

**株式会社コロプラ 第14回定時株主総会**  
**株主様から寄せられたご質問及び当該ご質問に対する回答**

2022年12月23日に開催いたしました第14回定時株主総会について、株主様からの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。また、重複した内容のご質問につきましては趣旨をまとめた上でご紹介しております。

I 当日質問及びその回答

No.	ご質問	回答
1	近年話題になっている「メタバース」に関するコロプラの具体的な取り組みについて教えてください。	当社はメタバースという言葉が出る以前から、VR、XR領域に取り組んで参りました。中でも子会社の360Channelの技術を用いて現在「WEBメタバースシステム」というパッケージソフトを制作しております。これはブラウザで表現をしながらもこれまでの技術を用いて3D空間をハイクオリティで実現しております。これを他社様と組んで様々なイベントに取り組むBtoB、BtoCのモデルに特化し展開して参ります。 もう1つ可能性があるのは投資育成事業で、メタバース領域で良い投資先があれば積極的に投資していく方針です。
2	コロプラのスマホゲームはサービス終了をアナウンスすると、新規登録を停止します。私はユーージェネをリリース当初からプレイしており、最後に見送りがかったのですが、機種変更で引き継ぎを忘れていたためログインできず、大変悲しかったです。なぜこういう仕組みにしているのか、教えていただきたいです。	ユーージェネを遊んでいただきありがとうございます。サービス終了に伴い新規登録を停止することは、工程上必要なものとなっております。もっとも、今回の場合、お問い合わせベースでアカウントを復帰させていただくという対応もできたように思われますので、当社の配慮が行き届いていなかったものと思います。今後は極力このようなことが起きないように改善していきたいと考えております。今後も当社のゲームで遊んでいただけますと幸いです。
3	石渡氏の退任はコロプラ社にとって大きな痛手となりうる。任天堂との問題も氏の存在が大きかったはず。今後は法務の要を誰が担うのか。	石渡氏は業務執行取締役ではなく、非常勤の取締役として当社の取締役会に貢献いただきました。弁護士の資格をお持ちのため、法務に関してのご意見を伺う機会もございました。一方で、通常法務業務の執行についてはコーポレート本部の管掌の下行っており、社内には弁護士資格者をはじめとして経験のある社員が在籍しております。また、社外の監査等委員には飯田弁護士がおり、引き続き取締役会での客観性のある立場からの法的専門家のアドバイスも頂ける状況でございます。

No.	ご質問	回答
4	白猫プロジェクトのSwitch版の開発は継続されていて、いつ頃のリリースを目指していますか？	白猫プロジェクトを遊んでいただきありがとうございます。Switch版の開発につきましては、現状お知らせできる段階ではございませんので、お知らせできる段階になりましたら、あらためてお伝えしたいと考えております。
5	白猫ゴルフは面白いゲームだと感じましたが、デイリーミッションが重すぎます。複数のゲームを同時に遊ぶことが一般的になっている現代では、サブのゲームとしても受け入れられがたいのではないのでしょうか。他ゲームや日常生活と兼業しやすいゲーム設計についてどう考えていますか。	白猫GOLFを遊んでいただきありがとうございます。面白いゲームであると評価いただいている点も非常に嬉しく思います。デイリーミッションが重いという点につきましては、開発チームと相談いたします。 当社では“Entertainment in Real Life”というミッションを掲げており、実生活に根付いたゲーム体験を提供できるよう考えております。ユーザー様の遊び方を考えると、複数本のゲームを遊ぶこともございますので、そういったことも考慮したゲーム設計を行っていきたいと考えております。
6	コロプラさんのゲームのサービスを終了や継続する判断基準として大きい要素は売上金額でしょうか。この金額を下回るとサービス終了という基準などはあるのでしょうか。	営利事業である以上、ゲームサービスの継続や終了を判断する基準として、売上や利益が大きい要素であることは間違いありません。もっとも、売上や利益以外にも、ユーザー数やサービスの成長性など、多くの観点を勘案し判断しております。
7	任天堂による「ぷにコン」に関わるライセンスは既存ゲーム限定でしょうか？今後出るゲームに採用されるケースはありえますか？	これまで適時開示で開示した事項以外の事項については守秘義務がございますのでお答えできません。

## II 事前質問及びその回答

No.	ご質問	回答
1	配当金について、去年の金額から維持する考えが示されたことを歓迎する一方、1株当たり当期純利益を超えているのは気がかりです。いうまでもなく、利益の確保は大事ですが、その点、今後の見通しについて、セグメントごとにお聞かせください。	まず、配当に関する前提として、連結業績やDOE（純資産配当率）、キャッシュフロー及び資本の効率性を総合的に勘案し、安定的かつ継続的に配当することを方針としております。その基本方針に則り、必要な内部留保の確保と株主還元のパラバランスを考慮した結果、1株あたり当期純利益を超える金額ではありますが、配当を20円といたしました。 また、見通しに関しては業績予想を非開示としているためお答えすることができません。その上でご参考情報として、エンタメ事業においては、売上の多くを占めるスマホゲーム売上の基盤となるように既存ゲームの運用を行いつつ、新作を年間に複数本リリースすることを目指していきたいと考えております。

