



株式会社 バンダイナムコ ホールディングス
2026年3月期
第2四半期（中間期）決算短信 補足資料

(株)バンダイナムコホールディングス連結業績

損益 (単位：百万円)

	2025.3		2026.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
売上高	611,391	1,241,513	643,816	105.3%	1,200,000	1,250,000	100.7%
売上総利益	254,920	495,185	262,279	102.9%	460,000	492,000	99.4%
営業利益	113,670	180,229	105,481	92.8%	145,000	165,000	91.5%
経常利益	115,553	186,470	110,196	95.4%	149,000	172,000	92.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	80,727	129,301	78,909	97.7%	100,000	120,000	92.8%

セグメント売上高 (単位：百万円)

	2025.3		2026.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
トイホビー	291,633	596,933	317,830	109.0%	600,000	640,000	107.2%
デジタール	228,550	455,633	231,504	101.3%	390,000	410,000	90.0%
映像音楽（IPプロデュース）	41,289	90,738	41,078	99.5%	90,000	90,000	99.2%
アミューズメント	71,640	141,485	75,380	105.2%	150,000	140,000	99.0%
その他の	17,395	36,224	18,457	106.1%	38,000	38,000	104.9%
消去・全社	△ 39,118	△ 79,502	△ 40,436	-	△ 68,000	△ 68,000	-
合計	611,391	1,241,513	643,816	105.3%	1,200,000	1,250,000	100.7%

セグメント利益 (単位：百万円)

	2025.3			2026.3					
	上半期実績	通期実績	利益率	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	利益率	前期比
トイホビー	59,743	102,202	17.1%	65,035	108.9%	105,000	115,000	18.0%	112.5%
デジタール	44,703	68,527	15.0%	37,386	83.6%	40,000	48,000	11.7%	70.0%
映像音楽（IPプロデュース）	6,711	11,778	13.0%	5,359	79.8%	10,500	10,500	11.7%	89.1%
アミューズメント	7,292	8,438	6.0%	7,046	96.6%	9,500	9,500	6.8%	112.6%
その他の	1,245	1,671	4.6%	1,150	92.3%	1,500	1,500	3.9%	89.7%
消去・全社	△ 6,026	△ 12,390	-	△ 10,495	-	△ 21,500	△ 19,500	-	-
合計	113,670	180,229	14.5%	105,481	92.8%	145,000	165,000	13.2%	91.5%

ご参考：地域別売上高（内部取引消去後の外部売上高） (単位：百万円)

	2025.3		2026.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
日本	424,689	867,065	465,569	109.6%	836,500	913,500	105.4%
アメリカ	64,673	140,531	54,035	83.6%	128,500	110,000	78.3%
ヨーロッパ	63,664	125,784	61,387	96.4%	126,000	112,000	89.0%
アジア	58,366	108,133	62,824	107.6%	109,000	114,500	105.9%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-
合計	611,391	1,241,513	643,816	105.3%	1,200,000	1,250,000	100.7%

ご参考：地域別営業利益 (単位：百万円)

	2025.3			2026.3					
	上半期実績	通期実績	利益率	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	利益率	前期比
日本	97,525	160,806	18.5%	99,481	102.0%	135,500	157,000	17.2%	97.6%
アメリカ	10,151	13,827	9.8%	3,928	38.7%	11,000	10,000	9.1%	72.3%
ヨーロッパ	6,961	5,539	4.4%	4,078	58.6%	7,000	6,000	5.4%	108.3%
アジア	9,443	14,508	13.4%	10,048	106.4%	13,000	14,000	12.2%	96.5%
消去・全社	△ 10,409	△ 14,450	-	△ 12,054	-	△ 21,500	△ 22,000	-	-
合計	113,670	180,229	14.5%	105,481	92.8%	145,000	165,000	13.2%	91.5%

その他（設備投資等） (単位：百万円)

	2025.3		2026.3				
	上半期実績	通期実績	上半期実績	前年同期比	通期年初計画	通期今回見込	前期比
設備投資額	24,715	55,476	24,673	99.8%	45,000	50,000	90.1%
減価償却実施額	16,225	40,216	18,616	114.7%	43,000	43,000	106.9%
広告宣伝費	27,652	71,531	33,286	120.4%	72,000	75,000	104.9%
人件費	48,032	99,781	51,401	107.0%	95,000	102,000	102.2%
ゲームコンテンツ開発等に係る支出	-	69,760	-	-	-	-	-

