



バンダイナムコグループ リスタートプラン

2010年2月2日

株式会社バンダイナムコホールディングス
代表取締役社長 石川祝男

BANDAI NAMCO Group

目次



2009年度業績の概況 p 2

バンダイナムコグループ
リスタートプラン p 5

事業戦略 p 10

BANDAI NAMCO Group



2009年度業績の概況

BANDAI NAMCO Group

第3四半期業績



(億円)

	2008年度 3Q累計実績	2009年度 3Q累計実績	前年同期比
売上高	3,156	2,828	△328
営業利益	198	47	△151
経常利益	216	49	△167
四半期純利益	90	△117	△207
設備投資	115	85	△30
減価償却費	161	139	△22
開発投資	264	304	+40
広告宣伝費	202	206	+4
人件費	277	295	+18

BANDAI NAMCO Group

第3四半期業績(事業別)



(億円)

		2008年度 3Q累計実績	2009年度 3Q累計実績	前年同期比
トイホビー	売上	1,199	1,089	△110
	営業利益	104	96	△8
ゲーム コンテンツ	売上	1,139	1,046	△93
	営業利益	106	△33	△139
映像音楽 コンテンツ	売上	237	219	△18
	営業利益	1	△1	△2
アミューズ メント施設	売上	590	491	△99
	営業利益	0	0	0
その他	売上	141	132	△9
	営業利益	4	2	△2
全社消去	売上	△151	△151	0
	営業利益	△18	△16	+2
連結	売上	3,156	2,828	△328
	営業利益	198	47	△151

BANDAI NAMCO Group

2009年度通期連結業績予想



(億円)

	2008年度 通期実績	2009年度 通期見込 (2Q決算時)	2009年度 通期見込 (今回)	前期比
売上高	4,263	4,000	3,800	△463
営業利益	223	150	10	△213
経常利益	245	160	5	△240
当期純利益	118	85	△310	△428
設備投資	146	170	150	+4
減価償却費	225	210	200	△25
開発投資	338	380	380	+42
広告宣伝費	284	290	280	△4
人件費	350	400	390	+40

BANDAI NAMCO Group

財務体質の強化



- ゲームソフト・映像パッケージソフトの
流通在庫に関わる引当
在庫の見直しによる評価損
- グループ人員体制見直しに伴う費用
- 来期以降閉鎖予定施設の店舗等にかかる損失
- 一部子会社の100%子会社化に伴うのれんの
減損処理
- 一部の繰延税金資産の取崩し

→リスタートプランの推進に向け実施

BANDAI NAMCO Group

事業別業績の通期予想



(億円)

		2008年度 通期実績	2009年度 通期見込 (2Q決算時)	2009年度 通期見込 (今回)	通期 前期比
トイホビー	売上	1,657	1,530	1,500	△157
	営業利益	115	90	100	△15
ゲーム コンテンツ	売上	1,502	1,470	1,380	△122
	営業利益	116	55	△50	△166
映像音楽 コンテンツ	売上	346	330	280	△66
	営業利益	0	15	△10	△10
アミューズ メント施設	売上	772	680	650	△122
	営業利益	3	10	△5	△8
その他	売上	190	180	180	△10
	営業利益	5	5	2	△3
全社消去	売上	△205	△190	△190	+15
	営業利益	△17	△25	△27	△10
連結	売上	4,263	4,000	3,800	△463
	営業利益	223	150	10	△213

