

バンダイナムコグループ 2023年度（2024年3月期） 第1四半期決算説明会

2023年8月8日



(株)バンダイナムコホールディングスの川口です。

それでは、ご説明させていただきます。

2023年度第1四半期業績

単位:億円

	2022年度 1Q実績	2023年度 1Q実績	前年同期比
売上高	2,162	2,248	+86
営業利益	443	279	▲164
経常利益	512	327	▲185
親会社株主に帰属する 四半期純利益	370	217	▲153
設備投資	101	69	▲32
減価償却実施額	51	64	+13
広告宣伝費	94	109	+15
人件費	194	224	+30

2023年度の第1四半期の業績は、売上高2,248億円、営業利益279億円となりました。

2023年度第1四半期業績

		2022年度 1Q実績	2023年度 1Q実績	前年同期比
デジタル	売上高	895	680	▲215
	セグメント利益	294	26	▲268
トイホビー	売上高	948	1,203	+255
	セグメント利益	143	236	+93
IPプロデュース	売上高	156	149	▲7
	セグメント利益	10	10	—
アミューズメント	売上高	230	282	+52
	セグメント利益	21	31	+10
その他	売上高	70	80	+10
	セグメント利益	1	4	+3
消去・全社	売上高	▲139	▲149	▲10
	セグメント利益	▲27	▲30	▲3
合計	売上高	2,162	2,248	+86
	営業利益	443	279	▲164

単位:億円

3

こちらが事業別の内訳です。

事業別では、トイホビー事業とアミューズメント事業が過去最高業績となりました。デジタル事業については、家庭用ゲームのリピータイトルの販売本数が減少するなど、前年度とのタイトル編成やプロダクトミックスの違いにより減収減益となりました。

グループ全体では増収減益となりましたが、社内計画に対しては、年初計画通りに推移しています。

また、1つの事業だけに依存せず、幅広い領域で事業展開することで、相乗効果の発揮や補完を行うバンダイナムコのポートフォリオ経営が効果を発揮することができました。

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 タイトル編成やプロダクトミックスの違いが影響
→第2四半期以降に大型タイトルを発売、リピート販売数減
：ネットワークコンテンツ
→アプリ主要タイトル好調、新作PCオンラインゲーム順調なスタート
- トイホビー事業**：ハイターゲット商品、カード商材、カプセルトイなどの好調継続
→ガンブラファン層拡大、カードゲームがワールドワイドでヒット

IPプロデュースユニット

- 「機動戦士ガンダム 水星の魔女」ヒットがグループ商品・サービス人気につながる
- ライセンス等好調に推移

アミューズメントユニット

- 業務用ゲーム新製品販売好調
- 国内施設既存店売上高前年比102.6% バンダイナムコならではの店舗も人気に

4

事業別の概況をご説明します。

デジタル事業は、家庭用ゲームのワールドワイド向け大型タイトルの発売を第2四半期以降に予定しています。また、リピート販売については前年度の1,096万本に対し669万本となり、「ELDEN RING」が大きく貢献した前年度には及びませんでした。家庭用ゲームについては、これらのタイトル編成やプロダクトミックスの違いが大きく影響しました。ネットワークコンテンツについては、PC向けオンラインゲームの新作である「BLUE PROTOCOL」が順調にスタートしたほか、「ONE PIECE」や「DRAGON BALL」などの主力タイトルが、映画公開との連動で好調だった前期に劣らない水準で展開することができました。

トイホビー事業は、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」で新規ファン層が拡大したガンブラ、一番くじ、コレクターズフィギュアなどのハイターゲット層向け商品が国内外で引き続き好調に推移しました。また、ワールドワイドでヒット中の「ONE PIECEカードゲーム」などのカード商材、タッチポイント強化で市場も拡大しているカプセルトイなどが業績に貢献し、過去最高業績となりました。

IPプロデュース事業は、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」の放送が大きな話題となり、グループの商品・サービスの好調にもつながりました。このほか、「ラブライブ！シリーズ」「転生したらスライムだった件」「ブルーロック」など、複数のIP関連のライセンス収入や映像配信が好調に推移しました。

過去最高業績となったアミューズメント事業は、業務用ゲーム機の新製品「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」の販売好調が業績に貢献しました。

施設事業においては、国内既存店売上高前年比が102.6%となったほか「バンダイナムコCross Store」や「ガシャポンのデパート」のようなグループの商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設が人気となりました。

2023年度上半期業績予想

	2022年度 上半期実績	2023年度 上半期年初予想	2023年度 上半期今回予想	年初 計画比
売上高	4,776	4,750	4,750	—
営業利益	816	600	600	—
経常利益	923	620	650	+30
親会社株主に帰属する 四半期純利益	665	440	440	—
設備投資	165	130	130	—
減価償却実施額	112	120	120	—
広告宣伝費	224	340	340	—
人件費	390	400	420	+20

