

2027 年 3 月期 第 1 四半期決算説明会 個人投資家向け Q&A セッション 要旨

日時：2026 年 7 月 29 日（水） 18:15～

出席者：代表取締役社長 内藤裕紀、コーポレート企画部 久保慶治（IR 担当）

URL：<https://youtube.com/live/u7p7D0B2JAA>

Q&A セッションにおける主な質疑応答は下記のとおりです。なお、記載内容につきましては、一部加筆・修正を行っています。

ご質問 1

先週閣議決定された「骨太の方針 2026」において、コンテンツ産業へ 33.7 兆円規模の官民投資構想が掲げられた。当社事業に直結する施策であるが、政府施策に対する期待感や望む内容、また実現時の業績への寄与について、見解を教えてください。

回答 1

コンテンツ産業は日本にとっての成長産業であり、輸出の面でも強い産業です。ここを伸ばすことが外貨を稼ぎ、国の成長にもつながるという考えであると理解しています。これまで国としての支援がアメリカや韓国などに比べて少なかったのに対し、日本も本腰を入れて取り組もうとされていることは、業界全体としてプラスであると考えています。

当社としてもこれまで、海外プロモーション支援などの事業において、規模は大きくないものの採択された実績があり、そのタイミングで海外で伸ばすための投資を行い、かかった費用の最大 2 分の 1 程度を補助金としていただいたことがあります。なお、この場合、会計上は営業外収益に計上されます。今後も支援は継続され、より規模が大きくなると聞いていますので、条件に合致するものは積極的に検討していきたいと考えています。

期待する点としては、単年ではなく複数年にわたる長い期間の取り組みとしていただきたいこと、またスケジュールがある程度見えることです。項目ごとに当社の取り組みとタイミングが合う・合わないが出てきますので、中期の見通しが示されていれば、この取り組みは来年度に合わせられるといった計画が立てやすくなります。

ご質問 2

『Wizardry Variants Daphne』の中国版について、中国国内での配信に向けた権利・許諾の取得状況や進捗を教えてください。また、パブリッシャーから何か聞いていることがあれば教えてください。

回答 2

途中の状況につきましては開示しにくい部分がありますので、何かしら開示できる進捗があったタイミングで開示していきたいと考えています。

ご質問 3

運用型の新規 IP タイトルについて、長い間プロトタイプ開発が続いているが、進捗状況をもう少し詳しく教えてほしい。

回答 3

決算説明資料の後半に開発タイトルの表記を記載しています。「プロトタイプ」として複数開発中・検討を進めているものにつきましては、長期間にわたり同じタイトルを検討し続けている場合もあり、また入れ替わりで進むものと止まるものもあります。まだ不安定で、本腰を入れた開発になっていないものを「プロトタイプ」に記載し、しっかりとした形でお伝えできる状態になったものを「本開発」として記載しています。

モバイル系の運用タイトルにつきましては、基本的に人気 IP を前提として複数社と引き続き協議しながら、進め方を検討している最中です。従来に比べ、マーケット状況を鑑みて開発本数を絞っている状況であり、IR 資料上ではカウントが少なく見えていると思いますが、急いで 1 本、2 本を早く開発しようというのではなく、これだというものを検討しながら進めています。

ご質問 4

コミックメディア「ドリコミ+」の状況はどうか。スマートフォンでは非常に読みにくいですが、アプリでのリリースはしないのか、教えてほしい。

回答 4

「ドリコミ+」につきましては、リリースして数ヶ月というところですので、状況や数字を見ながら、より皆様にお伝えしやすいようにしていきたいと考えています。また、このメディア自体を大きくしていくことが、特にコミックからの IP 創出の起点になることを期待していますので、長いスパンで着実に良くしていき、より多くの方に届けられるようにしていきたいと考えています。

ご質問 5

広告宣伝費の大きな投下は第 2 四半期以降の予定と決算資料に記載があったが、すでに大きな投下が始まっているのか。また、どのようなところで大きな費用を使っていくのか、教えてほしい。

回答 5

今回のコラボレーションと合わせて、第 2 四半期に大きく広告を投下する予定です。これまでの 1 年は、デジタルマーケティングの中でユーザー獲得を中心とした広告を多く出してきましたが、第 2 四半期につきましては、交通広告などを始めとしたリアルな場所での広告を多く行う予定です。ここでの結果を踏まえ、第 3 四半期以降の周年イベントなどでどのようなプロモーションができるかについても検討していきたいと考えています。

ご質問 6

「アニメ化してほしいインディーゲームランキング」に『はらぺこミーム』がランクインしていたことを今知ったが、もっと広報してもよかったのではないか。そもそも『はらぺこミーム』はインディーゲームなのか、教えてほしい。

回答 6

当社の中でも「インディーゲーム」という括りをどのように扱うかは議論のあるところですが、近年はインディーゲームと家庭用ゲームの境も曖昧になってきています。家庭用タイトルも Steam でリリースされ Switch でも展開されますし、インディーゲームと思われていたものが Switch や PlayStation に展開されることもあり、世間的にも曖昧になってきていると考えています。当社の中では、『はらぺこミーム』も含めて予算規模が比較的小さい売切型 PC・コンソール向けタイトルを一旦インディーゲームと整理しています。

プロモーション・PR につきましては、今後も株主の皆様に向けた PR をもう少し強化していきたいと考えています。特に今回のように、当社からの発信ではなく、ランキングやアニメ関連のイベントで取り上げられたことがありましたので、そうしたニュースをしっかりとお届けできるよう、広報・PR の強化として進めていきたいと考えています。

ご質問 7

本社移転にはどれくらいの費用をかけるのか。また、渋谷に移転する目的が理解しづらいため、もう少し詳しく教えてほしい。経費も相当なものではないかと思うが、本当に移転した方が良い側面があるのか。

回答 7

決算説明資料にも記載していますが、そもそも現状のフロアサイズまでは必要ないという判断のもと、フロアサイズを約半分にし、家賃も減らしていきたいという考えがあります。その上でどの場所が良いかという点につきまして、今後ゲームだけでなく出版やグッズの展開、さらにインバウンドという視点で見た際にどこが良いかを検討した結果、やはり渋谷であろうと判断し、場所を決めています。移転は PL 上・BS 上の費用が発生しやすいというご指摘をいただくとありますが、その点は十分に考えながら計画しています。

以上