

## 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

### 各事業がALL BANDAI NAMCOで一体となり 世界でIP軸戦略を強力に推進していく

(株)バンダイナムコホールディングスは、このほど2021年3月期(2020年度)第3四半期累計期間(2020年4月～12月)の業績と2021年度からの組織体制について発表しました。今回は、(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭社長に、2020年度の業績、2021年度からの新たなユニット体制と役員体制について聞きました。

— 2020年度第3四半期累計期間の業績を発表しました。

田口 2020年度第3四半期累計期間の業績は、売上高5,434億円、営業利益729億円となり、第3四半期累計期間として過去最高の売上高と営業利益となりました。

アミューズメント施設の休業やライブイベントの中止など、新型コロナウイルス感染拡大による影響を大きく受けた事業がある一方、玩具ホビー事業のハイターゲット層向け(大人層向け)商品や、ネットワークエンターテインメント事業の家庭用ゲームのように巣ごもり需要が追い風となった事業もありました(詳細は6ページ参照)。新型コロナウイルスという初めて直面する厳しい環境の中、各現場において、感染症拡大防止に配慮した対応や、デジタル化への積極的な対応を行うなど、全社員が頑張ってくれました。

— 各事業の状況を総括してください。まず玩具ホビーは？

田口 玩具ホビーは、「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向け商品が、デジタル化へのいち早い対応で、既存ユーザーに加え、休眠層や新規ユーザーを取り込み、国内外で人気となりました。また、国内では、定番IP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」といった新規IPをスピーディに商品化したことが、業績に貢献しました。このほか、「キャラパキ」がヒットした菓子カテゴリーなどの玩具周辺商材も好調に推移しました。第1四半期を中心に、アミューズメント施設で販売する商品が施設休業の影響を受けましたが、玩具ホビー事業全体では過去最高の業績となりました。

第4四半期では、「スーパー戦隊」や「プリキュア」など定番IPの新シリーズの立ち上げ、巣ごもり需要で獲得したハイターゲット層への継続的なアプローチに加え、各地域やカテゴリーでデジタル化への対応を強化するなど、2021年度以降の成長に向けた施策に取り組んでいきます。

— ネットワークエンターテインメントはどうか？

田口 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において「DRAGON BALL」や「アイドルマスター」などの主力タイトルが、国内外のユーザーに向けた継続的な施策により好調に推移し、ネットワークコンテンツの売上高が前年同期を上回りました。家庭用ゲームは、新作タイトルの投入は少なかつたものの、第3四半期累計でのリピー



トタイトルの販売本数が前年同期の1,125万本に対し、2,069万本となり、巣ごもり需要をうまく獲得することができました。

ネットワークコンテンツ、家庭用ゲームとも、ユーザーに支持されるクオリティの高いタイトルへの絞り込みと、イベントやアップデートを通じたユーザーコミュニケーションを継続していきます。また、今後発売を予定している「SCARLET NEXUS」や「Elden Ring」などの家庭用ゲームの大型タイトルの開発を進めるとともに、マーケティング施策の推進、新技術の研究など、将来に向けた投資も行っていきます。

— 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、新型コロナウイルス感染拡大の影響により、国内外の施設で休業や時短営業となったことが、施設運営や業務用ゲームの販売に影響しました。国内のゲームセンターは上期から取り組んでいるさまざまな施策の効果が現れていますが、今後も新型コロナウイルスに関しては厳しい環境が続くであろうという前提も踏まえて、リアルエンターテインメント事業の構造改革を行います。(次ページに続く)

## グループの各事業とより一体となり リアルエンターテインメント事業の強い基盤を構築

—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も、新型コロナウイルス感染拡大の影響を大きく受けました。そのような中でも音楽CDの販売は健闘していますが、ライブイベントの中止や延期、映像作品の公開延期、そして公開延期に伴うパッケージ発売の遅れなどの影響を受けました。足元では、環境変化に対応すべく、無観客ライブの配信など、ファンとの新たな向き合い方に取り組んでいます。

IPクリエイションは、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」のように「ガンダム」や、「ラブライブ！」シリーズなどの主力IPの話題を発信したほか、さまざまな新作映像作品の制作を行いました。

ステイホームが進む中で、映像音楽プロデュースやIPクリエイションに関わる作品を改めて見た、初めて見た、というユーザーが増えています。これをチャンスととらえ、話題を発信し、良質な作品を提供し続けていきます。

—ガンダムは国内外でさまざまな企画が進んでいます。

田口 ガンダムについては、IP創出から商品・サービス展開までのバリューチェーンのもと、グループが一体となり取り組んでいます。「GUNDAM

FACTORY YOKOHAMA」で動くガンダムを公開したことで、「ガンブラ」などの商品販売にも波及効果が現れています。

今後は、新作映像の配信や公開に加え、中国・上海におけるフリーダムガンダムの実物大立像の設置、ドバイ万博での日本館PRアンバサダー就任、さらには実写版ガンダムの映像制作など、国内外で話題を発信し続けます。

商品・サービス面では、人気の業務用ゲームの新作「機動戦士ガンダム 戦場の絆II」を開発中のほか、アジアや北米などで「ガンブラ」の海外展開も拡大していきます。各地域においてALL BANDAI NAMCOでグループが一体となり、映像制作と商品・サービスを密接に連携させ、IP価値の最大化に取り組めます。

—通期業績の見込みは？

田口 2020年度の通期業績は、2020年8月時点の見込みである売上高6,500億円、営業利益500億円、当期純利益330億円に対し、2月時点の見込みは、売上高7,200億円、営業利益720億円、当期純利益360億円と、前回見込みを上回る予定です。

通期業績見込については、第3四半期累計期間の実績、各事業の足元の動向、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に加

え、国内外で新型コロナウイルス感染拡大が継続するという前提に基づき、見直しを行いました。さらに、今回新型コロナウイルスの影響を最も大きく受けたリアルエンターテインメントについては、事業の構造改革を行

