

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

2020年度上半期業績はバンダイナムコグループの ポートフォリオ効果により計画を上回る結果に

(株)バンダイナムコホールディングスは2021年3月期(2020年度)の第2四半期累計期間(2020年4~9月/上半期)の連結業績を発表しました。今回は、バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に、業績や各事業の動向などについて話を聞きました。

— 2020年度上半期の業績を発表しました。

田口 2020年度上半期の業績は、8月に公表した売上高3,150億円、営業利益300億円という計画数値に対し、売上高3,371億円、営業利益459億円となり、計画を上回る結果となりました。

上半期は、全世界における新型コロナウイルス感染拡大により、各事業にさまざまな影響が発生しました。しかし、これらのマイナス面での影響を、巣ごもり需要をとらえた事業や地域が支え、バンダイナムコグループのポートフォリオ効果を発揮することができました。慣れないテレワークの中、国内外のグループ各社でデジタル化への対応に取り組むなど、社員が頑張ってくれました。

— 2020年度上半期の事業別概要を説明してください。

田口 トイホビーは、ガンブラやコレクターズアイテムなどのハイターゲット層(大人層)向け商品が、デジタル化へのいち早い対応で巣ごもり需要を取り込み、好調に推移しました。また、定番IP商品に加え、「鬼滅の刃」や「ディズニー ツイステッドワンダーランド」などの新規IP商品や、「キャラパキ」シリーズがヒットした菓子や生活用品などの玩具周辺

商材が人気となりました。一方、新型コロナウイルスの影響としては、主に第1四半期にアミューズメント施設向け景品などが影響を受けました。また、TV番組と連動する商品の販売などにも影響が発生しました。しかしながら、トイホビー事業全体としては、過去最高業績だった前年を上回る実績となりました。

ネットワークエンターテインメントは、ネットワークコンテンツの「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」が海外での周年イベント効果などで人気となったほか、「ドラゴンボールレジェンズ」や「アイドルマスター」シリーズなどの主力タイトルが好調に推移しました。家庭用ゲームでは、「キャプテン翼」の新作タイトルが好スタートを切ったほか、デジタル需要の盛り上がりにより、「DRAGON BALL」のタイトルや「DARK SOULS」シリーズなどのリピートタイトルの販売本数に加え、フルパッケージのダウンロード販売比率が計画を上回りました。

ネットワークコンテンツも家庭用ゲームも、ファンとの継続的なコミュニケーションにより、タイトルのロングライフ化が進んでいます。新型コロナウイルスによる開発スケジュー



ールの遅れは、足元で戻りつつありますが、今後においても、市場動向を見ながら慎重に取り組んでいきたいと思います。

リアルエンターテインメントは、新型コロナウイルスの影響で世界各地のアミューズメント施設の休業を余儀なくされたことが、施設事業に加え、業務用ゲームの販売にも影響しました。施設については休業からの再開後、国内既存店売上が9月時点で前年比78.3%となるなど状況は戻りつつあります。このような中、環境変化に対応すべく、ネットクレーンモール「とるモ」など新たな取り組みにも着手し人気を集めています。今後も、バンダイナムコならではの取り組みを強化するとともに、筋肉質な体質を目指してスピーディに施策を推進していきます。

(次ページに続く)

環境変化を新しいビジネスモデルや顧客価値創造の機会ととらえチャレンジしていく

田口 映像音楽プロデューサーは、「ライブ!サンシャイン!!」や「アイドルマスター」などの定番IPのパッケージタイトルの展開を行いました。新型コロナウイルスの影響により、上半期のライブイベント開催数が前年実績に対して大きく減少し、影響を受けました。また、映像・音楽作品の制作や公開スケジュールにも影響が出ており、複数の作品公開やパッケージタイトルの発売が延期となりました。ライブイベントに関しては、変化に対応した新たなビジネスモデルの開発にも取り組んでいます。

IPクリエイションは、新型コロナウイルスによるイベント中止がありました。上半期の損益に与える影響は限定的となりました。上半期につきましては、第3四半期以降公開の映像作品の制作や、IPの話題発信をさまざまな方向から行いました。なお、2020年度から株創通がIPクリエイションユニットに加わり、同社の収益が加わるとともに、のれんの償却が発生しています

—新型コロナウイルスによる影響を総括ください。

田口 上半期におけるグループ全体への影響としては、アミューズメント施設の休業や、イベントの中止といった明らかなものを合算すると、売上高で約345億円、営業利益で約135億円のマイナス影響があったと考えています。一方で、ネットクレールモールや無観客ライブイベントの配信、さらにデジタル化への取り組みによる巣ごもり需要の掘り起こしなどの環境変化に対応した新たな取り組みにも着手しています。このような新しいアプローチは新たな顧客獲得にもつながっています。我々は、この

環境変化を、新しいビジネスモデルや顧客価値を創造する機会ととらえ、チャレンジしていきたいと思っています。

—通期計画については？

田口 2020年度の通期計画については、上半期の業績発表のタイミングで見直しを行いませんでした。世界における新型コロナウイルス感染拡大の動向が不透明な状況が続いており、2020年度の期末までの影響を現時点で適切に算出することは困難であると考えています。また、第3四半期以降にトイホビーにおける年間最大の商戦期があり、特に、欧米を中心に状況を見定める必要があると考えています。さらに、家庭用ゲームの開発・発売スケジュールの動向によっては、業績に影響が発生する可能性があります。ステークホルダーの皆さまに対しては、これらの動向が明らかになった段階で、数値の精査を行い開示すべきであると判断しました。

—各事業の足元の動向について説明してください。まずトイホビーは？

田口 トイホビーでは、国内の年末年始商戦に向けて「仮面ライダー」などの定番IP商品に加え、「鬼滅の刃」の商品ラインナップを拡充しています。男女問わず幅広い年齢層に映画が人気となっていますので、期待したいと思っています。

