

**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 グループCEO 川口 勝**

## 中期計画の出だしとなる2022年度第1四半期を 過去最高業績でスタート

(株)バンダイナムコホールディングスは、2023年3月期（2022年度）第1四半期（2022年4月～6月）の業績を発表しました。今回は、業績や中期計画を踏まえた足元の状況などについて、川口勝社長に話を聞きました。

### — 第1四半期の業績を発表しました。

**川口** 2022年度第1四半期は、バンダイナムコグループにとってグループ最上位概念となる「パーパス」と新ロゴマークを導入し、新たなステージを目指すための中期計画をスタートした最初の3ヶ月となりました。業績は、売上高2,162億円、営業利益443億円、経常利益512億円、親会社株主に帰属する四半期純利益370億円となり、第1四半期としては売上高・利益とも過去最高の業績となりました。

### — エンターテインメントユニットの 第1四半期の状況は？

**川口** デジタル事業は、大型新作タイトルの発売があった前年同期と異なり、今第1四半期は、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲームとも、大型新規タイトルの投入はなく、既存タイトルが中心の展開となりました。ネットワークコンテンツは、新作タイトルのリリースがない中で、「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」の定番タイトル、前年度に投入した「転生したらスライムだった件」などのタイトルが、ゲーム内イベントや継続的なファンとのコミュニケーションにより好調に推移し、前年同期を上回りました。家庭用ゲームでは、前年の第4四半期に発売したワールドワイド向けの大型タイトル『ELDEN RING』のリピート販売が業

績に大きく貢献しました。第1四半期のリピートタイトル販売本数は、前年同期の813万本に対し、1,090万本となり、フルパッケージ販売売上高におけるダウンロード販売比率は77%と高い水準でした。この結果、デジタル事業は第1四半期としては売上高・セグメント利益とも過去最高の業績となりました。

トイホビー事業は、「ガンプラ」やコレクターズフィギュア、「一番くじ」などのハイターゲット層（大人層）向け商品が、商品ラインナップや販売・マーケティングの強化によって国内外で好調を継続しました。海外では、特に北米地域の売り上げが拡大しました。また、国内においてはトレーディングカードゲーム、菓子やカプセルトイなどの玩具周辺商品も人気となりました。同事業では、為替の変動による原価の上昇や、運賃などのコストの増加、アジアにおける新型コロナウイルス感染拡大の影響などがありました。一方で、今後に向けた種まきにしっかりと取り組み、売上高を伸ばすことで、過去最高業績の前年同期と同水準の業績を達成することができました。

### — IP\*プロデュースユニットとア ミューズメントユニットは？

**川口** 4月に映像音楽事業とクリエイション事業を統合したIPプロデュ



ースユニットは、「ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズなどのIP関連の映像制作、映像や音楽のパッケージ販売、ライブイベントの開催、配信などを行いました。事業全体では、ライセンス収入が好調だった前年同期には及びませんでしたが、計画通りの進捗となりました。

アミューズメントユニットでは、新型コロナウイルス感染拡大による休業などの影響を受けた地域もありましたが、国内の既存店売上高が前年同期比127.1%となるなど、国内外の施設事業が回復しました。また、機器販売についても欧米を中心に好調に推移しました。この結果、アミューズメント事業は、第1四半期としては売上高・セグメント利益ともに過去最高の業績となりました。同事業では、不透明な市場動向を踏まえ、今後も引き続き筋肉質化に向けた効率化に取り組みます。

### — 中期計画がスタートしましたが、 社内の様子はどうですか？

**川口** 前述の通り、この第1四半期は、「パーパス」と新たなロゴマークの導入、中期計画のスタートと、バンダイナムコが新たなステージを目指すためのスタート地点でした。

(次ページに続く)

## 第1四半期の実績などを踏まえ 上半期の業績を上方修正

私自身、さまざまな現場の様子を通じて、社内の意識が変わってきていることを感じています。外部環境が激しく変化する中、各現場の社員たちが過去の成功体験や現状に満足することなく、よりアグレッシブにチャレンジしていくという高い意識を持ってくれています。これが足元の業績好調の一因になっているのではないかと思います。

### — 2022年度上半期の業績予想は？

**川口** 年初の時点では、上半期業績は売上高4,000億円、営業利益460億円を見込んでいましたが、第1四半期の実績が大きく進捗したことや足元の事業動向などを踏まえ、売上高4,300億円、営業利益720億円に上方修正しました。

事業別では、デジタル、トイホビー、アミューズメントの3事業の上半期予想数値を見直しました。まずデジタル事業では、ネットワークコンテンツは、上半期に新作の投入はありませんが、足元の「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」タイトルの好調などを踏まえています。家庭用ゲームでは、リピート販売が堅調に推移すると見ています。『ELDEN RING』については、世界観やゲーム性が高く評価されていることから、長く遊んでいただけるタイトルとして展開し、IPとしても育成していく予定です。家庭用ゲームの新作につ

