

2023年2月7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 2023年2月13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3四半期の連結業績 (2022年4月1日～2022年12月31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3四半期	743,187	18.3	106,203	15.2	116,961	22.4	84,444	36.9
2022年3月期第3四半期	628,311	15.6	92,153	26.4	95,558	27.2	61,703	21.9

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 105,000百万円 (69.1%) 2022年3月期第3四半期 62,078百万円 (Δ7.6%)

	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3四半期	383.84	—
2022年3月期第3四半期	280.85	—

(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3四半期	907,328	641,071	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3四半期 640,630百万円 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	—	27.00	—		
2023年3月期 (予想)				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、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	940,000	5.7	128,000	2.0	139,000	4.0	95,000	2.4	431.81

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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. 10「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. 10「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3Q	222,000,000株	2022年3月期	222,000,000株
2023年3月期3Q	1,983,150株	2022年3月期	2,023,206株
2023年3月期3Q	220,000,903株	2022年3月期3Q	219,699,622株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

※ 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、2023年2月7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	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(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	8
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	9
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(会計方針の変更)	10
(セグメント情報)	11
(重要な後発事象)	13

## 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3四半期連結累計期間における国内外の経済環境は、新型コロナウイルス感染拡大防止策や行動制限の緩和等が推進される一方で、変異ウイルスの感染拡大や社会情勢の変化、原材料価格や原油価格の上昇、円安の進行等が、経済や社会、顧客のライフスタイルや嗜好に影響を与え、先行き不透明な状況が継続しました。

このような環境の中、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、広く、深く、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「I P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、I P（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I P価値の最大化をはかる「I P軸戦略」をさらに進化させていきます。また、「I P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3四半期連結累計期間につきましては、環境変化へのスピーディな対応に加え、主要I Pのメディア展開と商品・サービスの連動を強力に行う等、ファンと広く、深く、複雑につながるための様々な施策を推進しました。その結果、全ての事業が前年同期比で増収増益となりました。利益面においては、国内外において、デジタル事業の家庭用ゲームのリピーター販売、玩具ホビー事業のハイターゲット層（大人層）向け商品やカード商材等の利益率の高い商品・サービスの販売が好調だったことにより営業利益が伸長しました。また、円安により、外貨建取引に関わる為替差益が経常利益を押し上げたほか、親会社株主に帰属する四半期純利益についても前年同期を上回りました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高743,187百万円（前年同期比18.3%増）、営業利益106,203百万円（前年同期比15.2%増）、経常利益116,961百万円（前年同期比22.4%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益84,444百万円（前年同期比36.9%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、前連結会計年度に発売したワールドワイド向け大型タイトル「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海外を中心に好調で業績に貢献しました。また、当第3四半期連結累計期間に発売した複数の新作タイトルの販売が安定的に推移しました。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」等の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I Pのメディア展開との連動や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。なお、同事業においては、競争が激化するマーケット環境を踏まえ、クオリティを重視したタイトルの提供を目的とし、一部仕掛品について評価損等を計上しました。

この結果、デジタル事業における売上高は288,571百万円（前年同期比19.1%増）、セグメント利益は46,642百万円（前年同期比23.9%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、円安の進行に伴う原材料価格や燃料価格の上昇の影響を受けましたが、「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、定番I Pの玩具に加え、「ONE PIECE」のトレーディングカードゲームや「機動戦士ガンダム」シリーズのデジタルカード等のカード商材、「キャラパキ」等の菓子商材、カプセル玩具等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345,128百万円（前年同期比20.7%増）、セグメント利益は52,953百万円（前年同期比4.3%増）となりました。

[ I Pプロデュース事業 ]

I Pプロデュース事業につきましては、I P創出強化を目的に、組織体制の変更を行い、映像・音楽・ライブイベント等に関するリソースやノウハウの集約を実施しました。この新体制のもと、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「転生したらスライムだった件」、「ブルーロック」等のI Pに関する映像作品の製作、映像・音楽パッケージソフトの販売、配信、ライブイベントの開催やライセンスビジネス等を行いました。

また、国内における行動制限の緩和が進んだことにより、ライブイベントや「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」のビジネスが前年を上回ったほか、映像配信やI Pの海外展開も好調に推移しました。

