

【表紙】

【提出書類】	有価証券報告書の訂正報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の2第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2022年11月14日
【事業年度】	第15期（自 2019年4月1日 至 2020年3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 川口 勝
【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 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 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)

1【有価証券報告書の訂正報告書の提出理由】

2020年6月22日に提出いたしました第15期（自 2019年4月1日 至 2020年3月31日）の有価証券報告書の記載事項の一部に訂正すべき事項がありましたので、これを訂正するため当該有価証券報告書の訂正報告書を提出するものがあります。

2【訂正事項】

- 第一部 企業情報
- 第2 事業の状況
- 5 研究開発活動

3【訂正箇所】

訂正箇所は_____を付して表示しております。

第一部【企業情報】

第2【事業の状況】

5【研究開発活動】

（訂正前）

当社グループは市場変化に迅速に対応し、より収益性の高い魅力ある製品・サービスを提供するために、積極的な研究開発活動を行っており、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を中心に、新素材や新技術を取り入れた安全かつ高付加価値・高品質・低コストの製商品開発に取り組んでおります。

具体的には、玩具ホビー事業においては、キャラクターマーチャンダイジングを推進するための新商品開発等に取り組んでおります。ネットワークエンターテインメント事業においては、基礎研究としてはネットワーク分野、ゲームコンテンツ分野等における研究活動を行うとともに、各種技術を用いた製商品の研究開発を行っております。

なお、当連結会計年度における研究開発費をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	金額（百万円）
玩具ホビー事業	9,120
ネットワークエンターテインメント事業	8,452
リアルエンターテインメント事業	1,326
映像音楽プロデュース事業	79
IPクリエイション事業	32
その他（注）2	24
合計	19,035

（注）1．上記金額は、販売費及び一般管理費に含まれる研究開発費のセグメント間取引の相殺消去後の数値であります。

2．「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、ネットワークエンターテインメント事業が69,545百万円、リアルエンターテインメント事業が3,882百万円であります。

(訂正後)

当社グループは市場変化に迅速に対応し、より収益性の高い魅力ある製品・サービスを提供するために、積極的な研究開発活動を行っており、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を中心に、新素材や新技術を取り入れた安全かつ高付加価値・高品質・低コストの製商品開発に取り組んでおります。

具体的には、玩具ホビー事業においては、キャラクターマーチャンダイジングを推進するための新商品開発等に取り組んでおります。ネットワークエンターテインメント事業においては、基礎研究としてはネットワーク分野、ゲームコンテンツ分野等における研究活動を行うとともに、各種技術を用いた製商品の研究開発を行っております。

なお、当連結会計年度における研究開発費をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	金額(百万円)
玩具ホビー事業	9,120
ネットワークエンターテインメント事業	8,452
リアルエンターテインメント事業	1,326
映像音楽プロデュース事業	79
IPクリエイション事業	32
その他 (注) 2	24
合計	19,035

(注) 1. 上記金額は、販売費及び一般管理費に含まれる研究開発費のセグメント間取引の相殺消去後の数値であります。

2. 「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ます。

また、このほかに、主な開発部門で発生したゲームコンテンツ等に係る支出額は、ネットワークエンターテインメント事業が67,313百万円、リアルエンターテインメント事業が3,284百万円であります。