

バンダイナムコグループ 2022年度（2023年3月期） 決算説明会

2023年5月10日

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2022年度業績

	2021年度 実績	2022年度 前回予想 (3月)	2022年度 実績	前期比	前回比
売上高	8,892	9,500	9,900	+1,008	+400
営業利益	1,254	1,120	1,164	▲90	+44
経常利益	1,336	1,240	1,280	▲56	+40
親会社株主に帰属する 当期純利益	927	870	903	▲24	+33
設備投資	279	—	364	+85	—
減価償却実施額	257	—	286	+29	—
広告宣伝費	535	—	567	+32	—
人件費	730	—	810	+80	—

2022年度業績

		2021年度 実績	2022年度 前回予想 (3月)	2022年度 実績	前期比	前回比
デジタル	売上高	3,781	3,700	3,856	+75	+156
	セグメント利益	696	510	493	▲203	▲17
トイホビー	売上高	3,736	4,400	4,474	+738	+74
	セグメント利益	523	560	595	+72	+35
IPプロデュース	売上高	799	800	817	+18	+17
	セグメント利益	88	100	106	+18	+6
アミューズメント	売上高	823	1,000	1,046	+223	+46
	セグメント利益	40	60	60	+20	0
その他	売上高	276	260	313	+37	+53
	セグメント利益	3	10	11	+8	+1
全社消去	売上高	▲525	▲660	▲607	▲82	+53
	セグメント利益	▲96	▲120	▲102	▲6	+18
合計	売上高	8,892	9,500	9,900	+1,008	+400
	営業利益	1,254	1,120	1,164	▲90	+44

エンターテインメントユニット

- デジタル事業** : 家庭用ゲーム「ELDEN RING」リピート販売好調
タイトル編成、プロダクトミックス変化が影響
ネットワークコンテンツ既存主力タイトル好調
競合激化を踏まえ一部仕掛品の評価損等計上
- トイホビー事業** : 原価上昇、運賃増の影響あるも高い水準を維持
ハイターゲット層向け商品、カード、菓子、ガシャポンなど好調
一部在庫処分を実施

IPプロデュースユニット

- IP関連の映像配信、ライセンスなど好調
- ライブイベント、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」回復

アミューズメントユニット

- 施設事業、機器販売事業好調
- 効率化施策を継続推進

安定的な配当額として**DOE2%**をベースに、
総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施する

2022年度 配当 年間206円（前回予想198円）

- ベース配当 54円（前回予想 54円）
- 業績連動配当 152円（前回予想144円）

※当社は、2023年3月31日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載または記録された株主様が所有する普通株式1株につき3株の割合をもって分割いたしました。今回の株式分割は、2023年4月1日を効力発生日としておりますので、2023年3月31日を基準日とする2023年3月期の期末配当金は、株式分割前の株式数が対象となります。

