



## 株式会社 バンダイナムコ ホールディングス

2024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)

	2023.3	2024.3				2025.3			
	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	990,089	502,002	548,208	1,050,210	106.1%	515,000	565,000	1,080,000	102.8%
売上総利益	368,656	197,253	173,706	370,959	100.6%	198,000	205,000	403,000	108.6%
営業利益	116,472	65,479	25,203	90,682	77.9%	55,000	60,000	115,000	126.8%
経常利益	128,006	73,931	30,233	104,164	81.4%	57,500	61,500	119,000	114.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	90,345	52,167	49,326	101,493	112.3%	40,000	41,000	81,000	79.8%

セグメント売上高

(単位：百万円)

	2023.3	2024.3				2025.3			
	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
エンターテインメント（デジタル）	385,681	174,316	198,350	372,667	96.6%	180,000	190,000	370,000	99.3%
エンターテインメント（トイホビー）	447,491	249,810	260,069	509,880	113.9%	250,000	280,000	530,000	103.9%
IPブロードユース	81,748	33,337	49,130	82,468	100.9%	38,000	45,000	83,000	100.6%
アミューズメント	104,602	59,253	60,414	119,667	114.4%	60,000	65,000	125,000	104.5%
その他	31,313	16,039	16,319	32,358	103.3%	16,000	17,000	33,000	102.0%
消去・全社	△ 60,748	△ 30,756	△ 36,074	△ 66,830	-	△ 29,000	△ 32,000	△ 61,000	-
合計	990,089	502,002	548,208	1,050,210	106.1%	515,000	565,000	1,080,000	102.8%

セグメント利益

(単位：百万円)

	2023.3	2024.3				2025.3					
	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
エンターテインメント（デジタル）	49,339	15,516	△ 9,259	6,257	1.7%	12.7%	13,000	17,000	30,000	8.1%	479.5%
エンターテインメント（トイホビー）	59,538	45,753	32,902	78,655	15.4%	132.1%	39,000	41,000	80,000	15.1%	101.7%
IPブロードユース	10,645	2,347	7,701	10,048	12.2%	94.4%	6,000	6,000	12,000	14.5%	119.4%
アミューズメント	6,038	6,977	△ 134	6,843	5.7%	113.3%	4,500	2,500	7,000	5.6%	102.3%
その他	1,165	661	327	988	3.1%	84.8%	300	200	500	1.5%	50.6%
消去・全社	△ 10,254	△ 5,777	△ 6,334	△ 12,111	-	-	△ 7,800	△ 6,700	△ 14,500	-	-
合計	116,472	65,479	25,203	90,682	8.6%	77.9%	55,000	60,000	115,000	10.6%	126.8%

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)

	2023.3	2024.3				2025.3			
	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	707,531	363,948	394,515	758,463	107.2%	366,000	404,000	770,000	101.5%
アメリカ	99,344	40,381	51,066	91,447	92.1%	53,000	55,000	108,000	118.1%
ヨーロッパ	94,458	48,340	54,597	102,937	109.0%	45,000	50,000	95,000	92.3%
アジア	88,757	49,333	48,032	97,365	109.7%	51,000	56,000	107,000	109.9%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	990,089	502,002	548,208	1,050,210	106.1%	515,000	565,000	1,080,000	102.8%

ご参考：地域別営業利益

(単位：百万円)

	2023.3	2024.3				2025.3					
	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	103,606	64,741	25,599	90,340	11.9%	87.2%	53,000	52,000	105,000	13.6%	116.2%
アメリカ	8,543	1,623	4,029	5,652	6.2%	66.2%	4,000	5,500	9,500	8.8%	168.1%
ヨーロッパ	6,241	1,160	△ 2,091	△ 931	-	-	1,500	2,000	3,500	3.7%	-
アジア	12,192	7,311	4,046	11,357	11.7%	93.2%	6,500	5,500	12,000	11.2%	105.7%
消去・全社	△ 14,109	△ 9,356	△ 6,379	△ 15,735	-	-	△ 10,000	△ 5,000	△ 15,000	-	-
合計	116,472	65,479	25,203	90,682	8.6%	77.9%	55,000	60,000	115,000	10.6%	126.8%

その他（設備投資等）

(単位：百万円)

