

2018年3月期第2四半期 決算説明会 質疑応答概要

Q1 通期の業績予想ですが、下期に大きく伸びる予想になっていますが、どのあたりが伸びるのか教えてください。

A1 前期同様に、今期も当初から下期偏重の計画となっております。
下期に関しては、特にオンライン事業のところで、新作アプリがいくつか出てまいります。それらの収益貢献を見込んでおります。
また、ログレスがここまで低調な推移となっておりますが、去年好調だった12月の周年イベント等で、挽回したいと考えております。

Q2 第2四半期の業績が非常に良かったコンシューマ事業では、マルチ展開がうまくいっているようなので、それを更に強化していくのでしょうか。

A2 ご認識のとおり、各プラットフォーム、各地域に全方位外交で取り組んでまいります。特に、Nintendo Switchは、任天堂さんの当初の予想以上に好調な推移をしておりますし、我々も新作開発や過去作品の移植など、積極的に取り組んでおります。
また、海外ではSteamが比較的成本を抑えて移植することができますし、ワールドワイドに展開できるため、これまで商圏に入っていなかった地域からの売上もあり、このあたりも業績に寄与してきております。

Q3 下期の広告宣伝費はどのような計画でしょうか。

A3 売上を大きく見込んでいる月は、広告宣伝費もそれに連動させて大きく見込んでいます。また、特にオンライン事業では、新作をリリースする時などは、他のタイトルに埋もれないように、通常より高い比率で投下いたします。

Q4 音楽映像事業は、上期かなりの利益が出ましたが、舞台やアニメといった構成によって変わるかとは思いますが、上期の高い利益率の水準が今後も継続できるのでしょうか。

A4 まずステージ制作の方に関して申し上げますと、実は舞台興行自体の利益は半分もございません。それ以外の物販やライブビューイング、DVD・ブルーレイ販売、映像配信といった利益率の高い二次利用収入が非常に貢献しております。ですので、舞台だけをやっているというよりは、キャラクタービジネスを展開しているという感覚で、色々な物を買っていただいて、映像でも観ていただいて、という形がうまく寄与していけば、ステージセクションに関しては、高い利益率を継続できるかと思っております。

音楽映像制作の方では、アニメのパッケージ販売は市況的にも厳しいですが、こちらも配信などの利益率の高い二次利用収入が好調です。この二次利用収入の部分が、今期は前期以上のペースでここまで推移しており、毎年増えてきていることが、好業績の一つの要因となっております。何年も前の作品でも、年間で何千万円かの利益が入ってくるものもあり、このようなマスターライセンス（映像著作権）を保有していることは強みだと思えます。

現状の高い利益率の水準が続くかどうかは、こういった二次利用収入の動向次第ではありますが、状況を見ながら慎重に投資をしております。

以上