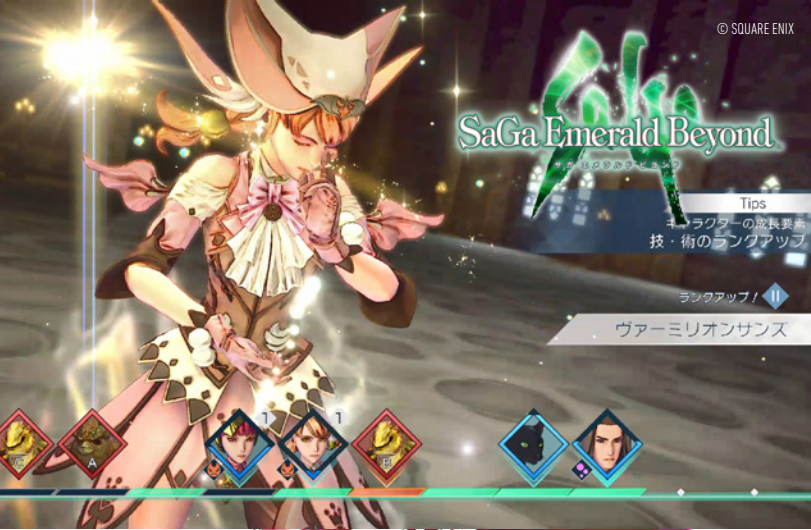


対応機種: iOS / Android

© Disney. © Disney/Pixar.

Developed by SQUARE ENIX





ESG(環境・社会・ガバナンス)

サステナビリティへの取り組み

気候変動に係るリスク及び収益機会が自社の事業活動や収益等に与える影響について

気候関連のリスク及び機会に係る組織のガバナンス

- 取締役会は、気候変動関連のリスク及び執行による対策について、代表取締役社長より適宜報告を受け、評価、モニタリングを実施します。
- 代表取締役社長は、当社グループの事業内容に即してリスクを分析し、必要な対策を立案・実行し、取締役会に定期的に報告します。

戦略

リスクと影響

- 将来の炭素税等導入による事業コストの増加
- プラスチック利用規制による原材料、生産・調達コストの上昇
- 自然災害・温暖化の進行による事業継続の阻害、被災、従業員の働き方・生活への影響

機会と影響

- 再生可能エネルギーへの移行による炭素税の削減
- デジタル化へのさらなる移行によるプラスチック等のコスト削減

当社グループのリスクと機会への対応

- 当社グループにおいて、温室効果ガス排出抑制のためには、自社使用電力の再生可能エネルギーへの切り替えが効果的かつ実行可能な施策と認識しています。国内事業所・データセンターに関して順次切り替えを予定しており、他の施設への対応も引き続き検討します。

リスク管理

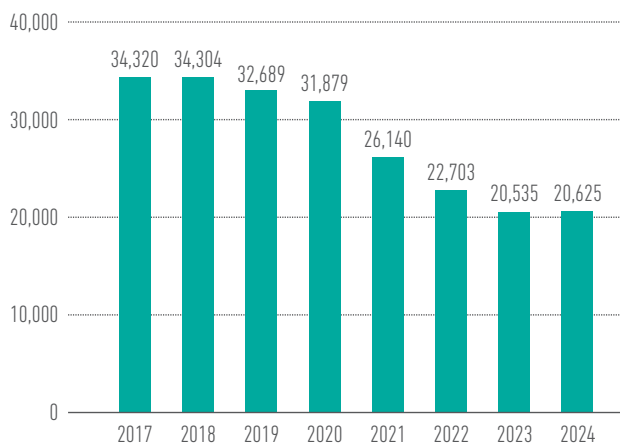
- 代表取締役社長は責任者を定め、当該リスクの関係部門に対して必要な対策を実施させることとします。
- 当社グループが使用する施設における使用電力に係るCO₂排出量を算出し、削減目標に基づく進捗管理を実施します。

