

2024 年 7 月 29 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 g u m i
代 表 者 名 代表取締役社長 川 本 寛 之
(コード番号: 3903 東証プライム市場)
問 合 せ 先 取 締 役 本 吉 誠
(TEL. 03-5358-5322)

第 17 回定時株主総会 事前質問及び当日質問に関するご回答

2024 年 7 月 26 日（金）に開催した当社第 17 回定時株主総会について、株主様より頂戴しました事前質問及び当日質問に対する回答を記載しております。なお、同様の質問につきましては趣旨をまとめた上で記載しております。

・事前の質問に対するご回答

ご質問①

「2024 年 4 月期の業績不振の要因と今期黒字化に向けた施策」

2024 年 4 月期においては、税引前当期純損失が 53 億円となりましたが、この要因は明確であり、モバイルオンラインゲーム事業において、「アスタタ」の営業損失及び特別損失、並びに新作タイトルの開発中止に伴う損失を主たる原因として、65 億円の損失を計上したためとなります。

そのうち「アスタタ」につきましては、運用コストを大きく削減し損失を解消しつつ、9 月末にてサービスを終了する旨も決定しておりますため、今期の損失インパクトは僅少となる予定です。

また、新作タイトルの開発中止に伴う損失は一過性の費用となるため、今期の発生はございません。

加えて、希望退職の実施等を通じた更なるコストの圧縮も行っております。

これらの取り組みに加え、既存タイトルについても、引き続き運用コストのコントロールを徹底的に黒字運営を継続していくことで、モバイルオンラインゲーム事業の黒字転換を図りたいと考えています。

また、ブロックチェーン等事業におきましては、カバー社の株式売却を含めると 12 億円の黒字となっておりますが、当該売却益を考慮しないと 12 億円の赤字となっております。

これは「ファンキルオルタナ」の配信が想定よりも遅延したことが原因となりますが、2024 年 3 月には配信を開始したことに加え、OSHI トークンの受領による利益も 1 年にわたって寄与することから、黒字化を目指してまいります。

ご質問②

「業績の向上並びに株価上昇に向けた具体的な取り組み」

大きく 5 つの施策を実行しております。

① ゲーム事業における有力 IP タイトルの獲得

モバイルオンラインゲーム事業に関しては、既に公表済みの「ジョジョの奇妙な冒険」等、複数の有力 IP タイトルを獲得しておりますが、そのほかの有力 IP も獲得すべく鋭意、各版元と交渉中となります。

また、SUPER STATE HOLODINGS（以下、「SPST」）との間で資本業務提携を行っており、SPST の IP も活用のうえ、順次市場に良質な IP タイトルを投入してまいります。

併せてブロックチェーン事業に関しましても、自社開発のブレフロバーサスを早期に市場へ投入し、加えて協業先から複数のブロックチェーンゲームを今期中に配信してまいります。これにより、収益の拡大を図ってまいります。

② OSHI トークンの価格の持続的な上昇

当社は新しい推し活経済圏を構築するプロジェクトである OSHI3 の構想において、既に TOPPAN 社、KDDI 社、HashKey 社などの大手グローバル企業との間で戦略的パートナーシップを構築してまいりました。

具体的には、これらの企業との連携を通じ、効果的なマーケティング活動やコンテンツ配信を展開することで、OSHI トークンの認知度と需要を高め、投資家にとって魅力的な暗号資産となるよう努めてまいります。

加えて、SPST との連携も行っていくことで更なる価値向上を目指してまいります。

③ ノード事業の更なる拡張

ノード事業の拡大には、運用元本の増大が重要な要素となります。当社は、2018 年という市場黎明期から培ってきた投資の目利き力を活用し、運用資産の拡大を図ってまいりました。具体的には、当初数億円という運用資産規模から、2024 年 4 月末時点において約 22 億円規模にまで成長させ、最適なポートフォリオ運用の検証を通じて、実績を積んでまいりました。

これらのナレッジを最大限に活用し、大手企業との強力な事業連携のもと、自社資本のみならず、他社資本の組入れも来期末までには完了し、運用元本を更に増大することで、より高い収益を創出してまいります。

④ 戦略的提携及び保有資産売却による資金確保を通じた戦略投資の実行

6 月 26 日に SPST と資本業務提携契約を締結し、7 月 16 日には約 30 億円の資金調達を完了致しました。

これらの資金に加え、これまで投資活動を通じて得てきた様々な保有資産の売却を実施し、これらの資金を戦略投資や新規プロジェクトへの投資に充当していきます。

具体的には、多様なプラットフォームに対応するため、コンソールゲームやカジュアルゲーム、そして、Steam 向けゲームの開発会社への戦略的投資や、ブロックチェーン等事業への一層の資金投入を行うことにより、事業の多角化と成長を実現し、当社の競争力を強化しています。

