

令和元年 7 月 2 日

各 位

会社名 株式会社日本一ソフトウェア
代表者名 代表取締役社長 新川 宗平
(JASDAQ・コード番号：3851)
問合わせ先
役職・氏名 専務取締役 世古 哲久
電 話 058-371-7275

第 26 回定時株主総会の質疑応答要旨について

令和元年 6 月 27 日に第 26 回定時株主総会を開催し、株主様からご質問・ご提言を頂き、役員一同が回答致しましたので、お知らせいたします。

記

(魔界戦記ディスガイア RPG についての質問)

- ① 失敗の内容と責任の所在を明確に説明してほしい。
- ② 長期メンテナンスの責任として、役員報酬を減額したのか。
- ③ 4 月に公表した 3 ヶ月以上の延期が、秋まで延期と発表されていたが、秋配信開始の目途はついているのか。

(回答)

- ① まず、本タイトルの配信を楽しみにしてくださった皆様には改めて申し訳なく思っております。

魔界戦記ディスガイア RPG の問題としては、予想外のアクセス数と、ゲーム内部に問題があったため発生いたしました。その問題の詳細につきましては未公開の情報となりますので、回答は控えさせていただきます。

責任としては、秋に配信を再開する際に、お客様にしっかりと楽しんでいただけるコンテンツを配信することと、配信後の運営をしっかりと行い、株式会社フォワードワークス様や関係会社の方とともに、お客様に楽しんでいただけるように取り組むことで果たしたいと考えております。

- ② 魔界戦記ディスガイア RPG の責任の取り方として、役員報酬を減らすといった方法ではなく、魔界戦記ディスガイア RPG をより良い形で再開することが一番の責任の取り方であると考えております。
- ③ 魔界戦記ディスガイア RPG は、現在見直しと改修を行っており、配信元である株式会社フォワードワークス様の主導の元、秋の再開を前提に進めておりますので、ぜひ応援の程、宜しくお願いたします。

(第三者割当による新株予約権の発行(以下、新株予約権)についての質問)

- ① 新株予約権を発行した理由はなにか。
- ② 新株予約権のイメージが悪いことについてはどのように考えているか。
- ③ 魔界戦記ディスガイアRPGで資金がなくなったことで新株予約権を発行したのか。

(回答)

- ① 新株予約権を実施した理由としては、特に緊急で資金調達をする必要があるわけではありませんが、昨今の不安定な情勢を考慮し、内部留保や、金融機関からの借り入れなどを含めた資金調達の選択肢を増やす一環として行いました。

今回の新株予約権は行使可能数を当社でコントロールができるため、ビジョンである「Entertainment for All」を達成するために必要となる資金を、必要な時に合わせて充当が可能となっております。

また、割当先である大和証券は本件に関する空売りができないものとなっております。

今後、資金調達の選択肢を増やし、より良い商品やサービスを提供し続けることで、当社の企業価値を向上させられるように努めさせていただきます。

- ② 今後、ビジョンの実現のため、より良い商品やサービスを提供するためにも、資金調達の手段を多く持つておく必要があり、あくまでも新株予約権は選択肢の一つと考えております。
- ③ 魔界戦記ディスガイアRPGの長期メンテナンスと新株予約権の間に因果関係はございません。

(第3号議案 取締役の報酬額改定の件についての質問)

- ① 当議案の意図を教えてください。
- ② 取締役の報酬枠を5倍にした根拠を教えてください。
- ③ 取締役報酬枠の50,000千円にストックオプション分は含まれているのか。
- ④ 役員数の増加にあたり、社員が減っているのに役員を増やしても業務はできないのではないのか。日本一ソフトウェアは今後こういった方向に進んでいきたいのか。
- ⑤ 当議案について、一度に引き上げるのではなく、都度議案にかけるのはだめなのか。

(回答)

- ① 当議案は報酬枠を改定するものであり、直ちに役員報酬の増額を行う意図はございません。今後、業績連動報酬も含めた柔軟な報酬体系を構築するために提案しております。
- ② 今後さらなる経営体制の強化を図るために役員の増員を行うことも考慮し、長期的な視点を持って提案させていただいておりますことをご理解いただけますと幸いです。

- ③ スtockオプションにつきましては取締役報酬枠の50,000千円とは別枠となっております。

- ④ 社員が成長することで、会社も成長していくという考えのもと経営しております。

役員の給与をあげて従業員の給与を安価に抑えるつもりはなく、従業員の給与水準についても、ここ数年給与水準や賞与水準の増加に取り組み、適正に経営しております。

当社はビジョンである「Entertainment for All」の実現が使命であると考えており、そのためにも社員を育てること、必要に応じて役員を増やすことや、役員自身成長することを考えております。

- ⑤ 前回、役員報酬の枠を改訂したのが平成16年でしたので、当時からの経済状況等の変化を鑑みて枠を広げることといたしました。

(風説の流布についての質問)

取締役の報酬額改定の議案が公開されるにあたり、倒産や役員が報酬を持ち逃げする気があるのではと噂が流れているが、説明をする必要があるのではないか。

(回答)

