

【ご質問】

2020年度上半期(2021年3月期第2四半期)はトイホビー事業が好調に推移しましたが、年末年始商戦に向けた足元の動向を教えてください。

【ご回答】

国内については、従来の定番IP商品に「鬼滅の刃」などの新規IP商品が加わり、豊富なラインナップで年末年始商戦を迎えることとなります。「鬼滅の刃」については、トイホビー事業が展開するほとんどのカテゴリーにおいて商品展開を行っています。今後も幅広いファンの商品ニーズに応えられるよう、しっかりとマーケティングに取り組んでいきます。

海外については、欧州地域において、新型コロナウイルス感染拡大による小売店への影響が不透明ではあるものの、アジア地域が「ガンダム」など定番IPの商品を中心に順調に推移していますので、苦戦地域をカバーし、全体でビジネスの底上げを図っていきます。

【ご質問】トイホビー事業のハイターゲット層(大人層)向け商品について、海外展開の現状を教えてください。

【ご回答】

ガンプラについては、アメリカで、Hobby Lobbyをはじめとする大手流通チェーンへの導入が続々とスタートしており、今後もさらに配荷先を拡大していく予定です。また、「DRAGON BALL」のコレクションフィギュアについて、大型量販店 Target で展開しているほか、2021年3月には Walmart への導入も決定しています。さらに、今年度から本格的にアメリカでスタートした自社 E コマースも好調な立ち上がりとなっており、今後も注力していく予定です。なお、「ガンダム」や「DRAGON BALL」については、現在旧作の放送や配信が行われており、こうしたメディア展開との連動はもちろん、著作権元とのパートナーシップのもと、イベントも積極的に開催し、IP の認知度をあげるとともに IP 価値の最大化に努めています。

【ご質問】ネットワークエンターテインメント事業において、家庭用ゲームビジネスが好調ですが、その要因を教えてください。

【ご回答】

リピート販売の好調が主な要因です。家庭用ゲームでは、ゲーム内イベント等を通じてお客様と長期的につながり、ロングテールでタイトル展開することを目指し、企画開発に取り組んでいます。そうした施策の積み重ねがリピート販売の好調につながっていると考えています。新作タイトルについては、2020年8月にリリースした「キャプテン翼 RISE OF NEW CHAMPIONS」が好スタートを切りました。2021年度以降もリピート販売と新作タイトルのポートフォリオをバランス良く構築し、安定した水準を維持していきたいと考えています。

なお、家庭用ゲームとネットワークコンテンツの両ビジネスにおいて、クオリティを重視したタイトル開発を行っています。これにあたり、新作タイトルのリリース数の精査も行っており、精査により開発を中止した一部のタイトルについて、上半期に営業費として費用処理をしています。

【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売上高実績を教えてください。

【ご回答】

2021年3月期上半期は、合計1,081億円(ゲームアプリケーション:1,002億円、SNS:25億円、PC オンラインゲーム他:54億円、海外比率:34%)となりました。

(ご参考)2020年3月期上半期:合計1,008億円(ゲームアプリケーション:939億円、SNS:30億円、PC オンラインゲーム他:39億円、海外比率:31%)

【ご質問】

リアルエンターテインメント事業の足元の動向を教えてください。

【ご回答】

アミューズメント施設ビジネスは新型コロナウイルス感染拡大の影響を大きく受けましたが、「鬼滅の刃」や「ディズニー ツイステッドワンダーランド」といったトイホビー事業が展開する人気IPの景品が貢献し、9月の国内既存店売上高は前年同期比78.3%まで回復し、10月以降も回復傾向は継続しています。同時に、固定費の削減などにも取り組み、ユニットとして収益構造の改善施策を推進しています。また、オンラインを活用したクレーンゲーム「とるも」の展開を推進するなど、デジタルの活用にも取り組んでいます。デジタルの活用はリアルエンターテインメント事業にとどまらず、トイホビー事業のガシャポンやカードダスでも取り組んでいます。今後も環境の変化に対応した商品・サービスの展開を強化していきます。

【ご質問】

2020年12月に「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」の展開が開始します。その効果について教えてください。

【ご回答】

18メートルの動く実物大ガンダムとその展示施設「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」を12月19日から期間限定で横浜・山下ふ頭にオープンします。同施設を通じてガンダムの認知度が向上することで、ガンダムビジネス全体への波及効果を期待しています。

【ご質問】

中国市場における売上規模を教えてください。

【ご回答】

2020年度上半期は141億円の売上高となりました。なお、2019年度上半期は135億円の売上高でした。

【ご質問】

バンダイナムコグループでは、IP創出力強化について、どのような方針で取り組んでいるか教えてください。

【ご回答】

他社IPを活用したビジネスと自社IPを活用したビジネスが同比率となることがグループのポートフォリオとして望ましい姿だと考えています。2018年4月にスタートした中期計画では、IP創出力強化の目的も含めて3年間で250億円のIP戦略投資を行う計画で、2020年度上半期までの投資実績は175億円となっています。2021年度より、この投資を活用したIPを展開していく予定ですので、どうぞご期待ください。

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。