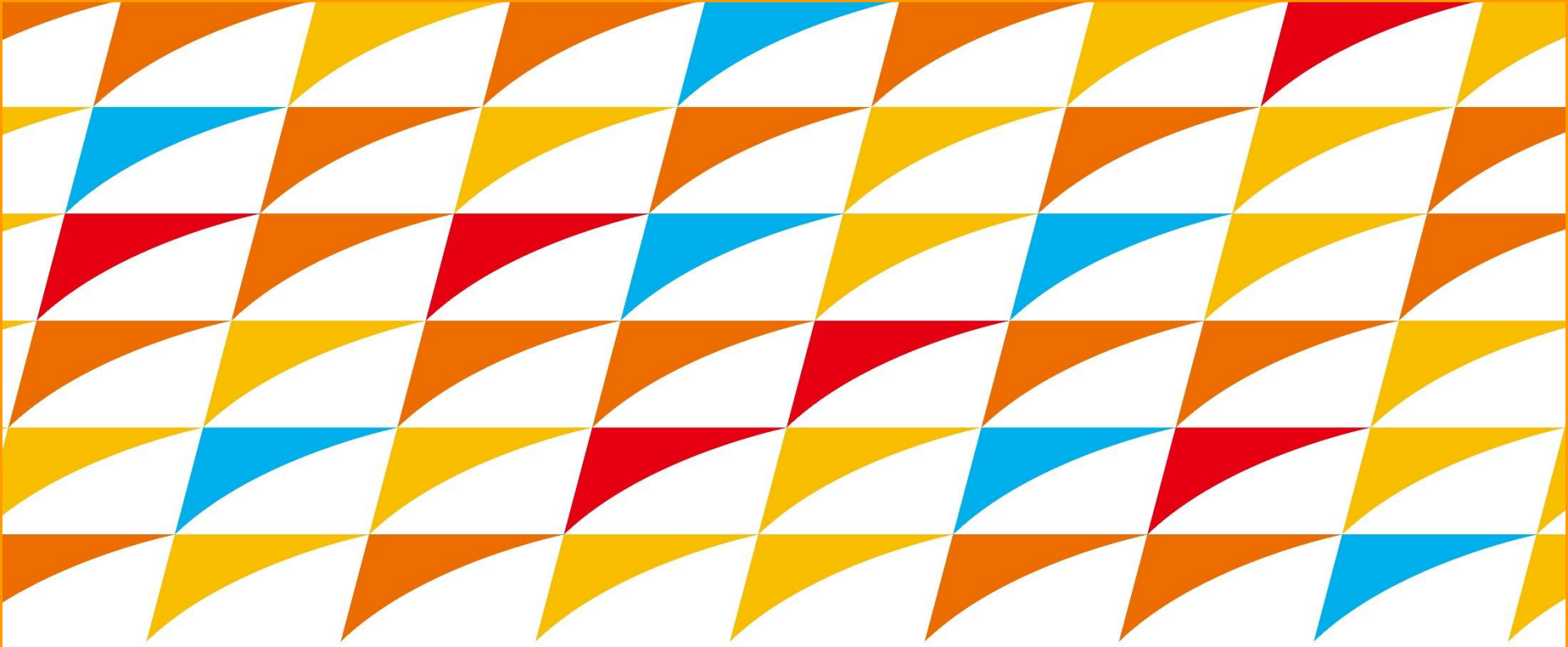




バンダイナムコグループ 個人投資家説明会



株式会社バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 田口 三昭

バンダイナムコのビジネス



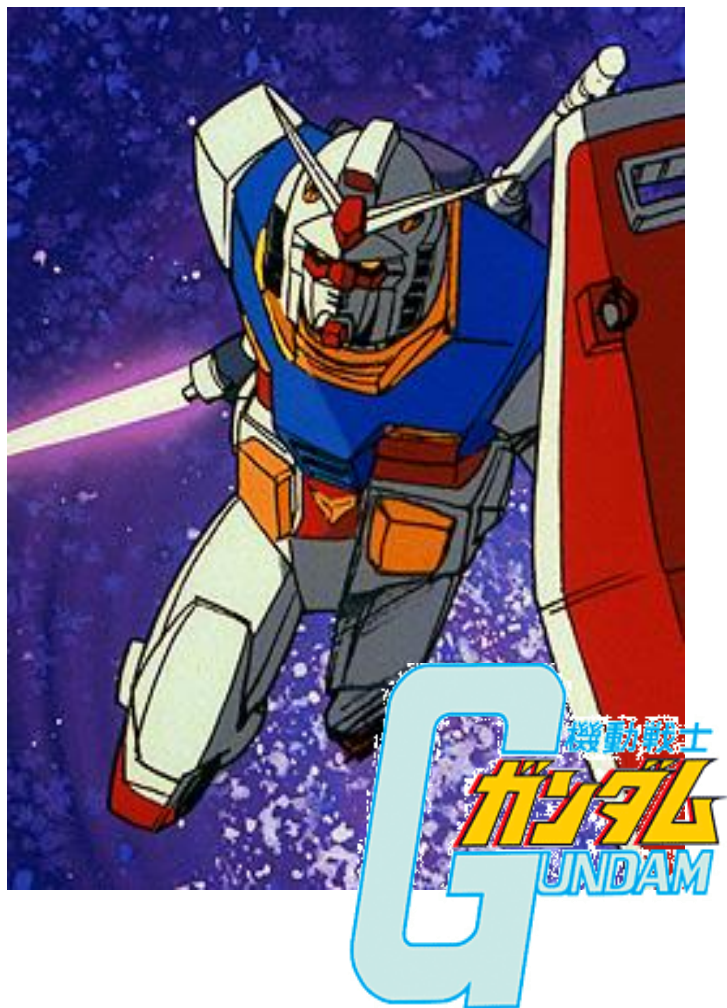
バンダイナムコのビジネス

II

世界へ向けた **I P** ビジネス

IP : Intellectual Property (キャラクター・コンテンツなどの知的財産)

機動戦士ガンダム



1979年テレビ放映開始

作品数：50作品以上

バンダイナムコグループ売上

683億円

(2017年度 年間実績)

