

2010年6月23日 経営近況報告会 質疑応答概要

- Q1 : オンラインゲームでは、課金サービスの過剰利用による高額請求が問題となるケースがあります。対策は考えているのでしょうか。
- A1 : 最初のうちは試行錯誤もあると思いますが、あまりにも過度に使いすぎて社会問題化してしまうような兆候が出てくれば、その際には対策を行わなければならないと考えております。ただし、現状のオンラインゲーム市場を俯瞰して見ると、そこまで大きな問題にはなっていないと捉えております。まずは参入してみて、状況を見ながら適宜対応してまいります。
- Q2 : 任天堂の新ハード「ニンテンドー3DS」が話題になっていますが、同ハードへの期待感をお聞かせください。
- A2 : 先般ロサンゼルスで開催された「E3 2010 (Electronic Entertainment Expo 2010)」において、「ニンテンドー3DS」の発表会が行われ、大変な盛り上がりを見せました。日本国内のみならず、海外からの注目度も非常に高く、当社といたしましては「ニンテンドー3DS」に強い期待感を抱いております。同ハードへの早期のタイトル供給を目指し、当社の主力タイトルである「牧場物語」はもちろん、複数のタイトルを編成していく方針です。
- Q3 : 「ニンテンドー3DS」は裸眼で3Dが見られることが特徴ですが、全人口の数%は、体質的に3D映像を認識できないことが分かっています。また、3Dによる人体への影響については、まだ明確に分かっていない部分もあります。
資料24ページ目の「デジタルコンテンツ事業 売上高ポートフォリオ」において、2012年3月期の新ハード向けソフトの売上高割合が40%となっていますが、先ほどの点も踏まえるとこの数字は高すぎる印象です。根拠についてお聞かせください。
- A3 : 2012年3月期の計画において、新ハード向けソフトのシェアが高い理由といたしましては、当社のキラーコンテンツ「牧場物語」を3DS向けに投入する予定であることが主因となっております。

- Q4 : 「ミュージカル『テニスの王子様』」の DVD などをオンライン通販で購入できる「マーベラス・オンライン」を、今後再開する見込みはあるのでしょうか。
- また、「ミュージカル『テニスの王子様』」の DVD は、現在アニメイトでの専売商品となっていますが、一部のタイトルについては店舗に在庫がなく、買いたくても買えない状況にあります。オンライン通販などですぐには買えるようになれば、DVD の販売も伸びるのではないのでしょうか。
- A4 : 当社映像商品の流通経路の拡大と、お客様に商品をご購入いただく際の利便性の向上を目的として「マーベラス・オンライン」を開設いたしました。諸般の事情により現在はサービスを一時終了させていただいております。
- 再開の見込みにつきましては、現段階ではございませんが、より多くのお客様に当社製品をお楽しみいただけますよう、今後も様々な施策について検討を進めてまいりたいと考えております。
- また、「ミュージカル『テニスの王子様』」DVD の一部タイトルについて、在庫不足により店舗での購入が難しくなっているとのご指摘を頂戴し、誠にありがとうございます。当社では、「テニミュ」の DVD は 1 タイトルも廃番処理を行っておらず、販売店様からの受注が入り次第商品を製造・出荷しておりますので、このようなご指摘を頂戴した旨を販売店様にもお伝えし、適正な在庫を確保できるよう協力して努めてまいります。
- Q5 : 昨年の「東京ゲームショウ」への出展を見送ったことについては、費用対効果を考慮した上での経営判断だと思っておりますが、一方で良いゲームを作っても人の目に触れないと売れないというのも事実だと思っております。そのような点も踏まえ、今後「東京ゲームショウ」への出展についてはどうお考えでしょうか。
- A5 : 前期につきましては、厳しい経営環境を鑑み、「東京ゲームショウ」への出展を見送らせていただきました。また、今期につきましても、現時点で出展の予定はございません。今後、業績が回復した折には前向きに出展を検討したいと考えております。
- また、当社では「タイミング」を重視した宣伝を行っており、東京ゲームショウの開催時期にタイミングよく当てはまるようなタイトルがあるかどうかということも、出展を検討する上での重要な判断材料になると考えております。
- Q6 : 「プリキュア」の映像商品は現在 DVD のみですが、今後ブルーレイでも発売してはいかがでしょうか。
- A6 : 当社ではこれまで、ブルーレイデッキの所持層との親和性を鑑み、主にアニメコアファン向けの作品についてブルーレイ化を行ってまいりました。最近ではブルーレイデ

ッキの普及が進み、家庭での所持率も向上しておりますので、「プリキュア」などのファミリー向け作品についてもブルーレイとの親和性が高くなってきていると考えております。

2010年7月に発売予定である「映画プリキュアオールスターズ DX2 希望の光★レインボージュエルを守れ！」につきましては、「プリキュア」として初めてDVDとブルーレイの同時発売を予定しております。その販売実績を鑑みた上で、今後の「プリキュア」のブルーレイでの展開について検討してまいりたいと考えております。

