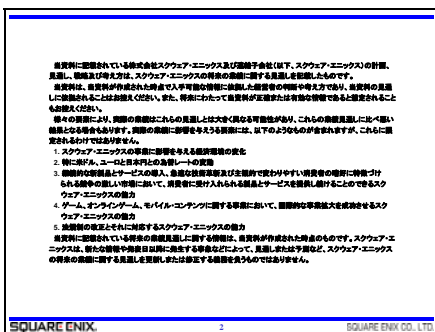


只今より、株式会社スクウェア・エニックス 2007年3月期決算説明会を開催いたします。



決算の内容については、スライドに要約を表示いたしますが、詳細は、決算短信を使用し、ご説明いたします。



2006年3月31日現在		2007年3月31日現在		対前年増減	
項目	金額	増減	項目	金額	増減
売上高	132,251	62%	146,509	92%	△14,229
売上総利益	81,087	38%	88,071	32%	△6,982
営業利益	213,348	100%	215,679	100%	△2,331
経常利益	37,860	18%	27,460	13%	△10,400
営業外収益	53,384	25%	52,630	24%	△754
営業外費用	81,234	43%	55,650	26%	△25,584
少数株主利益	1,300	1%	1,300	1%	△
経常利益/営業利益	126,983	57%	130,638	61%	△3,655
特別損失	213,348	100%	213,679	100%	△331
当期純利益	3,600	-	3,646	-	△46
2006年4月1日-2006年3月31日		2006年4月1日-2007年3月31日		対前年増減	
項目	金額	増減	項目	金額	増減
売上高	124,473	100%	143,472	100%	△18,999
営業利益	15,470	12%	15,970	11%	△500
経常利益	15,547	12%	26,341	19%	△10,804
営業外収益	17,070	14%	14,670	10%	△2,400
営業外費用	8,419	-	11,170	-	△2,751
当期純利益	8,198	-	13,940	-	△5,742

今回の決算を要約いたしますと、ゲーム事業においては、「FINAL FANTASY XII」や、「KINGDOM HEARTS II」などの大型タイトルが海外で順調に売上を伸ばし、国内でも、携帯ゲーム機向けの「ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー」、「ファイナルファンタジーIII」などが好調で、他の事業部門も順調に利益を伸ばし、結果として、経常利益は、合併以来最高の数字になりました。さらに、タイトーのリストラクチャリングを含め、今期以降に向けて必要な処理を完了させたことが、今回の決算の特徴です。

経営成績が以上のような状況でしたので、配当は、5円増配の年間配当金35円として株主総会にご提案することも、すでに公表しております。

決算短信1頁をご覧くださいと、連結売上高で163,472百万円、同営業利益が25,916百万円、同経常利益が26,241百万円です。特別損益等が計上され、当期純利益は、11,619百万円になっています。

個別業績は、経常利益19,694百万円、当期純利益は18,164百万円です。

決算短信13頁からのバランスシートをご覧くださいと、資産合計は、平成18年3月期末が213,348百万円、平成19年3月期が215,679百万円と、総資産規模は、大きく動いていませんが、中身は大分変わっており、筋肉質になっております。現金預金が75,257百万円から99,852百万円に約240億円増加し、(株主)資本合計は、約100億円増加しました。B/Sのサイズは変わっておりませんが、内部留保がきちんと行われています。

主要なスリム化についてご説明しますと、有形固定資産では、建物及び構築物が7,148百万円から5,962百万円、アミューズメント機器が13,440百万円から10,798百万円、土地が5,516百万円から5,404百万円、建設仮勘定が159百万円から91百万円と、各々減少しています。また、差入保証金が17,361百万円から14,198百万円、建設協力金が2,158百万円から1,886百万円と、各々減少しています。破産更生債権は2,240百万円から5,065百万円と増加していますが、これは差入保証金からの振替で、貸倒引当金を、4,738百万円から5,515百万円に増加させることでほぼカバーできています。

建物及び構築物、建設仮勘定、差入保証金、建設協力金などはAM等事業の店舗閉鎖によって減少しました。アミューズメント機器は、設備年齢の若返りのための除却を実施しています。

