

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2022年度第2四半期は  
上半期としては過去最高業績を達成

(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2四半期累計期間(2022年4～9月)の業績を発表しました。今回は、業績や各事業の足元の状況などについて、バンダイナムコホールディングスの川口勝社長に話を聞きました。

— 2022年度第2四半期累計期間(上半期)の業績を発表しました。

川口 2022年度上半期の業績は、売上高4,776億円、営業利益816億円、経常利益923億円、親会社株主に帰属する四半期純利益665億円となり、過去最高の売上高と利益を計上することができました。事業別では、デジタル、玩具ホビー、アミューズメントの3事業が、上半期としては過去最高業績となりました。

— デジタル事業の上半期の状況を教えてください。

川口 前年度第4四半期に発売した『ELDEN RING』は、ワールドワイドで9月末までに累計1,750万本を販売しました。上半期のリピートタイトルの販売数は、前年同期の1,520万本に対して、1,921万本となったほか、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が63%となり、いずれも収益に貢献しています。また、第2四半期に発売した複数の新作タイトルが、スマッシュヒットとなりました。

ネットワークコンテンツに関しては、新作タイトルのリリースはありませんでしたが、「DRAGON BALL」や「ONE PIECE」の既存タイトルが、映画公開によるIP\*熱の高まりとの相乗効果もあって、好調に推移しました。

\* Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

— トイホビー事業については？

川口 トイホビー事業は、円安に伴う原価の上昇による粗利率への影響や、運賃等の増加などの環境の変化がある中、事業全体でトップラインをしっかりと伸ばすことにより、前年同期実績を上回りました。

カテゴリー別では、「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商品、定番IP玩具、さらにはトレーディングカードやデジタルカードなどのカード商材、菓子などのカテゴリーが好調でした。IP別では、「ガンダム」「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などの定番IP商品が、メディアと連携したタイムリーな展開で、国内外ともに好調に推移しました。

— IPプロデュース事業とアミューズメント事業については？

川口 IPプロデュース事業では、ユニット統合と組織再編を行い、IP創出強化に向けた取り組みを進めました。また、「ガンダム」シリーズや「ラブライブ！」シリーズなどの主力IPを中心に、映像制作やパッケージ販売、インターネット配信、ライブイベント、ライセンスビジネスなどを展開しました。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。ほぼ計画通りに進捗しています。アミュー



ズメント事業は、一部の地域で新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けましたが、国内では玩具ホビー商材のプライズやデジタルカードの好調もあり、既存店売上高が前年同期比で121.6%となるなど、施設事業が好調でした。また、グループのIPや商品ブランドと連携したバンダイナムコならではの店舗の出店を進めました。機器販売については、欧米を中心に好調に推移しました。

— 通期の業績予想については？

川口 上半期の好調な実績を受けて、通期業績を見直しました。年初予想の売上高8,800億円、営業利益1,000億円に対して、新たな通期業績予想は、世界的な大ヒットタイトルがあった昨年度の過去最高業績を上回る売上高9,400億円、営業利益1,280億円に修正しました。

2022年度上半期は、ワールドワイドでの定番IP商品展開の強化やファンのライフスタイルに対応した取り組みなどにより、好調に推移しました。一つのIPやヒット商品・サービスに大きく依存するのではなく、各事業の積み上げで好調を維持できたことは、成長に向けた土台となる基盤が、さらに厚くなってきたということだと思います。(次ページに続く)

## 第2四半期の実績などを踏まえ 通期の業績を修正

営業利益1,280億円は、中期計画最終年度の目標を上回りますが、中期計画の達成がバンダイナムコのゴールではありません。ファンやあらゆるステークホルダーの期待に応えるべく、これからも持続的な成長を目指していきます。

### —各事業の下半期の動向や注目ピックを教えてください。

**川口** デジタル事業については、下半期は家庭用ゲームのリピートタイトル販売本数が落ち着くと見ていますが、家庭用ゲーム、ネットワークコンテンツとも、クオリティの高いタイトルを提供し、長く深く遊んでいただく戦略は変わりません。大ヒットした『ELDEN RING』も長く深く遊んでいただく施策に加えて、トイホビーで商品化するなど、IPとして育成します。家庭用ゲームの新作では、10月に『ドラゴンボールザブレイカーズ』を発売しました。また、来年1月にはファンからの要望が多かった「ONE PIECE」のRPG『ONE PIECE ODYSSEY』も発売します。両タイトルとも、IPのメディア展開と連携し、ワールドワイドで長く展開していきます。ネットワークコンテンツについては、既存タイトルの安定展開に加え、「ソードアート・オンライン」などの新作を投入し、タ

