

バンダイナムコグループ  
2025年度（2026年3月期）  
第3四半期決算説明会

---

2026年2月5日

# 2025年度 第3四半期業績（累計）

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

(億円)

	2024年度 第3四半期実績	2025年度 第3四半期 実績	前年同期比	
			増減	(%)
売上高	9,556	10,022	+466	+4.9
営業利益	1,792	1,573	▲219	▲12.2
経常利益	1,854	1,664	▲190	▲10.2
親会社株主に帰属する 当期(3Q累計)純利益	1,286	1,150	▲136	▲10.6



- ・トイホビー好調などで売上高過去最高、第3四半期として初の売上高1兆円超
- ・前年度とのゲームのタイトル編成の違いが利益に影響
- ・幅広い事業と多彩なIPによるポートフォリオ経営が効果を発揮
- ・「ガンダムシリーズ」の売上高がグループ横断の相乗効果で伸長

# 2025年度 第3四半期業績（累計）-事業別-

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

		2024年度 3Q累計実績	2025年度 3Q累計実績	(億円) 前年同期比
トイホビー	売上高	4,641	5,036	+395
	セグメント利益	976	1,035	+59
デジタル	売上高	3,570	3,588	+18
	セグメント利益	705	498	▲207
映像音楽	売上高	609	636	+27
	セグメント利益	94	89	▲5
アミューズメント	売上高	1,047	1,117	+70
	セグメント利益	81	79	▲2
その他	売上高	272	289	+17
	セグメント利益	20	21	+1
全社消去	売上高	▲585	▲645	▲60
	セグメント利益	▲86	▲151	▲65
合計	売上高	9,556	10,022	+466
	営業利益	1,792	1,573	▲219

## トイホビーユニット

### 各カテゴリーの好調が継続し過去最高業績

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーショナリーなど好調
- ・「ガンダムシリーズ」の売上拡大、「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などが高水準を維持
- ・重点エリアの北米で環境変化への迅速な対応を実施

## デジタルユニット

### ネットワークコンテンツ好調もタイトル編成の違いが影響

- ・ネットワークコンテンツ  
既存タイトル安定推移+新規タイトル好調
- ・家庭用ゲーム  
「ELDEN RING NIGHTREIGN」や「デジモン」新作タイトルなど好調  
前年度とのタイトル編成の違いが利益に影響

## 映像音楽ユニット

### ガンダムシリーズ新作人気効果がグループ全体に波及

- ・「機動戦士Gundam GQuuuuuuX（ジークアクス）」興行収入、グローバル展開、ライセンス収入など好調
- ・全体では複数の大型作品の興行収入などが大きく貢献した前年同期には及ばず

## アミューズメントユニット

### アミューズメント施設が好調に推移

- ・施設 国内既存店売上高前年同期比106.7% 好調継続
- ・業務用ゲーム機 「ガンダムシリーズ」の新製品などを販売もプロダクトミックスの違いが影響

## 全社コスト

大阪・関西万博出展関連の費用を計上

# 2025年度 通期業績見込

(億円)

	2024年度 通期 実績	2025年度 通期 前回見込	2025年度 通期 今回見込	前回見込比		前年同期比
				増減	(%)	
売上高	12,415	12,500	13,000	+500	+4.0	+585
営業利益	1,802	1,650	1,810	+160	+9.7	+8
経常利益	1,864	1,720	1,900	+180	+10.5	+36
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,293	1,200	1,300	+100	+8.3	+7



売上高、全ての利益が過去最高業績更新を見込む

# 2025年度 通期業績見込 -事業別-

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

	2024年度 通期 実績	2025年度 通期 前回見込	2025年度 通期 今回見込	前年比	(億円) 前回比
トイホビー	売上高 5,969	6,400	6,600	+631	+200
	セグメント利益 1,022	1,150	1,250	+228	+100
デジタル	売上高 4,556	4,100	4,600	+44	+500
	セグメント利益 685	480	530	▲155	+50
映像音楽	売上高 907	900	900	▲7	—
	セグメント利益 117	105	105	▲12	—
アミューズメント	売上高 1,414	1,400	1,450	+36	+50
	セグメント利益 84	95	95	+11	—
その他	売上高 362	380	380	+18	—
	セグメント利益 16	15	20	+ 4	+5
全社消去	売上高 ▲795	▲680	▲930	▲135	▲250
	セグメント利益 ▲123	▲195	▲190	▲67	+5
合計	売上高 12,415	12,500	13,000	+585	+500
	営業利益 1,802	1,650	1,810	+8	+160

## 株主還元に関する基本方針

総還元性向50%以上を基本方針とする

- DOE3.60%を下限とし、長期的に安定な配当を実施する
- 資本コストを意識し、適宜自己株式の取得を実施する

## 配当

2025年度 配当予想 年間73円

- ベース配当 46円
- 業績連動配当 27円

## 自己株式取得

取得株式の総数 600万株（上限）

取得価額の総額 300億円（上限）

取得期間 2026年2月6日～2026年4月30日

**総還元性向 59.4%（見込）**

## ■ 8期連続過去最高業績を目指す

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーショナリーなど好調継続
- ・旬なIPへのスピーディーな取り組み、カテゴリー拡大、タッチポイント拡大、グローバルを見据えた設備投資などが好循環



