

**SQUARE ENIX**

2016  
ANNUAL REPORT

2016年3月期 アニュアルレポート

# 企業理念

## 最高の「物語」を提供することで、世界中の人々の幸福に貢献する。

企業理念とは、私共の目的、当社の存在意義のことです。

お客様皆様には、それぞれの幸福の形があります。

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

## 経営指針

企業理念を実行する上で重視する経営の価値観、グループ・メンバーの価値基準です。

私共は、以下の項目に留意しながら使命を全うします。

### 1. プロフェッショナリズム

最高の仕事をするために、全員がプロ根性を徹底すること。

自らの判断で行動し、不断の研鑽を喜びとし、決して妥協せず、真摯であり続けること。

誇りを規律とする企業文化でありたいと思っています。

### 2. 創造性、革新性

新たな価値を生み出すために、常に問い直してみる。

それは、創造的か。それは、革新的か。

凡庸な思いでは凡庸な結果しか出ません。

現状に安住し、時代に埋没してしまわないためにも、油断を断つ基準として、自らに問い続けます。

### 3. 調和

全ての物事は単独で成立することなく、他と関連し合いながら全体のシステムを作り上げています。

また、物事、道理にしき落ちません。刻々と変化する状況を的確に捉え、流れに逆らうのではなく、流れを活かす行動が肝要です。変化していく「系」の中で、いかに調和し役割を全うするかを模索し続けます。

個々人に引き直せば、仲間に敬意を持ち、役割分担を自覚し、チームワークを重視することで最高のパフォーマンスを追求します。

会社組織の視点で言えば、お客様、株主様、お取引先様、従業員、等々の全てのステークホルダーの方々にご満足いただけるように、最適なバランスに留意します。

事業主体としては、産業全体の「系」の中でどのような機能を担うべきかを熟考し、全体として共存共栄となるよう行動していきます。

社会の構成員としては、法を遵守し、地域貢献、環境保全等、市民としての義務も果たしていきます。

## CONTENTS

01 財務ハイライト

02 株主の皆様へ

11 役員

12 特集：ENTERTAINMENT THAT INSPIRES

18 事業の概況

22 コーポレート・ガバナンスの状況等

26 財務セクション

66 会社データ

67 株式データ

#### 見直しに関する注意事項

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

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

# 財務ハイライト

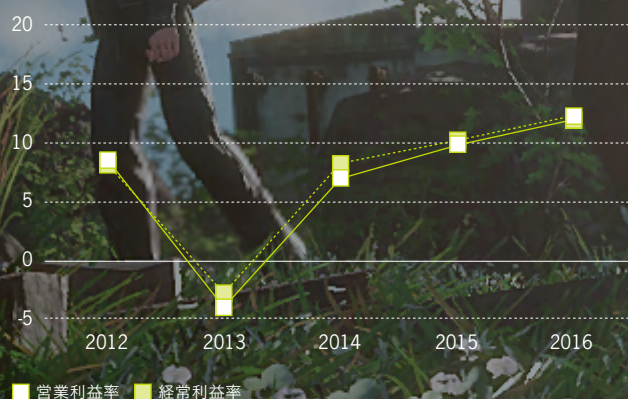
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社

3月31日に終了した事業年度

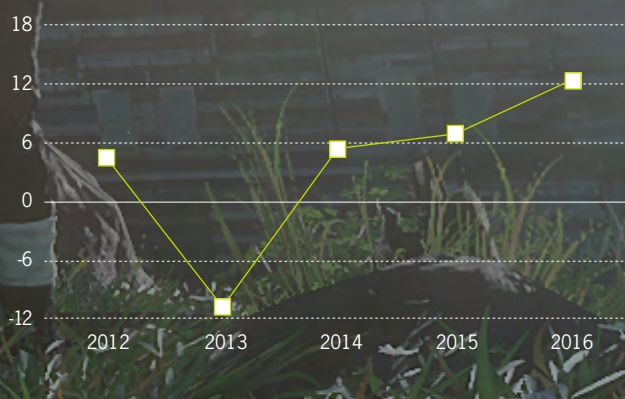
					百万円	千米ドル
	2012	2013	2014	2015	2016	2016
<b>年間</b>						
売上高	¥ 127,896	¥ 147,981	¥ 155,023	¥ 167,891	¥ 214,101	\$1,900,081
営業利益(又は営業損失)	10,713	△6,081	10,543	16,426	26,018	230,905
経常利益(又は経常損失)	10,297	△4,378	12,534	16,984	25,322	224,726
親会社株主に帰属する当期純利益 (又は親会社株主に帰属する当期純損失)	6,060	△13,714	6,598	9,831	19,884	176,467
<b>期末現在</b>						
総資産	¥ 213,981	¥ 202,509	¥ 216,617	¥ 211,938	¥ 232,731	\$2,065,422
純資産	137,297	121,636	127,676	155,314	168,783	1,497,903
					円	米ドル
<b>1株当たり金額</b>						
当期純利益(又は当期純損失)	¥ 52.66	¥△119.19	¥ 57.28	¥ 84.34	¥ 163.04	\$ 1.45
純資産	1,177.87	1,043.62	1,095.78	1,267.24	1,376.93	12.22
					%	
<b>主要経営指標</b>						
営業利益率	8.4%	△4.1%	6.8%	9.8%	12.2%	
経常利益率	8.0	△2.9	8.1	10.1	11.8	
自己資本当期純利益率	4.5	△10.7	5.4	7.0	12.3	
自己資本比率	63.3	59.3	58.3	72.9	72.2	

米ドルの表示は、便宜上2016年3月31日現在の為替レート1米ドル=112.68円を使用して換算しています。

営業利益率/経常利益率(%)



自己資本当期純利益率(%)





代表取締役社長  
松田 洋祐

平素より当社グループの経営にご理解・ご支援をいただき、誠にありがとうございます。おかげさまで、2016年3月期は、社長就任以来取り組んできた構造改革とコンテンツ投資が徐々に結実し、売上高と親会社株主に帰属する当期純利益が過去最高を更新するとともに、今後のさらなる飛躍に向けて新たな取り組みを開始した一年となりました。以下に各事業セグメントにおける成果と進捗とともに、今後の戦略・方向性についてご説明申し上げます。

## 各事業の概況

### デジタルエンタテインメント事業

2016年3月期においては、国内におけるスマートデバイス向けのゲームが引き続き大きく伸張し、グループ全体の収益をドライブしました。2016年3月期上期にリリースした「メビウス ファイナルファンタジー」や「キングダム ハーツ アンチェインド キー」など、主力IP (Intellectual Property: 知的財産) を活用した新規タイトルが年度を通して好調でした。下期にリリースした「星のドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」や「グリムノーツ」は、立ち上がりから非常に好調でした。これら新タイトルの積み上げにより、スマートデバイス向けゲーム売上高のデジタルエンタテインメント事業全体に占める割合は、2015年3月期より拡大しております。国内スマートフォン向けゲーム市場は、成長の鈍化と競争の激化が言われておりますが、常に新しいゲーム体験を提供することで、新たなタイトルが成果を得られるマーケットであること変わりなく、新しいタイトルが売上ランキングの上位に入ることも多々生じています。デバイスが急速に進化し、ユーザーの選択眼がますます厳しくなる中、いかに新しいゲーム体験を提供するかが勝負の鍵となる、ゲームコンテンツの真価が問われるマーケットになってきたと言えます。当社としましては、ビッグフランチャイズを活かしたもののから全くの新規IPまで、様々なゲームスタイルのタイトルを投入することで、一層の成長を狙ってゆきます。

HD (High-Definition: ハイディフィニション) ゲームにつきましては、2016年3月期は、様々なタイトルを提供いたしました。「Rise of the Tomb Raider」、「JUST CAUSE 3」、「HITMAN」、「ドラゴン



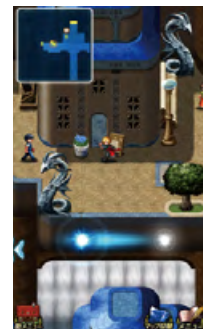
メビウス  
ファイナルファンタジー  
©2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.



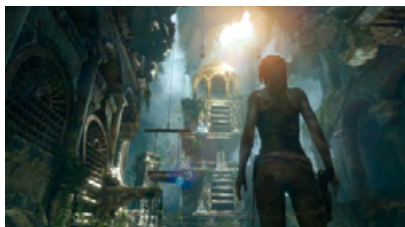
キングダム ハーツ アンチェインド キー  
©Disney  
Developed by SQUARE ENIX



星のドラゴンクエスト  
©2015, 2016 ARMOR PROJECT/  
BIRD STUDIO/SQUARE ENIX  
All Rights Reserved.



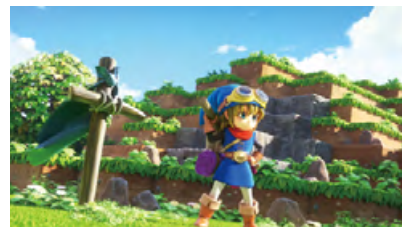
ファイナルファンタジー  
ブレイブエクスヴィアス  
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
Developed by Alim Co., Ltd.  
Illustration/ ©2014, 2015  
YOSHITAKA AMANO



Rise of the Tomb Raider  
Tomb Raider ©2016 Square Enix Ltd.



JUST CAUSE 3  
Just Cause 3 ©2015, 2016 Square Enix Ltd. All rights reserved.  
Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd.  
Just Cause 3 and the Just Cause 3 logo are trademarks of  
Square Enix Ltd.



ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ  
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/  
SQUARE ENIX All Rights Reserved.  
©SUGIYAMA KOBO

クエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ、「いけにえと雪のセツナ」など、欧米スタジオのビッグタイトルシリーズ最新作や、「ドラゴンクエスト」シリーズの新しい遊びを提供するもの、ターンベースのJRPG(Japanese Role Playing Game:日本スタイルのロールプレイングゲーム)を最新のテイストで蘇らせた新規IPの開発など、当社グループのゲームポートフォリオをより豊かにする作品を投入してまいりました。

HDゲームは、当社グループのコンテンツポートフォリオの中核に位置するもので、ここへの継続的な投資が最新技術の獲得、ブランド価値の増大等、様々な面で当社グループの企業価値向上につながるものと考えております。またHDゲームによりもたらされるIPアセットを多面的に活用することにより、さらなる収益機会を得ることができることから、HDゲーム開発投資を継続的に行ってゆくことが重要であると考え次第です。

MMO(Massively Multiplayer Online: 多人数同時参加型オンラインゲーム)の分野におきましては、引き続き「ドラゴンクエストX」と「ファイナルファンタジーXIV」が収益の安定化に寄与しております。2016年3月期におきましては、両タイトルとも拡張ディスクの販売を行い、新たなコンテンツ投入を行いました。MMOビジネスにおいては、プレイヤーの維持が重要な収益指標となりますが、この拡張ディスク投入は、既存プレイヤーの維持のみならず、回帰プレイヤーや新規プレイヤーの獲得に大きく貢献しました。2017年3月期は、こういった拡張ディスクの販売を計画してはおりませんが、引き続きお客様にご満足いただける運営に努めて、プレイヤーの維持向上に努めてまいります。

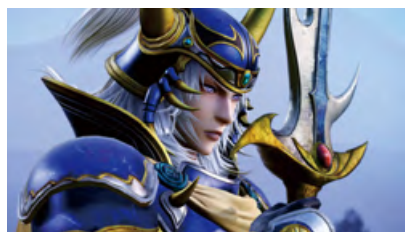
## アミューズメント事業

店舗運営においては、年度ベースで既存店前年同期比100%を上回り、好調を維持しました。インバウンド需要は引き続き強く、特にアジアのお客様の来店が収益拡大に寄与しております。また2015年に導入した電子マネー決済サービスは、お客様の利便性向上に大きく貢献し、導入店舗においては大きな成果となっております。また、ゲーム機開発においても、「ディシディア ファイナルファンタジー」の投入などで大きく話題をさらいました。



2017年3月期は、消費税増税は先送りが決定されましたが、英国のEU離脱問題により世界的な経済状況が不透明さを増し、為替相場も従来の円安から一転、円高基調になってきており、インバウンド需要も見通しが難しくなっています。このような中、引き続き筋肉質な店舗運営に努めてお客様にご満足いただけるサービスを行うことにより、収益貢献してまいります。

ヴァーチャルな時代にごソリアル空間が意味を持ちます。従来の延長線上にない新しいリアル体験を創出することにより、「イマドキ」のアミューズメントを実現することが必要です。それにより当社グループのコンテンツポートフォリオがより一層豊かになる、そのようなアミューズメント事業を目指してゆきます。



ディシディア ファイナルファンタジー  
©2015, 2016 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



