

**【ご質問】**

ソーシャルゲーム事業の足元の状況、2013年度（2013年3月期）の見通し、および海外でのソーシャルゲーム展開予定について教えてください。

ソーシャルゲームの年間売上は、2011年度の実績は150億円でした。2012年度の年間売上見込みとしては、昨年11月時点では400億円を見込んでいました。年末年始休暇期間および足元においても、運営面での工夫を行った効果などにより、ガンダムシリーズ、ワンピース、アイドルマスターなどを中心に人気が続いていることから、460億円に修正します。2013年度の数値目標につきましては、2012年度の実績が確定後に精査し公表予定ですが、コンテンツ事業における柱の1つとして収益を安定させることを目標にしています。

海外については、プラットフォームと連携しての展開を考えており、タイトル投入に向けた準備をしていますが、具体的な計画は現時点では決まっています。

**【ご質問】**

2012年度3四半期末の仕掛品の状況と、期末に行う予定の在庫引当について教えてください。

2012年度第3四半期末の仕掛品うちゲームにかかる額は229億円で、そのうち家庭用ゲーム関連が142億円、業務用ゲーム機関連が87億円で、適正水準だと考えております。

在庫引当については、2013年度の欧米のトイホビー事業をより身軽な形でスタートするため、期末の製商品在庫引当をより厳しく行う予定です。

**【ご質問】**

2012年度の第4四半期の収益が前年同期比でダウンする要因は何でしょうか？

トイホビー事業の欧米において第4四半期は商品発売の端境期となることなどに加え、2012年度末に在庫引当を行います。また、コンテンツ事業の家庭用ゲームソフトにおいては、前年同期に大型タイトルの発売がありましたが、2012年度第4四半期はタイトル投入の端境期となること。またパチンコ・パチスロ基盤についても、前年同期に大型受注があったことなどが要因となります。

**【ご質問】**

女兒向けIP「アイカツ！」の出足はいかがですか？

「アイカツ！」は映像製作、商品販売、施設での展開などグループ全ての事業で横断して取り組んでいるオリジナルIPです。データカードダス筐体でのインカム、関連グッズ販売など、好調に立ち上がっており、数年後には年間売上50億円規模のIPに成長させたいと考えています。

**【ご質問】**

**コンテンツ事業における開発人員の数や配置について変化はありますか？**

バンダイナムコグループでは、子会社のバンダイナムコスタジオに約1千名の開発人員がおります。開発にあたっては、外部パートナーとも良い形で協力し、現状の開発体制・規模を効率的に運営していきたいと思っております。また、ネットワークコンテンツや業務用ゲーム機における運営型ビジネスの増加に伴い、家庭用ゲームの開発人員の一部をネットワークコンテンツや業務用ゲーム機にシフトするなど、今後も臨機応変な対応をしていきます。

**【ご質問】**

**ネイティブアプリの増加傾向により、今後開発費は増加するのでしょうか？**

ニーズには対応していきますが、開発費全体が大きく増加しないように、慎重にコスト管理を行っていきます。

**【ご質問】**

**M&Aに関する考え方を教えてください。**

事業の成長については、M&Aありきの考え方はしていませんが、我々のIPや事業を良い形で成長することができる方向であれば前向きに考え、チャンスがあれば積極的に検討したいと思っております。

**【ご質問】**

**2012年4月からの3カ年の中期計画では、過去最高売上4800億円・過去最高営業利益425億円を目標に掲げていますが、2012年度に営業利益425億円が達成できた場合、中期計画はどうされますか？**

中期計画の目標は数字だけではなく、欧米の収益回復などまだ取り組むべきことや、やるべきことは沢山あると考えています。2013年度の計数目標については、2012年度の通期実績が確定した段階で精査して公表したいと考えています。