貸倒引当金は、不採算事業の撤退に係る処理を見込んで、積んでいます。

以上、概ね、処理は網羅的に完了しております。

これらの処理は、P/Lでは、ほとんどが特別損失として見えております。実際には、ほとんどが会計上の処理で、キャッシュ・アウトは、20億円程度です。

資産サイドの補足説明ですが、のれんが234億から202億まで減っています。20年償却で毎年発生するタイトー買収にかかる償却費は、10億円強ですが、前期に業務用カラオケ事業を売却したため、業務用カラオケ事業に相当するのれんを臨時償却しており、通常の償却費に加えて臨時償却1,831百万円があります。このため、およそ30億円減少しています。

業務用カラオケ事業の売却についてさらに申し上げますと、事業譲渡益2,697百万円が特別利益に計上されています。これは、簿価と売却額との差額で、売却額は、連結キャッシュ・フロー計算書の「事業譲渡による収入」4,514百万円でご確認頂けます。45億円で売却して26億円の譲渡益が発生しているということです。

特別損失ののれん臨時償却1,831百万円と併せて、業務用カラオケの売却関連は、この3つの科目で出ています。

また、負債をご覧くださいと、店舗閉鎖損失引当金が2,973百万円になっています。

現金が積みあがって資本が厚くなり、資産規模が変わらずに資産の各項目につ

いてスリム化できているところにご注目頂きたいと思えます。

P/Lは、業績については、セグメント毎にお話ししますので、特別損益についてご説明します。

2006年3月期は、特別損失で減損損失4,426百万円、たな卸資産特別処理損1,652百万円などがを計上し（他に、営業外費用でコンテンツ廃棄損、たな卸資産評価損など）、実は、スクウェア・エニックスにおける整理を行いました。

この2007年3月期は、タイトーの番で、大きく3つの処理を行っています。第一は、今後もあまりキャッシュを生まないであろう不採算店舗の整理、第二は、不採算事業の整理、第三は、若干の人員調整です。

第一の店舗閉鎖関連は、今までお話しした固定資産除却損、店舗閉鎖損失繰入額などです。

第二の不採算事業関連については、閉鎖または相当な改編を行いました。実質的な不良債権も残っていましたので、これも処理しています。これらが、事業再編に伴う資産処分損2,275百万円です。貸倒引当金繰入額には、店舗関連と事業閉鎖関連の両方が計上されています。

第三の人員調整関連については、割増退職金を925百万円計上しており、他方、今回約170名が早期退職しましたので、これらの早期退職者に係る退職給付引当金の調整を、特別利益の「退職給付引当金戻入益」で465百万円計上しています。

以上、店舗、事業、人員関連の財務的処理を行っておりますが、実際にキャッシュ・アウトするのは、割増退職金、処分損の一部で、最終的に20億円程度というのは、先ほど申し上げた通りです。

P/L上とキャッシュベースとは、かなりの乖離があります。

店舗については、前回の説明会で、2割程度を閉鎖する予定であると申し上げましたが、その段階で225店舗ありました。現在予定している店舗閉鎖が全て完了しますと、187店舗になります。

現時点の実数字が203店舗ですが、187店舗までの閉鎖分全てが2007年3月期に引当処理されています。

以上が、タイトー関連で新しいスタートを切るための処理をどう行ったかについてのご説明です。

次はセグメント別のご説明です。決算短信41頁以降をご覧ください。

2007年3月期連結決算要約							
セグメント	ゲーム事業	その他サービス	その他サービス	出版事業	AM/PM事業	その他事業	消滅又は引当
売上高	51,316	12,892	7,287	11,208	75,702	3,878	△181
営業利益	34,988	4,462	4,762	7,864	78,264	2,881	△814
営業利益率	68.2%	34.7%	65.5%	70.2%	103.4%	74.3%	-45.2%
営業利益	31,216	4,016	4,316	7,116	71,116	2,616	△716
営業利益率	60.8%	31.2%	59.1%	63.1%	93.8%	67.5%	-41.8%

2006年3月期連結決算要約							
セグメント	ゲーム事業	その他サービス	その他サービス	出版事業	AM/PM事業	その他事業	消滅又は引当
売上高	48,816	12,224	5,887	9,742	41,589	6,847	△247
営業利益	36,258	3,812	4,241	6,871	42,341	4,849	△487
営業利益率	74.3%	31.2%	72.0%	70.5%	103.0%	70.8%	-41.8%
営業利益	32,486	3,366	3,796	6,326	38,116	4,303	△387
営業利益率	66.6%	27.4%	64.5%	64.9%	91.9%	62.8%	-41.8%

