

2025年11月6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 2025年11月10日 配当支払開始予定日 2025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. 2026年3月期第2四半期（中間期）の連結業績（2025年4月1日～2025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	%
2026年3月期中間期	643,816	5.3	105,481	△7.2	110,196	△4.6	78,909	△2.3
2025年3月期中間期	611,391	21.8	113,670	73.6	115,553	56.3	80,727	54.7

(注) 包括利益 2026年3月期中間期 86,518百万円 (△0.1%) 2025年3月期中間期 86,618百万円 (14.5%)

	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
2026年3月期中間期	121.91	—
2025年3月期中間期	123.39	—

(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月期中間期	1,160,358	841,629	72.5
2025年3月期	1,102,636	793,216	71.9

(参考) 自己資本 2026年3月期中間期 841,105百万円 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	—	23.00	—	—	—
2026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

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、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	1,250,000	0.7	165,000	△8.5	172,000	△7.8	120,000	△7.2	185.38

(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（2025年11月6日）公表いたしました「2026年3月期 通期業績予想の修正に関するお知らせ」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)	2026年3月期中間期	650,000,000株	2025年3月期	660,000,000株
② 期末自己株式数	2026年3月期中間期	2,631,321株	2025年3月期	12,782,466株
③ 期中平均株式数(中間期)	2026年3月期中間期	647,282,288株	2025年3月期中間期	654,220,361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、2025年11月6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

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、国内において雇用や所得が改善する一方、原材料価格や燃料価格、物価の上昇傾向が継続し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 I P（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、世界における政情不安や米国の通商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（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。

当中間連結会計期間につきましては、I P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I P価値の最大化をはかる「I P軸戦略」を各事業の連携により推進しました。事業面では、トイホビー事業の収益が伸長したほか、アミューズメント事業が安定的に推移しました。デジタル事業と映像音楽事業については、タイトルや作品の前年同期との構成の違いが業績に影響しました。I P展開においては、ガンダムシリーズが、最新映像作品「機動戦士Gundam GQuuuuuuX」、大阪・関西万博における「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」出展等による話題の盛り上がり、商品・サービスの相乗効果により拡大をはかることができました。

この結果、当中間連結会計期間の経営成績は、売上高643,816百万円（前年同中間期比5.3%増）、営業利益105,481百万円（前年同中間期比7.2%減）、経常利益110,196百万円（前年同中間期比4.6%減）、親会社株主に帰属する中間純利益78,909百万円（前年同中間期比2.3%減）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、関税の影響を一部受けたものの、国内外における展開カテゴリーや商品ラインナップの拡大、リアルイベントや店舗によるタッチポイントの拡大、生産体制や流通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、ガンプラ（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、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。このほか、新商品「Tamagotchi Paradise」等の「たまごっち」関連商品が国内外で人気となりました。

この結果、トイホビー事業における売上高は317,830百万円（前年同中間期比9.0%増）、セグメント利益は65,035百万円（前年同中間期比8.9%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、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推移しました。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。家庭用ゲームでは、新作タイトル「ELDEN RING NIGHTREIGN」がワールドワイドでヒットしたほか、「たまごっちのプチプチおみせっち おまちど～さま!」が、トイホビー事業との話題の相乗効果により人気となりました。一方、リピートタイトルの販売本数が前年同期に比べて減少する等、家庭用ゲームのタイトル構成の違い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めます。

この結果、デジタル事業における売上高は231,504百万円（前年同中間期比1.3%増）、セグメント利益は37,386百万円（前年同中間期比16.4%減）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、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。また、既存のガンダムシリーズや「ブルーロック」等のグローバル展開や映像配信等が安定的に推移しました。映像音楽事業全体では、複数の劇場公開作品のヒットによる劇場興行収入が業績に大きく貢献した前年同期には及びませんでした。

この結果、映像音楽事業における売上高は41,078百万円(前年同中間期比0.5%減)、セグメント利益は5,359百万円(前年同中間期比20.2%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、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106.0%となりました。また、「バンダイナムコ Cross Store」や「ガシャボンのデパート」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では、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 インフィニットブースト」の販売が好調に推移しました。

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75,380百万円(前年同中間期比5.2%増)、セグメント利益は7,046百万円(前年同中間期比3.4%減)となりました。

[その他事業]

その他事業では、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18,457百万円(前年同中間期比6.1%増)、セグメント利益は1,150百万円(前年同中間期比7.7%減)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57,721百万円増加し1,160,358百万円となりました。これは主に現金及び預金が15,973百万円減少したものの、受取手形、売掛金及び契約資産が35,104百万円、商品及び製品が14,165百万円、有形固定資産が7,823百万円、投資有価証券が9,795百万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9,308百万円増加し318,728百万円となりました。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7,469百万円、未払法人税等が6,250百万円減少したものの、支払手形及び買掛金が23,750百万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48,413百万円増加し841,629百万円となりました。これは主に利益剰余金が40,064百万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72.5%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。勇気をもらおう。