指標と目標

- 国内事業所・データセンター・アミューズメント施設における使用電力によるCO₂排出量を定量的な指標とします。国内事業所・データセンターについては2030年には実質ゼロを目標とします。アミューズメント施設については2050年には半減を目標とします。

使用電力によるCO₂排出量

(tCO₂) ※概算・暫定値を含む



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、一層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等、環境への負荷を最小限にとど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。

社会及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及び発信力の向上に努めています。

東京大学大学院工学系研究科松尾研究室と協力し、2021年後期から「世界モデル・シミュレータ寄付講座」を開設しました。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するなど、ゲームをはじめとするデジタルコンテンツ表現における技術の応用可能性を訴求しています。

また、2017年に東京藝術大学大学院映像研究科及び同様の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」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。また、同大学の芸術情報センター全学向け講座「芸術と情報」においても8回シリーズで当社グループの社員が講義を担当し、ゲーム制作における各分野の専門知識を受講生の目線で解説しました。今後も「ゲームを芸術の一分野として捉え、研究や作品制作を通して、ゲームの可能性や映像表現のフィールドを広げることに貢献する」という同学の試みに協力し、エンタテインメント産業に携わる人材育成に取り組んでまいります。

人材に関する取り組み

当社グループでは、パーパスである「無限の想像力で、新しい世界を創り出そう。」を継続的に実現する社内環境整備に取り組んでいます。当社グループで働く一人ひとりが「無限の想像力」を発揮して、より自由にかつ積極的に新しいコンテンツを生み出せる環境、企業風土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「Game Dev 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。



最先端技術教育・社内開発ナレッジ勉強会

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。また実際のコンテンツ開発ナレッジ等を部門、プロジェクト横断で共有する機会を多く設け、効率的かつ高品質なコンテンツ開発に結び付けるための取り組みを行っています。また、これら最先端技術、社内ナレッジをテーマとした技術交流等を通じ、社内コミュニケーションの活性化を図っています。

コンプライアンス研修

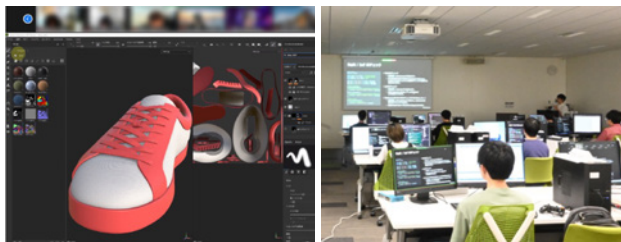
コンプライアンス遵守の観点から全社員に対し、労働関連諸法令、金商法、その他業務関連法、及び個人情報等各種情報の取り扱い、社会規範等に関する全社研修を一定期間ごとに実施しています。さらに管理職等の階層別研修においてもこれに関連する研修を実施する等、コンプライアンス意識のさらなる向上、及び徹底を図り、適切な事業活動の継続に取り組んでいます。

基礎スキル研修・リスクリリング

新卒社員に対しゲーム開発に必要な各種DCCツール、プログラム言語、アルゴリズム、及びエンジン等、各専門領域における基本的スキルを習得するための機会として、開発基礎スキル研修を実施しています。また、新卒社員以外にもリスクリリングニーズに対して新しいツールやエンジンを学ぶ機会を提供し、開発スキルの底上げを図っています。

