

四半期報告書

(第17期第3四半期)

自 2021年10月1日
至 2021年12月31日

株式会社バンダイナムコホールディングス

目次

	頁
表紙	
第一部 企業情報	1
第1 企業の概況	1
1 主要な経営指標等の推移	1
2 事業の内容	1
第2 事業の状況	2
1 事業等のリスク	2
2 経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析	2
3 経営上の重要な契約等	6
第3 提出会社の状況	7
1 株式等の状況	7
(1) 株式の総数等	7
(2) 新株予約権等の状況	7
(3) 行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等	7
(4) 発行済株式総数、資本金等の推移	7
(5) 大株主の状況	7
(6) 議決権の状況	8
2 役員の状況	8
第4 経理の状況	9
1 四半期連結財務諸表	10
(1) 四半期連結貸借対照表	10
(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	12
四半期連結損益計算書	12
四半期連結包括利益計算書	13
2 その他	23
第二部 提出会社の保証会社等の情報	24

[四半期レビュー報告書]

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書（2022年11月14日付け訂正報告書の添付インラインXBRL）
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2022年2月10日
【四半期会計期間】	第17期第3四半期（自 2021年10月1日 至 2021年12月31日）
【会社名】	株式会社バンダイナムコホールディングス
【英訳名】	BANDAI NAMCO Holdings Inc.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 川口 勝
【本店の所在の場所】	東京都港区芝五丁目37番8号
【電話番号】	（03）6634－8800（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役 経営企画本部長 浅古 有寿
【最寄りの連絡場所】	東京都港区芝五丁目37番8号
【電話番号】	（03）6634－8800（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役 経営企画本部長 浅古 有寿
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

第一部【企業情報】

第1【企業の概況】

1【主要な経営指標等の推移】

回次		第16期 第3四半期 連結累計期間	第17期 第3四半期 連結累計期間	第16期
会計期間		自2020年4月1日 至2020年12月31日	自2021年4月1日 至2021年12月31日	自2020年4月1日 至2021年3月31日
売上高	(百万円)	543,456	628,311	740,903
経常利益	(百万円)	75,144	95,558	87,612
親会社株主に帰属する四半期 (当期)純利益	(百万円)	50,634	61,703	48,894
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	67,217	62,078	90,527
純資産額	(百万円)	488,118	548,135	511,433
総資産額	(百万円)	718,715	788,435	732,782
1株当たり四半期(当期) 純利益	(円)	230.51	280.85	222.58
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益	(円)	—	—	—
自己資本比率	(%)	67.8	69.5	69.7

回次		第16期 第3四半期 連結会計期間	第17期 第3四半期 連結会計期間
会計期間		自2020年10月1日 至2020年12月31日	自2021年10月1日 至2021年12月31日
1株当たり四半期純利益	(円)	86.12	100.93

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
3. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当第3四半期連結累計期間及び当第3四半期連結会計期間に係る主要な経営指標等については、当該会計基準等を適用した後の指標等となっております。

2【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社グループ(当社及び当社の関係会社)が営む事業の内容について、重要な変更はありません。また、2021年9月30日付で欧州地域における組織再編を実施しております。

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ます。詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項(セグメント情報等)」に記載のとおりであります。

第2【事業の状況】

1【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、新たな事業等のリスクの発生、または、前事業年度の有価証券報告書に記載した事業等のリスクについての重要な変更はありません。

2【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

(1) 財政状態及び経営成績の状況

当第3四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が、国内外の経済や社会、個人の生活に影響を与える状況が継続しました。新型コロナウイルス感染拡大に対しては、当社グループは、従業員や家族、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、感染拡大を防ぐための取組みを実施しております。また、デジタルを活用した販売・マーケティングを強化する等、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推進しました。それに加え、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」をさらに強化し、グローバルでの展開を拡大するための取組み、成長の可能性が高い地域や事業の強化に向けた取組み、世界の各地域においてALL BANDAI NAMCOでグループが一体となり総合力の発揮を目指す取組み等の施策を推進しました。

