

2026年6月期第2四半期（中間期）決算説明会 主な質疑応答の要旨

質問1. ゲームの人員数の減少は戦略的なものか？

減少しているのは開発分野であり、運営サポート分野は増加している。開発分野は、採用を厳選し、スリム化を図っているためである。運営サポート分野は、海外対応業務の拡大に伴う要因が大きい。

質問2. モバイル事業が好調な理由を教えてください。

まず、新店効果であるが、前期の上期の途中に出店していることから、上期期間でみると、新店による上乗せ効果が出ている。次に販売台数が底打ちして前年プラスの状況が続いている。値引き規制や為替の影響で、買い控えが続いていたが、4年ほど経つこともあり、買い換え需要が続いている。キャリアからの買い換えサポートプランも後押しになっている。また、店舗での設定等のサポートについて、サブスクリプション型の有料サービスが前期から始まっており、その獲得も貢献している。

質問3. 開発の人員減は、トップラインの減少要因になるか？

社内で不足する場合は、外注パートナーを活用しており、直接影響することはない。

質問4. 利益は底上がってきたと感じているか？

道半ばであると感じている。案件が潤沢にあるわけではなく、営業の継続的な取組みとコストコントロールを意識していく必要がある。

質問5. AI活用についてお聞きしたい。

大型の新規案件がどんどん立ち上がっていく環境にはなく、小中規模の企画を求められている。同じ作り方ではコスト面では対応できない。積極的に進めようとしているが、受託案件では制限があるため、試行錯誤中である。自社IPなど使えるプロジェクトでは研究をしながら進めている。

(注) 当資料の業績見通しは、当社が現時点で入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提にもとづいており、実際の業績は見通しと異なる可能性があります。