2007年3月期連結決算要約							
セグメント	ゲーム事業	その他サービス	その他サービス	出版事業	AM/PM事業	その他事業	消滅又は引当
売上高	5,480	△3,880	3,780	1,480	24,820	△3,878	△181
営業利益	△1,280	△3,878	472	720	23,814	△3,282	157
営業利益率	-23.3%	-100.0%	12.5%	47.9%	95.9%	-84.6%	87.2%

ゲーム事業は、2006年3月期は、国内でかなりコストがかかってしまったので、ご覧の利益になっていましたが、2007年3月期は主として海外で大型タイトルが発売され、国内でも主力商品の派生タイトルが携帯ゲーム機向けに活躍して、売上高51,316百万円、営業利益で16,348百万円となっております。

ゲームソフト販売本数で見ますと、2007年3月期の実績1,693万本のうち、日本が721万本でしたので、海外の売上本数の方が多かったということになります。これまで、海外での大型タイトルの発売が多いときには、海外での販売本数が半分より多いことはあったのですが、ここまで、海外の方が多いのは初めてです。これは、大型タイトルが発売されたことも加え、北米も欧州も自社パブリッシュになったことが貢献しています。自社パブリッシュに切り替えると何が起るかと申しますと、バックカタログの販売にかなり注力するようになり、ここでも利益貢献が出てきます。欧州では、前期までは、他社に販売許諾していましたので、自社とライセンスとは、タイトル販売のテンションがぜんぜん違いますので、この差が結構効いてきます。

これは、後でも申し上げますが、我々の今後の海外展開において、極めて重要なポイントになります。自社パブリッシュにしたことで、数字として効いてきているということがご覧いただけます。

オンラインゲーム事業は、利益ベースで着々と伸びており、依然として好調です。ただ、残念ながら、いまだに売上高の大部分が「FINAL FANTASY XI」です。アイテム課金や外部への許諾も含めて、2007年3月期の終わりくらいから新しい取組

みも始めており、今期はおそらく若干の利益貢献になり、来期くらいから花開くと思っています。大型タイトルについても、今年はありませんが、来年、再来年とが楽しみなものがあり、総じて着実な利益成長を見込んでいます。

モバイル・コンテンツ事業は、2006年3月期に、先行投資があまりうまくいかなくて、利益が減少してしまったのですが、2007年3月期にある程度立て直した結果、巡行速度に戻ってきたというところです。

出版事業は、安定的に利益貢献しています。直近でも、クロスメディア戦略を推進させ、アニメ、CD、DVD等を絡めながらコミックスの展開が上手く回ってきており、極めて安定した状態に事業として成長しています。

AM等事業は、タイトーの全業績が計上されています。

タイトーは、店舗運営、業務用ゲーム機製造・販売に加えてモバイル・コンテンツなど展開していますが、当面、AM等事業という単独の事業セグメントとして認識します。

赤字幅は若干減っていますが、2007年3月期は、残念ながら351百万円の営業損失でした。ただ、のれんの償却10数億円をこのAM等事業に計上しておりますので、タイトーの事業損益としては、すでに黒字化しています。

連結ベースで、163,472百万円の売上高、25,916百万円の営業利益、営業利益率15.9%という状況です。

以上が、2007年3月期のセグメント別の業績です

まんべんなく成果が出た年だったと思います。このタイミングを捉えて、セグメントでは、AM等事業についての新たなスタートスタートに必要な処理を全部済ませたという状況です。

こちらは海外売上です。

販売地域	2006年3月期		2007年3月期		対前年度増減
	売上高	構成比	売上高	構成比	
日本	104,433	84%	125,848	77%	21,415
北米	15,635	13%	23,801	15%	8,166
欧州(PAL)	1,378	1%	12,271	7%	10,893
アジア等	3,026	2%	1,651	1%	△1,474
総合計	124,473	100%	163,472	100%	38,999

自社パブリッシュになって海外売上高が増え、利益貢献もしてきたのは良いのですが、まだまだ全然少なく、全体の4分の1にも満たない状態です。これがいかに売上と利益に貢献できるかということが今後の課題です。海外にも、我々の成長余地があると考えています。

2007年3月期～ゲームソフト販売本数					
	日 本	北 米	欧 州	アシア等	合 計
2007年3月期 実績	721万本	615万本	350万本	7万本	1,693万本
構成比	41%	36%	21%	0%	100%
2006年3月期 実績	786万本	351万本	82万本	4万本	1,223万本
構成比	64%	29%	7%	0%	100%
対前年度 増減	△65万本	264万本	268万本	3万本	470万本

SQUARE ENIX 7 SQUARE ENIX CO., LTD.

