

【2016年度第3四半期業績】

2016年度第3四半期業績は、売上高 4,591億3百万円 営業利益 601億6千万円となり、第3四半期としては過去最高売上高 最高益となりました。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と映像音楽プロデュース事業の好調が、業績を押し上げました。

トイホビー事業は、国内及びアジアにおいて、収益性の高い商品が人気となった前年同期を下回りましたが、各地域で主力となる定番IP(Intellectual Propertyの略)商品が好調に推移しました。国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズなどの定番IP商品が好調に推移したほか、大人層に向けたターゲット拡大やIPラインナップ拡充に取り組むなどIP軸戦略強化に向けた施策を実施しました。

海外においては、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの商品や大人層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。一方で今後地域特性に応じた展開をよりスピーディに推進するため、流通を含めた在庫の適正化などの精査に着手しました。欧米地域では、「パワーレンジャー」シリーズの商品が人気となったほか、現地発IPの商品化を行うなどIPラインナップの強化に取り組みました。

ネットワークエンターテインメント事業は、欧米の家庭用ゲームソフト、スマートフォン向けゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツが引き続き好調でした。

家庭用ゲームソフトでは、ワールドワイド展開タイトルの「ダークソウルⅢ」や「ドラゴンボール ゼノバース2」が人気となりました。特に「ダークソウルⅢ」は今年3月までにワールドワイドで480万本を販売する見込みで、デジタルパッケージや追加アイテムなどのダウンロード販売も好調です。この結果、第3四半期までの家庭用ゲームソフトの国内外ダウンロード販売比率は、33%となりました。

ネットワークコンテンツは、ワールドワイド展開が拡大している「ドラゴンボール」に加え、国内では「アイドルマスター」や「ワンピース」、欧米では「ワンピース」、中国では「NARUTO—ナルト—」といった既存の主力タイトルがイベントやプロモーションなどにより、好調に推移しました。なお、ネットワークコンテンツの年間売上高は、現時点で1,470億円を見込んでおり、海外比率は18%を計画しています。

アミューズメントビジネスでは、施設の国内既存店売上の累計が前年比107.5%と主力店舗を中心に好調に推移したほか、前期苦戦したアミューズメント機器販売は収益基盤改善のための施策に取り組み、少しずつ回復してきています。

映像音楽プロデュース事業は、「ガールズ & パンツァー」シリーズが劇場版を中心に人気となり、TV版も含めた映像・音楽パッケージソフト、関連商品の販売が好調に推移しました。また、雑誌、映像と音楽やライブイベントなどの連動展開を行っているIP「ラブライブ！」シリーズが、新シリーズ「ラブライブ！サンシャイン!!」の放映を開始し人気となりました。このほか、「機動戦士ガンダム」シリーズでは、各ターゲットに向けた作品を提供しておりますが、なかでも「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」シリーズの映像パッケージソフトが好調に推移しました。

【各事業の動向】

トイホビー事業の国内は、「仮面ライダーエグゼイド」の変身ベルトがクリスマス NO.1 アイテムとなるなど大ヒットし、年末年始商戦トータルとしても回復してまいりました。第4四半期には「スーパー戦隊」や「プリキュア」の新シリーズがスタートしますので、これら新 IP を来年度に向け立ち上げていきます。

北米では3月24日に「パワーレンジャー」の全米映画公開を予定しており、映画にあわせ売り場での商品展開を盛り上げていきます。パワーレンジャーの映画は世界80の国と地域で順次公開されますので、これにより「パワーレンジャー」の世界的ブランド価値を更にあげ、次の展開につなげていきたいと思っております。

ネットワークエンターテインメント事業では、今年度欧米で家庭用ゲームが好調に推移しました。第4四半期はタイトル編成の端境期になりますが、来年度以降には、「鉄拳」や「エースコンバット」の新作タイトルを予定しており、今後もワールドワイドで大型タイトルを投入していきます。また、PlayStation VR や NintendoSwitch といった新プラットフォームにも積極的に対応します。

またゲームアプリケーションなどのネットワークコンテンツは、国内外で引き続き積極的にタイトルを投入していきます。ユーザーからの期待の大きさもあり、ゲームのクオリティアップ、プロモーションについても更に力を入れていきたいと思っております。

