



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 29 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 21 年 6 月 24 日(水曜日) 午後 3 時 00 分～午後 4 時 05 分

開催場所：京王プラザホテル 5 階 コンコルドボールルーム  
(東京都新宿区西新宿 2-2-1)

当日出席株主数：436 名

会議の目的事項

- 報告事項：1. 第 29 期(平成 20 年 4 月 1 日から平成 21 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 29 期(平成 20 年 4 月 1 日から平成 21 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：定款一部変更の件  
第 3 号議案：取締役 5 名選任の件  
第 4 号議案：監査役 1 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。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 >

旧エニックス時代から長期保有しているが、含み損を抱えている。合併のシナジー効果が出ていないのではないか。

< 回答 1 >

合併後、一定のシナジー効果を出してきているが、その達成速度については、必ずしも株主の期待に沿っていないかもしれません。

< 質問 2 >

議決権行使結果を開示すべきだ。

< 回答 2 >

現状、議案に対して十分な賛成を得て決議しているので、議決権行使結果を開示する必要はないと考えております。

< 質問 3 >

役員賞与の支払い状況は。

< 回答 3 >

取締役の報酬等については、かつての役員賞与を含む形で報酬限度額を株主総会の決議により定めていただき、その範囲内で支払っております。支払った報酬の額は、有価証券報告書等において開示しております。

< 質問 4 >

ゲーム事業の今後の成長の見込みは。

< 回答 4 >

日米欧の主要市場において、多様なジャンル、多様なテイストのゲームタイトルを発売してまいります。英国アイドス社の買収はその一環です。今後、この事業基盤を活用することにより、国際的に事業展開してまいります。

< 質問 5 >

海外事業の展開に際し、中期的に中国、インドをどのように見ているか。

< 回答 5 >

中国は、オンラインゲームの消費市場として有望と考えており、現地有力企業との事業提携も視野に入れながら事業展開してまいります。また、英アイドス社がCGの開発拠点を中国に保有していますので、グループとしての活用を検討していきたいと存じます。インドへの本格的な参入は現状計画しておりません。

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・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、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直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、これらの業績見直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、これらの業績見直しは、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直しとは大きく異なる可能性があります。これらの業績見直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直しに関する情報は、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、見直しまたは予測など、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。

## &lt;質問 6 &gt;

消費者の時間の使い方が多様化する中で、どのように売上を伸ばしていくのか。

## &lt;回答 6 &gt;

消費者の支出は時間に対して均等ではありませんから、その特質に着目したサービスを提供してまいります。

## &lt;質問 7 &gt;

アミューズメント事業とオンラインゲーム事業の今後の見通しは。

## &lt;回答 7 &gt;

アミューズメント事業は、前期後半から市場環境が悪化しているため、収益改善策に取り組んでおります。オンラインゲーム事業は、「ファイナルファンタジー X I V」の投入により、売上収益の改善を図ります。

## &lt;質問 8 &gt;

「ドラゴンクエスト I X」の発売が延期になったが、今後の対策は。

## &lt;回答 8 &gt;

ゲーム開発のプロセスを抜本的に見直すことにより、開発遅延の防止を図ります。

## &lt;質問 9 &gt;

ワラント債の利払いはどうなっているか。

## &lt;回答 9 &gt;

ワラント債はゼロクーポンなので、利払いはございません。

## &lt;質問 10 &gt;

手元現金を使ってワラント債を期限前償還してはどうか。

## &lt;回答 10 &gt;

期限前償還はコストがかかる。手元現金は、資金計画に基づき、適正に使用してまいります。

## &lt;質問 11 &gt;

「ドラゴンクエスト I X」の発売延期は意図的にやったのか。

## &lt;回答 11 &gt;

発売延期は問題と考えているので、開発プロセスを見直します。

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、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直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、これらの業績見直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直しとは大きく異なる可能性があります。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直しに関する情報は、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、見直しまたは予測など、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 1 2>

各取締役の管掌業務は。

<回答 1 2>

取締役全員が連帯して経営にあたっております。

<質問 1 3>

伊庭氏の監査役辞任の理由は。監査方針の不一致などがあったのか。

<回答 1 3>

一身上の理由と聞いており、ご指摘のような事情はなかったと理解しております。

<質問 1 4>

顧客や株主との接点をどう考えているか。

<回答 1 4>

株主総会も含め、多様な機会で見聞を持っていきたいと存じます。

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・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、見直し、戦略および考え方は、将来の業績に関する見直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、これらの業績見直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、これらの業績見直しは、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直しとは大きく異なる可能性があり、これらの業績見直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直しに関する情報は、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、見直しまたは予測など、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。