こちらは、販売本数の実績値です。

以上が2007年3月期の概観になります。

第2部 2008年3月期 事業計画	
SQUARE ENIX	SQUARE ENIX CO., LTD.

次に、2008年3月期の事業計画についてご説明します。

2008年3月期 連結事業計画					
(単位:百万円)					
連結	2007年3月期		2008年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	983,472	100%	123,500	100%	△859,972
営業利益	26,916	16%	21,000	17%	△5,916
営業純利益	26,241	16%	20,000	17%	△6,241
当座純利益	11,619	7%	12,000	7%	381
減価償却費	11,115	-	13,200	-	2,085
経常利益	15,300	-	13,700	-	1,600

(単位:百万円)					
中間	2007年3月期		2008年3月期		対前年度増減
	実績	構成比	計画	構成比	
売上高	75,959	100%	72,000	100%	△3,959
営業利益	9,469	12%	9,000	12%	△469
営業純利益	8,889	12%	8,200	11%	△689
当座純利益	3,319	4%	3,700	5%	381
減価償却費	5,247	-	5,300	-	53
経常利益	5,014	-	6,000	-	986

SQUARE ENIX 9 SQUARE ENIX CO., LTD.

売上高はほぼ横ばいで、営業利益を210億円、経常利益を200億円と見込んでいます。

設備投資は、ゲーム事業での開発機材や、AM等事業での投資もありますので、若干増やす計画です。



### 2008年3月期 事業計画～連結事業別セグメント

2008年3月期 事業計画	ゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM等事業	その他事業	計
売上高	48,000	14,000	6,000	6,000	2,700	76,700
営業費用	36,000	7,000	6,000	7,000	2,000	58,000
営業利益	12,000	7,000	1,000	3,000	700	23,700
営業利益率	25.0%	50.0%	16.7%	50.0%	25.9%	30.9%

2007年3月期 実績	ゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM等事業	その他事業	計
売上高	41,000	13,000	7,700	11,000	5,000	77,700
営業費用	34,000	6,000	7,000	7,000	4,000	58,000
営業利益	7,000	7,000	700	4,000	1,000	20,700
営業利益率	17.1%	53.8%	9.0%	36.4%	20.0%	26.6%

2007年3月期 実績(前年同月比)	ゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM等事業	その他事業	計
売上高	41,000	13,000	7,700	11,000	5,000	77,700
営業費用	34,000	6,000	7,000	7,000	4,000	58,000
営業利益	7,000	7,000	700	4,000	1,000	20,700
営業利益率	17.1%	53.8%	9.0%	36.4%	20.0%	26.6%

セグメント毎の数字がこちらです。

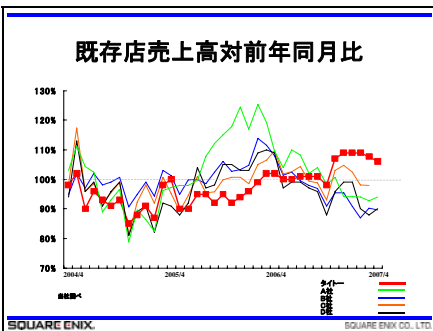
ゲーム事業は、例によって、個別タイトルの積上げによる[計画ではありませんが、]利益率は若干下がります。減収率よりも減益率の方が大きいところがポイントです。新型プラットフォームについては、まだ大きく数字が出ませんし、携帯ゲーム機向けゲームタイトルが増えることから、限界利益率が若干落ちることによるものです。

従って、2008年3月期は、利益率自体は高まらないのではないかと見通しています。

オンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業は、ほぼ横で見込んでいます。

出版事業は、2007年3月期は、コミックスの好調に加えて、大型タイトルの攻略本の発売がありました。攻略本は非常に利益率が高いので、プロダクトミックスが良かったということです。

2008年3月期の計画には、あまり攻略本を見込んでいません。実際に出ないかどうかは別ですが、利益計画の中には、攻略本の高い利益はあまり入れないようにしています。コミックスも、アニメ展開も含め、4月の状況は好調なのですが、まだ予断を許さない状況ですので、期初時点ではこれもあまり強く見込んでいない数字です。



