

**【ご質問】2012年度(2013年3月期)は減収減益予想ですが、中期計画の目標や方向性に影響はありますか？**

2011年度(2012年3月期)は国内の全事業が好調でしたが、不透明で変化の速い環境の中、その延長上で計数予想を立てることはリスクを伴います。また、海外各事業は基盤整備を推進しており、本格的な収益への貢献は2013年度以降になると予想しています。もちろん、商品・サービス展開の現場では守りに入らず、2011年度の勢いを続けるべくチャレンジし続けていきます。

2012年4月からの中期計画についても方向性や計数目標の変更はありません。まずは中期計画初年度の2012年度の目標をしっかりと達成して、中期計画で目指す過去最高売上・過去最高益の更新を目指していきます。

**【ご質問】2012年度の欧米地域の営業利益が黒字にする転換予想ですが、これはリストラクチャリングによる効果ですか？**

苦戦する欧米地域の事業を受け、2011年度にはコンテンツ事業で米国拠点の組織人事の見直しと欧州販売拠点の統廃合を、玩具ホビー事業では欧米の開発・マーケティングを米国でマネジメントする体制に移行するなど、基盤整備を行いました。これらの施策で海外での事業成長に向けた基盤整備の第一段階を終えることができました。2012年度は、基盤整備を引き続き実施するとともに、コンテンツ事業では欧米を日本の出先機関と位置づけ販売機能に特化して事業を行います。玩具ホビー事業では主力のパワーレンジャーに集中し立て直しをはかるほか、2013年度以降に向け新たなIP(キャラクターなどの知的財産)や商品投入の仕込みを行います。これらの展開により2012年度は黒字となる予定です。

**【ご質問】2012年度の玩具ホビー事業の計数予想は保守的ではないですか？**

2011年度の玩具ホビー事業の国内は、ほぼ全てのIPが好調でした。例えば、仮面ライダー商品は過去100億円前後の売上で推移していましたが、ここ数年で急速に売上が伸び2011年度は280億円以上の実績となりました。2012年度については、国内IPについては、このような伸び率が続くことを前提に予想を立てておりません。また、苦戦する欧米を立て直すため、米国に開発・マーケティング機能を集約するという大きな組織・体制の変更も行いました。2012年度については、組織・体制面での基盤を整えるとともに、主力キャラクターのパワーレンジャー立て直しに集中します。欧米の本格貢献については2013年度以降を予定しています。

**【ご質問】 「スマイルプリキュア！」商品が好調ですが、その理由は何でしょうか？**

プリキュアシリーズ新作の「スマイルプリキュア！」は、主力商品の「スマイルパクト」の売上が前作比200%と非常に好調なほか、その他の商品も人気となっています。番組自体の人気が高いことが1番ですが、商品面では、女の子が好きなお化粧をテーマに商品ギミックにも工夫をこらしたこと、そして玩具だけでなく玩具菓子や自販機カプセル商品などと連動するアイテム（キュアデコル）をお買い求めいただきやすい価格設定としたことが人気の理由ではないかと考えています。

**【ご質問】 中期計画で海外のToy Hobby事業を伸ばすために、どのような戦略をとられますか？**

Toy Hobby事業においては、今後も現地の強いメディアとパートナーシップを組み、放映と商品を連動させていきたいと思っております。現在は主力となるパワーレンジャーの立て直しに集中していますが、中期的な成長に向け新規IPの仕掛けも行っていきます。このほか、日本で販売している商品で、海外でも人気となりそうな商品については、海外展開も積極的に考えたいと思っております。

**【ご質問】 アミューズメント施設における消費税対策について教えてください。**

ICカードの導入検証などいくつかの施策に取り組んでいますが、このような取組みに加え、やはりトップラインを伸ばす仕掛けを行うことで、全体のボリュームアップを行うことが大切だと考えております。今後も他社と差異化された施設展開やキャラクターキャンペーンなどを行います。

**【ご質問】 2012年度にコンテンツ事業が減収減益となる背景は何ですか？**

2011年度は、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機・景品、映像音楽コンテンツなどで複数の大型商品がありましたが、2012年度については現時点で予定している商品ラインナップ数を踏まえ、予想を立てております。

**【ご質問】 ソーシャルゲームの2011年度売上実績と2012年度売上計画を教えてください。**

2011年度はソーシャルゲーム全体で150億円の売上となりました。2012年度については横這いの150億円を見込んでいます。ソーシャルゲームについては、家庭用ゲーム、業務用ゲーム機など同様、IP出口の1つと捉えており、安定的な展開を維持することを目標としております。

**【ご質問】** 報道等で取り上げられているコンプリートガチャ問題についてどのようにお考えですか？  
もしもコンプリートガチャを中止した場合、業績にどのような影響がありますか？

※バンダイナムコグループのコンプリートガチャに関する取り扱いについては、2012年5月10日に  
情報開示を行っておりますので、詳細は[こちら](#)をご参照下さい。

ソーシャルゲームにおいては、引き続き新規タイトル投入や安定運営の維持を行うほか、グループが展開  
する幅広い事業展開により、コンプリートガチャを中止した場合の業績への影響は軽微と考えています。  
今後も適切なサービス提供を目指し、プラットフォーム各社とも協調しサービスの向上に努めたいと  
考えております。

**【ご質問】** 2012年度のソーシャルゲームのタイトル投入予定について教えてください。

PC向けオンラインゲームで6~7タイトル、ソーシャルゲームで10数タイトルを予定しています。