



デジタル家電、ワイヤレス分野の開発が順調に進捗

◆課題であったゲームへの依存度が78%に低下

平成20年3月期の課題としては、まず継続的な成長を掲げた。当社が挑んでいるユビキタスネットワーク市場は、長い時間をかけて実現していく大きな市場であると認識しているが、每期、着実に利益を出していくことが重要だと考えている。また、前期はゲームへの依存度が87.8%となっていたが、収益の基盤を広げ、ゲームへの依存比率を下げていくことも大きなテーマであった。加えて、新たな収益分野を育てることも大きな課題として掲げた。

結果として当期は、主力製品である「Ubiquitous TCP/IP」の出荷本数は45百万本を超え、累計で85百万本を超えた。夏までには、累計1億本を達成できるとみている。通信の世界においては、互換性の問題等で、いかに使い込んだソフトウェアに仕上げていくかが重要なテーマとなるが、ワールドワイドで1億本使われていることは、大きな競争力になると考えている。売上高は前期の6億80百万円から8億78百万円に増加し、29.1%の成長を実現したが、予想の9億31百万円には達しなかった。ゲームへの依存比率は78%に低下している。注力分野であるデジタル家電およびワイヤレス分野については、開発が順調に進捗している。第4期（平成17年3月期）以降の業績推移を見ると、売上高は順調に伸びている。経常利益率は前期と比較して若干低下しているが、これは期中の平均人員の増加が要因である。

当期の売上高は、予想に対して約50百万円の未達となった。内訳は、ゲーム関連が40百万円の未達、デジタル家電関連の受託開発が10百万円の未達である。ゲーム関連のソフトウェア使用許諾売上高が上半期に好調となり、下半期はさらに伸びると予想していたが、実際には想定ほどには数量が伸びなかった。デジタル家電関連の受託開発については、採用の遅れ等により予想を下回った。ワイヤレス関連は予想を上回っているが、これは予定していなかったライセンスに伴う許諾プログラムの一時金が入ったためである。

売上原価、販管費といった営業費用については、人員の採用遅れにより人件費が予算を下回り、保守的に見込んでいた予備費も使用しなかったため、予算比90.2%となった。この結果、当期純利益は予想どおりの2億59百万円となっている。

◆デジタル家電分野の立ち上がりが遅れ気味に推移

貸借対照表の資産の部では、固定資産が前期末比で増加している。余資運用の一環として、3年ものの定期預金に6億円を預け入れており、投資有価証券については、余資運用目的の外国債券取得に2億円を、業務資本提携として、無線の半導体を製造している会社等3社に3億64百万円を投じた。純資産については、株式上場時の公募増資による資金調達5億8百万円および当期純利益2億59百万円により増加している。キャッシュフローについては、資金の期末残高が2億円強となっており、若干少ないように見えるが、前述のとおり、時間をかけずに換金可能な投資有価証券、長期性預金に合わせて9億円となっているため、実質的な資金残高は11億円超となり、オペレーションコストで2年分程度の流動性を持っている。

分野別の動向を見ると、ゲームについては、大型タイトルの発売遅延等により予想を下回ったものの、前期比では40%の伸びを示している。デジタル家電については、「AV NOE（ネットワーク・オフロード・エンジン）」の開発が順調に進捗しており、ほぼ山を越えつつある。また、当期には、著作権管理のためのソフトウェア「DTCP-IP」のバージョン1.2（ムーブに対応）をリリースした。

デジタル家電分野では、デジタル・コンテンツを送り出す側の機器（サーバ）が順調に進捗しているが、受ける側の機器（プレイヤー）については、価格競争の影響等により採用が遅れ気味となっている。「DTCP-IP」や「Marlin」など、コンテンツ保護に使用されるソフトウェアについては、部品単体への引き合いが出てきている。これまで当社では、ソフトウェア単体での販売を行ってこなかったが、当期には、通信機器メーカーに開発ライセンスを供与した。今後は、デジカメ等のイメージング分野にも注力していく。

デジタル家電の現在の動向として、サーバ側は性能を求められるため、当社の製品が訴求しやすく、順調に進捗している。一方、プレイヤー側は、当面、性能よりも価格競争に重点が置かれているため、当社製品が使われる可能性が低い。テレビにコンテンツを映す場合は入口が1本で済むが、当社製品は、2～3本のハイビジョン映像を同時に扱えるほど性能が良い。こうしたハイエンドのシナリオは、現在、市場では受け入れられ

