



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 28 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 20 年 6 月 21 日(土曜日) 午前 10 時 00 分～午前 11 時 26 分

開催場所：ハイアット リージェンシー東京 地下 1 階 センチュールーム
(東京都新宿区西新宿 2-7-2)

当日出席株主数：337 名

会議の目的事項

- 報告事項：1. 第 28 期（平成 19 年 4 月 1 日から平成 20 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 28 期（平成 19 年 4 月 1 日から平成 20 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：新設分割計画承認の件

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、見通したはずの予測など、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。

第 4 号議案 : 定款一部変更の件

第 5 号議案 : ストックオプションとして発行した新株予約権の行使条件の一部変更の件

第 6 号議案 : 取締役に対する株式報酬型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

第 7 号議案 : 役員退職慰労金制度の廃止に伴う取締役及び監査役に対する退職慰労金打切り支給の件

※決議事項につきましては、全て原案通り可決されました。

質疑応答概要 :

< 質問 1 >

現金預金残高が 1, 1 1 5 億円もあるが、具体的な M&A の予定があるのか。使途がないのであれば、配当に回すべきだ。

< 回答 1 >

現金預金残高には、M&A の機会に機動的に対応するための待機資金が含まれております。前期の年間配当金の連結配当性向は 3 0 % 台後半で、前期の期間業績に連動したものです。今後とも、安定的・継続的な配当を実施してまいります。

< 質問 2 >

招集通知 3 ~ 5 頁の「部門 (事業) 別の状況」に記載されている事業セグメントの売上・損益を合算すると、連結損益計算書記載の数字と一致しないのは何故か。

< 回答 2 >

連結損益計算書においては、事業セグメント間の取引に係る売上・損益を消去しております。

< 質問 3 >

アミューズメント業界は不振と理解しているが、今後、タイトーをどのように運営していくのか。

< 回答 3 >

国内アミューズメント市場は、約 9, 0 0 0 億円の規模があり、これまで年率 3 ~ 5 % 程度の緩やかな成長を続けております。顧客動態を見極めつつ、適切な店舗展開戦略をとっていけば、十分に収益機会があると認識しております。

< 質問 4 >

海外事業の比率はどれくらいか。

< 回答 4 >

事業セグメントによって異なりますが、ゲームソフトについては、海外売上が過半を占めています。全社レベルでは、国内市場中心の事業セグメントもありますので、現状の海外売上は全体の 2 0 % 程度です。しかし、国内市場中心の事業セグメントの中には、海外における事業展開を図っているものもあり、今後さらに積極的に海外事業に取り組んでまいります。

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。

<質問 5 >

持株会社体制に移行した後、どのような経営指標を採用するのか。

<回答 5 >

持株会社体制においては、2011年3月期で経常利益500億円の達成を当面の目標としております。

<質問 6 >

中古ゲーム問題への対策として、レンタル方式を導入してはどうか。

<回答 6 >

現時点で、レンタル方式を導入することは考えておりません。例えば、ゲームコンテンツにネットワーク関連要素を付加していくことにより、物理的媒体の販売という中古ゲーム問題に対処するといった方策を検討していきたいと考えております。

<質問 7 >

持株会社化に伴い、非上場の新設分割会社に従業員全員が転籍すると聞いたが、従業員の士気低下、人材流出などのリスクにどう対処するのか。

<回答 7 >

新設分割手続きによる持株会社化につきましては、従業員に十分説明し、理解を得ております。持株会社体制に移行したゲーム会社も増えておりますので、従業員側にもあまり違和感はないようです。

<質問 8 >

事業展開が遅いのではないかと。もっと企業価値を高めて株価を上げてもらいたい。

<回答 8 >

意思決定を遅らせているわけではありません。現経営陣が重任されましたら、引き続き職務に適時邁進して企業価値向上に努めてまいります。

<質問 9 >

利益率が下がっているため、費用削減を進めて株主に配当として還元してもらいたい。

<回答 9 >

グループとしての成長戦略を重視しており、これまで事業規模の拡大を積極的に進めてきた結果、利益率は相対的に低下しております。今後は、収益性を向上させつつ、中長期的な成長を図ってまいります。

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または修正する義務を負うものではありません。

<質問 10>

取締役会はどのような運営になっているのか。

<回答 10>

取締役会は、毎月の定例開催に加え、必要に応じて臨時開催も行い、活発な議論を頻繁に行っております。

<質問 11>

「ドラゴンクエストIX」は、当初、2007年発売と予告されていたが、2008年発売に延期された。いつになったら発売されるのか。

<回答 11>

初めての携帯ゲーム機対応で、通信機能も取り入れるなど、様々な困難がありますが、鋭意開発に努めております。

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または修正する義務を負うものではありません。