



# BANDAI NAMCO NEWS

Group News Letter

No.1 (特別版)  
2005  
October

株式会社 バンダイナムコホールディングス 〒108-0075 東京都港区港南2-16-2 太陽生命品川ビル9F <http://www.bandainamco.co.jp/>

## Management Eyes

## バンダイナムコグループの経営戦略

### 世界で最も期待される エンターテインメント企業グループを目指す

(株)バンダイと(株)ナムコは、9月29日に統合会社である共同持株会社「株式会社バンダイナムコホールディングス」を設立し、経営統合しました。バンダイナムコグループの動きをお伝えするニュースレター「BANDAI NAMCO NEWS」の第1号(特別版)では、バンダイナムコホールディングスの代表取締役社長に就任した高須武男社長に、バンダイナムコグループのビジョンや経営戦略について聞きました。

\*\*\*\*\*

——バンダイナムコグループの企業理念について教えてください。

高須 バンダイナムコグループのミッションステートメントは、「夢・遊び・感動」です。なぜなら、私たちは「夢・遊び・感動」こそが、人々が幸せであるための“エンジン”であると信じているからです。そのエンジンをフル回転させるため、基本精神である「超熱中」「超発想」「超おもてなし」の精神を持ち続けたいと思います。これらの企業理念に基づき、常に時代の先頭でエンターテインメントに新たな広がりや深みをもたらす、楽しむことが大好きな世界中の人々から愛され、最も期待される存在となることを目指し、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」をグループビジョンとしました。

さらに統合スローガンとして、「CROSS-ENTERTAINMENT!!!」を掲げました。これは経営統合が

単に1+1=2ではなく、両社のビジネスの融合により、自らを飛躍進化させ、1+1を3にも4にもしていきたい、他業界とも広くオープンに手を組み、新しいエンターテインメントを創造していきたい、という思いを込めています。

また、新たに策定したバンダイナムコグループのシンボルマークは、「Fusion and evolution」(融合と進化)をブランドコンセプトとしています。これは活性化した生き物のように、有機的な2つのフォルムが重なり合い、融合し、たえず進



バンダイナムコグループのシンボルマークを手にする高木九四郎会長(左)と高須武男社長(右)

化し続け、これまでになかった夢や遊び、感動を生み出していく様子を表現しています。

(次ページに続く)

### バンダイナムコグループの企業理念

#### ミッションステートメント

**「夢・遊び・感動」**  
わたしたちバンダイナムコは、斬新な発想と、あくなき情熱で、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供しつづけます。

#### 信念

**「夢・遊び・感動」は幸せのエンジン**  
「夢・遊び・感動」のカたちは時代によって大きく変わっていくが、人々が幸せであるためには「夢・遊び・感動」が大切であることは変わりがないことを信じています。

#### 基本精神

**「超熱中」**  
**「超発想」**  
**「超おもてなし」**  
• 誰にも負けない好奇心、あくなき情熱  
• 常識にとらわれない斬新な発想力  
• 人々の心に響くおもてなしの心と、人々の感動を自らの喜びとする心

#### ビジョン

**「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」**  
わたしたちバンダイナムコは常に時代の先頭で、エンターテインメントに新たな広がりや深みをもたらす、楽しむことが大好きな世界中の人々から愛され、最も期待される存在となることをめざします。

#### 統合スローガン

**CROSS-ENTERTAINMENT !!**

#### 目指すべき方向性

**開かれたエンターテインメント・ハブ構想**

## ゲーム事業の統合など グループ再編を前倒しで実施

— 今後のグループ再編計画を聞かせてください。

高須 バンダイナムコグループの再編は、グループ各社のシナジー効果を最大限に発揮していくことを目的にしています。まず2005年12月に、グループ各社の株式管理業務の一部を統合会社へ移管します。これにより、株式公開会社を中心とするグループの主要事業会社約20社が、統合会社と直接資本関係を持つこととなります。

次に2006年1月に、北米地域における組織再編を行います。具体的には、北米地域全体を統括する持株会社を設立します。事業面でも、北米地域のバンダイとナムコのゲーム事業を統合するゲーム会社、北米地域でモバイルフォンサービスを行うモバイル事業会社を設立します。その後、2006年4月には日本国内の双方のゲーム事業を統合し、新会社「株式会社バンダイナムコゲームス」を設立する予定です。

