



株式会社バンダイナムコホールディングス

2021年3月期
決算短信 補足資料

(株)バンダイナムコホールディングス連結業績

(単位:百万円)

| | 2020.3 | | 2021.3 | | | 2022.3 | | | |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|--------|---------|---------|---------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 | 上半期年初計画 | 下半期年初計画 | 通期年初計画 | 前期比 |
| 売上高 | 723,989 | 337,122 | 403,781 | 740,903 | 102.3% | 350,000 | 400,000 | 750,000 | 101.2% |
| 売上総利益 | 260,948 | 130,477 | 151,529 | 282,006 | 108.1% | 124,000 | 150,000 | 274,000 | 97.2% |
| 営業利益 | 78,775 | 45,930 | 38,724 | 84,654 | 107.5% | 35,000 | 40,000 | 75,000 | 88.6% |
| 経常利益 | 79,797 | 47,193 | 40,419 | 87,612 | 109.8% | 35,500 | 40,500 | 76,000 | 86.7% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 57,665 | 31,715 | 17,179 | 48,894 | 84.8% | 25,000 | 27,000 | 52,000 | 106.4% |

(単位:百万円)

| | 2020.3 | | 2021.3 | | | 2022.3 | | | |
|------------------------------|----------|----------|----------|----------|--------|----------|----------|----------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 | 上半期年初計画 | 下半期年初計画 | 通期年初計画 | 前期比 |
| ネットワークエンターテインメント / ENT(デジタル) | 328,079 | 170,273 | 173,877 | 344,150 | 104.9% | 140,000 | 170,000 | 310,000 | 90.1% |
| トイホビー / ENT(トイホビー) | 253,714 | 128,858 | 167,158 | 296,016 | 116.7% | 140,000 | 160,000 | 300,000 | 101.3% |
| 映像音楽プロデュース / IPP(映像音楽) | 46,951 | 11,091 | 16,998 | 28,089 | 59.8% | 20,000 | 25,000 | 45,000 | 160.2% |
| IPクリエイション / IPP(クリエイション) | 23,497 | 9,559 | 18,654 | 28,213 | 120.1% | 15,000 | 15,000 | 30,000 | 106.3% |
| リアルエンターテインメント / アミューズメント | 91,753 | 24,320 | 39,603 | 63,923 | 69.7% | 42,000 | 42,000 | 84,000 | 131.4% |
| その他 | 31,054 | 15,700 | 18,388 | 34,088 | 109.8% | 12,000 | 13,000 | 25,000 | 73.3% |
| 消去 - 全社 | △ 51,061 | △ 22,680 | △ 30,897 | △ 53,577 | - | △ 19,000 | △ 25,000 | △ 44,000 | - |
| 合計 | 723,989 | 337,122 | 403,781 | 740,903 | 102.3% | 350,000 | 400,000 | 750,000 | 101.2% |

(単位:百万円)

| | 2020.3 | | 2021.3 | | | 2022.3 | | | | | |
|------------------------------|---------|---------|---------|---------|-------|--------|---------|---------|----------|-------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 利益率 | 前期比 | 上半期年初計画 | 下半期年初計画 | 通期年初計画 | 利益率 | 前期比 |
| ネットワークエンターテインメント / ENT(デジタル) | 43,879 | 34,726 | 22,630 | 57,356 | 16.7% | 130.7% | 17,000 | 23,000 | 40,000 | 12.9% | 69.7% |
| トイホビー / ENT(トイホビー) | 26,733 | 18,809 | 19,411 | 38,220 | 12.9% | 143.0% | 17,000 | 18,000 | 35,000 | 11.7% | 91.6% |
| 映像音楽プロデュース / IPP(映像音楽) | 8,032 | 826 | 143 | 969 | 3.4% | 12.1% | 1,500 | 2,500 | 4,000 | 8.9% | 412.8% |
| IPクリエイション / IPP(クリエイション) | 6,269 | 1,914 | 826 | 2,740 | 9.7% | 43.7% | 1,500 | 2,500 | 4,000 | 13.3% | 146.0% |
| リアルエンターテインメント / アミューズメント | △ 1,502 | △ 8,022 | △ 357 | △ 8,379 | - | - | 1,500 | 500 | 2,000 | 2.4% | - |
| その他 | 1,346 | 661 | 784 | 1,445 | 4.2% | 107.4% | 200 | 300 | 500 | 2.0% | 34.6% |
| 消去 - 全社 | △ 5,983 | △ 2,984 | △ 4,714 | △ 7,698 | - | - | △ 3,700 | △ 6,800 | △ 10,500 | - | - |
| 合計 | 78,775 | 45,930 | 38,724 | 84,654 | 11.4% | 107.5% | 35,000 | 40,000 | 75,000 | 10.0% | 88.6% |

