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

(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、ご説明させていただきます。

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 増減	前年同期比 (%)	前回予想比
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

2

2026年度上期の業績は、売上高 7,284億円、営業利益 1,343億円となり、期初計画、８月に開示した修正予想を上回り、上期として売上高と全ての利益で、過去最高業績となりました。

600以上の多彩なＩＰ、幅広い事業カテゴリー、エリアの掛け算によるグループ連動や、ポートフォリオが効果を発揮することができました。
ファンやＩＰに真摯に向き合ってくれた現場の社員の努力のお陰です。

ＩＰ別では、「ガンダムシリーズ」、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」といった定番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。

2027年３月期 上期業績 –事業別–

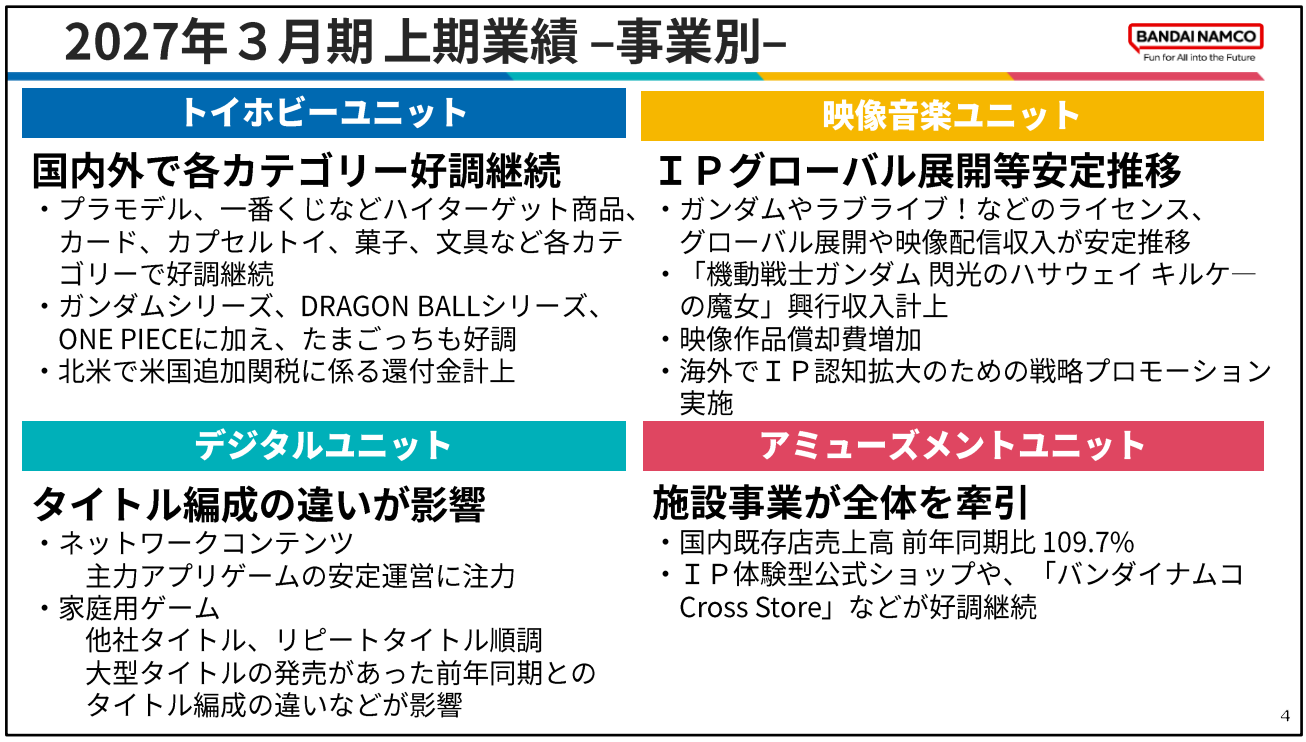
（億円）

		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

3

こちらが事業別の上期の実績です。

トイホビー事業、アミューズメント事業が過去最高業績を更新したほか、全ての事業が計画を上回ることができました。



それでは、事業別の上期の概況をご説明します。

トイホビー事業は、プラモデルや一番くじなどのハイターゲット向け商品、そして、カード、カプセルトイ、菓子、文具など各カテゴリーの好調が国内外で継続しました。ＩＰ別では、幅広いカテゴリーで展開した「ガンダムシリーズ」、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」の商品が高い人気を継続したほか、「たまごっち」も大きく貢献してくれました。
地域別では、日本、北米、アジア、欧州全ての地域が増収増益となりました。なお、米国の追加関税に係る還付金は、第１四半期で35億円、上期の累計では約42億円となりました。

デジタル事業は、ネットワークコンテンツでは、「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」、「アイドルマスター」や「ガンダムシリーズ」の主力アプリタイトルにおける大型キャンペーンや新キャラクター投入などによる安定運営に注力し収益基盤の強化につなげました。
また、家庭用ゲームでは、複数の他社タイトルやリピートタイトルの販売が順調でした。
一方で、デジタル事業全体では、ワールドワイド向け大型家庭用ゲームタイトルの発売があった前年とのタイトル編成の違いや、新規タイトルの初期費用の計上が、事業全体の業績に影響しました。

映像音楽事業は、「ガンダムシリーズ」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的に推移しました。