うための費用として、特別損失を第4四半期に約130億円計上します。具体的には、国内外の施設事業の固定資産に係る減損損失などとなりますが、これらの会計上の手当に加え、固定費の削減、業務の効率化にも取り組みます。事業面においては、「ガシャボンのデパート」や「とるモ」など、IPやグループの各事業のリソースをさらに活用した事業への選択と集中を行い、グループの各事業とより一体となることで、不透明な環境下においても収益をあげることができる強い事業基盤の構築を図ります。

—配当予想を教えてください。

田口 株主還元については、長期的な安定配当と、資本コストへの意識を両立させた基本方針を導入しています。具体的には、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行うことを基本方針としています。この基本方針の通り、2020年度の配当予想については、年間で1株あたりベース配当42円、業績連動配当40円、合計82円を見込んでいます。なお、すでに1株あたり21円の間配当を実施していますので、期末の配当予想は1株あたり61円となります。

—ユニット体制を変更します。

田口 バンダイナムコグループにわたる2021年度は、2022年度からスタートする次期中期計画の戦略策定と基盤整備を行う期間と位置付けています。そのため、次期中期計画に1年先駆けて、ユニットおよび役員体制の変更を行うこととしました。

事業ユニットについては、「トイホビー」と「ネットワークエンターテインメント」が統合した「エンターテインメントユニット」、「映像音楽プロデュース」と「IPクリエイション」が統合した「IPプロデュースユニット」、リアルエンターテインメントから名称変更する「アミューズメントユニッ



▲中国上海市の「ららぽーと上海金橋」前に設置予定の実物大「フリーダムガンダム」立像

©創通・サンライズ

## 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

ト」の3ユニット体制となります。

エンターテインメントユニットでは、ネットワークコンテンツや家庭用ゲームなどのデジタル事業を(株)バンダイナムコエンターテインメントが、玩具やプラモデルなどのトイホビー事業を(株)バンダイが事業統括会社として統括し、ユニット全体については両社が連携し統括します。

IPプロデュースユニットでは、映像音楽コンテンツやライブエンターテインメントなどの映像音楽事業を(株)バンダイナムコアーツが、アニメーション制作などのクリエイション事業を(株)サンライズが事業統括会社として統括し、ユニット全体については両社が連携し統括します。アミューズメントユニットは、(株)バンダイナムコアミューズメントが事業統括会社として統括します。

また、バンダイナムコホールディングスの取締役が、各ユニットの統括や管掌となることにより、経営と事業執行の距離を一層近づけ、融合と相乗効果の発揮を促進します。

—新たな体制で目指す方向性とは？

田口 新ユニット体制により、これま

で以上に各事業間の連携を深め、世界の各地域においてALL BANDAI NAMCOで一体となって、IP軸戦略を強力に推進します。

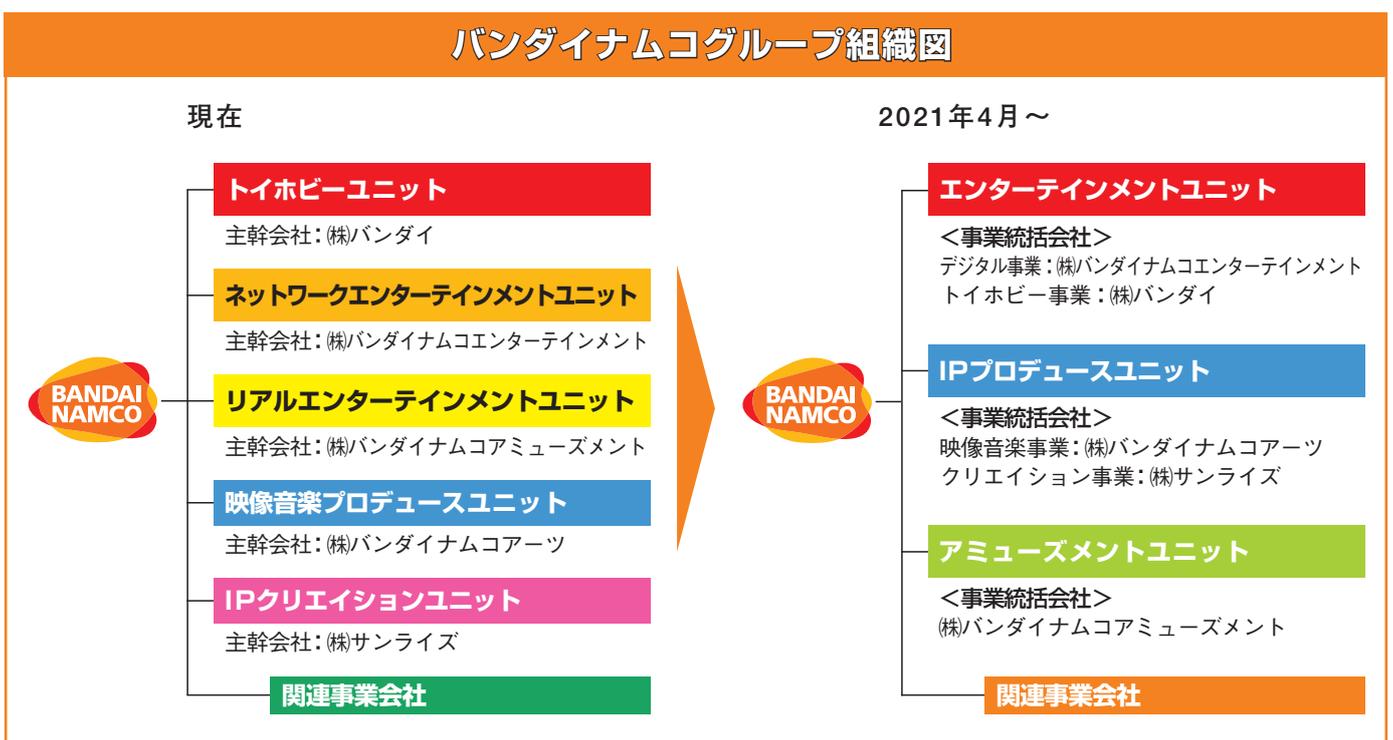
エンターテインメントユニットでは、モノとデジタルの幅広い出口を活かし、IP軸戦略をダイナミックに展開することで、グローバル市場での存在感の向上を目指します。IPプロデュースユニットでは、スタジオ機能とプロデュース機能を集約し、より多彩なIPの創出を目指します。アミューズメントユニットでは、次期中期計画に向け、強い事業基盤を構築します。—バンダイナムコホールディングスの取締役体制を教えてください。

