

2023年6月20日開催 経営近況報告会 質疑応答要約

Q1 「プリキュア」の舞台化についてお伺いします。
私も申し込みをしましたが、子どもの頃に「プリキュア」を見て育ち、大人になった人に向けて、もう一度「プリキュア」を届ける施策と捉えています。新しい「プリキュア」を表現する形として長く続けていく予定はあるのでしょうか。
また、「プリキュア初の舞台化」という文言が使われていますが、あえてこの言葉を使用した意図があれば教えてください。

A1 チケットをお申し込みいただきありがとうございます。
舞台化の経緯といたしましては、発表時に東映アニメーションの鷲尾プロデューサーもコメントをされておりますが、「プリキュア」の世界観を様々なところに広げていこうという意図で、製作委員会にて舞台化が決定いたしました。
「プリキュア初の舞台化」という文言については、製作委員会で決まった文言であり、特に何かを意図しているわけではなく、宣伝文句として使わせていただいております。

Q2 コンシューマゲームの開発体制について、今後は内製中心にシフトしていくとのことでしたが、現在の内製と外製の比率と、今後数年でどれくらいを目指しているのかを教えてください。

また、これに伴い従業員数がどれくらい増える想定なのでしょうか。

A2 コンシューマゲーム開発は、これまで内製と外製と受託開発の3つでバランスを取りながら進めてきた事業です。

その中で受託開発を除いて、内製と外製の割合をプロジェクト数ベースで算出いたしますと、ここ数年では内製がおおよそ20~25%程度となっております。

先日の「MARVELOUS GAME SHOWCASE」で発表させていただいたような、来期以降に現在編成されているプロジェクトで見ますと、2~3年で内製比率を50%程度まで高めていけると考えております。

従業員数については、現在受託開発を担当している者もおりますので、全体的な人数をさほど変動しなくとも、内製比率を50%程度まで高めていけると考えております。

その先もさらに比率を高めていきたいとは考えておりますが、リソースにも限りがあるため、それ以上となると、さらに開発人員を増やしていく必要があると考えております。

Q3 舞台公演に関する質問です。
立川ステージガーデンで公演を実施されていますが、会場の作りの関係上、舞台公演向きではない劇場であると思います。今後こちらの劇場で公演を行う予定はあるのでしょうか。
また、先日公演された「舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』」をとてもおもしろく観劇させていただきました。
パンフレットに原作者からのコメントなどがなかったのですが、何か理由があるのでしょうか。

A3 同劇場については、同様のご意見を日頃より **Twitter** 等で頂戴していること、承知しております。
あらためて、いただいたお言葉を製作委員会に届けさせていただきたいと存じます。
「舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』」については、特に意図があるということではなく、アニメから許諾をいただいて舞台化しているというところで、パンフレットへの先生のコメント等の掲載はしていませんでした。

Q4 『ドルフィンウェーブ』について、**HONEY∞PARADE GAMES** 開発として、今後『閃乱カグラ』シリーズに並ぶ大きな **IP** に成長する可能性があると思いますが、メディアミックスの展開や、マーベラスとしての力の入れ方について、どのように考えているか教えてください。

A4 『ドルフィンウェーブ』のメディア展開については、積極的に検討したいと思っておりますが、現時点でお伝えできることはございません。
『閃乱カグラ』シリーズに続いてリリースした、**HONEY∞PARADE GAMES** の新作 **IP** となりますので、今後も力を入れて運営を励んでいきたいと考えております。

Q5 デジタルコンテンツ事業において「有名プロデューサーを起用したがうまくいかなかった」ということでしたが、今後、海外比率を高めていくにあたり、海外のプロデューサーの起用などは検討していないのでしょうか。

A5 海外のプロデューサーの起用はあまり考えておりませんが、海外のデベロッパー（開発会社）、主にディレクターやプログラマ、アートディレクターなどとタグを組んでやってみたいという気持ちは何年か前から持っており、模索をしております。なかなか実現には至っておりませんが、検討は常に行っております。

Q6 以前株主優待がありました。個人株主としては長期保有する一つのメリットでもあるので、ぜひ復活していただきたいと思っております。

A6 株主優待については、貴重なご意見として承らせていただきますが、当社の事業が多岐に渡るということもあり、特定の事業が対象になるような株主優待は、株主様への公平性を鑑みて現状では行わない方針とさせていただきます。

- Q7** 色々な事業で海外展開していくということですが、舞台については考えていないのでしょうか。
- 以前コロナの補助金の関係で英語のPVを流していたと思いますが、それを見て興味を持って、現状配信等は日本でしか観られない、という海外ファンの声を見かけました。
- 特に「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」等は、シャーロック・ホームズが題材なので海外の方にも興味を持ってもらいやすい作品かと思います。
- 海外で公演を行うということではなくとも、配信などでも構わないので、どう考えているのか教えてください。
- A7** 「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」に限らずですが、海外において番組販売をさせていただいており、配信だけでなく海外放送等の展開を行っております。
- ライブ配信に関しては、原作があるものとなりますので、必ず実施できるかは難しい部分がございますが、可能な限り展開していきたいと思っております。
- 海外公演に関しては、タイトルや時期を見据えて検討してまいりたいと思っております。
- Q8** ゲーム関連についての質問です。
- リリースされている作品を見ると、主観的かもしれませんが、外部のプロデューサーを起用したのが多いように感じます。
- 外部のプロデューサーを起用した作品の評価が良くない印象があるのですが、内製化を進めるにあたり、内部でプロデューサーを起用していくのでしょうか。都度検討していくのでしょうか。
- A8** 内製化比率を高めるにあたり、当然プロデューサーも内部で起用していきたいと考えております。
- 受託開発を行っていることもあり、プロデューサーやディレクター候補となる、若手開発スタッフが力をつけてきておりますので、彼らを起用して、新しいプロジェクトを担当させることで経験を積んでもらい、内製開発の体制を強化していきたいとも考えております。

以上