



2022年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年11月9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) 川口 勝
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 経営企画本部長 (氏名) 浅古 有寿 TEL 03-6634-8800
 四半期報告書提出予定日 2021年11月11日 配当支払開始予定日 2021年12月7日
 四半期決算補足説明資料作成の有無： 有
 四半期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. 2022年3月期第2四半期の連結業績（2021年4月1日～2021年9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	%
2022年3月期第2四半期	393,646	16.8	61,751	34.4	64,111	35.8	39,527	24.6
2021年3月期第2四半期	337,122	△3.5	45,930	△4.2	47,193	△3.2	31,715	△8.4

(注) 包括利益 2022年3月期第2四半期 70,776百万円 (60.2%) 2021年3月期第2四半期 44,190百万円 (46.1%)

	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
2022年3月期第2四半期	179.92	—
2021年3月期第2四半期	144.38	—

(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	%
2022年3月期第2四半期	797,233	562,111	70.5
2021年3月期	732,782	511,433	69.7

(参考) 自己資本 2022年3月期第2四半期 561,716百万円 2021年3月期 510,515百万円

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
2021年3月期	—	21.00	—	91.00	112.00
2022年3月期	—	24.00	—	—	—
2022年3月期（予想）	—	—	—	24.00	48.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

2022年3月期の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。
 2022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. 2022年3月期の連結業績予想（2021年4月1日～2022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	795,000	7.3	90,000	6.3	93,000	6.1	58,000	18.6	263.99

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

2021年5月11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（2021年11月9日）公表いたしました「業績予想数値と実績値の差異および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) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）： 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. 9「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の適用)」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 : 有
- 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

(注) 詳細は、添付資料 P. 9「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(会計方針の変更)」をご覧ください。

(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）	2022年3月期2Q	222,000,000株	2021年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	2022年3月期2Q	2,282,724株	2021年3月期	2,326,752株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期2Q	219,692,126株	2021年3月期2Q	219,667,816株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期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. 当四半期決算に関する定性的情報(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。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は、2021年11月9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. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	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	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(会計方針の変更)	9
(セグメント情報)	10
(重要な後発事象)	12

1. 当四半期決算に関する定性的情報

（1）経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間における経済環境は、新型コロナウイルス感染拡大が、国内外の経済や社会、個人の生活に影響を与える状況が継続しました。新型コロナウイルス感染拡大に対しては、当社グループは、従業員や家族、顧客をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、感染拡大を防ぐための取組みを実施しております。また、デジタルを活用した販売・マーケティングを強化する等、顧客のライフスタイルや嗜好の変化に適合するための様々な施策を推進しました。それに加え、IP（Intellectual Property:キャラクター等の知的財産）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・サービスとして提供することでIP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」をさらに強化し、グローバルでの展開を拡大するための取組み、成長の可能性が高い地域や事業の強化に向けた取組み、世界の各地域においてALL BANDAI NAMCOでグループが一体となり総合力の発揮を目指す取組み等の施策を推進しました。

当第2四半期連結累計期間につきましては、新型コロナウイルス感染拡大により、国内外の多くの地域で小売店やアミューズメント施設の休業、イベントの中止等で各事業が大きな影響を受けた前年同期を上回る業績となりました。新型コロナウイルス感染拡大による影響はあるものの、各事業において顧客のライフスタイルや嗜好の変化に適合するための様々な施策をスピーディに推進したことや、グループの幅広い事業のポートフォリオが効果を発揮しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の経営成績は、売上高393,646百万円（前年同期比16.8%増）、営業利益61,751百万円（前年同期比34.4%増）、経常利益64,111百万円（前年同期比35.8%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益39,527百万円（前年同期比24.6%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。

なお、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しており、以下の前年同期比較については、前年同期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。

[デジタル事業]

デジタル事業につきましては、家庭用ゲームにおいて「テイルズ オブ アライズ」等の新作タイトルの販売が好調だったほか、既存タイトルのリピート販売がユーザーに向けた継続的な施策により好調に推移しました。また、ネットワークコンテンツにおいては、主力タイトルが安定的に推移したものの、好調だった前年同期には及びませんでした。なお、当第2四半期連結累計期間においては、前年同期と比較し新規大型タイトルの投入が増えたため、開発費等の初期費用が先行しました。

