

トップインタビュー

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 田口 三昭

持続的な成長を目指し 安定した収益基盤の強化に取り組み続ける

2018年4月にスタートしたバンダイナムコグループの中期計画が2年目を迎えるようとしています。今回は、2018年度（2019年3月期）の業績動向や2019年度の組織体制、中期計画の取り組み状況などについて、(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に聞きました。

—第3四半期業績を発表しました。
田口 2018年度第3四半期累計期間の業績は、売上高5,287億円、営業利益698億円となり過去最高の実績となりました。どこか一つの事業だけが突出するのではなく、各事業が総じて好調に推移した結果だと評価しています。

トイホビーでは、ガンプラやコレクターズフィギュアなどハイターゲット向けの商品展開が国内外で好調でした。また、国内では「ドラゴンボール」や「仮面ライダー」、アジアでは「機動戦士ガンダム」シリーズといったように、各地域で定番IPの商品・サービスが人気となりました。

ネットワークエンターテインメントでは、競争が激化する中、「ドラゴンボール」や「ワンピース」、「アイドルマスター」など主力のゲームアプリケーションタイトルが高い人気を維持しました。加えて、家庭用ゲームでは新作ワールドワイドタイトル「ソウルキャリバー6」が順調なスタートを切ったほか、既存タイトルのリピート販売が好調でした。

リアルエンターテインメントでは、業務用ゲームの新製品の販売が好調だったほか、アミューズメント施設で新業態の出店などを推進しました。

映像音楽プロデュースでは、「ラブライブ!サンシャイン!!」や「アイド

リッシュセブン」などの主力IPのパッケージ販売やライブイベントが人気となりました。

IPクリエイションでは、「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ!サンシャイン!!」などの主力IPの新作映像作品の公開や話題喚起を行いました（詳細は4ページを参照）。
—通期予想を修正しました。

田口 第3四半期の業績発表に合わせ、通期予想を売上高7,100億円、営業利益750億円に修正しました。第4四半期の業績は、前年同期に及ばない見込みですが、これは、第4四半期の商品・サービスのラインナップや今後の事業展開に向けた取り組みに加え、家庭用ゲームの新作とリピート販売が大変好調だった前年同期とのプロダクトミックスの違いなどを踏まえたものです。

トイホビーでは、2019年度に向け、新規IPの立ち上げや、ガンダム40周年に向けたプロモーション費用、グローバルでのECインフラ整備費用などを見込んでいます。海外では、アジアでプロダクトミックスの違いによる影響を見込んでいるほか、欧米で商品ラインナップの精査に伴う損失を織り込んでいます。

ネットワークエンターテインメントでは、第4四半期に家庭用ゲームの大型タイトルが複数あることから、



開発費の計上により費用先行となる予定です。また、リピートタイトルの販売については、キャンペーンなどを実施した第3四半期に比べ、落ち着いた水準での推移を想定しています。ネットワークコンテンツでは、主要タイトルが引き続き安定的に推移すると見えますが、競争激化を踏まえ、開発中のコンテンツや配信中タイトルの精査を行い、仕掛品の一部費用化などを予定しています。

このほか、リアルエンターテインメントでは、複数の施設の閉鎖に関わる費用や本社移転関連費用などを見込んでいます。映像音楽プロデュースではパッケージやライブイベントのラインナップの差による影響を見込んでいるほか、IPクリエイションではライセンス販売が好調だった前年と同水準の想定をしていません。

第4四半期は、各事業で今後に向けたさまざまな施策を実施しながら、2017年度の過去最高業績の更新を目指していきます。我々としては、足元だけにこだわるのではなく、持続的な成長のため、ヒットの有無に関わらず安定的に収益を上げることができると考え、基盤をさらに厚くしていきたいと考えています。（次ページに続く）

中期計画2年目も変化を恐れることなく さらにスピーディにチャレンジを加速させる

— 配当予想について教えてください。

田口 バンダイナムコグループは、長期的に安定した配当水準を維持するとともに資本コストを意識し、安定的な配当額としてDOE（純資産配当率）2%をベースに、総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施することを基本方針としています。

この基本方針に基づき、2018年度年間の1株当たり配当予想につきましては、ベース配当36円に業績連動配当87円を加え、1株当たり123円に修正いたします。なお、すでに1株当たり18円の間配当を実施していますので、期末の配当予想は1株当たり105円となります。

— ユニット主幹会社の代表者に異動があります。

田口 バンダイナムコグループでは、5つのユニットの主幹会社の代表取締役社長が持株会社の取締役を兼務することで、スピーディな経営判断と実行を行うこととしています。

このたびネットワークエンターテインメントユニットの主幹会社(株)バンダイナムコエンターテインメント代表取締役社長の天下聡が退任することとなりました。そして新たに、現在IPクリエイションユニットの主幹会社(株)サンライズの代表取締役社長である宮河恭夫がバンダイナムコエンターテインメント代表取締役社長に就任します。

宮河は、IP軸戦略の源となるIP創出に長きにわたり携わっていることに加え、玩具やデジタルコンテンツなど、幅広い事業分野の知見があります。また、常に常識にこだわらない新たなチャレンジをしてきました。実物大ガンダム立像の設置や映像作品の複数ウィンドウでの同時展開など、新たなチャレンジの中心になり実行してきました。グループの中で

も、特に環境変化が速いネットワークエンターテインメントユニットを率いるのにふさわしいトップだと考えています。

— サンライズの新社長は？

田口 サンライズの代表取締役社長には、現在同社の専務取締役を務める浅沼誠が就任します。浅沼は、ゲームやデジタルコンテンツなど、IPを活用した商品・サービスに長く携わってきました。IPクリエイションユニットは、IPを創出するだけでなく、各事業と深く連携しIP価値の最大化を目指すことがミッションです。各事業を横断したIPの創出・育成に関する取り組みをさらに推進してくれると期待しています。

このたびの代表者の異動により、映像とゲームという異なる視点が融合し刺激となり、両ユニットで今までにない価値が生まれてくることを期待しています。

— 中期計画がスタートして1年が経ちました。

田口 今回の中期計画は、中期ビジョンで「CHANGE」をキーワードにしているように、時代やファンの変化に適合すべく、従来の常識にこだわることなく、あらゆる面で変わり続けることを目指しています。環境やユーザーの変化にきちんと向き合い、各事業が将来どんな価値を生み出していけるか、さまざまなチャレンジに取り組んでいる真っ最中です。