今年40周年を迎えたガンブラは、

12月に究極のガンブラ「PERFECT GRADE UNLEASHED」を全世界に向けて順次発売します。また、既に人気の高いアジアや国内に続き、ガンブラの拡販を目指す北米では、大手流通チェーンのTargetとHobby Lobbyに続き、Walmartやその他の流通チェーンにも導入が決定しています。また、海外でのガンブラの展開拡大に備えた国内生産拠点バンダイホビーセンターの増床工事が終了し、年内に稼働を開始します。ガンブラについては、引き続きグループの各事業と連携し、国内外での拡販をはかっていきます。

—ネットワークエンターテインメントは？

田口 ネットワークエンターテインメントは、2020年度よりネットワークコンテンツ部門、家庭用ゲーム部門というデバイス別の組織から、IP軸の組織に移行しました。これにより、IP価値を高めるクオリティの高いタイトルを、デバイス別の戦略も踏まえたうえで、ベストなタイミングで投入することを目指します。新規タイトルはさらに精査し、データ分析を強化したファンコミュニケーションを実施していきます。

また、開発体制強化の一環で、カナダの開発スタジオを子会社化しました。現在、このスタジオではアクションアドベンチャーゲーム「Unknown 9: Awakening」を開発中です。このような取り組みで、国内開発タイトルと海外開発タイトルのポートフォリ



▲次世代ハード向けに開発中の「SCARLET NEXUS」
SCARLET NEXUS™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



▲ガンダムの世界観を体験できる「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」

©創通・サンライズ

を強化していきます。今後は、他社タイトルの「Cyberpunk 2077」を欧州中心に販売していくほか、来年2月に「リトルナイトメア2」を発売します。また、発売時期未定ですが、「ELDEN RING」、次世代ハード向けの「SCARLET NEXUS」の開発を進めています。

—リアルエンターテインメントは？
田口 リアルエンターテインメントは、厳しい環境下でも収益をあげることができる体質への改善が最優先課題です。施設の出退店の精査、運営コストの削減、本部機能のスリム化、業務用ゲームの開発体制の見直しなどに取り組んでいます。

また、バンダイナムコならではの

資産やノウハウを生かしたコンテンツと施設の連動も進めています。バンダイナムコアミューズメントの施設限定景品やIPキャンペーンの開催に加え、8月より「ガシャボンのデパート」の展開を開始しました。1号店の横浜では、2,200面以上のカプセルトイマシンを設置し、バリエーション豊富なカプセルトイの販売を行っており、この品ぞろえと専門性を評価いただき人気となっています。リアルな場合は、バンダイナムコにとって、事業面でも、マーケティ



ング面でも重要な存在ですので、バンダイナムコならではの強みへの選択と集中により、体質強化を目指します。

世界中のファンにとって オンリーワンの存在となることを目指す

—映像音楽プロデュースとIPクリエイションについては？

田口 映像音楽プロデュースは、ライブイベントビジネスで無観客ライブイベントの有料配信や、ライブイベントグッズのEC販売、ストーリーミング配信のプラットフォームの活用、さらにはバーチャルアイドルのプロデュースなど、さまざまな取り組みを行っています。ウィズコロナの環境に対応するだけでなく、バンダイナムコらしい従来のライブイベントになかった新しい付加価値を創出できる仕組みを考えていきます。足元では、中断していた「アイドリッシュセブン」第2期のアニメが再開するなど、新型コロナウイルス感染拡大の影響で延期や中断となっていた作品の放送や上映が順次スタートしています。今後も強みである、映像、音楽、ライブによる三位一体のプロデュースで、IPを盛り上げていきます。

IPクリエイションでは、10月より映像音楽プロデュースとの連携によるIP「ラブライブ！虹ヶ咲学園スク

ールアイドル同好会」がスタートし、人気となっています。また、トイホビのデータカードダスと連携したIP「最響カミズモード！」の展開も始まったほか、来年1月からはアニメと実写が融合したIP「アイカツプラネット！」も放送開始となります。今後もグループの商品と連動するIPを創出するエンジンとしての役割を、しっかり果たしていきたいと思えます。

—動くガンダム立像がまもなく公開されます。

田口 12月19日から、18mの動く実物大のガンダムを間近で見ることができる「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」が横浜の山下ふ頭にオープンします。日本の最新技術と融合したガンダムの迫力溢れる世界観をぜひ体験いただきたいと思えます。

ガンダムは、国内外のグループ横断による取り組みで、ワールドワイドIP化に向けてIP価値の最大化を目指します。2021年以降も、新しい作品や商品展開に加え、ガンダムチャ

イナプロジェクトの始動、ドバイ万博でのPRアンバサダー就任、ハリウッド映画の製作など、世界に向けて話題を発信し続けますので、ご期待ください。

—読者にメッセージをお願いします。

田口 ウィズコロナで新しい時代が訪れる中、人々の心に働きかけるエンターテインメントの重要性はますます高まっています。デジタル化など、急速に進む変化にスピードをもって向き合うとともに、IPや商品・サービスを通じて、人と人をつなげていく、多様性あふれるエンターテインメントを届けていくことが、我々バンダイナムコの役割です。世界中のファンから期待され、他をもって代えがたいオンリーワンの存在となることを目指し、エンターテインメントの新しい時代を創っていきたく思います。ステークホルダーの皆様におかれましては、引き続き、バンダイナムコグループをご支援いただけますようよろしくお願いいたします。

株)バンダイナムコホールディングスは、2021年3月期の第2四半期累計期間(2020年4月～9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(大人層)向け商品が、デジタルを活用した販売・マーケティングなどの効果により好調に推移しました。また、「仮面ライダー」シリーズなどの定番IP商品が順調に推移したほか、新規IPを活用した玩具や玩具周辺商材などが人気となりました。しかしながら、アミューズメント施設で展開している商材については、新型コロナウイルス感染拡大を受け施設が休業したことにより影響を受けました。

