



平成23年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年2月3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
コード番号 7832 URL <http://www.bandainamco.co.jp/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 石川 祝男

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 03-5783-5500

四半期報告書提出予定日 平成23年2月10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 (投資家・報道機関向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第3四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第3四半期	288,030	1.8	16,616	253.0	16,577	235.9	3,673	—
22年3月期第3四半期	282,832	△10.4	4,706	△76.3	4,935	△77.2	△11,744	—

	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
23年3月期第3四半期	15.26	15.25
22年3月期第3四半期	△48.65	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年3月期第3四半期	311,874	217,291	69.1	911.84
22年3月期	325,935	229,012	69.5	938.74

(参考) 自己資本 23年3月期第3四半期 215,652百万円 22年3月期 226,666百万円

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
22年3月期	—	12.00	—	12.00	24.00
23年3月期	—	12.00	—	—	—
23年3月期 (予想)	—	—	—	12.00	24.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 無

平成23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安定配当部分を記載しております。平成23年3月期の期末配当金につきましては連結業績を勘案したうえで、別途決議する予定です。

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23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		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	395,000	4.3	13,500	616.6	13,500	607.6	1,800	—	7.51

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 有

4. その他（詳細は、[添付資料]P. 4「2. その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社（社名 ）、除外 一社（社名 ）

（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

（注）簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

（注）「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(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）	23年3月期3Q	250,000,000株	22年3月期	250,000,000株
② 期末自己株式数	23年3月期3Q	13,498,808株	22年3月期	8,540,776株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	23年3月期3Q	240,802,544株	22年3月期3Q	241,384,573株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対するレビュー手続が実施中です。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

平成22年11月5日に公表いたしました通期の連結業績予想を本資料において修正しております。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、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、四半期決算短信 [添付資料] P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○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) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
3. 連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書	7
(第3四半期連結累計期間)	7
(3) 継続企業の前提に関する注記	8
(4) セグメント情報	8
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期連結累計期間における経済環境は、景気の回復基調も見受けられたものの、不安定な国際金融情勢や雇用情勢、急激な円高などもあり、エンターテインメント業界においても、消費低迷の影響により不透明な状態が続きました。

このような環境のなか、当社グループは平成21年4月にスタートした3カ年の中期経営計画に基づき、中長期的に目指す姿である「世界で存在感のあるエンターテインメント企業グループ」に向けて、グローバル経営基盤の整備を推進しております。また、このグローバル経営基盤の整備をより確実に遂行するために、平成22年4月に「バンドダイナミックグループ・リスタートプラン」に着手し、スピードあるグループへの変革及び収益力向上と財務体質の強化に取り組みました。

事業面においては、トイホビー事業の国内定番キャラクター玩具やカード商材が好調に推移したことに加え、リスタートプランに基づき着手した様々な施策により、コンテンツ事業、アミューズメント施設事業を中心に一定の成果をあげることができました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高288,030百万円（前年同期比1.8%増）、営業利益16,616百万円（前年同期比253.0%増）、経常利益16,577百万円（前年同期比235.9%増）となりました。なお、投資有価証券評価損、資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額を第1四半期連結会計期間に特別損失として計上したことや、海外販売会社を中心とした子会社の赤字幅拡大の一方、主として国内子会社の増益に伴い法人税等が増加したことから、四半期純利益は3,673百万円（前年同期は11,744百万円の四半期純損失）となりました。

なお、平成22年11月5日開催の取締役会決議に基づき、次のとおり自己株式の取得を実施しました。

- ①取得期間 平成22年11月11日～平成22年12月24日
- ②取得した株式の総数 5,000,000株
- ③株式の取得価額の総額 4,169百万円

[セグメント別業績]

[トイホビー事業]

トイホビー事業につきましては、国内において年末商戦を中心に「仮面ライダーオーズ/000」、「ハートキャッチプリキュア!」、「たまごっち」などの定番キャラクター玩具が好調に推移するとともに、新たにターゲットの拡大を目的に投入した乗り物玩具「VooV（ブーブ）」が人気となりました。また、デジタルカードゲームのデータカードダス、オンラインゲームと連動して遊べるカードゲームの「プロ野球オーナーズリーグ」などが好調に推移し、業績に大きく貢献しました。さらに玩具菓子、子供服などの周辺事業も、「仮面ライダー」シリーズなどの人気キャラクターの水平展開により業績が改善しました。

