

2009年3月期第1四半期決算カンファレンスコール質疑応答概要

- Q. ニンテンドーDS のマジコン販売差し止めに関する提訴について、実害および今後の影響を伺いたい。
- A. 被害額は実際に計算するのは難しく正確には把握できませんが、実害はあると考えております。アメリカでもダウンロード販売などを無許可で行っている業者はあり、また中国では海賊版の流出が激しい状況です。これに対して、業界を挙げた対策として、今回の提訴でまず先鞭を切りました。現段階で甚大な影響がある訳ではありませんが、今後こうした業者に対して注意を施すことを目的としております。
- Q. 『バイオハザード 5』をはじめとした大型タイトル発売に向けて、PS3 は本格的に普及したと考えているのか。
- A. 『メタルギアソリッド 4』の成功や今後の大型タイトルのラインナップから、PS3 はいよいよ本格始動したと考えています。加えて、今回の E3 において価格の若干の値下げも発表されており、当社の『バイオハザード 5』が発売される来年 3 月までにはより一層の普及が期待できます。また、プレイステーション 3 だけではなく、Wii や Xbox 360 も同じように世界で市場が拡大することで、当社のソフトをまんべんなく供給していきたいと考えております。
- Q. アミューズメント施設運営事業について、8月の動向を教えてください。
- A. 環境としてはこれまでと変わらない、もしくは悪くなる可能性があると考えております。これはガソリン 代が上がるだけでなく、夏の猛暑やオリンピックの開催によるものです。通常オリンピックが開催される年は、ユーザーがオリンピックを見るために家に留まることから客数の減少に繋がる可能性が高く、当社としては楽観視しておりません。
- Q. アミューズメント施設運営における固定費の削減、リストラ等の計画について教えてください。
- A. 現時点で公表している 5 店舗の退店は予定通り行いますが、現在、個別店舗の経営状態を洗い出しており、閉店数が増える可能性もあります。また、固定費の削減によって効率的に運営する施策も検討しております。
- Q. モンスターハンターのトレーディングカードゲームについて、大きな期待をしているのか。
- A. モンスターハンタートレーディングカードゲームについては比較的期待はしていますが、数字的には大きく見込んでおりません。最近のトレーディングカード市場の状況を鑑みて、まずはモンスターハンターを好きなユーザーを確保していきたいと考えております。ゲームを主軸として、その後カード ゲームをいかに拡販していくかということを考えております。

- Q. E3ではホラーおよびアクションジャンルのタイトルが非常に多く、競合激化するような印象を受けたが、御社の考えを聞かせてください。
- A. 『バイオハザード』は非常にブランド力があり、他にはないゲームコンセプト、あるいは世界観を構築しているゲームです。当社としては『バイオハザード5』の仕上がりも順調ということもあり、他社タイトルとの競合に関してはあまり心配しておりません。むしろ、より拡販するための戦略を策定している段階です。
- Q. 『ロストプラネット』の映画化を発表し、今後もゲームの映画化を積極的にということだが、改めて映画事業への投資方針について伺いたい。
- A. 当社は映画事業でリスクを負うつもりはありませんので、基本的にライセンスアウトにて展開し、ロイヤリティを収益計上しております。ただし、『ストリートファイター』のように一部出資するケースもあります。映画公開と連動したゲームソフトの発売によって広告やプロモーションの相乗効果を狙い、ゲームの売上と認知度を上げるという戦略です。
- Q. アミューズメント施設運営事業について、今後どこまで状況は悪化するのか。
- A. 第1四半期の状況としては、非常に業績が悪化しております。7、8月については時期的にも改善するという予測でしたが、現状はあまり芳しくありません。おそらく第2四半期も損益分岐点、もしくはそれ以上に厳しい状況であることは変わりません。通期計画では黒字の予想をしておりますが、現状を考えると、12月から1月の年末年始商戦でどれだけ挽回できるかというところです。今の段階では、当社としてはそれほど大きな期待はしておりませんが、利益を少しでも計上したいと考えております。
- Q. 旧作・廉価版がかなり増えているが、通期の見込みについて伺いたい。
- A. 旧作・廉価版については、第1四半期に主力タイトルの発売がなかったため、各地域で旧作・廉価版の販売に注力しました。これは、全体の事業計画に沿っておりますので、想定範囲内だと考えております。第2四半期以降も引き続き旧作・廉価版については積極的に販売を行っていきたいと考えております。通期に関しましては、一概には申しあげられませんが、計画本数は達成できると考えております。
- Q. 第1四半期業績に関して、良かった部分と悪かった部分を教えてほしい。
- A. コンシューマ用ゲームソフト事業は好調であり、アミューズメント施設運営事業は当初想定していたよりも軟調に推移しましたが、コンテンツエキスパンション事業と業務用機器販売事業はほぼ計画通りとなりました。下期の数字については、業務用機器販売は『ストリートファイター4』および下期に発売されるタイトルにより当初計画は達成可能かと思えます。また、第2四半期以降、パチンコ・パチスロ事業は積極的な展開を行ってまいりますので、こちらも計画数字は達成できると考えております。従って、現段階ではアミューズメント施設運営事業をリストラクチャリングしていくことが経営の課題となっております。

- Q. アミューズメント施設運営事業において、具体的な対策がいつ頃実施されるのか教えていただきたい。
- A. 現在策定しているところですので、おそらく早ければ来月、再来月には具体的に開始できると思います。計画通りに進めたうえで、収益を計上できないことが判明した段階で、対策を実施してまいります。上期から下期の初めにかけて詳細なご報告ができるかと思っております。