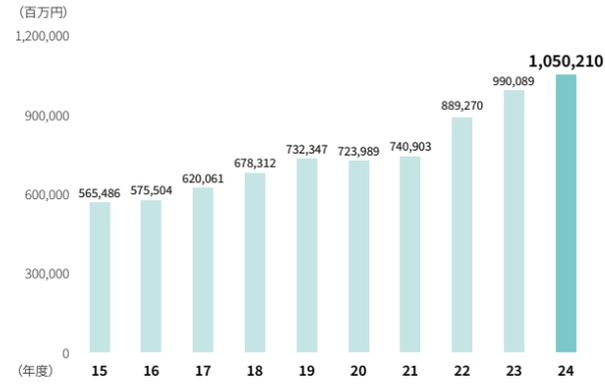


## 業績情報

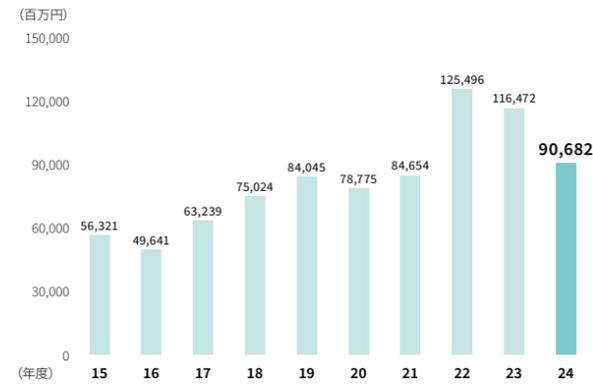
3月31日に終了した会計年度 最新データ：2024年3月期（2023年4月～2024年3月）  
注：記載されている数値は、端数を切り捨てた値です。

### 連結業績の推移

#### 売上高



#### 営業利益

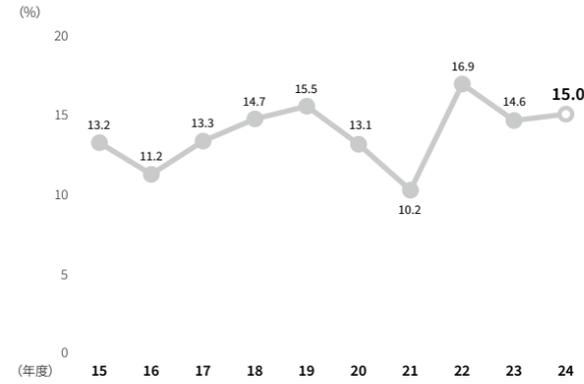


#### 親会社株主に帰属する当期純利益

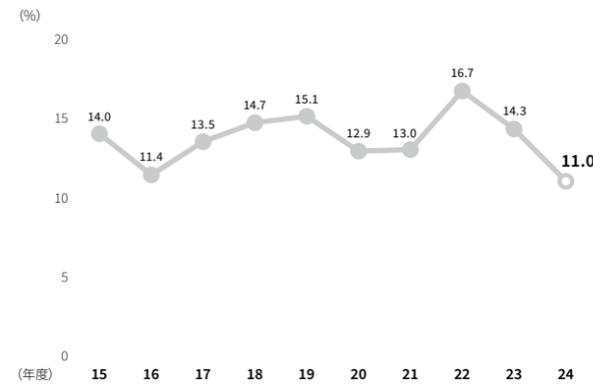


### 経営指標

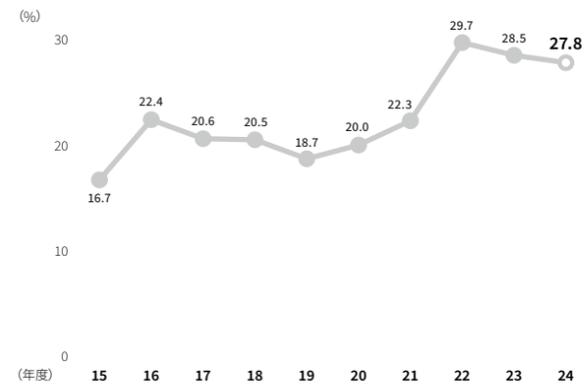
#### ROE (自己資本当期純利益率)