ご参考:地域別売上高(内部取引消去後の外部売上高) (単位:百万円)

| | 2020.3 | | 2021.3 | | | 2022.3 | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|---------|---------|---------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 | 上半期年初計画 | 下半期年初計画 | 通期年初計画 | 前期比 |
| 日本 | 578,922 | 265,130 | 310,362 | 575,492 | 99.4% | 272,000 | 302,000 | 574,000 | 99.7% |
| アメリカ | 53,553 | 27,440 | 31,031 | 58,471 | 109.2% | 27,000 | 35,500 | 62,500 | 106.9% |
| ヨーロッパ | 44,168 | 18,319 | 36,330 | 54,649 | 123.7% | 21,500 | 33,000 | 54,500 | 99.7% |
| アジア | 47,347 | 26,233 | 26,060 | 52,293 | 110.4% | 29,500 | 29,500 | 59,000 | 112.8% |
| 消去 - 全社 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 合計 | 723,989 | 337,122 | 403,781 | 740,903 | 102.3% | 350,000 | 400,000 | 750,000 | 101.2% |

ご参考:地域別営業利益 (単位:百万円)

| | 2020.3 | | 2021.3 | | | 2022.3 | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|-------|--------|---------|---------|---------|-------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 利益率 | 前期比 | 上半期年初計画 | 下半期年初計画 | 通期年初計画 | 利益率 | 前期比 |
| 日本 | 72,598 | 41,550 | 43,805 | 85,355 | 14.8% | 117.6% | 33,000 | 35,000 | 68,000 | 11.8% | 79.7% |
| アメリカ | 4,772 | 2,363 | △ 8,258 | △ 5,895 | - | - | 500 | 3,500 | 4,000 | 6.4% | - |
| ヨーロッパ | 2,158 | 599 | 3,707 | 4,306 | 7.9% | 199.5% | 500 | 2,500 | 3,000 | 5.5% | 69.7% |
| アジア | 5,339 | 4,652 | 3,788 | 8,440 | 16.1% | 158.1% | 3,500 | 3,000 | 6,500 | 11.0% | 77.0% |
| 消去 - 全社 | △ 6,091 | △ 3,234 | △ 4,317 | △ 7,551 | - | - | △ 2,500 | △ 4,000 | △ 6,500 | - | - |
| 合計 | 78,775 | 45,930 | 38,724 | 84,654 | 11.4% | 107.5% | 35,000 | 40,000 | 75,000 | 10.0% | 88.6% |

その他(設備投資等) (単位:百万円)

| | 2020.3 | | 2021.3 | | | 2022.3 | | | |
|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|--------|--------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 下半期実績 | 通期実績 | 前期比 | 上半期年初計画 | 下半期年初計画 | 通期年初計画 | 前期比 |
| 設備投資額 | 27,342 | 10,684 | 12,086 | 22,770 | 83.3% | 11,000 | 12,000 | 23,000 | 101.0% |
| 減価償却実施額 | 23,240 | 9,722 | 14,963 | 24,685 | 106.2% | 11,000 | 16,000 | 27,000 | 109.4% |
| ゲームコンテンツ開発投資 | 83,204 | 40,680 | 44,038 | 84,718 | 101.8% | 40,000 | 45,000 | 85,000 | 100.3% |
| 広告宣伝費 | 44,368 | 14,760 | 30,443 | 45,203 | 101.9% | 18,000 | 32,000 | 50,000 | 110.6% |
| 人件費 | 61,821 | 32,615 | 34,111 | 66,726 | 107.9% | 32,000 | 33,000 | 65,000 | 97.4% |