（注）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を確約したり、保証するものではありません。

【IP別売上高（グループ全体）】					（単位：億円）	
	2025.3		2026.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込		
アンパンマン	53	114	58	120		
ウルトラマン	81	140	51	120		
仮面ライダー	146	307	134	285		
機動戦士ガンダム	765	1,535	1,272	2,300		
スーパー戦隊	29	64	34	65		
DRAGON BALL	757	1,906	651	1,500		
NARUTO	150	269	131	220		
プリキュア	33	79	50	95		
ONE PIECE	732	1,395	695	1,400		

※セグメント間取引消去前売上高で計算
※グループ主要会社のIP別売上高を集計

【IP別売上高（国内トイホビー）】					（単位：億円）	
	2025.3		2026.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込		
アンパンマン	48	102	51	105		
ウルトラマン	40	67	31	60		
仮面ライダー	102	225	98	210		
機動戦士ガンダム	378	757	493	930		
スーパー戦隊	25	54	30	55		
DRAGON BALL	158	299	136	260		
プリキュア	32	78	49	95		
ポケモン	51	122	66	135		
ONE PIECE	501	942	482	950		

※セグメント間取引消去前売上高で計算
※グループ主要会社のIP別売上高を集計

【デジタル事業 主要カテゴリー売上高】					（単位：億円）	
	2025.3		2026.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込		
ネットワークコンテンツ	1,008	1,951	1,172	2,180		
家庭用ゲーム	1,105	2,161	927	1,550		

【家庭用ゲーム（タイトル数・数量）】								
	2025.3				2026.3			
	上半期実績		通期実績		上半期実績		通期見込	
	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)	新規 タイトル数	数量 (千本)
日本	41	4,386	91	8,497	48	2,286	106	3,500
アメリカ	26	5,991	66	15,194	39	7,291	76	14,000
ヨーロッパ	26	7,794	68	17,072	39	13,365	76	22,000
グループ合計	93	18,171	225	40,763	126	22,942	258	39,500
ローカライズ版	52	-	150	-	89	-	175	-
※ローカライズ版控除後								
グループ合計	41	18,171	75	40,763	37	22,942	83	39,500

【データカードダス販売枚数】					（単位：百万枚）	
	2025.3		2026.3			
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込		
販売枚数	77	135	55	122		

※管理数値をベースとした概算値を記載

【映像音楽（IPプロデュース）事業 主要カテゴリー売上高】（単位：億円）

	2025.3		2026.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
パッケージ販売	46	118	27	85
アニメ制作・ライセンス・ 配信・イベント 他	366	789	383	815
合計	412	907	410	900

【映像音楽（IPプロデュース）事業 著作権保有数】 2025年9月末現在

・著作権保有コンテンツ数	1,189 作品
・著作権保有コンテンツ総時間数	6,065 時間

【アミューズメント事業 主要カテゴリー売上高】（単位：億円）

	2025.3		2026.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
業務用ゲーム	196	336	156	240
アミューズメント施設	518	1,065	592	1,150

【アミューズメント施設数】

			2025.3		2026.3	
			上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
直営店	国内	期首店舗数	220	220	215	215
		出店	3	3	2	4
		退店	3	8	6	6
		増減	0	△ 5	△ 4	△ 2
		期末店舗数	220	215	211	213
	海外	期首店舗数	20	20	21	21
		出店	0	2	3	5
		退店	0	1	0	0
		増減	0	1	3	5
		期末店舗数	20	21	24	26
	合計	期首店舗数	240	240	236	236
		出店	3	5	5	9
		退店	3	9	6	6
		増減	0	△ 4	△ 1	3
		期末店舗数	240	236	235	239
レベニュー シェア	国内	820	801	819	851	
	海外	14	13	16	16	
	合計	834	814	835	867	
その他 直営店	合計	91	99	109	128	
施設数合計			1,165	1,149	1,179	1,234

※「その他直営店」には、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

【アミューズメント施設（国内既存店売上高 前年同期比）】

	4月	5月	6月	1Q 3ヵ月	7月	8月	9月	2Q 3ヵ月	上半期		
2026.3	106.4%	111.6%	108.1%	108.7%	105.1%	108.7%	96.0%	103.8%	106.0%		
2025.3	103.0%	98.0%	119.2%	105.9%	105.5%	113.3%	114.4%	111.2%	108.8%		
	10月	11月	12月	3Q 3ヵ月	1月	2月	3月	4Q 3ヵ月	下半期	通期	
2026.3											
2025.3	96.2%	109.1%	104.4%	103.1%	101.4%	99.5%	102.5%	101.2%	102.1%	105.3%	

※管理数値をベースとした概算値を記載