

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 川口 勝

2020年度は過去最高業績を達成 バンダイナムコの将来に向けて 2021年度を価値ある1年にしていく

(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)の業績と今後の見通しについて発表しました。今回は、4月に代表取締役社長に就任した川口勝に業績や各事業の動向などについて話を聞きました。

— 4月にバンダイナムコホールディングス社長に就任しました。

川口 新社長としての私の使命は、グループがALL BANDAI NAMCOで一体となって世界で成長していくための融合・連携をより一層加速させることです。エンターテインメント企業は、安定や維持を求め始めた途端、衰退します。グループ一丸となり、これまでの常識にこだわることなく常にチャレンジし続け、中長期での成長に向けたしっかりとした基盤をつくっていきたいと思います。

— 2020年度の業績を発表しました。

川口 前中期計画最終年度の2020年度の業績は、売上高7,409億円、営業利益846億円となり、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やライブイベントのように新型コロナウイルス(以下、コロナ)感染拡大のマイナス影響を受けた事業がある一方、ガンブラなどのハイターゲット層(大人層)向け商品や家庭用ゲームのリピート販売などが巣ごもり需要を良い形で捉えることができました。この結果、トイホビーとネットワークエンターテインメントについては過去最高の業績となりました。コロナ禍の変化に、迅速に対応した各事業の現場の頑張りにより、多彩な事業を持つ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(業績の詳細は4ページをご参照ください)。

— 2020年度の配当について教えてください。

川口 株主還元の基本方針である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という考え方のもと、期末配当金は、ベース配当21円に業績連動配当70円を加え、1株当たり91円となり、中間配当を含めた年間配当金は1株当たり112円(総還元性向50.3%)を予定しています。

— 2021年度の業績予想について説明してください。

川口 2021年度は、売上高7,500億円、営業利益750億円、親会社株主に帰属する当期純利益については前年を上回る520億円を見込んでいます。前年の2020年度は、巣ごもり需要の追い風が国内外で吹くなど特殊な年度でした。今後追い風の影響は少しずつ落ち着くと見えています。現在予定している商品・サービスのラインナップも踏まえ、特殊要因の影響を大きく受けにくい実力値で、前中期計画スタート時に最終年度目標として設定していた数値を目指したいと思えます。市場環境は依然変化が速いので、慎重に状況をウオッチし、スピーディに柔軟な対応を図っていきます。



エンターテインメントユニットのデジタル事業は、前年度比で新作タイトル投入数が増え、開発費やマーケティング費用が増加する見込みです。また、前年度はリピートタイトル中心の構成だった家庭用ゲームについて、2021年度は新作中心となり収益構造が変わる見込みです。このほか、新技術や時代の変化に対応するための投資を継続して行います。トイホビー事業は、過去最高業績の前年度並みの水準を目指し、ハイターゲットビジネスの拡大、国内定番IP商品の安定化と新規IP商品立上げに注力しますが、巣ごもり需要を獲得し、各カテゴリーでヒット商品があった前年度を前提とはしていません。費用面では、海外での事業拡大のための広告宣伝や体制強化のための費用等の増加を見込んでいます。

IPプロデュースユニットの映像音楽事業は、前年度に制作や公開が遅れたタイトルのキャッチアップと新規IP投入数増加で、パッケージのラインナップが充実する見込みです。また、コロナ禍で蓄積したデジタル対応の経験を生かし、ライブイベント開催数の増加を見込んでいます。

(次ページに続く)

クリエイション事業は、新しい作品の公開が多くなり、それに伴うIPの2次利用収入が増える見込みです。費用面では制作原価の上昇を見込んでいます。

アミューズメントユニットは、国内施設の既存店売上高を前年比115%で見込んでいるほか、業務用ゲーム機「機動戦士ガンダム 戦場の絆II」などの発売を予定しています。また、前年度末の構造改革費用の計上や効率化などの筋肉質化に向けた施策の効果も見込んでいます。

進行期の2021年度は、2022年4月からの次期中期計画で大きくジャンプするため、新しい組織のもと、課題に向き合い、戦略を詰め、基盤をしっかりと固める年にしていきたいと思えます。

—各ユニットの状況や課題への取り組みについて聞かせてください。エンターテインメントユニットはどうですか？

川口 エンターテインメントユニットでは、ユニット内の相互理解の深化に加え、多様な出口を活用した戦略IPの価値最大化、海外での連携強化、フィジカルとデジタルを融合した新たなエンターテインメントの創出に向け、複数の横断プロジェクトを推進しています。また、ユニットの全社員が課題に対して意見を述べることができる仕組みを導入し、一体感の醸成を図ります。

デジタル事業では、長く遊べる良質なコンテンツ制作と運営が重要な課題です。ネットワークコンテンツも家庭用ゲームも、数年単位で長く遊んでいただくビジネスモデルの中、開発力強化・クオリティ向上が必須です。一方で、技術の進化に伴い、開発費が上昇し、効率的かつ柔軟な体制構築が求められています。さらに、ファンと長期でコミュニケーションするマーケティング力も向上させていきたいと思えます。

開発面では、自社開発スタジオの強化やプロデューサー育成に取り組むとともに、海外での事業拡大に向け、有力スタジオの子会社化など、パートナーシップを広げています。また、開発における課題の早期抽出と対応を行うための、開発管理体制を強化しています。運営面では、データ分析に基づきバージョンアップを行った「ドラゴンボールレジェンズ」が1月に過去最高売上高となりました。このように、今後もデータ分析と活用をさらに推進するほか、各

