SQUARE ENIX

中期経営計画　進捗報告

（2025年3月期～2027年3月期）

01

エグゼクティブサマリー

中期経営計画 4つの戦略

Square Enix Reboots and Awakens

～さらなる成長に向けた再起動の3年間～

- 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
- 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
- 経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策の導入
- 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

中期経営計画の施策成果と振り返り

Square Enix Reboots and Awakens
～さらなる成長に向けた再起動の3年間～

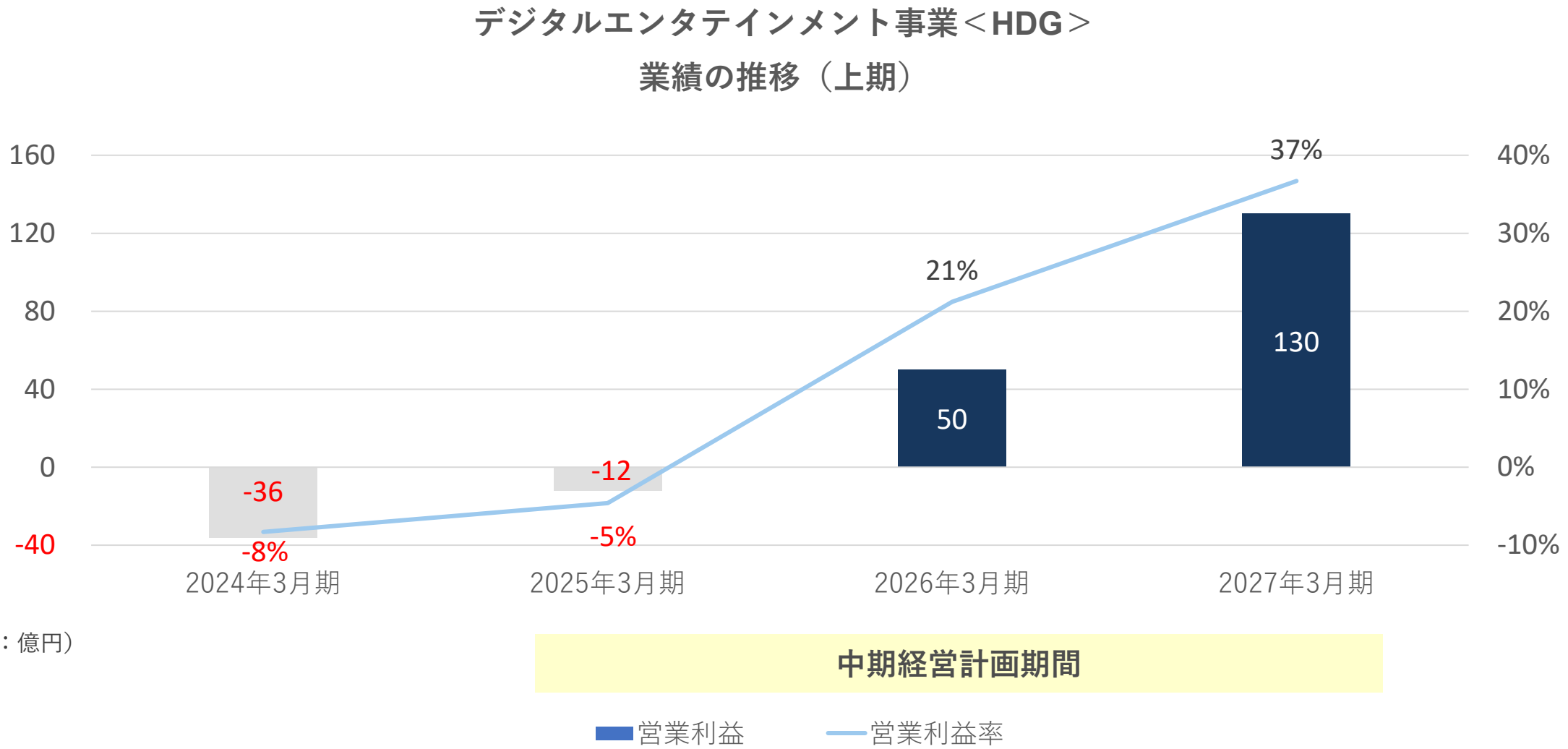
デジタルエンタテインメント（DE）事業の開発体制最適化による生産性向上	• 更なる成長を実現するタイトルローンチ体制の整備 • 成長軌道への回帰を企図した新規SDタイトルの開発 • 新規IP創出を具現化するタレントの発掘に特化した施策展開
コンタクトポイント（顧客接点）強化による収益獲得機会の多様化	• HDGタイトルのマルチプラットフォーム展開とカタログ拡販の推進 • IPを活用した事業拡大に向けたビジネス機会の探索 • グループ内IP価値最大化にむけた事業間連携及びクロスメディア展開の加速
経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策の導入	• 国内におけるAI利活用推進に向けた体制及びガイドライン構築 • 海外パブリッシング組織の抜本的構造改革の効果定着及び新体制導入による管理会計の精緻化 • 更なるパブリッシング高度化に資するデータ基盤整備の着手
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	• 成長投資機会の継続的探索と過去最高益時の配当水準を目安とした株主還元の実施