事業全体では、「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」を含む複数の映像作品の償却費が前年同期比で増加し、「機動戦士GundamGQuuuuuuX（ジークアクス）」の様々な展開が大きく貢献した前年同期には及びませんでした。

アミューズメント事業は、ＩＰの体験型公式ショップが好調に推移したことに加え、「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンのデパート」など、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の好調が継続しました。
なお、国内既存店売上高は前年同期比109.7%となり、トイホビー事業の好調を後押ししました。

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

5

次に2027年３月期 通期業績予想についてご説明します。

上期実績と、足元の各事業の状況、下期の商品・サービスの販売計画やマーケティングプランを踏まえ、通期の業績予想を売上高 1兆4,800億円、営業利益 2,260億円に修正しました。

現中期計画策定時に掲げた最終年度の目標を１年前倒しで達成することを想定していますが、2027年度の業績予想については、商品・サービスの計画をもとに改めて検討したいと考えています。

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

6

こちらが2027年３月期 通期業績予想の事業別内訳です。

各事業の予想数値の背景については、事業の動向と併せてご説明します。



まずトイホビー事業です。
トイホビー事業の下期は、足元で各カテゴリーが好調に推移していることを踏まえ予想を修正しました。下期については、米国関税に係る還付金の計上が上期中心となること、来期及び中期でも引き続き力強く成長すべく、下期に国内外におけるイベント、商品ブランドやＩＰのアニバーサリー関連のプロモーションなど広告宣伝費を厚めに使用することを踏まえています。また、プロダクトミックスの変動による影響も見込んでいます。

「ガンダムシリーズ」については、引き続きガンプラなどの幅広いカテゴリーで商品化しています。ガンプラをはじめとするプラモデルについては静岡の新工場がフル稼働しており、今月からは大阪の新工場も稼働を開始します。今後もグループ内外のパートナーと連携し需要にこたえていきたいと思います。
また、10月31日には、昨年より国内外で先行販売していた新カテゴリーのミニチュアゲーム「GUNDAM ASSEMBLE」を発売しました。初動は好調に推移しており、今後の柱となるよう育成していきます。
来年４月には、新たな映像作品「機動戦士ガンダムRG XARX-ZERO(アレックスゼロ)」も予定していますので、グループ横断プロジェクトと連携し最適なタイミングと幅広いカテゴリーで商品化を行っていきます。

トレーディングカードゲームについては、「ONE PIECE」、「ガンダム」の好調が国内外で継続しています。これは、定期的な新商品投入、デザインへのこだわりに加え、イベントや体験会などを通じた販売店やファンとのコミュニティづくりといった現場社員の地道な活動が基盤になっていると考えています。