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。



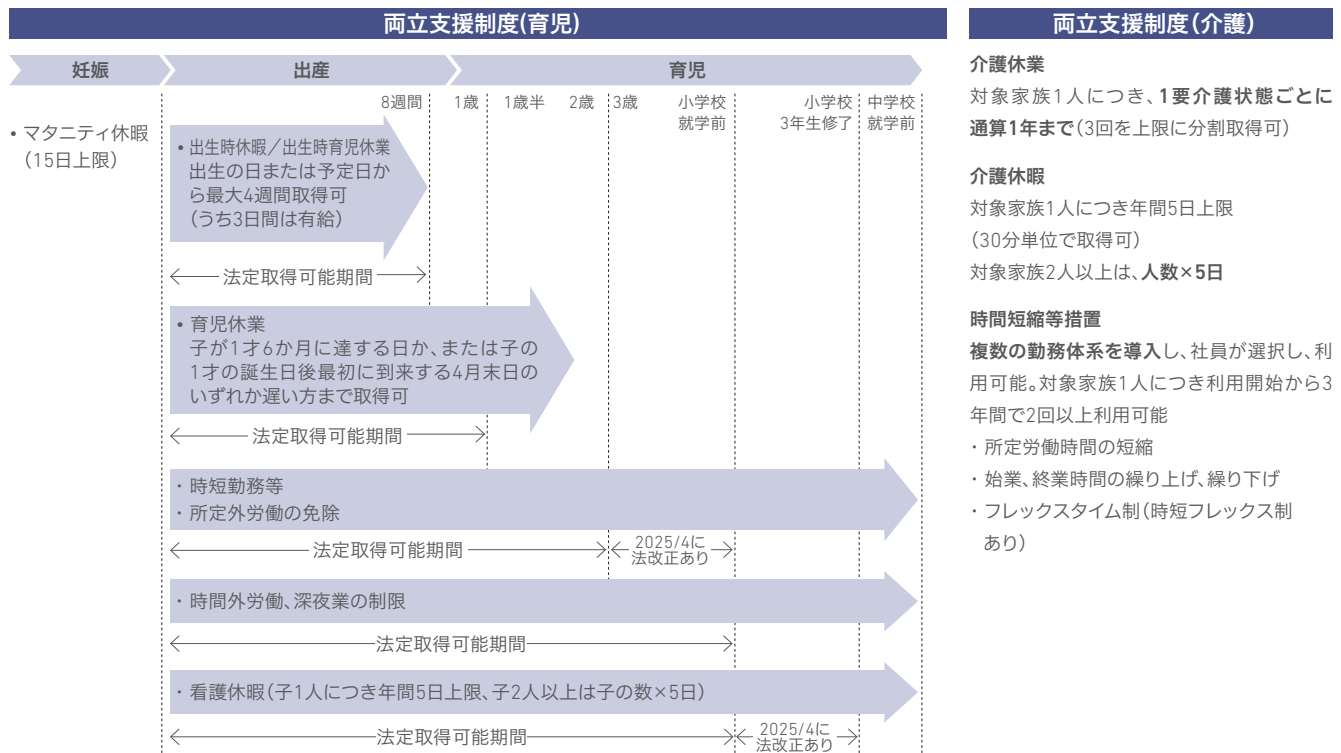
働き方の多様化

社員の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。



人事部



大塚 恭平

第二子の誕生に伴い約1か月間の育児休業を取得しました。休業の際、チームメンバーが業務のカバーをしてくれたため安心して休みに入ることができ、感謝しています。育休中は妻、赤ちゃん、上の子のケアをすることができ、家族と貴重な時間を過ごせました。復帰後は、「フレックスタイム制」かつ在宅勤務を交えながら業務を行っており、子供たちの急な体調不良時にも柔軟に対応できるため、非常に働きやすい職場であると実感しています。

イメージ・スタジオディビジョン



小林 陽子

三人の出産でそれぞれ産前産後休暇・育児休業を取得しました。二人目の育児休業時には「保活コンシェルジュサービス」を活用し、電話や資料で多くの園の情報を提供いただき復職時期の検討に役立てることができました。復帰後は「在宅勤務制度」や「時短フレックスタイム制」を利用することで、保育園への送迎や保護者会、通院などの時間も調整することができ、大変助かっています。

