

【ご質問】

2013年度に実施する種まきのための投資の追加内容について教えてください。

【ご回答】

2013年度は、将来に向けた種まきのための投資を行う年と位置づけ、年初に、新規IP創出やコンテンツ開発を行う海外拠点設立、環境変化に伴う技術開発などで年間30～40億円の投資を予定していました。

今後、ネットワークコンテンツにおけるスマートフォン向けアプリの成長が期待できることから、急きょ秋以降にアプリの新規複数タイトルの投入を決定し、それに伴う初期コストとして追加で10億円の投資を行うこととしました。

【ご質問】

種まきのための投資は、いつ成果につながるとお考えですか？また、来期以降にも種まきの投資は発生する予定ですか？

【ご回答】

この投資の中には、短期的なもの、数年先に成果を見込む中長期的なもの両方を含んでいます。短期的なものについては、できるだけ早く成果につなげ、2014年度より回収していきたいと思えます。一方、中長期的な投資については、3～5年先を視野に取り組んでいますので、次の中期計画を見据えた投資とご理解いただきたいと思います。

今後も成長のための投資は継続していきますが、2013年度の投資は通常の年度より多くなる見込みです。今後の投資については、2014年度の計数計画立案とあわせて検討していきたいと思えます。

【ご質問】

海外での「パックマン」の展開状況について教えてください。

【ご回答】

北米でのアニメーション放映の視聴率は高い水準を維持しています。玩具に続きゲームソフトの発売がスタートしましたが、アニメーションとトイホビー事業、コンテンツ事業、アミューズメント施設事業が本格的に連動できるのは2014年度になる予定です。2014年度には、外部のライセンス商品の発売や、北米以外の地域でのアニメーション放映も始まる予定です。

【ご質問】

来年春には消費税増税が予定されていますが、利益インパクトはどのように想定されていますか？

【ご回答】

トイホビー事業やコンテンツ事業の新商品については、単純に増税分を価格に転嫁するのではなく、仕様や開発生産過程の見直しなどにより、弾力的に対応していきます。

コインオペレーションを行うアミューズメント施設では、10億円前後の影響を試算しています。しかし、既存のアミューズメント施設以外の時間課金型施設やIPを活用した店舗などの新たな業態、テーマパークなどの強化により、トップラインを伸ばしていきたいと思えます。それに加え、コストコントロールなどを行うことで、事業全体では対応していきたいと考えています。

【ご質問】

「アイカツ！」好調の背景は何でしょうか？

【ご回答】

昨年秋にスタートした「アイカツ！」は、2013年度売上見込みが95億円と、約1年で100億円を狙えるIPに成長しました。アニメーションとカードを主軸としたオリジナルIPということで、立ち上げ当初からグループ間で横連動をはかり、プロモーションも強力に行いましたが、我々の想定以上のスピードで垂直に立ち上がりました。ターゲットとした年齢層の設定や、女兒の身近な憧れ感をくすぐる商品ラインナップなども、良い形で結果につながりました。今後も長く続く定番IPに育成していきたいと思えます。

【ご質問】

「機動戦士ガンダム」シリーズ、「仮面ライダー」シリーズの足元の状況を教えてください。

【ご回答】

安定した人気を維持し続けている「機動戦士ガンダム」シリーズは、2014年に35周年を迎えることもあり、映像、商品・サービス展開とも強力に行います。また、アジアでの商品人気も順調ですので、今後もグループの主軸IPとして展開していきます。

「仮面ライダー」シリーズは、新作の「仮面ライダー鎧武／ガイム」が非常に良いスタートです。男児未就学児向けIPでは、「仮面ライダー」「スーパー戦隊」「ウルトラマン」の3シリーズトータルで圧倒的なシェアを獲得していきます。

【ご質問】

ネットワークコンテンツ売上の上半期実績と通期見通し、足もとの状況を教えてください。

【ご質問】

SNS関連では、上半期実績260億円、通期見込み450億円、オンラインゲーム・アプリ関連で上半期実績95億円、通期見込み180億円です。この2つを合計したネットワークコンテンツ全体の売上は、上半期実績355億円、通期見込み630億円です。

SNSは年初売上見込みが450億円で、運営努力により、計画通りに推移しています。オンラインゲーム・アプリ関連の年初売上見込みは90億円(8月時点見込み130億円)でしたので、年初計画を上回る見込みです。

【ご質問】

海外のネットワークコンテンツ展開の予定について教えてください。

【ご回答】

すでに韓国でSNSを1タイトル展開していますが、まだ規模は大きくありません。海外のネットワークコンテンツ展開については、今後の成長の可能性があると考えています。それも踏まえ、2013年度にカナダとシンガポールにコンテンツの開発拠点を設立しました。今後、アジアなど各国での本格展開の準備を進めていきます。