2026年11月10日

株式会社 バンダイナムコ ホールディングス
2027年３月期
第２四半期（中間期）決算短信 補足資料

㈱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)

	2026.3		2027.3				
	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	643,816	1,348,246	728,471	113.1%	1,350,000	1,480,000	109.8%
売上総利益	262,279	531,172	300,086	114.4%	527,000	588,000	110.7%
営業利益	105,481	189,517	134,317	127.3%	185,000	226,000	119.3%
経常利益	110,196	201,923	142,682	129.5%	190,000	237,000	117.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	78,909	140,651	99,511	126.1%	130,000	162,000	115.2%

セグメント売上高

(単位：百万円)

	2026.3		2027.3				
	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	317,830	673,968	412,040	129.6%	690,000	840,000	124.6%
デジタル	231,504	476,592	217,443	93.9%	460,000	440,000	92.3%
映像音楽	41,078	95,506	41,800	101.8%	95,000	95,000	99.5%
アミューズメント	75,380	152,747	83,525	110.8%	155,000	165,000	108.0%
その他	18,457	38,973	22,352	121.1%	40,000	50,000	128.3%
消去・全社	△ 40,436	△ 89,541	△ 48,691	-	△ 90,000	△ 110,000	-
合計	643,816	1,348,246	728,471	113.1%	1,350,000	1,480,000	109.8%

セグメント利益

(単位：百万円)

	2026.3			2027.3					
	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	65,035	126,938	18.8%	101,087	155.4%	127,000	170,000	20.2%	133.9%
デジタル	37,386	56,682	11.9%	27,834	74.5%	51,000	51,000	11.6%	90.0%
映像音楽	5,359	12,181	12.8%	3,633	67.8%	12,000	12,000	12.6%	98.5%
アミューズメント	7,046	10,106	6.6%	7,768	110.2%	10,000	10,000	6.1%	98.9%
その他	1,150	2,819	7.2%	1,586	138.0%	1,500	1,500	3.0%	53.2%
消去・全社	△ 10,495	△ 19,210	-	△ 7,591	-	△ 16,500	△ 18,500	-	-
合計	105,481	189,517	14.1%	134,317	127.3%	185,000	226,000	15.3%	119.3%

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)

	2026.3		2027.3				
	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	465,569	973,483	529,670	113.8%	967,000	1,051,500	108.0%
アメリカ	54,035	122,250	65,705	121.6%	133,500	156,500	128.0%
ヨーロッパ	61,387	125,611	63,332	103.2%	123,000	130,000	103.5%
アジア	62,824	126,902	69,765	111.0%	126,500	142,000	111.9%
消去・全社	-	-	-	-	-	-	-
合計	643,816	1,348,246	728,471	113.1%	1,350,000	1,480,000	109.8%

ご参考：地域別営業利益

(単位：百万円)

	2026.3			2027.3					
	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	99,481	180,596	18.6%	119,810	120.4%	168,000	204,500	19.4%	113.2%
アメリカ	3,928	9,294	7.6%	11,773	299.7%	11,500	15,000	9.6%	161.4%
ヨーロッパ	4,078	4,972	4.0%	4,070	99.8%	6,000	6,000	4.6%	120.7%
アジア	10,048	15,937	12.6%	10,614	105.6%	16,000	17,500	12.3%	109.8%
消去・全社	△ 12,054	△ 21,281	-	△ 11,949	-	△ 16,500	△ 17,000	-	-
合計	105,481	189,517	14.1%	134,317	127.3%	185,000	226,000	15.3%	119.3%

その他（設備投資等）

(単位：百万円)

	2026.3		2027.3				
	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	24,673	53,399	24,040	97.4%	53,000	53,000	99.3%
減価償却実施額	18,616	47,204	21,255	114.2%	50,000	50,000	105.9%
広告宣伝費	33,286	82,623	31,506	94.7%	78,000	84,000	101.7%
人件費	51,401	102,190	52,733	102.6%	103,000	108,000	105.7%
ゲームコンテンツ開発等に係る支出	-	68,193	-	-	-	-	-

（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）

	2026.3		2027.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アンパンマン	58	121	61	120
ウルトラマン	51	96	54	110
仮面ライダー	134	297	157	300
機動戦士ガンダム	1,272	2,543	1,223	2,400
スーパー戦隊・PROJECT R.E.D.	34	70	33	70
DRAGON BALL	651	1,380	700	1,500
NARUTO	131	257	138	250
プリキュア	50	93	44	90
ONE PIECE	695	1,393	788	1,600

※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）

	2026.3		2027.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
アンパンマン	51	105	54	110
ウルトラマン	31	55	28	60
仮面ライダー	98	221	111	220
機動戦士ガンダム	493	1,063	589	1,100
スーパー戦隊・PROJECT R.E.D.	30	60	28	60
DRAGON BALL	136	294	170	300
プリキュア	49	92	44	90
ポケモン	66	133	83	150
ONE PIECE	482	951	583	1,000

※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）

	2026.3		2027.3	
	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	1,172	2,285	1,053	2,070
家庭用ゲーム	927	1,991	890	1,880

【家庭用ゲーム（タイトル数・数量）】

	2026.3				2027.3			
	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	48	2,286	101	4,208	23	1,276	67	3,000
アメリカ	39	7,291	74	15,273	13	6,138	30	13,000
ヨーロッパ	39	13,365	74	26,392	13	10,494	30	21,500
グループ合計	126	22,942	249	45,873	49	17,908	127	37,500
ユニーク新作本数※	10	-	23	-	4	-	11	-

※プラットフォームおよびエリアローカライズ版控除後

※管理数値をベースとした概算値を記載

【 映像音楽事業　主要カテゴリー売上高】　（単位：億円）

	2026.3		2027.3	
	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	27	79	31	80
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント　他	383	876	387	870
合計	410	955	418	950

【映像音楽事業　著作権保有数】　2026年9月末現在

・著作権保有コンテンツ数	1,227 作品
・著作権保有コンテンツ総時間数	6,226 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）

	2026.3		2027.3	
	上半期実績	通期実績	上半期実績	通期見込
業務用ゲーム	156	279	145	320
アミューズメント施設	592	1,219	682	1,320

【アミューズメント施設数】

			2026.3		2027.3	
			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	215	215	209	209
		出店	2	4	2	4
		退店	6	10	5	5
		増減	△4	△6	△3	△1
		期末店舗数	211	209	206	208
	海外	期首店舗数	21	21	25	25
		出店	3	4	3	3
		退店	0	0	0	0
		増減	3	4	3	3
		期末店舗数	24	25	28	28
	合計	期首店舗数	236	236	234	234
		出店	5	8	5	7
		退店	6	10	5	5
		増減	△1	△2	0	2
		期末店舗数	235	234	234	236
レベニューシェア	国内		819	891	1,015	1,151
	海外		16	16	17	17
	合計		835	907	1,032	1,168
その他直営店	合計		109	109	110	126
施設数合計			1,179	1,250	1,376	1,530

※レベニューシェアにはフランチャイズ店舗を含む
※「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	
2027.3	105.9%	115.2%	101.3%	107.6%	110.6%	107.2%	118.7%	111.4%	109.7%	
2026.3	106.4%	111.6%	108.1%	108.7%	105.1%	108.7%	96.0%	103.8%	106.0%	
	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
2027.3										
2026.3	106.5%	108.7%	109.1%	108.2%	112.3%	106.7%	104.1%	107.8%	108.0%	107.0%

※管理数値をベースとした概算値を記載