## 出版事業

2016年3月期は、前年同期比で減収減益となりました。2015年3月期はアニメ化作品が収益を大きく牽引しましたが、2016年3月期は、その反動減により減収減益となりました。アニメ化によるコミック拡販というメディアミックス戦略は有効であることから今後も継続してゆきますが、アニメ化作品の端境期にあたる2016年3月期と2017年3月期は「仕込み」の年であり、それが結実するには、今なお少し時間が必要です。そのような中、アニメ化作品によらない収益ベースを打ち立てて、一定以上の利益水準を維持できたのは、大きな成果とみております。良質な作品を発掘し、それを大きく育てるという基本的なサイクルを再度徹底し、2018年3月期以降の飛躍を目指してゆきます。



また、出版事業は、新たなIPの畑です。常に新しい作品を発掘し、世に問うことのできる、有力なIPプラットフォームであります。ここから生まれる新しいIPをどう展開してゆくかが戦略上非常に重要な論点となります。漫画コンテンツのデジタル化はどんどん進展しておりますし、またアニメ化作品は海外、特にアジア諸国での人気が高く、ライセンスの引き合いが多く来ております。2016年3月期は、中国の有力ゲームパブリッシャーであるNetEase社に対してライセンスを行い、中国国内において当社グループの漫画コンテンツのデジタル配信を開始しました。中国における漫画コンテンツの人気は高く、その中でも当社作品は高い評価をいただいております。配信を通じて認知を一層上げることにより、将来的なゲーム展開等を通じて大きく収益化してゆきたいと考えております。

このように、出版事業は従来のペーパーメディアにとどまらず、デジタル化することにより国境を越えた大きなコンテンツビジネス展開が期待できる有望な事業です。そのような視点でこの事業を評価し、成長の重要なドライバーとなるように育ててゆきたいと考えております。

### **ライツ・プロパティ等事業**

ライツ・プロパティ等事業は、2016年3月期においても安定的に推移しました。ライツ・プロパティ等事業は、オリジナルプロダクトに対して補完的に機能し、そのブランド価値をより一層高める意味で重要な事業です。もちろん、一部では他社著作権のプロダクトも扱っておりますが、それも、二次著作物を制作する当社グループの能力を評価いただいております。その制作能力の一層の向上にも大きく寄与しております。2017年3月期以降もオリジナルコンテンツをより豊かにし、お客様の様々なニーズに応えられる商品ラインナップの充実に努めてまいります。



## ▶ これからの事業 展開について

当社グループを取り巻く事業環境は日々大きく動いております。しかしながら、私どもが追求すべきものは、常に唯一「世界中のお客様への最高のコンテンツ体験の提供」であります。それこそがまさに当社グループの社会における存在意義であり、企業価値そのものであります。不断に変化する事業環境の中でそれを柔軟に実現してゆくことこそが、株主の皆様より私ども経営陣に対して負託された義務であります。このような認識のもと、今後の事業展開のテーマとして、①スマートデバイス向け有料ゲーム提供の強化、②VR(Virtual Reality: 仮想現実) / AR(Augmented Reality: 拡張現実)への取り組み、③新興市場(特にインド、中東、南米市場)への取り組みの本格化を掲げます。

### 1. スマートデバイス向け有料ゲーム提供の強化

現在のスマートデバイス向けゲーム市場では、国内外問わず、基本プレイ無料のいわゆるF2P(Free to Play)型が中心であり、有料の買い切りゲーム(プレミアムゲーム)はほぼゼロに等しい状況です。しかしながら、当社グループは、従来より新作も含めたプレミアムゲームをスマートデバイス向けに継続的に提供しており、グループ全体で見ると相応のレベルの収益となっております。

F2P型のゲームは、大きなダウンロード数に支えられたアクティブプレイヤーの厚い層から得られる課金収益により大変な成長を遂げてきました。開発投資が従来の家庭用ゲーム開発よりも相対的に低く、かつ大きな収益を見込めるとの認識から、多くの事業者が参入してきたわけであります。その結果、市場全体としては大きく成長はしたものの、大変な過当競争となりました。また一方で、スマートデバイスの性能は著しく向上し、かつお客様のF2Pゲームに対する選別眼も厳しくなった結果、かつてのような低開発投資で大きなリターンを得られるマーケットではなくなっております。

ところが、これをプレミアムゲームの視点から見ると、別の景色が広がってきます。初期開発投資という点では、F2Pゲームおよびプレミアムゲームは、携帯ゲーム専用機向けの新作のゲーム開発投資とほぼ同じか、場合によってはそれよりも高くなっており、すでにローリスクの投資ではありません。さらにF2Pゲームの場合、運営開発投資が継続して発生するという点でプレミアムゲームよりもハイリスクとなっております。

F2Pゲームは、基本プレイが無料であることから爆発的なダウンロード数を獲得し、分厚いアクティブユーザーに支えられて大きな収益を獲得することができますが、プレミアムゲームの場合は、初期開発費償却後も長期間にわたってご購入いただけるという利点があります。

もちろん、頻繁に繰り返されるOSのアップデートへの対応やユーザーの皆様にご知っていただくための継続的なマーケティング投資は欠かせませんが、ゲーム専用機が下位互換性の問題から、かつてプレイしたゲームを再度プレイすることが難しかったのに比して、スマートデバイスにおいては、長期にわたって遊びたいゲームがすぐ遊べるという環境が実現します。

また、携帯型ゲーム専用機という視点で見たとき、現在のスマートデバイスは以前に比べて格段にスペックも操作性も向上しており、それは今後もとどまることはないものと思われまます。世界的にみても、

携帯型ゲーム専用機に比べて、スマートデバイスのインストールベースは圧倒的であります。スマホネイティブの世代にとっては、オールインワンのゲーム機として市民権を確立しているものと言えます。

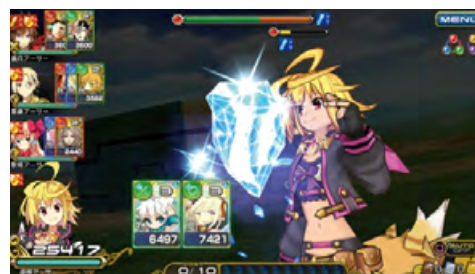
よって、私どもゲームメーカーにとっては、従来の携帯型ゲーム専用機向けに開発していたゲームを汎用型ゲームデバイスとしてのスマートデバイスにこれら専用機に加えて供給するというのは、重要な出口の一つとなりえます。

ゲームデザインの面から見ても、スマートデバイスの操作性は、ターンベース型のRPGやシミュレーション型のRPGなどと親和性が高いと考えております。ターンベース型のRPGは一つのスタイル・様式であり、決して古いものではないと考えております。こういったRPGの開発は、従来より当社グループの得意とする分野であります。

携帯型ゲーム専用機に加えて、こうしたスマートデバイス向けにRPGの新作を投入することにより、プレミアムゲーム市場を開拓して、F2Pゲームに並ぶ一つの柱としたいと考えております。そうすることで、広い意味での携帯型ゲーム市場をより豊かにし、お客様のニーズに広くお応えできるものにしてゆきたいと考えております。



スクールガールストライカーズ  
©2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



乖離性ミリオンアーサー  
©2014-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

## 2. VR/AR

今年にはVR元年と呼ばれて、VR機やその関連機器、VRコンテンツがいよいよ本格的に発売となりました。当社グループもこの分野には大変な関心を有しており、すでに一部のプロジェクトにおいてVRコンテンツの開発を進めております。一方で、VRは体験しないとその面白さがわからないということから、現在はメーカーやディベロッパーといったサプライサイドが主導する状況にあります。機器本体も含めて、現在のユーザーの初期投資負担は決して軽いものではないものの、その体験はまだまだかつてない驚きをもたらすものでありますし、またゲームにとどまらない様々な分野での応用可能性があることから、VRは大きなマーケットとなるであろうと考えております。

VR/ARを有効に活用することで、当社グループのコンテンツ資産はより豊かになりますし、またVR/AR固有のコンテンツ開発も行ってゆく計画であります。当社グループのコンテンツ提供は、家庭用ゲーム機やスマートデバイスにとどまらず、アミューズメントや出版物、フィギュア等の有体物など多岐にわ

たっております。こういったコンテンツ群に対してVR/ARという新しい技術を導入することで、こういった化学反応が生じるか、クリエイターの力が大いに発揮されることを期待したいところであります。

またVR/ARと一口に言っても様々なものがあり得ますが、当社としては、やはり他社とは違う当社グループらしさを活かしたコンテンツの提供を行うべきであると考えております。今後のHDゲーム機においては、「VRモード」が標準機能として要求されるでありましょう。HDゲームをVRコンテンツ化することにより、より没入感のある新しいゲーム体験が得られます。そしてその分野こそ当社グループの強みが一層活きる分野であると考えております。

またVR/ARに加えてAI(Artificial Intelligence: 人工知能)の分野でも様々なイノベーションが起こっております。先進的な研究成果をゲームAIに活かすとともに、エンタテインメント分野で培ってきたゲームAIがロボット開発等に応用されることも期待したいと考えております。ロボットがB to BからB to Cに広がってくる際には、エンタテインメント性が必ず求められると考えております。そういった分野ではゲームAIの技術・知見が活きる可能性があります。エンタテインメントの視点からロボットAI技術に関わる可能性を模索してゆきたいと考えております。

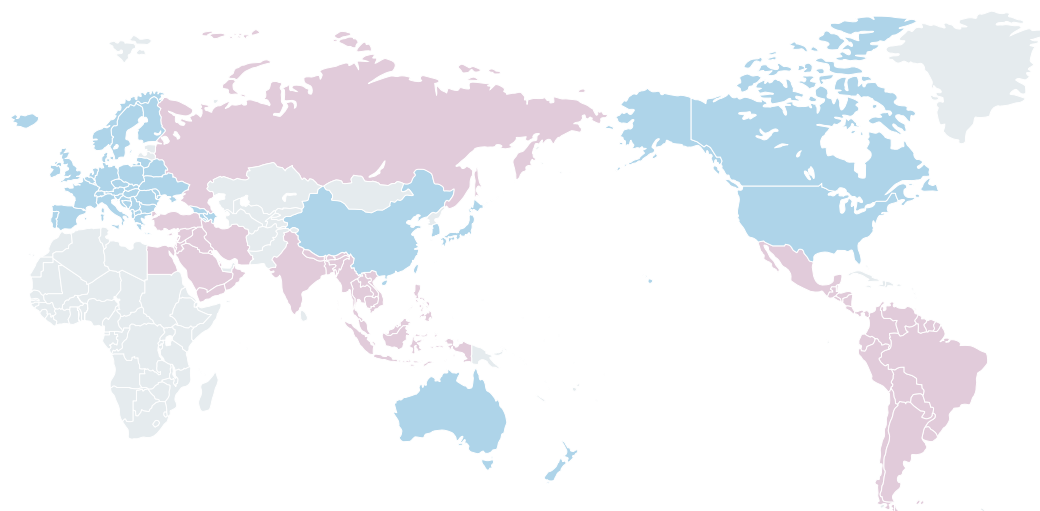
### 3. 新興市場開拓

数年来、新興市場開拓を掲げてまいりましたが、残念ながら、まだ十分な成果が出せておりません。その間も新興市場は着実に成長しており、当社グループの成長戦略においてこれらのマーケットの成長を取り込むことが重要なテーマの一つであることは論を俟ちません。

中国は、ゲーム、特にオンライン・モバイルの先進国であり、日本、欧米と並ぶ主要なマーケットです。

#### デジタルエンタテインメント事業海外展開

- 今後、開拓を狙う新興市場
- 既に事業活動を行っている市場



## 株主の皆様へ

コンテンツ事業の展開については現地企業とのパートナーシップを通じて行うのが有効であると考えており、今後も主要なプレイヤーとの協業により中国市場での展開を行ってまいります。

中東、南米(特にメキシコ、ブラジル)は、消費市場として急成長しております。こういった国々へのゲーム供給に当たっては、言語ローカライズは必須です。これまでの当社グループの言語ローカライズは、いわゆるEFIGS(英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語)を中心としておりましたが、これからは人口の多い言語という点から、中国語(簡体字)、アラビア語、ポルトガル語も必須であると考えております。

当社グループの欧米スタジオは従前より多言語展開しておりますが、日本スタジオのタイトル群についても、こういった人口の多い言語のローカライズを常時行える体制を早急に整備すべきと考えて対応している次第であります。世界戦略タイトルを言語ローカライズすることにより現地でのプレゼンスをあげてゆくことで、新興市場攻略の足掛かりにしたいと考えております。

以上、2016年3月期の事業実績と2017年3月期以降の展望について述べてまいりました。2016年3月期は、売上が初めて2,000億円を超え、親会社株主に帰属する当期純利益も過去最高となりましたが、今後、上述の施策を鋭意実施することにより、さらなる売上・利益成長を目指してまいります。