イトルラインナップを強化していきます。下半期は、これら新作の発売に伴い開発費やマーケティング費用などの費用が先行する見込みです。

また、IPメタバースについては、2022年度内に「ガンプラコロニー」のクローズドテストを行います。デジタル事業では、開発力強化や新技術への取り組みも進めています。国内では、ハイエンドの開発力を強化するため、開発パートナーと新会社を設立しました。また、海外発タイトルの開発力強化のため、ドイツのスタジオを子会社化し『Park Beyond』というタイトルを開発中です。このほか、スタートアップへの投資を行う「Bandai Namco Entertainment 021 Fund」を設立し、直近ではブロックチェーンソーシャルゲームを開発・運営する会社に出資するなどバンダイナムコグループ内にとどまらず、さまざまなパートナーとつなげる取り組みを推進しています。

トイホビー事業の下半期は、円安による影響が継続すると想定しています。また、好調カテゴリーのマーケティング強化などにより、上半期比で国内外の販管費が増加することを見込んでいます。

商品では、9月にTV放映がスタートした『仮面ライダーギーツ』の商

品が、順調な出足です。また、10月からTV放映が始まった『機動戦士ガンダム 水星の魔女』主役機のプラモデルは、非常に好調な販売状況です。女性やティーンエージャーなどの新しい購買層が広がっており、新規ファンを逃がさない継続的な取り組みを行います。

また、カードや菓子、ガシャポンなどのカテゴリーがここ数年で大きく伸びています。カードは、7月に『ONE PIECEカードゲーム』を発売し、ゲーム性やイラストにも高い評価をいただき、出足好調です。海外では11月から中国語版、12月から英語版の発売を予定しています。菓子は、IPのコレクション性などを付加したヒット商品を創出しています。ガシャポンは、アミューズメントとタッグを組んだ専門店展開で、ファンの間口を広げています。今後もトイホビーでは玩具だけでなく、さまざまなIPタッチポイントを生かし、点ではなく面でのバンダイナムコならではの展開を推進します。一方で、円安による原価上昇については、引き続きコスト削減や効率化、仕様面での工夫などさまざまな方向から対応していきます。

### —IPプロデュースとアミューズメントについてはどうですか？

**川口** IPプロデュース事業は、「ガンダム」「転生したらスライムだった件」「ブルーロック」など、下半



▲IPごとにブースを展開した「New York Comic Con」の様子



▲出足好調の『ONE PIECEカードゲーム』



期に戦略IP作品がスタートし、これに伴う収益の増加を見込んでいます。自社スタジオが製作した『機動戦士ガンダム 水星の魔女』は、国内の放映に加えて、さまざまなプラットフォームから全世界に配信されています。作品面での評価も高く、Twitterトレンドで世界1位になるなど、大きな話題になっています。IPプロデュースでは、今後もIPのクオリティにこだわるとともに、IPを起点として、パッケージやライブイベント、ライセンスビジネス、さらにここ数年で大きく伸びているグローバル展開、配信によってIP価値の最大化を図ります。

また、4月より体制を変更し、IP創出力をさらに強化すべく、ノウハウの集約や人材交流を行っています。自社による創出や、パートナーと協業した創出など、異なるアプローチを組み合わせることで、より多彩なIPの創出が可能になりました。来年は、ユニット内の会社のオフィス統廃合も進め、融合をさらに加速します。

アミューズメント事業の下半期は、施設での仕入れ商材の原価や光熱費の上昇、新規出店や機器の新製品投入に伴う償却費の増加を見込んでいます。また、新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けやすい事業のため、環境についても慎重に見ています。

今後も効率化に取り組み続けるとともに、プライズやデジタルカードなどグループリソースの積極活用、「ガンダムパーク」のようなIPに特化した施設、「バンダイナムコ Cross Store」のようなグループ内のさまざまな商品やIPブランドショップが集結した施設、さらに「VS PARK」のようなスポーツバラエティ施設といったように、企画から運営までさまざまな面で我々にしかできないノウハウを生かした店舗を展開していきます。また、機器については、人気の高い景品機「クレナ」シリーズの新機種を下半期に投入します。今後も市場のニーズをとらえた機器を開発し展開していきます。

大化のために何をすべきかを考え動いてくれた結果です。こうした展開で、ALL BANDAI NAMCOの総合力や、カテゴリーの広さを海外ファンにもアピールできています。私も現場でIPファンの熱気を直接感じることで、手応えを感じました。この追い風をしっかりと味方につけたいと思います。

また、各地域でオフィス拠点を集約し、社員の気持ちも心機一転して融合が進んでいます。ALL BANDAI NAMCOで、グローバルでの成長やIP価値最大化をともに目指す意識がより強くなり、可能性が広がっていると感じています。今後も、重点地域である北米と中国を中心に、グローバル展開をさらに拡大します。

