



2023年8月期 第2四半期決算説明 質疑応答集

この質疑応答集は、2023年4月20日（木）に開催したアナリスト・機関投資家向け決算説明会および決算発表後の1on1ミーティングにて、ご出席の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。ご理解いただきやすいよう、一部内容の加筆・修正を行っております。

Q1： 当第2四半期のデジタルエンタテインメント事業の売上は、前年同期に比べ16.0%増加していますが、開発人材の増強による事業規模の拡大と、取引価格の上昇とでは、どちらの影響が大きいですか。従業員数はそれほど増加していないようですので、基本的には取引価格の上昇による影響と理解してよいのでしょうか。

A1： デジタルエンタテインメント事業の主な増収要因は交渉強化等による取引価格の上昇と、高い稼働率です。物価高騰を背景のひとつとして、いずれの企業も賃金アップに注力していることから、当社としても価格交渉がしやすい状況と捉えております。従業員数については、2019年8月期頃から退職者の抑制が進み始めましたが、採用に関しては中途・新卒ともに苦戦しており、当社として希望する採用数には至っておりません。また、開発技術の高度化により、新卒者が一定のパフォーマンスを発揮できるようになるまでにはある程度の教育期間を要する状況で、入社してたちまち即戦力となるのは難しくなっております。従って、人材の増強が前年同期比増収に寄与している程度は非常に限定的と考えております。

Q2： デジタルエンタテインメント事業のゲームソフト関連が好調とのことですが、当第2四半期の売上をプラットフォーム別（Nintendo Switch、プレイステーション5、その他）に分けると、それぞれの割合はおおよそどのくらいでしょうか。

A2： 感覚としては、プレイステーション5が主軸のマルチプラットフォーム案件とNintendo Switchが主軸の案件が半々くらいです。これは、昨年まで半導体不足によってプレイステーション5の販売台数が伸びておらず、Nintendo Switchに人気が集中していたことが影響していると考えております。

Q3： 当第2四半期はモバイルコンテンツ関連の運営業務が堅調とのことですが、御社はゲームソフト関連に比重を置くなか、今後もスマートフォン向けの開発にも対応できるリソースがあるのでしょうか。

A3： 継続してサービスさせていただいているスマートフォン向けゲームの運営においては、ゲームプレイのデータを解析して次の打ち手を検討し、実装しており、ご依頼元のお客様からもご好評いただいている状況です。

当社には、スマートフォンゲームの開発を軸にスキルアップしてきたスタッフが多数在籍しております。現在は事業環境がより整っているゲームソフト関連に比重を



置っていますが、スマートフォンゲームの開発技術も大事に成長させていきたいと考えており、収益性などとのバランスを考慮しスマートフォンゲームにも引き続き取り組んでいく考えです。現在では、スマートフォンゲームを新たに立ち上げ安定した運営に持ち込むことが難しくなっていますが、期待が持てる新規案件の開発を複数進めております。ひとつのスタジオで十分な人財確保が難しい場合には、スタジオ同士で連携して推進しております。

Q4： 2023年8月期の上期には前期のような開発トラブルによるコスト超過は発生していないということですが、下期にも発生するリスクはないと考えて問題ないですか。

A4： 開発トラブルの発生を抑制するために、注意深く開発ラインの状況を確認しております。また、円滑にプロジェクトマネジメントできるよう、開発の上流工程の標準化を推進しております。具体的には、お客様のご意向を正しく捉えられているかの確認や技術的に実現が可能かの検証を徹底するなど、大幅なリテイクの原因となる可能性のある工程を明確化し、その対応方法を整理し、社内で展開しています。以上のことから、今後も開発トラブルが発生するリスクは極めて低いと考えております。

Q5： 2023年4月の新入社員の人数はどのような状況ですか？これまでに比べて多い少ない、想定と比べてどうであったかなど、お訊きしたいです。

A5： 新卒採用の獲得競争は年々激化しており厳しい状況のなか、当社は50名程度の採用を希望していましたが、実際の入社は33名となりました。しかし、全社一丸となって採用活動に注力している効果もあり、前年の24名よりは増加しました。事業部門からの採用活動への関与を強化するなど、優秀な人財の採用増加に向けて引き続き取り組んでまいります。

Q6： ベースアップを実施されるとのことですが、初任給も引き上げられたのでしょうか。

A6： 新卒採用の入社時給与は評価に応じて異なりますが、この度のベースアップで基本給のテーブルを改定いたしましたので、新卒採用の入社時給与も同様にベースアップされております。

Q7： 2023年8月期における人材投資コストの金額を具体的にお聞きできますか。

A7： 人材投資については、既に実施した物価一時金の支給や前年比+5.0%を超える昇給に加え、期首予想通りの業績になれば前年より賞与も増額することを考えております。人材獲得競争に影響するセンシティブな情報であることと、お客様との取引価格の交渉への影響を考慮し、現時点で具体的な金額を明言するのは控えたく存じます。



Q8： 2023年8月期の通期業績予想は据え置きとのことですが、業績予想には見込んでいなかった人財投資コストにより、業績予想を達成できないリスクはないのか教えてください。