田口 バンダイナムコホールディングスは、4月1日付で取締役副社長の川口勝が代表取締役社長に就任します。私は取締役会長として、全体最適の視点から川口をサポートします。川口は、トイホビーユニットのトップとして、過去最高業績を連続更新するなど、経営者としての実績があります。また、バンダイナムコホー



ルディングス副社長、バンダイナムコエンターテインメント取締役として、グループ全体の経営に携わるなど、幅広い経験があります。そして、現場が生き生きと自由闊達に活躍できるよう、権限委譲はもちろんのこと、若い社員たちが責任をもって業務に取り組む現場力を引き出し、社員や組織間の化学反応を起こすことに長けています。明るい人柄を含め、周囲からの人望が厚く、バンダイナムコグループを担うのにふさわしいと考えました。(次ページに続く)

### バンダイナムコグループ組織図



## 新しい時代のバンダイナムコを率いていく リーダーとともにさらなる成長を目指す

また、定時株主総会后に新たな社外取締役として、(株)CAC Holdingsの代表取締役社長などを務められた島田俊夫さんが就任予定です。島田さんは、経営者としての経験に加えて、ITにも精通されているので、グループとしてデジタル化を強力に推進していくに当たり、適切なアドバイスなどをいただけると考えました。—事業会社においても代表取締役が変更となります。

田口 エンターテインメントユニットの(株)バンダイナムコエンターテインメントは、代表取締役社長の宮河恭夫と、新たに代表取締役専務に就任する片島直樹の代表取締役2名体制へ変更となります。片島は、豊富なグローバルビジネスの経験を生かし、海外発IPの強化などグローバルでの事業拡大を推進します。代表取締役2名体制となることで、環境変化の速い業界で、よりスピーディな判断と実行を行っていきます。

(株)バンダイでは、ハイターゲット商品部門やIPホルダーと連携を行う部門などの幅広い経験を持つ竹中一博が、(株)BANDAI SPIRITSでは、現在バンダイナムコエンターテインメントの常務取締役として同社の成長にも貢献してきた宇田川南欧が、それぞれ代表取締役社長に就任します。

IPプロデュースユニットの(株)バンダイナムコアーツでは、映像音楽事業の経験が豊富な河野聡が代表取締役社長に就任します。アミューズメントユニットの(株)バンダイナムコアミューズメントでは、玩具、施設など幅広い経験を持つ川崎寛が代表取締役社長に就任します。

いずれの新任代表取締役も、新しい時代のバンダイナムコを率いていくリーダーとしてふさわしい人材で

す。代表取締役や取締役間で事業を横断した人事交流が進むことで、融合や連携がさらに活性化されていくと期待しています。

—ステークホルダー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が、次期中期計画においても、IP軸戦略を武器に、グローバル市場で事業を拡大するという戦略は変わりません。しかしながら、大きな環境変化が起こる中、これまでの延長線ではない、新しい戦い方をしていく必要があります。新体制のもと、持続的な成長を目指して、新しい時代の、新しいバンダイナムコの戦い方を戦略として策定し、実行していきます。

コロナ禍の今、人々の心を豊かにするエンターテインメントの存在意義がますます高まっていると感じています。今後も、バンダイナムコグループの商品・サービスを通じて「夢・遊び・感動」を提供する我々の使命に誇りと責任を持ち、世界中のファンとつながり、人々の心を豊かにする笑顔あふれる世界の構築に貢献していきたいと思えます。

### (株)バンダイナムコホールディングス 新任社外取締役候補

2021年6月開催予定の定時株主総会にて承認されたのち就任予定



取締役 (社外)  
島田 俊夫

### 主要会社の新任代表取締役

2021年4月1日就任予定

(株)バンダイナムコエンターテインメント



代表取締役専務  
片島 直樹

(株)バンダイ



代表取締役社長  
竹中 一博

(株)BANDAI SPIRITS



代表取締役社長  
宇田川 南欧

(株)バンダイナムコアーツ



代表取締役社長  
河野 聡

(株)バンダイナムコアミューズメント



代表取締役社長  
川崎 寛

**(株)バンダイナムコホールディングス代表取締役社長就任予定の川口勝よりご挨拶**

次期中期計画に向けて本格的に走り出す2021年4月に(株)バンダイナムコホールディングス社長に就任する私のミッションは、バンダイナムコグループが持続的な成長を遂げるために、各事業の連携や融合の推進役となることだと思います。

バンダイナムコグループの各社は、自主独立の精神で、それぞれの特徴を生かした事業運営を得意としてきました。しかしながら、昨今の我々を取り巻く環境は大きく変化しています。今後は、個社の特性を尊重しつつ、大きな戦略については、ALL BANDAI NAMCOで取り組む必要が生じています。バンダイナムコグループの幅広い事業領域、多彩な社員が持つさまざまなノウハウを融合することで、バンダイナムコのチャンスは、さらに広がります。経営と事業執行の連携をさらに強化し、現場がこれまで以上に自由闊達にやりたいことをやれるバンダイナムコグループを目指していきます。

**バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制 (2021年4月1日時点)****(株)バンダイナムコホールディングス**

取締役会長	田口 三昭*
代表取締役社長	川口 勝*
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役(非常勤)	宮河 恭夫
取締役(非常勤)	浅沼 誠
取締役(非常勤)	萩原 仁
取締役(非常勤)	川城 和実
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
取締役(社外)	川名 浩一

## ※2021年6月開催予定の定時株主総会后

取締役会長	田口 三昭
代表取締役社長	川口 勝
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役(非常勤)	宮河 恭夫
取締役(非常勤)	河野 聡☆
取締役(非常勤)	浅沼 誠
取締役(非常勤)	川崎 寛☆
取締役(社外)	川名 浩一
取締役(社外)	桑原 聡子
取締役(社外)	野間 幹晴
取締役(社外)	島田 俊夫☆

**(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
代表取締役専務	片島 直樹*
常務取締役	藤原 孝史☆
取締役	金野 徹
取締役	清水 正洋
取締役(非常勤)	内山 大輔
取締役(非常勤)	川口 勝

**(株)バンダイ**

取締役会長	川口 勝*
代表取締役社長	竹中 一博☆
常務取締役	桃井 信彦*
取締役	鍛冶 慎次郎
取締役	富樫 憲
取締役(非常勤)	辻 太郎
取締役(非常勤)	宮河 恭夫

**(株)BANDAI SPIRITS**

代表取締役社長	宇田川 南欧☆
取締役	榊原 博☆
取締役	水野 貴大
取締役	宮谷 大樹
取締役	富樫 憲☆
取締役(非常勤)	竹中 一博*
取締役(非常勤)	佐々木 新

**(株)バンダイナムコアーツ**

代表取締役社長	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)	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)	尾崎 雅之
取締役(非常勤)	宮谷 大樹☆
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

**(株)バンダイナムコアミューズメント**

取締役会長	萩原 仁*
代表取締役社長	川崎 寛☆
常務取締役	香川 誠二
取締役	岩屋口 治夫
取締役	堀内 美康
取締役(非常勤)	水野 貴大
取締役(非常勤)	浅古 有寿☆

☆新任 \* 役職変更

2021年3月期の第3四半期累計期間（2020年4月～12月）の各事業の概況は次の通りです。

\*\*\*\*\*

<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）向けの商品が、デジタルを活用した販売・マーケティングなどの効果で好調に推移しました。また、定番IP商品や新規IPを活用した玩具、菓子などの玩具周辺商材が人気となりました。海外においては、小売店の休業による影響を受けましたが、アジア地域を中心にハイターゲット層向けの商品などが安定的に推移しました。

<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、「DRAGON BALL」シリーズや「ワンピース」「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、新作タイトルに加え、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、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、グループの商品・サービスの活用強化など、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。ライブイベントの開催が中止となったことに加え、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が延期となったこと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、環境変化に対応した新たな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、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」によるIPの情報発信など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。

なお、通期の予想数値につきましては、第3四半期累計期間の実績、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、新型コロナウイルス感染拡大が継続している環境を踏まえるとともに、リアルエンターテインメント事業の事業構造改革に伴う費用を第4四半期において特別損失に計上する見込みであることから、下表の通りとなります。

\*\*\*\*\*

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、2021年3月期年間の1株当たり配当金の予想については、下表の通りとなります。

◆2021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	543,456	72,922	75,144	50,634
前年同期増減率	2.0%	1.1%	2.3%	△4.3%

◆2021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 (2021年2月発表)	720,000	72,000	74,000	36,000
前期実績 (2019年4月～2020年3月)	723,989	78,775	79,797	57,665

◆1株当たり配当金

	第2四半期末	期末	合計
今回予想 (2021年2月発表)	21円 (実績)	61円 ベース配当:21円 業績連動配当:40円	82円 ベース配当:42円 業績連動配当:40円
前期実績 (2019年4月～2020年3月)	20円 (実績)	112円 (実績)	132円 (実績)

◆2021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	220,956	35,550
ネットワークエンターテインメント	258,427	47,746
リアルエンターテインメント	42,512	△9,743
映像音楽プロデュース	16,815	245
IPクリエイション	16,298	2,660
その他	25,244	1,500
消去・全社	△36,796	△5,038
合計	543,456	72,922

※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。

## トロピカル〜ジュ！プリキュア

TVアニメ「プリキュア」シリーズ18作目となる新番組「トロピカル〜ジュ！プリキュア」(ABCテレビ・テレビ朝日系列、毎週日曜あさ8時30分〜)が、2月28日より放送中です。



人間のやる気パワーを奪う「あとまわしの魔女」から世界を守るため、伝説の戦士・プリキュアを探しに地上へやってきた人魚のローラとプリキュアが力を合わせて戦うストーリーです。(株)バンダイから、なりきり玩具『メイクアップ変身！トロピカルパクト』(4,300円、画像中央)を発売中のほか、カプセルトイ、食玩、日用雑貨、文具など多彩な商品を展開します。さらに、プリキュアシリーズ初となる番組連動キッズコスメシリーズ『Pretty Holic』(1,080円〜、画像下)を展開し、お子さまの肌にも優しいリップやアイカラーなどを発売していきます。



©ABC-A・東映アニメーション

## 機界戦隊ゼンカイジャー

「スーパー戦隊」シリーズ45作目となる新番組「機界戦隊ゼンカイジャー」(テレビ朝日系列、毎週日曜あさ9時30分〜)が3月7日より放送中です。



本作は、1人の人間ヒーローと4人のロボヒーローが主役の作品です。この世に多数存在する“並行世界”をすべて消し去ろうとする敵・トジテンドにヒーローたちが全力全開で立ち向かいます。また、4人のロボヒーローはそのまま巨大化して巨大メカとなり、合体して巨大ロボとなって戦います。(株)バンダイから、なりきり玩具『全界変身銃DX ギアトリンガー』(4,500円、画像中央)や、音声が発する変形・合体ロボ『全界合体 DXゼンカイオー ジュラガオンセット』(6,800円、画像下)をはじめ、カプセルトイ、食玩、日用雑貨、文具など多彩な商品を展開していきます。



