

【ご質問】

2021年3月期(2020年度)における新型コロナウイルス感染拡大の影響を教えてください。

【ご回答】

アミューズメント施設の休業や時短営業、イベントの中止といった明らかなものを合算すると、年間で売上高約750億円、営業利益約210億円のマイナス影響があったと考えています。一方で、巣ごもり需要によるプラスの影響として、家庭用ゲームのリピート販売やガンブラなどのハイターゲット層(大人層)向け商品の販売が好調に推移しました。2022年3月期(2021年度)はこうした巣ごもり需要の追い風は少しずつ落ち着くという前提のもと、通期売上高7,500億円、営業利益750億円を計画しています。

【ご質問】

デジタル事業の第4四半期の実績が2月公表時点の見込みに対して大きく上振れています。要因を教えてください。また、2021年度の見通しを教えてください。

【ご回答】

2020年度第4四半期においては、家庭用ゲームについては、新作タイトル「リトルナイトメア2」の販売本数が50万本の見込みに対して100万本超となったほか、リピート販売本数も見込みを大きく上回りました。さらに、ダウンロード比率も70%となり、高い水準で推移しました。

2021年度は、スマートフォン向けゲームアプリケーションと家庭用ゲームで、ともに新作タイトルの投入本数が増加する予定で、これに伴う開発費の償却や広告宣伝費の計上により、費用が先行する見込みです。具体的には、スマートフォン向けゲームアプリケーションの新作タイトルの国内外投入本数が2020年度5本に対し、2021年度は17本を予定しています。また、家庭用ゲームは「SCARLET NEXUS」(6月発売予定)、「テイルズオブアライズ」(9月発売予定)、「アイドルマスター スターリットシーズン」(10月発売予定)など大型タイトルの発売を予定しています。なお、2021年度の家計用ゲームの新作タイトルの販売本数は1,700万本(2020年度は1,385万本)、リピート販売本数は1,650万本(2020年度は2,763万本)を見込んでいます。

ゲームタイトルはロングライフ化が進んでおり、単年度売り切り型ではなく、2~3年、あるいは5年単位の運営型のビジネス展開を行っています。引き続きゲームクオリティの向上、追加のデジタルコンテンツ販売、仕様のアップデート、ゲーム内イベントの定期的な開催、コミュニティへの情報発信などを行い、ライフタイムの長期維持を図っていきます。

【ご質問】

トイホビー好調の要因を教えてください。今後の見通しや海外の状況についてもお聞かせください。

【ご回答】

2020年度は、「鬼滅の刃」や「ディズニー ツイステッドワンダーランド」など新規IPについて、スピードをもって多彩な事業領域で商品化に取り組むことができたことが、好調の要因の一つとなりました。さらに、第4四半期においては、「ガンブラ」(ガンダムシリーズのプラモデル)が想定以上に好調に推移したほか、「デジモン」の商品への人気再燃したことが追い風になりました。

海外については、北米、中国を重点地域と位置付けており、2020年度はいずれも前年度を上回る実績となりました。これらの重点地域は2021年度もさらなる成長を見込んでいます。海外は今後も事業拡大のための取り組みを強化していく予定で、2021年度はそのためのコストとして、広告宣伝費に加え、人員体制の強化に伴う費用などの増加を見込んでいます。

【ご質問】

新型コロナウイルス感染拡大に伴い、2021年4月下旬より3回目の緊急事態宣言が発令されていますが、アミューズメント施設や映画作品への影響はありますか？

【ご回答】

アミューズメント施設については、展開中の約200店舗のうち、およそ25%が休業または時短営業を行っています(2021年5月11日現在)。映画作品については、当初5月7日に公開予定だった「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」が公開延期となっていますが、前年度のような長期間の延期にはならないと認識していますので、ガンダムビジネスへの影響は限定的となる見込みです。

【ご質問】

中国における売上高について、2020年度の実績と2021年度の計画を教えてください。

【ご回答】

重点地域と位置付けている中国の2020年度売上高は282億円となりました。2021年度は2020年度を上回る成長を目指して取り組んでいきます。

【ご質問】

2020年度のアムリカ地域の営業利益が大幅に減少している理由を教えてください。

【ご回答】

ゲームビジネスの移転価格税制に関わる精算手続きの影響です。アメリカの営業利益約100億円を日本の営業利益として精算しています。各国の税制に適切に対応するための手続き上の精算となっており、事業にネガティブな事象が発生したためではありません。

【ご質問】

新規 IP 創出に向けて、どのような取り組みを行っていますか。

【ご回答】

通常の投資に加え、IP 創出に向けた外部パートナーとの取り組み、新規事業や新技術へのチャレンジなど、2020年度は約105億円のIP戦略投資を行いました。また、継続的なIP創出を目的に、映像作品などのコンテンツに対して長期的かつ全体最適の視点で積極的な投資とプロデュースを行う「バンダイナムココンテンツファンド」を設立しています。2021年度にゲームとアニメの展開をスタートする「SCARLET NEXUS」は当ファンドから生まれたIPです。映像作品と商品・サービス展開の両輪でIPを創出できるバンダイナムコの強みを活かし、今後もIP創出に積極的にチャレンジしていきます。

【ご質問】

次期中期計画に向けて、2021年度はどのような年と位置付けていますか。

【ご回答】

2022年4月からスタートする次期中期計画に先駆けて、2021年度よりユニット編成と役員体制の変更を行いました。2021年度は新しい体制のもと、次期中期計画の戦略策定と基盤整備を行っていきます。デジタルとフィジカルを融合させることで、エンターテインメントユニットをさらに伸ばしていくとともに、IPプロデュースユニットではIP創出の強化を、コロナ禍でマイナス影響を受けたアミューズメントユニットでは次期中期計画での回復を目指します。2021年度は次の成長に向けた投資を含めてしっかりと種まきを行っていきます。

以上