いては、ワールドワイド向け大型タイトルの発売を下半期に予定しています。

トイホビー事業は、為替の変動や運賃などコスト増の影響は続くと見ていますが、海外アニメイベントへの参加や、10月からの新番組『機動戦士ガンダム 水星の魔女』の商品展開に向けたプロモーションなど、リアルとデジタルの両方で積極的なプロモーションやマーケティングを行い、より高い業績を目指します。

アミューズメント事業については、夏休みという季節性などを踏まえて見直しました。グループ全体では、上半期としても過去最高業績を達成したいと考えています。

### — 通期の業績予想については？

**川口** 現段階では見直しておりません。まず、下半期に家庭用ゲームの大型タイトルの発売や、年間最大の年末年始商戦があるためです。また、新型コロナウイルス感染拡大、為替の変動などさまざまな外部要因がある中で、第1四半期3ヵ月間の実績だけで年間の動向を判断することは難しいと考えています。通期業績予想につきましては、今後精査した上で改めて開示いたします。

### — 定番IPのメディア展開が盛り上がっていますね。

**川口** 我々の商品・サービスにとっての定番主力IPである「ガンダム」

「DRAGON BALL」「ONE PIECE」が新作映画の公開や新番組の放送などのメディア展開もあり、ファンの間で大きな話題となっています。我々もこれら映像作品と、商品・サービスの連携をしっかりと図ります。また、7月に北米で開催された大型イベント「Anime Expo」や「Comic-Con International」では、これらIPの商品・サービスを大々的に打ち出したブースを出展し、海外のファンに向けたアピールについても強化しています。

「ガンダム」では、大型イベント『GUNDAM NEXT FUTURE』を開催しています。国内外の全3体の実物大ガンダム立像と横浜の動くガンダムがリアルタイムで連動したイベントや、新番組をメインとした展示イベントも全国各地で行っています。商品・サービスでは、ガンプラ、フィギュア、データカードダス、ゲームなど幅広いカテゴリーで映像と連携し、盛り上げを図ります。海外では、ガンプラやフィギュアが好調な北米地域と中国内地を中心に、コアユーザー向け流通、ライトユーザー向け流通、さらにはEC流通をバランスよく展開していきます。また、「ガンダムメタバース」構想も、第1弾のガンプラコロニーの打ち上げに向けて進行中です。

「DRAGON BALL」と「ONE PIECE」については、家庭用ゲームの期待の新作として、10月に『ドラゴンボール ザ ブレイカーズ』を、2022年度



▲業績に大きく貢献した『ELDEN RING』

©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2021 FromSoftware, Inc.



▲北米のファンに向けてグループ一体となったブース展示を実施

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション

中に『ONE PIECE ODYSSEY』をワールドワイドで発売します。

「ONE PIECE」については、7月にパートナーの皆さまと共同で、世界同時配信イベントを2日間開催し、大変盛り上りました。また、「ONE PIECE」の新商材としてトレーディングカードゲームを日本で7月に発売しました。CMの投入などさまざまな先行プロモーションも奏功し、好調な出足です。今後欧米など海外でも発売を予定しており、期

待しています。

我々はIP軸戦略の推進にあたっては、商品・サービスによる短期的な収益だけでなく、いかに中長期でIPそのものの価値を最大化していくかを考えるべきだと思っています。短期的には収益につながらないであっても、IPの魅力や可能性を伸ばすことであれば、パートナーとともにファンと向き合い、真摯に取り組んでいきたいと思います。

地域の複数のグループ会社の社内システムが第三者による不正アクセスを受けたことを確認しました。これらのサーバーおよびパソコンの中には、日本を除くアジア地域のトイホビー事業に関わる顧客情報などが含まれていた可能性があるため、情報漏洩の有無や範囲の特定、原因究明調査を行っております。皆さんには多大なご心配とご迷惑をおかけすることを深くお詫びいたします。調査結果については適宜公表する予定です。現在、外部機関と連携し、グループ全体でセキュリティ強化を行うとともに、これまで以上に再発防止に取り組んでまいります。

### 一読者にメッセージをお願いします。

川口 4月にスタートした中期計画は、重点戦略においても、それを実行する社員の行動においても、“つながる”“ともに創る”ということを重要な要素とするグループの最上位概念「パーサス」の実践を目指しています。「パーサス」のもと、バンダイナムコが目指す姿に向か、世界中のファン、あらゆるパートナー、グループ社員、そして社会と常に向き合い、深く、広く、複雑につながる存在でありたいと考えています。

皆さまの期待に応えることができるバンダイナムコを目指して、グループ一丸となって取り組んでまいりますので、今後ともご支援いただけますようお願いいたします。

## 中期計画ではあらゆる面で「パーサス」の実践を目指す

### 一海外拠点の集約を行いました。

川口 前年度までに、海外の主要地域での組織再編やオフィス集約は、ほぼ完了しました。これらの地域では、ワンオフィスになることで、事業を横断した社員間のコミュニケーションが自然発的に生まれています。こうした流れもあり、海外で開催される大型イベントでは、事業ごとではなく、ALL BANDAI NAMCOでグループとして出展し、デジタルからフィジカルまでの商品カテゴリーの幅広さをアピールしています。国内でも、各ユニットが展開するIPや商品ブランドをグループ横断で一堂に会したALL BANDAI NAMCOの施設「バンダイナムコ Cross Store」を横浜と博多にオープンしました。店舗

