2027年３月期　第２四半期（中間期）決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年11月10日

上場会社名　株式会社バンダイナムコホールディングス　上場取引所　東
コード番号　7832　ＵＲＬ　https://www.bandainamco.co.jp/
代表者　（役職名）代表取締役社長　（氏名）浅古　有寿
問合せ先責任者　（役職名）取締役CFO　（氏名）辻　隆志　ＴＥＬ　03-6634-8800
半期報告書提出予定日　2026年11月12日　配当支払開始予定日　2026年12月９日
決算補足説明資料作成の有無：　有
決算説明会開催の有無　：　有　（機関投資家・アナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

１．2027年３月期第２四半期（中間期）の連結業績（2026年４月１日～2026年９月30日）

（１）連結経営成績（累計）

（%表示は、対前年中間期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する中間純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2027年３月期中間期	728,471	13.1	134,317	27.3	142,682	29.5	99,511	26.1
2026年３月期中間期	643,816	5.3	105,481	△7.2	110,196	△4.6	78,909	△2.3

（注）包括利益　2027年３月期中間期　106,435百万円　（23.0%）　2026年３月期中間期　86,518百万円　（△0.1%）

	１株当たり中間純利益	潜在株式調整後１株当たり中間純利益
	円 銭	円 銭
2027年３月期中間期	155.14	―
2026年３月期中間期	121.91	―

（２）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2027年３月期中間期	1,293,820	936,363	72.3
2026年３月期	1,190,494	861,424	72.3

（参考）自己資本　2027年３月期中間期　935,020百万円　2026年３月期　860,781百万円

２．配当の状況

	年間配当金				
	第１四半期末	第２四半期末	第３四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2026年３月期	―	23.00	―	50.00	73.00
2027年３月期	―	25.00			
2027年３月期（予想）			―	―	―

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無：　無

2027年３月期の期末配当金につきましては利益配分に関する基本方針に基づき、別途検討いたします。

３．2027年３月期の連結業績予想（2026年４月１日～2027年３月31日）

（%表示は、対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		１株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,480,000	9.8	226,000	19.3	237,000	17.4	162,000	15.2	252.54

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：　有

2026年５月13日に公表いたしました連結業績予想の通期を本資料において修正しております。連結業績予想の修正については、本日（2026年11月10日）公表いたしました「2027年３月期第２四半期連結累計期間業績予想数値と実績値の差異及び通期連結業績予想修正のお知らせ」をご覧ください。

※　注記事項

（１）当中間期における連結範囲の重要な変更：　無

（２）中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：　有

（注）詳細は、添付資料　Ｐ．12「２．中間連結財務諸表及び主な注記（３）中間連結財務諸表に関する注記事項（中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理に関する注記）」をご覧ください。

（３）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

①　会計基準等の改正に伴う会計方針の変更	：	無
②　①以外の会計方針の変更	：	無
③　会計上の見積りの変更	：	無
④　修正再表示	：	無

（４）発行済株式数（普通株式）

①　期末発行済株式数（自己株式を含む）	2027年３月期中間期	645,000,000株	2026年３月期	650,000,000株
②　期末自己株式数	2027年３月期中間期	3,453,817株	2026年３月期	8,634,037株
③　期中平均株式数（中間期）	2027年３月期中間期	641,443,176株	2026年３月期中間期	647,282,288株

※　第２四半期（中間期）決算短信は公認会計士又は監査法人のレビューの対象外です

※　業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想に関する事項は、添付資料　Ｐ．３「１．経営成績等の概況（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

（決算補足説明資料の入手方法について）

決算補足説明資料は、2026年11月10日に当社ウェブサイトに掲載いたします。

○添付資料の目次

１．経営成績等の概況 …… 2
（１）当中間期の経営成績の概況 …… 2
（２）当中間期の財政状態の概況 …… 3
（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 …… 3
２．中間連結財務諸表及び主な注記 …… 8
（１）中間連結貸借対照表 …… 8
（２）中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書 …… 10
中間連結損益計算書 …… 10
中間連結包括利益計算書 …… 11
（３）中間連結財務諸表に関する注記事項 …… 12
（中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理に関する注記） …… 12
（セグメント情報等の注記） …… 12
（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記） …… 13
（継続企業の前提に関する注記） …… 13
（重要な後発事象の注記） …… 14