機動戦士ガンダム

プラモデル



家庭用ゲーム



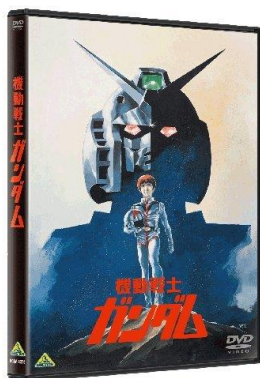
アーケードゲーム



アプリゲーム



映像作品



カードゲーム



機動戦士ガンダム

中国内地初のガンダム フラッグシップショップ

「THE GUNDAM BASE SHANGHAI」



WW展開へ向けた戦略



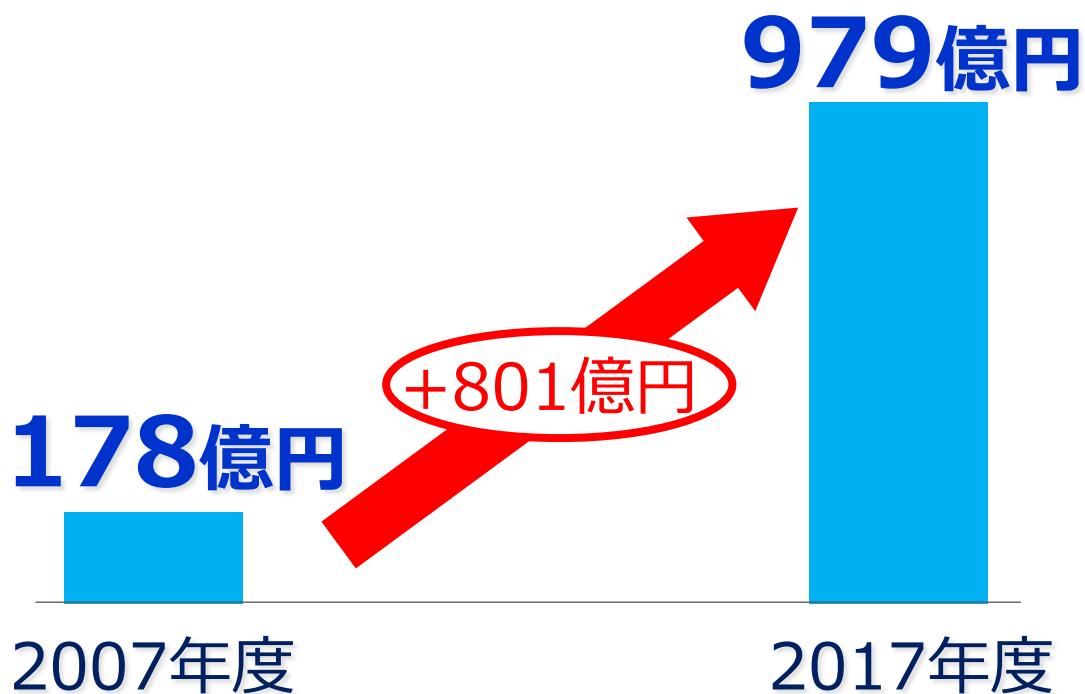
ドラゴンボール



1984年 連載開始

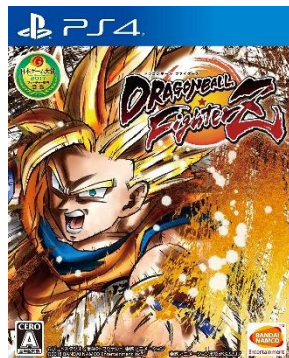
1986年 テレビ放映開始

バンダイナムコグループ売上



ドラゴンボール

家庭用ゲーム



アプリゲーム



カードゲーム



フィギュア・景品



ドラゴンボール

北米7大都市ツアー



NEW YORK COMIC CON



ラブライブ！



2013年 テレビ放映開始

2015年 劇場版公開

動員 200万人以上

興収 28億円以上

2015年 声優ユニット「μ's」

NHK紅白歌合戦出場

2016年 第2期テレビ放映開始

2018年 声優ユニット「Aqours」



NHK紅白歌合戦出場決定

2019年 劇場版2作目公開予定



ラブライブ！

映像作品・PKG



音楽PKG



ライブイベント

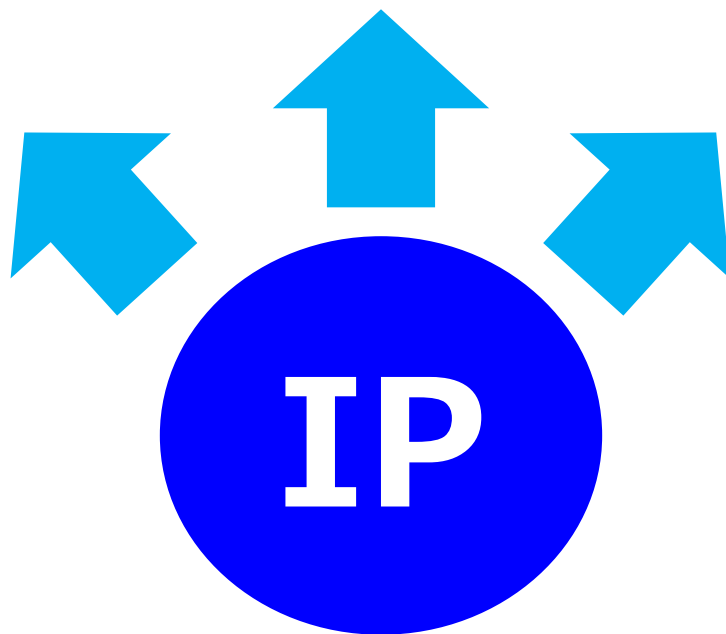


グッズ



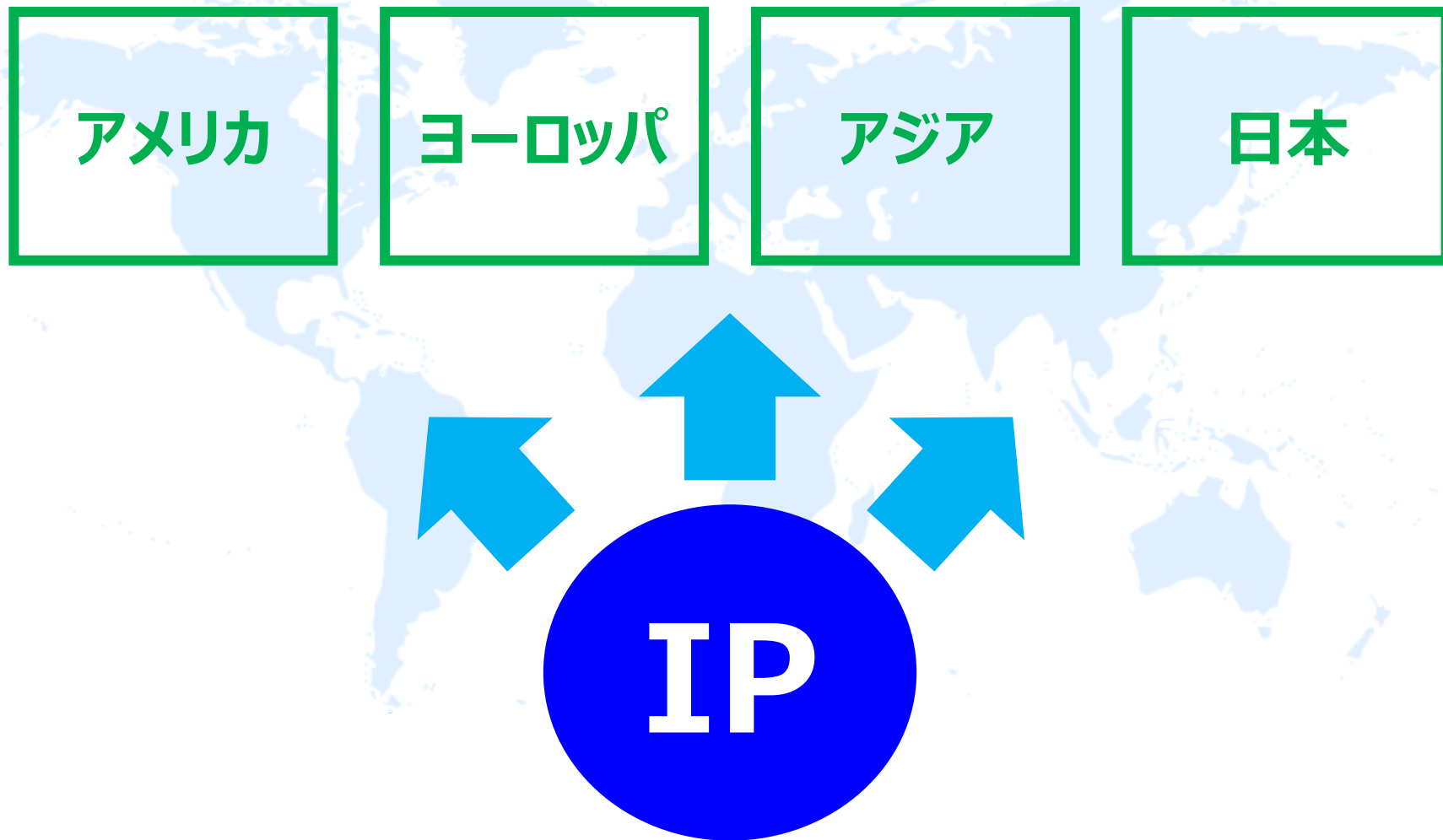
バンダイナムコのIP軸戦略

