



平成27年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成27年2月12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27年2月13日 配当支払開始予定日 ー
 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27年3月期第3四半期の連結業績（平成26年4月1日～平成26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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
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
26年3月期第3四半期	368,126	5.0	42,782	△3.2	45,696	1.4	29,702	6.1

(注) 包括利益 27年3月期第3四半期 38,309百万円 (1.0%) 26年3月期第3四半期 37,921百万円 (29.8%)

	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
27年3月期第3四半期	145.49	145.47
26年3月期第3四半期	135.20	135.19

(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	%
27年3月期第3四半期	427,950	298,501	69.6
26年3月期	405,092	267,951	66.0

(参考) 自己資本 27年3月期第3四半期 297,970百万円 26年3月期 267,521百万円

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
26年3月期	—	12.00	—	23.00	35.00
27年3月期	—	12.00	—		
27年3月期(予想)				40.00	52.00

(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27年2月12日）公表いたしました「平成27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27年3月期の連結業績予想（平成26年4月1日～平成27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		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	520,000	2.4	50,000	11.9	52,000	9.6	30,000	19.7	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： 無

※ 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）	27年3月期3Q	222,000,000株	26年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	27年3月期3Q	2,314,704株	26年3月期	2,312,098株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	27年3月期3Q	219,686,482株	26年3月期3Q	219,689,720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27年2月12日に当社ホームページに掲載いたします。

○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、国内においては景気は緩やかな回復基調となりましたが、消費税増税に伴う駆け込み需要の反動や、円安や原油安の継続などによる経済全体の先行き不透明感が個人消費にも影響をおよぼしました。海外においては、アジアではアセアン地域の所得上昇に伴う市場拡大が継続する一方、その他の地域では景気の伸びの鈍化が見受けられる結果となりました。北米においては、景気や国内需要に緩やかな回復傾向が見られるものの、欧州では一部地域で国内需要の伸び悩みが見受けられました。

このような環境のなか、当社グループは、平成24年4月にスタートした中期計画のビジョン「挑戦・成長・進化」のもと、中長期的な成長に向けて「I P (Intellectual Property キャラクターなどの知的財産) 軸戦略」を核とした様々な施策を推進しました。事業面では、国内のトイホビー事業において、新規I P商品及び定番I P商品が好調に推移しました。また、コンテンツ事業のネットワークコンテンツと映像音楽コンテンツに加え、欧米のゲームソフトが好調に推移しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高409,176百万円(前年同期比11.2%増)、営業利益47,639百万円(前年同期比11.4%増)、経常利益50,226百万円(前年同期比9.9%増)、四半期純利益31,963百万円(前年同期比7.6%増)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、新規I P「妖怪ウォッチ」商品が人気となったほか、「機動戦士ガンダム」や「仮面ライダー」シリーズ、「烈車戦隊トッキュウジャー」などの定番I P、女兒向けI P「アイカツ!」などの商品が、各事業を横断する展開により好調に推移しました。このほか、大人層や乳幼児層に向けた商品展開を強化するなどのターゲット拡大に向けた取り組みを行い、国内の各ターゲット・市場における「圧倒的No.1戦略」を着実に推進しました。

海外においては、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、新たに投入した映画I P「BIG HERO 6 (ビッグヒーロー6)」の商品が好調でしたが、欧米全体では低調に推移しました。アジア地域においては、日本と連動した展開により、玩具やプラモデル、大人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。

この結果、トイホビー事業における売上高は179,156百万円(前年同期比31.2%増)、セグメント利益は19,459百万円(前年同期比67.7%増)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、国内において、ソーシャルゲームやスマートフォン向けアプリゲームの主力タイトルが安定的に推移するとともに、前連結会計年度末から当第3四半期連結累計期間にかけ投入した「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」、「ONE PIECE (ワンピース) トレジャークルーズ」などのアプリゲームのタイトルが好調に推移しました。家庭用ゲームソフトにつきましては、複数の大型タイトルの発売があった前年同期と比べ売上高が減少しました。

また、映像コンテンツと音楽コンテンツの連動展開を行っているI P「ラブライブ!」や「機動戦士ガンダムUC (ユニコーン) episode 7 「虹の彼方に」」など映像音楽コンテンツが好調に推移し業績に貢献しました。このほか、「I P 軸戦略」の新たな出口として、コンサートなどのライブイベントを積極的に実施しました。