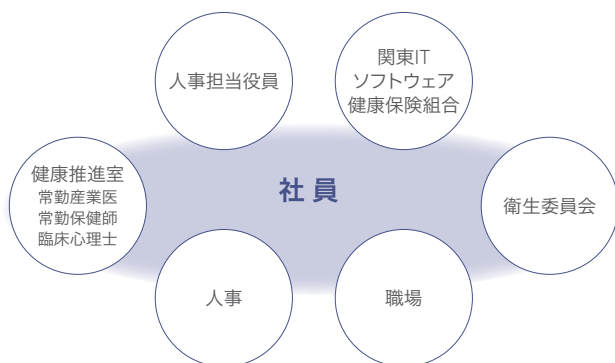
健康経営

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。



2024・2023・2022・2021 認定

健康経営推進の体制



勤務体制にとられない生活習慣の改善支援

専門のインストラクターによるストレッチプログラムや、ヨガ教室をオンラインで実施するなど「オフィスでも自宅でも取り組める運動支援策」を毎週行っています。また、歩数計測アプリを用いて、社員同士でチームを組み、ゲーム性のある課題をクリアしながら目標歩数を目指すことに加えて、健康増進と社内コミュニケーションの促進を目的とした春・秋の年2回のウォーキングイベントのほか、日々の歩行を促進するためのウォーキング施策を通年で実施しています。

また、食事・睡眠に関しても、産業医・保健師によるオンラインセミナーや社内ツールを用いた情報発信により、社員の生活習慣向上のための施策を実施しています。

これらに限らず、今後も社員の健康につながる様々な施策を積極的に推進していきます。



オンラインストレッチ配信



スクウェア・エニックス社員デザインによるウォーキングイベント用PC壁紙

健康増進活動へのインセンティブ付与

従業員が主体性を持って健康増進に取り組める持続的な環境づくりのため、運動プログラムへの参加や生活習慣の記録、健康増進情報の閲覧など、従業員の健康増進に資する活動等に対し、ポイント形式のインセンティブを付与する仕組みを導入しています。



社内ではWellness-HPという呼称で実施

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全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して認識しております。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、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。）9名（うち社外取締役6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。

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、構成員の過半数を独立社外取締役、委員長を独立社外取締役とする報酬・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、取締役候補者の指名基準、並びに取締役会に上程する取締役候補者等を、同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、内部監査部門と連携しつつ、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。

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、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、関係会社管理に関する規程を制定し、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、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、主要な子会社にあつては、月次及び随時の報告会を開催するなどの方法により、子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。

ESG(環境・社会・ガバナンス)

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	桐生 隆司	◎		○	◎
取締役	北瀬 佳範	○			
取締役	三宅 有	○			
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	高野 直人	○		○	
社外取締役	我妻 三佳	○			
社外取締役	Tracy Fullerton	○			
社外取締役(常勤監査等委員)	岩本 信之	○	◎	○	○
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	○	○		
最高法務責任者	関 一				○
グループ財務戦略部長	濱田 高行				○
グループ内部監査室長	篠原 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役員等賠償責任保険の内容の概要

当社は、保険会社との間で役員等賠償責任保険契約を締結しており、被保険者が負担することとなる、その職務の執行に関し責任を負うこと又は当該責任の追及に係る請求を受けることによって生ずることのある損害を当該保険契約により填補することとしております(ただし、故意又は重過失に起因して生じた当該損害は除く。)。当該保険契約の被保険者は、当社及び子会社における取締役及び従業員等であります。なお、保険料は全額当社が負担しております。

⑤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。

⑥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。

⑦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。

⑧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。

⑨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。

⑩取締役会の出席状況

氏名（役職）	2024年3月期取締役会出席状況
桐生 隆司 （代表取締役社長）	100.0%（16回／16回）
北瀬 佳範 （取締役）	100.0%（16回／16回）
三宅 有 （取締役）	100.0%（16回／16回）
小川 正人 （社外取締役）	100.0%（16回／16回）
岡本 美津子 （社外取締役）	100.0%（16回／16回）
Abdullah Aldawood （社外取締役）	93.7%（15回／16回）
高野 直人 （社外取締役）	100.0%（16回／16回）
岩本 信之 （社外取締役（常勤監査等委員））	100.0%（16回／16回）
豊島 忠夫 （社外取締役（監査等委員））	100.0%（16回／16回）
進士 肇 （社外取締役（監査等委員））	100.0%（16回／16回）

⑪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9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