#### ROA (総資産経常利益率)



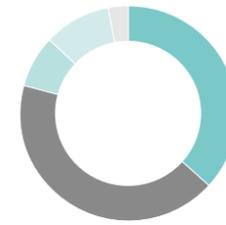
#### 海外売上高比率



### カテゴリ別売上高

#### セグメント別売上高 (連結)

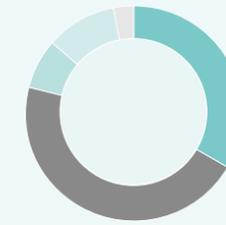
・2023年3月期	
内部取引の消去	607億48百万円
売上高 (消去後)	9,900億89百万円



■ エンターテインメントユニット (デジタル事業)	3,856億81百万円	36.7%
■ エンターテインメントユニット (トイホビー事業)	4,474億91百万円	42.6%
■ IPプロデュースユニット	817億48百万円	7.8%
■ アミューズメントユニット	1,046億2百万円	10.0%
■ その他	313億13百万円	2.9%

注：円グラフはセグメント間取引消去前売上高で記載

・2024年3月期	
内部取引の消去	668億30百万円
売上高 (消去後)	1兆502億10百万円



■ エンターテインメントユニット (デジタル事業)	3,726億67百万円	33.4%
■ エンターテインメントユニット (トイホビー事業)	5,098億80百万円	45.6%
■ IPプロデュースユニット	824億68百万円	7.4%
■ アミューズメントユニット	1,196億67百万円	10.7%
■ その他	323億58百万円	2.9%

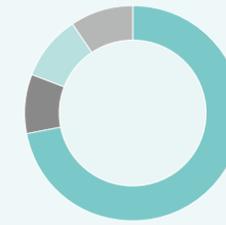
### 地域別売上高

・2023年3月期	
外部顧客への売上高	9,900億89百万円



■ 日本	7,075億31百万円	71.5%
■ アメリカ	993億44百万円	10.0%
■ ヨーロッパ	944億58百万円	9.5%
■ アジア	887億57百万円	9.0%

・2024年3月期	
外部顧客への売上高	1兆502億10百万円



■ 日本	7,584億63百万円	72.2%
■ アメリカ	914億47百万円	8.7%
■ ヨーロッパ	1,029億37百万円	9.8%
■ アジア	973億65百万円	9.3%

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)	
	2023年3月期	2024年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	195	191
「仮面ライダー」シリーズ	321	315
「ガンダムシリーズ」	1,313	1,457
「スーパー戦隊」シリーズ	65	65
それいけ！アンパンマン	99	101
「DRAGON BALL」シリーズ	1,445	1,406
NARUTO ナルト	187	253
「プリキュア」シリーズ	56	64
ONE PIECE	863	1,121

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)	
	2023年3月期	2024年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	92	83
「仮面ライダー」シリーズ	230	234
「ガンダムシリーズ」	605	687
「スーパー戦隊」シリーズ	56	54
それいけ！アンパンマン	93	94
「DRAGON BALL」シリーズ	225	230
「プリキュア」シリーズ	56	64
ポケモン	88	119
ONE PIECE	319	603

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)	
	2023年3月期	2024年3月期
ネットワークコンテンツ	1,940	1,879
家庭用ゲーム	1,598	1,515

• ネットワークコンテンツ タイトル数  
（2024年3月期末時点、国内合計）

SNS	2タイトル
アプリ（Google Play向け）	23タイトル
アプリ（App Store向け）	23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 1991.4～2024.3の累計出荷本数	2,047万本
• 「鉄拳」シリーズ 1995.3～2024.3の累計出荷本数	5,700万本
• 「テイルズ オブ」シリーズ 1995.12～2024.3の累計出荷本数	3,025万本
• 「NARUTO -ナルト-」関連シリーズ 2009.1～2024.3の累計出荷本数	3,547万本
• 「ダークソウル」シリーズ 2011.9～2024.3の累計出荷本数	3,733万本

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 2014.5～2024.3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 2015.1～2024.3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 2015.9～2024.3累計	2,500万ダウンロード
• NARUTO×BORUTO 忍者BORUTAGE 2017.11～2024.3累計	1.1億ダウンロード
• ドラゴンボール レジェンズ 2018.5～2024.3累計	1億ダウンロード
• ONE PIECE バウンティラッシュ 2019.1～2024.3累計	1.3億ダウンロード

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 1983～2024.3	1億960万個
• スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット 1979～2024.3	3,155万個
• デジタルモンスター本体シリーズ 1997.6～2024.3	1,450万個
• 仮面ライダー変身ベルト（平成・令和ライダー） 2000.2～2024.3	1,645万個
• 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） 2004.3～2024.3	5,450万個
• ドンジャラシリーズ 1984～2024.3	409万個
• アンパンマンパソコンシリーズ（タブレット端末型含む） 1999～2024.3	253万個