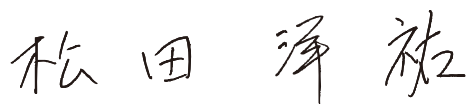
また、株主の皆様への利益還元方針につきましては、連結配当性向30%を目途に、投資と分配のバランスを考慮しながら配当を中心に還元施策を実施してまいります。

VR/ARやAI等、新しい投資機会、事業機会が次々と現れております。そういった機会を逃さず将来の成長に資する投資をタイムリーに行うことが重要と考えている次第であります。

株主の皆様の変わらぬご支援をお願い申し上げます。

代表取締役社長

松田 洋祐



# 役員

2016年6月24日現在

## 取締役



代表取締役社長  
松田 洋祐



取締役  
フリリップ ティモ ロジャース



取締役  
本多 圭司



取締役  
千田 幸信



取締役<sup>\*1</sup>  
山村 幸広



取締役<sup>\*1</sup>  
西浦 裕二

## 監査役

常勤監査役<sup>\*2</sup>  
小林 諒一

監査役<sup>\*2</sup>  
松田 隆次

監査役<sup>\*2</sup>  
富山 正次

## 名誉会長

福嶋 康博

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

\*2 監査役 小林諒一、松田隆次及び富山正次は、会社法第2条第16号に定める社外監査役です。

お客様を魅了するエンタテインメントコンテンツの提供

# ENTERTAINMENT THAT INSPIRES

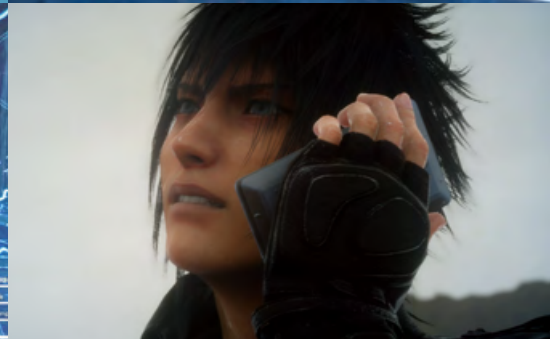
## FINAL FANTASY

### 「ファイナルファンタジー」シリーズ

「ファイナルファンタジー」シリーズは、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ます。1987年の第1作発売以来、全世界で累計1億1,500万本以上の出荷を達成しています。シリーズ最新作『ファイナルファンタジーXV』は、シリーズ最多となる12言語に対応し、また、フルCG映像作品、アニメ、スマートフォン向けゲームの展開も行っています。



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

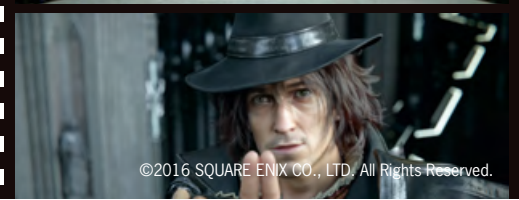
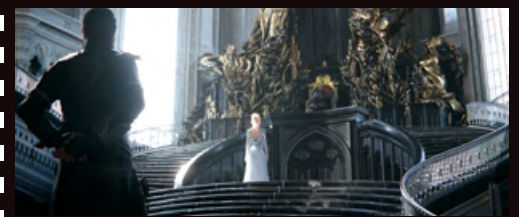




©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



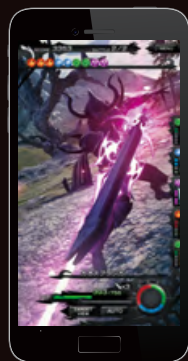
©2010 - 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



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



©2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by CROOZ, Inc.



©2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Alim Co., Ltd. Illustration/ ©2014, 2015 YOSHITAKA AMANO

お客様を魅了するエンタテインメントコンテンツの提供

# ENTERTAINMENT THAT INSPIRES

## DRAGON QUEST

### 「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、80を超えるタイトルが発売され、全世界で累計6,800万本以上(パッケージゲーム)を出荷す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。

DRAGON QUEST  
30  
ANNIVERSARY

PlayStation®4版

ニンテンドー3DS™版 上画面

ドラゴンクエストXI  
過ぎ去りし時を求めて



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

ニンテンドー3DS™版 下画面



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







©2012-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/  
SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2015, 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/  
SQUARE ENIX All Rights Reserved.  
Developed by ZENER WORKS inc.



©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/  
SQUARE ENIX All Rights Reserved.  
©SUGIYAMA KOBO



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



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

# 星のドラゴンクエスト



©2015, 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/  
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

## 30 DRAGON QUEST 30周年記念

### ドラゴンクエスト 30年の歩み

1986  
ドラゴンクエスト

記念すべきシリーズ1作目

1987  
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

パーティ制の採用

1988  
ドラゴンクエストIII  
そして伝説へ…

爆発的人気で社会現象へ  
転職システムの導入

1990  
ドラゴンクエストIV  
導かれし者たち

AIによる戦闘システムの導入

1992  
ドラゴンクエストV  
天空の花嫁

倒したモンスターが仲間になる

1995  
ドラゴンクエストVI  
幻の大地

「天空三部作」の最終作

2000  
ドラゴンクエストVII  
エデンの戦士たち

3Dマップの導入

2004  
ドラゴンクエストVIII  
空と海と大地と呪われし姫君

フルポリゴンで3Dの世界を表現

2009  
ドラゴンクエストIX  
星空の守り人

すれちがい通信がブーム

2012  
ドラゴンクエストX  
目覚めし五つの種族 オンライン

シリーズ初のオンラインゲーム

次回作  
ドラゴンクエストXI  
過ぎ去りし時を求めて

パッケージゲーム  
全世界累計出荷本数  
**6,800万本以上**

(2016年3月31日現在)

お客様を魅了するエンタテインメントコンテンツの提供

# ENTERTAINMENT THAT INSPIRES

## DEUS EX MANKIND DIVIDED™

### デウスエクス

「DEUS EX: MANKIND DIVIDED」は、2000年に発売され、数百万本の売上を誇る人気TVゲームシリーズの最新作であり、非常に高い評価をいただいた「DEUS EX: HUMAN REVOLUTION」の続編です。

「DEUS EX: MANKIND DIVIDED」は、シリーズの特徴であるシナリオ選択型アクションRPGゲームを踏襲しており、プレイヤーを魅了します。

時は2029年。オーギュメンテーション(改造)された人間達が蔑まれ、隔絶されている社会。世界的な陰謀を解き明かすため、最新鋭の武器とオーギュメンテーションで武装したエリート諜報エージェント、Adam Jensenの戦いが再び始まります。

本作は2016年8月に欧米で発売されました。なお、日本での発売日は2017年初頭を予定しています。

Deus Ex: Mankind Divided ©2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal.

Deus Ex: Mankind Divided, Eidos-Montréal, and the Eidos-Montréal logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd.

## HITMAN™

### ヒットマン

「HITMAN」は、大ヒットゲームシリーズの6作目のタイトルであり、制作会社Io-Interactiveが17年以上の歳月を経てついに到達したシリーズ最高傑作です。

本作は、過去に発売された「HITMAN 2: SILENT ASSASSIN」、  
「HITMAN: BLOOD MONEY」や前作「HITMAN: ABSOLUTION」  
といった極めて評価が高く、商業的に成功を取めたシリーズ作品  
を受け継ぎながら、デジタルエピソード配信を初めて導入して広く  
称賛を浴びました。2016年3月11日に開始された「シーズン1」  
は、年内に完結する予定です。

HITMAN ©2016 Io-Interactive A/S. All rights reserved. IO-INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of Io-Interactive A/S. HITMAN, the HITMAN logo, and the WORLD OF ASSASSINATION are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd.

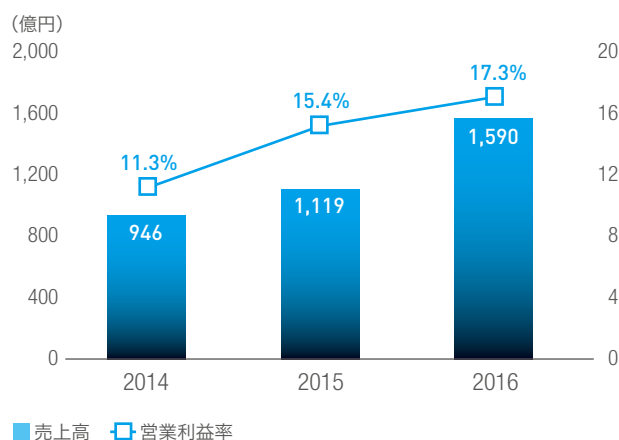


## 事業の概況

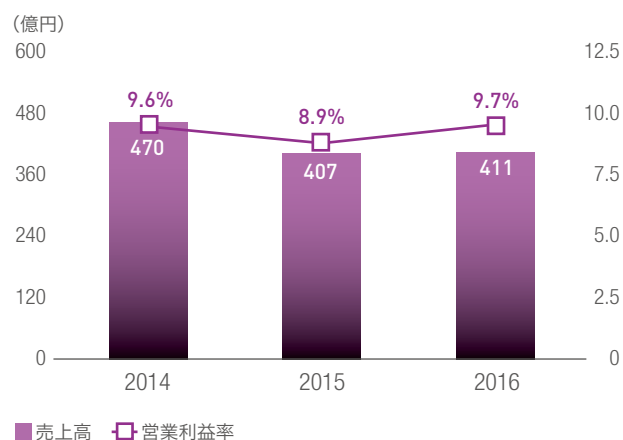
当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当連結会計年度の業績は、売上高は2,141億1百万円(前年同期比27.5%増)、営業利益は260億18百万円(前年同期比58.4%増)、経常利益は253億22百万円(前年同期比49.1%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は198億84百万円(前年同期比102.3%増)となりました。

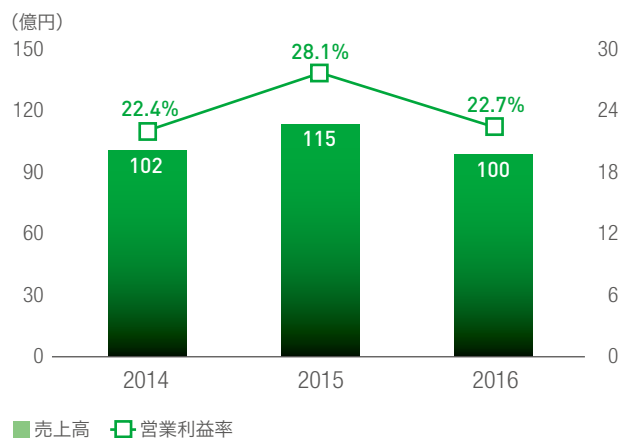
### デジタルエンタテインメント事業



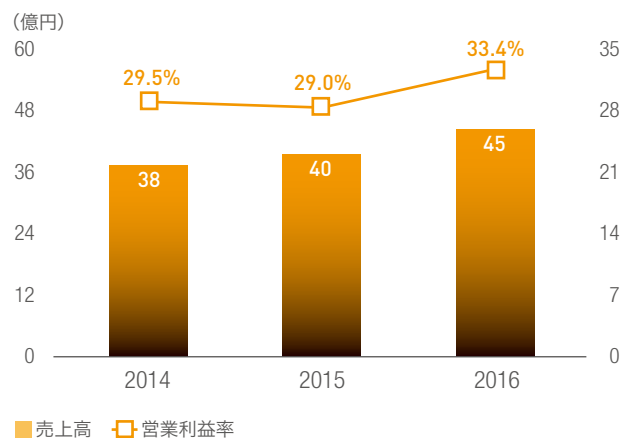
### アミューズメント事業



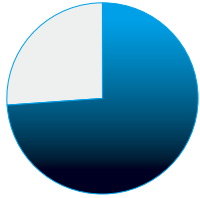
### 出版事業



### 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



2016年3月期売上高構成比

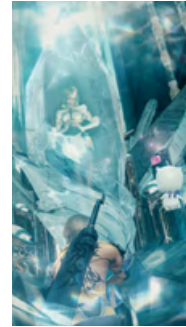
74.1%

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。

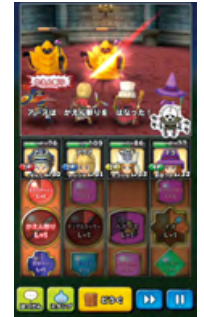
当連結会計年度は、スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいて、従来のタイトル群が好調に推移したことに加えて、「メビウスファイナルファンタジー」、「星のドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス」、「グリムノーツ」などのスマートフォン向け新規ゲームも好調に推移しました。

また、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「JUST CAUSE 3」、「Rise of the Tomb Raider」の発売が堅調であった他、多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム「ファイナルファンタジーXIV」及び「ドラゴンクエストX」の拡張ディスクの販売、運営が好調に推移しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は158,964百万円（前年同期比42.0%増）となり、営業利益は27,456百万円（前年同期比58.9%増）となりました。



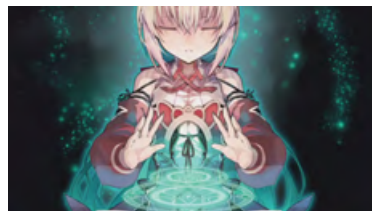
©2015, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©2015, 2016 ARMOR PROJECT/ BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Developed by Alim Co., Ltd.  
Illustration/ ©2014, 2015 YOSHITAKA AMANO



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

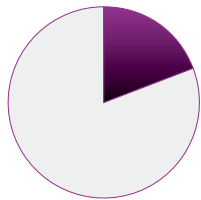


Just Cause 3 ©2015, 2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause 3 logo are trademarks of Square Enix Ltd.