IPを様々な商品・サービス(出口)へ展開



バンダイナムコのIP軸戦略

IPを最適な地域に、最適なタイミングで展開



バンダイナムコのIP軸戦略

『IP軸戦略』が戦略の核



バンダイナムコグループ について

経営統合



namco



2005年9月誕生

バンダイ

1950年設立

BAN
DAI



1955年
トヨペットクラウン発売

1963年
初のTVキャラクター商品
『鉄腕アトム』



1974年
超合金登場『マジンガーZ』



1979年
キャンディキャンディ
かんごふさんバッグ大ヒット



1980年
ガンプラ発売開始



いつの時代も子ども達の憧れを形に

ナムコ

1955年設立

namco®



1979年
初のシューティングゲーム
『ギャラクシアン』

1980年
『パックマン』登場
国内外で大ヒット



1989年
『ワニワニパニック』



1994年『鉄拳』



2001年『太鼓の達人』

常に新しい遊びを提供

創業DNA

2人の創業者



「遊び」を仕事にする「責任」と「誇り」

企業理念

ミッション

夢・遊び・感動

ビジョン

**世界で最も期待される
エンターテインメント企業グループ**

グループ組織体制



持株会社
バンダイナムコ
ホールディングス

経営企画本部
グループ管理本部
IP戦略本部

トイホビー

主幹：バンダイ

ネットワークエンターテインメント

主幹：バンダイナムコエンターテインメント

リアルエンターテインメント

主幹：バンダイナムコアミューズメント
(ナムコ社名変更)

映像音楽プロデュース

主幹：バンダイナムコアーツ
(バンダイビジュアル・ランティス統合)

