

【ご質問】

通期の営業利益予想を修正した理由を教えてください。

【ご回答】

環境変化が激しい中、想定以上に業務用ゲーム機のビジネスが苦戦したことが主な要因です。他の事業が順調に推移し足元が安定している今、より身軽な体制にすべく事業の精査を厳しく行い、業務用ゲーム機におけるたな卸資産の評価損や処分、新製品ラインナップの見直し等により、営業利益が前回予想に比べて通期で70億円減少する見込みです。

【ご質問】

今後、業務用ゲーム機のビジネス改善のためにどのような施策を打ち出していきますか？

【ご回答】

今期にたな卸資産の評価損等を実施することに加え、体制や人事面の見直しを行うと同時に、すでに展開中の「AsoMIX」（神奈川県海老名市）の「屋内砂浜海の子」や「ナンジャタウン」（東京都豊島区）の「爆釣リスピリッツ」のように、当社グループならではの業務用ゲーム機と施設ビジネスとが一体となったコンテンツの開発等を強化し、市場における差別化を図っていきます。

【ご質問】

今中期計画中に200億円のIP関連投資を行うとしていますが、進捗はありますか？

【ご回答】

各事業でさまざまな取り組みを行っており、直近では、ディズニー／ピクサーの新作映画「ファインディング・ドリー」の玩具をワールドワイドで展開することが決定しています。「ファインディング・ドリー」は2014年度に展開した「BIG HERO 6」（邦題「ベイマックス」）に続く、ディズニーさんとの大きな取り組みとなります。「ファインディング・ドリー」についても、「BIG HERO6」商品に続き、ワールドワイドで貢献してくれると期待しています。今後も当社グループが掲げる「IP軸戦略」の源となるIPへの投資を積極的に行い、ビジネスの拡大につなげてまいります。

【ご質問】

アジアにおける「ガンブラ」（「機動戦士ガンダム」のプラモデル）の状況を教えてください。

【ご回答】

各国での映像配信や大型イベントの開催、きめ細やかな売り場づくりなど、これまで行ってきた施策が浸透しています。この結果、日本とアジアほぼ同時に事業展開が可能となり、アジア地域における「ガンブラ」の売上は好調に推移しています。1月からはベトナムでテレビ放映・商品販売もスタートしており、今後もさらなる展開

地域の拡大を図っていきます。

【ご質問】

ネットワークコンテンツの売上内訳、状況を教えてください。

【ご回答】

第3四半期の売上実績は：

合計 300 億円 (SNS：43 億円 ゲームアプリケーション：225 億円 PC オンラインゲーム他：32 億円)

となりました。なお、ゲームアプリケーションの好調を受け、通期の売上見込みを前回見込：

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)

から、今回見込：

合計 980 億円 (SNS：180 億円 ゲームアプリケーション：700 億円 PC オンラインゲーム他：100 億円)

に修正しています。

足元では、国内のゲームアプリケーションを中心に好調に推移しています。費用面では、今期については、複数のPCオンラインゲームの新作タイトル投入や、ネットワークコンテンツに関する広告宣伝投入などによりコスト負担が増えています。

【ご質問】

海外におけるネットワークコンテンツの近況を教えてください。

【ご回答】

北米では「ワンピース」や「ドラゴンボール」といったIPのゲームアプリケーションが好調に推移しています。また、今期より本格的に事業展開をスタートした中国でも、1月から配信を開始した「NARUTO」や「機動戦士ガンダム」のゲームアプリケーションが順調なスタートを切っています。今期より海外向けのネットワークコンテンツを本格的に投入開始しましたが、全体として、安定的に推移しています。

【ご質問】

映像音楽プロデュース事業の状況と、第4四半期における営業利益の見通しの考え方について教えてください。

【ご回答】

映像音楽プロデュース事業においては、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」シリーズの映像パッケージソフトが好調に推移したほか、「ラブライブ！」の劇場版公開に伴い、映像・音楽パッケージ、ライブイベントなどの関連ビジネスが大きく売上に貢献しました。第4四半期の営業利益については、複数の新番組や新作映画の公開時期でありコストが先行すること、前年同期と比較して今第4四半期には大型の映像・音楽パッケージの発売を予定していないことを前提としています。

以上