小川正人氏及び高野直人氏は、経営者としての豊富な経験と幅広い見識に基づき、岡本美津子氏は、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、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、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に基づき、我妻三佳氏は、過去に会社経営に関与した経験はありませんが、IT・テクノロジー、セキュリティに関するリスクマネジメント分野における豊富な経験と幅広い見識に基づき、また、Tracy

Fullerton氏は、ゲームを含むエンタテインメント分野における豊富な経験と幅広い学識・見識、並びにゲーム開発会社の設立及び経営経験に基づき、それぞれ、当社社外取締役役に就任以来、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。

岩本信之氏、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。

社外取締役については、通算任期が最長10年以内であることとしております。

なお、当社は、小川正人氏、岡本美津子氏、Abdullah Aldawood氏、高野直人氏、我妻三佳氏、Tracy Fullerton氏、岩本信之氏、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。

⑫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。

⑬取締役会全体の実効性についての分析評価

2024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(2024年3月期:16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(10名中9名が100%、1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。

2024年3月期において監査等委員会を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)	2024年3月期監査等委員会出席状況
岩本 信之 (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)	95.2%(20回/21回)

2024年3月期の監査等委員会において具体的に検討した内容は、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。

岩本信之氏は、経営者としての財務・会計を含む豊富な経験と幅広い見識に基づき、当社監査等委員である社外取締役として、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内部監査の状況等

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

18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：原科 博文
（継続監査年数3年）

指定有限責任社員 業務執行社員：倉持 太郎
（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 7名、その他 37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

ESG (環境・社会・ガバナンス)

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
当社	59百万円	1百万円	56百万円	1百万円
連結子会社	75百万円	－百万円	80百万円	－百万円
計	135百万円	1百万円	136百万円	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	11百万円	－百万円	2百万円
連結子会社	162百万円	53百万円	157百万円	69百万円
計	162百万円	65百万円	157百万円	72百万円

当社における前連結会計年度の非監査業務に基づく報酬は、税務助言業務であります。当連結会計年度は社内規定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. 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、構成員の過半数を独立社外取締役、委員長を独立社外取締役とする報酬・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、代表取締役社長については、それぞれ同程度の割合（ただし、業績連動報酬（金銭）は、業績により変動）とし、その他の業務執行取締役については、業績・担当業務における成果等により個別に割合を設定する。なお、子会社の取締役等を兼務する者は、当該子会社から報酬等を受け取る場合がある。
- 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、居住地等により個別に割合を設定する。
- 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、代表取締役社長については、全社業績部分及び個人業績部分で構成し、報酬・指名委員会で予め定めた基準に基づき算定する。全社業績部分については、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、基準額からの増減度合いに応じて定めた倍率を全社業績部分に係る基準報酬額に乗じて算定し、それに対して、競合企業群における相対的な成長度合いに応じて定めた

係数に乗じて決定する。個人業績部分については、代表取締役社長の成果を報酬・指名委員会が評価し、その結果に応じて定めた倍率を個人業績部分に係る基準報酬額に乗じて決定する。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。

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	譲渡制限付株式報酬	
取締役(監査等委員を除く。) (うち社外取締役)	505百万円 (51百万円)	239百万円 (42百万円)	136百万円 (-百万円)	129百万円 (9百万円)	9名 (5名)
取締役(監査等委員) (うち社外取締役)	48百万円 (48百万円)	48百万円 (48百万円)	-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)	553百万円 (99百万円)	287百万円 (90百万円)	136百万円 (-百万円)	129百万円 (9百万円)	12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、2022年6月23日開催の第42回定時株主総会において年額1,200百万円以内(うち社外取締役分は年額96百万円以内)、また、取締役(監査等委員である取締役を除く。)の譲渡制限付株式としての報酬等の限度額は、2022年6月23日開催の第42回定時株主総会において年額800百万円以内(うち社外取締役分は年額64百万円以内)と決議いただいております。なお、第42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、10名(うち社外取締役は6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80百万円以内と決議いただいております。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 上記には、2023年6月23日開催の第43回定時株主総会終結の時をもって退任した監査等委員でない取締役3名を含んでおります。

