

【ご質問】

トイホビー事業における、米国との相互関税の影響が想定より小さかったようですが、その理由を教えてください。

【ご回答】

8 月の第 1 四半期決算発表時点では上期の営業利益への影響を約 30 億円と想定していましたが、早期の施策実行により約 20 億円に抑えることができました。上期については、米国内に在庫がある商品から優先的に販売を行ったほか、EC など顧客へのダイレクト販売の強化を行いました。さらには、商品特性に合わせて価格変更や販売商品のラインナップを見直すなどの対応を行いました。それに加えて、北米で人気の高いトレーディングカードゲームやガンプラなどが日本国内での生産であることも影響が少なかった理由です。引き続き不透明な状況が続くことを想定し、中長期的な対応としては EC の強化や生産地域の分散化を進めていきます。

【ご質問】

7 月に発売したガンダムのトレーディングカードゲームの立ち上がり状況を教えてください。

【ご回答】

発売以降、想定以上に欧米で人気が高く、今後のガンダム IP のビジネス拡大につながる手ごたえを感じています。直近で発売した第二弾もワールドワイドで販売好調となっており、今後についても大きな期待をしています。背景として世界的にトレーディングカードゲームのブームが起きていることや、ガンダム IP の世界観を活かしたゲームにおける戦略性、作品のストーリーをカードで追体験できる仕組みで映像作品との親和性が高いことなども人気の要因となっています。

【ご質問】

たまごっちが人気ということですが、足元の状況と今後の見通しについて教えてください。

【ご回答】

7 月に発売した「Tamagotch Paradise」はワールドワイドで幅広い層に人気があり、国内の一部店舗では人気に需要が追いつかない状況であるため、年末年始商戦に向けてしっかりと商品を供給してまいります。

【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。

また、たまごっち本体の好調に伴い、関連グッズがグループ内外から前期の 2 倍近い商品点数で展開されており、引き続き、ライセンスビジネスの面でも国内外で強い IP に育てていきたいと思いを。今後は 2026 年の 30 周年に向けたプロモーションを開始し、さらにもう一段成長させたいと考えています。

【ご質問】

今回修正したデジタル事業の家庭用ゲームにおける下期の販売本数や売上高の計画について、期初見込から減少した理由と、前年同期との差異理由について教えてください。

【ご回答】

上期の販売状況を勘案し、下期リピートタイトルの販売本数の見直しを行うとともに、下期新作タイトルの発売時期の確定により、計画を修正したことが影響しています。なお、前年下期には「DRAGON BALL Sparking! ZERO」を発売し、期末までに 540 万本を販売しました。今期は同規模のビッグタイトルはなく複数タイトルの積み上げとなるなど、タイトル編成やプロダクトミックスの違いが影響すると考えています。また、リピート販売本数についても前年同期比で減少が見込まれているため、売上高にも影響が発生しています。

【ご質問】

2025 年 4 月に Bandai Namco Filmworks America, LLC を設立しましたが、北米におけるガンダム IP のブランド価値拡大に向けて、現在進行している計画や現地の手ごたえなどを教えてください。

【ご回答】

Bandai Namco Filmworks America, LLC におけるガンダムのブランディングに関する施策は現在準備を進めており、2026 年の 4 月以降に本格稼働する予定です。また、Legendary Pictures, LLC との共同制作となる実写映画については 2025 年 1 月に共同投資契約を締結し、本格的に制作を開始しています。具体的なスケジュールはまだ公開できませんが、近い将来、発表させていただく予定です。また、ガンダム IP は、チーフガンダムオフィサー（CGO）のもと、世界の各エリアが連携して IP 価値最大化に向けた施策を進めています。日本発のファンサイトは現在 90 カ国以上で閲覧可能となっており、ファンとのつながりも確実に世界への広がりを見せています。

【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】

来年渋谷に開業するコンサートホールについて、コスト面など損益への影響と、バンダイナムコグループ全体への波及効果などを教えてください。

【ご回答】

「Shibuya LOVEZ」は 2026 年夏に開業予定で、建設も順調に進んでいます。音楽業界でも需要が高い収容人数 2,000 人規模のホールを、渋谷という好立地に開業・運営することで、施設事業として収益をあげることを見込んでいます。

また、基本的には音楽を中心としたライブ施設となりますが、新しい IP の発信や成長を育む場所としてグループ全体で活用していきます。

【ご質問】

大阪・関西万博への「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」の出展について、「満足度が高いパビリオン」など複数のランキングで 1 位だったことや、ガンダム IP の規模拡大に寄与したとのことですが、こういった効果があったのかお聞かせください。

【ご回答】

まず、ご来場いただいた皆さまに楽しんでもらえたことを何より嬉しく感じます。パビリオンには、ガンダムファンのみならず、初めてガンダムに触れる方も数多くいらっしゃいました。物販も 8 月からは現地で購入できるようにしましたが、初めてガンプラを購入される方も非常に多かったように思います。商品販売への波及効果だけをみても万博に出展した成果がありましたが、それ以上にまだ数字には表れていない大きな効果を得られたと感じています。

海外からの来場者の中には、コスプレして来場されている方も多く、ガンダム IP の海外への浸透度も実感できたと同時に、ワールドワイドで IP 認知を拡大するためのヒントも多く得られました。直近のビジネスのみならず、将来への手ごたえを感じることができました。

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。