

【ご質問】

2024 年度のトイホビー事業は前年を大きく上回る実績となりましたが、2025 年度の業績予想では、前年度比でほぼ横ばいの計画となっています。その理由を教えてください。

【ご回答】

トイホビー事業ではハイターゲット（大人）層向け商材がワールドワイドで伸長しており、2025 年度においても同商材を中心に商品展開を行っていく計画です。また、それ以外にもトレーディングカードゲーム、ガシャポン、菓子など多くのカテゴリーでビジネスを拡大していきたいと考えています。利益面については、トレーディングカードゲームなどの利益率の高い商材の構成比は高まってきていますが、そのほかのカテゴリーの原価上昇などである程度相殺される見込みです。また、米国関税の影響は現時点では不透明な要素が多く合理的に見積もることができないため、公表数値に織り込んでいませんが、引き続き注視していきます。なお、トイホビー事業では 8 期連続の最高業績更新を目指します。

【ご質問】

米国関税について現在の公表数値には織り込んでいないとのことですが、現時点での影響や今後の対策について教えてください。

【ご回答】

北米では日本との商流の違いにより、在庫を比較的多く保有するビジネスモデルであるため、現在のところ大きな影響は出ていません。また、北米での主力商品は、ガンブラやトレーディングカードゲームなど、日本生産の商品が多い状況です。一方で、長期的に見た場合、フィギュアなどの商品は中国生産のものが多く、一定程度の影響が出てくる見込みです。今後は生産地域の分散や、プロダクトミックスの変更など、さまざまな角度から検討を行います。

【ご質問】

国内トイホビーのガンダムシリーズの 2025 年度売上計画の伸びが大きいですが、どのような背景があるのか教えてください。

【ご回答】

2025 年度はガンブラ 45 周年でもあり、主力商品のさらなる成長を見込んでいます。また、静岡にある

【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、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。

バンダイホビーセンターの新工場が下期より順次稼働するため、ガンプラの生産量も徐々に拡大できる見込みです。さらに、2025 年 7 月に発売するガンダムのトレーディングカードゲームについては、新商品となるため、さらなる IP 売上の後押しとなることを期待しています。

【ご質問】

デジタル事業においても、「SD ガンダム G ジェネレーション エターナル」が好調なスタートのようですが、今後の継続性についてどう予想していますか。

【ご回答】

サービスを開始して間もない状況ではありますが、ユーザー評価が高く、非常に良い評価をいただいています。「機動戦士 Gundam GQuuuuuuX」との連動イベントや、歴代のガンダムの作品などのイベントを用意していますので、今後の展開にご期待ください。ガンダムのゲームカテゴリーの一つの柱とし、IP 価値をより高めることができるようにこの人気を継続させていきたいと思えます。

【ご質問】

決算短信 補足資料の「ゲームコンテンツ開発等に係る支出」が前年度比で約 100 億円減少していますが、この変化の理由について詳しく教えてください。

【ご回答】

現在進行中のゲームポートフォリオの見直しと、ゲーム開発費の計上方法の変更による影響が挙げられます。開発段階のうち、第 1 フェーズとなるα版までは技術研究費として販管費に計上することに変更したため、仕掛品の金額が減り、大きなリスクが発生しづらい仕組みになっています。また、補足資料の「ゲームコンテンツ開発等に係る支出」は仕掛品の増加額の合計となります。ゲーム開発に関連するキャッシュアウトとしては年間 800~850 億円となり、従来から大きく変わらない見込です。

【ご質問】

2025 年度のデジタル事業の営業利益率が前年度に比べ 5 ポイント減少する理由と、全社費用が増加する理由を教えてください。

【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、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。

【ご回答】

まずデジタル事業については、タイトル編成上の違いが影響しており、前年度に利益率の高いタイトルの収益が伸長したことと、2025 年度にネットワークコンテンツや家庭用ゲームの新規タイトル数が増えるため、その初期コストが影響する見込みです。

そして全社費用については、万博出展費用が上期中心に計上されていることや、コーポレート体制の強化を実施するための費用が見込まれていることなどが主な増加理由です。

【ご質問】

ソニーグループ(株)、(株)バンダイナムコホールディングス、(株)Gaudiy の戦略的パートナーシップでの具体的な取り組みについて教えてください。

【ご回答】

(株)Gaudiy のグループ会社である(株)MyAnimeList が運営する漫画・アニメコミュニティサイトは、北米を中心に 99%が海外ユーザーとなっています。今後、3 社の連携によって現在の MyAnimeList の運営面などの良さを活かしつつ、より良いものへと成長させていきます。こちらを活用し、海外のファンとつながり、バンダイナムコがグローバル市場での商品・サービス展開をさらに拡大するために、海外のファンの動向や熱量を理解し、マーケティング等に活かしていきたいと考えています。

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、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。