



**バンダイナムコグループ
2019年度(2020年3月期)
決算説明会**



2019年度業績

	2017年度	2018年度	2019年度	前期比	前回見込比 (億円)
売上高	6,783	7,323	7,239	▲84	+39
営業利益	750	840	787	▲53	+37
経常利益	753	868	797	▲71	+32
親会社株主に帰属する 当期純利益	541	633	576	▲57	+36
設備投資	548	220	273	+53	+43
減価償却実施額	235	213	232	+19	+2
ゲームコンテンツ 開発投資	709	814	803	▲11	▲143
広告宣伝費	397	444	443	▲1	▲57
人件費	565	606	618	+12	+18

セグメント別業績

		2017年度	2018年度	2019年度	前期比	前回見込比	(億円)
トイホビー	売上高	2,224	2,428	2,537	+109	▲63	
	セグメント利益	144	217	267	+50	▲3	
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,265	3,409	3,280	▲129	+80	
	セグメント利益	501	475	438	▲37	+38	
リアル エンターテインメント	売上高	905	1,014	917	▲97	▲33	
	セグメント利益	31	42	▲15	▲57	▲25	
映像音楽 プロデュース	売上高	406	455	469	+14	+19	
	セグメント利益	66	87	80	▲7	±0	
I Pクリエイション	売上高	169	224	197	▲27	▲3	
	セグメント利益	52	50	57	+7	+7	
その他	売上高	276	297	357	+60	+7	
	セグメント利益	7	11	18	+7	+8	
全社消去	売上高	▲464	▲506	▲520	▲14	+30	
	セグメント利益	▲54	▲44	▲59	▲15	+11	
合計	売上高	6,783	7,323	7,239	▲84	+39	
	営業利益	750	840	787	▲53	+37	

2019年度セグメント別業績

トイホビー

	2019	前期比
売上	2,537	+109
セグメント利益	267	+50

- ・ 国内外:ハイターゲット層（大人層）向け商品好調
⇒トイホビー売上高に占めるハイターゲット層向け割合40%
- ・ 国内:定番IPの玩具や玩具周辺商材が人気
- ・ 4Q：新型コロナウイルスの影響で生産に遅れが発生
欧米等で玩具小売店休業や流通制限の影響を受ける
- ・ 年間ではトイホビーとして過去最高の業績

ネットワークエンターテインメント

	2019	前期比
売上	3,280	▲129
セグメント利益	438	▲37

- ・ ネットワークコンテンツ：主要タイトルが安定した人気
⇒4Q:「ドラゴンボールZドッカンバトル」の国内周年イベント好調
- ・ 家庭用ゲーム：タイトル端境期ながら、新作・リピートタイトル好調
- ・ 4Q：海外のゲーム小売店の休業の影響、
大型イベントの延期や自粛によるプロモーション面での影響が発生

2019年度セグメント別業績

リアルエンターテインメント

	2019	前期比
売上	917	▲97
セグメント利益	▲15	▲57

- ・ 施設事業：1～3Qは国内既存店が好調も、4Qは新型コロナウイルスの影響で休業を行い、3月の国内既存店売上が42%に
- ・ 機器事業：新製品投入の遅れや販売計画の未達が発生
- ・ 財務体質の強化に向けた手当てを4Qに実施
 - ▶ 業務用ゲーム仕掛品等の評価損 約30億円
 - ▶ 施設に係る減損損失 特別損失 約30億円

映像音楽プロデュース

	2019	前期比
売上	469	+14
セグメント利益	80	▲7

- ・ 映像、音楽、ライブイベントが連携したIPプロデュース展開が人気
- ・ 利益面においてはプロダクトミックスの違いが影響
- ・ 4Q：新型コロナウイルスの影響で複数のイベントを自粛
(4Q前半に開催したイベントの好調等により、業績面での影響は限定的)

IPクリエイション

	2019	前期比
売上	197	▲27
セグメント利益	57	+7

- ・ 「機動戦士ガンダム」40周年の話題発信、TVアニメや映画等の新作映像の展開を実施
- ・ IP創出強化のため、制作体制の強化やグループ横断PJTを推進

2019年度配当

	第2四半期末	期末	合計
2018年度	18円	127円	145円
2019年度 前回見込	20円	103円	123円
2019年度	20円	112円	132円
2020年度 (予想)	21円	21円	42円

※2020年度の配当予想は前期末の自己資本に基づくベース配当部分を記載

配当方針:安定配当DOE2%をベースに総還元性向50%以上を目指す

中間配当 20円

期末配当 112円 (ベース配当 20円 業績連動配当 92円)

**年間1株あたり配当 132円 (ベース配当 40円 業績連動配当 92円)
(DOE 6.6%、総還元性向 50.3%)**

2020年度の業績予想

**国内外において新型コロナウイルス感染拡大の影響が
当面継続すると予想**



**2020年度の業績予想は、適正な算出が可能になった段階で
速やかに開示いたします**

新型コロナウイルス感染症の影響(想定)

グループ共通

- ・ 小売店の休業
- ・ 物流制限
- ・ イベントの自粛による各種プロモーションへの影響

ネットワークエンターテインメント

- ・ 家庭用ゲームやアプリ開発の遅れ
- ・ ゲームイベントやアップデート等に関する運営体制への影響

映像音楽プロデュース

- ・ 作画や収録など映像・音楽制作の遅れ
- ・ 作品公開遅延によるパッケージ発売の遅れ
- ・ ライブイベント売上への直接的な影響

トイホビー

- ・ 海外の自社および協力工場における生産への影響
- ・ アミューズメント施設休業に伴うプライズやデータカードダス販売への影響

リアルエンターテインメント

- ・ 国内外の施設休業
- ・ 機器販売需要への影響
- ・ 機器開発の遅れ

IPクリエイション

- ・ 作画や収録など映像制作の遅れ
- ・ 作品公開スケジュールの遅れ
- ・ ガンダムの世界展開

**事業上の影響を出来るだけ軽減すべく、これら課題に向けた取り組みを行うとともに、
これまで以上に情報収集とスピーディな判断を行う**

将来に向けた取り組み

グループ横断での取り組み

世界に向けたガンダムの展開強化
中国市場における事業の拡大
定番IPのイノベーション
新規IP創出プロジェクト

+

各ユニットごとの取り組み

ガンプラ40周年の企画
大型家庭用ゲームの開発
財務面・事業面での足場固め
定番IP新シリーズや新規映像の制作 等

IP軸戦略のもと、エンターテインメントをグローバルに展開する

アフターコロナに向けて

CHANGE *for the* **NEXT**

挑戦 成長 進化

EMPOWER

GAIN MOMENTUM

ACCELERATE EVOLUTION





**バンダイナムコグループ
2019年度(2020年3月期)
決算説明会**

