

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【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】	2021年2月10日
【四半期会計期間】	第16期第3四半期（自 2020年10月1日 至 2020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 田口 三昭
【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15期 第3四半期 連結累計期間	第16期 第3四半期 連結累計期間	第15期
会計期間		自2019年4月1日 至2019年12月31日	自2020年4月1日 至2020年12月31日	自2019年4月1日 至2020年3月31日
売上高	(百万円)	532,576	543,456	723,989
経常利益	(百万円)	73,431	75,144	79,797
親会社株主に帰属する四半期 (当期)純利益	(百万円)	52,904	50,634	57,665
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	56,427	67,217	53,312
純資産額	(百万円)	458,242	488,118	454,684
総資産額	(百万円)	620,261	718,715	619,819
1株当たり四半期(当期) 純利益	(円)	240.69	230.51	262.39
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	(%)	73.1	67.8	72.5

回次		第15期 第3四半期 連結会計期間	第16期 第3四半期 連結会計期間
会計期間		自2019年10月1日 至2019年12月31日	自2020年10月1日 至2020年12月31日
1株当たり四半期純利益	(円)	83.24	86.12

- (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. 売上高には、消費税等は含まれておりません。
3. 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。

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、主要な関係会社の異動は次のとおりであります。

当第3四半期連結会計期間より、Reflector Entertainment Ltd.(セグメント「ネットワークエンターテインメント事業」)の株式を取得し、子会社としたため、同社を連結の範囲に含めております。

なお、第1四半期連結会計期間より報告セグメントの一部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、国内外の経済全体や個人の生活に大きな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、中期ビジョン「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」を掲げ、2018年4月にスタートした3カ年の中期計画のもと、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」のさらなる進化のための取組み、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、各事業において新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けましたが、国内外のトイホビー事業においてハイターゲット層（大人層）に向けた商品や新規IPを活用した商品等が人気となったほか、ネットワークエンターテインメント事業において、ネットワークコンテンツの主力タイトルや家庭用ゲームのリピート販売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経営成績は、売上高543,456百万円（前年同期比2.0%増）、営業利益72,922百万円（前年同期比1.1%増）、経常利益75,144百万円（前年同期比2.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益50,634百万円（前年同期比4.3%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。

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」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュア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・マーケティング等が効果を発揮し好調に推移しました。また、「仮面ライダー」シリーズ等の定番IP商品や新規IPを活用した玩具、菓子等の玩具周辺商材が人気となりました。海外においては、小売店の休業による影響等を受けましたが、アジア地域を中心にハイターゲット層に向けた商品等が安定的に推移しました。

この結果、トイホビー事業における売上高は220,956百万円（前年同期比9.9%増）、セグメント利益は35,550百万円（前年同期比23.9%増）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、ネットワークコンテンツにおいて、ワールドワイド展開している「DRAGON BALL」シリーズや「ワンピース」、国内の「アイドルマスター」シリーズ等の主力タイトル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。家庭用ゲームにおいては、新作タイトルに加え、「DRAGON BALL」タイトル、「TEKKEN（鉄拳）7」、「DARK SOULS（ダークソウル）」シリーズ等の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や、デジタル販売需要の高まりから、海外を中心に人気となりました。

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258,427百万円（前年同期比11.4%増）、セグメント利益は47,746百万円（前年同期比30.9%増）となりました。

リアル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につきましては、新型コロナウイルス感染拡大を受け、国内外のアミューズメント施設等を休業したことにより、施設運営、業務用ゲーム機販売とも大きな影響を受けました。また、このような環境変化を受け、オンラインを活用したクレーンゲームの対応や、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ました。なお、国や地方自治体からの要請を受けて臨時休業した施設等の休業期間中の固定費を「新型コロナウイルス感染症に伴う店舗臨時休業等による損失」として特別損失に計上しました。

この結果、リアルエンターテインメント事業における売上高は42,512百万円（前年同期比38.4%減）、セグメント損失は9,743百万円（前年同期は1,154百万円のセグメント利益）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、「ラブライブ！」シリーズや「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等を行いました。新型コロナウイルス感染拡大を受け、ライブイベントの開催が中止となったことに加え、映像・音楽作品の制作スケジュールの遅れ等により、作品の公開やパッケージソフトの発売が延期となったことが業績に影響を与えました。また、このような環境変化を受け、無観客ライブイベントの配信等の環境変化に対応した新たなライブイベントへの取組みを行いました。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は16,815百万円（前年同期比46.8%減）、セグメント利益は245百万円（前年同期比95.6%減）となりました。