海外においては、アジアでハイターゲット層に向けた商品などが安定的に推移しましたが、欧米では、小売店の休業などによる影響を受けました。

<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は、ワールドワイド展開している「DRAGON BALL」シリーズや「ワンピース」、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好調に推移

しました。家庭用ゲームにおいては、「キャプテン翼」の新作タイトルが好スタートを切ったほか、「DRAGON BALL」タイトル、「鉄拳7」「DARK SOULS」シリーズなどの既存タイトルのリピート販売が、ユーザーに向けた継続的な施策やデジタル販売需要の高まりから、海外を中心に人気となりました。

<リアルエンターテインメント事業>

新型コロナウイルス感染拡大を受け、国内外のアミューズメント施設などを休業したことにより、施設運営、業務用ゲーム機販売ともに大きな影響を受けました。また、このような環境変化を受け、オンラインを活用したクレーンゲームの対応や、施設におけるグループの商品・サービスの活用を強化するなど、バンダイナムコならではの取り組みを推進しました。なお、国や地方自治体からの要請を受けて臨時休業した施設などの休業期間中の固定費を特別損失に計上しました。

<映像音楽プロデュース事業>

「ラブライブ!」シリーズや「アイドルマスター」シリーズなどのIPの映像・音楽パッケージソフトの販売などを行いました。新型コロナウイルス感染拡大を受け、ライブイベントの開催が中止となったことに加え、映像・音楽作品の制作スケジュールの

遅れなどにより、作品の公開やパッケージソフトの発売延期が業績に影響を与えました。また、無観客ライブイベントの配信などの環境変化に対応した新たなライブイベントへの取り組みを行いました。

<IPクリエイション事業>

「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ!」シリーズなどの映像作品の制作やIPの情報発信により話題喚起をはかり、人気となりました。

また、2020年3月期に連結子会社となった株創通が第1四半期より本ユニットに所属したことにより、同社の収益を計上する一方で、のれんの償却が発生しています。

通期の予想数値につきましては、現時点で見直しを行っていません。新型コロナウイルス感染拡大が社会や経済全体に影響を与え、世界各国において先行き不透明な状況が継続することが予測されており、各事業に与える影響を適切に算出することが困難であると考えています。新型コロナウイルス感染拡大の影響に加え、トイホビー事業における年末年始商戦の動向や、家庭用ゲームの開発・発売スケジュールの進捗などが明らかになった段階で改めて精査を行う予定です。

◆2021年3月期第2四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	337,122	45,930	47,193	31,715
前年同期増減率	△3.5%	△4.2%	△3.2%	△8.4%

◆2021年3月期通期の連結業績予想と前年実績

(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
通期予想* (2020年4月～2021年3月)	650,000	50,000	50,500	33,000
前年通期実績 (2019年4月～2020年3月)	723,989	78,775	79,797	57,665

※通期予想に関しては、2020年8月7日時点の計画から修正・見直しは行っていません。
見直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。

◆2021年3月期第2四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	128,858	18,809
ネットワークエンターテインメント	170,273	34,726
リアルエンターテインメント	24,320	△8,022
映像音楽プロデュース	11,091	826
IPクリエイション	9,559	1,914
その他	15,700	661
消去・全社	△22,680	△2,984
合計	337,122	45,930

アイカツプラネット!

「アイカツ!シリーズ」初の「実写×アニメーション×CG」によるテレビ番組『アイカツプラネット!』が、2021年1月10日より放送を開始します(テレビ東京系列、毎週日曜あさ7時~)。本作では、主人公たちが「アイカツプラネット!」という世界で「アバター」というもう一人の自分になり、アイドル活動“アイカツ!”を行います。企画・原作・制作を(株)バンダイナムコピクチャーズが担当し、日常パートを実写で、“アイカツ!”をアニメーションとCGで描きます。番組に合わせて(株)バンダイが、タッチパネル操作でリズムゲームを楽しめる『データカードダス アイカツプラネット!』(1プレイ100~200円・税込)を展開します。大迫力の2画面筐体で、番組に登場する新コレクションアイテム「スイング」が入手できるなど、新しい要素が満載です。

©BNP/BANDAI, DENTSU, TV TOKYO, BNArts ©BANDAI



スケートリーディング☆スターズ

(株)バンダイナムコアーツが製作に参画するTVアニメ『スケートリーディング☆スターズ』が2021年1月よりTOKYO MX、BS11、MBSで放送、各種サービスで配信予定です。ライバルからの一言でフィギュアスケートを辞めた主人公・前島絢晴。数年後、流石井隼人と名乗る少年からフィギュアスケート団体競技「スケートリーディング」に誘われます。5人1組で競い合う「スケートリーディング」という、架空のフィギュアスケート種目に青春をかける高校生たちの物語です。オープニング主題歌は、佐久間貴生のデビューシングルとなる「Chase the core」(初回限定盤[CD+BD]2,200円、通常盤1,300円)で、(株)バンダイナムコアーツが展開する音楽レーベル・ランティスレーベルより1月13日に発売予定です。



©TEAM SLS/スケートリーディングプロジェクト

怪物事変

バンダイナムコアーツが製作に参画するTVアニメ『怪物事変』が、TOKYO MX、BS11、読売テレビで2021年1月より放送を開始します。

「ジャンプSQ.」で連載中の漫画をTVアニメ化した本作は、怪物(けもの)や怪物と人間のハーフの少年少女たちが、問題を抱えつつも協力し合

い、探偵事務所への依頼を解決しながら、人間社会で害をなす怪物たちと戦い、成長していく物語となっています。

オープニング主題歌は、キャストとしてメインキャラも演じる小野大輔による「ケモノミチ」、エンディング主題歌は佐咲紗花の「- 標 -」で、2021年2月3日にランティスレーベルより発売予定です。そのほか、主人公のフィギュアなどの発売も予定しています。



