

【ご質問】

2019年度(2020年3月期)の通期見込を据え置いた理由を教えてください。

【ご回答】

まず、国内外とも環境変化が激しく、市場やユーザー動向に与える影響を慎重に見る必要があるためです。また、第3四半期以降にトイホビーの年末年始商戦、第4四半期に家庭用ゲームの大型タイトル発売が控えていますので、これらの動向を踏まえたうえで、改めて精査したいと考えています。

【ご質問】

トイホビー事業について、ハイターゲット層(大人層)向けのビジネスが好調とのことですが、特に好調なカテゴリーと地域、今後の成長性について教えてください。

【ご回答】

2019年度上半期のトイホビー事業の売上高に占めるハイターゲット層向けの割合は約40%で好調が継続しています。カテゴリーとしては、コレクターズフィギュア、ガンプラ、ロト・プライズ商材のすべてのカテゴリーが好調に推移しました。エリア別では、日本に加え、特に北米とアジアが好調で、アジアの中では中国が大きく伸びました。

2020年には「ガンプラ」が発売40周年を迎えます。これに合わせ、今後国内外で「ガンプラ」の展開をますます強化していくほか、その他のハイターゲット層向けIPについても、ファンの期待に応える商品の提供や、各種イベントの展開、ECサイトを活用した施策などを通じ、グローバル市場でのさらなる成長を目指していきます。

【ご質問】

トイホビー事業において、日本国内の年末年始商戦だけではなく、海外の各地域独自の商戦期を今後どのように意識して展開していく予定でしょうか？また、海外事業の拡大に伴い、生産体制はどのように整えていきますか。

【ご回答】

各地域の商戦に合わせたニーズの把握を行い、商品を展開するとともに、生産体制の整備・強化を進めています。現在、トイホビー事業においては、中国での生産比率が高いですが、今後は自社工場のあるタイやフィリピンにおける生産体制の整備・強化をさらに図ってまいります。また、ガンプラの生産拠点であるバンダイホビーセンターでは増床も計画しており、増床後の2020年秋以降には現在の1.4倍の生産が可能となる予定です。

【ご質問】

ネットワークエンターテインメント事業における新プラットフォームへの対応について教えてください。

【ご回答】

2019年10月に、Apple Arcadeへ「パックマン」タイトルの配信を開始したほか、これからサービスインが予定されている「Stadia」に向けて「DRAGON BALL」タイトルの配信を決定しています。新しいプラットフォームへのタイトル展開により、新たなユーザー層にもアプローチが可能になると考えています。

【ご質問】

ネットワークコンテンツビジネスにおける売上高の内訳と海外比率、将来の見通しを教えてください。

【ご回答】

2019年度上半期の売上高実績は、
合計1,008億円(ゲームアプリケーション:939億円、SNS:30億円、PCオンラインゲーム他:39億円)、
海外比率31%となりました。

ネットワークコンテンツは、競争が激化する厳しい環境が続いていますが、今後も長く楽しんでいただけるクオリティの高いタイトル開発を推進することで、売上高の安定維持を目指していきます。また、海外展開もさらに強化していきます。現在展開中の主力タイトルについてもエリアの拡大余地はありますし、欧米市場におけるさらなるシェア拡大を目指し、スペインに欧米向けモバイルコンテンツの開発・運営・マーケティング会社も設立しました。また、中国のユーザーに向けて中国国内で制作・配信をスタートしているコンテンツもあります。各エリアの特徴を踏まえた取り組みを加速し、IPの魅力を発信することで、ビジネスのさらなる強化・拡大につなげていきたいと考えています。

また、2020年にサービスが開始される次世代ネットワーク・5Gの登場により、遊びそのものや遊び方がますます多様化することが予測されます。ユーザーの多様なスタイルに合わせたコンテンツの提供が行えるよう、新技術の研究に積極的に取り組んでいきます。

【ご質問】

中国の売上高が拡大しています。中国で人気のIPやビジネスの展開方法について教えてください。

【ご回答】

現在、「機動戦士ガンダム」「ウルトラマン」「NARUTO」といったIPの商品・サービスが人気で、中国における2019年度上半期の売上高は、前年同期を大きく上回る135億円となっています。過去にテレビ放送され人気となったIPの新シリーズが配信されることでファン層が拡大しているほか、中国に向けて中国国内で商品・サービスの企画・制作を行うなど、地域に根差した施策を展開しています。

【ご質問】

㈱創通に対する公開買付けを行っていますが、その目的について教えてください。

【ご回答】

㈱創通とバンダイナムコグループは長年にわたり「機動戦士ガンダム」の展開においてパートナーシップを組んできました。具体的には、バンダイナムコグループの㈱サンライズがアニメを制作、㈱創通がその商品化窓口と作品興業の窓口を担当、バンダイナムコグループ各社が商品・サービス展開を行い、両者で「機動戦士ガンダム」のブランドを育成してきました。「機動戦士ガンダム」は、現在商品・サービスの海外展開を加速しています。また、世界の注目が日本に集まる2020年に横浜に実物大の動くガンダムの設置を予定しているほか、ハリウッドでの実写映画化の企画も進んでおり、グローバル戦略を本格的にスタートさせています。両社が同じグループとしてより一体となって戦略を推進することで、これまで以上にスピーディーな判断と実行が可能になると考えています。

以上

【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。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。