

バンダイナムコグループ 2024年度（2025年3月期） 決算説明会

2025年5月8日

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2024年度業績のポイント

(億円)

	2023年度 実績	2024年度 前回予想 (2月)	2024年度 実績	前年度比	前回比
売上高	10,502	12,300	12,415	+1,913	+115
営業利益	906	1,800	1,802	+896	+2
経常利益	1,041	1,870	1,864	+823	▲6
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,014	1,280	1,293	+279	+13

過去最高業績を達成
前中期計画3年間で安定収益基盤を強化

2024年度業績 -事業別-

(億円)

		2023年度 実績	2024年度 前回予想 (2月)	2024年度 実績	前年度比	前回比
デジタル	売上高	3,726	4,500	4,556	+830	+56
	セグメント利益	62	670	685	+623	+15
トイホビー	売上高	5,098	5,900	5,969	+871	+69
	セグメント利益	786	1,040	1,022	+236	▲18
IPプロデュース	売上高	824	830	907	+83	+77
	セグメント利益	100	120	117	+17	▲3
アミューズメント	売上高	1,196	1,400	1,414	+218	+14
	セグメント利益	68	80	84	+16	+4
その他	売上高	323	330	362	+39	+32
	セグメント利益	9	15	16	+7	+1
全社消去	売上高	▲668	▲660	▲795	▲127	▲135
	セグメント利益	▲121	▲125	▲123	▲2	+2
合計	売上高	10,502	12,300	12,415	+1,913	+115
	営業利益	906	1,800	1,802	+896	+2

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、新作「学園アイドルマスター」が貢献

家庭用ゲーム

- 「ELDEN RING」大型DLC、本編リピート販売好調
- 「ドラゴンボール Sparking!ZERO」540万本販売
- 2024年度販売本数 新作：1,192万本、リピート2,884万本

■トイホビー事業

- 各種施策によりハイターゲット層向け商品、トレーディングカードゲームなど好調継続
- 定番IPを主力商品に加え幅広いカテゴリーで商品展開 → 大きく伸長
- 展開IPバリエーション拡大
- 海外：北米・アジアで売上拡大

IPプロデュースユニット

- 劇場作品「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」「ブルーロック -EPISODE 凪-」の興行収入など貢献
- グローバルでの映像配信、ライセンス展開など好調
- ライブイベント関連パッケージ販売好調
- 「機動戦士Gundam GQuuuuuuX -Beginning-」の劇場公開ヒット（興行収入計上は2025年度）

アミューズメントユニット

- グループ連動施設「バンダイナムコ Cross Store」、アクティビティ施設が好調継続
- 国内既存店売上高前年度比105.3%
- 業務用ゲーム新製品、定番製品安定人気

2024年度 株主還元

自己株式取得

取得株式の総数	7,056,300株
取得価格総額	34,999,814,138円
取得期間	2025年2月6日～2025年3月21日

※保有自己株式のうち10,000,000株を4月30日付で消却済

配当

2024年度 配当	年間71円
- ベース配当 22円	- 業績連動配当 49円

総還元性向 62.7%

新たな株主還元方針

総還元性向50%以上を基本方針とする

- DOE3.60%を下限とし、長期的に安定な配当を実施する
- 資本コストを意識し、適宜自己株式の取得を実施する

2025年度 通期業績予想

(億円)

	2024年度 実績	2025年度 通期計画	前年度比
売上高	12,415	12,000	▲415
営業利益	1,802	1,450	▲352
経常利益	1,864	1,490	▲374
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,293	1,000	▲293

2025年度 通期業績予想 -事業別-

(億円)

		2024年度 実績	2025年度 通期計画	前年度比
トイホビー	売上高	5,969	6,000	+31
	セグメント利益	1,022	1,050	+28
デジタル	売上高	4,556	3,900	▲656
	セグメント利益	685	400	▲285
映像音楽	売上高	907	900	▲7
	セグメント利益	117	105	▲12
アミューズメント	売上高	1,414	1,500	+86
	セグメント利益	84	95	+11
その他	売上高	362	380	+18
	セグメント利益	16	15	▲1
全社消去	売上高	▲795	▲680	+115
	セグメント利益	▲123	▲215	▲92
合計	売上高	12,415	12,000	▲415
	営業利益	1,802	1,450	▲352

トイホビー事業の動向

2025年度計画

- ・ IP × カテゴリー × 地域で過去最高業績更新を目指す
- ・ 好調カテゴリーを中心に積極的なプロモーション・マーケティング継続
- ・ 生産設備増強のための設備投資実施

ONE PIECE CARD GAME



▲5か国語対応（日英簡韓仏） ▲WWで大会やイベントを開催



▲ニューヨークタイムズスクエア ジャックの様子

GUNDAM CARD GAME



「GUNDAM CARD GAME」世界同時発売
ミニチュアゲームシリーズ
「GUNDAM ASSEMBLE」とコラボレーション



▲新規ファン層も獲得



▲ガンプラ新工場
下期順次稼働開始

2025年度計画

- 家庭用ゲーム：前年度とのタイトルラインナップの違いが影響
- ネットワークコンテンツ：既存アプリタイトルに加え期待の新規タイトルを投入



▲ユーザー評価が高く好調なスタート



Nintendo Switch 2 発売タイトル (開発中)



▲周年を迎えるオリジナルIP

映像音楽事業の動向

2025年度計画

- 新たなファンへのアプローチ、オリジナルIPの創出など、様々な映像音楽コンテンツを提供
- ライセンスビジネス、ライブ関連など強化



▲スタジオカラーとの協業作品

劇場公開、アニメ放送により新たなファンも獲得



▲アニメと実写の両軸で展開



▲映像・音楽ともに手掛ける
期待のオリジナル作品

アニメ「ワンパンマン」第3期放送決定▶



▲大阪・関西万博
「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」



2025年度計画

- ・ 差別化された施設を国内外で積極出店
- ・ 業務用ゲーム新製品投入、人気シリーズのバージョンアップを実施

★新体制スタート → 施設・機器の企画、施設運営、開発機能を強化
→ 各機能に特化した人材を育成



機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 インフィニットブースト

▲人気シリーズ
2025年内に稼働予定

▲「アイドルマスターTOURS」
本格稼働開始

BANDAI NAMCO Cross Store



▲米ニューヨーク、英バーミンガムほか
国内外に出店拡大予定

ソニーグループ、バンダイナムコ、Gaudiyの3社による戦略的パートナーシップ

SONY



Gaudiy

- 重点テーマ「グローバル」「IP創出・次世代クリエイターの育成」「データ利活用」
「ブロックチェーン」「生成AI」
- 3社それぞれの強みを活かし、エンターテインメントとテクノロジー領域で戦略的パートナーシップを推進

日本発アニメ・漫画コミュニティサイト「MyAnimeList」をより良いサービスに成長させ
より多くの世界中のIPファンとつながり、分析した嗜好や熱量を事業に反映

※360投資：IPファン、パートナー、株主、社員、社会など全方位のステークホルダーとつながるための戦略投資

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。

©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
©Eiichiro Oda/Shueisha ©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE・MBS
©創通・サンライズ

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.
LittleNightmares™II & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.
©BANDAI ©Bandai Namco Entertainment Inc.
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

©PROJECT MBW
©眉月じゅん／集英社・「九龍ジェネリックロマンス」製作委員会
©眉月じゅん／集英社・映画「九龍ジェネリックロマンス」製作委員会
©創通・サ村田雄介／集英社・ヒーロー協会本部サンライズ
©ONE・村田雄介／集英社・ヒーロー協会本部

©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Experience Inc.
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©Bandai Namco Experience Inc.