誰かに伝えたい。誰かに会いたい。

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。

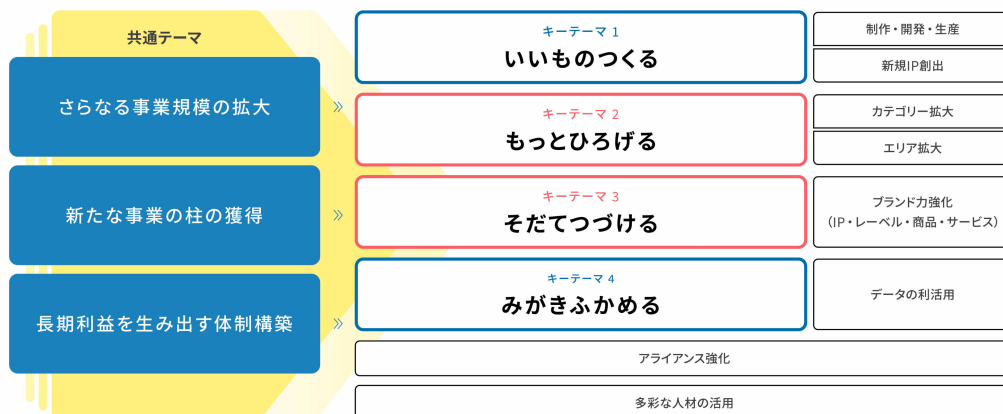
② 中長期ビジョン

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の人气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がもつ可能性を拡げ、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、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。

2026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業績に加え、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。

2026年3月期通期連結業績予想数値の修正 (2025年4月1日～2026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)	1,200,000	145,000	149,000	100,000	154.51
今回修正予想 (B)	1,250,000	165,000	172,000	120,000	185.38
増減額 (B-A)	50,000	20,000	23,000	20,000	—
増減率 (%)	4.2	13.8	15.4	20.0	—
(ご参考) 前期実績 (2025年3月期)	1,241,513	180,229	186,470	129,301	197.88

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 (2025年3月31日)	当中間連結会計期間 (2025年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	388,460	372,487
受取手形、売掛金及び契約資産	123,998	159,102
商品及び製品	43,375	57,540
仕掛品	77,501	82,121
原材料及び貯蔵品	7,834	8,751
その他	64,635	63,927
貸倒引当金	△862	△994
流動資産合計	704,942	742,935
固定資産		
有形固定資産	139,127	146,951
無形固定資産	31,226	31,733
投資その他の資産		
投資有価証券	173,350	183,145
その他	54,962	56,255
貸倒引当金	△972	△662
投資その他の資産合計	227,340	238,738
固定資産合計	397,694	417,422
資産合計	1,102,636	1,160,358

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年3月31日)	当中間連結会計期間 (2025年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	98,068	121,819
未払法人税等	40,715	34,465
引当金	5,098	2,696
その他	134,728	127,259
流動負債合計	278,611	286,240
固定負債		
退職給付に係る負債	6,042	5,971
その他	24,765	26,517
固定負債合計	30,808	32,488
負債合計	309,420	318,728
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	43,491	8,616
利益剰余金	668,802	708,867
自己株式	△44,214	△8,600
株主資本合計	678,079	718,883
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	88,698
繰延ヘッジ損益	△8	548
土地再評価差額金	△4,022	△4,022
為替換算調整勘定	30,769	34,448
退職給付に係る調整累計額	2,584	2,549
その他の包括利益累計額合計	114,774	122,221
非支配株主持分	362	524
純資産合計	793,216	841,629
負債純資産合計	1,102,636	1,160,358

(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 2024年4月1日 至 2024年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)
売上高	611,391	643,816
売上原価	356,470	381,536
売上総利益	254,920	262,279
販売費及び一般管理費	141,249	156,798
営業利益	113,670	105,481
営業外収益		
受取利息	1,598	1,583
持分法による投資利益	1,777	3,132
その他	1,606	1,910
営業外収益合計	4,981	6,626
営業外費用		
為替差損	1,929	1,160
違約金	893	384
その他	276	366
営業外費用合計	3,099	1,911
経常利益	115,553	110,196
特別利益		
投資有価証券売却益	53	810
その他	536	12
特別利益合計	589	822
特別損失		
投資有価証券評価損	157	237
その他	322	208
特別損失合計	480	446
税金等調整前中間純利益	115,661	110,572
法人税等	34,840	31,514
中間純利益	80,821	79,057
非支配株主に帰属する中間純利益	93	148
親会社株主に帰属する中間純利益	80,727	78,909

(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 2024年4月1日 至 2024年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2025年4月1日 至 2025年9月30日)
中間純利益	80,821	79,057
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	12,022	3,085
繰延ヘッジ損益	△3,152	553
為替換算調整勘定	△3,127	3,692
退職給付に係る調整額	84	△34
持分法適用会社に対する持分相当額	△28	163
その他の包括利益合計	5,797	7,460
中間包括利益	86,618	86,518
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	86,529	86,356
非支配株主に係る中間包括利益	89	161

(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 2024年4月1日 至 2024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	280,256	226,202	35,272	66,269	608,001	3,390	611,391	—	611,391
セグメント間の内部 売上高又は振替高	11,377	2,347	6,016	5,370	25,112	14,005	39,118	△39,118	—
計	291,633	228,550	41,289	71,640	633,113	17,395	650,509	△39,118	611,391
セグメント利益	59,743	44,703	6,711	7,292	118,452	1,245	119,697	△6,026	113,670

(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△6,026百万円には、セグメント間取引消去△51百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,974百万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 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。

(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、当中間連結会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、当中間連結会計期間末において資本剰余金が8,616百万円、自己株式が8,600百万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。