



株式会社スクウェア・エニックスは、以下のとおり株主総会を開催いたしました。

※この資料は、「第 25 回定時株主総会の開催概要をホームページでお知らせする目的で作成したものであり、法定の「株主総会議事録」とは書式・内容等が異なります点ご注意ください。

開 催 日 時：平成 17 年 6 月 18 日(土曜日) 午前 10 時 00 分～午前 11 時 00 分 (60 分)

開 催 場 所：センチュリーハイアットホテル 地下1階 センチュリールーム
(東京都新宿区西新宿 2-7-2)

当日出席株主数：416 名

会議の目的事項

報 告 事 項：

1. 第 25 期(平成 16 年 4 月 1 日から平成 17 年 3 月 31 日まで)営業報告書、貸借対照表及び損益計算書報告の件
2. 第 25 期(平成 16 年 4 月 1 日から平成 17 年 3 月 31 日まで)連結貸借対照表及び連結損益計算書並びに会計監査人及び監査役会の連結計算書類監査結果報告の件

決 議 事 項：

- 第 1 号議案：第 25 期利益処分案承認の件
 - 第 2 号議案：定款一部変更の件
 - 第 3 号議案：取締役 6 名選任の件
 - 第 4 号議案：ストックオプションとして新株予約権を発行する件
- ※決議事項につきましては、全て承認可決されました。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記述は、株主総会が開催された時点（2005 年 6 月 18 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニックスの経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられよう願います。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化
2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新および主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる能力
4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツ等スクウェア・エニックスの展開する事業において、国際的な事業拡大を成功させる能力
5. 法規制の改正とそれに対応する能力

この資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、株主総会開催時現在のものです。スクウェア・エニックスは、新たな情報や株主総会開催時に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、スクウェア・エニックスの将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

質疑応答概要：

<質問 1>

- ① ストックオプションの現在の行使状況は？
- ② ストックオプションは今後も毎年付与の予定か？
それには成長と戦略の考えをもっと打ち出す必要があるのでは？
- ③ 和田社長の持ち株数 1700 株は昨年と一緒。ストックオプションの行使期間も到来しているのだから行使をして持ち株数を増やす考えはないのか。

<回答 1－1：富山総務部長>

- ① 招集通知 10 頁における新株予約権の状況に基づきましてご説明いたします。
平成 14 年 6 月 22 日定時株主総会決議に基づく新株予約権につきましては、発行株数が 300 万株で、期末現在の残高が 204 万 8,075 株ですので、その差が行使および退職者等による失効で、それが 100 万株弱となっております。
その他のストックオプションにつきましては、行使期間未到来、実勢株価が行使価格を下回っている等の理由で未行使であります。

<回答 1－2：和田代表取締役社長>

- ② 業績向上の伴わないストックオプション付与ではなく、一貫して 1 株当たりの利益が向上するように経営をしており、このたびの 110 万株という株数につきましても、発行済株式総数の 1%弱であり、資本効率を落とさず、成長に見合った付与と考えております。
- ③ 貴重なご意見ありがとうございます。

<質問 2>

- ① ゲーム事業と比較すると、オンラインゲーム事業の伸びが非常に顕著であるが、当社としては、オンラインゲーム事業をゲーム事業と同等以上の分野としていくのか。
- ② オンラインゲーム事業における日本及び海外を含めたユーザーのシェアは？

<回答 2：和田代表取締役社長>

- ① 将来的に中核、主力となっていくと考えております。
- ② 勃興期である市場において、市場の成長以上に我々の成長の方が速くあるべきであり、現段階それは達成できていると考えております。

<質問 3>

記念配 30 円を含む今期の配当金 60 円について、来期この記念配がなくなった場合、減配のイメージが株価に影響するのではないかと考えています。それに対する IR 活動をどのように考えているのか。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記述は、株主総会が開催された時点（2005 年 6 月 18 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニックスの経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化
 2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
 3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新および主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる能力
 4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツ等スクウェア・エニックスの展開する事業において、国際的な事業拡大を成功させる能力
 5. 法規制の改正とそれに対応する能力
- この資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、株主総会開催時現在のものです。スクウェア・エニックスは、新たな情報や株主総会開催時以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、スクウェア・エニックスの将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

<回答 3：和田代表取締役社長>

この度の配当性向は 48.8%であり、これだけの配当性向を継続していくということは成長期待よりも安定期待を表明していることになってしまいますが、このたびは節目ということで記念配とさせていただきました。目処といったしましては、配当性向 30%と考えておりまして、業績を伸ばすことにより配当金額も上げていくという考えでおります。

