

バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 第2四半期決算説明会

2025年11月6日

2025年度 上半期業績

(億円)

	2024年度 上半期実績	2025年度 上半期 前回見込	2025年度 上半期実績	前年同期比		前回 見込比
				増減	(%)	
売上高	6,113	6,050	6,438	+325	+5.3	+388
営業利益	1,136	900	1,054	▲82	▲7.2	+154
経常利益	1,155	940	1,101	▲54	▲4.6	+161
親会社株主に帰属する 中間純利益	807	650	789	▲18	▲2.3	+139



- ・ 上半期の年初計画、修正計画を上回る実績
- ・ ガンダムシリーズの売上高が、話題の盛り上がりと商品・サービスの相乗効果で伸長

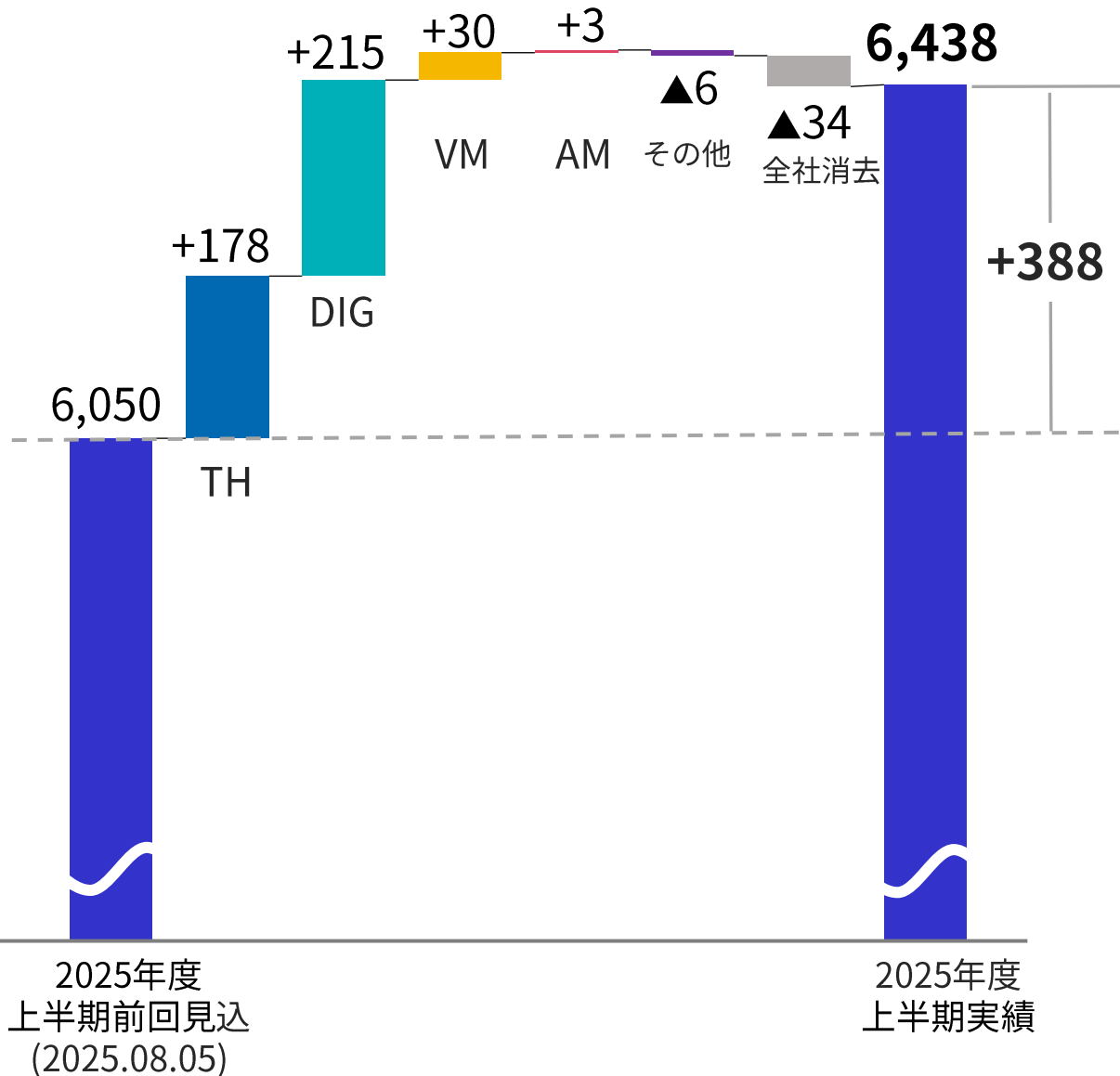
2025年度 上半期業績 -事業別-

(億円)

		2024年度 上半期実績	2025年度 上半期 前回見込	2025年度 上半期実績	前年同期比	前回見込比
トイホビー	売上高	2,916	3,000	3,178	+262	+178
	セグメント利益	597	580	650	+53	+70
デジタル	売上高	2,285	2,100	2,315	+30	+215
	セグメント利益	447	320	373	▲74	+53
映像音楽	売上高	412	380	410	▲2	+30
	セグメント利益	67	50	53	▲14	+3
アミューズメント	売上高	716	750	753	+37	+3
	セグメント利益	72	60	70	▲2	+10
その他	売上高	173	190	184	+11	▲6
	セグメント利益	12	10	11	▲1	+1
全社消去	売上高	▲391	▲370	▲404	▲13	▲34
	セグメント利益	▲60	▲120	▲104	▲44	+16
合計	売上高	6,113	6,050	6,438	+325	+388
	営業利益	1,136	900	1,054	▲82	+154