一方、海外では、欧米において「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズのテレビ放映頻度の減少に伴い苦戦するなか、中長期的な成長へ向けた新しいカテゴリーやコンテンツの開拓に着手しましたが、「BEN10（ベントン）」が好調に推移した前年同期には及びませんでした。

この結果、トイホビー事業における売上高は116,309百万円、セグメント利益は13,561百万円となりました。

[コンテンツ事業]

コンテンツ事業につきましては、家庭用ゲームソフトは、海外を中心に新たなフランチャイズ化を目指して展開した新規タイトルが計画を下回る結果となりました。しかしながら、国内においては、より迅速な顧客ニーズへの対応により、プレイステーション・ポータブル向け「GOD EATER BURST（ゴッドイーターバースト）」、「AKB1/48 アイドルと恋したら…」などが人気となりました。

業務用ゲーム機については、「機動戦士ガンダム EXTREME VS.（エクストリームバーサス）」や人気キャラクターの景品を中心に好調に推移しました。また、映像音楽コンテンツについては、好調な「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」のパッケージ販売に加え、タイトルの選択と集中により収益性が改善しましたが、モバイルコンテンツは、有料会員数の減少に伴い低調な推移となりました。

なお、前連結会計年度に一部子会社に係るのれんを減損処理したため、当第3四半期連結累計期間において、前年同期比でのれんの償却費が減少しており、さらに効率化施策の実施により固定費が減少しました。

この結果、コンテンツ事業における売上高は130,261百万円、セグメント利益は3,553百万円となりました。

[アミューズメント施設事業]

アミューズメント施設事業につきましては、国内市場において底打ち感が出てきたなか、顧客セグメント別の営業戦略に取り組みました。具体的には、「ウルトラマン」や「たまごっち」などのキャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗が好調に推移し、既存店売上前年同期比は100.9%となりました。

海外においては、厳しい市場環境のなか、ヨーロッパ地域において低調な推移となったものの、アメリカ地域においては前連結会計年度に実施した効率化施策の効果により収益性が改善しました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は46,489百万円、セグメント利益は1,454百万円となりました。

平成22年12月末時点における施設の状況

直営店	レベニューシェア	その他	合計
277店	837店	3店	1,117店

[その他]

その他の事業につきましては、グループの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、ビル管理事業などを行っている会社から構成されており、当第3四半期連結累計期間は、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みました。

この結果、その他の事業における売上高は13,406百万円、セグメント利益は796百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第3四半期末における総資産は、前連結会計年度末に比べ14,060百万円減少し311,874百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金が12,867百万円増加した一方で、法人税及び配当金の支払いや借入金の返済等により現金及び預金が21,705百万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2,340百万円減少し94,582百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が5,704百万円増加したものの、流動負債のその他に含まれる前受金が4,224百万円、借入金の返済により短期借入金及び固定負債のその他に含まれる長期借入金がそれぞれ2,888百万円、1,666百万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11,720百万円減少し217,291百万円となりました。これは主に為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定が5,431百万円、配当金の支払い等により利益剰余金が2,136百万円減少したことや、自己株式の市場買付の実施等に伴い自己株式が4,119百万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69.5%から69.1%となりました。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

今後の経済情勢は、世界的な金融不安や個人消費の低迷などもあり、不透明な状況が続くと予測され、当社グループを取り巻くエンターテインメント業界の事業環境もこの影響を受けることが想定されます。

このような状況のなかで当社グループは、平成21年4月よりスタートしました3ヵ年の中期経営計画で掲げたグローバル経営基盤の整備をより確実に遂行するために、「バンダイナムコグループ・リスタートプラン」に基づき、スピードあるグループへの変革、収益力向上と財務体質の強化に取り組んでまいります。

