

## 2026年6月23日開催 第29回株主総会 質疑応答要約

**Q1** 第1号議案について、取締役候補者の中村俊一氏と有馬誠氏は経歴や知見もお有りだと思いますが、どちらも2010年代から長く務められています。  
また、中村俊一氏に関しては大株主のアミューズキャピタルの代表取締役副会長で、社外取締役として独立性という観点からも疑問に思ったところがありますので、見解を聞かせてください。

**A1** 在任期間が長い社外取締役の方々には、当社の事業特性や業界知識を深く理解いただいております。中長期的な視点で経営を監督・助言いただいております。  
当社は5分野にわたる幅広いエンターテインメント事業を展開しており、それぞれが複雑に関わりながら事業を行っております。  
その特性を深く理解いただいた上で、大局的な視点から監督と助言をいただいております。当社の持続的な成長と健全なガバナンスにも大きく貢献していただいているものと考えております。  
しかしながら、株主様のご意見は、取締役会の構成や独立性のあり方を継続的に検証していくことの重要性を示唆するものと受け止めておりますので、今後も、コーポレートガバナンス・コードの趣旨を踏まえ、取締役会の多様性と実効性を高めるために、最適な取締役会の構成を継続的に検討していきたいと思っております。

**Q2** 現預金が170億円近くありますが、この水準は少し多いのではないのでしょうか。

**A2** エンターテインメント事業を展開する企業として、キャッシュはある程度必要であると考えております。  
特に、昨今はゲーム開発費、アニメ制作費等も非常に高騰しておりますし、良い案件があればM&A等も積極的に進めたいと考えております。  
また、株主様への還元についても非常に重要な経営課題と認識しておりますので、今後とも引き続き検討していきたいと考えております。  
今回いただいたご質問・ご意見につきましては貴重なご意見として受け止めさせていただきます。

**Q3** 半導体価格の上昇でゲーム機やスマートフォンなどの価格が上がっていますが、コンシューマ・オンライン部門でどのくらいの影響を見込んでいるのか、また、何か対策を講じているのか教えてください。

**A3** ゲーム機やスマートフォン、また、アミューズメント事業で部材として使用しているPCにおいて、メモリー価格が上昇している状況はありますが、現時点においては、当社として大きな影響は生じておりません。  
今後も市場動向を注視してまいりたいと考えております。

|           |   |
|-----------|---|
| <b>Q4</b> | 音楽映像事業において利益貢献が大きかったテレビアニメの二次利用収入は、一時的なものなのでしょうか。   |
| <b>A4</b> | <p>こちらは過去タイトルの二次利用収入となり、具体的なタイトル名は差し控えますが、現在も引き続き好調に推移しております。</p> <p>また、昨年放送したタイトルについても引き続き好調と聞いておりますので、二次利用収入については今後も一定の収益貢献が期待できるものと考えております。</p>  |
| <b>Q5</b> | 本総会の会場に来るまでの間に案内係やプラカードがなかったのが、他社のように実施してほしいです。   |
| <b>A5</b> | <p>ご不便をおかけして申し訳ございません。</p> <p>昨年は本会場を初めて使用したため、会場周辺に案内係を配置させていただきましたが、本会場のアクセスの利便性と、スタッフの熱中症対策の観点から配置を見送らせていただきました。</p> <p>会場までのご案内は招集ご通知への地図掲載等を行っておりますが、より分かりやすい案内方法について今後検討してまいります。</p>  |
| <b>Q6</b> | <p>「対処すべき課題」で「自社コンテンツ（IP）の新規創出と育成」とありますが、マーベラスには現状代表的なキャラクターがいないと思います。</p> <p>自社コンテンツ・IPを作るにあたっては、キャラクターを作っていきたいのでしょうか。それともゲームやアニメのようなシリーズIPを作っていきたいのでしょうか。</p>   |
| <b>A6</b> | <p>当社では、キャラクター単体として広く認知されているIPは多くありませんが、ゲームのシリーズ作品としてはすでにIPとして成り立っているものもございます。</p> <p>これらに関しては、今後他社のコンテンツもお借りしたコラボレーション等もしながら、さらに広げていきたいと思っております。</p> <p>また、キャラクターにつきましては、「牧場物語」シリーズの「ウシさん」などがございまして、プライズ展開などを通じて、国内外での認知度向上に取り組んでおります。</p> <p>キャラクターの育成には時間を要するものと考えておりますが、引き続き様々な展開を進めながら、IP価値の向上に努めてまいります。</p> |
| <b>Q7</b> | <p>株価が低調に推移しています。</p> <p>株価と配当について、今後の見通しと対策を教えてください。</p>   |
| <b>A7</b> | <p>当社の株価については常に注視をしており、市場の評価を真摯に受け止めております。</p> <p>企業価値を高めていく必要性を強く感じており、そのためには、お客様から信頼され、ご期待いただけるよう、製品やサービスの質をより高めていくことが何より重要であると認識しており、品質の向上やグローバル展開の強化等に取り組み、持続的な業績拡大を通じて、企業価値の向上に努めてまいります。</p>   |