*2009年度よりゲームコンテンツ事業とネットワーク事業を統合したため、2008年度の実績は両事業の単純合算値を記載しております。

BANDAI NAMCO Group



バンダイナムコグループ リスタートプラン

BANDAI NAMCO Group

経営責任の明確化



- 役員体制の見直し
- 役員報酬の返上

BANDAI NAMCO Group

現在の課題



基盤整備に注力（組織再編など）

- ▣管理業務集約等により効率化・コスト削減で一定の成果
- ▣ビジネスモデル・組織・業務プロセスの統合優先
⇒それぞれの強みを打ち消し合う結果に

**事業面ではスピードダウンし、
環境・ユーザー嗜好の変化に対応できず**

BANDAI NAMCO Group

リスタートプランの目的



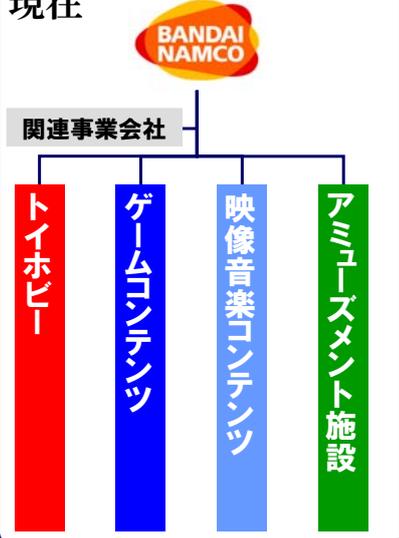
- ▣スピードあるグループへの変革
- ▣収益力向上と財務体質の強化

BANDAI NAMCO Group

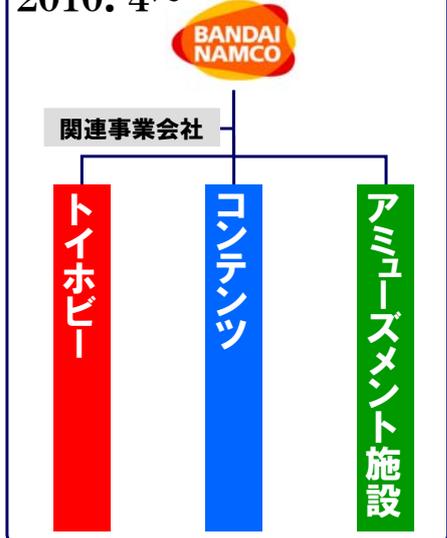
組織体制



現在



2010. 4~

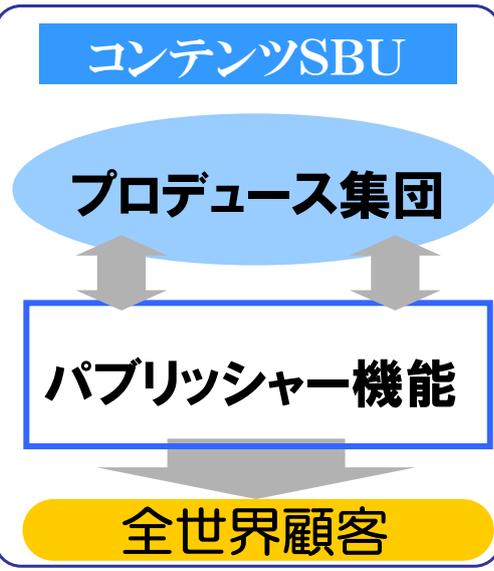
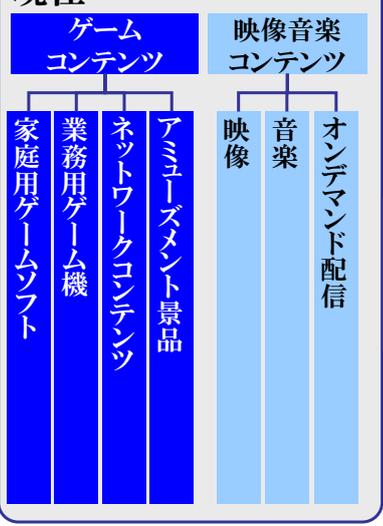


BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業 イメージ



現在



BANDAI NAMCO Group

役員体制 バンダイナムコホールディングス



2010. 6～（定時株主総会後の取締役会決議後）

取締役会長 高須 武男
代表取締役社長 石川 祝男
取締役 大津 修二
取締役 浅古 有寿
取締役（非常勤） 上野 和典
取締役（非常勤） 橘 正裕
取締役（社外） 米 正剛
取締役（社外） 一條 和生
取締役（社外） 田崎 學