当第3四半期連結累計期間につきましては、新型コロナウイルス感染拡大により、国内外の多くの地域で小売店やアミューズメント施設の休業、イベントの中止等で各事業が大きな影響を受けた前年同期を上回る業績となりました。新型コロナウイルス感染拡大による影響はあるものの、各事業において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たことや、グループの幅広い事業のポートフォリオが効果を発揮しました。

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628,311百万円（前年同期比15.6%増）、営業利益92,153百万円（前年同期比26.4%増）、経常利益95,558百万円（前年同期比27.2%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益61,703百万円（前年同期比21.9%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。

①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「テイルズ オブ アライズ」等の新作タイトルの販売が好調だったほか、既存タイトルのリピート販売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。また、ネットワークコンテンツにおいては、主力タイトルが安定的に推移したものの、好調だった前年同期には及びませんでした。なお、当第3四半期連結累計期間においては、前年同期と比較し新規大型タイトルの投入が増えたため、開発費等の初期費用が先行しました。

この結果、デジタル事業における売上高は242,321百万円（前年同期比4.6%減）、セグメント利益は37,633百万円（前年同期比20.5%減）となりました。

②トイホビー事業

トイ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、ロト等のハイターゲット層（大人層）向けの商品が、デジタルを活用した販売・マーケティングや、海外における展開拡大により好調に推移しました。また、前年同期にアミューズメント施設の休業により影響を受けたプライズ等の商品販売が回復しました。さらに、国内においては、定番IPや新規IPを活用した玩具に加え、海外向けのトレーディングカード、菓子やカプセルトイ等の玩具周辺商材が人気となりました。

この結果、トイホビー事業における売上高は285,957百万円（前年同期比27.3%増）、セグメント利益は50,765百万円（前年同期比40.2%増）となりました。

③映像音楽事業

映像音楽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、「アイドルマスター」シリーズ等のIPの映像・音楽パッケージソフトの販売を行ったほか、IP関連のライセンス収入が業績に貢献しました。また、ライブイベントにおいては、配信や新技術の活用等の環境変化に対応した新たな形のライブイベントへの取組みを進めたこと等により、前年同期に比べ開催回数が増加しました。

この結果、映像音楽事業における売上高は35,292百万円（前年同期比67.2%増）、セグメント利益は3,519百万円（前年同期比449.6%増）となりました。

④クリエイション事業

クリエイション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！」シリーズ等の新作映像作品の制作収入が増加しましたが、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。また、ガンダムの人気拡大等に伴いライセンス収入が好調でしたが、IPの情報発信を行う「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」については、新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けました。

この結果、クリエイション事業における売上高は24,503百万円（前年同期比50.3%増）、セグメント利益は1,612百万円（前年同期比39.4%減）となりました。

⑤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ものの、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120.7%となり回復の兆しが見えたほか、欧州やアジアのアミューズメント施設についても前年同期比で回復しました。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61,395百万円（前年同期比44.4%増）、セグメント利益は4,333百万円（前年同期は9,743百万円のセグメント損失）となりました。

⑥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21,002百万円（前年同期比14.9%増）、セグメント利益は822百万円（前年同期比4.0%減）となりました。

財政状態は次のとおりであります。

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55,653百万円増加し788,435百万円となりました。これは主に現金及び預金が14,294百万円、受取手形、売掛金及び契約資産（前連結会計年度末は受取手形及び売掛金）が24,456百万円、仕掛品が17,095百万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18,951百万円増加し240,300百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が7,117百万円、未払法人税等が9,663百万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36,702百万円増加し548,135百万円となりました。これは主に配当金の支払額25,271百万円があったものの親会社株主に帰属する四半期純利益61,703百万円を計上したこと等により利益剰余金が36,611百万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69.7%から69.5%となりました。

(2) 会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定

前事業年度の有価証券報告書に記載した「経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析」中の会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定の記載について重要な変更はありません。

また、新型コロナウイルス感染拡大に伴う会計上の見積りについては、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（追加情報）」に記載しています。