でのファンの反応をスピーディに共有し、事業間のさらなる連携や次の一歩につなげていきます。

バンダイナムコは、これまで各事業の成長の積み重ねで成長していくというフェーズでした。今中期計画からは、それに加えて各地域でグループが一体となった総力戦で成長を目指すことも必要だと考えており、こうした動きは加速していくはずです。ただ、ALL BANDAI NAMCOで一體となつても、各社や社員、商品ブランドの個性は、角を削ることなく、これまで以上にスペイキーでいきたいと思います。

### 一海外のグループ会社が不正アクセスを受けました。

川口 7月3日に日本を除くアジア

### ◆2023年3月期第1四半期累計期間の連結業績

	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	216,241	44,393	51,274	37,019
前年同期比	121.5%	164.3%	178.3%	177.0%

### ◆2023年3月期第2四半期累計期間の連結業績予想

	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
今回予想 <sup>※</sup> (2022年8月発表)	430,000	72,000	80,000	57,000
前回予想 (2022年5月発表)	400,000	46,000	46,500	33,000

※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、保証したりするものではありません。

### ◆2023年3月期第1四半期累計期間のセグメント別実績

事業分野	売上高	セグメント利益
デジタル	89,599	29,411
トイホビー	94,872	14,363
IPプロデュース	15,686	1,085
アミューズメント	23,022	2,113
その他	7,027	131
消去・全社	△13,967	△2,711
合 計	216,241	44,393

## 『アイドルマスター“MR”-MORE RE@LITY-プロジェクト』始動

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、「アイドルマスター」シリーズに登場するアイドルたちの活動の可能性を広げ、ゲーム領域に閉じないアイドル活動の拡大を目的とした『アイドルマスター“MR”-MORE RE@LITY-プロジェクト』(MRプロジェクト)を始動します。

本プロジェクトは、①アイドル個人の魅力を生かしたタレント活動の強化、②XR<sup>※1</sup>やリアルタイムモーションキャプチャー技術を活用した展開の強化、③音楽ストリーミングサービスでのシリーズ楽曲展開の3つの軸で展開します。

アイドルのタレント活動強化に伴い、メディア出演や広告起用のさらなる促進を図っています。その一環として、「アイドルマスター」シリーズのアイドル「765 MILLIONSTARS」が(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「TAMASHII NATIONS」のアンバサダーに就任しました。また、7月に実施した「アイドルマスター」17周年生配信では、バンダイナムコエンターテインメントのXR投影技術と(株)バンダイナムコスタジオのモーションキャプチャー技術を活用して制作した天海春香の“MR” Project デモンストレーションムービーを公開しました。さらに、「アイドルマスター」シリーズ楽曲のサブスクリプションサービスの順次解禁も決定しています。

バンダイナムコグループの持つ多彩な事業領域と豊富なノウハウを生かして、IP<sup>※2</sup>のさらなる活用を進めていきます。

※1 VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、MR(複合現実)の技術総称　※2 キャラクターなどの知的財産

©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.



©窪岡俊之 THE IDOLM@STER™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

## 021ファンド設立、Gaudiyなどに出資

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、「IPメタバース」の構築および新たなエンターテインメント創出と、それらの実現に向けた意思決定のスピードを加速させるため、スタートアップ投資ファンド『Bandai Namco Entertainment 021 Fund』を立ち上げました。

6月には、本ファンドを通じて、ファンの熱量を最大化するWeb3.0時代のファンプラットフォーム「Gaudiy Fanlink」を開発・提供する(株)Gaudiyに出資しました。

今後も同ファンドを活用し、「IPメタバース」をはじめとする新たなファン体験の創出を目指していきます。

Bandai Namco Entertainment



ガウディ

### 家庭用ゲーム『パックマンワールド リ・パック』

発売中／3,520円(ダウンロード版 同価格)／STEAM®版 オープン価格

発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

1999年にPlayStation®で発売された「パックマンワールド 20th アニバーサリー」を、23年の時を経てフルリメイクしました。

悪のロボット「トックマン」の陰謀でゴーストたちに誘拐されてしまったパックマン・ファミリーを救出するべく、パックマンが6つの不思議な世界を探検し、あらゆる敵に立ち向かいいます。

全世界10言語に対応<sup>※</sup>し、「クエストモード」「メイズモード」「オリジナルモード」の3つのゲームモードをお楽しみいただけます。(対応プラットフォーム:Nintendo Switch™/PlayStation®5、PlayStation®4 [ダウンロード版のみ] /Xbox Series X/S、Xbox One [ダウンロード版のみ] /STEAM® [ダウンロード版のみ])

※日本版では日本語・英語の2言語対応

PAC-MAN WORLD Re-PAC & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

### 家庭用ゲーム『SDガンダム バトルアライアンス』

発売中／8,778円(通常版)

