

2025年6月25日開催 第45回定時株主総会 開催概要



当社は、以下のとおり定時株主総会を開催いたしました。

※この資料は、第45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」とは異なります。

※株主総会の内容を引用される場合には、正確な情報伝達のため、必ず引用元及び該当掲載ページへのリンクをご明記くださいますようお願い申し上げます。

開催日時: 2025年6月25日(水曜日)午前10時00分～午前11時37分

開催場所: ハイアットリージェンシー東京 B1F「センチュリールーム」
(東京都新宿区西新宿二丁目7番2号)

当日出席株主数: 108名

会議の目的事項:

報告事項

- 第45期(2024年4月1日から2025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等委員会の連結計算書類監査結果報告の件
- 第45期(2024年4月1日から2025年3月31日まで)計算書類報告の件

決議事項

<会社提案>

第1号議案 取締役(監査等委員である取締役を除く。)9名選任の件

<株主提案>

第2号議案 自己株式取得の件

決議事項については、第1号議案(会社提案)は原案どおり承認可決され、第2号議案(株主提案)は否決されました。

質疑応答概要(議長から回答)

<質問 1>

「量から質」への転換について、近年は実験的な作品も登場し、『パラノマサイト FILE23 本所七不思議』のように高評価を得た作品もあった。一方で、昨年度はHDゲームで新作や新規IPがなく、リメイクやシリーズ作品が中心となった。その結果、小中学生が当社のゲームに触れる機会が減少し、将来的に当社でゲーム開発を志す人材の育成に不安を感じている。その点についてどのように考えているか。

<回答1>

ご質問は数年前までは実験的な作品が多く失敗もあったが、高評価を得た新規IPもあったところ、昨年度は新規IPがなく、このままでは将来当社のゲームを開発する人材の育成に不安があるという趣旨であると理解している。

昨今のゲーム業界では新規IPの創出が困難な状況にあるが、少しでもその機会を創出すべく取り組んでいる。TBSテレビとの協業による『KILLER INN』など、新たなIPやジャンルへの挑戦を継続していきたいと考えている。また、パラノマサイトのような成功事例では、IPを単に作るだけでなく、育てていくことも重要と認識している。今後は、小中学生を含む幅広い層に楽しんでもらえる機会の創出にも注力していく。

<質問 2>

地域別のデジタルエンタテインメントの売上比率については、昨年度と大きく変わっていないように見受けられる。この傾向から、HD-2D版『ドラゴンクエストIII』のターン制バトルは、アクション性が主流の海外市場でも一定の支持を得たと感じている。今後開発されるゲームにおいても、同様のターン制バトルを採用した作品が複数検討されているのか。

<回答2>

ご質問はデジタルエンタテインメント事業について、日本とその他の地域で比率が変わらないということは『ドラゴンクエストIII』のターン制バトルが受け入れられたのではないかと、また今後ターン制の採用作品を検討しているのかという内容であると理解している。

ターン制バトルは様々な形で進化を続けており、JRPGという枠にとどまらず、世界的にも広く評価されている。今後も世界で受け入れられる可能性は十分にあり、当社にとって原点の一つであるターン制バトルを丁寧に作り込んでいきたい。また、HD-2D作品のように、付加価値を加える工夫を通じて、ターン制バトル自体の進化も目指していく。

<質問 3>

出版事業に関し、新作だけでなく過去の出版物を活用する方針はあるか。例えば、35年前に発行された、ドラゴンクエストの開発秘話を描いた漫画作品は、現在絶版となっており入手困難である。この作品では、著名なクリエイターや関係者が登場し、開発の舞台裏が詳細に描かれている。若い世代にとっては創作の刺激となり、ブランド価値や売上向上にもつながる可能性がある。また、HD-2D版『ドラゴンクエスト I & II』の発売に合わせて関連作品の復刊が報じられているが、それに続いてこの作品も電子書籍化・復刊を検討して欲しい。

<回答3>

出版事業については、先ほどご説明のとおり注力をしていきたいと考えるなかで、デジタルの活用は大きな可能性があり、その中でも過去に発行された作品(アーカイブ)をどのようにお客様に届けるかという点も、非常に大きなビジネスの可能性もある。新しい作品を生み出すだけでなく、過去の作品にも目を向け、その可能性を探ることは重要である。いただいたご意見は、出版部門に共有する。私もご紹介の作品を読みたいと思う。