地域のファンを深く理解している海外各拠点のマーケティング部隊を強化していきます。

2021年度は、ネットワークコンテンツにおいて、「僕のヒーローアカデミア」や「アイドルマスター sideM」の新作など、国内外17タイトルの投入を予定しています。家庭用ゲームでは、上期に「SCARLET NEXUS」「テイルズオブアライズ」を、以降も「アイドルマスター」の新作など複数の大型タイトルを投入する予定です。

横断プロジェクトでユニットの融合・連携を推進

—トイホビー事業はどうですか？

川口 トイホビー事業は、ハイターゲットビジネスの海外展開拡大、国内トイ定番IP商品の安定展開に取り組みます。

海外においては、中国と北米を注力地域と位置付けています。「ガンダム」や「ウルトラマン」「仮面ライダー」商品が好調な中国市場では、2022年1月のデジタルとトイホビーの事業会社の統合にあわせ、中国における販売機能を集約し体制を整えます。また、上海での「フリーダムガンダム」の実物大立像公開に合わせ、ガンブラのフラッグシップショップの上海2号店をオープンしたほか、中国の大手ECサイトT-mallでのガンブラプロモーションを強化しています。北米では、ハイターゲット層向け商品においてマス流通での展開が順調にスタートしました。2022年4月には、北米のマス流通向けの会社とコア流通向けの会社を合併します。コア流通、マス流通、ECに向け、流通特性に合った商品をバランスよく配荷し、丁寧なマーケティングで着実にファンを増やし、定番カテゴリーとしての定着を目指します。

国内においては、前年度は低年齢層向けの定番IP商品が、コロナによ

る放映休止の影響を受けましたが、2021年度の新作においては、TVに加えWEBを活用したプロモーションなどでタッチポイントを増やしています。また、「プリキュア」ではコスメ商品の展開でターゲット年齢層を拡大するなど、IP特性に合わせリードアイテムの絞り込みを行います。そして、玩具発のIPである「デジモン」の商品が若者層も巻き込み、人気国内外で再燃しています。デジタル分野との相性も良いIPですので、今後も話題の発信やファンコミュニティの活性化を図り、ユニット横断で商品展開を強化していきます。このほか、「鬼滅の刃」商品については、アニメ第2期の放送に合わせ、低年齢層からハイターゲットまで幅広い層に向けた商品を発売していきます。



ガンブラのフラッグシップショップ上海2号店
©創通・サンライズ

— IPプロデュースユニットは？

川口 IPプロデュースユニットは、IP創出のさらなる強化がミッションです。また、コロナ禍においてライブなどの事業で変化に対応した取り組みを推進しています。

本ユニットは、統合により、20ライン以上を持つ自社スタジオに加え、30を超える他社スタジオとの制作ノウハウを保有することになりました。さまざまな強みをもったスタジオがそろうことで幅広い提案が可能となり、バラエティ豊かな、個性ある多様なIPの創出ができる制作スタジオの百貨店ともいえるユニットになりました。今後は、スタジオ間でノウハウの共有を行うとともに、プロデューサーの育成やデジタル化に対応した機材への投資も強化します。また、ユニット横断で複数のIPプロジェクトを進行しています。2021年度は、2020年度に制作や公開が遅れたものも含め、ライトユーザー向けから、コアユーザー向け、定番IPの新シリーズ、新規IPなど、多彩なラインナップで、投入本数も増える見込みです。

このほか、レジェンダリーと共同制作中の実写版ガンダムは、ジョージ・ルークマン＝ロバーツ氏を監督に迎え、ネットフリックスが中国以外の全世界に向けて配信を行い、レジェンダリーが中国で映画公開することが決定しました。映像作品とグループの商品・サービスの両輪でガンダムをワールドワイドIPに育成すべく盛り上げていきます。

ライブイベントは、引き続き感染予防のためのガイドラインを遵守し開催します。オンライン配信、リアルとオンラインのハイブリット開催などの経験を重ね、ノウハウを蓄積してきています。4月からはxR事業の専任部署を新設し、従来より取り組んできたバーチャルライブコンテンツとライブ運用のノウハウを融

合します。これにより、仮想空間内でのエンターテインメントビジネスや、新規バーチャルライブ創出など、xRによる新たなデジタルエンターテインメントに取り組みます。

— アミューズメントユニットはどうですか？

川口 アミューズメントユニットは、IP軸戦略における重要な顧客接点であり、グループの商品・サービスが展開できる場として必要な事業です。グループのIPやリソースをこれまで以上に活用し、次期中期計画に向け、しっかりと立て直していきます。

施設事業では、前年度に構造改革に伴う費用を特別損失として計上したほか、IP軸の強みを生かせなかつ

た北米市場から撤退しました。今後は、出退店基準をより厳しく設定するとともに、効率化策を継続実施します。また、「ガシャポンのデパート」や「一番くじショップ」などのグループ商品を活用する場、池袋にオープンした「Hugood!」のようなIPの発信と情報収集を行う場、VS PARKなど好調な新業態店舗など、強みを活かした展開を進めていきます。業務用ゲームについては、まもなく「機動戦士ガンダム 戦場の絆II」を発売します。今後は市場環境を踏まえ、デジタル化への対応、開発の効率化、戦略商品の絞り込みに加え、従量課金やレンタルなど、フレキシブルな販売方法への対応を図ります。

