

2026 年 3 月期 中間期 決算説明会（アナリスト・投資家の皆様からの主な質疑応答（要旨））

<コンテンツ&デジタル事業関連>

Q1: ウルトラマン IP のブロック玩具やカードゲームの業績が大きく下がった背景について教えてください。また、中国市場におけるライセンスビジネスの現状について教えてください。

A1: ウルトラマン IP のブロック玩具やカードゲームについては、中国市場における他社製品の流通増加や消費者の嗜好変化、現地パートナーとの連携面での課題などが影響し、一時的に業績が低下しました。特に、過去のヒットによる在庫過剰の反動が今期に表れております。現在は、商品の刷新や再構築を進めており、改善に向けた取り組みを継続中です。一方で、その他のライセンス商品は安定した販売状況を維持しており、ウルトラマン IP は中国市場において長期的な価値を持つ IP として高く評価されています。

Q2: 中国市場での今後の戦略について教えてください。

A2: 新たなパートナーの開拓や、当社自身による直接的な市場参入も視野に入れております。既存のパートナーとも協力の可能性を探りながら、積極的に事業展開を進めてまいります。

Q3: ウルトラマン IP の海外展開における課題と今後の方向性について教えてください。

A3: 現在、中国や北米を中心にグローバルで展開しておりますが、より幅広い層にご支持いただけるよう、商品開発や展開地域を強化してまいります。

Q4: ウルトラマン以外の IP のグローバル展開について教えてください。

A4: ウルトラマン IP 事業で培ったノウハウを活かし、他の IP でも地域ごとの特性に合わせた展開を進められるよう準備しております。

Q5: 越境 EC（Tmall 国際）の現状と今後の展開について教えてください。

A5: 現在は試験的な段階で、どの商品が中国市場に適しているかを見極めているところです。今後は取扱商品数を順次増やし、下期以降の展開拡大を目指します。

Q6: ウルトラマン 60 周年・ティガ 30 周年に向けた施策について教えてください。

A6: 来期に向けて記念キャンペーンを企画しており、展示会やコラボレーションなど多様な施策を準備中です。

Q7: ウルトラマン関連映像の展開やデジタル施策について教えてください。

A7: 短尺動画などのデジタル施策についても検討を進めております。特に中国市場ではユーザー生成コンテンツが盛んで、ウルトラマンの視聴数も非常に高い状況です。今後もさらなる強化を図ってまいります。

Q8:コンテンツ&デジタル事業の QoQ での減収・減益についての理由を教えてください。

A8:中国市場における主力商品のブロック玩具とレーディングカードの一時的な反動が主な要因であり、それ以外の地域や事業は安定的に推移しております。現在、この該当商品のご入力を進めており、下期以降の成果を注視してまいります。新規ライセンスは順調に増加しております。

<アミューズメント機器事業関連>

Q1:来期のラインナップについて教えてください。

A1:来期も今期以上に充実したラインナップを準備しており、長期的な視点で IP 取得を進めてまいります。

Q2:上期の好調要因について教えてください。

A2:費用対効果の高い商品が多く販売できたこと、業界全体でのシェア拡大、増産体制の整備が寄与しました。

Q3:自社ブランドの好調な販売以外に収益に貢献した要因を教えてください。

A3:他メーカーとの協業による商品も順調に販売できたことが収益に貢献しております。

Q4:ウルトラマン IP の自社ブランド展開の可能性について教えてください。

A4:現在、様々な可能性を検討している段階です。

Q5:ラッキートリガー3.0 プラスの評価について教えてください。

A5:開発の幅が広がる点で前向きに捉えておりますが、評価にはもう少し時間が必要と考えております。

Q6:『e 新世紀エヴァンゲリオン 〜はじまりの記憶〜』の受注状況について教えてください。

A6:非常に好調で、今年最大の販売台数となる見込みです。現在、納品体制の整備を進めております。

Q7:東京喰種の成功要因と IP 戦略について教えてください。

A7:IP の選定にあたっては、遊技機との親和性やターゲット層との相性を重視しており、東京喰種はその点で非常に適していました。今後も幅広い IP の研究・取得を進めてまいります。

<経営全般>

Q1: 業績予想修正後の事業別売上・営業利益、また、遊技機の販売台数計画について教えてください。

A1:現時点では詳細な数値の公表は控えております。遊技機については、上期は好調でしたが、下期は若干の調整が必要です。自社開発機 2 機種については、許認可の関係で現時点では数字に含めておりません。

Q2:M&A や資本提携の方針について教えてください。

A2:特にコンテンツ・デジタル分野においては、事業拡大のスピードを重視しつつ、市場環境や事業シナジーを踏まえた上で、適切なタイミングで M&A を選択肢の一つとして前向きに検討してまいります。

Q3:バランスシートのキャッシュ水準や株主還元の考え方について教えてください。

A3:上期には一定の投資を実施しており、現在は下期に向けた準備も着実に進めております。株主還元につきましては、まずは業績目標の達成を最優先とし、その上で適切な対応を検討してまいります。

以上