

スクウェア・エニックス、12月1日より在宅勤務を恒久的に制度化

～「ホームベース」を基本とするハイブリッド体制で、柔軟かつ多様な働き方と業務管理を両立～

株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐、以下当社）は、現在運用している在宅勤務の態勢を2020年12月1日より正式に制度化し、役員および全職種の社員を対象として運用を開始します。

この制度は、今般の感染症対策のみにとどまらない恒久的な制度として当社の就業体系の中心に位置づけるものです。これにより柔軟かつ多様な就労環境を実現し、さらなる生産性の向上およびワークライフバランスの最適化を目指します。

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



<在宅勤務中の一例（サウンド担当およびグラフィック担当）>

■在宅勤務制度について■

この制度では、最高のエンタテインメントをお客様にお届けするにあたり不可欠な創造性や業務の生産性の確保のため、および業種の特性上必須となるセキュリティ水準を維持向上するために「ホームベース」「オフィスベース」の2方式を併用いたします。

当社は、各社員に対して「ホームベース（平均週3日以上在宅で勤務）」または「オフィスベース（平均週3日以上出勤）」のいずれかを指定します。原則として全対象者を「ホームベース」としたうえで、業務上の必要性を鑑み、特に「オフィスベース」での勤務を必要とする業務および個別の社員を部門長が指定します。

ベースは業務の繁忙に合わせて1カ月単位で変更可としますが、導入初月の12月は「ホームベース」の社員が約8割となる予定です。

制 度 名	: 在宅勤務制度
当社のほか、 同 制 度 を 導 入 す る 会 社	: 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 株式会社Luminous Productions
開 始 時 期	: 2020年12月1日より適用

■制度導入の背景■

当社では、かねてより勤務形態の柔軟化を検討していたところに今般の新型コロナウイルス感染症の拡大を受け、2020年2月から在宅勤務・時差通勤・会議オンライン化などの各種措置を段階的に実施してまいりました。

これらの措置が長期化するなかで6月に行った意識調査では、在宅勤務に対し、全社員の約8割から肯定的な評価が寄せられました。在宅勤務と実務の親和性についても、ゲーム・出版・音楽など多岐にわたる事業から幅広い意見を受け慎重に検討し、この制度を決定いたしました。在宅勤務やオフィス勤務を一律に規定するのではなく、1カ月という短期間で継続的に見直しを計ることで、業務を実行する立場と管理する立場の双方にとり納得度の高い設計にいたしました。

<ご参考>

株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なコンテンツ／サービスのヒット作品を生み続けるリーディングカンパニーです。当社グループの自社IPの代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ（累計出荷・ダウンロード販売本数8,200万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億5,900万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同8,100万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<https://www.jp.square-enix.com>）

※SQUARE ENIX および SQUARE ENIX ロゴ、ドラゴンクエスト／DRAGON QUEST、ファイナルファンタジー／FINAL FANTASY、トゥームレイダー／TOMB RAIDER、スペースインベーダー／SPACE INVADERS、その他の社名、商品名は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。