バンダイナムコグループの

1年の成果

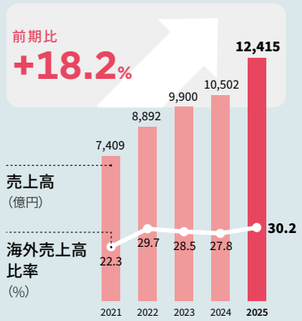
2025年3月期

(株)バンダイナムコホールディングスおよび連結子会社
3月31日に終了した会計年度

売上高

1兆2,415億円

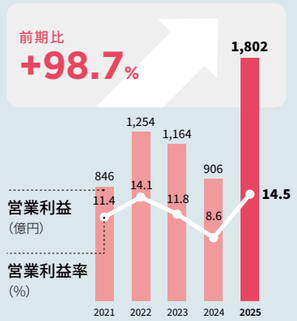
前期比 **+18.2%**



営業利益

1,802億円

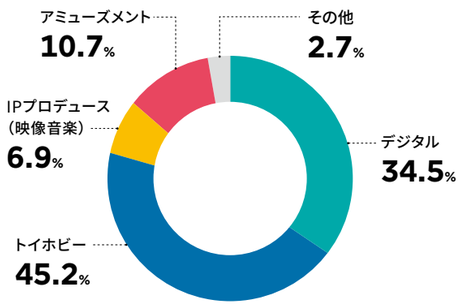
前期比 **+98.7%**



業績概要

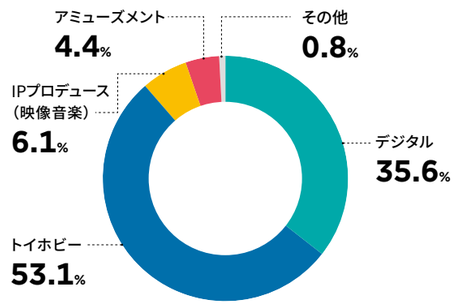
- IP軸戦略を核に各地域や事業を横断・連携しALL BANDAI NAMCOで一体となった取り組みを強化
- デジタル事業は、ネットワークコンテンツで主力アプリタイトルが国内外で安定的に推移。家庭用ゲームのワールドワイドでのヒットとリピート販売が好調に推移
- トイホビー事業は、国内外で展開カテゴリーの拡大、タッチポイントの拡大、生産体制の強化などにより、引き続き好調に推移
- IPプロデュース事業は、映像作品が好調に推移したほか、ライセンスビジネスや映像配信、ライブイベントやパッケージ販売等が安定的に推移
- アミューズメント事業は、グループの商品・サービスと連携した施設展開や、業務用ゲームの新製品および定番機器販売が好調に推移

セグメント別売上高構成比

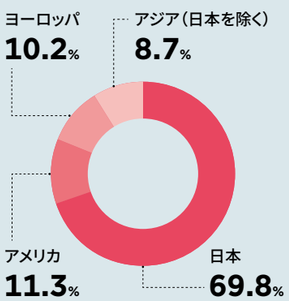


注：構成比率は、セグメント間取引消去前売上高で記載しています。

セグメント別営業利益構成比



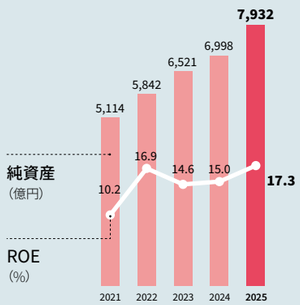
所在地別売上高構成比



注：外部顧客に対する売上高で記載しています。
管理数値をベースとした概算値です。

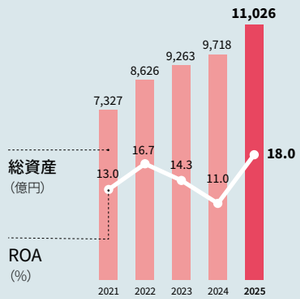
ROE(自己資本当期純利益率)

17.3%



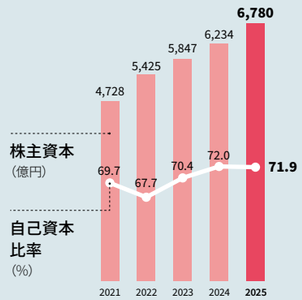
ROA(総資産経常利益率)

18.0%



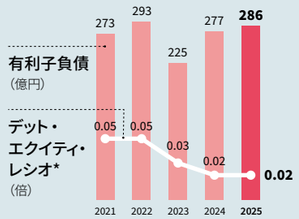
自己資本比率

71.9%



デット・エクイティ・レシオ*

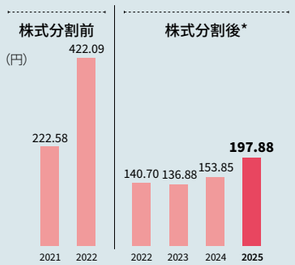
0.02倍



* デット・エクイティ・レシオ：
有利子負債 ÷ 株主資本

1株当たり当期純利益(EPS)

197.88円



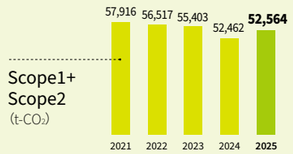
* 2023年4月1日付けで普通株式1株を3株に分割する株式分割を実施しています。2022年3月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しています。

ESG(詳細データは、別冊「FACT BOOK 2025」参照)

CO_2排出量

Scope1+Scope2
52,564 (t-CO_2)

Scope3*
1,325,924 (t-CO_2)



* バンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコフィルムワークス、バンダイナムコアミューズメントが対象

産業廃棄物量

2,617t

リサイクル量

2,654t

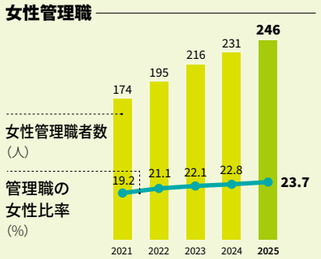
連結従業員数

11,345名

独立役員数

5名／14名中

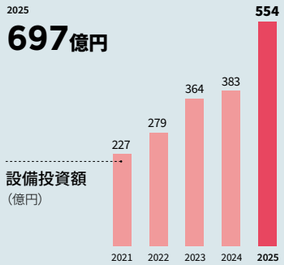
女性管理職



注：バンダイナムコホールディングス、バンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコフィルムワークス、バンダイナムココミュージックライブ、バンダイナムコアミューズメント、バンダイナムコビジネスアークが対象

IP商品・サービス売上高(グループ合計)

	2024	2025
「仮面ライダー」シリーズ	315億円	307億円
「ガンダムシリーズ」	1,457億円	1,535億円
「DRAGON BALL」シリーズ	1,406億円	1,906億円
「ウルトラマン」シリーズ	191億円	140億円
「ONE PIECE」	1,121億円	1,395億円

ゲームコンテンツ開発等に係る支出および設備投資額

ゲームコンテンツ開発等に係る支出
2025
697億円