

バンダイナムコグループ 2025年度（2026年3月期） 決算説明会

2026年5月13日

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2025年度 業績のポイント

(億円)

	2024年度 実績	2025年度 前回見込 (2月)	2025年度 実績	前年度比	前回比
売上高	12,415	13,000	13,482	+1,067	+482
営業利益	1,802	1,810	1,895	+93	+85
経常利益	1,864	1,900	2,019	+155	+119
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,293	1,300	1,406	+113	+106

過去最高売上高・利益を更新し中期計画初年度を良い形でスタート
ガンダムシリーズの売上高が大きく伸長

2025年度業績 -事業別-

(億円)

		2024年度 実績	2025年度 前回見込 (2月)	2025年度 実績	前年度比	前回比
トイホビー	売上高	5,969	6,600	6,739	+770	+139
	セグメント利益	1,022	1,250	1,269	+247	+19
デジタル	売上高	4,556	4,600	4,765	+209	+165
	セグメント利益	685	530	566	▲119	+36
映像音楽	売上高	907	900	955	+48	+55
	セグメント利益	117	105	121	+4	+16
アミューズメント	売上高	1,414	1,450	1,527	+113	+77
	セグメント利益	84	95	101	+17	+6
その他	売上高	362	380	389	+27	+9
	セグメント利益	16	20	28	+12	+8
全社消去	売上高	▲795	▲930	▲895	▲100	+35
	セグメント利益	▲123	▲190	▲192	▲69	▲2
合計	売上高	12,415	13,000	13,482	+1,067	+482
	営業利益	1,802	1,810	1,895	+93	+85

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

- ・ 上期を中心に一部関税の影響あり
- ・ ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、ステーションナリーなど好調
- ・ 将来の成長を見据えて生産体制を強化
- ・ ガンダムシリーズの売上高が伸長

デジタルユニット

ネットワークコンテンツ好調 家庭用ゲーム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＋新規タイトル大きく貢献
- ・ 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」が好調に推移しグループ全体の業績に大きく貢献
- ・ガンダムシリーズ過去作や「ワンパンマン」などのグローバル展開が好調

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：「バンダイナムコCross Store」「THE ★JOJO WORLD」など好調
国内既存店売上高前期比107.0%
- ・業務用ゲーム機：ガンダムシリーズのアップデート版が人気

全社コスト

大阪・関西万博出展関連の費用を計上

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、長期的に安定的な配当を実施する
- 資本コストを意識し、適宜自己株式の取得を実施する

配当金

2025年度 配当金 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
取得価額の総額 24,757,598,600円
取得期間 2026年2月6日～3月24日
→ 2026年4月30日に500万株を消却

総還元性向 **51.0%**

2026年度 通期業績予想

(億円)

	2025年度 実績	2026年度 通期計画	前年度比
売上高	13,482	13,500	+18
営業利益	1,895	1,850	▲45
経常利益	2,019	1,900	▲119
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,406	1,300	▲106

- 過去最高売上高更新を目指す
- 原材料価格や物流コスト上昇に対して様々な施策でスピーディーに対応

2026年度 通期業績予想 -事業別-

(億円)

		2025年度 実績	2026年度 通期計画	前年度比
トイホビー	売上高	6,739	6,900	+161
	セグメント利益	1,269	1,270	+1
デジタル	売上高	4,765	4,600	▲165
	セグメント利益	566	510	▲56
映像音楽	売上高	955	950	▲5
	セグメント利益	121	120	▲1
アミューズメント	売上高	1,527	1,550	+23
	セグメント利益	101	100	▲1
その他	売上高	389	400	+11
	セグメント利益	28	15	▲13
全社消去	売上高	▲895	▲900	▲5
	セグメント利益	▲192	▲165	+27
合計	売上高	13,482	13,500	+18
	営業利益	1,895	1,850	▲45

