

2024年3月期3Q決算に関するQ&A（要旨）

この質疑応答集は、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. TVアニメ「薬屋のひとりごと」に関わる収益は、第3四半期に反映されているのでしょうか

A TVアニメ「薬屋のひとりごと」に関わる収益は、アニメ制作の売上は当第3四半期に計上されており、ロイヤリティ収入や製作委員会からの出資配分金収入などは今後計上される見通しです。一方、TVアニメや動画配信の好評により、当第3四半期において、原作ライトノベルの売上は伸長しました。

Q2. 映像コンテンツ事業で、アニメ制作が安定的な利益を稼げるようになってきているようですが、その要因は何でしょうか。

A アニメ制作においては、良質なコンテンツの発掘に取り組んでおり、受注段階から収益性を重視し、コスト管理も強化しております。これらの成果が出てきております。

Q3. 海外E2E事業で、拠点拡張により、人件費や減価償却費などが増えているとのことですが、今後さらに費用が増加していく見通しでしょうか

A 海外E2E事業につきましては、今後も必要な投資は行っていますが、事業環境に応じて費用も適切にコントロールしていきます。

Q4. アプシ社を買収しましたが、ゲーム関連事業の成長投資はこれで終わりでしょうか。今後続くのでしょうか。

A ゲーム関連事業の成長投資につきましては、これで終わりではなく、ゲームE2Eの強化を狙い、今後も継続して実行していく計画です。

Q5. ハイスピードカメラの好調は今後続くのでしょうか。また、映像・画像処理LSIの回復の見込みはいかがでしょうか。

A ハイスピードカメラは、引き続き好調が継続するものと見ております。映像・画像処理LSIは、今年の世界半導体市場の規模は前年から増加すると見られていることから、底は脱してはいると見ているものの、回復期に入ったかはまだ不透明と見ております。

Q6. 社長交代が発表されましたが、新社長はこれまでどのような事業に携われてきたのでしょうか。

A グローバル事業担当として、Pixelogic Media Partnersを軸としたグローバルE2E事業の成長を牽引してきました。また、直近では、株式会社ロボットの社長として、映像コンテンツ事業の戦略を立案し、推進してきました。

以上