

# 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



(株)バンダイナムコホールディングスの浅古です。

それでは、ご説明をさせていただきます。

# 2027年3月期 第1四半期業績

(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 |
|----------------------|-------------------|-------------------|-------|
| 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  |

## 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

2

2027年3月期第1四半期の業績は、売上高3,284億円、営業利益692億円となり、売上高と全ての利益において、第1四半期として過去最高業績となりました。

後ほどお話しますが、玩具ホビー事業では米国追加関税に係る還付金を計上しましたが、この還付金がなくとも、グループとして過去最高業績を計上することができました。中期計画折り返しの年を良い形でスタートすることができたと評価しています。

グループ全体では、ガンダムシリーズ、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」などの定番IPの商品・サービスが、引き続き力強い存在感を発揮しました。また、多彩なIPとバンダイナムコならではの幅広いカテゴリーによるポートフォリオが効果を発揮しました。そして何よりも、現場で頑張ってくれている社員の力がエンジンになったと考えています。

2027年3月期の業績については、3カ月の結果で楽観視することなく、しっかり気を引き締めて、掲げた目標を着実に達成したいと思います。

# 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  |

3

こちらが第1四半期の事業別の実績となります。

事業別では、トイホビー事業が過去最高業績となったほか、全ての事業が年初計画を上回ることができました。

# 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

## 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およそ
- ・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

## 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

## 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

次に、事業別の概況です。

トイホビー事業は、ガンプラや一番くじなどのハイターゲット向け商品、トレーディングカードゲーム、カプセルトイ、菓子、ステーションナリーなど各カテゴリが好調に推移しました。IP別では、ガンダムシリーズ、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」に加えて、「たまごっち」も人気を集めました。地域別では、海外の各地域が好調に推移し売上を伸ばすことができたほか、北米においては米国追加関税に係る還付金約35億円を計上しました。

デジタル事業は、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」、「アイドルマスター」シリーズ、ガンダムシリーズの主力アプリゲームが、周年施策を中心に安定した人気を継続しました。事業全体では、家庭用ゲームにおいて、ワールドワイド向け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業績に影響しました。

映像音楽事業は、ガンダムシリーズなどのライセンス展開や「ワンパンマン」のグローバル展開などが安定的に推移しました。費用面では、海外でのガンダムのIP認知拡大のための戦略的なプロモーション施策を実施したほか、作品やパッケージに関わる償却費が先行しました。事業全体では、「機動戦士Gundam GQuuuuuuX（ジークアクス）」の劇場興行収入や映像配信が大きく貢献した前年同期にはおおよそでした。

アミューズメント事業は、国内既存店売上高が前年同期比で107.6%となるなど、IPの体験型公式ショップやグループの商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設が人気となりました。

## 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

5

次に2027年3月期上期の業績予想についてご説明します。

第1四半期の業績が好調に推移したことに加え、足元の市場環境や各事業の動向、第2四半期の商品・サービスのマーケティング計画などを踏まえ、各事業および全体の予想数値を修正することとしました。

具体的には年初計画に対して、  
売上高は、800億円上回る6,900億円、  
営業利益は、400億円上回る1,240億円と、  
上期として、売上高と全ての利益において過去最高の業績を見込んでいます。

# 2027年3月期 上期業績予想 -事業別-

(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  |

こちらが上期業績予想の事業別内訳です。

各事業のポイントやトピックスについては、この後ご説明します。

# 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              |

7

次に、第2四半期の各事業の業績予想に織り込んだ要素についてご説明します。

トイホビー事業は、各カテゴリーの好調が継続すると考えています。一方、費用面では、新規IPや新規カテゴリーの立上げ、国内外の大型イベントへの出展、カードゲームなどの周年プロモーションなどにより、広告宣伝費が大きく増加する見込みです。また、プロダクトミックスの変化や為替による原価上昇に伴う粗利への影響を見込んでいます。