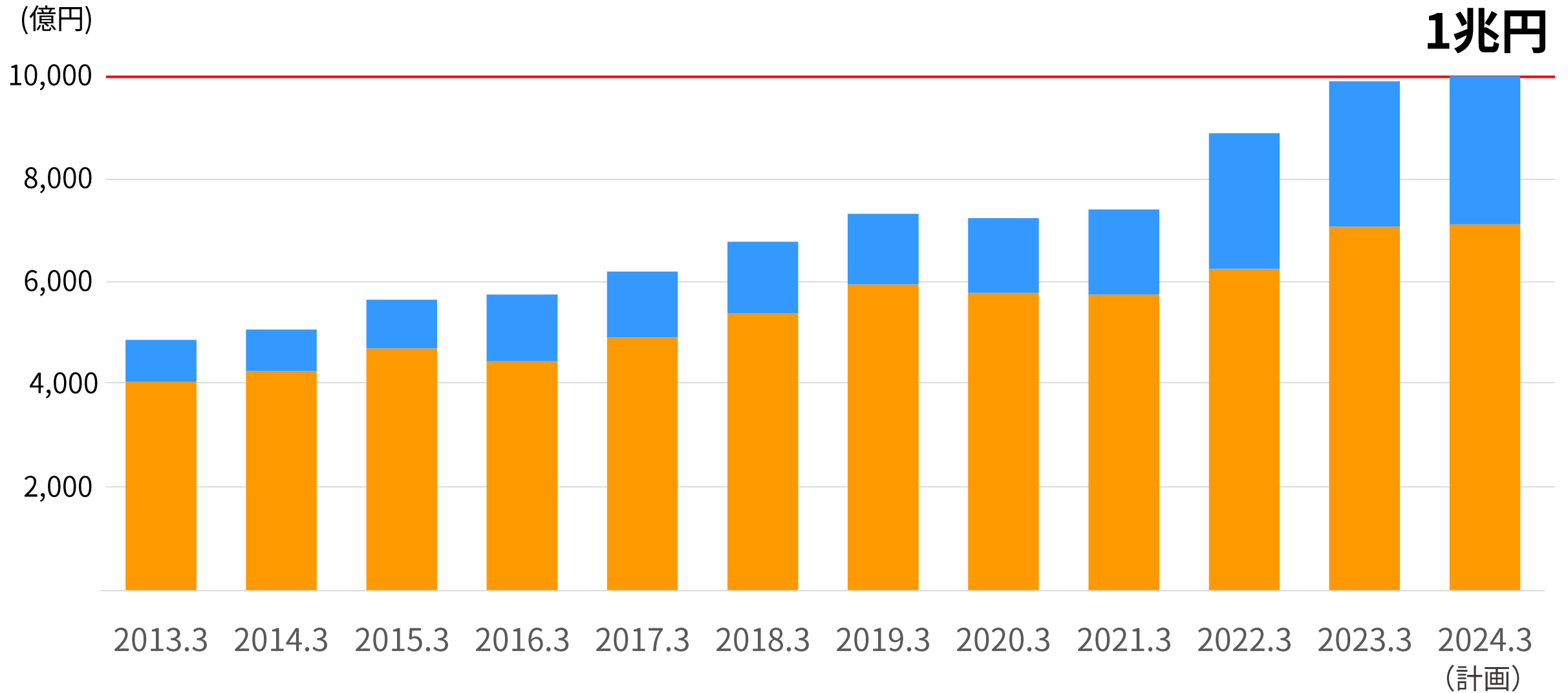
2023年度計画

	2022年度	2023年度	前期比
売上高	9,900	10,000	+100
営業利益	1,164	1,250	+86
経常利益	1,280	1,290	+10
親会社株主に帰属する 当期純利益	903	910	+7
設備投資	364	280	▲84
減価償却実施額	286	270	▲16
広告宣伝費	567	660	+93
人件費	810	830	+20

2023年度計画

		2022年度	2023年度	前期比
デジタル	売上高	3,856	3,900	+44
	セグメント利益	493	580	+87
トイホビー	売上高	4,474	4,500	+26
	セグメント利益	595	630	+35
IPプロデュース	売上高	817	830	+13
	セグメント利益	106	110	+4
アミューズメント	売上高	1,046	1,100	+54
	セグメント利益	60	50	▲10
その他	売上高	313	310	▲3
	セグメント利益	11	10	▲1
全社消去	売上高	▲607	▲640	▲33
	セグメント利益	▲102	▲130	▲28
合計	売上高	9,900	10,000	+100
	営業利益	1,164	1,250	+86