単位:億円

6

2023年度上半期の業績予想については、第1四半期の実績および第2四半期の商品・サービスのマーケティング計画等を精査した結果、5月10日に公表した上半期予想数値に対し、為替差益などによる営業外収益が増加する見込みであることから、経常利益の予想数値を変更しました。

また、事業別内訳については、デジタル、トイホビー、アミューズメントの予想数値を見直しました。

2023年度上半期業績予想

単位:億円

		2023年度 上半期 年初計画	2023年度 上半期 今回予想	年初 計画比
デジタル	売上高	1,850	1,600	▲250
	セグメント利益	290	170	▲120
トイホビー	売上高	2,150	2,400	+250
	セグメント利益	300	400	+100
IPプロデュース	売上高	360	360	—
	セグメント利益	40	40	—
アミューズメント	売上高	540	570	+30
	セグメント利益	30	50	+20
その他	売上高	150	150	—
	セグメント利益	5	5	—
消去・全社	売上高	▲300	▲330	▲30
	セグメント利益	▲65	▲65	—
合計	売上高	4,750	4,750	—
	営業利益	600	600	—

- ・リピート販売本数見直し
- ・開発審査体制見直しに伴う
技研費増加

等

こちらが事業別の内訳です。

トイホビーとアミューズメントは、第1四半期の実績、第2四半期の市場環境や商品・サービスのマーケティング計画をもとに修正しています。

デジタルについては、リピートタイトルの販売が、年初計画に及ばない見込みであることから販売本数見込を1,750万本から1,400万本に修正しました。また、第1四半期に発売した一部タイトルの出足が想定よりもスロースタートとなったこと、開発審査体制の見直しに伴う技研費が増加する見込みであることを織り込んでいます。

デジタルについては、2023年度は第2四半期から本格スタートするタイトル編成となっています。ワールドワイド向け大型タイトルの展開など、是非ご期待いただきたいと思います。

2023年度通期計画

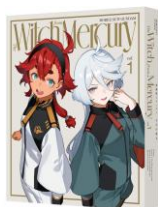
	2022年度 通期実績	2023年度 通期年初計画
売上高	9,900	10,000
営業利益	1,164	1,250
経常利益	1,280	1,290
親会社株主に帰属する 当期純利益	903	910
設備投資	364	280
減価償却実施額	286	270
広告宣伝費	567	660
人件費	810	830

現時点で通期見込を見直さず
今後改めて精査

通期業績予想については、見直していません。

変化の激しい市場環境において、第1四半期の実績のみで年間の動向を現時点で判断することが難しいためです。通期業績予想につきましては、今後改めて精査をしていきたいと思えます。

ALL BANDAI NAMCOで複数のIP横断プロジェクトを推進 事業・地域を横断展開しIPの価値最大化を目指す



次に事業の動向についてお話しします。

まずグループ横断のALL BANDAI NAMCOでの展開についてです。
バンダイナムコでは、事業や地域を横断する定番IPについては、グループ横断プロジェクトを設置しています。
中長期でIP価値を最大化することを1番の目的とし、IPホルダーなどのパートナーともしっかり連携し、戦略的な取り組みを進めています。
ここ数年「DRAGON BALL」「ONE PIECE」「ガンダム」の商品・サービスの売上高が着実に伸びているのも、過去より国内外で地道な取り組みを続けてきた背景があります。

グループ横断プロジェクトのもと、「機動戦士ガンダム 水星の魔女」では、放送前から様々なアプローチで話題を発信しました。作品と商品・サービスが両輪で、ファンを巻き込み、令和のガンダムとして新たなファンをつかむことができました。今後は、この新しいファンにも継続的にアプローチし、しっかりとつながり続けます。

また、今後もこれらのIPに続く柱となるIPの育成に取り組んでいきます。

各事業の動向

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

デジタル事業

長く深く遊んでいただけるクオリティ重視の開発強化

【家庭用ゲーム】



8月25日発売予定



2023年発売予定



発売時期未定

【ネットワークコンテンツ】



1週間で60万プレイヤー突破



配信時期未定

トイホビー事業

好調カテゴリーをグローバル市場で展開拡大



発売1周年、国内外で好調



リアルとデジタルでアプローチ



Tamagotchi Uni



ガシャポンオフィシャルショップ

10

各事業の今後のトピックについてお話しします。

デジタル事業は、フロム・ソフトウェアとの協業タイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」をいよいよ8月25日に発売します。複数の海外大型イベントへの出展、大型プロモーション、トレーラーの公開など発売に向けて、盛り上げをはかっています。

ワールドワイド向け新作タイトルについては、2023年度発売予定の「NARUTO × BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」など、来年度以降発売予定のタイトルも含めて複数仕込んでおりますので、続報にご期待ください。