我々の最大の強みであるIP軸戦略

においては、商品・サービスや価値の提供の方法を時代に合わせてどんどん変化させていきます。一方で、いつの時代においても、IPそのものが我々のビジネスの中核をなすことに変わりはありません。その中で、商品・サービスを通じて、定番IPのイノベーションを行うことや、良質なIPの創出・育成によって新しい価値を提供することは不可欠です。良質で魅力あふれるIPをグループ内に閉じることなく、あらゆるパートナーと組んで創出・育成していくことが重要となります。商品・サービス発の創出に加え、社内横断プロジェクトやバンダイナムココンテンツファンドからの投資、外部とのパートナーシップ強化など、さまざまな方向から取り組んでいき、これまで以上に一歩踏み込んだアクションを実施していきたいと思っています。

中期計画の折り返しとなる2年目は、グループ横断や各事業におけるチャレンジの回数をさらに増やしていきます。試行錯誤しながら、一つひとつの結果を糧にして、どんどん次に進んでいこうと思っています。まずはトライして、結果を早く出し、良い結果であれば加速し、違うと思ったら方向転換するというように、変化を恐れることなくスピーディに仮説と検証を繰り返していきたいと思っています。

— 改めてバンダイナムコグループの強みは？

田口 前述の通り、IPを軸にして幅広い事業を展開するIP軸戦略が一番の強みです。加えて、一つの事業だ

新社長

(株)バンダイナムコエンターテインメント

代表取締役社長
宮河 恭夫



(株)サンライズ

2019年4月1日就任予定

代表取締役社長
浅沼 誠



けでなく、複数の事業に関わった経験を持っている人材がいることも強みと言えます。例えば、ガンブラの制作を担当していた社員が、「ガンダム」シリーズの映像作品やゲームの制作も経験するというように、若手や中堅社員のユニットを横断した人事交流を意識的に行っています。IPには商品・サービスを通じて魅力を輝かせるためのさまざまな「ツボ」があります。その違いをつぶさに理解し、「360度視点」でIPを見つめることができるのは、複数の事業カテゴリーを経験したことのある人材を持つバンダイナムコの大きな強みだと思っています。バンダイナムコが手がける商品・サービス展開はひと味違う、IPの魅力を最大限に引き出していると言っていただけのような

企業グループになりたいですね。—株主の皆さまへのメッセージをお願いします。

田口 バンダイナムコグループは、商品・サービスを通じてミッションである「夢・遊び・感動」を提供し、「世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ」になるというビジョンを掲げています。グループ社員は、人の人生に不可欠な「夢・遊び・感動」を提供することに誇りと責任を持ち、日々の仕事に取り組んでいます。

新しいビジネスモデルや新しいIPなどに果敢に挑戦する中で、成功も失敗もあるでしょう。その経験を積み重ねていく社員たちが、次の時代のバンダイナムコグループを担って



いく貴重な人材となっています。グループとしても社員のチャレンジを後押しする仕組みを整備していきます。株主の皆さまにおかれましては、ぜひグループのチャレンジに期待していただきたいと思います。

バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制 (2019年4月1日時点)

(株)バンダイナムコホールディングス

代表取締役社長	田口 三昭
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役 (非常勤)	川口 勝
取締役 (非常勤)	大下 聡
取締役 (非常勤)	萩原 仁
取締役 (非常勤)	川城 和実
取締役 (非常勤)	宮河 恭夫
取締役 (社外)	松田 譲
取締役 (社外)	桑原 聡子
取締役 (社外)	野間 幹晴

※2019年6月開催予定の定時株主総会後

代表取締役社長	田口 三昭
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役 (非常勤)	川口 勝
取締役 (非常勤)	宮河 恭夫
取締役 (非常勤)	萩原 仁
取締役 (非常勤)	川城 和実
取締役 (非常勤)	浅沼 誠☆
取締役 (社外)	松田 譲
取締役 (社外)	桑原 聡子
取締役 (社外)	野間 幹晴

(株)バンダイ

代表取締役社長	川口 勝
常務取締役	埜 義孝
取締役	佐藤 明宏
取締役	桃井 信彦
取締役 (非常勤)	辻 太郎☆
取締役 (非常勤)	福田 祐介*
取締役 (非常勤)	宇田川 南欧

(株)バンダイナムコエンターテインメント

代表取締役社長	宮河 恭夫☆
常務取締役	宇田川 南欧
取締役	伍賀 一統
取締役	金野 徹
取締役	川崎 寛
取締役	内山 大輔☆
取締役	清水 正洋☆
取締役 (非常勤)	片島 直樹
取締役 (非常勤)	川口 勝☆

(株)バンダイナムコアミューズメント

代表取締役社長	萩原 仁
取締役副社長	清嶋 一哉
取締役	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康
取締役 (非常勤)	香川 誠二

(株)バンダイナムコアーツ

代表取締役社長	川城 和実
代表取締役副社長	井上 俊次
常務取締役	河野 聡
取締役	栗田 英幸
取締役	櫻井 優香
取締役	濱田 健二☆
取締役	上山 公一☆
取締役 (非常勤)	松村 起代子*
取締役 (非常勤)	鈴木 孝明
取締役 (非常勤)	浅沼 誠

(株)サンライズ

代表取締役社長	浅沼 誠*
常務取締役	佐々木 新
取締役	正木 直也
取締役 (非常勤)	宮河 恭夫*
取締役 (非常勤)	尾崎 雅之
取締役 (非常勤)	埜 義孝
取締役 (非常勤)	竹中 一博
取締役 (非常勤)	川崎 寛☆
取締役 (非常勤)	稲垣 浩文☆
取締役 (非常勤)	堀内 美康☆
取締役 (非常勤)	河野 聡

☆新任 *役職変更

㈱バンダイナムコホールディングスは、2019年3月期の第3四半期累計期間（2018年4～12月）の連結業績を発表しました。

<トイホビー事業>

国内において、「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュアなどのハイターゲット層向けの商品、「ドラゴンボール」シリーズ、「仮面ライダー」シリーズ、「プリキュア」シリーズなどの定番IP商品が好調に推移しました。

