

2024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) 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  
 半期報告書提出予定日 2024年11月8日 配当支払開始予定日 2024年12月10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. 2025年3月期第2四半期（中間期）の連結業績（2024年4月1日～2024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	%
2025年3月期中間期	611,391	21.8	113,670	73.6	115,553	56.3	80,727	54.7
2024年3月期中間期	502,002	5.1	65,479	△19.8	73,931	△20.0	52,167	△21.6

(注) 包括利益 2025年3月期中間期 86,618百万円 (14.5%) 2024年3月期中間期 75,621百万円 (△16.7%)

	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
2025年3月期中間期	123.39	—
2024年3月期中間期	79.03	—

(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	%
2025年3月期中間期	1,059,191	753,968	71.1
2024年3月期	971,838	699,823	72.0

(参考) 自己資本 2025年3月期中間期 753,572百万円 2024年3月期 699,517百万円

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
2024年3月期	—	10.00	—	50.00	60.00
2025年3月期	—	11.00	—	—	—
2025年3月期（予想）	—	—	—	11.00	22.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

2025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。2025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. 2025年3月期の連結業績予想（2024年4月1日～2025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	1,150,000	9.5	160,000	76.4	163,000	56.5	110,000	8.4	168.13

(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. 11「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 : 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. 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(会計方針の変更に関する注記)」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)	2025年3月期中間期	660,000,000株	2024年3月期	666,000,000株
② 期末自己株式数	2025年3月期中間期	5,735,584株	2024年3月期	11,813,756株
③ 期中平均株式数(中間期)	2025年3月期中間期	654,220,361株	2024年3月期中間期	660,108,524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、2024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 .....	7
(1) 中間連結貸借対照表 .....	7
(2) 中間連結損益計算書及び中間連結包括利益計算書 .....	9
中間連結損益計算書 .....	9
中間連結包括利益計算書 .....	10
(3) 中間連結財務諸表に関する注記事項 .....	11
(会計方針の変更に関する注記) .....	11
(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) .....	11
(セグメント情報等の注記) .....	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	12
(継続企業の前提に関する注記) .....	12

## 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の上昇、為替の変動による物価上昇等が個人消費に影響しました。また、社会情勢や政情の変化等により、国内外とも先行きについては不透明な状況が継続しました。

このような環境の中、バンダイナムコグループは2022年4月からグループの最上位概念となる「パーパス“Fun for All into the Future”」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“Fun for All into the Future”」のもと、バンダイナムコグループが中長期で目指す姿に向け、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ従業員、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「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います。

当中間連結会計期間につきましては、IP軸戦略を核に各地域や事業を横断・連携しALL BANDAI NAMCOで一体となった取組みを強化しました。事業面では、デジタル事業及びトイホビー事業の業績が、利益率の高い商品・サービスのヒット等により大きく伸長したほか、IPプロデュース事業とアミューズメント事業も好調に推移し、全ての事業が前年同中間期比で増収増益となりました。

この結果、当中間連結会計期間の経営成績は、売上高611,391百万円（前年同中間期比21.8%増）、営業利益113,670百万円（前年同中間期比73.6%増）、経常利益115,553百万円（前年同中間期比56.3%増）、親会社株主に帰属する中間純利益80,727百万円（前年同中間期比54.7%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。

#### [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、「DRAGON BALL」シリーズや「ONE PIECE」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国内外で引き続き安定的に推移したほか、新作アプリタイトル「学園アイドルマスター」が好調なスタートを切りました。家庭用ゲームにおいては、「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」がワールドワイドでヒットしたほか、同タイトルのリピート販売が好調に推移しました。デジタル事業においては、次期中期計画に向けて、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、開発体制の強化を行うとともに、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てまいります。

この結果、デジタル事業における売上高は228,550百万円（前年同中間期比31.1%増）、セグメント利益は44,703百万円（前年同中間期比188.1%増）となりました。

#### [トイホビー事業]

トイホビー事業では、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の人气が拡大していることを受け、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、引き続き好調に推移しました。具体的には、「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、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。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291,633百万円（前年同中間期比16.7%増）、セグメント利益は59,743百万円（前年同中間期比30.6%増）となりました。

[ I Pプロデュース事業 ]

I Pプロデュース事業では、ガンダムシリーズ劇場公開作品の中で歴代No.1となった「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」の国内興行収入を当第2四半期連結会計期間に計上しました。また、新作劇場作品を公開した「ブルーロック」をはじめ、「ラブライブ!シリーズ」、「転生したらスライムだった件」等のグローバル展開や映像配信、ライセンスビジネスが好調に推移しました。さらに、リアルなエンターテインメント需要の高まりに伴い、ライブイベントや関連グッズの販売等が好調に推移しました。I Pプロデュース事業では、今後も映像や音楽を通じI P軸戦略の核となる良質なI Pの創出を強化します。

