

## 平成 30 年 6 月 22 日開催 第 38 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 38 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 30 年 6 月 22 日(金曜日)午前 10 時 00 分～午前 11 時 02 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** : 519 名

### 会議の目的事項

- 報告事項** : 1. 第 38 期(平成 29 年 4 月 1 日から平成 30 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 38 期(平成 29 年 4 月 1 日から平成 30 年 3 月 31 日まで)計算書類報告の件

### 決議事項

**第 1 号議案** : 定款一部変更の件

**第 2 号議案** : 取締役(監査等委員である取締役を除く。)5名選任の件

- 第3号議案 : 監査等委員である取締役3名選任の件
- 第4号議案 : 補欠の監査等委員である取締役1名選任の件
- 第5号議案 : 取締役(監査等委員である取締役を除く。)の報酬額設定の件
- 第6号議案 : 取締役(監査等委員である取締役を除く。)に対する株式報酬型  
ストックオプションとしての新株予約権の報酬額及び内容決定の件
- 第7号議案 : 監査等委員である取締役の報酬額設定の件

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>

取締役会構成員は、松田氏と千田氏を除き全員社外取締役にになるとのことですが、今後の取締役指名の考え方は？

#### <回答1>

定款変更議案が可決されれば、当社は監査等委員会設置会社に移行することになりますが、取締役会のモニタリング機能を強化するため、社外取締役を中心に構成することとしました。取締役指名に関しては、経験と知見を重視し、適材適所の人選としてまいります。

#### <質問2>

Nintendo Switch版「ドラゴンクエストヒーローズII」「ドラゴンクエストビルダーズ」は、PlayStation4版にはない新規要素が含まれていますが、どのような効果を狙ったものですか？

#### <回答2>

プラットフォーム毎にユーザー層が異なるので、それぞれに訴求できるコンテンツを提供いたしました。

#### <質問3>

「ドラゴンクエストX」において、一部のユーザーによる規約違反行為が見受けられるようですが、運営チームによる取り締まりの方針は？

#### <回答3>

運営チームは、ユーザーの規約違反行為を常時監視し、適時適切に対処しております。対処しきれていない行為があれば、カスタマーサポートセンターにご連絡いただければ、善処いたします。

#### <質問4>

スクウェア・エニックスの知的財産(IP)をパチスロ機向けに使用許諾しているようですが、今後の方針は？また、カジノ事業に参入する計画はありますか？

#### <回答4>

パチスロ機向けの使用許諾は、顧客の嗜好を考慮しつつ、個別限定的に行っております。現状、カジノ事業に参入する予定はありません。

#### <質問5>

スクウェア・エニックスの人気IPを活用してアニューズメント事業の強化を図る考えはありますか。

#### <回答5>

家庭用ゲームの単純な移植ではなく、人気IPを活用する場合においても常に新機軸を狙ってまいります。

<質問6>

今後、日本でゲームのダウンロード販売を定着させるための方策は？

<回答6>

パッケージ販売に比べて、ダウンロード販売はユーザーの利便性が高いので、今後我が国でも普及が進むと予想されます。当社グループにおいては、販売サイトの改修やそのアプリケーション化を通じてダウンロード販売の促進を図ってまいります。

<質問7>

業績予想修正の発表の時期が遅いのではないのでしょうか？

<回答7>

業績予想は、競合他社の発売動向などの市場環境が判明しないと評価ができない部分があるので、年度末に判断することとなります。

<質問8>

eスポーツへの取り組み方針は？

<回答8>

eスポーツは、コミュニティ活性化の観点から取り組んでいきたいと思っております。

<質問9>

女性の登用に関する基本的な方針は？

<回答9>

当社の開発現場では女性の登用が進み、すでに多くの女性クリエイターが活躍しています。また、性別に限らず、人材の多様化・ダイバーシティの促進にも積極的に取り組んでおり、今後も適材適所の人材活用を進めてまいります。

---

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・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うる要素には、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。