AM等事業は、のれんの償却10億円強をこなしてこれくらいいけるのではないかと考えています。

既存店前年同期比では、去年の夏以来ずっと業界トップで推移しています。

もちろん、既存店の前年同月比なので、どれだけモチベーションが上がって営業が変わってきたか、という先行指標ではあります。新規出店は、今のところまだ止めており、年央ぐらいからと考えておりますが、上期段階ではまだそんなに新店しないので、通期ではそんなに極端には上がりません。ただ、明らかに中身が変わってきていることから、AM等事業で35億円の利益を計画としています。

その他事業は、映像コンテンツの寄与が前期までは大きく、利益貢献しましたが、現状は、大物の仕込みがないのでこれくらいの計画です。

以上の結果、連結ベースの営業利益で210億円を計画しています。

### 2008年3月期 事業計画～ゲームソフト販売本数

	日本	北米	欧州	アジア等	合計
2008年3月期 計画	790万本	355万本	355万本		1,500万本
構成比	53%	24%	24%	0%	100%
2007年3月期 実績	721万本	615万本	250万本	7万本	1,693万本
構成比	43%	36%	15%	0%	100%
対前年度増減	69万本	△260万本	5万本	△7万本	△193万本

こちらは、ご参考資料で、2008年3月期の販売本数計画です。

**2008年3月期 中間期 連結事業セグメント計画**

2008年3月期 中間期連結業績計画 (単位:百万円)									
	ゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM事業	その他事業	消通又は空社	その他		
売上高	19,000	3,000	3,000	30,000	1,100	-	72,000		
営業費用	17,000	3,000	3,000	30,000	1,000	-	68,000		
営業利益	2,000	0	0	0	100	-	4,000		
営業利益率	10.5%	0%	0%	0%	9.1%	-	5.6%		

2008年3月期 中間期連結業績計画 (単位:百万円)									
	ゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM事業	その他事業	消通又は空社	その他		
売上高	10,000	2,000	2,000	20,000	2,000	-	36,000		
営業費用	9,000	2,000	2,000	20,000	1,500	-	34,500		
営業利益	1,000	0	0	0	500	-	1,500		
営業利益率	10.0%	0%	0%	0%	2.5%	-	4.2%		

2008年3月期 中間期連結業績計画 (単位:百万円)									
	ゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	AM事業	その他事業	消通又は空社	その他		
売上高	△100	0	0	0	0	-	△100		
営業費用	△100	0	0	0	0	-	△100		
営業利益	0	0	0	0	0	-	0		
営業利益率	0%	0%	0%	0%	0%	-	0%		

SQUARE ENIX 12 SQUARE ENIX CO., LTD.

こちらをご参考資料で、中間期のセグメント別計画です。

**目標: 経常利益500億円**

	FY2003	2004	2005	2006	2007E	2010E
ゲーム	16,404	19,649	6,890	16,248	12,000	30,000
オンラインゲーム	2,348	4,988	5,907	5,767	7,000	10,000
モバイル・コンテンツ	1,159	1,738	728	3,013	2,000	3,000
出版	3,180	3,411	2,856	3,603	1,300	4,000
その他	1,027	782	2,007	1,311	300	1,000
全社消去	△ 4,722	△ 4,131	△ 4,457	△ 4,778	△ 6,100	△ 6,000
計 (SQUARE ENIX)	19,238	26,428	16,410	26,257	17,500	35,000
AM等	△ 18,823	△ 2,907	△ 1,170	△ 281	3,600	△ 15,000
経常利益	18,248	23,901	15,547	26,241	20,000	50,000

※参考: 子会社を除く株式会社サトーの営業利益

SQUARE ENIX 13 SQUARE ENIX CO., LTD.

経常利益 500 億円が我々の中期経営目標です。

当初、エニックスとスクウェアの単純合算で経常利益 150 億円くらいの実力だったものを、当初 3-4 年を第 1 ステップとして、200~300 億円をコンスタントに出せる体制とし、第 2 ステップとして、その後の 3~4 年で 500 億円までもっていく、という 2 段階で考えていました。ご覧の通り、200~300 億円の経常利益が出る状態については、ほぼ実現できる状態になっています。

合併当時、千数百億だった時価総額が、3 千数百億から 4 千億円の手前くらい、株価で 3,000~4,000 円くらいになり、ここから割り戻すと、おおよそ、経常利益で 200~300 億円、PER で 20~30 倍です。合併するとこれくらいにはなるだろうという市場の期待があり、それに応える水準は達成できたということです。紆余曲折はいろいろあり、その都度、株価は動きますが、一定の期間が経過すると、株価は、大体そのレンジに収めています。

