

# バンダイナムコグループ 2027年3月期（2026年度） 第1四半期決算説明会

2026年8月6日

# 2027年3月期 第1四半期業績

|                      | 2026年3月期<br>1 Q実績 | 2027年3月期<br>1 Q実績 | 前年同期比 |
|----------------------|-------------------|-------------------|-------|
| 売上高                  | 3,004             | 3,284             | +280  |
| 営業利益                 | 519               | 692               | +173  |
| 経常利益                 | 546               | 744               | +198  |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益 | 383               | 511               | +128  |

(億円)

第1四半期としては過去最高業績

ガンダムシリーズ、DRAGON BALLシリーズ、ONE PIECE、などの定番IPが好調  
多彩なIP×幅広いカテゴリーのポートフォリオが効果を発揮

# 2027年3月期 第1四半期業績 -事業別-

(億円)

|          |         | 2026年3月期<br>1 Q実績 | 2027年3月期<br>1 Q実績 | 前年同期比 |
|----------|---------|-------------------|-------------------|-------|
| トイホビー    | 売上高     | 1,468             | 1,927             | +459  |
|          | セグメント利益 | 285               | 539               | +254  |
| デジタル     | 売上高     | 1,077             | 909               | ▲168  |
|          | セグメント利益 | 217               | 150               | ▲67   |
| 映像音楽     | 売上高     | 212               | 192               | ▲20   |
|          | セグメント利益 | 42                | 13                | ▲29   |
| アミューズメント | 売上高     | 338               | 380               | +42   |
|          | セグメント利益 | 20                | 19                | ▲1    |
| その他      | 売上高     | 90                | 103               | +13   |
|          | セグメント利益 | 4                 | 6                 | +2    |
| 全社消去     | 売上高     | ▲183              | ▲229              | ▲46   |
|          | セグメント利益 | ▲51               | ▲37               | +14   |
| 合計       | 売上高     | 3,004             | 3,284             | +280  |
|          | 営業利益    | 519               | 692               | +173  |

# 2027年3月期 第1四半期業績 -事業別-

## トイホビーユニット

### 過去最高業績

- ・ハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子食品、ステーションナリーなど各カテゴリーで好調継続
- ・ガンダムシリーズ、DRAGON BALLシリーズ、ONE PIECEに加え、たまごっちも好調
- ・北米で米国追加関税に係る還付金計上

## デジタルユニット

### 主力アプリゲームが安定人気

- ・ネットワークコンテンツ  
主力アプリゲームが安定した人気を継続
- ・家庭用ゲーム  
大型タイトルの発売があった前年同期とのタイトル編成の違いが影響

## 映像音楽ユニット

### 作品構成の違いが影響

- ・ガンダム大型劇場作品の興行収入などが大きく貢献した前年同期にはおよばず
- ・ガンダムシリーズのライセンス、ワンパンマンのグローバル展開が安定推移
- ・海外でIP認知拡大のための戦略プロモーションを実施

## アミューズメントユニット

### 施設事業が全体を牽引

- ・国内既存店前年同期比売上高 107.6%
- ・IP体験型店舗、バンダイナムコ Cross Storeなどが好調継続

# 2027年3月期 上期業績予想

|                     | 2026年3月期<br>上期実績 | 2027年3月期<br>上期年初計画 | 2027年3月期<br>上期今回見込 | 前年同期比 | 年初<br>計画比 |
|---------------------|------------------|--------------------|--------------------|-------|-----------|
| 売上高                 | 6,438            | 6,100              | 6,900              | +462  | +800      |
| 営業利益                | 1,054            | 840                | 1,240              | +186  | +400      |
| 経常利益                | 1,101            | 870                | 1,300              | +199  | +430      |
| 親会社株主に帰属する<br>中間純利益 | 789              | 600                | 900                | +111  | +300      |

(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

# 2027年3月期 上期業績予想 -事業別-

**BANDAI NAMCO**

Fun for All into the Future

(億円)

|          |         | 2026年3月期<br>上期実績 | 2027年3月期<br>上期年初計画 | 2027年3月期<br>上期今回見込 | 前年同期比 | 年初計画比 |
|----------|---------|------------------|--------------------|--------------------|-------|-------|
| トイホビー    | 売上高     | 3,178            | 3,300              | 4,000              | +822  | +700  |
|          | セグメント利益 | 650              | 660                | 950                | +300  | +290  |
| デジタル     | 売上高     | 2,315            | 1,900              | 2,000              | ▲315  | +100  |
|          | セグメント利益 | 373              | 150                | 265                | ▲108  | +115  |
| 映像音楽     | 売上高     | 410              | 400                | 400                | ▲10   | —     |
|          | セグメント利益 | 53               | 40                 | 25                 | ▲28   | ▲15   |
| アミューズメント | 売上高     | 753              | 730                | 780                | +27   | +50   |
|          | セグメント利益 | 70               | 55                 | 60                 | ▲10   | +5    |
| その他      | 売上高     | 184              | 190                | 210                | +26   | +20   |
|          | セグメント利益 | 11               | 10                 | 10                 | ▲1    | —     |
| 全社消去     | 売上高     | ▲404             | ▲420               | ▲490               | ▲86   | ▲70   |
|          | セグメント利益 | ▲104             | ▲75                | ▲70                | +34   | +5    |
| 合計       | 売上高     | 6,438            | 6,100              | 6,900              | +462  | +800  |
|          | 営業利益    | 1,054            | 840                | 1,240              | +186  | +400  |

