

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

2024年2月14日



(株)バンダイナムコホールディングスの川口です。

それでは、ご説明させていただきます。

2023年度 第3四半期（累計）のポイント

	2022年度 3Q累計	2023年度 3Q累計	前年同期比
売上高	7,431 億円	7,720 億円	+289 億円
営業利益	1,062 億円	782 億円	▲280 億円
経常利益	1,169 億円	896 億円	▲273 億円
親会社株主に帰属する 四半期純利益	844 億円	603 億円	▲241 億円

・売上高

- 過去最高売上高を達成
- 「ガンダム」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などの定番IP商品・サービスが存在感を発揮

・営業利益

- デジタル事業に関わる評価損、次期中期計画を見据えタイトル編成見直しによる処分損を計上

2

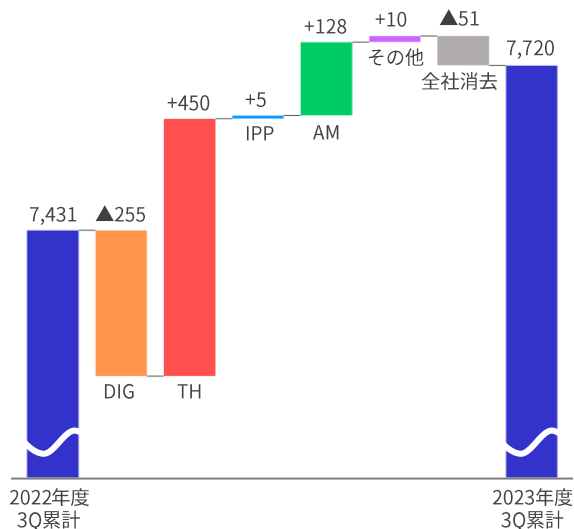
2023年度の第3四半期連結累計期間の業績は、売上高7,720億円、営業利益782億円、経常利益896億円、四半期純利益603億円となり、売上高は過去最高となりました。

売上高については、「ガンダム」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などの定番IPの商品・サービスが、引き続き各事業で力強い存在感を発揮しました。

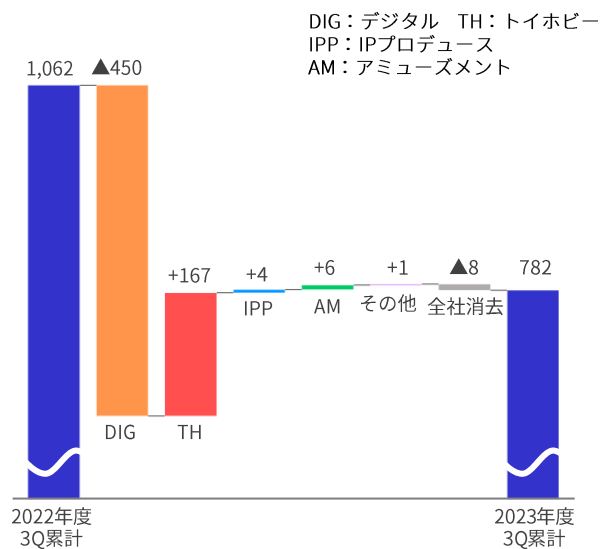
営業利益については、デジタル事業において、今期投入したオンラインゲームの新作などに関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えてタイトル編成の見直しを行ったことによる処分損を計上しました。また、営業外収益として、為替差益47億円を計上しています。

売上高および営業利益の3Q前年同期比

■ 売上高



■ 営業利益



DIG：デジタル TH：トイホビー
IPP：IPプロデュース
AM：アミューズメント

こちらが各事業の売上高・営業利益の推移です。

第3四半期連結累計期間については、トイホビーとアミューズメントが引き続き過去最高業績となりました。

売上高については、トイホビー事業が、ガンブラなどのハイターゲット向け商品やカード商材などが国内外で好調で、グループ全体の売上高を大きくけん引しました。デジタル事業については、特に家庭用ゲームの販売本数のダウンが売上高に影響しました。

営業利益については、利益率の高い商品が人気となった、トイホビーの利益が伸長しました。

一方、デジタル事業においては、家庭用ゲームにおいて、リピートタイトル販売本数が前年の2,742万本に対し2,108万本となったほか、ダウンロード販売比率がダウンしたことが影響しました。

