

**【ご質問】**

2014年3月期(2013年度)上期の見込を修正していますが、通期見込を修正しない理由は何でしょうか？

**【ご回答】**

2013年度第1四半期における家庭用ゲームや映像パッケージの好調によるプラスの実績を上期見込に反映しました。下期以降の見込については、発売を予定していた複数の家庭用ゲームや映像パッケージが翌期以降に変更となったこと、不透明な環境の中、年末年始商戦の動向が読みづらいこともあり、通期見込は修正していません。

**【ご質問】**

2013年度に行う種まきのための投資金額を確認させてください。

**【ご回答】**

将来の成長を見据え、IPの創出・育成・獲得、技術研究、開発拠点の設置などで、年間30~40億円の投資を計画しています。

**【ご質問】**

第1四半期の国内トイホビー事業の動向と足元の状況を教えてください。

**【ご回答】**

第1四半期は市場全体、グループのトイホビー事業とも90%前後で推移しました。利益面では、円安の影響による原価増や、商品のプロダクトミックスの関係から、前年同期比で粗利率がダウンしました。足元では、新IPや新商品の投入もあり、夏休み商戦では良い形で盛り上がってきており、今後を期待しています。

**【ご質問】**

「アイカツ！」の状況を教えてください。

**【ご回答】**

昨年年10月にスタートした「アイカツ！」は、グループ合計で2012年度18億円の実績に対し、2013年度は73億円を見込んでいます。足元でも人気が高く、今後も商品・サービス展開を強力に行っていきます。

**【ご質問】**

ソーシャルゲームの売上実績と見通しについて教えてください。

**【ご回答】**

2013 年度第 1 四半期実績は 140 億円、第 2 四半期見込は 120 億円、下期見込は 190 億円で、通期では年初計画通り 450 億円を見込んでいます。

第 1 四半期は、「アイドルマスター」シリーズ、「機動戦士ガンダム」シリーズ、「ワンピース」などが貢献しました。足元では、何かネガティブな動向が出てきているという傾向はありませんが、ソーシャルゲームは、気を緩めるとお客様が離れてしまいますので、常に知恵と工夫を絞りながら運営を行う必要があります。運営面での工夫を行い、現状を維持することができるよう取り組んでいきます。

**【ご質問】**

ソーシャルゲーム市場の見通しと事業規模の中期的な目標を教えてください。

**【ご回答】**

国内のソーシャルゲーム市場は、ここ数年の拡大傾向は落ち着いたと見ています。バンダイナムコグループとしては、現状の規模を安定的に維持するとともに、海外での展開により中期的に成長させたいと思います。海外展開としては 7 月下旬より韓国での配信に着手しています。

**【ご質問】**

オンラインゲームの状況について教えてください。

**【ご回答】**

オンラインゲームや直置アプリなど、ソーシャルゲーム以外のネットワークコンテンツは、第 1 四半期 40 億円の実績となり好調です。通期では年初 90 億円を見込んでいましたが、現時点では 130 億円を見込んでいます。

オンラインゲームでは、「ガンダムオンライン」が、運営面での工夫などにより会員数 50 万人と好調に推移しています。今後もイベントなどを定期的 to 実施し安定的に運営をしていきます。

**【ご質問】**

消費税増税が予定されていますが、アミューズメント施設事業ではどのような対応を検討されていますか？

**【ご回答】**

現時点では、消費税増税を機器のプレイ料金に転嫁することは考えておりません。例えば、施設の一部を砂場や遊具で遊ぶことができる時間課金スペースにしたり、IP を活用したイベントや物販を積極的に

行うなど、他社と差異化された展開を強化していきます。これに加え、7月にオープンした2つのテーマパークが出足好調ですので、テーマパーク事業を強化し、アミューズメント施設事業全体のボリュームアップをはかっていきたいと思っております。

**【ご質問】**

「IP 軸戦略」の推進は好調ですが、全く新しい商品・サービスの創出という面では効果はありますか？

**【ご回答】**

我々を取り巻く環境や技術も変化していますので、技術研究含め色々な方向から取り組んでいます。成果としては、2014 年度以降になるかもしれませんが、ご期待下さい。