

# バンダイナムコグループ 2023年度（2024年3月期） 決算説明会

2024年5月9日

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

# 2023年度業績のポイント

(億円)

	2022年度 実績	2023年度 前回予想 (2月)	2023年度 実績	前年比	前回比
売上高	9,900	10,000	10,502	+602	+502
営業利益	1,164	820	906	▲258	+86
経常利益	1,280	930	1,041	▲239	+111
親会社株主に帰属する 当期純利益	903	980	1,014	+111	+34

## • 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

- デジタル事業において、評価損やタイトル編成見直しによる処分損を計上

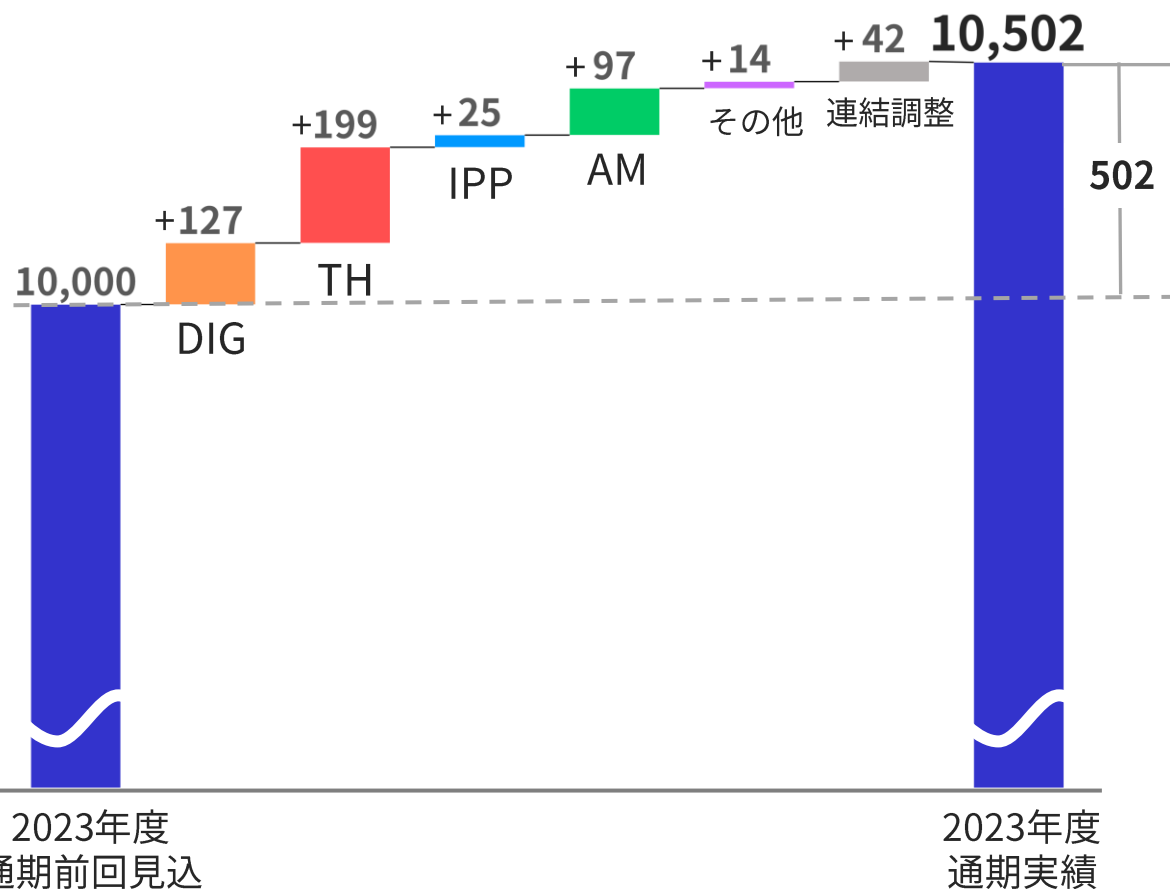
## • 当期純利益

- 投資有価証券売却益を計上

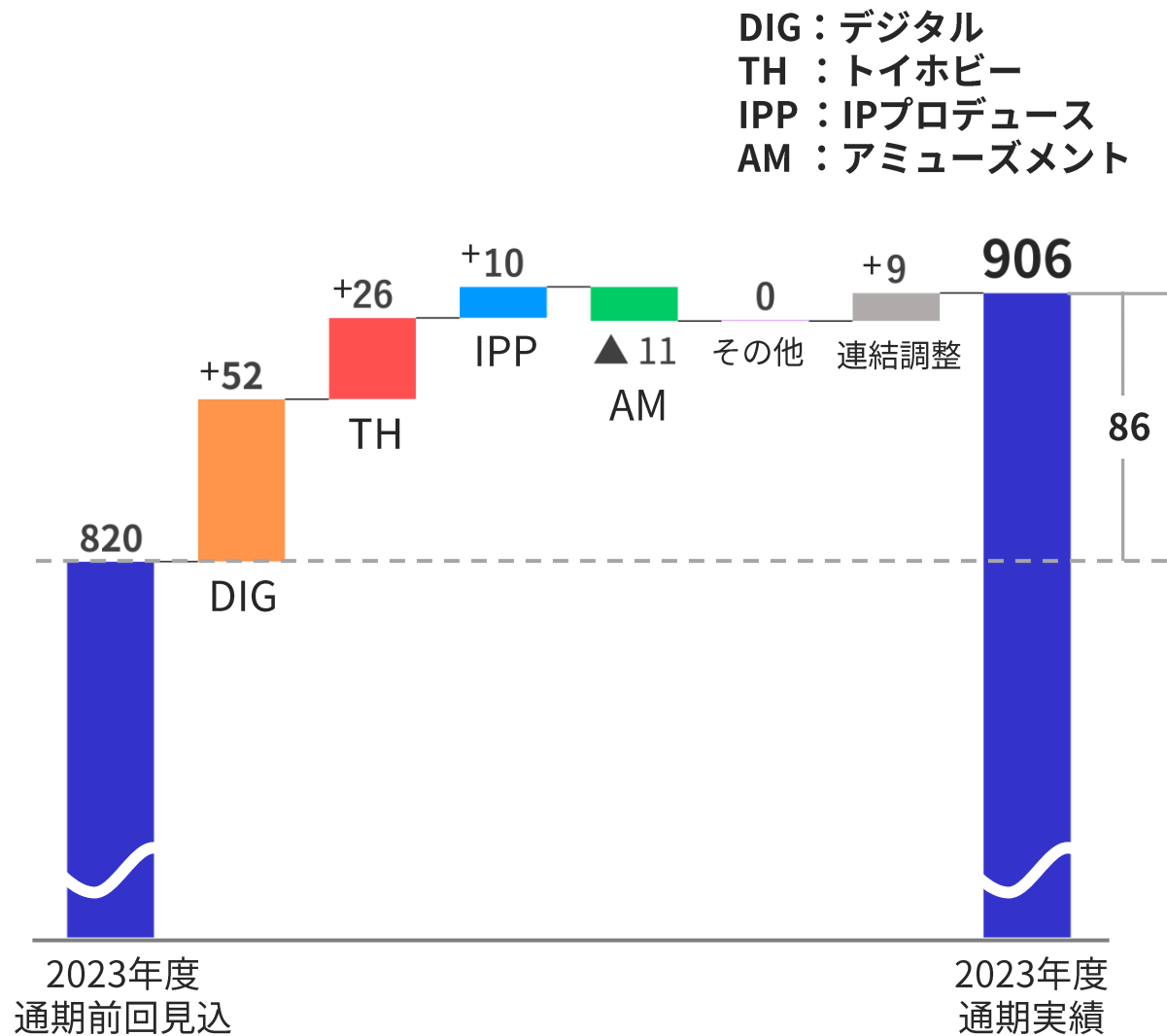
# 売上高および営業利益の前回通期見込比

(億円)

## ■ 売上高



## ■ 営業利益



# 2023年度業績 -事業別-

(億円)

		2022年度 実績	2023年度 前回予想 (2月)	2023年度 実績	前年比	前回比
デジタル	売上高	3,856	3,600	3,726	▲130	+126
	セグメント利益	493	10	62	▲431	+52
トイホビー	売上高	4,474	4,900	5,098	+624	+198
	セグメント利益	595	760	786	+191	+26
IPプロデュース	売上高	817	800	824	+7	+24
	セグメント利益	106	90	100	▲6	+10
アミューズメント	売上高	1,046	1,100	1,196	+150	+96
	セグメント利益	60	80	68	+8	▲12
その他	売上高	313	310	323	+10	+13
	セグメント利益	11	10	9	▲2	▲1
全社消去	売上高	▲607	▲710	▲668	▲61	+42
	セグメント利益	▲102	▲130	▲121	▲19	+9
合計	売上高	9,900	10,000	10,502	+602	+502
	営業利益	1,164	820	906	▲258	+86

