

【ご質問】

2019年3月期(2018年度)の通期業績予想を修正されましたが、第4四半期の営業利益が前年同期比で下回る理由を教えてください。

【ご回答】

通期業績予想について、第3四半期までの実績と、第4四半期の商品・サービスの計画、さらには今後の事業展開に向けた取り組みを踏まえ、見直しを行いました。

第4半期の営業利益が前年同期を下回る主な要因として、トイホビー事業で、AIを活用したデジタルカードゲーム関連などの新規IP立ち上げに伴う費用、「機動戦士ガンダム」40周年にあたってのプロモーション費用、グローバルでのEC(電子商取引)に関するインフラ整備費用など、来期以降の事業展開に向けた準備として、例年以上の費用を見込んでいます。また、欧米での商品ラインナップの精査に伴う在庫処分に係る費用等も見込んでいます。

ネットワークエンターテインメント事業では、家庭用ゲームについて、大型タイトルの発売が前年同期は1本であったのに対し、今第4四半期は「ACE COMBAT7」「ジャンプフォース」「ONE PIECE WORLD SEEKER」といった複数の大型タイトルを予定しています。当社は、タイトル発売のタイミングで開発費用を一括償却しますので、第4四半期は前年同期に比べてコストが先行する見込みです。また、ネットワークコンテンツについては、市場の競争激化を踏まえ、開発中のネットワークコンテンツや配信中タイトルの精査を行い、一部開発費の費用化も予定しています。

【ご質問】

今回の通期業績予想の修正を踏まえ、中期計画の目標に変更はありますか？

【ご回答】

前中期計画における目標は、ヒットの有無に関わらず「売上高 5,000 億円・営業利益 500 億円」を安定的に達成し続けるグループとなることでした。今中期計画では、その安定基盤をさらに厚くするべく取り組んでいます。この考えのもと、まず 2018 年度は前年度の過去最高業績を目指したいと思います。来年度以降の計数目標については現在精査を進めており、改めて発表させていただきます。

【ご質問】

トイホビー事業のECの状況と今後の方向性について教えてください。

【ご回答】

海外におけるEC事業は、好調なハイターゲット層向け商品との親和性も高く、重視すべきチャネルと位置付けています。市場の拡大が特に期待される中国などを中心に、今後もさらに強化・拡大してまいります。

【ご質問】

トイホビー事業におけるハイターゲット層に向けたビジネスの状況について教えてください。

【ご回答】

トイホビー事業においては、利益率が高いプラモデルやコレクターズフィギュアなどのハイターゲット層向け商品の販売が継続して好調に推移しており、収益に貢献しています。現在ハイターゲット層向け商品のトイホビー事業の売上高に占める割合はおよそ3割となっています。海外についても、このたび北米にハイターゲット層向け商品の販売・マーケティングに特化した新会社を設立しましたので、今後さらにスピード感をもってビジネス拡大に取り組んでいきたいと考えています。

【ご質問】

ネットワークコンテンツビジネスの売上高の内訳を教えてください。

【ご回答】

2019年3月期第3四半期累計の売上高実績は、

合計 1,522 億円(ゲームアプリケーション:1,401 億円、SNS:53 億円、PC オンラインゲーム他:68 億円、海外比率:28%)となっています。

なお、2018年3月期第3四半期累計の売上高実績は、

合計 1,481 億円(ゲームアプリケーション:1,354 億円、SNS:75 億円、PC オンラインゲーム他:52 億円、海外比率:24%)でした。

【ご質問】

ネットワークコンテンツの国内タイトル数を教えてください。

【ご回答】

現在、約 150 タイトル(Google Play 向け+App Store 向け)を展開しており、新規タイトルの投入と合わせ不採算タイトルをクローズすることで、前年同期とほぼ同数となっています。市場の競争が激化する中、タイトルラインナップの見直しを適宜行いながら、新規タイトルへのチャレンジを継続して行うことで、シェア拡大を目指しています。

【ご質問】

家庭用ゲームのリピート販売とダウンロードの比率を教えてください。

【ご回答】

第3四半期累計の家庭用ゲームの売上高に対するリピート販売の比率は61%、ダウンロード比率は37%となりました。

【ご質問】

ゲームコンテンツ開発投資が増加傾向にあります、その要因について教えてください。

【ご回答】

競争が激化する中、よりクオリティの高いコンテンツの開発が求められています。これに伴い、企画内容や仕様面を含め、開発に係る費用は当社でも増加傾向にあります。また、数年前に大幅な開発ラインナップの見直しを行った業務用ゲームについて、今年度より複数の大型タイトルをリリースしていますので、そうした商品ラインナップの変化に伴う影響もあります。

【ご質問】

IP 戦略投資の状況を教えてください。

【ご回答】

当社グループの強みである「IP 軸戦略」のさらなる強化に向け、今中期計画中に IP に関する戦略投資として250億円の投資を計画しています。中期計画初年度である2018年度は60億円程度の投資を実施予定です。

【ご質問】

4月1日付のグループ人事体制変更の狙いについて教えてください。

【ご回答】

4月1日付で、現在 IP クリエイション事業の主幹会社である㈱サンライズ社長の宮河が㈱バンダイナムコエンターテインメント社長に、サンライズ専務の浅沼がサンライズ社長に就任します。特に宮河は映像事業に、浅沼はゲーム事業に精通しています。技術面やインフラ面等において、映像とゲームのボーダレス化が進むなか、今回の体制変更により、映像とゲームの強みが融合し、双方の事業に新たなイノベーションが生まれることを期待しています。

以上