バンダイナムコグループ
2021年度（2022年3月期）
決算説明会

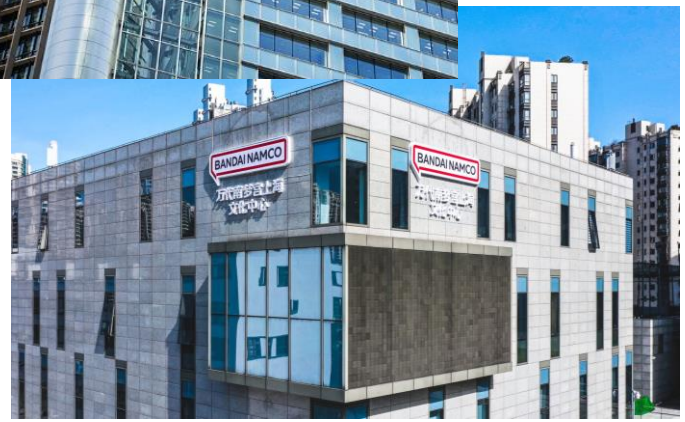
2022年5月11日

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

パーパスと新ロゴマークを導入

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

BANDAI NAMCO



2021年度業績

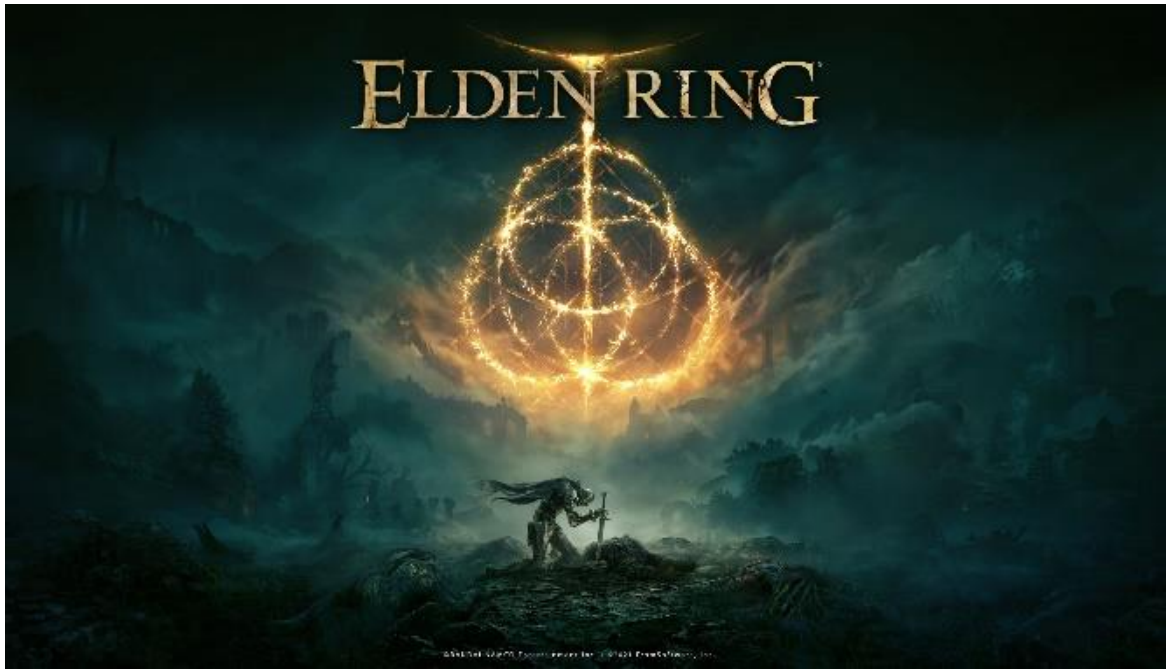
	2020年度 実績	2021年度 前回見込	2021年度 実績	前期比	前回見込比
売上高	7,409	8,100	8,892	+1,483	+792
営業利益	846	960	1,254	+408	+294
経常利益	876	990	1,336	+460	+346
親会社株主に帰属する 当期純利益	488	670	927	+439	+257
設備投資	227	250	279	+52	+29
減価償却実施額	246	280	257	+11	▲23
ゲームコンテンツ 開発投資	847	900	951	+104	+51
広告宣伝費	452	520	535	+83	+15
人件費	667	710	730	+63	+20

