

【第1四半期業績】

2012年3月期 第1四半期は、売上高882億41百万円、営業利益63億29百万円、経常利益66億5百万円、四半期純利益32億48百万円と、増収増益となりました。

【事業別概要】

トイホビー事業は、国内において「仮面ライダーオーズ／OOO」や「海賊戦隊ゴーカイジャー」などの定番キャラクター玩具、「ドラゴンボールヒーローズ」などのデジタルカードゲーム、ネットワークと連動した「プロ野球オーナーズリーグ」等が好調に推移し、業績に大きく貢献しました。また、新たに展開を始めた「ダンボール戦機」のプラモデルが小学生男児を中心に人気となるとともに、コレクション性の高い大人向けの玩具が好調に推移しました。一方海外においては、Power Rangers シリーズの2年ぶりの新作となる「Power Rangers SAMURAI」の商材が人気となるとともに、日本と連動した展開によりアジア地域が堅調に推移しました。欧州では新しいカテゴリーの商品展開を実施しましたが、人気キャラクター玩具を中心に堅調に推移した前年同期には及びませんでした。

コンテンツ事業につきましては、「ドラゴンボール ZENKAI バトルロイヤル」やアミューズメント施設向けの景品を中心に、業務用ゲーム機販売が業績に貢献しました。また、家庭用ゲームソフトでは3DS向け「ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル」、映像音楽コンテンツでは「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」や新たにスタートした「TIGER & BUNNY」の映像パッケージソフトが人気となりました。ネットワークコンテンツは、従来の月額課金の会員数は減少したものの、SNS向けコンテンツの「ガンダムロワイヤル」が好調に推移しました。

アミューズメント施設事業につきましては、国内において、ショッピングセンター内の店舗を中心に集客が回復するとともに、東日本大震災により休業していた一部店舗の営業を再開しました。また、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人気となり、既存店売上前年同期比は107.9%と好調に推移しました。海外においては、欧米において売上が減少したものの、店舗の選択と集中により利益面においては順調に推移しました。

【今期の業績予想】

2012年3月期の業績予想については、第1四半期が好調に推移したことに加え、足元の夏休み商戦においても、国内トイホビー事業が好調に推移していることから、第2四半期連結累計期間:上期については、売上高を前回予想1,650億円から1,780億円に、営業利益を前回予想30億円から65億円に、経常利益を前回予想30億円から65億円に、四半期純利益を前回予想5億円から32億円にそれぞれ上方修正いたします。通期の業績予想については、各事業の主力商品が第3四半期以降に集中していること、また不透明な経済環境を想定して、予想数値に変更はありません。

【各事業のトピック】

好調の玩具ホビー事業では、国内外で積極的に攻め続けます。国内では、新番組「仮面ライダーフォーゼ」が9月に、「機動戦士ガンダム AGE」が10月にスタートします。仮面ライダーフォーゼではオーズ商品ヒットの起爆剤となったアイテム間連動を更に強かに推進。キーアイテムである「アストロスイッチ」を核に玩具・デジタルカードなどアイテム間連動をはかります。ガンダム AGE では、新たなファン獲得のため、プラモデルと玩具に共通ICチップを搭載、売り場に無料設置する什器でスキャンして遊べる新しい仕組みを導入します。海外では、北米で好調の「Power Rangers SAMURAI」を、年末商戦に向け、売り場と生産ライン増強をはかるほか、欧州でも順次展開をスタートしています。また先月末から、80年代に大ブームとなったTVアニメをリメイクした「Thunder Cats」の放映が北米で始まりました。今後商品販売を行い、「Power Rangers」「BEN10」に続く定番キャラクターとして育成していきます。

コンテンツ事業の家庭用ゲームソフトでは、前期苦戦した反省を生かし、実績あるフランチャイズタイトルに軸足を置いた展開を行います。下期にはワールドワイド向けに「AGE COMBAT ASSAULT HORIZON」「NARUTO—ナルト—疾風伝 ナルティメットジェネレーション」などを、国内では「テイルズオブエクシリア」「AKB 1/48 アイドルとグアムで恋したら・・・」などの人気シリーズを投入します。

好調の業務用ゲーム機では、「鉄拳タッグトーナメント2」・“戦場の絆 バージョンアップ版”、“太鼓の達人 新型機”など強カラインナップを続々投入します。景品とともに施設も盛り上げていきたいと思えます。

SNS市場に向けては、登録者数300万人を突破した「ガンダムロワイヤル」を始め、今後は仮面ライダーやスーパー戦隊、たまごっちなどキャラクターコンテンツも積極的に投入します。これにより会員数減少で売上がダウンしているフィーチャーフォン向けを、SNSなど新たな出口向けコンテンツで補完していきたいと思えます。

映像音楽では、「機動戦士ガンダム AGE」の放映が始まります。定番キャラクターだからこそ、新しい挑戦を行い、次世代のガンダムファンを獲得したいと思えます。また、人気の「TIGER & BUNNY」のように、新たなオリジナルコンテンツ創出にも積極的に取り組みます。

アミューズメント施設事業は、東日本大震災の影響で休業していた店舗が再開となりました。しかしながら、まずは足元で夏の節電の影響がどの程度出るかを慎重に見て行きたいと思えます。経済環境やユーザー動向をウオッチしながら、引き続きバンダイナムコらしい差異化された施設展開と、効率経営を推進し、収益の安定化をはかります。

リスタートプランの2年目・中期計画最終年度である2012年3月期は、良いスタートをきることができました。しかし、下期の年末年始商戦が、我々にとっての最大の山場です。ここで全力を発揮し、年間計画売上高4,000億円、営業利益165億円を達成できるよう、ユーザーのニーズを深くえぐる商品・サービスを提供していきたいと思えます。