

2009年3月期 第2四半期決算説明会 質疑応答概要

- Q1 : ハイビジョン制作の推進を掲げていますが、取り組み状況を聞かせてください。また、ブルーレイは制作費が高いと聞きますが、ビジネスとして成り立つのでしょうか？
- A1 : ハイビジョン制作につきましては、作品によっては既に数年前からHD収録を行っており、今後更に推進していく方針です。ブルーレイ作品は、最初のうちはハードルも高くリスクもありますが、レーザーディスクがそうであったように、一部のコアファンに1万本買っていただければ十分にビジネスとして成立します。ハイビジョン放送が進む中では、放送作品とパッケージでなんらかの差別化が必要と考えておりますが、慎重に検討し状況を見ながら順次作品を投入していきます。
- Q2 : ゲームに関して、プラットフォーム別の現在の市場動向をどのように捉えていますでしょうか。
- A2 : Wii に関しては、国内ではファミリー層向けのソフトが市場の中心で、サードパーティのゲームソフトは依然厳しい状況です。一方、海外ではサードパーティのソフトも比較的売れている傾向にあり、当社も海外で通用するような作品をラインナップしています。PSP は本体の普及も進み、ソフト市場が活性化しています。実際、当社が上期に発売した PSP のソフト売上も好調に推移しました。PS2 は既に終息期に入っていると見ており、PS3 はまだハード本体の値段が高く厳しい状況ですが、今後の普及を考え開発を進めています。Xbox360 に関しては、完全に海外で売る事を前提にソフト開発をしています。
- Q3 : ゲームのプラットフォームが分散していますが、マーベラス自身のリソースが分散しないでしょうか？また、そうしたときに、デジタルコンテンツへの投資は増加していくのでしょうか？
- A3 : 以前のように、PS2 の一人勝ちというような状況ではないため、ある程度のリソースの分散はいたしかたないと考えています。日本・米国・欧州それぞれの市場環境がかなり異なってきていますので、その地域に適した戦略を引いていくことが不可欠であると考えています。デジタルコンテンツ資産につきましては、今期末に残高のピークを迎えますが、それ以降は徐々に残高を減らし、適切なラインを保つためのキャッシュフローを重視した事業計画を検討しています。

- Q4 : 音楽映像事業の採算性が良くなってきているようですが、現在はアニメのタイトル数を絞り無理をしない体制になっているということでしょうか？また、通期の映像投資額はどのくらいでしょうか？
- A4 : 以前は多くのアニメ作品を制作しておりましたが、現在は厳しい市況の中でタイトル数を決めて投資するのは難しく、選択と集中を図り、優良な作品に絞って投資しています。映像投資額につきましては、今期は通期で約 5 億円、期末の映像コンテンツ資産残高は約 1 億 7 千万円になる計画です。
- Q5 : 連結子会社アートランドの業績はいかがでしょう？
- A5 : 「家庭教師ヒットマン REBORN!」のロイヤリティ収入の増加に加え、徹底した原価管理による経営の効率化が図れ、M&A 当初に比べ、業績は安定しています。
- Q6 : 配信環境や映像の二次利用については、どのように考えていますでしょうか？
- A6 : 国内の配信市場の成長には期待していますが、一方海外の市場はまだ伸び悩んでいると考えます。携帯での映像配信は通信速度の向上が必要だと考えます。最近では、PSP・PS3 での映像配信も出てきているので、当社も取り組みたいと考えています。基本的には、映像の二次利用にリスクはないので、積極的にあらゆるメディアにコンテンツを供給していく方針です。
- Q7 : 前回の経営説明会でも質問に出ていたゲームのクオリティーについてはどうでしょうか？
- A7 : デバッグ費用の追加を含め、計画段階から作品のクオリティーの維持に努めるよう、体制の強化を図っています。

以上