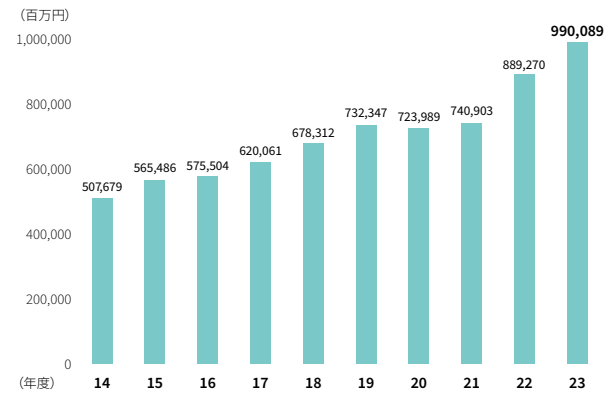


業績情報

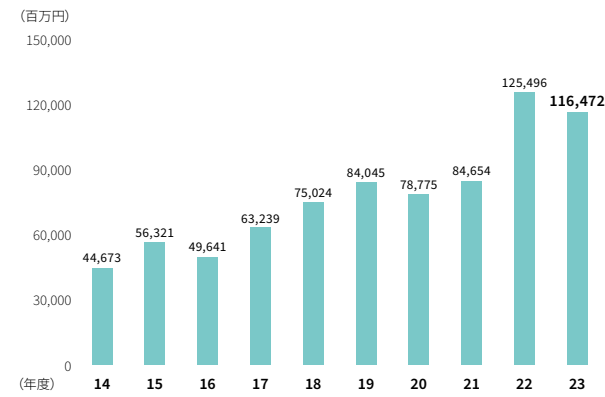
3月31日に終了した会計年度
注：記載されている数値は、端数を切り捨てた値です。

