

2024年3月8日

東京都港区六本木六丁目8番10号
会社名 株式会社モブキャストホールディングス
代表者名 代表取締役CEO 藪 考 樹
(コード番号：3664 東証グロース)
問合せ先 取締役CFO管理本部長 岡 田 晋
(TEL.03 - 5414 - 6830)

2023年12月期第4四半期決算説明資料に対する質疑応答について

当社が公表しました2023年12月期第4四半期決算説明資料について受け取りましたご質問事項への当社の回答を、投資家の皆様にお知らせいたします。尚、ご回答にあたりましては、3つのコア事業において質問が多かった①デジタルIP事業、②IP投資育成事業、③ライフスタイルIP事業、④コア事業以外のご質問の順番で、それぞれご質問をいただいた日時の早い順番とさせていただきます。

【デジタル IP 事業に関するご質問】

Q1	「信長の野望・天道」はビックタイトルであり、同様の他タイトルがコンスタントに売上を計上していることから、「信長の野望・天道」も X-VERSE 社にてリリースを行えばかなりの売上と利益が期待できたのではないかと思います。それに対し「信長の野望・天道」を他社に譲渡し、オリジナル IP 創出に集中するという判断に至ったとのことですが、数値的根拠に基づく合理的判断はしたのでしょうか。
A1	X-VERSE は、2020 年の経営体制以降それまでの自社開発によるパブリッシング型よりもリスクを抑えたライセンス IP のプロデュース型ビジネスモデルにてモバイルゲーム事業を進めてまいりましたが、ライセンス IP の需要が高まる中で、獲得競争の激化、権利元等の意向により自社ではライセンス IP はコントロールが難しい等、ライセンス IP を取り巻く環境は変化をしております。その様な環境の変化を受け、企業価値の拡大に向けて、モブキャストグループは経営資源をグループ IP ビジネスへ集中させていくという方針を決定いたしました。 「信長の野望・天道」の譲渡につきましても、これまでの開示のとおり、上記方針に従って総合的に判断したものであります。
Q2	ゲーム事業譲渡後の X-VERSE の売上は、残ったゲーム（転生したらスライムだった件）、電子漫画、VTuber では年間 1 億円も行くとは思えません。固定費・人件費等を考慮した場合、新年度以降は大幅な赤字になることは確実であると思いますが、何か対策は考えているのでしょうか。

A2	<p>デジタル IP 事業につきましては、2024 年 2 月 14 日の決算短信及び決算説明資料にて開示しましたとおり、2024 年はデジタル分野でのリストラクチャリングを完了させ、「自社 IP 創出」へのチャレンジを推進してまいります。</p> <p>今後の状況については、適時開示の必要が生じた場合及び事業を進めていく中で適切なタイミングにおいて公表させていただきます。ご理解いただけます様、お願い致します。</p>
----	---

Q3	<ul style="list-style-type: none"> ・電子マンガは「異世界へ行ったら分裂してしまった」以降何もできていませんが、今後も継続するのですか。 ・VTuber「MT プロジェクト」は今後も継続するのですか。 ・「FORTNITE（フォートナイト）にてアトラクションの開発運営事業へ参入」とありましたが、その後進展はありましたでしょうか。
----	---

A3	<p>2024 年 2 月 14 日付決算短信のとおり、今後の戦略方針として「デジタル分野でのリストラクチャリングを完了させ、自社 IP 創出へのチャレンジの推進」を掲げております。これまでチャレンジしている事業も含め、エンタメ業界の潮流を見極めながら、自社 IP 創出へのチャレンジを推進しており、今後の状況につきましては、適時開示の必要が生じた場合及び事業を進めていく中で適切なタイミングにおいて公表させていただきます。ご理解いただけます様、お願い致します。</p>
----	---

Q4	「転生したらスライムだった件」のゲームタイトルだけ譲渡しなかった理由は何ですか。
----	--

A4	<p>ライセンス IP を活用した具体的なゲームタイトルの取扱いにつきましては、協力会社様その他関係者等との契約等に基づき回答を控えさせていただきます。ご了承いただけます様、お願い致します。</p>
----	---