2021年度業績

		2020年度 実績	2021年度 前回見込	2021年度 実績	前期比	前回見込比
デジタル	売上高	3,379	3,100	3,781	+402	+681
	セグメント利益	567	400	696	+129	+296
トイホビー	売上高	3,008	3,650	3,736	+728	+86
	セグメント利益	390	550	523	+133	▲27
映像音楽プロデュース	売上高	342	450	539	+197	+89
	セグメント利益	15	40	56	+41	+16
クリエイション	売上高	282	300	375	+93	+75
	セグメント利益	27	25	28	+1	+3
アミューズメント	売上高	639	840	823	+184	▲17
	セグメント利益	▲83	20	40	+123	+20
その他	売上高	246	250	276	+30	+26
	セグメント利益	6	5	3	▲3	▲2
全社消去	売上高	▲488	▲490	▲640	▲152	▲150
	セグメント利益	▲77	▲80	▲93	▲16	▲13
合計	売上高	7,409	8,100	8,892	+1,483	+792
	営業利益	846	960	1,254	+408	+294

2021年度業績

		2021年度 前回見込	2021年度 実績	前回見込比
デジタル	売上高	3,100	3,781	+681
	セグメント利益	400	696	+296



2021年度出荷本数

前回見込み　400万本

実績　1,340万本

株主還元

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

2021年度 配当　年間	**212円**	（前回予想　153円）
- ベース配当	48円	（前回予想　48円）
- 業績連動配当	164円	（前回予想　105円）

2022年度計画

	2020年度	2021年度	2022年度	前期比
売上高	7,409	8,892	8,800	▲92
営業利益	846	1,254	1,000	▲254
経常利益	876	1,336	1,010	▲326
親会社株主に帰属する当期純利益	488	927	700	▲227
設備投資	227	279	250	▲29
減価償却実施額	246	257	250	▲7
ゲームコンテンツ開発投資	847	951	1,000	+49
広告宣伝費	452	535	560	+25
人件費	667	730	730	±0

2022年度計画

		2021年度	2022年度	前期比
デジタル	売上高	3,781	3,500	▲281
	セグメント利益	696	450	▲246
トイホビー	売上高	3,736	4,000	+264
	セグメント利益	523	530	+7
IPプロデュース	売上高	799	800	+1
	セグメント利益	88	100	+12
アミューズメント	売上高	823	850	+27
	セグメント利益	40	20	▲20
その他	売上高	276	260	▲16
	セグメント利益	3	0	▲3
全社消去	売上高	▲525	▲610	▲85
	セグメント利益	▲96	▲100	▲4
合計	売上高	8,892	8,800	▲92
	営業利益	1,254	1,000	▲254