この結果、I Pプロデュース事業における売上高は41,289百万円(前年同中間期比23.9%増)、セグメント利益は6,711百万円(前年同中間期比185.9%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中間期比で108.8%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やアクティビティ施設が好調に推移しました。業務用ゲームにおいては、新製品「湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 6RR PLUS」の販売等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・サービスとファンとのタッチポイントの役割をさらに強化するとともに、燃料価格の上昇等の外部環境の変化も踏まえ、引き続き効率化に取り組みます。

この結果、アミューズメント事業における売上高は71,640百万円(前年同中間期比20.9%増)、セグメント利益は7,292百万円(前年同中間期比4.5%増)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17,395百万円(前年同中間期比8.5%増)、セグメント利益は1,245百万円(前年同中間期比88.4%増)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87,352百万円増加し1,059,191百万円となりました。これは主に現金及び預金が29,848百万円、受取手形、売掛金及び契約資産が31,707百万円、有形固定資産が10,364百万円、投資有価証券が20,809百万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33,208百万円増加し305,222百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が26,265百万円、未払法人税等が12,780百万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54,144百万円増加し753,968百万円となりました。これは主に資本剰余金が9,830百万円減少したものの、利益剰余金が48,008百万円、自己株式の消却等により10,075百万円、その他有価証券評価差額金が12,005百万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72.0%から71.1%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“Fun for All into the Future”」と新ロゴマークの導入を行うとともに、「パーパス“Fun for All into the Future”」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、3カ年の中期計画をスタートしました。

①「パーパス“Fun for All into the Future”」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“Fun for All into the Future”」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“Fun for All into the Future”」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。さらに、グループCEOによる“Fun for All into the Future”の実践に向けた想いを「笑顔と幸せあふれる未来をともに創る」という言葉にこめ、パーパスとともに発信していきます。

<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“Fun for All into the Future”」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ています。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。

<ロゴマーク>



②「パーパス“Fun for All into the Future”」のもと目指す姿

「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IPファン、あらゆるパートナー、グループ従業員、そして社会とつながる姿です。新規のファンとはより「広く」つながり、既存のファンとはより「深く」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、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“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、グループ従業員、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。
- ・IP×Value (IPの価値を磨く) IP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、IPファンやIPそのものにとって最適なIP軸戦略とは何かの再定義を行い、IP軸戦略の進化を目指します。
- ・IP×World (IP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めます。
- ・IP軸戦略の進化に向けた投資計画  
中期計画の3年間でIP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。  
IP価値最大化に向けた戦略投資 250億円  
「IP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“Fun for All into the Future”」のもと、様々な才能、個性、価値観を持つ多様な人材が生き生きと活躍することができる「同魂異才」の企業集団でありたいと考えます。新卒・キャリア、性別、年齢、国籍、人種、宗教や性的指向等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様々な制度や環境の整備にさらに注力します。中期計画においても、従業員のチャレンジを支援する取組み、グローバルでIP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。また、外部人材との連携や協業も積極的に行ってまいります。

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“Fun for All into the Future”」及び「バンダイナムコグループサステナビリティ方針」のもと、特に重点的に取り組む必要がある5つのテーマをマテリアリティとして特定し、再生可能エネルギー由来の電力の導入や脱石油由来プラスチックに向けた取組み、またプラモデルのランナー※や空カプセルの回収及びリサイクルの推進といった、事業と連携した様々な具体的なアクションプランを推進しています。さらには、社会が直面している自然環境の問題に対応すべく、エネルギー由来のCO2排出量削減目標とステップの設定を行い、脱炭素に向けた取組みを進めます。

※ランナー…プラモデルの枠の部分

＜バンダイナムコグループサステナビリティ方針＞

バンダイナムコグループは、IP軸戦略のもと、ファンとともに、バンダイナムコグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進します。

＜特定したバンダイナムコグループのマテリアリティ＞

- 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

また、2023年11月1日には、バンダイナムコグループの人権尊重に関する方針を明文化した「バンダイナムコグループ人権方針」を制定しました。今後も「パーパス“Fun for All into the Future”」がしめす姿である、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、人と世界につながる未来を、世界中のすべての人とともに創り続けることを目指し、グループの事業活動に関わるすべてのステークホルダーの人権を尊重する責任を果たしてまいります。

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ております。

- ・ユニット体制の一部変更について

2022年4月より、IPプロデュース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IPプロデュース事業に一本化しました。IPプロデュース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（(株)サンライズ、(株)バンダイナムコアーツの映像事業、(株)バンダイナムコライツマーケティング）を統合した(株)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

- ・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
ROE	12%以上

※2025年3月期計数目標（連結売上高、連結営業利益）につきましては、2025年3月期通期の連結業績予想数値のとおり見直しを行っております。

今後は、世界中のIPファン、あらゆるパートナー、グループ従業員、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（IP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。

2025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が予想に対し大きく伸長したこと、足元の市場環境や商品・サービスの販売動向、第3四半期連結会計期間以降の各事業における商品・サービスの販売計画等を踏まえ、2024年5月9日に公表した予想数値を2024年10月23日に修正いたしました。今後も当社グループでは、IP軸戦略を核に地域や事業を横断・連携しALL BANDAI NAMCOで一体となった取組みを強化してまいります。

