



平成 22 年 2 月 2 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 石 川 祝 男
(コード番号 7832 東証第一部)
問合連絡先名 執行役員 経営企画本部長
浅 古 有 寿
(TEL : 03 - 5783 - 5500)

バンダイナムコグループ・リスタートプランについて

バンダイナムコグループでは 2005 年 9 月の経営統合以来、新グループとしての経営基盤の整備および事業成長に取り組んでまいりました。また 2009 年 4 月からスタートした 3 ヶ年の中期経営計画では、戦略の推進と並行し、長引く厳しい経済環境を受け、将来的な成長に向けグループが抱える課題についての再検証を行ってまいりました。

バンダイナムコグループでは経営統合以来、新グループとしての一刻も早い融合を行うため、組織再編などグループ経営基盤整備に注力してきました。主要会社における管理業務集約など効率化やコスト削減における一定の成果はあったものの、その一方で、事業面におけるスピードがダウンし、マーケット環境やユーザー嗜好の変化に柔軟に対応した製品・サービスを提供しきれなかったことが収益力低下につながったと判断しました。

現在の厳しい経済環境とグループの収益力低下という現状を踏まえ、バンダイナムコグループが中長期的に「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」を目指すためには、新たな経営体制の下、①スピードあるグループへの変革 ②収益力向上と財務体質の強化 を行うことが急務となります。バンダイナムコグループでは、スピードあるグループへの変革と収益力向上・財務体質の強化を目的に、2010 年 4 月より「バンダイナムコグループ・リスタートプラン」に着手します。

なお、リスタートプランスタートに先駆け、経営責任を明確にするため、グループ組織および役員体制についても見直しを行います。

バンダイナムコグループ・リスタートプランについて

■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」

■目的

- ①スピードあるグループへの変革
- ②収益力向上と財務体質の強化

■グループ組織の再編

・ゲームコンテンツ事業と映像音楽コンテンツ事業を統合

2010年4月より、グループ再編の一環として、コンテンツを取り扱うゲームコンテンツ事業と映像音楽コンテンツ事業を統合し「コンテンツ事業」とします。

コンテンツ事業では、環境変化が激しくコンテンツの出口が多様化する状況にスピーディかつ柔軟に対応するため、従来のコンテンツ出口を軸とした縦割組織から、コンテンツに軸足を置いた横軸で機能する組織体制とします。

具体的にはコンテンツの創出と価値最大化戦略を推進する「プロデュース集団」、プラットフォーム向けコンテンツをスピーディに提供する「パブリッシャー機能」、の2つのバーチャル組織にて事業運営を行います。

この体制により、創出機能を強化するとともに、新たに創出するコンテンツを市場の変化や顧客ニーズにあわせスピーディかつ柔軟に製品・サービスとして提供します。

■グループにおける体制の見直し

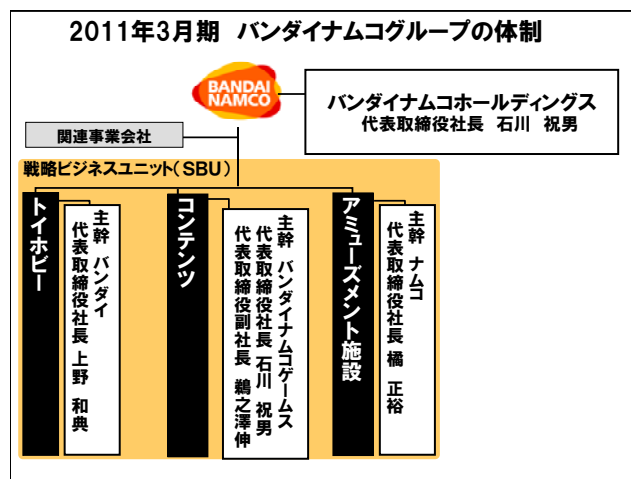
・持株会社と事業会社の連携強化によるスピードアップ

2010年6月開催予定の当社定時株主総会以降、当社グループの中核会社である(株)バンダイ、(株)バンダイナムコゲームス、(株)ナムコの3社の代表取締役社長は、持株会社である(株)バンダイナムコホールディングスの取締役を兼任する予定です。これによりグループの連携を強化するとともに、経営と事業を直結させ、変化の激しい業界における意思決定と施策の実行のスピードアップを図ります。