©藍本松/集英社・「怪物事変」製作委員会

銀魂 THE FINAL

アニメ「銀魂」の映画『銀魂 THE FINAL』が2021年1月8日より全国の映画館で公開されます。

原作コミック「銀魂」はシリーズ累計発行部数5,500万部を超える大人気作品で、連載が終了した現在もなお世界中のファンに愛され続けています。劇場版第3作目となる『銀魂 THE FINAL』は、15年間にわたり続いてきたアニメシリーズを締めくくる完全新作として原作者の空知英秋の全面協力のもと製作され、TVシリーズ、劇場版2作に引き続きバンダイナムコピクチャーズがアニメーション制作を担当します。本作では、キャラクターデザインがさらにハイクオリティに一新され、師を救うために戦う主人公・銀さんや地球を護るために奔走する仲間たちの活躍が圧巻のスケールで描かれます。



©空知英秋/劇場版銀魂製作委員会

日本発オリジナルIP「WORLD OF ZOMBIES」を世界で展開開始

株)バンダイは、日本発のオリジナルIP「WORLD OF ZOMBIES」の玩具展開を、2020年10月より米国・アジアを中心に世界5カ国で開始しました。今後、欧州を中心に展開国を拡大していきます。「WORLD OF ZOMBIES」は、地球に似たゾンビだけが住む惑星で、各国のゾンビたちがコミカルなエピソードを繰り広げるIPです。そのユニークな世界観や各国代表ゾンビたちによる「スポーツ大会」をフィギュアや玩具で楽しむことができます。IPの世界観を楽しめる短編アニメをYouTubeにて公開中で、今後も定期的に配信を行うほか、グラミー賞受賞ミュージシャンを起用したテーマ曲の制作やTikTokからの視聴誘導など、ユニークな試みで世界の子どもたちにアピールしていきます。



▲YouTubeで短編アニメ公開中

©BANDAI

未来のガンプラ工場をテーマにしたイベントを開催

株)BANDAI SPIRITSは、「ガンプラ」(ガンダムシリーズのプラモデル) 発売40周年にあたり、未来のガンプラ工場をテーマにしたイベント『GUNPLA EXPO TOKYO 2020 feat. GUNDAM conference』を新宿にて開催しました。会場では、「PERFECT GRADE UNLEASHED 1/60 RX-78-2ガンダム」などのガンプラ40周年記念アイテムの初展示や、さまざまな新商品の発表、組み立て体験会、ステージイベントなどを実施したほか、1/1スケールのビームサーベルとシールドの展示に合わせて、1/1スケールのガンプラをテーマにしたスペシャル映像の上映を巨大スクリーンで行い注目を集めました。

なお、本イベントは、来場できない方でもWEB上で会場探索や新商品展示などをお楽しみいただけるオンラインイベントとしても開催し、多くの方にガンプラの世界観をお楽しみいただきました。

©創通・サンライズ



「鉄拳」シリーズ 累計販売本数5,000万本を突破

株)バンダイナムコエンターテインメントが展開する家庭用ゲーム「鉄拳」シリーズの世界累計販売本数が5,000万本を突破しました。なお、最新作として2017年6月に発売した『鉄拳7』の販売本数は600万本に達しています。『鉄拳7』は、その95%以上が海外での販売となっており、現在も販売本数を伸ばし続けています。

『鉄拳』シリーズは、eスポーツの展開と、世界におけるファンコミュニティの醸成・活性化に積極的に取り組んでいます。2017年からは国際トーナメントシリーズ「鉄拳ワールドツアー」を開催。さらに、国内では2018年より定期的な公式対戦会を行っているほか、海外では2019年に各地でのコミュニティ大会が公式世界大会の一部としての役割を担う仕組みも導入しています。今後もシリーズのさらなる成長を目指し、さまざまな施策を展開していきます。



TEKKEN™7 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Reflector Entertainmentの株式取得により家庭用ゲーム開発体制を強化

欧州で家庭用ゲームの企画・開発・販売などを行うBANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. (以下、BNEE) は、家庭用ゲームタイトルの開発などを行うReflector Entertainment Ltd. (以下、Reflector) の発行済株式を100%取得しました。

Reflectorは、家庭用ゲーム、書籍、ポッドキャストなど複数メディアにまたがるタイトル開発において高い能力を保有しており、現在BNEEとの連携により新作タイトル『Unknown 9: Awakening』(発売日未定) の開発に取り組んでいます。ReflectorがBNEEの子会社となることで欧米における家庭用ゲームの開発体制を強化し、日本発タイトルと現地発タイトルのバランスがとれたポートフォリオを構築することを目指します。



© 2019 Reflector Entertainment Ltd. All rights reserved. Unknown 9, Reflector Entertainment, and their respective logos are trademarks of Reflector Entertainment Ltd. in Canada and/or other countries.

カプセルトイ専門店『ガシャポンのデパート』展開開始

(株)バンダイナムコアミューズメントは、(株)バンダイ、(株)ハピネットと連携し、カプセルトイ専門店『ガシャポンのデパート』の展開を開始しました。これまでに横浜、博多、名古屋、熊本などに店舗をオープンしています。横浜、博多店には、日本最大級となる2,200面のカプセルトイマシンを設置し、多彩な商品ラインナップを揃えました。また、商品知識の豊富なスタッフを配置し、カプセルトイが持つワクワク感に、品揃えと専門性、安心感をプラスした、「デパート」の名を冠するにふさわしい場として展開しています。店内ではバンダイ公式「ガシャポンオフィシャルショップ」を展開しているほか、ガシャポンを回した後の空カプセルを回収機に入れるとスマートフォンの「ナムコポイントアプリ」にポイントが貯まるシステムを導入するなど、バンダイナムコならではの取り組みも行っています。