連結業績の推移

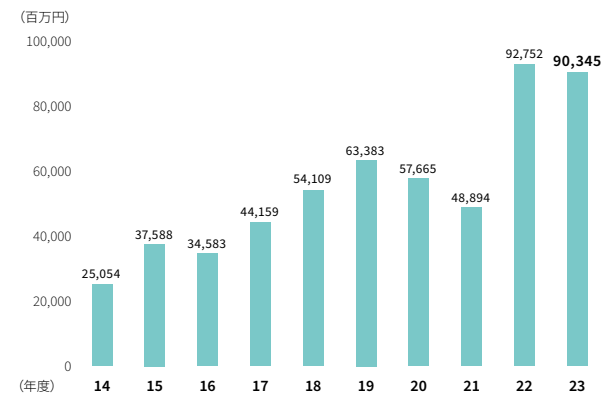
売上高



営業利益

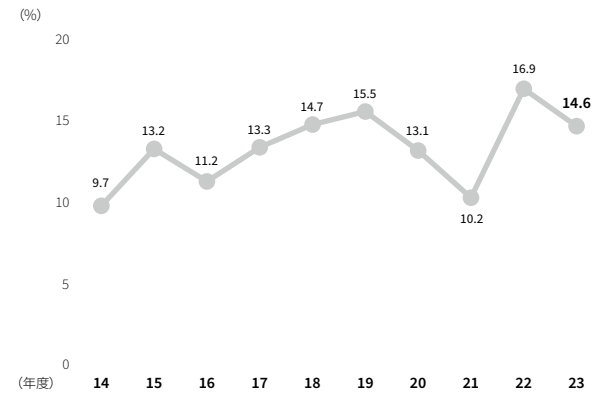


親会社株主に帰属する当期純利益

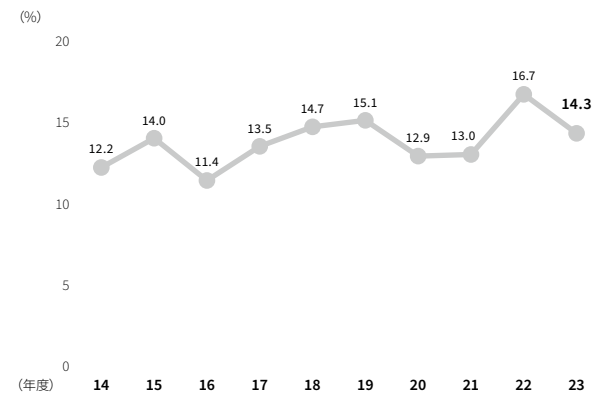


経営指標

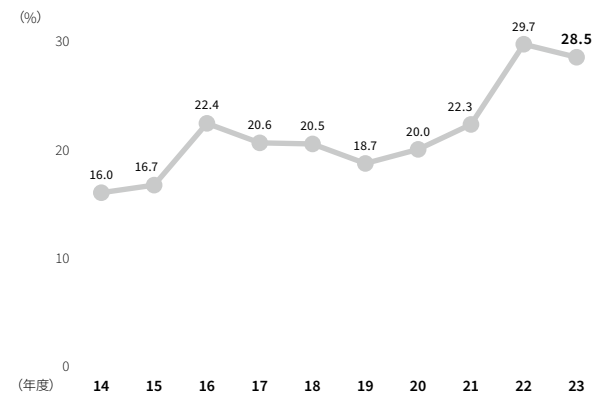
ROE (自己資本当期純利益率)



ROA (総資産経常利益率)