この結果、デジタル事業における売上高は149,597百万円（前年同期比10.7%減）、セグメント利益は26,008百万円（前年同期比24.6%減）となりました。

[トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュア、ロト等のハイターゲット層（大人層）向けの商品が、デジタルを活用した販売・マーケティングや、海外における展開拡大により好調に推移しました。また、前年同期にアミューズメント施設の休業により影響を受けたプライズ等の商品販売が回復しました。さらに、国内においては、定番IPや新規IPを活用した玩具に加え、菓子やカプセルトイ、海外向けのトレーディングカード等の玩具周辺商材が人気となりました。

この結果、トイホビー事業における売上高は178,123百万円（前年同期比35.9%増）、セグメント利益は33,092百万円（前年同期比73.1%増）となりました。

[映像音楽事業]

映像音楽事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズ等のIPの映像・音楽パッケージソフトの販売を行ったほか、IP関連のライセンス収入が業績に貢献しました。また、ライブイベントにおいては、配信や新技術の活用等の環境変化に対応した新たな形のライブイベントへの取組みを進めたこと等により、前年同期に比べ開催回数が増加しました。

この結果、映像音楽事業における売上高は23,627百万円（前年同期比69.7%増）、セグメント利益は3,059百万円（前年同期比183.8%増）となりました。

[クリエイション事業]

クリエイション事業につきましては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ等の新作映像作品の公開増加により制作収入が増加しましたが、コスト先行のビジネスモデルのため利益への影響は限定的となりました。また、ガンダムの人気拡大に伴い商品化権収入が好調でしたが、IPの情報発信を行う「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」については、新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けました。

この結果、クリエイション事業における売上高は15,696百万円（前年同期比64.2%増）、セグメント利益は909百万円（前年同期比52.5%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につきましては、新型コロナウイルス感染拡大による影響を受けたものの、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139.1%となり回復の兆しが見えたほか、欧州やアジアのアミューズメント施設についても前年同期比で回復しました。アミューズメント事業においては、今後も効率化に加え、グループの商品・サービスの活用を強化する等のバンダイナムコならではの取組みを推進し収益基盤の強化を目指します。

この結果、アミューズメント事業における売上高は39,005百万円（前年同期比60.4%増）、セグメント利益は2,447百万円（前年同期は8,022百万円のセグメント損失）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13,642百万円（前年同期比18.0%増）、セグメント利益は580百万円（前年同期比60.4%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第2四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64,451百万円増加し797,233百万円となりました。これは主に商品及び製品が9,152百万円、仕掛品が9,876百万円、投資有価証券が44,546百万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13,773百万円増加し235,122百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が4,533百万円、未払法人税等が10,295百万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50,678百万円増加し562,111百万円となりました。これは主に配当金の支払額19,996百万円があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益39,527百万円を計上したこと等により利益剰余金が19,710百万円、その他有価証券評価差額金が30,451百万円増加したことによるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の69.7%から70.5%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、新型コロナウイルス感染拡大については世界の各地域において感染拡大防止策やワクチン接種が推進されることにより、経済や個人消費が回復していくことが期待される一方で、先行きが不透明な状況が継続すると予測されます。

このような環境の中、当社グループは、従業員や家族、顧客をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、新型コロナウイルス感染拡大を防ぐための取組みを継続してまいります。また、社会の一員として、商品・サービスを通じ世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供するという企業理念にのっとり、社会や顧客からの要請や期待に応じていきたいと考えております。また、事業面においては、新型コロナウイルス感染拡大が、社会や経済全体、個人の生活や消費に与える影響、市場環境やユーザー嗜好の変化が与える影響を最小限のものとするべく、情報収集と臨機応変な対応を継続してまいります。

2022年3月期は、2022年4月よりスタートする次期中期計画及び中長期での持続的な成長に向け、事業基盤や組織体制を整備するため、各事業がALL BANDAI NAMCOで一体となり、これまで以上に全世界で融合・連携を加速します。また、新規IP創出と既存IPの育成を強化し、グループの幅広い事業を活用しIP軸戦略のさらなる拡大と、グローバル市場での事業展開を推進してまいります。また、次期中期計画より、現在の企業理念に代わり、バンダイナムコの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を表す「パーパス」と、パーパスにこめた思いを具現化した新たなコーポレートロゴマークを導入することを決定しました。これにより、各社の個性を活かしながらかつて以上各地域でグループの一体感と総合力を高め、グループブランドの価値を向上することを目指してまいります。次期中期計画のビジョンや戦略においても、パーパスにこめた思いを踏まえて策定を行います。

