

# 会社データ

2025年8月31日現在

## 会社概要

設立 1975年9月22日

資本金 24,039百万円

従業員数 連結：4,604名(2025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。

## 新宿オフィス(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

## 渋谷オフィス

〒150-6215

東京都渋谷区桜丘町1番1号

渋谷サクラステージSHIBUYA タワー

## 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>主要なグループ会社</b>                      |          |     |           |                    |  |
| <b>日本</b>                             |          |     |           |                    |  |
| 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   |
| <b>北米</b>                             |          |     |           |                    |  |
| SQUARE ENIX OF AMERICA HOLDINGS, INC. | 2006年11月 | 3月  | 1米ドル      | 100.0%<br>(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%<br>(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                                     |
| <b>欧州</b>                             |          |     |           |                    |  |
| 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 |
| <b>アジア</b>                            |          |     |           |                    |  |
| SQUARE ENIX(China)CO., LTD.           | 2005年 1月 | 12月 | 12百万米ドル   | 100.0%             | 中国市場におけるデジタルエンタテインメント事業  |
| 北京易通幻龍網絡科技有限公司                        | 2005年 8月 | 12月 | 10百万人民元   | —<br>[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。