

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
配当支払開始予定日 —
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. 2026年3月期第1四半期の連結業績（2025年4月1日～2025年6月30日）

（1）連結経営成績（累計）

（％表示は、対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	％	百万円	％	百万円	％	百万円	％
2026年3月期第1四半期	300,430	7.1	51,921	17.9	54,658	11.4	38,329	12.6
2025年3月期第1四半期	280,627	24.8	44,023	57.3	49,072	49.9	34,050	56.3

（注）包括利益 2026年3月期第1四半期 42,115百万円（0.7％） 2025年3月期第1四半期 41,804百万円（3.4％）

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年3月期第1四半期	59.22	—
2025年3月期第1四半期	52.05	—

（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	％
2026年3月期第1四半期	1,076,542	796,487	73.9
2025年3月期	1,102,636	793,216	71.9

（参考）自己資本 2026年3月期第1四半期 796,047百万円 2025年3月期 792,853百万円

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
2025年3月期	—	11.00	—	60.00	71.00
2026年3月期	—	—	—	—	—
2026年3月期（予想）	—	23.00	—	—	—

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

2026年3月期の第2四半期末配当金の予想値につきましては、当社の利益配分に関する基本方針に基づきベース配当を記載しております。
2026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. 2026年3月期の連結業績予想（2025年4月1日～2026年3月31日）

（％表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率）

	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
第2四半期（累計）	605,000	△1.0	90,000	△20.8	94,000	△18.7	65,000	△19.5	100.43
通期	1,200,000	△3.3	145,000	△19.5	149,000	△20.1	100,000	△22.7	154.51

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

2025年5月8日に公表いたしました連結業績予想の第2四半期連結累計期間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、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。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更： 無

(2) 四半期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. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (四半期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)	2026年3月期1Q	650,000,000株	2025年3月期	660,000,000株
② 期末自己株式数	2026年3月期1Q	2,782,451株	2025年3月期	12,782,466株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2026年3月期1Q	647,217,510株	2025年3月期1Q	654,186,092株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー： 有 (任意)

※ 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、2025年8月5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) 当四半期の経営成績の概況	2
(2) 当四半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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	10
四半期連結損益計算書	10
四半期連結包括利益計算書	11
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	12
(四半期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
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	13
(重要な後発事象の注記)	14
期中レビュー報告書	15

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期の経営成績の概況

当第1四半期連結累計期間は、国内において雇用や所得の改善等により景気が緩やかに回復する一方、原材料価格や燃料価格、物価の上昇等が個人消費に影響しました。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、世界における政情不安や米国の政策動向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、あらゆるパートナー、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「いいものをつくる」「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。

当第1四半期連結累計期間につきましては、トイホビー事業、デジタル事業、映像音楽事業が前年同期比で増収増益となったほか、アミューズメント事業においても業績が安定的に推移しました。特に、ガンダムシリーズにおいては、最新映像作品「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」と各事業の商品・サービスの連携、大阪・関西万博における「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」出展等により、IPの話題を喚起しファン層を拡大することができました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の経営成績は、売上高300,430百万円（前年同期比7.1%増）、営業利益51,921百万円（前年同期比17.9%増）、経常利益54,658百万円（前年同期比11.4%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益38,329百万円（前年同期比12.6%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、国内外で展開カテゴリーの拡大、リアルイベントや店舗によるタッチポイントの拡大、生産体制の強化等をはかったことにより、好調に推移しました。具体的には、ガンブラ（ガンダムシリーズのプラモデル）やコレクターズフィギュア、一番くじ（キャラクターくじ）等のハイターゲット（大人）層向けの商品が、販売・マーケティングや商品ラインナップの強化により好調に推移しました。また、「ONE PIECE」や「DRAGON BALL」シリーズの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・食品等が商品ラインナップやターゲット層、展開地域の拡大に加え、顧客とのタッチポイントの強化等により業績に貢献しました。今後もトイホビー事業においては、引き続きグローバル展開の拡大と、拡大を支える生産体制や販売網等の強化を推進します。

この結果、トイホビー事業における売上高は146,893百万円（前年同期比10.6%増）、セグメント利益は28,571百万円（前年同期比6.0%増）となりました。

[デジタル事業]

デジタル事業では、家庭用ゲームにおいて「ELDEN RING」のスピノフタイトル「ELDEN RING NIGHTREIGN」が発売初日に世界累計出荷本数200万本を記録する等ワールドワイドでヒットしました。また、「たまごっちのプチプチおみせっち おまちど〜さま!」が、トイホビー事業のたまごっちとの話題の相乗効果により人気となりました。