デジタル事業では、アプリゲームをはじめとするネットワークコンテンツが主力タイトルを中心に安定的に推移する見込みです。家庭用ゲームでは、複数の新作タイトル発売に加え、大型ダウンロードコンテンツのリリースによる開発費償却やプロモーションにより第2四半期の3カ月ではコスト先行となる見込みです。また、下期発売の大型タイトルのプロモーションを第2四半期から先行して行う予定です。

映像音楽事業は、第2四半期に「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」の興行収入を計上する予定ですが、作品に関わる償却コストなどが利益に影響する見込みです。

アミューズメント事業は、夏季商戦期において施設事業の好調が継続することを見込んでいます。

## 2027年3月期 通期業績予想

|                     | 2027年3月期<br>通期年初計画 | (億円) |
|---------------------|--------------------|------|
| 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              |      |

### 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

8

なお、2027年3月期通期の業績予想数値については、見直しをしておりません。

国内外における市場環境やファンのニーズの変化など、外部環境の動向、また、下期に予定している家庭用ゲームの大型タイトルや年末年始の大型商戦の動向等を踏まえた上で、改めて精査したいと考えています。



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



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



海外人気の高い  
NARUTOのカードゲーム  
発売決定！

NARUTO  
CARD GAME



ONE PIECE  
CARD GAME



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



さらなるIP人気拡大へ

ドラゴン  
PLASMO



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

次に各事業のトピックスです。

まずトイホビー事業です。

トイホビー事業は、スピードの速いビジネスサイクルを活かし、多彩なIPを、既存の幅広いカテゴリーや新規カテゴリーの立上げといった展開により、環境やファンのニーズの変化にスピーディーに対応しています。

ガンダムシリーズについては、第1四半期はガンプラを中心に、幅広いカテゴリーでの商品化に加え、アプリゲームや映像との連動強化により、好調だった前年同期を上回りました。引き続き高い水準を維持しながらグローバルでのIP認知拡大に注力します。

トレーディングカードゲームにおいては、既存ファン、新規ファン、それぞれに向けた商品投入に加えて、定期的なイベント開催や販売店との連携など、きめ細かいマーケティングにより、国内だけでなく海外でも着実にすそ野を広げています。今後も市場にしっかりと定着させるべく丁寧な取り組みを続けるとともに、新たに「NARUTO」の商品化を決定するなど、IPラインナップもさらに拡充します。

今年11月に30周年を迎える「たまごっち」は、新色バージョンを発売した本体や周辺アイテム、他社とのコラボレーション展開が非常に話題となっています。

足元では、グローバルのファンに向け、世界15都市をめぐる「ワールドたまごっちツアー」も開催しています。昨年のたまごっち人気は平成女兒ブームとも言われましたが、一過性ではなく定番IPとして、さらに人気を高めていきたいと思っています。

また、新たなカテゴリーとして、「BANDAI TABLETOP GAMES」を立上げ、7月に第1弾商品「プラコロ」を発売し、子どもから大人まで幅広い層の人気を集め好調な出足です。

Toy Hobby事業では、今後も新たなIP、新たなカテゴリーに積極的に挑戦し続けます。

このほか、未来を担う子どもたちに向けても、新規IPの展開などのアプローチを引き続きしっかりと行ってまいります。

## 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 THEVE」  
2026年10月2日(金)  
発売予定



主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」  
2027年発売



機動戦士ガンダム RGプロジェクト  
「GUNDAM ROGUE ORBIT」  
2027年発売

10

デジタル事業では、バンダイナムコならではの最適なポートフォリオ構築に向け、開発体制の強化を進め、順調に進捗しています。

デジタル事業の安定基盤であるアプリゲームなどのネットワークコンテンツにおいては、24年リリースの「学園アイドルマスター」、25年リリースの「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」が新たな柱に加わり、基盤の厚みがさらに増しています。引き続きファンとしっかり向き合いながら丁寧なコミュニケーションを実施し、グループ連動で高い収益レベルを継続していきます。