—読者にメッセージをお願いします。

川口 2022年度上半期は、過去最高の売上高と利益を達成することができました。このエンジンとなったのが社員たちで、バンダイナムコにとって一番の財産は人材です。各社やイベントに足を運ぶ中で、改めてこのことを実感しています。グループの成長は社員の成長の積み重ねであり、社員の成長を後押しすることで、ともにグループを成長させていきたいと思います。まずは、今回の通期業績予想の過去最高業績を達成し、中長期での持続的な成長を目指します。今後のバンダイナムコに、どうぞご期待ください。

## ALL BANDAI NAMCOの総合力で「パーパス」の実践を目指す

—海外の動向を教えてください。

川口 10月には「New York Comic Con」に出展しました。大型のイベントが、リアルに開催されるようになり、我々も各地域で積極的に出展

しています。これまではグループ各社が個々にブース展開をしていましたが、今はIPごとに展開しています。これはトップダウンの指示ではなく、国内外の社員が、IP価値最

### ◆ 2023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	477,620	81,607	92,365	66,557
前年同期比	121.3%	132.2%	144.1%	168.4%

### ◆ 2023年3月期通期の連結業績予想数値と前年実績

(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
今回予想* (2022年11月発表)	940,000	128,000	139,000	95,000
前年実績 (2021年4月~2022年3月)	889,270	125,496	133,608	92,752

\*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2四半期累計期間のセグメント別実績

(単位:百万円)

事業分野	売上高	セグメント利益
デジタル	193,897	44,649
トイホビー	213,368	33,562
IPプロデュース	35,065	3,459
アミューズメント	48,657	4,804
その他	15,070	456
消去・全社	△28,439	△5,324
合計	477,620	81,607

## MIRAIKEN studioにモーションキャプチャ技術を用いたスタジオ新設

(株)バンダイナムコエンターテインメントは、大型LED装置などを活用し、次元の壁を超えたゲームの世界のような表現を可能とするバンダイナムコ未来研究所内の常設スタジオ「MIRAIKEN studio」に、Cスタジオを新設しました。

Cスタジオは、モーションキャプチャ技術を用いてバーチャルライブハウスを実現するスタジオです。視聴者と出演者が双方向コミュニケーションを取れる環境を提供することで、出演者はリアルタイムで視聴者の反応を見ることができ、その場限りのノンフィクションのエンターテインメントをお届けします。

今後も技術を活用し、IP価値最大化に向けたエンターテインメント施策を提供していきます。



## 島根スサノオマジック、B.LEAGUE新シーズン開幕

B.LEAGUE2022-23 SEASONが開幕し、(株)バンダイナムコ島根スサノオマジックが運営する「島根スサノオマジック」は、クラブコンセプトとして「風を起こそう。」を掲げて、シーズン優勝を目指します。また、10月に開催されたホーム開幕節は、(株)バンダイナムコエンターテインメントの冠試合として、オリジナルノベルティグッズの配布や、自社ゲームソフトを活用した「釣りスピリッツNintendo Switch™版 選手対決」を実施するなど、“スポーツ×エンターテインメント”を実現する施策を行いました。



### スマートフォン向け アプリゲーム 『ソードアート・オンライン ヴァリアント・ショウダウン』

2022年度配信予定／ダウンロード無料  
(一部アイテム課金)

発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

「ソードアート・オンライン」のアニメ10周年を記念したスマートフォン向けアクションゲームです。各テレビシリーズを代表するキャラクターが参戦し、特徴的なスキルを生かした爽快なアクションを体験できます。強大な敵に挑むソロプレイのモードを搭載しており、今後は他プレイヤーとの対戦で最強を競うマルチプレイモードも実装予定。多彩なバトルを楽しめます。



(対応プラットフォーム：App Store/Google Play)

©2020 川原 礫/KADOKAWA/SAO-P Project  
©Bandai Namco Entertainment Inc.

### 家庭用ゲーム 『ONE PIECE ODYSSEY』

2023年1月12日より順次発売／  
パッケージ版・ダウンロード版 通常版 8,778円、  
パッケージ版 アソビストア特装版 20,878円、  
ダウンロード版 デラックスエディション 11,000円  
発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

「ONE PIECE」連載25周年記念プロジェクトとして、“ONE PIECEの世界に触れる”ことをコンセプトの中心に据えた本格RPGタイトルが登場します。麦わらの一味が辿り着いたのは、大きな謎に包まれた古代の文献に残る島「ワフルド」。そこで彼らは、島に住む少女「リム」と探検家「アディオ」に出会います。彼らを巻き込みながら、謎の島「ワフルド」、そしてかつて訪れた思い出の地を舞台に、麦わらの一味の“懐かしくも新しい冒険ドラマ”を描きます。



(対応プラットフォーム：PlayStation®5/  
PlayStation®4/Xbox Series XIS/STEAM®)

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©Bandai Namco Entertainment Inc.

