

BANDAI NAMCO

Fun for All into the Future

BANDAI NAMCO NEWS

株式会社バンダイナムコホールディングス

〒108-0014 東京都港区芝5-37-8 バンダイナムコ未来研究所

Management

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**2021年度は過去最高業績を達成
中期計画でさらなる進化を目指す**

(株)バンダイナムコホールディングスは、2022年3月期（2021年度）の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川口社長に業績や2022年4月にスタートした中期計画の戦略などについて聞きました。

—グループロゴが新しくなりました。

川口 2022年4月よりグループの最上位概念「パーパス」と、「パーパス」に込めた我々の思いを表現した新しいロゴマークを導入しました。グループの全商品・サービスに新しいロゴが表示され、公式サイトや名刺などのデザインも一新しました。

ブランド映像の活用やメジャーリーグベースボール球団とのスポンサーシップ契約の締結など、国内外のファンを意識したブランディングもスタートしており、“バンダイナムコが新しいフェーズに入った”と社員の意識も変わってきていることを感じています。

—2021年度の業績を発表しました。

川口 2021年度の業績は、売上高8,892億円、営業利益1,254億円、経常利益1,336億円、親会社株主に帰属する当期純利益927億円となり、過去最高の売上高と利益を達成することができました。2021年度は、中期計画のスタートを1年遅らせたことで、中長期の将来を見据えてじっくりと中期計画を練ることができました。各事業の現場が目指す姿に向けてアグレッシブに走り出してくれたことも、業績につながったのだと思います。

通期業績については2月の第3四半期業績発表時の通期見込を上回る結果となりました。これは2月25日

に発売した家庭用ゲーム『ELDEN RING』が、年度内出荷本数400万本の見込に対して、実績が1,340万本に上振れしたことが大きな要因です。そのほかの事業においても、好調な商品・サービスなどが、引き続き順調に推移しました。

—2021年度の事業別の総括は？

川口 グループ全体に加え、デジタルとトイホビーの両事業が過去最高業績を達成しました。デジタル事業は『ELDEN RING』の大ヒットなど家庭用ゲーム新作タイトルの好調に加え、年間を通じてリピートタイトルの販売が好調に推移しました。トイホビー事業では、ハイターゲット層（大人層）向けの商品や主力IP商品、玩具周辺商材などが好調でした。特にトイホビーの海外展開については、手応えを感じています。

2020年度に新型コロナウイルス感染拡大の影響を大きく受けた映像音楽事業とアミューズメント事業は、市場の回復に加え、各現場で環境変化への対応を行い業績が回復しました。クリエイション事業については、「ガンダム」シリーズなどの新作映像製作に取り組むとともにライセンス収入が増加しました（詳細は5ページを参照ください）。

—配当について教えてください。

川口 2021年度の年間配当につきましては、株主還元に関する基本方



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基本方針に基づき、中間配当を含めた年間配当金は、ベース配当48円に業績連動配当164円を加え、1株当たり212円（総還元性向50.2%）を予定しています。

—2022年度業績については？

川口 売上高8,800億円、営業利益1,000億円を計画しています。2021年度には『ELDEN RING』の大ヒットという要因がありましたが、引き続き各事業で高い水準にチャレンジしていきます。商品・サービスのラインナップやヒットの有無などが業績に影響することはありますが、私としては、営業利益1,000億円にこだわっていききたいと思います。

デジタル事業については、2021年度に大ヒットした『ELDEN RING』をロングライフで展開すべく、中長期でさまざまな取り組みを検討中です。家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツとも既存タイトルをロングライフで展開すると同時に、今後予定している新タイトルを、しっかりとファンに提供していきます。

(次ページに続く)

中期計画ではファンと深く、広く、複雑につながるためのさまざまな取り組みを推進

トイホビー事業は、国内の高いシェアを維持するとともに、中長期での成長に向けグローバル市場での事業拡大を図り、過去最高業績の更新を目指します。また、原材料価格や運賃の上昇への対応を行うとともに、中国内地については足元でロックダウンによる生産や販売店休業の影響を受けていますが、引き続き重点地域として注力していきます。

