

【ご質問】

来年度(2016年3月期)からスタートする次期中期計画の方向性について教えてください。

【ご回答】

次期中期計画においても「IP軸戦略」を推進し、まずは売上5,000億円 営業利益500億円を安定的に達成できるグループとなり、その上でグループとして次のステージを目指したいと思います。また、海外の特に欧米での回復に取り組むことで、海外展開の拡大を目指したいと思います。

【ご質問】

「妖怪ウォッチ」関連商品の売上実績と見込み、主な商品の生産体制・出荷予定見込みについて教えてください。

【ご回答】

2014年8月時点では、上期売上を100億円超と見込んでいましたが、上期実績は225億円となり、通期の売上は400億円を見込んでいます。生産体制につきましては、少しでも早くお客様に商品をお届けできるよう、金型の増加、工場のラインの増強、一部航空便で輸送するなどを行っています。その結果、8月時点では、12月末までの累計出荷数として、「妖怪メダル」1億枚、「DX妖怪ウォッチ」200万個を見込んでいましたが、現時点では12月末までに「妖怪メダル」1億5千万枚、「DX妖怪ウォッチ」250万個を出荷できる体制を整えました。

【ご質問】

「妖怪ウォッチ」商品の海外での販売予定はありますか？

【ご回答】

10月末から韓国でTV放映が始まったのにあわせ、年末年始に向け、玩具やプラモデルなどの販売を順次開始します。

【ご質問】

「機動戦士ガンダム」シリーズの売上見込みが年初計画690億円から700億円に増えていますが、この理由は何ですか？

【ご回答】

35周年作品として「機動戦士ガンダム UC episode7」「ガンダム Gのレコンギスタ」「ガンダムビルドファイターズトライ」など複数の映像作品を提供することによる話題作りが、プラモデルなど商品・サービスの人気につながっています。

【ご質問】

ネットワークコンテンツ売上げの内訳を教えてください。

【ご回答】

上期実績 SNS：155億 アプリゲーム・オンラインゲーム：232億円 合計：387億円、
通期見込み SNS：290億円 アプリゲーム・オンラインゲーム：460億円 合計750億円 となります。

【ご質問】

海外でのネットワークコンテンツのサービス状況について教えてください。

【ご回答】

既に中国でPC向けオンラインゲームとして「NARUTO 火影忍者 ONLINE」「SDガンダムオペレーションズ」のサービスを開始しています。また今後中国や韓国向けに、複数のIPアプリゲームの提供を予定しています。今年度については、海外でのネットワークコンテンツの売上は殆どおりこんでいませんが、来年度以降中期的に成長させていきたいと思っております。

【ご質問】

開発会社 バンダイナムコスタジオの状況は？

【ご回答】

開発に特化した会社としてバンダイナムコゲームスから分社しましたが、良い形で立ち上がっています。自社タイトルに加え、任天堂さん向けなど他社タイトルの開発も行っており、いずれも高い評価をいただいております。今後は更にスピード感をアップさせ開発に取り組みたいと思っております。

【ご質問】

アミューズメント施設における新業態の収益貢献度について教えてください。

【ご回答】

まだ数字は大きくありませんが、IPと物販、IPと飲食を融合したバンダイナムコならではの業態は、感触も良く、将来的に貢献するポテンシャルがあると感じています。

【ご質問】

現金の使用用途について、どのようにお考えですか？

【ご回答】

変化の速いエンターテインメント業界においては、ビジネスチャンススピーディに獲得しなければなりません。そのための投資や、次世代に向けた開発やIP獲得のために使用したいと考えています。

【ご質問】

通期の広告宣伝費、人件費が増加している理由は何ですか？

【ご回答】

広告宣伝費の増加理由については、新規IPや「機動戦士ガンダム」35周年に関わる広告宣伝となります。人件費の増加については、当社グループが業績連動の報酬体系をとっていることが主な理由です。

【ご質問】

為替の影響について教えてください、

【ご回答】

今年度の影響は限定的です。今後円安が更に進むことで、生産面でコスト高となる影響が出る可能性があります。仕様変更や効率化などに取り組み全体で吸収していきたいと思っております。

以上

※決算説明会での質疑応答より抜粋してまとめております。