

## 2011年3月期決算説明会 常務執行役員 野村謙吉 説明要旨

### 第2次構造改革の流れ

2011年3月期決算のポイントについて、第2次構造改革を中心にご説明いたします。

この第2次構造改革は、2009年10月から約1年半をかけて取り組んでおり、現在は仕上げの段階に入っています。

まず2009年10月に、「第1ステージ」として業務用機器販売事業やP&S事業など、低収益事業の抜本的な見直しを皮切りに、2010年5月には海外外注会社との提携モデル変更、国内開発体制の刷新、およびダウンロードコンテンツの拡充などオンライン事業の強化を行いました。

次に「第2ステージ」として2010年11月、開発責任者の退職にあたり、人事面・組織面でも大幅な見直しを前倒しで行いました。特にゲーム市場の変化に即応するため、これまで縦割りであったコンシューマ、モバイル、オンラインそれぞれの開発組織を統合し、全てのハードに対応する広義のマルチプラットフォーム体制に変更するとともに、スマートフォン、ソーシャルゲームへの積極的な対応など時代に即した取り組みも行ってまいりました。

加えて、今年3月までに、家庭用およびオンラインゲームのタイトルラインナップの見直しを行い、国内外の外注会社への委託案件についても、資産の健全性の観点から慎重に精査しました。こうしたゲームソフト仕掛品の精査の結果、資産の評価減あるいは開発中止による損失処理を2011年3月期決算において計上いたしました。

評価減の金額については非開示とさせていただきますが、開発中止損は特別損失に含まれていません。

現在、第2次構造改革は最終局面を迎えており、2012年3月期の上期を仕上げの時期と位置付けています。

具体的には、4月に発表した「ビーライン・インタラクティブ・ジャパン」の設立に伴い、パソコンのコンテンツを使用しないセカンドブランドを立ち上げました。国内外のモバイル市場の開拓を同時進行で進めるとともに、アジアで拡大しているオンラインゲーム事業への重点的な取り組みにより、第2次構造改革を完成させてまいります。

### ゲームソフト仕掛品の精査について

先述のとおり、2011年3月期決算においては、コンシューマ・オンラインゲーム事業の開発タイトルラインナップの見直しを行いました。その結果、2011年3月末時点のゲームソフト仕掛品は104億円まで減少しています。主な要因は1) 事業再編損を計上したこと、2) 一部タイトルを再評価したこと、3) 大型タイトルの発売に伴い開発原価が増加したこと、によるものです。

以上で私からの説明を終了いたします。ありがとうございました。