

## 2006年3月期決算説明会 質疑応答概要

Q. 2007年3月期の予想としては、端境期のためゲームソフト販売本数が減少するとの説明であった。

これは開発スケジュールの遅延が要因なのか、あるいは次世代機がユーザーに浸透してから発売したほうがいいという判断か。

A.  
ハードの普及状況を見越して開発を進めているため、今期はタイトルが少なくなったということである。一方で携帯機が牽引したライトユーザー向けの市場も拡大しており、今後のハード戦略は非常に重要である。基本的に当社の基幹フランチャイズに関しては、今期ではなく、来期以降の発売を想定している。中古市場も拡大の一途であり、新作の売れる期間はさらに短い。そういった点からも、ハードがそろった状態で投入することが最大限の販売本数を達成するための重要な要素と考えている。

Q. 海外でも中古市場が拡大しているという見方があるが、御社の見解を伺いたい。

A.  
確かに中古市場は活発になっている。アメリカでは小売店の価格戦略の一部に組み込まれているようだ。低所得者層には中古ソフトが広く受け入れられるようになってきている。したがってゲーム市場は、近年端境期の影響を受け縮小しているように見えるが、中古も含めるとゲーム市場の拡大は年々拡大している。対応策としてはオンラインゲームのシステムのように、中古への流出が少ないシステムを検討しつつ、一方で海外の低所得者層、ライトユーザー層も視野に入れて顧客層の最大化を図るなどの方策が考えられるだろう。また、新たにPCも今後重要なゲームハードであるといえる。数十億台普及していることに加え、マイクロソフトもPCゲームへの注力姿勢を明確化している。携帯電話もまた数十億台普及しており、コンテンツの展開先として有望な市場である。こういった従来とは異なるハードへも、当社コンテンツを横展開していくことにより、中古市場拡大による影響と懸念を払拭したい。

Q. 今期大幅に増収増益となる業務用機器販売事業とその他事業の詳細を伺いたい。

A.  
業務用機器販売事業のジャンル別売上計画は開示していないが、子供用カードゲーム市場の拡大が顕著であるため、当社はこの分野に今期3機種を投入する予定である。これが増収の主要な要因である。その他事業としては、オンライン・Eコマース・ライセンス・音楽等さまざまな事業が含まれており、それぞれ着実に成長を遂げる見込みである。

Q. 次世代機への投資スタンスについて伺いたい。

A.  
Xbox360とPS3は比較的似通った客層に訴求しているため、どちらにも積極対応していく。またWiiも、NDS同様にライトユーザー・女性・高齢者向け市場を開拓すると思われ、注目している。PCを含めそれぞれのハードに、ハードごとの特性を活かした適切なタイトルを提供していく。

Q. 御社のゲームはどちらかというとPS2向けのアクション・ヘビーユーザーのようなジャンルが多い。

そうするとメインはXbox360とPS3であるが、しかし御社はまだ一タイトルで100万本を超えるようなタイトルを発表していない。これは業績に影響を与えるように思うが、採算性についてどのように考えているのか。

A.  
ロックマンや逆転裁判等の携帯機向け、ライトユーザー向けのタイトルもあり、すべてのゲームがPS2・ヘビーユーザー向けとまではいえない。確かに据置型ゲーム機では採算性が低くなることはあるだろうが、ゲームコンテンツをその他の事業に幅広く展開することにより、プロジェクト全体として十分な利益を上げることができる。今後の経営において水平展開は重要なポイントであろう。