IPクリエイション

主幹：サンライズ

関連事業会社

トイホビーユニット

玩具、カプセルトイ、カード、菓子・食品、アパレル、生活用品、
プラモデル、景品、文具などの企画・開発・製造・販売



男児キャラクター玩具



女児キャラクター玩具



玩具菓子



オセロ

自動販売機用商品

プラモデル



景品



カード



キャラクター
衣料



コスメ・

美容グッズ



ネットワークエンターテインメントユニット

ネットワークコンテンツの企画・開発・配信、
家庭用ゲームなどの企画・開発・販売



スマートフォン向け
ゲームアプリ



家庭用ゲーム



リアルエンターテインメントユニット

アミューズメント機器の企画・生産・販売、
アミューズメント施設の企画・運営など



アミューズメントゲーム機



浅草花やしき

アミューズメント施設



テーマパーク



その他施設

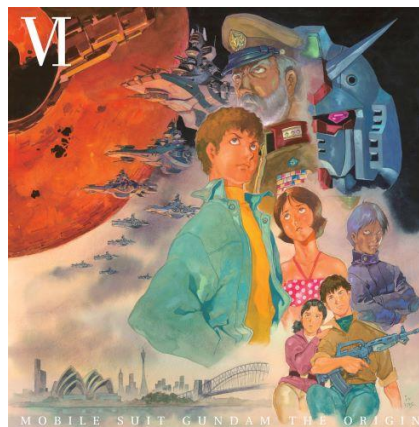


映像音楽プロデュースユニット

映像音楽コンテンツおよびパッケージソフトの企画・製作・販売、
ライブエンターテインメント事業



映像パッケージ



音楽パッケージ

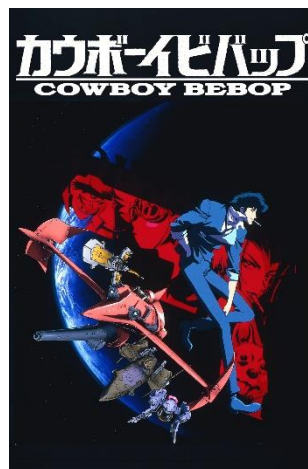


ライブ



IPクリエイションユニット

アニメーションの企画・制作、著作権・版権の管理・運用、
アニメ作品に係る音楽制作ならびに楽曲および原版的管理・運用



関連事業会社

流通・物流、管理業務など
各戦略ビジネスユニットをサポートする事業

物流



グループの管理業務サポート



印刷・デザイン



グループ拠点の清掃・軽作業



