



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36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28年6月24日（金曜日）午前10時00分～午前11時5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：**471名

**会議の目的事項：**

<報告事項>

1. 第36期（平成27年4月1日から平成28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36期（平成27年4月1日から平成28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 補欠監査役1名選任の件

決議事項は、いずれも原案通り可決されました。

**質疑応答概要：**

<質問1>

出版事業において、漫画のテレビアニメーション化などの所謂メディアミックスによる

増収効果を中期事業計画に織り込んでいますか。

<回答1>

アニメ化を中心とするメディアミックスは、世界中の顧客に訴求できるので、出版事業の推進施策として重視しており、中期事業計画にも織り込み済みです。

<質問2>

ライセンス・プロパティ等事業の今後の展開方針を教えてください。

<回答2>

ライセンス・プロパティ等事業は、当社のコンテンツを豊かにし、ブランド価値を向上させていくうえで必須であり、今後とも積極的に推進してまいります。

<質問3>

今回、補欠監査役を新たに選任するのは、社内の人事異動によるものですか。

<回答3>

現任の補欠監査役である西嶋剛氏が一身上の理由で辞任することとなったため、企業法務の経験と知見が豊富な樽見俊明氏を後任候補としたもので、社内人事異動の結果ではありません。

<質問4>

前期のデジタルエンタテインメント事業の売上高が対前々期比で大幅な増収となりましたが、これは顧客数の増加によるものですか、それとも顧客一人当たり単価の増大によるものですか。

<回答4>

タイトルによって顧客数や顧客一人当たり単価の動向が異なるので、いずれが主因とは一概には言えませんが、全般的には、顧客層が拡大し、同時に顧客一人当たり単価も健全に伸長していると理解しています。

<質問5>

海外事業展開における、ローカライズの取り組み方針を教えてください。

<回答5>

今後、海外事業を積極的に推進していくうえで、人口の多い言語への対応を重視してまいります。従来の英語・主要欧州言語に加え、中国語、中南米言語、およびアラビア語への対応は必須と考えています。

<質問6>

当社の対処すべき課題として「ネットワークを前提とするエンタテインメント」への対応が挙げられていますが、ネットワークインフラに対する当社の考え方を教えてください。

<回答6>

オンライン・サービス提供のためのインフラ構築への投資、およびそれに必要となる人材の確保を積極的に進めております。また、コンテンツのデジタル配信が主流となりつつあるので、それへの対応も重視しています。

<質問7>

配当金の1株当たり支払い金額を中間と期末で同額にするなど、支払いを平準化できませんか。

<回答7>

事業環境の変化が激しく、期中で収益見通しが変わることがあるので、中間期では定額の1株当たり10円を中間配当としてお支払し、期末に通期業績を確定させたうえで、期末配当をお支払いする、という現状の運用を続ける必要があります。

<質問8>

現預金の残高を500億円程度に減らして、配当金の支払いに回せませんか。

<回答8>

競争や変化の激しい事業環境に適時的確に対応するためには、現行水準の手元現金が必要と考えています。

<質問9>

松田社長の所有する当社株式数が200株と少ない理由を教えてください。

<回答9>

制度的な制約、とりわけ内部者取引規制の問題があり、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、現状、取締役は株式報酬型ストックオプションを発行・割当てていますが、今後、報酬・指名委員会で取締役の報酬体系の多様化を検討していきたいと考えています。

<質問10>

関係会社株式評価損1,702百万円を特別損失として計上していますが、これは、欧州中間持株会社の解散によって生じたものですか。

<回答10>

当該関係会社株式評価損は、米国子会社SHINRA TECHNOLOGIES, INC.の解散によって生じたものです。クラウド・プラットフォーム事業の推進を目的とした同社は、第三者からの出資を得るべく資金調達活動を行っていましたが、不調に終わったため、解散のやむなきに至りました。

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・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。