



株式会社 バンダイナムコ ホールディングス

2022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

損益 (単位: 百万円)

	2021.3	2022.3				2023.3			
	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	740,903	393,646	495,624	889,270	120.0%	400,000	480,000	880,000	99.0%
売上総利益	282,006	160,527	195,739	356,266	126.3%	154,000	184,000	338,000	94.9%
営業利益	84,654	61,751	63,745	125,496	148.2%	46,000	54,000	100,000	79.7%
経常利益	87,612	64,111	69,497	133,608	152.5%	46,500	54,500	101,000	75.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	48,894	39,527	53,225	92,752	189.7%	33,000	37,000	70,000	75.5%

セグメント売上高 (単位: 百万円)

	2021.3	2022.3				2023.3			
	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
E N T (デジタル)		149,597	228,576	378,173	-	160,000	190,000	350,000	92.6%
E N T (トイホビー)		178,123	195,502	373,625	-	180,000	220,000	400,000	107.1%
I P プロデュース		36,128	43,836	79,964	-	35,000	45,000	80,000	100.0%
アミューズメント		39,005	43,339	82,344	-	40,000	45,000	85,000	103.2%
その他		13,642	14,025	27,667	-	13,000	13,000	26,000	94.0%
消去・全社		△ 22,850	△ 29,654	△ 52,504	-	△ 28,000	△ 33,000	△ 61,000	-
合計		393,646	495,624	889,270	-	400,000	480,000	880,000	99.0%

セグメント利益 (単位: 百万円)

	2021.3	2022.3				2023.3					
	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
E N T (デジタル)		26,008	43,626	69,634	18.4%	-	20,000	25,000	45,000	12.9%	64.6%
E N T (トイホビー)		33,092	19,227	52,319	14.0%	-	27,000	26,000	53,000	13.3%	101.3%
I P プロデュース		4,006	4,827	8,833	11.0%	-	4,000	6,000	10,000	12.5%	113.2%
アミューズメント		2,447	1,604	4,051	4.9%	-	1,000	1,000	2,000	2.4%	49.4%
その他		580	△ 233	347	1.3%	-	0	0	0	-	-
消去・全社		△ 4,385	△ 5,304	△ 9,689	-	-	△ 6,000	△ 4,000	△ 10,000	-	-
合計		61,751	63,745	125,496	14.1%	-	46,000	54,000	100,000	11.4%	79.7%

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				2023.3			
	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	575,492	295,487	△ 4,385	625,460	108.7%	290,000	350,000	640,000	102.3%
アメリカ	58,471	34,254	64,950	99,204	169.7%	42,000	42,000	84,000	84.7%
ヨーロッパ	54,649	25,811	56,733	82,544	151.0%	27,000	39,000	66,000	80.0%
アジア	52,293	38,096	43,967	82,063	156.9%	41,000	49,000	90,000	109.7%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	740,903	393,646	495,624	889,270	120.0%	400,000	480,000	880,000	99.0%

ご参考: 地域別営業利益 (単位: 百万円)

	2021.3	2022.3				2023.3					
	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	85,355	52,614	51,997	104,611	16.7%	122.6%	42,000	49,000	91,000	14.2%	87.0%
アメリカ	△ 5,895	4,179	1,316	5,495	5.5%	-	2,200	2,800	5,000	6.0%	91.0%
ヨーロッパ	4,306	3,238	10,489	13,727	16.6%	318.8%	1,300	700	2,000	3.0%	14.6%
アジア	8,440	7,553	6,492	14,045	17.1%	166.4%	4,000	5,000	9,000	10.0%	64.1%
消去・全社	△ 7,551	△ 5,832	△ 6,551	△ 12,383	-	-	△ 3,500	△ 3,500	△ 7,000	-	-
合計	84,654	61,751	63,745	125,496	14.1%	148.2%	46,000	54,000	100,000	11.4%	79.7%

その他 (設備投資等) (単位: 百万円)

	2021.3	2022.3				2023.3			
	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	22,770	13,043	14,925	27,968	122.8%	13,000	12,000	25,000	89.4%
減価償却実施額	24,685	12,551	13,175	25,726	104.2%	11,000	14,000	25,000	97.2%
ゲームコンテンツ開発投資	84,718	42,265	52,866	95,131	112.3%	50,000	50,000	100,000	105.1%
広告宣伝費	45,203	19,082	34,473	53,555	118.5%	22,000	34,000	56,000	104.6%
人件費	66,726	35,786	37,300	73,086	109.5%	35,500	37,500	73,000	99.9%

(注) 2023年3月期よりセグメント区分を一部変更したため、2022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) E N T はエンターテインメントの略としています。

(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。

<ご参考>

前セグメント売上高

(単位：百万円)