玩具・ゲームなどの卸売



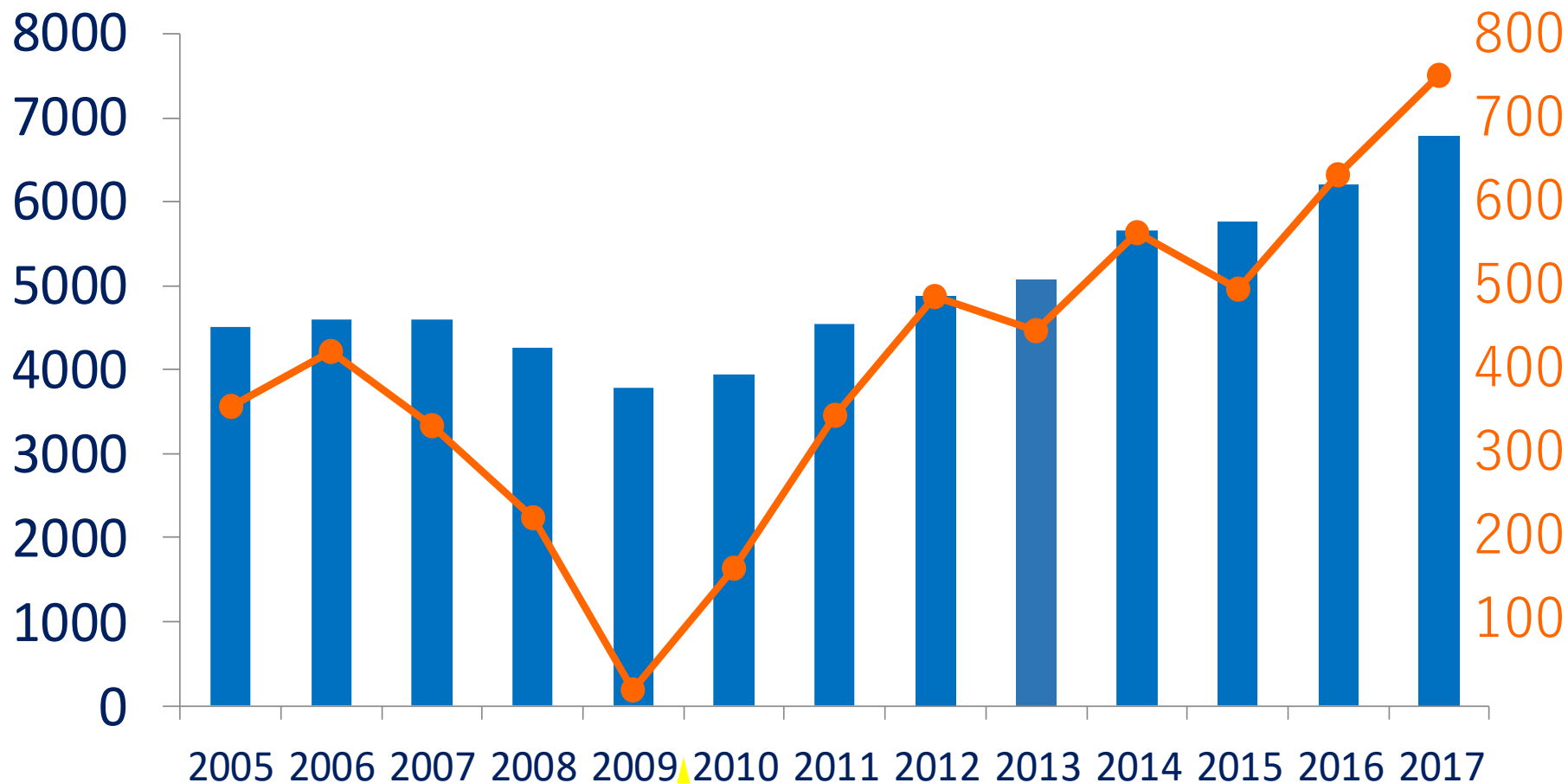
業績推移

業績推移

単位：億円

売上高

営業利益



リスタートプラン

2018年度上半期業績

(億円)

	2017年度 上半期実績	2018年度 上半期実績	前年同期比
売上高	3,088	3,346	+258
営業利益	349	439	+90
経常利益	356	458	+102
親会社株主に帰属する 当期純利益	281	341	+60
設備投資	446	107	▲339
減価償却実施額	105	93	▲12
ゲームコンテンツ 開発投資	327	406	+79
広告宣伝費	167	185	+18
人件費	268	284	+16

上半期セグメント別業績

(億円)

		2017年度 上半期実績	2018年度 上半期実績	前年同期比
トイホビー	売上高	981	1,123	+142
	セグメント利益	55	128	+73
ネットワーク エンターテインメント	売上高	1,509	1,546	+37
	セグメント利益	241	234	▲7
リアル エンターテインメント	売上高	446	460	+14
	セグメント利益	21	20	▲1
映像音楽 プロデュース	売上高	163	205	+42
	セグメント利益	26	47	+21
I Pクリエイション	売上高	68	93	+25
	セグメント利益	24	25	+1
その他	売上高	128	142	+14
	セグメント利益	2	5	+3
全社消去	売上高	▲210	▲224	▲14
	セグメント利益	▲21	▲21	±0
合計	売上高	3,088	3,346	+258
	営業利益	349	439	+90

