



## 株式会社バンダイナムコホールディングス

2022年3月期  
第2四半期決算短信 補足資料

## (株)バンダイナムコホールディングス連結業績

損益 (単位:百万円)

	2021.3		2022.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
売上高	337,122	740,903	393,646	116.8%	750,000	795,000	107.3%
売上総利益	130,477	282,006	160,527	123.0%	274,000	303,000	107.4%
営業利益	45,930	84,654	61,751	134.4%	75,000	90,000	106.3%
経常利益	47,193	87,612	64,111	135.8%	76,000	93,000	106.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	31,715	48,894	39,527	124.6%	52,000	58,000	118.6%

## セグメント売上高

(単位:百万円)

	2021.3		2022.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
ネットワークエンターテインメント / ENT(デジタル)	167,427	337,964	149,597	89.3%	310,000	310,000	91.7%
トイホビー / ENT(トイホビー)	131,049	300,815	178,123	135.9%	300,000	350,000	116.4%
映像音楽プロデュース / IPP(映像音楽)	13,923	34,219	23,627	169.7%	45,000	45,000	131.5%
IPクリエイション / IPP(クリエイション)	9,559	28,213	15,696	164.2%	30,000	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	24,320	63,923	39,005	160.4%	84,000	84,000	131.4%
その他	11,562	24,655	13,642	118.0%	25,000	25,000	101.4%
消去全社	△ 20,720	△ 48,887	△ 26,046	-	△ 44,000	△ 49,000	-
合計	337,122	740,903	393,646	116.8%	750,000	795,000	107.3%

## セグメント利益

(単位:百万円)

	2021.3		2022.3					
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	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)	34,475	56,776	26,008	75.4%	40,000	40,000	12.9%	70.5%
トイホビー / ENT(トイホビー)	19,114	39,086	33,092	173.1%	35,000	50,000	14.3%	127.9%
映像音楽プロデュース / IPP(映像音楽)	1,077	1,549	3,059	283.8%	4,000	4,000	8.9%	258.2%
IPクリエイション / IPP(クリエイション)	1,914	2,740	909	47.5%	4,000	2,500	8.3%	91.2%
リアルエンターテインメント / アミューズメント	△ 8,022	△ 8,379	2,447	-	2,000	2,000	2.4%	-
その他	362	602	580	160.4%	500	500	2.0%	83.1%
消去全社	△ 2,990	△ 7,720	△ 4,347	-	△ 10,500	△ 9,000	-	-
合計	45,930	84,654	61,751	134.4%	75,000	90,000	11.3%	106.3%

## 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)

	2021.3		2022.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
日本	265,130	575,492	295,487	111.4%	574,000	588,000	102.2%
アメリカ	27,440	58,471	34,254	124.8%	62,500	75,000	128.3%
ヨーロッパ	18,319	54,649	25,811	140.9%	54,500	57,000	104.3%
アジア	26,233	52,293	38,096	145.2%	59,000	75,000	143.4%
消去全社	-	-	-	-	-	-	-
合計	337,122	740,903	393,646	116.8%	750,000	795,000	107.3%

## ご参考:地域別営業利益

(単位:百万円)

	2021.3		2022.3					
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	利益率	前期比
日本	41,550	85,355	52,614	126.6%	68,000	76,000	12.9%	89.0%
アメリカ	2,363	△ 5,895	4,179	176.9%	4,000	7,000	9.3%	-
ヨーロッパ	599	4,306	3,238	540.6%	3,000	4,500	7.9%	104.5%
アジア	4,652	8,440	7,553	162.4%	6,500	12,000	16.0%	142.2%
消去全社	△ 3,234	△ 7,551	△ 5,832	-	△ 6,500	△ 9,500	-	-
合計	45,930	84,654	61,751	134.4%	75,000	90,000	11.3%	106.3%

## その他(設備投資等)

(単位:百万円)