このほか、施設と機器が一体となったバンダイナムコならではのエンターテインメントビジネスに取り組んでおり、昨年には期間限定で出店した VR(バーチャルリアリティ 仮想現実)の研究施設が大変な話題となりました。ここでの知見を次のステップに繋げていきますので今後どうぞご期待ください。

映像音楽プロデュース事業は、従来のパッケージビジネス中心から、ライブイベント、関連グッズといった出口が成長したことで、より IP ビジネスを多面的に展開することが可能になりました。今後も、2月に第一章が劇場上映される「宇宙戦艦ヤマト 2202」など新規 IP のラインナップを拡充していきます。

【2016年度通期業績の見通し】

通期業績は売上高 5,900 億円 営業利益 570 億円と、増収増益で過去最高売上高・利益の更新を見込んでいます。第4四半期3ヵ月は前年を下回る見込みですが、これは各事業で来年度以降に向けた新しい仕込みや仕掛けを行うためです。

事業別に主なものをご説明しますと、トイホビー事業は、グローバル展開拡大を強化するため、全米を皮切りに全世界で公開が予定されている「パワーレンジャー」の映画にあわせ、売り場づくりやプロモーションなどのマーケティング費用を投入します。またアジアでは来年度のビジネスに向け流通を含めた在庫の適正化をはかります。

【見通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。

ネットワークエンターテインメント事業では、家庭用ゲームは、大型タイトルの「鉄拳7」が来年度の発売となり第4四半期がタイトル編成の端境期となるため前年同期を下回る見込みです。ネットワークコンテンツでは、来年度を見据えて第4四半期に国内12タイトルの新作アプリを投入します。この中には「ジョジョの奇妙な冒険」のタイトルなどの戦略タイトルも含まれ、これらの開発費計上に加え、プロモーションを含めたマーケティングコストもこれまで以上に厚めにかけていきます。また、パチンコ・パチスロ機器の受託事業は、市況の影響を受け売上ダウンに伴う影響を見込んでいます。

このほか、この業界で常に先頭集団にいるためには、先端技術に触れつづけることが必須です。ネットワーク分野を中心に、新技術の研究開発などインキュベーション投資を引き続き積極的に行います。

映像音楽プロデュース事業については、タイトルラインナップ編成上、「ラブライブ！」がファイナルライブ等で大きく盛り上がっていた前第4四半期には及ばない見込みです。

なお、配当につきましては、1株当たり安定配当年間24円 配当性向30%を目指すという株主還元の基本的な考えに基づき、今後検討をさせていただきます。

バンダイナムコは、IPを武器に国内外で成長できるチャンスがまだまだあります。これからも守りに入ることなく、来年度、中長期を見据えた種まきや仕掛けをしっかりと行います。各事業基盤を更に強くするとともに、成長に向けた仕込み、競争を勝ち抜くための仕掛けについては投資も含め、引き続き積極的に行っていきます。

【グループ組織について】

最後に組織変更について説明します。グループ組織と人事に関するプレスリリースに記載しておりますが、国内外で成長の可能性が高いフィギュアを中心とするハイターゲット向けの商品を更に伸ばすため、一部組織再編を行います。

具体的には、アミューズメント施設に向けた景品やコンビニエンスストア等に向けたロト商材などの企画開発販売を行う(株)バンプレスト、それらの生産販売を行うバンプレスト販売(株)、BANPRESTO(H.K.)LTD.の3社を、ネットワークエンターテインメント事業から、トイホビー事業の所属に変更とします。ハイターゲット向け商品の展開を行う会社がトイホビー事業に集結し、情報共有や連携を深めることで、国内外でよりスピーディに顧客の嗜好に対応した商品開発やマーケティングを行うことを目指します。ハイターゲット向け商品展開は、特に海外で大きく拡大できると感じていますので、積極的に攻めていきます。

環境変化はますます速くなり、ユーザーの嗜好はどんどん多様化しています。そんな中、1番大事なことは、丁寧に、顧客の心を打つ良いものを時流にあわせた形で提供することだと考えています。顧客から目を離さず、ニーズを常に再確認し、価値を提供していくことでその結果を数値にもしっかりと繋げていきたいと思っております。

(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

【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。