(3) 経営方針・経営戦略等

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが定めている経営方針・経営戦略等について重要な変更はありません。

なお、当社グループは、2022年4月より3ヵ年の新中期計画がスタートすることから、当四半期報告書提出日現在において、2022年4月以降の経営方針・経営戦略等について次のとおり見直しを行っております。

①新中期計画に向けて

2018年4月よりスタートした3年間の前中期計画では、中期ビジョン「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」のもと、IP軸戦略の強化を目的に重点戦略を推進しました。当初、2021年4月より新中期計画をスタートする予定でしたが、新型コロナウイルス感染拡大による急激な環境変化を踏まえ、新しい時代における新しい戦略を策定することが必要と判断し、スタートを2022年4月に1年延期しました。2021年4月からの1年間は、新中期計画に向け、戦略を推進するための事業基盤や組織体制を整備する期間と位置づけ、新しい時代における戦略の検討、組織再編や事業間の連携強化のための様々な取組みを推進しました。

②「パーパス」の制定と新ロゴマークの導入について

エンターテインメント市場をとりまく環境は大きく変化し、グローバル市場での競争が激化するとともに、ファンの嗜好やライフスタイルが多様化しています。このような環境の中、バンダイナムコグループでは、IP軸戦略のもと、各事業の個性を活かしながら、ALL BANDAI NAMCOの一体感と総合力を高め、グループブランド価値を向上させることが必要と考えました。

そこで、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、バンダイナムコがファンとつながり、ともに創った結果が「Fun for All into the Future」であり、それは「世界中の人々に楽しさと感動を届け、未来に向かって笑顔と幸せを追求していく」という意味となります。

<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す。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>



③「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。新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。

④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、新中期計画では、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。

⑤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、新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。

・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

新中期計画の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

「仮称 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」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。新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。

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」のもと、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。

⑥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2022年6月開催予定の第17回定時株主総会で承認可決されることを条件として、監査等委員会設置会社へ移行します。

- ・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す。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（㈱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。

⑦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
ROE	12%以上

- ・株主還元施策

バンダイナムコグループは、株主の皆様への利益還元を経営の重要施策と位置づけており、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。新中期計画をスタートするにあたり、中期計画の重点戦略や投資計画、市場を取り巻く環境を踏まえ、様々な角度から株主還元に関する基本方針につきまして検討を行いました。その結果、長期的に安定した配当水準を維持するとともに、より資本コストを意識し、DOE（純資産配当率）と総還元性向を指標とした基本方針「安定的な配当額としてDOE 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」を継続することとしました。

(4) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題について重要な変更はありません。

(5) 財務及び事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが定めている財務及び事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針について重要な変更はありません。

(6) 研究開発活動

当第3四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は16,858百万円であります。また、このほかに、主な開発部門で発生したゲームコンテンツ等に係る支出額は57,770百万円であります。

なお、当第3四半期連結累計期間において、当社グループの研究開発活動の状況に重要な変更はありません。

(7) 従業員数

当第3四半期連結累計期間において、従業員数に著しい増減はありません。

(8) 生産、受注及び販売の実績

当第3四半期連結累計期間において、生産、受注及び販売の実績に著しい変動はありません。

(9) 主要な設備

当第3四半期連結累計期間において、主要な設備に著しい変動及び主要な設備の前連結会計年度末における計画から著しい変更はありません。

3 【経営上の重要な契約等】

当社は、2021年10月19日開催の取締役会において、IPプロデュースユニットの子会社の組織再編を行うことを決議いたしました。

詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（追加情報）」に記載のとおりであります。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

①【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	1,000,000,000
計	1,000,000,000

②【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末現在発行数(株) (2021年12月31日)	提出日現在発行数(株) (2022年2月10日)	上場金融商品取引所名 又は登録認可金融商品 取引業協会名	内容
普通株式	222,000,000	222,000,000	東京証券取引所 (市場第一部)	単元株式数100株
計	222,000,000	222,000,000	—	—