映像音楽事業とクリエイション事業が統合したIP^{※1}プロデュース事業については、ライブイベント関連の市場環境を慎重に見込んでいます。新作の映像については複数作品の製作を予定しており、それに伴うライセンス関連収入なども増加する見込みです。引き続きIP軸戦略の中で重要な要素となるIPの創出に注力していきます。

アミューズメント事業は、不透明な環境が継続しますが、バンダイナムコならではの施設や業務用ゲームを提供します。利益面では、家賃など固定費の増加を見込んでいます。
――中期計画がスタートしましたが、重点戦略について教えてください。

川口 中期計画発表後、IP軸戦略で、ファンとより深く、広く、複雑につながるための「IPメタバース」に大きな期待を寄せられているのを感じています。我々が考えるメタバースは、ファンに寄り添うために、IPごとに展開します。第1弾は、全ての地域・事業が関わっている「ガンダム」のメタバースです。このIPメタバースは、初めから完成された大きな空間にするのではなく、仮想空間（スペースコロニー）の中にアニメやガンプラ、ゲーム、音楽などさまざまなカテゴリーごとのコミュニティ（コロニー）を打ち上げ、これらをグループの共通アカウントであるバンダイナムコIDで連結します。す

で3月に「ガンダム」の情報を集約した『ガンダムナビアプリ』がスタートしました。今年打ち上げるガンプラコロニーでは、ガンプラをスキャンして戦うガンプラバトルのように、デジタルとフィジカルを併せ持つバンダイナムコならではの強みを生かしたコンテンツも準備します。2023年にはeスポーツのコロニーを打ち上げる予定で、開発中のFPS^{※2}ゲーム『ガンダムエボリューション』など、世界中のファンがゲームに参加できるコミュニティを想定しています。これらのコロニーに加えて、将来的にはグループ以外の企業やファンが、「ガンダム」を活用してビジネス展開できる場の提供も考えています。

バンダイナムコのメタバースは、バンダイナムコグループだけでファンを囲い込もうとするものではありません。オープンに、全方位で世界中のファンやパートナーとつながり、ともにIPの可能性を広げることによってIP価値を最大化することを目指します。環境は目まぐるしく変わりますが、技術やファンの嗜好の変化にもしっかりと対応していきます。

――IP軸戦略のグローバル展開は？

川口 今回の中期計画に向け、世界各地域で事業会社の統合や拠点集約を行い、ALL BANDAI NAMCOで戦略を推進できる体制が整いました。同

じオフィスになることで、自然に情報交換や連動が生まれています。今後、各事業のグローバル展開に加え、事業間連携をさらに深めていきます。「DRAGON BALL」「ワンピース」や「ガンダム」など、我々がワールドワイドで商品・サービスを展開しているIPの新作映像が公開される予定ですので、このチャンスを生かし、横断プロジェクトのもと、映像と連動した商品・サービス、マーケティングを展開します。7月にアメリカで開催されるイベント「Anime Expo」ではグループ横断でブースを出展し、現地のファンにワールドワイドで展開するIPの商品・サービスを強力にアピールしていきます。また、連携に関しては、トイホビーが『ELDEN RING』の商品化を行うなど、IP価値の最大化に向けた取り組みも進めます。

デジタル事業の家庭用ゲームでは、2022年度は「DRAGON BALL」「ワンピース」「ガンダム」などの新作タイトルの投入を予定しています。中期計画の期間中もワールドワイドタイトルを複数準備しており、これらをロングライフで展開していきます。また、海外発のタイトルやIPの立ち上げにも注力します。さらに、タイトルのクオリティアップのため、既存のタイトル審査会に加え、経験豊富なプロデューサーたち



▲「ガンダムメタバース」のイメージ



▲2022年10月放送開始予定の『機動戦士ガンダム 水星の魔女』
 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

※1 IP：Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

※2 FPS：First-person shooter

がサポートする委員会を設け、技術面・ビジネスモデル面での企画アドバイスをを行うこととしました。この2つの仕組みを活用し、より精度の高い開発体制を目指します。

トイホビー事業は、IPラインナップとカテゴリーの拡大に取り組みます。現在、欧米では「ガンダム」や「DRAGON BALL」、中国では「ガンダム」「ウルトラマン」「仮面ライダー」がIP商品の柱ですが、「デジモン」や「ワンピース」などの商品もさらに強化していきます。「ワンピース」は、新たにトレーディングカードをワールドワイドで発売する予定です。各地域で流通も拡大しているガンブラについては、グローバル

