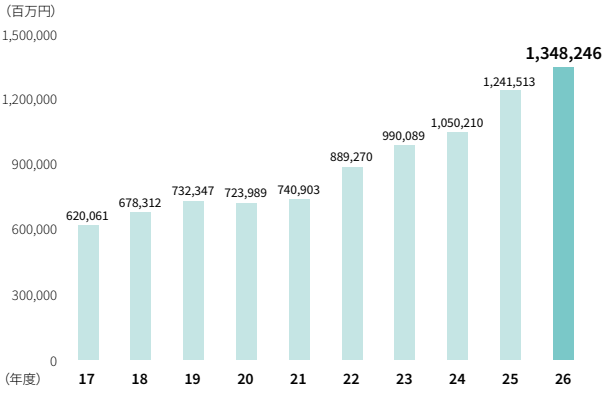
業績情報

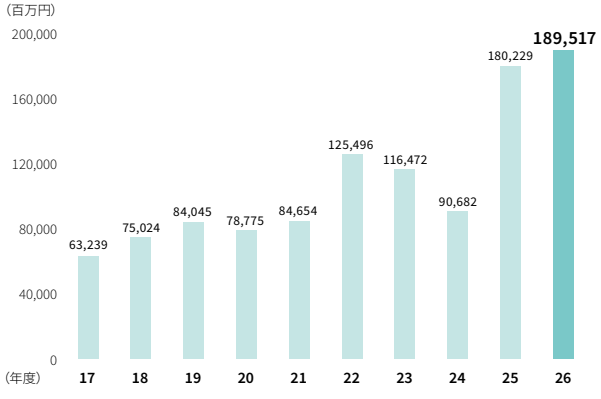
3月31日に終了した会計年度 最新データ：2026年3月期（2025年4月～2026年3月）
注：記載されている数値は、端数を切り捨てた値です。