１．経営成績等の概況

（１）当中間期の経営成績の概況

当中間連結会計期間は、国内においては景気が緩やかな回復基調となりましたが、原材料価格や物価の上昇傾向が継続しました。また、エンターテインメント市場においては、映像配信の普及等によってグローバル市場における日本ＩＰ（Intellectual Property:キャラクター等の知的財産）の人気拡大が継続しました。一方で、今後の先行きについては、世界各地において政情不安が継続していること等の様々な動きにより、国内外とも不透明な状況が続いています。

このような環境の中、バンダイナムコグループは、グループの最上位概念パーパス「Fun for All into the Future」と中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、2025年４月より３カ年の中期計画をスタートしました。今中期計画においては、これまで以上に新しい挑戦を積極的に行うことで、世界中のFans（ＩＰファン、ビジネスパートナー、株主、グループ社員、社会）と全方位でつながり、広く、深く、複雑につながる存在となることを目指しています。具体的には、３つの共通テーマ「さらなる事業規模の拡大」「新たな事業の柱の獲得」「長期利益を生み出す体制構築」に基づき、４つのキーテーマ「いいものつくる」「もっとひろげる」「そだてつづける」「みがきふかめる」と、それらを具体的に表す８つの項目を設定し様々な取組みを推進することで、中長期での持続的な成長のための基盤を強固なものとしていきます。

当中間連結会計期間につきましては、ＩＰの世界観や特性を活かし、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価値の最大化をはかる「ＩＰ軸戦略」を各事業の連携により推進しました。事業面では、トイホビー事業が国内外において各カテゴリーが好調に推移したこと等により収益が大きく伸長しました。ＩＰ展開においては、ガンダムシリーズ等の定番ＩＰの商品・サービスが力強い存在感を発揮しました。グループ全体では、幅広いカテゴリーと多彩なＩＰによるポートフォリオが効果を発揮しました。

この結果、当中間連結会計期間の経営成績は、売上高728,471百万円（前年同中間期比13.1%増）、営業利益134,317百万円（前年同中間期比27.3%増）、経常利益142,682百万円（前年同中間期比29.5%増）、親会社株主に帰属する中間純利益99,511百万円（前年同中間期比26.1%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

［トイホビー事業］

トイホビー事業では、国内外における展開カテゴリーや商品ラインナップ、ターゲット層、及びリアルイベントや店舗によるタッチポイントの拡大、生産体制や流通の強化等をはかったことにより、ガンプラ（ガンダムシリーズのプラモデル）や一番くじ（キャラクターくじ）等のハイターゲット（大人）層向けの商品、トレーディングカードゲーム等のカード商材、ガシャポン（カプセルトイ）、菓子・食品、ステイショナリー等の各カテゴリーが国内外で引き続き好調に推移しました。ＩＰ展開においては、ガンダムシリーズや「DRAGON BALL」シリーズ、「ONE PIECE」、「たまごっち」等の定番ＩＰの商品・サービスが力強い存在感を発揮しました。また、北米の子会社において米国追加関税に係る還付金を計上しました。

この結果、トイホビー事業における売上高は412,040百万円（前年同中間期比29.6%増）、セグメント利益は101,087百万円（前年同中間期比55.4%増）となりました。

［デジタル事業］

デジタル事業では、ネットワークコンテンツにおいては、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」、「アイドルマスター」シリーズ、ガンダムシリーズ等の主力アプリタイトルがユーザーに向けた継続的な施策による安定運営に注力し、収益基盤の強化につながりました。家庭用ゲームでは、他社タイトルをはじめリピートタイトルの販売が順調に推移しましたが、ワールドワイド向けの大型新作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や、新規タイトルの初期費用の計上が業績に影響しました。

デジタル事業では引き続きクオリティを重視したファンの期待に応えるタイトル開発を目指し、バランスの取れた最適なタイトルポートフォリオの構築に取り組みます。

この結果、デジタル事業における売上高は217,443百万円（前年同中間期比6.1%減）、セグメント利益は27,834百万円（前年同中間期比25.5%減）となりました。

