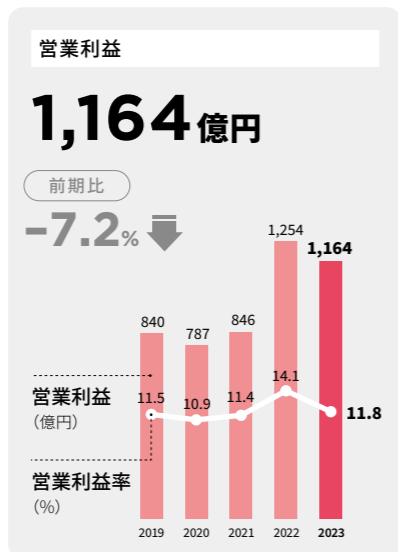
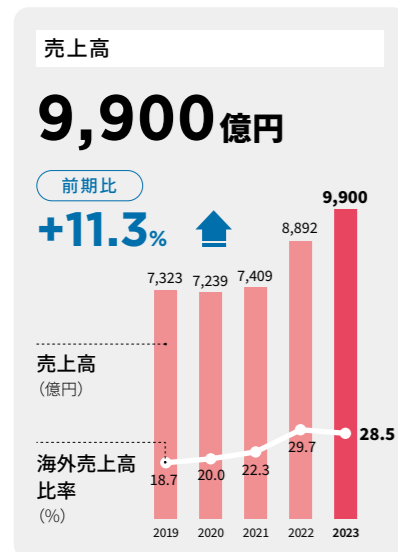


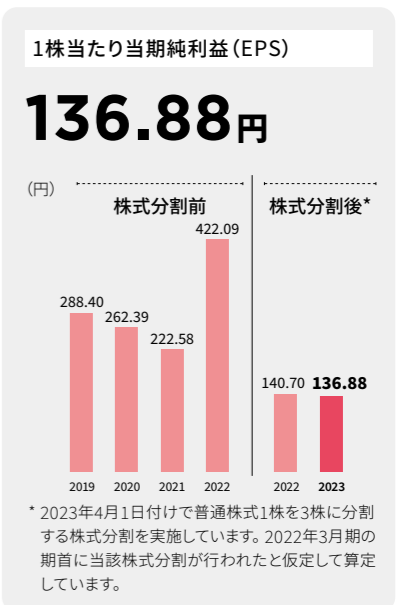
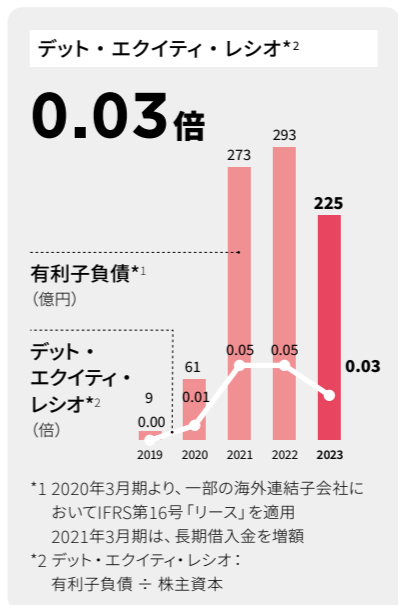
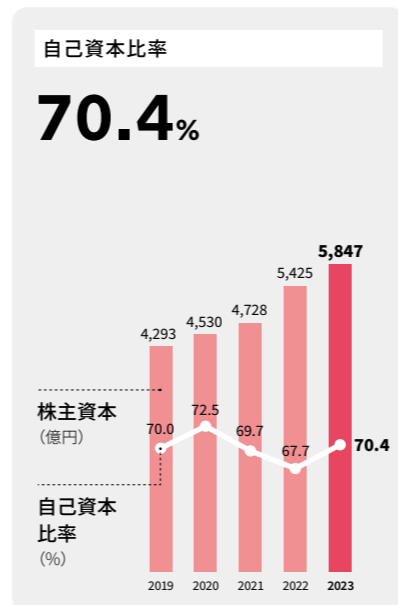
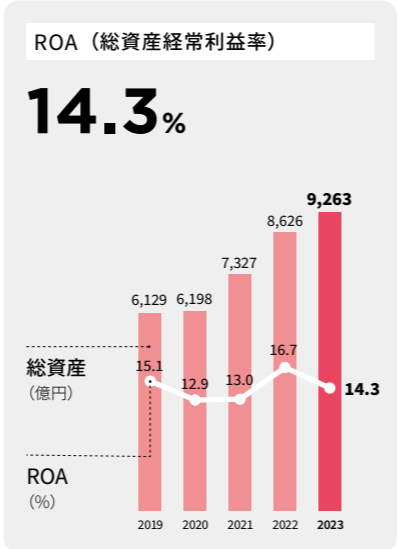
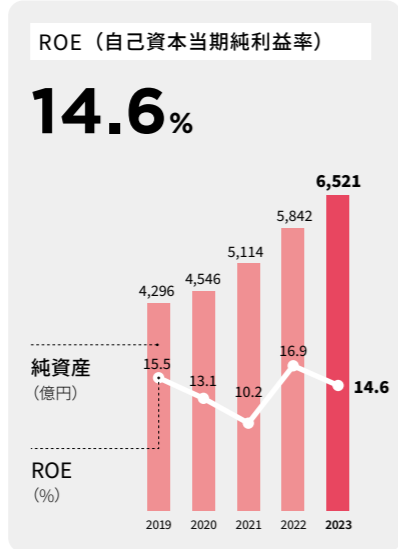
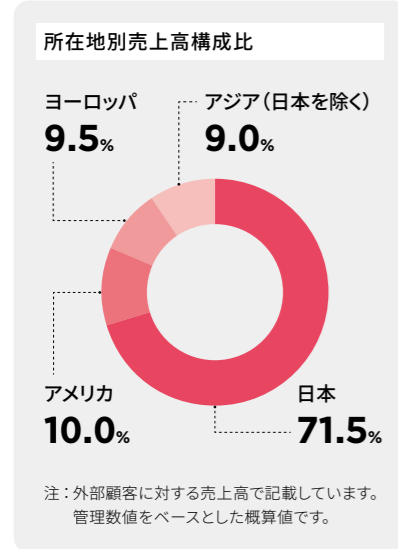
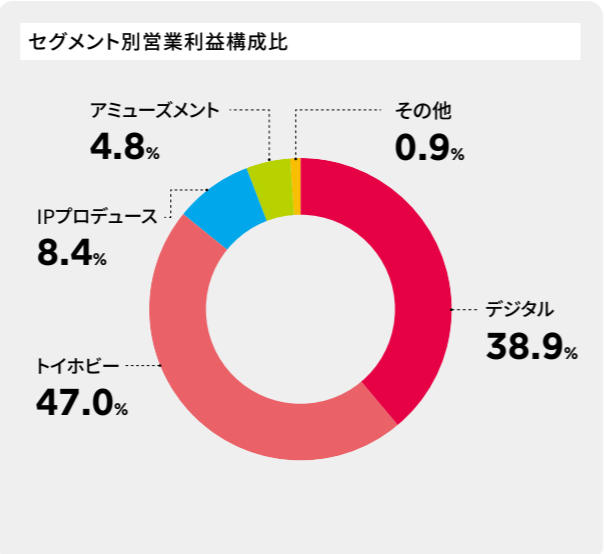
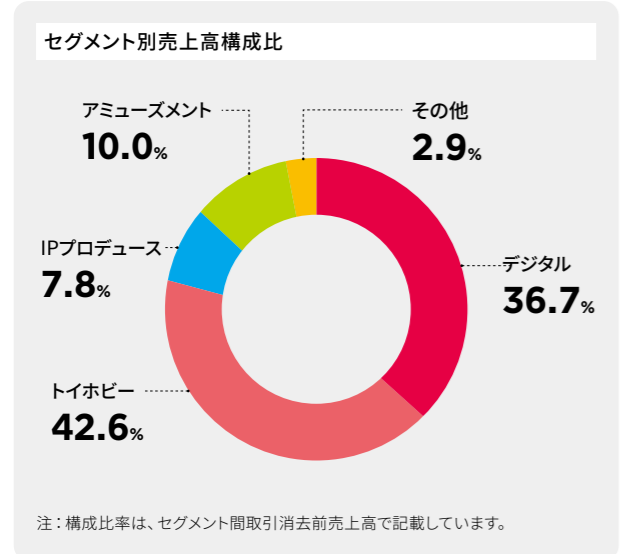
# バンダイナムコグループの1年の成果

