

## 2018年3月期 決算説明会 質疑応答概要

**Q1** オンライン事業の業績が厳しくなっていてきていまして、特に中核となる「剣と魔法のログレス いにしへの女神」があまりよろしくない状況にあるかと思いますが、現在の状況と今後の対策等についてお聞かせください。

**A1** 「ログレス」につきましては、昨年末に4周年を迎え、5年目に入っておりますので、経年もあり、ご指摘の通り厳しい環境ではございますが、売上を維持、挽回すべく、引き続き各種のイベント、コラボレーションといった施策に加えて宣伝も行っております。

また、ユーザーの皆様からは様々な施策に対して、好評、好反応も頂いておりますので、そういった施策を継続的にやっていくことと、ユーザーの皆様の声を反映させて施策を変えていくこと、改善していくことが非常に重要であると考えておりますので、そのような施策を引き続き行ってまいります。

**Q2** 「ログレス」の売上は事業計画では厳しくみているという理解でよろしいでしょうか。

**A2** 皆様ご存知のとおり、非常に不確実性の高いマーケットですので、「ログレス」に限らず今期の見通しにつきましては、オンライン事業全体としてかなり厳しめにみております。

**Q3** コンシューマ事業について、国内も含め全体的に活況になってきている中で、自社ブランドでやる他にも受託開発も少し増えてきているかと思いますが、中期的にはどのようなバランスでビジネス展開をしていくのでしょうか。

**A3** ご指摘の通り昨年来、Nintendo Switch の販売をきっかけとしましてコンシューマ市場が急速に盛り返しています。その中で、先日発表がございましたバンダイナムコエンターテインメント様の「ゴッドイーター3」の受託開発も含めまして、私どもの方で開発をさせていただいているタイトルも増えてきております。

今後につきましては、最終的には私どものコンシューマビジネスの第1の目標としております、自社ブランドの確立、増強というところを中心に行ってまいります。同時に開発のノウハウ、技術力、そしてキャパシティの拡大という観点からも受託ビジネスも継続して強化してまいります。比率という意味では、色々な観点がございますので明確には申し上げにくいのですが、今のようなプライオリティをもって事業を推進してまいりたいと考えております。

**Q4** 音楽映像事業は、5年前と比べても非常に業績が良くなっていますが、一方で劇場不足やキャパシティの上限の問題があるかと思いますが、中期的にはどこまで伸ばせると考えているのでしょうか。

**A4** 確かに劇場は今年でクローズが決まっている所もあり、来年あたりが一番少なくなるかもしれません。一方で、今回4月から5月にかけて行われた「ミュージカル『薄桜鬼 志譚』土方歳三 篇」では、弊社の2.5次元作品としては初めて明治座さんを使わせていただきました。140年以上の由緒ある劇場でもあり、通常の2.5次元舞台で使用する劇場よりも機構スペックが高くその分費用が掛かりますが、今回は明治座特別公演として演出や美術を変えるなど付加価値を付けてチケット代金値上げをさせていただきました。この点が、ファンの皆さまに受け入れて頂けるかチャレンジではありましたがチケットは完売となり、チケット代金プラス分の付加価値を認めて頂けたという確信が得られました。

今後は今まで使ったことがないような劇場での公演も視野に入れ、かつその劇場にしかないような花道やせり舞台といった舞台装置や音響システムなどを十分に活用し、演目に適した付加価値をうまく提供できれば、さらに伸ばせる余地はあるのではないかと考えております。

以上