でのファンからの需要に応えるため、静岡の生産拠点であるバンダイホビーセンターの隣に土地を取得し、新工場の建設を決定しました。新工場は2024年稼働開始を計画しており、その間も複数のグループ生産拠点で成形機を増やすなど、ファンの期待に応えるべく生産体制の強化を図ります。

IPプロデュース事業は、IP発信源として企画段階からグローバルを意識した映像制作、ワールドワイドでの配信やライセンスビジネスを強化します。アミューズメント事業では、現地のニーズを見ながら、日本における好調業態のグローバルでの展開を行っていきます。

の一層の価値共有を促進することを目的に、取締役の報酬制度を見直します。

監査等委員である取締役および社外取締役を除く取締役を対象とする変動報酬のうち業績連動賞与部分については、連結営業利益実績に関する中期目標、年度目標、前年度対比目標の達成度に対する評価に加えて、サステナビリティ評価を導入します。「パーパス」のもと、社会の一員として社会的課題に向き合い、あらゆるステークホルダーとともに持続可能な社会の実現に向けた活動を推進することが必要であると考え、中期計画の重点戦略にもサステナビリティを盛り込みました。役員報酬の評価にサステナビリティの視点を取り入れることで、さらに意識や取り組みを強化していきたいと思っています。

—読者にメッセージをお願いします。

川口 バンダイナムコが掲げるパーパスの中で、我々が特に大切にしているのが、“つながる”“ともに創る”という要素です。バンダイナムコは、グループに閉じることなく、ファンやパートナーなど、あらゆるステークホルダーや社会と向き合い、パーパスを实践することで成長していきたいと考えています。“つながる”“ともに創る”に共感してくださったパートナーから、さまざまな新しい提案もいただいています。こういった提案やファンの期待が我々の刺激となり、化学反応を起こし、もっともっと面白いバンダイナムコに進化していきます。どうぞご期待ください。

あらゆるステークホルダーや社会と向き合い「パーパス」を实践することで成長を目指す

— IP創出についてはどうですか？

川口 IP創出を最大のミッションとするIPプロデュースユニット内の組織再編を行いました。映像と音楽・ライブイベントにおいて各社が持つノウハウを集約することで、IP創出とプロデュース力をさらに強化していきます。現在このユニットでは、22の自社映像制作スタジオに加え、30以上の他社スタジオからIPを創出することが可能な体制となっています。また、クリエイターや監督などとの人材ネットワークを活用し、作品ごとに最適な布陣を組み、自社で深くこだわる作品創出、広く外部パートナーと連携した作品創出といった異なるアプローチによって、多彩なIPを創出します。そしてそれらを、音楽やライブをはじめ、ゲームや玩具などグループのさまざまな出口との連動、外部へのライセンスなどで、育成・プロデュースし価値を最大化していきます。

今中期計画では、IPプロデュース事業から新規と既存IPの合計で、毎年40前後の作品創出を予定していま

す。中でも「ガンダム」は、企画段階から世界展開とグループ間連動をしっかり意識します。2022年度は新作映画とTVシリーズの公開・放送を予定しています。また、LEGENDARY社と共同で制作中の実写映画や2025年の大阪・関西万博で「ガンダム」をテーマにした出展を行うなど、話題を切らず発信します。他にも、各事業の商品・サービス発、横断プロジェクト発、バンダイナムココンテンツファンド発、海外発などあらゆる方向からIP創出に取り組みます。