02

中期経営計画における各戦略の進捗

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

マルチプラットフォーム展開及びカタログタイトルの拡販が寄与し、HDG事業の収益性が大幅に向上



SQUARE ENIX

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

主要IPでは、カタログタイトルの拡販に加え、定期的な新作投入に向けた開発体制を整備。並行して、既存IPのリブートや新たなIPの創出・育成にも注力

FINAL FANTASY



FFシリーズ初のHD-2Dタイトル
「ファイナルファンタジー レゾナンス」
を発売





「ファイナルファンタジーVII リメイク インターグレード」
「ファイナルファンタジーXIV」「ファイナルファンタジーVII リバース」などの
Nintendo Switch™ 2版を発売



「ファイナルファンタジーXIV:
白銀のワンダラー」
2027年2月発売予定



「ファイナルファンタジーVII リベレーション」
2027年4月発売予定

DRAGON QUEST





過去タイトルの再活性化を通じ、既存顧客との接点を
強化するとともに、新規層へのリーチを拡大



「ドラゴンクエストモンスターズ4
枯れ木の国のビアンカ・フローラ」
2026年12月発売予定



「ドラゴンクエストXI
過ぎ去りし時を求めて S」
Nintendo Switch™ 2版を発売



「ドラゴンクエストXII 夢の彼方へ」
発売予定

PARANORMASIGHT
FILE 38
伊勢人魚物語

冒険家
エリオットの
千年物語





「ロマンシング サガ3 デスティニーユナイテッド」
2027年2月発売予定

© SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX

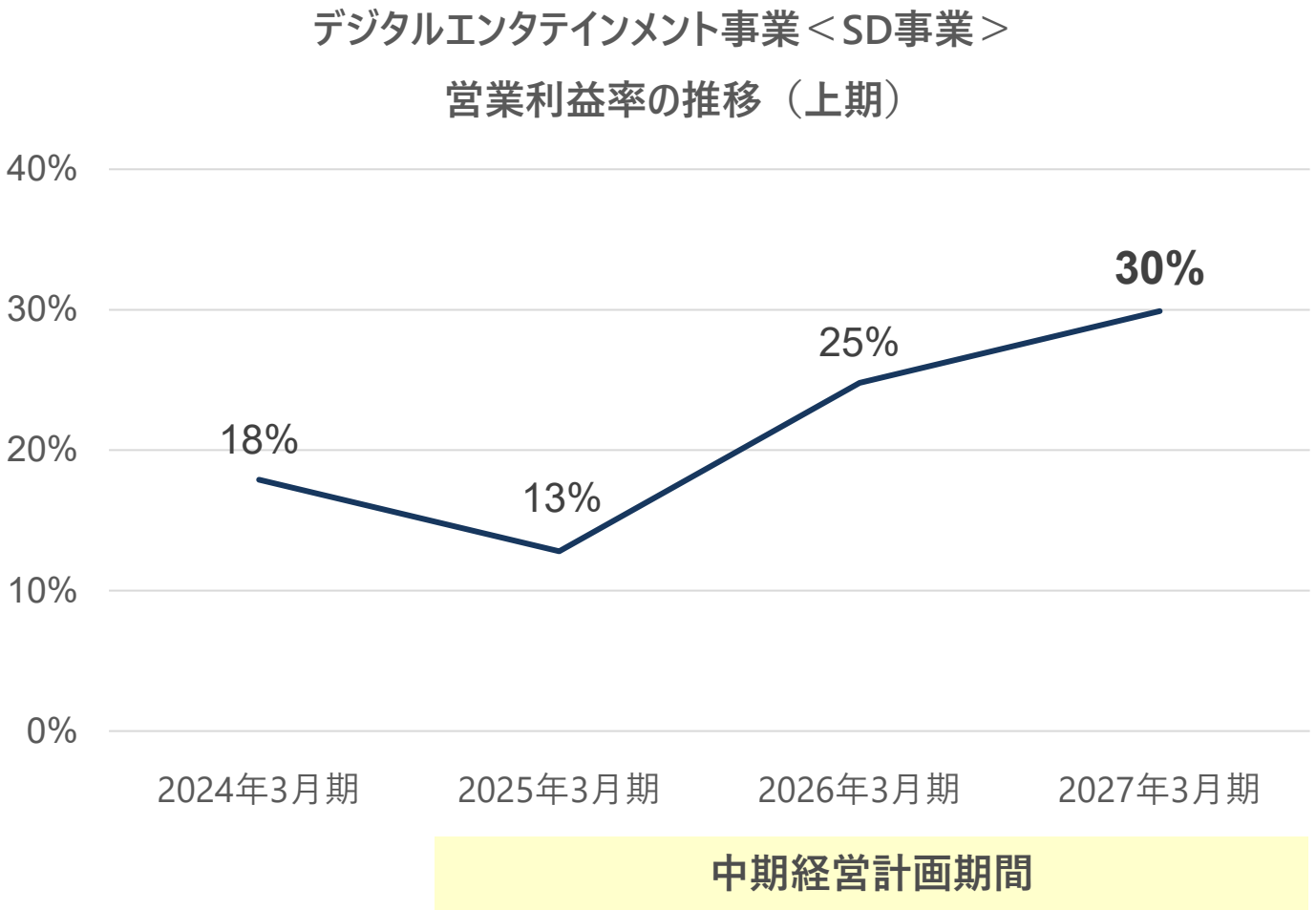
© SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
LOGO ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX

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

SD事業では、運営タイトルのコスト構造、決済手段及びタイトルポートフォリオの見直しを進め、
収益構造を着実に強化。今後の成長に向け、新規タイトルの開発も進行中



2026年4月配信タイトル



2027年グローバル配信予定



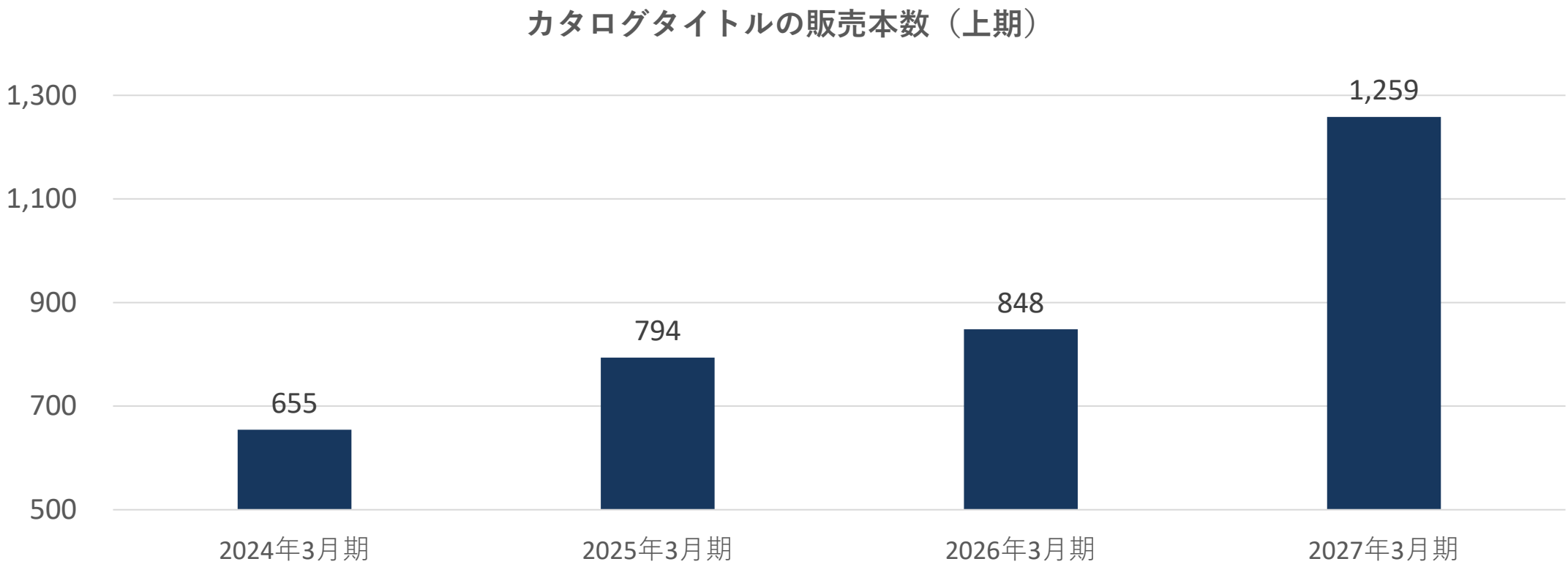
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
Developed by KLabGames