ネットワークコンテンツにおいては、新作アプリタイトル「SDガンダム ジージェネレーション エターナル」が新たなファン層も獲得し好調にスタートしました。また、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」「アイドルマスター」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り安定的に推移しました。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107,770百万円（前年同期比1.4%増）、セグメント利益は21,704百万円（前年同期比47.3%増）となりました。

〔映像音楽事業（旧 IPプロデュース事業）〕

映像音楽事業では、ガンダムシリーズの新作映像作品「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」が既存ファンに加え新たなファン層を獲得し人気となり、同作品の劇場興行収入、グローバルでの映像配信や商品・サービスのライセンス展開が業績に貢献しました。このほか、ガンダムシリーズや「ブルーロック」等の映像配信やライセンス展開等が安定的に推移しました。映像音楽事業では、今後も映像や音楽を通じIP軸戦略の核となる良質なIPの創出を強化します。

この結果、映像音楽事業における売上高は21,265百万円（前年同期比21.5%増）、セグメント利益は4,230百万円（前年同期比69.6%増）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、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108.7%となりました。また、「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、アクティビティ施設等が好調に推移しました。業務用ゲームの販売については、人気シリーズの新製品の発売があった前年同期とのラインナップの違いが影響しました。アミューズメント事業においては、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33,820百万円（前年同期比2.4%増）、セグメント利益は2,073百万円（前年同期比25.3%減）となりました。

〔その他事業〕

その他事業につきましては、グループ各社へ向けた物流事業、その他管理業務等を行っている会社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9,060百万円（前年同期比9.1%増）、セグメント利益は493百万円（前年同期比43.8%増）となりました。

（2）当四半期の財政状態の概況

当第1四半期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26,094百万円減少し1,076,542百万円となりました。これは主に受取手形、売掛金及び契約資産が19,851百万円、商品及び製品が5,756百万円、投資有価証券が11,454百万円増加したものの、配当金の支払い等により現金及び預金が67,548百万円減少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29,365百万円減少し280,055百万円となりました。これは主に未払法人税等が17,408百万円、未払賞与が減少したこと等により流動負債のその他が10,231百万円減少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3,270百万円増加し796,487百万円となりました。これは主にその他有価証券評価差額金が4,237百万円増加したことによるものです。なお、自己株式の消却を実施したことに伴い資本剰余金及び自己株式はそれぞれ35,083百万円減少しております。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の71.9%から73.9%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、あらゆるパートナー、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。

誰かに伝えたい。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。

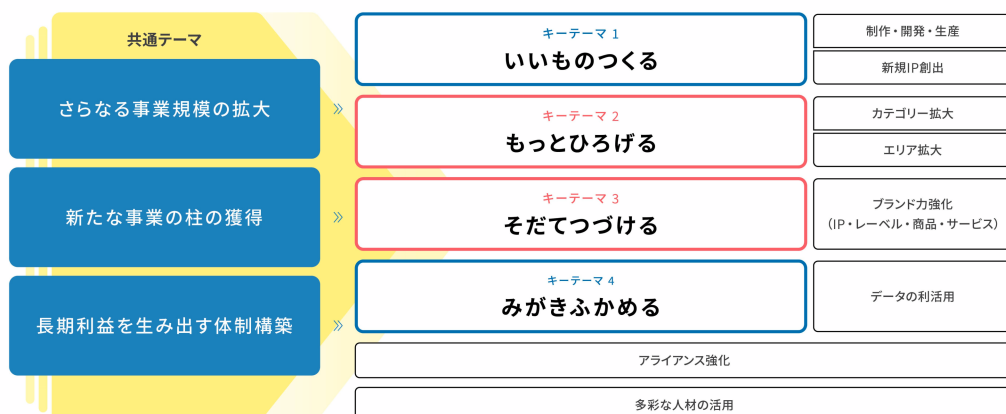
②中長期ビジョン

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、あらゆるパートナー、株主、グループ社員、社会）と全方位でつながり、広く、深く、複雑につながり存在を目指します。

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「いいものをつくる」

「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。その取り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の人気の世界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。Legendary Picturesと実写映画「機動戦士ガンダム」に関する共同投資契約を締結し、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。プラスチックに対しての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り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出来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。これらの取り組みにより、「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。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、合併会社による展開等、「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がもつ可能性を拡張、世界中のFans（IPファン、あらゆるパートナー、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の向上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（I Pファン、あらゆるパートナー、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I P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。

2026年3月期の第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値につきましては、当第1四半期連結累計期間連結業績が好調に推移したことに加え、足元の各事業の動向、第2四半期連結会計期間の商品・サービスのマーケティング計画等を踏まえ、2025年5月8日に公表しました予想数値を修正いたします。