トイホビー事業につきましては、国内では、人気の「仮面ライダーオーズ/000」に加えて、「海賊戦隊ゴーカイジャー」、「スイートプリキュア♪」などの定番キャラクターの新シリーズ商材の立ち上げをしっかりと行ってまいります。また、好調なデータカードダスの強化、トレーディングカードのシェア拡大へ向けて「バトルスピリッツ」や「プロ野球オーナーズリーグ」などのさらなる浸透をはかります。海外では、定番キャラクターとして定着した「BEN10 (ベンテン)」に加えて、女兒向けに「POP PIXIE (ポップピクシー)」などの翌期以降の成長も見据えた新規商材の展開をはかってまいります。

コンテンツ事業につきましては、コンテンツを軸とした新たなバーチャル組織の下、よりスピーディな事業展開を実施してまいります。具体的には、新たに投入されるニンテンドー3DSへ向けて「リッジレーサー3D」を含む3タイトルを当期中に発売する予定です。さらに、平成22年12月よりサービス提供を開始し好スタートを切っている「ガンダムロワイヤル」を中心としたSNS (Social Networking Service) 向けの展開など、新たな顧客ニーズにタイムリーに対応してまいります。なお、苦戦している海外の家庭用ゲームにつきましては、アメリカ地域の開発体制の見直しをはじめ、既に構造改革に取り組んでおります。

アミューズメント施設事業につきましては、国内において当社グループならではのキャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗運営を推進するとともに、国内外において引き続き各種効率化施策を実施し、収益力の強化をはかってまいります。

なお、当連結会計年度の通期の連結業績予想につきましては、当第3四半期連結累計期間の実績及び直近の業績動向を踏まえたうえで、平成22年11月5日の第2四半期決算発表時に公表しました予想数値よりP. 4に記載のとおり修正いたします。

通期の連結業績予想数値の修正

(平成22年4月1日～平成23年3月31日)

	売上高 (百万円)	営業利益 (百万円)	経常利益 (百万円)	当期純利益 (損失：△) (百万円)	1株当たり 当期純利益 (損失：△)
前回予想 (A)	400,000	11,000	10,500	1,800	7円45銭
今回予想 (B)	395,000	13,500	13,500	1,800	7円51銭
増減額 (B－A)	△5,000	2,500	3,000	－	－
増減率 (%)	△1.3%	22.7%	28.6%	－	－
ご参考：前年同期実績 (平成21年4月1日～ 平成22年3月31日)	378,547	1,883	1,907	△29,928	△123円98銭

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

① 簡便な会計処理

ア. 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第3四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

イ. 棚卸資産の評価方法

当第3四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定する方法によっております。

また、棚卸資産の簿価切下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切下げを行う方法によっております。

ウ. 固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

② 特有の会計処理

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。

なお、法人税等調整額は法人税等に含めて表示しております。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

① 資産除去債務に関する会計基準の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。

これにより、売上総利益、営業利益及び経常利益は64百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は1,269百万円減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は1,637百万円であります。

② 企業結合に関する会計基準等の適用

第1四半期連結会計期間より、「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成20年12月26日)、「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成20年12月26日)、「「研究開発費等に係る会計基準」の一部改正」(企業会計基準第23号 平成20年12月26日)、「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成20年12月26日)、「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年12月26日公表分)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」(企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日)を適用しております。

3. 連結財務諸表等

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	74,942	96,647
受取手形及び売掛金	65,593	52,726
商品及び製品	13,563	12,817
仕掛品	28,400	23,805
原材料及び貯蔵品	4,686	4,334
その他	22,039	28,570
貸倒引当金	△948	△1,138
流動資産合計	208,278	217,762
固定資産		
有形固定資産	45,675	46,014
無形固定資産		
その他	9,367	12,501
無形固定資産合計	9,367	12,501
投資その他の資産		
その他	50,357	51,463
貸倒引当金	△1,803	△1,807
投資その他の資産合計	48,553	49,656
固定資産合計	103,596	108,172
資産合計	311,874	325,935
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	41,660	35,956
短期借入金	5,988	8,876
未払法人税等	7,174	8,239
引当金	2,533	3,204
その他	27,261	30,326
流動負債合計	84,617	86,604
固定負債		
引当金	2,885	2,565
その他	7,079	7,753
固定負債合計	9,965	10,319
負債合計	94,582	96,923