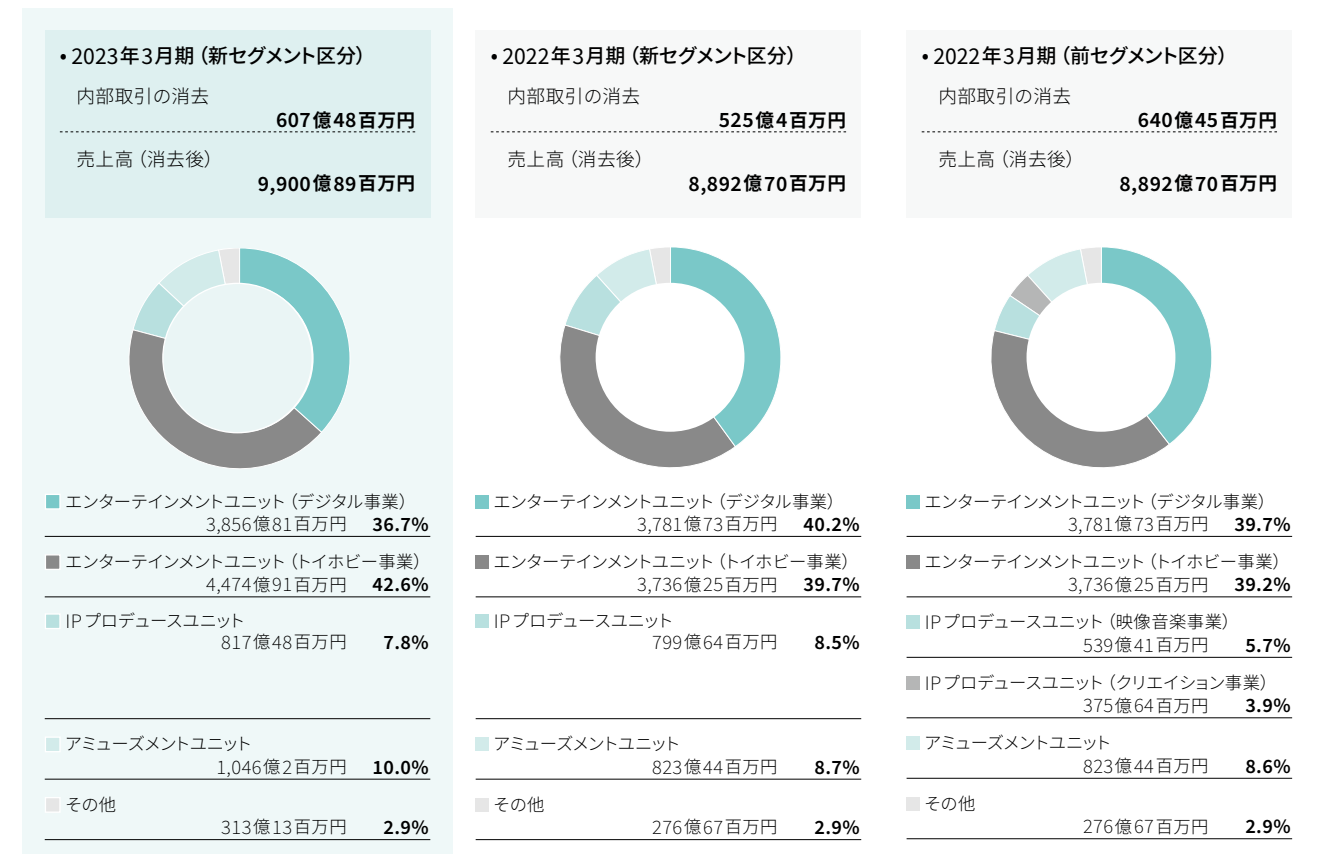


海外売上高比率



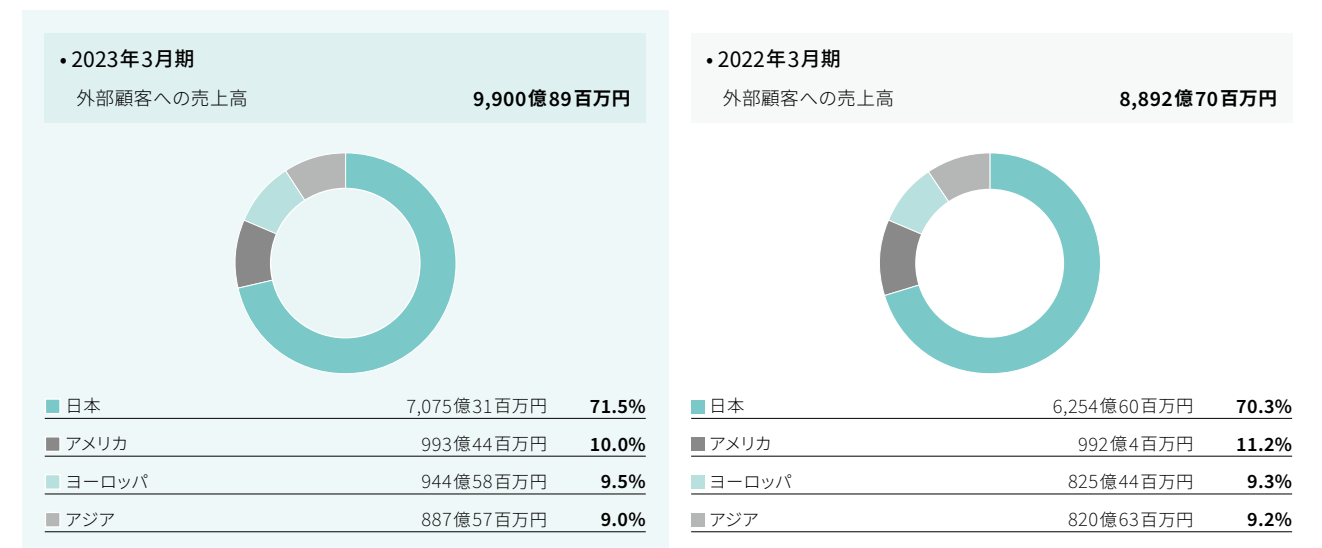
カテゴリ別売上高

セグメント別売上高 (連結)



注：円グラフはセグメント間取引消去前売上高で記載

地域別売上高



注：円グラフは外部顧客への売上高で記載。地域別売上高は管理数値をベースとした概算値

商品・サービスデータ

IP別売上高

グループ全体におけるIP別売上高（国内外合計）

	(億円)	
	2022年3月期	2023年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	168	195
「仮面ライダー」シリーズ	295	321
「ガンダムシリーズ」	1,017	1,313
「スーパー戦隊」シリーズ	50	65
それいけ！アンパンマン	93	99
「DRAGON BALL」シリーズ	1,276	1,445
NARUTO ナルト	230	187
「プリキュア」シリーズ	58	56
ONE PIECE	441	863

注：セグメント間取引消去前売上高を記載

トイホビー事業におけるIP別売上高（国内）

	(億円)	
	2022年3月期	2023年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	80	92
「仮面ライダー」シリーズ	228	230
「ガンダムシリーズ」	442	605
「スーパー戦隊」シリーズ	44	56
それいけ！アンパンマン	87	93
「DRAGON BALL」シリーズ	197	225
「プリキュア」シリーズ	57	56
ポケモン	59	88
ONE PIECE	100	319

