



平成28年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成28年2月9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) 田口 三昭
 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 03-6634-8800
 四半期報告書提出予定日 平成28年2月12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. 平成28年3月期第3四半期の連結業績（平成27年4月1日～平成27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	%
28年3月期第3四半期	425,183	3.9	45,273	△5.0	47,175	△6.1	34,620	8.3
27年3月期第3四半期	409,176	11.2	47,639	11.4	50,226	9.9	31,963	7.6

(注) 包括利益 28年3月期第3四半期 34,762百万円 (△9.3%) 27年3月期第3四半期 38,309百万円 (1.0%)

	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
28年3月期第3四半期	157.60	157.56
27年3月期第3四半期	145.49	145.47

(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	%
28年3月期第3四半期	446,308	324,689	72.6
27年3月期	441,763	303,512	68.6

(参考) 自己資本 28年3月期第3四半期 324,111百万円 27年3月期 302,893百万円

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
27年3月期	—	12.00	—	50.00	62.00
28年3月期	—	12.00	—		
28年3月期(予想)				30.00	42.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 有

配当予想の修正については、本日（平成28年2月9日）公表いたしました「平成28年3月期 配当予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 平成28年3月期の連結業績予想（平成27年4月1日～平成28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	560,000	△1.0	43,000	△23.7	45,000	△24.2	30,000	△20.2	136.56

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

平成27年11月5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（平成28年2月9日）公表いたしました「通期の連結業績予想数値修正に関するお知らせ」をご参照ください。

※ 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. 4「2. サマリー情報（注記事項）」に関する事項 (2) 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 : 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. 4「2. サマリー情報（注記事項）」に関する事項 (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」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）	28年3月期3Q	222,000,000株	27年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	28年3月期3Q	2,321,449株	27年3月期	2,316,797株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	28年3月期3Q	219,679,522株	27年3月期3Q	219,686,482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、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 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、平成28年2月9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. 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. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	11

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経済環境は、国内においては個人消費の回復や企業収益の改善、海外からの訪日客による購買需要の増加などにより、全体として緩やかな回復傾向にあるものの、経済全体の先行きについては不透明な状況が続きました。海外においては、一部地域における経済成長の落ち着きが見られるものの、全体として景気は緩やかな回復傾向にありました。

このような環境のなか、当社グループは、平成27年4月にスタートした3カ年の中期計画のビジョン「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長に向けて、IP（Intellectual Property:キャラクターなどの知的財産）を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」強化に向けた様々な施策を推進するとともに、成長の可能性が高いアジア地域での事業展開を強化しました。事業面では、玩具ホビー事業、ネットワークエンターテインメント事業のネットワークコンテンツ及び海外の家庭用ゲームソフト、映像音楽プロデュース事業が好調に推移しましたが、ネットワークエンターテインメント事業の業務用ゲーム機の販売が苦戦しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高425,183百万円（前年同期比3.9%増）、営業利益45,273百万円（前年同期比5.0%減）、経常利益47,175百万円（前年同期比6.1%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益34,620百万円（前年同期比8.3%増）となりました。

[セグメント別業績]

セグメントの業績は、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、前年同期比較においては、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。

[玩具ホビー事業]

玩具ホビー事業につきましては、国内において、「機動戦士ガンダム」や「ドラゴンボール」など定番IPの商品が好調に推移したほか、「妖怪ウォッチ」の商品が人気となりました。また、ターゲット拡大の一環で展開している大人層向けのコレクション性の高い商品が人気となりましたが、国内全体では前年同期を下回りました。

海外においては、アジア地域において、「機動戦士ガンダム」や大人層向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。欧米地域では「Power Rangers（パワーレンジャー）」シリーズの商品が堅調に推移しました。また、日本で企画開発などの機能をコントロールし欧米では販売マーケティングに専念する体制に変更したことにより、一定の効果がありました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は162,050百万円（前年同期比9.5%減）、セグメント利益は17,532百万円（前年同期比9.9%減）となりました。

[ネットワークエンターテインメント事業]