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	79,999	79,960
利益剰余金	161,317	163,454
自己株式	△13,575	△9,455
株主資本合計	237,741	243,958
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	1,012	19
繰延ヘッジ損益	△278	79
土地再評価差額金	△6,491	△6,491
為替換算調整勘定	△16,331	△10,900
評価・換算差額等合計	△22,089	△17,292
新株予約権	4	810
少数株主持分	1,635	1,535
純資産合計	217,291	229,012
負債純資産合計	311,874	325,935

(2) 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 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
売上高	282,832	288,030
売上原価	185,332	183,377
売上総利益	97,499	104,652
販売費及び一般管理費	92,792	88,036
営業利益	4,706	16,616
営業外収益		
受取利息	312	125
受取配当金	184	204
負ののれん償却額	92	—
持分法による投資利益	—	88
その他	360	402
営業外収益合計	950	821
営業外費用		
支払利息	247	126
持分法による投資損失	116	—
為替差損	155	658
その他	202	75
営業外費用合計	721	859
経常利益	4,935	16,577
特別利益		
固定資産売却益	12	232
子会社清算益	49	—
事業譲渡益	—	405
貸倒引当金戻入額	33	118
退職給付引当金戻入額	11	—
事業整理損失引当金戻入額	—	22
新株予約権戻入益	6	715
その他	2	144
特別利益合計	115	1,638
特別損失		
固定資産売却損	9	3
減損損失	942	236
のれん減損損失	5,711	—
投資有価証券評価損	—	2,059
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,205
その他	759	811
特別損失合計	7,423	4,317
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△2,371	13,898
法人税等	9,267	10,054
少数株主損益調整前四半期純利益	—	3,843
少数株主利益	104	169
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△11,744	3,673

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

前第3四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日）

	トイホビ ー事業 (百万円)	ゲームコ ンテンツ 事業 (百万円)	映像音楽 コンテン ツ事業 (百万円)	アミュー ズメント 施設事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する 売上高	106,692	100,379	21,312	48,987	5,460	282,832	—	282,832
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,232	4,290	685	171	7,777	15,157	(15,157)	—
計	108,924	104,669	21,997	49,159	13,237	297,989	(15,157)	282,832
営業利益（損失：△）	9,640	△3,372	△122	37	198	6,381	(1,674)	4,706

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業の主な製品

- (1) トイホビー事業 …………… 玩具、玩具菓子、自動販売機用商品、カード、模型、アパレル、生活用品等
- (2) ゲームコンテンツ事業 …………… 家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、モバイルコンテンツ、アミューズメント機器向け景品等
- (3) 映像音楽コンテンツ事業 …………… 映像作品、映像ソフト、オンデマンド映像配信、音楽ソフト等
- (4) アミューズメント施設事業 …… アミューズメント施設運営等
- (5) その他事業 …………… 製品の輸送・保管、リース、不動産管理、印刷、環境機器の販売等

3. 事業の種類別セグメント区分の変更

平成21年4月1日に、ネットワーク関連市場においてさらなる成長をはかるために、当社の連結子会社であるバンダイネットワークス(株)を消滅会社、当社の連結子会社である(株)バンダイナムコゲームスを存続会社とする吸収合併を行いました。これに伴い、事業区分の見直しを行った結果、サービスの内容、コンテンツ展開、多様化するメディアへの対応などの事業特性が類似していることから、第1四半期連結会計期間より「ネットワーク事業」のセグメントを「ゲームコンテンツ事業」のセグメントに統合することといたしました。

なお、新しい事業区分によった場合の前第3四半期連結累計期間の〔事業の種類別セグメント情報〕は次のとおりであります。

	トイホビ ー事業 (百万円)	ゲームコ ンテンツ 事業 (百万円)	映像音楽 コンテン ツ事業 (百万円)	アミュー ズメント 施設事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する 売上高	117,985	109,353	23,086	58,828	6,394	315,647	—	315,647
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,916	4,599	664	268	7,720	15,168	(15,168)	—
計	119,901	113,952	23,750	59,096	14,114	330,815	(15,168)	315,647
営業利益	10,413	10,607	162	48	426	21,657	(1,815)	19,841

