

【ご質問】

米国関税政策について、現時点での影響や今後の対応について教えてください。

【ご回答】

影響を受ける事業は主にトイホビー事業となり、そのほかの事業への影響は限定的です。第 1 四半期の実績では機会損失を含めた営業利益への影響額が約 10 億円、上期見込では約 30 億円を織り込んでいます。今後は E C の強化や、商品構成の見直し、生産地域の分散化の推進など、さまざまな角度から検討を行います。価格改定も一つの方法ではありますが、できる限り生産面や物流の効率化を図って全体で吸収していきたいと考えています。

【ご質問】

デジタル事業の第 1 四半期の実績が、前期比で利益率が高くなっています。その理由を教えてください。

【ご回答】

デジタル事業については、ネットワークコンテンツ事業が好調となり、収益基盤の厚みが増しています。ドラゴンボールや ONE PIECE の主力タイトルに加え、前期にサービスを開始した「学園アイドルマスター」や、今期 4 月にサービスを開始した「SD ガンダム ジージェネレーション エターナル」の想定を上回る好調により、利益率が向上しました。また、前期苦戦していた一部大型オンラインゲームをクローズしたことも前期比としてはプラスに働いています。

家庭用ゲームでは、今期 5 月 30 日に発売した「ELDEN RING NIGHTREIGN」が発売から 2 か月足らずで販売本数 500 万本を突破し、第 1 四半期の業績にも貢献しました。

【ご質問】

ガンダムシリーズの売上高が大きく伸びていますが、今後の見通しと中長期的な展開を教えてください。

【ご回答】

ガンダムシリーズでは、「機動戦士 Gundam GQuuuuuuX」を劇場先行版および TV シリーズで展開したことを始め、プラモデル、カードゲーム、玩具菓子などの周辺商材、アプリゲーム「SD ガンダム ジージェネレーション エターナル」など、さまざまなカテゴリーで好調となりました。また、第 2 四半期からはアミューズメント機器「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス 2 インフィニットブースト」も稼働し、好評となっています。ガンダムシリーズは今年がガンプラの 45 周年、2029 年にはガン

【見通しに関する注意事項】

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約、保証するものではありません。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。

ダムの TV アニメ放送開始から 50 周年を迎えます。50 周年に向けて今後もグループ横断で施策を展開していきますのでご期待ください。

また、現在は日本を含むアジア圏での人気が高い IP ですが、今後は欧米での人気を拡大したいと考えており、大型アニメイベントへの出展やアメリカで人気の高いトレーディングカードゲームへの参入などタッチポイントを増やすと同時に、ハリウッドでの実写映画化など認知を拡大する展開も予定しています。

【ご質問】

たまごっちの新商品が好調とのことですが、人気拡大に向けた取り組みについて教えてください。

【ご回答】

たまごっちについては、7 月に発売した「Tamagotchi Paradise」が国内外で好調です。地域別では北米やアジアでも人気が高く、新作ゲームタイトルも好調です。今後はライセンスビジネスを含め、2026 年の 30 周年に向けて多角的に展開していきたいと考えています。

たまごっちに加えデジモンやパックマンなどのオリジナル IP については、それぞれの IP の特徴や個性を大切に、周年などのタイミングで盛り上げていきます。ワールドワイド IP として愛情をもってしっかり育てていきますのでご期待ください。

【ご質問】

ソニーグループとの戦略的パートナーシップについて具体的な協業内容を教えてください。

【ご回答】

ソニーグループとのパートナーシップについては、短期的なシナジーではなく中長期的な目線で大きな取り組みにしていきたいと考えています。

また、協業分野としても、両社の異なる強みを融合し、既存事業のかけあわせをするだけでなく、新しい分野・領域やグローバルのファンを意識したものに組み込んでいきます。詳細は今後ご案内できるタイミングがきましたらお知らせいたします。どうぞご期待ください。

以上

【見直しに関する注意事項】

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約、保証するものではありません。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。