Tomb Raider ©2016 Square Enix Ltd.

## アミューズメント事業



2016年3月期売上高構成比

19.2%

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、「ディシディア ファイナルファンタジー」などのアミューズメント機器の販売が好調であった他、効率的な店舗運営に努め、業績は順調に推移しております。

当事業における当連結会計年度の売上高は41,135百万円(前年同期比1.0%増)となり、営業利益は3,988百万円(前年同期比10.3%増)となりました。



©2015, 2016 KOEI TECMO GAMES/  
SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

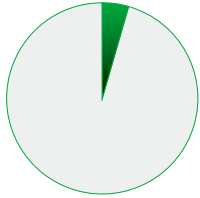


©TAITO CORPORATION 1978, 2016  
ALL RIGHTS RESERVED.



©TAITO CORPORATION 2016  
ALL RIGHTS RESERVED.

## 出版事業



2016年3月期売上高構成比

4.6%

コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

当連結会計年度は、前年度と比較してコミックスの売上が減少しました。

当事業における当連結会計年度の売上高は9,970百万円(前年同期比13.7%減)となり、営業利益は2,267百万円(前年同期比30.0%減)となりました。



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



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



©Yana Toboso/SQUARE ENIX  
©Satsuki Yoshino/SQUARE ENIX



## ライセンス・プロパティ等事業



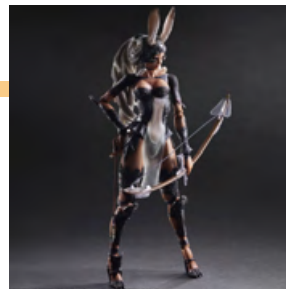
2016年3月期売上高構成比

2.1%

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、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張ディスクの販売に伴い、自社コンテンツのキャラクターグッズの販売が増加した他、サウンドトラック等の販売・許諾を行うとともに、他社の有力コンテンツのキャラクターグッズ化による品揃えの強化や海外展開による収益機会の多様化に努めております。

当事業における当連結会計年度の売上高は4,547百万円(前年同期比13.8%増)となり、営業利益は1,517百万円(前年同期比30.7%増)となりました。



©2006, 2016 SQUARE ENIX CO., LTD.  
All Rights Reserved.  
CHARACTER DESIGN: Akihiko Yoshida



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



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

## 1. コーポレート・ガバナンスの状況

### ①企業統治の体制の概要及び当該体制を採用する理由

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

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

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

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

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

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

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

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

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

内部監査については、監査室（社長直轄組織として設置。現状1名）があり、監査役会及び監査法人と相互に情報を共有しながら、重要性和リスクを考慮し、グループ会社を含んだ社内管理体制を定期的にチェック、検討・評価（内部評価）を行い、社長に対し報告及び提言を行っております。

監査役監査については、監査役3名（うち社外監査役3名）が確認しております。

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

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

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

会計監査については、⑥に記載のとおりであります。

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

**④役員報酬等**

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

取締役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
取締役 (社外取締役を除く。)	4名	280百万円	226百万円	54百万円
社外取締役	2名	29百万円	24百万円	5百万円
合計	6名	310百万円	250百万円	60百万円

(注) 1. 当事業年度の非金銭報酬は、ストックオプションであります。  
 2. 当社は、役員退職慰労金制度を廃止しております。  
 3. 報酬等の総額が1億円以上である役員は、代表取締役社長松田洋祐であります。その内訳は、提出会社からの166百万円(金銭報酬138百万円、非金銭報酬28百万円)であります。

監査役

	対象となる役員の員数	報酬等の総額	報酬等の種類別の総額	
			金銭報酬	非金銭報酬
監査役 (社外監査役を除く。)	1名	100百万円	100百万円	0百万円
社外監査役	3名	29百万円	29百万円	0百万円
合計	3名	29百万円	29百万円	0百万円

(注) 当社は、役員退職慰労金制度を廃止しております。

ロ. 役員報酬等の決定方針

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

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

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

## コーポレート・ガバナンスの状況等

### ⑤株式の保有状況

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

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

区分	前事業年度	当事業年度			
	貸借対照表計上額の合計額	貸借対照表計上額の合計額	受取配当金の合計額	売却損益の合計額	評価損益の合計額
非上場株式	16百万円	16百万円	0百万円	0百万円	(注)1 (一百万円)
上記以外の株式	1,120百万円	694百万円	8百万円	一百万円	404百万円 (一百万円)

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

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

### ⑥業務を執行した公認会計士の氏名、所属する監査法人名等

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

当期において業務を執行した公認会計士は、以下のとおりであります。

- ・業務を執行した公認会計士の氏名  
指定有限責任社員 業務執行社員：長坂隆、柴田憲一、金野広義
- ・会計監査業務に係る補助者の構成  
公認会計士 13名、会計士補等 15名

### ⑦責任限定契約の内容の概要

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

### ⑧取締役の定数

当社の取締役は12名以内とする旨定款に定めております。

### ⑨取締役の選任の決議要件

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

### ⑩剰余金の配当等の決定機関

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

### ⑪取締役及び監査役の責任免除

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

### ⑫株主総会の特別決議要件

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

## 2. 監査報酬の内容等

### ①監査公認会計士等に対する報酬の内容

区分	前連結会計年度		当連結会計年度	
	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬	監査証明業務に基づく報酬	非監査業務に基づく報酬
提出会社	47百万円	1百万円	47百万円	2百万円
連結子会社	72百万円	－百万円	70百万円	－百万円
計	119百万円	1百万円	118百万円	2百万円

### ②その他重要な報酬の内容

#### 前連結会計年度

当社の連結子会社であるSQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.及びSQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.は、当社の監査公認会計士等と同一のネットワークに所属しているErnst & Youngグループに対して監査証明業務に基づく報酬を122百万円、非監査業務に基づく報酬を3百万円支払っております。

#### 当連結会計年度

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

### ③監査公認会計士等の提出会社に対する非監査業務の内容

#### 前連結会計年度

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

#### 当連結会計年度

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

### ④監査報酬の決定方針

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

### CONTENTS

---

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

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

## 経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)

以下の【経営陣による業績と財政状況の検討及び分析】は、2016年6月末現在の株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス(以下、当社)の経営陣の認識に基づいたものであり、会計監査人の監査を受けたものではありません。

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

### 1. 重要な会計方針及び見積り

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

#### ①収益の認識基準

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

#### ②貸倒引当金

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

#### ③コンテンツ制作勘定

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

#### ④投資の減損

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

#### ⑤繰延税金資産

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

## 経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)

### 2. 財務政策、資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの運転資金及び設備投資資金につきましては、主として内部資金及び金融機関からの借入により調達しております。当連結会計年度末における当社グループの有利子負債は97億65百万円であります。自己資本比率は、72.2%となっており、当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は1,153億75百万円(前期比122億28百万円の増加)となりました。

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

#### ① 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は201億84百万円(前期比148.2%増)となりました。

これは、税金等調整前当期純利益214億36百万円、たな卸資産76億30百万円の増加、減価償却費63億17百万円、及び法人税等の支払額62億13百万円等によるものであり、全体としては資金が増加しました。

#### ② 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果使用した資金は47億73百万円(前期比154.3%増)となりました。

これは主として、有形固定資産の取得による支出40億53百万円、及び差入保証金の回収による収入9億92百万円によるものであります。

#### ③ 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果使用した資金は1億41百万円(前期比99.4%減)となりました。

これは主として、配当金の支払額36億54百万円、及び短期借入金34億28百万円の増加によるものであります。

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

### 3. 当連結会計年度の経営成績の分析

#### ■ 資産

##### 総資産

	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥232,731	¥211,938	¥20,793

当連結会計年度末の総資産残高は、2,327億31百万円となり、前連結会計年度末との比較で207億93百万円増加いたしました。増減の主な内容は、以下の通りです。

##### 現金及び預金

	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥117,306	¥103,631	¥13,675

たな卸資産が76億30百万円増加したことや、配当を36億54百万円支払った一方、税金等調整前当期純利益が214億36百万円となったことなどにより、当連結会計年度末の現金及び預金残高は、136億75百万円増加し、1,173億6百万円となりました。

##### コンテンツ制作勘定

	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥41,419	¥35,113	¥6,306

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

このコンテンツ制作勘定は、事業環境の変化に従って再評価を適宜実施します。

当連結会計年度のコンテンツ制作勘定残高は、63億6百万円増加し、414億19百万円となりました。

## 有形固定資産

			百万円
	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥13,748	¥13,620	¥128

当連結会計年度は大規模な設備投資及び有形固定資産の売却はなく、1億28百万円増加の137億48百万円となりました。

## 無形固定資産

			百万円
	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥6,447	¥10,192	¥△3,745

主に無形固定資産の償却、減損損失の計上により、当連結会計年度末の無形固定資産残高は、37億45百万円減少し、64億47百万円となりました。

## 投資その他の資産

			百万円
	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥17,856	¥17,309	¥547

当連結会計年度末の投資その他の資産残高は、5億47百万円増加し、178億56百万円となりました。

## ■ 負債

			百万円
	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥63,948	¥56,623	¥7,325

当連結会計年度末の総負債残高は639億48百万円となり、73億25百万円増加いたしました。

増減の主な内容は、以下の通りです。

## 流動負債

			百万円
	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥55,737	¥49,931	¥5,806

支払手形及び買掛金が28億51百万円、短期借入金が26億0百万円増加したことにより、当連結会計年度末の流動負債残高は、58億6百万円増加し、557億37百万円となりました。

## 固定負債

			百万円
	2016年3月期	2015年3月期	増減
	¥8,210	¥6,692	¥1,518

当社及び一部の連結子会社は、本社オフィス及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃借契約に伴う原状回復義務として計上していた資産除去債務について、直近の原状回復費用実績等の新たな情報の入手に伴い、より精微な見積りが可能になったため、見積額の変更を行っております。

主にこの変更により当連結会計年度末の固定負債残高は、15億18百万円増加し、82億10百万円となりました。

## 経営陣による業績と財政状況の検討及び分析(日本基準)

### ■ 資本の部／純資産の部

	2016年3月期	2015年3月期	百万円 増減
資本金	¥ 23,753	¥ 23,680	¥ 73
資本剰余金	52,993	52,920	73
利益剰余金	95,581	79,355	16,226
自己株式	△888	△876	△12
株主資本合計	171,439	155,079	16,360
その他有価証券評価差額金	341	618	△277
為替換算調整勘定	△3,207	△1,292	△1,915
退職給付に係る調整累計額	△607	99	△706
その他包括利益 累計額合計	△3,474	△574	△2,900
新株予約権	374	327	47
非支配株主持分	443	482	△39
純資産合計	¥168,783	¥155,314	¥ 13,469

当連結会計年度末の純資産合計残高は、親会社株主に帰属する当期純利益の計上、前期末配当(1株あたり20円)、当期中間配当(1株あたり10円)の支払、為替換算調整勘定が減少したこと等により、134億69百万円増加の1,687億83百万円となりました。

### ■ 損益

#### 営業損益

	2016年3月期	構成比	2015年3月期	構成比	増減	百万円 増減率
売上高	¥214,101	100.0%	¥167,891	100.0%	¥ 46,210	27.5%
売上総利益	98,784	46.1%	73,096	43.5%	25,688	35.1%
返品調整引当金戻入額	4,867	2.3%	4,877	2.9%	△10	△0.2%
返品調整引当金繰入額	3,534	1.7%	4,579	2.7%	△1,045	△22.8%
差引売上総利益	100,116	46.8%	73,394	43.7%	26,722	36.4%
販売費及び一般管理費	74,097	34.6%	56,967	33.9%	17,130	30.1%
営業利益	¥ 26,018	12.2%	¥ 16,426	9.8%	¥ 9,592	58.4%