4. 第2四半期連結会計期間において、NAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社が連結子会社となったことに伴い、ゲームコンテンツ事業における資産の金額が17,386百万円増加しております。

[所在地別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日）

	日本 (百万円)	アメリカ (百万円)	ヨーロッパ (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	213,433	21,189	35,261	12,947	282,832	—	282,832
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	12,844	2,626	421	16,024	31,915	(31,915)	—
計	226,278	23,815	35,682	28,971	314,747	(31,915)	282,832
営業利益（損失：△）	9,933	△5,049	△277	2,447	7,054	(2,347)	4,706

(注) 1. 国又は地域の区分の方法及び各区分に属する主な国又は地域

(1) 国又は地域の区分の方法は、地理的近接度、経済活動の類似性、事業活動の相互関連性等によっております。

(2) 各区分に属する主な国又は地域

- ① アメリカ…………… アメリカ合衆国・カナダ等
- ② ヨーロッパ…………… フランス・イギリス・スペイン・ドイツ等
- ③ アジア…………… 香港・タイ・韓国・中国・オーストラリア等

第2四半期連結会計期間において、NAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社を新たに連結したことに伴い、ヨーロッパの区分にはドイツ、アジアの区分にはオーストラリアが加わっております。

[海外売上高]

前第3四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	22,878	35,496	15,874	74,249
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	282,832
III 連結売上高に占める海外売上 高の割合（%）	8.1	12.6	5.6	26.3

(注) 1. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高の合計額であります。

2. 国又は地域の区分の方法及び各区分に属する主な国又は地域

(1) 国又は地域の区分の方法は、地理的近接度、経済活動の類似性、事業活動の相互関連性等によっております。

(2) 各区分に属する主な国又は地域

- ① アメリカ…………… アメリカ合衆国・カナダ・中南米諸国
- ② ヨーロッパ…………… フランス・イギリス・スペイン・ドイツ・中東・アフリカ諸国等
- ③ アジア…………… 香港・シンガポール・タイ・韓国・オーストラリア・中国・台湾等

第2四半期連結会計期間において、NAMCO BANDAI Partners S. A. S. 及びその子会社18社を新たに連結したことに伴い、ヨーロッパの区分にはドイツが加わっております。

[セグメント情報]

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、事業ドメインごとに、トイホビー戦略ビジネスユニット、コンテンツ戦略ビジネスユニット、アミューズメント施設戦略ビジネスユニットの3つの戦略ビジネスユニットと、それを主にサポートする役割を持つ関連事業会社で構成されております。各戦略ビジネスユニットにおいては主幹会社となる会社を中心に国内外における事業戦略の立案・推進を行っております。

したがって、当社グループは、「トイホビー事業」、「コンテンツ事業」及び「アミューズメント施設事業」の3つを報告セグメントとしております。

「トイホビー事業」は、玩具、玩具菓子及び自動販売機用商品等の製造販売を行っております。「コンテンツ事業」は、家庭用ゲームソフト、映像関連作品の制作販売等、業務用ゲーム機等の製造販売を行っております。「アミューズメント施設事業」は、アミューズメント施設の運営等を行っております。

2. 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

当第3四半期連結累計期間（自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日）

(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)
	トイホビー 事業	コンテンツ 事業	アミューズ メント施設 事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	113,659	123,012	46,432	283,104	4,926	288,030	—	288,030
セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,649	7,249	57	9,956	8,479	18,436	△18,436	—
計	116,309	130,261	46,489	293,060	13,406	306,467	△18,436	288,030
セグメント利益	13,561	3,553	1,454	18,569	796	19,365	△2,749	16,616

(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、グループの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、ビル管理事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△2,749百万円には、セグメント間取引消去△565百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,184百万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。

3. 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

当第3四半期連結累計期間において、固定資産に係る重要な減損損失の認識、のれんの金額の重要な変動及び重要な負ののれん発生益の認識はありません。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」（企業会計基準第17号 平成21年3月27日）及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日）を適用しております。

(5) 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、平成22年11月5日開催の取締役会決議に基づき、当第3四半期連結累計期間において、自己株式5,000,000株を4,169百万円にて取得いたしました。なお、当第3四半期連結会計期間末において、自己株式は13,575百万円となっております。