



2021年3月16日

各位

会社名 株式会社バンダイナムコホールディングス  
代表者名 代表取締役社長 田口三昭  
(コード番号 7832 東証第一部)  
問合せ先 取締役 経営企画本部長 浅古有寿  
(TEL: 03-6634-8800)

### 海外におけるグループ組織再編のお知らせ

#### ALL BANDAI NAMCO で一体となった取り組みに向け、3地域で連結子会社の統合を実施

当社は、本日開催の取締役会で海外3地域(米国・フランス・中国)における連結子会社の組織再編について決議いたしましたので、お知らせします。

- ① 米国の BANDAI AMERICA INC. (以下、「BAI」) と BANDAI NAMCO Collectibles LLC (以下、「BNCL」) を、BAI を存続会社として合併いたします。
- ② フランスの BANDAI NAMCO Holdings France S.A.S. (以下、「BNHFR」) と BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. (以下、「BNEE」) を、BNHFR を存続会社として合併いたします。
- ③ 中国の BANDAI NAMCO Entertainment (SHANGHAI) CO., LTD. (以下、「BNESH」) と BANDAI NAMCO Toys & Hobby (SHANGHAI) CO., LTD. (以下、「BNTSH」) を、BNESH を存続会社として合併いたします。

本再編に伴う業績への影響につきましては、軽微です。また、当社の連結子会社を当事者とする再編であることから、適時開示の際に必要なとされる内容を一部省略して開示いたします。

#### 1. 本再編の目的

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カ年の次期中期計画を1年延期し、2023年3月期(2022年4月)からのスタートに変更し、あわせて、2021年4月にユニットの再編※を行う予定です。

これは、顧客のライフスタイルや価値観が大きく変化することが予想される中、環境変化と現中期計画の成果と課題を踏まえ、新しい時代におけるバンダイナムコの新しい戦い方となる次期中期計画を策定する必要があると判断したためです。

2022年3月期については、次期中期計画を策定し、戦略を推進するための事業基盤や組織体制を整備する期間と位置付けています。バンダイナムコグループが将来においても持続的な成長を継続するためには、これまで以上に各ユニットや事業が融合・連携を強化し、ALL BANDAI NAMCO で一体となって取り組むことが必要であると考えています。今回の海外3地域での組織再編は、次期中期計画において、各地域で融合・連携を深め、より一体となって戦略を推進するための体制を構築するためのものとなります。

## 2. 本再編の要旨

### (1) 米国の BAI と BNCL の合併について

#### ① 再編の目的

トイホビー事業において、マス流通向けの玩具を中心に展開を行う BAI と、ハイターゲット層向けのコレクタブルアイテムを展開する BNCL を統合することで、リソースの集約により、北米地域のトイホビー事業における IP 軸戦略の拡大をはかるとともに効率化に取り組みます。

#### ② 効力発生日 2022 年 4 月 1 日 (予定)

商号変更等の新体制への移管 2022 年 4 月 1 日 (予定)

#### ③ 当事会社の概要

	存続会社	消滅会社
名称	BANDAI AMERICA INC.	BANDAI NAMCO Collectibles LLC
所在地	アメリカ カリフォルニア州	アメリカ カリフォルニア州
代表者	President&CEO 高原 秀介	President&CEO Steve Fujimura
事業内容	玩具関連商品の販売	ハイターゲット層向け商品の販売・プロモーション・イベント販売・EC 事業
資本金	24.6 百万米ドル	26.1 百万米ドル
設立年月日	1978 年 10 月	2018 年 10 月
株主構成	BANDAI NAMCO Holdings USA Inc. 100%	BANDAI NAMCO Holdings USA Inc. 80% THE STEVE AND MAKI FUJIMURA REVOCABLE FAMILY TRUST U/D/T 20% (本株式を BANDAI NAMCO Holdings USA Inc. が取得したのち合併を行う予定です)

BANDAI NAMCO Holdings USA Inc. は当社の 100% 子会社です。

#### ④ 合併後の会社の概要 (2022 年 4 月 1 日時点予定)

名称	BANDAI NAMCO Toys & Hobby America Inc.
所在地	アメリカ カリフォルニア州
代表者	President&CEO Steve Fujimura
事業内容	ハイターゲット層向け商品の販売・プロモーション・イベント販売・EC 事業 玩具関連商品の販売
資本金	24.6 百万米ドル
設立年月日	1978 年 10 月
株主構成	BANDAI NAMCO Holdings USA Inc. 100%