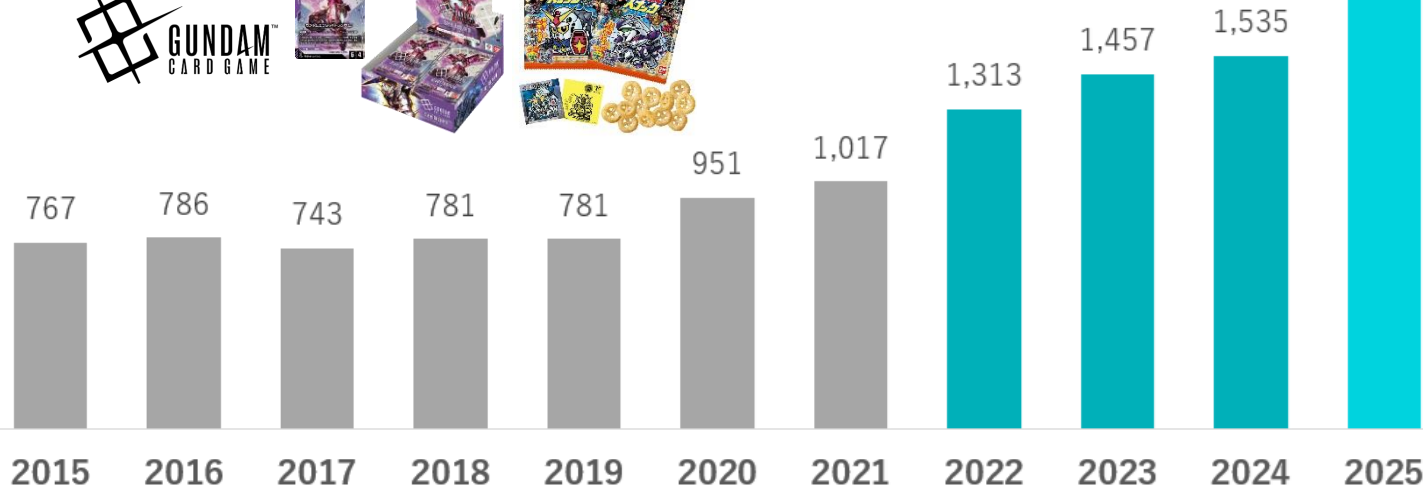
中期計画初年度振り返り

2025年度振り返り

- ・ 自社IPガンダムシリーズの価値最大化（話題喚起、IP×カテゴリー×地域）
- ・ CW360を中心に関西万博への出展、全方位のパートナーとの連携を推進



2,543



2015-2017中期

2018-2020中期

2022-2024中期



単位:億円

トイホビー事業の動向

2026年度のポイント

- ・ 9期連続過去最高業績更新を目指す
- ・ IPラインナップ、カテゴリー、エリア、タッチポイントの拡大推進
- ・ 原材料や物流コスト上昇を見込む



プラモデル新工場
23年度比35%の増産体制へ



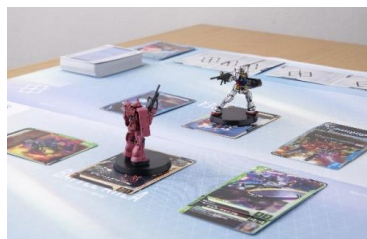
「THE GUNDAM BASE」
海外直営店を拡大



ONE PIECE
CARD GAME
国内外で高い人気を継続



「BANDAI TABLETOP GAMES」
新ポケモンバトル「プラコロ」を発表



「ガンダムカードゲーム」との相性も抜群の
ミニチュアゲームシリーズ「ガンダムアッセンブル」



たまごっち30周年
玩具にとどまることなく、
IP人気を拡大

デジタル事業の動向

2026年度のポイント

- ・ ネットワークコンテンツ：主要タイトルを安定的に展開
- ・ 家庭用ゲーム：新作タイトルが下期中心の発売でコスト先行を見込む

2026年度のトピックス



「ドラゴンボール Sparking! ZERO」大型DLC 2026年夏発売

今後の展開



「ドラゴンボールゼノバース3」
2027年発売



「ACE COMBAT 8」
2026年発売予定



「ELDEN RING」実写映画製作中

ファンの評価も高く、好調を継続

映像音楽事業の動向 - IP創出と展開強化-

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

2026年度のポイント

- IP軸戦略の源を担う事業として、さまざまな作品を創出
- ガンダムシリーズIP価値拡大、音楽事業成長に向けた取組を推進
- ライセンス、ライブイベント関連強化



