

第 197 回 定時株主総会 質疑応答要旨
(2022 年 3 月 29 日)

Q1	足下で円安が急激に進んでいるが、1 円の円安は当社連結決算の利益にどのような影響があるのか。
A1	<p>当社は財務報告を円ベースで行っており、海外の売上収益が 8 割強を占めるため、円安の場合、基本的には円換算の際に売上と利益に対してプラスに働きます。特に、NIPSEA 中国の売上収益は連結業績の約 4 割を占めるため、人民元の為替レートの変動が一番大きく影響します。例えば、1 人民元に対して 1 円の円安になれば年間ベースで売上収益に対して 200 億円強、営業利益で 30 億円強の押し上げ効果となり、米ドルであれば 1 円の円安で営業利益約 5 千万円の増益となります。豪州ドルも同様に、売上収益・営業利益を押し上げます。昨年度は全体的に円安傾向でしたので、2021 年の売上収益・営業利益に対してプラスとなりました。例外として、トルコリラは円高傾向にあったため、売上収益・営業利益に対してマイナスとなりました。ただし、トルコでは高い成長を実現できていることから、円換算後も 2021 年の売上収益・営業利益は大きく成長しています。</p>

Q2	当社の中国における主力事業は汎用塗料（建築用塗料）と理解しているが、中国の不動産業界における大型デフォルト（債務不履行）の影響を伺いたい。
A2	<p>NIPSEA 中国の売上収益のうち 8 割が建築用塗料で構成されています。建築用塗料の内訳としては、DIY が 6 割、Project が 4 割となります。Project ビジネスは、主に不動産ディベロッパーへ建築用塗料を販売しています。以前は、完成した建物をオーナー（購入者）にスケルトンで引き渡し、オーナー側が内装を塗装しており、その塗料売上は DIY に含まれていました。最近の北京や上海など都心部では内装も塗装を完了したうえでオーナーに引き渡す傾向が強まっており、新築物件の内装用塗料の売上は、Project に計上するようになりました。中国の建築用塗料市場全体では 2/3 が新築向け、1/3 が塗り替え（リノベーション）向けですが、当社の DIY ビジネスでは塗り替え向けも健闘しています。また、都心部の塗料市場では、新築向け、塗り替え向けの割合が 1 : 1 となっており、Project における新築向け需要が減退しても、塗り替え向け需要を獲得することで更なるシェアの向上は可能と考えています。中国で当社が展開している塗料ブランド「立邦」は市場に深く浸透しており、建築用塗料市場シェアはトップです。一方で、Project におけるディベロッパー 1 社あたりの売上はそれほど大きくなく、最大でも当社連結決算売上収益の 1% 以下です。したがって、昨年、約 36 億円の貸倒引当金を計上しましたが、特定のディベロッパーの不調が当社の屋台骨を揺るがすことはありません。2021 年度は DIY、Project とともに約 30% の売上成長（現地通貨ベ</p>

	<p>ス)を遂げましたので、この成長を継続させていきます。ただし、過度に楽観視するものではなく、財務状況が厳しい顧客についてはリスク管理をしっかりと行っていきます。</p>
--	--

Q3	<p>当社は今回の株主総会においてバーチャルオンリー株主総会を実施することが可能となる定款変更議案を提案しているが、今日の株主総会が会場で開催する最後の株主総会となるのか。また、当社は共同社長体制を導入しているが、これにより株主総会の議長は毎回変わるのか？</p>
A3	<p>今回の定款変更議案には、バーチャルオンリー株主総会を実施可能とする変更案が含まれています。これは、株主総会への参加が困難な遠方の株主様へのご配慮、あるいは災害が起こった時の対応などを想定して、株主総会の開催方法について柔軟性を確保することを目的としています。この定款変更議案が承認・可決された場合においても、来年からバーチャルオンリー株主総会を実施すると決めているわけではありませんので、本日が対面式としての最後の株主総会とすることを申し上げているわけではありません。</p> <p>次に株主総会の議長に関して、共同社長体制を導入する企業は珍しいですが、もう一人の共同社長であるウィー・シューキムと私（若月雄一郎）がパートナーシップを組んで経営するにあたり、密にコミュニケーションを取ることにより、共同社長体制をうまく運営できていると私たちは考えています。今回の定款変更議案が承認・可決されれば取締役会の決議で株主総会の議長を決めることとなりますが、毎回、議長を変えることは想定していません。来年も私が議長を務める可能性が高いと思いますが、あくまで取締役会決議によって議長を決定するとご承知おきください。</p>

以 上