

【2015年度第1四半期業績】

2015年度第1四半期は、

売上高 1,373億76百万円 営業利益 181億39百万円

経常利益 187億8千万円 親会社株主に帰属する四半期純利益 139億49百万円 となりました。

社員が頑張ってくれまして、2015年4月からの3カ年の中期計画の出足としては、良いスタートを切ることが出来たと思います。

トイホビー事業につきましては、国内において、「妖怪ウォッチ」商品や定番IP（※Intellectual Property：キャラクターなどの知的財産）の「機動戦士ガンダム」商品などが好調に推移しました。昨年より大ブームの「妖怪ウォッチ」商品ですが、7月よりTV新シリーズも始まり、子ども達の間で定番IPとして安定した人気を獲得しています。また、定番IPの「スーパー戦隊」シリーズや「ドラゴンボール」などの商品が、各事業を横断する展開により、順調に推移しました。このほか、大人層や乳幼児層に向けた商品展開を強化するなどの、ターゲット拡大に向けた取り組みを行いました。

海外においては、アジア地域において、「機動戦士ガンダム」や「妖怪ウォッチ」の商品、大人向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。欧米地域では、「パワーレンジャー」シリーズの商品が堅調に推移しました。アジアについては、トイホビービジネスの好調に加え、後程お話ししますが、ネットワークコンテンツの展開も本格スタートしました。これらの動きを加速し、この中期計画の3年で売上を倍増させるべく力を入れていきます。

ネットワークエンターテインメント事業につきましては、欧米地域において、前連結会計年度に発売した家庭用ゲームソフト「ドラゴンボール ゼノバース」などのリピート販売や、新作タイトルの販売が好調に推移しました。欧米でPS4など最新プラットフォームの普及が進んでいることもあり、我々が展開するワールドワイドで人気のIPタイトルの販売が想定以上に伸びました。

また、ソーシャルゲームやスマートフォン向けゲームアプリケーション、PCオンラインゲームなどのネットワークコンテンツの主力タイトルが国内で安定的に推移するとともに、アジア地域など海外でも本格的にサービスを開始しました。今後アジアでは、上海に新設しました子会社を拠点に事業拡大をはかっていきます。

一方、業務用ゲーム機や施設などアミューズメントビジネスは、まだ厳しい状況にはありますが、年初よりバリューチェーンの整備と強化に着手しまして効率化などの面で一定の効果をあげることができました。これを基盤に、現在最需要期の1つである夏休み商戦に入っております。

映像音楽プロデュース事業につきましては、映像コンテンツと音楽コンテンツやライブイベントの連動展開を行っているIP「ラブリブ！」の商品・サービスが好調に推移しました。6月より映画公開もしていますが、週末興行ランキングで3週連続1位を獲得するなどファンの方々から熱い支持をいただいております。誕生から6年、人気IPとして大きな花を咲かせてくれました。

また、期待の「機動戦士ガンダム THE ORIGIN I 青い瞳のキャスバル」の映像パッケージソフトが人気となり、業績に貢献しました。

#### 【2015年度業績見込】

2015年度の上期見込みについては、第1四半期の実績なども踏まえ、売上高と利益を修正しましたが、通期見込みにつきましては、5月発表の予想を修正いたしません。

これは、現時点では、まだ夏季商戦も前半線であり、年末年始商戦含めた下期の動向が読み切れないことが大きな要因です。また、第1四半期は、お陰様で、我々の想定以上のヒットに恵まれましたが、この傾向が変わらずに続くという見方は変化の速いエンターテインメント市場では難しいこともあります。まず、現在掲げている上期の計画、通期の計画をしっかりと達成したいと思います。

#### 【子会社の代表取締役人事】

2005年からバンダイ代表取締役社長を務めておりました上野和典ですが、本日付で代表取締役社長を退任し、取締役会長に就任しました。これは、療養中のご家族の看護を優先したいという上野本人の強い思いを汲んでのものです。バンダイの新たな代表取締役社長には、専務取締役を務めておりました川口 勝が、そして代表取締役副社長には、同じく、専務取締役を務めておりました福田祐介がそれぞれ就任しました。

バンダイの主軸である玩具など、事業部門経験が豊富な川口、事業部に加え、経営企画や管理にも精通した福田というバランスのとれた2人の代表取締役体制をとるとともに、上野も引き続き、会長として2人をサポートします。期中での急な異動ではありますが、体制という意味では、不安がない体制であると思います。おそらく社員も、更に奮起して新トップを盛り立ててくれると信じています。

私は6月にバンダイナムコホールディングス代表取締役社長に就任し、様々なグループ会社やイベント、施設などに足を運び、社員達と話をしています。バンダイ時代は、どうしても玩具事業中心に目が行っていましたが、IPラインナップや各SBUで現場を引っ張る社員のプロデュース力や熱い思い、また、優れた技術力や、海外でのIPファンの熱狂ぶりを見てバンダイナムコグループの可能性を、今改めて強く感じているところです。この可能性を活かした挑戦がもっとできるはず、我々はもっとやれるはずだと思います。

私は、ホールディングス（持ち株会社）というグループを俯瞰で見ることができる立場だからこそ、社員が働きやすい体制や仕組づくり、最適なリソース配分、グループを横断したIPへの取り組みなど、現場の意向をどんどん吸い上げ、積極的に様々なことに取り組んでいきたいと思っています。

昨日より今日、今日より明日のバンダイナムコが面白いと言っていただけのグループを目指し、チャレンジし続けます。ご清聴ありがとうございました。 以上