—役員報酬制度の評価にサステナビリティ視点を導入します。

川口 6月開催予定の株主総会で承認いただくことが前提ですが、グループの持続的な成長と中長期的な企業価値の向上および株主の皆さまと

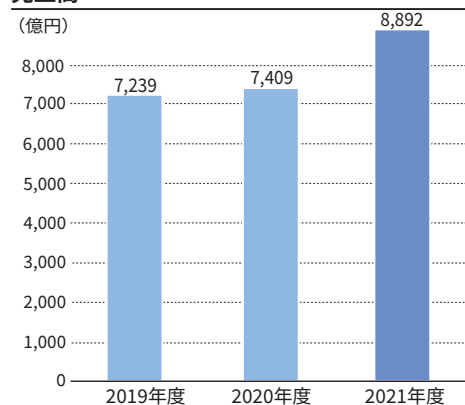
ウクライナにおける人道支援のための寄付を実施

バンダイナムコグループは、ウクライナで被災された方々や周辺の地域に避難された方々への人道支援のため、公益社団法人セーブ・ザ・チルドレンに1億円の寄付を2022年3月に実施いたしました。被害にあわれた方々や地域に1日も早く平穏な日々が訪れることを願っております。

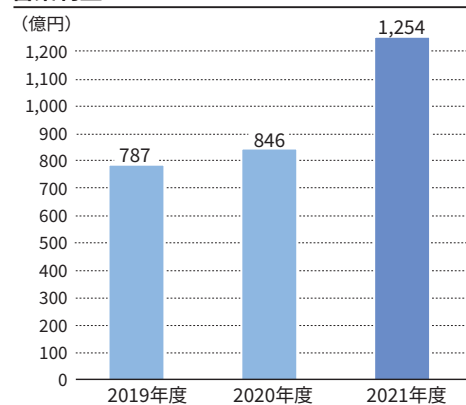
2022年3月期（2021年度）連結業績 ハイライト

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）
2021年度 8,892 億円	2021年度 1,254 億円	2021年度 927 億円	2021年度 16.9 %
2020年度 7,409 億円	2020年度 846 億円	2020年度 488 億円	2020年度 10.2 %