合併後の期待値は大体クリアできました。今、我々が課題認識しなければならないのは、300~500 億円は本当にいけるのか？ということはまだ市場には認めていただけていない、ということです。我々も色々計画し、種蒔きはしておりますが、これを柱に育てる、という確固たる絵をまだお見せできていないのは事実であり、一刻も早くそれを具体的にお見せできるようにするのが経営課題であります。

事業セグメント毎のイメージでどれくらいを考えているのかと申しますと、ゲーム事業は、合併以来、経常利益が 160 億円、196 億円、95 億円、163 億円と、大体 160~200 億円のレンジで推移してきたのが、現状、120~150 億円のレンジに落ちています。これは他社も含めてそうですが、やはり市場環境の問題で、レンジがやや下がっています。

我々の戦略として、一つの IP を多面展開していくということは、定着してきましたが、課題は、やはり海外です。これは、まだ相当な余地があります。ご案内のとおり、日本の市場は、携帯機・据置機あわせて、全世界市場の 15~20% しかありません。

よく言われるように、日本のゲームは、アメリカのテイストに合わないといった要因もありますが、実は、日本と欧米で同時リリースするとか、いかに多様なプラットフォームに対して働きかけるかというところの方がはるかに重要です。80% を占める欧米市場に対してのアプローチがまだ弱いんです。欧州に関しては、若干でき始めており、それが先行指標的に出ているのが先ほどの海外売上高です。自社パブリッシュにすることによってバックカタログを有効に収益に取り込むようになりましたし、それによってリタイラーとのやり取りが変わってきています。

開発体制も、共通エンジン、共通エンジンと何度も言っていますが、いかに様々なプラットフォームに対してタイトルを提供できるか、あるいはゲームデザインをみなが為の試行錯誤をいかにできるかを、共通基盤開発として取り組んでいます。

ビジネス面、開発面でいかに世界のマーケットを取っていくか、ということ

現在の戦略の中核に据えております。

欧米の列強他社と比べて圧倒的に違うのは、我々は自社 IP でコンテンツ展開しているということです。自社 IP ですと何ができるかという、ゲームやそれ以外の多面展開においてレバレッジを効かせることができます。他社の IP ですとやりようがないのですが、その応用が利くのは当社の良い点かと思えます。

欧米のマーケットと比較すると、ホームグラウンドは弱くなっていますから、海外市場は、キャッチアップしないといけないということです。

オンラインゲームは着々と伸びています。今は、ほぼ「FINAL FANTASY XI」一本ですが、後続の大型タイトルも用意しており、ある程度、期待できると思います。利益倍増の計画を立てるのは、さすがに乱暴なので、この数字にしていますが、比較的固めなのではないかと思えます。また、大型以外のものもいくつか種まきをしていますから、その内のどこかが数億、数十億になって貢献してくれば、OK という設計です。

モバイル・コンテンツは、立ち上げ当初と直近でかなり市場が変わっています。国内市場と海外市場も、地域ごとに相当違ってきており、事業展開は容易ではありません。しかし、海外展開も始めていますし、国内についても現状の収益が安定期に入ってまいります。本当は、もう少し上にいかないといけないのですが、計画としてはこの数字にしています。

出版は、毎年何らかのヒット作を出している体制ですので、安定的に 40 億円くらいを目標にやっていきたいと思えます。2007 年 3 月期の出版事業は、売上、利益ともに過去最高です。「鋼の錬金術師」の大ヒット時が過去最高なのではないかと思われがちですが、そうではなく、その後も非常に層が厚くなっています。今期計画は落ちていますが、そんなに上手くは続かないかもしれないという意味合いが入った数字でやや保守的です。安定的に 40 億円になるようにどうもっていくかが課題です。

その他事業に関しても、現状と同じような数字です。

以上の合計で上下見て 250～350 億円程度を計画しています。AM 等事業は、巡回速度で、100 億円プラスマイナス 50 億円くらいいけるという感触です。

これらを合計すると、500 億円くらいになり、セグメント毎にはこのバランスで考えています。

みなさんに本当に 500 億円まで持っていけるという確信を持っていただければ、レンジが変わってくるかもしれません。

最後に、今手許に数百億の資金があります。

数十億円から百億円くらいの利益をコンスタントに稼ぎ出せる体制をいかにこの資金で機動的に実現していくかということも、問題意識として持っておりますことを付け加えておきます。