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
Developed by WRIGHT FLYER STUDIOS

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

デジタルエンタテインメント

新規タイトルの売上最大化に向けたファンベース拡大と営業利益成長を目的に、カタログタイトルの戦略的プロモーションを推進し、販売本数が着実に伸長



（単位：万本）

中期経営計画期間

SQUARE ENIX

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

ライツ・プロパティ等

周年施策や公式ライセンス店舗の展開を通じて顧客接点を拡大、IP価値の最大化と収益機会の多様化を推進することで着実な成長を実現



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX



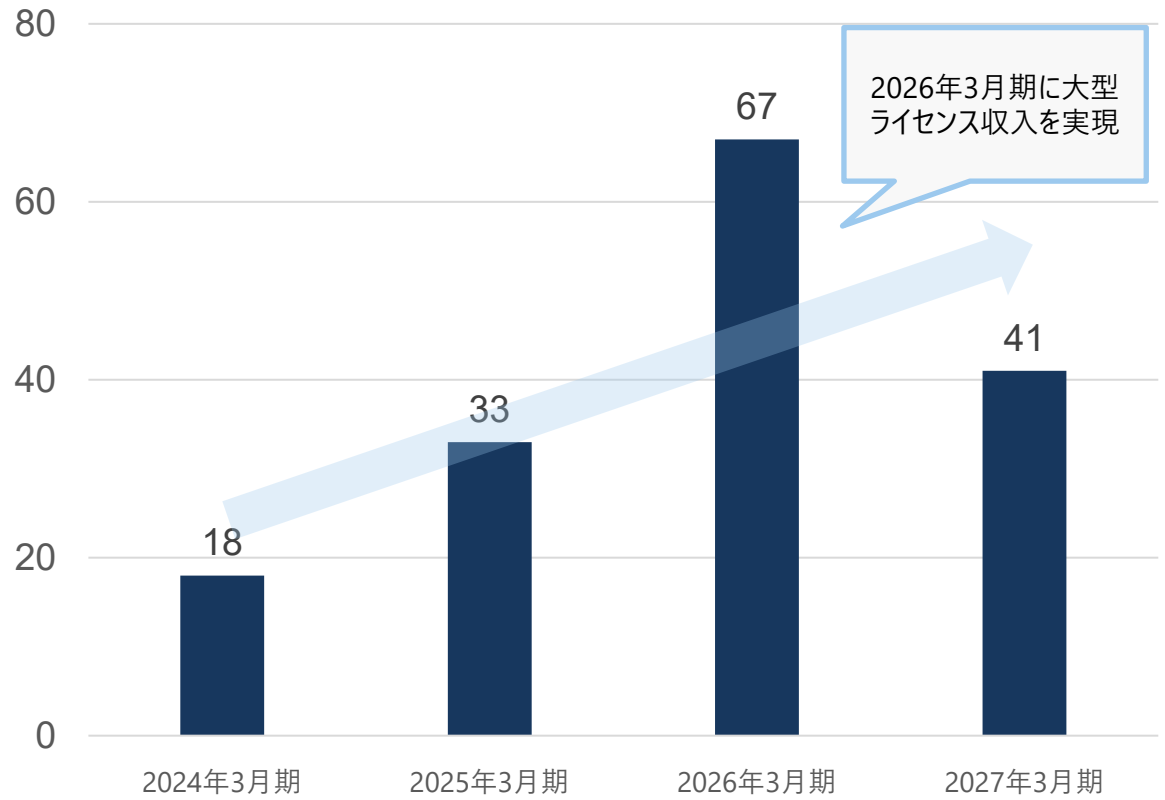
ドラゴンクエスト40周年やFFX25周年などの施策により
自社グッズ収入及びライセンス収入を多様化





公式ストアやカフェを国内外にOPEN（新宿・LA・上海・ソウル）

ライツ・プロパティ等事業 営業利益の推移（上期）



（単位：億円）

中期経営計画期間

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX
© SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
© SQUARE ENIX