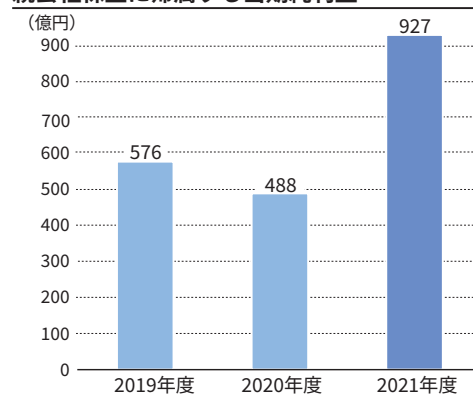
売上高



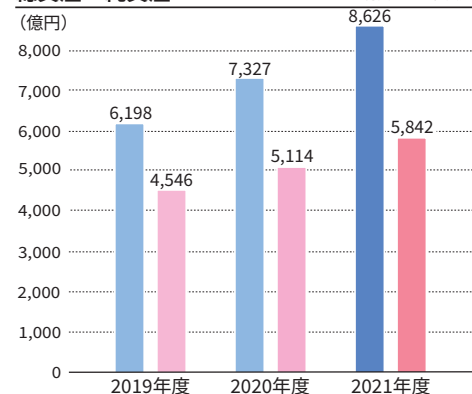
営業利益



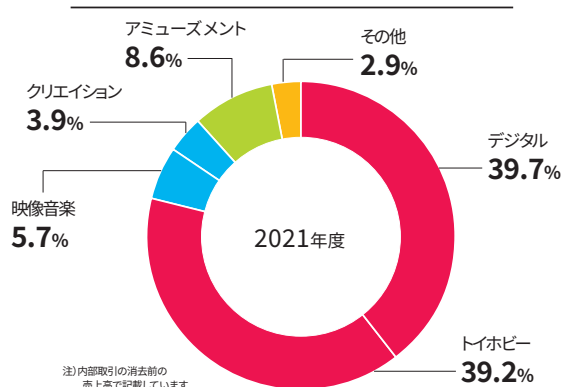
親会社株主に帰属する当期純利益



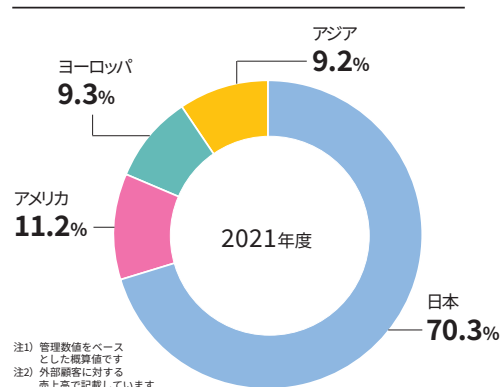
総資産・純資産



セグメント別売上高比率



所在地別売上高比率



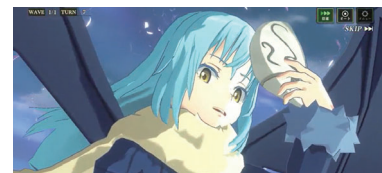
事業別営業概況

デジタル事業

売上高：378,173百万円（前期比11.9%増）
セグメント利益：69,634百万円（前期比22.6%増）



▲家庭用ゲーム『ELDEN RING』

▲ネットワークコンテンツ
『転生したらスライムだった件 魔王と竜の建国譚』

家庭用ゲームにおいて『ELDEN RING』や『テイルズ オブ アライズ』などのワールドワイド向け新作タイトルが販売好調だったほか、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により好調に推移。また、ネットワークコンテンツでは、新作タイトルが好調な出足となるとともに主力タイトルが安定的に推移したものの、年間では好調だった前年同期には及びませんでした。なお、前年同期と比較し新規大型タイトルの投入が増えたため、開発費などの初期費用が増加しました。

トイホビー事業

売上高：373,625百万円（前期比24.2%増）
セグメント利益：52,319百万円（前期比33.9%増）

「DIGIMON CARD GAME」▶
シリーズ▲「ガンダム」シリーズ
プラモデル

「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、キャラクターくじ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・マーケティングや、海外における展開拡大により好調に推移しました。また、前年同期にアミューズメント施設の休業により影響を受けたプライズなどの商品販売が回復しました。さらに、国内においては、定番IPや新規IPを活用した玩具に加え、海外向けのトレーディングカード、菓子やカプセルトイなどの玩具周辺商材が人気となりました。

映像音楽事業

売上高：53,941百万円（前期比57.6%増）
セグメント利益：5,698百万円（前期比267.9%増）

▲『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』
Blu-ray特装限定版▲「ラブライブ！」シリーズ
年越カウントダウンライブ

「ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズ、「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を行ったほか、ライセンス収入が業績に貢献しました。また、ライブイベントにおいては、配信や新技術の活用などの環境変化に対応した新たな形のライブイベントへの取り組みを進めたことなどにより、前年同期に比べ開催回数が増加しました。

クリエイション事業

売上高：37,564百万円（前期比33.1%増）
セグメント利益：2,830百万円（前期比3.3%増）

「ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズなどの新作映像作品の製作を行いました。コスト先行のビジネスモデルのため利益への貢献は限定的となりました。また、ガンダムなどの人気拡大に伴いライセンス収入が好調でしたが、IPの情報発信を行う『GUNDAM FACTORY YOKOHAMA』については、新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けました。

▼『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』



『ラブライブ！スーパーstar!!』▲

アミューズメント事業

売上高：82,344百万円（前期比28.8%増）
セグメント利益：4,051百万円（前期▲8,379百万円）

『namco則武新町店』▶



新型コロナウイルス感染拡大による影響を受けたものの、国内アミューズメント施設の既存店売上高が前年同期比で115.5%となり回復の兆しが見えたほか、欧州やアジアのアミューズメント施設についても前年同期比で回復しました。アミューズメント事業においては、今後も効率化に加え、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、収益基盤の強化を目指します。



▲『ガシャポンのデパート』

その他事業

売上高：27,667百万円（前期比12.2%増）
セグメント利益：347百万円（前期比42.4%減）

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。

▶▶▶▶ 2022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2022年3月期の業績を踏まえ、2022年3月期の期末配当金は、ベース配当24円に業績連動配当164円を加え、1株当たり188円として、6月20日に開催予定の第17回定時株主総会に上程いたします。2021年12月

7日に、1株当たり24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212円（総還元性向50.2%）となります。

◆2022年3月期 年間配当金 内訳（予定）

中間配当	期末配当	合 計
24円	188円	212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。

トップページ

IR・投資家情報

業績・財務情報

株式・債券情報

株 式 情 報

（2022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	2,196,243個
株主数	31,753名