通期年初計画

	(億円)		
	2017年度	2018年度 年初計画	前期比
売上高	6,783	6,500	▲283
営業利益	750	600	▲150
経常利益	753	610	▲143
親会社株主に帰属する 当期純利益	541	430	▲111
設備投資	548	220	▲328
減価償却実施額	235	240	+5
ゲームコンテンツ 開発投資	724	630	▲94
広告宣伝費	397	420	+23
人件費	565	545	▲20

現時点では
年初計画を見直さず
今後改めて精査

通期年初計画

(億円)

		2017年度	2018年度 年初計画	前期比
トイホビー	売上高	2,224	2,300	+76
	セグメント利益	144	150	+6
ネットワーク エンターテインメント	売上高	3,265	3,000	▲265
	セグメント利益	501	350	▲151
リアル エンターテインメント	売上高	905	1,000	+95
	セグメント利益	31	35	+4
映像音楽 プロデュース	売上高	406	400	▲6
	セグメント利益	66	60	▲6
I Pクリエイション	売上高	169	150	▲19
	セグメント利益	52	45	▲7
その他	売上高	276	300	+24
	セグメント利益	7	10	+3
全社消去	売上高	▲464	▲650	▲186
	セグメント利益	▲54	▲50	+4
合計	売上高	6,783	6,500	▲283
	営業利益	750	600	▲150