海外においては、アジア地域で「機動戦士ガンダム」シリーズや「ウルトラマン」シリーズの商品などが人気となったほか、中国市場での事業展開強化に向けた取り組みを行いました。欧米地域では、コレクターズフィギュアや「ドラゴンボール」シリーズのカード商品などのハイターゲット層に向けた展開を推進しました。

<ネットワークエンターテインメント事業>

ネットワークコンテンツにおいて、ワールドワイド展開している「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」や「ワンピース トレジャークルーズ」、国内の「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルがユーザーに

向けた継続的な施策により安定的に推移したほか、「ドラゴンボール レジェンズ」が好調なスタートを切りました。また、新プラットフォームの立ち上げなどの新たなサービス創出に向けた取り組みを行いました。

家庭用ゲームにおいては、ワールドワイド向けの新作タイトル「ソウルキャリバー6」の販売が順調なスタートを切ったほか、既存タイトルのリピート販売や国内新作タイトルなどの販売が好調に推移しました。

<リアルエンターテインメント事業>

業務用ゲームにおいて「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」新シリーズなどの販売が好調に推移しました。アミューズメント施設においては、国内既存店は前年同期に及びませんでした。バンダイナムコならではの体験を楽しむことができる場を提供する新業態の出店などにより、好調に推移しました。

<映像音楽プロデュース事業>

「ラブライブ！サンシャイン!!」や「アイドルマスター」シリーズの映像パッケージソフトや音楽パッケージソフトなどが人気となりました。また、「アイドルリッシュセブン」などのIPのライブイベントおよびそれに関連

した商品販売が好調に推移しました。

<IPクリエイション事業>

「機動戦士ガンダム」シリーズのTV作品や劇場公開作品、「アイカツ!」シリーズのTV作品などが放映・公開され人気となったほか、「ラブライブ！サンシャイン!!」の新作劇場公開に向けIPの話題喚起を行いました。このほかIP創出強化に向け、体制強化や新たな作品の製作に取り組みました。

なお、通期の予想数値につきましては、第4四半期に予定している商品・サービスのマーケティング計画などを踏まえ、下表の通り見込んでいます。

バンダイナムコホールディングスでは、安定的な配当額としてDOE（純資産配当率）2%をベースに、総還元性向50%以上を目標に株主還元を実施することを基本方針としています。これに基づき、2019年3月期年間の1株当たり配当予想について、ベース配当36円に業績連動配当87円を加え、1株当たり123円に修正します。なお、すでに1株当たり18円の間配当を実施していますので、期末の配当予想は1株当たり105円となります。

◆2019年3月期第3四半期累計期間の連結業績

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益
連結業績	528,763	69,855	71,455	53,501
前年同期増減率	9.4%	30.7%	30.6%	30.9%

◆2019年3月期通期の連結業績予想と前期実績

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益
今回予想 (2019年2月公表)	710,000	75,000	76,000	54,000
前期実績 (2017年4月～2018年3月)	678,312	75,024	75,380	54,109

◆1株当たり配当金

	第2四半期末	期末	合計
今回予想 (2019年2月発表)	18円 (実績)	105円 ベース配当:18円 業績連動配当:87円	123円 ベース配当:36円 業績連動配当:87円
前期実績 (2017年4月～2018年3月)	12円 (実績)	111円 (実績)	123円 (実績)

◆2019年3月期第3四半期累計期間の

セグメント別実績

(単位:百万円)

	売上高	セグメント利益
トイホビー	183,963	22,099
ネットワークエンターテインメント	238,517	35,383
リアルエンターテインメント	75,130	4,145
映像音楽プロデュース	31,627	7,241
IPクリエイション	14,867	3,562
その他	22,572	1,024
消去・全社	△37,917	△3,603
合計	528,763	69,855

※見通しに関してはさまざまな前提に基づいたものであり、記載された将来の予想数値や施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

騎士竜戦隊リュウソウジャー

スーパー戦隊シリーズ43作目となる「騎士竜戦隊リュウソウジャー」(テレビ朝日系、毎週日曜日朝9時30分～)が3月17日より放送を開始します。

本作は、邪悪なドルイドン族の再来により危機が迫る地球を守るため、太古から地球を守り続けてきたリュウソウ族の選ばれし騎士・リュウソウジャーが

封印の眠りから目覚め、「正義に仕える5本の剣!」という決めセリフとともに色鮮やかな恐竜の力を身にまとい戦う物語です。「騎士×恐竜」がモチーフになった主人公たちの相棒「騎士竜」がロボットに変形・合体して活躍します。

(株)バンダイから、ロボット玩具「騎士竜シリーズ01 竜装合体 DXキシリュウオー」(5,200円、3月16日発売予定、右下)をはじめ、玩具を中心にさまざまな商品を発売する予定です。



©2019 テレビ朝日・東映AG・東映

スター☆トゥインクルプリキュア

「プリキュアシリーズ」16作目となる最新作「スター☆トゥインクルプリキュア」(ABCテレビ・テレビ朝日系列、毎週日曜日朝8時30分～)が2月3日より放送中です。

宇宙と星座が大好きな中学2年生の主人公・星奈ひかるは、ある日、謎の生物“フワ”に出会います。宇宙支配を目論む“ノットレイダー”から“フワ”を助けるために、ひかるはプリキュアに変身し、12本の「プリンセススターカラーペン」を集めながら、スタープリンセス復活のカギとなる“フワ”を育て、大好きな宇宙と地球を守っていく物語となっています。

バンダイから、なりきり玩具「変身☆スターカラーペンダントDX」(オープン価格、発売中、右下)をはじめ、玩具、カプセルトイ、食玩、日用雑貨など多彩なカテゴリーで商品を展開していきます。



©ABC-A・東映アニメーション

チア男子!!

