

2024年2月14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 2024年2月14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. 2024年3月期第3四半期の連結業績 (2023年4月1日~2023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	%
2024年3月期第3四半期	772,035	3.9	78,282	△26.3	89,630	△23.4	60,398	△28.5
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

(注) 包括利益 2024年3月期第3四半期 93,090百万円 (△11.3%) 2023年3月期第3四半期 105,000百万円 (69.1%)

	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
2024年3月期第3四半期	91.49	—
2023年3月期第3四半期	127.95	—

(注) 当社は、2023年4月1日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり四半期純利益」を算定しております。

(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	%
2024年3月期第3四半期	959,423	699,695	72.9
2023年3月期	926,358	652,133	70.4

(参考) 自己資本 2024年3月期第3四半期 699,257百万円 2023年3月期 651,851百万円

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
2023年3月期	—	27.00	—	179.00	206.00
2024年3月期	—	10.00	—		
2024年3月期 (予想)				10.00	20.00

(注) 1. 直前に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2024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。  
 2024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。

2. 当社は、2023年4月1日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。2023年3月期については、当該株式分割前の実際の配当金の額を記載しております。

3. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024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	1,000,000	1.0	82,000	△29.6	93,000	△27.3	-	-	-

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

2023年11月7日に公表いたしました連結業績予想の通期を本資料において修正しております。連結業績予想の修正については、本日（2024年2月14日）公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 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. 12「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： 無
- 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

（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）	2024年3月期3Q	666,000,000株	2023年3月期	666,000,000株
② 期末自己株式数	2024年3月期3Q	5,813,649株	2023年3月期	5,949,648株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期3Q	660,131,861株	2023年3月期3Q	660,002,709株

（注）当社は、2023年4月1日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」及び「期中平均株式数」を算定しております。

※ 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、2024年2月14日に当社ウェブサイトに掲載いたします。

（参考）2024年3月期の個別業績予想（2023年4月1日～2024年3月31日）

（％表示は、対前期増減率）

	営業収益		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	%	円 銭
通期	60,000	45.4	48,000	46.6	-	-	-

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

2023年5月10日に公表いたしました個別業績予想の通期を本資料において修正しております。個別業績予想の修正については、本日（2024年2月14日）公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」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) 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 .....	8
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	8
(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 .....	10
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	10
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	11
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	12
(継続企業の前提に関する注記) .....	12
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	12
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) .....	12
(セグメント情報) .....	12
(重要な後発事象) .....	14

## 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症による行動制限等が緩和され社会経済活動が活性化する一方で、社会情勢の変化、原材料価格や燃料価格の上昇、為替の変動等による影響で、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「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まいります。

当第3四半期連結累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。グループ全体では、ハイターゲット層（大人層）向け商品やカード商材、カプセルトイ等が人気となったトイホビー事業等が業績に貢献しました。デジタル事業においては、今期投入したオンラインゲームの新作タイトル等に関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えタイトル編成の見直しを行ったことによる処分損を計上しました。

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772,035百万円（前年同期比3.9%増）、営業利益78,282百万円（前年同期比26.3%減）、経常利益89,630百万円（前年同期比23.4%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益60,398百万円（前年同期比28.5%減）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安定的に推移する一方、オンラインゲームの新作タイトルが計画を大幅に下回りました。家庭用ゲームにおいては、ワールドワイド向けの新作タイトル「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」が人気となりました。家庭用ゲーム全体では、既存タイトルについては「ELDEN RING」のリピート販売が大きく貢献した前年同期とのプロダクトミックスの違いが業績に影響しました。

なお、デジタル事業においては、今期投入したオンラインゲームの新作タイトル等に関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えタイトル編成の見直しを行ったことによる処分損を計上しました。今後は、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、開発体制の精査を行うとともに、クオリティを重視した開発を強化してまいります。

この結果、デジタル事業における売上高は263,012百万円（前年同期比8.9%減）、セグメント利益は1,615百万円（前年同期比96.5%減）となりました。

#### [トイホビー事業]

トイホビー事業では、原材料価格や燃料価格上昇の影響を受けたものの、好調カテゴリーの商品ラインナップやグローバル展開の拡大、生産体制の強化、リアルイベントや店舗によるタッチポイント拡大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、キャラクターくじ等のハイターゲット層向けの商品が、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好調に推移しました。また、「ONE PIECE」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、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。

