

2023年3月期 決算に関するQ&A（要旨）

この質疑応答集は決算説明会等で、投資家の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。理解促進のために一部内容の加筆修正を行っております。

Q1. 映像コンテンツについてお伺いします。可能であればCM制作市場における貴社のシェア、業績状況のご解説をお願いします。

A 当社CM制作事業における国内市場シェアは具体的にはお伝え出来ませんが、業界の中で中堅の立ち位置と認識しています。2022年度のCM制作事業は、前年の大型イベント特需反動による影響に加え、下期以降、テレビ広告の受注に苦戦いたしました。

2023年度は受注強化のために、プロデューサーの中途採用や外部企業との提携を進め、またインターネット広告領域の強化のために、子会社同士の協業などを、すでに取り組んでいます。

Q2. 映像システム事業についてお伺いします。ハイスピードカメラの半導体不足解消による生産の状況と、今後の伸びの見通しについて、ご解説をお願いします

A 先ほどの説明会の中でもご説明しましたが、半導体不足の影響は2022年度下期から解消に向かい、生産量が増加しています。2023年度についても、好調な受注に対応するべく、2021年度比で約1.5倍の生産目標を掲げて、取り組んでおります。

Q3. ディズニーやNetflixなど動画配信事業における会員数増加率の鈍化などが伝わってきていますが、貴社事業への影響などありますでしょうか？

A 個別企業による当社事業への影響についてご説明は差し控えますが、説明会資料でも触れたとおり、個別企業の動向に関係なく、動画配信市場全体の成長は継続すると見込まれております。当社事業についても、安定成長へシフトし、収益性を高めることを目指して事業運営を行っております

Q4. グローバルE2E事業での2023年度（2024年3月期）業績予想の為替レート（ドル）想定はいくらでしょうか？また再設定された目標数値が350億円と、2023年度業績予想379億円を下回っている理由についてご解説をお願いします。

A 2023年度業績予想での具体的な為替レートの開示は差し控えますが、2022年度実績レートと比較して若干の円高で想定をしています。また2025年度目標数値における為替レートは2023年度と比較して円高水準で想定したため、現地通貨のドルベースでは成長する計画ですが、円換算の売上では減少という見込みになっています。

2023年3月期 決算に関するQ&A（要旨）

この質疑応答集は決算説明会等で、投資家の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。理解促進のために一部内容の加筆修正を行っております。

Q5. ゲーム事業が今後の成長の一つとして重要なビジネスという認識を持ちました。現状どのような事業を実施しているのか、もう少し具体的にお願いします。また終わった期までの顧客としては、国内ゲームメーカーという認識であっていますでしょうか。ご解説をよろしくお願いします。

A 決算説明会資料の28頁をご覧ください。右上に現在手掛けている事業を記載しております。現在の当社が担っているのは、①ゲームデザインと呼ばれる「3DCGと2DCG制作」②品質管理の「デバッグ」「ソフトウェアテスト」③クリエイティブ人材派遣/紹介の3つとなります。将来的には、説明資料の29頁の下段に記載している、ゲーム開発やローカライズ、マーケティングの領域にも進出していきたいと考えております。また、顧客としては国内のみならず一部海外の取引先ともお取引をさせていただいております。

以上