［映像音楽事業］

映像音楽事業では、ガンダムシリーズやラブライブ！シリーズ等の商品・サービス等のライセンス展開やグローバル展開及び映像配信等が安定的に推移しました。また、劇場作品「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ キルケーの魔女」の興行収入等が計上されましたが、利益においては「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」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。

映像音楽事業においては組織再編による新体制のもと、ＩＰ軸戦略の核となるＩＰの創出、バンダイナムコらしい音楽事業の展開に向けた取組みを行ってまいります。

この結果、映像音楽事業における売上高は41,800百万円（前年同中間期比1.8%増）、セグメント利益は3,633百万円（前年同中間期比32.2%減）となりました。

［アミューズメント事業］

アミューズメント事業では、ＩＰの体験型公式ショップが好調に推移したほか、「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャポンのデパート」のようなグループの商品・サービスと連携したバンダイナムコならではの施設等が人気となり、国内アミューズメント施設の既存店売上高が前年同期比で109.7%となり好調に推移しました。

アミューズメント事業においては、ＩＰ軸戦略のもと独自の強みを活用した施設展開に加え、グループの商品・サービスの認知を拡大するためのファンとのタッチポイントの役割をさらに強化してまいります。

この結果、アミューズメント事業における売上高は83,525百万円（前年同中間期比10.8%増）、セグメント利益は7,768百万円（前年同中間期比10.2%増）となりました。

［その他事業］

その他事業は、グループ各社へ向けた物流事業やグループの管理業務を行っている会社等から構成されており、これらのグループサポート関連業務における効率的な運営に取り組んでおります。

その他事業における売上高は22,352百万円（前年同中間期比21.1%増）、セグメント利益は1,586百万円（前年同中間期比38.0%増）となりました。

（２）当中間期の財政状態の概況

当中間連結会計期間末における総資産につきましては、前連結会計年度末に比べ103,326百万円増加し1,293,820百万円となりました。これは主に受取手形、売掛金及び契約資産が55,507百万円、商品及び製品が20,965百万円、投資有価証券が17,880百万円増加したことによるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ28,387百万円増加し357,457百万円となりました。これは主に未払金が減少したこと等により流動負債のその他が13,630百万円減少したものの、支払手形及び買掛金が34,124百万円、未払法人税等が8,818百万円増加したことによるものです。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ74,938百万円増加し936,363百万円となりました。これは主に利益剰余金が55,552百万円増加したことに加え、自己株式の消却等により自己株式が20,449百万円減少（純資産は増加）したことによるものです。なお、自己株式の消却により、資本剰余金の残高が負の値となったため、資本剰余金を零とし、当該負の値を利益剰余金から減額しております。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末と同様の72.3%となりました。

（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後につきましては、世界の各地域において先行きが不透明な状況が継続すると予測されます。また、市場や顧客のライフスタイルや嗜好等の我々を取り巻く環境の変化がさらに激しくなることが想定されます。

このような環境の中、当社グループは、グローバル市場における競争の激化、顧客のライフスタイルや嗜好の変化に対応するため、2025年４月より３カ年の中期計画を推進しています。中期計画においては、グループの最上位概念パーパス「Fun for All into the Future」、そして中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、中長期での持続的な成長に向け、グローバル市場においてＩＰ軸戦略をさらに強力に推進します。

①パーパス「Fun for All into the Future」のもと目指す姿

バンダイナムコグループでは、“社会における存在意義”や“なぜその事業や企業活動を行うのか”“私たちがバンダイナムコで働く意味”を表すパーパス「Fun for All into the Future」を制定しグループの最上位概念としています。

パーパス「Fun for All into the Future」のもと、バンダイナムコグループが目指す姿は、世界中のFans（ＩＰファン、ビジネスパートナー、株主、グループ社員、社会）とつながる姿です。新規のFansとはより「広く」つながり、既存のFansとはより「深く」つながります。そして、新規と既存のFansから生まれたコミュニティ同士が「複雑に」つながり合うことを目指します。バンダイナムコが様々なFansと、そしてFans同士がつながるにあたり、最も重視することは、どのようにつながるかというつながり方の質です。今中期計画においても、Fansと広く、深く、複雑につながること、つながり方の質を重視した様々な戦略や取組みを推進します。