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

出版

海外での継続的成長実現に加え、コミックスの映像化（アニメ・実写）によるビジネス機会拡大に注力

アニメ化により国内外での認知向上

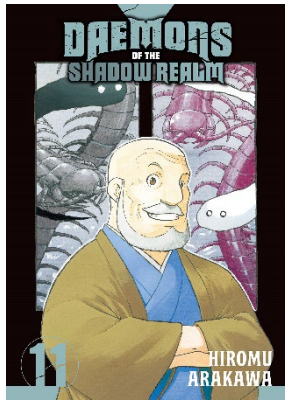


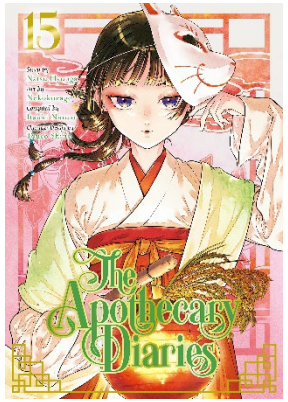
『黄泉のツガイ』

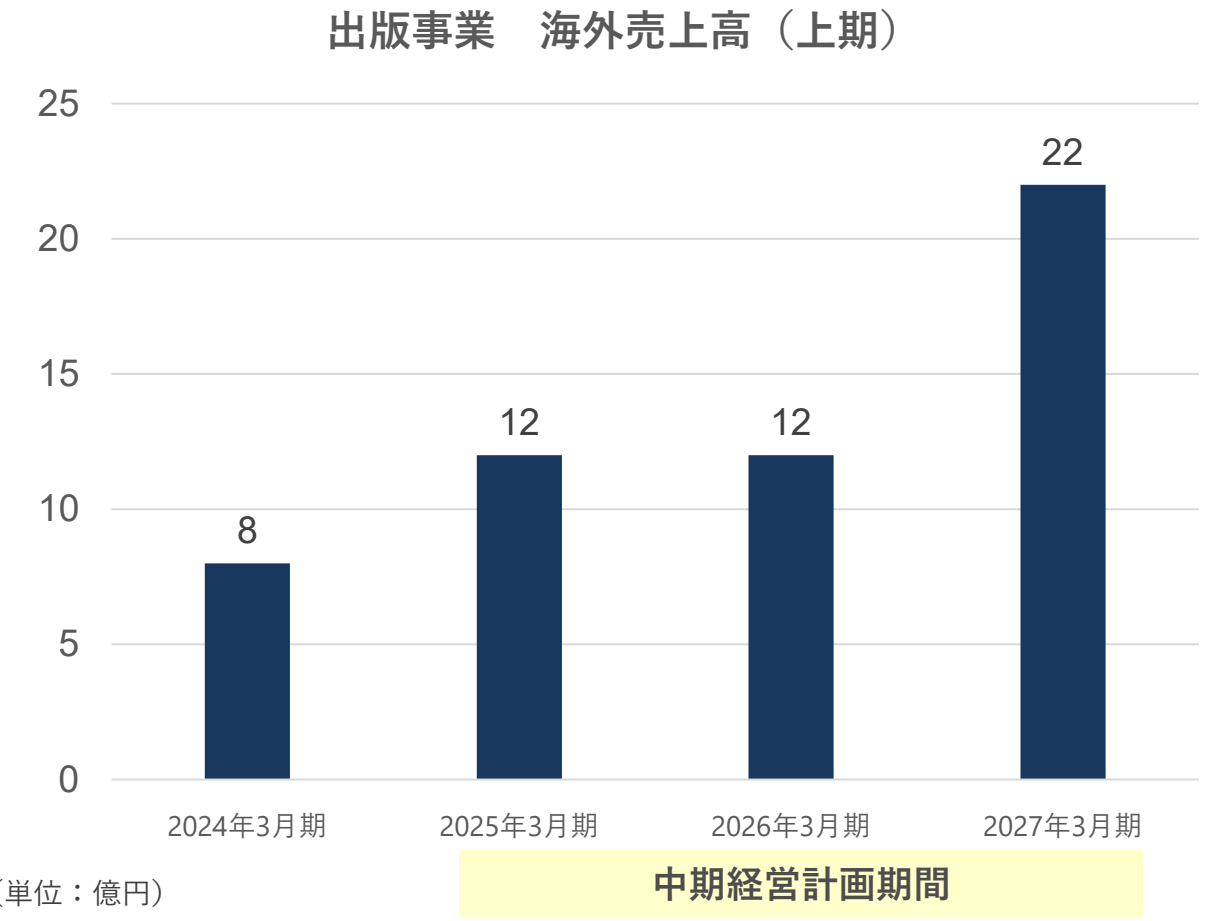


『薬屋のひとりごと』

海外向けコミックスの刊行にも注力







©Hiromu Arakawa/SQUARE ENIX, Project TSUGAI　©日向夏・イマジカインフォス／「薬屋のひとりごと」製作委員会

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

AM

国内では自社IPを活用したプライズ商品等の展開を強化。海外ではフランチャイズを活用した店舗展開を加速し、国内外で収益機会を拡大



写真は製作中のものです。実際の商品とは異なりますのでご了承ください。
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX





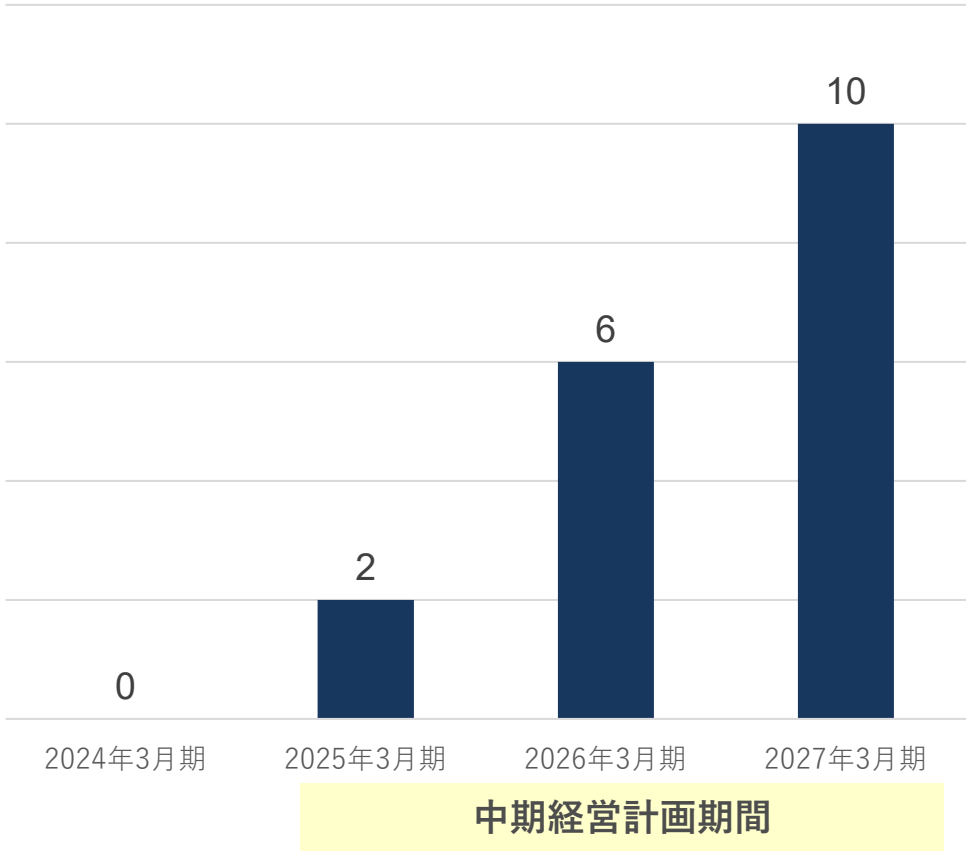
© SQUARE ENIX



© TAITO CORPORATION



© TAITO CORPORATION



SQUARE ENIX

経営基盤の更なる安定化に向けた各種施策の導入

海外事業組織の再編、国内の組織・人事施策及び事業インフラの整備は着実に進展し、
主要施策は概ね導入を完了。今後は、各施策の定着と運用の高度化を通じ、経営基盤のさらなる強化を推進