発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

「ヒストリー・ブレイク」現象によってゆがめられた「ガンダム」作品の物語が展開する世界で、偽りの物語を修正するために3機1小隊の共同戦線を率いる小隊長としてさまざまなモビルスーツやパイロットと共にミッションに挑むアクションRPGです。(対応プラットフォーム：Nintendo Switch™/PlayStation®5/ PlayStation®4/ Xbox Series X/S/Xbox One/Windows PC/STEAM®)



バトルアライアンス

©創通・サンライズ

## 『仮面ライダーギーツ』放送開始

『仮面ライダーギーツ』が、9月4日より放送中です（テレビ朝日系、毎週日曜午前9時～）。本作は、変身ベルト「デザイアドライバー」が届いた人々が参加できるゲーム「デザイアグラムプリ」を舞台に、参加者がそれぞれ仮面ライダーになって謎の敵「ジャマト」から街の平和を守る物語です。主人公も「デザイアドライバー」を使って「仮面ライダーギーツ」に変身し、平和を勝ち取るために戦います。

(株)バンダイから、劇中同様に「仮面ライダーギーツ」の10フォームへの変身遊びが楽しめる『変身ベルト DXデザイアドライバー』(7,920円、写真左)や同商品に付け替えて遊べる『レイズバックル』シリーズ(550円～)などのなりきりアイテムを発売中です。また、同シリーズは、玩具の他にカプセルトイ、食玩など多彩なカテゴリーで展開します。



©2022石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映

## BANDAI SPIRITSとタカラトミーによるコラボプロジェクト始動

(株)BANDAI SPIRITSと(株)タカラトミーによるコラボレーションプロジェクト「Dream Together -つながる想い、ともに創る夢-」が、始動しました。

コラボ商品として、BANDAI SPIRITSのダイキャストを使用した商品ブランド「超合金」でタカラトミーのリアルムービングキットシリーズ「ZOIDS」を立体化する『超合金×ZOIDS』を、BANDAI SPIRITSより商品化します。また、タカラトミーのダイキャスト製ミニカーシリーズ「トミカ」で「機動戦士ガンダム」を再現する『トミカ×機動戦士ガンダム』を、タカラトミーが商品化し、共に2023年に発売します。

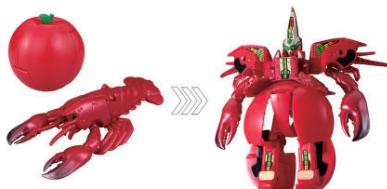


©TOMY／©創通・サンライズ

### 「ユニトロボーン ユニトロボ」 シリーズ

発売中／1,155～2,255円  
発売元：(株)バンダイ

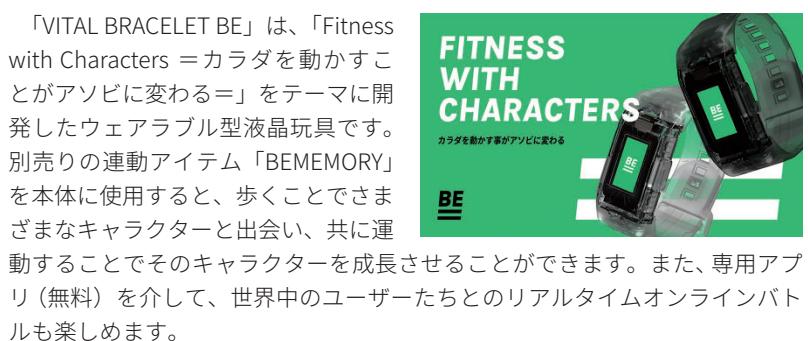
「ユニトロボーン」は、身の回りにあるモノが“アリエナイ”組み合わせで合体・変形し、ロボになるというコンセプトを持ったオリジナルIPの玩具シリーズです。それぞれのジョイント部分を合わせると、頭部・腕・足が瞬時に展開し、二足歩行型や恐竜型などのロボに変形します。ロボの種類は、「りんご」と「ロブスター」が合体する『ユニトロボ アップルロブスター』を含む、計6種を発売中です。



©BANDAI/PLEX

### 「VITAL BRACELET BE」シリーズ

11月下旬より順次発売予定／「VITAL BRACELET BE」本体：6,600円  
連動アイテム「BEMEMORY」：2,200円  
発売元：(株)バンダイ



「VITAL BRACELET BE」は、「Fitness with Characters = カラダを動かすことがアソビに変わる=」をテーマに開発したウェアラブル型液晶玩具です。別売りの連動アイテム「BEMEMORY」を本体に使用すると、歩くことでさまざまなキャラクターと出会い、共に運動することでそのキャラクターを成長させることができます。また、専用アプリ(無料)を介して、世界中のユーザーたちとのリアルタイムオンラインバトルも楽しめます。

「BEMEMORY」のIPラインナップは、第1弾として「デジタルモンスター」シリーズとアニメ「僕のヒーローアカデミア」を発売し、その後順次アニメ「鬼滅の刃」「東京リベンジャーズ」の「BEMEMORY」も発売予定です。

©BANDAI

## TVアニメ『機動戦士ガンダム 水星の魔女』放送開始

(株)バンダイナムコフィルムワークスが製作するガンダムシリーズのTVアニメ最新作『機動戦士ガンダム 水星の魔女』(MBS／TBS系全国28局ネット、毎週日曜午後5時～)