※4 当社は、2008年6月21日開催の第28回定時株主総会終結の時をもって取締役及び監査役の役員退職慰労金制度を廃止し、同株主総会終結後引き続いて在任する取締役及び監査役に対しては、役員退職慰労金制度廃止までの在任期間に対応する役員退職慰労金を各氏の退任時に贈呈することを決議いただいております。これに基づき、上記報酬等の額のほか、当事業年度中に退任した監査等委員でない取締役1名に対して7百万円の役員退職慰労金を支給しております。

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	譲渡制限付株式報酬
桐生 隆司	298百万円	取締役	当社	82百万円	116百万円	100百万円

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

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	5銘柄	387百万円
非上場株式以外の株式	1銘柄	470百万円

(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、業務提携等の概要、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	株式数		
	貸借対照表計上額	貸借対照表計上額		
株式会社gumi	1,180,000株	1,180,000株	①モバイルオンラインゲーム及びブロックチェーンゲームの開発・配信に係る提携 ②ブロックチェーンゲーム専用プラットフォームの 設立検討に向けた提携 ③Web3.0領域のネットワークの相互活用による 提携を企図	無
	470百万円	896百万円		

※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。

b. 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	69百万円	2銘柄	68百万円

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	56百万円 (-百万円)

※1 非上場株式については、市場価格がないことから、「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活動の基本原則は次のとおりです。

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、主に代表取締役社長が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、適宜実施し、主に代表取締役社長が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。

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、株主総会概要(質疑内容等)、議決権行使結果などを掲載しております。

役員一覧

2024年7月31日現在

取締役



代表取締役社長

桐生 隆司

所有株式数 39,659株



取締役

北瀬 佳範

所有株式数 6,193株



取締役

三宅 有

所有株式数 16,443株



取締役*

小川 正人

所有株式数 2,132株



取締役*

岡本 美津子

所有株式数 2,132株



取締役*

Abdullah Aldawood



取締役*

高野 直人

所有株式数 1,583株



取締役*

我妻 三佳

所有株式数 663株



取締役*

Tracy Fullerton



取締役(常勤監査等委員)*

岩本 信之



取締役(監査等委員)*

豊島 忠夫



取締役(監査等委員)*

進士 肇

名誉会長

福嶋 康博

* 会社法第2条第15号に定める社外取締役です。

役員一覧

取締役のスキルマトリックス

氏 名	当社における 地位	企業経営・ グローバル 経営	メディア エンタテイン メント	IT・ テクノロジー	法務・ リスク マネジメント	財務・ 会計	組織・ 人材開発
桐生 隆司	代表取締役社長	●	●			●	●
北瀬 佳範	取締役	●	●				●
三宅 有	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	●	●	●		●	
高野 直人	社外取締役	●				●	●
我妻 三佳	社外取締役			●	●		●
Tracy Fullerton	社外取締役	●	●	●			●
岩本 信之	社外取締役 (常勤監査等委員)	●				●	●
豊島 忠夫	社外取締役 (監査等委員)				●	●	
進士 肇	社外取締役 (監査等委員)				●	●	

新任役員メッセージ



取締役
我妻 三佳

卓越したストーリーと独特の世界観を、先進的なテクノロジーを駆使して優れたコンテンツに仕上げ、世界中の多くのファンをワクワクさせているスクウェア・エニックス・グループの事業は、長年にわたってコンピューター業界に身を置いてきた私にとっては、テクノロジーとエンターテインメントの融合という意味で特に興味深く、機会があればより深く関わってみたいと以前から思っていました。この度スクウェア・エニックス・ホールディングスの社外取締役として経営に携わる機会をいただいたことは、大変光栄なことであり、嬉しく思っております。

現在日本は、先進国であっても経済環境的には厳しい状況にあり、社会的にも諸課題を抱えています。不確実性が増す中、日本が持つ文化・歴史・芸術を包含したコンテンツの世界への発信は、単なる日本経済への貢献だけにとどまらず、世界中の多くの人々の人生がより豊かなものとなる一助として、また日本が世界の中で一目置かれる存在であり続けるうえでも、重要な役割を担っています。

