

2011年3月期第3四半期は、トイホビー事業の国内定番キャラクター玩具やカード商材が好調に推移したことに加え、リスタートプランに基づき着手した様々な施策により、コンテンツ事業、アミューズメント施設事業を中心に一定の成果をあげることができました。

この結果、売上高 2,880億3千万円、営業利益 166億16百万円、経常利益 165億77百万円となりました。なお、投資有価証券評価損、資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額を第1四半期に特別損失として計上したこと、および海外販社を中心とした子会社の赤字幅拡大の一方、主として国内子会社の増益に伴い法人税等が増加したことから、四半期純利益は36億73百万円となりました。

【セグメント別業績】

トイホビー事業では、国内において年末商戦を中心に「仮面ライダーオーズ/000」、「ハートキャッチプリキュア!」、「たまごっち」などの定番キャラクター玩具が好調に推移しました。「仮面ライダーオーズ/000」の「変身ベルトDXオーズドライバー」(ライダーベルト)については、大ヒットした前作の仮面ライダーWが年間54万個を販売しましたが、4ヶ月で既に40万個を販売しています。また、ターゲットの拡大を目的に投入した乗り物玩具「VooV」が人気となりました。このほか、データカードダス、オンラインゲームと連動して遊べるカードゲームの「プロ野球オーナーズリーグ」などが好調に推移し、業績に大きく貢献しました。さらに前期苦戦した玩具菓子、子供服などの周辺事業も、「仮面ライダー」などの人気キャラクターの水平展開により業績が改善しました。一方、海外においては、欧米における「Power Rangers」シリーズのテレビ放映頻度の減少に伴い苦戦するなか、中、長期的な成長へ向けた新しいカテゴリーやコンテンツの開拓に着手しましたが、「BEN10」が好調に推移した前年同期にはおよびませんでした。

コンテンツ事業では、家庭用ゲームソフトは、海外を中心に新たなフランチャイズ化を目指して展開した新規タイトルが計画を下回る結果となりました。しかしながら、国内においては、より迅速に顧客ニーズへの対応を行ったことにより、PSP「ゴッドイーター バースト」、「AKB1/48 アイドルと恋したら・・・」などが人気となりました。年末話題となったAKB48のソフトは現時点で当初予想を大幅に上回る年間40万本を見込んでいます。業務用ゲーム機については、「機動戦士ガンダム エクストリームVS」や、ワンピースなどの人気キャラクターの景品を中心に好調に推移しました。映像音楽コンテンツについては、好調な「ガンダムUC(ユニコーン)」のパッケージ販売に加え、タイトルの選択と集中により収益性が改善しましたが、モバイルコンテンツは、有料会員数の減少に伴い低調な推移となりました。

なお、コンテンツ事業では、前年度に一部子会社に係るのれんを減損処理したため、前年同期比でのれんの償却費が減少しており、さらに効率化施策の実施により固定費が減少しました。

アミューズメント施設事業では、国内市場において底打ち感が出てきたなか、顧客セグメント別の営業戦略に取り組みました。具体的には、ウルトラマンやたまごっちなどキャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗が好調に推移し、既存店売上前年同期比は100.9%となりました。

海外においては、厳しい市場環境のなか、ヨーロッパ地域において低調な推移となったものの、アメリカ地域においては前年度に実施した効率化施策の効果により収益性が改善しました。

【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。

【通期見込】

2011年3月期・通期見込につきましては、第3四半期までの実績および足元の状況を踏まえ、売上高 年初計画4,000億円を3,950億円、営業利益 年初計画110億円を135億円に、経常利益 年初計画105億円を135億円にそれぞれ修正します。

トイホビー事業は、売上高は前回見込1,550億円で据え置きますが、セグメント利益は国内好調により前回見込95億円を110億円に修正します。なお第4四半期については、セグメント利益で25億円の赤字を見込んでいます。これは、国内において、新キャラクターの立ち上げに関する費用に加え、新型カードマシンのプロモーションやハイターゲット向け商品の拡大に向けた先行コストを見込んでいること、また第3四半期までの好調な粗利率を前提に計画をたてていないことによるものです。

また、海外においては、米国地域の苦戦に伴い期末在庫の評価減などを計上しています。

コンテンツ事業は、海外でワールドワイド展開を狙った家庭用ゲームソフトの苦戦を受け、売上高を前回見込1,840億円から1,800億円に修正、セグメント利益は前回見込35億円を据え置きます。

アミューズメント施設事業は、売上高は前回見込630億円で据え置きますが、国内既存店の収益性向上に伴い、セグメント利益は前回見込10億円を15億円に修正します。

【最近のトピック】

トイホビー事業は、主力キャラクター「Power Rangers」の放映環境悪化の影響で海外が苦戦しています。しかし2011年2月7日より、2年ぶりの新作となる「Power Rangers SAMURAI」の放映が米国最大の子ども向けチャンネル“ニコロデオ”で始まります。これにより、毎週末の本放送・再放送に加え、関連チャンネルでも放映が行われ環境が整います。バンダイアメリカでは昨年よりマーケティング面での仕込みを進めており、手ごたえも感じています。今後放映にあわせた商品展開・売り場確保を着実にいき、Power Rangers 復活の足場固めを行います。

国内でも2月より新番組「海賊戦隊ゴーカイジャー」「スイートプリキュア♪」の放映が始まります。スーパー戦隊35作目の記念作品である新シリーズは、過去の歴代ヒーローに変身できるという魅力あふれる設定です。商品面でもキーアイテムを核に各カテゴリーを横断し相互連動をはかります。プリキュアについても引き続き女兒No. 1キャラクターとして強かに商品展開を行っていきます。

コンテンツ事業は、家庭用ゲームでは、2月発売のニンテンドー3DS向けタイトルを発売します。新型プラットフォームと同時発売の「リッジレーサー3D」のほか「GUNDAM THE 3D BATTLE」「プロ野球ファミスタ2011」の計3タイトルを今期発売します。また昨年12月20日にサービス提供を開始したSNS向けコンテンツ「ガンダムロワイヤル」が1月下旬・約1ヶ月で登録ユーザー数200万人を超えました。コンテンツ事業では、今期より従来の出口別の組織からコンテンツを軸とした組織に変更しています。今後も我々の持つコンテンツ価値を最大化できるあらゆる出口に向け活用していきます。

【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。

映像パッケージでは「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」第3話の展開が3月より始まります。昨年10月よりスタートした第2話は第1話同様好調な実績です。第3話以降もご期待下さい。

アミューズメント施設事業は、国内既存店は年明け以降も順調に推移しています。昨年12月からは期間限定キャラクターパッケージ型店舗で、たまごっち、ウルトラマンに続き仮面ライダー版の投入を開始し、上々の出足です。またコンテンツ事業発の業務用ゲーム機「ガンダムエクストリームVS」、キャラクター景品も集客に大きく貢献しています。

バンダイナムコグループでは、今期「スピードあるグループへの変革」「財務体質・収益基盤強化」を目的にリスタートプランを実施しました。グループ一丸となった危機感の共有、社員の頑張りもあり、特に国内各事業でその効果があがり、年初計画を上回る営業利益をあげることができる見込みです。しかしながら来年最終年度を迎える中期経営計画の重点戦略として掲げていた「海外拡大」については、当初見込んだ成果をあげるにいたっていません。海外では既に新しい年度が始まっており巻き返すべく各地域で様々な取り組みを行っています。

2011年度については、2010年度に上向いてきたグループの徹底的な地盤固めを行い、次のステップの基礎としたいと思います。