

バンダイグループ新・中期経営計画について

「事業のエクспанション」を目指した2003年4月～2006年3月の3ヵ年計画

株式会社バンダイ
所在地：東京都台東区駒形2 5 4
社長：高須武男 資本金：236億円
コード番号：7967（東証一部）

バンダイグループは2003年4月より新・中期経営計画（2006年3月までの3ヵ年計画）をスタートします。

【現・中期経営計画について】

2000年4月～2003年3月の現・中期経営計画では、「利益・効率重視」の基本方針のもと、バンダイグループの強みであるキャラクターマーチャンダイジングの強みを活かすことができる「事業の選択と集中」を行ってきました。その結果3ヵ年の全年度とも当初計画を上回る実績を残す事ができました。

< 現・中期経営計画 計数実績 > 2003年3月期は実績見込

2003年3月期	売上高 2380 億円	経常利益 260 億円	ROA13.0%
2002年3月期	売上高 2278 億円	経常利益 219 億円	ROA10.9%
2001年3月期	売上高 2170 億円	経常利益 163 億円	ROA7.7%

< 現・中期経営計画 計数計画 >

2003年3月期	売上高 2300 億円	経常利益 170 億円	ROA8.0%
2002年3月期	売上高 2200 億円	経常利益 130 億円	
2001年3月期	売上高 2100 億円	経常利益 100 億円	

【新・中期経営計画 スローガン】

『攻めよう！変えよう！大転換！！』

新・中期経営計画では利益・効率重視を基盤に『事業のエクспанション』に取り組みます。「現状に満足せず常に新しい事業や分野に挑戦するバンダイグループ」を目指し、『事業創出戦略』『事業拡張戦略』の2つの方向性で事業のエクспанションをはかります。

【新・中期経営計画 計数計画】

2004年3月期	売上高 2550 億円	経常利益 280 億円	ROA 13.0%	ROI 19.0%
2005年3月期	売上高 2800 億円	経常利益 300 億円	ROA 13.0%	ROI 19.0%
2006年3月期	売上高 3000 億円	経常利益 320 億円	ROA 13.0%	ROI 19.0%

【新・中期経営計画 経営戦略】

ブランド力の強化

コーポレートブランドの構築

新規分野での「事業のエクспанション」、更に「キャラクターといえばバンダイ」とのブランド価値向上をはかるために、2003年4月よりコーポレートコミュニケーション室を新設し、コーポレートブランド戦略を推進します。

事業ブランドの構築

対象年齢層や事業・商品内容が多岐に渡るバンダイの事業を単一ブランドで展開することは困難と考え、年齢層や事業内容にあわせた最適な事業ブランドを構築します。

純粋持株会社体制への移行

コーポレート・事業ブランド戦略同時に推進する最適な組織体系として、新・中期経営計画期間中に純粋持株会社体制への移行を実施します。バンダイの各事業部を事業子会社として分離独立させ、バンダイ本社はグループ本社として戦略機能（経営・人材戦略、新規事業戦略、コンテンツ戦略）を保有する純粋持株会社となる計画です。

純粋持株会社における組織イメージ



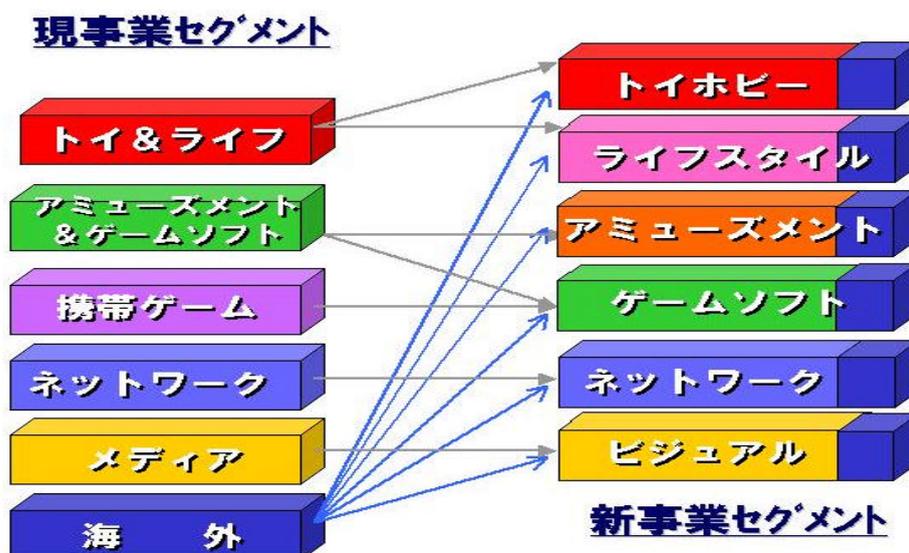
M & A・アライアンス展開の推進

現・中期経営計画では「既存事業の補完」と「グループシナジー強化」のためのM & A・アライアンス展開を行ってきました。新・中期経営計画では今までの路線は踏襲しつつ新たな事業創出戦略のもと、「事業のエクспанション」に直結するM & A・アライアンス展開を推進します。

