



## 平成29年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成28年8月4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8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 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成29年3月期第1四半期の連結業績（平成28年4月1日～平成28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		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	%
29年3月期第1四半期	144,792	5.4	23,419	29.1	22,948	22.2	18,502	32.6
28年3月期第1四半期	137,376	12.1	18,139	7.7	18,780	6.5	13,949	19.9

(注) 包括利益 29年3月期第1四半期 9,974百万円 (△35.9%) 28年3月期第1四半期 15,549百万円 (52.9%)

	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
29年3月期第1四半期	84.23	84.20
28年3月期第1四半期	63.50	63.48

### (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	%
29年3月期第1四半期	434,669	318,520	73.1
28年3月期	448,336	317,304	70.6

(参考) 自己資本 29年3月期第1四半期 317,797百万円 28年3月期 316,663百万円

### 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
28年3月期	—	12.00	—	40.00	52.00
29年3月期	—	—	—	—	—
29年3月期(予想)	—	12.00	—	12.00	24.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

### 3. 平成29年3月期の連結業績予想（平成28年4月1日～平成29年3月31日）

(%表示は、通期は対前期、四半期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)	290,000	6.3	32,000	2.7	32,000	△3.7	24,000	5.4	109.25
通期	580,000	0.8	50,000	0.7	51,000	0.4	35,000	1.2	159.32

(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28年5月11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。連結業績予想の修正については、本日（平成28年8月4日）公表いたしました「第2四半期累計期間業績予想の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 : 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）	29年3月期1Q	222,000,000株	28年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	29年3月期1Q	2,322,156株	28年3月期	2,321,565株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	29年3月期1Q	219,678,136株	28年3月期1Q	219,680,491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8月4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) 追加情報	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1四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	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

## 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1四半期連結累計期間における経済環境は、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、政情不安が続くなど不透明な環境が続いたものの、個人消費は堅調に推移しました。

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か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」の強化に向け、新規IPの創出育成やターゲットの拡大、新たな事業の拡大などの施策を推進しました。

また、成長の可能性が高いアジア地域において、展開するIPや事業領域及びエリアの拡大に取り組みました。事業面では、ネットワークエンターテインメント事業の海外の家庭用ゲームソフト及び国内外のネットワークコンテンツ、映像音楽プロデュース事業が好調に推移しました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高144,792百万円(前年同期比5.4%増)、営業利益23,419百万円(前年同期比29.1%増)、経常利益22,948百万円(前年同期比22.2%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益18,502百万円(前年同期比32.6%増)となりました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

#### [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、「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズなどの定番IP商品に加え、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。

海外においては、アジア地域において「機動戦士ガンダム」シリーズの商品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たほか、現地発IPの商品化に取り組むなどIPラインナップの拡大をはかりました。しかしながら、トイホビー事業の業績は、国内及びアジアにおいて収益性の高い商品が人気となった前年同期を下回りました。

この結果、トイホビー事業における売上高は42,461百万円(前年同期比15.1%減)、セグメント利益は2,994百万円(前年同期比42.5%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は、欧米地域における新作タイトル「DARK SOULS (ダークソウル) III」や、リピータイトル、自社販売網を活用した他社タイトルの販売が好調に推移しました。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は、「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」などの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、海外においては「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などのタイトルが人気となりました。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を推進したほか、業務用ゲーム機においては収益改善のための基盤強化に向け様々な施策に着手しました。

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91,334百万円(前年同期比19.0%増)、セグメント利益は17,130百万円(前年同期比64.4%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、「ガールズ&パンツァー」シリーズが劇場版を中心に映像・音楽パッケージソフトや関連商品の販売が好調に推移しました。また、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!」シリーズの人气が続きました。このほか、「機動戦士ガンダム」シリーズでは、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN III」の映像パッケージソフトなどが好調に推移しました。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は13,619百万円(前年同期比18.8%増)、セグメント利益は4,583百万円(前年同期比44.5%増)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サー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6,163百万円(前年同期比2.5%減)、セグメント利益は101百万円(前年同期比26.7%減)となりました。

## (2) 財政状態に関する説明

当第1四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13,666百万円減少し434,669百万円となりました。これは主に配当金の支払い等により現金及び預金が4,985百万円、受取手形及び売掛金が8,378百万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14,881百万円減少し116,149百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が8,192百万円、賞与の支払いにより流動負債のその他に含まれる未払賞与が5,733百万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1,215百万円増加し318,520百万円となりました。これは主に為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定の減少6,639百万円、配当金の支払額8,791百万円があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益18,502百万円を計上したことにより利益剰余金が9,710百万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70.6%から73.1%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、社会や経済全体の先行き不透明感による個人消費への影響や欧米の景気動向など、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、「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(Strategic Business Unit:戦略ビジネスユニット)、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サーSBUの3つのSBUを中心に各戦略を推進しています。

中期計画の2年目となる平成29年3月期は、初年度の成果と課題を踏まえ、重点戦略である「IP軸戦略の進化」、「グローバル市場での成長」、「ビジネスモデル革新への挑戦」をさらに強力に推進します。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み、環境やユーザー嗜好の変化が速い業界において安定的に収益をあげることができる基盤を強固なものとするとともに、エンターテインメント企業グループとして次のステージを目指します。