持続可能な社会の実現のための課題に IPを通じファンとともに取り組む

— サステナビリティ方針を発表しました。

川口 バンダイナムコグループの強みは、IPを最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして最適な地域に向けて提供することでIP価値の最大化を目指すIP軸戦略にあります。我々は、事業だけでなく、社会的課題や、ファンからの期待に向き合う局面でも、IP軸で取り組みたいと考えています。その1つの例がファンとともにリサイクルに取り組む「ガンプラリサイクルプロジェクト」です。このように、バンダイナムコはすべてにおいて、IP軸で、ファンとともに取り組むという考えのもと、「バンダイナムコグループサステナビリティ方針」を策定しました。今後、サステナビリティ活動におけるマテリアリティ（重要課題）の特定を進めるほか、自然環境の問題に対応すべく、エネルギー由来の二酸化炭素排出量削減による脱炭素化に向けた2050年までの数値目標とステップを設定しました（8ページをご参照く

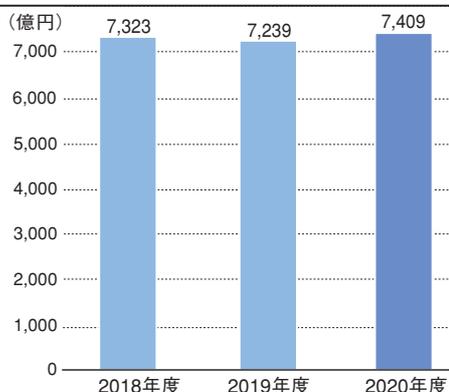
ださい）。これからも、IPを通じファンと一体となって活動を推進することで、持続可能な社会の実現に向け責任を果たしていきたいと思えます。— 読者へメッセージをお願いします。

川口 2020年度は過去最高の売上高・営業利益となりましたが、まだまだ満足していません。新規IP創出や海外展開の強化にしても、“もっとできたのではないか”、“まだまだ取り組むべき課題がある”と認識しています。環境が激変し、顧客のライフスタイルも大きく変わる中、この変化の一步先を走らなければ生き残ることはできないという強い危機感を持っています。次期中期計画に向けたこの1年を、価値ある1年にできるかどうかで、バンダイナムコの次の10年が変わります。これまでのバンダイナムコの勝ちパターンにこだわらず、原点に戻って、チャレンジし続けていきます。今後とも、引き続きご支援いただけますようお願いいたします。

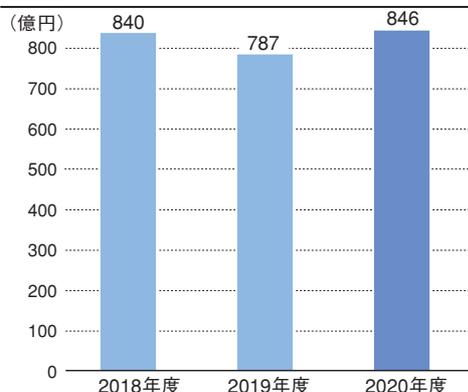
2021年3月期(2020年度) 連結業績 ハイライト

売上高	営業利益	親会社株主に帰属する 当期純利益	ROE(自己資本 当期純利益率)
2020年度 7,409 億円	2020年度 846 億円	2020年度 488 億円	2020年度 10.2%
2019年度 7,239 億円	2019年度 787 億円	2019年度 576 億円	2019年度 13.1%

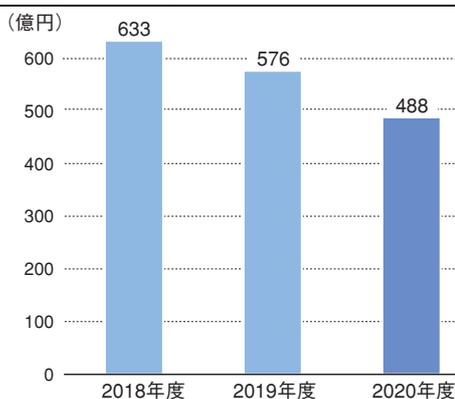
売上高



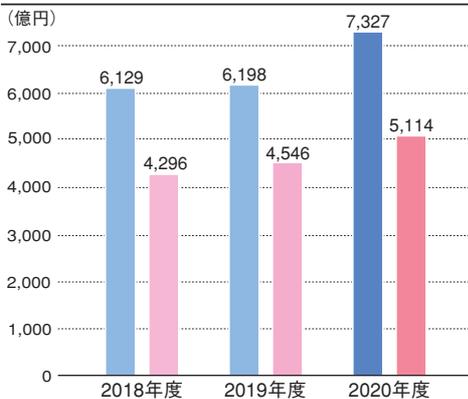
営業利益



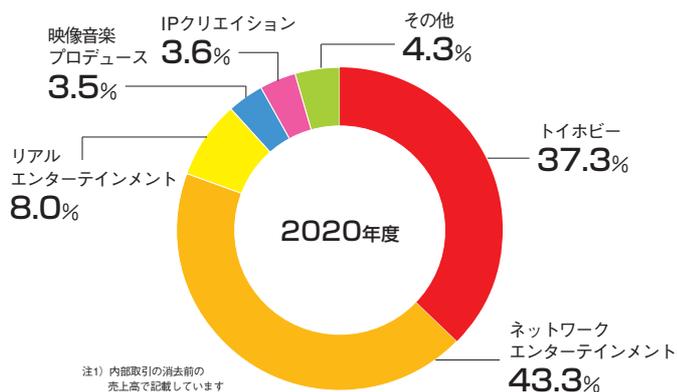
親会社株主に帰属する当期純利益



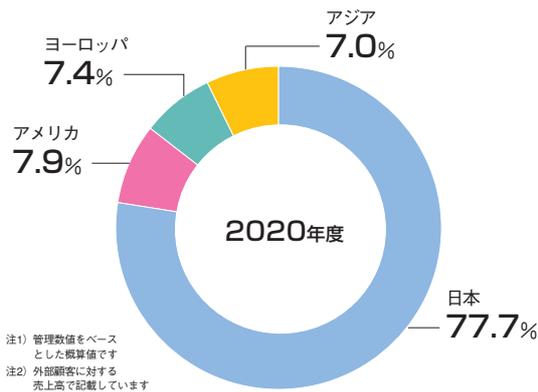
総資産・純資産



セグメント別売上高比率



所在地別売上高比率



事業別営業概況

トイホビー

売上高： 296,016百万円 (前期比16.7%増)
セグメント利益： 38,220百万円 (前期比43.0%増)