PC向けでは、6月にリリースした「BLUE PROTOCOL」がサービス開始約1週間で累計プレイヤー数が60万人を超えるなど順調にスタートしました。定期的なアップデートなど、運営の工夫で継続的に盛り上げていきます。

ネットワークコンテンツは、第2四半期以降、主力IPタイトルのイベントを強化していくほか、「アイドルマスターシャイニーカラーズ Song for Prism」など新作も投入していきます。

デジタルでは、引き続き、ファンと長くつながるためのクオリティを重視した開発を強化しています。バンダイナムコの強みを発揮できるジャンルの精査、審査体制の強化、国内外のスタジオの開発コントロール強化に取り組んでいます。

トイホビー事業は、好調カテゴリーをワールドワイドで強化します。ハイターゲット向け商品では、コロナ禍でできなかった世界ツアーのような大型イベントやショップ展開などを積極的に行い、ファンとのリアルなつながりを深めています。

一方でECについても国内外で強化しています。欧州ではフランスで自社ECを立ち上げたほか、国内ではプレミアムバンダイ国内会員数がまもなく555万人を突破することを記念し、大型キャンペーンを実施中です。

また、「ONE PIECEカードゲーム」については、欧米やアジアでも熱いファンを獲得しています。生産体制を強化するとともに、定期的な新弾投入やイベントの開催、発売1周年を記念した大型プロモーションでカードゲーム市場における定番として定着をはかります。

トイ商材では、Wi-Fiを使って世界中のたまごっちと“たまバース”上で交流できる「Tamagotchi Uni」を7月に発売しました。当初は小学生をメインターゲットとしていましたが、20代や30代にも支持されるなど想定以上にファン層が広がっています。今後も様々なインフルエンサーやブランドとのコラボも積極的に行います。

各事業の動向

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

IPプロデュース事業

IPや作品を創出し様々なタッチポイントに展開



鳥山明氏原作の
作品を映像化

8月18日公開！



アミューズメント事業

施設と業務用ゲームがバランス良く両輪展開



国内外で多店舗化を推進



幅広いバリエーションの機器を開発

IPプロデュース事業は、ファンの視聴環境を踏まえ、TVアニメ作品に加え、配信向け、劇場向け作品の強化を行います。

今月18日からは、鳥山明先生のコミック原作、サンライズスタジオが製作参加する劇場作品「SAND LAND」が公開されます。製作過程においては、鳥山先生ご自身から様々なご意見やアドバイスをいただき、バンダイナムコグループのクリエイター陣にとって貴重な経験となりました。7月のサンディエゴコミコンのワールドプレミアでは、海外のファンからも熱い声援をいただいております、トイやゲームなど商品・サービス面でも盛り上げていきます。

また、公開中の劇場作品では、グループのアプリゲーム発IP「アイドルリッシュセブン」が、ファンを巻き込んだ施策によりロングランでヒットしています。

TVアニメでは、「SYNDUALITY Noir」がスタートし、話題が広がってきています。IPプロデュース、デジタル、トイホビーが企画当初から連携し、新規IPとしての立ち上げを目指します。

IPプロデュースでは、今後も様々な意欲的な新作を公開予定ですので、ご期待ください。

アミューズメント事業は、市場が回復し、施設と業務用ゲーム機販売の両輪がバランス良く展開することができ、事業基盤が厚くなってきました。

施設においては、バンダイナムコならではの施設を多店舗展開しています。海外でもカプセルトイやカードゲームの店舗をオープンしていますが、8月には「バンダイナムコCross Store」初の海外店舗をイギリスにオープンする予定です。4月に新宿歌舞伎町にオープンした都市型店舗も好調な出足です。

業務用ゲーム機では、2023年度は第2四半期より「マリオカートアーケードグランプリDX」の改造キットを投入したほか、下半期には中国で「太鼓の達人」の本格稼働を開始します。「アイドルマスター」の新たなゲーム機も開発しており、様々な立地やファン層に対応できる幅広いバリエーションの機器を開発・販売します。

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。
誰かに伝えたい。誰かに会いたい。

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。



14

2023年度に入り、世界各地域で開催されているアニメ関連イベントの会場に私も足を運びました。IPの認知スピードにおいては時差が無いこと、ファンのIPへの熱の高さを感じました。我々の商品・サービスも、世界同時展開できる時代がやっています。

このチャンスを追い風にビジネスを拡大したいという思いは勿論あります。しかし、それ以上に、IPや商品・サービスを通じて、世界中の人たちが国境を超えてつながり、楽しさやワクワクする気持ちなど様々な感動を共有し、人々を笑顔にすることに携わるバンダイナムコの存在意義に、社員一同誇りを感じています。
これからもステイクホルダーの皆さんの期待に応えるべく全力で取り組んでまいります。

ご清聴ありがとうございました。

以上

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。

[illegible]

バンダイナムコグループ 2023年度（2024年3月期） 第1四半期決算説明会

2023年8月8日

