

## 2019年3月期 第2四半期決算説明会（19年10月28日）質疑応答概要

Q1:『ドラゴンボールZ ドッカンバトル』は、第2四半期に計上したMGがなければ前期比で減収だったのか。

A1:国内は前期実績を下回っている。海外はMGの計上分を足して前期よりもプラスになっている。長期的な売上の推移を見ると成長期から若干安定期に入ってきているのではないかという印象を持っている。

当社は売上が急減した経験を持っている。過去にワンピースのグッズが大ヒットした時期があった。その当時は商品販売事業の売上が100億円あったものが今は半減している。

ただアプリゲームに関しては、以前のワンピースのグッズとは異なり、デジタルでの流通のため、過去に経験したような減少幅にはならないかもしれないと考えている。

Q2:第2四半期の3カ月だけでみると、映像制作・販売事業の利益が前年同期と比べて少し物足りないように見えるが理由はなにか。

A2:一つは、映像製作の原価が上がっていることが背景にある。また、海外上映権の収益率は高いと思われがちだが、興行先の現地エージェントへの支払いに加えて、劇場作品自体が製作委員会方式を取っており、出資割合に応じた収益となるので、それほど利益率は高くない。

Q3:下期の業績計画の前提で、P13の展開スケジュールうち業績予想に織り込んでいるものを教えて欲しい。

A3:P13の展開スケジュールと業績予想との関連についてはこの場では回答は控えさせていただく。中国におけるアプリゲームの展開スケジュールについては、リリースの時期が後ズレする可能性もある。

Q4:IPのM&Aを検討されているとのことだが、国内と海外のどちらを想定しているのか。また業績へのインパクトはあると考えていいのか。イメージだけでも教えて欲しい。

A4: 国内海外問わず一緒に協業できる制作会社を模索したい。具体的な話はここではできないが、M&A の対象は制作会社である。将来的には海外も含めて考えていきたい。

Q5: IP の M&A については、今後既存の IP を強化していくうえで、原作があるものをプロデューサー等の機能を使って確保していくというよりも、新しいオリジナル作品が本筋になるのでしょうか。

A5: 原作がある作品を製作しないということではないが、原作の確保が難しくなっている。原作で良いものがあれば積極的にアプローチしていくが、収益面で考えればオリジナル作品の方が収益性は高いこともあり、これからは今まで以上にオリジナル作品に力を入れたいと考えている。

Q6: 現在、配当も十分出しているがキャッシュが積み重なっている。今後投資の規模感を示される予定はあるのですか。

A6: 具体的な金額は公表できないが、キャッシュをうまく使っていくことは考えている。