

平成 29 年 6 月 23 日開催 第 37 回定時株主総会 開催概要



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 37 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 29 年 6 月 23 日(金曜日)午前 10 時 00 分～午前 11 時 00 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)

当日出席株主数 : 549 名

会議の目的事項

- 報告事項** : 1. 第 37 期(平成 28 年 4 月 1 日から平成 29 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 37 期(平成 28 年 4 月 1 日から平成 29 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 1 名選任の件

第 3 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>

今後デジタル化(ゲーム本編のダウンロード販売)を強化するとの説明がありましたが、パッケージ商品の特典付き限定版と同様、ダウンロード商品でも限定版を発売すれば、販促効果があるのではないのでしょうか。

<回答1>

デジタル商品においても、販売促進施策の一環として、限定版の導入を個別に検討してまいります。

<質問2>

「ドラゴンクエストXI」は、「PlayStation4」版・「ニンテンドー3DS」版に加え、「Nintendo Switch」版も発売してほしいです。また、若い世代が「ドラゴンクエスト」シリーズを好きになるような施策を導入してほしいです。

<回答2>

いずれも、今後の展開にご期待ください。

<質問3>

最近、当社知的財産のパチンコ・パチスロ機向けの使用許諾に踏み切ったようですが、その理由は何ですか。カジノ事業への展開を想定したものでしょうか。

<回答3>

まず、当社はカジノ事業へ参入する考えはありません。当社の知的財産は、あくまでゲームコンテンツとしてお客様に楽しんでいただきたいと考えています。パチンコ・パチスロ機向けについては、ニーズのあるものについて個別に許諾をしたものです。

<質問4>

事業報告の中で、アーケード・ゲームの動画配信を推進するとの説明がありましたが、どのようなアーケード・ゲームを想定しているのでしょうか。

<回答4>

特定の機種やジャンルではなく、アーケード・ゲーム全般を前提にしており、様々なものを提供していきたいと考えています。

<質問5>

家庭では体験できないゲームを提供できるアミューズメント事業において、VR(仮想現実)／AR(拡張現実)技術を既存タイトルに応用して事業機会の拡大を図ってほしいです。

<回答5>

VR／AR技術は、潜在的可能性が高く、関心をもっています。実際、昨年、東京ゲームショウにおいて、VRの実験的作品を発表し、今後商品化する予定です。このような当社独自の取り組みによって他社との差別化を図ってまいります。

<質問6>

当期の配当は、中間配当10円、期末配当40円と、中間と期末の格差が大きくなってきているので、中間と期末の配当金額をもう少し平準化できないのでしょうか。

<回答6>

当社グループを取り巻く事業環境の変化が激しいため、中間期での通期業績予想が難しくなっています。そのため、中間配当を10円で据え置き、期間業績に応じて期末配当で調整するという現在の配当政策を継続せざるを得ません。しかし、今後、期中を通じて収益の安定化が図られるようになれば、このような配当政策の見直しを行う可能性はあります。

<質問7>

デンマークの子会社IO INTERACTIVE A/S(「IOI」)の事業から撤退したことにより減損損失を計上していますが、その詳細を教えてください。

<回答7>

IOIは、老舗の開発会社であり、これまで「ヒットマン」シリーズを中心に技術力を活かしたゲームを開発してきました。しかし、世界のゲーム市場における競争が激化する中、当社グループとしては開発資源の選択と集中を図る必要があることから、IOIの事業から撤退する決断を行い、それに伴う費用を当期決算において減損処理したものです。なお、その後、IOI経営陣によるMBO(経営陣買収)が成立し、IOIは独立企業として存続することとなりました。

<質問8>

最近実施した自己株式の公開買付けにより取得した自己株式の処分方法を教えてください。

<回答8>

今年5月25日から6月21日まで実施した自己株式の公開買付けの結果、約3百万株の自己株式を取得しました。この自己株式については、当面消却は考えておらず、その活用を検討してまいります。

<質問9>

オンライン・ゲームやスマートフォン・ゲームなどの課金型ゲームが当社の重要な収益源になっていますが、中には短期間で提供が終了してしまうものがあります。課金型ゲームの提供期間に関する基本的な方針を教えてください。

<回答9>

課金型ゲームについては、可能な限り長く提供をすることを前提に開発・運営を行っています。お客様に長く楽しんでいただけるゲームを提供することを重視しており、今後ともその方針を維持してまいります。