### 家庭用ゲーム 『テイルズ オブ シンフォニア Remastered』

2023年2月16日より順次発売／  
通常版 5,478円、特装版 13,178円、超  
特装版 27,478円

発売元：(株)バンダイナムコエンターテインメント

全世界累計販売本数270万本を突破した、「テイルズ オブ シンフォニア」のリマスター作品です。

主人公「ロイド」と神子「コレット」は、衰退世界である「シルヴァラント」を救う世界再生の旅に出ます。旅の中で織りなされる重厚なストーリーや多様なキャラクタードラマが、当時の感動体験はそのままにリマスターされて再登場します。



(対応プラットフォーム：PlayStation®4/  
Nintendo Switch™/Xbox One)

Tales of Symphonia™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©藤島康介

## バンダイホビーセンター 新電力施策導入でCO2排出量が実質ゼロに

㈱BANDAI SPIRITSのプラモデル生産工場「バンダイホビーセンター」(静岡県静岡市)では、2022年7月から再生可能エネルギー由来の電力を使用しています。

PPA事業者との電力自給の取り組みとして、2022年11月より「バンダイホビーセンター」の屋上約1,202㎡にソーラーパネルを設置する工事を開始し、2023年4月以降、太陽光で発電した電力の使用を開始します。年間の電力自給量は約26万kWhとなる計画\*です。

これらにより「バンダイホビーセンター」で使用する電力はCO2排出量が実質ゼロとなります。CO2の排出削減に貢献することで環境負荷を軽減し、持続可能な社会の実現を目指していきます。

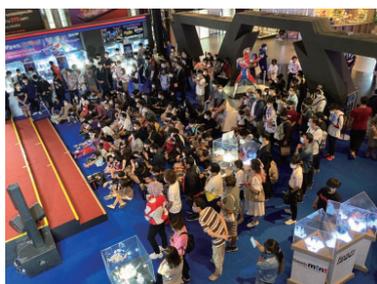


▲「バンダイホビーセンター」の新館(左)と本館(右)  
(本館壁面のソーラーパネルは2006年設置のもの)

※JIS 8907に基づく太陽電池の発電量計算方法により算出

## 『ULTRA HEROES TOUR SOUTH EAST ASIA』開催

㈱BANDAI SPIRITSは、Bandai Namco Asia Co., Ltd.と合同で、大人向けコレクターズ商品の統一ブランド「TAMASHII NATIONS」より、ウルトラマンのフィギュアイベント『ULTRA HEROES TOUR SOUTH EAST ASIA』を9月にタイ・バンコク、11月にマレーシア・ペタリンジャヤで開催しました。東南アジアでも人気のIPであるウルトラマンの最新フィギュアの展示や豪華ゲストによるスペシャルムービー、ステージショーを体験できるイベントで、今後も東南アジアでの開催を企画中です。



▲タイ会場の様子



©TSUBURAYA PRODUCTIONS

### ガシャポン45周年企画商品 『キン肉マン キンケン フルアクションスペシャル』発売

発売中 / 500円 発売元: ㈱バンダイ

1983年にガシャポン第1次ブームを巻き起こした「キンケン」シリーズに、全身14カ所が可動する新仕様が登場。各ラインナップに「グー手」「パー手」「エクストラパーツ」が付属し、躍動感のあるポージングのほか、劇中シーンや必殺技が再現可能です。「キン肉マン」「テリーマン」「ロビンマスク」「悪魔將軍」の全4種展開です。



©ゆでたまご・東映アニメーション

### 削らずに書き続けられるメタルペンシル 『metacil』発売

metacil: 発売中 / 990円 metacil light knock: 発売中 / 385円  
発売元: サンスター文具(株)

サンスター文具(株)は、削らずに書き続けられるメタルペンシル『metacil』を発売しました。

芯が黒鉛と金属を含んだ特殊芯で作られており、筆記時に紙との摩擦で生じる黒鉛と金属の粒子が、紙に付着し筆跡となる新しい筆記具です。

通常タイプ、ノックタイプに加えて、2023年1~2月には「ディズニー」「サンリオ」などのキャラクターデザインでのシリーズ展開を予定しており、年間でシリーズ累計100万本を出荷予定です。



