

## グリー株式会社 第17回定時株主総会 株主様からのご質問等（事前質問・当日質問）

株主様専用サイト『株主総会Portal』にて受け付けた事前質問、および株主総会当日にお送りいただいた質問につきまして掲載いたします（お手続や個別サービスに関するお問い合わせおよび議案との関連性が低いものを除きます）。  
なお、「大分類」「小分類」につきましては、頂いた内容に基づき当社にて再分類しております。事前質問につきましては原文で掲載しておりますが、当日質問につきましては、議長が読み上げさせていただくために一部要約等させていただいた内容を掲載しております。

大分類	小分類	種別	#	質問	回答
決議事項	第1号議案	事前質問	1	取締役候補者が全て男性となっておりますが女性候補者は選考されなかったのでしょうか。	取締役候補者につきましては、性別を問わず、事業環境を鑑みて現時点で適任と思われる方を選任しております。今後も性別をはじめ国籍や年齢等を問わず、取締役にふさわしい方を積極的に登用していく所存でございます。
			2	デジタル庁のCTOにも就任された藤本真樹さんの選任についてうかがわせてください。就任自体は喜ばしいことですが、グリー取締役と官公庁の立場の切り分けが問われることになると思います。藤本さんはフェアな方として知られていますが、たとえばデジタル庁のキャンペーンにグリー投資先のホロライブを起用するとなった時、「グリーへの利益誘導」という声がある可能性があります。上場企業と官公庁の立場を兼務するにあたってのルールを事前設定し、それに基づいて活動していれば、批判の声にも対応できると思いますが、そうしたルールは明文化されていますでしょうか	藤本取締役のデジタル庁CTO就任に関しましては、本人からの要望があり、会社として容認しておりますが、引き続き当社の取締役CTOとしての責務を果たして頂くことを期待しています。 取締役との競業取引および利益相反取引につきましては、法令および当社が定める「職務権限規程」に従い取締役会の承認を受けて実施し、その結果を取締役会へ報告しております。
		当日質問	3	すべての経済活動においてグローバル化が前提となっているが、取締役のメンバーは英語を使いこなせるような人選となっていないのではないかと。迅速かつ適正な経営判断をする上で英語は最低限のスキルであると思うが、その面での改善を考えているか。	【大矢取締役】 グローバル化において英語は必要なスキルであり、取締役としての資質のひとつではあると考えるが、適切な経営判断ができること、株主価値の向上に資することができることがより重要であると考えている。取締役の人選については、英語だけに重点を置くのではなく多角的に判断をした上で、適切な候補者を株主総会において諮ることとした。
			4	社外取締役の夏野剛氏は株式会社KADOKAWAの代表取締役で多忙を極めていることもあり、他の数社で兼任していた社外取締役は辞任しているが、当社で社外取締役を続ける理由は何が？可能であればご本人からも一言もらいたい。	【田中議長】 夏野取締役の選任理由については招集通知19～20ページに記載のとおりではあるが、インターネット業界における豊富な経験と、幅広い見識があり、当社の経営全般について取締役の業務執行を監督する観点から、取締役会のみでなく、指名検討会議や報酬検討会議などの重要な会議においても変わらず積極的な助言を頂いており、今後の当社の持続的な企業価値向上に必要な人材であると考えている。 【夏野取締役】 多忙であることは事実ではあるが、取締役会についても高い出席率を維持できており、今後も取締役として継続できると考えている。タイムマネジメントが極めて重要であり、心して当社の業務に邁進したいと考えている。
			5	夏野剛氏は過去から取締役に就任しているが、夏野氏が取締役としてどのような新規分野での事業展開に貢献したのか、具体的に説明してほしい。	【田中議長】 夏野氏からは、取締役会や経営会議などにおいて様々なアドバイスを頂いている。特定の新規分野においてということではなく、様々な新規事業を検討する際に、これまでのご経験を通じて多面的に助言をいただいている。
			6	取締役が男性だけが、女性の取締役の選任予定はあるか？	【大矢取締役】 取締役としての資質を重視することが重要であると考えており、性別は問わず事業環境を鑑みて現時点で適任と思われる人材を選任している。今後も性別問わず、取締役にふさわしい方を積極的に登用していくことを考えている。参考までに、招集通知にも取締役のスキルマトリックスを掲載しているが、経営経験、事業経験、事業への精通、ガバナンス、財務、会計、法律、ITと、幅広い分野をカバーするような取締役会構成になっていると考えている。