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

#### 営業外損益

	2016年3月期	2015年3月期	百万円 増減
営業外収益	¥ 980	¥890	¥ 90
営業外費用	1,676	332	1,344

#### 特別損益

	2016年3月期	2015年3月期	百万円 増減
特別利益	¥ 40	¥1,520	¥△1,480
特別損失	3,925	3,062	863

主に無形固定資産に対する減損損失を19億61百万円、関係会社株式評価損を17億2百万円計上したことなどにより、特別利益の総額は40百万円、特別損失の総額は39億25百万円となりました。



## ■ 設備投資、減価償却費

	百万円		
	2016年3月期	2015年3月期	増減
資本的支出	¥5,872	¥6,048	¥△176
減価償却費	6,317	6,934	△617

当連結会計年度の資本的支出の総額は、子会社において一部オフィス等の移転等のあった前連結会計年度より、1億76百万円減少の58億72百万円となりました。

減価償却費は、アミューズメント事業の新規設備投資が減少したことを主要因として、6億17百万円減少の63億17百万円となりました。

## 4. 戦略的現状と見通し及び経営者の問題認識と今後の方針について

当社グループは、高度で良質なコンテンツの創造を通じて、収益性を維持しつつ中長期的な成長を実現していくことを目指しております。現在、ITや通信環境の発展・普及により、多機能端末とネットワークを前提とするデジタルエンタテインメントに対する顧客ニーズが高まるとともに、コンテンツの提供形態やビジネスモデルが多様化するなど、デジタルエンタテインメントの産業構造が大きく変化しています。当社グループは、これらの変化に即応し、新しい時代のデジタルエンタテインメントを切り拓いていくことを中長期的な会社の経営戦略に位置づけております。

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

当社は、2017年3月期の事業計画を以下のとおり公表しております。(2016年6月30日現在)

	百万円										
	2007年 3月期実績	2008年 3月期実績	2009年 3月期実績	2010年 3月期実績	2011年 3月期実績	2012年 3月期実績	2013年 3月期実績	2014年 3月期実績	2015年 3月期実績	2016年 3月期実績	2017年 3月期計画
売上高	¥163,472	¥147,516	¥135,693	¥192,257	¥125,271	¥127,896	¥147,981	¥155,023	¥167,891	¥214,101	¥250,000~270,000
営業利益(損失)	25,916	21,520	12,277	28,235	7,325	10,713	△6,081	10,543	16,426	26,018	27,000~33,000
経常利益(損失)	26,241	18,864	11,261	27,822	5,390	10,297	△4,378	12,534	16,984	25,322	27,000~33,000
親会社株主に帰属 する当期純利益 (損失)	11,619	9,196	6,333	9,509	△12,043	6,060	△13,714	6,598	9,831	19,884	17,000~21,000

## 5. 利益配分に関する基本方針

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

当社は、中間配当と期末配当の年2回の剰余金の配当を行うことを基本方針としており、当期の配当につきましては、年間配当額48円(中間10円、期末38円)となりました。

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

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

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

なお、当事業年度に係る剰余金の配当は以下のとおりであります。

決議年月日	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)
2015年11月6日 取締役会決議	¥1,219	¥10
2016年5月18日 取締役会決議	¥4,635	¥38

## 6. リスク要因

当社グループの経営成績に影響を与える可能性のあるリスクには以下のようなものがあります。なお、将来に関する事項は、2016年6月末現在において当社が判断したものであります。

### (1) 経済環境の変化

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

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

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

### (3) プラットフォームの変化及び対応

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

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

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

### (5) 国際的事業展開

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

### (6) 情報・ネットワークシステム

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

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

#### **(7)個人情報の管理**

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

#### **(8)為替リスク**

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

#### **(9)風俗営業法**

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

#### **(10)事故・災害**

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

#### **(11)訴訟等**

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

## 連結貸借対照表(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日現在

百万円

	2016	2015
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	¥ 117,306	¥ 103,631
受取手形及び売掛金	21,487	20,973
商品及び製品	2,428	1,881
仕掛品	109	4
原材料及び貯蔵品	233	314
コンテンツ制作勘定	41,419	35,113
繰延税金資産	6,561	4,818
その他	5,275	4,201
貸倒引当金	△143	△122
流動資産合計	194,679	170,815
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	13,779	13,212
減価償却累計額	△8,654	△8,611
建物及び構築物(純額)	5,124	4,601
工具、器具及び備品	13,312	13,074
減価償却累計額	△10,047	△9,699
工具、器具及び備品(純額)	3,265	3,375
アミューズメント機器	15,457	16,559
減価償却累計額	△14,012	△15,105
アミューズメント機器(純額)	1,445	1,454
その他	101	127
減価償却累計額	△47	△83
その他(純額)	54	43
土地	3,798	4,008
建設仮勘定	61	136
有形固定資産合計	13,748	13,620
無形固定資産		
その他	6,447	10,192
無形固定資産合計	6,447	10,192
投資その他の資産		
投資有価証券	749	1,172
差入保証金	9,173	10,167
繰延税金資産	4,972	1,198
その他	**1 3,185	**1 5,192
貸倒引当金	△224	△420
投資その他の資産合計	17,856	17,309
固定資産合計	38,052	41,122
資産合計	¥ 232,731	¥ 211,938

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2016	2015
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	¥ 14,671	¥ 11,820
短期借入金	9,722	7,122
未払法人税等	5,726	3,974
賞与引当金	2,672	1,696
返品調整引当金	3,334	4,865
店舗閉鎖損失引当金	75	379
資産除去債務	5	9
その他	19,529	20,062
流動負債合計	55,737	49,931
固定負債		
役員退職慰労引当金	162	151
店舗閉鎖損失引当金	127	423
退職給付に係る負債	2,747	2,200
繰延税金負債	2,153	2,371
資産除去債務	2,355	953
その他	665	591
固定負債合計	8,210	6,692
負債合計	63,948	56,623
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	23,753	23,680
資本剰余金	52,993	52,920
利益剰余金	95,581	79,355
自己株式	△888	△876
株主資本合計	171,439	155,079
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	341	618
為替換算調整勘定	△3,207	△1,292
退職給付に係る調整累計額	△607	99
その他の包括利益累計額合計	△3,474	△574
新株予約権	374	327
非支配株主持分	443	482
純資産合計	168,783	155,314
負債純資産合計	¥232,731	¥211,938

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結損益計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

百万円

	2016	2015
売上高	¥ 214,101	¥ 167,891
売上原価	※1 115,316	※1 94,794
売上総利益	98,784	73,096
返品調整引当金戻入額	4,867	4,877
返品調整引当金繰入額	3,534	4,579
差引売上総利益	100,116	73,394
販売費及び一般管理費		
荷造運搬費	1,751	2,014
広告宣伝費	20,270	10,386
販売促進費	66	66
貸倒引当金繰入額	54	69
役員報酬	565	435
給料及び手当	14,465	14,207
賞与引当金繰入額	2,916	1,936
退職給付費用	539	323
役員退職慰労引当金繰入額	10	11
福利厚生費	2,092	1,838
賃借料	2,118	1,739
支払手数料	18,996	13,734
減価償却費	2,476	2,460
その他	※2 7,772	※2 7,742
販売費及び一般管理費合計	74,097	56,967
営業利益	26,018	16,426
営業外収益		
受取利息	85	139
受取配当金	9	9
受取賃貸料	16	20
貸倒引当金戻入額	213	—
補助金収入	495	17
為替差益	—	484
雑収入	158	219
営業外収益合計	980	890
営業外費用		
支払利息	67	68
支払手数料	14	74
移転関連費用	44	173
為替差損	1,545	—
雑損失	4	15
営業外費用合計	1,676	332
経常利益	25,322	16,984
特別利益		
固定資産売却益	※3 18	※3 1,394
投資有価証券売却益	1	82
新株予約権戻入益	19	44
特別利益合計	40	1,520
特別損失		
固定資産売却損	※4 36	※4 741
固定資産除却損	※5 194	※5 258
減損損失	※6 1,961	※6 640
店舗閉鎖損失引当金繰入額	15	402
関係会社整理損	—	313
関係会社株式評価損	1,702	41
その他	14	664
特別損失合計	3,925	3,062
匿名組合損益分配前税金等調整前当期純利益	21,436	15,442
匿名組合損益分配額	—	132
税金等調整前当期純利益	21,436	15,310
法人税、住民税及び事業税	6,690	5,136
法人税等調整額	△5,146	353
法人税等合計	1,544	5,489
当期純利益	19,892	9,820
非支配株主に帰属する当期純利益又は非支配株主に帰属する当期純損失(△)	8	△11
親会社株主に帰属する当期純利益	¥ 19,884	¥ 9,831

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結包括利益計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2016	2015
当期純利益	¥ 19,892	¥ 9,820
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△277	364
為替換算調整勘定	△1,956	3,575
退職給付に係る調整額	△707	△332
その他の包括利益合計	<sup>※1</sup> △2,941	<sup>※1</sup> 3,607
包括利益	16,951	13,427
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	16,984	13,351
非支配株主に係る包括利益	¥ △33	¥ 75

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結株主資本等変動計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

■ 2016

百万円

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

百万円

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

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。



■ 2015

百万円

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	¥15,368	¥44,607	¥ 71,298	¥△870	¥130,404
会計方針の変更による累積的影響額			1,683		1,683
会計方針の変更を反映した当期首残高	15,368	44,607	72,982	△870	132,087
当期変動額					
新株の発行	8,312	8,312			16,625
剰余金の配当			△3,458		△3,458
親会社株主に帰属する当期純利益			9,831		9,831
自己株式の取得				△6	△6
自己株式の処分		△0		0	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	8,312	8,312	6,372	△6	22,991
当期末残高	¥23,680	¥52,920	¥ 79,355	¥△876	¥155,079

百万円

	その他の包括利益累計額				新株 予約権	非支配 株主持分	純資産 合計
	その他有価 証券評価 差額金	為替換算 調整勘定	退職給付に 係る調整 累計額	その他の包括 利益累計額 合計			
当期首残高	¥253	¥△4,780	¥ 432	¥△4,094	¥ 348	¥ 1,018	¥127,676
会計方針の変更による累積的影響額							1,683
会計方針の変更を反映した当期首残高	253	△4,780	432	△4,094	348	1,018	129,359
当期変動額							
新株の発行							16,625
剰余金の配当							△3,458
親会社株主に帰属する当期純利益							9,831
自己株式の取得							△6
自己株式の処分							0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	364	3,488	△332	3,520	△21	△536	2,962
当期変動額合計	364	3,488	△332	3,520	△21	△536	25,954
当期末残高	¥618	¥△1,292	¥ 99	¥ △574	¥ 327	¥ 482	¥155,314

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

## 連結キャッシュ・フロー計算書(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社  
3月31日に終了した事業年度

	百万円	
	2016	2015
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	¥ 21,436	¥ 15,310
減価償却費	6,317	6,934
減損損失	1,961	640
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△169	△297
賞与引当金の増減額(△は減少)	1,138	△92
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△1,332	△298
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	10	△27
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△328	208
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	△476	△715
受取利息及び受取配当金	△95	△148
支払利息	67	68
為替差損益(△は益)	1,749	△2,127
投資有価証券売却損益(△は益)	△1	△82
固定資産除却損	194	258
固定資産売却益	△18	△1,394
固定資産売却損	36	741
関係会社株式評価損	1,702	41
売上債権の増減額(△は増加)	△910	1,973
たな卸資産の増減額(△は増加)	△7,630	△12,799
仕入債務の増減額(△は減少)	2,735	△2
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△552	3,360
その他の固定資産の増減額(△は増加)	△527	△607
その他の流動負債の増減額(△は減少)	320	1,634
その他	210	△335
小計	25,838	12,241
利息及び配当金の受取額	95	161
利息の支払額	△65	△78
法人税等の支払額	△6,213	△4,530
法人税等の還付額	530	340
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 20,184	¥ 8,132

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

百万円

	2016	2015
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	¥△1,671	¥△2,765
定期預金の払戻による収入	1,153	3,252
投資有価証券の売却による収入	1	112
有形固定資産の取得による支出	△4,053	△4,767
有形固定資産の売却による収入	200	5,884
無形固定資産の取得による支出	△461	△875
子会社株式の取得による支出	△330	△1,872
差入保証金の差入による支出	△398	△1,007
差入保証金の回収による収入	992	312
その他	△206	△150
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,773	△1,876
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	3,428	—
株式の発行による収入	121	74
社債の償還による支出	—	△18,462
自己株式の取得による支出	△11	△6
配当金の支払額	△3,654	△3,450
その他	△24	△261
財務活動によるキャッシュ・フロー	△141	△22,105
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3,041	5,572
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	12,228	△10,277
現金及び現金同等物の期首残高	103,147	113,507
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△82
現金及び現金同等物の期末残高	※1 ¥115,375	※1 ¥103,147

連結財務諸表注記(日本基準)を参照。

# 連結財務諸表注記(日本基準)

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社

## 【注記事項】

### 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

#### 1. 連結の範囲に関する事項

##### (1) 連結子会社の数 30社

主要な連結子会社の名称

SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.