IPクリエイション事業

IP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！」シリーズ等の映像作品の制作や、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」によるIPの情報発信等により話題喚起をはかり人気となりました。また、前連結会計年度に連結子会社となった(株)創通が第1四半期連結会計期間より本ユニットに所属したことにより、同社の収益を計上する一方でのれんの償却が発生しております。

この結果、IPクリエイション事業における売上高は16,298百万円（前年同期比39.1%増）、セグメント利益は2,660百万円（前年同期比24.3%減）となりました。

その他

その他事業につきましては、グループ各社へ向けた物流事業、印刷事業、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25,244百万円（前年同期比7.2%増）、セグメント利益は1,500百万円（前年同期比9.8%増）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98,895百万円増加し718,715百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金が30,969百万円、投資有価証券が28,443百万円、仕掛品が20,898百万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65,460百万円増加し230,596百万円となりました。これは主に長期借入金が20,012百万円、短期借入金が19,911百万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33,434百万円増加し488,118百万円となりました。これは主に配当金の支払額29,220百万円があったものの親会社株主に帰属する四半期純利益50,634百万円を計上したこと等により利益剰余金が21,414百万円、その他有価証券評価差額金が15,854百万円増加したこと等によるものです。

この結果、自己資本比率は前連結会計年度末の72.5%から67.8%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、当社は、2020年8月7日開催の取締役会において、2022年3月期（2021年4月）のスタートを予定していた3ヵ年の次期中期計画を1年延期し、2023年3月期（2022年4月）よりスタートすることを決定しました。併せて、2021年4月にユニットの再編を行うことを決定し、2021年2月8日開催の取締役会において、その具体的な再編内容を決定いたしました。

次期中期計画スタート延期の理由

今後、顧客のライフスタイルや価値観が大きく変化することが予想される中、環境変化と現中期計画の成果と課題を踏まえ、新しい時代におけるバンダイナムコの新しい戦い方となる次期中期計画を策定する必要があると判断しました。進行期の2021年3月期から2022年3月期にかけては、次期中期計画を策定し、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付けることとしました。また、新型コロナウイルス感染拡大が継続し、社会や経済全体に影響を与え、先行き不透明な状況が継続しています。このような不透明な環境下においては、不確定要素が多く、次期中期計画を2022年3月期よりスタートすることを前提に、計画を策定し提示することは、その信頼性においても懸念があると判断しました。

グループ組織の再編について

2022年4月からの次期中期計画スタートに先駆け、2021年4月より、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す。

<再編の内容>

- ・「トイホビーユニット」と「ネットワークエンターテインメントユニット」を統合し、「エンターテインメントユニット」とします。
- ・「映像音楽プロデュースユニット」と「IPクリエイションユニット」を統合し、「IPプロデュースユニット」とします。
- ・「リアルエンターテインメントユニット」を「アミューズメントユニット」に名称変更します。
- ・「エンターテインメントユニット」は、(株)バンダイナムコエンターテインメントが「デジタル事業」（ネットワークコンテンツ、家庭用ゲーム等）を、(株)バンダイが「トイホビー事業」（玩具、プラモデル等）をそれぞれ事業統括会社として統括し、両社が連携してユニット全体を統括します。
- ・「IPプロデュースユニット」は、(株)バンダイナムコアーツが「映像音楽事業」（映像・音楽コンテンツ、ライブエンターテインメント等）を、(株)サンライズが「クリエイション事業」（アニメーションの制作等）をそれぞれ事業統括会社として統括し、両社が連携してユニット全体を統括します。
- ・「アミューズメントユニット」は、事業統括会社として(株)バンダイナムコアミューズメントが事業を統括します。

<再編の目的>

「エンターテインメントユニット」は、「デジタル事業」と「トイホビー事業」を統合することで、IPを軸に、より一体となり幅広い出口を相互活用した連携・拡大をはかるとともに、顧客の新たな価値観に対応したエンターテインメントの創出やデジタル対応を強化します。これにより、グローバル市場における競争力向上を目指します。