- 「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」北米公開決定
- 「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の前日譚「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM ZERO」の製作
- 実写版GUNDAMの主要キャストを公開し、撮影を開始



映像音楽事業の動向 -音楽事業の再編・強化-

音楽事業

“新たなつくり方・売り方”への挑戦

2026年度

中長期的な可能性を探る

バンダイナムコ
ミュージックライブ

音楽制作事業

ライブイベント事業

出版事業の切り離し

26年6月開業

Shibuya
LOVEZ

創通音楽出版

バンダイナムコ
ミュージック
フロンティア

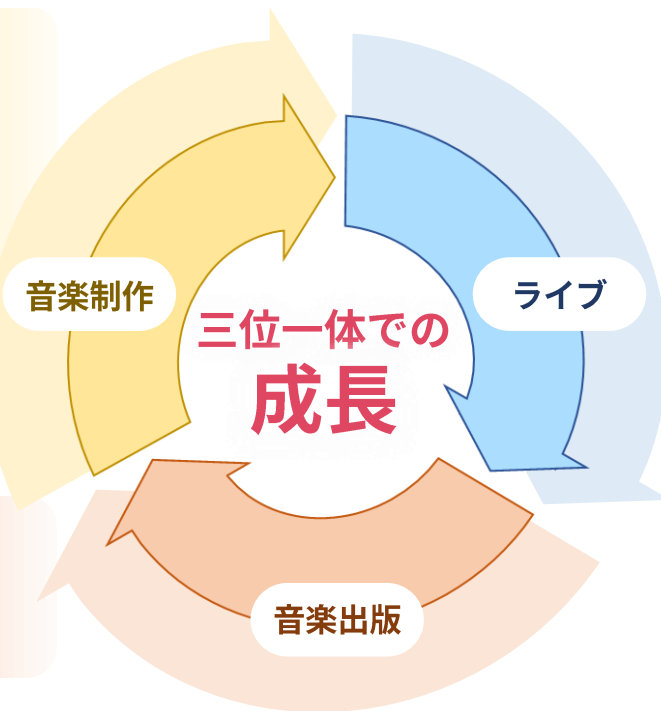
音楽出版事業

26年4月に商号変更

バンダイナムコ
ホールディングス

CW360 [project RESONANCE]

外部とのアライアンスを推進/サポート



より影響力を発揮する音楽事業へ!

そして世界へ

映像音楽事業の動向 -音楽事業の再編・強化-

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

音楽事業

新たなアライアンスや協業に関する取り組み

CW
360

株式会社ウドー音楽事務所との戦略的パートナーシップの構築

バンダイナムコムミュージックライブおよびウドー音楽事務所、それぞれの強みをいかしライブイベントや音楽事業のさらなる活性化に向けた協業を推進

BANDAI NAMCO

×

UDO
ARTISTS, INC.