株主の状況

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）	47,797	21.72%
株式会社日本カストディ銀行（信託口）	18,101	8.23%
JP MORGAN CHASE BANK 380815	10,945	4.97%
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	3,347	1.52%
STATE STREET BANK WEST CLIENT - TREATY 505234	3,345	1.52%

（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単位未満	5,552
1単位以上	20,428
5単位以上	2,383
10単位以上	2,394
50単位以上	369
100単位以上	370
500単位以上	84
1,000単位以上	111
5,000単位以上	62

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	89,097
金融商品取引業者	5,854
その他の法人	25,305
外国法人等	76,759
個人・その他	23,026
自己名義株式	1,955

Tekken: Bloodline

(株)バンダイナムコエンターテインメントが展開し、「最も長く続くビデオゲームの物語」という世界記録を持つ3D対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズで、初となる連続アニメーション作品『Tekken: Bloodline』の配信が決定しました。2022年に、Netflixより全世界独占配信される予定です。



今作品は、三島一族を巡る壮大な鉄拳サーガの主人公の一人、「風間仁」に焦点を当てています。風間仁は、人知を超えた力を持った強敵の襲撃により、突然すべてを失います。自分の非力さを忌み、復讐のために絶対的な強さを求める風間の歩む道は、やがて世界を巻き込んだ究極の闘い「The King of Iron Fist Tournament」へとつながり、ストーリーが展開されていきます。

ゲームの枠組みを飛び出した「鉄拳」シリーズの新たな展開をお楽しみいただけます。

TEKKEN™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

ウルトラマンデッカー

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

本作は、前作『ウルトラマントリガー』から数年後の世界を舞台にした作品で、防衛隊「GUTS-SELECT」の新米隊員「アスミカナタ」が“光”と出会い、「ウルトラマンデッカー」に変身します。大宇宙で繰り広げられる謎の生命体「スフィア」とのダイナミックな激闘にもご注目ください。

(株)バンダイから、2タイプの「ウルトラマンデッカー」に変身できるなりきりアイテム『DXウルトラディーフラッシャー』（6,050円、画像下）や、ソフビフィギュアなどの玩具を発売するほか、カードゲーム、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。



※商品画像はイメージになります。

©円谷プロ ©ウルトラマンデッカー製作委員会・テレビ東京

機動戦士ガンダム ククルス・ド안의島

サンライズ（株）バンダイナムコフィルムワークスの制作スタジオ）が制作する『機動戦士ガンダム ククルス・ド안의島』が、6月3日より全国の劇場で公開中です。



「ククルス・ド안의島」は、1979年放送の『機動戦士ガンダム』の第15話として放送以来、劇場3部作でも描かれず、ひととき異彩を放つ伝説のエピソードとして語られてきました。待望の映画化となった本作で、監督の安彦良和を筆頭に名だたるスタッフや声優が集結し、「RX-78-02 ガンダム」とアムロ・レイの物語が壮大なスケールでよみがえります。

なお、「ガンダム」シリーズは、本作のほか、TVアニメとして7年ぶりとなる最新作『機動戦士ガンダム 水星の魔女』の前日譚「PROLOGUE」を、今夏開催予定のイベント「GUNDAM NEXT FUTURE -LINK THE UNIVERSE-」で初公開する予定です。新たな映像展開を通して、今後も引き続き「ガンダム」シリーズを盛り上げていきます。

©創通・サンライズ

『ラブライブ！スーパースター!!』TVアニメ2期

「ラブライブ！」シリーズ最新作『ラブライブ！スーパースター!!』（制作：サンライズ）のTVアニメ2期が、7月より放送開始予定です。

2021年7月から放送された1期では、東京の「結ヶ丘女子高等学校」を舞台に、澁谷かのんを中心にスクールアイドル「Liella!」としてステージを作り上げていく姿を描きました。また、アニメと連動してキャストによるライブステージも幕を開け、完成度の高いパフォーマンスを披露しました。TVアニメ2期では、「Liella!」のメンバーたちの関係性や成長をさらに色濃く描きながら物語が進行します。

さらに、シリーズ2作目『ラブライブ！サンシャイン!!』のスクールアイドルユニット「Aqours」の東京ドーム公演や、アニメの舞台である沼津でファンミーティングを6月から8月に開催予定です。今後も「ラブライブ！」シリーズならではの多面展開で、IPを盛り上げていきます。



©2022 プロジェクトラブライブ！スーパースター!!