直木賞作家・朝井リョウ(代表作「桐島、部活やめるってよ」)の傑作青春小説を原作にした実写映画『チア男子!!』が5月10日に全国公開されます。本作は、(株)バンダイナムコアーツと(株)ポニーキャニオンが配給を務める作品で、バンダイナムコアーツでは初の配給事業への取り組みとなります。

『チア男子!!』は、早稲田大学に実在する男子チアリーダーチーム“SHOCKERS”をモデルに、7人の男子学生がチアリーダーに挑戦する熱い青春物語で、横浜流星・中尾暢樹の若手人気俳優によるダブル主演作品となっています。バンダイナムコアーツでは本作品を通じ、青春と友情の輝き、そして男子チアリーダーならではの迫力あるパフォーマンスをスクリーンに届けていきます。



©朝井リョウ/集英社・LET'S GO BREAKERS PROJECT

空母いぶき

バンダイナムコアーツが製作に参加する実写映画『空母いぶき』が、5月24日に全国公開されます。本作は、「沈黙の艦隊」「ジパング」のかわぐちかいじによる累計400万部突破のベストセラーコミックを原作に、『沈まぬ太陽』『柘榴坂の仇討』の若松節朗監督がメガホンをとり、日本映画界をけん引する西島秀俊と佐々木蔵之介をはじめ、本田翼、佐藤浩市といったオールスターキャストが実現し映画化された作品です。

世界が再び「空母の時代」へと突入した20XX年を舞台に、初の航空機搭載型護衛艦「いぶき」を中心に物語が繰り広げられます。戦後、日本が経験したことがない24時間を、息もつかせぬ展開とかつてない壮大なスケールで描くクライシス超大作です。



©かわぐちかいじ・恵谷治・小学館/「空母いぶき」フィルムパートナーズ

人気キャラクターをモチーフにした ペット用品ブランドを展開

株バンダイは、ペットの安全・健康に配慮した製品開発を行う株ペティオと協業し、キャラクターをモチーフにしたペット用品ブランド「キャラペティ」を3月下旬より展開します。メインターゲットは20～40代のペットオーナーで、「美少女戦士セーラームーン」「ドラゴンボールZ」の2つのキャラクターラインナップからスタートします。

第一弾として、犬と猫に向けた「ウェア」「玩具」「首輪/伸縮リード」「キャリー」「ベッド」などの用品64点(398円～8,800円)を3月下旬に発売します。ペットの生活にキャラクターグッズを取り入れることで、ペットオーナーとペットの暮らしがより豊かになるよう、今後も商品展開を行っていく予定です。



©武内直子・PNP・東映アニメーション
©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション

AIを活用したデジタルカード ゲームの新ブランドを展開

バンダイは、AI(人工知能)を活用したデジタルカードゲームの新ブランド「AI CARDDASS」を立ち上げます。AIがプレイヤーを徹底的にサポートすることでカードゲーム特有の難しさや手間が削減され、誰でもすぐに白熱したバトルを繰り広げることが可能になります。第一弾タイトルとして、AIを活用したサービスの企画・開発・運営を行うHEROZ(株)との共同開発により、スマートフォン向けアプリケーションで楽しめる「ゼノンザード」を2019年夏に展開する予定です。「AI CARDDASS」発のオリジナルIPで、IPの世界観のもと、「AIとの対戦」「AIとの共闘」「AIの育成」を楽しみながらカードゲームを行うことができます。バンダイでは、「人間代表vs最強のAI」という設定でショーバトルを開催するなど、新たな切り口でカードゲームの展開を拡大していく予定です。



©BANDAI・STRAIGHT EDGE

「アイドルマスター」で新たな エンターテインメントを続々展開

株バンダイナムコエンターテインメントは、自社IP「アイドルマスター」を活用し、新たなエンターテインメント事業を続々と展開しています。1月には、レジャー体験にIPの世界観とアソビ心をプラスした「バケーション事業」として、1泊2日のワンナイトクルーズを開催し、出航パーティや船内上映会など、豪華客船という空間ならではの体験を提供しました。また、リアルな体験を通じてIPの世界観を楽しめる「リアル・アクション・ロールプレイング事業」の第一弾として、新宿の街を歩きながらアイドルをプロデュースする体験型イベントを12月から2月にかけて開催しました。今後、他IPでも同様の事業を展開していく予定です。



©BNEI ©SCRAP

▲豪華客船や街を活用した体験を提供

バンダイナムコ研究所 バンダイナムコセブンス設立

バンダイナムコエンターテインメントは、4月1日付で新会社2社を設立します。株バンダイナムコ研究所は、バンダイナムコエンターテインメントの子会社株バンダイナムコスタジオの研究開発部門の一部事業を分割したもので、これまで培ってきたゲーム開発のノウハウをもとに新たな価値創出を目指すための研究開発専門組織として設立します。株バンダイナムコセブンスは、バンダイナムコエンターテインメントの遊技機関連事業を分社化するもので、遊技機プロデュースおよび映像ハードウェア事業で培ったノウハウを生かし、今までの常識にとらわれない新たな商品やサービスを提供することを目的に設立します。両社は、環境変化にスピーディかつ柔軟に対応し、グループの中長期的な成長への寄与を目指します。



BANDAI NAMCO Sevns

▲バンダイナムコセブンス 企業ロゴ

「ナムコランドヒーローズキャンプ名古屋店」新装オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントが運営する「ナムコランドヒーローズキャンプ名古屋店」(愛知県西春日井郡)が新装オープンしま



した。全長約110メートルにわたる本格的な空中ロープアスレチックを東海地区の屋内施設として初めて導入したほか、「ウルトラマン」シリーズのキャラクターをテーマにした「ウルトラアスレチック」、VRアクティビティ体験エリア、充実したアミューズメントエリア、軽飲食が楽しめるフードワゴンなどを設置し、バラエティに富んだコンテンツを楽しめるエンターテインメント施設となっています。

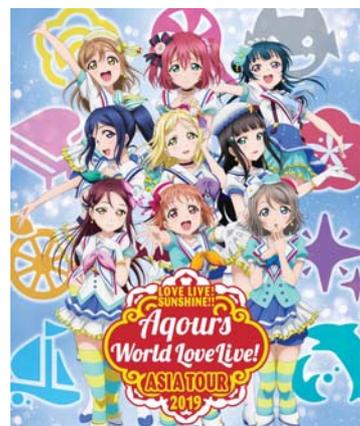
バンダイナムコアミューズメントでは、大都市圏に立地する直営大型アミューズメント施設について、独自の遊びコンテンツを集めたエンターテインメント施設へとリニューアルを進めており、その一環としてこのたび本施設の新装オープンを行いました。今後もさまざまな切り口でお客さまに新しい体験を届けていきます。

©円谷プロ

「ラブライブ！」シリーズ初のアジアツアーを開催

「ラブライブ!サンシャイン!!」のAqoursが、「ラブライブ!」シリーズ初のアジアツアー「LOVE LIVE! SUNSHINE!! Aqours World LoveLive! ASIA TOUR 2019」を開催します。3月23日の上海公演を皮切りに、台北、千葉、ソウルの4都市を巡る予定で、会場ではペンライトをはじめ、Tシャツやマフラータオルなど、ライブを盛り上げるオリジナルグッズの販売も行います。

6月8日、9日にはメットライフドームで「ラブライブ!サンシャイン!! Aqours 5th LoveLive! ~Next SPARKLING!!~」の開催も決定しており、今後も(株)サンライズ、(株)バンダイナムコアーツをはじめグループ各社で連携をはかり、「ラブライブ!サンシャイン!!」の魅力を国内外に発信していきます。



©2017 プロジェクトラブライブ!サンシャイン!!