<質問 4>

ニーアシリーズの世界観に深く魅了され、ファンとしてその魅力を存分に楽しんでいる。今後、ニーアシリーズのIP展開について、どのような構想があるのか教えて欲しい。個人的には、『NieR Re[in]carnation』を再びプレイできる機会があると嬉しく思う。また、現在海外で開催されているピアノコンサートが日本国内でも鑑賞できるようになることを願っている。

<回答4>

ご質問はニーアの世界観をお楽しみいただいているなか、コンサートや『NieR Re[in]carnation』のプレイの可能性についてと理解している。

ニーアシリーズは、15周年を迎え、お客様にご愛顧いただいている、当社にとっても重要なIPである。いただいたご意見は開発部門と共有し、お客様のご期待にしっかりと応えられるよう、今後の展開を検討していきたい。

<質問 5>

ドラゴンクエストとファイナルファンタジーのナンバリング最新作は、可能であれば毎年交互に発売して欲しい。スマートフォン向けに量を出すことに偏った結果クオリティが下がってしまったために、現在は品質の高いゲームを届けるという方針であると認識している。量から質を重視することは賛成だが、バランスを取ってほしい。

また、ファンの意見として、ドラゴンクエストとファイナルファンタジーの新作をコマンド型PRGで出してもらいたい。現在の流行はアクションゲームだという説明を聞いたことがあるが、今年は、他社よりメタクリティックやユーザーレビューでも非常に高い評価を獲得したコマンド型RPGが発売され、ゲームファンの間でも非常に面白いと話題になっている。当社においても、面白いコマンド型RPGを是非ドラゴンクエスト及びファイナルファンタジーの新作で実現して欲しい。

<回答5>

株主様のご意見の一点目は「ドラゴンクエストとファイナルファンタジーの新作について量と質のバランスを取ってローンチをしてもらいたい」というもの、二点目は「コマンドバトルに改めてスポットライトが当たっている中で新作にも取り入れるべきではないか」というものと理解している。

中期経営計画の再起動の3年間の後は、大型タイトルのみならず、モバイルを含めた多様なメディア展開を視野に入れている。現在は様々なプラットフォームが存在しており、その中で特にドラゴンクエスト及びファイナルファンタジーについては、新しいタイトルを量と質のバランスを保ちながら、安定的に提供できる体制へと着実に移行しつつある。その成果については、今しばらくお待ちいただきたい。また、コマンドバトルは当社にとって原点とも言える重要なバトルシステムであり、今後も大切にしていきたい要素であると認識している。いただいたご意見については、今後の開発において参考にさせていただく。

<質問 6>

サービスが終了したスマートフォン向けゲーム『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』について、オフライン化が難しいとのことだが、Nintendo Switch 2等での発売は考えているか。

<回答6>

『DISSIDIA FINAL FANTASY OPERA OMNIA』について、オフライン化は難しいとしても他のデバイスへの移植の可能性はあるかというご質問と理解している。

サービス終了後のタイトルの今後の取り扱いについては、社内でも常に様々な可能性を検討している。いただいたご意見についても、貴重なご意見として、今後の参考にさせていただく。

<質問 7>

今回の株式分割後も株価は30万円台と見込まれるが、ゲームが好きで当社を応援する個人投資家も多い。株式分割は株主還元策として有効であり、流動性や売却益でもメリットがある。これを踏まえ、さらなる株主還元策として会社が検討している施策はあるか。

<回答7>

ご質問は現在の株価水準において株式分割をしても30万台であるというご指摘に加え、当社としての今後包括的な株主還元の見当の可能性はあるかという趣旨であると理解している。

株式分割は、投資単位の引き下げを通じて、当社のコンテンツやサービスを応援していただく皆様に当社の株主となっていただきたいという想いも込められている。成長投資とのバランスを前提に、株主還元施策について引き続き検討していきたい。