また、配当については当社といたしましては常に継続的な配当を行いたいと考えております。

これからも、しっかりと業績を上げて利益を出し、株主の皆様継続して配当ができるよう努めてまいります。

**Q8** 「対処すべき課題」の中で「技術開発力の向上」というのがありますが、ゲームやアニメにおける AI 活用をどう考えていますか。

特に AI の学習面に関しては、ソースの著作権といった問題などがあると思いますが、どうお考えでしょうか。

**A8** AI の活用については、「AI 推進室」という、各事業における AI 活用を促進する部署を立ち上げました。

ゲームやアニメをはじめ、全ての事業で事業運営面における AI 活用の可能性があると考えており、現在活用方法の検証を進めている状況です。

一方で、ご指摘の通り、著作権への配慮は非常に重要であると認識しております。著作権を侵害するリスクがあるクリエイティブ面での使用は控えながら、AI 技術の学習や検証は引き続き行い、技術開発力の向上に努めてまいりたいと考えております。

**Q9** 第 1 号議案について、取締役を 1 名増員する理由を教えてください。

新任取締役候補の土手氏は、IT・デジタル分野の知見をお持ちとのことなので、社内取締役における IT・デジタル分野の強化や、生成 AI の担当になるための増員なのでしょうか。

**A9** 当社の事業内容は、エンターテインメントの中でも多岐にわたっており、それぞれの事業で専門的な知識や経験を要する領域があります。

また、今後も中長期的に各事業の拡大や新規事業の開発に取り組んでいくため、様々な専門知識・知見を有する人材が必要と考えております。

土手氏に関しては、AI 分野を見ていただくという部分もございますし、アミューズメント事業のみならず幅広い開発経験を有しておりますので、こちらの知見を生かしながら、経営に参画してもらうため、取締役を 1 名増員として選任をお願いするものです。

**Q10** ランダム（ブラインド）商品について、ネットニュースで否定的な意見も見られますが、ブラインドだからこそ企画できる商品もあるのではないかと考えています。

ランダム商品についての考え方や収益面について教えてください。

**A10** ランダム商品について、お客様から様々なご意見があることは認識しております。

当社では、販売価格を必要以上に高額としないことや、封入比率を均等にすること、不要に射幸心を煽る内容にしないことなどに配慮しながら商品企画を行っております。

ランダム商品の売上構成比率は高く、お客様から一定のご支持をいただいている商品形態であると認識しており、商品ラインナップの一部として展開させていただいております。

ランダム商品ならではの楽しさを大切にしながら、適切な商品展開に努めるとともに、お客様の声を伺いながら、今後の商品企画に活かしてまいります。

**Q11** テンセント社による当社株式の売却に関する報道について、当社の考え方を教えてください。

また、同社関連の社外取締役候補者の今後についても教えてください。

**A11** 当該報道は当社が発信した情報ではなく、また、将来の対応に関する仮定を含むご質問となりますことから、回答は差し控えさせていただきます。

以上