

2018年6月19日開催 第21回株主総会 質疑応答要約

Q1	<p>ブラックと言われがちな業界ですが、ブラック企業に対して契約を制限するような考えをもってチェックを行っていますでしょうか。納期や金額の条件等、契約内容が契約相手にブラックな対応をさせないようなチェック体制はあるのでしょうか。</p>
A1	<p>先ず行っていることとして、下請法を遵守しているかチェックしております。取引先と交わす契約の内容を法務部がチェックしており、特に下請法の適用対象となるような小規模の会社が相手の取引である場合には、必ず法務部により下請法に反しないかのチェックを行っております。また、内部監査室が、下請法を遵守できているか内部監査を実施しております。このような二重のチェック体制を採っており、取引先にブラックな対応をさせるようなことにはならないと考えております。</p>
Q2	<p>第4四半期において、ソフトウェア資産の売却により一時的な収益が生じたとのことですが、可能であればタイトル、相手先等具体的な内容について教えてください。また、前期と今期で二分して計上されるとのことですが、今期についてはどの四半期に計上されるのでしょうか。</p>
A2	<p>過去に開発したコンシューマゲームタイトルのソフトウェア資産の売却であります。具体的なタイトル名については、相手先様もあるので、回答は控えさせていただきます。今期については、第2四半期に計上される予定でございます。</p>
Q3	<p>スマホアプリについては、閃乱カグラシリーズを除き、新規IPの作品が目立ちますが、新規IPに挑戦するものの不採算となったり、開発中止となったり、という状況が続いています。過去にコンシューマでリリースしているタイトルのアプリ化や、あるいは新規IPをメインに開発を進めていく、といった戦略があるのでしょうか。</p>
A3	<p>前期は、多くの新規のタイトルをリリースしたものの、一部のタイトルを除いては、低調な結果となりました。一つの原因として、コンテンツのボリュームが不足しており、売上の初動は良かったものの、その後は低調な推移となりました。また、もう一つの原因として、新規IPに対するプロデュース力が足りず、ユーザー様に響くプロデュースがなかなかできなかったことが反省点であります。</p> <p>今期は、それらの反省を踏まえ、まず、タイトルを絞り込んで1本1本のボリュームとクオリティを向上させていきたいと考えております。また、お伝えしている通り、外部の実績ある優秀なプロデューサーと組み、当社に足りない部分を助けていただこうと考えております。具体的なタイトルの公表はまだできませんが、然るべきタイミングで発表させていただく予定でございます。</p>

以上