



2021年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2021年2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 <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 2021年2月10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. 2021年3月期第3四半期の連結業績（2020年4月1日～2020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		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3四半期	543,456	2.0	72,922	1.1	75,144	2.3	50,634	△4.3
2020年3月期第3四半期	532,576	0.7	72,096	3.2	73,431	2.8	52,904	△1.1

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 67,217百万円 (19.1%) 2020年3月期第3四半期 56,427百万円 (3.9%)

	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3四半期	230.51	—
2020年3月期第3四半期	240.69	—

(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3四半期	718,715	488,118	67.8
2020年3月期	619,819	454,684	72.5

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期 487,272百万円 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	—	21.00	—	—	—
2021年3月期（予想）	—	—	—	61.00	82.00

(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（2021年2月8日）公表いたしました「2021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. 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、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	720,000	△0.6	72,000	△8.6	74,000	△7.3	36,000	△37.6	163.88

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

2020年8月7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（2021年2月8日）公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」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）： 有

(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3Q	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3Q	2,327,612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3Q	219,669,253株	2020年3月期3Q	219,798,938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、2021年2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. 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
(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
(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、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ヵ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㈱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。

(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。

(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の通り、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月期通期の連結業績予想数値につきましては、当第3四半期連結累計期間の実績及び各事業の足元の動向や第4四半期連結会計期間に予定している商品・サービスのマーケティング計画、さらには新型コロナウイルス感染拡大が継続している環境を踏まえ、見直しを行いました。これに加え、新型コロナウイルス感染拡大の影響を大きく受けているリアルエンターテインメント事業の事業構造改革に伴う費用を第4四半期連結会計期間において特別損失として約130億円を計上する見込みであることから、2020年8月7日に公表しました予想数値を表のとおり修正いたします。リアルエンターテインメント事業においては、グループのリソースやノウハウを活用した事業展開への選択と集中を行い、グループの各事業とより一体となることで、不透明な環境下においても収益をあげることができる強い基盤の構築をはかってまいります。

※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

2021年3月期通期連結業績予想数値の修正(2020年4月1日～2021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)	650,000	50,000	50,500	33,000	150.23
今回修正予想 (B)	720,000	72,000	74,000	36,000	163.88
増減額 (B-A)	70,000	22,000	23,500	3,000	—
増減率 (%)	10.8	44.0	46.5	9.1	—
(ご参考) 前期実績(2020年3月期)	723,989	78,775	79,797	57,665	262.39

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	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	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

(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。

(セグメント情報)

I 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
	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	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㈱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。

II 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
	トイホビ ー事業	ネットワ ークエン ターテ ィンメン ト事業	リアルエ ンターテ ィンメン 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	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)

「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㈱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㈱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、㈱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ヵ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。

(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。㈱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、㈱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。㈱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、㈱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㈱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。