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1四半期連結累計期間の実績ならびに各事業の直近の事業動向を踏まえ、第2四半期連結累計期間の予想数値が、平成28年5月11日に公表しました予想数値を上回る見込みとなりましたので、4ページに記載のとおり修正いたします。

なお、通期の連結業績予想数値につきましては、第3四半期連結会計期間以降に大型商戦である年末年始商戦を控えていること、さらには変化が激しい市場環境が継続していることを踏まえ、修正はいたしません。

平成29年3月期第2四半期連結累計期間連結業績予想数値の修正(平成28年4月1日～平成28年9月30日)

	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	1株当たり 四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回予想 (A)	275,000	23,000	23,500	16,500	75.11
今回予想 (B)	290,000	32,000	32,000	24,000	109.25
増減額 (B-A)	15,000	9,000	8,500	7,500	—
増減率 (%)	5.5	39.1	36.2	45.5	—
(ご参考) 前期第2四半期実績 (平成28年3月期第2四半期)	272,780	31,160	33,215	22,762	103.61

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。

(3) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を当第1四半期連結会計期間から適用しております。

## 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28年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	174,757	169,772
受取手形及び売掛金	72,530	64,152
商品及び製品	16,743	15,805
仕掛品	25,605	26,284
原材料及び貯蔵品	3,893	4,054
その他	29,253	30,218
貸倒引当金	△606	△401
流動資産合計	322,176	309,888
固定資産		
有形固定資産	53,702	53,218
無形固定資産	9,449	9,988
投資その他の資産		
その他	64,022	63,015
貸倒引当金	△1,015	△1,440
投資その他の資産合計	63,007	61,574
固定資産合計	126,159	124,781
資産合計	448,336	434,669

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成28年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	62,645	54,453
引当金	3,016	1,831
その他	48,671	43,318
流動負債合計	114,333	99,603
固定負債		
引当金	32	23
退職給付に係る負債	9,920	9,950
その他	6,745	6,572
固定負債合計	16,697	16,546
負債合計	131,031	116,149
<b>純資産の部</b>		
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	265,231	274,941
自己株式	△2,410	△2,411
株主資本合計	325,067	334,777
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	6,907	5,775
繰延ヘッジ損益	△706	△1,623
土地再評価差額金	△5,670	△5,670
為替換算調整勘定	△5,788	△12,428
退職給付に係る調整累計額	△3,145	△3,032
その他の包括利益累計額合計	△8,403	△16,979
新株予約権	99	99
非支配株主持分	541	622
純資産合計	317,304	318,520
負債純資産合計	448,336	434,669

(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27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
売上高	137,376	144,792
売上原価	84,063	87,165
売上総利益	53,312	57,627
販売費及び一般管理費	35,173	34,207
営業利益	18,139	23,419
営業外収益		
受取配当金	264	158
持分法による投資利益	81	294
為替差益	214	—
その他	237	216
営業外収益合計	798	669
営業外費用		
為替差損	—	689
その他	156	450
営業外費用合計	156	1,140
経常利益	18,780	22,948
特別利益		
固定資産売却益	48	160
投資有価証券売却益	—	71
その他	5	33
特別利益合計	54	265
特別損失		
減損損失	43	222
災害による損失	—	106
その他	17	58
特別損失合計	61	387
税金等調整前四半期純利益	18,772	22,826
法人税等	4,811	4,276
四半期純利益	13,961	18,550
非支配株主に帰属する四半期純利益	12	47
親会社株主に帰属する四半期純利益	13,949	18,502

(四半期連結包括利益計算書)  
(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27年4月1日 至平成27年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年6月30日)
四半期純利益	13,961	18,550
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△241	△1,118
繰延ヘッジ損益	△382	△912
為替換算調整勘定	2,083	△6,639
退職給付に係る調整額	98	112
持分法適用会社に対する持分相当額	29	△17
その他の包括利益合計	1,587	△8,575
四半期包括利益	15,549	9,974
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	15,536	9,926
非支配株主に係る四半期包括利益	12	47

(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1四半期連結累計期間(自平成27年4月1日至平成27年6月30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	48,348	76,060	10,764	135,173	2,202	137,376	—	137,376
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,660	721	699	3,081	4,120	7,202	△7,202	—
計	50,008	76,782	11,464	138,255	6,323	144,578	△7,202	137,376
セグメント利益	5,207	10,421	3,171	18,800	138	18,938	△799	18,139

(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△799百万円には、セグメント間取引消去4百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△803百万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1四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28年6月30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	40,829	88,950	12,800	142,580	2,211	144,792	—	144,792
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,632	2,383	818	4,835	3,951	8,786	△8,786	—
計	42,461	91,334	13,619	147,415	6,163	153,579	△8,786	144,792
セグメント利益	2,994	17,130	4,583	24,709	101	24,811	△1,391	23,419

(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△1,391百万円には、セグメント間取引消去△267百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,123百万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。