

第 26 回定時株主総会 事前にお寄せいただいたご質問等へのご回答

本年6月 20 日に開催いたしました、当社第 26 回定時株主総会に際しまして、多数のご質問、ご意見を賜り、誠にありがとうございました。いただきましたご質問等をカテゴリごとにまとめ、一部集約させていただき、以下の通りご回答申し上げます。

なお、当日のご質問はございませんでした。

1. デジタルコンテンツ事業

ご質問	『サクライグノラムス』の早期サービス終了の経緯と問題点、改善策について教えてください
ご回答	<p>あらためまして、『サクライグノラムス』につきましては、多大なご心配とご迷惑をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。</p> <p>本タイトルにつきましては、実績のあるプロデューサーの下、こだわりの詰まった仕様で制作されておりましたが、結果的には裏目に出てしまい、市場のニーズと合致することができなかった点が失敗の大きな原因であると考えております。</p> <p>事前に行ったテストプレイ等においてミスマッチを懸念する声もございましたが、一方で、プロデューサーの過去作のファンユーザーとの親和性があるとの想定もございました。</p> <p>しかしながら、最終的には、ユーザーの志向の変化、ニーズを汲み取ることが不十分であり、ゲーム仕様の決定プロセス、フローも最適ではなかったと考えております。</p> <p>この失敗に真摯に向き合い、今後は、市場やユーザーへの調査を強化、外製プロジェクトの仕様の決定フローを改善し、よりニーズに合ったゲームをご提供できるよう努めてまいりますと存じます。</p>
ご質問	『千銃士:Rhodoknight』の不調の原因と今後について教えてください
ご回答	<p>ご心配をお掛けしており申し訳ございません。</p> <p>『千銃士:Rhodoknight』の売上の不調につきましては、初動においてユーザー様の獲得が想定ほど伸びなかったことが大きな要因であると考えております。</p> <p>前作のファンを中心に、もう少しユーザー様が広がっていくことを想定しておりましたが、見通しが不十分でした。</p> <p>なお、直近におきましては、収益は一定の水準で安定しており、引き続き運営を継続していく予定でございます。</p>
ご質問	・「閃乱カグラ」シリーズのリメイク、移植の計画はありますか
ご回答	<p>先日の「MARVELOUS GAME SHOWCASE」におきましても、「閃乱カグラ」についてたくさんコメントを頂戴し、皆様からの温かいご期待を受け止めるとともに、熱いご支持をいただき大変感謝しております。</p> <p>現時点におきましては具体的な予定はございませんが、貴重なご意見として承らせていただきます。</p>

2.音楽映像事業

ご質問	『市川三郷ハナミライ-花火*未来-2022』の中止の経緯と、今後の方針について教えてください
ご回答	<p>まずは、お客様、株主の皆様、関係者様にご迷惑をお掛けいたしましたことを深くお詫び申し上げます。</p> <p>開催に向けて、自治体や協力会社様と準備・調整を進める中、当初の想定と乖離が生じ、お客様に安心して楽しんでいただく運営ができない可能性が出てまいりました。</p> <p>そこで一度、本年春への延期を発表させていただき、開催を実現すべく調整を重ねてまいりましたが、最終的に、当初想定通りの開催をすることができないと判断し、中止とさせていただきます。</p> <p>結果として判断が遅れることとなり、お客様へのご報告が遅くなってしまい誠に申し訳ございません。</p> <p>今後につきましては、現時点で再度の事業化の予定はございません。</p>

3.経営戦略・経営方針

ご質問	今期の営業利益予想が、前期の当初予想(2023年1月31日修正予想)よりも低い理由を教えてください
ご回答	<p>全社的な影響といたしましては、昨今の経済環境の変化を踏まえ、また、人材確保の観点から、全社員の給与のベースアップを行っており、人件費が上昇しております。また、通信費や光熱費の増加に加え、コロナからの回復に伴う営業活動活発化等により、各種費用が増加している影響もございます。</p> <p>売上に関しましては、コンシューマ部門による増加を見込んでいるものの、これらの費用の増加により利益率が下がっております。</p> <p>また、開発タイトルの規模拡大に伴い、宣伝費の投下も増えてまいりますし、これまで控えていたイベント出展、海外での活動も積極的に行う予定です。</p> <p>IPの育成や長期販売のための宣伝費投下は、来期、再来期に向けた必要な投資となりますので、ご理解いただけますと幸いです。</p> <p>もとより、期中におきましても、よりよい実績を上げられるよう努めてまいります。</p>

ご質問	内製開発へのシフトの狙いを教えてください
ご回答	<p>コンシューマ部門の内製開発推進の目的といたしましては、今後開発規模を拡大しIPを育てていく過程において、開発ノウハウを社内に蓄積し、外部流出を防いでいきたいと考えております。</p> <p>また、内製開発である方が、クオリティ面や開発期間の長期化に伴うリスクのコントロールをしやすい、加えて、若手社員育成等の効果も期待できます。</p>

ご質問	グローバル戦略、海外比率について教えてください
ご回答	<p>海外展開の指標といたしましては、有価証券報告書において、全社の海外売上高比率が開示されておりますが、そちらはあくまでも財務会計上の数値ですので、目標指標としては別に設けております。</p> <p>事業戦略上の目標指標としては、コンシューマゲームの主力タイトルの販売数量ベースで、海外比率を現状の60%から、将来的には80%を目指していきたいと考えております。</p> <p>また、アミューズメント事業においては、海外売上高比率を現状の13%から、将来的には30%を目指してまいります。</p> <p>音楽映像事業においては、アニメ市場がグローバルで活況を呈しておりますので、海外市場を意識したタイトル投資をしております。</p>

ご質問	ゲーム事業以外の新しい取り組み・戦略があれば教えてください
ご回答	<p>エンターテインメントというくくりの中で、今後も事業領域の拡大は、常に意識してまいります。</p> <p>前々期にグループ会社となりました、グループシンクにつきましては、事業拡大につながるようなシナジーはまだ発揮できておりませんが、イベントの協業等を行っております。</p> <p>また、先般発表させていただいた『アオペラ』のIP取得、及びXR技術を持つバルス社への出資につきましては、明確にXRライブという新しい領域へのチャレンジが決まっておりますので、今後もこのような取り組みを積極的に進めてまいります。</p>

ご質問	中長期計画を開示しないのでしょうか
ご回答	<p>当社が事業を展開するエンターテインメント業界は、不透明な性質を持つ業界であることから、正確性を欠く中期計画をお出しすることを控えていたところがございますが、株主の皆様へ当社の方針・目標をお示することも大切であると考えておりますので、今後開示することを前向きに検討してまいります。</p> <p>なお、先ほど申し上げました、開発規模の拡大、内製化の推進、グローバル展開、事業領域の拡大や各IPの育成といった取り組みを一つ一つ丁寧に進めていくことで、3年後の2026年3月期には過去最高益を達成できるよう、全社一丸となって取り組んでまいります。</p>

以上