

【2013年度 第1四半期度実績】

2013年度の第1四半期は、事業面では、コンテンツ事業において、家庭用ゲームソフトや映像音楽コンテンツ、ネットワークコンテンツなどの展開が好調に推移しました。また、トイホビー事業が、国内の定番キャラクター商材を中心に順調に推移しました。

この結果、第1四半期は、売上高1,058億67百万円 営業利益133億47百万円 経常利益144億38百万円 四半期純利益95億8百万円となりました。

【2013年度 第1四半期度事業別概況】

トイホビー事業では、国内において、「獣電戦隊キョウリュウジャー」や「ドキドキ!プリキュア」などの定番キャラクターや、女兒向け新規キャラクター「アイカツ!」の商材が、各事業を横断する展開により、好調に推移しました。「アイカツ!」は2012年度下期にスタートした新規のオリジナルIPですが、カードとアニメを軸に各事業との横連動がうまく立ち上がり、2013年度も好調です。

なお、円安に伴う原価増により、粗利率が低下しましたが、大人層に向けた商品展開を強化するなど、ターゲット拡大に向けた取組みを着実に推進しました。

海外においては、欧米地域では「Power Rangers (パワーレンジャー)」シリーズの商品が順調に推移しました。アジア地域においては、日本と連動した展開により、キャラクター玩具やプラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具、カード商材などが人気となりました。

コンテンツ事業につきましては、国内では家庭用ゲームソフトにおいて、新規タイトル「ガンダムブレイカー」に加え、前年度に発売した「太鼓の達人」シリーズや「ドラゴンボール」シリーズなど複数タイトルのリピート販売が好調に推移しました。また、海外では北米で大型タイトルの発売があった前年同期にはおよびませんでした。

ネットワークコンテンツでは、「ワンピースグランドコレクション」や「機動戦士ガンダム」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズなどのソーシャルゲームに加え、「機動戦士ガンダム」のオンラインゲームが安定的に推移し業績に貢献しました。前期に大きく数字を伸ばしたネットワークコンテンツですが、足元では主力タイトルを中心に安定的に推移しています。

このほか、映像音楽コンテンツでは、「アウトレイジビヨンド」や「宇宙戦艦ヤマト2199」などの新作映像パッケージ発売や、過去に発売したタイトルのリピート販売が好調に推移しました。

コンテンツ事業全体では、前期の北米における家庭用大型タイトルに関する特殊要因を除くと、今第1四半期は、前年同期比で、増収増益となります。2013年度も、IPを軸にあらゆる出口に商品・サービスを提供する「IP軸戦略」が効果を発揮したスタートとなりました。

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キャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗を中心に堅調に推移したものの、既存店売上高は93.4%となりました。

【2013年度 上期・通期の見通し】

2013年度 第1四半期の実績や足元の動向を踏まえ、上期については、売上高を2,180億円から2,280億円に、営業利益を180億円から190億円に修正します。通期につきましては、売上高・営業利益の見込みは変更ありません。これは、下期予定していた家庭用ゲームソフト、映像音楽パッケージの複数タイトルの発売が、翌期以降に変更となること。また市場動向が不透明な中、ビジネスボリュームが大きい年末年始商戦の動向が読みづらいことなどの理由によるものです。

【足元の事業動向】

トイホビー事業の国内では、7月に放映開始した「ウルトラマンギンガ」の商品が好スタートをきりました。10月からは歴代のガンダム機体がバトルする「ガンダムビルドファイターズ」、鎧とフルーツをモチーフにした「仮面ライダー鎧武ノガイム」が始まります。各年齢層に向けきめ細かくIPを展開し、全年齢層でのNO.1獲得を進めます。

海外では、引き続き欧米の収益回復に取り組むとともに、アジアでの展開を強化します。

コンテンツ事業では、第1四半期にリピートが好調だった家庭用ゲームソフトは、この夏「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」や「ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ」が発売になります。前評判も非常に高く期待しています。業務用ゲーム機では、夏に新作「マリオカートアーケードグランプリDX」が発売になりますので、施設の集客にも貢献したいと思えます。

ネットワークコンテンツのSNSは、足元では主力タイトルを中心に、安定的に推移しており、年初計画通り通期450億円の売上を見込んでいます。またオンラインゲームも好調で、オンラインゲームやアプリの年間売上は、年初で90億円を見込んでいましたが、現時点では130億円を見込んでいます。この分野は競争も激化しているため、マーケティングの強化を行い、集客の増加をはかります。

映像音楽コンテンツは、第1四半期のパッケージソフト販売が年初計画を大きく上回る実績となりました。第2四半期以降は新規タイトルを中心に、着実に販売していきたいと思えます。

なお、先ほどもお話ししましたが、家庭用ゲームと映像パッケージの複数タイトルの発売が、下期から翌期以降に変更となるため、コンテンツ事業の下期見込みを、年初計画から見直しています。

アミューズメント施設では、7月に新テーマパーク「J-WORLD TOKYO」「ナンジャタウン」がオープンし、良い出足となっています。今後も、いつ来ても、何度でも楽しんでいただける施設にしていきたいと思えます。

中期計画の折り返し地点となる2013年度は、将来に向けた投資を伴う種まきを行う年と位置づけています。現在、新規IP創出、開発拠点設立、技術研究など様々な施策に取り組んでいます。直近ではその1つであるパックマンの新作アニメの放映が北米で始まりました。視聴率も好調で、第2シーズンの製作もこのほど決定しました。夏以降、ゲームや玩具など様々な商品でグループをあげて盛り上げていく予定です。

2013年度 第1四半期は、社内計画通り順調に立ち上がりました。バンダイナムコグループでは、引き続き、地に足のついた成長をしていくために、短期ではなく、中長期の成長を見据えた施策にグループ一丸となり、着実に取り組んでいきたいと思えます。

以上