「IPプロデュースユニット」は、IP創出とプロデュースを行うスタジオ機能とプロデュース機能を集約し、より多彩で、ユニット内のみならずグループの各事業や外部パートナーとの協業による相乗効果を発揮できるIP創出機能の強化をはかります。

「アミューズメントユニット」は、IPやグループのリソースを活用するなど、バンダイナムコならではの強みに選択と集中を行い、グループの各事業とより一体となることで、安定して収益をあげることができる強い基盤づくりに取り組みます。

なお、上記グループ組織の再編による報告セグメントの区分の変更については、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（重要な後発事象）」に記載のとおりであります。

(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16,759百万円であります。また、このほかに、開発部門で発生したゲームコンテンツに係る支出額は54,354百万円であります。

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】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

第3【提出会社の状況】

1【株式等の状況】

(1)【株式の総数等】

【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

【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間末現在発行数(株) (2020年12月31日)	提出日現在発行数(株) (2021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】

【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

【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)
2020年10月1日～ 2020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（2020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。

【発行済株式】

2020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 1,998,500 （相互保有株式） 普通株式 503,100	-	-
完全議決権株式（その他）	普通株式 219,302,100	2,193,021	-
単元未満株式	普通株式 196,300	-	-
発行済株式総数	222,000,000	-	-
総株主の議決権	-	2,193,021	-

（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。

【自己株式等】

2020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	1,998,500	-	1,998,500	0.90
（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） 株式会社イリサワ	東京都台東区駒形2-4-5	8,100	-	8,100	0.00
（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	7,200	-	7,200	0.00
計	-	2,501,600	-	2,501,600	1.13

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（2020年10月1日から2020年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2020年4月1日から2020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 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	189,856	181,063
受取手形及び売掛金	83,754	2,114,724
商品及び製品	22,282	27,863
仕掛品	51,098	71,997
原材料及び貯蔵品	3,409	4,801
その他	34,658	50,490
貸倒引当金	1,398	1,653
流動資産合計	383,662	449,287
固定資産		
有形固定資産	96,906	99,161
無形固定資産		
のれん	15,704	17,588
その他	11,718	14,959
無形固定資産合計	27,423	32,548
投資その他の資産		
投資有価証券	66,453	94,896
その他	45,807	43,251
貸倒引当金	432	431
投資その他の資産合計	111,827	137,716
固定資産合計	236,157	269,427
資産合計	619,819	718,715

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	70,169	2 80,758
短期借入金	946	20,858
引当金	3,892	2,918
その他	67,498	81,335
流動負債合計	142,506	185,870
固定負債		
長期借入金	171	20,183
退職給付に係る負債	9,840	8,309
その他	12,616	16,233
固定負債合計	22,628	44,726
負債合計	165,135	230,596
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,004	52,226
利益剰余金	394,699	416,113
自己株式	3,634	3,904
株主資本合計	453,069	474,435
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	16,837	32,691
繰延ヘッジ損益	250	152
土地再評価差額金	3,902	3,902
為替換算調整勘定	12,321	11,694
退職給付に係る調整累計額	4,639	4,104
その他の包括利益累計額合計	3,776	12,837
非支配株主持分	5,392	846
純資産合計	454,684	488,118
負債純資産合計	619,819	718,715

(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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
売上高	532,576	543,456
売上原価	328,646	334,608
売上総利益	203,930	208,848
販売費及び一般管理費	131,834	135,925
営業利益	72,096	72,922
営業外収益		
受取配当金	644	1,219
その他	1,636	1,354
営業外収益合計	2,280	2,573
営業外費用		
支払利息	69	156
為替差損	817	116
その他	57	78
営業外費用合計	945	351
経常利益	73,431	75,144
特別利益		
段階取得に係る差益	1,722	-
新型コロナウイルス感染症に伴う雇用調整助成金等	-	1,078
その他	32	402
特別利益合計	1,754	1,481
特別損失		
減損損失	304	1,930
新型コロナウイルス感染症に伴う店舗臨時休業等による損失	-	2,579
その他	546	635
特別損失合計	850	5,145
税金等調整前四半期純利益	74,335	71,480
法人税等	21,388	20,914
四半期純利益	52,946	50,566
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()	42	68
親会社株主に帰属する四半期純利益	52,904	50,634

