



当社は、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 32 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ので、ご注意ください。

開催日時：平成 24 年 6 月 26 日（火曜日）午前 10 時 00 分～午前 10 時 38 分

開催場所：ハイアット リージェンシー 東京 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：297 名

会議の目的事項

- 報告事項：1. 第 32 期（平成 23 年 4 月 1 日から平成 24 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 32 期（平成 23 年 4 月 1 日から平成 24 年 3 月 31 日まで）計算書類報告の件

決議事項：

- 第 1 号議案：定款一部変更の件
第 2 号議案：取締役 5 名選任の件

□決議事項につきましては、全て原案通り可決されました。

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・ホールディングス及び連結子会社（以下、スクウェア・エニックス・ホールディングス）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・ホールディング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・ホールディング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・ホールディングスは、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・ホールディング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。

質疑応答概要：

< 質問1 >

本社事務所を移転するとのことですが、その理由とそれに係る損失処理を教えてください。

< 回答1 >

社員の間の関連なコミュニケーションを促すレイアウトにしたいと考えていたところ、不動産相場が下落し、目的に適合する物件を合理的な条件で賃借できる目途がたったため、本社事務所の移転を決断しました。

平成24年3月末時点において現オフィスの原状回復費用の見直しを行った結果、資産除去債務が508百万円減少することとなりました。

< 質問2 >

①中長期的な業績の見通し、②欧州経済危機の当社業績への影響、及び③自社株買いの可能性について教えてください。

< 回答2 >

①30 円/株の安定配当と、実績連動として連結配当性向 30%の二点を標榜しているため、1 株当たり純利益 100 円が当面の目標となります。それをさらに伸ばすため、収益モデルの転換や自社 IP の強化に取り組んでまいります。中期的には、営業利益 400 億円を目指します。

②当社は、グローバルな開発・販売体制を確立していますので、ある地域の経済が危機に瀕したとしてもそれを好機に転ずる事が可能です。例えばアイドスはリーマンショック直後に買収しております。

③自社株買いについては、現時点では具体的な計画はありませんが、常時検討対象としております。

< 質問3 >

取締役報酬が高い印象を受けます。その金額的妥当性について教えてください。

< 回答3 >

取締役報酬は、①既存事業の維持拡大と、②新規事業の開発の二兎を追っているか否かで査定します。具体的金額については、株主総会でご決議いただいた報酬枠の範囲内で、市場価格を参考にしつつ、報酬委員会で議論する事としております。

< 質問4 >

ソニー・コンピュータエンタテインメントが8.27%の当社株式を保有していますが、リスクはないのでしょうか。

< 回答4 >

ないと認識しております。

< 質問5 >

経営環境の変化に対応するため、どのような投資を行っているか教えてください。

< 回答5 >

最も重要な経営資源である「人」に対する投資を強化しています。具体的には、情報共有と協働を促進するような企業風土の醸成です。研究開発投資としては、E3 で公表した「ルミナス・スタジオ」などのゲームエンジン開発を始め、いくつかのプロジェクトを走らせています。さらに、事業投資としては、ソーシャル分野に注力しています。新規分野についてはコンテンツやビジネスモデルに多様性を持たせるため、約7チームを並走させており、実績を出し始めています。

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・ホールディングス及び連結子会社（以下、スクウェア・エニックス・ホールディングス）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・ホールディング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る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があります。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・ホールディング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・ホールディングスは、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・ホールディング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。

採決要領:

報告事項及び決議事項に関し、十分審議を尽くしましたので、これをもって質問及び動議の提出を含めた全ての審議を打ち切り、議案の採決に移らせて頂きたいと存じますが、ご賛成頂けますでしょうか。

(株主拍手)

賛成ありがとうございます。

それでは、第1号議案「定款一部変更の件」の採決をいたします。原案にご賛成頂けますでしょうか。

(株主拍手)

ありがとうございます。事前の議決権行使を含め、3分の2以上のご賛成を得ましたので、本議案は原案通り可決されました。

次に、第2号議案「取締役5名選任の件」の採決をいたします。原案にご賛成頂けますでしょうか。

(株主拍手)

ありがとうございます。事前の議決権行使を含め、過半数のご賛成を得ましたので、本議案は原案通り可決されました。

以上をもちまして、本日の会議の目的事項は全て終了いたしましたので、本株主総会は閉会といたします。

本日は、まことにありがとうございました。

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・ホールディングス及び連結子会社（以下、スクウェア・エニックス・ホールディングス）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・ホールディング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・ホールディング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・ホールディングスは、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・ホールディング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。