

2026年12月期第2四半期決算説明会 質疑応答要旨

開催日: 2026年8月6日(木)

出席者: 代表取締役社長 真田 哲弥
取締役 CFO 高田 和幸

掲載にあたり、理解促進のために一部内容の加筆修正を行っております。

Q1. 業績予想に関して、第2四半期の利益水準から見れば営業利益10億円の達成は予想通りに見えるが、一方で売上高はこのペースでは目標値に届かない。仮に第3四半期以降に『僕のヒーローアカデミア UNITED SURVIVAL』(以下、ヒロサバ)が寄与して売上を達成する場合は、増収分に対する利益の伸びが少なく、利益予想が低い印象を受ける。利益予想は保守的に見積もったのか？

A. 通期業績予想は、過度に保守的でも過度に強気でもなく、適正な数字と考えている。
売上の増加に対して利益の伸びが小さく見えるのは、第2四半期と下期とで売上の中身が異なるためである。
前提として、当社のようなゲーム会社は、売上をネットで計上する場合とグロスで計上する場合が存在する。『ドラゴンクエストスマッシュグロウ』(以下、DQスマグロ)は、パブリッシャーであるスクウェア・エニックス社に全ての売上が計上され、その後当社がレベニューシェアを受けるネット計上となっている。この場合は、利益率が高く見える。
一方『ヒロサバ』は、パブリッシャーである当社にすべての売上が計上されるグロス計上となる。この場合は、プラットフォーム手数料や、IP使用料等の負担が発生するため、利益率はネット計上されるタイトルよりも低くなる。
また、新規事業のGPUサーバー事業についても、仕入が発生するため利益率は高くない。
よって、第2四半期単体で切り出すと『DQスマグロ』の影響により利益率が高く見えるが、下期は売上の中身が異なってくるため、売上高の増加に対して利益の伸びが小さく見えている。
下期の業績予想は、こうした『ヒロサバ』やGPUサーバー事業の動向なども加味して試算した結果の数値となっており、現時点では順調に進捗しているとの判断から通期業績予想は据え置きとしている。

Q2. 売上高について、ユーザーからの課金収益が前年同期比で減少する一方、その他が大幅に増加している。黒字転換は評価しているが、今回の利益改善はゲーム収益の増加によるものであり今後も継続するのか、一時的な収益計上によるものなのか、内訳を可能な範囲で教えてほしい。

A. Q1で回答したとおり、ネット計上とグロス計上が存在しており、近年であれば支援モデルや『DQスマグロ』のように、レベニューシェアとしてネット計上した売上や広告収益等についてはその他となっている。よって、ゲーム事業のセグメントにおけるその他の売上高もゲーム収益によるもので、一時的な特殊要因によるものではないとご認識いただきたい。

Q3. 通期業績予想は売上高170億円・営業利益10億円だが、利益率が低い要因は、広告宣伝費の増加、ロイヤリティ負担、運営コストの上昇のうち、どれが最も影響が大きいのか。また、『ヒロサバ』が想定以上に好調だった場合に利益率は改善するか。

A. Q1で回答したとおり、GPUサーバー事業の利益率が高くないことが、通期で見たときに全体の利益率を押し下げる要因となっている。『ヒロサバ』が想定以上に好調だった場合は、パブリッシャーである当社の売上高の増加に伴い、利益率も大きく改善する見込み。

Q4. 現在の株価についてどう感じているか。

A. 株価は市場が決めるものであり何ともしがたい要素もあるが、個人としてはもっと上げていきたいと強く思っている。そのため、3つの事が必要と考えており、それを実践しようとしている。
まず第1にしっかりと業績を上げていくこと。
第2に、長期保有の投資家を呼び戻すこと。そのために機関投資家に対しては、1on1や海外も含めたロードショーなどのIR活動を地道にやっていく。また、個人投資家の皆様の中でも短期売り抜け型ではなく長期保有の皆様にアピールするIR、Youtube のように中長期の戦略を時間をかけて説明するようなIRに力をいれていく。
第3に、近年モバイルゲームセクターの平均PERが低下してしまっている。当社がモバイルゲームセクターの会社という位置づけでは株価は上がりづらい。モバイルゲームがメインではあるがAIなどPERが高いセクターの事業に取り組んでいる会社として、同じ収益でも株価がもっと高くなる状況をつくりだしていく。AI関連では、半導体やデータセンターなどのインフラレイヤーの株がブームだったわけですが、その次は、必ずAIアプリケーションやAIコンテンツのレイヤーに人気が移行する。その時を見据えて今から先行投資している。今私が考えている3つの戦略を1個ずつ着実に積み上げていくと株価は上がるはずである。そういう思いで努力している。

Q5. 『ゆめみなな』含むVTuberたちが『DQスマグロ』や『ヒロサバ』のプレイを配信したり、コラボをする予定はあるか。新たなユーザー層を獲得できるのではないか。

A. そうした取り組みはぜひ実施していきたい。パブリッシャーや版元にご承認いただく必要があり、当社が単独で決定できるわけではないが、VTuberをはじめとするインフルエンサーやSNSの影響力が現代において非常に強大であることは十分認識しており、その認識に基づいて前向きに対応を進めていく方針。

Q6. 他社でもAIを活用したVTuberや配信技術の開発が進んでいる認識だが、経済産業省によるコンテンツ産業成長投資支援事業「IP360」に採択された技術基盤は、他社と比較してどのような独自性・差別化ポイントを考えているか。また、大手競合企業が存在するVTuber市場のシェアをどう獲得していく戦略か。

A. 経産省に採択された技術はこれから開発に着手する計画段階のものであるため、他社への情報提供を避ける意味でも詳細な回答は控えさせていただく。
一方で、現時点においても他社との差別化や優位性は明確に確立できている認識を持っている。
従来は人間が手作業で行っていた3D生成やカメラワークの自動化をAIで行う点において、大手を含めて決定的な技術的差が存在する。
この技術的優位性は、新人のファン獲得ペースが大手よりも早く、さらに、新規オリジナル楽曲、オリジナルMV、3Dライブのリリーススピードが圧倒的に早いという結果に表れている。この技術力を武器に、レッドオーシャンである市場においても着実にシェアを獲得し、差別化を図っていく考え。

以上

【免責事項 / ご注意事項】

本資料は、2026年8月6日に開催した決算説明会における質疑応答の要旨であり、投資家の皆様への情報提供のみを目的として作成されたものです。当社が発行する有価証券の投資勧誘を目的としたものではありません。

1. 将来の見通しに関する記述について 本資料における新規事業の展開、業績見通し、戦略等の将来に関する記述は、本説明会の開催日時点において当社が入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績や事業展開等は、経済情勢、市場動向、競合状況その他の様々なリスクや不確実な要因により、これら将来の見通しとは大きく異なる可能性があります。
2. 情報の正確性および更新について 本資料は、説明会当日の質疑応答の音声・内容をもとに、ご理解いただきやすいよう一部要約・編集を行っております。当社は本資料の内容の正確性、完全性、妥当性および公平性について保証するものではありません。また、当社は本資料に記載された将来の見通しについて、新たな情報や将来の事象により、常に最新の内容に更新・修正する義務を負うものではありません。
3. 投資判断について 本資料の利用により生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。投資に関する最終的なご決定は、ご自身の判断と責任において行われますようお願いいたします。