(2)【新株予約権等の状況】

①【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

②【その他の新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (百万円)	資本金残高 (百万円)	資本準備金 増減額 (百万円)	資本準備金 残高 (百万円)
2021年10月1日～ 2021年12月31日	—	222,000,000	—	10,000	—	2,500

(5)【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(6) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（2021年9月30日）に基づく株主名簿による記載をしております。

① 【発行済株式】

2021年12月31日現在

区分	株式数（株）	議決権の数（個）	内容
無議決権株式	—	—	—
議決権制限株式（自己株式等）	—	—	—
議決権制限株式（その他）	—	—	—
完全議決権株式（自己株式等）	(自己保有株式) 普通株式 1,955,400 (相互保有株式) 普通株式 492,800	—	—
完全議決権株式（その他）	普通株式 219,361,900	2,193,619	—
単元未満株式	普通株式 189,900	—	—
発行済株式総数	222,000,000	—	—
総株主の議決権	—	2,193,619	—

(注) 「完全議決権株式（その他）」の欄には、証券保管振替機構名義の株式が900株含まれております。また、「議決権の数」の欄には、同機構名義の完全議決権株式に係る議決権の数9個が含まれております。

② 【自己株式等】

2021年12月31日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数（株）	他人名義所有株式数（株）	所有株式数の合計（株）	発行済株式総数に対する所有株式数の割合（％）
(自己保有株式) 株式会社バンダイナムコホールディングス	東京都港区芝5-37-8	1,955,400	—	1,955,400	0.88
(相互保有株式) 株式会社創通	東京都中央区銀座5-9-5	260,000	—	260,000	0.12
(相互保有株式) 株式会社ハピネット	東京都台東区駒形2-4-5	227,800	—	227,800	0.10
(相互保有株式) 株式会社円谷プロダクション	東京都渋谷区南平台町16-17	5,000	—	5,000	0.00
計	—	2,448,200	—	2,448,200	1.10

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

第4【経理の状況】

1. 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

2. 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間（2021年10月1日から2021年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2021年4月1日から2021年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、有限責任あずさ監査法人による四半期レビューを受けております。

1 【四半期連結財務諸表】

(1) 【四半期連結貸借対照表】

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	204,326	218,620
受取手形及び売掛金	91,765	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	※2 116,221
商品及び製品	28,994	33,801
仕掛品	73,816	90,912
原材料及び貯蔵品	4,075	5,486
その他	53,872	45,451
貸倒引当金	△1,639	△1,905
流動資産合計	455,210	508,589
固定資産		
有形固定資産	88,341	91,815
無形固定資産		
のれん	17,069	15,422
その他	15,944	17,880
無形固定資産合計	33,014	33,302
投資その他の資産		
投資有価証券	121,208	118,469
その他	35,425	37,045
貸倒引当金	△418	△787
投資その他の資産合計	156,215	154,727
固定資産合計	277,571	279,846
資産合計	732,782	788,435

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	82,474	※2 89,591
短期借入金	385	11,008
未払法人税等	6,820	16,483
引当金	3,547	1,843
その他	82,692	84,877
流動負債合計	175,920	203,804
固定負債		
長期借入金	20,234	10,263
引当金	301	260
退職給付に係る負債	7,212	6,560
その他	17,679	19,411
固定負債合計	45,428	36,496
負債合計	221,348	240,300
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,232	52,421
利益剰余金	414,487	451,098
自己株式	△3,905	△3,864
株主資本合計	472,814	509,655
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	51,587	49,129
繰延ヘッジ損益	988	398
土地再評価差額金	△4,016	△4,016
為替換算調整勘定	△7,438	△4,450
退職給付に係る調整累計額	△3,419	△2,983
その他の包括利益累計額合計	37,701	38,077
非支配株主持分	917	402
純資産合計	511,433	548,135
負債純資産合計	732,782	788,435

