

【第3四半期業績】

2013年3月期(2012年度)の第3四半期は、コンテンツ事業のIP軸戦略が効果を発揮しネットワークコンテンツを中心に業績に貢献しました。

この結果、2012年度の第3四半期業績は、売上高 3,506億37百万円、営業利益 441億94百万円、経常利益 450億46百万円、四半期純利益 279億95百万円 となりました。

【事業別概要】

トイホビー事業では、国内においては、「仮面ライダー」シリーズや「スマイルプリキュア！」などが、玩具を軸としたカテゴリーの連動展開により順調に推移しました。なお、国内全体では、「スーパー戦隊」シリーズが好調だった前作におよばなかったこと、商品構成の変化に伴う粗利率の低下などにより、前年同期の業績には及びませんが、女兒向け新規キャラクターの「アイカツ！」の商材、小学生向けのプラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具など、ターゲット拡大へ向けた取組みを着実に推進しました。

海外では、欧米地域では「Power Rangers(パワーレンジャー)」シリーズ商材の販売が順調に推移しましたが、厳しい市場環境のなか全体としては低調な推移となりました。アジア地域においては、日本と連動した展開により、キャラクター玩具に加えて、プラモデルや大人向けのコレクション性の高い玩具が人気となりました。

コンテンツ事業ではネットワークコンテンツが「機動戦士ガンダム」シリーズ、「ワンピース グランドコレクション」、「アイドルマスター シンデレラガールズ」などのソーシャルゲームを中心に業績に大きく貢献しました。業務用ゲーム機は、定番のシリーズ機器に加え、「釣りスピリッツ」などの新しいゲーム機が人気となるとともに、景品販売も好調に推移しました。さらに、「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」や過去に発売した映像パッケージのリピーター販売が好調に推移した映像音楽コンテンツ、パチンコ・パチスロ向けの液晶基盤販売も業績に貢献しました。家庭用ゲームソフトでは、国内外において「ソウルキャリバー」「ナルト」、「テイルズ オブ」などの人気シリーズの最新タイトルの販売に加え、国内ではプレイステーション3向けダウンロード専用タイトルの「機動戦士ガンダム バトルオペレーション」や、人気テレビ番組などをゲーム化したタイトルが好調に推移しました。

アミューズメント施設事業は、国内においては、ショッピングセンター内のキャラクターの世界観を体感できる差異化した店舗を中心に堅調に推移したものの、好調に推移した前年同期と比べて、既存店売上高が94.6%となりました。海外においては、厳しい市場環境のなか、店舗の選択と集中による効率的な運営により、ほぼ前年同期並の業績水準で推移しました。

【今期の業績予想】

2012年度通期見込は、第3四半期および足元でも、国内のコンテンツ事業が好調に推移していることから、2012年11月時点の見込みを見直し、売上高 4,600億円、営業利益 425億円、経常利益 425億円、当期純利益 245億円とします。

2012年度 通期の営業利益については、第3四半期実績を下回る見込みです。これは、第4四半期のコンテンツ事業が、大型タイトル発売の端境期となり収益が下がることに加え、来期2013年度をより良い形でスタートするための手当てを行うためです。具体的には、欧米ホビー事業における2012年度期末の在庫引当を厳しく行います。この在庫引当は一時的には利益ダウンの要因となりますが、これにより2013年度を身軽な形でスタートします。

【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。

【2012年度配当予想について】

本日、配当予想の修正に関するお知らせを情報開示しております。当社では、株主の皆様への利益還元を経営の重要施策と位置づけており、継続した配当の実施と企業価値の向上を実現していくことを基本方針としています。具体的には、安定的な配当額として年間24円をベースに、連結配当性向30%を目標に株主還元を実施しております。

2012年度につきましては、コンテンツ事業を中心に業績が好調に推移していることから、株主還元に関する基本方針に基づき、1株当たり年間配当予想につきましては、安定配当24円に業績連動配当6円を加え、1株当たり30円に修正します。

【各事業のトピック】

玩具ホビー事業の国内では、2月より主力の「スーパー戦隊」「プリキュア」シリーズの新番組がスタート。2月3日にスタートしたプリキュア新番組「ドキドキ！プリキュア」の商品が好調な出足です。2012年度は「スーパー戦隊」がやや苦戦しましたが、新番組「獣電戦隊キョウリュウジャー」では、子どもの大好きな恐竜をモチーフに、電池型の「獣電池」を軸に各カテゴリーを連動させます。好調の「仮面ライダー」シリーズに加え、「スーパー戦隊」「プリキュア」シリーズを3本柱として展開します。また、女兒向け新IP「アイカツ！」が良いスタートをきりました。グループの全ての事業が横断して取り組んでいるオリジナルIPの「アイカツ！」がうまく立ち上がった意味は我々にとっては非常に大きいものです。今後も女兒向けキャラクターとして定番化を目指し育成します。

海外では、アジアは「日本発アジア一気通貫強化戦略」が効果を発揮していますが、欧米が課題です。欧米では期末により厳しく在庫引当を行い身軽な体制とするとともに、好調な「Power Rangers」など、ボーイズIPへの選択と集中を行います。それに加え、日本でボーイズIPのマーチャンダイジング経験が豊富な人材を投入し組織面でも強化します。これらの施策により、玩具ホビー事業の欧米の一刻も早い収益回復を目指します。

コンテンツでは、2010年から進めてきたIP軸の組織への変更、IP軸戦略の推進による効果があらわれ始めました。2012年度については、家庭用ゲーム、業務用ゲーム機、景品、映像音楽コンテンツなど、全ての出口が好調だったことに加え、新たなIP活用先として、ソーシャルゲームやオンラインゲームなどネットワークコンテンツが伸びたことが業績に大きく貢献しました。今後もIPをあらゆる出口に向け戦略的に活用していくほか、家庭用ゲームのダウンロード専用タイトルなど、新たなビジネスモデルに挑戦します。

また、2013年度には私も個人的に楽しみにしているトピックとして、パックマンの新作アニメ放映をスタートします。既に北米など20カ国での放映が決まっており、グループ各社から商品・サービスを提供します。欧米でのパックマンの認知度、人気は非常に高く、グループ横断で盛り上げていきたいと思っております。

【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。

アミューズメント施設では、IP を活用した施設の企画やサービスなど様々な取り組みを行っています。2013 年夏には、池袋のナムコ・ナンジャタウンが、リニューアルした新生「ナンジャタウン」、そして週刊少年ジャンプの世界観を体感できる新テーマパークとしてオープンします。こちらも、「アイカツ!」、パックマン同様、グループ横断で取り組んでいきます。

2012 年度は、過去最高売上 4,800 億円・過去最高益 425 億円を目指しスタートした中期計画の初年度です。中期計画がスタートして 10 ヶ月たちますが、順調に進んだところもあれば、まだまだ中期的にやるべきこともあります。まずは 2012 年度の残り 2 ヶ月、緊張感を持って、グループ社員一丸となって 2012 年度通期の計数目標 売上 4,600 億円 営業利益 425 億円達成に全力を傾注したいと思います。