Q5	「信長の野望・天道」は、開発が順調に進み近く完成の状態であったのに譲渡した理由は何ですか。
----	---

A5	<p>回答につきましては、上記 A1 をご参照下さい。</p>
----	---------------------------------

Q6	<p>X-VERSE から新会社 X-VERSE PLUS を新設分割により設立したことに伴い、ゲーム関係の技術者も X-VERSE PLUS に異動したのでしょうか。X-VERSE には十分な技術者は在籍しているのでしょうか。</p>
----	--

A6	<p>X-VERSE が実施した新設分割に関する詳細につきましては、2023 年 11 月 10 日付適時開示「連結子会社の新設分割及び株式譲渡によるライセンス IP 事業の一部譲渡（子会社の異動）並びに特別利益の計上に関するお知らせ」やその他のプレスリリースで開示した事項を除き、関係者等との契約に基づき回答を控えさせていただきます。ご了承いただけます様、お願い致します。</p>
----	---

Q7	<p>決算説明資料を拝見しましたが、2024 年度の X-VERSE の戦略方針はデジタル分野でのリストラクチャリングを完了させ、「自社 IP 創出」へのチャレンジを推進とだけありますが、どのような戦略で立て直すのかもっと具体的に開示すべきではないでしょうか。</p>
----	--

A7	<p>回答につきましては、上記 A3 をご参照下さい。</p>
----	---------------------------------

Q8	2024年2月14日付適時開示「特別利益の計上（連結決算）及び特別損失の計上（個別決算）に関するお知らせ」の「1. 特別利益の計上について（連結決算）」にある「1）契約解約益」につきまして「連結子会社である株式会社 X-VERSE が開発を進めていたスマートフォンゲームの1タイトル」とありますが、「信長の野望・天道」のことですか？「信長の野望・天道」の開発が、当該開発契約の満了日である2023年10月1日に終了しなかったということですか？その場合、その状態にありながら、何故開発が順調である様な記載をしたのでしょうか。
A8	2024年2月14日付適時開示でお知らせした特別利益（契約解約益）にておいて契約解約益としてお知らせしたスマートフォンゲームは「信長の野望・天道」ではなく、別のライセンスIPタイトルでございます。なお、当該スマートフォンゲームタイトル名につきましては、当事者間の協議により非開示とさせていただき、ご理解いただけます様、お願い致します。

【IP 投資育成事業に関するご質問】

Q9	2023年12月25日付適時開示「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」にて、本年度の最終利益を▲580～▲520としています。その理由として、「ロシアのウクライナ侵攻、パンデミック後遺症、FRB インフレ抑制策などにより、米国を中心に未公開株式市場の厳しい状況が続く中、いずれの交渉も不調に終わり断念せざるを得ないと本日、判断いたしました」とありますが、米国の話しがでたということはエンハンスの株式譲渡を計画していたということでしょうか。また、未公開の株式評価もまともにもできない状況で、投資事業をすることができるのでしょうか。
A9	2023年12月25日付適時開示「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」における「2. 修正の理由」につきましては、市場全体の状況の説明であり、特定の銘柄を意図しての表題ではございません。2024年2月14日付決算短信でお知らせしましたとおり、新年度も引き続き保有する営業投資有価証券の譲渡を目指すとともに、戦略的パートナーの開拓を目的とする「投資戦略室」を新設し、管掌取締役として証券会社等での経験が豊富な人物の就任を予定させる等、体制の強化に努めてまいります。

Q10	昨年度からキャッシュがずいぶん減少していますが大丈夫ですか。またワラントの発行を計画しているのでしょうか。株主還元を優先し、関連会社特にレトログラス社の株式を売却することでキャッシュを得る様にして欲しいのですがどの様にお考えでしょうか。
A10	当社の資金繰りにつきましては、現時点では開示等が必要な事象は発生しておらず、将来的な成長戦略にも対応できる体制を整えられる様進行しております。2024年2月14日付決算短信においてお知らせしたグループ及び各事業の戦略を着実に実行することが企業価値を高めることであると考え、その結果として株主様への還元もできる様、しっかりと努めてまいります。

Q11	2024年2月14日付決算短信において、関連会社のバックオフィス業務の支援及び個別プロジェクトのエージェント業務を行っているようですが、具体的にはどの様なことですか。この業務に費用をかけ、損失を出している様に見えますが。
-----	--

