

【ご質問】

海外で商品展開している「Power Rangers (パワーレンジャー)」について、2017年3月に映画公開が決定していますが、想定しているターゲット層や商品展開について教えてください。

【ご回答】

「Power Rangers」は、日本の「スーパー戦隊」シリーズを欧米向けにローカライズした特撮アクション番組で、20年以上前から継続して展開しているIPです。3月に全米公開される映画は、従来のファンを含め、お子さまから大人の方まで幅広い年齢層の方に楽しんでいただける作品となる予定ですので、我々の商品についても幅広い年齢層に向け、低価格帯から高価格帯まで多彩なラインナップで展開していく予定です。

【ご質問】

ネットワークエンターテインメント事業の下半期の営業利益の見込数値が、上半期の実績に対してアンバランスに見受けられますが、その理由は何でしょうか？

【ご回答】

ネットワークコンテンツでは、国内における新作タイトル投入数が、上半期 9本に対し、下半期は14本を予定しています。当社グループでは、ネットワークコンテンツの開発費をリリースのタイミングで費用化しているため、その開発費負担と立ち上げのための宣伝費で、下半期は上半期に比べて費用が先行する見込みです。また、既存のネットワークコンテンツについても「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などでワールドワイドの大型プロモーションを展開予定です。

家庭用ゲームソフトでは、「ドラゴンボール ゼノバース2」などの発売に伴う広告宣伝費に加え、タイトル編成の差から、下半期の利益率がダウンする見込みです。

このほか、新技術などに対するインキュベーション投資に伴うコスト増などを見込んでいます。

【ご質問】

VR (バーチャルリアリティ、仮想現実) へは今後どのように対応していきますか？

【ご回答】

2016年4月から10月まで期間限定で、東京・台場にVRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」を立ち上げ、VRエンターテインメントの可能性を検証してきました。その結果を受け、12月より出店予定の「namco イオンモール長久手店」(愛知県・長久手)にVR体験コーナーを併設し、アミューズメント施設におけるVRエンターテインメントの試験運用を行うこととなりました。アミューズメント施設における本格的な運用は来期以降になる予定ですが、お客様にご満足いただけるエンターテインメント体験を提供できるよう取り組んでまいりますので、どうぞご期待ください。なお、家庭用ゲームソフトにおいては、PS VR専用タイトル「サマーレッスン: 宮本ひかり セブンデイズルーム」と

「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」を展開中で、ユーザーの皆様からご好評いただいています。

【ご質問】

ネットワークコンテンツの売上内訳と海外比率および海外の状況を教えてください。

【ご回答】

売上内訳と海外比率について、2016年度上半期実績は：

合計 722 億円

(SNS：70 億円 ゲームアプリケーション：612 億円、PC オンラインゲーム他：40 億円、海外比率：17%)

2016年度通期見込は：

合計 1,350 億円

(SNS：100 億円 ゲームアプリケーション：1,170 億円、PC オンラインゲーム他：80 億円、海外比率：17%)
となっています。

海外では「ドラゴンボール Z」や「ワンピース」、「NARUTO-ナルト-」をはじめとする IP のタイトルが好調に推移しています。IP そのものの人気に加え、IP の世界観にあわせたゲーム開発、地域特性にあわせたマーケティング、現地パートナーとの関係強化に取り組んでいることが、各タイトルの人気につながっていると考えています。

【ご質問】

家庭用ゲームソフトのダウンロード比率を教えてください。

【ご回答】

2016年度上半期実績：37%、2016年度通期見込：32%となっています。

【ご質問】

映像音楽プロデュース事業について、ライブビジネスが拡大していますが、昨今の会場不足の問題にどのように対応していきますか？

【ご回答】

2016年度以降、国内会場について多数の改修計画が発表されており、ライブビジネスを展開する場の不足が課題となっていますが、当社グループでは、映画館を活用したライブビューイングや海外公演などを積極的に拡大することで、環境の変化に対応したビジネス展開を図っています。

【ご質問】

映像音楽プロデュース事業の今後の成長戦略をお聞かせください。

【ご回答】

従来のパッケージ販売に加え、上述したライブビジネスの更なる拡大に取り組むとともに、ライブに付随したグッズ販売やゲームと連動した映像音楽展開など、新たなビジネスを推進しています。お客様の映像音楽の楽しみ方はますます多様化してきていると感じています。ニーズを見極め、需要に合わせた展開を推進・強化していくことにより、今後の成長につなげていきたいと考えています。

【ご質問】

現中期計画では、「IP 軸戦略」の強化に向けた戦略投資を行うことになっていますが、投資の状況を教えてください。

【ご回答】

現中期計画では、通常の投資に加え、3年間で200億円の追加投資を行う予定です。2015年度は、株式会社ウィズの子会社化や大型IPの新規取得などに50億円の投資を行いました。2016年度は、IPの海外展開拡大やIPホルダーとの関係強化のための投資など、現時点までに約80億円の投資に着手しています。戦略投資は、5年後、10年後の新たな顧客層の育成や持続的成長といった中長期的な視点も勘案しながら、今後も積極的に実施していく予定です。

以上