「ONE PIECE」や「ガンダム」などトレーディングカードゲーム好調  
きめ細かい運営で市場定番へ



「Tamagotchi Paradise」  
ワールドワイドで人気

たまごっち30周年IP人気を拡大



「ボンボンドロップシール」  
シール交換人気をけん引

## ■ 8期連続過去最高業績を目指す

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーショナリーなど好調継続
- ・旬なIPへのスピーディーな取り組み、カテゴリー拡大、タッチポイント拡大、グローバルを見据えた設備投資などが好循環



**数码宝贝伙伴集结**  
DIGIMON GATHERING VOL.1



©Akiyoshi Hongo, Toei Animation

幅広いターゲット層に向けて商品展開

中国市場  
IPポートフォリオ拡充と地産地消を強化

## ■デジタル事業

- ・最適なポートフォリオ構築、クオリティーの高いタイトル提供に向けた体制作り進行中 → 今中期計画中盤以降に本格効果発揮予定
- ・2026年度パイプライン  
大型タイトル、中小型タイトルをバランスよくラインナップ

### ネットワークコンテンツ



「SDガンダム ジージェネレーションエターナル」  
好調継続



「デジモンストーリー  
タイムストレンジャー」  
IPにマッチした  
ゲーム性が高評価

### 家庭用ゲーム



「CODE VEIN II」 1月29日発売



「ドラゴンボール Sparking! ZERO」  
大型DLC(開発中)



「ACE COMBAT 8: WINGS OF THE EVE」(開発中)



新ゲームプロジェクト「AGE1000」始動 11

## ■映像音楽事業

環境変化にスピーディーに対応すべく組織再編

- ・ガンダム関連の事業とIPのプロデュース事業機能を集約
- ・音楽資産の管理運用機能を集約



公開5日間で10億円  
前作比152%の  
好スタート



サンライズ50周年プロジェクト  
記念作品制作決定



多彩なIPを創出

## ■アミューズメント事業

- ・施設 好調継続 バンダイナムコならではの強みを磨く
- ・業務用ゲーム機 人気シリーズの最新作などを開発・投入

アミューズメント施設



IPの世界観を再現した体験施設

業務用ゲーム機



人気シリーズの最新作や  
「ONE PIECE」初のメダルゲームなど開発中

米シカゴ「THE GUNDAM BASE」

# 取締役体制 (2026年6月定時株主総会後予定)

BANDAI NAMCO  
Fun for All into the Future

## (株)バンダイナムコホールディングス

代表取締役社長

浅古 有寿

取締役副社長

桃井 信彦

取締役

辻 隆志

取締役

藤田 訓子

取締役 (非常勤)

竹中 一博

取締役 (非常勤)

宇田川 南欧

取締役 (非常勤)

浅沼 誠

取締役 (非常勤)

川崎 寛

取締役 (非常勤、社外)

島田 俊夫

取締役 (非常勤、社外)

生野 由紀

取締役 (非常勤、社外)

野間 幹晴

取締役 監査等委員

新任  
新任

金子 秀

小宮 孝之

村岡 香奈子



生野 由紀



野間 幹晴



村岡 香奈子

取締役 監査等委員 (非常勤、社外)

取締役 監査等委員 (非常勤、社外)

新任

Bandai Namco's Purpose

# Fun for All into the Future

もっと広く。もっと深く。  
「夢・遊び・感動」を。

うれしい。たのしい。泣ける。勇気をもらう。  
誰かに伝えたくなる。誰かに会いたくなる。

エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、  
人と人、人と社会、人と世界がつながる。

そんな未来を、バンダイナムコは世界中のすべての人とともに創ります。



バンダイナムコが誕生して20年。  
もう20年じゃなく、まだまだ20年。この先も、遊び心を忘れずに。  
世界中のみんなとつながりながら楽しみたい。  
そんな未来を、一緒に創っていきたいから。  
バンダイナムコは全力で楽しみながら、進み続けます。

バンダイナムコグループは、おかげさまで20周年。  
これからも、一緒に遊んでね。

## 見通しに関する注意事項

**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、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。**

©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE・MBS ©BANDAI

©BANDAI  
<企画> 株式会社クーリア・サンスター文具株式会社

<製造元> 株式会社クーリア

<発売元> サンスター文具株式会社

『ポンボンドロップ』は株式会社クーリアの登録商標です。

名探偵プリキュア ©ABC-A・東映アニメーション

ギャバン ©テレビ朝日・東映AG・東映

©NetEase Games

©Akiyoshi Hongo, Toei Animation

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

©本郷あきよし・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.

CODE VEIN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.

©バード・スタジオ／集英社 ©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.

ACE COMBAT 8: WINGS OF FIGHTER® ©Bandai Namco Entertainment Inc. CORE IMAGERY -VIEW-READY © 2025 Vantor. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

©創通・サンライズ

©SUNRISE

©パリに咲くエトワール製作委員会

©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員

©空知英秋／集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス

GAME ©Bandai Namco Experience Inc.

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, vehicles, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Experience Inc.

©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社 ©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社・ジョジョの奇妙な冒険THE ANIMATION PROJECT

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

バンダイナムコグループ  
2025年度（2026年3月期）  
第3四半期決算説明会

---

2026年2月5日