

2022年8月5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 (氏名) 浅古 有寿 TEL 03-6634-8800  
 四半期報告書提出予定日 2022年8月8日 配当支払開始予定日 —  
 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. 2023年3月期第1四半期の連結業績 (2022年4月1日～2022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	%
2023年3月期第1四半期	216,241	21.5	44,393	64.3	51,274	78.3	37,019	77.0
2022年3月期第1四半期	178,049	22.8	27,021	35.7	28,754	40.9	20,917	58.7

(注) 包括利益 2023年3月期第1四半期 51,269百万円 (108.9%) 2022年3月期第1四半期 24,541百万円 (49.6%)

	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
2023年3月期第1四半期	168.29	—
2022年3月期第1四半期	95.22	—

(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	%
2023年3月期第1四半期	841,092	594,143	70.6
2022年3月期	862,650	584,233	67.7

(参考) 自己資本 2023年3月期第1四半期 593,890百万円 2022年3月期 583,995百万円

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
2022年3月期	—	24.00	—	188.00	212.00
2023年3月期	—				
2023年3月期 (予想)		27.00	—	27.00	54.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2023年3月期の第2四半期末及び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。2023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. 2023年3月期の連結業績予想 (2022年4月1日～2023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)	430,000	9.2	72,000	16.6	80,000	24.8	57,000	44.2	259.12
通期	880,000	△1.0	100,000	△20.3	101,000	△24.4	70,000	△24.5	318.22

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

2022年5月11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、本日 (2022年8月5日) 公表いたしました「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. 11「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. 11「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）	2023年3月期1Q	222,000,000株	2022年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	2023年3月期1Q	2,022,880株	2022年3月期	2,023,206株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期1Q	219,976,829株	2022年3月期1Q	219,673,187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、2022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. 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 .....	7
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	7
(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 .....	9
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	9
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	10
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	11
(継続企業の前提に関する注記) .....	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	11
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) .....	11
(会計方針の変更) .....	11
(セグメント情報) .....	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1四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の継続や社会情勢の変化、デジタル技術の普及等が、国内外の経済や社会、顧客のライフスタイルや嗜好に影響を与えました。世界の各地域において感染拡大防止策が推進されることにより景気回復の傾向もみられましたが、依然先行き不透明な状況が継続しています。

このような環境の中、当社グループは、グループ社員や家族、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した。また、2022年4月からはグループの最上位概念となる「パーパス」と新ロゴマークの導入を行うとともに、3カ年の中期計画をスタートしました。中期計画においては、「パーパス」のもと、バンダイナムコグループが目指す姿に向け、世界中のファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会と常に向き合い、深く、広く、複雑につながる存在を目指し「Connect with Fans」を中期ビジョンに掲げ、重点戦略として「IP軸戦略」「人材戦略」「サステナビリティ」を推進しています。重点戦略の推進を通じ、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」をさらに進化させていきます。また、「IP軸戦略」のグローバル展開を強化し、ALL BANDAI NAMCOでの一体感と総合力を高め、持続的な成長を目指してまいります。

当第1四半期連結累計期間につきましては、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、デジタル事業、玩具ホビー事業、アミューズメント事業が好調に推移し前年同期比で増収となりました。利益面においては、利益率の高い家庭用ゲームのリピーター販売等が好調だったことにより大きく伸長しました。なお、円安により、外貨建取引に関わる為替差益も利益を押し上げました。

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216,241百万円（前年同期比21.5%増）、営業利益44,393百万円（前年同期比64.3%増）、経常利益51,274百万円（前年同期比78.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益37,019百万円（前年同期比77.0%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、当第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、当第1四半期連結累計期間には大型の新作タイトルの発売はありませんでしたが、前連結会計年度に発売したワールドワイド向けタイトル「ELDEN RING（エルデンリング）」等の既存タイトルのリピーター販売が好調に推移し業績に貢献しました。ネットワークコンテンツにおいては、主力タイトルや前連結会計年度にサービスを開始したタイトル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。

