

2011年6月23日 経営近況報告会 質疑応答概要

- Q1 : 当社ではアニメ作品の動画配信を行っていますが、無料配信した場合と有料配信した場合でパッケージの売上に差は出るのでしょうか。
- A1 : 有料配信か無料配信かどうかはパッケージ売上に及ぼす影響は特にないと考えております。また、配信売上に関しましては、パッケージ売上のプラスアルファの部分として捉えております。
- Q2 : 舞台公演を動画配信する取り組みを行う予定はありますでしょうか。
- A2 : 2011年1月に公演した『メモ・リアル』the PARTY!』につきましては、本番に至るまでの企画会議の様子や練習風景等を「ニコニコ動画」で配信いたしました。公演の本番の動画配信につきましては、その作品の内容によって配信への適性が分かれていますので、今後作品毎に検討していきたいと考えております。
- Q3 : 以前、中山社長が、「ブルーレイはVHSからDVDになったときのような爆発的な普及はしないと考えている」とお話をされていましたが、現状ではブルーレイ市場に対してどのようなお考えでしょうか。
- A3 : 基本的には、以前お話をさせていただいた考えから変わっておりません。メディアが多様化し、映像配信での視聴やHDでの録画も一般的になっている現在、ブルーレイはVHSからDVDに変わったときのような爆発的な普及はしないと考えております。ただし、作品を全てパッケージで揃えたいというようなコアなファンの方に向けては有効なメディアであると考えておりますし、もともとTVアニメのパッケージは5万枚売れば大ヒットという世界ですので、そのような単位での市場は今後も十分に築かれていくだろうと考えております。
- Q4 : アニメについて、パッケージ発売のみを行っている作品と、制作から行っている作品がありますが、今後どちらに重きを置いていくのでしょうか。
- A4 : 両方のバランスを重視しており、現在のTVアニメの作品数全体から考えると、出資をして制作から行う作品については年間3～5作品程度が適切であると考えております。また、TVアニメがヒットする要素も年々変わってきており、原作の有無や知名度だけ

ではなく、優秀な監督やスタッフが重要な位置を占めるようになってきておりますので、今後はそのような点についても重視していきたいと考えております。

Q5 : 今期の上期の業績予想が赤字である要因を教えてください。

A5 : 主に、デジタルコンテンツ事業において、大型作品の発売が年末商戦を含む下期に集中していることによります。

Q6 : 前期に本格参入したオンラインゲームの状況を教えてください。また、現在の3つの事業ドメインに加え、中長期的に新規事業ドメインを立ち上げる予定はありますでしょうか。

A6 : 「みんなで牧場物語 (PC 向けブラウザゲーム)」につきましては、システム環境の向上を優先したことによる課金サービス導入の遅れにより、当初見込みよりも軟調に推移いたしました。一方、「ブラウザ一騎当千 (PC 向けブラウザゲーム)」につきましては、会員数及び課金売上ともに、当初見込みを上回り好調に推移いたしました。ブラウザゲームを含めたオンラインゲーム市場については、既に市場が成熟期にあり各社の競争も激しいですが、やり方によっては十分にチャンスがあるということが実感できた1年でした。

「新規事業ドメイン」につきましては、合併後の新会社「マーベラスAQL」が重要な戦略課題として掲げている「スマートフォン対応」がまさに当てはまると思います。スマートフォンは、昨年1年間で全世界で3億台売れたと言われており、今年もその勢いは更に加速すると考えられます。スマートフォン向けのコンテンツ供給に早期に取り組み、成功を収めることが、新会社の使命であると考えております。

Q7 : 「ニンテンドー3DS」に対する現状の評価と、今後の位置付けについて教えてください。

A7 : 先般ロサンゼルスで開催された「E3 2011 (Electronic Entertainment Expo 2011)」において、任天堂さんのタイトルを中心に「ニンテンドー3DS」向けの大型タイトルが複数発表されました。今後それらのタイトルの発売に伴い、本体の普及台数についても伸びてくると考えております。当社におきましては、発売済みの「アニマルリゾート 動物園をつくろう!!」、「FISH EYES 3D」に加え、「閃乱カグラ -少女たちの真影-」など、今期中にニンテンドー3DS 向けソフトを複数発売する予定です。