連結業績の推移

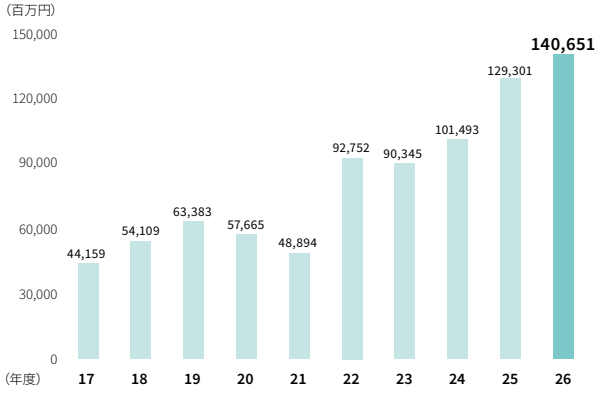
売上高



営業利益

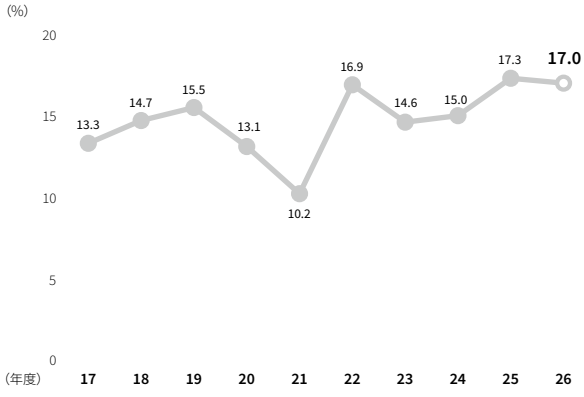


親会社株主に帰属する当期純利益

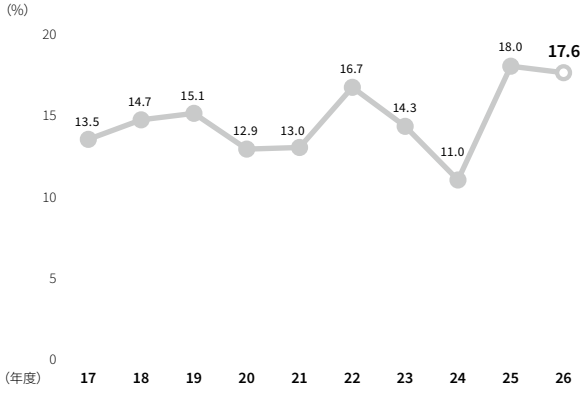


経営指標

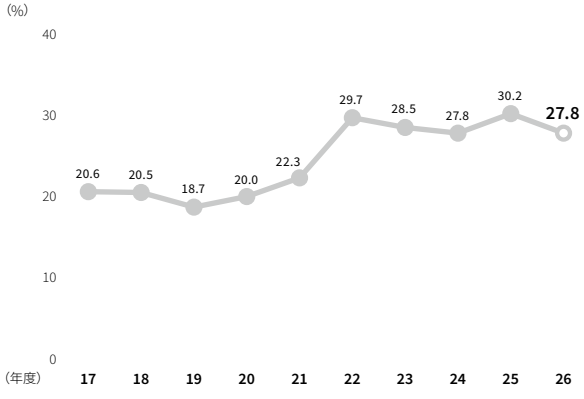
ROE（自己資本当期純利益率）



ROA（総資産経常利益率）



海外売上高比率



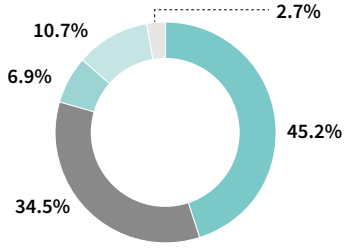
注：グループ会社の所在地別売上高。日本からの輸出は日本の売上高に含まれます。

カテゴリー別売上高

セグメント別売上高

• 2025年3月期

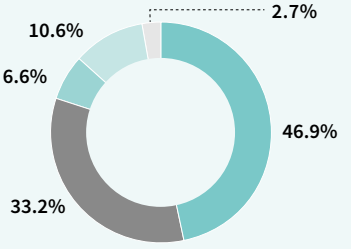
内部取引の消去	**795億2百万円**
売上高（消去後）	**1兆2,415億13百万円**



トイホビーユニット	5,969億33百万円	**45.2%**
デジタルユニット	4,556億33百万円	**34.5%**
映像音楽ユニット	907億38百万円	**6.9%**
アミューズメントユニット	1,414億85百万円	**10.7%**
その他	362億24百万円	**2.7%**

• 2026年3月期

内部取引の消去	**895億41百万円**
売上高（消去後）	**1兆3,482億46百万円**



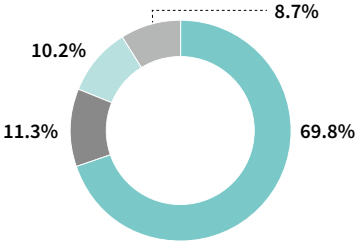
トイホビーユニット	6,739億68百万円	**46.9%**
デジタルユニット	4,765億92百万円	**33.2%**
映像音楽ユニット	955億6百万円	**6.6%**
アミューズメントユニット	1,527億47百万円	**10.6%**
その他	389億73百万円	**2.7%**

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

• 2025年3月期

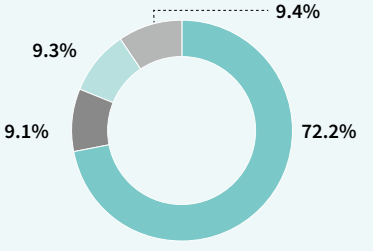
外部顧客への売上高	**1兆2,415億13百万円**



日本	8,670億65百万円	**69.8%**
アメリカ	1,405億31百万円	**11.3%**
ヨーロッパ	1,257億84百万円	**10.2%**
アジア	1,081億33百万円	**8.7%**