## 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 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	321,868	351,716
受取手形、売掛金及び契約資産	118,190	149,897
商品及び製品	40,170	49,031
仕掛品	92,665	90,756
原材料及び貯蔵品	7,761	8,396
その他	63,042	55,742
貸倒引当金	△1,075	△1,063
流動資産合計	642,622	704,476
固定資産		
有形固定資産	118,636	129,000
無形固定資産		
のれん	11,608	11,715
その他	20,568	20,514
無形固定資産合計	32,176	32,230
投資その他の資産		
投資有価証券	116,127	136,937
その他	63,019	57,255
貸倒引当金	△744	△710
投資その他の資産合計	178,403	193,482
固定資産合計	329,215	354,714
資産合計	971,838	1,059,191

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当中間連結会計期間 (2024年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	99,254	125,520
未払法人税等	23,192	35,972
引当金	3,095	1,897
その他	118,577	113,504
流動負債合計	244,119	276,894
固定負債		
退職給付に係る負債	4,925	4,836
その他	22,969	23,491
固定負債合計	27,895	28,328
負債合計	272,014	305,222
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	53,321	43,491
利益剰余金	579,417	627,425
自己株式	△19,293	△9,218
株主資本合計	623,445	671,698
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	49,262	61,267
繰延ヘッジ損益	1,022	△2,141
土地再評価差額金	△4,016	△4,016
為替換算調整勘定	29,637	26,513
退職給付に係る調整累計額	166	250
その他の包括利益累計額合計	76,071	81,873
非支配株主持分	306	396
純資産合計	699,823	753,968
負債純資産合計	971,838	1,059,191

(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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
売上高	502,002	611,391
売上原価	304,749	356,470
売上総利益	197,253	254,920
販売費及び一般管理費	131,773	141,249
営業利益	65,479	113,670
営業外収益		
受取利息	1,173	1,598
持分法による投資利益	1,095	1,777
為替差益	4,060	—
その他	2,403	1,606
営業外収益合計	8,733	4,981
営業外費用		
為替差損	—	1,929
デリバティブ評価損	82	—
違約金	—	893
その他	198	276
営業外費用合計	280	3,099
経常利益	73,931	115,553
特別利益		
固定資産売却益	31	428
受取補償金	508	—
その他	64	161
特別利益合計	603	589
特別損失		
減損損失	67	254
投資有価証券評価損	291	157
その他	172	68
特別損失合計	530	480
税金等調整前中間純利益	74,004	115,661
法人税等	21,823	34,840
中間純利益	52,180	80,821
非支配株主に帰属する中間純利益	13	93
親会社株主に帰属する中間純利益	52,167	80,727

(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 2023年4月1日 至 2023年9月30日)	当中間連結会計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年9月30日)
中間純利益	52,180	80,821
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5,333	12,022
繰延ヘッジ損益	2,866	△3,152
為替換算調整勘定	14,972	△3,127
退職給付に係る調整額	183	84
持分法適用会社に対する持分相当額	83	△28
その他の包括利益合計	23,440	5,797
中間包括利益	75,621	86,618
(内訳)		
親会社株主に係る中間包括利益	75,606	86,529
非支配株主に係る中間包括利益	14	89

(3) 中間連結財務諸表に関する注記事項

(会計方針の変更に関する注記)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」（企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。）等を当中間連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分（その他の包括利益に対する課税）に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。）第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。これによる中間連結財務諸表に与える影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を当中間連結会計期間の期首から適用しております。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前中間連結会計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の中間連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。これによる前中間連結会計期間の中間連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表に与える影響はありません。

(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 2023年4月1日 至 2023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
	デジタル事業	トイホビー事業	IP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	171,717	241,136	27,509	58,829	499,192	2,810	502,002	—	502,002
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,599	8,674	5,828	424	17,526	13,229	30,756	△30,756	—
計	174,316	249,810	33,337	59,253	516,719	16,039	532,759	△30,756	502,002
セグメント利益	15,516	45,753	2,347	6,977	70,595	661	71,256	△5,777	65,479

(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△5,777百万円には、セグメント間取引消去6百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△5,783百万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 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
	デジタル事 業	トイホビ ー事業	I Pプロデ ューズ事業	アミューズ メント事業	計				
売上高									
外部顧客への売上高	226,202	280,256	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	2,347	11,377	6,016	5,370	25,112	14,005	39,118	△39,118	—
計	228,550	291,633	41,289	71,640	633,113	17,395	650,509	△39,118	611,391
セグメント利益	44,703	59,743	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。

(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、2024年5月9日開催の取締役会決議に基づき、2024年5月21日付で、自己株式6,000,000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9,942百万円減少し、当中間連結会計期間末において資本剰余金が43,491百万円、自己株式が9,218百万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。