アニメーション制作会社「SUNRISE BEYOND」設立

サンライズは、3月1日付で新会社(株)SUNRISE BEYONDを設立しました。新会社は、4月1日にアニメーションの企画・制作を行う(株)ジーベック(株)IGポート連結子会社)の映像制作事業を譲受する予定です。

IP軸戦略を最大の強みとするバンダイナムコグループの中で、サンライズを主幹会社とするIPクリエイションユニットは、戦略の核となる「IPの創出」という役割を担っています。良質なIPを次々と生み出すためには、制作力の強化が必要不可欠という考えのもと、新会社を設立しました。オリジナルIPを創出し続けてきたサンライズの企画力と、20年以上にわたりさまざまな層に向けた作品を制作し続けてきたジーベックの制作力が融合することで、これまでにない新たな個性を持ったIPの創出を目指します。

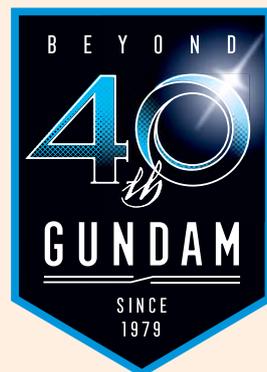


▲SUNRISE BEYOND 企業ロゴ

「機動戦士ガンダム40周年プロジェクト」始動

2019年にTVシリーズ放送開始から40周年を迎えることを記念し、「機動戦士ガンダム40周年プロジェクト」が始動しました。プロジェクトのコンセプトは「BEYOND」です。ガンダムは40年にわたり展開し続ける中で、作品数が増え、ファンの方々の世代や地域、嗜好も多様化してきました。個々の作品の枠を超え、国境を越え、世代を越えて、幅広い人々にアプローチしていきたいという思いが「BEYOND」には込められています。

プロジェクトは、「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」TVシリーズ、「ガンダムビルドシリーズ」新作、「SDガンダムワールド 三国創傑伝」、「劇場版 ガンダム Gのレコンギスタ」、「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」の5作品を中心に展開します。さらに、SUGIZO氏(LUNA SEA/X JAPAN)がプロデュースするテーマ曲、記念イベントの開催など、多くのファンがさまざまな形でガンダムの世界観を楽しめる機会を設けるほか、多彩な商品・サービスを展開していく予定です。



ガンダム40周年プロジェクトロゴ

超合金魂 GX-86 宇宙戦艦ヤマト2202

3月発売 / 35,000円

(株)BANDAI SPIRITS

完成品フィギュアブランド「魂ネイションズ」より、アニメシリーズ「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」に登場する主役戦艦を、ダイキャスト素材を使って商品化します。重厚な船体のフォルムや各所のディテールを緻密に再現した全長約425mmの塗装済完成品モデルで、リモコン操作により主砲塔と副砲塔が回転し、旋回に合わせて複数の効果音を再生します。さらに、艦首の波動砲や艦尾のエンジン部、艦橋など各部にLED発光ギミックと効果音を搭載し、ヤマト最大の武器である「波動砲発射」や「波動エンジン始動」といった劇中のシーンがリアルに再現できます。また、主人公の古代進とヒロイン森雪、島大介の新規収録のセリフ音声を搭載しているほか、劇中の音楽も楽しめます。各部ハッチの開閉などの可動ギミックも満載で、艦載機も多数付属します。



©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会

1/24スケール はじめてドライブ シリーズ

4月下旬発売予定 / 各2,680円

(株)シー・シー・ピー

小さなお子さまに向けたラジオコントロールトイのエントリーモデルです。3歳から遊べる安全・安心なラジオコントロールカーとして、車体のカラーを塗装ではなく成型色で再現しているほか、コントローラーのアンテナは安全設計のやわらかな素材を使用しています。操作可能距離は約15メートルで、前進・後進・右折・左折・ストップの基本的なアクションが楽しめます。さらに、連続使用時間は約120分で、長時間遊んでいただけます。

ラインナップは「ランボルギーニLP540-4」「2011シボレーマカロSS」「ポルシェ918スパイダー」「メルセデスベンツSLS AMG」の全4種で展開予定です。



CHEVROLET GM Chevrolet, The Bowtie Emblem, Camaro, all related Emblems and vehicle model body designs are General Motors Trademarks used under license to X.Q.(HK) Enterprises Limited. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with the following Lamborghini vehicle Urus are used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy. *Mercedes-Benz*, and the design of the enclosed product are subject to intellectual property protection owned by Daimler AG. They are used by X.Q.(HK) Enterprises Limited under license. Porsche, the Porsche shield and the distinctive design of Porsche cars are trademarks and trade dress of Porsche AG. Permission granted.