A11	2023年8月14日付決算説明資料（P.15）において記載のとおり、トップクリエイターと相互の信頼関係を構築し、クリエイターが価値創造に集中できると共に、バリューアップに繋がる様々な支援体制を構築しております。具体的には、経営戦略策定やマーケティング戦略策定・実行、経理・財務業務等にて支援をしており、これらが中長期的な投資リターンに繋がると考えております
-----	--

Q12	2024年2月14日付決算説明資料のP.10には「アランチマネ」「あおみどり」が記載されていませんが、株式を売却して関連会社から外れたのでしょうか。
-----	--

A12	2024年2月14日付決算説明資料（P.10）において記載した企業は「主な」IP投資育成事業の企業であり、ご指摘いただきました両社はいずれも当社の関連会社でございます。
-----	--

Q13	何処の企業に、どの様な価値を評価して、いくら投資して、リターンはどの位あったのか、リターンがまだない場合は、いつ頃リターンがあると想定しているのでしょうか（リターンとは、投資額と回収額のプライマリー額を意味します）。また、財源確保なしの投資額の赤字が企業存続に影響することを認識していますでしょうか。投資の詳細をホールディングスの社長をはじめ、役員は把握していますでしょうか。
-----	--

A13	個別の投資案件につきましては言及を控えさせていただきますが、IP投資育成事業として進めている案件につきましては、そのリターン結果が経営に重要な影響を与え得ることを理解して、取締役会及び定例の経営会議において進捗業況が報告され、役員一同共有しております。
-----	--

Q14	2024年2月23日に、『HUMANITY』Meta Quest版が3月14日に発売されるニュースを拝見しました。このニュースはモブキャストとは無関係なのでしょうか。関係がある場合、何故この様な大事なお知らせを適時開示しないのでしょうか。モブキャストはもう少し積極的に自分の仕事及びビジョンをアピールした方がいいのではないかと思います。
-----	--

A14	貴重なご意見をいただき、ありがとうございます。 当該ゲームタイトルは弊社の投資先であるエンハンス社のタイトルであり、弊社の業績に直接的な影響はありません。しかしながら、投資先に関する情報提供につきましては、株主様や投資家様からのニーズを十分に満たすべく、常に改善を目指しております。今後の株主様とのコミュニケーションのやり方を見直す際の重要なご意見として承ります。
-----	---

【ライフスタイル IP 事業に関するご質問】

Q15	ゆどりの空間の IPO 計画は進んでいるのでしょうか。
-----	-----------------------------

A15	ゆどりの空間につきましては、2023年に立案した成長戦略を着実に実行し、前年対比で増収増益となりました。新事業年度は、成長戦略をさらにブラッシュアップし、2024年2月14日付の決算説明資料（P.11）にてお知らせした3つの新成長戦略にて、更なる収益獲得を目指してまいります。
-----	--

【その他コア事業以外に関するご質問】

Q16	昨年度は「株主還元」としていながら結局何もありませんでした。今年度は何かしらの株主還元を考えているのでしょうか。貸借対照表を見る限りでは、資金難から今年度も新株予約権を発行し、希釈化により株主利益を著しく損なわれることが心配されますが、経営陣各位は株主還元をどの様に考えているのでしょうか。
A16	弊社の資金繰りにつきましては、現時点では開示等が必要な事象は発生しておらず、将来的な成長戦略にも対応できる体制を整えられる様進行しております。2024年2月14日付決算短信にて開示いたしましたグループ及び各事業の戦略を着実に実行することが企業価値を高めることと考え、その結果として株主様への還元もできる様しっかりと努めてまいります。
Q17	現在の時価総額は23億円程度です。2024年12月末までに上場基準である時価総額40億円を達成する必要があると思いますが、可能ですか。また、東京証券取引所は、グロース銘柄の上場基準として上場後10年の時価総額を100億円に引き上げるとの話がありますが、そうなったことを想定した対策は考えていますか。現在、株価は上場来安値付近にあります。どの様に考えていますか。
A17	株価と時価総額の現在の水準につきましては、経営陣も深く認識しております。その改善に向けて2024年2月14日付決算短信にて開示いたしましたグループ及びIP投資育成事業、ライフスタイルIP事業、デジタルIP事業の各事業の戦略を進めてまいります。これらの取り組みが中長期的に業績を向上させ、株価にも影響を与えることを期待しております。また、これらの適切な情報提供に取り組むことで、弊社の戦略と将来性に対する理解と信頼を深めていただくことを目指してまいります。
Q18	明確な数字は不明となっていますが、新年度は黒字化を達成し、継続企業の前提に関する注記の解消ができる目途はあるのですか。
A18	2024年2月14日付決算説明資料（P.5）において記載のとおり、新年度は不確定要素が多くを占め、合理的な予想数値の算出が困難なため、期初においては通期の業績素養を見合わせ「非開示」とし、今後算出が可能になった時点で速やかに開示する方針です。同日に開示しましたグループ及び各事業の戦略を着実に事項し、継続企業の前提に関する注記の解消を目指してまいります。
Q19	2015年12月期より連続して営業損失、経常損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上していますが、経営陣を変える等の抜本的改革が必要な時期が到来しているのではないですか。
A19	過去数年間の業績につきましては深刻に受け止めており、改善に向けて経営陣全体で取り組んでおります。経営環境は常に変化しており、私たちはその変化に対応するために経営陣の構成を常に評価しております。2024年2月14日付決算説明資料（P.9）において記載のとおり、新年度は戦略の推進において重点課題と捉えている「IP投資育成事業の拡大」及び「ガバナンスの強化」に対応するために経営陣を再構成し、新たに2名の取締役を就任させる予定であります。引き続き、経営陣と従業員が一体となって各戦略を推進してまいります。