ロサンゼルス・エンゼルスとスポンサーシップ契約締結

このたびバンダイナムコグループは、メジャーリーグベースボール球団ロサンゼルス・エンゼルスとスポンサーシップ契約を締結しました。

バンダイナムコグループは、2022年4月にグループの最上位概念となるパーパスと新企業ロゴを導入しました。また、中期計画においては「IP軸戦略：IP×World（IPで世界とつながる）」を戦略の一つとして掲げ、世界の各地域においてALL BANDAI NAMCOで一体となり戦略を推進しています。そのための体制構築の一環として、アメリカにおいてデジタル事業とトイホビー事業を展開する会社などの拠点を統合しました。

新オフィスの所在地であるアメリカ・カリフォルニア州の地元球団、ロサンゼルス・エンゼルスをさまざまな形で応援することで、アメリカでのバンダイナムコブランドの認知向上と、社員の一体感の醸成を目指します。



『バンダイナムコエンターテインメントフェスティバル 2nd』開催

（株）バンダイナムコエンターテインメントは2022年5月、ZOZOマリンスタジアムにて、『バンダイナムコエンターテインメントフェスティバル 2nd』を開催しました。

「バンダイナムコエンターテインメントフェスティバル」は、バンダイナムコグループから生まれたアイドル、そしてタイトルのテーマソング・主題歌を担当する豪華アーティストたちが出演するエンターテインメントライブです。

二度目の開催となった今回は、2019年の初開催からよりパワーアップし、デジタルとフィジカルの両軸でIPの魅力を発信しました。ライブ開催前には、お客さまの熱量を高めるべく、オンライン上で約2週間にわたり配信番組やさまざまなデジタルコンテンツをお届けしました。さらに、リアルイベント当日には、19の国と地域に向けて同時配信を実施しました。



©Bandai Namco Entertainment Inc.

新商品・サービス

家庭用ゲーム『PAC-MAN MUSEUM+』

発売中／2,640円

（ダウンロード版同価格／STEAM®版はオープン価格）

（株）バンダイナムコエンターテインメント

パックマンが初めて登場した第1作をはじめ、パズルゲームやアクションゲームなど、多様なジャンルのゲームを14タイトル収録した家庭用ゲームです*。1人で楽しめるタイトルや、複数人でオフライン同時プレイが可能なタイトルも収録しています。また、タイトル選択画面がゲームセンターのデザインになっており、壁紙など6つの要素をプレイヤーがカスタマイズできる点も特長です。さらに、各ゲームのミッションをクリアすることで、カスタマイズ用のアイテムを開放することもできます。

パックマンにこれまで親しまれてきた方も初めての方も楽しめる、パックマンの魅力が詰まった作品です。

*対応プラットフォーム：PlayStation®4/Xbox One/Nintendo Switch™/Windows PC/Steam®

PAC-MAN MUSEUM™+ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.



『Tamagotchi Smart サンリオキャラクターズスペシャルセット』

6月4日発売／9,020円

（株）バンダイ

『Tamagotchi Smart』より、サンリオキャラクターズとコラボレーションしたセットが登場します。限定カラーのたまごっち本体、「たまスマカード サンリオキャラクターズ」、オリジナルストラップを同梱した商品です。

「たまスマカード」を使って本体にデータをダウンロードすると、育てられるキャラクターに「ハローキティ×まめっち」「シナモロール×みるくっち」などサンリオキャラクターズとコラボレーションしたたまごっちが追加されます。「たまスマカード サンリオキャラクターズ」は単品でも発売予定で、すでに本体をお持ちの方も楽しみいただけます。



©2022 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L630641 ©BANDAI

『TAMASHII NATIONS STORE TOKYO』 オープン

(株)BANDAI SPIRITSが展開する大人向けコレクターズ商品の統一ブランドである「TAMASHII NATIONS」の直営フラッグシップショップ『TAMASHII NATIONS TOKYO』が、店舗の規模を約3倍に拡大し、新たに『TAMASHII NATIONS STORE TOKYO』として、6月23日、秋葉原エリアにオープンします。