＜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。

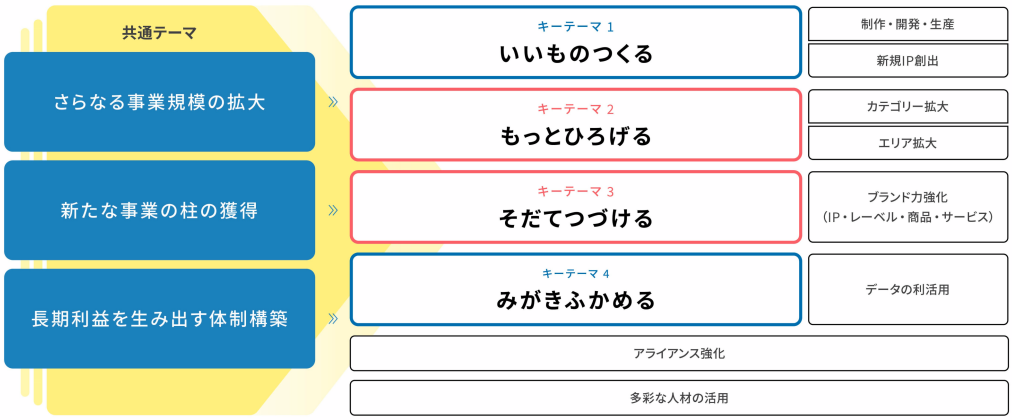
②中長期ビジョン

Connect with Fans

パーパス「Fun for All into the Future」のもとバンダイナムコグループが目指す姿を前中期計画に引き続き「Connect with Fans」とし、中長期ビジョンへと位置づけを変更したうえで、その第２章のアクションフェーズとして、これまで以上に新しい挑戦を積極的に行うことで、世界中のFans（ＩＰファン、ビジネスパートナー、株主、グループ社員、社会）と全方位でつながり、広く、深く、複雑につながる存在を目指します。

③中期計画テーマ

バンダイナムコグループが持続的な成長をしていくために、「さらなる事業規模の拡大」「新たな事業の柱の獲得」「長期利益を生み出す体制構築」の３つを共通テーマとしました。この共通テーマに基づき、さらに４つのキーテーマである、「いいものつくる」「もっとひろげる」「そだてつづける」「みがきふかめる」と「アライアンス強化」「多彩な人材の活用」、４つのキーテーマを具体的に表す８つの項目を設定し実行することで、ＩＰがもつ可能性を拡げ、世界中のFansとともに、さらなる笑顔の連鎖を生み出す事業展開を目指します。



・キーテーマ１「いいものつくる」

「ものづくり」はグループの原点。バンダイナムコらしいユニークな発想で商品・サービスを生み出す

バンダイナムコグループの原点は、「ものづくり」です。バンダイナムコらしいユニークな体験価値を世界中のFansに届けるためのゲーム開発・アニメ制作・商品の企画・生産、また新しいサービスの創出を推進するとともに、新規ＩＰ創出においては、映像作品に加え、商品・サービス発、グループ横断プロジェクト発等、あらゆる方向から継続的に取り組んでいきます。その取組みのひとつとして、外部クリエイターやスタジオ、ＩＰホルダーとともに新たな切り口のＩＰ共創を強化していきます。また、制作・開発・生産の面では効率化を推進し、より質の高い「ものづくり」に取り組んでいきます。

・キーテーマ２「もっとひろげる」

展開エリアと合わせてカテゴリーも拡大し、世界中のFansに「ひろげる」ことを目指す

日本発ＩＰの人気がワールドワイドで拡大する環境下において、バンダイナムコグループがグローバルで事業を拡大できる可能性はまだまだあります。

トイホビー事業では、ハイターゲット（大人）層向け商品やトレーディングカード、カプセルトイ等の展開を拡大しています。さらに、アミューズメント事業との連携による公式ショップ、体験会やイベント等により、遊びの定着やFansとのつながりを深めます。また、日本発ＩＰだけでなく現地発ＩＰや現地企業とのコラボレーションも積極的に行っていきます。エリアの拡大については、各地域においてＥＣの強化を進めています。

