

バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 第1四半期決算説明会

2025年8月5日

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2025年度 第1四半期業績

	2024年度 1 Q実績	2025年度 1 Q実績	前年同期比
売上高	2,806	3,004	+198
営業利益	440	519	+79
経常利益	490	546	+56
親会社株主に帰属する 四半期純利益	340	383	+43
設備投資額	123	131	+8
減価償却実施額	74	84	+10
広告宣伝費	107	138	+31
人件費	243	250	+7

(億円)

**第1四半期としては過去最高業績
グループ横断による取り組みの効果でガンダム売上高が伸長**

2025年度 第1四半期業績 -事業別-

(億円)

		2024年度 1 Q実績	2025年度 1 Q実績	前年同期比
トイホビー	売上高	1,328	1,468	+140
	セグメント利益	269	285	+16
デジタル	売上高	1,063	1,077	+14
	セグメント利益	147	217	+70
映像音楽	売上高	175	212	+37
	セグメント利益	24	42	+18
アミューズメント	売上高	330	338	+8
	セグメント利益	27	20	▲7
その他	売上高	83	90	+7
	セグメント利益	3	4	+1
全社消去	売上高	▲173	▲183	▲10
	セグメント利益	▲32	▲51	▲19
合計	売上高	2,806	3,004	+198
	営業利益	440	519	+79

2025年度 上期業績予想

	2024年度上期 実績	2025年度上期 年初計画	2025年度上期 今回見込	前年同期比	年初 計画比
売上高	6,113	5,950	6,050	▲63	+100
営業利益	1,136	785	900	▲236	+115
経常利益	1,155	810	940	▲215	+130
親会社株主に帰属する 中間純利益	807	540	650	▲157	+110

(億円)

第1四半期実績と足元の動向を踏まえ上期業績予想を修正

2025年度 上期業績予想 -事業別-

(億円)

		2024年度上期 実績	2025年度上期 年初計画	2025年度上期 今回見込	前年同期比	年初計画比
トイホビー	売上高	2,916	2,900	3,000	+84	+100
	セグメント利益	597	580	580	▲17	—
デジタル	売上高	2,285	2,000	2,100	▲185	+100
	セグメント利益	447	205	320	▲127	+115
映像音楽	売上高	412	380	380	▲32	—
	セグメント利益	67	50	50	▲17	—
アミューズメント	売上高	716	750	750	+34	—
	セグメント利益	72	60	60	▲12	—
その他	売上高	173	190	190	+17	—
	セグメント利益	12	10	10	▲2	—
全社消去	売上高	▲391	▲270	▲370	+21	▲100
	セグメント利益	▲60	▲120	▲120	▲60	—
合計	売上高	6,113	5,950	6,050	▲63	+100
	営業利益	1,136	785	900	▲236	+115

米国関税政策による営業利益への影響 上期で約30億円と試算 (トイホビー事業)

2025年度 通期業績予想

(億円)

	2025年度 通期年初計画
売上高	12,000
営業利益	1,450
経常利益	1,490
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,000



通期業績予想は見直しを行わず

- 変化の速い市場動向
- 今後発売予定の大型タイトルや大型商戦期の動向等を踏まえ慎重に判断

- 第1四半期・・・過去最高業績を更新
 - 国内外の幅広いカテゴリーで好調継続
 - 定番IP商品が引き続き存在感を発揮
 - トイ商材ではたまごっち、プリキュアが安定的に人気
- 第2四半期
 - 新商品立ち上げのマーケティングコスト、関税の影響などを見込む



GUNDAM CARD GAME
54の国・地域で販売開始



ONE PIECEカードゲーム3周年
ワールドワイドで拡大中



プラモデル国内新工場
稼働開始



Tamagotchi Paradise
ワールドワイドで人気

丁寧なファンコミュニケーションで定番化へ

■第1四半期

- 「SDガンダム ジージェネレーションエターナル」好スタート
- 家庭用ゲーム「ELDEN RING NIGHTREIGN」好調

新作販売本数462万本／リピート販売本数613万本

■第2四半期

- ネットワークコンテンツ 主力タイトルによる収益基盤強化
- 家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツともに新作増に伴いコスト先行



出荷本数500万本突破



たまごっち本体との相乗効果

◀ 家庭用ゲーム ネットワークコンテンツ ▶



リトルナイトメア3
(10月発売)



ドラゴンボール
ゲキシンスクアドラ
(2025年リリース予定)



ダウンロード数600万件突破



1周年施策好調

主力タイトル+新規タイトルで収益基盤強化

■第1四半期

「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」 興行収入、グローバル配信、
ライセンス収入が貢献

■第2四半期

前年同期 複数の劇場ヒット作品の興行収入あり



幅広い作品展開

北米最大の
アニメイベント
で海外促進▶



同一プロデュースチームが
アニメと実写の両面で
映像作品を展開

ワールドワイドで地域や世代にあわせ様々な作品や話題を発信

■第1四半期

- グループのIPや商品ブランド連動施設、アクティビティ施設好調
- 前年同期 業務用ゲーム機大型新製品あり

■第2四半期

- 施設事業の好調継続を見込む
- ガンダムの業務用ゲーム機人気シリーズのバージョンアップを実施



機動戦士ガンダム エクストリームバーサスR インフィニットブースト



人気シリーズの最新作



IPの世界観を再現した体験施設



50周年に向けてグループ横断のプロジェクトを中長期で推進



Model Kits



Live Entertainment



Confectionery and Foods



Movies



Visual and Music Content



Lifestyle



Network Content



New Devices



Capstle Toys



Cards



Collection Toys



Home Console Games



Amusement Facilities



Amusement Machines



ソニーグループ、バンダイナムコホールディングスが 戦略的パートナーシップを締結

両社の強みを活かし様々な協業を実施

- バンダイナムコが展開するIPの作品や商品・サービスを、アニメをはじめとする映像制作や配信、マーチャンダイジングなどのソニーのチャンネルで展開
- IPの共同開発および共同プロモーション
- 体験型エンターテインメントにおける企画・技術協力
- エンターテインメント領域の技術やサービスの共同開発・運用を通じたクリエイターの支援
- ファンエンゲージメント領域における共同出資や業務提携

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。
誰かに伝えたい。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。



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
©尾田栄一郎/集英社 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI
©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2025 FromSoftware, Inc.
©BANDAI ©Bandai Namco Entertainment Inc.
Little Nightmares™II & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.
©ハード・スタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©眉月じゅん/集英社・「九龍ジェネリックロマンス」製作委員会
©眉月じゅん/集英社・映画「九龍ジェネリックロマンス」製作委員会
©2025 Yukikaze Partners
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE・MBS
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS
©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社
©Bandai Namco Experience Inc. ©Bandai Namco Amusement Lab Inc.
©Akio Kashiwara / Gakken