	第2号議案	事前質問	7	時価総額5000億円を条件とされていますが、単純計算ですと一株当たり2000円程度となります。取締役会としては実現可能性をどの程度と見積もられておられますか。	達成可能性については不確定な要素が多いため回答は差し控えますが、当該条件につきましては、取締役に対し高い時価総額を目指すインセンティブとして設計しており、実効性を持たせるために達成期間を設定しております。
		当日質問	8	取締役の報酬決定方針のうち、金銭報酬と非金銭報酬の額の割合について、法令で求められている十分な情報が開示されていないのではないか？具体的な割合に係る方針が法令により求められているのではないかと？	【大矢取締役】 当社の報酬等の額の割合に関する方針は、招集通知36ページに記載している通りであり、社内取締役の報酬については、全社業績への責任及び役割に応じて固定報酬と株式報酬の比率を設定している。具体的な割合に関する方針が求められているのではないかと指摘があったが、具体的な数字の開示は法令上必須ではないと理解している。
報告事項	事業報告	事前質問	9	事業の状況について、事業内容ごとに収益の現状、経過、見通しについて知りたいです。今後事業報告動画がアップされるのかもしれませんが、冊子を配布するのであれば、冊子に記載していただいた方がいのですが、いかがでしょうか？逆に役員情報は投票サイトで確認できれば十分かと思えます。	現在、当社は「インターネットメディア事業」という単一のセグメントとして開示をしております。3本の事業の柱であるゲーム事業、メタバース事業および広告・メディア事業それぞれの状況および会計基準に基づき、今後も適法かつできるだけ分かりやすい開示を通じて会社の状況につき市場の理解を得ることに努めたいと考えております。 なお、広告・メディア事業につきましては、第17期（2021年度）において黒字化を達成しており、メタバース事業につきましては引き続きバーチャルライブ配信アプリ「REALITY」の拡大のための投資を行っております。 冊子につきましてはご意見ありがとうございます。今後の当社のオンライン株主総会の運営方針およびESG、SDGsの方針を踏まえ検討させていただきます。
その他	事業関連	事前質問	10	メタバースを事業化することなどが、NFT関連など具体的な計画があれば教えてほしい	【荒木取締役より当日回答】 今後、仮想空間上で、様々なユーザーが自分のものを作り出し、所有し、それらを流通させるという経済圏を構築することを検討している。それに応じて、必然的にNFTに関連した取り組みについてもスコープに入ってくるかと考えている。詳細なサービスや事業に関連する事項については、決定次第、順次ご説明したいと考えている
			11	新しいゲームの開発は進んでいますか	年間2～3本の新規タイトルのリリースを予定しており、順次開発を進めております。
			12	2022年の業績予測が減収減益とのことですが、特に経常利益が今期110億円から、30億円まで73パーセントも激減する見込みなのは何故でしょうか？何かトラブルがあったのですか。素人にも分かりやすく説明を宜しくお願いします。	当社グループを取り巻く事業環境は短期的な変化が激しく、新規アプリゲームのリリース等による大きな業績変動が見込まれることから、業績見通しについて適正かつ合理的な数値の算出が困難であると判断し、連結業績予想の開示は見合わせております。 第18期におきましては、営業利益はプロモーション等の先行投資の水準によって変動する可能性があります。ゲームの安定運営および新規タイトルのリリースを軸に、増収増益を目指してまいります。
			13	今後について、ネットを通じて世界をより良くという理念はあるが、集電も必要で同業種の株主がいる中、御社は変化が見られない。ビジネスチャットなど、新たな参入の計画はないのでしょうか？	当社の強みの活用、業績への寄与等の様々な観点を加味しながら、新たな事業の創出について検討したいと考えております。 まずは、ゲーム事業、メタバース事業、広告・メディア事業の3本の柱に注力していきたいと考えております。
			14	決算発表後の説明能力が劣る。画面上の文を読むだけではなくもっとわかりやすく将来の展望を話して欲しい。 現在やっている事業だけでなくもっと将来性があるものを見つけて優秀な人材を投入してグリーを成長させて欲しい	貴重なご意見ありがとうございます。引き続き決算説明会や株主総会等を通じて、株主様との対話を積極的に実施したいと考えております。人材採用につきましては、現在、今後の成長性や各事業への積極的な投資への期待から、ゲーム業界、メディア業界、エンターテインメント業界等からご応募いただいております。当社の事業内容や企業文化の詳細や魅力がより多くの方に伝わるよう、コーポレートサイトや広報ブログ等を活用し、優秀な人材の採用を実現するための工夫を継続してまいります。