新たに展開する「NARUTO –ナルト-」では、「PROJECT RASENGAN」のもと、新作アニメなどとも連動し、ゲーム配信を行うデジタル事業とともにＩＰ全体の盛り上げを図ります。
今後は、来年６月にトレーディングカードゲームをワールドワイドで発売します

なお、トレーディングカードゲームの生産面においては、ファンによりスピーディーに提供することを目指し、国内における生産拡充に加え、北米で一部カード商材の現地生産を開始しました。

このほか、2012年からデータカードダスとアニメの連動で人気となった「アイカツ！」のアンコール放送と連動して、データカードダスの再稼働をはじめました。当時遊んでいた10代、20代の女性をはじめ、幅広い層に人気となっており、ファン層の拡大につなげていきたいと思います。

トイホビーユニット

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「Tamagotchi 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

8

また、店頭でもご覧になってお気づきかもしれませんが、お菓子やカプセルトイのカテゴリーで、ヒット商品や話題商品が次々に生まれ非常に元気です。ファンとのタッチポイントとなるオフィシャルショップも積極的に出店しており、カプセルトイ専門店は、グループ全体では９月末時点で661店舗となっており、今後も国内外で出店拡大を目指します。

そして、足元では、11月23日に国内30周年を迎える「たまごっち」が様々な仕掛けによりますます人気です。デバイス本体だけでなくグッズも人気でファン層も大きく広がっています。
来年には指輪型の新デバイス「Tamagotchi Ring」を発売するほか、海外30周年に向けて、様々な形で露出や仕掛けを増やしていきます。これからもたくさんの話題を発信し続けますのでご期待ください。

今後もトイホビー事業は今中期計画におけるグループの成長ドライバーとして、国内外でヒット商品創出や新規カテゴリー創出など積極的なチャレンジを続けてまいります。



次にデジタル事業です。
年初計画の時点では、家庭用ゲームの下期タイトル編成が一部流動的でしたが、期末までのタイトルラインナップが確定したことを踏まえ、今回改めて予想の精査を行いました。
下期の家庭用ゲームについては、リピートが1,252万本と安定したビジネスにより売上利益を確保できる見込みですが、新作タイトルについては一部タイトルの来期以降へのスライドに伴い706万本を見込んでいます。
年初計画からは、家庭用ゲームのタイトルラインナップの変更が生じましたが、安定的な収益基盤となるリピートタイトルの販売やネットワークコンテンツの底上げにより、年初の利益計画を達成できる見込みです。

ネットワークコンテンツでは、主力アプリがＩＰの盛り上がりとの連動や、ファンに向けた様々な施策により、安定に運営することで収益基盤の強化につながっています。今後も主力タイトルを高いレベルで保ちつつ、新たな柱となるタイトルやジャンルを育成すべく絞り込んだ新タイトルを投入します。

家庭用ゲームでは、「ACE COMBAT 8: WINGS OF THEVE(ウイングス・オブ・シーヴ)」が順調なスタートを切りました。ゲーム性へのファンの評価も高く、長く遊んでいただけるよう継続的なマーケティング施策を実施していきます。

なお、タイトル編成にあたっては、タイトル特性に合わせ、自社開発・外部スタジオ開発・協業開発をバランスよく組み合わせ、バンダイナムコならではのポートフォリオを構築し、「ONE PIECE 海のごちそうレストラン」のようなカジュアルゲーム、人気シリーズの新作「ドラゴンボール ゼノバース３」、そして海外も強く意識したメディアミックスプロジェクト「GUNDAM ROGUE ORBIT」など多彩なラインナップを提供していきます。

デジタル事業では、現中期計画で掲げた最適なポートフォリオ、それを実現するための開発体制強化に向けた取り組みが着実に進行しています。

本日アナウンスしましたが、最適なポートフォリオ確立を目指し、タイトル編成を行い、これを遂行するための開発体制はどうあるべきかを検討した結果、カナダの開発スタジオReflector Entertainment Ltd.の事業を継続しないこととしました。