<質問 4>

オンラインゲームの今後の展開として、国内および海外などの企業との提携は考えていないのか。

<回答 4：和田代表取締役社長>

提携につきましては、柔軟には考えておりますが、あくまでクオリティ管理の行き届いた状態での拡大を志向していきたいと考えております。

<質問 5>

買収される側での企業買収をどのように考えているのか？

<回答 5：和田代表取締役社長>

いかに業績を上げ、建設的に成長していくか、という点が、経営陣に求められているものであり、結果として、それをまっとうしていくことが防衛の一つとなり得ると考えております。

<質問 6>

- ① 売上げが 700 億円の会社で、現預金が 800 億円もある。この具体的使い道を知りたい。
- ② 現預金を内部に留保するだけではなく、コンテンツ自体の証券化により現金を調達する方法もあるが、それに対してはどのように考えているのか。

<回答 6：和田代表取締役社長>

- ① ゲームの開発期間が 2 年であることなどを考慮すると、現預金につきましては、およそ 300~400 億円が適正水準と考えます。その他につきましては、企業買収、提携、設備投資などの資金に利用した上で、株主還元に対応していきたいと考えております。
- ② 戦略としてはあり得ることではございますが、権利関係についての管理が難しいと考えており、今のところ想定している事業では対象がございません。ただ、前向きな検討はしていきたいと思っております。

<質問 7>

- ① 2006 年 3 月期の業績予想が非常に手堅く、増えていないことについてはどのように考えるているのか。
- ② 合併後、順調であるとのことだが、社外取締役成毛氏にお聞きしたい。当社の弱点はどのような点であると考えているのか。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記述は、株主総会が開催された時点（2005 年 6 月 18 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニックスの経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々な要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化
 2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
 3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新および主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる能力
 4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツ等スクウェア・エニックスの展開する事業において、国際的な事業拡大を成功させる能力
 5. 法規制の改正とそれに対応する能力
- この資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、株主総会開催時現在のものです。スクウェア・エニックスは、新たな情報や株主総会開催時以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、スクウェア・エニックスの将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

<回答 7－1：和田代表取締役社長>

- ① 継続的成長は目指しているが、主力ゲーム事業でいえば、今年度次世代機へ移行の端境期であり、ある程度の環境の厳しさを織り込むべきと考えております。オンラインおよびモバイルについては先行投資期間という位置付けで考えております。

<回答 7－2：成毛取締役>

- ② 当社のみならず日本全体にいえることではありますが、クリエイター、ディレクター、プロデューサーといった人材が絶対的に不足しているという点でございます。社内、社外問わず、教育に力を入れるべきと考えております。

これからやるべきこととしましては、ブランドをもっとワールドワイドにした上で、各地域、死角のないようにするべきと考えます。

最後に申し上げますが、経営陣が非常にまじめな面があり、それが必ず数年後に数字となってあらわれるものと考えております。どうぞご期待ください。

以上

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）の計画、見通し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見通しを記述したものです。これらの記述は、株主総会が開催された時点（2005 年 6 月 18 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニックスの経営者の仮定や判断に基づいています。従って、これらの業績見通しに依拠されることは差し控えられますようお願いいたします。また、これらの業績見通しが、発表日以降も正確または有効な情報であると想定されることも差し控えて下さい。様々の要素により、実際の業績はこれらの業績見通しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見通しに比べ悪い結果となる場合もあります。実際の業績に影響を与える要素には、以下のようなものが含まれますが、これらに限定されるわけではありません。

1. 当社の事業に影響を与える経済情勢の変化
 2. 特に米ドル、ユーロと日本円との為替レートの変動
 3. 継続的な新製品とサービスの導入、急速な技術革新および主観的で変わりやすい消費者の嗜好に特徴づけられる競争の激しい市場において、消費者に受け入れられる製品とサービスを提供し続けることのできる能力
 4. ゲーム、オンラインゲーム、モバイル・コンテンツ等スクウェア・エニックスの展開する事業において、国際的な事業拡大を成功させる能力
 5. 法規制の改正とそれに対応する能力
- この資料に記載されている将来の業績見通しに関する情報は、株主総会開催時現在のものです。スクウェア・エニックスは、新たな情報や株主総会開催時以降に発生する事象などによって、見通しまたは予測など、スクウェア・エニックスの将来の業績に関する見通しを更新または修正する義務を負うものではありません。