			15	NFTや金融等への事業展開において、M&A、業務提携、内部成長など様々な方法が考えられるかと思いますが、主たる方針がありましたらご教示ください。	当社にとってM&A等は事業拡大の選択肢のひとつであると認識しておりますが、現在、ゲーム事業、メタバース事業、および広告・メディア事業の3本の事業の柱に注力していくことを方針としております。
			16	御社とDENAさんとのVtuber事業の目標とするところの違いを教えてください。それと今後の株主対策について総会で詳細な説明をお願いしたい。	他社の事業や戦略に関するコメントは控えさせていただきますが、当社といたしましては、現在、ゲーム事業を主力事業としておりますが、中期的にはおよびメタバース事業および広告・メディア事業をゲーム事業に次ぐ利益の源とできるよう最大限努力していく所存です。メタバース事業におきましては、バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」への投資を継続し、プラットフォームの育成を図ってまいります。同アプリにつきましては、現在、海外62の国と地域に配信を拡大し、アジア圏や北米を中心に想定以上のお客様にご利用いただいております。引き続き、広告宣伝費を中心に投資を進めてまいります。 また、株主総会当日におきましては、議案に関連するご質問を中心に回答させていただくとともに、事前に頂いたご質問のうち特に株主様のご関心の高い事項についてご紹介いたしますが、招集通知等の法定書類に限らず任意の同封書類、当社コーポレートサイトおよび「株主総会Portal」等を通じ、株主総会当日だけでなく事前・事後のコミュニケーションを充実化し、株主様との対話の深化に努めたいと考えております。
			17	ゲーム売上について長期低落が続いており、毎期前年を割り込んでいるがヒット作に巡り合うにはやはり10年は必要と考えているのでしょうか。誠にライラが続いているが、本体事業であるにもかかわらず、反発力がないように感じています。	ゲームがヒットするか否かにつきましては様々な要因がございますため回答を差し控えますが、ゲーム事業につきましては、当社の主力事業として、「エンジン×IP×グローバル」戦略のもと、持続的な競争優位性とヒット確度を高めながら収益拡大を図る所存です。 なお、今期においては、他社様の有力IPによる新規タイトルにつき3本のリリースを予定しており、来期以降についても継続的なリリースを予定しております。より中期的には、現状以上のペースで継続的に新作タイトルをリリースし、今まで以上のヒット創出を図りたいと考えております。
			18	Preferred Networks社との協業の進捗状況を教えてください。	現時点で具体的に公表できる内容はございませんが、魅力的なアプリケーションをお届けする為、Preferred Networks社との開発を積み重ねております。公表すべき段階になりましたら皆様にご報告させていただく所存でございます。
19	世界がコロナ禍にある中で会社はゲーム開発は撤退してでも、経営資本を医療分野に注力すべきと考える。会社の開発能力は今でも十分社会に貢献し、自らの業績を右肩上がりに変貌させるだけの力量があるかと思うが如何か。株主としてはゲーム開発にもとん挫し社会の要請に応えることができていない会社のどっちつかずの現状に忸怩たる思いだ。	貴重なご意見ありがとうございます。 当社はゲーム事業、広告・メディア事業、およびメタバース事業の3本柱を経営の基盤としており、ゲーム事業では、当社の主力事業としてエンジン×IP×グローバルの戦略のもと、持続的な競争優位性を高めていく所存です。また、当社の強みの活用、業績への寄与等の様々な観点を加味しながら、新たな事業の創出を検討する所存でございます。			

→次ページへ続く

グリー株式会社 第17回定時株主総会 株主様からのご質問等（事前質問・当日質問）

大分類	小分類	種別	#	質問	回答
その他	事業関連	当日質問	20	来期の業績見込について簡単に説明をお願いしたい。	【大矢取締役】 決算説明の内容とも重複するが、ゲーム事業、広告・メディア事業、メタバース事業の3本の事業の柱で成長を目指している。第17期においては売上が底打ちをしたと考えており、第18期においては、ゲームの安定運営及び新規タイトルリリースによる売上貢献を軸に、増収増益を目指したい。 メタバース事業に関しては、成長のための先行投資を考えている。主にプロモーション関連の投資を積極的に行う予定である。売上は増収を目指す、利益に関してはプロモーションの水準によって変動すると考えている。
			21	広告メディア事業は過去一年様子を見たが、いずれも知名度が低く、より勢いのある競合が多いと思う。事業の集約を優先し、継続は検討したほうがいいのではないか。	【田中議長】 具体的な数字については回答を差し控えていただいているが、業績については伸びている状況である。 最近ではメディア事業に加え、SaaSと称されるような、小規模店舗に機能を提供する事業を開始しており、こうした事業を積み上げていくことによって今後大きな成長を目指していく。
