

平成 15 年 6 月 21 日開催 第 23 回定時株主総会 開催概要

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 23 回定時株主総会」の開催概要を web より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」とは書式等が異なりますご注意ください。



- 開催日時 : 平成 15 年 6 月 21 日(土曜日) 午前 10 時 00 分～午前 11 時 12 分(72 分)  
 開催場所 : リーガロイヤルホテル東京 3階 ロイヤルホール (東京都新宿区戸塚町 1-104-19)  
 当日出席株主数 : 338 名  
 会議の目的事項  
 報告事項 : 第 23 期(平成 14 年 4 月 1 日から平成 15 年 3 月 31 日まで)営業報告書、貸借対照表および損益計算書報告の件  
 決議事項  
 第 1 号議案 : 第 23 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 : 自己株式取得の件  
 第 4 号議案 : 取締役 3 名選任の件  
 決議事項につきましては、全て承認可決されました。

質疑応答概要:

< 質問 1 >

招集通知 16 ページにある貸借対照表の有形固定資産の中に「船舶」とあるが、これはどういったものか?

< 回答 1 : 松田執行役員 >

従業員の福利厚生目的で保有しているものです。

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(2003年6月21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ございます。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、モバイル等スクウェア・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。

平成 15 年 6 月 21 日開催 第 23 回定時株主総会 開催概要

< 質問 2 >

「スターオーシャン Till the End of Time」に関する対応と、今後の同様のことを防止するための対策を教えてください。

< 回答 2 : 本多代表取締役副社長 >

「スターオーシャン Till the End of Time」発売直後にユーザー様より問い合わせがあり、ある一定の箇所においてプレイヤーキャラが操作できなくなる現象が発生しました。我々はすぐにその原因調査を行い、結果、ソニー・コンピュータエンタテインメント様から供給されましたミドルウェアの一部に不具合があり、その旨を Web 等で公開し、個別にすべて対応させていただくというアナウンスをユーザーの皆様に行いました。その後、原因を解明し、その対応を個別レベルでの対応も含め、ソニー・コンピュータエンタテインメント様の協力のもと、すべて行いました。

< 回答 2 : 和田代表取締役社長 >

今後の対策としましては、4月1日より、両社のクオリティアシユアランス、コントロール、デバック部隊を統合し、全タイトルについて適用・運営しています。

< 質問 3 >

旧スクウェアの出版は他社へライセンス許諾を行っていたが、今後はどのようにするのか？

< 回答 3 : 和田代表取締役社長 >

新会社となり今度は自社出版が可能となりましたが、自社出版をしながら他社へのライセンス許諾も行っていき、より大きなマーケットでの支持を得るというスタンスです。今後も、ライセンス許諾は行ってまいります。

< 質問 4 >

ソニー・コンピュータエンタテインメントとの関係はどのようになっているのか？また、株主として本日の総会に出席しているのか？

< 回答 4 : 和田代表取締役社長 >

重要な取引先のひとつとしての関係と当社の株式を保有いただいているという関係は全く別のものとして考えています。本日の株主総会に、ソニー・コンピュータエンタテインメント様にご出席いただいているかどうかにつきましては、申し訳ありませんが回答を差し控させていただきます。

< 質問 5 >

これからの事業展開をどう考えているのか？また、当社株式の人気回復施策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 >

環境変化をとらえた新しいコンテンツ制作において、体力・知恵・経験が集結されたと確信しておりますので、これをさらに伸ばし新しい価値を高めていきたいと考えています。

中長期で見た場合、全世界のゲーム業界の株式時価総額で見ますと、我々は 2,000 億円台の第 2 集団におります。これからどうやってエレクトロニック・アーツ社、任天堂社の属する株式時価総額 1 兆円台の第 1 集団に上がって行くのかという事が今後の目標です。

< 質問 6 >

「スターオーシャン Till the End of Time」に関する責任の所在と処分について説明せよ。

< 回答 6 : 本多代表取締役副社長 >

ミドルウェアの不具合に関しましては、ソニー・コンピュータエンタテインメント様の全面的な協力を得て対応してきました。関係者全員で対応にあたりましたので、特に社内的な処分というものは行っていません。

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(2003年6月21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、モバイル等スクウェア・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。

平成 15 年 6 月 21 日開催 第 23 回定時株主総会 開催概要

< 質問 7 >

トライエースが開発したソフトに対し、販売店の絞込みが発生する懸念は？

< 回答 7 : 和田代表取締役社長 >

トライエースが開発しておりますソフトは、ユーザーの皆様より依然として高い期待を頂いています。品質管理につきましては、両社一体となり、厳しく行っていきたいと考えていますので、このことを販売店に伝えながら、さらに信頼を得られるよう営業活動をしていきたいと思っています。

< 質問 8 >

トライエースが開発するソフトは、ハードに対し相当な処理を要求しているので、今回のことが販売店の買い控えにつながるか？

< 回答 8 : 和田代表取締役社長 >

ソフトの制作とアウトプットは違うものであると考えています。制作後、会社としてリリースするかどうか、品質管理がしっかりしているかどうかについて販売店様に対し、うまくお伝えできれば影響は無いものと考えています。