(注) 2022年3月期については新ユニットの会社構成で算出しております。また、ENTはエンターテインメント、IPPはIPプロデュースの略としています。

(注) 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を確約したり、保証するものではありません。

【IP別売上高(グループ全体)】

(単位: 億円)

| | 2020.3 | 2021.3 | | 2022.3 | |
|-------------|--------|--------|-------|--------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 |
| アイカツ! | 32 | 6 | 20 | 15 | 25 |
| アンパンマン | 99 | 38 | 87 | 40 | 95 |
| ウルトラマン | 78 | 39 | 86 | 40 | 95 |
| 仮面ライダー | 312 | 141 | 289 | 140 | 295 |
| 機動戦士ガンダム | 781 | 454 | 950 | 505 | 1,030 |
| スーパー戦隊 | 68 | 27 | 52 | 20 | 50 |
| DRAGON BALL | 1,349 | 630 | 1,274 | 630 | 1,270 |
| NARUTO | 130 | 103 | 214 | 80 | 165 |
| プリキュア | 84 | 33 | 66 | 35 | 70 |
| ワンピース | 349 | 199 | 380 | 190 | 380 |

※セグメント間取引消去前売上高で計算

【IP別売上高(国内トイホビー)】

(単位: 億円)

| | 2020.3 | 2021.3 | | 2022.3 | |
|-------------|--------|--------|------|--------|------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 |
| アイカツ! | 16 | 4 | 10 | 5 | 10 |
| アンパンマン | 94 | 37 | 83 | 40 | 90 |
| ウルトラマン | 43 | 23 | 49 | 25 | 60 |
| 仮面ライダー | 285 | 119 | 243 | 115 | 245 |
| 機動戦士ガンダム | 357 | 206 | 410 | 210 | 420 |
| スーパー戦隊 | 60 | 24 | 45 | 20 | 50 |
| DRAGON BALL | 207 | 74 | 154 | 60 | 130 |
| プリキュア | 83 | 33 | 66 | 35 | 70 |
| ポケモン | 66 | 29 | 60 | 30 | 60 |
| ワンピース | 79 | 34 | 71 | 35 | 70 |

※セグメント間取引消去前売上高で計算

【デジタル事業 主要カテゴリー売上高】

(単位: 億円)

| | 2020.3 | 2021.3 | | 2022.3 | |
|-------------|--------|--------|-------|--------|-------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 |
| ネットワークコンテンツ | 2,009 | 1,081 | 2,077 | 1,000 | 2,030 |
| 家庭用ゲーム | 990 | 550 | 1,181 | 450 | 1,150 |

【家庭用ゲーム(タイトル数・数量)】

| | 2021.3 | | | | 2022.3 | | | |
|-------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|
| | 上半期実績 | | 通期実績 | | 上半期計画 | | 通期計画 | |
| | 新規 タイトル数 | 数量 (千本) | 新規 タイトル数 | 数量 (千本) | 新規 タイトル数 | 数量 (千本) | 新規 タイトル数 | 数量 (千本) |
| 日本 | 19 | 1,948 | 44 | 3,469 | 35 | 1,400 | 70 | 4,500 |
| アメリカ | 16 | 7,678 | 25 | 16,280 | 35 | 5,500 | 65 | 13,000 |
| ヨーロッパ | 16 | 8,768 | 34 | 21,749 | 35 | 6,500 | 70 | 16,000 |
| グループ合計 | 51 | 18,394 | 103 | 41,498 | 105 | 13,400 | 205 | 33,500 |
| ローカライズ版 | 25 | - | 52 | - | 70 | - | 130 | - |
| ※ローカライズ版控除後 | | | | | | | | |
| グループ合計 | 26 | 18,394 | 51 | 41,498 | 35 | 13,400 | 75 | 33,500 |

【デジタルカード販売枚数】

(単位: 百万枚)

| | 2020.3 | 2021.3 | | 2022.3 | |
|------|--------|--------|------|--------|------|
| | 通期実績 | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 |
| 販売枚数 | 174 | 49 | 126 | 73 | 153 |

