

【ご質問】

2019年度(2020年3月期)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を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は、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、さらに今後の事業展開に向けた投資などの施策を予定していることを踏まえ、精査を行いました。

第4四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、国内外のハイターゲット層(大人層)に向け、グローバル市場でのECサイトのプロモーションやガンブラ40周年の取り組み、イベントなどの費用を見込んでいること、また、市況を踏まえて慎重な見直しを行っているためです。

ネットワークエンターテインメント事業では、ネットワークコンテンツの新規タイトルについて、前年同期は国内外あわせて1タイトルを投入しましたが、2019年度第4四半期は9タイトルの投入を予定しています。これに伴い、開発費などの初期費用負担が大きくなる見込みです。また、家庭用ゲームについて、前年同期は、「ACE COMBAT7: SKIES UNKNOWN」、「ジャンプフォース」、「テイルズオブ」シリーズといった複数の大型タイトルを第4四半期の比較的早いタイミングで発売しました。これに対して、2019年度第4四半期は「ドラゴンボール Z KAKAROT」、「ONE PIECE 海賊無双4」の2タイトルの発売となり、このうち、「ONE PIECE 海賊無双4」については3月下旬発売予定のため、費用先行となる見込みです。なお、タイトルの編成と特性からリピートタイトルの販売本数やダウンロード販売比率は前年度に及ばない見込みです。

【ご質問】

広告宣伝費と人件費の通期予想が前年度に比べて増加する理由を教えてください。

【ご回答】

広告宣伝費の増加は、主にトイホビー事業とネットワークエンターテインメント事業におけるプロモーション費用の増加に伴うものです。人件費の増加については、主にグループ全体での従業員数の増加、一部ユニットにおいて雇用形態を変更し正社員化を行ったことに伴うものとなります。

【ご質問】

トイホビー事業の年末年始商戦の状況を教えてください。

【ご回答】

年末年始商戦においては玩具市場全体が前年同期を下回り、当社のトイホビー事業の低年齢層向け商品についても前年同期に及びませんでした。お客さまのニーズや購買スタイルは加速度的に変化しています。商品開発面、マーケティング面などさまざまな側面から環境変化に対応するべく取り組んでまいります。

【ご質問】

トイホビー事業におけるハイターゲット層(大人層)向けビジネスが引き続き好調ですが、今後の成長イメージについて教えてください。

【ご回答】

2019年度第3四半期累計期間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%となりました。コレクターズフィギュア、ガンプラ(「機動戦士ガンダム」のプラモデル)が国内外ともに好調を継続しているほか、ロト・プライズ商材についても、IPバリエーションの拡大とともにファン層が広がり国内外で好調に推移しています。今後も消費者ニーズを捉えた商品開発に力を入れるとともに、各種イベントの展開や、ECサイトのさらなる活用・機能強化などにより、グローバル市場における成長を目指していきます。

【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と今後の見通しを教えてください。

【ご回答】

2019年度第3四半期累計期間の売上高実績は、

合計1,458億円(ゲームアプリケーション:1,356億円、SNS:42億円、PCオンラインゲーム他:60億円、海外比率:32%)でした。

【参考:前年同期の売上高実績】

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%)

市場全体の競争が激しくなっており、消費者による選択の時代になってきたと捉えています。ラインナップを絞りつつ消費者の嗜好に合わせた高品質なコンテンツを提供し、引き続き安定した規模を維持していきたいと考えています。足元では、「DRAGON BALL」や「ワンピース」、「アイドルマスター」などの主力タイトルが引き続き高水準で推移しているほか、2019年度に投入した「ガンダム」や「ソードアート・オンライン」の新作タイトルが好調です。さらに、2020年1月にリリースした「ミニ四駆☆超速グランプリ」も高評価をいただいています。2020年度以降もバンダイナムコの強みであるIPを軸に、市場でのシェア獲得を目指していきます。

【ご質問】

リアルエンターテインメント事業の営業利益について、通期予想が前年度に比べて大幅に下回っていますが、その理由を教えてください。

【ご回答】

2019年度の業務用ゲームについては、一部タイトルについて発売時期の見直しを行ったこともあり、大型タイトルの発売やバージョンアップがあった前年度に及ばない見通しです。アミューズメント施設においては、国内既存店売上高が好調に推移しましたが、新業態施設について、好調な業態はあるものの苦戦している業態の影響があり、前年度に及ばない見通しです。

【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。

※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。

【ご質問】

新型コロナウイルスがビジネスに与える影響は？

【ご回答】

現段階ではビジネスへの影響は大きく見込んでいませんが、長期化する場合、生産や物流、消費動向への影響も想定されるため、引き続き情報収集を行っていきます。

【ご質問】

㈱創通のTOBを行いました。収益に与える影響を教えてください。

【ご回答】

現在精査中ではありますが、のれん代 143 億円を5年で償却する方向で検討しています。㈱創通の完全子会社化に伴い、「ガンダム」の著作権管理がグループ内に一元化され、「ガンダム」のグローバル展開の本格化にあたり、よりスピード感のある効果的な戦略の推進が可能となります。「ガンダム」は2019年に40周年を迎え、2020年はガンプラ(ガンダムのプラモデル)が40周年を迎えます。10月には横浜に実物大の動くガンダムを設置予定となっているほか、様々な施策を企画しています。グループ内の連携を深め、ガンダムビジネスのさらなる成長に向けて一丸となって取り組んでいきます。

以上