国内においてプラモデルやコレクターズフィギュア等のハイターゲット層 ▲「変身ベルト DX聖剣ソードライバー」 (大人層) 向けの商品が、デジタルを活用した販売・マーケティング等が効果を発揮し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、菓子等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等を受けましたが、アジア地域を中心にハイターゲット層向け商品等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

売上高： 344,150百万円 (前期比4.9%増)
セグメント利益： 57,356百万円 (前期比30.7%増)

ネットワークコンテンツにおいて、国内外で展開している主力タイトルが引き続き高い水準で好調に推移しました。家庭用ゲームにおいては、「リトルナイトメア2」等の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

売上高： 63,923百万円 (前期比30.3%減)
セグメント利益： ▲8,379百万円 (前期▲1,502百万円)

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等を休業したことにより、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、グループの商品・サービスの活用を強化する等の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等の休業期間中の固定費に加え、事業の構造改革に伴う費用を特別損失として計上しました。



映像音楽プロデュース

売上高： 28,089百万円 (前期比40.2%減)
セグメント利益： 969百万円 (前期比87.9%減)

「ラブライブ！」シリーズや「アイドルマスター」シリーズ等のIPの映像・音楽パッケージソフトの販売等を行い人気となりましたが、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等により、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。このような環境変化を受け、無観客ライブイベントの配信等の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

売上高： 28,213百万円 (前期比20.1%増)
セグメント利益： 2,740百万円 (前期比56.3%減)

「機動戦士ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ等の映像作品の制作や、「GUNDAM FACTORY YOKOHAMA」によるIPの情報発信等により話題喚起を図り人気となりました。また、(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ました。



関連事業会社

売上高： 34,088百万円 (前期比9.8%増)
セグメント利益： 1,445百万円 (前期比7.4%増)

グループ各社へ向けた物流事業、その他管理業務等のグループサポート関連業務における効率的な運営に取り組みました。

▶▶▶ 2021年3月期 年間配当金について

当社では、長期的に安定した配当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。この基本方針および2021年3月期の業績を踏まえ、2021年3月期の期末配当金は、ベース配当21円に業績連動配当70円を加え、1株当たり91円として、6月21日に開催予定の第16回定時株主総会に上程いたします。2020年12月7日に、1株

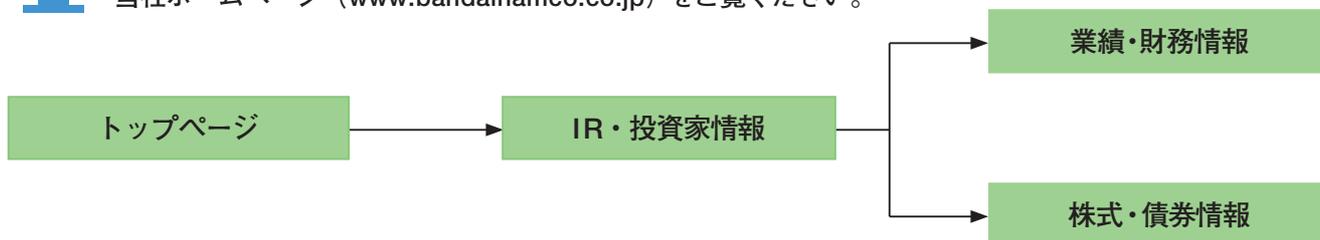
当たり21円の間配当を実施していますので、期末配当金が株主総会で承認可決されますと、年間配当金は1株当たり112円（総還元性向50.3%）となります。

◆2021年3月期 年間配当金 内訳（予定）

中間配当	期末配当	合計
21円	91円	112円



連結財務諸表・その他株式情報につきましては、
当社ホームページ（www.bandainamco.co.jp）をご覧ください。



株式情報

（2021年3月31日現在）

株式の状況

会社が発行する株式の総数	1,000,000,000株
発行済株式総数	222,000,000株
総議決権数	2,193,057個
株主数	33,495名

株式の状況

株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	34,710	15.78%
株式会社日本カストディ銀行（信託口）	17,339	7.88%
JP MORGAN CHASE BANK 380815	10,780	4.90%
有限会社ジル	6,000	2.73%
中村 恭子	5,703	2.59%
野村信託銀行株式会社（退職給付信託三菱UFJ銀行口）	4,586	2.08%
株式会社マル	4,400	2.00%
任天堂株式会社	3,845	1.75%
KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	3,348	1.52%
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	3,242	1.47%

（注）持株比率は自己株式を控除して計算しています。

所有株数別株主分布

	人数（名）
1単元未満	5,252
1単元以上	22,111
5単元以上	2,568
10単元以上	2,519
50単元以上	369
100単元以上	395
500単元以上	96
1,000単元以上	116
5,000単元以上	69

