

## 平成 20 年 6 月 20 日 経営近況報告会 質疑応答概要

Q1 : 今期予想が保守的すぎるのではないのでしょうか。事業セグメント別の利益計画は前期より増えています、全社の利益計画は前期より低い数字となっています。本社費が大幅に増えているのでしょうか？

A1 : ご指摘の通り本社費用の増加を見込んでいます。主に、内部統制にかかる監査費用や増員分のコストや、景気と連動した賃料等諸経費の増加がありますが、少しでも圧縮できるよう取り組んでまいります。

Q2 : デジタルコンテンツ資産の金額が 26 億円大きくなっているが、どの作品にどのくらいお金がかかっているのでしょうか？また、予定した販売が見込めない場合に特別損失として発生する恐れはないのでしょうか？

A2 : デジタルコンテンツ資産の増加に関しては、開発費の高騰に加えて開発期間が長期化していることに起因しています。当社の開発規模は、ニンテンドーDS の場合 5,000 万円から 1 億 5,000 万円ぐらい、Wii で 7,000 万円から 4 億円ぐらいとなります。デジタルコンテンツ資産残高 26 億円の内訳は、Wii タイトルが半分程度、PS3 や Xbox 360 の次世代機に対する投資が数億、その他ニンテンドーDS や PS2 などの細かいタイトルの積み重ねになっております。ここ数年、急速な成長を目指し積極投資を行ってきたため資産残高は増加しています。デジタルコンテンツ資産は、タイトルの発売とともに費用化され減少しますが、将来への先行投資も継続的に行ってまいりますので、その残高が今後大幅に減少することはありません。

デジタルコンテンツ事業はこの数年、急速な成長を目指し積極的な投資を行ってきましたが、それにより営業キャッシュフローを圧迫して参りました。今後は利益を投資に回せるような体制に持っていきたいと考えています。また、ご指摘のような今あるデジタルコンテンツ資産が不良債権化するという見込みは持っておりません。なお、PL 上は、デジタルコンテンツ資産はタイトルの発売時に全て原価として計上されるため、特別損失として現れることはありません。

Q3 : 事業計画の前提となる為替レートは 1 ドル 95 円で見込んでいますが、為替予約など、為替リスクのヘッジにどのように取り組んでいるのでしょうか？

A3 : 下期に大型タイトルが集中していることもあり、為替レートをかなりコンサバティブ

に見込んでいます。為替予約につきましては、前期も行っており、今期につきましても行う可能性はございます。

Q4 : ブルーレイは DVD に比べて制作費が高いことに加え、ユーザーは録画などに満足して製品が売れにくくなるのではと懸念されますが、対策などは考えていますでしょうか？

A4 : ブルーレイに関しましては、VHS から DVD へ変わった時ほどの市場の変化・拡大は期待しておりません。むしろ配信ビジネスへの関心を強く持っています。しかしながら、ブルーレイは中継ぎ的なメディアとはなるかもしれませんが、対応は不可避です。制作費に関しましては、ブルーレイの普及とともに低下するものと考えます。特典や付加価値を付けることにより、TV 放映との差別化をはかり、コアユーザーへの購買動機につなげていきたいと考えております。

Q5 : ニーズの低いと思われた実写ドラマになぜ着手したのでしょうか？

A5 : DVD 市場に関しまして、販売数の上限は変わっていませんが、下限が変わってきています。昔は、最低でも 2,000 本から 3,000 本売れていたものが、最近では 500 本から 600 本という場合もあります。そのため、アニメ作品の絞り込みと、新たなチャレンジとして実写ドラマに着手しました。実写ドラマにつきましては、リクープラインも 3,000 本と、比較的低リスクで参入でき、出演する俳優個人の DVD 販売実績からも、リクープ可能と考えておりました。今後手がける実写作品に関しましては、作品の質自体を高め、役者の力だけに頼らないものとしていきたいと考えております。

Q6 : 違法動画サイトへの対策は取っているのでしょうか？

A6 : 当社の作品も多くアップされており、不正に投稿されているものは随時削除するよう対応しています。業界全体で考えるべき問題でもあり、映像ソフト協会や他者メーカーとも足並みを揃えて、積極的に対処していきたいと考えております。また、動画共有サイトの在り方に関しましては、時代の流れとともに激変していくことが考えられますので、前向きな可能性も検討してまいります。

Q7 : 為替レートに関しては、社内で決めているのでしょうか？金融機関などと相談して決めているのでしょうか？

- A7 : 懇意にしている金融機関よりご意見はいただいておりますが、基本的には社内で決定しております。
- Q8 : PSP「海腹川背」のクレームに対する対応が悪かったのではないのでしょうか？
- A8 : まずは皆様にご心配をおかけしたことをお詫び申し上げます。品質管理につきましては、常に開発費の10%程度をかけ確実にいき、プレイするのに問題ない品質を保っております。本作品に関しましては、新規のお客様からは好評な声もいただいておりますが、古くから作品のファンである方にはご満足いただけず、当社の認識が甘かったものと痛感しております。また、騒動に対してのサポート体制が悪かったというご指摘もございますが、サポート体制につきましても慎重な議論を繰り返し、同じような事故が起こらないような体制を築いてまいります。
- Q9 : 国内ではオンラインゲームは既に膠着状態にあると思いますが、「牧場物語オンライン」はどの程度の規模でやろうとしているのでしょうか？
- A9 : コンシューマーゲームと同等の規模を想定しております。課金会員の目標は、5,000人から1万人の方が1,000円から2,000円を利用していただくことをイメージしております。牧場物語シリーズは、毎年15万本から20万本売れているので、まずはそのうちの1割程度の方に課金会員になっていただければ成立するようなスキームを考えております。オンラインゲーム市場は、現状、大規模なオンラインゲームはかなり閉鎖感が漂ってきていますが、当社といたしましては、ファミリー層や女性などの新しい層が無理なく遊べるような市場を開拓していきたいと考えておりますので、ご期待願います。
- Q10 : アニメ「School Days」に関して、実際の事件と関連づけられ話題となっていました。その結果売上にどれくらい影響があったのでしょうか。今後もそのような販売戦略を取る可能性はあるのでしょうか。また、現在のアニメに対する様々な規制に対してどのように考えていますでしょうか。
- A10 : 「School Days」の放送見送りに関しましては、我々からプロモーション的に仕掛けたわけではございません。今後も我々からそのような仕掛けをすることはございません。DVDの販売は好調でしたが、そのことが要因かどうかはわかりかねます。アニメへの規制に関しましては、現時点で具体的に当社や業界団体に対して特別なアクションがあるわけではないので、コメントは差し控えさせていただきます。

Q11 : ミュージカル「テニスの王子様」の出演者に騒動があったようですが説明をお願いします。

A11 : キャストはキャラクターイメージを体現するため、ぴったりの方をキャスティングしています。キャラクターイメージを損なうようなことが起こった場合はイメージを優先させるとともに、今後もキャラクターイメージを損なわないような配役を、慎重に心がけてまいります。

以上