この結果、トイホビー事業における売上高は390,212百万円（前年同期比13.1%増）、セグメント利益は69,717百万円（前年同期比31.7%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、映像制作においてTVアニメーションや劇場作品等複数の新作作品の制作を行いました。中でも「機動戦士ガンダム 水星の魔女」は、新規ファン層を獲得し、グループの商品・サービス販売の好調につながりました。また、「ガンダムシリーズ」や「ラブライブ！シリーズ」、「アイドルリッシュセブン」、「転生したらスライムだった件」、「ブルーロック」等のライセンスビジネスや映像配信等が安定的に推移したほか、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」がインバウンド需要等を取り込み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55,585百万円（前年同期比1.0%増）、セグメント利益は6,801百万円（前年同期比7.1%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期比で102.4%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展開が好調に推移しました。業務用ゲームにおいては、新製品「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス2 オーバーブースト」や人気シリーズのアップデートキットの販売が好調に推移しました。また、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した。

この結果、アミューズメント事業における売上高は88,310百万円（前年同期比17.0%増）、セグメント利益は7,560百万円（前年同期比9.0%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24,571百万円（前年同期比4.4%増）、セグメント利益は1,268百万円（前年同期比11.2%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33,065百万円増加し959,423百万円となりました。これは主に現金及び預金が51,819百万円減少したものの、受取手形、売掛金及び契約資産が39,863百万円、有形固定資産が11,073百万円、投資有価証券が31,337百万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14,496百万円減少し259,727百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が3,258百万円、未払法人税等が10,229百万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47,562百万円増加し699,695百万円となりました。これは主に利益剰余金が14,399百万円、その他有価証券評価差額金が20,670百万円、為替換算調整勘定が11,435百万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70.4%から72.9%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」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」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」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。

<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」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。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を、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。
- ・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、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。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の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、エネルギー由来の二酸化炭素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。

<バンダイナムコグループの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、人と世界がつながる未来を、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2022年6月より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、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 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

今後は、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、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。



2024年3月期通期の連結業績予想数値につきましては、デジタル事業において、今期投入したオンラインゲームの新作タイトル等に関わる評価損に加え、次期中期計画を見据えタイトル編成の見直しを行ったことによる処分損を計上したことにより、営業利益及び経常利益の予想数値を見直します。併せて当第3四半期連結累計期間の実績、第4四半期連結会計期間の各事業におけるIPや商品・サービスの展開等を精査した結果、2023年11月7日に公表した連結業績予想数値及び2023年5月10日に公表した個別業績予想数値に対し修正を行います。

なお、投資有価証券の一部売却に伴う特別利益（投資有価証券売却益）を2024年3月期第4四半期連結会計期間に計上する見込みです。現時点では、投資有価証券の売却価格が決定していないため、2024年3月期通期連結業績予想数値の「親会社株主に帰属する当期純利益」と「1株当たり当期純利益」、及び2024年3月期通期個別業績予想数値の「当期純利益」と「1株当たり当期純利益」については未定としております。

当該取引が2024年3月期の業績に与える影響につきましては、売却価格が決定次第速やかに開示いたします。詳細につきましては、本日（2024年2月14日）公表いたしました「投資有価証券の一部売却および特別利益計上の見込みに関するお知らせ」をご参照下さい。

2024年3月期通期連結業績予想数値の修正（2023年4月1日～2024年3月31日）

	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
前回発表予想（A）	1,000,000	125,000	134,000	91,000	137.85
今回修正予想（B）	1,000,000	82,000	93,000	—	—
増減額（B-A）	0	△43,000	△41,000	—	—
増減率（%）	0.0	△34.4	△30.6	—	—
（ご参考） 前期実績（2023年3月期）	990,089	116,472	128,006	90,345	136.88

（注）当社は、2023年4月1日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

（参考）

2024年3月期通期個別業績予想数値の修正（2023年4月1日～2024年3月31日）

	営業収益	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	円 銭
前回発表予想（A）	60,000	48,000	48,000	72.70
今回修正予想（B）	60,000	48,000	—	—
増減額（B-A）	0	0	—	—
増減率（%）	0.0	0.0	—	—
（ご参考） 前期実績（2023年3月期）	41,260	32,752	32,315	48.95

（注）当社は、2023年4月1日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行っております。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」を算定しております。

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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	280,226	228,407
受取手形、売掛金及び契約資産	99,007	138,871
商品及び製品	41,324	45,739
仕掛品	104,835	105,978
原材料及び貯蔵品	6,063	7,906
その他	62,266	66,803
貸倒引当金	△1,086	△1,152
流動資産合計	592,637	592,553
固定資産		
有形固定資産	107,458	118,531
無形固定資産		
のれん	14,561	12,176
その他	21,622	20,465
無形固定資産合計	36,183	32,641
投資その他の資産		
投資有価証券	140,706	172,043
その他	50,029	44,366
貸倒引当金	△656	△712
投資その他の資産合計	190,078	215,697
固定資産合計	333,720	366,870
資産合計	926,358	959,423