進行期の家庭用ゲームの新作タイトルの発売は下期中心に計画しています。10月に発売予定の「ACE COMBAT 8:WINGS OF THEVE(ウイングス・オブ・シーヴ)」は、7年ぶりの新作として海外市場を中心に高い期待をいただいております。

このほかにも、発売時期は開示していませんが、ワールドワイド向けの大型タイトル「ドラゴンボール ゼノバース3」、映像作品と連動する「GUNDAM ROGUE ORBIT(ログオービット)」などを開発中です。

今後も最適なタイトルポートフォリオ構築に向けて、多彩なタイトルラインナップで展開していきます。

## 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



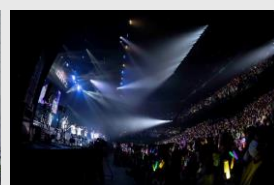
「機動戦士ガンダムSEED  
FREEDOM ZERO」の  
劇場公開が決定

GUNDAM-CON  
2027GUNDAM  
50th  
ANNIVERSARY  
Your First Sense Here

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

5TH  
SUNRISE STUDIOS

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

11

映像音楽事業では、5月のガンダムカンファレンスで、実写映画「GUNDAM（仮称）」の進捗状況に加え、「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM ZERO」の劇場公開、「機動戦士ガンダム」のリマスターや「新機動戦記ガンダムW（ウイング）」新作映像の制作、そして大型イベントの開催など、ガンダムシリーズの価値最大化に向けた様々な取り組みについてアナウンスしました。

また、先日のSan Diego Comic-Conでは、先ほどお話ししました家庭用ゲームタイトル「GUNDAM ROGUE ORBIT(ログオービット)」とのメディアミックス展開を行う新作アニメ「機動戦士ガンダム RG XARX-ZERO (アレックスゼロ)」を発表させていただきました。この作品では、ゲームとの連動に加え、トイホビー事業でも様々な商品を展開する予定です。

ガンダムは、既存ファンと新規ファン、国内ファンと海外ファン、様々なターゲットに向けて映像と商品・サービスを連動させ、2029年のガンダムシリーズ50周年に向けて、またその先の60周年、100周年と、IP価値最大化に向け取り組み続けます。

音楽事業では、先日渋谷にライブホール「Shibuya LOVEZ」をオープンしました。早速音楽イベントをはじめ様々な企画で活用され、高い評価をいただいています。今後も、音楽などのエンターテインメントを通じてファンとつながる場所として話題を発信していきます。

また、5月の㈱ウドー音楽事務所とのパートナーシップ構築を機に、さっそく人材交流やノウハウの共有をはかっています。それぞれの個性と強みを活かした取り組みにより、音楽・ライブ事業を成長させていきたいと思ひます。

今後も多彩なIPや作品を創出し、バンダイナムコならではの映像音楽事業を展開してまいります。



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



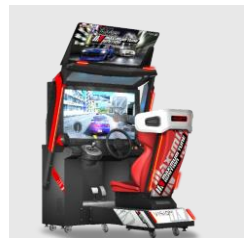
**バンダイナムコ Cross Store  
イオンモール高岡**



**THE GUNDAM BASE  
LONDON**



**THE★JOJO WORLD 26年冬大阪に2店舗目をオープン**



**人気シリーズの新機種を開発中** 12

**NAMJATOWN  
30th  
30周年  
SINCE 1998**  
**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**



アミューズメント事業では、独自の企画開発力や接客ノウハウ、バンダイナムコにしかできないIPや商品・サービスとの連動、様々な立地や顧客層に対応できる多様な店舗業態を強みに、施設事業の好調が続いています。

今後も、好調な業態を中心に積極的な展開をはかっていく予定です。  
IPリテール施設として、IPの世界観の再現度がファンに非常に評価されている「THE★JOJO WORLD」については、大阪に2号店の出店も決まりました。

