



平成23年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成22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 <http://www.bandainamco.co.jp/>
 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22年8月11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：無

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第1四半期の連結業績（平成22年4月1日～平成22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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第1四半期	81,912	8.2	2,953	-	2,942	-	△1,644	-
22年3月期第1四半期	75,729	△15.8	△2,758	-	△2,197	-	△2,846	-

	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1四半期	△6	81	-	-
22年3月期第1四半期	△11	80	-	-

(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	百万円	百万円	%	円	銭	
23年3月期第1四半期	309,157	223,258	223,258	223,258	71.6	917	13	
22年3月期	325,935	229,012	229,012	229,012	69.5	938	74	

(参考) 自己資本 23年3月期第1四半期 221,445百万円 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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23年3月期(予想)	-	-	12	00	-	-	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、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	175,000	1.3	1,500	-	1,500	-	△3,500	-	△14	50
通期	400,000	5.7	11,000	483.9	10,500	450.4	4,500	-	18	64

(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. 5「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

(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1Q	250,000,000株	22年3月期	250,000,000株
23年3月期1Q	8,544,994株	22年3月期	8,540,776株
23年3月期1Q	241,455,286株	22年3月期1Q	241,304,602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5月7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。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	5
(1) 重要な子会社の異動の概要	5
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	5
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	5
3. 連結財務諸表等	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書	8
(3) 継続企業の前提に関する注記	9
(4) セグメント情報	9
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	11

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1四半期連結累計期間における経済環境は、世界的な景気低迷が続くなか、景気の持ち直し基調も一部見受けられたものの、引き続き失業率が高水準にあるなど、厳しい状況にありました。エンターテインメント業界においても、消費低迷の影響は大きく、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ヵ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「バンダイナムコグループ・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、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コスト削減効果を発揮することができました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高81,912百万円（前年同期比8.2%増）、営業利益2,953百万円（前年同期は2,758百万円の営業損失）、経常利益2,942百万円（前年同期は2,197百万円の経常損失）となりました。なお、特別損失として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計上した結果、四半期純損失は1,644百万円（前年同期は2,846百万円の四半期純損失）となりました。

[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「仮面ライダーW（ダブル）」や「ハートキャッチプリキュア！」などの定番キャラクター玩具、デジタルカードゲームのデータカードダスが好調に推移し、業績に大きく貢献しました。また、新たにターゲットの拡大を目的に投入した「ハイパーヨーヨー」、「VooV（ブーブ）」も人気となりました。

一方、海外においては、「BEN10（ベンテン）」のキャラクター玩具が堅調に推移しました。また、欧米において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、当第1四半期連結累計期間においてはその成果を得るには至りませんでした。

この結果、トイホビー事業における売上高は34,812百万円、セグメント利益は4,110百万円となりました。

[コンテンツ事業]

コンテンツ事業につきましては、当第1四半期連結累計期間は家庭用ゲームソフトの新規主力タイトルの販売がありませんでした。なお、前連結会計年度に発売し人気となったプレイステーション3・Xbox360向け「鉄拳6」のアメリカ地域販売分については、米国会計基準に基づき当第1四半期連結累計期間に売上を計上しております。

業務用ゲーム機については、前連結会計年度より展開を開始した「デッドストームパイレーツ」を中心に堅調に推移し、映像音楽コンテンツについては、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。

この結果、コンテンツ事業における売上高は32,948百万円、セグメント損失は619百万円となりました。

[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、国内において、厳しい市場環境が続くなか、顧客セグメント別の営業戦略に取り組み、キャラクターの世界観を体感できる差異化された店舗を中心に堅調に推移し、既存店売上前年同期比は96.3%となりました。一方、費用面においては、前連結会計年度に引き続き各種効率化施策を実施し、コストを削減することができました。

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14,770百万円、セグメント利益は157百万円となりました。