	2021.3		2022.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
設備投資額	10,684	22,770	13,043	122.1%	23,000	25,000	109.8%
減価償却実施額	9,722	24,685	12,551	129.1%	27,000	28,000	113.4%
ゲームコンテンツ開発投資	40,680	84,718	42,265	103.9%	85,000	85,000	100.3%
広告宣伝費	14,760	45,203	19,082	129.3%	50,000	51,000	112.8%
人件費	32,615	66,726	35,786	109.7%	65,000	70,000	104.9%

(注) 2022年3月期よりセグメント区分を一部変更したため、2021年3月期の実績についてもセグメント区分を組み替えて記載しています。

(注) 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)

	2021.3		2022.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アイカツ!	6	20	13	25
アンパンマン	38	87	42	95
ウルトラマン	39	86	65	130
仮面ライダー	141	289	133	295
機動戦士ガンダム	454	950	502	1,060
スーパー戦隊	27	52	26	55
DRAGON BALL	630	1,274	612	1,335
NARUTO	103	214	117	170
プリキュア	33	66	31	70
ワンピース	199	380	216	420

※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)

	2021.3		2022.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アイカツ!	4	10	7	10
アンパンマン	37	83	39	90
ウルトラマン	23	49	38	65
仮面ライダー	119	243	99	225
機動戦士ガンダム	206	410	218	420
スーパー戦隊	24	45	22	50
DRAGON BALL	74	154	101	170
プリキュア	33	66	30	70
ポケモン	29	60	26	60
ワンピース	34	71	53	80

※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)

	2021.3		2022.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
ネットワークコンテンツ	1,081	2,077	863	1,770
家庭用ゲーム	550	1,181	557	1,220

## 【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		上半期実績		通期見込	
	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	23	1,374	62	4,500
アメリカ	16	7,678	25	16,280	17	9,223	47	18,000
ヨーロッパ	16	8,768	34	21,749	19	9,003	56	20,000
グループ合計	51	18,394	103	41,498	59	19,600	165	42,500
ローカライズ版	25	-	52	-	34	-	97	-
※ローカライズ版控除後								
グループ合計	26	18,394	51	41,498	25	19,600	68	42,500

## 【デジタルカード販売枚数】

(単位:百万枚)

	2021.3		2022.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
販売枚数	49	126	62	140

※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	上半期実績	通期見込
パッケージ販売	42	98	55	120
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他	192	526	337	630
合計	234	624	392	750

【映像音楽事業&クリエイション事業 著作権保有数】

2021年9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)	1,185 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)	4,427 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)	2,769 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	上半期実績	通期見込
業務用ゲーム	61	167	103	220
アミューズメント施設	181	471	286	620

【アミューズメント施設数】

		2021.3		2022.3		
		上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込	
直営店	国内	期首店舗数	261	261	244	244
		出店	3	10	2	7
		退店	11	27	5	9
		増減	△ 8	△ 17	△ 3	△ 2
	期末店舗数	253	244	241	242	
	海外	期首店舗数	49	49	22	22
		出店	6	8	1	1
		退店	0	35	2	2
		増減	6	△ 27	△ 1	△ 1
	期末店舗数	55	22	21	21	
	合計	期首店舗数	310	310	266	266
		出店	9	18	3	8
退店		11	62	7	11	
増減		△ 2	△ 44	△ 4	△ 3	
期末店舗数	308	266	262	263		
レベニューシェア	国内	444	518	535	535	
	海外	810	16	16	16	
	合計	1,254	534	551	551	
その他	合計	3	3	4	4	
施設数合計		1,565	803	817	818	

【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		
2022.3	503.9%	380.0%	103.0%	215.6%	119.3%	115.8%	92.7%	109.2%	139.1%		
2021.3	15.4%	17.6%	68.8%	33.2%	71.5%	59.7%	78.3%	68.7%	52.8%		
	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
2022.3											
2021.3	98.4%	107.0%	86.4%	96.4%	66.1%	77.6%	89.1%	203.8%	104.2%	100.1%	74.2%

※管理数値をベースとした概算値を記載