注：セグメント間取引消去前売上高を記載

エンターテインメントユニット（デジタル事業）

主要カテゴリ別売上高

	(億円)	
	2022年3月期	2023年3月期
ネットワークコンテンツ	1,855	1,940
家庭用ゲーム	1,744	1,598

ネットワークコンテンツ タイトル数
（2023年3月期末時点、国内合計）

SNS	3タイトル
アプリ（Google Play向け）	26タイトル
アプリ（App Store向け）	26タイトル

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

- 家庭用ゲーム主要タイトル シリーズ別累計出荷本数（PC版含む）
- 「スーパーロボット大戦」シリーズ
1991.4～2023.3までの累計出荷本数 ……2,024万本
- 「鉄拳」シリーズ
1995.3～2023.3の累計出荷本数 ……5,500万本
- 「テイルズ オブ」シリーズ
1995.12～2023.3の累計出荷本数 ……2,929万本
- 「NARUTO -ナルト-」関連シリーズ
2009.1～2023.3までの累計出荷本数 ……3,252万本
- 「ダークソウル」シリーズ
2011.9～2023.3の累計出荷本数 ……3,518万本
注：バンダイナムコエンターテインメントが発売元の海外販売分を集計
（株）フロム・ソフトウェア国内販売分を除く

- ネットワークコンテンツ主要タイトル 累計ダウンロード数
- ONE PIECE トレジャークルーズ
2014.5～2023.3累計 ……1億ダウンロード
- ドラゴンボールZ ドッカンバトル
2015.1～2023.3累計 ……3.5億ダウンロード
- アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ
2015.9～2023.3累計 ……2,500万ダウンロード
- NARUTO×BORUTO 忍者BORUTAGE
2017.11～2023.3累計 ……1億ダウンロード
- ドラゴンボール レジェンズ
2018.5～2023.3累計 ……7,000万ダウンロード
- ONE PIECE バウンティラッシュ
2019.1～2023.3累計 ……8,000万ダウンロード

エンターテインメントユニット（トイホビー事業）

株式会社バンダイ

- 玩具
- ウルトラマンソフビ ヒーロー & 怪獣
1983～2023.3 ……1億731万個
 - スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット
1979～2023.3 ……3,121万個
 - デジタルモンスター本体シリーズ
1997.6～2023.3 ……1,441万個
 - 仮面ライダー変身ベルト（平成・令和ライダー）
2000.2～2023.3 ……1,576万個
 - 初代たまごっち（海外含む）
1996.11～1999.3 ……4,000万個
 - たまごっち（海外含む）
2004.3～2023.3 ……5,153万個
 - ドンジャラシリーズ
1984～2023.3 ……402万個
 - アンパンマンパソコンシリーズ（タブレット端末型含む）
1999～2023.3 ……251万個

カプセルトイ（ガシャポン）

- ガシャポン（100円～2,000円）
1977～2023.3の累計出荷数 ……39億99万個
- カプセルレスシリーズ
2015.10～2023.3の累計出荷数 ……6,205万個

カード・トレーディングカード

- カードダスシリーズ
1988～2023.3の累計出荷数 ……120億2,920万枚
- データカードダスシリーズ
2005.3～2023.3のカード累計出荷数 ……30億5,130万枚

食品玩具（食玩）

- 食玩（全商品）
1995～2023.3の累計出荷数 ……27億4,264万個

菓子・食品

- クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ
2005.3～2023.3の累計出荷数 ……2億5,816万個
- キャラパキシリーズ
2017.10～2023.3の累計出荷数 ……1億2,262万個
- 食ベマス（和菓子）シリーズ
2015.4～2023.3の累計出荷数 ……1,529万個

アパレル

- 変身シリーズ
1991～2023.3の累計出荷数 ……1,165万枚
- 光るパジャマシリーズ
2007.10～2023.3の累計出荷数 ……784万枚

生活用品

- びっくらたまご（たまご型炭酸ガス入浴剤）
2002.3～2023.3の累計出荷数 ……1億8,184万個
- ベルサイユのばらリキッドアイライナーシリーズ（海外含む）
2007.9～2023.3の累計出荷数 ……699万本

商品・サービスデータ

株式会社BANDAI SPIRITS

コレクターズフィギュア

- ・超合金魂
1997.12 ~ 2023.3の累計出荷数 369万個
- ・聖闘士聖衣神話 (セイントクロスミス)
2003.11 ~ 2023.3の累計出荷数 566万個
- ・ROBOT魂
2008.10 ~ 2023.3の累計出荷数 635万個
- ・S.H. Figuarts
2008.2 ~ 2023.3の累計出荷数 1,761万個