この結果、デジタル事業における売上高は89,599百万円（前年同期比34.1%増）、セグメント利益は29,411百万円（前年同期比148.7%増）となりました。

#### [玩具ホビー事業]

玩具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、キャラクターくじ等のハイターゲット層（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等により、国内外において好調に推移しました。また、国内においては、定番IPや新規IPを活用した玩具に加え、トレーディングカードゲーム、菓子やカプセル玩具等の玩具周辺商材が人気となりました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は94,872百万円（前年同期比14.2%増）、セグメント利益は14,363百万円（前年同期比0.9%減）となりました。

#### [IPプロデュース事業]

IPプロデュース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IPに関する映像作品の制作、映像・音楽パッケージソフトの販売、ライブイベントの開催、配信等を行いました。映像制作についてはコスト先行のビジネスモデルのため利益への貢献は限定的となりました。ライセンス収入についてはIP関連のライセンス収入が好調だった前年同期には及びませんでした。

この結果、IPプロデュース事業における売上高は15,686百万円（前年同期比10.2%減）、セグメント利益は1,085百万円（前年同期比66.3%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地域があったものの、当第1四半期連結累計期間において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127.1%となる等、国内外の施設事業が回復しました。また、機器販売事業についても欧米を中心に好調に推移しました。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23,022百万円（前年同期比51.2%増）、セグメント利益は2,113百万円（前年同期は662百万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7,027百万円（前年同期比5.6%増）、セグメント利益は131百万円（前年同期比10.9%減）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

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21,557百万円減少し841,092百万円となりました。これは主に商品及び製品が10,774百万円、仕掛品が8,703百万円増加したものの、配当金の支払い等により現金及び預金が36,572百万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31,467百万円減少し246,949百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が8,403百万円、未払法人税等が9,298百万円、未払金が減少したこと等により流動負債のその他が14,476百万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9,909百万円増加し594,143百万円となりました。これは主に配当金の支払により利益剰余金が4,349百万円減少したものの、その他有価証券評価差額金が3,754百万円、為替換算調整勘定が9,674百万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67.7%から70.6%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、市場環境や顧客のライフスタイルや嗜好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多様化に対応し、IP軸戦略のもと、各事業の個性を活かしながら、ALL BANDAI NAMCOでの一体感と総合力を高めてまいります。2022年4月からはグループの最上位概念となる「パーパス」と新ロゴマークの導入を行うとともに、「パーパス」が示す目指す姿に向け中長期で持続的な成長をはかるため、新たな3カ年の中期計画をスタートしました。

① 「パーパス」の制定と新ロゴマークの導入について

2022年4月より、“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」を制定しグループの最上位概念とすることとしました。「パーパス」の中で特に重要な要素が“つながる”“ともに創る”で、バンダイナムコとファンが「夢・遊び・感動」を通してつながることで“Fun for All into the Future”を実践していきます。

<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。

2022年4月より、「パーパス」にこめた思いを表現した新ロゴマークを導入しました。社名にバンダイナムコを冠する会社は全てこのロゴマークを使用するほか、バンダイナムコを社名に冠する、冠さないにかかわらず、原則的に全ての商品・サービスに新ロゴマークを表記します。これにより、商品・サービスやレーベルが持つ価値を新ロゴマークに集積するとともに、グループの一体感と総合力を強く訴求し、グローバル市場におけるブランド価値の向上を目指します。

<新ロゴマーク>



### ②「パーパス」のもと目指す姿

「パーパス」のもと、バンダイナムコグループが目指す姿は、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会とつながる姿です。既存のファンとはより「深く」つながり、新規のファンとはより「広く」つながります。そして、既存ファンと新規ファン、ファンから生まれたコミュニティ同士が「複雑に」つながり合うというファンとのつながりを目指します。様々なファンと、ファン同士がつながるにあたり、1番重視することは、どのようにつながるかというつながり方の質です。中期計画においても、ファンと深く、広く、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。

