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

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

2023年度第１四半期業績

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

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年度第１四半期業績

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

単位:億円

		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	ー
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

2023年度第１四半期業績

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

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

→ガンプラファン層拡大、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

2023年度上半期業績予想

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

単位:億円

	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	ー
営業利益	816	600	600	ー
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	ー
設備投資	165	130	130	ー
減価償却実施額	112	120	120	ー
広告宣伝費	224	340	340	ー
人件費	390	400	420	+20

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	ー
	セグメント利益	40	40	ー
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	ー
	セグメント利益	5	5	ー
消去・全社	売上高	▲300	▲330	▲30
	セグメント利益	▲65	▲65	ー
合計	売上高	4,750	4,750	ー
	営業利益	600	600	ー

- 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

2023年度通期計画

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

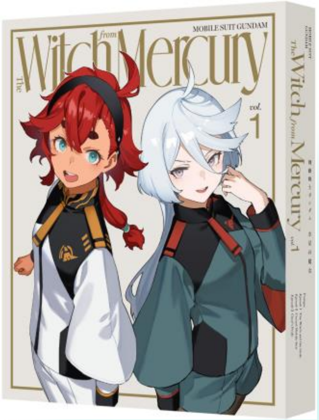
	2022年度 通期実績	2023年度 通期年初計画
売上高	9,900	10,000
営業利益	1,164	1,250
経常利益	1,280	1,290
親会社株主に帰属する 当期純利益	903	910
設備投資	364	280
減価償却実施額	286	270
広告宣伝費	567	660
人件費	810	830

現時点で通期見込を見直さず
今後改めて精査

IP価値最大化に向けて

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



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60万プレーヤー突破

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

ガシャポンオフィシャルショップ

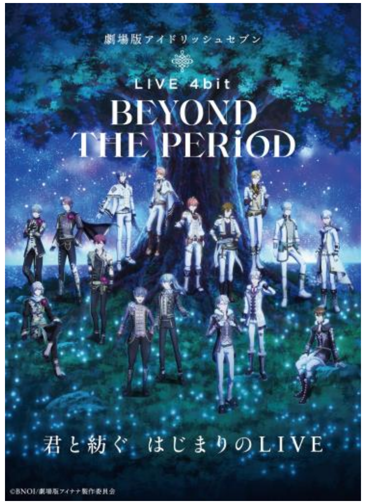
各事業の動向

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

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。

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

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. / ©1997-2023 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©劇場版NARUTO製作委員会 2012　©劇場版NARUTO製作委員会 2014　©劇場版BORUTO製作委員会 2015　©Bandai Namco Entertainment Inc.　TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.　©2019 Bandai Namco Online Inc.　©2019 Bandai Namco Studios Inc
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.　©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 ©BANDAI　©BANDAI　©車田正美／集英社・東映アニメーション　©創通・サンライズ・MBS
©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会　©SYNDUALITY Noir Committee©バード・スタジオ／集英社 ©SAND LAND製作委員会　©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS　Taiko no Tatsujin™ Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.　©Bandai Namco Amusement Inc.

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

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future