プラモデル

- ・ガンダムシリーズのプラモデル総累計出荷数
2023年3月期末現在 7億6,111万個
ガンダム (リアル) シリーズのプラモデル
1980.7 ~ 2023.3の累計出荷数 5億7,705万個
ガンダム (SD) シリーズのプラモデル
1987.7 ~ 2023.3の累計出荷数 1億8,406万個
- ・Figure-riseシリーズ
2009.12 ~ 2023.3の累計出荷数 881万個

プライズ

- ・2023年3月期プライズ化アイテム数
総アイテム数 1,539点
造形品 (フィギュアなど) 703点
縫製品 (ぬいぐるみなど) 606点
雑貨品 230点

海外展開商品・サービス

- ・聖闘士聖衣神話 (セイントクロスミス)
2003.10 ~ 2023.3の累計出荷数 915万個
- ・ガンダムアクションフィギュア
2000.1 ~ 2023.3の累計出荷数 1,717万個
- ・ガンダムプラモデル
2000.1 ~ 2023.3の累計出荷数 1億852万個
- ・WEBサービス「GUNDAM.INFO」
2011.3 ~ 2023.3の映像作品視聴実績 22億4,518万視聴

株式会社メガハウス

- ・オセロシリーズ
1973 ~ 2023.3の累計出荷数 2,604万個
- ・ルービックキューブシリーズ
1980 ~ 2023.3の累計出荷数 1,582万個

株式会社シー・シー・ピー

- ・SWEEPLUS クリーナーシリーズ
2011.8 ~ 2023.3の累計出荷数 197万台
- ・コードレス回転モップクリーナーシリーズ
2015.7 ~ 2023.3の累計出荷数 135万台

サンスター文具株式会社

- ・ぬりえシリーズ
2009.7 ~ 2023.3の累計出荷数 1億174万冊
- ・STICKYLEシリーズ (スティック型文具)
2010.11 ~ 2023.3の累計出荷数 1,154万個

株式会社ハート

- ・季節催事向け商品出荷実績
2022年クリスマス向け菓子 83アイテム、269万個
2023年バレンタインデー向け菓子 153アイテム、400万個
2023年ホワイトデー向け菓子 92アイテム、194万個

IPプロデュースユニット

・カテゴリ別売上高 (億円)

	2022年3月期	2023年3月期
パッケージ販売	124	115
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	675	702
合計	799	817

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

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

- ・映像パッケージソフト累計販売数
「ガンダムシリーズ」
1987.12 ~ 2023.3の累計販売数 2,131万本・枚
「ウルトラマン」シリーズ
1988.1 ~ 2023.3の累計販売数 856万本・枚
- ・2023年3月期映像パッケージソフト全体
2020.4 ~ 2023.3の累計販売数 127万本・枚
- ・アニメーションのオンデマンド配信の累計有料視聴数 (TVODおよびSVODの合算値、無料配信を除く)
2002.10 ~ 2023.3累計 6億69万1,461再生
- ・アニメーションのオンデマンド配信のコンテンツ数
2023年3月期末現在 5,095作品

株式会社バンダイナムコフィルムワークス、株式会社バンダイナムコピクチャーズ、株式会社SUNRISE BEYOND

- < 作品の総作品点数、総時間 (2023年3月期末現在) >
- ・著作権保有コンテンツ数 1,113作品
 - ・著作権保有コンテンツ総時間数 5,834時間

株式会社バンダイナムコミュージックライブ

- ・総管理楽曲数 (2023年3月期末現在)
- ・原盤管理楽曲数 約70,000曲
- ・出版管理楽曲数 約37,600曲

注：2017年3月期より自社管理楽曲数を集計

アミューズメントユニット

・主要カテゴリ別売上高 (億円)

	2022年3月期	2023年3月期
業務用ゲーム	208	310
アミューズメント施設	615	735

アミューズメント施設

・2023年3月期末の施設数

地域	直営店	レベニューシェア*	その他
国内	243	683	10
海外	21	15	0
合計	264	698	10

*レベニューシェア：業務用ゲームのオペレーション売上歩率配分方式

・既存店売上高 (前期比)

	2022年3月期	2023年3月期
国内	115.5%	114.9%

株式会社花やしき

- ・浅草花やしき入園者数 (2023年3月期) 54万人