なお、2026年3月期通期の連結業績予想数値につきましては、見直しを行っておりません。米国の政策動向や国内外におけるファンの嗜好の変化、競争環境の激化等の外部環境の動向、さらには第3四半期連結会計期間以降の大型タイトル等商品・サービスの販売動向や、年末年始の大型商戦の状況等を踏まえた上で、通期連結業績予想数値を精査いたします。

2026年3月期第2四半期連結累計期間連結業績予想数値の修正（2025年4月1日～2025年9月30日）

	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	1株当たり 中間純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回予想 (A)	595,000	78,500	81,000	54,000	83.43
今回予想 (B)	605,000	90,000	94,000	65,000	100.43
増減額 (B-A)	10,000	11,500	13,000	11,000	—
増減率 (%)	1.7	14.6	16.0	20.4	—
(ご参考) 前期第2四半期実績 (2025年3月期第2四半期)	611,391	113,670	115,553	80,727	123.39

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	388,460	320,912
受取手形、売掛金及び契約資産	123,998	143,850
商品及び製品	43,375	49,131
仕掛品	77,501	79,237
原材料及び貯蔵品	7,834	8,699
その他	64,635	61,903
貸倒引当金	△862	△893
流動資産合計	704,942	662,840
固定資産		
有形固定資産	139,127	144,396
無形固定資産	31,226	31,917
投資その他の資産		
投資有価証券	173,350	184,804
その他	54,962	53,269
貸倒引当金	△972	△686
投資その他の資産合計	227,340	237,387
固定資産合計	397,694	413,701
資産合計	1,102,636	1,076,542

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	98,068	100,583
未払法人税等	40,715	23,306
引当金	5,098	522
その他	134,728	124,497
流動負債合計	278,611	248,911
固定負債		
退職給付に係る負債	6,042	5,914
その他	24,765	25,229
固定負債合計	30,808	31,144
負債合計	309,420	280,055
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	43,491	8,407
利益剰余金	668,802	668,287
自己株式	△44,214	△9,130
株主資本合計	678,079	677,564
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	85,451	89,689
繰延ヘッジ損益	△8	△328
土地再評価差額金	△4,022	△4,022
為替換算調整勘定	30,769	30,571
退職給付に係る調整累計額	2,584	2,574
その他の包括利益累計額合計	114,774	118,483
非支配株主持分	362	439
純資産合計	793,216	796,487
負債純資産合計	1,102,636	1,076,542

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
(四半期連結損益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
売上高	280,627	300,430
売上原価	170,495	174,433
売上総利益	110,132	125,997
販売費及び一般管理費	66,108	74,075
営業利益	44,023	51,921
営業外収益		
持分法による投資利益	1,335	3,000
為替差益	2,082	—
その他	1,791	2,134
営業外収益合計	5,208	5,134
営業外費用		
為替差損	—	1,877
その他	160	520
営業外費用合計	160	2,397
経常利益	49,072	54,658
特別利益		
投資有価証券売却益	53	5
関係会社清算益	86	—
その他	142	2
特別利益合計	281	8
特別損失		
減損損失	59	26
投資有価証券評価損	157	30
投資有価証券売却損	—	21
その他	63	17
特別損失合計	280	96
税金等調整前四半期純利益	49,073	54,570
法人税等	14,998	16,164
四半期純利益	34,075	38,406
非支配株主に帰属する四半期純利益	24	77
親会社株主に帰属する四半期純利益	34,050	38,329

(四半期連結包括利益計算書)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
四半期純利益	34,075	38,406
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△3,440	4,052
繰延ヘッジ損益	858	△319
為替換算調整勘定	10,225	△198
退職給付に係る調整額	43	△10
持分法適用会社に対する持分相当額	42	184
その他の包括利益合計	7,729	3,709
四半期包括利益	41,804	42,115
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	41,780	42,038
非支配株主に係る四半期包括利益	24	76

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(四半期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、当第1四半期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、税引前四半期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 前第1四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年6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	四半期 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	127,278	105,127	14,884	31,651	278,941	1,686	280,627	—	280,627
セグメント間の内部 売上高又は振替高	5,537	1,181	2,619	1,375	10,713	6,621	17,335	△17,335	—
計	132,815	106,309	17,503	33,027	289,655	8,307	297,963	△17,335	280,627
セグメント利益	26,957	14,731	2,495	2,774	46,958	342	47,301	△3,277	44,023

(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△3,277百万円には、セグメント間取引消去△252百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,025百万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、四半期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 当第1四半期連結累計期間（自 2025年4月1日 至 2025年6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	四半期 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	141,320	106,853	16,908	33,731	298,814	1,616	300,430	—	300,430
セグメント間の内部 売上高又は振替高	5,572	916	4,356	89	10,935	7,443	18,379	△18,379	—
計	146,893	107,770	21,265	33,820	309,749	9,060	318,810	△18,379	300,430
セグメント利益	28,571	21,704	4,230	2,073	56,579	493	57,072	△5,150	51,921