また、今期投入したオンラインゲームの新作などに関わる評価損と、タイトル編成の見直しを行ったことにより5タイトル以上の開発中止による処分損を計上しました。

評価損と処分損の第3四半期累計期間での金額は約210億円となり、この大半がオンラインゲーム関連となります。

オンラインゲームの新作タイトルについては、第3四半期末に行った話題喚起策が想定通りの結果に至らなかったことを受けて、今回評価損を計上しました。

また、2025年4月からの次期中期計画を見据えて、タイトル編成の見直しを行う必要があると判断し複数タイトルの開発を中止しました。

エンターテインメントビジネスは、ヒットの有無が業績に影響しますが、バンダイナムコにおいては、幅広い事業ポートフォリオ経営と、ヒットの有無に限らず安定的にあげられる収益基盤の厚みが増していることによって、苦戦した事業を一定程度補完することができたと考えております。

2023年度 通期業績予想

	2022年度 通期実績	2023年度 通期見込	前年同期比
売上高	9,900 億円	10,000 億円	+100 億円
営業利益	1,164 億円	820 億円	▲344 億円
経常利益	1,280 億円	930 億円	▲350 億円
親会社株主に帰属する 四半期純利益	903 億円	—	—

- **売上高**

前年比で増収見込

- **営業利益**

デジタル事業における評価損、処分損計上により減益見込

こちらが今回修正した通期業績見込みです

修正後の業績予想は、売上高 1 兆円、営業利益820億円、経常利益930億円と増収減益となる見込みです。

2023年度 通期業績予想

		2022年度 実績	2023年度 通期前回予想	2023年度 通期今回予想	前年比	前回比
デジタル	売上高	3,856	3,600	3,600	▲256	±0
	セグメント利益	493	410	10	▲483	▲400
トイホビー	売上高	4,474	4,800	4,900	+426	+100
	セグメント利益	595	750	760	+165	+10
IPプロデュース	売上高	817	830	800	▲17	▲30
	セグメント利益	106	110	90	▲16	▲20
アミューズメント	売上高	1,046	1,100	1,100	+54	±0
	セグメント利益	60	80	80	+20	±0
その他	売上高	313	310	310	▲3	±0
	セグメント利益	11	10	10	▲1	±0
全社消去	売上高	▲607	▲640	▲710	▲103	▲70
	セグメント利益	▲102	▲110	▲130	▲28	▲20
合計	売上高	9,900	10,000	10,000	+100	±0
	営業利益	1,164	1,250	820	▲344	▲430

5

こちらが事業別の通期見込みです。

事業別の見込みについては、第3四半期までの実績、第4四半期における商品・サービスやマーケティング計画を踏まえ、修正しました。

デジタル事業については、家庭用ゲームの販売本数見込の修正や、評価損・処分損の計上などを踏まえて見直しております。

トイホビーについては、ハイターゲット商品やカード商材などの好調カテゴリーの人气が足元でも継続していることを踏まえています。

この後お話ししますが、第4四半期には、来年度につながる新たな動きも出てきています。これらをしっかりと立ち上げ、中期計画の最終年度である来年度につなげていきたいと思っております。

投資有価証券の一部売却について

■売却する株式 東映アニメーション株式会社普通株式 3,113,300株
(同社の株式売出の売出し人の1社として参加)

※本件売出しに伴い、需要状況等を勘案し、583,900株を上限として、本件売出しの国内主幹事会社が当社から借り入れる東映アニメーション普通株式の日本国内におけるオーバーアロットメントによる売出しが行われる場合があります。

■売却価格 未定
(2024年2月27日から2024年3月4日までの間のいずれかの日において決定される予定)

**本件売出しに伴う特別利益（投資有価証券売却益）を
2024年3月期第4四半期連結会計期間に計上予定**

6

本日開示しました通り、東映アニメーションさんの普通株式の売出しに、売出人の一社として参加し、当社が保有する同社普通株式の一部を売却することを決定しました。

当社では、コーポレートガバナンス・コードに基づく政策保有株式の見直しによる資産効率の向上と財務体質の強化をはかることが、企業価値向上のために重要な経営課題であると認識しています。