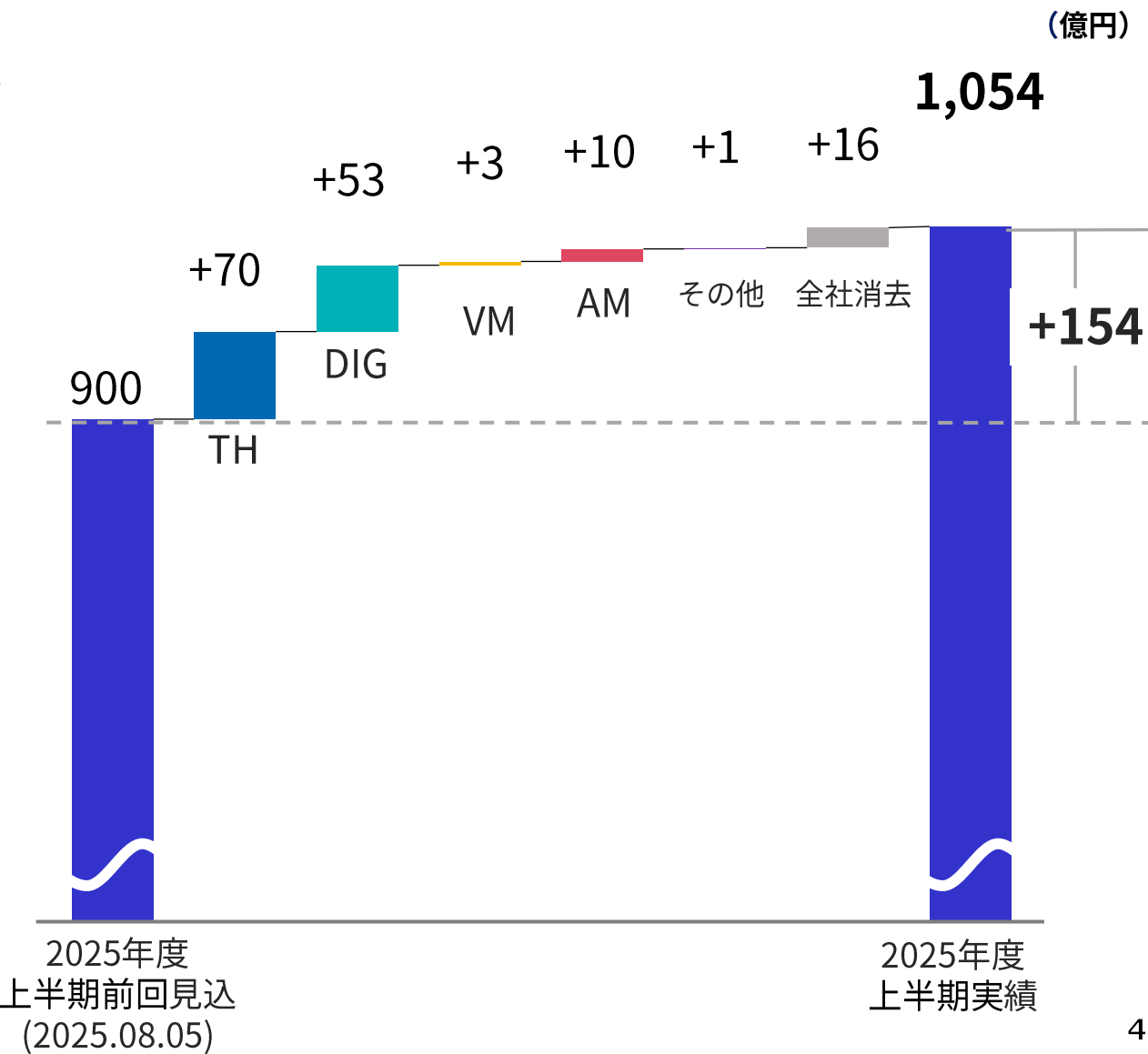
2025年度 上半期業績 -前回見込比-

■ 売上高



■ 営業利益

TH : トイホビー VM : 映像音楽
DIG : デジタル AM : アミューズメント



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

- ・プラモデルなどのハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子など好調
- ・ワールドワイドで「たまごっち」が人気
- ・関税率上昇による営業利益への影響 約20億円

デジタルユニット

ネットワークコンテンツ新作タイトル好調が貢献

- ・ネットワークコンテンツ
新作タイトル「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」ヒット
既存定番タイトルが安定的に推移
- ・家庭用ゲーム
「ELDEN RING NIGHTREIGN」ワールドワイドでヒット
リピートタイトル収益率ダウン

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」興行収入、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106.0%
- ・業務用ゲーム機 ガンダムシリーズの新製品などを販売

全社コスト

大阪・関西万博出展関連の費用を計上

2025年度 通期業績予想

(億円)

	2024年度 通期 実績	2025年度 通期 年初計画	2025年度 通期 今回見込	年初計画比		前年同期比
				増減	(%)	
売上高	12,415	12,000	12,500	+500	+4.2	+85
営業利益	1,802	1,450	1,650	+200	+13.8	▲152
経常利益	1,864	1,490	1,720	+230	+15.4	▲144
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,293	1,000	1,200	+200	+20.0	▲93



