



2021年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年8月7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 <https://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 2020年8月11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. 2021年3月期第1四半期の連結業績 (2020年4月1日～2020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	%
2021年3月期第1四半期	145,035	△8.9	19,915	△12.8	20,412	△14.3	13,181	△22.1
2020年3月期第1四半期	159,251	5.5	22,830	27.6	23,829	22.2	16,924	15.6

(注) 包括利益 2021年3月期第1四半期 16,401百万円 (19.4%) 2020年3月期第1四半期 13,732百万円 (△17.9%)

	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
2021年3月期第1四半期	60.01	—
2020年3月期第1四半期	77.00	—

(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	%
2021年3月期第1四半期	642,511	442,000	68.6
2020年3月期	619,819	454,684	72.5

(参考) 自己資本 2021年3月期第1四半期 440,671百万円 2020年3月期 449,292百万円

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
2020年3月期	—	20.00	—	112.00	132.00
2021年3月期	—	—	—	—	—
2021年3月期 (予想)	—	21.00	—	21.00	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 : 無

2021年3月期の第2四半期末及び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ベース配当を記載しております。2021年3月期の期末配当金につきましては利益配分に関する基本方針に基づき、別途検討いたします。

3. 2021年3月期の連結業績予想 (2020年4月1日～2021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)	315,000	△9.8	30,000	△37.4	30,500	△37.4	20,000	△42.2	91.05
通期	650,000	△10.2	50,000	△36.5	50,500	△36.7	33,000	△42.8	150.25

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

詳細は、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。

※ 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. 9 「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (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）	2021年3月期1Q	222,000,000株	2020年3月期	222,000,000株
② 期末自己株式数	2021年3月期1Q	2,371,182株	2020年3月期	2,324,320株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2021年3月期1Q	219,663,928株	2020年3月期1Q	219,790,383株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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、2020年8月7日に当社ウェブサイトに掲載いたします。

(参考) 2021年3月期の個別業績予想 (2020年4月1日～2021年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		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	%	円 銭
通期	110,000	239.3	100,000	262.9	100,000	268.0	454.63

○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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	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
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報)	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、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1四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、国内外の玩具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、家庭用ゲームのリピーター販売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経営成績は、売上高145,035百万円(前年同期比8.9%減)、営業利益19,915百万円(前年同期比12.8%減)、経常利益20,412百万円(前年同期比14.3%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益13,181百万円(前年同期比22.1%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。

[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」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を活用した玩具周辺商材等が人気となりました。しかしながら、アミューズメント施設で展開している景品やデジタルカード商材等については、新型コロナウイルス感染拡大を受け施設が休業したことにより影響を受けました。海外においては、アジア地域において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が、欧米地域では、小売店等が休業した影響を受けました。

この結果、玩具ホビー事業における売上高は54,421百万円(前年同期比4.3%減)、セグメント利益は6,338百万円(前年同期比6.9%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、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、既存タイトルの「ドラゴンボールZ KAKAROT(カカロット)」等の「DRAGON BALL」タイトル、「TEKKEN(鉄拳)7」、「DARK SOULS(ダークソウル)」シリーズ等のリピーター販売が、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77,850百万円(前年同期比9.3%増)、セグメント利益は19,515百万円(前年同期比35.2%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。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6,602百万円(前年同期比69.5%減)、セグメント損失は5,663百万円(前年同期は36百万円のセグメント損失)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、定番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を中止しました。また、映像・音楽作品の制作スケジュールの遅れ等により、複数の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。

この結果、映像音楽プロデュース事業における売上高は4,024百万円(前年同期比56.2%減)、セグメント利益は158百万円(前年同期比88.0%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やIPの情報発信により話題喚起をはかり人気となりました。利益面においては、ライセンス収入のプロダクトミックス等の違いにより前年同期に及びませんでした。

この結果、IPクリエイション事業における売上高は4,628百万円(前年同期比41.8%増)、セグメント利益は814百万円(前年同期比28.6%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7,011百万円(前年同期比4.0%減)、セグメント利益は113百万円(前年同期比63.1%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22,691百万円増加し642,511百万円となりました。これは配当金の支払い等により現金及び預金が12,365百万円減少したものの、商品及び製品が3,822百万円、仕掛品が9,392百万円、当社の連結子会社である(株)創通の株式追加取得等に伴いのれんが3,021百万円、投資有価証券が3,380百万円増加したこと等によるものです。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ35,375百万円増加し200,510百万円となりました。これは主に短期借入金が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12,683百万円減少し442,000百万円となりました。これは主に配当金の支払い等により利益剰余金が11,424百万円減少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72.5%から68.6%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、新型コロナウイルス感染拡大が、社会や経済全体、個人の生活や消費に影響を与え、世界各国において先行きが不透明な状況が継続すると予測されます。また、市場環境やユーザー嗜好の変化がさらに激しくなることが想定されます。

このような環境の中、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、新型コロナウイルス感染拡大を防ぐための取組みを継続してまいります。また、社会の一員として、商品・サービスを通じ世界中の人々に「夢・遊び・感動」を提供するという企業理念にのっとり、社会や顧客からの要請に応じていきたいと考えております。また、事業面においては、新型コロナウイルス感染拡大が、社会や経済全体、個人の生活や消費に与える影響や市場環境やユーザー嗜好の変化が与える影響を最小限のものとするべく、情報収集と臨機応変な対応を継続してまいります。