©2021 テレビ朝日・東映AG・東映

## 『ガールズ&パンツァー 最終章』第3話

(株)バンダイナムコアーツが製作に参加し、(株)アクタスが制作を担当する大ヒットアニメ「ガールズ&パンツァー」のシリーズ最新作『ガールズ&パンツァー 最終章』第3話が2021年3月26日より劇場上映を開始する予定です。



『ガールズ&パンツァー 最終章』(全6話)は、“女子高生×戦車”の組み合わせで話題を集めたTVアニメ「ガールズ&パンツァー」のOVAシリーズの続編です。本作では、2019年6月に劇場上映された第2話で描かれた大洗女子学園と知波単学園との戦いが、ついに決着を迎えます。夜のジャングルを舞台に、迫り来る知波単学園に追い詰められた大洗女子学園の目が離せない激闘、そして予測不能なライバル校同士の対戦など、白熱する戦車戦を、豪華スタッフ・キャストでお届けします。

©GIRLS und PANZER Finale Projekt

## 映画『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』

(株)サンライズが制作するガンダム宇宙世紀シリーズ最新作『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』が、5月7日より全国の劇場で公開予定です。



本作は、2018年公開の『機動戦士ガンダムNT』に続く、宇宙世紀の新たな100年を紡ぐ「UC Next 0100」プロジェクトの第2弾です。『機動戦士ガンダムNT』から8年後の宇宙世紀0105年を舞台に、第二次ネオ・ジオン抗争(『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』)で苦い別離を経験した、ブライト・ノアの息子ハサウェイが、新型モビルスーツを駆って地球連邦政府に反旗を翻す姿を3部作で描きます。

なお、ガンダムシリーズは、実写を活用した『ガンダムビルドリアル』(3月下旬より配信予定)、世界の偉人をモチーフにした『SDガンダムワールド ヒーローズ』(4月より配信、TV放送予定)も制作中です。

©創通・サンライズ

## 「仮面ライダー」を起用したファッションブランドが誕生

㈱バンダイは、「仮面ライダー」の平成作品に登場するキャラクターや世界観をデザインに起用したファッションブランド『HENSHIN by KAMEN RIDER』を立ち上げ、日本と香港にて販売を開始しました。

「仮面ライダー」作品に登場する主人公たちは、不安や葛藤、挫折を味わいながらも、“変身”して戦うことで次第に自分の中で覚悟を固め、内面も変化していきます。それこそが「仮面ライダー」の作品が持つ普遍的な価値と捉え、「服に袖を通す日々の中で少しずつ自分の内面をアップデートできる服」をコンセプトに、ファッションという切り口で「仮面ライダー」を再解釈し、デザインしています。メイン商品はスニーカーで、ソールには実際の「仮面ライダー」の設定と同じデザインを忠実に再現しているほか、世界観を踏襲した意匠を随所に盛り込んでいます。



HENSHIN  
by KAMEN RIDER

©石森プロ・東映

## プラスチック代替素材「LIMEX」一部のプラモデル製品に採用

㈱BANDAI SPIRITSは、㈱TBMと連携し、石灰石を主原料とする新素材「LIMEX」を一部のプラモデル製品に採用することで、環境負荷軽減を目指します。なお、プラモデル製品への「LIMEX」の採用は世界初となります。



TBMが開発した「LIMEX」は、主原料となる石灰石と、プラモデルで一般的に用いられるポリスチレンとの複合素材です。従来活用されてきた石油由来プラスチックに替わり、石灰石を主原料とすることで、製品中の石油由来プラスチックの比率を重量ベースで50%以下に抑えています。また、塗装可能な点や、通常のポリスチレンと比べて重量感がある点なども特徴です。

第1弾の商品として、恐竜をモチーフにしたプラモデルを2021年に発売予定です。開発中の恐竜プラモデルの素材を「LIMEX」に切り替えることで、石油由来プラスチックの使用量の削減につなげていきます。

## 「パックマン」がNBAとパートナーシップ契約を締結

2020年に生誕40周年を迎えた「パックマン」が、北米の男子プロバスケットボールリーグNBAとパートナーシップ契約を締結し、ゲームやライセンス商品で協業していくことを発表しました。すでにApp StoreとGoogle Play™で配信中のスマートフォン向けゲームアプリ「PAC-MAN」において、NBA仕様の特別なメイズ（迷路）を展開しているほか、今後「パックマン」×NBAのコラボレーショングッズを販売していく予定です。

「パックマン」とNBAは、いずれも幅広い層に支持されており、今回のパートナーシップを通じて両者のファンがお互いに楽しむことができる機会の創出を目指します。



PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 「アイドルマスター」シリーズ15周年記念の取り組みを実施

㈱バンダイナムコエンターテインメントが展開する「アイドルマスター」シリーズは、2020年7月に15周年を迎え、さまざまな取り組みを実施しています。

2021年1月には新作ゲームアプリケーション「アイドルマスター ポップリンクス」の配信を開始し、今後も新作家庭用ゲーム「アイドルマスター スターリットシーズン」を発売予定です。また、2020年10月には、シリーズで初めてオンライン有料配信ライブイベントを開催し、バーチャル空間を使ってライブの前後の時間も楽しめる場を提供するなど、オンラインならではの施策を実施しました。さらに、1月から2月にかけてHISホテルホールディングス㈱と協業で、ホテルを丸ごと一棟「アイドルマスター」で彩る「変なホテルとアイドルマスター」企画を展開しました。今後も多彩な取り組みで15周年を盛り上げていきます。



©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 「DRAGON BALL」ファンに向けた全世界配信オンラインイベント開催