#### metacil light knock

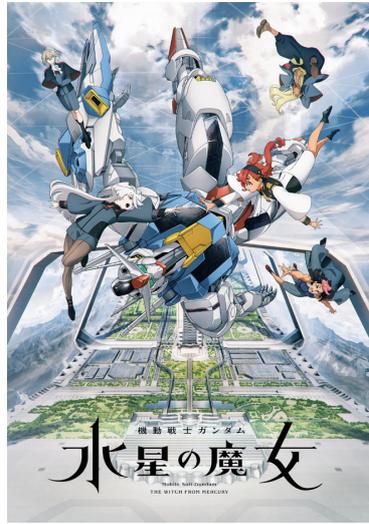


## 『機動戦士ガンダム 水星の魔女』に加え宇宙世紀3作品を放送

(株)バンダイナムコフィルムワークスと(株)創通が製作する『機動戦士ガンダム 水星の魔女』が好評放送中(MBS / TBS系全国28局ネット、毎週日曜午後5時～)です。

また、初めてガンダムに触れた方々に向けては「GUNDAM NEXT FUTURE×日5」と題し、地上波初放送となる劇場作品『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』、OVA『機動戦士ガンダム サンダーボルト』、劇場作品『機動戦士ガンダムNT (ナラティブ)』を、それぞれ全4話で構成されたTVエディションとして2023年1月～3月に放送します。

そして、さまざまなガンダムシリーズの作品をお楽しみいただいた後に、2023年4月から『機動戦士ガンダム 水星の魔女』の第2クールがスタートします。ガンダムシリーズ45周年、ガンブラ45周年に向けて映像展開も強化します。



©創通・サンライズ・MBS ©創通・サンライズ

## 「ラブライブ！」シリーズ初の完全新作ミュージカル『スクールアイドルミュージカル』上演

(株)バンダイナムコフィルムワークスと(株)バンダイナムコミュージックライブは、「ラブライブ！」シリーズ初の完全新作ミュージカル『スクールアイドルミュージカル』を12月10日(土)～15日(木)まで新国立劇場 中劇場で、2023年1月25日(水)～29日(日)まで梅田芸術劇場メインホールで上演します。

兵庫と大阪、関西に位置する二つの伝統校を舞台に、夢を叶えていく女子高生たちの青春学園ドラマをお届けします。本作のために新たに書き下ろされた楽曲とともに、フレッシュ&実力派キャストが魅力的なキャラクターを演じ、作品を作り上げます。



©プロジェクトラブライブ!スクールアイドルミュージカル

### 『アイカツ! 10th STORY ~未来へのSTARWAY~』劇場公開

2023年1月20日(金)公開 (株)バンダイナムコピクチャーズ

「アイカツ!シリーズ」の10周年記念作品『アイカツ! 10th STORY ~未来へのSTARWAY~』を、2023年1月20日(金)より全国の劇場で公開します。

本作は、シリーズ第1作の主人公「星宮いちご」たちがスターライト学園高等部の卒業を控え、自分たちがアイドルとして進むべき道に悩み、それぞれが答えを探していく様子を描きます。特典ポストカード付きミニピチケ(前売券)も発売中です。これからもファンの皆さんとともに「アイカツ!」を盛り上げていきます。



©2022 BNP/AIKATSU 10TH STORY

### アイドルリッシュセブン ZOOŁ 初の単独ライブ『ZOOŁ LIVE LEGACY"APOZ"』開催

2023年2月18日(土)、19日(日)開催

(株)バンダイナムコオンライン  
(株)バンダイナムコミュージックライブ  
(株)バンダイナムコフィルムワークス

今年7周年を迎えたスマートフォン向けアプリゲーム『アイドルリッシュセブン』に登場する4人組グループ「ZOOŁ」による初の単独ライブです。2023年2月18日(土)、19日(日)に東京・武蔵野の森 総合スポーツプラザメインアリーナにて開催します。



©BNOI/アイナナ製作委員会

## ららぽーと堺にバンダイナムコグループのお店が4店舗同時オープン

バンダイナムコグループは11月、「三井ショッピングパーク ららぽーと堺」（大阪府堺市）の開業に合わせ、同施設内にアミューズメント店舗を4店舗オープンしました。

㈱バンダイナムコアミューズメントが企画・施設開発・運営を行い、㈱バンダイナムコアミューズメントラボがデザイン・機器開発を協力した『namco 太鼓の達人毎日おまつりだドン!』は、地元・堺のお祭りをモチーフに、「太鼓の達人」の世界観で夜の縁日を表現し、子ども向けの乗り物「おまつりライド」などを用意しました。また、クレーンゲームなどファミリーで楽しめるゲームセンター『namcoららぽーと堺店』のほか、大阪府内では最大級（設置面数1,000面）の『ガシャポンのデパートららぽーと堺店』をオープンしました。

さらに、㈱プレジャーキャストが運営する、赤ちゃんが夢中になる「配色」と「デザイン」をモチーフにした赤ちゃん絵本「しましまぐるぐる」の日本初の常設のテーマ型インドアプレイグラウンド施設（有料）『しまぐるランド』をオープンしました。