ネットワークエンターテインメント事業につきましては、家庭用ゲームソフトにおいて、欧米地域で前連結会計年度に発売した「DRAGONBALL XENOVERSE（ドラゴンボール ゼノバース）」などのリピーター販売や、自社及び現地サードパーティの新作タイトルの販売が好調に推移しました。また、ソーシャルゲームやスマートフォン向けゲームアプリケーション、PCオンラインゲームなどのネットワークコンテンツにおいて、国内の既存主力タイトルが安定した人気となったことに加え、新作タイトル「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」が好調に推移し業績に貢献しました。さらに、アジア地域をはじめ海外でも本格的にサービスを開始しました。このほか、アミューズメント施設においては、主力施設へのリソース集中や新業態店舗の強化などの施策に着手し、効率化などの面で効果があがりました。一方、業務用ゲーム機は不透明な市場環境の影響を受け販売が苦戦しました。

この結果、ネットワークエンターテインメント事業における売上高は227,631百万円（前年同期比13.4%増）、セグメント利益は19,042百万円（前年同期比6.0%増）となりました。

[映像音楽プロデュース事業]

映像音楽プロデュース事業につきましては、映像コンテンツと音楽コンテンツやライブイベントの連動展開を行っているIP「ラブライブ！」が、劇場版公開と商品・サービスの相乗効果などにより人気となりました。また、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」シリーズの映像パッケージソフトが好調に推移し、業績に貢献しました。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は37,784百万円(前年同期比11.7%増)、セグメント利益は10,058百万円(前年同期比0.9%減)となりました。

[その他]

その他事業につきましては、グループのトイホビー、ネットワークエンターテインメント、映像音楽プロデュースの各戦略ビジネスユニットへ向けた物流事業、印刷事業、その他管理業務など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。

この結果、その他事業における売上高は20,766百万円(前年同期比0.0%増)、セグメント利益は1,078百万円(前年同期比31.1%減)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4,545百万円増加し446,308百万円となりました。これは主に現金及び預金が4,595百万円、受取手形及び売掛金が6,195百万円減少しましたが、商品及び製品が1,784百万円、仕掛品が7,889百万円、時価評価などにより投資その他の資産のその他に含まれる投資有価証券が4,238百万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16,632百万円減少し121,618百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が2,254百万円増加しましたが、法人税等の支払い等により流動負債のその他に含まれる未払法人税等が5,271百万円、賞与の支払い等により流動負債のその他に含まれる未払賞与が5,212百万円、流動負債のその他に含まれる未払金が7,031百万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21,177百万円増加し324,689百万円となりました。これは主に配当金の支払額13,627百万円があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益34,620百万円を計上したことにより利益剰余金が20,993百万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68.6%から72.6%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、国内外の景気動向に明るい兆しはあるものの、経済全体の先行き不透明感を与える個人消費への影響や欧州の景気動向など、依然不透明な環境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、不透明な状況が継続すると想定されます。

このような状況下、当社グループは、平成27年4月より「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタートしました。中期計画では、IP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」をさらに強化します。それに加え、グローバル市場での成長に向け、成長の可能性が高いアジア地域への事業展開を強化します。

中期計画の重点戦略としては、事業戦略「IP軸戦略の進化」、エリア戦略「グローバル市場での成長」、機能戦略「ビジネスモデル革新への挑戦」を推進します。事業戦略「IP軸戦略の進化」では、IPの創出・獲得などの創出力を強化するとともに、ライブイベントなど新規IPビジネスの拡大、ターゲット層の拡大、事業間連動の強化をはかります。エリア戦略「グローバル市場での成長」では、日本において各市場におけるNo.1の追求を継続するとともに、今後も成長が見込まれるアジアでの積極的な事業拡大を行います。欧米においては基盤整備の継続と事業成長に向けた施策に取り組みます。また、機能戦略「ビジネスモデル革新への挑戦」では、次世代に向け新たなIPビジネスの創出育成やグローバル市場でのIP軸戦略の展開に向けた基盤づくりを推進します。