2022年3月期通期の連結業績予想数値につきましては、当第2四半期連結累計期間の実績に加え、不透明な市場環境や各事業の足元の動向、第3四半期連結会計期間以降に予定している商品・サービスのマーケティング計画等を踏まえ見直しを行いました。

※ご参考 発生または想定している新型コロナウイルス感染拡大による事業への影響

- ・販売店休業等による消費への影響
- ・イベントの延期や自粛、それに伴うプロモーション等への影響
- ・商品の開発スケジュールへの影響
- ・自社工場及び協力工場における生産スケジュール等への影響
- ・家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツの開発スケジュールや運営体制への影響
- ・アミューズメント施設等の休業による影響
- ・映像制作や作品公開、パッケージ販売スケジュールへの影響

2022年3月期通期連結業績予想数値の修正（2021年4月1日～2022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）	750,000	75,000	76,000	52,000	236.72
今回修正予想（B）	795,000	90,000	93,000	58,000	263.99
増減額（B-A）	45,000	15,000	17,000	6,000	—
増減率（%）	6.0	20.0	22.4	11.5	—
（ご参考） 前期実績（2021年3月期）	740,903	84,654	87,612	48,894	222.58

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 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	204,326	206,401
受取手形及び売掛金	91,765	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	103,938
商品及び製品	28,994	38,147
仕掛品	73,816	83,693
原材料及び貯蔵品	4,075	5,387
その他	53,872	45,866
貸倒引当金	△1,639	△1,881
流動資産合計	455,210	481,553
固定資産		
有形固定資産	88,341	91,883
無形固定資産		
のれん	17,069	15,966
その他	15,944	16,982
無形固定資産合計	33,014	32,948
投資その他の資産		
投資有価証券	121,208	165,754
その他	35,425	25,504
貸倒引当金	△418	△411
投資その他の資産合計	156,215	190,847
固定資産合計	277,571	315,680
資産合計	732,782	797,233

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2021年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	82,474	87,007
未払法人税等	6,820	17,116
引当金	3,547	1,372
その他	83,078	80,287
流動負債合計	175,920	185,783
固定負債		
長期借入金	20,234	20,224
引当金	301	301
退職給付に係る負債	7,212	6,695
その他	17,679	22,116
固定負債合計	45,428	49,338
負債合計	221,348	235,122
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,232	52,421
利益剰余金	414,487	434,197
自己株式	△3,905	△3,861
株主資本合計	472,814	492,758
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	51,587	82,038
繰延ヘッジ損益	988	481
土地再評価差額金	△4,016	△4,016
為替換算調整勘定	△7,438	△6,415
退職給付に係る調整累計額	△3,419	△3,128
その他の包括利益累計額合計	37,701	68,958
非支配株主持分	917	395
純資産合計	511,433	562,111
負債純資産合計	732,782	797,233

（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）
 （第2四半期連結累計期間）

（単位：百万円）

	前第2四半期連結累計期間 （自 2020年4月1日 至 2020年9月30日）	当第2四半期連結累計期間 （自 2021年4月1日 至 2021年9月30日）
売上高	337,122	393,646
売上原価	206,645	233,119
売上総利益	130,477	160,527
販売費及び一般管理費	84,546	98,776
営業利益	45,930	61,751
営業外収益		
受取配当金	1,145	728
持分法による投資利益	—	612
その他	631	1,253
営業外収益合計	1,777	2,594
営業外費用		
支払利息	91	188
為替差損	354	—
その他	68	45
営業外費用合計	514	234
経常利益	47,193	64,111
特別利益		
固定資産売却益	87	2,728
その他	1,193	449
特別利益合計	1,280	3,178
特別損失		
特別退職金	—	1,270
その他	3,415	1,182
特別損失合計	3,415	2,453
税金等調整前四半期純利益	45,059	64,836
法人税等	13,411	18,523
過年度法人税等	—	6,792
四半期純利益	31,647	39,520
非支配株主に帰属する四半期純損失（△）	△68	△7
親会社株主に帰属する四半期純利益	31,715	39,527