(株)バンダイナムコホールディングスおよび連結子会社  
3月31日に終了した会計年度

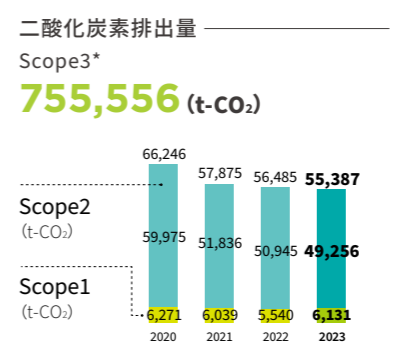
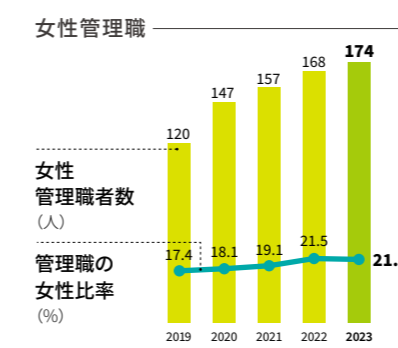


### 業績概要

- 主要IPのメディア展開と商品・サービスの連動に加え、ALL BANDAI NAMCOで一体となった施策を推進
- デジタル事業は、家庭用ゲームのリピート販売とネットワークコンテンツの主力タイトルが好調だった一方、競争激化を踏まえ、一部仕掛品の評価損などを計上
- トイホビー事業は、ハイターゲット(大人)層向け商品が国内外で好調だったほか、カードなどの商材が好調
- IPプロデュース事業は、行動制限の緩和に伴いライブイベントの集客が回復したほか、ライセンス収入が好調
- アミューズメント事業は、グループの商品・サービスと連携した施設展開を推進



## ESG (詳細データは、別冊「FACT BOOK 2023」参照)



連結従業員数 **10,563名**

独立役員数 **5名 / 14名中**

産業廃棄物量 **2,453t**

リサイクル量 **1,095t**

注: 記載数値は、2023年3月期の国内主要グループ会社5社の合算値

\* バンダイナムコエンターテインメントのスマホゲームおよび家庭用ゲーム事業、バンダイのトイ事業、バンダイナムコフィルムワークスの映像コンテンツ事業、バンダイナムコミュージックライブのライブ事業、バンダイナムコアミューズメントの施設運営事業が対象