SQUARE ENIX OF EUROPE HOLDINGS LTD.

株式会社スクウェア・エニックス

株式会社タイトー

株式会社スマイルラボ

SQUARE ENIX, INC.

SQUARE ENIX LTD.

SQUARE ENIX (China) CO., LTD.

CRYSTAL DYNAMICS, INC.

EIDOS INTERACTIVE CORP.

IO INTERACTIVE A/S

アイドス株式会社及びEIDOPT ASは、当連結会計年度において清算終了したため、連結の範囲から除外しております。

##### (2) 主要な非連結子会社の名称等

主要な非連結子会社

SHINRA TECHNOLOGIES, INC.

シンラ・テクノロジー・ジャパン株式会社

株式会社Tokyo RPG Factory

株式会社スクウェア・エニックスモバイルスタジオ

株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート

(連結の範囲から除いた理由)

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

#### 2. 持分法の適用に関する事項

(1) 持分法適用の非連結子会社及び関連会社はありません。

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

#### 3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

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

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

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

#### 4. 会計方針に関する事項

##### (1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

(イ) 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの: 決算日の市場価格等に基づく時価法(評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算出しております。)

時価のないもの: 移動平均法による原価法

(ロ) デリバティブ

時価法

(ハ) たな卸資産

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

コンテンツ制作勘定: 個別法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

原材料、仕掛品: 移動平均法による原価法

(収益性の低下による簿価切下げの方法)

貯蔵品: 最終仕入原価法による原価法

##### (2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

(イ) 有形固定資産(リース資産を除く)

当社及び国内連結子会社は定率法を採用しております。ただし、1998年4月1日以降に取得した建物(建物附属設備を除く)及び海外連結子会社は定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物及び構築物 3~60年

工具、器具及び備品 2~20年

アミューズメント機器 3~5年

(ロ) 無形固定資産(リース資産を除く)

定額法を採用しております。自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用期間(3~5年)に基づく定額法を採用しております。

#### (ハ)リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係る資産  
リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。

### (3)重要な引当金の計上基準

#### (イ)貸倒引当金

債権の貸倒による損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

#### (ロ)賞与引当金

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

#### (ハ)返品調整引当金

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

#### (ニ)店舗閉鎖損失引当金

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

#### (ホ)役員退職慰労引当金

当社及び一部連結子会社は、役員退職慰労金の支給に備えるため、内規に基づく当連結会計年度末要支給額を計上しております。

### (4)退職給付に係る会計処理の方法

#### (イ)退職給付見込額の期間帰属方法

退職給付債務の算定にあたり、当社及び一部連結子会社は、退職給付見込額を当連結会計年度末までの期間に帰属させる方法については、給付算定式基準によっております。

#### (ロ)数理計算上の差異及び過去勤務費用の費用処理方法

数理計算上の差異については、発生の翌連結会計年度に一括費用処理しております。また、一部の連結子会社は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(5年)による定額法により、それぞれの発生の翌連結会計年度から費用処理しております。

過去勤務費用については、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(1年又は5年)による按分額を費用処理しております。

### (5)重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算基準

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

### (6)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

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

### (7)その他連結財務諸表作成のための重要な事項

#### (イ)消費税等の会計処理

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

#### (ロ)連結納税制度の適用

当連結会計年度より連結納税制度を適用しております。

### 会計方針の変更

#### (企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、 「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を当連結会計年度から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。加えて、当期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前連結会計年度については、連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将来にわたって適用しております。

これによる連結財務諸表に与える影響はありません。

### 未適用の会計基準等

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)

#### (1)概要

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」は、日本公認会計士協会における税効果会計に関する会計上の実務指針及び監査上の実務指針(会計処理に関する部分)を企業会計基準委員会に移管するに際して、企業会計基準委員会が、当該実務指針のうち主に日本公認会計士協会監査委員会報告第66号「繰延税金資産の回収可能性

## 連結財務諸表注記(日本基準)

の判断に関する監査上の取扱い」において定められている繰延税金資産の回収可能性に関する指針について、企業を5つに分類し、当該分類に応じて繰延税金資産の計上額を見積るという取扱いの枠組みを基本的に踏襲した上で、分類の要件及び繰延税金資産の計上額の取扱いの一部について必要な見直しを行ったもので、繰延税金資産の回収可能性について、「税効果会計に係る会計基準」(企業会計審議会)を適用する際の指針を定めたものであります。

(分類の要件及び繰延税金資産の計上額の取扱いの見直し)

- ・(分類1)から(分類5)に係る分類の要件をいずれも満たさない企業の取扱い
- ・(分類2)及び(分類3)に係る分類の要件
- ・(分類2)に該当する企業におけるスケジュールリング不能な将来減算一時差異に関する取扱い
- ・(分類3)に該当する企業における将来の一時差異等加減算前課税所得の合理的な見積可能期間に関する取扱い
- ・(分類4)に係る分類の要件を満たす企業が(分類2)又は(分類3)に該当する場合の取扱い

(2)適用予定日

2016年4月1日以後開始する連結会計年度の期首から適用します。

(3)当該会計基準等の適用による影響

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」の適用による連結財務諸表に与える影響額については、現時点で評価中であります。

### 表示方法の変更

(連結損益計算書)

前連結会計年度において、営業外収益の「雑収入」に含めて表示しておりました「補助金収入」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、営業外収

益の「雑収入」に表示していた236百万円は、「補助金収入」17百万円、「雑収入」219百万円として組み替えております。

前連結会計年度において、特別損失の「その他」に含めて表示しておりました「関係会社株式評価損」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、特別損失の「その他」に表示していた706百万円は、「関係会社株式評価損」41百万円、「その他」664百万円として組み替えております。

(連結キャッシュ・フロー計算書)

前連結会計年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めていた「関係会社株式評価損」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示していた△293百万円は、「関係会社株式評価損」41百万円、「その他」△335百万円として組み替えております。

### 会計上の見積りの変更

(資産除去債務の見積額の変更)

当社及び一部の連結子会社は、本社オフィス及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃借契約に伴う原状回復義務として計上していた資産除去債務について、直近の原状回復費用実績等の新たな情報の入手に伴い、より精緻な見積りが可能になったため、見積額の変更を行っております。

この変更により、従来に比べて、当連結会計年度の営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ312百万円減少しております。

### 連結貸借対照表関係

※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは、次のとおりであります。

	当連結会計年度 (2016年3月31日)	前連結会計年度 (2015年3月31日)
その他(投資その他の資産)	¥550	¥1,922

### 連結損益計算書関係

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

当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
¥6,666	¥8,365

※2 一般管理費に含まれる研究開発費の総額

百万円

当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
¥1,224	¥870

※3 固定資産売却益の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
建物、構築物及び土地	¥ 9	¥1,394
工具、器具及び備品	9	0
計	¥18	¥1,394

※4 固定資産売却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
建物、構築物及び土地等	¥36	¥658
工具、器具及び備品	0	4
ソフトウェア	—	77
計	¥36	¥741

※5 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
建物及び構築物	¥ 13	¥ 35
工具、器具及び備品	11	23
アミューズメント機器	170	159
ソフトウェア	—	34
その他	—	5
計	¥194	¥258

※6 減損損失

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

百万円

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

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

上表のうち、遊休資産に関しては帳簿価額に対して市場価額が著しく下落し、かつ、今後の使用見込みが未確定なものであるため、回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。処分予定資産に関しては、投資額の回収が見込めなくなったと判断し、当該回収可能価額まで帳簿価額を引き下げております。無形固定資産に関しては、市場環境の変化を織り込んで資産価値の再評価を行ったことから、回収可能価額まで帳簿価額を引き下

## 連結財務諸表注記(日本基準)

げております。なお、回収可能価額の算定にあたっては正味売却価額または使用価値により測定しております。正味売却価額は、合理的に算定された市場価格等によっており、使用価値については主に将来キャッシュ・フローを20%で割引いて算定しております。

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

場所	用途	種類	減損損失
東京都新宿区他	遊休資産	アミューズメント機器	¥301
カナダ	遊休資産	工具、器具及び備品	246
東京都新宿区他	処分予定資産等	その他(無形固定資産)等	92
合計			¥640

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

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

## 連結包括利益計算書関係

※1 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
その他有価証券評価差額金:		
当期発生額	¥ △422	¥ 502
組替調整額	—	—
税効果調整前	△422	502
税効果額	145	△137
その他有価証券評価差額金	△277	364
為替換算調整勘定:		
当期発生額	△1,956	1,115
組替調整額	—	2,459
税効果調整前	△1,956	3,575
税効果額	—	—
為替換算調整勘定	△1,956	3,575
退職給付に係る調整額:		
当期発生額	△1,117	△104
組替調整額	94	△197
税効果調整前	△1,022	△301
税効果額	315	△31
退職給付に係る調整額	△707	△332
その他の包括利益合計	¥△2,941	¥ 3,607



## 連結株主資本等変動計算書関係

■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

### 1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

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

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

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

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

### 2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

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

### 3. 配当に関する事項

#### (1) 配当金支払額

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

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

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

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

#### 1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当連結会計 年度期首株式数	当連結会計 年度増加株式数	当連結会計 年度減少株式数	千株 当連結会計 年度末株式数
発行済株式				
普通株式 <sup>(注)1</sup>	115,575	6,657	—	122,232
合計	115,575	6,657	—	122,232
自己株式				
普通株式 <sup>(注)2, 3</sup>	306	3	0	309
合計	306	3	0	309

(注) 1. 普通株式の発行済株式の株式数の増加6,657千株は、新株予約権(ストックオプション)の行使及び新株予約権付社債の権利行使による新株の発行によるものであります。

2. 普通株式の自己株式の株式数の増加3千株は、単元未満株式の買取りによるものであります。

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

#### 2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (百万円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社 (親会社)	2010年1月18日開催の 取締役会決議に基づく 2015年満期ユーロ円建 転換社債型新株予約権 付社債 <sup>(注)</sup>	普通株式	14,000,000	—	14,000,000	—	—
	ストックオプションとして の新株予約権	—	—	—	—	—	¥327
	合計	—	—	—	—	—	¥327

(注) 2010年1月18日開催の取締役会決議に基づく2015年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の当連結会計年度減少は、新株予約権の行使による減少(6,615,200株)及び行使期間の満了に伴う減少であります。

#### 3. 配当に関する事項

##### (1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2014年 5月16日 取締役会	普通株式	¥2,305	¥20	2014年3月31日	2014年 6月 4日
2014年11月 6日 取締役会	普通株式	1,152	10	2014年9月30日	2014年12月 5日

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

(決議)	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2015年 5月18日 取締役会	普通株式	¥2,438	利益剰余金	¥20	2015年3月31日	2015年 6月 3日

## 連結キャッシュ・フロー計算書関係

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

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
現金及び預金勘定	¥117,306	¥103,631
預入期間が3か月を超える定期預金	△1,930	△484
現金及び現金同等物	¥115,375	¥103,147

## リース取引関係

### 1. ファイナンス・リース取引

所有権移転外ファイナンス・リース取引

#### ①リース資産の内容

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

#### ②リース資産の減価償却の方法

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

### 2. オペレーティング・リース取引

該当事項はありません。

## 金融商品関係

### 1. 金融商品の状況に関する事項

#### (1)金融商品に対する取組方針

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

#### (2)金融商品の内容及びそのリスク並びにリスク管理体制

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

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

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

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

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

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### (3)金融商品の時価等に関する事項についての補足事項

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

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

### 2. 金融商品の時価等に関する事項

連結貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については、次のとおりであります。なお、時価を把握することが困難と認められるものは含まれておりません。(注2参照)

#### ■ 当連結会計年度(2016年3月31日)

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

#### ■ 前連結会計年度(2015年3月31日)

	連結貸借対照表計上額	時価	差額
(1)現金及び預金	¥103,631	¥103,631	¥ —
(2)受取手形及び売掛金	20,973		
貸倒引当金	△122		
受取手形及び売掛金(純額)	20,851	20,851	—
(3)投資有価証券	1,140	1,140	—
(4)差入保証金	10,167		
貸倒引当金	△350		
差入保証金(純額)	9,817	9,639	△178
資産計	135,441	135,263	△178
(1)支払手形及び買掛金	11,820	11,820	—
(2)短期借入金	7,122	7,122	—
(3)未払法人税等	3,974	3,974	—
負債計	¥ 22,917	¥ 22,917	¥ —
デリバティブ取引 <sup>※1</sup>	¥ 12	¥ 12	¥ —

