

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

2023年2月7日

2022年度 3Q（累計）業績

単位:億円

	2021年度 3Q累計	2022年度 3Q累計	前年同期比
売上高	6,283	7,431	+1,148
営業利益	921	1,062	+141
経常利益	955	1,169	+214
親会社株主に帰属する 四半期純利益	617	844	+227
設備投資	189	249	+60
減価償却実施額	182	201	+19
広告宣伝費	328	380	+52
人件費	531	589	+58

2022年度 3Q（累計）業績

単位:億円

		2021年度 3Q累計	2022年度 3Q累計	前年同期比
デジタル	売上高	2,423	2,885	+462
	セグメント利益	376	466	+90
トイホビー	売上高	2,859	3,451	+592
	セグメント利益	507	529	+22
IPプロデュース	売上高	545	550	+5
	セグメント利益	52	63	+11
アミューズメント	売上高	613	754	+141
	セグメント利益	43	69	+26
その他	売上高	210	235	+25
	セグメント利益	8	11	+3
消去・全社	売上高	▲369	▲445	▲76
	セグメント利益	▲66	▲78	▲12
合計	売上高	6,283	7,431	+1,148
	営業利益	921	1,062	+141

エンターテインメントユニット

- ユニット全体 : 定番IPの新作映像との連動施策好調
- デジタル事業 : 家庭用ゲーム「ELDEN RING」などリピート販売好調
ネットワークコンテンツ 定番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好調
国内 カード、菓子、カプセルトイなど好調
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

- 定番IP、新規IPの作品を幅広く展開
- 行動制限緩和によりライブイベントなどが前年を上回る

アミューズメントユニット

- 施設事業、機器販売事業前年比好調
- 光熱費の上昇等の影響あり

2022年度 通期業績予想

単位:億円

	2021年度 通期実績	2022年度 通期見込	前年同期比
売上高	8,892	9,400	+508
営業利益	1,254	1,280	+26
経常利益	1,336	1,390	+54
親会社株主に帰属する 当期純利益	927	950	+23
設備投資	279	300	+21
減価償却実施額	257	250	▲7
広告宣伝費	535	560	+25
人件費	730	740	+10

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 通期前回見込	2022年度 通期今回見込	前年同期比
デジタル	売上高	3,781	3,700	3,700	▲81
	セグメント利益	696	630	580	▲116
トイホビー	売上高	3,736	4,300	4,350	+614
	セグメント利益	523	610	610	+87
IPプロデュース	売上高	799	800	800	+1
	セグメント利益	88	100	110	+22
アミューズメント	売上高	823	970	970	+147
	セグメント利益	40	50	70	+30
その他	売上高	276	260	260	▲16
	セグメント利益	3	10	10	+7
消去・全社	売上高	▲525	▲630	▲680	▲155
	セグメント利益	▲96	▲120	▲100	▲4
合計	売上高	8,892	9,400	9,400	+508
	営業利益	1,254	1,280	1,280	+26

■目的

株式流動性の向上と投資家層の拡大をはかり、株主様とより広くつながり、バンダイナムコを深く知っていただき、長くファンになっていただくため

■株式分割の概要

2023年3月31日（金）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

株式分割前の発行済株式総数（自己株を含む）	222,000,000株
今回の分割により増加する株式数（自己株を含む）	444,000,000株
株式分割後の発行済株式総数（自己株を含む）	666,000,000株
株式分割後の発行可能株式総数	2,500,000,000株

■分割の日程

基準日	2023年3月31日（金）
効力発生日	2023年4月1日（土）

グループ役員体制 (2023年4月～)

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future



(株)バンダイナムコホールディングス



エンターテインメントユニット

デジタル事業

事業統括会社 (株)バンダイナムコエンターテインメント

トイホビー事業

事業統括会社 (株)バンダイ



新任



IPプロデュースユニット

IPプロデュース事業

事業統括会社 (株)バンダイナムコフィルムワークス



アミューズメントユニット

アミューズメント事業

事業統括会社 (株)バンダイナムコアミューズメント



関連事業会社



クオリティ重視の開発、継続的なファンコミュニケーション

多彩な開発アプローチ／クオリティとスケジュールコントロールを実施／
各エリアマーケティング強化

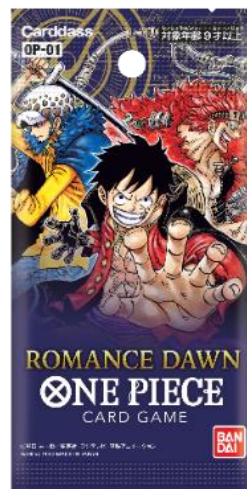


ARMORED CORE VI
FIRES OF RUBICON



22年度中にガンプラコロニーの
ユーザーテストを実施

定番IP、好調カテゴリーを拡大



主力IP商品をワールドワイドに展開



ぬいぐるみ事業を拡大



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

- ・ 自社ECの拡大
- ・ 海外発IPのマーチャンダイジング展開
- ・ 配信との連動

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！

IPプロデュース事業・アミューズメント事業

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

【IPプロデュース事業】

幅広い個性を持つIP作品を展開



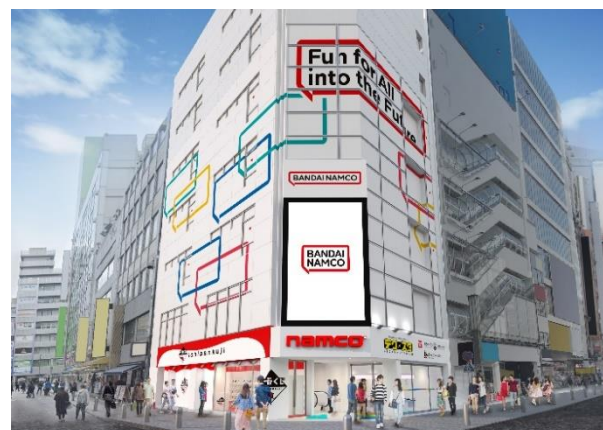
『SAND LAND』



新たなライブイベントの価値提供を推進

【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



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。

TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©1997-2023 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©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 ©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©BANDAI ©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, TOEI ANIMATION
©円谷プロ ©ウルトラマンデッカー製作委員会・テレビ東京 ©武内直子・PNP・東映アニメーション ©Naoko Takeuchi ©見里朝希JGH・シンエイ動画/モルカース ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©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 ©バード・スタジオ／集英社 ©SAND LAND製作委員会 ©SYNDUALITY ©Bandai Namco Amusement Inc.

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

2023年2月7日