バンダイナムコエンターテインメントは、世界中の「DRAGON BALL」ファンに向け、(株)集英社、東映アニメーション(株)とともに「DRAGON BALL」史上初となる全世界同時配信型オンラインイベント『DRAGON BALL Games Battle Hour (ドラゴンボールゲームスバトルアワー)』を3月7日(日本時間)に開催しました。



「DRAGON BALL」の超人気ゲーム3タイトルが集結した世界最強の選手たちによる世界最高峰の熱戦や、ユーザー同士がオンライン上で応援・交流できる「オンラインアリーナ」など、「DRAGON BALL」のファンが一堂に会して楽しめるいまだかつて体験したことのないイベントとして好評を博しました。

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED

## 体験型OMOブランド『Hugood!』の展開を開始



(株)バンダイナムコミュージックメントは、IPファンに向けた商品、飲食、サービス、体験などを、OMO(オンラインとオフラインの融合)を通じて提供する新ブランド『Hugood!』の展開を開始しました。2月には、ブランドをリアルに体験できる施設として「HEP FIVE」(大阪府大阪市)内に「Hugood! from NAMJATOWN」をオープンしたほか、3月には、屋内型テーマパーク「ナンジャタウン」(東京都豊島区)内に旗艦施設となる「Hugood!街区」もオープン予定です。

『Hugood!』は、お届けするサービスなどを通じて、すべてのIPファンが自分の大好きな作品やキャラクターをHugする(抱きしめる)ことができることを表現した造語です。IPファンの聖地と呼ばれる池袋でバンダイナムコミュージックメントが運営している「ナンジャタウン」でのIPコラボレーション企画で培ったノウハウなどを結集しました。IPに特化した商品、飲食、サービス、体験を開発し、施設やeコマースを展開するほか、インターネットやデジタルを活用した新たな体験を提供していきます。

## 映画『すばらしき世界』『あのこは貴族』公開中

(株)バンダイナムコアーツが製作に参画する映画が2月より公開中です。2月11日に公開された『すばらしき世界』は、直木賞作家・佐木隆三の小説「身分帳」を原案とした西川美和監督最新作で、第56回シカゴ国際映画祭にて「観客賞」「最優秀演技賞(役所広司)」の2冠の快挙を達成しました。



2月26日より公開中の『あのこは貴族』は、都会の異なる環境を生きる2人の女性が、恋愛や結婚だけではない人生を切り拓く姿を描いた作品です。監督は初のオリジナル長編作品『グッド・ストライプス』で新藤兼人賞金賞を受賞した岨手由貴子、原作は映像業界が最も注目する山内マリコによる同名小説となっています。



©佐木隆三/2021「すばらしき世界」製作委員会 ©山内マリコ/集英社・「あのこは貴族」製作委員会

## オリジナルアニメ映画『フラ・フラダンス』公開

福島県いわき市を舞台に「フラガール」を仕事に選んだ主人公・夏風日羽(なつなぎひわ)と仲間たちの成長を描くオリジナルアニメ映画『フラ・フラダンス』が、2021年初夏に全国の劇場で公開されます。



主演声優は、若くして幅広く活躍する女優・福原遥。フラガールだった姉の後を追って同じ世界に飛び込んだ、フラ初心者の主人公・夏風日羽役を演じます。総監督に水島精二、監督に綿田慎也、脚本に吉田玲子、キャラクターデザインにやぐちひろこと豪華スタッフが集結。アニメ制作は(株)バンダイナムコピクチャーズが担当し、「アイカツ!」シリーズで培ったノウハウを駆使した映像となっています。スパリゾートハワイアンズ、福島県いわき市の全面協力のもと、実在する「ハワイアンズ・ダンシングチーム」を題材に、令和を生きるフラガールたちの物語を描きます。

©BNP, FUJITV/おしゃれサロンなつなぎ

## PROPLICA 日輪刀（竈門炭治郎）

発売中 / 7,000円

(株)BANDAI SPIRITS

“本物感”にこだわった大人向けなりきりアイテムブランド「PROPLICA」より、TVアニメ「鬼滅の刃」の主人公・竈門炭治郎の武器「日輪刀」を公式初の約1/1サイズで立体化しました\*。

アニメ映像や設定画を検証し、立体化した際の質感の再現にこだわったほか、熟練の塗装技術で「漆黑」の刃を仕上げることで、一層の「本物感」を生み出しています。炭治郎の「俺は長男だから我慢できたけど、次男だったら我慢できなかった」や「今の俺は、骨だけじゃなく、心も折れている！」などの名セリフや水の呼吸など、70種以上の音声を新規収録しました。

さらに、TVアニメの主題歌「紅蓮華-TV ver.-」をなりきりアイテムとして初めて収録するなど、「本気の大人向け」をコンセプトにした商品です。



\*素材：ABS、ダイキャスト

©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

## S.H.Figuarts 虎杖悠仁

2021年3月発売予定 / 5,500円

(株)BANDAI SPIRITS

「フィギュアによるキャラクター表現の追求」をテーマに、「造形」「可動」「彩色」のあらゆる技術を凝縮したアクションフィギュアシリーズ「S.H.Figuarts」より、TVアニメ「呪術廻戦」の主人公・虎杖悠仁のアクションフィギュアを発売します。アニメの設定資料を元に、全高約150mmで忠実に再現しました。アニメ中で繰り広げられるさまざまなバトルシーンを再現できるよう可動域を広く設けており、バリエーション豊かなアクションポーズで飾れるほか、交換用表情パーツ3種とエフェクトパーツを付属しています。2021年3月に日本で発売し、以降海外で順次発売予定です。なお、4月には特級呪術師の1人でもある「五条悟」（5,500円）も発売予定です。