ポートフォリオ経営の強化

従来の事業ポートフォリオ経営に加え、新たにキャラクターポートフォリオの概念を導入します。事業ポートフォリオとキャラクターポートフォリオのマトリックス経営を行うことで、バランスのとれた戦略的な経営を行います。また今後は各ポートフォリオの軸を増やすことによる事業のエクспанションをはかります。

併せて、事業セグメントを以下の通り変更を行います。



事業セグメントについて

<現・中期経営計画事業セグメント>

「トイ&ライフ」「アミューズメント&ゲームソフト」「携帯ゲーム」「ネットワーク」
「メディア」「海外」

<新・中期経営計画事業セグメント>

トイホビー： 玩具、玩具菓子、自販機カプセル商品、カード、模型

ライフスタイル： アパレル、生活用品

アミューズメント： アミューズメント機器、アミューズメント機器向け景品

ゲームソフト： 家庭用ゲーム機・携帯ゲーム機向けゲームソフト、スワン事業

ネットワーク： 携帯電話コンテンツ、ブロードバンド配信、オンラインゲーム

ビジュアル： 映像作品、映像ソフト

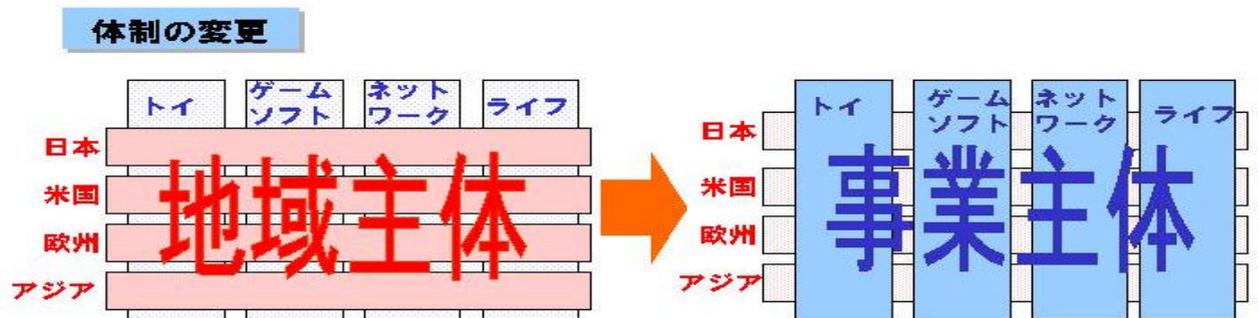
【新・中期経営計画 事業戦略】

次期中期経営計画ではキャラクターマーチャンダイジングを核としたグローバル展開、ネットワーク展開、コンテンツ展開に重点的に取り組みます。

グローバル展開の強化

従来の地域主体（日本、米国、欧州 等）から事業主体（玩具、ビデオゲーム、玩具菓子 等）のグローバル展開を行うための体制に変更します。

各事業セグメントで世界市場を視野に入れた展開を推進することでグローバル展開の更なる強化をはかります。



ネットワーク展開の強化

ネットワーク事業（携帯電話コンテンツ・ブロードバンド配信・オンラインゲーム）の強化

バンダイのキャラクターマーチャンダイジングの新たな展開先としてのネットワーク事業をさらに強化します。

既存事業+ ネットワークの融合による新しいエンタテインメントを創出

既存事業や商品にネットワークを融合した展開を各事業セグメントの重点課題として行います。

コンテンツ創出の強化

オリジナルキャラクター創出を強化

* 商品や事業発のオリジナルキャラクター創出の継続推進。

* 外部とのコラボレーションによるキャラクター創出強化のための仕組み作り

バンダイというステージを外部に向け開放することで、優秀な外部人材や強力な外部企業とコラボレーションする循環作り（バンダイハリウッドシステム）。

過去のオリジナルキャラクター創出例

商品・事業発：デジタルモンスター、プリモプエル、しげしげしげお

外部とのコラボレーション：.hack、ポップンベリー

キャラクター育成の仕組みを導入

*「キャラクターマネージャー制度」導入

キャラクターポートフォリオ概念の導入に伴い、グループを横断したキャラクターマーチャンダイジング戦略を推進する「キャラクターマネージャー」制度を導入します。第1号としてグループオリジナルキャラクターである機動戦士ガンダムのキャラクターマネージャーを設置します。

【報道関係者からのお問合せ先】

(株)バンダイ 社長室 浅古、田上

TEL : 03-3847-5005

FAX : 03-3847-5067