海外においては、欧米で前連結会計年度に発売したゲームソフト「DARK SOULS (ダークソウル) II」がPC版を中心に好調に推移しました。

この結果、コンテンツ事業における売上高は195,924百万円(前年同期比0.9%減)、セグメント利益は28,388百万円(前年同期比12.9%減)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、店舗への人員配置や集客施策を強化するなど事業立て直しに向けた各種施策を進めるとともに、I Pの世界観を体感できる差異化した店舗展開や、大型店へリソースを集中する施策などを推進しましたが、国内既存店売上高が前年同期比91.1%と前年実績を下回りました。海外においては、効率的な運営により、堅調に推移しました。

この結果、アミューズメント施設事業における売上高は41,091百万円(前年同期比4.6%減)、セグメント損失は899百万円(前年同期は681百万円のセグメント損失)となりました。

平成26年12月31日時点における施設の状況

直営店	レバニユーシェア	その他	合計
240店	1,052店	10店	1,302店

[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、コンテンツ、アミューズメント施設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20,756百万円(前年同期比1.8%増)、セグメント利益は1,565百万円(前年同期比0.1%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22,858百万円増加し427,950百万円となりました。これは主に現金及び預金が8,934百万円減少しましたが、受取手形及び売掛金が12,261百万円、商品及び製品が5,584百万円、仕掛品が4,011百万円、有形固定資産が2,576百万円、投資その他の資産のその他に含まれる投資有価証券が2,142百万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7,691百万円減少し129,449百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が1,589百万円増加しましたが、法人税等の支払い等により未払法人税等が3,201百万円、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2,839百万円、同じく流動負債のその他に含まれる未払金が4,333百万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30,549百万円増加し298,501百万円となりました。これは主にその他有価証券評価差額金の減少1,114百万円、配当金の支払額7,693百万円があったものの、四半期純利益31,963百万円を計上したことにより利益剰余金が24,232百万円増加、為替相場の変動を受けて為替換算調整勘定が5,748百万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66.0%から69.6%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、国内景気動向の一部に明るい兆しはあるものの、経済全体の先行き不透明感が与え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24年4月より推進してきた3カ年の中期計画での成果と課題を踏まえ、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す。新中期計画では、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バンダイナムコグループ最大の強みである「IP軸戦略」を更に強化します。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展開を強化します。

新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軸の戦略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、トイホビーSBU(Strategic Business Unit:戦略ビジネスユニット)、コンテンツSBU、アミューズメント施設SBUの3つの事業の集合体を中心に事業戦略を行っていたグループの組織体制を見直します。新中期計画では、「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サーSBUの3つのSBUを中心に戦略を推進します。なお、従来のアミューズメント施設SBUはネットワークエンターテインメントSBUに加わり、バリューチェーンの整備により、より一体となった事業展開を行うほか、リアルな場とデジタルの融合による新たな事業創出を目指します。

新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。詳細は、本日公表いたしました「バンダイナムコグループ中期計画について」の資料をご参照ください。

なお、平成27年3月期通期の連結業績予想につきましては、平成26年11月6日に公表しました予想数値から変更ありません。

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

(退職給付に関する会計基準等の適用)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)及び「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。)を、退職給付会計基準第35項本文及び退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めについて第1四半期連結会計期間より適用し、退職給付債務及び勤務費用の計算方法を見直し、退職給付見込額の期間帰属方法を期間定額基準から給付算定式基準へ変更、割引率の決定方法を割引率決定の基礎となる債券の期間について従業員の平均残存勤務期間に近似した年数を基礎に決定する方法から退職給付の支払見込期間及び支払見込期間ごとの金額を反映した単一の加重平均割引率を使用する方法へ変更しております。

退職給付会計基準等の適用については、退職給付会計基準第37項に定める経過的な取扱いに従って、当第3四半期連結累計期間の期首において、退職給付債務及び勤務費用の計算方法の変更に伴う影響額を利益剰余金に加減しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の期首の退職給付に係る負債が47百万円増加し、利益剰余金が37百万円減少しております。また、当第3四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益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26年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	131,403	122,469
受取手形及び売掛金	76,587	88,849
商品及び製品	15,276	20,861
仕掛品	23,274	27,285
原材料及び貯蔵品	6,463	7,586
その他	31,987	35,572
貸倒引当金	△594	△710
流動資産合計	284,398	301,913
固定資産		
有形固定資産	51,972	54,548
無形固定資産	10,145	10,200
投資その他の資産		
その他	59,592	62,258
貸倒引当金	△1,015	△970
投資その他の資産合計	58,576	61,287
固定資産合計	120,694	126,037
資産合計	405,092	427,950

