



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 30 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 22 年 6 月 23 日(水曜日) 午後 3 時 00 分～午後 3 時 40 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：438 名

会議の目的事項

- 報告事項：1. 第 30 期（平成 21 年 4 月 1 日から平成 22 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 30 期（平成 21 年 4 月 1 日から平成 22 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：取締役 5 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 >

事業再編を行っているが、これにかかった費用と経緯、また今後について教えてほしい。

<回答 1 >

連結損益計算書の特別損失のうち、事業会社の転身支援措置に伴う割増退職金 1,985 百万円、及びアイトスグループの統合に要した費用として事業再編損 1,860 百万円を計上しております。  
組織の体質を強化していくことが重要な課題と考えており、今後の環境変化に即応していくためにも、継続的に活性化を図ってまいります。

<質問 2 >

アミューズメント事業における店舗のスクラップ・アンド・ビルドの進捗状況は？

<回答 2 >

タイトーをグループ会社化した初期段階で、不採算店を整理し、二百数十店あった店舗を百数十店といたしました。他方、フランチャイズ店舗等による出店もあわせて行っております。  
今後も、事業環境の変化にあわせて、店舗のスクラップ・アンド・ビルドを進めてまいります。

<質問 3 >

「ファイナルファンタジー」「ドラゴンクエスト」以外の新しい IP は？  
スマートフォン や iPad へのコンテンツ展開と 3D への対応は？

<回答 3 >

「キングダム・ハーツ」「鋼の錬金術師」「黒執事」などが既に新しいフランチャイズとして確立しているほか、アイトスのグループ会社化によって「ケインアンドリンチ」「デウスエクス」などの強力な IP を獲得いたしました。今後も新しい IP の創造に積極的に取り組んでまいります。  
なお、スマートフォン等への展開ですが、既にいくつかタイトルを提供しており、今後も継続していきます。また、3D は、ゲームや映像を変えていく契機になると考えており、既に実験的取り組みをしておりますが、今後とも研究開発を進めております。

<質問 4 >

モバイル事業の利益率が高いが、提供しているコンテンツの質と量は？

<回答 4 >

コンテンツの提供は、自社 IP を活用しつつ、新規タイトルも投入しております。  
もっと伸びる市場と考えており、引き続き、強化に取り組んでまいります。

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る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。種々の要素により、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。