



平成29年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成28年11月8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11月11日 配当支払開始予定日 平成28年12月6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2四半期の連結業績（平成28年4月1日～平成28年9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2四半期	294,569	8.0	38,904	24.9	38,291	15.3	30,170	32.5
28年3月期第2四半期	272,780	5.2	31,160	△2.2	33,215	△0.5	22,762	7.0

(注) 包括利益 29年3月期第2四半期 21,028百万円 (△0.6%) 28年3月期第2四半期 21,075百万円 (△5.8%)

	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
29年3月期第2四半期	137.34	137.30
28年3月期第2四半期	103.61	103.59

(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2四半期	449,457	329,571	73.2
28年3月期	448,336	317,304	70.6

(参考) 自己資本 29年3月期第2四半期 328,943百万円 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	—	12.00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	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

平成29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安定配当部分を記載しております。平成29年3月期の期末配当金につきましては連結業績を勘案したうえで、別途決議する予定です。

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、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	590,000	2.5	57,000	14.8	57,000	12.3	39,000	12.8	177.53

(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11月8日）公表いたしました「通期連結業績予想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2Q	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2Q	2,325,122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2Q	219,677,540株	28年3月期2Q	219,679,874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11月8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2四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	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2四半期連結累計期間における経済環境は、国内では緩やかな回復傾向で推移したものの、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むなどグローバル市場での展開を強化しました。事業面では、全ての事業で年初に掲げた利益計画を上回る実績となりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高294,569百万円(前年同期比8.0%増)、営業利益38,904百万円(前年同期比24.9%増)、経常利益38,291百万円(前年同期比15.3%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益30,170百万円(前年同期比32.5%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が、各地域において主力となる定番IP商品が好調に推移しました。国内においては、「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズなどの定番IP商品が好調に推移したほか、大人層に向けたターゲット拡大やIPラインナップ拡充に取り組むなどIP軸戦略強化に向けた施策を実施しました。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)」シリーズの商品が人気となったほか、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。

この結果、トイホビー事業における売上高は91,148百万円(前年同期比12.3%減)、セグメント利益は6,956百万円(前年同期比39.9%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、欧米地域における新作タイトル「DARK SOULS (ダークソウル) III」の販売が好調に推移しました。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。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などにより国内既存店が順調に推移したほか、新業態店舗の強化などの施策に取り組みました。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179,748百万円(前年同期比22.1%増)、セグメント利益は25,889百万円(前年同期比75.2%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人気となり、映像・音楽パッケージソフト、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！」シリーズの人気が続きました。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27,504百万円(前年同期比16.6%増)、セグメント利益は8,054百万円(前年同期比36.3%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13,056百万円(前年同期比3.2%減)、セグメント利益は583百万円(前年同期比10.3%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第2四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1,121百万円増加し449,457百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金が4,676百万円減少しましたが、現金及び預金が3,646百万円、仕掛金が1,472百万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11,145百万円減少し119,885百万円となりました。これは主に支払手形及び買掛金が5,033百万円、流動負債のその他に含まれる未払金が5,101百万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12,267百万円増加し329,571百万円となりました。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7,898百万円、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30,170百万円を計上したことにより利益剰余金が21,378百万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73.2%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強化など様々な施策に取り組みます。

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2四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、平成28年5月11日に公表しました通期の予想数値を4ページに記載のとおり修正いたします。

平成29年3月期通期連結業績予想数値の修正(平成28年4月1日～平成29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)	580,000	50,000	51,000	35,000	159.32
今回修正予想 (B)	590,000	57,000	57,000	39,000	177.53
増減額 (B-A)	10,000	7,000	6,000	4,000	—
増減率 (%)	1.7	14.0	11.8	11.4	—
(ご参考) 前期実績(平成28年3月期)	575,504	49,641	50,774	34,583	157.43

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2四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2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	174,757	178,404
受取手形及び売掛金	72,530	67,853
商品及び製品	16,743	17,521
仕掛品	25,605	27,077
原材料及び貯蔵品	3,893	3,837
その他	29,253	27,774
貸倒引当金	△606	△415
流動資産合計	322,176	322,054
固定資産		
有形固定資産	53,702	52,962
無形固定資産	9,449	9,923
投資その他の資産		
その他	64,022	65,956
貸倒引当金	△1,015	△1,439
投資その他の資産合計	63,007	64,517
固定資産合計	126,159	127,403
資産合計	448,336	449,457

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	62,645	57,612
引当金	3,016	2,035
その他	48,671	43,644
流動負債合計	114,333	103,291
固定負債		
引当金	32	3
退職給付に係る負債	9,920	9,992
その他	6,745	6,597
固定負債合計	16,697	16,594
負債合計	131,031	119,885
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	265,231	286,609
自己株式	△2,410	△2,414
株主資本合計	325,067	346,442
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	5,841
繰延ヘッジ損益	△706	△1,042
土地再評価差額金	△5,670	△5,670
為替換算調整勘定	△5,788	△13,687
退職給付に係る調整累計額	△3,145	△2,939
その他の包括利益累計額合計	△8,403	△17,499
新株予約権	99	99
非支配株主持分	541	529
純資産合計	317,304	329,571
負債純資産合計	448,336	449,457

(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2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
売上高	272,780	294,569
売上原価	169,324	182,996
売上総利益	103,456	111,573
販売費及び一般管理費	72,296	72,669
営業利益	31,160	38,904
営業外収益		
持分法による投資利益	1,432	366
その他	841	643
営業外収益合計	2,273	1,009
営業外費用		
為替差損	—	1,107
その他	217	514
営業外費用合計	217	1,621
経常利益	33,215	38,291
特別利益		
固定資産売却益	50	170
投資有価証券売却益	0	71
その他	5	33
特別利益合計	56	275
特別損失		
減損損失	361	326
その他	94	330
特別損失合計	455	656
税金等調整前四半期純利益	32,816	37,910
法人税等	10,171	7,786
四半期純利益	22,645	30,123
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△117	△46
親会社株主に帰属する四半期純利益	22,762	30,170

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
四半期純利益	22,645	30,123
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△358	△1,118
繰延ヘッジ損益	△1,046	△337
為替換算調整勘定	△281	△7,898
退職給付に係る調整額	146	205
持分法適用会社に対する持分相当額	△30	53
その他の包括利益合計	△1,569	△9,095
四半期包括利益	21,075	21,028
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	21,192	21,074
非支配株主に係る四半期包括利益	△117	△46

(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2四半期連結累計期間(自平成27年4月1日至平成27年9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	100,372	145,755	21,960	268,089	4,691	272,780	—	272,780
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,612	1,452	1,621	6,686	8,796	15,483	△15,483	—
計	103,985	147,208	23,582	274,775	13,488	288,264	△15,483	272,780
セグメント利益	11,571	14,774	5,910	32,256	528	32,785	△1,625	31,160

(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△1,625百万円には、セグメント間取引消去106百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,731百万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2四半期連結累計期間(自平成28年4月1日至平成28年9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	87,471	176,589	25,968	290,029	4,540	294,569	—	294,569
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,677	3,158	1,535	8,372	8,515	16,887	△16,887	—
計	91,148	179,748	27,504	298,401	13,056	311,457	△16,887	294,569
セグメント利益	6,956	25,889	8,054	40,900	583	41,484	△2,580	38,904

(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△2,580百万円には、セグメント間取引消去△271百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,308百万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。