- Q8 : 株主優待について、合併後もこれまでの制度を維持するのでしょうか。
- A8 : 合併後の株主優待制度につきましては、今後統合準備委員会において検討を行ってまいります。方針や詳細等が決定次第、改めて発表させていただきます。
- Q9 : 当社ゲーム作品のアニメ化など、音楽映像事業とデジタルコンテンツ事業による共同の取り組みを行う予定はありますでしょうか。
- A9 : 事業間の共同プロジェクトにつきましては、これまでも何度か行ったことがありますが、新会社ではそのような取り組みについてさらに強化していきたいと考えております。既に構想を練っているものもありますので、新会社においてどのような作品を展開していくかについて、なるべく早いタイミングで発表したいと考えております。
- Q10 : 2011年3月期に、4億3,600万円のコンテンツ資産の評価損を計上しましたが、今期に関しても同程度の評価損が出る可能性はあるのでしょうか。
- A10 : 一時期約38億円あったデジタルコンテンツ資産につきましては、現在では10億円程度と、売上高の規模から見ても健全なレベルまで圧縮が進んでおります。また、厳格な投資基準を設け、コンテンツ資産を適正範囲に保てるよう努めておりますので、これ以上大きな単位での評価損が出ることはないと考えております。
- Q11 : 据え置き機向けのゲームソフトについて、今後の方針を教えてください。
- A11 : 今期につきましては、据え置き機向けゲームソフトとして、「NO MORE HEROES RED ZONE Edition (PS3)」と、「HALF-MINUTE HERO -Super Mega Neo Climax- (Xbox LIVE アーケード)」の2タイトルの発売を予定しております。
合併いたします株式会社AQインタラクティブは、特にハイエンド・ゲーム機向けゲームの開発力に長けた会社ですので、今後も継続して据え置き機向けゲームソフトの制作に取り組んでいく方針です。
- Q12 : 2011年1月から開幕した「ミュージカル『テニスの王子様』」の2ndシーズンと、新設されたファンクラブについて、現在の状況を教えてください。
- A12 : 2ndシーズンのスタート時は、震災の影響も含め、当初目標を下回りましたが、2011年7月から開催する「ミュージカル『テニスの王子様』青学 vs 氷帝」公演のチケットの販売状況につきましては好調に推移しております。また、ファンクラブにつきまし

ても、順調に会員数が増加しております。

Q13 : 舞台「マグダラなマリア」の新作公演が 2011 年秋に予定されていますが、当社の公演予定に入っていないのは何故でしょうか。

A13 : 舞台「マグダラなマリア」につきましては、2011 年の再演及び、今後の新作には当社は関わっておりません。

Q14 : ゲームについて、パッケージをやめて全てオンラインにシフトする考えはありますでしょうか。また、カジュアルゲームが近年台頭してきていますが、当社ではそのようなライト層向けゲームの展開は行わないのでしょうか。

A14 : ゲームにつきましては、今後徐々にオンラインの比率が高くなっていくと思いますが、パッケージをやめるということではなく、両方のバランスを見ながらタイトルを編成していく予定です。また、ライト層向けのカジュアルゲームにつきましても、今後取り組んでいきたいと考えております。

Q15 : 原作のあるアニメやゲームを制作する際、原作者の意向は制作側にきちんと伝わっているのでしょうか。

A15 : 当社では、全ての作品でプロデューサー制度をとっております。原作者様の意向を制作側に伝えるということも含め、各作品の担当プロデューサーが、責任をもって作品制作に取り組んでおります。

Q16 : 合併により、当社の繰越損失は解消できるのでしょうか。

A16 : AQインタラクティブは強固な財務基盤を持っており、合併後は相当程度の自己資本比率の改善が見込まれます。当社の繰越損失につきましても、早期に解消できるよう努めてまいります。

Q17 : 最近、特に深夜アニメの中に DVD よりもブルーレイの方が多く売れる作品が出てきています。当社でも、深夜アニメについてはブルーレイのみでの発売にはいかがでしょうか。

A17 : ブルーレイの TV アニメレンタル市場が現状あまり定着していないことや、DVD の方がコストが安く利益率が高いこと等を鑑みると、今すぐにブルーレイのみの発売に切り

替えるのはリスクが大きいと考えております。一方、これまでは DVD のみの発売だった「プリキュア」の TV シリーズについて、今期よりブルーレイの発売を行う予定であり、今後も市場環境を鑑みながら対応していきたいと考えております。

Q18 : PSP の後継機「PS Vita」向けに、今期 2 タイトルを発売予定とのことですが、ネットワークを使ったゲームになるのでしょうか。

A18 : 「PS Vita」はネットワーク性能が非常に高い携帯ゲーム機ですので、その性能を最大限活かしたゲームを制作していきたいと考えております。アイテム課金等も取り入れ、前期実績で 2% 程度（デジタルコンテンツ事業内）だったダウンロードの売上を、今後伸ばしていきたいと考えております。

Q19 : 前期に関しては、新規アニメの編成を上期に集中させ、期中での確実な投資回収を行うことでリスクを低減していましたが、その取り組みの成果はあったのでしょうか。

A19 : 前期に限らず、当社では期中での投資回収を重視し、新規アニメにつきましてはなるべく 4 月または 7 月に編成するようにしております。今期につきましても、4 月番組が 2 作品、7 月番組が 1 作品で、下期の編成作品はございません。ただし、放送時期につきましては様々な外部事情が影響してまいりますので、それらを総合的に勘案して編成時期を決定しております。

Q20 : 近年アニメ・マンガに対する規制が厳しくなっていますが、中山社長ご自身は規制についてどのようにお考えでしょうか。

A20 : アニメ・マンガへの規制につきまして、こちらの場で個人的な考えを述べるのは控えさせていただきます。今後、業界全体として取り組んでいかなければならない問題だと考えております。

以上