PlayStation®4/Xbox One 「ジャンプフォース」

発売中 / 8,200円

(株)バンダイナムコエンターテインメント

全世界で人気の漫画・キャラクターを生み出し続けている「週刊少年ジャンプ」の創刊50周年記念タイトルです。ジャンプヒーローたちが現実の世界で戦ったら—という漫画・アニメファン達の夢を実現しました。

本作は、「ONE PIECE」「ドラゴンボール」「NARUTO ーナルトー」をはじめとした「週刊少年ジャンプ」の人気作品のキャラクターが登場する対戦アクションゲームで、リアルなビジュアルで表現されたキャラクターたちが、ニューヨークやマッターホルンなどの実在の場所で迫力あるバトルを繰り広げます。バンダイナムコエンターテインメントの家庭用タイトルとして初となるタイ語対応を含め、14言語に対応し、全世界で展開していきます。



©JUMP 50th Anniversary
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

PlayStation®4

「EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN」

4月11日発売予定 / パッケージ: 7,800円、ダウンロード: 通常版7,222円、デラックスエディション8,148円、アルティメットエディション10,000円

(株)ディースリー・パブリッシャー

ナンバリングタイトル「地球防衛軍」シリーズとは一線を画す、新たなEARTH DEFENSE FORCE (通称EDF) として発売します。

本作は、宇宙からの侵略者アグレッサーの攻撃により荒廃した地球を舞台に戦いを続けるEDFとその兵士たちを、リアリティとともに描くアクションTPS[®]です。国内はもちろん海外展開にも力を入れ、全世界に向けて発売していきます。ゲーム中に登場する都市のモデルになったサンフランシスコでメディア向けイベントをすでに実施したほか、3月下旬にボストンで行われるゲームイベント「PAX EAST」に出展し、北米メディアやゲームユーザーに向けてタイトルをアピールしていく予定です。



©2019 YUKE'S ©2019 D3 PUBLISHER

※サードパーティン・シューティングの略。ゲーム内の主人公を、第三者の視点から操作するゲームのこと

ソードアート・オンライン アーケード ディープ・エクスプローラー

3月19日稼働開始予定/プレイ料金1人100円～

(株)バンダイナムコアミューズメント

「ソードアート・オンライン」シリーズに登場するキャラクターたちを操作して、ダンジョンを探索しながら次々と現れる敵をなぎ倒す爽快アクションと、探索で手に入れたアイテムを用いた自由で奥深いパーティカスタマイズが魅力の探索アクションRPGです。入手したキャラクターやアイテムはリアルカードに印刷することも可能で、「ソードアート・オンライン」の世界観に浸りながら、登場キャラクターのキルトやアスナたちとの果てなき冒険を楽しむことができます。3月19日より全国のゲームセンターで稼働予定です。



©2017 川原 礪/KADOKAWA アスキー・メディアワークス/SAO-A Project ©BANDAI NAMCO Amusement Inc.

namcoマークイズ福岡ももち店 あそびパークPLUSマークイズ福岡ももち店

オープン中/namcoマークイズ福岡ももち店：入場無料

あそびパークPLUSマークイズ福岡ももち店：一部有料

(株)バンダイナムコアミューズメント

福岡県福岡市に開業した大型商業施設「マークイズ福岡ももち」3・4階に、「namcoマークイズ福岡ももち店」と「あそびパークPLUSマークイズ福岡ももち店」がオープンしました。

「namcoマークイズ福岡ももち店」は、VRアクティビティが楽しめる「VR ZONE Portal FUKUOKA-MOMOCHI」を併設したアミューズメント施設で、VRアクティビティ「急滑降体感機 スキーロデオ」を九州で初めて導入しました。また、「あそびパークPLUSマークイズ福岡ももち店」には、バンダイナムコグループのノウハウを駆使した最新テクノロジーにより、プロジェクトンマッピングでリアルな海を再現した「屋内砂浜『海の子』」を導入しました。バンダイナムコならではの遊びを通して、お客さまに楽しい時間を提供していきます。



namco マークイズ福岡ももち店



あそびパークPLUSマークイズ福岡ももち店

機動戦士ガンダムUC Blu-ray BOX

発売中/通常版：18,000円、Complete Edition：60,000円

Complete Edition [RG1/144 ユニコーンガンダムベルフェクティビリティ付属版]：65,000円

(株)バンダイナムコアーツ

大ヒットシリーズ「機動戦士ガンダムUC」の初のBlu-ray BOXです。初回限定生産となる「Complete Edition」は、カトキハジメ描き下ろし収納ケースをはじめ、『ラプラスの箱』の石碑を模した収納ボックスや、本編で描かれなかった福井晴敏による書き下ろしシナリオ、澤野弘之が新たに選出した12曲と新収録曲2曲が入った「ニューベストサウンドトラックCD」を同梱しています。さらに特典ディスクには、TVシリーズ「機動戦士ガンダムUC RE:0096」全22話や、BD-LIVEで配信された映像コンテンツを収録するなど、豪華仕様の商品となっています。

「Complete Edition [RG 1/144 ユニコーンガンダムベルフェクティビリティ付属版]」には、本商品限定のユニコーンガンダムの新たな武装仕様のガンプラが付属します。OVA版のみ収録した「通常版」を含め、充実のラインナップで発売します。 ©創通・サンライズ



ラブライブ! サンシャイン!! Aqours 3rd LoveLive! Tour ~ WONDERFUL STORIES ~

発売中/Blu-ray：8,000円、DVD：7,000円

Blu-ray Memorial BOX【完全生産限定】：27,000円

(株)バンダイナムコアーツ

2018年6～7月に埼玉、大阪、福岡の3都市で開催し、ライブビューイングを含め、延べ25万人を動員したAqoursの3rdライブツアー「ラブライブ! サンシャイン!! Aqours 3rd LoveLive! Tour ~ WONDERFUL STORIES ~」を収録したBlu-ray & DVDです。

完全生産限定商品の「Blu-ray Memorial BOX」は、メットライフドームで開催した埼玉公演2日間のライブ映像に加え、大阪公演(大阪城ホール)、福岡公演(マリンメッセ福岡)のライブ映像を一部収録し、大ボリュームの内容でお届けします。映像特典には、本商品でしか見られない幕間映像やメイキング映像を収録しているほか、特製ブックレットの付属や、描き下ろしイラストを使用したBOX仕様など、豪華な商品となっています。



©2017 プロジェクトラブライブ! サンシャイン!!