現時点では
年初計画を見直さず
今後改めて精査

中期計画

2018.4-2021.3

10年後のありたい姿



エンターテインメント リーディングカンパニー

- 世界中の子供たちやファンから、最も期待される存在
- クオリティ、面白さなどで期待される個性あふれる会社と社員の集合体

中期計画の方向性

10年後のありたい姿

エンターテインメント
リーディングカンパニー

【10年後のありたい姿に向けて取り組むべきこと】

IP創出企業へのCHANGE

新たなビジネスモデルへのCHANGE

ALL BANDAI NAMCO体制へのCHANGE

「人」を核とする企業グループへのCHANGE



2018～2020年度

将来においても、我々の存在感を示すため
「変わる」、「CHANGE」する3年間

中期ビジョン

CHANGE *for the* **NEXT**

挑戦 成長 進化

EMPOWER

GAIN MOMENTUM

ACCELERATE EVOLUTION

中期計画概要

企業理念

夢・遊び・感動

世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ

中期ビジョン

CHANGE for the **NEXT**

挑戦 成長 進化

EMPOWER

GAIN MOMENTUM

ACCELERATE EVOLUTION

重点戦略

IP軸戦略

IP軸戦略のさらなる**進化**

IP創出機能(体制)強化

IP創出への積極投資

事業戦略

新たなエンターテインメントへの**挑戦**

事業インフラの整備・拡充

事業領域の拡大・強化

インキュベーションの推進

エリア戦略

ALL BANDAI NAMCOでの**成長**

中国市場本格展開

ALL BNに向けた体制整備

人材戦略

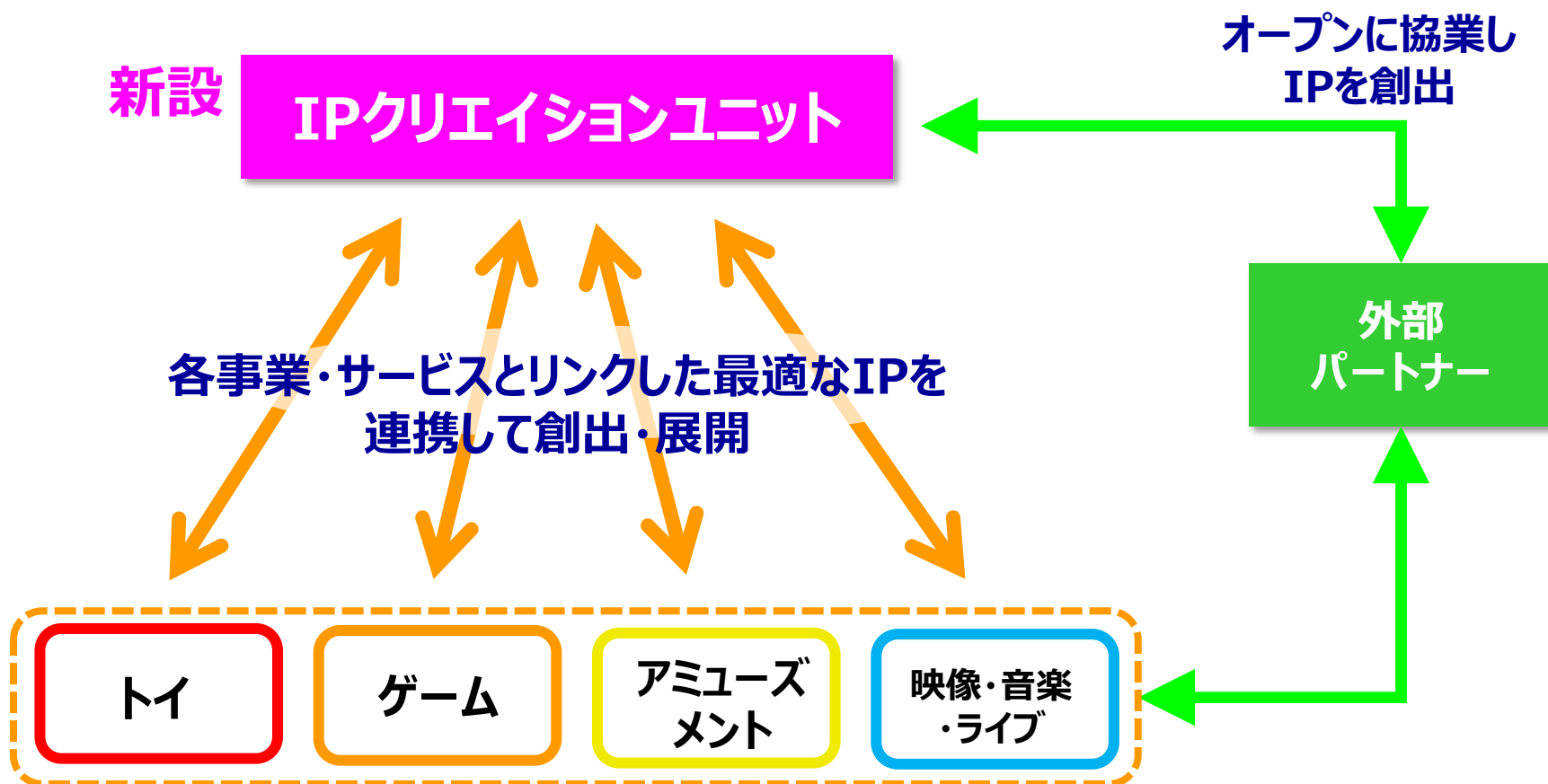
「**人**」を核とした企業グループへ

社員が「個」の力を最大限発揮しチャレンジを後押しする環境整備

IP軸戦略のさらなる進化

IP創出機能(体制)強化

IP創出にドライブをかける



事業領域の拡大・強化

大人層など

ハイターゲット事業強化



プラモデル
フィギュア



ロト



BANDAI SPIRITS 設立

世界NO.1の総合ホビー
エンターテインメント企業へ

映像と音楽がより連携したIP創出



映像



音楽



BANDAI NAMCO Arts

バンダイナムコアーツ 設立

映像と音楽が融合した
新しいエンターテインメントの創出

地域軸体制に向けた取り組み

中国市場本格展開

中国市場での事業拡大に向け、
ALL BANDAI NAMCOで取り組む

中国(上海)に地域持株会社設立

BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD
万代南夢宮（中国）投資有限公司



現地に根付いたIP軸戦略を推進し
No.1エンターテインメント企業を目指す

体制整備

各地域にてALL BANDAI NAMCO
で取り組むための体制を整備

ONEオフィスの推進

香港地域・英国に続き、他の地域においても
ALL BANDAI NAMCOを実行する体制へ

BANDAI NAMCOブランドの訴求



各地域のコーポレートマークを
順次統一

資本政策・その他

資本政策(株主還元策)

現中期より資本コストやROEをより意識した株主還元策へ

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

2018年3月期期末配当より、前倒しで実施



2018年3月期配当 年間123円

- ベース配当 32円
- 業績連動配当 66円
- 特別配当 25円 (過去最高業績を更新)

株主優待

多様化するニーズへ対応

選択制：株数に応じて下記より選択（年1回3月末株主様）

- こども商品券
- イタリアントマト食事券
- ナムコ チケット
- プレミアムバンダイ プレミアムポイント（ネットでの商品購入ポイント）
- バナコイン
- アートコレクション（描き下ろしイラスト）
- 寄付（東日本大震災被災地の子どもたちへの支援）

※株主選択分の金額に同額を加えて寄付

所有株式数優待の内容（1ポイント＝1円相当）

100～499株	2,000ポイント
500～999株	4,000ポイント
1,000～4,999株	6,000ポイント
5,000～9,999株	10,000ポイント
10,000株～	20,000ポイント