2022年度計画

エンターテインメントユニット

デジタル事業　：タイトル編成計画に基づき立案
既存タイトルのロングライフ化・新規タイトル投入

トイホビー事業：グローバル市場での事業構築
原価や運賃上昇の影響あり

IPプロデュースユニット

- 新作映像投入複数、それに伴うライセンス増
- IP創出に注力

アミューズメントユニット

- バンダイナムコならではの施設・機器展開
- 家賃など固定費の増加を見込む

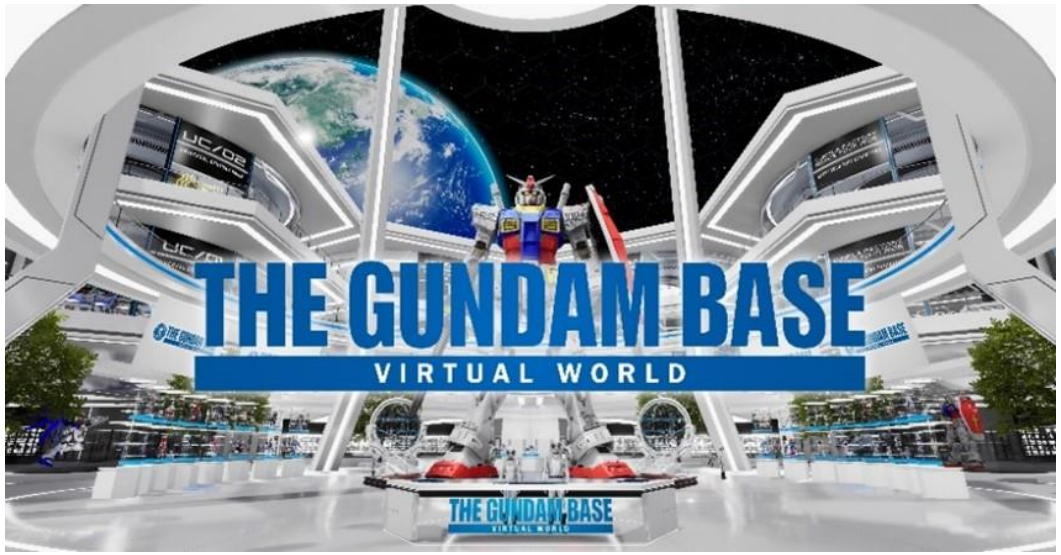
グループ全体

- IPメタバース関連投資の発生

中期計画重点戦略　ファンとつながるための新しい仕組み

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

ファンとより深く、広く、複雑につながるための
バンダイナムコならではのＩＰメタバース

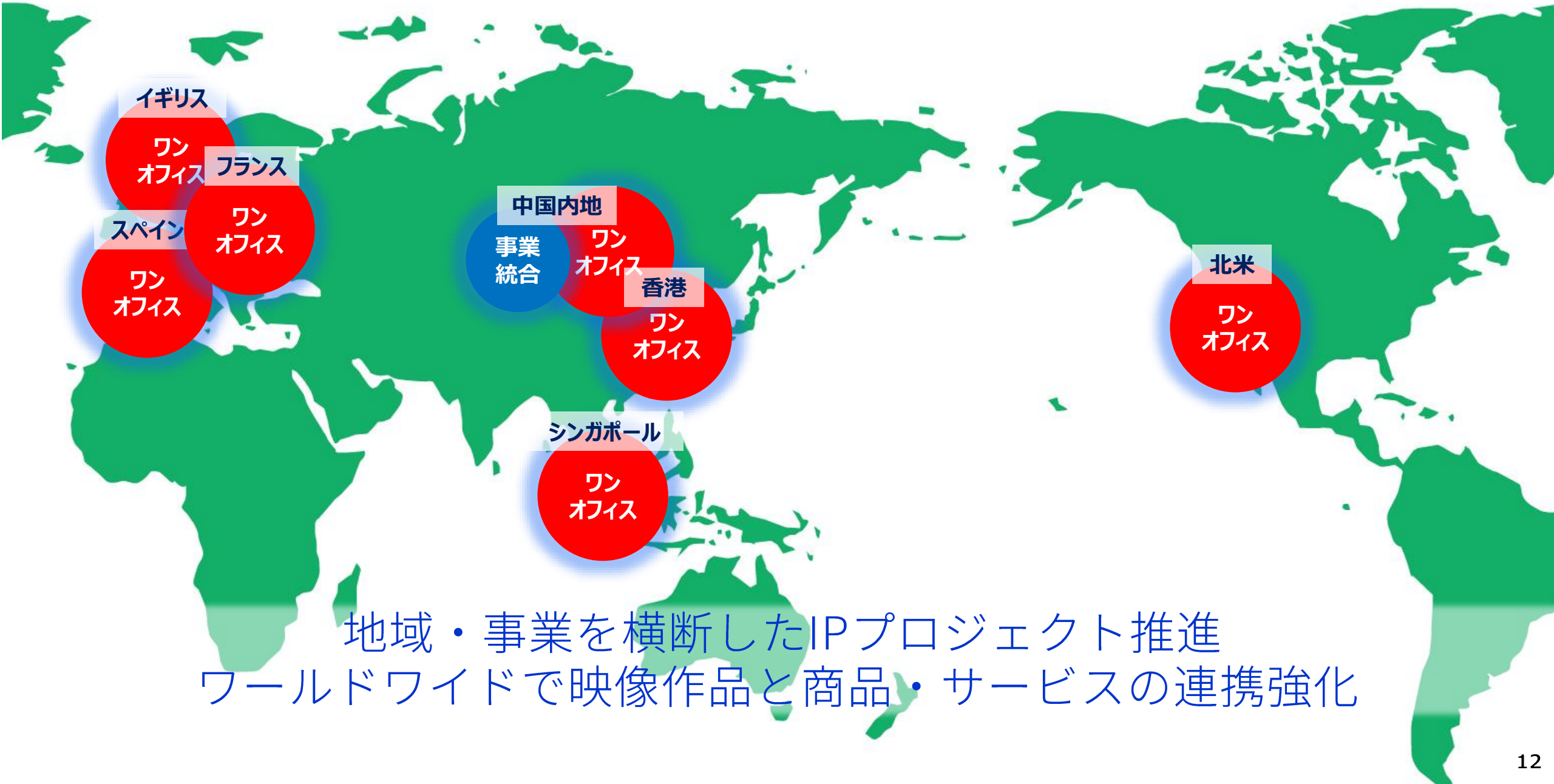


中期計画重点戦略　ファンとつながるための新しい仕組み

and more

2022年3月　ガンダムナビアプリ
2022年度　ガンプラコロニー
2023年度　ｅスポーツコロニー→各カテゴリーごとのコロニー

中期計画重点戦略　ALL BANDAI NAMCOでの事業構築



地域・事業を横断したIPプロジェクト推進
ワールドワイドで映像作品と商品・サービスの連携強化

中期計画重点戦略　ALL BANDAI NAMCOでの事業構築

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

デジタル事業

WWタイトル編成

『ドラゴンボール
ザ ブレイカーズ』

『ONE PIECE ODYSSEY』

『GUNDAM EVOLUTION』