※管理数値をベースとした概算値を記載

【映像音楽事業&クリエイション事業 主要カテゴリー売上高】 (単位:億円)

| | 2021.3 | | 2022.3 | |
|-----------------------|--------|------|--------|------|
| | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 |
| パッケージ販売 | 42 | 98 | 80 | 170 |
| アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他 | 164 | 465 | 270 | 580 |
| 合計 | 206 | 563 | 350 | 750 |

【映像音楽事業&クリエイション事業 著作権保有数】

2021年3月末現在

| | |
|--|----------|
| ・著作権保有コンテンツ数(株式会社バンダイナムコアーツ) | 1,157 作品 |
| ・著作権保有コンテンツ総時間数(株式会社バンダイナムコアーツ) | 4,341 時間 |
| ・著作権保有コンテンツ数(株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ) | 342 作品 |
| ・著作権保有コンテンツ総時間数(株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ) | 2,765 時間 |

【アミューズメント事業 主要カテゴリー売上高】

(単位:億円)

| | 2021.3 | | 2022.3 | |
|------------|--------|------|--------|------|
| | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 |
| 業務用ゲーム | 61 | 167 | 110 | 200 |
| アミューズメント施設 | 181 | 471 | 310 | 640 |

【アミューズメント施設数】

| | | 2021.3 | | 2022.3 | | |
|----------|-------|--------|------|--------|------|-----|
| | | 上半期実績 | 通期実績 | 上半期計画 | 通期計画 | |
| 直営店 | 国内 | 期首店舗数 | 261 | 261 | 244 | 244 |
| | | 出店 | 3 | 10 | 2 | 5 |
| | | 退店 | 11 | 27 | 5 | 8 |
| | | 増減 | △ 8 | △ 17 | △ 3 | △ 3 |
| | 期末店舗数 | 253 | 244 | 241 | 241 | |
| | 海外 | 期首店舗数 | 49 | 49 | 22 | 22 |
| | | 出店 | 6 | 8 | 1 | 1 |
| | | 退店 | 0 | 35 | 0 | 0 |
| | | 増減 | 6 | △ 27 | 1 | 1 |
| | 期末店舗数 | 55 | 22 | 23 | 23 | |
| | 合計 | 期首店舗数 | 310 | 310 | 266 | 266 |
| | | 出店 | 9 | 18 | 3 | 6 |
| | | 退店 | 11 | 62 | 5 | 8 |
| 増減 | | △ 2 | △ 44 | △ 2 | △ 2 | |
| 期末店舗数 | 308 | 266 | 264 | 264 | | |
| レベニューシェア | 国内 | 444 | 518 | 518 | 518 | |
| | 海外 | 810 | 16 | 16 | 16 | |
| | 合計 | 1,254 | 534 | 534 | 534 | |
| その他 | 合計 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 施設数合計 | | 1,565 | 803 | 801 | 801 | |

【アミューズメント施設(国内既存店売上高 前年同期比)】

| | 4月 | 5月 | 6月 | 1Q 3ヵ月 | 7月 | 8月 | 9月 | 2Q 3ヵ月 | 上半期 | | |
|--------|--------|--------|--------|-----------|----------|--------|--------|-----------|-----------|--------|-------|
| 2021.3 | 15.4% | 17.6% | 68.8% | 33.2% | 71.5% | 59.7% | 78.3% | 68.7% | 52.8% | | |
| 2020.3 | 106.0% | 109.7% | 114.5% | 109.8% | 105.4% | 108.2% | 102.6% | 105.7% | 107.5% | | |
| | 10月 | 11月 | 12月 | 3Q 3ヵ月 | 3Q 累計 | 1月 | 2月 | 3月 | 4Q 3ヵ月 | 下半期 | 通期 |
| 2021.3 | 98.4% | 107.0% | 86.4% | 96.4% | 66.1% | 77.6% | 89.1% | 203.8% | 104.2% | 100.1% | 74.2% |
| 2020.3 | 104.9% | 100.8% | 93.9% | 99.2% | 105.0% | 99.0% | 99.6% | 42.0% | 79.5% | 88.8% | 98.1% |

※管理数値をベースとした概算値を記載