が、10月より放送を開始します。

数多の企業が宇宙へ進出し、巨大な経済圏を構築する時代、A.S.を舞台に、「アスティカシア高等専門学園」に辺境の地・水星から1人の少女「スレッタ・マーキュリー」が編入してきたところから物語が始まります。

(株)BANDAI SPIRITSが、主人公機「ガンダム・エアリアル」や、アニメ本編の前日譚「PROLOGUE」に登場した「ガンダム・ルブリス」と「ベギルベウ」のガンプラを発売するほか、グループ各社よりさまざまな商品・サービスを展開します。

本作の放送を記念したガンダム総合イベント『GUNDAM NEXT FUTURE』では、「PROLOGUE」の上映会・オンライン試写会やスタンプラリーを日本各地で順次実施しており、東京では9月29日より新宿三角広場にて開催予定です。



▲「HG 1/144 ガンダムエアリアル」  
10月発売予定／1,430円



©創通・サンライズ・MBS

## バンダイナムコフィルムワークスの製作作品が続々展開

(株)バンダイナムコフィルムワークスが製作する作品が、今秋に続々展開されます。

まず、『劇場版 転生したらスライムだった件 紅蓮の絆編』が、11月25日に公開されます。完全新作としてストーリー原案を原作・伏瀬氏が担当し、主人公「リムル」たちの新たな戦いを描きます。

また、『ブルーロック』(テレビ朝日系列全国ネット、毎週土曜深夜1時30分～)は、10月より“NUMAnimation枠”にて放送開始します。原作は、「週刊少年マガジン」に連載中で、累計発行部数1,000万部を超える大人気サッカー漫画です。

さらに、車になったモルモットのかわいさが話題となった「PUI PUI モルカー」の新シリーズ『PUI PUI モルカー DRIVING SCHOOL』(テレビ東京ほか)が、10月より放送開始します。モルカーたちが繰り広げる新たな世界を楽しめる作品です。



©川上泰樹・伏瀬・講談社／転スラ製作委員会 ©金城宗幸・ノ村優介・講談社／「ブルーロック」製作委員会 ©見里朝希／PUI PUI モルカーDS製作委員会

## アニソン合唱プロジェクト『ChoieL』

(株)バンダイナムコミュージックライブの音楽レーベル・ランティスは、アニソンが合唱のスタンダードナンバーとして愛される未来を目指し、「アニソン合唱プロジェクト『ChoieL』オンライン合唱コンクール2022」を開催中です。コンクールの参加料は無料で、参加規程を満たせば誰でも参加可能ですが（参加規程は公式サイトにて公開）。ランティス制作のアニソン16曲をエントリー対象曲とし、オンラインで募集を行い、表彰発表を10月下旬頃に予定しています。



## アミューズメントユニット

## 『バンダイナムコ Cross Store』オープン

(株)バンダイナムコアミューズメントは、バンダイナムコグループのキャラクター商品や体験イベントなどを一堂に集めた新施設『バンダイナムコ Cross Store』を横浜ワールドポーターズ（神奈川県横浜市）と、キャナルシティ博多（福岡県福岡市）にオープンしました。

「アイカツ！」シリーズや「アイドルマスター」シリーズなどに登場するアイドルのプロマイドを販売する「ナムコ堂」や、バンプレストレーベルのアミューズメント景品をすべて投入する「バンプレヤ」などの新規展開店舗を含め、バンダイナムコグループが展開するコンテンツやキャラクター商品のオフィシャルショップ全14店舗<sup>※</sup>の出店に加え、「namco」「ガシャポンのデパート」も運営しています。本施設は、体験型リテール店舗と銘打ち、さまざまな業態の店舗運営やイベント企画を通じて、新たなリアルエンターテインメント体験を提供します。

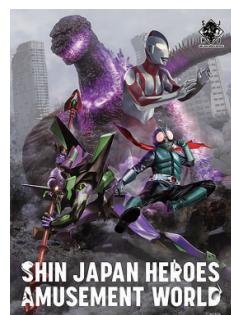


※横浜と博多で内容が一部異なります。

## 『シン・ジャパン・ヒーローズ・アミューズメントワールド』開催中

(株)バンダイナムコアミューズメントは、「シン・ジャパン・ヒーローズ・ユニバース」の世界観を体感できるイベント『シン・ジャパン・ヒーローズ・アミューズメントワールド』を開催中です。7月にバンダイナムコ Cross Store 横浜からスタートし、大阪、博多など全国を巡回予定です。

オリジナルアトラクション「シン・765作戦」「禍威獣第8号撃退作戦」をはじめ、VRアクティビティ「ゴジラVR」「エヴァンゲリオンVR THE 魂の座：暴走」も体験可能です。また、イベント限定イラストを使ったオリジナルグッズや作品をイメージしたコラボフードの販売も行い、オリジナルグッズはECサイト「ナムコパークスオンラインストア」「プレミアムバンダイ」でも販売します。