ていないのである。IP放送については、4月開始予定の地デジ再配信が遅れるなど、市場環境は緩慢に推移している。当社では、ネットワークの部分だけを切り出し、そこをブロック化することで高い性能を実現したいと考えており、標準化して開発工数を下げ、クラッキングに強いものをつくるという方向で進めている。

◆「WLAN NOE」で狙う市場

ワイヤレスについては、平成18年に開発に着手し、「WPAサブリカント」の提供を開始した。その後、DLNA対応のWLANモジュールを開発し、Wi-Fiの認定を取得している。当期には、簡単にセットアップできる「WPSクライアント」の提供を開始した。11月には、「Embedded Technology 2007」でNOEを展示している。

従来、Wi-Fiの製品をつくることは簡単ではなかった。また、使う側にも大きな努力が必要だったため、ロットがまとまらないケースでは対応できなかった。当社では、小さくて軽いソフトウェアの特徴を生かして、Wi-Fiの半導体製品の中に、あらかじめソフトを入れ、開発工数を短くするというアプローチを取った。これが「WLAN NOE」である。狙っている市場としては、ホストCPUの負荷を低減するという面で、白物家電や健康機器などのネットワーク対応、センサ・ネットワーク等に拡販していく。開発工数を削減するという面では、コンシューマー製品のネットワーク対応が考えられる。また、他社がサポートの手間が掛かるため行っていない、小ロット製品のネットワーク対応等、ロングテールの部分でビジネスの掘り起こしを行っていく。なお、このアプローチは本体側に負荷を掛けないため、将来的にはデジタル家電のネットワークに取り込んでいきたい。

その他のトピックスとしては、大手半導体社向けUSB製品のロイヤルティが第4四半期から収益として寄与し始めたことが挙げられる。また、上場によりブランド認知が進んだことは、営業面でプラスに働いている。

◆長期的な成長を担保するため、大幅な人員増を計画

中期的な見通しとして、市場動向については、4段階を経てユビキタスネットワークが実現されるとみている。基盤がつくられ、エンターテインメントのシナリオが動き、それがホームオートメーションにつながり、ユビキタスネットワークが立ち上がる。現在、エンターテインメントのシナリオが動いているため、当社としては、ここで収益の基盤を広げ、売上を伸ばして成長しつつ、その後のシナリオにつなげていきたいと考えている。

中期計画の数値目標については、順調に進捗しているレコーダーやイメージング分野の数字は据え置いたが、デジタルテレビについては、当面の採用がないとみているため、数字を差し引いた。なお、平成22年3月期～平成23年3月期には、大きな動きがあると予想しているため、メドが付き次第、修正していく。売上高については、これまでと同様の成長率を見込んでいるが、経常利益については、平成19年3月期～平成21年3月期には、大きな成長を見込んでいない。これは、人員の採用を積極的に進めるためである。長期的な成長を担保するため、今期は大幅な人員増を計画しており、当期の期中平均人員（非常勤を除く役職員の総数）は21.5名だったが、今期には30名に増加させたいと考えている。

分野別売上高の見通しとして、ゲーム分野については、平成21年3月期まで増収、その後減収に転じると想定している。これは、ニンテンドーDSについて、発売から5年経過する平成22年3月を一つの区切りと想定したためである。ただし、プラットフォーム寿命が従来機より長い可能性もある。また、海外向けが国内向けの1～2年遅れで拡大しているため、平成22年3月期以降も収益を期待している。なお、売上高に占める割合が徐々に低下するが、依然として収益の柱であることに変わりはない。平成23年3月期には、売上高に占める割合が4割を切る見込みであり、1分野への依存は解消できると考えている。

デジタル家電分野については、当期から継続しているレコーダー案件およびセットトップボックス案件を確実に刈り取り、平成22年3月期以降のラインニング・ロイヤルティにつなげていく。当初、この分野の立ち上がりは今期を予定していたが、実際には来年の春モデルから動くともっており、ロイヤルティベースでは、今期の第4四半期からの計上を見込んでいる。順調に進捗しているレコーダー等、デジタルメディアサーバを横展開し、イメージング等へネットワーク・ソリューションを提供することで、デジタルテレビの減少分を補っていきたい。また、ワイヤレスとの組み合わせによる差別化を訴求していく。

ワイヤレス分野については、「WLAN NOE」のモジュールを3社協業で開発し、提供していく。並行して、前々期および前期に開発した「WPAサブリカント」と「WPSエンローリー」のソフトウェア部品としての拡販を図る。また、「WLAN NOE」の有線版として「LAN NOE」を開発し、ZigbeeやUWBなど、他ワイヤレス技術へのIP実装を目指して市場調査を進めていく。

（平成20年5月9日・東京）