<質問 8>

『ファイナルファンタジーXIV』は『暁月のフィナーレ』の高いクオリティが、『黄金のレガシー』の

期待に繋がっていたと考えている。だが、『黄金のレガシー』以降は特にパッチにおけるコンテンツの質が低下し、ユーザー離れが進行していると感じている。(株式会社スクウェア・エニックスの)執行役員である吉田氏が引き続きプロデューサー兼ディレクターを務めているにもかかわらず、当該タイトルに十分なリソースが割かれていないとの懸念や、スタジオの組織編成状況を不安視する意見も見られる。また、自身も株主として『ファイナルファンタジーXIV』は当社の主要な収益源の一つであり、現状が来期以降の業績に与える影響について不安を抱いている。中期経営計画において「量から質」への転換を掲げ、開発環境の最適化を図っているとの説明があったが、主に クリエイティブスタジオ3に関して、今後どのように改善するつもりなのか教えて欲しい。

<回答8>

株主様のご発言の内容は、「『ファイナルファンタジーXIV』において『暁月のフィナーレ』から『黄金のレガシー』への移行後、パッチも含めたコンテンツのクオリティが低下しているのではないかと認識されていること。また、「その背景として、プロデューサー兼ディレクターでもある吉田氏が当該タイトルに十分なリソースを割けていない状況があるのではないかと」という、ご意見だと理解している。そして、それにより来期以降の業績に影響が及ぶ可能性について会社としての見解を求めるといふ、ご質問と承った。

現在、『ファイナルファンタジーXIV』は、『暁月のフィナーレ』から『黄金のレガシー』への移行に際し、ストーリーの刷新を含め、新たな取り組みに挑戦している。今後の10年を見据え、開発チーム一同、全力で取り組んでおり、今後のバージョン8.0、9.0といった長期的展開を、温かく見守っていただきたい。いただいたご意見は開発部門に共有する。また、吉田氏が当該タイトルの開発に十分な時間を割けていないのではないかとのご指摘については、吉田氏に限らず、クリエイターや開発管理監督者が他タイトルとの関わりの中でアイデアが得られることもあり、そうした経験が『ファイナルファンタジーXIV』に還元されるケースもあると考えている。もっとも、一人の人間としてのキャパシティには限りがあるため、いただいたご意見は吉田氏本人に直接伝える。今後とも『ファイナルファンタジーXIV』をお楽しみいただき、皆様のご期待に応えられるよう努力したい。※

※株主総会当日の発言内容につきまして、事実と異なる形の解釈や、発言の一部だけが取り上げられることにより、SNS等において誤解を招く情報発信が確認されております。当社では、皆様に正確にご理解いただけるよう、当日の発言の趣旨や全体の流れを踏まえた概要を、当社ホームページに掲載しております。発言内容の正確な把握のために、ぜひ当該掲載内容をご参照くださいますようお願い申し上げます。

<質問 9>

『クロノ・トリガー』のリメイク及びリマスターについて、もし現在検討しているのであれば、中期経営計画の中でどのような位置づけで捉えているのかを教えてください。

<回答9>

ご質問は『クロノ・トリガー』を代表とするリメイク、リマスターを中期経営計画の中で考えているのかという趣旨であると理解している。

個別のタイトルについてはパイプラインに関わるため、現時点で具体的なコメントは差し控える。ただし、一般論として、当社ではリメイクやリマスターを、過去のタイトルをより多くのお客様に届ける重要な手段と捉えており、お客様との接点として重視している。特に、高い期待が寄せられているタイトルについては、どのような形で展開するかを含め、社内で日々検討をしている。いただいたご意見も参考にさせていただきたい。

<質問 10>

IRカンファレンスについて、再開の見通しや現在検討されている事項があれば、教えてください。また、浅野チームのゲームが大好きなので、新規IPの制作を期待している。

<回答10>

IRカンファレンスの再開についてのご質問及び浅野チームの新規IPへのご期待というご意見として承った。

IRカンファレンスの再開については、現時点で約束できないが、株主還元の観点も踏まえ、幅広い選択肢の一つとして検討していきたい。

新規IPの開発は容易ではないが、浅野チームへの期待はしっかり伝えたい。

<質問 11>

投資ファンドの3Dインベストメント・パートナーズが当社株式を大量に取得し、現在では保有比率が10%以上に達していると認識しているが、今後、同社よりどのような提言がなされる可能性があるかと想定しているか。

<回答11>

ご質問は大量保有報告書を提出した株主からの今後の提言の想定に関するご質問と理解している。

発行体としての当社は個別の株主の意向について言及する立場にないため、コメントを差し控える。

以 上