（四半期連結包括利益計算書）
（第2四半期連結累計期間）

（単位：百万円）

	前第2四半期連結累計期間 （自 2020年4月1日 至 2020年9月30日）	当第2四半期連結累計期間 （自 2021年4月1日 至 2021年9月30日）
四半期純利益	31,647	39,520
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	12,248	30,515
繰延ヘッジ損益	△306	△505
為替換算調整勘定	95	1,022
退職給付に係る調整額	356	290
持分法適用会社に対する持分相当額	148	△66
その他の包括利益合計	12,543	31,256
四半期包括利益	44,190	70,776
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	44,211	70,784
非支配株主に係る四半期包括利益	△20	△8

（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項

（継続企業の前提に関する注記）

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）

該当事項はありません。

（四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用）

（税金費用の計算）

税金費用については、当第2四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。

（会計方針の変更）

（収益認識に関する会計基準等の適用）

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。これにより、主に、ネットワークコンテンツ及びオンライン機能をもった家庭用ゲームの収益認識については、従来、コンテンツ内で使用するアイテム及びゲームソフトの販売時等に収益を認識しておりましたが、顧客に未提供の要素がある場合には当該未提供の要素に対する見積売却価値を算定し、合理的に見積った履行義務の充足が見込まれる期間にわたって当該価値相当額を収益認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。ただし、収益認識会計基準第86項に定める方法を適用し、第1四半期連結会計期間の期首より前までに従前の取扱いに従ってほとんどすべての収益の額を認識した契約に、新たな会計方針を遡及適用しておりません。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は47百万円減少し、売上原価は1,507百万円減少し、販売費及び一般管理費は1,227百万円増加し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ231百万円増加しております。また、利益剰余金の当期首残高は179百万円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。

（時価の算定に関する会計基準等の適用）

「時価の算定に関する会計基準」（企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」（企業会計基準第10号 2019年7月4日）第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

（セグメント情報）

I 前第2四半期連結累計期間（自 2020年4月1日 至 2020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	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注) 3
	デジタル 事業	トイホビ ー事業	映像音楽 事業	クリエイ ション事 業	アミュー ズメント 事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	165,885	127,451	12,398	4,637	23,922	334,295	2,827	337,122	—	337,122
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,542	3,597	1,524	4,921	397	11,984	8,735	20,720	△20,720	—
計	167,427	131,049	13,923	9,559	24,320	346,280	11,562	357,843	△20,720	337,122
セグメント利益又は 損失（△）	34,475	19,114	1,077	1,914	△8,022	48,558	362	48,920	△2,990	45,930

- (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. セグメント利益又は損失の調整額△2,990百万円には、セグメント間取引消去174百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,164百万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. セグメント利益又は損失は、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）

「クリエイション事業」において、当社の連結子会社である㈱創通の株式を追加取得したことにより、のれんが3,676百万円増加しております。

（重要な負ののれん発生益）

該当事項はありません。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021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	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注) 3
	デジタル 事業	トイホビ ー事業	映像音楽 事業	クリエイ ション事 業	アミュー ズメント 事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	147,642	173,353	21,502	9,781	38,585	390,865	2,781	393,646	—	393,646
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,954	4,770	2,125	5,914	420	15,184	10,861	26,046	△26,046	—
計	149,597	178,123	23,627	15,696	39,005	406,050	13,642	419,692	△26,046	393,646
セグメント利益	26,008	33,092	3,059	909	2,447	65,517	580	66,098	△4,347	61,751

(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△4,347百万円には、セグメント間取引消去128百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,476百万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。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

（報告セグメントの変更）

第1四半期連結会計期間より、当社グループの事業会社の集合体であるユニット体制につきまして、2022年4月からの次期中期計画スタートに先駆け、従来の5ユニット体制から、3ユニット体制へ組織再編を行いました。

この組織体制見直しに伴い、「トイホビー事業」、「ネットワークエンターテインメント事業」、「リアルエンターテインメント事業」、「映像音楽プロデュース事業」及び「IPクリエイション事業」としていた報告セグメントを、「デジタル事業」、「トイホビー事業」、「映像音楽事業」、「クリエイション事業」及び「アミューズメント事業」に変更いたしました。

なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

（収益認識に関する会計基準等の適用）

（会計方針の変更）に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から「収益認識に関する会計基準」等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の測定方法を同様に變更しております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第2四半期連結累計期間の「デジタル事業」の売上高が962百万円減少し、セグメント利益が205百万円増加、「トイホビー事業」の売上高が1,171百万円増加し、セグメント利益が26百万円増加、「映像音楽事業」の売上高が74百万円増加、「クリエイション事業」の売上高が253百万円減少、「アミューズメント事業」の売上高が78百万円減少しております。

（重要な後発事象）

（子会社の組織再編）

当社は、2021年10月19日開催の取締役会において、グループの中核戦略であるIP軸戦略のさらなる強化を目的に、2022年4月1日付でIPプロデュースユニットの映像音楽事業及びクリエイション事業に所属する会社の再編を行い、映像事業を展開する会社3社を1社に統合するとともに、音楽・ライブイベント事業を展開する3社を1社に統合することを決定しました。

1. 目的

IPプロデュースユニットはIP創出を最大のミッションとし、映像事業、音楽事業、ライブイベント事業の各事業を相互連携することで、IPの世界観をプロデュースし育成をはかっています。さらにグループの各ユニットと連携することでIPの価値を最大化することを目指しています。

ユニット内の映像事業、音楽・ライブイベント事業を集約することで、IP創出や育成に関する各社が保有する異なるノウハウや強み、外部パートナーとのネットワークなどの共有を行うとともに、保有するIPや楽曲の効果的な活用をはかります。また、人材交流などによりIP創出やプロデュースに関わる人材の育成を強化します。これらの取組みにより、IP軸戦略の核となるIPの創出やプロデュース力をさらに強化することを目指します。

2. 映像事業における再編

共通支配下の取引等

（1）取引の概要

①㈱サンライズを承継会社とする吸収分割の概要

ア. 対象となった事業の名称及びその事業の内容

事業の名称 ㈱バンダイナムコアーツの映像事業

事業の内容 映像コンテンツの企画・制作・運用など

イ. 企業結合日

2022年4月1日（予定）

ウ. 企業結合の法的形式

㈱バンダイナムコアーツを分割会社とし、㈱サンライズを承継会社とする吸収分割

エ. 結合後企業の名称

未定

②㈱サンライズを存続会社とする吸収合併の概要

ア. 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業（存続会社）

名称 ㈱サンライズ

事業の内容 アニメーションの企画・製作及び著作権・版権の管理・運用

被結合企業（消滅会社）

名称 ㈱バンダイナムコライツマーケティング

事業の内容 映像配信プラットフォームサービスの開発・運営・販売、各種コミュニティサービス及び関連ツールの開発・運営・販売

イ. 企業結合日

2022年4月1日（予定）

ウ. 企業結合の法的形式

㈱サンライズを存続会社とし、㈱バンダイナムコライツマーケティングを消滅会社とする吸収合併

エ. 結合後企業の名称

未定

（2）実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

3. 音楽・ライブイベント事業における再編

共通支配下の取引等

(1) 取引の概要

①結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業（存続会社）

名称 ㈱バンダイナムコアーツ

事業の内容 映像・音楽コンテンツの企画・制作・運用、アーティストの発掘・育成、ライブイベントのプロデュースなど

被結合企業（消滅会社）

名称 ㈱バンダイナムコライブクリエイティブ

事業の内容 ライブ・イベントの企画・制作、チケット販売、グッズ企画・制作・販売、ライブビューイング運営など

被結合企業（消滅会社）

名称 ㈱サンライズミュージック

事業の内容 ㈱サンライズ及び㈱バンダイナムコピクチャーズを中心としたアニメ作品に係る音楽制作並びに楽曲及び原盤の管理・運用

②企業結合日

2022年4月1日（予定）

③企業結合の法的形式

㈱バンダイナムコアーツを存続会社とし、㈱バンダイナムコライブクリエイティブ及び㈱サンライズミュージックを消滅会社とする吸収合併

④結合後企業の名称

未定

(2) 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。