事業間の連携強化
経営と事業を直結
⇒スピードアップ

社外取締役1／3
⇒経営監督機能の充実

BANDAI NAMCO Group

役員体制 バンダイナムコゲームス



2010. 4～

代表取締役社長 石川 祝男

経営全般

代表取締役副社長 鵜之澤 伸

事業再建

BANDAI NAMCO Group

収益力向上・財務体質強化



リスタートプランへ向けて

- ゲームソフト・映像パッケージソフトの
流通在庫に関わる引当
在庫の見直しによる評価損
- グループ人員体制見直しに伴う費用
- 来期以降閉鎖予定施設の店舗等にかかる損失
- 一部子会社の100%子会社化に伴うのれんの
減損処理
- 一部の繰延税金資産の取り崩し

BANDAI NAMCO Group

来期のコスト削減効果



人員体制の見直し

- バンダイナムコゲームスなどグループ会社における
人員体制見直し
2010年度人件費約35億円減少見込

のれんの償却費の減少

- 今期約125億円の減損損失
2010年度償却費約35億円減少見込

その他効率化などにより、グループ全体で
約80億円の費用減少

BANDAI NAMCO Group

事業戦略

トイホビー

国内事業：各カテゴリでのNo. 1 戦略継続

新規カテゴリ参入

大ブームを巻き起こした本格スポーツ玩具が、新しい遊びとして新登場



バンダイならではの発想の「変身」をコンセプトとした乗物玩具

海外事業：新事業領域の拡大・地域拡大

海外発コンテンツ展開強化

BEN10
アメリカ発のBEN10はヨーロッパやアジアでも人気に

Chef Kids
欧米地域において女兒向け玩具を本格展開

Harumika

コンテンツ事業



パブリッシャー機能

バンダイナムコゲームス バンダイビジュアル バンプレスト バンダイチャンネル
バンダイナムコオンライン D3グループ ランティス バンダイナムコライブ(仮称)
NAMCO BANDAI Games America NAMCO BANDAI Games Europe
NAMCO AMERICA NAMCO Europe
NAMCO NETWORKS AMERICA NAMCO BANDAI Networks Europe
NAMCO BANDAI Partners Group

全世界顧客

コンテンツ事業



パブリッシャー機能

全世界顧客

BANDAI NAMCO Group

コンテンツ事業



株式会社バンダイナムコライヴ(仮称)

事業内容：イベント・ライブの企画・製作、イベント・ライブ映像制作、
グッズ企画・製作販売、チケット販売等
代表取締役社長：井上俊次(ランティス代表取締役社長との兼任)
設立日：2010年4月1日(予定)

グループが保有するコンテンツに関連する映像・音楽の
コンサート・イベントをプロデュース



- グループ保有コンテンツの新たな出口への活用
- 外部パートナーとの関係強化

BANDAI NAMCO Group

アミューズメント施設



- コア事業に集中した展開
- 継続的なスクラップ&ビルド

アミューズメントとキャラクター
の融合施設



ナムコ ワンダーパーク
ヒーローズベース(川崎)

キャラクターの世界観が体感
できるアミューズメント施設



トーマスタウン新三郷

事業構造見直しで
収支改善へ



ナムコ・ナンジャタウン(池袋)

- バンダイナムコならではの取り組み
- コンテンツ事業との連携強化
⇒顧客ニーズへのスピーディな対応

ファミリー向けキャラクター
キャンペーン



ナムコでポケモンゲットだぜ!



中長期で目指す姿

世界で存在感のある エンターテインメント企業グループ

BANDAI NAMCO Group

見通しに関する注意事項

当資料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、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

©BANDAI 2010 © Cartoon Networks ©BANDAI ©SUNRISE, Layup ©2009 Gullane (Thomas) Limited
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokemon

BANDAI NAMCO Group