所有者別株式分布

	株数（千株）
政府・地方公共団体	0
金融機関	87,339
金融商品取引業者	5,389
その他の法人	25,623
外国法人等	77,955
個人・その他	23,693
自己名義株式	1,999

SCARLET NEXUS

バンダイナムコグループの新IP『SCARLET NEXUS』がスタートします。家庭用ゲーム発の新規オリジナルIPとして、6月24日に(株)バンダイナムコエンターテインメントより、最新ハードにも対応するタイトル『SCARLET NEXUS』を発売します。本作は、特殊な力、超“脳”力を持つ二人の主人公のどちらかをプレイヤーが選択し、さまざまな敵を倒していくアクションRPGです。爽快なアクション体験はもちろん、人とのつながりに焦点を当てて描かれた重厚なストーリーも楽しみ、日本ならではの表現を追求したRPGとしてワールドワイドに展開します。なお本IPは、2021年夏に(株)サンライズ制作の新作テレビアニメを世界同時展開予定です。ゲーム内では異なる視点で描かれる2人の物語が、アニメでどのように表現されるかご注目ください。



▲家庭用ゲーム『SCARLET NEXUS』

©SCARLET NEXUS™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BNEI/SUNRISE

ウルトラマントリガー

「ウルトラマン」シリーズの最新作『ウルトラマントリガー』（テレビ東京系、毎週土曜朝9時～）が、7月10日より放送を開始します。

本作は、今年で25周年を迎える人気作『ウルトラマンティガ』（1996年放送）の原点を踏襲した作品として、物語や世界観、デザインのすべてに「ティガ」の要素が反映されています。防衛隊「ガッツセレクト」の新人隊員マナカ・ケンゴを主人公に、光と闇の戦いが描かれます。

(株)バンダイから、防衛隊員とウルトラマンの両方になりきれ『DXガッツスパークレンス』（6,050円、7月上旬発売）などの玩具を中心に、カプセルトイ、食玩、日用雑貨などさまざまな商品を展開予定です。



▲DXガッツスパークレンス

©円谷プロ ©ウルトラマントリガー製作委員会・テレビ東京

Artiswitch

(株)サンライズとアソビシステム(株)によるオリジナルアニメ「Artiswitch（アーティスイッチ）」が、5月よりYouTubeにて配信を開始しました。

サンライズは、アニメビジネスにおける新たな層へのアプローチと、IPとアーティスト、タレントを用いた今までにないカルチャーの創出を目的に、タレントマネジメントやイベント企画などを行うアソビシステムと共同でオリジナルIPの開発に取り組んできました。その第一弾となる「Artiswitch」は、10代～20代の若者をメインターゲットとしたIPで、原宿を舞台とした音楽、ファッション、アートがテーマのアニメ作品となっています。2022年にはシリーズアニメの展開を予定しているほか、SNSを活用した情報発信も積極的に行い、IPの話題喚起を図っていきます。



©SUNRISE/Artiswitch Project

ラブライブ！ スーパースター！！

「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！！』（制作：(株)サンライズ）のテレビアニメが、2021年7月よりNHK Eテレで放送開始予定です。

本作は、表参道と原宿と青山の3つの街のはざまにある新設校、私立結ヶ丘女子高等学校を舞台に、5人の少女たちがスクールアイドルと出会い、夢を叶えていく物語です。

放送に先駆けて、舞台となる学校名やスクールアイドルのグループ名などを投票により決定するファン参加型の企画を展開しました。さらに、シリーズで初めてメインキャストの一般公募オーディションを行い話題となったほか、2021年4月にスクールアイドルグループ・Liella!がデビューシングルを発売し活動を開始するなど、最新シリーズとして新たな試みが盛りだくさんの作品となっています。



©2021 プロジェクトラブライブ！ スーパースター！！

バンダイナムコグループ サステナビリティ方針を策定

バンダイナムコグループは、持続可能な社会の実現に向けてサステナブル活動を推進するにあたり、基本的な考え方となる「サステナビリティ方針」を策定しました。方針では、「バンダイナムコグループはIP軸戦略のもと、ファンとともにグループが向き合うべき社会的課題に対応したサステナブル活動を推進する」こととしています。その一環として、次期中期計画に向けて、グループが特に重点的に取り組む必要があるテーマとして設定している「バンダイナムコグループCSR重要項目」の見直しを行い、活動のマテリアリティ（重要課題）を特定していくほか、脱炭素化社会の実現に向け2050年までにエネルギー由来の二酸化炭素排出量を実質ゼロにすることを中長期目標に掲げました。バンダイナムコグループは、IPが持つ世界観や特性を生かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして、最適な地域に向けて提供することで、IP価値の最大化をはかる「IP軸戦略」を事業戦略の核としています。サステナブル活動においても、グループの強みである「IP軸戦略」のもと、バンダイナムコらしい取り組みをファンとともに推進していきます。

「ガンプラリサイクルプロジェクト」 スタート

バンダイナムコグループは、(株)BANDAI SPIRITSが生産販売するガンダムシリーズのプラモデル「ガンプラ」のランナー（プラモデルの枠の部分）を回収し、ファンとともに世界初のケミカルリサイクルによるプラモデルの製品化を目指す「ガンプラリサイクルプロジェクト」をスタートしました。(株)バンダイナムコアミューズメントの直営アミューズメント施設約190店舗に専用の回収ボックスを設置し、全国のファンからランナーの回収を行っています。なお、本プロジェクトの物流業務は(株)バンダイロジパルが担当しています。集まったランナーは、「ガンプラ」の生産工場「バンダイホビーセンター」から生産工程で排出されるプラスチックと合わせて、一部をケミカルリサイクルの実現に向けた実証実験用の材料として、残りをマテリアルリサイクルとサーマルリサイクルにより再活用します。