今年5月の統合発表では、これらグループ再編については中長期的に行うことを予定しておりましたが、変化の速い業界にいち早く対応し、シナジー効果を発揮するため、当初

計画を前倒しして再編に着手することにしました。

— グループのポートフォリオについて教えてください。

高須 グループ経営の推進にあたっては、「戦略ビジネスユニット」という考え方を導入します。戦略ビジネスユニットは資本の統合という意味ではなく、新グループが展開する各事業をグループ化することで、各事業が主体的・自立的に戦略策定と実行を行い、相乗効果を発揮するためのものです。具体的には、トイホビー、アミューズメント施設、ゲームコンテンツ、ネットワーク、映像音楽コンテンツの5つの戦略ビジネスユニットで展開します。これにより、事業会社の集合体である各戦略ビジネスユニットが国内外を横断し、戦略策定・実行を行うこととなり、責任と権限の範囲がより明確となります。

また間接機能を関連事業グループとして集約し、グループ全体の業務の効率化とサービスの向上を目的としたシェアードサービス機能も検討していきます。グループ全体の体制についてはこれが最終形態ではなく、今後成長の可能性が高い事業などを新たなビジネスユニットとして独立させるなど、常に最適な体制を目指し、ポートフォリオ経営を進化させていきます。



9月13日に開催された「バンダイナムコグループ経営戦略説明会」の会場で、進行中のシナジー企画として展示された「機動戦士ガンダム 戦場の絆」  
©創通エージェンシー・サンライズ

## 戦略ビジネスユニットごとに シナジー効果の発揮が可能に

— 統合によって期待できる事業面でのシナジー効果にはどんなものがありますか？

高須 各戦略ビジネスユニットごとにさまざまなシナジーが考えられますが、代表的な例としてゲームコンテンツとキャラクターマーチャンダイジングを切り口にご説明します。

ゲームコンテンツでは、来年4月に日本国内のゲーム事業の新会社としてバンダイナムコゲームスを設立しますが、これによって開発効率の大幅な向上が期待できます。バンダイは企画プロデュースが中心で、実際の開発業務は外部委託しています。一方、ナムコは企画から開発まで一環して行う内部開発中心の開発部隊です。この両社が融合することで、タイトルごとに最適な開発体制を組み、効率化を追求していきます。またバンダイのキャラクターマーチャンダイジングと、ナムコの技術開発力の融合により誕生する魅力あるタイトルをより絞り込んで展開することで、効率を追求しつつ顧客領域のさらなる拡大を図っていきます。また業務用ゲームにおいても、ハードの開発に強いナムコと、ソフト（景品）の開発に強いバンダイグループがお互いに補完し合うことで、景品の魅力を活かしたゲーム開発や、ハードに適應した景品開発などが可能となります。

### バンダイナムコグループの再編スケジュール

再編スケジュール	内容
2005年 9月29日	株式移転による 持株会社の設立 ➡ (株)バンダイナムコホールディングスを設立
2005年 12月1日	国内事業会社の再編 ➡ 関連会社株式管理業務の一部を 持株会社へ移管
2006年 1月1日	北米における組織再編 ➡ 北米持株会社設立 北米ゲーム会社統合 北米モバイル事業会社設立
2006年 4月1日	国内ゲーム事業の統合 ➡ (株)バンダイナムコゲームス設立

## 国内以上に海外でのシナジー効果に期待

業務用ゲームでは、すでに統合発表以前より、ナムコとバンプレストがコックピット型筐体マシン「機動戦士ガンダム 戦場の絆」を開発しています。業界見本市でも高い評価を受けていますのでご期待ください。

キャラクターマーチャンダイジング展開では、統合によりコンテンツ創出からコンテンツ活用まで幅広い可能性とシナジーが期待できます。バンダイのキャラクターマーチャンダイジングのノウハウに、ナムコのゲームビジネスを支えるテクノロジーのノウハウが加わることにより、コンテンツ創出の能力が飛躍的にアップします。また膨大な数のロケーションを活かすことで、コンテンツ活用領域の大幅な拡大を図ることが可能です。

まだ検討に着手したばかりですが、

例えば「パックマン」や「アイドルマスター」などの人気ゲームの映像コンテンツ化により、ゲーム発のキャラクター展開を実現させたり、「たまごっち」の新テーマパークや「うなずきん」と「りらくの森」の連動など、両社の強みを活かすことで無限に可能性が広がると考えています。——海外展開については？