上半期の実績、足元の各事業の動向、第3四半期以降の商品・マーケティング計画などを踏まえて見直しを実施

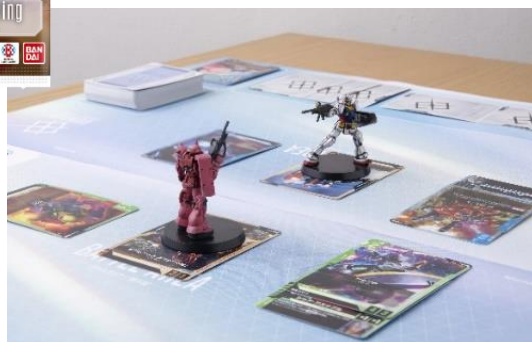
2025年度 通期業績予想 -事業別-

		2024年度 通期 実績	2025年度 通期 年初計画	2025年度 通期 今回見込	前年比	年初計画比
トイホビー	売上高	5,969	6,000	6,400	+431	+400
	セグメント利益	1,022	1,050	1,150	+128	+100
デジタル	売上高	4,556	3,900	4,100	▲456	+200
	セグメント利益	685	400	480	▲205	+80
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	1,500	1,400	▲14	▲100
	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	15	▲1	—
全社消去	売上高	▲795	▲680	▲680	+115	—
	セグメント利益	▲123	▲215	▲195	▲72	+20
合計	売上高	12,415	12,000	12,500	+85	+500
	営業利益	1,802	1,450	1,650	▲152	+200

(億円)

■トイホビー事業の下半期

- ・各カテゴリーの好調継続に注力
- ・関税率上昇への対応：商品の特性や価格帯に応じて対応を実施
- ・来期～中長期での成長を見据えたマーケティング施策などを強化



ガンダムカードゲーム
54の国・地域で順調なスタート



ガンプラ45周年、関西万博
等話題喚起し好調継続



Tamagotchi Paradise
ワールドワイドで人気



食玩、コレクション菓子等
カテゴリーを拡大し好調

50周年に向けて更なる成長を目指す

■デジタル事業の下半期

- ・ ネットワークコンテンツ 主力タイトルの安定、新規タイトル育成に注力
- ・ 家庭用ゲーム 新作・リピートタイトル販売本数減となる見込み
複数の新作タイトル投入に伴う初期費用が先行



リトルナイトメア3
(10月発売)



デジモンストーリー
タイムストレンジャー
(10月発売)

◀ 家庭用ゲーム



CODE VEIN II
(2026年1月発売)

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



ドラゴンボール ゲキシン
スクアドラ

新ジャンルゲームとして
立上げに注力

主力タイトル+新規タイトルで収益基盤強化

■映像音楽事業の下半期

- ・商品・サービスが好調なガンダムなどのライセンス収入を見込む
- ・ライブイベント関連収入増



地域や世代にあわせ様々な作品や話題を定期的に発信
ユニット内再編でガンダムのワールドワイド展開を強化

幅広い作品展開で多彩なIPを提供

■アミューズメント事業の下半期

- ・施設 下半期国内既存店売上高前年比105.0%見込み
大型施設の出店関連などの費用が発生
- ・業務用ゲーム機 大型新製品の販売は上半期中心

【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
「幻の秘石と運命の歯車」等開発中

【アミューズメント施設】



IPの世界観を再現した体験施設

GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION

開催期間累計入場者数：100万人超
(2025年4月13日～10月13日)

満足度が高いパビリオンランキング 第1位

- データソース：ビデオリサーチ「ACR/ex」
- 調査時期：2025年7月
- 調査地区：関東(東京50km圏)・関西
- 調査対象者：対象地区在住の男女12～69歳のうち大阪・関西万博来場経験者（700サンプル）



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。



一緒に
遊んで
20年。

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。

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

©バンダイ・サンライズ P&C 4000700 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

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
©SOTSU・SUNRISE

©BANDAI

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

Little Nightmares™III & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.

CODE VEIN™II & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

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

©創造・サンライズ ©創造・サンライズ・MBS

©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE Gundam: Requiem for Vengeance uses Unreal® Engine.

Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2023, Epic Games, Inc. All rights reserved.

©創造・サンライズ

©2024 プロジェクトラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会ムービー

©西崎義隆／宇宙戦艦ヤマト3199 製作委員会

©空知英秋／集英社・テレビ東京・電通・BNP・アニプレックス

©ONE／村田雄介／集英社・ヒーロー協会本部、

©川上春樹／伏魔／講談社／転スラ製作委員

©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved.

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.

©尾田榮一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©Bandai Namco Experience Inc.

©岸本翔呂郎&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/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 Namco Experience Inc.

©SOTSU・SUNRISE

バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 第2四半期決算説明会

2025年11月6日