

【ご質問】

中期計画が良いスタートを切りましたが、最終年度の計数目標の見直しなどはされますか？

【ご回答】

計数面では良い形でスタートを切れましたが、我々が中期計画で目指すのは、安定して売上高5,000億円／営業利益500億円を達成し続けることができる基盤を作った上で、成長に向けた次のステージを目指すことです。そのためには、持続可能性の高いIPをより多く展開することや強い体質づくりなど、やるべきことはまだまだたくさんあると考えています。中期計画で目指す本質を見失うことなく、まずはしっかりと足元を固めていきたいと考えています。

【ご質問】

中期計画では、アジア地域について2017年度までに600億円（2014年度の2倍）の売上高を達成することを目指していますが、現在までの手応えはどうですか？

【ご回答】

アジア地域では、玩具ホビー事業が順調に拡大しているとともに、今期よりPCオンラインゲームやゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツのアジア展開を本格的にスタートしており、しっかりと手応えを感じています。アジアは経済が急成長している市場ですので、商品・サービスの内容や価格とともに、トレンドや需要を見極めながら、気を緩めることなくしっかりと事業展開を行い、目標の達成を目指していきます。

【ご質問】

上半期対比で下半期が減益となっている理由を教えてください。

【ご回答】

下半期については、事業ごとに若干の差異はあるものの、現時点の商品ラインナップ・マーケティング計画をもとに、概ね8月時点の計画通りの営業利益を見込んでいます。

具体的な理由としては、玩具ホビー事業における国内のプロダクトミックスの変化や一部アジア向け商品を下半期から上半期に前倒して出荷した影響、新規IP投入やアジア拡大に向けたプロモーション費用の増加などを見込んでいます。また、ネットワークエンターテインメント事業においては、家庭用ゲームのタイトル編成の差（上半期は過去タイトルのリピート販売がメインだったのに対して、下半期は新作タイトル投入に伴う開発費やマーケティング費用などを見込む）、ネットワークコンテンツを中心にプロモーション費用などの一部コストが下半期にずれ込むことなどを見込んでいます。映像音楽プロデュース事業においては、「ラブライブ！」関連の新商品やライブイベント開催が上半期に集中したことなどが影響する見込みです。

【ご質問】

欧米のトイホビー事業の状況を教えてください。

【ご回答】

今期より、商品の企画開発を日本でコントロールし、現地は販売・マーケティングに集中する新体制に移行しました。地域ごとにそれぞれのミッションを明確にしたことで、収益の改善を見込んでいます。今期は主力 IP であるパワーレンジャー商品を中心に展開し、来期以降に新規 IP を投入し、更なる強化を図ります。

【ご質問】

「妖怪ウォッチ」商品の現状と見通しを教えてください。

【ご回答】

引き続き安定した人気を獲得しており、2015年度の「妖怪ウォッチ」商品の売上高は、年初の計画通り320億円（うち海外20億円）を見込んでいます。今後も「妖怪メダル」や「DX妖怪ウォッチ」シリーズを中心に展開し、中長期的に定番 IP 化を目指していきます。

【ご質問】

「ガンプラ（機動戦士ガンダムのプラモデル）」の売上が好調ですが、生産体制はどのように整備していますか？

【ご回答】

日本とアジアでの人気拡大を受け、お客様の需要に応えるため、多色成形機を3台増設するなど生産体制を強化しています。プラモデル作りにおける「匠の技」、「Made in Japan」といったお客様に評価いただいている点にこだわりながら、今後も万全の体制で生産に臨んでいきます。

【ご質問】

海外での家庭用ゲームソフトの販売が伸びていますが、要因を教えてください。

【ご回答】

家庭用ゲームソフトは、欧米地域において新型ハードなどのプラットフォーム普及が進み、ビジネスチャンスが拡大しています。このビジネスチャンスを背景に、2014年度に発売した「DRAGONBALL XENOVERSE（ドラゴンボール ゼノバース）」をはじめとする人気 IP のゲームソフトのリピート販売や、自社および現地サードパーティの新作タイトルの販売が好調に推移しました。また、グループの販売機能の体制を整備したことにより、他社タイトルの販売を任せていただく機会も増えていきます。今後も国ごとに

きめ細かくマーケティングを行い、積極的に展開していきたいと考えています。

【ご質問】

ネットワークコンテンツの売上内訳と海外比率を教えてください。

【ご回答】

上半期の売上実績は、合計 423 億円 (SNS : 107 億円 ゲームアプリケーション : 270 億円 PC オンラインゲーム他 : 46 億円)、海外比率は約 7%となりました。

通期では、年初の計画通り、合計 880 億円 (SNS : 180 億円 ゲームアプリケーション : 600 億円 PC オンラインゲーム他 : 100 億円)、海外比率は約 12%を見込んでいます。

アジア地域など海外で本格展開をスタートしたネットワークコンテンツは順調に立ち上がっていますので、この中期計画で更に強化していきます。

【ご質問】

「ラブライブ!」の今後の戦略を教えてください。

【ご回答】

「ラブライブ!」は、ファンの皆様に育てていただいた IP であると認識しています。メーカー側が独断で戦略を練って展開するという形ではなく、ファンの皆様の声に耳を傾け、ニーズに応えながら、今後もファンの皆様と一緒に盛り上げていきたいと考えています。

以上