

【2016年度 第1四半期業績】

2017年3月期:2016年度 第1四半期累計期間の連結業績は、売上高1,447億92百万円、営業利益234億19百万円となり、第1四半期としては、過去最高の実績をあげることができました。

事業面では、特に、ネットワークエンターテインメント事業の海外の家庭用ゲームソフトと国内外のネットワークコンテンツ、そして映像音楽プロデュース事業が好調な結果となりました。玩具ホビー事業も堅調で、2016年度の出足は順調なスタートとなりました。

玩具ホビー事業の国内は、「機動戦士ガンダム」シリーズ、「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP (Intellectual Property キャラクターなどの知的財産) 商品やハイターゲット向け商品などが人気となりました。海外では、アジアで「機動戦士ガンダム」シリーズの商品が好調だったほか、欧米でも主力の「パワーレンジャー」シリーズが堅調に推移しました。しかしながら、玩具ホビー全体では、国内を中心に収益性の高い商品が人気だった前年同期比では減収減益となりました。

大きく増収増益となったネットワークエンターテインメント事業では、前年に続き、ゲームアプリケーションなどネットワークコンテンツの好調が継続しました。国内では「アイドルマスター」「ドラゴンボール」など既存タイトルに加え、新たに投入した「ワンピース」の新作タイトルも人気となりました。前年度から本格的に展開をスタートした海外のネットワークコンテンツでは、「ドラゴンボール」や「NARUTO—ナルト—」のタイトルが好調に推移しました。ネットワークコンテンツの第1四半期の売上高は349億円 海外比率は約14%となりました。

また、欧米の家庭用ゲームソフトの販売も好調に推移しました。欧米など海外で350万本を販売した「DARK SOULSⅢ」などの新作タイトルに加え、前年に発売したりピークタイトル、自社の販売網による他社タイトルの販売が好調に推移しました。欧米の家庭用ゲームソフトについては新作を中心にダウンロード比率も高く利益面での貢献が高くなりました。

このほか、アミューズメント施設では、主力店舗へのリソース集中や新業態店舗の強化をはかりました。前年苦戦した業務用ゲーム機は、収益改善のための基盤強化に向けた施策に着手しました。

映像音楽プロデュース事業においては、5月に発売した「ガールズ&パンツァー劇場版」の映像パッケージに連動し、旧譜や関連商品も好調に推移し、「ガールズ&パンツァー」のIP人気が大きく盛り上がりました。また、「ラブライブ!」では、新シリーズ「ラブライブ! サンシャイン!!」の音楽パッケージに加え、旧譜も好調で人気が続きました。この他、「機動戦士ガンダム」シリーズも「機動戦士ガンダム THE ORIGINⅢ」の映像パッケージなどが人気となりました。

なお、第1四半期の海外売上高は下がっているように見えますが、第1四半期だけで約45億円 為替の影響を受けておりますので、実質的には海外ビジネスは成長しています。

【2016年度上期および通期業績見込み】

第1四半期実績と足元の事業状況を踏まえ、上期業績見込みを売上高2,900億円 営業利益は、各事業でヒットが生まれ過去最高となった前年と同水準の320億円に修正しました。なお、第2四半期の3か月間では、大型タイトルの発売もあり収益性の高い事業が好調だった第1四半期比で利益がダウンする見込みです。

また、通期見込みについては、修正しておりません。これは、変化が激しい環境において、3か月の状況で年間を見通すことが難しいこと。パッケージやデジタルコンテンツなど、ヒットの有無で期間業績が大きく変動する可能性があるビジネス特性によるものです。通期業績見込みにつきましては、年間の見通しが見えた段階で、改めて開示させていただきます。

第1四半期は良いスタートをきりましたが、今後については楽観視はしていません。一層気を引きしめたいと思っています。我々の気持ちとしては、まずは、年初に掲げた計画である売上高5,800億円 営業利益500億円を必達すべきボトムであるという気持ちでのぞみます。

【トイホビー事業のトピック】

トイホビー事業では、IPポートフォリオをさらに強化します。定番IPでは、直近の7月にスタートした「ウルトラマンオーブ」が良いスタートをきりました。秋からはゲームをモチーフにした斬新なデザインの「仮面ライダーエグゼイド」、若者層や海外に人気が拡大した「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」の第2期と、定番IPにイノベーションを付加した展開が始まります。また、新規IPではグループ横断で商品連動する「デジモンユニバース アプリモンスターズ」、バンダイナムコピクチャーズがアニメ制作する「ヘボット!」といった小学生男児向け新IPを投入していきます。

海外では、映画公開とともに盛り上がっているディズニー/ピクサー映画のIP「ファインディング・ドリー」、既に全米でTV放映がスタートし大人気となっている女児向けアクションアニメ「ミラキュラス」の商品を投入し、海外でのIPラインナップを拡大していきます。

【ネットワークエンターテインメント事業のトピック】

ネットワークエンターテインメント事業では、市場やユーザー変化にあわせスピーディな展開を続けます。家庭用ゲームソフトでは、プラットフォームが広く普及した海外に向け、今でもリピート販売が好調な「ドラゴンボールゼノバース」の第2弾、さらには「鉄拳7」といった大型タイトルを積極的に投入します。また新プラットフォームもビジネスチャンスととらえ、PS VRには、キャラクターとのコミュニケーションを楽しむ「サマーレッスン(仮)」、ライブパフォーマンスを楽しむ「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション」を本体発売と同時に発売します。

ネットワークコンテンツについては、引き続き積極的にタイトルを投入していきます。海外においても日本の IP を活用したゲームへのニーズは高く、大きな市場を開拓できるチャンスがあると考えています。IP の充実に加え、配信地域の拡大にも取り組んでいきます。

アミューズメント施設については、既存店においても、新業態店舗においてもバンダイナムコらしい鮮度の高い遊びを提供すべく、施設、機器、景品が一体となり、様々な提案を行っていきます。

【映像音楽プロデュース事業のトピック】

映像音楽プロデュース事業では、IP の創出育成、IP の多面的な活用を進めます。先ほども少しお話ししましたが、秋からはサンライズ、バンダイナムコピクチャーズ制作の新作アニメ「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」第2期、小学生ターゲットの「ヘボット!」、女子向けの「ドリフェス!」が始まります。グループ商品との相乗効果をはかり、バンダイナムコの総合力発揮を目指します。お陰様でファンの評価も高い新シリーズ「ラブライブ! サンシャイン!!」も、映像、音楽、ライブイベントなどの連携で、長く愛される IP への育成を目指します。

また、IP を楽しむウインドウも、パッケージ、配信、ライブイベント、ライブビューイング、舞台等、どんどん多様化しています。既存のやり方にとらわれない展開をはかっていきます。

2015年4月スタートの3カ年の中期計画では、IP 軸戦略の強化と海外拡大に注力することで、売上高 5,000 億円 営業利益 500 億円を安定して達成し続けられるグループとなること。その上で次のステージを目指すということが基本的な考え方です。前年は、売上高 5,000 億円 営業利益 500 億円を2年連続で達成することを目指しましたが、残念ながら、利益面ではあと一歩届きませんでした。今年度は、改めてこの目標にチャレンジし達成した上で、将来の成長に向けた、次のステージを目指したいと思います。

2016年度は、順調なスタートとなりましたが、IP の人気や好調事業の継続の原動力となったのは、社員によるチャレンジとイノベーションです。これからも、常にチャレンジとイノベーションし続けるバンダイナムコでありたいと思います。

以上、ご清聴ありがとうございました。

(株)バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 田口三昭