また昨今の生成AI等のテクノロジーの急速な発展は、今後のコンテンツビジネスの展開にさらなる課題をもたらす可能性も出てきておりますが、そのような難しい状況にあってもスクウェア・エニックス・グループの事業活動がさらなる発展を遂げられるよう、私自身のテクノロジー業界での知識・経験や多くの事業会社との関わりの中で得た多様な視点を活かして、様々なバックグラウンドを持つ他の役員の皆様と共にしっかり貢献してまいりたいと考えております。

どうぞよろしくお願いいたします。



取締役
Tracy Fullerton

原作の「ファイナルファンタジーVII」をプレイした時に、ストーリーの奥深さとクオリティの高さに圧倒され、感動したことは今でも忘れられません。それから長い年月が経ちましたが、私たちには、これまで以上にお客様が夢中になれる物語、そしてインタラクティブで美しい作品を届けることができる無限の可能性があります。スクウェア・エニックス・グループは、新たなコンテンツによるイノベーションを創出するとともに、魅力的な既存IPを活用することにより新たな価値を生み出すことも模索し続けています。そして、ゲームメディアならではの面白さと深い感情表現を追求する姿勢は、スクウェア・エニックスが擁する制作や技術チームの確固たる強みであるといえます。

これらのチームが今後いかにこのメディアを革新し続け、インタラクティブなストーリー性のある世界観が構築された新たなプラットフォームに、ゲーム性と物語の可能性をどのように広げられるのか、非常に楽しみです。スクウェア・エニックス・グループは、ゲームを新たな高みへと引き上げ、その強固な基盤を活かして未来に向けて進化させるポテンシャルを持っていると思っています。

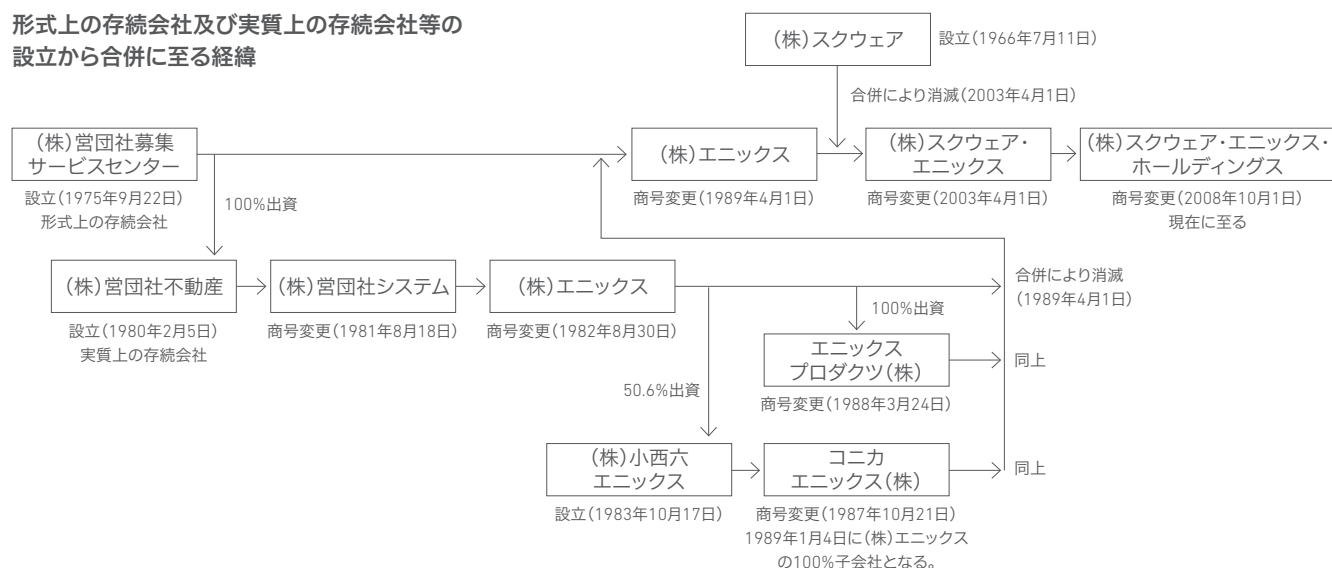
最後になりますが、こうしたイノベーションが創造的かつ事業としても成功を収め、スクウェア・エニックス・グループが市場を席巻するリーディングカンパニーとして、一層の成長を遂げられるよう、全力でサポートしていきます。急速に変化する今日のメディア・エンターテインメント業界においては、さまざまな課題に直面することもあるでしょう。そのような状況下でも、個々の力を活かし、スクウェア・エニックス・グループの象徴となるような新たなコンテンツを創出し、それらの課題に対処できる力があると信じています。

