



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 24 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 16 年 6 月 19 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 : 374 名
 会議の目的事項
 報告事項 : 第 24 期(平成 15 年 4 月 1 日から平成 16 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 24 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 : 退任取締役に対し退職慰労金贈呈の件
 第 5 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。なお、議場で株主から提出された第 1 号議案に対する修正動議は、第 1 号議案が原案通り承認可決されたことにより、否決されました。

質疑応答概要:

<質問1>

営業成績が好調であったという説明を受けたが、どのような事業分野が良かったのか?

<回答1: 和田代表取締役社長>

出版事業が「鋼の錬金術師」のヒットにより好調であったこと、及びオンライン事業の収益が伸長してきたことが業績に寄与しました。

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(2004 年 6 月 19 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。株々の要素により、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。

<質問2>

- ①株式会社ディーワンダーランドの株式は現在でも88万株保有しているのか？
- ②ディーワンダーランド社とは取引や提携があるのか？また、今後その予定があるのか？
- ③ディーワンダーランド社の 2003 年9月期に関する株主総会の議決権はどのように行使したのか？

<回答2-1:松田洋祐経理財務担当執行役員>

- ①ディーワンダーランド株式の簿価につきましては、投資有価証券売却損を84百万円計上しています。

<回答2-2:和田代表取締役社長>

- ②ディーワンダーランド社とは取引や提携はありません。今後も予定していません。
- ③株主総会の議決権は、ディーワンダーランドの単なる一般株主というスタンスで行使いたしました。個別議案の賛否は差し控えさせていただきます。

<質問3>

- ①福嶋会長が議案の審議に入る前に退任の挨拶をしたが、議案の採決が終わった後でするべきではないか？
- ②ドラゴンクエストⅧの発売時期の発表がされたが、今期中の発売なのか。延期することはないか？

<回答3:和田代表取締役社長>

- ①福嶋会長は任期満了による退任で、退任自体が決議事項ではないので、議案の審議の前に挨拶しました。
- ②ドラゴンクエストⅧの開発は順調に進んでいるので、発表に及びました。会社としては事業計画の達成に自信を持っています。

<質問4>

お土産はないのか？個人投資家を何だと思っているのか？

<回答4:和田代表取締役社長>

会社としては業績を上げ、安定的に配当を行い、更には安定的な株価を実現することが、株主、投資家の皆様に応えることだと考えています。お土産につきましては、株主様の意見が分かれていますので、見送りました。

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(2004年6月19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。株々の要素により、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。

<質問5>

- ①損益計算書の為替差損7億円の内容は何か？
- ②当社はどのような姿勢で為替に取り組むのか？
- ③法人税調整額とはなにか？
- ④投資有価証券評価損の上位3銘柄を教えてください。
- ⑤新製品の発売延期は絶対するな。当社はお土産に加え、株主優待制度がない。株主・投資家としては、配当を受けることと株価が上がる楽しみしかないの、しっかりやってもらいたい。

<回答5-1:松田経理財務担当執行役員>

- ①当社が米国子会社を通じて UIEvolution 社を買収した際、当社が米国子会社を買収資金を貸し付けました。その際に発生した為替差損が主なものです。
- ③旧スクウェアから引き継いだ繰延税金資産に税効果会計を適用し、法定実行税率からの差異による繰延税金資産の減少額を法人税調整額として計上しています。
- ④投資有価証券評価損の主要銘柄は、ウェブマネー社及びデジキューブ社の株式です。

<回答5-2:和田代表取締役社長>

- ②当社は基本的に輸出産業であるので、売上の計上時期、費用の発生時期により、為替の影響を受けることになります。今後、全面的にグローバル展開を行うに当たり、様々な海外取引が発生することに対して、通貨ごとの事業計画に合わせた通貨ごとのアセットの分散を図って行きます。
- ⑤貴重なご意見として承ります。

<質問6>

今期のゲームソフトの発売計画は、どのようになっているのか？ファイナルファンタジーXIIは今期中に発売されるのか？また、発売時期が他社と競合して成績が上げられない状態になっているのではないのか？

<回答6:和田代表取締役社長>

ゲームソフト個別タイトルごとの発売時期は開示していません。重大タイトルになればなるほど最終調整が難しく、不確定なものを発表するわけにはいきません。発売時期がかなり固まった段階で順次、発表します。また、ファイナルファンタジーXIIは今期に発売されるかは、決まっています。

<質問7>

私は動議を提出いたします。年間配当金30円を100円にする動議を提出します。積立金が500億円もあるのに30円では低すぎるので、増額を要求します。

<回答7:和田代表取締役社長>

第1号議案利益処分案承認の件につき、修正動議が提出されました。これにつきましては、会社提案の原案と共に採決したいと思いますが、ご賛成いただけますでしょうか。

株主席から拍手が起り、異議がなかったため、過半数の賛成を得たと判断し、議長は議事を進行した。

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(2004年6月19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。株々の要素により、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直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。

<質問8>

- ①「鋼の錬金術師」は映画化するのか？
- ②第2号議案定款一部変更の件で、自己株式取得の条項を設けるが、その必要性があるのか？

<回答8:和田代表取締役社長>

- ①映画化の検討もしますが、映画化は当社のみではできないことなので、条件が揃ったら行います。
映画化は「鋼の錬金術師」関連の事業拡大を図る一策として位置付けたい。
- ②商法改正により、取締役会の決議で自己株式取得が可能となったことに伴い、所定の変更を行うものです。

<質問9>

自己株式取得の計画はあるのか。

<回答9:和田代表取締役社長>

現時点ではありません。

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(2004年6月19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。株々の要素により、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。