

株式会社デジタルメディアプロフェッショナル
2021年3月期第2四半期決算説明会 質疑応答要旨

(ご質問1)

ロボティクス分野での引き合いとは、どのような分野から、また、どのような内容の話が来ているのか。

(ご回答1)

具体的な案件はお答えできませんが、例えば、農業用収穫ロボットに設置するピッキングアームや、物流分野での搬送、仕分け等、労働集約的な分野でロボットを活用する機運が高まっていると考えています。このような分野に対して、当社が培ってきた画像認識技術を活用することにより、よりビジョンに焦点を当てた応用が可能となり、適用分野が大きく広がると考えています。

(ご質問2)

注力分野にアミューズメント分野が入っているのは、どういう見立て、狙いがあるのか。

(ご回答2)

まず、パチンコ、パチスロという日本特有のドメインにおいて、2D/3D機能の統合といった他社が出来ない当社のドメイン最適化技術を発揮、業界の課題を解決できる分野であることが挙げられます。また、市場拡大は望めないものの引き続きその規模は大きく、市場参入者が減ってきているため、残存者利益も含め、当社が安定的に収益基盤を構築するための重要な分野と考えています。

(ご質問3)

アミューズメント分野以外の分野でも、コロナ前・後で変化があるのではないかと。

(ご回答3)

ロボティクス分野においては、コロナ禍もあり、労働力確保の観点から追い風が吹いていると感じています。FAロボットと比較してより高い柔軟性が求められる協働ロボット分野においても同様で、当社も取り組みを強化しています。

(ご質問4)

来期黒字転換の重要な要素はどこにあると考えているか。

(ご回答4)

2点あると考えています。まず、アミューズメント分野において新型コロナウイルスの影響の反動と2021年12月に向けて新規則遊技機への置き換えが進むため、そこでRS1の需要が伸びると考えています。もう1点が、ロボティクス分野におけるPoCレベルから本格導入への対応と安全運転支援分野におけるエッジからクラウドまでの一貫したサービスの提供拡大によって、収益を拡大させることと考えています。

(ご質問5)

パチンコ・パチスロ向けの GPU と通常の GPU との違いを教えてください。

(ご回答5)

パチンコで使用する GPU は、主に動画再生時のデコード能力が求められる一方、パチスロで使用する GPU には、デコード能力よりも 3D グラフィックスをリアルタイムで処理する能力が要求されます。両者とも通常の GPU よりも高い処理能力を求められていますが、これらの要求をワンチップかつ低消費電力で実現したことが当社のチップの強みと考えています。

(ご質問6)

差し引きすると、今下期は売上高 10 億円、営業利益 4 千万円程度との見立てだが、新規則遊技機への入れ替えはある程度見通しが立っているのか。また、第 1 四半期と第 2 四半期を比較すると第 2 四半期の業績は改善しているのか。

(ご回答6)

従来、2021 年 1 月が旧規則遊技機の撤去期限だったものが、新型コロナウイルスの影響で 2021 年 12 月に延期となりましたが、その期限に向けて新規則遊技機への移行も計画的に進んでいくと考えています。下期の黒字幅が低いのは、お客様の開発投資の抑制等の影響で利益率の高い IP コアライセンス事業の伸びが低いことに対して、RS1 は前年度より伸びを見込んでいることによる事業ミックスの影響です。第 2 四半期は第 1 四半期より RS1 の出荷が多かったこと等で業績は改善しています。

以 上