

【ご質問】

トイホビー事業について、ハイターゲット層(大人層)向けのビジネスが好調とのことですが、成長率や国内外の比率などについて教えてください。

【ご回答】

2020 年 3 月期第1四半期のトイホビー事業の売上高に占めるハイターゲット層向けの割合は約 35%で、前年同期と比べて約5%増加し好調に推移しています。なお、「ガンプラ」(ガンダムのプラモデル)においては、海外での販売と日本でのインバウンド需要をあわせると、売上高比率が国内と海外で概ね 50:50 というトレンドになっています。

【ご質問】

「バンダイホビーセンター」の増床について詳しく教えてください。

【ご回答】

「ガンプラ」は、静岡県にある「バンダイホビーセンター」を中心に生産を行っていますが、国内外での需要増加に対応するため、また中長期的に安定した生産体制を整備するため、このたび「バンダイホビーセンター」敷地内に新館の建設を決定しました。新館の稼働は 2020 年秋以降を予定しています。この新館建設により、「バンダイホビーセンター」の生産能力は現在の 1.4 倍になることを見込んでいます。今年はガンダム 40 周年、そして 2020 年にはガンプラ 40 周年を予定していますので、国内はもちろん、ガンプラの人気の高まっている中国を中心としたアジアのほか、今後の需要の高まりが予想される欧米に向けての展開も強化していきます。

【ご質問】

ネットワークエンターテインメント事業の第1四半期の営業利益について、前年同期比での増益要因は？

【ご回答】

ネットワークコンテンツにおいて、2020 年3月期第1四半期は新作タイトルの発売が1タイトルとなり、5タイトルだった前年同期に比べて、新作タイトル発売に伴う開発費および広告宣伝費が減少しました。また、前年同期は新プラットフォーム「enza」の立ち上げにかかる初期コストが発生しました。さらに、2020 年3月期第1四半期は家庭用ゲームにおいて大型新作タイトルの発売がない中、既存タイトルのリピート販売やフルパッケージ販売のダウンロード比率が高い水準で推移したことなども増益要因となっています。

【ご質問】

2020 年3月期第1四半期のネットワークコンテンツビジネスの動向と売上高の内訳を教えてください。

【ご回答】

主要タイトルが引き続き順調に推移し、ネットワークコンテンツ全体の売上高実績は、合計 476 億円(ゲームアプリケーション:442 億円、SNS:16 億円、PC オンラインゲーム他:18 億円、海外比率:30%)となりました。なお、前年同期の売上高実績は、合計 474 億円(ゲームアプリケーション:436 億円、SNS:18 億円、PC オンラインゲーム他:20 億円、海外比率:27%)でした。

【ご質問】

ネットワークエンターテインメント事業について、第2四半期の営業利益が第1四半期比で下回る見込ですが、その理由は？

【ご回答】

第2四半期のネットワークエンターテインメント事業については、ネットワークコンテンツにおいて、第1四半期の新規タイトルが国内外1タイトルだったのに対して、第2四半期は9タイトルの投入を予定しています。また、家庭用ゲームにおいて、第1四半期は大型タイトルの発売がありませんでしたが、第2四半期はワールドワイド向け新作タイトル「CODE VEIN」を9月下旬に発売する予定です。これにより、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲームとも、開発費や広告宣伝費をはじめとするマーケティング関連の費用などのコストが先行する見込みです。

【ご質問】

通期の予想数値を修正していませんが、理由を教えてください。

【ご回答】

通期の予想数値につきましては、年初計画の通り、売上高 7,200 億円、営業利益 700 億円としています。国内外において変化が激しい市場環境が継続していることや、下半期に大型商戦である年末年始商戦や家庭用ゲームの大型タイトルの発売を控えていることなどを踏まえ、年初計画から修正をしていません。

【ご質問】

㈱集英社と共同出資会社を設立するとの発表がありましたが、背景を教えてください。

【ご回答】

共同出資会社は、2019 年 10 月に中国上海市に設立予定です。新会社は、集英社漫画原作著作権の商品開発や EC サイトでの販売を行います。IP の世界観を活かした商品開発力をもつバンダイナムコグループと、数多くの人気作品を創出してきた集英社の両社の強みを活かし、中国のファンに IP の魅力をしっかりと伝えていくための拠点として展開していきます。

【ご質問】

「機動戦士ガンダム」シリーズがテレビ放送開始から 40 周年を迎えました。足元の状況をお聞かせください。

【ご回答】

バンダイナムコグループでは「機動戦士ガンダム 40 周年プロジェクト」を立ち上げ、映像作品はもちろん商品・サービス面からもさまざまな施策を打ち出しており、ファンから高い期待を寄せていただいています。「ガンダム 40 周年」に続き、来年は「ガンプラ」が発売 40 周年を迎えます。また、18 メートルのガンダムを動かすプロジェクトや、ハリウッドでの実写映画化の企画も進行しています。「機動戦士ガンダム」が世界的な IP へと成長を遂げられるよう、今後も IP 価値の最大化に向けてグループ一丸となって取り組んでいきます。

以上