

2023年7月25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16回定時株主総会 事前質問に関するご回答

2023年7月26日(水)の当社第16回定時株主総会開催にあたり、事前に株主の皆様より頂戴しました主なご質問に対する回答となります。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。

1. 会社全般に関するご質問

ご質問①

・株価回復について

(回答)

本日時点において当社の株価が新規上場時の公開価格を大幅に下回っており、株主の皆様にご多大なご心配やご不安を与えたことに関して、深くお詫び申し上げます。

株価回復にあたり、まずは2023年8月28日に配信予定のアスタータタリクスをしっかりと大ヒットさせたいと考えております。

その後も2023年6月9日に公表した中期経営計画に基づき、モバイルオンラインゲーム領域においては成熟市場の中で残存者利益をしっかりと獲得していくこと、ブロックチェーン等領域においては早期のゲーム投入やノード運営の強化等により早期の収益化を目指してまいります。

加えて、株式市場で適正に評価されるためにIR活動やPR活動への取り組みも一層強化していく方針です。

ご質問②

・配当の妥当性について

(回答)

2022年4月期は最終赤字であったことも踏まえ配当は行いませんでしたが、2023年4月期におきましては4億4500万円の親会社株主に帰属する当期純利益を計上しましたので、本利益の一部を株主還元すべきと考え、配当の実施を決定いたしました。

2022年4月期の赤字が大きく響いたことにより、今回の配当はその他資本剰余金を原資とする配当になっておりますが、足元の経営状況を勘案し、当社の事業投資には影響がない範囲の配当であると判断しております。

ご質問③

・女性役員の登用について

(回答)

当社においても女性役員の登用を重点課題と捉え、取締役会のスキルマトリクス最適化という観点も踏まえて適切な人材を登用していく方針です。

多少時間を要することもあるかと思いますが、当社の成長に貢献頂ける方をしっかりと選定していきたいと考えておりますので、ご理解いただければと思います。

ご質問④

・情報開示について

(回答)

適時開示 (IR) に関してはこれまで通り、情報の事実確認が取れ次第、速やかに公表を行ってまいります。なお、海外案件の場合には、事実確認等も含め公表まで若干のお時間を頂くこともございます旨、ご理解を頂きますと幸いです。

また、株主の皆様からの貴重なご意見を踏まえ、当社の取り組みやゲームコンテンツの状況などの任意開示 (PR) についても、これまで以上に発信の機会を増やしていきたいと考えており、これらの取り組みを通じ、ステークホルダーの方々に当社の魅力をより理解してもらえるように努めて行く方針です。

2. モバイルオンラインゲーム事業に関するご質問

ご質問⑤

・FFBE 幻影戦争の運用体制一本化について

(回答)

これまで国内版、海外版で分かれていたチームを1チームに統合することで、より体制を強化し皆様のプレイ体験の満足度を向上させることを目標としております。

3. ブロックチェーン等事業に関するご質問

ご質問⑥

・ブロックチェーン等領域に関する当社の人員体制について

(回答)

連結ベースで90名弱の従業員が従事しております。

ファントム オブ キルやブレイブ フロンティア等のゲーム開発プロジェクトに加え、SBIグループとの事業連携によるノード事業の体制整備などを行っており、全社を挙げてブロックチェーン領域の早期収益化に邁進しております。

なお、ブロックチェーンゲームはまだ明確な型が定まっておらず、今後も市場のトレンドや競合タイトルの状況を踏まえ内容等を変更していく可能性はあるものの、クオリティの高いタイトルを早期に市場に投下していけるように取り組んでまいります。

ご質問⑦

・ブロックチェーンゲーム領域における gumi の優位性について

(回答)

現時点において、ゲーム性と持続性を担保したブロックチェーンゲームは市場にほとんどなく、今後リリースする当社のブロックチェーンゲームにおいては、その両面を担保したものを配信していきたいと考えております。

加えて、出資や協業、共同開発等も戦略的に実行することで、有力なブロックチェーン企業との友好的なパートナーシップを構築できている点も強みであると考えております。

引き続き、gumi が培ってきた、ゲームの開発力、長期運営力、海外展開力をベースに、web3 の知見やネットワークを活用し、ヒットタイトルを生み出していく所存です。

ご質問⑧

- ・暗号資産の会計処理について

(回答)

暗号資産につきましては、企業会計基準委員会より公表されております「資金決済法における暗号資産の会計処理等に関する当面の取扱い」に基づき適切に会計処理を行っており、活発な市場が存在する等の要件を満たしたのものに関し、出資元本やノード運用報酬等も含め時価評価を行っております。

その他、個別具体的な会計処理に関しては大変恐縮ですが回答を控えさせていただきます。

ご質問⑨

- ・gCC1号ファンドの損益について

(回答)

gCC1号ファンドの損益については、実現した利益に関しては持分法による投資損益として計上しておりますので、そちらをご確認ください。また、金額的な影響が大きい場合には適時開示等を通じ速やかに情報を公表しております。

未実現の利益に関しても決算資料等で適時情報を公表しております。

なお、個別銘柄の収益動向等に関しては、出資先との関係等により公表することができません旨、ご了承くださいませと幸いです。

ご質問⑩

- ・トークンの自家発行について

(回答)

現時点において、当社が配信するブロックチェーンゲームにおいては、会計監査上の論点等に鑑み、トークンの自家発行は想定しておりません。

ご質問⑪

- ・株式会社gC Labを福岡に設立した理由について

(回答)

元々福岡に支社があったことに加え、Web3関連の企業も多いこと、自治体がWeb3特区創設の検討も進めていること等、地理的に優位性のあるエリアと捉えているためです。

4. その他のご質問

ご質問⑫

- スクウェア・エニックスグループとの協業について

(回答)

スクウェア・エニックスグループとはFFBEやFFBE 幻影戦争等、モバイルオンラインゲームの開発及び配信において協業実績がございます。

加えて、2022年12月に資本業務提携契約を締結のうえ、モバイルオンラインゲーム領域及びブロックチェーン領域にて、両社の企業価値向上に資する様々な取り組みの協議、検討を行っております。ただし、こちらの詳細に関しては、大変申し訳ありませんが当社単独にて公表をすることができません旨、ご了承くださいませと幸いです。

ご質問⑬

- ・double jump. tokyo 及びOasysとの事業連携について

(回答)



double jump. tokyo とは、資本関係もありつつ、ゲーム開発におけるエコシステムの設計も含めた連携を行っております。

Oasys は、資本関係はないものの、ノード運営事業での連携を中心に協業関係にあります。また、当社が携わるブロックチェーンゲームにおいては、Oasys チェーンの活用も適宜検討してまいります。

以 上