デジタル事業については、次期中期計画の成長ドライバーとして、トイホビー事業と両輪となり、さらなる事業展開ができると考えています。



次に映像音楽事業です。
映像音楽事業は、上期に映像制作に関する償却負担が大きくなりましたが、年間では例年通りの水準を見込んでおり、下期の負担は軽減される見込みです。また、ビジネスボリュームも、複数の大型ライブを予定しているライブ関連やライセンスの増加を見込んでおり、下期の比重が大きくなる見込みです。

「ガンダムシリーズ」は、新作映像として、2024年に大ヒットした劇場版「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM 」の前日譚となる「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM ZERO」を来年１月に劇場公開します。そして「機動戦士ガンダムRG XARX-ZERO(アレックスゼロ)」を来年４月より放送開始します。本作は、ゲームとのメディアミックスという点でも、作品の世界観や設定でもチャレンジングな作品です。今後も「ガンダムシリーズ」は、新規ファン、既存ファン、そしてワールドワイドを意識したものなど、多彩な作品を制作していきます。
また、サンライズブランド50周年を記念し、今年から2028年までサンライズ50周年プロジェクトを実施しています。今月には記念作品として完全新作「装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女(ヘクセ)」を公開するなど、豊富な資産を活かしファンに楽しんでいただける企画をたくさん準備しています。
さらに、音楽・ライブ事業については、音楽資産の積極活用をスタートしたほか、グループ横断プロジェクトや(株)UDO音楽事務所との取り組みで活性化を進めています。なお、第４四半期には、音楽と親和性の高い作品の映像やライブ展開を引き続き予定しています。
これからも映像音楽事業では、ファンに刺さるＩＰや音楽を創出するだけでなく、グループの連携や、外部パートナーとの協業でＩＰ価値最大化を目指します。