No.	ご質問	回答
		投資育成事業においては、現状、社数ベースで直近評価額 10 億円以上のミドル、レイターといわれる会社が増えてきており、徐々に EXIT が出始めることでさらなるキャピタルゲインを見込んでおります。
2	業績不振が続いているのにペナルティーもなく続投をゆるすのは納得が出来ません。各自が続投に値する根拠を提示してください。	昨年選任された取締役は、それぞれが責任をもって職務を果たしたと評価しております。また、取締役候補者の選任にあたっては、独立社外取締役が過半数を占める指名・報酬諮問委員会にて選任に関わる基本方針を基に審議及び答申をした後に決定しており、客観性や透明性を確保したプロセスで行っております。各役員の再任理由の詳細につきましては、招集通知 P. 10～P. 17 をご参照ください。
3	コロプラにとって株価とは何でしょうか。また、株価が低迷する原因と自社株買い等の株価対策をしないのかについて教えてください。	市場の株価に対してコメントする立場にはございませんが、株価については、業績や市場の需給など様々な要因によって決定されるものですので、当社としては、本業でしっかりと売上・利益を上げること、そして結果について市場や社会にしっかりと説明し、還元を行うことに取り組んで参ります。また、株価対策の点については、当社では配当を基本的な株主還元策としており、それとは別に機動的な株主還元策について必要に応じて検討を行って参ります。
4	「ほしの島のにゃんこ」が大好きすぎて株主になりました。主力タイトルではないゲーム(特に「ほしの島のにゃんこ」)について、現在の収益性と今後の運営方針を教えてください。「ほしの島のにゃんこ」がずっと続いてくれると嬉しいです。	「ほしの島のにゃんこ」は、未だに多くのユーザー様に遊んで頂いているため、可能な限り運営を継続していきたいと考えております。収益的に厳しい場合はもちろんゲームサービスの終了もやむなしという判断もありますが、その場合でもゲーム単体ではない IP としての展開を検討していく予定です。
5	「ほしの島のにゃんこ」について、以前販売されていたグッズを再び手に入れる方法はありますか？	コロプラ公式ショップで販売されていたものは、在庫がございません。アニメ「ほしの島のにゃんこ」のグッズについては、以下のサイトよりご確認くださいと思います。 <a href="http://hoshinyan.net/goods.html">http://hoshinyan.net/goods.html</a>
6	昨年の株主総会時に、成熟期を迎えたゲームの IP についてグッズやイベントの展開により、引き続きユーザーに楽しを提供していくとしていましたが、これは、核となるゲームの魅力を高め続け、積極的にユーザー数や満足度を高めることであると考えています。既存 IP の核となるゲームの扱いについて、考えを伺います。	引き続きユーザー様に楽しを提供していくには、核となるゲームの魅力を高め続け、積極的にユーザー数や満足度を高めることが必要と考えます。そのため、運用タイトルは可能な限り長期運用を目指し、多くのユーザー様に楽し続けて頂けるよう定期的な改善や、新規施策を提供するようにしております。また、新規のユーザー様にも手に取って頂けるように各種コラボやキャンペーンも実施しております。

No.	ご質問	回答
		<p>それだけでなく、最近リリースした白猫 GOLF のように新作のゲームタイトルをリリースすることで、IP の新たな魅力を提案させて頂いております。これによって今まで IP に触れてこなかったユーザー様にも手にとって頂けることを目指しております。</p>
7	<p>ドラクエ以降のゲーム開発の失敗が続いてますが、ユーージェネは何が悪かったのでしょうか？また他の位置ゲームの予定はありますか？</p>	<p>当社が提案する「新しい体験」の価値が広く多くのユーザー様に認知して頂けなかったことが課題と考えております。ただ、今後もユーージェネのように配信を用いた体験の提供は続けていき、多くのユーザー様に価値を感じて頂けるように努力していきたいと考えております。</p> <p>世界的にも位置ゲーを開発できる技術やノウハウがある会社は希少ですし、その優位性を活かし、位置ゲーについては継続的に開発していきたいと考えております。</p>
8	<p>白猫ゴルフは会社の計画通りに進んでいるのか？予実と今後のビジョンを説明してほしい。</p>	<p>ゲームの KPI は悪くなく、熱量高く遊んで頂いております。よりユーザー様を増加させられるように、今後のプロモーションで更に集客を狙いたいと考えております。また、それまでにゲームの改善も並行して行い、長期的に遊んで頂けるサービスを目指したいと考えております。</p>
9	<p>発行済株式が 1 億 3 千万と異常に多い事に対してどのように考えているのか？プライム市場へ移行する際に整理する必要があると思います。</p>	<p>多様な株主様が安心して投資できる十分な流動性を確保する観点から、現状の発行済株式数については適切であると考えております。実際にプライム市場への移行にあたっては流動性の基準が設けられておりますが、当然当社もその基準を達成しております。</p>