



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35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。

開催日時：平成27年6月24日（水曜日）午前10時00分～午前10時59分

開催場所：ハイアットリージェンシー東京 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）

出席株主数：557名

会議の目的事項：

<報告事項>

1. 第35期（平成26年4月1日から平成27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35期（平成26年4月1日から平成27年3月31日まで）計算書類報告の件

<決議事項>

- 第1号議案 取締役6名選任の件
- 第2号議案 監査役2名選任の件

決議事項につきましては、原案通り可決されました。

質疑応答概要：

<質問1>

平成25年3月期に営業損失を計上したのはなぜですか。

<回答1>

当時は、家庭用ゲーム産業の端境期で競争が激化しており、売上高が計画に達しない見込みとなったため、多額の棚卸資産評価損を計上したことなどによるものです。

<質問2>

連結損益計算書（招集通知18ページ）に匿名組合損益分配額という項目がありますが、これは何ですか。

<回答2>

映画「ファイナルファンタジー」の製作・配給を行うために設立した匿名組合が契約期間満了となって解散・清算を行った結果、当社に対し残余財産の分配があったものです。

<質問3>

単体損益計算書（招集通知21ページ）の営業収益には、どのようなものがありますか。また、固定資産売却損の内容は何ですか。

<回答3>

純粋持株会社である当社の営業収益には、主要な子会社からの受取配当金、経営指導料などがあります。固定資産売却損は、旧本社屋の初台ビルを売却した結果、発生したものです。

<質問4>

連結株主資本等変動計算書（招集通知19ページ）を見ると、新株発行によって資本金が約83億円増額していますが、ストックオプションの行使によるものですか。

<回答4>

資本金の増額の大部分は、今年2月に満期を迎えた転換社債350億円のうち、約165億円が転換されて新株を発行した際、その半額が資本金に組み込まれたことによるものです。

<質問5>

ウェアラブル端末などの新しいデバイスへの対応をどう考えていますか。

<回答5>

先週、米国ロスアンジェルスで開催されたゲーム見本市E3においても、VR（ヴァーチャル・リアリティ）端末が関心を集めていました。当社グループにおいても、VRの実験的取り組みをしており、成果が出次第、発表したいと思います。

<質問6>

当社株式を保有していない取締役がいますが、今後保有する考えはありますか。

<回答6>

制度的な制約もあり、株式取得が難しい面もあるのですが、株主様と同じ目線で経営をすることが重要であると考えています。そのため、取締役に株式報酬型ストックオプションを発行・割当てするなどしております。

<質問7>

アミューズメント事業における海外展開をどう考えていますか。アミューズメント機器によるオンライン対戦が盛んな国もあると聞きます。

<回答7>

ライブ・エンタテインメントという観点から、従来と異なる新しい体験を提供することについては、海外展開の可能性があると考えています。

<質問8>

シンラ・テクノロジーズ・インクの経営戦略を教えてください。有力IT企業との提携の可能性はありますか。

<回答8>

クラウドならではの斬新なゲーム体験を提供するためのプラットフォームを構築す

ることを目指しています。開発者コミュニティを糾合しつつ技術・事業開発に努めています。グーグル社の協力で米国カンザスシティで実証実験を行うなど、有力IT企業との提携も積極的に進めてまいります。

<質問9>

「ハイスコアガール」事件のその後の経緯と経営に与える影響を教えてください。

<回答9>

昨年8月に家宅捜索を受け、書類送検されたことはまことに遺憾であり、株主の皆様にご心配をおかけしたことをお詫びいたします。このような事態の再発を防止するため、社員教育を徹底してまいります。経緯については、係属中の事案でもあり、ご容赦いただきたいのですが、経営に与える影響は限定的です。

以上