Q20	社外取締役は、第三者的立場、株主的立場で経営に対して意見を言っているのでしょうか。
A20	当社の社外取締役は、経営会議や取締役会など重要な会議に積極的に参加し、その専門知識と豊富な経験をもとに、経営戦略や業務運営に関して客観的かつ建設的な意見を提供しております。また、社外取締役は、株主の視点を代表し、経営の透明性と効率性の向上に貢献しており、これにより株主価値の最大化を目指す弊社の姿勢を強化しております。社外取締役の存在は、経営に対する重要なチェック機能を果たし、更には経営の質の向上にも寄与していると考えております。引き続き、社外取締役と経営陣が密接に協力しながら、株主様をはじめとするすべてのステークホルダーの利益に貢献できる様、努めてまいります。

Q21	新たな IP（知的財産）をクリエイターと共に作り出すとありますが、ここで定義する「クリエイター」とは X-VERSE 以外の人物ですか。どこかと提携をしていたりするのでしょうか。
A21	ゲーム等のデジタルコンテンツに関わらず、レシピや調理器具、アパレル等のライフスタイルコンテンツを生み出す人物もクリエイターと定義しており、弊社子会社の「ゆとりの空間」の栗原はるみ氏や栗原心平氏をクリエイターと呼んでおります。また、IP 投資育成事業における各投資先の代表者も様々なコンテンツを生み出すクリエイターでございます。弊社はその様なクリエイターと共に新たな IP を作り出していくことをグループ戦略に掲げております。

Q22	個人株主が意見を述べられる窓口先を設けて下さい。現在はコロナ禍ではないのですから電話での受付を設けて下さい。そして、問合せには必ず返信して下さい。
A22	弊社では、個人株主様を含む全ての投資家様からのお問い合わせに対しまして、オンラインフォームを設けており、個人投資家、機関投資家を問わず平等で一貫した窓口体制をとらせていただいております。この体制により、ご意見やお問い合わせを効率的かつ公平に管理し、迅速な対応を心がけております。電話での直接対応につきましては、現在最も効果的な対応方法を検討しております。弊社は、全ての株主様からの声に耳を傾け、適切に対応することを重視してまいりますので、FAQ を充実させる等、改善に取り組んでまいります。お問い合わせに対する返答は確実に行われる様な体制を整えておりますが、万が一返答が遅れる場合には、フォローアップを含め株主様の声に対して真摯に対応できる様に努めてまいります。

Q23	投資に関する質問を受付けないと公表しないやり方は上場企業として如何なものでしょうか。IR についての見識を疑います。ゲームに関する IR も自ら早く出すべきかと思えます。
A23	貴重なご意見をいただき、ありがとうございます。株主様や投資家様からのニーズを十分に満たすべく、常に改善を目指しております。いただいたご意見は、今後の株主様とのコミュニケーションのやり方を見直す際の参考にさせていただきます。

以 上