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	543,456	628,311
売上原価	334,608	379,648
売上総利益	208,848	248,663
販売費及び一般管理費	135,925	156,509
営業利益	72,922	92,153
営業外収益		
受取配当金	1,219	840
持分法による投資利益	187	909
為替差益	—	1,082
その他	1,166	1,306
営業外収益合計	2,573	4,137
営業外費用		
支払利息	156	277
為替差損	116	—
貸倒引当金繰入額	12	365
その他	66	90
営業外費用合計	351	732
経常利益	75,144	95,558
特別利益		
固定資産売却益	126	2,758
その他	1,354	831
特別利益合計	1,481	3,590
特別損失		
特別退職金	—	※1 1,275
その他	5,145	2,530
特別損失合計	5,145	3,806
税金等調整前四半期純利益	71,480	95,342
法人税等	20,914	26,846
過年度法人税等	—	※2 6,792
四半期純利益	50,566	61,703
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△68	0
親会社株主に帰属する四半期純利益	50,634	61,703

【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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	50,566	61,703
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	15,743	△2,356
繰延ヘッジ損益	△402	△588
為替換算調整勘定	604	2,987
退職給付に係る調整額	535	435
持分法適用会社に対する持分相当額	170	△103
その他の包括利益合計	16,651	375
四半期包括利益	67,217	62,078
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	67,248	62,079
非支配株主に係る四半期包括利益	△31	△0

【注記事項】

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。これにより、主に、ネットワークコンテンツ及びオンライン機能をもった家庭用ゲームの収益認識については、従来、コンテンツ内で使用するアイテム及びゲームソフトの販売時等に収益を認識しておりましたが、顧客に未提供の要素がある場合には当該未提供の要素に対する見積売却価値を算定し、合理的に見積った履行義務の充足が見込まれる期間にわたって当該価値相当額を収益認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。ただし、収益認識会計基準第86項に定める方法を適用し、第1四半期連結会計期間の期首より前までに従前の取扱いに従ってほとんどすべての収益の額を認識した契約に、新たな会計方針を遡及適用しておりません。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は721百万円減少し、売上原価は1,925百万円減少し、販売費及び一般管理費は1,825百万円増加し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ621百万円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は179百万円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等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しております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(四半期連結財務諸表の作成にあたり適用した特有の会計処理)

(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。

(追加情報)

(新型コロナウイルス感染拡大に伴う会計上の見積りについて)

前連結会計年度の有価証券報告書に記載した、新型コロナウイルス感染拡大の影響の収束時期等を含む仮定及び会計上の見積りについて、重要な変更はありません。

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用)

当社及び一部の国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」(令和2年法律第8号)において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」(実務対応報告第39号 2020年3月31日)第3項の取扱いにより、「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 2018年2月16日)第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

(子会社の組織再編)

1. 北米地域の子会社間の吸収合併及び子会社の商号変更

当社は、2021年3月16日開催の取締役会において、子会社の組織再編を行うことを決議いたしました。

(1) 目的

北米地域のトイホビー事業におけるI P軸戦略の拡大をはかるとともに効率化に取り組むため、マス流通向けの玩具を中心に展開を行うBANDAI AMERICA INC.を存続会社とし、ハイターゲット層向けのコレクションアイテムを展開するBANDAI NAMCO Collectibles LLCとの合併を行います。また、効力発生日にBANDAI AMERICA INC.の商号をBANDAI NAMCO Toys & Hobby America Inc.に変更します。

(2) 共通支配下の取引等

①取引の概要

ア. 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業 (存続会社)

名称 BANDAI AMERICA INC.

事業の内容 玩具関連商品の販売

被結合企業 (消滅会社)

名称 BANDAI NAMCO Collectibles LLC

事業の内容 ハイターゲット層向け商品の販売・プロモーション・イベント販売・EC事業

イ. 企業結合日

2022年4月1日 (予定)

ウ. 企業結合の法的形式

BANDAI AMERICA INC.を存続会社とし、BANDAI NAMCO Collectibles LLCを消滅会社とする吸収合併

エ. 結合後企業の名称

BANDAI NAMCO Toys & Hobby America Inc.

