

[第 28 回定時株主総会 主な質疑応答 (要旨)]

- Q1. 取締役の緊張感を高めるため、任期を1年にしてみてもどうか。
- A1. IPビジネスは、着手から結果がわかるまで2年以上かかることが多々ある。よって、現時点では、2年の任期中は責務を全うすべく尽力している。なお、ビジネスモデルの変更や、その他業界環境の変化が起きる場合には検討したいと考えている。
- Q2. 第2号議案の定款一部変更の件について、第21条に取締役副会長を追記する旨の記載がある。既に大屋氏は取締役副会長職に就いているが、どのように任命されたのか。
- A2. 事実上は取締役会で決議し任命している。その上で、本総会での定款変更とさせて頂いた。
- Q3. 取締役副会長である大屋氏の具体的な役割はなにか。
- A3. CEOである山本のサポート、および情報システム部の管掌、クロスメディアについてはこれまでの知見を活かしてゲーム事業への助言等を行っている。
- Q4. 月刊ヒーローズおよび同誌掲載作品の知名度向上に向け、どのような施策を講じているのか。
- A4. ファンを拡大するため、アニメを含めた映像化などを進めている。具体的な例を示すと、アトム ザ・ビギニングについては、映像化を契機にクロスメディア展開によって大きなステップアップができると考えている。
- Q5. スマートフォンのゲームに対し、コラボレーションという形でIPを提供する計画はあるか。
- A5. 昨年末、実は取り組みをはじめており、ウルトラマンを例に挙げると、2016年3月期に4タイトル提供し、当期は5タイトルの提供を予定している。他のIPについても積極的に取り組み、IPの認知拡大に努めたいと考えている。
- Q6. ウルトラマンシリーズの今後の展開と収益性について伺いたい。
- A6. 株式会社円谷プロダクションの業績については子会社化以来、展開メディアを拡大させ、今では営業利益ベースで7億円程度である。今後の展開としては国内のみならず海外展開を進めるとともに、月刊ヒーローズで連載中の「ULTRAMAN」のクロスメディア展開などを推進し、収益の更なる拡大に努めたい。
- Q7. GANTZについてフルCGの映画化以外の展開を考えているのか。
- A7. まずはフルCG映画を展開し、次に遊技機への展開を考えている。平行して他メディア展開についても検討したいと考えている。
- Q8. 社外取締役は現在一名であるが、今後人数は増やさないのか。
- A8. 独立取締役の選任を含め、積極的に考えていきたいと思う。

Q9. 情報の透明性を図る上で、監査体制は適切か。

A9. 関係会社を含め、緻密に監査を行う体制を構築している。また、内部監査の強化を図っており、各支店を含めた全国拠点を監査対象としている。今後も内部監査は監査役と連動し、監査体制のさらなる強化を図り、情報の透明性を高めたいと考えている。

Q10. メーカーを子会社化しているが、今後のパチンコ・パチスロ事業の方向性はどうか。

A10. 引き続き提携メーカーの皆様とお付き合いを続け、流通のマーケットで存在感を出していきたいと考えている。また、獲得利益の幅を広げるため、映像開発などの開発利益を獲得していきたいと考えている。

Q11. 男性向けのコンテンツが多いように感じるが、女性向けのコンテンツ開発は行わないのか。

A11. 当社のビジネスにおいて、主要なパチンコ・パチスロやゲームは、男性が中心のマーケットである。一方で、昨今女性のマーケットを引っ張る力が非常に強くなっている。よって、まずは男性のマーケットをターゲットとし、次いでマスの女性が喜んで頂けるコンテンツを開発していきたいと考えている。