

# バンダイナムコグループ 2023年度（2024年3月期） 第2四半期決算説明会

2023年11月7日

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

# 2023年度 上半期業績

単位:億円

	2022年度 上半期実績	2023年度 上半期前回予想	2023年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
売上高	4,776	4,750	5,020	+244	+270
営業利益	816	600	654	▲162	+54
経常利益	923	650	739	▲184	+89
親会社株主に帰属する 四半期純利益	665	440	521	▲144	+81
設備投資	165	130	168	+3	+38
減価償却実施額	112	120	145	+33	+25
広告宣伝費	224	340	280	+56	▲60
人件費	390	420	438	+48	+18

# 2023年度 上半期業績

単位:億円

		2022年度 上半期実績	2023年度 上半期 前回予想	2023年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
デジタル	売上高	1,938	1,600	<b>1,743</b>	▲195	▲143
	セグメント利益	446	170	<b>155</b>	▲291	▲15
トイホビー	売上高	2,133	2,400	<b>2,498</b>	+365	+98
	セグメント利益	335	400	<b>457</b>	+122	+57
IPプロデュース	売上高	350	360	<b>333</b>	▲17	▲27
	セグメント利益	34	40	<b>23</b>	▲11	▲17
アミューズメント	売上高	486	570	<b>592</b>	+106	+22
	セグメント利益	48	50	<b>69</b>	+21	+19
その他	売上高	150	150	<b>160</b>	+10	+10
	セグメント利益	4	5	<b>6</b>	+2	+1
消去・全社	売上高	▲284	▲330	<b>▲307</b>	▲23	+23
	セグメント利益	▲53	▲65	<b>▲57</b>	▲4	+8
合計	売上高	4,776	4,750	<b>5,020</b>	+244	+270
	営業利益	816	600	<b>654</b>	▲162	+54

## エンターテインメントユニット

### デジタル事業 : ネットワークコンテンツ

- ・「DRAGON BALL」「ONE PIECE」など主要アプリタイトルが好調
- ・新作P C オンラインゲームスタート

### 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

- ・「ARMORED CORE VI」 ワールドワイドでヒット  
→開発費償却・マーケティングコスト先行
- ・リピートタイトル販売本数 好調だった前年同期比減

### 玩具ホビー事業 : 国内外で好調カテゴリーの人気継続

- ・ハイターゲット（大人層向け）商品、カード商材、カプセルトイなど好調
- ・定番IP商品が好調に推移
- ・ノンIP商品も積極的に商品化

## IPプロデュースユニット

- 複数の大型作品制作  
「機動戦士ガンダム 水星の魔女」ヒットがグループ商品・サービス人気に波及
- ライセンス等好調に推移
- 前年同期比でパッケージラインナップの違い、大型イベント開催数減少が影響

## アミューズメントユニット

- 業務用ゲーム新製品、アップデートキットの販売好調
- 国内施設既存店売上高前年同期比102.4%
- IPや商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設も人気に

# 2023年度 通期業績予想

	2023年度 通期年初計画	2023年度 通期今回予想
売上高	10,000	10,000
営業利益	1,250	1,250
経常利益	1,290	<u>1,340</u>
親会社株主に帰属する 当期純利益	910	910
設備投資	280	280
減価償却実施額	270	270
広告宣伝費	660	660
人件費	830	830

為替差益等による営業外収益が増加する見込みであることから経常利益の予想数値を修正

# 2023年度 通期業績予想

		2023年度 通期年初予想	2023年度 通期今回予想	前回比
デジタル	売上高	3,900	3,600	▲300
	セグメント利益	580	410	▲170
トイホビー	売上高	4,500	4,800	+300
	セグメント利益	630	750	+120
IPプロデュース	売上高	830	830	—
	セグメント利益	110	110	—
アミューズメント	売上高	1,100	1,100	—
	セグメント利益	50	80	+30
その他	売上高	310	310	—
	セグメント利益	10	10	—
全社消去	売上高	▲640	▲640	—
	セグメント利益	▲130	▲110	+20
合計	売上高	10,000	10,000	—
	営業利益	1,250	1,250	—



