

# バンダイナムコグループ 2022年度（2023年3月期） 第2四半期決算説明会

2022年11月10日

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

# 2022年度 上半期業績

単位:億円

	2021年度 上半期実績	2022年度 上半期前回見込	2022年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	3,936	4,300	<b>4,776</b>	+840	+476
営業利益	617	720	<b>816</b>	+199	+96
経常利益	641	800	<b>923</b>	+282	+123
親会社株主に帰属する 四半期純利益	395	570	<b>665</b>	+270	+95
設備投資	130	170	<b>165</b>	+35	▲5
減価償却実施額	125	110	<b>112</b>	▲13	+2
広告宣伝費	190	210	<b>224</b>	+34	+12
人件費	357	375	<b>390</b>	+33	+15

# 2022年度 上半期業績

単位:億円

		2021年度 上半期実績	2022年度 上半期前回見込	2022年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
デジタル	売上高	1,495	1,700	<b>1,938</b>	+443	+238
	セグメント利益	260	400	<b>446</b>	+186	+46
トイホビー	売上高	1,781	2,000	<b>2,133</b>	+352	+133
	セグメント利益	330	310	<b>335</b>	+5	+25
IPプロデュース	売上高	361	350	<b>350</b>	▲11	±0
	セグメント利益	40	40	<b>34</b>	▲6	▲6
アミューズメント	売上高	390	450	<b>486</b>	+96	+36
	セグメント利益	24	25	<b>48</b>	+24	+23
その他	売上高	136	130	<b>150</b>	+14	+20
	セグメント利益	5	0	<b>4</b>	▲1	+4
消去・全社	売上高	▲228	▲330	<b>▲284</b>	▲56	+46
	セグメント利益	▲43	▲55	<b>▲53</b>	▲10	+2
合計	売上高	3,936	4,300	<b>4,776</b>	+840	+476
	営業利益	617	720	<b>816</b>	+199	+96

## 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  
新規タイトル安定推移  
ネットワークコンテンツ 既存主力タイトルなど好調
- トイホビー事業** : 国内外 ハイターゲット層向け商品の好調継続  
国内 定番IP玩具、カード、菓子など好調  
原価上昇、運賃増の影響あるも高い水準を維持

## IPプロデュースユニット

- 計画通り推移
- 前年同期ライセンス収入好調

## アミューズメントユニット

- 施設事業、海外機器販売事業前年比好調
- 効率化施策を継続推進

# 2022年度 通期業績予想

単位:億円

	2021年度 通期実績	2022年度 通期年初計画	2022年度 通期今回見込	前年同期比	年初 計画比
売上高	8,892	8,800	9,400	+508	+600
営業利益	1,254	1,000	1,280	+26	+280
経常利益	1,336	1,010	1,390	+54	+380
親会社株主に帰属する 当期純利益	927	700	950	+23	+250
設備投資	279	250	250	▲29	±0
減価償却実施額	257	250	250	▲7	±0
広告宣伝費	535	560	570	+35	+10
人件費	730	730	750	+20	+20

# 2022年度 通期業績予想

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

単位:億円

		2021年度 通期実績	2022年度 通期年初計画	2022年度 通期今回見込	前年同期比	年初計画比
デジタル	売上高	3,781	3,500	3,700	▲81	+200
	セグメント利益	696	450	630	▲66	+180
トイホビー	売上高	3,736	4,000	4,300	+564	+300
	セグメント利益	523	530	610	+87	+80
IPプロデュース	売上高	799	800	800	+1	±0
	セグメント利益	88	100	100	+12	±0
アミューズメント	売上高	823	850	970	+147	+120
	セグメント利益	40	20	50	+10	+30
その他	売上高	276	260	260	▲16	±0
	セグメント利益	3	0	10	+7	+10
消去・全社	売上高	▲525	▲610	▲630	▲105	▲20
	セグメント利益	▲96	▲100	▲120	▲24	▲20
合計	売上高	8,892	8,800	9,400	+508	+600
	営業利益	1,254	1,000	1,280	+26	+280

# ALL BANDAI NAMCOの取り組み

**NEW YORK  
COMIC CON**  
by REEDPOP™



**BANDAI NAMCO**

## 新作ゲーム



## 開発力強化・新技術への取り組み



Bandai Namco Entertainment





# トイホビー事業

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

## 各カテゴリーで好調継続

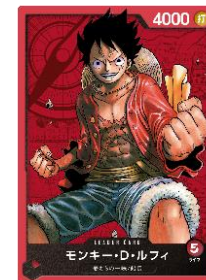
IPを軸に面の展開へ



「仮面ライダーギーツ」  
変身ベルト



「機動戦士ガンダム 水星の魔女」  
ガンプラ



「ONE PIECE」  
カードゲーム



「キャラパキシリーズ」 「釣りグミシリーズ」



ガシャポンのデパート  
CAPSULE TOY STORE

ガシャポン  
バンダイ オフィシャルショップ



GASHAPON  
BANDAI OFFICIAL SHOP

# IPプロデュース事業・アミューズメント事業

## 【IPプロデュース事業】

下半期 複数の戦略IP投入



「機動戦士ガンダム 水星の魔女」



「ブルーロック」



「劇場版 転生したらスライムだった件 紅蓮の絆編」

## 【アミューズメント事業】

バンダイナムコにしかできない店舗の展開



下半期新機種投入

CLENAB

## 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。

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

**Connect with Fans**

## 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。**

©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©2020 川原 礫/KADOKAWA/SAO-P Project ©Bandai Namco Entertainment Inc. Park Beyond™& © Bandai Namco Europe ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©2022 石森プロ・T V 朝日・ADKEM・東映 ©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 ©2022 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L631212  
©創通・サンライズ・MBS ©金城宗幸・ノ村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©柴・伏瀬・講談社/転スラ日記製作委員会 ©創通・サンライズ  
© 荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョの奇妙な冒険THE ANIMATION PROJECT © Bandai Namco Amusement Inc.

# バンダイナムコグループ 2022年度（2023年3月期） 第2四半期決算説明会

2022年11月10日

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future