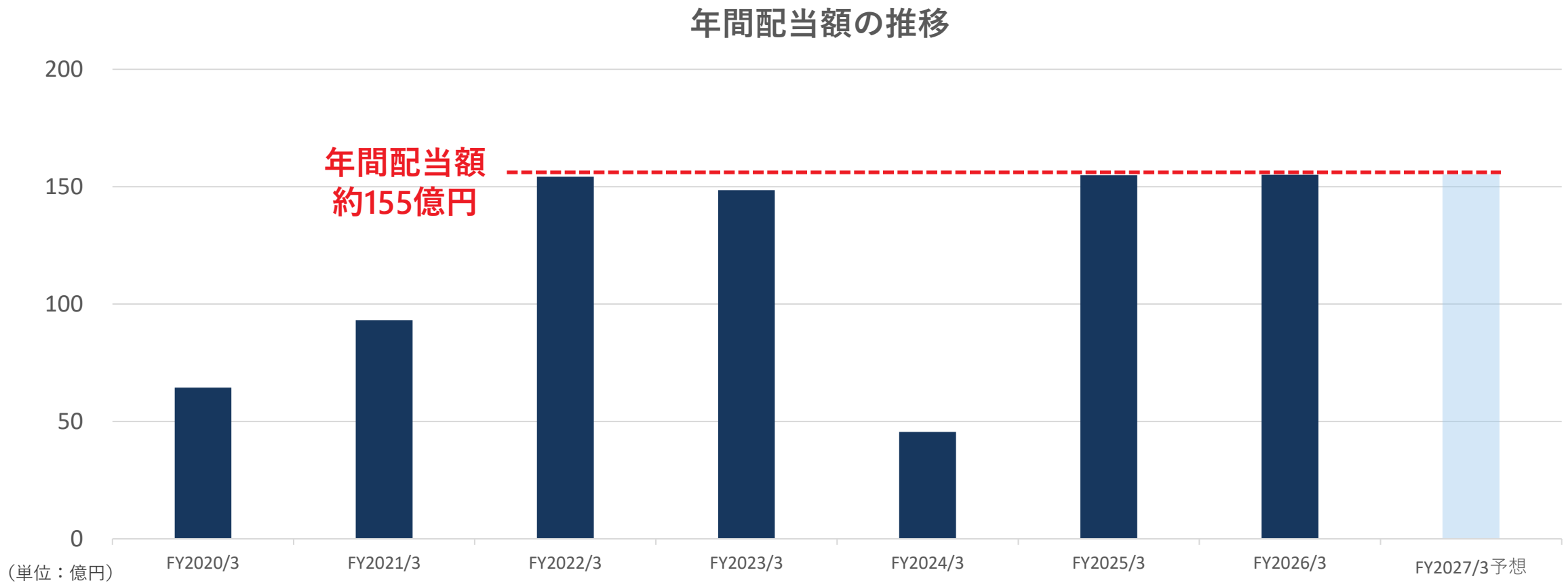
＜施策方針＞

海外事業部門の機能および組織構造の見直し	✓ **海外構造改革** 新組織体制の定着と連携体制の強化
国内事業における「創造力と生産性」の両方に向けた組織・人事関連施策群の導入	✓ **新人事制度導入** 制度の定着と継続的な改善を推進
社員生産性向上に資する事業インフラの整備	✓ **AI利活用推進** 管理制度の向上と運用の高度化を進行

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

当社における株主還元の推移及び今後の見通しについては、以下の通り

過去最高益となった2022年3月期の水準を目安に配当を実施

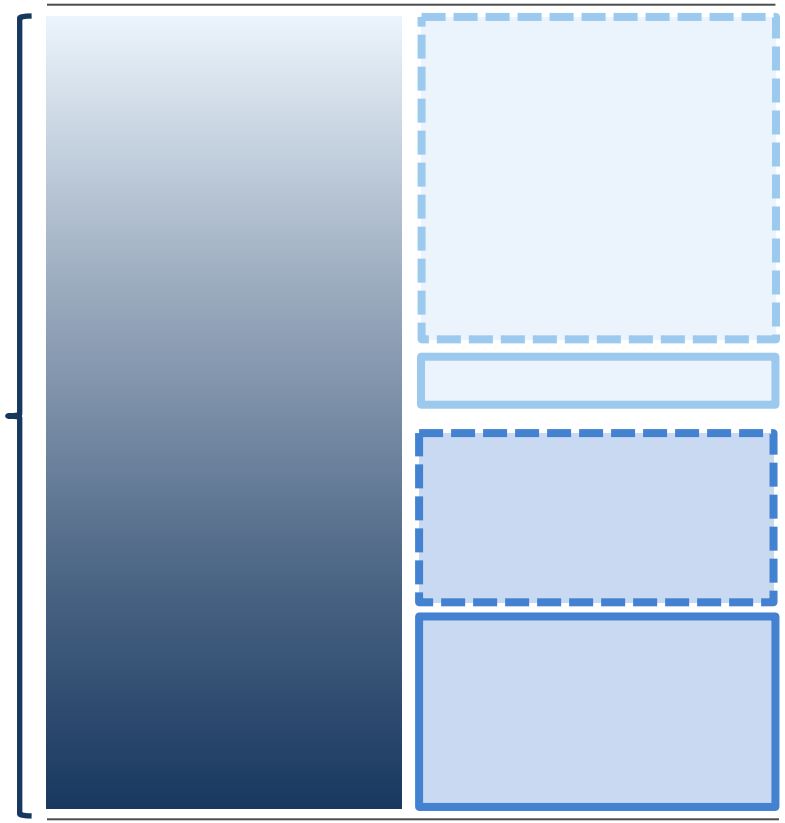


SQUARE ENIX

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

本中期経営計画のキャピタル・アロケーションについては、成長投資と株主還元のバランスを勘案し、
以下の枠組みを基本的な考え方とする

戦略投資枠
合計 800~1,000億円



M&A・投資

- 自社事業の知見を活用し、業容拡大及び安定化を企図したインオーガニック投資を実施
- 企業価値向上に資する投資機会を厳選して実施
- 戦略投資実施分（AI、データマーケティング領域等）