# デジタル事業の動向

## ネットワークコンテンツ

アプリ主カタイトル好調

ユーザー動向のデータ分析でビジネス基盤を強化



## クオリティ重視の新規タイトル投入



## 家庭用ゲーム

下半期

大型タイトルを複数投入

ロングライフ化を推進



2023年11月16日発売予定



ワールドワイドで高い評価獲得



2024年1月26日発売予定

## 開発力を強化

→強みを発揮できるポートフォリオ

→ノウハウを相互活用し事業全体で開発に取り組む

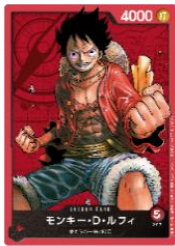
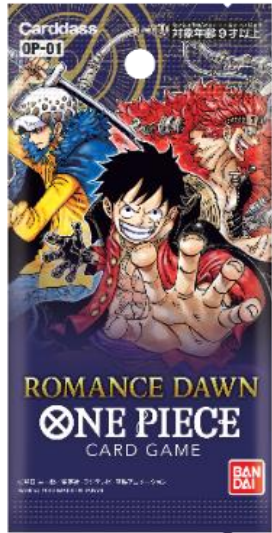


# トイホビー事業の動向

## 国内年末商戦期待アイテム



TAMASHII NATIONS STORE  
NEW YORK 9月オープン



ガシャポン  
バンダイ オフィシャルショップ



GASHAPON  
BANDAI OFFICIAL SHOP

発売1周年大型プロモーションで新規ファン層獲得

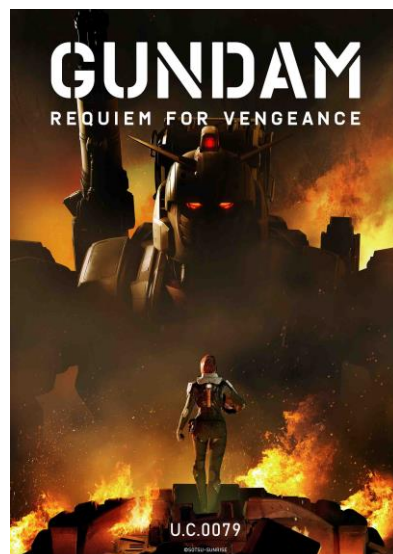
海外市場での定番カテゴリー化を目指す  
デジタル×リアルで商品ブランドの認知を拡大



# IPプロデュース事業の動向

## ガンダムシリーズ

各世代に向け継続的に話題発信



下半期以降の期待作品

様々なアプローチで多彩な作品を提供



## IP創出力を強化

- オリジナルIP創出力の強化
- 外部ネットワーク活用により多彩なIPを創出
- 制作環境の整備と人材育成
- IPの世界観にあったマネタイズ展開





# アミューズメント事業の動向

## ユーザーのニーズをとらえた業務用ゲーム開発

## バンダイナムコならではの施設を国内外で展開



中国内地でオンライン稼働開始



バンダイナムコCross Store英国出店

ガシャポン  
バンダイ オフィシャルショップ



GASHAPON  
BANDAI OFFICIAL SHOP



## 下半期以降新オープン・リニューアルオープン施設



バンダイナムコCross Store 東京



バンダイナムコCross Store 京都



VS PARK イオンモールKYOTO

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。

©尾田栄一郎/2022「ワンピース」製作委員会 ©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.  
 THE IDOLM@STER™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
 ©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・びえろ ©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™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©2023 三上 博也・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©BANDAI & ©2023 BANDAI ©nagano ©chiikawa committee  
 ©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 ©創通・サンライズ  
 ©創通・サンライズ Gundam: Requiem for Vengeance uses Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998–2023, Epic Games, Inc. All rights reserved.  
 ©実機ぶきみ(秋田書店) / SHY 製作委員会 ©中村力斗・野澤ゆき子/集英社・君のことが大大大大大好きな製作委員会 ©GIRLS und PANZER Finale Projekt©土師正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊 2045 製作委員会  
 ©川上泰樹・伏瀬・講談社/艦これ製作委員会 Taiko no Tatsujin™ Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Michiharu Kusinoki/Kodansha Ltd. All rights reserved.  
 GAME ©Bandai Namco Amusement Inc. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions  
 ©聖闘士星矢 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2四半期決算説明会

2023年11月7日

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future