香港に新たなアミューズメント施設をオープン

香港でアミューズメント施設の企画・運営を行うNAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.は、香港に新設された大型ショッピングモール「The LOHAS」内にアミューズメント施設『namco The LOHAS店』をオープンしました。さらに、2021年1月には『DOCODOCO The LOHAS店』をオープンします。同店は、バンダイナムコアミューズメントが(株)バンダイナムコアミューズメントラボの技術協力のもと、2018年に日本でオープンしたキッズ向け施設「屋内・冒険の島 ドコドコ」の海外版です。デジタル技術とアナログな遊びを融合させることで、子どもたちが屋内で手軽に冒険を体験できる施設で、海外展開は今回が初めてとなります。屋外の公園などが少ない香港市場に向けて、バンダイナムコならではのデジタル技術とおもてなしで、安全で安心な遊びを提供します。



映画「泣く子はいねえが」公開中

(株)バンダイナムコアーツ配給の映画「泣く子はいねえが」が11月20日より全国公開中です。親になることから、大人になることから逃げてしまった主人公が、過去の過ちと向き合い、不器用ながらも青年から大人へ成長する姿を描く物語となっています。



本作は、是枝裕和が企画し、本作が劇場デビュー作となる新進気鋭の佐藤快磨が監督・脚本・編集を担当しています。主人公・たすくを仲野太賀が演じるほか、吉岡里帆、寛一郎、山中崇、余貴美子、柳葉敏郎といった豪華俳優陣が集結しました。なお本作は、第68回サン・セバスティアン国際映画祭の最優秀撮影賞を受賞しています。

© 2020 「泣く子はいねえが」製作委員会

「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」オープン

(株)Evolving Gは、『機動戦士ガンダム40周年プロジェクト』の一環として横浜市と連携し、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」を12月19日から期間限定で横浜・山下ふ頭にオープンします。同施設は、“動くガンダム”を格納し、メンテナンスワークを行うデッキ「GUNDAM-DOCK」と、“動くガンダム”の仕組みを楽しみながら学べる展示施設などが入った「GUNDAM-LAB」の2つのエリアで構成されています。また、15～18mの高さから“動くガンダム”の頭部やボディを間近で見ることができる大迫力の特別観覧デッキ「GUNDAM-DOCK TOWER」(入場料別途)も設置されており、18mの実物大ガンダムを動かすという夢を横浜の地で体感できます。「ガンダム」という海外からも高い注目を集めるIPと、日本のものづくり、優れた技術力の融合を間近で体感できる施設となっています。



©創通・サンライズ

タベオウジャ

発売中 / 5,400円

(株)バンダイ

Nintendo Switch™専用コントローラー・Joy-Con™を操作して遊ぶ、「料理」がテーマのNintendo Switch™対応の戦略バトルゲームです。プレイヤーは、美味しい料理に宿る神様「タベガミ」を生み出すことができる特別な料理人「タベオウジャ」となり、召喚した「タベガミ」でチームを組み、ライバルの「タベオウジャ」と対戦します。

商品には、ゲームのほか、Joy-Con™に装着する「オウジャギア」、「タベガミ」を仲間にするために使用する「神レシピ」、調味料をモチーフにした攻略アイテム「エクスポート」が同梱されています。なお、本商品の体験版ゲーム『タベオウジャ ミニサイズ』も500円で発売中です。



©BANDAI
Published by BANDAI NAMCO Entertainment Inc, キャラクターデザイン PLEX
※ Nintendo Switch のロゴ・Nintendo Switch は任天堂の商標です。

PERFECT GRADE UNLEASHED 1/60 RX-78-2ガンダム

12月発売予定 / 25,000円

(株)BANDAI SPIRITS

ガンブラ40周年の集大成として、現時点の到達点であり未来に繋がる究極のガンブラ『PERFECT GRADE UNLEASHED 1/60 RX-78-2ガンダム』を、日本を含む世界で12月より順次発売します。

本商品で新たなブランド名として冠した「UNLEASHED」とは束縛からの解放を意味します。1980年7月の発売以降、さまざまな形で商品化してきた「RX-78-2ガンダム」は、その歴史の中で、過去のフォーマットを含め、多くの定義や制約が生まれてきました。それらの制約を解放することで、ガンブラの未来に向けた新たな可能性を広げたいという考えのもと、本商品は企画されました。ガンブラ40年の歴史の中で培われた「組み立てやすさ」「可動性能」「構造」「外装表現」「演出」の進化を、段階的な組み立て工程の中に凝縮し、組み立てながらガンブラの進化を体感することができる商品になっています。



©創通・サンライズ

電気ちりとり 新色

(クールグレー、ブラック、ダークブラウン、パールピンク、パールブルー)

12月上旬発売予定 / 5,980円

(株)シー・シー・ピー

「家事が楽しくなる」家電の創出を目指す(株)シー・シー・ピーは、フロアワイパーで取りきれないゴミを集めて吸引する新感覚の掃除機「電気ちりとり」の新色を、同社公式オンラインショップ「生活おたすけ隊」にて発売します。

本商品は、ティッシュ箱ほどのコンパクトなサイズ感とパワフルな吸引力が特長で、吸引音が一瞬のため時間を気にせず掃除することができます。「ペットの抜け毛や猫砂を気軽に掃除できる」とSNSなどで話題が広がり、ペットと暮らす方を中心に人気を博しています。今回発売する新色には、よりインテリアに馴染むクールカラーやダークカラーに加え、部屋が明るくなるパステルカラーなど合計5色を取り揃え、幅広いユーザーのニーズに応えます。



家庭用ゲーム「Cyberpunk 2077」

12月10日発売予定 / 69.99ユーロ

販売元：BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.

BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.が、欧州地域において販売予定の家庭用ゲームです(開発/発売:CD PROJEKT RED)。ゲーム内には、ストーリーの鍵を握る人物であるジョニー・シルバーハンド役として、キアヌ・リーブスが登場します。2020年8月に行われた欧州ゲームイベント「gamescom 2020」にて大賞「Best of gamescom」のほか、複数の部門賞を受賞しました。

対応プラットフォームはPlayStation®4、Xbox One、PCで、PlayStation®4版、Xbox One版をお持ちの方には次世代ハード版への無料アップデートを提供予定です。英語、フランス語、ドイツ語をはじめとする多言語に対応しています(発売地域により収録言語は異なります)。



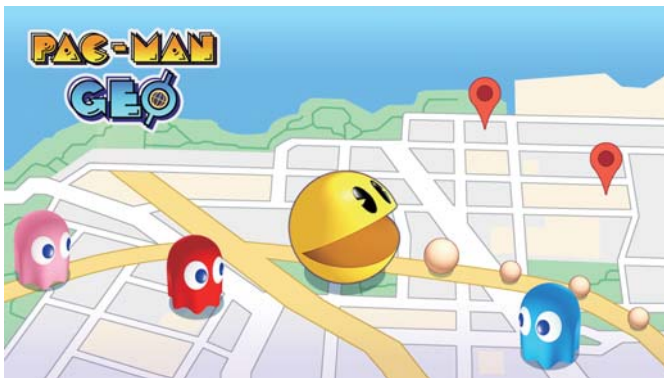
CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A. © 2020. CD PROJEKT S.A. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Distributed and marketed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. and its subsidiaries. All Rights Reserved.

ゲームアプリケーション「PAC-MAN GEO」

配信中／基本無料、アプリ内広告表示あり

(株)バンダイナムコエンターテインメント

App Store／Google Play向けの新作ゲームアプリケーションです。「パックマン」のシンプルなゲームルールと操作性そのままに、世界中の存在する地図が「パックマン」のステージとして楽しめる地理情報ゲーム (Geographic Information Game) となっています。ニューヨーク、パリ、東京など、世界中に存在する街を選択し、パックマンのメイズ (迷路) を作成することが可能となるため、自宅にいながらも世界中を旅するように、現実世界のユニークなメイズで遊ぶことができます。また、作成したメイズをシェアできるほか、世界中のプレイヤーとハイスコアを競うこともできます。



PAC-MAN GEO™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

『namcoイオンタウンふじみ野店』 『くまのがっこうあそびひろば』

オープン中

(株)バンダイナムコアミューズメント

「イオンタウンふじみ野」(埼玉県ふじみ野市)内3階に『くまのがっこうあそびひろば』と『namcoイオンタウンふじみ野店』がオープンしました。

『くまのがっこうあそびひろば』は、12ひきのくまのこたちを描いた人気絵本シリーズ「くまのがっこう」の世界観をテーマにしたお子さま向けのプレイ施設で、頭と体を使って夢中になって過ごせる遊びがたくさん詰まっています。

『namcoイオンタウンふじみ野店』は、太鼓の達人をテーマにしたアーケードコーナー「おまけ横丁」を設置するなど、バンダイナムコグループのIPを活かした施設となっています。



▲『くまのがっこうあそびひろば』



▲『namcoイオンタウンふじみ野店』

©BANDAI

Blu-ray『BURN THE WITCH コレクターズエディション (初回限定生産)【劇場先行販売、A-on STORE限定】

上映劇場で先行販売を実施、A-on STOREで12月24日発売予定
10,000円 (税込)

(株)バンダイナムコアーツ

「BLEACH」の久保帯人原作の新作アニメで、10月2日から新宿ピカデリーほか全国35館にてイベント上映された「BURN THE WITCH」のBlu-rayです。

商品には、キャラクターデザイン山田奈月による描き下ろしイラストのデジジャケットをはじめ、本編で使用された劇伴と主題歌を収録したオリジナルサウンドトラックCDが同梱されています。さらにコレクターズエディション限定特典として、原作者久保帯人による描き下ろしBOXと描き下ろしイラストカード5枚のほか、絵コンテ集、原画集も付属する豪華商品となっています。本商品は上映劇場で先行販売を行っており、12月24日にバンダイナムコアーツ公式通販サイト「A-on STORE」とバンダイ公式通販サイト「プレミアムバンダイ」内の「A-on STORE支店」で一般発売します。

なお、Blu-ray特装限定版 (7,480円) と通常版 (5,500円) も12月24日に一般発売予定です。



©久保帯人／集英社・「BURN THE WITCH」製作委員会

ガンダムビルドダイバーズRe:RISE Blu-ray BOX (初回限定生産) 【Amazon、A-on STORE、プレミアムバンダイ限定】

12月24日発売予定／55,000円

(株)バンダイナムコアーツ

TVアニメ「ガンダムビルドダイバーズRe:RISE」全26話を収録したBlu-rayです。初回限定生産となる本商品には、メカニックデザイン海老川兼武による描き下ろし収納ケースのほか、ヒロたちビルドダイバーズのその後の様子が描かれたむとうやすゆき書き下ろし小説 (50ページ予定) や特製ライナーノート (50ページ予定) を同梱しています。特典映像には、2nd Season配信直前特番「フレディの探検レポート～バンダイホビーセンター編～」や「ハートフル」(スピラ・スピカ) 特別PVを収録。音声特典として、1st Seasonにガンダムチャンネルで配信されたコメンタリー「マギーの部屋」のアーカイブを収録したほか、2nd Seasonに全13話分の新たなコメンタリーを収録するなど、充実のラインナップで発売します。

なお、1st Season (全13話)、2nd Season (全13話) を各1枚のディスクに収録したコンパクトな仕様の「ガンダムビルドダイバーズRe:RISE COMPACT Blu-ray」(全2巻、各11,000円) も同時発売予定です。



©創通・サンライズ

上半期のトイホビーユニットは過去最高の業績を記録 ALL BANDAI NAMCOでさらなる成長を目指す

2021年3月期（2020年度）上半期のトイホビーユニットは、過去最高の売上高・営業利益を達成しました。2021年4月に予定しているユニット再編で、ネットワークエンターテインメントと統合し、さらなる成長を目指します。今回は、(株)バンダイナムコホールディングスの取締役副社長とトイホビーユニット主幹会社(株)バンダイの代表取締役社長を兼務する川口勝に、トイホビーユニットの現状や今後の展望などについて聞きました。