『 Unknown 9: Awakening 』

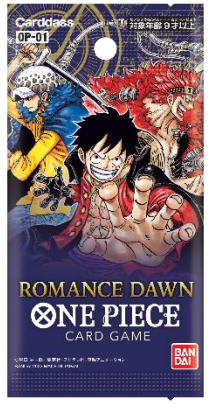
クオリティコントロールのため、より厳しい審査体制へ

中期計画重点戦略　ALL BANDAI NAMCOでの事業構築

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

トイホビー事業

ＩＰとカテゴリーを拡大



グローバルでのファン需要に対応するため
ガンプラ新工場建設決定

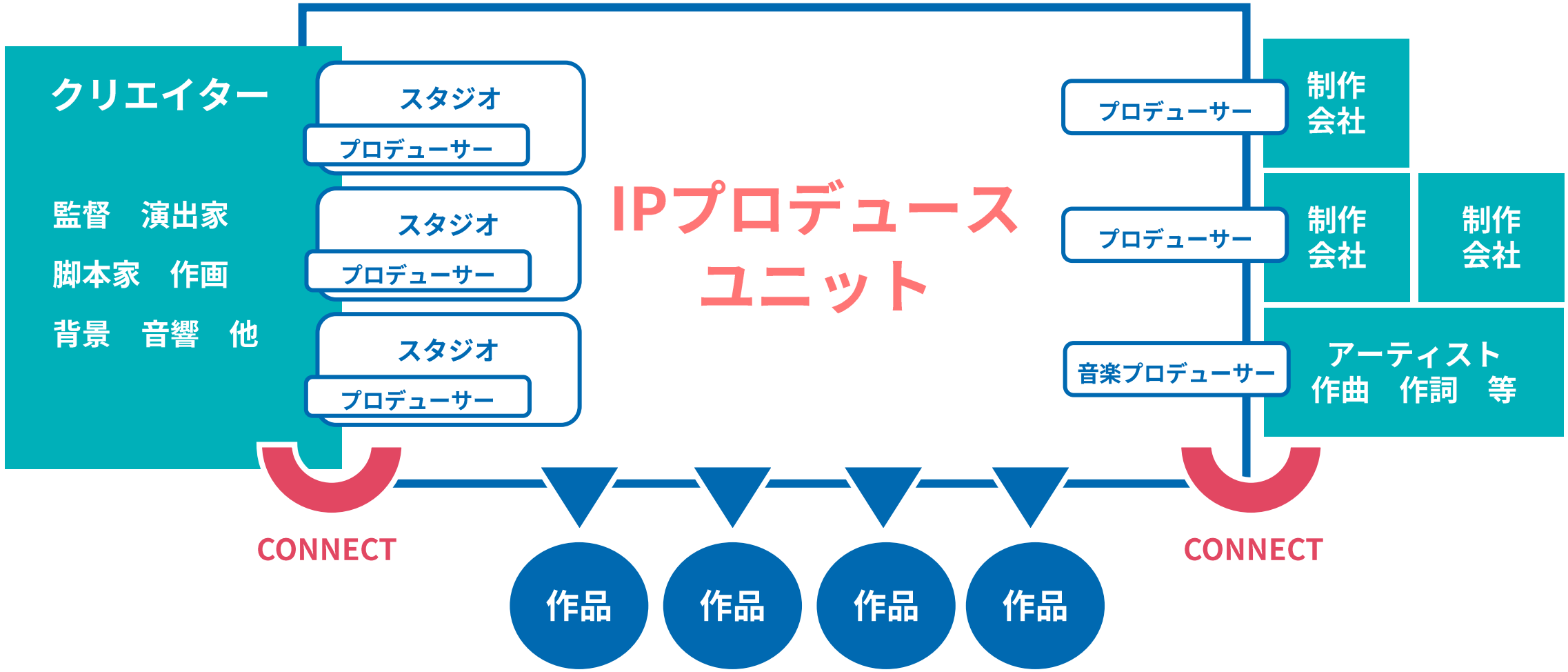
IPプロデュースユニット

グローバルを意識した
映像製作
＋
配信やライセンス事業強化

アミューズメントユニット

日本の好調業態の
グローバル展開

中期計画重点戦略　IP軸戦略の進化



中期計画重点戦略　IP軸戦略の進化

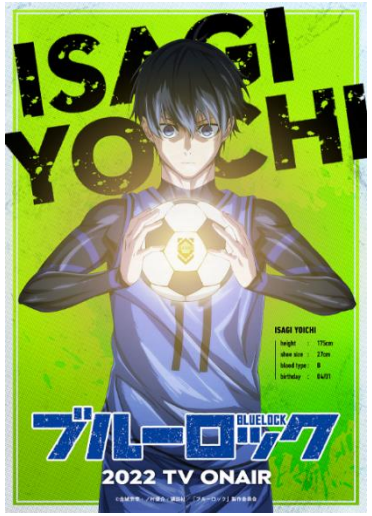
BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

IPプロデュースユニット 2022年度主要作品

『機動戦士ガンダム 水星の魔女』

『ラブライブ！
スーパースター!!』2期

『劇場版 転生したらスライム
だった件 紅蓮の絆編』



『ブルーロック』

『TIGER & BUNNY 2 』

『RWBY 氷雪帝国』

映画『さかなのこ』

2022年度は新規IP・既存IP
合計で約40作品の創出を予定

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. / ©2022 FromSoftware, Inc.　©創通・サンライズ　© 創通・サンライズ・MBS　©Bandai Namco Entertainment Inc.　©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション　©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・MBS　© 2022 Reflector Entertainment Ltd. All rights reserved. Unknown 9, Reflector Entertainment and their respective logos are trademarks of Reflector Entertainment Ltd.
©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.　©創通・サンライズ　©円谷プロ©ウルトラマントリガー製作委員会・テレビ東京　©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© 創通・サンライズ　©プロジェクトラブライブ！スーパースター!!　©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会　©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会　©BNP/T&B2 PARTNERS
©2022 Rooster Teeth Productions, LLC/Team RWBY Project　©2022「さかなのこ」製作委員会　© 創通・サンライズ　© 創通・サンライズ・MBS

バンダイナムコグループ
2021年度（2022年3月期）
決算説明会

2022年5月11日

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future