平成22年6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
281店	869店	4店	1,154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1四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4,308百万円、セグメント利益は179百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第1四半期末における総資産は、前連結会計年度末に比べ16,777百万円減少し309,157百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金の減少11,682百万円や、法人税や配当金の支払い等による現金及び預金の減少8,502百万円によるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ11,024百万円減少し85,899百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金の減少6,020百万円や流動負債のその他に含まれる前受金の減少4,139百万円によるものです。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ5,753百万円減少し223,258百万円となりました。これは主に配当金の支払いや四半期純損失の計上により、利益剰余金が4,556百万円減少したことや為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定が1,213百万円減少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71.6%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、世界的な個人消費の低迷や雇用不安等もあり、不透明な状況が続くものと予測されます。また、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、当面厳しい状況が続くものと想定されます。

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、男児向けの「天装戦隊ゴセイジャー」・「仮面ライダー」シリーズ、女児向けの「ハートキャッチプリキュア！」などの定番キャラクターシリーズによる既存ユーザーへの展開を強化するとともに、30周年を迎えたガンダムプラモデル、好調なデータカードダスなどの強化をはかります。また、国内において圧倒的No.1のポジションを目指すなか、ターゲットの拡大を目指し「ハイパーヨーヨー」や「VooV（ブーブ）」などの新規商材のさらなる強化に注力します。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、新規カテゴリーや新規コンテンツの強化を目的に、「POP PIXIE（ポップ ピクシー）」などの女児向け玩具、「POCOYO（ポコヨ）」などの幼児向け玩具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、家庭用ゲームソフト事業の新たなフランチャイズタイトル化を目指すソフトを欧米を中心に展開してまいります。また、前連結会計年度に中小型タイトルを中心に苦戦した国内につきましては、開発過程におけるタイトルごとの精査をより強化し、収益力の強化をはかってまいります。さらに、平成22年4月に従来のゲームコンテンツ事業と映像音楽コンテンツ事業を統合しましたが、これにより多様化する顧客ニーズにスピーディに対応し、コンテンツ価値の最大化をはかります。

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。

当連結会計年度の見通しにつきましては、第1四半期連結累計期間及び直近において、国内のトイホビー事業が好調に推移していることから、平成22年5月7日の前連結会計年度本決算発表時に公表しました第2四半期連結累計期間の業績予想を、P.4に記載のとおり上方修正いたします。

なお、通期の業績予想につきましては、当連結会計年度はトイホビー事業、コンテンツ事業を中心に主力商品・サービスの提供が第3四半期以降に集中していること、さらには前述のとおり今後のエンターテインメント業界の事業環境については当面厳しい状況が続くものと想定されることから、前回予想数値から変更ございません。

当第2四半期連結累計期間の連結業績予想数値の修正

(平成22年4月1日～平成22年9月30日)

	売上高 (百万円)	営業利益 (損失：△) (百万円)	経常利益 (損失：△) (百万円)	四半期純損失 (△) (百万円)	1株当たり 四半期純損失 (△)
前回予想 (A)	175,000	△1,000	△1,000	△3,500	△14円 50銭
今回予想 (B)	175,000	1,500	1,500	△3,500	△14円 50銭
増減額 (B-A)	—	2,500	2,500	—	—
増減率 (%)	—	—	—	—	—
ご参考： 前年同四半期実績 (平成21年4月1日～ 平成21年9月30日)	172,733	△2,615	△2,866	△6,038	△25円 02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1四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1四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。

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

当第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21百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は1,227百万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

当第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1四半期連結会計期間末 (平成22年6月30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	88,145	96,647
受取手形及び売掛金	41,043	52,726
有価証券	5,185	2,037
商品及び製品	11,678	12,817
仕掛品	28,371	23,805
原材料及び貯蔵品	4,682	4,334
その他	25,769	26,532
貸倒引当金	△1,009	△1,138
流動資産合計	203,867	217,762
固定資産		
有形固定資産	46,322	46,014
無形固定資産		
その他	11,649	12,501
無形固定資産合計	11,649	12,501
投資その他の資産		
その他	49,114	51,463
貸倒引当金	△1,796	△1,807
投資その他の資産合計	47,318	49,656
固定資産合計	105,290	108,172
資産合計	309,157	325,935
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	29,936	35,956
短期借入金	8,657	8,876
未払法人税等	7,548	8,239
引当金	1,767	3,204
その他	26,387	30,326
流動負債合計	74,297	86,604
固定負債		
長期借入金	3,333	3,333
引当金	2,627	2,565
その他	5,641	4,420
固定負債合計	11,602	10,319
負債合計	85,899	96,923