▲「S.H.Figuarts 虎杖悠仁」



▲「S.H.Figuarts 五条悟」

©芥見下々／集英社・呪術廻戦製作委員会

## 超獣戯牙ガオロードチョコ

3月22日発売予定 / 第0弾：20円

4月5日発売予定 / 第1弾：120円

(株)バンダイ

「超獣戯牙ガオロード」は、バンダイが菓子売場から発信する新規オリジナルIPです。星獣（ビースター）が支配する世界“獣王界”を舞台に、星獣と共に冒険する人間たちの物語を、カードやゲームアプリケーションを通じて展開します。イラストレーターには『神羅万象チョコ』を手掛けた原川光博を起用し、小学生の心をくすぐる作画で独自の世界観を訴求します。



『超獣戯牙ガオロードチョコ』は、チョコウエハース1枚とカード1枚がセットになった商品です。

カードには、特殊印刷を施したカードと、それを照射するカードの2種類があり、2つを重ねることで隠された絵柄が浮かび上がります。カードによって異なるデザインが出現するこのギミックが物語やバトルゲームの鍵を握り、コレクションするほどに楽しみが広がる商品となっています。

©BANDAI

## スマートフォン向けゲームアプリケーション 『アイドルマスター ポップリンクス』

配信中 / 基本無料（サービス内課金あり）

(株)バンダイナムコエンターテインメント

15周年を迎えた「アイドルマスター」シリーズのApp Store / Google Play™向け新作ゲームアプリケーションです。「アイドルマスター」シリーズが現在展開しているブランドのアイドルたちが共演するカジュアルなライブパズルゲームで、シリーズにあまり馴染みのないユーザーでも、スキマ時間を使って手軽に楽しむことができます。アイドルたちがブランドの垣根を超えて共演するタイトルはシリーズとして初の試みで、本タイトル内でしか見ることのできないオリジナルユニットの育成も楽しめます。

なお、本タイトルのテーマ曲である「POPLINKS TUNE!!!!」は、各ブランドの代表アイドル5名が歌うポップで楽しい楽曲となっており、ゲーム内にも実装されています。



©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 家庭用ゲーム「リトルナイトメア2」

発売中／通常版3,600円 (株)バンダイナムコエンターテインメント  
電波塔に支配された世界が舞台のサスペンスアドベンチャーゲームです。2017年に発売し好評を博した家庭用ゲーム「リトルナイトメア」の2作目で、本作の発表時には日本のTwitterトレンドランキングで「リトルナイトメア2」のキーワードが1位を獲得するなど、ユーザーから高い期待を集めました。

プレイヤーは、少年「モノ」を操作し、黄色いレインコートをかぶる少女「シックス」とともに、テレビを介して世界に広がる悪の源を暴くため電波塔を目指します。2人の前には町に住む住人たちが待ち構えており、2人の道を阻もうとします。シックスと協力して謎を解いたり、トラップを回避したり、敵を撃退しながら電波塔を目指すゲームとなっています。PlayStation 4、Nintendo Switch、Xbox One、PC DIGITALで発売中のほか、PlayStation 5、Xbox Series Xでも発売予定です。



Little Nightmares © II & © BANDAI NAMCO Entertainment Europe. All rights reserved.

## VS PARK イオンモール新利府 南館店

オープン中 (株)バンダイナムココアミュージズメント  
新感覚バラエティスポーツ施設『VS PARK』が、東北地区最大級のショッピングセンター「イオンモール新利府 南館」(宮城県宮城郡)内にオープンしました。

『VS PARK』は、(株)バンダイナムココアミュージズメントが独自に企画・プロデュースしたアクティビティで楽しみながら体を動かすことができる施設です。大型スクリーンに投影する映像に合わせて体を動かしたり、大掛かりなセットのようなアクティビティで仲間同士対決したりして楽しむことができ、大学生のグループやファミリー層を中心に、「テレビのバラエティ番組のような体験ができる」と多くの支持を得ています。「VS PARK イオンモール新利府 南館店」は『VS PARK』の国内3店舗目の出店で、2021年春には海外進出(中国・上海市)も予定しています。

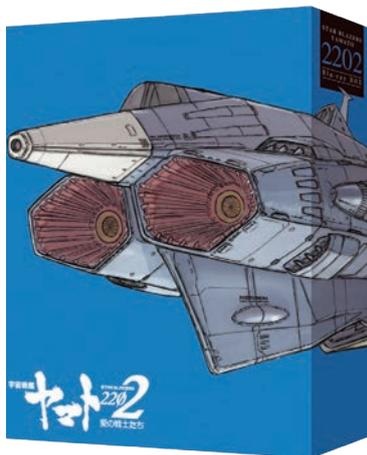


## 劇場上映版「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」Blu-ray BOX (特装限定版)

3月26日発売／20,000円 (株)バンダイナムコアーツ  
2017年から2019年にかけて劇場上映された“上映仕様”で、『宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち』を初めてBlu-ray BOX化します。

『宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち』は、1978年に公開されたシリーズ最大のヒット作『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』を新解釈により再構築した全七章のシリーズ作品で、2017年から順次劇場上映・テレビ放送されました。本商品では、上映時と同様に前章のダイジェスト映像を冒頭に収録しています。さらに、上映版特別仕様3ch音声への切り替えが可能で、劇場で観ているような臨場感を自宅でもお楽しみいただけます。特製三方背収納BOXは、メカニカルデザインの玉盛順一郎氏が描き下ろした「アンドロメダ」イラストを使用した豪華仕様となっています。

なお、同じく3月26日に、前シリーズ『宇宙戦艦ヤマト2199』の劇場上映版Blu-ray BOXも発売予定です。



©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会

## CDシングル「始まりは君の空」

「みんなで叶える物語盤」Blu-ray Disc付 4,500円、DVD付 3,000円  
「私を叶える物語盤」Blu-ray Disc付 4,500円、DVD付 3,000円  
4月7日発売 (株)バンダイナムコアーツ

ラブライブ! シリーズの最新作『ラブライブ! スーパースター!!』に登場するスクールアイドルグループ・Liella!のデビューシングルです。ラブライブ! シリーズのテーマに寄り添った「みんなで叶える物語盤」と、『ラブライブ! スーパースター!!』のテーマに寄り添った「私を叶える物語盤」の2種を発売します。盤ごとにジャケットイラスト、カップリング曲2曲目、ドラマパートの内容が異なります。各盤には表題曲「始まりは君の空」のアニメーションミュージックビデオを収録したBlu-ray DiscまたはDVDが同梱されます。

なお、初回生産分には5月6日に開催されるリリースイベントの会場参加抽選申込券と配信視聴シリアルに加え、メンバーカード(全5種からランダムで1種)とスマートフォン向け壁紙ダウンロードシリアルが封入されます。



©プロジェクトラブライブ! スーパースター!!