(上) 回収ボックス
(下) 「ガンプラ」のランナー

インタラクティブな 参加型オンラインイベントを開催

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、eスポーツにエンターテインメントを掛け合わせ、視聴するお客さまに参加者として一体となって楽しんでいただけるイベント「エンタメスポーツフェス みんなでドドンと春祭り」を開催しました。告知PVが公開から30万回以上再生され、「アイドルマスター」シリーズや『電音部』など、複数のIPが楽しめる新しいイベントとして注目を集めました。イベント内では、キャストによる白熱のプレイをはじめ、視聴者が勝利チームを予想して的中率を競ったり、決勝戦の楽曲を投票で決めたりするなど、多角的な取り組みを行いました。バンダイナムコエンターテインメントでは、今後もお客さまと創り上げる新しい形のイベントに取り組んでいきます。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

『リトルナイトメア2』 累計出荷本数100万本突破

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.が開発を手掛けた『リトルナイトメア2』（対応プラットフォーム：PlayStation®4、Xbox One、PC、Nintendo Switch™ / PlayStation®5、Xbox Series Xは2021年内発売予定）が、発売後一カ月で世界累計出荷本数100万本を突破しました。なお、「リトルナイトメア」シリーズは、2017年に発売した前作「リトルナイトメア」と本作に加え、スマートフォン向けゲームアプリケーション「Very Little Nightmares」やデジタルコミックのアプリも展開しています。これらのアプリのダウンロード数も含めると、シリーズ全体で累計500万のユーザーにお楽しみいただいています。



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

バンダイが「知財功労賞特許庁長官表彰(商標)」受賞

(株)バンダイが「知的財産権制度活用優良企業」として、経済産業省 特許庁の「令和3年度 知財功労賞」において「特許庁長官表彰(商標)」を受賞しました。

これは、知的財産権の観点による「キャラクターマーチャンダイジング」の保護と促進を両立する取り組みが評価されたものです。受賞理由として「多種多様な販売製品について、迅速な知財チェックを行い、さらに事業に合った知的財産権の取得・管理体制を整備していること」「国内外で模倣品対策に積極的に取り組んでおり、警察・税関とも協力して、模倣品のスムーズな排除を実現していること」が挙げられています。

今後もバンダイは世界中のお客さまやパートナー企業から信頼される企業であり続けることを目指し、知的財産に関する取り組みを一層強化していきます。



バンダイナムコアーツがxR事業を本格展開

(株)バンダイナムコアーツは、デジタル領域の新規事業創出を目的に、専門部署としてxRプロデュース部を2021年4月に新設しました。xRとは、VR、AR、MRなどあらゆる仮想空間技術の総称です。これまでバンダイナムコアーツは、バーチャルライバー「ミライアカリ」などのアーティストプロデュースをメディア露出やライブイベントを通じて多角的に行ってきました。また、バーチャルライブプラットフォーム「INSPIX WORLD」(運営:パルス(株))にも開発パートナーとして参画しており、今後は、こうした取り組みを通して培ったコンテンツ創出力、ライブ運用ノウハウを投入し、仮想空間内での高品質なユーザー体験を本格的に実現していきます。さらに、新規バーチャルライバーの創出をはじめ、VRやARの取り組み、海外展開なども推進し、xRによる新たなデジタルエンターテインメントを事業の柱として構築していきます。



▲バーチャルライバー「ミライアカリ」
©Mirai Akari Project.

バンダイナムコアーツの製作参画作品が続々公開

バンダイナムコアーツが製作に参画する映画が、6月に続々公開されます。6月11日からは、『宇宙戦艦ヤマトという時代』西暦2202年の選択が期間限定で劇場上映されます。本作は本年1月より上映延期となっていた作品で、このたび満を持して劇場上映となります。



6月25日には、初のプロダクション作品となる『Arc アーク』を公開します。ネビュラ賞、ヒューゴー賞、世界幻想文学賞などを受賞し、世界的な知名度と人気を誇るSF作家ケン・リュウの作品の実写映画化で、『愚行録』『蜜蜂と遠雷』の石川慶監督の最新作です。主演は芳根京子で、寺島しのぶ、岡田将生、倍賞千恵子、風吹ジュン、小林薫ほか豪華キャストが出演します。



©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員 ©2021映画『Arc』製作委員会

上海に実物大フリーダムガンダム立像を設置

5月28日、中国上海市の商業施設「三井ショッピングパーク ららぽーと上海金橋」前に全高約18mの『実物大フリーダムガンダム立像』が設置されました。実物大ガンダム立像が海外に設置されるのは今回が初めてです。

「フリーダムガンダム」はアニメ『機動戦士ガンダムSEED』に登場するモビルスーツで、背中に大きな羽根を有し、ドラマチックで迫力あるシルエットが特徴です。なお、立像の羽根の先端には、アニメ本編では描かれなかった新たな設定として着地用のランディング・ギアが装備されています。立像には、昼夜で異なる演出を施し、展示を盛り上げています。

「機動戦士ガンダム」シリーズは40年以上にわたりファンから高い支持を集めているIPです。今後も世界中のファンに作品や世界観を楽しんでもらえるよう、グローバル展開を強化していきます。