②実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

2. IPプロデュースユニットの子会社間の吸収分割、吸収合併及び子会社の商号変更

当社は、2021年10月19日開催の取締役会において、グループの中核戦略であるIP軸戦略のさらなる強化を目的に、2022年4月1日付でIPプロデュースユニットの映像音楽事業及びクリエイション事業に所属する会社の再編を行い、映像事業を展開する会社3社を1社に統合するとともに、音楽・ライブイベント事業を展開する3社を1社に統合することを決定しました。

(1) 目的

IPプロデュースユニットはIP創出を最大のミッションとし、映像事業、音楽事業、ライブイベント事業の各事業を相互連携することで、IPの世界観をプロデュースし育成をはかっています。さらにグループの各ユニットと連携することでIPの価値を最大化することを目指しています。

ユニット内の映像事業、音楽・ライブイベント事業を集約することで、IP創出や育成に関する各社が保有する異なるノウハウや強み、外部パートナーとのネットワーク等の共有を行うとともに、保有するIPや楽曲の効果的な活用をはかります。また、人材交流等によりIP創出やプロデュースに関わる人材の育成を強化します。これらの取組みにより、IP軸戦略の核となるIPの創出やプロデュース力をさらに強化することを目指します。

(2) 映像事業における再編

共通支配下の取引等

①取引の概要

ア. (株)サンライズを承継会社とする吸収分割の概要

a. 対象となった事業の名称及びその事業の内容

事業の名称 (株)バンダイナムコアーツの映像事業

事業の内容 映像コンテンツの企画・制作・運用等

b. 企業結合日

2022年4月1日(予定)

c. 企業結合の法的形式

(株)バンダイナムコアーツを分割会社とし、(株)サンライズを承継会社とする吸収分割

d. 結合後企業の名称

(株)バンダイナムコフィルムワークス

イ. (株)サンライズを存続会社とする吸収合併の概要

a. 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業(存続会社)

名称 (株)サンライズ

事業の内容 アニメーションの企画・製作及び著作権・版権の管理・運用

被結合企業(消滅会社)

名称 (株)バンダイナムコライツマーケティング

事業の内容 映像配信プラットフォームサービスの開発・運営・販売、各種コミュニティサービス及び関連ツールの開発・運営・販売

b. 企業結合日

2022年4月1日(予定)

c. 企業結合の法的形式

(株)サンライズを存続会社とし、(株)バンダイナムコライツマーケティングを消滅会社とする吸収合併

d. 結合後企業の名称

(株)バンダイナムコフィルムワークス

②実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

(3) 音楽・ライブイベント事業における再編
共通支配下の取引等

①取引の概要

ア. 結合当事企業の名称及びその事業の内容

結合企業（存続会社）

名称 ㈱バンダイナムコアーツ

事業の内容 映像・音楽コンテンツの企画・制作・運用、アーティストの発掘・育成、ライブイベントのプロデュース等

被結合企業（消滅会社）

名称 ㈱バンダイナムコライブクリエイティブ

事業の内容 ライブ・イベントの企画・制作、チケット販売、グッズ企画・制作・販売、ライブビューイング運営等

被結合企業（消滅会社）

名称 ㈱サンライズミュージック

事業の内容 ㈱サンライズ及び㈱バンダイナムコピクチャーズを中心としたアニメ作品に係る音楽制作並びに楽曲及び原盤の管理・運用

イ. 企業結合日

2022年4月1日（予定）

ウ. 企業結合の法的形式

㈱バンダイナムコアーツを存続会社とし、㈱バンダイナムコライブクリエイティブ及び㈱サンライズミュージックを消滅会社とする吸収合併

エ. 結合後企業の名称

㈱バンダイナムコミュージックライブ

②実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

(四半期連結貸借対照表関係)

1 保証債務

連結会社以外の会社の賃貸借契約に伴う債務について、債務保証を行っております。

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
㈱バンダイナムコウイ ル北米におけるアミューズ メント施設事業の譲渡先	55百万円	33百万円
	—	423
計	55	457

※2 四半期連結会計期間末日満期手形

四半期連結会計期間末日満期手形の会計処理については、手形交換日をもって決済処理をしております。なお、当四半期連結会計期間末日が金融機関の休日であったため、次の四半期連結会計期間末日満期手形が四半期連結会計期間末日残高に含まれております。

