



平成 22 年 2 月 10 日

各 位

東京都品川区東品川 4-12-6  
株式会社AQインタラクティブ  
代表取締役 小 松 清 志  
(コード番号 3838 東証第二部)  
問い合わせ先  
取締役 経営企画部長 染野 正道  
電話番号 03-5769-7270 (代)

### 中期経営計画の見直しに関するお知らせ

当社グループでは現在、2011 年 3 月期を最終年度とする中期計画「Challenge for 2011」を実行しております。2010 年 3 月期につきましては、ゲーム業界やアミューズメント業界の厳しい環境の影響を受け、前年対比増収増益ながら計画の達成は見込めない状況となったことから、今回、戦略の見直しと数値目標の変更を行いましたのでお知らせいたします。

#### 記

##### 1. 2012 年 3 月期に向けた目標

これまでコンシューマー事業自社販売部門において自社 I P (Intellectual Property) の立上を目指しておりましたが、この分野では現在まで大きな成果が出ておりません。しかしながら「世界」、「ブランド」、「コミュニケーション」、「機会 (時間と場所)」というキーワードの中で、ネットワークコンテンツ販売という新たな事業分野が当期において大きく成長しており、自社 I P の確立可能な分野が広がりました。

このような状況を踏まえ、新たに「高品質」、「高収益」、「高効率」というキーワードにおいて「日本 No. 1 のコンテンツメーカーになる」という目標を設定いたします。そのためにも以下の方策を以って事業推進を図っていく所存であります。

① 企業のブランド力を高める

② 世界に通用する高品質な自社 I P を育成する

##### 2. 新たな中期経営目標

2012 年 3 月期：連結売上高 100 億円 営業利益 10 億円の達成を目指します

(単位：百万円)

	2009/3 期 (実績)	2010/3 期 (予想)	2011/3 期 (計画)	2012/3 期 (計画)
売上高	6,180	7,200	7,600	10,000
営業利益	△7	100	800	1,000
経常利益	13	100	800	1,000
当期純利益	△468	90	440	550

これまでコンシューマーゲーム事業自社販売部門での拡大目標が厳しい状況で推移し、売上高営業利益率を大幅に引き下げる要因となっていました。現状の同事業部門の厳しい市場環境を勘案し、短期的な投資姿勢を慎重にすることで、収益性と効率性を高めた目標設定にすることといたします。

### 3. 事業別戦略

#### ① 開発体制

高品質な商品開発のため、開発部門の技術力、創造力を向上

#### ② 教育体制

全ての部門が強力な組織力を発揮できるような仕組みの構築  
プロパー社員の育成、ノウハウの社内確保

#### ③ 事業分野の拡大

短期目標

ネットワークコンテンツ販売部門での成長を狙う

ネットワークコンテンツ分野での有力商品の開発を行う

コンシューマー事業自社販売部門においては慎重な投資姿勢とする

コンシューマー事業受託開発部門は現状を維持する

業務用遊技機向けソフト開発部門でのシェア拡大

アミューズメント事業自社販売部門は市場環境を勘案し現状を維持する

中期目標

コンシューマ事業自社販売部門を事業の中心とし、自社 I P を周辺分野で活用し規模と収益の拡大を図る

ニッチで収益獲得可能なタイトル

新機軸でヒットの可能性のあるタイトル

社外有力クリエイターのプロデュースタイトル

#### 4. セグメント・部門別売上高構成

(単位：百万円)

		2009/3 期（実績）	2010/3 期（予想）	2011/3 期（計画）	2012/3 期（計画）
	自社販売部門	1,335	985	400	550
	受託開発部門	2,691	3,100	2,940	3,410
	ネットワークコンテンツ販売部門	－	815	2,320	3,060
	コンシューマー事業合計	4,026	4,900	5,660	7,020
	自社販売部門	1,500	1,700	1,060	1,770
	受託開発部門	653	600	880	1,210
	アミューズメント事業合計	2,153	2,300	1,940	2,980
売上合計		6,180	7,200	7,600	10,000
営業利益		△7	100	800	1,000