デジタル事業では、日本と米国でワールドワイドのマーケティングをコントロールする体制をさらにブラッシュアップし、意思決定と情報共有のスピードアップをはかります。

映像音楽事業では、北米に映像音楽事業会社を設立。実写映画「GUNDAM（仮称）」についてパートナーとともに本格的な制作のステップに進みます。全世界公開に向けて、新会社が実写映画の制作投資窓口となり、海外におけるガンダムのライセンスやプロモーション、イベント等を強化し、ガンダムＩＰの価値最大化を目指します。

・キーテーマ３「そだてつづける」

生み出したものを「そだてつづける」ことが重要。強く、広く、長く愛されるブランドに育てる

バンダイナムコグループの強みであるＩＰ軸戦略を核とするＩＰの創出だけではなく、ＩＰを「そだてつづける」ことも重要だと捉えています。今中期計画では、「たまごっち」等のトイホビー事業発、「アイドルマスター」や「パックマン」等のデジタル事業発、「ガンダム」等の映像音楽事業発といったグループで持つＩＰのライセンス事業を強化するとともに、グループの事業領域以外にもＩＰの世界観を広げます。ゲームタイトルについては、シリーズタイトルの人気拡大や継続的なシリーズ展開、有効活用により定着とブランド力強化をはかります。

また、グループＩＰのひとつ、ガンダムの代表的な商品ガンプラ（ガンダムシリーズのプラモデル）をはじめ、トイホビー事業の商品では様々な原材料にプラスチックを使用しています。プラスチックに対する環境配慮に関する声が高まる中、バンダイナムコグループプラスチック環境配慮方針を制定しました。これまでもファン参加型のリサイクルや代替素材の活用等の取組みを進めてきましたが、今後もこの方針のもと、プラスチックの使用をできる限り削減したうえで、再生プラスチックや代替素材の活用、リサイクルの推進をさらに進めていきます。社会の一員として、グループ一丸となって環境配慮に取り組むことは、ＩＰや商品ブランドの価値向上にもつながると考えています。

・キーテーマ４「みがきふかめる」

これまでに蓄積したデータを最大限活用し、ビジネスを「みがきふかめる」ことで進化させる

前中期計画において、グループのデータ接続と集約を行い活用するデータユニバース構想を推進し、複数事業で活用を始めています。今中期計画においては、蓄積したデータの活用を本格的にスタートし、深掘りしていきます。これにより、最適なマーケティングプランの立案や商品企画、需要予測の精度を向上させることで、各事業におけるビジネスを磨き上げていきます。また、主にゲーム開発や映像制作の分野においては、外部パートナーと自社スタジオや研究開発部門との協議や連携による新技術の研究や活用を積極的に進めます。これらの取組みにより、「みがきふかめる」を実現させます。

・アライアンス強化

各事業においては、これまでと同様にあらゆるパートナーとの協業やアライアンスを行いますが、新たな取組みの１つとして、中長期ビジョンの「Connect with Fans」のもと、「360度、全方位のFansとつながる」という意味を込めて「Connect with 360」を省略した「CW360」という部署を当社に新設しました。「CW360」は、これまで、時間や予算等の制約から「やりたくても手を伸ばせなかった領域」に、グループ全体の視点で、失敗を恐れずアプローチし、あらゆるパートナー、プロジェクト、協業、提携等様々な形でつながっていきます。これら事業成長を後押しする取組みが、グループ全体のさらなる長期的な成長につながると考えています。

・多彩な人材活用

「CW360」による外部パートナーとのアライアンス強化の取組みは、「人材育成の機会」にもつながると考えています。外部パートナーとのプロジェクトや協業、合弁会社による展開等、「CW360」が生み出す様々な機会を、次世代を担う人材の育成につなげていきます。

このほか、グループの事業成長に伴うグローバル人材の育成、コーポレート人材や部門の強化、環境や体制の整備等、多彩な人材が安心して生き生きと働くことができるよう、各種施策を推進し、盤石なものとしていきます。