⑤ SPST との連携による新規事業領域への進出

資本業務提携を通じて、当社と SPST は、上述したように、SPST が保有する IP を活用したゲーム開発や OSHI3 との連携に加え、新たな事業も行なってまいります。

具体的には、SPST のクリエイターのプロデュースノウハウと、当社の技術力を融合させ、皆様に愛されるオリジナル IP の創出を目指してまいります。

さらに挑戦的な取り組みとして、クリエイターとファンが新たな楽しみや交流を実現できる仮想世界の構築を両社にて検討してまいります。

加えて、両社が有するネットワークの相互連携を通じて、共同投資を推進することで、より多くの新しいビジネスチャンスを創出してまいります。

以上の 5 つの具体的取り組みを通じて、業績の向上並びに株価の上昇を目指してまいります。

ご質問③

「マーケット環境が厳しい中、ゲーム開発企業でコンソーシアムを形成し新作を開発する可能性はあるのか」

共同プロジェクトを推進することで、各社が有する強みの融合及び弱みの補完ができる点に加え、費用面のリスクも抑制することが可能であり、当社としても既に取り組みを始めております。

・当日の質問に対するご回答

ご質問④

「先行きの見通しが難しいブロックチェーン領域に対してではなく、モバイルオンラインゲーム領域に経営資源を投下すべきではないか」

(回答者：川本)

モバイルオンラインゲーム市場においては、国内外の資金力のあるゲーム会社の日本への進出も含め競争が激化した結果、開発費が高騰するなどリスクが高い市場であるため、当社としても新しいビジネスに進出する必要があると考えており、成長市場であるブロックチェーン市場への投資は必要不可欠であると考えています。

ブロックチェーンゲームに関しては、まだ市場は黎明期ではあるものの、ブロックチェーン技術とゲームとの親和性は非常に高く、かつ当社がノウハウを有する領域でもあるため、引き続き事業投資を進めていく方針であります。

また、アセットマネジメント事業についても順調に成長しており、当初数億円の運用元本であったものが、2024年4月末時点においては約22億円まで増加しています。APRについても8-10%となっており、今後は他社資本もお預かりし運用元本の増大を目指すことで、さらに収益を拡大させていくことができると考えています。

ご質問⑤

「ブロックチェーン等事業における法的リスクと同事業の撤退基準について」

(回答者：川本)

ブロックチェーン業界において規制が厳しいことは認識しており、しっかりとクリアするように弁護士をはじめとした専門家に確認しながら、取り組んでまいります。

また、当社及び協業先からブロックチェーンゲームを市場へ投入していきますが、そのような中で事業の成長性が見通せないことが判明した際には、事業撤退も視野に入れなければならないと考えております。

なお、開発投資額については、市場規模を考慮すると、モバイルオンラインゲームに比して小さくなることから、引き続き、予算管理チームにて損益管理をしっかりと行ってまいります。

ご質問⑥

「コスト削減に向けた取り組みは行っているのか」

(回答者：川本)

継続的にコスト削減に取り組んでおり、特に売上規模に応じた固定費の見直しを行っております。主に従業員数で申し上げますと、昨年1年間で従業員数が約100名減少しております。また、今年6月には今後、約80名程度の希望退職を募集するなど、更なるコスト適正化に向けた取り組みも行っていますので、今期末には連結で600名未満の規模になる想定であります。

ご質問⑦

「2024年4月期の業績からみて役員報酬が高いのではないかと。指名・報酬委員会ではどのように判断しているのか」

(回答者：清水監査等委員長)

招集通知に記載されている役員報酬額は2023年4月期の業績をもとに審議しているものであり

ます。今年度の役員報酬については、2024 年4月期の業績を考慮のうえ検討を行ってまいります。

ご質問⑧

「子会社の収益状況はどうなっているのか」

(回答者：川本)

2024 年4月末時点において子会社の数は19 社となっておりますが、多くは gumi からのコストプラス方式(※)を採用していることから、マークアップ分の利益が出ています。(一部の子会社においては異なる会計処理を行っております)

上記も含め、当社としては子会社単体ではなくグループ全体の連結業績を重要視しています。

※コストプラスとは、実際にかかったコストに、利益を上乗せして価格を算出する方法です。

ご質問⑨

「休眠会社はどれほどあるのか」

(回答者：川本)

現状、休眠会社は4社あり、全て海外法人となります。休眠となっている理由としては、当該子会社に留保されている資金の回収に時間がかかること等が挙げられますが、それらを解消次第、適宜適切に清算手続きを行っていく方針です。

ご質問⑩

「プライム市場の上場維持について」

(回答者：川本)

2024 年4月末時点においては、プライム市場の上場維持基準を満たしております。将来的には東証の上場維持基準が厳しくなることは理解しており、当該上場維持基準を充足していくために、足元の業績の改善に加え、適切な IR や PR 活動も行っていく方針です。

以 上