• 2026年3月期

外部顧客への売上高	**1兆3,482億46百万円**



日本	9,734億83百万円	**72.2%**
アメリカ	1,222億50百万円	**9.1%**
ヨーロッパ	1,256億11百万円	**9.3%**
アジア	1,269億2百万円	**9.4%**

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）

	2025年3月期	2026年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	140	96
「仮面ライダー」シリーズ	307	297
「ガンダムシリーズ」	1,535	2,543
「スーパー戦隊」シリーズ・「PROJECT R.E.D.」	64	70
それいけ！アンパンマン	114	121
「DRAGON BALL」シリーズ	1,906	1,380
NARUTO -ナルト-	269	257
「プリキュア」シリーズ	79	93
ONE PIECE	1,395	1,393

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）

	2025年3月期	2026年3月期
「ウルトラマン」シリーズ	67	55
「仮面ライダー」シリーズ	225	221
「ガンダムシリーズ」	757	1,063
「スーパー戦隊」シリーズ・「PROJECT R.E.D.」	54	60
それいけ！アンパンマン	102	105
「DRAGON BALL」シリーズ	299	294
「プリキュア」シリーズ	78	92
ポケモン	122	133
ONE PIECE	942	951

注：セグメント間取引消去前売上高を記載

トイホビーユニット

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
  1983～2026.3……1億1,472万個
- スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット
  1979～2026.3……3,219万個
- デジタルモンスター本体シリーズ
  1997.6～2026.3……1,488万個
- 仮面ライダー変身ベルト（平成・令和ライダー）
  2000.2～2026.3……1,828万個
- 初代たまごっち
  1996.11～1999.3……4,000万個
- たまごっち
  2004.3～2026.3……6,316万個
- ドンジャラシリーズ
  1984～2026.3……421万個
- アンパンマンパソコンシリーズ（タブレット端末型含む）
  1999～2026.3……259万個

カプセルトイ（ガシャポン）*

- ガシャポン（100円～2,000円）
  1977～2026.3の累計出荷数……46億4,000万個
- カプセルレスシリーズ
  2015.10～2026.3の累計出荷数……9,069万個

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
  1988～2026.3の累計出荷数……156億1,040万枚
- データカードダスシリーズ
  2005.3～2026.3のカード累計出荷数……34億1,930万枚

食品玩具（食玩）

・食玩（全商品）
1995〜2026.3の累計出荷数 …… 30億8,498万個

菓子・食品

・クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ
2005.3〜2026.3の累計出荷数 …… 3億188万個
・キャラパキシリーズ
2017.10〜2026.3の累計出荷数 …… 2億2,569万個
・食べマス（和菓子）シリーズ
2015.4〜2026.3の累計出荷数 …… 1,785万個
・釣りグミシリーズ
2020.3〜2026.3の累計出荷数 …… 1億5,315万個

アパレル

・変身シリーズ
1991〜2026.3の累計出荷数 …… 1,203万枚
・光るパジャマシリーズ
2007.10〜2026.3の累計出荷数 …… 870万枚

生活用品

・びっくらたまご（たまご型炭酸ガス入浴剤）
2002.3〜2026.3の累計出荷数 …… 2億5,045万個

株式会社BANDAI SPIRITS

コレクターズフィギュア

・超合金魂*
1997.12〜2026.3の累計出荷数 …… 422万個
・聖闘士聖衣神話（セイントクロスマイス）
2003.11〜2026.3の累計出荷数 …… 1,563万個
・ROBOT魂*
2008.10〜2026.3 の累計出荷数 …… 803万個
・S.H.Figuarts*
2008.2〜2026.3の累計出荷数 …… 2,342万個
・ガンダムアクションフィギュア（海外のみ）
2000.1〜2026.3の累計出荷数 …… 1,896万個

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
2026年3月期末現在 …… 8億4,117万個
ガンダム（リアル）シリーズのプラモデル
1980.7〜2026.3の累計出荷数 …… 6億4,828万個
ガンダム（SD）シリーズのプラモデル
1987.7〜2026.3 の累計出荷数 …… 1億9,289万個

