

【ご質問】

上半期のネットワークエンターテインメント事業の営業利益が第1四半期業績発表時の見込に対して上振れた理由を教えてください。

【ご回答】

利益率の高いネットワークコンテンツビジネスが伸長したこと、欧米を中心に家庭用ゲームのリピーター販売が当初の想定を上回る売れ行きとなったこと、アミューズメント施設に関連する一部のコストが第3四半期以降に変更となり上半期のコスト負担が減少したことなどが挙げられます。

<ご参考>

【2018年3月期上半期 ネットワークコンテンツ売上高 実績】

合計 983 億円 (SNS : 54 億円、ゲームアプリケーション : 894 億円、PC オンラインゲーム他 : 35 億円、海外比率 : 25%)

【2017年3月期上半期 ネットワークコンテンツ売上高 実績】

合計 722 億円 (SNS : 70 億円、ゲームアプリケーション : 612 億円、PC オンラインゲーム他 : 40 億円、海外比率 : 17%)

【ご質問】

Nintendo Switch 向けタイトルの販売・開発状況を教えてください。

【ご回答】

現在までに「ナムコミュージアム」「ONE PIECE アンリミテッドワールドR」「ドラゴンボールゼノバース2」の3タイトルを発売し、いずれも好調な売れ行きとなっています。現在は既存タイトルの移植版が中心の展開となっていますが、開発体制も強化しており、来年度以降、Nintendo Switch オリジナルの新規タイトルを複数発売していく予定です。

【ご質問】

「e スポーツ」(コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦型のスポーツ競技)へは今後どのように取り組んでいくのでしょうか？

【ご回答】

e スポーツは、すでに海外で高い人気を誇るスポーツ競技となっており、今後国内でも法令の整備など検討事項はありますが、成長していく市場だと捉えています。さらに、当社グループにとっては、IP ファンの皆さまが IP を楽しむための新しい重要なサービスのひとつとなると想定しています。当社グループにおいては、「鉄拳」「機動戦士ガンダム」「ドラゴンボール」など、世界中のファンから支

持され、eスポーツとの相性が良いと考えられるゲームタイトルを多数有しているとともに、ナムコが培ったリアルな場を演出・展開するノウハウがあります。これらを活用し、eスポーツ市場への対応を積極的に進めてまいります。

【ご質問】

株式会社B×D設立に伴うコストと今後の展開について教えてください。

【ご回答】

株式会社B×Dは、HTML5を中核とする技術を活用したオンラインゲームおよびプラットフォームの開発・運営などを行う会社として、株式会社ドリコムとの共同出資により2017年8月に設立しました。立ち上げに際し、人件費やインフラ・コンテンツ開発費といった研究開発に係るコストなどで、今期中に15～20億円程度の先行コストを見込んでいます。

HTML5技術の活用により、高品質のゲームが手軽にブラウザで遊べるようになるとともに、新たなプラットフォームの活用により当社グループが展開する商品やサービスとの連動も容易となり、これまで以上に幅広いお客様に多彩な楽しみ方を提供することが可能となります。まずは来春以降、日本国内で展開をスタートしていく予定です。

【ご質問】

映像音楽プロデュース事業の上半期のパッケージ販売が、前年同期に比べて減収となっていますが、その理由は何でしょうか？また、拡大するネット配信市場への対応を教えてください。

【ご回答】

「ガールズ&パンツァー」「ラブライブ!」「機動戦士ガンダム」関連の映像・音楽パッケージを上半期に発売し、それらが年間を通して業績に貢献した前年度に対し、今年度は「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」最新作の劇場上映が9月、「ガールズ&パンツァー 最終章」の劇場上映が12月、「ラブライブ! サンシャイン!!」のTVアニメ2期のパッケージ販売が12月からのスタートとなるなど、第3四半期以降の展開が中心となっているため、上半期のパッケージソフトの売上高が減少となりました。

パッケージ市場に向けては、商品の仕様や展開方法など、流通面も含めてターゲットに向けてきめ細やかに対応することでファンのニーズに応えていくことが重要だと考えています。一方、ネット配信事業には、パッケージ市場とは異なるニーズがあると考えています。すでに展開を進めていますが、今後も様々な企業・プラットフォームと連携しながら、海外市場も含めビジネスの拡大を図ってまいります。

【ご質問】

中国市場に向けた事業戦略を教えてください。

【見直しに関する注意事項】

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。

【ご回答】

現在は、BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD. が中国におけるネットワークコンテンツビジネスを展開していますが、今後はガンブラをはじめ、玩具ホビー事業などその他のビジネスに展開を拡大していきたいと考えています。12月には、来年4月にスタートする次期中期計画において中国市場での事業展開をさらに強化することを目的に、中国本土における事業会社の統括を行う純粋持株会社 BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. を設立します。中国のファン層にしっかりとバンダイナムコグループの商品・サービスを届けていけるよう取り組んでまいります。

【ご質問】

田口社長より、次期中期計画の注力ポイントとして「新たなIPが連続して生み出されるグループとなる」というお話がありましたが、そのような考えに至った背景と、そのためにどのような取り組みを行っていくか教えてください。

【ご回答】

環境変化の早い業界において、当社グループの持続的な成長を可能にするためには、グループの最大の強みである「IP軸戦略」をさらに強固なものとしなければなりません。既存の定番IPについてはイノベーションを続けていくとともに、継続的に新規IPを創出していくことで、それが実現できると考えています。そのためには、各SBU（戦略ビジネスユニット）がそれぞれの市場に合わせ、自らIPを創出していくこと、昨年バンダイナムコホールディングス内に立ち上げた「IP戦略本部」のようにグループを横断する形で、IPの中長期的な育成・成長に向け、他社とのアライアンスを含め取り組んでいくこと、若手が多くの経験を積み、将来的な「IP軸戦略」の担い手の育成強化につなげていくことなどが重要な施策となってくると考えています。次期中期計画は、これらの考えを反映した内容にするべく、現在策定を進めておりますので、詳細の発表をお待ちください。

以上