カプセルトイ（ガシャポン）

• ガシャポン（100円～2,000円） 1977～2024.3の累計出荷数	40億6,090万個
• カプセルレスシリーズ 2015.10～2024.3の累計出荷数	7,395万個

カード・トレーディングカード

• BANDAI CARD GAMES、カードダスシリーズ 1988～2024.3の累計出荷数	131億1,400万枚
• データカードダスシリーズ 2005.3～2024.3のカード累計出荷数	31億7,408万枚

食品玩具（食玩）

• 食玩（全商品） 1995～2024.3の累計出荷数	27億8,138万個
--------------------------------	------------

菓子・食品

• クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ 2005.3～2024.3の累計出荷数	2億7,255万個
• キャラパキシリーズ 2017.10～2024.3の累計出荷数	1億5,614万個
• 食ベマス（和菓子）シリーズ 2015.4～2024.3の累計出荷数	1,627万個

アパレル

• 変身シリーズ 1991～2024.3の累計出荷数	1,176万枚
• 光るパジャマシリーズ 2007.10～2024.3の累計出荷数	804万枚

生活用品

• びっくらたまご（たまご型炭酸ガス入浴剤） 2002.3～2024.3の累計出荷数	2億301万個
• ベルサイユのぼらりキッドアイライナーシリーズ（海外含む） 2007.9～2024.3の累計出荷数	705万本

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 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 387万個
- ・聖闘士聖衣神話 (セイントクロスミス)  
2003.11 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 577万個
- ・ROBOT魂  
2008.10 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 687万個
- ・S.H.Figuarts  
2008.2 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1,962万個

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  
2024年3月期末現在 ..... 7億8,745万個  
ガンダム (リアル) シリーズのプラモデル  
1980.7 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 6億41万個  
ガンダム (SD) シリーズのプラモデル  
1987.7 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1億8,704万個
- ・Figure-riseシリーズ  
2009.12 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1,018万個

プライズ

- ・2024年3月期プライズ化アイテム数  
総アイテム数 ..... 1,586点  
造形品 (フィギュアなど) ..... 818点  
縫製品 (ぬいぐるみなど) ..... 546点  
雑貨品 ..... 222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)  
2003.12 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 935万個
- ・ガンダムアクションフィギュア  
2000.1 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1,779万個
- ・ガンダムシリーズのプラモデル  
2000.1 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1億2,113万個

株式会社メガハウス

- ・オセロシリーズ  
1973 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 2,623万個
- ・ルービックキューブシリーズ  
1980 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1,674万個

サンスター文具株式会社

- ・ぬりえシリーズ  
2009.7 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1億775万冊
- ・STIKYLEシリーズ (スティック型文具)  
2010.11 ~ 2024.3の累計出荷数 ..... 1,180万個

株式会社ハート

- ・季節催事向け商品出荷実績  
2023年クリスマス向け菓子 ..... 85アイテム、252万個  
2024年バレンタインデー向け菓子 ..... 152アイテム、415万個  
2024年ホワイトデー向け菓子 ..... 92アイテム、166万個

IPプロデュースユニット

・カテゴリ別売上高 (億円)

	2023年3月期	2024年3月期
パッケージ販売	115	95
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	702	729
合計	817	824

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 ~ 2024.3の累計販売数 ..... 2,146万本・枚  
・「ウルトラマン」シリーズ  
1988.1 ~ 2024.3の累計販売数 ..... 858万本・枚  
・2024年3月期映像パッケージソフト全体  
2023.4 ~ 2024.3の累計販売数 ..... 125万本・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 ~ 2024.3累計 ..... 6億2,615万3,585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  
2024年3月期末現在 ..... 5,455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 (2024年3月期末現在) >
- ・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

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 (2024年3月期末現在)  
・原盤管理楽曲数 ..... 約72,700曲  
・出版管理楽曲数 ..... 約40,400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)

	2023年3月期	2024年3月期
業務用ゲーム	310	340
アミューズメント施設	735	854

アミューズメント施設

- ・2024年3月期末の施設数

地域	直営店	レベニューシェア*	
		直営店	その他
国内	220	789	78
海外	20	14	
合計	240	803	78

\*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店舗

- ・既存店売上高 (前期比)

	2023年3月期	2024年3月期
国内	114.9%	103.0%

株式会社花やしき

- ・浅草花やしき入園者数 (2024年3月期) ..... 53万人