また、トライエースが制作するソフトがハードに対し相当な処理を要求しているのご指摘ですが、我々としては、ハードの性能を最大限引き出し、より面白いものを制作していくことを評価したいと思っています。ただ、問題はその工程管理とリリースするタイミングまでのクオリティ管理であり、今後さらに強化していきたいと考えています。

< 質問 9 >

エニックス、スクウェア、ナムコの三社提携について、今後、ナムコとはどのような関係になるのか？

< 回答 9 : 和田代表取締役社長 >

三社連携と今回の合併は全く関係ありません。環境変化に対する先取り、新しいチャンスを切り開いていくという観点から、両社におけるコンセンサスが得られ合併したものです。

< 質問 10 >

指紋センサーの会社についての現状等を教えてほしい。

< 回答 10 : 福嶋代表取締役会長 >

指紋センサー事業について大変期待をもっています。今後、指紋センサーの需要が期待できるのは分野として携帯電話であるとも考えており、これにつきましても積極的に営業活動を行っています。

< 質問 11 >

2000(平成 13)年 5 月 30 日付で株式会社ゲームアーツへ出資しているが、関係について教えてほしい

< 回答 11 : 本多代表取締役副社長 >

2000(平成 13)年 5 月 30 日付で、株式会社ゲームアーツに対して 99 百万円を出資しています。これは、当時ゲームアーツが開発しておりました「グランディア X」、「グランディア 2」のリメイクについて両社協力して開発していく上での象徴的な意味での出資であり、現在も両社において友好関係を維持しながら新しいソフトを制作しています。

< 質問 12 >

今後の外部開発会社との関係について、どのように考えているのか？

< 回答 12 : 和田代表取締役社長 >

開発のあり方について、テクノロジーの共有を図り、それを深めながら行う内部開発と、新しいテイストのものを積極的に取り組んでいく外部開発とは、狙うところがかなり違っています。内部と外部の開発が一体となることによって、より柔軟なより飛躍するタイトルが出てくることを期待しています。

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(2003年6月21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、モバイル等スクウェア・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。

平成 15 年 6 月 21 日開催 第 23 回定時株主総会 開催概要

< 質問 13 >

三社提携ですが現在は2社となってしまいましたが、今後、どのような関係になっていくのでしょうか。

< 回答 13 : 和田代表取締役社長 >

関係の変化はありません。

< 質問 14 >

株主に対する配当金額に関する基本的考え方を教えてほしい。

< 回答 14 : 松田執行役員 >

利益処分配当金の計算につきましては、配当性向および当社のこれまでの配当実績に基づき、最大限株主の皆様へ利益還元を行うという観点から、中間配当 10 円、期末配当 15 円を還元させていただいています。

< 回答 14 : 和田代表取締役社長 >

配当政策につきましては、収益の還元および安定性の両方を求めています。

< 質問 15 >

これからは1株の配当金を 25 円として維持していくのか？

< 回答 15 : 和田代表取締役社長 >

株主の皆様へどれだけの利益を還元するのは、その時々状況の変化により、先行投資や内部留保にどのように分配するのかによって変化いたします。環境の変化によってかわりますが、概ね 1/3 を目安にしながら利益を還元したいと考えています。

< 質問 16 >

日常の IR 活動が不足しているから会議の目的事項と関係ない質問がでていると考える。日常の IR 活動はどのように行っているのか？また、このことが法令および定款に違反していない、コンプライアンスは満足しているとする監査報告書の業務監査はどのように行っているのか？

< 回答 16 : 和田代表取締役社長 >

コンプライアンスの問題については、仕組みとしての制度に加え、運用上も執行役員会、取締役会を行い、最長でも月次、あるいはもっと短いタイミングで業務自体のやりとりを行っています。また、内部監査における監査室も設け、取締役の職務執行に関する監査ということでは常勤監査役に常駐していただき、日々チェックを行っています。コンプライアンス上の問題は無いものと考えており、監査報告書のとおり問題はありません。

また、IR 活動については、決算発表の都度、メディアの方々およびアナリストさんに対して定期的に説明会を行っています。また、web 上におきましては、商品情報等とあわせて情報発信をしています。今後は、ご指摘の点も含め、IR 活動の強化を図っていきます。

< 質問 17 >

合併に先立ち、両社に質問状を送ったのだが、全く返事がなかったのはなぜか？

< 質問 17 : 和田代表取締役社長 >

全くの返答なし、という状況であれば今後改善させていただきます。

< 質問 18 >

本総会における議案の議決ですが一括上程方式を考えられているようだが、その合法性については議論がある。会社の見解を聞きたい。

< 回答 18 : 和田代表取締役社長 >

一括上程、一括決議につきましては、合法と考えております。できるだけ会議の目的事項にかかわらずお答えする、非常に幅広い質疑応答をする中で総合的なご判断を頂きたいと考えており、今の方式を採用しています。

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(2003年6月21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、モバイル等スクウェア・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。