# 2027年3月期 上期業績予想 -事業別-

(億円)

|          |         | 2027年3月期<br>1Q実績 | 2027年3月期<br>2Q見込 | 2027年3月期<br>上期今回見込 |
|----------|---------|------------------|------------------|--------------------|
| トイホビー    | 売上高     | 1,927            | 2,073            | 4,000              |
|          | セグメント利益 | 539              | 411              | 950                |
| デジタル     | 売上高     | 909              | 1,091            | 2,000              |
|          | セグメント利益 | 150              | 115              | 265                |
| 映像音楽     | 売上高     | 192              | 208              | 400                |
|          | セグメント利益 | 13               | 12               | 25                 |
| アミューズメント | 売上高     | 380              | 400              | 780                |
|          | セグメント利益 | 19               | 41               | 60                 |
| その他      | 売上高     | 103              | 107              | 210                |
|          | セグメント利益 | 6                | 4                | 10                 |
| 全社消去     | 売上高     | ▲229             | ▲261             | ▲490               |
|          | セグメント利益 | ▲37              | ▲33              | ▲70                |
| 合計       | 売上高     | 3,284            | 3,616            | 6,900              |
|          | 営業利益    | 692              | 548              | 1,240              |

# 2027年3月期 通期業績予想

|                     | 2027年3月期<br>通期年初計画 |
|---------------------|--------------------|
| 売上高                 | 13,500             |
| 営業利益                | 1,850              |
| 経常利益                | 1,900              |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | 1,300              |

(億円)

## 通期業績予想は見直しを行わず

- ・ 市場環境やファンのニーズの変化
- ・ 下期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改めて精査

多彩なIPを幅広いカテゴリーや新規カテゴリーの立上げで展開し  
ファンのニーズにスピーディーに対応



海外人気の高い  
NARUTOのカードゲーム  
発売決定！



さらなるIP人気拡大へ



新カテゴリー立ち上げ出足好調



子ども向けIPにも注力

9

ガンプラを中心に幅広いカテゴリー  
展開とグループ連動で前年を上回る

新商品投入、きめ細かいマーケティング  
生産体制強化で海外でもすそ野拡大



## 最適なタイトルポートフォリオ構築に向けて開発体制を強化



「ACE COMBAT 8  
:WINGS OF THE VEIL」  
2026年10月2日(金)  
発売予定



主力タイトル安定によるネットワークコンテンツの  
収益基盤が厚みを増す

「ドラゴンボール ゼノバース3」 機動戦士ガンダム RGプロジェクト  
2027年発売 「GUNDAM ROGUE ORBIT」

2027年発売

## ガンダムシリーズのIP価値最大化、バンダイナムコらしい音楽事業

## 実写映画版

## 「GUNDAM(仮称)」

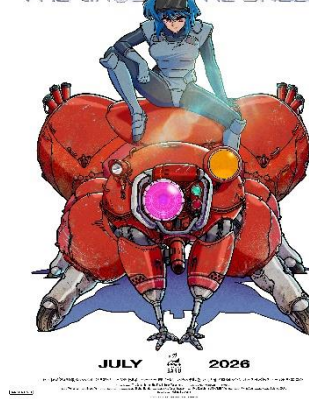
共同制作：バンダイナムコフィルムワークス  
Netflix  
レジェンダリー・ピクチャーズ



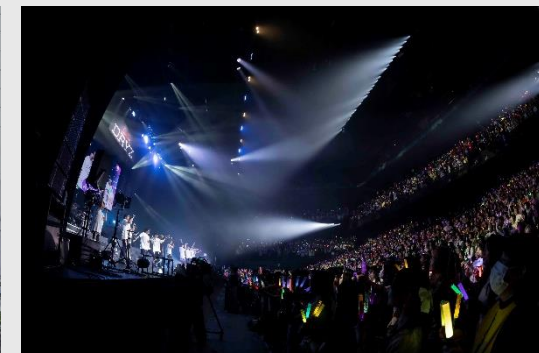
「機動戦士ガンダムSEED  
FREEDOM ZERO」の  
劇場公開が決定