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成22年6月30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	79,960	79,960
利益剰余金	158,897	163,454
自己株式	△9,456	△9,455
株主資本合計	239,401	243,958
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	488	19
繰延ヘッジ損益	159	79
土地再評価差額金	△6,491	△6,491
為替換算調整勘定	△12,113	△10,900
評価・換算差額等合計	△17,956	△17,292
新株予約権	95	810
少数株主持分	1,718	1,535
純資産合計	223,258	229,012
負債純資産合計	309,157	325,935

(2) 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 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)
売上高	75,729	81,912
売上原価	50,374	50,974
売上総利益	25,354	30,938
販売費及び一般管理費	28,113	27,984
営業利益又は営業損失(△)	△2,758	2,953
営業外収益		
受取利息	130	44
受取配当金	105	118
負ののれん償却額	30	—
持分法による投資利益	173	—
デリバティブ評価益	168	—
その他	143	170
営業外収益合計	752	332
営業外費用		
支払利息	53	40
持分法による投資損失	—	28
為替差損	117	228
その他	20	45
営業外費用合計	190	343
経常利益又は経常損失(△)	△2,197	2,942
特別利益		
固定資産売却益	6	8
事業譲渡益	—	405
貸倒引当金戻入額	16	61
事業整理損失引当金戻入額	—	21
新株予約権戻入益	2	715
その他	—	19
特別利益合計	25	1,230
特別損失		
固定資産売却損	5	1
固定資産除却損	48	33
投資有価証券評価損	—	2,052
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,205
その他	14	81
特別損失合計	68	3,374
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(△)	△2,240	798
法人税等	513	2,271
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	—	△1,473
少数株主利益	92	171
四半期純損失(△)	△2,846	△1,644

(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1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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	31,073	19,177	7,691	15,787	1,998	75,729	—	75,729
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	668	1,032	305	48	2,485	4,540	(4,540)	—
計	31,741	20,210	7,997	15,835	4,484	80,269	(4,540)	75,729
営業利益（損失：△）	1,874	△4,136	△13	△45	36	△2,284	(474)	△2,758

(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. 事業区分の方法の変更

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、当第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1四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	34,779	26,673	6,993	19,349	2,183	89,979	—	89,979
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	611	1,336	253	121	2,639	4,961	(4,961)	—
計	35,390	28,010	7,247	19,470	4,822	94,941	(4,961)	89,979
営業利益（損失：△）	1,994	△40	△234	69	206	1,996	(467)	1,528

[所在地別セグメント情報]

前第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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	57,941	7,691	6,940	3,155	75,729	—	75,729
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,025	866	11	4,769	8,672	(8,672)	—
計	60,966	8,558	6,951	7,924	84,401	(8,672)	75,729
営業利益（損失：△）	△1,393	△1,860	547	562	△2,143	(615)	△2,758

(注) 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
 - ② ヨーロッパ…………… フランス・イギリス・スペイン
 - ③ アジア…………… 香港・タイ・韓国・中国

[海外売上高]

前第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日）

	アメリカ	ヨーロッパ	アジア	計
I 海外売上高（百万円）	8,270	7,050	3,599	18,920
II 連結売上高（百万円）	—	—	—	75,729
III 連結売上高に占める海外売上 高の割合（%）	10.9	9.3	4.8	25.0

(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・中東・アフリカ諸国
 - 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

[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1四半期連結累計期間（自平成22年4月1日至平成22年6月30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	33,985	31,557	14,754	80,297	1,615	81,912	—	81,912
セグメント間の内部 売上高又は振替高	827	1,391	15	2,234	2,692	4,927	△4,927	—
計	34,812	32,948	14,770	82,532	4,308	86,840	△4,927	81,912
セグメント利益又は 損失(△)	4,110	△619	157	3,647	179	3,827	△873	2,953

(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△873百万円には、セグメント間取引消去△26百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△847百万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。

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

該当事項はありません。

(追加情報)

当第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

該当事項はありません。