	2023.3	2024.3				2025.3			
	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	36,477	16,812	21,514	38,326	105.1%	18,000	25,000	43,000	112.2%
減価償却実施額	28,671	14,575	23,790	38,364	133.8%	15,000	25,000	40,000	104.3%
広告宣伝費	56,798	28,098	36,411	64,509	113.6%	33,000	34,000	67,000	103.9%
人件費	81,045	43,889	42,081	85,970	106.1%	44,000	44,000	88,000	102.4%
ゲームコンテンツ開発等に係る支出	76,270	-	-	79,377	104.1%	-	-	-	-

(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)

	2023.3	2024.3		2025.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
アンパンマン	99	47	101	50	105
ウルトラマン	195	95	191	95	200
仮面ライダー	321	129	315	130	320
機動戦士ガンダム	1,313	726	1,457	710	1,450
スーパー戦隊	65	33	65	33	65
DRAGON BALL	1,445	684	1,406	650	1,450
NARUTO	187	110	253	120	230
プリキュア	56	28	64	25	60
ワンピース	863	571	1,121	550	1,050

※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)

	2023.3	2024.3		2025.3	
	通期実績	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
アンパンマン	93	43	94	45	95
ウルトラマン	92	43	83	45	90
仮面ライダー	230	94	234	90	230
機動戦士ガンダム	605	347	687	350	700
スーパー戦隊	56	28	54	25	50
DRAGON BALL	225	122	230	130	270
プリキュア	56	28	64	25	60
ポケモン	88	59	119	50	115
ワンピース	319	300	603	330	640

※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)

	2023.3	2024.3		2025.3	
	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	1,940	945	1,879	850	1,800
家庭用ゲーム	1,598	655	1,515	820	1,620

【家庭用ゲーム（タイトル数・数量）】

	2024.3				2025.3			
	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	31	3,230	72	8,712	63	3,000	107	8,000
アメリカ	15	6,449	42	13,672	46	6,000	88	11,500
ヨーロッパ	15	8,474	42	17,298	44	6,000	86	11,500
グループ合計	61	18,153	156	39,682	153	15,000	281	31,000
ローカライズ版	39	-	105	-	96	-	190	-

※ローカライズ版控除後

グループ合計	22	18,153	51	39,682	57	15,000	91	31,000
--------	----	--------	----	--------	----	--------	----	--------

(注) 日本とヨーロッパの内訳を一部変更しました。

【データカードダス販売枚数】

(単位：百万枚)

	2023.3	2024.3		2025.3	
	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	181	80	158	96	196

※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)

	2024.3		2025.3	
	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	39	95	42	95
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント 他	294	729	338	735
合計	333	824	380	830

【IPプロデュース事業 著作権保有数】

2024年3月末現在

・著作権保有コンテンツ数	1,137 作品
・著作権保有コンテンツ総時間数	5,902 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)

	2024.3		2025.3	
	上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画
業務用ゲーム	191	340	170	350
アミューズメント施設	401	854	430	900

【アミューズメント施設数】

		2024.3		2025.3		
		上半期実績	通期実績	上半期計画	通期計画	
AM施設 直営店	国内	期首店舗数	219	219	220	220
		出店	7	10	5	6
		退店	3	9	1	1
		増減	4	1	4	5
		期末店舗数	223	220	224	225
	海外	期首店舗数	19	19	20	20
		出店	1	1	0	3
		退店	0	0	0	1
		増減	1	1	0	2
		期末店舗数	20	20	20	22
	合計	期首店舗数	239	239	240	240
		出店	8	11	5	9
		退店	3	10	1	2
		増減	5	1	4	7
		期末店舗数	244	240	244	247
レベニュー シェア	国内	804	789	933	1,048	
	海外	15	14	14	14	
	合計	819	803	947	1,062	
その他 直営店	合計	70	78	86	94	
施設数合計		1,133	1,121	1,277	1,403	

※「その他直営店」には、直営店のうち遊園地、IP施設、アクティビティ施設、ガシャポン単独店舗を含む

【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	
2024.3	112.5%	100.1%	95.7%	102.6%	101.3%	102.7%	102.3%	102.1%	102.4%	
2023.3	110.7%	145.7%	126.6%	127.1%	108.5%	123.9%	119.3%	117.3%	121.6%	
	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
2024.3	102.2%	99.9%	104.6%	102.4%	100.1%	107.8%	107.6%	104.7%	103.6%	103.0%
2023.3	109.7%	103.6%	101.3%	104.6%	109.5%	123.3%	111.3%	113.7%	109.2%	114.9%

※管理数値をベースとした概算値を記載