

【ご質問】

デジタル事業の通期業績見込を下方修正した理由を教えてください。

【ご回答】

デジタル事業の家庭用ゲームビジネスにおいて、上半期のリピートタイトル販売本数が前年同期の1,921万本に対し、1,322万本となったことなどの状況を踏まえ、通期の見込についても厳しく見直しを行いました。この状況は前年度の新作タイトルが今年度のリピートタイトルの主力となれていないことや、市場全体でリピートタイトルの販売が鈍化していることも要因の一つとなっていると考えています。

【ご質問】

上半期のデジタル事業の収益性が前年同期に及ばないこと、また現在のゲーム開発に係る仕掛品の内容について教えてください。

【ご回答】

デジタル事業の収益性が前年同期と異なる理由は、家庭用ゲームビジネスにおいて利益率の高いリピート販売本数の減少などタイトル編成やプロダクトミックスの違いによるものです。具体的には前年同期は販売間もない「ELDEN RING」がダウンロード販売比率及びリピート販売本数の両面で大きく貢献していたことなどが挙げられます。今年度は、下半期に「NARUTO X BORUTO ナルティメットストーム コネクションズ」や「鉄拳8」などの大型タイトルが控えておりますのでご期待ください。現在のゲーム開発に係る仕掛品については、下半期に発売を控えている大型タイトルだけでなく、ゲーム開発期間の長期化による影響で、数年先に発売予定の複数タイトルのものが含まれています。

【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】

トイホビー事業において、海外年末商戦の市場環境が厳しいとみられますが、今後の成長の継続性についてどうみていますか。

【ご回答】

トイホビー事業は上半期実績を見ても、市場環境の影響を受けつつも、ガンダムや ONE PIECE の商品などをはじめ国内外で好調に推移しています。特に海外においては、ハイターゲット（大人）層向けの商品の販売が好調です。ハイターゲット層向け商品の海外売上高の伸長を支えている背景として、動画配信サイトなどで日本発のアニメ作品が世界中で視聴され、愛されていることがあげられます。そのファンのもとにバンダイナムコがクオリティの高い商品を、スピード感をもって展開することで好循環を維持しており、今後もさらなる成長につながれると考えています。

【ご質問】

I P プロデュースユニットで VTuber 事業を行っていますが、今後どのように展開していきますか？

【ご回答】

VTuber の人気は年々高まってきており、我々も既に「MEWLIVE（みゅ〜らいぶ）」を立ち上げるなどビジネス展開を開始していますが、今後も YouTube ライブだけでなく、I P として商品化など他事業に展開していきたいと考えています。

I P は従来のアニメや映画発のみだけでなく、ゲームや Webtoon、VTuber、商品発のものも生まれています。さまざまな角度から I P を育て、価値を最大化し、積極的に活用していきたいと考えています。

【ご質問】

リアルエンターテインメントに対する考え方を教えてください。

【ご回答】

コロナ禍の時期も含め、我々がリアルとデジタルの両輪で事業を続けてきた強みが現在に生きています。これから先、デジタルも当然強化してまいります。ファンと直接触れ合うことができるリアルの価値も高まってきているため、両事業を強化したいと考えています。

【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】

来期に向けて、IP軸戦略の観点で成長ドライバーとして期待できるものを教えてください。

【ご回答】

ワールドワイドでの展開にIP軸戦略は不可欠であり、さらに強化をしていきたいと考えています。現在は定番IPのガンダム、DRAGON BALL、ONE PIECEが大きな柱となっており、来期も継続して商品・サービスの展開を強化していきます。これに加えて、NARUTOやアイドルマスターなどさまざまなIPの価値最大化に向けた取り組みを進めていくとともに、新規IPの獲得や、自社IPの創出に投資していく考えです。

【ご質問】

ガンダムメタバースについて、テストオープンの手応えはどうでしたか？

【ご回答】

先日実施したテストでは人数と期間を限定して実施しました。現在ユーザー評価を分析していますが、体験者の満足度は高く、数日に渡って楽しんでいただいた方も多くいらっしゃいました。コンテンツの内容も奥深いと評価いただき、手応えを感じています。

対応デバイスのスペックの検討や、セキュリティのさらなる強化を行い、テストを実施しながらより安心して楽しんでいただけるコミュニティ構築に向けて情報収集を行っていきます。

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。