	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
ネットワークエンターテインメント/ENT (デジタル)	337,964	149,597	228,576	378,173	111.9%
トイホビー/ENT (トイホビー)	300,815	178,123	195,502	373,625	124.2%
映像音楽プロデュース	34,219	23,627	30,314	53,941	157.6%
IPクリエイション	28,213	15,696	21,868	37,564	133.1%
リアルエンターテインメント/アミューズメント	63,923	39,005	43,339	82,344	128.8%
その他の	24,655	13,642	14,025	27,667	112.2%
消 去 全 社	△ 48,887	△ 26,046	△ 37,999	△ 64,045	-
合 計	740,903	393,646	495,624	889,270	120.0%

前セグメント利益

(単位：百万円)

	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
ネットワークエンターテインメント/ENT (デジタル)	56,776	26,008	43,626	69,634	18.4%	122.6%
トイホビー/ENT (トイホビー)	39,086	33,092	19,227	52,319	14.0%	133.9%
映 像 音 楽 プ ロ デ ュ ー ス	1,549	3,059	2,639	5,698	10.6%	367.9%
I P ク リ エ イ シ ョ ン	2,740	909	1,921	2,830	7.5%	103.3%
リアルエンターテインメント/アミューズメント	△ 8,379	2,447	1,604	4,051	-	-
そ の 他	602	580	△ 233	347	1.3%	57.6%
消 去 全 社	△ 7,720	△ 4,347	△ 5,037	△ 9,384	-	-
合 計	84,654	61,751	63,745	125,496	14.1%	148.2%

【IP別売上高（グループ全体）】

(単位：億円)

	2021.3	2022.3		2023.3	
	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!	20	13	19	5	10
アンパンマン	87	42	93	45	100
ウルトラマン	86	65	168	70	185
仮面ライダー	289	133	295	130	300
機動戦士ガンダム	950	502	1,017	530	1,190
スーパー戦隊	52	26	50	25	50
DRAGON BALL	1,274	612	1,276	660	1,335
NARUTO	214	117	230	95	190
プリキュア	66	31	58	30	60
ワンピース	380	216	441	290	580

※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		2023.3	
	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!	10	7	10	3	5
アンパンマン	83	39	87	40	90
ウルトラマン	49	38	80	45	95
仮面ライダー	243	99	228	100	230
機動戦士ガンダム	410	218	442	255	520
スーパー戦隊	45	22	44	25	50
DRAGON BALL	154	101	197	110	210
プリキュア	66	30	57	30	60
ポケモン	60	26	59	25	60
ワンピース	71	53	100	75	140

※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		2023.3	
	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	2,077	863	1,855	880	1,900
家庭用ゲーム	1,181	557	1,744	670	1,400

【家庭用ゲーム（タイトル数・数量）】

	2022.3				2023.3			
	上半期実績		通期実績		上半期計画		通期計画	
	新規	数量	新規	数量	新規	数量	新規	数量
	タイトル数	(千本)	タイトル数	(千本)	タイトル数	(千本)	タイトル数	(千本)
日本	23	1,374	53	4,650	50	2,300	85	4,500
アメリカ	17	9,223	46	25,054	45	11,500	80	21,000
ヨーロッパ	19	9,003	49	27,143	45	9,000	80	18,000
グループ合計	59	19,600	148	56,847	140	22,800	245	43,500
ローカライズ版	34	-	82	-	100	-	175	-
※ローカライズ版控除後								
グループ合計	25	19,600	66	56,847	40	22,800	70	43,500

【デジタルカード販売枚数】

(単位：百万枚)

	2021.3	2022.3		2023.3	
	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	126	62	151	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 / IPプロデュース事業 主要カテゴリー売上高】 (単位：億円)

	2022.3		2023.3	
	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	55	124	70	140
アニメ制作・ライセンス・ 配信・イベント 他	337	790	280	660
合計	392	914	350	800

【映像音楽事業&クリエイション事業 著作権保有数】

2022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)	1,218 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)	4,508 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)	345 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)	2,780 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)

	2022.3		2023.3	
	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
業務用ゲーム	103	208	85	230
アミューズメント施設	286	615	315	620

【アミューズメント施設数】

		2022.3		2023.3		
		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	244	244	240	240
		出店	2	7	3	6
		退店	5	11	0	0
		増減	△ 3	△ 4	3	6
		期末店舗数	241	240	243	246
	海外	期首店舗数	22	22	21	21
		出店	1	1	0	2
		退店	2	2	0	0
		増減	△ 1	△ 1	0	2
		期末店舗数	21	21	21	23
	合計	期首店舗数	266	266	261	261
		出店	3	8	3	8
		退店	7	13	0	0
増減		△ 4	△ 5	3	8	
期末店舗数		262	261	264	269	
レベニュー シェア	国内	535	551	551	551	
	海外	16	16	16	16	
	合計	551	567	567	567	
その他	合計	4	5	5	5	
施設数合計		817	833	836	841	

【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	1月	2月	3月	4Q 3ヵ月	下半期	通期
2022.3	94.0%	88.4%	110.6%	97.8%	115.8%	93.7%	98.3%	103.2%	100.4%	115.5%
2021.3	98.4%	107.0%	86.4%	96.4%	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