### ③中期ビジョン

#### **Connect with Fans**

「パーパス」のもとバンダイナムコグループが目指す姿に向け、中期計画では、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会と常に向き合い、深く、広く、複雑につながる存在を目指します。

### ④重点戦略と投資計画

#### IP軸戦略

バンダイナムコグループでは、中期計画においてもグループ最大の強みであるIP軸戦略を核とします。世界中のファンとより深く、広く、複雑につながるための新たな取組み、IP軸戦略の進化、世界の各地域でALL BANDAI NAMCOで一体となり事業構築に取り組むことで持続的な成長を目指します。

- ・IP×Fan (IPでファンとつながる) ファンとつながるための新しい仕組み

バンダイナムコがIPを軸に、ファンに寄り添う新しい仕組みとしてIPごとのメタバースを開発します。この「IPメタバース」は、仮想空間の中で、IPを軸に幅広いエンターテインメントを楽しむことができるほか、フィジカルな商品や場とデジタルが融合するバンダイナムコならではの仕組みを想定しており、ファンやパートナーがつながるための場を提供するオープンなものを目指しています。「IPメタバース」によって、バンダイナムコとファンが、さらにはファン同士がコミュニティやコンテンツを通じて長期にわたって深く、広く、複雑につながる関係を構築し、つながり方の質を追求します。これにより中長期的にIP価値の最大化に取り組めます。

- ・ I P × V a l u e（I Pの価値を磨く） I P軸戦略の進化  
幅広い商品・サービスの出口、フィジカルとデジタルの双方で連携できる強みを生かし、I PファンやI Pそのものにとって最適なI P軸戦略とは何かの再定義を行い、I P軸戦略の進化を目指します。
- ・ I P × W o r l d（I Pで世界とつながる） ALL BANDAI NAMCOでの事業構築  
世界の各地域においてALL BANDAI NAMCOで一体となり戦略を推進するため、組織再編や各事業の拠点集約等を行いました。このALL BANDAI NAMCO体制のもと、各地域において事業の構築に取り組みます。
- ・ I P軸戦略の進化に向けた投資計画  
中期計画の3年間でI P軸戦略の進化に向けた戦略投資として合計400億円の投資を行います。

I P価値最大化に向けた戦略投資	250億円
「I Pメタバース」開発に向けた投資	150億円

人材戦略 多様な人材の育成

バンダイナムコグループは、「パーパス」のもと、様々な才能、個性、価値観を持つ企業や社員が生き生きと活躍することができる「同魂異才」の集団でありたいと考えます。新卒・キャリア、性別、国籍にこだわらず人材の確保・登用を行うとともに、多様な人材が活躍することができ、心身ともに健康に働くことができる制度や環境整備にさらに注力します。中期計画においても、社員のチャレンジを支援する取組み、グローバルでI P軸戦略を推進する人材を育成する取組み等を推進するとともに、多様な働き方や新たな働き方への対応を推進します。

サステナビリティ 笑顔を未来へつなぐ

バンダイナムコグループは、「パーパス」及び「バンダイナムコグループのサステナビリティ方針」のもと、新たに特定したマテリアリティに沿ったアクションプランに取り組む等、ファンとともに持続可能な社会の実現に向けたサステナブルな活動を推進します。

<特定したマテリアリティ>

- 地球環境との共生      - 適正な商品・サービスの提供      - 知的財産の適切な活用と保護
- 尊重しあえる職場環境の実現      - コミュニティとの共生