この結果、I Pプロデュース事業における売上高は55,023百万円（前年同期比0.8%増）、セグメント利益は6,350百万円（前年同期比20.6%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につきましては、新型コロナウイルス感染拡大による一部地域での施設休業や、燃料価格の上昇による光熱費上昇等の影響を受けたものの、当第3四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115.4%となる等、施設事業が回復しました。また、機器販売事業が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・サービスと連携した店舗展開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75,478百万円（前年同期比22.9%増）、セグメント利益は6,936百万円（前年同期比60.1%増）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23,529百万円（前年同期比12.0%増）、セグメント利益は1,140百万円（前年同期比38.6%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四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44,677百万円増加し907,328百万円となりました。これは主に現金及び預金が42,510百万円減少したものの、受取手形、売掛金及び契約資産が11,154百万円、商品及び製品が13,782百万円、仕掛品が16,342百万円、有形固定資産が12,037百万円、投資有価証券が23,541百万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12,159百万円減少し266,256百万円となりました。これは主に未払法人税等が7,640百万円、長期借入金が増加したこと等により固定負債のその他が7,051百万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56,837百万円増加し641,071百万円となりました。これは主に利益剰余金が35,875百万円、その他有価証券評価差額金が14,781百万円、為替換算調整勘定が8,118百万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多様化に対応し、I P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。

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、ファンと広く、深く、複雑につながることに、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、広く、深く、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広く、深く、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広く、深く、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、広く、深く、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月期第4四半期連結会計期間につきましては、各地域において先行き不透明な状況が継続すると見込んでおりますが、引き続き、環境変化へスピーディに対応するとともに、ファンと広く、深く、複雑につながるための商品・サービスやマーケティング展開等、様々な施策を推進してまいります。なお、2023年3月期通期の連結業績予想数値につきましては、2022年11月10日に公表しました予想数値から変更はありません。

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3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	279,401	236,890
受取手形、売掛金及び契約資産	122,742	133,896
商品及び製品	33,051	46,834
仕掛品	86,292	102,634
原材料及び貯蔵品	4,905	5,762
その他	52,814	56,816
貸倒引当金	△2,001	△1,017
流動資産合計	577,206	581,818
固定資産		
有形固定資産	92,450	104,487
無形固定資産		
のれん	14,887	15,174
その他	19,540	20,781
無形固定資産合計	34,428	35,956
投資その他の資産		
投資有価証券	113,261	136,803
その他	46,088	49,087
貸倒引当金	△784	△824
投資その他の資産合計	158,565	185,066
固定資産合計	285,443	325,509
資産合計	862,650	907,328



（単位：百万円）

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	99,810	106,250
短期借入金	10,810	11,393
未払法人税等	22,891	15,251
引当金	3,745	3,661
その他	106,104	102,066
流動負債合計	243,362	238,623
固定負債		
引当金	249	139
退職給付に係る負債	5,261	5,003
その他	29,542	22,491
固定負債合計	35,053	27,633
負債合計	278,416	266,256
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,574	52,897
利益剰余金	482,147	518,023
自己株式	△2,140	△2,101
株主資本合計	542,581	578,819
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	59,818
繰延ヘッジ損益	901	△1,808
土地再評価差額金	△4,016	△4,016
為替換算調整勘定	1,886	10,004
退職給付に係る調整累計額	△2,394	△2,186
その他の包括利益累計額合計	41,413	61,811
非支配株主持分	237	440
純資産合計	584,233	641,071
負債純資産合計	862,650	907,328

(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3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	628,311	743,187
売上原価	379,648	457,854
売上総利益	248,663	285,332
販売費及び一般管理費	156,509	179,129
営業利益	92,153	106,203
営業外収益		
持分法による投資利益	909	2,369
為替差益	1,082	5,137
その他	2,146	3,555
営業外収益合計	4,137	11,061
営業外費用		
支払利息	277	248
その他	455	55
営業外費用合計	732	303
経常利益	95,558	116,961
特別利益		
関係会社株式売却益	2	516
その他	3,587	175
特別利益合計	3,590	691
特別損失		
減損損失	666	286
投資有価証券評価損	—	283
特別退職金	1,275	—
その他	1,864	378
特別損失合計	3,806	948
税金等調整前四半期純利益	95,342	116,704
法人税等	26,846	32,100
過年度法人税等	6,792	—
四半期純利益	61,703	84,604
非支配株主に帰属する四半期純利益	0	159
親会社株主に帰属する四半期純利益	61,703	84,444

（四半期連結包括利益計算書）  
（第3四半期連結累計期間）

（単位：百万円）

	前第3四半期連結累計期間 （自 2021年4月1日 至 2021年12月31日）	当第3四半期連結累計期間 （自 2022年4月1日 至 2022年12月31日）
四半期純利益	61,703	84,604
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△2,356	14,804
繰延ヘッジ損益	△588	△2,704
為替換算調整勘定	2,987	8,117
退職給付に係る調整額	435	208
持分法適用会社に対する持分相当額	△103	△28
その他の包括利益合計	375	20,396
四半期包括利益	62,078	105,000
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	62,079	104,842
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	158