## 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 主力アプリタイトル貢献もオンラインゲーム計画未達  
家庭用ゲーム「ARMORED CORE VI」「鉄拳8」好調  
前年比でタイトル編成、プロダクトミックス変化が影響  
評価損、次期中期計画を見据えたタイトル編成の見直しによる処分損計上

**トイホビー事業** : ハイターゲット層向け商品、カード、ガシャポン、菓子など好調  
グローバル展開拡大を推進

## IPプロデュースユニット

- 「機動戦士ガンダム 水星の魔女」などガンダム作品複数公開でファン層拡大
- 映像配信、ライセンスなど好調
- ライブイベント、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」好調

## アミューズメントユニット

- 業務用ゲーム「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」など販売好調
- グループの連携の施設「バンダイナムコ Cross Store」などが好調に推移

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

**2023年度 配当 年間60円**

- ベース配当 20円

- 業績連動配当 40円

**総還元性向 55.7%**

自己株式600万株式を5月21日付で消却予定

# 中期計画の進捗-安定した収益基盤の強化

(億円)

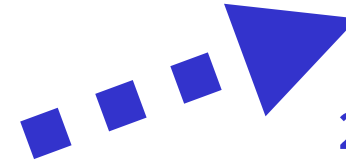
## <グループ連結営業利益推移>

今中期計画

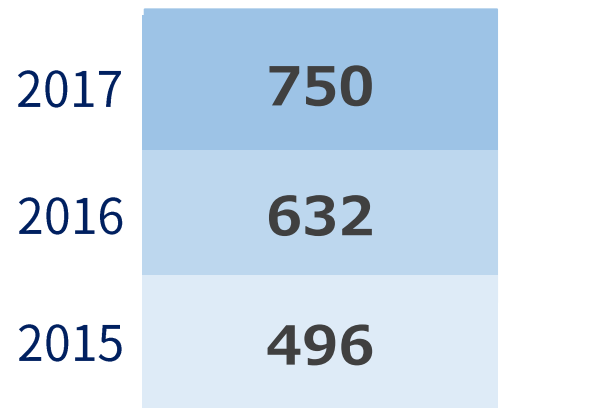
年平均 1,073億円

前中期計画

年平均 824億円



前々中期計画  
年平均 626億円

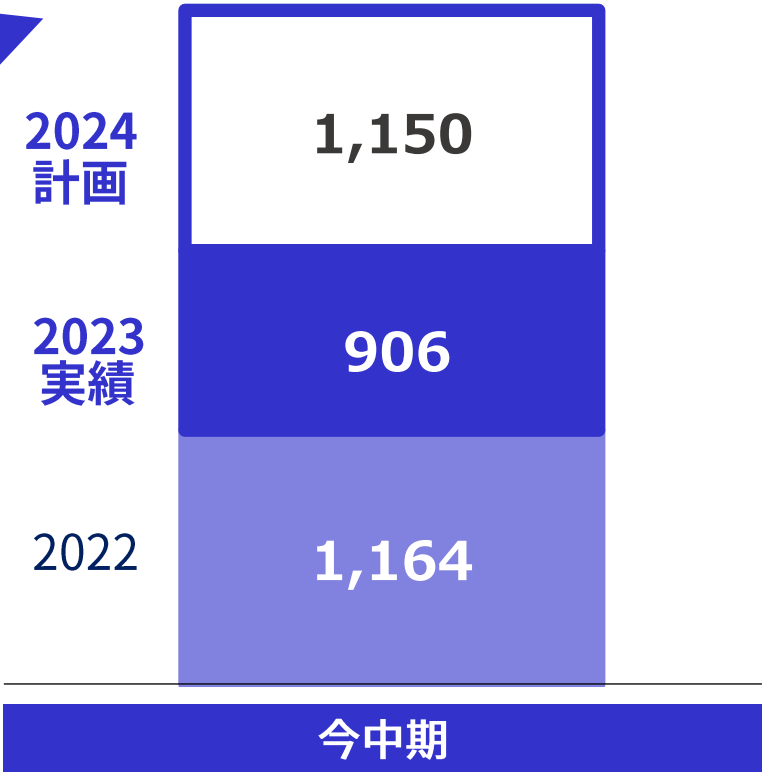


前々中期



前中期

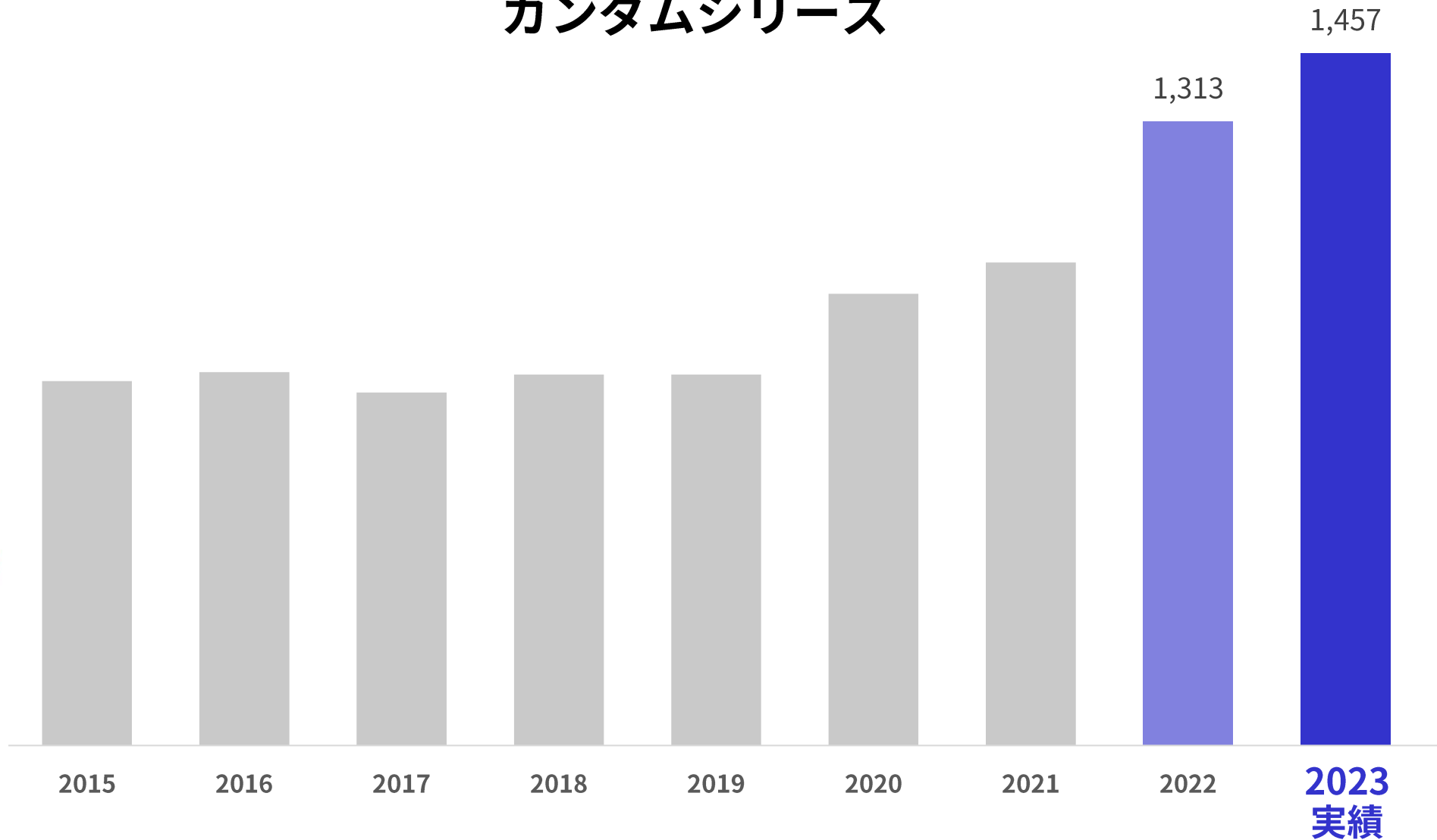
2021  
準備期間



今中期

(億円)

## <グループ全体におけるIP売上高> ガンダムシリーズ





# 2024年度 通期業績予想

(億円)

	2023年度 実績	2024年度 通期計画	前期比
売上高	10,502	10,800	+298
営業利益	906	1,150	+244
経常利益	1,041	1,190	+149
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,014	810	▲204

- 2023年度比増収増益を目指す
- 市場やファンの動向変化、各事業の商品・サービスの販売、マーケティング計画を踏まえる
- 前期投資有価証券売却益を計上

# 2024年度 通期業績予想 -事業別-

(億円)

