

【ご質問】

2017年2月に発表した2018年3月期通期見込みから実績が大きく上振れた理由は？

【ご回答】

第4四半期に、家庭用ゲームやネットワークコンテンツといった利益率の高い事業が好調に推移したことが主な要因です。具体的には、欧米を中心に家庭用ゲームの新作タイトルや既存タイトルのリピート販売などが想定を上回ったほか、海外のダウンロード販売比率が35%の見込みに対し37%となりました。また、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国内外で好調に推移したほか、トイホビー事業および映像音楽プロデュース事業においても主力IP (Intellectual Property: キャラクターなどの知的財産) の商品・サービスが好調に推移しました。さらに、一部サービスの展開およびそれに伴う開発費・宣伝費等が2019年3月期の費用となったことに伴い、利益の上振れにつながりました。ヒットの有無で利益が大きく上下する複数の事業を展開しており、難しい部分もありますが、精度をあげられるように努めていきたいと思っております。

【ご質問】

家庭用ゲームのリピート販売について、2018年3月期第4四半期の販売本数が想定より大きく上振れた理由をお聞かせください。また、2019年3月期の販売本数見込を教えてください。

【ご回答】

2018年2月時点では209万本を見込んでいましたが、508万本の販売となりました。要因としては、「ドラゴンボールファイターズ」の発売に伴う波及効果により、「ドラゴンボールゼノバース2」といった同IPの旧作タイトルの販売が伸びたことがあります。また、欧米を中心に一つのタイトルを長く遊んでいただくためのマーケティング手法を展開しており、それらが奏功したことなどがあげられます。なお、2018年3月期通期では、約1,300万本の実績となっており、2019年3月期通期は900万本を見込んでいます。

【ご質問】

家庭用ゲームの2019年3月期の期待タイトルは？また、家庭用ゲームのダウンロード比率を教えてください。

【ご回答】

2019年3月期は、「ソウルキャリバー6」、「エースコンバット7」、「CODE VEIN」など、自社オリジナルタイトルを含め複数計画していますので、ご期待ください。

なお、2018年3月期のダウンロード販売比率は34%となりました。2019年3月期は30%を見込んでいます。タイトルによって対象年齢や遊び方が異なるため一概には言えませんが、将来的にはダウンロード販売比率はさらに高まっていくと予想しています。

【ご質問】

ネットワークコンテンツの売上内訳について教えてください。

【ご回答】

2018年3月期の売上実績は、

合計1,996億円(ゲームアプリケーション:1,829億円、SNS:98億円、PC オンラインゲーム他:69億円、海外比率:25%)となりました。

2019年3月期は:

合計1,900億円(ゲームアプリケーション:1,700億円、SNS:50億円、PC オンラインゲーム他:150億円、海外比率:27%)を見込んでいます。

【ご質問】

主力IPである「機動戦士ガンダム」シリーズについて、今後の展開をお聞かせください。

【ご回答】

既存ファンに向けた施策と新規ファン層開拓に向けた施策の両軸で展開していきます。既存ファンに向けては「機動戦士ガンダム NT(ナラティブ)」の劇場公開を下期に予定しています。また、新規ファン層開拓については、4月より「ガンダムビルドダイバーズ」のテレビ放送を開始しています。また、「レディ・プレイヤー1」や「パシフィック・リム」の新作映画など、ハリウッド大型作品にもガンダムが登場しており、海外での認知拡大につながっています。今後も国内外問わず、IPの認知拡大に向けた取り組みを行っていきますので、どうぞご期待ください。

【ご質問】

VR(バーチャルリアリティ)施設の状況を教えてください。

【ご回答】

VR施設の旗艦店である「VR ZONE SHINJUKU」で喚起した話題性をベースに、中小型店舗として「VR ZONE Portal」を展開しています。「VR ZONE Portal」の設置により、既存の店舗への集客効果も表れており、施設事業として収益性を追求しつつ、バンダイナムコならではの価値を提供する場としてVR施設を盛り上げていきたいと考えています。

【ご質問】

IP創出のために、通常投資に加えて、今中期計画中に250億円の投資を行うとしていますが、今期の投資予定額は？

【ご回答】

2019年3月期はキャッシュ・フローベースで40億円を予定しています。

【ご質問】

「Figure-riseLABO」にみられるバンダイナムコの技術的な優位性について教えてください。

【ご回答】

「Figure-riseLABO」は、従来のプラモデルでは実現できなかった表現を研究し、実現に向けて技術を進化させるべく立ち上げた新しいプロジェクトです。すでにガンプラ(機動戦士ガンダムのプラモデル)で長年培ってきた技術がありますが、現状に甘んじることなく、技術面でもイノベーションし続けることで、今後の商品・サービスにつなげていきたいと考えています。

【ご質問】

映像音楽プロデュースユニットの重点施策について教えてください。

【ご回答】

2018年4月にバンダイビジュアル(株)と(株)ランティスが統合し、(株)バンダイナムコアーツとなりました。これにより、映像事業と音楽事業がこれまで以上に融合し、付加価値の高い新たなエンターテインメントの創出を目指せる体制ができたと思います。映像音楽プロデュースユニットにはライブ事業を担う会社も所属していますので、映像、音楽、ライブが三位一体となり、新しいビジネスモデルの創出に取り組んでいきたいと考えています。

以上