

リスクマネジメント

当社は、中期経営目標「毎期、営業増益」を実現するため成長戦略を推進しています。しかしながら、成長シナリオを実現するためには、事業リスクが伴います。そこで、当社では、想定される各リスクの対応策を実施することでリスクを回避・低減し、新たな成長の機会を創出するリスクマネジメントを推進しています。

成長戦略の推進



デジタルコンテンツ事業

リスク	当社の対応策
CGやVR技術、AI 技術、5G対応など高機能化・多機能化による開発費の高騰	自社開発エンジンの構築、開発人員の増強と効率的配置により、クオリティ向上と開発効率化を両立、開発費の抑制に注力
ゲームソフトの早期陳腐化	過去作のリメイクや派生作品の投入により、有力IPを継続的に活用、長期的な収益を確保
中古ソフト市場の拡大やアジア市場における違法コピー商品の氾濫	デジタル比率の向上により、中古市場への流通と違法コピーを抑え、正規品の販売を拡大【図表A】
暴力シーン等の描写に対する、暴力事件などの犯罪との関連性や影響への指摘 ゲームへの極端なめりこみによる健康や社会生活への影響への指摘	ゲームソフトの年齢別レーティング制度のルール遵守 出前授業や企業訪問受け入れによる児童、生徒、学校関係者や保護者への啓蒙
家庭用ゲーム機の普及動向や不具合	家庭用ゲーム機市場の調査・分析による将来の見通しの予測に加え、マルチプラットフォーム展開により収益リスクを分散
家庭用ゲーム機の世代交代を控えた端境期における販売の伸び悩み	デジタル比率向上によるゲーム販売期間の長期化、リピート販売の強化と柔軟な価格政策による販売数の増加【図表B】
新技術対応への遅れ	最先端の開発環境と、優秀な開発人材の活用により、常に新技術を活用した開発に注力
娯楽の多様化や消費ニーズの多様化などによるユーザーの減少	ゲームのマルチプラットフォーム展開により、人気IPを活用したゲームを供給、新たなユーザー層を獲得
海外における市場動向、企業間競争の激化	海外子会社や販社との情報共有を密にし、各国の市場動向把握と、現地のニーズに対応
海外の政治、経済、法律、文化、宗教、習慣等のカントリーリスク	社内の専門チームによる、現地の政治、経済、法律、文化、宗教、習慣等に配慮したローカライズの実施
開発人材の退職や流出	優秀な開発者の確保に向けた、積極的な採用や育成に注力 時短勤務制度、有給取得推進制度の促進や事業所内保育所の設置

アミューズメント施設事業

リスク	当社の対応策
設置機種の人気への依存	テーマ型フード店舗、キャラクターグッズに特化した店舗、低年齢層向けコーナーなどの多面的な展開
娯楽の多様化、少子化、競争の激化などの市場環境の変化	各種イベントによるファミリーや女性層の集客、中高年齢者の集客を目的としたシニアイベントの実施

アミューズメント機器事業

リスク	当社の対応策
パチスロ機販売に係る型式試験における不適合リスク	日本電動式遊技機工業協同組合への加盟により、規制当局の動向の把握と規制の変化に即応する体制の構築【図表C】

新たな機会を創出

機会

- 5Gなど新技術・新サービスの環境下での競争力向上
- グローバル市場での収益拡大

- 新たな地域の開拓
- 新規ユーザーの獲得
- ブランド力の向上
- 積み上げモデルによる収益の安定化

- ブランド力の向上
- 新たな収益の拡大

- グローバル市場での収益拡大
- 人材力強化による業績向上

機会

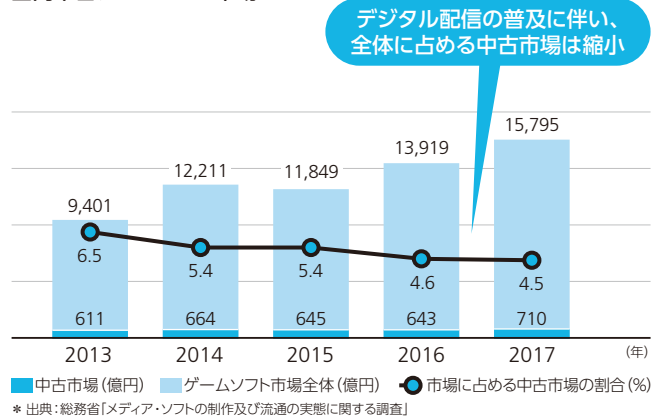
- 新規顧客の獲得
- 当社施設のブランド力向上

機会

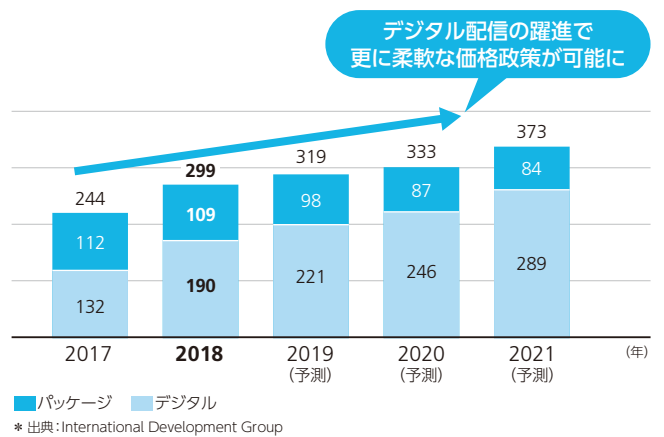
- タイトルラインナップの充実

市場データで見る当社の事業機会

図表A
国内中古ゲームソフト市場



図表B
ゲームコンテンツ市場 (億ドル)



図表C
型式試験受理件数と適合率