「機動戦士ガンダム RG  
XARX-ZERO(アレックスゼロ)」  
2027年展開



様々な話題を発信し、新規ファンも獲得



Shibuya LOVEZ開業

国内外・新旧ファンを意識した作品の提供

## IPリテール、バンダイナムコ Cross Storeなど施設事業が牽引



**バンダイナムコ Cross Store  
イオンモール高岡**



**THE GUNDAM BASE  
LONDON**



**THE★JOJO WORLD 26年冬大阪に2店舗目をオープン**



**ナンジャタウン  
30周年リニューアル  
新アトラクションも導入**



**人気シリーズの新機種を開発中** 12

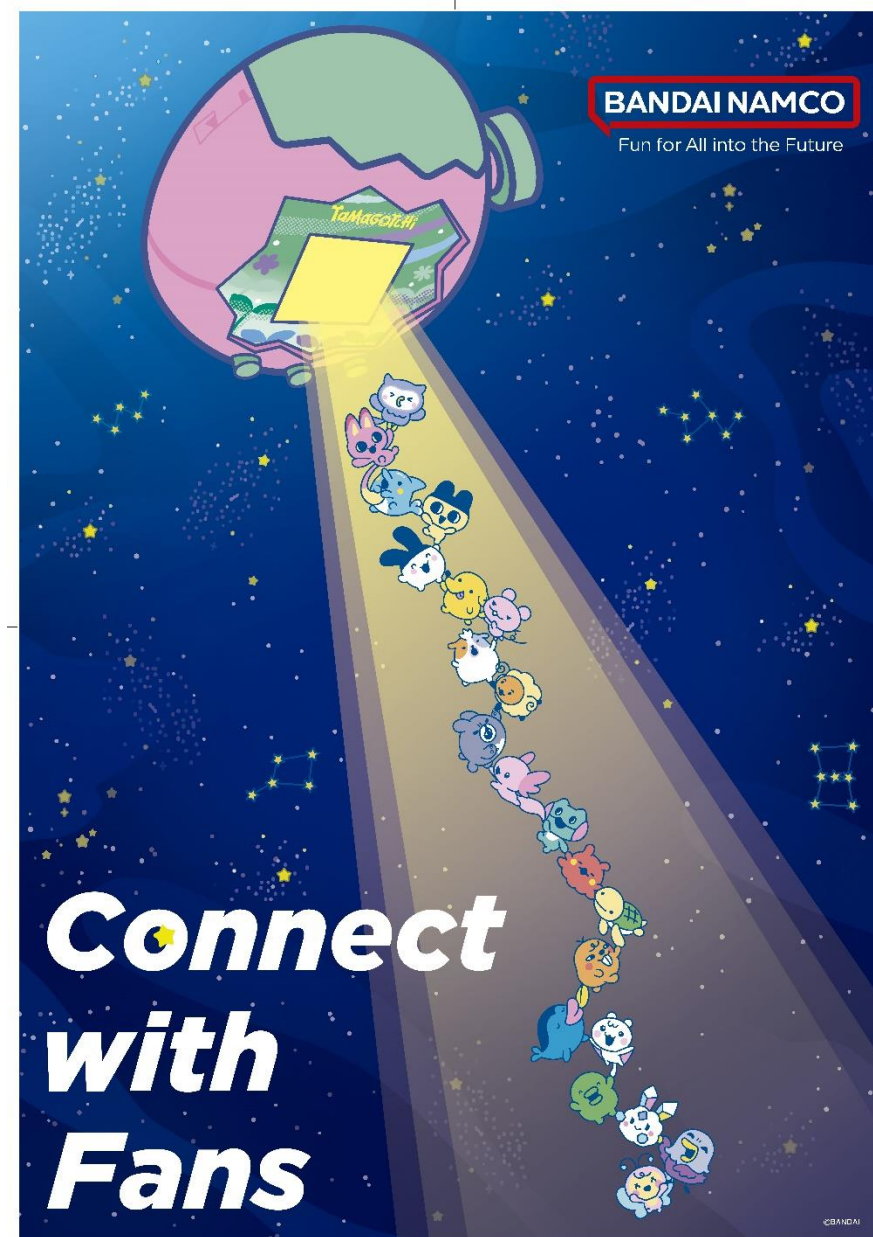
## Bandai Namco's Purpose

# 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。**

©サンライズ ©サンライズ・MBS ©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 ©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・びえろ ©BANDAI  
©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。 ©2026 石森プロ・テレビ朝  
日・ADK EM・東映 ©テレビ朝日・東映AG・東映 ©ABC-A・東映アニメーション  
©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment 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 Entertainment Inc. ©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. 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. ©バード・スタジオ／集英社・東映アニメーション ©Bandai  
Namco Entertainment Inc. ©SUNRISE ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©サンライズ ©SUNRISE ©2026 Shirow Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE ©Bandai Namco Base Inc.  
PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©SUNRISE ©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. ©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.