高須 統合によるシナジー効果という面では、国内以上に海外市場において期待しています。その中でも最も市場の大きい北米地域については、2006年1月にシナジー効果発揮と効率化を目指して米国に持株会社を設立します。また両社の統合により、トイホビー、ゲームコンテンツ、アミューズメント施設など、日本同様の幅広い事業領域における展開が可能となります。これにより各戦略ビジネスユニットの強化とユニット間のシナジー効果の発揮を目

指します。すでにトイホビーとアミューズメント施設の連動により、バンダイのガシャポン自販機をナムコの米国ロケーションに設置していますが、今後はゲーム事業の統合による開発力の強化、米国でも人気の高いナムココンテンツのマーチャンダイジング展開など、さまざまな可能性に取り組みます。

——グループの計数計画は？

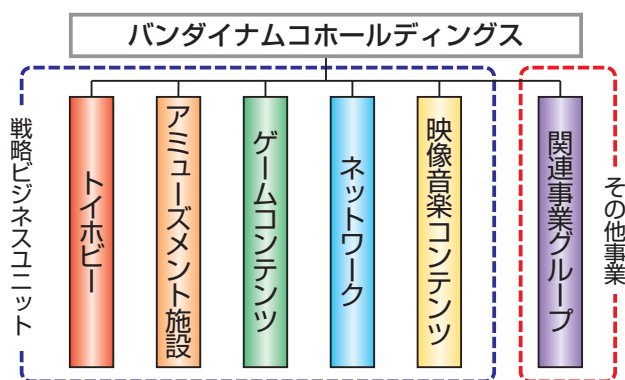
高須 グループの中期経営計画については2006年4月からスタートを予定しており、詳細は来年発表する予定です。バンダイナムコグループとしての当面の計数目標として、2007年度に売上高5,500億円、営業利益550億円を目指します。

(次ページに続く)

## グループ全体の計数計画

(単位:億円)	2005年度	2006年度	2007年度
売上高	4,750	5,000	5,500
営業利益	442	500	550

## 戦略ビジネスユニット編成



### トイホビー戦略ビジネスユニット

(株)バンダイ、(株)メガハウス、(株)ポピー、(株)セイカ、(株)シーズ、(株)プレックス、(株)サンリンク、(株)東ハト\*、(株)ピープル(株)\*、BANDAI AMERICA INC.、BANDAI S.A.、BANDAI U.K.LTD.、BANDAI ESPANA S.A.、BANDAI (H.K.) CO.,LTD.、BHK TRADING LTD.、BANDAI INDUSTRIAL CO.,LTD.、BANDAI KOREA CO.,LTD.

### アミューズメント施設戦略ビジネスユニット

(株)ナムコ、(株)プレジャーキャスト、(株)花やしき、(株)サントロベ、NAMCO CYBERTAINMENT INC.、NAMCO OPERATIONS EUROPE LTD.、NAMCO OPERATIONS SPAIN S.L.、NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.、上海南夢宮有限公司\*

### ゲームコンテンツ戦略ビジネスユニット

(株)バンダイ、(株)ナムコ、(株)バンプレスト、(株)ベック、(株)バンプレソフト、バンプレスト販売(株)、(株)モノリスソフト、(株)ナムコ・テイルズスタジオ、BANDAI GAMES INC.、BANPRESTO (H.K.) LTD.、NAMCO AMERICA INC.、NAMCO HOMETEK INC.、NAMCO EUROPE LTD.

### ネットワーク戦略ビジネスユニット

バンダイネットワークス(株)、(株)VIBE

### 映像音楽コンテンツ戦略ビジネスユニット

バンダイビジュアル(株)、(株)サンライズ、(株)バンダイチャンネル、BANDAI ENTERTAINMENT INC.

### 関連事業グループ

(株)バンダイロジパル、(株)バナレックス、(株)アートプレスト、(株)ハピネット\*、(株)創通エージェンシー\*、(株)ナムコ・エコロテック、(株)ナムコ・サポーターズ、(株)ナムコトレーディング、(株)イタリアントマト\*

\*: 持分法適用会社

## ポートフォリオイメージ



## 外部にも開かれたエンターテインメント・ハブ構想を推進

— 今後、グループはどのような方向性を目指すのですか？

高須 バンダイナムコグループでは、今後の目指す方向性として「エンターテインメント・ハブ構想」を掲げました。新グループはコンテンツの創出から商品展開までの機能を持つことに加え、他に類のない幅広い事業領域で商品・サービスを提供することが可能となります。私たちはこの仕組みを、飛行機の中継点であるハブ空港をイメージし、「開かれたエンターテインメント・ハブ構想」