7月6日には屋内型テーマパーク「NAMJATOWN」が30周年を迎え、新アトラクション導入など大幅なリニューアルを行いました。酷暑を避けて楽しんでいただけますので、機会がありましたら同じビル内の「バンダイナムコ Cross Store 東京」とあわせて、足を運んでいただければ幸いです。

業務用ゲーム機については、IPを活用した機器、人気シリーズの新製品など複数の開発を行っており、施設という場でしか楽しめない新しい遊びの提供を目指しています。

今後もアミューズメント事業は、ファンとのタッチポイントという重要な役割を担う事業として、独自の強みを活かした場を国内外で提供していきます。

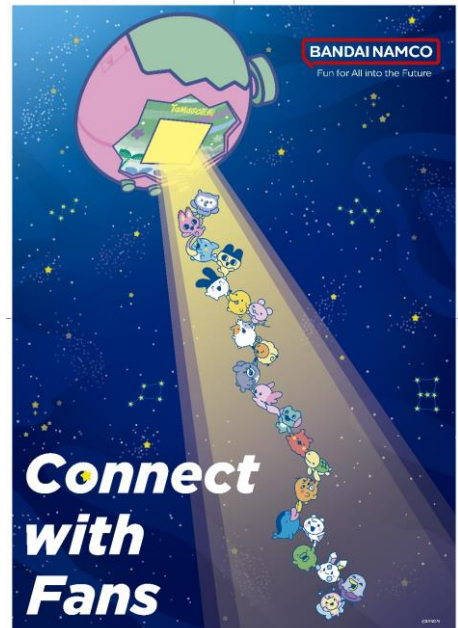
Bandai Namco's Purpose

## 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。誰かに会いたい。

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。



13

最後に、2027年3月期は社員の頑張りで良いスタートを切ることができました。足元の業績だけでなく、各事業が中長期での成長を目指し、新規IPや新規カテゴリーへの挑戦、収益基盤の強化、海外展開の拡大などに挑戦し、着実に成果をあげはじめていることを非常に頼もしく思っています。今後さらに、現場の社員が安心して挑戦できる風土や制度に磨きをかけていきます。

私たちの中長期ビジョン「Connect with Fans」のFansには、IPファン、ビジネスパートナー、社員、地域社会、そして株主の皆様と様々な意味を込めています。

6月に開催した定時株主総会では渋谷のライブホール「Shibuya LOVEZ」を、株主の皆様オープンに先駆けて体験していただくために、株主総会会場として使用しました。株主総会では個人株主の皆様から、様々なご意見やエールをいただくことができ、非常に良い機会になったと感じています。これからも360度あらゆるFansとつながり続けるバンダイナムコでありたいと思います。是非今後の展開にご期待ください。

以上、ご静聴ありがとうございました。

## 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 ©岡田英一監/集英社 ©岡田英一監/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©岸本香江子/集英社・テレビ東京・ひまわり ©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・クリエーターズ・ゲームフリークの登録商標です。 ©2026 日経プロ・テレビ朝  
日・ADK EM・東映 ©テレビ朝日・東映AG・東映 ©ABCA・東映アニメーション  
©T-ロード・スタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©岡田英一監/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. ©塚岡隆之 THE IDOLM@STER ©Bandai Namco Entertainment Inc. ACE COMBAT 8 WINGS OF  
THE HEAVENS ©Bandai Namco Entertainment Inc. CORE IMAGERY-NEW READY © 2025 Vantori 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. ©T-ロード・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 Show Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE ©Bandai Namco Base Inc.  
PAC-MAN ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©SUNRISE ©丸木鳥店 ©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社 ©丸木鳥店 ©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・ジョジョ ©奇  
妙な冒険 THE ANIMATION PROJECT GAME ©Bandai Namco Experience Inc. ©Mochiharu Kusano/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.