バンダイナムコグループ
2027年３月期（2026年度）
第２四半期決算説明会

2026年11月10日

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

2027年３月期 上期業績

（億円）

	2026年3月期 上期実績	2027年3月期 上期前回予想	2027年3月期 上期実績	前年同期比		前回予想比
				増減	(%)	
売上高	6,438	6,900	7,284	+846	+13.1	+384
営業利益	1,054	1,240	1,343	+289	+27.3	+103
経常利益	1,101	1,300	1,426	+325	+29.5	+126
親会社株主に帰属する中間純利益	789	900	995	+206	+26.1	+95

上期として売上高とすべての利益で過去最高業績
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×幅広い事業×エリアのグループ連動、ポートフォリオが効果を発揮

2027年３月期 上期業績 –事業別–

（億円）

		2026年3月期 上期実績	2027年3月期 上期前回予想	2027年3月期 上期実績	前年同期比	前回予想比
トイホビー	売上高	3,178	4,000	4,120	+942	+120
	セグメント利益	650	950	1,010	+360	+60
デジタル	売上高	2,315	2,000	2,174	▲141	+174
	セグメント利益	373	265	278	▲95	+13
映像音楽	売上高	410	400	418	+8	+18
	セグメント利益	53	25	36	▲17	+11
アミューズメント	売上高	753	780	835	+82	+55
	セグメント利益	70	60	77	+7	+17
その他	売上高	184	210	223	+39	+13
	セグメント利益	11	10	15	+4	+5
全社消去	売上高	▲404	▲490	▲486	▲82	+4
	セグメント利益	▲104	▲70	▲75	+29	▲5
合計	売上高	6,438	6,900	7,284	+846	+384
	営業利益	1,054	1,240	1,343	+289	+103

2027年３月期 上期業績 –事業別–

トイホビーユニット

国内外で各カテゴリー好調継続

・プラモデル、一番くじなどハイターゲット商品、カード、カプセルトイ、菓子、文具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

映像音楽ユニット

ＩＰグローバル展開等安定推移

・ガンダムやラブライブ！などのライセンス、グローバル展開や映像配信収入が安定推移
・「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケ―の魔女」興行収入計上
・映像作品償却費増加
・海外でＩＰ認知拡大のための戦略プロモーション実施

デジタルユニット

タイトル編成の違いが影響

・ネットワークコンテンツ
　主力アプリゲームの安定運営に注力
・家庭用ゲーム
　他社タイトル、リピートタイトル順調
　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などが影響

アミューズメントユニット

施設事業が全体を牽引

・国内既存店売上高 前年同期比 109.7%
・ＩＰ体験型公式ショップや、「バンダイナムコ Cross Store」などが好調継続

2027年３月期 通期業績予想

（億円）

	2026年3月期 通期実績	2027年3月期 通期年初計画	2027年3月期 通期今回予想	前年同期比	年初計画比	
					増減	(%)
売上高	13,482	13,500	14,800	+1,318	+1,300	9.6
営業利益	1,895	1,850	2,260	+365	+410	22.2
経常利益	2,019	1,900	2,370	+351	+470	24.7
親会社株主に帰属する当期純利益	1,406	1,300	1,620	+214	+320	24.6

上期実績と足元の動向を踏まえ通期業績予想を修正

2027年３月期 通期業績予想 –事業別–

（億円）

		2026年3月期 通期実績	2027年3月期 通期年初計画	2027年3月期 通期今回予想	前年比	年初計画比
トイホビー	売上高	6,739	6,900	8,400	+1,661	+1,500
	セグメント利益	1,269	1,270	1,700	+431	+430
デジタル	売上高	4,765	4,600	4,400	▲365	▲200
	セグメント利益	566	510	510	▲56	-
映像音楽	売上高	955	950	950	▲5	-
	セグメント利益	121	120	120	▲1	-
アミューズメント	売上高	1,527	1,550	1,650	+123	+100
	セグメント利益	101	100	100	▲1	-
その他	売上高	389	400	500	+111	+100
	セグメント利益	28	15	15	▲13	-
全社消去	売上高	▲895	▲900	▲1,100	▲205	▲200
	セグメント利益	▲192	▲165	▲185	+7	▲20
合計	売上高	13,482	13,500	14,800	+1,318	+1,300
	営業利益	1,895	1,850	2,260	+365	+410