政策保有株式については、保有意義と経済合理性を踏まえた中長期的な観点から、毎年、保有の是非を含めた十分な検証を行い、政策保有株式の縮減と流動化に努めています。

このような考えの中で、株式の売却についての打診を受け、売出人として参加することとしました。

株式売却に伴う特別利益は、第4四半期会計期間に計上する予定ですが、現時点では売却価格が決定していないため、当期利益予想については未定とさせていただきます。

今後売却価格については、決定次第速やかに開示します。

なお、我々は、東映アニメーションさんとは、50年以上にわたって重要なビジネスパートナー関係にあります。足元でも様々なIPをともに盛り上げており、これからもIP軸戦略における重要なパートナー企業として良好な関係を継続していきます。

続いて、各事業ごとにもう少し詳しく、概況や足元の状況をお伝えします。

第3四半期連結累計期間の概況

- ・主要アプリタイトル好調に推移
- ・新作オンラインゲームが計画大幅未達
- ・家庭用ゲームの新作タイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」好調
- ・家庭用ゲームリピートタイトル販売減、前年同期とのプロダクトミックスの違いが影響
- ・オンラインゲーム新作などに関わる評価損、タイトル編成の見直しに伴う処分損を計上

タイトル開発体制を強化

- ・次期中期計画を見据え、開発中のタイトル編成見直し
- ・タイトル審査の厳格化を推進
- ・多角的な視点を踏まえた最適なタイトルポートフォリオをもとに、戦略的に展開
- ・バンダイナムコスタジオとの連携による開発全体の管理を強化



ワールドワイドで人気 ファンから高い評価



開発中

まず、デジタル事業です。

冒頭でもお話ししましたが、第3四半期までの9カ月は、「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」の主要アプリタイトルが好調に推移しましたが、新作オンラインゲームが計画を大幅に下回りました。

家庭用ゲームでは、新作タイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」が人気となっていますが、リピートタイトルを中心に販売本数が前年を下回りました。

デジタル事業の開発体制については、従来からのタイトル審査会に加え、サポート委員会を導入することでタイトルの審査の厳格化を進めています。また、多角的な視点をふまえた最適なタイトルポートフォリオをもとに、戦略的に展開していきます。このほか、開発スタジオのバンダイナムコスタジオとの連携を深め、開発全体の管理を強化します。

足元では、1月26日に「鉄拳8」を発売しました。ファンの評価も高く、200万本に迫る勢いです。

今後も継続的なファンコミュニケーションでロングライフで展開していきます。また、投入時期は未定ですが、「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツ、「DRAGON BALL Sparking! ZERO」の新作も準備中です。待っているファンの期待に応えるべく、ファンと真摯に向き合い、クオリティ面も重視しながら開発を進めていきます。

エンターテインメントユニット

第3四半期連結累計期間の概況

- ・好調カテゴリー（ハイターゲット商品、ガシャポン、カード、菓子・食品など）が引き続き国内外で貢献
- ・各カテゴリーにおいて、商品ラインナップやグローバル展開、生産体制を強化
国内外のショップなどファンとのタッチポイントを拡大
- ・通期過去最高業績更新を目指す

グローバル展開、IPポートフォリオを強化

ファンとのタッチポイント拡大+生産体制強化



「BANDAI CARD GAMES」新商品投入
(トレーディングカードゲーム)

定番IP+旬のIP

8

第3四半期累計期間のトイホビー事業は、ハイターゲット商品やガシャポン、「ONE PIECE」のトレーディングカード商材などが、国内外で好調に推移しました。ガンプラやカード商材など、利益率の高い商品が好調だったことで、売上高・利益とも前年を大きく上回りました。

トイホビーでは、IPの認知がワールドワイドで広がる市場環境も踏まえ、ガンプラやコレクターズフィギュア、ガシャポン、カードといった商品のグローバル展開を強化し、特に足元では、ファンとの接点となるイベントや直営店を強化しています。これにより、我々の商品クオリティを確認してもらおうとともに、ブランド認知を広げる活動を積極的に行っています。併せて、需要に対応すべく生産体制やEC販売も強化しています。

好調なカードゲームでは、昨年末から6つの国と地域をめぐる世界ツアーを開催中で、集客・物販とも非常に盛り上がっています。また、今月よりリアルとデジタルの双方で展開する、新たな「DRAGON BALL」のカードゲームをワールドワイドで発売します。すでに発売中のカードゲームを含めて、トレカ市場の定番商品として長く展開していきたいと思えます。

