

個人投資家向けオンライン会社説明会 質疑応答概要
(2019年3月29日)

Q. 『モンスターハンター：ワールド』に続き、『バイオハザード RE:2』、『デビル メイ クライ 5』と連続してヒット作を出せている要因をどのように考えていますか。

A. 大きく2点あります。1つは、世界最高水準のクオリティを追求できていること、もう1つは、グローバルに受け入れられるコンテンツ開発をしていることです。

1点目に関して、ハリウッドの映画制作と同水準の設備や自社製の開発エンジンを活用し、当社コンテンツに特化した最高レベルの技術をゲームに導入しています。

2点目の例として、『モンスターハンター：ワールド』では、国内中心のブランドであった「モンスターハンター」を、欧米のユーザーの嗜好も踏まえた仕様変更や、クリエイターの海外ゲームショウへの参加、SNSを使ったプロモーション等を積極的に行ったこと等により、グローバルブランドに育てることができました。

Q. 開発力が向上しているということですが、近年の開発者数の推移を教えてください。

A. 開発者は年々増加しています。近年は新卒の開発者を毎年100名以上採用しており、数年前の1,500名程度から現在は約2,050名となっています。成長戦略のもと、今後も2,500名体制まで増強を進める方針です。

Q. モバイル分野への対応が進んでいない印象ですが、現状と今後の対応について教えてください。

A. モバイルでは、未だ十分に成長できておらず、今後に向け2点の対応を進めています。1点目は、他社との協業を通じ継続ビジネスのノウハウを強化していくことです。2点目としては、次世代通信規格「5G」が導入されれば、通信速度の向上や端末の高度化により、モバイルゲームの概念そのものが変わってくる可能性もあります。カプコンが持っているコアユーザー向けのコンテンツが活用し易い環境になると考えられ、技術研究を推進しています。

Q. カジノやIR（統合型リゾート）について、何か取り組みはありますか。

A. 現時点で、具体的な取り組みとして進めていることはありません。

Q. 株主優待について、同業他社では実施している会社もあるなか、実施しない理由を教えてください。

A. 当社は、株主還元の方針として、安定額を継続して配当することを重要視しています。過去、減配することなく安定的に配当額を増やしています。加えて、自己株式についても事業の状況等を総合的に勘案して機動的に実施しており、1株あたりの利益を高めることで株主の皆様のご期待に応えていきたいと考えています。

Q. 中国、韓国などアジア地域での事業展開の方針を教えてください。

A. アジア市場はオンラインゲームを中心に非常に発展しており、重要視しています。家庭用ゲー

ムやオンラインゲームをはじめ様々なプラットフォームで遊んでいただける環境が整ってきており、当社が保有するコンテンツを投入していきます。なお、特定の地域に向けてコンテンツをアレンジするのではなく、グローバルで支持される高品質なコンテンツを幅広い地域に展開する方針です。

Q. 地方創生の支援は素晴らしいと思いますが、近年の事例をいくつか教えてください。

A. 近年の取り組みとして、インターネットでのサイバー犯罪の増加を受け、昨年より大阪府警察と連携し、「ロックマン」のキャラクターを使用して防犯啓発キャンペーン等に協力しています。また、大阪府堺市より当社のキャラクターを用いた地域振興のご依頼をいただき、現在取り組みを推し進めています。

Q. 主力 IP の活用と新規 IP の開発のウェイトについて、教えてください。

A. 長期間にわたり成長を継続するためには、新規 IP を安定的に創出することが重要であり、開発リソースの一定部分を新規 IP の開発に注いでいます。しかしながら、現時点では既存 IP の一層の活用をより優先しており、既存ブランドにおける新作パイプラインの強化や、ダウンロード販売を通じた長期販売により、収益の向上に取り組んでいます。

Q. 新規 IP を創出するために必要な費用は増加傾向にあり、リスクも増大していると思います。カプコンではどのような対応をとっていますか。

A. 新規 IP の創出にあたっては試行錯誤を繰り返す必要があり、開発初期の段階から投資額や開発期間を経営と事業、開発とで共有しながらプロジェクトを進めるような仕組みを構築しています。

Q. 以前、買収防衛策を導入していたと思いますが、廃止した理由を教えてください。

A. IP への価値判断を含め、成長の局面では企業価値と時価総額の乖離がリスクとなる可能性を考慮し買収防衛策を導入していましたが、成長戦略の進捗により安定的に業績を向上できる体制が整ってきたこと、また投資家様からの意見なども踏まえ、廃止の判断に至りました。

Q. 統合報告書やホームページなどの IR 活動に注力している理由を教えてください。

A. IR サイトについては、日本語および英語圏のステークホルダーの皆様へほぼ同時に情報を届けられるツールであること、バックナンバーとして過年度の情報を継続的に見ただけのことが大きな利点と考えています。ゲーム会社らしい視覚的な効果を活用することで、カプコンの特性や優位性をご理解いただけるよう努めています。

統合報告書については、当社の戦略を体系的あるいはより深く知っていただき、直接の開示情報を補完する、幅広いステークホルダーに向けての重要なツールであると考えています。

Q. e スポーツ事業は具体的にどのように収益化される方針でしょうか。まだ市場としては発展途上という認識でよろしいでしょうか。

A. 市場は、まさに発展の初期段階です。特に国内では、昨年 e スポーツの業界団体が出来たばかりであり、今後、市場拡大への展開が本格化すると考えています。カプコンも目先の収益を追うのではなく、5年～10年の長期的な視点をもって取り組むことが必要だと考えています。収益化については、従来は e スポーツを主にタイトルの認知度拡大やプロモーションと位置づけていましたが、昨年からはビジネス化を視野に入れ積極的に施策を推進しています。今後、自社主催の大会やリーグの創設を通じ、視聴料や放映権料などでの収益化が可能であるか見極めを図ります。

Q. 近年、海外開発子会社の閉鎖が多いようですが、グローバルでの成長において支障はないのでしょうか。

A. 支障はないと考えています。前期の『モンスターハンター：ワールド』や今期の『バイオハザード RE:2』『デビル メイ クライ 5』などはすべて国内の開発スタジオで開発しています。この実績を踏まえ、グローバルで楽しんでもいただける作品を国内で開発することが可能になったと判断しています。

Q. コンシューマの売上高におけるデジタル比率の向上が利益率の改善につながっているとのことですが、中期的なデジタル比率の目標を教えてください。

A. 具体的な数値目標は掲げていませんが、今期計画は約 50%であり、来期はさらに増加する見通しです。ユーザーの皆様にとっての利便性がこの上昇を支えていると考えており、引き続きそのニーズに応えられるよう、デジタルコンテンツのラインナップを拡充していきます。

以 上