※1. デリバティブ取引によって生じた正味の債権・債務は純額で表示しております。

(注)1. 金融商品の時価の算定方法並びに有価証券に関する事項

資産

(1)現金及び預金、並びに(2)受取手形及び売掛金

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

(3)投資有価証券

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

(4)差入保証金

差入保証金の時価は、差入額を返還までの期間及び差入先の信用リスクを加味した利率で割り引いた現在価値により算定しております。

負債

(1)支払手形及び買掛金、(2)短期借入金、並びに(3)未払法人税等

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

デリバティブ取引

注記事項「デリバティブ取引関係」をご参照ください。

2. 時価を把握することが極めて困難と認められる金融商品

百万円

区分	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
非上場株式	¥31	¥31

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

3. 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

百万円

	当連結会計年度(2016年3月31日)				前連結会計年度(2015年3月31日)			
	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
預金	¥115,647	¥ —	¥ —	¥—	¥102,015	¥ —	¥ —	¥—
受取手形及び売掛金	21,487	—	—	—	20,973	—	—	—
差入保証金	4,698	1,762	2,674	38	5,463	2,046	2,644	12
合計	¥141,833	¥1,762	¥2,674	¥38	¥128,453	¥2,046	¥2,644	¥12

4. 短期借入金の連結決算日後の返済予定額

百万円

	当連結会計年度(2016年3月31日)						前連結会計年度(2015年3月31日)					
	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超 4年以内	4年超 5年以内	5年超
短期借入金	¥9,722	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—	¥7,122	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—
合計	¥9,722	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—	¥7,122	¥—	¥—	¥—	¥—	¥—

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 有価証券関係

1. 売買目的有価証券  
該当事項はありません。

2. 満期保有目的の債券  
該当事項はありません。

3. その他有価証券

百万円

	種類	当連結会計年度(2016年3月31日)			前連結会計年度(2015年3月31日)		
		連結貸借対照表計上額	取得原価	差額	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの	株式	¥665	¥233	¥ 432	¥1,081	¥233	¥ 847
	債券	—	—	—	—	—	—
	国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
	社債	—	—	—	—	—	—
	その他	—	—	—	—	—	—
	小計	665	233	432	1,081	233	847
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの	株式	52	75	△23	59	75	△15
	債券	—	—	—	—	—	—
	国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
	社債	—	—	—	—	—	—
	その他	—	—	—	—	—	—
	小計	52	75	△23	59	75	△15
合計		¥718	¥308	¥ 409	¥1,140	¥308	¥ 831

4. 売却したその他有価証券

百万円

種類	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)			前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)		
	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
株式	¥ 1	¥ 1	¥—	¥114	¥82	¥—
債券	—	—	—	—	—	—
国債・地方債等	—	—	—	—	—	—
社債	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
その他	—	—	—	—	—	—
合計	¥ 1	¥ 1	¥—	¥114	¥82	¥—

5. 減損処理を行った有価証券

前連結会計年度において、その他有価証券(株式)について1百万円の減損処理を行っております。

なお、株式の減損にあたっては、連結会計年度末における時価が取得原価に比べ50%以上下落した場合には全て減損処理を行い、30~50%程度下落した場合には、当該金額の重要性、回復可能性等を考慮して必要と認められた額について減損処理を行っております。

## デリバティブ取引関係

1. ヘッジ会計が適用されていないデリバティブ取引  
通貨関連

■ 当連結会計年度(2016年3月31日)  
該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2015年3月31日)

百万円					
区分	取引の種類	契約額等	契約額等のうち 1年超	時価	評価損益
市場取引以外の取引	為替予約取引 買建				
	米ドル	¥220	¥—	¥12	¥12
	合計	¥220	¥—	¥12	¥12

(注)時価の算定方法  
先物為替相場によっております。

2. ヘッジ会計が適用されているデリバティブ取引

■ 当連結会計年度(2016年3月31日)  
該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(2015年3月31日)  
該当事項はありません。

## 退職給付関係

1. 採用している退職給付制度の概要

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

なお、一部海外子会社は確定拠出型の退職年金制度に加入しております。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 2. 確定給付制度

#### (1) 退職給付債務の期首残高と期末残高の調整表

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
退職給付債務の期首残高	¥11,105	¥ 12,298
会計方針の変更による累積的影響額	—	△1,811
会計方針の変更を反映した期首残高	11,105	10,487
勤務費用	488	466
利息費用	85	113
数理計算上の差異の発生額	869	440
退職給付の支払額	△405	△401
退職給付債務の期末残高	¥12,143	¥ 11,105

#### (2) 年金資産の期首残高と期末残高の調整表

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
年金資産の期首残高	¥ 8,904	¥ 7,872
期待運用収益	171	150
数理計算上の差異の発生額	△247	331
事業主からの拠出額	899	892
退職給付の支払額	△331	△343
年金資産の期末残高	¥ 9,396	¥ 8,904

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

百万円

	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
積立型制度の退職給付債務	¥ 9,771	¥ 8,992
年金資産	△9,396	△8,904
	375	87
非積立型制度の退職給付債務	2,371	2,113
連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額	2,747	2,200
退職給付に係る負債	2,747	2,200
連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額	¥ 2,747	¥ 2,200

#### (4) 退職給付費用及びその内訳項目の金額

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
勤務費用	¥ 488	¥ 466
利息費用	85	113
期待運用収益	△171	△150
数理計算上の差異の費用処理額	94	△193
確定給付制度に係る退職給付費用	¥ 497	¥ 235



(5)退職給付に係る調整額

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

百万円

	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
数理計算上の差異	¥△1,022	¥△301
合計	¥△1,022	¥△301

(6)退職給付に係る調整累計額

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

百万円

	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
未認識数理計算上の差異	¥875	¥△147
合計	¥875	¥△147

(7)年金資産に関する事項

①年金資産の主な内訳

年金資産合計に対する主な分類ごとの比率は、次のとおりであります。

%

	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
債券	47	7
株式	8	—
一般勘定	31	21
現金及び預金	5	62
その他	9	10
合計	100	100

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

②長期期待運用収益率の設定方法

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

(8)数理計算上の計算基礎に関する事項

主要な数理計算上の計算基礎(加重平均で表わしております。)

%

	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
割引率	0.154~0.410	0.330~0.777
長期期待運用収益率	2.000	2.000

3. 確定拠出制度

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

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### ストック・オプション等関係

#### 1. スtock・オプションに係る費用計上額及び科目名

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
販売費及び一般管理費の株式報酬費用	¥90	¥35

#### 2. 権利不行使による失効により利益として計上した金額

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
新株予約権戻入益	¥19	¥44

#### 3. スtock・オプションの内容、規模及びその変動状況

##### (1) スtock・オプションの内容

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション
付与対象者の区分及び人数	当社取締役 5名	当社取締役 5名	当社取締役 5名	当社従業員 6名	当社従業員 2名	当社取締役 5名
株式の種類別のストック・オプションの数 <sup>(注)</sup>	普通株式 19,800株	普通株式 57,000株	普通株式 77,000株	普通株式 140,000株	普通株式 20,000株	普通株式 87,000株
付与日	2008年 8月21日	2009年 10月21日	2010年 8月23日	2010年 8月23日	2011年 1月14日	2011年 7月21日
権利確定条件	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。
対象勤務期間	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。
権利行使期間	自2008年 8月22日 至2028年 8月21日	自2009年 10月22日 至2029年 10月21日	自2010年 8月24日 至2030年 8月23日	自2012年 7月30日 至2015年 7月29日	自2012年 12月25日 至2015年 12月24日	自2011年 7月22日 至2031年 7月21日
	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2014年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション
付与対象者の区分及び人数	当社従業員並びに当社子 会社の取締役及び従業員 12名	当社取締役 5名	当社従業員 8名	当社取締役 6名	当社取締役 6名	当社従業員並びに当社子 会社の取締役及び従業員18名
株式の種類別のストック・オプションの数 <sup>(注)</sup>	普通株式 180,000株	普通株式 67,000株	普通株式 110,000株	普通株式 16,000株	普通株式 21,000株	普通株式 122,000株
付与日	2011年 8月31日	2012年 7月26日	2012年 8月29日	2014年 9月25日	2015年 7月16日	2015年 7月16日
権利確定条件	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。	権利確定条件の 定めはありません。
対象勤務期間	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。	対象勤務期間の 定めはありません。
権利行使期間	自2013年 8月6日 至2016年 8月5日	自2012年 7月27日 至2032年 7月26日	自2014年 7月31日 至2017年 7月30日	自2014年 9月26日 至2034年 9月25日	自2015年 7月17日 至2035年 7月16日	自2017年 6月25日 至2020年 6月24日

(注) 株式数に換算して記載しております。

## (2)ストック・オプションの規模及びその変動状況

当連結会計年度(2016年3月期)において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

### ①ストック・オプションの数

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2014年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション
権利確定前(株)												
前連結会計年度末	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
付与	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	21,000	122,000
失効	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	30,000
権利確定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	21,000	—
未確定残	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	92,000
権利確定後(株)												
前連結会計年度末	9,900	26,000	31,000	84,800	10,000	31,000	117,000	26,000	62,100	16,000	—	—
権利確定	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	21,000	—
権利行使	—	—	—	30,900	10,000	—	20,000	—	5,700	—	—	—
失効	—	—	—	53,900	—	—	—	—	—	—	—	—
未行使残	9,900	26,000	31,000	—	—	31,000	97,000	26,000	56,400	16,000	21,000	—

### ②単価情報

	2008年 ストック・ オプション	2009年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2010年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2011年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2012年 ストック・ オプション	2014年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション	2015年 ストック・ オプション
権利行使価格	¥ 1	¥ 1	¥ 1	¥1,895	¥1,779	¥ 1	¥1,835	¥ 1	¥1,515	¥ 1	¥ 1	¥3,150
行使時平均株価	—	—	—	2,700	2,927	—	2,824	—	2,814	—	—	—
付与日における 公正な評価単価	3,171	2,107	1,464	364	250	1,312	435	948	214	2,041	2,864	885

## 4. ストック・オプションの公正な評価単価の見積方法

当連結会計年度において付与された2015年ストック・オプションについての公正な評価単価の見積方法は以下のとおりであります。

### (1)使用した評価技法 ブラック・ショールズ式

### (2)主な基礎数値及び見積方法

	2015年ストック・オプション	2015年ストック・オプション
株価変動性 <sup>(注)1</sup>	36.3%	41.9%
予想残存期間 <sup>(注)2</sup>	10年	3.4年
予想配当 <sup>(注)3</sup>	配当利回り0.95%	配当利回り0.95%
無リスク利率 <sup>(注)4</sup>	0.46%	0.04%

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

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

3. 2015年ストック・オプションは、2015年3月期の配当実績により算出しております。

4. 予想残存期間に対応する期間に対応する国債の利回りであります。

## 5. ストック・オプションの権利確定数の見積方法

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

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 税効果会計関係

#### 1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

百万円

	当連結会計年度 (2016年3月31日)	前連結会計年度 (2015年3月31日)
繰延税金資産		
①流動資産		
未払事業税否認	¥ 565	¥ 381
未払事業所税否認	32	36
賞与引当金否認	590	531
未払費用否認	414	599
返品調整引当金否認	862	1,328
貸倒引当金繰入超過	8	40
税額控除額	333	275
コンテンツ評価損否認	3,494	2,847
たな卸資産評価損否認	555	507
短期店舗閉鎖損失引当金否認	23	125
その他	178	221
評価性引当金	△348	△1,888
繰延税金負債(流動)との相殺	△149	△188
計	6,561	4,818
②固定資産		
退職給付に係る負債	967	713
役員退職引当金否認	51	50
株式報酬費用	113	104
減価償却費超過額否認	138	129
資産除去債務	721	307
減損損失	306	386
投資有価証券評価損否認	3,843	242
貸倒引当金繰入超過	24	4
一括償却資産損金限度超過額	72	78
海外子会社における繰越欠損金等	754	989
店舗閉鎖損失引当金	39	136
税額控除額	15	60
繰越欠損金	598	36
その他	12	72
評価性引当金	△1,063	△677
繰延税金負債(固定)との相殺	△1,623	△1,435
計	4,972	1,198
繰延税金資産合計	11,534	6,016
繰延税金負債		
①流動負債		
未払費用等原価算入分認容	138	180
その他	11	7
繰延税金資産(流動)との相殺	△149	△188
計	—	—
②固定負債		
固定資産	2,633	1,946
企業結合に係る無形固定資産の税効果	1,075	1,647
その他	67	213
繰延税金資産(固定)との相殺	△1,623	△1,435
計	2,153	2,371
繰延税金負債合計	2,153	2,371
繰延税金資産の純額	¥ 9,381	¥ 3,644