【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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	52,946	50,566
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,501	15,743
繰延ヘッジ損益	94	402
土地再評価差額金	682	-
為替換算調整勘定	1,343	604
退職給付に係る調整額	474	535
持分法適用会社に対する持分相当額	70	170
その他の包括利益合計	3,480	16,651
四半期包括利益	56,427	67,217
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	56,184	67,248
非支配株主に係る四半期包括利益	242	31

【注記事項】

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

(連結の範囲の重要な変更)

当第3四半期連結会計期間より、Reflector Entertainment Ltd.の株式を取得し、子会社としたため、同社を連結の範囲に含めております。

(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)

新型コロナウイルス感染拡大に伴い、当社グループにおいては、販売店休業等による消費への影響に加えて、国内外においてイベントの延期や自粛及びそれに伴うプロモーション等への影響、商品・サービスの開発スケジュールや運営体制への影響、自社工場及び協力工場における生産スケジュール等への影響、アミューズメント施設等の休業、映像制作スケジュールや作品公開への影響等が発生する可能性があります。

そのため、当社グループにおいては、新型コロナウイルス感染拡大により、少なくとも当連結会計年度の期末までは影響を受けるとの仮定を置き、繰延税金資産の回収可能性の判断や資産の評価等の会計上の見積りを行っております。

しかしながら、新型コロナウイルス感染拡大による影響は不確定要素が多く、当連結会計年度の当社グループの財政状態、経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(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。

(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 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
(株)バンダイナムコウィル	20百万円	3百万円

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 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
受取手形	- 百万円	166百万円
支払手形	-	322

(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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
減価償却費	15,931百万円	16,170百万円
のれんの償却額	202	1,756

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019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
2019年6月24日 定時株主総会	普通株式	27,929	127	2019年3月31日	2019年6月25日	利益剰余金
2019年11月7日 取締役会	普通株式	4,399	20	2019年9月30日	2019年12月6日	利益剰余金

当第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

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019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
	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	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	I Pクリ エイショ ン事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	194,718	228,362	68,486	26,378	7,689	525,635	6,940	532,576	-	532,576
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,262	3,672	536	5,233	4,024	19,729	16,602	36,331	36,331	-
計	200,981	232,034	69,022	31,611	11,714	545,365	23,543	568,908	36,331	532,576
セグメント利益	28,699	36,485	1,154	5,596	3,515	75,451	1,367	76,819	4,722	72,096

(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、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 4,722百万円には、セグメント間取引消去357百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用 5,079百万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)

「その他」セグメントにおいて、持分法適用関連会社でありました(株)創通の株式を追加取得し子会社となったため、前第3四半期連結会計期間より連結の範囲に含めております。

当該事象によるのれんの増加額は14,355百万円であります。なお、のれんの金額は、前第3四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額であります。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

当第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
	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	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	IPクリ エイショ ン事業	計				
売上高										
外部顧客への売上高	214,641	256,240	41,803	15,001	8,274	535,960	7,496	543,456	-	543,456
セグメント間の内部 売上高又は振替高	6,314	2,186	708	1,814	8,023	19,048	17,748	36,796	36,796	-
計	220,956	258,427	42,512	16,815	16,298	555,009	25,244	580,253	36,796	543,456
セグメント利益又は 損失()	35,550	47,746	9,743	245	2,660	76,460	1,500	77,961	5,038	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、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 5,038百万円には、セグメント間取引消去 202百万円、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)

「IPクリエイション事業」において、当社の連結子会社である(株)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。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、従来、「その他」のセグメント区分に属する事業として区分しておりました(株)創通は、IP軸戦略強化のため「IPクリエイション事業」に属する事業に区分を変更いたしました。

なお、(株)創通は前連結会計年度に持分法適用会社から連結子会社となりましたが、みなし取得日を2019年11月30日としており、かつ四半期連結決算日との差異が3ヶ月を超えないことから、前第3四半期連結累計期間は貸借対照表のみ連結しております。

(企業結合等関係)

取得による企業結合

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称：Reflector Entertainment Ltd.