—バンダイナムコホールディングス副社長として、現状をどう分析していますか？

川口 2020年6月にバンダイナムコホールディングス副社長に就任しました。私の使命は、ユニット間の連携強化を先頭に立って進めていくことだと認識しています。バンダイナムコグループは、各事業が自主独立の精神で事業を展開し成長することで、グループ全体として成長してきました。

しかし、昨今の市場を見ると、国内外の巨大資本がIPへ投資しており、有力コンテンツの力で急成長を遂げる新興企業も出てくるなど、IPの獲得競争はますます激しくなっています。グローバル市場での競争力を高め、グループの強みであるIP戦略をさらに強化していくためには、各ユニットの個性や長所を伸ばしながらも、ユニット同士の横のつながりをさらに強化し、ALL BANDAI NAMCOで取り組んでいく必要があ

ります。

バンダイナムコホールディングス副社長として、また、トイホビーユニット主幹会社の社長として、ユニット間の連携を強力に推進していきたいと考えています。

—2021年4月に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が統合します。

川口 「モノ」と「デジタル」、両方の分野を持ち合わせ、幅広い事業領域で商品・サービスを展開できる点が、バンダイナムコの優位性の一つです。当社グループは、これまでモノを展開するトイホビーユニットとデジタルで事業を展開するネットワークエンターテインメントユニットがそれぞれの分野で成長を目指してきましたが、5年後、10年後を見据えた成長戦略を描くには、モノとデジタルを融合させ、顧客の価値観の変化に対応できる新たなエンターテインメントの創出を推進する必要があります。

2つのユニットを統合することによって事業間の連携を促進し、グループの幅広い事業領域をより効果的に活用することができます。これにより、グローバル市場におけるバンダイナムコの競争力をさらに高めていきたいと考えています。

—トイホビー事業の足元の動向について教えてください。

川口 2020年度は、新型コロナウイルスの影響に伴う巣ごもり需要を取り込み、ガンブラやコレクターズフィギュアなどのハイターゲット層（大人層）向け商品が好調に推移しました。また、菓子や生活用品などの玩具周辺商材が人気となったほか、「鬼滅の刃」や「ディズニー ツイステッドワンダーランド」などの新しいIPの商品化にもいち早く着手し、大きな成果につなげることができました。

デジタルを活用したマーケティング施策を強化したことも、好調な業績を下支えしています。リアルイベントの開催自粛が続く中、業界に先駆けて取引先に向けたオンライン商談会を実施したほか、一般向けにもオンラインイベントを積極的に開催しています。オンラインのイベントでは地理的な制約が取り払われるため、今まで参加することができなかったファンや、新規層・休眠層の掘り起こしにつながっています。デジタルの活用はこれまでも課題として



▲『ENTRY GRADE 1/144 RX-78-2 ガンダム』
(ガンダムベースにて先行販売中、770円)
©創通・サンライズ



▲7月に開催したオンラインイベント「TAMASHII Features 2020」(写真は配信会場の様子)



▲『変身ベルトDX聖剣ソードライバー』(6,980円、発売中)
©2020石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映

認識していましたが、この機会に、変革を加速度的に早めることができましたと感じています。

新型コロナウイルスのマイナス影響としては、国内でアミューズメント施設が休業したことにより景品やデジタルカード、カプセルトイなどの販売が影響を受けたほか、TVアニメなどの中断による番組と商品との連動展開に影響がありました。

また、海外では欧米を中心に小売店の休業による商品販売への影響がありました。そのような中でも、ユニット全体として売上高・営業利益ともに過去最高を記録することができたのは、大きな成果だと考えています。難しい環境においても柔軟に仕事と向き合い、知恵を出して頑張ってくれた社員には、大変感謝してい

ます。

—海外事業の状況について詳しく教えてください。

川口 中国を含むアジア地域については、早いタイミングで新型コロナウイルスの影響から回復することができました。ハイターゲット層向け商品を中心に安定的に推移しており、特にガンブラが高い人気となっています。なお、ガンブラは、主に静岡のバンダイホビーセンターで生産を行っていますが、海外での需要の伸びを踏まえ、中長期的に安定した生産が行えるよう、同センターの敷地内に新館の建設を行っています。新館の稼働により、生産能力は約1.4倍(2019年3月期対比)となる予定で、2020年12月の稼働を目指しています。



かわぐち まさる
■川口 勝 社長のプロフィール

<経歴>

1960年11月2日生
1983年4月 (株)バンダイ入社
2002年1月 (株)バンダイ執行役員ベンダー事業部
ゼネラルマネージャー
2006年4月 同社取締役流通政策担当
2010年4月 同社常務取締役ホビー事業政策
品質保証政策担当
2015年4月 同社専務取締役玩具事業政策担当
2015年8月 同社代表取締役社長(現職)
(株)バンダイナムコホールディングス
執行役員
2016年6月 (株)バンダイナムコホールディングス
取締役玩具ホビー戦略ビジネスユニット
担当
2018年2月 (株)BANDAI SPIRITS代表取締役社長
2018年4月 (株)バンダイナムコホールディングス
取締役玩具ホビーユニット担当
2020年4月 同社取締役副社長玩具ホビーユニット
担当(現職)

多彩な商品ラインナップで 年末年始商戦シェアナンバーワンを目指す

—欧米地域については？

川口 業績の回復が喫緊のテーマである欧米地域では、今中期計画においてハイターゲット層向け商品の強化などに取り組んできました。しかし、今年に入り新型コロナウイルスの影響を受けたことで思うように施策を推進しきれず、課題が残っています。そのような中でも、今年から本格的にアメリカでスタートした自社Eコマースが好調な立ち上がりを見せており、今後も期待ができると考えています。また、アメリカの大型量販店であるTarget約520店舗にガンブラを導入できたことも、大きな成果です。そのほかのハイターゲット層向け商品も大手流通チェーンへの導入が順次始まっていますので、この機を捉え、ファンの育成にしっかりと取り組んでいきます。