＜中期計画全体図＞



４つのキーテーマ、「いいものつくる」「もっとひろげる」「そだてつづける」「みがきふかめる」と、それらを具体的に表す８つの項目からなる中期計画全体図で示す中央のふたつの円には、「デジタル&フィジカル」、「攻めと守り」、「遠心力と求心力」といった両輪をイメージさせる様々な意味合いを込めています。

パーパス「Fun for All into the Future」、そして中長期ビジョン「Connect with Fans」のもと、ＩＰがもつ可能性を拡げ、世界中のFans（ＩＰファン、ビジネスパートナー、株主、グループ社員、社会）と全方位の様々なつながりを強化することで、バンダイナムコグループはさらなる成長を目指します。

④資本政策

今中期計画では、持続的な成長に向け、ＩＰ価値最大化による企業価値の向上と、長期的な利益創造に向けて、EPSとエクイティスプレッドを意識し、ROEの上昇に注力するとともに、株式市場とのコミュニケーションにつとめます。現状の資本コストは８％程度と認識しており、エクイティスプレッドは、継続的に５％以上となることを目指します。取締役の業績評価においても、資本効率をより意識し、計数指標、サステナビリティに加え、EPSもKPIとします。

⑤キャピタル・アロケーション

中期計画におけるキャピタル・アロケーションの方針に基づいて、成長投資と株主還元をともに実現していきます。

今中期計画期間中に約6,000億円の投資を計画している成長投資は、主にゲームや映像制作等原価を中心に計上される投資、金型等の事業に必要な設備投資、そして中期計画における戦略投資である“360”投資（全方位でＩＰファンやパートナー、株主等あらゆるステークホルダーとつながるための投資）で構成しています。これらの投資は、今中期計画において成果が出るものだけでなく、中長期で持続的に成長を続けることを重視しています。

⑥計数目標（2025年２月公表数値）

・2028年３月期　計数目標

連結売上高	14,500億円
連結営業利益	2,000億円
海外売上比率(仕向地別)	50%以上

・継続的な目標

営業利益率	継続的に12%以上
エクイティスプレッド	継続的に５%以上

バンダイナムコグループは、世界中のFans（ＩＰファン、ビジネスパートナー、株主、グループ社員、社会）と、広く、深く、複雑につながる存在を目指し、中期計画においてＩＰ価値の最大化に向けた様々な取組みを推進するとともに、成長に向けた強固な経営基盤を確立することで、企業価値の向上と長期利益の創造を目指してまいります。

2027年３月期の通期連結業績予想数値につきましては、当中間連結会計期間の連結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３四半期連結会計期間以降の商品・サービスの展開時期やマーケティング計画等を踏まえ、2026年５月13日に公表しました予想数値を修正いたします。

2027年３月期通期連結業績予想数値の修正（2026年４月１日～2027年３月31日）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	１株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想　（A）	1,350,000	185,000	190,000	130,000	202.69
今回修正予想　（B）	1,480,000	226,000	237,000	162,000	252.54
増減額　（B－A）	130,000	41,000	47,000	32,000	－
増減率　（%）	9.6	22.2	24.7	24.6	－
（ご参考） 前期実績（2026年３月期）	1,348,246	189,517	201,923	140,651	217.49

２．中間連結財務諸表及び主な注記

（１）中間連結貸借対照表

（単位：百万円）

	前連結会計年度 （2026年３月31日）	当中間連結会計期間 （2026年９月30日）
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	433,262	434,680
受取手形、売掛金及び契約資産	146,181	201,689
商品及び製品	55,507	76,472
仕掛品	64,616	69,235
原材料及び貯蔵品	9,319	10,434
その他	73,270	67,919
貸倒引当金	△1,256	△1,554
流動資産合計	780,901	858,877
固定資産		
有形固定資産	152,933	157,839
無形固定資産	27,426	26,255
投資その他の資産		
投資有価証券	161,418	179,298
その他	68,519	72,268
貸倒引当金	△705	△718
投資その他の資産合計	229,232	250,848
固定資産合計	409,593	434,942
資産合計	1,190,494	1,293,820

