

**【ご質問】**

2013年3月期(2012年度)の通期見込を上方修正されましたが、中期計画で掲げた計数目標の達成時期や金額などに変更はありますか？

2012年4月からの中期計画では、中期計画最終年度(2014年度)に売上高4,800億円、営業利益425億円を計数目標に掲げています。グループ内では、1年でも早くこれらの目標を達成すべくチャレンジしたいと考えております。

**【ご質問】**

トイホビー事業の2012年度第1四半期が増収減益の理由を教えてください。

機動戦士ガンダムシリーズなど国内の定番キャラクター好調により増収となりました。営業利益については、市場でのシェア拡大に向けた新規IPの複数投入に伴う広告宣伝費の増加などにより減益となりました。2012年度については、第2四半期以降も新規IPや新規商品投入を予定しており、これらを今後の国内市場におけるシェア拡大につなげていきたいと考えています。

**【ご質問】**

2012年度のソーシャルゲームの売上実績と見込を教えてください。

2012年度の年初計画立案時には不透明な環境の影響を想定し、2011年度の実績である150億円程度の売上を見込んでいました。2012年度第1四半期の売上実績は、環境変化へのスピーディな対応により安定した支持をいただき、100億円となりました。なお、上期見込を200億円、通期見込を320億円にそれぞれ修正しております。

**【ご質問】**

コンプガチャの影響をどのようにカバーされたのですか？また、足元の会員数の動向や今後のタイトル投入予定について教えてください。

コンプガチャについては5月末で中止し、それに代わる企画やイベントを緻密かつきめ細かく行うなど創意工夫を続けて対応しました。登録会員数については、5月時点で2千万人、6月末時点で2千4百万人です。足元の当社グループのタイトルについては、概ね横這いで推移しています。タイトル数については、6月末で20タイトルを提供していますが、今後現タイトルの人気維持をはかるとともに、新規タイトルの投入を行い、2012年度末時点では30タイトル前後を提供する予定です。

**【ご質問】**

ソーシャルゲームが好調ですが、開発人員の大幅シフトなどを行う予定はありますか？

IPを軸に様々な出口に商品・サービスを提供するIP軸戦略を推進していますので、明確な切り分けは難しいのですが、現在バンダイナムコスタジオにおける家庭用ゲーム開発人員を徐々にアミューズメント機器やソーシャルゲームの開発にシフトする予定です。将来的なイメージとしては、アウトソースも含めて、リソースの1/5～1/4程度をソーシャルゲームやオンラインゲームなどネットワークコンテンツの開発に割り当てたいと考えています。

**【ご質問】**

ソーシャルゲームの海外展開予定はありますか？

海外展開を視野に準備をしていますが、具体的な時期や内容は決まっています。展開するにあたっては、プラットフォームと協調の上、実施していきたいと思えます。特に、我々が展開するIPの人気の高いアジアからスタートできればと考えています。

**【ご質問】**

アジア市場をどのように見えていますか？

2012年4月からの中期計画において、アジア市場は新たな柱となり得る新成長領域と位置づけています。アジアは、日本発で水平展開が可能な市場であり、トイホビー事業のプラモデルやハイターゲット向け商品を中心に、ネット通販の開始、カードマシンの設置、イベント開催などに着手しています。まずは我々が展開するIPや商品の浸透をはかり、中期的に収益拡大を目指します。

**【ご質問】**

2012年度の配当予想の変更はありますか？

現時点では年初計画の1株あたり24円から変更しておりません。通期の業績見込がある程度見えた時点で、配当に関する基本方針に基づき検討したいと考えています。