▲『namco 太鼓の達人毎日おまつりだドン!』(左)と『しまぐるランド』(右)のイメージ

Taiko no Tatsujin™Series & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©Bandai Namco Amusement Inc.  
©Akiko Kashiwara / Gakken

## クレーンゲーム機『クレナ3』稼働

㈱バンダイナムコアミューズメントは、このたびクレーンゲーム機『クレナ3』を開発しました。11月下旬より、全国のアミューズメント施設で順次稼働中です。

筐体内をフルカラーで演出できる照明システムにより、従来より明るくなり景品が映えるようになった一方で、消費電力は前機種に比べ約10%省エネ化した新筐体です。運営面では、景品に合わせた設計が容易にできるさまざまな機構などのハード面だけでなく、操作パネルを使い直感的に操作できるようソフト面でも使い勝手のよいユーザーインターフェースにリニューアルしました。加えて、筐体をネットワーク接続すると、タブレットやパソコンで運営状況を閲覧・管理することが可能になり、オペレーターによる使いやすい仕組みを数多く備えています。



## 『釣りスピリッツ』10周年

㈱バンダイナムコアミューズメントと㈱バンダイナムコエンターテインメントが展開する魚釣り体験ゲーム『釣りスピリッツ』は、2012年のゲームセンター版の稼働開始から、おかげさまで10周年を迎えました。誕生10周年を記念して、魚についての豊富な知識と経験を持つさかなクンが「釣りスピリッツ10周年アンバサダー」に就任しました。

Nintendo Switch™版『釣りスピリッツ 釣って遊べる水族館』（発売中）や、ゲームセンター版バージョンアップ『釣りスピリッツ シンカー』（12月稼働予定）のほか、「月刊コロコロコミック」での漫画連載や、海の魅力に触れリアルな海釣りや食育体験ができる企画とのコラボなど、ゲームに限らず「釣りをもっと自由に、おもしろく。」を合言葉に、さまざまな展開を計画しています。これからの『釣りスピリッツ』にご期待ください。



©Bandai Namco Amusement Inc. ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
※Nintendo SwitchおよびNintendo Switchのロゴ・Joy-conは任天堂の商標です。©2017 Nintendo

## 世界中のファンとともにIPを盛り上げ 高品質の商品・サービスを提供し続ける

2021年4月、それまでバンダイナムコグループでデジタル分野の事業開拓に取り組んできた宇田川南欧が、トイホビー事業を展開する㈱BANDAI SPIRITSの社長に就任しました。今回は、IP軸戦略のもと、ハイターゲット層向けビジネスの強化と、エンターテインメントユニット内の連携強化を図る宇田川社長に、現在の国内外の状況や今後の展望などを聞きました。

—社長に就任して1年半たちました。

宇田川 着任当初は、トイホビーとデジタルの事業サイクルの違いに少し驚きましたが、バンダイナムコの根幹となる、IPを軸に事業を展開してクオリティの高い商品・サービスをお客さまに提供するということは、共通だと感じています。

—フィジカルとデジタルの融合についての手応えは？

宇田川 同じユニットに統合したことで、経営陣が事業や計数についてお互いの状況をより詳細に把握できるようになったことは大きいです。また、IPを軸にした連携がさらに深まっています。例えば、トイホビーとデジタルからIPに関わる担当者が集まり、同じ戦略の下で議論し施策を実行することがサイクルとしてできるようになりました。

現場間でも、それまでは各社が商品の発売時期に点でフォーカスしていましたが、現在はIPの動きや流れについて、中長期で考えられるようになってきています。IP価値最大化に向けた連携による相乗効果が、さまざまな場面で生まれています。

—IP軸戦略が機能していますね。

宇田川 10月の「New York Comic

Con」では、バンダイナムコグループのブースの中に「DRAGON BALL」「ONE PIECE」などIP軸のコーナーを設置し、各事業で展開するブランドの商品やサービスを一堂に展示しました。来場者に楽しんでいただけるようフォトスポットの設置や、サンプル配布なども行い、IPファンに幅広いジャンルの商品・サービスに触れていただけたと思います。バンダイナムコがやりたかったことが、実現できていると感じました。

—BANDAI SPIRITSの好調の要因はどこにありますか？

宇田川 背景には、特に海外のお客さまが日本のアニメに触れる機会が増えていることがあると思います。ここ数年、今まで以上に日本と海外のタイムラグがなく映像を配信できるようになっており、SNSなどを通じて多くの情報が拡散されるようになりました。また、海外のファンが、口コミで日本アニメの面白さを伝えてくれています。こうして日本のアニメへの注目度が高まっているところに、タイミング良く商品を提供できていることが、現在のハイターゲット市場の好調につながっていると感じています。

