



株式会社スクウェア・エニックスは、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 26 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点ご注意ください。

開 催 日 時：平成 18 年 6 月 24 日(土曜日) 午前 10 時 00 分～午前 11 時 20 分 (80 分)

開 催 場 所：センチュリーハイアットホテル 地下 1 階 センチュリールーム
(東京都新宿区西新宿 2-7-2)

当日出席株主数：590 名

会議の目的事項

- 報 告 事 項：
1. 第 26 期(平成 17 年 4 月 1 日から平成 18 年 3 月 31 日まで)営業報告書、貸借対照表及び損益計算書報告の件
 2. 第 26 期(平成 17 年 4 月 1 日から平成 18 年 3 月 31 日まで)連結貸借対照表及び連結損益計算書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

決 議 事 項：

- 第 1 号議案：第 26 期利益処分案承認の件
- 第 2 号議案：定款一部変更の件
- 第 3 号議案：取締役 6 名選任の件
- 第 4 号議案：取締役及び監査役の報酬額改定の件
- 第 5 号議案：会計監査人選任の件

※決議事項につきましては、全て承認可決されました。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）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（2006 年 6 月 24 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニック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 >

- ① 当期は大幅な減益となっているが、会社業績予想について適時開示がされていないのではないか。
- ② 業界全体が過渡期であると説明していたが、内容を説明してほしい。
- ③ 期中に発行した MSCB が株価下落の要因となり、株主の利益を損なったのではないか。

< 回答 1：和田代表取締役社長 >

- ① 著しい経営環境の変化や会社資産の再査定などにより、業績に関する数字の確定に時間を要したことは事実ですが、確定の都度、適時開示を実施しております。
- ② ゲームソフト事業は、事業環境として多種多様なニーズが出現しており、それらに答える最適なビジネスモデルの答えが出ていないという意味で、過渡期と申し上げております。
 世上、株価の下落と共に、引受者の権利行使により転換価格が下がり、株式の希釈化が進む債券が MSCB であると言われておりますが、当社が発行したワラント債は、①転換価格が上方にも修正される下方抑制型であること及び②転換価格を修正する権利は発行体である当社のみが有していること、の 2 点において、MSCB とはまったく違うものでございます。

< 質問 2 >

ゲーム業界がオンライン時代を迎えたというのは以前から言われていたことで、それをいまさら過渡期と言うのはおかしいのではないかと。

< 回答 2：和田代表取締役社長 >

当社のオンライン事業については増収増益であり、この戦略に変更はございません。その一層の拡大を目指して先行投資を行っております。過渡期と申し上げたのは、主としてゲーム事業において多様なビジネスモデルに挑戦しているということでございます。

< 質問 3 >

当社は今後も RPG 中心の事業を行うのか。

< 回答 3：和田代表取締役社長 >

当社は RPG に特化している訳ではなく、特定のジャンル、プラットフォームによらず、お客様に喜んでいただけるものを作っております。

< 質問 4 >

- ① タイトーと合併したが、ゲームセンター事業は少子化社会では難しいのではないかと。また、カラオケ事業部門を合併後、売却しているが、合併前に売却しておくべきものではないかと。
- ② 業績予想と実績が大幅に乖離している。利益が前期比 4 割減の決算発表をしてから株価が下落しており、こうした業績予想は風説の流布にあたるのではないかと。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）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（2006 年 6 月 24 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニック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。

<回答 4：和田代表取締役社長>

- ① タイトーの場合は、合併ではなく、買収による子会社化でございます。
 タイトーを買収したのは、お客様との接点を増やすことを目的としております。ゲームセンター事業は、同業他社を見ても、むしろ収益源になっております。ゲームセンター事業に拘らず、他の事業においても少子化時代を迎えて、ユーザー層の拡大を目指しております。
 また、買収価格の算定にあたっては、業務用カラオケ事業の売却を織り込んでおります。
 なお、業務用カラオケ事業を売却すると、売却益が出る見込みでございます。
- ② 先ほども申し上げましたとおり、業績の確定時にその都度、適時開示を行っております。数字を作ることはございません。

<質問 5>

- ① 第 3 号議案取締役 6 名選任の件の候補者は、どのような理由により人選したのか。
- ② 第 4 号議案の役員報酬額改定について、この金額を決定した理由は何か。
- ③ 第 1 号議案の配当について、当社は剰余金も多いし、資産も豊富であるのに配当が少ない。どのような理由でこのような配当金を決められたのか。また、どのような条件であれば、将来増配するのか。

<回答 5：和田代表取締役社長>

- ① 6 名の内、和田、本多、河津、松田の 4 名が執行に参画しております。
 経営の一貫性、継続性ということを重視し、執行経験、実績から判断して人選しております。また、千田、成毛の非常勤取締役につきまは、高い見識、広い視野から経営にアドバイスをいただいております、取締役として適任と考えております。
- ② 役員の報酬については 15 年から 20 年来改定されず、見直す時期に来ていることに加え、大きな理由としては会社法の施行がでございます。
 会社法では、従来の報酬の他、賞与、その他の職務執行の対価として受ける報酬がこの報酬枠に含まれることになり、利益処分による役員賞与もなくなりました。このように、会社法上の報酬枠の仕組みが変更されたことから、その拡大が必要となりました。なお、今年の役員報酬額については、お手元の招集通知の 22 ページに記載されており、今後とも役員報酬については、業績に従って適正に報酬水準を決めていく所存でございます。
- ③ 配当につきましては、安定的かつ業績連動とすることを主眼に、配当性向 30%程度を目途に実施するというのが基本方針であります。第 25 期の配当につきましては、25 周年記念ということから普通配当 20 円に加え、記念配当 30 円を実施いたしました（別途：中間配当 10 円実施 年間 60 円）。第 26 期につきましては、市場動向の帰趨も流動的であることから、内部留保にも鑑み、20 円とさせていただきたいと思っております（別途：中間配当 10 円実施 年間 30 円）。今後、業績に連動し、配当性向に基づき増配もありえるということでございます。

<質問 6>

- ① 第 4 号議案取締役及び監査役の報酬額改定の件について、6 名の取締役の考え方をひとりずつ聞きたい。
- ② 取締役の当社の持株数を見ると、ばらつきがある。社外取締役と言えども、大きな責任能力が問われるので、このようなことで良いのか。

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）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（2006 年 6 月 24 日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニック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願いたします。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・エニックスは、新たな情報や株主総会開催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・エニックスの将来の業績に関する見通しを更新しまたは修正する義務を負うものではありません。

<回答 6 : 和田代表取締役社長>

① 私が代表してお答えします。

今回の改定は、会社法上の報酬枠の仕組みが変更されたことが主な理由であり、報酬額の決定に際しては、業績に連動した適正な水準を考えてまいります。

各取締役とも、業績向上を目指して、新たな決意をもって経営に臨んでいく所存でございます。

② 取締役の経営責任と自社株式の持株数は連動するものではなく、われわれ取締役全員は、同じ責任感を持って経営に当たっていることをご理解いただきたいと思っております。

以上

この資料に記載されている株式会社スクウェア・エニックスおよび連結子会社（以下、スクウェア・エニックス）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（2006年6月24日）で入手可能な情報に依拠した、株式会社スクウェア・エニック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。