©TTTtk

## トランポリン競技の堺亮介選手がメダル獲得

(株)バンダイナムコアミューズメントでは、「体験を通じて感動を共有するリアルエンターテインメントの価値を世の中へ届ける」という企業理念に基づき、スポーツエンターテインメントにも注力しています。「VS PARK」「トンデミ」といった施設運営のほか、アスリートサポートも実施しており、現在はトランポリン競技の堺亮介選手が所属しています。堺選手は、5月にイタリアで開催されたFIGワールドカップ第2戦では、個人競技で銀メダル、シンクロナイズド競技で金メダルを獲得しました。



今後も世界で活躍する堺選手の活動を通じ、スポーツの楽しさや感動を多くの方に届けます。

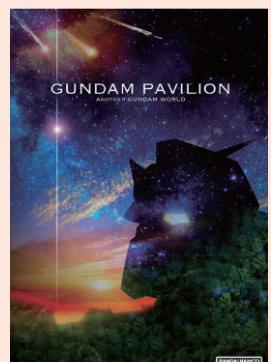
## News

## グループ横断トピックス

2025年日本国際博覧会  
『ガンダムパビリオン（仮称）』出展決定

バンダイナムコグループは「2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）」にパビリオン出展を行います。

具体的には「機動戦士ガンダム」を軸として、「もうひとつの宇宙世紀」を舞台に、未来社会の課題解決に向けた壮大な実証実験を行う『ガンダムパビリオン（仮称）』を出展します。「機動戦士ガンダム」は、1979年のTVアニメーション放送から40年以上にわたり映像作品や商品・サービスなどを通じてファンとつながり続けことで、IPの価値を向上させてきました。また、「機動戦士ガンダム」を通じて社会問題を考えるサステナブルプロジェクト「GUNDAM UNIVERSAL CENTURY DEVELOPMENT ACTION (GUDA)」を立ち上げるなど、IPからSP（社会的アイコン）への成長を目指し、さまざまな社会的課題への取り組みを行っています。



©創通・サンライズ

『ガンダムパビリオン』の詳細は、今後順次お知らせしていく予定です。

## 映像・音楽・ライブイベント事業の 知見を集約し迅速な展開を可能に IP軸戦略の要としてグループの強みを生かす

今年4月、バンダイナムコグループはIPプロデュースユニットを再編し、ユニット内の会社統合を行いました。今回は、同ユニットの事業統括会社である(株)バンダイナムコフィルムワークスの浅沼誠社長に、ユニット再編の狙いや中期計画における戦略、今後の注目IPなどについて聞きました。

### — IPプロデュースユニット再編の目的を教えてください。

**浅沼** バンダイナムコグループが展開するIP軸戦略において、IPプロデュースユニットは、映像事業、音楽事業、ライブイベント事業を通じて、IP軸戦略の核となるIPを創出・プロデュースする重要なミッションを担っています。

このたびユニット内再編を行い、自社で映像制作スタジオを保有する(株)サンライズと、他社制作スタジオと連携した映像製作やパッケージの展開などを行う(株)バンダイナムコアーツの映像事業、そして映像配信ビジネスを行う(株)バンダイナムコライツマーケティングを統合し、(株)バンダイナムコフィルムワークスを設立しました。同時に、(株)バンダイナムコアーツの音楽事業と(株)サンライズミュージック、ライブイベント事業を展開する(株)バンダイナムコライブクリエイティブを統合

し、(株)バンダイナムコミュージックライブを設立しました。

近年、IPを取り巻く環境は大きく変化しています。変化に対応し、ユニットとして最大限に力を発揮するためには、今まで以上にユニット内の強い連携が必要になると考えました。再編により、各社が保有しているさまざまなノウハウや強み、外部パートナーとの

ネットワークなどを共有することが可能になりました。映像・音楽・ライブイベント事業が一体となってIPの創出・プロデュース力をさらに強化し、スピード感のある事業展開を目指していきます。

### — 映像事業における市場環境をどう見ていますか？

**浅沼** 市場では技術革新が急速に進んでいます。インターネットでの動画配信サービスが普及し、4Kハイビジョンやドルビーアトモス<sup>※1</sup>など、高品質な映像・音響を家庭のテレビでも楽しめるようになりました。

一方で、どれだけ技術が進化しても変わらないことがあります。映像を評価するのは受け手であるお客様であり、お客様に価値を見出していくだけの映像を製作することが何よりも重要であるということです。IPプロデュースユニットは、映像製作にあたりお客様と真剣に向

※1 立体音響技術の一種

### <IPプロデュースユニットの再編>

2022年4月～

(株)バンダイナムコホールディングス

100%出資

100%出資

(株)バンダイナムコ  
フィルムワークス

(株)サンライズ  
(株)バンダイナムコアーツ  
映像事業

(株)バンダイナムコ  
ライツマーケティング

(株)バンダイナムコ  
ミュージックライブ

(株)バンダイナムコ  
音楽事業  
(株)バンダイナムコ  
ライブクリエイティブ

(株)サンライズ  
ミュージック

き合い、お客様の期待の一歩先にある映像を創り上げることにとことんこだわります。これにより、私たちならではの価値を創出します。

### — アニメ業界は、国内外から新規参入が増えています。

**浅沼** アニメの持つ力が世界的に認知された結果だと思います。高品質で映像化されたアニメ作品が、幅広い商品・サービスに領域を拡大し、IPとしてヒットにつながるケースが増えてきています。IPの起点となるアニメを制作し、IPホルダーとしてビジネスを展開することは、企業にとって大きなアドバンテージになると言えます。