A8： 下振れの可能性がまったくないと言い切ることは難しいですが、従来のお客様に加え、新規のお客様や暫くお取引がなかったお客様、海外のお客様からもさまざまな依頼をいただいている状況です。良好な事業環境であるため、期首予想を目指して、収益・利益を伸ばし、人財投資コストを吸収する考えです。

Q9： 例年以上の昇給を実施されたとのことですが、職種に関係なく全社で一律の昇給でしょうか。またゲームソフト関連において、どの職種の人材が不足していると感じていらっしゃいますか。

A9： 今回の昇給は職種に関わらず一律で実施しています。職種別の人月単価に言及いたしますと、技術者のレベル感の差に起因して職種間の差は多少はあります。職種別の人財については、プランナーの不足を感じています。各社から多種多様なゲームが発売される中差別化が不可欠ですが、そのための構想立案や技術要素の探求ができる人材は大変貴重です。新卒ではすぐにそのような役割を果たすことは難しく、中途採用できる機会も少ない状況です。そのため、プランニングなどの上流工程を担当する社内の開発スタッフの、教育やキャリアプランの構築を強化しているところです。

Q10： 開発リソースに左右されないビジネスを拡大される考えはありますか。

A10： 運営をお任せいただいたり、レベニューシェアをいただけたりする案件を増加させ、開発に要した人月以上の収益効果が得られるビジネスモデルを構築したいと考えております。ビジネスチャンスを掴んでまいります。

Q11： メタバース関連含め、新規事業が具現化するタイミングはいつごろを予定されているでしょうか。

A11： 現在、ゲーム業界以外のお客様とのビジネスも含めてさまざまなアプローチを続けており、コンテンツの制作に着手しているものもございます。具体的なことをお伝えできる案件はまだございませんが、ご報告できるタイミングとなりましたら速やかにお知らせしたいと考えております。メタバース関連についても、中心となるプラットフォームの立ち上がりがまだない中、さまざまな企業様が可能性を検討されており、その支援のご相談が多くなっています。しかしながら、当社は現在ゲームソフト関連での稼働率が高く開発リソースが限られ、対応させていただくことが難しいような状況です。



Q12： PSVR2 の販売が海外・国内ともに低調な状況ですが、それがメタバースビジネスの拡大に影響を与えるリスクについてどのようにお考えでしょうか。

A12： PSVR2 自体の普及については、PS5 が必須であることや、国内ではヘッドセットに対する抵抗感がまだ少ないことなどからユーザーが限られ、難しさを感じています。そのような状況も踏まえ、メタバース関連のビジネスについては、ハードの所有の有無などによる制限を可能な限り小さくし、さまざまな人に手に取ってもらいやすい工夫を追求していくことが肝要であると考えております。

Q13： 昨年 4 月に発表された京都市と ANA NEO、ANA ホールディングスとのメタバース事業に関しての進捗があれば教えてください。

A13： 当社は、ANA NEO 様が制作されている「ANA GranWhale」のプラットフォームに、京都市のバーチャルシティを構築する事業を進めていくパートナーとして携わっております。プラットフォーム内で展開されるコンテンツの企画・構想や、地元団体との対話などを進めてまいりました。プラットフォームそのものの制作は ANA NEO 様にて進められており、当初の想定より遅れている状況ですが、オープンが視野に入ってきたと伺っております。プラットフォーム自体の進捗状況にはコメントできる立場にないため、現時点で当社から具体的なことを申し上げられませんが、引き続き協力していく予定です。

Q14： 海外のグループ会社である、東星軟件(杭州)有限公司、TOSE PHILIPPINES, INC. の従業員数と事業内容を教えてください。また、今後海外拠点の従業員数を増強する、もしくは、海外拠点を増やす予定はあるのでしょうか。

A14： 東星軟件(杭州)有限公司の従業員数は 41 名、TOSE PHILIPPINES, INC. は 32 名です。東星軟件(杭州)有限公司の事業内容は以前から変わらずアート制作・デザイン業務が中心です。現在は 3D アートを主軸にしており、以前よりも技術力が高まっております。TOSE PHILIPPINES, INC. については当初、フィリピン国内でのカジュアルコンテンツの配信を想定しておりましたが、海賊版が出回ることなどから収益化が難しく、カジュアルコンテンツ配信からは撤退し、方向性を見直しました。現在はゲーム分野、非ゲーム分野の両面で、高度な開発に対応できるようになるため技術力の向上に取り組んでいます。ゲーム系、非ゲーム系ともに、トーセのスタジオの開発案件を部分的に担当し、トレーニングを重ね技術力を強化しています。このように、TOSE PHILIPPINES, INC. はまだ立ち上げの途上といえる状況であることから、まずはその戦力アップに注力し、現時点ではその他の海外地域への拠点拡大は考えておりません。



Q15： 以前は海外のグループ会社の従業員を日本に招聘しトレーニングされていたと記憶していますが、現在もされているのでしょうか。

A15： 2020年のコロナ禍より、海外渡航を要するトレーニングは中断しております。今後徐々に再開したいと考えております。

以上

IR メール登録のお願い-----

投資家の皆様への情報発信充実化を目的に、IR メールを配信しています。

是非ご登録ください。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>