と呼ぶことにしました。今後はバンダイとナムコの両社の機能やノウハウを最大限に活用することで、ハブ機能をさらに強化していきます。そしてグループ内にとどまらず、グループ外の同業他社や異業種他社、クリエイターなど、外部にも自由に機能を活用してもらいます。また海外市場にも機能を拡大することにより、「エンターテインメント・ハブ」を無限に拡大していきます。

— これから楽しみですね？

高須 はい。バンダイとナムコの経営統合により、新たなエンターテインメント創出の可能性が無限に広がりました。今後、バンダイナムコ

グループは、常に時代の先頭に立ち、あらゆる年齢や地域の人々に「夢・遊び・感動」を提供し続けることができる「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」を目指し、グループ一丸となって成長発展に取り組んでいきます。

株主の皆様をはじめ、バンダイナムコグループを支えてくださるステイクホルダーの皆様には、新グループの今後につきましても、引き続きご支援いただけますようお願い申し上げます。

### 見直しに関する注意事項

ここに記載されている内容は種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

## 会社概要

社名 株式会社バンダイナムコホールディングス  
NAMCO BANDAI Holdings Inc.

本社 〒108-0075

東京都港区港南2-16-2 太陽生命品川ビル9F

資本金 100億円

事業内容 バンダイナムコグループの中長期経営戦略の立案・遂行  
グループ会社の事業戦略実行支援・事業活動の管理

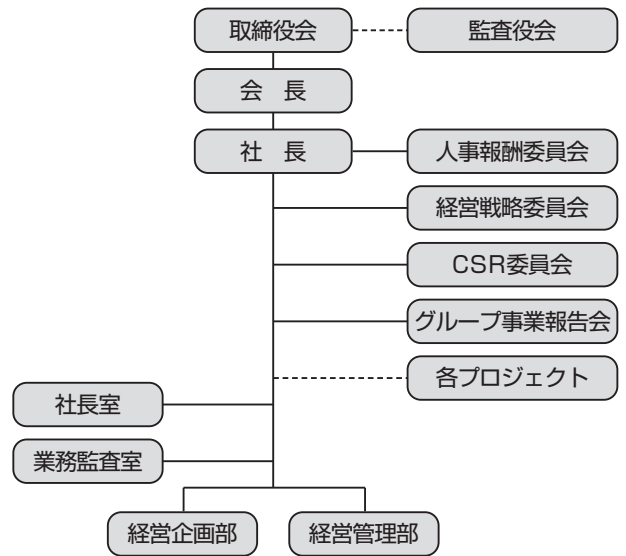
役員	取締役会長	高木 九四郎
	代表取締役社長	高須 武男
	取締役	橋 正裕
	取締役	早川 正篤
	取締役	田中 慶治
	取締役	仙田 潤路
	取締役（非常勤）	石村 繁一
	取締役（非常勤）	上野 和典
	取締役（社外）	米 正剛
	取締役（社外）	一條 和生
	常勤監査役	本間 浩一郎
	常勤監査役	平澤 勝敏
	監査役	須藤 修
	監査役	柳瀬 康治

\* (株)ナムコ代表取締役社長

\* (株)バンダイ代表取締役社長

## 組織図

(2005年9月29日現在)



**社長室** 特命事項関連、取締役の秘書業務など  
**業務監査室** 監査業務  
**経営企画部** グループ全体の経営戦略立案遂行、グループ会社管理、各種会議体の運営  
**経営管理部** 広報IR、総務・人事、経理・財務

## 編集後記

本紙「BANDAI NAMCO NEWS」は、今年9月の経営統合により誕生しましたバンダイナムコグループの株主の皆様、報道関係者や株式市場関係者の皆様など、ステイクホルダーの皆様はグループの現状や今後の方向性などについて、よりご理解していただくことを目的に創

刊いたしました。

今回の創刊第1号は、特別版としてグループの経営戦略を中心にご説明いたしました。12月上旬に発行を予定している次号からは、業績情報、グループ各社の商品情報、人物紹介など、バンダイナムコグループの直近の情報を四半期ごとにさまざまな角度からご紹介していきたいと考えております。

バンダイナムコグループが常に進化発展し、皆様のご期待に応えられるようになるために、ディスクロージャーにおいても、公正・迅速な情報発信に努め、皆様に満足していただける活動を目指して行く所存です。これからもう一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

(経営管理部 広報IR担当)