⑤中期計画を推進する体制

- ・バンダイナムコホールディングスにおけるガバナンス体制強化  
バンダイナムコホールディングスは、コーポレートガバナンス体制の強化をはかるとともに、スピーディな意思決定と業務執行を行うことで、企業価値のさらなる向上に取り組むことを目的に監査等委員会設置会社へ移行しました。
- ・ユニット体制の一部変更について  
2022年4月より、I Pプロデューズユニット内の再編を行うとともに、映像音楽事業とクリエイション事業を統合しI Pプロデューズ事業に一本化しました。I Pプロデューズユニットにおいては、ユニット内で映像事業を展開する会社3社（㈱サンライズ、㈱バンダイナムコアーツの映像事業、㈱バンダイナムコライツマーケティング）を統合した㈱バンダイナムコフィルムワークスが事業統括会社として統括します。

⑥計数目標 株主還元施策

- ・2025年3月期 計数目標

連結売上高	11,000億円
連結営業利益	1,250億円
R O E	12%以上

今後は、世界中のI Pファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会と常に向き合い、深く、広く、複雑につながる存在を目指し、中期計画のもと、全世界で各事業がALL BANDAI NAMCOでこれまで以上に一体となり、重点戦略（I P軸戦略、人材戦略、サステナビリティ）に取り組んでまいります。

2023年3月期の第2四半期連結累計期間の予想数値につきましては、第1四半期連結累計期間の実績が大きく進捗したこと及び足元の市場環境や第2四半期連結累計期間の商品・サービスのマーケティング計画等を踏まえ、2022年5月11日に公表しました予想数値を表の通り修正いたします。なお、通期の連結業績予想数値につきましては、第3四半期連結累計期間以降に家庭用ゲーム大型タイトルの発売と大型商戦である年末年始商戦を控えていることや、国内外において新型コロナウイルス感染拡大の継続や為替相場の変動による影響等先行き不透明な状況が継続していること等を踏まえ、見直しを行っておりません。今後通期連結業績予想数値を精査した上で改めて開示いたします。

2023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（2022年4月1日～2022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四半期純利益	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回予想（A）	400,000	46,000	46,500	33,000	150.02
今回予想（B）	430,000	72,000	80,000	57,000	259.12
増減額（B-A）	30,000	26,000	33,500	24,000	—
増減率（%）	7.5	56.5	72.0	72.7	—
（ご参考） 前期第2四半期実績 （2022年3月期第2四半期）	393,646	61,751	64,111	39,527	179.92

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 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	279,401	242,828
受取手形、売掛金及び契約資産	122,742	98,455
商品及び製品	33,051	43,826
仕掛品	86,292	94,995
原材料及び貯蔵品	4,905	5,241
その他	52,814	53,839
貸倒引当金	△2,001	△1,864
流動資産合計	577,206	537,324
固定資産		
有形固定資産	92,450	101,404
無形固定資産		
のれん	14,887	14,363
その他	19,540	20,494
無形固定資産合計	34,428	34,857
投資その他の資産		
投資有価証券	113,261	119,829
その他	46,088	48,517
貸倒引当金	△784	△840
投資その他の資産合計	158,565	167,506
固定資産合計	285,443	303,768
資産合計	862,650	841,092

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	99,810	91,406
短期借入金	10,810	10,995
未払法人税等	22,891	13,592
引当金	3,745	1,685
その他	106,104	91,627
流動負債合計	243,362	209,308
固定負債		
長期借入金	10,236	10,194
引当金	249	249
退職給付に係る負債	5,261	4,984
その他	19,306	22,212
固定負債合計	35,053	37,641
負債合計	278,416	246,949
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,574	52,574
利益剰余金	482,147	477,798
自己株式	△2,140	△2,141
株主資本合計	542,581	538,231
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	45,037	48,791
繰延ヘッジ損益	901	1,601
土地再評価差額金	△4,016	△4,016
為替換算調整勘定	1,886	11,560
退職給付に係る調整累計額	△2,394	△2,278
その他の包括利益累計額合計	41,413	55,658
非支配株主持分	237	252
純資産合計	584,233	594,143
負債純資産合計	862,650	841,092