			22	海外への展開及び国内にいる外国人向けサービスに対する対応について知りたい。	【荒木取締役】 海外ユーザーあるいは日本在住外国人に対するサービスの提供についてお答えする。 特にゲーム事業及びメタバース事業についてはグローバル対応が進んでいる。ゲーム事業については、私が管掌するWright Flyer Studiosのゲームについては、全世界で70以上の国及び地域に展開されており、海外売上比率についても十分な規模に成長してきている。 メタバース事業についても、現在63の国及び地域に配信が行われており、ユーザー数については8割以上が海外からのアクセスとなっている。広告・メディア事業については国内向けのサービスになっているが、地域情報をはじめとする様々な情報を、日本在住の外国人の方にも提供しており、特に国籍や地域を限定することなくサービスを提供しているものと考えている。 【前田取締役】 ゲーム事業における外国人向けのサービスについてお答えする。既に積極的に展開しており、今後も引き続き積極的に展開することを考えている。国内で開発したタイトルを海外へ展開する「国内開発モデル」については、非常に実績が上がってきており、成長の可能性を見出している。そのうえで、今後さらなる海外展開、また地域問わず外国人の方に向けたサービスについては拡充していきたいと考えている。
			23	VTuber業界では、過激な表現をしたがゆえに、配信停止や動画削除の処分を受けることがある。GoogleやAppleの基準に合わせた表現基準を作るべきか、それとも法律を尊重するところとどめるべきか、担当の荒木取締役と先日表現規制の発言が話題になった夏野取締役の考え方をうかがいたい。	【荒木取締役】 当社においては、Youtubeのガイドラインを参考に、日本の法律も遵守した形で独自の表現ガイドラインを策定し運用している。 【夏野取締役】 先日の発言については陳謝している。
その他	株式・配当関連	事前質問	24	自社株買いは結構だが、償却しないで金庫株では、一株あたりの価値を高める株価対策にはならない。償却の予定はありますか？	自己株式につきましては、機動的な資本政策に活用していく予定です。 M&A、ストック・オプションとしての付与等、様々な方法で活用可能であることを踏まえ、今後も適時適切な利用を行っていく所存でございます。
			25	自己株式取得により、CEOの実質持分が50%を超えているかと思いますが、今後の株主還元は主に配当により実施される形でしょうか。また、自己株式について消却予定はありますか？	株主様への利益還元につきましては重要な経営課題の一つと考えております。今後も、事業の安定運営ならびに将来の成長投資に必要な内部留保の充実および業績等を勘案しながら、DOE2%程度を確保しつつ連結配当性向20%程度以上で安定的かつ継続的な配当を実施してまいります。 自己株式につきましては、機動的な資本政策に活用していく予定です。M&A、ストックオプションとしての付与等、様々な方法で活用可能であることを踏まえ、今後も適時適切な利用を行っていく所存でございます。
			26	自社株を買い上げの予定はありますか？	自己株式の取得につきましては、2020年10月から2,000万株を上限として実施しております。なお、2020年3月5日から2020年9月2日においても500万株の自己株式取得を行っております。 今後も、業績、株価の推移等を勘案しながら、経営上の課題として引き続き検討して参ります。
			27	一般株主にとって最も関心が高いのは株価である。グリーの長期に渡る株価の低迷の原因はどこにあるのか？最大の理由は田中社長が会社の半分近くの株を保有しているため首なる心配がなく緊張感に欠けているためだ。普通の会社であればとくに社長が交代している。会社の成長にとって最も大事な事は人材である。優秀な人材を投入して成長に繋げて欲しい。	貴重なご意見ありがとうございます。 現在の株価につきましては、市場の評価として真摯に受け止めており、着実に業績を伸ばすことを最優先し企業価値を高めていく所存でございます。 人材採用につきましては、現在、今後の成長性や各事業への積極的な投資への期待から、ゲーム業界、メディア業界、エンターテインメント業界等からご応募いただいております。当社の事業内容や企業文化の詳細や魅力がより多くの方に伝わるよう、コーポレートサイトや広報ブログ等を活用し、優秀な人材の採用を実現するための工夫を継続してまいります。
			28	配当金を増配が有りますか？	株主様への利益還元につきましては重要な経営課題の一つと考えており、事業の効率化および拡大に必要な内部留保の充実を勘案しながら、その時々で当社グループの経営成績および財政状況ならびにそれらの見通しに応じた適切な利益還元策を実施することを基本方針としております。この方針のもと、当期の期末配当につきましては、2021年8月20日開催の取締役会決議により、1株あたり12.5円といたしております。今後も、事業の安定運営ならびに将来の成長投資に必要な内部留保の充実および業績等を勘案しながら、DOE2%程度を確保しつつ連結配当性向20%程度以上で安定的かつ継続的な配当を実施してまいります。
