



2020年8月7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)

次期中期計画スタート年度の延期とグループの組織の再編について

当社は、本日開催の取締役会において、2022年3月期(2021年4月)のスタートを予定していた3か年の次期中期計画を1年延期し、2023年3月期(2022年4月)よりスタートすることを決定しました。併せて、2021年4月にユニットの再編を行うことを決定しました。

1. 次期中期計画スタート延期の理由

今後、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ました。進行期の2021年3月期から2022年3月期にかけては、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ることとしました。また、新型コロナウイルス感染拡大が継続し、社会や経済全体に影響を与え、先行き不透明な状況が継続しています。このような不透明な環境下においては、不確定要素が多く、次期中期計画を2022年3月期よりスタートすることを前提に、計画を策定し提示することは、その信頼性においても懸念があると判断しました。

2. グループ組織の再編について

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、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するとともに、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ます。リアルエンターテインメントユニットは、次期中期計画に向け、安定して収益をあげることができる基盤づくりに取り組みます。

バンダイナムコグループが中長期で持続的な成長をし続けていくためには、IP軸戦略をグローバルで強化していくことが必要です。そのためには、環境変化にスピーディに適合し、IP創出機能を強化しグローバル市場における競争力を高めることが必要となります。ユニットの統合により、全世界で ALL BANDAI NAMCO で各事業がより一体となり、緊密な連携を行う体制を構築します。

モノビジネスを中心に展開するトイホビーユニットと、デジタルビジネスを中心に展開するネットワークエンターテインメントユニットを統合することで、IPを軸に、より一体となり幅広い出口を相互活用した連携・拡大をはかるとともに、顧客の新たな価値観に対応したエンターテインメントの創出やデジタル対応を強化します。これにより、グローバル市場における競争力向上を目指します。

IP創出とプロデュースを行う映像音楽プロデュースユニットと、IP創出をミッションとするIPクリエイションユニットを統合することで、スタジオ機能とプロデュース機能を集約し、より多彩でユニット内のみならずグループの各事業や外部パートナーとの協業による相乗効果を発揮できるIP創出機能の強化をはかります。

[現ユニット体制]→5ユニット

- トイホビー
- 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

[変更後のユニット体制(2021年4月～/予定)]→3ユニット

- トイホビー、ネットワークエンターテインメントの統合ユニット
- リアルエンターテインメント
- 映像音楽プロデュース、IPクリエイションの統合ユニット

以 上