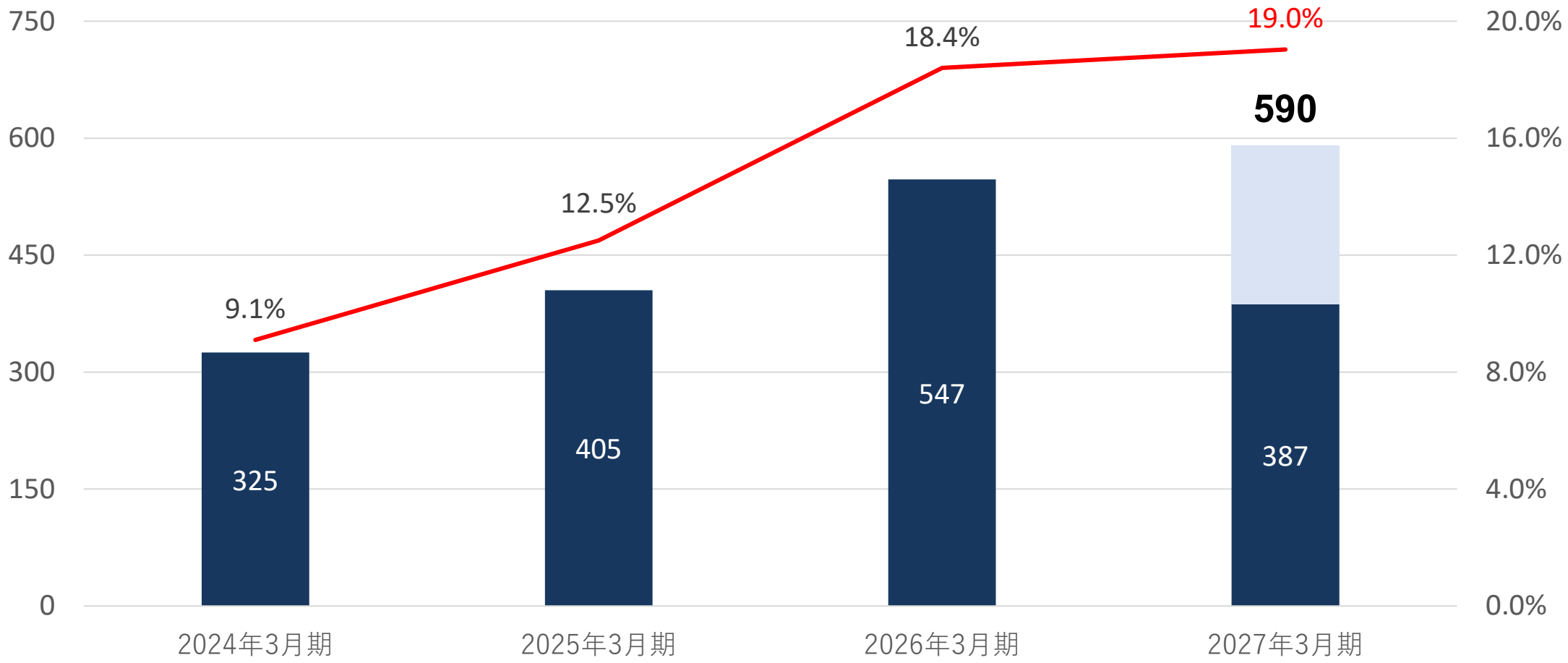
株主還元

- 現時点において、2027年3月期の配当予想額は155億円
- 今後の市場環境、成長投資等を総合的に勘案

03

2027年3月期 連結業績予想

2027年3月期 連結業績予想



（単位：億円）

中期経営計画期間

営業利益　営業利益率

SQUARE ENIX

2027年3月期 連結業績予想

（単位：億円）

	2027年3月期 通期期初計画	2027年3月期 通期修正計画	2027年3月期 増減
売上高	2,980	3,100	120
営業利益	490	590	100
営業利益率	16.4%	19.0%	2.6pt
経常利益	490	590	100
経常利益率	16.4%	19.0%	2.6pt
親会社株主に帰属する当期純利益	310	370	60

配当金の状況

（単位：円）

第2四半期末	18	18	—
年度末	25	25	—
合計	43	43	—

無限の想像力で、新しい世界を創り出そう。