（単位：百万円）

	前連結会計年度 （2026年３月31日）	当中間連結会計期間 （2026年９月30日）
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	101,717	135,841
未払法人税等	35,024	43,842
引当金	4,755	3,174
その他	151,803	138,173
流動負債合計	293,300	321,032
固定負債		
引当金	－	37
退職給付に係る負債	6,380	6,399
その他	29,389	29,988
固定負債合計	35,769	36,425
負債合計	329,069	357,457
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	7,987	－
利益剰余金	755,714	811,267
自己株式	△33,359	△12,909
株主資本合計	740,342	808,357
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	72,768	82,398
繰延ヘッジ損益	1,772	490
土地再評価差額金	△4,022	△4,022
為替換算調整勘定	46,482	44,419
退職給付に係る調整累計額	3,437	3,378
その他の包括利益累計額合計	120,438	126,663
非支配株主持分	642	1,342
純資産合計	861,424	936,363
負債純資産合計	1,190,494	1,293,820

（２）中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書

（中間連結損益計算書）

（単位：百万円）

	前中間連結会計期間 （自　2025年４月１日 至　2025年９月30日）	当中間連結会計期間 （自　2026年４月１日 至　2026年９月30日）
売上高	643,816	728,471
売上原価	381,536	428,384
売上総利益	262,279	300,086
販売費及び一般管理費	156,798	165,768
営業利益	105,481	134,317
営業外収益		
受取利息	1,583	1,935
持分法による投資利益	3,132	2,887
為替差益	－	1,889
その他	1,910	1,991
営業外収益合計	6,626	8,705
営業外費用		
支払利息	238	229
為替差損	1,160	－
違約金	384	－
その他	127	111
営業外費用合計	1,911	340
経常利益	110,196	142,682
特別利益		
関係会社株式売却益	－	905
その他	822	33
特別利益合計	822	938
特別損失		
投資有価証券評価損	237	451
貸倒引当金繰入額	－	250
その他	208	322
特別損失合計	446	1,024
税金等調整前中間純利益	110,572	142,597
法人税等	31,514	42,385
中間純利益	79,057	100,211
非支配株主に帰属する中間純利益	148	699
親会社株主に帰属する中間純利益	78,909	99,511

（中間連結包括利益計算書）

（単位：百万円）

	前中間連結会計期間 （自　2025年４月１日 至　2025年９月30日）	当中間連結会計期間 （自　2026年４月１日 至　2026年９月30日）
中間純利益	79,057	100,211
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,085	9,664
繰延ヘッジ損益	553	△1,281
為替換算調整勘定	3,692	△2,063
退職給付に係る調整額	△34	△59
持分法適用会社に対する持分相当額	163	△35
その他の包括利益合計	7,460	6,224
中間包括利益	86,518	106,435
（内訳）		
親会社株主に係る中間包括利益	86,356	105,736
非支配株主に係る中間包括利益	161	699

（３）中間連結財務諸表に関する注記事項

（中間連結財務諸表の作成に特有の会計処理に関する注記）

（税金費用の計算）

税金費用については、当中間連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前中間純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

（セグメント情報等の注記）

Ⅰ　前中間連結会計期間（自　2025年４月１日　至　2025年９月30日）

１．報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：百万円）

	報告セグメント					その他（注）１	合計	調整額（注）２	中間連結損益計算書計上額（注）３
	トイホビー事業	デジタル事業	映像音楽事業	アミューズメント事業	計				
売上高									
外部顧客への売上高	305,421	228,900	31,175	75,173	640,670	3,145	643,816	－	643,816
セグメント間の内部売上高又は振替高	12,409	2,604	9,902	207	25,124	15,312	40,436	△40,436	－
計	317,830	231,504	41,078	75,380	665,794	18,457	684,252	△40,436	643,816
セグメント利益	65,035	37,386	5,359	7,046	114,826	1,150	115,976	△10,495	105,481

（注）１．「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、グループ各社へ向けた物流事業等を含んでおります。

２．セグメント利益の調整額△10,495百万円には、セグメント間取引消去15百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△10,511百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