©創通・サンライズ

スマートフォン向けゲームアプリケーション 「僕のヒーローアカデミア ULTRA IMPACT」

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

App Store／Google Play™向け新作ゲームアプリケーションです。TVアニメ「僕のヒーローアカデミア」を追体験し、簡単操作でヒーローたちの“個性”を使い迫りくる敵との激闘を繰り広げる、“個性”炸裂バトルRPGとなっています。

本タイトルでは、好きなヒーローを育て上げ、バラエティ豊かな“個性”を生かして、3vs3のチームバトルが楽しめます。ゲームを進めていく中で、アプリ描き下ろしイラストをコレクションしたり、サブ機能の「ヒーローベース」では、雄英高校や敵くヴィランのアジトなどをカスタマイズしたりと、熱きバトルとコレクション要素を通じて「ヒロアカ」の世界観をお楽しみいただけます。



©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

家庭用ゲーム「PAC-MAN 99」

Nintendo Switch Online加入者限定特典として配信中／基本無料（有料追加コンテンツあり）

（株）バンダイナムコエンターテインメント

ゴーストに捕まらずに最後の1人になるまで生き残ることを目指し、最大99人でのバトルロイヤルを楽しむ「パックマン」の新作アクションゲームです。触れると移動速度が遅くなる「おじゃまパックマン」を他のプレイヤーへ送り込むことができます。ゲームオーバーになりそうな相手を狙って攻撃する「ノックアウト」などの『作戦』を8つから選べるなど、さまざまな対戦要素も充実しています。

追加コンテンツとして、オフラインで遊べるモードなど全4モードを収録した「モードアンロック」（1,500円）、懐かしのナムコゲームに画面の見た目を変更できる「カスタムテーマ」（全20種各200円）、双方を含んだ「DXパック」（2,900円）を配信中です。



PAC-MAN™ 99 © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ベルサイユのばら ザ・マスク ブライトニングモイストチュア／ディープモイストチュア

発売中／7枚入：各495円、32枚入：各1,848円 （株）バンダイ

「ベルサイユのばら」フェイスマスクシリーズの一つとして立ち上げた新ラインの商品です。「美しくありたいすべての人」に向けた商品となっています。長きにわたり愛されている漫画「ベルサイユのばら」で描かれる、立場やジェンダーを超えて自分らしさを貫く美しさは、現代社会で生きる人々の共感を呼ぶ姿であると考え、“どんなときも、そのままの「じぶん」で。”を商品コンセプトに掲げています。

輝くハリのあるお肌に導く「ブライトニングモイストチュア」と、保湿効果を重視した「ディープモイストチュア」の2種類を展開し、それぞれ異なるアロマの香りで安らかなお手入れ時間を演出しています。パッケージはモノトーンのニュートラルなデザインで、フェイスマスクの顔型は肌へ密着させることを追求したクリアポテオリジナルの形状となっています。



©池田理代子プロダクション

超合金 パックマン

8月発売予定／8,800円

（株）BANDAI SPIRITS

1974年から続くダイキャスト使用の玩具シリーズ「超合金」より、昨年40周年を迎えたバンダイナムコエンターテインメントのIP「パックマン」を『超合金 パックマン』として発売します。

「もしパックマンがロボットになったら」というコンセプトのもと、パンチを飛ばす、口を開閉する、目線を切り替える、ビークルモードに変形するなど、楽しいギミックが満載の商品です。本体は全高約105mmで、ダイキャストを使用しており、手に取った時にずっしりと「超合金」らしい重さを感じられます。付属のパックマンのミニフィギュアを本体のコックピットに搭乗させたり、ゴースト各4種を本体の手首に付け変えることが可能です。本体の口の中や足裏、台座のロゴにもパックマンをモチーフとしたデザインを施した、遊び心のあるアイテムです。



PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

TRIGGER 2nd Album “VARIANT”

6月23日発売予定／

初回限定盤A 4,400円、初回限定盤B 4,400円、通常盤 2,750円

(株)バンダイナムコアーツ

(株)バンダイナムコオンラインと(株)バンダイナムコアーツが製作に参加するスマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドリッシュセブン」に登場するアイドルグループ「TRIGGER」のセカンドアルバムです。配信限定リリース楽曲の「My Precious World」のほか、既存曲に加え、新曲も収録されます。さらに、初回限定盤A、初回限定盤Bには、それぞれ異なる録り下ろしドラマパートを収録したダウンロードカードを同梱するほか、全形態共通のジャケットビジュアルは、キャラクター原案の種村有菜氏による撮り下ろし仕様となっています。各店舗オリジナル特典も満載のコンセプトチャルなオリジナルアルバムです。



©アイドリッシュセブン
CD:Arina Tanemura

PUI PUI モルカー DVD

7月28日発売予定／2,750円

(株)バンダイナムコアーツ

バンダイナムコアーツが製作に参加するストップモーションアニメ「PUI PUI モルカー」のDVDです。「PUI PUI モルカー」は、パペットアニメクリエイターの新鋭・見里朝希監督が描く、モルモットがクルマになった世界のさまざまなシチュエーションを中心に、癒しあり、友情あり、冒険あり、ハチャメチャアクションもありの新感覚ストップモーションアニメ作品です。DVDは、本編をエンドレスリピート再生できる機能付きで、永遠にモルカーを楽しめる“無限モルカー”仕様で発売します。映像特典として予告編やPV集を収録するほか、キャラクター紹介を掲載し特製ミニチュアポスターとしても楽しめる4つ折りライナーノートを封入特典として付属します。各店舗別オリジナル特典として「モルカー運転免許証」または「オリジナルミニうちわ」がプレゼントされるなど、豪華な特典満載の商品です。



©見里朝希 JGH・シンエイ動画／モルカーズ

BANDAI NAMCO VS PARK ららぽーと上海金橋店

オープン中

(株)バンダイナムコアミューズメント

BANDAI NAMCO Amusement (SHANGHAI) CO., LTD.