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	99,244	95,986
未払法人税等	26,022	15,793
引当金	4,078	1,921
その他	117,977	117,365
流動負債合計	247,323	231,066
固定負債		
引当金	118	18
退職給付に係る負債	3,710	3,111
その他	23,071	25,531
固定負債合計	26,901	28,660
負債合計	274,224	259,727
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,897	53,321
利益剰余金	523,923	538,323
自己株式	△2,102	△2,055
株主資本合計	584,718	599,589
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	62,671	83,342
繰延ヘッジ損益	△656	△501
土地再評価差額金	△4,016	△4,016
為替換算調整勘定	11,049	22,484
退職給付に係る調整累計額	△1,915	△1,640
その他の包括利益累計額合計	67,132	99,668
非支配株主持分	282	438
純資産合計	652,133	699,695
負債純資産合計	926,358	959,423

（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 2022年4月1日 至 2022年12月31日）	当第3四半期連結累計期間 （自 2023年4月1日 至 2023年12月31日）
売上高	743,187	772,035
売上原価	457,854	489,222
売上総利益	285,332	282,813
販売費及び一般管理費	179,129	204,531
営業利益	106,203	78,282
営業外収益		
為替差益	5,137	4,761
その他	5,924	6,848
営業外収益合計	11,061	11,610
営業外費用		
支払利息	248	217
その他	55	44
営業外費用合計	303	261
経常利益	116,961	89,630
特別利益		
受取補償金	—	508
その他	691	144
特別利益合計	691	652
特別損失		
減損損失	286	610
土地整備損失引当金繰入額	—	550
その他	661	575
特別損失合計	948	1,735
税金等調整前四半期純利益	116,704	88,547
法人税等	32,100	27,994
四半期純利益	84,604	60,552
非支配株主に帰属する四半期純利益	159	154
親会社株主に帰属する四半期純利益	84,444	60,398

（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 2022年4月1日 至 2022年12月31日）	当第3四半期連結累計期間 （自 2023年4月1日 至 2023年12月31日）
四半期純利益	84,604	60,552
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	14,804	20,534
繰延ヘッジ損益	△2,704	155
為替換算調整勘定	8,117	11,436
退職給付に係る調整額	208	275
持分法適用会社に対する持分相当額	△28	135
その他の包括利益合計	20,396	32,537
四半期包括利益	105,000	93,090
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	104,842	92,934
非支配株主に係る四半期包括利益	158	155

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

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。

(セグメント情報)

I 前第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	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	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。

Ⅱ 当第3四半期連結累計期間（自 2023年4月1日 至 2023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	258,225	376,277	45,597	87,542	767,643	4,392	772,035	—	772,035
セグメント間の内部 売上高又は振替高	4,786	13,935	9,987	768	29,478	20,178	49,657	△49,657	—
計	263,012	390,212	55,585	88,310	797,121	24,571	821,693	△49,657	772,035
セグメント利益	1,615	69,717	6,801	7,560	85,694	1,268	86,963	△8,681	78,282

(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△8,681百万円には、セグメント間取引消去31百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△8,712百万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。

（重要な後発事象）

（投資有価証券の売却）

当社は、2024年2月14日開催の取締役会において、政策保有株式の一部を売却することについて決議いたしました。これに伴い、第4四半期連結会計期間に特別利益（投資有価証券売却益）を計上する見込みであります。

1. 投資有価証券の売却理由

当社では、コーポレート・ガバナンスコードの要請に基づき、政策保有株式の縮減と流動化に努めております。このような考えの中で、東映アニメーション㈱（以下、「東映アニメーション」といいます。）から当社が所有する同社株式の売却について打診を受け、総合的に勘案した結果、売出人として参加することといたしました。

2. 投資有価証券の売却内容

- |            |   |
|------------|---|
| （1）売却株式銘柄  | ： 上場有価証券 1 銘柄（東映アニメーション㈱普通株式）                     |
| （2）売却予定株式数 | ： 3, 113, 300株                                    |
| （3）売却価格    | ： 未定（2024年2月27日から2024年3月4日までの間のいずれかの日において決定される予定） |

（注）東映アニメーションが実施する同社普通株式の売出し（以下「本件売出し」といいます。）に伴い、需要状況等を勘案し、583, 900株を上限として、本件売出しの国内主幹事会社であるSMB C日興証券㈱が当社から借り入れる東映アニメーション普通株式の日本国内におけるオーバーアロットメントによる売出し（以下「オーバーアロットメントによる売出し」といいます。）が行われる場合があります。オーバーアロットメントによる売出しに関連して、当社は、SMB C日興証券㈱に対して583, 900株を上限に、また、2024年3月25日を行使期限として、所有する東映アニメーション普通株式を追加的に取得する権利（グリーンシュエアオプション）を付与する予定であります。

- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| （4）投資有価証券売却益の発生時期 | ： 第4四半期連結会計期間 |
| （5）投資有価証券売却益      | ： 未定          |