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
受取手形	—百万円	212百万円
支払手形	—	526

(四半期連結損益計算書関係)

※1 海外子会社の拠点再編に伴い発生した退職金であります。

※2 当社グループは、東京国税局による2018年3月期から2020年3月期までの課税年度の税務調査の結果、主にデジタル事業に関する試験研究費の税額控除の処理について指摘があり、更正を受けたため、追徴税額を計上しております。また、当該更正内容を基礎とし、2021年3月期に対応する税額においても見込額を併せて計上しております。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
減価償却費	16,170百万円	18,290百万円
のれんの償却額	1,756	1,662

(株主資本等関係)

I 前第3四半期連結累計期間（自 2020年4月1日 至 2020年12月31日）

配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日	配当の原資
2020年6月22日 定時株主総会	普通株式	24,635	112	2020年3月31日	2020年6月23日	利益剰余金
2020年11月6日 取締役会	普通株式	4,620	21	2020年9月30日	2020年12月7日	利益剰余金

II 当第3四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年12月31日）

配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日	配当の原資
2021年6月21日 定時株主総会	普通株式	20,020	91	2021年3月31日	2021年6月22日	利益剰余金
2021年11月9日 取締役会	普通株式	5,281	24	2021年9月30日	2021年12月7日	利益剰余金

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020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	映像音楽 事業	クリエイ ション事 業	アミュー ズメント 事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	251,958	217,867	19,283	8,274	41,803	539,186	4,270	543,456	—	543,456
セグメント間の内部 売上高又は振替高	2,141	6,707	1,830	8,023	708	19,412	14,015	33,427	△33,427	—
計	254,099	224,574	21,114	16,298	42,512	558,598	18,286	576,884	△33,427	543,456
セグメント利益又は 損失(△)	47,350	36,197	640	2,660	△9,743	77,105	856	77,962	△5,039	72,922

- (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△5,039百万円には、セグメント間取引消去△204百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,835百万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)

「クリエイション事業」において、当社の連結子会社である㈱創通の株式を追加取得したことにより、のれんが3,676百万円増加しております。

(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 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	映像音楽 事業	クリエイ ション事 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	31,573	14,334	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	3,719	10,168	938	25,626	16,535	42,162	△42,162	—
計	242,321	285,957	35,292	24,503	61,395	649,471	21,002	670,474	△42,162	628,311
セグメント利益	37,633	50,765	3,519	1,612	4,333	97,864	822	98,687	△6,534	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△6,534百万円には、セグメント間取引消去279百万円、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。

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、2022年4月からの次期中期計画スタートに先駆け、従来の5ユニット体制から、3ユニット体制へ組織再編を行いました。

この組織体制見直しに伴い、「トイホビー事業」、「ネットワークエンターテインメント事業」、「リアルエンターテインメント事業」、「映像音楽プロデュース事業」及び「IPクリエイション事業」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」、「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」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。

(収益認識に関する会計基準等の適用)

(会計方針の変更)に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から「収益認識に関する会計基準」等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の測定方法を同様に変更しております。

当該変更により、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の「デジタル事業」の売上高が2,167百万円減少し、セグメント利益が642百万円減少、「トイホビー事業」の売上高が1,750百万円増加し、セグメント利益が21百万円増加、「映像音楽事業」の売上高が90百万円増加、「クリエイション事業」の売上高が272百万円減少、「アミューズメント事業」の売上高が120百万円減少しております。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報

当第3四半期連結累計期間（自 2021年4月1日 至 2021年12月31日）

(単位：百万円)

	報告セグメント						その他 (注)	合計
	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	アミューズメント事業	計		
日本	156,467	201,749	31,573	14,142	50,808	454,741	4,466	459,207
アメリカ	36,877	17,351	—	—	532	54,761	—	54,761
ヨーロッパ	33,294	11,672	—	—	6,631	51,597	—	51,597
アジア	12,323	47,743	—	192	2,484	62,744	—	62,744
顧客との契約から生じる収益	238,962	278,516	31,573	14,334	60,457	623,844	4,466	628,311
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	238,962	278,516	31,573	14,334	60,457	623,844	4,466	628,311