事業の内容：コンテンツの企画・プロデュース、家庭用ゲーム等の開発

(2) 企業結合を行った主な理由

当社グループは、2018年4月にスタートした3か年の中期計画において、IP軸戦略をグローバル市場で強化し、従来のビジネスモデルや常識にこだわることなく、挑戦・成長・進化し続け、エンターテインメント企業として次のステージを目指しています。

現在、ネットワークエンターテインメント事業では、家庭用ゲームビジネスやネットワークコンテンツビジネスにおいて世界市場における存在感を高めるために、タイトルのクオリティ向上や開発体制の増強、マーケティングの強化に取り組んでいます。

Reflector Entertainment Ltd.は、家庭用ゲームタイトルの開発において高い技術開発力を保有しており、現在BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.とのパートナーシップにより新作タイトル

「Unknown 9: Awakening」の開発に取り組んでいます。本株式取得により、重要なパートナー企業であるReflector Entertainment Ltd.をBANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.の子会社とし、現地発の家庭用ゲームタイトルの創出・拡大に必要な開発体制を強化することで、欧米における家庭用ゲームの日本発タイトルと現地発タイトルのバランスのとれたポートフォリオの構築を目指します。

(3) 企業結合日

2020年10月22日

(4) 企業結合の法的形式

株式取得

(5) 結合後企業の名称

Reflector Entertainment Ltd.

(6) 取得した議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.が現金を対価として株式を取得したことによるものです。

2. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

2020年10月23日から2020年12月31日

3. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	322百万円
条件付取得対価		518百万円
取得原価		840百万円

4. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等 87百万円

5. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

のれん及び負ののれんは発生しておりません。

6. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

流動資産	1,713百万円
固定資産	1,038
資産合計	2,752
流動負債	738
固定負債	1,173
負債合計	1,911

7. 企業結合契約に規定される条件付取得対価の内容及びそれらの今後の会計処理

(1) 条件付取得対価の内容

被取得企業の一定期間(2026年3月期まで)の業績の達成水準等に応じて、条件付取得対価を追加で支払うこととなっております。

(2) 今後の会計処理方針

上記条件付取得対価の変動部分につきましては、IFRSに基づき認識します。

(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 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第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株当たり四半期純利益	240円69銭	230円51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)	52,904	50,634
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)	52,904	50,634
普通株式の期中平均株式数(千株)	219,798	219,669

(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月からの次期中期計画スタートに先駆け、2021年4月より、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す。

- ・「トイホビーユニット」と「ネットワークエンターテインメントユニット」を統合し、「エンターテインメントユニット」とします。(株)バンダイナムコエンターテインメントが「デジタル事業」(ネットワークコンテンツ、家庭用ゲーム等)を、(株)バンダイが「トイホビー事業」(玩具、プラモデル等)をそれぞれ事業統括会社として統括し、両社が連携してユニット全体を統括します。
- ・「映像音楽プロデュースユニット」と「IPクリエイションユニット」を統合し、「IPプロデュースユニット」とします。(株)バンダイナムコアーツが「映像音楽事業」(映像・音楽コンテンツ、ライブエンターテインメント等)を、(株)サンライズが「クリエイション事業」(アニメーションの制作等)をそれぞれ事業統括会社として統括し、両社が連携してユニット全体を統括します。
- ・「リアルエンターテインメントユニット」を「アミューズメントユニット」に名称変更します。事業統括会社として(株)バンダイナムコアミューズメントが事業を統括します。
- ・また合わせて一部のグループ会社の所属ユニットの見直しを行います。

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、翌連結会計年度より「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 2020年4月1日 至 2020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	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、グループの各ユニット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【その他】

2020年11月6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。

配当金の総額	4,620百万円
1株当たりの金額	21円00銭
支払請求の効力発生日及び支払開始日	2020年12月7日

(注) 2020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

2021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 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 香月 まゆか 印

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 川又 恭子 印

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2020年4月1日から2021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（2020年10月1日から2020年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2020年4月1日から2020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2020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. 上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(四半期報告書提出会社)が別途保管しております。

2. XBR 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。