(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△5,150百万円には、セグメント間取引消去△114百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,036百万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、四半期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、2025年4月16日開催の取締役会決議に基づき、2025年4月30日付で、自己株式10,000,000株の消却を実施いたしました。この結果、当第1四半期連結累計期間において資本剰余金及び自己株式がそれぞれ35,083百万円減少し、当第1四半期連結会計期間末において資本剰余金が8,407百万円、自己株式が9,130百万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。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年6月30日)
減価償却費	7,457百万円	8,431百万円
のれんの償却額	666	607

(重要な後発事象の注記)

(株式報酬としての自己株式の処分)

当社は、2025年6月23日開催の取締役会決議に基づき、以下のとおり、株式報酬としての自己株式の処分（以下「本自己株式処分」という。）を行っております。

1. 処分の概要

(1) 処分期日	2025年7月11日
(2) 処分する株式の種類及び数	当社普通株式151,100株
(3) 処分価額	1株につき4,894円
(4) 処分価額の総額	739百万円
(5) 募集又は処分方法	株式報酬を割り当てる方法
(6) 割当ての対象者及びその人数	当社取締役（※1） 3名 29,700株 並びに割当てる株式の数 当社子会社取締役（※2） 29名 121,400株
(7) その他	本自己株式処分については、金融商品取引法による有価証券届出書による届出の効力発生を条件とする

※1 当社取締役（(株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイ、(株)バンダイナムコフィルムワークス、(株)バンダイナムコアミューズメント及び(株)バンダイナムコビジネスアークの代表取締役社長を兼任する者、取締役監査等委員及び社外取締役を除く。）

※2 (株)バンダイナムコエンターテインメント、(株)バンダイ、(株)バンダイナムコフィルムワークス、(株)バンダイナムコアミューズメント、(株)BANDAI SPIRITS、(株)バンダイナムコミュージックライブ及び(株)バンダイナムコビジネスアークの取締役（非業務執行取締役を除く。）

2. 処分の目的及び理由

前連結会計年度に係る業績条件付報酬として、割当予定先である当社取締役及び当社子会社取締役（以下「各対象取締役」という。）に対して、当社及び当社子会社のそれぞれの会社より金銭報酬債権を支給し、各対象取締役は、当該金銭報酬債権を現物出資財産として払込み、当社普通株式の交付を受けるためであります。

独立監査人の四半期連結財務諸表に対する期中レビュー報告書

2025年8月5日

株式会社バンダイナムコホールディングス

取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

東京事務所

指定有限責任社員 公認会計士 山邊 道明
業 務 執 行 社 員

指定有限責任社員 公認会計士 川又 恭子
業 務 執 行 社 員

指定有限責任社員 公認会計士 黒須 健太
業 務 執 行 社 員

監査人の結論

当監査法人は、四半期決算短信の「添付資料」に掲げられている株式会社バンダイナムコホールディングスの2025年4月1日から2026年3月31日までの連結会計年度の第1四半期連結会計期間（2025年4月1日から2025年6月30日まで）及び第1四半期連結累計期間（2025年4月1日から2025年6月30日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について期中レビューを行った。

当監査法人が実施した期中レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる期中レビューの基準に準拠して期中レビューを行った。期中レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の期中レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定（社会的影響度の高い事業体の財務諸表監査に適用される規定を含む。）に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

四半期連結財務諸表に対する経営者及び監査等委員会の責任

経営者の責任は、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して四半期連結財務諸表を作成することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査等委員会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

四半期連結財務諸表の期中レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した期中レビューに基づいて、期中レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる期中レビューの基準に従って、期中レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・ 主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の期中レビュー手続を実施する。期中レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。
- ・ 継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、期中レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、期中レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。
- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、株式会社東京証券取引所の四半期財務諸表等の作成基準第4条第1項及び我が国において一般に公正妥当と認められる四半期財務諸表に関する会計基準（ただし、四半期財務諸表等の作成基準第4条第2項に定める記載の省略が適用されている。）に準拠して作成されていないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論表明の基礎となる、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の期中レビューに関する指揮、監督及び査閲に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査等委員会に対して、計画した期中レビューの範囲とその実施時期、期中レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査等委員会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去するための対応策を講じている場合又は阻害要因を許容可能な水準にまで軽減するためのセーフガードを適用している場合はその内容について報告を行う。

利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

（注） 1. 上記の期中レビュー報告書の原本は当社（四半期決算短信開示会社）が別途保管しております。

2. XBRLデータ及びHTMLデータは期中レビューの対象には含まれていません。