	29	2022年4月に東証再編が行われるがその時グリーはプライム市場に入れるのか	東証における市場再編後の区分につきましては、取締役会で議論の上決定いたしますので、現時点での回答は差し控えていただきます。		
	その他	事前質問	30	今回、完全オンライン株主総会とするのことが、定款変更を行えば、次年度以降も恒久的に同じ対応が可能になるはずである。なぜ、当社は定款変更を行わないのか。	当社では、新型コロナウイルス感染症の拡大防止の観点から、株主の皆様へ外出していただくことなく株主総会にご出席いただけるよう、昨年よりオンライン出席を採用しております。昨年までは物理会場を設けることが必要でしたが、本年は法改正により完全オンラインでの開催が可能となりましたことを踏まえ、完全オンライン開催といたしました。 完全オンライン開催での株主総会では定款変更決議ができないため、定款変更については引き続き検討いたしますが、来年以降の株主総会の開催形態については、当社の事業の柱の1つであるメタバース事業の進捗に合わせ、完全オンラインの仮想空間の活用を進め、いわゆる「メタバース株主総会」を目指して参りたいと考えております。
			31	直近の特許訴訟の及ぼす影響と今後のリアティーについて詳しく説明願います	Supercell社との訴訟につきましては和解が成立しておりますが、和解の詳細については守秘義務がございますため、事業等への影響を含め回答を控させていただきます。 バーチャルライブ配信アプリ「REALITY」につきましては、現在、特に海外を中心として想定以上のお客様にご利用いただいております。確かな手応えを感じております。更に、バーチャルライブ配信の他に音楽やリアルライブ等の隣接領域においても、各業界の有力なパートナーとの協業を始め、確実に展開を実現出来ている状況です。メタバース事業への投資につきましては、広告宣伝費を中心に一段踏み込んで実施していく所存でございますが、市場の反応を見つつ適切な投資規模となるようコントロールして参ります。
			32	リアティーは将来的にはipo銘柄になりえるか	現在のところ、子会社の上場についての予定はありません。
33			自己株式取得により浮動株割合が減少傾向にあり、現預金も潤沢にある中で、上場を維持する意義についてどのようにお考えでしょうか。MBO等は今後の選択肢に含まれていませんか？	自己株式の取得については、株主還元の一環として、また、経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行を可能にするため、自己株式の取得を実施しております。資金調達の観点だけでなく、社会的な信用や優秀な人材の確保など様々な観点で上場を維持するメリットがあると考えており、引き続き上場を維持していく考えです。	
その他	事前質問	34	コロナ禍で総会会場の入場を制限するために事前申込み制にするのはやむを得ないと思うが、バーチャルオンリー株主総会で事前申込み制にする意味が分かりません。招集において、事前登録が必要かつその申込みの期日が設定されていることについて、法的に問題ないのか 根拠説明を願います。	インターネット出席用のサーバーにつきましては、前年までの株主総会ご出席者数の実績に基づき、ご出席いただける株主様の人数を予測し容量を確保しております。株主総会当日、想定より多数の株主様にアクセスいただいた場合、サーバーの稼働に支障をきたし、円滑な議事の運営ができなくなる可能性がございますため、予めご出席いただける株主様の人数を把握すべく事前申込みをお願いしております。事前申込みの実施につきましては、当社顧問弁護士の確認を経ております。	
		35	場所の定めのない株主総会を実施するための定款変更はいつやるつもりなのか？次回以降は、コロナ終息が見込まれるので、会場の入場制限はないと考えてよいのか？（事前申込み制を設けて良い理由がなくなる。）	定款変更については引き続き検討いたしますが、来年以降の株主総会の開催形態については、当社の事業の柱の1つであるメタバース事業の進捗に合わせ、完全オンラインの仮想空間の活用を進め、いわゆる「メタバース株主総会」を目指して参りたいと考えております。来年以降の会場の入場制限につきましては、新型コロナウイルス感染症の状況を踏まえ慎重に検討してまいります。	
		36	本社機能の地方移転など検討しているか？	【大矢取締役】 現時点では特段検討していない。採用競争力等の面において、オフィスの場所は相当程度重要な要素であると考えており、コストメリットだけでなく、そのような面も考慮しながら検討するというスタンスである。	