これら施策に取り組むために、平成27年4月よりグループの組織体制を、トイホビーSBU(Strategic Business Unit:戦略ビジネスユニット)、ネットワークエンターテインメントSBU、映像音楽プロデュースSBUの3つのSBUを中心としたものに変更しました。IP軸戦略の強化とグローバル市場での成長を目指すトイホビーSBU、従来のゲームビジネスの枠を超え、ネットワークとエンターテインメントを融合した新たな事業展開を目指すネットワークエンターテインメントSBU、IP創出と新たな出口に向けた展開を強化する映像音楽プロデュースSBUの3つのSBUを中心に戦略を推進します。

今後も、変化の速いエンターテインメント市場において、グループの状況や取り巻く環境を常に見据え、スピーディかつ臨機応変に、様々な施策に取り組んでまいります。

なお、中期計画の様々な戦略を推進し、計数目標として、平成30年3月期に、売上高600,000百万円、営業利益60,000百万円、ROE10%以上を目指します。

今期の見通しにつきましては、当第3四半期連結累計期間の実績や各事業の直近の事業動向を踏まえ、業務用ゲーム機においては、販売が苦戦していることやたな卸資産の評価損等の計上により、ネットワークエンターテインメント事業の営業利益が前回発表予想を下回る見通しです。この結果、平成27年11月5日に公表しました通期の予想数値を下表に記載のとおり修正いたします。

平成28年3月期通期連結業績予想数値の修正(平成27年4月1日～平成28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)	560,000	50,000	52,000	34,000	154.77
今回修正予想 (B)	560,000	43,000	45,000	30,000	136.56
増減額 (B-A)	0	△7,000	△7,000	△4,000	—
増減率 (%)	0.0	△14.0	△13.5	△11.8	—
(ご参考) 前期実績(平成27年3月期)	565,486	56,320	59,383	37,588	171.10

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動
該当事項はありません。

(2) 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。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
会計方針の変更

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、 「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25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。また、第1四半期連結会計期間の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する四半期連結会計期間の四半期連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。加えて、四半期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については、四半期連結財務諸表及び連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)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時点から将来にわたって適用しております。

なお、当第3四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

3. 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 (平成27年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	153,541	148,946
受取手形及び売掛金	87,875	81,679
商品及び製品	14,563	16,347
仕掛品	23,183	31,072
原材料及び貯蔵品	5,164	4,844
その他	33,643	34,871
貸倒引当金	△455	△425
流動資産合計	317,516	317,337
固定資産		
有形固定資産	53,260	53,777
無形固定資産	10,275	10,470
投資その他の資産		
その他	61,733	65,855
貸倒引当金	△1,022	△1,132
投資その他の資産合計	60,710	64,722
固定資産合計	124,247	128,971
資産合計	441,763	446,308

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	57,257	59,512
引当金	2,768	3,434
その他	63,110	43,875
流動負債合計	123,136	106,821
固定負債		
引当金	136	103
退職給付に係る負債	7,999	8,032
その他	6,978	6,660
固定負債合計	15,114	14,796
負債合計	138,250	121,618
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,246	52,246
利益剰余金	244,274	265,268
自己株式	△2,403	△2,410
株主資本合計	304,118	325,104
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	6,757	8,533
繰延ヘッジ損益	1,300	△5
土地再評価差額金	△5,695	△5,695
為替換算調整勘定	△1,542	△1,992
退職給付に係る調整累計額	△2,045	△1,833
その他の包括利益累計額合計	△1,224	△992
新株予約権	44	99
非支配株主持分	575	478
純資産合計	303,512	324,689
負債純資産合計	441,763	446,308

(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 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年12月31日)
売上高	409,176	425,183
売上原価	249,831	269,408
売上総利益	159,345	155,775
販売費及び一般管理費	111,705	110,501
営業利益	47,639	45,273
営業外収益		
持分法による投資利益	946	1,527
為替差益	716	—
その他	1,136	1,172
営業外収益合計	2,800	2,699
営業外費用		
為替差損	—	456
その他	213	342
営業外費用合計	213	798
経常利益	50,226	47,175
特別利益		
固定資産売却益	32	56
その他	639	15
特別利益合計	671	71
特別損失		
減損損失	1,555	421
その他	283	134
特別損失合計	1,838	555
税金等調整前四半期純利益	49,059	46,691
法人税等	16,976	12,160
四半期純利益	32,083	34,530
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(△)	120	△90
親会社株主に帰属する四半期純利益	31,963	34,620