・持株会社代表者が(株)バンダイナムコゲームス代表者を兼任

2010年4月より、当社代表取締役社長の石川祝男が、グループのコンテンツ事業の中核会社である(株)バンダイナムコゲームスの代表取締役社長を兼任します。

コンテンツ事業は展開領域が多岐にわたり規模が大きいこと、また収益力向上のための体制建て直しが早急に必要ことから、代表取締役社長と代表取締役副社長（現・代表取締役社長の鶴之澤伸が就任予定）との2名体制により、コンテンツ事業の強化を図ります。



■収益力向上と財務体質の強化

・引当など会計処理による財務体質強化

リスタートプラン導入に先駆け財務体質の強化をはかるため、当事業年度末における国内外のゲームソフトおよび映像パッケージソフトの流通在庫に関わる引当てや在庫評価損について、より厳しく見直しを行い、通期の連結営業利益、経常利益の見込みに織り込みました。加えて、グループ組織のスリム化を目的とした人員体制の見直しに伴う特別退職加算金(約 20 億円)を特別損失として計上します。さらに、一部第3四半期に計上しておりますが、来期以降閉鎖を予定しているアミューズメント施設事業の店舗等にかかる損失(約 60 億円)、一部子会社(平成 20 年3月期に 100%子会社化したバンダイビジュアル(株)など3社)の下期の業績動向を踏まえて今後の事業計画を厳しく精査することによりのれんの減損処理(約 125 億円)、一部の繰延税金資産の取崩し(約 35 億円)を行います(詳細は「特別損失の計上および業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照下さい)。

・人員体制の見直し

各事業における最適な人員体制に向けた見直しの一環で、(株)バンダイナムコゲームスにおける希望退職者募集、その他の会社における早期退職優遇制度など既存の人事制度の利用者などにより、2010年度末までにグループ全体の社員数(約7千人)の約10%に相当する約630名の減少を見込んでいます。これにより来期の連結人件費は約35億円減少する見込みです(詳細は「グループ人員体制の見直しについて」をご参照下さい)。

当社グループでは、上記の引当など会計処理による財務体質強化および人員体制の見直しに加え、グループ全体で効率化の推進、間接業務の見直しなども行い、これら収益力向上と財務体質強化に向けた様々な取り組みにより、グループ全体で来期に約 80 億円の費用の減少(今期比)を見込んでおります。

■ 事業戦略における主な取り組み

・ トイホビー事業

・ 国内ナンバーワン戦略の継続と海外展開の強化

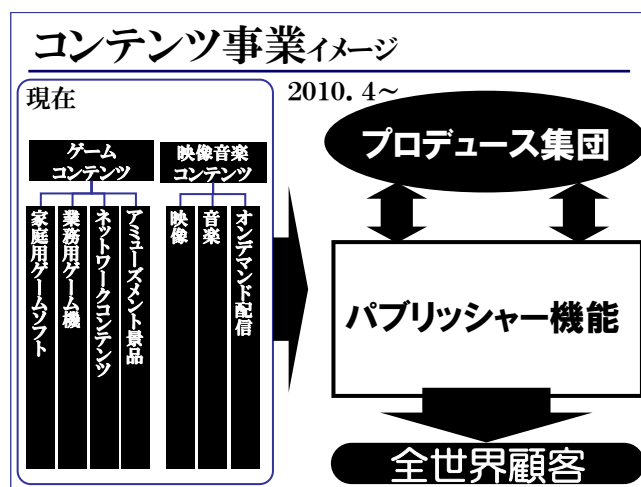
トイホビー事業については従来戦略どおり、好調に推移している国内において新規カテゴリー参入などにより各カテゴリーにおけるナンバーワン戦略を継続するほか、海外地域においては、女兒向けやプリスクール向けなど新たな事業領域の拡大、海外発のコンテンツ展開強化、地域の拡大を図ります。

・ コンテンツ事業

・ スピーディかつ柔軟な対応を行うための組織再編実施

コンテンツ事業では、環境変化が激しくコンテンツ出口が多様化する状況にスピーディかつ柔軟に対応するため、コンテンツの創出と価値最大化戦略を推進する「プロデュース集団」、各プラットフォーム向けコンテンツをスピーディに提供する「パブリッシャー機能」の2つに組織を分類します。これら2つを会社の枠にとらわれずバーチャル組織とし、運営・管理を行います。