楽しみながら体を動かせる新感覚バラエティスポーツ施設『VS PARK』を中国上海市の商業施設「三井ショッピングパーク ららぽーと上海金橋」内にオープンしました。『VS PARK』は日本国内で3店舗営業しており、「ららぽーと上海金橋店」が海外における初出店となります。これまでの『VS PARK』で人気のアクティビティはもちろん、初登場となるダイナミックでユニークな新アクティビティ5種類を含む全26種類のアクティビティが楽しめます。なお、同商業施設内に、お子さま向けインドアプレイグラウンド『あそびパーク PLUS ららぽーと上海金橋店』も同時オープンしています。



▲「BANDAI NAMCO VS PARK ららぽーと上海金橋店」(上)
「あそびパークPLUS ららぽーと上海金橋店」(下)

SPACE ATHLETIC “TONDEMI EHIME”

2021年夏オープン

(株)バンダイナムコアミューズメント

次世代型屋内アスレチック施設『SPACE ATHLETIC “TONDEMI EHIME”』を2021年夏、「エミフルMASAKI」(愛媛県伊予郡)にオープンします。「エミフルMASAKI」は、愛媛県の県都・松山市から車で約20分、鉄道でも約10分と交通の便に優れた伊予郡松前町に立地する、四国地方最大級の商業施設です。

「TONDEMI」は、「あそびがきみをつよくする」をコンセプトにした子どもから大人まで楽しみながら運動できる次世代型屋内アスレチック施設で、これまでに4店舗を出店しています。健康に関心が集まる中、関西以西で初めての出店となる本施設には「TONDEMI」定番のアクティビティはもちろん、さまざまな種類のスポーツを楽しく気軽に体験できるアクティビティを導入する予定です。



▶▶▶▶ 第16回定時株主総会に関するお願いと当社の対応について

当社では、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、2021年6月21日に開催予定の定時株主総会について、書面またはインターネットにより事前に議決権を行使していただき、会場へのご来場を見合わせることをご検討くださいますよう、株主の皆さまにお願いしております。なお、本株主総会の会場では、以下の対応を行う予定です。株主の皆さまにおかれましては、ご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

* 総会当日までの感染拡大の状況や行政の発表・指導内容等によって対応内容を更新する場合がございますので、当社ウェブサイト (<https://www.bandainamco.co.jp/ir/stock/meeting.html>) より適宜最新情報をご確認ください。

株主総会会場における当社の対応

◆当日のご来場の事前登録（抽選制）について

混雑による感染拡大を防止するため、出席を希望される株主さまに事前登録をお願いし、設置する座席数に合わせてご来場できる株主さまを抽選させていただくことといたしました（詳細は5月31日にお送りしました招集ご通知をご覧ください）。なお、事前登録のうえ当選されたかたには6月7日に「ご来場確定通知」をお送りしています。事前に登録されなかった株主さま、抽選にて当選されなかった株主さま、および当選が確認できない株主さまは入場することはできませんのであらかじめご了承ください。

◆入場時の対応

ご入場には「議決権行使書」と「ご来場確定通知」の2つが必要となります。なお、会場入り口付近に検温器を設置します。37.5度以上の発熱が確認された場合や咳などの症状が確認された場合、および、過去2週間以内に海外への渡航歴があるかたについては入場をご遠慮いただきます。

◆展示会等の中止

例年株主総会后に実施しております当社商品・サービスの展示会、映像上映会、当社取締役との懇親会につきまして、本年は実施いたしません。

なお、土産品^{*}の配布はございませんので、あらかじめご了承ください。 * 浅草花やしき1日フリーパス引換券を含みます。

▶▶▶▶ 株主優待制度について

対象株主 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株以上所有の株主さま（年1回実施）

対象株主さまには株主優待制度に関するご案内を6月下旬以降に別送いたします。詳細は同ご案内でご確認ください。

優待の内容

■ インターネットによる当社株主優待専用サイトからのお申し込み、または申込専用はがきによるお申し込み^{*1}
 (500ポイント単位で選択可)

■ 次の株主優待品からの選択

- 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）^{*2}
- ⑤ バナコイン（500バナコイン）^{*3}
- 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）^{*4}
- ⑦ 寄付^{*5}

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

^{*1} 2021年9月30日までにお申し込みいただいた方が対象となります。④、⑤、⑥はインターネットによるお申し込みのみとなります。
^{*2} プレミアムポイントは、(株)BANDAI SPIRITSが運営する通販サイト「プレミアムバンダイ」でご利用いただけるポイントです。
^{*3} バナコインは、(株)バンダイナムコエンターテインメントが指定する各種サービスにおいて、共通で利用可能な電子マネーです。
^{*4} アートコレクションは、4,000ポイントで2種類のうちいずれか1個がお申し込みいただけます（イラストテーマは毎年更新されます）。保有ポイント数の範囲内でそれぞれ1個、最大2個までお申し込みいただけます。
^{*5} 公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンを通じ、日本国内の子どもの支援活動に充当されます。株主さまからの寄付申込総額と同額を当社からも拠出します。なお、寄付は最低1,000万円とし、合計金額が1,000万円に満たない場合は、不足分を当社が拠出いたします。