## ▶▶▶ 2021年3月末の株主さまに対する株主優待のお知らせ

当社は、毎年3月末日現在の当社株主名簿に記載または記録された100株以上保有の株主さまに対し、年1回、保有株数に応じて株主優待ポイントを贈呈し、複数の選択肢の中から優待品を選択いただく株主優待制度を導入しています。

### ■ ご優待の内容（選択制度）500ポイント単位で選択可

- ① こども商品券（500円券）
- ② イタリアントマト食事券（500円券）
- ③ アミューズメントチケット（500円券）
- ④ 「プレミアムバンダイ」プレミアムポイント（500pt）
- ⑤ バナコイン（500バナコイン）
- ⑥ アート・コレクション  
（株主優待限定・描き下ろし複製イラスト／額装、シリアルナンバー付）
- ⑦ 寄付

毎年ご好評いただいている「アート・コレクション」のイラストの2021年のテーマは、「機動戦士ガンダム」シリーズと「アイドルマスター」シリーズです。500株（4,000ポイント）でいずれか一つのイラストをご選択いただけますので、ぜひご検討ください。

なお、株主優待のお申し込みに関する詳しいご案内は、6月に開催予定の定時株主総会後に発送させていただきます。

### ■ 贈呈基準

保有株式数	株主優待ポイント (1ポイント=1円相当)
100～499株	2,000
500～999株	4,000
1,000～4,999株	6,000
5,000～9,999株	10,000
10,000株～	20,000

## 「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」をプロデュース

### 現場から

2020年12月より期間限定で、横浜市の山下ふ頭に「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」がオープンしました。今回は、プロジェクトのプロデューサーを務める志田香織に話を聞きました。

**Q** 立ち上げの経緯を教えてください。

**A** きっかけは、ガンダム30周年の2009年に東京都立潮風公園に設置した「実物大ガンダム立像」です。当時大きな話題となり、ご覧になった多くの方から「動くガンダムを見てみたい!」という声をいただけたことから、2014年に「実物大ガンダムを動かす」ことを目指すプロジェクトが立ち上がり、この施設の完成につながりました。バンダイナムコグループ各社はもちろん、グループ外からもさまざまなパートナーがプロジェクトに参画しています。

**Q** 本施設の概要について教えてください。

**A** 本施設は、18mの実物大ガンダムを動かすという夢を実現し、横浜の地で体感いただく施設です。“動くガンダム”を格納し、メンテナンスワークを行うデ

（株）サンライズ IP事業本部 <sup>しだ 香織</sup> 志田 香織

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、ここでしか買えない限定商品を揃えたショップ、横浜ならではのメニューが楽しめるカフェ、コミュニケーションスペースなどが入った「GUNDAM-LAB」の2エリアで構成されています。

**Q** 苦労した点は？

**A** プロジェクトのゴールを明確にすることを意識しました。一口に「ガンダムを動かす」と言ってもさまざまな方法があります。そこで、プロジェクトの目的を「動くガンダムを通じてエンターテインメントを提供すること」に絞り、メンバー間でゴールの共通認識をもって、どう動かせば楽しいか徹底的に議論しました。多数の企業や技術者、クリエイターの方々と力をあわせて日本の技術を結集し、重機とも産業機械とも違うガンダムならではの魅力を再現しています。

**Q** 注目してほしい点は？

**A** 特に“動くガンダム”の縦の動きに注目いただきたいです。ガンダムは人型で



©創通・サンライズ

2001年サンライズ入社。「大夜叉」機動戦士ガンダムSEED DESTINYなどの制作に携わる。企画営業部門では「ガンダム」シリーズ作品を中心に担当し、ガンダム30周年プロジェクトなどの企画制作に携わる。

顔があることが特徴です。人間は自然と顔に視線が行き、その変化に驚きや感動を覚えるので、直立状態から膝をつくなど、顔の位置が変わるように高さの変化を持たせています。地上からは“動くガンダム”の顔や足が迫ってくる迫力を、15～18mの「GUNDAM-DOCK」の特別観覧デッキからは頭部を間近で見る迫力を体感することができます。定期的にガンダムの動きを変更するなど、今後も多くの方にガンダムの魅力をお楽しみいただけるよう取り組んでまいりますので、どうぞご期待ください。

### 編集後記

新型コロナウイルス感染症の世界的な流行に伴い、バンダイナムコグループでは、従業員や家族、お客さまをはじめとするステークホルダーの安全を最優先に考え、事業面や従業員の勤務体制等において実行可能な施策に継続して取り組んでいます。社会全体が大きな変化を迎えている中ではありますが、このような状況だからこそ「夢・遊び・感動」を提供

する企業としてできることがあると信じています。2021年4月からは新しいユニット体制のもとで事業を展開していくこととなりますが、バンダイナムコの存在意義と果たすべき役割を今一度かみしめ、グループ一丸となって取り組んでまいります。最後に、本紙読者の皆さまのご健康を祈念しますとともに、罹患された方々の一日も早い回復と感染の終息を、心よりお祈り申し上げます。