３．セグメント利益は、中間連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

２．報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

（固定資産に係る重要な減損損失）

該当事項はありません。

（のれんの金額の重要な変動）

該当事項はありません。

（重要な負ののれん発生益）

該当事項はありません。

Ⅱ　当中間連結会計期間（自　2026年４月１日　至　2026年９月30日）

１．報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：百万円）

	報告セグメント					その他（注）１	合計	調整額（注）２	中間連結損益計算書計上額（注）３
	トイホビー事業	デジタル事業	映像音楽事業	アミューズメント事業	計				
売上高									
外部顧客への売上高	393,949	214,895	33,216	82,895	724,957	3,513	728,471	－	728,471
セグメント間の内部売上高又は振替高	18,091	2,547	8,583	629	29,852	18,838	48,691	△48,691	－
計	412,040	217,443	41,800	83,525	754,809	22,352	777,162	△48,691	728,471
セグメント利益	101,087	27,834	3,633	7,768	140,323	1,586	141,909	△7,591	134,317

（注）１．「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、グループ各社へ向けた物流事業等を含んでおります。

２．セグメント利益の調整額△7,591百万円には、セグメント間取引消去△931百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△6,660百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

３．セグメント利益は、中間連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

２．報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

（固定資産に係る重要な減損損失）

該当事項はありません。

（のれんの金額の重要な変動）

該当事項はありません。

（重要な負ののれん発生益）

該当事項はありません。

（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記）

当社は、2026年４月16日開催の取締役会決議に基づき、2026年４月30日付で、自己株式5,000,000株の消却を実施いたしました。なお、自己株式の消却により、資本剰余金の残高が負の値となったため、資本剰余金を零とし、当該負の値を利益剰余金から減額しております。この結果、当中間連結会計期間末において利益剰余金が811,267百万円、自己株式が12,909百万円となっております。

（継続企業の前提に関する注記）

該当事項はありません。

（重要な後発事象の注記）

（連結子会社の解散及び清算）

当社は、2026年11月10日開催の取締役会において、当社の連結子会社であるReflector Entertainment Ltd.を解散及び清算することを決議いたしました。

１．解散及び清算の理由

当社グループは、中長期的な成長と企業価値の向上に向けて、事業ポートフォリオ及びグループ内の開発体制を継続的に見直しています。

Reflector Entertainment Ltd.について、今後の事業計画、必要となる追加投資、収益性及び事業継続の可能性等を総合的に検討した結果、同社の事業を終了し、解散及び清算することを決定しました。

２．解散及び清算する子会社の概要

(1) 名称	Reflector Entertainment Ltd.
(2) 所在地	1100 Avenue des Canadiens de Montréal, Canada
(3) 代表者の役職・氏名	Director CEO　Herve Hoerdt
(4) 事業内容	家庭用ゲームなどのエンターテインメントコンテンツの企画、開発
(5) 資本金	46,030千カナダドル
(6) 設立年月日	2015年12月29日
(7) 大株主及び持株比率	Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.　100.0%
(8) 上場会社と当該会社との関係	資本関係： 当社の連結子会社であるBandai Namco Entertainment Europe S.A.S.が当該会社の株式を100%保有しています。 人的関係： 該当事項はありません。 取引関係： 該当事項はありません。

(9) 最近３年間の経営成績及び財政状態（単位：千カナダドル）

決算期	2024年３月期	2025年３月期	2026年３月期
純資産	△38,510	△87,621	△89,541
総資産	82,342	14,445	13,516
売上高	1,624	47,777	14,663
営業利益	△8,344	△18,499	2,573
経常利益	△14,149	△26,621	△1,940
親会社株主に帰属する当期純利益	△14,164	△28,356	△1,983

３．解散及び清算の日程

現地の法律に従い必要な手続きが完了次第、清算結了の予定ですが、具体的な日程は現時点で未定です。今後、現地法令に従い必要な手続を進め、当該手続きが完了次第、清算結了となる予定です。

４．今後の見通し

本件に伴う損失については、2027年３月期第３四半期以降の連結決算において、約21百万ユーロの特別損失を計上する見込みです。なお、当該金額は現時点で入手可能な情報に基づく見積額であり、具体的な計上時期及び金額については現在精査中です。

なお、損失額及び計上時期については、今後の解散及び清算の手続き並びに税務・会計上の取扱い等により変動する可能性があります。