これは、従来の出口別縦割り組織ではコンテンツ展開エリアが限定される弊害が発生する可能性があること、コンテンツ創出部門を統合し体制整備に注力したことにより、お互いの個性を活かしきれなかったというこれまでの課題を解消していくためのものです。またコンテンツ出口が多様化・ボーダレス化する中、新しいビジネスにスピーディかつ柔軟に対応することを目的としています。



・プロデュース集団

コンテンツ創出を行うとともに、コンテンツの活用やグループ・外部パートナーとの連携を含めたコンテンツ価値最大化戦略を推進します。また所属するプロデュース集団は1つの組織に統合せず、複数の中小規模の集団がそれぞれの強みを活かしてコンテンツ創出とその価値の最大化を行う集団を目指します。

・パブリッシャー機能

家庭用ゲームソフト・業務用ゲーム機・モバイルコンテンツ・映像ソフト・音楽ソフト・オンデマンド配信など国内外の複数の出口に向けたスピーディかつ柔軟な販売・マーケティングを行います。

コンテンツの全体戦略に関しては、各社の主要メンバーが参加し協議・意思決定を行うバーチャル統括組織「コンテンツカンファレンス」が行います。また、映像ソフト販売とオンデマンド配信の同時展開によるコンテンツ価値最大化などバンダイナムコグループならではの取り組みを推進します。

・家庭用ゲームソフトにおけるクオリティ向上

2009年4月より導入したワールドワイドスタジオ（日米2拠点）での開発クオリティ向上のため、日本におけるクオリティコントロールを強化するほか、ポートフォリオマップによるタイトル編成機能、資源配分コントロールを推進することで環境変化とユーザー嗜好の多様化にスピーディに対応します。

また家庭用ゲームソフト開発においても、プロデュース集団～パブリッシャー機能に組織を再編し、コンテンツ事業の全体戦略のもと、コンテンツ創出・展開を図ります。

・ライブエンターテインメント事業への参入

グループのコンテンツ価値の最大化を目的に、パブリッシャー機能における新たな出口の1つとして、グループの製品・サービス発のコンテンツに関連する映像や音楽のライブ、イベントなどを行う新会社として(株)バンダイナムコライブ（仮称）を2010年4月1日付で設立します。

<会社概要>

会社名： (株)バンダイナムコライヴ (仮称)
設立： 2010年4月1日
資本金： 10百万円
株主構成： バンダイビジュアル(株) 51%、(株)サンライズ 49%
代表取締役社長： 井上俊次 (株)ランティス代表取締役社長との兼任)
所在地： 東京都渋谷区
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

・映像パッケージ事業における収益力向上

不透明な環境が続く映像パッケージ事業においては、パッケージソフトの絞込み、コンテンツ事業の他事業との相乗効果、効率化の推進により収益力向上を目指します。また次世代に向けたビジネスモデルの構築にも取り組みます。

・アミューズメント施設事業

・コア事業へのノウハウ集中とコンテンツ事業との連携強化

グループの強みを活かすことができるアミューズメント施設に特化した展開に軸足を置き、周辺事業からの撤退を検討・推進します。また店舗ごとの採算性をより厳しく精査し、来期に国内約10店舗を閉鎖するとともに、欧米の店舗に関わる減損処理などの引当を今期に計上します。このほかコンテンツ事業との連携を強化。人材交流の推進、共同プロジェクトなどにより業務用ゲーム機およびアミューズメント施設における顧客ニーズへのスピーディな対応を図ります。

バンダイナムコグループが、エンターテインメントを取り巻くグローバルな競争激化という環境下で勝ち抜くためには、「未参入領域の多い海外市場での展開強化」と「メディアやチャネルの多様化に対応した世界規模でのコンテンツ展開」により、世界市場における事業成長を図ることが必要だと考えております。そのため2009年4月にスタートした「中期経営計画」の基本骨子である“グローバル成長に向けた基盤整備を実施する”という方向性に変更はありません。バンダイナムコグループ・リスタートプランにより、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を推進することで、中長期的な成長に向けた施策を推進してまいります。

※なお、本日（2010年2月2日）付で、当社は以下の資料を開示しております。

- ①平成22年3月期第3四半期決算短信
- ②特別損失の計上および業績予想の修正に関するお知らせ
- ③バンダイナムコグループ・リスタートプランについて
- ④代表取締役の異動に関するお知らせ
- ⑤バンダイナムコグループ主要会社の役員人事について
- ⑥グループ人員体制の見直しについて