



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 27 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 19 年 6 月 23 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：496 名

会議の目的事項

- 報告事項：1. 第 27 期(平成 18 年 4 月 1 日から平成 19 年 3 月 31 日まで) 事業報告、連結計算書類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
2. 第 27 期(平成 18 年 4 月 1 日から平成 19 年 3 月 31 日まで) 計算書類報告の件

決議事項：

- 第 1 号議案：剰余金処分の件
第 2 号議案：取締役 5 名選任の件
第 3 号議案：監査役 4 名選任の件
第 4 号議案：退任取締役及び退任監査役に対し退職慰労金贈呈の件
第 5 号議案：取締役に対するストックオプションとしての報酬等の額及び内容決定の件

※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で入手可能な情報に依拠した、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っています。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。

質疑応答概要：

<質問 1>

本多副社長が中国事業担当ということで中国に赴いているが、和田社長がタイトーの社長を兼務していることもあり、本多副社長に戻ってきてもらってはどうか。また、中国事業の見通しを聞きたい。

<回答 1：和田代表取締役社長>

本多副社長には昨年の下期から戻ってきてもらっており、私ともども経営全般の執行を担当しております。中国事業については、今後、主力タイトルを出す予定で、今はその準備段階です。

<質問 2>

中村常勤監査役が今総会終結の時をもって退任されるということなので、常勤監査役が不在となるがどうするのか。

<回答 2：和田代表取締役社長>

今総会で選任される監査役 4 名の内、監査役会の決議により、1 名の方に常勤監査役を務めていただきます。

<質問 3>

タイトーの事業が上向いてきているという説明があったが、その要因と今後の施策を聞きたい。

<回答 3：和田代表取締役社長>

事業構造の改革が着実に進捗していることと、それによる従業員のモチベーション向上が原因です。不採算事業からの撤退、バランスシートのスリム化、不採算店舗からの撤退は当年度で完了したので、今後、注力分野に的確に経営資源を配分することで効率を追求する考えです。

<質問 4>

取締役の当社株式の保有数が少ない。社外取締役の成毛氏にいたっては 0 株である。持ち株数を増やす考えはないのか。

<回答 4：和田代表取締役社長>

株主と同じ視点に立った経営ということは重要であると考えています。株式保有の方法として、報酬の一部をストックオプションの付与にするという制度を採っております。

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で入手可能な情報に依拠した、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、見直しまたは予測など、スクウェア・エニックスの将来の業績に関する見直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。

<質問 5>

タイトーを買収したが、今後も他業界への参入があるのか、それともゲーム業に特化するのか。

<回答 5：和田代表取締役社長>

当社の事業のドメインは、エンタテインメントを中心としたコンテンツの供給です。事業のコアは変更しませんが、コンテンツを供給するデバイス、メディアが多様化しているため、コンテンツの出口についての多様化はありえます。

<質問 6>

- ①事業報告の役員欄に、成毛氏が代表者を務めるインスパイアとの関連当事者取引について記載されているが、この内容と今後も継続されるものかを聞きたい。
- ②今後の株主総会も土曜日開催にしてもらいたい。

<回答 6：和田代表取締役社長>

- ①新規事業展開について、必ずしも社内現状リソースで賄いきれない部分があったので、コンサルティングを委託しました。本件に関しては既に完了しております。
- ②貴重な意見、ありがとうございます。

<質問 7>

損益計算書に匿名組合という言葉があるが、これは何か。

<回答 7：松田経理財務担当取締役>

旧・スクウェア時代の「ファイナルファンタジー」映画のファンドです。映画事業の資金調達の一形態であります。

<質問 8>

減価償却の方法が変わるということだが、設備投資額の見込み額と処分方法について聞きたい。

<回答 8：松田経理財務担当取締役>

設備投資額は、従来に比して大きく増額される訳ではありません。処分方法については、今後検討してまいります。

<質問 9>

株主優待制度は行わないのか。

<回答 9：和田代表取締役社長>

毎年、株主に対する利益還元のあり方について、原点に立ち返って都度検討を行っておりますが、個人株主と機関投資家の差異、商品配送のコスト、株主様の嗜好の違い等の問題があるので、株主優待制度の実施は難しいとの結論に至りました。今後とも、引き続き検討してまいります。

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で入手可能な情報に依拠した、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お願いたします。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。

<質問 10>

- ①業界で任天堂の株価だけ高いのはなぜか。
- ②連結配当性向 33%ということだが、単体の配当性向を基準としないのか。

<回答 10：和田代表取締役社長>

- ①任天堂さんは、経営、業績が素晴らしいということだと思います。
- ②グループ全体での事業の複合、地域の広がりの中で、事業の拡大を目指しており、連結業績をもとに配当性向を考えております。

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で入手可能な情報に依拠した、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しまたは修正する義務を負うものではありません。