中でも日本のアニメはグローバルで高い評価を得ています。世界各地で開催されるアニメイベントには大勢の人が来場し、会場内は熱気に満ちあふれています。こうした状況が国内外を問わず認知されるようになります。新規参入が増加していると考えられます。

当ユニットには、アニメや音楽の製作、配信、パッケージやライブの展開、自社版権の活用など、作品を創出しお客さまに価値を提供するための多くの知見があります。さらに、グループの他ユニットと連携することで、多種多様な商品・サービ



▲『機動戦士ガンダム 水星の魔女』 ©創通・サンライズ・MBS



▲XRライブ

©xR ARTISTS SUPER FES 2022

スの展開も可能です。こうした強みを生かし、IP軸戦略におけるグループの要となるよう、役割をしっかりと果たしていく所存です。

### —競争が激化する中での課題は？

**浅沼** 多くのアニメが続々と放送・公開される中で、当社のアニメを選んでいただくためには、いかに高い品質のアニメを製作できるかが重要です。そのためには、優秀なクリエイターの存在が欠かせません。しかしながら、業界としてクリエイター不足が深刻です。これは当社を含めて業界全体で、解決すべき課題だと考えています。

当社では、クリエイター育成の一環として「サンライズ作画塾」「サンライズ美術塾」を開講しています。

応募者の中から塾生を選抜し、奨励金を支給しながらアニメの作画または美術に関する実習を提供する制度です。現役のアニメーターや美術監督・スタッフが講師を務め、技能や知識の習得を目指しています。卒業試験に合格した塾生には、IPプロデュースユニット所属会社のスタッフとして働くことができる機会を提供しており、卒業生の中にはガンダムシリーズやラブライブ！シリーズなどの作品で活躍している人材もあります。質の高いアニメ作品を将来にわたり提供し続けるための業界の基盤づくりと、グループの将来のIP創出を支える人材の育成につながるよう、今後もこうした取り組みを積極的に行っていきます。



### ■浅沼 誠 社長のプロフィール

#### <経歴>

1963年4月23日生  
1986年4月 (株)ネットワーク入社  
2000年10月 バンダイネットワークス(株)入社  
2009年4月 (株)バンダイナムコゲームス執行役員  
NE事業本部副本部長  
2010年10月 (株)バンダイナムコオンライン代表取締役社長  
2015年4月 (株)バンダイナムコエンターテインメント常務取締役  
(株)サンライズ専務取締役  
2019年3月 SUNRISE (SHANGHAI) CO., LTD.董事長（現職）  
(株)サンライズ代表取締役社長  
(株)バンダイナムコホールディングス取締役（非常勤）IPクリエイションユニット担当  
2022年4月 同社取締役IPプロデュースユニット担当（現職）  
(株)バンダイナムコフィルムワークス代表取締役社長（現職）

解し、高いパフォーマンスを発揮できるよう、経営者としての責任を果たしていきたいと考えています。

また、私たちのビジネスはいくら時間をかけて企画を練り込んだとしても、作品として形にして世に出さなければ、お客さまに評価していただけません。社員には、失敗を恐れず、自分が本当に面白いと思ったことをスピード感を持って具現化してほしいと思います。そうすることで得た体験の蓄積が、自信につながるはずです。そして、仮に失敗したとしても非難するだけではなく、次はどうすれば成功できるのかを考え、全員で共有し合う社風があれば、社員は高いモチベーションを持って次の新しい挑戦に取り組むことができます。私自身、そのための環境づくりに全力を注いでいきます。

## 人材育成や業界の構造的な課題解決に取り組み 社員が高いモチベーションを持てる環境を整備

### —音楽・ライブイベント事業について？

**浅沼** 新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、デジタルを活用した音楽・ライブの展開が拡大しています。当ユニットにおいても、XR※2技術を活用し、現実世界と仮想世界を融合した新しいライブの開催などに取り組んでいます。XRライブの展開はまだ始まったばかりですが、よりお客さまにお楽しみいただけるイベントにできるよう、工夫を重ねていきたいと思います。

一方で、リアルなイベントには、デジタルでは表現しきれない熱量があることも事実です。今後の状況を見ながら、両者の良さを生かし、両軸でイベント展開の強化に取り組んでいきます。

### —今期の注目IP作品は？

**浅沼** 7年ぶりのテレビシリーズとなる『機動戦士ガンダム 水星の魔女』が、いよいよ10月から放送となります。放送に先駆けてアニメ本編

の前日譚「PROLOGUE」の上映を行い、高い評価をいただきました。グループ内の各事業と連携し、ガンプラをはじめとする多彩な商品・サービスを展開していきます。

また、「週刊少年マガジン」に連載中の人気サッカー漫画『ブルーロック』や、「PUI PUI モルカー」の新シリーズ『PUI PUI モルカー DRIVING SCHOOL』が10月から放送を開始するほか、11月には『劇場版 転生したらスライムだった件 紅蓮の絆編』が公開されます。これらの作品にも、ぜひご注目ください。