- ライブ領域における事業機会を捉え、IP価値および収益機会の最大化を図る
- 主催・受注にとどまらない積極的な企画提案につなげる

映像音楽コンテンツなどを起点とした国内外のライブイベントや音楽事業の強化
および音楽事業のグローバル展開の加速を目指す

アミューズメント事業の動向

2026年度のポイント

- ・アミューズメント施設事業の好調継続を見込む（国内既存店売上高前期比104%）
- ・業務用ゲーム機は下期を中心に新製品を投入

施設事業



IP世界観の魅力を発信。体験価値が支持され、高い評価
「THE★JOJO WORLD」 「ONE PIECE BASE SHOP」



BANDAI NAMCO Cross Store



グループの商品サービスを海外に届ける直営店も拡大

業務用ゲーム機



人気シリーズ、人気IPの新機種を開発中

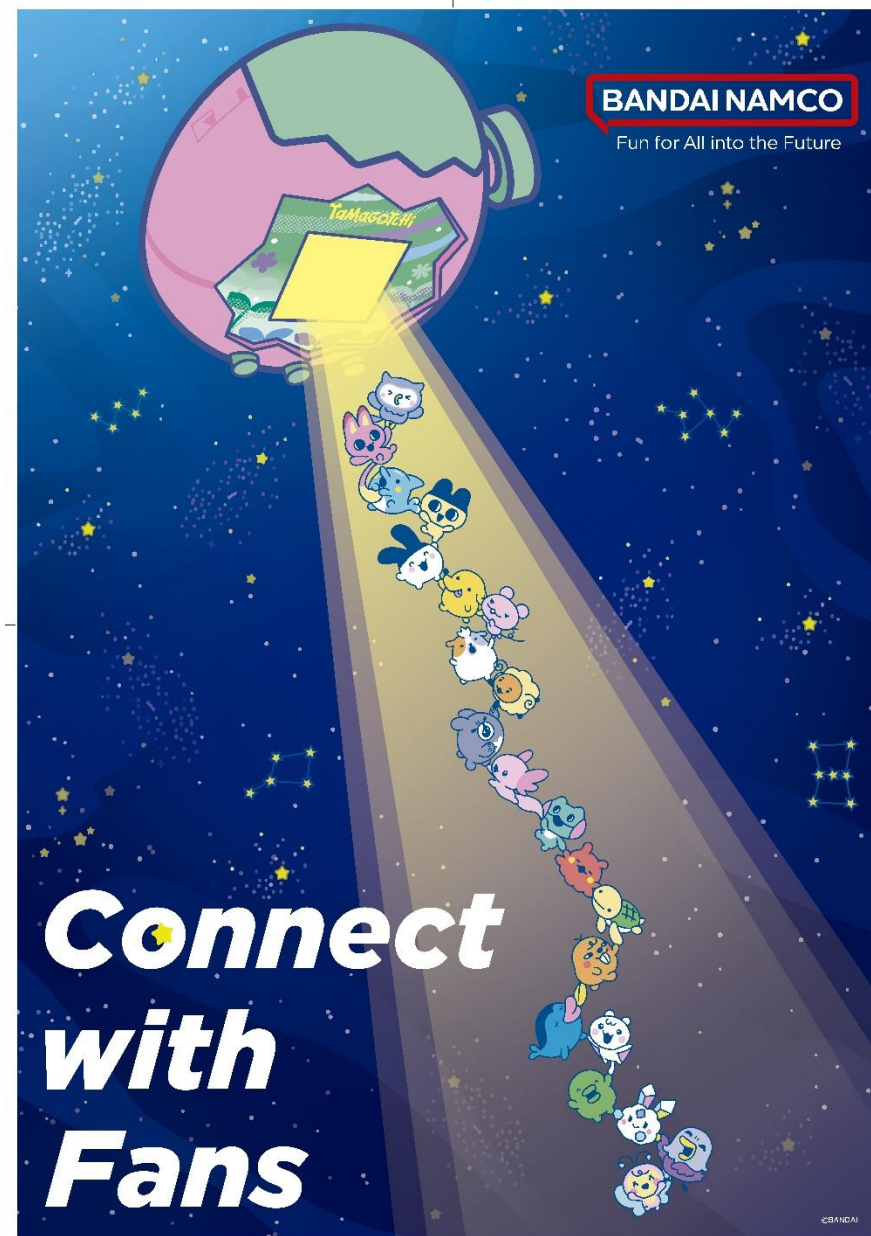
Bandai Namco's Purpose

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。

©SUNRISE ©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
©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAMEFREAK inc.
©BANDAI

©サンライズ ©サンライズ・MBS
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™& ©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.
ACE COMBAT 8: WINGS OF THEVE™& ©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.
©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2026 FromSoftware, Inc.

©サンライズ
©SUNRISE
©空知英秋/劇場版銀魂製作委員会
©吉崎観音/KADOKAWA・劇場版ケロロ軍曹製作委員会
©静脈・依田瑞稀/集英社・マリッジトキシン製作委員会
©HEADGEAR/機動警察パトレイバー EZZY製作委員会
©川上泰樹・伏瀬・講談社/転スラ製作委員
©びえろ・ルルトリリア製作委員会

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