（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項

（継続企業の前題に関する注記）

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3四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3四半期連結貸借対照表において有形固定資産が1,740百万円、流動負債が214百万円、固定負債が1,526百万円それぞれ増加しております。なお、当第3四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3四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年12月31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	238,962	278,516	45,908	60,457	623,844	4,466	628,311	—	628,311
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,359	7,440	8,678	938	20,417	16,535	36,953	△36,953	—
計	242,321	285,957	54,586	61,395	644,261	21,002	665,264	△36,953	628,311
セグメント利益	37,633	50,765	5,267	4,333	98,000	822	98,823	△6,670	92,153

- (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△6,670百万円には、セグメント間取引消去143百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△6,814百万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3四半期連結累計期間（自 2022年4月1日 至 2022年12月31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	285,277	334,303	43,826	74,603	738,009	5,177	743,187	—	743,187
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,293	10,824	11,197	875	26,191	18,352	44,543	△44,543	—
計	288,571	345,128	55,023	75,478	764,201	23,529	787,730	△44,543	743,187
セグメント利益	46,642	52,953	6,350	6,936	112,883	1,140	114,024	△7,821	106,203

(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△7,821百万円には、セグメント間取引消去△96百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△7,724百万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、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したしました。

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3四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。

（重要な後発事象）

（株式分割並びに株式分割に伴う定款の一部変更）

当社は、2023年2月7日開催の取締役会において、株式分割並びに株式分割に伴う定款の一部変更を行うことを決議いたしました。

1. 株式分割の目的

バンダイナムコグループは、パーパス「Fun for All into the Future」のもと、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ社員などあらゆるステイクホルダーや社会と広く、深く、複雑につながる存在となることを目指しています。株式分割により投資単位当たりの金額を引き下げることによって、当社株式のさらなる流動性の向上と投資家層の拡大をはかり、株主様とより広くつながっていくことを目的としています。

2. 株式分割の概要

（1）分割の方法

2023年3月31日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載又は記録された株主の所有する普通株式を、1株につき3株の割合をもって分割いたします。

（2）分割により増加する株式数

株式分割前の発行済株式総数	222,000,000株
株式分割により増加する株式数	444,000,000株
株式分割後の発行済株式総数	666,000,000株
株式分割後の発行可能株式総数	2,500,000,000株

（3）分割の日程

基準日公告日	2023年3月13日
基準日	2023年3月31日
効力発生日	2023年4月1日

（4）1株当たり情報に及ぼす影響

当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定した場合の1株当たり情報は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 （自 2021年4月1日 至 2021年12月31日）	当第3四半期連結累計期間 （自 2022年4月1日 至 2022年12月31日）
1株当たり四半期純利益	93円62銭	127円95銭
潜在株式調整後 1株当たり四半期純利益	—	—

3. 株式分割に伴う定款の一部変更

（1）定款変更の理由

今回の株式分割に伴い、会社法第184条第2項の規定に基づき、2023年4月1日をもって、当社定款第5条の発行可能株式総数を変更いたします。

（2）定款変更の内容

変更の内容は以下のとおりであります。

（下線は変更箇所を示しております。）

現行定款	変更後定款
（発行可能株式総数） 第5条 当社の発行可能株式総数は、 <u>10億</u> 株とする。	（発行可能株式総数） 第5条 当社の発行可能株式総数は、 <u>25億</u> 株とする。

（3）定款変更の日程

取締役会決議日	2023年2月7日
効力発生日	2023年4月1日

4. その他

(1) 資本金の額の変更

今回の株式分割に際して、資本金の額の変更はありません。

(2) 配当について

今回の株式分割は、2023年4月1日を効力発生日としておりますので、2023年3月31日を基準日とする2023年3月期の期末配当金は、株式分割前の株式数が対象となります。

なお、当社の株主還元に関する基本方針には変更はございません。引き続き株主の皆様への利益還元を経営の重要施策と位置づけ、当社グループの競争力を一層強化し、財務面での健全性を維持しながら、継続した配当の実施と企業価値の向上を実現していくことを目指しております。具体的には、長期的に安定した配当を維持するとともに資本コストを意識し、安定的な配当額としてDOE（純資産配当率）2%をベースに、総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施することを基本方針としております。