

【ご質問】

デジタル事業の第1四半期において、前年同期比で売上高の減少以上に利益額の減少が大きかった理由を教えてください。

会計処理方法の変更による影響などはありましたか？

【ご回答】

デジタル事業の家庭用ゲームビジネスにおける、利益率の高いリピート販売本数減が主な要因です。具体的には前年同期（2022年度第1四半期）に比べ、ダウンロード比率の高かった「ELDEN RING」などのリピート販売本数が下回ったことや、例年第1四半期は前年度の第3四半期・第4四半期に発売した新作タイトルのリピート販売が積み上がる時期ではありますが、今年はその積み上げが前年同期に及ばなかったことも要因です。

また、開発審査体制を変更したことにより、技術研究費が増加していることも影響しています。

【ご質問】

デジタル事業の開発審査体制の見直しについて具体的に教えてください。また、2022年度の下期にはデジタル事業で仕掛品の評価損等を計上しましたが、現在の仕掛品の残高および内容が適正かどうかについて教えてください。

【ご回答】

開発審査体制を強化するため、レビュー機関であるサポート委員会を設けました。

タイトルリリースの可否を決定する従来のタイトル審査会に加えて、経験の豊富なプロデューサー等で構成されるサポート委員会にて技術面やビジネスプランの妥当性などの側面からも厳しくレビューを行う体制となりました。製品化が正式に決定するまでのコストは技術研究費に計上されます。

また、仕掛品に関しては四半期ごとにルールに照らして評価を行っており、第1四半期は、第2四半期以降に大型タイトルのリリースが控えているため、金額は大きくなっていますが適正だと判断しています。

【ご質問】

2023年度第2四半期の家庭用ゲームの新作タイトル「ARMORED CORE」の予約状況はどうですか？また、下期のパイプラインの見直しの可能性はありますか？

【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。

【ご回答】

「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」のトレーラーの視聴状況や、予約状況が非常によい状況で大変期待しています。下期のタイトル編成は「NARUTO」の新作タイトル「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」など、期待の高い大型タイトルを複数準備しています。

【ご質問】

デジタル事業の2023年度第1四半期のネットワークコンテンツ売上高について、内訳を教えてください。

【ご回答】

2023年度第1四半期のネットワークコンテンツ売上高は、合計389億円のうち、ゲームアプリケーション：352億円、SNS：3億円、PCオンラインゲーム他：35億円／海外比率43%となっております。

＜ご参考：2022年度第1四半期ネットワークコンテンツ売上高＞

合計415億円（ゲームアプリケーション：388億円、SNS：7億円、PCオンラインゲーム他：20億円／海外比率42%）

【ご質問】

スマートフォン向けアプリゲームは市場環境も厳しいようですが、2023年度第1四半期の実績についてどのように捉えていますか。

【ご回答】

2023年度第1四半期のアプリゲーム売上高が減少した要因は、運営タイトルの見直しを行い、絞り込みを行ったことが影響しています。これにより売上高は減少しましたが、採算性は向上しました。一方で「ONE PIECE」や「DRAGON BALL」シリーズなどの主力タイトルは、映画公開のあった前年同期と同水準の売上高となり、好調を継続しました。

【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。

【ご質問】

トイホビー事業が大きく伸長しましたが、その理由と、今後の継続性についてどのようにお考えですか。

【ご回答】

トイホビー事業では、ハイターゲット（大人）層向けのガンプラや一番くじに加え、「ONE PIECE カードゲーム」などのカード商材、タッチポイントが拡大しているガシャポンや「キャラパキ」などの菓子商材などが貢献しました。特にカードは大きな伸びをみせていますが、一過性のものではなく定番商品としてしっかりと根付かせていきたいと考えています。

IP別ではカードやガシャポン、ハイターゲット（大人）層向け商品が好調だった「ONE PIECE」と、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」で盛り上がりをもせた「ガンダムシリーズ」が伸長しました。

【ご質問】

トイホビー事業の海外展開の状況と、海外売上高の地域別内訳を教えてください。

【ご回答】

北米の売場では玩具の棚に隣接してハイターゲット（大人）層向けのホビー商品を展開するなど、売場づくりの面でも環境が整ってきており、今後の可能性を感じています。7月には「Tamagotchi Uni」を世界35カ国で同一機種を同時発売しました。このように、ワールドワイドで展開できることがバンダイナムコの優位性となると考えています。

2023年度第1四半期のトイホビー事業の海外売上高の内訳は、合計288億円のうち、米州：74億円、欧州：39億円、アジア：175億円となっております。

<ご参考：2022年度第1四半期トイホビー事業 海外売上高>

合計264億円（米州：79億円、欧州：39億円、アジア：146億円）

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。