—世界市場をターゲットにする中で注力していることは？

宇田川 スピード感に加えて、高品質な商品をしつかりとファンに提供し続けることが重要だと思います。例えばプラモデルは、従来の販路である専門店に加えて、現在は量販店にも並べられるようになり、商品に触れていただく機会が増えました。引き続き販路拡大に取り組みつつ、そこでご購入いただいたお客さまの期待を裏切らない、期待を超える商品を作り続けることが大切だと考え、取り組んでいます。

—特に力を入れる地域は？

宇田川 グローバル展開の強化という中には、当然日本も含まれています。足元の日本市場をしつかりと固めつつ、海外では引き続き北米と中国本土を中心に、グローバル市場拡大に取り組んでいきます。

—ガンブラの品薄対策は？

宇田川 多くのお客さまにしつかりと商品をお届けしたいという想いは、社員全員が持っています。現在、「バンダイホビーセンター」新工場建設に向けた準備を鋭意進めています。さらに、グループ内の関連拠点と連携して生産効率を高める取り組みを行っているほか、流通関係者の皆さまにもご協力いただき、適切な販売ができる体制づくりを進めています。今後も、さまざまな取り組みを継続していきます。

—今後の商品ブランド戦略について聞かせてください。

宇田川 ブランドごとに大切にしていることはありますが、共通するの



▲New York Comic Con



▲GUNDAM NEXT FUTURE



▲TAMASHII NATIONS STORE TOKYO

は独自性とそれぞれの価値を高め続けるということ。原材料高騰をはじめとして課題はたくさんありますが、お客さまにとって価値がある

ものを提供し続けていくことが、それぞれのブランドの成長にとって不可欠だと感じています。



■<sup>うだがわ 南欧</sup>宇田川 南欧社長のプロフィール

<経歴>

- 1974年1月22日生
- 1994年4月 (株)バンダイ入社
- 2000年9月 バンダイネットワークス(株)転籍
- 2006年4月 同社コンテンツ事業部マネージャー
- 2009年4月 (株)バンダイナムコゲームス転籍
- 2010年4月 同社第2スタジオ2-4プロダクションゼネラルマネージャー
- 2013年4月 同社第2ディビジョン ディビジョンマネージャー
- 2014年4月 同社執行役員 第2事業本部 副本部長
- 2015年4月 (株)バンダイナムコエンターテインメント取締役 NE事業部担当 兼 NE事業部長
- 2018年4月 同社常務取締役 (株)バンダイ取締役 (非常勤)
- 2021年4月 (株)BANDAI SPIRITS代表取締役社長 (現職)

バースを作り上げていくというイメージを持っています。

—仕事におけるポリシーは？

宇田川 私も含めた社員の一人ひとりの成長が、会社の成長につながると考えています。そのために、変化を恐れずチャレンジし、成長する過程でさまざまなノウハウや背景を持った人たちが切磋琢磨して、協働することによって個人も会社も強くなることを目指します。そして、BANDAI SPIRITSが多くの人にとって、なくてはならない会社になりたいですね。

社員一人ひとりの成長で会社を強くし世の中になくてはならない会社になりたい

—注目のトピックス、商品は？

宇田川 まずはガンダムの新テレビシリーズ『機動戦士ガンダム 水星の魔女』ですね。放映開始に向けて、ガンダムシリーズとファンがつながる大型イベント『GUNDAM NEXT FUTURE』など各種イベントを、全国各地で開催しました。事前にファンの熱量や期待値を上げることができたと思います。

また、サステナビリティ関連では、ファンの皆さまのご協力により回収したガンプラのランナー（プラモデルの枠の部分）をリサイクルする「ガンプラリサイクルプロジェクト」を通じて、今年度は15トンの回収を目標にしています。ランナーの回収は、(株)バンダイナムコアミューズメントの施設や(株)バンダイロジパルの物流を活用し、グループ全体で取り組んでいます。プロジェクトの一環として「エコプラ」配布などを行うイベント『ガンダム R 作戦2022』は、今年、全国45カ所以上で開催し、多くの方にご参加いただいています。ファンとともに行うサステナブル活動というのは、バンダイナムコらしいですし、こうした活動を通してファンの皆さまとつながりけることは、大変ありがたいです。

—その他の注目は？

宇田川 大人向けコレクターズ商品を集めた大型イベント『TAMASHII NATION 2022』を、3年ぶりに一般来場者に向けて秋葉原で開催しました。初公開を含む全てのカテゴリーの商品をリアルイベントとしては過去最大規模で展示したほか、直営店

「TAMASHII NATIONS STORE TOKYO」との連動や、オンライン配信も行い、多くのファンにアピールすることができました。

また、2023年に「TAMASHII NATIONS」ブランドが15周年を迎えることを記念して、ニューヨーク、東京、メキシコ、上海、パリを巡るワールドツアーの開催も決定しています。「TAMASHII NATIONS」の商品は、日本はもちろん世界中に多くのファンがいます。現地でアピールする絶好の機会になるものと大変期待しています。