### —仕事におけるポリシーは？

**浅沼** IPプロデュースユニットは、約1,000人の社員が所属しています。環境が急速に変化する中で、現場の社員一人ひとりが何がベストなのかを考えて動くようにならなければ、会社の成長は望めません。社員が同じ方向を目指して邁進できるよう、経営戦略を構築するのが私の仕事です。社員たちが戦略をしっかりと理

※2 VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）の技術総称

## 「バンダイ災害時こども応援活動」を開始

(株)バンダイは、災害の現場で子どもの不安やストレスを軽減するための支援を行うため、公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンによる協力のもと、心のケアを目的としたオリジナルのおもちゃを企画・製造しました。今後、必要としている人・場所にお届けできるよう、被災地支援団体や自治体などにおける備蓄品として、積極的に提供を行っていきます。



## 「可燃ごみ」として廃棄可能なガシャポン史上初の紙製カプセル『マプカプセル』を導入開始

(株)バンダイは、カプセルトイ(ガシャポン)用カプセルの主原料を従来のプラスチックから、エコ素材「MAPKA」(紙パウダー51%以上含有)に置き換えた『マプカプセル』(日本特許出願済)の導入を開始しました。マプカプセルは、従来品に比べ製造から焼却までの過程における温室効果ガスの排出量を、約30%削減することが可能になります。国内生産商品より順次展開を進めていきます。今後も、環境に配慮した持続可能なカプセルトイ事業の実現に向けて、取り組んでいきます。



©BANDAI

## Front Line

## 現場から

### 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』を担当

(株)BANDAI SPIRITS

山下 泰史(左)

2007年(株)バンダイ入社。キャラクター日用品、雑貨、玩具の営業、プラモデルの海外マーケティングを経て、本施設の立ち上げを担当。

(株)バンダイナムコアミューズメント

澤 大悟(右)

2003年(株)ナムコ入社。アミューズメント施設の店舗管理、IP施設のライセンス営業などを経て、本施設の立ち上げを担当。



『ガンダムパーク福岡』が、2022年4月にオープンしました。今回は、同施設の運営に携わる(株)BANDAI SPIRITSと(株)バンダイナムコアミューズメントの担当者に話を聞きました。

**Q**どのような施設ですか？

**A**「機動戦士ガンダム」シリーズの世界観を存分に楽しんでいただくことを目的とした複合エンターテインメント施設です。スペースコロニーをコンセプトとしたショッピングエリア、体感型のスポーツエンターテインメントエリア、アミューズメントエリアの3つのエリアで構成しています。本施設がある「三井ショッピングセンターららぽーと福岡」の敷地内に設置された実物大ガンダム立像「RX-93ff ν ガンダム」関連の情報や遊びを多数盛り込み、立像を見た興奮そのままにパーク内をお

楽しみいただけます。

**Q**施設作りでこだわった点は？

**A**ガンダムファンにご満足いただけるよう細部にまでこだわることに加え、初めてガンダムに触れる方も親しみやすいような工夫にもこだわりました。施設内にはスマートフォンを置いて撮影できるスペースをいたるところに設け、撮影した動画を自身のSNSなどで紹介できるようにしたり、ガンプラを初めて購入する方に組み立て方を教えたり塗料を貸し出したりするクラフトスペースを設けるなど、ファンとのつながりや、ファン同士のつながりができる施設になるよう意識しました。

**Q**2社による出店で得られたものは？

**A**ガンプラを作り続けてきたBANDAI SPIRITSのノウハウと、リアルな場のエンターテインメントを幅広い層に向

けて提供し続けてきたバンダイナムコアミューズメントのノウハウがつながることで、お客様により高い熱量で商品・サービスを提供することができます。

実物大ガンダム立像からや、映画「ククルス・ドアンの島」上映後の映画館からの人の流れも多く、まさにIPを軸にALL BANDAI NAMCOで運営している施設となっています。バンダイナムコグループならではの取り組みに、今後もご期待ください。

## ▶▶▶ 株主さまに対する株主優待お申込期限のお知らせ

当社では、2022年3月31日の基準日に、当社株主名簿に記載または記録された100株以上保有いただいている株主の皆さまに対して、株主優待のご案内を6月下旬に発送させていただいております。株主優待の申込受付は、9月30日が締め切りとなりますので、まだお申し込みされていない株主さまは、改めてご確認いただけますようお願い申し上げます。

2022年3月期 株主優待の申込期限:2022年9月30日(金)

※WEBサイトは当日中、はがきは必着です。期限を過ぎると、株主優待ポイントは無効となりますのでご注意ください。  
※お申し込み方法の詳細は、6月下旬にお送りした案内をご覧ください。



このニュースレターは、CO<sub>2</sub>を排出しない  
グリーン電力100%で印刷されています。



この印刷製品は、環境に配慮した資材と工場で  
製造されています。