社会からの要請に適應したガバナンスを築き グループ全体で効果的に機能させる

バンダイナムコグループは、「夢・遊び・感動」を提供するエンターテインメント企業として、変化の速い環境やグローバル市場においても揺るがない強固な経営基盤の構築に努めるとともに、地球環境や社会とのかかわりについてステークホルダーのよろこびにつながる活動を推進しています。今回は(株)バンダイナムコホールディングスの浅古有寿取締役、グループのコーポレートガバナンスやCSR（企業の社会的責任）の取り組みについて聞きました。

—グループ内での役割は？

浅古 経営企画本部長として、投資家や株主の皆さまをはじめとする社内外のステークホルダーに向けたコミュニケーション活動を推進するとともに、中期計画の策定やガバナンス体制の構築、CSR活動の推進などを担っています。

—コーポレートガバナンスに対する考えを教えてください。

浅古 長期的、継続的な企業価値の最大化を実現する上で、コーポレートガバナンスの強化は重要な経営課題です。また、変化の速いエンターテインメント業界でグローバル規模の競争に勝ち抜くためには、強固な経営基盤の構築が不可欠です。この考えのもと、ガバナンス体制の強化に努めています。

—そのガバナンス体制について。

浅古 当社は設立当初より、社外取締役を2名以上とすることを定款で定めるなど、外部の客観的な視点を経営に取り入れることを重視してきました。この考えに基づき、現在取締役11名のうち3名を独立社外取締役としています。また、監査役制度を採用し、独立社外監査役の要件を備えた3名を含む4名の監査役が取締役の業務執行状況を監査しています。

トップミーティングとしては、各ユニットの計数・事業報告を行う「グループ事業報告会」、グループ経営上の課題や戦略などを討議する「グループ経営会

議」、定例の週次報告会などを開催し、経営情報の迅速な把握と対応をはかっています。さらに、人事報酬委員会をはじめとする各種委員会を設け、仕組みとしてガバナンスを担保しています。

—人事報酬委員会とは何ですか？

浅古 当社取締役の人事・報酬などについて、客観的、中立的に検討することを目的とした取締役会の諮問機関です。委員の過半数が独立社外取締役で、透明性を強く意識した組織となっています。人事についてはこのほかにも、新任役員の選任において独立社外取締役が候補者面談を行い、その意見を踏まえて機関決定を行うなど、透明性・公平性の担保に努めています。

—社外役員による取締役会の評価も行っていきますね。

浅古 取締役会は自己評価しづらいものですので、社外取締役と監査

役で構成された独立役員会が客観的な評価を行っています。具体的には、毎年定例で全役員アンケートを実施し、社内役員と社外役員とのギャップや記載コメントなどから見えてくる課題を抽出の上、独立役員会が取締役会に対して評価・提言を行っています。これにより、取締役会が客観性を欠いていないか、機能としての不足がないかなどを確認しています。

—独立役員会からの評価の結果は？

浅古 ボードカルチャーそのものや、各取締役が自身の役割を認識した上でリーダーシップを発揮している点が強みとして評価されています。また、独立役員会からの提言に対して速やかにアクションプランを実施している点も評価を受けています。今年度は、世界的視野でのリスクの把握と対応、主要事業会社に対するモニタリングの強化、次世代経営者・幹部の育成について提言が得られました。提言を受け速やかに対応していきます。

—ガバナンスの強化については？

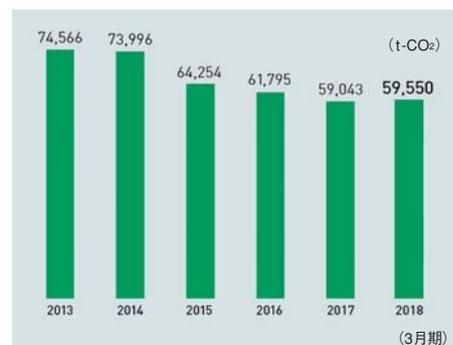
浅古 昨年、東京証券取引所が定めるコーポレートガバナンス・コードが改訂されました。これに合わせ、当社のコーポレートガバナンスについて検証を行った結果、我々が進めてきた取り組みが、社会の求めから

CSRへの取り組みの一例



東日本大震災の被災地の子どもたちへの支援活動は現在も継続して実施している。写真は宮城県石巻市で開催した活動の様子

バンダイナムコグループのCO₂排出量の推移



アミューズメント施設における業務用ゲームの使用電力削減（2018年3月期）

蛍光灯対比
1,080台の照明をLED化 46%の使用電力削減

大きくかけ離れていないことが確認できました。とはいえ、常により良い形を考え続けなければなりません。バンダイナムコグループは、100社以上ある企業の集合体です。事業も多彩で我々を取り巻く環境は刻々と変

化しています。リスクを把握し、機会を最大限に生かすためにも、ガバナンス体制の一層の向上をはかるとともに、その意義を組織内にしっかりと浸透させ、持続的かつ効果的に機能させたいと思います。

自発的・継続的に取り組める環境をつくることで持続可能な社会の実現に貢献する

— CSRの考え方について聞かせてください。

浅古 グループのCSRコンセプトは「Fun For the Future! 楽しみながら、楽しい未来へ。」です。「夢・遊び・感動」を提供する企業として、バンダイナムコらしく楽しい未来づくりに貢献していきたいという思いを込めています。体制面では、田口社長を委員長として各ユニットの主幹会社社長をメンバーとする「グループCSR委員会」を定期開催し、重要なCSR戦略に関する議論や情報共有を行っています。これに加え、委員会の下部組織で各ユニットの現場担当者が参画する「グループCSR部会」を通じて、具体的な活動の推進をはかっています。

— 4つの重要項目も掲げていますね。

浅古 グループにとって取り組むべき重要課題として「商品・サービスの安全と衛生」「環境配慮」「コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー」「サプライチェーン管理」の4つに取り組んでいます。これらの項目は、グループを取り巻く社会要請や、事業が社会に与える影響などを踏まえ、定期的に重要性の検証を行っています。

— CSRを推進する上で重視していることはありますか？

浅古 現場の自発性・継続性を促すために、事業の延長線上での活動になっているかを常に意識しています。例えば、アミューズメント施設で照明をLEDに切り替えることは、環境

への配慮といった社会貢献の視点に加え、節電に伴うコストカットにより事業面での効果も見込めます。こうした事業の目線を踏まえることで、商品・サービスの開発に最前線で携わる社員たちが自発的・継続的に取り組むことができ、ひいては持続可能な社会の実現に貢献できると考えています。

— グループ横断で被災地支援にも取り組んでいます。

浅古 東日本大震災の被災地では、現在も年3回、グループ社員が現地を訪問し、IPや商品を活用したバンダイナムコならではのワークショップを開催するなど、支援活動を継続しています。併せて株主優待の選択項目に「寄付」を設け、ご選択いただいた株主さまからの金額と当社からの拠出を合わせ、1,000万円を公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンに寄付しています。寄付金は、被災地の子どもたちの支援活動に活用されています。