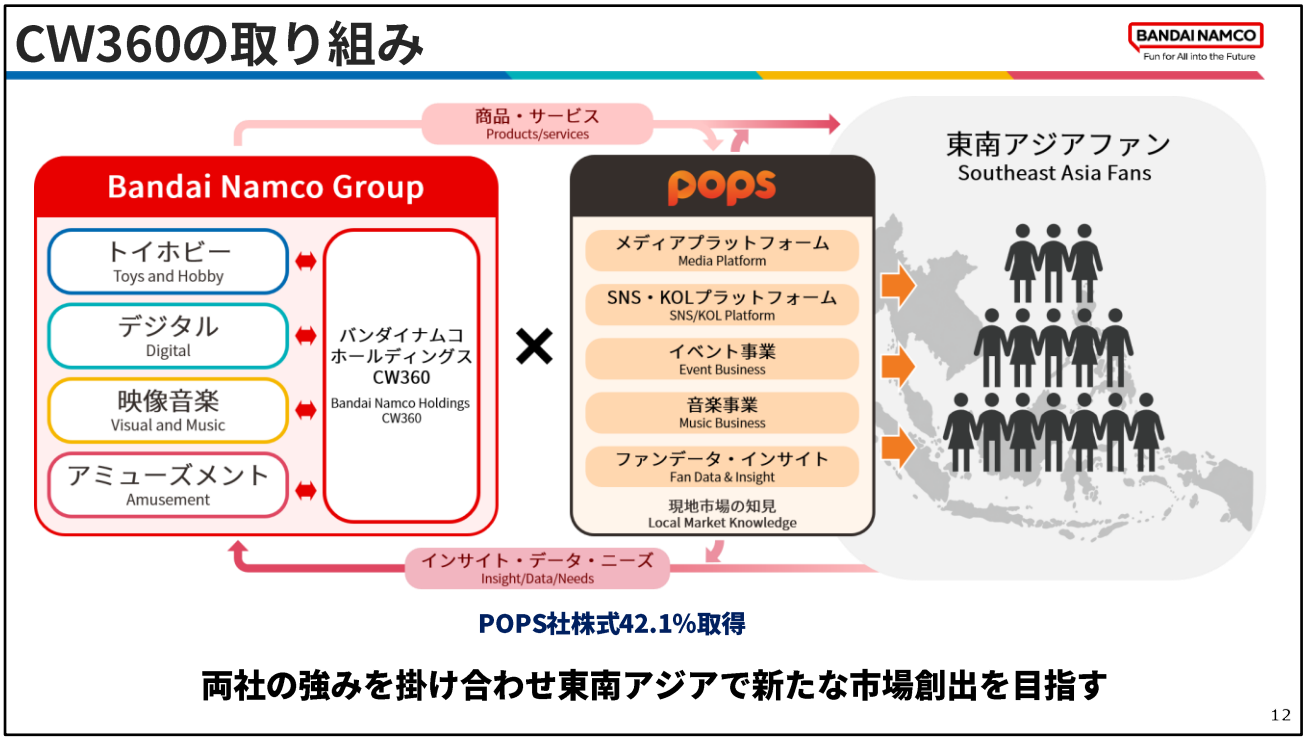


次にアミューズメント事業です。
アミューズメント事業の下期は、施設事業の好調が継続すると見込んでいます。利益面においては、戦略店舗の出店も計画しており、出店コストなどが発生します。また、業務用ゲームは下期に大型新製品の投入を予定しており初期コストが先行する見込みです。

アミューズメント施設事業では、ＩＰ体験型公式ショップや「バンダイナムコ Cross Store」、「ガシャポンのデパート」などのオフィシャルショップのように、豊富なグループ商材を軸としたバンダイナムコにしかできない差別化された店舗に加え、幼児向けの施設やアクティビティ施設など様々な形態を持つ強みを活かしています。
ＩＰ体験型公式ショップでは、「ジョジョの奇妙な冒険」の世界観を体感できる場として人気の「THE★JOJO WORLD」の２号店を12月に大阪に出店します。主人公を中心とした東京の１号店に対し、敵となる悪をテーマとした演出やグッズを準備する予定です。

また、業務用ゲームでは、「湾岸ミッドナイト」シリーズの新作を投入します。没入感を強化した新型筐体で施設を盛り上げていきたいと思います。

ファンに施設に足を運んでいただくためには、世界観の演出、商品・サービスの魅せ方、おもてなしの接客など様々なノウハウが必要です。アミューズメント事業の企画開発力と運営力はグループの武器です。今後もファンとのタッチポイントとして、ＩＰの価値をリアルに伝えていきます。



また、本日アナウンスさせていただきましたが、あらゆるパートナーと全方位でつながり、将来の成長領域を開拓する360投資の新たな取り組みとして、POPS(株)に出資することを決定しました。

東南アジアは日本ＩＰへの熱量が高いファンが多く、私たちが市場として可能性を感じている地域です。POPS社は、東南アジアにおいて、映像配信・ローカライズ、SNSマーケティング、音楽事業などを展開し、各地域のファンとの幅広い接点を構築しています。

POPS社の強みと、バンダイナムコのＩＰ軸戦略の掛け合わせで新たな市場を創出してまいります。



最後になりますが、ＩＰを最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして、最適な地域に向けて提供することで、ＩＰ価値最大化をはかるＩＰ軸戦略をしっかりと展開し、価値創造につなげていくことがコングロマリットプレミアムにつながると考えています。

そのためには、ユニークな複数の事業体がスピード感を持って事業展開することが重要です。これが、よく私が申し上げる「バンダイナムコは自立した中小企業の集合体であるべき」ということの理由です。

今後も、バンダイナムコらしく、現状に満足することなく、ＩＰに真摯に向き合い、ファンを笑顔にすることを１番の誇りとするグループであり続けたいと思います。

以上、ご清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。

©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 & WINGS OF THEVE™&©Bandai Namco EntertainmentInc.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.