「TAMASHII NATIONS」は、2008年の発足以降、「S.H.Figuarts」や「超合金」シリーズをはじめ、フィギュアやロボットを中心に豊富なラインナップと高いクオリティの商品でファン層を拡大しています。新店舗では商品展示やイベント、商品販売を拡充し、ファンとつながる場として展開します。



©円谷プロ ©ウルトラマンZ製作委員会・テレビ東京 ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©2019 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©2022 MARVEL ©創通・サンライズ ©ダイナミック企画 ©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©東映アニメーション

ガンダムの複合エンターテインメント施設『ガンダムパーク福岡』 オープン

(株)BANDAI SPIRITSと(株)バンダイナムコアミューズメントは、ガンダムの複合エンターテインメント施設『ガンダムパーク福岡』を「三井ショッピングパークららぽーと福岡」内にオープンしました。

『ガンダムパーク福岡』は、ガンダムの情報発信やグッズ販売を行う「GUNDAM SIDE-F」を中心に、ガンダムとコラボレーションしたスポーツエンターテインメントエリア「VS PARK WITH G」、アーケード・クレーンゲームなどが楽しめる「namco」の3つのエリアからなる複合エンターテインメント施設です。既存のガンダムファンはもちろん、これからガンダムを知る方、子どもから大人まで、幅広いお客さまへさまざまな遊びと楽しさを提供していきます。



©創通・サンライズ

『EUREKA / 交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション』Blu-ray特装限定版

6月24日発売予定 / 11,000円

(株)バンダイナムコフィルムワークス

2021年11月に公開された劇場版『EUREKA / 交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション』のBlu-ray特装限定版です。2017年秋より上映された劇場版「交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション」は、エウレカの魂の軌跡を、彼女の人生を変えた人物の視点から描いてきました。完結編となる本作は、エウレカの最後の旅路を正面から描いた作品です。

Blu-ray特装限定版の限定特典として、公開直前イベント映像や公開記念舞台挨拶映像など映像特典満載のディスク、サウンドトラックCD、新録「エウレカ・ラジオ・ハイエボリューション」CDなど、豪華特典が付属した特別仕様となっています。



©2021 BONES/Project EUREKA MOVIE

アミューズメント施設向けデジタルエア遊具『ドタバタスタジアム』

稼働中 / 1プレイ200～500円

(株)バンダイナムコアミューズメント

エア遊具と体感ゲームを掛け合わせた新カテゴリー製品です。エアに囲まれた1人用のプレイフィールドで、モニターに映るキャラクターの声や動きに合わせてお子さまがクッションを叩いたり踏んだりすることで、お子さまの動きを感知し得点を積み重ねていきます。単純明快なゲーム性で、初めてのお子さまでも気軽に楽しめます。

1人用のプレイフィールドにしたことで、お子さま同士の衝突を気にせずに、ドタバタできる空間を提供します。

(株)バンダイナムコアミューズメント直営のアミューズメント施設「namco」では、「太鼓の達人」バージョンもお楽しみいただけます。



※運営会社によりプレイ料金は異なります。

©Bandai Namco Amusement Inc.

▶▶▶▶ 第17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、2022年6月20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、当社ウェブサイトより適宜最新情報をご確認ください。

当社ウェブサイト：<https://www.bandainamco.co.jp/ir/stock/meeting.html>

株主総会会場における当社の対応

◆入場時の対応

ご入場の際は必ずマスクの着用と手指の消毒をお願いします。会場入り口付近に検温器を設置し、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、海外への渡航歴があり、厚生労働省が指定する待機期間が終了していない方についても同様に入場をご遠慮いただきます。

◆展示会等の中止

例年株主総会後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 イタリアントマトオリジナルギフト^{※2}
- 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）^{※3}
- ⑤ バナコイン（500バナコイン）^{※4}
- 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）^{※5}
- ⑦ 寄付^{※6}

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) 2022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) イタリアントマトオリジナルギフトは、全国のイタリアントマトの店舗で利用可能なイタリアントマト食事券（500円券）、焼き菓子セットから選択いただけます。

※3) 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。

※4) 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。

※5) 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。

※6) 公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンを通じ、日本国内の子どもたち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。