— CSRの課題や強化ポイントは？

浅古 「IP軸戦略」を世界に拡大していく中、我々の商品・サービスが社会にどのような影響を与えるか、今まで以上に規律をもって考える必要性を感じています。また、事業成長を目指す一方で、環境対策にも向き合い続けなければなりません。これまでもCO2排出量の削減目標を設定し削減努力をしてきましたが、今中期計画からはこれに加え、ユニットごとに原単位*管理もスタートしまし



あさこ ゆうじ

浅古 有寿取締役のプロフィール

<経歴>

1966年1月18日生
1986年4月 (株)バンダイ入社
2005年8月 同社経理部ゼネラルマネージャー
2006年4月 (株)バンダイナムコゲームス(現株)バンダイナムコエンターテインメント) 取締役
2008年4月 (株)バンダイナムコホールディングス執行役員経営企画本部長
2010年6月 同社取締役経営企画担当経営企画本部長
2011年6月 同社取締役経営企画本部長(現職)
2014年4月 (株)ナムコ(現株)バンダイナムコアミューズメント) 取締役
2017年4月 BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. 取締役(現職)
2018年2月 (株)BANDAI SPIRITS 取締役(現職)

た。世界中のお客さまに「夢・遊び・感動」を提供する企業として、今後もグループ全体でしっかりと取り組んでいきます。

— 経営や部下育成のモットーは？

浅古 ささまざまなステークホルダーと関わる上で、意見や発言に一貫性を持ち、ポリシーや軸をぶらさないことを心がけています。一方で、自分の常識は世間の非常識かもしれませんし、社会環境も変化します。それらを素直に受け止める謙虚さを持つことを忘れてはいけないと思っています。また、社員が明るく元気で楽しく仕事に取り組める環境づくりを心がけています。良好な社内環境をつくることは私の大きな役割だと思いますし、今後も社員の活躍を積極的に後押ししていきたいですね。

*活動量あたりのCO2排出量

環境関連イベントをグループ横断で実施

(株)バンダイナムコホールディングスは、CSR活動の一環として「こどもエコクラブ^{*}」とパートナー契約を締結し、子どもたちの環境活動の支援や、グループ社員の自然体験への参加などを行っています。昨年11月に神奈川県で行われた「森の木こり体験」には、グループ社員とその家族35名が参加しました。当日は、森林整備の必要性に関する学習や、ヒノキの皮むき体験などを通じ、環境理解を深めました。

また、12月には日本最大級の環境

展示会「エコプロ2018」にグループブースを出展し、環境への取り組みをはじめとしたグループのCSR活動を、社員のインタビュー映像や製品展示などを通して来場者に紹介しました。さらに、ペーパーレスアニメーションが制作できる体験コーナーも設置し、楽しみながらエコについて考えていただける機会を提供しました。

※公益社団法人日本環境協会が環境省の後援および文部科学省の支援のもと、地方自治体や企業・団体と連携をはかりながら子どもたちの環境活動を支援する事業で、約1,800クラブ・10万人がメンバー登録しています(2019年1月現在)。

森の木こり体験(写真上)とエコプロ2018の様子▶



「荒野のコトブキ飛行隊」をプロデュース

現場から

(株)バンダイナムコアーツ IPプロデュース本部 ありさわ りょうや 有澤 亮哉

バンダイナムコグループ横断で展開する新規IP「荒野のコトブキ飛行隊」が1月より放送中です。今回は、(株)バンダイナムコアーツでIPのプロデュースを担当する有澤亮哉に話を聞きました。

Q アニメ「荒野のコトブキ飛行隊」とは？

A フルCGによるアニメ制作で定評のある(株)デジタル・フロンティア様と、「ガールズ&パンツァー」などの人気アニメを手掛けた水島努監督がタッグを組んだオリジナルIPで、バンダイナムコアーツが制作委員会の幹事社としてIPのプロデュースを行っています。「美少女×戦闘機」をテーマに、「レシプロ戦闘機(動力源にレシプロエンジンを搭載した戦闘機)」を丁寧に描写しています。リアルな戦闘機と登場キャラクターの可愛らしさから生まれるギャップや、水島監督ならではの作品の爽快感・テンポの良さが魅力の作品です。

Q 商品・サービスについて教えてください。

A 「荒野のコトブキ飛行隊」は、IPの魅力

力を最大化するためにグループ横断で商品・サービス化に取り組んでいます。具体的には、(株)バンダイナムコエンターテインメントからスマートフォン向けゲームアプリケーション「荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ！」(ダウンロード無料/一部アイテム課金)を配信中のほか、(株)BANDAI SPIRITSからデフォルメフィギュア(6種・各3,200円)をはじめとした各種商品を発売中です。

Q 視聴者層と反響は？

A 展開前から期待の声が寄せられ、手応えを感じていましたが、実際に1月に放送が始まり、40～50代の男性を中心に、幅広い層にご視聴いただけています。なお、世界14の国・地域での配信も行っており、海を越えて「荒野のコトブキ飛行隊」の魅力を発信しています。

Q 意気込みを聞かせてください。

A 各社がそれぞれの強みを生かしながら、IPの魅力最大化のために意見



2019年バンダイビジュアル(株)(現株)バンダイナムコアーツ)入社。映像マスターの制作部門を経て、2013年より現職。「ウルトラマン」シリーズや「プリンセス・プリンシパル」を担当。
©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会

を出し合い、コンテンツを完成させ、盛り上げていくことができる——それがバンダイナムコグループの強みだと思います。「荒野のコトブキ飛行隊」でも、スタッフ一同、引き続き心一つにして取り組んでいきますので、どうぞご期待ください。

編集後記

今号が平成最後の発行号となりました。バンダイナムコグループは平成17年度にバンダイとナムコの経営統合により誕生しました。その後の業績低迷を踏まえ、平成21年度にリスタートプランを発表。「IP軸戦略」をグループの強みとして掲げ、現場に権限を委譲し、スピーディに時代の変化に対応できる仕組

みに移行しました。そして、ステークホルダーの皆さまのご支援のもと、平成29年度に過去最高の業績を更新することができました。時代の節目を迎えますが、今後もグループ一丸となって「夢・遊び・感動」の提供に努めていく所存です。引き続きご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