2021年3月期の予想数値につきましては、新型コロナウイルス感染拡大の影響により、予想の算出が困難と判断し未定としておりましたが、市場環境の推移や新型コロナウイルス感染拡大による事業への影響※、第1四半期連結累計期間の実績や今後の商品・サービス計画等、現時点において入手可能な情報をもとに算定しました業績予想を開示いたします。

今後も社会や経済全体において先行き不透明な状況が継続すると予想されており、市場環境の変化等により業績への影響が発生する可能性があります。今後開示すべき事項が発生した場合には、速やかに開示を行います。

※ご参考 発生または想定している新型コロナウイルス感染拡大による事業への影響

- ・販売店休業等による消費への影響
- ・イベントの延期や自粛、それに伴うプロモーション等への影響
- ・商品の開発スケジュールへの影響
- ・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
- ・家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツの開発スケジュールや運営体制への影響
- ・アミューズメント施設等の休業による影響
- ・映像制作や作品公開、パッケージ販売スケジュールへの影響

なお、当社は、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ました。詳細につきましては、開示資料「次期中期計画スタート年度の延期とグループの組織の再編について」をご参照ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(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1四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	189,856	177,490
受取手形及び売掛金	83,754	77,290
商品及び製品	22,282	26,104
仕掛品	51,098	60,491
原材料及び貯蔵品	3,409	3,486
その他	34,658	54,165
貸倒引当金	△1,398	△1,561
流動資産合計	383,662	397,465
固定資産		
有形固定資産	96,906	97,920
無形固定資産		
のれん	15,704	18,726
その他	11,718	11,997
無形固定資産合計	27,423	30,723
投資その他の資産		
投資有価証券	66,453	69,834
その他	45,807	47,004
貸倒引当金	△432	△437
投資その他の資産合計	111,827	116,401
固定資産合計	236,157	245,045
資産合計	619,819	642,511

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2020年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	70,169	63,053
短期借入金	946	35,743
引当金	3,892	1,655
その他	67,498	77,356
流動負債合計	142,506	177,808
固定負債		
退職給付に係る負債	9,840	9,668
その他	12,788	13,033
固定負債合計	22,628	22,701
負債合計	165,135	200,510
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,000	10,000
資本剰余金	52,004	52,004
利益剰余金	394,699	383,274
自己株式	△3,634	△3,945
株主資本合計	453,069	441,333
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	19,775
繰延ヘッジ損益	250	182
土地再評価差額金	△3,902	△3,902
為替換算調整勘定	△12,321	△12,258
退職給付に係る調整累計額	△4,639	△4,459
その他の包括利益累計額合計	△3,776	△661
非支配株主持分	5,392	1,329
純資産合計	454,684	442,000
負債純資産合計	619,819	642,511

(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 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
売上高	159,251	145,035
売上原価	96,053	86,861
売上総利益	63,198	58,173
販売費及び一般管理費	40,367	38,257
営業利益	22,830	19,915
営業外収益		
受取配当金	540	562
持分法による投資利益	412	—
その他	433	351
営業外収益合計	1,387	913
営業外費用		
持分法による投資損失	—	93
為替差損	350	220
その他	37	102
営業外費用合計	388	417
経常利益	23,829	20,412
特別利益		
関係会社整理損失引当金戻入額	21	—
新型コロナウイルス感染症に伴う雇用調整助成金等	—	198
その他	8	18
特別利益合計	30	216
特別損失		
関係会社株式評価損	63	—
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	—	1,977
その他	28	18
特別損失合計	91	1,995
税金等調整前四半期純利益	23,767	18,633
法人税等	6,727	5,402
四半期純利益	17,040	13,231
非支配株主に帰属する四半期純利益	115	49
親会社株主に帰属する四半期純利益	16,924	13,181

(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 2019年4月1日 至 2019年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年6月30日)
四半期純利益	17,040	13,231
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△792	2,947
繰延ヘッジ損益	△378	△67
為替換算調整勘定	△2,186	59
退職給付に係る調整額	41	180
持分法適用会社に対する持分相当額	9	51
その他の包括利益合計	△3,307	3,170
四半期包括利益	13,732	16,401
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	13,634	16,296
非支配株主に係る四半期包括利益	98	105

(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。

(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。

(セグメント情報)

I 前第1四半期連結累計期間(自2019年4月1日至2019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	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	55,081	70,137	21,339	8,222	2,204	156,984	2,266	159,251	—	159,251
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,761	1,084	273	969	1,058	5,148	5,034	10,182	△10,182	—
計	56,842	71,222	21,613	9,191	3,263	162,133	7,301	169,434	△10,182	159,251
セグメント利益又は 損失(△)	6,807	14,431	△36	1,323	1,141	23,666	307	23,973	△1,143	22,830

(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△1,143百万円には、セグメント間取引消去150百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,293百万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。

II 当第1四半期連結累計期間(自2020年4月1日至2020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	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	53,407	77,192	6,492	3,639	2,111	142,843	2,191	145,035	—	145,035
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,014	658	109	384	2,517	4,684	4,819	9,503	△9,503	—
計	54,421	77,850	6,602	4,024	4,628	147,527	7,011	154,539	△9,503	145,035
セグメント利益又は 損失(△)	6,338	19,515	△5,663	158	814	21,164	113	21,277	△1,361	19,915

(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△1,361百万円には、セグメント間取引消去132百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,493百万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)

「I P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

当第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、I P軸戦略強化のため「I P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っており、みなし取得日を2019年11月30日としているため、前第1四半期連結累計期間に同社の業績は含まれておりません。