



# 株式会社 バンダイナムコ ホールディングス

## 2023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)

	2022.3		2023.3				
	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	393,646	889,270	477,620	121.3%	880,000	940,000	105.7%
売上総利益	160,527	356,266	195,616	121.9%	338,000	370,000	103.9%
営業利益	61,751	125,496	81,607	132.2%	100,000	128,000	102.0%
経常利益	64,111	133,608	92,365	144.1%	101,000	139,000	104.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	39,527	92,752	66,557	168.4%	70,000	95,000	102.4%

## セグメント売上高

(単位：百万円)

	2022.3		2023.3				
	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
エンターテインメント（デジタル）	149,597	378,173	193,897	129.6%	350,000	370,000	97.8%
エンターテインメント（玩具ホビー）	178,123	373,625	213,368	119.8%	400,000	430,000	115.1%
IPプロデュース	36,128	79,964	35,065	97.1%	80,000	80,000	100.0%
アミューズメント	39,005	82,344	48,657	124.7%	85,000	97,000	117.8%
その他	13,642	27,667	15,070	110.5%	26,000	26,000	94.0%
消去全社	△ 22,850	△ 52,504	△ 28,439	-	△ 61,000	△ 63,000	-
合計	393,646	889,270	477,620	121.3%	880,000	940,000	105.7%

## セグメント利益

(単位：百万円)

	2022.3			2023.3					
	上半期実績	通期実績	利益率	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
エンターテインメント（デジタル）	26,008	69,634	18.4%	44,649	171.7%	45,000	63,000	17.0%	90.5%
エンターテインメント（玩具ホビー）	33,092	52,319	14.0%	33,562	101.4%	53,000	61,000	14.2%	116.6%
IPプロデュース	4,006	8,833	11.0%	3,459	86.3%	10,000	10,000	12.5%	113.2%
アミューズメント	2,447	4,051	4.9%	4,804	196.3%	2,000	5,000	5.2%	123.4%
その他	580	347	1.3%	456	78.6%	0	1,000	3.8%	288.2%
消去全社	△ 4,385	△ 9,689	-	△ 5,324	-	△ 10,000	△ 12,000	-	-
合計	61,751	125,496	14.1%	81,607	132.2%	100,000	128,000	13.6%	102.0%

## 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)

	2022.3		2023.3				
	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	295,487	625,460	335,861	113.7%	640,000	670,000	107.1%
アメリカ	34,254	99,204	52,651	153.7%	84,000	98,000	98.8%
ヨーロッパ	25,811	82,544	45,047	174.5%	66,000	83,000	100.6%
アジア	38,096	82,063	44,059	115.7%	90,000	89,000	108.5%
消去全社	-	-	-	-	-	-	-
合計	393,646	889,270	477,620	121.3%	880,000	940,000	105.7%

## ご参考：地域別営業利益

(単位：百万円)

	2022.3			2023.3					
	上半期実績	通期実績	利益率	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	52,614	104,611	16.7%	72,611	138.0%	91,000	120,000	17.9%	114.7%
アメリカ	4,179	5,495	5.5%	6,159	147.4%	5,000	9,500	9.7%	172.9%
ヨーロッパ	3,238	13,727	16.6%	5,039	155.6%	2,000	6,000	7.2%	43.7%
アジア	7,553	14,045	17.1%	8,801	116.5%	9,000	12,000	13.5%	85.4%
消去全社	△ 5,832	△ 12,383	-	△ 11,003	-	△ 7,000	△ 19,500	-	-
合計	61,751	125,496	14.1%	81,607	132.2%	100,000	128,000	13.6%	102.0%

## その他（設備投資等）

(単位：百万円)

	2022.3		2023.3				
	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	13,043	27,968	16,561	127.0%	25,000	25,000	89.4%
減価償却実施額	12,551	25,726	11,266	89.8%	25,000	25,000	97.2%
広告宣伝費	19,082	53,555	22,432	117.6%	56,000	57,000	106.4%
人件費	35,786	73,086	39,096	109.2%	73,000	75,000	102.6%

(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おります。

(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）

	2022.3		2023.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アイカツ！	13	19	4	10
アンパンマン	42	93	47	105
ウルトラマン	65	168	89	205
仮面ライダー	133	295	142	320
機動戦士ガンダム	502	1,017	624	1,320
スーパー戦隊	26	50	35	60
DRAGON BALL	612	1,276	657	1,305
NARUTO	117	230	102	180
プリキュア	31	58	29	60
ワンピース	216	441	359	700

※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）

	2022.3		2023.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アイカツ！	7	10	3	5
アンパンマン	39	87	43	95
ウルトラマン	38	80	47	95
仮面ライダー	99	228	95	230
機動戦士ガンダム	218	442	301	575
スーパー戦隊	22	44	29	55
DRAGON BALL	101	197	120	210
プリキュア	30	57	29	60
ポケモン	26	59	41	80
ワンピース	53	100	123	250

※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）

	2022.3		2023.3	
	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	863	1,855	940	1,930
家庭用ゲーム	557	1,744	851	1,570

【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	23	1,374	53	4,650	40	5,556	85	11,000
アメリカ	17	9,223	46	25,054	33	10,063	75	19,000
ヨーロッパ	19	9,003	49	27,143	33	8,998	70	16,000
グループ合計	59	19,600	148	56,847	106	24,617	230	46,000
ローカライズ版	34	-	82	-	78	-	155	-
※ローカライズ版控除後 グループ合計	25		66	56,847	28	24,617	75	46,000

注) 日本とヨーロッパの内訳を一部変更しました。

【デジタルカード販売枚数】

（単位：百万枚）

	2022.3		2023.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
販売枚数	62	142	90	160

※管理数値をベースとした概算値を記載

【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	上半期実績	通期見込
パッケージ販売	55	124	54	120
アニメ制作・ライセンス・ 配信・イベント 他	306	675	296	680
合計	361	799	350	800

【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	上半期実績	通期見込
業務用ゲーム	103	208	114	270
アミューズメント施設	286	615	372	700

【アミューズメント施設数】

			2022.3		2023.3	
			上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
直営店	国内	期首店舗数	244	244	240	240
		出店	2	7	3	6
		退店	5	11	2	3
		増減	△ 3	△ 4	1	3
		期末店舗数	241	240	241	243
	海外	期首店舗数	22	22	21	21
		出店	1	1	2	2
		退店	2	2	0	0
		増減	△ 1	△ 1	2	2
		期末店舗数	21	21	23	23
	合計	期首店舗数	266	266	261	261
		出店	3	8	5	8
		退店	7	13	2	3
		増減	△ 4	△ 5	3	5
		期末店舗数	262	261	264	266
レベニュー シェア	国内	535	551	632	644	
	海外	16	16	16	15	
	合計	551	567	648	659	
その他	合計	4	5	9	9	
施設数合計			817	833	921	934

【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	
2023.3	110.7%	145.7%	126.6%	127.1%	108.5%	123.9%	119.3%	117.3%	121.6%	
2022.3	503.9%	380.0%	103.0%	215.6%	119.3%	115.8%	92.7%	109.2%	139.1%	
	10月	11月	12月	3Q 3ヵ月	1月	2月	3月	4Q 3ヵ月	下半期 見込	通期 見込
2023.3									100.0%	110.0%
2022.3	94.0%	88.4%	110.6%	97.8%	115.8%	93.7%	98.3%	103.2%	100.4%	115.5%

※管理数値をベースとした概算値を記載