あくまでも報酬枠を改定するものであり、直ちに役員報酬の増額を行う意図はございません。風説の流布への対策としては、証券取引等監視委員会への報告も検討しております。また、決算を見ていただければ倒産することはないとお分かりいただけるかと思えます。お客様が私たちに期待することは、面白いゲームを継続して発売していくことだと考えております。そのためにも、粛々となすべきことをなし、良い商品やサービスを提供し続けることで、お客様に伝えていきたいと考えております。

(ボク姫プロジェクトについての質問)

性を扱うタイトルとして、問題が発生しないように、何らかの講習を行う予定はあるか。

(回答)

当社は原点「美しさ」や、経営理念「それって、面白い？」に基づき、面白ければ何をしても良いとは考えておりません。面白くても人が傷ついたり意味がないと考えて開発を行っておりますので、問題になることはないと考えております。

(従業員についての質問)

- ① 退職者が多かったが、魔界戦記ディスガイアRPGの失敗によって社員のモチベーションが低下しているのではないかと。役員報酬を上げるよりも、従業員の給与を上げた方が良いのではないかと。
- ② 退職者が多かったが、今年度の人材の獲得状況はどうなっているのか。
- ③ より良い人材を確保するためにも、従業員の給与を2倍、3倍にする必要があるのではないかと。

(回答)

- ① 社員が多く辞めてしまったことは残念に思っております。退職の理由は個人毎に様々な理由があり、魔界戦記ディスガイアRPGの失敗が直接の原因となっているわけではありません。人材育成を経営戦略の一つとしております通り、従業員を蔑ろにせず、会社と一緒に成長してほしいと考えており、今後の課題の一つとしてとらえております。
- ② 新入社員も多く、子会社からの転籍などのおかげで人数はカバーできておりますので、今後のプロジェクトへの影響はないと考えております。
- ③ 従業員も大切に考えており、安定的に生活できるようにするため、給与額を段階的に上げていけるよう経営をしております。

(配当や株価、時価総額等についての質問)

- ① 記念配当1円を配るよりも、まずは株価を上げて、配当を10円上げてもらうほうがうれしい。
- ② 時価総額についてどう考えているのか。

(回答)

- ① 株主様からの大切なご意見として今後の参考にさせていただきます。
- ② お客様からどのように見られているのかの判断基準の一つと考えております。引き続きビジョン「Entertainment for All」の実現に取り組み、企業価値を向上させることで、時価総額も上昇するものと考えております。

(こえろくについての質問)

こえろくについて、報告が何もないので、現状どうなっているのかきちんと報告してほしい。

(回答)

現在、関係会社と共にこえろくを導入していただける企業を探しているところですので、開発及び取り組みがなくなった訳ではございません。

(監査法人についての質問)

監査法人の変更は、あまりいいイメージがなく、利益をだして、あずき監査法人に監査してもらおうのいいと考えているが、変更する場合は監査報酬がどれくらい下がるのか。

(回答)

監査報酬に関しては未公開の情報となりますので、回答は控えさせていただきます。

(対処すべき課題についての質問)

- ① 対処すべき課題の経営戦略からグループ統制が無くなっているが、現状どうなっているのか。
- ② 対処すべき課題に、「いつまでに」「何を実現」するのかを加えていただきたい。

(回答)

- ① グループの団結を高めていくことを目的としてグループ統制に取り組んだ結果、現状では長期出張や交流が増えてきており、結果が出ております。課題としてなくなった訳ではなく、継続して取り組んでおります。
- ② 内部に関しては細かく落とし込んでおりますが、詳細は未公開の情報となりますので、回答は控えさせていただきます。

(株主総会の開催についての質問)

会場や日時を変更するなどをして、もっと多くの株主が参加できるような総会を行うべきではないか。

(回答)

株主様からの大切なお意見として今後の参考にさせていただきます。

なお、当社が本社で総会を行っている理由としては、岐阜まで来ていただいて、どういった場所で開発をしているのかを見ていただくことにも価値があるのではないかと考え、本社で総会を執り行わせていただいております。

(スマートフォンゲームについての質問)

過去に発売しているコンシューマゲームをスマートフォンゲームへ移植はしないのか。

(回答)

スマートフォンゲームにつきましては、運営型のゲームだけを考えているわけではなく、買い切り型のスマートフォンゲームとして、過去に発売したコンシューマゲームの移植も行っております。

(ゲームの発売延期についての質問)

魔界戦記ディスガイアRPG以外にも、コンシューマゲームも発売延期が多く、ファンからしたら本当に発売されるのかが不安になってしまうため、開発をやめる場合は開発をやめると公表することは考えているのか。

(回答)

当社タイトルの情報につきましては、現状で公開している情報がすべてとなります。そのほかにつきましては未公開の情報となりますので、回答は控えさせていただきます。

(公開するIR・PR内容についての質問)

投資家に向けて「嘘つき姫と盲目王子」を発売した実績のある社内コンテストなどの社内の取り組みをアピールし、株価や企業価値の向上に繋げてはどうか。

(回答)

ご意見いただいた社内コンテストである「日本一企画祭」について、ゲーム情報誌を通して対外的にアピールしており、新入社員には「日本一企画祭」を入社動機としている者もあり、効果が出ております。今後、これ以外の情報についても、株主にとって知りたい情報は何か検討し、より良い形でIR・PRを行っていきたいと考えております。

貴重なご意見を頂きありがとうございます。

以 上