Q7 : デジタルコンテンツ事業について、今期の具体的な見通しを教えてください。また、マーベラスのゲーム作品は世間一般的な認知度が低い印象ですが、広告戦略についてはどのようにお考えでしょうか。

A7 : 今期のデジタルコンテンツ事業の業績につきましては、通期売上高26億円で計画しており、そのうち約9割は国内の売上で構成されております。また、発売タイトル数と出荷本数については10タイトル・40万本を計画しており、前期実績の20タイトル・66万本から大幅な絞り込みを行っております。

今期の内訳は上期5タイトル、下期5タイトルですが、既に発売したタイトルと、現時点でイニシャルの受注数がほぼ固まっているタイトルを合わせると、上期中で25万本程度を出荷できる見通しであり、通期40万本の計画に対して現状では順調に推移しております。

また、当社におきましては、売上高に対する広告宣伝費の比率について約10%と基準を設け、さらにその中でもタイトル毎に強弱をつけて宣伝予算を設定しております。2010年7月に発売予定の「牧場物語 ふたごの村」につきましては、発売日がちょうど夏休み前ということもあり、追加の宣伝費を投入して夏休み中の売り伸ばしを図っていく方針です。

Q8 : 10月以降のアニメへの出資状況について教えてください。

A8 : 下期に放送を開始するアニメ作品の場合、期中に発売されるパッケージの巻数が少ないため、制作費や番組提供費などの先行投資を補うことができず、その期に関しては赤字となるケースがあります。

今期につきましては、業績の回復を最優先とするため、アニメ作品への出資は慎重に行いたいと考えております。

- Q9 : 中山社長は、自社のゲームやアニメ等のコンテンツを見たり遊んだりするのでしょうか。
- A9 : 作品数が多いため全てを網羅することは難しいですが、アニメの場合、初回の放送は必ず見るように心がけております。「蟲師」や「ガンズリンガーガール」につきましては、何度も見ました。また、ゲームについても時間を見つけてプレイするようにしており、特に Wii の「NO MORE HEROES」についてはじっくり遊びました。舞台公演につきまは、全ての作品を見ております。夕方や休日の公演が多いこともあり、時間の許す限りなるべく足を運ぶようにしております。
- Q10 : 「ニンテンドー3DS」向けソフトの開発費は、一説では Wii と同程度かかるとの話も出ているようですが、実際にはどの程度かかるのでしょうか。
- A10 : ニンテンドー3DS 向けソフトの開発にあたっては、これまでの DS や Wii 向けソフトで蓄積してきたスキルをある程度流用できるため、研究開発のための機材費等は大幅には膨らまないと考えております。
また、他のハードでも同様ですが、ゲームの内容や容量によって開発費は増減いたしますので、厳格な投資判断基準のもとコストコントロールを徹底して行い、売上計画の規模に見合った開発投資を行ってまいります。
- Q11 : オンラインゲームへの本格参入にあたり、今後アジア圏に向けても事業を展開していくと思いますが、特に中国については日本企業が進出しても上手くいかないケースも多いと聞き心配です。今後事業を展開していく上で、カントリーリスクについては十分に考慮しているのでしょうか。
- A11 : 中国につきましては、コピー商品の蔓延等の問題により、パッケージビジネスはほぼ成立しないような状況です。一方で、オンラインゲームに関してはコピーが作りやすく、また、クレジットカードやプリペイドカードで決済するため、収益回収が比較的スムーズに行えるという特徴がございます。
中国のオンラインゲーム市場は今後も拡大することが予想されており、当社といたしましても重要な市場と捉えておりますが、カントリーリスクや市況の変化には常に注意を払い、慎重な事業展開を図る方針です。中国へのオンラインゲームの供給にあたっては、中国企業との共同制作またはライセンスアウトを主体とし、リスクを極小化した形で展開してまいります。

- Q12 : パッケージの宣伝・販売施策のひとつとして、購入した人だけが参加できるイベントの開催が挙げられますが、御社でもそのような取り組みをもっと積極的に行った方が良いのではないのでしょうか。
- A12 : 様々な作品において、イベント実施をおこなっております。直近ですと当社が主幹事を務める「いちばんうしろの大魔王」につきましては、2010年6月発売のパッケージ第1巻目を予約していただいたお客様を対象に、イベントを開催いたしました。今後もイベントの実施に加え、店頭での販促物の配布等の施策につきましても、積極的に展開してまいりたいと考えております。
- Q13 : 「いちばんうしろの大魔王」について、アニメでは原作のシーンが省略されている部分が多いと聞きましたが、パッケージで内容を付け足す予定はありますでしょうか。また、続編の制作予定について教えてください。
- A13 : パッケージ用のリメイクは行っておりますが、内容の付け足しは行わない予定です。また、続編の制作につきましては、順次発売されるパッケージの販売実績等を鑑みた上で決定してまいりたいと考えております。
- Q14 : 株主優待を実施していますが、今は内部留保を優先し、業績が回復するまで一旦株主優待を取り止めてはいかがでしょうか。
- A14 : 業績悪化に伴い今年から株主優待を取り止めた企業も多く、そのような事例も踏まえ、今回の株主優待の実施の可否につきましては役員間で議論を行いました。しかしながら、当社の株主優待につきましては、株主の皆様にご理解を深めていただくために行っている面もあり、今回に関しましては実施させていただきました。
- Q15 : CDシングル1枚あたりの御社の利益はいくらなのでしょう。
- A15 : 当社の売上となる出荷価格は定価の約53%~55%ですので、仮に定価1,000円のCDシングルの場合ですと、出荷価格(=売上)は550円程度となります。そこから、プレス単価や各種著作権料を差し引くと、粗利は大体300円~350円程度となります。この粗利の積み重ねにより、レコーディングの費用やパッケージの制作費などをリクープさせていくという仕組みです。