(2) フランスのBNHFRとBNEEの合併について

① 再編の目的

欧州大陸地域の持株会社（BNHFR）とネットワークエンターテインメント事業を行う会社（BNEE）を合併しリソースを集約することで、管理部門などの効率化と欧州大陸におけるガバナンスの強化をはかります。今後は欧州大陸地域においては、ネットワークエンターテインメント事業とトイホビー事業との連携を強化し、IP軸戦略の拡大をはかります。

② 効力発生日 2021年9月30日（予定）

商号変更等の新体制への移管 2021年10月1日（予定）

③ 当事会社の概要

	存続会社	消滅会社
名称	BANDAI NAMCO Holdings France S. A. S.	BANDAI NAMCO Entertainment Europe S. A. S.
所在地	フランス ピュトー	フランス リヨン
代表者	President 片島直樹	President&CEO 片島直樹
事業内容	欧州大陸地域における地域持株会社	家庭用ゲームの企画・開発・販売、ネットワークコンテンツの企画・開発・配信、シェアードサービス機能
資本金	21.6百万ユーロ	50百万ユーロ
設立年月日	1981年1月	2005年12月
株主構成	(株)バンダイナムコホールディングス 100%	BANDAI NAMCO Holdings France S. A. S. 100%

④ 合併後の会社の概要(2021年10月1日時点予定)

名称	BANDAI NAMCO Europe S. A. S.
所在地	フランス リヨン
代表者	President 片島直樹
事業内容	欧州大陸地域における事業持株会社 家庭用ゲームの企画・開発・販売、ネットワークコンテンツの企画・開発・配信、シェアードサービス機能
資本金	21.6百万ユーロ
設立年月日	1981年1月
株主構成	(株)バンダイナムコホールディングス 100%

### (3) 中国のBNESHとBNTSHの合併について

#### ① 再編の目的

中国においてネットワークエンターテインメント事業を行う会社（BNESH）と玩具ホビー事業を行う会社（BNTSH）を合併することで、両事業の連携を強化し、中国におけるIP軸戦略の拡大をはかります。また、中国における全体最適の視点で成長に向けた投資を行います。なお、本合併とあわせて、玩具ホビー事業を行うBANDAI（SHENZHEN）CO., LTD.（中国 深圳市）の販売機能を存続会社に移管し、中国における販売機能の集約と強化をはかります。

#### ② 効力発生日 2022年1月1日（予定）

商号変更等の新体制への移管 2022年1月1日（予定）

#### ③ 当事会社の概要

	存続会社	消滅会社
名称	BANDAI NAMCO Entertainment (SHANGHAI) CO., LTD.	BANDAI NAMCO Toys & Hobby (SHANGHAI) CO., LTD.
所在地	中国 上海市	中国 上海市
代表者	董事長 金野 徹	董事長 辻 太郎
事業内容	ネットワークコンテンツの企画・運営・プロデュース	玩具などの製造販売
資本金	9,900万人民元	3,000万人民元
設立年月日	2018年2月	2019年1月
株主構成	BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 100%	BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 100%

BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. は当社の100%子会社です。

#### ④ 合併後の会社の概要（2022年1月1日時点予定）

名称	BANDAI NAMCO Entertainment CHINA CO., LTD.
所在地	中国 上海市
代表者	董事長 辻 太郎
事業内容	ネットワークコンテンツの企画・運営・プロデュース、玩具などの製造販売
資本金	12,900万人民元
設立年月日	2018年2月
株主構成	BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 100%

#### ※ユニット再編について

バンダイナムコグループでは、現在の5ユニット体制（玩具ホビー、ネットワークエンターテインメント、リアルエンターテインメント、映像音楽プロデュース、IPクリエイション）から、2021

年4月に3ユニット体制へ移行します。

具体的には、トイホビーとネットワークエンターテインメントを統合した「エンターテインメントユニット」、映像音楽プロデュースとIPクリエイションを統合した「IPプロデュースユニット」、リアルエンターテインメントを名称変更した「アミューズメントユニット」の3ユニット体制となります。

以 上