トイホビー事業の動向

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

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

BANDAI HOBBY

プラモデル生産



静岡新工場が本稼働

BHC大阪
BANDAI HOBBY CENTER OSAKA



大阪工場、2026年11月稼働開始

BANDAI CARD GAMES

メラメラの実争奪戦 ONE PIECE CARD GAME



SUNDAM CARD GAME EXPO 2026



イベントや大会を通じたファンとのコミュニティ形成



NARUTO CARD GAME



海外人気の高い「NARUTO-ナルト-」の
トレーディングカードゲーム
2027年6月発売決定！



アイカツ！オンパレード



アイカツ！のデータカードダス再稼働
ファン層の拡大に期待

トイホビー事業の動向

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

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

















菓子やカプセルトイカテゴリーで ヒット商品や話題商品続々

2027年2月「Tmagotchi Ring」発売
海外30周年展開ＮＹタイムズスクエアジャックなど 継続した話題発信

デジタル事業の動向

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





ネットワークコンテンツ
主力タイトル安定運営により
収益基盤が厚みを増す



「ACE COMBAT 8 : WINGS OF THEVE」



「ドラゴンボール ゼノバース3」
2027年発売



「ONE PIECE 海のごちそうレストラン」



RGプロジェクト
「GUNDAM ROGUE ORBIT」
2027年3月発売

映像音楽事業の動向

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

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



「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM ZERO」
2027年1月劇場公開



「機動戦士ガンダム RG XARX-ZERO(アレックスゼロ)」
2027年4月放送開始





様々な話題を発信し、新規ファンも獲得





音楽･ライブと親和性の高い映像･ライブ展開

国内外・新旧ファンを意識した作品の提供

アミューズメント事業の動向

BANDAI NAMCO
Fun for All into the Future

ＩＰ体験型施設、「バンダイナムコ Cross Store」など施設事業が牽引



THE GUNDAM BASE LONDON



バンダイナムコ Cross Store イオンモール高岡





「THE★JOJO WORLD OSAKA」26年12月オープン



ベンダー事業好調



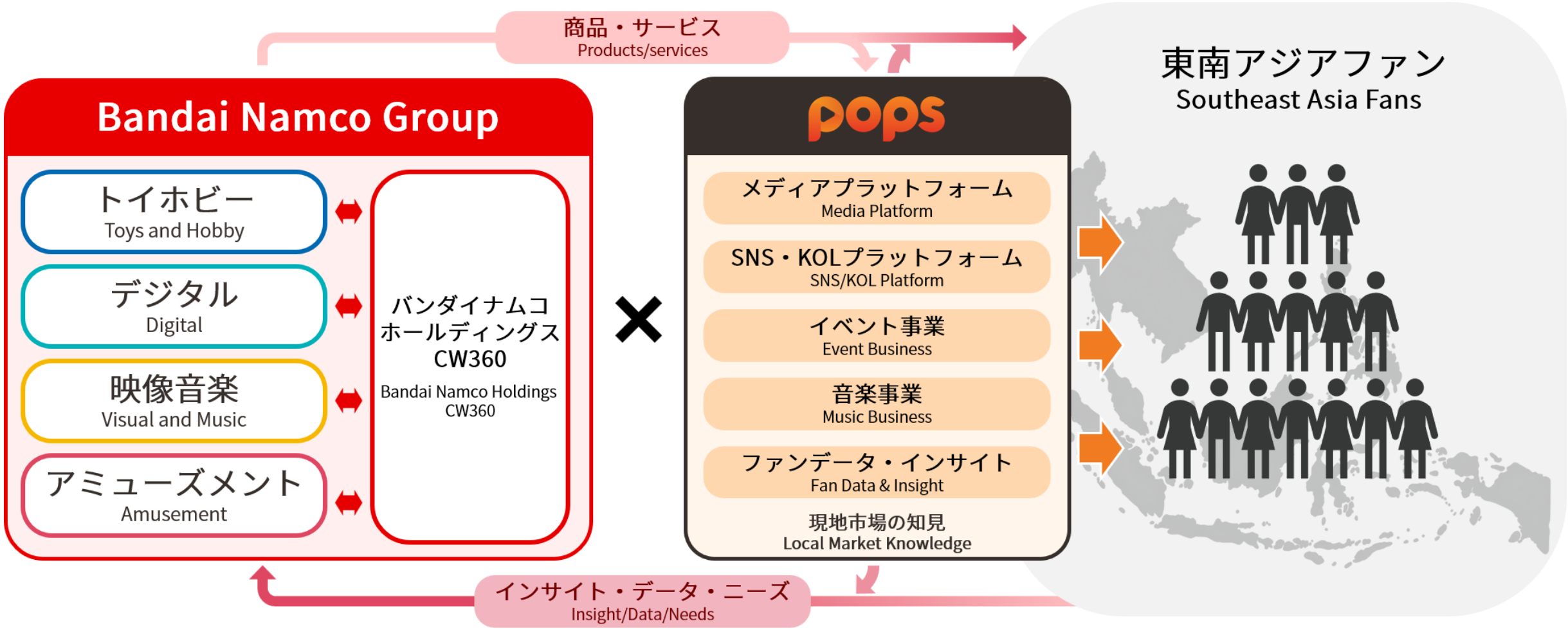
アクティビティ施設好調
10月より新アクティビティ稼働



湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE IGNITION

「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン イグニッション」
新筐体2027年早春稼働予定

CW360の取り組み



POPS社株式42.1%取得

両社の強みを掛け合わせ東南アジアで新たな市場創出を目指す

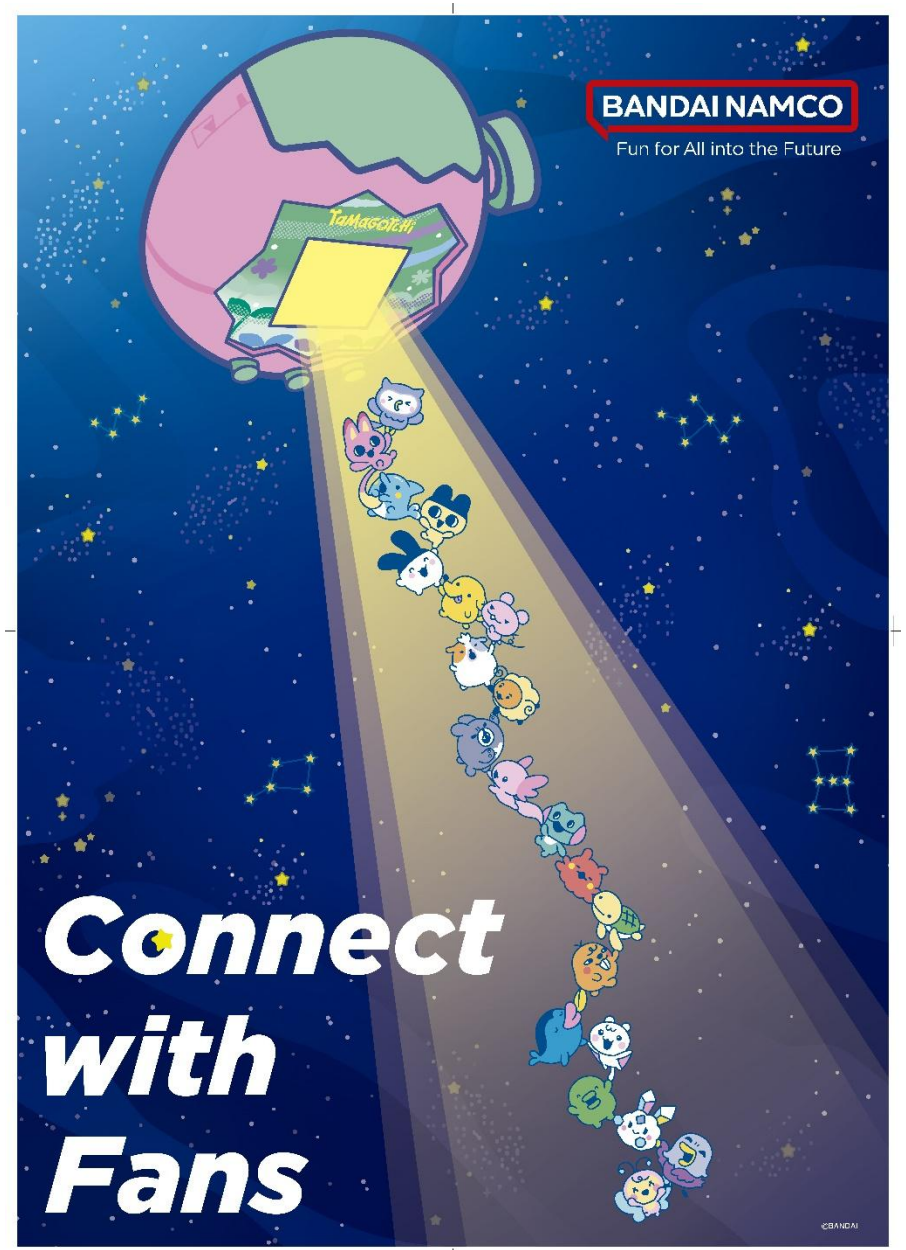
Bandai Namco's Purpose

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。



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。

©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　©SUNRISE ©SUNRISE・MBS　©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ　©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO ©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO, BNArts ©2014 BNP/BANDAI, AIKATSU THE MOVIE ©2016 BNP/BANDAI, AIKATSU STARS THE MOVIE ©BNP/AIKATSU 10TH STORY ©AIKATSU ACADEMY ©BANDAI　©2026 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L670220　©nagano　© '26 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. L670039　©BANDAI
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.　©サンライズ　©サンライズ・MBS　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.　©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.
開発：株式会社カイロソフト　©SUNRISE
©サンライズ ©SUNRISE　©2026 Shirow Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE　©2013 プロジェクトラブライブ！/©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!/©2022 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/©2024 プロジェクトラブライブ！スーパースター!!/©2026プロジェクトラブライブ！蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ/©プロジェクトイキヅライブ！/©プロジェクトラブライブ！スクールアイドルミュージカル
©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.