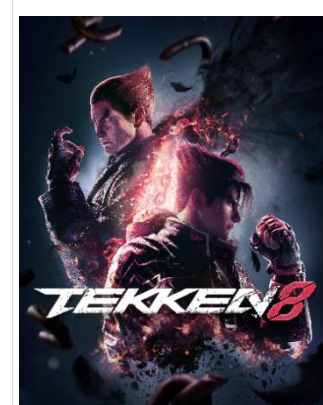
		2023年度 実績	2024年度 通期計画	前年比
デジタル	売上高	3,726	3,700	▲26
	セグメント利益	62	300	+238
トイホビー	売上高	5,098	5,300	+202
	セグメント利益	786	800	+14
IPプロデュース	売上高	824	830	+6
	セグメント利益	100	120	+20
アミューズメント	売上高	1,196	1,250	+54
	セグメント利益	68	70	+2
その他	売上高	323	330	+7
	セグメント利益	9	5	▲4
全社消去	売上高	▲668	▲610	+58
	セグメント利益	▲121	▲145	▲24
合計	売上高	10,502	10,800	+298
	営業利益	906	1,150	+244

- 中長期での成長を目指して体制を立て直しバランスのとれたタイトルポートフォリオを確立
- ネットワークコンテンツ 主力アプリタイトルを高水準で展開継続  
運営の効率化を推進
- 家庭用ゲーム 上期：ELDEN RINGダウンロードコンテンツ 下期以降：複数新作タイトルを予定  
リピートタイトル販売数 コロナ前の水準を前提  
長く売り伸ばす施策を継続的に実施

## クオリティ重視の新規タイトルを長く売り伸ばす

## タイトル開発・マーケティング体制を強化

- バランスのとれたタイトルポートフォリオ確立を目指す
- 適切なリソース配分とスケジュール管理を強化
- グループ内スタジオのノウハウ集約
- ワールドワイドでマーケティングリソースを戦略的に配分



eスポーツ

「TEKKEN WORLD TOUR」



「DRAGON BALL Sparking! ZERO」開発中

- 7期連続過去最高業績を目指す
- 好調カテゴリーを中心にグローバル展開を拡大
- 成長を支えるための施策を推進（生産体制増強、グローバルEC対応、品質基準等）
- 将来のハイターゲット層育成＝ローエイジ向け商品展開注力

## グローバル展開、IP・カテゴリーポートフォリオを強化



**ONE PIECE**  
CARD GAME  
ワンピースカードゲーム



**DRAGON BALL**  
FUSION WORLD  
CARD GAME



定番IP + 新規IP

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



ローエイジ向けも注力

- 2024年度 主力IPを中心に期待作品複数あり（劇場作品、TVアニメ、配信作品等）
- ガンダム45周年施策スタート、映像作品中心に話題発信
- IP創出力強化 → アニメスタジオ子会社化



大ヒット上映中



世界80以上の国と地域で展開予定



ガンダムシリーズ45周年施策スタート



【ライブホール建設中】  
イベント開催、IPやアーティスト  
の育成の場として活用

場所：東京都渋谷区宇田川町  
収容人数：2,000人規模



2026年春開業予定

- ・業務用ゲームと施設の両輪で安定した事業運営
- ・施設：強みを活かした施設展開を強化
- ・業務用ゲーム：複数の新製品を発売予定
- ・施設、業務用ゲームの海外展開を推進

## BANDAI NAMCO Cross Store

### デジタル



ナムコ堂



### トイホビー



グループ連携公式ショップを国内外に出店

### IPプロデュース

サンライズ  
ワールド

LoveLive! series  
Official Store  
School Idol theater

BNP 日トビ  
ictures



人気シリーズの新作を投入

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。



## 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./©2024 FromSoftware, Inc. ©創通・サンライズ©創通・サンライズ・MBS ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション©Bandai Namco Entertainment Inc. THE IDOLM@STER™&©Bandai Namco Entertainment Inc. TEKKEN™8&©Bandai Namco Entertainment Inc. ©創通・サンライズ ©石森プロ・東映©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 ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©ABC-A・東映アニメーション ©金城宗幸・三宮宏太・ノ村優介・講談社/「劇場版ブルーロック」製作委員会 ©創通・サンライズ ©SOTSU・SUNRISE ©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員会 ©未来人A・講談社/鑑定スキルで成り上がる製作委員会 ©謙虚なサークル・講談社/「第七王子」製作委員会 ©2024 プロジェクトラブライブ!虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会ムービー ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BANDAI ©Michiharu Kusunoki/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. ©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） 決算説明会

2024年5月9日

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future