売上高推移

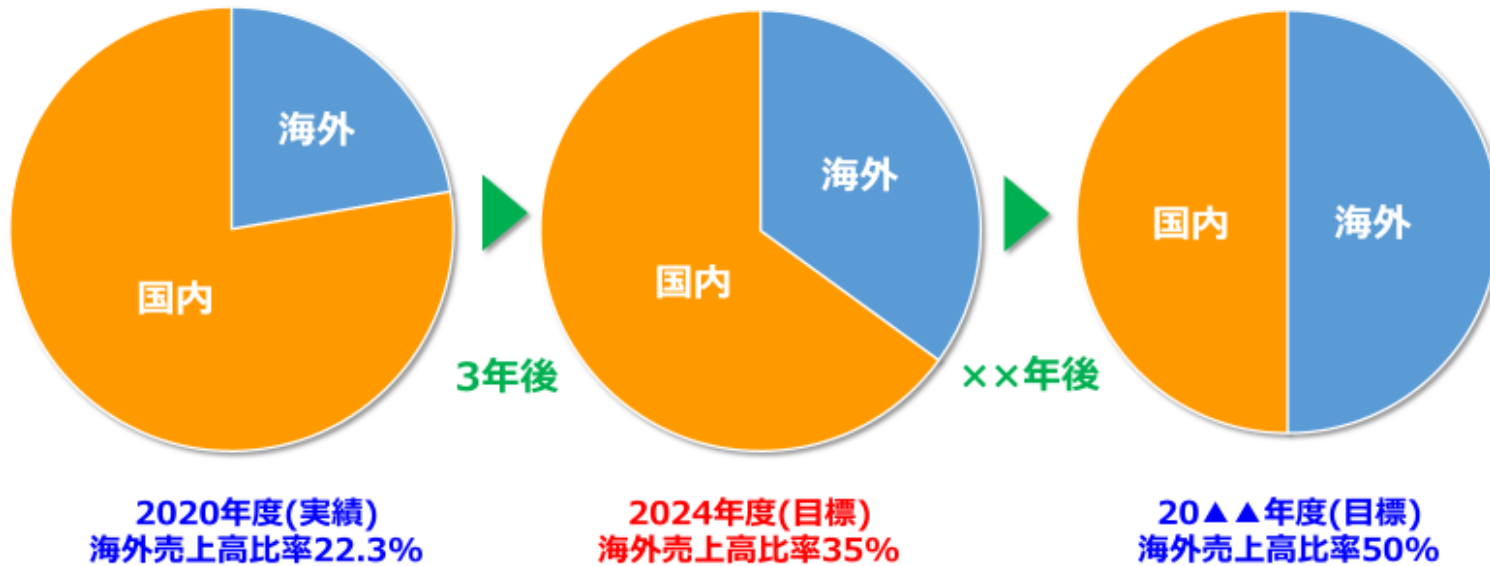


ALL BANDAI NAMCOでの事業構築

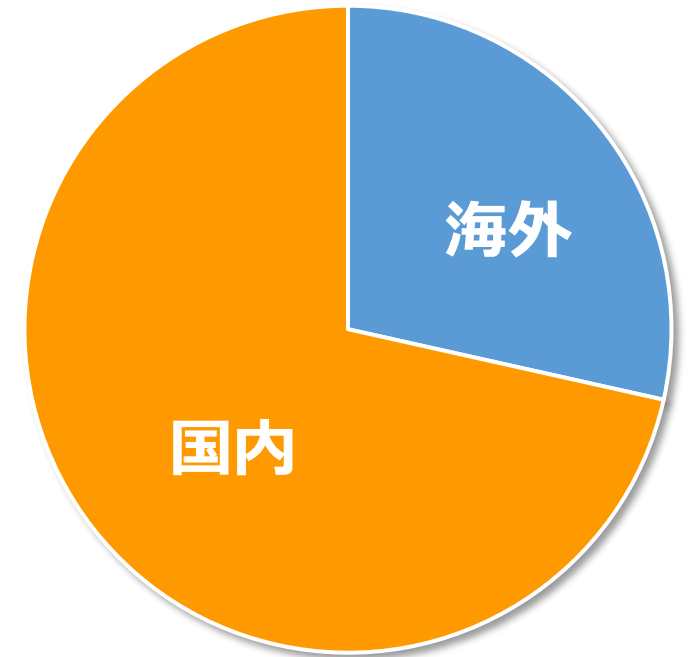


まずは「海外売上高比率35%」を目指す

※「所在地別」売上高比率



2022年度実績



海外売上高比率
28.5%

※中期計画発表資料より抜粋

エンターテインメントユニット

- デジタル事業** : 前年度リピート販売好調
複数の大型タイトル投入による収益貢献を見込む
ネットワークコンテンツ主力タイトル中心に高水準を維持
- トイホビー事業** : 好調カテゴリー、グローバル展開を強化
プロモーション、イベント等強化

IPプロデュースユニット

- 大型映像作品複数展開、ライセンス収入の増加を見込む
- 行動制限解除でライブイベントビジネス増加

アミューズメントユニット

- 国内既存店売上高前年比増見込 人気シリーズの機器新製品発売
- 光熱費、償却費等増加見込

長く深く遊んでいただける良質なコンテンツ開発に向け開発力向上を目指す

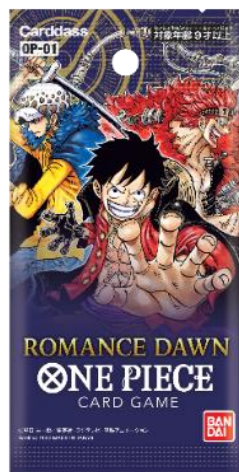
多角的な視点で早期に適切な対応を実施

国内外開発スタジオのコントロール強化／各スタジオの強みや得意領域を活かす



定番IP、好調カテゴリーの強化

グローバル展開の拡大



PREMIUM BANDAI
プレミアムバンダイ

INTERNATIONAL SHIPPING AVAILABLE

Purchase original items of popular characters such as Gundam from outside of Japan.