- Q16 : 本格参入したソーシャルゲーム業界では、現在優秀な人材の奪い合いが起きていると聞きます。今後の人材採用の方針についてお聞かせください。また、ベンチャーのソーシャルゲーム開発会社を買収するといったような考えはお持ちでしょうか。
- A16 : ソーシャルゲームにつきましては、当社として全くノウハウの無い分野ですので、現在の人員のみで事業展開できるとは当然考えておらず、今後も積極的なリクルーティングを行っていく方針です。また、開発会社の買収につきましては、考えておりません。
- Q17 : 最新の会社四季報には、会社予想よりも厳しい業績見通しが掲載されていますが、この件についてはどのようにお考えでしょうか。また、宣伝費について、今期は通期でどれくらいを計画しているのでしょうか。
- A17 : 会社四季報様の業績予想につきましては、独自の見解で書かれたものと理解しております。宣伝費につきましては、前期実績 9 億 8,400 万円に対し、今期は売上の減少に伴い約 6 億円を計画しております。
- Q18 : 「牧場物語」など人気のあるゲームのキャラクターをアニメの方で活用していない印象ですが、セグメント間でのメディアミックス展開は行わないのでしょうか。
- A18 : 現在、ゲーム発でメディアミックス展開を行おうと検討している作品が 2 作品ほどございます。ただし、アニメの場合は元のキャラクターの知名度が高くないと回収が難しい部分がございますので、慎重な投資判断を行ってまいりたいと考えております。
- Q19 : ブラウザゲーム・ソーシャルアプリの具体的な投資判断基準を教えてください。また、パッケージソフトとブラウザゲーム・ソーシャルアプリでは、開発費などにどのような違いがあるのでしょうか。
- A19 : 企画の立案段階で、内部からだけではなく外部からの意見を取り入れるとともに、開発の各段階毎に厳しく評価を行い、市場性のある作品なのかどうかを役員全員で評価する仕組みを取り入れております。
- パッケージとブラウザ・ソーシャルゲームで大きく異なるのは、第一に投資金額の規模です。パッケージの場合、当社実績で 1 作品に最高 3～4 億円程度の投資を行ったことがあります。現在当社が計画しているブラウザ・ソーシャルゲームの開発費は、一番多くても 7,000 万円程度、少ないものだと数百万程度で見込んでおります。また、回収期間につきましても、ハイエンド・ゲーム機向けの大作ですと通常 3～4 年かか

りますが、ブラウザゲーム・ソーシャルゲームですと約1年、好調に推移すれば半年程度で開発費を回収できるのではないかと考えております。

Q20 : 2010年5月に開催された「ミュージカル『テニスの王子様』 コンサート Dream Live 7th」の横浜千秋楽公演の終演間際に、客席から観客が飛び出し出演者に触れるというトラブルがありました。その際、細い通路の傾斜途中で非常に危険な状況だったにも関わらず、スタッフが来ることもなく、状況調査なども行われませんでした。このようなトラブルを放置しておく、大きな事故に繋がりにかねませんので、今後の再発防止に努めてください。

A20 : ご指摘いただき誠にありがとうございます。
本件につきましては、共同で出資を行っているネルケプランニング様にも報告・確認を行った上で、今後の舞台公演において同様の事態が起こらないよう、細心の注意を払ってまいります。

Q21 : 「ミュージカル『テニスの王子様』」の1stシーズンが完結しましたが、今後の展開について教えてください。

A21 : おかげ様をもちまして、「ミュージカル『テニスの王子様』」の1stシーズンが無事に終了いたしました。
今後の展開について決定した折には、集英社様発刊の「ジャンプ SQ.」または「週刊少年ジャンプ」誌上において発表させていただきます。

Q22 : 映像配信への取り組みについてお聞かせください。漫画喫茶内で無料で映像コンテンツを視聴できるサービス等もあるようですが、そのようなサービスを活用してはいかがでしょうか。

A22 : 映像配信につきましては、新作・旧作を問わず、多数のサイトに作品供給を行っております。新作の場合、早いものですと放送から1か月以内に配信しているケースもございます。違法動画が蔓延している中で、少しでも映像配信の価値を高めて収益に結びつけられるよう、新作に関しましては今後もできる限り早い段階で配信を行っていきたくと考えております。
また、漫画喫茶向けの映像配信サービスにつきましては、これまでに複数社からご提案をいただいております。関係各社との調整がつけば積極的に行ってまいりたいと考えております。

以上