(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 平成26年4月1日 至 平成26年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成27年4月1日 至 平成27年12月31日)
四半期純利益	32,083	34,530
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,151	1,760
繰延ヘッジ損益	1,390	△1,291
為替換算調整勘定	5,749	△425
退職給付に係る調整額	198	212
持分法適用会社に対する持分相当額	39	△24
その他の包括利益合計	6,226	231
四半期包括利益	38,309	34,762
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	38,186	34,852
非支配株主に係る四半期包括利益	123	△90

(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。

(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(自平成26年4月1日至平成26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
	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	映像音楽 プロデュ ース事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	172,242	197,747	31,549	401,539	7,636	409,176	—	409,176
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,913	3,070	2,286	12,271	13,119	25,391	△25,391	—
計	179,156	200,818	33,836	413,810	20,756	434,567	△25,391	409,176
セグメント利益	19,459	17,960	10,145	47,565	1,565	49,131	△1,491	47,639

(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、印刷事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△1,491百万円には、セグメント間取引消去318百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,809百万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(自平成27年4月1日至平成27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
	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	映像音楽 プロデュ ース事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	157,098	225,457	35,304	417,860	7,323	425,183	—	425,183
セグメント間の内部 売上高又は振替高	4,952	2,174	2,479	9,606	13,443	23,049	△23,049	—
計	162,050	227,631	37,784	427,466	20,766	448,233	△23,049	425,183
セグメント利益	17,532	19,042	10,058	46,633	1,078	47,711	△2,437	45,273

(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、印刷事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△2,437百万円には、セグメント間取引消去368百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,806百万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. 報告セグメントの変更等に関する情報

平成27年4月よりスタートした中期計画の重点戦略に掲げた各種施策に取り組むことを目的とした組織体制の見直しに伴い、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを従来の「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」の区分から「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」及び「映像音楽プロデュース事業」の区分に変更しております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、会社組織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。

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

(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)

(アジア地域における組織再編及び再編に伴う子会社の設立)

当社は、平成28年1月20日開催の取締役会において、アジア地域における組織再編及び再編に伴う子会社の設立を決議いたしました。

1. 目的

現在、当社の子会社であるBANDAI NAMCO ASIA CO., LTD. (以下「現BNA」という。)が、玩具ホビー事業会社と持株会社の2つの機能を持つ事業持株会社としてアジア地域を統括していますが、事業会社機能と持株会社機能を明確に分離し、さらなるグループ内連携の促進とアジア地域における事業拡大を図るための組織再編を実施いたします。

具体的には、新たに現BNAの子会社として「BANDAI NAMCO ASIA CO., LTD.」(以下「新BNA」という。)を設立し、現BNAから新BNAに玩具ホビー事業を移管します。あわせて純粋持株会社となる現BNAの名称を、「BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD.」に変更いたします。

2. 純粋持株会社となる会社の概要

- (1) 名称 BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. (現BNAからの名称変更)
- (2) 事業の内容 アジア地域における純粋持株会社
- (3) 資本金 103百万HK\$
- (4) 稼働日 平成28年4月1日(予定)
- (5) 持分比率 当社100.0%

3. 新設子会社の概要

- (1) 名称 BANDAI NAMCO ASIA CO., LTD.
- (2) 事業の内容 アジア地域における玩具ホビー事業
- (3) 資本金 253百万HK\$(予定)
- (4) 設立日 平成28年3月1日(予定)
- (5) 持分比率 現BNA100.0%

4. 共通支配下の取引等

(1) 取引の概要

① 対象となった事業の名称及びその事業内容

現BNAのアジア地域における玩具ホビー事業

② 企業結合日

平成28年3月(予定)

③ 企業結合の法的形式

現BNAの玩具ホビー事業に係る資産及び負債、人員等を移管し、新BNAは対価として現BNAに株式を交付する。

(2) 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13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25年9月13日)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25年9月13日)に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。