—年末年始商戦が迫ってきました。

川口 今年の年末年始商戦は、9月に放送を開始した「仮面ライダーセイ

バー」や、3世代IPとして高い人気を誇る「ウルトラマンZ」といった定番IP商品に、小学生から絶大な人気を集める「鬼滅の刃」などの新しいIPが加わり、商品ラインナップの厚みが増しています。「仮面ライダーセイバー」「ウルトラマンZ」では未就学の男児に人気のなりきり玩具を中心に商品を展開します。「鬼滅の刃」では『鬼滅の刃 DX日輪刀』をはじめ『きめつたまごっち』や『ドンジャラ』など多彩なラインナップで、あらゆるファンのニーズに応じていきます。未就学児や小学生向け商品の展開において、年末年始商戦は大きな山場となります。シェアナンバーワンを獲得できるよう、ユニット一丸となって取り組んでいきますので、ぜひご期待ください。

—仕事におけるポリシーは？

川口 コロナ禍では、新規IPの導入やデジタル化への挑戦など、チャレンジするというバンダイナムコグ

ループの社風が存分に生かされました。2021年4月のユニット統合により、玩具ホビーのモノづくりの力とネットワークエンターテインメントのデジタル領域でのノウハウが合わさって、これまで以上に自由な発想で事業の展開が可能となります。これをチャンスととらえ、社員にはますますチャレンジを重ねてほしいと思っています。私は経営の立場から、グループ社員が今まで以上に自分の思いを実現できる仕組みを整えることに力を注いでいきたいと思えます。バンダイナムコグループの今後にも、ぜひご期待ください。

CSRサイトリニューアルのお知らせ

株バンダイナムコホールディングスの公式ホームページに設置しているCSRサイトをリニューアルしました。デザインを一新し、より親しみやすく、必要な情報にすぐにたどりつけるようユーザビリティの向上を目指しています。グループのCSRに対する考え方や具体的な取り組みをはじめ、コーポレート・ガバナンスやコンプライアンスなど、社会的責任を果たすための基盤についても紹介しています。ぜひご覧ください。

WEB CONTENTS

- ▷ トップページ
- ▷ CSRへの取り組み
- ▷ 各重要項目における取り組み
- ▷ 地域社会・社員に対する取り組み
- ▷ 社会的責任を果たすための基盤
- ▷ データ集・関連情報

CSRライブラリ

掲載情報をPDFデータでダウンロードできます。



©BANDAI

CSRサイト：<https://www.bandainamco.co.jp/social/index.html>

グループオリジナルIP『最響カミズモード!』の立ち上げにチャレンジ

現場から

(株)バンダイナムコピクチャーズ Dスタジオ

峯岸 功 (左) 1990年(株)サンライズ入社、2015年より(株)バンダイナムコピクチャーズ。主にダンスやCGを生かした作品を担当し、現在に至る。

(株)バンダイ カード事業部 データカードダスチーム

小川 大地 (右) 2012年(株)バンダイ入社。玩具部門の営業、マーケティング担当などを経て、2019年よりカード事業部。

バンダイナムコグループの新規オリジナルIP『最響カミズモード!』の展開が2020年9月よりスタートしました。今回は(株)バンダイナムコピクチャーズでアニメのプロデュースを担当する峯岸功と(株)バンダイで「データカードダス」を担当する小川大地に話を聞きました。

Q 『最響カミズモード!』の概要は?

A 『最響カミズモード!』は、社員からアイデアを募集し、IPの新規創出を目指すグループ横断の社内公募プロジェクトから生まれたIPです。神様が相撲“カミズモウ”を行い、人間のパートナーである“親方”と横綱を目指す王道のバトルを描くIPで、小学生がメインターゲットです。YouTubeとテレビでアニメを配信・放映中で、10月からはデジタルカードゲーム「データカードダス」の展開も始まりました。

Q アニメを展開する上での工夫は?

A 気軽に視聴できるように、YouTubeの配信では1話を「前編」と「後編」に分割し、さらに両パートを一本化した「フ

ルバージョン」の3パターンの配信を行っています。分割視聴でも楽しめるように、前編と後編の両方に盛り上がりを入れる工夫をしています。アーカイブ配信も行い、途中で興味が湧いてきた方でも第1話から視聴することができるようにしました。また、アニメの一部にモーションキャプチャー技術を活用した3DCGを採用し、CGならではの映像表現も取り入れています。

Q 「データカードダス」の特長は?

A 「データカードダス」では、筐体に搭載された太鼓を叩いてリズムゲームを楽しむことで、“カミズモウ”の疑似体験ができます。バトルゲームの爽快感とリズムゲームの気持ち良さのバランスにこだわって開発しました。「データカードダス」から払い出されるカードにはゲームで遊べる楽曲が紐付いており、カードを集めれば集めるほど多くの楽曲を楽しむことができます。カードの表面は、キャラクターと楽曲名を大きくあしらひ、CDジャケットを意識したデザインとし



©OSO/BNP, KAMIZMODE PROJECT

ています。また、人気動画クリエイターの楽曲のほか、リズム芸人とタイアップして制作したオリジナル楽曲を使用するなど、楽曲にもこだわっています。

Q 今後の展開を聞かせてください。

A アニメではバトルものならではの格好良さと日常シーンの楽しさをメリハリよく描き続けるとともに、魅力的な新キャラクターを続々と登場させていきます。商品面では「データカードダス」に加え、カプセルトイや日用雑貨など幅広いカテゴリーに展開を拡大する予定です。グループ横断でIPの認知拡大に取り組んでまいりますので、ぜひご注目ください。

編集後記

2020年3月末時点のバンダイナムコホールディングス株主名簿に基づき実施した株主優待において、800名以上の株主さまに寄付を選択いただきました。その金額と当社からの拠出額を合わせ、合計1,000万円を公益社団法人

人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンに寄付します。この寄付金は、東日本大震災の被災地の子どもたちへの支援活動資金として活用される予定です。ご賛同くださいました株主の皆さまのご厚意に、この場を借りて心より感謝申し上げます。