身在海外也能买到高达等人气角色的原创产品！ / 高达等超人气动漫角色的原创商品，在海外也能轻松买到！

ガシャポン

バンダイ オフィシャルショップ



GASHAPON
BANDAI OFFICIAL SHOP



グローバルでの成長に向けて

- ・ 需要予測の精度アップ
- ・ 生産体制の強化
- ・ 自社工場のCO2実質排出量ゼロなど社会課題への対応推進



IP創出力を強化

自社制作、他社協業など多彩なアプローチ

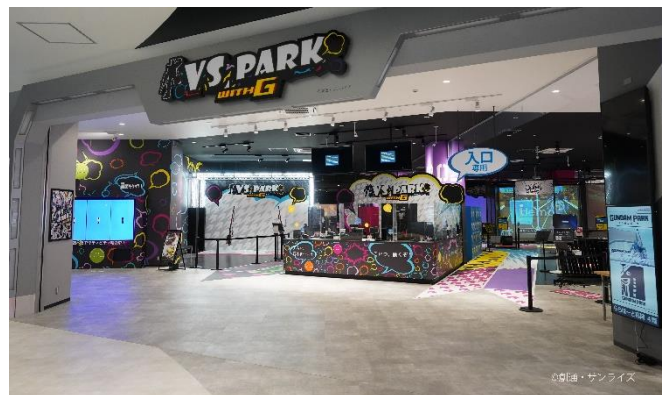
社内外アニメスタジオとの連携強化／ゲーム開発スタジオとの協業

より良い作品を創る環境整備



配信 パッケージ 海外展開 ライセンス ライブイベント etc

バンダイナムコならではの新たな価値を提供



グループのリソースを活用した施設展開を推進

ガシャポン
バンダイ オフィシャルショップ



GASHAPON
BANDAI OFFICIAL SHOP



機器需要に向け新製品投入



機動戦士ガンダム
エクストリームバーサス2
オーバーブースト



消費電力削減を意識した機器開発

Bandai Namco's Purpose

Fun for All into the Future

もっと広く。もっと深く。
「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。
誰かに伝えたくなる。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、
人と人、人と社会、人と世界がつながる。

そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。



見通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。

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©1997-2023 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©2019 Bandai Namco Online Inc. ©2019 Bandai Namco Studios Inc. Park Beyond™ & © Bandai Namco Europe
©2019 Bandai Namco Online Inc. ©2019 Bandai Namco Studios Inc. ©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2012 ©劇場版NARUTO製作委員会 2014 ©劇場版BORUTO製作委員会 2015
©Bandai Namco Entertainment Inc. TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ・MBS ©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BIRD STUDIO/SHUEISHA ©2022 DRAGON BALL SUPER Film Partners ©2022石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©BANDAI ©BANDAI ©2007 BIGWEST/MACROSS F PROJECT・MBS ©SOTSU・SUNRISE・MBS
©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation ©Tatsuki Fujimoto/SHUEISHA, MAPPA ©Tatsuya Endo/Shueisha, SPY x FAMILY Project /©TE/S, SFP ©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
©SOTSU・SUNRISE©創通・サンライズ・MBS ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©藤本タツキ/集英社・M A P P A ©遠藤達哉/集英社・SPY×FAMILY 製作委員会 ©円谷プロ ©ウルトラマントリガー製作委員会・テレビ東京 ©1998-2022 Tencent.
©創通・サンライズ・MBS © 創通・サンライズ ©GIRLS und PANZER Finale Projekt ©SYNDUALITY Noir Committee ©バード・スタジオ/集英社 ©SAND LAND製作委員会 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©Bandai Namco Amusement Inc. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

バンダイナムコグループ 2022年度（2023年3月期） 決算説明会

2023年5月10日

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future