

令和 5 年 6 月 23 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 北角 浩一
(コード番号：3851 東証スタンダード市場)
問い合わせ先
役職・氏名 取締役管理部長 猿橋 健蔵
電 話 058-371-7275

第 30 回定時株主総会の質疑応答要旨について

令和 5 年 6 月 22 日に第 30 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、役員一同が回答いたしましたので、お知らせいたします。

記

(質問 1)

Xbox Game Pass などの Xbox での展開といったプラットフォームの拡大に力を入れていって欲しい。

(回答)

ゲーム業界では、Xbox 以外にも様々なプラットフォームが流通しております。今後もできるだけ多くのプラットフォームで展開を行い、多くの人に当社のゲームを遊んでいただきたいと考えておりますので、市場の動向を見て判断してまいります。

(質問 2)

IR 資料に記載があった中期的な経営計画の内容を教えてください。

(回答)

中期的な経営計画につきまして、数字目標はございませんが、強力な IP を作ることだと考えております。

そのために、当社ホームページの社長挨拶に掲載している 7 つの項目

- ・プログラムのライブラリーを自社で用意する
- ・斬新な企画を提案できるようにする(社内企画公募制度など)
- ・企画の重点項目を定義する
- ・仕様書の重点項目を定義する
- ・グラフィック技術を向上させる
- ・バグやゲーム性に対する品質の向上に取り組む
- ・ブランド戦略を考える

に取り組んでまいりました。いずれも基本的なことではありますがゴールはなく、継続するにあたり次の課題を見つけて解決してまいります。

(質問 3)

配当金について、配当性向が低いので、配当を増やして欲しい。

(回答)

配当金については、上場したときには 0 円でした。その後は、株主の皆さまへの利益還元を重要な経営課題と位置づけ、段階的に配当金を 5 円まで増やしてまいりました。今後も段階的に増やしていきたいと考えております。

また、業績に関わらず安定した配当金を支払いたいとも考えておりますので、ご理解ください。

(質問 4)

魔界戦記ディスガイア 3 を STEAM に移植して欲しい。

(回答)

魔界戦記ディスガイアシリーズは大事な IP(知的財産)ですので、前向きに検討いたします。

(質問 5)

e スポーツに対してどのように取り組んでいくのか教えて欲しい。

(回答)

e スポーツの市場は拡大しており、積極的に関わっていきたいと考えておりますが、現状はノウハウがないため、関わりを増やしている段階でございます。

具体的な例で言いますと同じ岐阜県にある株式会社シルバースタージャパン様が開催されているオンライン将棋の銀星戦に協賛を行いました。

(質問 6)

学生寮事業について、赤字が続いているのに事業を継続する必要があるのか。

(回答)

学生寮事業につきましては、現状赤字ではございますが、学生寮・入寮者数の増加を行い令和 6 年 3 月期は単月黒字、令和 7 年 3 月期には年間で黒字を見込んでおります。

また、学生寮で学生支援をすることで、今後の人材確保に繋がりたいと考えております。

電気料金の高騰などリスクはございますが赤字の状況を継続していくつもりではございません。

(質問 7)

PBR が 1 倍を割っていることについてどう考えているのか。また、株価対策をする予定はないのか。

(回答)

PBRが1倍を切っている件につきましては、重要な経営課題と位置づけており、企業価値をあげて株価向上に結び付けていきたいと考えております。

一方、東京証券取引所の上場会社の約6割がPBR1倍を切っておりますが、当社としては日本経済の魅力を発信して、日本株の価値を高めていきたいと考えております。

(質問 8)

四季報にスマートフォンゲームに注力していくとあるが何をするのか。

(回答)

スマートフォンゲームについては、自社開発ではなく主にライセンスの貸与を考えております。市場が大きいことは認識しておりますので、市場の動向を見て判断していきたいと考えております。

なお、会社四季報に掲載されている内容につきましては、発行会社の予測や見解に基づいており、当社が内容を保証するものではありませんのでご了承願います。

(質問 9)

プリニークラブというカードゲームショップがあるが、今後カードゲーム事業を拡大していくのか。

カードゲームを取り扱うにあたって、防犯対策や真贋判定はしているのか。

(回答)

現状、プリニークラブを積極的に展開するつもりはございませんが、プリニークラブにはカードショップとは別に、アンテナショップとして市場の情報を直接お客様からお聞きする場所、という側面もございますので今後も継続してまいります。

防犯につきましては、2023年3月に実際に店舗で盗難事件がありましたので、ガラスの強化や防犯カメラの増設を行いました。

また、真贋の判定につきましては経験豊かな社員が取り扱っており問題ございません。

(質問 10)

目標である20万本の販売本数と、日本一ソフトウェアとしての面白さをどのように両立するのか

(回答)

前述の7つの課題に取り組むことで、日本一ソフトウェアとしての面白さを持つタイトルを開発し、そのタイトルで国内販売20万本を達成するチャンスが出てくると考えております。

7つの取組みはすでに行っており、その成果としてバグは徐々に減ってきていると認識しておりますので、次の段階として面白さを追求していきたいと考えております。

(質問 11)

強力なIP(知的財産)を作るために、コンサルタントを入れるという選択肢があると思うが予定はないのか

(回答)

今までも、コンサルタントという形に限らず、ユーザー様や株主様なども含め外部から意見を頂戴し、商品の開発に反映いたしておりますので、今後も継続してまいりたいと考えております。