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	51,625	53,215
未払法人税等	8,827	5,625
引当金	3,553	2,355
その他	56,128	51,732
流動負債合計	120,134	112,928
固定負債		
引当金	263	161
退職給付に係る負債	8,062	8,179
その他	8,680	8,180
固定負債合計	17,006	16,520
負債合計	137,141	129,449
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,245	52,246
利益剰余金	214,416	238,649
自己株式	△2,390	△2,398
株主資本合計	274,271	298,497
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	6,226	5,111
繰延ヘッジ損益	194	1,585
土地再評価差額金	△5,743	△5,743
為替換算調整勘定	△5,145	603
退職給付に係る調整累計額	△2,282	△2,083
その他の包括利益累計額合計	△6,749	△526
新株予約権	44	44
少数株主持分	385	486
純資産合計	267,951	298,501
負債純資産合計	405,092	427,950

(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25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第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)
売上高	368,126	409,176
売上原価	224,119	249,831
売上総利益	144,007	159,345
販売費及び一般管理費	101,225	111,705
営業利益	42,782	47,639
営業外収益		
持分法による投資利益	1,168	946
為替差益	828	716
その他	1,514	1,136
営業外収益合計	3,511	2,800
営業外費用		
支払利息	82	51
債務保証損失引当金繰入額	365	—
投資事業組合運用損	89	86
その他	60	74
営業外費用合計	597	213
経常利益	45,696	50,226
特別利益		
投資有価証券売却益	11	510
債務免除益	200	—
負ののれん発生益	101	—
その他	64	160
特別利益合計	377	671
特別損失		
減損損失	1,252	1,555
その他	529	283
特別損失合計	1,782	1,838
税金等調整前四半期純利益	44,291	49,059
法人税等	14,471	16,976
少数株主損益調整前四半期純利益	29,819	32,083
少数株主利益	117	120
四半期純利益	29,702	31,963

(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25年4月1日 至 平成25年12月31日)	当第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)
少数株主損益調整前四半期純利益	29,819	32,083
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,526	△1,151
繰延ヘッジ損益	△330	1,390
為替換算調整勘定	6,855	5,749
退職給付に係る調整額	—	198
持分法適用会社に対する持分相当額	49	39
その他の包括利益合計	8,101	6,226
四半期包括利益	37,921	38,309
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	37,702	38,186
少数株主に係る四半期包括利益	218	123

(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25年4月1日至平成25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	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	130,233	187,534	43,017	360,785	7,341	368,126	—	368,126
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,275	10,253	50	16,578	13,044	29,623	△29,623	—
計	136,509	197,788	43,067	377,364	20,385	397,750	△29,623	368,126
セグメント利益又は 損失(△)	11,606	32,578	△681	43,503	1,567	45,071	△2,288	42,782

(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. セグメント利益又は損失の調整額△2,288百万円には、セグメント間取引消去△57百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,230百万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)

「アミューズメント施設事業」セグメントにおいて、主に店舗の閉鎖や使用見込みの低い機器などの処分の予定に伴う減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は当第3四半期連結累計期間において1,175百万円であります。

(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	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	172,242	188,261	41,035	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	7,662	56	14,632	13,119	27,752	△27,752	—
計	179,156	195,924	41,091	416,172	20,756	436,929	△27,752	409,176
セグメント利益又は 損失(△)	19,459	28,388	△899	46,949	1,565	48,514	△875	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. セグメント利益又は損失の調整額△875百万円には、セグメント間取引消去934百万円、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)

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)

当第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)

セグメント区分の変更

当社グループは、事業ドメインごとに、トイホビーSBU(Strategic Business Unit:戦略ビジネスユニット)、コンテンツSBU、アミューズメント施設SBUの3つの事業の集合体を中心に事業戦略を行ってまいりましたが、平成27年4月よりスタートする新中期計画の重点戦略「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」、これら施策に取り組むため、グループの組織体制を見直すことといたしました。

新中期計画では、「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。なお、従来のアミューズメント施設SBUはネットワークエンターテインメントSBUに加わり、バリューチェーンの整備により、より一体となった事業展開を行うほか、リアルな場とデジタルの融合による新たな事業創出を目指します。

この組織体制見直しに伴い、「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」としていた報告セグメントを、翌連結会計年度より「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」に変更する予定であります。

なお、変更後のセグメント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。

(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。