CSR活動

東日本大震災被災地の子どもたち向けイベント



くまのがっこう工作教室



プラモデル教室

グループ社員および家族を対象とした参加型の環境保全活動



鮭の卵の保護



森の保全活動

バンダイナムコの使命

バンダイナムコの使命



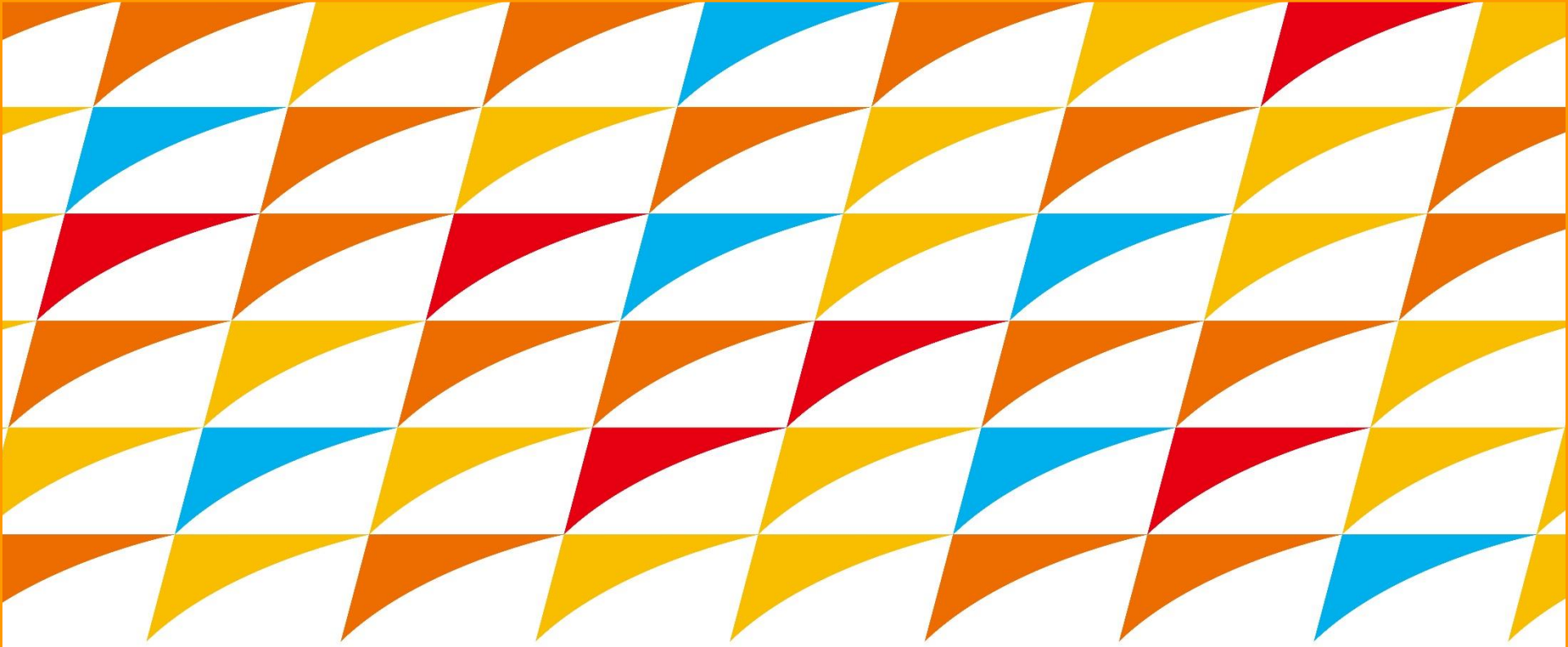
世界中の子供たちがIPを通じて笑顔になる・繋がる



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。

©創通・サンライズ ©BANDAI,WIZ ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©創通・サンライズ・MBS ©円谷プロ©ウルトラマンR／B製作委員会
©BNP/BANDAI,DF PROJECT ©BNP/BANDAI,DENTSU,TV TOKYO ©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV TM&©2016 ZAGTOON,METHOD,SAMG,TOEI ANIMATION ©車田正美／「聖闘士星矢 黄金魂」製作委員会 ©武内直子・PNP・講談社・東映アニメーション ©Naoko Takeuchi
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2018 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©本郷あきよし・アプモンプロジェクト・テレビ東京 ©水木プロ・フジテレビ・東映アニメーション
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©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2014 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2011-2016 FromSoftware, Inc. ©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. ©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.
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©Naoko Takeuchi/PNP/KODANSHA/TOEI ANIMATION ©Naoko Takeuchi ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2013 プロジェクトラブライブ！ ©2015 プロジェクトラブライブ！ムービー ©(c)2016 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!
©GIRLS und PANZER Film Projekt ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.©2011-2016 FromSoftware, Inc. ©創通・サンライズ ©2015 ビックウエスト／マクロスデルタ製作委員会 ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©アイドリッシュセブン
©藤巻忠俊／集英社・舞台「黒子のバスケ」製作委員会 ©Gerald Galliano ©BNP/BANDAI, DF PROJECT ©BNP/ NAS, TV TOKYO ©2016 International Olympic Committee and NHK. All Rights Reserved. ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK
©2016 SANRIO CO., LTD. ©2016 Pokémon. ©藤子プロ・藤子スタジオ©創通・サンライズ
©2017 テレビ朝日・東映AG・東映 ©ここの史代・双葉社／「この世界の片隅に」製作委員会 ©平井和正・桑田二郎/TBS ©ABC-A・東映アニメーション © SUNRISE/DD PARTNERS ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS



バンダイナムコグループ 個人投資家説明会