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)
売上高	178,049	216,241
売上原価	103,278	119,558
売上総利益	74,771	96,683
販売費及び一般管理費	47,749	52,289
営業利益	27,021	44,393
営業外収益		
為替差益	352	4,669
その他	1,487	2,913
営業外収益合計	1,840	7,582
営業外費用		
デリバティブ評価損	—	595
その他	107	106
営業外費用合計	107	702
経常利益	28,754	51,274
特別利益		
新型コロナウイルス感染症に伴う雇用調整助成金等	182	74
その他	2,739	18
特別利益合計	2,922	92
特別損失		
減損損失	182	99
特別退職金	946	—
新型コロナウイルス感染症に伴う店舗臨時休業等による損失	445	57
その他	200	14
特別損失合計	1,774	171
税金等調整前四半期純利益	29,902	51,195
法人税等	8,978	14,170
四半期純利益	20,923	37,024
非支配株主に帰属する四半期純利益	5	5
親会社株主に帰属する四半期純利益	20,917	37,019

（四半期連結包括利益計算書）  
 （第1四半期連結累計期間）

（単位：百万円）

	前第1四半期連結累計期間 （自 2021年4月1日 至 2021年6月30日）	当第1四半期連結累計期間 （自 2022年4月1日 至 2022年6月30日）
四半期純利益	20,923	37,024
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,537	3,747
繰延ヘッジ損益	△368	702
為替換算調整勘定	1,322	9,674
退職給付に係る調整額	146	115
持分法適用会社に対する持分相当額	△18	4
その他の包括利益合計	3,618	14,244
四半期包括利益	24,541	51,269
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	24,536	51,263
非支配株主に係る四半期包括利益	5	5

（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。

（会計方針の変更）

（米国会計基準ASU第2016-02号「リース」の適用）

米国の連結子会社において、米国会計基準ASU第2016-02号「リース」を当第1四半期連結会計期間より適用しております。

ASU第2016-02号はリースの借手に、原則としてすべてのリースについて原資産を使用する権利である使用権資産とリース料の支払義務であるリース負債をそれぞれ認識すること等を要求しており、適用にあたっては、遡及修正による累積的影響額を適用開始日時点で認識する方法に従っております。

この結果、当第1四半期連結貸借対照表において流動資産が919百万円、有形固定資産が1,959百万円、流動負債が226百万円、固定負債が2,654百万円それぞれ増加しております。なお、当第1四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響は軽微であります。また、利益剰余金の当期首残高への影響はありません。

（時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用）

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。）を当第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針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いたしました。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1四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021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
	デジタル 事業	トイホビ ー事業	I Pプロ デュース 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	66,005	80,871	14,660	15,042	176,579	1,469	178,049	—	178,049
セグメント間の内部 売上高又は振替高	829	2,187	2,817	179	6,013	5,186	11,200	△11,200	—
計	66,834	83,059	17,477	15,221	182,593	6,656	189,250	△11,200	178,049
セグメント利益又は 損失（△）	11,827	14,498	3,221	△662	28,885	147	29,032	△2,011	27,021

（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△2,011百万円には、セグメント間取引消去9百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,020百万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）

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 2022年4月1日 至 2022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
	デジタル 事業	トイホビ ー事業	I Pプロ デュース 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	88,561	91,670	11,871	22,504	214,607	1,634	216,241	—	216,241
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,038	3,202	3,815	518	8,574	5,393	13,967	△13,967	—
計	89,599	94,872	15,686	23,022	223,181	7,027	230,209	△13,967	216,241
セグメント利益	29,411	14,363	1,085	2,113	46,973	131	47,104	△2,711	44,393

(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△2,711百万円には、セグメント間取引消去90百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,801百万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）

当第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、I Pプロデュースユニットの映像音楽事業とクリエイション事業を統合しI Pプロデュース事業に一本化いたしました。

この組織体制見直しに伴い、「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」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」、「I Pプロデュース事業」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1四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。