(注) 「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、物流事業等を含んでおります。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第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株当たり四半期純利益	230円51銭	280円85銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益 (百万円)	50,634	61,703
普通株主に帰属しない金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純利益 (百万円)	50,634	61,703
普通株式の期中平均株式数 (千株)	219,669	219,699

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(重要な後発事象)

(報告セグメントの変更)

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、2022年4月より、IP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IPプロデュース事業に一本化します。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(㈱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。

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、翌連結会計年度より「デジタル事業」、「トイホビー事業」、「IPプロデュース事業」及び「アミューズメント事業」に変更することといたしました。

なお、変更後の報告セグメントの区分によった場合の当第3四半期連結累計期間の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は以下のとおりであります。

当第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)

(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	IPプロデ ユース事業	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。

(子会社の組織再編)

欧州地域の子会社間の事業譲渡及び子会社の商号変更

当社は、2022年2月8日開催の取締役会において、子会社の組織再編を行うことを決議いたしました。

(1) 目的

アミューズメント施設の運営等を行うNAMCO UK LTD. に、アミューズメント機器の販売等を行うBANDAI NAMCO Amusement Europe Ltd. の全ての事業を譲渡して両社を統合し、アミューズメント機器販売とアミューズメント施設運営とに関する両社のノウハウを集約しバリューチェーンを一体とすることで、英国及び欧州地域におけるアミューズメント事業の体制強化をはかることを目的としています。

なお、BANDAI NAMCO Amusement Europe Ltd. は全ての事業を譲渡した後に、2023年12月をもって清算する予定です。

(2) 共通支配下の取引等

①取引の概要

ア. 対象となった事業の名称及びその事業内容

欧州地域等におけるアミューズメント機器の販売、メンテナンス等

イ. 企業結合日

2022年10月1日(予定)

ウ. 企業結合の法的形式

BANDAI NAMCO Amusement Europe Ltd. を譲渡会社、NAMCO UK LTD. を譲受会社とする事業譲渡

エ. 結合後企業の名称

Bandai Namco Amusement Europe Ltd.

②実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」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」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。

2【その他】

2021年11月9日開催の取締役会において、当期中間配当に関し、次のとおり決議いたしました。

① 配当金の総額	5,281百万円
② 1株当たりの金額	24円00銭
③ 支払請求の効力発生日及び支払開始日	2021年12月7日

(注) 2021年9月30日現在の株主名簿に記載又は記録された株主に対し、支払いを行っております。

第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の四半期レビュー報告書

2022年2月10日

株式会社バンダイナムコホールディングス

取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

東京事務所

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 松本 尚己

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 香月 まゆか

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 川又 恭子

監査人の結論

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社バンダイナムコホールディングスの2021年4月1日から2022年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（2021年10月1日から2021年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2021年4月1日から2021年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社バンダイナムコホールディングス及び連結子会社の2021年12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。四半期レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

四半期連結財務諸表に対する経営者並びに監査役及び監査役会の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査役及び監査役会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した四半期レビューに基づいて、四半期レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に従って、四半期レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・ 主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続を実施する。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。
- ・ 継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、適正に表示されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、四半期レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、四半期レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。
- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠していないと信じさせる事項が認められないかどうかとともに、関連する注記事項を含めた四半期連結財務諸表の表示、構成及び内容、並びに四半期連結財務諸表が基礎となる取引や会計事象を適正に表示していないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論を表明するために、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の四半期レビューに関する指示、監督及び実施に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、計画した四半期レビューの範囲とその実施時期、四半期レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査役及び監査役会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去又は軽減するためにセーフガードを講じている場合はその内容について報告を行う。

利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

-
- (注) 1. 上記の四半期レビュー報告書の原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。
2. X B R L データは四半期レビューの対象には含まれていません。