

2010年3月期 決算説明会
代表取締役会長 CEO 辻本憲三 説明要旨
(2010年5月10日)

1. ご挨拶

CEOの辻本です。本日は決算発表の企業が多い中、当社説明会にご出席いただき誠に有難うございます。心よりお礼申し上げます。

2. 2010年3月期決算の業績総括

- (1) 2010年3月期決算の業績につきましては、残念ながら売上高は前期比27%減の668億37百万円、営業利益は前期比61%減の55億87百万円、経常利益は前期比59%減の55億30百万円、純利益は前期比73%減の21億67百万円となりました。
- (2) 主な要因は、コンシューマ用ゲームソフト事業で主力となる3タイトルを延期したこと、パチスロ事業での事業再構築費用等により特別損失を計上したこと、そして純利益の面で、移転価格税制に関する過年度法人税還付額等を計上したことです。

3. 株式市場からの課題

- (1) 当社は現在、株主の皆様からのご意見として、下記3点を課題と認識しています。
- (2) 1つ目は、中長期的な成長戦略です。
- (3) 2つ目に、従来の当社事業ポートフォリオについて見直しの時期に来ているのではないかと懸念です。
- (4) 最後に、急速に成長を続けるオンラインゲームや、スマートフォン、SNSサービスへの対応など、新しい市場への対応です。

4. 課題と対策 : 中長期的な成長シナリオ

- (1) まず当社を取り巻く各市場規模をご紹介します。ゲームソフトのパッケージ市場は今後5年間で2兆3,000億円~1兆8,000億円程度まで規模が縮小すると見られる一方、PC向けオンライン市場は1兆円を越えるまで拡大すると予測されています。またモバイルゲーム市場は1兆1,000億円~2,000億円まで成長を続け、アミューズメント施設運営市場については、引き続き縮小均衡にあると考えています。さらに、遊技機市場につきましては、市場の落ち込みに伴い、全体で1兆円程度(うちパチスロ市場は2,000~3,000億円規模)になるのではないかと予測しています。このような市場規模を合計すると全世界で約4兆円以上の膨大なマーケットとなりますが、これは10年前と比較して確実に拡大しており、今後も成長を続けると考えています。

- (2) 当社はそれぞれの市場へ事業参入していますが、各市場でシェアの5%を獲得することを目標としています。市場が存在している限りは、事業成長のための努力を続けるべく、各セグメントで新たな中長期計画の策定を行っています。マーケットは刻々と進化しており、売上や利益の水準も各市場で変化していますが、その中で原価および販管費をいかに効率的に管理し、利益を確保できるかが焦点になると考えています。
- (3) 一定のマーケットシェアを確保するために重要な要素が3つあります。開発工程の効率化と品質向上、営業部門と開発部門との連携により、徹底した進捗管理を行うこと、徹底的なコスト管理による利益の確保、です。
- (4) 上記ポイントを再度見直し、今後5年間での目標シェアの達成を目指します。

5. 課題と対策 : 事業ポートフォリオ経営

- (1) 事業ポートフォリオの分散については、まず安定的に収益を確保することが前提です。ゲーム業界は変化も激しいため、1つの事業に資源を集中せず、各事業におけるクオリティの向上によってリスクを分散したいと考えています。
- (2) その中で、注力すべき事業と安定的に継続する事業の区別を明確にし、収益性を重視した経営資源の分配を目指します。

6. 課題と対策 : 新市場への対応

- (1) 最後に、オンラインゲーム、スマートフォンやSNSサービスなど新たな成長分野における戦略については、当社が保有する人気コンテンツを各ジャンルにおいて有効活用し、積極的に対応しなければならないと考えています。
- (2) また、事業部と開発部門との垣根を越えた連携により、当社の強みを最大限生かせる活用法を模索する必要があると考えています。

7. 終わりに

2010年3月期の業績については先述のとおり様々な問題がありましたが、原因を1つずつ解決し、今期の業績予想(売上高950億円、営業利益150億円)の達成に向けて尽力いたします。

以 上