—世界中のファンとのつながりが強くなりますね。

宇田川 バンダイナムコグループは、中期ビジョンとして「Connect with Fans」を掲げています。これは、私自身にとっても最大のモチベーションです。私にはお客さまが喜ぶ姿が何よりの報酬ですし、社員もお客さまに喜んでいただけるからこそ頑張れるのだと思います。

—ファンとのつながりに関して、他に具体的な取り組みは？

宇田川 最近、IPや商品の情報発信面で、ファンとともに盛り上げているという感覚があり、今後メタバースがそれを後押しするプラットフォームの一つになるかもしれません。グループの「IPメタバース構想」を通して、世界中のファンと広く、深く、複雑につながることができるようにしていきたいですね。バンダイナムコとファンだけでなく、ファン同士でもつながり、ともにメタ

## 株主優待 寄付のご報告

2022年3月末時点の(株)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、600名以上の株主の皆さまに寄付をご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、日本国内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。ご賛同いただい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。

## 株主総会資料の電子提供制度の適用に関するお知らせ

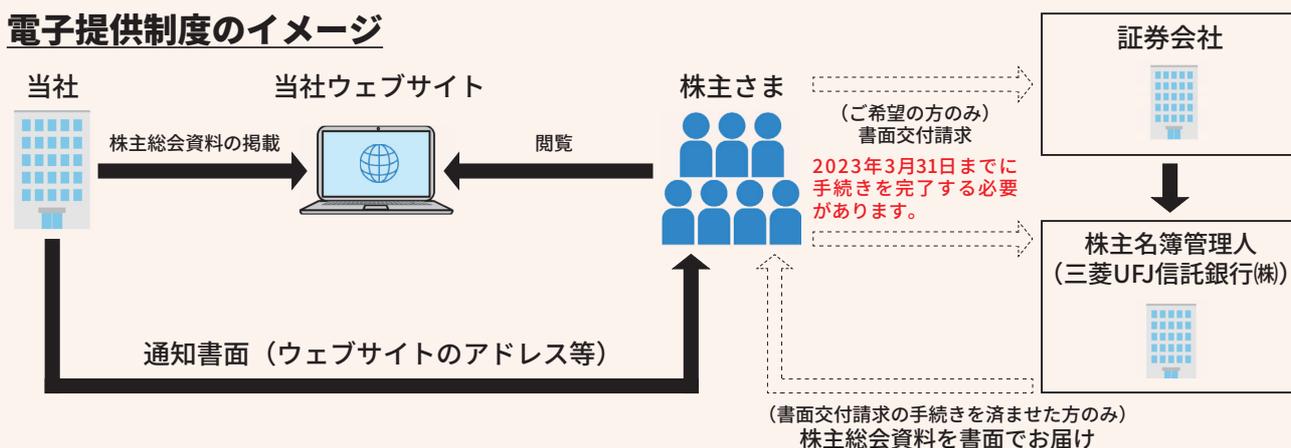
株主総会資料\*の電子提供制度とは、株主総会資料を自社のホームページ等のウェブサイトに掲載し、株主の皆さまに対し当該ウェブサイトのアドレス等を書面でご通知する方法により、株主の皆さまに対して株主総会資料を提供することができる制度です。電子提供制度は、全ての上場会社に対して適用されることから、当社においても次回の定時株主総会（2023年6月開催予定）から電子提供制度の導入を予定しております。

次回の定時株主総会について、株主総会資料を書面で受領したい株主の方は、「書面交付請求」のお手続きをしていただく必要があります。

「書面交付請求」のお手続きにつきましては、証券会社にお申し出の場合は口座を開設している証券会社へ、株主名簿管理人にお申し出の場合は以下の三菱UFJ信託銀行(株)の窓口までお問い合わせください。

※株主総会資料とは、株主総会参考資料、事業報告、監査報告、計算書類、連結計算書類を指します。

### 電子提供制度のイメージ



三菱UFJ信託銀行(株) 証券代行部テレホンセンター 電子提供制度専用ダイヤル  
0120-696-505

受付時間：土・日・祝日等を除く 平日9:00～17:00

## 「統合レポート2022」発行のお知らせ

このたび(株)バンダイナムコホールディングスは、グループの財務情報・非財務情報を総合的に報告する「バンダイナムコグループ 統合レポート2022」を発行しました。本誌では、グループが将来目指す姿や社会に提供する価値、ビジネスモデルや強みなどを紹介しています。当社のウェブサイトよりPDFのダウンロードが可能ですので、ぜひご覧ください。

統合レポート URL : <https://www.bandainamco.co.jp/ir/library/integratedreports.html>

