

【ご質問】

新型コロナウイルス感染拡大による玩具ホビー事業の生産や流通への影響を教えてください。

【ご回答】

当社グループの玩具ホビー商品の多くは海外の自社工場と協力工場で生産を行っています。現時点の生産体制は新型コロナウイルスの影響を受ける以前の状態に戻りつつあります。一方で、小売店の再開や物流制限の状況は、国・地域により状況は異なりますので、引き続き注視していきます。また、当社グループでは、かねてよりEコマースの基盤づくりと拡大に取り組んできました。そうしたプラットフォームも積極的に活用しながら、国内外のお客様にしっかりと商品を届けていきたいと思っております。

【ご質問】

新型コロナウイルス感染拡大による「ガンブラ」(「機動戦士ガンダム」のプラモデル)の生産への影響はありますか。

【ご回答】

「ガンブラ」は静岡県の自社工場で生産を行っており、生産への大きな影響は発生していません。今秋以降には工場の増床を計画しており、これにより2019年3月期対比で1.4倍の生産が可能となる予定です。世界的な需要の拡大に対応できるよう生産体制の強化を行い、「機動戦士ガンダム」シリーズを牽引する商品として展開していきます。

【ご質問】

家庭用ゲームについて、2020年3月期の状況と今後のタイトルラインナップについて教えてください。

【ご回答】

2020年3月期の家庭用ゲームについては、大型タイトルの端境期となりましたが、「ドラゴンボール Z KAKAROT」などの新作タイトルが計画を上回る販売本数となりました。また、リピート販売が好調となったほか、ダウンロード販売比率も高い水準で推移しました。今後については新型コロナウイルスの影響による開発の遅れが懸念事項として挙げられますが、現時点では2021年3月期のラインナップとして、「機動戦士ガンダム EXTREME VS. マキシブースト ON」、「SWORD ART ONLINE Alicization Lycoris」、「キャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPIONS」、「THE IDOLM@STER STARLIT SEASON」などの新作タイトルを計画しています。さらに、時期は未定ですが「Elden Ring」や次世代家庭用ゲーム機対応「SCARLET NEXUS」の開発も発表しています。

【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。

※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】

ネットワークコンテンツビジネスの状況を教えてください。

【ご回答】

2020年3月期第4四半期のスマートフォン向けゲームアプリケーションは、前年同期より8タイトル多い新作タイトルの投入数となりました。これに伴い、開発費など新作タイトルのリリースに伴う費用が前年同期より増加しました。なお、現時点では、2021年3月期の投入数は2020年3月期とほぼ同数を計画しています。主要タイトルの状況としては、「ドラゴンボール Z ドッカンバトル」が5周年イベントを実施した2月に国内過去最高の月次売上高となりました。さらに、「ワンピース」や「アイドルマスター」シリーズのタイトルも引き続き好調です。新作タイトルでは第4四半期にリリースした「ミニ四駆 超速グランプリ」が人気となりました。今後も主要タイトルを安定的に展開するとともに、新作タイトルの創出・育成に取り組んでいきます。

<ご参考>

2020年3月期 ネットワークコンテンツ売上高実績:

合計 2,009 億円(ゲームアプリケーション:1,880 億円、SNS:54 億円、PC オンラインゲーム他:75 億円、
海外比率:32%)

2019年3月期 ネットワークコンテンツ売上高実績:

合計 2,111 億円(ゲームアプリケーション:1,946 億円、SNS:71 億円、PC オンラインゲーム他:94 億円、
海外比率:28%)

【ご質問】

新型コロナウイルスのエンターテインメント施設への影響について教えてください。

【ご回答】

2020年3月期第4四半期におけるエンターテインメント施設は、新型コロナウイルス感染拡大を防止するため、国内外で多くの店舗を休業しました。また、国内については、4月に発令された緊急事態宣言以降、原則として休業対応を行ってきました。2020年5月現在は、店舗のある自治体ごとに対応は異なるものの、感染拡大防止の対策をとったうえで、国内外の直営店約300店舗のうち半数ほどが営業を再開しています。新型コロナウイルスの動向はもちろん、お客様の動向を注視しながら、安全確保を第一に引き続き対応を行なっていきます。

【ご質問】

映像制作面での新型コロナウイルスの影響はありますか。

【ご回答】

感染拡大を防ぐために、一部作品において作画や収録などに遅れが発生しています。「密」を避けるための対策に取り組み、制作体制を整えてまいります。

【ご質問】

中国市場における事業の展開状況について教えてください。

【ご回答】

当社グループは、中期計画(2019年3月期～2021年3月期)において、中国市場を重点地域として、事業の本格展開に取り組んでいます。2020年3月期の中国市場における売上高は248億円となり、2019年3月期の180億円から大きく伸長しました。特にトイホビー事業の成長率が高く、「ガンブラ」のほか、ハイターゲット(大人層)に向けたフィギュア、「ウルトラマン」の玩具などが人気となっています。

【ご質問】

東京五輪の延期に伴い、「機動戦士ガンダム」の展開計画に変更はありますか？

【ご回答】

日本が世界から注目を集めるタイミングに合わせて、「機動戦士ガンダム」のグローバル展開強化を行っていく計画です。施策のスケジュールについては現在調整中ですが、実物大の動くガンダムの設置も進行しており、グローバル展開の強化は手を緩めることなく中長期的に行ってまいります。

【ご質問】

「DRAGON BALL」にかかわる商品・サービスの今後の展開について教えてください。

【ご回答】

2020年3月期は新作映像の展開がなかったものの、当社グループが展開した「DRAGON BALL」にかかわる商品・サービスのIP売上高は過去最高を記録しました。トイホビー事業では、引き続きハイターゲット向け商品が好調なほか、低年齢層向けにも商品展開を拡大しています。ネットワークエンターテインメント事業では、前述した家庭用ゲームの新作タイトルやネットワークコンテンツの既存タイトルはもちろん、家庭用ゲーム「ドラゴンボールファイターズ」がeスポーツのタイトルとして高い人気を博しています。今後も話題性の高い商品・サービスを展開し、長期的な視点で取り組んでいきたいと思っております。

以上