トイホビーでは、年間400以上のIPを商品化し、毎日約100点の新製品を発売しています。「ガンダム」「ONE PIECE」「DRAGON BALL」そして「仮面ライダー」や「ウルトラマン」などの定番IP商品を、メディアと連動しワールドワイドで商品化することで安定基盤を確保しています。これに加えて、アニメに限らず様々なところから生まれる旬のIPを、IPにあったカテゴリーで素早く商品化しIPポートフォリオを拡充し続けます。

トイホビーは通期で過去最高業績の更新を目指します。

第3四半期連結累計期間の概況

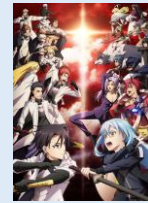
- ・映像原価上昇も、「機動戦士ガンダム水星の魔女」などがグループの商品・サービス販売に貢献
- ・GUNDAM FACTORY YOKOHAMAがインバウンド需要も取り込み好調
- ・パッケージ販売がラインナップの違いによる影響あり



大ヒット上映中！→今後さまざまな国や地域で順次公開予定



インバウンド需要を取り込み好調（3月31日終了）



2024年度公開予定作品

IPプロデュース事業は第3四半期までに、複数の新作の制作を行いました。中でも「機動戦士ガンダム 水星の魔女」は、新規ファン層を獲得し、グループの商品・サービス販売の好調につながりました。

また、ライセンスビジネスや映像配信等が安定的に推移したほか、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」がインバウンド需要などを取り込み好調に推移しました。

音楽パッケージ販売については、前期とのラインナップの違いによる影響を受けました。

IPプロデュースでは、1月に公開した劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」が、公開開始から18日間で動員163万人・興行収入26.8億円突破と非常に好調で、今後さまざまな国や地域で順次公開予定です。

また先程も触れました「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」についても、半分以上が海外のお客様で盛り上がっています。ワールドワイドでガンダムファンを増やし、ファンで居続けていただけるよう、商品MDと緊密な連携をとっていきます。

来期は、このほかにも「ブルーロック」の劇場作品や「転生したらスライムだった件」の新作アニメなども控えていますのでご期待ください。

アミューズメントユニット

第3四半期連結累計期間の概況

- ・国内アミューズメント施設既存店売上高前年同期比102.4%
- ・「バンダイナムコ Cross Store」などグループのIPや商品・サービスと連動した施設が国内外で人気
- ・業務用ゲーム機販売が好調（「機動戦士ガンダムエクストリームバーサス2 オーバーブースト」など）



バンダイナムコCross Storeなどを国内外に出店



人気シリーズの新作を投入

10

アミューズメント事業の第3四半期は、国内施設の既存店売上高が前年同期比で102.4%となりました。

また、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展開が好調に推移しました。業務用ゲームでは、人気シリーズの新製品やアップデートキットの販売が好調でした。

アミューズメント事業では、玩具ホビーのプライズ景品と連動したキャンペーン、グループのIPや商品・サービスと連携した「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンのデパート」などが好調で、海外での出店も進めています。これらの施設では、単にもの売るのではなく、IPの世界観の訴求や楽しみ方のティーチングなど、グループならではの付加価値を提供しています。

業務用ゲーム機では、2024年春に人気シリーズ「湾岸ミッドナイト」の新作を投入するほか、「アイドルマスター」の機器も開発中です。

アミューズメント事業は好調に推移していますが、燃料価格や人件費の上昇という課題も抱えていますので、事業の成長と効率化を併せて追求していきます。

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。



11

バンダイナムコグループにとって来年度は中期計画の最終年度となります。ワールドワイドでIP人気と同時に広がるエンターテインメントをとりまく環境は、引き続き追い風だと考えています。足元の事業活動を来期に良い形でつなげ、さらには次の中期計画へもつなげていきたいと思いをします。

バンダイナムコの社員の1番の喜びであり原動力は、ファンの皆さんが私たちの商品・サービスで喜んだり、感動してくれている姿を見ることです。

ファンをしっかりと見て、ニーズをとらえ、私たちの商品・サービスを通じて、笑顔と幸せあふれる未来を、ファンとともににつくっていききたいと思いをします。

以上、ご清聴ありがとうございました。

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

2024年2月14日