新任の社外取締役として、この挑戦の一翼を担えることを光栄に思います。

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)
1981年 8月	商号を株式会社営団社システムに変更
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、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)
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)
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
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
1999年 8月	当社株式が東京証券取引所市場第一部に上場
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
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
2018年 6月	監査等委員会設置会社に移行
2022年 4月	東京証券取引所の市場区分の見直しにより、東京証券取引所の市場第一部からプライム市場に移行
2022年 8月	CRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP.等を売却

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

2024年8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：4,770名(2024年3月31日時点)
(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	85百万円	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% (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
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	10百万人民币元	— [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	454百万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

2024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: 25,947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	19.69
2	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	16,231	13.53
3	株式会社福嶋企画	6,763	5.63
4	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	5.37
5	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	4.46
6	株式会社日本カストディ銀行(信託口)	5,326	4.44
7	STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103 (常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	2,176	1.81
8	JPモルガン証券株式会社	2,165	1.80
9	BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC) (常任代理人 株式会社三菱UFJ銀行)	1,793	1.49
10	STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234 (常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)	1,621	1.35

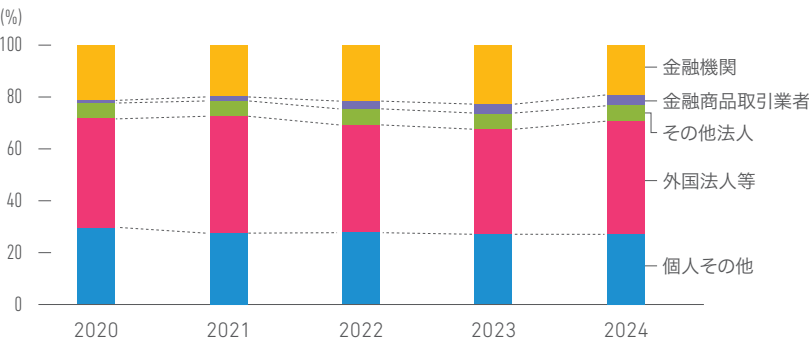
(注) 1. 当社は、自己株式2,570,719株を保有していますが、上記大株主からは除外しています。
2. 持株比率は自己株式(2,570,719株)を控除して計算しています。

株式のメモ

- 事業年度
4月1日～翌年3月31日
- 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
- お問合せ先・郵便物送付先
〒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
TEL. 0120-232-711(通話料無料)
- 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)



	2020		2021		2022		2023		2024	
金融機関	26,065	(21.3%)	24,395	(19.9%)	26,224	(21.4%)	27,929	(22.8%)	23,402	(19.1%)
金融商品取引業者	1,076	(0.9%)	1,951	(1.6%)	4,000	(3.3%)	4,600	(3.7%)	5,178	(4.2%)
その他法人	7,352	(6.0%)	7,272	(5.9%)	7,310	(6.0%)	7,211	(5.9%)	7,223	(5.9%)
外国法人等	52,087	(42.5%)	55,273	(45.1%)	51,033	(41.6%)	49,687	(40.6%)	53,512	(43.7%)
個人その他	35,948	(29.3%)	33,638	(27.5%)	33,962	(27.7%)	33,101	(27.0%)	33,215	(27.1%)
合計	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)	122,531	(100.0%)

SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.

www.hd.square-enix.com/



Printed in Japan