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

	当連結会計年度(2016年3月31日)	前連結会計年度(2015年3月31日)
法定実効税率	33.06%	35.64%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.13	0.33
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	△0.00	△0.01
評価性引当金	△16.61	△5.97
住民税均等割	0.37	0.75
所得拡大特別控除	△0.98	△0.62
試験研究費税額控除	△8.40	△9.13
税率変更による期末繰延税金資産の減額修正	2.06	3.21
提出会社との税率差異	0.67	6.95
その他	△3.10	4.71
税効果会計適用後の法人税等の負担率	7.20	35.86

3. 法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

「所得税法等の一部を改正する法律」(平成28年法律第15号)及び「地方税法等の一部を改正する等の法律」(平成28年法律第13号)が2016年3月29日に国会で成立し、2016年4月1日以後に開始する連結会計年度から法人税率等の引下げ等が行われることとなりました。これに伴い、繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用する法定実効税率は前連結会計年度の計算において使用した32.30%から2016年4月1日に開始する連結会計年度及び2017年4月1日に開始する連結会計年度に解消が見込まれる一時差異等については30.86%に、2018年4月1日以降に開始する連結会計年度に解消が見込まれる一時差異については30.62%となります。

この税率変更により、繰延税金資産の金額(繰延税金負債の金額を控除した金額)が359百万円減少し、法人税等調整額が348百万円、退職給付に係る調整累計額が14百万円、その他有価証券評価差額金が3百万円、それぞれ増加しております。

**企業結合等関係**

■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

該当事項はありません。

■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

該当事項はありません。

**資産除去債務関係**

資産除去債務のうち連結貸借対照表に計上しているもの

(イ) 当該資産除去債務の概要

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

(ロ) 当該資産除去債務の金額の算定方法

本社オフィス等については、使用見込期間を主に5年～15年と見積り、割引率を主に0.014%～2.147%を使用して資産除去債務の計算をしております。

アミューズメント施設の店舗については、使用見込期間を過去の閉鎖店舗の平均営業期間を10年と見積り、割引率は△0.040%～1.355%を使用して資産除去債務の金額を計算しております。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### (ハ)当該資産除去債務の総額の増減

百万円

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
期首残高	¥ 962	¥810
有形固定資産の取得に伴う増加額	112	149
見積り変更による増加額	1,225	—
時の経過による調整額	7	7
資産除去債務の履行による減少額	△36	△5
その他増減額	90	—
期末残高	¥2,361	¥962

### (ニ)当該資産除去債務の金額の見積りの変更

当社及び一部の連結子会社は、本社オフィス及びアミューズメント施設の店舗の不動産賃借契約に伴う原状回復義務として計上していた資産除去債務について、直近の原状回復費用実績等の新たな情報の入手に伴い、より精微な見積りが可能になったため、見積額の変更を行っております。

この変更により、従来に比べて、当連結会計年度の営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ312百万円減少しております。

### 賃貸等不動産関係

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

開示すべき重要な事項はありません。

### セグメント情報等

#### 【セグメント情報】

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

##### 1. 報告セグメントの概要

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

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

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

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

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

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

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

百万円

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

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

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

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

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

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

##### 1. 報告セグメントの概要

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

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

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

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

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

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

## 連結財務諸表注記(日本基準)

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

	報告セグメント					調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	¥111,896	¥40,715	¥11,509	¥3,769	¥167,891	¥ —	¥167,891
セグメント間の内部売上高 又は振替高	30	0	37	227	295	△295	—
計	111,926	40,715	11,547	3,997	168,187	△295	167,891
セグメント利益	¥ 17,276	¥ 3,615	¥ 3,241	¥1,161	¥ 25,294	¥△8,867	¥ 16,426
セグメント資産	¥ 71,221	¥15,367	¥ 4,026	¥ 982	¥ 91,598	¥120,340	¥211,938
その他の項目							
減価償却費	3,579	2,722	87	28	6,418	516	6,934
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	2,392	2,510	17	9	4,929	1,118	6,048

(注)1. (1)セグメント利益の調整額△88億67百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△89億7百万円が含まれております。

(2)セグメント資産の調整額1,203億40百万円のうち全社資産の金額は1,205億94百万円であります。その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等の資産であります。

(3)減価償却費の調整額5億16百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

(4)有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額11億18百万円は、報告セグメントに帰属しない全社資産に係るものであります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

#### 【関連情報】

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

##### 1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

##### 2. 地域ごとの情報

###### (1)売上高

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

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

###### (2)有形固定資産

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

##### 3. 主要な顧客ごとの情報

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

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

##### 1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。



## 2. 地域ごとの情報

### (1) 売上高

百万円

日本	北米	欧州	アジア	合計
¥129,072	¥18,124	¥17,316	¥3,378	¥167,891

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

### (2) 有形固定資産

百万円

日本	北米	欧州	アジア	合計
¥11,738	¥1,391	¥394	¥96	¥13,620

## 3. 主要な顧客ごとの情報

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

### 【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

百万円

	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	全社・消去 <sup>(注)</sup>	合計
減損損失	¥1,734	¥222	¥—	¥—	¥4	¥1,961

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

百万円

	デジタルエンタ テインメント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライツ・プロパティ 等事業	全社・消去 <sup>(注)</sup>	合計
減損損失	¥315	¥321	¥—	¥—	¥4	¥640

(注) 全社・消去の金額は、電話加入権の減損損失に係る金額であります。

### 【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

該当事項はありません。

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

該当事項はありません。

### 【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

該当事項はありません。

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

該当事項はありません。

## 連結財務諸表注記(日本基準)

### 【関連当事者情報】

関連当事者との取引

連結財務諸表提出会社と関連当事者との取引

(ア)連結財務諸表提出会社と関連当事者の役員及び主要株主(個人の場合に限る。)等

#### ■ 当連結会計年度(自2015年4月1日 至2016年3月31日)

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

取引条件及び取引条件の決定方針等

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

なお、「取引金額」欄は、当連結会計年度におけるストック・オプションの権利行使による払込金額であります。

#### ■ 前連結会計年度(自2014年4月1日 至2015年3月31日)

該当事項はありません。

### 1株当たり情報

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
1株当たり純資産額	¥1,376.93	¥1,267.24
1株当たり当期純利益金額	163.04	84.34
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	162.72	84.20

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

	当連結会計年度 (自2015年4月1日 至2016年3月31日)	前連結会計年度 (自2014年4月1日 至2015年3月31日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益金額	¥ 19,884	¥ 9,831
普通株主に帰属しない金額	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益金額	19,884	9,831
期中平均株式数(千株)	121,961	116,569
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額	—	—
普通株式増加数(千株)	240	192
(うち新株予約権)	(240)	(192)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	2015年6月24日開催取締役会決議分 2015年7月新株予約権92,000株	—

## 重要な後発事象

2016年6月24日開催の取締役会に基づく新株予約権の発行

2016年6月24日開催の取締役会において、会社法第236条、第238条及び第240条の規定によるストック・オプションとしての新株予約権を当社の従業員、並びに当社子会社の取締役及び従業員に対する報酬等の一部として付与することを決議しました。

## 連結附属明細表

### 【借入金等明細表】

区分	当期末残高	当期末残高	平均利率(%)	返済期限
短期借入金	7,122百万円	9,722百万円	0.8	—
1年以内に返済予定の長期借入金	—	—	—	—
1年以内に返済予定のリース債務	17百万円	15百万円	—	—
長期借入金(1年以内に返済予定のものを除く。)	—	—	—	—
リース債務(1年以内に返済予定のものを除く。)	28百万円	27百万円	—	2017年9月～ 2021年3月
その他有利子負債	—	—	—	—
合計	7,168百万円	9,765百万円	—	—

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

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

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

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

	1年超2年以内	2年超3年以内	3年超4年以内	4年超5年以内
リース債務	11百万円	7百万円	5百万円	2百万円

### 【資産除去債務明細表】

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

### 【その他】

当連結会計年度における四半期情報等

	百万円			
(累計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	当連結会計年度
売上高	¥42,282	¥86,360	¥152,760	¥214,101
税金等調整前四半期(当期)純利益金額	9,501	11,696	22,313	21,436
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益金額	5,999	7,324	13,538	19,884
1株当たり四半期(当期)純利益金額(円)	49.20	60.06	111.01	163.04
(会計期間)	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
1株当たり四半期純利益金額(円)	¥49.20	¥10.86	¥50.95	¥52.02

## 和文アニュアルレポートの発行及び独立監査人の監査報告書について

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

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

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

# 会社データ

2016年3月31日現在

## 会社概要

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

設立 1975年9月22日  
資本金 23,753,601,350円  
従業員数 連結: 3,924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
<b>主要な連結子会社</b>					
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	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及びライセンス・プロパティ等事業
株式会社スマイルラボ	2008年 2月	3月	10百万円	100.0%	オンラインエンタテインメントサービスの提供
北米					
SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC.	2006年11月	3月	1米ドル	100.0%	米州における当社グループ会社の株式・持分保有及び事業管理
SQUARE ENIX, INC.	1989年 3月	3月	10百万米ドル	100.0% (100.0%)	米州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 OF EUROPE HOLDINGS LTD.	2008年12月	3月	2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
SQUARE ENIX LTD.	1998年12月	3月	145百万英ポンド	100.0% (100.0%)	欧州その他市場におけるデジタルエンタテインメント事業、出版事業及びライセンス・プロパティ等事業
IO INTERACTIVE A/S	1990年11月	3月	656千デンマーククローネ	100.0% (100.0%)	ゲームの開発
アジア					
SQUARE ENIX(China)CO., LTD.	2005年 1月	12月	12百万米ドル	100.0%	中国市場におけるデジタルエンタテインメント事業
北京易通幻龍网络科技有限公司	2005年 8月	12月	10百万人民币	— [100.0%]	アジア市場におけるオンラインゲームの販売及び運営

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

# 株式データ

2016年3月31日現在

## 株式の状況

発行済株式総数: 122,299,496株

株主数: 25,982名

## 大株主

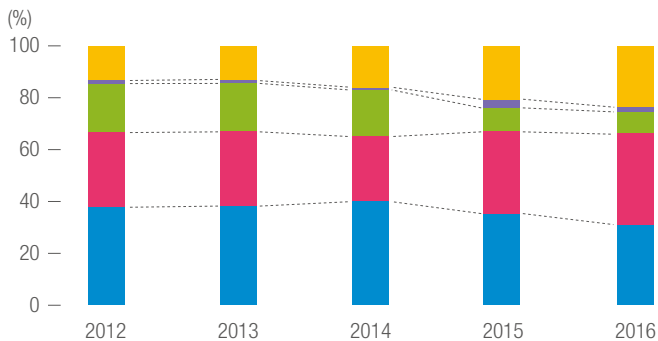
順位	株主名	当社への出資状況	
		持株数(千株)	持株比率(%)
1	福嶋 康博	23,626	19.31
2	株式会社福嶋企画	9,763	7.98
3	日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	7,944	6.49
4	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	7,805	6.38
5	宮本 雅史	3,292	2.69
6	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	3,268	2.67
7	ゴールドマン サックス インターナショナル (常任代理人 ゴールドマン・サックス証券株式会社)	3,006	2.45
8	ピーエヌワイエムエル ノン トリーディー アカウント (常任代理人 株式会社三菱東京UFJ銀行)	2,414	1.97
9	シージーエムエル ピービー クライアント アカウント /コラテラル (常任代理人 シティバンク銀行株式会社)	2,147	1.75
10	エムエスシーオー カスタマー セキュリティーズ (常任代理人 モルガン・スタンレーMUFG証券株式会社)	2,009	1.64

## 株式のメモ

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



	2012		2013		2014		2015		2016	
■ 金融機関	15,485	(13.4%)	14,700	(12.7%)	18,722	(16.2%)	25,588	(20.9%)	29,231	(23.9%)
■ 金融商品取引業者	995	(0.9%)	995	(0.9%)	1,114	(1.0%)	3,291	(2.7%)	1,717	(1.4%)
■ その他法人	22,089	(19.2%)	22,092	(19.1%)	20,570	(17.8%)	10,630	(8.7%)	10,424	(8.5%)
■ 外国法人等	33,268	(28.8%)	32,251	(28.0%)	28,817	(24.9%)	40,135	(32.8%)	43,256	(35.4%)
■ 個人その他	43,530	(37.7%)	45,329	(39.3%)	46,350	(40.1%)	42,586	(34.9%)	37,669	(30.8%)
合計	115,370	(100.0%)	115,370	(100.0%)	115,575	(100.0%)	122,232	(100.0%)	122,299	(100.0%)

**SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD.**  
[www.hd.square-enix.com/](http://www.hd.square-enix.com/)