プライズ

・2026年3月期（株）BANDAI SPIRITS プライズ事業部 商品化数
総アイテム数 …… 1,948点
造形品（フィギュアなど） …… 921点
縫製品（ぬいぐるみなど） …… 677点
雑貨品 …… 350点

* 国内のみの数値

商品・サービスデータ

株式会社メガハウス

・オセロシリーズ*

1973～2026.3の累計出荷数 …… 2,641万個

・ルービックキューブシリーズ*

1980～2026.3の累計出荷数 …… 1,758万個

サンスター文具株式会社

・ぬりえシリーズ

2009.7～2026.5の累計出荷数 …… 1億8,200万冊

・メタシルシリーズ

2022.6～2026.5の累計出荷数 …… 295万本

株式会社ハート

・季節催事向け商品出荷実績

2025年クリスマス向け菓子 …… 74アイテム、191万個

2026年バレンタインデー向け菓子 …… 120アイテム、374万個

2026年ホワイトデー向け菓子 …… 70アイテム、143万個

* 国内のみの数値

デジタルユニット

• 主要カテゴリー別売上高

（億円）

	2025年3月期	2026年3月期
ネットワークコンテンツ	1,951	2,285
家庭用ゲーム	2,161	1,991

• ネットワークコンテンツ タイトル数

（2026年3月期末時点、国内合計）

SNS …… 2タイトル

アプリ（Google Play向け） …… 22タイトル

アプリ（App Store向け） …… 22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

1991.4～2026.3の累計出荷本数 …… 2,133万本

・「鉄拳」シリーズ

1995.3～2026.3の累計出荷本数 …… 6,270万本

・「テイルズ オブ」シリーズ

1995.12～2026.3の累計出荷本数 …… 3,213万本

・「NARUTO -ナルト-」関連シリーズ

2006.4～2026.3の累計出荷本数 …… 4,658万本

・「ダークソウル」シリーズ

2011.9～2026.3の累計出荷本数 …… 4,180万本

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）

・「リトルナイトメア」シリーズ

2017.4～2026.3の累計出荷本数 …… 2,454万本

注：ネットワークコンテンツ含む

• 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

2014.5～2026.3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

2015.1～2026.3累計 …… 4億ダウンロード

・ドラゴンボール レジェンズ

2018.5～2026.3累計 …… 1億ダウンロード

・ONE PIECE バウンティラッシュ

2019.1～2026.3累計 …… 2.4億ダウンロード

映像音楽ユニット

• カテゴリー別売上高

（億円）

	2025年3月期	2026年3月期
パッケージ販売	118	79
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	789	876
合計	907	955

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」

1987.12〜2026.3の累計販売数 …… 2,177万本・枚

・「ウルトラマン」シリーズ

1988.1〜2026.3の累計販売数 …… 861万本・枚

・2026年3月期映像パッケージソフト全体

2025.4〜2026.3の累計販売数 …… 83万本・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）

2002.10〜2026.3累計 …… 6億5,963万7,037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

2026年3月期末現在 …… 6,274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

＜作品の総作品点数、総時間（2026年3月期末現在）＞

・著作権保有コンテンツ数 …… 1,213作品

・著作権保有コンテンツ総時間数 …… 6,146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（2026年3月期末現在）

・原盤管理楽曲数 …… 約80,100曲

・出版管理楽曲数 …… 約46,100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

• 主要カテゴリー別売上高

（億円）

	2025年3月期	2026年3月期
業務用ゲーム	336	279
アミューズメント施設	1,065	1,219

アミューズメント施設

• 2026年3月期末の施設数

地域	直営店	レベニューシェア*1	その他直営店*2
国内	209	891	109
海外	25	16	
合計	234	907	109

*1 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

*2 その他直営店：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

• 既存店売上高（前期比）

	2025年3月期	2026年3月期
国内	105.3%	107.0%

株式会社花やしき

・浅草花やしき入園者数（2026年3月期） …… 46万人